

**Titel** Dauerhafte Förderfonds für die deutsche Games-Branche

**AntragstellerInnen** Bayern

**Zur Weiterleitung an**

angenommen

mit Änderungen angenommen

abgelehnt

---

## Dauerhafte Förderfonds für die deutsche Games-Branche

- 1 Daddeln, zocken, gamen, spielen – es gibt viele Begriffe für die Tätigkeit, die viele von uns bereits während der Kindheit
- 2 geprägt hat. Egal ob man sich auf die Suche nach kleinen Monstern begab, Fußballturniere abhielt, eine Klempner-
- 3 party feierte oder das perfekte Leben simulierte: Videospiele prägen damals wie heute zahlreiche Menschen auf der
- 4 ganzen Welt – ca. 35 Millionen davon alleine in Deutschland (Stand 2019).
  
- 5 Betrachtet man den Markt für Videospiele aus wirtschaftlicher Sicht, fällt einem auf, dass der deutsche Markt mit
- 6 einem Jahresumsatz von 3,148 Milliarden Euro (ausgeschlossen Hardware) den größten in Europa und den fünft-
- 7 größten Markt weltweit darstellt. Bei genauer Analyse der Zahlen stellt man den äußerst geringen Anteil an deut-
- 8 schen Entwickler\*innen am Heimatmarkt fest: lediglich 135 Millionen Euro, also ein Prozentanteil von 4,3 %; Tendenz
- 9 sinkend.
  
- 10 Deutschland ist für die Entwicklung von Videospiele enorm unattraktiv. Im Durchschnitt ist die Entwicklung hier um
- 11 30% teurer als in vergleichbaren Staaten. Das wohl größte Problem für, vor allem klein- und mittelständische Ent-
- 12 wicklungsunternehmen, ist die finanzielle Umsetzung solcher Projekte. Die Entwicklung von qualitativ hochwertigen
- 13 Games ist ein langwieriger Prozess und dauert oft mehrere Jahre. Der bayerische Staat stellt den Entwickler\*innen
- 14 jährlich insgesamt drei Millionen Euro an Fördermittel zur Verfügung; auf Bundesebene konnten Fördersummen bis
- 15 zu 200.000 Euro beantragt werden.
  
- 16 Aktuell ist jedoch nicht mal sicher, ob diese Fördersummen im nächsten Bundeshaushalt verankert werden. Beachtet
- 17 man nunmehr am Beispiel Red Dead Redemption (RockstarGames), dass die Entwicklung von Videospiele bis zu
- 18 100 Millionen Dollar oder mehr kosten kann, wirken die Fördersummen der Regierung marginal. Jedoch sind auch
- 19 diese geringen Gelder, vor allem für kleinere Studios, enorm wichtig und tragen fundamental zu einer notwendigen
- 20 Planungssicherheit für die jahrelange Erstellung von Spielen bei.
  
- 21 Um ebenfalls qualitative Standards zu erfüllen bedarf es einer zielgerechteren Praxisorientierung bei Ausbildungs-
- 22 berufen bzw. Studiengängen im Gaming-Bereich. Diese sollen möglichst eng mit den Anforderungen der Branche
- 23 abgestimmt werden. Verbunden mit der oft fehlenden Sicherheit der Unternehmen, ist die Bezahlung in Deutsch-
- 24 land branchenunterdurchschnittlich. Gaming ist nicht nur einer der umsatzstärksten Zukunftsmärkte und Vorreiter
- 25 im Bereich der vielseitig einsetzbaren künstlichen Intelligenz, aber vor allem auch Kultur. Games bringen Menschen
- 26 weltweit zusammen, Games fördern den Zusammenhalt im Team. Games geben einem die Möglichkeit in Welten
- 27 abzutauchen und eine Auszeit vom stressigen Alltag zu nehmen. Für viele eine Leidenschaft, für manche eine Ge-
- 28 legenheitsbeschäftigung, gehört das Potenzial der Videospiele in Deutschland genutzt. Die Politik muss es endlich
- 29 schaffen, den Studios eine Zukunftsperspektive zu bieten. Entwickler\*innen und potentielle Bildungseinrichtungen,
- 30 um Ausbildungsberufe bzw. Studienangebote in einer angemessenen Qualität zu garantieren. Die bestehende Lan-
- 31 desförderung in Bayern ist dementsprechend anzupassen, um die genannte Forderung zu gewährleisten