

# Top 10 Games-Politik

## Was wichtig ist für einen starken Games-Standort in Deutschland

---

**game – Verband der  
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165  
10117 Berlin

[www.game.de](http://www.game.de)

**Ansprechpartner**

Maren Schulz  
Leiterin Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15  
[maren.schulz@game.de](mailto:maren.schulz@game.de)

Der game – Verband der deutschen Games-Branche setzt sich für die umfassende Verbesserung der Rahmenbedingungen für die Games-Branche in Deutschland ein.

Kernpunkte der politischen Arbeit sind folgende zehn Forderungen:

### **1. Games-Förderung des Bundes**

Um das Kulturgut Games systematisch zu fördern und dem Games-Standort Deutschland den Anschluss an den internationalen Wettbewerb zu ermöglichen, muss die Bundesregierung die im Koalitionsvertrag von CDU/CSU und SPD angekündigte Games-Förderung dauerhaft umsetzen. Die wettbewerbsfähige Umsetzung – einfach, planbar und transparent – sowie die Bereitstellung ausreichender und überjähriger Mittel im Bundeshaushalt werden über den Erfolg der Förderung entscheiden.

### **2. Ganzheitliche Reform des Jugendmedienschutzes endlich umsetzen**

Der gesetzliche Rahmen für den Jugendschutz in Deutschland ist nicht mehr zeitgemäß und entspricht nicht dem heutigen Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. Das Jugendschutzgesetz und der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag müssen modernisiert, besser miteinander verzahnt und international anschlussfähig gemacht werden. Ein zeitgemäßer Jugendschutz gibt unter anderem Eltern Orientierung und ist für Anbieter praktikabel.

### **3. Deutschen Computerspielpreis weiterentwickeln**

Der Deutsche Computerspielpreis ist die bedeutendste Auszeichnung für digitale Spiele aus Deutschland. Die beiden Partner Bundesregierung und Games-Branche müssen den Preis gemeinsam kontinuierlich weiterentwickeln. Unter anderem werden bei keinem anderen Kultur- oder Medienpreis der Bundesregierung die Preisgelder von den Unternehmen selbst mitfinanziert. Diese Ungleichbehandlung muss beendet werden.

### **4. Entwicklungsmöglichkeiten für digitale Wirtschaft erhalten**

Neue digitale Geschäftsmodelle brauchen Freiräume, deshalb muss auch in der digitalen Welt ein fairer Interessenausgleich zwischen Verbraucherrechten und unternehmerischer Freiheit gefunden werden. Die Stärkung des mündigen und souveränen Verbrauchers muss Vorrang haben vor neuer Regulierung.

### **5. Digitalen Binnenmarkt europaweit einheitlich umsetzen**

Die Verbreitung digitaler Spiele braucht einen einheitlichen Rechtsrahmen ohne Wettbewerbsverzerrungen. Die Strategie der EU zur Vollendung des digitalen Binnenmarktes ist daher ein wichtiges Vorhaben für die Games-Branche. Die Umsetzung der Reformen im

Verbraucher- und Datenschutzrecht und bei der Regulierung des grenzüberschreitenden Vertriebs sollte daher europaweit einheitlich und ohne nationale Alleingänge erfolgen. Dies gilt auch für den Vollzug dieser Regelungen wie beispielsweise bei der Durchsetzung des neuen Datenschutzrechts.

#### **6. Anerkennung von eSports**

eSports ist zum Massenphänomen geworden, das sich sowohl als Profisport als auch als Breitensportart rasant wachsender Beliebtheit erfreut. Damit sich eSports optimal entwickeln kann, muss der digitale Sport in Deutschland einen gleichberechtigten Status zum klassischen Sport erhalten, sowohl bei der gesellschaftlichen Akzeptanz als auch in der rechtlichen Anerkennung.

