

## **Kleine Anfrage**

**der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Jens Beeck, Dr. Marco Buschmann, Britta Katharina Dassler, Hartmut Ebbing, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Otto Fricke, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Katja Hessel, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Gyde Jensen, Dr. Christian Jung, Thomas L. Kemmerich, Dr. Marcel Klinge, Daniela Kluckert, Pascal Kober, Carina Konrad, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Roman Müller-Böhm, Dr. Martin Neumann, Christian Sauter, Frank Sitta, Michael Theurer, Stephan Thomae, Manfred Todtenhausen, Gerald Ullrich und der Fraktion der FDP**

### **Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene**

Im Zuge der parlamentarischen Beratungen des Haushaltsgesetzes 2019 hat der Deutsche Bundestag beschlossen, 50 Mio. Euro zur „Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene“ bereitzustellen (siehe Haushaltsausschuss, 19(8) 2973). Am 18. April 2019 hat das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) die Förderrichtlinie „De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung des Bundes“ veröffentlicht ([www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html](http://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html)). Hierfür können Anträge vom 3. Juni 2019 bis zum 30. August 2019 eingereicht werden. Voluminösere Zuschüsse sind aktuell noch nicht möglich, da eine EU-Genehmigung bislang fehlt. Das liegt nach Auffassung der Fragesteller daran, dass die EU-Notifizierung konkrete Förderregularien benötigt (sogenannter Kulturtest), welche noch nicht veröffentlicht worden sind.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Mit welcher Anzahl an sogenannten De-minimis-Beihilfeanträgen rechnet die Bundesregierung im Rahmen der „Pilotphase für kleinere Vorhaben bis 200 000 Euro Förderung“ für den Games-Bereich?
2. Mit welcher Anzahl an großvolumigen Projekten über die De-minimis-Grenze hinaus rechnet die Bundesregierung?
3. Wie viele Anträge und Voranmeldungen sind bislang bei der Bundesregierung eingegangen, und welchen Finanz- und Fördervolumina entsprechen diese?
4. Wann stellt die Bundesregierung die Förderrichtlinie zur Produktionsförderung mit größeren Beträgen – die derzeit innerhalb der Regierung abgestimmt wird – der Öffentlichkeit vor ([www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html](http://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html))?

5. Wie hat die Bundesregierung die europarechtliche Beihilfekonformität hergestellt bzw. wie wird sie diese herstellen, und welche Maßstäbe wurden dabei an den sogenannten Kulturtest angelegt?
6. Hat die Bundesregierung das Konzept in enger Abstimmung mit den Ländern erarbeitet?
  - a) Falls ja, wie wurden die Länder konkret eingebunden?
  - b) Falls nein, weshalb wurde auf eine Einbindung der Länder verzichtet?
7. Gibt es seitens der Bundesregierung Überlegungen, für das Management der Produktionsförderung des BMVI im Bereich Computerspiele eine Mittlerorganisation – vergleichbar der Filmförderungsanstalt (FFA) für den Deutschen Filmförderfonds – einzurichten?
  - a) Falls ja, wann wird dies geschehen, und wie wird eine solche Mittlerorganisation ausgestaltet sein?
  - b) Falls nein, weshalb wird im Rahmen der Games-Förderung vom System einer Mittlerorganisation analog der FFA im Bereich der Filmförderung abgewichen, und welche Gründe stehen aus Sicht der Bundesregierung einer Mittlerorganisation entgegen?
  - c) Was unterscheidet nach Ansicht der Bundesregierung die Games-Förderung von der Filmförderung in organisatorischer, verwaltungstechnischer, finanzieller, struktureller und markt- sowie standortspezifischer Weise voneinander?
8. Wie bewertet die Bundesregierung die Forderung des Verbandes der deutschen Games-Branche (GAME e. V.) nach einem verstetigten Förderetat von bis zu 100 Mio. Euro ([www.gameswirtschaft.de/politik/game-bundesverband-games-foerderung/](http://www.gameswirtschaft.de/politik/game-bundesverband-games-foerderung/))?
  - a) Falls die Bundesregierung dem positiv gegenübersteht, in welchem Zeitraum möchte die Bundesregierung dies umsetzen?
  - b) Falls nicht, ist die Bundesregierung der Auffassung, dass 50 Mio. Euro ausreichend sind, und sofern dies so sein sollte, mit welcher Begründung?
9. Inwiefern erwartet die Bundesregierung durch den Games-Fonds eine Steigerung der Anzahl an Unternehmen in Deutschland, welche Games entwickeln und vertreiben, und welche realistische Steigerung der Anzahl von aktuell 524 Unternehmen (Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, S. 23) avisiert die Bundesregierung für eine positive Bewertung der Games-Förderung?
10. Ist die Bundesregierung der Ansicht, dass die rückläufige bzw. stagnierende Zahl der in der Branche beschäftigten Personen ([www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html](http://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html)) durch eine Games-Förderung positiv beeinflusst werden kann?
11. Welche Vorteile und Gemeinsamkeiten sieht die Bundesregierung in der Verknüpfung der Games-Förderung mit der Innovationsinitiative mFUND ([www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html](http://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html)), und welche Konsequenzen ergeben sich daraus für die Games-Förderung?
12. Welche Konsequenzen ergeben sich nach Ansicht der Bundesregierung für ein gefördertes Computerspiel nach 4.4 der Förderrichtlinien ([www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/computerspielefoerderung-foerderrichtlinie-de-minimis.pdf?\\_\\_blob=publicationFile](http://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/computerspielefoerderung-foerderrichtlinie-de-minimis.pdf?__blob=publicationFile)), wenn die erwartete Altersfreigabe nach den geltenden Kontrollsystemen letztlich nicht erreicht bzw. erteilt wird?

13. Wie begründet die Bundesregierung ihre Annahme, sie verfüge über die von ihr beschriebene „Branchenexpertise“ (Antwort zu Frage 13 auf Bundestagsdrucksache 19/5627) vor dem Hintergrund der deutlichen Kritik zur Verleihung des Computerspielpreises, ([www.gameswirtschaft.de/meinung/computer-spielpreis-2019-kolumne/](http://www.gameswirtschaft.de/meinung/computer-spielpreis-2019-kolumne/))?
14. Welche konkreten Ziele verfolgt die Bundesregierung mit der Auslobung des Deutschen Computerspielpreises, und welche Parameter hat sie definiert, um den Erfolg dieser Bemühungen messen zu können?

Berlin, den 15. Mai 2019

**Christian Lindner und Fraktion**

