

Kleine Anfrage

der Abgeordneten **Thomas Hacker, Katja Suding, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Mario Brandenburg (Südpfalz), Britta Katharina Dassler, Dr. Marcus Faber, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Dr. Christian Jung, Alexander Müller, Frank Müller-Rosentritt, Dr. h. c. Thomas Sattelberger, Frank Sitta, Dr. Marie-Agnes Strack-Zimmermann, Benjamin Strasser, Manfred Todtenhausen und der Fraktion der FDP**

Gamesförderung

Die Förderung von Computerspielen beschäftigt die Gamesbranche wie auch den Deutschen Bundestag seit mehreren Jahren. Ende 2018 ist erstmals im Rahmen der Bereinigungssitzung des Haushaltsausschusses des Deutschen Bundestages für das Haushaltsjahr 2019 eine Gamesförderung in Höhe von 50 Mio. Euro etabliert worden. Die Gamesförderung wurde in der Folge bestätigt und in den Jahren von 2020 bis 2023 mit jährlichen Haushaltsmitteln von 50 Millionen Euro versehen. Dies bedeutet konkret, dass bislang ein Volumen von 250 Mio. Euro für die Förderung der Spieleentwicklung haushalterisch gesichert sind.

Die Fragesteller haben sich bezüglich der Etablierung einer Gamesförderung bereits im November 2018 mit einer Kleinen Anfrage an die Bundesregierung gewandt (Bundestagsdrucksache 19/5627). Im Jahre 2019 haben die Fragesteller zwecks Konkretisierung und Zeitplan hinsichtlich der Ausschüttung der Gelder in einer weiteren kleinen Anfrage (Bundestagsdrucksache 19/10378) nachgehakt.

Entsprechend verschiedener Presseberichte verläuft die Gamesförderung jedoch nicht optimal. Von den bislang bereitgestellten 100 Millionen Euro sollen nur geringe Summen ausgeschüttet worden sein. Grund dafür seien lange Bearbeitungsverfahren aufgrund zahlreicher Detail- und Nachfragen seitens des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) sowie des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt (<https://blog.wdr.de/digitalistan/fast-100-millionen-gamesfoerderung-liegen-herum/>; <https://www.gamestar.de/artikel/deutsche-games-foerderung-echte-katastrophe,3353191.html>). Zudem hat die europäische Gestattung der Förderung großvolumiger Projekte länger gedauert als ursprünglich avisiert (<https://www.gaming-grounds.de/gute-nachrichten-zweite-stufe-gamesfoerderung-kann-starten/>; <https://www.gameswirtschaft.de/politik/games-foerderung-bmvi-eigenanteil/>).

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Wie viele der sogenannten De-minimis-Beihilfeanträge sind bislang insgesamt und aufgeschlüsselt nach den Haushaltsjahren für den Games-Bereich nach Kenntnis der Bundesregierung eingegangen?

2. Wie viele der bislang eingegangenen De-minimis-Beihilfeanträge sind seitens der Antragsteller zurückgezogen worden und was waren – sofern bekannt – die Gründe dafür?
3. Wie viele der sogenannten großvolumigen Projekten über der De-minimis-Grenze hinaus sind bislang insgesamt sowie aufgeschlüsselt nach den Haushaltsjahren für den Games-Bereich eingegangen?
4. Wie viele der bislang eingegangenen vorangemeldeten großvolumigen Projekte sind seitens der Antragsteller wieder zurückgezogen worden und was waren – sofern bekannt – die Gründe dafür?
5. Werden die bereits vorangemeldeten großvolumigen Projekte nach Förderaufruf automatisch abgearbeitet oder kommt auf die vorangemeldeten Antragsteller ein neuerliches Durchlaufen des Antragsverfahrens zu?
6. In welcher Höhe sind Fördermittel bislang insgesamt sowie nach den Haushaltsjahren aufgeschlüsselt ausgeschüttet worden?
7. Sind nach Kenntnis der Bundesregierung bereits Gelder für sogenannte großvolumige Projekte ausgeschüttet worden und falls nicht, weshalb noch nicht, woran liegt dies, und welches Zeitfenster für eine Ausschüttung großvolumiger Projekt wird angestrebt?
8. Wie viele Anträge und Voranmeldungen sind bislang eingegangen und welchem Finanz- und Fördervolumina entsprechen diese?
9. Gibt es aus Sicht der Bundesregierung einen Bearbeitungs- und Auszahlungstau wie in der Presse beschrieben (<https://www.gamestar.de/artikel/deutsche-games-foerderung-echte-katastrophe,3353191.html>), und falls ja, was gedenkt die Bundesregierung dagegen zu unternehmen?
10. Inwiefern sind bislang Auswirkungen des Games-Fonds auf die Spieleentwicklung in Deutschland spürbar und sind der Bundesregierung diesbezüglich positive Effekte bei der Anzahl an Unternehmen und Beschäftigten in Deutschland, welche Spiele entwickeln und vertreiben, bekannt?
11. Innerhalb welchen realistischen Zeitfensters erwartet die Bundesregierung spürbare und nachhaltige positive Effekte auf die Gamesförderung?
12. Welche Auswirkungen hat bislang die COVID-19-Pandemie auf die Gameslandschaft sowie auf die Antragstellungen in Deutschland und welche Auswirkungen werden seitens der Bundesregierung noch in Zukunft erwartet?
13. Wie bewertet die Bundesregierung bislang die Effizienz der Gamesförderung?
14. Wie bewertet das BMVI bislang seine Arbeit in diesem Bereich?
15. Wie wird bislang die Arbeit des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt in der Bewältigung der Anträge zur Games-Förderung eingeschätzt?
16. Wo sieht die Bundesregierung im Bereich der Gamesförderung möglichen Überarbeitungs- und Nachjustierungsbedarf in personeller, struktureller, finanzieller oder auch rechtlicher Hinsicht?

Berlin, den 29. Juli 2020

Christian Lindner und Fraktion

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.