

Games-Förderung des Bundes

Stellungnahme zu den Eckpunkten der neuen BMWK-Förderrichtlinie für Games

Mai 2024

**game - Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechperson

Maren Raabe
Leiterin Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-25
maren.raabe@game.de

A. Vorbemerkung

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder bilden das gesamte Games-Ökosystem ab, von Entwicklungs-Studios und Publishern bis hin zu Esport-Veranstaltern, Bildungseinrichtungen oder Institutionen. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation, der devcom und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Wir bedanken uns für die Gelegenheit zur Stellungnahme und die Berücksichtigung unserer Eingaben.

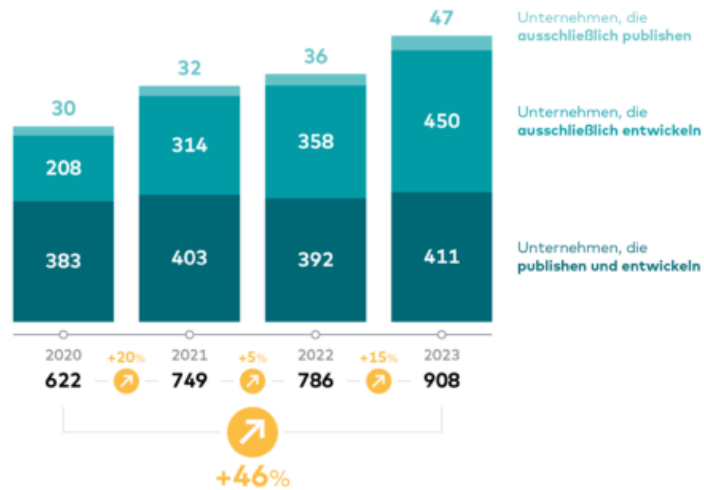
Games sind das Leitmedium unserer Zeit, sie sind Kulturgut, Wirtschaftsfaktor und Garant für digitale Innovation. Ihre Produktion und Verbreitung erfolgten fast ausschließlich für den internationalen Markt. 6 von 10 Deutschen aller Altersklassen und Geschlechter spielen. Deutschland ist 5 größter Absatzmarkt für Games weltweit und europaweit an der Spitze¹. Wenn Deutschland von den daraus resultierenden Chancen für Wirtschaft und Gesellschaft profitieren will, muss der deutsche Games-Standort den Anschluss an den internationalen Wettbewerb schaffen. Wir setzen uns daher für die Verbesserung der Rahmenbedingungen für die Games-Branche in Deutschland ein. Dies ist notwendig, um den Games-Standort Deutschland international wettbewerbsfähig und erfolgreich zu machen. International erfolgreiche Standorte der Games-Entwicklung haben vor vielen Jahren begonnen, die Spiele-Produktion finanziell zu unterstützen. Entscheidend für die Zukunftsfähigkeit des deutschen Games-Standortes ist daher insbesondere die Schaffung international konkurrenzfähiger Rahmenbedingungen für die Spiele-Entwicklung. Als Basis braucht es dafür eine verlässliche und international vergleichbare Games-Förderung.

Seit 2019/2020 konnten mit der Computerspieleförderung des Bundes erste messbar erfolgreiche Schritte in Deutschland gegangen werden: Die Zahl der Unternehmen und Mitarbeitenden in der deutschen Games-Branche ist ebenso relevant angestiegen, wie auch die Zahl der Unternehmensgründungen² (siehe Abbildung).

