



Brüssel, 10.12.2018
C(2018) 8662 final

ÖFFENTLICHE FASSUNG

**Dies ist ein internes
Kommissionsdokument, das
ausschließlich Informationszwecken
dient.**

**Staatliche Beihilfe SA.51820 (2018/N) – Deutschland
Förderung digitaler Spiele durch das Land Nordrhein-Westfalen**

Sehr geehrter Herr Bundesminister,

1. VERFAHREN

- (1) Am 8.11.2018 meldete Deutschland die nordrhein-westfälische Regelung zur Förderung der Entwicklung und Produktion von digitalen Spielen im Anschluss an Vorabkontakte bei der Kommission zur Genehmigung an (im Folgenden „Regelung“).

2. AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG DER MAßNAHME

2.1. Hintergrund und Ziele

- (2) Die Regelung zielt auf die Förderung von qualitativ hochwertigen, kulturell oder pädagogisch bedeutsamen digitalen Spielen und interaktiven Inhalten (im Folgenden „digitale Spiele“) in Nordrhein-Westfalen (NRW) ab. Sie hat außerdem zum Ziel, eine vielfältige Kulturlandschaft zu gewährleisten und Innovationen zu unterstützen. Darüber hinaus soll sie zur Stärkung des digitalen audiovisuellen Sektors in Europa beitragen.

Seiner Exzellenz Herrn Heiko MAAS
Bundesminister des Auswärtigen
Werderscher Markt 1
D - 10117 Berlin

- (3) Momentan fördert NRW digitale Spiele durch eine Förderregelung, die seit 2016 in Übereinstimmung mit der De-minimis-Verordnung umgesetzt wird¹. Da NRW eine über die De-minimis-Höchstbeträge hinausgehende Förderung der Spielebranche als geeignetes, erforderliches und angemessenes Mittel ansieht, meldete die Bundesregierung die Beihilferegulierung bei der Kommission zur Genehmigung an. Deutschland möchte größere Projekte mit einem höheren Finanzierungsbedarf fördern, die auf dem internationalen Markt wettbewerbsfähig sind.
- (4) Von deutscher Seite wird vorgebracht, dass Deutschland über eine begrenzte internationale Wettbewerbsfähigkeit im Bereich der Spieleproduktion verfügt. Insbesondere wird geltend gemacht, dass der Anteil deutscher Spiele am Weltmarkt bei unter einem Prozent liegt. Ausschließlich auf den deutschen Markt bezogen erreichten deutsche Spieleentwickler 2017 einen Marktanteil von 5,4 % bei sinkender Tendenz. Dem Verband der deutschen Games-Branche zufolge ist der Marktanteil deutscher digitaler Spiele, was die Umsätze anbetrifft, zwischen 2014 und 2017 von 6,9 % auf 5,4 % zurückgegangen (von 130 Mio. EUR auf 119 Mio. EUR)². Darüber hinaus bringt Deutschland vor, dass die Produktionskosten für Spiele in Deutschland um 30 % über denen anderer Länder liegen und die staatliche Förderung (deutlich) unter denen anderer Staaten innerhalb und außerhalb der EU liegt.
- (5) Zusammenfassend macht Deutschland geltend, dass die deutschen Unternehmen auf einem Weltmarkt für digitale Spiele, der in den letzten Jahren erheblich gewachsen ist, unterrepräsentiert sind. Nach Ansicht von NRW liegt der Grund dafür im Fehlen von Kapital und Wachstumschancen. Mit der angemeldeten Beihilfe soll die Entwicklung von Projekten mit realistischen Absatzchancen auf dem Weltmarkt gestärkt werden. Da viele digitale Spiele ausschließlich über die digitalen Games Stores von Apple und Google verkauft werden, wird auch die Unterstützung der Sichtbarkeit auf diesen Plattformen als sehr wichtig betrachtet. Die geringen Budgets von Spieleentwicklern und Publishern erschweren das Marketing, und die Verkäufe stagnieren.
- (6) Insbesondere leidet der Bereich der kulturell bedeutsamen und pädagogisch wertvollen Spiele, die durch die Beihilfemaßnahmen unterstützt werden sollen, unter einem nicht ausreichenden Zugang zum Markt. Da der Markt hier kleiner ist als im Unterhaltungssektor, wo sogenannte „Global Games“ den Markt dominieren, ist eine private Finanzierung durch Investoren kaum möglich. Deshalb sind die mit der Produktion verbundenen wirtschaftlichen Risiken höher. Deutschland zufolge ist es schwierig, eine private Finanzierung für die Produktion derartiger Spiele zu erlangen. Ferner seien die Spieleentwickler dem Druck des Marktes ausgesetzt, die auf die europäische Kultur bezogenen Komponenten ihrer Spiele nicht zu betonen, um das Spiel an ein weltweites Publikum verkaufen zu können.

