

18. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten **Bernd Schlömer (FDP)**

vom 16. Januar 2020 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 17. Januar 2020)

zum Thema:

Games-Förderung in Berlin

und **Antwort** vom 03. Februar 2020 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 06. Feb. 2020)

Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Energie und Betriebe

Herrn Abgeordneten Bernd Schlömer (FDP)
über
den Präsidenten des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

A n t w o r t
auf die Schriftliche Anfrage Nr. 18/22175
vom 16. Januar 2020
über Games-Förderung in Berlin

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

Vorbemerkung der Verwaltung:

Die Schriftliche Anfrage betrifft Sachverhalte, die der Senat nur zum Teil in eigener Zuständigkeit und Kenntnis beantworten kann. Das Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH (MBB), die Investitionsbank Berlin (IBB) und die Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH (BPWT) wurden um Stellungnahmen gebeten.

1. Welche Maßnahmen hat der Senat bislang in der laufenden Legislatur für die Förderung und Stärkung der Games-Branche ergriffen? Wie hoch sind jeweiligen bereitgestellten Fördersummen (nach Jahren), und die Mittelabflüsse? Wie viele Unternehmen haben von den Aktivitäten profitiert? Wie haben sich Beschäftigten-Zahlen sowie die Umsätze der Branche seit 2017 entwickelt? Wie viele Unternehmens-(Neu-)Gründungen sind seit 2017 in der Games-Branche zu verzeichnen?

Zu 1.: Die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe (SenWiEnBe) fördert die Games-Branche u. a. durch die wesentlichen Förderprogramme Gemeinschaftsaufgabe „Verbesserung der regionalen Wirtschaftsstruktur“ (GRW), das Innovationsförderprogramm ProFit, das Programm für Internationalisierung (Pfl).

GRW Förderung in den Branchen 58210 und 62019¹

Jahr Erstzusage	Anzahl Förderprojekte	Bewilligung Netto	Auszahlungen Netto
2017	12	4.812.960 €	2.890.870 €
2018	21	16.496.440 €	2.753.170 €
2019	38	33.060.830 €	27.550 €
Gesamt	71	54.370.230 €	5.671.590 €

Differenz zw. Bewilligung und Auszahlung: Abruf der Mittel bis zu 36 Monate nach Bescheid möglich, der Zeitraum wird bei GRW i.d.R. ausgereizt, zudem kosten Projekte oftmals weniger als beantragt

¹ Da die Games-Branche, abgesehen von den Publishern, nicht durch eine eigene Wirtschaftskennzahl identifizierbar ist, greift die IBB bei der Auswertung auf den Sammelwirtschaftszeug „Sonstige Software-Entwicklung“ zurück, der mehr umfasst als die Spiele-Entwickler.

Pro FIT - Darlehen in den Branchen 58210 und 62019

Jahr Erstzusage	Anzahl Förderungen	Bewilligung Netto	Auszahlungen Netto
2017	12	5.175.000 €	4.680.000 €
2018	22	12.477.052 €	9.162.052 €
2019	20	13.180.000 €	4.550.000 €
Gesamt	54	30.832.052 €	18.392.052 €

Differenz zw. Bewilligung und Auszahlung: I.d.R. werden bei Vorhaben weniger Mittel abgerufen als bewilligt wurden.

Pro FIT - Zuschüsse in den Branchen 58210 und 62019

Jahr Erstzusage	Anzahl Förderungen	Bewilligung Netto	Auszahlungen Netto
2017	11	2.272.657 €	2.091.725 €
2018	20	3.540.999 €	2.603.491 €
2019	22	5.138.483 €	1.763.161 €
Gesamt	53	10.952.138 €	6.458.377 €

Differenz zw. Bewilligung und Auszahlung: I.d.R. werden bei Vorhaben weniger Mittel abgerufen als bewilligt wurden.

Die Internationalisierung der Games-Branche fördert SenWiEnBe durch einen jährlichen gamescom Messegemeinschaftsstand mit ca. 60.000 € sowie regelmäßig auch mit Einzelunternehmenspräsentationen mit bis zu 12.000 €. Darüber hinaus wird seit mehr als vier Jahren ein internationales Games-Netzwerk gefördert (2017 – 2019: 464.000 €).

Darüber hinaus begleitete BPWT folgende (inter-)nationale Ansiedlungen und Neugründungen erfolgreich.

Jahr	Anzahl Gründungen	Anzahl Ansiedlungen	avisierte Mitarbeiterzahl
2017	2	1	250
2018	0	9	615
2019	1	2	100
Gesamt	3	12	965

BPWT setzt Standortmarketingmaßnahmen für die Games-Branche um. Seit 2017 betreibt BPWT das englischsprachige Berliner online Portal gamescapital.berlin.

