

5 Forderungen, um Deutschland zum besten Games-Standort für Wissenschaft, Forschung und Lehre zu machen

Stand: Dezember 2025

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

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpersonen

Maren Raabe
Leiterin Politische
Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.raabe@game.de

Clara Janning
Referentin Politische
Kommunikation

T +49 30 2408779-201
clara.janning@game.de

Games sind heute das erfolgreichste Unterhaltungsmedium und als Kulturgut Leitmedium unserer Zeit. Sie sind digitale Innovationstreiber und gehören zu den am dynamischsten wachsenden Wirtschaftsbereichen. Dies haben in Deutschland der Bund und viele Bundesländer erkannt und unterstützen den Games-Standort und die Spiele-Entwicklung hierzulande. Dieses Engagement gilt es zielgerichtet fortzuführen und zu verstärken.

Seit der Einführung der Games-Förderung auf Bundesebene 2020 ist Deutschland auf dem Weg, seinen Rückstand als Produktionsstandort aufzuholen und in diesem Bereich durch vergleichbarere Wettbewerbsbedingungen perspektivisch zur Weltspitze aufzuschließen. Seitdem verzeichnet der Standort ein deutliches Plus bei Unternehmen und Beschäftigten.

Gute Bedingungen in den Bereichen der Fachkräfteförderung und -gewinnung sowie Forschung, Bildung und Ausbildung sind für dieses Ziel essenzielle Voraussetzung. Es bedarf der Forschung, um in den technologischen Sektoren der Branche Schritt zu halten und ein profundes Wissen über Medienwirkung und Medienproduktion zu vermitteln. Nur dann, wenn in den Institutionen und bei den Lehrenden (Professuren und Dozenturen) das Wissen und die praktischen Befähigungen vorhanden sind, können die potenziellen Fachkräfte auf einem hinreichenden Niveau ausgebildet werden.

Um Deutschland nach dem Anspruch der Games-Strategie der Bundesregierung international zum Leitmarkt zu machen, müssen auch Forschung und Lehre gestärkt werden und wegen ihrer spezifischen inhaltlichen Alleinstellung, ihrer alltagspraktischen Bedeutung und wegen der Fülle der relevanten Studienprogramme zu einer eigenständigen wissenschaftlichen Disziplin im Kanon der etablierten Wissenschaften entwickelt werden. Forschung und Lehre rund um Games brauchen dringend die Anerkennung und akademische Entsprechung als eigene wissenschaftliche Disziplin und Verfasstheit oberhalb der Hochschulen.

Die Plattform www.gamecampus.de listet derzeit fast 140 Bildungseinrichtungen mit Games-Studiengängen auf. Angesichts des immer weiter steigenden Bedarfs an Fachkräften für die Games-Entwicklung sind darüber hinaus weitere Games-Studiengänge sowie der Ausbau bestehender Bildungsangebote notwendig, soll der positive Aufwärtstrend substantiiert werden. Absolventinnen und Absolventen der Games-Studiengänge sind am Arbeitsmarkt und im Wettbewerb um die besten Fachkräfte mit digitaler Expertise besonders begehrt; nicht nur bei Games-Unternehmen, sondern ebenso in Wirtschaft und Industrie, wo sie ihre Kenntnisse weit über die Spiele-Entwicklung hinaus erfolgreich einsetzen. Das gilt insbesondere überall dort, wo Games-Technologien als Hochtechnologien Eingang finden. Von Maßnahmen für stärkere Forschung und Lehre im Games-Bereich profitieren daher auch andere Wirtschaftssektoren stark.

Durch die Tatsache, dass schon seit langer Zeit Technologien und Kulturtechniken aus dem Games-Bereich zu den innovativsten Bereichen der Digitalisierung zählen, kommt auch der Forschung eine besonders wichtige Funktion zu. Im Vergleich zu anderen Standorten weltweit ist die Games-Forschung in Deutschland derzeit denkbar schwach, auch weil die wenigen, die diese beherrschen, das Feld wegen mangelnder Chancen auf akademische Karrieren wieder verlassen haben. Das Ergebnis ist unter anderem, dass wertvolle Erfahrungen und Innovationen der Games-Branche in den Bereichen Künstliche Intelligenz, Gamification, 3D-Simulation oder Erweiterte Realität keine Auswertung über ihren Bereich hinaus erfahren haben und dass das bestehende Know-how nicht für den Wirtschafts- und Digitalstandort Deutschland genutzt werden konnte.

Um in den genannten Bereichen nachhaltig wirksame Verbesserungen zu erreichen, sind spezifisch auf die Realität der Games-Branche abgestimmte Maßnahmen auf Ebene des Bundes und der Länder notwendig. Wertvolle Orientierung dafür kann die Praxis an zahlreichen anderen international erfolgreichen Games-Standorten geben. Der game – Verband der deutschen Games-Branche hat gemeinsam mit seinen Mitgliedern aus Unternehmen und Bildungseinrichtungen im Jahr 2023 fünf Maßnahmen vorgestellt, wie Wissenschaft, Forschung und Lehre im Bereich Games gestärkt werden können. Diese wurden Ende 2025 aktualisiert.

