

Die Zukunft der Games-Förderung auf Landesebene weiterentwickeln

Präambel

Die Games-Branche ist nicht zuletzt durch die Unterstützung der Film- und Medienstiftung in unserem Bundesland im Aufbruch. Vor dem Hintergrund der großvolumigen Bundesförderung möchten wir als Interessenvertretung der Games-Branche in Nordrhein-Westfalen mit dieser ergänzenden Stellungnahme unsere Position in Bezug auf die NRW-Landesförderung sowie notwendiger flankierender Maßnahmen zur Stärkung, Absicherung und zum Ausbau unserer Branche darlegen. Sie enthält sowohl Impulse zur Weiterentwicklung der NRW-Förderung als auch zur Anschlussfähigkeit der Landesförderung an das Programm des BMVI auf Bundesebene. Darüber hinaus möchten wir mit diesem Papier ergänzende Maßnahmen anregen, um die Branche im Land zu stärken.

Kritische Würdigung der NRW-Förderrichtlinie „Digitale Spiele und interaktive Inhalte“

Die wichtigsten Ziele der Landesförderung sind und bleiben aus unserer Sicht

- das Ökosystem Games in NRW nachhaltig zu entwickeln
- Arbeitsplätze in der Spielebranche in NRW entstehen zu lassen und zu erhalten
- jungen Unternehmen die ersten Schritte zu ermöglichen und eine nachhaltige Unterstützung für die Etablierung innerhalb der Branche zu liefern

Die NRW-Spielebranche soll sich mehr denn je in Zukunft dadurch auszeichnen, dass sie marktfähige Spiele entwickelt. Diese sollen nicht nur das eingesetzte Kapital erwirtschaften, sie sind die Grundlage für leistungsfähige und damit zukunftstaugliche Unternehmen.

Wir sehen eine ideale Kombination der Landesförderung mit der kommenden Bundesförderung, unterstützen doch die Instrumente Games-Unternehmen und Projekte in unterschiedlichen Phasen. Die NRW-Landesförderung ist und bleibt ein ideales Instrument, vor allem für innovative neue Projekte in frühen Entwicklungsphasen und insbesondere auch für Start-Ups sowie kleinere Unternehmen mit geringer Eigenmittelausstattung.

Bei der Entwicklung von Spielen werden aus Gründen der Verlässlichkeit und Planbarkeit bei den gegebenen komplexen Softwareprodukten, zu einem (für die Kultur- und Kreativwirtschaft) hohen und erheblichen Anteil sozialversicherungspflichtige Festanstellungen beschäftigt. Dementsprechend sind die Mitarbeiter im Unternehmen mit dem damit verbundenen Know-How das wichtigste Kapital. Förderung kann und sollte darauf abzielen, Arbeitsplätze zu schaffen und zu erhalten.

Die Landesförderung bietet große Chancen, gerade für junge Unternehmen und Projekte in einem frühen Entwicklungsstadium. Im Einzelnen:

- Die Konzept- und Prototypenförderung unterstützt besonders junge und kleinere Entwicklungsstudios als Start- und Finanzierungshilfe (mit konkretem Erfolgspotential durch das entstehende Spiel)
- Die Erreich- und Nahbarkeit des Teams der Film- und Medien Stiftung NRW schafft die Grundlage für eine persönliche und unbürokratische Problemlösung und leistet durch wertvolle Hilfestellungen einen Beitrag zur Professionalisierung von Gründern
- Die Eintrittshürde und Hemmschwelle (insbesondere für junge Unternehmen) ist bei der Landesförderung gering
- Durch die Einrichtung der Stelle einer/eines Games-Referent*in werden weitere begleitende und unterstützende Angebote möglich. Die Aktivitäten des *Mediennetzwerk.NRW* wie Branchentreffen, Austauschmöglichkeiten etc. sind eine wertvolle Stärkung der Rahmenbedingungen

Nachfolgend möchten wir aus Branchensicht weitere Impulse geben, im Sinne einer vorausschauenden, langfristig angelegten Standortpolitik, um das Wachstum der Spielebranche – gemeinsam mit den politischen Institutionen und Mandatsträgern - in unserem Land nachhaltig zu gestalten und ein gesundes Ökosystem Games zu schaffen.

Ausgestaltung der NRW-Gamesförderung

Im Diskurs mit *games.nrw*-Mitgliedern wurden eine Reihe von Aspekten identifiziert, um die Attraktivität des Standorts sowie die Akteure (wirtschaftliche Festigung der Teams und Geschäftsmodelle) zu unterstützen.

