

Gründungsstipendium Games fortsetzen Für den Games- Gründungsbooster in Deutschland

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

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechperson

Maren Raabe
Leitung Politische Kommunikation
T +49 30 2408779-15
maren.raabe@game.de

Partner

Nandita Wegehaupt
Geschäftsführung
Stiftung Digitale
Spielekultur gGmbH

T +49 30 23 62 58 94 11
[wegehaupt@stiftung-
digitale-spielekultur.de](mailto:wegehaupt@stiftung-digitale-spielekultur.de)

1. Überblick: Warum eine spezifische Gründungsförderung für die Games-Branche wichtig ist

Die Bundesregierung will den Games-Standort und Games Made-in-Germany stärken. Im Vergleich zu anderen Standorten weltweit hat Deutschland besonders großen Nachholbedarf und Potenzial, wie zuletzt die Studie „Die Games-Branche in Deutschland 2025“¹ belegt. Um den Standort schnell und möglichst weit voranzubringen, muss das Wachstum auf allen Ebenen erfolgen, unter anderem durch neu zu gründende Games-Unternehmen. Der Games-Sektor zählt zu den dynamischsten Bereichen der digitalen Wirtschaft, junge Studios können hierzulande allerdings kaum von der starken Marktnachfrage profitieren. Während Games-Start-ups hochinnovative, kreative Inhalte und Technologien entwickeln, fehlt es ihnen häufig an betriebswirtschaftlichen Kompetenzen, strukturierten Gründungspfaden und branchenspezifischer Unterstützung. Bestehende Bundesprogramme wie EXIST (BMWi), ZIM (BMWi) und weitere adressieren ausschließlich technologiezentrierte, bereits gegründete Start-ups oder fokussieren auf Hochschul-Absolventinnen und -Absolventen und bieten somit keine passgenaue Förderung für Gründungsvorhaben in der Games-Branche.

Die 2020 gestartete Games-Förderung des Bundes ist auf dem Weg international vergleichbare Wettbewerbsbedingungen zu schaffen. Allerdings zielt diese Maßnahme höchstens mittelbar auf die Herausforderungen einer Unternehmensgründung ab, zumal die erforderliche Mindestprojektgröße der Games-Förderung gerade für Debüt-Projekte oftmals noch nicht erreichbar ist.

„Press Start“ schließt seit 2024 erstmals sehr erfolgreich diese Lücken durch ein bundesweites Gründungsvorbereitungs-Programm. Aktuell sind durch die Förderung 75 neue Entwicklungsstudios gegründet (100 Prozent Gründungsquote), erste Spiele-Prototypen sind bereits bei ausgewählten Veranstaltungen spielbar und haben Preis-Nominierungen oder Auszeichnungen erhalten. Das „Press Start“-Programm hat bislang nach den Erfolgskriterien alle Erwartungen übertroffen und zeigt: Die Fortführung dieses bundesweiten Stipendienprogramms für angehende Gründerinnen und Gründer von Games-Unternehmen in einem angepassten Rahmen ist sinnvoll und notwendig. Mit dem direkten Anschluss einer Fortsetzung an das laufende aktuelle Programm ab dem 16.06.2026 kann die positive Dynamik des ersten Durchgangs fortgeschrieben und verstetigt werden, um damit den Games-Standort Deutschland mit erfolgreichen Gründungen weiter zu stärken und zukunftsfähig zu machen.

Ein zukünftiges Games-Stipendienprogramm kann in einer kleineren Dimension fortgeführt werden. Zu den Kernelementen zählen weiterhin die Kombination aus einem Stipendium und einem Bildungs- und Vernetzungsprogramm (Mentoring, Workshops,

¹ <https://www.game.de/publikationen/die-games-branche-in-deutschland-2025/>

Messebeteiligungen, gezielte Branchenkontakte). Dies hat sich bewährt und vermittelt genau jene unternehmerischen, produktionsspezifischen und marktrelevanten Kompetenzen, die notwendig sind, um kreative Spielideen in tragfähige Unternehmen zu überführen. Zielgruppe sind kreative Talente mit einem starken Gründungswillen. Das Programm vermittelt ihnen das nötige branchenspezifische Gründungs-Know-how, das sie für eine nachhaltig erfolgreiche Gründung benötigen. Ausgewählt werden sie in einem mehrstufigen Assessment-Verfahren. 2024 gab es über 1.300 Bewerbungen von Einzelpersonen auf 132 Stipendien, der Bedarf und das Potenzial für erfolgreiche Unternehmerinnen und Unternehmer ist sehr hoch.

