



Adobe @ Summit Art Creations (Generiert mit KI)

DIE VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES- BRANCHE IN BADEN-WÜRTTEMBERG

Im Auftrag von:



Durchgeführt von:

GOLDMEDIA



INHALT

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Key Facts | 3 |
| Über die Studie | 11 |
| Marktüberblick | 12 |
| Unternehmenskennzahlen | 23 |
| Kooperationen und Spillover-Effekte | 44 |
| Förderlandschaft und Bedarfe | 50 |
| Ausbildungssituation | 69 |
| Standortvergleich | 75 |
| Standortbewertung und SWOT-Analyse | 92 |
| Handlungsempfehlungen | 104 |
| Anhang | 111 |



KEY FACTS

KEY FACTS

MARKTÜBERBLICK

Die vorliegende Untersuchung zeigt, dass die VFX-, Animations- und Games-Branche in Baden-Württemberg vielfältig ist und seit 2010 ein erhebliches Wachstum verzeichnen konnte. Zu dieser erfolgreichen Entwicklung hat die bestehende Förderkulisse trotz begrenzter Budgets maßgeblich beigetragen.

Insgesamt wurden im Rahmen der Analyse 231 Unternehmen der VFX-, Animations- und Games-Branche mit Sitz in Baden-Württemberg identifiziert, davon 85 mit dem Schwerpunkt VFX/Animation und 146 im Bereich Games (2024). Gegenüber der letzten branchenspezifischen Standortstudie mit Stand 2010¹ ist die Zahl der VFX-/Animationsunternehmen damit um rund 170 % gewachsen. Die Games-Industrie war noch kein Gegenstand der letzten Untersuchung, weswegen Vergleichszahlen für 2015 ausgewiesen werden.² Von 2015 bis 2024 wuchs die Zahl der Games-Unternehmen um rund 210 %. Der Gesamtumsatz der Branche liegt bei rund 360 Mio. EUR (2022).³ Davon erwirtschafteten die Unternehmen mit dem Schwerpunkt VFX/Animation rund 170 Mio. EUR. Gegenüber der letzten Erhebung für 2010 hat sich der Umsatz damit um rund 800 % erhöht. Der Umsatz der Games-Unternehmen liegt bei 190 Mio. EUR (2022) und ist gegenüber 2015 um mindestens 90 % gewachsen. Die Branche beschäftigt im Jahr 2022 insgesamt 4.380 Personen⁴ (inkl. freie Mitarbeitende). Davon sind rund 2.550 Personen in der VFX/Animationsbranche (+500 % gegenüber 2010) und 1.830 Personen in der Games-Branche beschäftigt. Rund ein Drittel der Beschäftigten (34 %) sind Frauen.

231

UNTERNEHMEN (2024)

- 85 VFX-/Animationsunternehmen
- 146 Games-Unternehmen

360

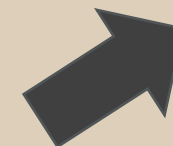
MIO. EUR UMSATZ (2022)³

- 170 Mio. EUR Umsatz VFX-/Animationsbranche
- 190 Mio. EUR Umsatz Games-Branche

4.380

BESCHÄFTIGTE (2022)³

- 2.550 Beschäftigte VFX-/Animationsbranche
- 1.830 Beschäftigte Games-Branche



ENTWICKLUNG

- +170 % Unternehmen VFX-/Animation (ggü. 2010)
- +210 % Unternehmen Games (ggü. 2015)
- +800 % Umsätze VFX-/Animation (ggü. 2010)
- + >90 % Umsätze Games (ggü. 2015)
- +500 % Beschäftigte VFX/Animation (ggü. 2010)

KEY FACTS

NACHFRAGESITUATION

In der VFX- und Animationsbranche entstehen knapp die Hälfte der Umsätze im Bereich TV/Film/Serien (48 % von 170 Mio. EUR). 52 % der Umsätze werden durch weitere Dienstleistungen wie bspw. Visualisierungen oder Werbung und Industriefilme generiert. Die Games-Unternehmen erwirtschaften den Großteil (88 %) ihres Umsatzes von insgesamt rund 190 Mio. EUR im Kerngeschäft Entwicklung und Publishing. Eigenproduktionen spielen für die befragten Anbieter mit Schwerpunkt Animation (52 % der Umsätze) und Games (78 %) die größte Rolle. Der VFX-Bereich, als reine Dienstleistungsbranche, ist gekennzeichnet durch einen großen internationalen Nachfragewettbewerb, vor allem um Kunden aus dem außereuropäischen Ausland.

Rund zwei Drittel der befragten VFX-/Animationsunternehmen (64 %) erhalten Aufträge für Produktionen aus dem Bereich der audiovisuellen Medien (Film, TV, Streaming, Games etc.). Weitere Nachfrage nach Produkten und Dienstleistungen der Branche besteht unter anderem im Maschinenbau und Ingenieurwesen (32 % der Unternehmen erhalten Aufträge aus dieser Branche), in der Automobilindustrie (24 %), dem Baugewerbe sowie der öffentlichen Verwaltung (jeweils 20 %). Im Games-Sektor entstehen branchenfremde Aufträge insbesondere mit Interactive-Media- und Gamification-Anwendungen bzw. im Bereich Serious Games, unter anderem für Anbieter audiovisueller Medien (45 % der befragten Unternehmen), Kunden aus dem Bildungssektor (28 %), der IT-Branche (23 %) und dem Gesundheitswesen (15 %).

UNTERNEHMENSKENNZAHLEN UND SPILLOVER

Die VFX-, Animations- und Games-Branche in Baden-Württemberg ist jung: Bei rund 74 % der Unternehmen handelt es sich um Gründungen seit 2010, 29 % wurden nach 2020 gegründet. Die Zahl der VFX-/Animationsunternehmen ist im Vergleich zu 2010 um rund 170 % gestiegen; die Zahl der Games-Unternehmen hat sich gegenüber 2015 mehr als verdreifacht (+210 %). 30 % der Unternehmen erzielt einen Jahresumsatz von mehr als 1 Mio. EUR. Weit mehr als die Hälfte (59 %) generiert Umsätze unter 500.000 EUR. 18 % erwirtschaften als Mini-Selbstständige maximal 22.000 EUR pro Jahr. Neben einigen mittleren und großen Unternehmen handelt es sich bei 76 % um Kleinstunternehmen mit weniger als zehn Mitarbeitenden. 37 % haben nur ein bis zwei Mitarbeitende.

Die befragten Unternehmen zeigen sich mit der eigenen Unternehmensentwicklung mehrheitlich (sehr) zufrieden (60 %); 20 % sind (sehr) unzufrieden. Für 2025 rechnen 31 % mit einer positiven Entwicklung ihrer wirtschaftlichen Situation, jedoch 40 % mit einer negativen Entwicklung. 76 % gehen von steigenden Kosten aus, 35 % von einer Verschlechterung der Auftragslage.

71 % der Unternehmen geben an, dass andere Wirtschaftsbereiche von den Tätigkeiten und Innovationen der Branche profitieren, indem sie bspw. spezifische Technologien oder Prozesse adaptieren. 28 % sehen sogar starke Spillover-Effekte. Beispiele hierfür sind vielfältig und umfassen unter anderem VFX-Assets im Automobilbereich oder Gamification-Anwendungen im Gesundheitswesen, Bildungssektor oder Marketing.

KEY FACTS

FÖRDERLANDSCHAFT UND BEDARFE

Die MFG Baden-Württemberg fördert und unterstützt die VFX-, Animations- und Games-Branche am Standort auf vielfältige Weise. Die Förderung von VFX, Animation und Games bildet einen zentralen Schwerpunkt der Landes- und Förderpolitik im Medienbereich. Der MFG-Filmförderung stehen jährlich rund 15 Mio. EUR zur Verfügung, wovon mit rund 7,5 Mio. EUR fast die Hälfte auf VFX- und Animationsprojekte entfallen (2022). Im Bereich MFG Kreativ wurden Games-Projekte im Jahr 2022 mit 900.000 EUR gefördert.

Die Line-Producer-Förderung mit rund 3,5 Mio. EUR (2022) ist zentraler Bestandteil der Förderstrategie zur Stärkung der Branche am Standort. Ihre quasi-automatische Funktionsweise sorgt für eine hohe Verlässlichkeit des Instruments und ist für Auftraggeber aus dem In- und Ausland ein zentraler Faktor. Mit erzielten Regionaleffekten von durchschnittlich 572 % stärkt sie die filmwirtschaftlichen Strukturen in Baden-Württemberg. Ebenfalls bedeutsam für die Branche ist die Produktionsförderung mit ca. 4 Mio. EUR (2022). Zudem stehen der Branche Mittel aus der Produktionsvorbereitungsförderung zur Verfügung. Das zentrale Förderinstrument im Bereich Games ist das Programm Games BW, das seit 2020 die Entwicklung digitaler Spiele fördert.

Darüber hinaus gibt es zahlreiche weitere Unterstützungsangebote wie Vernetzungstreffen, Nachwuchs- und Gründungsprogramme, GamesHubs oder Festivals. Die Relevanz der Förderung und Vernetzungsmöglichkeiten spiegelt sich auch in den Bewertungen und Bedarfen der befragten Branchenakteure

wider: So wird die Förderlandschaft in Baden-Württemberg von mehr als der Hälfte der befragten Unternehmen (56 %) als gut oder sehr gut bewertet. 76 % der Unternehmen schätzen die Förderlandschaft als sehr wichtigen Faktor für ihr eigenes Unternehmen ein. Nach Aussage vieler Unternehmen ist das beobachtete Branchenwachstum maßgeblich auf die vorhandenen Förderbedingungen, insbesondere die Line-Producer- sowie die Games-BW-Förderung, zurückzuführen. Viele Akteure äußern den Bedarf an einem weiteren Ausbau der Fördermaßnahmen und Vernetzungsmöglichkeiten.

AUSBILDUNGSSITUATION

Im Rahmen der Analyse konnten in Baden-Württemberg über 70 verschiedene branchenrelevante Studiengänge in den Bereichen VFX, Animation und Games identifiziert werden, die an insgesamt 27 Bildungseinrichtungen angeboten werden. Zu den renommiertesten gehören die Hochschule der Medien (HdM) mit Studiengängen im Bereich der Medien und Mediengestaltung sowie die Filmakademie Baden-Württemberg mit dem Animationsinstitut. Der größte Teil der Studiengänge ist eigens auf ein spezifisches Themenfeld im Bereich VFX, Animation oder Games ausgerichtet und behandelt diese als unmittelbaren Schwerpunkt. Insbesondere im Games-Bereich handelt es sich in der Regel um spezifische Studiengänge in den Bereichen Game Art, Game Design, Virtuelle Welten, Game Technologies oder Game Programming.

KEY FACTS

NATIONALER STANDORTVERGLEICH

Auf nationaler Ebene steht die baden-württembergische VFX- und Animationsbranche vor allem im Wettbewerb mit Bayern, Berlin und Nordrhein-Westfalen. Alle drei Standorte sind, anders als Baden-Württemberg, historisch gewachsene Filmstandorte.

Die Zahl der VFX- und Animationsunternehmen in Baden-Württemberg liegt mit 85 im nationalen Vergleich vor Berlin und auf etwa doppelt so hohem Niveau wie in Bayern und Nordrhein-Westfalen. Dabei ist in keinem der Vergleichsbundesländer ein ähnlich starker Fokus der Förderstrategien auf die Bereiche VFX und Animation wie in Baden-Württemberg erkennbar. Die Gesamtfördersummen für Produktionen im Bereich Film, TV und Streaming sind zwar an den anderen Standorten deutlich größer, aber sowohl der Anteil als auch die absolute Fördersumme für VFX und Animation sind in Baden-Württemberg am höchsten.

Die Games-Förderung ist an den Vergleichsstandorten zum Teil deutlich höher als in Baden-Württemberg. 2022 betrug bspw. die Games-Förderung des FFF Bayern das Vierfache der Games-BW-Förderung. Vor diesem Hintergrund ist die Größe der Games-Industrie in Baden-Württemberg mit fast 150 aktiven Unternehmen besonders bemerkenswert. Das Land vereint rund 10 % aller deutschen Entwicklungs- und Publishing-Unternehmen auf sich und liegt damit deutschlandweit in den Top 5 (2024).

INTERNATIONALER STANDORTVERGLEICH

Im internationalen Vergleich zeigt sich vor allem Paris/Île-de-France als starker Animationsstandort; Greater London in UK und British Columbia in Kanada verfügen über eine starke VFX- und Games-Szene. An allen drei Standorten sind die Branchen deutlich größer als in Baden-Württemberg. Dies hängt nicht zuletzt damit zusammen, dass diese Standorte allesamt von Fördersystemen mit Tax Credits profitieren, mit denen Steuererleichterungen von bis zu 40 % erreicht werden können. Dadurch haben sie deutliche Wettbewerbsvorteile und eine hohe Anziehungskraft für große internationale Film- und Serien-Produktionen sowie Triple-A-Games. Dies wiederum macht sie attraktiv für qualifizierte Fachkräfte aus dem In- und Ausland. Neben den beruflichen Anreizen bieten die Standorte eine hohe Lebensqualität.

In Baden-Württemberg (so wie Deutschland insgesamt) existiert hingegen keine steuerbasierte Anreizförderung. Trotz der ungleichen Wettbewerbsbedingungen ist es dem Standort unter anderem mit einer gezielten Förderpolitik und einer effektiven Ausgestaltung der Förderinstrumente gelungen (v. a. mit der quasi-automatischen Line-Producer- und der Games-BW-Förderung), die Konkurrenzfähigkeit der ansässigen Unternehmen zu unterstützen und zum starken Wachstum der Branche maßgeblich beizutragen. Mittel- und langfristig hängt die Wettbewerbsfähigkeit des Standorts auch von der Etablierung anreizbasierter, territorialer Förderprogramme ab.

KEY FACTS

SWOT-ANALYSE

Stärken

Die Förderkulisse, insbesondere mit der Line-Producer- und der Games-BW-Förderung, stellt eine der zentralen Stärken Baden-Württembergs dar. Die MFG als Förderinstitution arbeitet zuverlässig, schnell und akteursnah und genießt eine hohe Anerkennung in der Branche. Die MFG und die Brancheninitiative AMCRS bieten den Branchenakteuren darüber hinaus ein breites Angebot an Veranstaltungen und Vernetzungsmöglichkeiten, bspw. über das FMX, das ITFS, monatliche Jour fixes, die Open Stage Games BW u. v. m. Die Ausbildungssituation ist sehr gut. Zudem bietet der Standort eine hohe Lebensqualität.

Schwächen

Die finanziellen Mittel der Film- und Games-Förderungen sind im Vergleich zu anderen Bundesländern niedriger. Internationale Vergleichsstandorte haben Wettbewerbsvorteile durch sicher planbare Fördermittel, bspw. in Form steuerlicher Anreizsysteme, die in Deutschland bislang nicht existieren. Hohe Kosten (unter anderem für Energie) und die teilweise unzureichende technische Infrastruktur schmälern die Attraktivität im internationalen Vergleich. Die Verfügbarkeit von erfahrenen Fachkräften bleibt eine Herausforderung, da andere nationale und internationale Metropolen oft als attraktiver wahrgenommen werden.

Chancen

Ein Förderausbau birgt die Chance, das Wachstum der Branche und die damit verbundenen positiven Effekte für die Gesamtwirtschaft durch hohe Regionaleffekte weiter voranzutreiben. Für die ansässigen Unternehmen bieten sich auch im internationalen Wettbewerb weitere Potenziale, sollte es gelingen, auf Bundesebene einen funktionierenden Fördermechanismus zu etablieren, der mit der bestehenden Landesförderung effizient ineinandergreift. Neue Technologien, insbesondere im Bereich KI, können die Branche darin unterstützen, Arbeitsprozesse effizienter und günstiger zu gestalten.

Risiken

Eine rückläufige politische Unterstützung, etwa in Form einer Reduktion der Förderungen, stellt ein großes Risiko für den Standort dar. So wird die Line-Producer-Förderung bisher als verlässliche, quasi-automatische Förderung gehandhabt und kann nur deshalb erfolgreich wirken. Bereits eine vorübergehende Unterbrechung der Förderung würde zu einem Schrumpfen der Branche am Standort führen. Unternehmen, die ihre Prozesse technologisch nicht ausreichend optimieren, um Leistungen günstiger anbieten zu können, laufen Gefahr, vom Markt verdrängt zu werden.

KEY FACTS

HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

VFX- und Animationsförderung

Im VFX- und Animationsbereich sollten insbesondere die Line-Producer- und die Produktionsförderung besser ausgestattet werden, um dem wachsenden Bedarf entsprechen zu können und um auf einem positiven Wachstumspfad zu bleiben. Die Line-Producer-Förderung als verlässliche, quasi-automatische Förderung zieht große Produktionen an und trägt mit Regionaleffekten von 500 % und höher dazu bei, dass über die Branche hinaus regionale Wertschöpfung generiert wird. Es wird daher empfohlen, dass sich die bereitgestellten Fördermittel analog zum Bedarf entwickeln, um auf diese Weise sicherzustellen, geeignete Anträge auch weiterhin stets positiv bescheiden zu können. Weiterhin wird empfohlen, die automatisierte Vergabe über die gelebte Praxis hinaus auch in den Förderstatuten rechtlich zu verankern sowie die Förderquote anzuheben, um die im internationalen Vergleich bestehenden strategischen Nachteile aufgrund sehr ungleicher Förderkulissen auszugleichen.

Games-Förderung

Die finanziellen Mittel für die Games-Branche sollten verstetigt und auf das Niveau der nationalen Wettbewerbsstandorte gebracht werden, um den Standort erfolgreich weiterzuentwickeln. Die stärkere Unterstützung bei Vertriebs- und Marketingkosten kann dazu beitragen, die Marktreichweite regionaler Entwicklungen zu erhöhen.

Remote Work

Die Förderbedingungen könnten dahingehend flexibilisiert werden, dass Unternehmen die Möglichkeit nutzen können, hochqualifizierte Fachkräfte unabhängig von ihrem Wohnort zu beschäftigen.

Sichtbarkeit

Um die Positionierung als VFX-, Animations- und Games-Standort zu stärken, könnte mit gezielten Marketing- und PR-Maßnahmen die nationale und internationale Aufmerksamkeit und Sichtbarkeit erhöht werden, indem bspw. regionale Events wie die FMX auch über die Branche hinaus im General-Interest-Bereich wirksamer medial beworben werden.

Gesamtwirtschaftliche Potenziale

Die VFX-, Animations- und Games-Unternehmen haben über die eigene Branche hinaus gesamtwirtschaftliche Relevanz. Unter anderem durch technologische Innovationen trägt sie zur Entwicklung anderer Industriezweige wie Automotive oder E-Health bei. Allerdings ist die Wahrnehmung hierfür auch aus Sicht der Branchenteilnehmenden noch begrenzt. Die Branche könnte stärker in ihrer politischen Vernetzung unterstützt werden, um ihre Bedeutung für andere Industrien sichtbar zu machen, bspw. durch gezielte Gespräche und Kooperationen mit Wirtschaftsverbänden.

Attraktivität für internationale Fachkräfte

Eine stärkere Sichtbarmachung der hohen Lebensqualität am Standort kann dazu beitragen, internationale Fachkräfte anzuziehen.

KEY FACTS

HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Neue Technologien

Bei der Effizienzsteigerung, Risikominimierung und dem Erhalt der Konkurrenzfähigkeit spielt für Unternehmen der Einsatz neuer Technologien eine zentrale Rolle. Forschungsförderung, etwa an Hochschulen, sowie die Integration neuer Technologien in die Lehre können dazu beitragen, regionale Unternehmen zu stärken. Fachmessen und Weiterbildungsangebote unterstützen den Wissenstransfer und helfen vor allem kleineren Unternehmen, technologisch anschlussfähig zu bleiben.

Eigenproduktionen

Die Stärkung der Eigenproduktion und Entwicklung eigener IPs bietet Animations- und Games-Unternehmen Potenzial für nachhaltige Einnahmen. Eigenentwickelte IPs erhöhen nicht nur die internationale Wettbewerbsfähigkeit und das kreative Profil, sondern sind auch ein wichtiger Anreiz für Fach- und Nachwuchskräfte. Da die IP-Entwicklung grundsätzlich teuer und risikobehaftet ist, ist sie in der Regel förderintensiv.

Eine Intensivierung der Förderung international konkurrenzfähiger Eigenproduktionen, bspw. im Rahmen der Produktionsvorbereitungsförderung oder spezieller Präsentationsformate, kann dazu beitragen, Wertschöpfung und Arbeitsplätze langfristig zu sichern.

Mittel anderer Förderbereiche, insbesondere der wichtigen Line-Producer- und Produktionsförderung, dürfen hierfür jedoch nicht eingeschränkt werden, da diese entscheidend für den Erfolg und das Wachstum des Standorts sind.

Kooperationen mit Bildungseinrichtungen

Erfolgreiche Kooperationen zwischen Hochschulen und der Industrie, wie bspw. in London oder Paris, bieten Unternehmen direkten Zugang zu qualifiziertem Personal. Studierende haben durch solche Kooperationen die Perspektive einer Zusammenarbeit mit erfolgreichen Unternehmen während und nach dem Studium.

In Baden-Württemberg könnten ähnliche Kooperationen mit lokalen Hochschulen gezielt ausgebaut werden, um Bildungsprogramme zu schaffen, die auf die spezifischen Anforderungen der VFX-, Animations- und Games-Branche abgestimmt sind. Solche Initiativen können dazu beitragen, die Ausbildung von Fachkräften zu verbessern, Unternehmen den Zugang zu qualifiziertem Personal zu erleichtern und langfristig die Innovationskraft der Branche am Standort zu stärken.

ÜBER DIE STUDIE

ZIELSETZUNG

Im Auftrag der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg hat Goldmedia die vorliegende Studie zur VFX-, Animations- und Games-Branche in Baden-Württemberg durchgeführt.

Ziel dieser Studie ist es, die wirtschaftliche Situation der Branche darzustellen und die bestehende Förderlandschaft zu evaluieren. Zudem wird ein Benchmarking mit ausgewählten Vergleichsstandorten vorgenommen, um die Position von Baden-Württemberg national und international aufzuzeigen. Darauf aufbauend werden Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken des Standorts herausgearbeitet und Handlungsempfehlungen abgeleitet.

METHODIK

Zentraler Bestandteil der Studie ist eine Online-Befragung, die unter den Unternehmen der VFX-, Animations- und Games-Branche zwischen dem 20.08. und dem 20.09.2024 durchgeführt wurde. Insgesamt nahmen 85 Unternehmen teil. Die Rücklaufquote betrug 37 %. Als Referenzjahr für die Befragung wurde das Jahr 2022 gewählt. Grund dafür ist, dass die VFX- und Animationsunternehmen 2023/24 stark von den Streiks der Hollywood-Autor:innen und -Schauspieler:innen sowie vom Krieg in der Ukraine betroffen waren. Um nicht den Krisenzustand der Branche abzubilden, wurden die wirtschaftlichen Kennzahlen für das Jahr 2022 erhoben.

Darüber hinaus wurden sieben leitfadengestützte Tiefeninterviews mit ausgewählten Branchenakteur:innen geführt.

Ergänzt wurden die empirischen Erhebungen durch die Untersuchung von MFG-Daten zur Fördersituation sowie eine umfangreiche Sekundärdatenanalyse zur Ausbildungssituation und dem Standortvergleich.

STUDIENFOKUS

Der Fokus der vorliegenden Studie liegt auf der VFX-, Animations- und Games-Branche im Land. Insgesamt wurden 85 Unternehmen mit Sitz in Baden-Württemberg identifiziert, die in den Bereichen VFX für Film und Serien bzw. Animationsfilm tätig sind. Diese sind zum Teil auch Anbieter von Dienstleistungen außerhalb des Bereichs Film/TV bspw. für Visualisierungen. Viele Unternehmen haben ein breit gefasstes Produktportfolio, das mehrere dieser Bereiche umfasst oder noch darüber hinaus geht. Zudem wurden 146 Unternehmen erfasst, die als Entwickler, Publisher oder in anderen Bereichen (bspw. als Dienstleistende oder im eSport) in der baden-württembergischen Games-Industrie aktiv sind.

ÜBER DIE MFG

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg ist eine Einrichtung des Landes und des SWR. Sie widmet sich der Förderung von Filmkultur, Filmwirtschaft sowie der Kultur- und Kreativwirtschaft, darunter auch die Games-Industrie. Als landesweites Kompetenzzentrum unterstützt sie diese Branchen gezielt mit maßgeschneiderten Fördermaßnahmen und wirkt als öffentlicher Kultur- und Wirtschaftsförderer.



MARKTÜBERBLICK

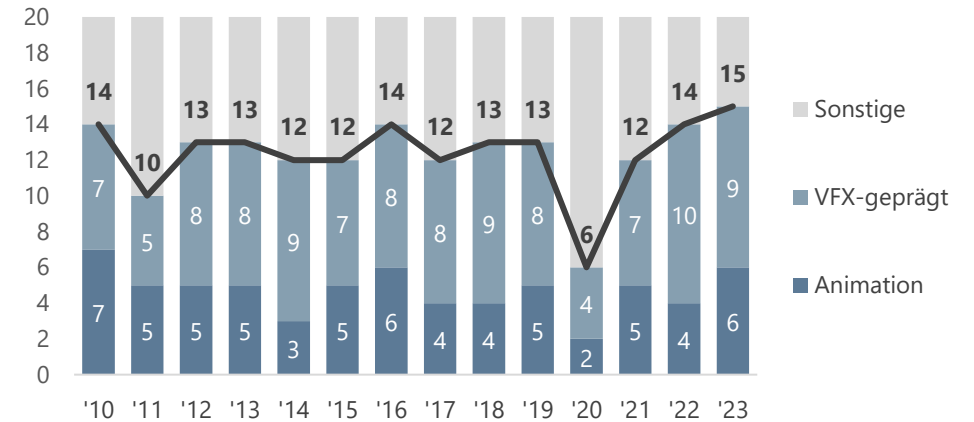
BEDEUTUNG DER VFX- UND ANIMATIONSINDUSTRIE

Animationsfilme sowie durch den starken Einsatz von VFX gekennzeichnete Filme dominieren seit den 2010er-Jahren die Kinocharts. In Deutschland waren seit 2010 im Mittel jährlich zwölf Kinofilme der Top 20 entweder Animations- oder durch VFX geprägte Filme.¹ 2023 waren es sogar 15. In den Jahren 2016 und 2019 waren die beiden jeweils erfolgreichsten Filme Animationsfilme, 2015, 2017 und 2022 kam ein Animationsfilm immerhin jeweils auf den zweiten Platz nach Einspielergebnis. Sechsmal befanden sich VFX-getriebene Filme seit 2010 auf dem ersten Platz, weitere achtmal auf dem zweiten Platz.

Insbesondere fantastische Genres wie Science-Fiction- und Superheldenfilme haben mit Hilfe von digitalen visuellen Effekten spätestens seit dem weltweiten Erfolg von „Avatar“ und den ersten großen Marvel-Franchises Ende der 2000er-Jahre einen Boom in der Produktion und an den Kinokassen erlebt. Dieser Trend ist bis heute ungebrochen: Fantastische Filme gehören regelmäßig zu den umsatzstärksten und erfolgreichsten Filmen. Auch Animationsfilmen gelangen Umsatzrekorde, so wie dem 2024 erschienenen Film „Alles steht Kopf 2“ mit weltweit 1,6 Mrd. US-Dollar Box Office.

Neben den Kinofilmen investieren Streaminganbieter wie Netflix, Prime Video oder Disney+ große Summen in häufig CGI-intensive High-End-Serienproduktionen.² Auch klassische Realfilme kommen mittlerweile kaum noch ohne digitale Effekte aus.

ANZAHL DER VFX-GEPRÄGTEN-/ANIMATIONSFILME AN DEN 20 UMSATZSTÄRKSTEN KINOFILMEN IN DEUTSCHLAND, 2010-2023



TOP 10 DER WELTWEIT ERFOLGREICHSTEN KINOFILME NACH UMSATZ, STAND: OKTOBER 2024

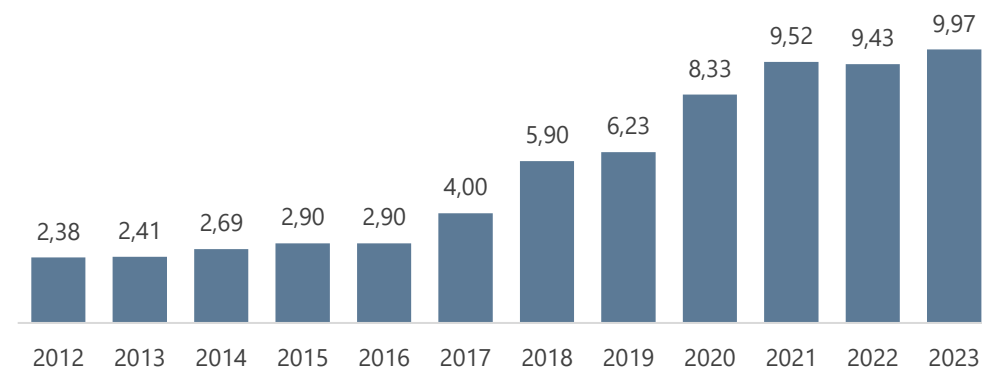
| Platz | Filmtitel | Einnahmen | Jahr |
|-------|-----------------------------------|---------------|------|
| 1 | Avatar: Aufbruch nach Pandora | 2,9 Mrd. US\$ | 2009 |
| 2 | Avengers: Endgame | 2,8 Mrd. US\$ | 2019 |
| 3 | Avatar: The Way Of Water | 2,3 Mrd. US\$ | 2022 |
| 4 | Titanic | 2,3 Mrd. US\$ | 1997 |
| 5 | Star Wars: Das Erwachen der Macht | 2,1 Mrd. US\$ | 2015 |
| 6 | Avengers: Infinity War | 2,1 Mrd. US\$ | 2018 |
| 7 | Spider-Man: No Way Home | 1,9 Mrd. US\$ | 2021 |
| 8 | Jurassic World | 1,7 Mrd. US\$ | 2015 |
| 9 | Der König der Löwen | 1,7 Mrd. US\$ | 2019 |
| 10 | Alles steht Kopf 2 | 1,6 Mrd. US\$ | 2024 |

BEDEUTUNG DER GAMES-INDUSTRIE

Computer- und Videospiele sind für Millionen Menschen jeder Altersklasse Bestandteil der Freizeitgestaltung. Weltweit spielen über 3 Mrd. Menschen,¹ allein in Deutschland spielen rund 60 % der Bevölkerung im Alter zwischen 6 und 69 Jahren Computer- und Videospiele (Ø 38,3 Jahre).² Die Games-Industrie hat sich damit zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor entwickelt: In Deutschland werden jährlich rund 10 Mrd. EUR mit Computer-, Videospiele und Gaming-Hardware umgesetzt – mehr als mit Filmen oder Musik.³ Videospiele und vor allem die technologisch dahinter liegenden Game-Engines prägen darüber hinaus die Entwicklung von und die Nachfrage nach neuen Technologien wie etwa VFX, Virtual und Augmented Reality oder auch Bereiche der Künstlichen Intelligenz. Games und Gamification-Anwendungen sind für Innovationen verantwortlich, die auch in anderen Branchen wie der Automobil- und Gesundheitsindustrie oder dem Maschinen- und Bausektor Anwendung finden.

Videospiele gehören zu den meistverkauften und umsatzstärksten Unterhaltungsprodukten mit häufig langen Lebenszyklen. So wurde das Sandbox-Spiel Minecraft seit 2011 über 300 Millionen Mal verkauft, wird weiterhin aktualisiert und hat Millionen regelmäßiger Spieler.⁴ Das 2013 erschienene „Grand Theft Auto V“ setzte mit fast 200 Millionen verkauften Einheiten mehr als 6 Mrd. EUR um und damit mehr als jeder Kinofilm.⁵ Abgesehen von den großen Triple-A-Blockbustern existiert eine große Vielfalt an Games von großen Studios und Indie-Entwicklern. Allein im Jahr 2023 sind für den PC mehr als 14.000 Titel im Onlineshop Steam erschienen.⁶ Zudem entstehen auch in Form von Browser- und Mobile-Games zahlreiche umsatzstarke Erfolgstitel. Ein Beispiel hierfür ist das Browserspiel „OGame“ der baden-württembergischen Gameforge AG, das bereits seit 2002 weltweit von Millionen von Menschen gespielt wird.⁷

UMSATZENTWICKLUNG IM DEUTSCHEN GAMING-MARKT,⁸ 2012-2023, IN MRD. EUR



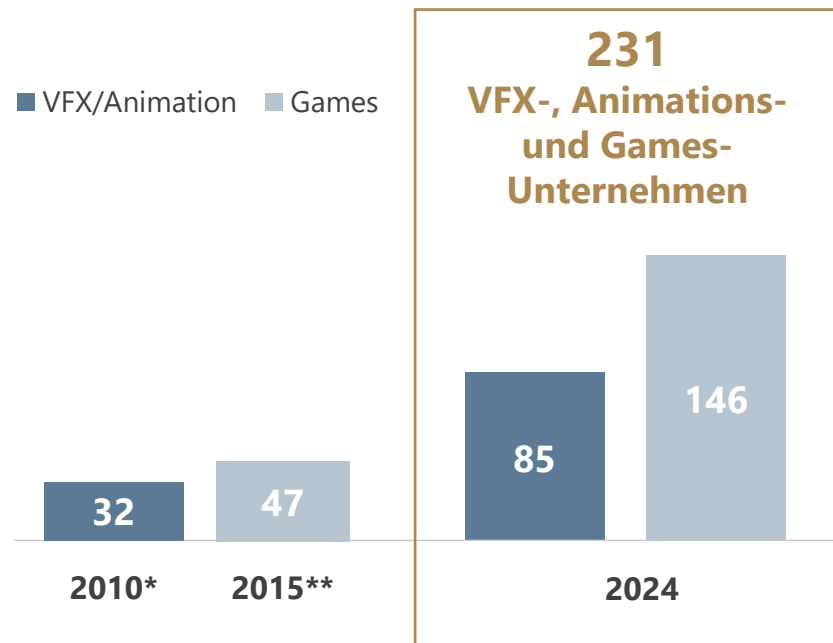
TOP 10 DER ERFOLGREICHSTEN VIDEOSPIELE WELTWEIT NACH VERKÄUFEN, STAND: FEBRUAR 2024

| Platz | Videospiele | Verkäufe | Jahr |
|-------|-----------------------------|----------|------|
| 1 | Minecraft | 300 Mio. | 2011 |
| 2 | Grand Theft Auto V | 195 Mio. | 2013 |
| 3 | Tetris (EA-Version) | 100 Mio. | 2006 |
| 4 | Wii Sports | 83 Mio. | 2006 |
| 5 | PUBG: Battlegrounds | 75 Mio. | 2017 |
| 6 | Mario Kart 8 Deluxe | 69 Mio. | 2014 |
| 7 | Red Dead Redemption 2 | 61 Mio. | 2018 |
| 8 | The Elder Scrolls V: Skyrim | 60 Mio. | 2011 |
| 9 | Super Mario Bros. | 58 Mio. | 1985 |
| 10 | Overwatch | 50 Mio. | 2016 |

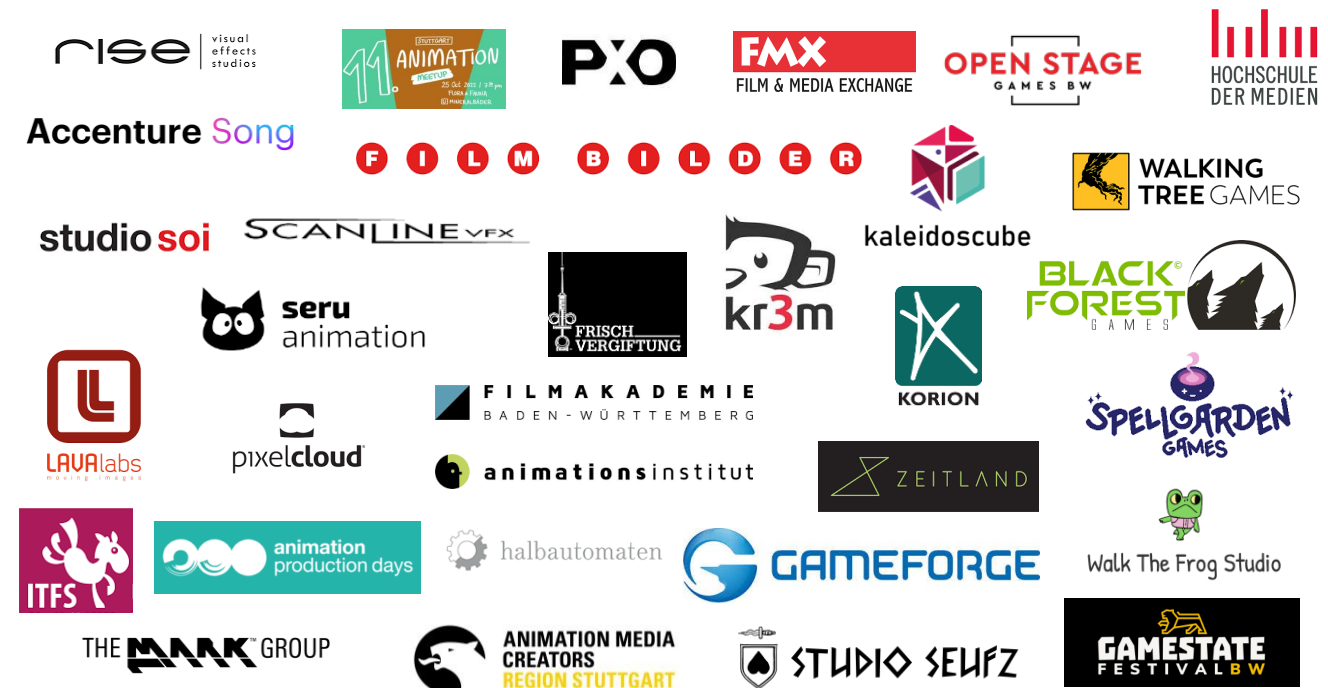
ÜBERSICHT: DIE VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BADEN-WÜRTTEMBERG

Baden-Württemberg ist einer der führenden Standorte für die VFX-, Animations- und Games-Branche in Deutschland.¹ Im Jahr 2024 waren 231 Unternehmen in Baden-Württemberg ansässig, davon 85 mit dem Schwerpunkt VFX und/oder Animation sowie 146 Games-Unternehmen. Die Zahl der VFX-/Animationsunternehmen hat sich im Vergleich zu 2010 damit mehr als verdoppelt, die Zahl der Games-Unternehmen hat sich im Vergleich zu 2015 verdreifacht.² Die Szene wird ergänzt durch renommierte Branchenevents wie das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart, die Fachkonferenz FMX, Initiativen und Netzwerke sowie ein vielfältiges Ausbildungsangebot. Die Branche wird durch die MFG und das Land Baden-Württemberg unterstützt und finanziell gefördert.

ZAHL DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-UNTERNEHMEN IN BADEN-WÜRTTEMBERG



AUSWAHL RELEVANTER BRANCHENAKTEURE IN BADEN-WÜRTTEMBERG



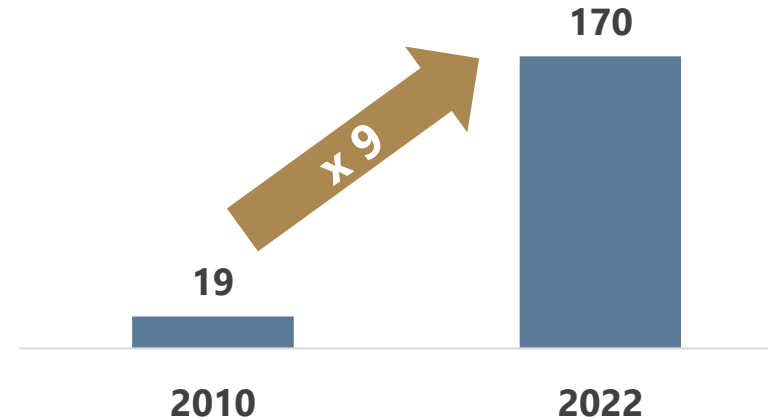
VFX/ANIMATION: UMSATZ- UND BESCHÄFTIGTEN-ENTWICKLUNG

Die Unternehmen in der baden-württembergischen VFX- und Animationsbranche erwirtschafteten im Jahr 2022 Umsätze von insgesamt rund 170 Mio. EUR und beschäftigten insgesamt rund 2.550 Personen.

