

Tipps & Infos: Technologie-Standort Deutschland: So blüht hier die Games-Branche

REGION. Die großen Spieletitel kommen gewöhnlich aus den USA oder Asien, doch auch in Deutschland herrscht rege Leidenschaft für Video- und Konsolenspiele, die in den vergangenen Jahren stetig zunahm. Auch wirtschaftlich wollte man hier zu einem der wichtigsten Entwicklerstandorte in Europa werden und Gründer fördern. Hierbei ergibt sich aktuell jedoch eine deutliche Diskrepanz zwischen der Spielbegeisterung im Land und was man derzeit tatsächlich tut, um Games made in Germany zu fördern.



Der deutsche Games-Markt wuchs auch 2023 weiter an, und dass, obwohl viele Branchen aufgrund der allgemeinen wirtschaftlichen Lage und Inflation Einbußen wegstecken mussten. Die Popularität von elektronischen Spielen ist hingegen ungebrochen, seitdem sie sich in den vergangenen vier Jahren und Zeiten, als viele Menschen Unterhaltung in den eigenen vier Wänden suchten, deutlich verbreiteten und dabei neue demografische Schichten eroberten. 2023 nahm das Marktvolumen um weitere sechs Prozent zu, so [Analysen von Game.de](#), dem Verband der Deutschen Games-Branche. Bei 9.970 Millionen Euro lag der Umsatz im vergangenen Jahr, im Vergleich zu 9.432 Millionen Euro 2022. Games, In-Game und In-App Käufe machten mit 5.945 Millionen Euro hierbei den Hauptanteil aus, gefolgt von Games-Hardware mit einem Umsatz von 3.265 Millionen Euro und 860 Millionen Euro für Online-Gaming Service, zu dem auch Abo-Dienste gehören.

Zu den weiteren spannenden Entwicklungen gehört die zunehmende Beliebtheit des Smartphones zum Spielen, wobei das Handy den Titel als Gaming-Plattform Nummer eins im Vergleich zu Konsolen, Computer und Tablets bereits seit einigen Jahren hält. Zudem werden stets neue Altersgruppen erschlossen, Gaming ist in Deutschland längst nicht mehr die Unterhaltungsform Jugendlicher, die Spieler sind im Schnitt 37,9 Jahre alt, 78 Prozent sind über 18, und 58 Prozent der 6- bis 69-Jährigen geben in repräsentativen Umfragen an gerne zu zocken. Auch hinsichtlich der Geschlechterverteilung gibt es keine großen Unterschiede mehr, 48 Prozent der Spielenden sind weiblich.

Seit jeher war man deshalb auch auf der Entwicklerseite darum bemüht Deutschland zu einem wichtigen wirtschaftlichen Standort für elektronische Spiele zu machen, doch genau hier tut sich eine deutliche Diskrepanz zwischen der Popularität der Unterhaltungsform und dem Wirtschaftsfaktor auf. Weltweit, und auch im europäischen Vergleich, hinkt man hierzulande hinterher: Die deutschen Games-Unternehmer schätzen 2024 die Entwicklung der Branche deutlich negativer ein als in den vergangenen Jahren: 54 Prozent halten sie für eher oder sehr negativ, nur zwölf Prozent werten sie nach wie vor als positiv. Grund für die Katerstimmung mag die starke Kürzung der Fördermittel sein, die ganz im Gegensatz zu dem steht, was von der Regierung bis jüngst kommuniziert wurde: Zunächst hatte man auf Bundesebene eine ["Strategie für den Games-Standort Deutschland"](#) entwickelt, in der es hieß, man wolle zum "Leitmarkt für Computerspiele werden." Zunächst sahen die Bedingungen rosig aus, rund 900 Unternehmen der Branche sind hierzulande angesiedelt, sie beschäftigen rund 12.000 Mitarbeiter, mit deutlichen Zuwachsraten in den vergangenen drei Jahren. Nun scheint die Regierung ihre großzügige Investition in die Branche auf einmal zu bereuen und nahm deutliche Abstriche vor: statt den 70 Millionen Euro im Vorjahr wird 2024 nur noch mit 48,7 Millionen Euro gefördert, Einsparungen von fast 40 Prozent. Und das, obwohl die Mehrheit der Deutschen großen [Aufholbedarf](#) im Games-Bereich sieht: 77 Prozent sind der Meinung, dass andere Länder in der Games-Entwicklung einen Vorsprung haben, 67 Prozent sind der Ansicht, dass Deutschland als Standort weitaus stärker sein könnte, und 72 Prozent wünschen sich in Sachen Games-Technologie mehr Unabhängigkeit von anderen Ländern.

Positives tut sich hingegen in einem anderen Gaming-Bereich, unabhängig von Konsolen- und Computerspielen: Das Marktsegment [Online Casino](#) boomt, seitdem die deutsche Lizenzvergabe in diesem Bereich ins Rollen kam. 2021 trat der neue deutsche Glückspielvertrag in Kraft, der das Zocken per Internet und App auch in Deutschland legalisierte, und die Gemeinsame Glückspielbehörde der Länder setzt nahezu wöchentlich neue legitime Betreiber auf ihre Whitelist. Anbieter drängen auf den deutschen Markt und finden in der Bevölkerung reges Interesse für das Zocken online, bei dem echtes Geld gewonnen werden kann, sei es bei Automaten Spielen, Live-Poker oder Sportwetten.

Auch der eSport-Bereich wird in Deutschland immer populärer: Rund ein Viertel aller Spielenden in Deutschland hat bereits an einem eSport-Event teilgenommen, wobei der Großteil der eSportler zwischen 16 und 44 Jahren alt ist, so Erhebungen von Game.de. Der Verband erfasste weiter, dass rund 16 Millionen Deutsche bereits eSport-Turniere ansahen, auch wenn sie nicht selbst daran teilnahmen. Die Metropolen Köln, Hamburg, Frankfurt, München und Berlin haben ihre eignen regen [eSport-Szenen](#), und natürlich sind auch virtuelle internationale Turniere wie Fortnite oder Dota 2 bei den Deutschen beliebt, zumal viele Bundesliga-Mannschaften mittlerweile ihr eigenes eSport-Kader besitzen.

Es bleibt zu hoffen, dass sich die Entwicklerunternehmen nicht von der Reduzierung der Fördermaßnahmen abschrecken lassen, denn auf kreativer Seite hat das Land großes Potenzial: zahlreiche erfolgreiche Games wie "Shadow Tactics", "Lords of The Fallen" oder der "Drakensang" Franchise stammen aus deutscher Hand. Auch das Fantasy-Rollenspiel "Elex" und sein Nachfolger "Elex 2" von Pirahna Bytes sind über die Grenzen hinaus bekannt. Hochgelobt ist auch Everspace 2 von Rockfish Games, das am 18. April als bestes deutsches Spiel im Rahmen des Deutschen Computerspielpreises ausgezeichnet wurde.

von [Redaktion LeineBlitz](#)

Erstellungsdatum: 05. May. 2024, 19:05 Uhr
Copyright © 2024, K3 Media, Pattensen.