Evaluation der „Computerspieleförderung des Bundes“

Bericht

23. November 2023

pwc

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis I
Tabellenverzeichnis II
Abkürzungsverzeichnis V
Kurzzusammenfassung VII
1. Ausgangslage 1
1.1. Gegenstand des Auftrags 1
1.2. Die Computerspieleförderung im Überblick 2
1.2.1. De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung 3
1.2.2. Computerspieleförderung des Bundes 4
2. Methodisches Vorgehen 6
2.1. Daten- und Dokumentenanalyse 6
2.2. Online-Befragung 6
2.2.1. Befragung der geförderten Unternehmen 6
2.2.2. Befragung nicht geförderter Unternehmen 8
2.3. Workshop und Stakeholder-Interviews 9
3. Wirtschaftliche Kennzahlen der Games-Branche 10
3.1. Die Games-Branche in der amtlichen Statistik 10
3.2. Die Games-Branche in der nicht amtlichen Statistik 11
4. Allgemeine Kennzahlen zur Förderung 14
4.1. Gestellte Anträge 14
4.2. Antragsteller*innen und geförderte Unternehmen 16
4.3. Geförderte Vorhaben 22
4.4. Bewilligte Fördermittel, geplante Projektkosten und Förderquoten 24
4.4.1. De-minimis-Beihilfe 24
4.4.2. Computerspieleförderung des Bundes 25
5. Zielerreichungskontrolle 33
5.1. Zielgruppenerreichung 33
5.2. Umsetzung der Vorhaben 33
5.2.1. Finanzierungsquellen 33
5.2.2. Projektorganisation 36
5.3. Ergebnisse der Fördermaßnahme 38
5.4. Wirkungen der Fördermaßnahme 43
5.4.1. Markterfolg der geförderten Spiele 43
5.4.2. Beschäftigungseffekte und Umsatzeffekte bei den geförderten Unternehmen 47
5.5. Kooperationen und Spillover-Effekte 54
5.6. Weitere Themen 57
5.7. Zusammenfassende Bewertung der Zielerreichung 61
6. Wirkungskontrolle 63

7. Wirtschaftlichkeitskontrolle 68
7.1. Vollzugswirtschaftlichkeit 68
7.1.1. Ressourcenverbrauch 68
7.1.2. Prozessanalyse 69
7.2. Maßnahmenwirtschaftlichkeit 79
7.2.1. Hebelwirkung 80
7.2.2. Ausgaben pro geschaffenen Arbeitsplatz 80
7.3. Gefährdungsanalyse 81
8. Aspekte der Ausgestaltung der Fördermaßnahme 82
8.1. Projektbezogener, nicht rückzahlbarer Zuschuss 82
8.1.1. Verteilung begrenzter Fördermittel auf die Fördernehmer*innen 83
8.1.2. Bedingt rückzahlbare Förderung 85
8.2. Steuerförderung 86
9. Exkurs: Internationaler Vergleich 89
9.1. Ausgangslage internationaler Vergleich 89
9.2. Methodisches Vorgehen 89
9.3. Verwendete Daten 90
9.4. Ausgangslage in den Vergleichsländern 91
9.4.1. Finnland 92
9.4.2. Frankreich 92
9.4.3. Kanada 92
9.4.4. Polen 93
9.4.5. Schweden 93
9.4.6. Vereinigtes Königreich 93
9.5. Identifizierte Fördersysteme der Vergleichsländer 94
9.5.1. Steuerförderung 94
9.5.2. Nicht-monetäre Unterstützung 101
9.5.3. Projektbezogene, nicht rückzahlbare Zuschüsse 104
9.5.4. Subventionierte Kredite 108
9.5.5. Anwendung in der Vergleichsgruppe 109
9.6. Zusammenfassendes Fazit internationaler Vergleich 109
10. Handlungsvorschläge 112
10.1. Mögliche Ausgestaltung der Förderung 112
10.2. Prozessoptimierung 115
10.3. Planung und Monitoring 116
Literatur- und Quellenverzeichnis 118
Anhang 121
Anlage 1 121
Anlage 2 128

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Anzahl eingereichter Antragsskizzen (De-minimis-Beihilfe) und Förderanträge (Computerspieleförderung des Bundes) 15
Abbildung 2: Anzahl geförderter Unternehmen 2019 bis 2023 18
Abbildung 3: Verteilung der an der Befragung teilnehmenden Unternehmen auf Größenklassen (Online-Befragung) 19
Abbildung 4: Anzahl bewilligter Vorhaben (Anträge, die im Evaluierungszeitraum 2019 bis 2022 eingegangen sind) 23
Abbildung 5: Bewilligte Fördermittel (EUR Millionen) bei der Computerspieleförderung des Bundes nach Unternehmensgröße (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge) 30
Abbildung 6: Durchschnittlich bewilligte Fördermittel (EUR Millionen) bei der Computerspieleförderung des Bundes nach Unternehmensgröße (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge) 30
Abbildung 7: Verteilung der bewilligten Fördermittel (EUR Millionen) auf Unternehmen mit und ohne ausländischem Mutterkonzern (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge) .. 32
Abbildung 8: Finanzierungsquellen (Online-Befragung) 34
Abbildung 9: Änderungen im Projektverlauf (Online-Befragung) 37
Abbildung 10: Gründe für Änderungen im Projektverlauf (Online-Befragung) 37
Abbildung 11: Plattformen der Veröffentlichung der geförderten Vorhaben (Online-Befragung) 42
Abbildung 12: Genutzte Geschäftsmodelle der geförderten Vorhaben (Online-Befragung) 42
Abbildung 13: Durchschnittliche Umsatzanteile der Absatzmärkte der geförderten Spiele (Online-Befragung) 45
Abbildung 14: Marktdurchdringung der geförderten Spiele (Online-Befragung) 45
Abbildung 15: Bereits erzielter Umsatz mit geförderten Spielen (Online-Befragung) 46
Abbildung 16: Erwarteter Umsatz in unmittelbarer Verbindung mit den geförderten Vorhaben in den nächsten fünf Jahren (Online-Befragung) 47
Abbildung 17: Beschäftigungseffekte der De-minimis-Beihilfe (Online-Befragung) 48
Abbildung 18: Anteil der F&E-Kosten an den gesamten Vorhabenkosten (Online-Befragung) .. 56
Abbildung 19: Ergriffene Maßnahmen zum nachhaltigen Wirtschaften und zur Sensibilisierung für Umwelt- und Klimaschutzthemen (Online-Befragung) 60
Abbildung 20: Relevanz der Förderung für die Umsetzung der Vorhaben (Online-Befragung) .. 64
Abbildung 21: Bedeutung der Förderung für die (zukünftige) Unternehmensentwicklung (Online-Befragung) 65
Abbildung 22: Übersicht Förderziele und -modelle 115

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Befragungsrücklauf (Vorhaben) nach Jahr der Bewilligung (Online-Befragung) 7
Tabelle 2: Befragungsrücklauf nach Art und Status der Vorhaben (Online-Befragung) 8
Tabelle 3: Umsatz der Games-Branche in Deutschland (in EUR Millionen) 12
Tabelle 4: Anzahl Unternehmen und Anzahl Beschäftigte in der Games-Branche 2018 bis 2023 13
Tabelle 5: Anträge für die De-minimis-Beihilfe 15
Tabelle 6: Anträge für die Computerspieleförderung des Bundes 16
Tabelle 7: Anzahl geförderter Unternehmen 17
Tabelle 8: Geförderte Unternehmen nach Anzahl der Förderungen (beide Förderrichtlinien) 17
Tabelle 9: Verteilung (geförderter) Unternehmen nach Größenklassen (Online-Befragung) 19
Tabelle 10: Verteilung der geförderten Unternehmen nach Gründungsjahr (Online-Befragung) 20
Tabelle 11: Tätigkeitsbereiche der Fördernehmer*innen (Online-Befragung) 22
Tabelle 12: Anzahl der geförderten Projekte je Vorhabenart und Status 23
Tabelle 13: Geschlecht der Projektleitung (Online-Befragung) 24
Tabelle 14: Bewilligte Fördermittel bei der De-minimis-Beihilfe 25
Tabelle 15: Geplante Projektkosten bei der De-minimis-Beihilfe 25
Tabelle 16: Bewilligte Fördermittel bei der Computerspieleförderung des Bundes (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge 26
Tabelle 17: Geplante Projektkosten bei der Computerspieleförderung des Bundes (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge 27
Tabelle 18: Verteilung der bewilligten Fördermittel auf verschiedene Vorhabengrößen bei der Computerspieleförderung des Bundes (Antragseingang bis Dezember 2022) 28
Tabelle 19: Verteilung der geförderten Vorhaben nach Unternehmensgrößenklassen (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge 29
Tabelle 20: Verteilung der bewilligten Fördermittel großvolumiger Vorhaben nach Konzernstruktur (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge, Vorhaben mit geplanten Projektkosten über EUR 2 Millionen) 31
Tabelle 21: Finanzierungsquellen nach Unternehmensgrößenklassen (Online-Befragung) 35
Tabelle 22: Geschätzte Höhe der nicht förderfähigen Kostenpositionen in Relation zu den Gesamtkosten der förderfähigen Kostenpositionen (Online-Befragung) 36
Tabelle 23: Status der Prototypen (Online-Befragung) 38
Tabelle 24: Weiterentwicklung der Prototypen (Online-Befragung) 39
Tabelle 25: Status der Produktionen (Online-Befragung) 40
Tabelle 26: Anzahl der abgeschlossenen Spieleentwicklungen – Prototypen und Produktionen (Online-Befragung) 41
Tabelle 27: Anzahl der Vorbestellungen, Verkäufe und Wishlist-Einträge für geförderte Spiele (Online-Befragung) 43

Tabelle 28: Schätzung der durchschnittlichen Anzahl der Spieler*innen der geförderten Spiele („monthly active users“) nach Release (Online-Befragung) 44
Tabelle 29: Beitrag der De-minimis-Beihilfe zur Unternehmensentwicklung (Online-Befragung) 49
Tabelle 30: Anzahl der beschäftigten Mitarbeitenden in den geförderten Unternehmen (VZÄ) (Online-Befragung) 49
Tabelle 31: Anzahl der beschäftigten Mitarbeitenden in den geförderten Unternehmen (VZÄ) (Hochrechnung) 50
Tabelle 32: Anzahl der aufgrund der Förderung geschaffenen Arbeitsplätze (VZÄ) (Online-Befragung) 50
Tabelle 33: Anzahl der aufgrund der Förderung geschaffenen Arbeitsplätze (VZÄ) (Hochrechnung) 51
Tabelle 34: Anzahl Beschäftigte in der Games-Branche 2019 bis 2022 52
Tabelle 35: Beitrag der Computerspieleförderung des Bundes zur Unternehmensentwicklung (Online-Befragung) 53
Tabelle 36: Erwarteter Beitrag der Computerspieleförderung des Bundes zur Unternehmensentwicklung (Online-Befragung) 54
Tabelle 37: Kooperationen im Rahmen der geförderten Vorhaben (Online-Befragung) 55
Tabelle 38: Im Rahmen der geförderten Vorhaben entwickelte Innovationen (Online-Befragung) 56
Tabelle 39: USK-Einstufung gemäß § 14 JuSchG der geförderten Vorhaben 58
Tabelle 40: Für Fördernehmer*innen interessante Fördermodelle (Online-Befragung) 66
Tabelle 41: Relevante Entwicklungsstadien für eine Förderung (Online-Befragung) 67
Tabelle 42: Vollzugswirtschaftlichkeit (Betrachtungszeitraum Oktober 2019 bis Dezember 2022) 69
Tabelle 43: Prozentuale Verteilung der Projekte nach Bearbeitungszeiträumen (De-minimis-Beihilfe) 70
Tabelle 44: Durchschnittliche Bearbeitungszeiten (De-minimis-Beihilfe) 71
Tabelle 45: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen im Rahmen der Antragstellung (De-minimis-Beihilfe) (Online-Befragung) 72
Tabelle 46: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen im Rahmen der Antragstellung (De-minimis-Beihilfe) im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren (Online-Befragung) 73
Tabelle 47: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen während des Förderzeitraums (De-minimis-Beihilfe) (Online-Befragung) 73
Tabelle 48: Prozentuale Verteilung der Projekte nach Bearbeitungszeiträumen (Computerspieleförderung des Bundes) 75
Tabelle 49: Durchschnittliche Bearbeitungszeiten (Computerspieleförderung des Bundes) 75
Tabelle 50: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen im Rahmen der Antragstellung (Computerspieleförderung des Bundes) (Online-Befragung) 76
Tabelle 51: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen im Rahmen der Antragstellung (Computerspieleförderung des Bundes) im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren (Online-Befragung) 77
Tabelle 52: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen während des Förderzeitraums (Computerspieleförderung des Bundes) (Online-Befragung) 78

Tabelle 53: Hebelwirkung der Computerspieleförderung (beide Förderrichtlinien) 80
Tabelle 54: Maßnahmenwirtschaftlichkeit der Computerspieleförderung des Bundes (Hochrechnung) 81
Tabelle 55: Indikative Ableitung des Fördermittelbedarfs basierend auf den Bewilligungen im Jahr 2020 bis 2022 85
Tabelle 56: Strukturdaten der Vergleichsländer mit Steuerförderung 100
Tabelle 57: Strukturdaten der Vergleichsländer mit nicht-monetärer Förderung 103
Tabelle 58: Strukturdaten der Vergleichsländer mit projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüssen 107
Tabelle 59: Nutzung der Förderinstrumente in den Vergleichsländern 109
Tabelle 60: Indikative Ableitung des Fördermittelbedarfs basierend auf den Bewilligungen im Jahr 2020 bis 2022 113
Tabelle 61: Strukturdaten Finnland 121
Tabelle 62: Strukturdaten Frankreich 122
Tabelle 63: Strukturdaten Polen 123
Tabelle 64: Strukturdaten Schweden 124
Tabelle 65: Strukturdaten Vereinigtes Königreich 125
Tabelle 66: Strukturdaten Kanada 126
Tabelle 67: Weitere Strukturdaten der Vergleichsländer 127

Abkürzungsverzeichnis

AZA	Antrag für Bundeszuwendung auf Ausgabenbasis
AZK	Antrag für Bundeszuwendung auf Kostenbasis
BHO	Bundeshaushaltsordnung
BIP	Bruttoinlandsprodukt
BMDV	Bundesministerium für Digitales und Verkehr (vormals BMVI)
BMVI	Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (mittlerweile BMDV)
BMWK	Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz
CNC	Centre National du Cinéma et de l'Image Animée
DLR	Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt, Köln
DLR-PT	DLR-Projektträger, Bonn
EGDF	European Games Developer Federation
ESAC	Entertainment Software Association of Canada
EU	Europäische Union
EWR	Europäischer Wirtschaftsraum
FZulG	Forschungszulagengesetz
JuSchG	Jugendschutzgesetz
KMU	Kleine und mittlere Unternehmen
PwC	PricewaterhouseCoopers GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
SNJV	Syndicat National du Jeu Vidéo
Tz	Textziffer
UKIE	Association for UK Interactive Entertainment
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
VGEC	Video Games Tax Relief
VGTR	Video Games Expenditure Credit
VZÄ	Vollzeitäquivalente

Aus rechentechnischen Gründen können in den Tabellen Rundungsdifferenzen in Höhe von ± einer Einheit (€, % usw.) auftreten.

Kurzzusammenfassung

Auftrag

Mit der „Computerspieleförderung des Bundes“ unterstützt die Bundesregierung seit 2019 die Computerspielentwicklung in Deutschland. Die Förderung wurde in zwei Schritten aufgesetzt: Die erste Förderrichtlinie („De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung des Bundes“) wurde im April 2019 veröffentlicht und hatte eine Laufzeit bis zum 31. Dezember 2021. Die zweite, EU-notifizierte Förderrichtlinie („Computerspieleförderung des Bundes“) wurde am 28. September 2020 veröffentlicht und hat aktuell eine Laufzeit bis zum 31. Dezember 2023. Die Zuständigkeit für das Thema „Games“ wurde im Dezember 2021 vom damaligen Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) auf das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) übertragen. Projektträger des Ministeriums ist ein Bereich des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt (DLR), der DLR-PT.

Das BMWK hat im Februar 2023 die PricewaterhouseCoopers GmbH Wirtschaftsprüfungs-gesellschaft (PwC) mit der Evaluation der „Computerspieleförderung des Bundes“ im Förderzeitraum 1. Oktober 2019 bis 31. Dezember 2022 beauftragt. Die Evaluation soll einen Beitrag zur Erfolgskontrolle nach § 7 Abs. 2 Bundeshaushaltsordnung (BHO) und den zugehörigen allgemeinen Verwaltungsvorschriften leisten. Darüber hinaus wurde am 24. August 2023 eine Leistungserweiterung um die ergänzende Bewertung des Games-Standortes Deutschland im internationalen Vergleich beauftragt.

Neben den Daten des BMWK und des DLR-PT wurde auf Informationen des game-Verbands zurückgegriffen, Informationen im Rahmen einer Online-Befragung von Fördernehmer*innen und von Nicht-Fördernehmer*innen erhoben und verschiedene Interviews mit Stakeholdern geführt. Darüber hinaus wurden verschiedene öffentliche Sekundärdaten genutzt.

Mitteleinsatz

Unter der De-minimis-Beihilfe wurden Fördermittel in Höhe von insgesamt EUR 25,9 Millionen eingesetzt. Die durchschnittliche Zuwendungshöhe pro Vorhaben lag für Prototypen bei TEUR 107,8 und für Produktionen bei TEUR 121,2. Die geplanten Projektkosten der damit bezuschussten Vorhaben belaufen sich auf EUR 39,4 Millionen.

Im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes wurden im Evaluierungszeitraum insgesamt EUR 136,0 Millionen bewilligt. Hier lag die durchschnittliche Zuwendungshöhe je Vorhaben für Prototypen bei TEUR 116,9, für Produktionen bei TEUR 604,5. Mit den bewilligten Vorhaben sind geplante Projektkosten in Höhe von EUR 334,9 Millionen verbunden. Die höchste Fördersumme, die einem Vorhaben im Evaluierungszeitraum bewilligt wurde, betrug EUR 5,5 Millionen.

Allgemeine Kennzahlen zur Förderung

Im Evaluierungszeitraum wurden insgesamt 716 Skizzen und Förderanträge eingereicht. 387 Skizzen entfielen auf die erste Förderrichtlinie (De-minimis-Beihilfe) und 329 weitere Förderanträge auf die zweite Förderrichtlinie (Computerspieleförderung des Bundes).

Unter der De-minimis-Beihilfe wurden 222 Vorhaben gefördert (bzw. 226 Projekte, darunter vier Verbundprojekte).[1] Im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes erhielten 265 Vorhaben

[1] Bereinigt um Widerrufe. Verbundprojekte sind solche, bei denen sich zwei Unternehmen für ein Vorhaben zusammengeschlossen haben.

einen Zuschuss (bzw. 271 Projekte, darunter sechs Verbundprojekte).[2] Damit beläuft sich die Gesamtzahl der unter beiden Richtlinien geförderten Vorhaben auf 487, welche von insgesamt 360 verschiedenen Unternehmen umgesetzt wurden.

Die Förderung wurde insgesamt zu über 90% von Kleinst- oder kleinen Unternehmen in Anspruch genommen, wobei die erste Förderrichtlinie insbesondere Kleinstunternehmen erreichte, die zweite Förderrichtlinie verstärkt auch größere Unternehmen.

Die meisten der geförderten Unternehmen sind jüngere, bis zu zehn Jahre alte Unternehmen. Der Großteil der Unternehmen wurde zwischen 2010 und 2020 gegründet, davon die meisten in den Jahren, in denen die Bundesförderung aufgesetzt wurde. Die Tätigkeitsbereiche der geförderten Unternehmen verteilten sich zu mehr als drei Viertel – gemessen an der Arbeitszeit der Mitarbeitenden – auf die Entwicklung von Games.

Rund 11% der Unternehmen, die eine De-minimis-Beihilfe erhalten haben, gehören einem Konzern an, davon sind etwa die Hälfte nicht in Deutschland ansässige Konzerne. Etwa 9% der Unternehmen, die im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes gefördert wurden, gehören einem ausländischen Konzern an. Für Unternehmen, die unter der zweiten Förderrichtlinie gefördert wurden, liegen keine Informationen über die Zugehörigkeit zu nationalen Mutterkonzernen vor.

Von den EUR 136,0 Millionen bewilligten Fördermitteln im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes erhielten kleine Unternehmen in Summe EUR 60,5 Millionen (44% der im Evaluierungszeitraum bewilligten Fördermittel). Auf Kleinstunternehmen entfielen rund 25%, auf mittlere Unternehmen rund 14% und auf Großunternehmen rund 3%.

Ein großer Teil der an der Befragung teilnehmenden Unternehmen kooperierte bei der Realisierung der Vorhaben mit anderen Unternehmen. Knapp 70% der Befragten gaben explizit an, dass sie im Rahmen der geförderten Vorhaben neue Technologien oder Methoden entwickelt haben. 61% der Befragten nutzen diese für die eigene Entwicklung, in den übrigen Fällen wurden die entwickelten Innovationen laut Angaben der Befragten auch von anderen Unternehmen in der Games-Branche oder Unternehmen aus anderen Branchen eingesetzt.

Zielerreichungskontrolle

Die angestrebten Zielgruppen der Bundesförderung werden grundsätzlich erreicht.

Beide Förderrichtlinien erzielten positive Beschäftigungseffekte. Den befragten Fördernehmer*innen zufolge haben 70% der im Rahmen der ersten Förderrichtlinie geförderten Unternehmen neue Arbeitsplätze geschaffen, 63% sicherten Arbeitsplätze. Im Rahmen der zweiten Förderrichtlinie wurden im Evaluierungszeitraum schätzungsweise 1.725 Vollzeitarbeitsplätze geschaffen.[3] Nichtgeförderte Unternehmen schufen im selben Zeitraum durchschnittlich weniger Arbeitsplätze.

Die Computerspieleförderung trägt zur Anzahl der Spieleveröffentlichungen in Deutschland bei. Über 80% der befragten Fördernehmer*innen bewerteten den Beitrag der Förderung (für beide Förderrichtlinien) zur Spieleentwicklung positiv. Unter der De-minimis-Beihilfe sind 75% aller abgeschlossenen Produktionen bereits veröffentlicht worden, unter der Computerspieleförderung des Bundes wurden 67% aller abgeschlossenen Produktionen veröffentlicht.[4]

Die Förderung hatte einen positiven Einfluss auf die Unternehmensentwicklung und die Positionierung auf dem internationalen Markt. Die Förderung trägt nach Einschätzung der Befragungsteilnehmer*innen in einem Umfang zur Unternehmensentwicklung bei, der über den

2 Bereinigt um Widerrufe.
3 Basierend auf gewichteter Hochrechnung.
4 Erhebungszeitpunk Juni/Juli 2023.

Rahmen der geförderten Projekte hinausgeht. 45% der Befragten erzielten zusätzliche Umsätze, die über die im Rahmen der geförderten Vorhaben erzielten Umsätze hinausgehen.

Die Anzahl der Unternehmen in der Games-Branche ist seit 2018 kontinuierlich gestiegen. Die meisten geförderten Unternehmen wurden in den Jahren gegründet, in denen die Bundesförderung aufgesetzt wurde. Es besteht damit zumindest ein zeitlicher Zusammenhang und es ist anzunehmen, dass die Computerspieleförderung zumindest teilweise einen Beitrag zur Neugründung von Unternehmen geleistet hat.

Somit hat die Förderung grundsätzlich zur Erreichung der formulierten Ziele beigetragen.

Wirkungen

Der Befragung der Fördernehmer*innen zufolge wären 72% der Spieleentwicklungen ohne die Förderung des Bundes nicht umgesetzt worden. Für 34% der Vorhaben ermöglichte die Förderung ein größeres Budget, für 28% die Umsetzung veränderter Inhalte. Ohne Förderung hätte keines der Vorhaben ohne Veränderungen durchgeführt werden können.

In den Unternehmen wirkt sich die Förderung positiv auf den Kompetenzerwerb, den Erfolg der Prototypenentwicklung und die Arbeitsplatzsicherung sowie den Arbeitsplatzausbau aus. Insgesamt schätzt die Mehrheit der Befragten den Beitrag der Förderung auf das Wachstum und den nachhaltigen Erfolg des Unternehmens als groß ein. Diese Einschätzung gilt für beide Förderrichtlinien.

Wirtschaftlichkeitskontrolle

Der Anteil der Verwaltungsausgaben für die Projektträgerschaft bezogen auf die gesamten Fördermittel (d.h. für beide Förderrichtlinien) beträgt rund 5%. Für einen „Fördereuro“ waren damit Verwaltungsausgaben in Höhe von 5 Cent erforderlich. Dies lässt auf eine effiziente Ressourcenverwendung schließen.

Unter der ersten Förderrichtlinie wurden Projektausgaben von EUR 1,50 je „Fördereuro“ angestoßen (Hebelwirkung 1,5), unter der zweiten Förderrichtlinie Projektausgaben von EUR 2,00 je „Fördereuro“ (Hebelwirkung 2,0). Insgesamt lag der Hebel der Förderung bei 1,6. Auf einen im Rahmen der Förderung geschaffenen Arbeitsplatz kommen durchschnittlich Fördermittel in Höhe von TEUR 78,9.

Internationaler Vergleich

In einem Exkurs wurde der Games-Standort Deutschland im internationalen Vergleich bewertet. Hierzu wurden Fördersysteme der Games-Branche in sechs vom BMWK ausgewählten Ländern (so genannte Vergleichsgruppe) anhand ihrer Anforderungen und Wirkung beschrieben und analysiert. Die Vergleichsgruppe umschließt die Länder Frankreich, Polen, Finnland, Schweden, Kanada und das Vereinigte Königreich. Besonders steuerliche Modelle oder so genannte „Tax Credits“ wurden als wichtiger Bestandteil fokussiert.

Der Standort Deutschland ist innerhalb der Vergleichsgruppe durch sein Fördersystem der reinen projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüsse alleinstehend. Der Anteil der Beschäftigten der Games-Branche an der Erwerbsbevölkerung und die durchschnittliche Anzahl der Unternehmen je einer Million Einwohner*innen deuten auf die Tendenz hin, dass im Verhältnis zur Volkswirtschaft die Branche in Deutschland weniger relevant ist als in den Vergleichsländern.

Die Tendenzen, die durch Daten der Branchenverbände erkennbar werden, zeigen dass grundsätzlich alle identifizierten Förderinstrumente in Vergleichsländern liegen, deren Kennzahlen zur Games-Branche tendenziell positiver ausfallen als in Deutschland. Daher könnten grundsätzlich alle identifizierten Förderinstrumente als Best Practice in Betracht gezogen werden.

Es wird jedoch empfohlen die Anwendbarkeit der identifizierten Förderinstrumente innerhalb der geltenden rechtlichen Rahmenbedingungen gesondert zu überprüfen.

Handlungsempfehlungen

Die evaluierte Fördermaßnahme hat unter beiden Förderrichtlinien grundsätzlich dazu beigetragen, die operationalisierten Teilziele (u.a. Erhöhung der Anzahl der Beschäftigten in der Branche, Erhöhung der Anzahl der Spieleveröffentlichungen und Erhöhung der Anzahl der Entwicklungsstudios in Unternehmen in Deutschland) zu erreichen. Soll das übergeordnete politische Ziel, Deutschland als Spiele-Entwicklungsstandort zu stärken, international wettbewerbsfähig zu machen und somit auch einen Beitrag zur Stärkung des audiovisuellen Sektors in Europa zu leisten, weiterhin verfolgt werden, bietet es sich an, eine Förderung der Branche fortzusetzen sowie gleichzeitig die Effektivität der Förderung zu erhöhen und das Monitoring der Zielerreichung zu verbessern. Hierzu werden auf Grundlage der vorliegenden Evaluation folgende Handlungsvorschläge formuliert.

1. Wir empfehlen, die Förderquoten so zu gestalten, dass die maximal mögliche Förderquote in einem Vorhaben nur erreicht wird, wenn das Vorhaben bestimmte Eigenschaften aufweist, die der Bund besonders anreizen will (z.B. Kooperationen mit anderen Branchen, angestrebte Spillover-Effekte oder eine hohe Beteiligung von Frauen oder anderen bislang wenig repräsentierten Gruppen bei der Spieleentwicklung, oder wenn es sich um nichtkommerzielle Spiele und Serious Games handelt).

2. Für kleine und mittlere Vorhaben empfehlen wir die Beibehaltung einer Projektförderung verbunden mit Maßnahmen, die die Planbarkeit und Transparenz dieser Fördermaßnahme erhöhen:

    - Getrennte Förderlinien („Fördertöpfe“), z.B. für kleine Vorhaben und für mittlere Vorhaben,

    - Regelmäßige Veröffentlichung von Informationen zur Höhe der noch verfügbaren Haushaltsmittel und weiteren Details (z.B. durchschnittlicher Bewilligungsbetrag je Vorhaben in der Vergangenheit; Anzahl der Förderanträge, die sich aktuell in der Prüfung befinden).

3. Zudem empfehlen wir, insbesondere für kleinste und kleine Unternehmen branchenspezifische Beratungsangebote im Hinblick auf ihre geplante Geschäftsentwicklung (z.B. zum Geschäftsmodell als solches, zur Betriebsführung, zu der möglichen Monetarisierung oder zum Schutz geistigen Eigentums) auszubauen.

4. Für größere Vorhaben empfehlen wir ein Vorgehen je nach Zielvorstellung des Bundes:

    - Sollen insbesondere wenige Leuchtturmprojekte gefördert werden, bietet sich auch hier eine Projektförderung mit einem gesondertem Fördertopf an. Der Bund kann besondere Auswahlkriterien zur Bestimmung der Leuchttürme definieren. Der Umfang der maximalen Haushaltbelastung ist begrenzt.

    - Sollen Projekte der Branche insgesamt gefördert werden, bietet sich eine Förderung über eine Steuergutschrift an.

5. Darüber hinaus empfehlen wir verschiedene Maßnahmen zur Verbesserung des Förderprozesses:

    - Wir empfehlen zu prüfen, wie bei den Online-Portalen (derzeit easy-Online und profi-Online) die Nutzerfreundlichkeit verbessert werden kann und stärker auf die

Bedürfnisse der zu fördernden Branche ausgerichtet werden kann, um die entsprechenden Bearbeitungsprozesse zu vereinfachen.

- Wir empfehlen, die Anforderungen an die erforderlichen Dokumente und Informationen so zu gestalten, dass möglichst wiederholte Angaben von identischen Informationen vermieden werden.
- Wir empfehlen zu prüfen, welche Informationen über die geförderten Vorhaben zwingend zu Beginn der Förderung veröffentlicht werden müssen.
- Wir empfehlen, Veranstaltungen (online und vor Ort) anzubieten, um die Bearbeiter*innen der Förderanträge und der Zwischen- sowie Schlusskosten-rechnungen auf Seiten der geförderten Unternehmen mithilfe des Projektträgers fortzubilden. Hierbei bietet sich insbesondere eine Sensibilisierung zu den Anforderungen des deutschen Förderrechts an.
- Wir empfehlen, eine Ausweitung der Definition der förderfähigen Kosten zu prüfen (bspw. die Förderfähigkeit von Ausgaben für Marketing im Bereich Publishing anzuerkennen).
- Wir empfehlen zu prüfen, inwieweit die Anforderungen an einen vorzeitigen Maßnahmenbeginn gegenüber potenziellen Antragsteller*innen deutlicher kommuniziert oder die Anforderungen an einen solchen vorzeitigen Maßnahmen-beginn erleichtert werden können.

6. Wir empfehlen, Zielgrößen der Fördermaßnahme, Indikatoren zur Messung der Zielgrößen, Zielwerte und Datenquellen der Indikatoren im Rahmen der Weiterentwicklung der Fördermaßnahme frühzeitig festzulegen und zu definieren sowie die Förderung mit entsprechenden Auskunfts- bzw. Berichtspflichten der geförderten Unternehmen zu verbinden. Um eine Vergleichbarkeit der verschiedenen Angaben über verschiedene geförderte Unternehmen und im Zeitablauf hinweg sicherzustellen, ist u.a. eindeutig zu definieren, in welcher Einheit (bspw. Prozent, EUR) Angaben getätigt werden sollen.

1. Ausgangslage

1.1. Gegenstand des Auftrags

1. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) hat im Februar 2023 die PricewaterhouseCoopers GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft (PwC) mit der Evaluation der „Computerspieleförderung des Bundes“ im Förderzeitraum 1. Oktober 2019 bis 31. Dezember 2022 beauftragt. Diese besteht aus einer Ex-post-Betrachtung der „De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung“ und einer begleitenden Evaluation der „Computerspieleförderung des Bundes“ auf Basis der durch die Europäische Union (EU) notifizierten Förderrichtlinie. Gegenstand der Evaluation sind alle zwischen 2019 bis 2022 eingegangenen Förderanträge und die dazugehörigen antragstellenden Unternehmen. Darüber hinaus wurde am 24. August 2023 eine Leistungserweiterung um die ergänzende Bewertung des Games-Standortes Deutschland im internationalen Vergleich beauftragt.

2. Die Evaluation soll einen Beitrag zur Erfolgskontrolle nach § 7 Abs. 2 Bundeshaushaltsordnung (BHO) und den zugehörigen allgemeinen Verwaltungsvorschriften leisten. Die Bewertung der Fördermaßnahme erfolgte auf Basis der drei zentralen Evaluationsbereiche:

    1. Zielerreichungskontrolle
    2. Wirkungskontrolle
    3. Wirtschaftlichkeitskontrolle

3. Im Rahmen der Zielerreichungskontrolle wurde überprüft, ob die folgenden politischen Ziele, die das BMWK mit der Fördermaßnahme verfolgt, tatsächlich erreicht wurden und ob diese nach wie vor Bestand haben sollen.[5] Das übergeordnete politische Ziel lautet, Deutschland als Spiele-Entwicklungsstandort zu stärken, international wettbewerbsfähig zu machen und somit auch einen Beitrag zur Stärkung des audiovisuellen Sektors in Europa zu leisten. Dieses übergeordnete politische Ziel wird operationalisiert in die folgenden Ziele:

    - Erhöhung der Anzahl der Beschäftigten innerhalb der Branche in Deutschland
    - Erhöhung der Anzahl der Spieleveröffentlichungen aus Deutschland
    - Stärkung der Positionierung auf dem deutschen und den internationalen Märkten
    - Erhöhung der Anzahl der Entwicklungsstudios und Unternehmen in Deutschland durch Anreizsetzung für Neugründungen und Ansiedlungen (nur „Computerspieleförderung des Bundes“).

4. Mit der Wirkungskontrolle wurde untersucht, ob die Förderung für die Zielerreichung geeignet und ursächlich war. In diesem Zusammenhang erfolgt auch eine Ermittlung der dabei festgestellten intendierten und nicht-intendierten Effekte sowie eine Bewertung dieser.

5. Die Wirtschaftlichkeitskontrolle umfasst eine Untersuchung der Vollzugswirtschaftlichkeit und der Maßnahmenwirtschaftlichkeit:

[5] Vgl. BMVI (2019, 2020).

- Bei der Kontrolle der Vollzugswirtschaftlichkeit wurde die administrative, verwaltungstechnische Umsetzung der Fördermaßnahme überprüft. In diesem Rahmen fand eine Prozessanalyse statt, die den Vollzug der Fördermaßnahme sowie die Steuerungsprozesse erfasst und bewertet.

- Zur Kontrolle der Maßnahmenwirtschaftlichkeit wurden die eingesetzten Ressourcen in Relation zu den erreichten Wirkungen der Fördermaßnahme gesetzt und im Hinblick auf die Förderziele und übergeordnete Zielsetzung bewertet.

6. Ergänzend zu den Evaluationsfragen der Erfolgskontrolle wurden weitere vom BMWK formulierte Leitfragen jeweils im Sachzusammenhang beantwortet.

7. Auf Basis der Ergebnisse wurden Handlungsempfehlungen für eine mögliche zukünftige Ausgestaltung der Fördermaßnahme erarbeitet.

8. Die Arbeiten im Rahmen der Evaluation wurden von Februar 2023 bis November 2023 durchgeführt.

1.2. Die Computerspieleförderung im Überblick

9. Mit der Computerspieleförderung unterstützt die Bundesregierung seit 2019 die Computerspielentwicklung in Deutschland. Die Förderung wurde in zwei Schritten aufgesetzt: Die erste Förderrichtlinie („De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung des Bundes“) wurde am 18. April 2019 im Bundesanzeiger veröffentlicht und hatte eine Laufzeit bis zum 31. Dezember 2021. Die De-minimis-Beihilfe sollte die Zeit bis zum Abschluss des beihilferechtlichen Verfahrens für die zweite Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ überbrücken. Daher ist nach aktuellem Stand (August 2023) keine Neuauflage der De-minimis-Beihilfe geplant. Die zweite, EU-notifizierte Förderrichtlinie („Computerspieleförderung des Bundes“) wurde am 28. September 2020 veröffentlicht und hat aktuell eine Laufzeit bis zum 31. Dezember 2023.

10. Im Zuge des Regierungswechsels wurde im Dezember 2021 die Zuständigkeit für das Thema „Games“ vom damaligen Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI)[6] auf das BMWK übertragen. Der Projektträger des Ministeriums ist ein Bereich des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt (DLR) mit Sitz in Bonn. Der DLR-Projektträger (DLR-PT) wurde zum 1. Oktober 2019 mit Abwicklung der Fördermaßnahme beauftragt.

11. Im Folgenden wird mit „Computerspieleförderung“ die Bundesförderung des BMWK auf Basis beider Förderrichtlinien bezeichnet, sofern nicht explizit anders dargestellt.

12. Gegenstand der Computerspieleförderung sind a) die Prototypenentwicklung und b) die Produktion (Entwicklung bzw. Herstellung) von Computerspielen.[7]

- Antragsberechtigt sind Unternehmen, die digitale Spiele oder interaktive Inhalte entwickeln und während der gesamten Projektlaufzeit einen Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Deutschland haben.

- Voraussetzung für eine Förderung ist eine Fördernotwendigkeit im Sinne des Haushaltsrechts. Die Fördernotwendigkeit besteht, wenn eine Förderung die Umsetzung eines Vorhabens erst ermöglicht oder maßgeblich zur Qualität oder zum

6 Jetzt: Bundesministerium für Digitales und Verkehr (BMDV).

7 Vgl. BMVI (2019, 2020).

Umfang des Vorhabens beiträgt. Durch die Förderung muss das Vorhaben zu den formulierten Zielen in der Förderrichtlinie einen Beitrag leisten.

- Förderfähig sind grundsätzlich nur Vorhaben, die zum Zeitpunkt der Bewilligung noch nicht begonnen wurden. In besonderen Ausnahmefällen kann ein vorzeitiger Maßnahmenbeginn genehmigt werden.

- Die Zuwendung wird förderfähigen Unternehmen im Wege der Anteilfinanzierung als nicht rückzahlbarer Zuschuss gewährt (Projektförderung), sofern eine Eigenbeteiligung besteht und die Gesamtfinanzierung des Vorhabens gesichert ist. Dazu muss der Bewilligungsbehörde eine Vorkalkulation bzw. ein Finanzierungsplan vorgelegt werden. Förderfähig sind Kosten mit unmittelbarem Bezug zum Vorhaben.

13. Die Bundeszuwendung kann auf Kostenbasis (AZK[8]) oder auf Ausgabenbasis (AZA[9]) beantragt werden: Unternehmen, die mehr als fünf sozialversicherungspflichtige Mitarbeitende oder in der Vergangenheit bereits eine Zuwendung mit Abrechnung auf Kostenbasis erhalten haben, können einen AZK stellen. In allen anderen Fällen wird ein AZA gestellt. Bei einer Zuwendung auf Kostenbasis können Gemeinkosten und kalkulatorische Kosten pauschaliert abgerechnet werden. Dabei wird eine Pauschale in Höhe von 110% (bzw. 100% bei der De-minimis-Beihilfe) auf zu ermittelnde Personaleinzelkosten gewährt.[10]

14. Die Auszahlung der Fördermittel erfolgt nach dem Anforderungsverfahren, d.h. Zuwendungsempfänger fordern benötigte Fördermittel über einen zurückliegenden Zeitraum oder bis zu 6 Wochen im Voraus an.

15. Die Förderung kann mit anderen öffentlichen Beihilfen kumuliert werden.

1.2.1. De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung

16. Die De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung wurde als erste Computerspieleförderung auf Bundesebene durch das BMVI initiiert. Sie fördert „die Entwicklung von hochwertigen, kulturell oder pädagogisch wertvollen Computerspielen“ und zielt insbesondere auf kleine und mittlere Unternehmen (KMU) der Games-Branche.[11]

17. Die Förderziele der De-minimis-Beihilfe sind die Erhöhung der Anzahl der Spieleveröffentlichungen aus Deutschland, die Stärkung deren Positionierung auf dem deutschen und den internationalen Märkten sowie die langfristige Erhaltung und Erhöhung der Anzahl der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft (vgl. Tz. 3, Ziele 1 bis 3).

18. Der Zuschuss ist auf einen Höchstbetrag von EUR 200.000 begrenzt und beträgt maximal 50% der förderfähigen Projektkosten. Darüber hinaus können mittlere Unternehmen weitere 10%, Start-ups und kleine Unternehmen weitere 20% (insgesamt 70%), der förderfähigen Projektkosten als Zuschuss erhalten.

19. Förderfähig sind Kosten mit unmittelbarem Projektbezug:

    - Personalkosten

---

8 AZK – Antrag für Bundeszuwendung auf Kostenbasis.

9 AZA – Antrag für Bundeszuwendung auf Ausgabenbasis.

10 Eine Kumulierung der Computerspieleförderung des Bundes mit Fördermitteln der Landesförderanstalten ist grundsätzlich möglich. Eine Voraussetzung dafür ist, dass die Förderung auf Ausgabenbasis (AZA) erfolgt (vgl. BMWK 2022a).

11 Vgl. BMVI (2019), Seite 1.

- Kosten für die Vergabe an Subunternehmen (max. 50% der eigenen Personalkosten)
- Kosten für Hard- und Software, die für das Projekt angeschafft wurden und nicht Teil der normalen Studioausstattung sind
- Projektbezogene Kosten des Entwicklungsstudios (z.B. Mietkosten, Rechtsanwalt, QA, Server-Kosten)
- Kosten für ein produktionsbezogenes Marketing des Produzenten inklusive Tests vor der Markteinführung (max. 15% der Gesamtkosten)
- Kosten für Namensrechte und Lizenzen
- Für Prototypenerstellung: Kosten für die Erstellung des Publisher-Pitches

20. Nicht förderfähig sind:

    - Kosten des Publishings (z.B. Marketing)
    - Kosten für Umfirmierung/Gründung oder Standortverlegung
    - Kosten, die vor oder bzw. durch die Antragstellung entstehen.

21. Die Bewilligung erfolgt auf Grundlage eines zweistufigen Prüfungsverfahrens: In Verfahrensstufe 1 (fachliche Prüfung) wurde eine Projektskizze eingereicht, welche durch die Bewilligungsbehörde bzw. den Projektträger fachlich bewertet wurde. Dabei wurden der Beitrag zu den Förderzielen, die zu erwartenden ökonomischen Effekte, Machbarkeit, Förderbedarf und Alleinstellungsmerkmale sowie die Expertise des Antragstellenden berücksichtigt. Im Falle einer positiven Bewertung wurden die Antragstellenden aufgefordert, einen förmlichen Förderantrag zu stellen, welcher in Verfahrensstufe 2 geprüft wird. Dabei wurden insbesondere die Plausibilität der Vorkalkulation bzw. des Finanzierungsplans, die Bonität des Antragstellenden und die zuwendungsrechtliche Zulässigkeit des Vorhabens geprüft.

1.2.2. Computerspieleförderung des Bundes

22. Die EU-notifizierte Computerspieleförderung des Bundes ermöglicht eine Zuwendung über EUR 200.000. Damit zielt die Computerspieleförderung des Bundes auch auf große Unternehmen ab und deckt somit die gesamte Entwickler-Branche ab. Auch Ko-Entwicklungen in Form von Verbundprojekten sind grundsätzlich möglich.[12]

23. Neben den Förderzielen der De-minimis-Beihilfe zielt diese Förderrichtlinie auch darauf ab, dass sich internationale Unternehmen in Deutschland ansiedeln und damit die Anzahl der Entwicklungsstudios und Unternehmen steigt (vgl. Tz. 3, Ziel 4).

24. Mit dem Erreichen der Förderziele soll Deutschland als Spiele-Entwicklungsstandort gestärkt werden, ein Beitrag zur internationalen Wettbewerbsfähigkeit geleistet werden und der audiovisuelle Sektor in Europa insgesamt unterstützt werden.

[12] Anders als bei der De-minimis-Beihilfe werden Einzelpersonen (eingetragener Kaufmann bzw. -frau, e.K.) aufgrund der wesentlich höheren möglichen Fördersummen und des damit verbundenen Haftungsrisikos nicht gefördert.

25. Gemäß der Förderrichtlinie zur Computerspieleförderung des Bundes sind nur Projekte mit Entwicklungskosten ab einem bestimmten Schwellenwert antragsberechtigt.

    - Voraussetzung für eine Förderung zur Entwicklung eines Prototyps ist, dass die veranschlagten Entwicklungskosten zwischen EUR 30.000 und EUR 400.000 liegen. Der Zuschuss beträgt maximal 50% der zuwendungsfähigen Kosten.

    - Die veranschlagten Entwicklungskosten für die Produktion eines Spiels müssen mindestens EUR 100.000 betragen. Der Zuschuss für Projekte mit Entwicklungskosten bis zu EUR 2 Millionen liegt bei 50% der zuwendungsfähigen Kosten. Für Projekte mit Entwicklungskosten über EUR 2 Millionen bis zu EUR 8 Millionen gilt eine degressive Förderquote, die von 50% auf 25% der zuwendungsfähigen Kosten absinkt. Für Projekte mit Entwicklungskosten über EUR 8 Millionen beträgt die maximale Förderquote 25%.

    - Die Eigenmittel müssen mindestens 10% der förderfähigen Kosten betragen. Unteraufträge in Höhe von maximal 50% der eigenen Personalkosten an Subunternehmen sind zulässig.

    - Antragsvoraussetzung gemäß der EU-notifizierten Förderrichtlinie, nach der die Computerspieleförderung als Kulturbeihilfe zugelassen ist, ist das Erreichen einer Mindestpunktzahl in einem so genannten Kulturtest. Eine weitere Zuwendungsvoraussetzung ist die Verpflichtung des Fördernehmers, das fertige Spiel vor Veröffentlichung einem Alterskennzeichnungsverfahren zuzuführen. Grundsätzlich müssen Antragstellende außerdem ein Referenzwerk einer Computerspieleentwicklung vorweisen können.

26. Für die Förderung von Prototypen gilt eine Pflicht zur Weiterentwicklung bzw. zum Angebot an einen Publisher oder Entwickler zur Weiterentwicklung, für Produktionen eine Pflicht zur Veröffentlichung und Zurverfügungstellung gegenüber dem Endverbraucher.

27. Anders als bei der De-minimis-Beihilfe erfolgt das Antragsverfahren bei der Computerspieleförderung des Bundes ohne inhaltliche Prüfung einer Antragsskizze. Einem Aufruf des BMWK folgend können interessierte Unternehmen zunächst einen Antragsentwurf einreichen. Der Projektträger berät die Unternehmen in Form einer kostenlosen Entwurfsabnahme. Dies soll der Unterstützung bei der Einreichung der Antragsunterlagen dienen und die anschließende Bearbeitungszeit der Anträge verkürzen. Eingegangene Anträge werden schließlich hinsichtlich der Förderkriterien und ggf. weiterer Anforderungen geprüft. Zudem erfolgt eine Prüfung der Plausibilität der Vorkalkulation bzw. des Finanzierungsplans sowie der Bonität des Antragstellenden. Die Bewilligung erfolgt durch das BMWK. Die Fördermittel werden nach der Reihenfolge der Antragseingänge und der Bewilligungen verteilt. Nach Abschluss eines geförderten Projekts ist dem BMWK in einem Abschlussbericht über das Ergebnis der jeweiligen Fördermaßnahme zu berichten.

2. Methodisches Vorgehen

2.1. Daten- und Dokumentenanalyse

28. Grundlage für die vorliegende Evaluation waren vor allem die vom DLR-PT zur Verfügung gestellten Informationen und Datensätze, insbesondere

    - Projektstatuslisten: Aggregierte Daten der Vorhaben im Rahmen der Förderprogrammadministration für die De-minimis-Beihilfe und der Computerspieleförderung des Bundes (Datenerhebung für alle eingegangenen Förderanträge; aktuelle Auszüge aus der profi-Datenbank, Stand September 2023)

    - Standardisierte Befragungen der Vorhaben unter der zweiten Förderrichtlinie zu Projektbeginn und Projektabschluss durch den DLR-PT, u.a. zur Anzahl der Arbeitsplätze im Unternehmen zu Projektbeginn und -ende, einschließlich Angaben zum Geschlecht der Mitarbeitenden und zum Beschäftigungsumfang (keine vollständige Datenerhebung; Stand September 2023)

29. Durch das Games-Referat des BMWK wurden Daten zu den Verwaltungsausgaben für die Projektträgerschaft sowie Daten zur Alterskennzeichnung geförderter Spiele bereitgestellt.

30. Zu Beginn der Evaluation wurden die bereitgestellten Daten systematisch gesichtet und aufbereitet.

31. Darüber hinaus wurden Daten von game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (nachfolgend: „game-Verband“), u.a. aus Jahresreporten und der „gamesmap“ (www.gamesmap.de) sowie die Games-Studie der Hamburg Media School aus dem Jahr 2020, die im Auftrag des game-Verbands verfasst wurde, zur Analyse herangezogen.[13]

2.2. Online-Befragung

32. Ein zentrales Instrument der weiteren Informationsbeschaffung war die Durchführung einer standardisierten Online-Befragung von Unternehmen, die zwischen Oktober 2019 und Dezember 2022 Fördermittel aus der De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung des Bundes oder der Computerspieleförderung des Bundes erhalten bzw. in dieser Zeit am Antragsverfahren teilgenommen haben. Darüber hinaus fand September/Oktober 2023 eine Befragung von nicht geförderten Unternehmen der Branche statt.

2.2.1. Befragung der geförderten Unternehmen

33. Ziel der Befragung war es, ein Verständnis von der aktuellen Lage der Games-Branche zu erlangen, die Wirkungen der Förderung zu erfassen sowie mögliche Entwicklungs- und Verbesserungspotenziale zu identifizieren.

34. Durch das Games-Referat des BMWK wurden rund 500 Unternehmen mit beantragten bzw. geförderten Projekten angeschrieben. Die Adressaten erhielten einen anonymisierten Link zur Teilnahme an der Online-Befragung. Anhand der Antworten konnten keine Rückschlüsse auf einzelne Unternehmen oder geförderte Projekte gezogen werden.

[13] Wir bedanken uns ausdrücklich beim game-Verband für die Datenbereitstellung und Informationsauskunft.

35. Die Befragung wurde Mitte Juni 2023 gestartet und lief über einen Zeitraum von knapp sechs Wochen. Anfang Juli versendete das Games-Referat des BMWK eine Erinnerung zur Teilnahme an der Befragung.

Fragebogenstruktur

36. Der Fragebogen gliederte sich in acht Module: 1) Allgemeine Kennzahlen zur Förderung; 2) Beschäftigungs- und Unternehmenseffekte; 3) Genderaspekte; 4) vorhabenbezogene Informationen; 5) organisatorische Aspekte der Förderung; 6) Relevanz der Förderung; 7) unternehmensbezogene Aspekte; 8) Klimaschutz und Nachhaltigkeit (vgl. Anlage). Je nach Förderrichtlinie, Art des Vorhabens und Anzahl der Vorhaben nahm die Umfrage teilweise einen unterschiedlichen Verlauf an.

Befragungsrücklauf

37. Die Online-Befragung wurde von 225 Unternehmen mit 325 Projekten vollständig abgeschlossen. Davon entfielen 143 Projekte auf die De-minimis-Beihilfe (erste Förderrichtlinie) und 182 Projekte auf die Computerspieleförderung des Bundes (zweite Förderrichtlinie) (vgl. Tabelle 1). Damit beträgt die Rücklaufquote in Bezug auf geförderte Unternehmen rund 60% und in Bezug auf geförderte Projekte 65% (64% für die De-minimis-Beihilfe und 67% für die Computerspieleförderung des Bundes). Die Rücklaufquote ist als überdurchschnittlich hoch einzuschätzen.

Tabelle 1: Befragungsrücklauf (Vorhaben) nach Jahr der Bewilligung (Online-Befragung)

Bewilligungsjahr	De-minimis-Beihilfe	Computerspieleförderung des Bundes
2019	27	-
2020	116	23
2021	-	76
2022	-	79
Keine Angabe	-	4
Gesamt	**143**	**182**

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen*

38. Bei den Vorhaben in der Online-Befragung handelte es sich um 116 Entwicklungen von Prototypen (Rücklaufquote 68%) und 209 Produktionen (Rücklaufquote 64%). Von den Prototypen wurden 74 über die De-minimis-Beihilfe und 42 über die Computerspieleförderung des Bundes gefördert (vgl. Tabelle 2), was einer Rücklaufquote von 67% respektive 70% entspricht. 69 Produktionen wurden durch die De-minimis-Beihilfe (Rücklaufquote 60%) und 140 Produktionen durch die Computerspieleförderung des Bundes (Rücklaufquote 67%) gefördert.

39. Insgesamt verteilen sich die Befragungsrückläufer je Förderrichtlinie und Art des Vorhabens entsprechend der Grundgesamtheit gleichmäßig, was für eine hohe Repräsentativität der Stichprobe spricht.

Tabelle 2: Befragungsrücklauf nach Art und Status der Vorhaben (Online-Befragung)

a) De-minimis-Beihilfe

Projektstatus	Prototyp	Produktion
Abgebrochen	2	0
Laufend, noch nicht abgeschlossen	0	0
Abgeschlossen, aber noch nicht veröffentlicht	0	17
Abgeschlossen und veröffentlicht / Prototyp entwickelt	72	52
Gesamt	**74**	**69**

b) Computerspieleförderung des Bundes

Projektstatus	Prototyp	Produktion
Abgebrochen	0	2
Laufend, noch nicht abgeschlossen	11	80
Abgeschlossen, aber noch nicht veröffentlicht	0	19
Abgeschlossen und veröffentlicht / Prototyp entwickelt	31	39
Gesamt	**42**	**140**

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen*

2.2.2. Befragung nicht geförderter Unternehmen

40. Im Oktober 2023 wurde eine kurze Online-Befragung von nicht geförderten Unternehmen in der Games-Branche mit einer Laufzeit von knapp einer Woche durchgeführt. Der anonyme Befragungslink wurde durch den game-Verband an diesem vorliegende Kontaktadressen der Unternehmen versendet. Mithilfe der Unterstützung des game-Verbands konnten somit auch Unternehmen erreicht werden, die die potenzielle Zielgruppe der Bundesförderung abbilden, jedoch keine Förderung in Anspruch genommen haben. Ziel der Befragung war es, die Gründe für die Nichtinanspruchnahme sowie weitere Informationen zur Beschäftigungs- und Unternehmensentwicklung bei diesen zu erheben, um diese der Entwicklung bei den Fördernehmer*innen gegenüberzustellen.

41. Erhoben wurden konkret:

- Unternehmensdaten (Größenklasse, Gründungsjahr, Tätigkeitsbereiche)
- Auskünfte zur Bundesförderung (ob ein Antrag gestellt wurde, aus welchen Gründen kein Antrag gestellt wurde bzw. keine Förderung in Anspruch genommen wurde) sowie Auskünfte zu anderen beantragten Förderungen
- Beschäftigungsdaten im Evaluierungszeitraum (Anzahl der Beschäftigten zum 31. Dezember 2019[14] und zum 31. Dezember 2022)
- Auskünfte zum Umfang der Spieleentwicklungen im Evaluierungszeitraum (Veröffentlichungen pro Jahr)

[14] Bzw. zum 31. Dezember des Gründungsjahres, falls dieses 2020 oder 2021 war.

