

Stellungnahme

zur Überarbeitung der Vorschriften für die
Genehmigung staatlicher Beihilfen
(Allgemeine
Gruppenfreistellungsverordnung)

06.10.2025

**game - Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechperson

Maren Raabe
Leiterin Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.raabe@game.de

Partner

Christian-Henner Hentsch
Leiter Recht & Regulierung

T +49 30 2408779-22
henner.hentsch@game.de

1. Video Games Europe begrüßt die Möglichkeit, auf die Aufforderung zur Stellungnahme zur Überarbeitung der Vorschriften für die Genehmigung staatlicher Beihilfen (Allgemeine Gruppenfreistellungsverordnung) zu reagieren. Wir unterstützen nachdrücklich das Ziel der Kommission, die Vorschriften zu vereinfachen, indem übermäßig komplizierte Bedingungen gestrichen und zusätzliche Arten von Subventionen aufgenommen werden.
2. Die Allgemeine Gruppenfreistellungsverordnung (AGVO) ist ein wichtiges Instrument zur Vereinfachung staatlicher Beihilfen und zur Verringerung der Anmeldepflichten. Sie ermöglicht es den Mitgliedstaaten, schnell und mit weniger Bürokratie Unterstützung zu leisten. Im Rahmen des EU-Wettbewerbsfähigkeitskompasses ist eine überarbeitete und vereinfachte AGVO erforderlich, um der EU-Wirtschaft besser zu dienen.
3. Wir fordern die Kommission auf, den Videospielektor ausdrücklich in den Anwendungsbereich der GBER aufzunehmen. Videospiele verbinden kulturelles Schaffen und technologische Innovation und fördern damit direkt das Wachstum Europas in diesen Bereichen. Der derzeitige Ausschluss des Videospielektors aus der GBER hat zu Rechtsunsicherheit unter den Mitgliedstaaten geführt. Eine ausdrückliche Einbeziehung in die GBER würde den nationalen Behörden Klarheit bei der Gestaltung von Förderprogrammen verschaffen und es diesem wichtigen Sektor ermöglichen, einen umfassenden Beitrag zur europäischen Wettbewerbsfähigkeit, Innovation und Kultur zu leisten.
4. Die Videospieleindustrie leistet einen bedeutenden Beitrag zur EU-Wirtschaft. Dies belegen die Zahlen aus den „Key Facts“ über den europäischen Videospielektor für 2024, die von Video Games Europe (VGE) und der European Games Developer Federation (EGDF) erstellt wurden und zeigen, dass die Einnahmen der Videospieleindustrie im Jahr 2024 26,8 Milliarden Euro betragen. Darüber hinaus beschäftigt die Videospieleindustrie 116 419 Menschen in ganz Europa. Die Bedeutung der Videospieleindustrie wird auch im Arbeitsprogramm „Horizont Europa“ 2023-2025 hervorgehoben: „Die Videospieleindustrie hat seit ihren Anfängen in den 1970er Jahren ein außergewöhnliches Wachstum und eine rasante Entwicklung erfahren. Im Jahr 2019 belief sich der Umsatz des Videospielemarktes in der Europäischen Union auf über 20 Milliarden Euro, was einem Wachstum von 55 % gegenüber 2014 entspricht.“¹
5. Dieser Antrag auf Aufnahme des Videospielektors in die GBER wird auch vom Rat unterstützt, der sich zuvor für eine Überarbeitung der GBER ausgesprochen hatte, um die Videospieleindustrie stärker zu fördern. Konkret forderte der Rat in seinen Schlussfolgerungen zur Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des

¹ https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2023-2024/wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2023-2024_en.pdf, S. 72.

europäischen Videospielesektors (2023) die Europäische Kommission auf, „die Wettbewerbsfähigkeit und Unabhängigkeit der Unternehmen des europäischen Videospielesektors, insbesondere der KMU, durch eine Überprüfung der Anwendung der Vorschriften für staatliche Beihilfen, insbesondere gegebenenfalls im Rahmen einer Überarbeitung der Allgemeinen Gruppenfreistellungsverordnung, sowie durch geeignete europäische Programme und Fonds zu unterstützen und zu fördern.“²

6. Die Einbeziehung des Videospielesektors in die GBER wird sicherstellen, dass Europa ein begehrter Standort für Videospieleunternehmen bleibt, sodass dieser Sektor neue Technologien in Europa entwickeln und im globalen Wettbewerb bestehen kann. Viele Länder außerhalb Europas ziehen Investitionen in diesem Sektor an und fördern diese durch großzügige Steueranreize für Spiele- und andere Digitalmedienunternehmen.
7. Daher bitten wir die Kommission, die derzeitige Lücke in der GBER zu schließen, indem sie
 - Videospiele als **separate Beihilfekategorie in Abschnitt 11** aufzunehmen.
 - Wenn die Aufnahme einer separaten Beihilfekategorie in Abschnitt 11 nicht möglich ist, Videospiele ausdrücklich in die bestehenden Bestimmungen von Artikel 54 aufzunehmen.
 - zu präzisieren, dass Videospiele auch **für Beihilfen gemäß Abschnitt 4 über Forschung, Entwicklung und Innovation**, insbesondere gemäß Artikel 25 über experimentelle Entwicklung, in Frage kommen.
 - Parallel dazu **spezielle Leitlinien** für den Videospielesektor (vergleichbar mit der Mitteilung zum Kino) herausgibt, die sich speziell darauf konzentrieren, wie die Vorschriften für staatliche Beihilfen, insbesondere die GBER, auf Videospiele anzuwenden sind.
8. In den folgenden Abschnitten werden die Gründe und Belege für die oben aufgeführten Forderungen dargelegt. Zusammenfassend werden in den folgenden Abschnitten folgende Punkte behandelt:
 - Die Notwendigkeit, Videospiele in die GBER aufzunehmen (Abschnitt A);
 - Überblick über die einschlägige Entscheidungspraxis der Kommission (Abschnitt B);
 - Beispiele für erfolgreiche nationale Beihilferegulungen (Abschnitt C);
 - Die Bedeutung der Anerkennung von Videospiele als einzigartiger Sektor, der Kultur und Technologie verbindet (Abschnitt D);
 - Der klare Beitrag von Videospiele zur europäischen Kulturproduktion (Abschnitt E);
 - Die Rolle von Videospiele bei der Förderung technologischer Innovationen (Abschnitt F);
 - Die Anerkennung von Forschung und Entwicklung im Bereich Videospiele (Abschnitt G); und

² <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15901-2023-INIT/en/pdf> Absatz 24.

- Die Notwendigkeit spezifischer Leitlinien für den Videospielektor, vergleichbar mit der Mitteilung zum Kino (Abschnitt H).