#### **7. Flächendeckende Versorgung mit schnellem Internet zügiger vorantreiben**

Die flächendeckende Verbreitung schnellen Internets bestimmt maßgeblich die Zukunft des Games-Standortes Deutschland. Sowohl für die Millionen Spielerinnen und Spieler als auch eine erfolgreiche Games-Entwicklung müssen latenzarme Gigabit-Netze endlich flächendeckend verfügbar sein.

#### **8. Digitale Bildung stärken**

Unser Bildungssystem muss besser als bisher digitale Fähigkeiten vermitteln. Hierzu können insbesondere auch Serious Games einen wichtigen Beitrag leisten. Ihr Einsatz in Schule und Ausbildung muss gemeinsam mit der Vermittlung von Medienkompetenz gestärkt werden.

#### **9. Deckung des Fachkräftebedarfs nachhaltig sicherstellen**

Der deutschen Games-Branche fehlen hoch spezialisierte, erfahrene Fachkräfte. Da sie in Deutschland nicht in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen, muss die Ausbildungssituation verbessert und der Zuzug dieser Fachkräfte aus dem Ausland erleichtert werden.

#### **10. Internationale Vernetzung stärken, deutsche Messeauftritte modernisieren**

Deutsche Förderprogramme zur Erschließung ausländischer Märkte müssen besser auf die Besonderheiten der Kultur- und Kreativbranche abgestimmt werden. Die Messeprogramme müssen für die Games-Branche verstärkt sowie insgesamt modernisiert, flexibilisiert und unter eine einheitliche und ansprechende Dachmarkenkommunikation gestellt werden.

## **Im Detail:**

Computer- und Videospiele sind das Leitmedium der digitalen Gesellschaft. Games sind Massenmedium: Jeder zweite Deutsche spielt Computer- und Videospiele. Die Erzählungen und Charaktere aus Computer- und Videospiele prägen mittlerweile Generationen und beeinflussen unsere Ästhetik und die gesellschaftlichen Diskurse. Zugleich ist die Computer- und Videospielebranche die am dynamischsten wachsende Medienbranche. Zuletzt konnte der Standort Deutschland an diesem rasanten weltweiten Wachstum jedoch nur bedingt partizipieren. Deutschland ist einer der größten Absatzmärkte für Games, im Jahr 2018 wurden hierzulande rund 4,4 Milliarden Euro Umsatz mit Spielen und Spielekonsolen erwirtschaftet. Als Produktionsstandort für Games verliert Deutschland jedoch immer weiter an Einfluss, trotz einiger international erfolgreicher Leuchtturm-Unternehmen aus Deutschland. Im Vergleich zu Ländern wie Kanada, Großbritannien oder Frankreich, die umfangreiche, nachhaltige und erfolgreiche Games-Förderungssysteme aufgebaut haben, ist Deutschland als Standort für die Games-Entwicklung ohne entsprechende Strukturen auf Bundesebene bislang nicht wettbewerbsfähig. Zuletzt sank der Umsatzanteil deutscher Games-Entwicklungen in Deutschland auf unter 5 Prozent. Dies liegt maßgeblich an den unzureichenden politischen Rahmenbedingungen in Deutschland. Die angekündigte Computerspielförderung des Bundes kann der entscheidende Schritt sein, damit Deutschland den Anschluss an die Entwicklung dieses Zukunftsmediums nicht noch weiter verliert. Damit die Branche wachsen kann und ihre vielen Potenziale für Wirtschaft und Gesellschaft wirksam werden, muss die „Top 10 Games-Politik“ umgesetzt werden, um den Games-Standort Deutschland insgesamt zu stärken:

### **1. Games-Förderung des Bundes**

Die Potenziale der deutschen Games-Branche sollen zukünftig noch stärker genutzt werden, um digitale Innovationen, neue Arbeitsplätze und kulturelle Impulse zu ermöglichen. Wichtigste Voraussetzung dafür ist die von der Bundesregierung angekündigte Förderung, die die Games-Entwicklung und -Produktion in Deutschland systematisch und spezifisch unterstützt und ein Level Playing Field im internationalen Wettbewerb gewährleistet.

