

## Entwurf eines Modells zur steuerlichen Kulturförderung im Bereich interaktiver elektronischer Werke

### A. Problem und Ziel

Digitale Spiele sind zum Massenmedium geworden: Jeder zweite Deutsche spielt Computer- und Videospiele. Die Erzählungen und Charaktere aus Computer- und Videospiele prägen mittlerweile Generationen und beeinflussen unsere Ästhetik und gesellschaftlichen Diskurse. So gehen die Geschichten vieler Computer- und Videospiele auf uralte Märchen und Sagen zurück und interpretieren diese neu. Beispielsweise beruht der polnische Games-Welterfolg „The Witcher“ auf alten polnischen Märchen. Computer- und Videospiele setzen globale Trends. Die weltweite Verbreitung der japanischen Anime- und Manga-Kultur wurde vor allem durch die Dominanz Japans in der Entwicklung von Games vorangetrieben. Zugleich existieren zunehmende Wechselbeziehungen zwischen den Medien Film, Buch und Games. Literarische Vorlagen bilden die Grundlage für ein Videospiel, erfolgreiche Spiele-Titel werden verfilmt und typische Spiele-Perspektiven werden als neue Inszenierungsformen in Filmen aufgegriffen. Zusätzlich zum Einfluss von Games auf andere Medien, auf unsere Kultur und unsere Ästhetik ist auch die gesellschaftliche und kulturelle Auseinandersetzung mit dem Medium, seinen vielfältigen Erzählformen und seiner Entwicklung gestiegen. Museen auf der ganzen Welt – etwa das *Museum of Modern Art* (MoMA) in New York – und auch in Deutschland zeigen mittlerweile Games-Ausstellungen. Dabei sind Computer- und Videospiele mitnichten nur ein Medium der sogenannten „Digital Natives“.

Computer- und Videospiele sind eine moderne, kulturelle Ausdrucksform und allgemein als Kulturgut anerkannt. Sie greifen die Themen unserer Zeit auf und machen diese auf einmalige Weise erlebbar. Games sind digitales Leitmedium und kulturelle Ausdrucksform der digitalen Gesellschaft. Ihre Technologien und Interaktionsmechanismen finden heute weit über den Kultur- und Unterhaltungssektor hinaus Anwendung, beispielsweise in der Automobilindustrie, dem Gesundheitswesen, der Aus- und Weiterbildung oder dem Journalismus. Im politischen Diskurs über Computer- und Videospiele standen allerdings bisher die Regulierung und Prävention des Konsums im Vordergrund, nicht jedoch die Förderung kreativer Vielfalt und neuer, hochwertiger Spiele.

Bisher gibt es keine strategisch angelegte Förderung von Games-Entwicklungen durch den Bund. Einzig durch den Deutschen Computerspielpreis werden alljährlich die besten Spiele geehrt. Eine strategische Bundesförderung, welche die Entwicklung von die kulturelle Vielfalt fördernden digitalen Spielen in Deutschland unterstützt und eine langfristige Vision für das Medium und den Standort verfolgt, fehlt jedoch bisher. Zahlreiche Staaten innerhalb und außerhalb Europas wie Großbritannien, Frankreich, Finnland oder auch Kanada hingegen fördern die Produktion von Games systematisch und nachhaltig, beispielsweise über steuerliche Anreize oder Lohnzuschüsse. In Deutschland wurden der kulturelle Wert und die zahlreichen Potentiale der Branche lange verkannt. Zudem sind die Entwicklungskosten auf allen Plattformen, auf denen Computer- und Videospiele rezipiert werden können (PC, Konsole, Online und Mobile), in den vergangenen Jahren

enorm gestiegen, sodass deutsche Studios die Entwicklungskosten aufwendiger Spielertitel häufig mangels der hierfür benötigten Ressourcen nicht finanzieren können.