¹ Verordnung (EU) Nr. 1407/2013 der Kommission vom 18. Dezember 2013 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf De-minimis-Beihilfen (ABl. L 352 vom 24.12.2013, S. 1), http://ec.europa.eu/competition/state_aid/legislation/de_minimis_regulation_de.pdf.

² Siehe <https://www.game.de/marktdaten/umsatzanteile-deutscher-spieleentwicklungen-am-deutschen-games-markt-2017>.

2.2. Rechtsgrundlage, Laufzeit und Budget

- (7) Rechtsgrundlage der Regelung sind die Förderleitlinien der Film- und Medienstiftung NRW GmbH für die Förderung von digitalen Spielen und interaktiven Inhalten vom 13.4.2018 und die entsprechenden Durchführungsbestimmungen.
- (8) Die Regelung läuft bis zum 31. Dezember 2023. Die Maßnahme tritt erst nach ihrer Genehmigung durch die Europäische Kommission in Kraft.
- (9) Das Gesamtbudget für die Regelung bis Ende 2023 wird aus dem Haushalt des Landes NRW finanziert und beläuft sich auf 14 Mio. EUR.

2.3. Formen der Beihilfe, Beträge und Intensitäten

- (10) Die Maßnahme erstreckt sich auf die Förderung a) der Konzeptentwicklung, b) der Prototypenentwicklung und c) der Produktion.
- (11) Die Förderung der Konzeptentwicklung kann bis zu 80 % der veranschlagten Kosten betragen. Sie darf den Betrag von 20 000 EUR je Einzelprojekt nicht überschreiten.
- (12) Die Förderung der Prototypenentwicklung kann in Form von Zuschüssen im Wege der Anteilsfinanzierung erfolgen. Die Zuschüsse können sich auf bis zu 50 % (in begründeten Ausnahmefällen bis zu 80 %) der veranschlagten Entwicklungsausgaben belaufen. Sie dürfen den Betrag von 80 000 EUR je Projekt nicht überschreiten. Bei besonders komplexen Projekten kann der Betrag auf bis zu 100 000 EUR angehoben werden.
- (13) Die Förderung für die Produktion digitaler Spiele kann als bedingt rückzahlbares zinsloses Darlehen gewährt werden. Das Darlehen ist auf 50 % der veranschlagten förderfähigen Ausgaben begrenzt und darf 500 000 EUR je Einzelprojekt nicht überschreiten.

2.4. Empfänger

- (14) Die Zuwendungsempfänger werden von einem Vergabegremium (im Folgenden „Gremium“) ausgewählt. Vorsitzender des Gremiums wird die Geschäftsführerin / der Geschäftsführer der Film- und Medienstiftung NRW sein. Dem Gremium werden ein Vertreter der nordrhein-westfälischen Staatskanzlei sowie mindestens drei weitere Mitglieder angehören. Das Gremium entscheidet über die Förderung anhand eines Kriterienkatalogs. Die Entscheidungen erfolgen mit Mehrheit der anwesenden Mitglieder.
- (15) Die Fördermaßnahme zielt auf gewerbetreibende Personen und Unternehmen, die digitale Spiele oder interaktive Inhalte entwickeln und produzieren und einen Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in NRW haben bzw. sich verpflichten, dies zum Zeitpunkt der Auszahlung der Förderung zu haben. Die Realisierung des Vorhabens oder der Maßnahme darf zum Zeitpunkt der Antragstellung noch nicht begonnen haben. In seinem Antrag muss der Antragsteller dem Gremium in einer kurzen Präsentation darlegen, welche Kriterien des Kriterienkatalogs erfüllt sind.

- (16) Die Beihilfe kann im Rahmen etwaiger Beihilfeshöchstintensitäten nach deutschem und europäischem Recht mit der De-minimis-Förderung kumuliert werden. Die Bewilligungsbehörde wird prüfen, ob diese Obergrenzen eingehalten werden.
- (17) Das Gremium trifft seine Auswahl anhand der im nachfolgenden Katalog aufgeführten Kriterien.

