

Konzept für eine kulturwirtschaftliche Förderung von Video- und Computerspielen in Rheinland-Pfalz

A. Warum eine Landesförderung für digitale Spiele?

Games sind Wirtschaftsfaktor, Kulturgut, Technologietreiber und haben sich längst fest im Medienalltag etabliert. Ihre Technologien und Mechanismen finden heute weit über den Kultur- und Unterhaltungssektor hinaus Anwendung – von der Automobilindustrie bis zum Gesundheitswesen. Games-Unternehmen sind führend in der Entwicklung von Künstlicher Intelligenz, Visualisierung sowie Wissens- und Kompetenzvermittlung

Bereits heute verfügt Rheinland-Pfalz über eine Unternehmenslandschaft in der Games-Branche¹, die sowohl aus international etablierten als auch noch jungen Firmen besteht und bietet Games-relevante Studiengänge an mehreren Hochschulen² an. Das große Potential der Branche wird dennoch bei Weitem nicht gehoben und eine positive Weiterentwicklung bislang nicht nachhaltig genug verfolgt.

Die nachhaltige Verbesserung der Rahmenbedingungen für die digitale Spielebranche in Rheinland-Pfalz ist unerlässlich, um im Standortwettbewerb mit Nachbarbundesländern und grenznahen Regionen, insbesondere Frankreich, auch weiterhin erfolgreich bestehen zu können. Es gilt Abwanderung von Unternehmen und Fachkräften zu verhindern, das potenzialträchtige Wachstum dieser Zukunftsbranche auch hierzulande weiterhin zu ermöglichen und das Ökosystem Games – passend zu den bisherigen Strukturen in Rheinland-Pfalz – weiter auf- und auszubauen.

Rheinland-Pfalz verfügt aufgrund der Hochschullandschaft, Unternehmensbasis sowie der Infrastruktur und hohen Lebensqualität über ein enormes Entwicklungspotential, um internationale Spezialistinnen und Spezialisten anzuwerben und -abwanderung entgegenzuwirken als auch Unternehmensgründungen außerordentlich zu steigern.

Rheinland-Pfalz ist auch eines der wenigen Bundesländer, die keine Games-Förderung anbieten – ein echter Standortnachteil für die regional ansässige Branche und den Digitalstandort. Der wichtigste Baustein für bessere Rahmenbedingungen ist die Einführung einer Projektentwicklungs-Förderung für Computer- und Videospiele aus Rheinland-Pfalz im Rahmen der Digitalstrategie des Landes. Diese Maßnahme macht das Bundesland insgesamt fit für zukünftige Herausforderungen der Digitalisierung und verbessert die Rahmenbedingungen für die Innovationskraft der Branche und die Wettbewerbsfähigkeit des Games-Standortes.

¹ Das Clustermanagement des Landes [„GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz“](#) listet derzeit 20 Unternehmen für die ansässige Branche auf: Entwicklungsstudios (Produktion), Publisher (Vermarktung & Vertrieb), Dienstleister (Vertonung, Beratung, Gamification etc.) sowie Technologieprovider. Eine weitere Übersicht über die Branche im Land bietet die [Gamesmap](#).

² Hervorzuheben sind die Standorte [Kaiserlautern \(Virtual Design\)](#), [Koblenz \(Computervisualistik\)](#), [Mainz \(Zeitbasierte Medien\)](#), Trier ([Digitale Medien und Spiele](#) und [Intermedia Design](#)) und [Worms \(Visual Computing\)](#).