Der game wirbt für eine Förderung, die einfach, planbar und transparent ist und mit einer automatisierten Vergabe von Zuschüssen eine langfristige Vision für das Medium und den

Standort verfolgt. Kleine und große Entwicklerstudios sollen gleichermaßen profitieren, was positive Effekte für die gesamte Entwicklerlandschaft nach sich zieht.

Nachdem der Bundestag im Haushalt 2019 erstmalig 50 Million Euro für dieses wichtige Digitalisierungsprojekt zur Verfügung gestellt hatte, ist die notwendige dauerhafte Finanzierung noch völlig ungesichert. Das politische Ziel einer internationalen Wettbewerbsfähigkeit für Games aus Deutschland lässt sich jedoch nur dann erreichen, wenn die Rahmenbedingungen für Unternehmen verlässlich sind. Zumal Games-Entwicklungen umfangreiche und langfristige Projekte sind, die über mehrere Jahre angelegt sind. Mit einer Förderung werden Hebel-Effekte bei Investitionen und Steuereinnahmen erwartet, ebenso wie digitale Innovationen, neue Ideen und die Stärkung der kulturellen Vielfalt.

## **2. Ganzheitliche Reform des Jugendmedienschutzes endlich umsetzen**

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen hat sich im letzten Jahrzehnt grundlegend verändert, heute sind Millionen Inhalte über unterschiedlichste Geräte jederzeit und überall zugänglich. Während Games-Unternehmen längst wirksame Systeme zum Schutz von Kindern und Jugendlichen anbieten, bildet der gesetzliche Rahmen die mediale Realität bisher nur unzureichend ab. Nach wie vor ist die Regulierung zwischen Online-Medien (Hoheit der Länder) und Offline-Medien (Gesetzgebung des Bundes) geteilt. Nutzer benötigen eine Orientierung, die gleichermaßen für Anbieter praktikabel ist. Es fehlt eine verständliche, konvergente und international anschlussfähige Regulierung, die nicht am Trägermedium, sondern beim Inhalt ansetzt. Bund und Länder müssen gemeinsam einen modernen Rechtsrahmen für den Jugendmedienschutz auf den Weg bringen. Es ist dringend erforderlich, die schon für die letzte Legislaturperiode geplante Reform des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) anzugehen und konsequent auszugestalten. International anerkannte und erfolgreich eingeführte Altersklassifizierungssysteme wie die International Age Rating Coalition (IARC) müssen gesetzlich gewürdigt und technische Jugendschutzprogramme wie JusProg gewürdigt und unterstützt werden.

## **3. Deutschen Computerspielpreis weiterentwickeln**

Der Deutsche Computerspielpreis ist die bedeutendste Auszeichnung für Spiele aus Deutschland. Partnerschaftlich zwischen Bundesregierung und Games-Branche braucht es eine kontinuierliche Weiterentwicklung. Auch die vom Haushaltsausschuss des Deutschen

Bundestages beschlossene zwingende Beteiligung der Wirtschaft zu 50 Prozent an der Finanzierung der Preisgelder muss aufgehoben werden, denn sie ist eine unverhältnismäßige Benachteiligung der Games-Branche im Vergleich zu anderen Kultur- und Medienpreisen des Bundes und kann durch die Branche nicht geleistet werden. Zumal der Anteil des Bundes durch die Besteuerung der Preisgelder meist direkt zurück an die Steuerbehörden abgeführt werden muss. Diese ungerechte Auflage widerspricht der Intention eines Förderpreises, wenn die zu Fördernden ihren Förderpreis selbst finanzieren müssen.

