

## **Lasst uns Deutschland zum starken Entwicklerstandort für Games machen!**

### **Hintergrund**

Digitale Spiele sind zum Massenmedium geworden: Jeder zweite Deutsche spielt Computer- und Videospiele. Die Erzählungen und Charaktere aus Computer- und Videospiele prägen mittlerweile Generationen und beeinflussen unsere Ästhetik und gesellschaftlichen Diskurse. Sowohl Bundestag als auch EU und UNESCO haben digitale Spiele bereits seit geraumer Zeit als kulturell wertvoll und von größter Bedeutung für die gesellschaftliche und wirtschaftliche Entwicklung anerkannt. Zahlreiche Staaten innerhalb und außerhalb Europas wie Großbritannien, Frankreich, Italien, Polen oder die USA und Kanada fördern die Produktion von digitalen Spielen daher systematisch und nachhaltig, beispielsweise über steuerliche Anreize, Lohnzuschüsse oder Fondsmodelle. In Deutschland gibt es dagegen keine Förderung von Games-Entwicklungen durch den Bund.

In Deutschland werden die negativen Auswirkungen einer fehlenden Förderung mittlerweile deutlich sichtbar. Zwar bleibt Deutschland einer der größten Absatzmärkte für Computer- und Videospiele weltweit, als Produktionsstandort verlieren wir aber zunehmend den Anschluss. Die Zahl der Arbeitsplätze in der deutschen Games-Branche, bei denen es sich im Vergleich zur übrigen Kultur- und Kreativwirtschaft überdurchschnittlich häufig um voll sozialversicherungspflichtige Beschäftigungsverhältnisse handelt, sank 2016 um 13 Prozent, obwohl der Markt für Computer- und Videospiele weiterhin stark wächst. Insgesamt verliert Deutschland als Standort für die Entwicklung von Computer- und Videospiele bereits seit einigen Jahren zunehmend an Einfluss. Zuletzt sank der Umsatzanteil deutscher Games-Entwicklungen auf dem heimischen Markt auf nur noch 6 Prozent. Der Hauptgrund: Die Entwicklungskosten von Computer- und Videospiele sind in den vergangenen Jahren enorm gestiegen. Vor allem viele kleinere und mittlere Games-Entwickler können die Kosten aufwendiger Spieletitel häufig nicht mehr finanzieren. Die Folge: Titel, die die weltweite Spielekultur prägen, entstehen nur selten in Deutschland. Gleichzeitig zeigt der Anstieg bei den Gründungen von Entwicklerstudios (+4% in 2016) das große Potential in diesem Bereich. In der derzeitigen Situation haben diese Studios allerdings kaum Chancen für nachhaltiges Wachstum. Die Entwicklungskurve der Computer- und Videospielebranche hierzulande läuft demnach entgegen des allgemeinen Trends bei Games

als der weltweit am dynamischsten wachsenden Medienbranche.

Gemessen am Wachstum des Gesamtmarktes bleiben in Deutschland die Potentiale der Games-Branche häufig ungenutzt. Es fehlt an einer Förderung, die den Studios nach der Gründung das Überleben und das nachhaltige Wachstum in Deutschland ermöglicht und den Standort zudem für Ansiedlungen internationaler Studios attraktiv macht. Ohne ein aktives Gegensteuern drohen deutsche Games-Unternehmen international den Anschluss an die Entwicklung dieses Zukunftsmediums zu verlieren. Damit wäre zwangsläufig auch der Verlust von Einfluss auf die Entwicklung des digitalen Leitmediums verbunden. Andere Standorte werden zwangsläufig das Medium prägen. Wir benötigen daher in Deutschland eine vielfältige Entwicklungslandschaft, um eine relevante Rolle bei der kulturellen Vielfalt von Computer- und Videospiele einzunehmen. Um dies zu ermöglichen und die vielfältigen Potentiale von Games zu nutzen, ist jetzt die Zeit zum Handeln.

