

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur

Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“

vom 28.08.2020

Präambel

Die Computerspielbranche ist eine global stark wachsende Branche. Deutschland ist der größte Markt in Europa und der fünftgrößte Markt weltweit. Trotz steigender Gesamtumsätze der Branche schrumpft jedoch der Marktanteil deutscher Unternehmen. Ebenso ist auch die absolute Anzahl der in Deutschland in der Branche beschäftigten Personen leicht rückläufig bzw. stagnierend. Als einer der Hauptgründe sind die im internationalen Vergleich hohen Produktionskosten für Computerspiele in Deutschland anzusehen.

Die Computerspielentwicklung als Teil der digitalen Kreativbranche weist eine hohe Innovationskraft auf. Neben technischen Innovationen (z.B. in den Bereichen Grafikverarbeitung, 3D-Modellierung oder Virtual Reality) und kulturellen Neuerungen sind auch Prozess- und wirtschaftliche Innovationen zu beobachten.

Um bessere Rahmenbedingungen für Entwicklungen aus Deutschland zu schaffen, wurde im Koalitionsvertrag vom Februar 2018 festgelegt, eine Förderung auf Bundesebene einzuführen. Mit dem Bundeshaushalt 2019 wurden entsprechende Mittel bereitgestellt.

1. Förderziel und Zwecksetzung, Rechtsgrundlage

Mit diesem Förderinstrument wird die Entwicklung von Computerspielen (nachfolgend „Spiele“ genannt), das heißt von interaktiven elektronischen Werken, die auf einer Spielidee beruhen, gefördert. Diese reagieren auf Eingaben des Nutzers, dienen Bildungs- und/oder Unterhaltungszwecken und sind zur Veröffentlichung vorgesehen.

Ziel ist es, Deutschland als Spiele-Entwicklungsstandort im Sinne einer vielfältigen Kulturlandschaft zu stärken, international wettbewerbsfähig zu machen und somit auch einen Beitrag zur Stärkung des audiovisuellen Sektors in Europa zu leisten.

Dabei soll die gesamte Branche – von kleinen Entwicklungsstudios bis hin zu großen Unternehmen – von dieser Förderung profitieren. Die Förderung soll insbesondere dazu beitragen, die Anzahl der Beschäftigten innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft zu erhöhen, sowie die Zahl von Spielveröffentlichungen aus Deutschland zu steigern und deren Positionierung auf sowohl dem deutschen als auch auf den internationalen Märkten zu stärken. Daneben soll internationalen Unternehmen mit diesem Instrument ein Anreiz geboten werden, sich langfristig in Deutschland anzusiedeln und somit nachhaltig Arbeitsplätze zu schaffen. Im Ergebnis soll die Anzahl der Entwicklungsstudios und Unternehmen in Deutschland steigen.

Der Bund gewährt die Zuwendungen für Vorhaben nach Maßgabe dieser Richtlinie, der §§ 23 und 44 der Bundeshaushaltsordnung (BHO) und den dazu erlassenen Allgemeinen Verwaltungsvorschriften (VV-BHO).

Ein Rechtsanspruch auf Gewährung einer Förderung besteht nicht. Die Bewilligungsbehörde entscheidet auf Grundlage ihres pflichtgemäßen Ermessens im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel.

2. Gegenstand der Förderung

Auf Grundlage dieser Richtlinie können folgende Entwicklungsstadien eines Spiels gemäß Ziffer 1 gefördert werden:

- 1) Prototypenentwicklung,
- 2) Produktion.

3. Antragsberechtigte

- 3.1. Antragsberechtigt sind Unternehmen, die die Entwicklung des Spiels verantwortlich leiten und prägen. Ein Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Deutschland während der gesamten Projektlaufzeit (spätestens mit der ersten Auszahlung und mindestens bis zur letzten Schlusszahlung) ist Voraussetzung für die Förderung.
- 3.2. Ko-Entwicklungen sind grundsätzlich möglich, wobei für die jeweiligen Antragsteller hinsichtlich des Unternehmenssitzes ebenfalls 3.1 gilt.
- 3.3. Die Antragstellung durch Einzelpersonen ist nicht möglich.