A) Videospiele sollten in die GBER aufgenommen werden

- 9.** Derzeit ist die Videospieleindustrie de facto vom Anwendungsbereich der GBER ausgeschlossen.
- 10.** Wir fordern die Kommission auf, im Rahmen der Ermächtigungsverordnung eine neue Beihilfekategorie zu schaffen, die in die GBER-Beihilfen für die Entwicklung, Produktion, den Vertrieb und die Förderung von Videospiele als Kulturprodukte aufgenommen werden sollte.
- 11.** Konkret schlagen wir vor, dass die Beihilferegelung für Videospiele im Rahmen der GBER folgende Form annehmen könnte:
- a) Beihilfen für die Entwicklung und Produktion von Videospiele, einschließlich Prototyping, iterativer Erstellung und Entwicklungsaktivitäten nach der Markteinführung, sofern diese mit erheblichen Innovationen oder der Erstellung von Inhalten verbunden sind (z. B. Live-Phasen, Erweiterungen, Aktualisierungen);
 - b) Beihilfen für den Vertrieb und die Werbung für Videospiele, einschließlich digitaler Plattformen und Marketingaktivitäten;
 - c) Beihilfen für die Entwicklung von Fähigkeiten und Talenten für Fachkräfte im Videospielektor;
 - d) Beihilfen für den Aufbau eines Publikums, um Vielfalt, Inklusion und Teilhabe zu stärken;
 - e) Beihilfen für die Entwicklung von Zugangsmaßnahmen, um sicherzustellen, dass Videospiele einem breiten Publikum zugänglich sind;
 - f) Beihilfen für künstlerische Forschung und Experimente (z. B. Projekte, die neue Formen des interaktiven Storytellings oder die Integration mit anderen Kunstformen erforschen).
- 12.** Artikel 1 Absatz 1 Buchstabe a Ziffer v der Freistellungsverordnung ermöglicht es der Kommission, Beihilfen zugunsten der Kultur und der Erhaltung des kulturellen Erbes auszunehmen. Bisher wurde dies genutzt, um eine bestimmte Art von Kulturprodukten/-dienstleistungen, nämlich audiovisuelle Werke (durch die spezifische Bestimmung des Artikels 54 der GBER), auszunehmen. Während Artikel 54 GBER eine spezifische Beihilferegelung für audiovisuelle Werke vorsieht, gibt es keine ähnlichen

Bestimmungen zur Unterstützung des Videospielesektors. Außerdem wird Artikel 53 GBER in seiner bestehenden Form über Beihilfen für Kultur und Denkmalpflege eng ausgelegt, wodurch Videospiele aus dem Anwendungsbereich ausgeschlossen werden (gemäß Erwägungsgrund 72).

13. Es lässt sich zwar erklären, warum bei der Ausarbeitung und Verabschiedung der GBER im Jahr 2014 nur audiovisuelle Werke berücksichtigt wurden (da man argumentieren könnte, dass Film und Fernsehen zu diesem Zeitpunkt noch die wichtigsten Medien waren), doch seitdem hat sich die tatsächliche Situation geändert. Heute haben sich Videospiele sowohl in wirtschaftlicher als auch in kultureller Hinsicht zu einem der wichtigsten kreativen Sektoren entwickelt.
14. Die „Key Facts about Europe's video games sector 2024“ zeigen, dass **54 % der europäischen Bevölkerung** (im Alter von 6 bis 64 Jahren) **Videospiele spielen**, was **128,3 Millionen Spielern** entspricht. 75 % der spielenden Bevölkerung spielen mindestens eine Stunde pro Woche, und die durchschnittliche Spielzeit pro Woche betrug 9,4 Stunden.³ Diese Zahlen zeigen, dass Videospiele ein zentrales Kultur- und Unterhaltungsphänomen in Europa sind.
15. Obwohl es sich um einen der erfolgreichsten Kreativsektoren in Europa handelt, sind öffentliche Finanzierungsanreize wichtig, insbesondere für kleinere Studios, aber auch für das gesamte Ökosystem, da sie dazu beitragen, das weitere Wachstum des Sektors zu unterstützen und den Fokus auf Innovation und Unternehmertum zu legen.
16. Die Unterstützung der Videospieleindustrie ist besonders wichtig für kleine und mittlere Entwicklerunternehmen. Wie in den Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des europäischen Videospielesektors (2023) anerkannt wird: „Die Unabhängigkeit und Nachhaltigkeit der europäischen Videospieleindustrie, die hauptsächlich aus kleinen und Kleinstunternehmen besteht und einem starken internationalen Wettbewerb ausgesetzt ist sowie mit der Herausforderung der Talentbindung konfrontiert ist, hängt von der Fähigkeit der europäischen Unternehmen ab, frei zu bleiben, um ihre eigenen künstlerischen und strategischen Entscheidungen treffen zu können.“⁴
17. Es gibt auch Entscheidungspraxis in diesem Bereich: Die Kommission hat mehrere staatliche Beihilfemaßnahmen für Videospiele gemäß Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV über „Beihilfen zur Förderung der Kultur und der Erhaltung des kulturellen Erbes“ genehmigt (siehe unten in Abschnitt B). Durch die Aufnahme dieser Beihilfekategorie in

³ <https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2025/08/VGE-2024-KF-2024.pdf>, S. 8-10.

⁴ <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15901-2023-INIT/en/pdf>, Absatz 6.

die GBER würde der Verwaltungsaufwand im Zusammenhang mit diesen Genehmigungsverfahren verringert.

18. Eine solche Aufnahme könnte am besten durch die Schaffung einer neuen spezifischen Beihilfekategorie gemäß Abschnitt 11 der GBER erfolgen, beispielsweise durch einen neuen Artikel 54a für „Beihilferegeln für Videospiele“ zur Unterstützung der Entwicklung, Produktion, des Vertriebs und der Förderung von Videospiele. Der Grund dafür ist, dass Videospiele einen einzigartigen Sektor darstellen (unabhängig vom audiovisuellen Bereich), wie im Abschnitt D unten ausführlich dargelegt wird.
19. Sollte die Einführung einer spezifischen Kategorie nicht möglich sein, sollten Videospiele zumindest in die bestehende Freistellung des Artikels 54 aufgenommen werden. Eine eigene spezifische Bestimmung ist jedoch eindeutig vorzuziehen, da sich Videospiele (sowohl aus rechtlicher als auch aus wirtschaftlicher Sicht) von audiovisuellen Werken unterscheiden.

