

DIE DEUTSCHE GAMES-FÖRDERUNG IM INTERNATIONALEN VERGLEICH

Stand: Oktober 2023
revidierte Fassung 01

Durchgeführt von:



NGL Nordicity Group Ltd.

487 Adelaide St. West Suite 203
Toronto, ON, M5V 1T4
www.nordicity.com

GOLD MEDIA

Goldmedia GmbH Strategy Consulting

Oranienburger Str. 27
10117 Berlin
www.goldmedia.com

Im Auftrag des:



**game – Verband der deutschen
Games-Branche e.V.**
www.game.de

In Kooperation mit:

GAMES+GERMANY
Regional Funds and Networks

Games Germany
www.games-germany.de

Inhalt

Executive Summary	3
1 Einleitung und Methodik	8
1.1 Über die Studie	8
1.2 Methodisches Vorgehen	9
2 Der globale Games-Markt	15
2.1 Marktbeschreibung	15
2.2 Die Wertschöpfungskette	16
2.3 Die Kosten der Spiele-Entwicklung.....	17
2.4 Herausforderungen der Branche.....	18
3 Der Games-Markt in Deutschland	20
3.1 Marktbeschreibung	20
3.2 Fördersystem.....	27
4 Analyse internationaler Games-Standorte	36
4.1 Frankreich.....	36
4.2 Kanada: Ontario, British Columbia, Québec.....	39
4.3 Irland	45
4.4 Vereinigtes Königreich.....	47
4.5 Australien.....	50
4.6 USA.....	53
4.7 Tabellarische Zusammenfassung	55
5 Fördermodellierung.....	58
5.1 Informationen zum Ersatz-Projekt-Modell	58
5.2 Standortvergleich auf Basis der Modellrechnung.....	59
6 Zusammenfassung: Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands im internationalen Vergleich.....	69
Quellenverzeichnis	71

Executive Summary

Der game – Verband der deutschen Games-Branche hat Nordicity und die Goldmedia GmbH Strategy Consulting damit beauftragt, die Wettbewerbsposition Deutschlands im Vergleich zu den globalen Top-Standorten der Spiele-Entwicklung und deren Fördermechanismen zu analysieren.

In vielen Ländern und Regionen ist es gelungen, durch die Bereitstellung von Förderinstrumenten in Form von Steuererleichterungen und direkten öffentlichen Förderprogrammen (Fondsförderung) die eigene Games-Branche auszubauen und zu stärken. Diese Fördermechanismen konkurrieren international miteinander, sind jedoch auf die spezifischen Stärken und Anforderungen des jeweiligen Standorts zugeschnitten. So wird beispielsweise in Kanada auf regionaler Ebene und im Vereinigten Königreich auf nationaler Ebene die Entwicklung von Games in Form von Steuererleichterungen unterstützt. In Australien hat die kürzlich eingeführte steuerliche Förderung zu einem (erneuten) Auftrieb der Games-Branche gesorgt.

Die Wirksamkeit von Fördermechanismen wie steuerbasierten Anreizmodellen und Fondsförderprogrammen ist nicht zu unterschätzen und wird in vorliegender Studie zur Messung der Wettbewerbsfähigkeit eines Games-Standorts herangezogen.

Kontext und Fördersysteme

Der erste Teil der Analyse gibt einen Überblick über die Marktsituation und die Fördersysteme in Deutschland sowie den vier nationalen und vier regionalen Entwicklungsstandorten. Ausgewählt wurden die acht Vergleichsstandorte aufgrund ihrer erfolgreichen Umsetzung von Fördermaßnahmen und ihrer guten Vergleichbarkeit mit Deutschland. Die Übersichten liefern Kennzahlen in Bezug auf Beschäftigung, Branchengröße und die wichtigsten Fördermaßnahmen. Tabelle 1 gibt einen Überblick über den angeestellten Vergleich:

Tabelle 1: Zusammenfassung der Vergleichsanalyse von Videospielefördersystemen

	Deutschland (2022)	Kanada (2021)			Irland (2022/23)	Vereinigtes Königreich (2022/23)	Australien (2021/22)	Frankreich (2021/22)	USA (2020)
		Québec	British Columbia	Ontario					
Branchenübersicht									
Games-Unternehmen	878	937			Nicht bekannt	2.200	102	1.200	1.958
Beschäftigte (VZÄ¹)	11.800	32.000			2.000	74.000	2.100	32.000	143.000
Zentrales Förderinstrument									
Name der Förderung	Computerspieleförderung	Multimedia Tax Credit	IDM Tax Credit	IDM Tax Credit	Digital Games Tax Credit	Video Game Expenditure Credit	Digital Games Tax Offset	Crédit d'Impôt Jeu Vidéo	Texas Production Incentive
Steuererleichterung	Nein	37,5 % (nur Personalkosten)	17,5 % (nur Personalkosten)	35 % (nur Personalkosten)	32 %	34 %	30 %	30 %	7,5–22,5 %
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Deckelung der jährlichen Mittel	50 Mio. € ² (2022)	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Weitere Fördermaßnahmen									
Name/Art der Förderung	Förderungen auf Länderebene (Fondsförderungen)	Canada Media Fund (Fondsförderung)			Nein	UK Games Fund (Fondsförderung)	Nein	FAJV (Fondsförderung)	Nein

¹ Vollzeitäquivalent

² Für 2023 wurde die jährliche Fördersumme der Computerspieleförderung in Deutschland einmalig auf 70 Mio. € angehoben.

Ökonomische Modellierung

Im zweiten Teil dieses Berichts wird die relative Wettbewerbsfähigkeit der in Deutschland und den acht Vergleichsstandorten bestehenden Förderumgebungen ermittelt. Zu diesem Zweck wird die Wirksamkeit ihrer wichtigsten Förderinstrumente – Steuererleichterungen und Fondsförderprogramme – miteinander verglichen.

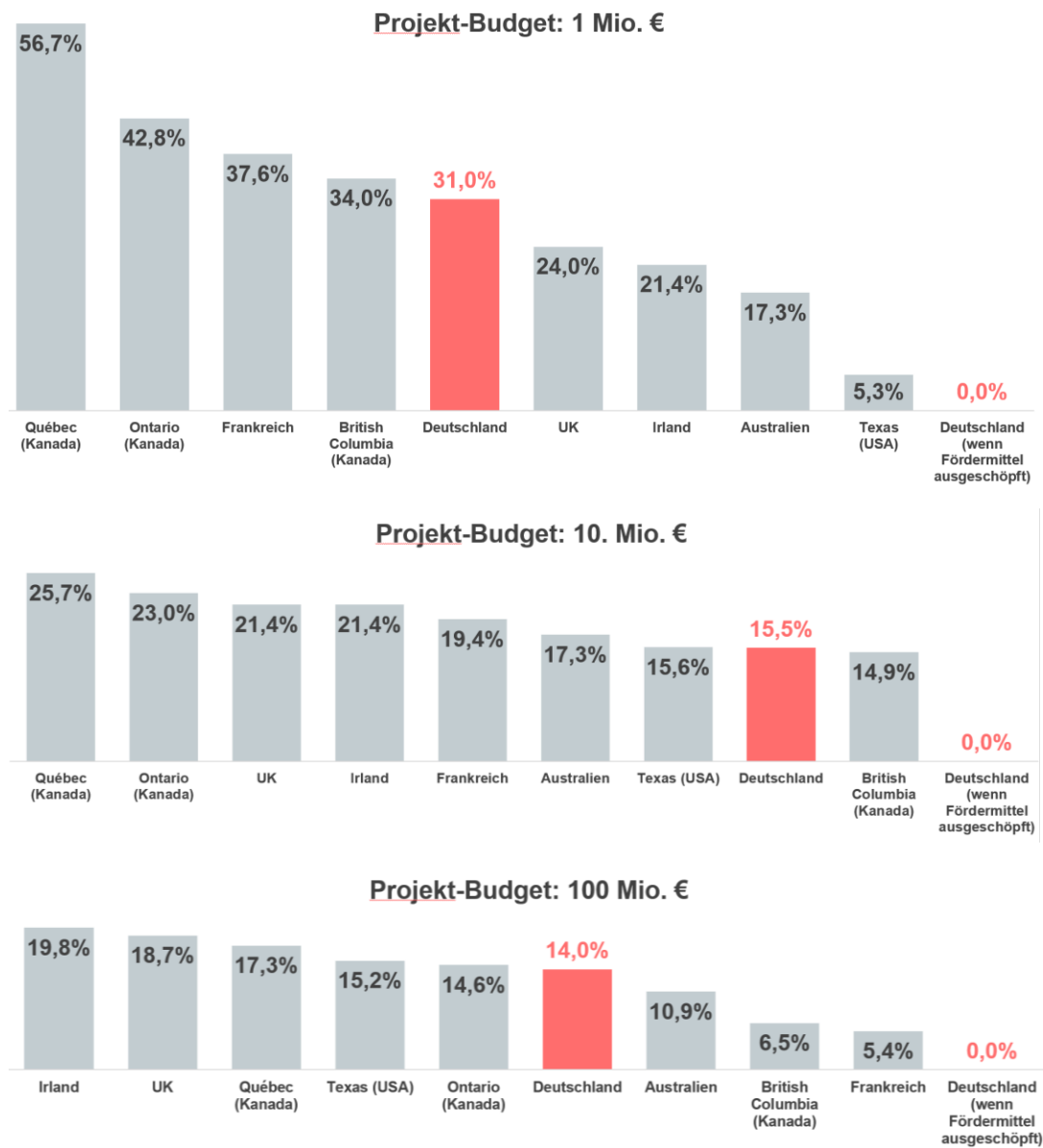
Diese ökonomische Modellierung wurde mit dem sogenannten Ersatz-Game-Projekt-Tool von Nordicity vorgenommen. Es errechnet bei Anwendung auf fiktive Games-Projekte die entsprechenden Games-Fördermittel und bezieht dabei wichtige Variablen wie Förderquote, förderfähige Kosten, Beschränkungen etc. mit ein. Die Modellrechnung wurde angewendet, um die wichtigsten Fördermittel der neun Standorte inkl. Deutschland anhand drei hypothetischer Projektbudgets miteinander zu vergleichen: 1 Mio. € (für ein Indie-Game), 10 Mio. € (für ein AA-Game) und 100 Mio. € (für ein AAA-Game).³ Zu beachten ist, dass zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts noch keine Games-Entwicklung mit einem Budget von über 50 Mio. € federführend in Deutschland umgesetzt worden ist. Im Bereich Ko-Development konnten bislang nur einige wenige deutsche Studios an internationalen Produktionen dieser Größenordnung mitwirken.

Abbildung 1 zeigt die relative Position Deutschlands auf Grundlage dieser Projektkosten und der hypothetischen maximalen effektiven Förderquoten⁴, die im Rahmen der Finanzinstrumente an den ausgewählten Standorten bereitgestellt werden. Für Deutschland sind zwei effektive Förderquoten dargestellt: eine für das Szenario, dass Fördermittel zur Verfügung stehen, und eine für die Situation, in der alle jährlichen Mittel des Förderfonds bereits vergeben wurden, wie zuletzt Ende 2022 und seit Mai 2023, sodass keine Projekte mehr gefördert werden können.

³ Es sei darauf hingewiesen, dass die Begriffe „Indie“, „AA“ und „AAA“ nicht auf einem vereinbarten wissenschaftlichen internationalen Standard beruhen. Sie werden hier verwendet, um den in der Games-Branche üblichen Sprachgebrauch widerzuspiegeln.

⁴ Die effektive Förderquote stellt den Teil der Gesamtkosten eines Projekts dar, der durch eine Förderung ausgeglichen wird, und nicht nur die förderfähigen Kosten. Da die Förderfähigkeit der Kosten für die Spiele-Entwicklung je nach Förderung unterschiedlich ist, lassen sich die Quoten an den verschiedenen Standorten anhand der effektiven Förderquote genauer vergleichen.

Abbildung 1: Vergleich der berechneten maximalen effektiven Förderquoten (Kernprojekt und Add-on-Aktivitäten) nach Projektgröße



Interpretation der Ergebnisse: Deutschland im Kontext

Bei der Betrachtung des Vorgenannten ist Folgendes festzustellen:

- Die in der Regel automatische, aber gedeckelte Förderung in Deutschland ist nur so lange verfügbar, bis die Mittel aufgebraucht sind. Aus den Abbildungen ließe sich schließen, dass das deutsche Games-Fördersystem in Bezug auf Indie- und AAA-Produktionen wettbewerbsfähig sei, sofern die jährlich allokierte Fördersumme noch nicht ausgeschöpft ist. Dieser rein mathematische Ansatz kann allerdings nur bedingt die praktische Realität der Förderinstrumente abbilden, da hier Elemente wie die Zuverlässigkeit und Zugänglichkeit der Mittel nicht berücksichtigt werden können.

- Die Entwicklung digitaler Spiele ist ein Hochrisiko-Projektgeschäft. Internationale Unternehmen entwickeln häufig Spiele mit Budgets von über 100 Mio. € und werden daher alle aus wirtschaftlicher Sicht notwendigen Maßnahmen ergreifen, um die Risiken (d. h. die Kosten) zu minimieren.
- Die großen, internationalen Unternehmen, welche die globale Games-Branche dominieren, suchen nach zuverlässigen und skalierbaren Anreizen, um die Produktionskosten an den einzelnen Standorten genau abschätzen und miteinander vergleichen zu können.
- Ein Großteil dieser Budgets wird für Personalkosten aufgewendet. Unternehmen konkurrieren standortübergreifend um Fachkräfte.
- Die deutsche Computerspieleförderung lässt sich bei einer dynamischeren Entwicklung der Games-Branche nicht skalieren. Innerhalb eines Jahres könnten maximal acht 100-Mio.-€-Projekte gleichzeitig (unter Ausschluss aller anderen Projekte) gefördert werden.⁵
- Gleichzeitig liegen die Budgets fast aller in Deutschland bis Ende 2022 geförderten Spiele unterhalb von 10 Mio. € (99,3%, siehe hierzu Kapitel 3.2), was den Eindruck untermauert, dass größere Unternehmen nicht bereit sind, das Risiko einzugehen, in der hieszulande bestehenden Förderlandschaft größere Titel zu entwickeln.

Daraus lässt sich schlussfolgern, dass der Games-Standort Deutschland mit seinem derzeitigen bestehenden Fördersystem weniger wahrscheinlich Spiele-Entwicklungen anzieht als andere konkurrierende Standorte.

⁵ Bei dieser Schätzung wird davon ausgegangen, dass die drei Förderzahlungen jeweils in gleich hohen Tranchen über drei Jahre erfolgen, da eine 36-monatige Entwicklung ein üblicher Produktionszyklus für AAA-Spiele ist. Da die effektive Förderquote für Deutschland (ohne Add-ons) 18,1 % beträgt, würde jedes Projekt mit insgesamt 18,1 Mio. € bzw. etwa 6 Mio. € pro Jahr gefördert. Jede dieser Zahlungen würde somit 12 % der im betreffenden Jahr verfügbaren 50 Mio. € (Stand: 2022) ausmachen.

1 Einleitung und Methodik

1.1 Über die Studie

Die Games-Branche muss ihr wirtschaftliches Potenzial gegenüber anderen Kreativzweigen nicht mehr unter Beweis stellen. Im Gegenteil: Weltweit konkurrieren Standorte um einen Anteil an diesem dynamischen Markt. Um die eigene Games-Branche voranzubringen, haben führende Standorte bereits verschiedene Mechanismen entwickelt und implementiert, um die Entwicklung und Veröffentlichung von Games zu fördern. Diese wichtigen Anreize und Förderprogramme sind zu Wettbewerbsvorteilen und Schlüsselinstrumenten geworden, um Investitionen sowie digitale und kulturelle Innovationen anzukurbeln und deren Spill-over-Effekte zu stärken.

Vor diesem Hintergrund hat der game – Verband der deutschen Games-Branche Nordicity und Goldmedia beauftragt, die Wettbewerbsposition Deutschlands in Bezug hinsichtlich der bestehenden Fördermechanismen für die Games-Branche im internationalen Kontext zu analysieren, um eine strategische Grundlage zu schaffen.

Diese Untersuchung konzentriert sich auf die wichtigsten Fördermechanismen, die an relevanten Standorten eingesetzt werden, um die eigene Branche zu stärken und auszubauen. An Standorten, die bereits eine Games-Branche aufgebaut haben, wurde dieses Wachstum in der Regel durch Förderinstrumente wie Steuererleichterungen und öffentliche Fondsförderungen unterstützt. Die wirksamsten dieser Fördermechanismen sind auf die spezifischen Stärken ihres Standorts zugeschnitten und an die wechselnden Bedürfnisse der Games-Unternehmen und Investoren angepasst.

Ziel dieser Analyse ist es, einen umfassenden Überblick über die Fördermechanismen der Games-Branche zu geben und Deutschlands Position in diesem Kontext darzustellen.

Über Nordicity

Nordicity (www.nordicity.com) ist ein führendes internationales Beratungsunternehmen, das seiner Kundschaft aus dem privaten und öffentlichen Sektor Lösungen für Wirtschaftsanalysen, Geschäftsstrategien sowie politische und rechtliche Fragen in drei Schwerpunktbereichen anbietet:

- Kunst, Kultur und kulturelles Erbe
- Digitale und kreative Medien
- Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sowie Innovationen

Nordicity wurde 1979 gegründet, 1997 von PricewaterhouseCoopers (PwC) übernommen und 2002 zeitgleich mit der Übernahme der PwC-Beratungspraxis durch IBM als unabhängige Einheit neu aufgelegt.

Nordicity verfügt über umfangreiche Erfahrung in der Strategie, Politik und Wirtschaftsanalyse der Games-Branche mit Schwerpunkt auf öffentlichen Interventionen, Cluster-Entwicklung, Technologie- und Geschäftsmodellinnovation, Unterneh-

mertum und Kommerzialisierung sowie den Synergien zwischen der Games-Branche und anderen kreativen und digitalen Sektoren. Nordicity war auch an der Entwicklung und Beurteilung steuerbasierter Fördermodelle für interaktive digitale Medien für eine Vielzahl von Provinzen in Kanada, in Australien und im Vereinigten Königreich beteiligt. Seither ist unser Unternehmen für das Aufgreifen von Marktentwicklungen und Best Practices sowie für die Durchführung fundierter Studien, Analysen, Bewertungen und grenzübergreifender Vergleiche renommiert.

Über Goldmedia

Goldmedia (www.goldmedia.com) steht für datengetriebene Kompetenz und evidenzbasierte Entscheidungsfindung in der Unternehmens- und Politikwelt. Seit 1998 unterstützt Goldmedia als Beratungs- und Forschungsgruppe Unternehmen und öffentliche Auftraggeber auf nationaler und internationaler Ebene. Zu den Kunden zählen u. a. Bundes- und Landesministerien, Kapitalgesellschaften, Verbände, Sender und Streaming-Anbieter, Förderungsstellen und Regulierungsbehörden.

Mit fundierten Datenanalysen bietet Goldmedia seinen Kunden wertvolle Einblicke und strategische Orientierung. Branchenschwerpunkte sind die Informations- und Kommunikationswirtschaft, die Kultur- und Kreativwirtschaft sowie die Medien- und Entertainment-Industrie. Der inhaltliche Fokus liegt vor allem auf den Bereichen Business Development und Market Due Diligence, Digitalisierung und Innovation, Nachhaltigkeit und Standortentwicklung, Personal und Fachkräfte sowie Unternehmensgründung und Förderung.

Das Leistungsportfolio umfasst

- Marktforschung und empirische Sozialforschung mittels qualitativer und quantitativer Methoden,
- Studien und Gutachten,
- Markt- und Wettbewerbsanalysen,
- Branchen-Monitoring und Evaluation, z. B. von Fördermaßnahmen und geförderten Einrichtungen,
- Forecasts und Szenarioanalysen,
- Strategie-Consulting und Politikberatung,
- die Entwicklung und Bereitstellung von Datendiensten wie dem Standortmonitor.net und den VOD-Ratings.com sowie Zertifizierungsdiensten wie dem Nachhaltigkeitsaudit.org.

1.2 Methodisches Vorgehen

1.2.1 Forschungsgegenstand und Betrachtungszeitraum

Im ersten Schritt dieser Analyse wurde durch Goldmedia die aktuelle Marktsituation der Games-Branche in Deutschland sowie das bestehende Fördersystem ermittelt. Es wird zwischen zwei grundlegenden Fördermodellen unterschieden:

- **Steuerbasierte Förderung:** Bei dieser Art von Förderung, auch Tax Credit, Tax Break oder Tax Rebate genannt, erfolgt die anteilige Finanzierung von Entwicklungskosten als steuerliche Erstattung. Je nach Standort und Fördersystematik unterscheiden sich die Förderquoten und die Förderung kann

sich auf unterschiedliche Steuerarten beziehen. In der Regel (aber nicht ausschließlich) werden über die Förderung förderfähige Personalkosten im Zusammenhang mit dem Games-Projekt erstattet. Üblicherweise erfolgt die Auszahlung, nachdem das Projekt abgeschlossen ist und die verausgabten Kosten geprüft wurden.

- **Fondsförderung:** Bei dieser Art von Förderung handelt es sich um eine direkte Fördermaßnahme. Die Mittelauszahlung erfolgt üblicherweise im Voraus oder in mehreren Tranchen über den Projektentwicklungsprozess verteilt als Zuschuss oder als im Erfolgsfall bedingt rückzahlbares Darlehen. In der Regel erfordern Fondsfördermaßnahmen den Nachweis von Eigenmitteln und einer geschlossenen Finanzierung (gegebenenfalls über weitere Finanzierungspartner wie beispielsweise Publisher). Fondsbasierte Fördermodelle haben in der Regel jährlich gedeckelte Budgets und Projekte müssen vor Bewilligung einen Bewerbungs- und Auswahlprozess durchlaufen.

Die Studie gibt den aktuellen Stand (Ende 2022) wieder, mit dem die internationalen Förderungen verglichen werden und dient als Grundlage für eine Vergleichsanalyse zwischen Deutschland und acht ausgewählten konkurrierenden Standorten. Zu jedem dieser Gebiete wurden durch Nordicity die Marktsituation sowie die bestehenden Finanzierungsstrukturen und verfügbaren Förderprogramme gemäß öffentlich zugänglichen Daten dargestellt.

Dementsprechend spiegeln die dargestellten Informationen die Datenlage wider, welche von den Stellen, die die Programme verwalten, bereitgestellt wurden. Dies trifft auch auf die Aktualität der Daten zu: In der Regel stellt der Bericht Daten aus dem Jahr 2022 bereit. Punktuell werden diese durch Informationen aus dem Jahr 2023 ergänzt. Teilweise wurde auf Daten vor 2022 zurückgegriffen, sofern keine aktuelleren Daten verfügbar waren.

Der zweite Abschnitt der vorliegenden Studie besteht in der ökonomischen Modellierung der Fördermechanismen an den ausgewählten Standorten durch Nordicity, um analysieren zu können, wie sich diese Mechanismen auf die Fördersituation für Spiele-Entwicklungen mit unterschiedlichen Budgets tatsächlich auswirken.

Auf Basis der Wirkungsmessung der zentralen Förderinstrumente je Standort haben die Projektpartner die Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands in Bezug auf die Entwicklung digitaler Spiele gemessen und im internationalen Kontext dargestellt.

1.2.2 Auswahl der Referenzgebiete

Die vergleichende Analyse wurde durchgeführt auf Basis von fünf Ländern (darunter vier regionale Standorte), welche entweder bereits erfolgreiche Entwicklungsstandorte sind (z. B. Québec in Kanada, das Vereinigte Königreich und Frankreich) oder die durch kürzlich eingeführte Förderinstrumente signalisieren, relevante Games-Standorte werden zu wollen.

Die nachstehende Tabelle enthält eine Auswahl an Ländern, die finanzielle Anreize zur Förderung der eigenen Games-Branche entwickelt haben. Die hervorgehobenen Länder werden in der vorliegenden Studie zur detaillierten Analyse herangezogen; die Begründung für die Auswahl lässt sich der Tabelle entnehmen.⁶

Tabelle 2: Wichtige Standorte der Games-Entwicklung, die Fördermaßnahmen eingeführt haben

Standort	Fördermittel	Begründung
Australien	Steuerbasierte Förderung	Land mit dem neuesten Förderprogramm, das auf der Erfahrung anderer Länder aufbaut
Belgien	Steuerbasierte Förderung, Fondsförderung (regional)	
Deutschland	Fondsförderung	Schwerpunkt dieses Berichts
Finnland	Fondsförderung	
Frankreich	Steuerbasierte Förderung, Fondsförderung	Wichtiger Wettbewerber in Europa mit vielen Fachkräften
Griechenland	Vergünstigung (steuerbasierte Förderung)	
Irland	Steuerbasierte Förderung	Neuer Marktteilnehmer mit Interesse am aktiven Ausbau der Branche
Italien	Steuerbasierte Förderung, Fondsförderung	
Kanada	Steuerbasierte Förderung (auf Provinzebene), Fondsförderung (national)	Einer der international führenden Games-Standorte
Neuseeland	Steuerbasierte Förderung	
Niederlande	Fondsförderung	
Polen	Steuerbasierte Förderung	
Singapur	Fondsförderung	
Spanien	Fondsförderung	
Südkorea	Fondsförderung	
USA	Steuerbasierte Förderung (auf Bundesstaatenebene)	Bedeutender Standort für multinationale Games-Unternehmen und wichtiger Global Player
Vereinigtes Königreich	Steuerbasierte Förderung, Fondsförderung	Einzigster Standort mit signifikantem Ausgleich sonstiger Aufwendungen, die keine Personalkosten sind; viele Fachkräfte

1.2.3 Ökonomische Modellrechnung

Im Rahmen dieses Vergleichs hat Nordicity eine Folgenabschätzung des Fördersystems an den untersuchten Standorten durchgeführt. Diese umfasst sowohl steuerliche Förderungen als auch direkte, fondsasierte Fördermaßnahmen.

Auf Basis zahlreicher durchgeführter Untersuchungen, seiner langjährigen Marktexpertise und unter Hinzuziehung von Branchenexpertinnen und -experten hat Nordicity das sogenannte Ersatz-Game-Projekt-Modell entwickelt, ein Tool, das der Be-

⁶ Zur besseren Verständlichkeit werden hier alle beschäftigungsbasierten Vergünstigungen als „steuerliche Förderung“ bezeichnet, unabhängig davon, ob sie sich auf die Abgabenordnung des Steuergebiets beziehen oder auf Aufwendungen in einem bestimmten Steuerjahr angerechnet werden.

rechnung von Games-Förderprogrammen dient. Das Modell simuliert die Finanzierung eines Games-Projekts und vergleicht Fördermaßnahmen in den Referenzgebieten, indem das Budget nach Entwicklungstätigkeiten und anderen förderfähigen Aufwendungen (gemäß Zulässigkeit unter den verschiedenen Fördermechanismen) aufgeschlüsselt wird. Außerdem wurde diese Analyse um die Ebene der Direktförderquellen (Fondsförderungen) ergänzt.