4. Besondere Zuwendungsvoraussetzungen

- 4.1. Zur Überprüfung der Angemessenheit und Notwendigkeit der beantragten Fördermittel ist der Fördernehmer verpflichtet, bei der Antragsstellung zu erklären, ob bzw. inwieweit für das Projekt weitere Fördermittel durch ihn, Begünstigte oder Dritte beantragt worden sind.
- 4.2. Die Kalkulation der Kosten bzw. Ausgaben¹ des Vorhabens sollte branchenüblich und nach dem Grundsatz der sparsamen Wirtschaftsführung erfolgen.
- 4.3. Nicht gefördert werden Vorhaben, die vor Bewilligung eines Förderantrags durch die Bewilligungsbehörde bereits begonnen wurden.
- 4.4. Der Fördernehmer ist verpflichtet, das Spiel nach Fertigstellung und vor Veröffentlichung einem Alterskennzeichnungsverfahren nach den entsprechenden Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes zuzuführen. Erfolgt keine Alterskennzeichnung, wird die gewährte Zuwendung durch den Fördermittelgeber zurückgefordert.
- 4.5. Nicht gefördert werden Vorhaben, die gegen die Verfassung oder gegen geltendes Recht verstoßen.
- 4.6. Antragsteller müssen in ihrem Antrag darlegen, welche Punkte des Kulturtests (im Anhang) erfüllt sind.
- 4.7. Antragsteller müssen mindestens eine Referenz-Entwicklung vorweisen können. Falls keine Referenz vorliegt, gilt 7.10.
- 4.8. Die Förderung darf mit Fördermitteln anderer Förderinstitutionen kumuliert werden, sofern festgelegte Höchstgrenzen nach deutschem oder europäischem Recht nicht überschritten werden.

¹ Nachfolgend wird der besseren Lesbarkeit wegen nur der Begriff **Kosten** verwendet. Das gilt auch in Fällen, in denen die Förderung auf Ausgabenbasis erfolgt.

- 4.9. Antragstellern, über deren Vermögen ein Insolvenzverfahren beantragt oder eröffnet worden ist, wird kein Zuschuss gewährt. Dasselbe gilt für den Antragsteller, der zur Abgabe der Vermögensauskunft nach § 802c der Zivilprozessordnung (ZPO) oder § 284 der Abgabenordnung (AO) verpflichtet ist oder bei dem diese abgenommen wurde. Ist der Antragsteller eine durch einen gesetzlichen Vertreter vertretene juristische Person, gilt dies, sofern den gesetzlichen Vertreter aufgrund seiner Verpflichtung als gesetzlicher Vertreter der juristischen Person die entsprechenden Verpflichtungen aus § 802c ZPO oder § 284 AO betreffen.
- 4.10. Unternehmen, die einer Rückforderungsanordnung aufgrund einer früheren Kommissionsentscheidung zur Feststellung der Rechtswidrigkeit und Unvereinbarkeit einer Beihilfe mit dem Binnenmarkt nicht Folge geleistet haben, werden von der Förderung ausgeschlossen. Ebenfalls von einer Förderung ausgeschlossen sind Unternehmen in Schwierigkeiten.

5. Art und Umfang, Höhe der Förderung

- 5.1. Die Zuwendungen werden zur Projektförderung im Wege der Anteilfinanzierung als nicht rückzahlbarer Zuschuss gewährt werden. Eine Eigenbeteiligung in Abhängigkeit von der gewährten Förderquote wird vorausgesetzt. Die Eigenmittel sollen mindestens 10% der förderfähigen Kosten betragen.
- 5.2. Förderfähig sind nur diejenigen Kosten, die unmittelbar mit dem Vorhaben in Zusammenhang stehen bzw. speziell für das Vorhaben benötigt werden.
- 5.3. Der Zuwendungsempfänger darf Unteraufträge in Höhe von maximal 50 % der eigenen Personalkosten an Subunternehmer vergeben.
- 5.4. Kosten, die vor der bzw. durch die Antragstellung entstehen, sind nicht förderfähig.