Die Erfolge von Standorten mit Games-Förderung sind vielfältig und überzeugend – sowohl unter kulturellen als auch wirtschaftlichen Aspekten. Das zeigt sich in einer höheren Vielfalt und Anzahl prämierter Spiele und in zusätzlichen Investitionen aus der Wirtschaft. Erwartet werden in der Folge Hebeleffekte, die vermehrte Steuer- und Sozialabgaben generieren sowie positive Effekte auf die Gründung und Ansiedlung von neuen Unternehmen haben. Mit einer Games-Förderung wird auch das nachhaltige Wachstum von kleinen und mittelständischen Unternehmen unterstützt sowie Abwanderung in andere Bundesländer verhindert (ein Problem mit bekannten Beispielen auch aus Rheinland-Pfalz). Da Games Wirtschafts- und anerkannte Kulturgüter sind, müssen mit der Förderung auch kleinere sowie besonders kulturell wertvolle und künstlerische Games-Projekte unterstützt werden.

Die außerordentlich hohe Exportquote digitaler Spiele von 46% im Bundesdurchschnitt³ belegt eindrucksvoll die Internationalität des Games-Marktes. Zudem beschäftigt die Branche in der Produktion und dem Publishing überwiegend sozialversicherungspflichtige Arbeitsplätze – eine Besonderheit im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft.

1. Was soll gefördert werden?

Gefördert werden soll die Entwicklung von Computer- und Videospielen (Games) – also interaktive elektronische Werke, das heißt Computerprogramme bzw. Apps, die auf einer Spielidee, Spielregeln und Spielzielen beruhen, auf Eingaben des Nutzers reagieren, Bewegtbildinhalte erzeugen, Bildungs- oder Unterhaltungszwecken dienen und zur Veröffentlichung vorgesehen sind.

Die Kriterien für eine Förderung von Games sollen dem EU-weit anerkannten Kulturtests entsprechen: Kultureller Inhalt/Kontext, Kulturelle/kreative Plattform, gestalterische, kreative oder technologische Innovation. Eine Genre-spezifische Einschränkung sollte nicht erfolgen.

Auch Teilprojekte, die in Koproduktion mit (internationalen) Partnern außerhalb des Bundeslandes entstehen, sollen förderfähig sein. Hierbei beschränkt sich die Förderung nur auf den Projektteil der bei dem Unternehmen in Rheinland-Pfalz entsteht.⁴

2. Wer soll gefördert werden?

Antragsberechtigt sind Entwickler und Entwicklergemeinschaften (natürliche und juristische Personen) – von jungen und kleinen Entwicklungsstudios bis hin zu etablierten und großen Unternehmen (einschließlich Vereine, Organisationen).

Es werden Antragsteller mit Sitz oder Betriebsstätte in Rheinland-Pfalz gefördert.

³ [Oliver Castendyk & Jörg Müller-Lietzkow, Abschlussbericht zur Studie: Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland, V 1.2, 05.12.2017, Seite 102](#)

⁴ Koproduktionen helfen den Akteuren im Land an größeren Projekten zu partizipieren, Investitionen in die Region zu akquirieren sowie wertvolles Knowhow für Folgeprojekte aufzubauen.

3. Wie soll gefördert werden?

Die Förderung sollte über nicht rückzahlbare Zuschüsse erfolgen⁵. Die förderfähigen Maßnahmen sollten zu Beginn auf die drei wesentlichen Phasen bei der Entwicklung und Veröffentlichung von Spieleprojekten konzentriert sein sowie eine weitere Säule sollte (mit Blick auf die herausragende Position des Bundeslandes als Games-relevanter Ausbildungsstandort) Maßnahmen für Gründer vorsehen:

1. Konzeptentwicklung/Prototypen

2. Produktion

3. Veröffentlichung/Markteinführung

4. Start-Ups/Gründer

Zu 1. Konzeptentwicklung/Prototypen:

Die Förderung von Konzepten und Prototypen bildet die Grundlage für jedes neue Vorhaben. Beide Phasen laufen in enger Verzahnung und sind im betrieblichen Alltag kaum voneinander zu trennen. Die Förderung der Frühphase von Gamesprojekten bietet sowohl Anreize für Gründungen von Nachwuchsunternehmen als auch die Möglichkeit, neue Spielideen vor der eigentlichen Umsetzung gründlich zu testen und Marktanalyse zu betreiben. Feste Zuschüsse bzw. hohe Förderquoten bieten Planbarkeit und geben gleichzeitig Innovationsanreize, da sie das Risiko bei der Entwicklung von neuartigen Projekten minimieren und insbesondere für junge Unternehmen eine wertvolle Säule für die Startfinanzierung neuer Projekte darstellt.