Die Modellierung erfolgt anhand von drei Beispielprojekten⁷ mit jeweils unterschiedlichen Budgethöhen:

- **A-Projekt bzw. Indie-Projekt⁸** mit einem Budget von 1 Mio. €
- **AA-Projekt (Double A)** mit einem Budget von 10 Mio. €
- **AAA-Projekt (Triple A)** mit einem Budget von 100 Mio. €

Die für das Ersatz-Projekt anfallenden Kosten werden in drei Kategorien unterteilt:

- **Direkte Personalkosten des Projekts:** Kosten für Mitarbeitende, die das Spiel entwickeln, gestalten, schreiben, managen, testen etc. Darauf entfallen in der Regel rund 54 % des Gesamtbudgets eines Spiels (mit Abweichungen je nach Größenordnung des Projekts).⁹
- **Indirekte Personalkosten des Projekts:** Kosten für Verwaltung, Personalmanagement, Rechts- und Finanzdienstleistungen etc. Darauf entfallen in der Regel etwa 13 % des Gesamtbudgets.
- **Sonstige Aufwendungen:** Kosten für Büromiete, -material und -ausstattung, Software-Lizenzen etc. Darauf können bis zu 33 % des Gesamtbudgets entfallen.

Im Rahmen der Simulation hat Nordicity den geschätzten Abzug gemäß den Kriterien und Anforderungen der Fördermaßnahmen in den jeweiligen Gebieten angewendet und um lokale Besonderheiten ergänzt (z. B. Outsourcing von Leistungen ins Ausland, durchschnittliches Branchengehälter). Darauf aufbauend wurde die effektive Förderquote an den einzelnen Standorten ermittelt.

Die Berechnungen des Ersatz-Modells zur Bestimmung der effektiven Förderquoten aus den nominalen Förderquoten wird in folgenden Schritten vollzogen:

⁷ Die jeweiligen Budget-Aufschlüsselung der Projekte wurden im Rahmen von Gesprächen mit Entwickler-Studios validiert.

⁸ Diese Branchenbezeichnung wird zur Beschreibung der Größe von Games-Entwicklungen verwendet (vergleichbar mit der Bezeichnung großer Hollywood-Produktionen als „Blockbuster“). Es sei darauf hingewiesen, dass die Begriffe nicht auf einem vereinbarten wissenschaftlichen internationalen Standard beruhen. Sie werden hier verwendet, um den in der Games-Branche üblichen Sprachgebrauch widerzuspiegeln. „AAA-Projekte“ werden in der vorliegenden Untersuchung definiert als Produktionen mit einem Budget von über 50 Mio. €, „AA-Projekten“ als Produktionen mit einem Budget zwischen 10 Mio. € und 50 Mio. € und „A-Projekte“ bzw. „Indie-Projekte“ mit einem Budget unter 10 Mio. €. Es finden sich auch abweichende Standards und Budget-Spannen. Die für diese Studie ausgewählten Spannen stellen das gängigste Verständnis dieser Begriffe zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts dar.

⁹ Bei der Budget-Aufschlüsselung handelt es sich um Schätzungen, die auf Erfahrungswerten von Nordicity aus der Zusammenarbeit mit Akteuren der Branche in den vergangenen zehn Jahren beruhen. Durch Branchenbefragungen und direkte Beratung hat Nordicity mit über 900 Videospielestudios zusammengearbeitet – von globalen Unternehmen (die AAA-Spiele herstellen) bis hin zu Kleinstbetrieben (die Indie-Spiele entwickeln). Anhand dieser Erfahrung konnte Nordicity wiederum genaue Profile der Branchenausgaben erstellen. Darüber hinaus wurde diese Aufschlüsselung kürzlich in Interviews mit Videospielestudios validiert.

- **1. Schritt: Personalkosten und sonstige Aufwendungen**

Gesamtbudget des Spiels (A) – Personalkosten (B) = Sonstige Aufwendungen (C)

Die meisten Förderinstrumente fokussieren sich auf die Personalkosten. Dieser erste Schritt trennt die Komponente der Personalkosten von den sonstigen Aufwendungen.

- **2. Schritt: Förderfähige Personalkosten**

(B) x förderfähiger Anteil der Personalkosten = förderfähige Personalkosten (D)

Je nach Fördermaßnahme kann gemäß der in den Förderregularien aufgeführten förderfähigen Tätigkeiten Personalkosten in unterschiedlichem Umfang geltend gemacht werden. In diesem zweiten Schritt werden die tatsächlichen Personalkosten bestimmt, die gemäß der Förderrichtlinien geltend gemacht werden können. Der förderfähige Anteil der Personalkosten wurde von Branchenakteuren validiert.

- **3. Schritt: Förderfähige sonstige Aufwendungen**

(C) x förderfähiger Anteil der sonstigen Aufwendungen = förderfähige sonstige Aufwendungen (E)

In einigen Fällen kann auch ein Teil der sonstigen Aufwendungen eingereicht werden. In diesem Schritt wird der Betrag der sonstigen Aufwendungen berechnet, der tatsächlich förderfähig ist. Der förderfähige Anteil der sonstigen Aufwendungen wurde von Branchenakteuren validiert.

- **4. Schritt: Mittelzuweisung**

[(D) + (E)] x nominale Förderquote = Fördersumme (F)

Die nominale Förderquote wird anschließend auf die gesamten förderfähigen Aufwendungen (Personalkosten und sonstige Aufwendungen, sofern zulässig) angewendet.

- **5. Schritt: Effektive Förderquote**

(F) / (A) = effektive Förderquote des Fördermechanismus

Zuletzt wird der erstattete Betrag bzw. die Fördersumme ins Verhältnis zum Gesamtbudget des Projekts gesetzt. Daraus ergibt sich die effektive Förderquote.

Die Berechnungen können in Fällen, in denen mehrere Mechanismen kombinierbar sind, abweichen, um Doppelzahlungen in der Modellierung zu verhindern.

1.2.4 Limitationen des Modells

Auf folgende zentrale Limitation der Modellrechnung ist an dieser Stelle hinzuweisen: Sie kann nur über den hypothetischen Best Case informieren, bei dem für ein Projekt alle in Frage kommenden Förderungen zum jeweils höchstmöglichen Fördersatz bewilligt werden (inkl. der Förderprogramme, die nicht automatisch ausbezahlt, sondern z. B. von einem Auswahlgremium zugeteilt werden).

Dieser mathematische Ansatz muss um folgenden Aspekt ergänzt werden, um zu einer differenzierten Bewertung der Fördersysteme zu gelangen: Bezüge man die Unvorhersehbarkeit bestimmter Fördermaßnahmen in die Berechnungen mit ein, würden einige Games-Standorte drastisch an Wettbewerbsfähigkeit einbüßen. Dies gilt insbesondere für Deutschland aufgrund der nur begrenzt zur Verfügung stehenden Mittel.

Es ist daher erforderlich, die Tabellen und Diagrammen in Kombinationen mit den einordnenden Erklärungen im Text zu betrachten. Nur so ist eine umfängliche und differenzierte Bewertung gewährleistet.

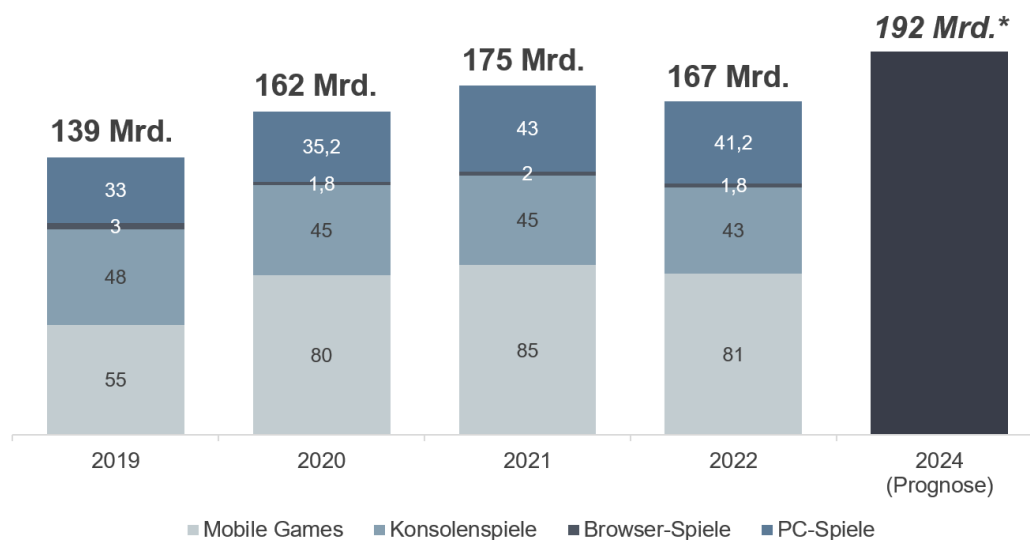
2 Der globale Games-Markt

Zur Games-Branche gehören all diejenigen, die Computer- und Videospiele entwickeln und veröffentlichen, Middleware und Services anbieten sowie Plattformen betreiben und so Videospiele kreieren und über PCs, Konsolen und Mobilgeräte an rund 3,2 Mrd. Spielerinnen und Spieler auf der ganzen Welt vertreiben.¹⁰

2.1 Marktbeschreibung

Die Branche, die von globalen Unternehmen wie Activision Blizzard, Electronic Arts, Microsoft, Nintendo, Sony oder Tencent dominiert wird, hat 2022 schätzungsweise 167 Mrd. € erwirtschaftet. Dieser Umsatz wird durch eine Kombination aus weltweiten Einnahmen aus Spiele-Verkäufen, In-Game-Käufen und Service-Abonnements erzielt. Die Prognosen deuten auf eine anhaltende Aufwärtsdynamik in den nächsten Jahren hin, sodass die Umsätze bis 2024 voraussichtlich auf 192 Mrd. € steigen werden (siehe Abbildung 4 unten). In den aufstrebenden Konsumgütermärkten wie dem Nahen Osten und Afrika ist das Wachstum besonders ausgeprägt: Diese Regionen verzeichnen ein Jahreswachstum von über 10 %. Dort und im asiatisch-pazifischen Raum ist der Markt für Mobile Gaming besonders stark.¹¹

Abbildung 2: Aufschlüsselung der weltweiten Games-Umsätze, 2019–2024, in €



Wie oben dargestellt, können Games auf einer Vielzahl von Geräten – wie PCs, Konsolen und Mobilgeräten – gespielt werden und viele Spiele werden so entwickelt, dass sie geräteübergreifend kompatibel sind. Hauptsächlich wird in der Branche jedoch zwischen Games as a Product (GaaP) und Games as a Service (GaaS) unterschieden. GaaP stehen für Spiele, die ein kompakteres, storylastiges Singleplayer-Spielerlebnis bieten und Verbraucherinnen und Verbrauchern als einmaliger Produktkauf angeboten werden. Beispiele für GaaP-Titel sind *Animal Crossing*, *Dark Souls*, *God of War* und *Hades*. GaaS beschreibt Always online- oder Live-

¹⁰ Newzoo (2022): Global Games Market Report 2022.

¹¹ Ebd.

Games mit Multiplayer-Spielerlebnis und zentralen Gameplay-Schleifen, die auf Free to Play-Modellen mit In-Game-Käufen basieren. Zu den GaaS-Titeln zählen *Fortnite*, *League of Legends*, *Rocket League* und *Candy Crush Saga*.

Die Games-Branche ist auf globaler Ebene von großen multinationalen Unternehmen – von Big Tech bis hin zu Entwicklungs-/Publishing-Betrieben – geprägt. Mit Stand von 2023 sind die zehn umsatzstärksten börsennotierten Unternehmen in absteigender Reihenfolge: Tencent, Sony, Apple, Microsoft, NetEase, Google, Activision Blizzard, Electronic Arts, Nintendo und Take-Two Interactive.¹² All diese Unternehmen haben ihren Haupt- oder Geschäftssitz in den USA, China oder Japan. Einige betreiben Vertriebsplattformen oder Online-Shops für Games, nutzen und besitzen angeschlossene Entwicklungsstudios und haben ihre Produktionsaktivitäten auf internationale Studios und deren jeweilige Belegschaft verteilt.

2.2 Die Wertschöpfungskette

Viele Arten von Unternehmen sind an der Produktion, dem Vertrieb und der Verwaltung von Games beteiligt. Die Produktion erfolgt in der Regel durch Entwicklungsstudios, die für die Konzeption und Kreation neuer Videospiele und geistigen Eigentums zuständig sind. Die Spiele-Entwicklung wiederum beinhaltet die Koordinierung aller Aktivitäten von Programmier-, Art-, Design- und Produktionsteams.

Games-Publisher finanzieren oder vertreiben Spiele, die von Entwicklungsstudios produziert werden, und sind für deren Veröffentlichung, Vertrieb, Vermarktung und Lizenzierung zuständig. Zudem stellen sie mit sonstigen Support- und Lokalisierungsdiensten sicher, dass das Spiel ein globales Publikum erreicht.

In einigen Fällen möchte die Entwicklerin bzw. der Entwickler die volle kreative Kontrolle behalten und Marketing und Werbung selbst übernehmen. Diese Praxis der unabhängigen Veröffentlichung und des unabhängigen Vertriebs von Games wird als Selfpublishing bezeichnet. Das bedeutet, dass das Entwicklungsteam zusätzlich zur Spiele-Entwicklung auch die Aufgaben und Zuständigkeiten übernimmt, die üblicherweise von einem Publishing-Team wahrgenommen werden – etwa Marketing, Vertrieb und Kundensupport.

Weitere Akteure sind die Middleware-Entwicklerinnen und -entwickler, die die erforderlichen Tools und Game-Engines für die Spiele-Entwicklung produzieren, sowie Hardware-Provider, die verschiedene Gaming-Konsolen und -Geräte entwickeln und herstellen. Somit tragen Entwicklungs-, Publishing- und Middle- sowie Hardware-Entwicklungsteams jeweils auf unterschiedliche Weise zur Wertschöpfungskette bei. All diese Aufgaben können auch von nur einem Unternehmen übernommen werden. Nintendo beispielsweise entwickelt und veröffentlicht eigene First Party-Games und verfügt über eigene Forschungs- und Entwicklungsteams für Middle- und Hardware.

¹² <https://newzoo.com/resources/rankings/top-25-companies-game-revenues>.

Abbildung 3: Wertschöpfungskette der Games-Branche



2.3 Die Kosten der Spiele-Entwicklung

Der Entwicklungs- und Publishing-Prozess von Games beruht auf zahlreichen kreativen, technischen und verwaltenden Tätigkeiten in allen Teilen der Wertschöpfungskette. Die meisten Aufwendungen in der Videospielebranche bestehen aus Personalkosten. Zu den anfallenden Tätigkeiten gehören u. a.: Konzeptionierung und Game-Design, Erstellung von Assets, künstlerische Leitung, Programmierung, Tontechnik, Qualitätssicherungstests, Akquise von Spielerinnen und Spielern, Marketing, Community-Management, technische Instandhaltung und Organisationsverwaltung. Dabei ist zu erwähnen, dass es zwar einige freiberufliche Tätigkeiten und Auftragsarbeiten (z. B. für Kreative) gibt, die meisten Arbeitskräfte in der Games-Branche jedoch einer festangestellten Vollzeitbeschäftigung nachgehen. Somit sind die Leistungen und Bezüge üblicherweise in den Personalkosten enthalten. Zu den weiteren Kosten, die bei der Spiele-Entwicklung anfallen, zählen Software-Lizenzen, Büroräume, Arbeitsplätze sowie sonstige Einrichtungen und Ausstattungen.

Wie viele Arbeitskräfte und Ressourcen für die Produktion eines Games erforderlich sind, hängt von der Dimension des Spiels ab: Große Entwicklungs- und Publishing-Unternehmen wie Ubisoft, Rockstar und Activision Blizzard können hunderte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in multinationalen Studios und Büros mobilisieren, um aufwendige AAA-Titel aus Reihen wie *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto* und *Call of Duty* zu verwirklichen. Kleinere Studios, die in der Regel von 50- bis 100-köpfigen Teams betrieben werden, produzieren kleinere, aber hochwertige AA-Titel (oft mit Unterstützung eines Publishers). Schließlich gibt es noch die Indie-Spiele, die mit geringeren Budgets von kleinen, unabhängigen Teams oder Einzelpersonen produziert werden.

Die Budgets für diese Kategorien variieren (auch nach Plattform). Bei den im Rahmen des vorliegenden Berichts durchgeführten Analysen wird von folgenden Budgetgrößen ausgegangen:

Tabelle 3: Beispiele für Games-Projekte nach Kategorie und Budget

Games-Kategorie	Geschätzte Budgetgröße	Beispiele zur Veranschaulichung
Indie	< 10 Mio. €	Hollow Knight, Overcooked, Valheim, Untitled Goose Game
AA	10 Mio. € bis 50 Mio. €	Detroit: Become Human, BioShock, The Outer Worlds, It Takes Two
AAA	> 50 Mio. €	Diablo 4, Genshin Impact, FIFA 23, Grand Theft Auto V

Schließlich ist es wichtig zu beachten, dass die Kosten für die Spiele-Entwicklung nicht mit der Veröffentlichung abgeschlossenen – sind insbesondere bei heutzutage üblichen Game as a Service-Angeboten (GaaS). Im Gegensatz zu anderen kulturellen Medienprodukten wie Filmen oder Büchern erwarten Spielerinnen und Spieler auch nach Veröffentlichung weitere Verbesserungen an einem Titel – sowohl in Form von neuen Inhalten (z. B. Charaktere, Level) als auch von technischen Korrekturen (z. B. Patches, Updates).

2.4 Herausforderungen der Branche

Da die Games-Branche eine relativ junge Branche ist, die rasant wächst, stellt der Arbeitskräftemangel eine Herausforderung dar. Am deutlichsten ist dies in Bezug auf erfahrene Entwicklerinnen und Entwickler zu spüren (hier gibt es weltweit einen Mangel). Das führt zu einer Fluktuation der Arbeitskräfte zwischen konkurrierenden Studios an verschiedenen Standorten. Während tertiäre Bildungseinrichtungen auf der ganzen Welt Nachwuchskräfte für die Games-Branche ausbilden, gibt es oft nicht genügend Angestellte mit ausreichend Erfahrung und Kompetenz, um dieses neue Personal effektiv einzuarbeiten und praktisch auszubilden. Dieser Engpass ist ein entscheidender Faktor, der das Wachstum der Branche einschränkt.

Gleichzeitig sind Menschen, die für Games-Unternehmen arbeiten, in der Regel jünger, kinderlos, gut bezahlt und (infolgedessen) sehr mobil. Zur Veranschaulichung: Eine Umfrage der International Game Developers Association (IDGA) von 2021 ergab, dass 46 % der 803 Befragten (darunter 4 % deutsche Entwicklerinnen und Entwickler) zwischen 24 und 35 Jahren alt waren. Zudem gaben 75 % der Befragten an, keine Kinder zu haben. Schließlich gab der größte Anteil der Befragten (45 %) – im Durchschnitt auf allen Stufen der Betriebszugehörigkeit – Einkünfte von über 68.000 € an.¹³

Angesichts der steigenden Personalkosten und des weltweiten Wettbewerbs um Fachkräfte haben sich mehrere Länder und Regionen zur Senkung der Faktorkosten für die Games-Produktion entschieden, um die benötigten Fachkräfte anzuziehen und an sich zu binden. Konkret haben sie beschäftigungsbasierte erstattungsfähige Steuererleichterungen eingeführt. Diese Gutschriften beziehen sich nicht auf eine bestimmte Art von Steuer (wie die Körperschaft- oder Lohnsteuer), sondern fungieren als Vergünstigungen. Sie gewähren Unternehmen Zahlungen, um einen Teil der förderfähigen Personalkosten (und manchmal auch anderer Aufwendungen), die in einem bestimmten Steuerjahr anfallen, auszugleichen.

Wenn diese Förderungen wirksam sind, tragen sie dazu bei, die mit der Spiele-Entwicklung verbundene größte Investition – die Personalkosten – auszugleichen. Anders ausgedrückt machen sie einen Standort für multinationale Unternehmen attraktiv, die sich mit mobilen, globalen Arbeitskräften im entsprechenden Gebiet niederlassen. Gleichzeitig schaffen sie für bestehende Games-Unternehmen Anreize, mehr Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einzustellen, als sie es sonst tun würden.

Zu diesem Zweck müssen die Förderungen auch widerspiegeln, wie und wann die mit der Spiele-Entwicklung verbundenen (Personal-)Kosten tatsächlich anfallen.

¹³ <https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2021/>.

Beispielsweise bedeutet die Umstellung auf GaaS-Spiele, dass den Aktivitäten nach der Markteinführung eines Spiels zusätzliche Aufmerksamkeit gewidmet werden sollte – andernfalls gelten die Fördermechanismen nur für einen Teil der gesamten Entwicklungskosten.

Zu guter Letzt müssen Fördermittel, damit sie effektiv Beschäftigungsanreize schaffen, planbar sein, damit die Unternehmen diese in ihren Finanzierungs- (und somit auch Personaleinstellungs-)Pläne sicher berücksichtigen können. Steuererleichterungen ohne Jahresobergrenzen sind im Allgemeinen am vorhersehbarsten, da die begünstigten Unternehmen sich darauf verlassen können, dass ihnen der entsprechende Teil ihrer Personalkosten erstattet wird. Dem gegenüber sind Fördermittel mit einer jährlichen Deckelung mit Ungewissheiten für die Finanzplanung und den Budgetierungsprozess behaftet. Dadurch sind sie weniger effektiv, um die mit der Spiele-Entwicklung verbundenen Risiken zu verringern.

3 Der Games-Markt in Deutschland

3.1 Marktbeschreibung

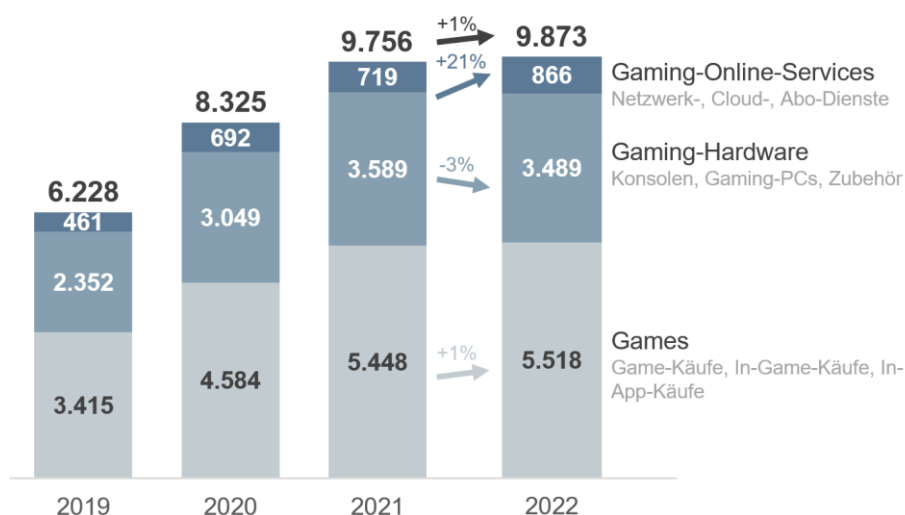
Deutschland (2022)	Unternehmensumsätze	Unternehmen	Beschäftigte	Games-Kernaktivitäten	Große Unternehmen
	3,8 Mrd. €	878	11.800	Entwicklung von Mobile Games und Indie-Spielen	Ubisoft, InnoGames, Wooga, Crytek

Die Games-Branche ist eine der am stärksten wachsenden Medienmärkte in Deutschland. Die Zahl der Nutzerinnen und Nutzer digitaler Spiele nimmt seit Jahren zu. Auch Umsätze, Unternehmensanzahl und die Zahl der Beschäftigten befinden sich auf Wachstumskurs. Digitale Spiele sind längst nicht mehr „nur“ Kulturgut und Unterhaltungsmedium. Sie sind auch ein relevanter Wirtschaftsfaktor innerhalb der Kultur- und Kreativbranche Deutschlands. Im Folgenden wird der deutsche Games-Markt näher beschrieben.

Der Games-Handelsmarkt in Deutschland

Gemessen am Handelsumsatz ist der deutsche Games-Markt der fünfgrößte weltweit nach China, den USA, Japan und Korea (2022).¹⁴ Der deutsche Games-Handelsumsatz liegt bei fast 10 Mrd. €¹⁵ (2022) und ist damit im Vergleich zu 2019 um ca. ein Drittel gewachsen. Dieser Zuwachs betrifft sowohl den Verkauf von Spielen als auch Hardware, wozu u. a. Konsolen oder Gaming-PCs zählen. Der im Zuge der Corona-Pandemie stark gewachsene Computer- und Videospiegelmarkt hat sich auf einem weiterhin hohen Niveau stabilisiert.

Abbildung 4: Entwicklung der deutschen Games-Handelsumsätze, 2019–2022¹⁶



¹⁴ <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>.

¹⁵ Der Handelsumsatz in Höhe von 10 Mrd. € ist zu unterscheiden vom Unternehmensumsatz der Games-Branche in Höhe von 3,8 Mrd. € (siehe Abbildung 8).

¹⁶ <https://www.game.de/deutscher-games-markt-stabilisiert-sich-auf-hohem-niveau/>.