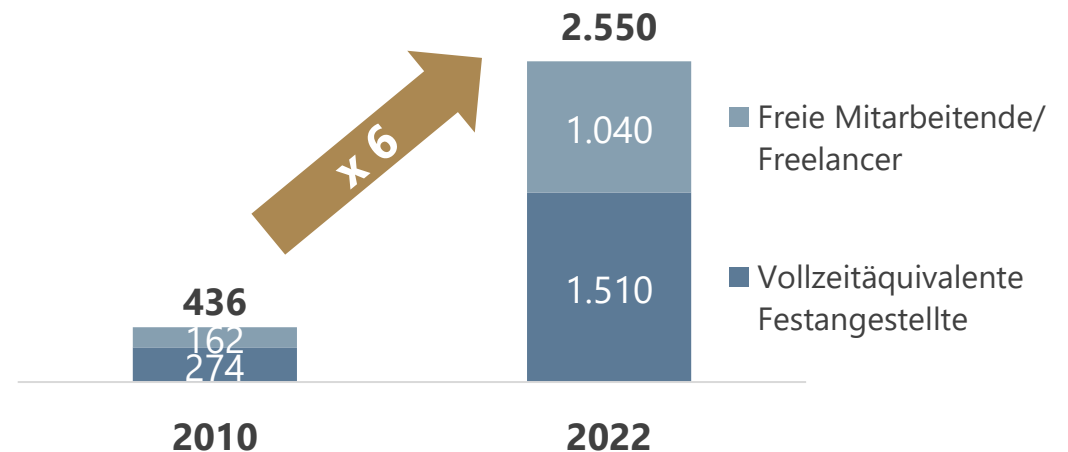
Eine Umsatzkalkulation für die VFX-/Animationsbranche erfolgte durch Goldmedia zuletzt für das Jahr 2010. Die Branche hat sich seitdem sehr dynamisch entwickelt. Große und teilweise bereits zu diesem Zeitpunkt bestehende Unternehmen haben stark expandiert und eröffneten weitere Standorte oder gründeten Tochterunternehmen. Zum Teil erfolgten Übernahmen durch internationale Player.¹ Zudem hat sich die Branche auch in der Breite deutlich vergrößert und zahlreiche kleinere Unternehmen bereichern die VFX- und Animationsszene. Der Umsatz in diesem Segment hat sich zwischen 2010 und 2022 von 19 Mio. auf rund 170 Mio. EUR etwa verneunfacht.

Im Vergleich zu 2010 hat sich die Beschäftigtenzahl in der VFX- und Animationsbranche etwa um das sechsfache erhöht. 2010 lag die Zahl noch bei rund 440. Im Jahr 2022 sind in der Branche rund 2.550 Personen* beschäftigt, davon rund 60 % als (vollzeitäquivalente) Festangestellte.

UMSATZENTWICKLUNG DER UNTERNEHMEN IN DER BADEN-WÜRTTEMBERGISCHEN VFX- UND ANIMATIONSBRANCHE, 2010-2022, IN MIO. EUR



BESCHÄFTIGTENENTWICKLUNG IN DER BADEN-WÜRTTEMBERGISCHEN VFX- UND ANIMATIONSBRANCHE, 2010-2022



Quelle: Goldmedia-Analyse 2024. Berechnung auf Basis von Unternehmensangaben (2022: n=29; 2010: n=13). ¹ So wurde die ehemalige Mackevision, heute Accenture Song, 2018 durch Accenture Interactive übernommen und Pixomondo ist seit 2022 100-prozentige Tochter von Sony Pictures Entertainment. * Freie Mitarbeitende und vollzeitäquivalente Festangestellte: Bei der Ermittlung der Vollzeitäquivalente werden Teilzeitbeschäftigte mit deren Anteil an der Arbeitszeit eines Vollzeitbeschäftigten berücksichtigt (z. B. bilden zwei 50 %-Teilzeitbeschäftigte ein Vollzeitäquivalent).

VFX/ANIMATION: UMSATZ-VERTEILUNG NACH LEISTUNGEN

Von den Gesamtumsätzen, die die befragten Unternehmen aus dem Bereich VFX und Animation im Jahr 2022 Erlöst haben, wird insgesamt rund die Hälfte der Umsätze mit VFX für Kino-, TV- und Streamingproduktionen (34 %) sowie mit Animationsfilmen (14 %) Erlöst. Ein erheblicher Umsatzanteil (52 %) wird durch weitere Dienstleistungen generiert, bspw. in den Bereichen Visualisierung und Werbung/Industriefilm.

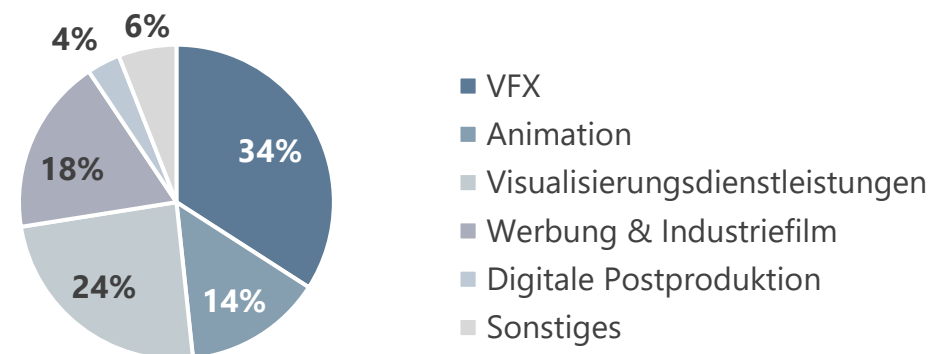
Gegenüber der Erhebung für das Jahr 2010 haben sich die Umsatzverteilungen der im VFX- und Animationsbereich tätigen Unternehmen im Jahr 2022 teilweise deutlich verändert, wobei sich diese, wie beschrieben, auf ein deutlich höheres Umsatzniveau verschoben haben.

Der Umsatzanteil für Animationsfilme liegt insgesamt auf einem vergleichbaren Niveau. Allerdings gab es hier eine Verschiebung hin zu mehr Eigen- und weniger Auftragsproduktionen.

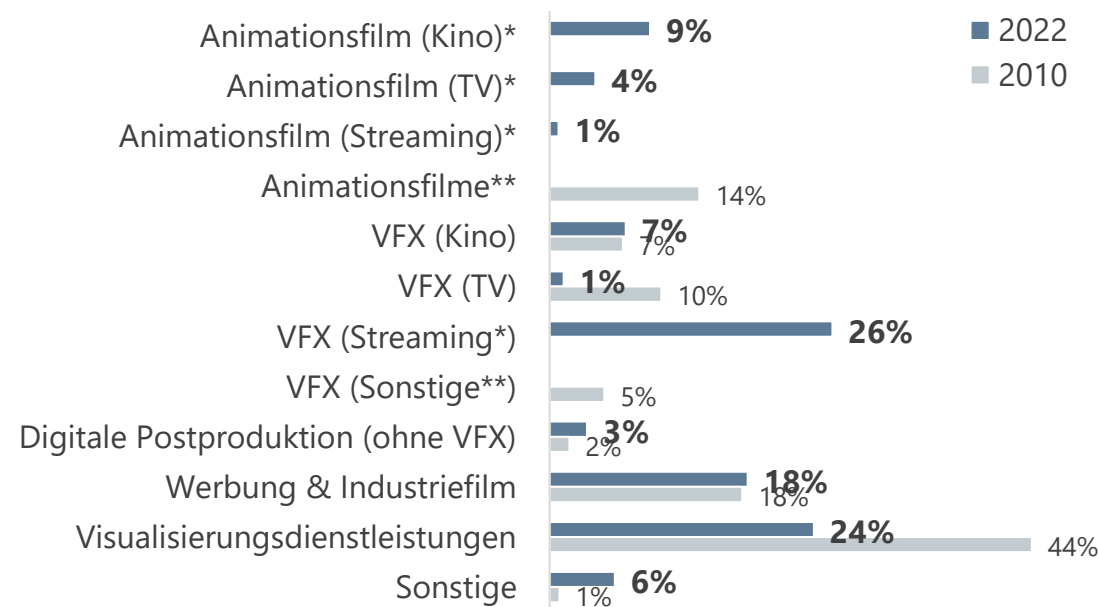
Auf VFX-Dienstleistungen für Streaming-Produktionen, einen Markt, der 2010 noch nicht existierte, entfällt 2022 der mit Abstand größte Umsatzanteil. Während der Umsatzanteil für Kinofilm-VFX gleich blieb, ist der Anteil von VFX für TV-Produktionen 2022 nur noch marginal.

Der anteilige Umsatz mit Leistungen außerhalb des Bereichs Film, TV und Streaming lag 2010 noch bei 70 % der Umsätze. 2022 ist er deutlich zurückgegangen, liegt aber anteilig immer noch bei über der Hälfte der Gesamtumsätze.

UMSATZVERTEILUNG NACH LEISTUNGSBEREICHEN, 2022



UMSATZVERTEILUNG NACH LEISTUNGSBEREICHEN, 2010 VS. 2022



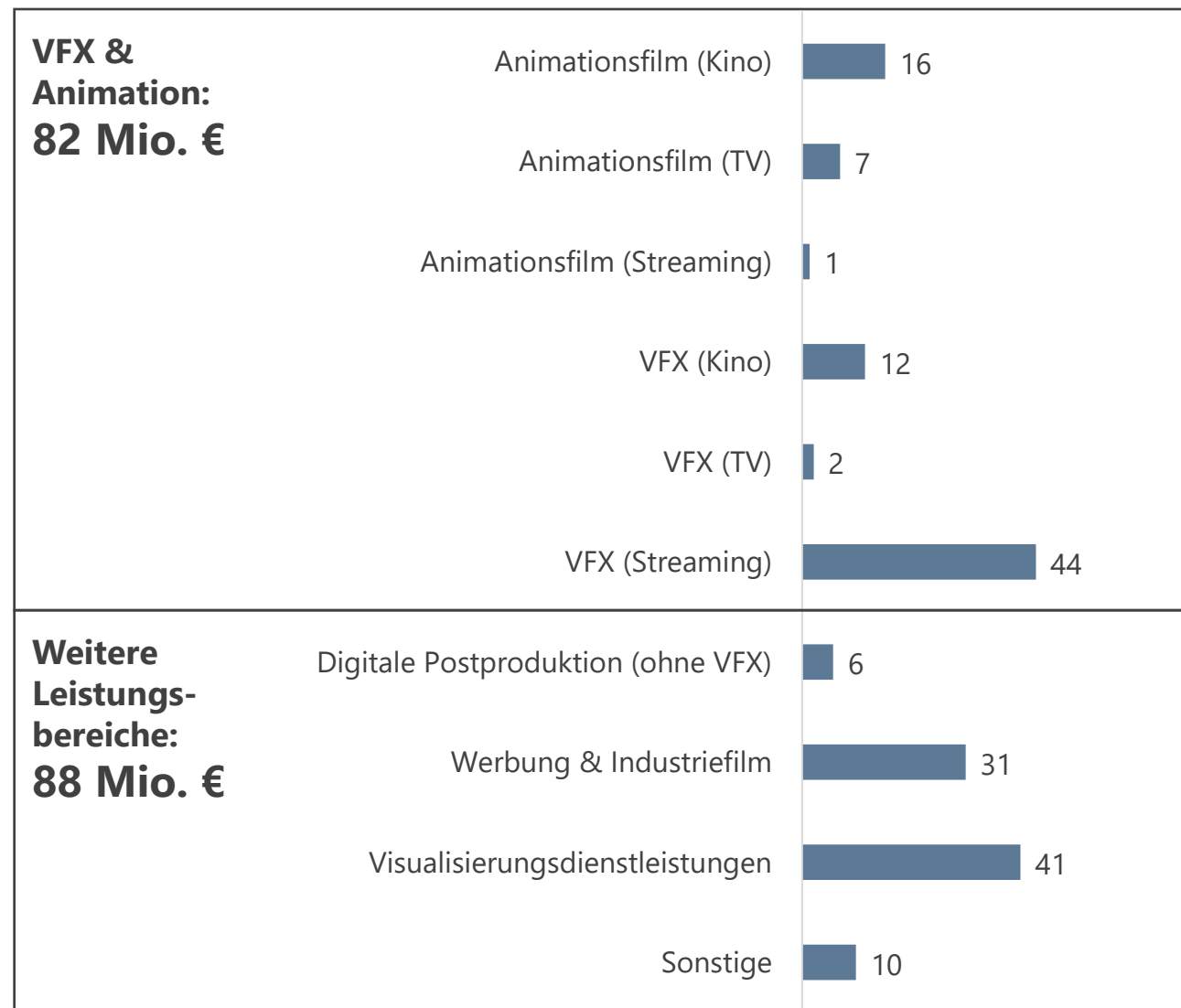
* 2010 nicht abgefragt, ** 2024 nicht abgefragt

VFX/ANIMATION: BRANCHEN-UMSATZ NACH LEISTUNGS-BEREICHEN

Von den rund 170 Mio. EUR, die die Unternehmen im Bereich VFX und Animation im Jahr 2022 umgesetzt haben, wird mit 82 Mio. EUR knapp die Hälfte in den Kerngeschäftsfeldern VFX (rund 58 Mio. EUR) sowie Animation (24 Mio. EUR) für Kino, Streaming und TV Erlöst. Der mit Abstand größte Umsatz entfällt dabei auf VFX-Aufträge für Streaming-Produktionen (44 Mio. EUR).

Fast 90 Mio. EUR werden durch weitere Umsatzleistungen erwirtschaftet, davon etwa 41 Mio. EUR mit Visualisierungsdienstleistungen und rund 31 Mio. EUR im Bereich Werbung und Industriefilm.

VFX/ANIMATION: BRANCHENUMSATZ NACH LEISTUNGSBEREICHEN, 2022, IN MIO. EUR



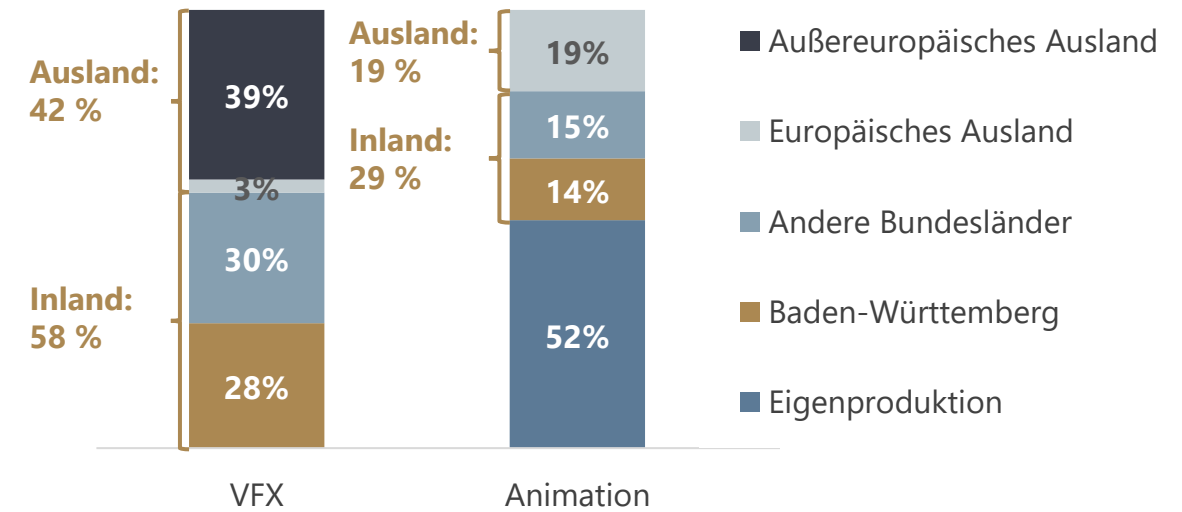
VFX/ANIMATION: UMSATZ NACH HERKUNFT UND INDUSTRIEBEREICH DER AUFTRAGGEBER

Eigenproduktionen spielen für die befragten baden-württembergischen Anbieter mit Schwerpunkt Animation die größte Rolle. In diesem Segment erwirtschaften sie rund die Hälfte ihrer Umsätze. Auftragsproduktionen kommen vor allem aus dem Inland, wobei hiervon etwa die Hälfte direkt aus Baden-Württemberg stammt.

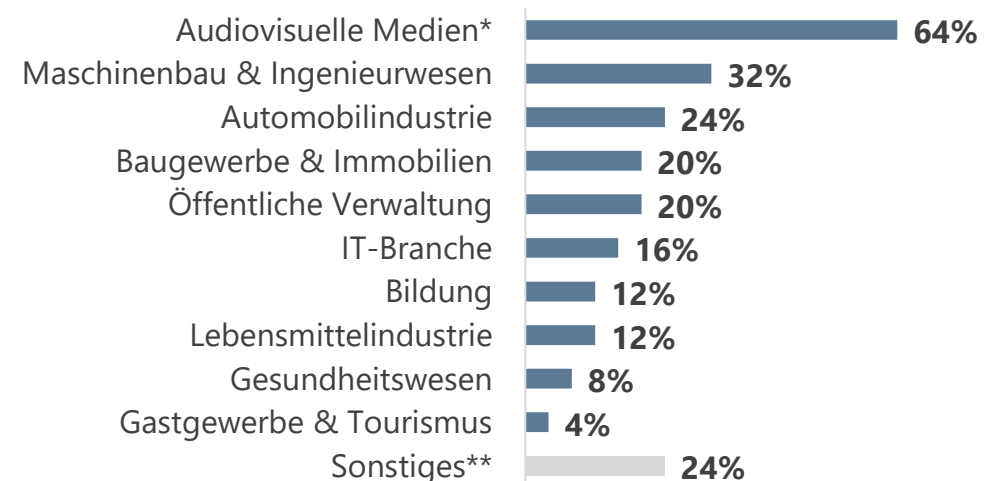
VFX steht als reine Dienstleistungsbranche deutlich stärker im internationalen Nachfragewettbewerb. Der größte Umsatzanteil stammt aus dem außereuropäischen Ausland. Dies gilt insbesondere für das Kerngeschäft im Bereich Film und Serien. Der hohe Umsatzanteil von Aufträgen aus dem Inland resultiert im Wesentlichen durch die Nachfrage aus Visualisierungsdienstleistungen und Werbung.

Rund zwei Drittel der befragten baden-württembergischen VFX-/Animationsunternehmen (64 %) erhalten Aufträge für Produktionen aus dem Bereich der audiovisuellen Medien (Film, TV, Streaming, Games etc.). Zu den weiteren wichtigen (Industrie-)Bereichen, aus denen die Unternehmen Aufträge erhalten, zählen der Maschinenbau und das Ingenieurwesen (32 %), die Automobilindustrie (24 %), das Baugewerbe und Immobilien (20 %) sowie die öffentliche Verwaltung (20 %). Weitere Aufträge stammen unter anderem aus der IT-Branche, dem Bildungssektor und der Lebensmittelindustrie.

UMSATZ NACH EIGEN-/AUFTRAGSPRODUKTIONEN UND HERKUNFT DER AUFTRAGGEBENDEN, 2022



VERTEILUNG DER AUFTRAGGEBER VON VFX-/ANIMATIONS-UNTERNEHMEN NACH INDUSTRIEBEREICH, 2022



Quelle: Goldmedia-Analyse 2024; Grafik oben: n= 29; Berechnung auf Basis von Unternehmensangaben zu Umsatz bzw. Umsatzanteilen. Eine Verteilung in VFX- bzw. Animationsunternehmen erfolgte auf Basis der Schwerpunkte bei den Umsatzleistungen. Grafik unten: n= 25 VFX-/Animationsunternehmen. Frage: Aus welchen (Industrie-)Bereichen stammten Ihre Auftraggeber (2022)? * Film, TV, Streaming, Games etc.,

** Bspw. Finanz- und Verlagswesen.

GAMES: UMSATZ UND BESCHÄFTIGTE 2022

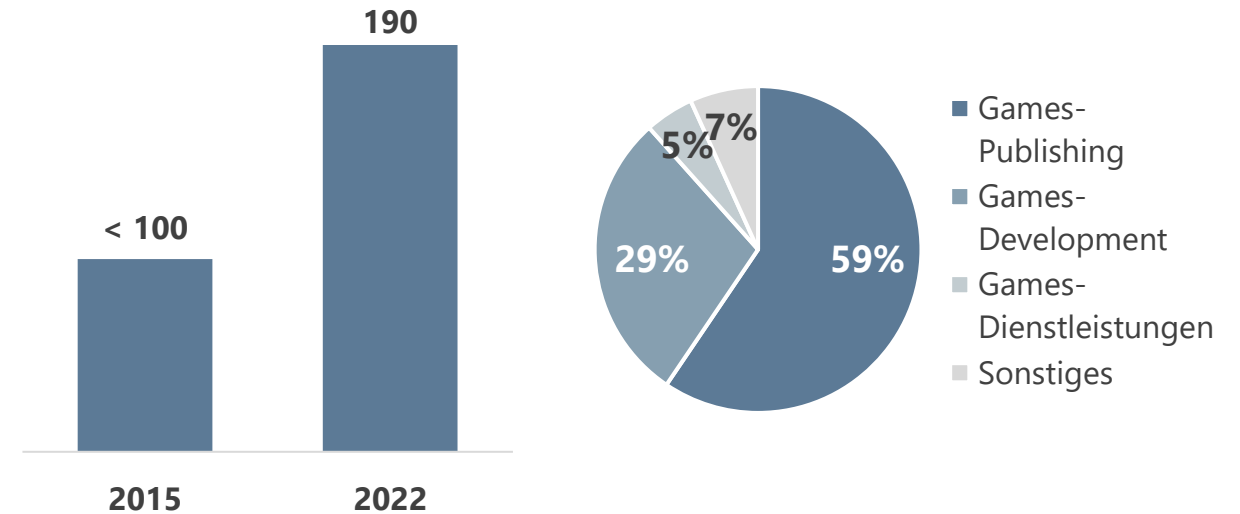
Die Unternehmen in der baden-württembergischen Games-Branche erwirtschafteten im Jahr 2022 Umsätze von insgesamt rund 190 Mio. EUR und beschäftigten insgesamt rund 1.830 Personen.

Der Umsatz der baden-württembergischen Games-Unternehmen lag 2022 in Summe bei rund 190 Mio. EUR. Die Games-Branche ist gekennzeichnet durch wenige große Entwickler und Publisher sowie zahlreiche kleine Studios und Unternehmen an der Schnittstelle von Games und Interactive Media. Der Umsatz der Games-Unternehmen hat sich seit 2015 mindestens verdoppelt, da die Umsätze damals bei weniger als 100 Mio. EUR lagen.¹

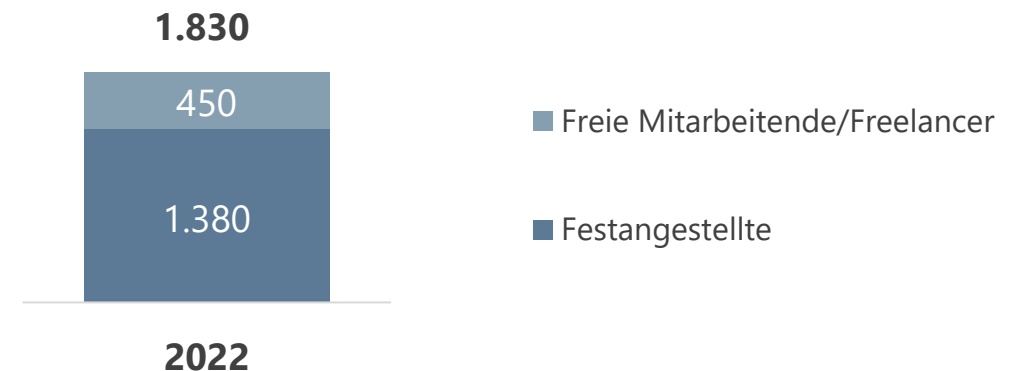
Bei den befragten Games-Unternehmen entfiel der größte Teil der Umsätze (88 %) auf das Kerngeschäft: 59 % ihrer Umsätze erwirtschafteten die Unternehmen mit dem Vertrieb (Publishing) und 29 % mit der Entwicklung (Development) von Games.

In der baden-württembergischen Games-Branche sind im Jahr 2022 rund 1.830 Personen* beschäftigt. Der Anteil der festangestellten Mitarbeitenden ist mit rund drei Viertel der Beschäftigten bei den Games-Unternehmen höher als bei den VFX-/Animationsunternehmen. Für die Beschäftigten liegen keine historischen Vergleichszahlen vor.

UMSATZ DER UNTERNEHMEN IN DER BADEN-WÜRTTEMBERGISCHEN GAMES-BRANCHE, 2022, IN MIO. EUR



ANZAHL DER BESCHÄFTIGTEN IN DER BADEN-WÜRTTEMBERGISCHEN GAMES-BRANCHE, 2022



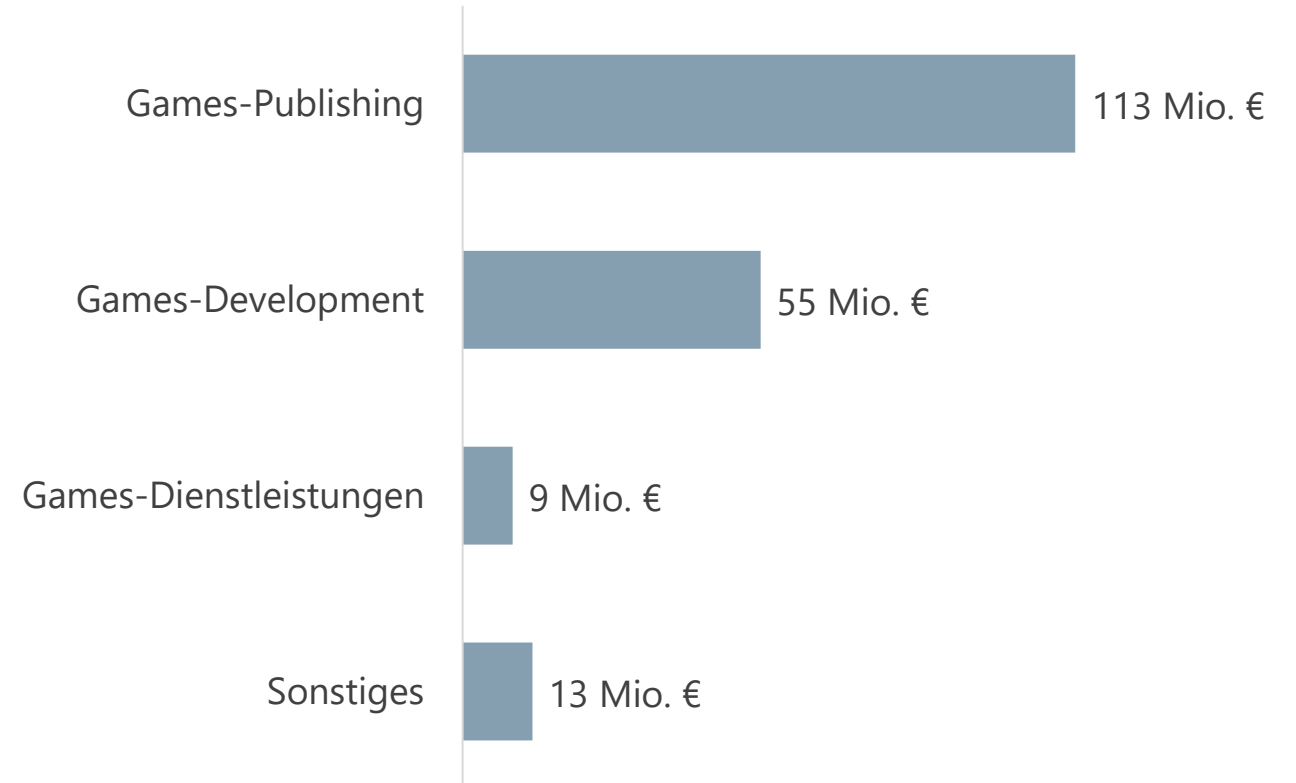
Quelle: Goldmedia-Analyse 2024. Berechnung auf Basis von Unternehmensangaben; Grafik oben links/unten: n=56; Grafiken oben rechts: n=56; Frage: Aus welchen Leistungen hat sich Ihr Umsatz 2022 zusammengesetzt? * Freie Mitarbeitende und vollzeitäquivalente Festangestellte: Bei der Ermittlung der Vollzeitäquivalente werden Teilzeitbeschäftigte mit deren Anteil an der Arbeitszeit eines Vollzeitbeschäftigten berücksichtigt (z. B. bilden zwei 50 %-Teilzeitbeschäftigte ein Vollzeitäquivalent). ¹ Methodischer Hinweis: In der Vorgängerstudie (2012) wurden Games-Unternehmen noch nicht berücksichtigt, früheste Zahlen für die Games-Branche liegen für 2015 vor.

GAMES: BRANCHENUMSATZ NACH LEISTUNGEN

2022 erwirtschafteten die Games-Unternehmen in Baden-Württemberg insgesamt 190 Mio. EUR.

Mit 113 Mio. EUR wurde der Großteil der Umsätze im Bereich Games-Publishing generiert, weitere 55 Mio. EUR mit der Entwicklung (Development) von Games.

GAMES: BRANCHENUMSATZ NACH LEISTUNGEN 2022



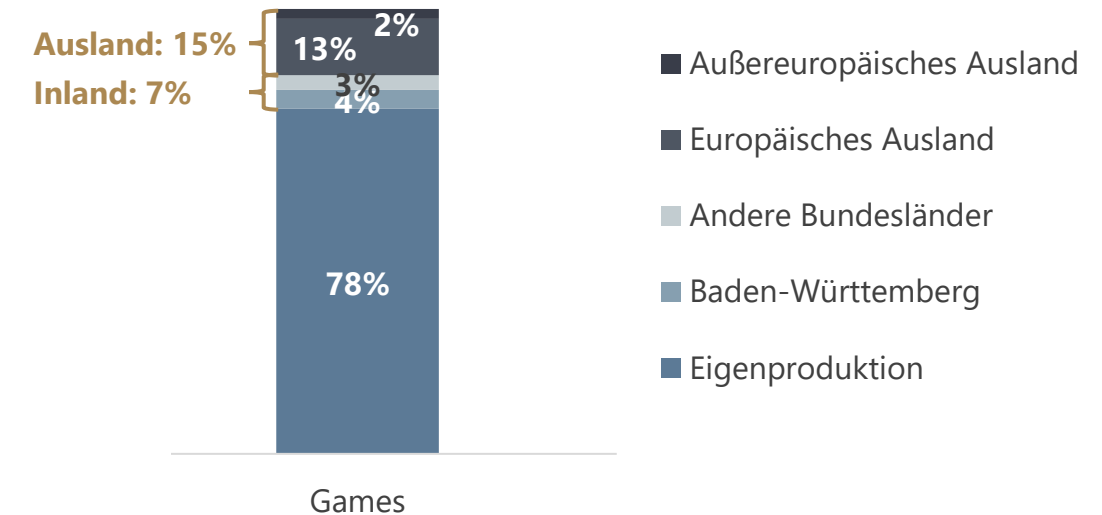
GAMES: UMSATZ NACH HERKUNFT UND INDUSTRIEBEREICH DER AUFTRAGGEBER

Eigenproduktionen spielen vor allem für die baden-württembergischen Games-Unternehmen eine sehr große Rolle. Der Eigenproduktionsanteil liegt bei mehr als drei Viertel der Umsätze.

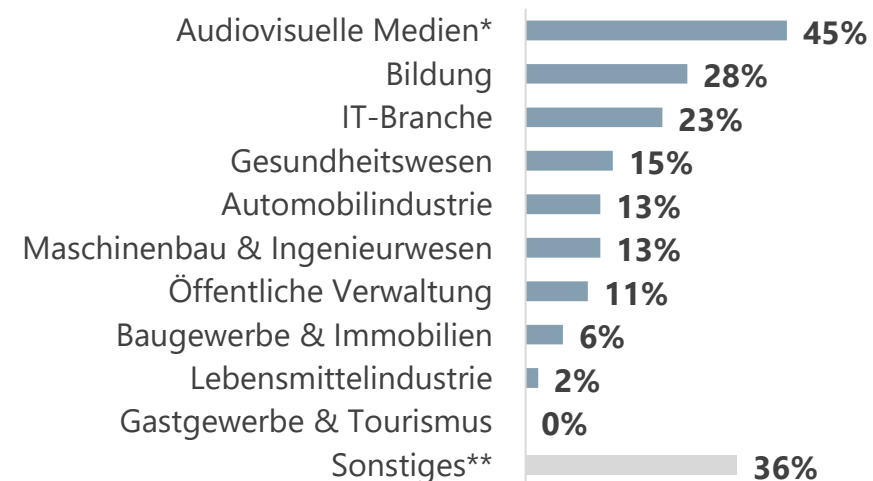
Insgesamt arbeiten rund zwei Drittel (64 %) der befragten Games-Unternehmen im Auftrag, dabei erhalten knapp die Hälfte (45 %) der Befragten Aufträge von Unternehmen aus dem Bereich der audiovisuellen Medien. Darüber hinaus sind hier vor allem Aufträge aus dem Bildungssektor (28 %), der IT-Branche (23 %) und dem Gesundheitswesen (15 %) relevant.

Großen Anteil an branchenfremden Aufträgen für die Games-Unternehmen haben dabei Interactive-Media- und Gamification-Anwendungen bzw. die Entwicklung von Serious Games, welche auf spielerische Weise unter anderem Gesundheits- oder Lerninhalte vermitteln (bspw. die Lernanwendung für Kinder „Pari Kids App“ oder die Mobile-Fitness-App „Rückenschule“ der Zeitland media & games). Weitere wichtige Auftraggeber für die Games-Industrie sind die Automobilindustrie, der Maschinenbau und das Ingenieurwesen sowie die öffentliche Verwaltung.

UMSATZ NACH EIGEN-/AUFTRAGSPRODUKTIONEN UND HERKUNFT DER AUFTRAGGEBENDEN, 2022



VERTEILUNG DER AUFTRAGGEBER VON GAMES-UNTERNEHMEN NACH INDUSTRIEBEREICH, 2022



Quelle: Goldmedia-Analyse 2024; Grafik oben: n= 56; Berechnung auf Basis von Unternehmensangaben zu Umsatz bzw. Umsatzanteilen. Eine Verteilung in VFX- bzw. Animationsunternehmen erfolgte auf Basis der Schwerpunkte bei den Umsatzleistungen. Grafik unten: n=47 Games-Unternehmen. Frage: Aus welchen (Industrie-)Bereichen stammten Ihre Auftraggeber (2022)? * Film, TV, Streaming, Games etc., ** Bspw. Finanz- und Verlagswesen.



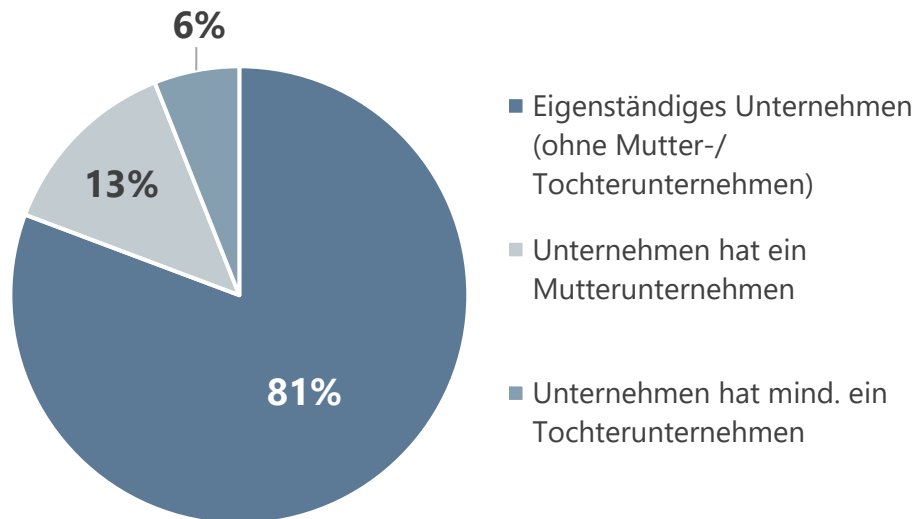
UNTERNEHMENS- KENNZAHLEN

UNTERNEHMENSSTRUKTUR UND GRÜNDUNGSJAHR

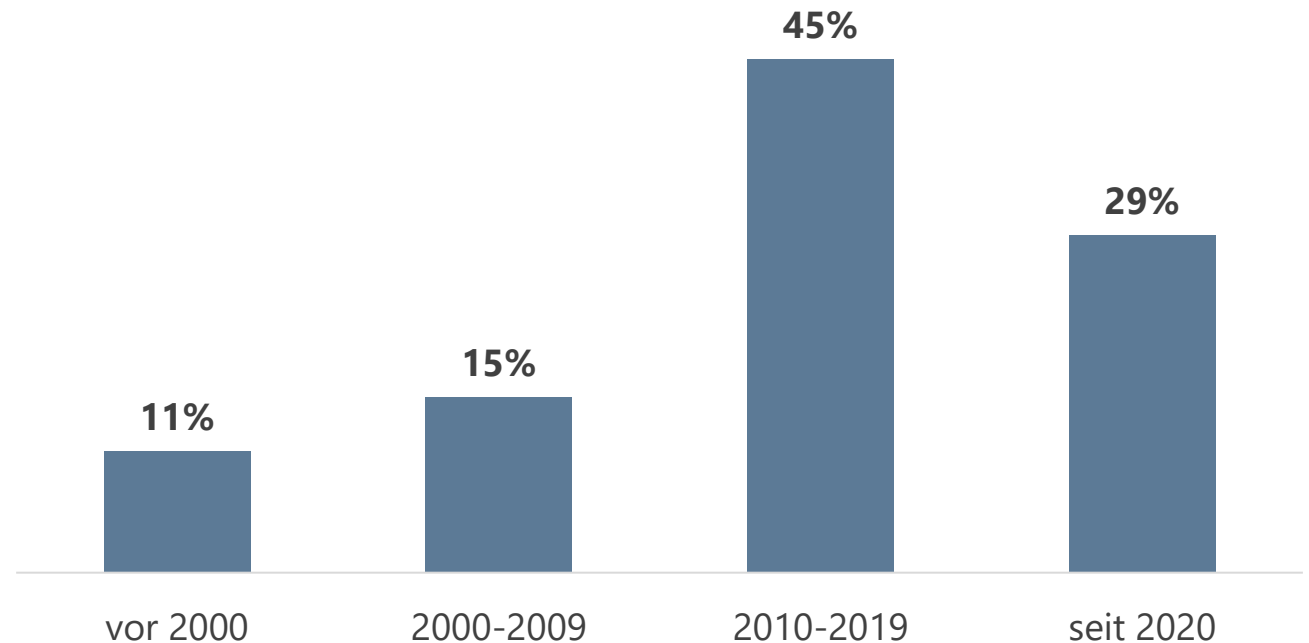
Von den befragten Unternehmen sind mit 81 % die überwiegende Mehrheit eigenständige Unternehmen ohne Mutter- oder Tochterunternehmen. 13 % der Unternehmen sind selbst Tochterunternehmen eines Konzerns, während weitere 6 % mindestens ein Tochterunternehmen haben.

Die meisten Unternehmen (45 %) wurden zwischen 2010 und 2019 gegründet, fast ein Drittel der Unternehmen (29 %) nach 2020 und besteht somit erst seit maximal vier Jahren. Bei 11 % der Unternehmen liegt das Gründungsjahr vor 2000; sie bestehen somit seit über 20 Jahren.