- Auskünfte zum Umsatz im Zusammenhang mit den Spieleentwicklungen (durchschnittlicher Umsatz pro Spiel (Spiele, die zwischen 2019 und 2022 veröffentlich wurden)).

42. Insgesamt nahmen 19 Unternehmen an der Befragung teil, die zwischen 2019 und 2022 keine Bundesförderung zur Computerspieleentwicklung erhalten haben.[15] Bei 14 der 19 teilnehmenden nicht geförderten Unternehmen handelt es sich laut Einschätzung der Teilnehmer um Kleinstunternehmen; darüber hinaus nahmen ein kleines Unternehmen sowie zwei mittlere Unternehmen und zwei Großunternehmen an der Befragung teil.[16]

2.3. Workshop und Stakeholder-Interviews

43. Parallel zur Developer Conference „devcom“ in Köln im August 2023 fand am 22. August 2023 auf dem Gelände der Koelnmesse ein Workshop mit geförderten Unternehmen und weiteren Stakeholdern statt. Unter den Teilnehmenden befanden sich Vertreter*innen des Games-Referats des BMWK, des DLR-PT, des game-Verbands sowie aus zehn geförderten Unternehmen. Unter den teilnehmenden Fördernehmer*innen befanden sich sowohl kleine als auch große Studios. Der Workshop wurde von PwC moderiert.

44. Zudem wurden bis Ende September 2023 mehrere Interviews mit dem DLR-PT geführt, in denen schwerpunktmäßig die organisatorische Abwicklung durch den DLR-PT sowie positive und negative bzw. ineffiziente Aspekte der Förderung thematisiert wurden. Daneben fanden Interviews mit dem Games-Referat des BMWK, dem game-Verband, mit einem nicht geförderten Unternehmen sowie ein Interview mit Vertreter*innen verschiedener Länderförderanstalten statt.

45. Der Workshop und die Stakeholder-Interviews waren eine wertvolle Ergänzung unserer Datenanalysen und standardisierten Online-Befragungen.[17]

---

15 Wir bedanken uns für die Unterstützung des game-Verbands sowie die Auskunftsbereitschaft bei den Unternehmen in der Games-Branche, die zur Teilnahme an der Umfrage nicht verpflichtet waren.

16 Die Einordnung der an der Befragung teilnehmenden Unternehmen in Größenklassen erfolgte nach Selbsteinschätzung der Unternehmen nach der Klassifikation der Größenklassen in Bezug auf die Anzahl der Beschäftigten und den Jahresumsatz gemäß Statistischem Bundesamt (in Anlehnung an die Empfehlung (2003/361/EG) der Europäischen Kommission).

17 An dieser Stelle bedanken wir uns herzlich für die Unterstützung durch das Games-Referat sowie für die große Bereitschaft zur Teilnahme am Workshop und an den Interviews seitens der Fördernehmer*innen und Stakeholder.

3. Wirtschaftliche Kennzahlen der Games-Branche

3.1. Die Games-Branche in der amtlichen Statistik

46. Die Unternehmen der Games-Branche sind verschiedenen Wirtschaftszweigen der amtlichen deutschen Statistik zuzuordnen. Gemäß der Klassifikation der Wirtschaftszweige des Statistischen Bundesamtes von 2008 (WZ08) ist für die Zielgruppe der Computerspieleförderung auf Bundesebene primär der Bereich WZ08-62019 *Sonstige Softwareentwicklung* relevant. Dieser ist die Unterklasse der Klasse WZ08-6201 *Programmierungstätigkeiten* und Teil der Abteilung WZ08-62 *Erbringung von Dienstleistungen der Informationstechnologie*. Die Unterklasse umfasst „die Entwicklung, die Anpassung, das Testen und die Pflege von Software (ohne solche für Internetpräsentationen) sowie das Verfassen der Software-Dokumentation".[18] Ein großer Teil der geförderten Unternehmen ist gemäß ihrer Haupttätigkeit in dieser Unterklasse angesiedelt.[19]

47. Die Unternehmen der Games-Branche können daneben – wenn sie Tätigkeiten in weiteren Bereichen durchführen – auch anderen Wirtschaftszweigen zugeordnet sein; dazu zählen:

    - Das Verlegen von Computerspielen (WZ08-5821)
    - Die Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen (WZ08-62011)
    - Die Erbringung von sonstigen Dienstleistungen der Informationstechnologie (WZ08-6209)
    - Die Herstellung von Geräten der Unterhaltungselektronik (WZ08-264)
    - Sonstige freiberufliche, wissenschaftliche und technische Tätigkeiten a.n.g. (WZ08-749)

48. Ein eindeutig abgegrenzter Wirtschaftszweig, der ausschließlich und vollständig die in der Games-Branche aktiven Unternehmen umfasst, existiert derzeit nicht.

49. Für die genannten Wirtschaftszweige bzw. Unterkategorien veröffentlicht das Statistische Bundesamt in der Umsatzsteuerstatistik u.a. Daten zur Anzahl umsatzsteuerpflichtiger Unternehmen und zur Höhe des steuerbaren Umsatzes. Daten zur Beschäftigung liegen jedoch nur auf der so genannten 4-Steller Ebene, d.h. zu den Bereichen *Sonstige Softwareentwicklung* und *Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen* liegen nur Daten auf der übergeordneten Ebene WZ08-6201 *Programmierungstätigkeiten* vor.

50. Ein Vergleich der Zahlen der amtlichen Statistik bspw. mit Daten des game-Verbands oder auch dem Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2021 im Auftrag des BMWK[20] zeigt, dass der Games-relevante Bereich in den jeweiligen Wirtschaftsabschnitten – auch

---

18 Statistisches Bundesamt (2008): *Klassifikation der Wirtschaftszweige – Mit Erläuterungen*, Wiesbaden.

19 Einschätzungen gemäß Creditreform (vgl. https://firmeneintrag.creditreform.de/, abgerufen im April 2023), eigene Auswertung.

20 Vgl. BMWK (2022b).

auf 5-Steller Ebene – nur einen sehr kleinen Anteil des jeweiligen gesamten Bereichs ausmacht: Laut Daten des Statistischen Bundesamts waren 243 Unternehmen im Bereich *Verlegen von Computerspielen* (WZ08-5821) und 26.568 Unternehmen in der *Sonstigen Softwareentwicklung* WZ08-62019 – dem Bereich, der der Entwicklung von Computerspielen am nächsten kommt – tätig (Angaben für 2020). Laut Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2021 waren im Jahr 2019 rund 620 Unternehmen im so genannten „erweiterten Kernmarkt" tätig (Entwickler, Publisher sowie Anbieter Games-spezifischer Dienstleistungen), im Jahr 2021 waren dies 730 Unternehmen. Gemäß game-Verband waren im Jahr 2020 im Kernmarkt (Entwickler und Publisher) 622 Unternehmen aktiv, davon 208 reine Entwickler, 30 reine Publisher und 383 Unternehmen, die sowohl entwickeln als auch publishen (hybride Unternehmen).[21] Somit lag die Anzahl der Unternehmen, die die Zielgruppe der Computerspieleförderung bilden (Entwickler und hybride Unternehmen), laut Daten des game-Verbands im Jahr 2020 bei 591, was rund 2% der in der *Sonstigen Softwareentwicklung* tätigen Unternehmen ausmacht.

3.2. Die Games-Branche in der nicht amtlichen Statistik

51. Zur Games-Branche werden zum einen von der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft ein kontinuierliches Branchenmonitoring der Kreativwirtschaft, u.a. der Games-Industrie, veröffentlicht. Die Initiative wurde 2007 gegründet und wird vom BMWK und der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien koordiniert. Im Jahr 2022 enthielt der Monitor eine Sonderanalyse zum Games-Markt.[22]

52. Der game-Verband erhebt jährlich Kennzahlen u.a. zu Unternehmen, Beschäftigten und Nutzern der Spiele. Die Daten basieren zu einem Großteil auf Erhebungen des Marktforschungsinstituts GfK. Die Hamburg Media School führte außerdem 2020 im Auftrag des game-Verbands und mit finanzieller Unterstützung des BMWK eine Bestandsaufnahme des „Status quo ante" durch, bei der relevante Branchenindikatoren für 2018 – das Jahr vor Einführung der Bundesförderung – erhoben wurden (nachfolgend: „Games-Studie"). Die Zahlen dienen als so genannte „Nullmessung" für die vorliegende Evaluation der Computerspieleförderung.

53. Der Status quo ante der Förderung wird nachfolgend daher für das Jahr 2018, ggf. ergänzt um die Daten für 2019, beschrieben. Bei der Analyse der Daten ab dem Jahr 2020 ist zu beachten, dass die Covid-19-Pandemie und damit verbundene Lockdowns ab März 2020 bis in das Jahr 2021 einen besonders gewichtigen Einfluss auf die Veränderungen in der Games-Branche gehabt haben dürften.

54. Im Jahr 2018 machte der Gesamtumsatz für Spielekäufe, In-Game-Käufe, Gaming-Hardware, Abonnements und Gebühren für Online-Dienste insgesamt rund EUR 5,9 Milliarden aus (vgl. Tabelle 3).[23] Davon entfielen rund EUR 2,4 Milliarden auf Umsätze für Hardware und die verbleibenden rund EUR 3,5 Milliarden für Spielekäufe, In-Game-Käufe, Online-Dienste und Abonnements. Im Jahr 2019 stieg der Umsatz um rund 6%, was insbesondere auf den gestiegenen Umsatz bei In-Game-Käufen und Gebühren für Online-Dienste zurückzuführen ist. Diese Umsatzzahlen in den Jahresberichten werden über Konsumentenbefragungen erhoben und sind damit angabegemäß Bruttozahlen, also einschließlich Umsatzsteuer. Der auf deutsche Unternehmen entfallende Anteil des

21 Vgl. HMS (2021).
22 Vgl. BMWK (2023).
23 Vgl. HMS (2021), S. 8.

Gesamtumsatzes in Deutschland lag dabei in den Jahren 2018 bis 2020 zwischen 4,2% und 4,9%, für weitere Jahre liegen keine Informationen des game-Verbands vor.[24]

Tabelle 3: Umsatz der Games-Branche in Deutschland (in EUR Millionen)

	2018	2019	2020	2021	2022
Gesamtumsatz / game	**5.904**	**6.231**	**8.325**	**9.756**	**9.873**
davon Umsatz mit **Games**	3.155	3.416	4.584	5.448	5.518
davon Umsatz mit **Games-Hardware**	2.396	2.354	3.049	3.589	3.489
davon Umsatz mit Gaming-Online-Services	353	461	692	719	866
Anteil deutscher Unternehmen am Gesamtumsatz	4,3%	4,9%	4,2%	n.a.	n.a.
Nachrichtlich: Gesamtumsatz / Monitoringberichte	3.000	3.200	3.600	3.737	n.a.

Quelle: HMS (2020), game (2020, 2021, 2022, 2023), Goldmedia et al 2020, BMWK (2022b, 2023), Auswertung PwC

55. Im Jahr 2018 waren laut Games-Studie insgesamt 524 der Games-Branche zuzurechnenden Unternehmern in Deutschland tätig, davon waren 368 reine Entwickler, 38 reine Publisher und der Rest Hybride (Entwickler und gleichzeitig Publisher) (vgl. Tabelle 4). In den darauffolgenden Jahren stieg die Anzahl der Unternehmen kontinuierlich an, wobei der Anstieg insbesondere auf so genannte hybride Unternehmen zurückzuführen ist, also solche Unternehmen, die Entwickler und Publisher gleichzeitig sind.[25] Die Zahlen basieren angabegemäß auf den Eigeneinträgen der jeweiligen Unternehmen in die so genannte gamesmap.[26]

56. Im so genannten „Kernmarkt" der Games-Branche – verstanden als Entwickler und Publisher – waren im Jahr 2018 insgesamt 11.705 Personen beschäftigt. In den Jahren 2019 bis 2020 sank die Anzahl der Beschäftigten auf 10.071, um nachfolgend wieder leicht anzusteigen.[27] Die durchschnittliche Anzahl der Beschäftigten sank dabei im Betrachtungszeitraum von 2018 bis 2022 kontinuierlich von durchschnittlich 22,3 Beschäftigten je Unternehmen bis auf 14,3 Beschäftigten je Unternehmen; die hinzugekommenen Unternehmen waren damit insbesondere kleine Unternehmen.

57. Die Games-Unternehmen in Deutschland waren 2018 im Durchschnitt sieben Jahre alt. Sieben von zehn dieser Unternehmen beschäftigen weniger als zehn Arbeitnehmer*innen. Von den Beschäftigten waren 25% weiblich und 75% männlich; 27% der Beschäftigten hatten keine deutsche Staatsbürgerschaft.[28]

24 Vgl. Game (2019, 2020, 2021).

25 Vgl. game (2020, 2021, 2022, 2023).

26 Vgl. www.gamesmap.de, betrieben vom game – Verband der deutschen Games-Branche in Zusammenarbeit mit dem Institut für Ludologie und Goldmedia GmbH Strategy Consulting.

27 Die Beschäftigtenzahlen werden ebenfalls – nach einem öffentlichen Aufruf des game – über Eigeneinträge in die gamesmap ermittelt. Diese Zahlen werden entsprechend auch im Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2022 genannt (vgl. BMWK 2023).

28 Vgl. HMS (2020).

Tabelle 4: Anzahl Unternehmen und Anzahl Beschäftigte in der Games-Branche 2018 bis 2023

	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Unternehmen in der Games-Branche	**524**	**614**	**622**	**749**	**786**	**908**
davon Publisher	38	30	30	32	36	47
davon Entwickler und Hybrid*	486	584	591	717	750	861
Entwickler	*368*	*312*	*208*	*314*	*358*	*450*
Hybrid	*118*	*272*	*383*	*403*	*392*	*411*
Beschäftige in der Games-Branche**	**11.705**	**11.014**	**10.071**	**10.906**	**11.242**	**11.992**
Durchschnittliche Anzahl Beschäftigte je Unternehmen	**22,3**	**17,9**	**16,2**	**14,6**	**14,3**	**13,2**

** Als hybride Unternehmen werden hier solche bezeichnet, die Spiele sowohl entwickeln als auch publishen. ** Die Beschäftigungszahlen bilden den Kernmarkt der Games-Branche ab, d.h. Beschäftige bei Publishern und Entwicklern.*

Quelle: HMS (2018), game (2019, 2020, 2021, 2022, 2023), Auswertung PwC

4. Allgemeine Kennzahlen zur Förderung

4.1. Gestellte Anträge

58. Im Evaluierungszeitraum 2019 bis 2022 wurden insgesamt 716 Skizzen und Förderanträge eingereicht. Davon entfielen 387 Skizzen auf die erste Förderrichtlinie (De-minimis-Beihilfe) und 329 Förderanträge auf die zweite Förderrichtlinie (Computerspieleförderung des Bundes) (vgl. Abbildung 1).

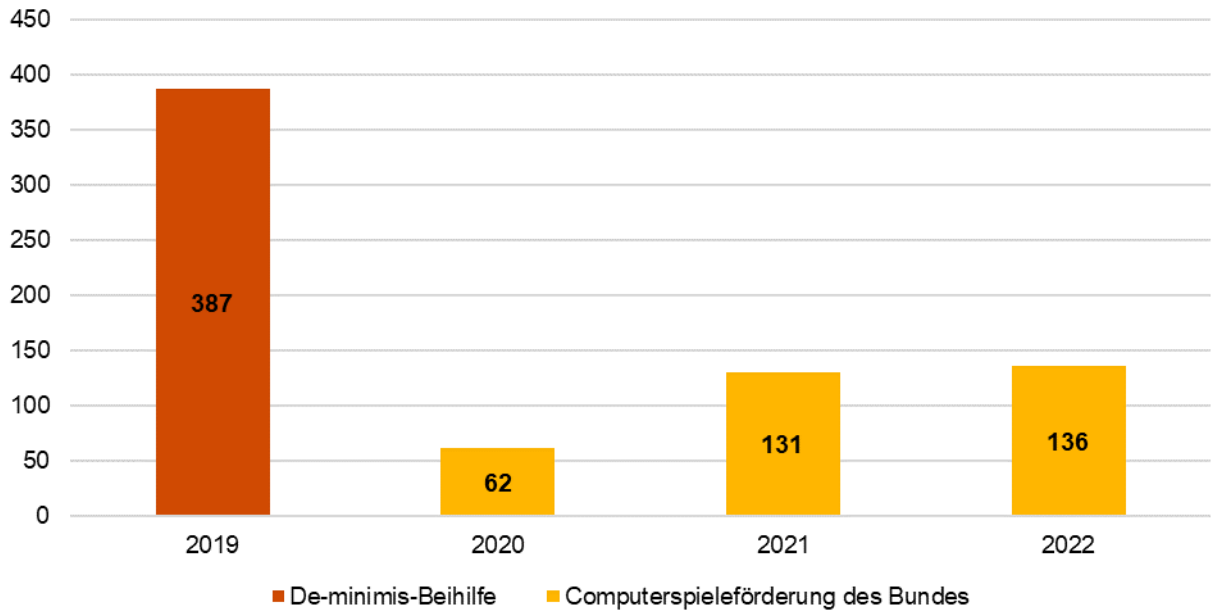
59. Für die De-minimis-Beihilfe wurden im Zeitraum vom 3. Juni 2019 bis zum 31. August 2019 insgesamt 387 Projektskizzen in der Verfahrensstufe 1 initial eingereicht. Davon wurden 40 (10%) durch das Games-Referat des BMWK (teilweise auf Empfehlung des DLR-PT) abgelehnt und 98 (25%) von den antragstellenden Unternehmen zurückgezogen (vgl. Tabelle 5). In den übrigen Fällen erfolgte eine Aufforderung zur formellen Antragstellung. Damit gingen insgesamt 249 förmliche Förderanträge ein, davon 41 noch im Jahr 2019, 190 im darauffolgenden Jahr. 18 Anträge wurden von den antragstellenden Unternehmen zurückgezogen. Die übrigen 231 Anträge bezogen sich auf 227 Vorhaben, wobei es sich bei vier Vorhaben um Verbundprojekte handelte (d.h. zwei antragstellende Unternehmen haben sich für ein Vorhaben zusammengeschlossen).

60. In der sich anschließenden Phase der Antragsprüfung (Verfahrensstufe 2) wurden zwei Vorhaben abgelehnt. Die Gesamtzahl der im Rahmen der erste Förderrichtlinie bezuschussten Vorhaben beträgt somit 225, davon vier Verbundprojekte. Alle diese Projekte sind bereits beendet. Von den 225 Bewilligungen wurden nachträglich drei widerrufen.[29] Damit haben im Rahmen der De-minimis-Beihilfe 222 Vorhaben eine Zuwendung erhalten.

61. Ein Vergleich der Anzahl der eingereichten Förderanträge für die zweite Förderrichtlinie im Zeitablauf zeigt einen erfolgreichen Anlauf der Förderung: Obwohl die Computerspieleförderung des Bundes erst im letzten Quartal von 2020 startete, gingen in diesem Jahr bereits knapp halb so viele Anträge wie in den darauffolgenden Jahren ein.

[29] Bei einem Widerruf handelt es sich um Vorhaben, die nach Projektstart vorzeitig beendet wurden oder aufgrund von Verstößen gegen Auflagen des Zuwendungsbescheides widerrufen wurden. Dies kann auf Bitte der Fördernehmer*innen erfolgen (bspw., wenn das Vorhaben nicht zu Ende gebracht werden kann) oder durch den Zuwendungsgeber initiiert werden, wenn Verstöße gegen Auflagen vorliegen.

Abbildung 1: Anzahl eingereichter Antragsskizzen (De-minimis-Beihilfe) und Förderanträge (Computerspieleförderung des Bundes)



Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

Tabelle 5: Anträge für die De-minimis-Beihilfe

Eingereichte Projektskizzen (Stufe 1)		**387**
abgelehnte Projektskizzen	-	40
zurückgezogene Projektskizzen	-	98
Eingereichte formelle Anträge (Stufe 2)	=	**249**
abgelehnte Anträge	-	2
zurückgezogene Anträge	-	18
Bewilligte Projekte	=	**229**
Widerrufe		3
Verbundprojekte		4
Insgesamt geförderte Vorhaben*	=	**222**

**Hinweis: Zusammengehörige Verbundprojekte werden als ein Vorhaben gezählt.*

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

62. Von den 329 eingereichten Anträgen für die Computerspieleförderung des Bundes wurden sieben (2%) durch das Games-Referat (auf Empfehlung des DLR-PT) abgelehnt.[30] 48 Anträge (15%) wurden durch die antragstellenden Unternehmen zurückgezogen; ein Antrag befand zum Zeitpunkt der Datenübermittlung (September 2023) noch in Bearbeitung. Von den im Evaluierungszeitraum gestellten Förderanträgen wurden insgesamt 273 Anträge im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes bewilligt (vgl. Tabelle 6). Die Anträge beziehen sich auf 267 Projekte, von denen sechs Verbundprojekte sind. Nach Projektstart wurden zwei Bewilligungen widerrufen. Damit beläuft sich die Anzahl der Vorhaben unter

[30] Die 329 Anträge bezogen sich auf 321 Projekte, von denen acht als Verbundprojekt beantragt wurden.

der Computerspieleförderung des Bundes auf 265 und die Gesamtzahl der unter beiden Förderrichtlinien geförderten Vorhaben auf 487.

Tabelle 6: Anträge für die Computerspieleförderung des Bundes

Eingereichte Anträge		**329**
abgelehnte Anträge	-	7
zurückgezogene Anträge	-	48
Anträge in Bearbeitung	-	1
Bewilligte Projekte	=	**273**
Widerrufe		2
Verbundprojekte		6
Insgesamt geförderte Vorhaben*	=	**265**

**Hinweis: Zusammengehörige Verbundprojekte werden als ein Vorhaben gezählt.*

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

63. Am 31. Oktober 2022 gab das BMWK bekannt, dass aufgrund der (erwarteten) Ausschöpfung der Mittel zunächst keine weiteren Anträge angenommen werden.[31] Mit der Bereinigungssitzung des Haushaltsausschusses des Deutschen Bundestags am 10. November 2022 wurden zusätzliche Haushaltsmittel für die Computerspieleförderung des Bundes bereitgestellt, so dass der Antragstopp aufgehoben werden konnte.[32]

4.2. Antragsteller*innen und geförderte Unternehmen

64. In der Verfahrensstufe 1 haben 360 Unternehmen für die De-minimis-Beihilfe eine Antragsskizze eingereicht. Darunter reichten 18 Unternehmen mehrere Skizzen ein. In Verfahrensstufe 2 stellten 223 Unternehmen einen förmlichen Förderantrag, wovon 218 schließlich mindestens eine Bewilligung erhielten (vgl. Tabelle 7).[33] Acht Unternehmen erhielten De-minimis-Beihilfen für zwei verschiedene Vorhaben. Unter der zweiten Förderrichtlinie erhielten 213 verschiedene Antragsteller*innen eine Förderung, davon 45 mehrere.[34]

31 Vgl. game (2023).

32 Im Mai 2023 – außerhalb des hier zu evaluierenden Zeitraums – erfolgte ein weiterer Antragstopp, da aufgrund der Überjährigkeit der geförderten Projekte die bewilligbaren Haushaltsmittel ausgeschöpft waren (vgl. https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html, abgerufen am 2. Oktober 2023).

33 Bereinigt um Widerrufe von drei Unternehmen.

34 Bereinigt um Widerrufe von zwei Unternehmen.

Tabelle 7: Anzahl geförderter Unternehmen

De-minimis-Beihilfe	**218**
davon einfach gefördert	210
davon mehrfach gefördert	8
Computerspieleförderung des Bundes	**213**
davon einfach gefördert	168
davon mehrfach gefördert	45
Beide Förderrichtlinien (ohne Doppelzählung)	**360**

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

65. 71 Unternehmen erhielten sowohl im Rahmen der De-minimis-Beihilfe als auch der Computerspieleförderung des Bundes Zuschüsse. Damit beträgt die Summe der verschiedenen Unternehmen, die im Evaluierungszeitraum gefördert wurden, 360.[35] Insgesamt überwiegt der Anteil der einfach geförderten Unternehmen (vgl. Tabelle 8). Zwei Unternehmen erhielten zwischen 2019 und 2022 fünf Förderungen.

Tabelle 8: Geförderte Unternehmen nach Anzahl der Förderungen (beide Förderrichtlinien)

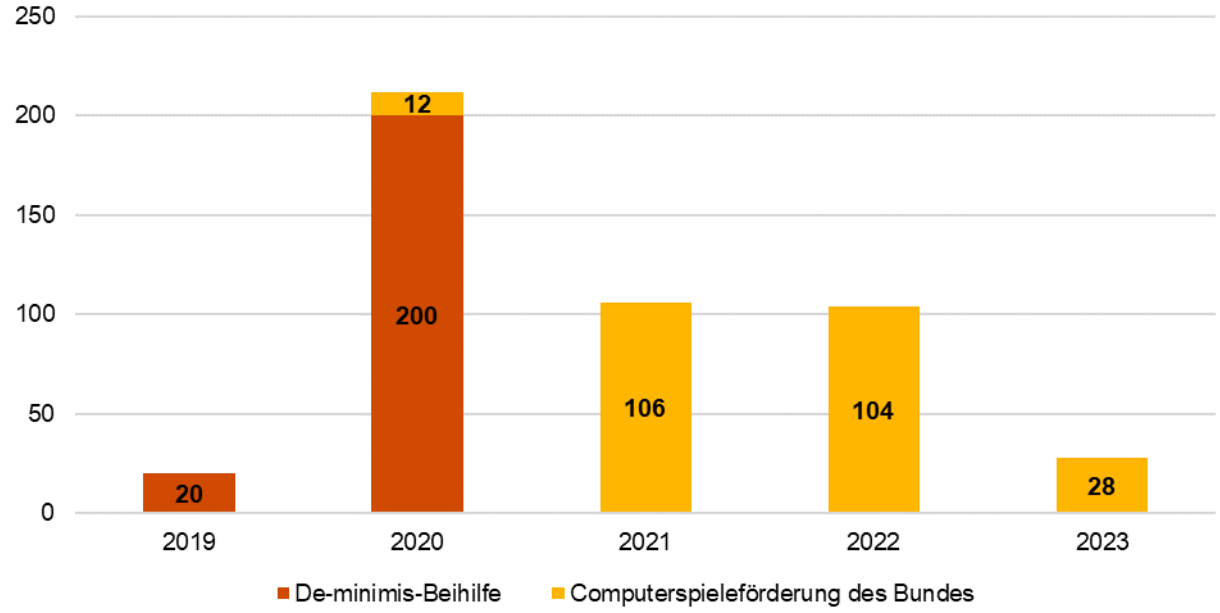
Förderungen Anzahl	**Unternehmen** Anzahl	**Unternehmen** Anteil
1	268	74%
2	59	16%
3	23	6%
4	8	2%
5	2	1%
Summe	**360**	**100%**

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

66. Die Anzahl der geförderten Unternehmen nach dem Jahr der Bewilligung des jeweiligen Vorhabens ist in Abbildung 2 dargestellt.

[35] In einzelnen Fällen haben Unternehmen, die die De-minimis-Beihilfe als Einzelunternehmen in Anspruch genommen haben, Förderung der zweiten Förderrichtlinie in einer haftungsbeschränkten Rechtsform (bspw. Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH)) beantragt. Solche Unternehmen, die im Evaluierungszeitraum ihre Rechtsform geändert haben, wurden bei der Berechnung als verschiedene Unternehmen gezählt.

Abbildung 2: Anzahl geförderter Unternehmen 2019 bis 2023



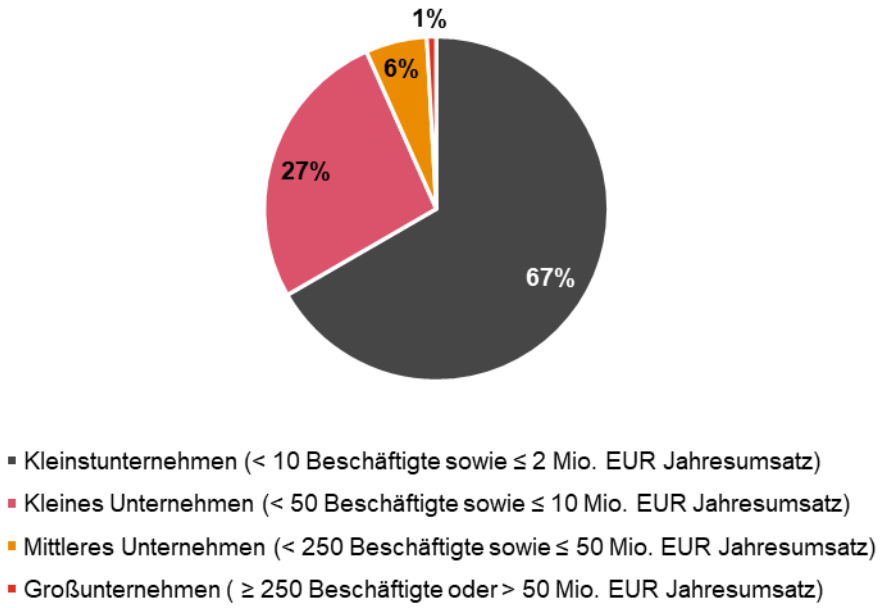
Hinweis: Die Summe der geförderten Unternehmen pro Jahr übersteigt die Gesamtzahl der verschiedenen geförderten Unternehmen (vgl. Tabelle 7), da einige mehrfach geförderten Unternehmen in unterschiedlichen Jahren eine Förderung erhielten.

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC, ohne widerrufene Förderungen

67. Im Rahmen der Online-Befragung der Fördernehmer*innen wurden verschiedene Unternehmenseigenschaften erhoben, darunter die Größenklasse der Unternehmen.[36] Bei mehr als zwei Drittel der Befragungsteilnehmer*innen handelte es um Kleinstunternehmen (nach der Klassifikation des Statistischen Bundesamtes), bei knapp 27% um kleine Unternehmen (vgl. Abbildung 3). Somit wurde die Förderung zu über 90% von Kleinst- oder kleinen Unternehmen in Anspruch genommen.

[36] Die Einordnung der an der Befragung teilnehmenden Unternehmen in Größenklassen erfolgte nach Selbsteinschätzung der Unternehmen nach der Klassifikation der Größenklassen in Bezug auf die Anzahl der Beschäftigten und den Jahresumsatz gemäß Statistischem Bundesamt (in Anlehnung an die Empfehlung (2003/361/EG) der Europäischen Kommission).

Abbildung 3: Verteilung der an der Befragung teilnehmenden Unternehmen auf Größenklassen (Online-Befragung)



Fragestellung: Welcher Größenklasse gehört Ihr Unternehmen aktuell an?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

68. Mit Einführung der großvolumigen Förderung unter der zweiten Förderrichtlinie zeigt sich gegenüber der ersten Förderrichtlinie eine Verschiebung der Fördernehmer*innen hin zu größeren Unternehmen: Betrachtet man nur die Angaben der Befragungsteilnehmer*innen, die (auch) die De-minimis-Beihilfe erhalten haben, so wurde diese Förderung zu 72% von Kleinstunternehmen und zu 2% von mittleren Unternehmen in Anspruch genommen, wohingegen bei der Computerspieleförderung des Bundes Kleinstunternehmen nur noch zu 51% vertreten waren, mittlere und große Unternehmen zu 9% und 1% (vgl. Tabelle 9).

Tabelle 9: Verteilung (geförderter) Unternehmen nach Größenklassen (Online-Befragung)

Größenklasse	Erste Förderrichtlinie	Zweite Förderrichtlinie	Nullmessung
Kleinstunternehmen *(<10 Beschäftigte)*	72%	51%	70%
Kleine Unternehmen *(10 bis 49 Beschäftigte)*	26%	39%	20%
Mittlere Unternehmen *(50 bis 249 Beschäftigte)*	2%	9%	10%
Großunternehmen *(≥ 250 Beschäftigte)*	0%	1%	

Fragestellung: Welcher Größenklasse gehört Ihr Unternehmen aktuell an?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=280 Unternehmen; erste Förderrichtlinie: N=139, zweite Förderrichtlinie: N=141), HMS (2020)*

69. Die Nullmessung[37] hat ebenfalls die Verteilung der Unternehmen der Games-Branche nach Größenklassen in Bezug auf die Beschäftigungszahlen erhoben und dabei mit einer leicht unterschiedlichen Unterteilung bei den Größenklassen für mittlere Unternehmen und Großunternehmen. Insgesamt zeigt sich, dass bezogen auf die Nullmessung über die De-minimis-Beihilfe überdurchschnittlich insbesondere Kleinstunternehmen gefördert wurden. Damit erreichte die De-minimis-Beihilfe, die ausdrücklich KMUs adressierte,[38] insbesondere Unternehmen mit weniger als 50 Beschäftigten. Die Computerspieleförderung des Bundes erreicht die Bandbreite der Unternehmen von kleinsten bis zu den Großunternehmen.[39] Insgesamt sind mittlere und große Unternehmen unter den Fördernehmer*innen der zweiten Förderrichtlinie – zieht man die Daten der Nullmessung heran – proportional vertreten, die kleinsten Unternehmen dagegen unterdurchschnittlich.

70. Laut den Ergebnissen der Online-Befragung handelt es sich bei den meisten geförderten Unternehmen um jüngere, bis zu zehn Jahre alte Unternehmen (vgl. Tabelle 10). Der Großteil der Unternehmen wurde zwischen 2010 und 2020 gegründet, davon die meisten in den Jahren, in den die Bundesförderung aufgesetzt wurde (2019 wurden 21% der Unternehmen gegründet, die (auch) eine De-minimis-Beihilfe erhalten haben, 2020 wurden 15% der Unternehmen mit Computerspieleförderung des Bundes gegründet). Das Durchschnittsalter der unter der ersten Förderrichtlinie geförderten Unternehmen lag zum Befragungszeitpunkt bei rund 9,6 Jahren; Unternehmen mit Förderung unter der zweiten Förderrichtlinie waren knapp über zehn Jahre alt. Die Unternehmen der Nullmessung wären zum Befragungszeitpunkt (für sich genommen) durchschnittlich zwölf Jahre alt gewesen (das Durchschnittsalter 2018 betrug in der Nullmessung sieben Jahre). In der Online-Befragung gaben 3% der geförderten Unternehmen an, Ausgründungen zu sein.

Tabelle 10: Verteilung der geförderten Unternehmen nach Gründungsjahr (Online-Befragung)

Gründungszeitraum	Erste Förderrichtlinie	Zweite Förderrichtlinie
1980-1989	2%	2%
1990-1999	3%	3%
2000-2009	11%	20%
2010-2018	52%	40%
2019	21%	8%
2020	11%	15%
2021	n.a.	10%
2022	n.a.	2%
Durchschnittsalter	**9,6 Jahre**	**10,2 Jahre**

Fragestellung: In welchem Jahr wurde Ihr Unternehmen gegründet?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=245 Unternehmen; erste Förderrichtlinie: N=124, zweite Förderrichtlinie: N=121)*

37 Vgl. Tz. 52.
38 Vgl. BMVI (2019), Abs. 3.3.
39 Vgl. BMVI (2020), Abs. 1.

71. Laut den Befragungsergebnissen haben 11% der Unternehmen, die eine De-minimis-Beihilfe erhalten haben, einen Mutterkonzern.[40] Davon hatte etwa die Hälfte ihren Sitz im Ausland (d.h. 6% der Unternehmen mit De-minimis-Beihilfe hat einen ausländischen Mutterkonzern).

72. Gemäß den Daten aus den standardisierten Befragungen der Vorhaben unter der Computerspieleförderung des Bundes durch den DLR-PT haben 15 Unternehmen (9% der unter dieser Richtlinie geförderten Unternehmen), für die Daten vorliegen, einen Mutterkonzern im Ausland.[41] 161 Unternehmen haben keinen Mutterkonzern im Ausland und für 52 Unternehmen liegen keine Informationen vor. Für Unternehmen, die unter der zweiten Förderrichtlinie gefördert wurden, liegen keine Informationen über die Zugehörigkeit zu deutschen Mutterkonzernen vor.

73. Der unterschiedlich hohe Anteil an Unternehmen mit einem Mutterkonzern im Ausland kann verschiedene Grüne haben, u.a. unterschiedliche Befragungszeitpunkte: Die Online-Befragung durch PwC erfolgte im Sommer 2023, die Daten des DLR-PT werden jeweils zu Vorhabenbeginn erhoben. Die Eigentumsverhältnisse der Unternehmen können sich im Zeitablauf geändert haben. So kann ein Unternehmen zu Vorhabenbeginn unabhängig gewesen sein und bis zum Projektabschluss seine Geschäftsanteile verkauft haben, oder umgekehrt.

74. In der Online-Befragung wurde erhoben, in welchen Bereichen der Games-Branche die Unternehmen tätig sind und wie hoch deren jeweiliger Anteil an all ihren Leistungen auf Basis der Arbeitszeit der Mitarbeitenden ist. Die Tätigkeitsbereiche der Befragungsteilnehmer*innen verteilten sich zu mehr als drei Viertel auf die Entwicklung von Games (vgl. Tabelle 11a)). Danach folgten Tätigkeiten im Bereich des Publishens (12%), Dienstleister- und Zulieferertätigkeiten (7%) und sonstige Tätigkeitsbereiche (5%). 35% der Befragungsteilnehmer*innen gab an, zu 100% als Entwickler tätig zu sein („reine Entwickler“, vgl. Tabelle 11b).

75. Erwartungsgemäß sind Tätigkeiten im Bereich der Entwicklung bei den Fördernehmer*innen im branchenweiten Vergleich (Nullmessung) überproportional vertreten (vgl. Tabelle 11b)).

[40] Diese Frage wurde nur Unternehmen gestellt, die im Evaluierungszeitraum mindestens eine De-minimis-Beihilfe erhalten haben (N=139 Rückläufer). Für Unternehmen, die eine Computerspieleförderung des Bundes in Anspruch genommen haben, liegen dem Projektträger teilweise entsprechende Informationen vor.

[41] Für 83% der 213 Unternehmen (d.h. insgesamt 176) bzw. 79% der 271 Vorhaben (d.h. insgesamt 215) unter der zweiten Förderrichtlinie liegen entsprechende Daten vor.

*Tabelle 11: Tätigkeitsbereiche der Fördernehmer*innen (Online-Befragung)*

a) Relevanz der Tätigkeitsbereiche gemessen an der Arbeitszeit der Mitarbeitenden

Tätigkeitsbereiche	**Anteil** gemessen an der Arbeitszeit der Mitarbeitenden
Entwickler*	77%
Anbieter**	12%
Dienstleistungen / Zulieferer***	7%
Sonstiges	5%

b) Verteilung der Unternehmen nach Tätigkeitsbereichen

Tätigkeitsbereiche	**Anteil** Online-Befragung	**Anteil** Nullmessung
Reine Entwickler	35%	26%
Unternehmen, die auch Entwickler sind	64%	53%
Reine Anbieter	0%	4%
Unternehmen, die auch Anbieter sind	46%	38%
Reine Dienstleistungen / Zulieferer	0%	7%
Unternehmen, die auch Dienstleister / Zulieferer sind	24%	28%
Unternehmen, die auch sonstige Tätigkeiten ausüben	13%	9%

** Entwickler übernehmen einen oder mehrere Schritte der Games-Herstellung vollständig und in wirtschaftlicher Eigenverantwortung, im Eigenauftrag oder im Auftrag Dritter.*

*** Anbieter: In dieser Kategorie sind Unternehmen gebündelt, die a) die Games-Entwicklung beauftragen und/oder koordinieren, Marketingaktivitäten übernehmen und Vertriebskanäle aufbauen (= Publisher) und/oder b) Spiele für den Endkunden zur Verfügung stellen, also auf Games spezialisierte Online-Stores/-Retailer, Download-Plattformen, Cloud-Gaming-Anbieter, Social-Media-Portale u. Ä. (= Plattformen).*

**** Dienstleister / Zulieferer übernehmen einzelne Aufgaben bei der Herstellung und Vermarktung von digitalen Spielen, ohne dabei selbst eigenverantwortlich ein Spiel zu entwickeln, zu veröffentlichen etc. Beispiele: Vermittlung und Lieferung fertiger Produkte an die Plattformen (Distribution), Bereitstellung einer eigenen Engine, Realisierung von Animation/Grafik, Audio/Sound u. Ä.*

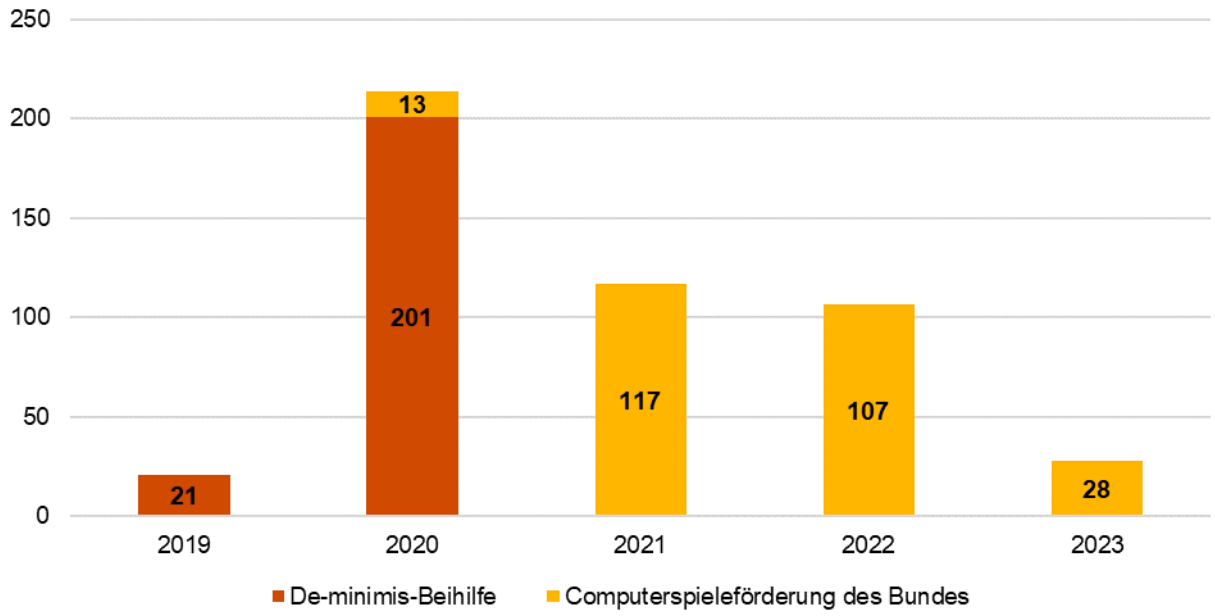
*Fragestellung: Bitte geben Sie an, in welchen Bereichen der Games-Branche Ihr Unternehmen tätig ist und wie hoch deren jeweiliger Anteil (%) an all Ihren Leistungen ist, auf Basis der Arbeitszeit Ihrer Mitarbeiter*innen (Summe=100).*

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien), HSM (2020)*

4.3. Geförderte Vorhaben

76. Aufgrund des zweistufigen Antragsverfahrens, dem festgelegten Skizzeneinreichzeitraum (vgl. Tz. 59) sowie der verzögerten Beauftragung des DLR-PT mit der Abwicklung der De-minimis-Beihilfe im Herbst 2019 (vgl. Tz. 10) wurde ein Großteil der Förderanträge unter dieser Förderrichtlinie im Jahr 2020 bewilligt (vgl. Abbildung 4). Die Bewilligungen unter der Computerspieleförderung des Bundes verteilten sich nahezu gleichmäßig auf die Jahre 2021 und 2022.

Abbildung 4: Anzahl bewilligter Vorhaben (Anträge, die im Evaluierungszeitraum 2019 bis 2022 eingegangen sind)



Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

77. Von den 222 Vorhaben, die unter der ersten Förderrichtlinie gefördert wurden, entfielen rund die Hälfte auf die Entwicklung von Prototypen und auf die Produktion von Spielen (vgl. Tabelle 12). Unter der zweiten Förderrichtlinie wurden hingegen deutlich mehr Produktionen als Prototypen gefördert. Die meisten Vorhaben der zweiten Förderrichtlinie sind noch nicht abgeschlossen.

Tabelle 12: Anzahl der geförderten Projekte je Vorhabenart und Status

Art des Vorhabens	Abgeschlossen	Laufend	Gesamt
De-minimis-Beihilfe	**222**	**-**	**222**
Prototyp	107	-	107
Produktion	115	-	115
Computerspieleförderung des Bundes	**103**	**162**	**265**
Prototyp	35	22	57
Produktion	68	140	208

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

Gender-Verteilung bei den Fördernehmer*innen

78. Die Gender-Verteilung in den geförderten Unternehmen ist männlich dominiert. Gemäß Datenerhebung des DLR-PT (standardisierte Befragung der Vorhaben unter der zweiten Förderrichtlinie) lag die Frauenquote bei den Beschäftigten im Unternehmen zu Projektstart im Durchschnitt bei 23%.[42] Der Anteil weiblicher Beschäftigter in den geförderten

[42] Es wurden zu Projektstart erhobene Daten für 177 Unternehmen bzw. 215 Vorhaben ausgewertet. Die durchschnittliche Frauenquote je *Unternehmen* und je *Vorhaben* liegen beide jeweils bei 23%.

Unternehmen ist mit dem branchenweiten Durchschnitt von 2018 vergleichbar: Laut Nullmessung waren 25% der Beschäftigten weiblich im Jahr 2018, 75% männlich und <1% divers.

79. Betrachtet man die Entwicklung des Geschlechterverhältnisses während des Förderzeitraums der jeweiligen Vorhaben, so liegen zum Zeitpunkt der Untersuchung zu 41 Unternehmen (von 213 Unternehmen) bzw. 48 Vorhaben (von 271 Vorhaben) bereits Daten aus der standardisierten Befragung durch den DLR-PT zu Projektende der Vorhaben vor. Für diese rund 19% der betrachteten *Unternehmen* stieg der durchschnittliche Frauenanteil von 22% zu Projektstart auf 26% zu Projektende. Der durchschnittliche Frauenanteil der betrachteten rund 18% der geförderten *Vorhaben* stieg von 23% auf 25%.

80. In Bezug auf die Projektleitung ist das männlich dominierte Geschlechterverhältnis (bei den Befragungsteilnehmer*innen) noch ausgeprägter: Laut Ergebnissen der Online-Befragung waren 86% der projektleitenden Personen männlich, 13% weiblich (vgl. Tabelle 13).

Tabelle 13: Geschlecht der Projektleitung (Online-Befragung)

	Anzahl	Verteilung
Männlich	280	86%
Weiblich	42	13%
Divers	1	<1%
Keine Angabe	2	1%
Gesamt	**325**	**100%**

Fragestellung: Welchem Geschlecht gehört die projektleitende Person des jeweils geförderten Vorhabens an?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=325 Vorhaben; Prototypen, beide Förderrichtlinien)*

4.4. Bewilligte Fördermittel, geplante Projektkosten und Förderquoten

4.4.1. De-minimis-Beihilfe

81. Für die 226 im Rahmen der De-minimis-Beihilfe geförderten Projekte (222 Vorhaben plus vier Verbundprojekte, bereinigt um Widerrufe) wurden Fördermittel in Höhe von insgesamt EUR 25,9 Millionen bewilligt (vgl. Tabelle 14). Davon entfielen EUR 11,9 Millionen auf die Förderung von Prototypen, EUR 14,1 Millionen auf die von Produktionen. Die durchschnittliche Zuwendungshöhe pro Vorhaben lag für Prototypen bei TEUR 107,8 und für Produktionen bei TEUR 121,2.

82. Elf Vorhaben wurde die maximale Zuschusshöhe von TEUR 200 bewilligt.

Tabelle 14: Bewilligte Fördermittel bei der De-minimis-Beihilfe

	Vorhaben Anzahl	**Fördermittel insgesamt** Summe in EUR Millionen	**Fördermittel je Vorhaben** Durchschnitt in TEUR
Prototypen	110	11,9	107,8
Produktionen	116	14,1	121,2
Gesamt	**226**	**25,9**	**114,7**

Hinweis: Bewilligte Fördermittel für 222 Vorhaben plus vier Verbundprojekte, bereinigt um Widerrufe.

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

83. Die geplanten Projektkosten der geförderten Vorhaben betrugen in Summe EUR 39,4 Millionen (Prototypen EUR 18,3 Millionen, Produktionen EUR 21,1 Millionen) (vgl. Tabelle 15). Im Schnitt lagen die Kosten für die Entwicklung eines Prototyps bei TEUR 166,1, für die Herstellung eines Spiels bei TEUR 182,0.[43]

Tabelle 15: Geplante Projektkosten bei der De-minimis-Beihilfe

	Vorhaben Anzahl	**Geplante Projektkosten insgesamt** Summe in EUR Millionen	**Projektkosten je Vorhaben** Durchschnitt in TEUR
Prototypen	110	18,3	166,1
Produktionen	116	21,1	182,0
Gesamt	**226**	**39,4**	**174,3**

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

84. Für die Vorhaben, die unter der De-minimis-Beihilfe gefördert wurden, sind die Verwendungsnachweisprüfungen bereits erfolgt. Die tatsächlichen Projektkosten lagen demnach in Summe bei EUR 39,1 Millionen, die tatsächliche Höhe der bewilligten Zuschüsse bei EUR 25,7 Millionen. Damit reduzierten sich die geplanten Projektkosten und die ursprünglich bewilligte Fördersumme um knapp 1%. Die Zuschüsse wurden zum Stand September 2023 zu 99% vollständig ausgezahlt; für 91% der Vorhaben wurde die Zuwendung zu 100% ausgezahlt.

85. Damit deckt die De-minimis-Beihilfe im Schnitt 68% der gesamten Projektkosten ab. Umgekehrt bedeutet dies, dass auf einen Fördereuro unter der De-minimis-Beihilfe Projektkosten in Höhe von EUR 1,52 kommen. Die maximal mögliche Förderquote wurde damit für die meisten geförderten Vorhaben erreicht.

4.4.2. Computerspieleförderung des Bundes

86. Die unter der zweiten Förderrichtlinie bewilligten Zuwendungen betrugen im Evaluierungszeitraum in Summe EUR 136,0 Millionen, wovon EUR 6,7 Millionen (rund 5%) auf die Förderung von Prototypen und EUR 129,4 Millionen (rund 95%) auf die Förderung von Produktionen entfielen (vgl. Tabelle 16).

[43] Dabei handelt es sich jeweils um die förderfähigen Projektkosten, vgl. Tz. 19.

87. Im Schnitt lag die Zuwendungshöhe je Vorhaben für Prototypen bei TEUR 116,9, für Produktionen bei TEUR 604,5. Die höchste Fördersumme, die einem Vorhaben im Evaluierungszeitraum bewilligt wurde, betrug EUR 5,5 Millionen.

Tabelle 16: Bewilligte Fördermittel bei der Computerspieleförderung des Bundes (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge

	Vorhaben Anzahl	**Fördermittel insgesamt** Summe in EUR Millionen	**Fördermittel je Vorhaben** Durchschnitt in TEUR
Prototypen	57	6,7	116,9
Produktionen	214	129,4	604,5
Gesamt	**271**	**136,0**	**501,9**

Hinweis: Bewilligte Fördermittel für 265 Vorhaben plus sechs Verbundprojekte, bereinigt um Widerrufe.

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

88. Mit der Förderung wurden 271 Vorhaben realisiert (265 Vorhaben plus sechs Verbundprojekte, bereinigt um Widerrufe), deren geplante Projektkosten sich auf insgesamt EUR 334,9 Millionen belaufen (vgl. Tabelle 17). Die geplanten Projektkosten zur Entwicklung von Prototypen summierten sich auf EUR 13,6 Millionen, die geplanten Projektkosten für Produktionen lagen in Summe bei EUR 321,3 Millionen.

89. Die geplanten Projektkosten der Prototypen lagen im Schnitt bei TEUR 238,0 und damit rund 40% höher als bei den Prototypen, die durch die De-minimis-Beihilfe gefördert wurden. Die geplanten Projektkosten für die Herstellung eines Spiels lagen durchschnittlich bei EUR 1,5 Millionen, was mehr als das Achtfache der geplanten Kosten für Produktionen unter der ersten Förderrichtlinie entspricht.[44]

90. Die Förderquote der Computerspieleförderung des Bundes lag im Schnitt bei 48%. Mit einem Fördereuro des Bundes sind damit EUR 2,46 geplante Projektkosten verbunden, knapp ein Euro mehr geplante Projektkosten als bei der De-minimis-Beihilfe. Auch hier wurde die maximal mögliche Förderquote damit nahezu von allen geförderten Vorhaben erreicht.

91. Zum Zeitpunkt der Datenübermittlung (September 2023) waren knapp die Hälfte der unter der zweiten Förderrichtlinie bewilligten Fördermittel ausgezahlt worden. Für 8% der Vorhaben wurde die Zuwendung bereits vollständig ausgezahlt.

[44] Da für die Vorhaben unter der zweiten Förderrichtlinie die Verwendungsnachweisprüfung größtenteils noch nicht abgeschlossen ist, wurde aus Gründen der Vergleichbarkeit für die Vorhaben der De-minimis-Beihilfe die bewilligten Fördermittel bzw. geplanten Projektkosten gegenübergestellt.

Tabelle 17: Geplante Projektkosten bei der Computerspieleförderung des Bundes (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge

	Vorhaben Anzahl	**Geplante Projektkosten insgesamt** Summe in EUR Millionen	**Projektkosten je Vorhaben** Durchschnitt in TEUR
Prototyp	57	13,6	238,0
Produktion	214	321,3	1.501,6
Gesamt	**271**	**334,9**	**1.235,8**

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

Verteilung der Fördermittel nach der Größe der Vorhaben

92. Für eine Betrachtung der Förderung je nach Umfang der (geplanten) Projektkosten[45] wurden die Vorhaben in verschiedene Größenklassen eingeteilt:[46]

    - Vorhaben mit geplanten Kosten bis unter TEUR 250
    - Vorhaben mit geplanten Kosten von TEUR 250 bis unter EUR 2 Millionen
    - Vorhaben mit geplanten Kosten über EUR 2 Millionen

93. Mehr als ein Viertel der geförderten Vorhaben (28%) haben geplante Projektkosten von unter TEUR 250 (vgl. Tabelle 18), auf diese Vorhaben entfielen 5% aller bewilligten Fördermittel. Mehr als die Hälfte der Vorhaben (ca. 55%) hat Projektkosten zwischen TEUR 250 und EUR 2 Millionen; auf diesen Vorhaben entfielen knapp 41% der bewilligten Fördermittel. Den 17% der Vorhaben mit geplanten Projektkosten über EUR 2 Millionen wurden 55% (EUR 74,3 Millionen) der insgesamt EUR 136,0 Millionen bewilligt.

94. Insgesamt gab es im Evaluierungszeitraum 13 Vorhaben mit geplanten förderfähigen Projektkosten über EUR 5 Millionen. Diese machen einen Anteil von 5% der geförderten Vorhaben aus und erhalten 23% der gesamten Fördermittel.

95. Folglich konnte mit den im Evaluierungszeitraum verfügbaren Mitteln für die zweite Förderrichtlinie eine große Zahl kleinerer Projekte mit vergleichsweise geringem Umfang an Haushaltsmitteln gefördert werden. Umgekehrt konzentrieren wenige größere Vorhaben den größten Umfang an Fördermittelzusagen auf sich.

45 Hier und im Folgenden werden darunter immer die förderfähigen Projektkosten verstanden, vgl. Tz. 19.

46 Die Einteilung der Größenklassen orientiert sich zum einen überschlägig an den förderfähigen Projektkosten an einer an die De-minimis-Beihilfe angelehnten Förderung, zum anderen an dem Projektvolumen, ab dem sich die Förderquote nach der Förderrichtlinie auf Basis einer degressiven Staffel ergibt (vgl. Tz. 25).