Die Gamesförderung in NRW erfährt durch die ansässige Branche eine hohe Akzeptanz. Die Förderrichtlinie leistet einen großen Beitrag für den Aufbau junger Unternehmen und das Wachstum der ansässigen Gameswirtschaft. Die Förderung auf Landesebene ist insbesondere für Start-Ups ein wichtiges Instrument zur Produktion ihrer Referenztitel (welche zur Antragsstellung auf Bundesebene nachgewiesen werden müssen).

Entsprechend befürworten wir einen langfristigen Erhalt des Förderprogramms, inklusive der Produktionsförderung. Darüber hinaus schlagen wir die nachfolgenden, konkreten Optimierungspotentiale vor:

Zuschuss vs. Bedingt-rückzahlbares Darlehen

Allgemein streben eine Harmonisierung der Förderinstrumente (Bund & Land) an. Entsprechend bitten wir, um Prüfung weiterer Zuschussmöglichkeiten bzw. Anhebung der bisherigen Zuschussgrenzen, gerade für innovative Formate und junge Unternehmen. Wir sind von Hebelwirkungen für das Land überzeugt. Auf Zuschüsse ausgelegte Branchenprogramme für Games haben im In- und Ausland bereits fiskalisch positive Ergebnisse nachgewiesen und verringern Bürokratiekosten.

Darüber hinaus erfordert das Nebeneinander von Produktionsförderungen (die einerseits auf Zuschüsse und andererseits auf bedingt-rückzahlbare Darlehen setzen) zwei Kalkulationen von Branchenakteuren in der Antragsstellung (für eine kombinierte Projektförderung). Der Wechsel auf Zuschüsse fördert die Attraktivität der Landesförderung und vereinfacht die Anschlussfähigkeit.

Als Feedback auf die existierenden bedingt-rückzahlbare Darlehen, regen wir folgende Punkte an:

- Zurückgezahlte Beträge sollten durch ein vereinfachtes Verfahren für Folgeprojekte neuerlich abrufbar sein. Dies stärkt die Innenfinanzierung bei erfolgreich geförderten Unternehmen, leistet einen Beitrag zur wirtschaftlich gesunden Entwicklung und sichert auf diese Weise neu geschaffene Arbeitsplätze nachhaltig ab
- Belohnen erfolgreicher Produktionen: Staffelung der Rückzahlmodalitäten je nach Erfolg des geförderten Produkts am Markt oder Wandlung des Rückzahlungsanspruches durch Reinvestition der Mittel in ein durch die Film- und Medienstiftung befürwortetes Anschlussprojekt.

Antragsstellung

- Im Hinblick auf die Anschlussfähigkeit, mit durch die BMVI-Förderung unterstützten Projekten, sollten die Förderentscheidungstermine auf 4 pro Jahr ausgebaut werden
- Konzeptförderung: Hier bitten wir im Antragsverfahren um eine stärkere Unterscheidung von Konzept- und Prototypenförderungen. Für Gameskonzepte sollte ein vereinfachtes Verfahren erfolgen
- Vorzeitiger Maßnahmebeginn: Ein Projekt vor dem endgültigen Förderbescheid starten zu können (auf eigenes Risiko des Antragsstellers), ist wichtig im Branchenalltag und verschafft Planungssicherheit in den Unternehmen. Dass diese Möglichkeit besteht ist äußerst positiv und sollte weiterhin unbürokratisch und kurzfristig geschehen. Diesbezüglich möchten wir bitten zu prüfen, ob sogar Projekte förderfähig wären, die in Teilen begonnen wurden. Ein Beispiel: Produktionsförderung eines Gamesprojekts, das sowohl in Form eines Prototyps als auch bereits mit einem vorproduzierten Artkonzept vorliegt.

Förderentscheidung

- Insgesamt sollte der Entscheidungsprozess transparent und nachvollziehbar für Antragssteller sein
 - Wartezeiten im Antrags- und Entscheidungsverfahren sollten reduziert werden
 - Eine Ablehnung ist immer ein tiefgreifendes und negatives Erlebnis. Gerade für junge Unternehmen ist es enorm hilfreich die Gründe einer Ablehnung zu erfahren, damit neue Studios und Teams die nächsten Schritte am Markt machen können. Daher würden wir es sehr begrüßen, wenn ablehnenden Bescheiden generell eine Begründung beigelegt werden. Bislang erfolgte dies im Gespräch auf individuelle Anfrage, was bereits eine große Hilfe für Newcomer ist.

