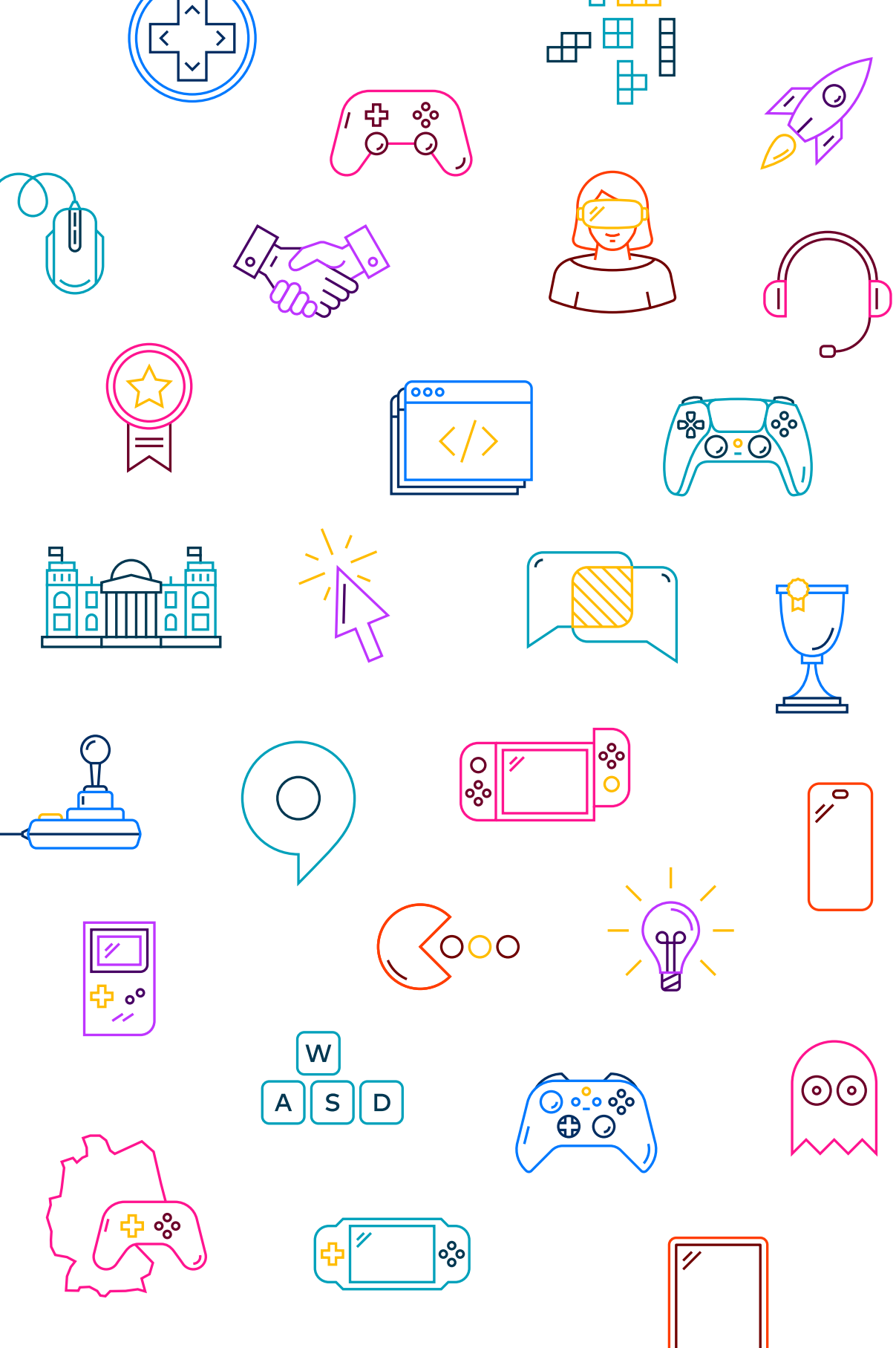
Jahresreport der deutschen Games-Branche 2025



game
Verband der deutschen Games-Branche



Editorial 4

01 Spielerinnen und Spieler in Deutschland 8

02 Markt für Computer- und Videospiele in Deutschland 14

03 Games-Branche in Deutschland 26

.1 Beschäftigtenzahlen und Unternehmen
.2 Games-Förderung
.3 Die 10 Forderungen der deutschen Games-Branche

04 gamescom und devcom 46

05 Deutscher Computerspielpreis 52

06 Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle 54

Interview: Sandra Winterberg über die Internationale Computerspielesammlung

07 Stiftung Digitale Spielekultur 58

Interview: Nandita Wegehaupt über das Games-Stipendium

08 esports player foundation 62

Interview: Julius Althoff über das Esports Team Berlin und die Olympischen E-Sport-Spiele

09 Über den game – Verband der deutschen Games-Branche 66

10 Die Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995 74

Jahresreport hier digital lesen!

Herausgeber
game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.
Friedrichstraße 165
10117 Berlin

Gestaltung
Bureau Ole Gehling
www.olegehling.de



Liebe Leserinnen und Leser,

aus Sicht der deutschen Games-Branche kann man das vergangene Jahr durchaus als holprig bezeichnen. So schwächte sich die Konsolidierungswelle in der internationalen Games-Branche zwar ab. Dennoch kam es weltweit weiterhin zum Abbruch von Projekten, zur Entlassung von Mitarbeitenden oder gar zu Studioschließungen. Für die vor allem durch kleine und mittlere Studios geprägte deutsche Games-Branche, die oftmals auf internationale Publisher und Partner zur Realisierung ihrer Projekte angewiesen ist, sind solche Entwicklungen besonders herausfordernd. Das gilt umso mehr, wenn die Games-Förderung wie 2024 nicht zuverlässig dauerhaft zur Verfügung steht und damit Kostennachteile von 30 Prozent zu den relevanten internationalen Standorten entstehen.

Doch insbesondere in der zweiten Jahreshälfte gab es auch erfreuliche Neuigkeiten: So wurde zur gamescom die neue Förderrichtlinie des damals noch zuständigen Wirtschaftsministeriums vorgestellt. Diese enthielt zwar für viele Unternehmen auch Verschlechterungen. Immerhin wurde damit aber Klarheit geschaffen, welche Bedingungen gelten würden, wenn wieder Förderanträge gestellt werden können. Und auch die 33 Millionen Euro, die der Deutsche Bundestag noch ein Jahr zuvor der Staatsministerin für Kultur und Medien zur Förderung der Games-Entwicklung zur Verfügung gestellt hatte, wurden zu einem besonders spannenden Programm: Mit dem Gründungsstipendium „Press Start“ wurde erstmals ein Programm aufgelegt, bei dem Spiele-Entwicklerinnen und -Entwickler zielgerichtet für anderthalb Jahre unterstützt werden, um ihre Projekte zu realisieren. Die Nachfrage war überwältigend! Hier zeigt sich: Die Lust, Games zu entwickeln und den Sprung in die Selbstständigkeit zu wagen, bleibt in Deutschland riesig.

Mitten in dieses Hin und Her bei der Games-Förderung platzte zusätzlich das Aus der Ampel-Koalition. Vor allem der für 2025 damals noch nicht beschlossene Haushalt schaffte zusätzliche Unsicherheiten und Herausforderungen für die Games-Unternehmen. Denn wie sich kurz vor Jahresende zeigte: Als wieder Förderanträge eingereicht werden konnten, ergaben sich daraus enge Grenzen für die Antragstellenden, die sich in der Praxis der Spiele-Entwicklung kaum einhalten lassen. Damit stehen viele Games-Unternehmen trotz der Öffnung für neue Förderanträge zum Jahreswechsel ohne international konkurrenzfähige Rahmenbedingungen da. Wie negativ die internationale Wettbewerbsfähigkeit mittlerweile bewertet wird, zeigte unser game Branchenbarometer Anfang 2025.

An der Entwicklung der Beschäftigten- und Unternehmenszahlen werden die Auswirkungen der schwierigen Rahmenbedingungen auf den deutschen Standort deutlich: Beide Zahlen sind nach vielen Jahren des teils starken Wachstums rückläufig. Insbesondere der Start der Games-Förderung hatte 2020 noch zu einem regelrechten Gründungsboom bei Unternehmen geführt und damit auch zu einer deutlich steigenden Anzahl von Mitarbeitenden. Die schwierigen Rahmenbedingungen international wie auch die unzuverlässige und nicht berechenbare Fördersituation haben diese Entwicklung – Stand jetzt – erstmal beendet.

Vor diesem Hintergrund stimmt der Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD nach der Bundestagswahl hoffnungsfroh: Denn die schwarz-rote Koalition würdigt darin nicht nur die großen kulturellen, wirtschaftlichen und technologischen Potenziale der Games-Branche und ihre führende Rolle als Taktgeber und Innovationstreiber, sondern kündigt auch die Einführung einer zusätzlichen steuerlichen Förderung für Games in Deutschland an. Und die neue Bundesregierung, allen voran Bundesforschungs- und Games-Ministerin Dorothee Bär, hat keine 50 Tage nach ihrem Amtsantritt Taten folgen lassen und das Budget für die Games-Förderung im Haushaltsentwurf der Bundesregierung für 2025 auf 88 Millionen Euro und ab 2026 auf 125 Millionen Euro erhöht. Das schafft für die Unternehmen ein gutes Stück mehr Planungssicherheit und auch die nötige Luft, bis die im Koalitionsvertrag angekündigte zusätzliche steuerliche Förderung umgesetzt ist.

Wie wichtig diese nicht nur für die deutschen Games-Unternehmen, sondern für den gesamten Wirtschaftsstandort und sogar für den Fiskus ist, zeigt die Studie zu Hebeleffekten der steuerlichen Games-Förderung, die Goldmedia in unserem Auftrag erstellt hat. Das Ergebnis spricht eine klare Sprache: Für jeden Förder-Euro entstehen zusätzliche 3,40 Euro an Steuern und Sozialabgaben, 4,80 Euro an zusätzlichen Investitionen sowie 8,70 Euro an zusätzlicher Bruttowertschöpfung. Oder anders ausgedrückt: Jeder Euro, der in die Games-Förderung fließt, vervielfacht sich und sorgt so für neue Einnahmen für Deutschland.

Wechselhaft entwickelte sich 2024 der deutsche Games-Markt. Nachdem die Umsätze mit Games, Spiele-Hardware und Online-Gaming-Services in den vergangenen Jahren völlig neue Höhen erreicht hatten, gab es 2024 erstmals seit langer Zeit einen Rückgang um sechs Prozent. Zu den Gründen zählt, dass es im vergangenen Jahr weniger große Spiele-Veröffentlichungen gab und sich zudem die Nachfrage nach Spielekonsolen wieder normalisiert hat. Das größte Wachstum zeigt sich bei Online-Gaming-Services wie dem Cloud-Gaming, was die fortwährende Dynamik und Innovationskraft der Games-Branche unterstreicht. Das lässt, zusammen mit neuen Spielekonsolen und großen Blockbuster-Titeln, die bereits angekündigt sind, darauf schließen, dass in der nahen Zukunft mit erneutem Wachstum gerechnet werden kann.

Anlass zu dieser dennoch positiven Aussicht gibt auch die gamescom: Das weltgrößte Games-Event brach 2024 gleich mehrere Rekorde, unter anderem bei den Ausstellern, der Internationalität und vor allem bei der internationalen Reichweite. Damit hat die gamescom als Höhepunkt der weltweiten Games-Branche einmal mehr einen riesigen Sprung nach vorn gemacht und unterstreicht positive Zukunftsaussichten für Games und den globalen Games-Markt.

Einen Überblick über diese und viele weitere Entwicklungen der Games-Branche in Deutschland bietet dieser Jahresreport.

Ich wünsche eine erkenntnisreiche Lektüre!

Felix Falk

Geschäftsführer des game –
Verband der deutschen Games-Branche

01 Spielerinnen und Spieler in Deutschland



Die Anzahl der über 60 Jahre alten Gamerinnen und Gamer ist im Jahr 2024 von 6,4 auf 7,7 Millionen gewachsen.

So viele Deutsche wie nie zuvor spielen Games. So greifen 6 von 10 Deutschen im Alter von 6 bis 69 Jahren zu Controller, Maus oder Smartphone, um Computer- und Videospiele zu spielen.

Insgesamt spielen über alle Altersklassen hinweg rund 37,5 Millionen Deutsche Games und die vielfältige Games-Gemeinschaft wächst immer weiter. Denn die Anzahl der Gamerinnen und Gamer ist seit 2020 um 9 Prozent gewachsen. Games sind dabei eine beliebte Beschäftigung bei Jungen und Alten gleichermaßen. Besonders dynamisch ist die Entwicklung bei den Spielenden über 60 Jahre: Im Jahr 2024 ist ihre Anzahl von 6,4 auf 7,7 Millionen Menschen gewachsen. Einerseits ist dies darauf zurückzuführen, dass viele Spielerinnen und Spieler Games über mehrere Jahrzehnte treu bleiben. Auf der anderen Seite entdecken immer mehr ältere Menschen die Freude an Computer- und Videospielen neu für sich. Damit wird die Entwicklung der vergangenen Jahre fortgesetzt und so steigt auch das Durchschnittsalter der deutschen Spielenden erstmals auf 39,5 Jahre. Noch im Jahr davor lag dieser Wert bei 38,2 Jahren. Insgesamt sind 8 von 10 Spielerinnen und Spielern in Deutschland über 18 Jahre. Im Hinblick auf die Geschlechtervielfalt ist der Anteil der Gamerinnen und Gamer hierzulande ausgeglichen – rund 48 Prozent der Spielenden sind Frauen und 52 Prozent Männer. Die große Vielfalt der Spielerinnen und Spieler zeigt sich auch anhand der Nutzung der verschiedenen Spiele-Plattformen: Meistverbreitetes Gerät zum Spielen in Deutschland ist mit rund 22,9 Millionen Spielerinnen und Spielern das Smartphone. Damit ist sein Erfolg als Spiele-Plattform seit Jahren ungebrochen. Auch die Spielekonsole ist auf Erfolgskurs und nähert sich dem Spit-

Eine große und vielfältige Gemeinschaft: Gamerinnen und Gamer in Deutschland



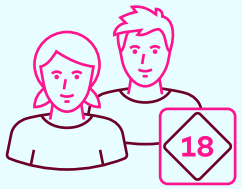
37,5 Mio.
der **Deutschen**
spielen Games



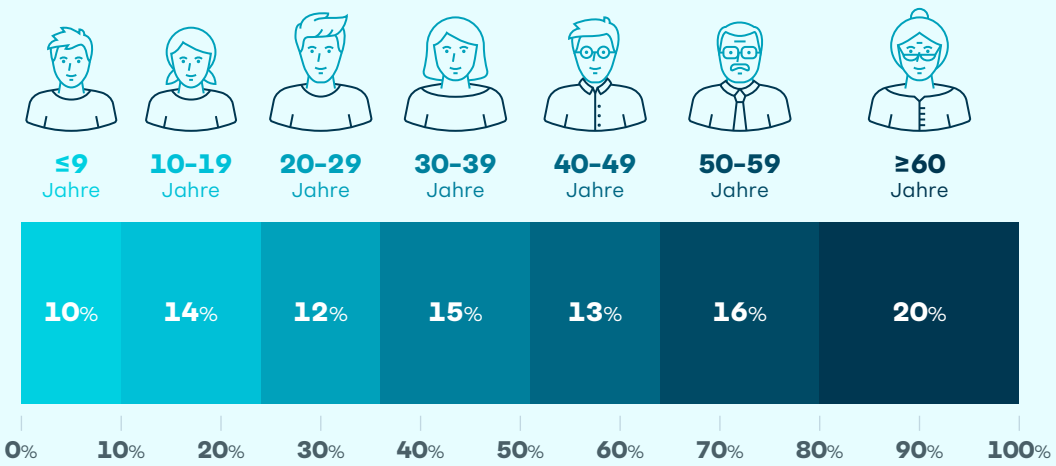
39,5
Jahre ist das
Durchschnittsalter
der Spielenden



48%
der **Spielenden**
sind **Frauen**

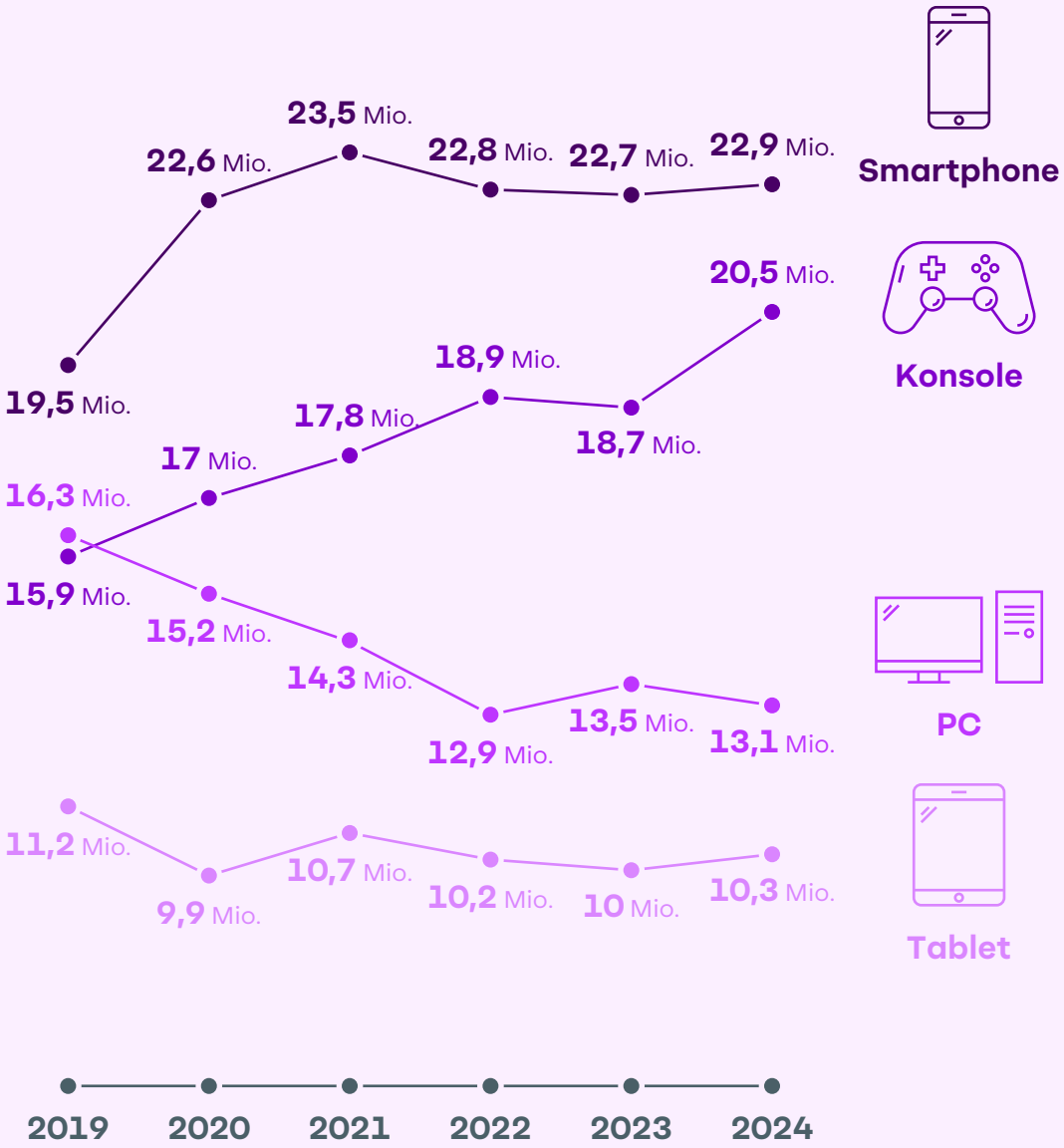


79%
der Spielenden
sind **mindestens**
18 Jahre alt



Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2025; n = 25.000). © game 2025

Meistgenutzte Spieleplattformen in Deutschland: Konsole und Smartphone gewinnen Spielende hinzu



Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2024/2025, n = 25.000). Abgebildet ist die Anzahl der Spielenden in Deutschland. © game 2025

zenplatz der meistgenutzten Spiele-Plattformen. So spielten 2024 rund 20,5 Millionen Deutsche auf der Konsole und damit so viele wie nie zuvor. Noch im Jahr davor waren es 18,7 Millionen. Insgesamt hat die Spielekonsole in den vergangenen Jahren eine starke Entwicklung genommen: Seit 2019 ist die Anzahl der Konsolen-Spielenden in Deutschland um 29 Prozent gewachsen. Beigetragen hat dazu die große Popularität der aktuellen Konsolen-Generation rund um Nintendo Switch, PlayStation oder Xbox, innerhalb derer in den vergangenen Jahren auch neue technisch optimierte Versionen oder passendes Zubehör erschienen sind. Einen Rückgang bei der Anzahl der Spielenden erlebt hingegen der PC. So spielten 2024 hierzulande 13,1 Millionen Menschen auf dem PC und damit 400.000 weniger als noch im Vorjahr. Damit setzt sich der rückläufige Trend der vergangenen Jahre fort: Im Vergleich zu 2019, als es in Deutschland noch 16,3 Millionen PC-Gamerinnen und -Gamer gab, stellt diese Entwicklung einen Einbruch von 20 Prozent dar. Auf dem Tablet-Computer auf der anderen Seite spielen wieder mehr Menschen. So ist die Anzahl der Tablet-Spielenden um 300.000 auf insgesamt 10,3 Millionen Menschen gestiegen. Viele Deutsche beschränken sich beim Spielen jedoch nicht nur auf ein Gerät: Rund 19 Millionen Gamerinnen und Gamer spielen insgesamt auf zwei oder mehr Plattformen.



Rund 19 Millionen Gamerinnen und Gamer spielen insgesamt auf zwei oder mehr Plattformen.

Welche Spiele und Genres bei den Deutschen besonders angesagt sind, zeigen die Top 20 der meistverkauften neuen Games des Jahres 2024 in den offiziellen game Charts. So überzeugte auf PC und Konsole an der Spitzenposition „EA SPORTS FC 25“ von Electronic Arts. Die beliebte Fußballsimulation behauptete sich seit ihrer Veröffentlichung Ende September 2024 immer wieder auf den Top-Plätzen der deutschen Monatscharts. Den zweiten Platz nach einem großen Verkaufserfolg sicherte sich 2024 der actionreiche First-Person-Shooter „Call of Duty: Black Ops 6“ (Activision Blizzard). Auf Platz 3 der erfolgreichsten Games des Jahres landete der kooperative Third-Person-Shooter „Helldivers 2“ (Sony Interactive Entertainment). An die idyllische und gleichzeitig auch herausfordernde Arbeit auf einem Bauernhof konnten sich Spielende in dem neuen „Landwirtschafts-Simulator 25“ (GIANTS Software) machen, der es auf Platz 4 der Jahrescharts schaffte. Die Top 5 der beliebtesten neu erschienenen Spiele-Titel rundete das Partyspiel „Super Mario Party Jamboree“ (Nintendo) ab. Ob spannungsvolle Fußballturniere, actionreiche Abenteuer im Team, entspannte Farmarbeit oder farbenfrohe Partyspiele für die ganze Familie: Das Games-Jahr 2024 bot damit herausragende Spiele-Highlights für alle Gamerinnen und Gamer in Deutschland an.