- Games-Startups können zentrale Treiber für technische Lösungen, neue Geschäftsmodelle und innovative Spielekonzepte sein; gleichzeitig sind sie aber auch die verwundbarsten Akteure der Branche. 77 Prozent der deutschen Spieleunternehmen bestehen aus Teams mit weniger als zehn Mitarbeitenden. Diese hohe Agilität ist zwar ein Vorteil für kreative und technologische Experimente, macht junge Studios aber anfällig für finanzielle Unsicherheiten und volatile Produktionsbedingungen. Genau in diesen Kleinstunternehmen entstehen oft die Ideen, die später weltweit Trends setzen könnten – doch viele scheitern, bevor sie den Markt überhaupt erreichen.

- Die Ursachen dafür liegen in der besonderen Produktionslogik der Games-Entwicklung und einer hoch-dynamischen und volatilen Branche. Klassische Startup-Programme wie EXIST und ZIM berücksichtigen die vielen Besonderheiten des digitalen Spielmarktes nicht und sind nicht in der Lage, für die entscheidende Vernetzung zu veritablen Akteuren und Institutionen der Branche zu leisten.

Ohne die systematische Unterstützung der Talente und ohne Förderprogramme, die auf die realen Produktionsbedingungen der Branche zugeschnitten sind, bleiben diese Potenziale ungenutzt. Eine gezielte, strukturierte Förderung von Games-Gründungen ist daher ein entscheidender Hebel, um wirtschaftliches Wachstum, technologische Innovation und internationale Wettbewerbsfähigkeit am Standort Deutschland nachhaltig zu stärken.

2. Ergebnisse aus dem aktuellen Gründungs-Stipendium

Der Wunsch zum Gründen ist in der Spielebranche riesig. Das beweisen die Bewerbungszahlen für ‚Press Start‘: Trotz kurzer Bewerbungsphase gingen über 1.300 Anträge ein.

Die Talente der Branche verfügen über das technische und künstlerische Fachwissen zur Entwicklung von Spielen und zukunftsweisenden Produkten. Aber es fehlt an entscheidenden Gründungskompetenzen, die mit gezielter Förderung und Wissensvermittlung von Expertinnen und Experten aus der Spiele-Branche sowie Gründungs- und Rechtsberatung. Branchenspezifisches, gründungsspezifisches und

allgemein unternehmerisches Fachwissen spielen für den nachhaltigen Erfolg eine entscheidende Rolle.

Die Games-Branche hat ihre eigenen Voraussetzungen, Bedingungen und Mechaniken. Die effektivste Unterstützung muss daher durch die Akteure organisiert werden, die diese Besonderheiten des Mediums und der Branche verstehen und dabei gleichzeitig eine gesamtgesellschaftliche Perspektive einnehmen können. Mit dem laufenden Programm ‚Press Start‘ beweisen wir die zwingende Sinnhaftigkeit und den Erfolg von Gründungsförderung in der Spielebranche.

Das Programm hat mittlerweile internationale Bekanntheit erhalten. Spiele aus dem Gründungs-Programm wurden auf verschiedenen Veranstaltungen ausgestellt, alle 132 Stipendiatinnen und Stipendiaten haben die geplante Gründung von 74 Unternehmen (teilweise in Teams) erfolgreich vollzogen. Im Rahmen der Halbzeit-Veranstaltungen haben wir unsere Stipendiaten anonym zu ihrer Meinung zum Programm gefragt. Das positive Feedback ist eindeutig. ‚Press Start‘ wirkt:

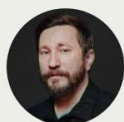
- Bei den 132 Geförderten gibt es nach jetzt einem Jahr Stipendienlaufzeit keine Abbrüche.
- Alle 132 Geförderten haben bis Ende des Jahres 2025 gegründet.
- 85 % gaben in einer internen Umfrage an, dass sie viel gelernt haben.
- Fast 3/4 gaben an, dass ihr Gründungsvorhaben beschleunigt wurde.
- 83 % gaben an, dass sie Fehler bei der Gründung vermeiden konnten.
- 80 % meinen, dass sie durch das Programm unternehmerische Fähigkeiten entwickelt haben.

Testimonials

“ Press Start is a true role model for accelerators and incubators across Germany. It is not just a financial fund, it is also an education and networking programme, a great initiative that gives a real boost to the German games industry. For us, it has been a primary source of support throughout our entrepreneurship journey. With Press Start, you never walk alone, you start your business alongside a group of people who want you to succeed and who actively help you in the best possible way. ”



Zemre Arslan Tüver
DOBIQ GAMES



Benjamin Gutheil
STUDIO GUTHEIL

“ Die Workshops und das starke Netzwerk haben meinem Studio wichtige Impulse gegeben und mir Werkzeuge vermittelt, die ich heute in vielen Bereichen einsetze. Außerdem konnte ich durch das Programm wertvolle Branchenkontakte knüpfen. Press Start hat die Entwicklung meines Projekts und Studios deutlich beschleunigt. ”



Highlights

- Kick-off in Berlin: <https://youtu.be/no4BvFueVfg>
- Mid-term: devcom/gamescom in Köln: https://youtu.be/7zr78_g-TjU

Auszeichnungen für Teams/Spiele

- „Hieronymus“: Gamestar Find Your Next Game Indie Award Sieger 2025
- „Seaward“: Deutscher Entwicklerpreis 2025 Ubisoft Newcomer Award Nominierung



**DEUTSCHER
ENTWICKLERPREIS**

Ubisoft Newcomer Award

Presse-Clipping

Insgesamt gab es über 200 Medienberichte verteilt auf lokale, regionale und überregionale Presse. Neben Fachmedien berichtete auch die Allgemeinpresse wie die FAZ, der Spiegel, Tagesspiegel und Weitere.