UNTERNEHMENSSTRUKTUR DER BEFRAGTEN UNTERNEHMEN, 2024



VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH GRÜNDUNGSJAHR, 2024

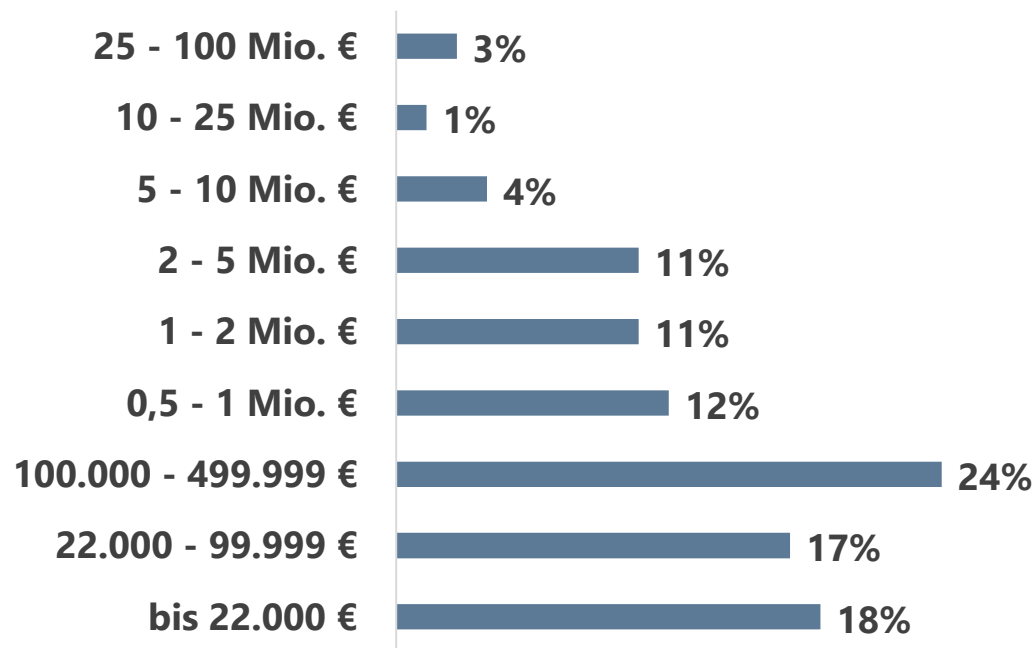


VERTEILUNG NACH UMSATZGRÖßENKLASSEN UND RENDITE

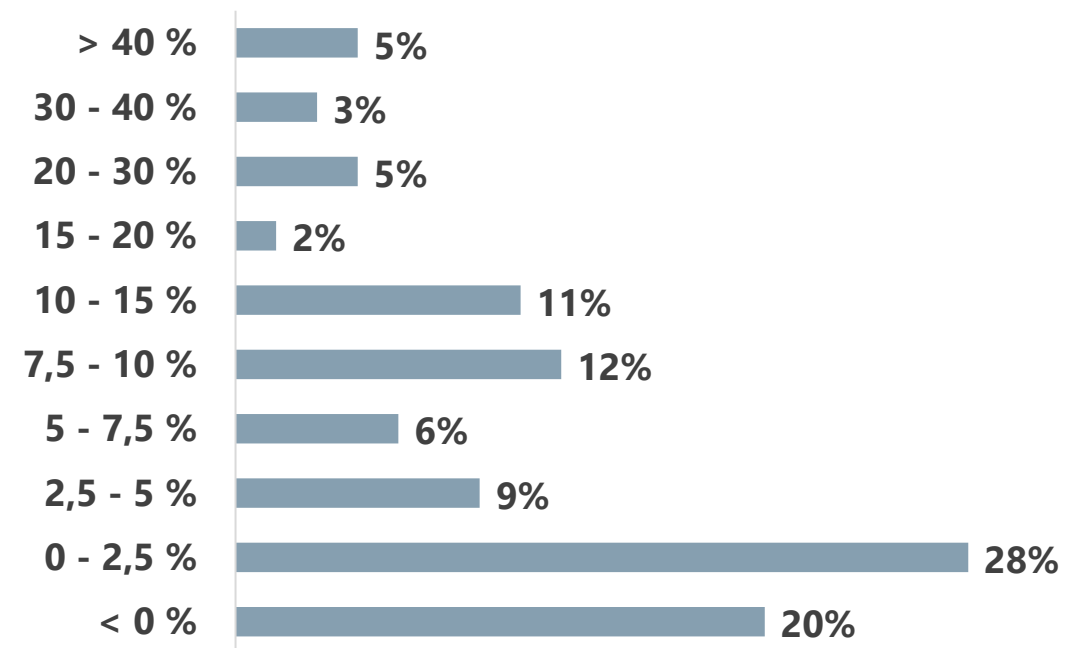
Die Branche ist geprägt durch zahlreiche Klein- und Kleinstunternehmen. Weit mehr als die Hälfte (59 %) generiert Umsätze unter 500.000 EUR. Die meisten Unternehmen (24 %) fallen in das Umsatzcluster von 100.000 bis unter 500.000 EUR. 18 % aller Unternehmen erwirtschaften maximal 22.000 EUR; sie gelten damit als Mini-Selbstständige. Weniger als ein Drittel der Unternehmen (30 %) erzielt einen Jahresumsatz von mehr als 1 Mio. EUR.

Die Umsatzrentabilität der meisten befragten Unternehmen (80 %) ist positiv. Doch mit 20 % verzeichnet ein vergleichsweise großer Teil eine negative Rendite. Demgegenüber kann immerhin ein Viertel (26 %) der Unternehmen Margen von 10 % oder höher erzielen.

VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH UMSATZGRÖßENKLASSEN, 2022



VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH UMSATZRENTABILITÄT, 2022



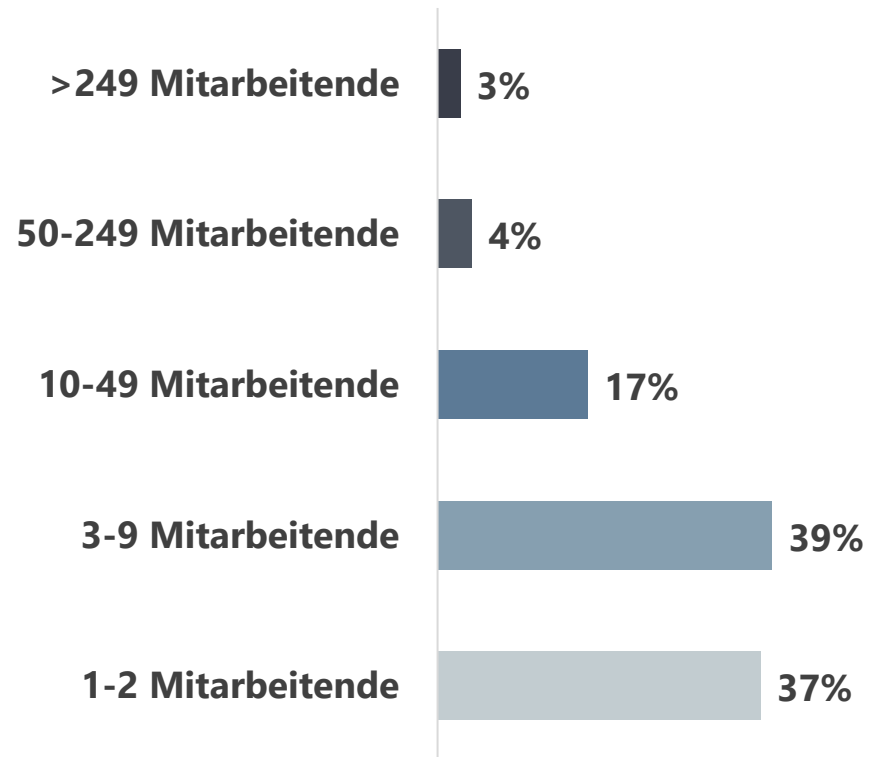
VERTEILUNG NACH BESCHÄFTIGTENGROßENKLASSEN

Auch anhand der Verteilung nach Beschäftigtengrößenklassen zeigt sich, dass die Branche von Kleinstunternehmen mit weniger als zehn Mitarbeitenden geprägt ist (76 %).* Ein gutes Drittel der Unternehmen (37 %) hat ein bis zwei Mitarbeitende.

Zehn oder mehr Mitarbeitende hat rund ein Viertel der Unternehmen, davon sind die meisten Kleinunternehmen mit zehn bis 49 Mitarbeitenden. Mittlere Unternehmen mit 50 bis 249 Mitarbeitenden (4 %) und Großunternehmen mit mehr als 250 Mitarbeitenden (3 %) gibt es nur wenige.

Damit weist die baden-württembergische VFX-, Animations- und Games-Industrie eine Verteilung von Unternehmensgrößen auf, wie sie in ähnlicher Form auch in der Gesamtwirtschaft anzutreffen ist, wobei der Anteil der mittleren und großen Unternehmen leicht überdurchschnittlich ist.¹

VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH BESCHÄFTIGTENGRÖßENKLASSEN (VOLLZEITÄQUIVALENTE*), 2022

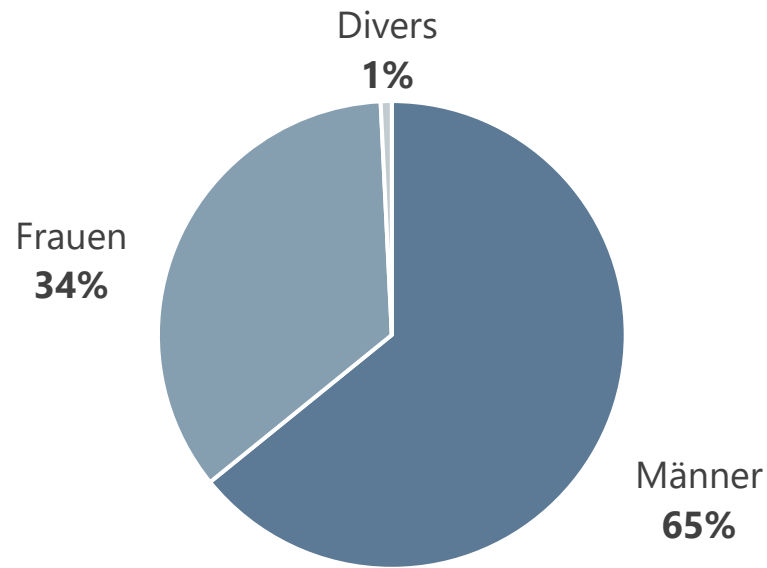


BESCHÄFTIGTE NACH GESCHLECHT UND BESCHÄFTIGUNGS-VERHÄLTNIS

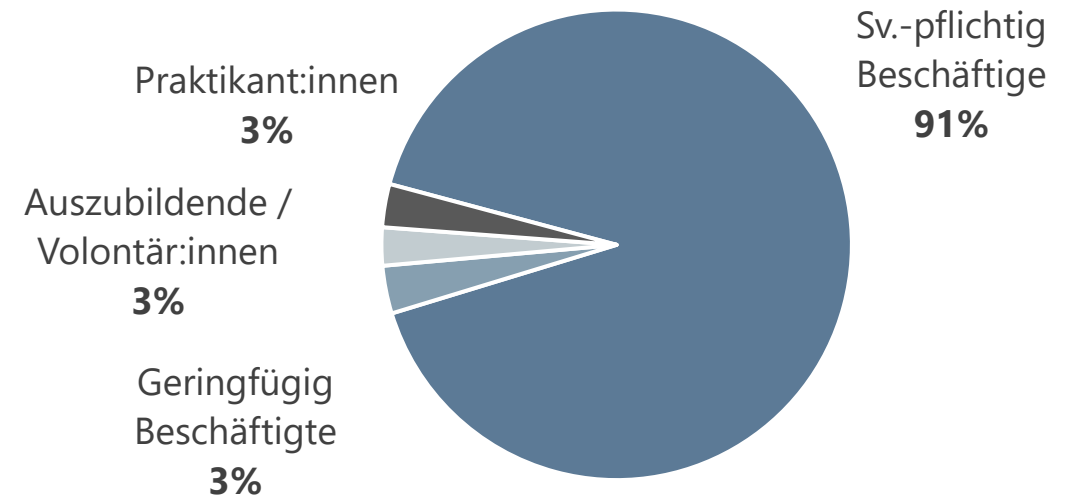
Rund ein Drittel der festangestellten Beschäftigten* in der baden-württembergischen VFX-, Animations- und Games-Branche sind Frauen. Über 90 % der Festangestellten* sind sozialversicherungspflichtig beschäftigt.

Zum Vergleich: Der Anteil der weiblichen Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg liegt bei 48 % (2021),¹ der Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten bei 85 % (2022).²

VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (VOLLZEITÄQUIVALENTE*) NACH GESCHLECHT, 2022



VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (VOLLZEITÄQUIVALENTE*) NACH BESCHÄFTIGUNGSVERHÄLTNIS, 2022



Quelle: Goldmedia-Analyse 2024; n=74 (links); n=65 (rechts). Frage: Wie ist die Tätigkeitsverteilung (bzw. Geschlechterverteilung) unter Ihren Mitarbeitenden (ohne freie Beschäftigte/Freelancer)? * Vollzeitäquivalente Festangestellte: Bei der Ermittlung der Vollzeitäquivalente werden Teilzeitbeschäftigte mit deren Anteil an der Arbeitszeit eines Vollzeitbeschäftigten berücksichtigt (z. B. bilden zwei 50 %-Teilzeitbeschäftigte ein Vollzeitäquivalent). ^{1,2} Goldmedia Standortmonitor (2024) nach: Bundesagentur für Arbeit (2021/2022).

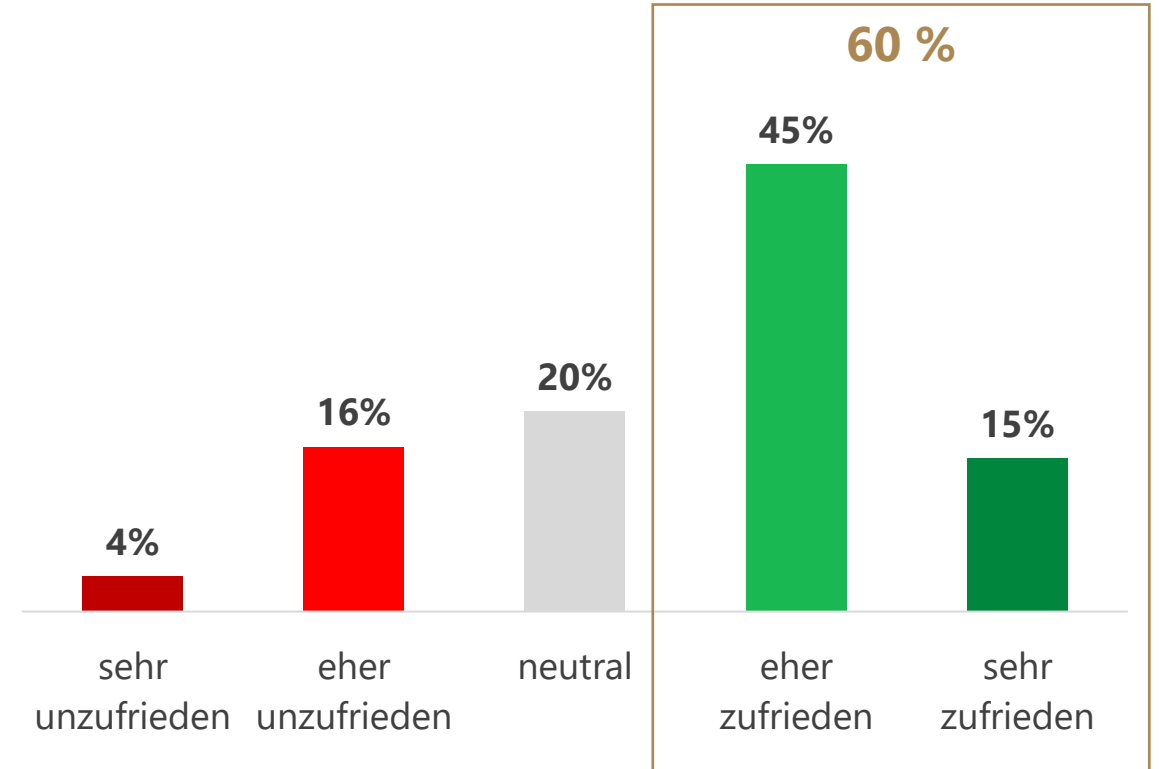
ZUFRIEDENHEIT MIT DER UNTERNEHMENSENTWICKLUNG

Die befragten Unternehmen der baden-württembergischen VFX-, Animations- und Games-Branche zeigen sich mit der eigenen Unternehmensentwicklung mehrheitlich zufrieden.

Bezogen auf die letzten zehn Jahre sind 15 % der Unternehmen sehr zufrieden und weitere 45 % eher zufrieden mit der eigenen Unternehmensentwicklung.

Insgesamt 20 % der Unternehmen sind mit der eigenen Unternehmensentwicklung hingegen eher oder sogar sehr unzufrieden.

VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH ZUFRIEDENHEIT MIT DER EIGENEN UNTERNEHMENSENTWICKLUNG IN DEN LETZTEN 10 JAHREN, 2024

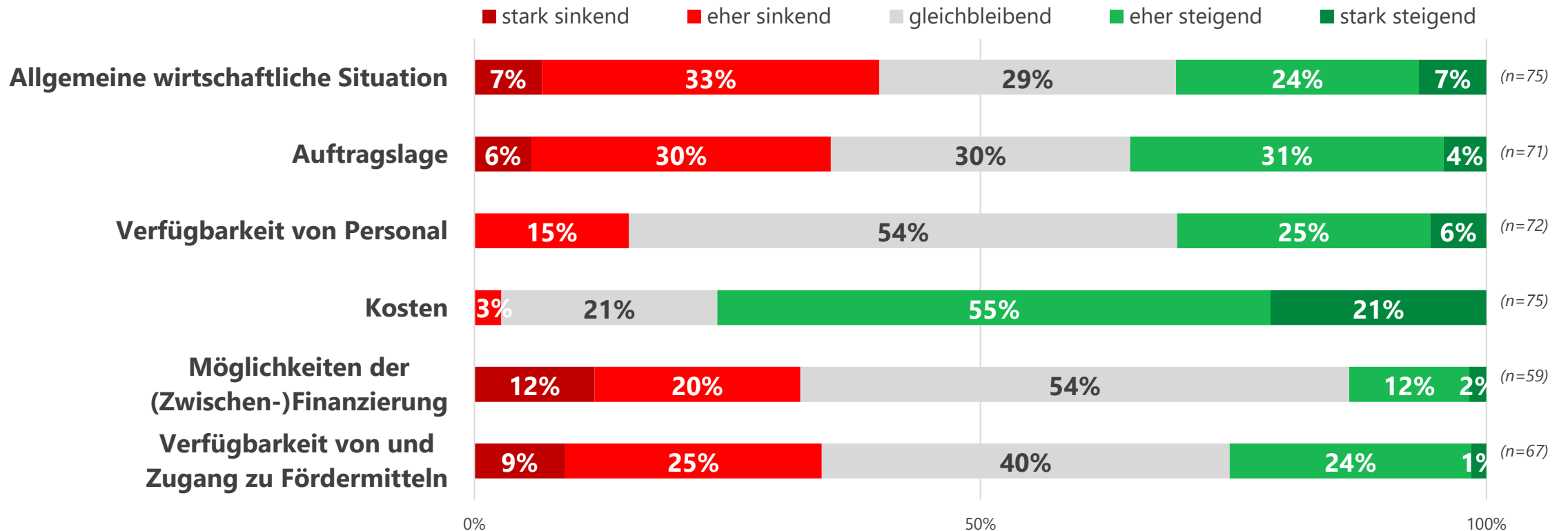


EINSCHÄTZUNG DER UNTERNEHMENS-ENTWICKLUNG

Für das Geschäftsjahr 2025 schätzt knapp ein Drittel (31 %) der befragten Unternehmen die eigene wirtschaftliche Situation positiv ein. Demgegenüber rechnen 40 % mit einer negativen Entwicklung. Wesentlicher Faktor dafür ist die Kosten- und Auftragslage: 76 % der Unternehmen gehen von steigenden Kosten aus, 35 % von einer Verschlechterung der Auftragslage. Zudem befürchten 32 % sinkende Finanzierungsmöglichkeiten und 34 % sinkende Fördermittel.

Die Personalsituation wird mehrheitlich als stabil eingeschätzt, nur 15 % der Unternehmen sieht für 2025 eine sinkende Verfügbarkeit von Personal.

EINSCHÄTZUNG ZUR ENTWICKLUNG DES EIGENEN UNTERNEHMENS FÜR DAS JAHR 2025





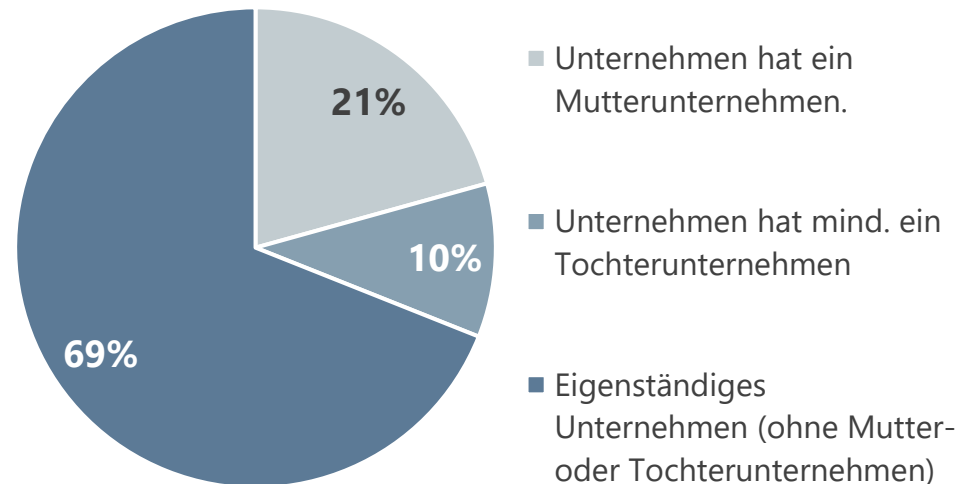
UNTERNEHMENS- KENNZAHLEN VFX/ANIMATION

VFX/ANIMATION: UNTERNEHMENSSTRUKTUR UND GRÜNDUNGSJAHR

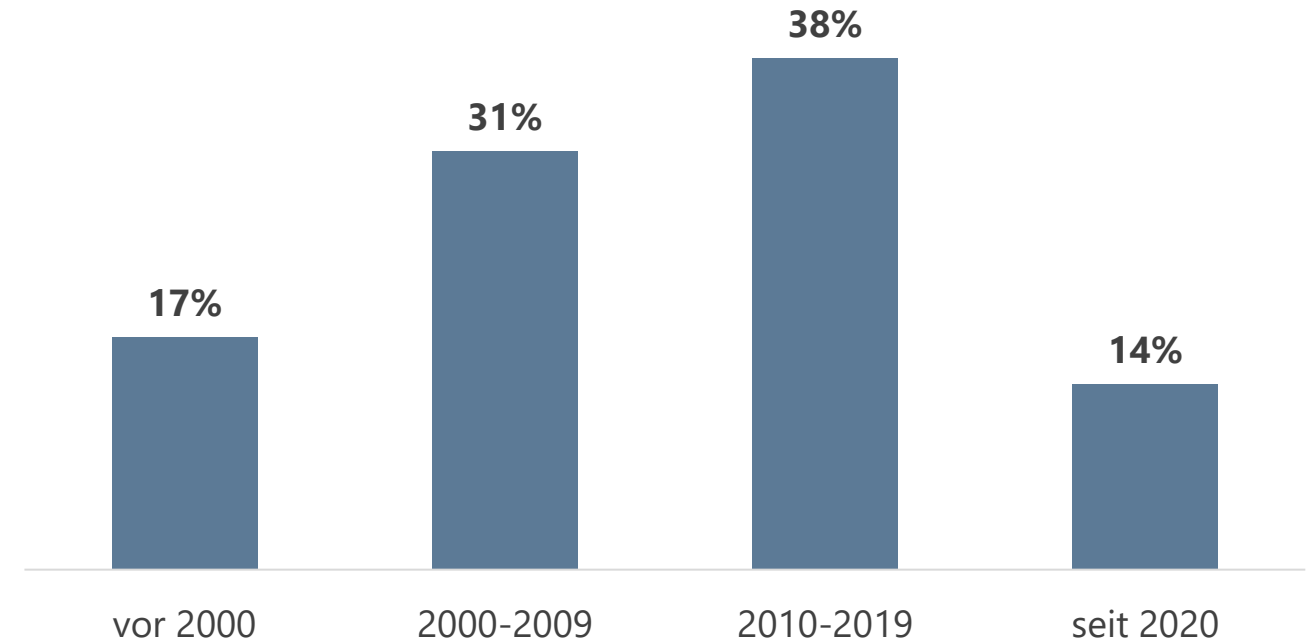
Von den VFX/Animationsunternehmen sind mit 69 % die überwiegende Mehrheit eigenständige Unternehmen ohne Mutter- oder Tochterunternehmen. 21 % der Unternehmen sind selbst Tochterunternehmen. Weitere 10 % haben mindestens ein Tochterunternehmen.

Die meisten Unternehmen (38 %) wurden zwischen 2010 und 2019 gegründet, 14 % wurden nach 2019 gegründet und bestehen somit erst seit maximal vier Jahren. 17 % der Unternehmen wurden vor 2000 gegründet und bestehen somit seit über 20 Jahren.

UNTERNEHMENSSTRUKTUR DER BEFRAGTEN UNTERNEHMEN, 2024



VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH GRÜNDUNGSJAHR, 2024

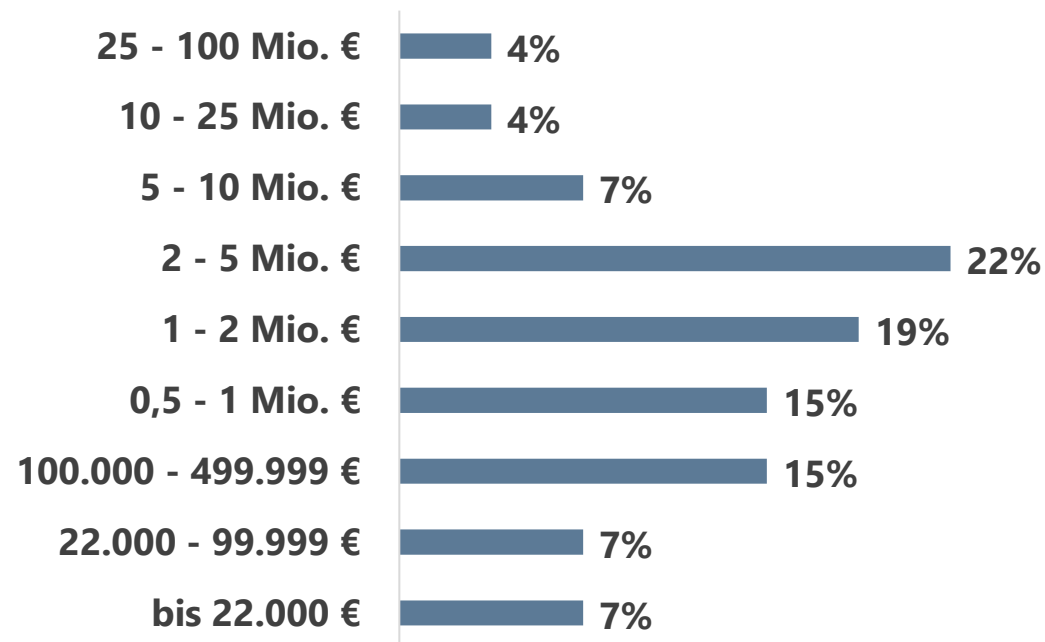


VFX/ANIMATION: VERTEILUNG NACH UMSATZGRÖßEN- KLASSEN UND RENDITE

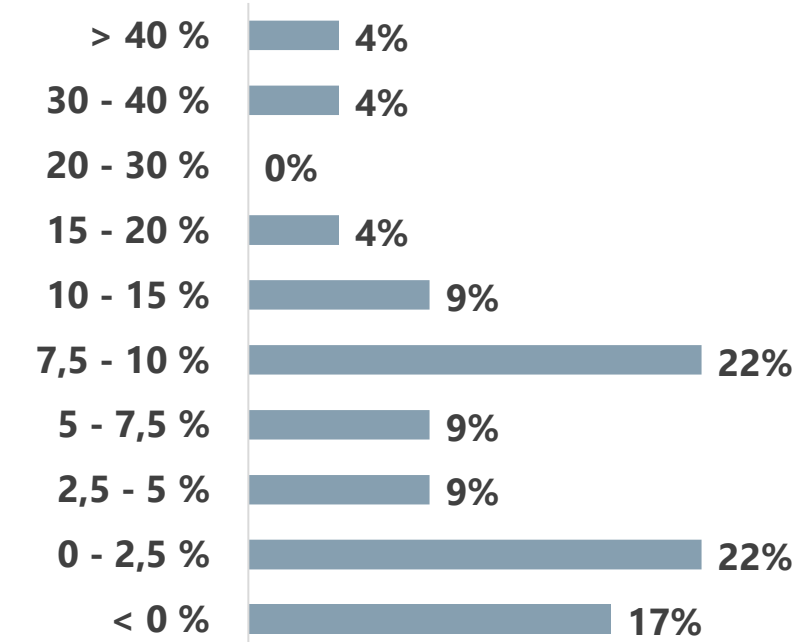
Mehr als die Hälfte (56 %) aller befragten VFX- und Animationsunternehmen erzielt Jahresumsätze von mehr als 1 Mio. EUR. Die meisten Unternehmen (22 %) fallen in das Umsatzcluster von 2 bis 5 Mio. EUR. 7 % aller Unternehmen erwirtschafteten bis zu 22.000 EUR und gelten damit als Mini-Selbstständige.

Die Umsatzrentabilität der meisten Unternehmen (83 %) ist positiv. 21 % der Unternehmen konnten 2022 sogar eine Rentabilität von 10 % oder höher erzielen. 17 % geben für das Jahr 2022 ein Umsatzdefizit an.

VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH UMSATZGRÖßENKLASSEN, 2022



VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH UMSATZRENTABILITÄT, 2022



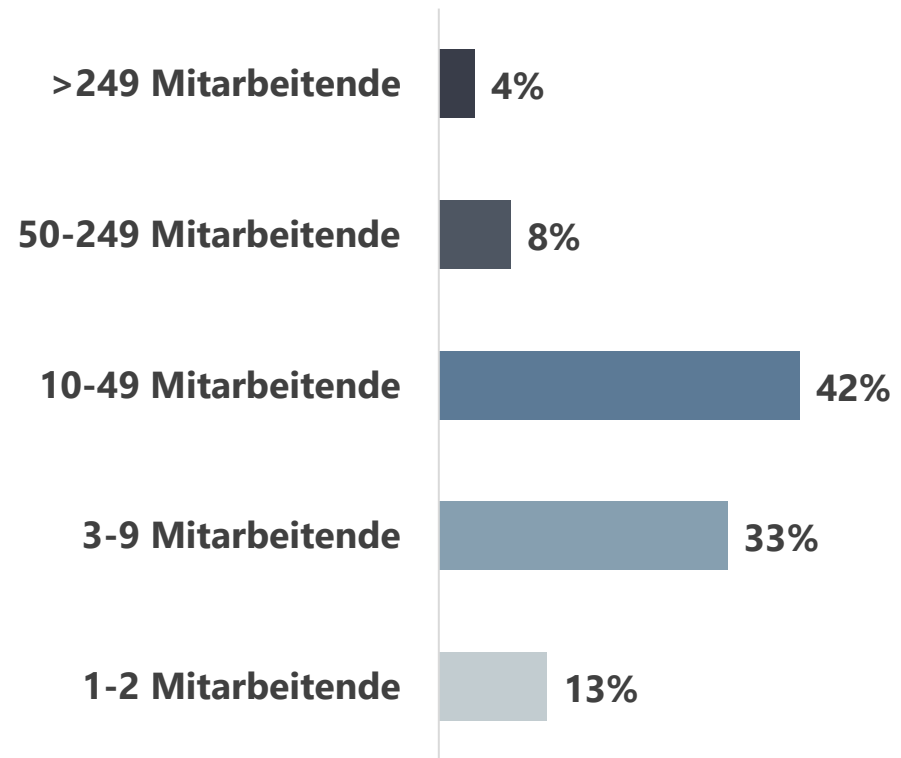
VFX/ANIMATION: BESCHÄFTIGTEN- GRÖßENKLASSEN

Knapp die Hälfte der VFX- und Animationsunternehmen beschäftigt weniger als zehn Mitarbeitende* (46 %). Davon hat wiederum der Großteil drei bis neun Mitarbeitende.

Bei 54 % der Unternehmen sind mehr als zehn Mitarbeitende tätig. Davon bilden Kleinunternehmen mit zehn bis 49 Mitarbeitenden die größte Gruppe. 8 % der Unternehmen sind mittlere Unternehmen mit 50 bis 249 Mitarbeitenden. Großunternehmen mit mehr als 250 Mitarbeitenden machen nur 4 % des Marktes aus.

Damit zeichnet sich die baden-württembergische VFX-/Animationsbranche gegenüber der Gesamtwirtschaft¹ durch eine vergleichsweise hohe Zahl größerer Unternehmen aus.

VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH BESCHÄFTIGTEN-GRÖßENKLASSEN (VOLLZEITÄQUIVALENTE*), 2022



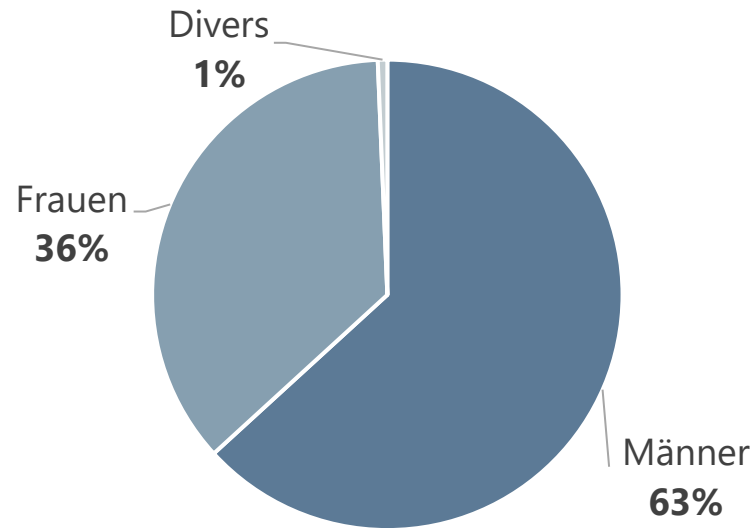
Quelle: Goldmedia-Analyse 2024; n=24 VFX/Animation-Unternehmen. Frage: Wie viele Beschäftigte sind in Ihrem Unternehmen (ohne Mutter- und Tochterunternehmen) tätig? * Vollzeitäquivalente Festangestellte: Bei der Ermittlung der Vollzeitäquivalente werden Teilzeitbeschäftigte mit deren Anteil an der Arbeitszeit eines Vollzeitbeschäftigten berücksichtigt (z. B. bilden zwei 50 %-Teilzeitbeschäftigte ein Vollzeitäquivalent).¹ Destatis (2024).

VFX/ANIMATION: BESCHÄFTIGTE NACH GESCHLECHT UND BESCHÄFTIGUNGS- VERHÄLTNIS

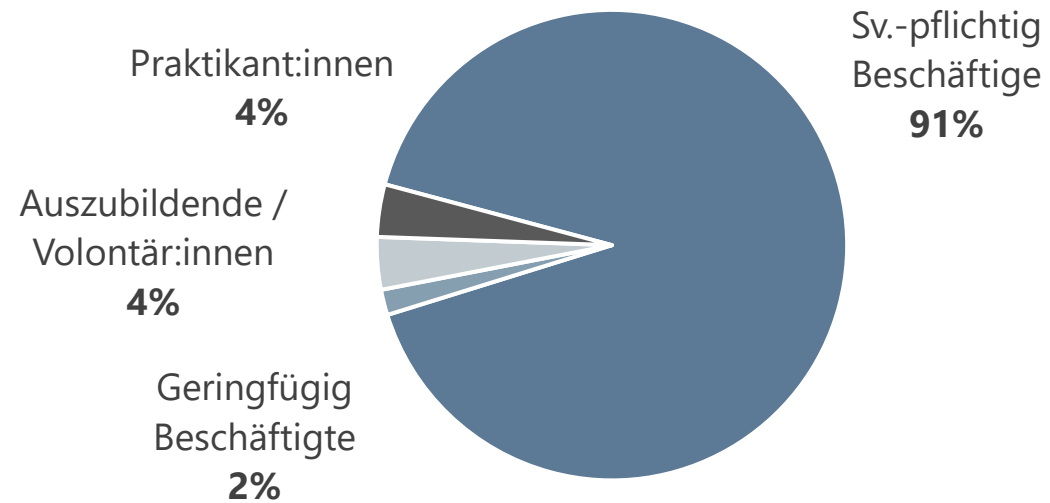
36 % der festangestellten Beschäftigten* in der baden-württembergischen VFX- und Animationsbranche sind Frauen. Über 90 % der Festangestellten* sind sozialversicherungspflichtig beschäftigt.

Zum Vergleich: Der Anteil der weiblichen Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg liegt bei 48 % (2021),¹ der Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten liegt bei 85 % (2022).²

VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN* NACH GESCHLECHT, 2022



VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN* NACH BESCHÄFTIGUNGSVERHÄLTNIS, 2022



Quelle: Goldmedia-Analyse 2024; Grafik links: n=24; Grafik rechts: n=23 VFX/Animation-Unternehmen. Frage: Wie ist die Tätigkeitsverteilung (bzw. Geschlechterverteilung) unter Ihren Mitarbeitenden (ohne freie Beschäftigte/Freelancer)? * Festangestellte in Vollzeitäquivalenten: Bei der Ermittlung der Vollzeitäquivalente werden Teilzeitbeschäftigte mit deren Anteil an der Arbeitszeit eines Vollzeitbeschäftigten berücksichtigt (z. B. bilden zwei 50 %-Teilzeitbeschäftigte ein Vollzeitäquivalent). ^{1,2} Goldmedia Standortmonitor (2024) nach Bundesagentur für Arbeit (2021/2022).

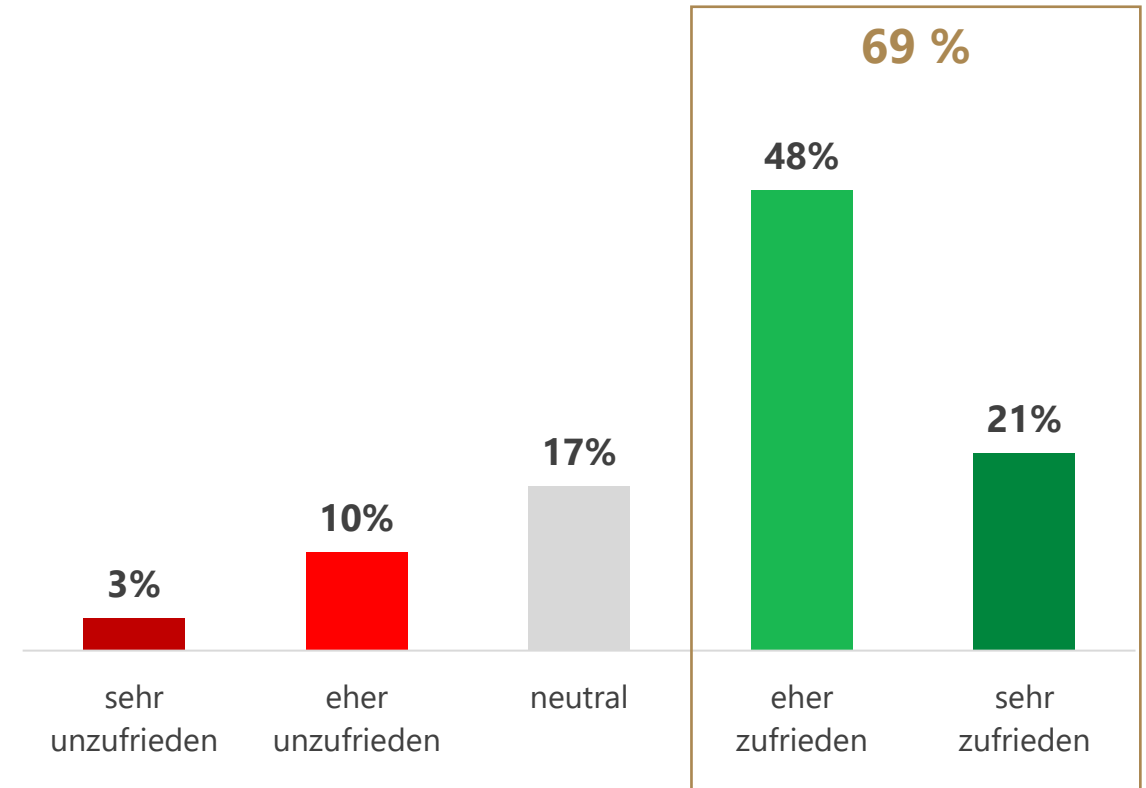
VFX/ANIMATION: ZUFRIEDENHEIT MIT DER UNTERNEHMENSENTWICKLUNG

Die Unternehmen in der baden-württembergischen VFX- und Animationsbranche zeigen sich mit der eigenen Unternehmensentwicklung zum großen Teil zufrieden: Bezogen auf die letzten zehn Jahre sind 21 % der Unternehmen sehr zufrieden und weitere 48 % eher zufrieden.

Der überdurchschnittliche Wert von fast 70 % zufriedener Unternehmen korrespondiert mit dem starken Branchenwachstum, das nach Aussage vieler Unternehmen maßgeblich auf die vorhandenen Förderbedingungen zurückzuführen ist.

Nur insgesamt 13 % der Unternehmen sind mit der eigenen Unternehmensentwicklung (sehr/eher) unzufrieden.