Dies hat dazu geführt, dass die die Spielkultur weltweit prägenden Titel nur sehr selten in Deutschland produziert werden. Insgesamt verliert der Standort Deutschland an Einfluss. Zuletzt sank der Umsatzanteil deutscher Games-Entwicklungen in Deutschland auf nur noch 6,5 Prozent. Deutschland ist ein großer Absatzmarkt für Computer- und Videospiele, aber nur noch ein kleiner Produktionsstandort. Die Zahl der Arbeitsplätze, bei denen es sich im Vergleich der Kultur- und Kreativwirtschaft überdurchschnittlich häufig um voll sozialversicherungspflichtige Beschäftigungsverhältnisse handelt, wuchs zuletzt nur gering, während der Markt für Computer- und Videospiele zweistellig wächst. Damit verläuft die Entwicklungskurve der Computer- und Videospielebranche hierzulande entgegen des allgemeinen Trends, denn die Games-Branche ist die weltweit am dynamischsten wachsende Medienbranche.

Trotz dieser negativen Vorzeichen ist es einigen zumeist jungen deutschen Unternehmen in den vergangenen Jahren gelungen, sich international zu behaupten. Gleichzeitig haben in der jüngsten Zeit in Deutschland zahlreiche junge Entwickler-Teams eigene Studios gegründet. Diese gelten als besonders kreativ und innovativ, einige dieser Studios machten beispielsweise beim Deutschen Computerspielpreis erstmals auf sich aufmerksam. Gemessen am Wachstum des Gesamtmarktes bleiben in Deutschland die Potentiale der Games-Branche jedoch zu häufig ungenutzt. Derzeit fehlt es an einer Förderung, die den Studios nach der Gründung das Überleben in Deutschland ermöglicht.

Ohne ein aktives Gegensteuern drohen deutsche Games international den Anschluss an die Entwicklung dieses Zukunftsmediums zu verlieren. Damit wäre zwangsläufig auch der Verlust von Einfluss auf die Entwicklung des Leitmediums der digitalen Gesellschaft verbunden. Andere Standorte werden zwangsläufig das Medium prägen. Damit verbunden wäre der Verlust einer vielfältigen Entwicklungslandschaft und somit kultureller Vielfalt bei der Entwicklung von Computer- und Videospiele. Zudem wäre der Arbeitsplatzverlust vieler Kreativer zu befürchten.

Soll es in der Computer- und Videospielebranche nicht zu einer dauerhaften Überlegenheit einzelner Standorte wie Nordamerika, Japan oder Südkorea und der damit einhergehenden kulturellen Dominanz kommen, dann ist nun die Zeit zum Handeln. Der hiesigen Filmbranche ist es nur unter größten Kraftanstrengungen im Ansatz gelungen, verfestigte internationale Strukturen und die Konzentration auf Produktionen aus Hollywood aufzubrechen und als Produktionsstandort eigene, sichtbare Akzente zu setzen. Dies gilt es in der Computer- und Videospielebranche frühzeitig zu verhindern.

Primäres Ziel dieses Modellentwurfs ist es daher, mittels einer steuerlichen Förderung die Produktionskosten von die kulturelle Vielfalt fördernden interaktiven elektronischen Werken zu verringern und somit die Entwicklung hochwertiger Spiele in Deutschland zu sichern. Durch eine planbare Verbesserung der Finanzierungssituation sollen neue künstlerische Spielräume ermöglicht, die Qualität hierzulande entwickelter Spiele erhöht und somit ihre Attraktivität und Verbreitung gesteigert werden. Die Kostensenkung für die

Produktion von Computer- und Videospielen ist zentrale Voraussetzung, um mehr Spiele in Deutschland entwickeln zu können und somit kulturelle Vielfalt im Markt für Computer- und Videospiele zu bewahren. Von den finanziellen Entlastungen sollen gleichermaßen kleine, mittelständische und große Entwicklerstudios profitieren, da sie im Zusammenspiel alle gemeinsam die Diversität des Mediums gewährleisten. Besonders wichtig ist, dass auch kleine oder junge Entwicklungsstudios profitieren, obwohl diese kein oder kein signifikantes Steueraufkommen haben. Durch neue finanzielle Spielräume und mehr Finanzierungssicherheit sollen hiesige Entwicklerstudios in die Lage versetzt werden, neue künstlerische Wege zu beschreiten und neue Ideen und Konzepte verwirklichen zu können.

