

Wirtschaftliche, digitale und kulturelle Potenziale nutzen: Wie Deutschland mit einer zusätzlichen steuerlichen Förderung zum wettbewerbsfähigen Games-Standort wird.

April 2025

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

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechperson

Maren Raabe
Leiterin Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15

maren.raabe@game.de

Zusammenfassung

In Deutschland werden mit Games rund 9,4 Milliarden Euro Umsatz generiert. Doch als Produktionsstandort für Games liegen wir noch weit hinter anderen Top-Standorten. Mit dem Einstieg in die Games-Förderung des Bundes 2020 hat Deutschland einen wichtigen Schritt hin zu einem wettbewerbsfähigen Games-Standort gemacht. Doch durch die bisher wenig planbare und international nicht konkurrenzfähige Förderpraxis wird die Aufholjagd zu den besten Games-Standorten wieder ausgebremst. Um auch in Deutschland die enormen wirtschaftlichen, technologischen und kulturellen Potenziale von Computer- und Videospielen heben zu können, braucht es verlässliche und international vergleichbare Rahmenbedingungen für Games-Unternehmen. Eine zusätzliche steuerliche Games-Förderung ist daher auch hierzulande die entscheidende Maßnahme. Positive Hebeleffekte bei Investitionen, Steuereinnahmen und Bruttowertschöpfung sind die Folge. Der bisherige Förderfonds des Bundes muss daher angepasst und um eine neue steuerliche Förderung ergänzt werden.

1. Status Quo: Games in Deutschland

Über **3 Milliarden Menschen weltweit spielen Computer- und Videospiele**, allein in Deutschland **6 von 10 Menschen**, Frauen wie Männer und Alte wie Junge. Der internationale Games-Markt ist zum Kraftwerk der gesamten Medienindustrie geworden. Bis 2040 soll der globale Games-Markt um bis zu 300 Prozent auf dann **910 Milliarden US-Dollar** weiterwachsen.¹ Schon heute ist der Umsatz größer als der Musik- und Filmmarkt zusammengenommen. In **Deutschland** wurden 2024 insgesamt **9,4 Milliarden Euro**² mit Games, Spiele-Hardware und Online-Gaming-Services umgesetzt – das ist Platz 1 in Europa. Allerdings liegt der **Anteil deutscher Unternehmen** an den Umsätzen mit Games in Deutschland bei **unter 5 Prozent**³, weltweit ist er umso geringer. In Bezug auf die Produktionsleistung liegen wir also

¹https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/mckinsey%20global%20institute/our%20research/the%20next%20big%20arenas%20of%20competition/the-next-big-arenas-of-competition_final3.pdf, S. 155.

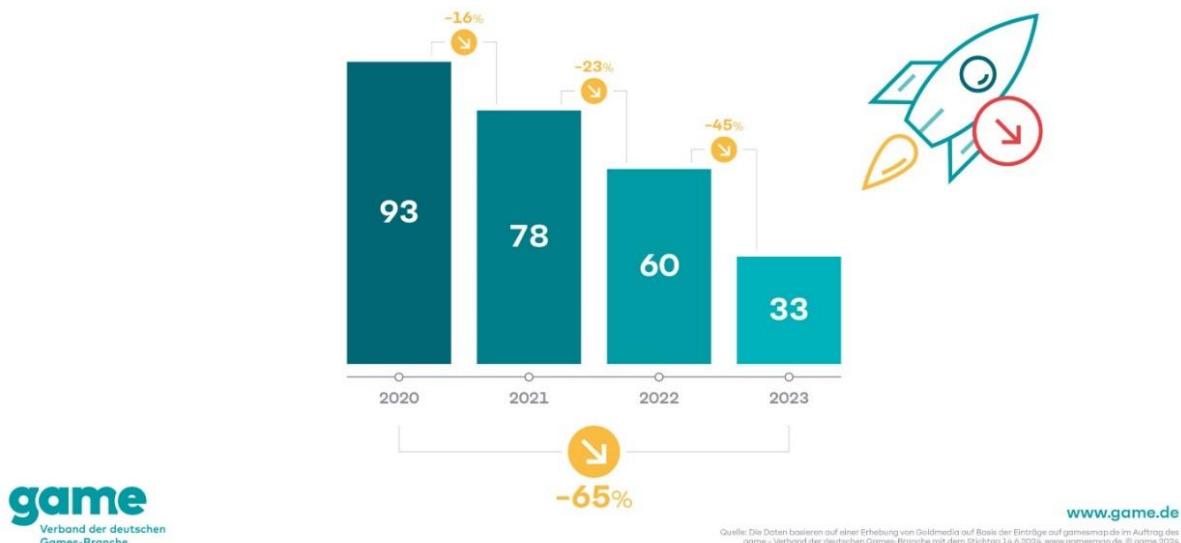
² <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2024-rueckgang-um-6-prozent/>

