

Antrag

der Abg. Ruben Rupp und Anton Baron u. a. AfD

und

Stellungnahme

des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst

Förderung der Games-Branche in Baden-Württemberg

Antrag

Der Landtag wolle beschließen,
die Landesregierung zu ersuchen,

I. zu berichten,

1. wie die Regelung in Ziffer 4.8. der Allgemeinen Förderungsvoraussetzungen der Medien- und Filmgesellschaft (MFG) aktuell angewandt wird, wonach solchen Unternehmen keine Förderung gewährt werden dürfen, die sich „in Schwierigkeiten“ befinden;
2. in welchen Fällen eine Förderung gemäß der Regelung in Ziffer 4.8. der MFG-Förderungsvoraussetzungen seit dem Jahr 2016 abgelehnt worden ist;
3. ob und in welcher Form sie unter Berücksichtigung der Regelung in Ziffer 5.3.3. der MFG-Förderungsvoraussetzungen für die Herstellung eines Spiels eine Konkretisierung des Begriffs des „angemessenen Eigenanteils“ in Ziffer 5.2.2. für die Prototypenentwicklung für erforderlich hält;
4. in welchen Fällen seit dem Jahr 2016 Förderzusagen gemäß den Ziffern 5.2.5. und 5.3.6. der MFG-Förderungsvoraussetzungen erloschen sind, weil die Gegenfinanzierung der betreffenden Projekte nicht innerhalb von neun Monaten nach Bekanntgabe nachgewiesen oder nicht innerhalb von zwölf Monaten seit Bekanntgabe mit den Arbeiten begonnen worden ist;
5. in welchen Fällen seit dem Jahr 2016 gemäß Ziffer 5.3.1. der MFG-Förderungsvoraussetzungen für die Herstellung eines Spiels wegen eines begründeten Ausnahmefalls ein Zuschuss im Wege der Anteilfinanzierung erfolgt ist, wie hoch diese Zuschüsse jährlich seit dem Jahr 2016 insgesamt gewesen sind und wie hoch der prozentuale Anteil dieser Form der Finanzierung im Verhältnis zur Gesamtförderung gemäß Ziff. 5.3.1. der MFG-Förderungsvoraussetzungen ausgefallen ist;

II.

1. durch das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus ein Programm zur dauerhaften branchenspezifischen Förderung von KMU und Start-ups im Bereich der elektronischen Spieleindustrie vorzulegen und dem Landtag über die Entwicklung dieser Förderung in Baden-Württemberg im jährlichen Turnus zu berichten;
2. das bisher durch die Medien- und Filmgesellschaft (MFG) umzusetzende Verfahren zur Förderung von Projekten der Games-Branche in die zentrale Zuständigkeit des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus zu übertragen.

20.2.2023

Rupp, Baron, Gögel, Klauß, Lindenschmid AfD

Begründung

Nach der Stellungnahme des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus zur Förderung der elektronischen Spieleindustrie (Games-Branche) in Baden-Württemberg (Drucksache 17/2618) vom 20. Juni 2022 ist der Software-/Games-Markt mit insgesamt rund 89 700 Beschäftigten (Landesagentur für Arbeit, Stichtag 30. Juni 2021) der größte Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg. Im September 2021 waren in Baden-Württemberg insgesamt 123 aktive Unternehmen und Institutionen in der Games-Branche tätig.

Im Vergleich zur großen Bedeutung dieser stark expandierenden Branche kann das derzeit in der Zuständigkeit der Medien- und Filmgesellschaft (MFG) liegende Verfahren zur Förderung von Projekten der Games-Branche mit einem jährlichen Volumen von 900 000 Euro nicht als ausreichend eingestuft werden. Auch eine Neuordnung der Zuständigkeit direkt im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus könnte den gestiegenen Prioritäten dabei angemessen Rechnung tragen.

Stellungnahme

Mit Schreiben vom 15. März 2023 Nr. MWK54-0141.5-45/1/3 nimmt das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst im Einvernehmen mit dem Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus zu dem Antrag wie folgt Stellung:

*Der Landtag wolle beschließen,
die Landesregierung zu ersuchen,*

I. zu berichten,

- 1. wie die Regelung in Ziffer 4.8. der Allgemeinen Förderungsvoraussetzungen der Medien- und Filmgesellschaft mbH (MFG) aktuell angewandt wird, wonach solchen Unternehmen keine Förderung gewährt werden dürfen, die sich „in Schwierigkeiten“ befinden;*

Gemäß VV Nr. 1.1 zu § 44 Landeshaushaltsordnung (LHO) dürfen Zuwendungen nur bewilligt werden, wenn die Gesamtfinanzierung und die Funktionsfähigkeit des Vorhabens und der Einrichtung gesichert sind. Im Rahmen der Antragstellung müssen die Unternehmen eine diesbezügliche Eigenerklärung unterschreiben. Diese ist ausdrücklich als „subventionserheblich“ definiert und über § 264 Strafgesetzbuch (StGB) in Verbindung mit den Bestimmungen gemäß § 1 Landessubventionsgesetz im Falle einer unrichtigen Erklärung strafbewährt.

2. *in welchen Fällen eine Förderung gemäß der Regelung in Ziffer 4.8. der MFG-Förderungsvoraussetzungen seit dem Jahr 2016 abgelehnt worden ist;*

Seit 2016 gab es keinen Anlass, eine Förderung gemäß der Regelung in Ziffer 4.8. abzulehnen.