Zwischen Konzept-/Prototypenförderung und der eigentlichen Produktion (siehe zu 2.) sollte eine Verbindung aufgebaut werden. Liegt im Rahmen von 1. ein geförderter Prototyp vor, sollte ein vereinfachtes Verfahren für eine anschließende Produktionsförderung bestehen.⁶

Zu 2. Produktion:

Die Umsetzung von marktreifen Spielen erfordert den größten Finanzbedarf im Herstellungszyklus. Die Förderung bei der Produktion verbessert die Wettbewerbsfähigkeit der Unternehmen, ermöglicht ihnen eine bessere Verhandlungsposition mit weiteren Investoren (zwecks Finanzierung, Vermarktung & Vertrieb), auch über die Hoheit ihrer Auswertungsrechte.

⁵ Zu erwarten sind Hebeleffekte durch eine positive Branchenentwicklung sowie Ansiedlung am Standort. Länder mit vergleichbaren Fördersystematiken generieren fiskalisch positiv Steuer- und Sozialabgaben sowie weitere Investitionen vor Ort durch die geförderten, ansässigen Unternehmen.

⁶ Wichtig ist hierbei, dass es möglich sein muss, bereits mit der eigentlichen Produktion begonnen zu haben, damit – im Sinne eines nachhaltigen Teamaufbaus – Planungssicherheit für die am Projekt beteiligten (festen) Mitarbeitenden besteht.

Ein wesentliches Alleinstellungsmerkmal von Computerspielen ist, dass diese nach Veröffentlichung noch weiterentwickelt werden können (und oft müssen). Auch diese Erweiterungen sollen gefördert werden (zum Beispiel sogenannte DLCs).

Eine Kumulierung mit der Förderung des Bundes muss ermöglicht werden und die mögliche Förderquote entsprechend ausgestaltet werden. (Mitfinanzierungsquoten von 25-50 Prozent mit einer möglichen Gesamtförderquote von bis zu 80 Prozent.)⁷

Zu 3. Veröffentlichung/Markteinführung:

Computerspiele werden im Unterschied zu anderen Kulturgütern aus Deutschland direkt in einem globalen Marktumfeld veröffentlicht. Der Konkurrenzdruck und das Risiko sind daher sehr hoch, die wirtschaftlichen Potenziale bei einem Erfolg dafür umso größer. Um Spiele „Made in Rheinland-Pfalz“ auch im globalen Markt sichtbar zu machen, ist eine Zuschuss-Förderung für die Kosten zur Vermarktung der Spiele optimal.

Darüber hinaus sollte ein Förderprogramm (Reise-)Unterstützung für den Zugang zu internationalen Fachkonferenzen, Kongressen und Messen bieten⁸. Eine Auftrittsmöglichkeit auf einem Gemeinschafts-Messestand des Landes ist ebenfalls hilfreich. Derartige Maßnahmen könnten durch Coachings über die Marktgegebenheiten des Gastgeberlandes einer Messe, Pitchtrainings (für den sicheren Auftritt gegenüber Investoren) und einer Evaluation der Fördermaßnahme flankiert werden.

