Abgeordnetenhaus BERLIN

Drucksache 17 / 18 530
Schriftliche Anfrage

17. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten Stefan Gelbhaar (GRÜNE)

vom 09. Mai 2016 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 10. Mai 2016) und **Antwort**

Spielen, was der Staat erlaubt. Was fördert das Medienboard?

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

1. Nach welchen Kriterien entscheidet das Medienboard über die Förderung von Spielen?

Zu 1.: Das Medienboard Berlin-Brandenburg hat hierzu mitgeteilt:

„Die Entscheidungen des Medienboard richten sich auch bei der Förderung von digitalen Spielen grundsätzlich nach den übergeordneten Zielen gemäß seiner Richtlinie. Um diese Ziele zu erreichen, werden bei der Förderung von Spielen folgende vier Kriterien überprüft und bewertet.

Inhaltliche Qualität des Vorhabens: Reife des Konzepts, Kohärenz in Absicht und Umsetzung der Spielidee, Ermöglichung einer Vielfalt von Themen, Genres und Spielemechaniken bzgl. (popular-) kultureller und gesellschaftlicher Relevanz sowie einer angemessenen Balance aus Spielspaß und Lerneffekten.

Innovationsgrad und Originalität: Sind Spielidee, Ästhetik, Technologie und Auswertungsstrategien zeitgemäß, besitzen sie Alleinstellungsmerkmale bzw. zeigen sie neue Wege auf?

Wirtschaftlichkeit: Investitionshöhe in der Region Berlin-Brandenburg (Regionaleffekt); Neugründung, Ansiedelung oder Geschäfts-Erweiterung; marktfähiger Inhalt; breites oder spitzes Publikumsspektrum; Auswertungsmodelle und Recoupment-Chancen; Perspektiven für eine nachhaltige Finanzierung des Unternehmens.

Antragsteller: Kann das geplante Vorhaben adäquat umgesetzt werden? Aufstellung der Firma/des Teams, Qualifikation und Professionalität (Track Record, Geschäfts-Know-How, Ausbildung); mittel- und langfristige Perspektiven für das Unternehmen; vorhandene Partner/Netzwerk/Auftragsarbeiten; Unterstützung sowohl für etablierte Firmen als auch junge Unternehmen (Nachwuchs).“

2. Welche Voraussetzungen müssen die potenziellen Fördernehmer*innen und die geplanten Projekte erfüllen?

Zu 2. Das Medienboard Berlin-Brandenburg hat hierzu mitgeteilt:

„Antragsberechtigt sind (Co-) Produzenten bzw. Entwickler mit Sitz in Deutschland - vorrangig aus den Ländern Berlin/Brandenburg.

Mit der Umsetzung des Projekts darf zum Zeitpunkt der Antragstellung noch nicht begonnen worden sein. Gefördert werden in der Regel bis zu 50% der Gesamtprojektkosten. Die Medienboard-Förderung ist mit anderen Finanzierungsbausteinen kombinierbar. Die Förderung erfolgt in Form eines erfolgsbedingt rückzahlbaren zinslosen Darlehens. Es müssen mindestens die vom Medienboard gewährten Fördermittel in Berlin-Brandenburg verwendet werden. Anträge können zu den drei Einreichfristen im Jahr eingereicht werden. Vor Antragstellung ist ein Beratungsgespräch mit einer Förderreferentin zu führen.

Weitere Informationen liefern der Flyer bzw. die MBB-Homepage. Details der Förderung regelt das Merkblatt ergänzend zur Richtlinie.“

3. Welche Teile der Entwicklung bzw. Produktion von Spielen fördert das Medienboard? Nach welchen Kriterien wird entschieden, ob Entwicklung oder Produktion der Spiele gefördert wird?

Zu 3. Das Medienboard Berlin-Brandenburg hat hierzu mitgeteilt:

„Medienboard fördert die Entwicklung („Prototypen“) und Herstellung („Development“) von Games-Projekten innerhalb der Förderkategorie *Innovative Audiovisuelle Inhalte* gleichermaßen (Im Unterschied z.B. zur Filmförderung, wo die Projektphasen der Filmproduktion innerhalb unterschiedlicher Kategorien gefördert werden.). Im Beratungsgespräch wird mit dem Antragsteller geklärt, welche Phase gefördert bzw. welches Projektergebnis am Ende der zu fördernden Maßnahme erreicht werden soll. Ob das Spiel z.B. als Prototyp einem Publisher vorgestellt werden soll (also noch nicht voll funktions- bzw. verkaufsfähig ist) oder am Ende der Maßnahme als fertiges Produkt vom Entwickler selbst in einem App-Store veröffentlicht werden soll. Wobei die Übergänge der klassi-

Die Drucksachen des Abgeordnetenhauses sind bei der Kulturbuch-Verlag GmbH zu beziehen.
Hausanschrift: Sprosserweg 3, 12351 Berlin-Buckow · Postanschrift: Postfach 47 04 49, 12313 Berlin, Telefon: 6 61 84 84; Telefax: 6 61 78 28.

schen Projektphasen bei nativ digitalen Projekten wie Games mittlerweile fließend sind. So können Spiele bspw. auf der digitalen Plattform *Steam* im sog. „Early Access"-Status bereits verkauft werden, obwohl sie im klassischen Sinne noch nicht „fertig" entwickelt sind. An ihnen wird auch nach Verkaufsstart zusammen mit der Fan-Community über mehrere Monate hinweg weiterentwickelt.