B) Die Kommission verfügt über ausreichende Entscheidungspraxis, auf der sie aufbauen kann

20. Die Europäische Kommission hat eine solide Entscheidungspraxis zu staatlichen Beihilferegeln für Videospiele gemäß Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV aufgebaut. Beginnend mit der bahnbrechenden französischen Steuergutschrift im Jahr 2007 und gefolgt von der britischen Steuererleichterung im Jahr 2013 hat die Kommission seitdem konsequent den kulturellen Wert von Videospiele in Belgien, Dänemark, Deutschland, Irland und Italien anerkannt. Wichtig ist, dass die Zahl der von den Mitgliedstaaten eingeführten und von der Kommission genehmigten Regelungen im Laufe der Zeit generell zugenommen hat, was eine breitere Anerkennung der Bedeutung und der Vorteile der Unterstützung der Videospieleindustrie widerspiegelt.
21. Nachstehend finden Sie eine Übersicht über solche Entscheidungen der Kommission:
 - SA.55046 – Belgien – Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage), Entscheidung vom 24. Januar 2020;
 - SA.101526 (2022/N) – Belgien – VAF Gamefonds, Entscheidung vom 28. April 2022;
 - SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N) – Belgien – Steuerbegünstigungsregelung für die Produktion von Videospiele, Entscheidung vom 25. Juli 2022;
 - SA.45735 – Dänemark – Regelung für die Entwicklung, Produktion und Förderung kultureller und pädagogischer digitaler Spiele, Entscheidung vom 12. Mai 2017;
 - SA.109683 (2023/N) – Dänemark Verlängerung der Regelung für die Entwicklung, Produktion und Förderung von digitalen Kultur- und Lernspielen, Entscheidung vom 19. Dezember 2023;
 - C 47/2006 (ex N 648/2005) – Frankreich – Steuergutschrift für die Entwicklung von Videospiele, Entscheidung vom 11. Dezember 2007;

- SA.47892 (2017/N) – Steuergutschrift für die Entwicklung von Videospielen – Frankreich, Entscheidung vom 5. Mai 2017;
- SA.50512 (2018/N) – Fonds zur Förderung von Videospielen – Bereiche Drehbuch, Schaffung von geistigem Eigentum und kollektive Maßnahmen – Frankreich, Entscheidung vom 21. August 2018;
- SA.58838 (2020/N) – Steuergutschrift für die Entwicklung von Videospielen – Frankreich, Entscheidung vom 3. November 2020;
- SA.60845 (2021/N) Fonds d’aides sélectives à la création de jeux vidéo – Frankreich, Entscheidung vom 29. April 2021;
- SA.103066 (2022/N) FR Crédit d’impôt jeux vidéo – modifications et prolongation, Entscheidung vom 29. Juli 2022;
- SA.115028 (2024/N) – Frankreich Fonds d’aides sélectives à la création de jeux vidéo – Prolongation de l’aide d’État SA.60845 (2021/N), Entscheidung vom 13. September 2024;
- SA.64615 (2021/NN) – Deutschland – Verlängerung der bayerischen Fördermaßnahme für Spiele SA.46572, Entscheidung vom 23. September 2021;
- SA.100581 (2021/N) Änderung und Verlängerung der bayerischen Fördermaßnahme für Spiele SA.46572 (2017/N), Entscheidung vom 7. Januar 2022;
- SA.101124 (2022/N) – Deutschland – Fördermaßnahme für Videospiele in Berlin-Brandenburg, Entscheidung vom 14. Juni 2022;
- SA.110639 (2023/N) – Deutschland Wiedereinführung der Fördermaßnahme für digitale Spiele in Nordrhein-Westfalen;
- SA.114290 (2024/N) – Deutschland – Förderung digitaler Spiele und interaktiver Medieninhalte in Mitteldeutschland, Entscheidung vom 10. Oktober 2024;
- SA.116220 (2024/N) – Deutschland – Förderung von Videospielen durch den Bund, Entscheidung vom 13. Dezember 2024;
- SA.102047 (2022/N) – Irland – Steuergutschrift für digitale Spiele, Entscheidung vom 27. September 2022;
- SA.63373 (2021/N) – Italien – Steuergutschrift für die Produktion von Videospielen „italienischer Nationalität“ mit kulturellem Wert, Entscheidung vom 26. Oktober 2021;
- SA.36139 (2013/C) (ex 2013/N) – Vereinigtes Königreich – Steuererleichterung für Videospiele im Vereinigten Königreich, Entscheidung zur Einleitung des förmlichen Prüfverfahrens vom 16. April 2013;
- SA.36139 (2013/C) (ex 2013/N) – Vereinigtes Königreich – Steuererleichterungen für Videospiele im Vereinigten Königreich, Entscheidung vom 27. März 2014

22. Die Entscheidungen der Kommission zeigen eine klare und wachsende Akzeptanz von Videospielen als kulturelle Werke, die gezielte staatliche Beihilfen verdienen. Die stetige Zunahme der Praktiken der Mitgliedstaaten und der Genehmigungen durch die Kommission unterstreicht einen Wandel in der Anerkennung der kulturellen und wirtschaftlichen Bedeutung des Sektors sowie der allgemeinen Vorteile einer gezielten Förderung. Daher würde die Aufnahme eines eigenen Abschnitts für Videospiele in die GBER im Einklang mit der Entscheidungspraxis der Kommission stehen, für Klarheit sorgen und den Verwaltungsaufwand im Zusammenhang mit der Anmeldung von Beihilfen verringern.

C) Nationale Praxis bei staatlichen Beihilfen: Nachweis der Wirksamkeit

- 23.** Wie oben erwähnt, wenden mehrere Mitgliedstaaten bereits staatliche Beihilfemaßnahmen für den Videospielektor an, die von der Kommission gemäß Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV förmlich genehmigt wurden. Diese Regelungen zeigen, dass staatliche Beihilfen für Videospiele sehr erfolgreich zur Förderung der Lokalisierung der Produktion und des sektoralen Wachstums beigetragen haben, wobei diese Vorteile mit relativ moderaten fiskalischen Kosten verbunden waren. Dies zeigt, dass die Förderung von Videospiele eine verhältnismäßige und vorteilhafte Form der Beihilfe ist, und spricht für eine Vereinfachung solcher Maßnahmen und ihre ausdrückliche Aufnahme in die GBER.
- 24.** So zeigt beispielsweise die vom CNC im Juli 2025 bewertete französische Steuergutschrift für Videospiele (CIJV), dass die Lokalisierungsquote der Ausgaben der Begünstigten in Frankreich von 63 % im Zeitraum 2016-2018 auf 77 % im Zeitraum 2019-2025 gestiegen ist, wodurch zusätzliche Produktionsausgaben in Höhe von 322 Mio. EUR entstanden sind.⁵ Die Reform des Bewertungssystems für die Förderfähigkeit im Jahr 2022 erweiterte den Zugang für kleinere und mittlere Studios und reduzierte die Konzentration auf die größten Titel.⁶ Die Studie bestätigt, dass die CIJV ein wirksames Instrument zur Förderung der Produktionsausgaben in Frankreich ist und gleichzeitig relativ moderate fiskalische Kosten verursacht.
- 25.** Ein weiteres Beispiel ist das deutsche Bundesprogramm zur Förderung von Spielen, das im November 2023 von PwC evaluiert wurde.⁷ Die Studie ergab, dass 72 % der Projekte ohne Förderung nicht realisiert worden wären, während bei weiteren 34 % die Förderung einen größeren Umfang des Spiels und bei 28 % andere Funktionen oder Inhalte im Spiel ermöglichte.⁸ Das Programm zeigte eine starke Hebelwirkung, wobei jeder Euro an Fördermitteln durchschnittlich 1,60 € an Projektausgaben generierte, in einigen Fällen sogar bis zu 2,00 €. ⁹ Außerdem trug es zur Schaffung von 1.725 neuen Vollzeitstellen bei.¹⁰
- 26.** Der belgische Tax Shelter für Videospiele ist für die nationale Industrie schnell unverzichtbar geworden, wie ein Artikel in L’Echo zeigt.¹¹ In der Föderation Wallonie-Brüssel hat er zur Finanzierung von 18 Spielen beigetragen, von denen elf derzeit in Entwicklung sind. Nach Angaben von Branchenexperten generiert jeder über den Tax

