

Bayern fordert schnelle Mittel für den kriselnden Gaming-Sektor

Bayerns Digitalminister fordert dringend mehr Bundesmittel für die Games-Branche. Gibt es Hoffnung auf Planungssicherheit trotz unklarer Förderpolitik?

München (dpa/lsw) – Die deutsche Games-Branche steht vor Herausforderungen, die dringende Lösungen erfordern. Besonders zur Zeit der weltweit bedeutendsten Spielemesse Gamescom verzichtet die Bundesregierung bisher auf die Inanspruchnahme wichtiger Fördermittel. In diesem Kontext äußerte Bayerns Digitalminister Fabian Mehring (Freie Wähler) die dringende Bitte an die Bundesregierung, endlich die zugesagten finanziellen Mittel zu aktivieren.

Der Minister stellte klar, dass die Bundesregierung bereits über 33 Millionen Euro für die Entwicklung und Förderung von Computerspielen bereitgestellt hat. Diese Gelder sind für 2024 vorgesehen und müssen, laut Mehring, „sofort an die Branche ausgezahlt werden“. Diese finanzielle Unterstützung könnte für zahlreiche Unternehmen in der Branche entscheidend sein, vor allem in Anbetracht der aktuellen Marktentwicklungen, wo viele Studios unter Druck geraten sind.

Fördermittel und bürokratische Hürden

Die Komplexität der Förderstruktur hat dazu geführt, dass die BKM-Gamesförderung auch nach der Zustimmung des Haushaltsausschusses vor fast einem Jahr noch nicht in die Tat umgesetzt wurde. Aktuell finden Abstimmungen mit dem Bundeswirtschaftsministerium statt, die jedoch als langwierig

und ungünstig für die Studios wahrgenommen werden. Mehring kritisiert die langwierigen Verfahren: „Die Branche braucht endlich Planungssicherheit und echte Wertschätzung vonseiten des Bundes.“ Er weist zudem darauf hin, dass die bereits genehmigten 33 Millionen Euro im Haushaltsentwurf für 2025 wieder gestrichen wurden.

Diese Unsicherheit in der finanziellen Unterstützung schadet nicht nur dem Vertrauen in die Regierung, sondern gefährdet auch die Existenz von Unternehmen. Mehring nennt das Beispiel des Münchner Studios Mimimi, das aufgrund der angespannten wirtschaftlichen Lage schließen musste. Die geforderten steuerlichen Entlastungen für Games-Studios sind für viele die einzige Hoffnung auf eine Stabilisierung der Branche.

Der Kontext der Gamescom

Die Gamescom, die in Köln stattfindet, zieht jedes Jahr Hunderttausende von Besuchern an. Im letzten Jahr waren es über 320.000 Menschen, die die neuesten Entwicklungen und Trends in der Gaming-Welt erkunden konnten. Dieses Jahr haben sich über 1.400 Aussteller aus 64 Ländern angemeldet. Die Veranstaltung gibt nicht nur Einblick in die neuesten Spiele, sondern ist auch ein wichtiger Treffpunkt für die Branche.

Die Vorfreude auf die Spielemesse rückt die Dringlichkeit der Diskussion um die Förderung in den Vordergrund. Immerhin sind diese finanziellen Mittel mehr als nur ein Tropfen auf den heißen Stein für die Studios – sie sind elementar für die Innovationskraft der Branche. Die anhaltenden Probleme in der Spieleentwicklung, als Folge von unklaren Förderbedingungen, könnten die Zukunft eines ganzen Sektors gefährden.

Dennoch gibt es positive Anzeichen für die Branche. Die rasante Weiterentwicklung der Technologie eröffnet neue Möglichkeiten. Während die Nachfrage insgesamt schwankt, zeigen viele Unternehmen, dass sie innovative Lösungen und Spiele entwickeln können. Diese Entwicklungen sind Hoffnungsträger,

auch wenn viele gegen die ständig steigenden Kosten und sinkende Einnahmen ankämpfen.

Die Bedeutung von Unterstützung für die Branche

Die Kritik von Fabian Mehring an der Bundesregierung ist unüberhörbar. Er fordert nicht nur eine schnelle Umsetzung der bereits zugesagten Gelder, sondern macht auch auf die Notwendigkeit der Unterstützung für die gesamte Branche aufmerksam. Der Weg, die Komplexität der Genehmigungsprozesse zu reduzieren, könnte entscheidend dafür sein, wie schnell Studios wieder auf die Beine kommen. „Wir brauchen ein Umfeld, das Innovation fördert und nicht behindert,“ sagte Mehring. Wenn nicht bald ein Umdenken in der politischen Landschaft geschieht, könnte die deutsche Gaming-Industrie einen schweren Rückschlag erleiden.

