

A n t r a g

der Fraktion der AfD

Institutionelle Förderung audiovisueller Medien ermöglichen – Film- und Games-Förderung im Land aufbauen

Der Landtag möge beschließen:

Zur Schaffung besserer Rahmenbedingungen für die Entwicklung und Erstellung audiovisueller Medien im Bereich des Films sowie der Computer- und Videospiele (nachfolgend „Games“ genannt) in Rheinland-Pfalz wird die Möglichkeit einer institutionellen Förderung in diesem Bereich geschaffen.

Die Förderung soll der Schaffung hochwertiger und kulturell wertvoller Filme und Games dienen.

Hierzu wird ein Expertengremium mit Vertretern aus den Bereichen Kultur und Wirtschaft sowie des Film- und Medienforums Rheinland-Pfalz für den Bereich Film und Vertretern des Forums „GameUp!“ für den Bereich Games einberufen. Dieses entscheidet unter der Federführung des Ministeriums für Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur aufgrund ihres pflichtgemäßen Ermessens über die Vergabe.

Die Förderung umfasst folgende Vorhaben:

- Entwicklung sowie Produktion von Prototypen im Bereich Games,
- Produktion und Herstellung von Filmen.

Zuwendungsempfänger im Bereich Film können Einzelpersonen, Personengruppen und Produktionsfirmen sein. Im Bereich Games können es Unternehmen oder Personen sein, die digitale Spiele oder interaktive Inhalte entwickeln.

Eine entsprechende Förderrichtlinie ist von dem Expertengremium aufzustellen.

Begründung

Audiovisuelle Medien, insbesondere Filme sowie Games, sind wichtige Kultur- und Wirtschaftsgüter. Zahlreiche Bundesländer tragen dieser Tatsache Rechnung und haben eigene Förderinstitutionen für Filme und Games aufgebaut. Zu nennen sind zum Beispiel die Film- und Medienstiftung NRW, die nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen, der FilmFernsehFonds Bayern, das Medienboard Berlin-Brandenburg oder die MFG Medien- und Film GmbH Baden-Württemberg – all diese Einrichtungen fördern seit Jahren Film- und Gamesprojekte.

Auch die rheinland-pfälzische Ampelkoalition hat dies grundsätzlich erkannt und versprach im Koalitionsvertrag, das Film- und Medienforum Rheinland-Pfalz beim Aufbau einer Filmförderung zu unterstützen. Die Etablierung einer institutionellen Film- und Games-Förderung ist jedoch nach Aussage der Landesregierung nicht vorgesehen.

Die derzeitige Film- und Games-Förderung in Rheinland-Pfalz ist Stückwerk. Es gibt keine zentrale Stelle und kein Budget, das sich explizit an Filmemacher richtet. So fördert die Stiftung Rheinland-Pfalz für Kultur im Rahmen ihres allgemeinen Budgets zwar auch Filme, jedoch konkurrieren diese mit anderen Kulturprojekten.

Die Stiftung erhält Teile ihre Budgets aus Zuwendungen des Landes, unter anderem des Ministeriums für Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur. Jedoch gilt: Wenn Filme gefördert werden, so ist das Fördervolumen zu gering. So sprach die Stiftung im Jahr 2016 Bewilligungen in Höhe von 1 800 Euro aus. Im Jahr 2017 waren es 88 000 Euro, im Jahr 2018 10 000 Euro. Das Ministerium für Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur erteilt Zuschüsse zur kulturellen Filmförderung, die sich an Studenten der Hochschulen Mainz und Trier sowie der Fachhochschule Mainz richten. Mit dieser Summe sollen Abschlussarbeiten gefördert werden. Das Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau des Landes Rheinland-Pfalz fördert die gesamte Branche der „Kultur- und Kreativwirtschaft“, aber auch hier erfolgt keine explizite Förderung der Filmbranche. Vorgesehen ist dieses Budget in erster Linie zur Förderung von Projekten, die der Vernetzung dienen, und für Weiterbildungs- sowie Coachingmaßnahmen. Darüber hinaus fördert das Ministerium auch das Film- und Medienforum Rheinland-Pfalz, das zum Geschäftsbereich der IMG Innovations-Management GmbH, einer Tochter der Investitions- und Strukturbank Rheinland-Pfalz (ISB), gehört. Ziele des Medienforums sind laut Aussage des Wirtschaftsministeriums die Vernetzung und die Sichtbarmachung der rheinland-pfälzischen Filmbranche, das Standortmarketing zur Förderung nationaler und internationaler Produktionen sowie die Entwicklung der Marke Film- und Medienförderung Rheinland-Pfalz. Ein Fördermechanismus wurde bisher noch nicht etabliert. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, über die Investitions- und Strukturbank (ISB) im Rahmen der „allgemeinen Wirtschaftsförderung“ einen Zuschuss, einen Kredit oder eine Bürgschaft zu erhalten.

