



# SPIELEND ZUM INNOVATIONSSTANDORT

**DEUTSCHLAND SOLL ZU EINEM WICHTIGEN ENTWICKLUNGSSTANDORT FÜR COMPUTER- UND VIDEOSPIELE WERDEN. DAS BMWK HILFT MIT VERSCHIEDENEN MASSNAHMEN.**

Mehr als jede und jeder zweite Deutsche greift zu Smartphone, PC oder Konsole, um sich mit Computer- und Videospielen („Games“) zu entspannen, mit Freundinnen und Freunden online zu spielen oder sogar in Ligen gegeneinander anzutreten. Inzwischen ist die Games-Branche die umsatzstärkste Kreativbranche, deutlich vor der Film- und der Musikindustrie. Die Corona-Pandemie sorgte für einen zusätzlichen Wachstumsschub, da Games ohne Ansteckungsrisiko von zu Hause gespielt werden können und sie außerdem die Möglichkeit bieten, mit der Familie oder Freundinnen und Freunden auf der gesamten Welt in Online-Welten den Kontakt zu halten. Nach dem Rekordjahr 2020 und einem Marktwachstum von 32% in Deutschland wuchs der Markt im Jahr 2021 um weitere 17% auf rund 9,8 Milliarden Euro.

# 58%

der Deutschen zwischen sechs und 69 Jahren spielen Computer- und Videospiele (2021).

## GAMES-REFERAT IM BMWK EINGERICHTET

Die Branche hat sich also als relevanter Wirtschaftsfaktor etabliert. Daneben bieten Games-Technologien auch Chancen für andere Wirtschaftszweige. Games bringen seit Jahrzehnten marktübliche Hardware durch ihre anspruchsvollen 3-D-Welten an ihre Grenzen und verschieben so die Grenze des Machbaren. Games-Entwicklerinnen und -Entwickler sind dementsprechend hoch qualifizierte Arbeitskräfte, deren Expertise für 3-D-Engines, Virtual Reality oder digitale Benutzeroberflächen auch in der Automobilwirtschaft oder in anderen Digitalbranchen stark nachgefragt wird. So sind beispielsweise Virtual und Augmented Reality inzwischen fester Bestandteil in der Wartung von Zügen. Die Automobilbranche nutzt Games-Engines, um Fahrerassistenzsysteme zu trainieren.

Nicht zuletzt aufgrund dieser Schnittmengen zu vielen anderen Wirtschaftsbereichen und Themenkomplexen, die im BMWK federführend betreut werden und die für den Wirtschaftsstandort Deutschland besonders wichtig sind, ist →

## IN KÜRZE

Der Games-Bereich gilt als umsatzstärkste deutsche Kreativbranche, soll international aber wettbewerbsfähiger werden.

## WORTMELDUNG

## „DER INTERNATIONALE WETTBEWERB WÄCHST“

DEUTSCHLAND MUSS NACHLEGEN, WENN ES VON DER GAMES-BRANCHE PROFITIEREN WILL

In der deutschen Games-Politik ist zuletzt viel passiert: Der Start der Games-Förderung, die Entwicklung einer Games-Strategie und das eigenständige Games-Referat waren wichtige Meilensteine, die Deutschland als Games-Standort von der Zuschauertribüne auf das Spielfeld geholt haben. Denn „Games made in Germany“ spielten bisher nur eine untergeordnete Rolle. Doch das Ziel, international auf Augenhöhe zu agieren, ist noch nicht erreicht.

Rund zweieinhalb Jahre nach Start der Games-Förderung sehen wir bereits erste positive Effekte: Die Anzahl der Games-Unternehmen im Lande steigt deutlich – im vergangenen Jahr um 20 % – und auch die Zahl der Beschäftigten konnte zulegen. Wie umfassend die Förderung wirkt, werden wir jedoch erst in Zukunft sehen. Schließlich dauert die Entwicklung größerer Titel mehrere Jahre. So lange dürfen wir mit den nächsten Schritten jedoch nicht warten. Denn: Der internationale Wettbewerb der Games-Standorte wächst. Deutschland muss nachlegen, wenn es von dieser Schlüsselbranche profitieren will. Hierzu gehören eine weitere Optimierung des Förderprogrammes, damit es international vergleichbarer wird, und sein weiterer Ausbau. Auch sollte beispielsweise das in der Games-Strategie genannte Standortmarketing möglichst zeitnah starten. In der internationalen Games-Welt müssen wir noch viel sichtbarer werden und intensiver um die Ansiedlung von Games-Studios sowie um Fachkräfte und Investitionen werben. Denn andere Standorte liegen nicht nur vorn, sie verbessern ihre Rahmenbedingungen auch immer weiter. Hier dürfen wir nun nicht zurückfallen.