Einzelregelung zur Prototypenförderung

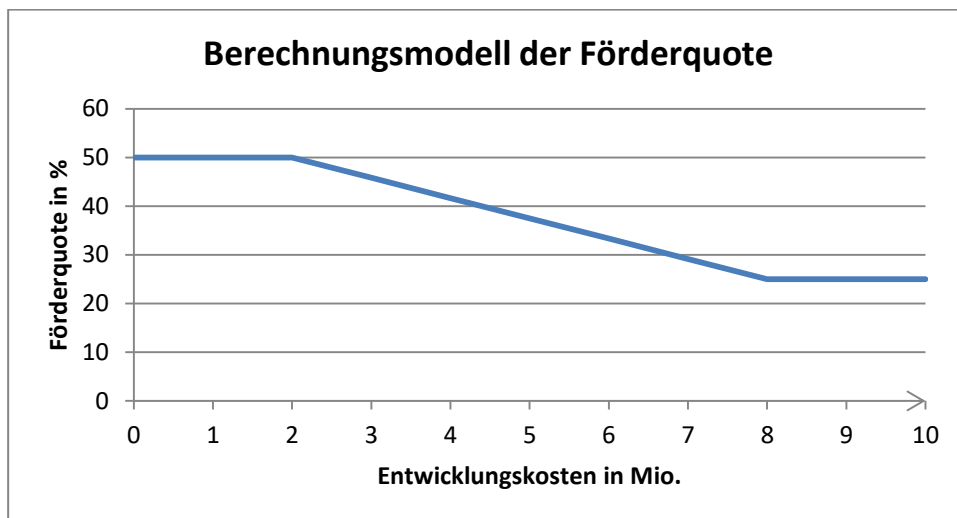
- 5.5. Die veranschlagten Entwicklungskosten eines Prototyps müssen mindestens 30.000 € und können maximal 400.000 € betragen.
- 5.6. Der gewährte Zuschuss für die Entwicklung eines Prototyps beträgt maximal 50% der zuwendungsfähigen Kosten.
- 5.7. Durch die Förderung eines Prototyps entsteht kein Rechtsanspruch auf eine anschließende Produktionsförderung.

Einzelregelung zur Produktionsförderung

- 5.8. Die veranschlagten Entwicklungskosten für die Produktion eines Spiels müssen mindestens 100.000 € betragen.
- 5.9. Die anzuwendende Förderquote für die Produktion eines Spiels ist abhängig von den veranschlagten Entwicklungskosten. Projekte, deren kalkulierte Entwicklungskosten bis einschließlich 2.000.000 € betragen, erhalten eine Förderquote von 50% der zuwendungsfähigen Kosten. Bei der Berechnung der Förderquote für Produktionen deren Entwicklungskosten über 2.000.000 € bis einschließlich 8.000.000 € veranschlagt sind, wird eine degressive Staffel angelegt. Innerhalb dieses Korridors fällt die maximale Förderquote der zuwendungsfähigen Kosten von 50% auf 25%².

² Die degressive Förderquote (F) zwischen 2.000.000 € und 8.000.000 € berechnet sich aus den Entwicklungskosten (EK) nach folgender Formel: $F = \frac{175}{3} - \frac{25}{6} * \frac{EK}{1.000.000}$, wobei für EK gilt: $2.000.000 < EK \leq 8.000.000$

- 5.10. Sind die veranschlagten Entwicklungskosten höher als 8.000.000 €, beträgt die maximale Förderquote der zuwendungsfähigen Kosten 25%.



