



Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau
Postfach 3269 | 55022 Mainz

Vorsitzenden des Ausschusses für
Medien, Digitale Infrastruktur und Netzpolitik
Herrn Joachim Paul, MdL
Landtag Rheinland-Pfalz
55116 Mainz



DER MINISTER
Dr. Volker Wissing
Stiftsstraße 9
55116 Mainz
Telefon 06131 16-2201
Telefax 06131 16-2170
poststelle@mwwlw.rlp.de
www.mwwlw.rlp.de

17. Dezember 2018

**Sitzung des Ausschusses für Medien, Digitale Infrastruktur und Netzpolitik am
21. November 2018**

TOP 4 Nachlese Messe „Gamescom“ (Köln): Wirtschaftsfaktor Spieleentwicklung
in Rheinland-Pfalz

Antrag der Fraktion der AfD nach § 76 Abs. 2 GOLT – Vorlage 17/3631

Sehr geehrter Herr Vorsitzender,

in der Sitzung des Ausschusses für Medien, Digitale Infrastruktur und Netzpolitik am
21. November 2018 wurde zu vorgenanntem Tagesordnungspunkt zugesagt, den
Sprechvermerk sowie das Papier zur Games-Förderung in Deutschland des game-
Verband der deutschen Games-Branche zur Verfügung zu stellen. Entsprechend
dieser Zusage erhalten Sie nunmehr die beigefügten Dokumente.

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Volker Wissing

Sprechvermerk

Sitzung des Ausschusses für Medien und Netzpolitik am 21. November 2018

TOP 4 Nachlese Messe „Gamescom“ (Köln): Wirtschaftsfaktor Spieleentwicklung in Rheinland-Pfalz

Antrag der Fraktion der AfD nach § 76 Abs. 2 GOLT

- Vorlage 17/3631 -

Als wesentlicher Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft weist der Wirtschaftszweig Software/Games eine sehr dynamische Entwicklung auf und rückt insbesondere als Impulsgeber für Innovationsprozesse zunehmend in den wirtschaftlichen Fokus. So haben Games neue Software-Entwicklungen und Design-Ansätze hervorgebracht, die heute bereits in unterschiedlichen Anwendungsbereichen eingesetzt werden.

Renommierte Vertreter der Branche wie Ubisoft, Kalypso Media oder Envision Entertainment GmbH sind bereits heute mit Studios in Rheinland-Pfalz vertreten. Daneben haben sich kleinere Entwicklerstudios gebildet.

Rheinland-Pfalz ist zudem ein führender Hochschul- und Ausbildungsstandort für Berufe rund um die Gamesbranche. So wurde z. B. mit dem ersten Studiengang zum Thema Games an einer öffentlichen Hochschule am Standort Trier im bundesweiten Vergleich Pionierarbeit geleistet. Für die Wirtschaftspolitik der Landesregierung gilt es dieses Potenzial an den Hochschulen sowohl für die hiesige Gamesbranche, als auch möglichst für die gesamte Wirtschaft in Rheinland-Pfalz weiter zu erschließen.

Mit dem Software-/Gamesforum GameUP! Rheinland-Pfalz besteht eine Initiative und Plattform, die einen intensiven und zukunftsgerichteten Dialog zwischen den relevanten Akteuren ermöglicht. Seit August 2015 unterstützt das Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau die Etablierung des Software-/Gamesforums GameUP! Rheinland-Pfalz über die Projektförderung der Innovations-Management GmbH (IMG). Der Sitz der Geschäftsstelle GameUP! Rheinland-Pfalz ist an der Hochschule Trier.

GameUP! Rheinland-Pfalz ist die erste Anlaufstelle für die Gamesbranche. Über GameUP! unterstützt die Landesregierung die Gamesbranche, hält den landesweiten Kontakt zu den Hochschulstandorten, unterstützt Studierende, Startups und vernetzt

Branchenvertreter auch über die Landesgrenzen hinaus in andere Netzwerke, auch auf Bundesebene.

Unternehmen der Gameswirtschaft können, wie andere gewerbliche und freiberufliche Unternehmen, am Förder- und Unterstützungsangebot der Investitions- und Strukturbank Rheinland-Pfalz ISB partizipieren.

Ab Dezember 2018 können sich interessierte Gründer/-innen zudem beim Wirtschaftsministerium für eine Förderung im Rahmen des Programms „startup innovativ“ bewerben. Es trägt dem speziellen Förderbedarf innovativer nicht-technologischer Gründungen Rechnung, zu denen in der Regel auch die Gründungen von Games-Unternehmen zählen. Gefördert werden innovative Gründungen bis zum fünften Jahr nach Unternehmensstart mit mindestens 10.000 Euro bis maximal 100.000 Euro.

Die Landesregierung begrüßt auch den geplanten Aufbau eines Digital Hub in Trier und nimmt hierzu an konzipierenden Gesprächen teil. Dabei geht es auch um Unterstützungsmöglichkeiten für Gründerinnen und Gründer der Games-Branche.