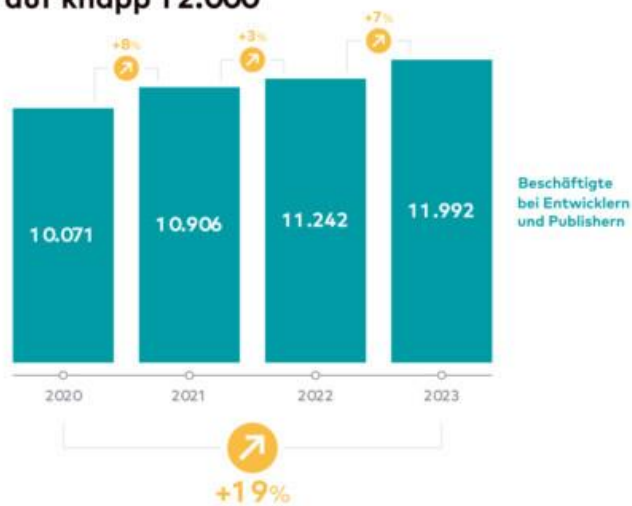
¹ <https://www.game.de/zahlen-und-fakten/>

² <https://www.game.de/erneut-starker-zuwachs-an-games-unternehmen-und-beschaefigten-in-deutschland/>

Anzahl der Games-Unternehmen in Deutschland innerhalb eines Jahres um über 15 Prozent gewachsen



Beschäftigtenanzahl bei Entwicklern und Publishern in Deutschland steigt auf knapp 12.000



Auch die offizielle Evaluation der Fördermaßnahme durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) belegt klar deren Erfolg³.

Neben diesen positiven Bewertungen ist die Förderung für die Entwicklung von Games des Bundes auch immer wieder negativ aufgefallen. Gerade zu Beginn waren zeitweise Mittel für die Förderung nicht im Bundeshaushalt hinterlegt worden. Immer wieder hatte der Deutsche Bundestag im Haushaltsverfahren korrigierend eingegriffen. Im Oktober 2022 und im Mai 2024 mussten zudem Förderantragsstopps verhängt werden, weil die Mittel nicht in ausreichendem Maße zur Verfügung standen, um den durch das angereizte und erhoffte Wachstum erzeugten Bedarf zu decken. Die Entwicklung von Computerspielen, die regelmäßig für den internationalen Markt produziert werden, findet über mehrere Jahre statt, so dass Unternehmen langfristig und weit im Voraus planen müssen. An Standorten für die Spieleentwicklungen, egal wo auf der Welt, sind daher verlässliche Rahmenbedingungen Grundvoraussetzung. Eine kurzfristige Haushaltspolitik macht die deutsche Games-Förderung jedoch unzuverlässig und die deutschen Rahmenbedingungen nicht zu einem berechenbaren Standort. Dies gepaart mit Unsicherheit durch die im internationalen Ländervergleich schwierigeren formalen Hürden (fehlender vorzeitiger Maßnahmenbeginn, aufwendiger Antragsprozess) führt zu deutlichen Nachteilen. Größtes Problem sind allerdings die im Vergleich zu allen relevanten Vergleichsländern (siehe BMWK-Studie 2023) zu geringen Mittel. Wichtige Voraussetzung für eine erfolgreiche Games-Förderung in Deutschland und die Erreichung der Ziele sind deshalb bedarfsgerecht zur Verfügung gestellte Haushaltsmittel und ein einfaches, verlässlich planbares und transparentes Fördersystem. Eine neue Richtlinie für die Games-Förderung muss dies berücksichtigen, um die erwünschten Ziele, beispielsweise aus der Games-Strategie des Bundes, erreichen zu können.

B. Bewertung

Im Folgenden werden unter den oben dargestellten Gesichtspunkten die kürzlich vorgestellten Eckpunkte des BMWK für eine neue Förderrichtlinie bewertet.

