

## Bedeutung der Computer- & Videospiele-Branche in Deutschland

- **Kulturelle Relevanz:** Spiele sind Kulturgut und Alltagsphänomen. Nahezu jede(r) Zweite in Deutschland spielt.  
<http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland.html>
- **Wirtschaftliche Relevanz:** Umsatzzahlen in Deutschland mit Spiele-Software (Stationärer und digitaler Handel, Onlinespiele, Mobile Spiele) waren bei 2,5 Mrd. \$ in 2013 mit Prognose auf ca. 3 Mrd. \$ in 2018. Im Vergleich dazu, UK 4,7 Mrd \$ in 2013 (Prognose: ca. 6Mrd.\$) und Frankreich 3,1 Mrd. \$ in 2013 (Prognose: 3,8 Mrd. \$).  
Quelle: PwC, Global entertainment and media outlook 2014-2018, Video games
- **Wachstums-Prognose:** Marktanalysten prognostizieren 100 Mrd. \$ weltweiten Software-Umsatz vor 2020.  
<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-reach-102-9-billion-2017-2/>  
<http://www.dfcint.com/wp/dfc-intelligence-forecasts-global-video-game-software-industry-to-reach-100b-in-2019/>
- **Mediale Relevanz:** Games sorgen für eine enorme Dynamik im Mediensektor. Spiele sind zum einen selbst ein Leitmedium (Mediennutzung). Zum anderen sind sie lukrativer Lizenzgeber für klassische Medieninhalte (Kino, TV). Games sind darüber hinaus das Topthema in sozialen Medien und für Video-Livestreamkanälen (Twitch, YouTube ...). Medienkonzerne positionieren sich strategisch durch die Übernahme solcher Streaming-Kanäle (z.B. Amazon kauft Twitch) <http://www.theguardian.com/technology/2015/sep/28/twitch-youtube-live-streaming-amazon-gaming-audience>
- **Technologie-Transfer:** Spielehersteller als Innovationstreiber.
  - Games werden grafisch in High Definition-Qualität ausgespielt und benötigen eine entsprechende Wiedergabe durch TV-Geräte (Videospiele) oder Grafikkarten (PC-Spiele). Spieleinhalte sorgen daher mit ihrem „Hardwarehunger“ für entsprechende Technologieschübe bei den Herstellern (TV, Prozessoren, ...).
  - Videospielekonsolenhersteller (Sony, Microsoft, Nintendo) bringen ca. alle 5 Jahre neue Konsolengeneration heraus.
  - Smart TV und Mikrokonsole (Amazon Fire, Apple TV, Samsung TV) fungieren auch als Spielekonsolen. Ähnlich wie Smartphones und Tablets, sorgen diese technischen Plattformen für die Verbreitung von Spielinhalten im Massenmarkt.
  - Online: Der Spielesektor war Vorreiter für die Nutzung des Internets im heimischen Wohnzimmer, da Videospiele ebenfalls mit Mehrspieler-Inhalten ausgestattet sind. Darüber hinaus betreiben Microsoft, Sony und Nintendo jeweils E-Commerce mit ihren in den Videospielekonsolen vorinstallierten Onlineshops.
  - „Gamification“: Spielkonzepte (Serious Games) oder einzelne Spielelemente (z.B. Benutzeroberflächen) wirken auf zahlreichen Branchen und Anwendungsgebiete ein, z.B. im Personalwesen, Weiterbildung & Training, Gesundheitsbranche, ...
  - Virtual & Augmented Reality: Verschiedene Hardwarehersteller drängen mit VR-Technologie auf den Spielmarkt (HTC, Sony, Microsoft, Samsung, Facebook/Oculus, Google). VR bietet zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten z.B. für die Automobil- und Tourismusbranche (Produktentwicklung- und Forschung, virtuelle Showrooms, ...)

## Wettbewerbs- und Standortnachteile:

In Deutschland werden im Vergleich zur wirtschaftliche Relevanz (Absatz von Computer- und Videospielen) sehr wenig Games, aber auch Serious Games entwickelt. Spieleentwicklungen aus Deutschland erreichen nur einen geringen Marktanteil.