Tabelle 18: Verteilung der bewilligten Fördermittel auf verschiedene Vorhabengrößen bei der Computerspieleförderung des Bundes (Antragseingang bis Dezember 2022)

Geplante Projektkosten	Vorhaben		Geplante Projektkosten	Bewilligte Fördermittel		
	Anzahl	Anteil	Durchschnitt je Vorhaben in TEUR	Summe in TEUR	Anteil	Durchschnitt je Vorhaben in TEUR
Unter TEUR 250	77	28%	160	6.129	5%	80
TEUR 250 bis unter TEUR 500	66	24%	368	11.974	9%	181
TEUR 500 bis unter EUR 1 Mio.	51	19%	752	19.062	14%	374
EUR 1 Mio. bis unter EUR 2 Mio.	32	12%	1.545	24.571	18%	768
EUR 2 Mio. bis unter EUR 3 Mio.	17	6%	2.371	19.448	14%	1.144
EUR 3 Mio. bis unter EUR 4 Mio.	10	4%	3.504	14.438	11%	1.444
EUR 4 Mio. bis unter EUR 5 Mio.	5	2%	4.522	8.906	7%	1.781
Über EUR 5 Mio.	13	5%	8.661	31.494	23%	2.423
Gesamt	**271**	**100%**	**1.236**	**136.021**	**100%**	**502**

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

96. Die kleinen Vorhaben werden nur von Kleinst- und kleinen Unternehmen durchgeführt (vgl. Tabelle 19). Auch wenn Kleinst- und kleine Unternehmen z.T. hohe Bewilligungen erhalten haben, steigt das geplante Projektvolumen tendenziell mit der Unternehmensgröße an.

Tabelle 19: Verteilung der geförderten Vorhaben nach Unternehmensgrößenklassen (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge

Geplante Projektkosten	Vor-haben	Kleinst-unter-nehmen	Kleine Unter-nehmen	Mittlere Unter-nehmen	Groß-unter-nehmen	Keine Angabe
Unter TEUR 250	77	63	6	0	0	8
TEUR 250 bis unter EUR 2 Mio.	149	74	45	6	3	21
Ab EUR 2 Mio.	45	4	24	7	2	8
Gesamt	**271**	**141**	**75**	**13**	**5**	**37**

Hinweis: Aus Vertraulichkeitsgründen wurde auf eine differenziertere Darstellung der Anzahl der Vorhaben je Projektgröße und je Unternehmensgrößenklasse verzichtet.

Die Unternehmensgrößenklasse wurde aus der Anzahl der Beschäftigten abgeleitet, angelehnt an die Definition des Statistischen Bundesamtes (vgl. Fußnote 36).

Quelle: Daten des DLR-PT (standardisierte Befragung zu Projektbeginn, Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

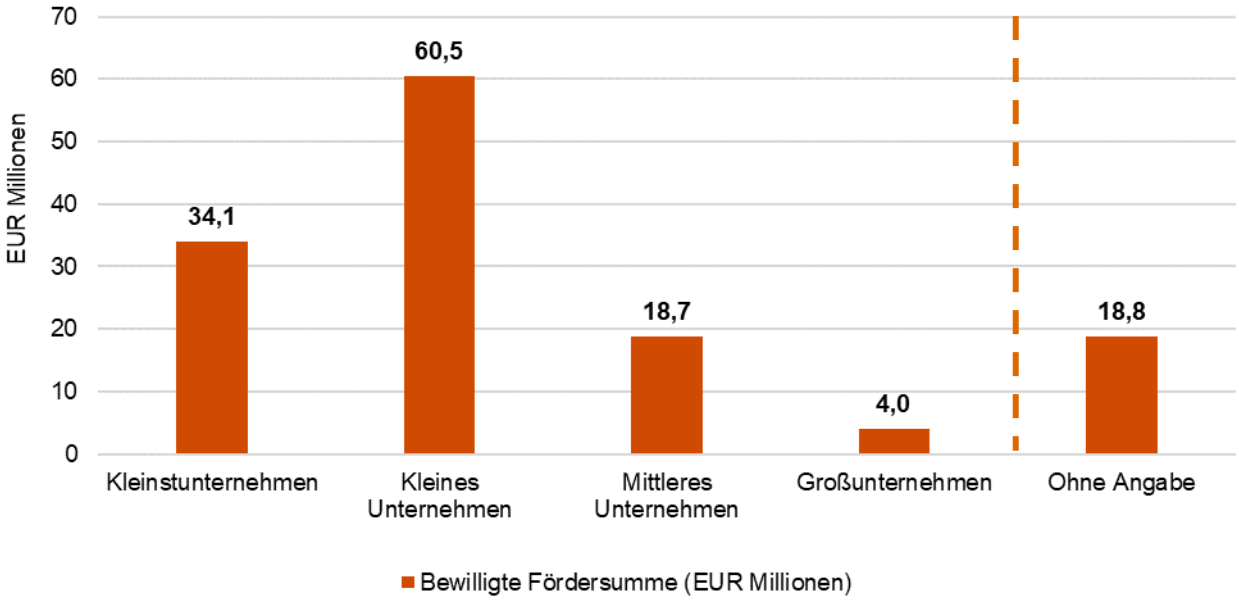
97. Die im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes bewilligten Fördermittel (EUR 136,0 Millionen) flossen zu einem großen Teil (EUR 60,5 Millionen oder 44%) kleinen Unternehmen zu (vgl. Abbildung 5).[47, 48] Auf Kleinstunternehmen entfielen EUR 34,1 Millionen (rund 25%), auf mittlere Unternehmen EUR 18,7 Millionen (rund 14%) und auf Großunternehmen EUR 4,0 Millionen (rund 3%). Weitere EUR 18,8 Millionen (rund 14%) entfielen auf Unternehmen, zu denen keine Angabe zur Unternehmensgröße vorliegt.

98. Unternehmen mittlerer Größenklasse erhielten mit durchschnittlich EUR 1,4 Millionen Förderung je Vorhaben im Schnitt die höchste Förderung (vgl. Abbildung 6). Großunternehmen und kleinen Unternehmen wurden eine Fördersumme von durchschnittlich jeweils ca. EUR 0,8 Millionen je Vorhaben bewilligt. Dabei ist zu beachten, dass viele der kleinen Unternehmen mit großvolumigen Vorhaben einer Konzernstruktur angehören. Kleinstunternehmen erhielten EUR 0,2 Millionen je Vorhaben.

47 Neben der durch PwC im Rahmen der Online-Befragung erhobenen Daten zur Unternehmensgrößenklasse wurde auf Basis der Daten des DLR-PT (standardisierte Befragung der Vorhaben zu Projektbeginn) die Unternehmensgrößenklasse ausschließlich aus den darin angegeben Beschäftigungszahlen abgeleitet. Insgesamt lagen zu 177 von 213 Unternehmen (d.h. 83% der geförderten Unternehmen) entsprechende Daten vor, so dass diese Unternehmen einer Größenklasse zugeordnet wurden. Es wurden hier die Angaben des DLR-PT zur Unternehmensgrößenklasse verwendet, um die Informationen zur Größenklasse mit den bewilligten Fördermitteln und geplanten Projektkosten zu verknüpfen (d.h. mit Daten, die aus Anonymitätsgründen nicht in der Online-Befragung erhoben wurden).

48 Dabei ist zu berücksichtigen, dass 17% der Unternehmen (und 14% der bewilligten Fördermittel) keiner Größenklasse zugeordnet werden konnten.

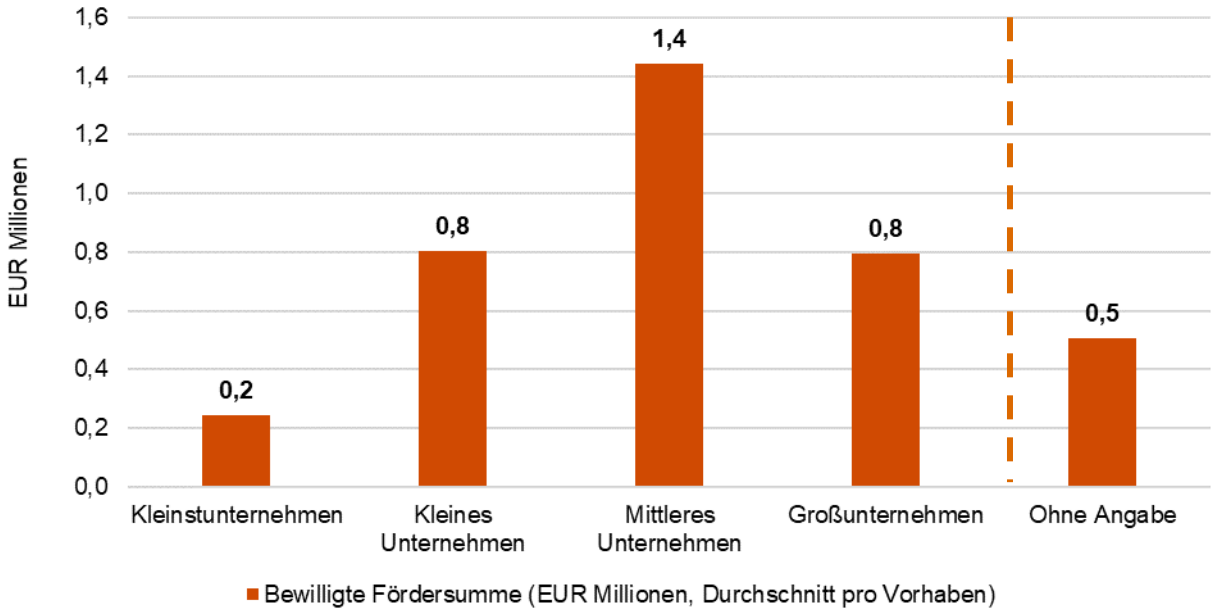
Abbildung 5: Bewilligte Fördermittel (EUR Millionen) bei der Computerspieleförderung des Bundes nach Unternehmensgröße (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge)



Hinweis: Die Unternehmensgrößenklasse wurde aus der Anzahl der Beschäftigten abgeleitet, angelehnt an die Definition des Statistischen Bundesamtes (vgl. Fußnote 36).

Quelle: Daten des DLR-PT (standardisierte Befragung zu Projektbeginn, Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

Abbildung 6: Durchschnittlich bewilligte Fördermittel (EUR Millionen) bei der Computerspieleförderung des Bundes nach Unternehmensgröße (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge)



Quelle: Daten des DLR-PT (standardisierte Befragung zu Projektbeginn, Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

Verteilung der Fördermittel nach Konzernstruktur

99. Bei den großvolumigen Vorhaben mit Projektkosten in Höhe von mehr als EUR 2 Millionen, werden 20 der 45 Vorhaben dieser Größenordnung von Unternehmen umgesetzt, die einem Konzern angehören (davon vier Vorhaben von Unternehmen mit ausländischem Mutterkonzern) (vgl. Tabelle 20).[49] Von diesen Vorhaben haben solche von Unternehmen, die Teil eines Konzerns sind, geplante Projektkosten in Höhe von durchschnittlich EUR 6,0 Millionen. Unternehmen, die nicht Teil eines Konzerns sind, dagegen rund EUR 3,6 Millionen. Wegen der mit steigenden Projektkosten abnehmenden Förderquote ist der Unterschied der Höhe der durchschnittlich bewilligten Fördermittel für Unternehmen mit und ohne Mutterkonzern geringer.

Tabelle 20: Verteilung der bewilligten Fördermittel großvolumiger Vorhaben nach Konzernstruktur (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge, Vorhaben mit geplanten Projektkosten über EUR 2 Millionen)

	Vorhaben	Geplante Projektkosten		Fördermittel		
	Anzahl	Summe in TEUR	Durchschnitt in TEUR	Summe in TEUR	Anteil	Durchschnitt in TEUR
Unternehmen mit Mutterkonzern	20	120.843	6.042	38.961	52%	1.948
Unternehmen ohne Mutterkonzern	25	89.700	3.588	35.325	48%	1.413
Gesamt	**45**	**210.543**	**4.679**	**74.286**	**100%**	**1.651**

Quelle: Eigene Recherche der Konzernzugehörigkeit durch PwC; Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

100. Den 15 Unternehmen mit *ausländischem* Mutterkonzern (vgl. Tz. 72) wurden in Summe EUR 26,9 Millionen (d.h. rund 20% der Fördermittel unter der zweiten Förderrichtlinie) bewilligt (vgl. Abbildung 7a). Weitere EUR 28,9 Millionen bewilligte Mittel entfielen auf Unternehmen, für die keine Informationen einer möglichen ausländischen Konzernzugehörigkeit vorliegen.

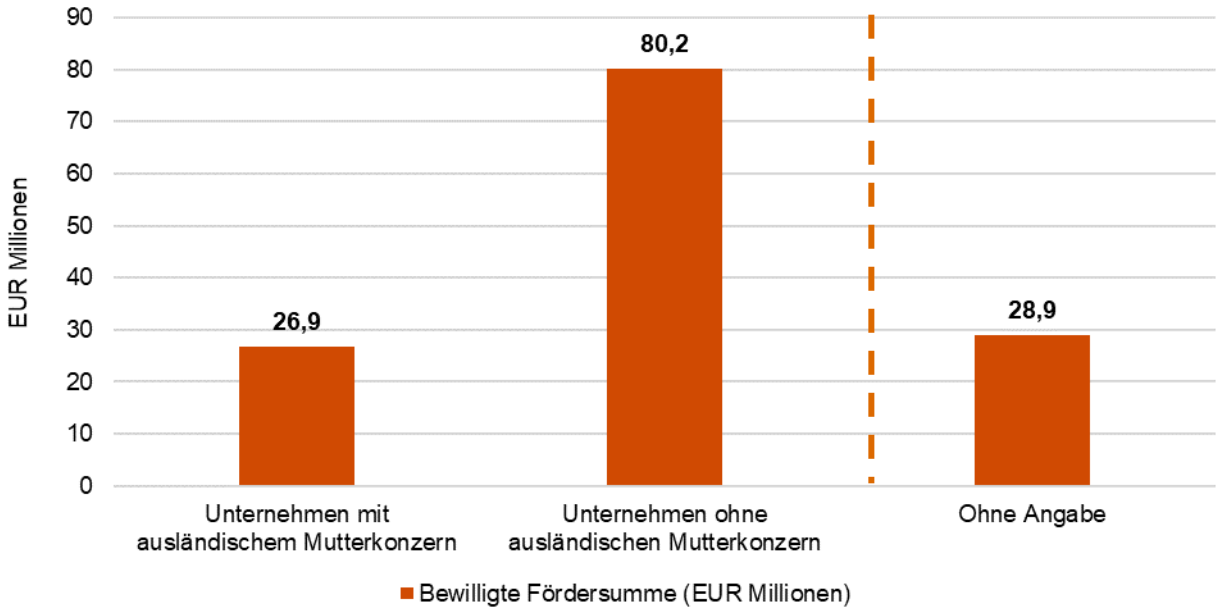
101. Betrachtet man die durchschnittlich bewilligte Förderhöhe je Vorhaben, zeigt sich, dass Vorhaben von Unternehmen mit ausländischem Mutterkonzern Fördermittel je Vorhaben und eine knapp viermal so hohe Förderung wie Unternehmen ohne ausländischen Mutterkonzern (EUR 1,5 Millionen gegenüber EUR 0,4 Millionen je Vorhaben) (vgl. Abbildung 7b).[50] Unternehmen, für die keine Angaben zur Konzernstruktur vorliegen, erhielten im Durchschnitt EUR 0,5 Millionen.

[49] Da zur inländischen Konzernstruktur der Unternehmen unter der zweiten Förderrichtlinie keine Informationen vorliegen, wurde durch eigene Recherche die Konzernzugehörigkeit für Projekte ab EUR 2 Millionen ermittelt.

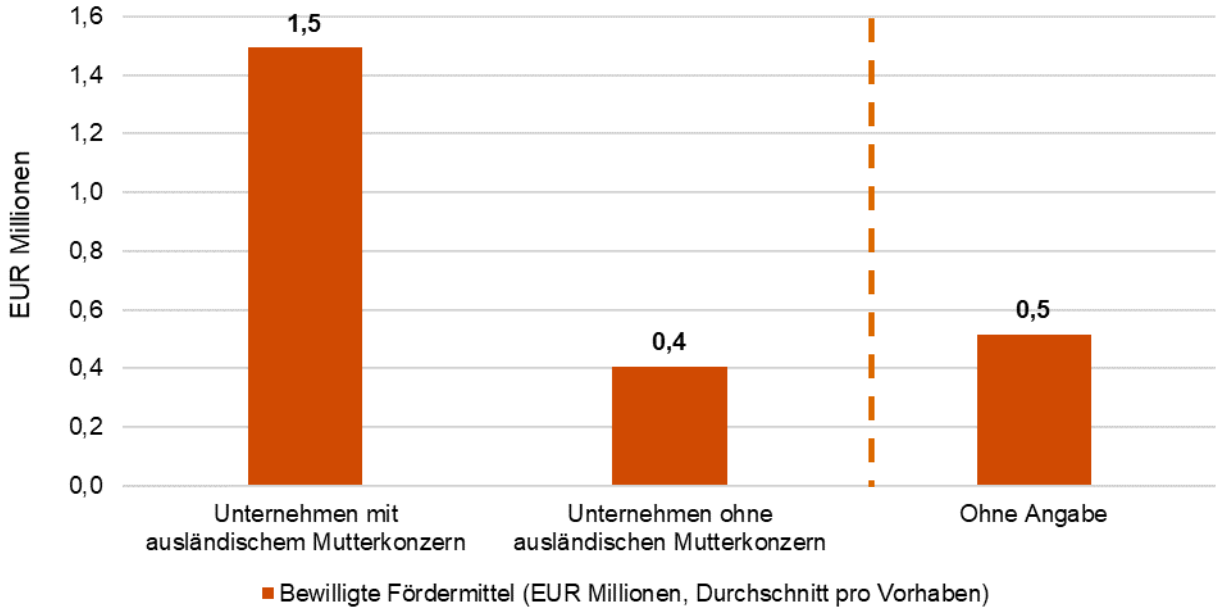
[50] Daten über eine Zugehörigkeit zu einem nationalen Mutterkonzern liegen für die „Unternehmen ohne ausländischen Mutterkonzern“ nicht vor.

Abbildung 7: Verteilung der bewilligten Fördermittel (EUR Millionen) auf Unternehmen mit und ohne ausländischem Mutterkonzern (bis Dezember 2022 eingereichte Anträge)

a) Bewilligte Fördermittel insgesamt



b) Durchschnittlich bewilligte Fördermittel je Vorhaben



Hinweis: Daten über eine Zugehörigkeit zu einem nationalen Mutterkonzern liegen für die „Unternehmen ohne ausländischen Mutterkonzern" diesbezüglich nicht vor.

Quelle: Daten des DLR-PT (standardisierte Befragung zu Projektbeginn, Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

5. Zielerreichungskontrolle

5.1. Zielgruppenerreichung

102. Die angestrebten Zielgruppen der Bundesförderung werden grundsätzlich erreicht. Die De-minimis-Beihilfe, die insbesondere kleinere Unternehmen ansprach, erreichte zu 72% Kleinstunternehmen und zu 26% kleine Unternehmen (vgl. Tz. 68). Das entspricht in etwa der Unternehmensgrößenverteilung gemäß Nullmessung.

103. Die Computerspieleförderung des Bundes, die anders als die erste Förderrichtlinie auch größere Unternehmen adressieren soll, erreichte zu 10% mittlere Unternehmen und Großunternehmen, aber gegenüber der Nullmessung unterdurchschnittlich kleinste und kleine Unternehmen (vgl. Tz. 68).

104. Ein Abgleich der 44 größten Games-Unternehmen in Deutschland entsprechend ihrer Beschäftigtenzahlen laut GamesWirtschaft mit den Fördernehmer*innen zeigt, dass nur knapp über 60% der Unternehmen eine Förderung im Evaluierungszeitraum in Anspruch genommen hat.[51]

105. Laut den Ergebnissen der Online-Befragung von nicht geförderten Unternehmen hatten rund 44% der Befragungsteilnehmer*innen kein geeignetes Projekt, für das eine Förderung hätte beantragt werden können.[52] Als weitere Gründe wurde vereinzelt genannt, dass die Anforderungen, die mit der Förderung verbunden waren, nicht zur Projektplanung passten, dass die Zeit bis zur Bewilligung den Projektstart zu sehr verzögert hätte, dass die formalen Anforderungen zu hoch waren oder dass das Unternehmen die Fördervoraussetzungen nicht erfüllte (bspw. aufgrund der Rechtsform oder weil bereits erfolgte Projektarbeiten als vorzeitiger Maßnahmenbeginn gewertet wurden).

106. Die Computerspieleförderung des Bundes wurde im Rahmen der führenden Computer- und Computerspielemesse „Gamescom“ in Köln 2020 bekannt gegeben. Diese ist, gemessen an der Zahl der Besucher*innen und der Ausstellungsfläche, die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele. Damit ist von einer hohen Bekanntheit der Fördermaßnahme bei der Zielgruppe bereits vor dem Beginn der zweiten Förderrichtlinie auszugehen. In der Online-Befragung der nicht geförderten Unternehmen bestätigten allen Teilnehmenden, dass ihnen sowohl die De-minimis-Beihilfe als auch die Computerspieleförderung des Bundes bekannt waren.

5.2. Umsetzung der Vorhaben

5.2.1. Finanzierungsquellen

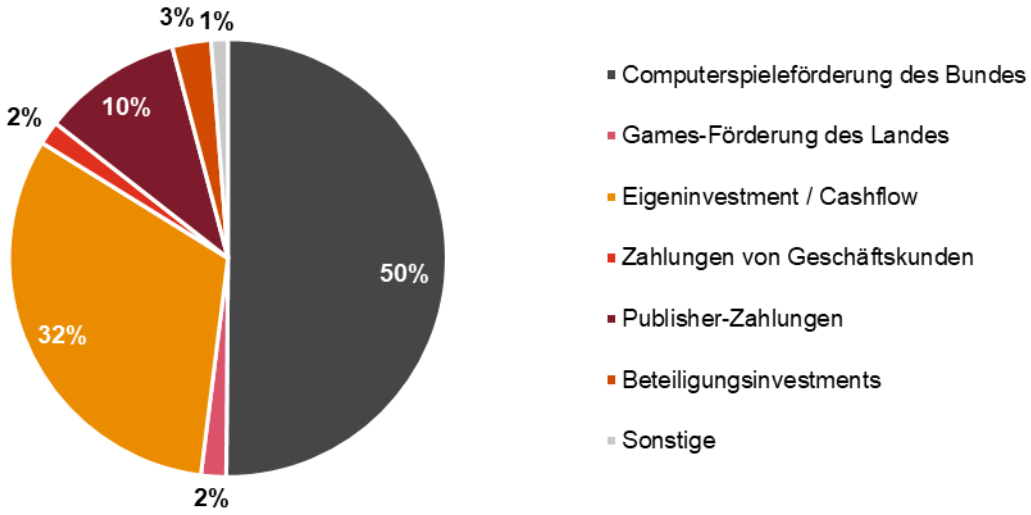
107. Durchschnittlich wurden die geförderten Vorhaben laut Online-Befragung der Fördernehmer*innen zu 50% durch die Computerspieleförderung des Bundes finanziert (vgl. Abbildung 8). Dabei nahm der durchschnittliche Anteil der Bundesförderung an der gesamten Finanzierung mit der Größenklasse des Unternehmens ab: Bei Vorhaben von Kleinstunternehmen machte die Bundesförderung im Schnitt 53% der Gesamtfinanzierung aus, bei Vorhaben von Großunternehmen knapp 39% (vgl. Tabelle 21). Mit der

[51] Vgl. https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/groesste-spiele-studios-games-standorte-2023-deutschland-2509/, abgerufen am 17. Oktober 2023. Eigener Abgleich.

[52] Fragestellung: Warum haben Sie keinen Förderantrag gestellt? (Mehrfachantwort möglich) (N=16).

Größenklasse des Unternehmens stieg dagegen der durchschnittliche Anteil der Finanzierung aus Eigenmitteln (Eigeninvestments bzw. Cashflows inkl. Zahlungen des Mutterkonzerns) von 30% auf 61%.

Abbildung 8: Finanzierungsquellen (Online-Befragung)



Hinweis: Die Kategorie „Sonstige“ umfasst Kredite von Finanzinstituten, sonstige öffentliche Zuwendungen/Förderungen sowie weitere, nicht näher spezifizierte Finanzierungsquellen.

Fragestellung: Welche der folgenden Finanzierungsquellen haben Sie für Ihre geförderten Vorhaben in Summe genutzt und wie hoch war deren jeweiliger Anteil an der Gesamtfinanzierung der Vorhaben (Summe=100)?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=167 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

108. Von Kleinst-, kleinen und mittleren Unternehmen wurden verschiedene weitere Finanzierungsquellen zur Realisierung eines Vorhabens genutzt. Dazu zählen Publisher-Zahlungen (für Auftragswerke oder Lizenzvorschüsse) mit einem Anteil von durchschnittlich 10% an der Gesamtfinanzierung des Vorhabens. Beteiligungsinvestments (bspw. durch Einzelpersonen, Venture-Capital-Fonds, Accelerators) machten ca. 3% der Gesamtfinanzierung aus, Gamesförderungen der Länder etwa 2%.

Tabelle 21: Finanzierungsquellen nach Unternehmensgrößenklassen (Online-Befragung)

	Kleinst-unter-nehmen	Kleines Unter-nehmen	Mittleres Unter-nehmen	Groß-unter-nehmen	Gewichteter Durch-schnitt
Computerspieleför-derung des Bundes	53%	46%	45%	39%	**50%**
Games-Förderung des Landes	2%	1%	1%	0%	**2%**
Eigeninvestment / Cashflow	30%	30%	46%	61%	**32%**
Zahlungen von Geschäftskunden	2%	2%	0%	0%	**2%**
Publisher-Zahlungen	8%	15%	8%	0%	**10%**
Beteiligungs-investments	2%	5%	0%	0%	**3%**
Sonstige	2%	1%	0%	0%	**1%**

Hinweis: Die Kategorie „Sonstige“ umfasst Kredite von Finanzinstituten, sonstige öffentliche Zuwendungen/Förderungen sowie weitere, nicht näher spezifizierte Finanzierungsquellen.

Fragestellung: Welche der folgenden Finanzierungsquellen haben Sie für Ihre geförderten Vorhaben in Summe genutzt und wie hoch war deren jeweiliger Anteil an der Gesamtfinanzierung der Vorhaben (Summe=100)?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=167 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

109. 43% der Befragungsteilnehmer*innen benannten nicht förderfähige Kostenpositionen im Zusammenhang mit ihren geförderten Vorhaben, bspw.:

- Administrative Kosten (Antragstellung, Mittelabruf, Berichterstattung)
- Marketing
- Trainings und Schulungen
- Personalbeschaffungskosten (Job Postings, etc.)
- Software und Hardware
- Nutzung der Firmeninfrastruktur (Software, Verbrauchsmaterialien)
- Kosten für Steuerberater*innen, Anwält*innen

110. Dabei fällt auf, dass auch Kostenpositionen genannt wurden, die tatsächlich förderfähig sind (vgl. Tz, 19f.), zumindest soweit ein direkter Bezug zum geförderten Vorhaben vorliegt (z.B. Training/Schulung, Soft- und Hardware).

111. Mehr als die Hälfte Befragungsteilnehmer*innen, bei denen nicht förderfähige Kosten-positionen entstanden, schätzten die Höhe dieser Kosten in Relation zu den Gesamtkosten

der förderfähigen Kostenpositionen kleiner als 25% (vgl. Tabelle 22). Knapp 16% der Befragungsteilnehmer*innen schätzten, dass die nicht förderfähigen Kostenpositionen in etwa 25% bis 50% der Gesamtkosten der förderfähigen Kostenpositionen entsprechen. 28% der Befragungsteilnehmer*innen traf hierzu keine Aussage.

112. Im Rahmen der Freitextantworten der Online-Befragung wurde dazu angeregt, die Definition der förderfähigen Kosten zu erweitern. Insbesondere wurde kritisiert, dass Marketingausgaben im Bereich Publishing nicht förderfähig seien (vgl. Tz. 20). Nach Einschätzungen der Befragungsteilnehmer*innen ist Marketing für die erste Veröffentlichung essenziell, um einen nennenswerten Bekanntheitsgrad zu erreichen und damit die Chancen auf Markterfolg zu steigern.

Tabelle 22: Geschätzte Höhe der nicht förderfähigen Kostenpositionen in Relation zu den Gesamtkosten der förderfähigen Kostenpositionen (Online-Befragung)

	Vorhaben Anteil
Kleiner als 25%	53%
25% bis 50%	16%
50% bis 75%	1%
In etwa gleich	2%
Keine Aussage möglich	28%

Fragestellung: Wie hoch schätzen Sie die Kosten der nicht förderfähigen Kostenpositionen in Relation zu den Gesamtkosten der förderfähigen Kostenpositionen? Hinweis: Wenn Sie mehrere Förderungen erhalten haben, schätzen Sie bitte einen Durchschnittswert bezogen auf alle erhaltenen Förderungen.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=178 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

5.2.2. Projektorganisation

113. Bei 84% der Befragungsteilnehmer*innen kam es während der Projektlaufzeit der geförderten Vorhaben zu verschiedenen inhaltlichen oder organisatorischen Änderungen. Gemäß den Befragungsergebnissen betraf die häufigste Änderung im Projektverlauf den Zeitplan (72% der Unternehmen, vgl. Abbildung 9). Dabei handelte es sich den Angaben der Befragungsteilnehmer*innen zufolge u.a. um nicht eingeplante Verzögerungen im Rahmen der Förderbewilligung, Abweichungen bezüglich der vorab kalkulierten Meilensteine, Verzögerungen in der Verfügbarkeit spezialisierter Arbeitskräfte (z.B. 3D-Artists, Programmierer*innen) oder Verzögerungen bei der Veröffentlichung/Verwertung des entwickelten Spiels.

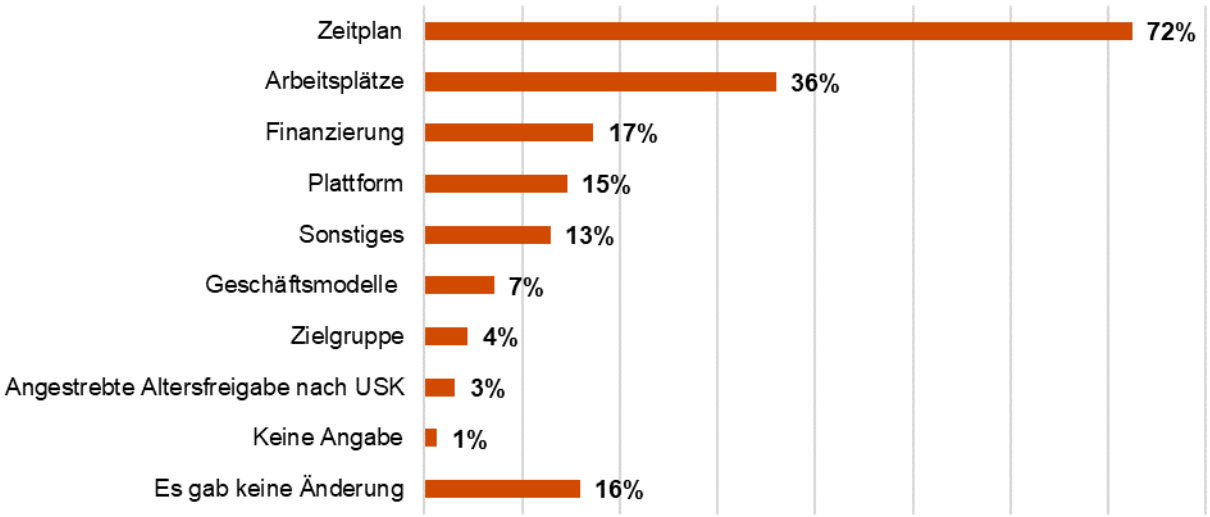
114. Ebenfalls häufig genannt wurden Änderungen hinsichtlich der Mitarbeitenden (etwa eine Erhöhung der Zahl der Mitarbeiter*innen) sowie Änderungen bei der Finanzierung (etwa projektinterne Mittelumwidmungen). Sonstige Änderungen waren auf verschiedene Auswirkungen der Covid-19-Pandemie (z.B. Wegfall von Messen, zusätzliche Belastung des Unternehmens und der Mitarbeiter*innen, Umstellung auf Home-Office Arbeitszeiten) oder inhaltliche Änderungen (z.B. in Bezug auf Spielelemente) zurückzuführen.[53]

115. Die Covid-19-Pandemie war für 52% der Befragungsteilnehmer*innen ein Grund für die beschriebenen Änderungen im Projektverlauf (vgl. Abbildung 10). Der Fachkräftemangel wirkte sich für 34% der Befragungsteilnehmer*innen auf die Projektumsetzung aus.

[53] Antworten der Befragungsteilnehmer*innen in Form von Freitext.

116. Als sonstigen Gründe wurden in Form von Freitextantworten vor allem projektspezifische und inhaltliche Gründe genannt (z.B. in Bezug auf den Umfang des Projekts, welcher vergrößert wurde, Änderungswünsche seitens der Kund*innen und Publisher, Prozessänderungen infolge agiler Arbeitsmethoden), zeitliche Gründe (z.B. mangelnde zeitliche Planbarkeit der Förderung, verspätete Einstellung von Mitarbeiter*innen) oder auf Mitarbeiter*innen bezogene Gründe (z.B. Ausfälle von Mitarbeiter*innen, Abwanderung von Mitarbeiter*innen).

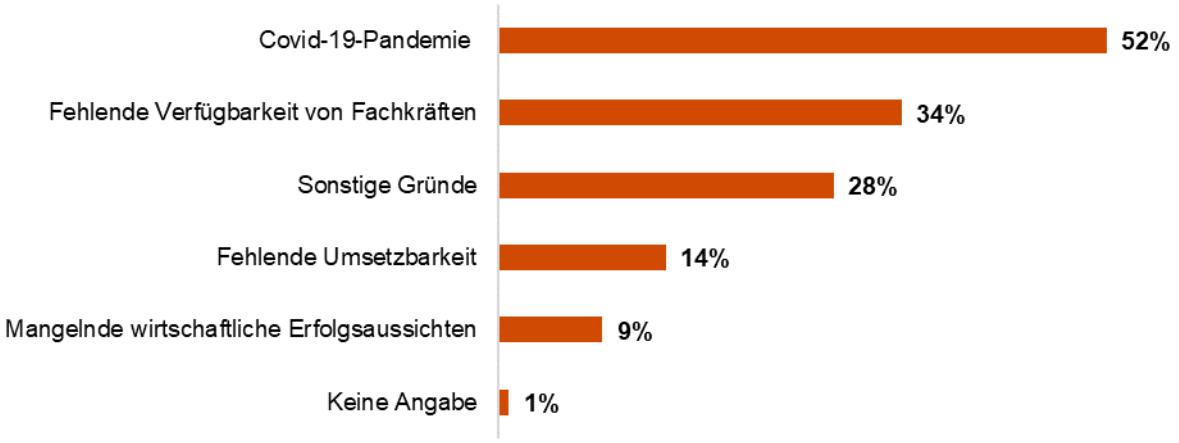
Abbildung 9: Änderungen im Projektverlauf (Online-Befragung)



Fragestellung: Kam es im Projektverlauf zu Veränderungen im Vergleich zur ursprünglichen Planung? Worauf bezogen sich die Veränderungen? (Mehrfachantwort möglich)

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

Abbildung 10: Gründe für Änderungen im Projektverlauf (Online-Befragung)



Fragestellung: Was waren die Gründe für die angegebenen Änderungen? (Mehrfachantwort möglich)

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen, N=225 Befragungsteilnehmer*innen (beide Förderrichtlinien)*

5.3. Ergebnisse der Fördermaßnahme

Erfolgreich abgeschlossene Vorhaben und Weiterentwicklungen

117. Für die 325 Vorhaben in der Online-Befragung wurden Informationen zum erfolgreichen Abschluss der Projekte erhoben, darunter zur Marktplatzierung bzw. Weiterentwicklung der Spiele.

118. Insgesamt waren die Abbruchquoten bei der Entwicklung von Prototypen für beide Förderrichtlinien sehr gering (vgl. Tabelle 23). Von den 116 geförderten Prototypen in der Online-Befragung sind bereits 103 fertig entwickelt worden (72 unter der De-minimis-Beihilfe und 31 unter der Computerspieleförderung des Bundes).

Tabelle 23: Status der Prototypen (Online-Befragung)

	De-minimis-Beihilfe	Computerspiele-förderung des Bundes
Abgebrochen	2 *(3%)*	0 *(0%)*
Laufend, noch nicht abgeschlossen	0 *(0%)*	11 *(26%)*
Abgeschlossen (Prototyp entwickelt)	72 *(97%)*	31 *(74%)*
Summe	***74 (100%)***	***42 (100%)***

Fragestellung: In welchem Stadium befindet sich das Vorhaben?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=116 Vorhaben; Prototypen, beide Förderrichtlinien)*

119. 48 Prototypen – und damit knapp die Hälfte der Prototypen, deren Entwicklung abgeschlossen ist – werden oder wurden laut Angaben der Befragungsteilnehmer*innen bereits zu einem fertigen Spiel weiterentwickelt (vgl. Tabelle 24). Dies geschah fast ausschließlich durch das eigene Unternehmen. Bei weiteren 36% der Vorhaben ist eine Weiterentwicklung noch nicht begonnen worden, aber geplant.

120. Für einige Vorhaben ist eine Weiterentwicklung nicht geplant. Dies kann bspw. dann der Fall sein, wenn das geförderte Unternehmen seinen Prototyp einem Entwickler oder Publisher zur Weiterentwicklung anbietet, dieses Angebot jedoch nicht angenommen wurde.[54]

121. Bis zum Befragungszeitpunkt war bei knapp einem Viertel der Vorhaben die Weiterentwicklung abgeschlossen, das fertige Spiel aber (noch) nicht veröffentlicht. Eine Veröffentlichung erfolgte bisher nur bei etwa 8% der weiterentwickelten Prototypen.

[54] Mit der Antragstellung verpflichtet sich das antragstellende Unternehmen, den geförderten Prototyp weiterzuentwickeln oder diesen einem anderen Unternehmen zur Weiterentwicklung anzubieten (vgl. Tz. 26).

Tabelle 24: Weiterentwicklung der Prototypen (Online-Befragung)

	De-minimis-Beihilfe	Computerspiele-förderung des Bundes
Weiterentwicklung durch das eigene Unternehmen		
Nicht abgeschlossen	14 *(20%)*	4 *(16%)*
Abgeschlossen, nicht veröffentlicht	17 *(26%)*	5 *(20%)*
Abgeschlossen und veröffentlicht	5 *(7%)*	2 *(8%)*
Summe	**36 *(52%)***	**11 *(44%)***
Weiterentwicklung durch ein anderes Unternehmen		
Nicht abgeschlossen	0 *(0%)*	0 *(0%)*
Abgeschlossen, nicht veröffentlicht	0 *(0%)*	0 *(0%)*
Abgeschlossen und veröffentlicht	1 *(1%)*	0 *(0%)*
Summe	**1 *(1%)***	**0 *(0%)***
Weiterentwicklung noch nicht begonnen		
Weiterentwicklung geplant	25 *(36%)*	9 *(36%)*
Weiterentwicklung nicht geplant	7 *(10%)*	5 *(20%)*
Summe	**32 *(46%)***	**14 *(56%)***

Hinweis: Zu neun der 103 fertigen Prototypen wurde keine Angabe zur Weiterentwicklung gemacht. Die Prozentangaben beziehen sich auf die 94 Vorhaben, zu denen Informationen vorliegen.

Fragestellung: Für Prototypen: Wurde oder wird der Prototyp zu einem fertigen Spiel weiterentwickelt?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=94 Vorhaben; beide Förderrichtlinien)*

122. 42% der Weiterentwicklungen werden durch die Computerspieleförderung des Bundes gefördert, 3% durch die De-minimis-Beihilfe und 7% durch eine sonstige Förderung. Als sonstige Förderungen wurden Game Base Saar – die saarländische Games-Förderung – (3 Angaben), Medienboard Berlin Brandenburg (1 Angabe), Creative Europe – eine Kulturförderung der EU – (1 Angabe) und eine Startup-Innovationsförderung in Rheinland-Pfalz (1 Angabe) genannt. 48% der Weiterentwicklungen werden nach Angaben der Befragungsteilnehmer*innen nicht durch eine Förderung unterstützt. Darunter sind zwei Fälle, bei denen die Computerspieleförderung des Bundes beantragt, jedoch nicht bewilligt wurde.

123. Auch die Produktionen waren bei beiden Förderrichtlinien mit sehr niedrigen Abbruchquoten verbunden (vgl. Tabelle 25). Die Produktionen, die im Rahmen der De-minimis-Beihilfe entwickelt wurden und allesamt abgeschlossen sind, sind bereits zu drei Vierteln veröffentlicht worden. Aus dem Anteil der veröffentlichen Produktionen an der Gesamtheit der abgeschlossenen Produktionen bedeutet dies für die De-minimis-Beihilfe eine Erfolgsquote von 75%. Bei der Computerspieleförderung des Bundes wurden die entwickelten Spiele zu fast einem Drittel schon veröffentlicht, 57% waren noch in der Entwicklung, nur 1% der geförderten Vorhaben wurde abgebrochen. Bezogen auf nur die bereits abgeschlossenen Produktionen beträgt die Erfolgsquote für die Computerspieleförderung des Bundes zum Befragungszeitpunkt 67%.

Tabelle 25: Status der Produktionen (Online-Befragung)

	De-minimis-Beihilfe	Computerspiele-förderung des Bundes
Abgebrochen	0 *(0%)*	2 *(1%)*
Laufend, noch nicht abgeschlossen	0 *(0%)*	80 *(57%)*
Abgeschlossen, nicht veröffentlicht	17 *(25%)*	19 *(14%)*
Abgeschlossen und veröffentlicht	52 *(75%)*	39 *(28%)*
Summe	**69 *(100%)***	**140 *(100%)***

Fragestellung: In welchem Stadium befindet sich das Vorhaben?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=209 Vorhaben; Produktionen, beide Förderrichtlinien)*

124. Viele Unternehmen haben bezogen auf die Entwicklung desselben Spiels im Rahmen der Förderung verschiedene Vorhaben beantragt und durchgeführt. Bspw. konnte die Prototypentwicklung sowie die Weiterentwicklung dieses Prototyps zu einem fertigen Spiel gefördert werden, genauso wie die Entwicklung eines Spieles und die Weiterentwicklung dieses Spiels.

125. An der Online-Befragung nahmen 71 Unternehmen teil, die mehr als eine Bundesförderung zur Computerspieleentwicklung (erste oder zweite Förderrichtlinie) erhalten haben. Diese 71 Unternehmen erhielten im Evaluierungszeitraum insgesamt 171 Förderungen (= Vorhaben). Laut deren Angabe wurden im Rahmen dieser 171 Vorhaben 138 verschiedene Spiele entwickelt. Zählt man die Vorhaben bzw. Spiele der einfach geförderten Unternehmen in der Online-Befragung dazu, so umfasst die Stichprobe, die durch die Online-Befragung abgedeckt wird, insgesamt 292 geförderte Spiele.

126. Etwa ein Drittel der mehrfach geförderten Unternehmen gab an, eine Förderung des Prototyps und anschließend eine Förderung für die Produktion dieses Prototyps erhalten zu haben; 3% erhielten eine Förderung für die Produktion und anschließend eine Förderung der Produktion einer Weiterentwicklung dieses Spiels; weitere 3% erhielten eine Förderung des Prototyps, dessen Produktion und anschließende Weiterentwicklung. 8% der Unternehmen gab an, eine sonstige Mehrfachförderung erhalten zu haben, d.h. eine Kombination der Bundesförderung mit anderen Förderprogrammen (Kumulierung). Etwas mehr als die Hälfte der Unternehmen erhielt nur Förderungen für Vorhaben, die sich auf die Entwicklung verschiedener Spiele bezogen.

127. Knapp ein Drittel der Befragungsteilnehmer*innen – rechnet man die Angaben der einfach und mehrfach Geförderten zusammen – hatte zum Befragungszeitpunkt noch kein Spiel fertig entwickelt, fast die Hälfte hatte ein oder zwei Spieleentwicklungen abgeschlossen (vgl. Tabelle 26). Insgesamt waren laut Angabe der Befragungsteilnehmer*innen mindestens 137 der 292 geförderten Spiele (47%) in der Online-Befragung fertig entwickelt.

128. Insgesamt hatte damit die Computerspieleförderung einen positiven Einfluss auf die Anzahl der veröffentlichten Spiele.

Tabelle 26: Anzahl der abgeschlossenen Spieleentwicklungen – Prototypen und Produktionen (Online-Befragung)

Abgeschlossene Spiele	Unternehmen Anzahl	Unternehmen Anteil
0	78	35%
1	88	39%
2	19	8%
3	2	1%
4	0	0%
5	1	0%
Keine Angabe	37	16%
Summe	**225**	**100%**

Fragestellung: Bei wie vielen der geförderten Spiele ist das Produktionsvorhaben abgeschlossen?

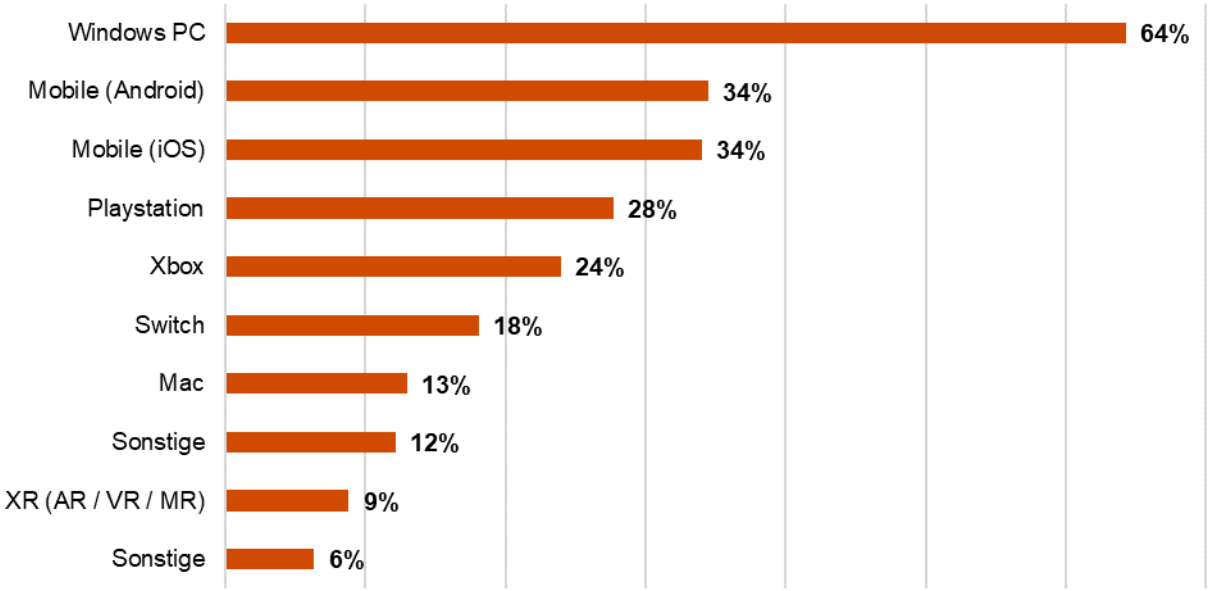
*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

Genutzte Geschäftsmodelle und Marktplatzierung

129. Laut den Ergebnissen der Online-Befragung werden 64% der geförderten Spiele (Prototypen und Produktionen) zur Anwendung auf dem PC entwickelt (vgl. Abbildung 11). Für je 34% der Spiele ist (auch) eine Veröffentlichung auf mobilen Plattformen (Smartphone oder Tablet) für Android oder iOS vorgesehen.

130. Für knapp zwei Drittel der Vorhaben gaben die Befragungsteilnehmer*innen nur eine oder zwei für die Veröffentlichung vorgesehene Plattformen an. Für die übrigen Vorhaben wurden bis zu sieben verschiedene Plattformen angegeben.

Abbildung 11: Plattformen der Veröffentlichung der geförderten Vorhaben (Online-Befragung)

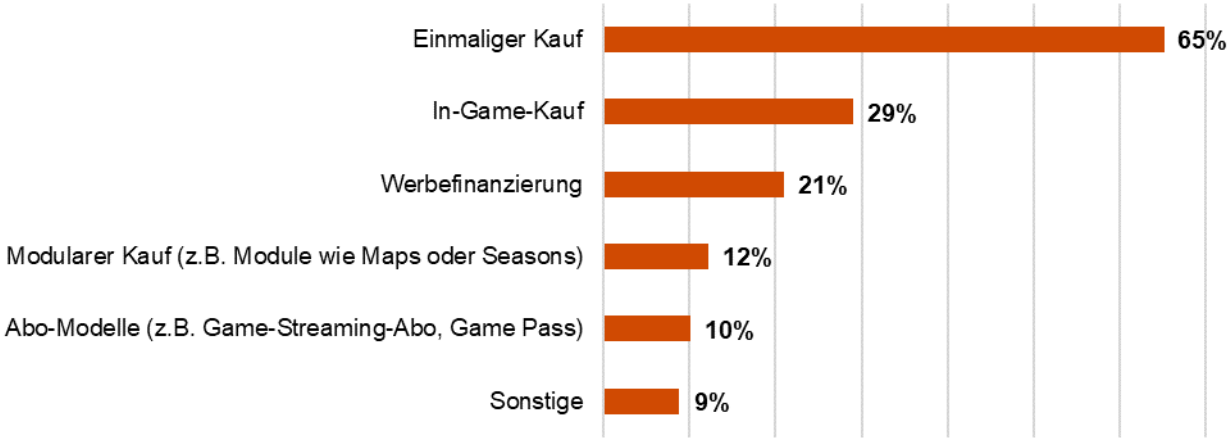


Fragestellung: Für welche Plattformen haben Sie die geförderten Spiele entwickelt? (Mehrfachantwort möglich)

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=238 Spiele; beide Förderrichtlinien)*

131. Das mit Abstand häufigste Geschäftsmodell unter den Befragungsteilnehmer*innen ist der einmalige Kauf (vgl. Abbildung 12). Für 65% der Vorhaben wird dieses genutzt. Danach folgten In-Game-Käufe (29%) und Werbefinanzierung (21%).

Abbildung 12: Genutzte Geschäftsmodelle der geförderten Vorhaben (Online-Befragung)



Fragestellung: Welche Geschäftsmodelle verwenden Sie für die geförderten Spiele? (Mehrfachantwort möglich)

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=238 Spiele; beide Förderrichtlinien)*

132. Für 59% der Vorhaben wird nur ein Geschäftsmodell genutzt, 36% der Vorhaben setzten zwei und 5% der Vorhaben setzen drei Geschäftsmodelle ein. In Einzelfällen wurden bis zu sechs verschiedene Geschäftsmodelle je Spiel angegeben.

5.4. Wirkungen der Fördermaßnahme

5.4.1. Markterfolg der geförderten Spiele

Erreichte Nutzer*innen

133. Zum Befragungszeitpunkt waren die geförderten Spiele im Schnitt etwa 2.000-mal vorbestellt und knapp 300.000-mal verkauft worden (vgl. Tabelle 27). Je Spiel gab es außerdem durchschnittlich über 40.000 Wishlist-Einträge. In der Summe gab es für die Spiele der Online-Befragung etwa 41 Tausend Vorbestellungen, 24 Millionen Verkäufe und 3 Millionen Wishlist-Einträge.

Tabelle 27: Anzahl der Vorbestellungen, Verkäufe und Wishlist-Einträge für geförderte Spiele (Online-Befragung)

a) Antworten insgesamt

	Summe	Durchschnitt	N (Spiele)
Vorbestellungen	40.850	1.945	21
Verkäufe / Downloads / Installationen u.ä.	23.715.190	296.440	80
Wishlist	2.934.637	43.156	68

b) Differenzierte Antworten

	Vorbestellungen	Verkäufe / Downloads / Installationen u.ä.	Wishlist
Weniger als 1.000	22 *(28%)*	16 *(76%)*	21 *(31%)*
1.000 bis unter 10.000	13 *(16%)*	5 *(24%)*	19 *(28%)*
10.000 bis unter 100.000	22 *(28%)*	-	22 *(32%)*
100.000 bis unter 500.000	13 *(16%)*	-	6 *(9%)*
Mehr als 500.000 1.000.000	10 *(13%)*	-	-

*Hinweis: Die Stichprobe umfasst N=292 geförderte Spiel; es wurde nicht für alle Spiele eine Angabe gemacht. Bei den Angaben der Befragungsteilnehmer*innen handelt es sich um Schätzungen.*

Fragestellung: Bitte nennen Sie die Anzahl der Vorbestellungen, Verkäufe und Wishlist-Einträge Ihrer geförderten Spiele. Berücksichtigen Sie dabei bitte auch mögliche geförderte Erweiterungen. Eine grobe Schätzung genügt.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N_1=21, N_2=80, N_3=68; beide Förderrichtlinien)*

134. Für 22 Spiele lagen die Verkaufszahlen laut Angabe der Befragungsteilnehmer*innen über 100.000, für sieben davon im Millionenbereich. Für neun Spiele gab es Verkäufe im einstelligen Bereich oder noch gar keine. Die Wishlist-Einträge lagen bei sechs Spielen oberhalb von 100.000, bei neun Spielen gab es keine Einträge.

135. Die Befragungsteilnehmer*innen schätzten einen Anstieg der durchschnittlichen Anzahl der Spieler*innen ihrer Spiele („monthly active users“) von durchschnittlich knapp 50.000 im Zeitraum eines Monats nach Release des Spiels auf etwa 155.000 nach 24 Monaten (vgl. Tabelle 28).

*Tabelle 28: Schätzung der durchschnittlichen Anzahl der Spieler*innen der geförderten Spiele („monthly active users“) nach Release (Online-Befragung)*

Zeitraum nach Release	Summe	Durchschnitt	N (Spiele)
1 Monat	3.047.630	47.619	64
6 Monate	2.904.305	58.086	50
12 Monate	5.066.568	112.590	45
24 Monate	6.044.862	154.996	39

*Hinweis: Die Stichprobe umfasst N=292 geförderte Spiel; es wurde nicht für alle Spiele eine Angabe gemacht. Bei den Angaben der Befragungsteilnehmer*innen handelt es sich um Schätzungen.*

*Fragestellung: Wie hoch schätzen Sie die durchschnittliche Anzahl der Spieler*innen Ihrer geförderten Spiele (monthly active user) 1 Monat, 6 Monate, 12 Monate und 24 Monate nach Release?*

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N_1=64, N_2=50, N_3=45, N_4=39; beide Förderrichtlinien)*

136. Die Befragungsteilnehmer*innen schätzen das Durchschnittsalter der Spieler*innen, die mit den geförderten Vorhaben erreicht werden, auf 29.[55] Mit Blick auf die Geschlechterverteilung ist die Zielgruppe der geförderten Spiele männlich dominiert: Nach Schätzungen der Befragungsteilnehmer*innen verteilen sich die Spieler*innen zu 63% auf männliche, zu 35% weibliche und zu 2% auf diverse Nutzer*innen.[56]

Absatzmärkte

137. Nach Aussage der Befragungsteilnehmer*innen sind die wichtigsten Absatzmärkte für die geförderten Spiele – entsprechend ihrem geschätzten Umsatzanteil am Spiel – Nordamerika (29%), Deutschland (25%) und Europa (25%) (vgl. Abbildung 13). Zusammen machen diese Märkte schätzungsweise knapp 80% des Umsatzes der Spiele aus. Weniger bedeutende Absatzmärkte sind China, Südost-Asien, Australien und Südamerika mit Umsatzanteilen von jeweils unter 5%.

