

BIU – Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware
Charlottenstraße 62
10117 Berlin
Tel. +49 30 2408779-0
Fax +49 30 2408779-11
info@biu-online.de
www.biu-online.de

10 Forderungen der Games-Branche zur Bundestagswahl 2017

Dezember 2016

Zusammenfassung:

1. Einführung einer systematischen Games-Förderung durch den Bund

Um das Kulturgut Games systematisch zu fördern und um den voranschreitenden Bedeutungsverlust des Games-Entwicklungsstandorts Deutschland zu stoppen, muss der Bund seiner Rolle gerecht werden und den Einstieg in eine relevante Games-Förderung vollziehen. Der BIU hat hierfür ein modernes Modell einer steuerlichen Games-Förderung vorgelegt.

2. Ganzheitliche Reform des Jugendmedienschutzes endlich umsetzen

Der gesetzliche Rahmen für den Jugendschutz in Deutschland ist nicht mehr zeitgemäß und entspricht nicht dem heutigen Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. Das Jugendschutzgesetz und der Jugendmedienschutzstaatsvertrag müssen modernisiert, besser miteinander verzahnt und international anschlussfähig werden.

3. Mittel für Deutschen Computerspielpreis aufstocken

Der Deutsche Computerspielpreis ist der wichtigste Förderpreis für digitale Spiele aus Deutschland. Die Preisgelder für den Deutschen Computerspielpreis müssen aufgestockt werden. Dabei können die Unternehmen in Deutschland nicht über ihre Möglichkeiten hinaus finanziell belastet werden.

4. Entwicklungsmöglichkeiten für digitale Wirtschaft erhalten

Neue digitale Geschäftsmodelle brauchen Freiräume, deshalb muss auch in der digitalen Welt ein fairer Interessenausgleich zwischen Verbraucherrechten und unternehmerischer Freiheit gefunden werden. Die Stärkung des mündigen Verbrauchers muss Vorrang haben vor neuer Regulierung.

5. Anerkennung eSports als Sport

eSports ist zum Massenphänomen geworden, das sich sowohl im Profibereich als auch als Breitensportart rasant wachsender Beliebtheit erfreut. Damit sich der eSports in Deutschland optimal entwickeln kann, ist unter anderem eine offizielle Anerkennung als Sportart geboten.

6. Flächendeckende Versorgung mit schnellem Internet schneller vorantreiben

Die flächendeckende Verbreitung schnellen Internets bestimmt maßgeblich den zukünftigen Wohlstand Deutschlands und somit auch die Zukunft des Games-Entwicklungsstandortes Deutschland. Bis zum Jahr 2020 sollten latenzarme Gigabit-Netze flächendeckend verfügbar sein.

7. Digitale Bildung stärken

Unser Bildungssystem muss besser als bisher digitale Fertigkeiten vermitteln. Hierzu können neben Medienkompetenz auch Serious Games einen wesentlichen Beitrag leisten. Ihr Einsatz in der Lehre muss gestärkt werden.

8. Fachkräftebedarf nachhaltig sicherstellen

Der deutschen Games-Branche fehlen hoch spezialisierte, erfahrene Fachkräfte. Da diese Fachkräfte in Deutschland nicht in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen, müssen die Ausbildungssituation und der Zuzug dieser Fachkräfte aus dem Ausland erleichtert werden.

9. Klarstellungen zur Vermeidung der doppelten Umsatzbesteuerung bei digitalen Inhalten

Seit dem 1. Januar 2015 gilt innerhalb der Europäischen Union ein neues einheitliches Umsatzsteuerrecht für digitale Güter und elektronische Dienstleistungen. Damit einhergehende, zahlreiche offene Fragen hat das Bundesfinanzministerium bisher unbeantwortet gelassen, zum Nachteil der Games-Unternehmen in Deutschland. Hier bedarf es dringender Klarstellungen.

10. Internationale Vernetzung stärken, deutsche Messeauftritte modernisieren

Deutsche Förderprogramme zur Erschließung ausländischer Märkte müssen besser auf die Besonderheiten der Kultur- und Kreativbranche abgestimmt werden. Die Messeprogramme müssen modernisiert und unter eine einheitliche ansprechende Dachmarkenkommunikation gestellt werden.

