

Deutschland zum besten Games-Standort machen!

Stand: 12.08.2024

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

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Dr. Christian-Henner Hentsch
Leiter Recht &
Regulierung

T +49 30 2408779-22
henner.hentsch@game.de

Maren Raabe
Leiterin Politische
Kommunikation

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

10 Forderungen des game – Verband der deutschen Games-Branche

Als game – Verband der deutschen Games-Branche setzen wir uns für die umfassende Verbesserung der Rahmenbedingungen für die Games-Branche in Deutschland ein, getreu unserer Mission „Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt“. Daraus leiten sich die folgenden 10 Hauptforderungen ab:

1. Games-Standort Deutschland nachhaltig fördern

Games sind Kulturgut, Wirtschaftsfaktor und Garant für digitale Innovationen. Wenn wir hierzulande von den daraus resultierenden Chancen für Wirtschaft und Gesellschaft profitieren wollen, muss der deutsche Games-Standort den Anschluss an den internationalen Wettbewerb schaffen. Die Games-Strategie des Bundes ist eine wichtige Grundlage für eine positive Weiterentwicklung und die Realisierung der zahlreichen Potenziale. Die Bundesregierung will Deutschland als Leitmarkt für Spiele-Entwicklung sehen. Um entsprechend ambitioniert international mithalten zu können und deutlich mehr Innovationen, Wachstum und kreative Games made in Germany zu ermöglichen, sind starke und zielgenaue Anstrengungen für bessere Standortbedingungen nötig.

Games-Förderung wettbewerbsfähig aufstellen

Die wichtigste Säule für einen erfolgreichen deutschen Games-Standort ist eine international wettbewerbsfähige Games-Förderung, um zu den führenden Standorten weltweit aufschließen zu können. Die Games-Förderung des Bundes hat sich bisher als erfolgreich, gleichzeitig jedoch als nicht planbar erwiesen, da aufgrund fehlender Mittel über lange Zeit Förderantragsstopps nötig wurden. Die Games-Förderung muss daher dringend weiterentwickelt werden. Zentral ist der Übergang hin zu einem hybriden System mit einer zusätzlichen steuerlichen Games-Förderung, wie sie an den weltweit führenden Standorten seit vielen Jahren üblich ist, neben einem Förderfonds für kleinere Entwicklungsbudgets. Für alle Maßnahmen gilt, dass diese unbürokratisch, planbar und transparent umgesetzt werden sowie langfristig und bedarfsgerecht angelegt sein müssen. Dies gilt auch für Fördermaßnahmen der Bundesländer, denen eine hohe komplementäre Bedeutung zukommt. Eine spezifische Förderung für Gründerteams ergänzt die Förderung von Games-Entwicklungen. Dabei gilt immer: Steuergelder müssen verantwortungsvoll investiert werden.

Daher gilt es, Effekte, Entwicklungen und positive Hebel für die Volkswirtschaft, die von einer starken Games-Branche ausgehen, in Studien regelmäßig zu evaluieren.

Kampagne für den Games-Standort Deutschland

Deutschland als Produktionsstandort und Games made in Germany brauchen eine gute Sichtbarkeit sowie Vernetzung hierzulande und international. Dafür braucht es ein sichtbares Standortmarketing-Konzept, das für Fachkräfte, Investoren und Ansiedlungen von Unternehmen wirbt. Eine Maßnahme darin ist der Deutsche Computerspielpreis, der gemeinsam mit der Games-Branche auf internationales Top-Niveau weiterentwickelt werden muss.

Infrastrukturen für die Games-Entwicklung

Games-Hubs mit Inkubations- und Accelerator-Programmen sind eine wichtige unternehmerische Heimat für Gründerinnen und Gründer sowie eine Chance für regionale Wirtschaftsstandorte. Sie fördern den Austausch zwischen Games-Unternehmen und die Kooperation mit anderen Branchen, die vom Potenzial der Spiele-Entwicklung profitieren wollen. Für diese wirtschaftlichen und innovatorischen Effekte braucht es insbesondere die Unterstützung von Ländern und Kommunen.

2. Mehr Engagement für Games-Fachkräfte

Der deutschen Games-Branche fehlen hoch spezialisierte, erfahrene Fachkräfte. Da sie in Deutschland nicht in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen, muss die Ausbildungssituation verbessert und der Zuzug dieser Fachkräfte aus dem Ausland erleichtert werden. Hier ist unter anderem die Bundesagentur für Arbeit gefragt, um die Berufsbilder der Games-Branche in der Berufsberatung und in der Arbeitsvermittlung zu berücksichtigen. Gleichzeitig bedarf es einer institutionellen Willkommenskultur, die ankommende Fachkräfte positiv und serviceorientiert unterstützt.

3. Games in Wissenschaft, Forschung, Lehre und Ausbildung stärken

Forschung und Lehre rund um Games brauchen dringend die Anerkennung und akademische Entsprechung als eigenständige wissenschaftliche Disziplin und Verfasstheit oberhalb der Hochschulen im Kanon der etablierten Wissenschaften. Dazu gehören mehr und besser ausgestattete Professuren, Studiengänge und Forschungscluster, die Unterstützung von Bildungs- und Forschungsnetzwerken, einheitliche Akkreditierungsstandards, Promotions- und

Habilitationsmöglichkeiten und die Gründung einer Leuchtturm-Institution „Games-Universität“ für besonderes internationales Spitzenniveau von Games-Forschung und -Lehre in Deutschland.