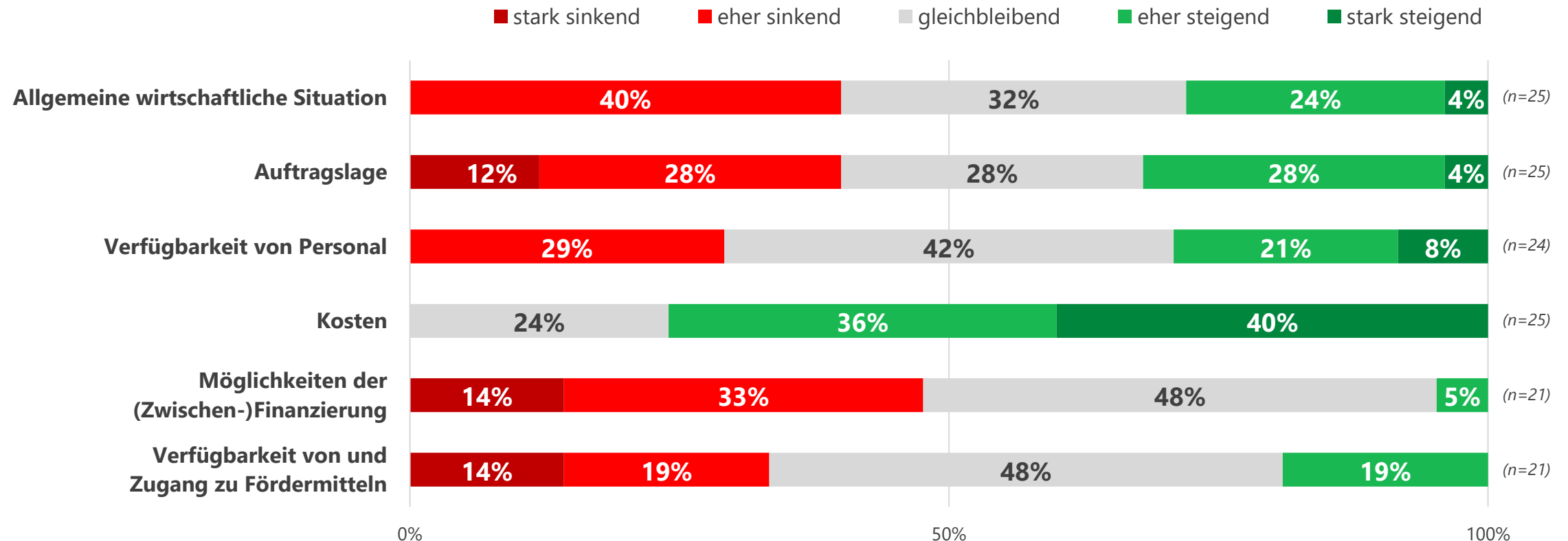
VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH ZUFRIEDENHEIT MIT DER EIGENEN UNTERNEHMENSENTWICKLUNG IN DEN LETZTEN ZEHN JAHREN, 2024



VFX/ANIMATION: EINSCHÄTZUNG DER UNTERNEHMENSENTWICKLUNG

Für 2025 schätzen 28 % der Unternehmen die eigene wirtschaftliche Situation positiv ein. 40 % rechnen jedoch mit einer negativen Entwicklung. 76 % der Unternehmen gehen von steigenden Kosten aus, 40 % von einer Verschlechterung der Auftragslage. Zudem befürchten 47 % sinkende Finanzierungsmöglichkeiten und 33 % sinkende Fördermittel. 29 % der Unternehmen sehen außerdem eine sinkende Verfügbarkeit von Personal.

EINSCHÄTZUNG ZUR ENTWICKLUNG DES EIGENEN UNTERNEHMENS FÜR DAS JAHR 2025





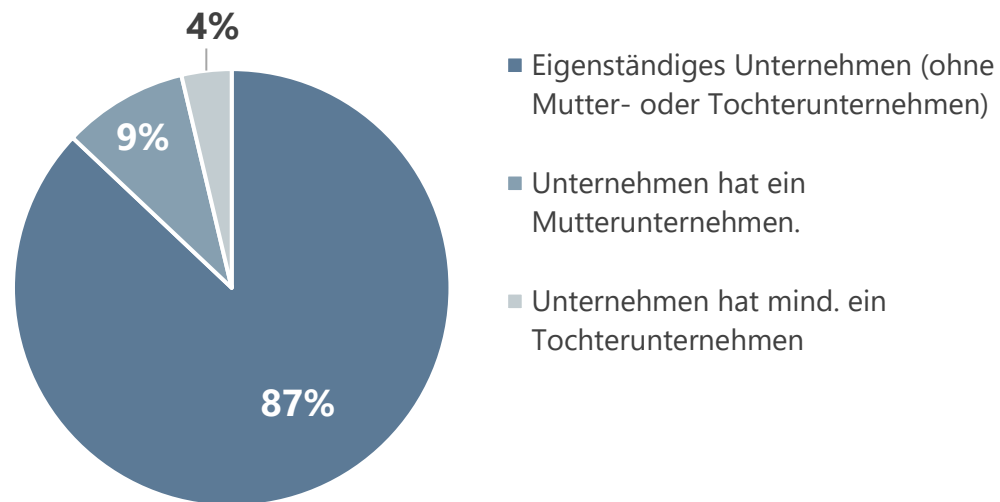
UNTERNEHMENS- KENNZAHLEN GAMES

GAMES: UNTERNEHMENSSTRUKTUR UND GRÜNDUNGSJAHR

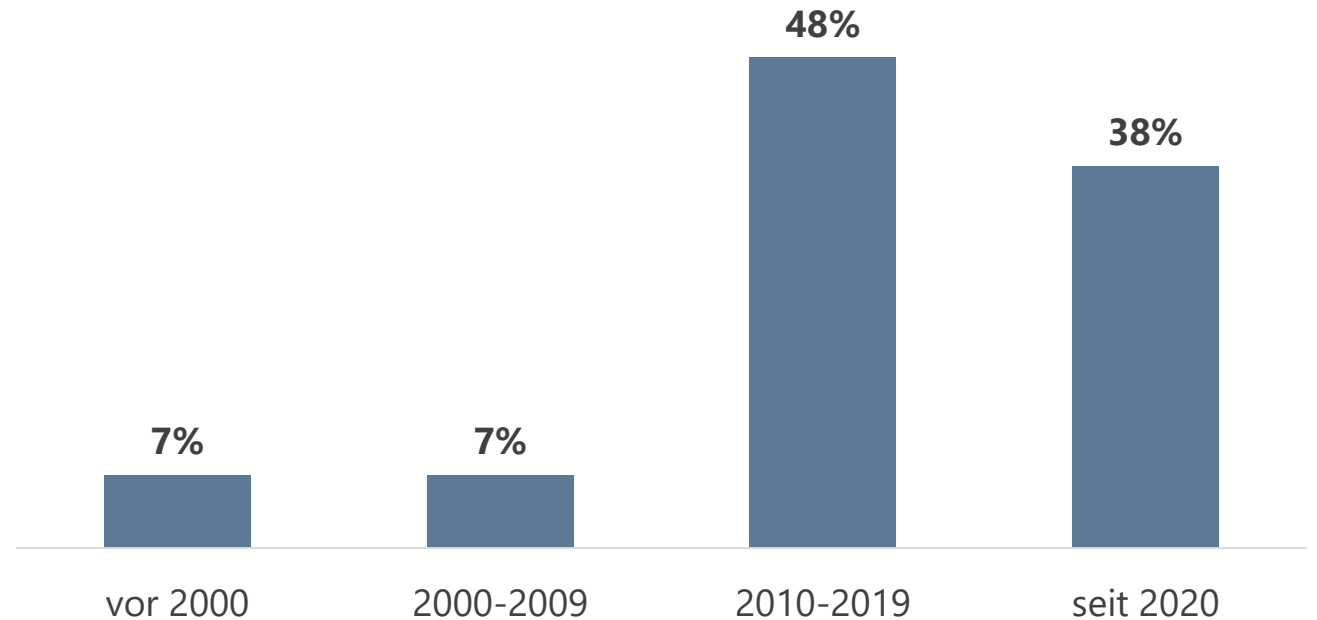
Mit 87 % sind die überwiegende Mehrheit der Games-Unternehmen eigenständige Unternehmen, ohne Mutter- oder Tochterunternehmen. 9 % der Unternehmen sind selbst Tochterunternehmen, 4 % haben mindestens ein Tochterunternehmen.

Anhand der Verteilung der Unternehmen nach Gründungsjahr zeigt sich, dass es sich um eine junge Branche handelt: Mehr als ein Drittel der Unternehmen (38 %) wurde nach 2019 gegründet und besteht dementsprechend erst seit höchstens vier Jahren. Vor 2010 wurden nur 14 % der Unternehmen gegründet. Seit 2015 hat sich die Zahl der Games-Unternehmen in Baden-Württemberg etwa verdreifacht.

UNTERNEHMENSSTRUKTUR DER BEFRAGTEN UNTERNEHMEN, 2024



VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH GRÜNDUNGSJAHR, 2024



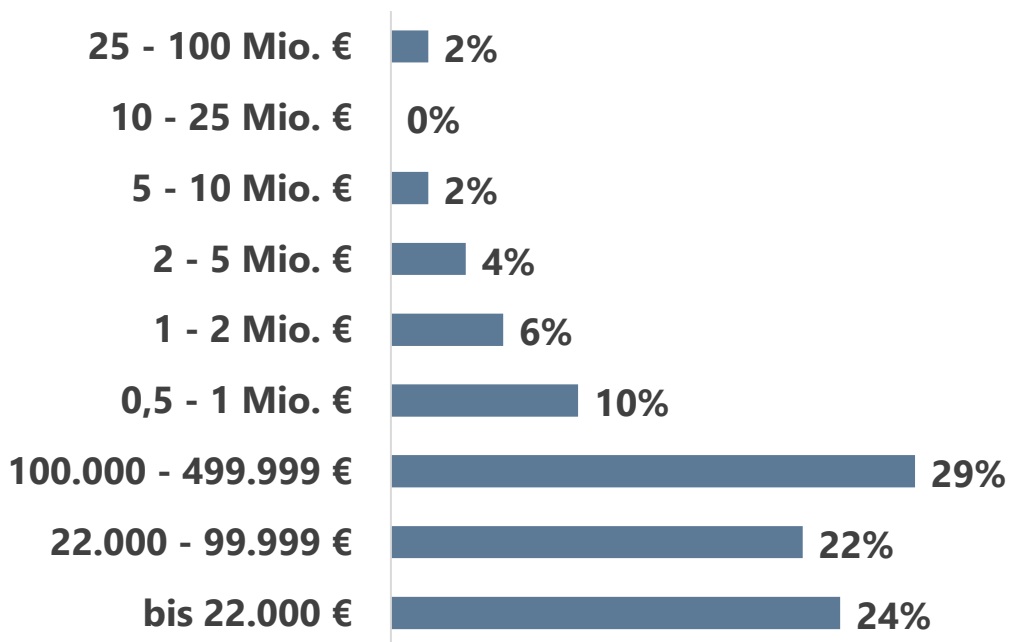
GAMES:

VERTEILUNG NACH UMSATZGRÖßEN-KLASSEN UND RENDITE

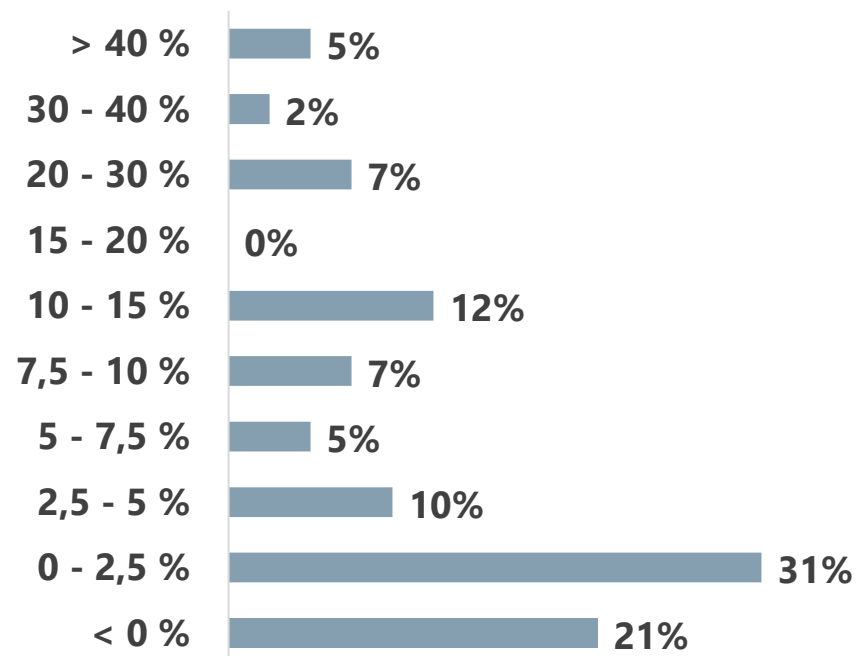
Die Games-Branche ist besonders stark durch Klein- und Kleinstunternehmen gekennzeichnet. Drei Viertel generieren Umsätze von unter 500.000 EUR. Die meisten Unternehmen (29 %) fallen in das Umsatzcluster von 100.000 bis unter 500.000 EUR. Rund ein Viertel aller Unternehmen erwirtschaftet maximal 22.000 EUR; sie gelten damit als Mini-Selbstständige. Nur 14 % der Unternehmen erzielen einen Jahresumsatz von mehr als 1 Mio. EUR.

Die Umsatzrentabilität der meisten befragten Unternehmen (79 %) ist positiv. Demgegenüber geben jedoch 21 % für das Jahr 2022 ein Umsatzdefizit an. 26 % konnten 2022 eine Rentabilität von 10 % oder höher erzielen.

VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH UMSATZGRÖßEN-KLASSEN, 2022



VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH UMSATZ-RENTABILITÄT, 2022



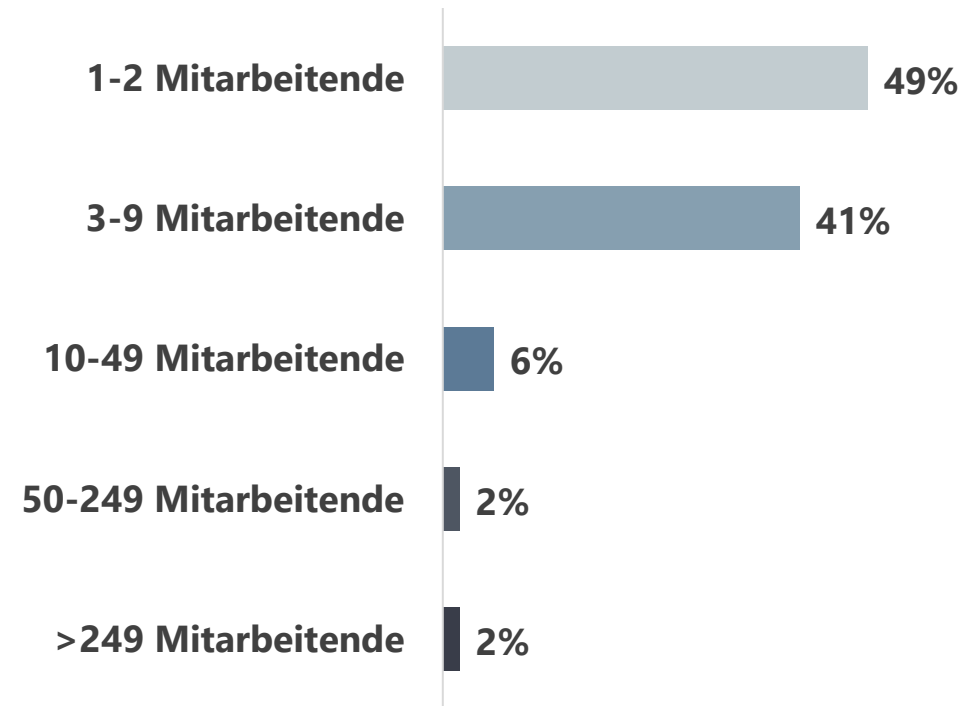
GAMES: BESCHÄFTIGTEN- GRÖßENKLASSEN

Bei den befragten Games-Unternehmen handelt es sich zu einem sehr großen Teil (90 %) um Kleinunternehmen mit weniger als zehn Mitarbeitenden.* Rund die Hälfte haben sogar nur ein bis zwei Mitarbeitende.

Entsprechend haben nur rund 10 % der Games-Unternehmen zehn oder mehr Mitarbeitende, davon sind 6 % Kleinunternehmen mit zehn bis 49 Mitarbeitenden, 2 % mittlere Unternehmen mit 50 bis 249 Mitarbeitenden und 2 % Großunternehmen mit mehr als 250 Mitarbeitenden.

Damit hat die baden-württembergische Games-Industrie einen im Vergleich zur Gesamtwirtschaft¹ noch etwas größeren Anteil von Kleinunternehmen.

VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH BESCHÄFTIGTEN-GRÖßENKLASSEN (VOLLZEITÄQUIVALENTE*), 2022

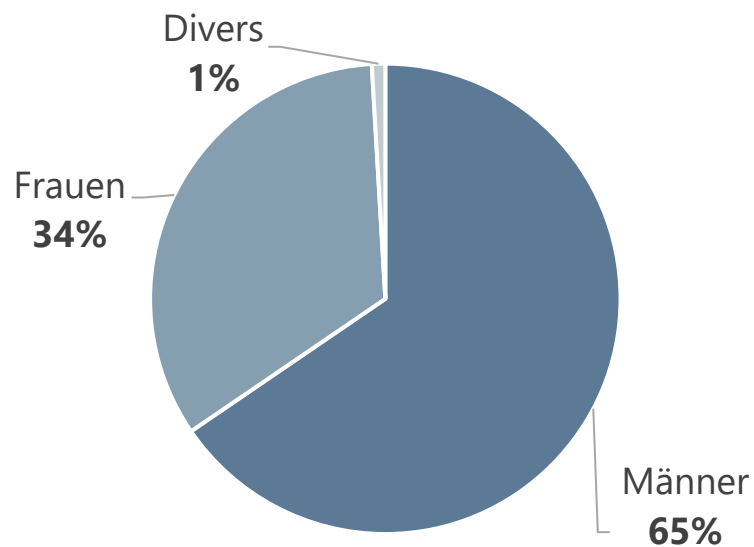


GAMES: BESCHÄFTIGTE NACH GESCHLECHT UND BESCHÄFTIGUNGS- VERHÄLTNIS

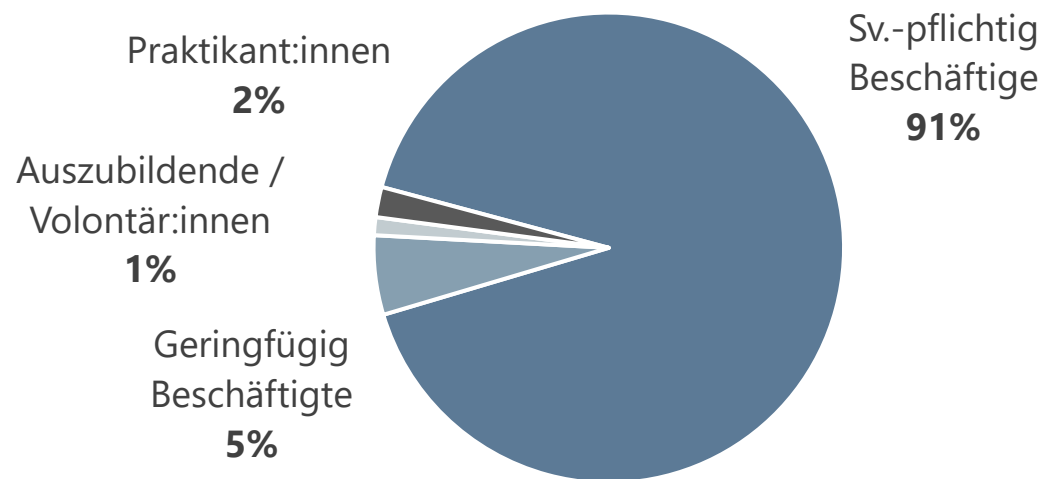
Rund ein Drittel der festangestellten Beschäftigten* in der baden-württembergischen Games-Branche sind Frauen. Über 90 % der Festangestellten* sind sozialversicherungspflichtig beschäftigt.

Zum Vergleich: 2022 lag der Anteil der weiblichen Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg bei 48 %, ¹ der Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten bei 85 %. ²

VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN* NACH GESCHLECHT, 2022



VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN* NACH BESCHÄFTIGUNGSVERHÄLTNIS, 2022



Quelle: Goldmedia-Analyse 2024; Grafik links: n=50; Grafik rechts: n=42 Games-Unternehmen. Frage: Wie ist die Tätigkeitsverteilung (bzw. Geschlechterverteilung) unter Ihren Mitarbeitenden (ohne freie Beschäftigte/ Freelancer)? * Festangestellte in Vollzeitäquivalenten: Bei der Ermittlung der Vollzeitäquivalente werden Teilzeitbeschäftigte mit deren Anteil an der Arbeitszeit eines Vollzeitbeschäftigten berücksichtigt (z. B. bilden zwei 50 %-Teilzeitbeschäftigte ein Vollzeitäquivalent). ^{1,2} Goldmedia Standortmonitor (2024) nach Bundesagentur für Arbeit (2021/2022).

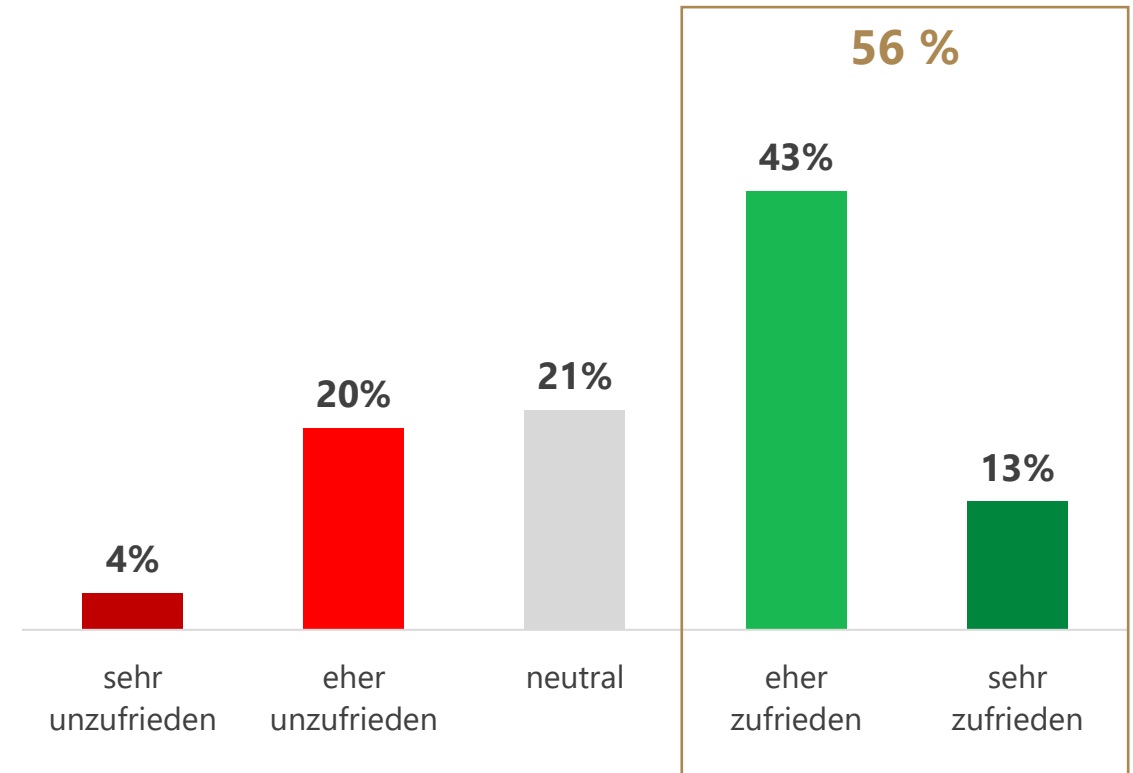
GAMES:

ZUFRIEDENHEIT MIT DER UNTERNEHMENSENTWICKLUNG

Die Unternehmen in der baden-württembergischen Games-Branche zeigen sich mit der eigenen Unternehmensentwicklung zu mehr als der Hälfte zufrieden (56 %).

Bezogen auf die letzten zehn Jahre sind 13 % der Unternehmen sehr zufrieden und weitere 43 % eher zufrieden mit der eigenen Unternehmensentwicklung. Allerdings sind mit insgesamt 24 % vergleichsweise viele Unternehmen mit der eigenen Unternehmensentwicklung unzufrieden.

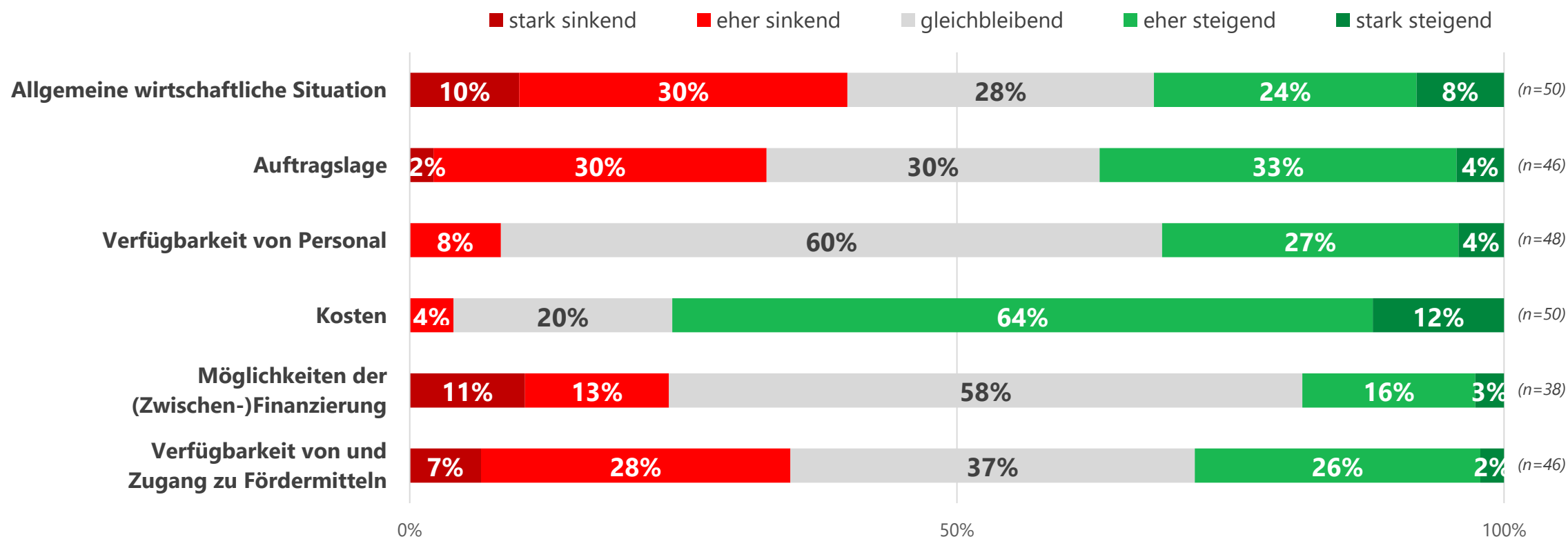
VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN NACH ZUFRIEDENHEIT MIT EIGENER UNTERNEHMENSENTWICKLUNG IN DEN LETZTEN ZEHN JAHREN, 2024



GAMES: EINSCHÄTZUNG DER UNTERNEHMENSENTWICKLUNG

Für 2025 schätzt ein Drittel der Unternehmen (32 %) die eigene wirtschaftliche Situation positiv ein. 40 % rechnen jedoch mit einer negativen Entwicklung. 32 % gehen von einer Verschlechterung der Auftragslage aus, 76 % von steigenden Kosten. Zudem befürchten 24 % sinkende Finanzierungsmöglichkeiten und 35 % sinkende Fördermittel. Die Personalsituation wird mehrheitlich als stabil eingeschätzt; nur 8 % der Unternehmen sehen für 2025 eine sinkende Verfügbarkeit von Personal.

EINSCHÄTZUNG ZUR ENTWICKLUNG DES EIGENEN UNTERNEHMENS FÜR DAS JAHR 2025



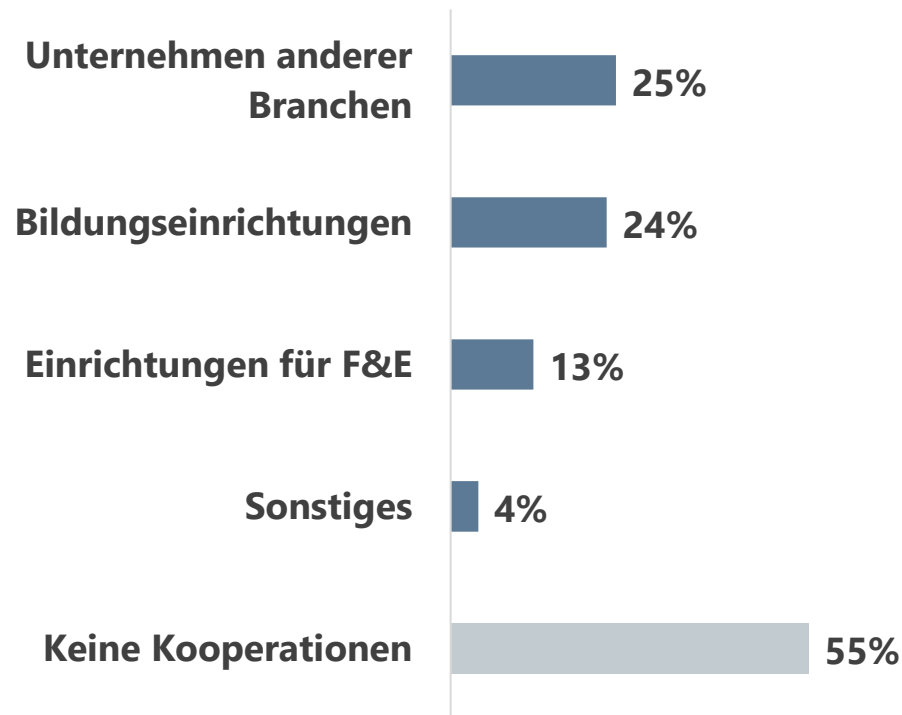


KOOPERATIONEN UND SPILLOVER-EFFEKTE

KOOPERATIONEN MIT ANDEREN BRANCHEN UND INSTITUTIONEN

45 % der befragten VFX-, Animations- und Games-Unternehmen kooperieren mit anderen Branchen bzw. Institutionen. 25 % arbeiten dabei vor allem mit anderen Unternehmen der Medien- und Technologiebranche sowie dem Finanzwesen zusammen. 24 % der Unternehmen kooperieren mit Bildungseinrichtungen und 13 % mit Einrichtungen für Forschung und Entwicklung. Unter den genannten Institutionen befinden sich bspw. die Hochschule der Medien und die Filmakademie Ludwigsburg.

KOOPERATIONEN MIT ANDEREN BRANCHEN UND INSTITUTIONEN, 2022



BRANCHEN, MIT DENEN DIE VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-UNTERNEHMEN KOOPERIEREN (AUSWAHL)



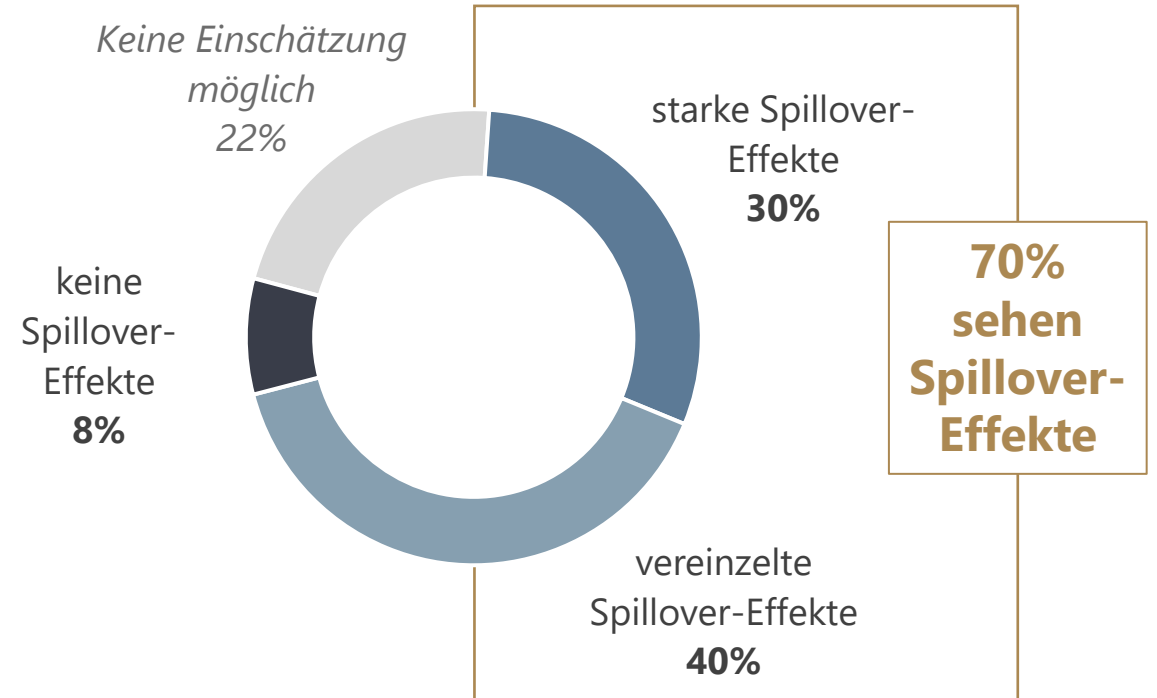
SPILLOVER-EFFEKTE

Die baden-württembergische VFX-, Animations- und Games-Branche erzeugt neben der eigenen Wirtschaftsleistung auch zusätzliche wirtschaftliche Effekte, die sich über die eigene Branche hinaus positiv auf andere Wirtschaftsbereiche und den gesamten Standort auswirken. Die Wirkung tritt dabei auf mehreren Ebenen auf:

Auf ansiedlungspolitischer Ebene führt bei Akteuren der Kultur- und Kreativwirtschaft allgemein nachweislich „die alleinige Präsenz der kreativen Köpfe“ dazu, „dass eine Szene als attraktiver erlebt wird“.¹ Dies wirkt sich wiederum positiv auf das Standortimage aus und damit unter anderem auf die erfolgreiche Anwerbung von Arbeitskräften in der Gesamtwirtschaft des Landes. Durch den Aufbau von Netzwerken finden außerdem Übertragungseffekte in die Unternehmen hinein statt, sodass bspw. kreative Games-Programmierer für einen neuen Arbeitsplatz in der Industrie gewonnen werden können.

Darüber hinaus findet ausgehend von der VFX-, Animations- und Games-Branche ein Wissens- und Technologie-Spillover statt, der in der baden-württembergischen Branche stark wahrgenommen wird: So geben 70 % der befragten Unternehmen an, dass andere Branchen von den Tätigkeiten und Innovationen der VFX-, Animations- und Games-Branche profitieren, indem sie bspw. Technologien oder spezifische Leistungen übernehmen. Knapp ein Drittel (30 %) sieht sogar starke Spillover-Effekte.

EINSCHÄTZUNG DER UNTERNEHMEN ZU SPILLOVER-EFFEKTEN AUF ANDERE BRANCHEN



SPILOVER-EFFEKTE

Die im Rahmen der Online-Umfrage und der Expert:inneninterviews befragten Unternehmen geben eine Vielzahl von Beispielen für Spillover-Effekte der Branche auf andere Wirtschaftsbereiche an.

Allgemein wird betont, dass die Branche sowohl bei der Entwicklung als auch der Verwendung zahlreicher Technologien Vorreiter ist, hierzu zählen unter anderem Virtual- und Augmented-Reality-Anwendungen und allgemein Visualisierungsmöglichkeiten, die heute unter anderem auch im Gesundheitswesen, der Architektur sowie in Wissenschaft und Forschung zum Einsatz kommen. Mit dem Unreal Engine 5-Toolkit entstehen fotorealistische 3D-Anwendungen im gesamten Bereich der interaktiven Medien. Auch bei der Entwicklung von KI-Anwendung wird die Branche häufig als Vorreiter genannt. Zu den am häufigsten genannten Bereichen zählen Gamification-Ansätze, also spielerische Ansätze und Systeme wie bspw. Achievements oder Rewards, die in die Bereiche der App-Entwicklung, aber bspw. auch bei der Vermittlung von Lerninhalten bis hin zur Verwaltung oder Gesundheitsanwendungen übertragen werden.

Darüber hinaus werden Kompetenzen der Branche genannt, die in anderen Wirtschaftsbereichen wie bspw. im Marketing zum Tragen kommen, etwa Storytelling-Kompetenzen, Design-Thinking-Methoden, Motivationstechniken oder experimentelle Herangehensweisen.

SPILOVER-EFFEKTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE AUF ANDERE BRANCHEN (AUSWAHL)



CASES: VFX/CGI IN DER AUTOMOBILINDUSTRIE

Das Know-how von VFX-Firmen wird auch in klassischen Wirtschaftsbereichen stark nachgefragt, so auch in der Automobilindustrie. Neben der Erstellung von Werbefilmen und -material gehören dazu unter anderem die Erstellung visueller Inhalte und AR-Wendungen für Web- und Showroom-Konfigurationen.¹

Auch im Rahmen von Car-Interfaces kommen VFX-Assets inzwischen zum Tragen. Über 3D Head-Up Displays können bspw. Informationen wie assistiertes Fahren oder Straßenführung dreidimensional in die Sichtachse des Fahrers projiziert werden.²

BMW 3D HEAD-UP DISPLAY



Durch die Fähigkeit, digitale Zwillinge von realen Produkten wie Automobilen zu erstellen, können VFX-Unternehmen zudem „komplexe Ingenieurdaten [...] bearbeiten und mit ihrer Hilfe emotionale und umsatzrelevante Kundenerlebnisse [...] erzeugen“.³

So nutzt bspw. die BMW Group für ihre umfassenden Digitalisierungsprozesse bereits eine Vielzahl von Anwendungen aus den Bereichen Virtualisierung, künstliche Intelligenz und Data Science:

VIRTUALISIERUNGSPROZESS BEI DER BMW-GROUP

„Alle Produktionsorte werden in einem 3D-Scan vollständig erfasst – ein digitaler Zwilling entsteht, der jederzeit an jedem Ort virtuell begangen werden kann, in Echtzeit, über verschiedene Orte und unterschiedliche Zeitzonen hinweg. So lässt sich zum Beispiel eine Produktionslinie mit Maschinen und Menschen realitätsgetreu nachbilden. Mit Hilfe einer Virtual-Reality-Brille tauchen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in den Arbeitsplatz ein, können ihn digital erfassen und verbessern. Das ermöglicht auch, neue Fahrzeuge in bestehende Produktionslinien zu integrieren [...]. Die Folge: Sofort ist zu erkennen, wo in der Realität noch Handlungsbedarf in der Produktionskette besteht. Das spart Zeit und Aufwand.“⁴

CASES: GAMIFICATION UND GAMES IM GESUNDHEITSBEREICH

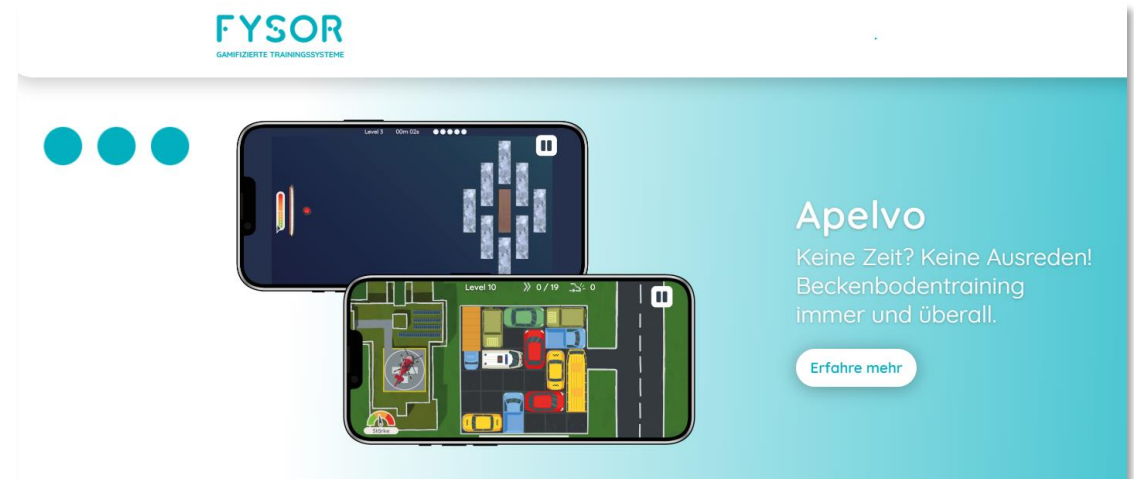
Die Übertragung von spieltypischen Elementen (Gamification) bietet die Möglichkeit, um in verschiedenen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Bereichen Engagement und Motivation zu steigern. Die Games-Branche ist führend in der Entwicklung intuitiver Benutzeroberflächen. Durch den Einsatz von Belohnungen, Punkten und Ranglisten werden Nutzende zudem dazu angeregt, bestimmte Ziele zu erreichen. In Bildungsumgebungen fördert Gamification aktives Lernen und kann dazu führen, dass Nutzende länger und intensiver mit Inhalten oder Produkten interagieren. Die Anwendungsfälle sind zahlreich und reichen von Bildungs- und Fitnessapps über Marketinganwendungen bis hin zu Themen wie Energiesparen, Finanzberatung und Gesundheitsförderung.