⁵ https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/evaluation-de-limpact-des-credits-dimpot-relevant-du-cnc-de-2017-a-2023_2424888, S. 13 & 65.

⁶ Ebenda, S. 13 & 66.

⁷ https://www.bundeswirtschaftsministerium.de/Redaktion/DE/Evaluationen/Foerdermassnahmen/evaluation-der-computerspielfoerderung-des-bundes.pdf?__blob=publicationFile&v=4&

⁸ Ebenda, S. 63-64.

⁹ Ebenda, S. 80.

¹⁰ Ebenda, S. 81.

¹¹ <https://www.lecho.be/entreprises/medias-divertissement/le-tax-shelter-est-devenu-indispensable-au-jeu-video-belge/10620227.html>

Shelter investierte Euro etwa 4 € an Steuereinnahmen und Sozialabgaben. Diese hohe Rendite hängt damit zusammen, dass der Sektor sehr arbeitsintensiv ist und auf qualifizierte Arbeitsplätze angewiesen ist.¹² Laut dem Jahresbericht 2024 des Flanders Audiovisual Fund (VAF) Gamefonds (Förderung von Videospiele) erzielten 42 vom VAF geförderte Spiele im Jahr 2024 einen Umsatz von 10 Millionen Euro, was einer fünffachen Rendite des öffentlichen Budgets von 2,1 Millionen Euro für dieses Jahr entspricht. Der Bericht verzeichnet außerdem 14 Neuerscheinungen von 12 Studios im Jahr 2024, darunter drei Titel, die vom VAF unterstützt wurden, und fünf von VAF-Alumni, sowie 11 Testversionen und zwei Neuveröffentlichungen auf neuen Plattformen.¹³ Diese Zahlen unterstreichen die starke und nachhaltige Wirkung des Programms, das sowohl Kontinuität als auch Wachstum unter den unterstützten Studios gewährleistet.

27. Die italienische Steuergutschrift für Videospiele wurde 2021 eingeführt. Im Zeitraum 2021–2024 wurden damit 163 Projekte von 96 Entwicklern unterstützt, was zu Investitionen in Höhe von 204 Millionen Euro aus Steuergutschriften in Höhe von 41 Millionen Euro führte.¹⁴

28. Die oben genannten Beispiele zeigen, dass die bestehenden staatlichen Beihilferegulungen für Videospiele sehr wirksam waren. Sie haben klare wirtschaftliche Vorteile gebracht, darunter die Schaffung zahlreicher hochqualifizierter Arbeitsplätze, und gleichzeitig die Entstehung wertvoller kultureller Produkte gewährleistet. Dies unterstreicht, warum Videospiele in die GBER aufgenommen werden sollten, um solche Beihilferegulungen einheitlicher und in der gesamten EU breiter verfügbar zu machen.

D) Videospiele bilden einen einzigartigen Sektor

29. Videospiele sind komplexe, einzigartige Werke, bei denen sowohl das interaktive künstlerische Element als auch die Technologie eine Rolle für den Erfolg des Spiels spielen. Folglich können Videospiele nicht in separate Kategorien von künstlerischen Werken oder Technologieprodukten eingeordnet werden, sondern existieren an der Schnittstelle dieser Bereiche. Diese Hybridität führt zu systematischen Schwierigkeiten bei der rechtlichen und politischen Kategorisierung von Videospiele, auch im Rahmen von staatlichen Beihilferegulungen wie der GBER.

30. Diese Hybridität wurde in den Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des europäischen Videospielesektors (2023)

¹² Ebenda.

¹³ https://www.vaf.be/files/Jaarverslagen/VAF_2024_jaarverslag.pdf, S. 21; https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2025-04/Jaarrapport_TaxShelter_2024.pdf, S. 4 und 33–35.

¹⁴ <https://cinema.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2025/06/i-numeri-del-cinema-2024versione-digitale.pdf>, S. 87.

anerkannt: „Videospiele sind komplexe kreative Werke mit einem einzigartigen und kreativen Wert und verfügen über eine breite Wertschöpfungskette, in der Rechte und Vermögenswerte des geistigen Eigentums eine wichtige Rolle für die Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit und Innovation spielen und die geschützt werden sollten, um sicherzustellen, dass Talent, Kreativität, Innovation und technologische Entwicklung gedeihen“.¹⁵

31. Aufgrund ihres hybriden Charakters ist es wichtig, Videospiele im Rahmen der GBER gesondert zu berücksichtigen. Durch ihre Kombination aus kultureller Schöpfung und technologischer Innovation unterscheiden sie sich von anderen Kategorien.
32. Auch in der Mitteilung der Kommission über staatliche Beihilfen für Filme und andere audiovisuelle Werke, auch bekannt als „Kino-Mitteilung“, werden die grundlegenden Unterschiede zwischen dem Videospiele- und dem audiovisuellen Sektor anerkannt. Insbesondere wird anerkannt, dass Videospiele „in Bezug auf Produktion, Vertrieb, Vermarktung und Konsum andere Merkmale aufweisen als Filme. Daher können die für die Filmproduktion geltenden Vorschriften nicht automatisch auf Spiele übertragen werden.“¹⁶
33. Im Gegensatz zum audiovisuellen Sektor folgen Videospiele einem **iterativen Produktionszyklus, der auf Prototyping, Tests und kontinuierlicher Weiterentwicklung** basiert, anstatt einem linearen Modell vom Drehbuch bis zur Leinwand. Auch ihre Vertriebskanäle unterscheiden sich und basieren häufig auf digitalen Plattformen und App-Stores, die Bedingungen für den Zugang und die Sichtbarkeit festlegen.
34. Darüber hinaus macht die **interaktive Natur** von Spielen den **Aufbau eines Publikums** zu einem zentralen Faktor für ihren Erfolg: Die Spieler sind aktive Teilnehmer, deren Engagement im Laufe der Zeit gepflegt wird. Dies erfordert nachhaltige Investitionen in die Entwicklung der Community sowie besondere Aufmerksamkeit dafür, dass die Online-Räume komfortabel und sicher sind. Aufgrund dieser Unterschiede kann die Förderung von Videospiele nicht einfach als Unterkategorie unter die bestehenden Regeln für audiovisuelle Werke aufgenommen werden. Aus diesem Grund fordern wir auch die in Absatz 11 aufgeführten spezifischen Förderformen.
35. In den folgenden Abschnitten E und F wird die Relevanz der beiden Seiten der hybriden Natur der Videospieleindustrie, nämlich der kulturellen und der technologischen Aspekte, näher untersucht.