Entsprechend der wachsenden Bedeutung der Branche besuchte Wirtschaftsstaatssekretärin Daniela Schmitt die gamescom als weltweit größte Messe für interaktive Unterhaltung erstmals 2016 und daran anschließend in den Jahren 2017 und 2018. Die Branche hat dieses Signal überaus positiv aufgenommen. Im Rahmen ihres Besuchs auf der Gamescom 2018 traf sie sich u.a. mit rheinland-pfälzischen Spieleentwicklern, Publishern und Gründern wie Kalypso Media aus Worms, Ubisoft Blue Byte aus Mainz/Düsseldorf/Berlin, Grimbart Tales aus Kaiserslautern sowie Vertretern der Hochschulen Trier, Mainz und Worms.

Daneben war auch Staatssekretärin für Medien und Digitales, Heike Raab, sowohl 2017 als auch 2018 auf der gamescom präsent. In diesem Jahr diskutierte sie auf dem diesjährigen Gamescom-Congress mit Vertretern des Bundes, der Industrie und der USK über effektiven Jugendschutz bei Online Games. Es folgten anschließend Besuche an den Messeauftritten von Spieleentwicklern aus RLP, der ESL und Nintendo über aktuelle Entwicklungen.

Im Zusammenhang mit den Aktivitäten des Software-/Gamesforums GameUP! Rheinland-Pfalz steht die Landesregierung mit Games-Unternehmen und Vertretern der Games-Branche über regelmäßige Netzwerkgespräche, informelle „Runde Tische“, gemeinsame Teilnahme und Besuche von Messen und Veranstaltungen in ständigem Austausch. Dies betrifft insbesondere auch die im Juli 2018 gegründete Regionalvertretung Rheinland-Pfalz des Dachverbandes der deutschen Games-Branche „GAME“.

Die Landesregierung misst selbstinitiierten Maßnahmen der Wirtschaft eine hohe Bedeutung bei und sieht in der Regionalvertretung Rheinland-Pfalz eine weitere Chance zur Stärkung der Gamesbranche in Rheinland-Pfalz.

Eine Abstimmung und Austausch innerhalb der Branche zu den Bedarfen findet gerade statt und wird den Dialog mit der Landesregierung stärken.

Abschließend sei auch auf die kürzlich erfolgte und nach wie vor gültige Beantwortung der Kleinen Anfrage des Abgeordneten Damian Lohr (Afd) – Drucksache 17/6903 zur Games-Branche in Rheinland-Pfalz vom 30.07.2018 verwiesen.

DEUTSCHER GAMES-FONDS

Modell für eine Games-Förderung des Bundes

Vorgelegt am 24. April 2018

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

Charlottenstraße 62
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Felix Falk
Geschäftsführer

T +49 30 2408779-0
felix.falk@game.de

Maren Schulz
Leiterin Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.schulz@game.de

Inhalt

Executive Summary	3
Herleitung	5
Kriterien des Deutschen Games-Fonds (DGF)	9
Anlage 1 – Berechnungssystematik Produktionsförderung	13
Anlage 2 – Kulturtest	14
Anlage 3 – Anerkennungsfähige Entwicklungskosten	16
Anlage 4 – Kalkulation des notwendigen Budgets	18

Executive Summary

Computer- und Videospiele sind eine der innovativsten kulturellen Ausdrucksformen und als Kulturgut anerkannt. Ihre Technologien und Mechanismen finden heute weit über den Kultur- und Unterhaltungssektor hinaus Anwendung, von der Automobilindustrie bis zum Gesundheitswesen. Im Vergleich zu Ländern wie Kanada, Großbritannien oder Frankreich, die umfangreiche, nachhaltige und erfolgreiche Games-Fördersysteme aufgebaut haben, ist Deutschland als Standort für Games-Entwicklung ohne entsprechende Strukturen auf Bundesebene bislang nicht wettbewerbsfähig. Zuletzt sank der Umsatzanteil deutscher Games-Entwicklungen in Deutschland auf nur noch 6,4 Prozent. Deutschland droht den Anschluss an die Entwicklung dieses Zukunftsmediums zu verlieren.

Maßnahme

Zuletzt und insbesondere auf der gamescom 2017 sowie im Koalitionsvertrag von Union und SPD wurde eine Entwicklungsförderung parteiübergreifend eingefordert. Die Potenziale der deutschen Games-Branche sollen zukünftig noch stärker genutzt werden, um digitale Innovationen, neue Arbeitsplätze und kulturelle Impulse zu ermöglichen. Daher soll ein Förderfonds für kulturell wertvolle Computerspiele eingerichtet werden, der die Entwicklung und Produktion in Deutschland systematisch und spezifisch unterstützt und ein Level-Playing-Field im europäischen Wettbewerb gewährleistet.

Umsetzungsvorschlag

Der Deutsche Games-Fonds (DGF) dient der Projektförderung von Computer- und Videospiele auf Bundesebene. Mit der automatisierten Vergabe von Zuschüssen wird eine langfristige Vision für das Medium und den Standort verfolgt. Am DGF partizipieren gleichermaßen kleine und große Entwicklerstudios, wodurch der Fonds positive Effekte für die gesamte Entwicklerlandschaft nach sich zieht. Gefördert wird die Entwicklung von Prototypen und Produktionen, wenn sie einen Kulturtest bestehen. Durch diese Konstruktion erfüllt der DGF das wichtige Kriterium der Planbarkeit und ist zugleich beihilferechtlich bewährt und mit europäischen Standards vergleichbar.