Während die Spiele-Käufe auf einem gleichbleibenden Umsatzniveau von 1,05 Mrd. € (2019) bzw. 1,06 Mrd. € stagnieren, ist der Umsatz mit In-Game- und In-App-Käufen von 2,38 Mrd. € (2019) auf 4,46 Mrd. € (2022) um nahezu 90 % gestiegen. Daneben wächst auch der Bereich der Gaming-Online-Services. Diese ermöglichen es beispielsweise Cloud-Gaming zu nutzen und weltweit online gegen andere Spielerinnen und Spieler anzutreten oder kostenpflichtig Zugang zu einem umfangreichen Spiele-Katalog zu erhalten. Von 2019 (461 Mio. €) zu 2022 (866 Mio. €) ist nahezu eine Verdopplung der Umsätze zu verzeichnen. Damit hat sich der Markt für Gaming-Online-Services innerhalb weniger Jahre zu einer der bedeutendsten Säulen des Games-Marktes entwickelt.¹⁷

Die Nutzung von Games

Etwa 60 % der Menschen zwischen sechs und 69 Jahren in Deutschland sind aktive Spielerinnen und Spieler. Das Geschlechterverhältnis ist mit einem Frauenanteil von 48 % nahezu ausgeglichen. Das Durchschnittsalter der Nutzerinnen und Nutzer ist mit knapp 38 Jahren im Vergleich zu den Vorjahren leicht angestiegen. Im Jahr 2021 war weiterhin das Smartphone die meistgenutzte Spieleplattform in Deutschland; seit 2019 stieg die Zahl der Nutzenden um über 20 %. Ebenso ist die Zahl der Nutzerinnen und Nutzer von Konsolenspielen in diesem Zeitraum gewachsen (um 12 %). Dagegen ging die Anzahl der PC-Spielenden um 12 % zurück.¹⁸

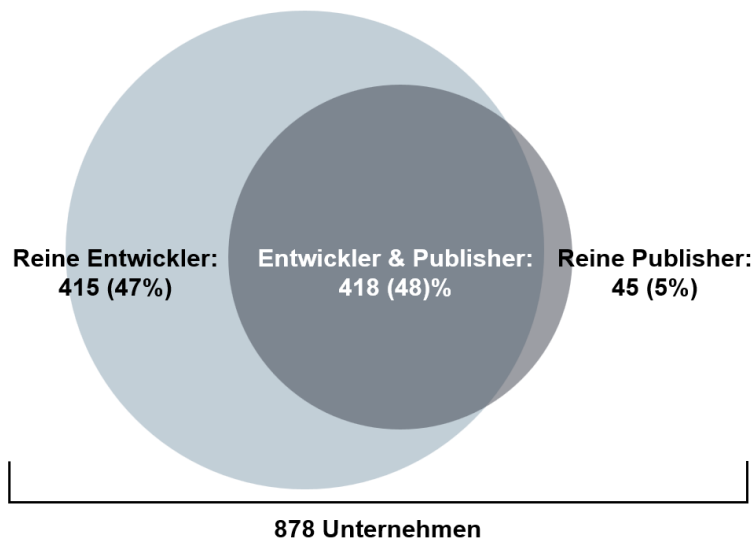
Anzahl und Struktur der deutschen Games-Unternehmen

Die Marktteilnehmenden lassen sich im Games-Kernmarkt in die Bereiche Games-Entwicklung/Produktion sowie Publishing (Finanzierung, Lizenzierung, Marketing) unterteilen. Insgesamt sind 878 Unternehmen im Kernmarkt tätig (siehe Abbildung 5). Die meisten Unternehmen sind auf beiden Prozessstufen aktiv. Etwa die Hälfte der Entwickler publiziert ihre Spiele selbst. Reine Publisher gibt es hingegen wenige; sie machen nur 5 % des Kernmarktes aus.

¹⁷ <https://www.game.de/deutscher-games-markt-stabilisiert-sich-auf-hohem-niveau/>.

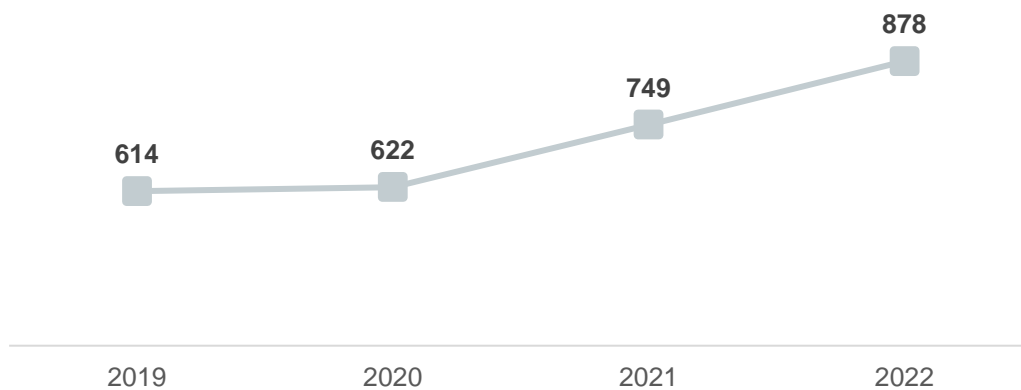
¹⁸ <https://www.game.de/smartphones-an-der-spitze-der-meistgenutzten-spieleplattformen-in-deutschland/>.

Abbildung 5: Verteilung der Games-Unternehmen im Kernmarkt nach Tätigkeitsbereichen, absolut und anteilig, 2022¹⁹



Die Anzahl der Unternehmen im Kernmarkt stieg von 2020 bis 2022 um 41 % (siehe Abbildung 6). Bis Mitte 2023 ist die Zahl der Unternehmen auf über 900 angestiegen, was einer Steigerung um 46 % innerhalb von drei Jahren entspricht.²⁰

Abbildung 6: Entwicklung der Anzahl der Unternehmen im Games-Kernmarkt, 2019–2022²¹



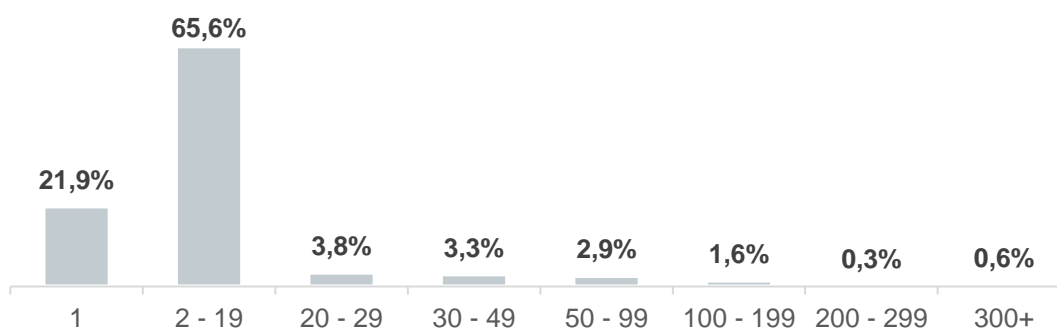
Die deutsche Games-Branche zeichnet sich durch eine Vielzahl von Klein- und Kleinstunternehmen aus. 88 % aller Unternehmen haben weniger als 20 Mitarbeitende. Große Unternehmen mit mindestens 100 Beschäftigten sind mit lediglich 2,5 % hingegen kaum im deutschen Games-Markt vertreten (siehe Abbildung 7).

¹⁹ Analyse von Goldmedia auf Basis der gamesmap (<http://www.gamesmap.de>), Stand: 31.12.2022.

²⁰ Ebd., Stand: Mai 2023.

²¹ Ebd., Stand 2019 bis 2021: Mai eines Jahres, Stand 2022: Dezember 2022.

Abbildung 7: Verteilung der deutschen Games-Unternehmen im Kernmarkt nach Beschäftigtengrößenklassen, 2022²²

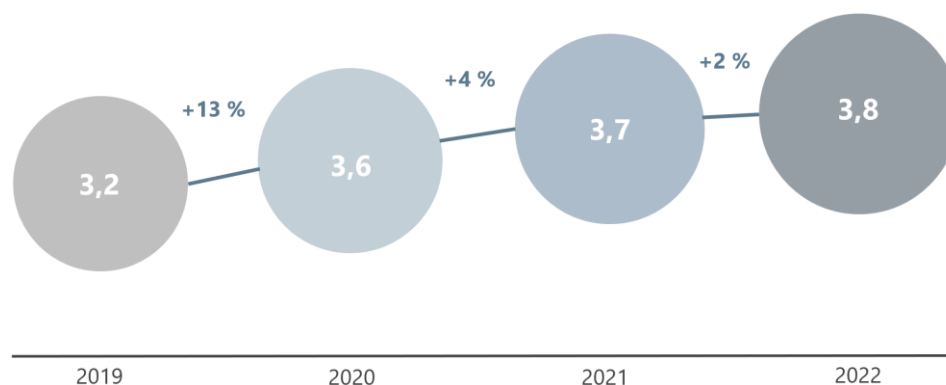


Branchenumsatz der deutschen Games-Unternehmen

Während der Handelsumsatz sich auf die Einnahmen aus dem Verkauf an Endkundinnen und Endkunden bezieht, beschreibt der Unternehmensumsatz einer Branche sämtliche Einnahmen, die von den Beteiligten in einer Wertschöpfungskette durch den Verkauf von Waren oder die Erbringung von Dienstleistungen auf Unternehmensebene erzielt werden.

Der Unternehmensumsatz der deutschen Games-Branche ist in den vergangenen Jahren stetig gewachsen. Die Corona-Pandemie ist der Hauptgrund für die Umsatzsteigerung von 13 % zwischen 2019 und 2020 auf 3,6 Mrd. €. Für 2022 wird ein Umsatz von 3,8 Mrd. € prognostiziert (siehe Abbildung 8).

Abbildung 8: Entwicklung des Games-Branchenumsatzes (im erweiterten Kernmarkt), in Mrd. €, 2019–2022²³



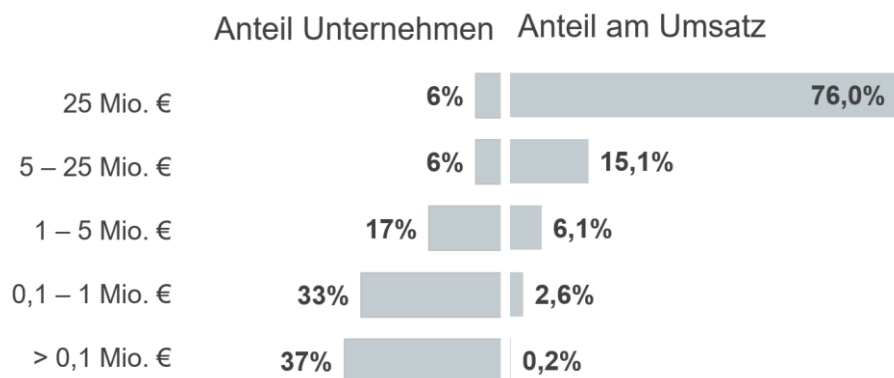
Ebenso wie die Analyse der Marktstruktur nach Beschäftigtengrößenklassen verdeutlicht auch die Gegenüberstellung von Unternehmensanzahl und Umsatz nach Umsatzgrößenklassen, dass der Games-Markt anzahlmäßig von vielen kleinen Unternehmen dominiert wird. Der Löwenanteil des Branchenumsatzes wird jedoch von den wenigen großen Unternehmen erwirtschaftet (siehe Abbildung 9).

²² Analyse von Goldmedia auf Basis der gamesmap (<http://www.gamesmap.de>). Stand 31.12.2022.

²³ <https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Publikationen/2022/monitoringbericht-kultur-und-kreativwirtschaft-2022.html>, 23. Methodischer Hinweis: Der erweiterte Kernmarkt umfasst neben Entwicklern und Publishern noch eSports und auf Games spezialisierte Dienstleister, z. B. im Bereich Lokalisation.

Die Games-Studie 2020 hat für das Jahr 2018 den Umsatz der Games-Entwickler erhoben. Gemessen am Branchengesamtumsatz lag dieser bei anteilig 15 %.²⁴ Übertragen auf die aktuelle Situation ergibt dies einen durch Entwickler generierten Umsatz von rund 570 Mio. € (2022).

Abbildung 9: Verteilung der deutschen Games-Unternehmen nach Anzahl und Anteil am Branchenumsatz nach Umsatzgrößenklassen, 2018²⁵



Entwicklung und Publishing deutscher Spiele

Die Verkaufscharts der meistverkauften neu erschienenen PC- und Konsolenspiele in Deutschland 2022 zeigen, dass der Handel von ausländischen Spielen dominiert wird. Keine einzige deutsche Entwicklung findet sich in den Top 20 der neu erschienenen PC- und Konsolenspiele 2022 wieder.²⁶

Mit *Anno 1800* hat zuletzt im Jahr 2019 ein deutscher Titel einen Sales Award des game erhalten.²⁷ Der Sales Award des game ist eine Auszeichnung, die für überschrittene Verkaufsschwellen vergeben wird. Der Gold Award wird ab 100.000 verkauften Exemplaren eines Spiels zuerkannt.²⁸

Als bislang teuerstes deutsches Spiel gilt mit rund 45 Mio. € Entwicklungskosten *Crysis 3* von Crytek aus dem Jahr 2013.²⁹ Im Vergleich dazu liegen die Entwicklungskosten bei internationalen Triple-A-Spielen standardmäßig im hohen zweistelligen bis mittleren dreistelligen Millionenbereich.³⁰

Die Handelsumsätze der deutschen Games-Entwickler machten im Jahr 2020 lediglich 4,2 % der gesamten Games-Handelsumsätze in Deutschland aus.³¹

²⁴ <https://www.game.de/publikationen/studie-games-branche-in-deutschland-2020>, 99.

²⁵ Ebd., 97. Methodischer Hinweis: Auf Bundesebene wurden diese Daten letztmals für 2018 erhoben. Die Studie zur Games-Branche in Berlin-Brandenburg aus dem Jahr 2023 (https://www.medienboard.de/fileadmin/user_upload/pdf/Publikationen/Games-Studie_Berlin-Brandenburg_2023.pdf, 14) hat vergleichbare Zahlen ermitelt, was ein Hinweis dafür ist, dass die Verteilungen in ihrer Größenordnung weiterhin Gültigkeit besitzen.

²⁶ <https://www.game.de/marktdaten/top-20-2022-neu-erschienene-pc-und-konsolenspiele/>.

²⁷ <https://www.game.de/marktdaten/game-sales-awards-april-2019/>.

²⁸ <https://www.game.de/wp-content/uploads/2021/08/2021-08-18-game-Sales-Award-Reglement-2021.pdf>.

²⁹ <https://www.pcgames.de/Crysis-3-Spiel-20599/News/Crysis-3-Entwicklungskosten-45-Millionen-Euro-1058604/>.

³⁰ https://assets.publishing.service.gov.uk/media/644939aa529eda000c3b0525/Microsoft_Activision_Final_Report.pdf, 309f.

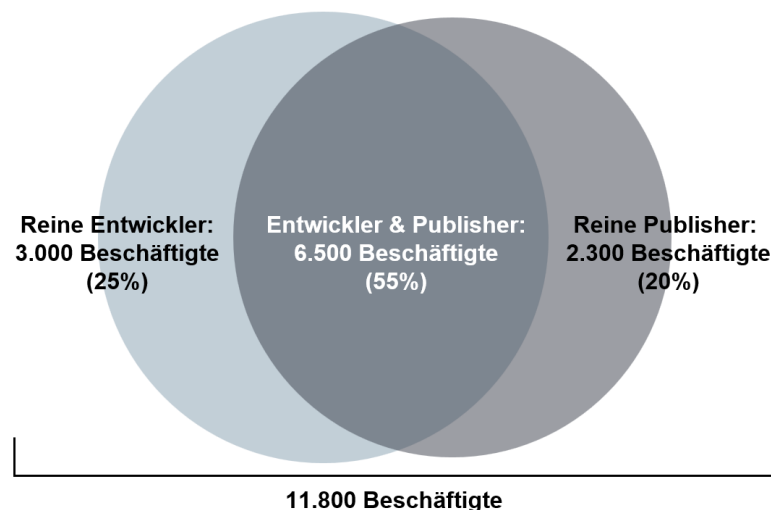
³¹ <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2021/>, 31.

Rund die Hälfte der deutschen Entwickler verlegt ihre Spiele selbst (47 %). Wie viele von diesen Firmen zudem noch Spiele anderer Entwickler publizieren, ist nicht bekannt. Die andere Hälfte der Entwicklerunternehmen (48 %) lässt ihre Spiele von anderen Firmen veröffentlichen.

Anzahl und Verteilung der Beschäftigten

Im Kernmarkt der Games-Branche sind rund 11.800 Mitarbeitende beschäftigt. Obwohl es mehr reine Entwicklerfirmen als reine Publisher-Firmen gibt, liegt die Anzahl der Beschäftigten auf einem ähnlichen Niveau. Dies ist darauf zurückzuführen, dass es eine Vielzahl von Entwicklerstudios mit jeweils wenigen Mitarbeitenden gibt, während die wenigen reinen Publishing-Unternehmen über eine relativ große Zahl an Beschäftigten verfügen.

Abbildung 10: Zahl und Anteile der Beschäftigten im Kernmarkt der deutschen Games-Branche nach Unternehmenstätigkeit, absolut und anteilig, 2022³²



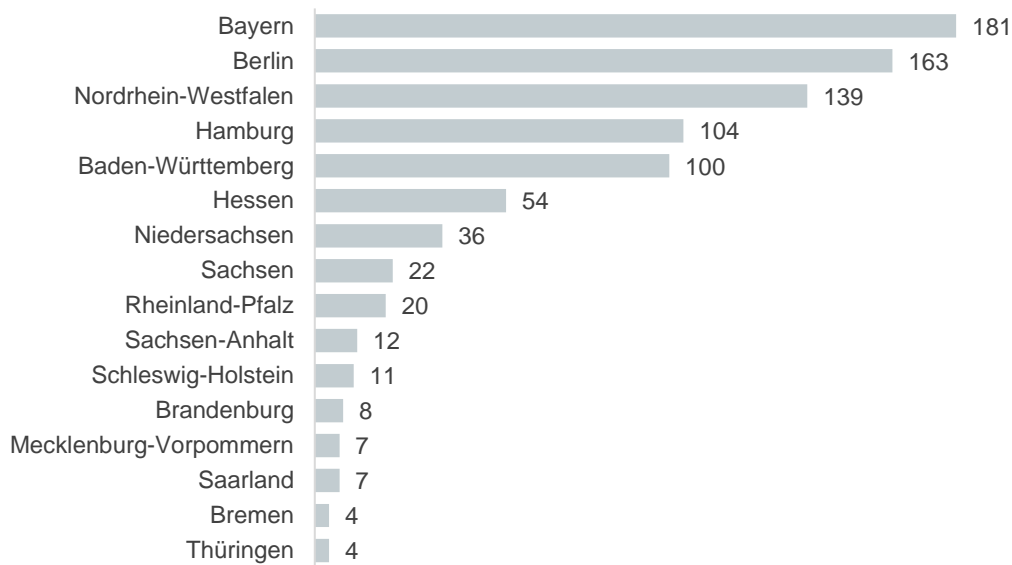
Gemäß der Games-Studie 2020 sind mehr als 80 % der Mitarbeitenden in der Games-Branche in sozialversicherungspflichtigen Arbeitsverhältnissen beschäftigt. Von diesen wiederum befindet sich der größte Teil in Festanstellungen. Der Anteil geringfügig Beschäftigter beträgt lediglich 3 %. Knapp 80 % der festangestellten Mitarbeitenden haben einen unbefristeten Arbeitsvertrag, während nur jeder Fünfte in einem befristeten Arbeitsverhältnis beschäftigt ist.³³

Regionale Verteilung

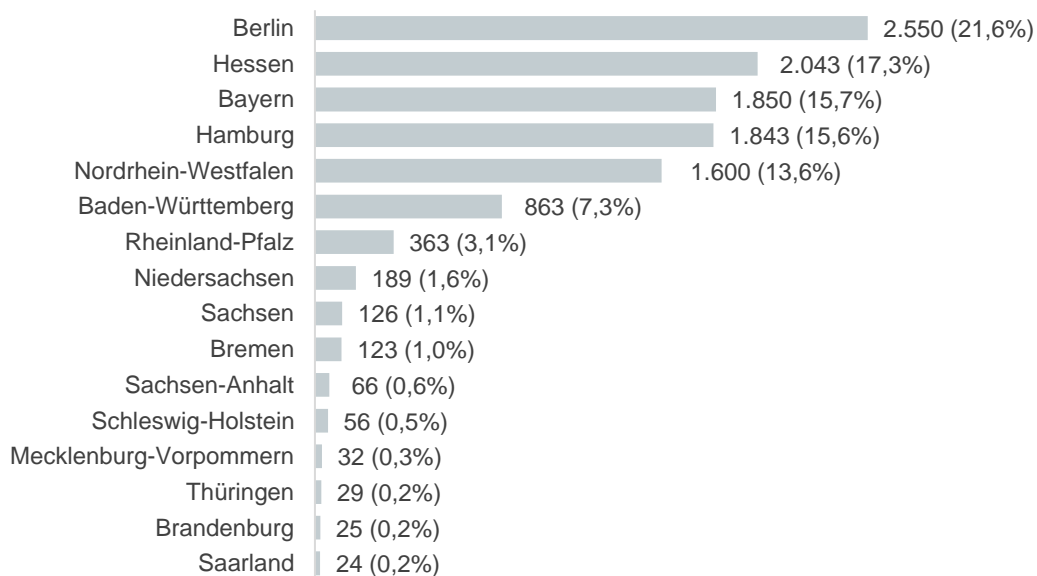
Rund 67 % aller deutschen Games-Unternehmen haben ihren Sitz in Bayern (181), Berlin (163), Nordrhein-Westfalen (139) oder Hamburg (104). Neben diesen vier großen Standorten sind Games-Unternehmen auch in allen anderen Bundesländern in Deutschland vertreten.

³² Analyse von Goldmedia auf Basis der gamesmap (<http://www.gamesmap.de>), Stand 31.12.2022.

³³ <https://www.game.de/publikationen/studie-games-branche-in-deutschland-2020>, 88ff. Methodischer Hinweis: Auf Bundesebene wurden diese Daten letztmalig für 2018 erhoben. Die Studie zur Games-Branche in Berlin-Brandenburg aus dem Jahr 2023 (https://www.medienboard.de/fileadmin/user_upload/pdf/Publikationen/Games-Studie_Berlin-Brandenburg_2023.pdf, 14) hat vergleichbare Zahlen ermittelt, was ein Hinweis dafür ist, dass die Verteilungen in ihrer Größenordnung weiterhin Gültigkeit besitzen.

Abbildung 11: Regionale Verteilung nach Anzahl der Games-Unternehmen, 2022³⁴

Betrachtet man die regionale Verteilung nach Anzahl der Beschäftigten, ändert sich die Rangfolge. Es zeigt sich, dass gut die Hälfte aller Mitarbeitenden im Games-Kernmarkt in Berlin (22 %), Hessen (17 %) oder Bayern (16 %) tätig ist. Hessen, bei der Auswertung nach Anzahl der Unternehmen auf Platz 6, steht bei der Auswertung nach Beschäftigten an zweiter Stelle. Dies ist darauf zurückzuführen, dass hier große Publisher mit vielen Mitarbeitenden ansässig sind, aber insgesamt nur eine geringe Anzahl an Games-Unternehmen (siehe Abbildung 12).

Abbildung 12: Regionale Verteilung nach Anzahl der Beschäftigten im Games-Kernmarkt, 2022³⁵

³⁴ Analyse von Goldmedia auf Basis der gamesmap (<http://www.gamesmap.de>), Stand 31.12.2022.

³⁵ Ebd.

3.2 Fördersystem

Um Deutschland als Games-Entwicklungsstandort zu stärken, voranzubringen und international sichtbarer zu machen, hat die Bundesregierung eine Strategie für den Games-Standort Deutschland entwickelt. Die Ziele und Handlungsfelder bestehen u. a. in der finanziellen Unterstützung der Games-Branche und der Schaffung besserer Rahmenbedingungen für die Entwicklung von Computerspielen, der Förderung innovativer und kreativer Computerspiele, der Stärkung der internationalen Wettbewerbsfähigkeit, der Förderung und Sichtbarmachung der kulturellen Vielfalt in Deutschland sowie der stärkeren Vernetzung der Branche, der Bildung von Hubs und dem Wissenstransfer.³⁶ Auch im Koalitionsvertrag der Bundesregierung ist verankert, dass der Games-Standort gestärkt und die Förderung verstetigt werden solle.³⁷

Mit der Einführung der Computerspieleförderung auf Bundesebene ist ein Teilbereich der Games-Strategie umgesetzt. Über die Bundesförderung werden Projekte gefördert, deren Entwickler einen Unternehmenssitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Deutschland haben.

Daneben unterstützen Förderer auf regionaler bzw. Bundesland-Ebene Games-Projekte, deren Entwicklerstudios im jeweiligen Bundesland sitzen oder dort eine Niederlassung haben. Die Fördermaßnahmen in Deutschland fallen in die Kategorie der Fondsförderung. Steuerliche Fördermodelle gibt es in Deutschland nicht.

Sowohl die Förderung auf Bundesebene als auch auf regionaler Ebene wird im Folgenden dargestellt.

Die Computerspieleförderung des Bundes

2019 wurde auf Initiative des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) die Prototypen- und Produktionsförderung des Bundes für Computerspiele eingeführt. Seit Dezember 2021 ist die Bundesförderung im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) angesiedelt.³⁸

Bis zum 27.09.2020 unterlag die Förderung der Regelung der De-minimis-Beihilfen³⁹ und somit einer Obergrenze von 200.000 € je gefördertem Projekt innerhalb von drei Jahren. Nach erfolgreicher Notifizierung der Förderrichtlinie ist die Bundesförderung seit dem 28.09.2020 nicht mehr an die De-minimis-Regelung gebunden und kann höhere Summen für Projekte ausschütten.

Die Computerspieleförderung des Bundes in Deutschland hat das Ziel, bessere Rahmenbedingungen für die Entwicklung von digitalen Spielen in Deutschland zu schaffen. Die Förderung soll vor allem dazu beitragen, die Anzahl der Beschäftigten

³⁶ https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Publikationen/Wirtschaft/games-strategie-deutschland.pdf?__blob=publicationFile&v=1.

³⁷ https://www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Koalitionsvertrag/Koalitionsvertrag_2021-2025.pdf, 15, 97.

³⁸ <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html>.

³⁹ De-minimis-Beihilfen sind finanzielle Unterstützungen, die von Regierungen an Unternehmen vergeben werden, ohne dass eine umfangreiche Genehmigungsprozedur erforderlich ist. Diese Beihilfen bleiben unter einem festgelegten Schwellenwert von 200.000 € und werden deswegen als unbedeutend in ihrer Höhe angesehen und als nicht schädlich für den fairen Wettbewerb (<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2013:352:0001:0008:DE:PDF>).

in der Games-Branche sowie die Zahl der Spieleveröffentlichungen zu erhöhen. Damit soll die Förderung die deutsche Games-Branche im europäischen und internationalen Umfeld wettbewerbsfähig machen.⁴⁰

Um Fördermittel zu erhalten, stellen Games-Unternehmen einen Antrag auf Förderung beim BMWK, in dem das geplante Projekt, die kalkulierten Kosten sowie der geplante Zeitrahmen dargestellt werden. Dabei müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein, u. a. die folgenden: Das Projekt muss den sogenannten Kulturtest bestehen, damit sichergestellt ist, dass die geförderten Spiele einen kulturellen Bezug zu Deutschland aufweisen und somit einen Beitrag zur kulturellen Vielfalt leisten. Weiterhin sind die gesicherte Gesamtfinanzierung des Projekts sowie die Notwendigkeit der Förderung nachzuweisen. Darüber hinaus muss das Projekt dazu beitragen, die Ziele der Bundesförderung zu erreichen. Nach der obligatorischen Förderberatung und erfolgter Entwurfsabnahme prüft das BMWK den Antrag mit Blick auf die im Förderprogramm festgelegten Kriterien. Die Prüfung kann einige Wochen in Anspruch nehmen. Im Falle eines positiven Bescheids des Antrags erhält das Unternehmen eine schriftliche Bewilligung über die Förderung.⁴¹

Bei der Fördermittelbeantragung sind drei Finanzierungssäulen relevant: Eigenmittel, Fördermittel und Mittel Dritter. Eigenmittel sind Mittel, die der Entwickler eigenständig aufbringen muss, z. B. über Publisher-Finanzierung, Crowdfunding oder sonstige vom Antragstellenden selbst eingebrachten Mittel. Es wird vorausgesetzt, dass die geförderten Projekte über eine Eigenbeteiligung verfügen, die sich in ihrer Höhe an dem Budget und der Fördersumme orientiert. Die Untergrenze der zu erbringenden Eigenmittel liegt in der Regel bei mindestens 10 % der förderfähigen Kosten des Projekts.⁴²

Fördermittel für die Games-Produktion können grundsätzlich in unbegrenzter Höhe gewährt werden.⁴³ Jedoch sinkt die anteilige Förderquote mit zunehmendem Projektbudget (siehe Abbildung 13 **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**): Bis 2 Mio. € können maximal 50 % der förderfähigen Kosten gefördert werden. Ab 2 Mio. € sinkt der förderfähige Anteil linear auf mindestens 25 % bei Gesamtproduktionskosten von 8 Mio. €. Ab einem Produktionsbudget von über 8 Mio. € bleibt die Förderquote bei konstant 25 %.