E) Förderung der europäischen Kulturproduktion

¹⁵ <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15901-2023-INIT/en/pdf>, Absatz 9.

¹⁶ Mitteilung der Kommission vom 15. November 2013 über staatliche Beihilfen für Filme und andere audiovisuelle Werke, ABl. C 332/1.

- 36.** Videospiele sind ein wichtiger Bestandteil der kulturellen und kreativen Landschaft Europas. Sie sind ein Medium des künstlerischen Ausdrucks, des Geschichtenerzählens und der kulturellen Identität.
- 37.** Die Kommission hat den kulturellen Wert von Videospiele bereits durch ihre Entscheidungspraxis anerkannt und Förderprogramme genehmigt, die eine Vielzahl von Titeln aufgrund ihres Beitrags zum kulturellen Ausdruck, zur Bildung und zur Kreativität unterstützen. Dies zeigt, dass Videospiele eindeutig als Kulturprodukte im Sinne von Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV anerkannt sind. Diese Anerkennung sollte jedoch in der GBER ausdrücklich festgeschrieben werden, damit die Mitgliedstaaten über klare Rechtssicherheit und vereinfachte Verfahren zur Förderung der Kultur durch Videospiele verfügen.
- 38.** Videospiele sind leistungsstarke Träger kultureller Ausdrucksformen, da sie direkt auf das nationale Erbe und künstlerische Traditionen zurückgreifen. Einige Titel adaptieren literarische Werke ausdrücklich in interaktiver Form, wie beispielsweise Hidalgo, das Figuren wie Don Quijote zum Leben erweckt und klassische Literatur für ein jüngeres Publikum in ansprechenden Formaten bewahrt. Andere binden lokale Traditionen und Folklore ein, wie beispielsweise Blasphemous, das Bilder aus der Semana Santa (Karwoche) in seine Erzählung und Gestaltung einfließen lässt. Videospiele greifen auch entscheidende historische Ereignisse wieder auf, wie in Valiant Hearts, Kingdom Come Deliverance II oder 11-11 Memories Retold, die sich mit dem Ersten Weltkrieg befassen, oder Assassin's Creed Unity, das die Spieler in die Französische Revolution mit Notre-Dame de Paris als zentralem Schauplatz eintauchen lässt. Spiele lassen sich auch von bildender Kunst und Landschaften inspirieren, wie beispielsweise Rime von Tequila Works, dessen Ästhetik an das mediterrane Licht und die Farbpaletten von Joaquín Sorolla erinnert und so eine Erfahrung schafft, die bildende Kunst und interaktives Storytelling miteinander verbindet. Diese Beispiele zeigen, wie Videospiele das kulturelle Erbe bewahren und gleichzeitig einem globalen Publikum zugänglich machen können.
- 39.** Der künstlerische und kulturelle Wert von Videospiele wurde auch in den Finanzierungsrahmen der EU, nämlich dem Programm „Kreatives Europa“, anerkannt. Die Verordnung „Kreatives Europa“ (Verordnung (EU) 2021/818)¹⁷ definiert „kulturelle und kreative Sektoren“ so, dass Videospiele ausdrücklich einbezogen werden (in Artikel 2), und erkennt sie als eine Form des kreativen Ausdrucks mit kulturellem Wert an.
- 40.** In den Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des europäischen Videospielesektors (2023) wird ebenfalls anerkannt, dass: *„Der Videospielesektor ist ein integraler Bestandteil des Ökosystems der Kultur- und*

¹⁷ <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2021/818/oj/eng>.

Kreativwirtschaft. Er steht in Wechselwirkung mit anderen Sektoren und verfügt über ein großes Potenzial, kulturelle Inhalte und Werte zu schaffen und zu vermitteln, den Reichtum und die Vielfalt des europäischen Schaffens, des europäischen Erbes und der europäischen Geschichte hervorzuheben sowie einen bedeutenden Einfluss auf die Schaffung von Arbeitsplätzen zu nehmen und einen wesentlichen Beitrag zum BIP zu leisten.“¹⁸

41. Darüber hinaus arbeiten laut den „Key Facts about Europe's video games sector“ (Wichtige Fakten über den europäischen Videospielektor) aus dem Jahr 2024¹⁹ 22,6 % der Beschäftigten in der Videospieleindustrie in Europa im Allgemeinen im Bereich Bild und Ton, während 23,5 % im Bereich Design tätig sind.
42. Darüber hinaus ergab der „Power of Play Global Report“ aus dem Jahr 2023, dass Spieler weltweit der Meinung sind, dass **Videospiele Fähigkeiten verbessern**, wie z. B. **Kreativität** (73 % glauben dies), **Kommunikation** (60 %), **Sprache** (57 %), **kulturelles Bewusstsein** (53 %) und **Inklusion** (50 %).²⁰
43. Dies zeigt, dass die kulturelle Dimension von Videospielen von grundlegender Bedeutung ist. Videospiele sind ein Medium des künstlerischen Ausdrucks und ein integraler Bestandteil der kulturellen und kreativen Landschaft Europas. Damit stehen sie in direkter Kontinuität zu den bereits in Abschnitt 11 der GBER verfolgten Zielen, der Beihilfen für Kultur und Denkmalpflege (Artikel 53) sowie für audiovisuelle Werke (Artikel 54) vorsieht. Die Aufnahme von Videospielen als weitere Kategorie würde die GBER auch mit der allgemeinen EU-Förderpolitik in Einklang bringen, die Videospiele bereits als Teil der europäischen Kulturlandschaft anerkennt.