Im Detail:

Computer- und Videospiele sind das Leitmedium der digitalen Gesellschaft. Games 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. Zugleich ist die Computer- und Videospielebranche die am dynamischsten wachsende Medienbranche, zuletzt konnte der Standort Deutschland an diesem rasanten weltweiten Wachstum jedoch nur bedingt partizipieren. Deutschland ist einer der größten Absatzmärkte für Games, im Jahr 2015 wurden rund 2,8 Milliarden Euro Umsatz mit Spielen und Spielekonsolen hierzulande erwirtschaftet. Als Produktionsstandort für Games verliert Deutschland jedoch immer weiter an Einfluss, trotz einiger international erfolgreicher Leuchtturm-Unternehmen aus Deutschland. Zuletzt häuften sich Nachrichten über Entlassungen in der Branche. Diese Entwicklung hat ihre Ursachen maßgeblich in den unzureichenden politischen Rahmenbedingungen in Deutschland. Damit auch in Deutschland die Branche weiter wachsen und ihre Kraft als Innovationsmotor und Mittler zwischen der Content- und Digitalwirtschaft wirksam werden kann, erheben wir im Vorfeld der Bundestagswahl 2017 zehn Forderungen, um den Games-Entwicklungsstandort Deutschland zu stärken:

1. Einführung einer systematischen Games-Förderung durch den Bund

Computer- und Videospiele sind Kulturgut und als solches genauso förderungswürdig wie andere Kulturgüter auch. Computer- und Videospiele sind eine moderne, kulturelle Ausdrucksform. 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 und damit die Förderung sehr hochwertiger Arbeitsplätze. Zugleich ist die Entwicklung von Computer- und Videospiele sehr kostenintensiv, weltweit steigen die Entwicklungsbudgets. In dieser Situation stehen deutsche Entwicklungsstudios vor großen Herausforderungen, oftmals mangelt es ihnen an

ausreichend finanziellen Ressourcen, um international bestehen zu können. Der Bund muss daher endlich seiner Verantwortung zur Förderung kultureller Vielfalt auch bei digitalen Medien gerecht werden und eine systematische, nachhaltige und finanziell relevante Games-Förderung einführen. Der BIU hat hierfür ein zukunftsweisendes, detailliertes Konzept zur steuerlichen Games-Förderung vorgelegt. Alternativ muss ein anderweitiges eigenständiges und hinreichend finanziell ausgestattetes Games-Förderprogramm auf Bundesebene geschaffen werden. Wenn hier nicht zeitnah gehandelt wird, verliert Deutschland den Anschluss an einen der wichtigsten Zukunftsmärkte.

2. Ganzheitliche Reform des Jugendmedienschutzes endlich umsetzen

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen hat sich in den vergangenen fünf bis zehn Jahren grundlegend verändert, heute sind Millionen Inhalte über unterschiedlichste Geräte jederzeit und überall zugänglich. Der gesetzliche Rahmen bildet diese tiefgreifenden Veränderungen bisher nur unzureichend ab, nach wie vor ist die Regulierung zwischen Online-Medien (Hoheit der Länder) und den Offline-Medien (Gesetzgebung des Bundes) geteilt. Es fehlt eine verständliche, konvergente und international anschlussfähige Regulierung, die nicht am Trägermedium, sondern beim Inhalt ansetzt. Bund und Länder müssen gemeinsam einen modernen Rechtsrahmen für den Jugendmedienschutz auf den Weg bringen. Es ist dringlich erforderlich, an der schon für diese Legislaturperiode geplanten Reform des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) anzusetzen und diese konsequent auszugestalten. International anerkannte und erfolgreich eingeführte Altersklassifizierungssysteme wie die International Age Rating Coalition (IARC) müssen gesetzlich gewürdigt und der Unterhalt und die Weiterentwicklung technischer Jugendschutzprogramme wie JuSProg finanziell besser unterstützt werden.