Auf Basis der Daten der aktuellen und von der Bundesregierung unterstützten Studie zum Games-Standort 2017 ergibt sich für das erste Jahr ein notwendiges Budget in Höhe von 50 Mio.

Euro. Erwartet werden in der Folge Hebeleffekte, die mit denen ähnlicher Fördersystematiken in anderen Ländern vergleichbar sind. In Frankreich werden mit jedem Förder-Euro 8 Euro zusätzliche Investitionen sowie 1,80 Euro zusätzliche Steuer- und Sozialabgaben generiert. Auf Deutschland übertragen, würden durch diesen Hebeleffekt 400 Mio. Euro zusätzliche Investitionen freigesetzt und das Steueraufkommen würde um rund 90 Mio. Euro steigen. Durch die in der Folge der Förderung positiven Marktentwicklungs- und Ansiedlungseffekte ist eine fest budgetierte Weiterentwicklung des DGF von zusätzlichen 5–10 Mio. Euro pro Jahr für die auf die Einführung folgenden fünf Jahre notwendig.

Mit dieser positiven wirtschaftlichen Bilanz des DGF einher geht die Stärkung der kulturellen Vielfalt im Markt für Computer- und Videospiele, indem Innovationen, neue Ideen und deutsche Inhalte verwirklicht werden können. Angesichts der dynamischen Entwicklung der Games-Branche ist eine zeitnahe Umsetzung notwendig, damit die Entwicklerstudios in Deutschland im internationalen Vergleich nicht noch weiter zurückfallen und stattdessen aufholen können.

Herleitung

Ausgangslage

Digitale Spiele sind zum Massenmedium geworden: Jeder zweite Deutsche spielt Computer- und Videospiele. Die Erzählungen und Charaktere aus Games prägen mittlerweile Generationen und beeinflussen unsere Ästhetik und gesellschaftlichen Diskurse. Zugleich existieren zunehmende Wechselbeziehungen zwischen den Medien Film, Buch und Games. Literarische Vorlagen bilden die Grundlage für ein Videospiel, erfolgreiche Spieletitel werden verfilmt und typische Spieleperspektiven werden als neue Inszenierungsformen in Filmen aufgegriffen. Zusätzlich zum Einfluss von Games auf andere Medien, auf unsere Kultur und unsere Ästhetik ist auch die gesellschaftliche und kulturelle Auseinandersetzung mit dem Medium, seinen vielfältigen Erzählformen und seiner Entwicklung gestiegen. Museen auf der ganzen Welt – etwa das Museum of Modern Art (MoMA) in New York – zeigen mittlerweile Games-Ausstellungen. In Deutschland entsteht, unterstützt durch den Deutschen Bundestag, die weltweit größte Sammlung von Computer- und Videospiele. Darüber hinaus finden die Technologien und Interaktionsmechanismen von digitalen Spielen heute weit über den Kultur- und Unterhaltungssektor hinaus Anwendung, beispielsweise in der Automobilindustrie, dem Gesundheitswesen, der Aus- und Weiterbildung oder im Journalismus.

Problem

Computer- und Videospiele sind eine moderne kulturelle Ausdrucksform und allgemein als Kulturgut anerkannt. Im politischen Diskurs standen bisher allerdings die Regulierung und Prävention des Konsums im Vordergrund, nicht jedoch die Förderung kreativer Vielfalt und neuer, hochwertiger Spiele. In Deutschland wurden der kulturelle Wert und die zahlreichen Potenziale der Branche daher lange verkannt. Bisher gibt es keine Förderung von Games-Entwicklungen durch den Bund. Eine strategische Bundesförderung, welche die Entwicklung von kultureller Vielfalt fördernden digitalen Spielen in Deutschland unterstützt, fehlt damit. Zahlreiche Staaten innerhalb und außerhalb Europas (Frankreich, Polen, Großbritannien, Kanada u.v.m.) fördern die Produktion von Games systematisch und nachhaltig, beispielsweise über steuerliche Anreize, Lohnzuschüsse oder über Fondsmodelle. Erschwerend kommt hinzu, dass die Entwicklungskosten in den vergangenen Jahren enorm gestiegen sind. In der Folge können deutsche Unternehmen häufig die Entwicklungskosten aufwendiger Spieletitel mangels der hierfür benötigten finanziellen Ressourcen nicht finanzieren.

Die Kombination aus fehlender staatlicher Unterstützung und einer grundsätzlich schwierigen Finanzierungssituation hat dazu geführt, dass die die Spielkultur weltweit prägenden Titel nur sehr selten in Deutschland produziert werden. Insgesamt verliert der Standort Deutschland an Einfluss. Zuletzt sank der Umsatzanteil deutscher Games-Entwicklungen in Deutschland auf nur noch 6,4 Prozent. Deutschland ist damit ein großer Absatzmarkt für Computer- und Videospiele, aber nur ein kleiner Produktionsstandort. Die Zahl der Arbeitsplätze, bei denen es sich im Vergleich der Kultur- und Kreativwirtschaft überdurchschnittlich häufig um voll sozialversicherungspflichtige Beschäftigungsverhältnisse handelt, sank 2016 um 13 Prozent, während der Markt für Computer- und Videospiele weiterhin stark wächst. Damit verläuft die Entwicklung hierzulande entgegen dem Trend, denn weltweit ist die Games-Branche die am dynamischsten wachsende Medienbranche.