Das Medienboard Berlin-Brandenburg (MBB) fördert im Auftrag der Länder Berlin und Brandenburg im Rahmen des Förderprogramms Innovative Audiovisuelle Inhalte (IAI) projektbezogen u.a. die Entwicklung und Produktion von Games.

IAI Zuschüsse an Berliner und Brandenburger Unternehmen

Jahr	Projekte	Bewilligung
2017	33	1.482.500 €
2018	27	1.941.000 €
2019	28	2.051.000 €
Gesamt	88	5.474.500 €

Ferner fördert das MBB Standortprojekte für die Games-Branche. Darunter das Netzwerk games.net berlinbrandenburg und zahlreiche Veranstaltungen im Rahmen der gamesweekberlin (Quo Vadis, A Maze. / Berlin, Womenize!, German Esports Summit, Gamefest etc.) mit jährlich bis zu 400.000 €

Laut der SenWiEnBe / Projekt Zukunft Studie aus 2018 „Die Computer- und Video-spielindustrie in Berlin“ bestand die Branche 2017 im Kernmarkt aus 138 Unternehmen: 100 Games-Entwickler, Publisher und / oder Plattformbetreiber und 38 Zulieferer / Dienstleister. Der Umsatz der Games-Branche in Berlin lag 2015 bei 255 Mio. €. Ca. 2.100 Beschäftigte arbeiteten in 2015 im Games-Sektor, davon ca. 1.900 im Development und Publishing.

2. Welche Pläne verfolgt der Senat, um die Games-Förderung in Berlin aktiver, zugänglicher und umfassender gestalten?

Zu 2.: Bisherige Förderprogramme sollen fortgeführt und bei Bedarf der Branche um eine GRW-Netzwerkförderung ergänzt werden.

Ab 2020 werden die Standortmarketingmittel bei BPWT zu Gunsten der Games-Branche durch SenWiEnBe auf rund 100.000 € vervierfacht, um Service-Charakter und Funktionalität der Website zu optimieren, weitere Informationsangebote zu konzipieren und gamescapital.berlin als Berliner Games-Dachmarke zu etablieren.

Die vorläufigen Ergebnisse der Evaluierung der Berliner Innovationsförderprogramme zeigen einen Bedarf z.B. in Bezug auf die Förderung von nicht-technischen Innovationen. Eine solche Förderung könnte auch konkrete Förderbedarfe der Games-Branche abdecken. Die Umsetzbarkeit einer entsprechenden Förderung wird nach Abschluss der Evaluierung in 2020 geprüft werden.

Das Medienboard Berlin-Brandenburg arbeitet zurzeit an einer EU-notifizierten Games-Förderrichtlinie, die bis 2021 in Kraft treten soll.

Das Land Berlin ist seit 2017 Mitglied in dem EU-Interreg-Projekt Baltic-Game-Industry, dessen Ziel unter anderem die Verbesserung der Rahmenbedingungen der Berliner Games-Branche ist und die Vertretung der Belange der Games-Industrie auf EU-Ebene. Eine Verlängerung des Projektes wird angestrebt.

3. Gibt es Überlegungen seitens des Senats, eigene Maßnahmen zu ergreifen, die zumindest nicht unmittelbar mit der Bundesförderung verknüpft sind?

Zu 3.: Siehe Antwort zu Frage 2.

4. Wie denkt der Senat über die Etablierung eines branchennahen dualen Studiums in Berlin für Ausbildung von einschlägigen Software-Entwicklern?

Zu 4.: Der Senat steht der Etablierung solcher Studiengänge prinzipiell positiv gegenüber.

5. Gibt es seitens des Senats konkrete Pläne, eine langfristige Unterstützungszusage für die Games-Branche auszusprechen, um den in Berlin vorhandenen Unternehmen mehr Planungssicherheit zu bieten?

Zu 5.: Siehe Antwort zu Frage 2.

6. Wie viele Berliner Games-Unternehmen haben im Rahmen der Bundes-Computerspieleförderung von sogenannten 'De-minimis Beihilfe' profitiert (nicht rückzahlbare Zuschuss bis 200.000 Euro)? Hält der Senat diese Art der Unterstützung für zielgerecht, um die in Berlin stark repräsentierten Indie-Szene besser anzusprechen?

Zu 6.: Laut dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) wurden zwei Berliner Unternehmen mit 349.430,- € gefördert. Die Ausrichtung des Förderprogrammes obliegt dem BMVI.

7. Gibt es weitere aktuelle Entwicklungen in diesem Handlungsfeld (u.a. neue Förderrichtlinien zur Produktionsförderung o.ä.), die an die Entwickler-Szene in Berlin anzupassen wären? Welche aktuellen (Planungs-)Details zu möglichen, neuen Förderbedingungen liegen vor?

Zu 7.: Siehe Antwort zu Frage 2.

Berlin, den 03. Februar 2020

In Vertretung

Barbro D r e h e r

.....
Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Energie und Betriebe