Förderfähige Ausgaben

Die gesamte Wertschöpfungskette eines Produkts sollte förderfähig sein. Das umfasst zusätzlich zu den Arbeitskosten im beantragenden Unternehmen:

- Projektbezogene Investitionen in die technische Infrastruktur der Gamesproduktion (Hardware, Software, Engines, Devkits)
- Lokalisierungen und hiermit einhergehende Marketingkosten, um die Exportquote von Games „Made in NRW“ zu unterstützen
- Games-spezifische Beratung- und Dienstleistungen sowie Projekt-bezogene Bildungsmaßnahmen (bei entsprechendem NRW-Effekt durch die Dienstleister)
- Handlungskostenpauschale: Insbesondere für junge Studios, die ihr erstes Projekt realisieren möchten, ist es wichtig, dass Betriebskosten (die während der Produktion ihres Debüts anfallen) stärker im Förderprogramm berücksichtigt werden. Wir bitten diesbezüglich um Prüfung.
- Synergie-Effekt erzeugen: Wenn zwei NRW-Unternehmen sich für ein Projekt zusammenschließen (z.B. Publisher & Developer) könnten sie eine höhere Förderquote erreichen.

Analog zu Creative Media auf EU-Ebene oder der De-Minimis-Förderung des Bundes sollten auch Instrumente für Marketing & Vertrieb durch den Anbieter (Self-Publishing) förderfähig sein:

- Pitch-Trainings und Anbahnung mit weiteren Investoren
- Marktforschungskosten & Marketing für Betatesters
- Kosten für Lizenzen (analog zur bisherigen Bundesförderung).

An dieser Stelle sei auch das Förderprogramm von Nordmedia erwähnt, das neben der Projektförderung (Konzept, Prototyp, Produktion) auch Marketing und Vertrieb, Veranstaltungen/Präsentationen, Investitionen in Hard und Software zur Produktion (auch bei Neueinrichtung bzw. Erweiterung einer Betriebsstätte) sowie Ausbildungsmaßnahmen und Beratungsdienstleistungen fördert.

Koproduktionen

Um Koproduktionen zu fördern, befürworten wir folgende Modelle:

- Koproduktionen von zwei oder mehreren Partnern, die in NRW ansässig sind, sollten ihr Projekt in einem gemeinsamen Förderantrag (mit Darstellung der jeweiligen Projektanteile) einreichen können
- Grundsätzlich sollten auch Koproduktionen mit Partnerunternehmen außerhalb NRWs – beschränkt auf den in NRW zu entwickelnden Projektteil – unterstützt werden.

Technologie

Neben der Produktionsförderung von Gamesprojekten könnte ein spezifisches Programm eingerichtet werden, um Gamesprojekt-übergreifende Technologien zu entwickeln (z.B. Game-Engines „Made in NRW“). Technologieprogramme werden auch von der Landesbank aufgesetzt, leider sind diese in der Branche nicht hinreichend bekannt. Hier könnte zum einen geprüft werden, ob existierende Programme der NRW-Bank für die Gamesbranche offen sind, zum anderen könnten die Programme mit Blick auf die Gamesbranche stärker beworben werden. Eine Zusammenarbeit der NRW Bank mit der Film- und Medienstiftung wäre ebenfalls denkbar.

Anschlussfähigkeit an die Bundesförderung

Neben den eingangs erwähnten Punkten zu einer Harmonisierung von Bundes- und Landesförderung, halten wir folgende Punkte für besonders wichtig, um eine Kombination der Förderinstrumente des Bundes und Landes für die Entwicklungsstudios zu gewährleisten:

- Anhebung der Förderquote bei Förderung durch Land und Bund auf insgesamt 80%
- Harmonisierung der Förderkriterien, um gegenseitige Ausschlusskriterien der Förderungen zu verhindern
- Sicherstellung der Anschlussfähigkeit beider Förderungen, um durch Kombination der beiden Förderinstrumente (als Finanzierungsbausteine) den Eigenanteil auf bis zu 20% minimieren zu können
- Genaue Förderberatung, um Zeitpunkte der Geldausschüttung gemäß der Projektphasen anpassen bzw. aufeinander abstimmen zu können.