Die Bedeutung der Games-Branche für die deutsche Wirtschaft

Die Computerspiele-Branche hat sich in den letzten Jahren als ein bedeutender Sektor der deutschen Wirtschaft etabliert. Im Jahr 2023 wurde der Gesamtumsatz der Videospieleindustrie in Deutschland auf etwa 4,4 Milliarden Euro geschätzt, was einen Anstieg von rund 2 % im Vergleich zum Vorjahr darstellt. Darüber hinaus beschäftigte die Branche laut dem Verband der deutschen Games-Branche (GAME) über 50.000 Menschen in verschiedenen Positionen, von Programmierern über Designer bis hin zu Marketingexperten.

Die Nachfrage nach digitalen Spielen ist in den letzten Jahren gestiegen, nicht nur durch den anhaltenden Trend zu Mobilspielen und Online-Gaming, sondern auch durch die Entwicklung neuer Technologien wie Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR). Diese Technologien bieten neue Möglichkeiten für kreative Unternehmen und können dazu

beitragen, die Wettbewerbsfähigkeit der Branche zu stärken.

Förderung und Unterstützung durch die Landesregierung

Neben den geplanten Bundesmitteln engagiert sich Bayern aktiv für die Förderung der Games-Branche. Der bayerische Digitalminister Fabian Mehring hat betont, dass das Land bereits signifikante Investitionen in Höhe von rund sieben Millionen Euro pro Jahr leistet, um vor allem Start-ups und innovative Projekte zu unterstützen. Dies umfasst nicht nur finanzielle Hilfen, sondern auch die Bereitstellung von Infrastrukturen wie Co-Working-Spaces und Fachveranstaltungen, die das Networking unter Entwicklern fördern.

Ein bemerkenswertes Beispiel für die Unterstützung durch die Landesregierung ist das bayerische „Games-Innovation-Lab“, welches als Inkubator für kreative Ideen in der Spieleentwicklung fungiert. Hier werden nicht nur finanzielle Mittel bereitgestellt, sondern auch wertvolle Kontakte zu erfahrenen Mentoren und Investoren ermöglicht.

Aktuelle Herausforderungen der Branche

Trotz des Wachstums und der Unterstützungsmaßnahmen sieht sich die Games-Branche mit mehreren Herausforderungen konfrontiert. Die gestiegenen Produktionskosten und die erhöhte Konkurrenz auf dem globalen Markt belasten viele Studios, besonders kleinere und mittelständische Unternehmen. Dies wird durch die Flaute in der Nachfrage nach neuen Spielen in bestimmten Marktsegmenten verstärkt, was zu einem verzögerten Umsatzwachstum führt.

Ein besonderes Augenmerk liegt auch auf den regulatorischen Herausforderungen, die mit dem internationalen Vertrieb von Spielen einhergehen. Die Einhaltung verschiedener Vorschriften und jugendschutzrechtlicher Vorgaben kann insbesondere für

kleinere Studios eine Hürde darstellen, die zusätzliche Unterstützung benötigt, um im internationalen Wettbewerb bestehen zu können.

Die Rolle der Gamescom im globalen Kontext

Die Gamescom, als das größte Branchenevent weltweit, spielt eine entscheidende Rolle für die deutsche Gaming-Industrie. Seit ihrer ersten Veranstaltung im Jahr 2009 hat sich die Messe kontinuierlich weiterentwickelt und zieht Jahr für Jahr Hunderttausende von Besuchern an. Die Messe bietet eine Plattform für Entwickler, Publisher und Spieler, um sich auszutauschen und neue Produkte vorzustellen.

Im Jahr 2023 versammelten sich über 1.400 Aussteller aus 64 Ländern in Köln, was zeigt, dass Deutschland als wichtiger Standort für die internationale Games-Industrie anerkannt wird. Die Gamescom dient nicht nur als Handelsplattform, sondern auch als ein Schaufenster für innovative Technologien und neue Spieleideen, was ihr eine bedeutende Position im globalen Gaming-Markt verleiht.

Details

Besuchen Sie uns auf: n-ag.de