F) Förderung der Digitalisierung und technologischen Innovation in Europa

44. Eine Überarbeitung der GBER ist von entscheidender Bedeutung, um die europäische Politik im Bereich staatlicher Beihilfen mit den Zielen der EU wie dem Kompass für Wettbewerbsfähigkeit, der Schließung der Innovationslücke und der Förderung der Digitalisierung in Einklang zu bringen.
45. Der Videospielektor ist ein wichtiger Motor für digitale Innovationen in Europa und tätigt erhebliche Investitionen in fortschrittliche Technologien wie proprietäre Engines, KI-Systeme für Gameplay und Storytelling, Barrierefreiheits-Tools und immersive Technologien wie Extended Reality, haptisches Feedback und Cloud-Rendering.

¹⁸ <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15901-2023-INIT/en/pdf>, Abs. 4.

¹⁹ <https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2025/08/VGE-2024-KF-2024.pdf>, S. 14.

²⁰ https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/10/PowerOfPlay2023_Final-Copy.pdf, S. 11-12.

- 46.** Die Einsatzmöglichkeiten und Vorteile dieser technologischen Fortschritte gehen weit über die Videospieleindustrie hinaus. Spielbasierte Innovationen in den Bereichen Grafik²¹, KI²² und Simulation²³ werden mittlerweile in Bereichen wie der medizinischen Ausbildung, Rehabilitation²⁴, Architektur und Verkehr eingesetzt, wo realistische virtuelle Umgebungen die Sicherheit und Effizienz verbessern. Barrierefreiheits-Tools, die für Spieler mit Behinderungen entwickelt wurden, werden in gängige assistive Technologien integriert.²⁵ Das Know-how aus dem Bereich immersives und interaktives Design von Spielen wird auch in der Bildung²⁶ und in der Ausbildung am Arbeitsplatz genutzt.²⁷
- 47.** In den Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des europäischen Videospielesektors (2023) wird die Schlüsselrolle des Videospielesektors bei der Förderung des Übergangs zu einer digitalisierten Wirtschaft anerkannt: *„Die Entwicklung von Videospiele erfordert den Einsatz fortschrittlicher Technologien, die beispielsweise durch virtuelle Welten zur Entwicklung neuer Geschäftsmodelle beitragen können. Dies kann ein zusätzlicher Weg sein, um das kulturelle und kreative Wachstum sowie die Entwicklung anderer Politikbereiche, einschließlich der allgemeinen und beruflichen Bildung, insbesondere im Zusammenhang mit der Entwicklung von Medienkompetenz und STEAM7-Fähigkeiten, zu fördern“*.²⁸
- 48.** Darüber hinaus hat das Europäische Parlament anerkannt, dass *„die Videospielebranche eine wichtige Industrie für die Entdeckung und Entwicklung neuer kreativer Talente ist und zur Weiterqualifizierung und Umschulung aller Kulturschaffenden und anderer Fachkräfte beiträgt, insbesondere im Zusammenhang mit dem digitalen Wandel, da die europäische Spieleindustrie derzeit mit einem chronischen Mangel an Talenten zu kämpfen hat“*; siehe Entschließung des Europäischen Parlaments vom 10. November 2022 zu E-Sport und Videospiele (2022/2027(INI)).²⁹
- 49.** Darüber hinaus arbeiten laut den „Key Facts about Europe's video games sector 2024“³⁰ **31,1 %** der Beschäftigten im Videospielesektor generell mit **Technologie**.

²¹ <https://acecloud.ai/blog/the-evolution-of-gpu/>; <https://medium.com/neuralmagic/a-brief-history-of-gpus-27122d8fd45>; <https://idlab.ugent.be/spin-offs/graphine-software>.

²² <https://www.aiaacceleratorinstitute.com/video-games-and-the-rise-of-ai/>; <https://theobjective.com/tecnologia/2025-01-08/videojuegos-ia-moderna/>.

²³ <https://www.liftoff-game.com/our-products/liftoff-core/>; <https://www.dungeonalchemist.com/>.

²⁴ <https://www.tichile.cl/tecnologia-y-rehabilitacion-como-los-videojuegos-la-realidad-virtual-y-los-exoesqueletos-estan-cambiando-vidas/>.

²⁵ <https://reciteme.com/news/video-game-accessibility/>.

²⁶ <https://www.videogameseurope.eu/publication/video-games-in-european-schools-2023-2024-research-results/>.

²⁷ <https://deustotech.deusto.es/>; <https://www.virtualwareco.com/products/>; <https://www.ludusglobal.com/en/training>.

²⁸ <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15901-2023-INIT/en/pdf>, Absatz 10.

²⁹ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022IP0388>, Absatz 23.

³⁰ <https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2025/08/VGE-2024-KF-2024.pdf>, S. 14.

50. Daher sind Videospiele nicht nur kulturelle Werke, sondern auch wichtige Wegbereiter für den digitalen Wandel in Europa. Sie tragen zu technologischen Innovationen, neuen Geschäftsmodellen, Bildung und Kompetenzentwicklung bei und gehen gleichzeitig strukturelle Herausforderungen wie den Mangel an digitalen Fachkräften an. Die GBER sollte daher dieser anerkannten Tatsache Rechnung tragen, indem sie den Mitgliedstaaten ermöglicht, den Sektor im Einklang mit den übergeordneten Zielen der Europäischen Union für Innovation und Digitalisierung direkt zu unterstützen.
51. Das oben Gesagte verdeutlicht, dass die technologische Dimension von Videospielen ebenso wichtig ist wie ihr kultureller Charakter. Diese Merkmale zeigen, warum Videospiele nicht einfach unter die bestehenden audiovisuellen Kategorien fallen sollten, sondern aufgrund ihres hybriden Charakters in einer separaten, speziellen Kategorie innerhalb von Abschnitt 11 der GBER anerkannt werden müssen. Diese spezielle Kategorie für Videospiele sollte auch die Investitionen berücksichtigen, die für die in der Videospielproduktion übliche experimentelle Entwicklung erforderlich sind.

G) Förderung von Forschung und Entwicklung im Bereich Videospiele

52. Die derzeitige AGVO bietet zwar einen nützlichen Rahmen für die Unterstützung von Forschungs-, Entwicklungs- und Innovationsaktivitäten (FEI), spiegelt jedoch nicht vollständig die Bedürfnisse innovativer Sektoren wie der Videospielindustrie wider, die an der Schnittstelle zwischen kreativen Inhalten und Technologie tätig sind.
53. Der Videospielektor ist ein wichtiger **Motor für digitale Innovationen in Europa** und tätigt erhebliche Investitionen in die Weiterentwicklung von Technologien (siehe Abschnitt F unten).
54. Einige wichtige Bereiche der Arbeit des Sektors können als experimentelle Entwicklung charakterisiert werden, darunter das Design, die Prototypentwicklung, das Testen und die Verfeinerung neuer Mechaniken, Engines und interaktiver Systeme. Diese Aktivitäten führen häufig zu technologischen Fortschritten, deren positive Auswirkungen über den Spielektor hinausreichen.
55. Die GBER könnte Innovationen besser unterstützen, indem sie klarstellt, dass digitale interaktive Inhalte (einschließlich Videospiele) unter die F&E&I-Bestimmungen fallen können, wenn technische, gestalterische oder geschäftliche Innovationen nachgewiesen werden. Eine stärkere Anerkennung interdisziplinärer Innovationen an der Schnittstelle von Technologie, Kunst und User Experience Design ist erforderlich, um die einzigartigen Innovationspfade der Videospielindustrie zu unterstützen.