Es ist zu erwarten, dass durch die Verbesserung der Finanzierungssituation der Entwicklungsstudios die Investitionsvolumina in der Computer- und Videospielebranche insgesamt steigen und damit eine bessere Auslastung der Entwicklerstudios und ihrer Dienstleister einhergeht. Dies dient langfristig dazu, eine eigenständige, kreative und erfolgreiche deutsche und europäische Games-Kultur zu etablieren und sichert die Arbeitsplätze zahlreicher Kreativer.

## **B. Lösung**

Die Einführung eines Kulturförderungsbonus für Aufwendungen für die Entwicklung von interaktiven elektronischen Werken, die die kulturelle Vielfalt fördern, durch die anteilige Verrechnung dieser Kosten mit der Körperschaft- beziehungsweise Einkommensteuerschuld. So kann entweder die Steuerschuld reduziert werden oder aber im Falle, dass der Kulturförderungsbonus die tatsächlich zu zahlende Einkommensteuer übersteigt, erfolgt eine direkte Auszahlung. Die Förderungswürdigkeit ist durch einen positiven Kulturtest nachzuweisen. Antragsberechtigt sind Entwickler-Studios, die von Deutschland aus eine Spiele-Entwicklung federführend leiten und verantworten.

Bei der Entwicklung von Computer- und Videospielen wirken zahlreiche unterschiedliche technische und künstlerische Gewerke zusammen: Die Entwicklung eines Videospiele ist ein hochkomplexer Prozess, der die Budget- und Zeitplanung sehr kompliziert macht; Änderungen in der Projektplanung sind an der Tagesordnung. Ein steuerliches Förderungssystem muss diese volatilen Entwicklungsbedingungen abbilden, in der Praxis handhabbar und zugleich berechenbar und verlässlich sein, um nachhaltig zu wirken. Dies gewährleistet die Förderung über das Steuersystem. Dabei kommt der in diesem Modellentwurf vorgesehene steuerliche Fördermechanismus gleichermaßen jungen und kleinen Entwicklerstudios wie auch mittelständischen, zumeist inhabergeführten deutschen Studios zugute und ist zudem geeignet, Deutschland nachhaltig für Investitionen und Ansiedlungen internationaler Akteure attraktiv zu machen.

## **C. Alternativen**

Keine.

## **D. Kosten**

Steuermindereinnahmen sowie die zu erwartenden mittelfristigen Steuer- und Sozialversicherungsbeitragsmehreinnahmen sind noch zu beziffern.

# Entwurf eines Modells zur steuerlichen Kulturförderung im Bereich interaktiver elektronische Werke

## Artikel 1

### Änderung des Einkommensteuergesetzes

Nach § 35b des Einkommensteuergesetzes in der Fassung der Bekanntmachung vom 8. Oktober 2009 (BGBl. I S. 3366, 3862), das durch Artikel 7 des Gesetzes vom 31. Juli 2016 (BGBl. I S. 1914) geändert worden ist, wird folgender neuer Unterabschnitt 6 eingefügt:

„6. Steuerermäßigung bei Aufwendungen für die Erstellung von interaktiven elektronischen Werken

#### § 35c

Steuerermäßigung bei Aufwendungen für die Erstellung von interaktiven elektronischen Werken

(1) Für Aufwendungen für die Erstellung eines interaktiven elektronischen Werks ermäßigt sich die tarifliche Einkommensteuer auf Antrag (Kulturförderungsbonus)

1. bei Einkünften aus gewerblichen Unternehmen im Sinne des § 15 Absatz 1 Satz 1 Nummer 1 um 25 Prozent der förderungsfähigen Aufwendungen im Sinne von § 35d Absatz 2 (förderungsfähige Aufwendungen),
2. bei Einkünften aus Gewerbebetrieb als Mitunternehmer im Sinne des § 15 Absatz 1 Satz 1 Nummer 2 oder als persönlich haftender Gesellschafter einer Kommanditgesellschaft auf Aktien im Sinne des § 15 Absatz 1 Satz 1 Nummer 3 um 25 Prozent der anteiligen förderungsfähigen Aufwendungen im Sinne von § 35d Absatz 2 (förderungsfähige Aufwendungen).