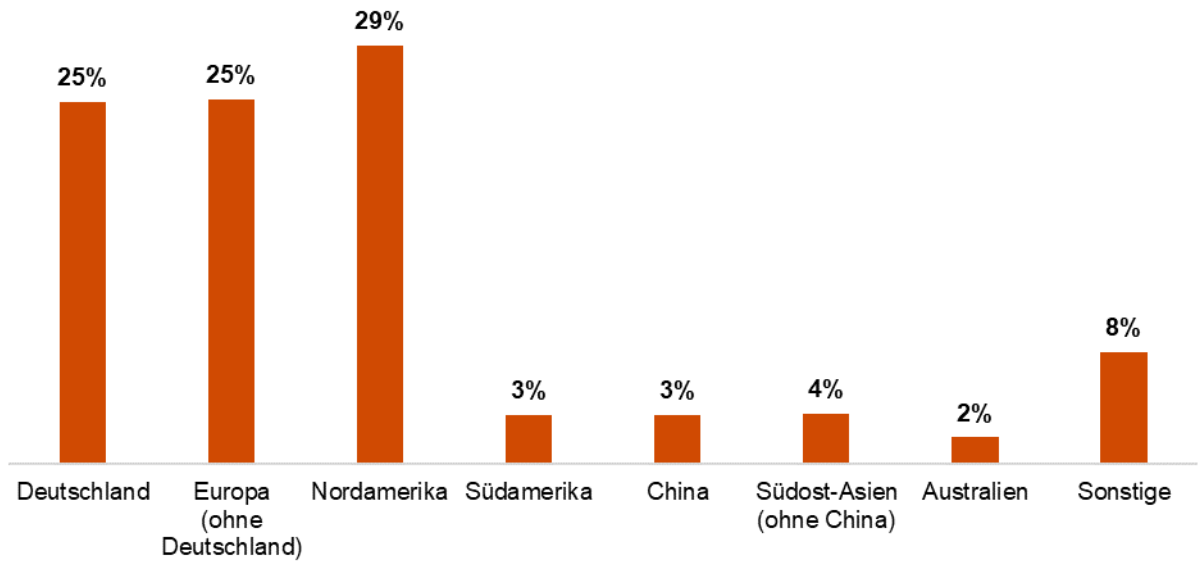
138. Der Großteil der Befragungsteilnehmer*innen erreichte laut eigener Angabe mit den geförderten Spielen neue Märkte, in denen ihr Unternehmen vorher nicht aktiv war (vgl. Abbildung 14). Mehr als ein Drittel der geförderten Spiele erreicht gemäß den Angaben der Befragungsteilnehmer*innen neue Spielergruppen; jeweils mehr als ein Viertel der Spiele wird auf einer neuen Plattform oder als für das Unternehmen neues Genre veröffentlicht.

139. Die Marktpositionierung der geförderten Unternehmen in Bezug auf Spielergruppen, Plattformen, Genre und Regionen wurde damit weit überwiegend verbessert.

55 Basierend auf Angaben für N=113 Spiele.

56 Basierend auf Angaben für N=122 Spiele.

Abbildung 13: Durchschnittliche Umsatzanteile der Absatzmärkte der geförderten Spiele (Online-Befragung)

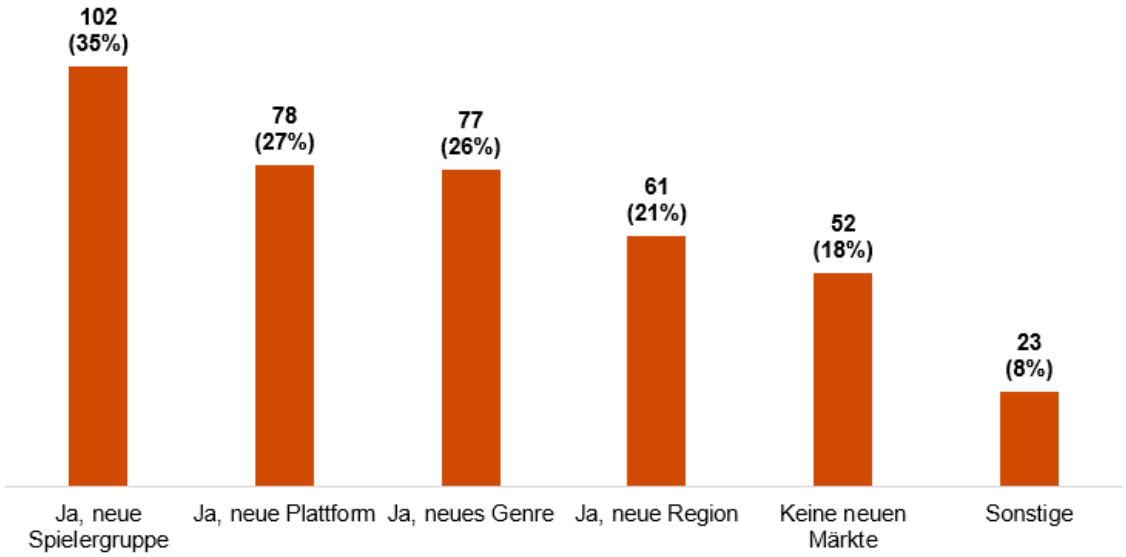


*Hinweis: Bei den Angaben der Befragungsteilnehmer*innen handelt es sich um Schätzungen.*

Fragestellung: Welche Absatzmärkte sind für das geförderte Spiel relevant? Bitte schätzen Sie den Umsatzanteil der jeweiligen Märkte (in Prozent, Summe=100). Falls für Ihr Spiel auch mindestens eine Erweiterung gefördert wurde, geben Sie bitte Durchschnittswerte an.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=239 Spiele; beide Förderrichtlinien)*

Abbildung 14: Marktdurchdringung der geförderten Spiele (Online-Befragung)



Fragestellung: Konnten mit dem Spiel neue Märkte erreicht werden, in denen Ihr Unternehmen vorher noch nicht aktiv war? Berücksichtigen Sie dabei bitte auch mögliche geförderte Erweiterungen. (Mehrfachantwort möglich)

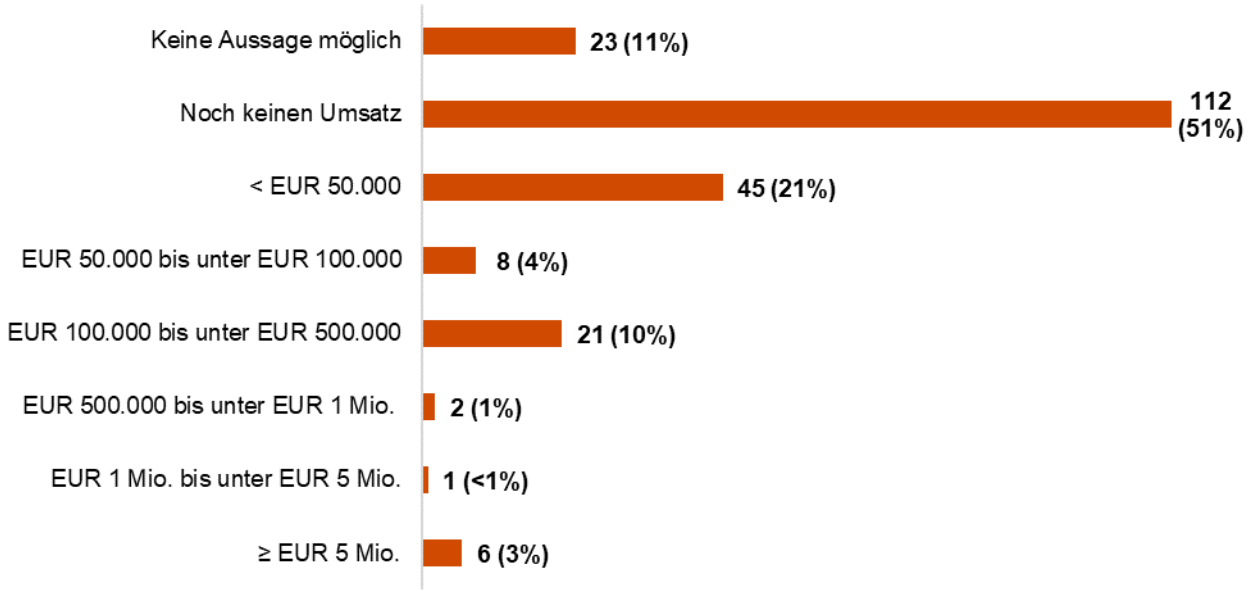
*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=292; beide Förderrichtlinien)*

Erzielter Umsatz und Umsatzerwartungen

140. Die Befragungsteilnehmer*innen gaben an, mit 83 geförderten Spiele bereits Umsätze zu erzielen (vgl. Abbildung 15). Dieser lag bei den meisten Spielen unterhalb von EUR 500.000. Mit sechs Spielen wurden laut Angaben der Befragungsteilnehmer*innen Umsätze erwirtschaftet, die oberhalb von EUR 5 Millionen liegen.

141. Innerhalb der nächsten fünf Jahre erwarten die Befragungsteilnehmer*innen deutlich höhere Umsätze, die in unmittelbarer Verbindung mit den geförderten Vorhaben erzielt werden (vgl. Abbildung 16). Für 23 Spiele werden Umsätze oberhalb von EUR 5 Millionen erwartet. Nach Angaben einiger Befragungsteilnehmer*innen sollen diese sogar mehr als EUR 20 Millionen betragen.

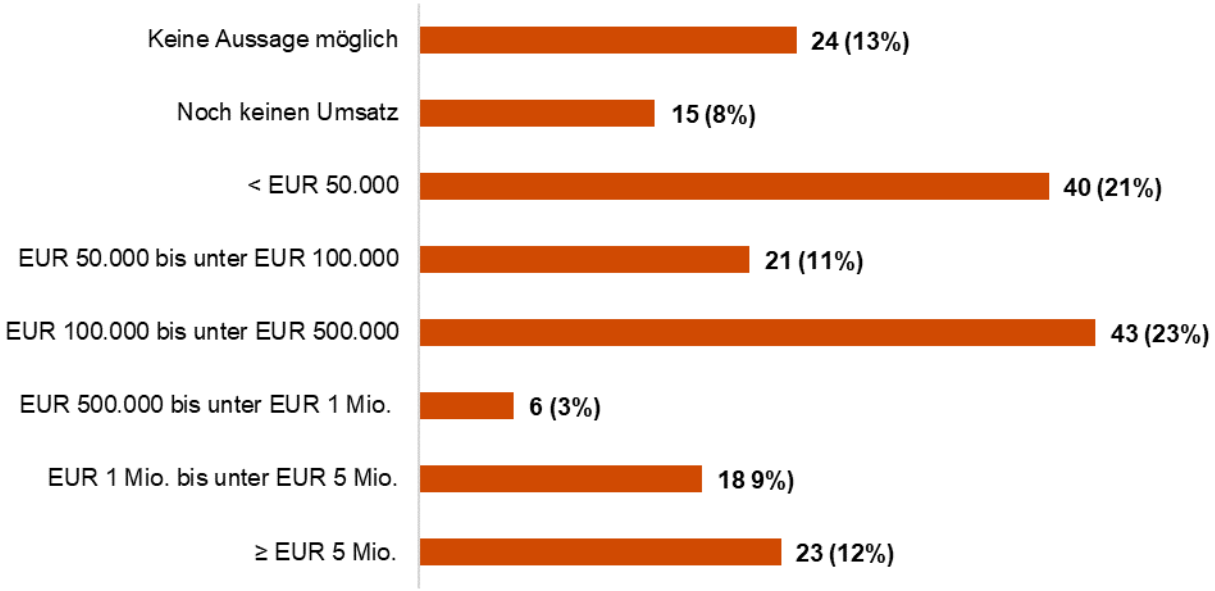
Abbildung 15: Bereits erzielter Umsatz mit geförderten Spielen (Online-Befragung)



Fragestellung: Wie hoch ist der Umsatz, den Ihr Unternehmen durch die geförderte Spieleentwicklung bereits erzielt hat? Berücksichtigen Sie dabei bitte auch mögliche geförderte Erweiterungen.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=218 Spiele; beide Förderrichtlinien)*

Abbildung 16: Erwarteter Umsatz in unmittelbarer Verbindung mit den geförderten Vorhaben in den nächsten fünf Jahren (Online-Befragung)



Fragestellung: Welchen Umsatz erwarten Sie für Ihr Unternehmen in den nächsten 5 Jahren in unmittelbarer Verbindung mit dem geförderten Vorhaben? Berücksichtigen Sie dabei bitte auch mögliche geförderte Erweiterungen.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=190 Spiele; beide Förderrichtlinien)*

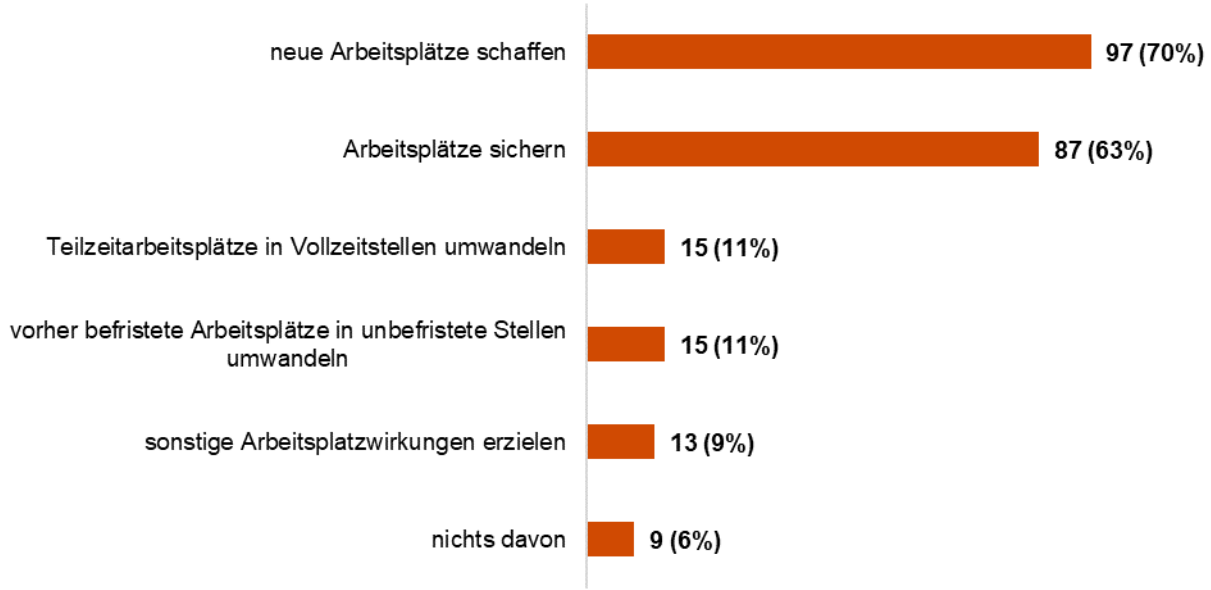
5.4.2. Beschäftigungseffekte und Umsatzeffekte bei den geförderten Unternehmen

De-minimis-Beihilfe

142. Laut Angaben der Befragungsteilnehmer*innen leistete die De-minimis-Beihilfe einen positiven Beitrag zur Beschäftigungsentwicklung in den geförderten Unternehmen. Den Ergebnissen der Online-Befragung zufolge haben 70% der Unternehmen, die durch die De-minimis-Beihilfe gefördert wurde, aufgrund der Förderung neue Arbeitsplätze geschaffen, 63% sicherten Arbeitsplätze (vgl. Abbildung 17). Einige der Befragungsteilnehmer*innen wandelten aufgrund der Förderung Teilzeitarbeitsplätze in Vollzeitstellen oder befristete in unbefristete Stellen (jeweils 11%) um.

Abbildung 17: Beschäftigungseffekte der De-minimis-Beihilfe (Online-Befragung)

„Aufgrund der De-minimis-Beihilfe konnte unser Unternehmen…“



Fragestellung: Sie haben mindestens eine De-minimis-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes erhalten. Welchen Aussagen stimmen Sie in Bezug auf diese Förderung zu? (Mehrfachantwort möglich) Hinweis: Sollte Ihr Unternehmen mehr als eine De-minimis-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes erhalten haben, berücksichtigen Sie in Ihrer Antwort bitte alle erhaltenen Förderungen in Summe.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=139 Unternehmen; erste Förderrichtlinie), Mehrfachantwort möglich*

143. Sonstige Arbeitsplatzwirkungen, die nach Angaben einzelner Befragungsteilnehmer*innen erzielt werden konnten, war die Arbeitsplatzsicherung bei Dienstleistern durch Auftragsvergabe, die Möglichkeit, Stellen für Praktikant*innen, Studierende und Freelancer anzubieten sowie bessere Gehälter zahlen zu können (z.B. Einführung der 4-Tage-Woche bei gleicher Bezahlung).

144. Nach Einschätzungen der Befragungsteilnehmer*innen hat die De-minimis-Beihilfe auch außerhalb der geförderten Vorhaben einen positiven Beitrag zur Unternehmensentwicklung geleistet, der sich am stärksten in der Entwicklung von Spielen widerspiegelt: Mehr als 80% der Befragungsteilnehmer*innen stimmten der Aussage zu, dass die De-minimis-Beihilfe dazu beigetragen hat, dass ihr Unternehmen zusätzliche Spiele entwickeln oder vorhandene Spiele inhaltlich erweitern konnte – über das geförderte Vorhaben hinausgehend (vgl. Tabelle 29). Knapp 13% stimmten dieser Aussage nicht zu.

145. Etwa 45% der Befragungsteilnehmer*innen erzielte mithilfe der Förderung zusätzliche Umsätze, die über die im Rahmen des geförderten Vorhabens erwirtschafteten Umsätze hinausgehen.

146. Auch die Arbeitsplatzwirkungen der De-minimis-Beihilfe gingen laut Aussagen der Befragungsteilnehmer*innen über die geförderten Vorhaben hinaus: 56% der Befragungsteilnehmer*innen stimmten der Aussage zu, dass ihr Unternehmen über die im Rahmen der Förderung geschaffenen Stellen hinaus zusätzliche Arbeitsplätze schuf.

Tabelle 29: Beitrag der De-minimis-Beihilfe zur Unternehmensentwicklung (Online-Befragung)

„Die De-minimis-Beihilfe hat dazu beigetragen, dass unser Unternehmen...“

	zusätzliche Spiele entwickelte / vorhandene Spiele inhaltlich erweiterte*	zusätzlichen Umsatz erzielte**	zusätzliche Arbeitsplätze schuf***
Stimme voll zu	78 *(56%)*	33 *(24%)*	47 *(34%)*
Stimme teilweise zu	34 *(24%)*	30 *(22%)*	31 *(22%)*
Neutral	5 *(4%)*	19 *(14%)*	20 *(14%)*
Stimmer eher nicht zu	5 *(4%)*	19 *(14%)*	12 *(9%)*
Stimme gar nicht zu	12 *(9%)*	22 *(16%)*	21 *(15%)*
Keine Aussage möglich	5 *(4%)*	16 *(12%)*	8 *(6%)*

** über die geförderten Vorhaben hinausgehend.*

*** der über die durch die geförderten Vorhaben erzielten Umsätze hinausgeht.*

**** die über die durch die geförderten Vorhaben geschaffenen Arbeitsplätze hinausgehen.*

Fragestellung: Inwieweit stimmen Sie folgenden Hypothesen zu?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=139 Unternehmen; erste Förderrichtlinie)*

Computerspieleförderung des Bundes

147. Zum Befragungszeitpunkt waren nach Angaben der Befragungsteilnehmer*innen bei den im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes geförderten Unternehmen im Schnitt 27 Mitarbeitende (in Vollzeitäquivalenten, VZÄ) beschäftigt (vgl. Tabelle 30). Kleinstunternehmen – die Größenklasse, der die meisten geförderten Unternehmen der Online-Befragung angehören (vgl. Tabelle 9) – beschäftigten im Schnitt fünf Vollzeitmitarbeitende, kleine Unternehmen 23.

Tabelle 30: Anzahl der beschäftigten Mitarbeitenden in den geförderten Unternehmen (VZÄ) (Online-Befragung)

	Kleinstunternehmen	Kleines Unternehmen	Mittleres Unternehmen	Großunternehmen	Insgesamt
Durchschnitt	5	23	78	k. A.	**27**
Summe	304	1.244	855	1.145	**3.548**
N (Unternehmen)	67	53	11	k. A.	**133**

Fragestellung: Bitte nennen Sie die aktuelle Anzahl der Beschäftigten in Ihrem Unternehmen (in Vollzeitäquivalenten).

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=133 Unternehmen; zweite Förderrichtlinie)*

148. Gewichtet hochgerechnet auf die 213 Unternehmen, die eine Förderung unter der zweiten Förderrichtlinie in Anspruch genommen haben, waren damit 4.280 Vollzeitmitarbeitende im Sommer 2023 bei den Fördernehmer*innen beschäftigt (vgl. Tabelle 31).

Tabelle 31: Anzahl der beschäftigten Mitarbeitenden in den geförderten Unternehmen (VZÄ) (Hochrechnung)

	Kleinst-unter-nehmen	Kleines Unter-nehmen	Mittleres Unter-nehmen	Groß-unter-nehmen	Insgesamt
Durchschnitt	5	23	78	k. A.	**21**
Summe	590	1.609	935	1.145	**4.280**
N	130	69	12	k. A.	**213**

Hinweis: Die Verteilung der geförderten Unternehmen auf Größenklassen basiert ebenfalls auf einer Hochrechnung der Ergebnisse der Online-Befragung.

Quelle: Gewichtete Hochrechnung entsprechend der Unternehmensgrößenklassen für 213 Unternehmen auf Basis der Online-Befragung (zweite Förderrichtlinie)

149. Die Befragungsteilnehmer*innen schufen nach eigenen Angaben im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes insgesamt 1.458 Vollzeitarbeitsplätze, rund 40% der Anzahl der zum Befragungszeitpunkt beschäftigten Mitarbeitenden (vgl. Tabelle 32).

150. Bei Kleinstunternehmen entstanden aufgrund der Förderung im Schnitt zwei Arbeitsplätze pro Vorhaben, was fast die Hälfte der durchschnittlich beschäftigten Mitarbeitenden in diesen Unternehmen ausmacht. Mit zunehmender Unternehmensgröße stieg die Anzahl der im Durchschnitt geschaffenen Arbeitsplätze.

Tabelle 32: Anzahl der aufgrund der Förderung geschaffenen Arbeitsplätze (VZÄ) (Online-Befragung)

	Kleinst-unter-nehmen	Kleines Unter-nehmen	Mittleres Unter-nehmen	Groß-unter-nehmen	Insgesamt
Durchschnitt	2	5	8	137	**9**
Summe	154	372	107	825	**1.458**
N	75	72	14	6	**167**

Hinweis: Die Angaben zu geschaffenen Arbeitsplätzen erfolgten pro gefördertem Vorhaben.

Fragestellung: Wie viele Arbeitsplätze haben Sie zusätzlich aufgrund der Förderung geschaffen (in VZÄ)?

Quelle: Online-Befragung (N=167 Vorhaben; zweite Förderrichtlinie)

151. Rechnet man die Ergebnisse überschlägig hoch auf die Grundgesamtheit der 271 durch die Computerspieleförderung des Bundes geförderten Vorhaben (265 Vorhaben plus sechs Verbundprojekte), so wurden im Rahmen der Fördermaßnahme im Evaluierungszeitraum schätzungsweise 1.725 Vollzeitarbeitsplätze geschaffen (vgl. Tabelle 33).[57] Der gewichtete Durchschnitt für die Anzahl der geschaffenen Arbeitsplätze pro Vorhaben liegt bei sechs VZÄ.

[57] Gewichtete Hochrechnung entsprechend der Unternehmensgrößenklassen auf Basis der standardisierten Befragung durch den DLR-PT (abgeleitet aus der Anzahl der Beschäftigten zu Vorhabenbeginn).

Tabelle 33: Anzahl der aufgrund der Förderung geschaffenen Arbeitsplätze (VZÄ) (Hochrechnung)

	Kleinst-unter-nehmen	Kleines Unter-nehmen	Mittleres Unter-nehmen	Groß-unter-nehmen	Insgesamt
Durchschnitt	2	5	8	137	**6**
Summe	336	449	115	825	**1.725**
N	163	87	15	6	**271**

Quelle: Gewichtete Hochrechnung entsprechend der Unternehmensgrößenklassen für 271 Vorhaben auf Basis der Online-Befragung (zweite Förderrichtlinie)

152. Stellt man diese Anzahl der Veränderung der Beschäftigungszahlen im Kernbereich der Games-Branche gegenüber, so hat sich diese Anzahl von 2019 (dem Jahr vor Einführung der Computerspieleförderung des Bundes) bis 2022 von 11.014 auf 11.242 um 228 erhöht (vgl. Tabelle 34). Gemäß Angaben des game-Verband für das Jahr 2023 (die Ende August 2023 veröffentlicht wurden und damit zu einem ähnlichen Zeitpunkt erhoben worden sind wie die Daten der Online-Befragung) hat sich die Anzahl der Beschäftigten seit 2019 um 978 erhöht. Ein ähnliches Bild zeigt sich, wenn man die Daten der Monitoringberichte heranzieht.[58] Nach diesen Angaben hat sich die Anzahl der Beschäftigten zwischen 2019 und 2022 um 896 erhöht. Zieht man 2020 als Ausgangsjahr heran, weil erst dann der Förderaufruf der Computerspieleförderung veröffentlicht wurde, hat sich die Anzahl der Beschäftigten um 1.386 erhöht. Der aus der Befragung abgeleitete Arbeitsplatzaufbau (sowohl die Anzahl der zusätzlichen VZÄ und die hochgerechnete Anzahl der VZÄ in den geförderten Unternehmen) war damit größer als der Anstieg der Anzahl der Beschäftigten in der Games-Branche gemäß den Daten des game-Verbands insgesamt.

153. Diese unterschiedliche Entwicklung dürfte u.a. auf verschiedene Aspekte zurückzuführen sein:

- Unterschiede in den befragten Grundgesamtheiten (zum einen Fördernehmer*innen der Computerspieleförderung des Bundes und zum anderen Unternehmen, die sich in der gamesmap eingetragen haben);
- nicht einheitliche Abgrenzung als Vollzeitäquivalente (Befragung der Fördernehmer*innen); bei der Erhebung des game-Verbands wird diese Abgrenzung angabegemäß noch nicht explizit getroffen;
- der Beschäftigtenaufbau im Rahmen der geförderten Vorhaben kompensierte ggf. teilweise einen Beschäftigtenabbau im Bereich der nicht geförderten Vorhaben.

[58] Vgl. Goldmedia et al. (2020), BMWK (2022b), BMWK (2023).

Tabelle 34: Anzahl Beschäftigte in der Games-Branche 2019 bis 2022

	2019	2020	2021	2022	Veränderung 2019 zu 2022	Veränderung 2020 zu 2022
Monitoringberichte						
Entwickelnde, Publisher	10.487	10.071	10.906	11.242	755	1.171
game-spezifische Dienstleistungen	1.955	1.878	2.033	2.096	141	218
Summe	12.442	11.949	12.939	13.338	896	1.389
Jahresreporte						
Beschäftigte Kernmarkt*	11.014	10.071	10.906	11.242	228	1.171
Beschäftigte erweiterter Markt**	16.840	18.164	16.115	17.048	208	-1.116
Beschäftigte Gesamtmarkt***	27.854	28.235	27.021	28.290	436	55

** Beschäftigte bei Entwicklern und Publishern.*

*** Beschäftigte bei Dienstleistern, im Handel, bei Bildungseinrichtungen, Medien und im öffentlichen Sektor mit Bezug zur Games-Branche.*

**** Gesamtmarkt: Summe Kernmarkt und erweiterter Markt.*

Quelle: BMWK (2023), Goldmedia et al. (2020) game (2019, 2021, 2022), Auswertung PwC

154. Aus der standardisierten Befragung durch den DLR-PT liegen Daten zur Anzahl der Mitarbeitenden in den Unternehmen (inkl. Angaben zu Voll- und Teilzeitstellen) für 48 Vorhaben sowohl zu Projektbeginn als auch zu Projektende vor. Anders als bei den Daten, die in der Online-Befragung im Rahmen der Evaluation erhoben wurden, handelt es sich dabei nicht um vorhabenspezifische, aufgrund der Förderung geschaffenen Arbeitsplätze. Aufgrund der deutlich höheren Rücklaufzahl in der Online-Befragung wurde der Fokus auf die Zahlen aus der Befragung gelegt.

155. Laut den Ergebnissen der Online-Befragung nicht geförderter Unternehmen haben diese zwischen 2019 (bzw. 2020 oder 2021 – bei Unternehmensgründung nach 2019) und 2022 im Schnitt vier Vollzeitarbeitsplätze pro *Unternehmen* geschaffen.[59] Damit entstanden bei den geförderten Unternehmen deutlich mehr Arbeitsplätze als bei nicht geförderten Unternehmen (sechs VZÄ pro *Vorhaben*, vgl. Tabelle 33).

156. Die Computerspieleförderung des Bundes trägt nach Einschätzung der Befragungsteilnehmer*innen in einem Umfang zur Unternehmensentwicklung bei, der über den Rahmen der geförderten Projekte hinausgeht. Die Fördernehmer*innen bewerteten den Beitrag der Förderung zur Spieleentwicklung zum Befragungszeitpunkt zu 83% positiv (vgl.

[59] Fragestellung: a) Wie viele Beschäftigte waren zum 31. Dezember 2019 (bzw. 2020, 2021) in Ihrem Unternehmen festangestellt (in Vollzeitäquivalenten, VZÄ)? b) Wie viele Beschäftigte waren zum 31. Dezember 2022 in Ihrem Unternehmen festangestellt (in Vollzeitäquivalenten, VZÄ)? (N=19).

Tabelle 35). 45% der Befragungsteilnehmer*innen erzielten zusätzliche Umsätze, die über die im Rahmen der geförderten Vorhaben erzielten Umsätze hinausgehen.

157. Diesbezüglich wurden die Beiträge zur Unternehmensentwicklung ähnlich bewertet wie die der De-minimis-Beihilfe. Der Beitrag der Computerspieleförderung des Bundes zur Beschäftigungsentwicklung der Unternehmen außerhalb des geförderten Vorhabens wurde positiver bewertet als der Beitrag zu den erzielten Umsätzen: Etwa 73% der Befragungsteilnehmer*innen haben nach eigener Angabe zusätzliche Arbeitsplätze geschaffen, die die im Rahmen der Förderung geschaffenen Stellen überstiegen.

Tabelle 35: Beitrag der Computerspieleförderung des Bundes zur Unternehmensentwicklung (Online-Befragung)

„Zum aktuellen Zeitpunkt: Die Computerspieleförderung des Bundes hat dazu beigetragen, dass unser Unternehmen...“

	zusätzliche Spiele entwickelte / vorhandene Spiele inhaltlich erweiterte*	zusätzlichen Umsatz erzielte**	zusätzliche Arbeitsplätze schuf***
Stimme voll zu	88 *(62%)*	41 *(29%)*	74 *(52%)*
Stimme teilweise zu	29 *(21%)*	23 *(16%)*	29 *(21%)*
Neutral	7 *(5%)*	26 *(18%)*	19 *(13%)*
Stimmer eher nicht zu	3 *(2%)*	10 *(7%)*	6 *(4%)*
Stimme gar nicht zu	9 *(6%)*	11 *(8%)*	8 *(6%)*
Keine Aussage möglich	5 *(4%)*	30 *(21%)*	5 *(4%)*

** über die geförderten Vorhaben hinausgehend.*

*** der über die durch die geförderten Vorhaben erzielten Umsätze hinausgeht.*

**** die über die durch die geförderten Vorhaben geschaffenen Arbeitsplätze hinausgehen.*

Fragestellung: Inwieweit stimmen Sie folgenden Hypothesen zu?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=141 Unternehmen; zweite Förderrichtlinie)*

158. Mit Blick auf die nächsten fünf Jahre bewerteten die Befragungsteilnehmer*innen den erwarteten Beitrag der Computerspieleförderung des Bundes zur Unternehmensentwicklung deutlich positiver als den bisher erzielten Beitrag: Über 80% der Befragungsteilnehmer*innen erwarten, dass die Förderung positiv zur Spiele-, Umsatz- und Arbeitsplatzentwicklung beitragen wird – in einem Umfang, der über die im Rahmen der geförderten Vorhaben erzielten Effekte hinausgeht (vgl. Tabelle 36).

Tabelle 36: Erwarteter Beitrag der Computerspieleförderung des Bundes zur Unternehmensentwicklung (Online-Befragung)

„In fünf Jahren: Die Förderung wird dazu beitragen, dass unser Unternehmen…“

	zusätzliche Spiele entwickelt / vorhandene Spiele inhaltlich erweitert*	zusätzlichen Umsatz erzielt**	zusätzliche Arbeitsplätze schafft***
Stimme voll zu	101 *(72%)*	93 *(66%)*	92 *(65%)*
Stimme teilweise zu	23 *(16%)*	25 *(18%)*	26 *(18%)*
Neutral	7 *(5%)*	10 *(7%)*	10 *(7%)*
Stimmer eher nicht zu	0 *(0%)*	1 *(1%)*	3 *(2%)*
Stimme gar nicht zu	3 *(2%)*	3 *(2%)*	3 *(2%)*
Keine Aussage möglich	7 *(5%)*	9 *(6%)*	7 *(5%)*

** über die geförderten Vorhaben hinausgehend.*
*** der über die durch die geförderten Vorhaben erzielten Umsätze hinausgeht.*
**** die über die durch die geförderten Vorhaben geschaffenen Arbeitsplätze hinausgehen.*

Fragestellung: Inwieweit stimmen Sie folgenden Hypothesen zu?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen; (N=141 Unternehmen; zweite Förderrichtlinie)*

5.5. Kooperationen und Spillover-Effekte

159. Der überwiegende Anteil der Befragungsteilnehmer*innen kooperierte bei der Umsetzung des Vorhabens im Evaluierungszeitraum laut eigenen Angaben mit anderen Unternehmen, darunter mit Entwicklern, Anbietern und Dienstleistern bzw. Zulieferern (vgl. Tabelle 37). Sonstige Unternehmen, mit denen Kooperationen stattfanden, waren bspw. potenzielle Kunden der Spieleanwendung, externe Künstler*innen zur grafischen Entwicklung und Publisher. Darüber hinaus wurde mit Fachkräften im Bereich Ton- und Musikproduktion sowie mit akademischen Berater*innen oder Freelancern zur Bearbeitung spezieller Themen zusammengearbeitet. Nur 16% aller Fördernehmer*innen gaben an, die Vorhaben ohne Kooperation umzusetzen.

160. Als Gründe für die Kooperationen führten die Befragungsteilnehmer*innen insbesondere den Bedarf an Wissensaustausch an (z.B. fachlicher Expertise hinsichtlich der Thematik des Spiels, Durchführung von Design- oder Programmierarbeiten) sowie den Austausch bestehender Systeme (z.B. Zahlungsabwicklungssysteme oder administrative Systeme). Weitere Gründe waren die Auslagerung der Musikproduktion für das Spiel sowie die Unterstützung bei der marktgerechten und zielgruppengenauen Entwicklung. In fast allen Fällen entstanden die branchenübergreifenden Kooperationen dadurch, dass das geförderte Unternehmen auf andere Unternehmen zuging.

Tabelle 37: Kooperationen im Rahmen der geförderten Vorhaben (Online-Befragung)

Art der Kooperation	Unternehmen Anzahl	Unternehmen Anteil
Kooperationen mit Entwicklern*	46	20%
Kooperationen mit Anbietern**	58	26%
Kooperationen mit Dienstleistern / Zulieferern***	91	40%
Kooperationen mit sonstigen Unternehmen	12	5%
Keine Kooperationen	37	16%

** Entwickler übernehmen einen oder mehrere Schritte der Games-Herstellung vollständig und in wirtschaftlicher Eigenverantwortung, im Eigenauftrag oder im Auftrag Dritter.*

*** Anbieter: In dieser Kategorie sind Unternehmen gebündelt, die a) die Games-Entwicklung beauftragen und/oder koordinieren, Marketingaktivitäten übernehmen und Vertriebskanäle aufbauen (= Publisher) und/oder b) Spiele für den Endkunden zur Verfügung stellen, also auf Games spezialisierte Online-Stores/-Retailer, Download-Plattformen, Cloud-Gaming-Anbieter, Social-Media-Portale u. Ä. (= Plattformen).*

**** Dienstleister / Zulieferer übernehmen einzelne Aufgaben bei der Herstellung und Vermarktung von digitalen Spielen, ohne dabei selbst eigenverantwortlich ein Spiel zu entwickeln, zu veröffentlichen etc. Beispiele: Vermittlung und Lieferung fertiger Produkte an die Plattformen (Distribution), Bereitstellung einer eigenen Engine, Realisierung von Animation/Grafik, Audio/Sound u. Ä.*

Fragestellung: Finden bzw. fanden im Rahmen der Spieleentwicklung Kooperationen mit anderen Unternehmen, Instituten, etc. statt? (Mehrfachantwort möglich)

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

161. Knapp 70% der Befragungsteilnehmer*innen gaben explizit an, dass sie im Rahmen der geförderten Vorhaben Innovationen – verstanden als neue Technologien oder Methoden – entwickelt haben. 61% der Befragungsteilnehmer*innen nutzen diese für die eigene Entwicklung (vgl. Tabelle 38). Nur in 9% wurden die entwickelten Innovationen laut Angaben der Befragungsteilnehmer*innen auch von anderen Unternehmen in der Games-Branche oder Unternehmen aus anderen Branchen eingesetzt, kam es also zu Spillover Effekten.[60]

162. Innovative Projekte kennzeichnen sich durch einen hohen Anteil von Kosten für Forschung- und Entwicklung (F&E) an den Gesamtprojektkosten. Bei rund 16% der geförderten Vorhaben lag dieser Anteil nach Einschätzungen der Befragungsteilnehmer*innen bei 50% und darüber (vgl. Abbildung 18). Bei sieben Vorhaben in der Online-Befragung machten die F&E-Kosten mehr als drei Viertel der Gesamtkosten aus. Bei den meisten Vorhaben lag der Anteil der F&E-Kosten bei 25% und weniger.

[60] Der geringe Grad der Kooperation entspricht auch der Wahrnehmung, die die Autoren einer Studie im Auftrag der EU haben, die u.a. empfehlen, die sektorübergreifende Zusammenarbeit der Computerspielbranche mit anderen Branchen zu stärken (vgl. European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (2023), S. 172f.).

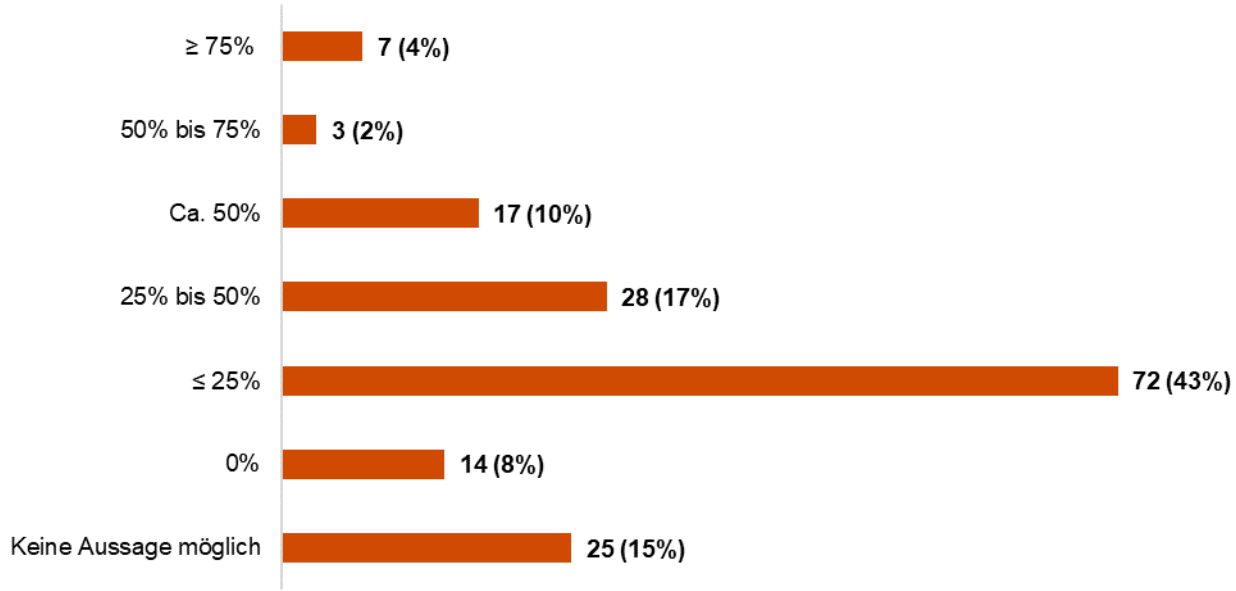
Tabelle 38: Im Rahmen der geförderten Vorhaben entwickelte Innovationen (Online-Befragung)

Art der Innovation	Unternehmen Anzahl	Unternehmen Anteil
Innovationen wurden für eigene Entwicklung genutzt	138	61%
Innovationen wurden von anderen Unternehmen der Games-Branche genutzt	12	5%
Innovationen wurden von Unternehmen aus anderen Branchen genutzt	9	4%
Es wurden keine Innovationen entwickelt.	25	11%
Keine Angabe	41	18%

Fragestellung: Wurden in Ihrem Vorhaben Innovationen – verstanden als neue Technologien oder Methoden – entwickelt, die in anderen Projekten oder auch anderen Branchen eingesetzt wurden? (Mehrfachantwort möglich)

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

Abbildung 18: Anteil der F&E-Kosten an den gesamten Vorhabenkosten (Online-Befragung)



Fragestellung: Wie hoch ist der Anteil der Forschung und Entwicklungskosten an den gesamten Vorhabenkosten (in %)? Hinweis: Unter F&E fällt die Nutzung wissenschaftlicher, technischer, wirtschaftlicher oder sonstiger einschlägiger Kenntnisse und Fertigkeiten, um neue oder verbesserte Produkte (z.B. Games), Verfahren oder Dienstleistungen zu entwickeln. Umfasst sind auch die damit zusammenhängende Konzeption, Planung und Dokumentation, die Erstellung von (Games-)Prototypen sowie die Evaluation und Erprobung. Voraussetzung ist, dass die Produkte, Verfahren und Dienstleistungen in wesentlichen Punkten noch nicht endgültig feststehen und es sich nicht um Weiterentwicklung bereits existierender Produkte handelt.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=116 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

5.6. Weitere Themen

Alterskennzeichnung

163. Eine der Zuwendungsvoraussetzungen der Computerspieleförderung des Bundes ist die Verpflichtung der Fördernehmer*innen, das fertige Spiel vor Veröffentlichung einem Alterskennzeichnungsverfahren zuzuführen (vgl. Tz. 25). Geschieht dies nicht, wird die gewährte Zuwendung durch den Fördermittelgeber zurückgefordert. Die Förderrichtlinie gibt keine expliziten Zielsetzungen zur erwünschten Alterskennzeichnung vor.

164. In Einklang mit dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) wird das Alterskennzeichnungsverfahren durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) umgesetzt. Diese ist eine freiwillige Einrichtung der Games-Branche; Trägerin der USK ist die *Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH* in Berlin. Die USK folgt in der Bewertung von Computerspielen von einem Beirat beschlossenen Grundsätzen sowie zusätzlichen Leitkriterien. Die Alterskennzeichnung der USK kennt fünf Kennzeichen:[61]

    - Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG – hierbei handelt es sich um familienfreundliche Spiele für alle Altersklassen, die keine bedenklichen Gewaltdarstellungen beinhalten, einen freundlichen Gesamteindruck vermitteln und Spieler*innen unter keinen Handlungsdruck setzen. Beispiele sind etwa Sportspiele oder Denkspiele.

    - Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG – Games dieser Kategorie sind überwiegend familienfreundlich, können jedoch spannender und wettkampfbetonter ausfallen. Beispielhaft sind Rennspiele oder Rollenspiele zu nennen.

    - Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG – dieses Kennzeichen umfasst kampfbetontere Spiele. Sie sind häufig eingebettet in einen komplexen Handlungsrahmen und können auch realistischere Gewalttaten thematisieren, jedoch nicht detailliert darstellen. Hierunter fallen etwa Strategiespiele oder Adventures.

    - Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG – hierunter fallen Spiele, die Gewalthandlungen auch explizit darstellen. Damit richten sich Spiele dieser Kennzeichnung klar auch an Erwachsene. Gegenstand dieser Kennzeichnung sind häufig Rollenspiele oder militärische Strategiespiele.

    - Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG – diese Spiele thematisieren nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte und erzeugen häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre. Sie sind daher ausschließlich für Erwachsene geeignet. Dies betrifft häufig First-Person-Shooter oder Open-World-Games.

165. Für insgesamt 275 (unter beiden Förderrichtlinien) geförderte Spiele liegen Daten zur Alterskennzeichnung gemäß USK-Einstufung vor (darunter überwiegend De-minimis-geförderte Vorhaben, da viele Vorhaben unter der zweiten Förderrichtlinie noch nicht abgeschlossen sind). Rund 41% der geförderten Spiele wurde in die Kategorie „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ eingestuft (vgl. Tabelle 39). Danach folgen Spiele mit der Kennzeichnung „Freigegeben ab 6 Jahren“ mit rund 29% sowie Spiele mit der Kennzeichnung „Freigegeben ab 12 Jahren“ mit rund 25%. Insgesamt richtet sich damit die

[61] Vgl. https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/welche-alterskennzeichen-gibt-es/, abgerufen am 17. Oktober 2023.

große Mehrheit der geförderten Spiele an ein eher jüngeres Publikum. Nur 4% der Spiele sind „Freigegeben ab 16 Jahren“, ein gefördertes Spiel erhielt keine Jugendfreigabe.[62]

166. Die Computerspieleförderung wurde folglich primär von Unternehmen in Anspruch genommen, die familienfreundliche Inhalte produzieren und/oder veröffentlichen.

Tabelle 39: USK-Einstufung gemäß § 14 JuSchG der geförderten Vorhaben

	Vorhaben	Anteil
Freigegeben ohne Altersbeschränkung	113	41%
Freigegeben ab 6 Jahren	80	29%
Freigegeben ab 12 Jahren	69	25%
Freigegeben ab 16 Jahren	11	4%
Keine Jugendfreigabe	1	<1%
Antrag zurückgestellt	1	<1%

Quelle: Games-Referat des BMWK (N=275; erste Förderrichtlinie: N=208, zweite Förderrichtlinie: N=67)

Gender-Aspekte

167. Das in der Games-Branche beobachtete Gender-Ungleichgewicht spiegelt sich nicht nur in der männlich dominierten Beschäftigungsstruktur in den geförderten Unternehmen (Frauenanteil von 23%, vgl. Tz. 78) und Projektleitung bei den geförderten Vorhaben (Frauenanteil von 13%, vgl. Tz. 80) wider, sondern spiegelt sich auch in einem abgeschwächten Maße auf die produzierten Spiele selbst: Nach Schätzungen der Befragungsteilnehmer*innen setzt sich die Zielgruppe der geförderten Spiele im Schnitt zu 63% aus männlichen, 35% weiblichen und 2% diversen Nutzer*innen zusammen (vgl. Tz.136). Laut Angaben des game-Verbands lag der Anteil der weiblichen Nutzerinnen von Computer- und Computerspielen in Deutschland seit 2019 konstant bei 48%.[63]

168. Im Rahmen der Online-Befragung wurden unter anderem Herausforderungen im Zusammenhang mit Gender-Aspekten aus sich der Fördernehmer*innen adressiert.[64, 65] Wie auch der Vergleich mit der Nullmessung zeigt (vgl. Tz. 78), ist das Gender-Ungleichgewicht in der Beschäftigungsstruktur in Teilen auf die Gegebenheiten am Arbeitsmarkt zurückzuführen; viele der Befragungsteilnehmer*innen bemühen sich nach eigener Aussage um Diversität in den Entwicklungsteams und eine Kultur der Offenheit.

169. Vor dem Hintergrund des Gender-Ungleichgewichts wurde in der Online-Befragung vereinzelt dazu angeregt, die Förderung von Frauen und anderen bislang unterrepräsentierte Gruppen bei der Spieleentwicklung, Unternehmensgründung bzw. dem Unternehmensaufbau besonders zu stärken.

170. Wesentliche Herausforderungen im Zusammenhang mit Gender-Aspekten sehen die Befragungsteilnehmer im Hinblick auf die Spieleentwicklung und Zielgruppenansprache. So wurde unter anderem die bislang häufig auf Männer ausgerichtete Ansprache vieler Spiele sowie die oft stereotype Geschlechterdarstellung kritisiert. Nach Einschätzung der

62 In einem weiteren Fall wurde der Antrag auf Alterskennzeichnung durch die USK zurückgestellt. Zum Zeitpunkt der Datenübermittlung stand die Klassifizierung dieses Spiels noch aus.

63 Vgl. game (2019, 2020, 2021, 2022, 2023).

64 Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (Freitextantworten von N=142 Unternehmen).

65 Fragestellung: Welche Herausforderungen bestehen aus Ihrer Sicht im Zusammenhang mit Gender-Aspekten bei der Entwicklung von Spielen in der Games-Branche?

Befragungsteilnehmer*innen könnten sich hier auch die gezielte Sensibilisierung und ein Kompetenzaufbau zu Gender-Aspekten bei den geförderten Unternehmen und in der Branche allgemein förderlich auswirken.

171. Die Spiele selbst sowie die damit häufig verbundenen Communities von Spieler*innen stellen nach Einschätzung der Befragungsteilnehmer einen weiteren Baustein einer verbesserten gendersensiblen Entwicklung der Branche dar. Hier ergeben sich Möglichkeiten, ein inklusives und sicheres Umfeld für alle Spieler*innen zu schaffen. Als wesentlich wird dabei unter anderem ein aktives Community-Management gesehen, das im direkten Kontakt der Spieler*innen untereinander ein diskriminierungsfreies Miteinander ermöglicht, Gendersensibilität in Spielelementen, etwa die genderneutrale und/oder -sensible Ausgestaltung von Dialogen, sowie eine Charakterauswahl, die für Spieler*innen aller Genderidentitäten zugänglich ist. Letzteres kann in der Praxis u.a. im Verzicht auf eine übersexualisierte Darstellung insbesondere weiblicher Charaktere oder die Inklusion von diversen Geschlechtsidentitäten umgesetzt werden.

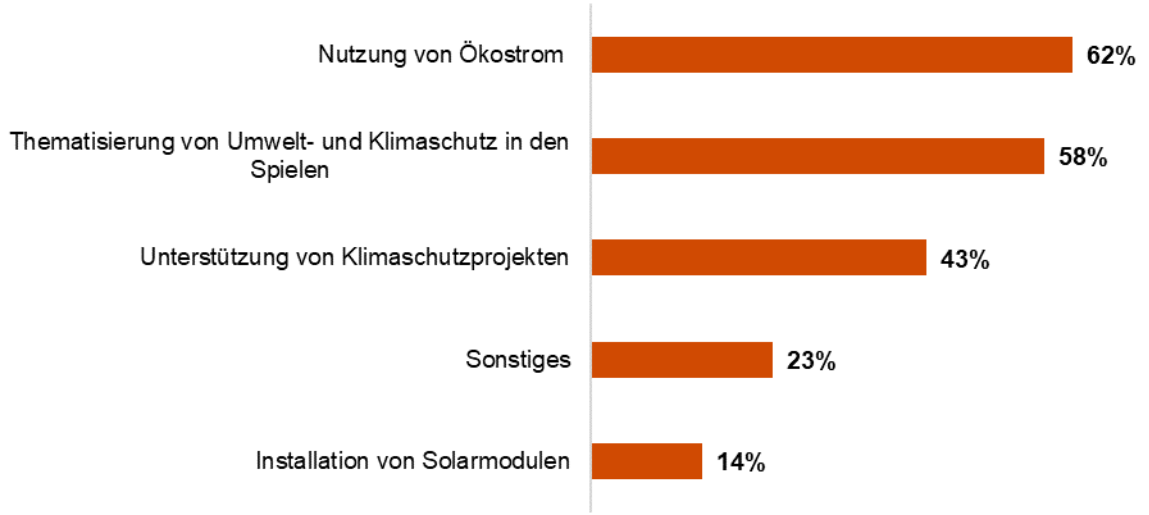
Klimaschutz und Nachhaltigkeit

172. Die Hälfte der Befragungsteilnehmer*innen engagiert sich laut eigener Aussage für Umwelt-, Klimaschutz oder Nachhaltigkeit, bspw. durch Projekte, um nachhaltiger zu wirtschaften oder dafür zu sensibilisieren. Die andere Hälfte gab an, dies nicht zu tun. Ein Viertel dieser Unternehmen gab jedoch an, dass es in ihrem Unternehmen Mitarbeiter*innen gibt, die speziell für die Themen Klimaschutz und Nachhaltigkeit zuständig sind, bspw. ein internes „Green-Team“.

173. Für zehn Unternehmen der Online-Befragung besteht eine Pflicht zur Erstellung von Nachhaltigkeitsberichten, für die weit überwiegende Anzahl (95% aller 224 Unternehmen, die diese Frage beantwortet haben) gibt es keine Pflicht.

174. Die Unternehmen, die sich eigenen Angaben zufolge für Klimaschutz- und Nachhaltigkeitsthemen engagieren, treffen verschiedene Maßnahmen, um nachhaltiger zu wirtschaften oder dafür zu sensibilisieren. Laut den Befragungsergebnissen nutzen 62% dieser Unternehmen Ökostrom, 58% thematisieren Umwelt- und Klimaschutz in den Spielen (vgl. Abbildung 19). Weitere Maßnahmen sind die Unterstützung von Klimaschutzprojekten (43%) sowie die Installation von Solarmodulen (14%).

Abbildung 19: Ergriffene Maßnahmen zum nachhaltigen Wirtschaften und zur Sensibilisierung für Umwelt- und Klimaschutzthemen (Online-Befragung)



Fragestellung: Welche Maßnahmen trifft Ihr Unternehmen, um nachhaltiger zu wirtschaften oder dafür zu sensibilisieren? (Mehrfachantwort möglich)

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=112 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

175. Weitere ergriffene Maßnahmen im Bereich Nachhaltigkeit und Klimaschutz umfassen laut Angaben der Befragungsteilnehmer*innen die Nutzung emissionsarmer Mobilitätsformen, bspw. durch Verzicht auf oder Reduktion von Flugreisen. Einige Unternehmen bezuschussen die Nutzung von öffentlichen Verkehrsmitteln (Jobtickets) oder von Jobfahrrädern für ihre Mitarbeitenden. Darüber hinaus werden Mitarbeitende nach eigenen Angaben für ressourcenschonendes Verhalten sensibilisiert. Es wurde jedoch auch vereinzelt darauf hingewiesen, dass die Teams in vielen Unternehmen zu klein sind, um einzelne Mitarbeitende speziell mit den Themen Klimaschutz und Nachhaltigkeit zu beauftragen („Green Teams“).

176. Im Vergleich zu anderen Wirtschaftszweigen zeichnet sich die Games-Branche durch eher emissionsarme Entwicklung und ressourcenschonende Vertriebswege aus. In der Entwicklung fällt hauptsächlich Stromverbrauch an. Dies trifft auch auf die Nutzung der Spiele durch die Konsument*innen zu. Vor diesem Hintergrund wurde dazu angeregt, verstärkt Optionen in den Spielen anzubieten, die den Energieverbrauch der Konsument*innen beim Spielen senken.

177. Gefragt nach Vorschlägen, wie die Computerspieleförderung des Bundes Klimaschutz und Nachhaltigkeit in der Games-Branche unterstützen kann, wählten 40% der Befragungsteilnehmer*innen die Antwortoption „Begünstigung klimafreundlicher Arbeitsprozesse bei der Förderung“. Zusätzlich wählten 38% der Befragungsteilnehmer*innen die Option „Unterstützung bei der Umstellung auf klimaneutrales Wirtschaften“.

178. Weitere Vorschläge, die von mehreren Befragungsteilnehmer*innen (in Form von Freitextantworten) geäußert wurden, waren eine stärkere Förderung von Serious Games, in denen die Themen Klimaschutz und Nachhaltigkeit explizit adressiert werden.

179. Als weiteres Beispiel wurde die Förderung von interdisziplinären Projekten genannt, in denen Games-Entwickler*innen mit Umwelt- oder Städteplaner*innen – bspw. zur

Simulation von Umwelt- oder Stadtentwicklung – oder mit Akteuren der Agrarwirtschaft – bspw. zur Simulation von Nutztierhaltungsszenarios – kooperieren.