3. Mittel für Deutschen Computerspielpreis aufstocken

Der Deutsche Computerspielpreis ist die renommierteste Auszeichnung für Spiele aus Deutschland und zugleich der einzige Bundesförderpreis für hierzulande entwickelte Spiele. Um der gestiegenen Relevanz von Computer- und Videospiele Rechnung zu tragen, muss der Deutschen Computerspielpreis in die Lage versetzt

werden, eine nachhaltige Förderwirkung gerade für junge Entwicklerstudios entfalten zu können. Eine signifikante Aufstockung der Preisgelder ist erforderlich. Die in diesem Jahr vom Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages beschlossene zwingende Beteiligung der Wirtschaft zu 50 Prozent an der Finanzierung der Preisgelder muss aufgehoben werden, denn sie ist eine unverhältnismäßige Benachteiligung der Games-Branche im Vergleich zu anderen Kulturförderpreisen des Bundes und kann durch die Branche nicht geleistet werden. Zudem widerspricht diese Auflage der Intention eines Förderpreises, wenn die zu fördernden ihren Förderpreis selbst finanzieren müssen.

4. Entwicklungsmöglichkeiten für digitale Wirtschaft erhalten

Der digitale Wandel geht mit neuen Erlösmodellen und neuen Nutzungsgewohnheiten einher, Filme und Musik werden heute nicht mehr auf CD gekauft, sondern gestreamt. Computer- und Videospiele folgen heute zunehmend der Logik von Content as a Service, sie sind keine abgeschlossenen Produkte mit einmaligem Kaufpreis mehr, sondern entwickeln sich stetig weiter und werden immer häufiger durch Micropayment-Systeme wie Free-to-Play-Modelle finanziert, auch (zeitlich befristete) Abo-Modelle erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Weitere neue Geschäftsmodelle werden sich entwickeln. Die digitale Wirtschaft und hierbei insbesondere die Games-Branche gilt zurecht als Vorbild und Innovator für andere Wirtschaftszweige, benötigt dafür jedoch Gestaltungsspielräume, damit solche innovativen Distributions- und Geschäftsmodelle hierzulande entwickelt werden können. Eine zu strikte Regulierung behindert die Weiterentwicklung entsprechender Modelle. Aufgeklärte Verbraucher sind stark, sie kennen ihre Marktmacht und wissen diese zu nutzen, dies gilt umso mehr für das Zeitalter des Internets mit Foren, Bewertungsportalen und Sozialen Netzwerken. Langfristig erfolgreiche unternehmerische Tätigkeit ist nur in einem positiven Austausch mit den Kunden und Verbrauchern möglich, auch darauf sollte der Gesetzgeber vertrauen. Der regulative Rahmen in Form des beispielsweise im Bürgerlichen Gesetzbuch und im Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb geregelten Verbraucherschutzes hat sich bewährt, weitere Regulierung erhöht die Bürokratiekosten der Unternehmen und macht für Verbraucher ihre Rechte unübersichtlich und schwächt damit die Rolle der Verbraucher anstatt sie zu stärken. Auch auf europäischer Ebene ist der deut-

sche Gesetzgeber aufgefordert, sich für ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Verbraucher- und Unternehmensinteressen einzusetzen. Dies gilt aktuell gerade mit Blick auf die Beratungen der Digital Content Directive. Es muss sichergestellt werden, dass Daten nicht pauschal alle gleichbehandelt werden, Daten, wie sie zur Nutzung oder Optimierung eines Videospieles erhoben werden, sind nicht vergleichbar mit personenbezogenen Daten in Sozialen Netzwerken oder Cloud-Diensten.

5. Anerkennung eSports als Sport

Inzwischen ist eSports zu einem Massenphänomen geworden, bei dem auch traditionelle Sportvereine wie der VfL Wolfsburg oder der FC Schalke 04 und TV-Sender wie Sky, Pro7 oder Sport1 mitmischen. Zahlreiche junge Talente streben in die Profi-Mannschaften, die Professionalisierung des eSports schreitet in rasantem Tempo voran. Millionen Menschen weltweit verfolgen die großen Turniere. Der Markt wächst stetig, weltweit wird der Gesamtumsatz mit eSports auf 750 Millionen Dollar geschätzt,¹ in Deutschland soll der Umsatz bis 2020 auf 130 Millionen Euro wachsen.² Beim eSports bietet sich für Deutschland die Möglichkeit, eine international bedeutende Rolle einzunehmen, sowohl bei der Zahl der erfolgreichen Sportler als auch aufseiten der Konsumenten und Vermarkter. Damit die Professionalisierung und Verbreitung sowohl im Profi-Segment als auch im Breitensport weiter voranschreiten kann, ist eine Anerkennung als offizieller Sport, in einem ersten Schritt mindestens die steuerrechtliche Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSports-Vereinen, erforderlich. Zudem sollten die Visa-Erleichterungen, die anderen Sportlern für die Teilnahme an Turnieren gewährt werden, auch für e-Sportler gewährt werden.