ENERGIESPARTAGEBUCH VON KR3M



Gamifizierte Anwendungen im Gesundheitsbereich werden durch die MFG unter anderem im GamesHub Heidelberg (bis 2024) und im Rahmen einer ab 2025 landesweit tätigen Initiative gefördert. Dabei werden Serious Games für den Präventions-, Therapie-, Schulungs- und Rehabilitations-Bereich unterstützt. Die Anwendungen unterstützen bspw. spielerisch und zielgerichtet Beckenboden-training durch den Einsatz von Games und einer neuen Hardware oder verbinden Computerspiele mit sportlicher Aktivität, um Muskel-Skelett-Probleme zu verhindern.¹ Darüber hinaus sind zahlreiche gamifizierte Gesundheitsanwendungen von baden-württembergischen Unternehmen entwickelt worden, bspw. die Rückschule oder das Pollenradar der Zeitland media & games GmbH.

BECKENBODEN-TRAININGSAPP DER FYSOR GMBH, GAMESHUB FÜR HEALTH/LIFE SCIENCE





FÖRDERLANDSCHAFT UND BEDARFE

DIE FÖRDERLANDSCHAFT BADEN-WÜRTTEMBERGS

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH fördert die Filmkultur, Filmwirtschaft sowie die Kultur- und Kreativschaffenden im Land. Mit dem Förderprogramm Games BW unterstützt die MFG seit 2020 zudem die ansässige Games-Branche. Neben finanzieller Förderung der MFG existieren zahlreiche Instrumente der nicht-fiskalischen Förderung, darunter Netzwerkevents und die Arbeit des Netzwerks Animation Media Creators Region Stuttgart (AMCRS).

Der Schwerpunkt der MFG Filmförderung liegt auf der gezielten Förderung kulturell wertvoller Filmproduktionen für Kino, Fernsehen und VoD durch die Vergabe von Projektförderungen. Die Förderprogramme der Filmförderung decken von der Drehbuchentwicklung und Produktionsvorbereitung über die Produktions- und Postproduktionsförderung bis hin zum Verleih bzw. Vertrieb von Filmen und Serien alle relevanten Arbeitsschritte ab. Mit der Line-Producer-Förderung bildet die Unterstützung von Animation und VFX seit 2014 einen zentralen Schwerpunkt der Förderstrategie und des Standorts.¹ Darüber profitieren Unternehmen aus dem VFX- und Animationsbereich von den Programmen der Produktionsförderung sowie der Produktionsvorbereitungsförderung. Für alle Fördermaßnahmen der Filmförderung stehen der MFG jährlich rund 15 Mio. EUR zur Verfügung.² Mit rund 7,5 Mio. EUR entfiel 2022 etwa die Hälfte der Fördersumme auf den Bereich VFX und Animation. Die Fördersumme ergibt sich aus der Summe der zugesagten Fördermittel der Line-Producer-Förderung (ca. 3,5 Mio. EUR) und der Produktionsförderung (ca. 4 Mio. EUR).

Über das Games-BW-Programm wird die Entwicklung hochwertiger, kulturell oder pädagogisch bedeutsamer digitaler Spiele in den Bereichen Konzept- und Prototyp-Entwicklung sowie Produktion unterstützt. Die Fördersumme der Games-BW-Förderung lag im Jahr 2022 bei rund 900.000 EUR und wird kontinuierlich aufgestockt.³ Hinzu kommen unter anderem Förderungen von Qualifizierungs- und Gründungsprogrammen, regelmäßige Netzwerkveranstaltungen, GamesHubs und Messeauftritten im Rahmen der Games BW Förderstrategie.

| | | |
|--|--|---|
| Drehbuch- und Stoffentwicklung Für die Herstellung von Drehbüchern (Spielfilm, fiktionale Stoffe) kann ein erfolgsbedingt rückzahlbares Darlehen beantragt werden. | Produktionsvorbereitung Für vorbereitende Maßnahmen zur Herstellung von Kino- und Fernsehfilmen kann ein Darlehen beantragt werden. | Produktion Für die Herstellung von Kino- und Fernsehfilmen kann ein erfolgsbedingt rückzahlbares Darlehen beantragt werden. |
| Postproduktion Für Maßnahmen zur Fertigstellung und Auswertung von Kino- und Fernsehfilmen kann ein erfolgsbedingt rückzahlbares Darlehen beantragt werden. | Line Producer Darlehen für Maßnahmen zur Produktion von internationalen Kino- und Fernsehproduktionen, die vollständig animiert oder einen hohen Anteil von virtuellem Dreh und/oder digitaler Bildnachbearbeitung/VFX besitzen. | Promotion Förderung für Festivalkopien/-präsentation, für regionale Premieren oder für sonstige PR-Maßnahmen. |
| Verleih und Vertrieb Förderung von Verleih- und Vertriebsmaßnahmen, die im besonderen filmkulturellen oder filmwirtschaftlichen Interesse Baden-Württembergs liegen. | Games BW Förderung Förderarten <ul style="list-style-type: none"> 1 Konzeptförderung Zuschuss bis 20.000 € <small>früher: Darlehen bis 10.000 €</small> 2 Prototypenförderung Darlehen bis 120.000 € <small>früher: Darlehen bis 100.000 €</small> 3 Produktionsförderung Darlehen oder Zuschuss bis 500.000 € <small>früher: Darlehen/Zuschuss bis 200.000 €</small> | |

VERNETZUNGSAKTIVITÄTEN UND VERANSTALTUNGEN



Jour Fixe für Filmschaffende



Developer Boost



MFG und AMCRS bieten den Akteuren der Branchen vielfältige Vernetzungsmöglichkeiten. Die MFG unterstützt zudem die Festival- und Award-Landschaft.

So veranstaltet die MFG neben einer Reihe von Veranstaltungen monatliche Jour Fixes für den Austausch baden-württembergischer Filmschaffender untereinander. Die AMCRS, als in dieser Form einmaligem Zusammenschluss von ansässigen Animations-, VFX- und Interactive-Studios sowie Universitäten und Hochschulen, veranstaltet regelmäßig den Animationsstammtisch sowie Netzwerk-interne Taskforces zu aktuellen Themen wie Green Shooting oder zur Neuausrichtung der AMCRS.

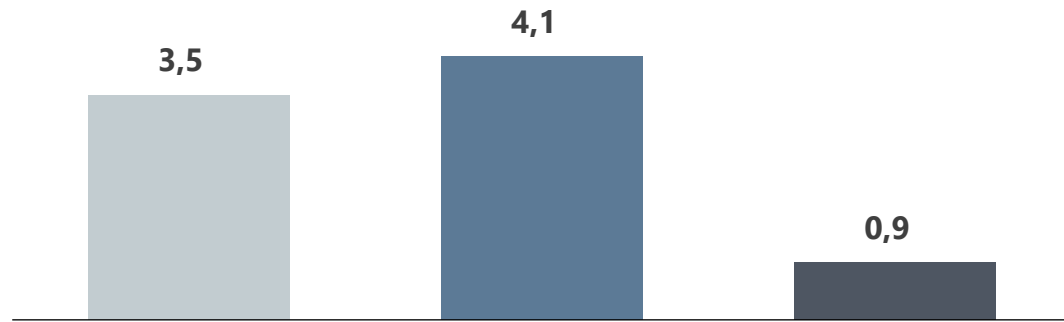
Mit der Open Stage Games BW, dem Gamestate Festival, dem Developer Boost Programm, der hochschulübergreifenden und landesweiten Teilnahme am Global Game Jam sowie den GamesHubs werden die Games-Branche und ihre Akteure zudem gezielt unterstützt und zum Vernetzen eingeladen.

Jährlich finden das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS), die FMX - Film & Media Exchange Konferenz und die Koproduktionsbörse Animation Production Days (APDs) statt. Die MFG unterstützt diese Veranstaltungen finanziell und ist dort regelmäßig mit dem Angebot von One-to-One-Meetings und eigenen Ständen präsent. Ebenfalls werden im Rahmen des ITFS von der MFG Preise verliehen bzw. gestiftet, unter anderem der Lotte-Reiniger-Preis für den besten Abschlussfilm einer Filmschule im Bereich Animation oder der Animated Games Award Germany. Auch an nationalen und internationalen Festivals und Preisverleihungen ist Baden-Württemberg über die MFG beteiligt. So organisiert die MFG seit 2013 einen baden-württembergischen Gemeinschaftsstand in der Business Area der Gamescom in Köln. Auch an Festivals wie den Internationalen Filmfestspielen von Cannes oder dem Animation Festival in Annecy nimmt die MFG teil und zeigt auf vielfältige Weise Präsenz, unter anderem bei der Organisation und Durchführung des Deutschen Empfangs in Annecy.

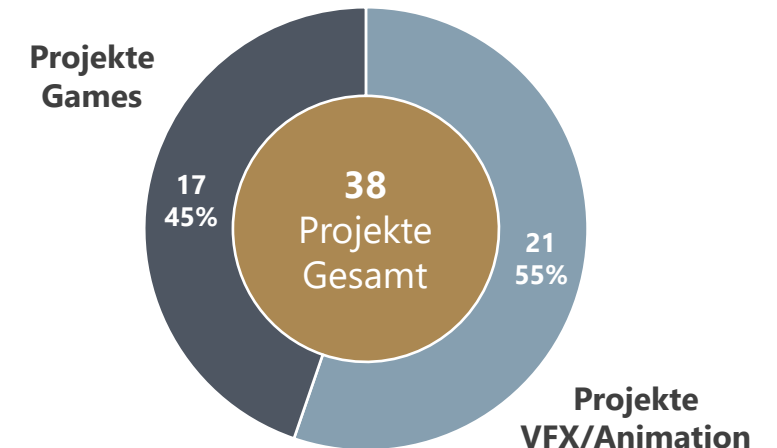
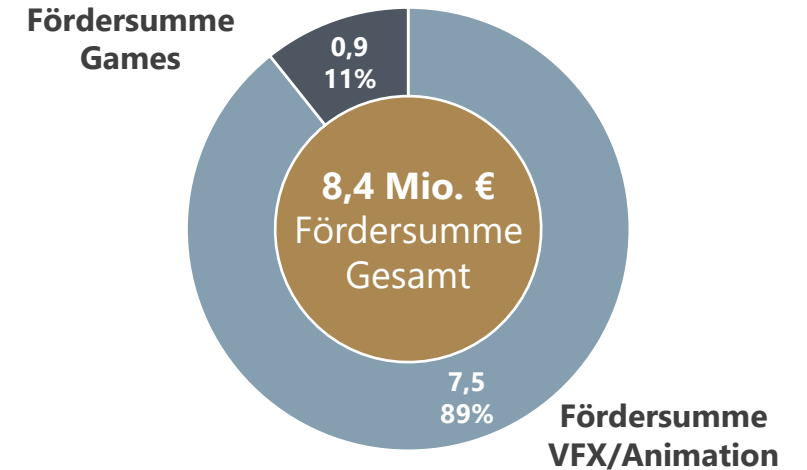
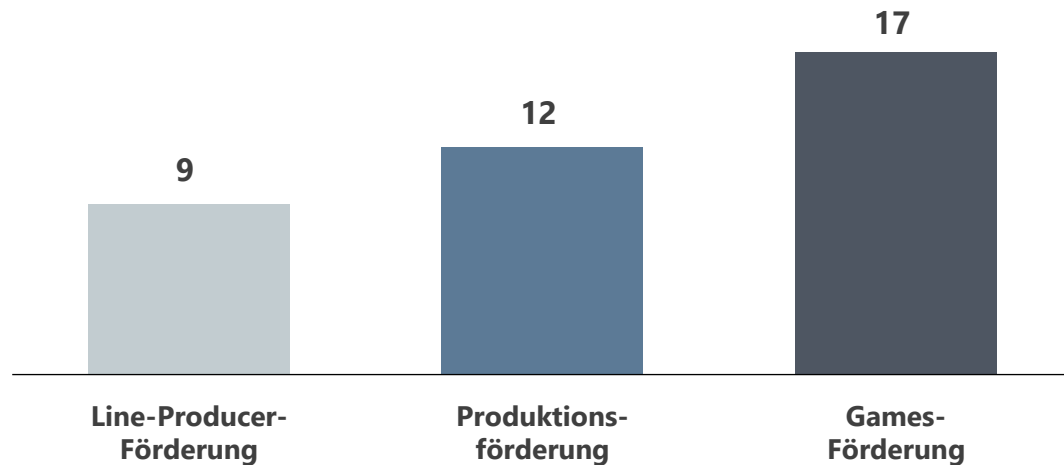
ÜBERSICHT: FÖRDERANGEBOTE DER MFG

FÖRDERSUMMEN UND GEFÖRDERTE PROJEKTE ÜBER DIE MFG-FÖRDERANGEBOTE IN DEN BEREICHEN VFX, ANIMATION UND GAMES, 2022

ZUGESAGTE FÖRDERSUMME IN MIO. EUR, 2022



GEFÖRDERTE PROJEKTE, 2022



LINE-PRODUCER-FÖRDERUNG

Die 2014 eingeführte Line-Producer-Förderung ist speziell für die Produktion von fiktionalen und dokumentarischen Filmen und Serien vorgesehen, die vollständig oder überwiegend animiert werden oder in großem Maße virtuelle Dreharbeiten bzw. visuelle Effekte aufweisen. Für diese Projekte kann für das Line Producing eine Förderung in Form eines Zuschusses gewährt werden. Antragsberechtigt sind z. B. Service-Produktionsunternehmen, Animations- oder VFX-Studios. Die Förderung beträgt pro Projekt maximal 1 Mio. EUR und darf 20 % der in Baden-Württemberg anfallenden anerkennungsfähigen Kosten nicht übersteigen.

Bei der Line-Producer-Förderung handelt es sich formal um eine selektive Förderung. In der Praxis funktioniert sie wie eine automatische Förderung: Die MFG prüft innerhalb von ca. zwei Wochen den Antrag intensiv und gibt im Rahmen dieser Vorabprüfung eine Beurteilung hinsichtlich der Förderfähigkeit des Projekts ab. Die Zuverlässigkeit der Vorabprüfung und die schnelle Rückmeldung bieten den antragstellenden Unternehmen Planungssicherheit für ihre Projekte.

Der geforderte Baden-Württemberg-Effekt für Projekte der Line-Producer-Förderung ist mit mindestens 500 % sehr hoch. Das bedeutet, dass mindestens das Fünffache des gewährten Zuschusses in Baden-Württemberg ausgegeben werden muss. Die tatsächlich erzielten Regionaleffekte lagen 2022 mit durchschnittlich 572 % sogar noch deutlich höher. Der höchste erzielte Effekt lag unter den geförderten Projekten bei fast 990 %.

KENNZAHLEN ZUR LINE-PRODUCER-FÖRDERUNG, 2022

| KPI | Line-Producer-Förderung | |
|--|--|-----------------------------------|
| Fördermechanismus | Zuschussförderung | |
| Förderfähige Bereiche | Produktion | |
| Förderfähige Formate | Fiktionale/dokumentarische Filme und Serien, die vollständig/überwiegend animiert werden oder in hohem Maße virtuelle Dreharbeiten bzw. visuelle Effekte aufweisen | |
| Art der Bewilligung | Selektive Förderung | |
| Gesamtvolumen der Förderung (= Gesamtförderung für VFX/Animation) | 3,5 Mio. €* | |
| Anzahl geförderter VFX-/ Animationsprojekte | 9** | |
| | <i>davon VFX: 9</i> | <i>davon Animation: 1</i> |
| Anzahl der Förderempfänger | 5 | |
| Bewilligte Fördermittel durchschnittlich pro Projekt | 383.770 € | |
| Gesamtbudget der Projekte | 24.523.238 € | |
| | <i>davon VFX: 24.096.699 €</i> | <i>davon Animation: 426.538 €</i> |
| Förderquote (Anteil der bewilligten Fördersumme an den Herstellungskosten, Ø pro Projekt) | 17 % | |
| Geforderter Regionaleffekt | 500 % | |
| Durchschnittlicher effektiver Regionaleffekt | 572 % | |

Quelle: Goldmedia-Analyse 2024 auf Basis von Förderdaten der MFG. * Das Gesamtvolumen entspricht der bewilligten Gesamtfördersumme der Line-Producer-Förderung im Jahr 2022. Da über die Line-Producer-Förderung ausschließlich VFX-/Animationsprojekte gefördert werden, entspricht das Gesamtvolumen der Fördersumme für VFX-/Animationsprojekte; ** Bei einem der geförderten Projekte handelt es sich um eine VFX-/Animationsserie mit einem Animationsanteil an den Herstellungskosten von rund 40 %.

LINE-PRODUCER-FÖRDERUNG

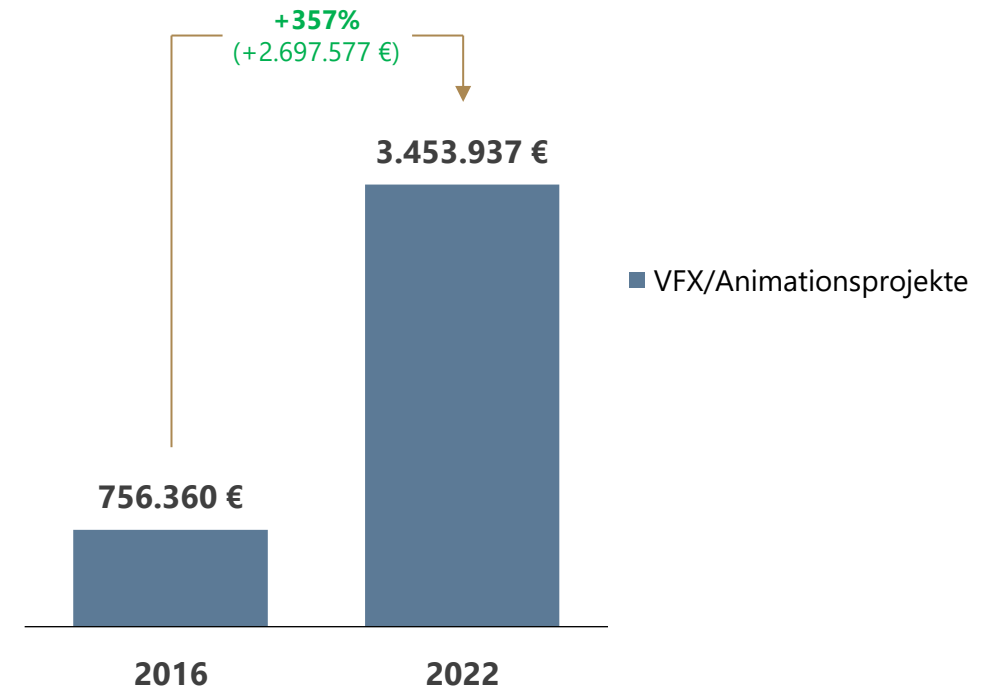
2022 wurden neun Projekte mit Fördermitteln von durchschnittlich 383.770 EUR gefördert. Die Gesamtfördersumme lag bei rund 3,5 Mio. EUR. Im Vergleich zu 2016 wurden damit rund 2,7 Mio. EUR mehr für die Förderung aufgewendet, das entspricht einem Wachstum von rund 360 %.

Der Erfolg und die Relevanz des Programms spiegeln sich auch in den Nutzungszahlen der befragten Unternehmen wider. Die Line-Producer-Förderung wurde innerhalb der letzten drei Jahre von 44 % der befragten Unternehmen aus dem Bereich VFX und Animation genutzt. Damit ist es unter den untersuchten Förderlinien der MFG das Programm, das in den letzten drei Jahren am meisten genutzt wurde. Von den befragten Unternehmen, die die Förderung nutzen bzw. genutzt haben, betonen 91 % die Wichtigkeit des Förderprogramms für ihr Unternehmen.

Die Line-Producer-Förderung hat internationale Strahlkraft und ist maßgeblich dafür verantwortlich, dass Aufträge für große, weltweit erfolgreiche Produktionen wie die Netflix-Serie „Avatar: The Last Airbender“ (VFX-Dienstleister: Accenture Song), Marvels „Ant Man and the Wasp: Quantumania“ oder HBOs „House of the Dragon“ (beides Pixomondo)¹ an den Standort geholt werden konnten. Internationale Produktionen stärken das Wachstum und das Image des Standorts. Auch deutsche Produktionen wie die TV-Serie „Neue Geschichten von Pumuckl“ (Studio Soi) werden gefördert und spielen eine wichtige Rolle in der Entwicklung der Animations- und VFX-Szene.

In den Hintergrundgesprächen wurden die Bedeutsamkeit der Verlässlichkeit der Förderung und die Handhabung durch die MFG herausgestellt. Bereits eine vorübergehende Unterbrechung der Förderung könnte den Standort nachhaltig und womöglich unumkehrbar schädigen.

BEWILLIGTE GESAMTFÖRDERSUMME DER LINE-PRODUCER-FÖRDERUNG, 2016 VS. 2022



PRODUKTIONSFÖRDERUNG

Für die Produktion von fiktionalen und dokumentarischen Filmen und Serien kann über die Produktionsförderung ein bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen gewährt werden. Antragsberechtigt sind die Produzent:innen der Projekte.

Das Darlehen beträgt pro Projekt maximal 1 Mio. EUR. Bei Kinofilmen sowie Filmen und Serien mit innovativen digitalen Erzählformen kann das Darlehen maximal 50 % der anererkennungsfähigen Gesamtkosten bzw. des deutschen Finanzierungsanteils bei internationalen Koproduktionen betragen. Bei TV-/VoD-Filmen oder -Serien sind es 30 %. Für Animationsfilme und Filme mit hohem VFX-Anteil ist eine detaillierte Aufstellung der Arbeitsfelder und der Animationsstudios bzw. VFX-Dienstleister vorzulegen.

Mindestens 120 % des gewährten Darlehensbetrags sind in Baden-Württemberg auszugegeben (qualifizierter Baden-Württemberg-Effekt). Die Projekte der Produktionsförderung erreichten im Jahr 2022 im Schnitt einen Regionaleffekt von 213 % und konnten die Vorgaben damit weit übertreffen.

Die Produktion der im Jahr 2022 geförderten Projekte ist zu großen Teilen noch nicht abgeschlossen. Für die ausgezahlten Darlehen sind daher bislang keine Erlöse zu verbuchen.

KENNZAHLEN ZUR PRODUKTIONSFÖRDERUNG, 2022

| KPI | Produktionsförderung | |
|--|--|--------------------------------------|
| Fördermechanismus | Bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen | |
| Förderfähige Bereiche | Produktion | |
| Förderfähige Formate | Fiktionale und dokumentarische Filme und Serien für Kino, TV und VoD | |
| Art der Bewilligung | Selektive Förderung | |
| Gesamtvolumen der Förderung | 8,8 Mio. €* | |
| Anzahl geförderter Projekte | 34 | |
| Produktionsförderung für VFX- und Animationsprojekte | | |
| Fördersumme für VFX/Animation | 4,1 Mio. € | |
| Anzahl geförderter VFX-/ Animationsprojekte | 12 | |
| | <i>davon VFX: 7</i> | <i>davon Animation: 5</i> |
| Anzahl der Förderempfänger | 12 | |
| Bewilligte Fördermittel durchschnittlich pro Projekt | 339.167 € | |
| Gesamtbudget der Projekte | 89.452.042 € | |
| | <i>davon VFX: 61.869.385 €</i> | <i>davon Animation: 27.582.657 €</i> |
| Förderquote (Anteil der bewilligten Fördersumme an den Herstellungskosten, Ø pro Projekt) | 6 % | |
| Geforderter Regionaleffekt | 120 % | |
| Durchschnittlicher effektiver Regionaleffekt | 213 % | |

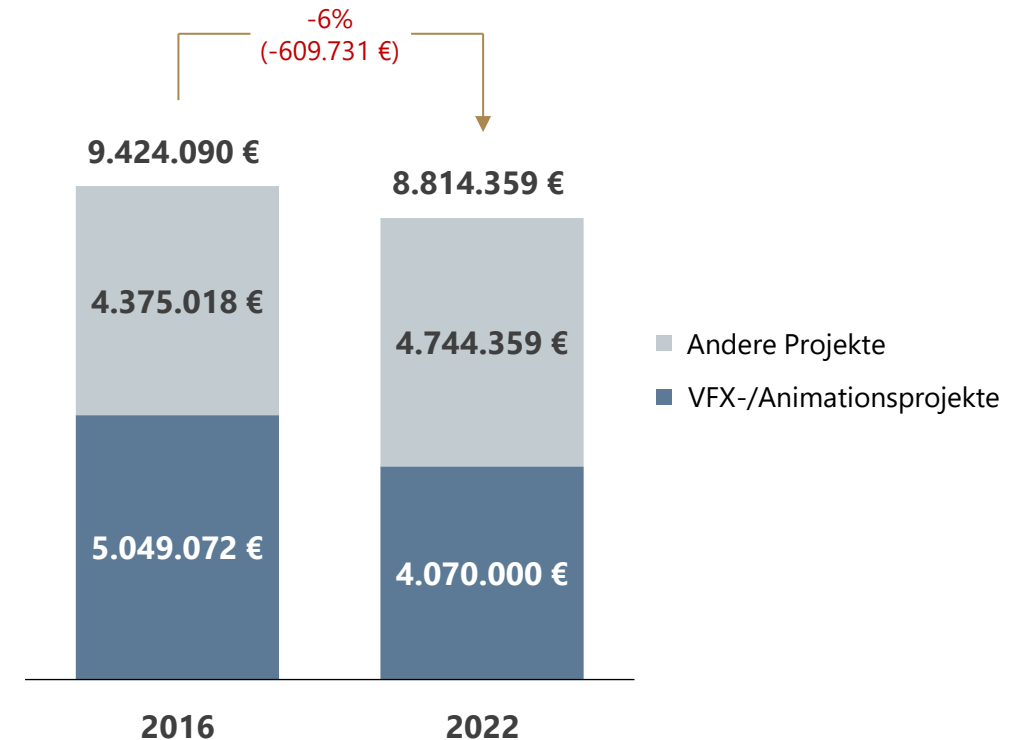
PRODUKTIONSFÖRDERUNG

Im Jahr 2022 wurden über die Produktionsförderung der MFG insgesamt 34 Projekte gefördert. Von diesen Projekten waren zwölf Projekte VFX- oder Animationsproduktionen. Ihr Anteil an allen Projekten der Produktionsförderung liegt damit bei rund 35 %. Die bewilligte Gesamtfördersumme der gesamten Produktionsförderung betrug im Jahr 2022 rund 8,8 Mio. EUR. Der Anteil der geförderten VFX- und Animationsprojekte daran lag insgesamt bei knapp 4,1 Mio. EUR (rund 47 % der gesamten Fördersumme). Die zwölf Projekte im Jahr 2022 wurden demnach mit Fördermitteln in Höhe von durchschnittlich 339.000 EUR pro Projekt gefördert.

Beispiele für geförderte Projekte sind die deutschen Animationsfilme „Minus Drei“, für den die M.A.R.K.13-COM GmbH & Co. KG im Jahr 2019 eine Förderung erhielt¹, sowie „Das NEINHORN“ der Studio Soi GmbH & Co. KG, das im Jahr 2023 gefördert wurde.²

Die Anzahl geförderter VFX- und Animationsprojekte ging 2022 im Vergleich zu 2016 von 17 auf zwölf zurück. Die zugesagte Fördersumme betrug 2022 gegenüber 2016 rund 980.000 EUR weniger. Innerhalb der letzten drei Jahre nutzten dennoch rund 40 % der befragten Unternehmen das Angebot der Produktionsförderung. Alle Unternehmen, die diese Förderung in Anspruch genommen haben, stufen sie als wichtiges bzw. sehr wichtiges Angebot für ihr Unternehmen ein.

BEWILLIGTE GESAMTFÖRDERSUMME DER PRODUKTIONSFÖRDERUNG, 2016 VS. 2022



PRODUKTIONSVORBEREITUNGS-FÖRDERUNG

Die Produktionsvorbereitungsförderung gilt für produktionsvorbereitende Maßnahmen bei der Erstellung von fiktionalen und dokumentarischen Filmen und Serien, einschließlich Animation und in Ausnahmefällen auch VFX. Hierzu gehören bspw. Honorare für Drehbuch, Produktion und Regie oder die Kosten für Locationsuche, Casting und Drehplanerstellung.

Die MFG kann für solche Maßnahmen ein bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen gewähren. Antragsberechtigt sind hierbei die Produzent:innen der Projekte. Das Darlehen kann bei fiktionalen Filmen und Serien bis zu 150.000 EUR und bei dokumentarischen Filmen oder Serien bis zu 75.000 EUR betragen und darf dabei nicht mehr als 80 % der anerkennungsfähigen Gesamtkosten bzw. des deutschen Finanzierungsanteils ausmachen. Bei Animationsfilmen und Filmen mit hohem VFX-Anteil ist eine detaillierte Aufstellung der Arbeitsfelder und Animationsstudios bzw. VFX-Dienstleister vorzulegen.

Der geforderte Regionaleffekt für Projekte der Produktionsvorbereitung liegt bei 100 %. Das bedeutet, dass mindestens der gewährte Darlehensbetrag in Baden-Württemberg auszugeben ist.

Im Jahr 2022 wurden über die Produktionsvorbereitungsförderung fünf Projekte gefördert, darunter war kein explizites VFX- oder Animationsprojekt. Dies stellt einen Sonderfall dar, da sowohl 2021 als auch 2023 vier bzw. drei Animationsspielfilme mit insgesamt 774.000 EUR gefördert wurden.

KENNZAHLEN ZUR PRODUKTIONSVORBEREITUNGS-FÖRDERUNG, 2022

| KPI | Produktionsvorbereitungsförderung |
|---|--|
| Fördermechanismus | Bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen |
| Förderfähige Bereiche | Produktionsvorbereitende Maßnahmen |
| Förderfähige Formate | Fiktionale und dokumentarische Filme und Serien für Kino, TV und VoD |
| Art der Bewilligung | Selektive Förderung |
| Gesamtvolumen der Förderung | 266.500 €* |
| Anzahl geförderter Projekte | 5 |
| Produktionsvorbereitungsförderung für VFX- und Animationsprojekte | |
| Fördersumme für VFX- und Animationsprojekte | 0 € |
| Anzahl geförderter VFX- und Animationsprojekte | 0 |
| Geforderter Regionaleffekt | 100 % |

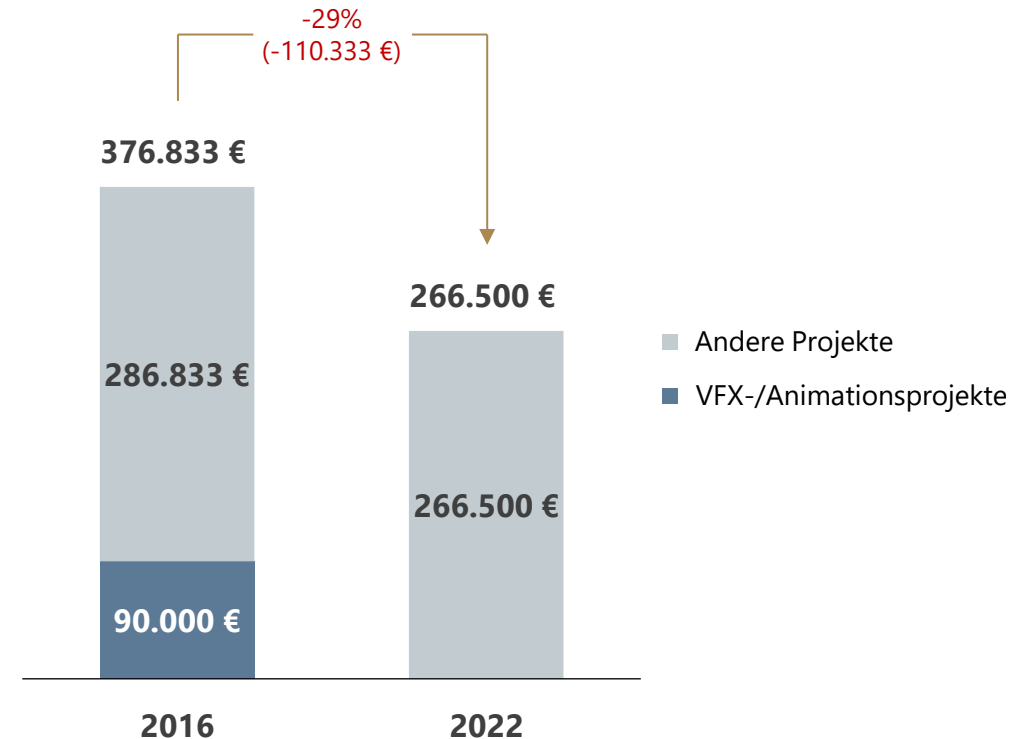
PRODUKTIONSVORBEREITUNGS-FÖRDERUNG

Im Jahr 2016 wurden insgesamt neun Projekte mit einer Fördersumme von rund 377.000 EUR über die Produktionsvorbereitungsförderung gefördert. Eines dieser Projekte war ein Animationsprojekt, welches mit einer Summe von 90.000 EUR (24 % der gesamten Fördersumme) gefördert wurde. Im Jahr 2022 wurden über die Produktionsvorbereitungsförderung insgesamt fünf Projekte mit rund 267.000 EUR gefördert, darunter war kein explizites VFX- oder Animationsprojekt. Dies stellt jedoch einen Sonderfall dar: Sowohl 2021 als auch 2023 wurden vier bzw. drei Animationsspielfilme mit insgesamt 774.000 EUR gefördert. Die Gesamtfördersumme für VFX- und Animationsprojekte wie auch die Anzahl der geförderten Projekte sind somit seit 2016 im Schnitt stark gestiegen.

Rund 32 % der befragten Unternehmen haben die Produktionsvorbereitungsförderung innerhalb der letzten drei Jahre in Anspruch genommen. Auch die Relevanz der Förderung aus Sicht der befragten Unternehmen bestätigt dies: 77 % der Unternehmen schätzen die Förderung als sehr wichtiges Angebot für die Unternehmen ein.

Da in der Produktionsvorbereitung meist noch keine VFX-Dienstleistungen involviert sind, kann hier oft keine Förderung von VFX-getriebenen Projekten beantragt werden. Der Fokus des Förderprogramms liegt auf der Entwicklung eigener Intellectual Properties (IPs) der lokalen Animationsstudios. Über das Förderprogramm wurden bspw. die Animationsspielfilme „Emma and the 3 Musketeers“ der PENG!BOOM!TSCHAK!-Films oder „Online“ der MaxMa Film GmbH gefördert.

BEWILLIGTE GESAMTFÖRDERSUMME DER PRODUKTIONSVORBEREITUNGSFÖRDERUNG, 2016 VS. 2022



GAMES-BW-FÖRDERUNG

Mit der Games-BW-Förderung hat die MFG Baden-Württemberg im Jahr 2020 ein neues Förderprogramm speziell für die Games-Branche ins Leben gerufen. Die Games-BW-Förderung löste das bisherige Digital Content Funding (DCF) ab, das ein breites Förderspektrum wie die Entwicklung „interaktiver und crossmedialer digitaler Inhalte wie Games, Apps, VR- oder AR-Anwendungen“¹ hatte. Games BW setzt einen klaren Fokus auf die Unterstützung von Games-Entwickler:innen in Baden-Württemberg.² Mit dem Förderprogramm wird „die Entwicklung qualitativ hochwertiger, kulturell oder pädagogisch bedeutsamer digitaler Spiele und innovativer, interaktiver Medienprojekte mit Spielecharakter im Land unterstützt“.³ Ergänzend zur Computerspieleförderung des Bundes, die vor allem Projekte größeren Umfangs fördert,⁴ bietet die Games-BW-Förderung Unterstützung für die regionale Games- und Indie-Szene an. Nach Aussage der Branche war und ist nur mit Hilfe der Förderung die Gründung vieler neuer vor allem kleiner Entwicklerstudios möglich.⁵

Gefördert werden die Konzept- und Prototypenentwicklung sowie die Produktion von Games. Eine eigene Vertriebsförderung gibt es nicht, jedoch können Vertriebs- und Marketingkosten mit bis zu 25 % im Rahmen der Prototypen- und Produktionsförderung geltend gemacht werden. Konzepte werden mit Zuschüssen von bis zu 20.000 EUR, Prototypen mit Darlehen von bis zu 120.000 EUR gefördert (Baden-Württemberg-Effekt: 100 % oder mehr). Die Games-Produktion kann über Darlehen oder Zuschüsse von maximal 500.000 EUR gefördert werden. Der Baden-Württemberg-Effekt für Darlehen muss mindestens 120 % betragen, während beim Zuschuss ein „signifikanter Effekt“ erwartet wird.⁶

KENNZAHLEN ZUR GAMES-BW-FÖRDERUNG, 2022

| KPI | Konzept-förderung | Prototypen-förderung | Produktions-förderung |
|--|--|----------------------|-----------------------|
| Fördermechanismus | Zuschuss | Darlehen | Zuschuss/ Darlehen |
| Förderfähige Bereiche | Konzeption | Entwicklung | Produktion |
| Förderfähige Formate | Computer- und Videospiele, mobile digitale Spiele und/oder sonstige interaktive Medienprojekte mit Spielecharakter | | |
| Art der Bewilligung | Selektive Förderung | | |
| Höhe des Fördertopfs | 900.000 € | | |
| Anzahl geförderter Projekte | 5 | 9 | 3 |
| Anzahl der Förderempfänger | 5 | 8 | 3 |
| Bewilligte Fördermittel durchschnittlich pro Projekt | 19.798 € | 48.569 € | 174.024 € |
| Gesamtbudget der Projekte | 3.767.302 € | | |
| | 174.691 € | 614.267 € | 2.978.344 € |
| Förderquote (Anteil der bewilligten Fördersumme an den Herstellungskosten, ø pro Projekt) | 57 % | 71 % | 18 % |
| Geforderter Regionaleffekt | 100 % | | 120 % |
| Durchschnittlicher effektiver Regionaleffekt | 157 % | 144 % | 229 % |

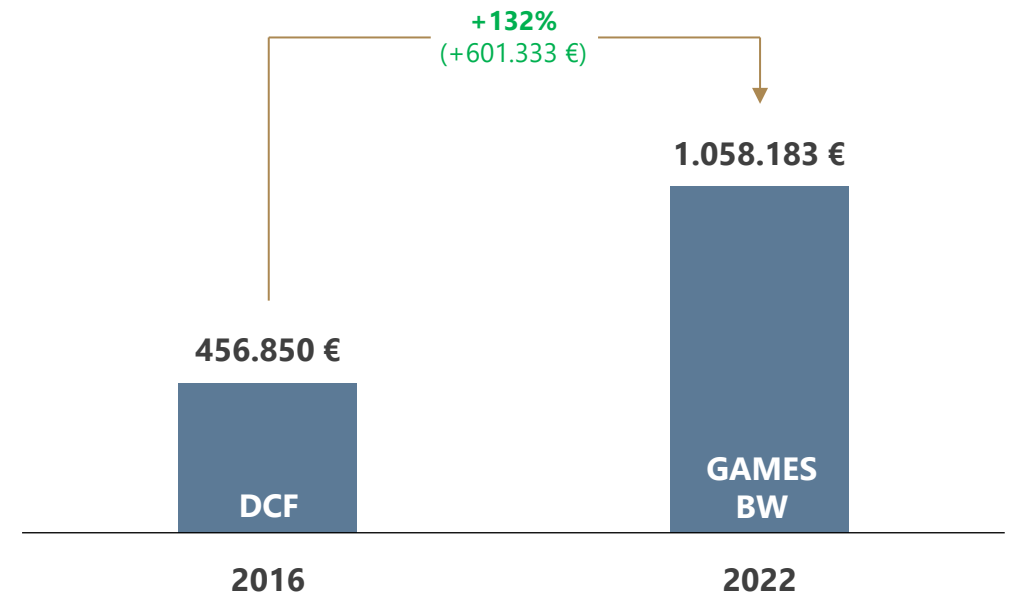
GAMES-BW-FÖRDERUNG

Von 2011 bis 2019 wurde die Förderung der Games-Branche in Baden-Württemberg über das Förderprogramm Digital Content Funding (DCF) der MFG betreut. Im Jahr 2016 wurden dabei neun Projekte der Games-Branche mit Fördermitteln von insgesamt rund 457.000 EUR gefördert. Nachdem der DCF vom Förderprogramm Games BW abgelöst wurde, folgte durch die Fokussierung auf die Games-Branche eine gezielte Förderung mit höherem Etat. Bereits im Jahr 2022, zwei Jahre nach Start des Förderprogramms, wurden 17 Projekte über die Games-BW-Förderprogramme gefördert. Die Anzahl der geförderten Projekte hat sich somit von 2016 zu 2022 fast verdoppelt. Die erhöhte und gezieltere Games-Förderung korrespondiert mit einem starken Branchenwachstum und einer Verdreifachung der Unternehmenszahl seit 2015, das nach Aussage vieler Unternehmen maßgeblich auf die vorhandenen Förderbedingungen zurückzuführen ist.