Der Kulturförderungsbonus wird in den Fällen des Satzes 1 Nummer 1 nur einem Steuerpflichtigen gewährt, der die Erstellung des interaktiven elektronischen Werks verantwortlich leitet und prägt (Förderungsberechtigter). In den Fällen des Satzes 1 Nummer 2 gilt die Voraussetzung des Satzes 2 als erfüllt, wenn sie bei der Mitunternehmerschaft oder der Kommanditgesellschaft auf Aktien vorliegt; Förderungsberechtigter ist der Mitunternehmer oder der persönlich haftende Gesellschafter einer Kommanditgesellschaft auf Aktien.

(2) <sup>1</sup>Der Kulturförderungsbonus kann nur in Anspruch genommen werden, wenn sich die Betriebsstätte, in der die Erstellung des interaktiven elektronischen Werks erfolgt, in der Europäischen Union oder dem Europäischen Wirtschaftsraum befindet. <sup>2</sup>Der Steuerpflichtige oder in den Fällen des Absatzes 1 Satz 1 Nummer 2 die Mitunternehmerschaft oder Kommanditgesellschaft auf Aktien muss zudem im Inland eine Betriebsstätte unterhalten, von der aus die Erstellung des interaktiven elektronischen Werks verantwortlich geleitet und geprägt wird.

(3) <sup>1</sup>Bei Mitunternehmerschaften im Sinne des § 15 Absatz 1 Satz 1 Nummer 2 oder bei Kommanditgesellschaften auf Aktien im Sinne des § 15 Absatz 1 Satz 1 Nummer 3 ist der auf die einzelnen Mitunternehmer oder auf die persönlich haftenden Gesellschafter entfallende Anteil gesondert und einheitlich festzustellen. <sup>2</sup>Der Anteil eines Mitunternehmers an dem Kulturförderungsbonus richtet sich nach seinem Anteil am Gewinn der Mitunternehmerschaft nach Maßgabe des allgemeinen Gewinnverteilungsschlüssels; Vorabgewinnanteile sind nicht zu berücksichtigen. <sup>3</sup>Der anteilige Kulturförderungsbonus ist als Prozentsatz mit zwei Nachkommastellen gerundet zu ermitteln.

(4) Der Kulturförderungsbonus kann nur in Anspruch genommen werden, wenn:

1. Die förderungsfähigen Aufwendungen im Sinne des § 35d Absatz 2 für die Erstellung eines interaktiven elektronischen Werks bis zur Veröffentlichung 200.000 Euro übersteigen,

2. die Voraussetzung des Kulturtests nach § 35e Absatz 6 Satz 4 erfüllt ist und

3. keine Anhaltspunkte dafür vorliegen, dass es jugendgefährdend im Sinne des § 15 des Jugendschutzgesetzes ist. Solche Anhaltspunkte liegen insbesondere nicht vor, wenn das interaktive elektronische Werk eine Kennzeichnung im Sinne des § 14 Absatz 2 des Jugendschutzgesetzes erhält oder nach Ansicht einer anerkannten Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle gemäß § 19 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag für eine der Altersstufen des § 5 Absatz 1 Satz 2 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag geeignet ist.

(5) Die Höhe des Kulturförderungsbonus ist insgesamt im Veranlagungszeitraum auf den Betrag von fünf Millionen Euro je interaktivem elektronischen Werk beschränkt (Höchstbetrag).

(6) Übersteigt der Kulturförderungsbonus die tatsächlich zu zahlende Einkommensteuer, ist der übersteigende Betrag an den Förderungsberechtigten auszuzahlen.