6. Sonstige Förderbestimmungen

- 6.1. Bestandteil eines Zuwendungsbescheids auf Ausgabenbasis werden die „Allgemeinen Nebenbestimmungen für Zuwendungen zur Projektförderung“ (ANBest-P). Bestandteil eines Zuwendungsbescheids auf Kostenbasis werden die „Allgemeinen Nebenbestimmungen für Zuwendungen zur Projektförderung auf Kostenbasis“ (ANBest-P-Kosten).
- 6.2. Aufgrund europarechtlicher Vorgaben zur Transparenz erfolgt eine Veröffentlichung jeder Einzelbeihilfe über 500.000 €.
- 6.3. Bei der im Rahmen dieser Förderrichtlinie gewährten Förderung kann es sich um eine Subvention im Sinne von § 264 des Strafgesetzbuchs (StGB) handeln. Einige der im Antragsverfahren zu machenden Angaben sind deshalb subventionserheblich im Sinne des § 264 StGB in Verbindung mit § 2 des Subventionsgesetzes. Vor Bewilligung einer Förderung wird der Antragsteller zu den subventionserheblichen Tatsachen belehrt und über strafrechtliche Konsequenzen eines Subventionsbetrugs aufgeklärt. Der Antragsteller hat zu versichern, dass ihm diese Tatsachen bekannt sind. Der Antragsteller hat hierzu eine zwingend erforderliche schriftliche Erklärung abzugeben.
- 6.4. Förderungen dürfen nur gewährt werden, wenn die Gesamtfinanzierung des Vorhabens gesichert ist. Der Fördernehmer muss hierzu der Bewilligungsbehörde eine Vorkalkulation bzw. einen Finanzierungsplan vorlegen.
- 6.5. Für die Förderung von Prototypen gilt: Der Antragsteller verpflichtet sich, den Prototyp zu einem Spiel weiterzuentwickeln oder einem Publisher bzw. einem Entwickler zur Weiterentwicklung anzubieten.
- 6.6. Für die Förderung von Produktionen gilt: Der Antragsteller verpflichtet sich, das Spiel als Produkt zu veröffentlichen und Endverbrauchern zur Verfügung zu stellen.
- 6.7. Nach Fertigstellung ist eine Kopie (bzw. ein entsprechendes Äquivalent) des fertiggestellten Produkts für Archivierungszwecke kostenlos zur Verfügung zu stellen.
- 6.8. Bei nach dieser Richtlinie geförderten Spielen ist an geeigneter Stelle deutlich auf die Förderung hinzuweisen.

- 6.9. Die Förderung setzt die Bereitschaft der Fördernehmer zur Zusammenarbeit bzw. zur Teilnahme an Vernetzungs- und Veranstaltungsformaten voraus, wie zum Beispiel Konferenzen oder Jahrestreffen aktueller und ehemaliger Fördernehmer. Die Fördernehmer werden darüber hinaus aufgefordert, programmbegleitende übergeordnete Informations- und Kommunikationsarbeit zum Zwecke der öffentlichen Darstellung der Projektergebnisse zu unterstützen.
- 6.10. Fördernehmer sind verpflichtet, sich an evaluierenden Maßnahmen zu beteiligen und Informationen für die Bewertung des Erfolgs der Fördermaßnahme bereitzustellen.

7. Verfahren

- 7.1. Die Bewilligungsbehörde ist das BMVI. Mit der Abwicklung der Fördermaßnahme kann das BMVI federführend einen Projektträger beauftragen. Die Beratung zur Antragsstellung führt ggf. der beauftragte Projektträger durch.
- 7.2. Die Bewilligungsbehörde kann sich bei Bedarf Dritter zur fachlichen Einschätzung eines Vorhabens bedienen.