³ https://www.game.de/wp-content/uploads/2021/08/game_Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2021_Deutsch.pdf, S. 32.

weit hinter anderen großen Games-Standorten wie Großbritannien, Frankreich, Kanada, Schweden, USA, China, Polen oder Irland.

948 Unternehmen in Deutschland entwickeln und veröffentlichen Games mit insgesamt rund **12.400 Beschäftigten**.⁴ Mit dem Start der Games-Förderung des Bundes 2020 konnte die Zahl der Unternehmen und die Zahl der Mitarbeitenden kurzfristig deutlich gesteigert werden. Doch durch das andauernde Hin und Her bei der Games-Förderung hat sich die Gründungswelle in der Branche deutlich abgeschwächt.⁵ Zudem konnte durch die nicht planbaren Rahmenbedingungen das Ziel von relevanten Unternehmensansiedlungen bislang nicht erreicht werden.

Anzahl neu gegründeter Games-Unternehmen geht in Deutschland deutlich zurück



⁴ <https://www.game.de/geringeres-wachstum-bei-den-beschaeftigten-und-weniger-neue-unternehmen-aufwaertstrend-der-deutschen-games-branche-schwaecht-sich-ab/>

⁵ <https://www.game.de/game-neugruendungsreport-anzahl-von-neu-gegruendeten-games-unternehmen-geht-in-deutschland-deutlich-zurueck/>

Fördersituation

Mit Einstieg in die bundesweite Games-Förderung 2020 hat Deutschland einen wichtigen Schritt hin zu einem wettbewerbsfähigen Games-Standort gemacht. Und doch wird die gerade erst begonnene Aufholjagd seitdem vor allem durch eine **unzuverlässige und international nicht wettbewerbsfähige Förderpraxis** wieder ausgebremst. Aufgrund der nicht bedarfsgerecht zur Verfügung gestellten Haushaltssmittel ist eine verlässliche unternehmerische Planung aktuell schwer möglich.



Die bislang ausschließlich fondsbasierte Games-Förderung des Bundes wurde bis April 2025 bereits drei Mal mit einem Förderantragsstop ausgesetzt. Aufgrund der hohen Nachfrage waren die verfügbaren Fördermittel immer wieder schnell ausgeschöpft. Seit die Förderung im September 2020 eingeführt wurde, war eine Beantragung von Mitteln aufgrund der Unterbrechungen nur in 31 von 54 Monaten möglich.