3. Fortsetzung: Kurzbeschreibung und Abgrenzung zum bisherigen Programm

Für eine nachhaltige Fortsetzung des bundesweiten Gründungsvorbereitungs-Stipendiums (Name tbd.) für angehende Unternehmerinnen und Unternehmer der Games-Branche schlagen wir, alle gemachten Erfahrungen und einen ausreichenden Planungs- und Umsetzungszeitraum berücksichtigend, vor:

1. Zielgruppe bzw. Teilnehmende

Das Programm richtet sich an Personen und Teams, die ein eigenes Studio gründen wollen und bereits über einen spielbaren, ausstellungsfähigen Prototyp verfügen, deren Unternehmensgründung jedoch erst nach Abschluss des Programms erfolgen soll.

2. Zeitplan

Das laufende Stipendien-Programm endet 15.06.2026. Eine nachhaltige Fortsetzung wird dringend ab dem 16.06.2026 empfohlen, um Erfahrung und Know-how im Programm zu halten und Kontinuität für die erfolgreiche Weiterführung zu sichern. Der Förderzeitraum sollte inklusive Vor- und Nachbereitungszeitraum insgesamt 16 Monate betragen. Das Stipendium selbst ist für die Teilnehmenden auch zukünftig auf 12 Monate ausgelegt.

3. Ziel

Ziel ist es, die Teilnehmenden systematisch auf eine nachhaltige, professionell geplante Studio-Gründung vorzubereiten und ihnen das notwendige betriebswirtschaftliche, produktionsspezifische und strategische Know-how zu vermitteln, das im deutschen Förderökosystem bislang nicht adressiert wird.

Das aktuelle ‚Press Start‘-Programm unterstützt Teams in sehr unterschiedlichen Reifegraden. Die Fortsetzung soll sich noch klarer auf professionelle Vorbereitung der Unternehmensgründung fokussieren. Der Projektstand und Reifegrad der Teams soll daher stärker normiert sein, die Kohorte homogener, der Auswahlprozess strenger und das Ziel präziser definiert: Nicht die Spielentwicklung steht im Vordergrund, sondern die Herausbildung einer tragfähigen Gründerpersönlichkeit und eines realistischen, marktfähigen Studio-Konzepts. Durch diesen Fokus soll die Fortsetzung eine Förderlücke schließen, die weder durch allgemeine Gründungsprogramme wie EXIST, ZIM noch durch andere Programme abgedeckt wird. Es schafft die Bedingungen für nachhaltige, strategisch fundierte Gründungen in der deutschen Games-Branche. Um dieses Ziel zu erreichen, erscheint es sinnvoll, auf eine kleinere Gruppe von Stipendien zu fokussieren (z.B. jährlich 30 oder 60 Teilnehmende).

4. Auswahl der Teilnehmenden

Das Programm kombiniert hierfür eine mehrstufige Auswahl mit einem neu eingeführten Assessment-Monat, der die Eignung der Bewerbenden praxisnah prüft. Nach einer offenen Bewerbungsrunde werden ausgewählte Kandidatinnen und Kandidaten vier Wochen lang anhand realer Aufgabenstellungen, Workshops, Pitch-Übungen und Teaminteraktionen hinsichtlich Gründungsmotivation, Teamdynamik, Branchenverständnis und zeitlicher Verfügbarkeit evaluiert. Nur diejenigen, deren Gründungsabsicht plausibel ist und deren Projektstand sowie Arbeitskapazitäten eine konzentrierte Teilnahme ermöglichen, werden in das Stipendienprogramm aufgenommen. So gewährleistet das Programm bereits über die Auswahl der Teilnehmenden ein hohes Maß an Exzellenz innerhalb des Programms und erfolgreiche Unternehmensgründungen.