Die Top 20 der neu erschienenen PC- und Konsolenspiele 2024 in Deutschland

1	EA SPORTS FC 25	Electronic Arts
2	Call of Duty: Black Ops 6	Activision Blizzard
3	Helldivers 2	Sony Interactive Entertainment
4	Landwirtschafts-Simulator 25	GIANTS Software
5	Super Mario Party Jamboree	Nintendo
6	Dragon Ball: Sparking! Zero	Bandai Namco Entertainment
7	The Last of Us Part II Remastered	Sony Interactive Entertainment
8	Dragon's Dogma II	Capcom
9	EA SPORTS F1 24	Electronic Arts
10	Star Wars Outlaws	Ubisoft
11	Warhammer 40,000: Space Marine II	Focus Entertainment
12	Final Fantasy VII Rebirth	Square Enix
13	Dragon Age: The Veilguard	Electronic Arts
14	The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom	Nintendo
15	Astro Bot	Sony Interactive Entertainment
16	NBA 2K25	2K
17	WWE 2K24	2K
18	Tekken 8	Bandai Namco Entertainment
19	Prince of Persia: The Lost Crown	Ubisoft
20	Skull and Bones	Ubisoft

Quelle: Games Sales Data (GSD) und game – Verband der deutschen Games-Branche. Abgebildet sind die am häufigsten in Deutschland plattformübergreifend physisch und digital für PC und Spielekonsolen verkauften neu erschienenen Spiele 2024. Digitale Verkäufe von Nintendo-Titeln aus dem Nintendo eShop sind nicht enthalten. Da der Publisher nicht an GSD teilnimmt, ist das Spiel Black Myth: Wukong nicht enthalten. © game 2025

Die Top 20 der am häufigsten heruntergeladenen Mobile Games 2024 in Deutschland

1	Block Blast Adventure Master	Hungry Studio
2	Brawl Stars	Tencent
3	ROBLOX	Roblox
4	Royal Match	Dream Games
5	Offline Games - No Wifi Games	JindoBlu
6	Last War:Survival Game	Onefun
7	Pokémon TCG Pocket	Pokemon
8	Subway Surfers	Tencent
9	Pizza Ready	Supercent
10	Whiteout Survival	Zhejiang Century Huatong Group
11	Zenless Zone Zero	miHoYo
12	MONOPOLY GO!	Scopely
13	My Perfect Hotel	SayGames
14	Township	Playrix
15	Solo Leveling:ARISE	Netmarble
16	One Punch Man: World	Sony
17	Legend of Mushroom	Joy Net Games
18	PUBG MOBILE	Tencent
19	Stirnraten - Scharade	Michael Rothkegel
20	Travel Town	Moon Active

Quelle: Rangliste auf Basis von data.ai (a Sensor Tower company). Gelistet sind die 2024 in Deutschland am häufigsten heruntergeladenen Mobile-Games für Android und iOS.. © game 2025

02 Markt für Computer- und Videospiele in Deutschland

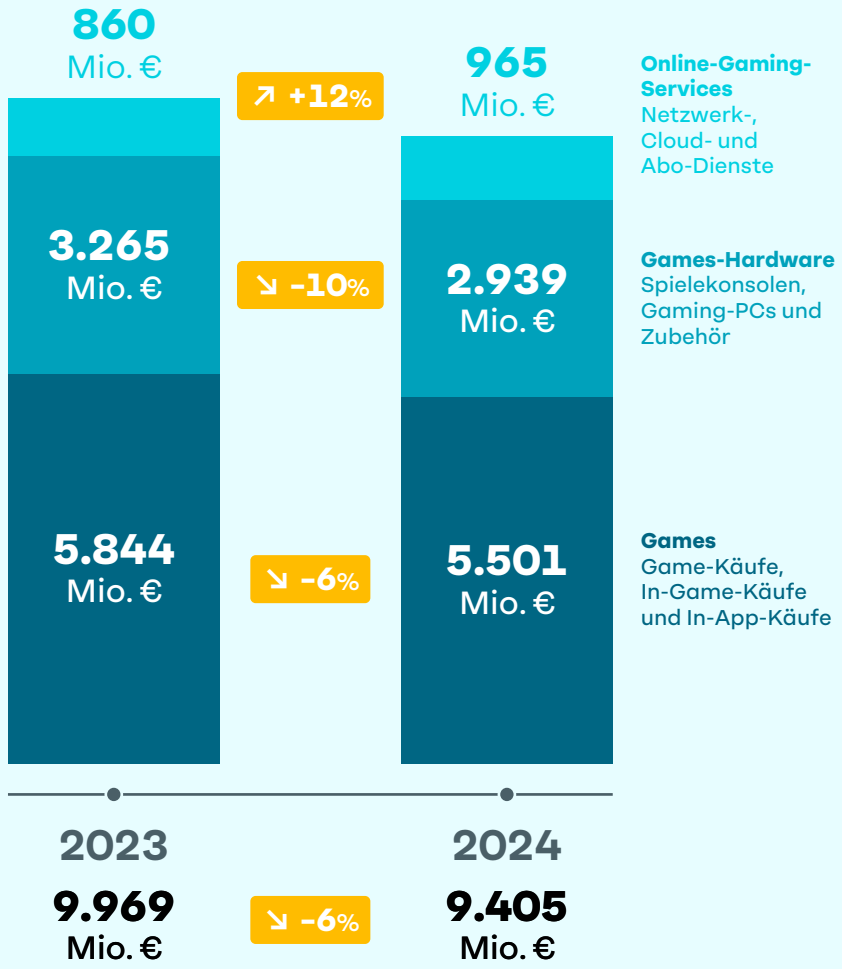
Rund 9,4 Milliarden Euro wurden auf dem deutschen Games-Markt 2024 mit Games, Spiele-Hardware und Online-Gaming-Services umgesetzt. Im Vorjahresvergleich ist das ein Minus von 6 Prozent. Damit legte der Markt hierzulande eine Wachstumspause ein. Das verlangsamte Wachstum 2024 folgt auf eine insgesamt starke Entwicklung in den vergangenen Jahren: Allein seit 2019 ist der Umsatz am Games-Markt um über 50 Prozent gewachsen. Damit hat der deutsche Games-Markt eine neue Größe erreicht und sich zum größten Markt in Europa und fünftgrößten weltweit entwickelt.

Der deutsche Games-Markt bleibt weiterhin der größte in Europa und weltweit die Nummer fünf.

Mit Spielen für PC, Konsole und Mobilgeräte wurde 2024 ein Umsatz von 5,5 Milliarden Euro generiert. Das sind 6 Prozent weniger als im Vorjahr. Besonders stark fiel der Rückgang beim Kauf von Spielen aus. Hier ging der Umsatz um 17 Prozent auf 921 Millionen Euro zurück. Einer der Gründe: Im Vergleich zum Jahr 2023, in dem zahlreiche Blockbuster-Titel erschienen, gab es

Deutscher Games-Markt 2024: Rückgang um 6 Prozent

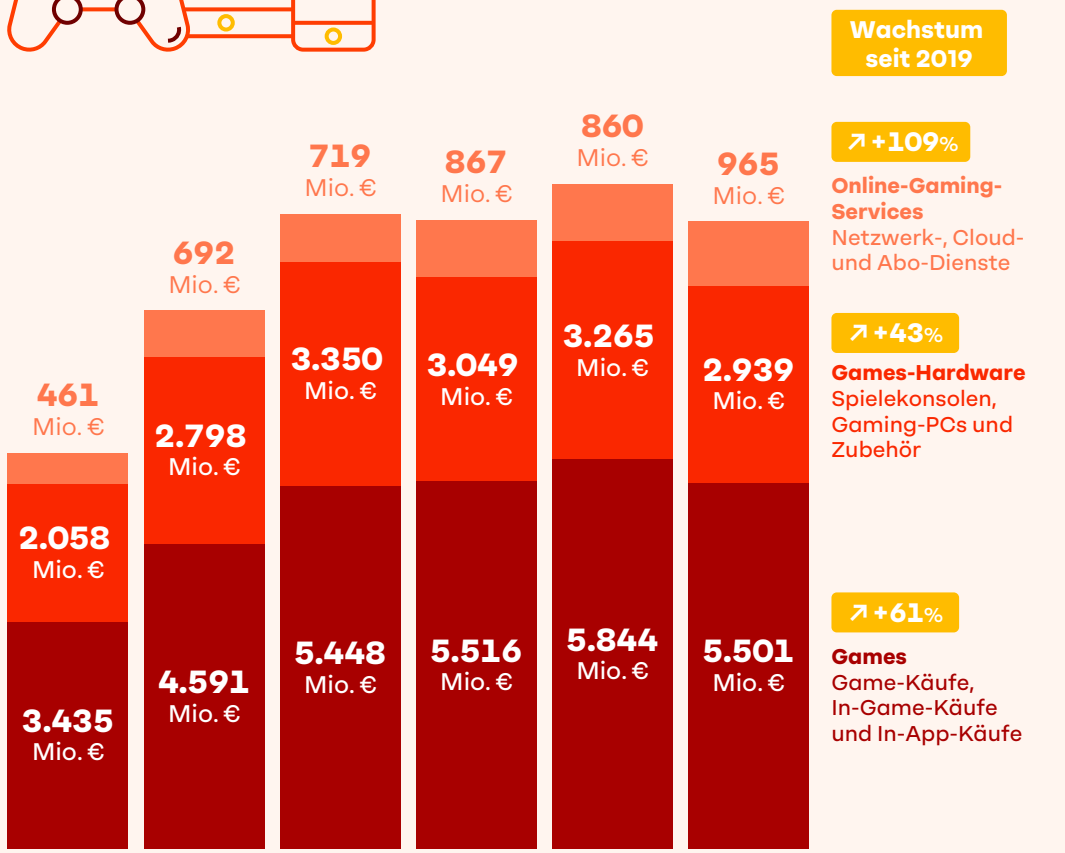




Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2025; n=25.000), Data.ai (a Sensor Tower Company) und Nielsen IQ. © game 2025

Deutscher Games-Markt seit 2019 mit rund 50 Prozent im Plus





Wachstum seit 2019

↗ +109%
Online-Gaming-Services
Netzwerk-, Cloud- und Abo-Dienste

↗ +43%
Games-Hardware
Spielekonsolen, Gaming-PCs und Zubehör

↗ +61%
Games
Game-Käufe, In-Game-Käufe und In-App-Käufe

2019	2020	2021	2022	2023	2024	Gesamtmarkt
5.955 Mio. €	8.081 Mio. €	9.517 Mio. €	9.432 Mio. €	9.969 Mio. €	9.405 Mio. €	↗ +58%

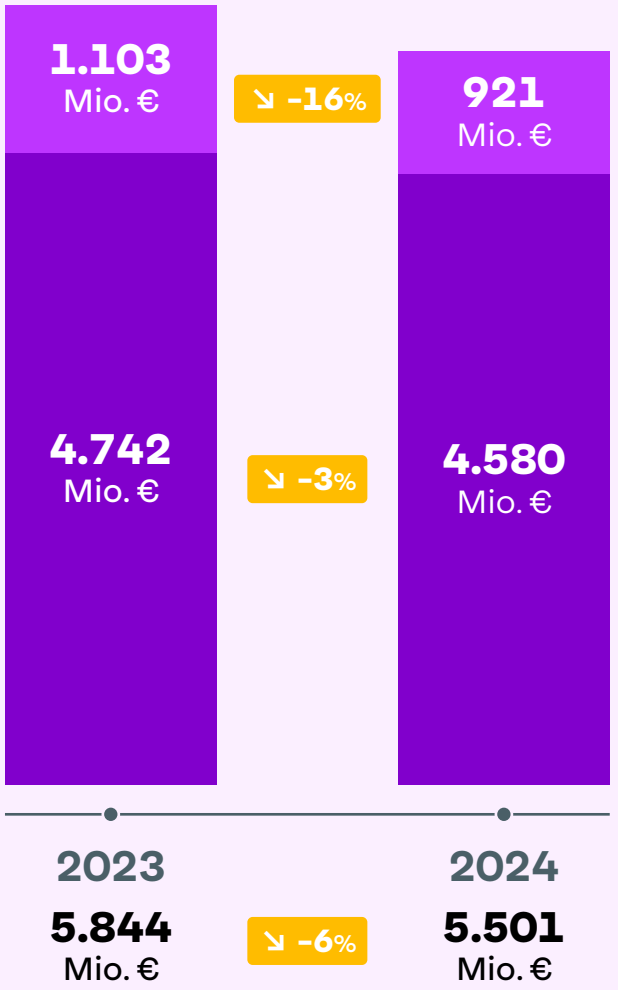
Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2025; n = 25.000), Data.ai (a Sensor Tower Company) und Nielsen IQ. © game 2025

6 Prozent weniger Umsatz mit Computer- und Videospielen



Game-Käufe
Computer- und Videospiele auf Datenträgern und als Downloads

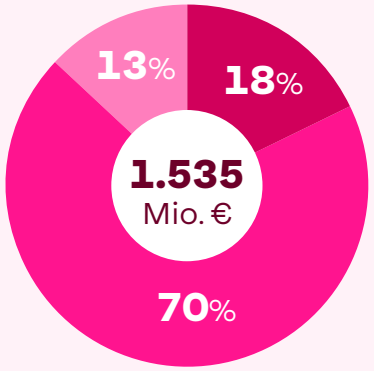
In-Game- und In-App-Käufe
Zusatzinahlte für Games und Abo-Gebühren für einzelne Online-Games



2023		2024
5.844 Mio. €	↘ -6%	5.501 Mio. €

Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2025; n=25.000) und Data.ai (a Sensor Tower Company). © game 2025

Ausgabeverhalten variiert stark zwischen den Spiele-Plattformen

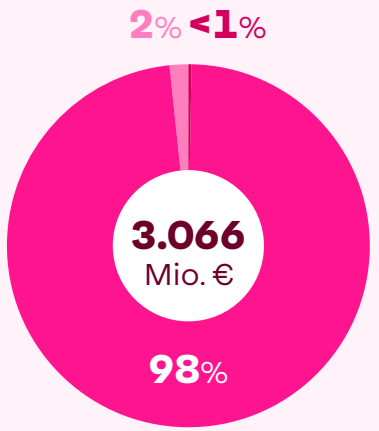


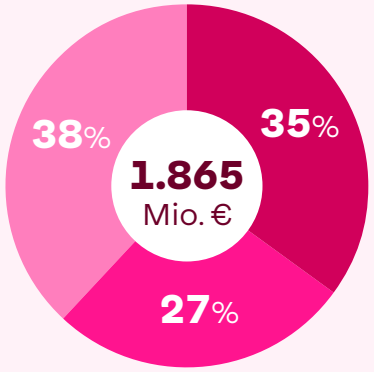


PCs und Laptops



Smartphones/ Tablets







Spielekonsolen

Game-Käufe | **In-Game-/In-App-Käufe** | **Online-Gaming-Services**

Quelle: Berechnungen für 2024 auf Basis von YouGov Shopper (2025; n = 25.000) und Data.ai (a Sensor Tower Company). © game 2025

2024 weniger große Spiele-Veröffentlichungen. Mit In-Game- und In-App-Käufen wurden 2024 in Deutschland rund 4,6 Milliarden Euro umgesetzt. Dieser Teilmarkt verzeichnete einen Rückgang um lediglich 3 Prozent, nachdem er in den vergangenen Jahren insgesamt stark gewachsen war. Ob kostenfreier Free-to-Play-Titel oder Vollpreisspiel: Immer mehr Games bieten zusätzliche Inhalte an. Das Angebot ist dabei sehr unterschiedlich und reicht von sogenannten Skins, die das Aussehen der eigenen Spielfigur verändern können, über Season Passes, die über mehrere Wochen Inhalte zum Freispielen anbieten, bis hin zu kompletten Erweiterungen mit neuen Kampagnen oder Missionen. In-Game-Käufe erlauben es einerseits den Gamerinnen und Gamern, ihr Spielerlebnis zu individualisieren oder zu erweitern. Andererseits stellt das Geschäftsmodell der In-Game-Käufe für die Games-Unternehmen eine wichtige Einnahmequelle dar, auch um das wirtschaftliche Risiko durch die in den vergangenen Jahren stark gestiegenen Entwicklungskosten zu verringern und weitere Projekte entwickeln zu können.

Ein großer Teil des Umsatzes mit Games in Deutschland entfiel 2024 auf Spiele-Apps für Smartphone und Tablet. Dabei stieg der Umsatz mit Mobile Games hierzulande erstmals auf 3 Milliarden Euro. Das Spielen auf dem Smartphone und Tablet erreicht damit ein neues Hoch und setzt seinen Erfolgskurs der vergangenen Jahre fort. Denn seit 2019 ist der Markt für Spiele-Apps in Deutschland um 63 Prozent gewachsen. Insbesondere die große Zugänglichkeit und Spiele-Vielfalt haben die Umsätze stark steigen lassen. Dabei basieren nahezu alle Mobile Games auf dem Free-to-Play-Prinzip. Bei diesem Modell sind Spiele-Apps kostenlos für alle zugänglich. Weitere Inhalte wie Level oder kosmetische Gegenstände können in Form von In-App-Käufen freiwillig zusätzlich erworben werden. Zudem bietet der Mobile-Games-Markt eine breite Auswahl an Spielen für Gelegenheitsspielende und erfahrene Gamerinnen und Gamer gleichermaßen – von komplexen und technisch anspruchsvolleren Spielen bis hin zu E-Sport-Titeln.



Ein großer Teil des Umsatzes mit Games in Deutschland entfiel 2024 auf Spiele-Apps für Smartphone und Tablet.

Mit Games für Spielekonsolen wurden rund 1,9 Milliarden Euro erzielt. Den drittgrößten Umsatz mit rund 1,5 Milliarden Euro erzielen Games für den PC. Mit Blick auf die Geschäftsmodelle unterscheidet sich das Ausgabeverhalten auf den Spiele-Plattformen. So entfallen 98 Prozent des Umsatzes mit Games für Smartphone und Tablet auf In-App-Käufe. Der größte Umsatz auf der Konsole wird hingegen mit 38 Prozent durch Online-Gaming-Services generiert, die inzwischen auf jeder Konsole abonniert werden können. Mehr als ein Drittel des Umsatzes auf der Konsole wird mit dem Kauf einzelner Spiele generiert. Rund 70 Prozent des Umsatzes mit PC-Spielen wird mit In-Game-Käufen und knapp ein Fünftel mit Game-Käufen erzielt.



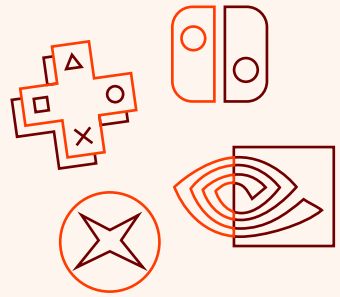
Seit 2019 hat sich der Umsatz mit Online-Gaming-Services mehr als verdoppelt.

Der Teilmarkt mit Online-Gaming-Services wuchs auf 965 Millionen Euro. Das ist ein Anstieg von 12 Prozent im Vorjahresvergleich. Hierzu gehören beispielsweise kostenpflichtige Abo-Dienste für PC, Spielekonsolen und Mobilgeräte, die Zugang zu einer großen Spiele-Auswahl geben, das Spielen in der Cloud oder Funktionen wie Online-Multiplayer und das Speichern von Spielständen in der Cloud ermöglichen. Wie groß das Interesse an solchen Online-Diensten ist, zeigt die Entwicklung in den vergangenen fünf Jahren: Seit 2019, als noch 461 Millionen Euro umgesetzt wurden, hat sich der Umsatz mehr als verdoppelt. Dabei nutzt rund ein Viertel der Spielenden in Deutschland ab 16 Jahren bereits heute ein oder mehrere Abo-Dienste parallel. Zu den Gründen zählt für die Mehrheit etwa die Möglichkeit, neue Spiele auszuprobieren. So sagen rund 8 von 10 Spielenden, die bereits Abos nutzen, dass sie damit häufiger Spiele ausprobieren. Rund 79 Prozent haben auch schon Spiele über die Abo-Dienste entdeckt, auf die sie ansonsten nicht gekommen wären, und rund drei Viertel der Abo-Nutzerinnen und -Nutzer haben sich Spiele gekauft, die sie zuvor im Abo entdeckt haben.

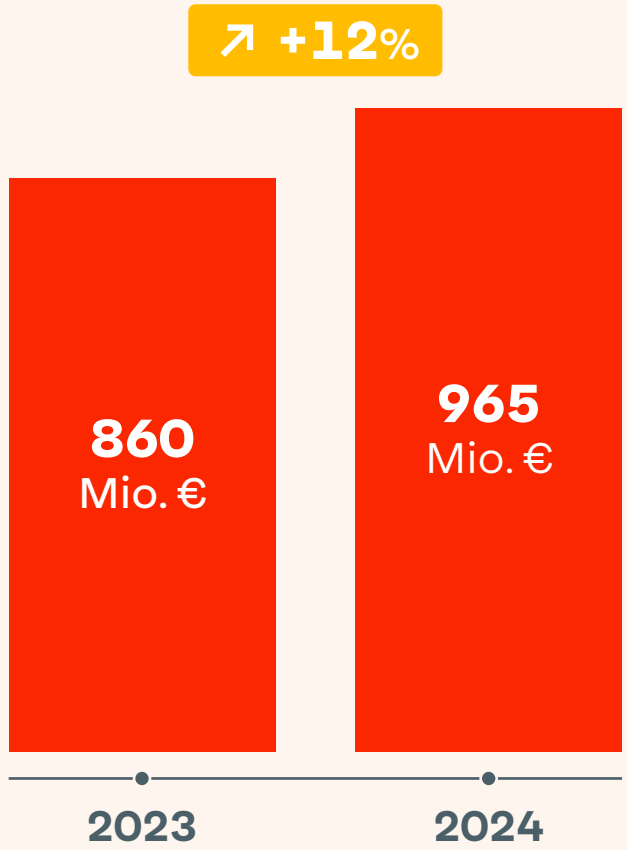
Der Umsatz mit Games-Hardware ging 2024 insgesamt um 10 Prozent auf rund 2,9 Milliarden Euro zurück. Den größten Rückgang gab es bei Spielekonsolen. Hier wurden 807 Millionen Euro und damit 26 Prozent weniger als noch vor einem Jahr umgesetzt. Einer der Gründe: Nachdem viele Modelle der aktuellen Konsolen-Generation über Jahre nicht durchgängig im Handel verfügbar waren, waren sie 2023 erstmals dauerhaft erhältlich. Viele Spielerinnen und Spieler griffen daher zu und es kam zu Nachholeffekten, worauf sich die Nachfrage im Folgejahr 2024 normalisiert hat. Der Umsatz mit Zubehör für Spielekonsolen stieg hingegen um 6 Prozent auf 391 Millionen Euro, was diese Effekte noch einmal mehr aufzeigt. Der Markt für Spiele-PCs und -Laptops entwickelte sich stabil: Mit ihnen wurden 540 Millionen Euro umgesetzt und damit 1 Prozent weniger als noch 2023. Etwas schlechter sieht die Entwicklung beim Zubehör für Spiele-PCs aus, wozu spezielle Eingabegeräte ebenso gehören wie Grafikkarten und Co.: Hier ging der Umsatz um 4 Prozent auf rund 1,2 Milliarden Euro zurück.