Grundsätzlich bestehen also Möglichkeiten für Filmemacher, ihre Projekte fördern zu lassen. Dennoch kritisieren Filmemacher, dass es schwierig sei, in Rheinland-Pfalz ausreichende Mittel für Filmprojekte zu generieren. Auch wenn die Arbeit des Film- und Medienforums geschätzt wird, ersetzt es keine institutionelle Filmförderung. Diese mangelnde Förderung führt laut Aussage von SWR-Unternehmenssprecher Wolfgang Utz zu einer Abwanderung von Filmemachern aus Rheinland-Pfalz. Die Folge: Selbst für gut finanzierte Produktionen des SWR im fiktionalen Bereich finden sich in Rheinland-Pfalz kaum Produzenten, sodass der SWR in den vergangenen Jahren überwiegend in Baden-Württemberg produzieren ließ. Dass es dem Land nicht an Potenzial für herausragende funktionale Produktionen mangelt, zeigt unter anderem die international beachtete Filmreihe „Heimat“ von Edgar Reitz, deren Kulissen in Rheinland-Pfalz heute noch Touristen und Cineasten gleichermaßen anziehen.

In der bewegten Geschichte des Landes, von der Römerzeit über das Mittelalter bis in die Neuzeit, liegt viel Potenzial für filmische Umsetzungen. Filme „Made in Rheinland-Pfalz“ könnten sich als Aushängeschild des Landes etablieren und sich positiv auf den Tourismus auswirken.

Doch es mangelt in Rheinland-Pfalz nicht nur an einer institutionellen Filmförderung, sondern auch an Produzenten anderer audiovisueller Medien, beispielsweise im Games-Bereich. Games sind mittlerweile ein Massenmedium. Ca. 34 Millionen Menschen spielen hierzulande regelmäßig digitale Spiele. Darüber hinaus gibt es Gamer in allen Altersklassen. So spielen etwa 29 Prozent der über 50-Jährigen, aber nur 16 Prozent der 10- bis 19-Jährigen mindestens gelegentlich Games. Gaming ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Doch auch Games-Unternehmen haben in Rheinland-Pfalz entscheidende Standortnachteile. Laut einer Studie der Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V. (vbw) sind die fünf wichtigsten Standortfaktoren für deutsche Games-Unternehmen: Mietpreise sowie Personal- und Lebenshaltungskosten, Lebensqualität und Freizeitmöglichkeiten, finanzielle Ausstattung der Länderförderung, technische Infrastruktur und die Verfügbarkeit qualifizierten Personals. Auch wenn Rheinland-Pfalz gegenüber internationalen Standorten der Branche wie Kanada, USA und Japan wenig entgegenzusetzen hat, so besteht doch eine gute Chance, Rheinland-Pfalz als nationalen Gaming-Standort zu etablieren. Bisher kann Rheinland-Pfalz in erster Linie bei dem Standortfaktor „Personal“ punkten. An insgesamt fünf Hochschulstandorten werden in Rheinland-Pfalz Studiengänge mit Bezug zur Games-Industrie angeboten. Von den 30 größten Spiele-Entwicklern in Deutschland (Stand: August 2019) hat mit Ubisoft Blue Byte lediglich einer eine Niederlassung in Rheinland-Pfalz, wobei allerdings der