#### **4. Entwicklungsmöglichkeiten für digitale Wirtschaft erhalten**

Der digitale Wandel geht mit neuen Erlösmodellen und neuen Nutzungsgewohnheiten einher. Computer- und Videospiele folgen heute zunehmend der Logik von Games as a Service, sie sind keine abgeschlossenen Produkte mit einmaligem Kaufpreis mehr, sondern entwickeln sich stetig weiter und werden immer häufiger durch Abo-Modelle oder Micropayment-Systeme wie Free-to-Play-Modelle finanziert. Technische Innovationen befördern neue Geschäftsmodelle wie den aktuellen Trend zum Cloud-Gaming. Die digitale Wirtschaft und hierbei insbesondere die Games-Branche gilt zu Recht als Vorbild und Innovator für andere Wirtschaftszweige, benötigt dafür jedoch Gestaltungsspielräume, damit innovative Distributions- und Geschäftsmodelle entwickelt werden können. Eine zu strikte Regulierung behindert dies. Aufgeklärte Verbraucher sind stark, sie kennen ihre Marktmacht und wissen diese zu nutzen. Dies gilt umso mehr für das digitale Zeitalter mit Foren, Bewertungsportalen und sozialen Netzwerken. Langfristig erfolgreiche unternehmerische Tätigkeit ist nur in einem positiven Austausch mit den Kunden und Verbrauchern möglich, auch darauf sollte der Gesetzgeber vertrauen. Der regulative Rahmen in Form des beispielsweise im Bürgerlichen Gesetzbuch und im Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb geregelten Verbraucherschutzes hat sich bewährt, weitere Regulierung erhöht die Bürokratiekosten der Unternehmen, macht für Verbraucher ihre Rechte unübersichtlich und schwächt damit die Rolle der Verbraucher, anstatt sie zu stärken. Auch auf europäischer Ebene ist der deutsche Gesetzgeber aufgefordert, sich für ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Verbraucher- und Unternehmensinteressen einzusetzen. Es muss beispielsweise sichergestellt werden, dass nicht alle Daten pauschal gleichbehandelt werden. Daten, wie sie zur Nutzung oder Optimierung eines Videospieles erhoben werden, sind nicht vergleichbar mit personenbezogenen Daten in sozialen Netzwerken oder bei Cloud-Diensten.

## **5. Digitalen Binnenmarkt europaweit einheitlich umsetzen**

Die EU strebt die Vollendung des digitalen Binnenmarktes an und hat dazu bereits Verordnungen zum Geoblocking und zum Datenschutz beschlossen, weitere Vorhaben betreffen die Richtlinien über bestimmte vertragliche Aspekte der Bereitstellung digitaler Inhalte, das Urheberrecht und audiovisuelle Mediendienste sowie weitere Rechtsakte zur Plattformregulierung und zur Besteuerung. Für die Games-Branche ist die Schaffung eines einheitlichen digitalen Binnenmarktes ein wichtiges Vorhaben, das den Vertrieb von Games erleichtert und die Wettbewerbsfähigkeit verbessert. Dabei müssen jedoch stets die Besonderheiten der Games-Branche berücksichtigt werden, damit dieser sinnvolle Ansatz sich nicht ins Gegenteil verkehrt. So sind Entwickler auf Daten angewiesen, um ihr Spiel verbessern zu können. Außerdem sollte auch die nationale Umsetzung der Reformen im Verbraucher- und Datenschutzrecht und bei der Regulierung des grenzüberschreitenden Vertriebs europaweit einheitlich und ohne nationale Alleingänge erfolgen. Die Bundesregierung sollte daher stets eine Vollharmonisierung anstreben und Öffnungsklauseln für nationale Sonderregelungen möglichst nicht nutzen. Auch der Vollzug des EU-Rechts wie zum Beispiel die Durchsetzung des neuen Datenschutzrechts sollte europaweit gleich laufen, damit der digitale Binnenmarkt in der Praxis funktionieren kann.