6. Flächendeckende Versorgung mit schnellem Internet schneller vorantreiben

Das Vorhandensein eines schnellen Internetanschlusses ist heute von zentraler Bedeutung für wirtschaftlichen Erfolg, Innovationen, Wissensvermittlung und gesellschaftliche Teilhabe. Deutschland hinkt in der flächendeckenden Versorgung mit schnellen Internetanschlüssen den internationalen Standards und technischen

¹ <http://superdata-research.myshopify.com/products/esports-market-brief-2015>, abgerufen am 26.5.2016.

² Deloitte Studie „Let's Play! Der deutsche eSports-Markt in der Analyse.“, November 2016.

Möglichkeiten weiter hinterher. Eine Vertiefung der Versorgungskluft zwischen Ballungsräumen und ländlichen Regionen muss verhindert werden, zugleich darf dies aber nicht das alleinige Ziel einer ambitionierten Breitbandstrategie sein. Für die Games-Branche spielt die Verfügbarkeit von leistungsstarken und latenzarmen Breitband-Internetzugängen eine besonders wichtige Rolle: Der Grad der Arbeitsteilung ist bei der Entwicklung von Computer- und Videospiele besonders hoch, häufig geschieht dies über mehrere Städte oder Länder hinweg, teilweise sogar Kontinent-übergreifend. Die Verfügbarkeit eines schnellen Internetzugangs ist für die Frage nach einem Entwicklungsstandort daher existenziell. Nicht der Ausbau und die Förderung einer Technologie, sondern die flächendeckende Versorgung mit schnellem Internet und geringen Latenzen muss im Fokus stehen. Bis zum Jahr 2020 ist eine Versorgung mit 1 Gbit/s anzustreben.

7. Digitale Bildung stärken

Die Digitalisierung hat inzwischen nahezu alle Bereiche unseres Lebens erfasst und wird diese in Zukunft weiter nachhaltig verändern. Um unsere Welt auch zukünftig zu verstehen und zu gestalten, müssen Kinder und Jugendliche optimal auf Leben und Lernen in der digitalen Welt vorbereitet werden. Das Verstehen der Digitalisierung, die Fähigkeit zur kritischen, selbstbestimmten Mediennutzung und grundlegende Programmierkenntnisse werden von elementarer Bedeutung sein und müssen bereits frühzeitig in der Schule vermittelt werden. Hierfür gilt es, nicht nur die nötige Infrastruktur zu schaffen, sondern auch die Wissensvermittlung muss sich den neuen Herausforderungen anpassen. Medienkompetenz und digitale Spiele im Bildungsbereich, sogenannte Serious Games, liefern hierfür einen wichtigen Beitrag. Bisher gibt es jedoch noch zahlreiche Vorbehalte gegen den Einsatz dieser speziell zur Wissensvermittlung entwickelten Computer- und Videospiele im Unterricht, trotz eindeutiger Vorteile wie der höheren, dauerhaften Motivation und der anschaulichen Vermittlung auch sehr komplexer Lehrstoffe. Auch die große Vertrautheit mit den Mechaniken und Darstellungsformen von Games, die bereits fester Bestandteil des Alltags der Jugendlichen sind, erhöht die Akzeptanz bei den Schülern und kann daher den Lernerfolg weiter steigern. Daher sollte die Entwicklung gezielt gefördert und in Modellprojekten der vorbildliche Einsatz

von Serious Games vorangetrieben werden. Serious Games müssen fester Bestandteil zur Förderung der digitalen Bildung im Rahmen des in diesem Jahr ausgerufenen Digitalpaktes sein.