(7) <sup>1</sup>Eine Kumulierung mit anderen im Zusammenhang mit der Erstellung des interaktiven elektronischen Werks gewährten Beihilfen ist zulässig. <sup>2</sup>Übersteigt die Summe aus dem Kulturförderungsbonus und den anderen im Zusammenhang mit der Erstellung des interaktiven elektronischen Werks gewährten Beihilfen 50 Prozent der förderungsfähigen Aufwendungen im Sinne des § 35d Absatz 2, so vermindert sich der Kulturförde-

rungsbonus in der Weise, dass er zusammen mit dem für andere Zwecke gewährten Beihilfen höchstens 50 Prozent der förderungsfähigen Aufwendungen im Sinne des § 35d Absatz 2 beträgt.

## § 35d

### Definitionen und förderungsfähige Aufwendungen

(1) 1Interaktives elektronisches Werk im Sinne des § 35c Absatz 1 bezeichnet ein Computerprogramm, das auf einer Spielidee beruht, auf Eingaben des Nutzers reagiert, Bewegtbildinhalte erzeugt, Bildungs- oder Unterhaltungszwecken dient und zur Veröffentlichung vorgesehen ist. 2Zu den interaktiven elektronischen Werken gehören insbesondere Computer- und Videospiele. 3Die Erstellung eines interaktiven elektronischen Werks umfasst neben der Herstellung auch die Weiterentwicklung des interaktiven elektronischen Werks nach dessen Veröffentlichung; die Kosten der Weiterentwicklung sind maximal bis zu dem Betrag der dem Steuerpflichtigen nach § 35c Absatz 1 und Absatz 3 zuzurechnenden förderungsfähigen Gesamtkosten der Herstellung des interaktiven elektronischen Werks förderungsfähig.

(2) 1Förderungsfähig sind die folgenden Aufwendungen, soweit sie in einem wirtschaftlichen Zusammenhang mit der Erstellung des interaktiven elektronischen Werks stehen:

1. Personalaufwand, sofern die diesem Aufwand zugrunde liegenden Leistungen in der Europäischen Union oder dem Europäischen Wirtschaftsraum erbracht worden sind;
2. Absetzungen für Abnutzung des beweglichen Anlagevermögens, das der Betriebsstätte im Sinne des § 35c Absatz 2 zuzuordnen ist; wird dieses bewegliche Anlagevermögen nicht während seiner gesamten Nutzungsdauer für die Erstellung des interaktiven elektronischen Werks im Sinne des Absatzes 1 verwendet, gilt nur die nach den Grundsätzen ordnungsmäßiger Buchführung ermittelte Wertminderung während der Dauer des Vorhabens als förderungsfähig;
3. Kosten für die Beauftragung Dritter, welche in der Europäischen Union oder dem Europäischen Wirtschaftsraum ansässig sind, für die Erstellung des interaktiven elektronischen Werks bis zu einem Höchstbetrag in Höhe von 50 Prozent der gesamten förderungsfähigen Aufwendungen;
4. Kosten für die Überlassung der Nutzung oder des Rechts auf Nutzung von Rechten, insbesondere von Urheberrechten und gewerblichen Schutzrechten, von gewerblichen, technischen, wissenschaftlichen und ähnlichen Erfahrungen, Kenntnissen und Fertigkeiten;
5. Kosten für System- und Anwendungsprogramme;

6. Kosten für die Überprüfung des interaktiven elektronischen Werks, einschließlich der Kosten für die Gewinnung von Nutzern zur Erprobung und Analyse des interaktiven elektronischen Werks;

7. Gemeinkosten.

<sup>2</sup>Förderungsfähige Aufwendungen im Sinne des Satzes 1 sind nur solche im Sinne des § 4 Absatz 4, die nicht unter § 4 Absatz 5 fallen.

## § 35e

### Zertifizierung und Verfahren

(1) <sup>1</sup>Ein Zertifikat nach Maßgabe der folgenden Absätze bestätigt das Vorliegen der Voraussetzung des Absatzes 6 Satz 4. <sup>2</sup>Die Finanzverwaltung ist an das Zertifikat gebunden.