I: Kultureller Inhalt
1. Das Spiel ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) angesiedelt oder weist zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf.
2. Die Hauptcharaktere des Spiels stellen deutsche oder europäische Persönlichkeiten der deutschen oder europäischen Zeitgeschichte dar oder sind fiktive Figuren der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte.
3. Das Spiel erscheint mindestens auch in deutscher Sprache.
4. Das dem Spiel zugrundeliegende Thema oder die zugrunde liegende Spielidee weist einen Bezug zu Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum auf, z. B. in Bezug auf die Gestaltung oder die Story des Spiels oder deutsche Spieltraditionen. <i>Der kulturelle Kontext und Inhalt kann in Ausnahmefällen auch ein nicht europäischer sein, wenn er sehr klar umrissen und besonders kreativ oder innovativ ausgestaltet ist und unter 2. und 3. besonders viele Kriterien erfüllt sind.</i>
II: Kulturelle/kreative Plattform
1. Zur Stärkung der regionalen Kultur- und Kreativwirtschaft wird ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmierung, Audioproduktion) in NRW durchgeführt.
2. Mindestens 50 % der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in NRW, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der Kultur Nordrhein-Westfalens vertraut, z. B. aufgrund ihrer in NRW erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in NRW oder Deutschland). Die folgenden Teammitglieder müssen in jedem Fall dieses Kriterium erfüllen: a) Producer b) Leading Texter/Author/Concept Developer c) Leading Composer/Sound Designer d) Art Director e) Technical Director f) Leading Game Designer
3. Kulturelle Nachwuchsförderung: Das Team enthält Absolventen von

<p>Universitäten oder Hochschulen, deren Abschluss bis zu zwei Jahren zurückliegt, wenn:</p> <p>a) die Universität oder Hochschule in NRW gelegen ist oder</p> <p>b) von ausländischen Universitäten oder Hochschulen, wenn der Absolvent seinen aktuellen Wohnsitz in NRW hat.</p>
<p>III: Gestalterische, kreative und technologische Innovation</p> <p><i>Das Spiel ist z. B. in den folgenden Bereichen besonders kreativ oder innovativ:</i></p>
<p>1. Erzählstruktur oder Spielaufbau,</p>
<p>2. Design der Charaktere, des Settings, der Story und der Umgebung,</p>
<p>3. Games-Musik,</p>
<p>4. Interaktivität, Mehrspielerfunktion, Benutzerschnittstelle, benutzergenerierter Inhalt,</p>
<p>5. Anwendung künstlicher Intelligenz,</p>
<p>6. Verwendung neuer Technologien für die Entwicklung, Umsetzung oder Anwendung des Spiels.</p>

2.5. Transparenz

- (18) Die deutschen Behörden versichern, dass sie in Übereinstimmung mit der Transparenzmitteilung auf einer Website Folgendes veröffentlichen werden: den vollständigen Wortlaut der genehmigten Beihilferegelung einschließlich ihrer Durchführungsbestimmungen, den Namen der Bewilligungsbehörde, den Namen des Beihilfeempfängers, das Beihilfeinstrument und den Beihilfebetrag je Empfänger, das Ziel der Beihilfe und die Nummer der Beihilfemaßnahme bei der Kommission³.

3. WÜRDIGUNG DER MAßNAHME

3.1. Vorliegen einer Beihilfe

- (19) Deutschland zufolge stellt die Regelung eine staatliche Beihilfe im Sinne des Artikels 107 Absatz 1 AEUV dar.
- (20) Artikel 107 Absatz 1 AEUV lautet: *„Soweit in den Verträgen nicht etwas anderes bestimmt ist, sind staatliche oder aus staatlichen Mitteln gewährte Beihilfen gleich welcher Art, die durch die Begünstigung bestimmter Unternehmen oder Produktionszweige den Wettbewerb verfälschen oder zu verfälschen drohen, mit*

³ Diese Informationen werden unter www.Filmstiftung.de und unter www.bmwi.de/Redaktion/DE/Artikel/Europa/beihilfenkontrollpolitik.html abrufbar sein.

dem Binnenmarkt unvereinbar, soweit sie den Handel zwischen Mitgliedstaaten beeinträchtigen.“