8. Fachkräftebedarf nachhaltig sicherstellen

In der deutschen Computer- und Videospielebranche arbeiten rund 13.000 Menschen, innerhalb der Kultur- und Kreativbranche ist der Anteil an voll sozialversicherungspflichtigen Jobs überdurchschnittlich hoch. Mitarbeiter in der Games-Branche sind gefragte Spezialisten. Berufsbilder in der Games-Branche verbinden Spitzentechnologie und Kreativität. In den letzten Jahren sind zahlreiche neue Games-Studiengänge entstanden. Diese Entwicklung sollte politisch weiter unterstützt und betrieben werden. Dennoch mangelt es in der Branche an erfahrenen Spezialisten, da die Games-Branche hier um die besten Köpfe im internationalen Wettbewerb steht. Zudem sind Spezialisten aus der Computer- und Videospieleentwicklung angesichts der weiter voranschreitenden Digitalisierung und Industrie 4.0 auch in anderen Branchen sehr gefragt. Der gesetzliche Rahmen und die Verfahren, um diese international gefragten Fachkräfte nach Deutschland zu holen, müssen flexibler gestaltet, der Zuzug nach Deutschland erleichtert und der Dienstleistungscharakter der Bundesagentur für Arbeit auch für Unternehmen in diesem Bereich gestärkt werden.

9. Klarstellungen zur Vermeidung der doppelten Umsatzbesteuerung bei digitalen Inhalten

Seit dem 1. Januar 2015 gilt innerhalb der Europäischen Union ein neues einheitliches Umsatzsteuerrecht für digitale Güter und elektronische Dienstleistungen. Für die Unternehmen der deutschen Computer- und Videospielebranche war diese Neuregelung mit tiefgreifenden Veränderungen der internen Unternehmensprozesse bis hin zu Änderungen in der Preisgestaltung verbunden. Viele zentrale Sachverhalte und Fragestellungen sind im Gesetz nicht oder nicht klar geregelt, für die Unternehmen hat dies vielfach massive Rechtsunsicherheit zur Folge. Seit inzwischen zwei Jahren steht eine Klarstellung durch das Bundesfinanzministerium aus, dies führt zu zahlreichen Mehrbelastungen und Unsicherheiten für die Unternehmen. Es bedarf daher dringend einer Klarstellung grundlegender Fragen und Sachverhalte in Form eines BMF-Schreibens.

Für die deutsche Computer- und Videospiegelindustrie ist es dabei von zentraler Bedeutung, dass die Regelungen eindeutig, einheitlich und durchgängig konsistent sind. Insbesondere ist dringend eine Klarstellung erforderlich, ob grundsätzlich die Netto- oder die Bruttolösung Anwendung findet. Sollte grundsätzlich die Nettolösung Anwendung finden, müssen die damit verbundenen Nachweispflichten für die Unternehmen eindeutig und praxistauglich geregelt werden. Die Nachweispflichten sollten in diesem Fall gering und konsistent gehalten werden, da umfangreiche und je nach Einzelfall unterschiedliche Nachweispflichten für die Unternehmen angesichts der schier Masse einzelner Geschäftsvorgänge und angesichts der Vielzahl denkbarer Sachverhaltskonstellationen nicht zu bewerkstelligen ist.

10. Internationale Vernetzung stärken, deutsche Messeauftritte modernisieren

Die Computer- und Videospiegelbranche ist international wie kaum ein anderer Wirtschaftszweig. Daher ist die internationale Vernetzung für den Erfolg der deutschen Branche von besonderer Bedeutung. Kleine und unabhängige Entwickler (sogenannte Indie-Entwickler) aus Deutschland und Vertreter etablierter Studios sollten daher stärker in Accelerator-Programme des Bundes, Außenwirtschaftsförderprogramme des Bundes und Auslandsreisen von Regierungsvertretern eingebunden werden. Deutschland wird international bisher zu wenig als kreativer Entwicklungsstandort für Games wahrgenommen. Dies liegt auch daran, dass den bisherigen Messeauftritten des Bundes ein kreativer, moderner Gesamtauftritt mit einer starken Dachmarke fehlt. Zudem sollten die Unterstützungsprogramme der AUMA modernisiert werden. Wichtiger als große Messestände werden internationale Konferenzen zur Vernetzung, Tickets zu diesen müssen in das Programm der AUMA aufgenommen werden.