Trotz dieser negativen Vorzeichen ist es einigen zumeist jungen deutschen Unternehmen in den vergangenen Jahren gelungen, international von sich reden zu machen. Die zahlreichen jungen Entwicklerteams in Deutschland gelten als besonders kreativ und innovativ, einige dieser Unternehmen machten beispielsweise beim Deutschen Computerspielpreis erstmals auf sich aufmerksam. Gemessen am Wachstum des Gesamtmarkts bleiben in Deutschland die Potenziale der Games-Branche jedoch zu häufig ungenutzt. Und das, obwohl die Exportquote deutscher Games-Entwicklungen mit 63 Prozent im Vergleich zu anderen Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft besonders stark ist (Bücher 22 Prozent, Musik 9 Prozent, Film 4 Prozent). Derzeit fehlt es an einer Förderung, die sowohl den Unternehmen nach der Gründung das Überleben in Deutschland ermöglicht als auch das nachhaltige Wachstum erlaubt und die den Standort für Ansiedlungen von internationalen Unternehmen attraktiv macht. Ohne ein aktives Gegensteuern drohen deutsche Games-Entwickler international den Anschluss an die Entwicklung dieses Zukunftsmediums zu verlieren. Damit wäre zwangsläufig auch der Verlust von Einfluss auf die Entwicklung des Leitmediums der digitalen Gesellschaft verbunden. Andere Länder und Kulturkreise wie Nordamerika, Japan oder Südkorea werden das Medium prägen und Deutschland wird eine vielfältige Entwicklungslandschaft, kulturelle Vielfalt und damit Arbeitsplätze in der Entwicklung von Games verlieren.

Ziel

Primäres Ziel ist es, die Produktionskosten von Games zu verringern und somit die Entwicklung hochwertiger Spiele in Deutschland zu sichern. Durch eine schnelle Verbesserung der Finanzierungssituation sollen neue künstlerische Spielräume ermöglicht, soll die Qualität hiesiger entwickelter Games erhöht und sollen somit ihre Attraktivität und Verbreitung gesteigert werden. Die Kostensenkung für die Produktion ist zentrale Voraussetzung, um mehr Spiele in Deutschland entwickeln zu können und somit kulturelle Vielfalt im Markt zu bewahren. Von den finanziellen Entlastungen sollen gleichermaßen kleine, mittelständische und große Unternehmen profitieren, da sie im Zusammenspiel alle gemeinsam die Diversität des Mediums und die Stärke Deutschlands als Games-Standort gewährleisten. Durch neue finanzielle Spielräume sollen hiesige Unternehmen in die Lage versetzt werden, neue künstlerische Wege zu beschreiten und neue Ideen und Konzepte verwirklichen zu können.

Es ist zu erwarten, dass durch die Verbesserung der Finanzierungssituation der Unternehmen die Investitionsvolumina in der Computer- und Videospielbranche insgesamt steigen und damit eine bessere Auslastung der Unternehmen und ihrer Dienstleister einhergeht. Dies dient langfristig dazu, eine eigenständige, kreative und erfolgreiche deutsche und europäische Games-Kultur zu etablieren und die Arbeitsplätze zahlreicher Kreativer zu sichern.

Lösung

Es wird die Einführung eines Förderfonds vorgeschlagen, über den (alternativ zu dem Modell einer steuerlichen Förderung) automatisiert ein nicht rückzahlbarer Zuschuss für die Entwicklung von Games als interaktive elektronische Werke, die die kulturelle Vielfalt fördern, ausbezahlt wird. Die auch beihilferechtlich bewährte Förderungswürdigkeit ist durch einen positiven Kulturtest nachzuweisen. Mit dem auf Games spezifisch ausgerichteten Förderfonds wird die Produktion planbar entlastet, werden Finanzierungslücken geschlossen und somit Projekte häufiger und schneller umgesetzt. Antragsberechtigt sind Unternehmen, die von Deutschland aus eine Spieleentwicklung federführend leiten und verantworten. Der Bewilligungszeitraum ist kurz und die Kriterien des Kulturtests sind leicht nachvollziehbar, damit der dynamische Prozess der Spieleentwicklung so wenig wie möglich eingeschränkt wird.

Um alle diese Aspekte zu erfüllen und die gewünschte Schlagkraft zu entwickeln, ist eine substantielle Ausstattung des Förderfonds maßgeblich. Der Förderfonds ist mit bestehenden

Fördermöglichkeiten (beispielsweise Regionalförderung) kombinierbar und ist transparent und unbürokratisch ausgestaltet. Parallel zum Förderfonds müssen begleitende Förderprogramme ausgebaut bzw. neu geschaffen werden. Dazu gehören insbesondere Fördersysteme in den Bereichen Konzepte, Gründung und Start-up, Ausbildung, Forschung und Infrastruktur, Vernetzung und Präsentation auf Auslandsmessen.