Antragsverfahren

- 7.3. Anträge auf Gewährung der Zuwendung sind über das Elektronische Antragssystem des Bundes (easy-Online) unter <https://foerderportal.bund.de/easyonline> einzureichen.
- 7.4. Für die Anträge müssen die vom BMVI vorgegebenen Formblätter genutzt werden. Bestandteile der Antragsunterlagen sind ein Kulturtest und weitere Informationen zum Vorhaben, die im jeweiligen Förderaufruf festgelegt werden.
- 7.5. Die geforderten Unterlagen sind in deutscher Sprache zu verfassen bzw. zur Verfügung zu stellen.
- 7.6. Anträge können nach einem entsprechenden Aufruf eingereicht werden. Darin können über die Festsetzungen der Förderrichtlinie hinausgehende Anforderungen definiert werden.
- 7.7. Nach Eingang der vollständigen Antragsunterlagen werden die Anträge geprüft. Das Nachfordern ergänzender bzw. klarstellender Antragsunterlagen bzw. das Aufklären des Sachverhalts durch die Bewilligungsbehörde ist möglich.
- 7.8. Der Antrag sowie die eingereichten Unterlagen werden mit Blick auf die im Aufruf definierten Kriterien geprüft. Dabei erfolgt auch eine Prüfung des Kulturtests, eine Plausibilitätsprüfung der detaillierten Vorkalkulation bzw. des detaillierten Finanzierungsplans, eine Bonitätsprüfung des Antragsstellers und eine Prüfung auf zuwendungsrechtliche Zulässigkeit des Vorhabens. Der Fördergeber behält sich vor, weiterführende Informationen nachzufordern oder gegebenenfalls eine gesonderte Begutachtung durchzuführen, wenn die Erfüllung einzelner Förderkriterien nicht eindeutig dargelegt ist.
- 7.9. Vorhaben, deren geplante Fördersumme einen im jeweiligen Aufruf definierten Schwellenwert übersteigen, werden zusätzlich zu den Kriterien unter 7.8 einer gesonderten Begutachtung unterzogen. Der Förderbetrag unterhalb des Schwellenwerts ist von der gesonderten Begutachtung unabhängig.
- 7.10. Kann ein Antragsteller nicht mindestens eine Referenz-Entwicklung vorweisen, muss die Förderfähigkeit durch eine gesonderte Begutachtung bestätigt werden.
- 7.11. Nach Bearbeitung des Antrags wird dem Antragsteller das Ergebnis der Prüfung schriftlich mitgeteilt.
- 7.12. Es besteht kein Rechtsanspruch auf Rückgabe von Unterlagen, die im Rahmen des Antragsverfahrens eingereicht wurden. Kosten, die durch die Antragstellung entstehen, können nicht gefördert werden.

Bewilligungs- und Auszahlungsverfahren

- 7.13. Die Bewilligungsbehörde gewährt die Zuwendung auf der Grundlage eines Zuwendungsbescheids. Dem Fördernehmer werden die bewilligten Fördermittel nach den im Bescheid festgelegten entsprechenden Nachweisen per Abruf- bzw. Anforderungsverfahren gemäß VV-BHO Nummer 7 zu § 44 Absatz 1 BHO und den ANBest-P bzw. den ANBest-P-Kosten bereitgestellt.
- 7.14. Über die gemäß den ANBest-P bzw. ANBest-P-Kosten zu erfüllenden Pflichten hinaus kann die Bewilligungsbehörde im Einzelfall nach pflichtgemäßem Ermessen zur Erreichung des Zuwendungszwecks weitere Nachweise bzw. strengere Anforderungen als Nebenbestimmungen in den Zuwendungsbescheid aufnehmen.

Verwendungsnachweisverfahren

- 7.15. Verwendungsnachweise sind für die Projektförderungen gemäß VV-BHO Nummer 10 zu § 44 BHO, Nummer 6 ANBest-P und 7 ANBest-Kosten zu erbringen.

Zu beachtende Vorschriften

- 7.16. Für die Bewilligung, Auszahlung und Abrechnung der Zuwendung sowie für den Nachweis und die Prüfung der Verwendung und die ggf. erforderliche Aufhebung des Zuwendungsbescheides und die Rückforderung der gewährten Zuwendung gelten die §§ 48 bis 49a Verwaltungsverfahrensgesetz (VwVfG), die §§ 23, 44 BHO und die hierzu erlassenen Allgemeinen Verwaltungsvorschriften, soweit nicht in diesen Förderrichtlinien Abweichungen von den Allgemeinen Verwaltungsvorschriften zugelassen worden sind. Der Bundesrechnungshof ist gemäß §§ 91, 100 BHO zur Prüfung berechtigt.

8. Erfolgskontrolle

- 8.1. Im Rahmen der Nachweisprüfung wird die Bewilligungsbehörde nach VV-BHO Nummer 11 a.1 zu § 44 BHO eine Erfolgskontrolle der jeweiligen Fördermaßnahme durchführen. Außerdem erfolgt eine Erfolgskontrolle in Bezug auf die übergeordneten Ziele dieser Förderrichtlinie.