180. Es wurde zudem angeregt, die Vernetzung und Zusammenarbeit mit Organisationen und Initiativen, die sich für Klimaschutz und Nachhaltigkeit in der Games-Branche engagieren, zu unterstützen. Als Beispiel wurden Veranstaltungen wie die „Lange Nacht der Computerspiele“ oder die „GameDevsForFuture“[66] genannt.

181. Insgesamt zielen die Anregungen aus der Online-Befragung auf die Sensibilisierung und Thematisierung von Klima- und Nachhaltigkeitsaspekten anstelle der Einführung „grüner“ Förderkriterien.

5.7. Zusammenfassende Bewertung der Zielerreichung

182. Das erste Förderziel (vgl. Tz. 3), die Erhöhung der Anzahl der Beschäftigten in der Branche, wurde erreicht. Unter beiden Förderrichtlinien wurden positive Beschäftigungseffekte erzielt:

- Mehr als zwei Drittel der unter der De-minimis-Beihilfe geförderten Unternehmen haben Arbeitsplätze aufgrund der Förderung geschaffen oder gesichert (vgl. Tz. 142). 70% der Unternehmen schufen aufgrund der Förderung neue Arbeitsplätze und 63% konnten Arbeitsplätze sichern. 56% der Befragungsteilnehmer*innen gaben an, über die im Rahmen der Förderung geschaffenen Stellen hinaus zusätzliche Arbeitsplätze geschaffen zu haben.

- Im Rahmen der zweiten Förderrichtlinie wurden im Evaluierungszeitraum schätzungsweise 1.725 Vollzeitarbeitsplätze geschaffen (vgl. Tz. 149). Nicht geförderte Unternehmen schufen im selben Zeitraum durchschnittlich weniger Arbeitsplätze (vgl. Tz. 154).

183. Die Computerspieleförderung trägt zur Anzahl der Spieleveröffentlichungen in Deutschland bei (2. Förderziel):

- Über 80% der Befragungsteilnehmer*innen bewerteten den Beitrag der Förderung (für beide Förderrichtlinien) zur Spieleentwicklung positiv (vgl. Tz. 144, Tz. 156).

- Laut Angaben Befragungsteilnehmer*innen wären 72% der Spieleentwicklungen ohne die Förderung des Bundes nicht durchgeführt worden (vgl. Tz. 188). Es gab kein Vorhaben, das nach Angaben der Befragungsteilnehmer*innen in Abwesenheit der Förderung ohne Veränderungen durchgeführt worden wäre (vgl. Tz. 191).

- Die Produktionen, die im Rahmen der De-minimis-Beihilfe entwickelt wurden und allesamt abgeschlossen sind, sind bereits zu drei Viertel veröffentlicht worden (vgl. Tz. 123). Die unter der zweiten Förderrichtlinie entwickelten Spiele wurden zu knapp einem Drittel bereits veröffentlicht, mehr als die Hälfte befanden sich zum Befragungszeitpunkt noch in der Entwicklung.

184. Die Förderung hatte einen positiven Einfluss auf die Unternehmensentwicklung und die Positionierung auf dem internationalen Markt (3. Förderziel):

- Die Marktpositionierung (Spielergruppen, Plattformen, Genre und Regionen) wurde weit überwiegend verbessert.

[66] Vgl. http://gamedevsforfuture.de/, abgerufen am 17.Oktober 2023.

- Laut Aussage der Befragungsteilnehmer*innen trug die Förderung in einem Umfang zur Unternehmensentwicklung bei, der über den Rahmen der geförderten Projekte hinausgeht. 45% der Befragungsteilnehmer*innen erzielten zusätzliche Umsätze, die über die im Rahmen der geförderten Vorhaben erzielten Umsätze hinausgehen (vgl. Tz. 145, Tz. 156).

185. Die Anzahl der Unternehmen in der Games-Branche ist seit 2018 kontinuierlich gestiegen. Die meisten geförderten Unternehmen wurden in den Jahren gegründet, in denen die Bundesförderung aufgesetzt wurde. Es besteht damit zumindest ein zeitlicher Zusammenhang und es ist anzunehmen, dass die Computerspieleförderung teilweise einen Beitrag zur Neugründung von Unternehmen geleistet hat (4. Förderziel). Zudem ist das Bestehen bzw. die Gründung eines Unternehmens Voraussetzung, um förderfähig zu sein, was insbesondere bei kleineren Teams ein Anlass zur Gründung gewesen sein dürfte:

    - Der Großteil der Unternehmen wurde zwischen 2010 und 2020 gegründet, davon die meisten in den Jahren, in den die Bundesförderung aufgesetzt wurde (2019 wurden 21% der Unternehmen gegründet, die (auch) eine De-minimis-Beihilfe erhalten haben, 2020 wurden 15% der Unternehmen mit Computerspieleförderung des Bundes gegründet) (vgl. Tz. 71).

186. Ob sich ausländische Unternehmen angesiedelt haben, kann auf Basis der vorliegenden Daten nicht bewertet werden.

187. Somit hat die Förderung grundsätzlich zur Erreichung der formulierten Ziele beigetragen.

6. Wirkungskontrolle

Relevanz der Förderung für die Umsetzung der Vorhaben

188. Sowohl die De-minimis-Beihilfe als auch die Computerspieleförderung des Bundes spielen laut Aussagen der Befragungsteilnehmer*innen für die Umsetzung der Vorhaben eine wesentliche Rolle. Den Angaben in der Online-Befragung zufolge wären 72% der Spieleentwicklungen ohne die Förderung des Bundes nicht durchgeführt worden (vgl. Abbildung 20). Die De-minimis-Beihilfe hatte dabei eine größere Bedeutung für die Realisierung der Vorhaben als die Computerspieleförderung des Bundes: Ohne De-minimis-Beihilfe wären nur knapp 21% der Vorhaben durchgeführt worden, ohne Computerspieleförderung des Bundes etwa 44%.

189. Die Förderung des Bundes ermöglichte für 34% der Vorhaben ein größeres Budget, für 28% die Umsetzung veränderter Inhalte. Demnach wären ohne die Förderung die Spiele teilweise in geringerem Umfang oder mit geringerer Qualität entwickelt worden.

190. Als weitere Anpassung (zusätzliche, ergänzende Angaben in Form von Freitextantworten) wurde in einem Fall genannt, dass forschungsintensivere, innovative Elemente des Spiels ohne Förderung hätten entfernt werden müssen; zwei Befragungsteilnehmer*innen gaben ausdrücklich an, dass die Förderung die Unternehmensgründung ermöglichte.[67] Nach Angaben zweier weiterer Befragungsteilnehmer*innen wäre das Vorhaben ohne die Förderung ins Ausland verlagert worden. Weitere Anpassungen wären laut Aussagen der Befragungsteilnehmer*innen in Einzelfällen außerdem eine Zusammenarbeit mit einem Publisher und schlechtere Vertragskonditionen gewesen, bspw. dass ohne Self-Publishing keine Markenrechte beibehalten worden wären. In einem Interview wurde zusätzlich erwähnt, dass die Förderung erlaubt, unmittelbar ein komplexeres Produkt zu entwickeln, was andernfalls nur sequenziell möglich sei.

191. Es gab kein Vorhaben, das nach Angaben der Befragungsteilnehmer*innen ohne Veränderungen durchgeführt worden wäre.

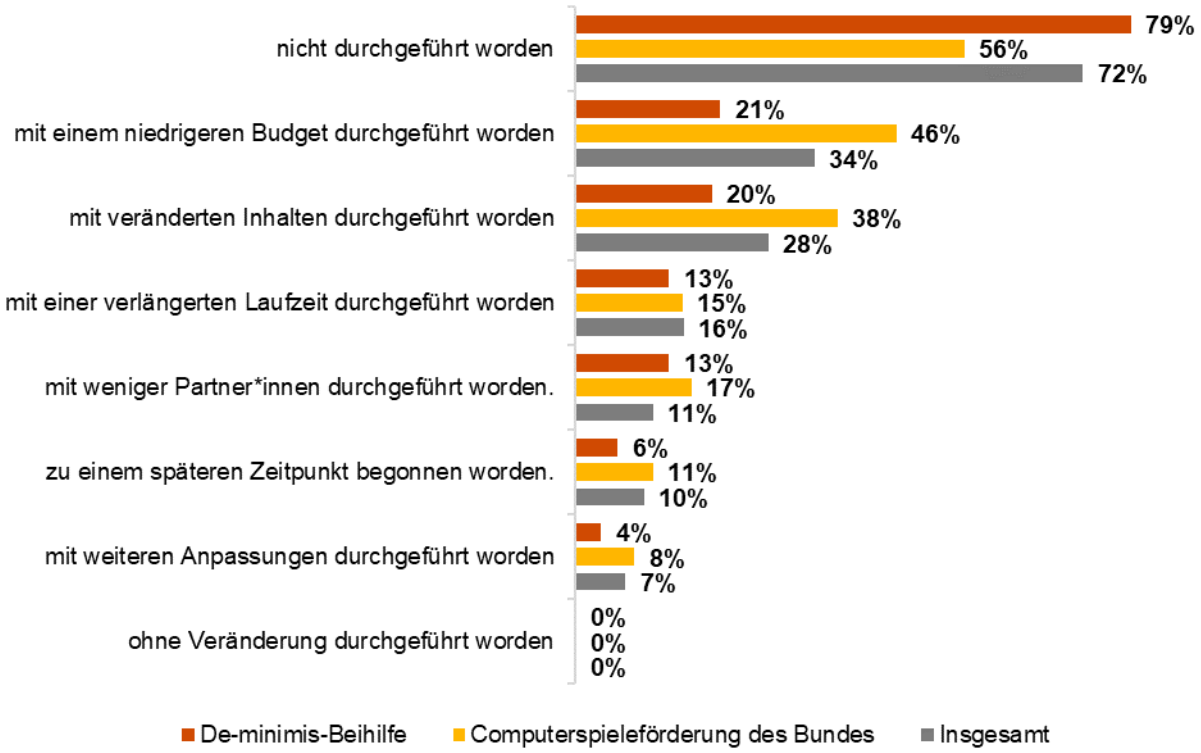
192. Die Befragungsergebnisse lassen darauf schließen, dass es bei der De-minimis-Beihilfe Mitnahmeeffekte nur in geringem Umfang gab (79% der Spielentwicklungen wären ohne Förderung nicht zustande gekommen). Bei der großvolumigen Förderung unter der zweiten Richtlinie ist davon auszugehen, dass es eher zu Mitnahmeeffekten kommt (44% der Spieleentwicklungen wäre auch ohne Förderung umgesetzt worden). Allerdings wären die Vorhaben ohne Förderung dann nur mit Veränderungen umsetzt worden.

193. Die Vorzieheffekte der Förderung sind eher als gering einzuschätzen. 10% der Befragungsteilnehmer*innen gaben an, dass sie das Vorhaben ohne eine Förderung erst zu einem späteren Zeitpunkt gestartet hätten. Die Spieleentwicklung ohne Förderung umzusetzen, würde für 16% der Befragungsteilnehmer*innen zu einer Verlängerung der Projektlaufzeit führen.

[67] Hierbei ist zu betonen, dass es sich um zusätzliche Äußerungen der Befragungsteilnehmer*innen in Form von Freitextantworten handelt, die die vorgegebenen Antwortoptionen ergänzen. Es ist davon auszugehen, dass zahlreiche Unternehmensgründungen im Zusammenhang oder aufgrund der Bundesförderung erfolgten (vgl. Tz. 185).

Abbildung 20: Relevanz der Förderung für die Umsetzung der Vorhaben (Online-Befragung)

Ohne die Förderung des Bundes wäre das Vorhaben bzw. wären die Vorhaben…



Fragestellung: Welche Bedeutung hat die gesamte Computerspieleförderung des Bundes für die Realisierung Ihres Vorhabens bzw. Ihrer Vorhaben? Bitte vervollständigen Sie den nachfolgenden Satz. (Mehrfachantwort möglich)

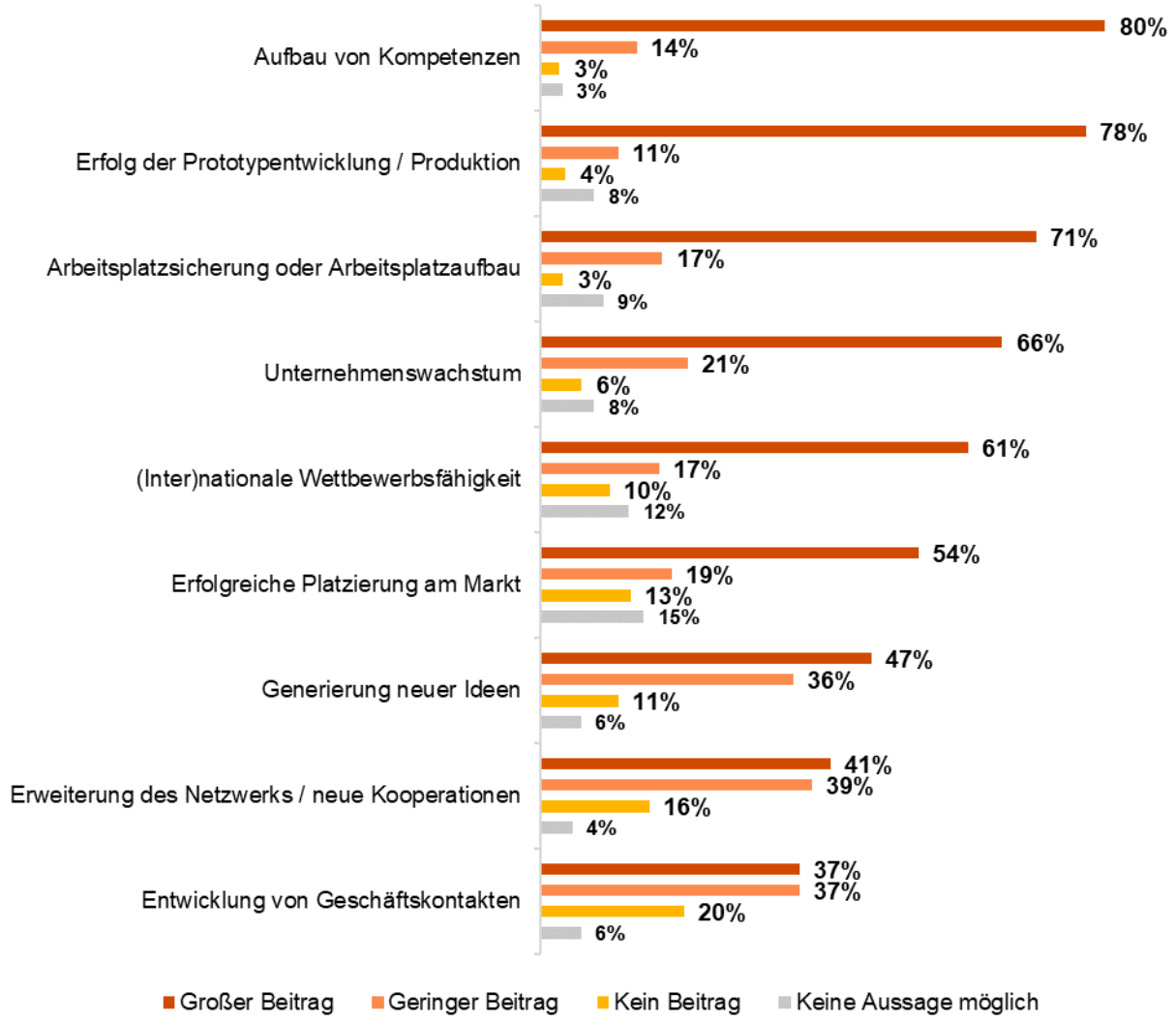
*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

Betrag der Förderung zur Unternehmensentwicklung

194. Die Mehrheit der Befragungsteilnehmer*innen schätzt den Beitrag der Computerspieleförderung auf das Wachstum und den nachhaltigen Erfolg des Unternehmens am Markt (in den kommenden fünf Jahren) als groß ein (vgl. Abbildung 21). Am stärksten wirkt sich die Förderung laut Angaben der Befragungsteilnehmer*innen (zukünftig) auf den Aufbau von Kompetenzen, den Erfolg der Prototypenentwicklung bzw. Produktion sowie die Arbeitsplatzsicherung bzw. den Arbeitsplatzaufbau aus. Für mehr als die Hälfte der Befragungsteilnehmer*innen leistet die Förderung auch einen großen Beitrag zum Unternehmenswachstum (66%), zur nationalen oder internationalen Wettbewerbsfähigkeit (61%) sowie zur erfolgreichen Platzierung am Markt (54%).

195. Die Einschätzungen der Befragungsteilnehmer*innen zur Bedeutung der Förderung sind für beide Förderrichtlinien vergleichbar.

Abbildung 21: Bedeutung der Förderung für die (zukünftige) Unternehmensentwicklung (Online-Befragung)



Fragestellung: Welche Bedeutung hat die Computerspieleförderung für das Wachstum und den nachhaltigen Erfolg (in den kommenden 5 Jahren) Ihres Unternehmens am Markt?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

Relevante Förderinstrumente aus Sicht der Fördernehmer*innen

196. Bezogen auf eine mögliche zukünftige Ausgestaltung der Computerspieleförderung des Bundes gaben 48% der Befragungsteilnehmer*innen an, dass eine Steuervergünstigung als Förderinstrument für ihr Unternehmen interessant sei (vgl. Tabelle 40). Vor allem Unternehmen der mittleren Größenklasse findet dieses Förderinstrument relevant.

197. Für 95% der Befragungsteilnehmer*innen ist eine nicht rückzahlbare Förderung von Interesse. Gleichzeitig gaben 44% der Befragungsteilnehmer*innen an, dass eine Förderung, die in Abhängigkeit des Spielerfolgs rückzahlbar ist, interessant sei. Diese Aussage trafen fast die Hälfte der Kleinstunternehmen sowie ein Großunternehmen.

*Tabelle 40: Für Fördernehmer*innen interessante Fördermodelle (Online-Befragung)*

	Steuer-vergüns-tigung	Nicht rück-zahlbare Förderung	Erfolgs-abhängig rück-zahlbare Förderung	Sonstige	Keine Angabe
Kleinstunternehmen *(<10 Beschäftigte und Jahresumsatz bis EUR 2 Millionen)*	43%	94%	49%	10%	2%
Kleine Unternehmen *(10 bis 49 Beschäftigte und Jahresumsatz bis EUR 10 Millionen)*	52%	98%	32%	10%	0%
Mittlere Unternehmen *(50 bis 249 Beschäftigte und Jahresumsatz bis EUR 50 Millionen)*	85%	92%	38%	8%	0%
Großunternehmen *(≥ 250 Beschäftigte und Jahresumsatz über EUR 50 Millionen)*	50%	100%	50%	0%	0%
Gesamt	**48%**	**95%**	**44%**	**10%**	**1%**

Fragestellung: Bezogen auf eine mögliche zukünftige Ausgestaltung der Computerspieleförderung des Bundes: Welches Förderinstrument ist für Ihr Unternehmen zukünftig interessant? (Mehrfachantwort möglich)

Hinweis: An der Online-Befragung nahmen zwei Unternehmen teil, die sich der Größenklasse „Großunternehmen" zuordneten. Deshalb ist keine Repräsentativität dieser Angaben gegeben.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

198. Als sonstige Förderinstrumente wurde unter anderem folgende Beispiele aufgebracht:

- Einführung einer Förderlinie für nichtkommerzielle Spiele und Serious Games
- Nichtmonetäre Unterstützungsleistungen für Games-Unternehmen (insbesondere für junge Unternehmen, Gründer*innen): 1) Mentoring bei der Konzeptentwicklung im Hinblick auf Wettbewerbsfähigkeit und Vermarktung; 2) Förderung der Vernetzung im Allgemeinen sowie speziell mit Kontakten im Bereich Marketing, um die Marktplatzierung zu erleichtern

199. In diesem Kontext wurde von Befragungsteilnehmer*innen in den Freitextantworten häufig und explizit hervorgehoben, dass die Aspekte Verlässlichkeit, Planbarkeit und Transparenz bei einer möglichen zukünftigen Ausgestaltung der Förderung sehr wichtig sind. Es wurde außerdem darauf hingewiesen, dass nicht rückzahlbare Zuschüsse für junge Unternehmen und Studios, die unabhängig von Publishern arbeiten, wesentlich für den nachhaltigen Unternehmensaufbau sind, bspw. indem Finanzierungsmöglichkeiten für Anschlussprojekte bestehen bleiben.

200. Gefragt nach den Entwicklungsstadien, für die eine Förderung für die Unternehmen besonders relevant wäre, priorisierten mehr als die Hälfte der Befragungsteilnehmer*innen

die Produktion eines Basisspiels an erster Stelle, 22% die Entwicklung eines Prototyps (vgl. Tabelle 41). Die Produktion einer Spielerweiterung[68] wurde von den meisten an dritter Stelle priorisiert.

Tabelle 41: Relevante Entwicklungsstadien für eine Förderung (Online-Befragung)

	1. Priorität	2. Priorität	3. Priorität	4. Priorität	Keine Angabe
Prototyp	22%	32%	23%	2%	21%
Produktion (Basisspiel)	54%	21%	3%	0%	21%
Produktion (Spielerweiterung)	2%	24%	49%	4%	21%
Sonstiges	1%	1%	4%	73%	21%

Hinweis: An der Online-Befragung nahmen zwei Unternehmen teil, die sich der Größenklasse „Großunternehmen" zuordneten. Deshalb ist keine Repräsentativität dieser Angaben gegeben.

Fragestellung: Bezogen auf eine mögliche zukünftige Ausgestaltung der Computerspieleförderung des Bundes: Für welche Entwicklungsstadien ist eine Förderung für Ihr Unternehmen besonders relevant? Bitte ordnen Sie die Antwortmöglichkeiten beginnend mit dem für Sie wichtigsten Entwicklungsstadium.

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=225 Unternehmen; beide Förderrichtlinien)*

201. Die Förderrichtlinie der Computerspieleförderung des Bundes fördert Kosten in den Entwicklungsphasen bis zum Release. Als sonstige Entwicklungsstadien, die für eine Förderung als relevanten angesehen werden, wurden in diesem Kontext am häufigsten die Konzept-Phase und die Vermarktung des Spiels genannt. Unterstützung bei der Konzeptentwicklung soll den Angaben einzelner Befragungsteilnehmer*innen zufolge unter anderem dabei helfen, spielbare Demos zu entwickeln und damit die Aussichten auf eine Mitfinanzierung durch Publisher zu verbessern. Förderung im Bereich Vermarktung sollte nach Aussagen einzelner Befragungsteilnehmer*innen die Themen Review, Testing und Consultancy miteinschließen.

[68] Eine Erweiterung bezeichnet hier ein installierbares Paket mit Zusatzinhalten für ein bestehendes Basisspiel, welches den Spielumfang erweitert.

7. Wirtschaftlichkeitskontrolle

202. Nach § 7 Abs. 2 Satz 1 BHO sind für finanzwirksame Maßnahmen angemessene Wirtschaftlichkeitsuntersuchungen durchzuführen. Dazu wurde im Rahmen der Wirtschaftlichkeitskontrolle die Vollzugswirtschaftlichkeit (d.h. die administrative, verwaltungstechnische Umsetzung der Maßnahme) ermittelt. Die Untersuchung der Vollzugswirtschaftlichkeit umfasste auch eine Prozessanalyse. Zur Ermittlung der Maßnahmenwirtschaftlichkeit wurde die Wirtschaftlichkeit der Maßnahme im Hinblick auf die übergeordnete Zielsetzung untersucht (d.h. die eingesetzten Fördermittel im Verhältnis zur Wirkung des Förderprogramms betrachtet).

203. Grundlage zur Beurteilung der Wirtschaftlichkeit der Computerspieleförderung bilden die Ergebnisse der vorangegangenen Zielerreichungs- und Wirkungskontrolle.

7.1. Vollzugswirtschaftlichkeit

7.1.1. Ressourcenverbrauch

204. Zur Ermittlung der Vollzugswirtschaftlichkeit wurden die Verwaltungsausgaben für die Projektträgerschaft des DLR-PT und das Gesamtförderbudget als Bezugsgröße betrachtet. Die Verwaltungsausgaben für die Projekt lagen im Betrachtungszeitraum Oktober 2019 bis Dezember 2022 bei insgesamt EUR 8,9 Millionen (Brutto) und verteilten sich, soweit trennbar, mit EUR 4,4 Millionen auf die De-minimis-Beihilfe und mit EUR 4,5 Millionen auf die Computerspieleförderung des Bundes (vgl. Tabelle 42).[69] Unter Berücksichtigung der bewilligten Fördermittel betrug der Gesamtressourcenverbrauch für beide Förderrichtlinien EUR 170,8 Millionen. Dabei ist zu beachten, dass die im BMWK bzw. BMDV angefallenen Verwaltungsausgaben hierbei nicht enthalten sind. Da der DLR-PT nicht beliehen ist, entstehen im Fachreferat weitere (insbesondere Personal-)Ausgaben im Rahmen der Förderadministration (verbunden mit einer Bindung der Personalkapazitäten).

205. Der Anteil der Verwaltungsausgaben für den DLR-PT am Förderbudget beträgt in Summe für beide Förderrichtlinien 5% (d.h., um einen „Fördereuro“ auszureichen, waren Verwaltungsausgaben in Höhe von 5 Cent erforderlich). Der Anteil der Verwaltungsaufgaben am Gesamtförderbudget lässt insgesamt auf eine effiziente Verwaltung der Vorhaben schließen. Für die Umsetzung der De-minimis-Beihilfe war die Vollzugswirtschaftlichkeit geringer als für die Computerspieleförderung des Bundes, was auf das größere Fördervolumen je gefördertem Vorhaben unter der zweiten Förderrichtlinie zurückzuführen ist.

[69] Dabei ist zu beachten, dass die Vorhaben unter der De-minimis-Beihilfe noch nicht vollständig abgewickelt wurden. Laut Angaben des Games-Referats im BMWK stehen im Jahr 2023 noch etwa 90 Verwendungsnachweisprüfungen aus. Ab Januar 2022 liegen die Ausgaben für die Projektträgerschaft nicht mehr getrennt für die beiden Förderrichtlinien vor.

Tabelle 42: Vollzugswirtschaftlichkeit (Betrachtungszeitraum Oktober 2019 bis Dezember 2022)

	Verwaltungs-ausgaben Für die Projektträgerschaft (DLR-PT) in EUR	Bewilligte Fördermittel Für im Betrachtungs-zeitraum einge-gangene Anträge in EUR	Ressourcen-verbrauch Verwaltungs-ausgaben und Fördermittel in EUR	Vollzugs-wirtschaftlichkeit Verwaltungsausgaben (DLR-PT) pro Fördereuro in EUR
1. Förder-richtlinie	4.392.933	25.918.998	30.311.931	0,17
2. Förder-richtlinie	4.467.881	136.021.343	140.489.224	0,03
Insgesamt	**8.860.814**	**161.940.341**	**170.801.155**	**0,05**

Hinweis: Die Verwaltungsausgaben des Fachreferats im BMWK bzw. BMDV wurden hier nicht berücksichtigt.

Quelle: BMWK, eigene Berechnung

206. Bei der Einschätzung der Vollzugswirtschaftlichkeit ist zu beachten, dass nur bedingt Vergleiche mit anderen Projekten möglich sind. Der DLR-PT verursacht nur einen Teil der gesamten Verwaltungsausgaben der Programmumsetzung, es handelte sich um ein neues Förderprogramm für eine neue Branche, wodurch „Anlaufkosten" entstehen und nicht zuletzt unterscheiden sich die Art der Förderanträge, und sonstigen Rahmenbedingungen zwischen Förderprogrammen sehr stark.

7.1.2. Prozessanalyse

207. Grundlage für die Bewertung des Vollzugs der Fördermaßnahme sowie der Steuerungsprozesse ist zunächst eine umfassende Darstellung der Förderprozesse. Zur Beurteilung der Prozesse der jeweiligen Förderrichtlinien wurden Ergebnisse aus der Online-Befragung, dem Workshop und den Stakeholder-Interviews herangezogen.

208. Für beide Fördermaßnahmen kommen dabei zwei, vom Bund (nicht spezifisch für diese Fördermaßnahme entwickelte) bereitgestellte Online-Tools zum Einsatz: Über easy-Online sind die Förderanträge zu stellen, über profi-Online werden die Förderungen zwischen Projektträger und Fördernehmer*in elektronisch abgewickelt.

7.1.2.1. Antragstellung und -bearbeitung

De-minimis-Beihilfe

209. Ein wesentliches Merkmal des Vollzugs der De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung ist das zweistufige Prüfungsverfahren (vgl. Tz. 21). Dabei lassen sich insbesondere folgende Abschnitte des Antragsprozesses und dazwischenliegende Bearbeitungszeiträume unterscheiden:

    1. Einreichen einer Projektskizze (Antragsteller*in)
    2. Fachliche Prüfung (Stufe 1) und Aufruf zur Antragstellung oder Ablehnung (Projektträger/BMWK)
    3. Einreichen eines förmlichen Förderantrags (Antragsteller*in)

4. Einreichen ergänzender bzw. klarstellender Antragsunterlagen im Falle von Nachforderungen (Antragsteller*in)

5. Förmliche Prüfung (Stufe 2) und Bewilligung oder Ablehnung (Projektträger/BMWK)

210. Die einzelnen Schritte dauerten für die verschiedenen Projekte unterschiedlich lange, von ein bis zwei Monaten je Prozessphase bis zu über zehn Monate (vgl. Tabelle 43).

Tabelle 43: Prozentuale Verteilung der Projekte nach Bearbeitungszeiträumen (De-minimis-Beihilfe)

	1 bis 2 Monate Anteil Projekte	**3 bis 4 Monate** Anteil Projekte	**5 bis 9 Monate** Anteil Projekte	**> 10 Monate** Anteil Projekte
Phase 1-2: *Skizzeneingang bis Antragsaufruf*	7%	43%	47%	3%
Phase 2-3: *Antragsaufruf bis Antragseingang*	83%	13%	5%	0%
Phase 3-4: *Antragseingang bis Eingang vollständiger Unterlagen*	78%	18%	4%	1%
Phase 4-5: *Eingang vollständiger Unterlagen bis Bewilligung*	82%	16%	2%	0%
Phase 1-5: *Skizzeneingang bis Bewilligung*	0%	2%	37%	61%

Hinweis: Es wurde die Verteilung der Projekte nach ihren Bearbeitungszeiträumen in den jeweiligen Prozessphasen als Anteil an der Gesamtzahl der Projekte, für die jeweils Informationen zur Bearbeitungszeit vorlagen, dargestellt (Zeilensumme ≈ 100%).

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

211. Der lange Bearbeitungszeitraum der Phase 1 bis 2 ist zum einen der über den Erwartungen liegenden Anzahl der eingereichten Projektskizzen und zum anderen der späten Beauftragung des DLR-PT geschuldet: Ab Juni 2019 wurden Projektskizzen entgegengenommen. Die Phase der Skizzeneinreichung endete im August 2019. Insgesamt gingen 387 Antragsskizzen ein, die inhaltliche Prüfung der eingereichten Projektskizzen in Verfahrensstufe 1 erfolgte zunächst durch das BMVI (84 Begutachtungen) und anschließend durch den DLR-Projektträger, nachdem dieser mit der Abwicklung der Fördermaßnahme im Oktober 2019, beauftragt wurde (vgl. Tz. 10). Die ersten fünf Vorhaben wurden im BMVI vor Start des Projektträgervertrags bewilligt.

212. Bei positiver Bewertung der Projektskizzen wurden die Antragstelllenden dazu aufgerufen, einen förmlichen Förderantrag einzureichen. Im Schnitt dauerte dieser Prozessabschnitt (Zeitraum zwischen dem Eingang der Projektskizzen und dem Aufruf zur Antragstellung) 5,5 Monate (vgl. Tabelle 44). Dieser Aufruf erfolgte spätestens zwei Tage nach Freigabe durch das BMVI.

213. Nach dem Aufruf dauerte es durchschnittlich zwei Monate, bis die Unternehmen den förmlichen Förderantrag einreichten. Danach folgte die förmliche Prüfung der Anträge

(Verfahrensstufe 2). Laut Aussagen des DLR-PT war die Qualität der Anträge insgesamt eher gering, was durch die fehlende Fördererfahrung vieler antragstellenden Unternehmen bedingt war. Für etwas mehr als die Hälfte der eingegangen Förderanträge wurden ergänzende bzw. klarstellende Antragsunterlagen nachgefordert. Zwischen dem initialen Antragseingang und dem Vorliegen der vollständigen Antragsunterlagen lagen im Schnitt weitere 2,3 Monate.

214. Im Antragsprozess der De-minimis-Beihilfe kam laut Aussagen des DLR-PT hinzu, dass es anfangs noch keinen abgestimmten Kommunikationskanal zwischen den antragstellenden Unternehmen und dem Projektträger gab. Erst im Frühjahr 2020 wurden Strukturen zur Antragsberatung eingerichtet.

215. Die Bearbeitung der vollständigen Antragsunterlagen betrug im Schnitt 2,1 Monate. Der gesamte Zeitraum vom Einreichen der Projektskizze bis zum Erhalt des Zuwendungsbescheids lag damit durchschnittlich bei 10,8 Monaten.

Tabelle 44: Durchschnittliche Bearbeitungszeiten (De-minimis-Beihilfe)

	Monate Durchschnitt	**Monate** Median
Phase 1-2: *Skizzeneingang bis Antragsaufruf*	5,5	5,0
Phase 2-3: *Antragsaufruf bis Antragseingang*	2,0	1,6
Phase 3-4: *Antragseingang bis Eingang vollständiger Unterlagen*	2,3	1,9
Phase 4-5: *Eingang vollständiger Unterlagen bis Bewilligung*	2,1	1,9
Phase 1-5: *Skizzeneingang bis Bewilligung*	10,8	10,8

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

216. Im Rahmen der Online-Befragung wurde die Zufriedenheit der Fördernehmer*innen mit verschiedenen Aspekten der Antragstellung und Umsetzung der Förderung erhoben. Die Fragen wurden dabei nur einmal pro Umfrage gestellt, d.h. es gab keine Differenzierung zwischen den Förderrichtlinien bei Mehrfachgeförderten. Von den insgesamt 225 Rückläufern wurden 84 nur durch die De-minimis-Beihilfe gefördert, d.h. deren Antworten lassen sich unmittelbar dieser Förderrichtlinie zuordnen.

217. Die Mehrheit der Befragungsteilnehmer*innen war mit der Verfügbarkeit von allgemeinen Informationen zur Fördermaßnahme zufrieden bis sehr zufrieden (vgl. Tabelle 45). Die Online-Verfügbarkeit von spezifischen Informationen zur Fördermaßnahme wurde etwas neutraler bewertet.

218. Die Erreichbarkeit von Mitarbeitenden des BMVI bzw. BMWK wurde von jeweils einem Viertel der Befragungsteilnehmer*innen neutral, positiv oder sehr positiv bewertet. 17% machten hierzu keine Angabe, der Rest war unzufrieden (7%) oder sehr unzufrieden (2%). Der hohe Anteil derjenigen, die keine Aussage trafen, deutet auf einen weniger intensiven Kontakt zwischen Antragsteller*innen und BMVI bzw. BMWK im Vergleich zum Projektträger hin. Die Erreichbarkeit von Mitarbeitenden des DLR-PT wurde sehr positiv bewertet: Ein Viertel der Befragungsteilnehmer*innen war damit zufrieden, knapp die Hälfte sehr zufrieden.

*Tabelle 45: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen im Rahmen der Antragstellung (De-minimis-Beihilfe) (Online-Befragung)*

	Informations-verfügbarkeit Allgemeine Informationen	**Online-Verfügbarkeit** Spezifische Informationen	**Erreichbarkeit** Mitarbeitende des BMVI bzw. BMWK	**Erreichbarkeit** Mitarbeitenden des DLR-PT
Keine Aussage möglich	1%	1%	17%	2%
Sehr unzufrieden	1%	2%	2%	4%
Unzufrieden	12%	10%	7%	7%
Neutral	13%	30%	24%	13%
Zufrieden	52%	39%	25%	25%
Sehr zufrieden	20%	18%	25%	49%

Hinweis: Es wurde die Verteilung der Antworten je Kategorie als Anteil an der Gesamtzahl der Antworten dargestellt (Spaltensumme ≈ 100%).

Fragestellung: Wie bewerten Sie im Rahmen der Antragstellung für die Förderung die folgenden Aspekte im Zusammenhang mit Informationsverfügbarkeit und Erreichbarkeit?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=84 Unternehmen; erste Förderrichtlinie)*

219. Von den 84 Befragungsteilnehmer*innen, die nur im Rahmen der ersten Förderrichtlinie gefördert wurden, gaben 51 an, bereits Erfahrungen mit anderen Förderantragsverfahren zu haben, während die übrigen angaben, keine Erfahrung diesbezüglich zu haben. Diejenigen mit Erfahrung wurden zu ihrer Zufriedenheit mit Aspekten der Antragstellung im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren befragt (vgl. Tabelle 46). Der Aufwand für die Erstellung und Zusammenstellung der einzureichenden Unterlagen unter Berücksichtigung des beantragten Fördermittelvolumens wurde von den Befragungsteilnehmer*innen eher negativ bewertet: 43% waren unzufrieden oder sehr unzufrieden, 35% waren zufrieden oder sehr zufrieden, 22% bewerteten dies neutral. Ihren Kenntnisstand zur Zusammenstellung und Bearbeitung der einzureichenden Unterlagen bewerteten die Befragungs-teilnehmer*innen mehrheitlich neutral bis positiv.

*Tabelle 46: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen im Rahmen der Antragstellung (De-minimis-Beihilfe) im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren (Online-Befragung)*

	Aufwand für die Antragstellung in Relation zum beantragten Fördermittelvolumen	Kenntnisstand zur Zusammenstellung der einzureichenden Unterlagen
Keine Aussage möglich	0%	2%
Sehr unzufrieden	8%	2%
Unzufrieden	35%	22%
Neutral	22%	33%
Zufrieden	27%	33%
Sehr zufrieden	8%	8%

Hinweis: Es wurde die Verteilung der Antworten je Kategorie als Anteil an der Gesamtzahl der Antworten dargestellt (Spaltensumme ≈ 100%).

Fragestellung: Wie bewerten Sie – im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren – im Rahmen der Antragstellung für die Computerspieleförderung die folgenden Aspekte?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=51 Unternehmen; erste Förderrichtlinie)*

220. Neben dem Prozess der Antragstellung wurde bei der Online-Befragung erhoben, inwieweit die Fördernehmer*innen mit der Verfügbarkeit von Informationen und der Erreichbarkeit von Mitarbeitenden des Fördermittelgebers und des DLR-PT im weiteren Verlauf der Förderung waren (vgl. Tabelle 47). Gegenüber der Antragsphase gab es keine wesentlichen Veränderungen der Bewertung.

*Tabelle 47: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen während des Förderzeitraums (De-minimis-Beihilfe) (Online-Befragung)*

	Informations-verfügbarkeit Spezifische Informationen / Ausfüllhilfen	**Erreichbarkeit** Mitarbeitende des BMVI bzw. BMWK	**Erreichbarkeit** Mitarbeitenden des DLR-PT
Keine Aussage möglich	0%	17%	1%
Sehr unzufrieden	4%	1%	2%
Unzufrieden	12%	7%	10%
Neutral	31%	18%	5%
Zufrieden	41%	39%	36%
Sehr zufrieden	12%	18%	46%

Hinweis: Es wurde die Verteilung der Antworten je Kategorie als Anteil an der Gesamtzahl der Antworten dargestellt (Spaltensumme ≈ 100%).

Fragestellung: Wie bewerten Sie die folgenden Aspekte während des Förderzeitraums im Zusammenhang mit Informationsverfügbarkeit und Erreichbarkeit?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=83 Unternehmen; erste Förderrichtlinie)*

Computerspieleförderung des Bundes

221. Das Antragsverfahren bei der Computerspieleförderung des Bundes erfolgt auf Basis einer formalen Prüfung der Förderkriterien (vgl. Tz. 27). Um die Antragsbearbeitung zu beschleunigen und die Qualität der Anträge zu verbessern, bietet der DLR-PT vorab eine Beratung in Form einer Entwurfsabnahme ab. Dabei prüft der DLT-PT die Formrichtigkeit der Antragsentwürfe und stellt ggf. Nachfragen an die antragstellenden Unternehmen.

222. Der Prozess der Antragstellung bei der Computerspieleförderung des Bundes lässt sich in folgende Phasen und dazwischenliegende Bearbeitungszeiträume unterscheiden:

    1. Einreichen eines Antragsentwurfs (Antragsteller*in) und Entwurfsabnahme (Projektträger)
    2. Einreichen des Förderantrags (Antragsteller*in)
    3. Einreichen ergänzender bzw. klarstellender Antragsunterlagen im Falle von Nachforderungen (Antragsteller*in)
    4. Förmliche Prüfung und Bewilligung oder Ablehnung (Projektträger/BMWK)

223. Insgesamt wurde der Antragsprozess gegenüber der ersten Förderrichtlinie deutlich beschleunigt. Die einzelnen Phasen dauerten bei der Mehrheit der Anträge 1 bis 2 Monate, in einigen Fällen 3 bis 4 Monate (vgl. Tabelle 48). Verzögerungen traten in den Phasen 1 bis 3 laut Aussagen des DLR-PT unter anderem deshalb auf, weil seitens der Fördernehmer*innen Verhandlungen mit Publishern noch nicht abgeschlossen waren und deshalb die Gesamtfinanzierung nicht nachgewiesen werden konnte, sich Angaben in den Anträgen nicht verifizieren ließen oder Unterlagen unvollständig waren.[70]

224. Im Schnitt dauerte der gesamte Prozess vom Antragseingang (nach Entwurfsabnahme) bis zur Bewilligung 3,1 Monate (vgl. Tabelle 49).[71]

[70] Eine Voraussetzung für die Bewilligung ist, dass die Gesamtfinanzierung des Vorhabens gesichert ist (vgl. Tz. 12).

[71] Da der Zeitraum zwischen Entwurfsabnahme und Antragseingang ausschließlich durch die antragstellenden Unternehmen bestimmt wird, wurde zur Bewertung der Antragsbearbeitungsdauer der Zeitpunkt ab Eingang des Förderantrags herangezogen.

Tabelle 48: Prozentuale Verteilung der Projekte nach Bearbeitungszeiträumen (Computerspieleförderung des Bundes)

	1 bis 2 Monate Anteil Projekte	3 bis 4 Monate Anteil Projekte	5 bis 9 Monate Anteil Projekte	> 10 Monate Anteil Projekte
Phase 1-2: *Entwurfsabnahme bis Antragseingang*	95%	3%	1%	1%
Phase 2-3: *Antragseingang bis Eingang vollständiger Unterlagen*	86%	14%	0%	0%
Phase 3-4: *Eingang vollständiger Unterlagen bis Bewilligung*	75%	20%	5%	0%
Phase 2-5: *Antragseingang bis Bewilligung*	52%	40%	8%	0%

Hinweis: Es wurde die Verteilung der Projekte nach ihren Bearbeitungszeiträumen in den jeweiligen Prozessphasen als Anteil an der Gesamtzahl der Projekte, für die jeweils Informationen zur Bearbeitungszeit vorlagen, dargestellt (Zeilensumme ≈ 100%). Zum Datum des Skizzeneingangs liegen keine Daten vor.

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

Tabelle 49: Durchschnittliche Bearbeitungszeiten (Computerspieleförderung des Bundes)

	Monate Durchschnitt	Monate Median
Phase 1-2: *Entwurfsabnahme bis Antragseingang*	0,9	0,5
Phase 2-3: *Antragseingang bis Eingang vollständiger Unterlagen*	1,7	1,7
Phase 3-4: *Eingang vollständiger Unterlagen bis Bewilligung*	2,0	1,7
Phase 2-4: *Antragseingang bis Bewilligung*	3,1	3,0

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

225. An der Online-Befragung nahmen 86 Unternehmen teil, die ausschließlich die Computerspieleförderung des Bundes in Anspruch genommen haben und deren Antworten zur Bewertung von Aspekten der Antragstellung sich dieser Förderrichtlinie zuordnen lassen.

226. Insgesamt fiel die Zufriedenheit der Befragungsteilnehmer*innen bei allen vier thematisierten Aspekten der Antragstellung bei der Computerspieleförderung des Bundes positiver aus als bei der vorangegangen De-minimis-Beihilfe (vgl. Tabelle 50): 91% bewerteten die Verfügbarkeit von allgemeinen Informationen zur Förderung zufriedenstellend oder sehr zufriedenstellend, die Online-Verfügbarkeit spezifischer Informationen wurde von 77% zufriedenstellend oder sehr zufriedenstellend bewertet.

227. Die Erreichbarkeit von Mitarbeitenden des BMVI bzw. BMWK sowie des DLR-PT wurde ebenfalls sehr positiv bewertet. 28% der Befragungsteilnehmer*innen machten zur Erreichbarkeit von Mitarbeitenden seitens des Fördermittelgebers keine Angabe.

*Tabelle 50: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen im Rahmen der Antragstellung (Computerspieleförderung des Bundes) (Online-Befragung)*

	Informations-verfügbarkeit Allgemeine Informationen	**Online-Verfügbarkeit** Spezifische Informationen	**Erreichbarkeit** Mitarbeitende des BMVI bzw. BMWK	**Erreichbarkeit** Mitarbeitenden des DLR-PT
Keine Aussage möglich	0%	0%	28%	2%
Sehr unzufrieden	0%	1%	0%	2%
Unzufrieden	1%	5%	3%	5%
Neutral	8%	17%	14%	8%
Zufrieden	58%	49%	19%	28%
Sehr zufrieden	33%	28%	36%	56%

Hinweis: Es wurde die Verteilung der Antworten je Kategorie als Anteil an der Gesamtzahl der Antworten dargestellt (Spaltensumme ≈ 100%).

Fragestellung: Wie bewerten Sie im Rahmen der Antragstellung für die Förderung die folgenden Aspekte im Zusammenhang mit Informationsverfügbarkeit und Erreichbarkeit?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=86 Unternehmen; zweite Förderrichtlinie)*

228. Von den 86 Befragungsteilnehmer*innen, die nur im Rahmen der zweite Förderrichtlinie gefördert wurden, hatten 58 ihrer Angabe zufolge bereits Erfahrungen mit anderen Förderantragsverfahren, 28 hatten dies nicht. Die Fördernehmer*innen mit Erfahrung bewerteten die Antragstellung im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren deutlich positiver als die zur De-minimis-Beihilfe an der Befragung teilnehmenden Unternehmen (vgl. Tabelle 51). 57% der Befragungsteilnehmer*innen waren mit dem Aufwand für die Erstellung und Zusammenstellung der Antragsunterlagen in Relation zum beantragten Fördermittelvolumen zufrieden oder sehr zufrieden, knapp ein Viertel bewertete diesen neutral. Auch der Kenntnistand zu den einzureichenden Unterlagen wurde besser bewertet, zwei Drittel waren zufrieden oder sehr zufrieden, ein Viertel bewertete diesen neutral.

*Tabelle 51: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen im Rahmen der Antragstellung (Computerspieleförderung des Bundes) im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren (Online-Befragung)*

	Aufwand für die Antragstellung in Relation zum beantragten Fördermittelvolumen	Kenntnisstand zur Zusammenstellung der einzureichenden Unterlagen
Keine Aussage möglich	0%	2%
Sehr unzufrieden	5%	0%
Unzufrieden	14%	7%
Neutral	24%	26%
Zufrieden	41%	45%
Sehr zufrieden	16%	21%

Hinweis: Es wurde die Verteilung der Antworten je Kategorie als Anteil an der Gesamtzahl der Antworten dargestellt (Spaltensumme ≈ 100%).

Fragestellung: Wie bewerten Sie – im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren – im Rahmen der Antragstellung für die Computerspieleförderung die folgenden Aspekte?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=58 Unternehmen; zweite Förderrichtlinie)*

229. In den Freitextantworten der Online-Befragung wurde von den Fördernehmer*innen zudem mehrfach auf die geringe Benutzerfreundlichkeit der zu verwendenden Online-Systeme easy-Online und profi-Online hingewiesen. Zudem wurde angemerkt, dass in den Antragsunterlagen Redundanzen bestehen, d.h. dass an unterschiedlichen Stellen identische Informationen erneut anzugeben sind und dass die Formulierungen der Antragsunterlagen eher für Forschungsvorhaben als für die Entwicklung eines Computerspiels einschlägig seien, was die Verständlichkeit der erforderlichen Informationsanforderungen erschwere.

230. Die insgesamt hohe Zufriedenheit der Befragungsteilnehmer*innen mit Verfügbarkeit von Informationen und der Erreichbarkeit von Mitarbeitenden des Fördermittelgebers und des DLR-PT hat sich gegenüber der Antragsphase während des Förderzeitraums kaum verändert (vgl. Tabelle 52).

*Tabelle 52: Zufriedenheit der Fördernehmer*innen während des Förderzeitraums (Computerspieleförderung des Bundes) (Online-Befragung)*

	Informations-verfügbarkeit Spezifische Informationen / Ausfüllhilfen	**Erreichbarkeit** Mitarbeitende des BMVI bzw. BMWK	**Erreichbarkeit** Mitarbeitenden des DLR-PT
Keine Aussage möglich	2%	33%	1%
Sehr unzufrieden	0%	0%	2%
Unzufrieden	6%	1%	5%
Neutral	28%	14%	6%
Zufrieden	42%	20%	31%
Sehr zufrieden	21%	32%	55%

Hinweis: Es wurde die Verteilung der Antworten je Kategorie als Anteil an der Gesamtzahl der Antworten dargestellt (Spaltensumme ≈ 100%).

Fragestellung: Wie bewerten Sie die folgenden Aspekte während des Förderzeitraums im Zusammenhang mit Informationsverfügbarkeit und Erreichbarkeit?

*Quelle: Online-Befragung der Fördernehmer*innen (N=85 Unternehmen; zweite Förderrichtlinie)*

7.1.2.2. Projektverlauf

De-minimis-Beihilfe

231. Der Projektstart erfolgt regulär vier Wochen nach Erhalt des Bewilligungsbescheids, da eine Zuwendung erst nach Ablauf von vier Wochen rechtsgültig wird. Bei der De-minimis-Beihilfe starteten die Projekte laut Daten des DLR-PT oft direkt oder wenige Tage nach Erhalt des Bewilligungsbescheid.

232. Die durchschnittliche Projektlaufzeit betrug rund 13 Monate; für Prototypen waren dies 12 Monate, bei Produktionen 14 Monate. Bei mehreren Vorhaben wurde die ursprünglich geplante Laufzeit verlängert, im Schnitt um 3,7 Monate.

Computerspieleförderung des Bundes

233. Laut Förderstatistik des DLR-PT starteten die meisten Projekte bei der Computerspieleförderung des Bundes kurz nach Erhalt des Bewilligungsbescheids. In einzelnen Fällen vergingen mehrere Monate, bis die Projekte gestartet wurden. Im Schnitt dauerte die Projektlaufzeit rund 18 Monate. Prototypen dauerten – wie bei der De-minimis-Beihilfe – im Schnitt 12 Monate, Produktionen dauerten 19 Monate und damit rund 5 Monate länger als die Vorhaben in der ersten Förderrichtlinie. Dies spricht für umfangreichere, aufwändigere Projekte bei der großvolumigen Förderung. Es liegen keine Informationen zu Laufzeitverkürzungen oder -verlängerungen vor.

234. Im Workshop und in den Freitextantworten der Online-Befragung wurde von den Fördernehmer*innen kritisiert, dass ein vorzeitiger Maßnahmenbeginn vor der Bewilligung generell nicht möglich ist (vgl. Tz. 12).

7.1.2.3. Format der Förderanträge, Berichterstattung, Nachweise, Auszahlung und weitere Aspekte des Förderprozesses

Format der Antragstellung und Berichterstattung/Nachweiserbringung

235. Bei beiden Förderrichtlinien wurden die Förderanträge über das Elektronische Antragssystem des Bundes (easy-Online) eingereicht. Die Projektskizze wurde in deutscher Sprache verfasst. Der rechtsgültige Antrag musste per Post eingereicht werden, ebenso wie Zwischen- und Abschlussberichte.

236. Eine Umstellung auf digitale Einreichungen ist laut Aussagen des DLR-PT bereits in Planung. Verwendungsnachweise können seit Anfang 2023 digital eingereicht werden.

237. Nach Einschätzungen des DLR-PT und Rückmeldungen aus der Online-Befragung ist der Aufwand auf Seiten der Fördernehmer*innen bei der pauschalierten Abrechnung (vgl. Tz. 13) besonders hoch. Dabei muss bspw. für Mitarbeitende des Projekts jede geleistete Arbeitsstunde pro Arbeitstag über die gesamte Projektlaufzeit hinweg dokumentiert werden. Vor allem für Startups und Unternehmen mit wenig betriebswirtschaftlichen Kenntnissen sei dies eine Herausforderung.

238. Auf Seiten des DLR-PT ist deren Angabe zufolge der Aufwand im Rahmen der Prüfung der Zwischennachweise und Verwendungsnachweise am höchsten. Demnach treten in den Nachweisen häufig wiederkehrende Fehler auf; in einzelnen Fällen dauert es sehr lange, bis die Nachweise von den Fördernehmer*innen eingereicht werden. Ein weiterer Aufwand besteht nach Einschätzung des DLR-PT bei der Überprüfung von Aufträgen über TEUR 10, bei denen durch das geförderte Unternehmen ein Vergabeverfahren durchgeführt und dokumentiert werden muss.

Auszahlungsmodalitäten

239. Die Auszahlung der Fördermittel erfolgt nach dem „Anforderungsverfahren“, d.h. Zuwendungsempfänger*innen fordern benötigte Fördermittel über einen zurückliegenden Zeitraum oder bis zu 6 Wochen im Voraus an.

240. Laut Angaben des DLR-PT ruft die weit überwiegende Anzahl der Fördernehmer*innen mehrmals im Jahr Fördermittel ab.

Weitere Aspekte des Förderprozesses

241. Auf der Webseite des BMWK werden Informationen zu allen im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes geförderten Vorhaben veröffentlich. Die Information umfasst den Namen bzw. das Akronym des Vorhabens, den Namen des Zuwendungsempfängers, eine Kurzbeschreibung des Projektinhalts, die Höhe der Fördersumme sowie die geplante Projektlaufzeit. In Vertretung der Branche wurde vom game-Verband im Rahmen der Stakeholder-Interviews darauf hingewiesen, dass Unternehmen ein Interesse daran haben, die Bekanntmachung von Informationen bezüglich der Vorhaben vor Fertigstellung möglichst gering zu halten, um Wettbewerbern keine Indikation über ihre Entwicklungstätigkeiten zu liefern und aus Marketinggründen einen Überraschungseffekt bei Fertigstellung und Veröffentlichung des Spiels zu ermöglichen.

7.2. Maßnahmenwirtschaftlichkeit

242. Vor dem Hintergrund, dass eine wirtschaftliche und sparsame Verwendung des Förderbudgets angestrebt wird, gilt es, neben der Vollzugswirtschaftlichkeit auch die

Maßnahmenwirtschaftlichkeit zu untersuchen. Dies erfolgte dabei im Rahmen einer Kosten-Nutzen-Analyse. Hierbei wurden das jeweilige Förderbudget beider Förderrichtlinien sowie das Gesamtförderbudget (Kosten) ins Verhältnis zu den dadurch angestoßenen Wirkungen (Nutzen) gesetzt.

7.2.1. Hebelwirkung

243. Ein Indikator für die angestoßenen Wirkungen der Förderung sind die Hebeleffekte, die durch die Förderung entfaltet werden. Sie werden hier definiert als Verhältnis zwischen den Ausgaben, die bei Umsetzung der geförderten Vorhaben erfolgen, und den Zuschüssen, die diesen Vorhaben gewährt werden. Betrachtet wurden ausschließlich Vorhaben, bei denen die Fördermittel bereits vollständig ausgezahlt wurden.