4. Games für besseres Lernen, in der Schule und lebenslang

Games sind mehr als Unterhaltung. Sie können in nahezu allen Lebensbereichen unterstützend wirken, sie schaffen neue Zugänge, sind leicht zugänglich, sozial und animieren zu noch besseren Leistungen. Der Einsatz von digitalen Spielen sollte daher in allen Lebensbereichen unterstützt werden. Unser Bildungssystem muss die Chancen von Games für die digitale Bildung in Schulen, Berufsschulen, Hochschulen, in der Weiterbildung und für das lebenslange Lernen nutzen. Die Entwicklung von Games für den Unterricht muss gezielt gefördert und vorangetrieben werden. Medienkompetenz und Programmierkenntnisse sind elementar für die Schülerinnen und Schüler im Digitalzeitalter und müssen obligatorischer Teil des Unterrichts sein.

5. Jugendschutz: modern, konvergent und international anschlussfähig

Für ein modernes deutsches Jugendschutzsystem müssen die Zuständigkeiten von Bund und Ländern grundsätzlich auf den Prüfstand. Nur so kann es gelingen, einheitliche, moderne und konvergente gesetzliche Jugendschutzvorschriften zu schaffen, die zur Medienrealität von Kindern und Jugendlichen passen und eine internationale Anschlussfähigkeit gewährleisten. Viele Systeme und technische Lösungen aus der Games-Branche sind für den Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt ein Vorbild.

6. Investitionssicherheit geben, Werte schaffen

Games werden immer umfangreicher und das Angebot für die Nutzerinnen und Nutzer wird immer vielfältiger und größer. Als Games-Branche entwickeln wir zur Refinanzierung innovative Geschäftsmodelle wie In-Game-Käufe, die sich vor allem an den Bedürfnissen der Gamerinnen und Gamer sowie an digitaler Praktikabilität ausrichten und das Vertrauen der Nutzenden in Games als maßgeblich erfolgskritisch berücksichtigen. Viele andere Branchen orientieren sich an diesen Innovationen und adaptieren diese. Doch neue digitale Geschäftsmodelle brauchen Freiräume, deshalb muss auch in der digitalen Welt ein fairer Interessenausgleich zwischen

Verbraucherrechten und unternehmerischer Freiheit gefunden werden. Die Stärkung der mündigen und souveränen Nutzerinnen und Nutzer muss Vorrang haben vor neuer Regulierung.

7. Kulturgut Games bewahren

Ein weltweiter Leuchtturm am deutschen Games-Standort kann die Internationale Computerspielesammlung (ICS) werden. Bei ihrer Eröffnung wäre sie mit mehr als 60.000 Titeln und umfangreicher Hardware von Beginn an die weltgrößte Sammlung von Computerspielen hier in Deutschland. Allerdings ist dieser große Kulturschatz bislang verteilt auf unterschiedliche Orte und öffentlich nicht nutzbar. Zusammengeführt an einem Ort könnte das Kulturgut Games geschützt, der Forschung zugänglich gemacht und ein einmaliger Ort für die Erprobung von digitalem Kulturgutschutz werden. Für diesen öffentlichen Ort ist eine institutionelle Förderung durch den Bund in Partnerschaft mit dem Land Berlin nötig.

8. Digitale Infrastruktur für alle

Für eine erfolgreiche Games-Entwicklung und die Millionen Spielerinnen und Spieler muss der Games-Standort Deutschland flächendeckend gigabitfähig sein. Das gilt für leistungsfähige breitbandige Internetanbindungen und ein starkes 5G-Netz: Deutschland muss schnell auf allen Verbreitungswegen aufholen und eine zukunftsfähige digitale Infrastruktur für alle zugänglich machen. Nur dann können Games ihre besondere Innovationskraft auch in Deutschland voll ausspielen.

9. Keine Chance für Hater, Trolle und Piraterie: Auch Sicherheitsbehörden digital fit machen

Als Games-Branche setzen wir uns tagtäglich für Vielfalt und Toleranz ein. Entschieden müssen alle Akteurinnen und Akteure gemeinsam Hatespeech und verrohendem sowie teilweise rechtswidrigem Verhalten in unserer digitalen Gesellschaft entgegenzutreten. Für flexible und zielorientierte Lösungen müssen dafür die digitalen Kompetenzen der Behörden ausgebaut werden.

10. Die Chancen von Esport nutzen: Talente, Turniere und Gemeinnützigkeit

Deutschland sollte zu den wichtigsten Standorten für Esport gehören. Angesichts der hohen gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Relevanz von Esport müssen die Rahmenbedingungen dafür bestmöglich ausgestaltet werden. Insbesondere gilt es, die wertvolle Arbeit der Vereine mit Esport-Angebot zu fördern und nicht weiter zu benachteiligen. Sie müssen daher in der Abgabenordnung als gemeinnützig anerkannt werden. Ob Esport Sport ist oder nicht, ist dabei nicht entscheidend. Wie bei anderen Großevents auch profitieren Kommunen und die lokale Wirtschaft, wenn Esport-Turniere in den Städten stattfinden. Daher sollten sich mehr lokale Wirtschaftsförderungen aktiv um die Austragung von Esport-Veranstaltungen bewerben und diese unterstützen. Esport lebt von den Talenten, die auf Weltklasse-Niveau spielen, so eine hohe Bekanntheit erlangen und damit zu Botschafterinnen und Botschaftern der Werte des Esport und ihrer Heimat werden. Deutschland muss daher daran gelegen sein, bestmögliche Bedingungen zu schaffen und zielgerichtet Esport-Talente zu unterstützen, um auch im Esport einen Spitzenrang einzunehmen und die Bundesrepublik als attraktiven Esport-Standort zu präsentieren.