Mutterkonzern seinen Stammsitz in Frankreich hat und auch weitere Studios in Berlin und Düsseldorf betreibt. Von den größten deutschen Konzernen befindet sich keiner in Rheinland-Pfalz. Das bloße Vorhandensein von Personal scheint also nicht auszureichen. Im Gegenteil. Das Land gibt viel Geld für die Ausbildung von Fachpersonal aus, das aber nach Abschluss seines Studiums Rheinland-Pfalz verlässt, weil es schlicht zu wenig Arbeitgeber in der Branche gibt. Insgesamt sind laut Aussage der Landesregierung in Rheinland-Pfalz 16 Unternehmen als Entwickler und Publisher ansässig. Dies ist deutlich weniger als der Bundesdurchschnitt. Laut dem Jahresbericht des Verbandes „Game“ gibt es in Deutschland nämlich insgesamt (Stand: 2019) 614 Unternehmen, die Spiele entwickeln und vertreiben.

Doch nicht nur um Rheinland-Pfalz, sondern um Deutschland insgesamt ist es in Bezug auf die Games-Branche schlecht bestellt, zumindest was landeseigene Produktionen angeht. Hinsichtlich des Umsatzes, der mit Games erzielt wird, ist Deutschland der größte Markt Europas, weltweit liegt der deutsche Markt auf Rang fünf. Im Jahr 2018 hat die deutsche Spielebranche insgesamt 4,4 Milliarden Euro umgesetzt (Hard- und Software) und damit ein Vielfaches der deutschen Film- und Musikindustrie. Der Anteil, der in Deutschland im Jahr 2018 mit dem Verkauf von Videospiele umgesetzt wurde, liegt bei 3,1 Milliarden Euro. Dennoch sinkt der Marktanteil heimischer Spiele kontinuierlich. Im Jahr 2017 wurden lediglich 5 Prozent des Umsatzes mit heimischen Games erwirtschaftet, im Jahr 2018 waren es sogar nur noch 4,3 Prozent.

Das hat unter anderem finanzielle Gründe. Aufgrund der hohen Kosten und der mangelnden Förderung ist es in Deutschland um bis zu 30 Prozent teurer, ein hochwertiges Spiel produzieren zu lassen, als etwa in Frankreich oder Kanada.

Dies kann auch die Bundesförderung nicht ausgleichen. Derzeit ist nur eine de-minimis Förderung im Rahmen von bis zu 200 000 Euro möglich. Darüber hinaus stößt aber vor allem der Förderprozess in der Branche auf Unverständnis. Zwischen Juni und August 2019 bewarben sich ca. 380 Projekte um eine Förderung, seit September wurden bisher aber nur 21 Bescheide erteilt. Die Entwickler dürfen erst nach Erhalt des Förderbescheides mit der Produktion ihres Spiels anfangen. Die laufenden Kosten für Personal, Miete, Strom etc. müssen sie währenddessen selbst tragen. Selbst ein positiver Förderbescheid kann diese Verluste manchmal nicht mehr ausgleichen. Außerdem müssen die Antragsteller teils eine stundengenaue Planung pro Mitarbeiter abgeben und bei jeder extern zugekauften Leistung dokumentieren, dass die günstigste Variante gewählt wurde. Auf diese Weise lassen sich Spiele weder finanzieren noch produzieren. In Bezug auf die Förderpraxis gibt es aber noch weitere gravierende Mängel. Diese bestehen hinsichtlich der Anrechnung bzw. Anerkennung des sogenannten Eigenanteils. Der Eigenanteil soll sicherstellen, dass Antragsteller einen Teil des Risikos selbst tragen und nicht alle Last auf den Staat abwälzen. Bei der Games-Förderung liegt der Eigenanteil üblicherweise bei 50 Prozent, bei Klein-Unternehmen und Startups kann dieser auf 30 Prozent reduziert werden. Problematisch ist aber nicht der Eigenanteil an sich, sondern die Weigerung des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI), Drittmittel als Eigenanteil anzurechnen. Üblicherweise werden Spiele, insbesondere AAA-Titel, nämlich von Publishern vorfinanziert. Solche „projektbezogenen Zuschüsse“ werden aber nicht als Eigenkapital angerechnet und daher bei der Förderung nicht berücksichtigt. Insbesondere Startups besitzen oft nicht das Eigenkapital, um eine Entwicklung völlig selbstständig zu finanzieren. In solchen Fällen vorhandenes projektbezogenes Kapital nicht als Eigenkapital anzuerkennen, ist in Bezug auf die Games-Branche realitätsfern. Vertreter des Verbandes „Game“ befürchten, dass die Förderung aufgrund dieses Punktes wirkungslos bleiben könnte, da viele Anträge wegen mangelndem Eigenkapital abgelehnt werden. Deutsche Töchter finanzstarker internationaler Konzerne werden solche Probleme nicht haben, da sie von ihren Mutterkonzernen meist mit ausreichenden Mitteln ausgestattet werden. Während also finanzstarke internationale Konzerne die Vorgaben für die Projektförderung erfüllen, gehen deutsche Startups leer aus.