244. Die durch die Bundesförderung angestoßenen Projektausgaben stehen in einem Verhältnis von 1,6 zu den ausgezahlten Fördermitteln: Pro Fördereuro wurden Projektausgaben in Höhe von EUR 1,60 initiiert (Hebeleffekt 1,6) (vgl. Tabelle 53).

245. Für die De-minimis-Beihilfe kamen auf einen Fördereuro Projektausgaben in Höhe von EUR 1,50 (d.h. der Hebeleffekt lag bei 1,5). Für die Computerspieleförderung des Bundes kamen auf einen Fördereuro Projektausgaben in Höhe von EUR 2,00 (Hebeleffekt 2,0) – ein größerer Hebeleffekt entsprechend der geringeren Förderquote im Vergleich zur ersten Förderrichtlinie.

Tabelle 53: Hebelwirkung der Computerspieleförderung (beide Förderrichtlinien)

	Vorhaben (schluss-gerechnet)	Projekt-ausgaben	Ausgezahlte Fördermittel	Hebel	Förderquote
	Anzahl	Summe in TEUR	Summe in TEUR	Projektausgaben je Fördereuro	Fördermittel je Projektkosten
1. Förder-richtlinie	187	32.375,9	21.142,2	1,5	65%
2. Förder-richtlinie	22	6.345,3	3.161,1	2,0	50%
Insgesamt	**209**	**38.721,1**	**24.303,3**	**1,6**	**63%**

Hinweis: Es wurden nur solche Vorhaben betrachtet, bei denen die Fördermittel zum Stand September 2023 bereits zu 100% ausgezahlt wurden.

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

7.2.2. Ausgaben pro geschaffenen Arbeitsplatz

246. Ein anderer Indikator für die angestoßenen Wirkungen der Förderung sind die Ausgaben je geschaffenen Arbeitsplatz. Laut den Ergebnissen der Online-Befragung wurden im Rahmen der zweiten Förderrichtlinie sechs Vollzeitarbeitsplätze pro Vorhaben geschaffen (vgl. Tz. 151). Hochgerechnet für 271 Vorhaben wurden somit schätzungsweise 1.725 Arbeitsplätze aufgrund der Computerspieleförderung des Bundes geschaffen. Bei einem geplanten Förderbudget unter der zweiten Förderrichtlinie in Höhe von EUR 136,0 Millionen belaufen sich die Ausgaben pro geschaffenen Arbeitsplatz auf TEUR 78,9 (vgl. Tabelle 54).

Tabelle 54: Maßnahmenwirtschaftlichkeit der Computerspieleförderung des Bundes (Hochrechnung)

	Vorhaben	Geschaffene Arbeitsplätze	Bewilligte Fördermittel	Ausgaben je geschaffenen Arbeitsplatz
	Anzahl	Gewichtete Hochrechnung (VZÄ)	TEUR	Gewichtete Hochrechnung (TEUR)
Insgesamt	**271**	**1.725**	**136.021**	**78,9**

Quelle: Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023), Auswertung PwC

7.3. Gefährdungsanalyse

247. Aufgrund der intensiven Prüfung der Förderanträge und der Bonität der antragstellenden Unternehmen vorab bewerten wir das Risiko der Mittelfehlverwendung als gering. Laut Aussagen des DLR-PT handelt es sich bei bekannt gewordener Mittelfehlverwendung um Einzelfälle, die in der Regel nicht unter Vorsatz geschahen, sondern auf Unwissen der Fördernehmer*innen zurückzuführen waren. Die betroffenen Personen reagierten in den meisten Fällen sehr kooperativ. Im Falle einer Nichtkooperation kann die Bewilligung widerrufen werden und die Fördermittel werden zurückgefordert. Bereits bei der Prüfung der Zwischennachweise wird nach Angaben des DLR-PT den Hinweisen auf Mittelfehlverwendung nachgegangen, wodurch das Risikos eines möglichen Rückzahlungsausfalls im Falle eines Widerrufs verringert wird.

248. Nach Einschätzungen des DLR-PT könnten Hilfsangebote zur Schulung der Fördernehmer*innen im Zusammenhang mit Aspekten des Zuwendungsrechts (bspw. Begriffserläuterungen, Aufklärung über Pflichten und Rechte des Zuwendungsempfangenden) wesentlich dazu beitragen, unwissentliche Mittelfehlverwendung zu vermeiden.

249. Schlussrechnungen werden nach Aussage des DLR-PT nicht immer zeitnah nach Abschluss des Vorhabens vorgelegt. Dies bedeutet, dass eine mögliche Mittelfehlverwendung erst mit einer Verzögerung festgestellt werden kann. Da mit zunehmendem Zeitablauf das Risiko der Insolvenz des betreffenden Unternehmens steigt, steigt auch das Risiko, dass Mittel, die nicht korrekt verwendet worden sind, nicht mehr zurückgefordert werden können. Eine Möglichkeit dieses Risikos zu reduzieren, ist gerade bei größeren Vorhaben eine erhöhte, letzte Auszahlungsrate vorzusehen, um den Anreiz für Unternehmen zu erhöhen, die Schlussrechnung fristgerecht einzureichen.

8. Aspekte der Ausgestaltung der Fördermaßnahme

8.1. Projektbezogener, nicht rückzahlbarer Zuschuss

250. Bei der Computerspieleförderung des Bundes handelt es sich um einen projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschuss (vgl. Tz. 12). Dabei wird jeder Förderantrag für sich im Hinblick auf die Erfüllung bestimmter Kriterien überprüft. Beispiele sind die Bonität des Antragstellenden und die Erfüllung des kulturellen Eignungstests des Vorhabens. Sind die Anforderungen erfüllt, erhalten die Antragsteller*innen eine Zusage für eine (nicht rückzahlbare) Förderung für das beantragte Vorhaben, soweit Haushaltsmittel für die Förderungen in den entsprechenden Jahren zur Verfügung stehen.

251. Die Auszahlung der auf Basis der festgestellten Förderfähigkeit und der eingereichten Nachweise bewilligten Fördermittel erfolgt erfolgsunabhängig während der Projektlaufzeit. Der Bund beteiligt sich damit also am Risiko der Spieleentwicklung.

252. Die Förderung mit einer individuellen Prüfung des Förderantrags hat damit für die Unternehmen den Vorteil, dass der Fördernehmende in Bezug auf die Antragstellung nicht an bestimmte Termine gebunden ist. Der jeweilige Antrag wird für sich genommen im Hinblick auf Förderfähigkeit bewertet und bereits während der Vorhabenumsetzung erhält der Fördernehmende einen Mittelzufluss. Die Förderung ist somit als ein erfolgsunabhängiges, nicht rückzahlbares Finanzierungselement ausgestaltet.

253. Die Vorgabe eines bestimmten Umfangs an verfügbaren Fördermitteln hat für den Bund den Vorteil, dass er seine Haushaltsbelastung eindeutig planen kann. Darüber hinaus kann er inhaltliche Förderschwerpunkte oder -prioritäten (Erhöhung der Förderquote nach Unternehmensgröße oder ggf. nach inhaltlichen Aspekten wie geplanten Kooperationen außerhalb der Branche) durch eine entsprechende Anpassung der maximalen Förderquote setzen.

254. Spiegelbildlich ist für die Fördernehmer*innen bei einer hohen Nachfrage an Förderungen durch andere potenzielle Fördernehmer*innen bei begrenzten Haushaltsmitteln das Risiko verbunden, dass die Haushaltsmittel ausgeschöpft sind, bevor der eigene Förderantrag eingereicht oder bewilligt wurde. In diesen Fällen erhält das antragstellende Unternehmen trotz formaler Erfüllung der Anforderungen keine Förderung. Je kurzfristiger Informationen dazu verfügbar sind, dass die Haushaltsmittel nahezu oder vollständig ausgeschöpft sind, umso stärker ist die Planbarkeit der Fördermittel als Finanzierungsinstrument eingeschränkt. Gerade die Aspekte mangelnde Transparenz und mangelnde Planbarkeit wurden von den Fördernehmer*innen kritisch angemerkt (vgl. Tz. 199).

255. Die Planbarkeit der Förderung ist für Unternehmen wichtig, da die Zuschüsse für die Unternehmen aller Größenordnungen, aber insbesondere für die kleinen und mittleren Unternehmen eine wesentliche Finanzierungsquelle ist (vgl. Tabelle 21). Sind die Fördermittel als Teil der Finanzierung nicht planbar, steigt das Risiko, dass ein geplantes Vorhaben ggf. nicht vollständig finanziert werden kann; für sich genommen dürften damit eher Vorhaben in kleinerem Volumen geplant werden.

8.1.1. Verteilung begrenzter Fördermittel auf die Fördernehmer*innen

256. Die Haushaltsmittel werden im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes im so genannten Windhundverfahren vergeben. Die Förderanträge, die als erstes bewilligt werden, erhalten eine Förderung, solange Haushaltsmittel verfügbar sind. Der Zeitpunkt der Bewilligung hängt ab von dem Zeitpunkt der Einreichung des Antrags (welcher wiederum u.a. vom internen Planungsstand der Vorhabenentwicklung auf Seiten des Unternehmens bedingt wird), der Bearbeitungszeit zur Prüfung des Antrags und Ausstellung der Bewilligung sowie ggf. dem Zeitraum, der seitens der Antragsteller*innen für die Nachreichung fehlender Unterlagen und Informationen erforderlich ist. Eine Planbarkeit für die Finanzierung ist insoweit nicht gegeben, als den Fördernehmer*innen keine Informationen zu der Verfügbarkeit von Haushaltsmitteln vorliegen oder den Förderanträgen, die sich bereits in der Prüfung befinden.

257. Mögliche Alternativen zum Windhundverfahren für die Verteilung begrenzter Haushaltsmittel sind zum einen eine inhaltliche Bewertung der Förderanträge oder zum anderen eine Zufallsauswahl. Bei beiden Alternativen werden die zu fördernden Anträge aus der Menge an zu einem bestimmten Zeitpunkt vorliegenden Förderanträgen (die also zu einem bestimmten Förderaufruf eingegangen sind) ausgewählt, die entweder inhaltlich die besten Vorhaben betreffen oder die zufällig ausgewählt werden.

258. Eine inhaltliche Bewertung der Förderanträge bedeutet, dass ein Gremium von Experten die Qualität des zu fördernden Vorhabens beurteilt. Die zu einem Zeitpunkt vorliegenden Anträge werden in Abhängigkeit der Qualitätsbewertung in eine Rangfolge gebracht, und die ranghöchsten Vorhaben erhalten eine Förderung, bis der vorhandene Fördertopf ausgeschöpft ist. Die Bewilligung eines individuellen Förderantrags hängt somit ab von der Qualität des eigenen Vorhabens, aber auch der Qualität der anderen Vorhaben, die zum gleichen Zeitpunkt bewertet werden. Eine Planbarkeit der Fördermittel für die Finanzierung ist damit nicht gegeben.

259. Aufgrund der erforderlichen Marktkenntnisse des dynamischen Marktes der Computerspiele für eine qualitativ belastbare, inhaltliche Bewertung von Förderanträgen sind insbesondere die „Peers“, d.h. die anderen Marktteilnehmer selbst, befähigt. Dies bedeutet, dass diese (potenziellen) Wettbewerber als Bewerter eines Förderantrags nicht nur über die Förderung der Vorhaben von Wettbewerbern entscheiden (also deren finanzielle Ausstattung), sondern auch Informationen zu den geplanten Entwicklungen der Wettbewerber (Antragsteller*innen) erhalten.

260. Bei Zufallsverfahren werden die Förderanträge bewilligt, die zufällig ausgelost werden. Die Verlosung ist dann beendet, wenn die verfügbaren Haushaltsmittel über Bewilligungen zugesagt sind. Eine Planbarkeit der Fördermittel für die Finanzierung ist daher für die Antragsteller*innen nicht gegeben.

261. Vor dem Hintergrund, dass beide vorgenannten Alternativen nicht zu einer höheren Planungssicherheit betragen, und die Einreichung von Förderanträgen zu bestimmten Zeitpunkten nicht immer zur individuellen Vorhabenplanung passt, bieten sich daher eher Maßnahmen an, die die Planbarkeit in Verbindung mit dem Windhundverfahren erhöhen.

262. Der Antragstopp im Frühjahr 2023 (vgl. Fußnote 32) wurde unter anderem dadurch verursacht, dass einige sehr hohe Förderungen bewilligt wurden und in der Folge die noch verfügbaren Fördermittel sehr schnell ausgeschöpft waren.

263. Ein solcher Effekt kann reduziert werden, wenn es unterschiedliche „Fördertöpfe“ gibt, die abhängig von dem Umfang der beantragten Förderung (und damit abhängig vom Umfang des zu fördernden Vorhabens) sind.

264. Darüber hinaus können Informationen zur Verfügung gestellt werden, mit denen potenzielle Fördernehmer*innen die Verfügbarkeit der Haushaltsmittel selbst einschätzen können. So bietet es sich an, regelmäßig, z.B. wöchentlich oder zweiwöchentlich, durch das BMWK oder den PT die folgenden Daten zu veröffentlichen:

- die Summe der bereits zugesagten Haushaltsmittel über die kommenden Haushaltsjahre sowie die Summe der damit noch verfügbaren Haushaltsmittel über die kommenden Haushaltsjahre;
- den durchschnittlichen Bewilligungsbetrag je Vorhaben in der Vergangenheit;
- die Anzahl der Förderanträge, die sich aktuell in der Prüfung befinden.

265. Mit diesen Maßnahmen wird zum einen die Transparenz der Förderung erhöht und zum anderen die Planbarkeit für die Fördernehmer*innen mindestens verbessert.

Exkurs: Indikative Ableitung unterschiedlicher „Fördertöpfe“

266. Durch die Erfahrungen aus der bestehenden Computerspieleförderung des Bundes können die erforderlichen Haushaltsmittel für unterschiedliche Fördertöpfe abgeleitet werden. Bspw. wurden Vorhaben bis TEUR 250, deren Förderanträge bis Ende Dezember des Jahres 2022 gestellt wurden, insgesamt knapp EUR 6,1 Millionen Fördermittel bewilligt (vgl. Tabelle 18). Unter der Annahme, dass diese Zahlen einen eingeschwungenen Zustand der Förderanträge abbilden und die durchschnittlichen Förderquoten nicht verändert werden, wären damit Haushaltsmittel von rund EUR 2,9 Millionen pro Jahr für Vorhaben dieser Größenordnung erforderlich (vgl. Tabelle 55).[72] Berücksichtigt man, dass es im Zeitablauf zu Preissteigerungen kommt, die auch bei den kleinen Vorhaben zu einer Erhöhung des durchschnittlichen Projektvolumens führen dürften, lässt sich unter den vereinfachenden Annahmen ein Fördertopf für Vorhaben dieser Größenordnung in den Jahren bis 2028 in Höhe von bis zu 3,5 Millionen pro Jahr ableiten.[73]

267. Entsprechend lassen sich Fördervolumina für anderen Größenklassen von Vorhaben ableiten. Die Einteilung nach Größenklassen gemäß Tabelle 55 orientiert sich an der Verteilung der Vorhaben nach förderfähigen Projektkosten und nimmt Bezug auf die Förderrichtlinie der Computerspieleförderung des Bundes. So hat der Großteil der geförderten Vorhaben (55%, vgl. Tabelle 18) geplante förderfähige Projektkosten zwischen TEUR 250 und EUR 2 Millionen. Besonders kleine Vorhaben mit geplanten förderfähigen Projektkosten bis zu TEUR 250 (ca. 28%) und vergleichsweise große Vorhaben ab EUR 2 Millionen (ca. 17%) bilden die „Ränder“ der Grundgesamtheit. Ab EUR 2 Millionen förderfähige Projektkosten richtet sich zudem die Förderquote nach der Förderrichtlinie auf Basis einer degressiven Staffel (vgl. Tz. 25).

---

72 Laut Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023) wurden die ersten Vorhaben unter dieser Förderrichtlinie Ende des Monats November 2021 bewilligt. Zur Ableitung des jährlichen Fördermittelvolumens wurde die Summe der im Evaluierungszeitraum bewilligten Fördermittel (d.h. zwischen Ende November 2021 und Ende Dezember 2022) durch eine Anzahl von 25 Monaten geteilt und für ein Jahr hochgerechnet.

73 Unter Verwendung der erwarteten Inflationsrate in Deutschland für die nächsten fünf Jahre (vgl. Prognose des Internationalen Währungsfonds, World Economic Outlook Database). Für ein Teil der Vorhaben dürften damit vermutlich die geplanten Projektkosten über die Grenze von TEUR 250 hinauswachsen, dies wurde vereinfachend vernachlässigt.

Tabelle 55: Indikative Ableitung des Fördermittelbedarfs basierend auf den Bewilligungen im Jahr 2020 bis 2022

Geplante förderfähige Projektkosten	bewilligte Fördermittel 2019 bis 2022* EUR Mio. pro Jahr	indikative Fördermittel 2024 bis 2028** EUR Mio. pro Jahr
Unter TEUR 250	2,9	~ bis 3,5
TEUR 250 bis unter EUR 2 Mio.	26,7	~ 29,5 bis 32,0
Ab EUR 2 Mio.	35,7	~ 40,0 bis 43,0
Gesamt	**65,3**	**~ 72,0 bis 78,0**

** Bewilligte Fördermittel für Anträge, die bis Dezember 2022 eingegangen sind, Durchschnitt pro Jahr.*

*** Indikativer Fördermittelbedarf, abgeleitet aus den bis Dezember 2022 bewilligten Mitteln, inkl. erwartete Preissteigerungen, gerundet, Annahme: Abruf der Förderung im Jahr der Bewilligung.*

Quelle: Eigene Berechnung auf Grundlage von Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023) und der prognostizierten Inflationsrate in Deutschland für 2023 bis 2028 (Internationaler Währungsfonds, World Economic Outlook Database).

268. Bei der weiteren Konkretisierung der „Fördertöpfe“ sind zum einen die zusätzlichen Daten aus den Bewilligungen (und Anträgen) im Jahr 2023 zu berücksichtigen und zum anderen Annahmen zu treffen, u.a. bezüglich:

- der erwarteten Anzahl von Anträgen (die u.a. von der Ausgestaltung des zukünftigen Fördersystem beeinflusst wird),
- des erwarteten durchschnittlichen förderfähigen Projektvolumens je Förderantrag,
- die erwartete durchschnittliche Förderquote je Antrag (die wiederum davon abhängt, wie die Regelförderquoten in Abhängigkeit vom Projektvolumen gesetzt sind[74] und welche Möglichkeiten festgelegt sind, die Förderquote durch bestimmte Eigenschaften des geförderten Vorhabens zu erhöhen) und
- möglicher vorgesehener Einschränkungen, die Anzahl oder den Umfang der Förderungen je Unternehmen oder Konzern zu beschränken
- der zeitlichen Verteilung des Abrufs der bewilligten Mittel.

8.1.2. Bedingt rückzahlbare Förderung

269. Eine Möglichkeit, die Wirtschaftlichkeit der Fördermaßnahme zu erhöhen (also eine vergleichbare Wirkung mit weniger Haushaltsmitteln zu erreichen), ist das Instrument des bedingt rückzahlbaren Darlehens. Dies wird auch im Rahmen der Förderung einzelner Bundesländer eingesetzt.

270. Im Gegensatz zu der erfolgsunabhängigen Projektförderung durch die Computerspieleförderung des Bundes ist bei einer bedingt rückzahlbaren Förderung der erhaltene Förderbetrag bei der Erreichung bestimmter erfolgsabhängiger Kriterien zurückzuzahlen. Hierzu ist zum einen die Bedingung zu definieren, wann es zu einer Rückzahlung kommt (z.B. bei der Erreichung bestimmter Umsatzziele zu einem bestimmten Zeitpunkt / in einem definierten Zeitraum). Zum anderen ist festzulegen, wie der

[74] Vgl. BMVI (2020), Abs. 5.5ff.

Rückzahlungsmechanismus konkret gestaltet ist (z.B. eine teilweise oder vollständige Rückzahlung, je nach Erreichen oder Überschreibung der Rückzahlungsbedingung) sowie welcher Zeitraum insgesamt betrachtet wird (z.B. bis 5 oder 10 Jahre nach Fertigstellung des geförderten Vorhabens).

271. Eine weitere Voraussetzung, dass es zu einer Rückzahlung kommt, ist, dass die Erlöse aus dem geförderten Spiel dem geförderten Unternehmen zufließen. Diese Verbindung kann dann eingeschränkt sein, wenn die Rechte an dem Spiel, das „intellectual property", nicht vollständig dem geförderten Unternehmen gehören, sondern ggf. teilweise z.B. einem Publisher übertragen wurden. Gerade bei jungen und kleineren Unternehmen oder bei der Mitwirkung an Koproduktionen ist dies in der Branche üblich. Hier wäre die Förderung mit bestimmten Anforderungen an den Verbleib der Rechte bei den Fördernehmer*innen zu verbinden.

272. Verbunden mit einer bedingt rückzahlbaren Förderung ist die Anforderung sowohl an die Fördernehmer*innen als auch an den Fördergeber, die erforderlichen Daten (z.B. Umsätze, die mit dem Vorhaben verbunden sind) über den definierten Zeitraum zu erheben und dem Fördergeber mitzuteilen (Fördernehmer*innen) sowie zu überwachen (Fördergeber). Aufgrund der potenziellen Komplexität der Geschäftsmodelle von Computerspielen, mit der die Unternehmen Umsätze und Erträge erzielen, sind die relevanten Umsatz- und Ertragsquellen, die zu einer Rückzahlungsverpflichtung führen, genau zu definieren (z.B.: Sind nur die direkten Verkäufe/Erträge eines entwickelten Spiels (soweit vorhanden) zu berücksichtigen oder sind z.B. auch Umsätze/Erträge zu berücksichtigen, die über Erweiterungen des ursprünglich geförderten Spiels erzielt werden, falls ja, in welchem Umfang? Wie sind Umsätze/Erträge von Erweiterungen zu berücksichtigen, wenn auch diese gefördert werden?).

273. Unter Abwägung des mit einem bedingt rückzahlbaren Darlehen verbundenen Verwaltungsaufwands seitens der Unternehmen und dem Fördergeber und dem entlastenden Effekt einer Rückzahlung für den öffentlichen Haushalt, bietet sich ein solches Vorgehen für kleine Vorhaben bzw. kleine Unternehmen tendenziell nicht an. Bei größeren zu fördernden Vorhaben wäre zu klären, welches Ziel mit der Förderung verbunden ist. Soweit die Bedingungen einer Rückzahlung erfüllt sind, handelt es sich bei der Förderung um ein zinsloses Darlehen. Sollte das Ziel der Förderung von größeren Vorhaben sein, einen Ausgleich des potenziellen Kostennachteils von Unternehmen in Deutschland im internationalen Vergleich zu erreichen, wird dieses Ziel bei einem zinslosen Darlehen nicht erreicht.[75] Sollte das Ziel sein, eine nicht vorhandene Finanzierungsfähigkeit des Projektes auszugleichen (entweder weil nicht ausreichend Kapital verfügbar ist oder Finanzierungsgeber nicht bereit sind, das verbundene Risiko zu tragen), kann ein bedingt rückzahlbares Darlehen gewählt werden. In diesem Fall bietet es sich an, die Bedingungen zur Rückzahlung (wie die Definition der zu berücksichtigenden Umsätze) möglichst umfassend zu formulieren, um Ausweichmöglichkeiten zu verringern und für den Bund die Wahrscheinlichkeit der frühzeitigen, vollständigen Rückzahlung des Darlehens zu erhöhen.

8.2. Steuerförderung

274. Aufgrund der möglichen Begrenzung der projektbezogenen nicht rückzahlbaren Zuschüsse (wie bei der Computerspieleförderung des Bundes) auf die verfügbaren Haushaltsmittel wird

[75] In einer Studie über die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich wurde auf Basis einer Modellrechnung für die Computerspielentwicklung in Deutschland ein Kostennachteil sowohl für „Indie-Projekte" mit einem Gesamtbudget bis zu EUR 10 Millionen als auch für größere Projekte mit einem Budget über EUR 10 Millionen gegenüber Ländern (darunter Kanada und das Vereinigte Königreich) (vgl. NGL Nordicity Group Ltd., Goldmedia GmbH Strategy Consulting (2023)).

die Einführung einer Steuerförderung im Rahmen einer so genannten Steuergutschrift („Tax Credits“) diskutiert. Dabei handelt es sich um Steuergutschriften, die mit einer bestehenden Einkommens- oder Körperschaftsteuerschuld des*der Fördernehmer*in verrechnet werden. Sollte die Steuerschuld geringer sein als der Förderbetrag, wird die Differenz ausgezahlt. Ein solches System existiert in Deutschland für die Forschungszulage[76] und wird für die Filmbranche diskutiert.[77]

275. Kennzeichen dieser Form der Förderung ist ein zweistufiges Vorgehen:

- In einem ersten Schritt wird die Förderfähigkeit eines Vorhabens dem Grunde nach von einer so genannten Bescheinigungsstelle festgestellt. Dieses muss nicht die Steuerbehörde selbst sein, sondern kann an Dritte ausgelagert werden (im Fall der o.g. Forschungszulage ist es ein Konsortium der VDI Technologiezentrum GmbH, der AIF Projekt GmbH sowie des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt e. V. – DLR Projektträger).

- In einem zweiten Schritt kann der*die Fördernehmer*in nach Ablauf eines Wirtschaftsjahres die Förderung für die angefallenen förderfähigen Aufwendungen beantragen. Der sich ergebende Förderbetrag wird „im Rahmen der nächsten erstmaligen Festsetzung von Einkommen- oder Körperschaftsteuer vollständig auf die festgesetzte Steuer angerechnet. Ergibt sich nach dieser Anrechnung ein Überschuss, wird dieser als Einkommen- oder als Körperschaftsteuererstattung ausgezahlt.“[78] Der Zufluss des Förderbetrags erfolgt damit frühestens nach der Steuerfestsetzung.

276. Der Vorteil dieser Fördervariante für die Unternehmen ist, dass der Erhalt einer Förderung für ein Vorhaben für die Antragsteller*innen planbar ist, sobald die Bewilligungsstelle die Förderung für das individuelle Vorhaben bewilligt hat, weil die Förderung nicht mehr von der ausreichenden Verfügbarkeit von Haushaltsmitteln abhängt.

277. Der Nachteil dieser Variante für die öffentliche Hand ist, dass die maximale Belastung des öffentlichen Haushalts nicht von vornherein bekannt ist.

278. Für die Unternehmen besteht gegenüber der bestehenden Computerspieleförderung des Bundes der Nachteil, dass zusätzlicher Finanzierungsbedarf besteht: Bei der Computerspieleförderung des Bundes können die Unternehmen die Auszahlungsrhythmen selbst – je nach vorhabenindividuellem Kostenanfall – beeinflussen (durch das Einreichen der Kostennachweise für vergangene Aufwendungen und der in den kommenden sechs Wochen) und so unterjährig mehrere Zahlungszuflüsse erreichen. Laut Aussagen des DLR-PT nutzen die weit überwiegende Mehrheit der Fördernehmer*innen die Möglichkeit, mehrfach im Jahr eine Auszahlung anzufordern. Im Fall der Steuergutschrift wird die Förderung einmal jährlich nachgelagert ausgezahlt. Für die förderberechtigten Unternehmen ist damit mindestens eine Zwischenfinanzierung für den Zeitraum zwischen dem Entstehen der Kosten und der Auszahlung der Förderung erforderlich.

279. Auf Seiten des Bundes ist bei einer möglichen Förderung über Steuergutschriften zusätzlich von Bedeutung, dass das Einkommensteuergesetz und das Körperschaftsteuergesetz zustimmungspflichtige Gesetze sind, dass eine Anpassung möglicher zusätzlicher Förderanreize (wie die Anpassung von Förderquoten bei Kooperationen mit spezifischen

---

76 Gesetz zur steuerlichen Förderung von Forschung und Entwicklung (Forschungszulagengesetz – FZulG) vom 1. Januar 2020, zuletzt geändert 16. Juli 2021.

77 Vgl. Deloitte, Bitkom (2022).

78 https://www.bundesfinanzministerium.de/Web/DE/Themen/Steuern/Steuerliche_Themengebiete/Forschungszulage/forschungszulage.html, abgerufen am 16.Oktober 2023.

anderen Branchen oder besonderen Spillover Effekten) nicht mehr so zügig umsetzen kann, wie bei einer von ihm verantworteten Computerspieleförderung des Bundes.

280. Damit ist bei der Ausgestaltung der Förderung als projektbezogener, nicht rückzahlbarer Zuschuss oder als projektbezogene Steuergutschrift abzuwägen zwischen

- der Planungssicherheit für die Unternehmen bei einem Steuergutschrift

und

- dem Mehraufwand für die (Zwischen-)Finanzierung für die Unternehmen
- der eingeschränkten Planbarkeit der Belastungen für den die öffentlichen Haushalte (Bund und Länder) sowie
- der eingeschränkteren Möglichkeit des Bundes zügig als besonders förderwürdig angesehene zusätzliche Aspekte, die sich ggf. auch erst im Zeitablauf ergeben, durch Erhöhung der Förderquote anzureizen.

9. Exkurs: Internationaler Vergleich

9.1. Ausgangslage internationaler Vergleich

281. Exemplarisch wird der Games-Standort Deutschland im internationalen Vergleich bewertet, hierzu werden Fördersysteme der Games-Branche in sechs vom BMWK ausgewählten Ländern (so genannte Vergleichsgruppe) anhand ihrer Anforderungen und Wirkung beschrieben und analysiert. Die Vergleichsgruppe umschließt die Länder Frankreich, Polen, Finnland, Schweden, Kanada und das Vereinigte Königreich. Schwerpunkt der Analyse ist auftragsgemäß eine Analyse der so genannten „Tax Credits“ – auch bezeichnet als Steuergutschrift, Steuervergünstigung oder „Steuerliche Games-Förderung“.

282. Um einen präzisen und relevanten Vergleich zum System der deutschen Games-Förderung zu ermöglichen, wurde im Rahmen des internationalen Vergleichs ein Fokus auf die Analyse von Fördermethoden gelegt, die unter geltender europäischer Rechtsprechung auch in Deutschland tendenziell umsetzbar wären. Entsprechend wird die Relevanz von Fördermaßnahmen in Ländern, die nicht der Vergleichsgruppe angehören oder deren Maßnahmen außerhalb der EU-Richtlinien liegen anerkannt, werden aber im Rahmen dieser Vergleichsgruppe nicht mit einbezogen.

283. Hierzu wurden im Rahmen des Vergleichs die folgenden Leitfragen im Sachzusammenhang beantwortet:

    1. Gibt es neben der in Deutschland derzeit praktizierten projektbezogenen Förderung weitere Förderinstrumente bzw. Best Practice Beispiele in anderen Ländern?

    2. Welche Vor- und Nachteile benennen Unternehmen, die nicht in Deutschland ansässig sind, in Bezug auf die verschiedenen identifizierten Förderinstrumente?

    3. So bieten Länder wie Kanada, das Vereinigte Königreich und Frankreich so genannte „Tax Credits“ als Förderinstrument an. Wie erfolgt die konkrete Umsetzung und was sind Vor- und Nachteile?

    4. Welche Handlungsempfehlungen lassen sich hieraus für die Weiterentwicklung der Förderung auf Bundesebene und in Bezug auf Erkenntnisse aus der laufenden Evaluation ableiten?

284. Auf Basis der Ergebnisse des Vergleichs werden Best Practices unter den Fördersystemen in der Vergleichsgruppe identifiziert und in den Kontext beobachteter Charakteristika der Games-Branchen der Vergleichsländer gesetzt.

9.2. Methodisches Vorgehen

285. Der internationale Vergleich wurde in vier Schritten durchgeführt. Im ersten Schritt wird die Ausgangslage der Branche in den einzelnen Ländern erfasst. Die dortigen Förderungen werden dargestellt und mit Hinblick auf ihre Zielgruppe, formale Anforderungen an den Antragstellenden, inhaltliche Anforderungen an den Fördergegenstand und aus der Förderung resultierende sachliche oder monetäre Zuwendungen beschrieben. Es werden dazu die Förderungen der Vergleichsländer zum Stand Oktober 2023 beschrieben, um eine

möglichst hohe Aktualität des Vergleichs für eine mögliche zukünftige Ausgestaltung der Fördermaßnahme zu erreichen.

286. Im zweiten Schritt erfolgt die Betrachtung der Charakteristika der identifizierten Förderinstrumente. Diese wurden mit konkreten Beispielen aus den Vergleichsländern unterlegt.

287. Aufgrund der unterschiedlichen Kombinationen der einzelnen Förderinstrumente in den Vergleichsländern wurden im dritten Schritt Länder, die ähnliche Fördermaßnahmen aufweisen, zu Fördersystemen gruppiert.

288. Im vierten Schritt wurden die Fördersysteme mittels sieben Kriterien qualitativ miteinander verglichen. Da die Games-Branche in den Vergleichsländern nicht als abgrenzbare Branche in den amtlichen Statistiken geführt wird, wurden als Grundlage des Kriterienvergleichs Daten der nationalen Branchenverbände der Vergleichsländer und der European Games Developer Federation (EGDF) aus den Jahren 2018 bis einschließlich 2021 verwendet[79] (vgl. Kapitel 5.2. Strukturdaten der Vergleichsländer). Die Daten wurden individuell durch die nationalen Interessensverbände erhoben, die Mitglieder in der EGDF sind. Die Daten beziehen sich somit auf die im jeweiligen Land ansässigen Unternehmen. Die Vollständigkeit und Vergleichbarkeit der Daten können nicht garantiert werden.

9.3. Verwendete Daten

289. Für die Schritte eins bis drei wurden Informationen aus der S&P Capital IQ Datenbank, sowie Angaben der Fördergeber CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE (CNC), Bpifrance, Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles (IFCIC), Business Finland, der Entertainment Software Association of Canada, Ontario Creates, Government of Canada, AVEK Kopiosto, ALMI Företagspartner, Verket för innovationssystem (Vinnovia), Polish Investment and Trade Agency, UK games and interactive entertainment industry association, HM Revenue & Customs und des UK GAMES FUND genutzt.[80]

290. Für Schritt vier wurden zur Untersuchung der Games-Branchen in den Vergleichsländern folgende Sekundärdaten herangezogen:

- „StartUP! Guide“ (game-Verband, 2020)
- „Games Funding Guide“ (Spielfabrique, 2021)
- „2021 European Video Games Industry Insights Report” (EGDF, 2021)

291. Basierend auf den darin vorhandenen Daten wurden für den qualitativen Vergleich der Fördersysteme folgende Kriterien herangezogen:

- Anteil Beschäftigte der Games-Branche an der Erwerbsbevölkerung
- Anzahl der Games-Unternehmen je einer Million Einwohner*innen
- Anzahl Beschäftigte je Unternehmen

[79] Deutschland: game – Verband der deutschen Games-Branche | Finnland: neogames – HUB OF THE FINNISH GAME INDUSTRY | Frankreich: snjv – Syndicat National du Jeu Vidéo | Kanada: esac – Entertainment Software Association of Canada | Polen: INDIE GAMES POLAND FOUNDATION | Schweden: DATASPELBRANCHEN – Swedish Games Industry | Vereinigtes Königreich: ukie – Association For UK Interactive Entertainment.

[80] Umrechnung vereinfacht auf Basis des jeweiligen Wechselkurses gem. EZB zum Zeitpunkt der Angabe.

- Durchschnittlicher Umsatz je Beschäftigten in TEUR
- Förderung je Arbeitsplatz in TEUR
- Förderung je Einwohner*in
- Förderung in Prozent des Bruttoinlandsproduktes

292. Die Vergleichsländer weisen starke strukturelle Unterschiede in ihrer Bevölkerungsgröße und Wirtschaftsleistung auf, sodass die Vergleichbarkeit der absoluten Daten nicht direkt möglich ist. Daher werden die Daten für die Betrachtung der Kriterien in Relation zu Erwerbsbevölkerung, Gesamtbevölkerung und dem Bruttoinlandsprodukt (BIP)[81] gesetzt. Diese Relationen werden für den Vergleich herangenzogen, um Best Practices zu identifizieren.

293. Weiterhin ist festzuhalten, dass die Vergleichsländer ihre jeweiligen Fördersysteme zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingeführt haben. So hat Kanada im Jahr 1996 mit der gezielten Förderung der Games-Branche begonnen,[82] Schweden fördert zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Berichts die Games-Branche nicht gezielt und Deutschland begann mit der gezielten Förderung auf Bundesebene im Jahr 2019. Eine Analyse der Kausalität zwischen der Dauer einer gezielten Förderung und deren Wirkung auf die Games-Branche des jeweiligen Vergleichslandes sollte nach Erhebung zusätzlicher Daten erfolgen. Im Rahmen dieser Analyse und auf Grundlage der bekannten Daten kann derzeit keine eindeutige Kausalität ermittelt werden.

294. Eine gezielte Betrachtung der kulturellen Vielfalt der Spiele- oder Unternehmenslandschaft ist aufgrund fehlender Daten nicht im Rahmen dieser Analyse erfolgt.

295. Eine weitere wesentliche Komponente der Informationsbeschaffung war die Durchführung von Interviews mit Vertreter*innen der Branche. Aufgrund der separaten Zielstellung im Hinblick auf den internationalen Vergleich erfolgten die Interviews mit Branchenexpert*innen in Abgrenzung zu den in Kapitel 2.2. und 2.3 beschriebenen Online-Befragungen, Interviews und Workshops.

296. Von September 2023 bis Anfang Oktober 2023 wurden Interviews mit Expert*innen aus Unternehmen der Spieleentwicklung und/oder Spieleveröffentlichung („Publisher“) sowie aus Branchenverbänden, die in den jeweiligen Ländern der Vergleichsgruppe tätig sind, durchgeführt. In diesen Interviews lag der Schwerpunkt auf der Bewertung länderspezifischer Fördermaßnahmen, ihren Vor- und Nachteilen sowie ihren Auswirkungen auf die lokale Games-Branche.[83]

9.4. Ausgangslage in den Vergleichsländern

297. Das folgende Kapitel gibt einen Überblick der länderspezifischen Videospielbranchen der sechs Vergleichsländer. Eine tabellarische Übersicht der Strukturdaten der Vergleichsländer ist in der Anlage 1 aufgeführt.

---

81 Umrechnung des BIP von USD in EUR vereinfacht auf Basis des EZB-Wechselkurses 0,94 EUR/USD; Angaben zum BIP: Weltbank, 2023.

82 Investissement Québec International.

83 An dieser Stelle bedanken wir uns herzlich für die Unterstützung durch die Interview-Teilnehmer*innen und ihre Bereitschaft ihr Branchenwissen mit uns zu teilen.

9.4.1. Finnland

298. Im Jahr 2021 wurden in Finnland EUR 3,2 Milliarden in der Games-Branche umgesetzt, wobei laut der EGDF 3.550 Personen in 215 Entwicklerstudios beschäftigt waren.[84]

299. Seit 2002 wird die finnische Games-Branche staatlicherseits durch verschiedene Programme und Förderungen gestärkt, wobei ein Fokus auf die Unterstützung von so genannten Indie-Studios[85] (bspw. durch Gründungshilfen) gelegt wird (vgl. Kapitel 9.5.2).

300. Die Entwicklung von Mobile Games ist in Finnland besonders relevant.

9.4.2. Frankreich

301. In Frankreich konnten im Jahr 2021 EUR 3,9 Milliarden an Umsätzen in der Games-Branche generiert werden.[86] Laut des Französischen Game-Verbands Syndicate National du Jeu Vidéo (SNJV) wurden 2020 knapp 37% des Umsatzes international erzielt. Es arbeiten dort insgesamt etwa 18.000 Beschäftigte in 1.147 Studios (Stand 2021).[87]

302. Seit 2008 fördert der französische Staat sowohl Indie-Studios als auch AAA-Produktionen[88] durch spezifische Programme und Institutionen (vgl. Kapitel 9.5).

303. Neben vielen kleinen Studios beheimatet Frankreich auch große Videospielunternehmen. 77% der französischen Studios operieren unabhängig.[89] Einige international bekannte Videospielserien stammen aus dem Land und auch vielbeachtete technologische Fortschritte werden dort umgesetzt. Laut des SNJV lassen sich 77,2% der Produktionen als Indie-Spiele klassifizieren, 19,7% als AA- und 6,3% als AAA-Games.[90]

9.4.3. Kanada

304. Die Games-Branche hat im Jahr 2021 in Kanada EUR 2,4 Milliarden[91] umgesetzt. Laut der Entertainment Software Association of Canada (ESAC) wurden 84% dieses Umsatzes durch Exporte erzielt. Unabhängig davon machten Tax Credit Zahlungen 9% der Umsätze aus. [92]

305. Es gab dort insgesamt etwa 32.300 Beschäftigte in 937 Entwicklerstudios.[93] Rund 17% der Beschäftigten sind in Unternehmen in kanadischem Besitz angestellt, rund 83% in Unternehmen in ausländischem Besitz.[94]

306. Im föderalistischen Kanada werden Spieleentwickler durch unterschiedliche Fördermaßnahmen unterstützt. Auf Bundesebene existiert hierfür ein Fonds (vgl. Tz. 342) sowie eine Steuerförderung, auf Länderebene, in sechs der 13 Provinzen (Ontario, Québec,

---

84 2021 European Video Games Industry Insights Report" (EGDF, 2021).
85 Als Indie-Studios werden kleine, von Konzernen unabhängige Unternehmen der Spieleentwicklung bezeichnet.
86 2021 European Video Games Industry Insights Report (EGDF, 2021).
87 2021 European Video Games Industry Insights Report (EGDF, 2021).
88 AAA-Produktionen bezeichnen in der Games-Branche Produktionen mit großen Entwicklungsbudgets und Teams, die mit hohen Erwartungen an den Markterfolg einhergehen. Vergleichbar mit dem Begriff „Blockbuster" in der Filmindustrie.
89 Annual Survey of Video Games in France 2021 Edition (SNJV, 2022).
90 Annual Survey of Video Games in France 2021 Edition (SNJV, 2022).
91 Video gaming in Canada (Statista, 2023), Wechselkurs der EZB vom 31. Dezember 2021 (CAD vs. EUR 0,6948).
92 The Canadian Video Game Industry 2021 (ESAC, 2021).
93 Entertainment Software Association of Canada, THE CANADIAN VIDEO GAME INDUSTRY 2021.
94 The Canadian Video Game Industry 2021 (ESAC, 2021).

British Columbia, Nova Scotia, Manitoba, sowie Neufundland und Labrador), seit 1996 verschiedene steuerliche Förderprogramme (vgl. Tz. 318). So haben sich besonders die Provinzen Québec, British Columbia und Ontario als bedeutende Zentren für die Spieleentwicklung etabliert[95] und gewähren Tax Credits für ortsansässige Unternehmen der Games-Branche.

307. In Kanada finden sich große Unternehmen der Branche ebenso wie unabhängige Studios. Laut ESAC lassen sich 93% der Unternehmen als kleine oder mittlere Studios (weniger als 99 Angestellte) klassifizieren und etwa 6% als große (mehr als 100 Angestellte).[96] Durch diese Vielfalt kann kein Fokus der kanadischen Branche – bspw. bestimmte Arten von Computerspielen – identifiziert werden.

9.4.4. Polen

308. In Polen hat die Games-Branche im Jahr 2021 einen Umsatz von EUR 1,2 Milliarden erzielt und 12.110 Beschäftigte arbeiteten in 439 Entwicklerstudios.[97]

309. In Polen werden Spieleentwickler staatlicherseits durch verschiedene Förderungen unterstützt, die in einer staatlichen Initiative gebündelt sind (vgl. Tz. 336).

Polens Videospiellandschaft wird von einem AAA-Unternehmen dominiert, welcher neben der Produktion auch über eine eigene Verkaufsplattform international Spiele vertreibt. Der Konzern hat einen erheblichen Einfluss auf das gesamte Ökosystem. Weiterhin existieren diverse weitere Studios.

9.4.5. Schweden

310. Die schwedische Games-Branche erzielte im Jahr 2021 einen Umsatz von EUR 2,7 Milliarden und beschäftigte etwa 8.000 Personen in 785 Studios.[98]

311. In Schweden werden Spieleentwickler vor allem auf nicht-monetäre Arten gefördert, etwa durch Beratungsleistungen und Gründerhilfen (vgl. Tz. 336). Eine gezielte Förderung der Games-Branche konnte auf nationaler Ebene nicht identifiziert werden. Regionale Initiativen, bspw. durch brancheninterne Initiativen oder Gründungs-Cluster von Universitäten sind vorhanden.

312. Bekannte Projekte aus Schweden sind im Bereich First-Person Shooter, Sandbox Games und Puzzlespiele verordnet. Weiterhin wurden in Schweden technologische Fortschritte, zum Beispiel bei der (Weiter-)Entwicklung von Engine Technologien, erlangt. Die schwedische Games-Branche hat eine lange Tradition und es werden dort sowohl AAA-Produktionen als auch Indie-Games entwickelt.

9.4.6. Vereinigtes Königreich

313. Im Vereinigten Königreich wurden im Jahr 2021 in der Games-Branche EUR 2,8 Milliarden Umsatz erzielt. Insgesamt arbeiteten dort rund 24.000 Beschäftigte in 2.900 Studios. In absoluten Zahlen stellt das Vereinigte Königreich somit innerhalb der Vergleichsgruppe das Land mit der größten Games-Branche dar.[99]

---

95 Vgl. Daten aus Game Dev Map, Stand 6. November 2023.
96 The Canadian Video Game Industry 2021 (ESAC, 2021).
97 2021 European Video Games Industry Insights Report (EGDF, 2021).
98 2021 European Video Games Industry Insights Report (EGDF, 2021).
99 2021 European Video Games Industry Insights Report (EGDF, 2021).

314. Die Games-Branche wird im Vereinigten Königreich seit 2014 mit einer Kombination aus projektbezogenen, nicht-monetären Förderungen und Steuererleichterungen unterstützt (vgl. Kapitel 9.5.1ff.).

315. Im Vereinigten Königreich finden sich einige Hersteller bekannter Videospielreihen und auch viele kleine unabhängige Studios. Die dortige Konzernlandschaft ist divers.

9.5. Identifizierte Fördersysteme der Vergleichsländer

316. Grundsätzlich lassen sich die Fördermaßnahmen in den Ländern der Vergleichsgruppe vier unterschiedlichen Förderinstrumenten (Steuerförderung, nicht-monetäre Unterstützung, projektbezogene, nicht rückzahlbare Zuschüsse und subventionierte Kredite) zuordnen.

317. Die identifizierten Förderinstrumente werden in ihrer Funktions- und Wirkungsweise beschrieben, anhand konkreter Beispiele aus den Vergleichsländern veranschaulicht, anschließend durch Aussagen aus den Interviews mit Branchenexpert*innen bewertet und abschließend mit Hilfe von Daten der entsprechenden nationalen Branchenverbände in den Kontext der Vergleichsgruppe gesetzt.

9.5.1. Steuerförderung

318. Zur Förderung der Games-Branche sind Steuervergünstigungen in Form von so genannten „Tax Credits“ etablierte Praxis. Steuervergünstigungen ermöglichen es Spieleentwicklern, Ausgaben für definierte Kostenpositionen im Zusammenhang mit der Spieleentwicklung von ihrer Steuerschuld abzuziehen. Eine detaillierte Beschreibung dieses Modells, samt seiner Vor- und Nachteile, findet sich in Kapitel 8.2 (vgl. Tz. 274).

319. In den Ländern der Vergleichsgruppe sind die Schritte in der Erfassung, Prüfung und Allokation von Steuergutschriften vergleichbar. Die Unterschiede zwischen den Jurisdiktionen sollten einer eigenen juristischen Analyse unterzogen werden.

320. Die Anspruchsberechtigung wird durch den jeweiligen Fördergeber definiert (vgl. Tz. 275). In den Vergleichsländern wird vornehmlich die Einordnung in verschiedene Branchen angewandt. So wird in der kanadischen Provinz Québec die Zuordnung zur statistisch definierten Branche der Computerspiele-Entwicklung genutzt, um die grundsätzliche Anspruchsberechtigung eines Unternehmens festzustellen. Die Betriebe, die einer anspruchsberechtigten Branche zuzuordnen sind, sind der Steuerverwaltung bekannt. Eine Bearbeitung der Anträge kann auf diesem Weg durch die verantwortliche Behörde vorbereitet und durchgeführt werden.

321. In Frankreich wird die Steuergutschrift all denjenigen Unternehmen gewährt, die in der Produktion von Computerspielen tätig sind und ihre Projekte in Frankreich durchführen. Dies erstreckt sich auch auf Unternehmen, die in anderen europäischen Ländern ansässig sind, jedoch in Frankreich tätig werden. Das französische System ist projektbezogen, wobei die Projekte bestimmte Qualitäts- und Inhaltskriterien erfüllen müssen, um sich für die Steuergutschrift zu qualifizieren. Die Erfüllung dieser Kriterien wird in Frankreich durch das Centre national du cinéma et de l’image animée (CNC) kontrolliert.

322. Hinsichtlich qualifizierbarer Kosten sind in den Vergleichsländern Personalkosten vorherrschend, die unmittelbar der Spieleentwicklung zugeordnet werden können. In Frankreich und dem Vereinigten Königreich sind diese einem konkreten Projekt zuzuordnen. In Kanada sind diese an existierende Arbeitsplätze geknüpft und richten sich nach den tatsächlich gebuchten Stunden der Beschäftigten, die unmittelbar auf die Spieleentwicklung

entfallen (bspw. Ausschluss von Stunden zur Weiterbildung oder Verwaltungsarbeit). Als praktisches Beispiel aus Québec wurde die nachfolgende Beschreibung gegeben:[100]

> Ein*e Grafikdesigner*in ist im Rahmen der zugrunde liegenden Stellenbeschreibung an der Entwicklung von Computerspielen beteiligt – zu 160 Arbeitsstunden je Monat. Rund 80% der anfallenden Stunden dieser Arbeitskraft sind unmittelbar der Entwicklung von Computerspielen zuzuordnen – rund 128 Stunden in diesem Beispiel. In der Provinz Québec können 37,5% der Stunden über eine Steuergutschrift finanziert werden, womit rund 48 Stunden des beispielhaften Monats anspruchsberechtigt sind. Das antragstellende Unternehmen errechnet anhand der bekannten Stundensätze für seine Mitarbeiter*innen den entsprechenden Betrag, welches es als Steuergutschrift geltend macht.[101]

323. Der Prozess zur Geltendmachung der Ansprüche kann in drei Abschnitte eingeteilt werden. Die Anmeldung der Ansprüche bei der Steuerverwaltung, die Validierung der Ansprüche durch die Steuerverwaltung und abschließend die Auszahlung:

- **Anmeldung der Ansprüche:** Gebuchte und vom antragstellenden Unternehmen als anspruchsberechtigt eingeschätzte Arbeitskosten werden der verantwortlichen Steuerverwaltung als Anspruch des Unternehmens übermittelt (Kanada). In Frankreich werden die Gesamtkosten für die Umsetzung des Projekts in Form eines detaillierten Budgetplans bei Antragseinreichung mit angegeben;[102] jede Änderung dieses Betrags, während der bis zu dreijährigen Laufzeit der Steuergutschrift, muss der Behörde direkt mitgeteilt und begründet werden. Die Unternehmen stehen dadurch im engen Austausch mit der Behörde und haben dafür teils eigene Vollzeitkräfte angestellt.[103]

- **Qualifizierung der Ansprüche:** Die verantwortliche Steuerverwaltung qualifiziert die übermittelten Ansprüche, bzw. lässt sie in ihrem Auftrag durch Dritte überprüfen. Im Anschluss bestätigt oder korrigiert sie die gemeldeten Ansprüche eines Unternehmens. Im französischen projektbasierten System, erfolgt eine detaillierte Prüfung des Antrags durch ein Expert*innenteam der fördergebenden Behörde. Anspruchsberechtigte Projekte müssen bestimmte Kriterien erfüllen, sie sollen z.B. zur Entwicklung des französischen und europäischen Videospielschaffens sowie zu dessen Vielfalt beitragen, was anhand der Innovationkraft des vorgelegten Konzepts des Projekts bemessen wird.[104] Bestätigte Ansprüche werden entweder mit der ausstehenden Steuerlast verrechnet oder zur Ausschüttung gebracht, wie bspw. in Ontario (Kanada).[105]

- **Auszahlung:** Im Falle der Verrechnung der Steuergutschrift mit der Steuerschuld erfolgt keine Auszahlung an antragstellende Unternehmen, sondern eine Reduktion der Steuerschuld.[106] In Frankreich bspw. kann die Steuergutschrift in Form einer Rückerstattung der Einkommensteuer oder der Körperschaftsteuer beansprucht

---

100 Aussage aus Interview mit Unternehmensvertreter eines großen Spieleentwicklers am 25. September 2023.

101 An dieser Stelle bedanken wir uns herzlich für die Unterstützung durch die Interview-Teilnehmer*innen und ihre Bereitschaft die Funktionalität ihres Systems für uns aufzuschlüsseln.

102 CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE (CNC) – Crédit d'impôt jeu vidéo.

103 Aussage aus Interview mit Unternehmensvertreter eines großen Spieleentwicklers am 25. September 2023

104 CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE (CNC) – Crédit d'impôt jeu vidéo.

105 Media Funds – Ontario Interactive Digital Media Tax Credit.

106 Media Funds – Ontario Interactive Digital Media Tax Credit, 2011.

werden, abhängig von der Rechtsform des Unternehmens. Die Auszahlung erfolgt dann monatlich über eine Spanne von bis zu drei Jahren pro Projekt.[107]

324. Im Weiteren sind Programme der Steuervergünstigung in der Vergleichsgruppe beispielhaft aufgeführt:

- **Frankreich: Crédit d'impôt jeux vidéo**: Unternehmen, die in Frankreich körperschaftsteuerpflichtig sind und dort mit Beschäftigen mit französischer (oder alternativ anderer europäischer) Staatsbürgerschaft Computerspiele entwickeln, können dafür Steuervergünstigungen geltend machen. Die Quote der Steuergutschrift beträgt 30% der Entwicklungskosten, solange diese mehr als TEUR 100 betragen. Obergrenze sind EUR 6 Millionen pro Jahr und steuerpflichtigem Unternehmen.