Der Bereich der F&E-Förderung wurde nicht explizit in die Maßnahmen aufgenommen. Er sollte zwar weiterhin in Einzelfällen als Möglichkeit genutzt werden, ist in seiner Gesamtheit jedoch aufgrund der Entwicklungsrealitäten in Games-Unternehmen nicht geeignet, weitreichend Anwendung zu finden. Innovationen entstehen im Regelfall iterativ im Rahmen spezifischer Games-Entwicklungen und nur in den seltensten Fällen losgelöst davon.

1. Mehr und besser ausgestattete Professuren, Studiengänge und Forschungscluster

Der Ausbau von Professuren, Studiengängen, Lehrstühlen und Forschungsclustern im Games-Bereich muss bundesweit an den unterschiedlichen Standorten forciert werden. Nur so kann in der Breite zukünftig sowohl eine ausreichende Zahl qualifizierter Fachkräfte als auch eine lebendige Forschungslandschaft sichergestellt werden. Es ist erfolgskritisch, dass Forschung und Lehre auf höchstem Niveau ausgestattet sind. Regelmäßig werden mit Games als Vorreitern der Digitalisierung technische Innovationen zur Marktreife gebracht; die Spillover-Effekte von Zukunftstechnologien aus Games in andere Industrien sind zahlreich. Games werden außerdem als Werkzeug in zahlreichen Forschungsbereichen genutzt, sie ermöglichen Simulation und Visualisierung komplexer Systeme, partizipative Forschung und Wissensvermittlung. Hochschulen benötigen daher die nötige finanzielle Ausstattung, um die Grundlage für ihre Arbeit zu schaffen und den Studierenden die

neuesten Technologien zur Games-Entwicklung zur Verfügung zu stellen, wie beispielsweise aktuelle Hardware und Software in Forschungslaboren. Vor diesem Hintergrund sollten auch Kooperationsmöglichkeiten mit der Wirtschaft genutzt werden. Ziel muss es sein, Games an den Hochschulen überall holistisch zu betrachten und multiple Studiengänge aus Game-Design, Game-Art, Game-Informatics, Game-Economics und Game-Studies und weitere ergänzend und sich gegenseitig durchdringend zu entwickeln. An allen Hochschulstandorten müssen diese Lehrbereiche durch Professuren und Dozenturen im Mittelbau ergänzt werden. Gleichzeitig sollten sich die Hochschulen mit zusätzlichen Profilen spezialisieren, um so den vielfältigen Bereichen der Games-Entwicklung, -Forschung und -Lehre zu entsprechen. Keine gute Option ist es, die heute vorherrschende Lehrrealität von singulären Game-Professuren innerhalb „verwandter“ Studiengänge zu manifestieren.

2. Bildungs- und Forschungsnetzwerke unterstützen

Netzwerke insbesondere von Hochschulen und Universitäten sowie staatlich anerkannten Bildungseinrichtungen im Games-Bereich müssen politisch relevant gefördert werden. Dazu gilt es in Zusammenarbeit zum Beispiel mit der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) Games als eigenständige wissenschaftliche Disziplin vollumfänglich zu etablieren. Wichtig ist hierbei die Möglichkeit, sowohl DFG-Forschungsnetzwerke als auch Nachwuchsgruppen und Graduiertenkollegs zu beantragen. Gemeinsam mit Vertreterinnen und Vertretern der Games-Branche und der wissenschaftlichen Forschung aus dem Games-Bereich können leitende Impulse für die zukünftige Games-Ausrichtung Deutschlands erarbeitet werden. Es sollte ein Institut für Games-Wissenschaft gegründet werden welches bundesweit und länderübergreifend Forschungsbedarf ermittelt, Forschungsvorhaben initiiert, fördert, koordiniert und Ergebnisse auswertet. Dies würde die Games-Forschung in Deutschland signifikant voranbringen.

Eine standortübergreifende Zusammenarbeit der Institutionen und Akteure der unterschiedlichen an der Games-Entwicklung beteiligten Gewerke (z. B. Game Design, Game Art, Informatik/Informationstechnologie, Wirtschafts-/Kultur-/Medien-/Kommunikationswissenschaften) bereitet bereits während der Ausbildung praxisorientiert auf die Produktion von digitalen Spielen vor. Diese Kombination aus praxisnaher Ausbildung sowie Forschung ist ein wichtiger Erfolgsfaktor, der durch solche Initiativen entscheidend gestärkt wird. Also sind auch den Hochschulen für angewandte Wissenschaften, nicht zuletzt im Bereich des Transfers (Third Mission), Fenster zu öffnen. Konkrete Unterstützung wird in Form von finanzieller Förderung zur Verfügungstellung von Räumlichkeiten, Laboren, Personal und Equipment benötigt. Daher sollte die DFG auch im Bereich der Großgeräteanträge bis hin zu Forschungsbauten Möglichkeiten schaffen.