## **6. Anerkennung von eSports**

Wie bei anderen, klassischen Sportarten geht es bei eSports um den Wettbewerb mit anderen Spielerinnen und Spielern. Von eSports-Profis werden enorme körperliche und psychische Leistungen verlangt, zusätzlich müssen technische und taktische Fähigkeiten trainiert werden. Dieser sportliche Reiz führt dazu, dass eSports für immer mehr Menschen zur Freizeitgestaltung gehört. Zahlreiche junge Talente strömen in Amateur- und Profimannschaften, Millionen Menschen weltweit verfolgen die großen Turniere. Traditionelle Sportvereine wie der VfL Wolfsburg oder der FC Schalke 04, TV-Sender wie Sky, ProSieben Maxx oder Sport1 sowie namhafte Sponsoren wie Vodafone, McDonald's oder Mercedes-Benz engagieren sich in dem digitalen Sport. Für den deutschen Markt werden bis 2020 Umsätze von etwa 130 Millionen Euro und somit etwa 10 Prozent Marktanteil am weltweiten Geschäft erwartet.<sup>1</sup> Bei eSports bietet sich für Deutschland die Möglichkeit, eine international bedeutende Rolle einzunehmen, sowohl in Bezug auf die Zahl der erfolgreichen Sportler als

---

<sup>1</sup> Deloitte-Studie „Continue to Play – Der deutsche eSports-Markt in der Analyse“, Seite 4, August 2018.

auch aufseiten der Konsumenten und Vermarkter. Damit die Professionalisierung und Verbreitung sowohl im Profi-Segment als auch im Breitensport weiter voranschreiten kann, muss eSports in Deutschland einen gleichberechtigten Status zum klassischen Sport einnehmen, sowohl in der gesellschaftlichen Akzeptanz als auch in der rechtlichen Anerkennung. Zentral für die Stärkung des eSports ist dabei die steuerrechtliche Anerkennung der Gemeinnützigkeit, von der insbesondere nicht-gewinnorientierte Amateur-Vereine profitieren. Im Profi-Bereich muss die Vergabe von Visa an eSports-Athleten aus Drittstaaten über 90 Tage hinaus vereinfacht werden, damit der Trainings- und Ligenbetrieb auf höchstem Niveau in Deutschland stattfinden kann.

### **7. Flächendeckende Versorgung mit schnellem Internet zügiger vorantreiben**

Das Vorhandensein eines schnellen Internetanschlusses ist von zentraler Bedeutung für wirtschaftlichen Erfolg, Innovationen, Wissensvermittlung und gesellschaftliche Teilhabe. Deutschland hinkt in der flächendeckenden Versorgung mit schnellen Internetanschlüssen den internationalen Standards und technischen Möglichkeiten weiter hinterher. Eine Vertiefung der Versorgungskluft zwischen Ballungsräumen und ländlichen Regionen muss verhindert werden, zugleich darf dies aber nicht das alleinige Ziel einer ambitionierten Breitbandstrategie sein. Für die Games-Branche spielt die Verfügbarkeit von leistungsstarken und latenzarmen Breitbandinternetzugängen nicht nur bei den Nutzern der Games eine besonders wichtige Rolle: Der Grad der Arbeitsteilung ist bei der Entwicklung von Computer- und Videospiele besonders hoch, häufig geschieht dies über mehrere Städte oder Länder hinweg, teilweise sogar Kontinent-übergreifend. Die Verfügbarkeit eines schnellen Internetzugangs ist daher für den Erfolg als Entwicklungsstandort existenziell.

### **8. Digitale Bildung stärken**

Die Digitalisierung hat inzwischen nahezu alle Bereiche unseres Lebens erfasst und wird sie in Zukunft weiter nachhaltig verändern. Um unsere Welt auch zukünftig zu verstehen und zu gestalten, müssen Kinder und Jugendliche optimal auf Leben und Lernen in der digitalen Welt vorbereitet werden. Das Verstehen der Digitalisierung, die Fähigkeit zur kritischen, selbstbestimmten Mediennutzung und grundlegende Programmierkenntnisse werden von elementarer Bedeutung sein und müssen bereits frühzeitig in der Schule vermittelt werden. Hierfür gilt es nicht nur die nötige Infrastruktur zu schaffen, sondern auch die Wissensvermittlung muss sich den neuen Herausforderungen anpassen. Medienkompetenz



