

18. Wahlperiode

## Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten **Bernd Schlömer (FDP)**

vom 23. Oktober 2020 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 26. Oktober 2020)

zum Thema:

**Förderung der Berliner Gaming und Developer-Szene**

und **Antwort** vom 11. November 2020 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 12. Nov. 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. 18/25342  
vom 23. Oktober 2020  
über Förderung der Berliner Gaming und Developer-Szene

---

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

1. Inwiefern sind bislang positive Auswirkungen des Games-Förderung auf die Spieleentwicklung in Berlin spürbar?
  - a) Wie hat sich die Anzahl an Unternehmen (die Spiele entwickelt und vertreibt) und deren Beschäftigten in Berlin seit dem Jahr 2018 bis heute entwickelt (bitte in Jahresscheiben)?

Zu 1.:

Dem Senat liegen keine vollständigen Zeitreihenanalysen vor. Auf Grundlage der bekannten Kennwerte der Berliner Games-Branche werden die Auswirkungen durch die Games-Förderung der New Media Fachabteilung der Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH (Medienboard) im Rahmen des Interaktive Audiovisuelle Inhalte (IAI) Förderprogramms positiv bewertet.

Darüber hinaus untermauern steigende Games-Unternehmenszahlen den positiven Trend im Berliner Ökosystem, der auch durch die Game-Förderung bedingt ist. Aktuell sind laut gamesmap.de des game Verbandes der deutschen Games-Branche 180 Unternehmen in der Berliner Games-Branche als Entwickler und / oder Publisher, oder als Dienstleister tätig.

In 2017 ergab die vom Abgeordnetenhaus Berlin in Auftrag gegebene und vom Projekt Zukunft veröffentlichte Studie „Die Computer- und Videospieleindustrie in Berlin“ einen Kernmarkt bestehend aus 138 Unternehmen mit ca. 2.100 Beschäftigten. Davon waren etwa 100 Unternehmen Games-Entwickler (Developer), -Vertriebe (Publisher), -Distributoren und -Plattformbetreiber. Die restlichen rund 40 Unternehmen waren eindeutig der Games-Branche zu zuordnende Zulieferer und Dienstleister.

2. Wann spätestens erwartet der Senat spürbare und nachhaltige positive Effekte auf die Games-Förderung?
  - a) Wie wird der Senat solche Effekte messen können?
  - b) Mit welchen Parametern ermittelt der Senat eine potentielle Wirksamkeit der Berliner Games-Förderung?

Zu 2. a) – b):

Die Games-Branche in Berlin ist durch die Games-Förderung gut aufgestellt und wächst stetig (siehe Antwort zu 1.). Positive Effekte sind durch die Games-Förderung bereits jetzt auszumachen, wie die folgenden Kennwerte exemplarisch aufzeigen.

Wie die Antragszahlen und –summen beim Medienboard von Games-Projekten im Rahmen des Förderprogramms Interaktive Audiovisuelle Inhalte (IAI) aufzeigen, sind in den letzten Jahren Steigerungen zu verzeichnen. Dies lässt auf eine wachsende und wettbewerbsfähigere Games-Entwicklerszene schließen.

Tab 1: Übersicht beantragter und geförderter Projekte inklusive Förderung 2017 - 2020

Jahr	Anträge gesamt	Beantragte Gesamtsumme in Euro (Durchschnitt) <sup>1</sup>	Absagen	Zusagen	Geförderte Gesamtsumme in Euro (Durchschnitt)
2018	29	2.416.141 (83.315)	14	15	942.000 (62.800)
2019	30	2.430.937 (81.031)	15	15	993.000 (66.200)
2020 <sup>2</sup>	35	2.091.456 (59.756)	8 <sup>1</sup>	14 <sup>1</sup>	1.323.000 (94.500) <sup>1</sup>

Neben den Unternehmens-, und Förderantragszahlen, den ausgereichten Förder-summen und den Darlehensrückzahlungen bestätigen die steigenden Darlehens-rückzahlungen die steigende Qualität und Wettbewerbsfähigkeit der Berliner Games-Entwickler.