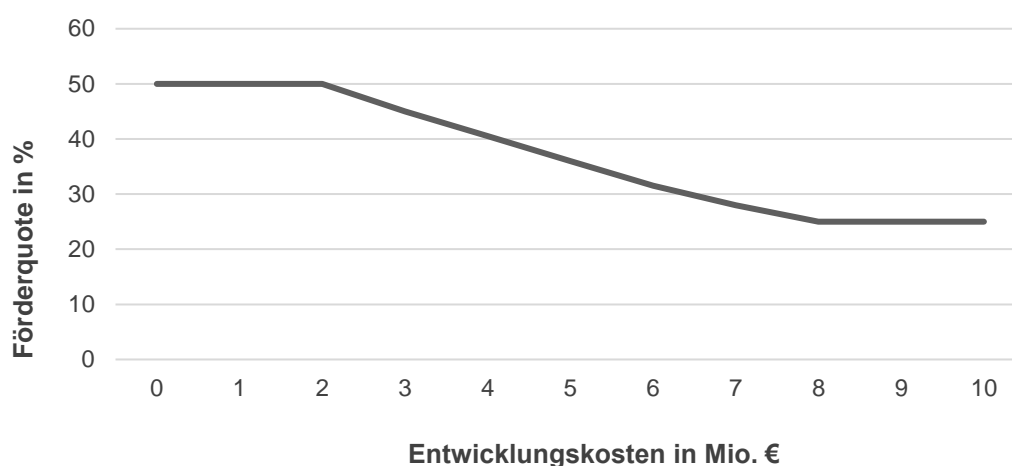
Zur Veranschaulichung: Ein Projekt mit förderfähigen Gesamtproduktionskosten in Höhe von 2 Mio. € kann mit einer Fördersumme von bis zu 1 Mio. € (50 %) unterstützt werden; ein Projekt mit einem Budget von 4 Mio. € mit maximal 1,6 Mio. € (40 %).

⁴⁰ <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html>.

⁴¹ https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Games/computerspielefoerderung-foerderrichtlinie.pdf?__blob=publicationFile&v=4.

⁴² Ebd.

⁴³ Eine Obergrenze gibt es allerdings für die Fördermittel für Prototypen und zwar in Höhe von 400.000 €.

Abbildung 13: Berechnungsmodell der Förderquote für Games in Deutschland⁴⁴

Die seit Beginn der Förderung bis zum Ende des Betrachtungszeitraums (31.12.2022) höchste ausgeschüttete Fördersumme lag bei 2,8 Mio. €. Insgesamt erhielten 34 der knapp 440 Projekte, die bis Ende 2022 gefördert wurden, eine Fördersumme von jeweils über 1 Mio. €. ⁴⁵ Fast alle (99,3 %) der bis dahin geförderten Projekte lassen sich in die Kategorie Indie einordnen (siehe Tabelle 4). Es wurden lediglich zwei AA-Spiele gefördert. Ein AAA-Titel wurde in Deutschland bislang weder gefördert noch entwickelt. ⁴⁶

Tabelle 4: Geförderte Spiele (Bundesförderung) nach Budgetgrößenklassen, 2020–2022⁴⁷

Kategorie	Anzahl	Anteil
Indie-Spiele (< 10 Mio. €)	265	99,3 %
AA-Spiele (10 Mio. bis 50 Mio. €)	2	0,7 %
AAA-Spiele (> 50 Mio. €)	0	0 %

Im Jahr 2022 wurde zum 31.10. ein Antragsstopp aufgrund ausgeschöpfter Mittel verkündet, der zum 01.01.2023 wieder aufgehoben wurde, nachdem eine Erhöhung der Fördermittel auf 70 Mio. € für das Jahr 2023 Jahr beschlossen wurde. ⁴⁸ Am 04.05.2023 wurde ein erneuter Antragsstopp verhängt, da die Mittel für 2023 sowie, aufgrund der Überjährigkeit der Projekte, für 2024 bereits ausgeschöpft sind. Seitdem werden die restlichen bereits vorliegenden Anträge unter dem Vorbehalt der

⁴⁴ https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Games/computerspielefoerderung-foerderrichtlinie.pdf?__blob=publicationFile&v=4.

⁴⁵ <https://www.bmwk.de/Navigation/DE/Service/Games-Projekte/games-projekte.html>, Methodischer Hinweis: Stand 31.12.2022.

⁴⁶ Würde man in die Betrachtung das Jahr 2023 (bis September) einbeziehen, so läge der Anteil der Indie-Spiele bei ca. 97,8 % und der Anteil der AA-Spiele bei 2,2 %.

⁴⁷ Analyse von Goldmedia auf Basis von <https://www.bmwk.de/Navigation/DE/Service/Games-Projekte/games-projekte.html>. Methodische Hinweise: Stand 31.12.2022. Exklusive De-minimis-Förderung. Indie-Spiele: < 10 Mio. € Herstellungskosten, AA-Spiele: 10 Mio. bis 50 Mio. € Herstellungskosten, AAA-Spiele: > 50 Mio. € Herstellungskosten. Da die Gesamtherstellungskosten der jeweiligen Projekte nicht bekannt sind, wurden diese mittels der veröffentlichten Fördersummen und der jeweiligen Förderquote errechnet. Es wurde jeweils die gemäß Regularien höchstmögliche Förderquote pro Projekt als Grundlage genommen.

⁴⁸ <https://www.game.de/games-branche-atmet-auf-bundestag-wendet-stopp-der-games-foerderung-ab/>.

Mittelverfügbarkeit bearbeitet. So eine Erhöhung der Mittel im Bundeshaushalt nicht gelingt, können bis Ende 2024 keine neuen Förderanträge mehr gestellt werden.⁴⁹

Die Bundesförderung wird derzeit im Auftrag des Bundeswirtschaftsministeriums evaluiert. Ergebnisse sollen im Herbst 2023 veröffentlicht werden.⁵⁰ Für eine Beurteilung der Wirksamkeit der Bundesförderung ist es noch zu früh. Betrachtet man jedoch die Marktentwicklungen seit 2020 so zeigt sich, dass die Zahl der Unternehmen⁵¹, der Beschäftigten⁵² sowie die Umsätze⁵³ in der Games-Branche erkennbar gestiegen sind, was eine zunehmende Marktstabilisierung und -professionalisierung indiziert und auf eine Wirksamkeit der Förderung in dieser Hinsicht schließen lässt. Gleichsam ist im Hinblick auf die angestrebte Steigerung der internationalen Wettbewerbsfähigkeit deutscher Games-Unternehmen zu konstatieren, dass die jährlich gedeckelten Fördermittel, die damit einhergehenden Antragsstopps und die daraus resultierende fehlende wirtschaftliche Planungssicherheit für Unternehmen der Zielerreichung nicht zuträglich sind.

Games-Förderung auf regionaler Ebene

Auf Ebene der Bundesländer werden einzelne Projekte, z. B. die Herstellung eines Spiele-Prototyps oder die Produktion eines digitalen Spiels, in Form von Zuschüssen oder bedingt rückzahlbaren Darlehen gefördert. Die genauen Förderbedingungen differieren von Bundesland zu Bundesland ebenso wie die Höhe der Förderpöfe und Förderziele.

Derzeit gibt es in fast allen Bundesländern die Möglichkeit, Games-Projekte fördern zu lassen. Lediglich Mecklenburg-Vorpommern und Bermen bieten keine Förderstrukturen. Schleswig-Holstein hat zu 2023 eine Games-Förderung eingeführt.⁵⁴

Die vorhandenen Förderprogramme sind teilweise dediziert für den Games-Bereich ausgelegt. Ebenso bestehen jedoch auch Angebote, bei denen Games ein Teilsegment von Unterstützungsleistungen für beispielsweise Neue Medien⁵⁵ sind.

Sämtliche Programme unterliegen einer steten Veränderung sowohl hinsichtlich der Art als auch hinsichtlich der Höhe der verfügbaren Fördersummen. So hat beispielsweise das Medienboard Berlin-Brandenburg zum 01.01.2023 eine eigene Förderrichtlinie für Games erstellt.⁵⁶ Davor war die Games-Förderung Bestandteil des Förderbereichs Innovative audiovisuelle Inhalte und kein eigenständiges Segment. In

⁴⁹ <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html>.

⁵⁰ <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html>.

⁵¹ Die Anzahl der Unternehmen ist von 2020 zu 2022 um rund 41 % gestiegen (siehe Abbildung 6).

⁵² Die Zahl der Beschäftigten ist von 2020 zu 2022 um rund 17 % gestiegen (siehe Abbildung 10 und <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf>, 27).

⁵³ Die Branchenumsätze sind von 2020 zu 2022 um rund 6 % (siehe Abbildung 8).

⁵⁴ https://www.schleswig-holstein.de/DE/landesregierung/ministerien-behoerden/VII/Presse/PI/2023/III_2023/230707_Gamesfoerderung.html.

⁵⁵ Beispielsweise bei der Mitteldeutschen Medienförderung (vgl. https://www.mdm-online.de/uploads/media/MDM_Merkblatt_AAVW_01.07.2021.pdf).

⁵⁶ <https://projektzukunft.berlin.de/blog/news-detail/upgrade-fuer-die-games-foerderung-in-berlin-brandenburg>.

mehreren Bundesländern wie NRW⁵⁷, Bayern⁵⁸ oder Berlin-Brandenburg⁵⁹ wurden die Fördervolumina zu 2023 aufgestockt.

Im Wesentlichen wird die regionale Förderung für folgende drei Projektphasen gewährt: Konzept-Entwicklung, Prototypen-Entwicklung und Produktion. In einzelnen Bundesländern werden darüber hinaus die Bereiche Verwertung, Vertrieb und PR sowie Postproduktion (Portierung auf andere Plattformen) gefördert.

Die Fördersummen sind gedeckelt und unterscheiden sich je nach Förderart. Für die Games-Produktion gibt es die höchsten Fördersummen. Hier können in Berlin-Brandenburg bis zu 600.000 € gefördert werden, der Höchstwert unter allen regionalen Förderern. Die Fördersumme wird immer anteilig an den Gesamtherstellungskosten ausgerichtet. Meistens sind bis zu 50 %, in Ausnahmefällen bis zu 80 % der Kosten förderfähig.

Während die meisten Konzept- und Prototypenförderungen als Zuschüsse ausbezahlt werden, die nicht zurückgezahlt werden müssen, gibt es bei der Produktionsförderung hauptsächlich bedingt rückzahlbare Darlehen. Die Darlehen können zinslos oder verzinst sein und sind im Erfolgsfall zurückzuzahlen.

Welche Antragstellenden Förderungen erhalten, wird in der Regel von einem Gremium aus Expertinnen und Experten entschieden.

Um gefördert zu werden, müssen Projekte auch inhaltliche Anforderungen erfüllen, die teilweise von Land zu Land differieren. Neben dem zu bestehenden sogenannten Kulturtest schließen einige Länderförderer Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren von der Förderung aus.⁶⁰

Die Förderbudgets sind in jedem Bundesland seit 2016 gestiegen. Am höchsten fällt die Steigerung in Bayern aus, wo sich das Förderbudget versechsfacht hat.

Tabelle 5 stellt die Länderförderer im Vergleich dar.

⁵⁷ <https://www.land.nrw/pressemitteilung/starkes-signal-medienbranche-medienhaushalt-des-landes-nordrhein-westfalen-waechst>.

⁵⁸ <https://www.stmd.bayern.de/bayern-erhoeht-games-foerderung-um-eine-million-euro-gerlach-bleiben-starker-und-verlaesslicher-partner-der-spieleentwickler/>.

⁵⁹ <https://www.berlin.de/rbmskz/aktuelles/pressemitteilungen/2022/pressemitteilung.1238533.php>.

⁶⁰ https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/downloads/FFF/Games/Richtlinien/Richtlinie_Gamesfoerderung_2022.pdf.

Tabelle 5: Übersicht der regionalen Games-Förderungen, 2022⁶¹

Förderung	Bundesland	Förderbereiche	Max. Förder- summe / -quote (Produktion) ⁶²	Gesamt- fördersumme 2016	Gesamt- fördersumme 2022 ⁶³	Förderart
GAMES BW der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg	Baden-Württemberg	Konzept, Prototyp, Produktion	500.000 € / 50 %	487.000 €	1,04 Mio. €	Je nach Förderbereich
Games-Förderung des FFF Bayern	Bayern	Konzept, Prototyp, Produktion	500.000 € / 50 %	571.000 €	3,61 Mio. €	Je nach Förderbereich
Förderung innovativer audiovisueller Inhalte des Medienboard Berlin-Brandenburg (bis 2022)	Berlin, Brandenburg	Prototyp, Produktion, kombinierte Entwicklung und Produktion	600.000 € / 50 %	805.000 €	3,33 Mio. €	Bedingt rückzahlbares Darlehen
Gamecity Hamburg der Hamburg Kreativ Gesellschaft	Hamburg	Prototypen	Nicht zutreffend	--	520.000 €	Zuschuss
Förderbereich Medien von HessenFilm & Medien	Hessen	Projektentwicklung, Prototyp	Nicht zutreffend	--	--	Zuschuss
HESSEN serious GAME der WIBank Hessen	Hessen	Serious Games: Konzept, Produktion	50.000 € / 60 %	--	189.000 €	Zuschuss
Games-Förderung von nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen	Niedersachsen	Konzept, Prototyp, Produktion, Vertrieb	200.000 € / 50 %	419.000 €	424.000 €	Je nach Förderbereich

⁶¹ <https://games-bw.mfg.de/foerderung/geofoerderte-projekte>, https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/FFF_Jahresrueckblick_2022_web.pdf, <https://www.medienboard.de/foerderung-games>, <https://gamecity-hamburg.de/de/foerderung/>, <https://www.hessenfilm.de/foerderung>, <https://www.wibank.de/wibank/gruender-unternehmen/kreativ-und-gamesfoerderung>, <https://wirtschaft.hessen.de/presse/189000-euro-foerderung-fuer-computerspiele>, <https://www.nordmedia.de/pages/foerderung/vergabeentscheidung/index.html>, https://www.filmstiftung.de/presse-publikationen/meldungen/foerdermeldungen/?_year=2022, <https://mf-rlp.de/>, <https://www.saarland-medien.de/games/gameaward/>, <https://www.mdm-online.de/index.php?id=geofoerdert&L=226>, <https://www.staatskanzlei-thueringen.de/arbeitsfelder/medien/medienwirtschaft-und-standortfoerderung>. Methodischer Hinweis: Da es sich um tatsächlich ausgeschüttete Fördermittel handelt, können die Zahlen von den vom game veröffentlichten Fördersummen abweichen.

⁶² Dargestellt ist hier jeweils die maximale Fördersumme und die maximale Förderquote gemessen an den Produktionskosten für den Förderbereich Games-Produktion.

⁶³ Kumulierte Fördersummen über alle Förderarten hinweg.

Förderung	Bundesland	Förderbereiche	Max. Förder- summe / -quote (Produktion) ⁶²	Gesamt- fördersumme 2016	Gesamt- fördersumme 2022 ⁶³	Förderart
Förderung digitale Spiele und interaktive Inhalte der Film- und Medienstiftung NRW	Nordrhein-Westfalen	Games: Konzept, Prototyp, Produktion; Serious Games / Gamification: Konzept, Prototyp	500.000 € / 50 %	621.000 €	3,04 Mio. €	Je nach Förderbereich
Games-Förderung der Medienförderung Rheinland-Pfalz	Rheinland-Pfalz	Projektentwicklung, Konzeption, Prototyp, Produktion, Postproduktion, Verwertung/PR	50.000 €	--	191.000 €	Zuschuss
Landesförderung für Spieleentwicklung von Saarland Medien	Saarland	Konzept, Prototyp, Produktion	Keine	--	40.000 €	Zuschuss
Förderung für andere audiovisuelle Werke / Neue Medien der MDM – Mitteldeutsche Medienförderung	Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen	Projektentwicklung, Produktion	Keine	7.000 €	170.000 €	Bedingt rückzahlbares Darlehen
Förderung des kulturellen Films und anderer kreativer audiovisueller Medien der Staatskanzlei Thüringen	Thüringen	Konzeptentwicklung, Entwicklung innovativer Prozesse/Technologien, Produktion	Keine Angabe / 70 %	--	--	Zuschuss

Im Detail: Die Games-Förderung des FFF Bayern

Wie dargestellt, gibt es in fast allen Bundesländern eine regionale Games-Förderung, die jeweils landes- und institutionsspezifischen Förderrichtlinien unterliegt. Für ein grundlegendes Verständnis regionaler Fördermechanismen wird nachfolgend die Games-Förderung des FilmFernsehFonds Bayern exemplarisch vorgestellt. Bayern ist das Bundesland mit der größten Zahl an Games-Unternehmen (siehe Abbildung 11) und hat 2022 im Ländervergleich die höchste Gesamtfördersumme für die Games-Entwicklung zur Verfügung gestellt. Die nachfolgenden Ausführungen legen die theoretische Grundlage für die Wettbewerbsanalyse in Kapitel 5.

Der FFF Bayern fördert sowohl die Entwicklung von Konzepten und Prototypen als auch die Produktion von Games:

- Für Konzepte liegt die maximale Förderhöhe bei 20.000 € für Entwickler, die bislang maximal ein Spiel entwickelt haben, bzw. bei 30.000 € für erfahrenere Entwickler. Die Förderung erfolgt als Zuschuss.
- Prototypen werden entweder mit einem Zuschuss von bis zu 100.000 € oder einem bedingt rückzahlbaren, zinslosen Darlehen zwischen 100.000 € und 200.000 € gefördert. Es sind maximal 80 % der Herstellungskosten förderfähig.
- Für die Produktion können Fördergelder in Form eines bedingt rückzahlbaren, verzinsten Darlehens von bis zu 500.000 € bezogen werden. Dabei sind bis zu 50 % der Herstellungskosten förderfähig.

Im Jahr 2022 lag die Förderhöchstsumme bei 350.146 €. Sie wurde für die Förderung einer Games-Produktion als bedingt rückzahlbares Darlehen ausgeschüttet.⁶⁴

Kumulierung von Fördergeldern

Es besteht grundsätzlich die Möglichkeit, Regional- und Bundesförderung zu kumulieren, sofern zwischen den verschiedenen Fördergebern Einigkeit über die Finanzierung des Projekts besteht und die jeweiligen Förderbedingungen eingehalten werden. Auch die rechtlichen Vorgaben, insbesondere das EU-Beihilferecht und das Zuwendungsrecht von Bund und mitfördernden Ländern, sind dabei zu beachten. Das Beihilferecht der EU sieht grundsätzlich eine maximale Förderquote von 50 % der förderfähigen Kosten vor. In Ausnahmefällen kann die Gesamtförderquote auch höher liegen, etwa bei Ko-Produktionen mit Studios aus mehreren EU-Ländern⁶⁵ oder sogenannten „schwierigen Werken“⁶⁶, also Projekten, die mit überdurchschnittlich hohen wirtschaftlichen Risiken behaftet sind.

⁶⁴ https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/FFF_Jahresrueckblick_2022_web.pdf, 28.

⁶⁵ Hier kann die Beihilfeintensität bis zu 60 % der Entwicklungskosten betragen. (vgl. https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Games/computerspielefoerderung-faq.pdf?__blob=publicationFile&v=8, 21).

⁶⁶ Hier kann die Beihilfeintensität bis zu 70 % (Produktion) bzw. 80 % (Prototypen) der Entwicklungskosten betragen.

Strukturelle Games-Förderung

Die Bundesländer unterstützen die Computer- und Videospielebranche nicht nur durch die Förderung von Projekten, sondern auch auf andere Weise. Dazu gehört die Förderung der Vernetzung innerhalb der Branche durch entsprechende Netzwerkorganisationen, wie medianet berlinbrandenburg⁶⁷, das den nachhaltigen Austausch zwischen den verschiedenen Akteuren im Games-Ökosystem sowie angrenzenden Branchen unterstützt, oder Games/Bavaria⁶⁸, wodurch die Games-Branche durch Beratung, Events, Mentoring und Kontakte gefördert wird.

Auch über Preisverleihungen, wie den Deutschen Computerspielpreis (DCP)⁶⁹, wird die Branche unterstützt, sowie über Konferenzen, Messe-Gemeinschaftsstände und Delegationen, um den Austausch, die Fortbildung und den Export zu fördern. Die gamescom⁷⁰ in Köln als weltweit größte Computerspielemesse mit dem Gemeinschaftsstand Indie Arena Booth⁷¹ für unabhängige Entwickler sowie Entwicklerkonferenzen wie die devcom⁷² in Köln oder die GermanDevDays⁷³ in Frankfurt am Main können hier beispielhaft angeführt werden.

Erwähnenswert sind darüber hinaus die vielfältigen Beratungsangebote für junge Unternehmen wie Start-up-Beratung, Inkubatoren, Hubs, Acceleratoren, Workshops, Mentorings oder die Bereitstellung von Büroräumen sowie Rechts- und Steuerberatung durch Business Angels. Unterstützungsprogramme sind erfolgskritisch, da sie den Gründerinnen und Gründern Zugang zu Finanzierung, Mentoring, Netzwerken und Ressourcen bieten, die essenziell sind, um die Herausforderungen der Neugründung zu bewältigen und das Wachstum zu fördern. Als Beispiele können etwa der Games Lift Inkubator⁷⁴ für Indie-Teams von Gamecity Hamburg oder das Förderprogramm für innovative, nicht-technologische Gründungen Startup Innovativ⁷⁵ des Wirtschaftsministeriums Rheinland-Pfalz genannt werden.

⁶⁷ <https://www.medianet-bb.de/de/games-e-sports/>.

⁶⁸ <https://www.games-bavaria.com/ueber-uns/>.

⁶⁹ <https://deutscher-computerspielpreis.de/der-preis/>.

⁷⁰ <https://www.gamescom.de/de>.

⁷¹ <https://indiearenabooth.de/gamescom2023/games>.

⁷² <https://www.devcom.global/>.

⁷³ <https://www.germandevdays.com/>.

⁷⁴ <https://gamecity-hamburg.de/de/inkubator/>.

⁷⁵ <https://gruenden.rlp.de/de/startseite/startup-innovativ/>.

4 Analyse internationaler Games-Standorte

4.1 Frankreich

4.1.1 Marktbeschreibung

Frankreich (2021/22)	Unternehmensumsätze	Unternehmen	Beschäftigung	Games-Kernaktivitäten	Wichtigste Unternehmen
	nicht verfügbar	1.200	32.000 VZÄ	Publishing, Indie- und AA-Studioentwicklung	Ubisoft, Game-loft, Focus Entertainment, Quantic Dream

Übersicht

2022 verzeichnete der französische Games-Markt einen geschätzten Handelsumsatz in Höhe von 5,5 Mrd. €, was einem geringfügigen Rückgang von 1,6 % gegenüber 2021 entspricht.⁷⁶ Der größte Teil des Umsatzes entfiel auf den Konsolen-Bereich (2,56 Mrd. €). PC-Gaming und Mobilgeräte machten jeweils rund 1,5 Mrd. € aus. Die französische Games-Branche besteht hauptsächlich aus unabhängigen Unternehmen (77,2 % der Unternehmen insgesamt) für Computerspiele (80,5 % konzentrieren sich hauptsächlich auf Computerspielprojekte).⁷⁷ 6,3 % der Spiele wurden als AAA klassifiziert, was möglicherweise das Volumen der Projekte widerspiegelt, die von großen Studios wie Ubisoft, Quantic Dream, Dontnod und Arkane Studios entwickelt werden. Die Umsätze der französischen Games-Unternehmen sind nicht bekannt.

Branchengröße und Beschäftigte

2021 wurden im Rahmen der jährlichen Umfrage des Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) 1.200 Unternehmen der Videospielebranche in Frankreich erfasst, von denen sich 84,7 % der Entwicklung und 15,3 % dem Publishing und Vertrieb zuordneten.⁷⁸ In 700 Entwicklungsstudios befanden sich 1.350 Games in Produktion. 92 % dieser Entwicklungsstudios gaben an, an der Entwicklung von Originalinhalten zu arbeiten. Die Beschäftigung in der französischen Spiele-Entwicklung gewinnt an Dynamik. 62 % der Unternehmen, die an der SNJV-Umfrage teilnahmen, meldeten für 2020 Neueinstellungen, wobei in dem Jahr schätzungsweise 580 bis 800 Arbeitsplätze im gesamten Ökosystem der französischen Videospielebranche geschaffen wurden. Zu den bereits in der französischen Games-Branche Beschäftigten rücken weitere Fachkräfte in Aus- und Weiterbildung nach. 2022 schlossen 3.475 Absolventinnen und Absolventen auf Games spezialisierte Studiengänge an tertiären Bildungseinrichtungen ab, was einem Anstieg von 7,8 % gegenüber 2021 entspricht.⁷⁹ Beschäftigungszahlen, Neueinstellungen

⁷⁶ https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/lessentiel_du_jeu_video_bilan_marche_2022_sell_eng.pdf.

⁷⁷ Ebd.

⁷⁸ http://snjv.org/wp-content/uploads/2021/10/Barometre_2021_V3_traduction_V2.pdf.