  Um die Steuergutschrift zu erhalten, müssen die Unternehmen vor Projektbeginn einen Antrag stellen, der von einem eigens dafür angestellten Expert*innenteam der Verwaltung fachlich geprüft wird. Anforderung an die geförderten Projekte ist, dass diese zur Weiterentwicklung des französischen und europäischen Videospielschaffens sowie zu dessen Vielfalt beitragen, indem sie sich insbesondere durch die Qualität, die Originalität oder den innovativen Charakter des Konzepts auszeichnen. Das zu fördernde Projekt wird daher unter anderem auf seine künstlerische Qualität und seine prognostizierte wirtschaftliche Rentabilität untersucht. Das antragstellende Unternehmen muss sowohl die zur Umsetzung des Projekts benötigte technische Kompetenz als auch die finanzielle Leistungsfähigkeit nachweisen. Ebenfalls Teil des Antrags ist ein Budgetplan, in dem die für die Steuergutschrift anspruchsberechtigten Kosten aufgelistet werden und anhand derer der Betrag der eigentlichen Steuergutschrift kalkuliert wird. Ab dem Zeitpunkt der ersten vorläufigen Freigabe des Antrags, hat das Unternehmen Anspruch auf die Zahlungen.[108] Nach Abschluss des Projekts, spätestens aber 36 Monate nach der vorläufigen Freigabe des Spiels, wird das Endprodukt noch einmal zur finalen Freigabe geprüft. Wird diese verwehrt, müssen alle in Anspruch genommenen Steuervergünstigungen rückerstattet werden.[109] Im Jahr 2021 wurden laut Angabe des französischen Kultusministeriums 38 Unternehmen Steuergutschriften von insgesamt von EUR 43 Millionen gewährt.[110]

- **Kanada**: **Interactive Digital Media Tax Credit:** Die Provinzen setzen für die Inanspruchnahme der Steuergutschrift für interaktive digitale Medien jeweils spezifische Bedingungen für die Inanspruchnahme und Bemessung der Gutschrift, insbesondere hinsichtlich der Personalausgaben und der sonstigen erstattungsfähigen Kosten. Beispielhaft handelt es sich bei dem „Quebec Multimedia Tax Credit" um eine Steuergutschrift, wobei der Betrag der Gutschrift abzüglich der zu zahlenden Einkommensteuer an das berechtigte Unternehmen (Bedingung: körperschaftssteuerpflichtig in der Provinz Québec) gezahlt wird. Der Satz liegt bei 37,5% der Kosten förderfähiger Produktionsaufwände (zum Beispiel Löhne und Gehälter im direkten Zusammenhang mit der Videospielproduktion).[111]

---

107 Aussage aus Interview mit Unternehmensvertreter eines großen Spieleentwicklers am 25. September 2023

108 CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE (CNC) – Crédit d'impôt jeu vidéo.

109 European Games Funding Guide 2021 (Creative Europe MEDIA), 2021.

110 Ministère de la Culture: "Government modernizes video game tax credit", 2022.

111 TAX CREDIT FOR THE PRODUCTION OF MULTIMEDIA TITLES – GENERAL COMPONENT, INVESTISSEMENT QUÉBEC, 2022.

- **Kanada**: **Ontario Interactive Digital Media Tax Credit (OIDMTC):** In der Provinz Ontario können qualifizierte Unternehmen, die in einer Betriebsstätte in Kanada ein berechtigtes Produkt erstellt haben, in Ontario eine Körperschaftssteuererklärung eingereicht und jährlich weniger als CAD 20 Millionen Bruttoumsatz verzeichnet haben, eine 40-prozentige Steuergutschrift auf Arbeitskosten in Verbindung mit dem Produkt beantragen. Um die Gutschrift zu erhalten, muss das Produkt fertiggestellt und alle damit verbundenen Kosten bezahlt sein. Das qualifizierte Unternehmen muss einen Antrag bei der Ontario Media Development Corporation einreichen.[112]

- **Kanada: The Scientific Research & Experimental Development Tax Credit:** Hierbei handelt es sich um eine rückwirkende Steuergutschrift (Antragstellung bis zu 18 Monate nach Ende des Steuerjahres möglich), die seit 1986 auf abgeschlossene Projekte und bereits angefallene Kosten anwendbar ist (bspw. Arbeitskosten, Kosten für externe Auftragnehmer, Materialien und Gemeinkosten, die direkt mit dem förderfähigen Projekt zusammenhängen). Bis zu 69% der Arbeits- und Gemeinkosten, 36% der Kosten für externe Auftragnehmer und 45% der Materialkosten sind förderfähig. Alle Ausgaben müssen den Anforderungen der wissenschaftlichen Forschungs- und Entwicklungsaktivität im Unternehmen entsprechen.

- **Vereinigtes Königreich Video Games Tax Relief VGTR (endet 2023[113]):** Seit dem Jahr 2014[114] können Unternehmen, die im Vereinigten Königreich körperschaftssteuerpflichtig sind und dort Computerspiele produzieren, für ihre Projekte nach einem kulturellen Eignungstest einen Anspruch auf Steuervergünstigungen geltend machen. Unterstützt werden bis zu 20% der qualifizierten Ausgaben, wenn das Spiel vollständig im Vereinigten Königreich oder im Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) entwickelt wurde. Qualifizierte Ausgaben sind unter anderem Design, Produktion und Test des Spiels (nicht jedoch z.B. Debugging und Wartungskosten). Die Steuerentlastung muss über die Unternehmenssteuererklärung beantragt werden.[115] Der Branchenverband Ukie[116] gibt für die Periode 2020 bis 2021 angemeldete Ansprüche in Höhe von Pfund 180 Millionen an.[117] Es gibt weder eine Unter- noch eine Obergrenze für qualifizierten Ausgaben.

325. In den Interviews wurde die Steuerförderung unterschiedlich bewertet:

- Branchenvertreter*innen schätzen die Einfachheit der Steuergutschrift, insbesondere des kanadischen Modells. Die sehr klaren Bedingungen (Arbeitsplatz in Québec, Arbeitsstunden unmittelbar für Spieleentwicklung aufgewendet, Unternehmen in Games-Branche tätig) unter denen Steuergutschriften beansprucht werden können, sowie die einfache Beantragung und Prüfung werden explizit hervorgehoben. Antragsprozesse sind in diesen Ländern einfach zugänglich, sodass die Zugangshürden zu den Fördermitteln niedrig sind. Positiv eingeschätzt wird

112 Media Funds – Ontario Interactive Digital Media Tax Credit, 2011.

113 Fortsetzung ab 01. Januar 2024 als “Video Games Expenditure Credit”. VGTR kann bis zum 01. April 2025 weiter genutzt werden. Projekte, die am 01. April 2025 in Entwicklung sind, können VGTR noch bis April 2027 nutzen. – HM Revenues and Customs.

114 Ukie – video games tax relief.

115 UK Government – Claiming Video Games Tax Relief for Corporation Tax.

116 Ukie – Association for UK Interactive Entertainment.

117 Entspricht rund EUR 214 Millionen, Wechselkurs der EZB vom 31. Dezember 2021 (GBP vs. EUR 1,1901).

ebenso der Umstand, dass die Förderung nicht mittels einzelner Projekte beantragt werden muss.[118]

- In Bezug auf Québec wird die volle Ausschüttung der Steuergutschrift an die Unternehmen als bei Weitem wichtigster Vorteil benannt. Die Höhe der Steuergutschrift übersteigt die geleisteten Steuerzahlungen deutlich. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass ausgeschüttete Steuergutschriften u.U. Gewinnabführungsverträgen unterliegen. Die Abführung von Steuergutschriften an ausländische Mutterkonzerne wurde von Branchenvertretern bestätigt und als wichtiger Grund der Arbeitsplatzallokation genannt.[119]

- In Ländern mit mehreren unterschiedlichen Elementen der Games-Förderung wird von Branchenvertreter*innen positiv angemerkt, dass Steuergutschriften speziell auf große Unternehmen zugeschnitten sind und deren Bedürfnissen gerecht werden.

- Die Steuerförderung ist nicht an ein konkretes Budget des jeweiligen Staatshaushalts gebunden, wodurch antragstellende Unternehmen kein Ausschöpfen eines Fördertopfes befürchten müssen und zuverlässiger planen können (vgl. Tz. 276).

- In Ländern mit projektbezogenen Steuerfördermodellen waren die Videospielhersteller auf die Unterstützung der Behörden angewiesen, um erfolgreich im Antragsprozess zu navigieren. Der enge Kontakt zwischen Behörde und Studio während der Förderung wurde als positiv wahrgenommen, gerade wenn auf staatlicher Seite dafür Fachexpert*innen in ausreichender Zahl angestellt wurden.

- Alle Branchenexpert*innen merkten unabhängig voneinander an, dass Steuergutschriften vorteilhaft für AAA-Produktionen sind, da steuerliche Vorteile oft genau die Bedürfnisse der großen Unternehmen decken. Gleichzeitig ist anzumerken, dass der konkrete administrative Aufwand stark von der Gestaltung des Förderprozesses und seiner Anforderungen an den Antrag abhängt.

- Werden Ansprüche auf steuerliche Vergünstigungen bei der Videospielproduktion projektbasiert geprüft, berichten Firmen von einem hohen administrativen Aufwand.[120] Laut Aussage eines Branchenexperten steht hier ein Antrag im Umfang einer Textseite in Kanada einem Antrag von 40-60 Seiten in Frankreich gegenüber. Im Unternehmen des gleichen Branchenexperten sind mehrere Vollzeitkräfte ausschließlich mit der Antragstellung und dem Austausch mit der Behörde betraut. Diese Aufwände werden im Vergleich zu Kanada als Mehraufwand und damit als Standortnachteil gesehen.

- Während der Produktion von Computerspielen ändern sich Ausrichtung, Personalausstattung oder Zeitrahmen häufig. Viele Studios nutzen zur Steigerung von Effizienz und Qualität agile Projektmethoden und evaluieren in regelmäßigen Abständen Konzepte und Spielinhalte. Das führt zu vielen Anpassungen in den Anträgen, die dem Fördergeber zeitnah und ausführlich begründet werden müssen.

- Ein weiterer Kritikpunkt des französischen Systems liegt in der eingeschränkten Dauer der Förderung. Einzelne Projekte werden dort mit einer Laufzeit von

118 Aussage aus Interview mit Unternehmensvertreter eines großen Spieleentwicklers am 15. September 2023.
119 Aussage aus Interview mit Unternehmensvertreter eines großen Spieleentwicklers am 15. September 2023.
120 Aussage aus Interview mit Unternehmensvertreter eines großen Spieleentwicklers am 25. September 2023.

höchstens drei Jahren unterstützt, was der heutigen Produktionsdauer von AAA-Spielen nicht gleichkommt.

326. Die Höhe der zu erwartenden steuerlichen Förderung ist vom Umfang der geförderten Ausgaben abhängig. Somit sind sie tendenziell attraktiver für große Unternehmen, mit entsprechend höheren geförderten Ausgaben. Gleichzeitig ist der Ressourcenaufwand für die Antragstellung- und Betreuung mit kleineren Unternehmen vergleichbar. Die aufgewendeten Ressourcen sind somit, im Verhältnis zu den verfügbaren Ressourcen größerer Unternehmen, kleiner. Dies kann einen verstärkenden Effekt auf die Attraktivität der steuerlichen Förderung für größere Unternehmen darstellen und mindert sie gleichzeitig für kleinere Unternehmen.

327. Außerdem sind die Opportunitätskosten für kleinere Unternehmen höher, da sie mit den administrativ betrauten Ressourcen andere Ziele verfolgen könnten, die die finanzielle Position eines Unternehmens stärker verbessern könnten als die erwartete Steuervergünstigung, bspw. Projektarbeit an einem zu veröffentlichenden Spiel (vgl. durchschnittlichen Umsatz je Beschäftigten, Tabelle 56). Liegt die erwartete steuerliche Förderung darunter, sind die Opportunitätskosten höher und das Unternehmen könnte sich gegen die Inanspruchnahme einer steuerlichen Förderung entscheiden.

328. Weiterhin werden die Steuergutschriften (Beispiel Frankreich) erst nach der Bestimmung der Steuerlast ausbezahlt, was eine ausreichende Liquidität voraussetzt, um die Zeit zwischen zu zahlenden Projektkosten und Erhalt der Steuervergünstigungen zu überbrücken. Auch hier sind Unternehmen mit kleineren und weniger steten Umsätzen im Nachteil.

329. Aus Sicht des Fördergebers gibt es hier somit folgende kritische Aspekte zu beleuchten:

- Die gezielte Förderung der Games-Branche in der Provinz Québec durch Steuergutschriften wurde 1996 gestartet. Die dadurch geschaffenen Arbeitsplätze sind seitdem zu rund einem Drittel ihrer Kosten von der Provinz Québec subventioniert worden.

- Im Hinblick auf ausgezahlte Tax Credits in Québec und der Anzeichen für einen Mittelabfluss an ausländische Muttergesellschaften, steht eine Reinvestition dieser Mittel vor Ort und damit eine Stärkung der Branche im Sinne des Fördergebers, in Frage.

- Um die Projekte sinnvoll auf ihre Anspruchsberechtigung zu prüfen, bedarf es Prüfer*innen mit tiefgreifendem Wissen im Bereich Game Development. Die Anstellung, Organisation und Steuerung entsprechender Expert*innen würde auf staatlicher Seite liegen. Die Umsetzbarkeit sollte gesondert geprüft werden.

- Nach Einschätzung der EGDF (dem europäischen Dachverband der Games Development Verbände), sind Steuergutschriften keine Notwendigkeit, um eine diverse und damit resiliente Branche aufzubauen. Als Grund dafür wird angegeben, dass vornehmlich kleine und mittlere Unternehmen mit ihrer hohen Innovationskraft und schnellen Reaktionszeit für den Erfolg der Branche, und damit auch für den Erfolg großer Unternehmen, kritisch sind. Hierbei wird der Austausch zwischen großen und kleineren Unternehmen als größtes Potenzial für Wertschöpfung genannt.

330. Anhand der Daten, die die europäischen Branchenverbände zur Verfügung stellen, lassen sich für die Steuerförderung verschiedene Tendenzen innerhalb der Vergleichsgruppe erkennen:

Tabelle 56: Strukturdaten der Vergleichsländer mit Steuerförderung

	Frankreich	Kanada	Vereinigtes Königreich	Durchschnitt Vergleichs-gruppe*
	2021	2021	2021	2021
Anteil Beschäftigte in der Games-Branche an Erwerbstätigen	0,06%	0,16%	0,07% (2019)	0,09%
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*14,5% (2018)*	*7,4% (2019)*	*15,6% (2018)*	*11,5%*
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	16,9	24,5	44,4	31,5
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*25,5% (2018)*	*15,4% (2019)*	*1,3% (2018)*	*10,2%*
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	15,7	34,5	8,2	17,9
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*-9,1% (2018)*	*-7,2% (2019)*	*6,9% (2018)*	*-2,1%*
Umsatz je Beschäftigen in der Games-Branche (TEUR)	216	73	125	301
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*2,0% (2019)*	*2,8% (2019)*	*N/A*	*3,0%*
Budget Förderung pro Kopf (EUR)	3,65	14,64	4,81	4,13
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*
Anteil der Förderung am BIP	0,009%	0,027%	0,011%	0,009%
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*	*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

331. Unter Ländern mit Steuerförderungen als vorherrschendem Fördersystem (Frankreich, Kanada & Vereinigtes Königreich) lassen sich anhand der von den nationalen Branchenverbänden erhobenen Strukturdaten folgende Effekte beobachten:

- Frankreich verzeichnet mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 25,5% das größte Wachstum hinsichtlich der Anzahl von Unternehmen in der Games-Branche und mit TEUR 216 den höchsten Umsatz pro Beschäftigten in der Games-Branche. Die Anzahl der Arbeitsplätze pro Unternehmen ist allerdings mit -9,1% stark rückläufig.

- Kanada weist sowohl hinsichtlich des Anteils an der Erwerbsbevölkerung mit 0,16% als auch hinsichtlich der Anzahl der Beschäftigten pro Unternehmen in der Games-Branche mit 34,5 die höchsten Werte auf. Die Anzahl der Arbeitsplätze pro Unternehmen ist hier ebenfalls mit -7,2% rückläufig, trotz der höchsten prozentualen Förderung im Vergleich zum BIP.

- Das Vereinigte Königreich stellt mit 44,4 die meisten Unternehmen in der Games-Branche pro 1 Millionen Einwohner*innen. Die Anzahl der Arbeitsplätze pro Unternehmen in der Games-Branche stellt mit 8,1 den niedrigsten Wert dar, welcher im Gegenzug jedoch mit 6,90% jährlich am stärksten steigt.

9.5.2. Nicht-monetäre Unterstützung

332. Neben den finanziellen Fördermethoden existiert die Möglichkeit, die Games-Branche auf nicht-monetäre Weise zu unterstützen. Diese Art der Unterstützung zielt darauf ab, Unternehmen mit Wissen zu unterstützen.

333. Oftmals handelt es sich um Beratungsleistungen staatlicher oder teilstaatlicher Beratungsunternehmen in den Fachgebieten Steuern, Recht, Personalfragen, Technologie, Ansiedlungsunterstützung oder Strategie. In der Vergleichsgruppe werden die unternehmerische, seltener auch die technische, Kompetenz der Antragstellenden gefördert.

334. Der Fördergeber bietet unterschiedliche inhaltliche Unterstützungsleistungen an, nimmt hierbei aber keinen inhaltlichen Einfluss auf Projekte und Investitionen der Unternehmen. Üblicherweise greift der Fördergeber hier auf bestehende Expertise von Akteuren zurück und stellt keine eigene Expertise bereit. Es wird in der Vergleichsgruppe auf bestehende Kenntnisse zurückgegriffen, diese gebündelt und durch niedrigschwellige Angebote an die Games-Branche herangetragen. Ressourcen für Antragstellung auf Seiten der Unternehmen und für die Antragsbearbeitung auf Seiten des Fördergebers werden ebenfalls reduziert. Eine eigene Strategie für den Sektor kann entfallen oder mitvergleichsweise geringer Detailtiefe erarbeitet und überwacht werden. Um eine qualitative und quantitativ effektive Beratung zu ermöglichen, müssen ausreichend Expert*innen mit erforderlichem Fachwissen und Branchenkenntnissen für die Beratungsleistungen gefunden werden.

335. Um dies zu erreichen, wurden bspw. in Finnland bestehende Beratungsleistungen vernetzt und in ein Ökosystem an Beratungsleistungen eingebunden. Es wurden Anlaufpunkte, für die KMU geschaffen und diese klar kommuniziert (bspw. Business Finland). Eine strategische Steuerungsinstanz, die die Ausrichtung des Netzwerks und dessen Pflege übernimmt, wurde als notwendig identifiziert.[121]

336. Nachfolgend werden identifizierte nicht-monetäre Förderungen aus den Vergleichsländern beschrieben:

    - Schweden: Business Sweden, ALMI, Vinnovia: Unterstützungsleistungen zur Gründung von Unternehmen, Validierung der Geschäftsmodelle und potenzieller Skalierung mit Fokus auf Export (Bereiche Business, Tax, Legal, R&D).

[121] Aussage aus Interview mit Branchenvertreter am 3. Oktober 2023.

- Frankreich: BPI France: 18-monatige Begleitung/Coaching des Unternehmens (zuzüglich von Direktinvestition).

- Finnland: Business Finnland: Unterstützung z.B., um die langfristige wirtschaftliche Tragfähigkeit ihres Unternehmenskonzepts zu testen und zu optimieren, die Nachfrage ihrer Produkte und Leistungen analysieren, Feedback von potenziellen Kunden einholen, Forschung und Entwicklung optimieren, Produkte pilotieren oder ihre Dienstleistungen und Geschäftsmodelle auf die Internationalisierung hin optimieren.

- Polen: Poland.Business Harbour: Unterstützung von Ansiedlungsvorhaben ausländischer Unternehmen, Sammlung von Informationen zu möglichen Förderungen, Unterstützung im Visa-Prozess zur Akquise ausländischer Beschäftigter, Organisation von Netzwerktreffen, Zusammenstellung von sektorspezifischen Daten.

337. In den Interviews wurde die nicht-monetäre Förderung unterschiedlich bewertet:

    - Die Vermittlung von Wissen, welches in kleinen Unternehmen der Branche nicht immer vorhanden ist, wurde als starker Beitrag zur Verbesserung der strategischen, finanziellen und rechtlichen Position kleiner Unternehmen eingeschätzt.

    - Die Darbringungsform, als speziell auf die Bedürfnisse kleiner Unternehmen zugeschnittener Beratungsangebote, wurde ebenfalls positiv hervorgehoben.

    - Negativ wurde eingeschätzt, dass die erfolgreiche Navigation der Antragstellenden im Netzwerk der Beratungsangebote und entsprechender Dienstleister von der effektiven Hilfestellung des Fördergebers abhängig ist.

    - Ebenfalls negativ angemerkt wurde das Risiko einer fehlenden strategischen Steuerung des Beratungsangebotes, der beratenden Parteien und des zugrunde liegenden Netzwerks.

338. Anhand der Daten, die die europäischen Branchenverbände zur Verfügung stellen, lassen sich für die nicht-monetäre Förderung verschiedene Tendenzen innerhalb der Vergleichsgruppe erkennen:

Tabelle 57: Strukturdaten der Vergleichsländer mit nicht-monetärer Förderung

	Schweden*	Polen	Finnland	Durchschnitt Vergleichs-gruppe**
	2021	2021	2021	2021
Anteil Beschäftigte in der Games-Branche an Erwerbstätigen	0,14%	0,07%	0,13%	0,09%
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*13,2% (2018)*	*22,9% (2020)*	*4,3% (2020)*	*11,5%*
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	75,4	11,6	38,8	31,5
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*14,3% (2018)*	*2,3% (2018)*	*-0,9% (2018)*	*10,2%*
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	10,1	24,8	16,5	17,9
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*-0,8% (2018)*	*4,6% (2020)*	*-1,4% (2020)*	*-2,1%*
Umsatz je Beschäftigen in der Games-Branche (TEUR)	342	109	901	301
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*9,3% (2018)*	*-17,6% (2020)*	*25,8% (2020)*	*3,0%*
Budget Förderung pro Kopf (EUR)	2,93	0,11	1,87	4,13
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*
Anteil der Förderung am BIP	0,006%	0,0006%	0,004%	0,009%
Durchschnittliches Wachstum p.a. (seit)	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*	*Keine Angabe*

** Umrechnung aller Angaben zu Budgets der Förderungen SEK zu EUR vereinfacht auf Basis des EZB-Wechselkurses 0,08 SEK/EUR.*

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

Quelle: ILOstat, Weltbank, EGDF

339. Unter den Ländern mit nicht-monetärerem vorherrschenden Fördersystem (Schweden, Polen, Finnland) lassen sich anhand der von den nationalen Branchenverbänden erhobenen Strukturdaten folgende Effekte beobachten:

- Schweden weist in mehreren Dimensionen die höchsten Werte auf. Besonders sticht die hohe Anzahl (75,4) an Games-Unternehmen je 1 Millionen Einwohner*innen hervor, welche dazu mit 14,3% auch am stärksten wächst. Dementsprechend hoch ist ebenfalls der Anteil an der Erwerbsbevölkerung, ebenso wie die Förderung pro Einwohner*in (EUR 2,93).

- Polen stellt mehrerer Hinsicht das Schlusslicht dar. Der Anteil der Erwerbsbevölkerung ist mit 0,06% am niedrigsten, ebenso wie der Umsatz pro Beschäftigten in der Games-Branche (TEUR 109), die jährliche Förderung pro Einwohner*in (EUR 0,11) und die prozentuale Förderung im Vergleich zum BIP (0,0006%) – was weniger als 1/10 des Durchschnitts der Vergleichsgruppe darstellt. Der Umsatz pro Beschäftigten in der Games-Branche brach zuletzt um 17,6% ein.

- Finnland sticht besonders durch den sehr hohen Umsatz pro Beschäftigten in der Games-Branche hervor (TEUR 901), was dem Faktor 3 des Durchschnitts der Vergleichsgruppe entspricht und mit 25,8% ebenfalls das höchste Wachstum verzeichnet. Die Förderung pro Einwohner*in und Jahr (EUR 1,87) sowie die prozentuale Förderung im Vergleich zum BIP (0,004%) liegen dabei unter dem Durchschnitt.

9.5.3. Projektbezogene, nicht rückzahlbare Zuschüsse

340. Bei projektbasierten, nicht rückzahlbaren Zuschüssen werden die Aufwendungen von spezifischen, als förderfähig bewerteten Projekten, zu einem bestimmten Prozentsatz über direkte Zahlungen gefördert (vgl. Kapitel 8.1.).

341. Die European Games Developer Foundation (EGDF) misst projektbasierten, nicht rückzahlbaren Zuschüssen eine hohe Bedeutung bei der Erlangung von Finanzierungen für kleine und mittlere Unternehmen bei. Insbesondere in Deutschland konnte mit Hilfe von erhaltenen Förderzusagen die Finanzierung einer hohen Anzahl an Projekten gesichert werden, was zur finanziellen Resilienz der Games-Unternehmen beiträgt.[122]

342. Nachfolgend sind Programme der projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüsse aus der Vergleichsgruppe beispielhaft aufgeführt:

- **Finnland: DigiDemo:** Die Förderung wird seit 2016[123] von der Organisation AVEK bereitgestellt, welcher Teil der finnischen Urheberrechtsorganisation „Kopiosto“ ist. Das Programm wird vom finnischen Staat unterstützt, das Bildungs- und Kulturministerium legt jährlich das maximale Fördervolumen fest. Die Förderung ist als „De-minimis“-Förderung gemäß der EU-Beihilfevorschriften konzipiert. Über DigiDemo können bis zu 80% der Projektkosten digitaler Inhalte subventioniert werden. Insgesamt sind dafür im Jahr 2023 TEUR 600 budgetiert.

- **Frankreich: Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV):** Seit 2021 fördert das „Centre National du Cinéma et de l'Image Animée“ (CNC) über vier separate Fonds Kosten der Phase Konzeption („Schreibphase“), Vorproduktion, Produktion und Informations- und Marketingmaßnahmen. Voraussetzung ist eine positive Prüfung der Projekte durch eine Expertenkommission, die sie auf ihre künstlerische Qualität,

122 Aussage aus Interview mit EGDF am 3. Oktober 2023.

123 AVEK kopiosto – LUOVIEN ALOJEN TUET, 2023.

technische Kompetenz und Wirtschaftlichkeit anhand einer Wettbewerbsanalyse, einer Untersuchung des kommerziellen Potenzials und Kohärenz des Angebots sowie der finanziellen Leistungsfähigkeit des Unternehmens[124] untersucht. Von der Förderung ausgeschlossen ist die Produktion von so genannten „Serious Games".[125] Die vier unter der „FAJV" zusammengefassten Förderungen können kumulativ beantragt werden. In allen Programmen wird die Fördersumme in zwei Raten ausbezahlt, 75% nach Bewilligung des jeweiligen Antrags und 25% nach Vollendung der Phase (Beispiel Vorproduktion: mit Abgabe eines spielbaren Prototyps). Zu den förderfähigen Kosten zählen bspw. Gehälter und Sozialabgaben, Kosten für Gebäude und Ausrüstung sowie für Beratungsdienstleistungen.[126] Nach Angaben des CNC die verschiedenen Teilfonds im Jahr 2022 mit insgesamt TEUR 4.752 unterstützt:

  - Aide à l'écriture (Schreibhilfe): 30 Projekte mit rund TEUR 266
  - Aide à la préproduction (Vorproduktionshilfe): 29 Projekte mit rund TEUR 2.217
  - Aide à la production (Produktionshilfe): 20 Projekte mit rund TEUR 1.593
  - Aide aux manifestations (Hilfe für Informations- und Werbemaßnahmen): 17 Projekte mit TEUR 676

- **Kanada: Canada Media Fund (CMF):** Seit 2010 bietet die kanadische Regierung diesen Fonds in Zusammenarbeit mit kanadischen Rundfunkvertriebsunternehmen an, der sich aus Beiträgen der Rundfunkvertriebsunternehmen sowie Mitteln der kanadischen Bundesregierung finanziert. Unterstützt wird die Entwicklung von digitalen Medienprojekten, einschließlich Computerspielen, durch zwei Finanzierungselemente, den „Experimental Stream" (innovative und interaktive Inhalte für digitale Medien Plattformen) und den „Convergent Stream" (für konvergente Medieninhalte). Der CMF ist eine Förderung auf Bundesebene. Von Seiten des Fonds liegen keine klaren Informationen darüber vor, wie die Unternehmen die bereitgestellten Mittel in Bezug auf die Spieleentwicklung nutzen sollen.[127]

- **Vereinigtes Königreich: UK Games Fund:** Seit dem Jahr 2015 fördert das „Department for Culture, Media and Sport" (DCMS) über den UK Games Fund Computerspielentwickler im Vereinigten Königreich, indem er finanzielle Unterstützung für die Entwicklung von Prototypen[128] und Produktionen[129] bereitstellt. Prototypen werden mit bis zu TPfund 25 gefördert, Produktionen mit bis zu TPfund 315 über drei Jahre. Das Fördervolumen variiert jährlich.

343. In den Interviews wurden die projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüsse unterschiedlich bewertet:

---

124 CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE (CNC) – Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), 26. Oktober 2023.

125 Als Serious Games werden solche Spiele verstanden, die spielerisch Inhalte ohne primären Unterhaltungscharakter vermitteln, bspw. Software zur Vorbereitung auf die theoretische Führerscheinprüfung mit Elementen der Gamification.

126 CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE (CNC) – Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), 26. Oktober 2023.

127 Government of Canada – Canada Media Fund, 18. April 2023.

128 UK GAMES FUND – prototype fund.

129 UK GAMES FUND – content fund.

- Als zentraler Vorteil wurde die Planungssicherheit unabhängig vom Erfolg des Produkts hervorgehoben: Sobald ein Antrag genehmigt ist, kann mit den Mitteln fest kalkuliert werden. Daneben wurde als Vorteil genannt, dass durch die Verbesserung der Finanzierungssituation die Verhandlungsposition von Entwicklern gegenüber den Publishern gestärkt würde: Wenn die entwickelnden Unternehmen in der Lage sind, die Entwicklung eines Projekts zu größeren Teilen selbst zu finanzieren, kann z.B. ein höherer Prozentsatz in der Umsatzaufteilung mit dem Publisher verhandelt werden, was mittelfristig zu einer verbesserten Eigenfinanzierung weiterer Projekte beiträgt.

- Als Nachteil wurde angemerkt, dass diese Art der Förderung lediglich kurzfristige Auswirkungen mit sich bringt. Da nicht rückzahlbare Förderungen nur für bestimmte Projekte gewährt werden (projektbezogen), können sie sich nicht langfristig auf die finanzielle Stabilität eines Unternehmens auswirken. Der Antrags- und Auswahlprozess für solche Mittel sei weiterhin oft zeitaufwendig und bürokratisch, wodurch Entwickler Zeit und Ressourcen aufwenden müssten, um den Anforderungen der Förderinstitutionen zu entsprechen. Die Branchenexpert*innen sind somit in der Bewertung nicht widerspruchsfrei. Um die Vollständigkeit der Angaben zu wahren, wurden beide Einschätzungen individuell aufgeführt.

344. Anhand der Daten, die die europäischen Branchenverbände zur Verfügung stellen, lassen sich für die projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüsse verschiedene Tendenzen innerhalb der Vergleichsgruppe erkennen:

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

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

345. Deutschland ist das einzige Land mit projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüssen als vorherrschendem Fördersystem und weist folgende Besonderheiten in der Vergleichsgruppe auf:

    - In Deutschland liegt der Anteil an der Erwerbsbevölkerung mit 0,03% nur bei einem Drittel des Durchschnitts der Vergleichsgruppe. Auch die Anzahl an Unternehmen in der Games-Branche liegt bei rund einem Drittel des Durchschnitts, ist jedoch stark wachsend mit 13,7% durchschnittlichem jährlichen Wachstum. Der Umsatz pro Beschäftigten in der Games-Branche liegt mit TEUR 343 über dem Durchschnitt, ist jedoch mit -4,0% rückläufig, ebenso wie die Anzahl der Arbeitsplätze pro Unternehmen in der Games-Branche (-8,0%). Die Förderkosten pro Einwohner*in

(EUR 0,90) sowie die prozentuale Förderung im Vergleich zum BIP (0,002%) liegen jeweils bei ca. einem Viertel des Durchschnitts der Vergleichsgruppe.

9.5.4. Subventionierte Kredite

346. Subventionierte Kredite ermöglichen Unternehmen ihre Kapitalkosten zu verringern, da sie einen gegenüber dem Marktzins (bei vergleichbarer Risikobewertung) verringerten Zinssatz für Fremdkapital zahlen.

347. Grundsätzlich sind hierbei projektgebundene und projektungebundene Kredite zu unterscheiden. Projektgebundene Kredite sind für die Entwicklung eines spezifischen Projektes zweckgebunden. Projektungebundene Kredite können andere Zweckbindungen aufweisen (bspw. Investitionen des Unternehmens, wie im FPJV (Frankreich)). Entwicklerstudios könnten ggf. projektungebunden Finanzierungshilfen erhalten, mit niedrigeren Zinssätzen und/oder flexibleren Rückzahlungsbedingungen als bei marktüblichen Finanzprodukten.

348. Beispielprogramme zu subventionierten Projekten aus der Vergleichsgruppe sind die folgenden:

- **Finnland Business Finland:** Dieses Förderprogramm bietet die Vermittlung von zinsvergünstigten Darlehen für Unternehmen an.[130] Das Unternehmen wird vor der Kreditvergabe auf Nachhaltigkeit und Belastbarkeit des Geschäftsmodells geprüft. Dieses Programm wurde vom finnischen Wirtschaftsministerium initiiert.

- **Frankreich FPJV:** Dieses Förderprogramm bietet verbilligte Darlehen von maximal EUR 2 Millionen, welche ausschließlich für die Finanzierung von Investitionen im Zusammenhang mit der Entwicklung des Unternehmens verwendet werden dürfen, mit einer Laufzeit von ein bis sieben Jahren. Die Subventionierung setzt sich aus mehreren Faktoren zusammen, wobei bis zu zwei tilgungsfreie Jahre und die Kreditvergabe ohne Besicherung für die antragstellenden Unternehmen die Wichtigsten sind.[131]

349. In den Interviews wurde die Förderung durch subventionierte Kredite unterschiedlich bewertet:

- Analog zu projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüssen, werden eine Verbesserung der Finanzierungssituation und damit einhergehende Verbesserung der Verhandlungsposition von Entwicklern gegenüber Publishern und/oder Fremdkapitalgebern genannt. Für einzelne Projekte wird anteilig weniger Fremdkapital von diesen benötigt. Abhängig von der konkreten Ausgestaltung der Bedingungen der subventionierten Kredite kann dies eine Verringerung des Risikos einer Fremdbestimmung durch andere Fremdkapitalgeber bedeuten.

- Wenn das geförderte Projekt nicht den notwendigen wirtschaftlichen Erfolg erzielt oder nicht abgeschlossen wird, besteht die Verpflichtung zur Rückzahlung fort und stellt somit eine Belastung der finanziellen Mittel dar.

130 Zinsen zum 3. November 2023 bei 3% unterhalb des Basiszinses angesiedelt, BUSINESS FINLAND'S LOAN FUNDING.

131 Institut pour le Financement du Cinéma et des Industrie Culturelles.

9.5.5. Anwendung in der Vergleichsgruppe

350. Die beschriebenen Förderinstrumente werden in den Vergleichsländern in verschiedenen Kombinationen angewendet (vgl. Tabelle 59).

Tabelle 59: Nutzung der Förderinstrumente in den Vergleichsländern

Förder-instrument	Kanada	Finnland	Frankreich	Polen	Schweden	Vereinigtes Königreich
Projekt-bezogene, nicht rück-zahlbare Zuschüsse	✓	✓	✓			✓
Subventio-nierte Kredite			✓			
Steuer-gutschrift	✓		✓			✓
Nicht monetär		✓	✓	✓	✓	

Quelle: Eigene Darstellung PwC

351. Projektbezogene, nicht rückzahlbare Zuschüsse finden in Kanada, Finnland, Frankreich und im Vereinigten Königreich Anwendung. Subventionierte Kredite werden in Frankreich gewährt. Kanada, Frankreich und das Vereinigte Königreich wenden Steuerfördermodelle (Steuergutschriften) an. Eine nicht-monetäre Förderung findet in Finnland, Frankreich, Polen und Schweden statt.

352. Die Ausgestaltung und Durchführung der beschriebenen Fördermaßnahmen bis hin zur operativen Ebene ist im Kontext der einzelnen Vergleichsländer zu sehen. Diese unterscheiden sich in einer Vielzahl wirtschaftlicher, politischer, rechtlicher, sozialer und kultureller Aspekte. Um den Fokus auf die Förderung zu ermöglichen, werden die Fördermaßnahmen in einer zusätzlichen Abstraktionsebene zu Fördersystemen zusammengefasst.

9.6. Zusammenfassendes Fazit internationaler Vergleich

353. Der Standort Deutschland ist innerhalb der Vergleichsgruppe durch sein Fördersystem der reinen projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüsse alleinstehend.

354. Der Anteil der Beschäftigten in der Games-Branche an der Erwerbsbevölkerung und die durchschnittliche Anzahl der Unternehmen je einer Million Einwohner*innen deuten auf die Tendenz hin, dass im Verhältnis zur Volkswirtschaft die Branche in Deutschland weniger relevant ist als in den Vergleichsländern (vgl. Tz. 345). Bezüglich der durchschnittlichen Unternehmensgröße (nach Arbeitsplätzen) und bezüglich der wirtschaftlichen Effizienz je Arbeitsplatz bewegt sich Deutschland auf international vergleichbarem Niveau. Die Vergleichsländer fördern die Games-Branche sowohl in Relation zum Bruttoinlandsprojekt als auch in Relation zur Bevölkerungsgröße stärker als Deutschland (vgl. Tz. 345).

355. Neben der in Deutschland derzeit praktizierten projektbezogenen Förderung wurden die Förderinstrumente der Steuerförderung, der nicht-monetären Förderung und der subventionierten Kredite identifiziert.

356. Die Steuerförderung wird mit einer bestehenden Einkommens- oder Körperschaftsteuerschuld des*der Fördernehmer*in verrechnet. Sollte die Steuerschuld geringer sein als der Förderbetrag, wird die Differenz ausgezahlt (vgl. Tz. 274).

357. Die nicht-monetäre Förderung beinhaltet Beratungsleistungen staatlicher oder teilstaatlicher Beratungsunternehmen in den Fachgebieten Steuern, Recht, Personalfragen, Technologie, Ansiedlungsunterstützung oder Strategie. In der Vergleichsgruppe werden die unternehmerische, seltener auch die technische, Kompetenz der Antragstellenden gefördert (vgl. Tz. 333).

358. Projektgebundene und projektungebundene Kredite sind zu unterscheiden. Projektgebundene Kredite sind für die Entwicklung eines spezifischen Projekts zweckgebunden. Projektungebundene Kredite können andere Zweckbindungen aufweisen. Entwicklerstudios könnten ggf. projektungebunden Finanzierungshilfen erhalten, mit niedrigeren Zinssätzen und/oder flexibleren Rückzahlungsbedingungen als bei marktüblichen Finanzprodukten (vgl. Tz. 346f.).

359. Best Practices sind von der Zielsetzung der Förderung und im Falle von mehreren Zielsetzungen der entsprechenden Priorisierung abhängig. Die Definition der Zielsetzung(en) und ggf. entsprechender Priorisierung kann nicht im Rahmen dieser Analyse durchgeführt werden. Die Tendenzen, die durch Daten der Branchenverbände erkennbar werden, zeigen, dass alle identifizierten Förderinstrumente in Vergleichsländern liegen, deren Kriterien tendenziell positiver ausfallen als in Deutschland. Daher können grundsätzlich alle identifizierten Förderinstrumente als Best Practice in Betracht gezogen werden. Es wird jedoch empfohlen, die Anwendbarkeit der identifizierten Förderinstrumente innerhalb der geltenden rechtlichen Rahmenbedingungen gesondert zu überprüfen. Dies gilt insbesondere für das kanadische Modell, da hier direkt Arbeitskosten bzw. Arbeitsplätze gefördert werden und keine Projekte.

360. Branchenexpert*innen haben die Förderinstrumente unterschiedlich bewertet:

- Für die Steuerförderung wurden als Vorteile die Planbarkeit durch die nicht vorgegebene Begrenzung der Haushaltsmittel (vgl. Tz. 276) und die Bestimmung der zu erwartenden Höhe einer Förderung anhand der geförderten Kosten, welche dem Unternehmen bekannt sind (vgl. Tz. 326), benannt. Weiterhin wurde die Nähe der beschriebenen Steuerförderungen zu den Bedürfnissen großer Unternehmen benannt (vgl. Tz. 326). Der Vorteil des geringen bürokratischen Aufwands in der kanadischen Steuerförderung (vgl. Tz. 325), ist aufgrund der in diesem Bericht nicht beantwortbaren rechtlichen Umsetzbarkeit in Deutschland gesondert zu betrachten. Als Nachteile der Steuerförderung wurden der bürokratische Aufwand in Frankreich und tendenziell höhere Hürden für kleinere Unternehmen benannt (vgl. Tz. 278 und Tz. 230).

- Für die nicht-monetäre Förderung wurde als Vorteil der Zuschnitt auf die Bedürfnisse kleiner Unternehmen genannt, was Darbringungsform und inhaltliches Angebot anbelangt (vgl. Tz. 341). Nachteilig angemerkt wurde die Abhängigkeit des Erfolgs von der strategischen Steuerung des Netzwerks an nicht-monetären Förderungen und der bereitstellenden Parteien (vgl. Tz. 337).

- Für die projektbezogene, nicht rückzahlbaren Zuschüsse wurden die Erfolgsunabhängigkeit der Zuschüsse positiv hervorgehoben (vgl. Tz. 343). Die

Förderung wird unabhängig davon ausgezahlt, ob das Projekt wirtschaftlich erfolgreich wird oder nicht. Nach erfolgreicher Antragstellung kann das antragstellende Unternehmen die beantragten Zuschüsse fest in seiner Finanzierung einplanen. Unter Umständen kann hierbei auch eine verbesserte Verhandlungsposition für produzierenden Unternehmen gegenüber Fremdkapitalgebern und/oder Publishern erreicht werden, da anteilig weniger Fremdkapital für das Projekt benötigt wird. Als Nachteil der projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüsse wurde angeführt, dass alle Vorteile dieser Förderung an individuelle Projekte gebunden sind und nicht automatisch die strategische bzw. langfristige Position eines Unternehmens verbessern können. Es gibt keinen Automatismus, um die Vorteile eines einzelnen Projektes strukturell auf das Unternehmen zu übertragen (vgl. Tz. 343).

- Für subventionierte Kredite wurden ähnliche Vorteile benannt, wie sie auf die projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschüsse zutreffen (vgl. Tz. 349). Abhängig von den konkreten Bedingungen der subventionierten Kredite, kann ggf. die Abhängigkeit von Fremdkapitalgebern reduziert werden. Als Nachteil der subventionierten Kredite wurde die erfolgsunabhängige Rückzahlverpflichtung genannt. Auch wenn das geförderte Projekt nicht den erwarteten wirtschaftlichen Nutzen erreicht oder nicht abgeschlossen wird, besteht die Verpflichtung zur Rückzahlung fort und stellt somit eine Belastung der finanziellen Mittel dar (vgl. Tz. 349).

10. Handlungsvorschläge

361. Die evaluierten Fördermaßnahmen – die De-minimis-Beihilfe und die Computerspiele-förderung des Bundes – haben grundsätzlich dazu beigetragen, die operationalisierten Teilziele (u.a. Erhöhung der Anzahl der Beschäftigten in der Branche, Erhöhung der Anzahl der Spieleveröffentlichungen und Erhöhung der Anzahl der Entwicklungsstudios in Unternehmen in Deutschland) zu erreichen (Tz. 182ff.).

362. Soll das übergeordnete politische Ziel, Deutschland als Spiele-Entwicklungsstandort zu stärken, international wettbewerbsfähig zu machen und somit auch einen Beitrag zur Stärkung des audiovisuellen Sektors in Europa zu leisten, weiterhin verfolgt werden, bietet es sich an, eine Förderung der Branche fortzusetzen sowie gleichzeitig die Effektivität der Förderung zu erhöhen und das Monitoring der Zielerreichung zu verbessern. Hierzu werden auf Grundlage der vorliegenden Evaluation folgende Handlungsvorschläge formuliert.

10.1. Mögliche Ausgestaltung der Förderung

363. Wir empfehlen, die Förderquoten so zu gestalten, dass die maximal mögliche Förderquote in einem Vorhaben nur erreicht wird, wenn das Vorhaben bestimmte Eigenschaften aufweist, die der Bund besonders anreizen möchte. Diese Eigenschaften können bspw. sein, dass mit einem Vorhaben z.B. Kooperationen mit anderen Branchen oder Spillover-Effekte (vgl. Tz. 159ff.) oder eine stärkere Beteiligung von Frauen oder anderen bislang wenig repräsentierten Gruppen bei der Spieleentwicklung (vgl. Tz. 169) angestrebt werden, oder wenn es sich um nichtkommerzielle Spiele und Serious Games handelt (vgl. Tz. 198). Soweit es zu einer solchen bedingten Anhebung der Förderquote kommt, empfehlen wir, die Berichtspflichten entsprechend zu ergänzen und nachzuhalten, um die Erreichung der erstrebten Effekte zu monitoren und nach Projektabschluss bewerten zu können (vgl. auch Kapitel 10.3).

364. Abhängig von den Zielen des Bundes empfehlen wir eine Differenzierung des Fördersystems nach der Vorhabengröße (vgl. Abbildung 22).

365. Für kleine und mittlere Vorhaben empfehlen wir die Beibehaltung eines projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschusses verbunden mit Maßnahmen, die die Planbarkeit und Transparenz dieser Fördermaßnahme erhöhen (vgl. Tz. 255):

    - getrennte Förderlinien („Fördertöpfe“), bspw. für kleine Vorhaben (z.B. mit förderfähigen Kosten in der Größenordnung bis TEUR 250) und für mittlere Vorhaben (z.B. mit förderfähigen Kosten in der Größenordnung bis zu EUR 2 Millionen, vgl. Tz. 267),

    verbunden mit einer

    - regelmäßigen Veröffentlichung von Informationen zur Höhe der noch verfügbaren Haushaltsmittel und weiteren Details je Förderlinie (z.B. durchschnittlicher Bewilligungsbetrag je Vorhaben in der Vergangenheit; Anzahl der Förderanträge, die sich aktuell in der Prüfung befinden) (vgl. Tz. 262 und 264).

366. Eine Förderung über einen projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschuss hat für den Bund die Vorteile, dass die Haushaltsmittel in ihrer Höhe begrenzt sind und zudem im Zeitverlauf mögliche zusätzliche Anreizkriterien, die die Erreichung einer maximalen Förderquote ermöglichen, schneller durch den Bund implementierbar sind (vgl. Tz. 279,

363). Die Mittel einer solchen Förderung sind des Weiteren ein wesentliches Finanzierungsinstrument der Spieleentwicklung, insbesondere bei Kleinst- und kleinen Unternehmen, die überwiegend Projekte mit einem förderfähigen Projektvolumen bis EUR 2 Millionen umsetzen (vgl. Tz. 92ff). Dabei kann die Förderung je nach Häufigkeit der eingereichten Kostennachweise flexibel unterjährig ausgezahlt werden.

367. Da von kleineren Unternehmen vor allem Vorhaben kleiner bis mittlerer Größenordnung umgesetzt werden (vgl. Tz. 96), dürften die nachteiligen Wirkungen eines bedingt rückzahlbaren Darlehens (auf Seiten des Fördergebers und des Fördernehmenden) die möglichen Vorteile für den Bundeshaushalt übersteigen (vgl. Tz. 272).

368. Die Trennung in verschiedene Förderlinien hat den Vorteil, dass die verfügbaren Fördermittel den Projekten je nach förderfähigem Projektvolumen zugeordnet werden und sich damit grundsätzlich die Planbarkeit für die potenziellen Fördernehmer*innen erhöht (je mehr Förderlinien es gibt, desto näher liegen für sich genommen die Minimal- und Maximalgrenzen eines einzelnen „Fördertopfes“ zusammen und desto weniger weichen die in diesem „Fördertopf“ je Vorhaben bewilligten Fördermitteln voneinander ab). Die Definition der volumenmäßigen Grenzen der Fördertöpfe sollte sich zum einen an den Zielen des Bundes (welche Vorhabengrößen sollen gefördert werden) und zum anderen an den Erfahrungen der Anzahl der Förderungen in der Vergangenheit orientieren (vgl. Tz. 266ff.). Der geschätzte Fördermittelbedarf lässt sich anhand der im Rahmen der Evaluation betrachteten Daten indikativ ableiteten, bspw. auf Grundlage zweier Förderlinien, den Annahmen einer unveränderten Fortführung der Förderanforderungen, einer unveränderten Anzahl an Förderanträgen und geplanten Projektkosten wie in dem betrachteten Zeitraum (in Verbindung mit einer erwarteten Preissteigerung) (vgl. Tabelle 60).

Tabelle 60: Indikative Ableitung des Fördermittelbedarfs basierend auf den Bewilligungen im Jahr 2020 bis 2022

Geplante förderfähige Projektkosten	bewilligte Fördermittel 2019 bis 2022* EUR Mio. pro Jahr	indikative Fördermittel 2024 bis 2028** EUR Mio. pro Jahr
Unter TEUR 250	2,9	~ bis 3,5
TEUR 250 bis unter EUR 2 Mio.	26,7	~ 29,5 bis 32,0
Ab EUR 2 Mio.	35,7	~ 40,0 bis 43,0
Gesamt	**65,3**	**~ 72,0 bis 78,0**

** Bewilligte Fördermittel für Anträge, die bis Dezember 2022 eingegangen sind, Durchschnitt pro Jahr.*

*** Indikativer Fördermittelbedarf, abgeleitet aus den bis Dezember 2022 bewilligten Mitteln, inkl. erwartete Preissteigerungen, gerundet, Annahme: Abruf der Förderung im Jahr der Bewilligung.*

Quelle: Eigene Berechnung auf Grundlage von Daten des DLR-PT (Projektstatuslisten, September 2023) und der prognostizierten Inflationsrate in Deutschland für 2023 bis 2028 (Internationaler Währungsfonds, World Economic Outlook Database).

369. Um die Planungssicherheit für die Fördernehmer*innen von Vorhaben kleiner und mittlere Größenordnung weiter zu erhöhen, empfehlen wir zudem, – soweit Haushaltsmittel verfügbar sind – die jeweiligen Fördertöpfe in einem solchen Umfang mit Fördermitteln auszustatten, dass die Wahrscheinlichkeit einer Mittelausschöpfung soweit wie möglich reduziert wird.

370. Darüber hinaus empfehlen wir, insbesondere für kleinste und kleine Unternehmen branchenspezifische Beratungsangebote im Hinblick auf ihre geplante Geschäfts-

entwicklung (z.B. zum Geschäftsmodell als solches, zur Betriebsführung, zu der möglichen Monetarisierung oder zum Schutz geistigen Eigentums) auszubauen (vgl. Tz. 198 und 332ff.). Dabei empfehlen wir zu prüfen, wie dabei auf vorhandenen Beratungssysteme (z.B. das Existenzgründungsportal des BMWK) zugegriffen werden kann. Eine weitere, weniger institutionalisierte Möglichkeit wäre, wenn das BMWK oder ein von ihm beauftragter Dritter regelmäßig Veranstaltungen ausrichtet, bei denen sich interessierte Unternehmen bzw. Fördernehmer*innen untereinander austauschen können.

371. Bei größeren Vorhaben, die tendenziell eher von großen Unternehmen (oder Töchtern von großen Unternehmen) umgesetzt werden, ist in geringerem Ausmaß der Aspekt der Finanzierung (vgl. Tz. 92ff.) als der Aspekt der internationalen Wettbewerbsfähigkeit von Bedeutung: Durch die Förderung in anderen, auch benachbarten Ländern (vgl. Tz. 281ff.) besteht für Unternehmen in Deutschland ohne eine Förderung ein Kostennachteil. Um diesen Kostennachteil zu reduzieren, empfehlen wir für größere Vorhaben ein Vorgehen je nach Zielvorstellung des Bundes:

    - Sollen insbesondere wenige Leuchtturmprojekte gefördert werden – also tendenziell größere Vorhaben, die wegweisend für die Realisierung weiterer Vorhaben sein sollen –, bietet sich ebenfalls eine Förderung über einen projektbezogenen, nicht rückzahlbaren Zuschuss mit einem gesondertem Fördertopf oder eine Steuerförderung an. Der Bund kann dabei spezifische Auswahlkriterien zur Bestimmung der Leuchttürme (z.B. Projektvolumen, Innovationsgrad, Anforderungen an die eingesetzte Technologie) definieren.

    - Sollen Projekte der Branche insgesamt gefördert werden, bietet sich eine Förderung über eine Steuergutschrift an (vgl. Tz. 275ff.), wobei wir empfehlen, die Förderquoten wie zuvor beschrieben festzulegen (vgl. Tz. 363).

372. Bei der Förderung von Leuchtturmprojekten über einen projektbezogenen Zuschuss ist die maximale Haushaltbelastung des Bundes, anders als bei der Förderung über eine Steuergutschrift, vorab begrenzt. Allerdings kann – je nach Umfang der verfügbaren Haushaltsmittel – ggf. nur eine begrenzte Anzahl von Unternehmen gefördert werden. Eine Planbarkeit der Fördermittel ist für die Fördernehmer*innen nur eingeschränkt gegeben (vgl. Tz. 259ff.)

373. Die potenzielle Haushaltsbelastung einer Förderung über ein Steuergutschrift kann indikativ und unter der Annahme unveränderter Förderkriterien ebenfalls aus den Daten der Vergangenheit abgeleitet werden. Wir empfehlen, diese Berechnung mit den entsprechenden Zahlen bis zum Antragstopp im Mai 2023 (vgl. Tz. 262) anzupassen (neben den Auswirkungen einer möglichen Anpassung der Förderkriterien).

374. Bei begrenzten Haushaltsmitteln kann über verschiedene „Stellschrauben“ die (maximale) Förderung je Vorhaben verringert werden. Die Auswahl und ggf. Kombination der Stellschrauben ist abhängig von den angestrebten politischen Zielen:

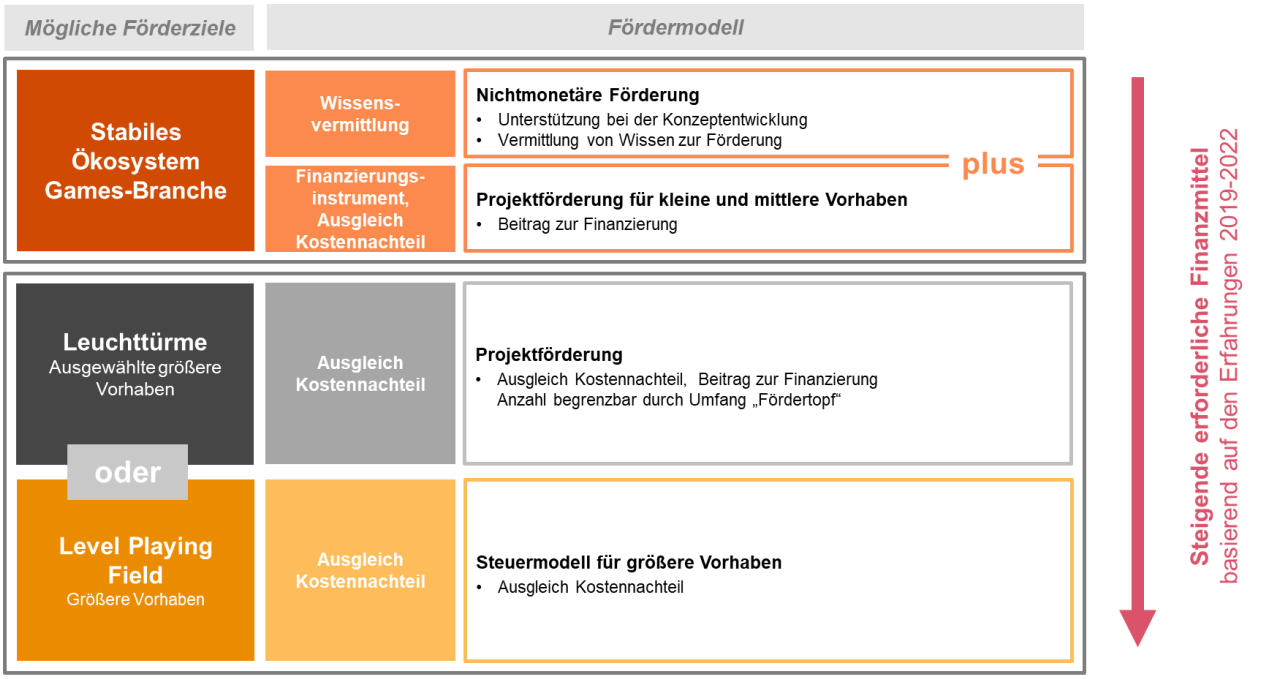
    - Soll insbesondere ein stabiles Ökosystem der Branche mit einer großen Anzahl von unabhängig agierenden Unternehmen erreicht werden, bietet es sich an, den Umfang der Inanspruchnahme der Förderung für alle Unternehmen einer Unternehmensgruppe (Konzern) gemeinsam in der Höhe absolut zu begrenzen (vgl. Tz. 268) oder ggf. einen maximal förderfähigen Betrag des Projektvolumens zu definieren (vgl. Tz. 324).

    - Es kann – über die Regelungen der aktuellen Förderrichtlinie hinaus – die Förderquote reduziert werden. Soweit die bisherige Fördererfahrung zu Grunde gelegt wird, bei der wenige größere Vorhaben einen Großteil des absoluten

Fördervolumens auf sich vereinigten (vgl. Tabelle 18), ist ein Einspareffekt am höchsten bei einer Reduzierung der Förderung größerer Vorhaben.

