

Antrag

der Abgeordneten Richard Michael Swann und der CDP/CDS-Fraktion im Deutschen Bundestag

Games- und E-Sport Standort Deutschland stärken

Der Bundestag möge beschließen:

I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:

Computer- und Videospiele sind das Leitmedium einer ganzen Generation und zugleich ein Wirtschafts- und Technologiefaktor ersten Ranges. Der deutsche Markt für Games und Spielehardware erreichte im Jahr 2022 einen Umsatz von rund zehn Milliarden Euro, rund sechs von zehn Deutschen spielen. Die Branche verbindet Softwareentwicklung, Grafiktechnologie, künstliche Intelligenz und Kreativwirtschaft und bildet Kompetenzen aus, die weit über die Unterhaltung hinaus in Simulation, Bildung und Industrie wirken. Dem steht ein beschämender Befund gegenüber: Der Anteil deutscher Entwicklungen am heimischen Markt liegt bei unter fünf Prozent. Deutschland spielt, aber Deutschland entwickelt zu wenig.

Die Bundesförderung für Games hat daran bislang wenig geändert, weil sie unstet ist. Nach ihrem Anlauf wurde die Förderung im Mai 2023 durch einen Antragsstopp faktisch eingefroren, weil die Mittel ausgeschöpft waren. Für eine Branche, in der Projekte über Jahre finanziert und international vergleichende Standortentscheidungen getroffen werden, ist eine Förderung, die ohne Vorwarnung schließt, schlimmer als keine Förderung. Wettbewerbsstandorte wie Frankreich, das Vereinigte Königreich und kanadische Provinzen arbeiten mit verlässlichen steuerlichen Anreizmodellen und ziehen Studios, Kapital und Fachkräfte an, die Deutschland verliert.

II. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf:

1. schnell einen Gesetzentwurf vorzulegen, der den E-Sport in den Katalog der gemeinnützigen Zwecke der Abgabenordnung aufnimmt,
2. die Games-Förderung des Bundes mit einem auskömmlichen, überjährig gesicherten Haushaltstitel zu verstetigen, verlässliche Förderfenster zu garantieren und Antragsstopps auszuschließen,
3. ergänzend ein steuerliches Anreizmodell für Spieleentwicklung nach dem Vorbild führender Wettbewerbsstandorte zu prüfen und dem Deutschen Bundestag einen Vorschlag vorzulegen,
4. die Beschäftigungsverordnung und die Visapraxis so anzupassen, dass professionelle E-Sportlerinnen und E-Sportler sowie Turnier- und Produktionspersonal für internationale Wettbewerbe unkompliziert einreisen können,
5. die Ausbildung von Fachkräften durch Unterstützung von Games-Studiengängen, dualen Ausbildungswegen und Gründungsförderung für Studios zu stärken,
6. das Potenzial von Serious Games und Simulationstechnologie in Bildung, Verwaltung, Gesundheitswesen und Bundeswehr zu nutzen und den Bund als verlässlichen Ankerkunden zu etablieren,
7. den Jugendmedienschutz konsequent durchzusetzen und zugleich auf Medienkompetenz und technische Schutzlösungen statt auf pauschale Verbote zu setzen,
8. den Messe- und Veranstaltungsstandort Deutschland für Games-Großereignisse zu sichern.

Berlin, den 4. Juli 2026

Richard Michael Swann und Fraktion