⁷⁹ <http://snjv.org/wp-content/uploads/2023/06/BAROME%CC%80TRE-FORMATIONS-Edition-2022-SNJV.pdf>.

und Abschlussquoten deuten auf eine Wachstumsdynamik in der französischen Games-Branche hin. In ihren Antworten gaben 100 % der Bildungseinrichtungen an, sie seien „optimistisch in Bezug auf die Zukunft der Berufe in der Games-Branche, [da] die diese weiter wächst“.⁸⁰

4.1.2 Fördersystem

Das französische Ökosystem der Games-Branche wird von verschiedenen Finanzierungsquellen getragen, die weitgehend von der Region, der Größe, dem Dienstleistungsangebot und der Phase im Investitionszyklus eines Unternehmens abhängig sind. Nach Angaben der 2021 vom SNJV befragten Unternehmen wurden 80 % der französischen Games-Unternehmen durch privates Beteiligungskapital, 58 % durch Beteiligungsgesellschaften und 37 % durch Bankdarlehen finanziert.⁸¹

22 % der Unternehmen erhielten Fördermittel aus nationalen Hilfsprogrammen, insbesondere über die französische Investitionsbank Bpifrance, die Start-ups und kleine und mittlere Unternehmen (KMU) finanziell bei unternehmerischen Projekten unterstützt, die den volkswirtschaftlichen Interessen Frankreichs entsprechen.⁸² 13 % erhielten Fördermittel über den Status „Innovatives Jungunternehmen“. Dieser Status wird aufstrebenden KMU mit Forschungs- und Entwicklungsausgaben in Gesamthöhe von 15 % der Jahresaufwendungen verliehen und gewährt ihnen Steuerbefreiungen für die ersten beiden Betriebsjahre. Zu guter Letzt erhielten 5,7 % der Unternehmen Mittel aus dem IFCIC-Beteiligungsfonds für Games, der Darlehen in Höhe von bis zu 2 Mio. € pro Unternehmen gewährt, die nach Vereinbarung mit dem französischen CNC über einen Zeitraum von einem bis sieben Jahren zurückgezahlt werden können.⁸³ Diese Darlehen sollen erfolgreich aufstrebenden Unternehmen einen schnellen Zugang zu Kapital verschaffen, das andernfalls durch klassische Eigenkapitalbeschaffung gewonnen werden müsste.

Darüber hinaus werden Games-Unternehmen über das Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), eine Behörde des französischen Kulturministeriums, direkt fondsbasiert gefördert. Insbesondere bietet das CNC mit dem 2021 eingerichteten FAJV einen Hilfsfonds für Games an. Dieser fördert Unternehmen je nach Produktionsphase des Spiels oder Art ihrer Tätigkeit, einschließlich des Schreibens/der Konzeption, der Vorproduktion, der Produktion (für Spiele, die neues geistiges Eigentum selbst produzieren und beibehalten) oder des Betriebs.⁸⁴ Die Fördermittel werden nach Entscheidung durch einen CNC-Fachausschuss vergeben. Die Mittelzuweisung beträgt höchstens 50 % der Projektkosten (und darf 200.000 € nicht übersteigen).

Frankreich bietet darüber hinaus eine steuerbasierte Förderung für Games (Crédit d'Impôt Jeu Vidéo, CIJV) in Höhe von 30 % für förderfähige Aufwendungen mit einem

⁸⁰ Ebd., 6.

⁸¹ http://snjv.org/wp-content/uploads/2021/10/Barometre_2021_V3_traduction_V2.pdf.

⁸² <https://www.bpifrance.com/our-mission/>.

⁸³ <http://www.ifcic.fr/vous-etes-une-entreprise-culturelle/jeu-video.html#avances>.

⁸⁴ https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/fonds-daide-au-jeu-video-fajv_191468.

Höchstbetrag von 6 Mio. € pro Unternehmen an.⁸⁵ Nach ihrer Einführung im Jahr 2008 mit einer begrenzten Vergünstigung von zunächst 20 % wurde sie 2017 auf 30 % erhöht und 2022 erneut mit differenzierteren kulturellen Kriterien für Games aktualisiert. Förderfähige Unternehmen müssen Entwicklungskosten von über 100.000 € nachweisen, das produzierte Spiel muss zur Vermarktung bestimmt sein und die Vergünstigung gilt nur für Spiele, bei denen ein zertifizierter Beteiligungsgrad europäischer Mitwirkender und französischer Bürgerinnen und Bürger vorliegt. Die Zertifizierung wird durch das CNC des Kulturministeriums angeboten und die Gutschrift von der französischen Direction générale des entreprises vergeben. 2021 wurden 38 Projekte mit förderfähigen Aufwendungen von insgesamt 155 Mio. € und einer Jahreszuweisung von Steuerbegünstigungen in Höhe von 43 Mio. € genehmigt.⁸⁶

Insgesamt kann Frankreich seine öffentlichen Investitionseinrichtungen (wie Bpifrance) und den designierten Arm seines Kulturministeriums (über das CNC) nutzen, um Games-Unternehmen entsprechend ihren spezifischen Bedürfnissen zu unterstützen. Dazu zählen Start-up-Förderungen und Steuerbefreiungen für junge Innovationsbetriebe, Eigenkapital- und Schnellinvestitionen für aufstrebende Unternehmen sowie wettbewerbsfähige Steuererleichterungen für alle.

Wichtige Förderprogramme		Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV)
Steuererleichterung		30 % aller förderfähigen Aufwendungen
Einführungsjahr		2008
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)		Ja
Deckelung der jährlichen Mittel		Nein
Minimale Projektgröße		100.000 € (Entwicklungskosten)
Maximale Projektgröße		Nein
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		6 Mio. €
Wichtige Förderkriterien		Bestehen eines Frankreich-/EU-bezogenen Kulturtests
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmen	Ja (bis maximal 2 Mio. € außerhalb des EWR)
	Marketing/Vertrieb	Nein
	Add-ons/Downloadable Content (DLC)	Ja
	Support für Live Ops	Nein

⁸⁵ <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/entrepreneuriat/aides-et-financement/credit-d-impot-jeux-video>.

⁸⁶ <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/actualites/numerique/politique-numerique/modernisation-du-credit-d-impot-pour-la-filiere-du-jeu-video>.

4.2 Kanada: Ontario, British Columbia, Québec

4.2.1 Marktbeschreibung

	Unternehmens-Umsätze	Unternehmen	Beschäftigung	Games-Kern-aktivitäten	Wichtigste Unternehmen
Kanada (2021)	3,1 Mrd. €	937	32.300 VZÄ	Multinationale Studioentwicklung	Ubisoft, EA (BioWare), Garena (Phoenix Labs), Embracer (Eidos), Digital Extremes

Übersicht

Das Wachstum der Games-Branche in Kanada hält mit dem rasanten Tempo der globalen Branche Schritt: 2021 erzielte die kanadische Games-Branche einen Umsatz von schätzungsweise 3,1 Mrd. €, was einem Anstieg von 20 % seit 2019 entspricht (und nahezu dem weltweiten Branchenwachstum von 21 % im gleichen Zeitraum). Ein erheblicher Teil des Umsatzes aus der kanadischen Entwicklung und Produktion von Games stammte aus Exportmärkten außerhalb Kanadas, auf die 84 % des Gesamtumsatzes von 2021 entfielen.⁸⁷ Die kanadische Games-Branche zeichnet sich durch starke Entwicklungsstandorte aus, die sich in den Ballungszentren des Landes in den Provinzen British Columbia (Vancouver), Ontario (Toronto) und Québec (Montreal) befinden. Diese Standorte stützen sich auf stabile und kooperative Ökosysteme, wettbewerbsfähige Finanzinstrumente wie Steuererleichterungen und ein starkes Angebot an Arbeitskräften. Die kulturelle Nähe und sprachliche Kompatibilität Kanadas in Bezug auf den amerikanischen, britischen und französischen Markt haben auch viele multinationale Publisher angezogen: So haben EA, Ubisoft, Warner Bros. Games, Krafton und viele weitere Unternehmen Entwicklungsstudios in Kanada gegründet. Kanadische Provinzen gewähren jeweils eine eigene steuerliche Förderung, werden jeweils von einem eigenen Branchenverband vertreten, können auf ein lokales Angebot an Arbeitskräften zurückgreifen und bewegen sich innerhalb eigener politischer und rechtlicher Gegebenheiten.

- **Québec:** Nachdem 1996 eine erstattungsfähige Steuererleichterung für die Produktion von Games eingeführt wurde, stieg Québec zum Hauptstandort der kanadischen Games-Branche auf. Dieses Finanzinstrument zog das französische Unternehmen Ubisoft an, das 1997 sein erstes Studio in Montreal gründete. Seitdem floriert die Branche in Québec und ist als „attraktive Kombination aus Subventionen, Fachkräften und einem blühenden Ökosystem gleichgesinnter Unternehmerinnen und Unternehmer sowie Anbieter im Gaming-Bereich“ bekannt.⁸⁸

⁸⁷ <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2022/07/esac-2021-final-report.pdf>.

⁸⁸ <https://www.npr.org/sections/money/2022/01/04/1068916102/how-subsidies-helped-montreal-become-the-hollywood-of-video-games>.

- **British Columbia:** Die westlichste Provinz Kanadas profitiert von ihrer Nähe zu den pazifischen Standorten des amerikanischen Technologie-Sektors und audiovisueller Produktionsstudios. Diese bieten einen starken Arbeitsmarkt und großes Synergiepotenzial für alle, die in Vancouver und Umgebung in der Games-Branche arbeiten.
- **Ontario:** Ontario konkurriert über den Einsatz eigener Steuererleichterungen und Fachkräfte mit seinem östlichen Nachbarn. Die Finanzinstrumente Ontarios haben multinationale Unternehmen wie Ubisoft, Rockstar und Gameloft angezogen, aber auch den Erfolg heimischer AA-Studios wie Behaviour Interactive und Digital Extremes ermöglicht. Ontario könnte auch als Indie-Herz Kanadas bezeichnet werden: Weltweite Hit-Titel wie *Celeste*, *Cuphead* und *Grindstone* wurden von Studios in Ontario produziert.

Branchengröße und Beschäftigte

2021 veröffentlichte die Entertainment Software Association of Canada (ESAC) einen Bericht über die kanadische Games-Branche. Darin wurden 937 Games-Unternehmen in ganz Kanada erfasst, die einen Umsatz von schätzungsweise 3,1 Mrd. € erwirtschafteten und mit 3,8 Mrd. € zum BIP der kanadischen Wirtschaft beitrugen.⁸⁹ Mit Stand von 2021 waren 32.300 Vollzeitäquivalente (VZÄ) direkt bei kanadischen Games-Unternehmen beschäftigt – 40 % davon bei großen Unternehmen (mit 100 bis 399 Mitarbeitenden) und 36 % bei sehr großen Unternehmen (mit über 400 Mitarbeitenden). Hieraus ergibt sich eine prägnante Charakterisierung der kanadischen Games-Branche: 6 % der Unternehmen in Kanada beschäftigen 76 % aller VZÄ in der Branche.⁹⁰ Es ist jedoch erwähnenswert, dass die Dynamik dieser großen Unternehmen auch auf die Branche als Ganzes wirkt, sodass auch kleine Studios von den verfügbaren Fachkräften, potenziellen Partnerschaften und professionellen Netzwerken profitieren. Darüber hinaus führt die Games-Branche in Kanada indirekt zur Beschäftigung von weiteren 23.000 VZÄ.

4.2.2 Fördersystem

Der kanadischen Games-Branche werden Fördermittel auf Provinzebene gewährt, wobei die Förderquoten der steuerlichen Förderungen und Finanzierungen für Games-Unternehmen in jeder Provinzregierung unterschiedlich sind. Die Förderung wird in allen Geltungsgebieten als Steuererleichterung auf Unternehmensebene gewährt, die Unternehmen müssen jedoch eine Liste mit den Projekten und Tätigkeiten vorlegen und nachweisen, an welchen Projekten gearbeitet wird, um diese zu erhalten.

Auf Bundesebene fördert der Canada Media Fund (CMF) über seinen Experimental Stream förderfähige Games-Unternehmen über Programme wie das Accelerator Partnership Program (für Mentoring sowie Zugang zu Märkten und Kapital), das Commercial Projects Program (für Projekte mit großer Aussicht auf kommerziellen Erfolg und

⁸⁹ <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2022/07/esac-2021-final-report.pdf>.

⁹⁰ Ebd.

Rentabilität) und das Conceptualization Program (für Projekte, die am Anfang des kreativen Entwicklungsprozesses stehen).⁹¹ Der CMF stellt auch Fördermittel für Initiativen zur Branchenentwicklung bereit.

Québec

Québec gewährt Unternehmen mit seinem Tax Credit for the Production of Multimedia Titles eine erstattungsfähige Steuererleichterung für bis zu 37,5 % der förderfähigen Personalkosten. Förderfähige Unternehmen müssen in der Provinz Québec niedergelassen sein und Multimedia-Titel produzieren und die Personalkosten müssen ab der Entwurfsphase gelten.⁹² Die Unternehmen müssen von Investissement Québec zertifiziert sein. Die Aufwendungen können bis zu einer Obergrenze von 68.000 € je beschäftigter Person nach Anwendung einer Freibetragsregelung von 20 % geltend gemacht werden.

Wichtige Förderprogramme		Tax Credit for the Production of Multimedia Titles
Steuererleichterung		37,5 % der förderfähigen Personalkosten
Einführungsjahr		1996
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)		Ja
Deckelung der jährlichen Mittel		Nein
Minimale Projektgröße		Nein
Maximale Projektgröße		Nein
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		Nein
Wichtige Förderkriterien		Personalkostenobergrenze von 68.000 € nach Anwendung einer Freibetragsregelung von 20 %. Spezialisierte Unternehmen dürfen einen Förderantrag stellen (d. h. Games-Entwicklungsunternehmen mit Einzelleistungsvergütung). Eine französische Version des Spiels muss zur Verfügung gestellt werden.
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmen	Ja (gedeckelt auf 50 % der Beträge, die an Subunternehmen gezahlt werden, die in Québec zu marktüblichen Bedingungen tätig sind)
	Marketing/Vertrieb	Nein
	Add-ons/Downloadable Content (DLC)	Ja
	Support für Live Ops	Ja, einschließlich förderfähiger Personalkosten für Community-Management

⁹¹ <https://cmf-fmc.ca/program/commercial-projects-program/>.

⁹² https://www.investquebec.com/Documents/qc/FichesDetaillees/FTTITRES_general_en.pdf.

British Columbia

British Columbia gewährt über den British Columbia Interactive Digital Media Tax Credit (BCIDMTC) eine Steuererleichterung in Höhe von 17,5 % für die förderfähigen Löhne und Gehälter, die bei der Herstellung interaktiver digitaler Medienprodukte anfallen. Dazu zählen laut Förderkriterien auch bestimmte Produkte mit Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR).⁹³ Die Gutschrift wird beim Finanzministerium der Provinzregierung geltend gemacht und steht Unternehmen in British Columbia zur Verfügung, deren Hauptgeschäft die Entwicklung interaktiver digitaler Medienprodukte ist (oder die Dienstleistungen für ein solches Unternehmen erbringen). Dadurch, dass British Columbia bereits ein etablierter Standort ist (d. h. die Provinz, in der die Games-Branche in Kanada ihren Anfang nahm) und über eine größere Anzahl an Fachkräften verfügt, erklärt sich zum Teil, warum die nominale Förderquote des BCIDMTC niedriger ist als in anderen kanadischen Provinzen. Der natürliche Zeitvorsprung macht diese Provinz organisch wettbewerbsfähiger. Ihr Ökosystem wird über eine steuerliche Förderung entlastet und somit gestärkt.

Wichtige Förderprogramme		British Columbia Interactive Digital Media Tax Credit (BCIDMTC)
Steuererleichterung		17,5 % aller Personalkosten
Einführungsjahr		2010
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)		Ja
Deckelung der jährlichen Mittel		Nein
Minimale Projektgröße		Löhne und Gehälter in Höhe von 68.000 € (100.000 CAD)
Maximale Projektgröße		Nein
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		Nein
Wichtige Förderkriterien		Unternehmen, deren Löhne und Gehälter zwischen 100.000 und 2 Mio. CAD liegen, müssen eines oder beide der folgenden Kriterien erfüllen: a) Ihr Hauptgeschäft ist die Entwicklung interaktiver digitaler Medienprodukte. b) Die gesamte oder der Großteil ihrer Geschäftstätigkeit besteht darin, einem Unternehmen förderfähige Tätigkeiten bereitzustellen, das eine Betriebsstätte in BC hat und dessen Hauptgeschäft die Entwicklung interaktiver digitaler Medienprodukte ist oder dessen förderfähige Personalkosten mindestens 2 Mio. CAD betragen.
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmen	Nein
	Marketing/Vertrieb	Nein
	Add-ons/Downloadable Content (DLC)	Nein
	Support für Live Ops	Nein

⁹³ <https://www2.gov.bc.ca/gov/content/taxes/income-taxes/corporate/credits/interactive-digital-media>.

Ontario

Ontario gewährt über den Ontario Interactive Digital Media Tax Credit (OIDMTC) eine Steuererleichterung in Höhe von 40 % für Personalkosten und förderfähige Marketing- und Vertriebsaufwendungen, die bei der Entwicklung eigener Produkte anfallen.⁹⁴ Die Förderquote von 40 % gilt für Unternehmen, die eigene Produkte („nicht spezifizierte“ Produkte) entwickeln, während eine Förderquote von 35 % für die Entwicklung von Ko- und Auftragsproduktionen gilt. Eine Gutschrift von 35 % wird auch für Personalkosten gewährt, die berechtigten Unternehmen entstehen, die digitale Spiele entwickeln (d. h. multinationale Games-Unternehmen mit Studios in Ontario). Der OIDMTC sieht keine Obergrenze für Games-Entwicklungstätigkeiten vor, begrenzt jedoch die Marketing- und Vertriebsaufwendungen für nicht spezifizierte Produkte auf 100.000 CAD pro Projekt bzw. Produkt. Die Gutschrift wird von Ontario Creates, einer Behörde der Regierung Ontarios, verwaltet, die sich den Kreativbranchen der Provinz widmet.

Ontario gewährt Games-Entwicklerinnen und -Entwicklern über seinen Interactive Digital Media Fund (IDM Fund) Fondsförderungen mittels mehrerer Förderprogramme, die auf die spezifischen Bedürfnisse von Games-Unternehmen zugeschnitten sind. Der IDM Fund gewährt je nach Programm zwischen 10.000 und 300.000 CAD (6.800 bis 204.000 €) zur Förderung von Produktions-, Konzeptions-, globalen Marketing- und Vermarktungstätigkeiten.⁹⁵ Gemeinsam mit dem Canada Media Fund bietet Ontario Creates über seinen Futures Forward-Fonds Unternehmen, die Personen aus „equity-deserving groups“ – von Diskriminierung oder Benachteiligung betroffene Bevölkerungsgruppen – gehören, 20.000 CAD (13.600 €) oder 75 % der förderfähigen Kosten an (je nachdem, welcher der beiden Beträge geringer ist).⁹⁶

⁹⁴ <https://www.ontariocreates.ca/tax-incentives/oidmtc>.

⁹⁵ <https://www.ontariocreates.ca/investment-programs/content-creation/idm-fund>.

⁹⁶ <https://www.ontariocreates.ca/our-sectors/interactive/interactive-digital-media-fund/ontario-creates-idm-fund-futures>.

Wichtige Förderprogramme		Ontario Interactive Digital Media Tax Credit (OIDMTC)
Steuererleichterung		35 % aller Personalkosten
Einführungsjahr		1998
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)		Ja
Deckelung der jährlichen Mittel		Nein
Minimale Projektgröße		679.000 € (1 Mio. CAD)
Maximale Projektgröße		Nein
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		Nein
Wichtige Förderkriterien		<p>Wenn ein Unternehmen die Kriterien für „berechtigte“ oder „spezialisierte Unternehmen, die digitale Spiele entwickeln“ erfüllt, muss das Programm bestimmte OIDMTC-Anforderungen nicht erfüllen.</p> <p>Kriterien für „berechtigte Unternehmen, die digitale Spiele entwickeln“: Über einen Zeitraum von drei Jahren müssen bei Ko- und Auftragsproduktionen mindestens 1 Mio. CAD an förderfähigen Personalkosten in Ontario anfallen und in direktem Zusammenhang mit der Entwicklung eines digitalen Spiels stehen.</p> <p>Kriterien für „spezialisierte Unternehmen, die digitale Spiele entwickeln“: Entweder 80 % der Löhne und Gehälter in Ontario oder 90 % des Jahresumsatzes entfallen auf die Entwicklung von interaktiven digitalen Medien oder Spielen, wobei im Besteuerungsjahr mindestens 1 Mio. CAD der Personalkosten in Ontario direkt auf die Entwicklung förderfähiger digitaler Spiele entfallen müssen.</p> <p>Um einen Förderantrag zu stellen, darf das Spiel noch nicht fertiggestellt sein.</p> <p>Unternehmen müssen ihre Förderanträge jährlich (innerhalb der Steuererklärungsfristen) stellen.</p>
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmen	Ja
	Marketing/Vertrieb	100.000 CAD pro förderfähigem Projekt
	Add-ons/Downloadable Content (DLC)	Ja, neuer Content muss jedoch als separates Produkt eingereicht werden
	Support für Live Ops	Nein

4.3 Irland

4.3.1 Marktbeschreibung

	Unternehmensumsätze	Unternehmen	Beschäftigung	Kernaktivitäten	Wichtigste Unternehmen
Irland (2022/23)	400 Mio. €	Keine Daten	2.000 VZÄ	Middleware und multinationale Support-Services	EA, Riot Games, Scopely, Demonware, Havok

Übersicht

Die Umsatzprognosen für den irischen Games-Markt 2023 belaufen sich auf ca. 398 Mio. €. Bei einer Wachstumsrate des Jahresumsatzes von 10,4 % wird bis 2027 ein Marktvolumen von 592 Mio. € prognostiziert.⁹⁷ Der Großteil dieses Umsatzes von 2023 entfällt mit einem Marktvolumen von 237 Mio. € (also etwa 60 % des Umsatzes von 2023) auf den Markt für Mobile Games. Die irische Games-Branche zeichnet sich durch eine Verflechtung von Instanzen aus: unabhängige Games-Studios, Middleware-Entwicklungs- und Dienstleistungsunternehmen sowie regionale Kundendienstbüros für multinationale Games-Unternehmen. Zwar gibt es nur wenige unabhängige Studios, die Spiele (in den meisten Fällen Mobile Games) entwickeln. In Irland sitzen jedoch Demonware, Havok und Virtuos, Middleware- und externe Entwicklungsanbieter für AAA-Spiele sowie die europäischen Support-Niederlassungen für Customer Experience und Business Operations von multinationalen Unternehmen wie EA, Riot Games und Scopely. Etabliertere irische Games-Entwicklungsstudios wie DIGIT und Black Shamrock werden als Tochtergesellschaften von Scopely bzw. Virtuos betrieben.

Branchengröße und Beschäftigte

Irland scheint über ein Ökosystem zu verfügen, das auf die Bedürfnisse multinationaler Unternehmen ausgerichtet ist. Diese Tendenz wird durch die Ergebnisse eines Berichts von 2016 über die irische audiovisuelle Medienbranche unterstrichen. Daraus geht hervor, dass die Teilbranche der Videospiele 2.040 Vollzeitstellen generierte, von denen nahezu 93 % (1.890 VZÄ) auf Middleware-, Publishing- und Vertriebstätigkeiten entfielen.⁹⁸ Irland verfügt jedoch nicht über eine ausdifferenzierte Games-Branche, was die Menge an Informationen einschränkt, die in Bezug auf Beschäftigung, aktive Unternehmen, Produktionsvolumen und den Ausbildungsmarkt der Games-Entwicklung im Speziellen erhoben und veröffentlicht werden.

⁹⁷ <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/ireland>.

⁹⁸ <https://static1.squarespace.com/static/5553dcdf4b0df27f2734788/t/5b35f50388251b0938043f86/1530262800415/economic-analysis-of-the-audiovisual-sector-in-the-republic-of-ireland.pdf>.

4.3.2 Fördersystem

Irland führte 2022 den Digital Games Corporation Tax Credit ein.⁹⁹ Mit dieser steuerbasierten Förderung wird eine Entlastung von 32 % entweder für förderfähige Aufwendungen oder für 80 % der qualifizierten Aufwendungen oder für 25 Mio. € gewährt (je nachdem, welcher der drei Beträge am geringsten ist). Die Steuererleichterung kann vorab oder nach Fertigstellung des Games geltend gemacht werden und wird Ministerium für Tourismus, Kultur, Kunst, Gaeltacht Sport und Medien zertifiziert.

Aus einer 2017 von Screen Ireland in Auftrag gegebenen Studie geht hervor, dass irische Games-Unternehmen Schwierigkeiten hatten, Startfinanzierung für die Entwicklung von Projekten zu erhalten. In der Studie wurde die Einrichtung eines Prototypenfonds empfohlen, der Unternehmen in einem frühen Stadium bei der Entwicklung ihrer Spiele unterstützt und genutzt werden kann, um weitere Mittel zu beschaffen.¹⁰⁰ Dieser Ansatz wurde zwar nicht auf nationaler Ebene verfolgt, doch der Western Region Audiovisual Producers Fund (WRAP Fund), der die westliche Region Irlands mit Galway vertritt, gewährt einen Games Prototype Fund in Höhe von bis zu 15.000 € für Entwickler digitaler Spiele vor Ort.¹⁰¹

Darüber hinaus stellen Screen Ireland und Animation Ireland eine gemeinsame Förderung aus dem Animation Innovation and Immersive Development Fund in Höhe von 400.000 € für immersives Storytelling (bis zu 50.000 € pro Projekt) zur Verfügung.¹⁰²

Wichtige Förderprogramme		Digital Games Corporation Tax Credit
Steuererleichterung		32 % aller förderfähigen Aufwendungen
Einführungsjahr		2023
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)		Ja
Deckelung der jährlichen Mittel		Nein
Minimale Projektgröße		100.000 € (qualifizierte Mindestaufwendungen)
Maximale Projektgröße		Nein
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		25 Mio. €
Wichtige Förderkriterien		Das Projekt muss die Irland-/EU-Kulturtests bestehen: Die Entwicklung des digitalen Spiels hat zur Förderung und zum Ausdruck der irischen und europäischen Kultur beigetragen.
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmen	Ja (gedeckt auf 2 Mio. € pro Projekt)
	Marketing/Vertrieb	Nein
	Add-ons/Downloadable Content (DLC)	Nein
	Support für Live Ops	Nein

⁹⁹ <https://www.revenue.ie/en/tax-professionals/tadm/income-tax-capital-gains-tax-corporation-tax/part-15/15-02-07.pdf>.

¹⁰⁰ https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/Olsberg_Report.pdf.

¹⁰¹ <https://wrapfund.ie/wp-content/uploads/2020/05/WRAP-Development-Guidelines-GAMES-PROTOTYPE-May-2020.pdf>.

¹⁰² <https://www.screenireland.ie/funding/development-loans/new-animation-innovation-and-immersive-development-fund-2023>.