Die 17 Projekte des Jahres 2022 wurden mit einer Summe von über 1 Mio. EUR gefördert. Die tatsächliche Gesamtfördersumme lag damit höher als der ursprüngliche Fördertopf von 900.000 EUR. Die höhere Auszahlung an Fördermitteln war möglich, da zusätzliche Mittel aus Projekt-Stornierungen und Darlehensrückzahlungen durch Games-BW-geförderte Projekte zur Verfügung standen.

Mit über 520.000 EUR ging der Großteil dabei an Projekte der Produktionsförderung, weitere 440.000 EUR gingen an die Prototypenförderung und rund 100.000 EUR an die Konzeptförderung. Die Gesamtfördersumme ist gegenüber 2016 mit zusätzlichen 600.000 EUR (+132 %) stark gestiegen.

GESAMTFÖRDERSUMME FÜR GAMES ÜBER DEN DCF (2016) UND GAMES BW (2022), 2016 VS. 2022

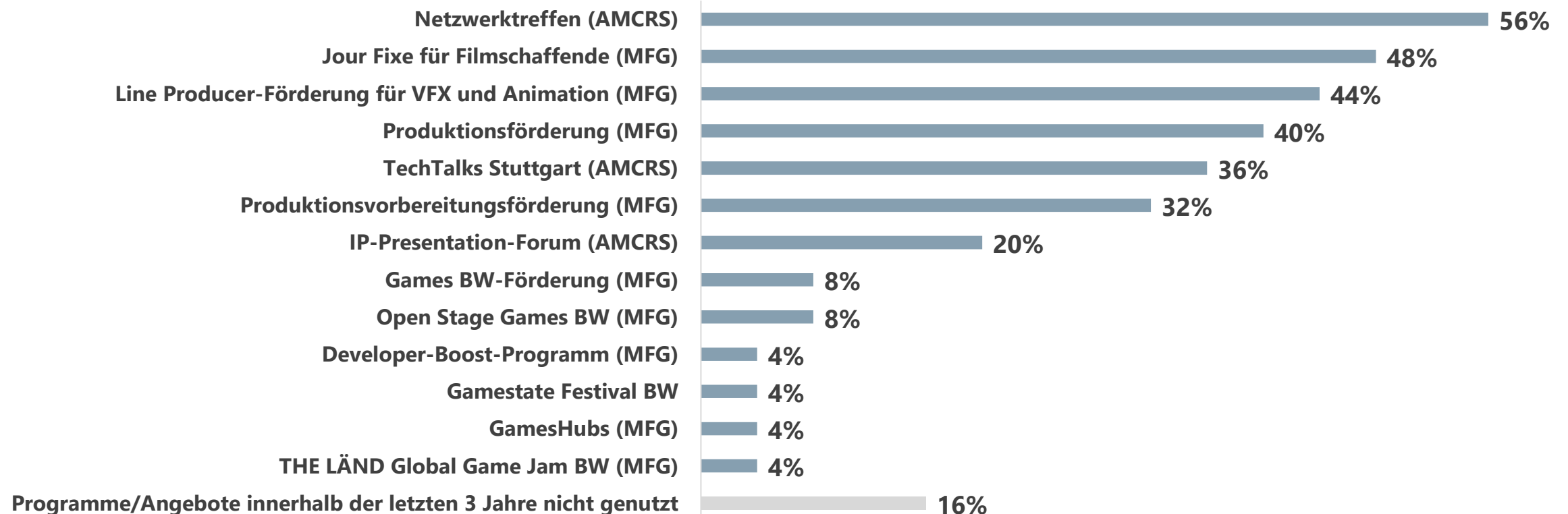


Beispiel für geförderte Games-Projekte aus dem Jahr 2022 sind das Puzzle-Game „Walk The Frog“ der gleichnamigen Firma,¹ das Adventure-Puzzle „Black Castle“ der Zeitland Media & Games GmbH² oder das Multiplayer-Taktikspiel „Veil of Ashes“ der Greifenmaer GbR.³ Insgesamt haben 56 % der befragten Unternehmen die Angebote der Games-BW-Förderung in den letzten drei Jahren genutzt. Von diesen bewerten 93 % das Förderinstrument als (sehr) wichtig für ihr Unternehmen.

NUTZUNG VON FÖRDERUNG UND ANGEBOTEN DURCH VFX- UND ANIMATIONS-UNTERNEHMEN

Von den befragten VFX- und Animationsunternehmen nutzten über die Hälfte (56 %) in den letzten drei Jahren die Netzwerktreffen der AMCRS. Knapp die Hälfte (48 %) nutzten zudem die Jour Fixes für Filmschaffende der MFG. Die Line-Producer-Förderung stellt das meistgenutzte Förderprogramm der letzten drei Jahre dar (44 %), gefolgt von der Produktionsförderung (40 %) und der Produktionsvorbereitung (32 %). Lediglich 16 % der Unternehmen nutzten in den letzten drei Jahren keines der aufgeführten Angebote.

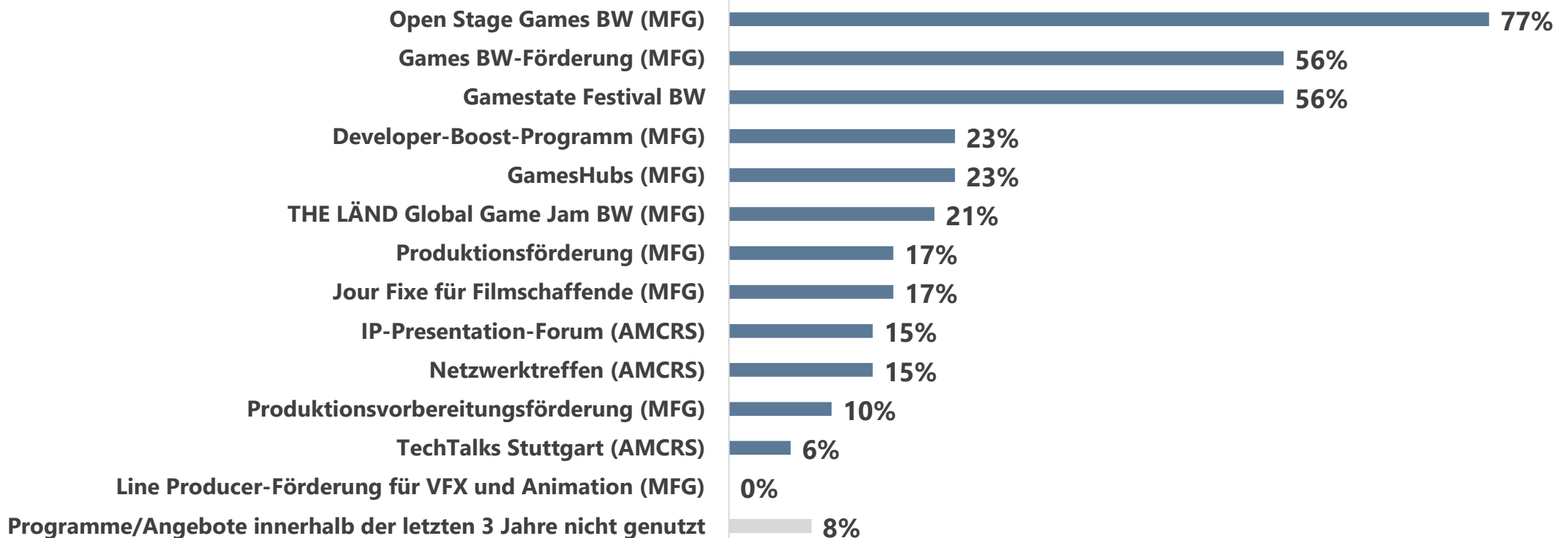
NUTZUNG VON FÖRDERUNGEN UND ANGEBOTEN DER MFG UND DER AMCRS DURCH DIE VFX-/ANIMATIONSUNTERNEHMEN IN DEN LETZTEN 3 JAHREN, 2024



NUTZUNG VON FÖRDERUNG UND ANGEBOTEN DURCH GAMES-UNTERNEHMEN

Die Open Stage Games BW stellt mit einer Nutzung von 77 % unter den befragten Games-Unternehmen das meistgenutzte Angebot der letzten drei Jahre dar. Über die Hälfte (56 %) nutzte zudem die Games-BW-Förderung. Ebenso häufig wurde das Gamestate Festival BW in Anspruch genommen. Nur 8 % der befragten Unternehmen haben in den letzten drei Jahren keines der aufgeführten Angebote und Förderprogramme genutzt.

NUTZUNG VON FÖRDERUNGEN UND ANGEBOTEN DER MFG UND DER AMCRS DURCH DIE GAMES-UNTERNEHMEN IN DEN LETZTEN 3 JAHREN, 2024

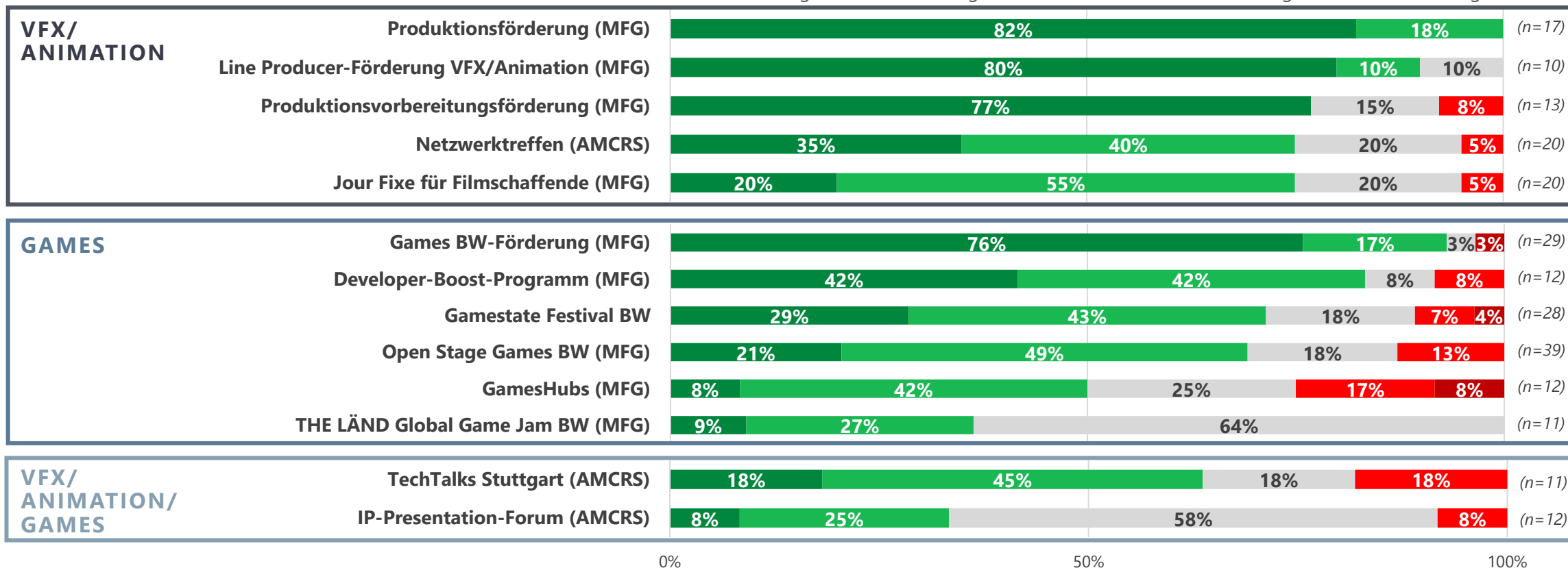


RELEVANZ DER ANGEBOTE UND FÖRDERUNGEN

Nahezu alle Angebote der MFG und der AMCRS werden von den befragten Unternehmen mehrheitlich als wichtig bewertet. Vor allem die Förderprogramme, die von den Unternehmen bereits genutzt wurden, werden von diesen überwiegend als sehr wichtig beurteilt. So wird die Produktionsförderung von den betreffenden Unternehmen zu 100 % als (sehr) wichtig bewertet, die Line-Producer-Förderung zu 90 % und die Produktionsvorbereitungsförderung zu 77 %. Die Games-BW-Förderung wird von den geförderten Unternehmen zu 93 % als (sehr) wichtig beurteilt. Auch die nicht-monetären Unterstützungsprogramme und Veranstaltungen werden zum größten Teil als (sehr) wichtig wahrgenommen.

RELEVANZ DER ANGEBOTE UND FÖRDERUNGEN UND MFG UND DER AMCRS FÜR DIE UNTERNEHMEN, 2024

■ sehr wichtig ■ eher wichtig ■ neutral ■ eher unwichtig ■ sehr unwichtig



0%

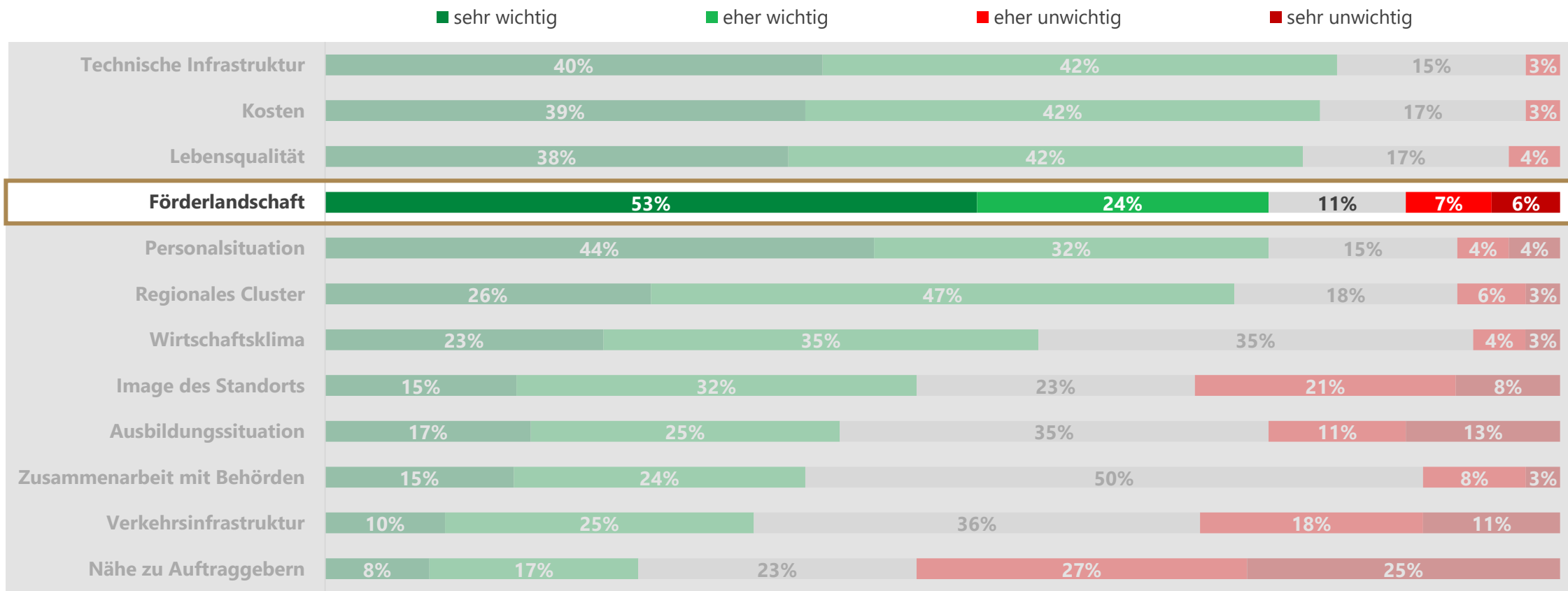
50%

100%

BEDEUTUNG DER FÖRDERLANDSCHAFT FÜR UNTERNEHMEN

Neben Faktoren wie der technischen Infrastruktur, den Kosten und der Lebensqualität bewerten 53 % der Befragten die Förderlandschaft als sehr wichtigen Faktor für das eigene Unternehmen, weitere 24 % als eher wichtig. Die Förderlandschaft spielt damit eine wesentliche Rolle für die Entwicklung und den langfristigen Erfolg des Standorts sowie der Unternehmen.

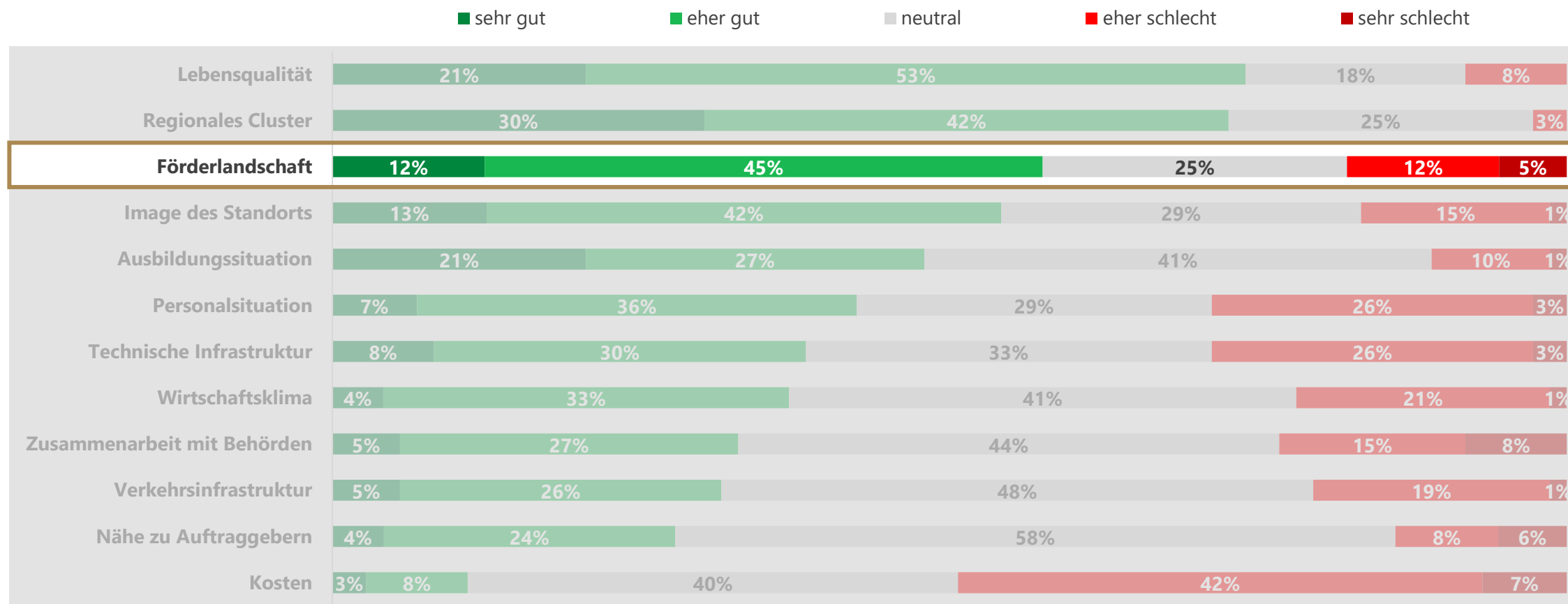
BEWERTUNG DES STANDORTFAKTORS FÖRDERLANDSCHAFT NACH RELEVANZ FÜR DAS EIGENE UNTERNEHMEN, 2024



BEWERTUNG DER FÖRDERLANDSCHAFT IN BADEN-WÜRTTEMBERG

Die Förderlandschaft in Baden-Württemberg gehört zu den am besten bewerteten Standortfaktoren. Mehr als die Hälfte (57 %) der befragten Unternehmen stuft sie als gut oder sogar sehr gut ein. 17 % der Unternehmen bewerten die Förderlandschaft als (sehr) schlecht, während 25 % eine neutrale Einschätzung abgeben.

BEWERTUNG DER FÖRDERLANDSCHAFT AM STANDORT BADEN-WÜRTTEMBERG, 2024



UNTERSTÜTZUNGSBEDARFE AUS SICHT DER BRANCHE

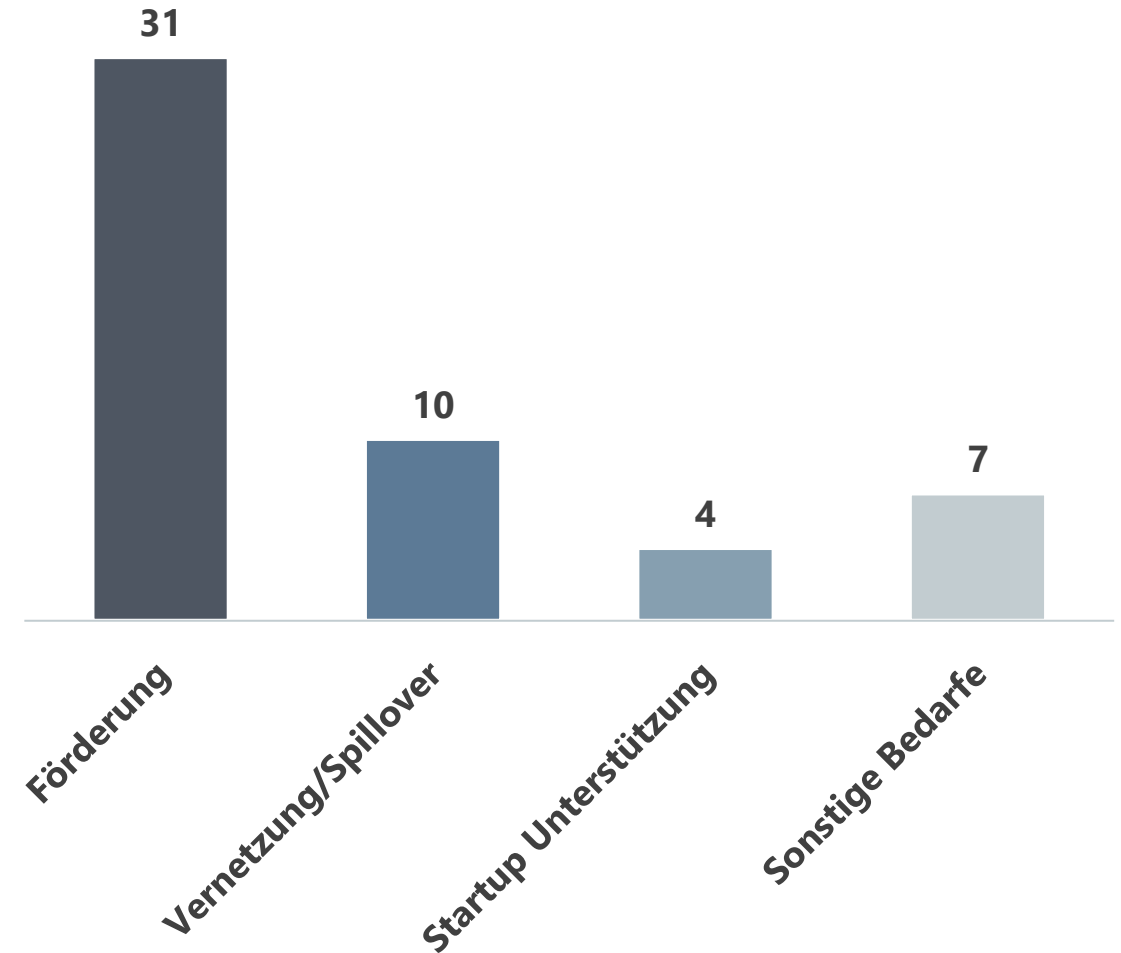
31 der befragten Unternehmen geben an, dass ihre Branche im Bereich der Förderung stärker unterstützt werden könnte. Besonders im Fokus stehen dabei die Erhöhung der Fördersummen sowie der Abbau bürokratischer Hürden.

Zehn Befragte sehen einen Unterstützungsbedarf bei der Vernetzung von Akteuren – sowohl innerhalb der eigenen Branche als auch mit branchenfremden Partnern. Besonders Unternehmen der Games-Branche wünschen sich den Aufbau und die Weiterentwicklung von Vernetzungsstrukturen.

Vier Befragte schlagen vor, Gründer:innen zusätzlich finanziell und beratend zu fördern.

Weitere Bedarfe betreffen unter anderem den Ausbau des Breitbandnetzes und die Schaffung subventionierter Co-Working-Spaces.

UNTERSTÜTZUNGSBEDARFE AUS SICHT DER BRANCHENMITGLIEDER, ANZAHL DER NENNUNGEN (ABSOLUT), 2024



UNTERSTÜTZUNGSBEDARFE AUS SICHT DER BRANCHE

FÖRDERUNG

- Höhere Förderbudgets
- Abbau bürokratischer Strukturen
- Weniger Einschränkungen bzw. Anforderung in der Games-Förderung
- Steuererleichterungen

„**Höhere Fördermittel** und **reduzierte bürokratische Aspekte** könnten die Umsätze erhöhen und weitere Unternehmen in die Region holen.“

„**Kleinere Förderungen mit weniger Anforderungen.** Gerade für kleinste Studios wären monetäre Forderungen sinnvoll, die ihnen ein Gamedevelopment ermöglichen, ohne dass sie eine neue Technologie erfinden...“

VERNETZUNG

- Auf- und Ausbau strukturierter Networking-Möglichkeiten
- Vernetzung innerhalb der Branche sowie mit Branchenfremden Akteuren

„**Networking-Events** wie die Open Stage und das Gamestate Festival finde ich super wichtig und nützlich, um Fuß zu fassen in der Games-Branche. Solche Events sollten auf jeden Fall weiter veranstaltet werden, sofern möglich. Und wenn möglich auch in Präsenz stattfinden, da man so deutlich besser mit anderen Teilnehmern **in Kontakt treten** kann.“

STARTUPS

- Unterstützung von Gründerinnen und Gründern
- Gezielte Förderung und Mentoring

„**Startup-Programme** für Gründer, die jungen Medienunternehmen die Möglichkeit geben, bei gemindertem Risiko das anfängliche Überleben zu sichern.“

„Hilfe bei der Auftragsakquise, **Unterstützung bei der Gründung** aus dem Studium heraus...“

SONSTIGE BEDARFE

- Diverse Forderungen im Ausbau der Infrastruktur (Breitbandnetz, Co-Working Spaces)
- Aufklärung über Branchen-Arbeit in Politik und Gesellschaft

„Massiv **verstärkter Ausbau des Extrem-Breitbandnetzes!** Für flüssige aktuelle Kooperationsarbeiten an Projekten [...] wird eine End-to-end-Geschwindigkeit von 5 GBit/s gewünscht, wie es sie z. B. in der Schweiz schon gibt.“

„Bei Auftraggebern den **Mehrwert** kreativer Leistungen wie **Serious Games, CGI und Storytelling** auf allen Medienkanälen vermitteln.“



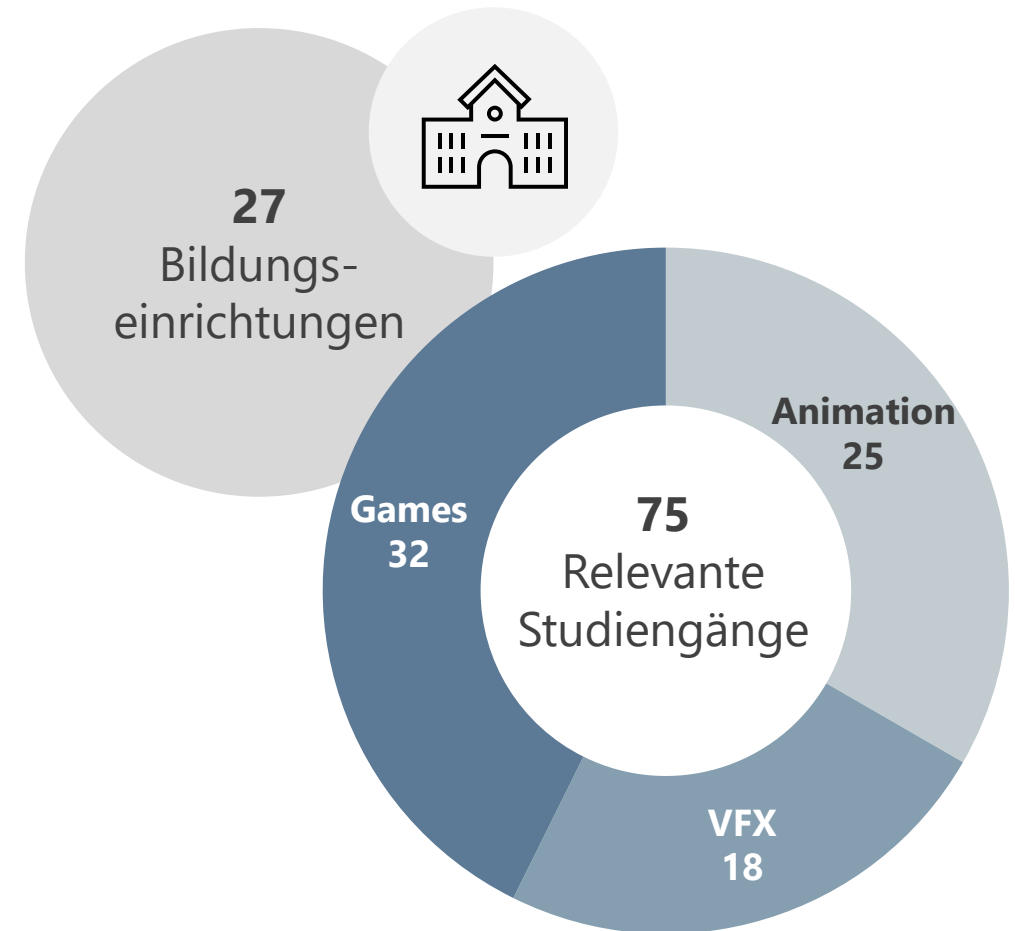
AUSBILDUNGS- SITUATION

AUSBILDUNGSANGEBOT: ÜBERSICHT

Im Rahmen der Analyse konnten in Baden-Württemberg über 70 verschiedene branchenrelevante Studiengänge in den Bereichen Animation, VFX und Games identifiziert werden, die an insgesamt 27 Bildungseinrichtungen angeboten werden.¹ Zu den renommiertesten gehören die Hochschule der Medien (HdM) Stuttgart mit Studiengängen im Bereich der Medien und Mediengestaltung und jährlich über 5.000 Studierenden sowie das Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg. Dieses gehört zu den weltweit führenden Ausbildungsstätten in den Bereichen Animation und VFX. Weitere staatliche Hochschulen ergänzen das Angebot, darunter die Hochschulen Furtwangen, Heilbronn, Offenburg und Reutlingen. Zudem existieren zahlreiche private Hochschulen und Institute, die ein Lehrangebot in den Branchen Animation, VFX und Games anbieten, darunter die SRH Hochschule Heidelberg und das weltweit vertretene SAE Institute mit Standort in Stuttgart.

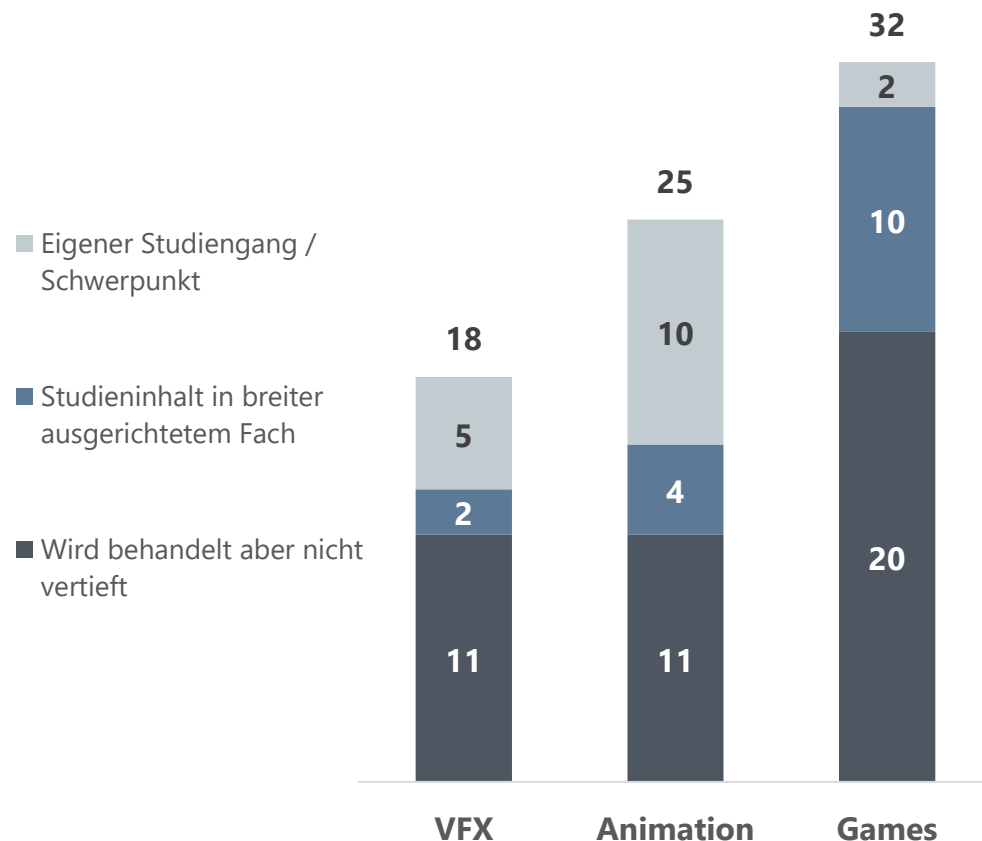
Gegenüber der Erhebung im Jahr 2011 hat sich das Studienangebot deutlich erhöht. Unter anderem sind die media Akademie Hochschule Stuttgart, die Hochschule GoVersity und die 3D Akademie mit insgesamt sechs Studiengängen in den Bereichen Animation und Game Design, Digital Games Business oder Digitale Medien, 3D-Visualisierung und Digital Sculpting hinzugekommen.

BILDUNGSEINRICHTUNGEN UND STUDIENGÄNGE IN DEN BEREICHEN VFX, ANIMATION UND GAMES, 2024



STUDIENGÄNGE UND SCHWERPUNKTE

ANZAHL DER STUDIENGÄNGE IN DEN BEREICHEN VFX, ANIMATION UND GAMES IN BADEN-WÜRTTEMBERG NACH BRANCHE UND SCHWERPUNKTSTUFE, 2024



Innerhalb der über 70 identifizierten Studiengänge lässt sich differenzieren, wie stark die Ausrichtung auf eine oder mehrere der Bereiche Animation, VFX und/oder Games ausgeprägt ist. Der größte Teil der Studiengänge (42) ist eigens auf ein spezifisches Themenfeld im Bereich Animation, VFX oder Games ausgerichtet und behandeln diese als unmittelbaren Studienschwerpunkt. Insbesondere im Games-Bereich handelt es sich i. d. R. um spezifische Studiengänge in den Bereichen Game Programming, Game Art oder Game Design. Auch bei den Ausbildungsangeboten im VFX- und Animationsbereich unter anderem an der Filmakademie (z. B. „Animation/Effect Producing“ und „Visual Effects“), der Hochschule Offenburg (z. B. „Mediengestaltung Produktion Film Animation“) oder am SAE Institut (z. B. „VFX & 3D Animation“) handelt es sich um spezialisierte Studiengänge.

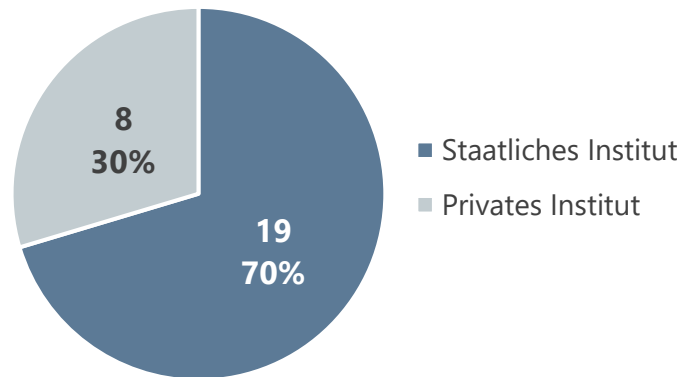
Darüber hinaus gehören VFX, Animation und/oder Games zu den (teilweise wahlobligatorischen) Studieninhalten innerhalb breiter ausgerichteter Fächer. So umfasst bspw. der Masterstudiengang „Computer Science and Media“ an der Hochschule der Medien eine Vielzahl von Themen wie „User Experience, Game Development, Machine Learning (Big Data) und Mobile Medien“, die teilweise, jedoch nicht ausschließlich gamesspezifisch sind.¹

Ergänzt wird das Ausbildungsangebot durch Studiengänge, in denen die Themen VFX, Animation oder Games zwar thematisch behandelt werden, aber keinen Schwerpunkt bilden.

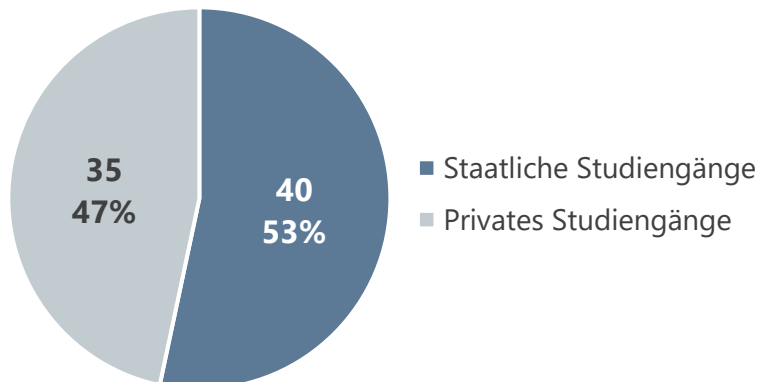
STAATLICHE UND PRIVATE ANGEBOTE

ANTEIL PRIVATER UND STAATLICHER BILDUNGS-EINRICHTUNGEN UND -ANGEBOTE IN BADEN-WÜRTTEMBERG, 2024

HOCHSCHULEN



STUDIENGÄNGE



Von den identifizierten Bildungsinstitutionen in den Bereichen VFX, Animation und Games handelt es sich bei 19 um staatliche Einrichtungen. Das staatliche Bildungsangebot wird durch acht private Institute ergänzt.

Trotz des gewachsenen Ausbildungsangebots übersteigt die Nachfrage gerade an den staatlichen Hochschulen in vielen Fällen das vorhandene Angebot und der Zugang zum Studium unterliegt Beschränkungen und ist mit Aufnahmeverfahren verbunden.¹

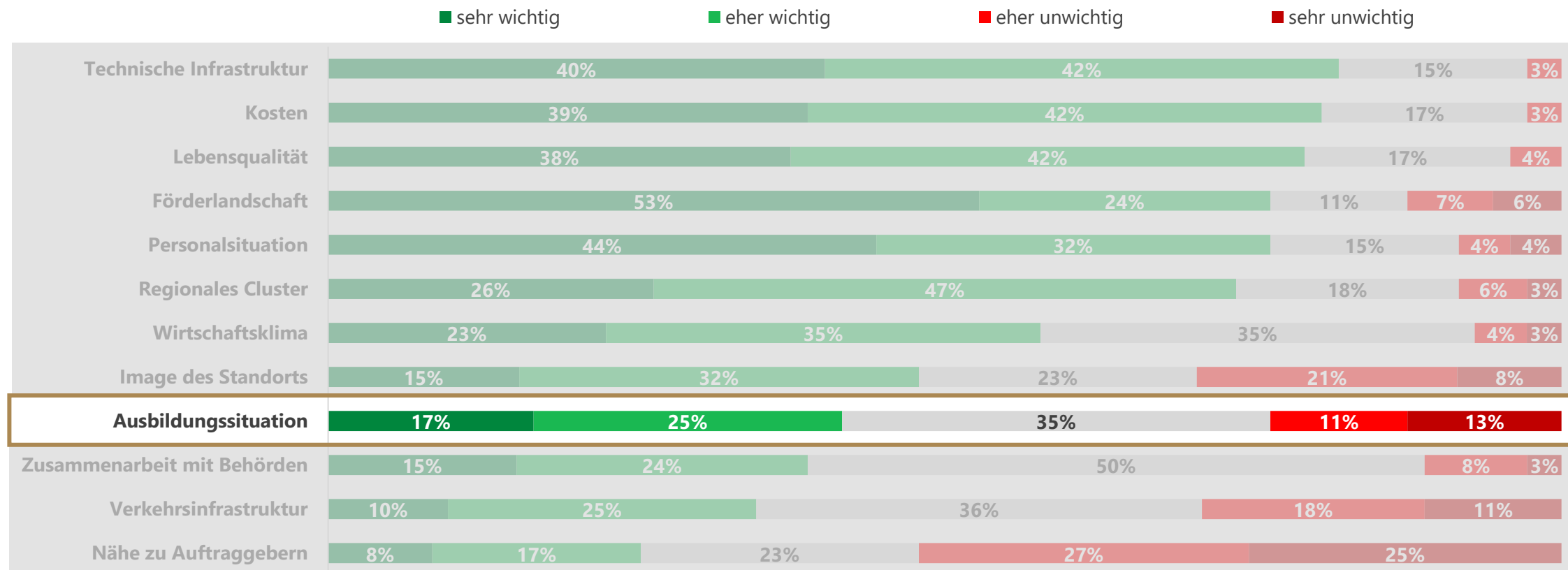
Die privaten Anbieter ergänzen das Bildungsangebot durch ein vielfältiges Programm, das hinsichtlich der Anzahl an Studiengängen – trotz der geringeren Zahl an Einrichtungen – fast an das Angebot der staatlichen Einrichtungen heranreicht.