Zu 4. Start-Ups/Gründer:

Das Knowhow der Mitarbeitenden ist das wichtigste Kapital von Unternehmen in der Kreativwirtschaft – so auch in der Gamesbranche. Für die nachhaltige Entwicklung von Unternehmen ist es unerlässlich, dass Teammitglieder dem Gamesstudio erhalten bleiben und ihre Erfahrungen von einem in das nächste Projekt einbringen können. Junge Unternehmen, die gerade starten, benötigen eine hohe Förderquote, um die Finanzierung ihres Projekts zu sichern. Neben der finanziellen Landesförderung sollte ein Mentorenprogramm und/oder Stipendium aufgebaut werden, um Gründern sowohl fachliche als auch Entrepreneurship-Expertise an die Hand zu geben⁹. Um Gründer an ihren Standorten zu erreichen, sollte das Mentorenprogramm dezentral organisiert sein.

⁷ Unternehmen, die ein Konzept- bzw. Prototypen komplett aus Eigenmitteln finanziert haben, könnten sich beispielsweise für eine höhere Produktions-Förderquote qualifizieren.

⁸ Zwei Beispiele:

- [gamescom, Köln](#): Die Aufwendungen für einen Messeauftritt eines jungen Studios (6 Teammitglieder vor Ort) 2019 im neu geschaffenen „Indie“-Bereich der Koelnmesse für Messetand, Fachbesuchertickets, Reise- und Übernachtungskosten sowie Verpflegungsmehraufwand beliefen bei rund 13.000 €.
- Die Kosten für die Reise, Übernachtung, Tickets und Aufenthalt auf der [Game Connection in San Francisco](#) beliefen sich für 2 Personen bei gut 6.000 €.

Auf solchen Veranstaltungen treffen Unternehmensvertreter aus Rheinland-Pfalz internationale Investoren (Venture Capital-Geber, Publisher etc.), um ihr Projekt vorzustellen und die Anbahnung für die weitere Projektfinanzierung sowie Vermarktung & Distribution ihres Games vorzunehmen.

⁹ Mit dem Aufbau, Organisation und der Durchführung eines Stipendiaten- und Mentorenprogramms könnte z.B. die [LMK - medienanstalt rlp](#) betraut werden.

Auf diese Weise wird ein wertvoller Beitrag geleistet, um eine nachhaltige Wertschöpfungskette der Branche am Standort aufzubauen (Ausbildung – Gründer-Inkubation & Acceleration – etablierte KMU – Niederlassungen internationaler Player – Service & Technologieprovider).

4. Wie funktioniert eine Landesförderung mit EU- und/oder Bundesprogrammen?

Besonders wichtig für die Wirksamkeit der Games-Förderung ist ihre spezifische Ausgestaltung. Eine Notifizierung des Programmes bei der EU schafft die notwendigen Rahmenbedingungen, damit relevante Summen vergeben werden und sich so die möglichen Potenziale voll entfalten können. Die Anschlussfähigkeit zur Computerspieleförderung des Bundes und dem Creative Europe-Programm der EU ist ebenfalls wichtig, um diese Mittel gezielt in die Region zu holen.

5. Wie sollte die Antragsstellung verlaufen?

Da die Förderung automatisiert über den europäisch anerkannten Kulturtest erfolgen sollte, können Anträge laufend unterjährig eingereicht und entschieden werden. So wird ein einfaches, transparentes und planbares Verfahren erreicht. Eine Förderinstitution prüft Anträge auf ihre Plausibilität¹⁰. Ein Jurorengremium ist nicht notwendig.

6. Welche Kosten sind förderfähig?

Neben den Personalkosten, der am Projekt beteiligten Mitarbeitenden, sollten auch weitere Elemente der Produktion förderfähig sein: Softwarelizenzen (z.B. für sogenannte Game-Engines), Kosten für Entwicklerhardwarekits, Outsourcingkosten für Projektbeteiligte mit Sitz in Rheinland-Pfalz, Kosten für Namensrechte und Lizenzen, Self-Publishingkosten, Marketingkosten zur Veröffentlichung von Testversionen (Early Access, Betatests etc.), Marktforschungskosten¹¹, Reisekosten für den Zugang zu Messen, Konferenzen und sogenannten Pitch-Events (Produktvorstellung mit potentiellen Investoren).