7 von 10 Games für PC und Konsole werden in Deutschland als Download gekauft. Damit machte der Download-Anteil 2024 einen großen Sprung um 8 Prozentpunkte von 60 auf erstmals 68 Prozent. Knapp ein Drittel der Spiele wird hierzulande auf Datenträgern erworben. Vor allem bei den PC-Spielerinnen und -Spielern hat sich der Download-Kauf inzwischen zum beliebtesten Weg entwickelt, Spiele zu erwerben: Mit rund 99 Prozent wird nahezu jedes Spiel für den PC als Download gekauft. Beim Kauf von Konsolenspielen hingegen wird mehrheitlich auf Datenträger gesetzt. Zwar stieg auch hier der Anteil der Download-Käufe von 40 Prozent im Jahr 2023 auf 44 Prozent 2024. Doch mehr als die Hälfte der Konsolenspiele (56 Prozent) wird auf Datenträgern

Umsatz mit Online-Gaming-Services wächst um 12 Prozent

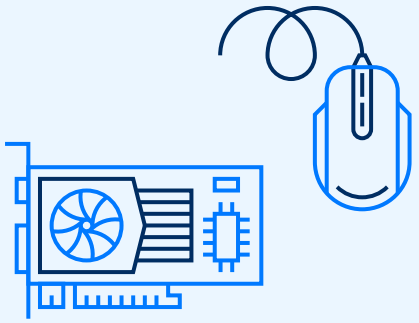


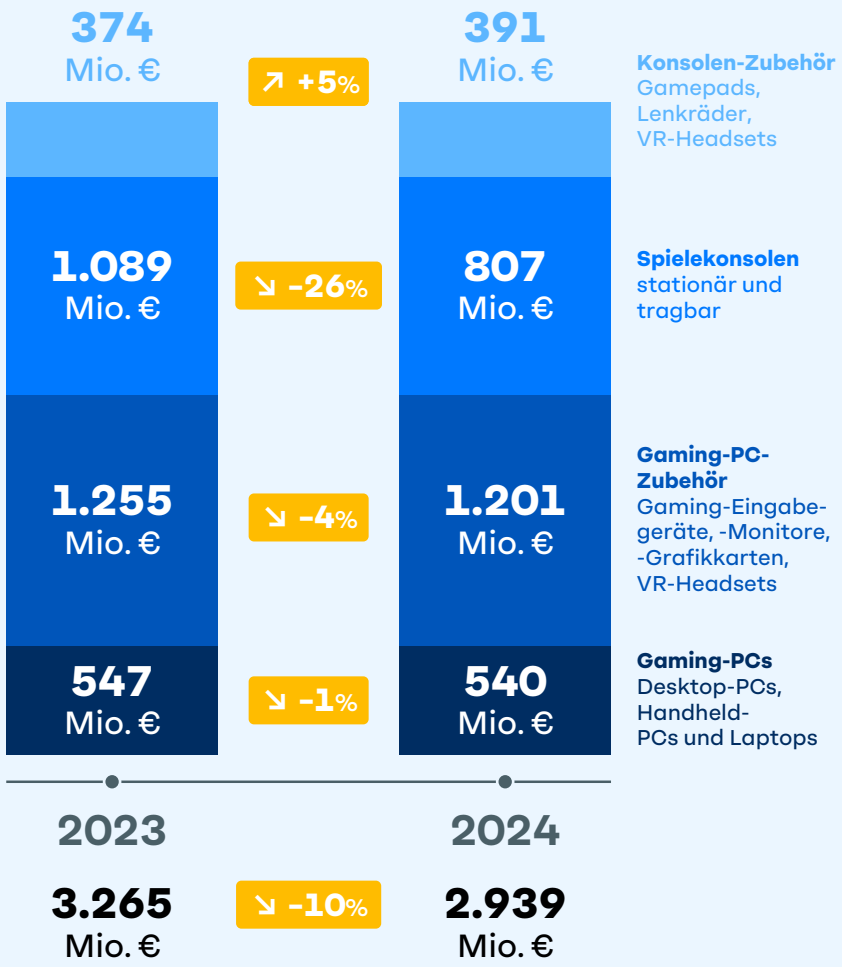
Online-Gaming-Services
z. B. Nintendo Switch Online, Nvidia GeForce NOW, PlayStation Plus, Xbox Game Pass



Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2025; n=25.000). © game 2025

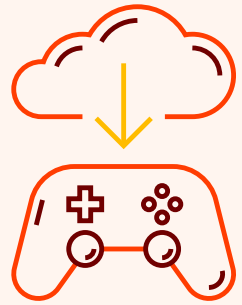
Umsatz mit Games-Hardware sinkt um 10 Prozent

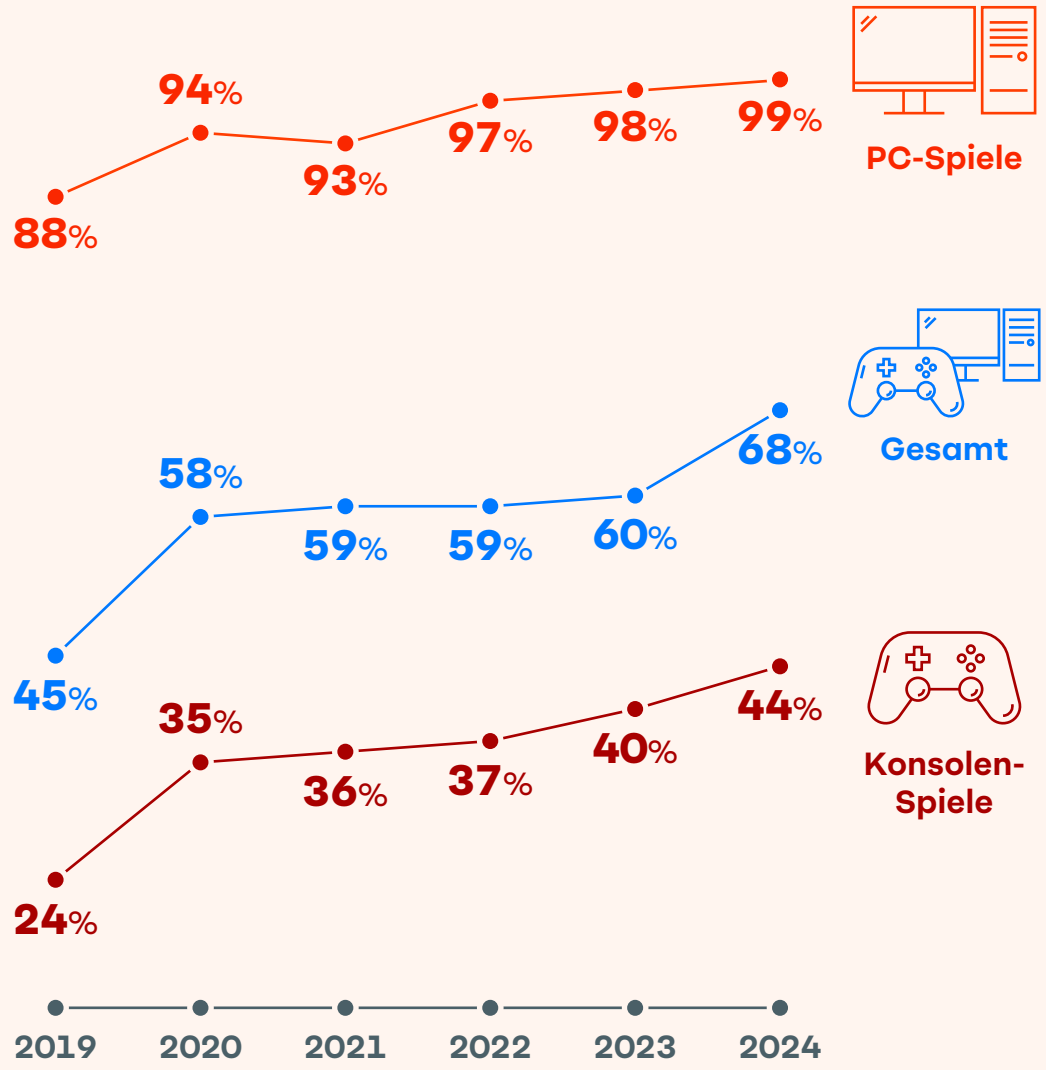




Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2025; n=25.000) und Nielsen IQ. © game 2025

7 von 10 Games in Deutschland werden als Download gekauft



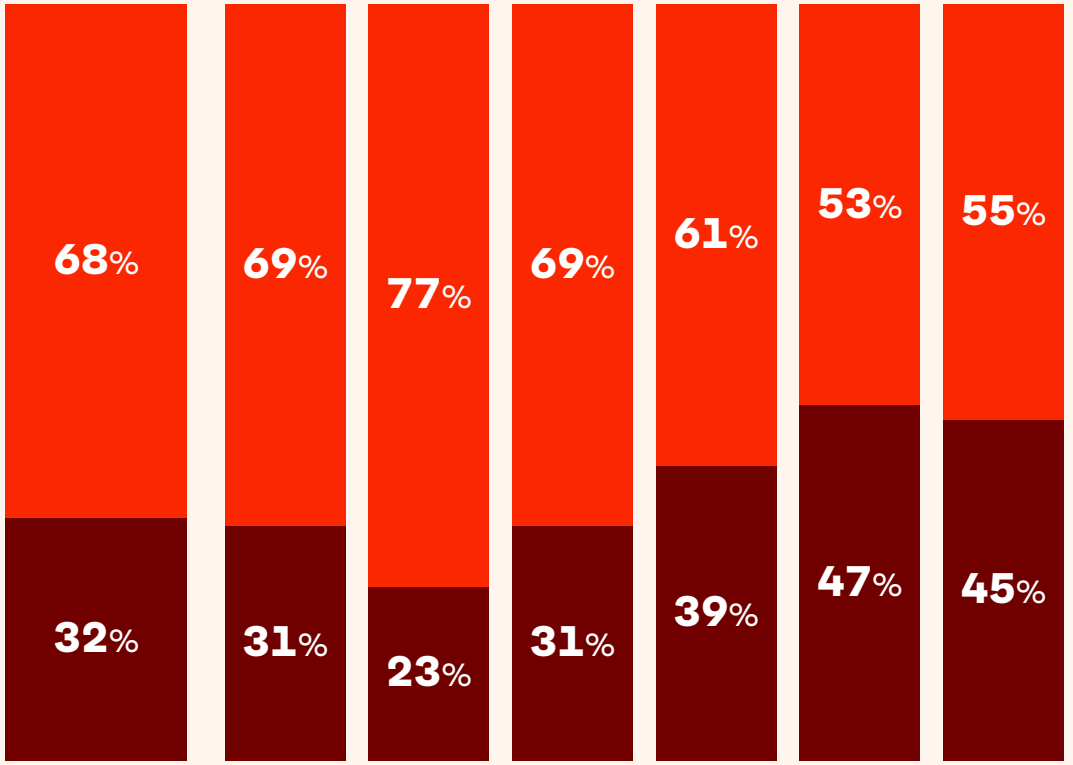


Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2024/2025; n=25.000). Abgebildet ist der Download-Anteil an Games-Käufen in Deutschland. © game 2025

Download-Käufe von Games sind in der Altersklasse von 20 bis 29 Jahren besonders beliebt

Downloads
Anteil der Download-Käufe

Datenträger
Anteil der Datenträger-Käufe



Quelle: Berechnungen auf Basis von YouGov Shopper (2024/2025; n=25.000).
Abgebildet sind die Absätze in Deutschland. © game 2025

erworben. Der starke Anstieg der Download-Anteile kann unter anderem auf den „Digital only"-Trend der vergangenen Jahre zurückgeführt werden. So erscheinen immer mehr Blockbuster-Titel zunächst oder exklusiv als reine Digitalversionen und Indie- sowie Early-Access-Spiele werden häufig fast ausschließlich digital vertrieben.

Ob Spiele auf Datenträger oder als Download gekauft werden, ist nicht nur eine Frage der Spiele-Plattform, sondern auch des Alters der Spielerinnen und Spieler.

Ob Spiele auf Datenträger oder als Download gekauft werden, ist nicht nur eine Frage der Spiele-Plattform, sondern auch des Alters der Spielerinnen und Spieler. So ist der Download-Kauf in Deutschland besonders verbreitet in der Altersklasse 20 bis 29 Jahre. Die Spielenden in diesem Alter kaufen dabei mehr als drei Viertel ihrer Games für den PC oder die Konsole als Download. Der Datenträger ist hingegen vor allem bei den Älteren ein bevorzugter Weg, Spiele zu erwerben. So kaufen die 50- bis 59-jährigen Gamerinnen und Gamer nahezu die Hälfte ihrer PC- oder Konsolenspiele auf Datenträger.

Nach Jahren des starken Wachstums hat der deutsche Games-Markt 2024 eine Pause eingelegt. Einzelne Marktsegmente wie Online-Gaming-Services entwickeln sich weiterhin sehr dynamisch. Zusammen mit weiteren Impulsen wie neuen Spielekonsolen und Blockbuster-Titeln, die für die nahe Zukunft angekündigt sind, dürfte es sich bei dem Umsatzrückgang 2024 noch um eine kurzfristige Entwicklung handeln.

03 Games-Branche in Deutschland



Lediglich 17 Prozent der Games-Unternehmen in Deutschland erwarten für 2025 eine positive wirtschaftliche Entwicklung für die gesamte Branche.

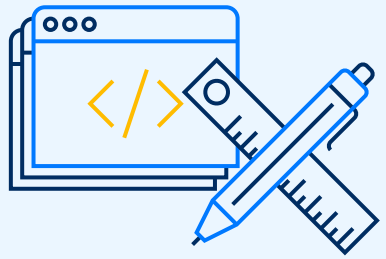
Das vergangene Jahr war für die deutsche Games-Branche herausfordernd: Das Hin und Her bei der Games-Förderung und die auch dadurch geringe internationale Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands traf auf die zwar abgeschwächte, aber weiter anhaltende Konsolidierungswelle, die die globale Games-Branche erfasst hat.

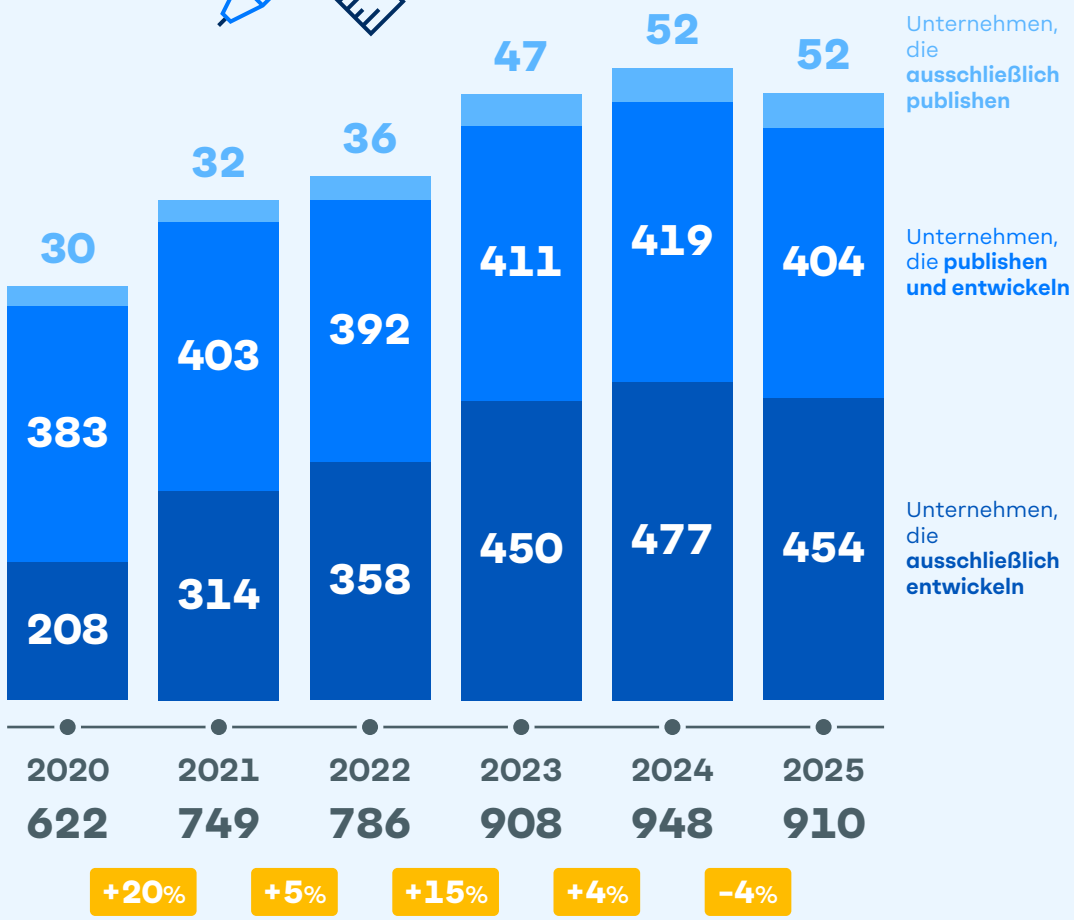
Dementsprechend verhalten gingen die deutschen Games-Unternehmen in das Jahr 2025: Lediglich 17 Prozent der Games-Unternehmen in Deutschland erwarteten eine positive wirtschaftliche Entwicklung für die gesamte Branche. Im Vergleich zum Vorjahr (12 Prozent) konnte dieser Wert zwar wieder etwas zulegen, bleibt aber weit entfernt von den 48 Prozent von vor zwei Jahren. Wenn die Unternehmen ihre eigene Geschäftsentwicklung abschätzen sollten, war der Blick auf 2025 dagegen deutlich positiver. Mit 52 Prozent gingen mehr als die Hälfte der Games-Unternehmen von einer eher oder sogar sehr positiven wirtschaftlichen Entwicklung ihres eigenen Geschäftsbetriebs im Jahr 2025 aus – zwei Prozentpunkte mehr als vor einem Jahr. Lediglich 15 Prozent rechneten mit einer negativen Entwicklung. 2024 lag dieser Wert noch bei 19 Prozent.

Trotz des insgesamt verhaltenen Blicks auf die Entwicklung der gesamten Branche zeigt die Erwartungshaltung gegenüber der eigenen Unternehmensentwicklung eine durchaus positive Tendenz. Diese wird auch durch die weltweiten Umsatzentwicklungen gestützt: So gehen beispielsweise die Marktforscher von Newzoo von einem weltweiten Wachstum des Games-Marktes von rund 3,4 Prozent auf rund 189 Milliarden US-Dollar[1] 2025 aus.

1 Global games market report & forecast Q2 2025 update (https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-update-q2-2025).

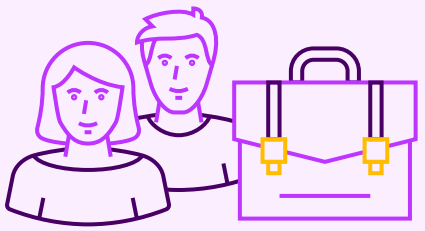
Anzahl der Games-Unternehmen in Deutschland erstmals seit Jahren gesunken



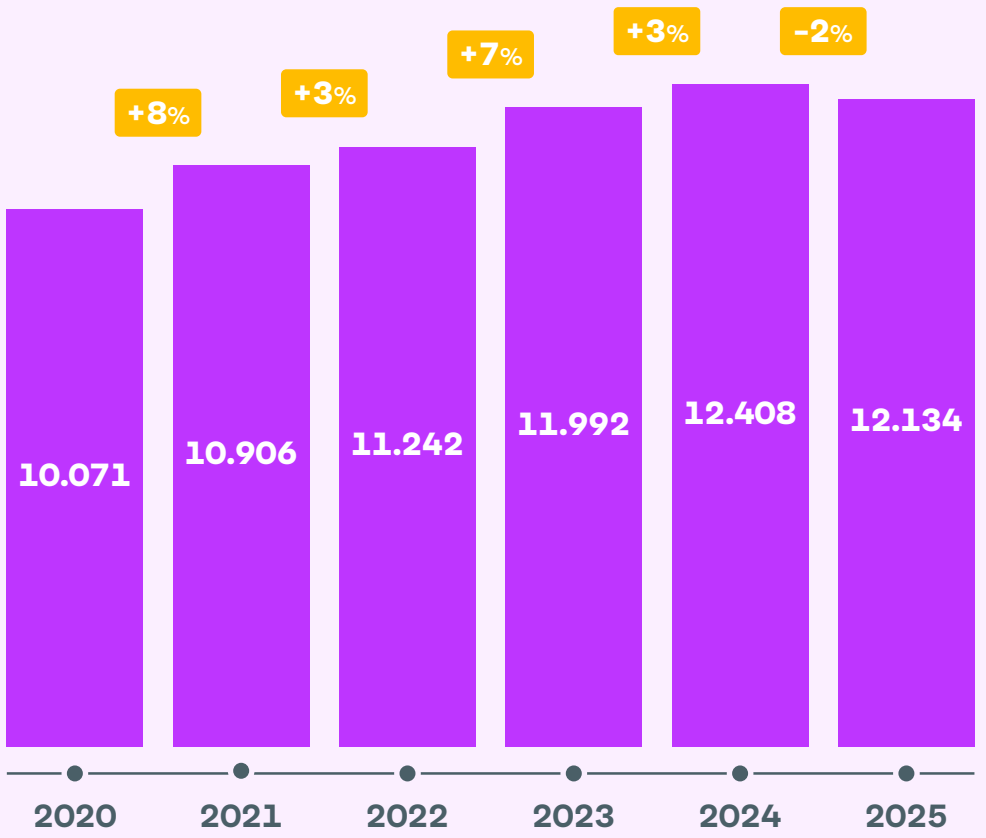


Quelle: Berechnungen auf Basis von gamesmap.de, Stand Mai 2025. © game 2025

Deutsche Games-Unternehmen beschäftigen weniger Mitarbeitende als im Vorjahr



Beschäftige bei Entwicklern und Publishern von Games



Quelle: Berechnungen auf Basis von gamesmap.de, Stand Mai 2025. © game 2025

03.1 Beschäftigtenzahlen und Unternehmen

An der Entwicklung der Anzahl der Unternehmen und Beschäftigten in der deutschen Games-Branche zeigt sich ebenfalls, wie herausfordernd das Umfeld für die Games-Unternehmen zuletzt war. Nach jahrelangem Wachstum gibt es erstmals einen Rückgang. Danach ist die Anzahl der Unternehmen in Deutschland, die Games entwickeln, publishen oder in beiden Bereichen aktiv sind, innerhalb eines Jahres um 4 Prozent auf 910 gesunken. Damit ist der Boom bei Neugründungen in der deutschen Games-Branche, der durch die Einführung der Games-Förderung 2020 ausgelöst wurde, inzwischen vollständig abgeebbt. Bereits im Vorjahr hatte sich das Wachstum deutlich verlangsamt. Zu dem Rückgang führten insbesondere die Konsolidierung des globalen Games-Marktes sowie die nicht zuverlässige Verfügbarkeit der Games-Förderung. Seit 2020 gab es bereits drei mehrmonatige Förderantragsstopps. Trotz des nun erfolgten Rückgangs ist die Anzahl der Unternehmen seit dem ersten Start der Games-Förderung 2020 um 46 Prozent gestiegen. Von den 910 Unternehmen sind 454 ausschließlich in der Entwicklung aktiv, 52 arbeiten ausschließlich als Publisher. Die übrigen 404 Unternehmen entwickeln und publishen Games.



Der durch die Einführung der Games-Förderung 2020 ausgelöste Boom bei Neugründungen in der deutschen Games-Branche ist inzwischen vollständig abgeebbt.

Auch die Anzahl der Beschäftigten bei Games-Unternehmen in Deutschland ist im Vergleich zum Vorjahr rückläufig. Während 2024 noch 12.408 Menschen bei Entwicklern und Publishern beschäftigt waren, sind es 2025 im Vergleich zum Vorjahreszeitraum nur noch 12.134 – das entspricht einem Minus von 2 Prozent. Auch bei der Anzahl der Beschäftigten gab es zuvor seit Einführung der Games-Förderung auf Bundesebene ein starkes Wachstum: Von 2020 bis 2024 stieg deren Anzahl um 23 Prozent. Der jetzige Rückgang deutet damit an, dass die wenig planbaren Rahmenbedingungen, Förderantragsstopps und die aktuell nur mit starken Einschränkungen vorhandene Games-Förderung sich auf dem Arbeitsmarkt niederschlagen. Ein Jahr zuvor befanden sich noch mehr Unternehmen in einem geförderten – und damit international wettbewerbsfähigen – Projekt, was trotz internationaler Konsolidierungswelle und unsicherer Förderung die Games-Branche in Deutschland stabilisiert hatte. Insgesamt sichert die Games-Branche über 30.000 Arbeitsplätze in Deutschland. Dazu zählen neben den Bereichen Entwicklung und Publishing beispielsweise auch Bildungseinrichtungen, Medien und der öffentliche Sektor oder Handel.