Nur wenn Deutschland die Rahmenbedingungen weiter verbessert, werden wir das riesige Potenzial von Games als Kulturgut, Wirtschaftstreiber und Innovationsträger auch hier nutzen können. Darum müssen wir jetzt bei der Games-Politik am Ball bleiben. —



**FELIX FALK**

Geschäftsführer: „game – Verband der deutschen Games-Branche“

# 4,2%

beträgt der Anteil deutscher Games-Produktionen am Umsatz für Computer- und Videospiele in Deutschland (2020).

im März 2022 im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) ein eigenständiges Games-Referat eingerichtet worden. Die Zuständigkeit für die Branche wurde vom Bundesministerium für Digitales und Verkehr (BMDV) auf das BMWK übertragen. Zentrale Aufgabe des neuen Referates ist es, innovative Unternehmen in diesem Wirtschaftszweig zu fördern und Schnittmengen zu anderen Wirtschaftsbereichen besser zu nutzen.

### GAMES – EINE INNOVATIONSBRANCHE MIT GROSSEM WACHSTUMSPOTENZIAL

Vor allem geht es darum, den deutschen Standort international wettbewerbsfähiger zu machen. Denn von der dynamischen Marktentwicklung konnten die deutschen Entwicklerstudios nur sehr bedingt profitieren. Nur gut 4 % der in Deutschland mit digitalen Spielen erwirtschafteten Umsätze gingen auch tatsächlich an deutsche Unternehmen – dieser Anteil war lange Zeit sogar rückläufig und stagniert seit einigen Jahren. Ziel ist es, den Anteil deutscher Games-Produktionen signifikant zu steigern. Auch bleibt die Zahl der in der Branche beschäftigten Personen bislang hinter dem Potenzial zurück. Hauptgrund sind die im internationalen Vergleich

#### ECKPUNKTE DER BUNDESFÖRDERUNG

- projektbezogene Anteilsfinanzierung
- nicht rückzahlbarer Zuschuss
- Förderung bis maximal 50 % des Projektvolumens
- Erstellung eines Prototyps oder eines marktreifen Spiels (Produktion)
- Kombination mit Fördermitteln der Bundesländer ist möglich





hohen Kosten für die Produktion von Computerspielen in Deutschland, wesentlich bedingt durch eine bereits seit Jahren etablierte Förderlandschaft in anderen Ländern.

### FÖRDERUNG DER COMPUTERSPIELEBRANCHE DURCH DIE BUNDESREGIERUNG

Um die Rahmenbedingungen für Entwicklungen aus Deutschland zu verbessern, gibt es seit 2019 die Computerspieleförderung des Bundes mit einem Gesamtvolumen von bis zu 50 Millionen Euro jährlich. Die Förderung soll insbesondere dazu beitragen, die Anzahl der Beschäftigten der Branche zu erhöhen sowie die Zahl der Spieleveröffentlichungen und Unternehmen in Deutschland zu steigern und deren Positionierung sowohl auf dem deutschen Markt als auch auf den internationalen Märkten zu stärken.

Bislang konnten über 400 Projekte unterstützt werden. Die geförderten Projekte sind sehr vielfältig und umfassen sämtliche Genres, wie beispielsweise Abenteuer-, Simulations-, Strategie- oder auch Lernspiele. Auch werden sie für vielfältige Plattformen entwickelt; also für PC, Konsole, Smartphone oder Virtual Reality. Der Förderumfang ist sehr variabel und reicht (nach derzeitigem Stand) von 20.000 Euro für kleine Prototypen mit einer Entwicklungsdauer von wenigen Monaten bis zu 2,6 Millionen Euro für marktreife große Spielproduktionen mit einer Entwicklungsdauer von mehreren Jahren.

### DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS (DCP)

Mit dem Deutschen Computerspielpreis (DCP) zeichnet die Bundesregierung gemeinsam mit dem „game – Verband der deutschen Games-Branche“ die besten Computerspiele „Made in Germany“ aus. Der DCP ist der wichtigste Preis für die deutsche Games-Branche und wird seit 2009 verliehen. Hochrangig besetzte Fach- und Hauptjurs wählen nach Aspekten wie Qualität, Innovationsgehalt, Spielspaß sowie kulturellem und pädagogischem Anspruch die besten Spiele aus. Am 31. März 2021 wurde der DCP erstmals in Zuständigkeit des BMWK verliehen.

