V1 Einführung einer landesweiten Games-Förderung in Mecklenburg-Vorpommern zur Stärkung des digitalen Wirtschafts- und Kulturstandorts

Antragsteller*in:	Clemens Wloczka (KV Rostock)
Tagesordnungspunkt:	7. Verschiedene Anträge

Antragstext

Die Landesdelegiertenkonferenz möge beschließen:

1. BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN Mecklenburg-Vorpommern setzen sich für die Einführung einer landeseigenen Games-Förderung ein, die sowohl die Entwicklung von digitalen Spielen als auch die Ansiedlung von Games-Unternehmen im Land unterstützt.

2. Die Landesregierung wird aufgefordert, ein Förderprogramm mit einem jährlichen Volumen von mindestens 1 Million Euro zu etablieren, das folgende Komponenten umfasst:

- Projektförderung für die Entwicklung von Spielen in verschiedenen Entwicklungsphasen (Konzept, Prototyp, Produktion)
- Qualifizierungsmaßnahmen und Netzwerkförderung für die Branche, auch im Zusammenspiel mit benachbarten Bundesländern
- Die Einrichtung einer Stelle eines/r Games-Beauftragten zur Koordinierung der o.g. Programme und Netzwerkförderung

3. Die Förderrichtlinien sollen sich an erfolgreichen Modellen anderer Bundesländer orientieren und gleichzeitig die spezifischen Standortvorteile Mecklenburg-Vorpommerns berücksichtigen.

Begründung

Die Games-Branche ist ein weltweit wachsender Wirtschaftszweig mit enormem Innovations- und Wertschöpfungspotenzial. Während 14 andere Bundesländer bereits erfolgreiche Förderprogramme etabliert haben, fehlt in Mecklenburg-Vorpommern bislang eine strukturierte Unterstützung für diesen Zukunftssektor.

Wirtschaftliche Vorteile:

Aktuelle Erhebungen zeigen, dass rund die Hälfte der Games-Unternehmen in Deutschland für 2025 eine positive wirtschaftliche Entwicklung erwartet. Diese Dynamik sollte auch in Mecklenburg-Vorpommern genutzt werden. Games-Unternehmen schaffen hochqualifizierte Arbeitsplätze, die besonders für junge Fachkräfte attraktiv sind und dem demografischen Wandel entgegenwirken können. Die Branche ist zudem stark exportorientiert und kann zur internationalen Sichtbarkeit des Wirtschaftsstandorts beitragen.

Der Absatzmarkt von Games in Deutschland ist substanziell, wird allerdings unterproportional durch deutsche Entwickler bedient. In anderen Ländern wie Frankreich und Kanada, in denen schon länger konsequent Fördermaßnahmen durchgeführt wurden, hat sich eine erfolgreiche, international agierende Games-Industrie angesiedelt. Die relative Schwäche des Standortes Deutschland bedeutet

auch, dass gute, hier ausgebildete Fachkräfte - auch aus Mecklenburg-Vorpommern - das Land verlassen, weil es nicht ausreichende Job-Chancen gibt.

Gerade auch Projekte von Einzelentwicklern oder kleinen Teams können mit relativ kleinen Budgets potenziell große Wellen schlagen und sollten im Fokus der landeseigenen Förderung liegen.

Wie aus der Studie "Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich" hervorgeht, stehen deutsche Entwickler im internationalen Wettbewerb um Fördermittel. Eine landeseigene Förderung kann die Attraktivität Mecklenburg-Vorpommerns als Standort für Games-Unternehmen deutlich steigern und im Zusammenspiel mit der Bundesförderung wirkungsvolle Synergien schaffen.

Kulturelle Bedeutung:

Digitale Spiele sind längst als Kulturgut anerkannt und bieten vielfältige Möglichkeiten, auch regionale Geschichten, Traditionen und Besonderheiten in einem modernen Medium zu vermitteln. Das Medium kann eine große Bandbreite von Anwendungsfällen abdecken, angefangen mit klassischem Zeitvertreib, über bessere Lernspiele und Trainings auch für Erwachsene und Firmen, bis hin zur Behandlung von ernsten persönlichen, gesellschaftlichen oder historischen Themen*. Spiele ermöglichen die Auseinandersetzung mit Themen auf eine einzigartige Weise, die man nicht mit anderen Medien replizieren kann.

Eine gezielte Förderung kann eine Struktur schaffen, aus denen kulturell bedeutsame Spiele entstehen und so zur kulturellen Identität Mecklenburg-Vorpommerns beitragen.

Aktuelle Entwicklungen:

Nach einer 20-monatigen Pause wurde die bundesweite Games-Förderung Ende 2024 mit neuen Richtlinien wieder aufgenommen, allerdings unter strengeren Vorgaben. Dies unterstreicht die Notwendigkeit ergänzender Landesförderungen, um insbesondere kleinere Studios und Start-ups zu unterstützen, die von den Bundesförderungen nicht ausreichend profitieren können.

Die Einführung einer Games-Förderung in Mecklenburg-Vorpommern ist eine Investition in die digitale Zukunft unseres Landes und kann maßgeblich zur Diversifizierung der Wirtschaftsstruktur beitragen. Sie bietet die Chance, kreative Talente im Land zu halten und neue anzuziehen, innovative Unternehmen anzusiedeln und die digitale Kompetenz in der Region nachhaltig zu stärken.

*Beispiele: Through the Darkest of Times, This War of Mine, https://h2mare.info, That Dragon Cancer, Assassins Creed Discovery Tours, Spec ops: The Line, uvm.

QUELLEN:

[1] Games-Förderung 2025: Mittel-Radar im roten Bereich (Update) https://www.gameswirtschaft.de/politik/games-foerderung-2025-bmwk-210225/

[2] Deutsche Games-Unternehmen blicken mit vorsichtigem Optimismus und ... https://www.game.de/deutsche-games-unternehmen-blicken-mit-vorsichtigem-optimismus-und-klaren-erwartungen-auf-das-wahljahr-2025/

[3] PDF https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/10/Die-deutsche-Games-Foerderung-im-internationalen-Vergleich.pdf

[4] Games-Förderung in Deutschland - Gelder von Bund, Ländern und EU https://www.comacon-magazine.com/news/games-foerderung-in-deutschland-gelder-von-bund-laendern-und-eu/

[5] Neustart der Games-Förderung mit Einschränkungen | game https://www.game.de/neustart-der-games-foerderung-mit-einschraenkungen/

Unterstützer*innen

Stefan Burger (KV Schwerin); Carolin Roth (KV Rostock); Tjaard Behrens (KV Rostock); Dirk Rüdiger (KV Rostock); Julian Schröer (KV Rostock); Anja Eggert (KV Rostock); Niklas Hendrik Nienaß (KV Rostock); Jan Trunczik (KV Rostock); Henning Wüstemann (KV Rostock); Ole Krüger (KV Rostock); Enrico Barsch (KV Landkreis Rostock); Philipp Lübbert (KV Ludwigslust-Parchim); Laura Panner (KV Rostock); Henryk Henning (KV Vorpommern-Greifswald); Nico Heller (KV Nordwestmecklenburg); Tommy Klein (KV Ludwigslust-Parchim); Irene Menke (KV Nordwestmecklenburg); Julian Schröer (KV Rostock)