1. Ziele der Förderung

Die Eckpunkte geben folgende Ziele vor:

- Internationales Level-Playing-Field
- Vielfältige Kulturlandschaft erhalten
- Wirtschaftlich gesundes Ökosystem schaffen (kleine + mittlere + große Unternehmen); Perspektive: Entwicklung auch von AAA-Spielen in Deutschland
- Know-how aufbauen/sichern (Fachkräfte)

³ [chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjoglclefindmkaj/https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Evaluationen/Foerdermassnahmen/evaluation-der-computerspielfoerderung-des-bundes.pdf?__blob=publicationFile&v=4](https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Evaluationen/Foerdermassnahmen/evaluation-der-computerspielfoerderung-des-bundes.pdf?__blob=publicationFile&v=4)

Bewertung: Aus der Sicht des game sind die Ziele zu begrüßen. Jedoch ist dringend darauf hinzuweisen, dass ein internationales Level-Playing-Field für Games Made-in-Germany nur mit international wettbewerbsfähiger Förderung zu erreichen ist, insbesondere auch, um AAA- oder AA-Spiele in relevantem Umfang in Deutschland entstehen zu lassen. Eine vielfältige Kulturlandschaft im Games-Bereich besteht in Deutschland aktuell nicht in einem angemessenen Umfang. Vergleichsweise viel weniger Spiele aus Deutschland erscheinen, werden erfolgreich oder tragen zum Umsatz mit Games in Deutschland bei. Die vorliegenden Eckpunkte bleiben hinter der bisherigen Förderung und hinter den Fördermaßnahmen für die Spieleentwicklungen in anderen Ländern deutlich zurück, die weltweit insbesondere auf eine steuerliche Förderung setzen. Dies belegen mit Blick auf die bisherige Förderung die Evaluation der Computerspieleförderung des Bundes und der darin enthaltene Internationale Vergleich bei dem Deutschland in fast allen Kennzahlen hinter der Vergleichsgruppe zurück bleibt:

Tabelle 58: Strukturdaten der Vergleichsländer mit projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüssen

	Deutschland	Durchschnitt Vergleichsgruppe*
	2021	2021
Anteil Beschäftigte in der Games-Branche an Erwerbstätigen	0,03%	0,09%
<i>Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)</i>	2,1% (2019)	9,1%
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	8,6	31,5
<i>Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)</i>	13,7% (2018)	10,2%
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	15,2	17,8
<i>Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)</i>	-8,0% (2019)	-2,1%
Umsatz je Beschäftigten in der Games-Branche (TEUR)	343	301
<i>Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)</i>	-4,0% (2020)	3,0%
Budget Förderung pro Kopf (EUR)	0,90	4,13
<i>Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)</i>	Keine Angabe	Keine Angabe
Anteil der Förderung an BIP	0,002%	0,009%
<i>Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)</i>	Keine Angabe	Keine Angabe

* Ungewichteter Durchschnitt. Vergleichsgruppe bestehend aus Finnland, Frankreich, Kanada, Polen, Schweden, Vereinigtes Königreich und Deutschland, (vgl. Tz. 281).

Quelle: ILOstat, Weltbank, EGDF

Quelle: http://https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Evaluationen/Foerdermassnahmen/evaluation-der-computerspielfoerderung-des-bundes.pdf?__blob=publicationFile&v=6 (abgerufen am: 14.5.2024)

Auch die Studie „Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich“⁴ hat aufgezeigt, dass die Rahmenbedingungen für die Spiele-Entwicklung in Deutschland international nicht konkurrenzfähig sind und zeigt die maßgeblichen Faktoren für eine erfolgreiche Förderung im Überblick auf:

Games-Fördermodelle im internationalen Vergleich

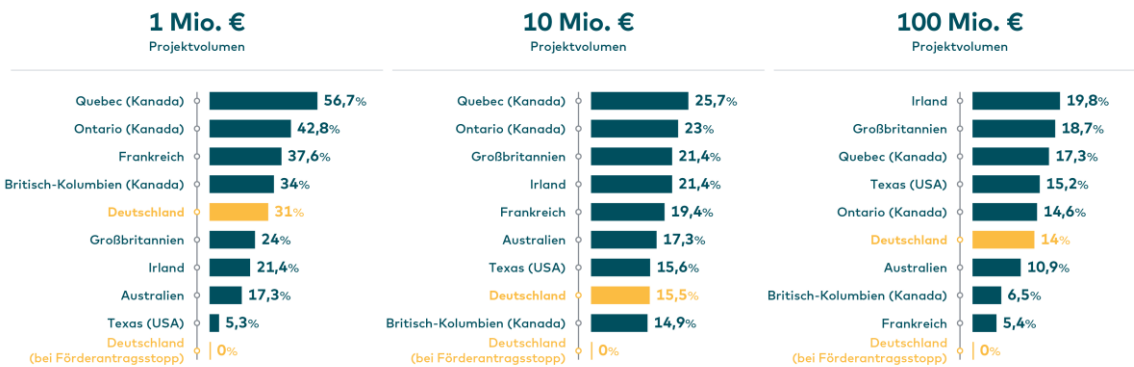
	 Deutschland 2022	 Kanada 2021	 Irland 2021/22	 Großbritannien 2022/23	 Australien 2021/22	 Frankreich 2021/22	 USA 2020
		 Quebec  British-Kolumbien  Ontario					 Texas
Games-Unternehmen	878	937	-	2.200	102	1.200	1.958
Beschäftigte	11.800	32.000	2.000	74.000	2.100	32.000	143.000
Fördermaßnahmen	Fondsförderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung
Steuerzuschritt/ Förderquote	 N/A	 37,5%  17,5%  35%	 32%	 34%	 30%	 30%	 7,5–22,5%
Garantierte Förderung (wenn förderfähig)							
Deckelung der jährlichen Mittel	 50 Mio. € ¹	 unbegrenzt	 unbegrenzt	 unbegrenzt	 unbegrenzt	 unbegrenzt	 unbegrenzt

¹ Im Jahr 2023 wurde der jährliche Finanzrahmen für die Bundesförderung in Deutschland auf 70 Millionen Euro angehoben, nur für dieses Jahr.
² Die französische Regierung hat für 2023 33 Mio. EUR für die Steuerzuschritt für Videospiele veranschlagt. Allerdings gibt es keine konkrete jährliche Obergrenze, und der geschätzte Betrag, der über die Steuerzuschritt zurückfließt, schwankt von Jahr zu Jahr stark.
Quelle: Studie „Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich“ von hardcity in Zusammenarbeit mit Goldmedia. © game 2023

⁴ <https://www.game.de/medien/die-deutsche-games-foerderung-im-internationalen-vergleich/>

Deutschland von internationalen Top-Standorten der Games-Branche weit entfernt

Effektive Förderquoten des deutschen Förderfonds landen im internationalen Vergleich maximal im Mittelfeld



Quelle: Studie „Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich“ von Nardicity in Zusammenarbeit mit Goldmedia. © game 2023

2. Laufzeit

Vorschlag: Die Laufzeit der Richtlinie ist begrenzt auf den Zeitraum 01.10.2024 bis 31.12.2028.

Bewertung: Für die, insbesondere in AA und AAA-Produktion über mehrere Jahre gehende Produktionslaufzeiten, ist eine unbegrenzte oder zumindest deutlich längere Laufzeit der Richtlinie das richtige Signal für eine verlässliche Förderung. Ansiedlungen und Investitionen in Studios benötigen Planungssicherheit, um nachhaltig Unternehmen für viele Jahre und Jahrzehnte sowie langfristig internationale Teams aufzubauen und Arbeitsplätze zu schaffen. Eine begrenzte Laufzeit hingegen signalisiert fehlende Planungssicherheit.

3. Fördergegenstand

Vorschlag: Entwicklung digitaler Computerspiele (Games), d.h. Prototypenentwicklung und Produktion (=Entwicklung eines Spiels, einer Portierung oder Erweiterung).

Bewertung: Der Fördergegenstand ist zutreffend.