Tab. 2: Darlehensrückzahlungen 2016 - 2020

Jahr	Fördersumme (€)
2016	50.000
2017	62.000
2018	125.000
2019	260.000
2020	205.000 (vorläufig)

Die steigenden Auszeichnungen und Nominierungen von medienboard-geförderten Games und Studios beim Deutschen Computerspielepreis (DCP) und dem Deutschen Entwicklerpreis (DEP) zeigen zudem die steigende Qualität der Berliner Games-Branche auf und bestätigen damit insgesamt die positive Bewertung der Wirksamkeit der Berliner Games-Förderung.

Tab. 3: Nominierungen und Preise medienboard-geförderter Games und Studios 2017 - 2020

Jahr	Deutscher Computerspielepreis		Deutscher Entwicklerpreis	
	Nominierungen	Preise	Nominierungen	Preise
2018	6	Bestes Kinderspiel	2	Bestes Studio
2019	6	Bestes Deutsches Spiel, Beste Inszenierung	15	Bestes Indie Game
2020	10	Bestes Serious Game, Beste Spielwelt und Ästhetik, Beste Innovation und Technologie	N.N.	N.N.

<sup>1</sup> Es sei darauf hingewiesen, dass die Projekte bei der Endabrechnung oftmals teurer waren, als bei Einreichung kalkuliert wurde.

<sup>2</sup> 2020 wird noch eine Fördersitzung im Dezember stattfinden, für die 11 Projekte eingereicht wurden. Hier stehen die Förderentscheidungen noch aus und sind die angegebenen Werte nicht final.

3. Wie bewertet der Senat bislang die Effizienz der Games-Förderung?

Zu 3.:

Die Games-Förderung wird als effizient bewertet, wie die steigenden Darlehensrückzahlungen der Games-Fördernehmer an die Medienboard in Verbindung mit den steigenden Nominierungen und Auszeichnungen von medienboard-geförderten Spielen zeigen (siehe Antwort zu 2.), insbesondere in Anbetracht des über die letzten Jahre nur geringfügig aufgestockten Games-Förderbudgets.

4. Wo sieht der Senat im Bereich der Games-Förderung möglichen Bedarf für eine Nachjustierung, insbesondere in personeller, struktureller und finanzieller Hinsicht?

Zu 4.:

Die Berliner Förderstruktur mit der Investitionsbank Berlin für die Wirtschaftsförderung, Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie für Ansiedlungen und Standortmarketingkampagne gamescapital.berlin sowie der Medienboard für die Projektförderung ist personell und strukturell gut aufgestellt.

Der Senat sieht in der Games-Branche ein großes Wachstumspotential, gleichzeitig Zukunftspotential für die Digital-, Kreativ- und Medienmetropole Berlin. Perspektivisch könnte daher ein zweckgebundener und nach Möglichkeit aufgestockter Haushaltstitel für die Games-Förderung zur Verfügung gestellt werden.

5. Welche Auswirkungen hat bislang die COVID-19-Pandemie auf die Berliner Games-Landschaft sowie auf die Antragstellungen in Berlin gehabt, und welche Auswirkungen werden seitens des Senats noch in Zukunft erwartet?