- (21) Die Beihilferegelung wird aus dem Haushalt des Bundeslandes Nordrhein-Westfalen finanziert (siehe Erwägungsgrund (9)).
- (22) Durch die Regelung wird Unternehmen, die in der Entwicklung und im Vertrieb digitaler Spiele tätig sind (siehe Erwägungsgründe (10) bis (13)), ein wirtschaftlicher Vorteil in Form von Zuschüssen oder bedingt rückzahlbaren Darlehen zur Verringerung ihrer Produktionskosten gewährt.
- (23) Da die Förderung auf Unternehmen der Digitalspielbranche beschränkt ist, ist sie selektiv (siehe Erwägungsgrund (15)).
- (24) Die Beihilfe verfälscht den Wettbewerb und beeinträchtigt den Handel zwischen Mitgliedstaaten, weil die Videospielebranche einen internationalen Charakter aufweist (siehe z. B. Erwägungsgrund (4)).
- (25) Folglich ist die Kommission der Ansicht, dass die Digitalspielregelung eine staatliche Beihilfe im Sinne des Artikels 107 Absatz 1 AEUV darstellt.

3.2. Vereinbarkeit der Beihilfe mit dem Binnenmarkt

3.2.1. Allgemeine Rechtmäßigkeit

- (26) Die Begünstigten müssen keine nach deutschem Recht gegründeten deutschen Unternehmen sein. Lediglich zum Zeitpunkt der Auszahlung der Beihilfe müssen sie über einen Sitz, eine Niederlassung oder eine Betriebsstätte verfügen.
- (27) Die Förder- und Auswahlkriterien, die sicherstellen, dass die nordrhein-westfälische Kultur im Rahmen der Regelung hinreichend berücksichtigt wird, verlangen nicht, dass die Teammitglieder über die deutsche Staatsangehörigkeit oder einen Wohnsitz in Deutschland verfügen.
- (28) Die Auswahlkriterien enthalten die Vorgabe, dass dem Team Jungakademiker angehören müssen. Dieses Kriterium, dessen Einhaltung nicht zwingend vorgeschrieben ist, zieht keine Benachteiligung aufgrund der Staatsangehörigkeit nach sich. Durch diese Vorgabe wird vielmehr der Austausch von Know-how und Expertenwissen zwischen der nordrhein-westfälischen Spielebranche und dem einschlägigen Bildungswesen gefördert.
- (29) Mit der Regelung sind keine unmittelbaren Verpflichtungen zur Territorialisierung der Ausgaben verbunden, wonach die Begünstigten einen bestimmten (Beihilfe-) Betrag im Hoheitsgebiet der Bundesrepublik Deutschland ausgeben müssten.
- (30) Unter den Auswahlkriterien stellt die Durchführung eines wesentlichen Teils der kreativen Arbeiten in NRW eine der Möglichkeiten dar, anhand derer potenzielle Beihilfeempfänger ihre Verbindung zu einer nordrhein-westfälischen kulturellen/kreativen Plattform nachweisen können. Es ist jedoch auch möglich, diese Verbindung auf andere Weise zu belegen, und zwar durch die Aufnahme einer hinreichenden Anzahl von Jungakademikern und anderen Teammitgliedern, die einen Bezug zur nordrhein-westfälischen Kultur nachweisen können.

3.2.2. Förderung der Kultur nach Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV

- (31) Die Kommission hat bisher keine Leitlinien für die Anwendung dieser Bestimmung auf Beihilfen für Spiele ausgearbeitet. Randnummer 24 der Mitteilung über Filme und andere audiovisuelle Medien aus dem Jahr 2013⁴ sieht vor, dass Beihilfen zur Förderung von Spielen auf Einzelfallbasis geprüft werden. Gleichwohl wendet die Kommission die in der Mitteilung über Filme und audiovisuelle Medien enthaltenen Bestimmungen über die Beihilfeintensität sinngemäß auf Beihilferegelungen für kulturell oder pädagogisch bedeutsame digitale Spiele an. Dementsprechend erfolgt die Würdigung der Videospüelförderung auf der Grundlage des Artikels 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV und im Einklang mit der üblichen Beschlusspraxis der Kommission⁵ in diesem Bereich.
- (32) Nach Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV können „*Beihilfen zur Förderung der Kultur und der Erhaltung des kulturellen Erbes, soweit sie die Handels- und Wettbewerbsbedingungen in der Gemeinschaft nicht in einem Maß beeinträchtigen, das dem gemeinsamen Interesse zuwiderläuft*“, als mit dem Gemeinsamen Markt vereinbar angesehen werden.
- (33) Die nordrhein-westfälische Digitalspielregelung soll die Entwicklung qualitativ hochwertiger, kulturell oder pädagogisch bedeutsamer digitaler Spiele unterstützen. Um sicherzustellen, dass die ausgewählten Vorhaben diesem Ziel entsprechen, wurde ein umfangreiches Vergabeverfahren mit detaillierten Kriterien und Einbeziehung eines Expertengremiums vorgesehen (siehe Abschnitt 2.4).
- (34) Durch das Vergabeverfahren wird sichergestellt, dass nur qualitativ hochwertige digitale Spiele, die kulturell oder pädagogisch bedeutsam sind, durch die Regelung gefördert werden können. Der Schwerpunkt liegt auf dem kulturellen Inhalt des Spiels, seinem innovativen Charakter und seinem kulturellen Bezug zur nordrhein-westfälischen Games Community und/oder dem nordrhein-westfälischen Bildungswesen (siehe Erwägungsgrund (17)).