7. Wie funktioniert die Auszahlung von Fördermitteln?

Um finanzielle Engpässe beim Unternehmen zu vermeiden, sollten – je nach Projektgröße. Projektverlauf (Milestones) und Fördervolumen – individuelle Auszahlungsdaten möglich sein.

¹⁰ Es könnte der Projektträger von GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz, die [IMG Innovations-Management GmbH](#), als operative Institution für die Landesförderung eingesetzt werden. Alternativ die [ISB Investitions- und Strukturbank Rheinland-Pfalz](#), die [LMK – medienanstalt rlp](#) oder aber auch eine neue Landesgesellschaft gegründet werden.

¹¹ Die richtige Positionierung des Produkts sollte sorgfältig analysiert und vorgenommen werden, um den späteren Markterfolg des Games bestmöglich vorzubereiten.

B. Weitere Maßnahmen zur Verbesserung der Rahmenbedingungen

Ergänzend zu der oben skizzierten Förderung für die Kreation und Entwicklung digitaler Spiele sowie von Gametechnologien, ergeben sich durch weitere Maßnahmen Chancen, Impulse für die Wertschöpfungskette der Branche zu setzen. Zwei Beispiele:

1. Die Unterstützung für Veranstaltungsformate (Fachkonferenzen, Game Jams etc.) und insbesondere von eSport-Turnieren (z.B. durch Sponsoring).
2. Förderung von Weiterbildungskosten und Fachberatung, um einerseits die Expertise in jungen Unternehmen zu stärken und andererseits etablierten Fachkräften Training über Markttrends etc. zu ermöglichen.

Das Clustermanagement des Landes, GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz, könnte zu einer Anlaufstelle für die Branche zur Beratung über bestehende Förderinstrumente ausgebaut werden.

Übersicht der regionalen Games-Förderungen in Deutschland

Stand Juni 2020 bzw. Gesamtsummen für das Jahr 2019 (bei nicht-festgelegten Budgets)

	Institutionen	Budget	Programme	Phasen
Nordrhein-Westfalen	<u>Film- und Medienstiftung NRW</u>	3.000.000,00 €	Games und interaktive Inhalte (EU-notifiziert)	Konzepte, Prototypen, Produktion
Bayern	<u>FilmFernsehFonds Bayern</u>	2.500.000,00 €	Games (EU-notifiziert)	Konzepte, Prototypen, Produktion
Berlin	<u>medienboard BerlinBrandenburg</u>	1.700.000,00 € (2019: rund	Innovative Audiovisuelle Inhalte	Prototypen, Produktion
Brandenburg		1.200.000,00 € für Games)		
Baden-Württemberg	<u>Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH</u>	600.000,00 €	Digital Content Funding ab 1. Juli 2020 Games BW Förderung (EU-notifiziert)	Konzepte, Prototypen, Produktion, (Distribution fällt weg ab Mitte 2020)
Sachsen	<u>Mitteldeutsche Medienförderung</u>	1.200.000,00 € (2019: rund	Neue Medien (Games, Web-Serien, VR, AR, Mixed Media, etc.)	Prototypen (aka Projektentwicklung), Produktion
Sachsen-Anhalt		147.000,00 € für Games)		
Thüringen				
Niedersachsen	<u>nordmedia</u>	550.000,00 €	Games	Konzepte, Prototypen, Produktion, Distribution
Bremen (keine Games)				
Hessen (neu seit 2018)	<u>HessenFilm und Medien GmbH</u>	200.000,00 €	Innovative digitale audiovisuelle Inhalte	Prototypen
Saarland (neu seit 2018)	<u>Saarland Medien</u>	100.000,00 €	Game Base Saar	Förderpreise, Ausbildung, Networking-Events
Hamburg (neu seit 2020)	<u>Gamecity Hamburg</u>	520.000,00 €	Prototypen Förderung	Prototypen, Incubator-Programm
		8.817.000,00 €		