5. Umsetzung des Stipendiums

Die geförderten Teilnehmenden erhalten zukünftig ein monatliches Stipendium in Höhe von € 2.750, individuelles Mentoring durch Expertinnen und Experten der Games-Branche sowie ein kuratiertes Bildungsprogramm (z.B.: Online-Workshops, Talks, Panels usw.) das gezielt auf die Anforderungen der Games-Branche und der Studio-Gründung zugeschnitten ist. Dazu gehören Themen wie Unternehmensvision und -werte, Publishing-Strategien, Produktionsplanung, Marketing und Community-Aufbau, Studioorganisation, Finanzierung, Recht und IP-Management. Ergänzt wird das Programm durch Pitch-Trainings, Publisher-Vernetzung und Sichtbarkeitsformate wie die Teilnahme an Events, etwa der gamescom.

6. Grobkalkulation

Kalkulation per anno	KLEIN	MITTEL
Anzahl der Stipendien	30	60
Gesamtlaufzeit inkl. Assessment, Vor- und Nachbereitung	16	16
Stipendienmonate	11	11
Kostenstelle	Kosten in €	Kosten in €
Stipendienmittel (inkl. Verwaltung)	1.080.000,00 €	1.990.000,00 €
Bildungs- und Vernetzungsprogramm	995.000,00 €	1.500.000,00 €
GESAMTKOSTEN	2.075.000,00 €	3.490.000,00 €

4. Exkurs: Förderlücke – warum bestehende Förderprogramme den Games-Gründenden nicht helfen

Die bestehenden bundesweiten Förderprogramme für Gründende – insbesondere **EXIST** und **ZIM** sowie der **German Accelerator** – sind stark technologie- und innovationsorientiert. EXIST richtet sich primär an akademische Gründungen mit hohem Technologie- oder Forschungsanteil; ZIM fördert marktorientierte Forschungs- und Entwicklungsprojekte von KMU und setzt in der Regel eine bestehende Unternehmensstruktur voraus; BMFTR-Linien wie **START-interaktiv** oder **Enabling Start-up** unterstützen technologische Entwicklungen, nicht jedoch kreative oder kulturelle Gründungen; der German Accelerator des BMW wiederum richtet sich an bereits gegründete Start-ups in späteren Wachstumsphasen. Für kreative Branchen wie Games, in denen der Innovationsbegriff nicht primär technologisch, sondern künstlerisch, gestalterisch und kulturell geprägt ist, fehlen passende Programme, die den Übergang von einem prototypischen Spielprojekt hin zu einer nachhaltigen Unternehmensgründung begleiten.

Die Fortsetzung eines bundesweiten Gründungsvorbereitungs-Stipendiums setzt genau an dieser Stelle an und unterscheidet sich grundlegend von den genannten Instrumenten. Es handelt sich nicht um eine Produkt- oder Technologieförderung, sondern um ein Gründungsvorbereitungsprogramm, das die Unternehmensgründung nach Abschluss des Programms vorsieht. Die Teilnehmenden müssen bereits über einen spielbaren, ausstellungsfähigen Prototyp verfügen und die zeitlichen Kapazitäten haben, sich konsequent auf die unternehmerische Professionalisierung zu konzentrieren. Durch ein mehrstufiges Auswahlverfahren inklusive eines intensiven Assessment-Monats werden Teams ausgewählt, die einen realistischen Gründungswillen, geeignete Teamstrukturen und ein tragfähiges Spielkonzept mitbringen. Das anschließende Stipendium sowie ein auf die Games-Branche zugeschnittenes Programm aus Mentoring, Workshops, Publisher-Vernetzung und Pitch-Trainings vermitteln gezielt unternehmerische, produktions- und marktspezifische Kompetenzen, die für den Aufbau eines Game-Studios zentral sind, in allgemeinen Förderprogrammen und Games-Ausbildungen jedoch kaum vorkommen. Die Games-Förderung des Bundes ist eine Projektförderung und setzt voraus, dass die Bewerberinnen und Bewerber bereits mindestens ein Spiel kommerziell veröffentlicht haben.

Aus dieser Abgrenzung ergibt sich klar die Förderlücke, die das hier skizzierte Vorhaben schließt: Es existiert in Deutschland derzeit kein Programm, das kreative, nicht technologiegetriebene Games-Gründerinnen und -Gründer in der entscheidenden Vorgründungsphase systematisch unterstützt. Weder EXIST noch ZIM oder BMFTR-Programme adressieren die künstlerisch-innovative und -wirtschaftliche Natur von Spieleproduktionen, die spezifischen Anforderungen an Pitching, Produktion und Publishing oder die besonderen Risiken für junge Studios. Eine Fortführung eines bundesweiten

Gründungsvorbereitungs-Stipendiums schließt diese Lücke, indem es den Fokus auf die Entwicklung der Gründerpersönlichkeit, die professionelle Vorbereitung der Unternehmensgründung und die Einbettung in das Ökosystem der Games-Industrie legt. Damit schafft es erstmals ein passgenaues, branchenspezifisches Förderinstrument, das kreative Spielideen in tragfähige Unternehmen überführt und so einen echten Mehrwert für die Zukunft des deutschen Games-Standortes.