und digitale Spiele im Bildungsbereich, sogenannte Serious Games, liefern hierfür einen wichtigen Beitrag. Sie bieten eindeutige Vorteile wie höhere, dauerhafte Motivation und anschauliche Vermittlung auch sehr komplexer Lehrstoffe. Auch die große Vertrautheit mit den Mechaniken und Darstellungsformen von Games, die bereits fester Bestandteil des Alltags der Jugendlichen sind, erhöht die Akzeptanz bei den Schülern und kann daher den Lernerfolg weiter steigern. Daher sollte die Entwicklung gezielt gefördert und in Modellprojekten der vorbildliche Einsatz von Serious Games vorangetrieben werden. Serious Games müssen fester Bestandteil zur Förderung der digitalen Schul- und Berufsbildung sowie des immer relevanteren lebenslangen Lernens sein.

### **9. Deckung des Fachkräftebedarfs nachhaltig sicherstellen**

In der deutschen Computer- und Videospielebranche arbeiten rund 11.000 Menschen, innerhalb der Kultur- und Kreativbranche ist der Anteil an voll sozialversicherungspflichtigen Jobs überdurchschnittlich hoch. Mitarbeiter in der Games-Branche sind gefragte Spezialisten, Berufsbilder in der Games-Branche verbinden Spitzentechnologie und Kreativität. In den letzten Jahren sind zahlreiche neue Games-Studiengänge entstanden. Diese Entwicklung sollte politisch weiter unterstützt und vorangetrieben werden. Dennoch mangelt es in der Branche an erfahrenen Spezialisten, da sie hier im internationalen Wettbewerb um die besten Köpfe steht. Zudem sind Fachkräfte aus der Computer- und Videospieleentwicklung angesichts der weiter voranschreitenden Digitalisierung auch in anderen Branchen sehr gefragt. Um diese international begehrten Spezialisten nach Deutschland zu holen, sind flexible Rahmenbedingungen nötig. Die Kenntnis der deutschen Sprache als Voraussetzung für den Zuzug nach Deutschland verkennt die internationale Arbeitsweise in vielfältigen Teams auch in Deutschland und darf für die Games-Branche nicht als Regel gelten. Der Dienstleistungscharakter der Bundesagentur für Arbeit muss auch für Games-Unternehmen gestärkt werden. Ein Ausbildungsberuf „Game-Engineering“, der Programmierkenntnisse mit Game-Design-Know-how verknüpft, ist mittelfristig ein wichtiger Baustein für ein gesundes Wachstum der Branche in Deutschland.

### **10. Internationale Vernetzung stärken, deutsche Messeauftritte modernisieren**

Die Computer- und Videospielebranche ist international wie kaum ein anderer Wirtschaftszweig. Daher ist die weltweite Vernetzung für den Erfolg der deutschen Branche von besonderer Bedeutung. Kleine und unabhängige Entwickler (sogenannte Indie-Entwickler)

aus Deutschland und Vertreter etablierter Studios sollten daher stärker in Accelerator-Programme und Außenwirtschaftsförderprogramme des Bundes sowie in Auslandsreisen von Regierungsvertretern eingebunden werden. Deutschland wird international bisher zu wenig als kreativer Entwicklungsstandort für Games wahrgenommen. Dies liegt auch daran, dass den bisherigen Messeauftritten des Bundes ein kreativer, moderner Gesamtcharakter mit einer starken Dachmarke fehlt. Zudem sollten die Unterstützungsprogramme des AUMA – Verband der deutschen Messewirtschaft modernisiert und flexibilisiert werden. Messestände müssen zielgruppengerecht und im richtigen Umfeld umgesetzt werden. Wegen der hohen Relevanz von Vernetzung müssen auch Tickets für internationale Konferenzen in das Programm des AUMA aufgenommen werden.