4. Die Förderquote

Vorschlag: Die Förderquote bzw. die Anteilsfinanzierung von Personal- und Sachkosten soll sich nach den vorliegenden Eckpunkten nach Unternehmensgröße richten (nach KMU-Definition der EU) und großen Unternehmen max. 25% Förderung, kleinen und mittleren Unternehmen max. 50% Förderung und ggf. Start-Ups oder KMU mehr zugestehen.

Bewertung: Diese Abkehr der Abhängigkeit der Förderquote von Projektgrößen zu Unternehmensgrößen ist nachvollziehbar, da insbesondere große Unternehmen eher in der Lage sind, die Finanzierung des Eigenanteils zu leisten.

Alle Einschränkungen oder Incentivierungen der Förderquote als Förderboni sind allerdings gänzlich abzulehnen. Diese gefährden Planungssicherheit, erhöhen den Bürokratieaufwand unverhältnismäßig bei Antrag und Abrechnung, greifen in Kunst- und Kulturfreiheit ein, sind international unüblich und im schlimmsten Fall vom Zufall abhängig. Die Games-Branche versteht sich als international, divers, innovativ und inklusiv. Viele Bereiche von Games-Kultur sind schon heute barrierefrei, selbst große Unternehmen stellen Patente ihrer Tools für barrierefreie Angebote zur Nutzung frei.

In diesem Rahmen ist damit auch davor zu warnen, den Mindestsatz auf 20% zu verringern, da dies ein weiteres problematisches Signal im internationalen Vergleich wäre, bei dem Deutschland bereits aktuell mit 25% Förderquote für große Projekte nur im Mittelfeld landet (siehe Grafiken oben). Auch wenn Unternehmen über Boni auf 25% kommen könnten, so sind diese nicht ausreichend planbar und verlässlich und bleiben daher bei der langfristigen Standortentscheidung außen vor, was Deutschlands Attraktivität für Ansiedlungen von ausländischen Unternehmen deutlich verschlechtert.

5. Kulturtest

Bewertung: Der Kulturtest hat sich als verpflichtendes Kriterium etabliert. Seine Beibehaltung ist zu begrüßen.

6. Jugendschutz

Bewertung: Das verpflichtende Alterskennzeichnungsverfahren nach Jugendschutzgesetz, der Ausschluss von gewaltverherrlichenden oder gewaltverharmlosenden Spielen sowie der Ausschluss von Glücksspiel und deren Simulation von Förderung sind zu begrüßen.

7. Förderaufrufe und "Windhundverfahren"

Bewertung: Die Antragsbearbeitung in Reihenfolge des Eingangs der Anträge ist das denkbar beste Vorgehen. Der Markterfolg von Games ist nicht vorhersehbar. Auch nicht durch Experten, daher verbieten sich inhaltliche Einschränkungen durch ein Jury-Verfahren ebenso wie mögliche zeitlich und inhaltlich einschränkende Förderaufrufe im Jahr. Unternehmen müssen ihre Projekte mit so wenig wie möglichem zeitlichen Verzug durch eine gleichzeitig verlässliche Antragsprüfung umsetzen können. So Förderaufrufe keine bestimmten Antragszeitpunkte vorgeben sollen, was unternehmerische Flexibilität einschränkt, so ist dies zu begrüßen und sollte in der Förderrichtlinie konkretisiert werden.

8. Gewährung in der Regel als nicht-rückzahlbarer Zuschuss.

Bewertung: Bei der Vorstellung der Eckpunkte wurde die Einschränkung dieser Regel bereits zurückgenommen. Dabei sollte es zwingend bleiben, weil im internationalen Wettbewerb nicht bekannt.

9. Transparenz der Mittelverfügbarkeit durch „Fördermittel-Radar“ herstellen.

Bewertung: Nach den Erfahrungen mit überraschenden Förderantragsstopps im Oktober 2022 und Mai 2023 ist jede Form der Transparenz über verfügbare Fördermittel sehr zu begrüßen. Je planbarer verfügbare Mittel für Unternehmen dargestellt werden können, umso besser. Gleichzeitig darf unter absehbar zu Neige gehenden Mitteln nicht die Qualität der Anträge leiden, die ggf. früher als in der Planung des Projektes wegen drohendem Förderantragsstopp gestellt werden. Dem könnte mit Mindeststandards bei der Einreichung für die Berücksichtigung im Windhundprinzip Rechnung getragen werden.

