

Games-Förderprogramm auslaufen lassen – Steuergeld sparen

Anlass: Heute startet die „Gamescom“, die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele in Köln. Der Bundeswirtschaftsminister wird eine Rede auf der Eröffnungsveranstaltung halten und das BMWK wird mit einem Messestand vor Ort sein. Das verwundert nicht, ist das BMWK doch seit Amtsantritt der Ampel-Regierung zuständig für die „Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene und Umsetzung der Strategie für den Games-Standort Deutschland“.

DSi-Diagnose: 2019 wurde das Förderprogramm gestartet und 2020 das Strategiepapier entwickelt, um Deutschland zu einem „Leitmarkt“ für Videospieldentwicklung zu machen. Vier Förderjahre und rd. 210 Mio. Euro Steuerzuschüsse später, werden in Deutschland zwar viele Videospiele gekauft – aber nur wenige produziert. Der Marktanteil deutscher Spieleproduktionen ist mit Beginn der Förderung 2019 zu 2020 sogar um 0,7 Prozentpunkte auf 4,2 Prozent gesunken und stagniert seitdem bei weniger als 5 Prozent.

Zudem zeigt unsere Analyse des Förderprogramms: 2023 haben u. a. fünf deutsche Entwicklerstudios Zuschüsse von insgesamt 15,6 Mio. Euro – also 23 Prozent der Gesamtförder-summe des Jahres – erhalten. Sie gehören alle zu Publishern, die wiederum Teil des schwedischen Medienkonzerns *Embracer Group* sind. Drei dieser Entwickler (*Black Forest Games, Fishlabs, HandyGames*) finden sich auch unter den 35 größten deutschen Spieleentwicklern. Ein Fall öffentlich geförderter Marktkonzentration. Zudem werden Mitnahmeeffekte erzeugt, da die Entwickler genügend Ressourcen über die eigenen Publisher mobilisieren könnten. Ähnliches gilt auch für die Förderzusage i. H. v. knapp 2 Mio. Euro für das Entwicklerstudio *InnoGames GmbH*, das auf Platz 2 der 35 größten deutschen Spieleentwickler steht – und zum schwedischen Medienunternehmen *Modern Times Group* gehört.

Ein Blick auf den deutschen Games-Markt offenbart vielmehr Problemfaktoren, die gerade nicht durch Finanzhilfen behoben werden. Dazu gehören etwa die geringe internationale Wettbewerbsfähigkeit durch hohe Produktionskosten und die mangelnde Anpassung an internationale Nachfragestrukturen durch Konzentration auf tendenziell umsatzschwächere Genres.

DSi-Forderung: Der Regierungsentwurf zum Bundeshaushalt 2024 sieht für die reine Games-Förderung 46,7 Mio. Euro vor. Außerdem wird das BMWK das Förderprogramm evaluieren, mit dem Ziel, es „noch effektiver ausrichten zu können“. Das lässt eine Fortsetzung und Verstärkung vermuten, die dem Steuerzahler in unseren Augen erspart bleiben sollte, weil dann nur noch mehr Wettbewerbsverzerrungen und Mitnahmeeffekte drohen.

Die deutsche Games-Branche sollte sich selbst tragen und notwendige Mittel bei privaten – auch internationalen – Investoren akquirieren. Schließlich ist der deutsche Videospiele-Markt mit einem jährlichen Gesamtumsatz von rd. 6 Mrd. Euro dafür attraktiv genug.

Herausgeber und Ansprechpartner:

DSi – Deutsches Steuerzahlerinstitut des Bundes der Steuerzahler e. V.

Reinhardtstr. 52, 10117 Berlin, Telefon: 030 - 25 93 96-32

E-Mail: kasseckert@steuerzahlerinstitut.de, Web: www.steuerzahler.de/dsi