Da die Förderung von beiden Phasen innerhalb der Kategorie möglich ist, gibt es keine (Muss- oder Ausschluss-) Kriterien, welche Phase gefördert wird. Es muss für das Vorhaben einen notwendigen Sinn ergeben. Diese Flexibilität bei der Förderung von innovativen digitalen Projekten ist zeitgemäß und hat sich in der Praxis als sinnvoll erwiesen."

4. Wie viele Projekte wurden in 2013, 2014, 2015 jeweils mit je welcher Summe gefördert?

Zu 4. Das Medienboard Berlin-Brandenburg hat hierzu mitgeteilt:
„In 2013 wurden insgesamt 11 Games in einer Gesamthöhe von 462 T€ gefördert, in 2014 9 Games mit insgesamt 450 T€ und in 2015 12 Games mit insgesamt 638 T€."

5. Nach welchen Kriterien wird der Erfolg einer Förderung bewertet? In welchem Umfang erfolgt eine Evaluation der Fördermaßnahmen?

Zu 5. Das Medienboard Berlin-Brandenburg hat hierzu mitgeteilt:
„Der Erfolg einer Förderung wird nach unterschiedlichen Kriterien beurteilt. Da eine Balance aus Kultur- und Wirtschaftsförderung gefunden werden soll, gibt es hierfür unterschiedliche Herangehensweisen:

Bezüglich kultureller Maßstäbe gilt es, Diversität und Vielfalt innerhalb der hiesigen Games-Landschaft in Hinblick auf die Förderung von unabhängigen Entwicklern, Inhalten, die auf innovativen Technologien basieren, und gesellschaftsrelevanten Themen zu gewährleisten.
Außerdem werden Teilnahmen bei Festivals (A Maze) und Messen (Gamescom), Nominierungen und Auszeichnungen mit Preisen (Deutscher Computerspielpreis, Deutscher Entwicklerpreis, Pädi) registriert, sowie die Erwähnung in der regionalen und nationalen Presse als Erfolg gewertet.

Als Gradmesser für den wirtschaftlichen Erfolg gelten in der Regel quantitativ messbare Indikatoren: wie z.B. ein hoher Regionaleffekt (Verhältnis von Ausgaben/Investitionen in der Region zur Fördersumme), Verkaufs- und Downloadzahlen des Spiels, Rückzahlungen von Fördermitteln (die als Erfolgsdarlehen für neue Projekte abgerufen werden können), aber auch die Ansiedelung von Firmen in Berlin aufgrund der MBB-Games-Förderung (s. Anlage 2 – Auszug aus den Medienboard News 02/2016: „Neu am Standort"- Interviews mit Studio Fizbin aus Ludwigsburg und btf GmbH aus Köln).

Grundsätzlich wurde das Förderprogramm in 2010 evaluiert, als es von der Pilotphase (2006-2010) in eine reguläre Förderkategorie überführt wurde. Es gewährleistet, dass hiesige Produzenten und Entwickler eigene originäre Inhalte unabhängig von Auftraggebern und mit reduziertem Eigenkapitalrisiko für innovative und zukunftsweisende Technologien produzieren können und die volle Kontrolle über die Auswertungserlöse behalten. So wird die Zukunftsfähigkeit des Standortes gefördert.

Jedes geförderte Projekt wird kontinuierlich im Herstellungsprozess bis zur Fertigstellung vom Medienboard begleitet und darüber hinaus noch fünf Jahre nach Fertigstellung von der ILB auf Erlöse kontrolliert."

6. Gibt es eine Abstimmung mit anderen Fördermittelgeber*innen für Games in Berlin? Wenn ja, wie sieht diese aus?

Zu 6. Das Medienboard Berlin-Brandenburg hat hierzu mitgeteilt:
„Es gibt keine weiteren Fördermittelgeber für Games (Erstellung von Inhalten) in Berlin.

Bei der IBB gibt es jedoch weiterführende Förderprogramme, wie z.B. ProFit, innerhalb dessen innovative Technologien gefördert werden können. *(Also z.B. Software wie Game-Engines, aber nur in sehr begrenzten Maße auch deren Anwendungsinhalte wie Games. Technologien sollen hier in erster Linie skalierbare Geschäftsmodelle sein.)* Dieses Programm kommt nur für einen kleinen Kreis von Antragstellern in Frage, die neben Inhalten auch eigene Game-Engines entwickeln. Auf diese Möglichkeit wird ggfs. im Antragsgespräch hingewiesen.

Außerdem findet jährlich der sog. „Fördertag Berlin-Brandenburg" statt – in 2016 am 9. Juni – bei dem sich alle Förderinstitutionen gemeinsam vorstellen.

Auf Bundesebene herrscht regelmäßiger und persönlicher Kontakt zu den anderen Games-Länderförderern (Bayern, Ba-Wü, NRW, Niedersachsen/Bremen, Mitteldeutschland). Vereinzelt gibt es auch Kontakt zu weiteren Finanziers im In- und Ausland (ARTE, Frankreich, Belgien, UK)."

Berlin, den 19. Mai 2016

Der Regierende Bürgermeister

In Vertretung

B j ö r n B ö h n i n g
Chef der Senatskanzlei

(Eingang beim Abgeordnetenhaus am 23. Mai 2016)