### **Kernpunkte einer Entwicklungsförderung für Games**

Aus Sicht der Verbände BIU und GAME sollten folgende Aspekte bei der Einführung einer Games-Förderung berücksichtigt werden:

#### 1. Eigenständiges Fördermodell

Computer- und Videospiele sind ein einzigartiges Medium und nur bedingt mit anderen Medien vergleichbar. Das gilt auch für ihre Entwicklung, wodurch ein entsprechendes Fördermodell spezifische und auf Games abgestimmte Regularien beinhalten muss. Zahlreiche Erfahrungen zeigen, dass eine Öffnung bestehender Fördermodelle für Games, etwa Forschungs- und Innovationsförderprogramme, kein sinnvoller Ansatz ist. Aus diesem Grund braucht es eine originäre, spezifische und systematische Entwicklungsförderung für Games, wie sie in zahlreichen anderen Ländern bereits umgesetzt wurde.

#### 2. Projektförderung als Fördergegenstand

Im Zentrum muss die Förderung des Spiels stehen, das hier am Standort entwickelt wird. Förderungsberechtigt sollte dabei immer das Unternehmen sein, das die

Entwicklung des Games verantwortlich leitet und prägt.

### 3. Unterstützung der Finanzierung

Zur Umsetzung einer Entwicklungsförderung für Games sind unterschiedliche Ansätze denkbar, beispielsweise Modelle der steuerlichen Förderung oder die Etablierung eines Fondsmodells. In den Konzepten des GAME und des BIU werden jeweils verschiedene Möglichkeiten beleuchtet und diskutiert. Diese sind anschlussfähig und ergänzen sich. In Italien werden beispielsweise derzeit die unterschiedlichen Ansätze in einem Gesamtfördermodell miteinander kombiniert. Kernelement muss jedoch immer die finanzielle Unterstützung der Produktion von Computer- und Videospielen als zentrale Voraussetzung für jedes Fördermodell bilden. Nur so stellen wir sicher, dass wieder mehr erfolgreiche Spiele in Deutschland entwickelt werden können.

### 4. Substanzielle Ausstattung

Um die aktuelle Entwicklung der deutschen Games-Branche nicht nur aufzuhalten, sondern umzudrehen, muss eine Games-Förderung mit substanziellen Mitteln ausgestattet werden. Die bereitgestellten Mittel in anderen Ländern eignen sich als Vergleichsmaßstab ebenso wie die Höhe der Filmförderung in Deutschland. Dabei ist zu erwarten, dass sich das Wachstum über einige Jahre entwickeln wird, wodurch die Mittel schrittweise ausgebaut werden müssen.

### 5. Einfache Ausgestaltung

Eine Förderstruktur muss möglichst einfach und unbürokratisch gestaltet sein. Denn der Erfolg bei kleineren oder mittelständischen Entwicklungsstudios wird auch von einer praktikablen Ausgestaltung abhängen. Hierzu gehört beispielsweise, dass die Antragsfristen möglichst kurz und die Verfahren leicht handhabbar ausgestaltet sein müssen.

### 6. Weitreichende Planbarkeit

Bei der Spieleentwicklung ist zu beachten, dass lange Projektdauern, die häufig über drei bis fünf Jahre reichen, eine hohe Planbarkeit der Förderung voraussetzen. Ein

Fördermodell, aus dem beispielsweise durch unzureichende Förderhöchstgrenzen oder ein nicht ausreichend verlässlich festgeschriebenes Gesamtfördervolumen Unsicherheiten für die Realisierung resultieren, würde die erwarteten positiven Effekte wie die Gründung und Ansiedlung neuer Entwicklungsstudios deutlich schmälern. Daher muss in der Konzeption des Fördermodells eine hohe Planbarkeit mitgedacht werden, sowohl in Bezug auf die Höhe der Mittel und die Vergabekriterien, als auch in Bezug auf die (weitestgehend) automatisierte und dadurch planbare Vergabe.

#### 7. Anschlussfähigkeit mit Länderförderung

In einigen Bundesländern existieren bereits regionale Fördermaßnahmen, die insbesondere von kleinen Studios genutzt werden. Diese gilt es auf Länderebene als spezifische Games-Förderung weiter auszubauen. Sie sind eine sinnvolle Ergänzung zu einer Bundesförderung, können diese jedoch weder inhaltlich noch finanziell ersetzen. Die Systeme müssen anschlussfähig gehalten werden, so wie dies auch im Film gelebte Praxis ist.