(2) <sup>1</sup>Nach Antragstellung wird ein vorläufiges Zertifikat erteilt, wenn anzunehmen ist, dass die Voraussetzung des Absatzes 6 Satz 4 vorliegen werden. <sup>2</sup>Die vorläufige Zertifizierung ist aufzuheben, wenn der Förderungsberechtigte nicht nachgewiesen hat, dass das Werk innerhalb von fünf Jahren nach Antragstellung veröffentlicht worden ist. <sup>3</sup>Nach Veröffentlichung wird dem Antragsteller ein abschließendes Zertifikat erteilt, wenn die Voraussetzung des Absatzes 6 Satz 4 vorliegen.

(3) Die Bundesregierung kann die Zertifizierungsprüfung auf eine geeignete Einrichtung übertragen.

(4) <sup>1</sup>Über den Antrag auf Zertifizierung ist innerhalb von drei Monaten nach Eingang des Antrags zu entscheiden. <sup>2</sup>Sollte dem Antragsteller innerhalb dieser Frist keine Entscheidung zugegangen sein, gilt der Antrag als genehmigt.

(5) Die Kosten der Zertifizierung trägt der Steuerpflichtige.

(6) <sup>1</sup>Im Rahmen der Zertifizierung ist ein Kulturtest hinsichtlich des interaktiven elektronischen Werks durchzuführen. <sup>2</sup>Der Kulturtest orientiert sich an den folgenden zu prüfenden Kategorien, wobei den Kategorien unter Ziffer 1 und 2 die wesentliche Gewichtung in der Beurteilung zukommt:

1. Kontext;
2. Inhalt;
3. Entwickler der Inhalte;



#### 4. Standort kreativer Entwicklung.

<sup>3</sup>Die Prüfung im Rahmen des Kulturtests wird anhand eines Punktesystems vorgenommen. <sup>4</sup>Das interaktive elektronische Werk muss eine Mindestpunktzahl erreichen, um den Kulturtest zu bestehen.

(7) Der Kulturförderungsbonus entfällt rückwirkend, wenn dem Förderungsberechtigten die vorläufige Zertifizierung nach Absatz 2 Satz 2 entzogen wird.

(8) <sup>1</sup>Entfällt der Kulturförderungsbonus rückwirkend nach Absatz 7, ist er rückgängig zu machen; die entsprechenden Steuerbescheide oder Feststellungsbescheide sind insoweit zu ändern. <sup>2</sup>Dies gilt auch dann, wenn die Steuerbescheide oder Feststellungsbescheide bestandskräftig geworden sind; die Festsetzungsfristen enden insoweit nicht, bevor die Festsetzungsfrist für den Veranlagungszeitraum abgelaufen ist, in dem die Voraussetzung des § 35e Absatz 6 Satz 4 erstmals nicht mehr vorliegen.

(9) <sup>1</sup>Zuständig für die gesonderte Feststellung nach § 35c Absatz 3 ist das für die gesonderte Feststellung der Einkünfte zuständige Finanzamt. <sup>2</sup>Für die Ermittlung des Kulturförderungsbonus nach § 35c Absatz 1 ist die Feststellung des Anteils an dem Kulturförderungsbonus nach § 35c Absatz 3 Satz 1 Grundlagensbescheid.

(10) Die Bundesregierung wird ermächtigt, Näheres zur Durchführung und zu dem Verfahren der Gewährung des Kulturförderungsbonus, zur Rückzahlung nach § 35e Absatz 7 und Absatz 8, zu der Bestimmung der förderungsfähigen Aufwendungen nach § 35d Absatz 2, zur Gewährung des Zertifikats, zu dem Verfahren für die Anerkennung der geeigneten Einrichtung (Zertifizierungsprüfung) nach Absatz 3, zur Auszahlung nach § 35c Absatz 6 sowie zur Ausgestaltung des Kulturtestes durch Rechtsverordnung zu regeln.

