

**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