⁴ Mitteilung der Kommission über staatliche Beihilfen für Filme und andere audiovisuelle Werke (ABl. C 332 vom 15.11.2013, S. 1).

⁵ In der Videospüelbranche hat die Kommission Beihilfen bislang auf der Grundlage der Freistellungsregelung für Maßnahmen zur Förderung der Kultur genehmigt, und zwar in den Beihilfesachen C47/2006 – Frankreich – Steuergutschrift für die Erstellung von Videospüelen, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_C47_2006; SA.36139 (2013/C) – Vereinigtes Königreich – Steuerermäßigung für Videospüele, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139; SA.33943 – Frankreich – Verlängerung der Beihilferegelung C 47/2006 – Steuergutschrift für die Erstellung von Videospüelen, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943; SA.39299 (2014/N) – Frankreich – Steuergutschrift für die Erstellung von Videospüelen – Änderungen, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299; SA.47892 (2017/N) – Frankreich – Steuergutschrift für die Erstellung von Videospüelen – Änderungen und Verlängerung, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892; SA.45735 (2017/N) – Dänemark – Regelung für die Entwicklung, Produktion und Vermarktung kultureller oder pädagogischer digitaler Spiele, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735; SA.46572 (2017/N) – Deutschland – Bayerische Computerspielförderung, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572.

- (35) Aus diesen Gründen gelangt die Kommission zur Überzeugung, dass die nordrhein-westfälische Digitalspielregelung gewährleistet, dass die Beihilfe zur Förderung der Kultur nach Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV gewährt wird.

3.2.3. *Geeignetheit, Erforderlichkeit und Angemessenheit der Maßnahme*

Die Regelung ist das geeignete Instrument

- (36) Deutschland hat dargelegt, dass die Produktion kulturell wertvoller Spiele mit besonderen Risiken behaftet und die Realisierung dieser Spiele somit von einer Förderung abhängig ist. Die Kommission ist daher der Auffassung, dass die Beihilfe unter Berücksichtigung der in der Regelung angegebenen Ziele und der Probleme, diese Ziele über den Markt zu erreichen, geeignet ist.
- (37) Die Zuschüsse und bedingt rückzahlbaren Darlehen sind zweckmäßige Förderinstrumente für die Verwirklichung dieser Ziele; wenn ein gefördertes Spiel besonders erfolgreich ist, wird die Beihilfe möglicherweise zurückgezahlt.
- (38) Die Ausgestaltung der Regelung, insbesondere die Förder- und Auswahlkriterien, ermöglichen es, dass die öffentliche Förderung gezielt für nordrhein-westfälische digitale Spiele mit pädagogischem und/oder kulturellem Wert eingesetzt wird, weshalb die Regelung zur Verwirklichung der kulturellen Ziele der Bundesregierung geeignet ist.

Erforderlichkeit der Regelung

- (39) Deutschland hat herausgestellt, dass kulturell wertvolle Spiele bei vergleichbaren Produktionskosten erheblich kleinere Märkte als sogenannte „Global Games“ haben. Deshalb sind die mit ihrer Produktion verbundenen wirtschaftlichen Risiken größer und der Zugang zur Marktfinanzierung für die Produktion derartiger Spiele ist schwierig.
- (40) Daher kann die Beihilfe als erforderlich angesehen werden, um die Herstellung von kulturell wertvollen Spielen zu fördern. Unter Berücksichtigung des kommerziellen Marktdrucks wären in den produzierten Spielen ohne die Beihilfe weniger nordrhein-westfälische, deutsche oder europäische Kulturelemente vorhanden.
- (41) Angesichts der vorstehenden Ausführungen gelangt die Kommission zu dem Schluss, dass die Erforderlichkeit der Unterstützung anhand der Tatsache, dass ein Anreiz für die Produktion von nordrhein-westfälischen oder deutschen qualitativ hochwertigen, kulturell oder pädagogisch wertvollen digitalen Spielen geschaffen wird, nachgewiesen wurde.