(11) Von den in diesem Gesetz oder auf Grund dieses Gesetzes getroffenen Regelungen des Verwaltungsverfahrens kann durch Landesrecht nicht abgewichen werden.“

## **Artikel 2**

### **Änderung des Körperschaftsteuergesetzes**

Nach § 26 des Körperschaftsteuergesetzes in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Oktober 2002 (BGBl. I S. 4144), das zuletzt durch Artikel 4 des Gesetzes vom 19. Juli 2016 (BGBl. I S. 1730) geändert worden ist, wird folgender § 26a eingefügt:

## „§ 26a

Die Bestimmungen der §§ 35c bis 35e des Einkommensteuergesetzes sind auf Körperschaften im Sinne des § 1 entsprechend anwendbar, soweit diese nicht von der Körperschaftsteuer befreit sind.“

### **Artikel 3**

#### **Änderung des Solidaritätszuschlaggesetzes 1995**

In § 3 des Solidaritätszuschlaggesetzes 1995 in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Oktober 2002 (BGBl. I S. 4130), das zuletzt durch Artikel 8 des Gesetzes vom 19. Juli 2016 (BGBl. I S. 1730) geändert worden ist, wird nach Absatz 2a folgender Absatz 2b eingefügt:

„(2b) Die Steuerermäßigung nach § 35c des Einkommensteuergesetzes beziehungsweise nach § 26a des Körperschaftsteuergesetzes mindert die Bemessungsgrundlage des Solidaritätszuschlags nicht.“

## **ANLAGE 1**

### **Entwurf Kulturtest als Grundlage für die steuerliche Games-Förderung**

**Zielsetzung:** Der Kulturtest bildet die Grundlage zur Beantragung der steuerlichen Begünstigung nach dem „Entwurf eines Modells zur steuerlichen Kulturförderung im Bereich interaktiver elektronischer Werke“. Ziel des Modells ist die Stärkung der Entwicklung von Computer- und Videospiele in Deutschland und Europa, die die kulturelle Vielfalt fördern.

Die steuerliche Förderung dient dazu, die Rahmenbedingungen der Computer- und Videospielewirtschaft in Deutschland zu verbessern, um mehr Spiele in Deutschland und Europa entwickeln zu können. Computer- und Videospiele sind Kulturgut und Leitmedium des 21. Jahrhunderts; sie sind Ausdrucks- und Kunstform moderner Gesellschaften. Sie spiegeln die Themen unserer Zeit wider; von ihnen gehen neue, kreative Impulse aus. Die Förderung kulturell relevanter digitaler Spiele strahlt in viele Bereiche der Kultur- und Kreativwirtschaft aus. So leistet die Förderung zur Entwicklung von Games einen wichtigen Beitrag zur Sicherung kultureller Vielfalt in Deutschland und Europa.

Der erfolgreich bestandene Test ist die Grundlage, um die steuerliche Förderung zur Entwicklung von Computer- und Videospiele in Anspruch nehmen zu können. Hierdurch sollen höhere Produktionsbudgets für Games ermöglicht werden, um künstlerische Spielräume, die Qualität, die Attraktivität und damit auch die nationale und internationale Verbreitung von Computer- und Videospiele aus Deutschland und Europa zu fördern.

Darüber hinaus ist zu wünschen, dass die in Deutschland und Europa ausgegebenen Kosten im Zusammenhang mit der Entwicklung von Computer- und Videospiele gesteigert werden und damit eine verbesserte Auslastung der Entwicklerstudios und ihren Dienstleistern erreicht wird. Die Verbesserung der Finanzierung der Entwicklerstudios und das Vorhandensein der entsprechenden technischen Infrastruktur ist eine wichtige Voraussetzung für eine langfristige kreative und erfolgreiche deutsche und europäische Games-Kultur.

**Grundsatz:** Computer- und Videospiele fördern die kulturelle Vielfalt und sind folglich förderfähig, sofern ihre Entwicklung gesamtverantwortlich in Deutschland geprägt wird (eine arbeitsteilige Entwicklung in Deutschland, Europa und dem Europäischen Wirtschaftsraum ist möglich) und sie Deutschlands und auch Europas Kultur, Alltagskultur, ihre Gesellschaft und Identität, die deutsche und europäische Geschichte und das Leben in Deutschland und Europa aufgreifen und/oder widerspiegeln.