- 56.** Zu den F&E&I-Aktivitäten im Bereich Videospiele, die in den Anwendungsbereich der GBER fallen sollten, gehört eine breite Palette von **technologischen, gestalterischen und geschäftlichen Innovationen**. Diese Kategorisierung entspricht internationalen F&E-Standards, wie sie beispielsweise im Frascati-Handbuch der OECD festgelegt sind, das in Absatz 2.7.1 die Softwareentwicklung und -prüfung, in Absatz 2.86 die Entwicklung von Dienstleistungsgeschäftsmodellen und in Absatz 2.6.2 die Gestaltung und Entwicklung kreativer Werke behandelt.³¹
- 57.** Auf der Seite der technologischen Innovation umfasst die F&E&I im Bereich Videospiele die Entwicklung neuer Spiel-Engines, Produktionstechnologien und Arbeitsabläufe sowie die Schaffung von Analyse- und Marketing-Tools, die die Effizienz der Entwicklung und die Reichweite des Publikums verbessern.
- 58.** In den letzten zehn Jahren wurden die großen Umwälzungen auf dem Spielmarkt vor allem durch neuartige Geschäftsmodelle wie Free-to-Play, Abonnementdienste oder datengesteuerte Monetarisierung vorangetrieben. Die GBER sollte ausdrücklich klarstellen, dass die Entwicklung neuer Monetarisierungsmodelle, Service-Ökosysteme und Methoden zur Einbindung von Spielern als experimentelle Entwicklung gilt, wenn sie neuartige Ansätze und datengesteuertes Design beinhaltet. Business Finland wendet diese Logik bereits erfolgreich im Rahmen seiner De-minimis-Förderprogramme an, bei denen Studios Unterstützung erhalten, um neue Geschäftskonzepte, Marketingmodelle und Ökosystemstrukturen zu testen.³²
- 59.** Spiele sorgen auch für Designinnovationen, bei denen neue Genres, Mechaniken, Erzähltechniken und Benutzeroberflächenmodelle entwickelt werden. Diese Innovationen sind oft der Schlüssel zur Lösung technischer und geschäftlicher Herausforderungen, wie beispielsweise der Bekämpfung von Bewegungsübelkeit in VR durch neuartige Designentscheidungen. Sie schaffen auch neue kulturelle Formen mit erheblichen künstlerischen und marktwirtschaftlichen Auswirkungen.
- 60.** Darüber hinaus sollte die GBER klarstellen, dass **Testmarketing** Teil der experimentellen Entwicklung in der Videospiegelproduktion sein kann. Spieleentwickler setzen zunehmend auf Soft-Launches, um das Gameplay, Monetarisierungsmodelle und das Marktpotenzial in begrenzten Regionen zu testen, bevor sie weltweit expandieren. Bei Videospiele ist Testmarketing untrennbar mit Innovation verbunden, da das interaktive Format und die zentrale Bedeutung der Einbindung des Publikums eine frühzeitige Validierung durch echte Spieler erfordern.

³¹ https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2015/10/frascati-manual-2015_g1g57dcb/9789264239012-en.pdf

³² <https://www.businessfinland.fi/en/games>

- 61.** Die ausdrückliche Anerkennung von Videospiele im Rahmen der F&E&I-Bestimmungen der GBER würde auch dem umfassenderen Ansatz der EU entsprechen, wo Videospiele bereits durch Forschungs- und Innovationsförderprogramme unterstützt werden. Das Programm „Horizont Europa“ hat bereits Fördermittel für Videospiele für Ziele im Zusammenhang mit Forschung und Innovation bereitgestellt. So zielte beispielsweise ein Programm mit dem Titel „Ein weltweit führendes europäisches Innovationssystem für Videospiele“ aus der Kategorie Cluster 2 des Arbeitsprogramms 2023-2025 darauf ab, die Forschungs- und Innovationspolitik anzugehen, „um nachhaltige Innovation und Wachstum in der europäischen Videospieleindustrie zu unterstützen“³³, insbesondere solche, die auch in anderen Sektoren Vorteile bringen können. Das Arbeitsprogramm 2025 enthält mehrere Programme im Zusammenhang mit virtuellen Welten in der Kategorie Cluster 4.³⁴ Die GBER sollte mit „Horizon Europe“ in Einklang gebracht werden, das bereits Forschung und Innovation im Bereich Videospiele unterstützt, um Kohärenz und Rechtssicherheit für die Mitgliedstaaten zu gewährleisten.
- 62.** Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Videospiele viele der Merkmale der „experimentellen Entwicklung“ gemäß Artikel 25 GBER aufweisen. Das Fehlen ausdrücklicher Verweise auf Videospiele in der GBER schafft jedoch Rechtsunsicherheit und hält die Mitgliedstaaten davon ab, F&E&I-Beihilfen für diesen Sektor zu gewähren.
- 63.** Daher fordern wir die Kommission auf, in den Erwägungsgründen der GBER klarzustellen, dass Videospiele als förderfähige Projekte im Sinne von Artikel 25 gelten, insbesondere für „experimentelle Entwicklung“, wenn sie technologische oder methodische Neuerungen beinhalten.

H) Leitlinien für den Videospielektor

- 64.** Neben der Ausweitung der AGVO auf Beihilfen für Videospiele besteht Bedarf an mehr Klarheit hinsichtlich der Anwendung des allgemeinen Rahmens für staatliche Beihilfen auf diesen Sektor. Dies ist aus mehreren Gründen erforderlich:
- a. Klarheit ist auch über den Anwendungsbereich der AGVO hinaus erforderlich. Selbst wenn Videospiele in die AGVO aufgenommen würden, könnten die Mitgliedstaaten weiterhin Unterstützung in Form von Maßnahmen gewähren, die über den Anwendungsbereich der AGVO hinausgehen (z. B. mit einer höheren Beihilfeintensität) und die dann gemäß Artikel 107 Absatz 3 einzeln geprüft werden müssten.

³³ https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2023-2024/wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2023-2024_en.pdf S. 71-73.

³⁴ https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2025/wp-7-digital-industry-and-space_horizon-2025_en.pdf S. 7.

