WP-01-K3-509

Frieden in Freiheit sichern – innen und außen

BÜNDNIS 90 DIE GRÜNEN

Außerordentliche Bundesdelegiertenkonferenz
Berlin, 26. Januar 2025

Antragsteller*in: Notker Schweikhardt (KV Berlin-Kreisfrei)

Änderungsantrag zu WP-01-K3

Von Zeile 508 bis 514:
Finanzierung durch eine Investitionsverpflichtung und eine Steueranreizförderung werden wir abschließen. ~~Auch den Games-Standort Deutschland stärken wir mit einer steuerlichen Games-Förderung. Für die kleinen Verlage werden wir eine Verlagsförderung einführen. Sowohl auf nationaler als auch auf europäischer Ebene ist die Vielfalt der kleinen und mittleren Kulturunternehmen Teil unserer europäischen Identität und muss deshalb durch die richtigen politischen Rahmenbedingungen gestärkt werden.~~Den Games-Standort Deutschland stärken wir mit einer

gezielten Förderung der Indie- und Educational- Games Szene, der Ausbildung, der Prototyp-Entwicklung und der Weiterentwicklung neuer Ideen.. Für die kleinen Verlage werden wir eine Verlagsförderung einführen. Sowohl auf nationaler als auch auf europäischer Ebene ist die Vielfalt der kleinen und mittleren Kulturunternehmen Teil unserer europäischen Identität und muss deshalb durch die richtigen politischen Rahmenbedingungen gestärkt werden.

Begründung

Eine steuerliche Gamesförderung hilft vor allem profitablen, umsatzstarken Unternehmen – welche in der Gamesbranche hauptsächlich große internationale Firmen mit Sitz im Ausland, oft China und den USA, sind. Unabhängig von der Frage, ob selbige in Deutschland überhaupt Steuern entrichten, sind sie nicht unsere primäre Zielgruppe.

Der jährliche Games-Branchen-Umsatz von ca. € 10 Mrd. verteilt sich in Deutschland auf ca. € 1 Mrd. für Streaming/Online, € 3,5 Mrd. für Hardware und € 5,5 Mrd für Games. Unter den 20 umsatzstärksten Spielen ist keines aus Deutschland. Deutschland liegt beim Umsatz in der Gamesbranche zwar weltweit auf Platz 5, kann aber nicht als Produktionsort davon profitieren. Bisher fließt der Großteil der Gewinne ins Ausland ab. Und finanziert damit dort gut bezahlte Arbeitsplätze, hohe Renditen …

Was wir GRÜNE aber fördern wollen, ist ein starker, unabhängiger Games Standort Deutschland. Von der Ausbildung, über die Entwicklung neuer Ideen und Prototypen, bis hin zur Stärkung der Indie-Szene und der gezielten Entwicklung von Bildungssoftware.

Dass wir GRÜNE uns dieser Diskrepanz bewusst sind und mit unserem Programm ganz gezielt die Stärken der hiesigen Gamesbranche stärken – und nicht pauschal die Internetriesen mit Steuervorteilen auch noch belohnen wollen – wird uns bei den Betroffenen große Sympathien einbringen.

weitere Antragsteller*innen

Christopher Peter (KV Berlin-Tempelhof/Schöneberg); Jan Schmid (KV Berlin-Tempelhof/Schöneberg); Aferdita Suka (KV Berlin-Tempelhof/Schöneberg); Kerstin Quitsch (KV Berlin-Kreisfrei); Ursula Burkhardt (KV Roth); Daniela Billig (KV Berlin-Pankow); Max Lissowski (KV Dresden); Heribert Heyden (KV Potsdam-Mittelmark); Martina Heyden (KV Potsdam-Mittelmark); Micha Greif (KV Berlin-Kreisfrei); Thomas Jahn (KV Berlin-Steglitz/Zehlendorf); Anja Schillhaneck (KV Berlin-Kreisfrei); Regina W. Câmara (KV Berlin-Pankow); Katja Ulbert (KV Berlin-Tempelhof/Schöneberg); Lauren Schubbe (KV Wuppertal); Grischa Zeller (KV Berlin-Tempelhof/Schöneberg); Lars Klaus Aßhauer (KV Berlin-Friedrichshain/Kreuzberg); Bianca Denfeld (KV Berlin-Kreisfrei); Rita Fakunmoju (KV Berlin-Tempelhof/Schöneberg); sowie 34 weitere Antragsteller*innen, die online auf Antragsgrün eingesehen werden können.