game
Verband der deutschen Games-Branche

Stellungnahme
Steuerliche Behandlung der Gamesförderung des Bundes im Konzern

Berlin, den 27.03.2025

game – Verband der deutschen Games-Branche

Friedrichstraße 165
10117 Berlin
Lobbyregisternummer: R002096
www.game.de

Ansprechpartner

Vanessa Zeuch
Referentin Games-Förderung & Regional
T +49 30 2408779-18
vanessa.zeuch@game.de

Dr. Christian-Henner Hentsch
Leiter Recht & Regulierung

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

Stellungnahme zur steuerlichen Behandlung der Gamesförderung des Bundes im Konzern

Die steuerliche Behandlung der Bundesförderung zur Entwicklung von Computerspielen im Konzern ist derzeit ein Thema bei einer Betriebsprüfung. Konkret geht es um die Frage, ob die gewährten Fördergelder in die Kostenkalkulation für die Verrechnungspreisermittlung einfließen dürfen. Finanzverwaltungen vertreten die Auffassung, dass sämtliche Kosten eines deutschen Entwicklerstudios ohne Abzug der Fördermittel in die Bemessungsgrundlage fließen müssen. Dieses Vorgehen würde zu einer Aufblähung der steuerlichen Bemessungsgrundlage führen und somit die steuerliche Belastung des Entwicklerstudios erheblich erhöhen. Aus Sicht der Games-Branche ist diese Auslegung nicht sachgerecht und widerspricht der gängigen Praxis der Branche.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie Esport-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz und natürlich auch zum Verbraucher- und Jugendschutz. Unsere Mission ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen. Ein verlässliches Umfeld für Spielerinnen und Spieler, ein Schutz vor unlauteren Geschäftspraktiken, ein hohes Jugendschutzniveau und die Förderung von Medienkompetenz gehören seit jeher zu unserer DNA als Games-Branche.

Sachstand

Die steuerliche Behandlung der Bundesförderung zur Entwicklung von Computerspielen im Konzern ist bei deutschen Entwicklerstudios kein Thema gewesen. Nun wurde dies bei einer Betriebsprüfung problematisiert. Es wird diskutiert, ob Fördergelder bei der Ermittlung der Kostenbasis im Rahmen der Verrechnungspreisermittlung berücksichtigt werden dürfen.

Die Finanzverwaltung stützt ihre Argumentation auf die OECD-Verrechnungspreisleitlinien für multinationale Unternehmen und Steuerverwaltungen, insbesondere auf Tz. 1.146. Danach müssen Transaktionen zwischen verbundenen Unternehmen so bewertet werden, als würden sie zwischen unabhängigen Dritten stattfinden (Fremdvergleichsgrundsatz). Mit der Annahme, dass sämtliche Kosten eines deutschen Entwicklerstudios ohne Abzug der gewährten Bundesförderung in die Bemessungsgrundlage der Verrechnungspreise einzubeziehen sind, geht die Finanzverwaltung gleichzeitig davon aus, dass diese Vorgehensweise auch bei der Ermittlung der Selbstkosten gegenüber unabhängigen Dritten Unternehmen angewandt wird.

Es stellt sich daher die Frage, ob Entwicklerstudios bei der Kostenkalkulation zur Veräußerung ihrer Projekte an unabhängige Dritte einen erhaltenen Zuschuss in Abzug bringen würden: In der Praxis wird ein solcher Abzug von Zuschüssen als selbstverständlich angesehen, da Fördergelder projekt- sowie zweckgebunden gewährt werden. Zudem ist eine Förderung daran geknüpft, dass ein Projekt ohne diese Mittel nicht oder nur in stark abweichender Form realisierbar wäre. Die Zuschüsse führen zur Senkung der tatsächlich aufzubringenden Entwicklungskosten. Weiterhin sind die Fördermittel öffentlich einsehbar, sodass potenzielle Auftraggeber, die als unabhängige Dritte auftreten, sich der existierenden Förderung bewusst sind und dies in ihren Preisvorstellungen berücksichtigen. Das Außerachtlassen der Förderungen bei der Berechnung der Selbstkosten würde dementsprechend nicht der Marktlogik entsprechen und zu einer unproportionalen Gewinnverteilung führen. Die OECD-Verrechnungspreisleitlinien geben darüber hinaus keinen Aufschluss darüber, wie mit Zuschüssen, die sowohl sachlich als auch zeitlich einem konkreten Projekt zugeordnete werden können, umzugehen ist. Diese Auslegung der Finanzverwaltung schafft daher Unsicherheit und führt zu widersprüchlichen Auslegungen und einer potenziell fehlerhaften Anwendung dieser Leitlinien.

		Ansatz Finanzverwaltung	Ansatz Games-Branche
Ermittlung Verrechnungspreis/Umsatz			
	Kosten	1.000	1.000
	Förderung		**-400**
	Bemessungsgrundlage	1000	600
	zzgl. Gewinnaufschlag iHv. 8%	80	48
	Verrechnungspreis	**1080**	**648**
Ermittlung Gewinn			
	abzgl. Kosten	-1000	-1000
	zzgl. Förderung	400	400
	Gewinn vor Steuern	**480**	**48**
	relativ zum Umsatz	*44,44%*	*7,41%*

Beispielhafter Vergleich der Ermittlung der Selbstkosten und dessen Auswirkungen auf die Gewinnermittlung

Bewertung und Handlungsempfehlung

Aus unserer Sicht ist es zwingend erforderlich, dass projektbezogene Förderungen bei der Ermittlung der Selbstkosten berücksichtigt werden dürfen. Diese Vorgehensweise entspricht nicht nur der wirtschaftlichen Realität, sondern auch der branchenüblichen Praxis, wie sie im Umgang mit unabhängigen Dritten regelmäßig zur Anwendung kommt.

Eine strikte Nichtberücksichtigung der Fördermittel in der Kostenkalkulation, wie sie von der Finanzverwaltung gefordert wird, widerspricht dem Fremdvergleichsgrundsatz, da ein unabhängiger Dritter, der von der Existenz einer Förderung Kenntnis hat, diese entsprechend in seinen Preisverhandlungen berücksichtigen würde. Dasselbe Prinzip muss daher auch auf verbundene Unternehmen Anwendung finden.

Eine Nichtberücksichtigung würde außerdem zu einer künstlichen Erhöhung der steuerlichen Bemessungsgrundlage und somit zu einer unproportionalen Gewinnverteilung führen, die weder ökonomisch gerechtfertigt noch durch klare Regelungen der Verrechnungspreisleitlinien der OECD gedeckt ist. Zudem wären viele Projekte ohne Fördermittel gar nicht realisierbar. Ein Abzug der Fördergelder von den Projektkosten ist somit zwingend erforderlich, um der tatsächlichen Kostenstruktur gerecht zu werden. Diese Vorgehensweise ist notwendig, um steuerliche Klarheit und Planungssicherheit für Entwicklerstudios zu schaffen sowie um die Wettbewerbsfähigkeit des Standorts Deutschland für die Entwicklung von Computerspielen nachhaltig zu stärken.

Fazit

Nach einer verbandsinternen Besprechung am 01.04.2025 und einer allgemeinen Abfrage zu dem Thema ist festzustellen, dass es in der deutschen Games-Branche bislang ganz üblich ist, dass bei einer Entwicklung eines Games und einer Lizenzierung an Dritte, bei der Kostenkalkulation (zur Ermittlung der Selbstkosten) – zumindest in allen in dieser Besprechung bekannten Fällen – ein Förderzuschuss in Abzug gebracht wird.