Ab Herbst 2022 ist eine umfassende Evaluation des Förderprogrammes geplant, um die Wirkung der bisherigen Förderung zu bewerten und Ideen für eine Anpassung der Förderrichtlinie ab 2024 zu gewinnen.

### STRATEGIE FÜR DEN GAMES-STANDORT DEUTSCHLAND

Die Computerspieleförderung des Bundes ist zudem zentraler Teil der „Strategie für den Games-Standort Deutschland“, die noch in der vergangenen Legislaturperiode entwickelt wurde. Das übergeordnete Ziel der Strategie ist es, die Weiterentwicklung des Games-Standortes Deutschland voranzutreiben und Deutschland als Leitmarkt im internationalen Wettbewerb zu etablieren.

Hierzu gehört beispielsweise ein koordiniertes Standortmarketing mit verschiedenen Maßnahmen, um internationale Investoren und →

9,8 MILLIARDEN EURO

betrug 2021 der Umsatz mit Computer- und Videospiele, Gebühren für Online-Dienste sowie Games-Hardware in Deutschland.

## DIE DEUTSCHE GAMES-BRANCHE WILL AN DIE WELTSPITZE.

### E-SPORT

E-Sport ist ein Teilbereich der Games-Branche. Hier wird der Fokus auf den Wettkampf zwischen den Spielerinnen und Spielern gelegt. Es werden besondere motorische und geistige Fähigkeiten sowie Teamwork benötigt, um in Ligen und Turnieren erfolgreich zu sein. Professionelle Spielerinnen und Spieler zeigen in ausverkauften Hallen ihr Können, wobei sie teilweise um Preisgelder in Millionenhöhe spielen. Turniere wie die „League of Legends World Championship“ mit mehr als 70 Millionen Zuschauerinnen und Zuschauern haben mehr Reichweite als die meisten klassischen Sportarten. Die Professionalisierung des E-Sports macht auch vor den Amateuren nicht Halt: Viele Spielerinnen und Spieler in Deutschland organisieren sich inzwischen in Vereinen, um gemeinsam zu trainieren. Geordnete Strukturen in den Vereinen mit einem ganzheitlichen Training sollen nicht nur die Spielleistung verbessern, sondern auch Risiken wie zu viel Bildschirmzeit adressieren. Die Parteien der Bundesregierung haben sich daher im Koalitionsvertrag darauf verständigt, den Vereins-E-Sport gemeinnützig zu machen.

Fachkräfte anzuwerben. Ein weiteres Handlungsfeld besteht darin, die Marktentwicklung für Computerspieleproduktionen durch eine geeignete Infrastruktur und Netzwerkbildung zu unterstützen, beispielsweise indem Hubs wie Co-Working-Spaces und Inkubatoren geschaffen und Games-induzierte Innovationen durch einen konsequenteren Wissenstransfer zwischen Forschungseinrichtungen und der Games-Branche gestärkt werden.

Schließlich ist es Ziel der Strategie, Potenziale von Games stärker für die Gesellschaft zu nutzen. Dazu gehört beispielsweise, sogenannte Serious Games (also Computerspiele, die nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung dienen) als wirksames Hilfsmittel in allen Bildungsbereichen zu nutzen oder die ehrenamtliche Arbeit der E-Sport-Vereine (siehe oben) als gemeinnützig anzuerken-

### IN KÜRZE

Die Potenziale von Games sollen stärker für die Gesellschaft genutzt werden.



nen. Der Deutsche Computerspielpreis (DCP) ergänzt die Computerspieleförderung des Bundes und ist ein Element, um den Erfolg von „Made in Germany“ öffentlich zu machen (siehe Seite 37).

Die digitale Spielkultur steht wie kaum ein anderer Bereich für technologischen und gesellschaftlichen Wandel. Der hier vorhandene Mix an Kreativität, Innovation und moderner Technologie birgt großes Potenzial für die Digitalisierung in Deutschland. In der Summe sollen die Maßnahmen dazu beitragen, die deutsche Games-Branche bestmöglich beim Sprung an die Weltspitze zu unterstützen und die Potenziale des Mediums gesamtgesellschaftlich nutzbar zu machen. —

### KONTAKT

SEBASTIAN STEINBACH  
Referat: Games

[schlaglichter@bmwk.bund.de](mailto:schlaglichter@bmwk.bund.de)