- Die Gruppe der Vorhaben, die einen Anspruch auf Förderung haben, kann eingeschränkt werden: Es kann z.B. als Fördervoraussetzung definiert werden, dass nur solche Vorhaben gefördert werden, die noch zusätzliche, politisch gewünschte Eigenschaften aufweisen, wie z.B. eine Erhöhung der Genderdiversität, Kooperationen mit anderen Branchen, Spillover-Effekte in andere Branchen, oder bei denen es sich um so genannte Serious Games handelt (vgl. Tz. 363). Wir empfehlen, bestimmte Geschäftsmodelle oder Plattformen nicht vorzugeben oder auszuschließen, weil die Förderung damit ggf. nicht die Entwicklung am Markt abbildet und weil ggf. ausgeschlossene Geschäftsmodelle/Plattformen nach Abschluss der Förderung umgesetzt werden können.

Abbildung 22: Übersicht Förderziele und -modelle



Quelle: Eigene Darstellung PwC

10.2. Prozessoptimierung

375. Wir empfehlen, zu prüfen, wie bei den Online-Portalen (derzeit easy-Online und profi-Online) die Nutzerfreundlichkeit verbessert und stärker auf die Bedürfnisse der zu fördernden Branche ausgerichtet werden kann, um die entsprechenden Bearbeitungsprozesse zu vereinfachen. Konkret kann dies unter anderem bedeuten, die Formulierungen zielgruppengerechter zu gestalten, so dass diese stärker auf die Games-Branche ausgerichtet sind (vgl. Tz. 229).

376. Wir empfehlen, die Anforderungen an die erforderlichen Dokumente und Informationen so zu gestalten, dass möglichst wiederholte Angaben von identischen Informationen vermieden werden (vgl. Tz. 229).

377. Wir empfehlen zu prüfen, wie der Prozess der Antragseinreichung vereinfacht werden kann. Die Entwicklung eines Computerspiels ist ein dynamischer Prozess in einem dynamischen Umfeld. Daher kann es im zeitlichen Verlauf zu verschiedenen (inhaltlichen, orga-

nisatorischen oder zeitlichen) Veränderungen kommen (vgl. Tz. 113). Hier kann z.B. geprüft werden, inwieweit der Antragsprozess und die erforderlichen Angaben so gestaltet werden können, dass zum einen möglichst wenige Änderungsanträge erforderlich sind (z.B. über eine Orientierung der Projektplanung an dem Planungsvorgehen der Games-Branche (über Meilensteine)) und zum anderen die Anforderungen der öffentlichen Verwaltung an die Haushaltsplanung einhalten werden können.

378. Wir empfehlen zu prüfen, inwieweit die Anforderungen an einen vorzeitigen Maßnahmenbeginn gegenüber potenziellen Antragsteller*innen deutlicher kommuniziert oder die Anforderungen an einen solchen vorzeitigen Maßnahmenbeginn erleichtert werden können (vgl. Tz. 234).

379. Wir empfehlen hinsichtlich der Anwendung der AZK und AZA zu prüfen, die erforderliche Beschäftigtenanzahl zur Anwendung der AZK anzuheben, um eine mögliche, wesentliche Überförderung bei Unternehmen mit einer geringen Beschäftigtenanzahl zu vermeiden (vgl. Tz. 13).

380. Wir empfehlen, eine Ausweitung der Definition der förderfähigen Kosten zu prüfen (bspw. die Förderfähigkeit von Ausgaben für Marketing im Bereich Publishing anzuerkennen, vgl. Tz. 112).

381. Wir empfehlen zu prüfen, welche Informationen über die geförderten Vorhaben bzw. geförderten Unternehmen zwingend zu Beginn der Förderung veröffentlicht werden müssen. Durch die Veröffentlichung können Wettbewerber eine Indikation der Entwicklungstätigkeiten der Fördernehmer*innen ableiten und einem möglichen Überraschungseffekt bei der Zielgruppe wird entgegengewirkt (vgl. Tz. 241).

382. Wir empfehlen, Veranstaltungen (online und vor Ort) anzubieten, um die Bearbeiter*innen der Förderanträge und der Zwischen- sowie Schlusskostenrechnungen auf Seiten der geförderten Unternehmen mithilfe des Projektträgers fortzubilden. Hierbei bietet sich insbesondere eine Sensibilisierung zu den Anforderungen des deutschen Förderrechts und der Förderfähigkeit bestimmter Kostenpositionen (vgl. Tz 19f. und 109) an.

10.3. Planung und Monitoring

383. Die Förderrichtlinie der Computerspieleförderung des Bundes legt Förderziel, Zuwendungszweck und Gegenstand der Förderung fest. Für eine vollständige und effiziente Evaluierung des Erfolgs der Maßnahme ist die Definition konkreter, messbarer Ziele erforderlich, anhand derer die Zielerreichung bewertet werden soll. Daneben sind die Indikatoren zu benennen, mit denen die Erreichung des Zieles gemessen werden soll. Zudem sollte die Vorgabe eines Zielwertes und eine Identifikation des Ausgangswertes erfolgen. Auch muss die Datenquelle klar identifiziert sein. So kann im zeitlichen Verlauf der Förderung der Zielerreichungsgrad überwacht werden.

384. Wir empfehlen, diese Zielgrößen, Indikatoren, Zielwerte und Datenquellen im Rahmen der Weiterentwicklung der Fördermaßnahme frühzeitig festzulegen und zu definieren sowie die Förderung mit entsprechenden Auskunfts- bzw. Berichtspflichten der geförderten Unternehmen zu verbinden. Um eine Vergleichbarkeit der verschiedenen Angaben über verschiedene geförderte Unternehmen hinweg und im Zeitablauf sicherzustellen, ist u.a. eindeutig zu vorzugeben, in welcher Einheit (bspw. Prozent, EUR) Angaben getätigt werden sollen bzw. können (z.B. über Eingabemasken).

385. Sollen bspw. Arbeitsmarkteffekte mit der Förderung erreicht werden, sind exemplarisch folgende Indikatoren möglich:

- Anzahl Mitarbeitende des Unternehmens bei Projektstart,
- Anzahl Mitarbeitende des Unternehmens bei Projektende,
- Jeweils davon Anteil weiblicher/diverser Mitarbeitender,
- Verteilung der Mitarbeitenden nach Anforderungsniveaus (bspw. nach der Klassifikation der Berufe 2010 der Bundesagentur für Arbeit „Helfer“, „Fachkraft“, „Spezialist“, „Experte“ oder vereinfacht nach „Junior“ und „Senior“).

386. Zur Vergleichbarkeit der Angaben ist es sinnvoll, dass alle Daten in Vollzeitäquivalenten (VZÄ) angegeben werden. Alternativ oder zusätzlich kann die Anzahl der geschaffenen bzw. gesicherten Arbeitsplätze mit direktem Projektbezug zur Förderung erhoben werden. Dies bedeutet ggf. einen höheren Aufwand auf Unternehmensseite.

387. Soll nicht nur Quantität, sondern auch Qualität der geschaffenen Arbeitsplätze erfasst werden, können weitere Kriterien festgelegt und erhoben werden. Dazu zählen Informationen zur Befristung der Stelle oder hinsichtlich des Anforderungsniveaus.

388. Werden in Abhängigkeit von spezifischen Zielen des Bundes die maximalen Förderquoten angepasst (Tz. 363), sollten zur Zielerreichung auch entsprechende Berichtspflichten und Monitoringaufgaben definiert werden.

389. Neben der klaren definitorischen Abgrenzung ist die Regelmäßigkeit der Erhebung im Förderverlauf (zu Projektbeginn und -ende, ggf. während der Projektlaufzeit) wesentlich. Dies geht einher mit der Vereinbarung klarer Auskunfts- und Berichtspflichten der Fördernehmer*innen. Zudem empfehlen wir, diese Erhebung in vorgegebenen, digitalen Online-Formaten (bspw. digitale Erhebung, Isolation von einzelnen Angaben in Form von vordefinierten Formularfeldern/Ankreuzen von Antwortmöglichkeiten statt Fließtext) vorzunehmen, um einerseits die Berichterstattung für die Fördernehmer*innen und andererseits die Auswertung durch den Fördergeber bzw. weiteren Stakeholdern zu erleichtern.

390. Generell sind Indikatoren, deren Erfassung und/oder Bereitstellung für die Fördernehmer*innen nur mit geringem Mehraufwand einhergeht, gut geeignet.

391. Solange noch keine amtliche statistische Grundlage für die Games-Branche vorliegt, empfehlen wir, regelmäßig (jährliche) allgemeine Daten der geförderten Unternehmen zu erheben (z.B. Umsatzzahlen über die Pflicht zur Einreichung von den jeweiligen Jahresabschlüssen (geprüft, sofern gesetzlich vorgeschrieben), Daten zur Anzahl der VZÄ sowie Umsatzdaten getrennt nach vorab definierten Regionen), um die Entwicklung der Unternehmen und der Absatzmärkte analysieren zu können.

Literatur- und Quellenverzeichnis

ALMI Företagspartner (2023): We invest in future growth. Online unter: https://www.almi.se/en/in-english/, abgerufen am 10. November 2023.

AVEK kopiosto (2023): Application period for Digidemo and Creademo grants starts. Online unter: https://www.kopiosto.fi/en/AVEK/application-period-for-digidemo-and-creademo-grants-starts/, abgerufen am 10. November 2023.

AVEK kopiosto (2023): Luovien alojen tuet, Oktober 2023.

AVEK kopiosto (2023): Introduction. Online unter: https://www.kopiosto.fi/en/AVEK/avek/introduction/, abgerufen am 10. November 2023.

Association for UK Interactive Entertainment (Ukie, 2023): Global Games Development Incentives. Online unter: https://ukiepedia.ukie.org.uk/index.php/Global_Games_Development_Incentives, abgerufen am 10. November 2023.

Association for UK Interactive Entertainment (Ukie, 2023): Prototype fund, Oktober 2023.

Association for UK Interactive Entertainment (Ukie, 2023): Content fund, Oktober 2023.

Association for UK Interactive Entertainment (Ukie, 2023): Video games tax relief, Oktober 2023.

Association for UK Interactive Entertainment (Ukie, 2023): Video games expenditure credit, Oktober 2023.

Bpifrance (2023): Candidatez à la 2e promotion de l'Accélérateur Jeux vidéo. Online unter: https://www.bpifrance.fr/nos-appels-a-projets-concours/candidatez-a-la-2e-promotion-de-laccelerateur-jeux-video, abgerufen am 10. November 2023.

BMF: www.bundesfinanzministerium.de/Web/DE/Themen/Steuern/Steuerliche_Themengebiete/Forschungszulage/forschungszulage.html, abgerufen am 16.Oktober 2023.

BMVI (2019): Förderrichtlinie „De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung des Bundes“ vom 8. April 2019, Bundesanzeiger, April 2019.

BMVI (2020): Bekanntmachung der Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ vom 23. September 2020, Bundesanzeiger, September 2020.

BMWK: www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html, abgerufen am 2. Oktober 2023.

BMWK (2022a): Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes, Version 1.5, Stand 11. Juli 2022.

BMWK (2022b): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2021.

BMWK (2023): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2022.

Business Finland (2023): A path to global markets. Online unter: https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/about-us/in-brief, abgerufen am 10. November 2023.

Business Finland (2023): Business Finland's Loan Funding. Online unter: https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding/guidelines-terms-and-forms/loan, abgerufen am 10. November 2023.

Business Sweden (2023): Operations and assignments. Online unter: https://www.business-sweden.com/about-us/operation-and-assignments/, abgerufen am 10. November 2023.

Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC, 2023): Crédit d'impôt jeu video. Online unter: https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/credit-dimpot-jeu-video_121078, abgerufen am 10. November 2023.

Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC, 2023): Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV). Online unter: https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/fonds-daide-au-jeu-video-fajv_191468, abgerufen am 10. November 2023.

Creative Europe MEDIA (2022): European Games Funding Guide 2021. Online unter: https://www.europacreativa-media.it/documenti/allegati/2021/european-games-funding-guide-2021.pdf, abgerufen am 10. November 2023.

Deloitte, Bitkom (2022): Tax Incentives im deutschen Film- und Serienproduktionsmarkt.

Entertainment Software Association of Canada 2021: The Canadian video game industry 2021. Online unter: https://theesa.ca/wp-content/uploads/2022/07/esac-2021-final-report.pdf, abgerufen am 10. November 2023.

European Games Development Foundation (2022): 2021 European Video Games Industry Insights Report. Online unter: https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2023/09/EGDF-VGE-video-game-industry-report2021.pdf, abgerufen am 10. November 2023.

European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (2023): Understanding the value of a European video games society – Final report, Publications Office of the European Union.

game, Goldmedia GmbH Strategy Consulting, Institut für Ludologie: https://www.gamesmap.de/, abgerufen am 6. September 2023.

game (2019): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019, game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

game (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020, game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

game (2021): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2021, game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

game (2022): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022, game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

game (2023): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

game (2023): Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich, game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

GamesWirtschaft: www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/groesste-spiele-studios-games-standorte-2023-deutschland-2509/, abgerufen am 17. Oktober 2023.

Goldmedia GmbH Strategy Consulting, Hamburg Media School (HMS), HTWK Leipzig Prof. rer. oec. Rüdiger Wink (2020): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2020.

Government of Canada (2023): Canada Media Fund, Oktober 2023.

Government of Canada (2023): Scientific Research and Experimental Development (SR&ED) tax incentives. Online unter: https://www.canada.ca/en/revenue-agency/services/scientific-research-experimental-development-tax-incentive-program.html, abgerufen am 10. November 2023.

HMS (2021): Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20, erstellt im Auftrag des game-Verband der deutschen Games-Branche.

HM Revenue & Customs (2023): Creative industry tax reliefs for Corporation Tax. Online unter: https://www.gov.uk/guidance/corporation-tax-creative-industry-tax-reliefs, abgerufen am 10. November 2023.

Internationaler Währungsfonds (2023): World Economic Outlook (WEO), Oktober 2023

Institut pour le Financement du Cinéma et des Industrie Culturelles (2023): JEU VIDÉO. Online unter: http://www.ifcic.fr/vous-etes-une-entreprise-culturelle/jeu-video.html, abgerufen am 10. November 2023.

Investissement Québec (2023): A favourable tax climate. Online unter: https://www.investquebec.com/international/en/industries/multimedia/a-favourable-tax-climate.html, abgerufen am 10. November 2023.

Investissement Québec: Tax credit for the production of multimedia titles, Oktober 2023.

Ministère de la Culture (2022): “Government modernizes video game tax credit”. Online unter: https://www.culture.gouv.fr/en/Press/Press-releases2/Government-modernizes-video-game-tax-credit, abgerufen am 10. November 2023.

NGL Nordicity Group Ltd., Goldmedia GmbH Strategy Consulting (2023): Die Deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich, Oktober 2023.

Ontario creates: Interactive digital media fund. Online unter: https://www.ontariocreates.ca/investment-programs/content-creation/idm-fund, abgerufen am 10. November 2023.

Polish Investment and Trade Agency: Załatwiaj sprawy urzędowe. Online unter: https://www.gov.pl/web/poland-businessharbour-en/small-maedium-large-enterprise, abgerufen am 10. November 2023.

Syndicat National du Jeu Vidéo (2022): Annual Survey of Video Games in France 2021 Edition. Online unter: http://snjv.org/wp-content/uploads/2021/10/Barometre_2021_V3_traduction_V2.pdf, abgerufen am 10. November 2023.

UK Games Fund: Prototype Fund: FAQs. Online unter: https://ukgamesfund.com/faqs/, abgerufen am 10. November 2023.

USK: www.usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/welche-alterskennzeichen-gibt-es/, abgerufen am 17. Oktober 2023.

Verket för innovationssystem (Vinnovia): Our mission. Online unter: https://www.vinnova.se/en/about-us/our-mission/, abgerufen am 10. November 2023.

Anhang

Anlage 1

Tabelle 61: Strukturdaten Finnland

Finnland	2018	2019	2020	2021
Allgemeine Kennzahlen				
Anzahl Einwohner*innen (in 1.000)	5.515,5	5.521,6	5.529,5	5.541,0
Veränderung ggü. Vorjahr		*0,1%*	*0,1%*	*0,2%*
Anzahl Erwerbstätige (in 1.000)	2.741,7	2.749,7	2.740,9	2.785,2
Veränderung ggü. Vorjahr		*0,3%*	*-0,3%*	*1,6%*
BIP (USD Mrd.)	275,7	268,5	271,9	296,4
Veränderung ggü. Vorjahr		*-2,6%*	*1,3%*	*9,0%*
Kennzahlen der Games-Branche				
Anzahl der Unternehmen	220	200	200	215
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	39,9	36,2	36,2	38,8
Anzahl Beschäftigte	Keine Angabe	Keine Angabe	3.350	3.550
Anteil Beschäftigte Games-Branche an Erwerbstätigen	Keine Angabe	Keine Angabe	0,12%	0,13%
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	Keine Angabe	Keine Angabe	16,8	16,5
Umsatz der Unternehmen der Games-Branche (EUR Mrd.)	2,1	2,2	2,4	3,2
Veränderung ggü. Vorjahr		*4,8%*	*9,1%*	*33,3%*
Umsatz je Beschäftigen in der Games-Branche (TEUR)	Keine Angabe	Keine Angabe	716	901
Veränderung ggü. Vorjahr				*25,8%*

Quelle: ILOstat, Weltbank, EGDF

Tabelle 62: Strukturdaten Frankreich

Frankreich	2018	2019	2020	2021
Allgemeine Kennzahlen				
Anzahl Einwohner*innen (in 1.000)	67.158,3	67.388,0	67.571,1	67.749,6
Veränderung ggü. Vorjahr		*0,3%*	*0,3%*	*0,3%*
Anzahl Erwerbstätige (in 1.000)	29.700,5	29.625,6	-0,25%	29.345,8
Veränderung ggü. Vorjahr		*-0,3%*	*-0,9%*	*3,1%*
BIP (USD Mrd.)	2.791,0	2.728,9	2.639,0	2.957,9
Veränderung ggü. Vorjahr		*-2,2%*	*-3,3%*	*12,1%*
Kennzahlen der Games-Branche				
Anzahl der Unternehmen	575	620	780	1.147
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	8,6	9,2	11,5	16,9
Anzahl Beschäftigte	12.000	15.000	15.000	18.000
Anteil Beschäftigte Games-Branche an Erwerbstätigen	0,04%	0,05%	0,05%	0,06%
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	20,9	24,2	19,2	15,7
Umsatz der Unternehmen der Games-Branche (EUR Mrd.)	Keine Angabe	3,1	2,9	3,9
Veränderung ggü. Vorjahr			*-8,0%*	*35,7%*
Umsatz je Beschäftigen in der Games-Branche (TEUR)	Keine Angabe	207	191	216
Veränderung ggü. Vorjahr			*-8,0%*	*13,1%*

Quelle: ILOstat, Weltbank, EGDF

Tabelle 63: Strukturdaten Polen

Polen	2018	2019	2020	2021
Allgemeine Kennzahlen				
Anzahl Einwohner*innen (in 1.000)	37.974,8	37.965,5	37.899,0	37.747,1
Veränderung ggü. Vorjahr		*<0,0%*	*-0,2%*	*-0,4%*
Anzahl Erwerbstätige (in 1.000)	17.143,3	17.018,2	16.978,3	17.235,8
Veränderung ggü. Vorjahr		*-0,7%*	*-0,2%*	*1,5%*
BIP (USD Mrd.)	588,8	596,1	599,4	679,4
Veränderung ggü. Vorjahr		*1,2%*	*0,6%*	*13,3%*
Kennzahlen der Games-Branche				
Anzahl der Unternehmen	412	426	424	439
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	10,8	11,2	11,2	11,6
Anzahl Beschäftigte	Keine Angabe	Keine Angabe	9.710	12.110
Anteil Beschäftigte Games-Branche an Erwerbstätigen	Keine Angabe	Keine Angabe	0,06%	0,07%
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	Keine Angabe	Keine Angabe	23,8	24,8
Umsatz der Unternehmen der Games-Branche (EUR Mrd.)	Keine Angabe	Keine Angabe	1,3	1,2
Veränderung ggü. Vorjahr				*-10,8%*
Umsatz je Beschäftigen in der Games-Branche (TEUR)	Keine Angabe	Keine Angabe	133	109
Veränderung ggü. Vorjahr				*-17,6%*

Quelle: ILOstat, Weltbank, EGDF

Tabelle 64: Strukturdaten Schweden

Schweden	2018	2019	2020	2021
Allgemeine Kennzahlen				
Anzahl Einwohner*innen (in 1.000)	10.175,2	10.278,9	10.353,4	10.415,8
Veränderung ggü. Vorjahr		*1,0%*	*0,7%*	*0,6%*
Anzahl Erwerbstätige (in 1.000)	5.443,8	5.507,8	5.522,1	5.609,5
Veränderung ggü. Vorjahr		*1,2%*	*0,3%*	*1,6%*
BIP (USD Mrd.)	555,5	533,9	547,1	636,9
Veränderung ggü. Vorjahr		*-3,9%*	*2,5%*	*16,4%*
Kennzahlen der Games-Branche				
Anzahl der Unternehmen	513	586	667	785
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	50,4	57,0	64,4	75,4
Anzahl Beschäftigte	5.320	5.925	6.596	7.944
Anteil Beschäftigte Games-Branche an Erwerbstätigen	0,10%	0,11%	0,12%	0,14%
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	10,4	10,1	9,9	10,1
Umsatz der Unternehmen der Games-Branche (EUR Mrd.)	1,4	1,7	2,1	2,7
Veränderung ggü. Vorjahr		*20,7%*	*25,7%*	*28,3%*
Umsatz je Beschäftigen in der Games-Branche (TEUR)	262	284	321	342
Veränderung ggü. Vorjahr		*8,4%*	*13,0%*	*6,5%*

Quelle: ILOstat, Weltbank, EGDF

Tabelle 65: Strukturdaten Vereinigtes Königreich

Vereinigtes Königreich	2018	2019	2020	2021
Allgemeine Kennzahlen				
Anzahl Einwohner*innen (in 1.000)	66.460,3	66.836,3	67.081,2	67.026,3
Veränderung ggü. Vorjahr		*0,6%*	*0,4%*	*-0,1%*
Anzahl Erwerbstätige (in 1.000)	33.699,4	33.962,4	Keine Angabe	Keine Angabe
Veränderung ggü. Vorjahr		*0,8%*		
BIP (USD Mrd.)	2.878,2	2.857,1	2.704,6	3.122,5
Veränderung ggü. Vorjahr		*-0,7%*	*-5,3%*	*15,5%*
Kennzahlen der Games-Branche				
Anzahl der Unternehmen	2.832	2.937	2.999	2.973
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	42,6	43,9	44,7	44,4
Anzahl Beschäftigte	19.029	22.166	22.933	24.400
Anteil Beschäftigte Games-Branche an Erwerbstätigen	0,06%	0,07%	Keine Angabe	Keine Angabe
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	6,7	7,5	7,6	8,2
Umsatz der Unternehmen der Games-Branche (EUR Mrd.)	Keine Angabe	2,8	Keine Angabe	Keine Angabe
Veränderung ggü. Vorjahr				
Umsatz je Beschäftigen in der Games-Branche (TEUR)	Keine Angabe	125	Keine Angabe	Keine Angabe
Veränderung ggü. Vorjahr				

Quelle: ILOstat, Weltbank, EGDF

Tabelle 66: Strukturdaten Kanada

Kanada	2018	2019	2020	2021
Allgemeine Kennzahlen				
Anzahl Einwohner*innen (in 1.000)	37.065,1	37.601,2	38.007,2	38.226,5
Veränderung ggü. Vorjahr		*1,4%*	*1,1%*	*0,6%*
Anzahl Erwerbstätige (in 1.000)	19.883,8	20.274,9	19.972,6	20.484,2
Veränderung ggü. Vorjahr		*2,0%*	*-1,5%*	*2,6%*
BIP (USD Mrd.)	1.725,3	1.743,7	1.647,6	2.001,5
Veränderung ggü. Vorjahr		*1,1%*	*-5,5%*	*21,5%*
Kennzahlen der Games-Branche				
Anzahl der Unternehmen	Keine Angabe	692	Keine Angabe	937
Anzahl Unternehmen je 1 Mio. Einwohner*innen	Keine Angabe	18,4	Keine Angabe	24,5
Anzahl Beschäftigte	Keine Angabe	27.700	Keine Angabe	32.300
Anteil Beschäftigte Games-Branche an Erwerbstätigen	Keine Angabe	0,14%	Keine Angabe	0,16%
Anzahl Beschäftigte je Unternehmen in der Games-Branche	Keine Angabe	40,0	Keine Angabe	34,5
Umsatz der Unternehmen der Games-Branche (EUR Mrd.) *Veränderung ggü. Vorjahr*	Keine Angabe	1,9	Keine Angabe	2,4
Umsatz je Beschäftigen in der Games-Branche (TEUR) *Veränderung ggü. Vorjahr*	Keine Angabe	69	Keine Angabe	73

Quelle: ILOstat, Weltbank, EGDF

Tabelle 67: Weitere Strukturdaten der Vergleichsländer

Vergleichs-land	Förderung spezifisch für Games-Branche	Budget Förderung in Millionen EUR pro Jahr	Budget Förderung pro Kopf in EUR pro Jahr	Förderung je Bechäf-tigten in EUR pro Jahr	Anteil der Förderung an BIP	Beginn gezielter Games-Förderung (Jahr)	Dauer der gezielten Games-Förderung in Jahren
Kanada	Spezifisch	316,6	8,3	9.802	0,017%	1996	27
	Offen für alle Branchen	154,8[132]	4,1	4.793	0,008%		
Finnland	Spezifisch	0,9	0,1	225	0,000%	2004	19
	Offen für alle Branchen	9,5	1,7	2.676	0,003%		
Frankreich	Spezifisch	47,2	0,7	2.622	0,002%	2008	15
	Offen für alle Branchen	100,0[133]	1,5	5.556	0,004%		
Polen	Spezifisch					-	-
	Offen für alle Branchen	4,2[134]	0,1	175,01	0,100%		
Schweden	Spezifisch					-	-
	Offen für alle Branchen	30,9[135]	2,9	1.941,7	0,600%		
Vereinigtes Königreich	Spezifisch	209,6	3,1	8.590	0,007%	2014	9
	Offen für alle Branchen	56,2[136]	0,8	2.303	0,002%		
Deutschland	Spezifisch	75,0 (2022)	0,9	6.876,9	0,002%	2019	4

Quelle: The Scientific Research & Experimental Development (SR&ED), National Research Council (NRC)'s Industrial Research Assistance Program (IRAP), Interactive Digital Media (IDM) Fund (Stand 2016), Ontario Interactive Digital Media Tax Credit (OIDMTC), Alberta Innovation Employment Grant (IEG), British Columbia Scientific Research and Experimental Development (SR&ED), Quebec Production of Multimedia Titles Tax Credit (CTMM), Nova Scotia Research and Development (R&D), AVEK: DigiDemo, Business Finland, FAJV, Crédit d'impôt jeu video, BPI France, Poland.Business Harbor, ALMI, Vinnovia, Video Games Tax Relief (VGTR), Creative Industry Tax Relief, UK Games Fund

132 Budget des Scientific Research & Experimental Development (SR&ED) Tax Credit ist nicht auf Games-Branche beschränkt. Daher wurden 5% des Budgets von rund EUR 2,8 Milliarden in die Berechnung mit einbezogen, unter der Annahme das dies dem Anteil der Games-Branche entspricht.

133 Budget des BPI France ist nicht auf Games-Branche beschränkt. Daher wurden 10% des Budgets von rund EUR 2 Milliarden in die Berechnung mit einbezogen, unter der Annahme das dies dem Anteil der Games-Branche entspricht.

134 Budget des Poland.Business Harbor ist nicht auf Games-Branche beschränkt. Daher wurden 5% des Budgets von rund EUR 42,4 Millionen in die Berechnung mit einbezogen, unter der Annahme das dies dem Anteil der Games-Branche entspricht.

135 Budget der Vinnovia ist nicht auf Games-Branche beschränkt. Daher wurden 5% des Budgets von rund EUR 121,5 Millionen in die Berechnung mit einbezogen, unter der Annahme das dies dem Anteil der Games-Branche entspricht.

136 Budget der Creative Industry Tax Relief ist nicht auf Games-Branche beschränkt. Daher wurden 5% des Budgets von rund EUR 1,1 Milliarden in die Berechnung mit einbezogen, unter der Annahme das dies dem Anteil der Games-Branche entspricht.

Anlage 2

Fragebogen zur Online-Befragung der Fördernehmer*innen

Hinweis: Die Umfrage verwendet eine Verzweigungslogik, womit die Ansicht bestimmter Fragen von zuvor gegebenen Antworten der Befragungsteilnehmer*innen abhängt. Damit ergibt sich ein individueller Verlauf der Umfrage.

Modul 1 Strukturmerkmale (je Förderung)

1. Haben Sie zwischen Oktober 2019 und Dezember 2022 mindestens eine Förderung des Bundes für die Entwicklung von Computerspielen erhalten („De-minimis-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes“ oder „Computerspieleförderung des Bundes“)?
   - Ja
   - Nein
2. Wie viele Förderungen haben Sie insgesamt erhalten?
   - 1
   - 2
   - 3
   - 4
   - 5
   - Mehr als 5
3. In welchem Jahr wurde Ihr Vorhaben bewilligt?
   - 2019
   - 2020
   - 2021
   - 2022
4. Unter welcher Förderrichtlinie wurde Ihr Vorhaben bewilligt?
   - De-minimis-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes (von 19.04.2019 bis 31.12.2021 in Kraft)
   - Computerspieleförderung des Bundes (seit 29.09.2020 in Kraft)
5. Handelt es sich bei Ihrem Vorhaben um einen Prototyp oder eine Produktion?
   - Prototyp
   - Produktion
6. Für Produktionen: In welchem Stadium befindet sich das Vorhaben?
   - Abgebrochen
   - Laufend, noch nicht abgeschlossen
   - Abgeschlossen, aber noch nicht veröffentlicht

- Abgeschlossen und veröffentlicht

7. Für Prototypen: In welchem Stadium befindet sich das Vorhaben?
   - Abgebrochen
   - Laufend, noch nicht abgeschlossen
   - Abgeschlossen (Prototyp entwickelt)

8. Für abgeschlossene Prototypen: Wurde oder wird der Prototyp zu einem fertigen Spiel entwickelt?
   - Der Prototyp wurde durch unser Unternehmen zu einem fertigen Spiel weiterentwickelt. Die Weiterentwicklung ist bereits abgeschlossen und das Spiel veröffentlicht. Der Prototyp wurde durch unser Unternehmen zu einem fertigen Spiel weiterentwickelt. Die Weiterentwicklung ist bereits abgeschlossen, das Spiel aber noch nicht veröffentlicht. Der Prototyp wird gerade durch unser Unternehmen zu einem fertigen Spiel weiterentwickelt. Die Weiterentwicklung ist noch nicht abgeschlossen. Der Prototyp wurde durch ein anderes Unternehmen zu einem fertigen Spiel weiterentwickelt. Die Weiterentwicklung ist bereits abgeschlossen und das Spiel veröffentlicht.
   - Der Prototyp wurde durch ein anderes Unternehmen zu einem fertigen Spiel weiterentwickelt. Die Weiterentwicklung ist bereits abgeschlossen, das Spiel aber noch nicht veröffentlicht.
   - Der Prototyp wird gerade durch ein anderes Unternehmen zu einem fertigen Spiel weiterentwickelt. Die Weiterentwicklung ist noch nicht abgeschlossen. Mit einer Weiterentwicklung des Prototyps wurde noch nicht begonnen, eine Weiterentwicklung (durch unser Unternehmen oder ein anderes Unternehmen) ist jedoch zukünftig geplant.
   - Mit einer Weiterentwicklung des Prototyps wurde noch nicht begonnen und dies ist auch nicht geplant.

9. Wurde oder wird die Weiterentwicklung des Prototyps durch eine Förderung unterstützt? (Mehrfachantwort möglich)
   - Nein
   - Nein, aber es wurde die De-minimus-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes beantragt, jedoch nicht bewilligt
   - Nein, aber es wurde die Computerspieleförderung des Bundes beantragt, jedoch nicht bewilligt
   - Ja, durch die De-minimis-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes
   - Ja, durch die Computerspieleförderung des Bundes
   - Ja, durch eine sonstige Förderung: [Textfeld]

Modul 2 Beschäftigung (je Förderung)

De-minimis-Förderung

1. Sie haben mindestens eine De-minimis-Förderung zur Computerspieleförderung des Bundes erhalten. Welchen Aussagen stimmen Sie in Bezug auf diese Förderung zu? (Mehrfachantwort möglich)

   Hinweis: Sollte Ihr Unternehmen mehr als eine De-minimis-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes erhalten haben, berücksichtigen Sie in ihrer Antwort bitte alle erhaltenen Förderungen in Summe.

   Aufgrund der De-minimis-Förderung konnte unser Unternehmen...

   - Arbeitsplätze sichern
   - Neue Arbeitsplätze schaffen
   - Vorher befristete Arbeitsplätze in unbefristete Stellen umwandeln
   - Teilzeitarbeitsplätze in Vollzeitstellen umwandeln
   - Sonstige Arbeitsplatzwirkungen erzielen, und zwar: [Textfeld]
   - Nichts davon

2. Inwieweit stimmen Sie folgenden Hypothesen zu?

   Die De-minimies-Förderung hat dazu beigetragen, dass unser Unternehmen…

   [Jeweils als Skala „Stimme gar nicht zu“, „Stimme eher zu“, „Neutral“, „Stimme teilweise zu“, „Stimme voll zu“, Keine Aussage möglich“]

   - Zusätzliche Spiele entwickelte/vorhandene Spiele inhaltlich erweiterte (über die geförderten Vorhaben hinausgehend)
   - Zusätzlichen Umsatz erzielte (der über die durch die geförderten Vorhaben erzielten Umsätze hinausgeht)
   - Zusätzliche Arbeitsplätze schuf (die über die durch die geförderten Vorhaben geschaffenen Arbeitsplätze hinausgehen)

Computerspieleförderung des Bundes

1. Bitte nennen Sie die aktuelle Anzahl der Beschäftigten in Ihrem Unternehmen (in Vollzeitäquivalenten)

   - Anzahl: [Textfeld]
   - Keine Aussage möglich

2. Wie viele Arbeitsplätze haben Sie zusätzlich aufgrund der Förderung geschaffen (in Vollzeitäquivalenten)?

   - Anzahl: [Textfeld]
   - Keine Aussage möglich

3. Inwieweit stimmen Sie folgenden Hypothesen zu?

   Zum aktuellen Zeitpunkt: Die Computerspieleförderung des Bundes hat dazu beigetragen, dass unser Unternehmen…

   [Jeweils als Skala „Stimme gar nicht zu“, „Stimme eher zu“, „Neutral“, „Stimme teilweise zu“, „Stimme voll zu“, Keine Aussage möglich“]

   - Zusätzliche Spiele entwickelte/vorhandene Spiele inhaltlich erweiterte (über die geförderten Vorhaben hinausgehend)
   - Zusätzlichen Umsatz erzielte (der über die durch die geförderten Vorhaben erzielten Umsätze hinausgeht)
   - Zusätzliche Arbeitsplätze schuf (die über die durch die geförderten Vorhaben geschaffenen Arbeitsplätze hinausgehen)

   In fünf Jahren: Die Förderung wird dazu beitragen, dass unser Unternehmen…

   [Jeweils als Skala „Stimme gar nicht zu“, „Stimme eher zu“, „Neutral“, „Stimme teilweise zu“, „Stimme voll zu“, Keine Aussage möglich“]

   - zusätzliche Spiele entwickelt / vorhandene Spiele inhaltlich erweitert (über das geförderte Vorhaben hinausgehend)
   - zusätzlichen Umsatz erzielt (der über die durch das geförderte Vorhaben erzielten Umsätze hinausgeht)
   - zusätzliche Arbeitsplätze schafft (die über die durch das geförderte Vorhaben geschaffenen Arbeitsplätze hinausgehen)

Gender-Aspekte

1. Welchem Geschlecht gehört die projektleitende Person des geförderten Vorhabens an?
   - Männlich
   - Weiblich
   - Divers
2. Welche Herausforderungen bestehen aus Ihrer Sicht im Zusammenhang mit Gender-Aspekten bei der Entwicklung von Spielen in der Games-Branche? [Textfeld]

Modul 3 Vorhabenbezogene Informationen (je Förderung oder Spiel)

Vorhabenbezogene Informationen

1. Für welche Plattformen haben Sie das geförderte Vorhaben entwickelt? (Mehrfachantwort möglich)
   - Mobile (Android)
   - Mobile (iOS)
   - Playstation
   - Switch
   - Mac

- Xbox
- Windows PC
- XR (AR / VR / MR)
- Sonstige, und zwar

2. Welches Geschäftsmodell verwenden Sie für das geförderte Vorhaben? (Mehrfachantwort möglich)
   - In-Game-Kauf
   - Modularer Kauf (bspw. Module wie Maps oder Seasons)
   - Abo-Modelle (bspw. Game-Streaming-Abo, Game Pass)
   - Werbefinanzierung
   - Einmaliger Kauf
   - Sonstige, und zwar
3. Welche der folgenden Finanzierungsquellen haben Sie für Ihr gefördertes Vorhaben genutzt und wie hoch war deren jeweiliger Anteil an der Gesamtfinanzierung des Vorhabens (Summe=100)? (Eingabe in Ziffern)
   - Computerspieleförderung des Bundes: [Textfeld]
   - Games-Förderung der Länder: [Textfeld]
   - Eigeninvestment / Cashflow (inkl. Zahlungen des Mutterkonzerns): [Textfeld]
   - Zahlungen von Geschäftskunden (Dienstleistungen): [Textfeld]
   - Publisher-Zahlungen (Auftragswerke, Lizenzvorschüsse): [Textfeld]
   - Öffentliche Zuwendungen / Förderungen: [Textfeld]
   - Beteiligungsinvestments (Einzelperson, Venture-Capital-Fonds, Accelerators, etc.): [Textfeld]
   - Kredite von Finanzinstituten: [Textfeld]
   - Sonstige: [Textfeld]
4. Entstanden nicht förderfähige Kostenpositionen im Zusammenhang mit Ihrem geförderten Vorhaben?
   - Ja, und zwar: [Textfeld]
   - Nein
5. Wie hoch schätzen Sie die Kosten der nicht förderfähigen Kostenpositionen in Relation zu Gesamtkosten der förderfähigen Kostenpositionen?
   - Kleiner ein 25%
   - 25% bis 50%
   - 50% bis 75%
   - In etwa gleich
   - 125% bis 150 %

- Mehr als 150 %
- Keine Aussage möglich

6. Bitte nennen Sie die Anzahl der Vorbestellungen, Verkäufe und Wishlist-Einträge Ihres geförderten Spiels. Eine grobe Schätzung genügt. (Eingabe in Ziffern)
   - Vorbestellungen (Stück): [Textfeld]
   - Verkäufe/Downloads/Installationen u.ä. (Stück): [Textfeld]
   - Wishlist (Stück): [Textfeld]
7. Wie hoch schätzen Sie die durchschnittliche Anzahl der Spieler*innen des geförderten Spiels (monthly active user) 1 Monat, 6 Monate, 12 Monate und 24 Monate nach Release? (Eingabe in Ziffern)
   - 1 Monat: [Textfeld]
   - 6 Monate: [Textfeld]
   - 12 Monate: [Textfeld]
   - 24 Monate: [Textfeld]
8. Wie schätzen Sie die Verteilung der Spieler*innen auf die Geschlechter (Angabe in Prozent, Summe=100)? (Eingabe in Ziffern)
   - Männlich: [Textfeld]
   - Weiblich: [Textfeld]
   - Divers: [Textfeld]
   - Summe: [Textfeld]
9. Wie hoch schätzen Sie das Durchschnittsalter der Spieler*innen? (Eingabe in Ziffern)
   - Durchschnittsalter: [Textfeld]
   - Keine Aussage möglich
10. Welche Absatzmärkte sind für das geförderte Spiel relevant? Bitte schätzen Sie den Umsatzanteil der jeweiligen Märkte (Angabe in Prozent, Summe=100). (Eingabe in Ziffern)
    - Deutschland:
    - Europa (ohne DE):
    - Nordamerika:
    - Südamerika:
    - China:
    - Südost-Asien (ohne China):
    - Australien:
    - Sonstige, und zwar: [Textfeld]
11. Konnten mit dem Spiel neue Märkte erreicht werden, in denen Ihr Unternehmen vorher noch nicht aktiv war? (Mehrfachantwort möglich)
    - Ja, neue Spielergruppe

- Ja, neue Plattform
- Ja, neues Genre
- Ja, neue Region
- Sonstiges, und zwar: [Textfeld]
- Nein

12. Wie hoch ist der Umsatz, den Ihr Unternehmen durch die geförderte Spieleentwicklung bereits erzielt hat?

- Noch kein Umsatz
- Bis unter 50 TEUR
- 50 TEUR bis unter 100 TEUR
- 100 TEUR bis unter 500 TEUR
- 500 TEUR bis unter 1 Mio EUR
- 1 Mio EUR bis unter 5 Mio EUR
- 5 Mio EUR und mehr
- Keine Aussage möglich

13. Welchen Umsatz erwarten Sie für Ihr Unternehmen in den nächsten 5 Jahren in unmittelbarer Verbindung mit dem geförderten Projekt?

- Keinen Umsatz
- Bis unter 50 TEUR
- 50 TEUR bis unter 100 TEUR
- 100 TEUR bis unter 500T EUR
- 500 TEUR bis unter 1 Mio EUR
- 1 Mio EUR bis unter 5 Mio EUR
- 5 Mio EUR bis unter 10 Mio EUR
- 10 Mio EUR bis unter 20 Mio EUR
- 20 Mio EUR und mehr
- Keine Aussage möglich

14. Gab es im Rahmen der Spieleentwicklung Kooperationen mit anderen Unternehmen, Instituten, etc.? (Mehrfachantwort möglich)

- Ja, Kooperationen mit Entwicklern*
- Ja, Kooperationen mit Anbietern**
- Ja, Kooperationen mit Dienstleistern / Zulieferern***
- Ja, Kooperationen mit anderen Unternehmen, und zwar: [Textfeld]
- Nein

* **Entwickler** übernehmen einen oder mehrere Schritte der Games-Herstellung vollständig und in wirtschaftlicher Eigenverantwortung, im Eigenauftrag oder im Auftrag Dritter.

** **Anbieter:** In dieser Kategorie sind Unternehmen gebündelt, die a) die Games-Entwicklung beauftragen und/oder koordinieren, Marketingaktivitäten übernehmen und Vertriebskanäle aufbauen (= Publisher) und/oder b) Spiele für den Endkunden zur Verfügung stellen, also auf Games spezialisierte Online-Stores/-Retailer, Download-Plattformen, Cloud-Gaming-Anbieter, Social-Media-Portale u. Ä. (= Plattformen).

*** **Dienstleister / Zulieferer** übernehmen einzelne Aufgaben bei der Herstellung und Vermarktung von digitalen Spielen, ohne dabei selbst eigenverantwortlich ein Spiel zu entwickeln, zu veröffentlichen etc. Beispiele: Vermittlung und Lieferung fertiger Produkte an die Plattformen (Distribution), Bereitstellung einer eigenen Engine, Realisierung von Animation/Grafik, Audio/Sound u. Ä.

15. Sie haben angegeben, dass Kooperationen mit Unternehmen aus anderen Branchen stattfanden. Was war der Anlass der Kooperation? [Textfeld]

16. Wie ist die Kooperation entstanden? (Mehrfachantwort möglich)

    - o Unser Unternehmen ging auf andere Unternehmen zu
    - o Unternehmen aus anderen Branchen kamen auf unser Unternehmen zu

17. Wurden in Ihrem Vorhaben Innovationen – verstanden als neue Technologien oder Methoden – entwickelt, die in anderen Projekten oder auch anderen Branchen eingesetzt wurden? Mehrfachantwort möglich)

    - o Innovationen wurden für die eigene Entwicklung genutzt
    - o Innovationen wurden von anderen Unternehmen der Games-Branche genutzt
    - o Innovationen wurden von Unternehmen aus anderen Branchen genutzt
    - o Es wurde keine Innovation entwickelt

18. Wie hoch ist der Anteil der Forschung und Entwicklungskosten an den gesamten Vorhabenkosten?

    Hinweis: Unter **Forschung und Entwicklung (F&E)** fällt die Nutzung wissenschaftlicher, technischer, wirtschaftlicher oder sonstiger einschlägiger Kenntnisse und Fertigkeiten, um neue oder verbesserte Produkte (z.B. Games), Verfahren oder Dienstleistungen zu entwickeln. Umfasst sind auch die damit zusammenhängende Konzeption, Planung und Dokumentation, die Erstellung von (Games-)Prototypen sowie die Evaluation und Erprobung. Voraussetzung ist, dass die Produkte, Verfahren und Dienstleistungen in wesentlichen Punkten noch nicht endgültig feststehen und es sich nicht um Weiterentwicklung bereits existierender Produkte handelt.

    - 0%
    - Kleiner als 25%
    - 25% bis 50%
    - Ca. 50%
    - 50% bis 75%
    - Größer als 75%

- Keine Aussage möglich Modul 4 Organisation

Modul 4 Organisation

1. Kam es im Projektverlauf zu Veränderungen im Vergleich zur ursprünglichen Planung? Worauf bezogen sich die Veränderungen? (Mehrfachantwort möglich)
    - Es gab keine Änderung
    - Zeitplan
    - Geschäftsmodelle
    - Finanzierung
    - Plattform
    - Arbeitsplätze
    - Angestrebte Altersfreigabe nach USK
    - Zielgruppe
    - Sonstiges, und zwar: [Textfeld]
2. Was waren die Gründe für die angegebenen Änderungen? (Mehrfachantwort möglich)
    - Covid-19-Pandemie
    - Fehlende Verfügbarkeit von Fachkräften
    - Fehlende Umsetzbarkeit
    - Mangelnde wirtschaftliche Erfolgsaussichten
    - Weitere Gründe: [Textfeld]
3. Wie bewerten Sie im Rahmen der Antragstellung für die Förderung die folgenden Aspekte im Zusammenhang mit Informationsverfügbarkeit und Erreichbarkeit?

    [Jeweils als Skala „Sehr unzufrieden“, „Unzufrieden“, „Neutral“, „Zufrieden“, „Sehr zufrieden“, „Keine Aussage möglich“]

    - Verfügbarkeit von allgemeinen Informationen zur Fördermaßnahme
    - Online-Verfügbarkeit von spezifischen Informationen zur Antragstellung
    - Erreichbarkeit von Mitarbeiter*innen des BMDV bzw. des BMWK
    - Erreichbarkeit von Mitarbeiter*innen des Projektträgers
4. Haben Sie bereits Erfahrungen mit anderen Förderantragsverfahren?
    - Ja
    - Nein

5. Wie bewerten Sie – im Vergleich zu anderen Förderantragsverfahren – im Rahmen der Antragstellung für die Computerspieleförderung die folgenden Aspekte?

   [Jeweils als Skala „Sehr unzufrieden“, „Unzufrieden“, „Neutral“, „Zufrieden“, „Sehr zufrieden“, „Keine Aussage möglich“]

   - Aufwand für die Erstellung und Zusammenstellung der einzureichenden Unterlagen unter Berücksichtigung des beantragten Fördermittelvolumens
   - Kenntnisstand zur Zusammenstellung und Bearbeitung der einzureichenden Unterlagen
   - Verfügbarkeit von spezifischen Informationen / Ausfüllhilfen der im Förderzeitraum einzureichenden Dokumente
   - Erreichbarkeit von Mitarbeiter*innen des BMDV bzw. BMWK
   - Erreichbarkeit von Mitarbeiter*innen des Projektträgers

6. Wie bewerten Sie die folgenden Aspekte während des Förderzeitraums im Zusammenhang mit Informationsverfügbarkeit und Erreichbarkeit?

   [Jeweils als Skala „Sehr unzufrieden“, „Unzufrieden“, „Neutral“, „Zufrieden“, „Sehr zufrieden“, „Keine Aussage möglich“]

   - Verfügbarkeit von spezifischen Informationen / Ausfüllhilfen der im Förderzeitraum einzureichenden Dokumente
   - Erreichbarkeit von Mitarbeiter*innen des BMDV bzw. BMWK
   - Erreichbarkeit von Mitarbeiter*innen des Projektträgers

7. Welche Aspekte könnten aus Ihrer Sicht verbessert werden oder zu Effizienzerhöhungen auf Seiten der Fördernehmer*innen führen? [Textfeld]

Modul 5 Relevanz der Förderung

1. Welche Bedeutung hat die gesamte Computerspieleförderung des Bundes für die Realisierung Ihres Vorhabens bzw. Ihrer Vorhaben? Bitte vervollständigen Sie den nachfolgenden Satz. (Mehrfachantwort möglich)

   Ohne die Förderung des Bundes wäre das Vorhaben bzw. wären die Vorhaben…

   - ○ nicht durchgeführt worden.
   - ○ mit veränderten Inhalten durchgeführt worden.
   - ○ mit einem niedrigeren Budget durchgeführt worden.
   - ○ mit einer verlängerten Laufzeit durchgeführt worden.
   - ○ zu einem späteren Zeitpunkt begonnen worden.
   - ○ mit weniger Partner*innen durchgeführt worden.
   - ○ ohne Veränderung durchgeführt worden.
   - ○ mit weiteren Anpassungen durchgeführt worden, und zwar: [Textfeld]

2. Welche Bedeutung hat die Computerspieleförderung des Bundes auf das Wachstum und den nachhaltigen Erfolg (in den kommenden 5 Jahren) Ihres Unternehmens am Markt?

   [Jeweils als Skala „Kein Beitrag“, „Geringer Beitrag“, „Großer Beitrag“, „Keine Aussage möglich“]

   - Aufbau von Kompetenzen
   - Erweiterung des Netzwerks / neue Kooperationen
   - Entwicklung von Geschäftskontakten
   - Erfolg der Prototypentwicklung / Produktion
   - Erfolgreiche Platzierung am Markt
   - (Inter)nationale Wettbewerbsfähigkeit
   - Generierung neuer Ideen
   - Unternehmenswachstum
   - Arbeitsplatzsicherung oder Arbeitsplatzaufbau

3. Bezogen auf eine mögliche zukünftige Ausgestaltung der Computerspieleförderung des Bundes: Welches Förderinstrument ist für Ihr Unternehmen zukünftig interessant? (Mehrfachantwort möglich)

   - Steuervergünstigung
   - Nicht rückzahlbare Förderung
   - Förderung, die in Abhängigkeit des Spielerfolgs rückzahlbar ist
   - Sonstiges, und zwar: [Textfeld]
   - Keine Antwort möglich

4. Bezogen auf eine mögliche zukünftige Ausgestaltung der Computerspieleförderung des Bundes: Für welche *Entwicklungsstadien* ist eine Förderung für Ihr Unternehmen besonders relevant? Bitte ordnen Sie die Antwortmöglichkeiten beginnend mit dem für Sie wichtigsten Entwicklungsstadium.

   - [Textfeld] Prototyp
   - [Textfeld] Produktion (Basisspiel)
   - [Textfeld] Produktion (Spielerweiterung)
   - [Textfeld] Sonstiges, und zwar

5. Gibt es noch etwas, das Sie uns mitteilen möchten?

   - Vorschläge für eine Anpassung der Computerspieleförderung des Bundes: [Textfeld]
   - Anmerkungen zur wirtschaftlichen Situation des Unternehmens und / oder Herausforderungen Ihrer Branche: [Textfeld]
   - Weitere Anmerkungen: [Textfeld]

Modul 6 Unternehmensdaten

1. Bitte geben Sie an, in welchen Bereichen der Games-Branche Ihr Unternehmen tätig ist und wie hoch deren jeweiliger Anteil (%) an all Ihren Leistungen ist, auf Basis der Arbeitszeit Ihrer Mitarbeiter*innen (Summe=100). (Eingabe in Ziffern)

   - Entwickler* [Textfeld]
   - Anbieter** (Publishing inkl. Self-Publishing, Plattformen) [Textfeld]
   - Dienstleistungen/Zulieferer*** [Textfeld]
   - Sonstiges: [Textfeld]
   - Summe [Textfeld]

   * **Entwickler** übernehmen einen oder mehrere Schritte der Games-Herstellung vollständig und in wirtschaftlicher Eigenverantwortung, im Eigenauftrag oder im Auftrag Dritter.

   ** **Anbieter**: In dieser Kategorie sind Unternehmen gebündelt, die a) die Games-Entwicklung beauftragen und/oder koordinieren, Marketingaktivitäten übernehmen und Vertriebskanäle aufbauen (= Publisher) und/oder b) Spiele für den Endkunden zur Verfügung stellen, also auf Games spezialisierte Online-Stores/-Retailer, Download-Plattformen, Cloud-Gaming-Anbieter, Social-Media-Portale u. Ä. (= Plattformen).

   *** **Dienstleister / Zulieferer** übernehmen einzelne Aufgaben bei der Herstellung und Vermarktung von digitalen Spielen, ohne dabei selbst eigenverantwortlich ein Spiel zu entwickeln, zu veröffentlichen etc. Beispiele: Vermittlung und Lieferung fertiger Produkte an die Plattformen (Distribution), Bereitstellung einer eigenen Engine, Realisierung von Animation/Grafik, Audio/Sound u. Ä.

2. Welcher Größenklasse gehört Ihr Unternehmen aktuell an?

   - Kleinstunternehmen (< 10 Beschäftigte sowie ≤ 2 Mio. EUR Jahresumsatz)
   - Kleines Unternehmen (< 50 Beschäftigte sowie ≤ 10 Mio. EUR Jahresumsatz)
   - Mittleres Unternehmen (< 250 Beschäftigte sowie ≤ 50 Mio. EUR Jahresumsatz)
   - Großunternehmen (≥ 250 Beschäftigte oder > 50 Mio. EUR Jahresumsatz)

3. In welchem Jahr wurde Ihr Unternehmen gegründet? (Eingabe in Ziffern) [Textfeld]

4. Ist Ihr Unternehmen selbst Teil eines Konzerns oder einer Holding? Wenn ja, wo hat Ihr Mutterunternehmen seinen Sitz?

   - Ja, wir haben ein Mutterunternehmen mit Sitz in Deutschland
   - Ja, wir haben ein Mutterunternehmen mit Sitz im Ausland
   - Nein, wir haben kein Mutterunternehmen

5. Handelt es sich bei Ihrem Unternehmen um eine Ausgründung aus einem bestehenden Unternehmen?

   - Ja
   - Nein, es handelt sich um eine Neugründung
   - Nein, es handelt sich um ein bestehendes Unternehmen

Modul 7 Klimaschutz und Nachhaltigkeit

1. Engagiert sich Ihr Unternehmen für Umwelt-, Klimaschutz oder Nachhaltigkeit, bspw. durch Projekte, um nachhaltiger zu wirtschaften oder dafür zu sensibilisieren?

   - Ja
   - Nein

2. Gibt es in Ihrem Unternehmen Mitarbeiter*innen, die speziell für die Themen Klimaschutz und Nachhaltigkeit zuständig sind, bspw. ein internes „Green-Team“?

   - Ja
   - Nein

3. Gibt es für Ihr Unternehmen eine Pflicht zur Erstellung von Nachhaltigkeitsberichten?

   - Ja
   - Nein

4. Welche Maßnahmen trifft Ihr Unternehmen, um nachhaltiger zu wirtschaften oder dafür zu sensibilisieren? (Mehrfachantwort möglich)

   - Nutzung von Ökostrom
   - Installation von Solarmodulen
   - Thematisierung von Umwelt- und Klimaschutz in den Spielen
   - Unterstützung von Klimaschutzprojekten
   - Weiteres [Textfeld]

5. Haben Sie Vorschläge, wie die Computerspieleförderung des Bundes Klimaschutz und Nachhaltigkeit in der Games-Branche unterstützen kann?

   - Unterstützung bei der Umstellung auf klimaneutrales Wirtschaften
   - Begünstigung klimafreundlicher Arbeitsprozesse bei der Förderung
   - Weiteres [Textfeld]