Zudem wurde die 2024 überarbeitete Förderrichtlinie in ihren **Förderbedingungen deutlich verschlechtert**. In einer Umfrage gab im März 2025 jeder zweite

Entwickler ohne aktuellen Förderantrag an, zwar Förderbedarf zu haben, aufgrund der unpassenden Bedingungen der neuen Richtlinie jedoch keinen Antrag stellen zu können. Jeweils 80 Prozent der Games-Unternehmen sagen, dass die Rahmenbedingungen nicht zu ihnen passen und diese auch nicht für internationale Wettbewerbsfähigkeit sorgen. Konkret stören sich die Unternehmen insbesondere an den folgenden Faktoren: 96 Prozent der Befragten bewertet negativ, dass ein vorzeitiger Maßnahmenbeginn faktisch kaum möglich ist. 80 Prozent bewerten die fehlende Kumulierung mit Länderförderungen negativ und 59 Prozent die stark erhöhte Mindestprojektgröße von 300.000 Euro.⁶

Die Födersituation wurde hierzulande zusätzlich verkompliziert, nachdem seit 2023 die Fördermittel nicht mehr beim Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) allein angesiedelt waren, sondern zum Teil auch bei der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM). Damit muss die neue Förderrichtlinie seit Dezember 2024 also Mittel aus zwei Einzelplänen des Bundes berücksichtigen. Sperren durch den Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages sowie die eingeschränkte Haushaltsführung wegen des fehlenden Bundeshaushaltes nach dem Aus der Ampel-Regierung bringen weitere Probleme mit sich.

Der nunmehr dritte Förderantragsstopp, die verschlechterten Förderbedingungen und die komplexen Haushaltsvorgaben machen die Förderung für Games-Unternehmen damit praxisuntauglich. 9 von 10 Games-Unternehmen sehen gerade auch deshalb dringenden Handlungsbedarf bei der internationalen Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands.⁷

Förderung im internationalen Vergleich

Die Födersysteme der internationalen **Top-Standorte** unterscheiden sich deutlich von der Games-Förderung in Deutschland. Großbritannien, Frankreich, Kanada, USA, Irland oder Australien **setzen gezielt auf eine steuerliche Games-Förderung**. Solange es hierzulange keine verlässliche, international vergleichbare Förderung

⁶ Die Daten basieren auf einer Mitglieder-Umfrage des game im März 2025 (n = 97).

⁷ <https://www.game.de/9-von-10-games-unternehmen-sehen-dringenden-handlungsbedarf-bei-der-internationalen-wettbewerbsfaehigkeit-deutschlands>

gibt, entstehen damit für deutsche Games-Unternehmen Kostennachteile von etwa 30 Prozent gegenüber den Ländern mit einem steuerlichem Fördermodell. Wie Studien unter anderem im Auftrag der Bundesregierung⁸ zeigen, gehört Deutschland mit seinen Förderbedingungen zu den wenig wettbewerbsfähigen Standorten und schafft es daher bislang nicht, Unternehmen planbare Rahmenbedingungen zu bieten, damit diese wachsen können und sich neue hierzulande ansiedeln. Die Games-Förderung steht in den Ländern mit steuerlichen Fördermodellen dauerhaft zur Verfügung und ist damit **planbar und verlässlich**. In der Folge siedeln sich dort Unternehmen langfristig an und schaffen hochqualifizierte und sozialversicherungspflichtige Arbeitsplätze, sie bringen Umsätze, Investitionen und Technologien.

Games-Fördermodelle im internationalen Vergleich

	Deutschland 2024	Kanada 2024	Ireland 2021/22	Vereinigtes Königreich 2024	Australien 2024	Frankreich 2021/22	USA 2024
Games-Unternehmen	948	821	-	2.150	137	1.200	2.756
Beschäftigte	12.400	34.010	2.000	24.420	2.470	32.000	75.353
Fördermaßnahmen	Fondsförderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung
Steuergutschrift/ Förderquote	✗ N/A	✓ 27,5%	✓ 25%	✓ 35%	✓ 32%	✓ 34%	✓ 30%
Garantierte Förderung (wenn förderfähig)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Deckelung der jährlichen Mittel	50 Mio. € ¹	unbegrenzt	unbegrenzt	unbegrenzt	unbegrenzt	unbegrenzt	unbegrenzt

⁸ <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Evaluationen/Foerdermassnahmen/evaluation-der-computerspielfoerderung-des-bundes.pdf>, S. 89 ff.