Kriterien des Deutschen Games-Fonds (DGF)

1. Förderpolitische Zielsetzung und Grundsätze

Der Deutsche Games-Fonds (DGF) soll die Wettbewerbsfähigkeit und Innovationskraft des Games-Standorts Deutschland stärken. Dies gewährleistet den Erhalt und Ausbau von Spielideen aus Deutschland, von jungen und kleinen Entwicklerstudios bis hin zu großen Unternehmen. Dazu gehören gerade auch mittelständische, zumeist inhabergeführte Unternehmen im Lande. Bei der Entwicklung von Computer- und Videospiele wirken zahlreiche unterschiedliche technische und künstlerische Gewerke zusammen. Digitale Spiele sind Technologietreiber und das meistgenutzte Medium unserer Zeit. Daher macht diese Förderung Deutschland nachhaltig für Investitionen und Ansiedlungen aller Akteure der Games-Branche attraktiv. Deutschland ist ein großer Absatzmarkt für Spiele, aber im Verhältnis dazu ein zu kleiner Produktionsstandort.

Die Förderung soll dazu beitragen:

- Deutschland als Produktionsstandort für Unternehmen attraktiv zu machen,
- die Entwicklung kreativer und innovativer Spielideen, Entwicklungsprozesse und Technologien zu ermöglichen,
- Leuchtturmprojekte zu fördern, um internationale Sichtbarkeit zu bekommen,
- kreative Spieleentwickler für den Standort Deutschland zu halten und zu gewinnen und
- nachhaltig Arbeitsplätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu schaffen.

2. Zweck der Förderung

Gefördert wird die Entwicklung von interaktiven elektronischen Werken, das heißt Computerprogrammen, die auf einer Spielidee beruhen, auf Eingaben des Nutzers reagieren, Bewegtbildinhalte erzeugen, Bildungs- oder Unterhaltungszwecken dienen und zur Veröffentlichung vorgesehen sind, insbesondere Computer- und Videospiele (Games). Zur Entwicklung von Games zählen die Erstellung von Prototypen, die Produktion sowie die Weiterentwicklung eines Games auch nach dessen Veröffentlichung. Ein Anspruch des Antragstellers auf Gewährung des Zuschusses besteht nicht. Die bewilligende Stelle entscheidet im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel. Die Förderung wird in Form eines nicht rückzahlbaren Zuschusses (künftig: Zuschuss) vergeben.

3. Gegenstand der Förderung

Die Förderung von Games nach Ziffer 2 erstreckt sich auf folgende Vorhaben:

- a) Prototypenentwicklung und
- b) Produktion.

4. Förderempfänger

- 4.1 Antrags- und förderberechtigt ist das Unternehmen, das die Entwicklung des Games verantwortlich leitet und prägt. Bei Ko-Entwicklungen ist das Unternehmen nach Ziffer 5.6 antragsberechtigt.
- 4.2 Der Antragsteller muss grundsätzlich seinen Geschäftssitz in Deutschland haben. Hat der Antragsteller seinen Geschäftssitz in einem anderen Mitgliedsstaat der Europäischen Union oder in einem anderen Vertragsstaat des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum hinaus, muss er eine Betriebsstätte oder Niederlassung in Deutschland haben. Voraussetzung für die Auszahlung der Förderung ist der Nachweis per Handelsregisterauszug bzw. bei Einzelpersonen der Nachweis des Wohnsitzes in Deutschland.

5. Allgemeine Fördervoraussetzungen

- 5.1 Der Inhalt des Games darf weder gegen das Grundgesetz noch gegen in der Bundesrepublik Deutschland geltende Gesetze verstoßen. Förderungsfähig sind alle Games, die eine Altersfreigabe bis einschließlich USK 18 der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle erhalten bzw. erwarten lassen.
- 5.2 Das Game muss zur Nutzung durch Endverbraucher bestimmt sein. Diese Bestimmung ist gegeben, wenn das Game der Öffentlichkeit in körperlicher und/oder unkörperlicher Form gegen Entgelt oder auch unentgeltlich zur Verfügung gestellt wird. Nicht für die Nutzung durch Endverbraucher bestimmt sind derartige interaktive elektronische Werke, die ausschließlich für nicht öffentliche oder industrielle Zwecke erstellt werden (z. B. Training von Angestellten, Sicherheitsinstruktionen oder Wartungsanleitungen für Geräte).
- 5.3 Das beantragte Vorhaben darf bei Antragstellung noch nicht begonnen sein.
- 5.4 Mindestens 60 Prozent der anererkennungsfähigen Entwicklungskosten des Games müssen in Deutschland ausgegeben werden.

- 5.5 Fördermittel des DGF können mit Fördermitteln anderer Förderinstitutionen kumuliert werden. Soweit nach deutschem oder europäischem Recht Höchstgrenzen für die Kumulierung von staatlichen Fördermitteln festgelegt sind, sind diese auch für die Förderung nach diesen Regularien zu beachten.
- 5.6 Ko-Entwicklungen sind förderfähig. Antragsberechtigt ist der Ko-Entwickler, wobei hinsichtlich des Sitzes des antragstellenden Ko-Entwicklers 4.2 gilt. Förderfähig sind die anerkannten Entwicklungskosten des Antragstellers und damit sein Anteil am Gesamtprojekt. Der Kulturtest muss erfüllt sein. Abschnitt A des Tests (Kontext, kultureller Inhalt) bezieht sich dabei auf das Gesamtprojekt, Abschnitt B (Kreativteam, kreative Aspekte) auf den Anteil des Antragstellers.