Allerdings ist der Zugang zu den privaten Hochschulen durch teilweise hohe Studiengebühren limitiert.

BEDEUTUNG DER AUSBILDUNGSSITUATION FÜR UNTERNEHMEN

42 % der Befragten bewerten die Ausbildungssituation als (sehr) wichtigen Faktor für ihr eigenes Unternehmen. Damit rangiert der Faktor hinsichtlich seiner Relevanz im unteren Mittelfeld. Allerdings ist zu berücksichtigen, dass ein wesentlicher Teil des Personals direkt bei den ansässigen Hochschulen rekrutiert wird. Die Verfügbarkeit von Talenten und qualifizierten Fachkräften ist somit stark mit der Ausbildungssituation verbunden und spielt eine wesentliche Rolle für die Entwicklung und den langfristigen Erfolg eines Standorts.

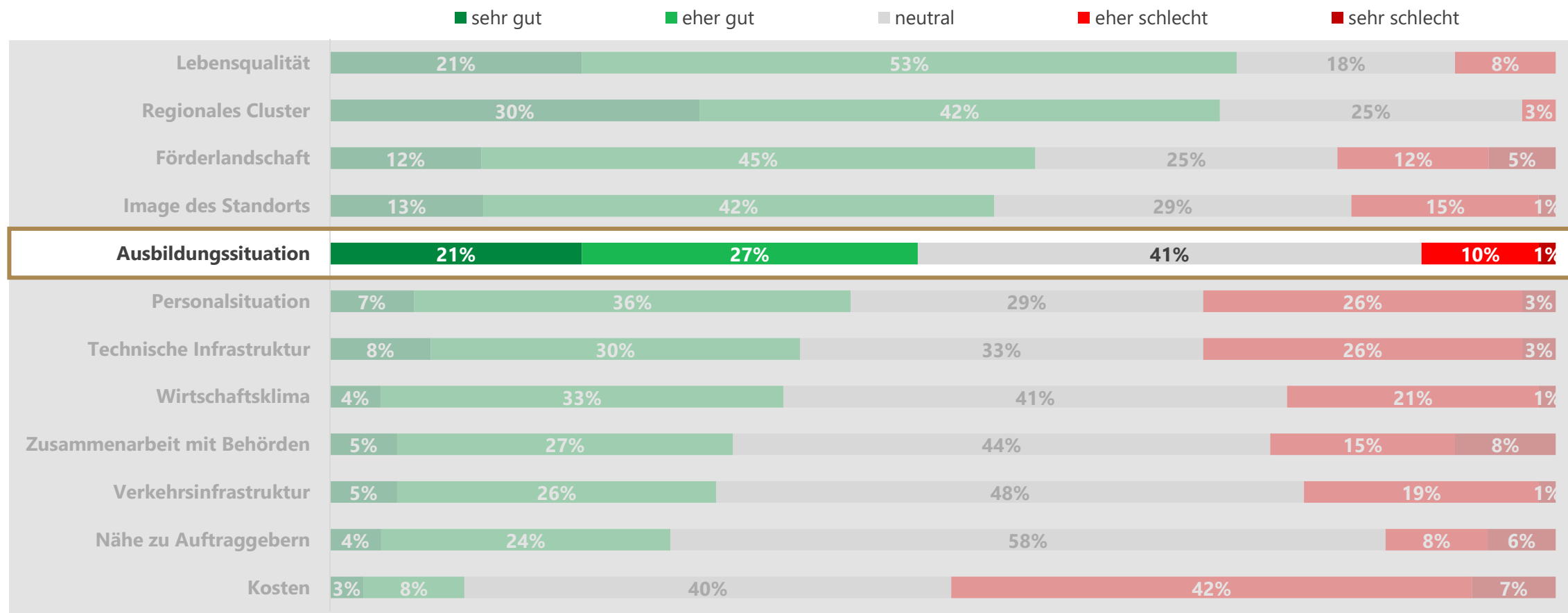
BEWERTUNG DES STANDORTFAKTORS AUSBILDUNGSSITUATION NACH RELEVANZ FÜR DAS EIGENE UNTERNEHMEN, 2024



BEWERTUNG DER AUSBILDUNGSSITUATION IN BADEN-WÜRTTEMBERG

Die Ausbildungssituation bewegt sich mit einer (sehr) guten Bewertung durch 48 % der Unternehmen im oberen Mittelfeld der abgefragten Standortfaktoren. Lediglich 11 % der Unternehmen bewerten die Situation als (sehr) schlecht. 41 % geben eine neutrale Bewertung des Standorts in Bezug auf die Ausbildungssituation ab.

BEWERTUNG DER AUSBILDUNGSSITUATION AM STANDORT BADEN-WÜRTTEMBERG, 2024





STANDORTVERGLEICH

WETTBEWERBSSTANDORTE

Um die Wettbewerbsfähigkeit und Attraktivität Baden-Württembergs für die VFX-, Animations- und Games-Branche zu bewerten, werden im Folgenden drei nationale und drei internationale Standorte untersucht. Als nationale Vergleichsstandorte dienen Bayern, Berlin und Nordrhein-Westfalen; international werden Paris/Île-de-France in Frankreich, Greater London in Großbritannien und British Columbia in Kanada betrachtet.

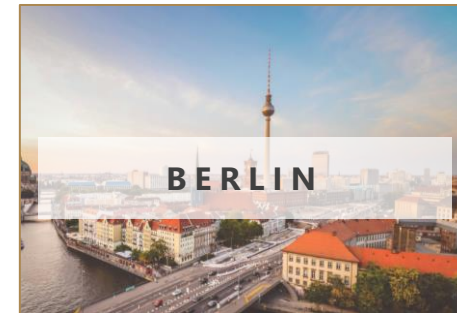
Die Auswahl der Standorte erfolgte auf Basis der Online-Befragung und der Tiefeninterviews.¹ In Deutschland wurden Bayern und Berlin sowohl für die VFX-, die Animations- als auch die Games-Branche besonders häufig genannt, während Nordrhein-Westfalen insbesondere als starker Wettbewerber im Games-Bereich hervorgehoben wurde. International wurde Frankreich, insbesondere Paris/Île-de-France, mehrfach als Wettbewerbsstandort im Bereich Animation genannt. British Columbia mit der Metropolregion Vancouver in Kanada sowie London gelten jeweils als starke Standorte, insbesondere für die VFX- und Games-Branche.

Darüber hinaus steht Baden-Württemberg mit weiteren Standorten im Wettbewerb bspw. mit Hamburg vor allem im Games-Bereich auf nationaler Ebene oder mit Toronto und Montreal in Kanada, New South Wales bzw. Sydney in Australien und Los Angeles sowie New York in den USA auf internationaler Ebene. Diese Standorte sind jedoch nicht Teil der nachfolgenden detaillierten Standortanalyse.

Für eine bessere Vergleichbarkeit wurde im nationalen Vergleich vornehmlich das Referenzjahr 2024 betrachtet. Auch im internationalen Vergleich wurde versucht, die aktuellsten Daten abzubilden, weshalb als Referenz je nach Verfügbarkeit die Jahre 2021 bis 2024 herangezogen wurden. Der Vergleich der Förderstrukturen erfolgte für das Jahr 2022.

ÜBERSICHT DER WETTBEWERBSSTANDORTE

INLAND



AUSLAND





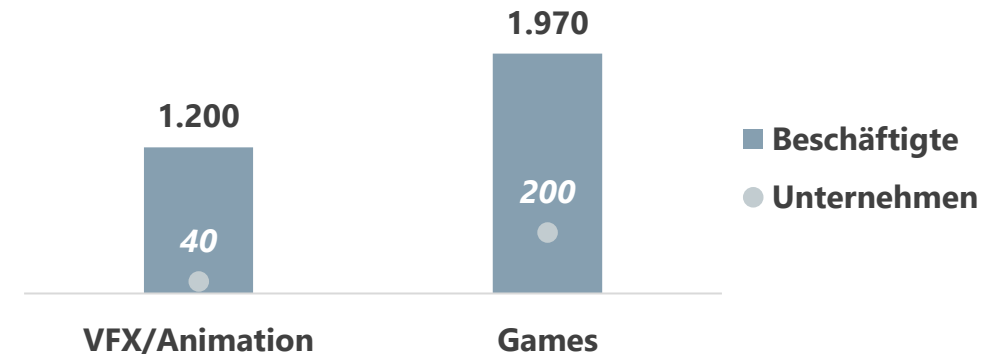
BAYERN ÜBERBLICK

Bayern und insbesondere die Landeshauptstadt München gelten als Standorte mit besonders hoher Lebensqualität, aber auch hohen Lebenshaltungskosten. Mit den Bavaria Studios ist München einer der renommiertesten deutschen Filmstandorte und, gemeinsam mit dem Vorort Unterföhring, einer der bedeutendsten deutschen Medienstandorte. Hier haben TV-Veranstalter wie der Bayerische Rundfunk (BR), ProSiebenSat.1 und Sky Deutschland ihren Sitz. In München sind auch internationale Branchengrößen vertreten, darunter Microsoft und Disney.

Insgesamt sind laut Film Commission Bayern rund 40 Unternehmen in den Bereichen VFX und Animation in Bayern angesiedelt.¹ Darunter die Studio 100 Film GmbH (z. B. „Die Biene Maja“, „Wickie und die starken Männer“) sowie das VFX- und Animationsstudio Trixter (z. B. „The Marvels“, „Loki“, „Die Känguru-Chroniken“).

Die bayerische Gaming-Szene umfasst rund 200 Entwickler und Publisher mit etwa 1.970 Mitarbeitenden.² Zu den größten Studios gehören die Münchner Travian Games und Aesir Interactive sowie der Bamberger Browserspiel-Entwickler Upjers.

UNTERNEHMEN UND BESCHÄFTIGTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BAYERN, 2024*



AUSWAHL RELEVANTER STUDIENGÄNGE UND FESTIVALS

Studiengänge:

- Bayerische Akademie für Medien: VFX & Animation
- Hochschule für Fernsehen und Film München (HFF): Bildgestaltung Schwerpunkt VFX
- Hochschule Macromedia: Animation & Illustration, Game Design & Development
- Mediadesign Hochschule: Digital Film Design (Animation/VFX), Game Design
- SAE Institute: VFX & 3D Animation, Game Art & 3D Animation

Festivals:

- Animation Festival Munich
- Filmfest München
- Filmschoolfest Munich
- GamesFestival
- GGBavaria
- PixelBlast Gaming Festival
- World VFX Day 2023



BAYERN FÖRDERUNG

Der FilmFernsehFonds Bayern (FFF) ist die zentrale Filmförderinstitution in Bayern und fördert im Rahmen ihrer Programme neben klassischen Filmproduktionen auch Produktionen der VFX-, Animations- und Games-Branche. Der FFF Bayern bietet finanzielle Unterstützung für verschiedene Phasen der Projektentwicklung und -produktion in diesen Bereichen.

Im Jahr 2022 unterstützte die Produktionsförderung des FFF 49 nationale und internationale Kinofilme sowie Fernsehfilme und Serien mit einer Summe von insgesamt rund 26 Mio. EUR. Innerhalb der Produktionsförderung wurden vier Animationsfilme mit einer Summe von rund 2 Mio. EUR gefördert.¹ Ebenso ist das Sonderprogramm „Internationale Koproduktionen und Digitale Bildgestaltung (VFX)“ seit 2015 Teil der Produktionsförderung.² Im Jahr 2022 wurden darüber VFX-Dienstleistungen im Umfang von rund 1,2 Mio. EUR gefördert.³

Bei der Förderung der Games-Branche liegt der Fokus auf der „Entwicklung qualitativ hochwertiger, kulturell oder pädagogisch bedeutsamer Computerspiele“.⁴ Darüber hinaus ist es das Ziel der Games-Förderung die bayerische Games-Branche zu stärken sowie eine vielfältige Kulturlandschaft zu gewährleisten.⁵ Der FFF Bayern förderte die Konzept- und Prototypenentwicklung sowie die Produktion von Games mit einer Fördersumme von rund 3,6 Mio. EUR im Jahr 2022. Dies war die höchste Fördersumme im Bundesvergleich.⁶

HAUPTFÖRDERINSTRUMENTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BAYERN, 2022

| | VFX | ANIMATION | GAMES |
|--------------------|--|----------------------|-----------------|
| Förderinstrument | Fondsbasierte Förderung | | |
| Name der Förderung | Sonderprogramm Internationale Koproduktionen und Digitale Bildgestaltung (VFX) | Produktionsförderung | Games-Förderung |
| Fördermittel | 1,2 Mio. EUR | 2,0 Mio. EUR | 3,6 Mio. EUR |



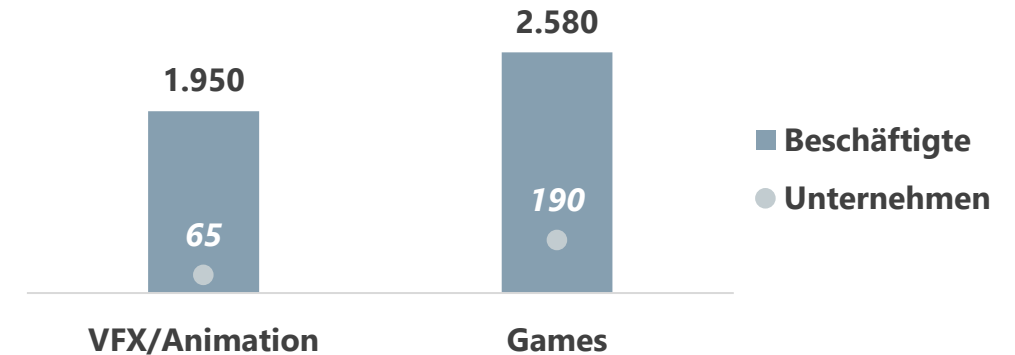
BERLIN ÜBERBLICK

Mit rund 3,8 Mio. Einwohnern ist Berlin die größte Stadt Deutschlands. Die hohe Lebensqualität, eine lebendige Kreativ-, Startup- und Nightlife-Szene sowie das internationale Umfeld ziehen Talente aus der ganzen Welt an.¹ Allerdings ist Berlin längst nicht mehr günstig. Die Lebenshaltungskosten sind laut Mercer inzwischen höher als in München, Düsseldorf und auch Stuttgart.²

Zusammen mit Potsdam ist die Hauptstadtregion geprägt durch ihre historische Filmindustrie, darunter die Babelsberg Studios, das weltweit älteste Großfilmstudio. Sie ist zudem Heimat bedeutender Filmfestivals wie der Berlinale und hat eine vielfältige Ausbildungslandschaft unter anderem mit der Potsdamer Filmuniversität Konrad Wolf. In Berlin sind laut Berlin Brandenburg Film Commission rund 65 VFX- und Animationsstudios ansässig.³ Verschiedene internationale Studios haben Zweigstellen. Das auch in Stuttgart niedergelassene VFX-Studio Rise wurde 2007 in Berlin gegründet und agiert mittlerweile europaweit an fünf Standorten.⁴

In der Berliner Games-Branche sind rund 190 Entwickler und Publisher mit etwa 2.580 Beschäftigten aktiv.⁵ Zu den ansässigen Unternehmen gehören Dependancen internationaler Player wie Ubisoft und Activision Blizzard/King sowie Mobile- und Browser-Games-Entwickler wie Wooga, Gameduell oder die ursprünglich aus Karlsruhe stammenden Kolibri Games.⁶ Zudem ist Berlin Standort zahlreicher Veranstaltungen wie dem Deutschen Computerspielpreis, der Games Week Berlin und eSports-Events sowie des Branchenverbands game und der Games Academy, einer der europaweit renommiertesten Games-Hochschulen.

UNTERNEHMEN UND BESCHÄFTIGTE DER VFX-, ANIMATIONS-UND GAMES-BRANCHE IN BERLIN, 2024*



AUSWAHL RELEVANTER STUDIENGÄNGE UND FESTIVALS

Studiengänge:

- Catalyst Institute: Visual Effects, Digital Arts & Animation
- Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf: Animation, Visual Effects & Virtual Productions
- Games Academy: Game Design/Programming/Production
- Mediadesign Hochschule: Digital Film Design, Game Design
- MetStudios: Animation; Digital Film Practice (VFX), Games Design and Development, Games Art and Technology
- SAE Institute: VFX & 3D Animation; Game Art & 3D Animation

Festivals:

- A MAZE./ BERLIN
- Animation Rendezvous Berlin
- Berlinale
- Festival of Animation
- Forward Festival Berlin
- GAMES GROUND Festival,
- Womenize! Games & Tech



BERLIN FÖRDERUNG

Die regionale Förderinstitution für die VFX-, Animations- und Games-Branche in der Hauptstadtregion ist das Medienboard Berlin-Brandenburg (MBB) mit Sitz in Potsdam. Ihre Förderprogramme unterstützen Film-, Fernseh- und digitale Medienproduktionen.¹

Im Rahmen der Produktionsförderung wurden im Jahr 2022 insgesamt 107 Projekte mit Fördergeldern in Höhe von rund 24,4 Mio. EUR gefördert, darunter befanden sich zwei Animationsfilme mit einer Fördersumme von insgesamt 180.000 EUR.² Ein Teil der Produktionsförderung ist seit 2020 auch das Sonderprogramm Digitale Filmproduktion. Dieses soll „die nationale und internationale Wettbewerbsfähigkeit des Berliner Filmstandortes im Bereich der Filmherstellung mit digitalen Schlüsseltechnologien stärken.“³ Zielgruppe sind ausführende Filmproduzent:innen mit Expertise in CGI bzw. VFX.⁴ 2022 wurden acht Projekte mit einer Gesamtsumme von rund 2,5 Mio. EUR über das Programm Digitale Filmproduktion gefördert.⁵

Die Förderung von Games durch das MBB erstreckt sich auf die Prototypenentwicklung, die Produktion sowie die kombinierte Entwicklung und Produktion „qualitativ hochwertiger digitaler Spiele und interaktiver Inhalte“.⁶ Der Fördertopf lag 2022 bei rund 3,3 Mio. EUR und stellt im Bundeslandvergleich die zweithöchste Games-Fördersumme dar.⁷

HAUPTFÖRDERINSTRUMENTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BERLIN-BRANDENBURG, 2022

| | VFX | ANIMATION | GAMES |
|--------------------|-------------------------|----------------------|-----------------|
| Förderinstrument | Fondsbasierte Förderung | | |
| Name der Förderung | Digitale Filmproduktion | Produktionsförderung | Games-Förderung |
| Fördermittel | 2,5 Mio. EUR | 180.000 EUR | 3,3 Mio. EUR |

Quelle: Goldmedia-Analyse 2024; ¹ [Medienboard Berlin-Brandenburg](#); ^{2,5} [Medienboard Berlin Brandenburg: Tätigkeitsbericht 2022](#), [Medienboard Förderentscheidungen](#), berücksichtigt wurden die Fördersummen der Produktionsförderung, die explizit für VFX- oder Animationsprojekte aufgewendet wurden; ^{3,4} [Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe](#); ⁶ [Förderrichtlinie für die Games-Förderung in BB](#); ⁷ [Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich](#).



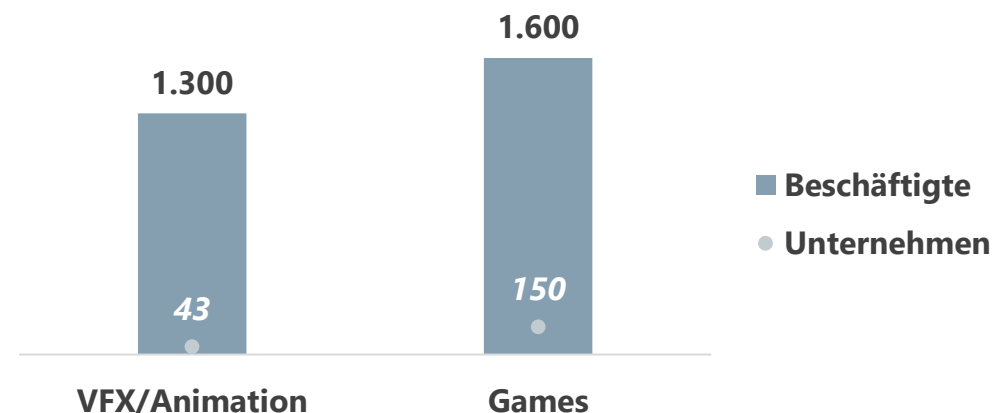
NORDRHEIN-WESTFALEN ÜBERBLICK

Mit rund 18 Mio. Menschen ist Nordrhein-Westfalen das bevölkerungsreichste Bundesland Deutschlands und eine der wirtschaftsstärksten Metropolregionen Europas.¹ NRW bietet eine vielfältige Medien- und Agenturbranche und ist ein etablierter TV- und Filmstandort mit zahlreichen Veranstaltern (z. B. WDR und RTL Group) und Produktionsstudios vor allem in Köln und Düsseldorf.

Laut der Film- und Medienstiftung NRW sind rund 30 Animationsstudios im Bundesland ansässig, darunter die Daywalker Studios (z. B. „Die Heinzels“) und Lugundtrug (z. B. „Berlin Alexanderplatz“); zudem sind etwa zehn VFX-Unternehmen aktiv.² Diverse Hochschulen, wie bspw. die Internationale Filmschule Köln mit dem Studiengang VFX & Animation, ergänzen die Branche. Zudem gibt es neben dem Film Festival Köln, dem Dortmunder Animationsfilmfestival und dem Trickfilm Festival Düsseldorf Veranstaltungen speziell für die Animationsbranche.

NRW ist einer der umsatzstärksten Standorte für die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland. Insgesamt sind rund 150 Entwickler und Publisher mit rund 1.600 Beschäftigten ansässig,³ darunter die Deutschland-Zentralen von Ubisoft (Düsseldorf) und Electronic Arts (Köln). Auch renommierte Veranstaltungen wie die gamescom und der Deutsche Entwicklerpreis finden in NRW statt. Zudem gilt Köln unter anderem mit der ESL Gaming und der esports player foundation als eSport-Hochburg.⁴

UNTERNEHMEN UND BESCHÄFTIGTE DER VFX-, ANIMATIONS-UND GAMES-BRANCHE IN NRW, 2022/2024*



AUSWAHL RELEVANTER STUDIENGÄNGE UND FESTIVALS

Studiengänge:

- Hochschule Macromedia: Animation & Illustration, Game Design & Development
- Internationale Filmschule Köln: VFX & Animation
- Mediadesign Hochschule: Digital Film Design - Animation/VFX, Game Design
- PIXL VISN | media arts academy: 3D Animation, Visual Effects und Game Graphics
- SAE Institute: VFX & 3D Animation, Game Art & 3D Animation, Games Programming

Festivals:

- Dortmunder Animationsfilmfestival
- Film Festival Köln
- Gamescom
- Gametreff NRW
- Next Level – Festival for Games
- Trickfilm Festival Düsseldorf



NORDRHEIN-WESTFALEN FÖRDERUNG

Die Film- und Medienstiftung Nordrhein-Westfalen unterstützt Unternehmen bei Vorhaben der Film- und Medienkultur sowie der Medienwirtschaft.¹

2022 umfasste der Fördertopf für die Produktionsförderung rund 25,5 Mio. EUR. Die Förderung unterstützte dabei drei Animations-/Experimentalfilme mit insgesamt 67.000 EUR. Eine spezielle Förderung für VFX-Dienstleistungen besteht derzeit nicht.²

Seit 2011 fördert die Film- und Medienstiftung NRW die Entwicklung und Produktion von digitalen Spielen und interaktiven Inhalten sowie Anwendungen aus den Bereichen Mobile, Web und XR. 2023 wurde die Förderung um ein Programm für Serious Games und Gamification-Anwendungen erweitert.³

Im Rahmen der Förderung werden die Bereiche Prototyp- und Konzeptentwicklung sowie die Produktion von Games in NRW unterstützt. Die Förderung betrug im Jahr 2022 insgesamt rund 3,0 Mio. EUR und begünstigte rund 40 Projekte. Mit dieser Fördersumme belegt die Games-Förderung NRW im Bundesvergleich den dritten Platz.⁴

HAUPTFÖRDERINSTRUMENTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN NORDRHEIN-WESTFALEN, 2022

| | VFX | ANIMATION | GAMES |
|--------------------|-------------------------|--------------------------------|---------------------|
| Förderinstrument | Fondsbasierte Förderung | | |
| Name der Förderung | - | Animation/ Experimentalfilm | Games- Förderung |
| Fördermittel | - | 67.000 EUR | 3,0 Mio. EUR |



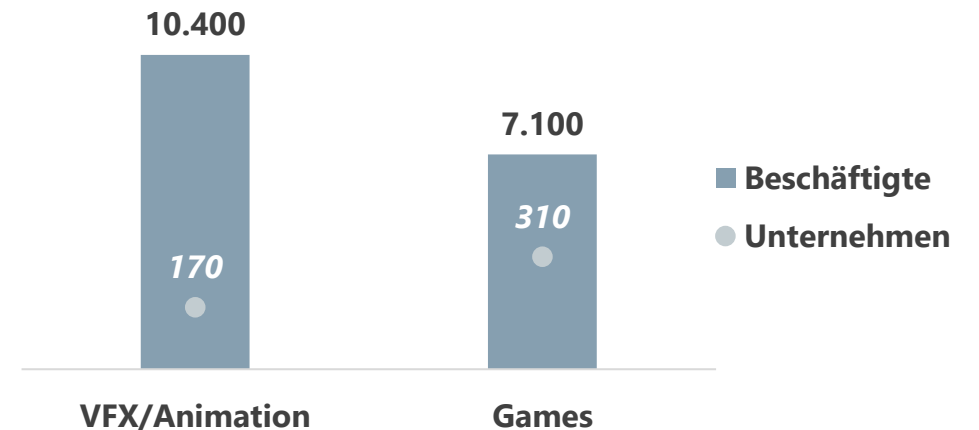
FRANKREICH: PARIS/ÎLE-DE-FRANCE ÜBERBLICK

Die Region Île-de-France (Paris und Umgebung) hat mehr als 12 Mio. Einwohner:innen und ist das Zentrum für Film und Filmproduktion in Frankreich. Sie beherbergt etwa 400 Produktionsfirmen sowie wichtige TV-Sender. Rund 70 % der französischen Filme werden hier produziert.¹

Frankreich ist Europas größter und weltweit drittgrößter Produzent von Animationsfilmen.² In der Île-de-France befinden sich etwa 120 der insgesamt knapp 200 französischen Animationsstudios und -unternehmen. 2022 waren rund 6.600 Beschäftigte in der Region rund um Paris im Animationsbereich tätig, was ca. 88 % der Beschäftigten im Animationsmarkt Frankreichs ausmacht.³ Bei den Ausbildungsinstitutionen stechen renommierte Schulen wie Gobelins hervor, die als eine der besten Schulen für Animation in Europa gilt.⁴ In Paris und Umgebung finden zudem zahlreiche Veranstaltungen der Film- und Animationsbranche, wie das „Paris International Film Festival“ oder das „International Animation Film Festival“, statt.⁵

Die Region kann ein wachsendes VFX-Cluster vorweisen. Mit rund 50 VFX-Unternehmen und rund 3.800 Beschäftigten ist Île-de-France einer der größten VFX-Standorte Europas.⁶ Frankreich hat darüber hinaus eine starke Gaming-Industrie und gehört umsatzseitig und auch bei der Anzahl an Beschäftigten zu den führenden Ländern Europas.⁷ In Frankreich existieren insgesamt rund 660 Games-Unternehmen, mehr als 300 davon sind in der Region Île-de-France ansässig, darunter weltweit tätige Entwickler und Publisher wie Ubisoft, Quantic Dream oder Don't Nod. Von den insgesamt etwa 15.000 Beschäftigten der französischen Games-Branche sind hier mit rund 7.100 knapp die Hälfte tätig.⁸

UNTERNEHMEN UND BESCHÄFTIGTE DER VFX-, ANIMATIONS-UND GAMES-BRANCHE IN PARIS/ÎLE-DE-FRANCE, 2024*



AUSWAHL RELEVANTER STUDIENGÄNGE UND FESTIVALS

Studiengänge:

- ARTFX: 3D & VFX; 2D animation; Video Game
- Gobelins Paris: Character Animation and Animated Filmmaking; 3D Character animation; Graphic motion Design
- ISART DIGITAL: Cinema Animation 3D/VFX, Game Art, Game Design, Game Design & Programming, Game Data Analyst
- LISAA Paris School of Animation & Game: 2D/3D Animation; Video Game

Festivals:

- MYA GAME FESTIVAL EUROPE
- Paris Games Week
- Paris International Animation Film Festival (PIAFF)
- Paris International Film Festival
- PIDS Enghien
- Press Start Festival

Quelle: Goldmedia-Analyse 2024; ¹ CineRegio; ² European Audiovisual Observatory (2021, S. 7f.) & CNC; ^{3,6} CNC/Audiens (2024) & Audiens/Anim France (2023); ⁴ Film Paris Region; ⁵ Paris International Film Festival & Paris International Animation Film Festival; ⁷ EGDF (2022, S. 9); ⁸ EGDF (2022, S. 9) & afiv Emploi (2023); * Herangezogen wurden die aktuellsten verfügbaren Daten, diese variieren je nach Verfügbarkeit von 2021 bis 2024.



FRANKREICH: PARIS/ÎLE-DE-FRANCE FÖRDERUNG

In Frankreich existiert eine Vielzahl von Unterstützungsangeboten für die VFX-, Animations- und Games-Branche mit dem Ziel, ihre Entwicklung und Wettbewerbsfähigkeit zu fördern. Die Maßnahmen umfassen nationale sowie regionale Förderprogramme, Netzwerke und Beratungsstellen. Aufgrund der starken Zentralisierung der Branchen auf die Region Île-de-France, finden sich hier viele dieser Angebote.¹

Auf finanzieller Ebene erfolgt die Unterstützung hauptsächlich über eine steuerbasierte Förderung für Games (Crédit d'Im-pôt Jeu Vidéo, CIJV) sowie Filmproduktionen (inkl. Animation und VFX) durch die französische Filmkommission CNC. Die Tax Credits betragen jeweils 30 % der förderfähigen Aufwendungen.² Filme, die einen besonders hohen Anteil an VFX nachweisen können, haben Anspruch auf zusätzliche 10 % steuerliche Rabatte.³

Darüber hinaus gibt es diverse Förderprogramme, die den Unternehmen der Branchen fonds basiert Fördermittel zur Verfügung stellen. Darunter der Nationale „Aide aux cinémas du monde“ des CNC, der in Frankreich produzierte Kinofilme mit maximal 500.000 EUR bezuschusst.⁴ Zudem gibt es bspw. den „Cinema and Audio-visual Grant Fund“ der Film Commission „Film Paris Region“. Dieser unterstützt unter anderem fiktionale und Animationsproduktionen aus Paris und Region mit Zuschüssen in Höhe von bis zu 600.000 EUR.⁵ Mit dem Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) bietet das CNC Zuschüsse für die Produktion von Videospiele in Höhe von maximal 200.000 EUR pro Projekt (bis zu 50 % der Projektkosten).⁶ Ausgewiesenes Ziel der Regierung ist es Frankreich durch solche Anreize zum „leading country in this industry“⁷ zu entwickeln.

HAUPTFÖRDERINSTRUMENTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN PARIS/ÎLE-DE-FRANCE, 2022

| | VFX | ANIMATION | GAMES |
|--------------------|---|-----------|----------------------------------|
| Förderinstrument | Steuerbasierte Förderung | | |
| Name des Programms | Tax Rebate For International Productions (TRIP) | | Crédit d'Im-pôt Jeu Vidéo (CIJV) |
| Steueranreiz | 40% | 30% | 30% |

FONDSBASIERTE FÖRDERUNG DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN PARIS/ÎLE-DE-FRANCE, 2022

| VFX | ANIMATION | GAMES |
|--|-----------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Aide aux cinémas du monde Cinema and Audiovisual Grant Fund | | <ul style="list-style-type: none"> Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) |



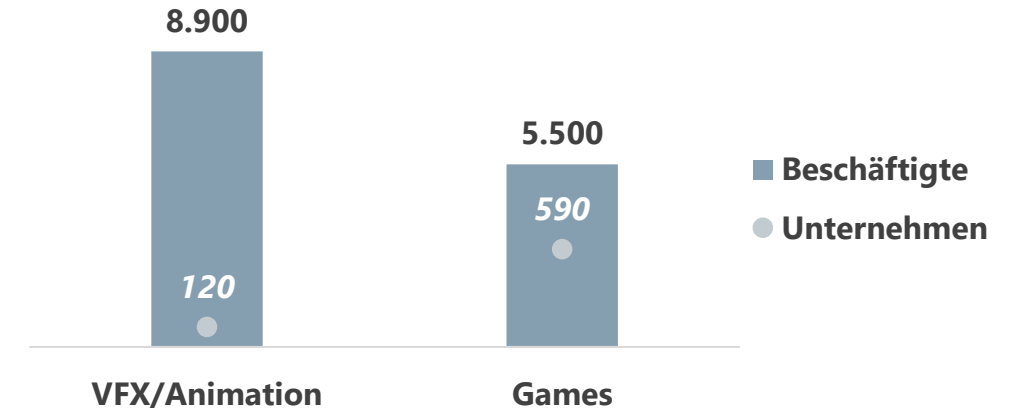
UK: GREATER LONDON ÜBERBLICK

Der Großraum London ist ein globales Zentrum für die VFX-Branche mit mehr als 60 ansässigen VFX-Unternehmen und rund 6.400 Beschäftigten.¹ Diese reichen von kleineren, spezialisierten Dienstleistern bis hin zu großen, weltweit bekannten Studios. Eines der größten unter ihnen ist Framestore, das bekannt ist für die Arbeit an Filmen wie „Barbie“ und „Guardians of the Galaxy“. Mit der Moving Picture Company und Double Negative sind in London weitere große Unternehmen ansässig, die mit „House of the Dragon“ oder der „Dune“-Reihe bereits mehrere renommierte Filmpreise gewinnen konnten. Auch eine Niederlassung des Unternehmens Industrial Light & Magic, das für viele VFX-Produktionen in Hollywood verantwortlich ist, befindet sich in London.

London ist zudem Mittelpunkt der Animationsindustrie im Vereinigten Königreich und zieht zahlreiche Kreative und Produktionstalente an. Die Stadt beherbergt über 60 Animationsproduzenten und -studios mit rund 2.500 Beschäftigten.² Die in London ansässigen Studios arbeiten häufig mit internationalen Partnern zusammen und sind bekannt für ihre Beiträge zu innovativen Animationsproduktionen wie etwa die Live-Action-Animationsfilmreihe „Paddington“ von Heyday Films.³ Die starke Vernetzung und die Vielfalt machen die Hauptstadtregion attraktiv für nationale und internationale Akteure der Branche.⁴

Die britische Games-Branche ist eine der größten in Europa mit einem Gesamtumsatz von rund 9 Mrd. EUR im Jahr 2022.⁵ Die britische Spieleindustrie ist dabei allerdings nicht auf London konzentriert: Mit rund 5.500 Beschäftigten lag der Anteil an der Gesamtzahl von rund 25.000 Beschäftigten in der Branche 2022 bei vergleichsweise geringen 22%.⁶ Die Zahl der Games-Unternehmen lag bei rund 590.⁷

UNTERNEHMEN UND BESCHÄFTIGTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN GREATER LONDON, 2024*



AUSWAHL RELEVANTER STUDIENGÄNGE UND FESTIVALS

Studiengänge:

- Escape Studios: Animation, Visual Effects, Games
- MetFilm School: Animation, Visual Effects, Games Design/Development, Games Art and Technology
- Ravensbourne University London - Animation and Illustration, Computing and Games
- Royal College of Art: Animation
- University of Arts London: Animation, Interactive, Film and Sound

Festivals:

- British Animation Film Festival
- London Animation Festival
- London Games Festival
- The VFX Festival
- Westminster Games Week



UK: GREATER LONDON FÖRDERUNG

Greater London ist nicht nur wegen seiner kulturellen Vielfalt und der räumlichen sowie sprachlichen Nähe zu Auftraggebern ein begehrter Standort für Unternehmen der VFX-, Animations- und Games-Branche. Ein zentraler Standortfaktor sind zudem attraktive steuerliche Anreize und Förderungen, die mit einer erheblichen finanziellen Unterstützung dazu beitragen, das Wachstum der Branche zu unterstützen und zu sichern. Das zentrale Förderinstrument in Großbritannien ist die steuerbasierte Förderung. Daneben gibt es verschiedene fondsasierte Förderprogramme, darunter der UK Global Screen Fund und der Short Form Animation Fund des British Film Institute sowie der UK Games Fund.