(Internationale) Fachmessen/-konferenzen: Zugang und Ausstellungsmöglichkeiten

Die Kooperation zwischen dem *Mediennetzwerk.NRW* und *games.nrw* für die „Let’s-Go“-Pakete erfährt eine hohe Akzeptanz innerhalb der Branche und wird in Gesprächen mit Akteuren außerhalb von NRW sehr positiv bewertet und als weiterer Standortvorteil gesehen.

„Let’s-Go“ wird bis heute als Wettbewerb durchgeführt und unterstützt NRW-Unternehmen auf Messen und Konferenzen durch Ticketpakete, Aufwandsentschädigungspauschale, Coachings und Evaluation.

Wir empfehlen diese Form der Unterstützung zu einem eigenständigen Förderinstrument (statt eines Wettbewerbs) weiterzuentwickeln, um insgesamt mehr Akteuren in NRW Zugang zu Fachveranstaltungen zu ermöglichen.

Professionalisierung der Akteure & Zugang zu digitalen Vermarktungsformen

Die Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Gamesbranche hat den Akteuren die Wichtigkeit qualitativ hochwertiger Digitalmarketingkonzepte (Online-Pitching vor Investoren, Live-Streaming-Formate mit der Endkunden-Community, Produkttrailerproduktion etc.) vor Augen geführt. Nicht alle Marktteilnehmer haben eigene Ressourcen und Inhouse-Erfahrung, um sich diesbezüglich entsprechend aufzustellen. Um eine nachhaltige Branchenentwicklung auch in diesem Feld zu unterstützen, empfehlen wir die Einrichtung einer Informationsplattform (Anbieterverzeichnis) und Förderung von Digitalmarketing-Schulungen.

Spezifische Programme für Gründer

Ausbau und Weiterentwicklung der Games-spezifischen Angebote u.a. des *Mediengründerzentrums NRW*:

- Games-spezifisches Accelerator-Programm (s. Beispiel Gamecity Hamburg ab 2020)
- Begleitung junger Unternehmer und Gründer im Übergang zur Selbständigkeit durch Entrepreneurship-Beratung, Weiterbildung und eines starken Netzwerks an Branchenmentoren
- Ergänzende Wettbewerbe z.B. nach dem Vorbild des UK-Programms <https://tranzfuser.com/>. Diese Initiative legt das Hauptaugenmerk auf neue Talente und hilft, sich zu vernetzen und in einem moderierten, unterstützten Prozess neue Spiele-Marken zu entwickeln.

Standortmarketingkampagne

Mit der bundesweiten Ankündigung, „NRW zum Gamesland Nr.1 machen“ zu wollen, ist bereits der erste Schritt für eine Standortmarketingkampagne Games geschaffen worden. Nun muss die Kreation und Etablierung einer Games-spezifischen Standortmarketing-Kampagne zur nachhaltigen Fachkräftegewinnung und Ansiedlungsstrategie im In- und Ausland (Kampagnen-Beispiel „GamesCapitalBerlin“, Gamecity Hamburg) erfolgen und mit ausreichenden Mitteln ausgestattet werden.

Ansiedlungsinitiative

Etablierung von stetigen Austauschformaten zwischen Branchenvertretern und Institutionen wie der *Arbeitsagentur, NRW.INVEST, Mediennetzwerk.NRW, IHK, Wirtschaftsförderung* etc.

Fachkräftegewinnung & Qualifizierung

NRW ist im Bereich der akademischen Ausbildung mit Games-relevanten Inhalten gut aufgestellt. Nun gilt es, das Potential für die nichtakademische berufliche Bildung auf- und auszubauen. Neben der dualen IHK-Ausbildung (z.B. Mediengestaltung, Fachinformatik, Kaufleute) sollten auch Quereinsteiger (Studienabbrecher, Umschüler oder Interessierte aus anderen Branchen) Karriereoptionen in der Gamesbranche offenstehen. Die Branche ist gerne bereit mit Institutionen wie der IHK oder der Arbeitsagentur über Games-spezifische Bildungsinhalte sowie eigenen Umschulungs- bzw. Qualifizierungsmaßnahmen zu sprechen. Begrüßenswert sind finanzielle Anreize für Unternehmen bei der Integration von Langzeitarbeitslosen oder Arbeitssuchenden, beispielsweise bei Praktika und beruflichen Qualifizierungsmaßnahmen.