- b. Die bestehende Entscheidungspraxis der Kommission zu staatlichen Beihilfen für Videospiele sollte durch eine Klarstellung des „Kulturtests“ ergänzt werden. Spezielle Leitlinien für Videospiele wären hierfür das ideale Instrument.
- c. In einer speziellen Mitteilung könnte ausdrücklich darauf eingegangen werden, wie die F&E&I-Bestimmungen sowohl innerhalb als auch außerhalb der GVO auf Videospiele anzuwenden sind (wie in Abschnitt G erörtert).

65. Während für den audiovisuellen Sektor bereits Leitlinien existieren, nämlich die sogenannte „Kino-Mitteilung“³⁵, fehlen solche Leitlinien für den Videospielektor bislang. Dies hat zu einer hohen Rechtsunsicherheit und Komplexität geführt, die eine ausreichende Unterstützung des Sektors verhindert. Daher muss dies geändert werden, auch angesichts der wachsenden Bedeutung des Sektors.

66. Videospiele sind ein einzigartiger und komplexer Sektor (wie oben in Abschnitt D erläutert), was für die Mitgliedstaaten zu Unsicherheiten bei der Ausgestaltung von Förderprogrammen im Rahmen der staatlichen Beihilfavorschriften ohne angemessene Leitlinien führt. Daher ist es wichtig, dass die Kommission klare, auf den Sektor zugeschnittene Erläuterungen und Definitionen bereitstellt, einschließlich der Vereinbarkeitsbedingungen und der Liste der förderfähigen Tätigkeiten. Solche Leitlinien würden den Mitgliedstaaten die Sicherheit geben, die sie benötigen, um Beihilfen sowohl für angemeldete Maßnahmen als auch für Maßnahmen, die in den Anwendungsbereich der GBER fallen, korrekt und einheitlich anzuwenden.

67. Darüber hinaus hat sich die Entscheidungspraxis der Kommission im Bereich der staatlichen Beihilfen für Videospiele stetig weiterentwickelt, wobei bereits mehrere nationale Regelungen genehmigt und damit die kulturelle Dimension von Spielen anerkannt wurde (siehe Abschnitt B). Dies ist eine begrüßenswerte Entwicklung. Was jedoch noch fehlt, ist mehr Klarheit darüber, wie der „Kulturtest“ auf Videospiele anzuwenden ist. Spezielle Leitlinien für Videospiele würden die Möglichkeit bieten, diese Klarstellung vorzunehmen und sicherzustellen, dass der künstlerische und kulturelle Wert des Mediums uneingeschränkt anerkannt wird (siehe Abschnitt E).

68. Die Modernisierung des „Kulturtests“ für Videospiele stünde auch im Einklang mit der Überarbeitung der Kinokommunikation durch die Kommission im Jahr 2013, mit der der Kulturtest für audiovisuelle Werke erweitert und präzisiert wurde, indem den Mitgliedstaaten mehr Flexibilität bei der Festlegung kultureller Kriterien eingeräumt wurde.³⁶ Obwohl Videospiele ein völlig anderer Sektor als audiovisuelle Medien sind,

³⁵ Mitteilung der Kommission vom 15. November 2013 über staatliche Beihilfen für Filme und andere audiovisuelle Werke, ABl. C 332/1.

³⁶ Mitteilung der Kommission vom 15. November 2013 über staatliche Beihilfen für Filme und andere audiovisuelle Werke, ABl. C 332/1, siehe Absätze 18-26.

sollten sie von einem gleichwertigen Ansatz für den „Kulturtest“ profitieren, der ihren künstlerischen und kulturellen Wert anerkennt und sicherstellt, dass sie genauso behandelt werden wie andere Kulturprodukte.

- 69.** Es ist auch wichtig, dass die speziellen Leitlinien auf die Forschungs- und Entwicklungsdimension von Videospiele eingehen (wie in Abschnitt G erörtert). Eine spezielle Mitteilung wäre der richtige Ort, um klarzustellen, dass Videospiele unter den Begriff „experimentelle Entwicklung“ im Rahmen der EU-Beihilferegelung fallen, und um den Mitgliedstaaten Leitlinien für die Anwendung dieser Bestimmungen an die Hand zu geben.
- 70.** Die Mitteilung zum Kino enthält eine ausdrückliche Anerkennung der Tatsache, dass große ausländische audiovisuelle Produktionen einen positiven und nachhaltigen Einfluss auf das kreative Ökosystem Europas haben können.³⁷ Bei der Überarbeitung der Mitteilung im Jahr 2013 hat die Kommission anerkannt, dass solche Produktionen dazu beitragen, eine hochwertige Infrastruktur aufrechtzuerhalten, Arbeitsplätze für qualifizierte Fachkräfte zu schaffen und den Transfer von Technologie, Know-how und Fachwissen zu fördern. Eine vergleichbare Logik gilt für den Videospielektor, nur in einem breiteren Sinne, da nicht nur die Kulturlandschaft, sondern auch die Technologie gefördert wird. Große internationale Videospieleproduktionen stärken ebenfalls europäische Studios und Einrichtungen, erweitern den Pool an qualifizierten Arbeitskräften und erzeugen Spillover-Effekte, die die Entwicklung europäischer Titel unterstützen. Aus diesem Grund sollten spezielle Leitlinien für Videospiele einen Abschnitt enthalten, der dem in der Mitteilung zum Kino entspricht.
- 71.** Die Kinokommunikation selbst erkennt die Besonderheit von Videospiele an und stellt fest, dass sich ihre Produktion, ihr Vertrieb, ihre Vermarktung und ihr Konsum erheblich von denen von Filmen und Fernsehsendungen unterscheiden.³⁸ Gleichzeitig lässt die Mitteilung ausdrücklich zu, dass bestimmte Bedingungen, die für audiovisuelle Werke gelten, „analog“ auf Spiele angewendet werden können.³⁹ Dies ist ein nützlicher Präzedenzfall, der zeigt, dass Videospiele zwar einen eigenen Rahmen benötigen, Elemente der audiovisuellen Vorschriften jedoch als Bezugspunkt dienen können. Künftige Leitlinien für Videospiele sollten auf diesem Ansatz aufbauen und sicherstellen, dass die besonderen Merkmale des Sektors berücksichtigt werden, während gleichzeitig relevante Aspekte des audiovisuellen Rahmens herangezogen werden, sofern sie sinnvoll angepasst werden können.
- 72.** Zusammenfassend lässt sich sagen, dass eine spezielle Mitteilung der Kommission über staatliche Beihilfen für die Entwicklung von Videospiele für Klarheit sorgen, eine

³⁷ Abschnitt 4.4, Wettbewerb um große ausländische Produktionen.

³⁸ Absatz 24.

³⁹ Erörtert in Absatz 24, insbesondere im Hinblick auf die Kriterien für die Beihilfeintensität.

einheitliche Anwendung der Vorschriften für staatliche Beihilfen gewährleisten, den Meldeaufwand verringern und die Videospiegelindustrie besser unterstützen würde.