In anderen Ländern, auch innerhalb der EU, sieht das anders aus. So stattete der polnische Staat das international erfolgreiche Vorzeigestudio „CD-Projekt“ mit fast 7 Millionen Euro an staatlichen Fördermitteln aus, auch das Studio Techland

erhielt ca. eine Million Euro staatliche Beihilfe. Die Folge: Während sich die beiden polnischen Studios am internationalen Markt als feste Größe etablieren konnten, haben es deutsche Entwickler nach wie vor schwer, den internationalen Durchbruch zu schaffen.

Aufgrund der nicht vorhandenen institutionellen Filmförderung und der nicht vorhandenen Games-Förderung halten wir den Aufbau einer institutionellen Förderung für audio-visuelle Medien „Made in Rheinland-Pfalz“ für dringend geboten und notwendig.

Mit dem Netzwerkforum GameUP! Rheinland-Pfalz und dem Film- und Medienforum Rheinland-Pfalz sind bereits organisierte Branchenexperten im Land vorhanden. Die Expertise der beiden Foren sollte in jedem Fall in den Aufbau der Förderstrukturen einbezogen werden. Ziel ist es, eine zentrale Institution zu schaffen, die sowohl Beratungsleistungen anbietet als auch den Förderprozess einschließlich Prüfung der Anträge und Auszahlung der Fördermittel durchführt. Die Expertise der Branchenexperten ist notwendig, um eine flexible Möglichkeit der Förderung zu schaffen, die ohne den erheblichen bürokratischen Aufwand der Bundesförderung auskommt. Unternehmen dürfen durch eine Förderung keinen finanziellen Nachteil erleiden.

Ziel der Förderung muss es sein, die Produktionskosten für Filme und Games zu verringern und somit die Produktion hochwertiger Produkte im Land zu ermöglichen. Die Förderung soll kleine und mittelständische Unternehmen ansprechen und Rheinland-Pfalz außerdem zu einem attraktiven Standort für große Unternehmen machen, sofern die Projekte den Kulturtest bestehen.

Zur Umsetzung soll ein Förderfonds eingerichtet werden, über den ein nicht rückzahlbarer Zuschuss für die Entwicklung von Games und Filmen als audiovisuelle Medien, die zur Förderung der kulturellen Vielfalt beitragen, ausbezahlt wird. Um die Förderwürdigkeit nachzuweisen, einen ausreichenden Landesbezug sicherzustellen und Mitnahmeeffekte auszuschließen, werden die beantragten Projekte einem Kulturtest unterzogen. Dieser Kulturtest fragt ab, wie stark der Landesbezug des jeweiligen Projektes ausfällt. Punkte können gesammelt werden, wenn das Projekt einen inhaltlichen Bezug zum Land hat, ausschließlich im Land produziert wird und andere im Land ansässige Firmen indirekt von der Förderung profitieren (etwa als Subunternehmer). Die genaue Ausgestaltung des Kulturtests obliegt der noch zu gründenden Förderinstitution. Antragsberechtigt sind Unternehmen und Einzelpersonen, welche von Rheinland-Pfalz aus die Entwicklung von Spielen oder Filmen leiten oder verantworten. Der Förderfonds ist mit anderen Fördermöglichkeiten, wie zum Beispiel einer Bundesförderung, kombinierbar. Denkbar sind Förderungen in verschiedenen Bereichen wie Konzept, Startups, Infrastruktur, Vernetzung und Präsentation. Darüber hinaus kann in Zusammenarbeit mit den Hochschulen eine besondere Form der Forschung und Ausbildung stattfinden.

Für die Fraktion:
Dr. Jan Bollinger