2. Potenziale wettbewerbsfähiger Rahmenbedingungen

Die großen wirtschaftlichen, kulturellen und technologischen Potenziale von Games und der Games-Branche sind inzwischen weithin bekannt und beispielsweise besonders eindrucksvoll auf der jährlichen gamescom in Köln zu erleben, der weltweit größten, internationalen Leistungsschau für Games. Längst haben sich Games zum Herzen der Popkultur entwickelt: Es gibt das Buch zum Spiel, den Film zum Spiel oder die Kleidung zum Spiel. Games und ihre Technologien finden sich in allen Lebensbereichen wieder. Ob Games-Technologien und Serious Games in der Bildung oder der Medizin, Zukunftstrends wie Künstliche Intelligenz, Gamification, Virtual Reality oder das Metaverse: **Games, ihre Konzepte und Technologien werden nicht nur für die Digitalwirtschaft und den Wirtschafts- und Innovationsstandort insgesamt immer wichtiger. Sie finden in der Lebensrealität vieler Menschen selbstverständlich statt.**

Die Größe einer nationalen Games-Branche ist dabei ein zentraler Indikator ihrer Leistungsfähigkeit. Allein der Vergleich mit Kanada zeigt, was ein international konkurrenzfähiges und dadurch voll entwickeltes, starkes Games-Ökosystem aus großen und kleinen Spiele-Studios, aus Dienstleistern und Hochschulen im Stande ist, zu leisten. So hat **Kanada nur knapp halb so viele Einwohnerinnen und Einwohner wie Deutschland, aber mit rund 32.300 Personen arbeiten beinahe drei Mal so viele Menschen in der Games-Branche wie hierzulande**. Einer von mehreren positiven Effekten in Kanada ist, dass sich nahezu alle international relevanten Hersteller mit Produktionsstudios angesiedelt haben, was wiederum positiven Einfluss auf die Ausbildungs-, Forschungs- und Gründungssituation vor Ort nimmt.

Hebeleffekte

Für Deutschland liegen nun erstmals mit den bisherigen Erfahrungen aus der Förderung konkrete Potenzial-Werte für die Hebeleffekte vor. Im Folgenden werden die potenziellen Effekte angegeben, die mit der Umstellung des Fördersystems auf eine zusätzliche steuerliche Förderung eintreten würden⁹:

⁹ Volkswirtschaftliche Bedeutung der Games-Branche in Deutschland und Hebeleffekte einer steuerlichen Games-Förderung, Goldmedia 2025.

- 1 Euro Förderung bringt rund 4,80 Euro an **zusätzlichen Investitionen** in geförderten Games-Projekten (Investitionshebel: 4,8).
- 1 Euro Förderung löst 8,70 Euro an **zusätzlicher Bruttowertschöpfung** aus (Wertschöpfungshebel: 8,7).
- 1 Euro Förderung löst 3,40 Euro an **zusätzlichen Steuereinnahmen und Sozialabgaben** aus. (Fiskal- und Sozialabgaben-Hebel: 3,4).

Bei den Daten handelt es sich nach Aussage des Forschungs- und Beratungsunternehmens Goldmedia als Urheber der Berechnungen um eine konservative Betrachtung. Mit einem konsequenten steuerlichen Fördermodell würden Produktionskapazitäten erweitert, umfassendes Knowhow gebunden, aus Deutschland heraus internationale Marken für den Weltmarkt entwickelt werden, die auch den Umsatz der Games-Branche in Deutschland deutlich steigern. Zudem ist zu erwarten, dass das Games-Ökosystem insgesamt wächst. Denn es werden weitere Firmen mit Games-Bezug nach Deutschland kommen, ohne direkt an der Förderung zu partizipieren, weil sich die Rahmenbedingungen für Publisher und Dienstleister an einem attraktiven Standort insgesamt verbessern. Diese Entwicklungen würden die aufgeführten positiven Hebeleffekte weiter erhöhen.