#### 8. Es braucht einen starken Gesamtstandort

Von den Fördermaßnahmen müssen gleichermaßen kleine, mittelständische und große Entwicklerstudios profitieren. Nur im gemeinsamen Zusammenspiel wird die Diversität des Mediums und die Stärke Deutschlands als Games-Standort insgesamt gewährleistet.

#### 9. Ausbau begleitender Förderprogramme

Neben der im Zentrum stehenden Projektförderung gibt es zahlreiche weitere Felder, in denen begleitend die bestehenden Förderprogramme ausgebaut beziehungsweise neue geschaffen werden müssen, um die zahlreichen Potentiale von Games und den vielen verbundenen Wirtschaftsbereichen umfänglich nutzen zu können. Dazu gehören insbesondere Fördersysteme in den Bereichen Konzepte und Prototypen, Entwicklung, Gründung und Start-Up, Ausbildung, Forschung und Infrastruktur, Vernetzung und Präsentation auf Auslandsmessen. Darüber hinaus gehören auch die Weiterentwicklung und Stärkung des Deutschen Computerspielepreises hierzu.

## 10. Zeitnahe Umsetzung

Die deutsche Games-Branche wird derzeit immer stärker international abgehängt und kann ihren kulturellen Einfluss nicht ausüben. Zudem steht sie vor wichtigen inhaltlichen und technologischen Weiterentwicklungen und Innovationen, die immer stärker positiven Einfluss auf zahlreiche andere Wirtschaftsbereiche haben. In der derzeitigen Situation der Branche finden diese Entwicklungen jedoch kaum hierzulande, sondern in anderen Ländern statt. Wir müssen zeitnah handeln, damit Deutschland eine Chance hat, den derzeitigen Rückstand wieder aufzuholen.

### **Effekte einer Förderung**

In Folge einer substanziellen systematischen Entwicklungsförderung sind zahlreiche positive kulturelle und wirtschaftliche Effekte zu erwarten. Zudem hat ein intelligentes Fördersystem auch einen positiven fiskalischen Effekt. Das sieht man nicht nur an der Filmförderung, die beeindruckende Hebeleffekte vorweisen kann. Auch für den Games-Bereich sind diese Effekte belegt: Das französische Centre national du cinéma et de l'image animée hat etwa errechnet, dass für jeden Förder-Euro 1,80 Euro an zusätzlichen Steuereinnahmen generiert und zusätzliche 8 Euro investiert werden. Im kanadischen Québec erkennt das Ministère des Finances du Québec einen fiskalisch positiven Effekt in Höhe von 1,41 Kanadischen Dollar für jeden Förder-Dollar. Bei Einführung einer Bundesförderung ist dies in Deutschland ebenfalls zu erwarten.

Die Förderung wird dazu beitragen, dass erstens Deutschland als Produktionsstandort für Unternehmen deutlicher attraktiver wird, zweitens die Entwicklung kreativer und innovativer Spielideen, Herstellungsprozesse und Technologien ermöglicht werden, drittens Leuchtturmprojekte gefördert werden, die die internationale Sichtbarkeit erhöhen, viertens kreative Spieleentwickler in Deutschland zu halten und zusätzliche zu gewinnen sowie fünftens nachhaltig Arbeitsplätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu schaffen. Durch die Verbesserung der Finanzierungssituation der Entwicklungsstudios werden die Investitionsvolumina in der Computer- und Videospielbranche insgesamt steigen und damit ein Wachstum der Entwicklerstudios und ihrer Dienstleister ermöglichen. Dies dient langfristig dazu, eine eigenständige, kreative und erfolgreiche deutsche und europäische Games-Kultur zu etablieren und sichert die Arbeitsplätze zahlreicher Kreativer. Eine gestärkte

Games-Branche wäre ein wesentlicher Innovationstreiber, insbesondere bei der erfolgreichen Digitalisierung anderer Wirtschaftszweige, etwa beim Maschinen- und Anlagenbau, im Medizinsektor oder im Tourismus.

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.

GAME – Bundesverband der deutschen Games-Industrie e.V.

Berlin, 18. August 2017