4.4 Vereinigtes Königreich

4.4.1 Marktbeschreibung

Vereinigtes Königreich (2022/23)	Unternehmensumsätze	Unternehmen	Beschäftigung	Games-Kernaktivitäten	Wichtigste Unternehmen
	8,1 Mrd. €	2.200	73.000 VZÄ	AAA- und AA-Studioentwicklung	Rockstar North, Traveller's Tales, Codemasters

Übersicht

Die Games-Branche des Vereinigten Königreichs (VK) geht auf die Blütezeit der Mikrocomputer in den 1970er Jahren zurück und hat sich seither zu einer der wichtigsten und wachstumsstärksten Kreativbranchen des VK entwickelt. Laut Ukie und TIGA, den beiden britischen Verbänden der Games-Branche, steuerte die UK-Branche für Video-spielentwicklung 2022 zum BIP des Landes 2,9 Mrd. € bei und brachte dem Finanzministerium 1,4 Mrd. € an direkten und indirekten Steuereinnahmen ein. Ein großer Teil der britischen Games-Branche konzentriert sich auf London und Südostengland. Aber auch an anderen Standorten entwickeln sich langsam regionale Branchen-Strukturen. Auf sie entfallen mittlerweile 55 % der Entwicklungstätigkeiten.¹⁰³ Das Vereinigte Königreich beheimatet multinationale Games-Entwicklungs- und Publishing-Unternehmen wie Rockstar North (Entwickler und Publisher von *Grand Theft Auto V*), Traveller's Tales (Game-Creators der lizenzierten *LEGO*-Reihe) und Jagex (mit dem berühmten MMORPG *RuneScape*).

Branchengröße und Beschäftigte

Der britische Verband der Games-Branche Ukie zählt 2.202 im VK ansässige Games-Unternehmen, davon 83 Publisher.¹⁰⁴ Laut Angaben des britischen Games-Verbands TIGA ist die VK-Branche für Games-Entwicklung zwischen April 2020 und Dezember 2021 um fast 25 % gewachsen. Das spiegelt ein Beschäftigungswachstum von 16.836 auf 20.975 Kreativ-Vollzeitstellen wider. Indirekt von Studios gestützte Arbeitsplätze stiegen von 30.781 auf 38.348.¹⁰⁵ Die britische Games-Entwicklungsbranche rechnet mit den Folgen des Brexits, zusätzlich verstärkt durch die Pandemie, eine steigende Nachfrage nach Games, die Inflation und einen Arbeitsmarkt mit Aufholbedarf.¹⁰⁶ Folglich herrscht im Vereinigten Königreich ein Fachkräftemangel, den Ukie mit Stand März 2022 auf 2.000 zu besetzende Stellen schätzt. 52 % der Unternehmen, die auf die TIGA-Umfrage antworteten, gaben an, dass fehlendes Fachwissen das größte Hindernis für die britische Spiele-Entwicklung darstellt.¹⁰⁷ Um diesem Arbeitskräftemangel zu begegnen, hat TIGA die britische Regierung dazu aufgefordert, ihre Liste der

¹⁰³ <https://ukie.org.uk/resources/playing-on-how-the-uk-games-sector-reacted-to-the-challenges-presented-by-covid-19>.

¹⁰⁴ <https://www.gamesindustry.biz/number-of-uk-games-companies-up-31-since-2016>.

¹⁰⁵ <https://tiga.org/news/the-uk-video-games-development-sector-sprints-ahead-says-tiga>.

¹⁰⁶ <https://www.gamesindustry.biz/the-uk-games-industry-is-struggling-with-brexit>.

¹⁰⁷ <https://thebgi.uk/2022/03/17/how-can-the-uk-games-industry-tackle-its-massive-talent-shortage/>.

Mangelberufe um Job-Profile zu erweitern, die im Zusammenhang mit der Entwicklung von Spielen stehen. Für Mangelberufe können Arbeitgeber mithilfe beschleunigter Fachkräftevisa Personal im Ausland anwerben.¹⁰⁸

4.4.2 Fördersystem

2014 wurde im Vereinigten Königreich der Video Game Tax Relief (VGTR) eingeführt, mit dem dort ansässige Games-Entwicklerinnen und -Entwickler bis zu 25 % Steuerabzug entweder auf 80 % der gesamten Kernaufwendungen oder auf Kernaufwendungen für Waren oder Dienstleistungen, die im VK und im Europäischen Wirtschaftsraum erbracht wurden, geltend machen können (je nachdem, welcher der beiden Beträge geringer ist). Mit dem VGTR förderfähige Unternehmen müssen vom British Film Institute als britisch zertifiziert sein und ein Spiel produzieren, das für die Öffentlichkeit bestimmt ist.¹⁰⁹ Derzeit ist die Kostenobergrenze nur für Subunternehmen auf 1 Mio. £ pro Spiel festgelegt.

Mit dem Frühjahrshaushalt 2023 wurde eine neue Steuervergünstigung für die Entwicklung von Games eingeführt. Damit soll der bestehende Video Game Tax Relief ab dem 1. Januar 2024 durch den Video Game Expenditure Credit ersetzt werden. Diese Gutschrift bietet mit 34 % für bis zu 80 % der qualifizierten Aufwendungen eine höhere Entlastung.¹¹⁰ Eine bemerkenswerte Änderung besteht darin, dass diese qualifizierten Aufwendungen auf das Vereinigte Königreich beschränkt sind und keine Aufwendungen im Europäischen Wirtschaftsraum berücksichtigt werden.

Über den UK Games Fund, der von der UK Games Talent and Finance Community Interest Company verwaltet und von der britischen Regierung finanziert wird, können Games-Entwicklungsprojekte in der Anfangsphase Fondsförderungen erhalten. Der Fonds bietet förderfähigen KMU direkte Zuschüsse in Höhe von 25.000 £ und hat bereits bis zu 200 Projekte im Vereinigten Königreich gefördert, darunter erfolgreiche Titel wie *PowerWash Simulator* und *OlliOlli*.¹¹¹ Mit anderen Programmen, wie den Creative Enterprise Games Programmes, bieten Ukie und Creative England gemeinsam Unterstützung für eine Vielzahl von Games-Unternehmen. Zehn bis fünfzehn Unternehmen werden innerhalb von drei Programmtypen gefördert: mit dem Programm Games Scale Up (für erfahrene Games-Studios), mit Foundations for Game Studios (für Start-ups) und mit Foundations for Creative Tech and Services (für Technologieentwicklungs- und Dienstleistungsunternehmen in der Games-Branche).¹¹²

¹⁰⁸ <https://www.gov.uk/government/publications/skilled-worker-visa-shortage-occupations/skilled-worker-visa-shortage-occupations>.

¹⁰⁹ <https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-tax-relief-for-corporation-tax>.

¹¹⁰ <https://tiga.org/news/goodbye-video-games-tax-relief-hello-to-the-video-games-expenditure-credit>.

¹¹¹ <https://ukgamesfund.com/funded-project/futurlab-2/>.

¹¹² <https://ukie.org.uk/creative-enterprise-games-programmes>.

Wichtige Förderprogramme		Aktuell: Video Game Tax Relief (VGTR) Ab Januar 2024: Video Game Expenditure Credit (VGEC) UK Games Fund
Steuererleichterung		Aktuell: 25 % (gedeckelt auf 80 % der förderfähigen Aufwendungen) Ab Januar 2024: 34 % (gedeckelt auf 80 % der förderfähigen Aufwendungen)
Einführungsjahr		Aktuell: 2014 (letzte Änderung 2023)
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)		Ja
Deckelung der jährlichen Mittel		Nein
Minimale Projektgröße		Nein
Maximale Projektgröße		Nein
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		Nein
Wichtige Förderkriterien		UK-Kulturtest
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmen	Ja
	Marketing/Vertrieb	Nein
	Add-ons/Downloadable Content (DLC)	Nein
	Support für Live Ops	Nein

4.5 Australien

4.5.1 Marktbeschreibung

	Unternehmensumsätze	Unternehmen	Beschäftigung	Games-Kernaktivitäten	Wichtigste Unternehmen
Australien (2021/22)	170 Mio. €	102	2.100 VZÄ	Indie-Studioentwicklung	Wargaming, EA (Firemonkeys), Sledgehammer, Mighty Kingdom, Team Cherry

Übersicht

Australien galt einst als kostengünstiger Standort, an dem große amerikanische multinationale Games-Unternehmen Produktionsstudios aufbauen konnten. Infolge der Weltfinanzkrise von 2008 zögerten dieselben Unternehmen jedoch nicht, ihre Studios dort zu schließen. Die Schließung von 2K Australia im Jahr 2015 läutete das Ende der großen AA- und AAA-Studios sowie des klassischen GaaP-Modells ein. Stattdessen entstand eine neu aufgelegte australische Games-Branche, gekennzeichnet durch erfolgreiche Mobile Games (darunter *Fruit Ninja* und *Crossy Road*) und virale Indie-Titel (wie *Hollow Knight*, *Untitled Goose Game* und *Cult of the Lamb*).¹¹³ Die Neuauflage der australischen Games-Branche stützt sich weitgehend auf ein engmaschiges australisches Ökosystem und regionale Förderprogramme. Zwischen den Geschäftsjahren 2015/16 und 2021/22 meldete das Australian Bureau of Statistics, dass Unternehmen, die digitale Spiele entwickeln, einen Anstieg der Betriebsgewinne vor Steuern um 204 %, einen Anstieg der Einkünfte um 265 % und einen Anstieg der Beschäftigung um 203 % verzeichneten.¹¹⁴

Branchengröße und Beschäftigte

Jedes Jahr erstellen die Australian Trade and Investment Commission und der australische Games-Verband IGEA gemeinsam die *Australian Game Development Survey*. Die Umfrage zeigt, dass die australische Games-Branche ein erhebliches Wachstum verzeichnet. Im Geschäftsjahr 2021/22 erwirtschafteten die australischen Games-Entwicklungsstudios einen Umsatz von 170 Mio. €, was einem Anstieg von 26 % gegenüber dem Vorjahr und einem Wachstum von 148 % seit 2016 entspricht.¹¹⁵ Dieses Wachstum spiegelt sich auch in den Beschäftigungszahlen der Games-Branche wider, die gegenüber dem Vorjahr um 59 % auf 2.104 Vollzeitbeschäftigte in 102 Entwicklungsstudios in ganz Australien stiegen. Im kommenden Jahr erwarten die Studios schätzungsweise 300 Neueinstellungen. Insgesamt beziffert die 2022er Ausgabe der Umfrage den Umsatz pro Arbeitskraft auf 140.000 AUD.

¹¹³ <https://www.abc.net.au/news/2023-07-08/australias-video-game-industry-saved-by-indie-developers-mobile/102575770>.

¹¹⁴ https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2023/06-22-abs-survey-results?utm_source=nationaltribune&utm_medium=nationaltribune&utm_campaign=news.

¹¹⁵ <https://igea.net/wp-content/uploads/2022/12/AGDS-2022-Report-Final.pdf>.

4.5.2 Fördersystem

Um den von den Games-Entwicklerinnen und -Entwicklern geäußerten Bedenken und der raschen Expansion der Branche Rechnung zu tragen, kündigte die australische Regierung 2022 eine neue nationale Steuererleichterung an, die bestehende regionale Förderregelungen ergänzt.¹¹⁶ IGEA setzt sich auch aktiv für Verbesserungen am australischen Einwanderungssystem ein, um die Anwerbung von Fachkräften aus dem Ausland zu vereinfachen.

In der 2022 erschienenen Ausgabe des Australian Game Development Survey war auch der damals frisch angekündigte Digital Games Tax Offset (DGTO) ein Thema: 51 % der Befragten gaben an, dass sie beabsichtigen, den DGTO im Falle einer Förderfähigkeit zu nutzen. Was die bestehenden Finanz- und Fördermittel betrifft, so gaben 35 % der Befragten an, dass sie eine Form der öffentlichen Förderung (die von regionalen, staatlichen oder nationalen Regierungen angeboten wird) erhalten haben.

Die Steuererleichterung stellt australischen Games-Unternehmen einen Steuerausgleich für die Entwicklung, Fertigstellung oder Portierung von digitalen Spielen zur Verfügung. Diese Ankündigung habe dazu geführt, dass „das Interesse der internationalen Wirtschaft, die Anzahl der Stellenangebote auf dem Markt und die Investmenttätigkeiten zugenommen haben“, so IGEA.¹¹⁷ Nach Erteilung der königlichen Zustimmung im Juni 2023 erließ die australische Regierung ein Gesetz zur Einführung des Digital Games Tax Offset, der förderfähigen Unternehmen in der Games-Entwicklung rückwirkend ab Juli 2022 einen Steuerausgleich in Höhe von 30 % für qualifizierte Aufwendungen gewährte.¹¹⁸ Unternehmen mit einer australischen Geschäftsnummer (mit Sitz im Ausland und Betriebsstätte in Australien) können vorbehaltlich der Zertifizierung durch den Minister for the Arts und qualifizierender Ausgaben von mindestens 500.000 AUD auf den Steuerausgleich zugreifen. Der Steuerausgleich ist zudem auf 20 Mio. AUD pro Unternehmen und Jahr gedeckelt.

Screen Australia, die Bundesbehörde zur Förderung von Film- und Fernsehproduktionen, bietet über das Expansion Pack-Programm Projektfinanzierungen für Games an. Für unabhängige australische Spiele-Projekte mit Budgets von bis zu 500.000 AUD beträgt die Fördersumme bis zu 150.000 AUD.¹¹⁹ Screen Australia fördert außerdem indigene Games-Studios mit bis zu 300.000 AUD. Im Juli 2023 gab Screen Australia bekannt, dass 21 Spielen über 2,4 Mio. AUD an Förderung aus dem Expansion Pack-Fonds und zwei indigenen Studios 600.000 AUD gewährt wurden.¹²⁰

¹¹⁶ Insbesondere wurde die Einführung eines Digital Games Tax Offset zur Förderung des Wachstums in der groß angelegten Games-Entwicklung durch die fünfte Säule („Engaging the Audience“) des australischen Fünf-Jahres-Strategieplans für Kulturpolitik namens „Revive“ angekündigt. <https://www.arts.gov.au/sites/default/files/documents/national-culturalpolicy-8february2023.pdf>.

¹¹⁷ <https://igea.net/wp-content/uploads/2022/12/AGDS-2022-Report-Final.pdf>.

¹¹⁸ <https://www.ato.gov.au/General/New-legislation/In-detail/Direct-taxes/Income-tax-for-businesses/Digital-Games-Tax-Offset/>.

¹¹⁹ <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/online/games>.

¹²⁰ <https://www.nationaltribune.com.au/screen-australia-announces-over-3-million-in-support-of-the-digital-games-industry/>.

Im Einklang mit der Neugestaltung der australischen Games-Branche und der neuen nationalen Kulturpolitik für 2023 kündigte die australische Regierung die Wiedereinführung eines 2014 eingestellten Fonds an. Aus diesem Australian Interactive Games Fund¹²¹ werden australischen Studios Sondermittel zur Verfügung gestellt, wobei die verfügbaren Fördersummen noch nicht bekannt gegeben wurden.

Wichtige Förderprogramme		Digital Games Tax Offset
Steuererleichterung		30 % der förderfähigen Personalkosten
Einführungsjahr		2023
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)		Ja
Deckelung der jährlichen Mittel		Nein
Minimale Projektgröße		298.000 € (500.000 AUD)
Maximale Projektgröße		Nein
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		11,9 Mio. € (20 Mio. AUD)
Wichtige Förderkriterien		Bestimmung bezüglich Lootboxen: Ein Spiel, das sich auf bestimmte Lootbox-Mechanismen stützt oder diese hervorhebt, wird wahrscheinlich als Spiel betrachtet, das wesentliche Glücksspielanteile oder glücksspielähnliche Methoden enthält und somit nicht förderfähig ist.
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmen	Ja
	Marketing/Vertrieb	Nein
	Add-ons/Downloadable Content (DLC)	Ja
	Support für Live Ops	Ja

¹²¹ <https://www.gameshub.com/news/news/australian-video-game-fund-cultural-policy-launch-2023-39545/>.

4.6 USA

4.6.1 Marktbeschreibung

	Unternehmensumsätze	Unternehmen	Beschäftigung	Games-Kernaktivitäten	Wichtigste Unternehmen
USA (2020)	38,3 Mrd. €	1.958	143.000 VZÄ	Multinationale Studioentwicklung und Publishing	Microsoft, Activision Blizzard, EA

Übersicht

Die USA bilden Dreh- und Angelpunkt der westlichen Games-Branche und warten mit einem der weltweit größten Branchenstandorte auf. 2021 erwirtschaftete die US-amerikanische Games-Branche über 38 Mrd. €, was fast 23 % des Weltmarkts ausmacht, und führte den Konsolenspielmärkte mit einem globalen Anteil von 52 % an.¹²² Die USA konkurrieren mit China um die globale Marktdominanz. Ein Großteil des Erfolgs der amerikanischen Games-Branche fußt in der frühen Games-Geschichte (beginnend mit dem Erfolg des Atari 2600 in den späten 1970er Jahren) und erstreckt sich über das Aufkommen großer Unternehmen für Spiele-Entwicklung und -Publishing (mit wichtigen Titeln, die Anfang der 2000er Jahre etwa von Electronic Arts und Activision Blizzard auf Heimkonsolen veröffentlicht wurden) bis hin zu Mobile Games und dem digitalen Games-Vertrieb (daher die verstärkte Präsenz von Google, Apple, Valve, Epic Games und Roblox in der Games-Branche).

Die US-amerikanische Branche wird von Big-Tech- und alteingesessenen Games-Unternehmen getragen, die durch Zusammenschlüsse und Übernahmen gewachsen sind. Gleichzeitig profitiert sie vom stabilen Arbeitsmarkt der Tech-Branche, vom Fachkräfteangebot an den Technologiestandorten und vom Zugang zu risikobereiten Kapitalgebern. Daher ist die Games-Branche in den USA kaum auf Direktfinanzierungen und Fördermittel angewiesen (obwohl einige über bundesstaatliche Förderprogramme verfügbar sind).

Branchengröße und Beschäftigte

Nach Angaben des US-amerikanischen Games-Verbandes Entertainment Software Association (ESA) machen die Entwicklung, das Publishing, die Hardware-Herstellung und die Vertriebsplattformen von Games über 38,3 Mrd. € an direkter Branchenleistung aus.¹²³ Weitere 46,3 Mrd. € entfallen auf die Leistungen von Zulieferfirmen und anderen unterstützten Produktionsbereichen. Die Games-Branche hat 143.000 direkte Arbeitsplätze in der Branche an 1.249 Standorten von Publishing-, Entwicklungs- und Hardware-Unternehmen geschaffen, die sich auf Bundesstaaten wie Washington, Kalifornien

¹²² <https://www.globaldata.com/data-insights/technology-media-and-telecom/market-size-of-video-gaming-in-the-us/>.

¹²³ <https://www.theesa.com/video-game-impact-map/wp-content/uploads/sites/2/2020/12/Video-Games-in-the-21st-Century-2020-Economic-Impact-Report-Final.pdf>.

nien und Texas konzentrieren. Insbesondere stellt Kalifornien über 57.000 direkte Arbeitsplätze in der Branche (40 % des nationalen Gesamtvolumens) und 21,1 Mrd. € an direkter Branchenleistung (55 % des nationalen Gesamtvolumens), was den größten Teil der Wirtschaftstätigkeit im Games-Sektor ausmacht. Washington liegt hinter Kalifornien an zweiter Stelle – mit über 15.000 direkten Arbeitsplätzen in der Branche (10,5 % des nationalen Gesamtvolumens) und 5,3 Mrd. € an direkter Branchenleistung (14 % des nationalen Gesamtvolumens). Wenn auch in deutlich geringerem Umfang, verzeichnen Bundesstaaten wie Minnesota, New York und Florida ebenfalls ein signifikantes Wachstum des lokalen Wirtschaftsbeitrags von Games-Unternehmen und deren Tätigkeiten.

4.6.2 Fördersystem

Die USA stellen auf nationaler Ebene keine Anreize in Form von Fondsförderungen oder Steuererleichterungen bereit. Einige Bundesstaaten haben sich jedoch dafür entschieden, eigene Förderprogramme zu entwickeln, um ihre regionale Branche auszubauen und Fachkräfte aus hochkonzentrierten Standorten (entlang der Pazifikküste und im Silicon Valley) anzuziehen.

Texas

Texas ist der drittwichtigste US-Bundesstaat in Bezug auf die Beschäftigung und Wirtschaftsleistung in der Games-Branche. Auf Texas entfallen über 9.800 direkte Arbeitsplätze in der Branche (6,8 % des nationalen Gesamtvolumens) und 1,67 Mrd. € an direkter Branchenleistung (4,3 % des nationalen Gesamtvolumens). Diese Zahlen fallen jedoch weitaus geringer aus als im führenden Bundesstaat Kalifornien. Diese Diskrepanz lässt sich auf das Gefälle der gewachsenen wirtschaftlichen Vorteile zwischen den Bundesstaaten zurückführen: Im Gegensatz zu Texas verfügt Kalifornien über viele Fachkräfte und ein Ökosystem etablierter Games- und Silicon-Valley-Unternehmen. Um zu anderen Bundesstaaten (vergleichbarere Standorte wie New York, Florida und Minnesota) wettbewerbsfähig zu bleiben, stellt Texas spieleproduzierenden Unternehmen Fördermittel bereit.

2008 führte der Bundesstaat Texas unter Gouverneur Rick Perry steuerliche Anreize für die Unterhaltungsbranche mit einem Budget von 20 Mio. € ein.¹²⁴ Das Förderprogramm sah auch Games-Projekte im Erstattungsprozess vor. Der Bundesstaat hoffte, damit seiner Games-Branche, die in den 1980er und 1990er Jahren eine bedeutende Rolle eingenommen hatte und nun stagnierte, die dringend benötigte Unterstützung zu bieten. Das Budget des Förderprogramms stieg kürzlich auf insgesamt 187 Mio. € im Juni 2023. Der Betrag wird jedoch mit dem Förderprogramm für Film und Fernsehen geteilt.

Das Förderprogramm zielt auf die Erstattung förderfähiger Aufwendungen (Personal- und Produktionskosten) ab, die im Bundesstaat Texas anfallen. Es ist in drei Förder-

¹²⁴ <https://www.theesa.com/industries/economic-impact/>.

stufen unterteilt, die auf der Höhe der in Texas anfallenden förderfähigen Aufwendungen basieren. Games-Unternehmen mit Aufwendungen in Höhe von 94.000 bis unter 940.000 € sind mit einem steuerlichen Anreiz von 7,5 % förderfähig; bei Aufwendungen von 940.000 bis unter 3,3 Mio. € sind es 12,5 %; und Aufwendungen ab 3,3 Mio. € sind mit dem vollen steuerlichen Anreiz von 22,5 % förderfähig. Da das Förderprogramm unter die steuerlichen Anreize des Bundesstaats für Film und Fernsehen fällt, decken die förderfähigen Aufwendungen nicht nur die Personalkosten, sondern auch andere Produktionsaufwendungen ab.

Wichtige Förderprogramme		Texas Production Incentive (für Videospiele)
Steuererleichterung		7,5 bis 22,5 % der förderfähigen Kosten
Einführungsjahr		2008
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)		Ja
Deckelung der jährlichen Mittel		Nein
Minimale Projektgröße		94.000 €
Maximale Projektgröße		Keine Obergrenze
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		Keine
Wichtige Förderkriterien		Mindestens 60 % der Gesamtausgaben müssen in Texas oder an einen texanischen Anbieter getätigt werden. Digitale interaktive Medienproduktionen mit förderfähigen innerstaatlichen Gesamtausgaben in Höhe von a) zwischen 94.000 € und 940.000 €: Zuschuss von 7,5 %, b) zwischen 940.000 € und 3,3 Mio. €: Zuschuss von 12,5 %, c) ab 3,3 Mio. €: Zuschuss von 22,5 % der jeweils innerstaatlichen förderfähigen Ausgaben
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmen	Ja
	Marketing/Vertrieb	Keine
	Add-ons/Downloadable Content (DLC)	Ja
	Support für Live Ops	Nein

4.7 Tabellarische Zusammenfassung

In der folgenden Tabelle werden die Schlüsseldaten zusammengefasst, die in den Übersichtstabellen am Ende der jeweiligen Standortanalyse aufgeführt sind. Die Tabelle stellt eine Vergleichsanalyse der Standorte auf der Grundlage ihrer zentralen Fördermaßnahmen an.

Tabelle 6: Zusammenfassung der Vergleichsanalyse von Videospieلفördersystemen

	Deutschland (2022)	Kanada (2021)			Irland (2022/23)	Vereinigtes Königreich (2022/23)	Australien (2021/22)	Frankreich (2021/22)	USA (2020)
		Québec	British Columbia	Ontario					
Branchenübersicht									
Games-Unternehmen	878	937			Nicht bekannt	2.200	102	1.200	1.958
Beschäftigte (VZÄ)	11.800	32.000			2.000	74.000	2.100	32.000	143.000
Zentrales Förderinstrument									
Name der Förderung	Computerspiele-förderung	Multimedia Tax Credit	IDM Tax Credit	IDM Tax Credit	Digital Games Tax Credit	Video Game Expenditure Credit	Digital Games Tax Offset	Crédit d'Impôt Jeu Vidéo	Texas Production Incentive
Jahr der Einführung	2020	1996	2010	1998	2022	2014	2023	2008	2008
Steuererleichterung	Nein	37,5 % (nur Personal-kosten)	17,5 % (nur Personal-kosten)	35 % (nur Personal-kosten)	32 %	34 %	30 %	30 %	7,5–22,5 %
Garantierte Förderung (bei Förderfähigkeit)	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Deckelung der jährlichen Mittel	50 Mio. € ¹²⁵ (2022)	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Minimaler Projektbetrag	30.000 € (Prototypen) 100.000 € (Produktion)	Nein	68.000 €	679.000 €	100.000 €	Nein	298.000 €	100.000 €	94.000 €
Maximaler Projektbetrag	400.000 € (Prototypen) Nein (Produktion)	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein

¹²⁵ 2023 wurde die jährliche Fördersumme der Computerspieleförderung in Deutschland einmalig auf 70 Mio. € angehoben.