03.2 Games-Förderung

Die Unverlässlichkeit der Games-Förderung auf Bundesebene der vergangenen Jahre hat sich leider auch zuletzt weiter fortgesetzt. Der bereits seit Mai 2023 geltende Förderantragsstopp galt auch für 2024. Im Juli 2024 folgten dann noch weitere schlechte Neuigkeiten aus dem Bundeswirtschaftsministerium: Das bis dahin eigenständige Games-Referat wurde abgeschafft und mit dem Referat für die Kultur- und Kreativwirtschaft verschmolzen. Zwar wurden bestehende Projekte wie die Games-Förderung oder der Deutsche Computerspielpreis weitergeführt, dennoch bedeutet die fehlende Eigenständigkeit eine deutliche Einschränkung der Sichtbarkeit und Handlungsfähigkeit. Um diese zu fördern, hatte der Deutsche Bundestag mit dem Bundeshaushalt 2021 die Personalstellen bereitgestellt, um die Einrichtung eines Games-Referats im damaligen Bundesministerium für Verkehr und Digitale Infrastruktur zu ermöglichen. Damit wurde die kontinuierliche Bearbeitung aller Games-politischen Themen aus einer Hand möglich. Gleichzeitig wurden Games durch das eigenständige Games-Referat mit anderen Bereichen gleichgestellt, die über ein eigenständiges Referat in der Bundesregierung verfügen, etwa Musik, Literatur, Film, bildende Kunst, Theater, Mikroelektronik, Bioökonomie, KI und viele mehr.

Hoffnung auf eine deutliche Verbesserung der Wettbewerbsbedingungen für die Games-Unternehmen in Deutschland brachte dagegen die „Wachstumsinitiative – neue wirtschaftliche Dynamik für Deutschland" der Ampel-Koalition. Das darin genannte Ziel, den Games-Standort zu stärken, zeigt, welche hohe Relevanz die Bundesregierung aus SPD, Grünen und FDP der Games-Branche für die wirtschaftliche und technologische Zukunftsfähigkeit Deutschlands zugeschrieben hat. Noch nie zuvor hatten sich alle drei Koalitionspartner so klar für die zeitnahe Einführung einer steuerlichen Games-Förderung ausgesprochen.

Deutlich kontroverser wurden die Eckpunkte für die neue Förderrichtlinie aufgenommen, die der damalige Vizekanzler und Wirtschaftsminister Robert Habeck zur Politischen Eröffnung der gamescom 2024 vorstellte. So wurden gleich mehrere Kriterien aus Sicht der Games-Unternehmen verschlechtert. Die konkreten Förderhöhen blieben unklar und damit unzuverlässig. Gleichzeitig sollen zukünftig nur noch Prototypen und Projekte mit einer deutlich erhöhten Mindestgröße von 300.000 Euro Volumen gefördert werden. Angesichts der stark von Neugründungen geprägten deutschen Games-Branche werden dadurch zahlreiche Unternehmen von der Games-Förderung ausgeschlossen. Auch die für kleinere und mittelgroße Games-Unternehmen wichtige Möglichkeit, die Bundesförderung mit Landesförderungen zu kumulieren, was beispielsweise Standard in der Filmförderung ist, sollte nicht mehr erlaubt sein. Zu weniger Planbarkeit trägt auch bei, dass Anträge künftig nicht mehr fortlaufend, sondern pro Jahr nur nach bis zu zwei Aufrufen des Ministeriums gestellt werden können.

Die Verschlechterungen der Förderrichtlinie stießen in der Games-Branche auch deshalb auf Unverständnis, weil die Evaluation der bisherigen Richtlinie durch die Wirtschaftsprüfungsgesellschaft PwC im

Die größten Games-Unternehmen in Deutschland

			Anzahl der Beschäftigten in Deutschland
1	Nintendo of Europe	Hessen	935
2	Ubisoft	Berlin, NRW, Rheinland-Pfalz	660
3	InnoGames	Hamburg	350
4	Crytek	Hessen	340
5	wooga	Berlin	325
6	GAMEFORGE 4D	Baden-Württemberg	300
7	gamigo	Hamburg	253
8	Stillfront Germany	Hamburg	185
9	PLAION	Bayern	152
10	Kalypso Media Group	Rheinland-Pfalz	150
	Electronic Arts	Nordrhein-Westfalen	
12	GameDuell	Berlin	130
13	Kolibri Games	Berlin	115
14	Bigpoint	Hamburg	110
	KING Art	Bremen	
16	Travian Games	Bayern	107
	upjers	Bayern	
18	astragon Entertainment	Nordrhein-Westfalen	104
	weltenbauer. Software Entwicklung	Hessen	
20	YAGER Development	Berlin	100
	CipSoft	Bayern	
	Klang Games	Berlin	
	Sandbox Interactive	Berlin	

Quelle: gamesmap.de. Angegeben sind sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte

Auftrag des Bundeswirtschaftsministeriums Ende 2023 viele starke Effekte der Games-Förderung aufgezeigt hatte: So wären 72 Prozent der Spiele-Entwicklungen in Deutschland ohne die Förderung gar nicht realisiert worden, 34 Prozent konnten dadurch deutlich umfangreicher umgesetzt werden. Die große Mehrheit der geförderten Games-Unternehmen konnte deutlich mehr Arbeitsplätze schaffen als nicht geförderte Unternehmen im selben Zeitraum. Da die Fördermittel bisher nicht ausgereicht hatten, wodurch es seit Start des Förderprogramms 2020 schon zu zwei Förderantragsstopps gekommen war, wurde die deutliche Aufstockung der Mittel empfohlen. Die Evaluation des Wirtschaftsministeriums hatte offenbart, dass Deutschland im Vergleich zu anderen Standorten pro Einwohner nur ein Viertel des Budgets zur Verfügung stellt.



72 Prozent der Spiele-entwicklungen in Deutschland wären ohne die Games-Förderung nicht realisiert worden.

Zum Jahresende 2024 konnte dann der anderthalbjährige Förderantragsstopp endlich aufgehoben werden. Das waren durchaus gute Nachrichten für die Games-Unternehmen in Deutschland und angesichts des Scheiterns der Ampel-Koalition im November kurz zuvor auch ein kleiner Erfolg. Eine richtige Aufbruchsstimmung wollte dennoch nicht aufkommen. Denn die schlechteren Bedingungen der Förderrichtlinie schlossen viele, vor allem kleinere, Entwicklungsstudios aus. Zudem hatte die Koalition aus SPD, den Grünen und FDP keinen Haushalt für 2025 mehr verabschiedet. Die Folge waren deutliche zusätzliche Einschränkungen beim Förderprogramm. So konnten nach Förderaufruf mehrjährige Games-Entwicklungen vorerst nur bei einer Gesamtprojektsumme von bis zu 900.000 Euro unterstützt werden. Größere Projekte sowie Prototypen konnten zunächst nur dann bewilligt werden, wenn sie bis Ende 2025 bereits abgeschlossen wären. Allerdings dauert die Spiele-Entwicklung in der Regel mehrere Jahre. Zusätzlich wurde im Förderaufruf die Maximalfördersumme für Projekte auf 2 Millionen Euro verringert. Mit diesen starken Einschränkungen half die Games-Förderung in der Praxis nur wenigen Unternehmen wirklich weiter.

Die weiter anhaltende Unsicherheit bei der Games-Förderung mag auch zu den vergleichsweise schlechten Ergebnissen des game Branchenbarometers beigetragen haben. So gibt es zwar Bereiche, in denen die deutschen Games-Unternehmen positiv auf den Standort Deutschland blicken, etwa auf das gesellschaftliche Klima gegenüber Games oder bei der Ausbildung von Nachwuchskräften. Die Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands als Games-Standort im internationalen Vergleich bewertet die große Mehrheit der Games-Unternehmen hierzulande insgesamt aber als schlecht, teilweise sogar sehr schlecht. Mit 72 Prozent sagen dabei knapp drei Viertel der Games-Unternehmen, die Wettbewerbsfähigkeit hierzulande sei im internationalen Vergleich eher schlecht. Weitere 15 Prozent bewerten diese sogar als sehr schlecht, was zusammen 87 Prozent ergibt. Gerade einmal 13 Prozent bewerten die Rahmenbedingungen für die Games-Branche hierzulande als eher gut, kein einziges Unternehmen als sehr gut.

Nur wenig besser wurde das Engagement der Politik für den Games-Standort bewertet: Hier beurteilen 7 von 10 Games-Unternehmen (71 Prozent) den politischen Einsatz für die hiesigen Rahmenbedingungen als eher oder sehr schlecht. Ob Spiele-Produktionen mit großen Budgets oder kleinere Indie-Entwicklungen: Rund zwei Drittel (65 Prozent) der Games-Unternehmen bewerten die Förderung von AAA-Spielen als schlecht, bei Indie-Spielen sind es mit 62 Prozent ähnlich viele. Deutlich positiver fällt dagegen das Urteil der Unternehmen über die Ausbildung von Nachwuchsfachkräften aus: Knapp zwei Drittel der Games-Unternehmen (63 Prozent) bewerten diese als eher gut oder sogar sehr gut. Ähnlich positiv wird das gesellschaftliche Klima gegenüber Games gesehen, dass insgesamt 66 Prozent positiv bewerten. Am positivsten wird die sonstige Infrastruktur für Games-Unternehmen wie Hubs, Netzwerke und Co. gesehen, die 78 Prozent als eher gut oder sehr gut bewerten.

Dass trotz dieser herausfordernden Rahmenbedingungen die Lust am Spieleentwickeln in Deutschland weiterhin vorhanden ist, zeigte das Förderprogramm „Press Start: Gründungsstipendium Games“, das von der damaligen Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien Claudia Roth Mitte Oktober 2024 gestartet wurde, um das Entstehen neuer Entwicklungsstudios am Games-Standort Deutschland zu unterstützen. Über einen Zeitraum von 18 Monaten erhalten Gründerinnen und Gründer ein Stipendium über 2.750 Euro pro Monat, das ihnen hilft, sich auf die Gründungsphase zu konzentrieren und die Entwicklung eigener Spiele voranzutreiben. Die Stipendiatinnen und Stipendiaten erhalten darüber hinaus ein umfassendes Bildungs- und Vernetzungsprogramm sowie ein begleitendes Coaching, um sie bestmöglich bei ihrem Start in den Games-Bereich zu unterstützen. Das Interesse an diesem Förderprogramm war überwältigend: Die 24-köpfige Fachjury musste insgesamt Einreichungen von über 1.000 Bewerberinnen und Bewerbern durcharbeiten. Insgesamt wurden 132 Stipendiatinnen und Stipendiaten ausgewählt.



Die Fachjury von *Press Start* musste insgesamt über 1.000 Einreichungen durcharbeiten.

Weitere positive Nachrichten gab es nach der Bundestagswahl und den darauffolgenden Koalitionsverhandlungen zwischen CDU, CSU und SPD. So greift der Koalitionsvertrag zentrale Forderungen der Games-Branche auf, um Deutschland zu einem starken und international wettbewerbsfähigen Games-Standort in den kommenden Jahren zu entwickeln. Die schwarz-rote Koalition würdigt die großen kulturellen, wirtschaftlichen und technologischen Potenziale der Games-Branche und ihre führende Rolle als Taktgeber und Innovationstreiber. Zentrale Neuerung ist die angekündigte Einführung einer zusätzlichen steuerlichen Förderung für Games in Deutschland. Mit dieser soll der 30-prozentige Kostennachteil gegenüber anderen Games-Standorten weltweit zuverlässig ausgeglichen werden. Enthalten im Koalitionsvertrag

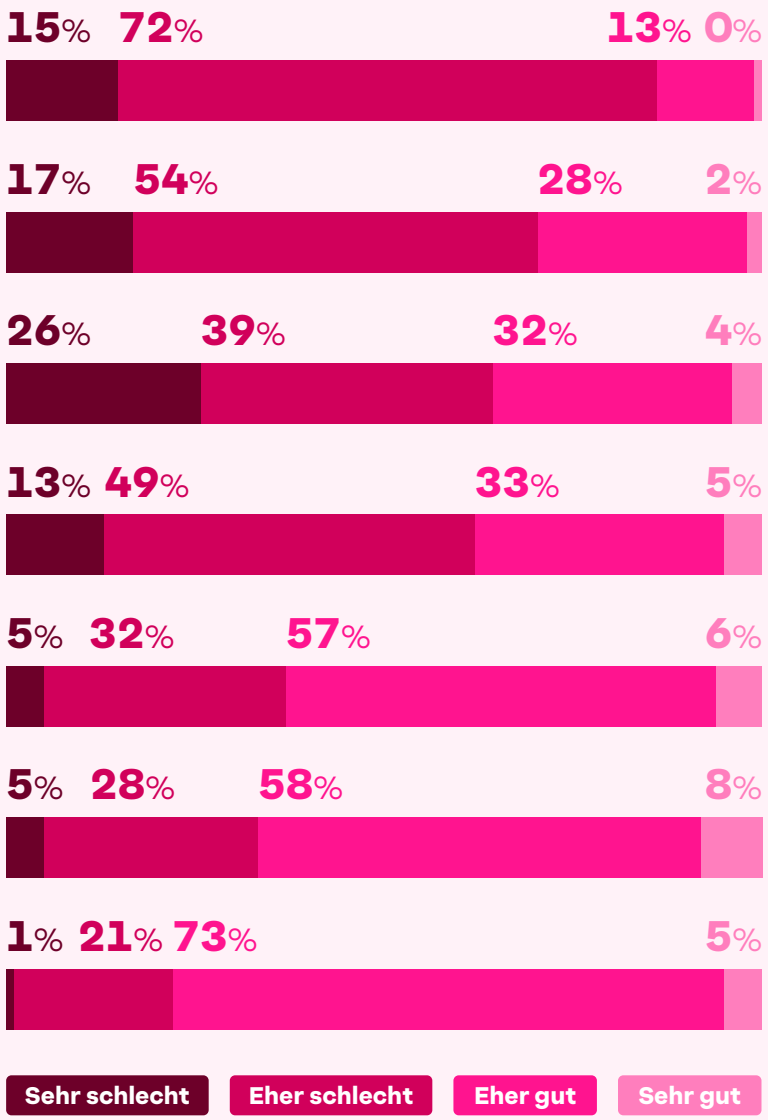
Games-Fördermodelle im internationalen Vergleich

	Deutschland 2024	Kanada 2024	Irland 2021/22	Vereinigtes Königreich 2024	Australien 2024	Frankreich 2021/22	USA 2024
		Quebec, Britisch-Kolumbien, Ontario					Texas
Games-Unternehmen	948	821	-	2.150	137	1.200	2.756
Beschäftigte	12.400	34.010	2.000	24.420	2.470	32.000	75.353
Fördermaßnahmen	Fondsförderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung	Steuerliche Förderung
Steuergutschrift/ Förderquote	✗ N/A	✓ 27,5% ✓ 25% ✓ 35%	✓ 35%	✓ 34%	✓ 30%	✓ 30%	✓ 7,5-22,5%
Garantierte Förderung (wenn förderfähig)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Deckelung der jährlichen Mittel	✗ 50 Mio. €[1]	✓ unbegrenzt	✓ unbegrenzt	✓ unbegrenzt	✓ unbegrenzt	✓ unbegrenzt	✓ unbegrenzt

1 Im Jahr 2023 wurde der jährliche Finanzrahmen für die Bundesförderung in Deutschland auf 70 Millionen Euro angehoben, nur für dieses Jahr.
2 Die französische Regierung hat für 2023 31 Mio. EUR für die Steuergutschrift für Videospiele veranschlagt. Allerdings gibt es keine konkrete jährliche Obergrenze, und der geschätzte Betrag, der über die Steuergutschrift zurückfließt, schwankt von Jahr zu Jahr stark.

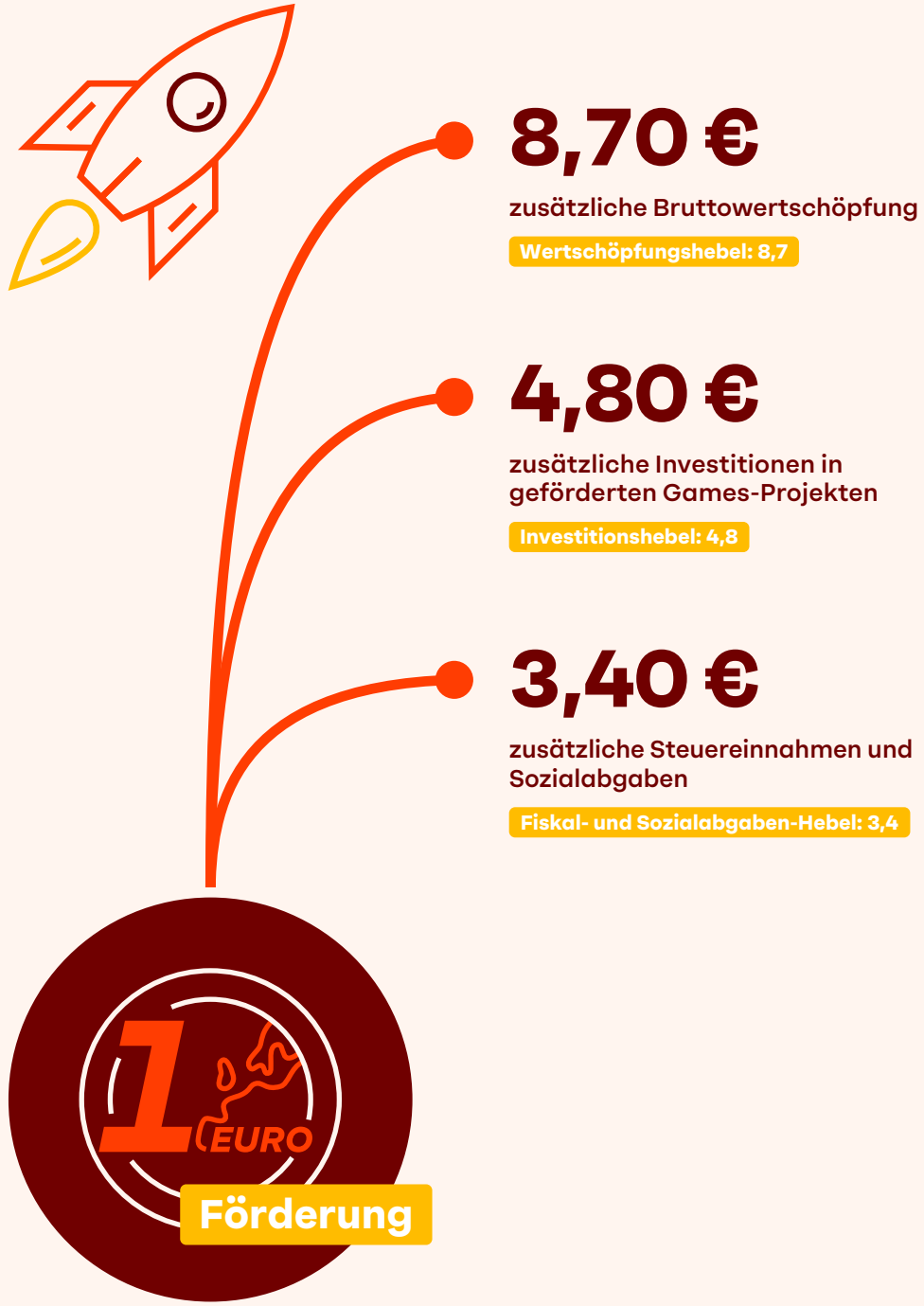
Quelle: Berechnungen von Nordicity im Auftrag des game - Verband der deutschen Games-Branche e. V. © game 2025

9 von 10 Games-Unternehmen sehen dringenden Handlungsbedarf bei der internationalen Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands



Quelle: Online-Umfrage des game – Verband der deutschen Games Branche, an der vom 6.11. bis 18.11.2024 187 Mitgliedsunternehmen aus der deutschen Games-Branche teilnahmen, darunter insbesondere Entwickler und Publisher. © game 2025

Hebeleffekte einer steuerbasierten Förderung für Games in Deutschland



Quelle: Berechnungen von Goldmedia im Autrag des game (2025). © game 2025

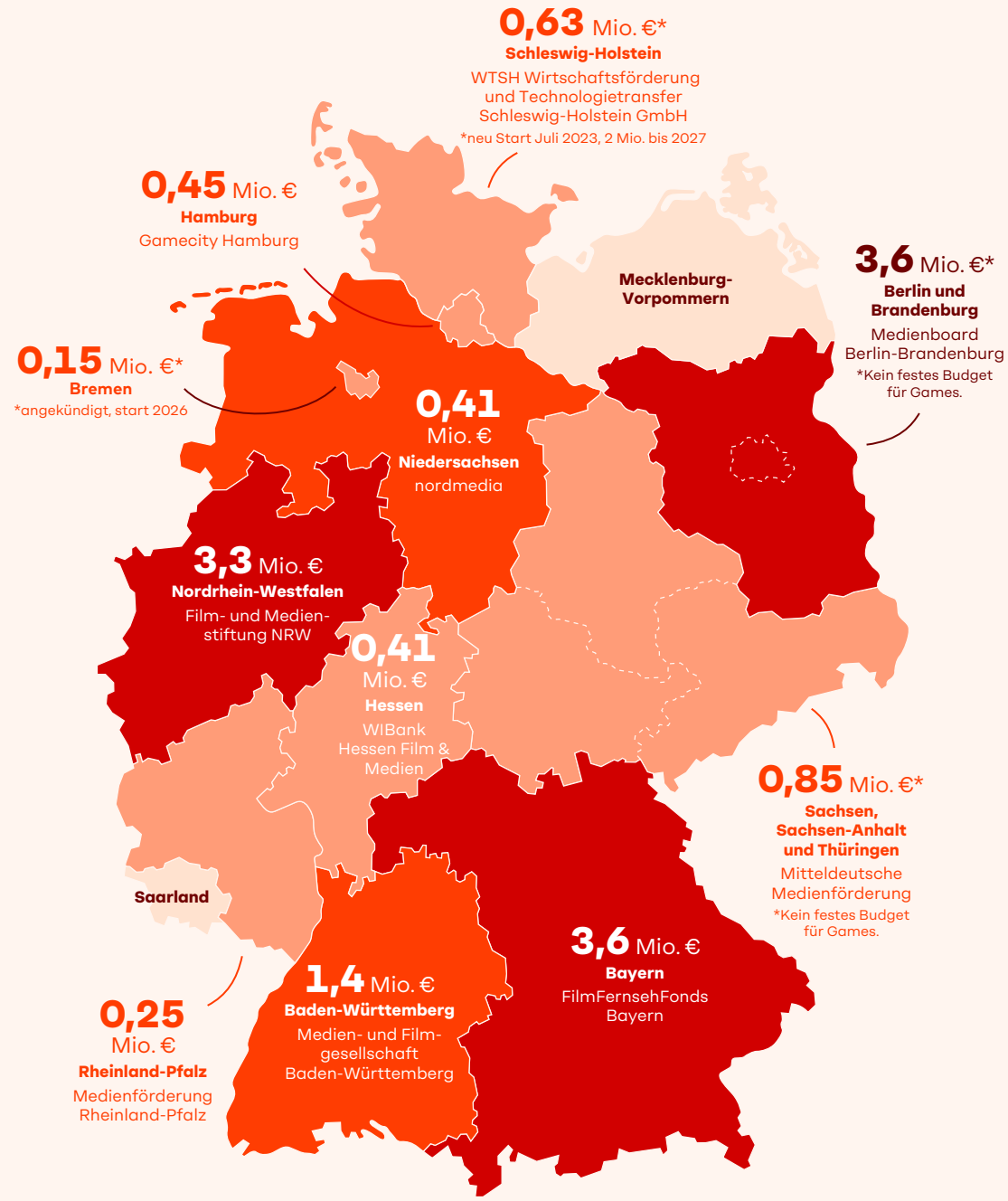
ist zudem die Gemeinnützigkeit von E-Sport-Vereinen, die bereits Teil früherer Koalitionsverträge war, aber bislang nicht umgesetzt wurde. Verortet wurden Games in der neuen Bundesregierung erstmals im Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt. Zuständig wurde damit Dorothee Bär, die sich schon in der Vergangenheit für die Games-Branche und das Medium engagiert hatte. Direkt bei ihrem ersten Auftritt als neue „Games-Ministerin" bei der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2025 verkündete sie den Aufbau eines eigenständigen Games-Referats in ihrem Haus.

