

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