		Deutschland (2022)	Kanada (2021)			Irland (2022/23)	Vereinigtes Königreich (2022/23)	Australien (2021/22)	Frankreich (2021/22)	USA (2020)
			Québec	British Columbia	Ontario					Texas
Jahresobergrenze pro Geschäftseinheit		Nein	Nein	Nein	Nein	25 Mio. €	Nein	11,9 Mio. €	6 Mio. €	Nein
Förderfähige Kosten	Gebühren für Subunternehmer	Bis zu 50 % der Personalkosten	Ja	Nein	Ja	Bis zu 2 Mio. €	Bis zu 1,2 Mio. €	Nein	Bis zu 2 Mio. €	Ja
	Marketing und Vertrieb	Nein	Nein	Nein	Bis zu 68.000 €	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
	Add-ons zum Spiel	Ja (falls substantziell neu)	Ja	Nein	Ja (als separates Produkt eingereicht)	Nein	Nein	Ja	Nein	Ja (als separates Produkt eingereicht)
	Support für Live Ops/ Service	Nein	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein
Weitere Fördermaßnahmen										
Name/Art der Förderung	Förderungen auf Länder-ebene (Fonds-förderungen)	Canada Media Fund (Fonds-förderung)				Nein	UK Games Fund (Fonds-förderung)	Nein	FAJV (Fonds-förderung)	Nein

5 Fördermodellierung

5.1 Informationen zum Ersatz-Projekt-Modell

Um die relative Wettbewerbsfähigkeit der untersuchten Standorte auszuwerten, hat Nordicity einen Vergleich ihrer jeweiligen Fördermaßnahmen erstellt – einschließlich Steuererleichterungen und Fondsförderungen. Hierfür hat Nordicity ein Tool zur Berechnung von Förderprogrammen für Games namens „Ersatz Game Projekt“ entwickelt. Es vergleicht die Förderbedingungen eines fiktiven Games-Projekts an den einzelnen ausgewählten Standorten miteinander.

Anstatt ausschließlich die nominalen Förderquoten miteinander zu vergleichen, lässt sich mithilfe des vorliegenden Ansatzes bestimmen, wie wirksam ein Fördermechanismus unter Einbeziehung anderer Variablen ist. So gibt es zwischen den Förderprogrammen zahlreiche Unterschiede, beispielsweise bezüglich der Definition von förderfähigen Kosten, Add-ons und Beschränkungen. Da es viele unterschiedliche Konstellationen gibt, veranschaulicht das Ersatz-Projekt eingängig anhand eines plausiblen (und von der Branche validierten) Games-Projektbudgets, wie diese Förderungen zueinander im Vergleich stehen.

Bei der Erstellung des fiktiven Budgets berücksichtigte das Modell sowohl das Kernprojekt als auch die Add-ons, um so die (in Abschnitt 2 beschriebene) Umstellung der Branche auf GaaS-Produkte widerzuspiegeln. Das Budget des Kernprojekts besteht aus dem ursprünglichen Budget, das für die Entwicklung und Markteinführung eines Spiels in seiner Anfangsform erforderlich ist. Das Budget für Add-ons enthält zusätzliche Aktivitäten, die Games-Unternehmen nach der Markteinführung in Form von Add-ons, DLCs und anderem Content sowie Produktpflege (wie Patches und Updates) bereitstellen.

Wie in Abschnitt 2 dargestellt, können die Budgets für die Entwicklung von Games stark variieren. Für die Zwecke dieses Projekts berücksichtigt das Ersatz-Modell drei hypothetische Budgets: 1 Mio. €, 10 Mio. € bzw. 100 Mio. € stehen für die hypothetischen Kosten der Entwicklung eines Indie-Projekts, eines AA-Projekts bzw. eines AAA-Projekts. Anschließend schätzt das Modell für jede Budgetstufe den wahrscheinlichen Erstattungsbetrag für die Entwicklerin bzw. den Entwickler anteilig an den Gesamtprojektkosten – sowohl für das Games-Kern- als auch für das Gesamtprodukt (d. h. mit Add-ons). Dieser finale Prozentsatz wird als effektive Förderquote des jeweiligen Fördermechanismus bezeichnet.

Die für das Ersatz-Projekt anfallenden Kosten werden in drei Kategorien unterteilt:

- **Direkte Personalkosten des Projekts:** Kosten für Mitarbeitende, die das Spiel entwickeln, gestalten, schreiben, managen, testen etc. Darauf entfallen in der Regel rund 54 % des Gesamtbudgets eines Spiels (mit Abweichungen je nach Größenordnung des Projekts).¹²⁶

¹²⁶ Bei der Budget-Aufschlüsselung handelt es sich um Schätzungen, die auf Erfahrungswerten von Nordicity aus der Zusammenarbeit mit Akteuren der Branche in den vergangenen zehn Jahren beruhen. Durch Branchenumfragen und direkte Beratung hat Nordicity mit über 900 Videospielestudios zusammengearbeitet – von globalen

- **Indirekte Personalkosten des Projekts:** Kosten für Verwaltung, Personalmanagement, Rechts- und Finanzdienstleistungen etc. Darauf entfallen in der Regel etwa 13 % des Gesamtbudgets.
- **Sonstige Aufwendungen:** Kosten für Büromiete, -material und -ausstattung, Software-Lizenzen etc. Darauf können bis zu 33 % des Gesamtbudgets entfallen.

Wichtiger Hinweis zum deutschen Games-Markt:

Es ist zu beachten, dass in Deutschland noch nie ein Spiel mit einem Budget von mindestens 50 Mio. € produziert wurde. Die Budgets fast aller in Deutschland bis Ende 2022 geförderten Spiele liegen unterhalb von 10 Mio. € (99,3 %, siehe Kapitel 3.2) und fallen damit in die Kategorie Indie-Game.¹²⁷

Die folgenden Berechnungen, insbesondere für das AAA-Projekt, bleiben damit theoretischer Natur, die veranschaulichen sollen, wie die jeweiligen Fördersystem im Bestfall (d. h., bei erfolgreicher Förderung zur jeweils höchstmöglichen Förderquote) abschneiden würde.

5.2 Standortvergleich auf Basis der Modellrechnung

5.2.1 Indie-Projekt

Für das Modell eines Indie-Ersatz-Projekts wird von einem Produktionsbudget in Höhe von 1 Mio. € ausgegangen. Das Modell nimmt die folgenden nominalen Förderquoten an, die an den einzelnen Standorten im Förderprozess vorgesehen sind.

Die in dieser Analyse enthaltenen nominalen Förderquoten berücksichtigen auch den erfolgreichen Erhalt von Fondsförderungen. Für Standorte in Kanada wird davon ausgegangen, dass das Projekt erfolgreich vom Canada Media Fund (CMF) gefördert wurde. Für Frankreich wird davon ausgegangen, dass das Projekt vom Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) mit dem Höchstsatz von 200.000 € gefördert wurde.

In Deutschland gibt es zusätzlich zur Games-Förderung auf Bundesebene auch unterschiedliche Fördermaßnahmen in fast allen Bundesländern. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spiel, welches bereits durch die Computerspieleförderung des Bundes gefördert wird, zusätzlich Länderförderung erhält, ist allerdings vergleichsweise gering, weswegen Fördermaßnahmen auf regionaler Ebene nicht bei der Ermittlung der effektiven Förderquoten einbezogen wurden.

Unternehmen (die AAA-Spiele herstellen) bis hin zu Kleinstbetrieben (die Indie-Spiele entwickeln). Anhand dieser Erfahrung konnte Nordicity wiederum genaue Profile der Branchenausgaben erstellen. Darüber hinaus wurde diese Aufschlüsselung kürzlich in Interviews mit Videospielestudios validiert.

¹²⁷ Würde man in die Betrachtung das Jahr 2023 (bis September) einbeziehen, so läge der Anteil der Indie-Spiele bei 99,4 % und der Anteil der AA-Spiele bei 0,6 %.

Da dieses Ersatz-Projekt geringe Produktionskosten hat, wird die nominale Förderquote für Deutschland mit 50 % ausgereizt. Aufgrund der Deckelung der Förderprogramme von Bund und Ländern auf 50 % der Gesamtkosten ist eine Produktionsförderung auf Länderebene nicht möglich.¹²⁸ Wenn in einem bestimmten Jahr die Bundesmittel für deutsche Games-Projekte ausgeschöpft sind, wie es beispielsweise ab Oktober 2022 der Fall war, sinkt die nominale Förderquote allerdings auf 0 % (siehe Tabelle 7).

Tabelle 7: Nominale Förderquoten der Förderprogramme nach Standort bei einem Projekt-Budget von 1 Mio. €

Standort	Nominale Förderquote (steuerliche Förderung)	Nominale Förderquote (Fondsförderung)
Québec (Kanada)	37,5 %	75 % (nur Produktion)
Ontario (Kanada)	35 %	75 % (nur Produktion)
Vereinigtes Königreich	34 %	Bis zu 35.000 € (UK Games Fund)
Irland	32 %	Keine Fondsförderung
Frankreich	30 %	Bis zu 200.000 € (FAJV)
Australien	30 %	Keine Fondsförderung
British Columbia (Kanada)	17,5 %	75 % (nur Produktion)
Texas (USA)	7,5 %	–
Deutschland	–	50 % (oder 0 %) ¹²⁹

Nach Anwendung der Ersatz-Modell-Rechnung ergeben sich die folgenden effektiven Förderquoten basierend auf den Kosten des Kernprojekts:

¹²⁸ Es wird die Annahme getroffen, dass es sich bei dem Projekt nicht um einen Ausnahmefall, etwa eine Ko-Produktionen mit Studios aus mehreren EU-Ländern oder ein sogenannten „schwieriges Werk“ handelt, wo die Gesamtförderquote höher liegen können (siehe hierzu Kapitel 3.2).

¹²⁹ Die nominale Förderquote beträgt 0 %, wenn das Förderbudget der Computerspieleförderung des Bundes im entsprechenden Jahr ausgeschöpft ist.

Tabelle 8: Effektive Förderquoten nach Standort in Bezug auf die Kosten des Kernprojekts bei einem Projekt-Budget von 1 Mio. €

Standort	Nominale Förderquote	Effektive Förderquote (Kernprojekt)
Québec (Kanada)	37,5 % + CMF (75 % der Produktion)	57,4 %
Ontario (Kanada)	35 % + CMF (75 % der Produktion)	54,2 %
Frankreich	30 % + 200.000 €	45,5 %
British Columbia (Kanada)	17,5 % + CMF (75 % der Produktion)	44,1 %
Deutschland	50 % (oder 0 %)	40 % (oder 0 %)
Vereinigtes Königreich	34 % + 29.000 €	29,3 %
Irland	32 %	24,2 %
Australien	30 %	19,5 %
Texas (USA)	7,5 %	6 %

Wie aus dieser Tabelle hervorgeht, stehen die Förderprogramme Deutschlands und Kanadas stark heraus, wenn es um die effektive Förderquote der Indie-Ersatz-Projekte geht.

Allerdings ist es, wie in Kapitel 2 dargestellt, sehr wahrscheinlich, dass für dieses Projekt nach der Markteinführung weitere Aktivitäten wie Produktpflege und Add-on-Content-Creation anfallen. Unter Einbeziehung der Add-on-Kosten ergeben sich die folgenden maximalen effektiven Förderquoten des Gesamtprojektbudgets:

Tabelle 9: Effektive Förderquoten nach Standort in Bezug auf die Kosten des Kernprojekts und der Add-ons bei einem Projekt-Budget von 1 Mio. €

Standort	Effektive Förderquote (Kernprojekt)	Effektive Förderquote (Kernprojekt + Add-on)
Québec (Kanada)	57,4 %	56,7 %
Ontario (Kanada)	54,2 %	42,8 %
Frankreich	45,5 %	37,6 %
British Columbia (Kanada)	44,1 %	34 %
Deutschland	40 % (oder 0 %)	31 % (oder 0 %)
Vereinigtes Königreich	29,3 %	24 %
Irland	24,2 %	21,4 %
Australien	19,5 %	17,3 %
Texas (USA)	6 %	5,3 %

Noch konkreter lässt sich der Unterschied zwischen Deutschland und anderen Standorten nach Projektgröße bemessen. Aus den nachstehenden Tabellen geht hervor, dass Studios unter den gegenwärtigen Umständen bis zu 15,7 % ihres Budgets einsparen würden (die sie beispielsweise für den Personalausbau aufwenden könnten), wenn sie sich für ein Indie-Projekt in Kanada statt in Deutschland entscheiden.

Tabelle 10: Differenz der Entwicklungskosten für ein Indie-Projekt mit einem Budget von 1 Mio. €

	Standort	Absolute Differenz	Anteilige Differenz
↑ Höhere Produktionskosten	Texas (USA)	+ 284.000 €	+ 25,7 %
	Australien	+ 151.000 €	+ 13,7 %
	Irland	+ 106.000 €	+ 9,6 %
	Vereinigtes Königreich	+ 77.000 €	+ 6,9 %
	Deutschland	///	///
↓ Niedrigere Produktionskosten	British Columbia (Kanada)	- 33.000 €	- 3 %
	Frankreich	- 72.000 €	- 6,6 %
	Ontario (Kanada)	- 130.000 €	- 11,8 %
	Québec (Kanada)	- 173.000 €	- 15,7 %

5.2.2 AA-Projekt

Für die Modellrechnung eines AA- Projekts wird von einem Produktionsbudget in Höhe von 10 Mio. € ausgegangen. Entsprechend der Förderhöhe sinkt für Deutschland Förderquote der förderfähigen Kosten von 50 % auf 25 %. Die effektiven Förderquoten der Kernprojekte sind in der folgenden Tabelle aufgeführt:

Tabelle 11: Effektive Förderquoten nach Standort in Bezug auf die Kosten des Kernprojekts bei einem Projekt-Budget von 10 Mio. €

Standort	Nominale Förderquote	Effektive Förderquote (Kernprojekt)
Québec (Kanada)	37,5 % + CMF	30,1 %
Ontario (Kanada)	35 % + CMF	28,6 %
Vereinigtes Königreich	34 %	25,9 %
Irland	32 %	24,2 %
Frankreich	30 %	22 %
Deutschland	25 % (oder 0 %)	20,1 % (oder 0 %)
Australien	30 %	19,5 %
British Columbia (Kanada)	17,5 % + CMF	19,3 %
Texas (USA)	22,5 %	18,8 %

Im Gegensatz zum Indie-Ersatz-Modell weist das AA-Ersatz-Projekt eine weniger überspitzte effektive Förderquote auf, die aus der zusätzlichen Förderung aus dem CMF stammt. In diesem Szenario sind sowohl die nominalen als auch die effektiven Förderquoten in Deutschland aufgrund der höheren Projektkosten niedriger. Im Vergleich zu den effektiven Förderquoten der Indie-Projekte sinkt die Positionierung Deutschlands im internationalen Vergleich beim AA-Ersatz-Projekt.



Unter Berücksichtigung der Add-on-Kosten nach der Markteinführung, stellen sich die effektiven Förderquoten des Gesamtbudgets für das AA-Ersatz-Projekt wie folgt dar:

Tabelle 12: Effektive Förderquoten nach Standort in Bezug auf die Kosten des Kernprojekts und der Add-ons bei einem Projekt-Budget von 10 Mio. €

Standort	Effektive Förderquote (Kernprojekt)	Effektive Förderquote (Kernprojekt + Add-on)
Québec (Kanada)	30,1 %	25,7 %
Ontario (Kanada)	28,6 %	23 %
Vereinigtes Königreich	25,9 %	21,4 %
Irland	24,2 %	21,4 %
Frankreich	22 %	19,4 %
Australien	19,5 %	17,3 %
Texas (USA)	18,8 %	15,6 %
Deutschland	20,1 % (oder 0 %)	15,5 % (oder 0 %)
British Columbia (Kanada)	19,3 %	14,9 %

In dieser Version des Modells ist die deutsche Bundesförderung für die Entwicklung von Games die zweitniedrigste aller effektiven Förderquoten. Konkreter zeigt die nachstehende Tabelle die relativen Entwicklungskosten eines AA-Projekts im Vergleich zu Deutschland. Sofern jeder Fördermittelantrag für dieses AA-Ersatz-Projekt erfolgreich ist, sind die Unterschiede zwischen allen untersuchten Standorten relativ gering. Effektiv führen die Unvorhersehbarkeit der deutschen Games-Förderung und die bestehenden jährlichen Obergrenzen allerdings dazu, dass mehr Entwicklungsstandorte ein effizienteres und wettbewerbsfähigeres Umfeld bieten.

Tabelle 13: Differenz der Entwicklungskosten für ein AA-Projekt mit einem Budget von 10 Mio. €

	Standort	Absolute Differenz	Anteilige Differenz
 Höhere Produktionskosten	British Columbia (Kanada)	+ 565.000 €	+ 5,1 %
	Texas (USA)	+ 489.000 €	+ 4,4 %
	Australien	+ 299.000 €	+ 2,7 %
	Frankreich	+ 63.000 €	+ 0,6 %
	Deutschland	///	///
 Niedrigere Produktionskosten	Irland	- 153.000 €	- 1,4 %
	Vereinigtes Königreich	- 154.000 €	- 1,4 %
	Ontario (Kanada)	- 333.000 €	- 3 %
	Québec (Kanada)	- 625.000 €	- 5,7 %

5.2.3 AAA-Projekt

Für das AAA-Games-Projekt wird von Entwicklungskosten in Höhe von 100 Mio. € ausgegangen. Das Modell nimmt die folgenden nominalen Förderquoten an, die an den einzelnen Standorten im Förderprozess vorgesehen sind. Die nominalen Förderquoten beinhalten auch die Fondsförderung der kanadischen Standorte durch den Canada Media Fund (CMF). Es wird zudem davon ausgegangen, dass das Ersatz-Projekt den Höchstbetrag der Mittelzuweisung für den CMF erhält. Für das AAA-Ersatz-Projekt beträgt die Mittelzuweisung des CMF für ein 100-Mio.-€-Projekt maximal 1 Mio. €.

Tabelle 14: Nominale Förderquoten der Förderprogramme nach Standort

Standort	Nominale Förderquote
Québec (Kanada)	37,5 % + CMF
Ontario (Kanada)	35 % + CMF
Vereinigtes Königreich	34 %
Irland	32 %
Frankreich	30 %
Australien	30 %
Deutschland	25 % (oder 0 %) ¹³⁰
Texas (USA)	22,5 %
British Columbia (Kanada)	17,5 % + CMF

Wie aus der obenstehenden Tabelle hervorgeht, haben die Förderprogramme an den verschiedenen Standorten unterschiedlich hohe Förderquoten. Auch durch Einbeziehung des CMF-Programms in Kanada ändern sich die tatsächlichen Förderquoten im Vergleich zum Gesamtbudget des Projekts.

Mit dem Ersatz-Projekt lässt sich daher anhand der Budgetanteile, die für Steuerbegünstigungen oder Fondsfördermechanismen in Frage kommen, die Wirksamkeit des jeweiligen Förderprogramms besser einschätzen. Die nachstehende Tabelle zeigt die effektiven Förderquoten des Kernprojektbetrags:

Tabelle 15: Effektive Förderquoten nach Standort in Bezug die Kosten des Kernprojekts bei einem Projekt-Budget von 100 Mio. €

Standort	Nominale Förderquote	Effektive Förderquote (Kernprojekt)
Vereinigtes Königreich	34 %	22,5 %
Irland	32 %	22,1 %
Québec (Kanada)	37,5 % + CMF	19,2 %
Deutschland	25 % (oder 0 %)	18,1 % (oder 0 %)
Ontario (Kanada)	35 % + CMF	17,7 %
Texas (USA)	22,5 %	17,4 %
Australien	30 %	14,1 %
British Columbia (Kanada)	17,5 % + CMF	8,4 %
Frankreich	30 %	7,1 %

¹³⁰ Die nominale Förderquote beträgt aktuell 0 %, da die Bundesförderung für deutsche Games-Projekte seit Mai 2023 ausgeschöpft wurde.

Ausgehend von diesem Ergebnis werden die effektiven Förderquoten anhand der Kosten des Budgets erstellt, die für eine Mittelzuweisung oder Vergünstigung in Frage kommen. Da bei den meisten der aufgeführten Förderprogramme ausschließlich Personalkosten förderfähig sind, sind die effektiven Förderquoten an vielen Standorten deutlich niedriger als die nominalen Förderquoten. Ontario, British Columbia und Québec sind Beispiele für einen starken Rückgang der effektiven Förderquoten.

Darüber hinaus verfügen Standorte wie Frankreich und Australien über eine Obergrenze für die Fördersumme pro Projekt. Diese Obergrenzen führen zu einem starken Rückgang der effektiven Förderquote. Frankreich beispielsweise hat eine nominale Förderquote von 30 %, aber eine effektive Förderquote von 7,1 %, da die Vergünstigung auf 6 Mio. € pro Geschäftseinheit und Geschäftsjahr begrenzt ist. Da die Förderprogramme im Vereinigten Königreich und in Irland viele Kosten als förderfähig anerkennen, haben diese beiden Standorte die höchsten effektiven Förderquoten im Vergleichsmodell. Auch in Deutschland weicht die effektive Förderquote weniger stark von der nominalen Förderquote ab, da auch hier die förderfähigen Kosten über die Personalkosten hinausgehen. Dies sind beispielsweise Kosten für die Anmietung von Arbeitsbereichen, den Erwerb von Entwicklungslizenzen, den Kauf oder die Anmietung von Equipment und die Rechte an geistigem Eigentum.

Viele Standorte lassen auch die Förderung zusätzlicher Aktivitäten nach Markteinführung, wie Add-ons, DLC und Server-Betrieb, zu.¹³¹ Das Ersatz-Projekt berücksichtigt bei der Berechnung der effektiven Förderquote auch den förderfähigen Anteil dieser zusätzlichen Kosten für die Inhalte-Entwicklung nach Markteinführung.

Tabelle 16: Effektive Förderquoten nach Standort in Bezug auf die Kosten des Kernprojekts und der Add-ons bei einem Projekt-Budget von 100 Mio. €

Standort	Effektive Förderquote (Kernprojekt)	Effektive Förderquote (Kernprojekt + Add-on)
Irland*	22,1 %	19,8 %
Vereinigtes Königreich*	22,5 %	18,7 %
Québec (Kanada)*	19,2 %	17,3 %
Texas (USA)*	17,4 %	15,2 %
Ontario (Kanada)	17,7 %	14,6 %
Deutschland	18,1 % (oder 0 %)	14 % (oder 0 %)
Australien*	14,1 %	10,9 %
British Columbia (Kanada)	8,4 %	6,5 %
Frankreich*	7,1 %	5,4 %

¹³¹ Standorte, die nach der Markteinführung in irgendeiner Form gefördert werden, sind in Tabelle 16 mit (*) gekennzeichnet.

Während die effektiven Förderquoten im Allgemeinen überall abnehmen, zeigt die obige Tabelle, dass von den untersuchten Standorten Québec, das Vereinigte Königreich und Irland die geringsten Rückgänge aufweisen. Stabile effektive Förderquoten sind ein Grund, warum große Games-Unternehmen es vorziehen, Studioableger an diesen Standorten zu eröffnen. Darüber hinaus ist die effektive Förderquote des Gesamtbudgets in Deutschland niedriger als in Ontario, da im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes keine zusätzlichen Fördermittel für Aktivitäten nach der Markteinführung vorgesehen sind.

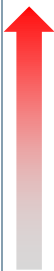

Für das AAA-Ersatz-Projekt liegt die effektive Gesamtförderquote in Deutschland leicht unterhalb des Mittelwerts aller anderen Standorte. Dies ist in erster Linie auf die fehlende Förderung von Aktivitäten nach Markteinführung des Spiels zurückzuführen. Dennoch ist der deutsche Fördermechanismus im Vergleich zu anderen Standorten, die eine Obergrenze für die Fördersumme pro Projekt vorschreiben, besser.

An dieser Stelle sei erneut darauf hingewiesen, dass in Deutschland bislang keine Produktionen in der Größenordnung eines AAA-Spiels umgesetzt wurden. Sollte dies in der Zukunft der Fall sein, wäre es allerdings unwahrscheinlich, dass es den modellierten Höchstbetrag erhält aufgrund der jährlichen Deckelung der Bundesförderung.

Darüber hinaus ist zu beachten, dass zusätzliche Verwaltungs- und Instandhaltungskosten entstehen können, die das Budget erhöhen würden. Viele aktuelle AAA-Spiele enthalten nach ihrer Veröffentlichung neue Content-Updates und Add-ons, die das Anfangsbudget einer Entwicklung weiter in die Höhe treiben. Es ist darüber hinaus nicht unüblich, dass das Budget für AAA-Spiele auch aufgrund von Verzögerungen bei der Entwicklung steigt. Diese Kosten wären über die Bundesförderung nicht förderfähig.

Vor diesem Hintergrund ist die folgende Tabelle, welche die Wettbewerbsfähigkeit anderer Standorte gegenüber dem deutschen Fördersystem veranschaulicht, zu deuten. Selbst in dieser hypothetischen Best-Case-Modellierung schneiden fünf der acht Vergleichsstandorte besser als Deutschland ab. Die meisten dieser Vergleichsstandorte (mit Ausnahme Australiens und Irlands) verfügen über die Voraussetzungen für die Entwicklung von AAA-Projekten (Fachkräfte, nachweislicher Erfolg, wettbewerbsfähige Anreize) und haben diese bereits erfolgreich angezogen. Ein Studio, das die Entwicklung eines 100-Mio.-€-Games plant, würde Deutschland derzeit – trotz der in der nachstehenden Tabelle dargestellten hypothetischen relativen Leistung – mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit nicht als primären Entwicklungsstandort in Betracht ziehen aufgrund der nicht planbaren Fördersituation.