3. Einheitliche Standards und Leitlinien für Akkreditierung von Games-Studiengängen

Gemeinsam mit Vertreterinnen und Vertretern der Games-Branche und der wissenschaftlichen Forschung aus dem Games-Bereich muss zukünftig bei der Akkreditierung neuer Games-Studiengänge darauf geachtet werden, dass bei der Ausbildung der Studierenden inhaltliche und qualitative Standards im Curriculum beachtet werden, ohne die Lehr- und Forschungsfreiheit zu beschneiden (vgl. Gesellschaft für Informatik, Stellungnahmen der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) und Curriculum Framework der International Game Developer Association (IGDA)). Dies ermöglicht eine bessere Qualifikation der Absolventinnen und Absolventen für den Arbeitsmarkt und erleichtert Unternehmen den Einstellungsprozess, da Qualifikation nicht mehr individuell überprüft werden muss. Gleichzeitig muss sichergestellt werden, dass die forschungsorientierte Lehre (insbesondere an den Universitäten) deutlich mehr Gewicht erhält. Die Akkreditierung muss eine Balance aus Standards und Anspruch einfordern. Auf einem regelmäßig gesonderten Fakultätentag „Games und immersive Medien“ könnten Standards definiert und regelmäßig und zeitgemäß (weiter-) entwickelt werden. Wir unterstützen die Gründung der Deutschen Gesellschaften für Spielwissenschaft (DGSW) und streben eine enge Zusammenarbeit an.

4. Promotion und Habilitation für alle Games-Studiengänge

Das Kulturgut Games muss in all seinen Facetten an Universitäten und Hochschulen trans- und interdisziplinär erforscht und gelehrt werden. An einem starken Games-Standort Deutschland müssen Forschung und Lehre für das Medium Computer- und Videospiele selbstverständlich und noch stärker als bislang berücksichtigt und auch entsprechend der Komplexität der Anforderungen innerhalb der Hochschulen positioniert werden. Dazu gehört die Möglichkeit einer Promotion und einer universitären Karriere (W1 bzw. Junior Professuren mit Tenure Track, W2-, W3-Professuren, Postdoc-Angebote, DFG-Graduiertenkollegs etc.). Die Promotionsordnungen der Hochschulen und Universitäten müssen Promotionsvorhaben ermöglichen. Insbesondere in künstlerischen Studiengängen (Game Design, Game Art etc.) besteht dringender Nachholbedarf. Somit fehlen Grundlagen, um ggf. über die dort üblichen Berufswege Anerkennung zu finden. Dafür müssen die Berufsordnungen den notwendigen Rahmen abstecken. Für die Erreichung dieses Ziels sind im Rahmen der Hochschulautonomie die Hochschulen selbst verantwortlich. Allerdings müssen Länder und Bund dies der Sache nach und durch spezifische Förderungen unterstützen. Die Etablierung von Games als eigenständige wissenschaftliche Disziplin kann dies niederschwellig befördern.

5. Gründung einer „Games-Universität“

Die Schaffung einer eigenständigen Institution mit dem Namen „Games-Universität“ nach Vorbild der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF, an der Wissenschaft, Forschung, Lehre und Entwicklung von Games umfassend, aus allen Disziplinen und auf internationalem Spitzenniveau zusammengebracht werden, ist die Chance, diesen wichtigen Aspekt des Games-Standortes Deutschland mit deutlicher, internationaler Signalwirkung einen entscheidenden Schritt voranzubringen. Regional ergeben sich keine Einschränkungen, sodass prinzipiell jedes Bundesland oder auch mehrere, möglicherweise mit Unterstützung des Bundes, vorangehen und diese beispielhafte Institution schaffen kann.

- - Diese Hochschule/Universität sollte sowohl sämtliche an der Games-Entwicklung beteiligten Gewerke als auch die Wissenschaftsdisziplinen, die sich mit der Erforschung von Games, deren gesellschaftlicher Bedeutung, ihrer Entwicklung, ihren Transferqualitäten, ihren Technologien etc. befassen, als Forschungs- und Studienfächer anbieten.
 - Hier kann internationale Strahlkraft für Deutschland als Games-Standort entstehen, die zur Gewinnung internationalen Talents in Wissenschaft und Forschung geeignet wäre. Durch die Möglichkeit einer Promotion und Habilitation würden auch andere Institutionen von der Ausbildung dieses Talents profitieren und Deutschland sich als Standort für Qualität in Lehre und Forschung im Games-Bereich hervorheben.
 - Institute, die an der Games-Universität angesiedelt oder mit ihr assoziiert sind, bieten Möglichkeiten für Kooperationen auf nationaler und internationaler sowie regionaler und überregionaler Ebene mit Forschungspartnern insbesondere aus der Games-Branche, aber auch aus anderen Wirtschaftszweigen.