6. Einzelregelung automatisierte Prototypenförderung

- 6.1 Die gesamten Entwicklungskosten müssen mindestens 30.000 Euro betragen.
- 6.2 Der Zuschuss beträgt 50 Prozent der anerkannten Entwicklungskosten und maximal 400.000 Euro.
- 6.3 Die Kosten eines geförderten Prototyps können bei einer späteren Produktionsförderung nicht geltend gemacht werden.
- 6.4 Die Auszahlung des Zuschusses erfolgt bei Projektbeginn mit Nachweis der Geschlossenheit der Finanzierung in Höhe von 80 Prozent des Zuschusses und nach Fertigstellung des Prototyps und Prüfung des Schlusskostenstands von 20 Prozent des Zuschusses.
- 6.5 Die Frist für die Fertigstellung des Prototyps beträgt zwölf Monate ab Auszahlung der ersten Rate. In begründeten Fällen kann die Frist verlängert werden. Der Antragsteller verpflichtet sich, den Prototyp zu einem Game weiterzuentwickeln oder einem Publisher bzw. einem Entwickler zur Weiterentwicklung anzubieten.
- 6.6 Bei Antragstellern, die vor der Antragstellung noch nicht mindestens eine Referenz-Entwicklung veröffentlicht haben, ist die fachliche Eignung durch die Stiftung Digitale Spielkultur (SDS) zu bestätigen.

7. Einzelregelung automatisierte Produktionsförderung

- 7.1 Die gesamten Entwicklungskosten müssen mindestens 100.000 Euro betragen.
- 7.2 Die Berechnung des prozentualen Zuschusses ergibt sich wie folgt: Bei Games mit gesamten Entwicklungskosten in Höhe von 100.000 bis zu 2 Mio. Euro beträgt der

Zuschuss 50 Prozent der anerkennungsfähigen Entwicklungskosten. Ab gesamten Entwicklungskosten von 8 Mio. Euro beträgt der Zuschuss 25 Prozent der anerkennungsfähigen Entwicklungskosten. Zwischen diesen beiden Grenzwerten in Höhe von 2 Mio. Euro und 8 Mio. Euro der gesamten Entwicklungskosten verringert sich der prozentuale Zuschuss linear. Ausschlaggebend für die prozentuale Höhe des Zuschusses ist damit immer die Höhe der im Antrag angegebenen gesamten Entwicklungskosten (siehe Anlage 1).

- 7.3 Die Auszahlung des Zuschusses erfolgt bei Projektbeginn mit Nachweis der Geschlossenheit der Finanzierung und in zwei weiteren Raten, abhängig vom Projektverlauf während der Produktion, sowie einer Abschlussrate nach der Produktion und nach Prüfung des Schlusskostenstandes.

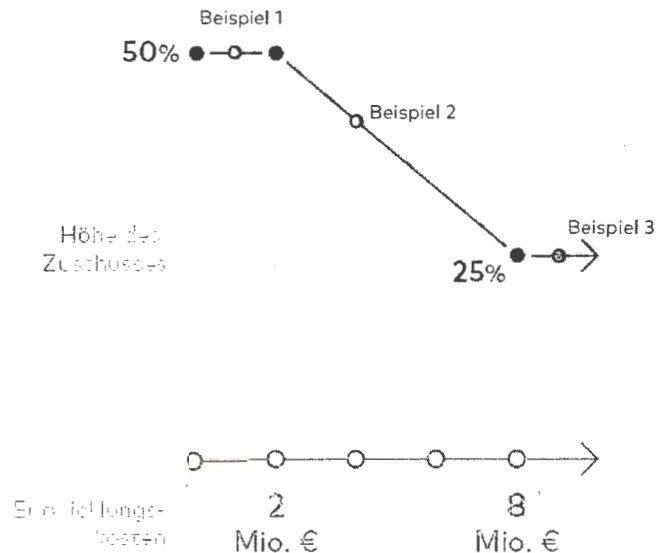
8. Verfahren

- 8.1 Der Prototyp bzw. die Produktion muss die erforderliche Mindestpunktzahl des Kulturtests (Anlage 2) erreichen.
- 8.2 Für die Entwicklung eines Prototyps bzw. einer Produktion kann eine Förderung in Form eines Zuschusses als Anteilsfinanzierung gewährt werden.
- 8.3 Die Höhe des Zuschusses bemisst sich nach den anerkennungsfähigen Entwicklungskosten gemäß Anlage 3.
- 8.4 Der schriftliche Antrag mit allen Anlagen ist an die SDS zu richten. Der Antrag muss vor Beginn des Projekts eingereicht werden und die inhaltliche Beschreibung des Projekts, die Kalkulation der gesamten Entwicklungskosten einschließlich der Aufstellung der anerkennungsfähigen Entwicklungskosten sowie den Finanzierungsplan des Projekts und den Kulturtest enthalten.
- 8.5 Die Prüfung der Mittelverwendung und des Schlusskostenstands erfolgt im Auftrag der SDS.
- 8.6 Der Antrag ist innerhalb von drei Monaten nach Eingang zu bearbeiten.