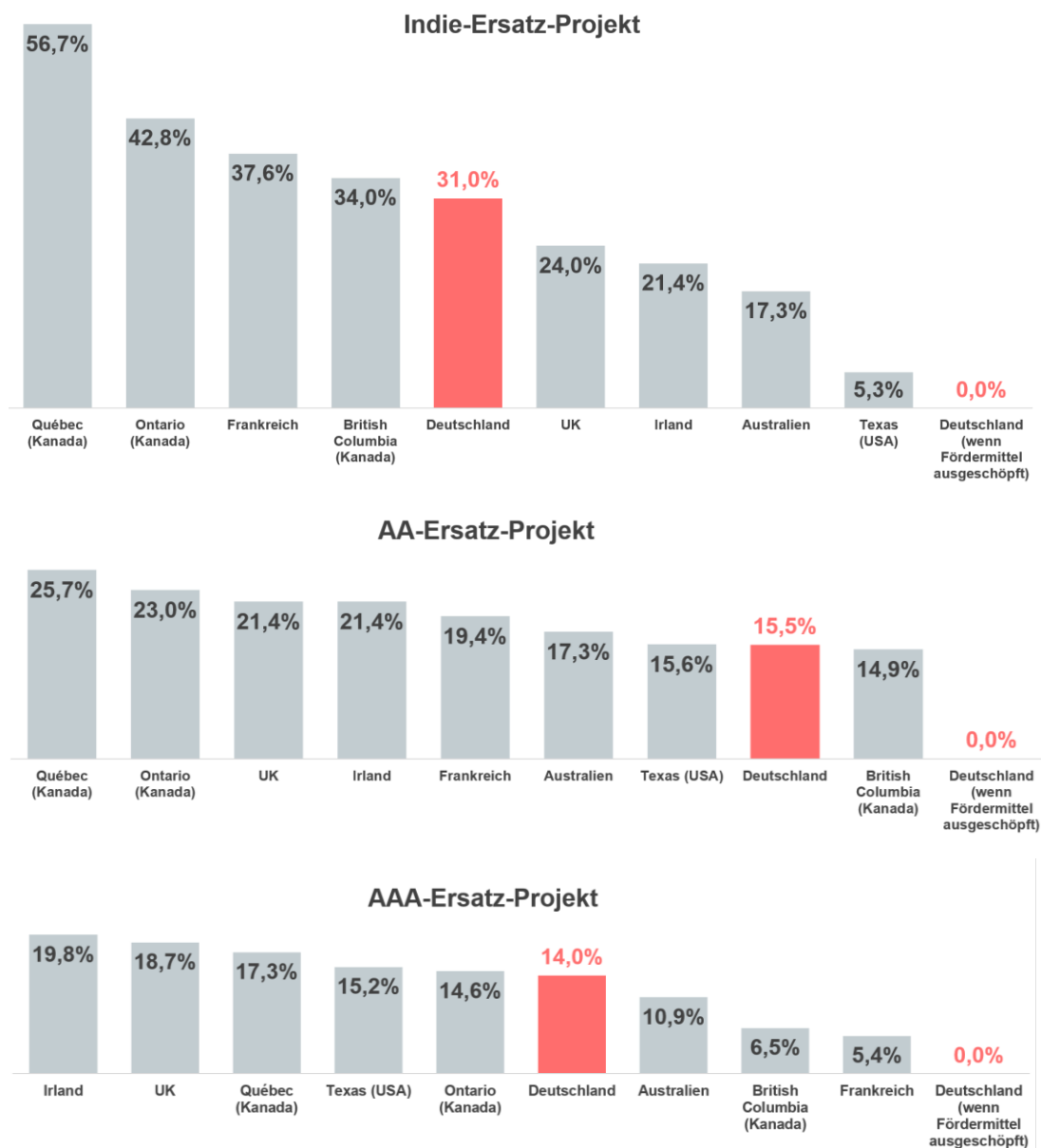
Tabelle 17: Differenz der Entwicklungskosten für ein AAA-Projekt mit einem Budget von 100 Mio. €

	Standort	Absolute Differenz	Anteilige Differenz
 Höhere Produktionskosten	Frankreich	+ 9.418.000 €	+ 8,2 %
	British Columbia (Kanada)	+ 8.242.000 €	+ 7,1 %
	Australien	+ 3.418.000 €	+ 2,7 %
	Deutschland	///	///
 Niedrigere Produktionskosten	Ontario (Kanada)	- 650.000 €	- 0,9 %
	Texas (USA)	- 1.414.000 €	- 1,3 %
	Québec (Kanada)	- 3.664.000 €	- 5,5 %
	Vereinigtes Königreich	- 5.180.000 €	- 5,9 %
	Irland	- 6.405.000 €	- 7 %

6 Zusammenfassung: Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands im internationalen Vergleich

Wie die ökonomische Modellrechnung gezeigt hat, rangiert Deutschland im Hinblick auf die effektiven Förderquoten bei der Entwicklung eines Indie-Games (1 Mio. €) im Mittelfeld (vorhandene Fördermittel vorausgesetzt) und zählt in Bezug auf die Entwicklung eines AA-Projekts (10 Mio. €) oder AAA-Titels (100 Mio. €) zu den am wenigsten wettbewerbsfähigen Standorten, wie die nachfolgende Abbildung zeigt:

Abbildung 14: Vergleich der berechneten maximalen effektiven Förderquoten (Kernprojekt und Add-on-Aktivitäten) nach Projektgröße



An dieser Stelle sei erneut darauf hingewiesen, dass die Modell-Rechnung von der Prämisse ausgeht, an jedem Standort die gemäß Regularien theoretisch höchstmögliche Fördersumme zu erhalten. Dies entspricht in der Regel allerdings nicht den realen Verhältnissen. Tatsächlich sind Fondsförderungen, wie das Fördersystem in Deutschland oder der CMF-Finanzierung in Kanada, weitaus komplexer, die Auswahlprozesse teilweise juriert, die Fördersummen gedeckelt und (infolgedessen) weitaus weniger zuverlässig und berechenbar.

Wie in Abschnitt 2 dargelegt, suchen die großen internationalen Unternehmen, welche die globale Games-Branche dominieren, nach zugänglichen, planbaren und zuverlässigen Anreizen, um die standortbezogenen Produktionskosten genau messen und vergleichen zu können. Das nicht-automatisierte Fördersystem in Deutschland, welches sowohl auf Bundes- als auch auf regionaler Ebene auf jährliche Fördersummen gedeckelt ist, bietet Unternehmen weder Planbarkeit noch Finanzierungssicherheit. Zwar werden auf Bundesebene Anträge, welche die formalen Kriterien erfüllen, genehmigt. Die begrenzten Mittel und der Grundsatz „first come, first serve“ führen allerdings zu einem Antragsstopp, sobald die Mittel ausgeschöpft sind.

Aufgrund des bestehenden Finanzierungsmechanismus¹³² lag der Anteil der geförderten größeren AA-Projekte Ende 2022 bei 0,7 %. Ein AAA-Titel wurde in Deutschland bislang noch nie hergestellt und dementsprechend auch nicht gefördert. Da die für die Entwicklung dieser Spiele erforderlichen Investitionen 100 Mio. € und mehr betragen können (hauptsächlich in Form von Personalkosten), werden umsichtig handelnde Unternehmen alle angemessenen Maßnahmen ergreifen, um das wirtschaftliche Risiko zu minimieren. Daher werden sie für die Produktion kostenintensiver Projekte stets einen Standort wählen, der vorhersehbar dieses Risikos durch einen skalierbaren personalkostenbezogenen Anreiz verringert, z. B. in Form einer steuerbasierten Förderung.

Sollte es dem Standort Deutschland – trotz dieser strategisch unvorteilhafteren Ausgangslage für Entwickler – gelingen, ein AAA-Projekt anzuziehen: Was wären die Auswirkungen auf die Förderung? Aufgrund der jährlich gedeckelten Fördersumme würde ein erfolgreicher Antrag einen nicht unwesentlichen Teil des Gesamtfördertopfes verbrauchen. Ausgehend von einem im Jahr 2022 bewilligten dreijährigen Projekt mit förderfähigen Kosten in Höhe von 100 Mio. € wären damit theoretisch bereits 12 % der Gesamtförderung ausgeschöpft.¹³² Nach hypothetisch acht bewilligten Projekten stünden damit keine weiteren Fördermittel mehr zur Verfügung.

Im Ergebnis ist festzuhalten, dass das deutsche Games-Fördersystem in seiner derzeitigen Form weniger wahrscheinlich zur Ansiedlung international agierender Unternehmen und damit der Herstellung größerer Entwicklungen sowie der Bindung von Fachkräften führt als dies an anderen Games-Standorten der Fall ist.

¹³² Bei dieser Schätzung wird davon ausgegangen, dass die drei Förderzahlungen jeweils in gleich hohen Tranchen über drei Jahre erfolgen, da eine 36-monatige Entwicklung ein üblicher Produktionszyklus für AAA-Spiele ist. Da die effektive Förderquote für Deutschland (ohne Add-ons) 18,1 % beträgt, würde jedes Projekt mit insgesamt 18,1 Mio. € bzw. etwa 6 Mio. € pro Jahr gefördert. Jede dieser Zahlungen würde somit 12 % der im betreffenden Jahr verfügbaren 50 Mio. € (Stand: 2022) ausmachen.

Quellenverzeichnis

- Assemble (2023): GermanDevDays. Online unter: <https://www.germandevdays.com/> [26.09.2023].
- Australian Taxation Office, Australian Government (2023): Digital Games Tax Offset. Online unter: <https://www.ato.gov.au/General/New-legislation/In-detail/Direct-taxes/Income-tax-for-businesses/Digital-Games-Tax-Offset/> [20.09.2023].
- Bayerisches Staatsministerium für Digitales (2023): Bayern erhöht Games-Förderung um eine Million Euro / Gerlach: Bleiben starker und verlässlicher Partner der Spieleentwickler, Pressemitteilung vom 26.06.2023. Online unter: <https://www.stmd.bayern.de/bayern-erhoeht-games-foerderung-um-eine-million-euro-gerlach-bleiben-starker-und-verlaesslicher-partner-der-spieleentwickler/> [21.07.2023].
- BMVI – Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (2020): Förderrichtlinie Computerspiele. Online unter: <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Games/computerspielefoerderung-foerderrichtlinie.pdf?blob=publicationFile&v=4> [21.07.2023].
- BMVI – Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (2021): Strategie für den Games-Standort Deutschland. Online unter: <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Publikationen/Wirtschaft/games-strategie-deutschland.pdf?blob=publicationFile&v=1> [25.09.2023].
- BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (2023): Dossier Games. Online unter: <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html> [21.07.2023].
- BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (2023): Games-Projekte. Online unter: <https://www.bmwk.de/Navigation/DE/Service/Games-Projekte/games-projekte.html> [21.07.2023].
- BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (2022): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2022. Online unter: <https://www.kultur-kreativwirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Publikationen/2022/monitoringbericht-kultur-und-kreativwirtschaft-2022.html> [21.07.2023].
- BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (2022): Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes. Online unter: <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Games/computerspiele-foerderung-faq.pdf?blob=publicationFile&v=8> [09.08.2023].
- Bpifrance (2023): Our Mission. Online unter: <https://www.bpifrance.com/our-mission/> [09.08.2023].
- Bridges, Corey (2022): How Subsidies Helped Montreal Become „the Hollywood of video games“. Online unter: <https://www.npr.org/sections/money/2022/01/04/1068916102/how-subsidies-helped-montreal-become-the-hollywood-of-video-games> [09.08.2023].
- Campbell, Colin (2022): The UK Games Industry is Struggling with Brexit. Online unter: <https://www.gamesindustry.biz/the-uk-games-industry-is-struggling-with-brexit> [29.09.2023].

- Castendyk, Oliver / Müller, Juliane / Schwarz, Manuel (2020): Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20. Online unter: <https://www.game.de/publikationen/studie-games-branche-in-deutschland-2020> [06.07.2023].
- Castendyk, Oliver / Müller-Lietzkow, Jörg (2017): Die Computer-und Videospieleindustrie in Deutschland. Online unter: https://www.hamburgmediaschool.com/assets/documents/Forschung/Abschlussbericht_Games-Studie.pdf [07.07.2023].
- CMF – Canada Media Fund (2023): Commercial Projects Program. Online unter: <https://cmf-fmc.ca/program/commercial-projects-program/> [09.08.2023].
- CNC – Centre national du cinema et de l'image animée (2021): Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV). Online unter: https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/fonds-daide-au-jeu-video-fajv_191468 [09.08.2023].
- Competition and Markets Authority (2023): Anticipated acquisition by Microsoft of Activision Blizzard, Inc. Online unter: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/644939aa529eda000c3b0525/Microsoft_Activision_Final_Report.pdf [08.08.2023].
- DCP – Der Deutsche Computerspielpreis (2023): Über den Deutschen Computerspielpreis. Online unter: <https://deutscher-computerspielpreis.de/der-preis/> [26.09.2023].
- Dealessandri, Marie (2023): Number of UK games companies up 31 % since 2016. Online unter: <https://www.gamesindustry.biz/number-of-uk-games-companies-up-31-since-2016> [29.09.2023].
- Destatis – Statistisches Bundesamt (2022): Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte am Arbeitsort nach Bundesländern. Online unter: <https://www.destatis.de/DE/Themen/Arbeit/Arbeitsmarkt/Erwerbstaetigkeit/Tabellen/liste-erwerbstaetige-laender.html#124892> [09.08.2023].
- devcom GmbH (2023): Developer Conference. Online unter: <https://www.devcom.global/> [26.09.2023].
- ESA – The Entertainment Software Association. (2020): Economic Impact Report. Online unter: <https://www.theesa.com/industries/economic-impact/> [20.09.2023].
- Europäische Kommission (2013): Verordnung (EU) Nr. 1407/2013 der Kommission vom 18. Dezember 2013 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf De-minimis-Beihilfen. Online unter: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2013:352:0001:0008:DE:PDF> [09.08.2023].
- Film- und Medienstiftung NRW GmbH (2022): Fördermeldungen. Online unter: https://www.filmstiftung.de/presse-publikationen/meldungen/foerdermeldungen/?_year=2022 [21.07.2023].
- FilmFernsehFonds Bayern GmbH (2022): Richtlinien digitale Spiele. Online unter: https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/downloads/FFF/Games/Richtlinien/Richtlinie_Gamesfoerderung_2022.pdf [21.07.2023].

- FilmFernsehFonds Bayern GmbH (2022): Jahresrückblick 2022. Online unter: https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/FFF_Jahresrueckblick_2022_web.pdf [21.07.2023].
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2023): Deutscher Markt stabilisiert sich auf hohem Niveau. Online unter: <https://www.game.de/deutscher-games-markt-stabilisiert-sich-auf-hohem-niveau/> [06.07.2023].
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2023): Top 20 neu erschienene PC- und Konsolentitel. Online unter: <https://www.game.de/marktdaten/top-20-2022-neu-erschienene-pc-und-konsolenspiele/> [06.07.2023].
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2022): Games-Branche atmet auf: Bundestag wendet Stopp der Games-Förderung ab. Online unter: <https://www.game.de/games-branche-atmet-auf-bundestag-wendet-stopp-der-games-foerderung-ab/> [09.08.2023].
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2022): gamesmap – Datenbank. Online unter: <http://www.gamesmap.de> [06.07.2023].
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2022): Smartphones an der Spitze der meistgenutzten Spieleplattformen in Deutschland. Online unter: <https://www.game.de/smartphones-an-der-spitze-der-meistgenutzten-spieleplattformen-in-deutschland/> [06.07.2023].
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2021): Jahresreport 2021. Online unter: <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2021/> [09.08.2023].
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2020): Jahresreport 2020. Online unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf> [25.09.2023].
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2019): Game Sales Awards April 2019. Online unter: <https://www.game.de/marktdaten/game-sales-awards-april-2019> [06.07.2023].
- Gamecity Hamburg – Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH (2023): Game Lift Inkubator. Online unter: <https://gamecity-hamburg.de/de/inkubator/> [26.09.2023].
- Gamecity Hamburg – Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH (2022): Prototypenförderung. Online unter: <https://gamecity-hamburg.de/de/foerderung/> [09.08.2023].
- Games/Bavaria – Medien.Bayern GmbH (2023): Über Games Bavaria. Online unter: <https://www.games-bavaria.com/ueber-uns/> [09.08.2023].
- GlobalData (2021): Market Size of Video Gaming in the US. Online unter: <https://www.globaldata.com/data-insights/technology-media-and-telecom/market-size-of-video-gaming-in-the-us/> [20.09.2023].
- Goldhammer, Klaus / Schwarz, Manuel (2023): Games-Branche in Berlin-Brandenburg. Online unter: https://www.medienboard.de/fileadmin/user_upload/pdf/Publikationen/Games-Studie_Berlin-Brandenburg_2023.pdf [09.08.2023].

Government of British Columbia (2023): Interactive digital media tax credit. Online Unter: <https://www2.gov.bc.ca/gov/content/taxes/income-taxes/corporate/credits/interactive-digital-media> [09.08.2023].

Government of the United Kingdom (2023): Skilled Worker Visa: Shortage Occupations. Online unter: <https://www.gov.uk/government/publications/skilled-worker-visa-shortage-occupations/skilled-worker-visa-shortage-occupations> [29.09.2023].

Hessen – Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen (2022): 189.000 Euro Förderung für Computerspiele. Online unter: <https://wirtschaft.hessen.de/presse/189000-euro-foerderung-fuer-computer-spiele> [21.07.2023].

Hessen Film & Medien GmbH (2022): Förderung. Online unter: <https://www.hessen-film.de/foerderung> [09.08.2023].

HMRC – His Majesty's Revenue and Customs (2022): Claiming Video Games Tax Relief for Corporation Tax. Online unter: <https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-tax-relief-for-corporation-tax> [29.09.2023].

IGDA – International Game Developers Association (2022): Developer Satisfaction Survey 2021. Online unter: https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2022/11/15161607/IGDA-DSS-2021-Diversity-Report_Final.pdf [09.08.2023].

IGEA – International Game and Entertainment Association (2022): Australian Game Development Survey. Online unter: <https://igea.net/wp-content/uploads/2022/12/AGDS-2022-Report-Final.pdf> [20.09.2023].

Institut Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles (2023): Jeu Vidéo. Online unter: <http://www.ifcic.fr/vous-etes-une-entreprise-culturelle/jeu-video.html#avances> [09.08.2023].

Investissement Québec (2022): Tax Credit for the Production of Multimedia Titles – General Component. Online unter: https://www.investquebec.com/Documents/qc/FichesDetaillees/FTTITRES_general_en.pdf [09.08.2023].

Koelnmesse GmbH (2023): gamescom. Online unter: <https://www.gamescom.de/de> [26.09.2023].

medianet berlinbrandenburg e. V. (2023): Games & E-Sports. Online unter: <https://www.medianet-bb.de/de/games-e-sports/> [09.08.2023].

Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH (2022): Förderung Games. Online unter: <https://www.medienboard.de/foerderung-games> [21.07.2023].

MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH (2022): Geförderte Projekte 2022. Online unter: <https://games-bw.mfg.de/foerderung/gefoerderte-projekte> [21.07.2023].

Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau Rheinland-Pfalz (2023): startup innovativ. Online unter: <https://gruenden.rlp.de/de/startseite/startup-innovativ/> [21.07.2023].

- Ministre de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique (2022): Le crédit d'impôt jeux vidéo. Online unter: <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/entrepreneuriat/aides-et-financement/credit-d-impot-jeux-video> [09.08.2023].
- Ministre de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique (2022): Modernisation du crédit d'impôt pour la filière du jeu vidéo. Online unter: <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/actualites/numerique/politique-numerique/modernisation-du-credit-d-impot-pour-la-filiere-du-jeu-video> [09.08.2023].
- Mitteldeutsche Medienförderung GmbH (2022): Geförderte Projekte. Online unter: <https://www.mdm-online.de/index.php?id=gefoerdert> [21.07.2023].
- Mitteldeutsche Medienförderung GmbH (2021): Antragsmerkblatt für andere audiovisuelle Werke/Neue Medien. Online unter: https://www.mdm-online.de/uploads/media/MDM_Merkblatt_AAVW_01.07.2021.pdf [26.09.2023].
- Newzoo (2023): Top Public Games Companies by Revenues. Online unter: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-25-companies-game-revenues> [09.08.2023].
- Newzoo (2022): Newzoo Global Games market Report 2022. Online unter: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version> [09.08.2023].
- Nordicity (2021): The Canadian Video Game Industry 2021. Online unter: <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2022/07/esac-2021-final-report.pdf> [09.08.2023].
- nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH (2022): Vergabeentscheidungen. Online unter: <https://www.nordmedia.de/pages/foerderung/vergabeentscheidung/index.html> [21.07.2023].
- Office of the Arts, Australian Government (2023): Revive: Australia's Cultural Policy for the Next Five Years. Online unter: <https://www.arts.gov.au/sites/default/files/documents/national-culturalpolicy-8february2023.pdf> [20.09.2023].
- Olsberg SPI / Nordicity (2017): Economic Analysis of the Audiovisual Sector in the Republic of Ireland. Online unter: https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/Olsberg_Report.pdf [20.09.2023].
- Ontario Creates (2023): Ontario Creates-CMF IDM Futures Forward Program. Online unter: <https://www.ontariocreates.ca/our-sectors/interactive/interactive-digital-media-fund/ontario-creates-idm-fund-futures> [09.08.2023].
- Ontario Creates (2023): Interactive Digital Media Fund. Online unter: <https://www.ontariocreates.ca/investment-programs/content-creation/idm-fund> [09.08.2023].
- Ontario Creates (2023): Ontario Interactive Digital Media Tax Credit (OIDMTC): Online unter: <https://www.ontariocreates.ca/tax-incentives/oidmtc> [09.08.2023].
- PC Games (2013): Crysis 3 – Entwicklung kostete rund 45 Millionen Euro. Online unter: <https://www.pcgames.de/Crysis-3-Spiel-20599/News/Crysis-3-Entwicklungskosten-45-Millionen-Euro-1058604/> [06.07.2023].

- Revenue – Irish Tax and Customs (2023): Section 481A Digital Games Corporation Tax Credit. Online unter: <https://www.revenue.ie/en/tax-professionals/tdm/income-tax-capital-gains-tax-corporation-tax/part-15/15-02-07.pdf> [20.09.2023].
- Saarland Medien GmbH (2022): Game Award Saar und Landesförderung für Spielentwicklung. Online unter: <https://www.saarland-medien.de/games/gameaward/> [21.07.2023].
- Screen Australia (2023): 2021/22 ABS Film, Television and Digital Games Survey Results. Online unter: <https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2023/06-22-abs-survey-results> [20.09.2023].
- Screen Australia (2023): Funding and Support: Games. Online unter: <https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/online/games> [20.09.2023].
- Screen Ireland (2023): Animation Innovation and Immersive Development Fund 2023. Online unter: <https://www.screenireland.ie/funding/development-loans/new-animation-innovation-and-immersive-development-fund-2023> [20.09.2023].
- SELL – Union of Video Game Publishers (2023) Essential Video Game News: French Market Report 2022. Online unter: https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/lessentiel_du_jeu_video_bilan_marche_2022_sell_eng.pdf [09.08.2023].
- Senatskanzlei Berlin (2022): Medienboard soll eine Million Euro zusätzlich für Games- und VR-Förderung erhalten, Pressemitteilung vom 25.08.2022. Online unter: <https://www.berlin.de/rbmskzl/aktuelles/pressemitteilungen/2022/pressemitteilung.1238533.php> [09.08.2023].
- Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe (2022): Upgrade für die Games-Förderung in Berlin-Brandenburg, Pressemeldung vom 13.07.2022. Online unter: <https://projektzukunft.berlin.de/blog/news-detail/upgrade-fuer-die-games-foerderung-in-berlin-brandenburg> [21.07.2023].
- Sheil, Donal (2023): How Indie Developers Helped Australia's Video Game Industry Explode Onto the World Stage. Online unter: <https://www.abc.net.au/news/2023-07-08/australias-video-game-industry-saved-by-indie-developers-mobile/102575770> [20.09.2023].
- SNJV – Syndicat National du Jeu Vidéo (2022): Baromètre des Formations Aux Métiers du Jeu Vidéo. Online unter: <http://snjv.org/wp-content/uploads/2023/06/BAROME%CC%80TRE-FORMATIONS-Edition-2022-SNJV.pdf> [09.08.2023].
- SNJV – Syndicat National du Jeu Vidéo (2021): Annual Survey of Video Games in France. Online unter: http://snjv.org/wp-content/uploads/2021/10/Barometre_2021_V3_traduction_V2.pdf [09.08.2023].
- SPD – Sozialdemokratische Partei Deutschlands / BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN / FDP – Freie Demokratische Partei (2021): Koalitionsvertrag 2021–2025. Online unter: https://www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Koalitionsvertrag/Koalitionsvertrag_2021-2025.pdf [25.09.2023].

- SSTI – The State Science and Technology Institute (2007): Texas Hopes to Score Big with Video Game Tax Credit. Online unter: <https://ssti.org/blog/texas-hopes-score-big-video-game-tax-credit> [20.09.2023].
- Staatskanzlei NRW – Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen (2022): Starkes Signal an Medienbranche: Medienhaushalt des Landes Nordrhein-Westfalen wächst weiter. Online unter: <https://www.land.nrw/pressemitteilung/starkes-signal-medienbranche-medienhaushalt-des-landes-nordrhein-westfalen-waechst> [09.08.2023].
- Statista (2023): Video Games – Ireland. Online unter: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/ireland> [20.09.2023].
- Stephenson, Suzi (2022): The UK Video Games Development Sector Sprints Ahead, says TIGA. Online unter: <https://tiga.org/news/the-uk-video-games-development-sector-sprints-ahead-says-tiga> [20.09.2023].
- The BGI (2022): How Can the UK Games Industry Tackle its Massive Talent Shortage? Online unter: <https://thebgi.uk/2022/03/17/how-can-the-uk-games-industry-tackle-its-massive-talent-shortage/> [20.09.2023].
- The National Tribune (2023): Screen Australia Announces Over \$3 Million in Support of the Digital Games Industry. Online unter: <https://www.nationaltribune.com.au/screen-australia-announces-over-3-million-in-support-of-the-digital-games-industry/> [20.09.2023].
- The Wrap Fund (2020): Games Prototype Fund. Online unter: <https://wrapfund.ie/wp-content/uploads/2020/05/WRAP-Development-Guidelines-GAMES-PROTOTYPE-May-2020.pdf> [20.09.2023].
- Threaks GmbH (2023): Indie Arena Booth. Online unter: <https://indiearena-booth.de/gamescom2023/games> [26.09.2023].
- Thüringer Staatskanzlei (2022): Medienwirtschaft und -standortförderung. Online unter: <https://www.staatskanzlei-thueringen.de/arbeitsfelder/medien/medienwirtschaft-und-standortfoerderung> [09.08.2023].
- TIGA – The Independent Game Developers' Association (2023): Goodbye Video Games Tax Relief, Hello to the Video Games Expenditure Credit. Online unter: <https://tiga.org/news/goodbye-video-games-tax-relief-hello-to-the-video-games-expenditure-credit> [20.09.2023].
- UK Games Fund (2023): Futurlab. Online unter: <https://ukgamesfund.com/funded-project/futurlab-2/> [20.09.2023].
- Ukie (2021): Creative Enterprise Games Programmes. Online unter: <https://ukie.org.uk/creative-enterprise-games-programmes> [20.09.2023].
- Ukie (2020): Playing On: How the UK Games Sector Reacted To The Challenges Presented by Covid 19. Online unter: <https://ukie.org.uk/resources/playing-on-how-the-uk-games-sector-reacted-to-the-challenges-presented-by-covid-19> [20.09.2023].
- WIBank Hessen – Wirtschafts- und Infrastrukturbank Hessen (2022): HESSEN serious GAME. Online unter: <https://www.wibank.de/wibank/gruender-unternehmen/kreativ-und-gamesfoerderung> [09.08.2023].

Williams, Leah (2023): Australian Government to Re-Establish Interactive Games Fund. Online unter: <https://www.gameshub.com/news/news/australian-video-game-fund-cultural-policy-launch-2023-39545/> [20.09.2023].

WTSH – Wirtschaftsförderung und Technologietransfer Schleswig-Holstein GmbH (2023): Land bietet Games-Branche Förderung bei Neuentwicklungen, Pressemitteilung vom 10.07.2023 (letzte Aktualisierung): Online unter: https://www.schleswig-holstein.de/DE/landesregierung/ministerien-behoerden/VII/Presse/PI/2023/III_2023/230707_Gamesfoerderung.html [21.07.2023].