Der Haushaltsentwurf der Bundesregierung enthält eine Erhöhung der Games-Förderung für 2025 auf insgesamt 88 Millionen Euro und ab 2026 auf jährlich 125 Millionen Euro.

Wie eine ergänzende steuerliche Games-Förderung für Deutschland, wie sie im Koalitionsvertrag steht, aussehen sollte, um zu den Top-Standorten der Welt aufzuschließen, hat der game-Verband Anfang 2025 vorgestellt: Die steuerbasierte Games-Förderung müsste danach mittels Steuergutschriften in Höhe von 30 Prozent beziehungsweise 35 Prozent für kleine und mittelständische Unternehmen erfolgen. Damit ließen sich Investitionen, Steuereinnahmen und Wertschöpfung deutlich anschieben. Das unterstreicht eine Analyse des Forschungs- und Beratungsunternehmens Goldmedia im Auftrag des game. Demnach würde jeder Euro Games-Förderung 4,80 Euro zusätzliche Investitionen auslösen, 3,40 Euro zusätzliche Steuereinnahmen und Sozialabgaben einbringen und 8,70 Euro Bruttowertschöpfung in Deutschland generieren. Bei dauerhafter Implementierung einer steuerlichen Förderung sei laut den Expertinnen und Experten sogar von noch höheren Werten auszugehen, da Produktionskapazitäten ausgebaut, Ansiedlungen von Unternehmen aus dem Ausland angekurbelt und aus Deutschland heraus größere Spiele für den globalen Games-Markt entwickelt würden. Die Kombination aus einer steuerlichen Förderung nach gelerntem internationalem Standard und einem begleitenden Förderfonds besonders für junge Unternehmen unterstützt Games-Unternehmen jeglicher Größe und hat sich an den internationalen Top-Standorten der Games-Entwicklung als Erfolgsmodell bewährt.

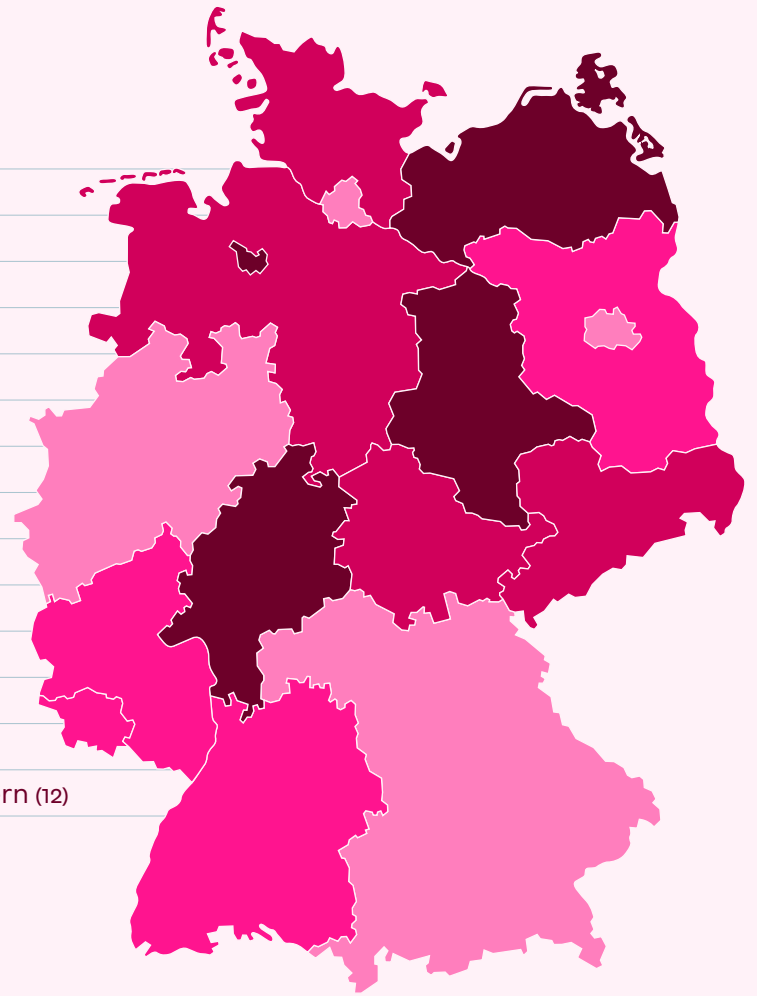
Ende Juni 2025 gab es Neuigkeiten, die die deutschen Games-Unternehmen zuversichtlicher auf die nahe Zukunft blicken ließen: Die Haushaltsplanungen der Bundesregierung sehen die lange geforderte deutliche Erhöhung des Budgets der Games-Förderung vor. Der Haushaltsentwurf der Bundesregierung plant für 2025 insgesamt 88 Millionen Euro und in den Eckwerten ab 2026 jährlich 125 Millionen Euro ein. Die neuen Mittel decken sich mit den Berechnungen des game für den Mittelbedarf bis zur Umsetzung der im Koalitionsvertrag angekündigten Einführung einer zusätzlichen steuerlichen Games-Förderung, die den weltweiten Standard darstellt.

Regionale Games-Förderprogramme in Deutschland



Die besten Standorte für Games in Deutschland

Bewertet von den Unternehmen der Games-Branche



1. Bayern (3)
2. Nordrhein-Westfalen (1)
3. Berlin (2)
4. Hamburg (2)
5. Baden-Württemberg (4)
6. Brandenburg (5)
7. Rheinland-Pfalz (7)
8. Saarland (8)
9. Niedersachsen (6)
10. Sachsen (12)
11. Schleswig-Holstein (8)
12. Thüringen (12)
13. Bremen (9)
14. Sachsen-Anhalt (11)
15. Mecklenburg-Vorpommern (12)
16. Hessen (10)

Hinweis: Vorherige Platzierung in Klammern.
Quelle: game Mitgliederbefragung (12/2024). © game 2025

Welches Bundesland aus Sicht der deutschen Games-Unternehmen eine gute Games-Politik verfolgt, wurde mittels des game Branchenbarometers ermittelt. Danach ist Bayern der beste Games-Standort innerhalb Deutschlands. Damit bleibt der Kampf um die Spitze ein Kopf-an-Kopf-Rennen: Beim letzten Ranking 2023 hatte sich Nordrhein-Westfalen, das im aktuellen Ranking auf Platz 2 landet, noch die Spitzenposition gesichert. Auf Platz 3 landet Berlin, noch vor Hamburg, die sich vor zwei Jahren den zweiten Platz geteilt hatten. Bewegung gibt es auch am Ende des Rankings: Hessen, 2023 noch auf Platz 10 von 12, bildet nun das alleinige Schlusslicht. Davor platzieren sich auf Rang 14 Sachsen-Anhalt und auf 15 Mecklenburg-Vorpommern.

Aus einigen Bundesländern gab es zuletzt positive Neuigkeiten: In Baden-Württemberg, Bayern, Hamburg und Hessen wurde das Förderbudget für Games jeweils leicht erhöht. Bayern, Berlin zusammen mit Brandenburg sowie Nordrhein-Westfalen sind weiterhin die Bundesländer mit den umfangreichsten Förderprogrammen. Berlin und Brandenburg liegen mit 3,6 Millionen Euro zwar unter der Rekordfördersumme von 2023, der Berliner Senat unterstützt aber die Einrichtung des House of Games Berlin mit 4,6 Millionen Euro. Nordrhein-Westfalen hat hingegen angekündigt, mit zusätzlichen 500.000 Euro Games zu fördern, die gezielt Desinformation und Radikalisierung entgegenwirken. In einer ersten Förderrunde im Juli 2025 wurden bereits 277.000 Euro vergeben.

Bei der für Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen zuständigen Mitteldeutschen Medienförderung (MDM) ist 2024 ein leichter Rückgang der Förderzusagen zu verzeichnen. Gleichzeitig ist aber mit dem Akzeleratoren-Programm R42 in Leipzig ein Leuchtturmprojekt gestartet worden, das vom Land Sachsen mit 900.000 Euro unterstützt wird. Ab 2025 kann damit zusätzlich eine Anlauffinanzierung in Höhe von 30.000 Euro für die zwölf unterstützten Studios vergeben werden.

In Schleswig-Holstein konnten 2024 erstmals rund 630.000 Euro an Games-Projekte vergeben werden. Die Fördermittel stammen aus dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE). Die entsprechende Förderung wurde bereits 2023 angekündigt, verzögerte sich aber auf 2024. Auch in Hessen, das beim game Branchenbarometer auf dem letzten Platz landete, gibt es Fortschritte bei der Unterstützung der Games-Branche: Sowohl bei der WIBank als auch bei Hessen Film & Medien wurde mit 410.000 Euro 2024 mehr Förderung für Games ausbezahlt.

Im Saarland konnte trotz positiver politischer Signale und eines eingeplanten Budgets von 300.000 Euro keine Förderung ausgeschüttet werden. Das Wirtschaftsministerium, das erst seit kurzem für das Thema zuständig ist, steht in Austausch mit der Branche und arbeitet an der Fertigstellung der neuen Förderrichtlinie. Erfreuliche Nachrichten gibt es dagegen aus Bremen: Die Freie Hansestadt bekommt ab 2025 erstmals eine Games-Förderung. Das Budget beträgt zunächst 150.000 Euro und wird über nordmedia vergeben.

03.3 Die 10 Forderungen der deutschen Games-Branche

Der game – Verband der deutschen Games-Branche setzt sich für die umfassende Verbesserung der Rahmenbedingungen für die Games-Branche in Deutschland ein, getreu seiner Mission *Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt*. Daraus leiten sich die folgenden 10 Hauptforderungen ab:

1.

Games-Standort Deutschland nachhaltig fördern

Games sind Kulturgut, Wirtschaftsfaktor und Garant für digitale Innovationen. Wenn wir hierzulande von den daraus resultierenden Chancen für Wirtschaft und Gesellschaft profitieren wollen, muss der deutsche Games-Standort den Anschluss an den internationalen Wettbewerb schaffen. Die Games-Strategie des Bundes ist eine wichtige Grundlage für eine positive Weiterentwicklung und die Realisierung der zahlreichen Potenziale. Die Bundesregierung will Deutschland als Leitmarkt für Spieleentwicklung sehen. Um entsprechend ambitioniert international mithalten zu können und deutlich mehr Innovationen, Wachstum und kreative Games made in Germany zu ermöglichen, sind starke und zielgenaue Anstrengungen für bessere Standort-Bedingungen nötig.

Games-Förderung wettbewerbsfähig aufstellen

Die wichtigste Säule für einen erfolgreichen deutschen Games-Standort ist eine international wettbewerbsfähige Games-Förderung, um zu den führenden Standorten weltweit aufschließen zu können. Die Games-Förderung des Bundes hat sich bisher als erfolgreich, gleichzeitig jedoch als nicht planbar erwiesen, da aufgrund fehlender Mittel über lange Zeit Förderantragsstopps nötig wurden. Die Games-Förderung muss daher dringend weiterentwickelt werden. Die von der neuen Bundesregierung geplante Erhöhung der Fördermittel auf 125 Millionen Euro jährlich ab 2026 ist ein wichtiger Schritt für diese Weiterentwicklung. Damit ist die Games-Förderung stärker als bisher am tatsächlichen Bedarf der Games-Branche in Deutschland ausgerichtet und gewinnt die nötige Zeit, um parallel die im Koalitionsvertrag geplante ergänzende steuerliche Games-Förderung umzusetzen. Ein hybrides System aus dem bisherigen Games-Fonds-System und einer zusätzlichen steuerlichen Games-Förderung, wie sie an den weltweit führenden Standorten seit vielen Jahren üblich ist, muss das Ziel sein. Mit einem solchen Fördersystem würden Investitionen, Steuereinnahmen und Wertschöpfung stark angeschoben werden. Die Analyse von Hebeleffekten[1] belegt, dass jeder Euro Games-Förderung 4,80 Euro zusätzliche Investitionen auslösen, 3,40 Euro zusätzliche Steuereinnahmen und Sozialabgaben einbringen und 8,70 Euro Bruttowertschöpfung generieren würde.

Für alle Maßnahmen ist entscheidend, dass diese unbürokratisch, planbar und transparent umgesetzt werden sowie langfristig und bedarfsgerecht angelegt sein müssen. Dies gilt auch für Fördermaßnahmen der Bundesländer, denen eine hohe Bedeutung bei der Stärkung der regionalen Strukturen zukommt. Eine spezifische Förderung für Gründungsteams ergänzt die Förderung von Games-Entwicklungen. Es erscheint daher sinnvoll, das Programm *Press Start* für Gründerinnen und Gründer evaluiert fortzuführen. Entscheidend ist: Steuergelder müssen verantwortungsvoll investiert werden. Daher gilt es, Effekte, Entwicklungen und positive Hebel für die Volkswirtschaft, die von einer starken Games-Branche ausgehen, regelmäßig in Studien zu evaluieren.

Kampagne für den Games-Standort Deutschland

Deutschland als Produktionsstandort und Games made in Germany brauchen eine gute Sichtbarkeit sowie Vernetzung hierzulande und international. Dafür braucht es ein sichtbares Standortmarketing-Konzept, das für Fachkräfte, Investoren und Ansiedlungen von Unternehmen wirbt. Eine Maßnahme darin ist der Deutsche Computerspielpreis, der gemeinsam mit der Games-Branche auf internationales Top-Niveau weiterentwickelt werden muss.

Infrastrukturen für die Games-Entwicklung

Games-Hubs mit Inkubations- und Accelerator-Programmen sind eine wichtige unternehmerische Heimat für Gründerinnen und Gründer sowie eine Chance für regionale Wirtschaftsstandorte. Sie fördern den Austausch zwischen Games-Unternehmen und die Kooperation mit anderen Branchen, die vom Potenzial der Spiele-Entwicklung profitieren wollen. Für diese wirtschaftlichen und innovatorischen Effekte braucht es insbesondere die Unterstützung von Ländern und Kommunen wie es sie beispielsweise beim House of Games Berlin gibt.

2.

Mehr Engagement für Games-Fachkräfte

Der deutschen Games-Branche fehlen hoch spezialisierte, erfahrene Fachkräfte. Da sie in Deutschland nicht in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen, muss die Ausbildungssituation verbessert und der Zuzug dieser Fachkräfte aus dem Ausland erleichtert werden. Hier ist unter anderem die Bundesagentur für Arbeit gefragt, um die Berufsbilder der Games-Branche in der Berufsberatung und in der Arbeitsvermittlung zu berücksichtigen. Gleichzeitig bedarf es einer institutionellen Willkommenskultur, die ankommende Fachkräfte positiv und serviceorientiert unterstützt.

3.

Games in Wissenschaft, Forschung, Lehre und Ausbildung stärken

Forschung und Lehre rund um Games brauchen dringend die Anerkennung und akademische Entsprechung als eigenständige wissenschaftliche Disziplin und Verfasstheit oberhalb der Hochschulen im Kanon der etablierten Wissenschaften. Dazu gehören mehr und besser ausgestattete Professuren, Studiengänge und Forschungscluster, die Unterstützung von Bildungs- und Forschungsnetzwerken, einheitliche Akkreditierungsstandards, Promotions- und Habilitationsmöglichkeiten und die Gründung einer Leuchtturm-Institution „Games-Universität" für besonderes internationales Spitzenniveau von Games-Forschung und -Lehre in Deutschland. Wir unterstützen die Gründung einer Fachgesellschaft für Spielwissenschaften und streben eine enge Zusammenarbeit an.

1 Quelle: Volkswirtschaftliche Bedeutung der Games-Branche in Deutschland und Hebeleffekte einer steuerlichen Games-Förderung, https://www.game.de/publikationen/volkswirtschaftliche-bedeutung-der-games-branche-in-deutschland-und-hebeleffekte-einer-steuerlichen-games-foerderung/

4.

Bildung braucht Games – von der Schule bis ins Alter

Games sind perfekte Unterhaltung, sie können aber auch so viel mehr in nahezu allen Lebensbereichen. Sie eröffnen neue Zugänge zu Wissen, fördern soziale Interaktion, motivieren und sind niedrigschwellig nutzbar. Ihr pädagogisches Potenzial muss im gesamten Bildungssystem genutzt werden – in Schulen, Berufsschulen, Hochschulen, in der Weiterbildung und für das lebenslange Lernen. Der Einsatz digitaler Spiele in Lernkontexten braucht gezielte Förderung, ebenso wie die Entwicklung didaktisch fundierter Bildungs-Games. Medienkompetenz und digitale Grundbildung – einschließlich Programmierkenntnissen – sind zentrale Zukunftskompetenzen und müssen verbindlich in den Unterricht integriert werden.

5.

Jugendschutz: modern, konvergent und international anschlussfähig

Das moderne und international führende deutsche Jugendschutzsystem ermöglicht sicheres Spielen von Kindesbeinen an über alle Generationen hinweg. Einheitliche, moderne und konvergente gesetzliche Jugendschutzvorschriften müssen zur Medienrealität von Kindern und Jugendlichen passen, deren Teilhaberechte ermöglichen und eine internationale Anschlussfähigkeit des Systems gewährleisten. Viele Systeme und technische Lösungen aus der Games-Branche sind für den Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt ein Vorbild.

6.

Investitionssicherheit geben, Werte schaffen

Games werden immer umfangreicher und das Angebot für Spielerinnen und Spieler zunehmend vielfältiger und größer. Als Games-Branche entwickeln wir zur Refinanzierung der Investitionen innovative Geschäftsmodelle wie In-Game-Käufe, die sich bei den Gamerinnen und Gamern fest etabliert haben sowie an digitaler Praktikabilität ausrichten. Bei allen Geschäftsmodellen der Games-Branche gilt: Das Vertrauen der Spielerinnen und Spieler wird als maßgeblich erfolgskritisch berücksichtigt. Viele andere Branchen orientieren sich an diesen Innovationen und adaptieren diese. Doch neue digitale Geschäftsmodelle brauchen Freiräume, deshalb muss auch in der digitalen Welt ein fairer Interessenausgleich zwischen Verbraucherrechten und unternehmerischer Freiheit gefunden werden. Die Stärkung der mündigen und souveränen Verbraucherinnen und Verbraucher muss Vorrang haben vor neuer Regulierung.

7.

Kulturgut Games bewahren

Ein weltweiter Leuchtturm am deutschen Games-Standort kann die Internationale Computerspielesammlung (ICS) werden. Bei ihrer Eröffnung wäre sie mit mehr als 60.000 Titeln und umfangreicher Hardware von Beginn an die weltgrößte Sammlung von Computerspielen – hier in Deutschland. Allerdings ist dieser große Kulturschatz bislang verteilt auf unterschiedliche Orte und öffentlich nicht nutzbar. Zusammengeführt an einem Ort könnte das Kulturgut Games geschützt, der Forschung zugänglich gemacht und ein einmaliger Ort für die Erprobung von digitalem Kulturgutschutz werden. Die Internationale Computerspielesammlung könnte auch bei der besonderen Herausforderung der Bewahrung des dynamischen Kulturguts Games eine weltweit führende Rolle einnehmen. Für diesen öffentlichen Ort ist eine institutionelle Förderung durch den Bund in Partnerschaft mit dem Land Berlin nötig.

8.

Digitale Infrastruktur für alle

Für eine erfolgreiche Games-Entwicklung, international anschlussfähiges Cloud-Gaming und ein Lag-freies Spielerlebnis für Millionen Spielerinnen und Spieler muss der Games-Standort Deutschland flächendeckend gigabitfähig sein. Das gilt für leistungsfähige breitbandige Internetanbindungen und ein starkes 5G-Netz: Deutschland muss schnell auf allen Verbreitungswegen aufholen und eine zukunftsfähige digitale Infrastruktur für alle unter Beibehaltung der Netzneutralität zugänglich machen. Nur dann können Games ihre besondere Innovationskraft auch in Deutschland voll ausspielen.

9.

Keine Chance für Hate, Trollerei und Piraterie: Auch Sicherheitsbehörden digital fit machen

Als Games-Branche setzen wir uns tagtäglich für Vielfalt und Toleranz ein. Entschieden müssen alle Akteurinnen und Akteure gemeinsam Hatespeech und verrohendem sowie teilweise rechtswidrigem Verhalten in unserer Gesellschaft gerade auch im digitalen Raum entgegentreten. Für flexible und zielorientierte Lösungen müssen dafür die digitalen Kompetenzen der Behörden ausgebaut werden.

10.

Die Chancen von E-Sport nutzen: Talente, Turniere und Gemeinnützigkeit

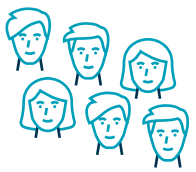
Deutschland sollte zu den wichtigsten Standorten für E-Sport gehören. Angesichts der hohen gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Relevanz von E-Sport müssen die Rahmenbedingungen dafür bestmöglich ausgestaltet werden. Insbesondere gilt es, die wertvolle Arbeit der Vereine mit E-Sport-Angebot zu fördern und nicht weiter zu benachteiligen. Sie müssen daher in der Abgabenordnung als gemeinnützig anerkannt werden. Ob E-Sport Sport ist oder nicht, ist dabei nicht entscheidend.
Wie bei anderen Großevents auch, profitieren Kommunen und die lokale Wirtschaft, wenn E-Sport-Turniere in den Städten stattfinden. Daher sollten sich mehr lokale Wirtschaftsförderungen aktiv um die Austragung von E-Sport-Veranstaltungen bewerben und diese unterstützen.
E-Sport lebt von den Talenten, die auf Weltklasse-Niveau spielen, so eine hohe Bekanntheit erlangen und damit zu Botschafterinnen und Botschaftern der Werte des E-Sport und ihrer Heimat werden. Deutschland muss daher daran gelegen sein, bestmögliche Bedingungen zu schaffen und zielgerichtet E-Sport-Talente zu unterstützen, um auch im E-Sport einen Spitzenrang einzunehmen und die Bundesrepublik als attraktiven E-Sport-Standort zu präsentieren. Das gilt vor dem Hintergrund der Olympischen E-Sport-Spiele mehr denn je.

04 gamescom und devcom

So viele Aussteller wie nie zuvor und beeindruckende Rekorde bei der Reichweite und Internationalität: Die gamescom 2024 war ein riesiger Erfolg. Vor Ort in Köln und online feierten Millionen Menschen beim weltgrößten Games-Event ihre Leidenschaft für Computer- und Videospiele. Mit den neuen Bestwerten bei Ausstellern, den digitalen Zugriffen, der Anzahl der Fachbesuchenden und politischen Gäste oder der internationalen Beteiligung hat die gamescom ihre Bedeutung als eine der bekanntesten globalen Event-Marken und Herz der Games-Welt unterstrichen.

Die gamescom 2024 brach Rekorde bei der Anzahl der Ausstellenden, der Internationalität und der weltweiten Reichweite.