10. Unter der Bundesförderung förderfähige Projekte sollen Mindestgröße von 400.000 Euro aufweisen (Abgrenzung zu Förderprogrammen der Länder).

Bewertung: Die Hochsetzung der Mindestgrenze ist abzulehnen und stattdessen zur bisherigen Mindestgrenze von 100.000 Euro bei Projekten und 30.000 Euro bei Prototypen zurückzukehren. Ein Heraufsetzen der Grenze hätte zur Folge, dass eine Vielzahl von Projekten, gerade von jungen Unternehmen keine Förderung fänden und somit nicht realisiert würden. Ein gesundes unternehmerisches Wachstum im deutschen Games-Ökosystem wäre damit deutlich erschwert. Auch sind die Bundesländer nicht in der Lage, die Lücke zu schließen, da zum einen die verfügbaren Mittel an keinem Standort ausreichen würden und Unternehmen in Bundesländern ohne oder mit nur geringen Mitteln noch weiter abgehängt würden. Gleichzeitig ist die Anhebung der maximalen Projektgröße für die Prototypenförderung bedarfsgerecht anzupassen.

11. Kumulierung von Bundes- und Landesvorhaben soll nicht mehr möglich sein.

Bewertung: Eine Abkehr von der Kumulierung von Bund- und Ländermitteln ist nicht sinnvoll und daher abzulehnen. Das Prinzip ist hilfreich und unterstützenswert, da damit gerade auch kleine Projekte intensiver unterstützt werden können und so der Games-Standort Deutschland insgesamt gestärkt wird. Andere kulturwirtschaftliche Förderungen kumulieren verschiedene Mittel unterschiedlichster Fördermittelgeber miteinander. Ein Kumulieren von Bund und in nahezu allen Fällen einem Länderförderer kann im Games-Bereich auch mit Blick auf bürokratischen Aufwand nicht abzulehnen sein.

12. Perspektive: Steuerliche Förderung

Vorschlag: Wir beabsichtigen, die Games-Förderung so schnell wie möglich durch ein Tax-Credit-System insbesondere für große Unternehmen zu ergänzen, wie es auch in der Filmförderung geplant und im Ausland üblich ist. KMU sollen zur Vermeidung von Liquiditätsengpässen weiterhin die Möglichkeit haben, statt der steuerlichen Förderung

die hier skizzierte Förderrichtlinie zu nutzen.

Bewertung: Diese Perspektive ist außerordentlich zu begrüßen und kann die oben beschriebenen Probleme der Mittelverfügbarkeit im Haushalt lösen und gleichzeitig mit dem international üblichen Steuerfördersystem Nachteile im Wettbewerb auflösen. Dafür ist entscheidend, dass ein deutsches Modell tatsächlich mit den Systemen in anderen Ländern mithalten kann und ein echtes Level-Playing-Field entsteht.

13. Gewaltverherrlichende, gewaltverharmlosende und sonstige verbotene Inhalte

Bewertung: Der Ausschluss von verbotenen Inhalten und Glücksspiel von der Games-Förderung ist begrüßenswert.

14. Weitere Ideen

Es wird empfohlen, Abbruch-Milestones einzuführen, die den Abbruch vor Abschluss des Projekts ermöglichen, wenn im Verlauf der Entwicklung klar wird, dass eine erfolgreiche Veröffentlichung nicht realisierbar ist. Dies kann bei solch hoch komplexen Projekten wie in der Games-Entwicklung immer passieren und es ist nicht sinnvoll, das Unternehmen zu „zwingen“, das Projekt abzuschließen.