3. *ob und in welcher Form sie unter Berücksichtigung der Regelung in Ziffer 5.3.3. der MFG-Förderungsvoraussetzungen für die Herstellung eines Spiels eine Konkretisierung des Begriffs des „angemessenen Eigenanteils“ in Ziffer 5.2.2. für die Prototypenentwicklung für erforderlich hält;*

Eine Konkretisierung ist aus Sicht der Landesregierung nicht erforderlich, da der Eigenanteil grundsätzlich in jeder Form erbracht werden kann und dessen Mindestumfang unter Ziffer 5.2.2. geregelt wird.

4. *in welchen Fällen seit dem Jahr 2016 Förderzusagen gemäß den Ziffern 5.2.5. und 5.3.6. der MFG-Förderungsvoraussetzungen erloschen sind, weil die Gegenfinanzierung der betreffenden Projekte nicht innerhalb von neun Monaten nach Bekanntgabe nachgewiesen oder nicht innerhalb von zwölf Monaten seit Bekanntgabe mit den Arbeiten begonnen worden ist;*

Die oben genannten Gründe haben in den vergangenen sieben Jahren nicht dazu geführt, dass Förderzusagen erloschen sind. Projekte, deren Gegenfinanzierung nicht innerhalb von neun Monaten nach Bekanntgabe nachgewiesen oder bei denen nicht innerhalb von zwölf Monaten seit Bekanntgabe der Förderzusage mit den Arbeiten begonnen wurde, wurden fristgerecht bei der MFG verlängert. Alle Projekte wurden bzw. werden nach aktuellem Stand erfolgreich abgeschlossen.

5. *in welchen Fällen seit dem Jahr 2016 gemäß Ziffer 5.3.1. der MFG-Förderungsvoraussetzungen für die Herstellung eines Spiels wegen eines begründeten Ausnahmefalls ein Zuschuss im Wege der Anteilfinanzierung erfolgt ist, wie hoch diese Zuschüsse jährlich seit dem Jahr 2016 insgesamt gewesen sind und wie hoch der prozentuale Anteil dieser Form der Finanzierung im Verhältnis zur Gesamtförderung gemäß Ziff. 5.3.1. der MFG-Förderungsvoraussetzungen ausgefallen ist;*

Seit 2016 wurden folgende Produktionen im Wege einer bezuschussten Anteilfinanzierung gefördert:

- „Good Company“
- „Exitus“
- „GravityX“
- „bayala – magisches Einhorn Abenteuer“
- „Lucky Tower Ultimate“
- „Heimsafari“.

Die in diesem Rahmen gewährten Finanzmittel belaufen sich seit 2016 in summa per annum wie folgt:

- 2016: 0 Euro
- 2017: 0 Euro
- 2018: 120 000 Euro
- 2019: 68 000 Euro
- 2020: 14 000 Euro
- 2021: 146 000 Euro
- 2022: 20 000 Euro

Der prozentuale Anteil beträgt im Verhältnis zur Gesamtförderung seit 2016 rd. 6,5 %.

II.

- 1. durch das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus ein Programm zur dauerhaften branchenspezifischen Förderung von KMU und Start-ups im Bereich der elektronischen Spieleindustrie vorzulegen und dem Landtag über die Entwicklung dieser Förderung in Baden-Württemberg im jährlichen Turnus zu berichten;*

Die Games BW Förderung der MFG und des Landes Baden-Württemberg wurde dezidiert für KMU und Jungunternehmen aus der Games-Industrie geschaffen. Ergänzend dazu bietet die MFG gezielte Unterstützungsmaßnahmen zur Förderung von Entwicklerinnen und Entwicklern sowie Start-ups an.

Zudem stehen die branchenübergreifenden Programme des Wirtschaftsministeriums wie z. B. InvestBW, die Digitalisierungsprämie Plus, die Innovationsgutscheine sowie die Start-up-Förderung auch Unternehmen im Bereich der elektronischen Spieleindustrie zur Verfügung. Eine branchenspezifische Förderung durch das Wirtschaftsministerium ist nicht vorgesehen.

- 2. das bisher durch die Medien- und Filmgesellschaft (MFG) umzusetzende Verfahren zur Förderung von Projekten der Games-Branche in die zentrale Zuständigkeit des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus zu übertragen.*

Die MFG Baden-Württemberg ist eine Einrichtung des Landes Baden-Württemberg und des Südwestrundfunks (SWR). Aufgabe der MFG ist die Förderung der Filmkultur und Filmwirtschaft sowie die Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft. Letzteres umfasst auch die Gamesförderung. Über die strategische Weiterentwicklung der MFG entscheidet der Aufsichtsrat, dem neben einem externen Mitglied Vertreterinnen bzw. Vertreter des Wissenschaftsministeriums, des Wirtschaftsministeriums, des Staatsministeriums, des Finanzministeriums sowie Vertreterinnen bzw. Vertreter der Koalitionsparteien, der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg und des SWR angehören. Das ZDF hat einen Sitz ohne Stimmrecht. Eine hohe Branchennähe wird darüber hinaus über eine unabhängige Fachjury aus Expertinnen und Experten sichergestellt, die über die konkreten Projektförderungen entscheidet.

Die fachliche Zuständigkeit für die MFG liegt im Wissenschaftsministerium. Eine Änderung der Zuständigkeiten im Bereich Games ist aktuell nicht vorgesehen. Das Wirtschaftsministerium finanziert aber den Landesstand auf der Gamescom in Köln, der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele. Bezüglich der Konzeption des Messestandes stimmt sich die MFG mit dem Wirtschaftsministerium ab.

In Vertretung

Braun

Staatssekretär