3. Zukünftiges Modell der Games-Förderung

Wie sich im Vergleich mit anderen Standorten weltweit feststellen lässt, führen die Kostenvorteile durch eine steuerliche Förderung in diesen Ländern im Umkehrschluss zum größten Wettbewerbsnachteil für die Games-Entwicklung in Deutschland. Eine zusätzliche steuerliche Games-Förderung ist daher auch hierzulande entscheidende Maßnahme. Ein kleinerer Teil und dabei insbesondere junge Unternehmen mit geringeren Projektbudgets benötigt allerdings weiterhin das Modell eines Förderfonds, da nur damit die Möglichkeit der zeitnahen Auszahlung von Fördergeldern besteht und diese Unternehmen noch nicht über ausreichende finanzielle Rücklagen zur Vorfinanzierung verfügen. Gerade an dem noch zu wenig entwickelten Games-Standort Deutschland ist eine Kombination beider Maßnahmen notwendig. **Der bisherige Förderfonds des Bundes muss daher angepasst und um eine neue steuerliche Förderung ergänzt werden. Das neue Fördersystem sollte zum 1. Januar 2026 greifen.**

Das Förderkonzept ist Resultat intensiver Beratungen in den Mitgliedergremien des game-Verbandes und stellt damit den **gemeinsamen Vorschlag der deutschen Games-Branche** dar. Dabei wurden die vorgeschlagenen Kriterien in dem Geiste entwickelt, dass Deutschland zwar international vergleichbar sein muss, aber nicht die höchsten Förderquoten zu bieten braucht. Wenn das Fördermodell ein grundlegendes Level-Playing-Field gewährleistet, bietet Deutschland zahlreiche Vorteile, die den Standort für Unternehmen attraktiv macht, wie die Verfügbarkeit von Fachkräftenachwuchs oder die Infrastruktur. Zudem sollte ein internationaler Förderwettlauf verhindert werden.

Einführung einer steuerlichen Förderung

1. Förderquote

Es braucht eine **verlässliche und nicht gedeckelte**, steuerbasierte Games-Förderung mit einer **Förderquote** in Höhe von **30 Prozent** beziehungsweise **35 Prozent** für kleine und mittelständische Unternehmen (KMU).

2. Steuerart und Steuerschuld

Die steuerliche Förderung soll an die **Körperschaftsteuer** anknüpfen. Bei einer negativen Steuerschuld wird die Förderung ausbezahlt, analog zur steuerlichen Forschungszulage.

3. Förderberechtigte

Förderberechtigt im Sinne der steuerlichen Förderung sind nicht steuerbefreite Steuerpflichtige im Sinne des Körperschaftsteuergesetzes, die ein begünstigtes Games-Vorhaben durchführen. KMU haben auch die Möglichkeit, den Förderfonds zu nutzen. Allerdings ist eine Kombination beider Fördermöglichkeiten innerhalb desselben Projekts ausgeschlossen.

4. Bemessungsgrundlage

Die Bemessungsgrundlage für die Förderung sollen vorrangig die **Personalkosten und Produktionskosten** (Server- und Infrastruktur) sein, die **bis zu 100 Prozent** angesetzt werden können. Darüber hinaus sollen weitere Kostenarten förderfähig sein, wie Abschreibungen auf bewegliches Anlagevermögen, Kosten für externe Beauftragungen, Aufwendungen für die Nutzung von Rechten, sowie für System und Anwendungsprogramme, Marketingkosten und Gemeinkosten.

5. Mindestgrößen

Für die steuerliche Förderung ist eine **Mindestprojektgröße von 300.000 Euro** sinnvoll, während es **keine Maximalgrenze** gibt.