Zu 5.:

Die Games-Branche ist sehr unterschiedlich von den wirtschaftlichen Auswirkungen der Maßnahmen zur Eindämmung der COVID-19-Pandemie betroffen. Einerseits konnte die Games-Branche aufgrund der vollständig digitalisierten Produktions- und Wertschöpfungskette problemlos auf Homeoffice umstellen, da dies bereits vor dem „Lockdown“ zum Standardarbeitsmodell gehörte. Andererseits stieg aufgrund der Kontaktbeschränkungen zu Beginn der COVID-19-Pandemie die Games-Nutzung in der Bevölkerung, was sich in den Absatzzahlen des ersten Halbjahres 2020 für Games und Spiele-Hardware in ganz Deutschland mit einem Plus von 27 Prozent (insg. 3,7 Milliarden Euro) widerspiegelt. Einschränkend sei in diesem Zusammenhang darauf verwiesen, dass die Erlöse des beschriebenen „Lockdown-Gaming-Booms“ zum Großteil nicht mit Spielen von den in Berlin traditionell stark vertretenen kleineren und unabhängigen Games-Entwicklerszene (sog. Indies) umgesetzt wurden, sondern von den mittleren und großen internationalen Spielefirmen und Publishern. Hinzu kommt, dass unabhängig von der Covid-19-Pandemie in 2019 der Anteil deutscher Games an dem in Deutschland erzielten Gaming-Umsatz von 3,415 Milliarden Euro nur bei 4,9 % (168 Millionen Euro) lag.

Das Fehlen von Messen und Kongressen mit entsprechenden Möglichkeiten Games-Neuheiten den Publishern zu präsentieren um Vermarktungsverträge zu akquirieren, stellt insbesondere die Indies vor Herausforderungen ihre Neuentwicklungen auf den Markt zu bringen und zu monetarisieren.

Weitere Erkenntnisse zur Auswirkung der COVID-19-Pandemie versprechen wir uns von der Branchenbefragung medien.barometer, die im Frühjahr kommenden Jahres veröffentlicht werden soll.

6. Wird es (weitere) Fördermaßnahmen geben, die über die bereits vor der COVID-19-Pandemie veranschlagten Fördergelder hinausgehen?

Zu 6.:

Im Rahmen der Handlungsempfehlungen der Evaluation der Innovationsförderprogramme wurden Anpassungen von bestehenden und Neuentwicklungen von Förderprogrammen vorgeschlagen, die sich derzeit in Prüfung befinden.

7. Welche Erfahrungen leitet der Senat aus den Beobachtungen der laufenden Bundesförderung ab?

Zu 7.:

Der Senat stellt fest, dass die Computerspieleförderung des Bundes (1. Förderphase = De-minimis Beihilfen) bei den Berliner Entwicklern ankommt: 39 genehmigte Projekte mit einer Fördersumme von insgesamt rund 5 Millionen Euro. Damit entfällt auf Berlin etwa ein Viertel der bisher vom Bund ausgeschütteten Mittel der ersten Förderphase.

Für den Senat ist nicht nachvollziehbar, warum Games in der Allgemeinen Gruppenfreistellungsverordnung (AGVO) nicht gleich wie Filme behandelt werden, sondern Förderprogramme bei der Europäischen Kommission (EU-KOM) notifiziert werden müssen, damit diese mit Verweis auf und in Analogie zu Filmfördermodalitäten von der EU-KOM genehmigt werden.

8. Wie glaubt der Senat, wird sich die Landesförderung parallel zur Bundesförderung entwickeln, insbesondere nach Anlaufen der zweiten Phase der Bundesförderung?

Zu 8.:

Wie die Antragszahlen für das Jahr 2019 (30) i. V. zu denen von 2020 (35) aufzeigen (siehe Tab. 1), kam es während der ersten Phase der Bundesförderung zu einem Anstieg bei den Medienboard-Anträgen.

Die durchschnittlich beantragte Summe pro Antrag sinkt dagegen, was sich jedoch in den durchschnittlich zugesagten Fördersummen nicht widerspiegelt, denn die steigen kontinuierlich seit 2018 (siehe Tab. 1).

Der Senat geht daher auch beim Start der 2. Phase der Bundesförderung von hohen Antragszahlen für die IAI-Förderung beim Medienboard aus.

Berlin, den 11. November 2020

In Vertretung

Christian Rickerts

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