**Grundlage des Testes ist ein Punktesystem, das im Rahmen dieses Entwurfs noch nicht abschließend ausgearbeitet wurde, jedoch die Systematik und Inhalte des Testes skizziert.**

## Beispielhaftes Punktesystem:

<b>Mindestens erforderlich:</b>	<b>16</b>
<b>Maximal erreichbar:</b>	<b>42</b> [Hinweis: in diesem Entwurf des Kulturtests sind die erreichbaren Punktzahlen den einzelnen Kriterien noch nicht zugeordnet]

## Grundvoraussetzung für Inanspruchnahme der Förderung:

- Das Spiel erhält mindestens eine Jugendschutzfreigabe ab 18 Jahren in Deutschland.

### Kriterien:

Keines der folgenden Kriterien ist eine notwendige Bedingung für die Inanspruchnahme der Förderung, vielmehr müssen Kriterien erfüllt sein, deren zugeordnete Punktzahl zusammen mindestens 16 Punkte ergibt.

#### 1. Kontext

- Setting des Spiels in Deutschland angesiedelt oder weist Bezüge zu Deutschland auf
- Hauptcharaktere weisen Bezug zu Deutschland auf oder stellen eine Persönlichkeit der deutschen und europäischen Zeit- und Weltgeschichte oder eine fiktive Figur der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte dar
- Spiel greift Motive, Ideen etc. auf, die Bezug zu Deutschland aufweisen
- Spiel erscheint mindestens in deutscher Sprache
- Spiel greift deutschen oder europäischen Kontext auf

#### 2. Inhalt

- Spiel ist Ausdruck des deutschen und/oder europäischen kulturellen und gesellschaftlichen Erbes und der Vielfalt des Lebens in Deutschland und Europa
- Spielgestaltung, Gamedesign oder Story greifen Deutschlands Kultur (Alltagskultur, Popkultur, Jugendkultur, Hochkultur o.Ä.), Gesellschaft, Identität, die deutsche Geschichte und das Leben in Deutschland in all seiner Vielfalt auf
- Spiel behandelt Themen von aktueller gesellschaftlicher und/oder kultureller Relevanz
- Spiel spiegelt regionale Vielfalt in Deutschland und Europa beziehungsweise dem Europäischen Wirtschaftsraum wider
- Story beruht auf einer literarischen, filmischen oder sonst kulturellen Grundlage aus dem deutschen Sprachraum
- Spiel entspricht deutschen Spieltraditionen oder entwickelt diese weiter

### **3. Kreative**

- Mindestens 1/3 der leitenden Mitarbeiter im Rahmen der Entwicklung des Spiels hat seinen Wohnsitz in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum und ist hier steuerpflichtig
- Mindestens 1/3 der kreativ tätigen Mitarbeiter hat seinen Wohnsitz in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum und ist hier steuerpflichtig

### **4. Standort kreativer Entwicklung**

- Entwicklungskosten entstehen zu mindestens 50 Prozent in Deutschland
- Musikalische Umrahmung, Sound, Grafik, Level und/oder Content, Software-Entwicklung, Design und Story entstehen in signifikantem Ausmaß in Deutschland
- Autorenleistung entsteht in signifikantem Ausmaß in Deutschland
- Marktforschung zum Release findet zu mindestens 20 Prozent in Deutschland und zu insgesamt mindestens 80 Prozent im Europäischen Wirtschaftsraum statt

*\*Überarbeitete Fassung im Vergleich zur Veröffentlichung im Rahmen des Parlamentarischen Abends am 23. November 2016. Die im ursprünglichen Entwurf gewählte Formulierung zur Förderfähigkeit von „kulturell wertvollen“ Spielen, war missverständlich und traf nicht die Intention des BIU. Daher wurde der Input des Parlamentarischen Abends in das Modell eingearbeitet und eine klarere Formulierung gewählt und die Systematik des Kulturtestes klarer formuliert.*