Anlage 1 – Berechnungssystematik Produktionsförderung

Abgestuftes Fördermodell

Berechnung
Produktionsförderung



Berechnet am Beispiel Frankreich gem. Ernst & Young zur französischen Games-Förderung Crédit d'impôt

Beispiel 1: Bei gesamten Entwicklungskosten von 1,5 Mio. Euro beträgt der Fördersatz 50 Prozent der anerkennungsfähigen Kosten. Bei angenommenen 80 Prozent anerkennungsfähigen Kosten beträgt die Fördersumme 600.000 Euro.

Beispiel 2: Bei gesamten Entwicklungskosten von 4 Mio. Euro beträgt der Fördersatz 44 Prozent der anerkennungsfähigen Kosten. Bei angenommenen 80 Prozent anerkennungsfähigen Kosten beträgt die Fördersumme 1,4 Mio. Euro.

Beispiel 3: Bei gesamten Entwicklungskosten von 9 Mio. Euro beträgt der Fördersatz 25 Prozent der anerkennungsfähigen Kosten. Bei angenommenen 80 Prozent anerkennungsfähigen Kosten beträgt die Fördersumme 1,8 Mio. Euro.

Anlage 2 – Kulturtest

Ein erfolgreich bestandener Kulturtest ist die Grundlage, um den DGF zur Entwicklung von Computer- und Videospiele in Anspruch nehmen zu können. Die Prüfung im Rahmen dieses Kulturtests wird anhand eines Punktesystems vorgenommen. Das Game muss eine Mindestpunktzahl erreichen, um den Kulturtest zu bestehen. In diesem Entwurf werden die Systematik und die Inhalte des Tests skizziert. Die Mindestpunktzahl ist erreicht bei mindestens 17 der 32 Punkte.

Grundvoraussetzung/Kriterien für Inanspruchnahme der Förderung:

Kriterienkatalog

	Punktzahl
Kategorie A) Kontext, kultureller Inhalt	
Setting des Games in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) angesiedelt oder weist zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf.	2
Hauptcharaktere weisen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf oder stellen eine Persönlichkeit der deutschen oder europäischen Zeit- und Weltgeschichte oder eine fiktive Figur der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte dar.	2
Game erscheint mindestens in deutscher Text- bzw. Sprachausgabe.	3
Das dem Game zugrundeliegende Thema, seine Motive oder Ideen weisen einen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf, z. B. a. Spielgestaltung, Story oder Design des Spiels greifen Deutschlands Kultur (Alltagskultur, Popkultur, Spielekultur, Jugendkultur, Hochkultur, Lernkultur, Medienkultur etc.), Gesellschaft, Identität, die deutsche Geschichte oder Aspekte des Lebens in Deutschland oder im EWR auf, b. die Story des Spiels beruht auf einer Grundlage aus dem deutschen oder europäischen (Sprach-)Raum, z. B. auch Märchen, Sagen und Science-Fiction, c. das Spiel entspricht der deutschen Spieltraditionen oder entwickelt diese weiter, d. das Spiel stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Deutschland oder dem EWR heraus oder e. Widerspiegelung des deutschen Kulturerbes.	2

Die IP (Intellectual Property) wurde durch den Antragsteller entwickelt.	2
Das Game ist kulturell besonders innovativ, beispielsweise im Bereich Spielmechanik, Erzählstruktur oder Grafik.	2
Kategorie B) Kreativteam, kreative Aspekte	
Das Vorhaben lässt einen besonderen Fördereffekt für die deutsche Kultur- und Kreativwirtschaft erwarten, so dass ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten in Deutschland stattfindet.	4
Mindestens 50 Prozent der Teammitglieder haben ihren Wohnsitz in Deutschland, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der deutschen Kultur vertraut, beispielsweise aufgrund in Deutschland erworbener Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in Deutschland.	4
Die folgenden Teammitglieder haben ihren Wohnsitz in Deutschland oder werden dort besteuert. Eine Person kann mehrere Funktionen innehaben, aber maximal zwei Punkte erreichen:	
Producer	1
Creative Director/Autor/Konzeptentwickler	1
Leitender Sounddesigner/Komponist	1
Artdirector	1
Technical Director	1
Leitender Game-Designer	1
Das Team enthält Absolventen von deutschen Universitäten oder Hochschulen, deren Abschluss bis zu zwei Jahre zurückliegt, bzw. wohnt in Deutschland.	1
Zusammenarbeit mit einer deutschen Universität oder Forschungseinrichtung.	2
Gesamte Entwicklungskosten entstehen zu mindestens 50 Prozent in Deutschland.	2

Anlage 3 – Anerkennungsfähige Entwicklungskosten

Folgende Aufwendungen sind zuschussfähig, soweit sie in einem wirtschaftlichen Zusammenhang mit der Entwicklung des Games stehen und in Deutschland oder einem anderen Mitgliedsstaat der Europäischen Union oder einem Vertragsstaat des Europäischen Wirtschaftsraums anfallen:

1. Personalaufwand des Entwicklers, sofern die diesem Aufwand zugrunde liegenden Leistungen von Personen erbracht werden, die in Deutschland oder einem anderen Mitgliedsstaat der Europäischen Union (EU) oder einem Vertragsstaat des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) steuerpflichtig sind;
2. Absetzungen für die Abnutzung des beweglichen Anlagevermögens; wird dieses bewegliche Anlagevermögen nicht während seiner gesamten Nutzungsdauer für die Entwicklung des Games verwendet, gilt nur die nach den Grundsätzen ordnungsmäßiger Buchführung ermittelte Wertminderung während der Dauer des Vorhabens als förderungsfähig;
3. Kosten für die Beauftragung Dritter, die in Deutschland oder einem anderen Mitgliedsstaat der EU oder einem Vertragsstaat des EWR steuerpflichtig sind, für die Entwicklung des interaktiven elektronischen Werks bis zu einem Höchstbetrag in Höhe von 50 Prozent der gesamten Entwicklungskosten;
4. Kosten für die Überlassung der Nutzung oder des Rechts auf Nutzung von Rechten, insbesondere von Urheberrechten und gewerblichen Schutzrechten, von gewerblichen, technischen, wissenschaftlichen und ähnlichen Erfahrungen, Kenntnissen und Fertigkeiten, sofern dem Entwickler diese Kosten von einem Unternehmen mit Sitz in Deutschland, in einem anderen Mitgliedsstaat der EU oder einem Vertragsstaat des EWR in Rechnung gestellt werden;
5. Kosten für System- und Anwendungsprogramme (inkl. Game-Engine und Middleware), sofern dem Entwickler diese Kosten von einem Unternehmen mit Sitz in Deutschland, in einem Mitgliedsstaat der EU oder in einem Vertragsstaat des EWR in Rechnung gestellt werden;

6. Kosten für die Überprüfung des Games einschließlich der Kosten für die Gewinnung von Nutzern zur Erprobung und Analyse des interaktiven elektronischen Werks, sofern dem Entwickler diese Kosten von einem Unternehmen mit Sitz in Deutschland, in einem anderen Mitgliedsstaat der EU oder in einem Vertragsstaat des EWR in Rechnung gestellt werden;
7. Gemeinkosten des Entwicklers, die im Sinne der Entwicklung des Projekts anteilig anfallen.

Anlage 4 – Kalkulation des notwendigen Budgets

Auf Basis der im Rahmen der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung von BKM und BMWi unterstützten „Studie zur Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland“¹ werden im Folgenden Annahmen zum benötigten Budget bei der Umsetzung eines Deutschen Games-Fonds sowie zu den erwarteten Hebeleffekten einer solchen Förderung getroffen.

A) Notwendiges Budget

1. 549 Mio. Euro Entwicklungsumsatz in Deutschland (Stand 2015, vgl. Studie)
 2. Ca. 35 Prozent der Entwicklungen bestehen den Kulturtest (vgl. GB, Frankreich)
Zwischensumme: 192,15 Mio. Euro
Ca. 80 Prozent der gesamten Entwicklungskosten sind anerkennungsfähige Entwicklungskosten (vgl. GB, Frankreich) - Zwischensumme: 153,72 Mio. Euro
 3. 50 Prozent Förderquote bei 10 Prozent des Entwicklungsvolumens in Deutschland (Gesamtentwicklungskosten des Projekts 0,1 Mio. bis 2 Mio. EUR) = 7,69 Mio. Euro
~37,5 Prozent Förderquote bei 16 Prozent des Entwicklungsvolumens in Deutschland (Gesamtentwicklungskosten des Projekts 1 Mio. bis 5 Mio. EUR) = 9,22 Mio. Euro
25 Prozent Förderquote bei 74 Prozent des Entwicklungsvolumens in Deutschland (Gesamtentwicklungskosten des Projekts ab 5 Mio. EUR) = 28,35 Mio. Euro
 4. Zwischensumme: 7,69 + 9,22 + 28,35 = 45,3 Mio. Euro
- **Erstes Jahr = 50 Mio. Euro notwendige Förderung**

Positive Marktentwicklungs- und Ansiedlungseffekte werden angenommen (vgl. GB, Kanada, Frankreich). Um diese zu ermöglichen, ist eine **fest budgetierte Weiterentwicklung von zusätzlichen 10 Mio. Euro pro Jahr** für die auf die Einführung folgenden fünf Jahre notwendig.

B) Hebelwirkung (Werte aus Frankreich² auf Deutschland angewendet)

1. Pro 1 Euro Förderung 8 Euro zusätzliche Investitionen im Games-Sektor
50 Mio. Euro * **Faktor 8 = 400 Mio. Euro zusätzliche Investitionen**
2. Pro 1 Euro Förderung 1,8 Euro zusätzliche Steuer- und Sozialabgaben
50 Mio. Euro * **Faktor 1,8 = 90 Mio. Euro zusätzliche Steuer- und Sozialabgaben**

¹ http://www.hamburgmediaschool.com/fileadmin/user_upload/Dateien/Forschung/FoKo/GAMES-Studie_Executive-Summary_V1-1_2017-08-23.pdf

² Ernst & Young zur französischen Games-Förderung crédit d'impôt.