6. Fördergegenstand

Förderfähig sind verschiedene Arten von Games-Projekten, darunter **Prototypen, Produktion, Ko-Development, Weiterentwicklungen (z. B. DLCs) und Portierungen**. Besondere Berücksichtigung findet erstmals auch die Förderung von **Live-Service-Produktionen**, um aktuelle Entwicklungen in der Branche abzubilden und Deutschland eine Vorreiterrolle in diesem Bereich zu ermöglichen.

7. Verfahren

Das Antragsverfahren soll **zweistufig** sein:

- a. Zunächst erfolgt eine **fachliche Bescheinigung über die Erfüllung der Fördervoraussetzungen** durch einen Projektträger. Diese ist bei Live-Service-Games jährlich zu erneuern.
- b. Anschließend übernimmt das **Finanzamt die Abwicklung**, wobei entschieden werden muss, ob dies örtlich oder über Schwerpunkt-Finanzämter – analog zur Filmförderung – organisiert wird.

Anpassung des bisherigen Förderfonds

Um jungen Unternehmen zu helfen, die Finanzierung ihres Projektes zu realisieren und ihre Projekte unternehmerisch erfolgreich zu machen, sowie für kleinere Projekte muss die bisherige Förderrichtlinie entsprechend angepasst und bedarfsgerecht ausgestattet werden. Entscheidend sind folgende Anpassungen:

- **Absenken der Mindestprojektgröße** auf 100.000 Euro pro Projekt,
- **Maximale Fördersumme** von 2 Millionen Euro pro Projekt und pro Jahr, zur Abgrenzung gegenüber der steuerlichen Förderung,
- Möglichkeit die Förderung **mit Ländermitteln zu kumulieren**,
- (Praktikable) Möglichkeit des **vorzeitigen Maßnahmenbeginns**, um auf eigenes unternehmerisches Risiko Wartezeiten im Antragsverfahren auszuschließen und Projekte früher beginnen zu können.

Punkt eins und drei sind lediglich eine Rücknahme der Verschlechterung gegenüber der ersten Förderrichtlinie von 2020. Eine Kombination der steuerlichen Games-Förderung und der Fondsförderung innerhalb desselben Projekts wäre ausgeschlossen.

Finanzbedarf

Der jährliche Finanzbedarf für eine Games-Förderung kann nur schwer bestimmt werden, da in den vergangenen Jahren immer zu wenig Mittel zur Verfügung standen. Zudem entstehen die steuerlichen Effekte deutlich später als beim Fondsmode und sind zum Teil Steuermindereinnahmen anstatt Projektförderungen. Der Gesamt-Finanzbedarf ist daher über dem bislang

höchsten Fördermittelbudget der zu früh ausgeschöpften 70 Millionen Euro im Jahr 2023 anzunehmen und unter den rund 300 Millionen Euro¹⁰, die in dem voll entwickelten Games-Markt Großbritannien üblich sind weil er bereits seit 2014 über wettbewerbsfähige Förderbedingungen verfügt.

Nach Umsetzung des neuen Förderkonzepts werden die Mittel größtenteils über die steuerliche Förderung nach erfolgter Investition abgerufen werden und zu einem kleineren Teil über den Förderfonds. Der Fonds sollte zu Beginn mit 50 Millionen Euro jährlich ausgestattet sein. Sobald sich Projekte in die steuerliche Förderung verlagern, kann das Budget für den Games-Fonds über die Zeit entsprechend auf eine bedarfsgerechte Ausstattung justiert werden.

Klar ist: Das erwartete und durch das wettbewerbsfähige Fördersystem ermöglichte Wachstum der Games-Branche in Deutschland, wird in den kommenden Jahren für einen Aufwuchs der gesamten Fördermittel sorgen. Diesem werden jedoch, wie dargestellt, ebenfalls mehr Investitionen, Steuereinnahmen und Wertschöpfungseffekte entgegenstehen.

¹⁰ <https://www.gov.uk/government/statistics/creative-industries-statistics-august-2024/creative-industries-statistics-commentary-august-2024#video-games-tax-relief>