



Baden-Württemberg.de

📅 02.04.2024

KREATIVWIRTSCHAFT

Land stockt Games-Förderung auf



© picture alliance/dpa | Oliver Berg

Das Land erhöht die Fördersumme für die Förderrichtlinie Games BW auf insgesamt 1,2 Millionen Euro. Games sind wichtige Innovationstreiber für andere Wirtschaftszweige und prägende Kulturformen unserer Zeit.

Das Fördervolumen für die Games-Förderung im Land kann durch den Einstieg des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus im Jahr 2024 erneut erhöht werden. Zusammen mit der Förderung des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst stehen im Jahr 2024 damit insgesamt 1,2 Millionen Euro für die Förderrichtlinie **Games BW** zur Verfügung. In Baden-Württemberg verantwortet die **MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg** die Games-Förderung unter dem Namen „GAMES BW“.

Games-Industrie als Innovationsmotor

Dr. Nicole Hoffmeister-Kraut, Ministerin für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus, unterstreicht die zukunftsweisende Bedeutung der Games-Branche für alle anderen Branchen in Baden-Württemberg sowie ihre wichtige Rolle beim digitalen Wandel und der Weiterentwicklung von bestehenden Geschäftsmodellen: „Games-Technologien finden weit über den Unterhaltungssektor hinaus in allen wirtschaftlichen Sektoren Anwendung, von der Automobilindustrie über den Maschinenbau bis hin zur Medizintechnik und natürlich im gesamten Bereich der Aus- und Weiterbildung“. Die Games-Industrie sei daher ein besonderer Innovationsmotor und „Digital Frontrunner“, der innovative Lösungen und Zukunftstechnologien entwickelt, die in allen Branchen erfolgreich eingesetzt werden und eine wichtige Voraussetzung für die Entwicklung neuer oder verbesserter Geschäftsmodelle darstellt, so die Ministerin.

Kunststaatssekretär Arne Braun betont das Entwicklungspotential der Branche: „Die Games-Förderung ist eine Investition in die Zukunftsfähigkeit unseres Wirtschafts- und Digitalstandortes und zusammen mit Künstlicher Intelligenz und Animation ein Aushängeschild von Baden-Württemberg. Zugleich sind Games ein wichtiges Kulturgut und eine spannende Form, um kulturelle Teilhabe zu ermöglichen. Es ist daher richtig, dass sich unsere Kultureinrichtungen mit dem Medium beschäftigen und die Hochschulen und Akademien im Land spezifische Studiengänge anbieten.“ Dass das Wirtschaftsministerium nun in die Games-Förderung einsteigt, sei auch für die branchenübergreifende Wahrnehmung von Games-Technologien wichtig.

Digitale Spiele für Schulungen sowie Aus- und Weiterbildung

Das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus unterstützt die Landesförderung für Games BW in diesem Jahr erstmals mit 600.000 Euro. Mit seinem Einstieg will das Wirtschaftsministerium neben reinen Unterhaltungsspielen auch digitale Spiele fördern, die nicht allein dem Unterhaltungssektor zuzuordnen sind, sondern beispielsweise zur Schulung, Aus- und Weiterbildung dienen und als besonders innovativ gelten können.

Das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW unterstützt die Förderung von Games-Entwicklungen bereits seit 2011 und hat die Fördermittel in den vergangenen Jahren kontinuierlich aufgestockt. Darüber hinaus fördert das Wissenschaftsministerium weitere Programme der MFG zur Qualifizierung und Vernetzung der Branche.

Die Landesförderung Games BW

Laut der vom Wirtschaftsministerium beauftragten Standortstudie 2023 zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg (PDF), basierend auf Daten des deutschen Games-Verbandes game e.V., zählte die gesamte Software-/Games-Industrie im Jahr 2021 insgesamt 5.514 Unternehmen mit einem Umsatz von 13,517 Milliarden Euro. Die vom Verband erhobene Übersicht wies für Dezember 2022 insgesamt 153 Unternehmen und Institutionen im Games-Markt in Baden-Württemberg aus. Davon finden sich die meisten (96 Unternehmen) im Kernmarkt der Entwickler und Publisher, gefolgt von Unternehmen der Dienstleistungs-Branche (47 Unternehmen). Darüber hinaus existieren 38 Unternehmen in weiteren Segmenten des Games-Marktes, wie eSports, Handel, Medien und Presse. Die

Unternehmen sind auf das ganze Land verteilt und finden sich sowohl in den größeren als auch kleineren Städten. Schwerpunkte bilden die Regionen Stuttgart (31), Karlsruhe (29) und Ludwigsburg (14).

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. Die [Filmakademie](#) in Ludwigsburg, die [Hochschule der Medien](#) in Stuttgart, die [SRH Heidelberg](#), die [Hochschule Offenburg](#) oder die [Hochschule Furtwangen](#) bieten Games-spezifische Studiengänge an.

Die MFG Baden-Württemberg bietet für Games-Studierende und Gamesunternehmen weitere branchenspezifische Fördermaßnahmen an. Neben der Games BW Förderung unterstützt die Landesagentur die Games-Industrie durch hochschulübergreifende Kooperation und Nachwuchsförderung, durch das Gründungsprogramm [Developer Boost](#) und [GamesHubs](#) im Land, durch regelmäßige Netzwerkveranstaltungen wie die [Open Stage Games BW](#) oder das [Gamestate Festival Baden-Württemberg](#), durch die Branchenplattform [Games BW Players](#) sowie den [THE LÄND Messestand auf der Gamescom](#) in Köln.

Deutsche Games-Wirtschaft

In Deutschland gibt es nach Angaben des Verbandes game e.V. 908 Firmen mit 11.992 Beschäftigten. Der Umsatz mit Games, Gaming-Hardware und Gaming-Online-Services stieg im Jahr 2022 auf insgesamt 9,87 Milliarden Euro. Damit ist der deutsche Markt weiterhin der umsatzstärkste in Europa sowie weltweit auf Platz 5, verfügt aber selbst nur einen sehr geringen Anteil an Games-Unternehmen, obwohl Games-Technologien auch branchenübergreifend eine immer wichtigere Rolle spielen und Fachkräfte mit Games-Know-how in allen Bereichen gesucht sind.

Das Bundeswirtschaftsministerium und die Beauftragte des Bundes für Kultur und Medien förderten die Games-Wirtschaft 2023 mit 82 Millionen Euro, während die Länder zusätzlich mit insgesamt 16,6 Millionen unterstützten. Nachdem der Bund im Mai 2023 zunächst die Games-Förderung gestoppt und einer Evaluierung unterzogen hatte, wurde Mitte Januar 2024 der vom Verband game e.V. und vielen Games-Unternehmen massiv geforderten Aufstockung der Mittel vom Haushaltsausschuss des Bundes zugestimmt. Auch auf Länderebene sind Zuwächse zu verbuchen: Alleine von 2022 auf 2023 stieg das Fördervolumen um mehr als ein Drittel und dürfte 2024 weiter wachsen. Die Bundesförderung eignet sich vor allem für größere Spielentwicklungen, deren Produktionskosten zumeist im zweistelligen Millionenbereich liegen. Die Landesförderungen sind demgegenüber vor allem auf die Förderung kleinerer Spiele und Unternehmen ausgerichtet.

#Förderung #Wirtschaft #Digitalisierung #Künstliche Intelligenz #Kultur

Link dieser Seite:

<https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/land-stockt-games-foerderung-auf>