9. Inkrafttreten

- 9.1. Diese Förderrichtlinie tritt am Tag nach der Veröffentlichung im Bundesanzeiger in Kraft.
- 9.2. Die Förderrichtlinie ist bis zum 31. Dezember 2023 befristet.

Berlin, den 28.08.2020

Bundesministerium
für Verkehr und digitale Infrastruktur

Dr. Tobias Miethaner

Anhang 1: Kulturtest

Ein Spiel kann gefördert werden, wenn es wenigstens je 2 Kriterien der nachfolgenden Kategorien I. und II. (davon II.1 oder II.2) und mindestens 1 Kriterium der Kategorie III. erfüllt.

I. Kultureller Kontext und kultureller Inhalt

1. Die Spielsituation ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum angesiedelt oder weist zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf.
2. Die Hauptcharaktere des Spiels stellen eine Persönlichkeit der deutschen oder europäischen Zeit- und Weltgeschichte oder eine fiktive Figur der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte dar.
3. Das Spiel erscheint mindestens auch in deutscher Sprache.
4. Das dem Spiel zugrunde liegende Thema, seine Motive oder Ideen weisen einen Bezug zu Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum auf, z.B.:
 - a) Spielgestaltung, Story oder das Design des Spiels greifen Deutschlands Kultur (Alltagskultur, Popkultur, Spielekultur, Jugendkultur, Hochkultur, Lernkultur, Medienkultur etc.), Gesellschaft, Identität, die deutsche Geschichte oder Aspekte des Lebens in Deutschland oder im Europäischen Wirtschaftsraum auf.
 - b) Die Story des Spiels beruht auf einer literarischen, filmischen, Fernseh- oder sonstigen Grundlage aus dem deutschen oder Europäischen (Sprach-)Raum, z.B. auch Märchen, Sagen und Science Fiction.
 - c) Das Spiel weist Bezug zur deutschen Spieltraditionen auf oder entwickelt diese weiter.
 - d) Das Spiel stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Deutschland oder des Europäischen Wirtschaftsraums heraus.
 - e) Das Spiel spiegelt das deutsche Kulturerbe wieder.

Der kulturelle Kontext und Inhalt kann in Ausnahmefällen auch ein nicht europäischer sein, wenn er sehr klar umrissen und besonders kreativ oder innovativ ausgestaltet ist und unter II. und III. besonders viele Kriterien erfüllt sind.

II. Kulturelle/Kreative Plattform

1. Ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmierung, Musikaufnahmen) wird in Deutschland stattfinden, wodurch ein besonderer Fördereffekt für die heimische Kultur- und Kreativwirtschaft zu erwarten ist.
2. Mindestens 50% der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in Deutschland, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der deutschen Kultur vertraut, beispielsweise aufgrund ihrer in Deutschland erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in Deutschland.

Die folgenden Teammitglieder müssen in jedem Fall dieses Kriterium erfüllen:

- a) Producer
- b) Leading Texter/Author/Concept Developer
- c) Leading Composer/Sound Designer
- d) Art Director
- e) Technical Director
- f) Leading Game Designer

3. Kulturelle Nachwuchsförderung: Das Team enthält Absolventen von Universitäten oder Hochschulen, deren Abschluss bis zu 2 Jahren zurückliegt, wenn
 - a) die Universität oder Hochschule in Deutschland gelegen ist oder
 - b) von ausländischen Universitäten oder Hochschulen, wenn der Absolvent seinen aktuellen Wohnsitz in Deutschland hat.

III. Gestalterische, kreative und technologische Innovation

Das Spiel ist z.B. in den folgenden Bereichen besonders kreativ oder innovativ:

1. Erzählstruktur oder Spiel Aufbau,
2. Design der Charaktere, des Settings, der Story und der Umgebung,
3. Games-Musik,
4. Interaktivität, Mehrspielerfunktion, Benutzerschnittstelle, benutzergenerierter Inhalt,
5. Anwendung Künstlicher Intelligenz,
6. Verwendung neuer Technologien für die Entwicklung, Umsetzung oder Anwendung des Spiels.