Rund 335.000 Besucherinnen und Besuchern aus 122 Ländern bot das weltweit größte Games-Event in den Kölner Messehallen ein einmaliges Festival-Erlebnis rund um die vielfältige Games-Kultur. Mehr als 1.460 Aussteller, davon 70 Prozent internationale, zeigten dabei die gesamte Vielfalt der Spielewelt – von den neuesten AAA-Blockbustern bis hin zu Indie-Geheimtipps – sowie die spannendsten Gaming-Technologien und Innovationen. Community-Treffen mit national und international bekannten Creatorinnen und Creatorn aus dem Games-Bereich, E-Sport-Turniere und das gamescom city festival in der Kölner Stadt ließen die Besuchenden ebenso in die einzigartige gamescom-Atmosphäre eintauchen. Die Millionen Games-Fans aus allen Ecken der Welt, die digital dabei waren, konnten die gamescom bei zahlreichen Online-Formaten erleben: von den Livestreams der Aussteller über die Talks und Shows im gamescom studio bis hin zum interaktiven Online-Abenteuer gamescom epix, bei dem es erstmals auch einzigartige digitale Sammelkarten für die gelösten Quests als Belohnung gab. Die große Eröffnungsshow gamescom Opening Night Live mit einem Publikum von mehreren Tausend vor Ort stellte zahlreiche Weltpremieren und Ankündigungen in den Mittelpunkt und wurde digital insgesamt rund 44 Millionen Mal angeschaut. Mit Live-Auftritten auf der Bühne stellten zudem weltbekannte Persönlichkeiten wie Filmregisseur Tim Miller und Spiele-Entwickler Peter Molyneux ihre neuesten Projekte im Games-Bereich vor. Mit ihren Online-Formaten brach die gamescom einen neuen Rekord: Mehr als 547 Millionen digitale Zugriffe sorgten für ein neues internationales Reichweiten-Hoch. Die enorme Strahlkraft von Games unterstrich auch das Leitthema der gamescom 2024 „Die größte Gemeinschaft der Welt". Die unvergleichbare Kreativität, Leidenschaft und Offenheit der riesigen globalen Games-Community wird dabei nirgendwo so deutlich wie auf der gamescom: Ob bei E-Sport-Turnieren in der event arena, mit Kostümen im cosplay village und bei alten Spielen in der retro area, den neuen Bereichen wie der cards & boards area oder der artist area – überall wurde die Games-Kultur gemeinsam mit Menschen aus der ganzen Welt gefeiert. In der business area tauschten sich zudem mehr als 32.000 Fachbesuchende und damit so viele wie noch nie zu den neuesten Entwicklungen und Projekten im Games-Bereich aus. Besonders stark wuchs dabei der Anteil der Fachbesuchenden aus den USA und Japan.



Besonders stark wuchs der Anteil der Fachbesuchenden aus den USA und Japan.

Beim Thema soziale Verantwortung erreichte die gamescom ebenfalls weitere Meilensteine. Im Rahmen der Nachhaltigkeitsinitiative *gamescom goes green* wurde unter anderem das Angebot für Aussteller an ökologischen, recycle- und wiederverwendbaren Materialien ausgebaut. Das Engagement von Ausstellern in Bereichen wie Diversität, Bildung und Umweltschutz unterstrich abermals die Plattform *gamescom cares*. Mehr Sichtbarkeit bekamen darüber Projekte wie die Freiwilligen-Karriereinitiative *Amir Satvat's Games Community*, die Frauen- und Kinderhilfsorganisation *Kids of Ukraine* oder das 2024 erstmals angebotene devcom Scholarship Program, mit dem die devcom und gamescom Spiele-Entwickelnden aus unterrepräsentierten Gruppen eine Teilnahme an den Events ermöglichen. Mit einem wichtigen Schritt für mehr Barrierefreiheit wird zudem ein besserer Aufenthalt für mobilitätseingeschränkte Personen und Rollstuhlfahrende angestrebt: So gilt für Aussteller seit der gamescom 2024 eine Selbstverpflichtung für einen stufenfreien Zugang zu ihren gamescom-Ständen.

Die gamescom war auch in den Kalendern zahlreicher Politikerinnen und Politiker aus Deutschland und Europa ein Highlight. Nicht nur kamen mit über 500 Gästen aus der Politik 2024 rund doppelt so viele nach Köln wie im Vorjahr, um den Dialog mit der Games-Branche zu suchen. Auch gab es bei besonders wichtigen Themen wie der Weiterentwicklung und Förderung des deutschen

Die gamescom 2024 in Zahlen



547 Mio.+

Videoaufrufe bei den Online-Formaten, davon rund 44 Millionen bei der gamescom Opening Night Live



335.000

Besuchende aus 122 Ländern



2,7 Mio.

Page Views bei gamescom epix

Quelle: www.gamescom.global



5.000+

Fachbesuchende aus 83 Ländern auf der devcom developer conference 2024



32.000

Fachbesuchende der gamescom business area, davon die Hälfte aus dem Ausland



1.460+

Ausstellende aus 64 Ländern auf rund 230.000 qm Ausstellungsfläche



11.000

Livestreams auf über 5.000 verschiedenen Kanälen

Games-Standortes deutliche Worte der Unterstützung. So betonten der damalige Bundeswirtschaftsminister Robert Habeck und der Ministerpräsident Nordrhein-Westfalens Hendrik Wüst bei der Politischen Eröffnung der gamescom den hohen wirtschaftlichen, technologischen und kulturellen Stellenwert von Games und dabei die Notwendigkeit, international konkurrenzfähige Rahmenbedingungen für die deutsche Games-Branche zu schaffen. Aber auch zu anderen Themen wurde sich auf der gamescom viel ausgetauscht, etwa bei direkten Gesprächen mit Politikerinnen und Politikern auf Ebene der Länder, des Bundes oder der EU oder bei den zahlreichen geführten Touren über die gamescom. Hierbei ging es außer um die Potenziale von Games für Wirtschaft, Kultur und digitale Innovationen unter anderem um einen zukunftsfesten Jugendschutz, Barrierefreiheit in Games oder die Bewahrung des Kulturguts Games, etwa durch die Internationale Computerspielesammlung (ICS).

Mehr Informationen auf
www.gamescom.global

gamescom congress

Vielfältiger, internationaler und größer als je zuvor präsentierte sich der gamescom congress 2024. Die führende Konferenz rund um die Potenziale von Computer- und Videospielen während der gamescom unterstrich ihre Stellung mit einem Besuchendenrekord von über 900 Gästen. Mehr als 150 Expertinnen und Experten aus Wirtschaft, Kultur, Bildung, Politik, Wissenschaft, Medien und Games-Branche beleuchteten auf insgesamt acht Bühnen im neuen Konferenzzentrum Confex eindrucksvoll, wie Games zum gesellschaftlichen Fortschritt beitragen. Im Fokus der Talks und Panels standen die Themen „Games und künstliche Intelligenz“ sowie „Games und Demokratie“, mit denen der gamescom congress abermals seine Aktualität sowie die beeindruckende Wirkung von Games in allen Lebensbereichen zeigte. Wie die enormen Potenziale von Games hier in Deutschland noch besser genutzt werden können, diskutierten in einem hochkarätig besetzten politischen Talk der ehemalige Parlamentarische Staatssekretär Michael Kellner, der Medienminister von Nordrhein-Westfalen Nathanael Liminski, die Wirtschaftssenatorin von Berlin Franziska Giffey und der Digitalminister von Bayern Dr. Fabian Mehring.

Mehr Informationen auf
congress.gamescom.global

devcom developer conference

Die devcom developer conference 2024 war ein großer Erfolg: Als offizielle Entwicklerkonferenz der gamescom verzeichnete sie mit über 5.000 registrierten Teilnehmenden aus 83 Ländern einen neuen Rekord – ein Anstieg von 45 Prozent im Vorjahresvergleich.

Damit festigte die devcom ihre Position als größte Branchen-Konferenz für Spiele-Entwickelnde in Europa und zweitgrößte weltweit. Das erweiterte Rahmenprogramm mit Indie Expo, retro area sowie exklusiven Networking-, Partner- und Abendveranstaltungen ergänzte die über drei Tage stattfindende Veranstaltung. Mehr als 350 Speakerinnen und Speaker präsentierten in über 210 Sessions auf 17 Bühnen aktuelle Themen der Games-Entwicklung und -Branche – erstmals im neuen Konferenzzentrum Confex. Mit eindrucksvollen Keynotes und Vorträgen traten zahlreiche namhafte Branchen-Expertinnen und -Experten auf wie die Games-Autorin und Narrative-Designerin Kelsey Beachum, der Cinematic Director von Larian Studios Jason Latino und der Game Designer und VP Global Creative bei Ubisoft Fawzi Mesmar. Ein neu eingerichtetes Highlight 2024 war das Scholarship-Programm der devcom in Zusammenarbeit mit der gamescom und über 20 internationalen Partnern: Über 200 Spiele-Entwickelnde aus unterrepräsentierten Gruppen erhielten kostenlosen Zugang zu den Veranstaltungen.

Mehr Informationen auf
www.devcom.global

gamescom asia & gamescom latam

Die gamescom latam, das größte Games-Event Lateinamerikas für die Community und Fachbesuchende, feierte Ende Juni 2024 mit großem Erfolg ihre erste Ausgabe: In São Paulo, Brasilien, trafen sich beim neuen Satelliten-Format der gamescom mehr als 100.000 Besucherinnen und Besucher aus 70 Ländern, um gemeinsam neue Spiele-Veröffentlichungen, bunte Cosplays oder E-Sport-Turniere gemeinsam zu erleben. Von Bandai Namco und Epic Games über Nintendo und Square Enix bis hin zu Ubisoft und Warner Bros.: Zahlreiche internationale Games-Unternehmen waren als Partner mit dabei. Für Branchen-Profis bot das Event einen Business-Bereich sowie mit dem gamescom latam BIG Festival eine zusätzliche Plattform für unabhängige Spiele-Entwickelnde in Lateinamerika.

Die gamescom latam begrüßte schon bei ihrer ersten Ausgabe über 100.000 Besuchende.

Die vierte gamescom asia, die Ende Oktober in Singapur stattfand, verzeichnete Rekordzahlen: Das Games-Event für den ganzen südostasiatischen Raum unter der gamescom-Marke zog rund 40.000 Besuchende und damit 20 Prozent mehr als im Vorjahr an. Teilgenommen haben Privat- und Fachbesuchende aus insgesamt 78 Ländern, die in der business area, entertainment area und auf der dazugehörigen Branchen-Konferenz die vielfältige Games-Kultur gemeinsam feierten.

05 Deutscher Computerspiel-preis

Herausragende Games aus Deutschland und eine großartige Show mit vielen bekannten Persönlichkeiten.

Bei der feierlichen Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2025 (DCP) wurden die besten Spiele-Titel aus deutscher Produktion und die Teams dahinter ausgezeichnet. Zahlreiche Gäste aus Kultur, Medien, Politik, Gesellschaft und der Games-Branche folgten der Einladung zur Preisverleihung in Berlin, durch die Moderatorin Katrin Bauerfeind und Entertainer Uke Bosse führten. „Bestes Deutsches Spiel" 2025 darf sich Enshrouded des Frankfurter Studios Keen Games nennen. Den Preis in der Hauptkategorie überreichte Bundesministerin für Forschung, Technologie und Raumfahrt Dorothee Bär, deren Zuständigkeit für Games in der neuen Bundesregierung erst wenige Tage vor der Verleihung bekannt gegeben worden war. Enshrouded gewann außerdem in der Kategorie „Beste Innovation und Technologie". „Studio des Jahres" wurde Megagon Industries aus Berlin, das den Preis aus den Händen des Regierenden Bürgermeisters von Berlin, Kai Wegner, erhielt. Insgesamt wurden Preisgelder in Höhe von 800.000 Euro vergeben.

Der Deutsche Computerspielpreis ist der wichtigste Preis für die deutsche Games-Branche und wird seit 2009 verliehen. Mit dem DCP zeichnet die Bundesregierung gemeinsam mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche die besten Games aus Deutschland aus. Unterstützt werden sie dabei von der Stiftung Digitale Spielekultur. Mit dem DCP werden die kreativen Köpfe hinter den Spielen sowie ihre ausgezeichneten Leistungen in den Mittelpunkt gestellt und öffentlichkeitswirksam gewürdigt.

Mehr Informationen auf www.deutscher-computerspielpreis.de

Verliehen wird der Deutsche Computerspielpreis in insgesamt 15 Kategorien. Die Gewinnerinnen und -Gewinner werden durch hochrangig und vielfältig besetzte Fach- und Hauptjurys ausgewählt, bestehend aus Expertinnen und Experten aus der Games-Branche sowie Politik, Medien, Wissenschaft und Kultur mit Bezug zu Games. Sie bewerten die eingereichten Spiele auf Basis von Aspekten wie Qualität, Innovationsgehalt, Spielspaß sowie kulturellem und pädagogischem Anspruch. Vorsitzende der Jury ist Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Professorin für Experience und Game Design an der Hochschule der Medien (HdM) in Stuttgart.

Alle Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2025

NACHWUCHSPREIS: BESTES DEBÜT
Nordhold
Stunforge / Stunforge & HypeTrain Digital

SPIELER*IN DES JAHRES
Steinwallen

BESTES FAMILIENSPIEL
PRIM
Common Colors / Application Systems Heidelberg

BESTE STORY
Vampire Therapist
Little Bat Games

BESTES DEUTSCHES SPIEL
Enshrouded
Keen Games

STUDIO DES JAHRES
Megagon Industries
Berlin

BESTES MOBILES SPIEL
Duck Detective: The Secret Salami
Happy Broccoli Games

BESTE INNOVATION UND TECHNOLOGIE
Enshrouded
Keen Games

BESTES GRAFIKDESIGN
Harold Halibut
Slow Bros.

BESTES INTERNATIONALES SPIEL
Split Fiction
Hazelight Studios / Electronic Arts

BESTES SERIOUS GAME
Deine Stimme
Sebastian Grünwald & Reality Twist / Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit

SONDERPREIS DER JURY
Flipper und Arcade Museum Seligenstadt
GAME:IN

NACHWUCHSPREIS: BESTER PROTOTYP
Blob the Klex
Melena Dressel, Alejandro Rebolledo, Laura Octavianus / Hochschule Darmstadt

BESTES GAMEDESIGN
Thronefall
Grizzly Games

BESTES AUDIODESIGN
ODDADA
Sven Ahlgrimm, Mathilde Hoffmann, Bastian Clausdorff / Sven Ahlgrimm

06 Unterhaltungs-software Selbstkontrolle

Seit über 30 Jahren engagiert sich die USK für den Jugendschutz in Games. Denn die große Auswahl an Computer- und Videospielen kann Eltern und pädagogische Fachkräfte auch vor Herausforderungen stellen: Welche Spiele sind für Kinder und Jugendliche geeignet? Welche Inhalte sind altersgerecht? Als freiwillige Selbstkontrolle der Games-Branche prüft die USK Spiele in Deutschland und vergibt Alterskennzeichen.

Die Alterskennzeichen der USK bieten dabei eine wichtige Orientierung: 93 Prozent der Eltern kennen die USK-Alterskennzeichen und 9 von 10 Eltern halten Jugendschutz bei der Spielauswahl für wichtig. Auch die zusätzlichen Hinweise zu Inhalten und Nutzungsfunktionen finden 86 Prozent hilfreich.

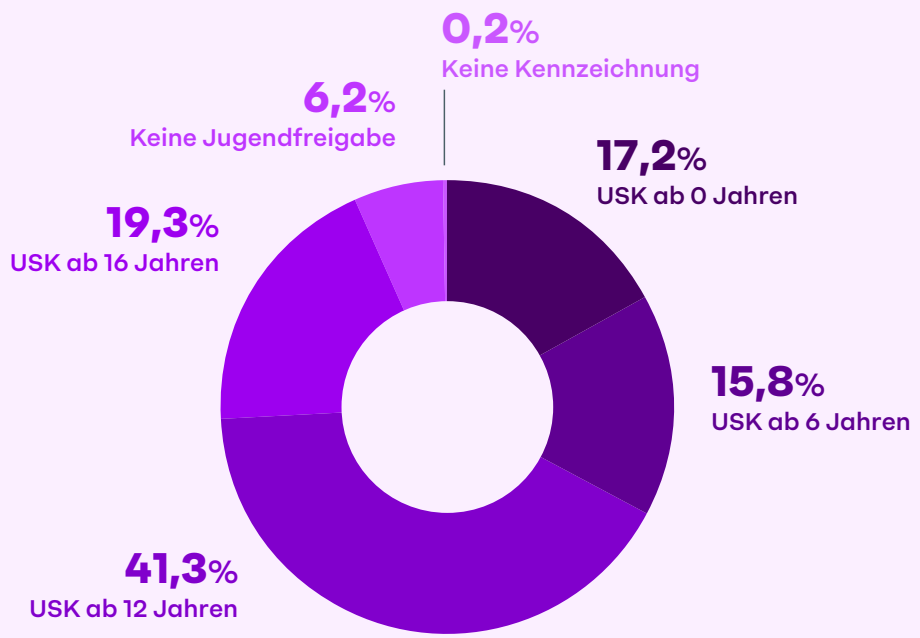
Inzwischen sorgen rund 18 Millionen Alterskennzeichen auch online für Orientierung.

Seit 1994 hat die USK über 55.000 Prüfverfahren zur Altersfreigabe durchgeführt. Rund 18 Millionen Alterskennzeichen sorgen inzwischen auch online für Orientierung. Die wesentlichen Gründe für ein Alterskennzeichen finden sich direkt auf der Rückseite von Spiele-Verpackungen oder auf Online-Plattformen. Dazu zählen zum Beispiel Gewaltdarstellungen, hoher Handlungsdruck oder erhöhte Kaufanreize. Zusätzlich werden auch potenzielle Nutzungsrisiken wie Chats, In-Game-Käufe oder glücksspielähnliche Elemente wie Lootboxen genannt. 2024 wiesen knapp 30 Prozent der geprüften digitalen Spiele solche potenziellen Nutzungsrisiken auf. Bei rund einem Drittel führte dies zu einer höheren Altersfreigabe. Bei den restlichen haben sich die vorhandenen Parental-Control-Systeme in den Spielen als ausreichend erwiesen. Bei der Vergabe von Alterskennzeichen greift die USK auf die Expertise von rund 50 unabhängigen Jugendschutzsachverständigen aus den Bereichen Medienpädagogik sowie Kinder- und Jugendhilfe zurück. Die USK wird zudem von einem Beirat beraten, der sich aus Vertretenden der Jugendministerien der Länder, des Bundesjugendministeriums, der Medienpädagogik, aus Kirchen und Religionsgemeinschaften, der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz, aus Jugendorganisationen sowie der Games-Branche zusammensetzt. Der Beirat legt unter anderem die USK-Grundsätze und die Leitkriterien für die Prüfungen fest. Darüber hinaus engagiert sich die USK mit digitalen Elternabenden und der Herausgabe des Elternratgebers in der Medienbildung.

Ein weiterer Meilenstein für die USK: Seit 2013 vergibt sie Alterskennzeichen für Apps und Games auf Online-Spiele-Plattformen automatisiert über das globale System der International Age Rating Coalition (IARC). Anfang 2025 wurde dieses System von den Jugendschutzbehörden der Bundesländer geprüft und offiziell anerkannt – ein klares Zeichen für einen wirksamen Jugendmedienschutz durch USK-Alterskennzeichen.

Mehr Informationen auf auf www.usk.de

Verteilung der USK-Altersfreigaben 2024



Quelle: USK 2024

INTERVIEW

Sandra Winterberg über die Internationale Computerspielesammlung

Seit Anfang 2025 ist Sandra Winterberg die neue Geschäftsführerin der Internationalen Computerspielesammlung (ICS). Im Interview erklärt sie, warum die ICS weltweit einmalig ist und was die nächsten Meilensteine sind.

Was macht diese Sammlung weltweit einmalig? Was macht die ICS so besonders?

Der Umfang, die wissenschaftliche Unabhängigkeit und die Technologie – das sind die zentralen Merkmale, die die Internationale Computerspielesammlung weltweit einmalig machen: Mit schon jetzt deutlich über 40.000 Spielen für PC, Konsole und Handhelds bewahrt sie einen Kulturschatz von beispielloser Größenordnung. In einer strukturierten Metadatenbank sind diese Spiele-Titel nach internationalen Standards archiviert und tiefgreifend recherchierbar. Die fünf Gesellschafter – das Computerspielemuseum, der Förderverein für Jugend und Sozialarbeit, der game – Verband der deutschen Games-Branche, die Stiftung Digitale Spielekultur und die USK – haben die ICS als unabhängige, gemeinnützige Institution gegründet. Sie steht vollständig Wissenschaft, Forschung und Bildung zur Verfügung. Die facettierte Suchfunktion unserer Metadaten-Infrastruktur macht uns zum Referenzmodell für offene Forschungsdaten. Die ICS ist damit die umfassendste und methodisch avancierteste Forschungsinfrastruktur für digitale Spiele-Kultur weltweit. Ich bin überzeugt davon, dass unsere perspektivisch auf über 60.000 Titel wachsende Sammlung international neue Maßstäbe in der Bewahrung von Games setzen wird.



Sandra Winterberg

Geschäftsführerin der Internationalen Computerspielesammlung (ICS)

Foto: Franziska Krug

Wie ist der aktuelle Stand bei der Internationalen Computerspielesammlung? Woran arbeitet ihr derzeit?

Wir befinden uns in einer hochspannenden Aufbauphase der ICS. Aktuell gleichen wir die physische Sammlung, die aus den Beständen der Gesellschafter stammt, mit den korrespondierenden Metadaten ab, um die wissenschaftliche Validität der Daten zu gewährleisten. Zudem entwickeln wir ein Bilderkennungsverfahren, das nicht nur digitale Zwillinge der Spiele-Verpackungen erstellt, sondern die Datensätze auch mit spezifischen Informationen der einzigartigen Sammlungsobjekte anreichert. Das spannendste Projekt ist jedoch unser KI-Prototyp: Diese „KI-Agentin" durchsucht nach wissenschaftlichen Standards weltweit öffentlich zugängliche Informationsquellen und reichert nach einer Qualitätskontrolle unseren Datenbestand kontinuierlich an. Künftig wird sie Nutzerinnen und Nutzer der Sammlung per Natural Language Processing als intelligente Partnerin bei Recherchen und Forschungsfragen unterstützen.

Was sind die nächsten Schritte der ICS und welche Unterstützung braucht es hierfür noch?

Der nächste herausfordernde Schritt ist die Auswahl eines physischen Standortes für die ICS. Wir wollen alle Sammlungsobjekte an einem Ort zusammenführen, wo die gesamte Spiele-Historie mit modernsten Techniken erlebbar wird. Durch systematische Emulationsverfahren machen wir Unspielbares wieder spielbar – selbst wenn Hardware oder Betriebssysteme längst verschwunden sind. Mit der ICS wird das unter Wahrung aller Urheber- und Leistungsschutzrechte zum Zwecke der Forschung möglich sein.

Mit der einzigartigen Sammlung und dem modernen Erlebnisort der ICS wird hier in Deutschland ein internationaler Leuchtturm entstehen. Nicht nur für die Erforschung von Computer- und Videospielen als Kulturgut mit ihrer geschichtlichen, künstlerischen und wissenschaftlichen Bedeutung, sondern auch, um die Innovationskraft des Games-Universums für alle Gesellschaftsbereiche nutzbar zu machen. Eine solch wertvolle Wissensquelle bedarf einer verlässlichen, dauerhaften öffentlichen Finanzierung. Denn das Kulturgut Games muss als Medium und Spiegel seiner Zeit bewahrt und für die Zukunft als Quelle der Inspiration zur Verfügung stehen.

Mit mehr als 40.000 Spielen bewahrt die ICS schon jetzt einen Kulturschatz von beispielloser Größenordnung.

Warum sollten wir uns in Deutschland eine ICS leisten?

Ich bin der Auffassung, dass Deutschland sich eine Internationale Computerspielesammlung nicht nur leisten sollte – wir können es uns nicht leisten, sie nicht zu haben. Denn Games sind längst Teil der kulturellen Realität von Milliarden Menschen weltweit, die ein öffentliches Gedächtnis verdient. Hier haben wir mit der ICS die Chance, global eine wegweisende Rolle einzunehmen und Standards zu setzen. Ich sehe die ICS als Innovationskatalysator: Die hier entwickelten Archivierungs- und Aktivierungstechnologien setzen Maßstäbe und sind auf andere digitale Kulturgüter übertragbar. Deutschland wird damit zum Schrittmacher für die Zukunft des digitalen Kulturerbes.