Angemessenheit der Regelung

- (42) Die Regelung ist mit einem begrenzten Budget ausgestattet und die Beihilfebeträge sind ebenfalls vergleichsweise niedrig (siehe Erwägungsgründe (9) und (11) sowie (12) und (13)).
- (43) Die Beihilfe ist angemessen, weil die Förderung auf 50 % (höchstens 80 %) der Produktionskosten begrenzt ist. Die Beihilfe kann im Rahmen der Begrenzungen

nach deutschem und europäischem Recht mit anderen Arten der Förderung kumuliert werden. Dies steht im Einklang mit der Mitteilung über Filme und andere audiovisuelle Medien aus dem Jahr 2013, die sinngemäß auf den Spielesektor anwendbar ist.

3.2.4. *Verfälschung des Wettbewerbs und Beeinträchtigung des Handels*

- (44) Angesichts des Budgets und der Beihilfebeträge der Regelung, die im Vergleich zu der beachtlichen Größe des globalen Marktes für Spiele gering sind, (siehe Erwägungsgrund (4)) ergeben sich nur begrenzte Marktauswirkungen.

3.2.5. *Transparenz*

- (45) Die Zusagen der Bundesregierung bezüglich der Veröffentlichung von Informationen über die Beihilferegulierung (siehe Erwägungsgrund (18)) entsprechen den Transparenzbestimmungen mehrerer Mitteilungen⁶.

3.2.6. *Schlussfolgerung*

- (46) Die Kommission vertritt daher die Auffassung, dass die Beihilfe weder zu einer übermäßigen Verstärkung der Marktmacht der Beihilfeempfänger führt noch dynamische Anreize für die Marktteilnehmer behindert, sondern vielmehr zu einer größeren Angebotsvielfalt auf dem Markt für Spiele führt. Die möglichen Wettbewerbsverzerrungen werden durch die positiven Ergebnisse der Regelung aufgewogen, die im kulturellen Bereich zu erwarten sind. Die Kommission gelangt daher zu dem Schluss, dass die nordrhein-westfälische Regelung zur Förderung digitaler Spiele nach Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV als mit dem Binnenmarkt vereinbar angesehen werden kann.

4. **SCHLUSSFOLGERUNG**

Die Kommission erhebt keine Einwände gegen die Beihilfe, da sie nach Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union mit dem Binnenmarkt vereinbar ist.

Falls dieses Schreiben vertrauliche Angaben enthält, die nicht offengelegt werden sollen, werden Sie gebeten, bei der Kommission innerhalb von 15 Arbeitstagen nach Eingang des Schreibens einen mit Gründen versehenen Antrag auf vertrauliche Behandlung zu stellen. Andernfalls geht die Kommission davon aus, dass Sie mit der Offenlegung der Angaben und mit der Veröffentlichung des vollständigen Wortlauts dieses Schreibens in der verbindlichen Sprachfassung auf folgender Website einverstanden sind: <http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/index.cfm>.

⁶ Siehe die Mitteilung der Kommission zur Änderung der Mitteilungen der Kommission über Leitlinien der EU für die Anwendung der Vorschriften über staatliche Beihilfen im Zusammenhang mit dem schnellen Breitbandausbau, über Leitlinien für Regionalbeihilfen 2014-2020, über staatliche Beihilfen für Filme und andere audiovisuelle Werke, über Leitlinien für staatliche Beihilfen zur Förderung von Risikofinanzierungen sowie über Leitlinien für staatliche Beihilfen für Flughäfen und Luftverkehrsgesellschaften (ABl. C 198 vom 27.6.2014, S. 30), http://ec.europa.eu/competition/state_aid/modernisation/index_en.html#.

Bitte richten Sie Ihren Antrag auf elektronischem Weg an:

Europäische Kommission
Generaldirektion Wettbewerb
Registratur Staatliche Beihilfen
1049 Bruxelles/Brussel
BELGIQUE/BELGIË
Stateaidgreffe@ec.europa.eu

Hochachtungsvoll
Für die Kommission

Margrethe VESTAGER
Mitglied der Kommission

BEGLAUBIGTE AUSFERTIGUNG
Für den Generalsekretär

Jordi AYET PUIGARNAU
Direktor der Kanzlei
EUROPÄISCHE KOMMISSION