[http://www.biu-online.de/fileadmin/user\\_upload/bilder/presse/Jahresreport\\_Games\\_2014/BIU\\_Jahresreport\\_Computer-und\\_Videospielbranche\\_in\\_Deutschland\\_2014.pdf](http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/bilder/presse/Jahresreport_Games_2014/BIU_Jahresreport_Computer-und_Videospielbranche_in_Deutschland_2014.pdf); Punkt 3.2

Es ist unstrittig, dass NRW eine Vorreiterrolle in Deutschland einnimmt und lobenswerte Initiativen ins Leben rief, um die Gamesbranche zu fördern (Medien.NRW) und Spiele verstärkt ins öffentliche Interesse (Standortwechsel Gamescom, Gründung Cologne Game Lab an der TH Köln) zu rücken. Leider haben diese Instrumente bislang hiesige Hersteller gestärkt oder eine neue Gründerszene entfesselt. Die Branche am Standort wartet weiterhin auf nachhaltige Impulse durch die öffentliche Hand. Entwicklungsstudios in Deutschland haben Standortnachteil gegenüber Studios aus dem Ausland – auch innereuropäisch!

Einige Gründe für die aktuelle Situation:

- Es gibt bundesweit zu wenig Entwicklernachwuchs. Ausbildungsmöglichkeiten in Deutschland sind erst in den letzten 15 Jahren durch private Anbieter geschaffen worden. Die Studiengänge sind vergleichsweise teuer; die Ausbildungsqualität schwankt erheblich und ist nicht auf internationalem Niveau. Öffentliche Einrichtungen sind erst seit rund 5 Jahren mit Games-spezifischen Studiengänge am Markt, hier allen voran die Fachhochschulen (z.B. Trier mit Game Design, Mainz mit Art & Animation, Koblenz mit Grafik-Programmierung, ...). Erst jetzt starten Universitäten mit Games-spezifischen Bachelor- und Masterstudiengängen (z.B. Würzburg). In NRW sind die TH Köln, die FH Rhein-Waal in der Ausbildung aktiv. Forschung und Lehre zu Gamethemen wird darüber hinaus an klassischen Lehrstühlen an der Universität Duisburg-Essen, Siegen und Paderborn statt. Jedoch steckt der Austausch zwischen Industrie und dem akademischen Bereich noch in den Kinderschuhen. Gemeinsame Forschungsvorhaben sind faktisch nicht existent. Um eine Herstellerszene auf internationalem Niveau zu etablieren wird eine breitere Ausbildungslandschaft benötigt in sämtlichen Fachbereichen, die für die Gamesproduktion notwendig ist. Eine derartige Ausbildungslandschaft ist in Frankreich UK und Skandinavien längst etabliert. In Asien (China, Indien, Singapur, ...) und Nordamerika obligatorisch. Hiesige Studios rekrutieren daher weltweit.
- Die Förderlandschaft für Games in Deutschland ist unterentwickelt. Dies gilt inländisch im Vergleich zu anderen Medien- und Technologiesparten als auch im internationalem Vergleich zu direkten Fördervolumina für Spieleproduktionen in UK oder Frankreich. Filmumsätze in Deutschland (Box-Office & Video) sind ca. auf dem gleichen Niveau wie die Gamesumsätze. Wobei der Videomarkt in Deutschland zuletzt um 2% gesunken ist. (<http://www.ffa.de/pressemitteilungen.html>). Die Fördervolumen für Filme und Games sind hierzulande nicht auf einem Niveau. Im europäischen Vergleich stellt die Produktionsförderung von UK einen enormen Standortvorteil für dort ansässige Entwickler dar (<https://www.gov.uk/government/news/video-games-companies-to-begin-claiming-tax-relief>). Somit entsteht hier weder ein Nährboden für Start-Up-Unternehmen und junge Entwickler, noch investieren internationale Hersteller in den Standort mit eigenen Studios. Auch wenn NRW im Vergleich zu andere Ländern sich sehr um Attraktivität bemüht, verpufft der Effekt bereits im innereuropäischen Vergleich. Eine strategische und nachhaltige Förderung ist unerlässlich, um eine lebendige Szene unabhängiger Entwickler und Start Ups anzusiedeln. Dies gilt für kleine und mittelständische Unternehmen sowie für weltweit tätige Konzerne, hierzulande Studios einzurichten.

Um der Branche nachhaltig in NRW zu Wachstum zu verhelfen, benötigen wir eine zuverlässige Datenbasis über die Wertschöpfungskette, Umsätze, Anzahl der Beschäftigten (Marktakteure inkl. Zulieferer). Eine wissenschaftliche Bestandsaufnahme zur Leistungsfähigkeit der Branche dient dem öffentlichen Diskurs zur Verbesserung der Rahmenbedingungen, einer Evaluierung neuer sowie einer Justierung vorhandener Förderinstrumente.