Mehr Informationen auf auf www.games-archive.org

07 Stiftung Digitale Spielekultur

Games verbinden Menschen, eröffnen neue Perspektiven und schaffen Räume für Begegnung, Bildung und Ausdruck. Die Stiftung Digitale Spielekultur lädt Politik, Wissenschaft und Zivilgesellschaft dazu ein, die Möglichkeiten des Mediums dort zu nutzen, wo sie gesellschaftlich gebraucht werden. Mit Austauschformaten und Modellprojekten zeigt die Stiftung, wie digitale Spiele Impulse für Bildung, Erinnerung, demokratisches Handeln und kulturelle Entwicklung setzen können. Ihr Ziel ist es, die gesellschaftliche Wirkung von Games sichtbar und erfahrbar zu machen – durch Projekte, die Haltung zeigen und Veränderung anstoßen.



Die Stiftung geht auf eine gemeinsame Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück.

Gegründet im Jahr 2012 auf Initiative des Deutschen Bundestags und der deutschen Games-Branche, wirkt die Stiftung als Vermittlerin und Impulsgeberin an der Schnittstelle von Games und Gesellschaft. Ihr Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche, begleitet wird ihre Arbeit von einem interdisziplinären Beirat, dessen 14 Mitglieder unter anderem Bundesministerien, Jugendschutzorganisationen sowie der Kultur- und Hochschullandschaft angehören.

Mit ihren Bildungsprojekten schafft die Stiftung neue Zugänge zum Lernen und Lehren. Mit den Kursen und Workshops der Initiative *Stärker mit Games 2* hat sie im Jahr 2024 über 2.100 Kindern und Jugendlichen kulturelle Bildung mithilfe digitaler Spiele vermittelt. Die Initiative wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert und schließt bundesweit Bündnisse mit gemeinnützigen Einrichtungen, um Kinder aus sozioökonomisch schwächeren Familien zu unterstützen. Die vom Medienboard Berlin-Brandenburg geförderten *Projekttage Games* stärkten die Digital- und Medienkompetenzen von über 780 Schülerinnen und Schülern an 20 Schulen in Berlin und Brandenburg. Ebenfalls vom Medienboard gefördert: Der dritte Durchlauf des Workshop-Programms *Start-up: Games-Entrepreneurs* begleitete 16 Gründerinnen und Gründer aus Berlin und Brandenburg bei ihren ersten Schritten im Games-Bereich. Das bundesweite, in Kooperation mit *Bildung & Begabung* durchgeführte *GamesTalente*-Programm startete Anfang 2025 seinen Wettbewerb anhand eines neuen gamifizierten Online-Portals. Es hat zum Ziel, mithilfe von Spielentwicklung Kompetenzen bei Jugendlichen zu fördern, die für die berufliche Zukunft immer wichtiger werden.

Einen weiteren Fokus bilden die Themen Demokratie und gesellschaftlicher Zusammenhalt. Mit der Fachkonferenz *Werte ins Spiel* bringen feierte im Sommer 2024 das Modellprojekt *Games und Wertebildung* seinen inhaltlichen Höhepunkt. Gefördert vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge widmete sich das Projekt der Frage, wie mithilfe digitaler Spiele integrative Wertebildung gestaltet werden kann. Das zweijährige Projekt *Let's Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort* feierte mit einem Rundgang und einem Kongress-Panel seinen Abschluss auf der gamescom. In Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat hat das Projekt bewiesen, dass Games in Museen und Gedenkstätten einen wertvollen Beitrag zum Erinnern an das NS-Unrecht leisten können. Gefördert wurde das Vorhaben von der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und dem Bundesministerium der Finanzen (BMF).

Die Stiftung Digitale Spielekultur beleuchtet und unterstützt auch die kulturelle Wahrnehmung von Games in der Gesellschaft. Das Awardbüro der Stiftung betreut das Jury-Verfahren für den von Bundesregierung und game – Verband der deutschen Games-Branche ausgerichteten Deutschen Computerspielpreis sowie für den gamescom award, die offizielle Auszeichnung des größten Games-Events der Welt. Seit Herbst 2024 verantwortet die Stiftung außerdem das Bildungs- und Vernetzungsprogramm des *Press Start: Gründungsstipendium Games*, das vom Bundesbeauftragten für Kultur und Medien gefördert wird. Mit der vom Medienboard Berlin-Brandenburg geförderten Fachkonferenz *AI Utopia and Dystopia: How Artificial Intelligence and Games Are Shaping Futures* lud die Stiftung Ende 2024 außerdem zum Fachdialog über die Rolle von KI in der Games-Entwicklung und über das Bild, das Games anhand ihrer Geschichten von KI zeichnen, ein.



Mehr Informationen auf
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

INTERVIEW

Nandita Wegehaupt über das Games-Stipendium

Im Oktober 2024 haben der game – Verband der deutschen Games-Branche und die Stiftung Digitale Spielekultur das *Press Start: Gründungsstipendium Games* gestartet, das vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien gefördert wird. Welche Ziele mit dem Programm verfolgt werden und wie es aufgenommen wurde, erklärt Nandita Wegehaupt, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur.



Nandita Wegehaupt

Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur

Was ist das Ziel von *Press Start: Gründungsstipendium Games*?
Das Gründungsstipendium unterstützt kreative Köpfe aus dem Games-Bereich bei der Etablierung eigener Spiele-Studios, um die Vielfalt der Games-Landschaft in Deutschland zu stärken. Über einen Zeitraum von 18 Monaten erhalten 132 Gründerinnen und Gründer ein Stipendium, das ihnen hilft, sich auf die Gründungsphase zu konzentrieren und die Entwicklung eigener Spiele voranzutreiben. Als Stiftung Digitale Spielekultur begleiten wir das Stipendium mit einem Bildungs- und Vernetzungsprogramm sowie individuellen Coachings, um die Gründerinnen und Gründer bestmöglich bei der nachhaltigen Umsetzung ihrer Vision zu unterstützen.

Auf welche Resonanz ist das Stipendium gestoßen?
Die Resonanz war riesig und hat unsere Erwartungen übertroffen. Insgesamt haben sich weit über 1.000 Menschen allein oder in Teams mit bis zu drei Personen beworben. Unsere 24-köpfige Fachjury unter Vorsitz von Linda Kruse (Gründerin von the Good Evil) hatte jede Menge zu tun! Trotz der vielen Arbeit sind alle Beteiligten begeistert von der kreativen Kraft, die die Games-Entwicklerinnen und -Entwickler antreibt. Auch abseits der beteiligten Partner hat uns viel positives Feedback erreicht. Egal ob Stimmen aus der Games-Branche, von Universitäten und Hochschulen oder aus Politik und Förderlandschaft: Dass es jetzt eine bundesweite Startrampe für frische Games-Ideen in Deutschland gibt, findet großen Zuspruch.

Foto: Die Hoffotografen

Wie kommen die regelmäßigen Workshops und Coachings an?
Die Teilnehmenden sind sich der Chance, die sie durch „Press Start" erhalten, sehr bewusst. Entsprechend motiviert treten sie in nahezu allen Workshops auf, selbst wenn es um Themen wie die rechtlichen Belange geht. Der Anspruch unseres Programms ist es, die Teilnehmenden auf alle wichtigen Facetten der Gründung im Games-Bereich vorzubereiten, von Finanzierungsfragen über Projektmanagement und Unternehmensführung bis hin zu Marketing und Community-Management. Neben den Workshops sind außerdem die persönlichen Beratungsgespräche mit unseren Coaches sehr gefragt. Insbesondere der Austausch individueller Gründungserfahrungen wird als sehr bereichernd wahrgenommen. Andersherum spiegeln uns auch die Coaches, dass sie ihre Mentees als sehr fähig und motiviert erleben. Darüber hinaus greifen sich die Stipendiatinnen und Stipendiaten auch gegenseitig unter die Arme und tauschen beispielsweise Best Practices aus.



Wie geht es mit dem Programm weiter?
Die Stipendiatinnen und Stipendiaten werden bis zum Ende des 18-monatigen Programms begleitet. Ein großes Halbzeit-Event wird es im Rahmen der gamescom im August 2025 in Köln geben. Den offiziellen Abschluss wollen wir 2026 festlich mit allen Beteiligten in Berlin feiern. Dazwischen bieten wir den Teilnehmenden immer wieder die Möglichkeit, unterstützt beispielsweise durch Rabatte an weiteren regionalen Events wie der GG Bavaria in München oder dem A MAZE. in Berlin teilzunehmen, um ein möglichst enges Netzwerk für die Zukunft in der Games-Branche zu knüpfen.

Was ist dein persönliches Highlight?
Am meisten freue ich mich darüber, dass wir so viele unterschiedliche und vielversprechende Biografien mit dem Gründungsstipendium unterstützen können. Ich bin sehr gespannt, wie sich der daraus entstehende kreative Impuls auf die Games-Landschaft in Deutschland auswirken wird.



Mehr Informationen auf www.games-stipendium.de

08 esports player foundation

E-Sport ist zu einem Massenphänomen geworden, das auch in Deutschland Millionen Menschen begeistert. Die Zahl der hobbymäßigen E-Sportlerinnen und E-Sportler nimmt hierzulande seit Jahren zu. Sie organisieren sich dabei deutschlandweit etwa in Vereinen oder Hochschulgruppen. Darüber hinaus wächst auch die Zahl der professionellen E-Sportlerinnen und -Sportler, die Games kompetitiv auf Top-Niveau und hauptberuflich spielen.



Die esports player foundation begleitet ambitionierte E-Sportlerinnen und E-Sportler auf dem Weg an die Spitze.

Was braucht es, um ein Talent in eine starke Persönlichkeit zu formen, die auf dem höchsten Niveau erfolgreich ist? Im E-Sport spielen neben einer schnellen Reaktionsfähigkeit, strategischem Denken und Präzision auch Themen wie Wertebildung, Struktur und die Zukunftsperspektiven für die Weiterentwicklung der Spielerinnen und Spieler eine wichtige Rolle. Um wahre Exzellenz über das spielerische Können hinaus zu entfalten, braucht es daher eine gezielte Förderung. Genau hier setzt die esports player foundation (epf) an.

Seit 2020 begleitet die epf als weltweit erste Talentförderung ihrer Art ambitionierte E-Sportlerinnen und E-Sportler auf dem Weg an die Spitze. Im dynamischen E-Sport-Umfeld bietet die epf ein stabiles Fundament und ist Partner für Leistung, Bildung, mentale Stärke sowie Karriere- und Zukunftsperspektiven. Die ganzheitliche Talentförderung durch die epf umfasst neben In-Game-Coaching auch die sportpsychologische Begleitung, Fitness- und Ernährungsberatung, Hardware-Support sowie Unterstützung bei der Karriereplanung. Dabei werden mehr als 150 E-Sport-Talente in League of Legends, Valorant, Counter-Strike 2, EA FC und Brawl Stars individuell betreut.

Im Fokus der Arbeit der epf steht die nachhaltige Talententwicklung. Dabei kooperiert die epf erfolgreich mit Partnern aus der Games-Branche und anderen Bereichen. Seit 2023 erhalten junge Talente etwa im Rahmen der Kooperation mit XPERION, Deutschlands größter Gaming-Location, erste Praxiserfahrungen im Team. Die daraus entstandenen „NXT"-Teams sind heute fester Bestandteil der epf-Förderstruktur – etwa das „DKB XPERION NXT"-League-of-Legends-Team, das sich 2024 in der 2. Division der Techniker Prime League etablierte und so zeigte, dass die Nachwuchstalente der epf mit etablierten Spielerinnen und Spielern mithalten können. So entstehen strukturierte Wege von der Breite in die Spitze.

Mit der Deutschen Kreditbank (DKB) wurde 2024 zudem erstmals ein Nachwuchsspieleraward verliehen – an das 13-jährige EA-FC-Talent Robert Brysik. Eine Auszeichnung, die junge Talente motivieren soll, an sich zu glauben und ihre E-Sport-Karriere mit Leidenschaft zu verfolgen.

Auch bei Themen wie Vielfalt leistet die epf einen wichtigen Beitrag für den E-Sport und die gesamte Games-Community. So wuchs die 2021 mit der Deutschen Telekom und SK Gaming gestartete Initiative *Equal Esports* 2024 weiter: mit neuen Talenten, Mentorinnen, dem Equal Esports Cup – einem League-of-Legends-Turnier für Frauen und nichtbinäre Personen – und einem Highlight-Finale auf der gamescom. Ziel ist es, Diversität in der Games-Community und eine noch offenere E-Sport-Kultur zu fördern.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf mentaler Gesundheit. In enger Zusammenarbeit mit der Techniker Krankenkasse ist die sportpsychologische Betreuung integraler Bestandteil der Förderung. Die Öffentlichkeitsarbeit und Sensibilisierungskampagnen der epf in Zusammenarbeit mit diesem sowie weiteren Partnern wie der Deutschen Telekom betonen die Bedeutung von Resilienz, Prävention und einem bewussten Umgang mit mentalen Herausforderungen – für eine langfristig gesunde Karriere im E-Sport und darüber hinaus.

Nachhaltigkeit zeigt sich auch in der beruflichen Perspektive. Gemeinsam mit der Deutschen Bahn hat die epf 2024 ein Modell für duale Karrieren im E-Sport entwickelt: Junge Spielerinnen und Spieler können eine Ausbildung oder ein duales Studium absolvieren und gleichzeitig eine E-Sport-Karriere verfolgen. Parallel erhalten sie im Rahmen des Modells gezieltes Coaching, Bootcamps und die Chance, ihr volles Potenzial auszuschöpfen – beruflich wie spielerisch.

Die epf wird von starken Partnern getragen – darunter Deutsche Telekom, Techniker Krankenkasse, DKB und Deutsche Bahn – sowie dem Land Nordrhein-Westfalen und dem Land Berlin. Sie alle teilen die Vision eines professionellen, verantwortungsvollen und nachhaltigen E-Sport-Standorts Deutschland. Gemeinsam geben sie Talenten eine Bühne und ein stabiles Sprungbrett in ihre Zukunft.



Mehr Informationen auf
www.esportsplayerfoundation.org

INTERVIEW

Julius Althoff über das Esports Team Berlin und die Olympischen E-Sport-Spiele



Julius Althoff

Geschäftsführer der esports player foundation

Im E-Sport gab es in den vergangenen Monaten zwei Ankündigungen, die aufhorchen haben lassen: Das Land Berlin bekommt ein eigenes E-Sport-Team und 2027 sollen in Saudi-Arabien die ersten Olympischen E-Sports-Spiele stattfinden. Was diese Ankündigungen bedeuten und wie sie in der Welt des E-Sports bewertet werden, erklärt Julius Althoff, Geschäftsführer der esports player foundation.

Warum habt ihr gemeinsam mit dem Land Berlin das Esports Team Berlin ins Leben gerufen?

Wer im traditionellen Sport als Talent auffällt, durchläuft früh professionelle Förderstrukturen. Diese begleiten junge Menschen nicht nur sportlich, sondern auch pädagogisch, sozial und schulisch. Im E-Sport fehlen solche klaren Wege bislang. Mit dem Esports Team Berlin schließen wir diese Lücke: Wir schaffen ein strukturiertes, werteorientiertes Förderprogramm auf Landesebene, das junge Talente spielerisch und persönlich begleitet. Das Programm richtet sich gezielt an sehr junge Spielerinnen und Spieler und bietet ihnen erstmals Zugang zu einem international einzigartigen Förderumfeld – unter anderem mit Weltklasse-Coaches, Sportpsychologinnen und -psychologen, Ernährungsberatung sowie Mentorinnen und Mentoren. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche aus Berlin zu internationalen E-Sport-Stars zu entwickeln – als Vorbilder, die die Werte und Farben Berlins auf die große Bühne tragen. Mit diesem Projekt setzt Berlin ein starkes Zeichen: Das Land respektiert nicht nur die Begeisterung junger Menschen für E-Sports, sondern gestaltet mit ihnen gemeinsam ihre Zukunft. Berlin übernimmt Verantwortung, wo andere Bundesländer noch zögern.

Foto: Jörg Heupe

Wie wurde die Ankündigung der ersten Olympischen E-Sports-Spiele von der E-Sport-Community in Deutschland aufgenommen?

Die Ankündigung der Olympischen E-Sports-Spiele wurde in der deutschen Community zwiegespalten aufgenommen. Doch unabhängig von der berechtigten Kritik sehe ich in diesem Schritt vor allem eine riesige Chance für E-Sports. Zum ersten Mal erhält E-Sport eine Bühne im Kontext der olympischen Bewegung – das ist ein Ereignis mit enormem Potenzial. Besonders spannend ist dabei die Rolle der Nationalmannschaften, die im E-Sport bislang kaum eine Bedeutung hatten, nun aber zu einem echten Identifikationsfaktor werden könnten. Natürlich muss die berechtigte Kritik ernst genommen werden. Das betrifft sowohl die Auswahl der Spiele als auch die Entscheidung, die Veranstaltung in Saudi-Arabien auszurichten. Gerade Letzteres erfordert einen klaren, kritischen Diskurs – aber auch die Bereitschaft, diesen Dialog aktiv mitzugestalten.

Was kann man von diesem Turnier erwarten? Wird es eine ähnliche Bedeutung wie die Olympischen Spiele im klassischen Sport erreichen?

Die Olympischen Spiele sind das größte Sportereignis der Welt. Ähnliches Potenzial haben auch die Olympischen E-Sport-Spiele: ein globales E-Sport-Fest, das Spielerinnen und Spieler aus aller Welt verbindet und ihnen die Bühne und Anerkennung bietet, die sie verdienen. Denn auch der E-Sport erfordert Höchstleistungen – mit denselben Anforderungen an Disziplin, Präzision, mentale Stärke, körperliche Fitness, gesunde Ernährung und Regeneration wie im Sport. Ich erhoffe mir, dass die Olympischen E-Sports-Spiele langfristig dieselbe Strahlkraft und Bedeutung entwickeln wie die Olympischen Spiele im traditionellen Sport. Bis dahin ist es allerdings noch ein weiter Weg – und dieser hängt wesentlich davon ab, wie offen sich das Internationale Olympische Komitee (IOC) gegenüber den Interessen und der Kultur des E-Sports und der Games-Branche zeigt.

Welche Rolle spielen Diversität und Inklusion bei den Olympischen E-Sport-Spielen?

Die Olympische Charta schreibt eine ausgewogene Geschlechterverteilung vor – bei den Sommerspielen 2024 wurde erstmals vollständige Parität erreicht. Dieses Ziel sollte auch für die Olympischen E-Sports-Spiele gelten. Gerade im E-Sport liegt enormes Potenzial für Geschlechtergerechtigkeit: Körperliche Voraussetzungen spielen kaum eine Rolle. Dennoch bestehen aktuell noch Leistungsunterschiede an der Spitze, die jedoch überwiegend strukturell bedingt sind. Unter anderem im Rahmen unserer Initiative Equal Esports arbeiten wir daran, diese Barrieren abzubauen. Viele Menschen in der E-Sport-Community identifizieren sich zudem jenseits der binären Geschlechterordnung. Eine inklusive Ausgestaltung der Olympischen E-Sport-Spiele muss diese Vielfalt anerkennen, sichtbar machen und aktiv fördern.

09 game – Verband der deutschen Games-Branche

Der game ist der Verband der deutschen Games-Branche. Seine über 500 Mitglieder bilden das gesamte Games-Ökosystem ab, von Entwicklungsstudios und Publishern bis hin zu E-Sport-Veranstaltern, Bildungseinrichtungen oder Institutionen.



Wir bereichern mit Games das Leben aller Menschen.

Als Mitveranstalter der gamescom verantwortet der game das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele, das jährlich Ende August in Köln stattfindet. Als Markeninhaber arbeitet der game zudem aktiv an den Satelliten-Events gamescom asia, gamescom latam und gamescom LAN mit. Die Geschäftsstelle befindet sich in Berlin-Mitte in unmittelbarer Nähe zum Regierungsviertel und zum Deutschen Bundestag. Der game ist Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Zudem ist die game events GmbH, die unter anderem die erfolgreiche devcom Developer Conference veranstaltet, eine Tochtergesellschaft des game. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantwortet der game alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz.



Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt.

Die Mitglieder des game arbeiten in unterschiedlichen Arbeitsgruppen an den Positionen des Verbandes, beispielsweise zu Themen wie Förderung, Marktforschung, Recht, Fachkräfte und Ausbildung sowie Kommunikation. Darüber hinaus tauschen sich die Mitglieder regelmäßig in weiteren Formaten des game wie Round Tables oder Webinaren zu aktuellen Themen der Branche aus. In der Vereinigung game esports sind zudem die Mitglieder engagiert, die sich aktiv mit E-Sport beschäftigen. Hierzu gehören vielfältige Akteure des E-Sport-Ökosystems wie Spiele-Entwickler, Publisher, Veranstalter oder Agenturen.

Vorstandsvorsitzender des game ist seit 2022 Lars Janssen, CEO von Deck13 Interactive, der bei der Mitgliederversammlung des game im Juni 2024 wiedergewählt wurde. Seine Stellvertreterin ist Julia Pfiffer, Co-Geschäftsführerin von astragon Entertainment. Weitere Mitglieder des Vorstands sind Johanna Janiszewski, Founder und CEO Tiny Crocodile Studios, Clemens Mayer-Wegelin, European General Counsel und Senior Director Nintendo of Europe, und Ralf Wirsing, Managing Director Ubisoft Europa. Als starke, geeinte Stimme der gesamten deutschen Games-Branche hat der game seit dem Zusammenschluss zudem viele Regionalvertretungen deutschlandweit bei ihrer Gründung unterstützt.



Mehr Informationen auf www.game.de

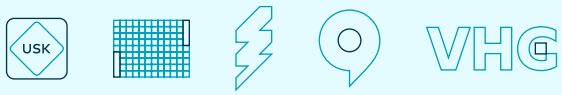
Der game in Zahlen

25

Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner in den Regionalvertretungen

>500

Mitglieder, darunter Entwickler, Publisher, E-Sport-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister



Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation, von game events und der Verwertungsgesellschaft VHG

22

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Geschäftsstelle im politischen Zentrum Berlin

Diversity und „Hier spielt Vielfalt“

Die Games-Branche ist zu Recht stolz darauf, wie unglaublich vielfältig ihre Games und ihre Communitys sind. Weltweit spielen mehr als 3 Milliarden Menschen Computer- und Videospiele – unabhängig von Alter, Geschlecht, Nationalität, Religion oder sexueller Orientierung. Und so vielfältig sind auch die tausenden Games-Entwicklerinnen und -Entwickler weltweit.

Darum hat die deutsche Games-Branche 2019 die Initiative Hier spielt Vielfalt gestartet, um ihr Engagement für eine offene und bunte Games-Kultur zusätzlich zu verstärken. Das gemeinsame Selbstverständnis hierzu wurde bisher von insgesamt mehr als 1.600 Einzelpersonen sowie Unternehmen und Organisationen unterzeichnet.

Um dem Thema Diversität darüber hinaus mehr Aufmerksamkeit zu verschaffen, hat der game den Best Practice Guide Diversity veröffentlicht. Er gibt allen Lesenden konkrete Tipps, Best-Practice-Beispiele und Hilfestellungen zum Aufbau diverser Teams oder Games-Communitys und wird fortlaufend erweitert. So erschien im Guide 2024 unter anderem ein weiteres Best-Practice-Beispiel zur Talentförderung von Creatorinnen im Games-Bereich. Leserinnen und Leser finden zudem kostenfreie Vorlagen für einen Verhaltenskodex und eine Safer Space Policy für die Nutzung im eigenen Unternehmen, eine Guideline für den respektvollen Umgang miteinander oder auch rechtliche Tipps für mehr Diversität im Unternehmen. Darüber hinaus nimmt der game an unterschiedlichen Diskussionen, Talks und Events zu Diversität teil, vermittelt hierzu etliche Ansprechpersonen und bringt Erfahrungen aus der Games-Branche ein. Seinen Mitgliedern bietet der Verband verschiedene Austauschformate zum Thema Diversität. So hat der game 2024 etwa ein gemeinsames Webinar mit dem US-Institut für Medienforschung Geena Davis Institute zum Thema Repräsentation in Games veranstaltet.

