

## **Games als Wirtschaftszweig**

### **Nachhaltige Stärkung der Gamesbranche in Baden-Württemberg**

#### **Vielfältige Einsatzmöglichkeiten, überragende Resonanz.**

Die klassischen Computer- oder Konsolen Spiele sind in Deutschland so beliebt wie noch nie. Der Markt boomt, weltweit. Mindestens 53 % der Deutschen spielen zumindest gelegentlich Computer- oder Videospiele. Dazu kommen 22,7 Millionen Menschen, die Spiele-Apps auf ihrem Smartphone nutzen. Ein gigantischer Markt. Aber damit nicht genug: Visuelle Effekte, wie sie auch in Games verwendet werden, spielen eine immer größere Rolle in der Wirtschaft. Virtuelle Begehungen von Häusern, Smarte Autos und Wohnungen, Aus- und Weiterbildung sowie der Einsatz in der Medizintechnik; Visuelle Effekte und Gamingtools werden längst flächendeckend eingesetzt und sind aus vielen Bereichen nicht mehr wegzudenken.

#### **Fördermodell in Baden-Württemberg.**

Nach Angaben der „Standortstudie 2023 Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg“ verzeichnete die gesamte Software- und Games-Industrie zwischen 2016 und 2021 ein erhebliches Wachstum von rd. 45 Prozent. Der deutschlandweite Umsatz mit Games, Gaming-Hardware und Gaming-Online-Services stieg im Jahr 2022 auf insgesamt 9,87 Milliarden Euro. Baden-Württemberg hat hier einen nicht zu vernachlässigenden Anteil daran. Es gibt in Baden-Württemberg 151 Games-Unternehmen mit 1.483 Beschäftigten, das sind rd. 16 % aller Games-Unternehmen in Deutschland (insgesamt 948 Games-Unternehmen). Zwar gibt es für den Bereich Games BW keine belastbaren statistischen Daten zum Umsatz, da die Daten für Games und Software gemeinsam erhoben werden. Was aber feststeht: In BW liegt allein der Umsatz der zwei größten Games-Unternehmen und eines Indie Game Studios zusammen (2023) nach Auskunft des Games-Verbandes bei 104,9 Mio. Euro. Ein enormer Marktanteil, der nicht zu vernachlässigen ist, vor allem da die Nachfrage nach Games in der Bevölkerung, aber auch nach den technologischen Fortschritten insgesamt, ungebrochen hoch ist. Deswegen dürfen wir in Baden-Württemberg durch eine zu zurückhaltende Förderpolitik den Anschluss nicht verlieren. Derzeit wird die Branche mit insgesamt 1,2 Millionen Euro über die Förderrichtlinie Games BW

unterstützt, davon 500.000 Euro MFG-Gesellschaftermittel, 600.000 Euro WM-Zuwendung und 110.000 Euro MWK-Zuwendung. Aber bereits zum 31. Juli 2024 lag die Diskrepanz zwischen Antragsvolumen und Fördervolumen bei 2,2 Mio. Euro. Die aktuellen Gelder ermöglichen damit lediglich den Erhalt des Status Quo, lassen aber echte Innovationen oft nicht zu. Der Wille zu mehr Innovation und Entwicklung ist da, aber häufig fehlen schlicht die Mittel. Auch im Vergleich zu anderen großen Games-Ländern ist die Fördersumme in Baden-Württemberg verschwindend gering. Zwar liegt Baden-Württemberg auf dem vierten Platz im Ländervergleich, hat jedoch im Vergleich zu den Ländern Berlin (5,3 Mio. Euro), Bayern (4,4 Mio. Euro) und NRW (3,5 Mio. Euro) nur einen Bruchteil der Fördersummen zur Verfügung.

Dabei hat Baden-Württemberg wunderbare Standortvorteile. Mit rund 15 baden-württembergischen Ausbildungsstätten im Bereich Games bietet das Land optimale Voraussetzungen für eine positive Gründungsdynamik und vielfältige Games-Szene in Baden-Württemberg. Ziel muss es aber sein, die jungen Menschen nach ihrem Studium auch im Land halten zu können. Dazu muss allen voran der Standort attraktiver sein als andere. Und genau dafür setzt sich die CDU-Landtagsfraktion ein.

### **Packen wir es an.**

Baden-Württemberg zählt zu den wirtschafts- und industriestärksten Standorten Deutschlands. Das Land möchte zur „Leitregion des digitalen Wandels“ werden und die regionale Games-Branche kann mit ihren innovativen digitalen und technologischen Entwicklungen einen wesentlichen Beitrag dazu leisten: Technologien aus dem Bereich der Games-Entwicklungen finden bereits heute weit über den digitalen Unterhaltungssektor hinaus in allen wirtschaftlichen Sektoren Anwendung, von der Automobilindustrie über den Maschinenbau bis hin zur Medizintechnik. Dieser Bedeutung kann nur dadurch Rechnung getragen werden, dass die Förderung von Games als eigenständiges Kapitel im Einzelplan des Wirtschaftsministeriums eingebunden wird. Dies sollte einhergehen mit einer strukturellen Verdoppelung der Fördersummen auf mindestens 2 Millionen Euro jährlich. Hierfür wird sich die CDU-Landtagsfraktion im Rahmen der Haushaltsverhandlungen vehement einsetzen. Daneben spricht sich die CDU-Landtagsfraktion für die Einführung von Steuervorteilen im Sinne von tax credits aus. Hierdurch kann langfristig, wie die Erfahrung anderer Länder zeigt, ein zig-faches an Steuereinnahmen generiert werden. Denn für die Wirtschafts- und Standortpolitik Baden-Württembergs muss es das Ziel sein, die Games-Industrie im Ökosystem

## Games als Wirtschaftszweig

des Landes als neues Zukunfts- und Leitmedium im audiovisuellen Sektor sowie als einen zentralen Technologie- und Innovationstreiber insbesondere mit Blick auf die laufenden Transformationsprozesse für andere Wirtschaftsbereiche zu verankern und nutzbar zu machen, um so die Kernkompetenzen des Landes – in Bereichen des Engineering wie in der industriellen Anwendung – weiterzuentwickeln.