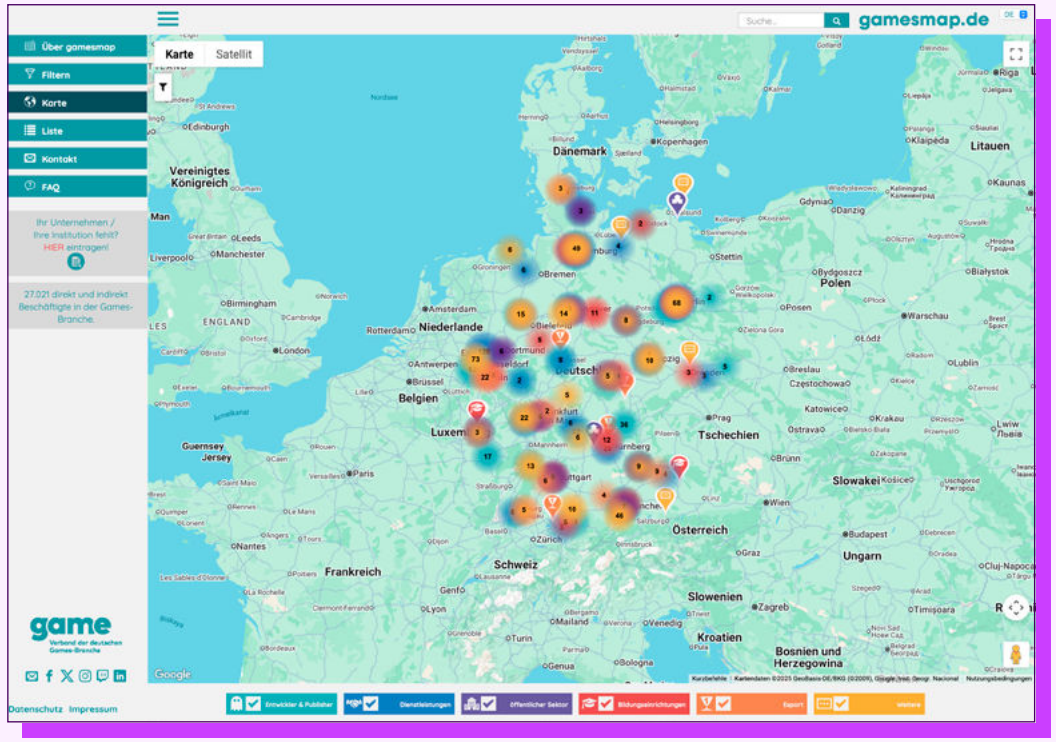
Mehr Informationen auf
www.game.de/diversitaet und
www.hier-spielt-vielfalt.de

gamesmap.de

Mit gamesmap.de betreibt der game – Verband der deutschen Games-Branche das Online-Verzeichnis der Branche.

Auf der visuellen Landkarte finden sich etwa 1.800 Einträge, darunter ca. 950 Entwickler und Publisher, etwa 700 Unternehmen aus Bereichen wie Medien, technische und wirtschaftliche Dienstleistungen sowie rund 150 Bildungseinrichtungen und Studiengänge mit Games-Bezug.

Mehr Informationen auf
www.gamesmap.de



Umwelt- und Klimaschutz in der Games-Branche

Die Folgen der Klimakrise sind bereits heute deutlich spürbar. Wirtschaft, Politik und Gesellschaft müssen jetzt handeln, um der sich verstärkenden Krise etwas entgegenzusetzen.

Die Games-Branche nimmt ihre gesellschaftliche Verantwortung hier sehr ernst. Allein in Deutschland engagieren sich die meisten Spiele-Unternehmen bereits, um noch nachhaltiger zu wirtschaften, etwa durch Klima- und Umweltschutzprogramme, Sparmaßnahmen bei Energie und Heizung, die Nutzung von Ökostrom oder Weiteres. Und auch weltweit haben sich immer mehr Games-Unternehmen zu weitreichenden Klimastrategien verpflichtet.

Auch der game leistet seinen Beitrag zum Klimaschutz. So engagieren sich der Verband und seine Tochtergesellschaften USK, Stiftung Digitale Spielekultur, esports player foundation, VHG und game events, indem CO2-Emissionen reduziert und wenn möglich vollständig verhindert werden. Zugleich wird jährlich der CO2-Fußabdruck (CCF) über einen externen Partner ermittelt und (noch) nicht vermeidbare Emissionen werden durch Kompensation im Rahmen von Klimaschutzprojekten vollständig ausgeglichen. Seit 2021 ist game außerdem Mitglied der Playing for the Planet Alliance, einer Umweltkooperation der UN mit der Games-Branche, und unterstützt diese aktiv. Ebenso informiert der Verband Games-Unternehmen darüber, wie sie ihre Auswirkungen auf die Umwelt reduzieren können, etwa durch einen kostenfreien Guide zum Thema Umwelt- und Klimaschutz. Anfang 2022 hat der game zusammen mit der Koelnmesse im Rahmen der gamescom zudem die Nachhaltigkeitsinitiative gamescom goes green ins Leben gerufen. Dieses Nachhaltigkeitskonzept machte die gamescom zum ersten klimafreundlichen Games-Event dieser Größe. Zahlreiche Initiativen, Maßnahmen und Kooperationen sind die Folge. Ein Teil davon ist etwa der gamescom forest, mit dem ein klimastabiler Mischwald in der Nähe von Bayreuth unter anderem mit den Spenden der Community und ausstellenden Unternehmen aufgeforstet wird. Jedes Jahr werden weitere Schritte zur Vermeidung und Reduzierung von CO2-Emissionen unternommen und alle verbleibenden Emissionen des Kern-Events in Kooperation mit dem Klimaexperten ClimatePartner zu 100 Prozent kompensiert.

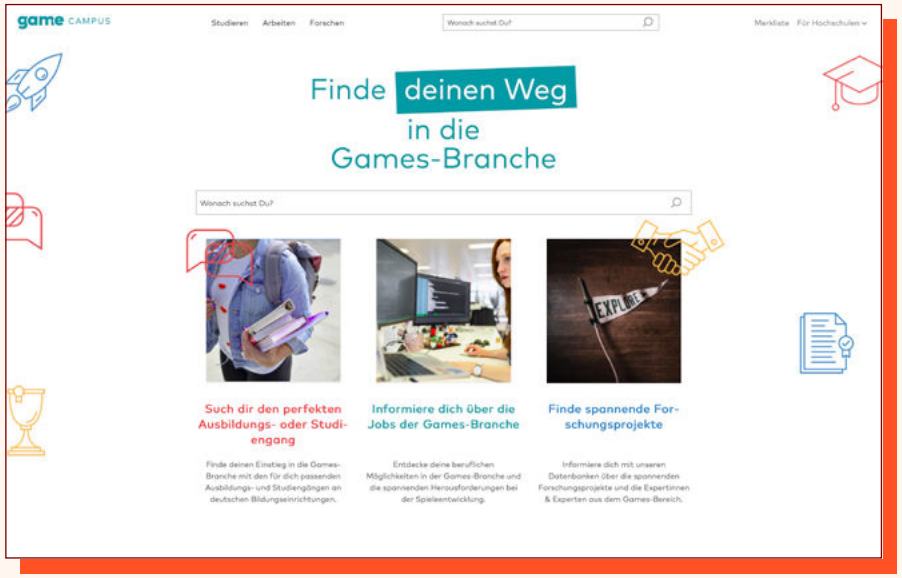
Mehr Informationen auf
www.game.de/game-umwelt-guide

gamecampus.de

Mit gamecampus betreibt der game ein Portal, das einen umfassenden Überblick über die Arbeitswelt der Spiele-Entwicklung vermittelt und Wege in den Wunschberuf aufzeigt.

Der Bereich Studieren liefert einen Überblick über die Bildungsangebote mit Games-Bezug in Deutschland. Auf der Übersichtskarte wird gezeigt, welche Studien- und Ausbildungsmöglichkeiten an welchen Standorten existieren und auf welche Fachgebiete sich die Bildungseinrichtungen spezialisieren. Unter Arbeiten finden sich die Berufsbilder zu den Jobs der Games-Branche, Daten und Fakten zum Games-Markt, unser umfangreicher StartUP! Guide mit wertvollen Tipps zur Studio-Gründung, Informationen zur Diversity-Initiative „Hier spielt Vielfalt“ und unsere gamesmap, die interaktive Landkarte aller Unternehmen und Institutionen der deutschen Games-Branche. Der Abschnitt Forschen zeigt, welches Potenzial in Games über den Unterhaltungswert hinaus steckt, welche spannenden Forschungsprojekte es dazu gibt und welche Expertinnen und Experten sich mit den Einsatzmöglichkeiten und Potenzialen von Computer- und Videospielen befassen.

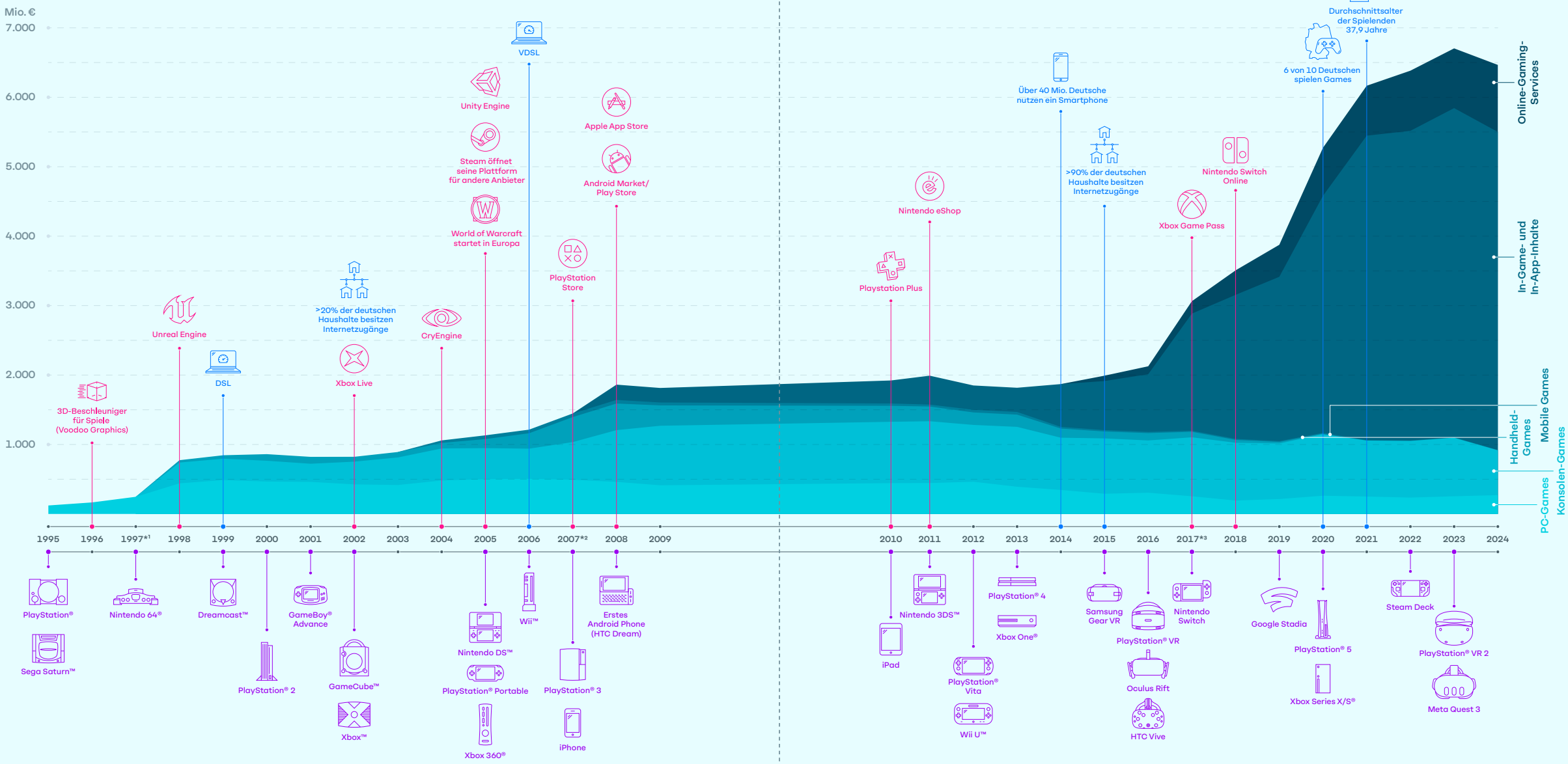
Mehr Informationen auf
www.gamecampus.de



Unsere 500+ Mitglieder

1UP Management 2Cap 2nd Wave 4Players 4-Real Intermedia A MAZE Abenteuerpakete Acid Mines Software Activision Blizzard Deutschland Actrio Studio ad-artists Aerosoft Aesir Interactive Ahoiii Entertainment Airborn Studios Alchemical Works Altagram AML Ventures Andarion Games Anderie Management AnotherWorld VR Application Systems Heidelberg ARTANA PartG articy Software Assemble Entertainment astragon Entertainment Atelier 51 Audiencly Audinity Yannick Süß und Robin Birner AudioCreatures Awesome Prototype AWS Amazon Web Services EMEA SARL Ayming Deutschland Baker McKenzie Rechtsanwaltsgesellschaft mbH von Rechtsanwälten und Steuerberatern Balanced Code Bandai Namco Entertainment Germany Barrel Roll Games Bäumer, Berger, Nikutta BeamNG Beardshaker Games Beiten Burkhardt Rechtsanwaltsgesellschaft Benjamin Lochmann New Media GmbH / Pixel Maniacs BenQ Deutschland Beyond Worlds bib International College BIG-N-Games Bigpoint BIMM University Berlin - Zweigniederlassung der BIMM University Ltd, UK Binary Impact b-interaktive Bippinbits Birnchen Interactive Birnchen Studios bitComposer Interactive Bitfall Studios Black Forest Games Black Screen Records BlackFly Media Blankhans Blossom Path Games Blossom Seeker BlueBottle bm - gesellschaft für bildung in medienberufen mbh -School of Games- Boehmert und Boehmert Anwaltspartnerschaft Booster Space Events und Consulting Boxelware Brainlag Games Brainseed Factory brand and heist Brehm und v. Moers Rechtsanwälte btf Buchwald Interactive Bunlysh Studios BXDXO ByteRockers Games Bytro Labs Caipirinha Games Capcom Entertainment Germany celrage Centigrade Chimera Entertainment Chronos North Chronos Unterhaltungssoftware CipSoft Cloud Imperium Games Limited CMS Hasche Sigle CoastGames ColdFire Games Cologne Institute for Information Systems Com2uS Europe Companion Germany Computec Media CoreCraft CreativeMod Crenetic Studios Crexpro Crit Crew Crunchy Leaf Games Crytek Cubidoo Entertainment Curatomic Curvature Games Cyberwave DACS Labs Daedalic Entertainment Debuff Interactive Deck 13 Interactive Designakademie Rostock Dico Deutschland DigiTales Interactive DIPLOMA Hochschule Don VS Dodo DOTW Dream Squircle EarReality EdenSpiel EGOSOFT Electronic Arts Ellpeck Games Elysium Game Studio Emergo Entertainment Encurio Envision Entertainment Epic Games Germany ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. ESL Gaming EVENT.Spaces Evil Grog Games Exit Games eXplore Studio Extended Reality Berlin-Brandenburg e.V. Facebook Germany FAKT Software Fantastic Foe FDG Entertainment Fein Games Fiery Things Filmakademie Baden-Württemberg Fishlabs fivefingergames Flow Fire Games Follow - Agentur für Social Media FSM Food for Thought Media Force of Disruption Freaks 4U Gaming FULL STEAM Funatics Software Fusion Campus FusionPlay GaHa Games Game Farm Game Seer Venture Partners Gamebook Studio HQ GameDuell Gamefairy Gameforge GameInfluencer Gameloft GamerGrid Games & XR Mitteldeutschland e.V. GAMES ACADEMY GAMES FOUNDATION Games Ground Games Industry Network GAIN games.nrw e.V. Gameup! RLP Gamify Now! gamigo Gaming Minds Studios Gaming-Aid e.V. Gamma Minus Ganz & Stock GCRadix Gecko Two Gentle Troll Entertainment GentleNerds GIANTS Software Entertainment Glaucus Games Glome GLÜCK Berlin Werbeagentur Google Germany GoraGames GoVersity GPB GRAEF Rechtsanwälte Partnerschaftsgesellschaft Greifenmaer Grimbart Tales grownarts Grumpy Old Men GvW Graf von Westphalen GZM Cosplay Management Halycon Media Hamburg Kreativ Gesellschaft Hammer Labs Happy Tuesday HAW - Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg Headup High Passion Studios Hochschule Augsburg Hochschule Bonn-Rhein-Sieg Hochschule Darmstadt Fachbereich Media Hochschule der Medien Stuttgart Hochschule Harz Hochschule Karlsruhe - University of Applied Sciences / Team DIVE+ Hochschule Macromedia Campus Berlin Hochschule Macromedia Campus Leipzig Macromedia Hochschule Macromedia Campus Stuttgart Hochschule Mittweida University of Applied Sciences Hochschule Neu-Ulm Hochschule Offenburg HOLOGATE Horizont Computergrafik HTW Berlin - Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin- Hochschule IHDE und Partner Rechtsanwälte ILOVIT imagineC IME - Interactive Media & Entertainment in a nutshell – kurzgesagt INBEX Systems INDIE Hub Initium InnoGames inSight gg INSTINCT3 INVR.SPACE Ipsos Irox Games it Matters Games IU Internationale Hochschule Ivy Juice JIW-Games JMG Brands & Talents Joindots Jumpy Bit Jung von Matt NERD Just2D Interactive K5 Factory Kabuto Deutschland kaleidoscube Kalypso Media Group Keen Games Key17 Games keySquare Network KIDS Interactive King Art Kitto GmbH Kivo Games Klang Games klugecoded Koelnmesse Kolibri Games Konami Digital Entertainment Konsole Game Labs Korion Interactive kr3m media Kreative Kraut Kunstschule Wandsbek LAB132 Leipziger Messe Letsplay4Charity Leyline Creations Limbic Entertainment Lingoona Lionmoon LITE Games LOOK BEHIND YOU Barbat & Neumann Lootzifr Lost The Game Studios Lyrebird Game and Audio machina cogitans Mad About Pandas marbis Marchsreiter Communications Marketpoint Markt und Technik Verlag Marttalin Maschinen-Mensch Massive Miniteam maxupport mdh - Mediadesign Hochschule für Design und Informatik medianet berlinbrandenburg e.V. Mediatrust Mediencampus Dieburg Hochschule Medienförderung Rheinland-Pfalz MegaDev Megagon Industries Meister Cody MELLOW Games Metaboli SA MetaMorphic Digital Studio metricminds Microsoft Deutschland MINKZ Gaming Mirebound Interactive mixed.world MobiusCode Monokel Monster Computer Technology Mooneye Moonflow Media Moonlit Games Motek Production Mothership Talents MSM.digital Communications Mucks! Games MYI Entertainment Deutschland Navel neoludic games Neox Studios NERDIC nerdstar nesemann & grambeck Steuerberatungsgesellschaft Netflix Services Germany netmin games NightinGames Nimrod Rechtsanwälte Nintendo of Europe SE Nordemann Czychowski und Partner nordmedia - Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen und Bremen Nukklear NVIDIA Obscure Interactive OCIRIS Odania Off The Beaten Track OMG FUSE OneManOnMars Art and Games Only Sound opticool gaming studio Osborne Clarke Rechtsanwälte Steuerberater Partnerschaft Osmotic Studios Painless Developments Paintbucket Games PandaBee Studios Pangolin Park Pasta Projects Perfuse Entertainment Pfeffermind Consulting Pithead Studio Pixelsplit PIXL VISN | media arts academy PLAION planetlan Playata Playersjourney PlayHeart Games Playing History Playtonic playzo Pockethost PONG.Li Studios prealpha Pro Gamers Group Project Sunset Promotion Software Pumpernickel Studio Quantumfrog Quinke Networks Radical Fish Games rain productions Rappbit Games Rat King Entertainment Realgames Realmforge Studios remote control productions Resilient TechEd Rho-Labyrinths Riot Games Services Rocket Beans Entertainment ROCKFISH Games Rocky Oceans Communications rokaplay ROTxBLAU S4G School for Games SAE-Institute Samsung Electronics Sandbox Interactive seal Media Second Stage Secret Item Games Selkies Interactive Sentiment Games Shiny Dynamics SideQuest Studios SilentFuture simulogics SisyFox Sky-E Red Skyward Assembly Sleeprunner Studios Sleepy Seed SlinDev Slow Bros. Sluggerfly Smyrking Floof Studios SNAP DISCOVERY Snowprint Studios Germany Soapbox Interactive Soba Studios SOFTGAMES Mobile Entertainment Services Sony Interactive Entertainment Deutschland Soulven Spaceflower Sparrow Games Spellgarden Games SpielFabrique 360° Spiellabor der Hochschule Furtwangen Spoondrift Games Spoonful Games Square Enix SRH Hochschule Heidelberg Stellar Cartography Interactive Sticky Stone Studio Stilbruch Games Stillfront Germany Stonebrick Studios Storyyeller Stratosphere Games stream-punk Studio Bäsch Studio Fizbin Studio Godewind Studio Seufz Enterprises Studio Sterneck Super Crowd Entertainment Super Fantasy Games Sviper TaKeTV Take-Two Interactive Tarock Interactive Taylor Wessing Partnerschaftsgesellschaft TCI Rechtsanwälte Partnerschaft Schmidt TeamSpeak Systems Technische Hochschule Köln - Cologne Game Lab Technische Universität Darmstadt, Fachgebiet Multimedia Kommunikation, Serious Games Gruppe Telescope Game Studios Tencent Games Terovania The Gaming Van the Good Evil THE ROOF Interactive Thera Bytes Threaks Three More Years ThreeDee Tikaro TikTok Germany Tiny Crocodile Studios Tiny Roar Tivola Games tobspr IT Solutions ToLL Relations Tom Putzki Consulting toneworx Toplitz Productions Torched Hill Torpor Games Totally Not Aliens Toukana Interactive tox² interactive Trapped Predator Travian Games Treibrad Games Trusted Events Turtle Knight Games Twin Drums Twitch Interactive Germany Ubisoft Ubisoft Blue Byte UniGlow Entertainment United Games Entertainment University of Europe for Applied Sciences Upjers Valve Vertex Forge Vest Games VIL Vinstand Studios Vizta Digital Vogel und Partner Rechtsanwälte VoodooDuck Walk The Frog Walking Tree Games Warner Bros. Entertainment Water waza! we are era Web Media Publishing Webedia Gaming well played bars weltenbauer. Software Entwicklung Werkmeister Media WhalesDontFly H&F Wild River Games Wolpertinger Games Wooga Wunderfax Xsolla Berlin XYRALITY Yaga Studio Yager Development Yet Another Indie Game Studio Zeitland media and games ZeniMax Germany Z-Software

10 Die Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995



Quelle: YouGov Shopper, data.ai, Statista, Wikipedia. © game 2024
***1** Messung Spielekonsolen und Handhelds begann 1997.
***2** Messung Abonnements sowie virtuelle Güter und Zusatzinhalte begann 2007.
***3** Messung für Mobile Games umgestellt 2017.

Jahresreport hier digital lesen!

game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

+49 30 2408779 0

info@game.de
www.game.de
newsletter.game.de

game_verband
game_verband
gameverband.bsky.social
game_verband
game-verband