Für die Animations- und VFX-Branche bietet in Großbritannien der Audio-Visual Expenditure Credit (AVEC) eine Steuergutschrift von 34 % der förderfähigen Aufwendungen. VFX-Projekte können hierbei von einem weiteren Zuschuss von 5 % profitieren, womit sich die Förderung auf 39 % erhöht.¹ Die Steuererleichterung ist auf 80 % der Hauptausgaben begrenzt, es gibt jedoch keine Begrenzung des Filmbudgets oder der Höhe der Steuervergünstigung innerhalb der Obergrenze von 80 %. Ab April 2025 wird die Obergrenze für VFX-Ausgaben zusätzlich aufgehoben.²

Auch die Games-Branche erhält eine steuerbasierte Förderung über den Video Games Expenditure Credit (VGEC) von 34 % der förderfähigen Aufwendungen.³

HAUPTFÖRDERINSTRUMENTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN GREATER LONDON, 2022

| | VFX | ANIMATION | GAMES |
|--------------------|--|-----------|--------------------------------------|
| Förderinstrument | Steuerbasierte Förderung | | |
| Name des Programms | Audio-Visual Expenditure Credit (AVEC) | | Video Game Expenditure Credit (VGEC) |
| Steueranreiz | 39% | 34% | 34 % |

FONDSBASIERTE FÖRDERUNG DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN GREATER LONDON, 2022

| VFX | ANIMATION | GAMES |
|---|-----------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> UK Global Screen Fund BFI Short Form Animation Fund BFI Development funding BFI Discovery and Impact feature funding | | <ul style="list-style-type: none"> UK Games Fund BFI National Lottery Innovation Challenge Fund |



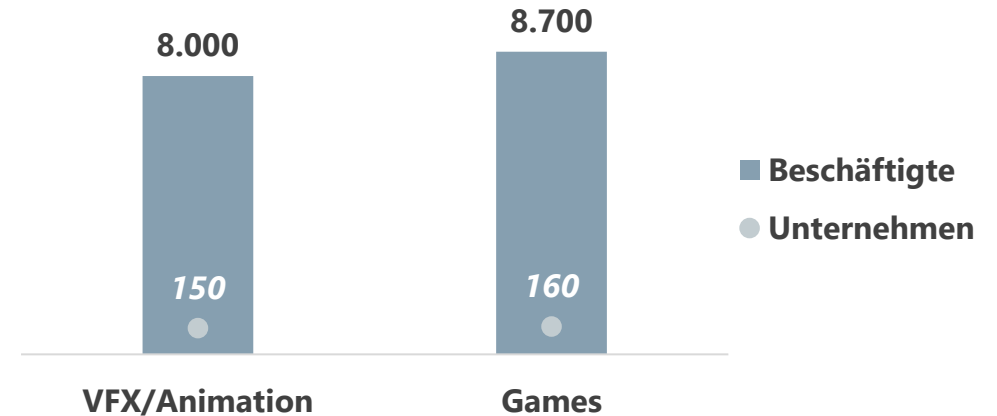
KANADA: BRITISH COLUMBIA ÜBERBLICK

British Columbia und vor allem die Metropolregion Vancouver als wirtschaftliches, wissenschaftliches und kulturelles Zentrum gelten als Standorte mit sehr hoher Lebensqualität bei vergleichsweise geringen Lebenshaltungskosten.¹ Mit ihrem weltweit bedeutenden VFX- und Animationscluster beherbergt die kanadische Region rund 150 Unternehmen mit insgesamt etwa 8.000 Beschäftigten.² Im VFX-Bereich befinden sich darunter internationale Player wie Sony Picture Imageworks (unter anderem „Spider-Man: Into the Spider-Verse“), Cinesite („Marvel's Avengers: Infinity War“) oder Image Engine („Game of Thrones“, „The Mandalorian“). Im Animationssektor sind unter anderem Unternehmen wie Atomic Cartoons („Spidey and his Amazing Friends“) und Bardel Entertainment („Rick and Morty“) vertreten.³

Die kanadische Games-Industrie beschäftigt insgesamt rund 32.000 Personen von denen etwa 8.700 in BC ansässig sind. Laut Schätzungen gab es in Kanada 2021 etwa 940 Games-Unternehmen, von denen rund 160 in BC sitzen.⁴ BC und insbesondere Vancouver sind beliebte Standorte internationaler Player, darunter Electronic Arts (EA), Nintendo, Microsoft Studios, Take-Two Interactive und Relic Entertainment/SEGA.⁵

In Vancouver bestehen renommierte VFX- und Animationsprogramme an Schulen wie dem Vancouver Institute of Media Arts, der Vancouver Animation School und der Vancouver Film School. Auch Game-Design wird an verschiedenen Colleges in Vancouver und Umgebung angeboten.⁶ Mit der VANAS Conference findet an der Animation School jährlich eine der wichtigsten Veranstaltungen für Animation, visuelle Effekte und Videospiele statt.⁷

UNTERNEHMEN UND BESCHÄFTIGTE DER VFX-, ANIMATIONS-UND GAMES-BRANCHE IN BRITISH COLUMBIA, 2024*



AUSWAHL RELEVANTER STUDIENGÄNGE UND FESTIVALS

Studiengänge:

- Vancouver Animation School: Animation, Visual Effects, 3D-Modeling, Video Games, E-Sports, VR
- Vancouver Film School: Animation Concept Art, 3D Animation & Visual Effects, Programming for Games, Web & Mobile; Game Design
- Vancouver Institute of Media Arts: 2D/3D Character Animation, Visual Effects, Game Art & Design

Festivals:

- Fanexpo Vancouver
- Spark Animation Festival
- SPARK FX
- VANAS Conference
- Vancouver International Film Festival
- XDS External Development Summit



KANADA: BRITISH COLUMBIA ÜBERBLICK

Finanzielle Unterstützungsmaßnahmen sind wesentlich für die Attraktivität der Region für die VFX-, Animations- und Games-Industrie verantwortlich. Auf nationaler Ebene bestehen Steueranreize und Förderprogramme wie der Canadian Film or Video Production Tax Credit (CPTC). Dieser gewährt Steuervorteile von 25 % der qualifizierten Arbeitsausgaben.¹

Darüber hinaus gibt es speziell für die Region British Columbia weitere Tax Credits, die diese zu einem besonders attraktiven Standort für Unternehmen in den Bereichen VFX, Animation und Games machen. Dazu zählen der Film Incentive BC Tax Credit mit Steuervorteilen von 35 % der qualifizierten Arbeitsausgaben² sowie der DAVE Tax Credit, der eine Steuervergütung von 16 % auf Arbeitskosten speziell für VFX und Animation gewährt.³ Der Interactive Digital Media Tax Credit bietet 17,5 % Steuererleichterung auf förderfähige Löhne und Gehälter für die Games-Industrie.⁴

Internationale Produktionen können zudem durch den Production Services Tax Credit bis zu 28 % der in BC entstandenen Produktionskosten zurückerhalten. Die Tax Credits lassen sich unter bestimmten Voraussetzungen kombinieren, sodass verschiedene Arbeitsbereiche bzw. Kosten von den verschiedenen Förderungen profitieren können. Die Förderprogramme tragen damit erheblich zur Reduzierung der Produktionskosten bei.⁵ Neben der steuerbasierten Förderung gibt es diverse nationale und regionale Fondsförderprogramme wie bspw. die branchenübergreifenden Programme des Canada Media Funds oder Angebote der Creative BC Society.⁶

HAUPTFÖRDERINSTRUMENTE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BRITISH COLUMBIA, 2022

| | VFX | ANIMATION | GAMES |
|--------------------|--|-----------|--------------------------------------|
| Förderinstrument | Steuerbasierte Förderung | | |
| Name des Programms | British Columbia Digital Animation, Visual Effects and Post-Production Tax Credit (DAVE) | | Interactive Digital Media Tax Credit |
| Steueranreiz | 16 % | | 17,5 % |

FONDSBASIERTE FÖRDERUNG DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BRITISH COLUMBIA, 2022

| VFX | ANIMATION | GAMES |
|---|--|-------|
| <ul style="list-style-type: none"> Canada Media Fund (CMF) | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Production Program Domestic Motion Picture Funding Project Development Fund | <ul style="list-style-type: none"> Interactive Fund Video Games Business Development Program | |

ZUSAMMENFASSUNG: NATIONALER STANDORTVERGLEICH

Die drei Vergleichsstandorte Bayern, Berlin und Nordrhein-Westfalen (NRW) sind, anders als Baden-Württemberg (BW), klassische, historisch gewachsene Filmstandorte und haben abseits der jeweiligen öffentlich-rechtlichen Landesrundfunkanstalten auch große private TV-Veranstalter ansässig. In Anbetracht dieser deutlich anderen Rahmenbedingungen ist die in BW gelungene erfolgreiche Etablierung einer umfangreichen VFX- und Animations-szene besonders bemerkenswert. Mit seinen über 80 VFX- und Animations-unternehmen und mehr als 2.500 Beschäftigten liegt die Branchengröße in BW im nationalen Vergleich auf einem etwa doppelt so hohen Niveau wie in Bayern und NRW und auch vor Berlin mit 65 Unternehmen.¹

VFX/Animation: Der Erfolg des Standorts BW wurde mit vergleichsweise geringen Fördermitteln erreicht und ist maßgeblich auf den effizienten Mitteleinsatz zurückzuführen, insbesondere im Rahmen der Line-Producer-Förderung. So lagen an den Vergleichsstandorten die insgesamt ausgezahlten Förderbeträge der Produktions- und VFX-Förderungen mit Summen zwischen 24,4 und 26,3 Mio. EUR (2022) jeweils bis zu dreimal so hoch wie in BW (8,8 Mio. EUR)². Gleichzeitig ist in keinem anderen Bundesland ein ähnlich starker Fokus der Förderaktivitäten auf VFX und Animation erkennbar wie in BW: Auf Animationsfilme entfiel lediglich in Bayern mit 2 Mio. EUR (2022) ein nennens-werter Anteil der Produktionsförderung (8 %); in Berlin und NRW war der Anteil marginal.³ Im Bereich VFX hat Bayern mit dem „Sonderprogramm

Internationale Koproduktionen und Digitale Bildgestaltung (VFX)“ seit 2015 eine ähnliche Förderung wie die Line-Producer-Förderung in BW (Fördersumme 2022: 1,2 Mio. EUR). Beim Medienboard Berlin-Brandenburg existiert seit 2020 ein Programm zur VFX-Förderung (Fördersumme 2022: 2,5 Mio. EUR).⁴ In NRW gibt es keine vergleichbare Förderung. Die insgesamt zur Verfügung stehenden Mittel für Produktions- und VFX-Förderung sind in BW mit 12,3 Mio. EUR also deutlich geringer als an den nationalen Vergleichsstandorten. Gleichzeitig ist hier jedoch der Anteil der Fördermittel für VFX- und Animation deutlich höher (rund 7,5 Mio. EUR, davon 3,5 Mio. EUR Line-Producer-Förderung und 4,1 Mio. EUR Produktionsförderung).⁵

Games: In allen drei Vergleichsländern existieren finanzkräftig ausgestattete Games-Förderungen. Die Fördersummen waren mit 3,0 bis 3,6 Mio. EUR im Jahr 2022 bundesweit die drei höchsten und lagen bis zu vier Mal über der Games-BW-Förderung (0,9 Mio. EUR). Vor diesem Hintergrund ist auch die Zahl von fast 150 in der Games-Industrie aktiven Unternehmen am Standort BW besonders hervorzuheben. Darunter befinden sich 98 Unternehmen im Kernmarkt (Entwickler und Publisher).⁶ Diese Zahl liegt damit bei fast der Hälfte der Entwickler und Publisher in Bayern (199). Dabei handelt es sich in BW größtenteils um kleinere Studios. Zum Vergleich: Mit neun Mitarbeitenden liegt die Durchschnittsgröße der Games-Unternehmen in BW deutlich unter der von Berlin mit durchschnittlich 14 Beschäftigten.

Quelle: Goldmedia-Analyse 2024, ¹ Aufgrund unterschiedlicher Datenquellen ist davon auszugehen, dass nicht in allen Standorten alle Unternehmen erfasst wurden. Zudem handelt es sich bei den Beschäftigten-zahlen um Schätzwerte. Die Vergleichsgrößen sind daher als Richtwerte zu verstehen; ² Bewilligte Fördersumme der Produktionsförderung 2022; ³ Basis sind in den jeweiligen Publikationen der Landesförderer explizit für Animationsfilme angegebenen Produktionsfördersummen; ⁴ Ausgezahlte Fördersummen; ⁵ Bewilligte Fördersumme; ⁶ game (2024): [gamesmap](#), Stand der Daten: September 2024. Die Zahl der Entwickler und Publisher wurde zu Vergleichszwecken herangezogen. Ergänzt wird der Games-Markt durch Dienstleister (Animation/ Grafik, Motion Capturing, Localisation etc.) und eSports-Unternehmen. Aus diesem Grund ist die in anderen Teilen dieser Studie angegebene Zahl der Games-Unternehmen und Mitarbeitenden in Baden-Württemberg höher.

ZUSAMMENFASSUNG: INTERNATIONALER STANDORTVERGLEICH

Gegenüber den internationalen Vergleichsstandorten Paris/Île-de-France und Greater London in Europa sowie British Columbia (BC) in Kanada ist die baden-württembergische VFX-, Animations- und Games-Branche, wie auch alle betrachteten deutschen Standorte, deutlich kleiner. Die Zahl der Beschäftigten im Raum London und British Columbia ist mit rund 15.000 bzw. 17.000 jeweils drei- bis viermal, im Großraum Paris mit rund 17.500 Beschäftigten sogar etwa fünfmal so hoch wie im Bundesland.

Alle internationalen Vergleichsstandorte profitieren dabei von finanziellen Fördersystemen auf Basis von Tax Credits sowohl für den VFX-, den Animations- als auch den Games-Bereich. Für VFX können damit Steuererleichterungen von bis zu 40 % erreicht werden, womit die Standorte auch zahlreiche Hollywood-Produktionen anziehen. Bei Games-Produktionen sind es bis zu 34 % mit einer entsprechenden Anziehungskraft für die Entwicklung von Triple-A-Videospielen in diesen Ländern. Zusätzlich gibt es verschiedene fondbasierte Förderprogramme, welche die Branche in Form von Darlehen oder Zuschüssen unterstützen.

Die Möglichkeit, an großen internationalen Produktionen mitzuwirken, macht die Vergleichsstandorte hochattraktiv für qualifizierte Fachkräfte weltweit. Gleichzeitig sind London, Paris und Vancouver multinationale Metropolen mit hoher Lebensqualität und einem vielfältigen kulturellen Angebot. Vor allem Kanada gilt mit seiner liberalen Einwanderungspolitik als besonders „expat-friendly“.¹

London und BC profitieren zusätzlich davon, dass keine Sprachbarrieren im Umgang mit Kunden etwa aus den USA bestehen. BC hat wegen seiner geografischen Lage an der Westküste außerdem dieselbe Zeitzone wie die US-Kunden in Hollywood.

Anders als die internationalen Vergleichsstandorte verfügt Baden-Württemberg nicht über ein steuerbasiertes Anreizmodell und damit vergleichsweise geringe Fördermittel. Obschon in der Praxis die Line-Producer-Förderung wie eine automatisierte, territoriale Anreizförderung funktioniert, bleibt rechtlich betrachtet ein Restvorbehalt. Darüber hinaus ist die Förderquote mit 20 % geringer als an bspw. in Frankreich oder UK. Trotz dieser im internationalen Benchmarking ungleichen Wettbewerbsbedingungen ist es dem Standort unter anderem mit einer gezielten Förderpolitik und einer effektiven Ausgestaltung der Förderinstrumente gelungen, dass sich in den vergangenen Jahren eine nennenswerte Zahl von Unternehmen im Bundesland angesiedelt und sich eine vitale, deutschlandweit führende VFX-, Animations- und Games-Szene entwickelt hat. So ist die Zahl der in Baden-Württemberg ansässigen VFX- und Animationsunternehmen von 32 (2010) auf 85 (2024) innerhalb der letzten 14 Jahre um 165 % gestiegen. Die Zahl der Games-Unternehmen stieg von 47 Unternehmen im Jahr 2015 auf 146 im Jahr 2024 noch stärker um rund 210 %.

Mittel- und langfristig hängt die Wettbewerbsfähigkeit des Standorts auch von der Etablierung anreizbasierter, territorialer Förderprogramme ab.

ZENTRALE KENNZAHLEN IM STANDORTVERGLEICH

KENNZAHLEN DER VFX-, ANIMATIONS-UND GAMES-BRANCHE IN VERGLEICHSSTANDORTEN, 2022

| |  | | |  |  |  | |
|--|---|---------------------------|---------------------------|---|---|---|---|
| Standort | BADEN-WÜRTTEMBERG | BAYERN | BERLIN | NORDRHEIN-WESTFALEN | PARIS/ÎLE-DE-FRANCE | GREATER LONDON | BRITISH COLUMBIA |
| Einwohner (in Mio.) | 11,3 | 13,4 | 3,8 | 18,1 | 12,4 | 8,9 | 5,4 |
| Lebensqualität (Rang) ¹ | 26 Stuttgart | 7 München | 18 | 10 Düsseldorf | 32 | 45 | 8 Vancouver |
| Lebenshaltungskosten (Rang von hoch bis gering) ² | 70 Stuttgart | 38 München | 31 | 51 Düsseldorf | 29 | 8 | 101 Vancouver |
| VFX/Animation | | | | | | | |
| Unternehmen | 85 | 40 ³ | 65 ⁴ | 43 ⁵ | 170 ⁶ | 120 ⁷ | 150 ⁸ |
| Beschäftigte | 2.550 | 1.200 ⁹ | 1.950 ⁹ | 1.300 ⁹ | 10.400 ¹⁰ | 8.900 ¹¹ | 8.000 ¹² |
| Produktions- & VFX-Förderung gesamt (inkl. Animation) | 12,3 Mio. €²⁸ | 26,3 Mio. € ¹³ | 24,4 Mio. € ¹⁴ | 25,5 Mio. € ¹⁵ | Steuerbasierte Förderung (ohne Deckelung) | Steuerbasierte Förderung (ohne Deckelung) | Steuerbasierte Förderung (ohne Deckelung) |
| davon VFX | 7,5 Mio. €²⁸ | 1,2 Mio. € ¹³ | 2,5 Mio. € ¹⁴ | - ¹⁵ | 40% ¹⁶ | 39% ¹⁷ | 16% ¹⁸ |
| davon Animation | | 2,0 Mio. € ¹³ | 0,2 Mio. € ¹⁴ | 0,07 Mio. € ¹⁵ | 30% ¹⁶ | 34% ¹⁷ | 16% ¹⁸ |
| Games | | | | | | | |
| Unternehmen | 98¹⁹ | 199 ¹⁹ | 187 ¹⁹ | 154 ¹⁹ | 310 ²⁰ | 590 ²¹ | 160 ²² |
| Beschäftigte | 857²³ | 1.968 ²³ | 2.576 ²³ | 1.600 ²³ | 7.100 ²⁰ | 5.500 ²¹ | 8.700 ²² |
| Förderung | 0,9 Mio. €²⁹ | 3,6 Mio. € ²⁴ | 3,3 Mio. € ²⁴ | 3,0 Mio. € ²⁴ | 30 % ²⁵ | 34 % ²⁶ | 17,5 % ²⁷ |

Quelle: Goldmedia-Analyse 2024, ¹ Mercer Quality of Living City Ranking (2023); ² Mercer Cost of Living Ranking (2024), Rang 1 (höchste Lebenshaltungskosten) bis Platz 226 (niedrigste Lebenshaltungskosten); ³ Film Commission Bayern (2024); ⁴ Film Commission Berlin-Brandenburg (2024); ⁵ Medienland NRW (2022), S. 12, 13 & 19; ⁶ CNC/Audiens & Audiens/Anim France (2023); ⁷ Film London & British Film Commission (2024); ⁸ Vancouver Economic Commission; ⁹ Goldmedia-Schätzung auf Basis der Unternehmenszahlen; ¹⁰ CNC/Audiens (2024) & Audiens/Anim France (2023); ¹¹ Film London & UK Screen Alliance (2019); ¹² Vancouver Economic Commission (2022) & DigiBC (2020); ¹³ FFF Bayern: Jahresrückblick 2022, ausgezahlte Fördersumme ¹⁴ Medienboard Berlin Brandenburg (2022), ausgezahlte Fördersumme & Medienboard Förderentscheidungen (2022), ausgezahlte Fördersumme; ¹⁵ Jahresbericht 2022; ausgezahlte Fördersumme ¹⁶ CNC & Film France; ¹⁷ Deloitte & Animation UK; ¹⁸ PWC (3), zzgl. Basic tax credits; ¹⁹ Entwickler- und Publisher laut game (2024); ²⁰ gamesmap, Stand der Daten: September 2024 (vgl. Anmerkung auf S. 88); ²¹ TIGA (2023), Zahl der Beschäftigten in Anlehnung an afjv Emploi und game (2023) ²² TIGA (2023), Zahl der Beschäftigten in Anlehnung an TIGA und game (2023); ²³ ESAC (2021); ²⁴ ESAC (2021); ²⁵ Festangestellte, ohne freie Mitarbeitende laut game (2024); ²⁶ gamesmap, Stand der Daten: September 2024; ²⁷ Goldmedia/Nordicity (2023), ausgezahlte Fördersumme; ²⁸ entreprises.gouv.fr; ²⁹ Lubbock Fine; ³⁰ PWC (2); ³¹ Förderdaten der MFG (2022), bewilligte Fördersumme; ³² Förderdaten der MFG (2022); bewilligte Fördersumme.

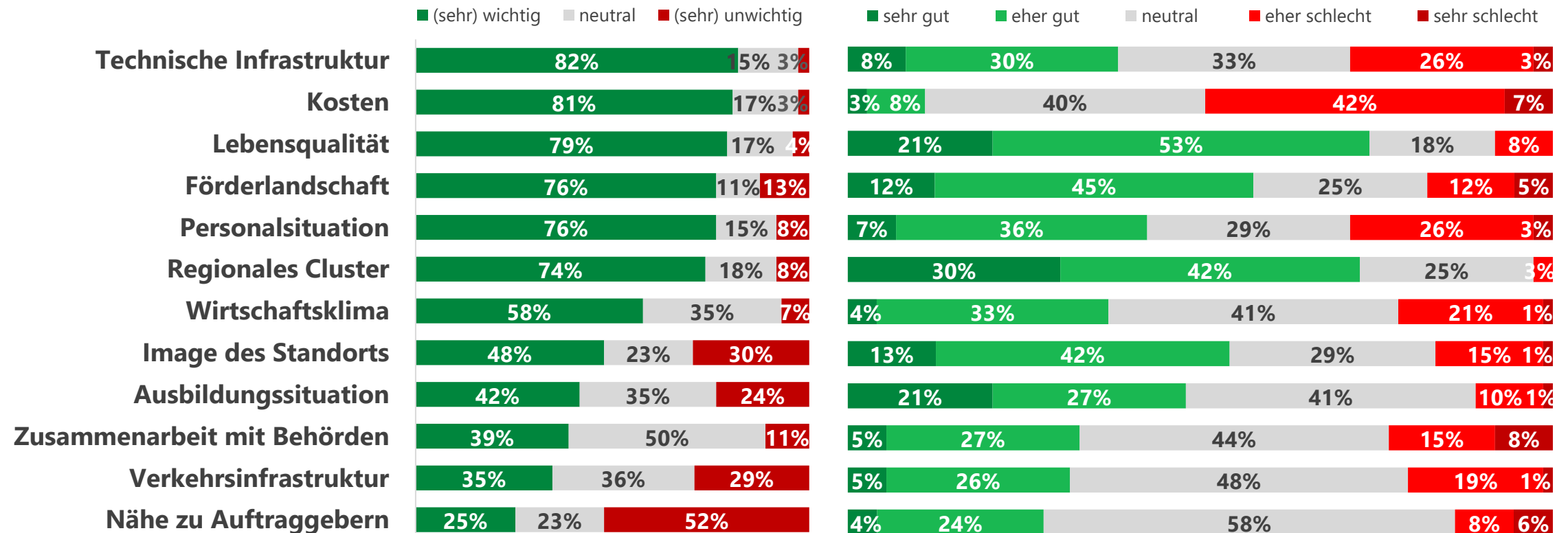


STANDORTBEWERTUNG UND SWOT-ANALYSE

BEWERTUNG VON STANDORTFAKTOREN

Die technische Infrastruktur, die Kosten sowie die Lebensqualität sind die drei wichtigsten Standortfaktoren aus Sicht der befragten Unternehmen, gefolgt von der Förderlandschaft. Für den Standort Baden-Württemberg bewerten 74 % die Lebensqualität und 38 % die technische Infrastruktur als (sehr) gut. Die Kosten für den Standort Baden-Württemberg werden von der Hälfte der befragten Unternehmen als (sehr) schlecht bewertet. Die Förderlandschaft wird von 57 % der Unternehmen als (sehr) gut bewertet.

RELEVANZ VERSCHIEDENER HERAUSFORDERUNGEN FÜR DAS EIGENE UNTERNEHMEN (LINKS) UND BEWERTUNG DES STANDORTS BADEN-WÜRTTEMBERG (RECHTS), 2024



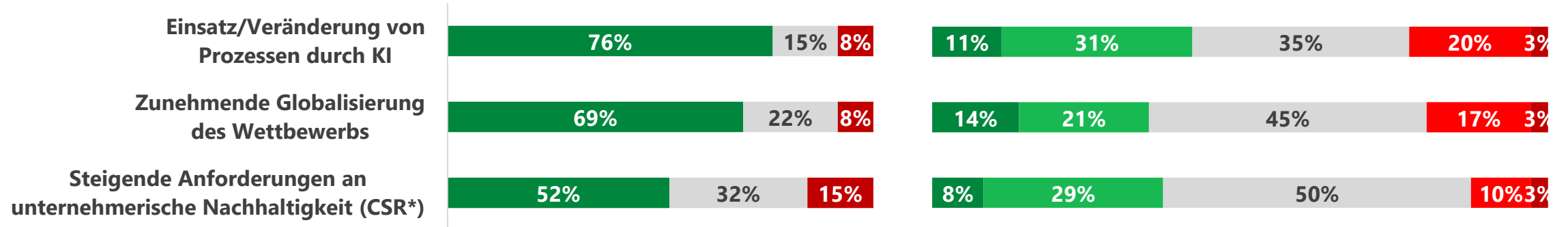
HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE BRANCHE UND UNTERNEHMEN

Der Einsatz von KI und die zunehmende Globalisierung des Wettbewerbs werden von den befragten Unternehmen als zentrale Herausforderungen angesehen. Die Auswirkungen dieser Veränderungen auf das eigene Unternehmen werden gemischt bewertet. Insgesamt wird der Einsatz von KI am positivsten eingeschätzt, gefolgt von steigenden Anforderungen an unternehmerische Nachhaltigkeit. Regulatorische Änderungen stellen für die Games-Branche (Änderungen der Computerspieleförderung) und die VFX-/Animationsunternehmen (Novellierung des Filmfördersystems) eine zentrale Herausforderung dar.

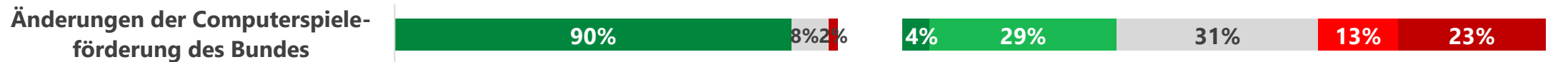
RELEVANZ VERSCHIEDENER HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE BRANCHE (LINKS) UND BEWERTUNG FÜR DAS EIGENE UNTERNEHMEN (RECHTS), 2024

■ (sehr) wichtig ■ neutral ■ (sehr) unwichtig ■ sehr gut ■ eher gut ■ neutral ■ eher schlecht ■ sehr schlecht

Antworten der VFX-, Animations- und Games-Unternehmen (n=73)



Antworten der Games-Unternehmen (n=48)



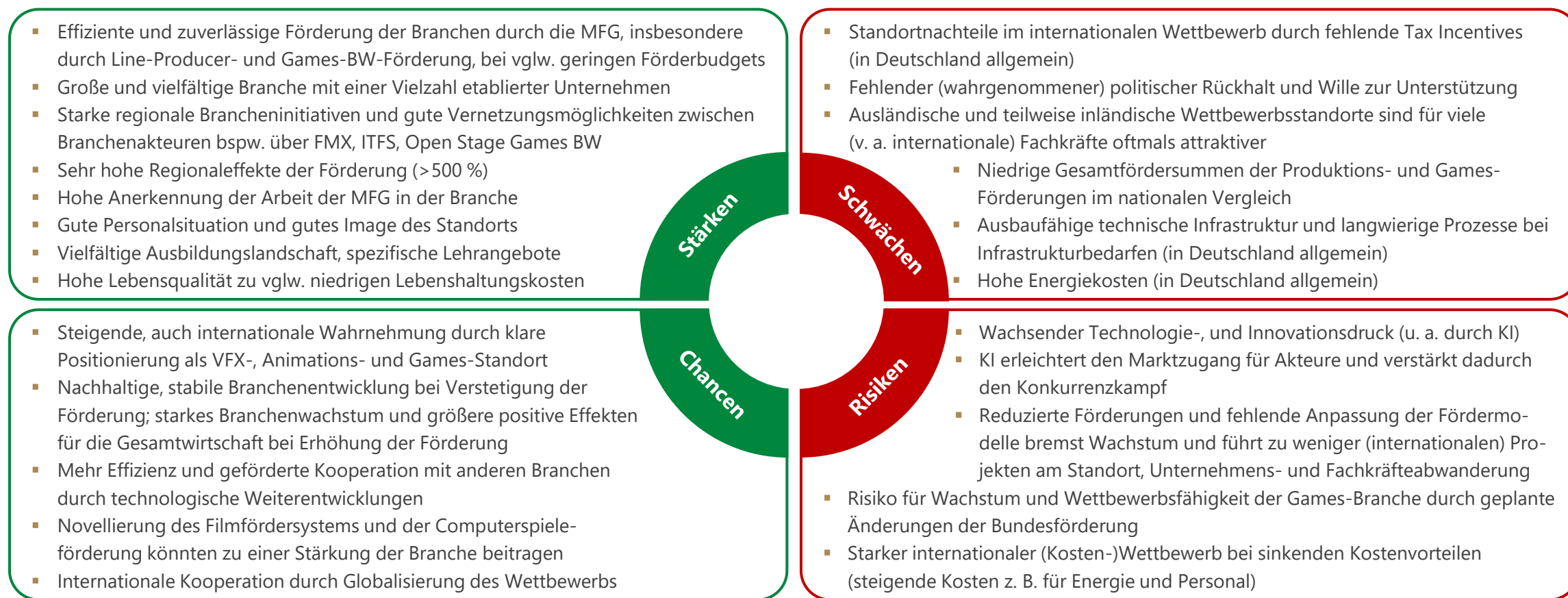
Antworten der VFX- und Animationsunternehmen (n=24)



SWOT-ANALYSE DES VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-STANDORTS BADEN-WÜRTTEMBERG

Die Identifikation und Analyse der Stärken und Schwächen sowie Chancen und Risiken des Standorts erfolgte vornehmlich auf Basis der Befragungsergebnisse und der Erkenntnisse aus den Expert:inneninterviews.

Die Übersicht zeigt die Kernergebnisse der SWOT-Analyse, die auf den folgenden Seiten detailliert beschrieben werden und ein umfassendes Bild der Wettbewerbssituation des VFX-, Animations- und Games-Standort Baden-Württemberg liefern.



STÄRKEN DES STANDORTS

Förderlandschaft

Die Förderkulisse am Standort stellt eine seiner zentralen Stärken dar. 57 % der befragten Unternehmen bewerten die Förderlandschaft in Baden-Württemberg als gut oder sehr gut. Nach Aussagen aus den Hintergrundgesprächen gilt die MFG als zuverlässige, schnelle und akteursnahe Förderinstitution und genießt eine hohe Anerkennung in der Branche. Hervorzuheben sind hierbei die Line-Producer-Förderung sowie die Games-BW-Förderung, die die Branche bei vergleichsweise geringen Budgets maßgeblich unterstützen.

Deutschlandweit ist nirgends ein ähnlich starker Fokus auf die Bereiche VFX und Animation erkennbar wie in Baden-Württemberg. Die Line-Producer-Förderung ist ein essenzielles Förderinstrument für die VFX- und Animationsbranche und ein maßgeblicher Faktor für die bisherige Entwicklung und das Wachstum des Standorts.

Regionales Netzwerk

Das regionale Netzwerk ist für den Großteil der Unternehmen ein wichtiger Standortfaktor und wird von 72 % der Befragten als (sehr) gut bewertet.

Die MFG und die Brancheninitiative AMCRS bieten den Branchenakteuren ein breites Angebot an Veranstaltungen und Vernetzungsmöglichkeiten, bspw. über die FMX, das ITFS, monatliche Jour fixes, die Open Stage Games BW und viele weitere Formate. Diese Angebote spielen für die Akteure eine wichtige Rolle und werden umfassend genutzt.

Lebensqualität

Die Lebensqualität am Standort ist mit 74 % (sehr) guten Bewertungen der am besten bewertete Standortfaktor unter den abgefragten Kriterien – und dies im nationalen und vor allem internationalen Vergleich zu verhältnismäßig niedrigen Lebenshaltungskosten.¹ Gemäß dem Prognos Städteranking 2024 befinden sich gleich zwei baden-württembergische Städte in den Top-10 der „modernen und zukunftsgerichteten Städte“ Deutschlands, gemessen an Indikatoren wie Mobilität, Mietpreisen oder Auszubildendenquote.² Stuttgart liegt auf Platz 9; Ulm belegt sogar den ersten Platz.³

Die Förderung hat eine große Anziehungskraft für (internationale) Produktionen und ist zentral für das Image Baden-Württembergs als starker VFX- und Animationsstandort. Mit ihren sehr hohen Regionaleffekten von 500 % und mehr tragen die geförderten Projekte darüber hinaus zum gesamtwirtschaftlichen Wachstum bei.

Die niedrighschwellige Games-BW-Förderung hat maßgeblich dazu beigetragen, dass sich Baden-Württemberg zu einem starken Games-Standort entwickelt hat und zahlreiche Neugründungen verzeichnen kann. Sie umfasst unter anderem Studierenden-, Nachwuchs- und Gründungsprogramme sowie finanzielle Förderungen, ergänzt durch regelmäßige Netzwerk- und Konferenzveranstaltungen. So konnten sich etablierte Unternehmen wie M.A.R.K. 13, Pixomondo, Accenture Song und Gameforge langfristig am Standort behaupten, während sich gleichzeitig neue Unternehmen erfolgreich ansiedeln konnten.

STÄRKEN DES STANDORTS

Weitere Stärken

Darüber hinaus sind weitere Faktoren zu nennen, die zwar in der Standortbewertung nicht ganz vorne liegen, aber dennoch stärker positiv als negativ beurteilt wurden und eine wichtige Rolle für die Branchenakteure spielen.

Die **Ausbildungssituation** wird von 42 % der Befragten als relevant und von 48 % positiv bewertet. Renommierete Schulen und zahlreiche spezifische Ausbildungsangebote wie das Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg, die Hochschule der Medien und die Hochschule Furtwangen bieten eine starke Grundlage für die Nachwuchssituation am Standort.

Auch das **Image** des Standorts wird von 48 % als (sehr) wichtig und von mehr als der Hälfte (55 %) als (sehr) gut bewertet, was sicherlich auch auf die hohe Lebensqualität, die Förderkulisse und die gute Ausbildungssituation zurückgeführt werden kann.

Die **Personalsituation** wird von 76 % der befragten Unternehmen als (sehr) wichtig und am Standort von 43 % für (sehr) gut befunden. Dies betrifft insbesondere die Nachwuchssituation.

SCHWÄCHEN DES STANDORTS

Kosten

Für die befragten Unternehmen ist die Kostensituation mit 81 % (wichtig oder sehr wichtig) einer der bedeutendsten Standortfaktoren. Gleichzeitig ist dieser Faktor mit 49 % (sehr) schlechten Bewertungen der am schlechtesten bewertete.

Während die Lebenshaltungskosten in Baden-Württemberg geringer sind als an diversen anderen relevanten deutschen bzw. internationalen Branchen-Standorten, werden von der Branche unter anderem hohe Energiekosten als Schwachpunkt angeführt. Hoch technologisierte Unternehmen wie die der VFX-, Animations- und Games-Branche haben in ihren Betrieben i. d. R. hohe Verbrauchswerte. Von hohen Energiekosten sind allerdings nicht nur die Unternehmen in Baden-Württemberg, sondern in ganz Deutschland betroffen: Hier sind die Strompreise im Schnitt teurer als in allen internationalen Vergleichsstandorten, im Vergleich zu Kanada sogar etwa dreimal so teuer.¹

Technische Infrastruktur

Die technische Infrastruktur stellt den wichtigsten aller Standortfaktoren für die Branchen dar. Dieser wird zwar häufiger mit (sehr) gut (38 %) als mit (sehr) schlecht (29 %) bewertet, dennoch belegt dieses Kriterium mit dieser Benotung den vorletzten Platz im Ranking.

Analog zu den Energiekosten betrifft diese Schwäche allerdings nicht nur Baden-Württemberg, sondern Deutschland insgesamt. Weltweit liegt Deutschland bspw. in Sachen Breitbandnetz-Ausbau nur auf Platz 57, während sich Frankreich auf Platz 7, Kanada auf Platz 17 und das Vereinigte Königreich auf Platz 45 befinden.² Zudem müssen Unternehmen in Baden-Württemberg und Deutschland langwierige Prozesse bei Infrastrukturbedarfen bewältigen. So kann der Bau oder Ausbau von Glasfaserleitungen lange Wartezeiten von bis zu zwei Jahren mit sich bringen³ und kurzfristig steigende Anforderungen können selten erfüllt werden.

SCHWÄCHEN DES STANDORTS

Personalsituation

Obwohl die Personalsituation von 43 % der Befragten positiv bewertet wird, beurteilt immerhin fast ein Drittel (29 %) den Faktor als (sehr) schlecht. In den Tiefeninterviews gab es zudem überwiegend kritische Stimmen, insbesondere zur Verfügbarkeit von berufserfahrenen Fachkräften. Zum Zeitpunkt der Interviews (Juli bis Oktober 2024) sei die Situation aufgrund der niedrigeren Auftragslage zwar nicht (mehr) so dramatisch wie in den Vorjahren. Dies werde sich aber wieder ändern, wenn die Auftragslage erneut steige.

Außerdem seien – trotz der hohen Lebensqualität in Baden-Württemberg – in- und ausländische Metropolen wie Berlin, Paris oder Vancouver für (v. a. internationale) Fachkräfte häufig attraktiver. Neben der großen kulturellen Vielfalt bieten diese zum Teil (stärkere) Aussichten auf die Beteiligung an großen, internationalen Projekten und IPs und ziehen so junges und talentiertes Personal an.

Die gute Ausbildungssituation in Baden-Württemberg kann dem nur teilweise entgegenwirken. Talente kämen zwar häufig für die Ausbildung nach Baden-Württemberg und blieben teilweise auch darüber hinaus, zögen aber selten aus beruflichen Gründen extra in die Region. Zudem ist die Verfügbarkeit von erfahrenen Fachkräften (Seniors) essenziell, um Nachwuchskräfte anzuleiten und für ein schnelles Unternehmenswachstum zu sorgen.

Fördermittel und -modelle

Obwohl die Förderlandschaft von den Unternehmen überwiegend (sehr) gut bewertet wird, werden von den Akteuren auch Schwächen benannt, allen voran die begrenzten Fördermittel der Produktions- und Games-Förderungen, die geringer sind als bspw. in Bayern, Berlin oder NRW.

Zudem bestehen allgemein in Deutschland keine sicher planbaren und zu den Landesförderungen komplementären Bundesmittel, bspw. in Form steuerbasierter Fördermodelle wie an anderen erfolgreichen Vergleichsstandorten im Ausland. Diese bieten hohe Anreize für Unternehmen, dort Projekte zu realisieren. Dadurch entstehen Wettbewerbsnachteile für deutsche Unternehmen, die durch die Landesförderungen nicht vollständig ausgeglichen werden können. Vor diesem Hintergrund haben hierzulande ansässige Unternehmen den Eindruck, einen geringeren politischen Rückhalt zu haben als an Standorten wie London oder Paris.

CHANCEN FÜR DEN STANDORT

Stärkung des Standorts durch eine angepasste Förderkulisse

Die Fördersituation an einem Standort ist entscheidend für eine nachhaltige und stabile Branchenentwicklung. Ein Ausbau der Förderung hat das Potenzial, das Wachstum der Branche sowie die damit verbundenen positiven Effekte für die Gesamtwirtschaft und das Image zu fördern. Die vorangehende Analyse hat gezeigt, dass die VFX-, Animations- und Games-Branche innerhalb der letzten zehn Jahre – unter anderem durch die Einführung und Aufstockung von Förderinstrumenten – signifikant gewachsen ist. Durch eine Erhöhung der Fördermittel wären nicht nur gesteigerte Steuererträge zu erwarten. Die Region könnte sich auch verstärkt als führendes Zentrum für digitales Producing im Entertainment-Bereich etablieren. Gleichzeitig birgt dies die Chance, sich als Standort für wertvolle Schlüsselressourcen, etwa für die Automobilindustrie, sowie für die Produktion von High-Level-Gütern zu positionieren und damit national wie international die Attraktivität für Unternehmen, Investoren, Produktionen und Fachkräfte nachhaltig zu steigern.

Mehr Effizienz durch technologische Weiterentwicklung

Neue Technologien und damit verbundene Möglichkeiten können die Branchen darin unterstützen, Arbeitsprozesse effizienter und günstiger zu gestalten, den Energieverbrauch zu reduzieren und Reisekosten zu senken.¹ Der Einsatz neuer Technologien wie KI stellt für die Befragten den wichtigsten Trend dar, der von 42 % als (sehr) gut bewertet wird. So kann KI bspw. repetitive Aufgaben übernehmen, die bislang von Menschen ausgeführt

werden mussten. Solche Tätigkeiten wurden häufig an externe Dienstleister bzw. Akteure im Ausland (wie etwa Indien) ausgelagert. Mit Hilfe von KI könnten derartige Arbeiten nun automatisiert und kostengünstig im eigenen Unternehmen stattfinden. Zusätzlich fördern Innovationen und technische Weiterentwicklungen die Kooperation mit anderen Branchen, indem bspw. Entwicklungen der VFX-, Animations- und Games-Branche leichter auf andere Branchen wie die Automobilindustrie übertragen werden können.

Internationale Kooperation durch zunehmende Globalisierung des Wettbewerbs

Die zunehmende Globalisierung des Wettbewerbs wird von rund 69 % der Unternehmen als (sehr) wichtige Herausforderung angesehen. Die Mehrheit bewertet diesen Trend neutral (45 %), aber immerhin mehr als ein Drittel (35 %) positiv. Vor allem die VFX-Branche befindet sich seit langem im globalen Wettbewerb, während die durch Indie-Entwicklungen geprägte baden-württembergische Games-Branche tendenziell weniger stark betroffen ist. Der globale Wettbewerb bietet Unternehmen die Möglichkeit, ihre Kundenbasis zu erweitern und kann zu mehr Aufträgen aus dem Ausland führen. Zudem bietet sich eine größere Möglichkeit, an internationalen Produktionen teilzunehmen. Die Kooperation über Ländergrenzen hinaus stärkt die internationale Präsenz und somit die Markenbekanntheit und das Image, sowohl von Unternehmen als auch dem Standort Baden-Württemberg. Unternehmen, die global agieren, gelten oft als wachstumsstark, was sie attraktiv für Investoren macht.

CHANCEN FÜR DEN STANDORT

Stärkung von Unternehmen durch novelliertes Filmfördersystem

Aus Sicht von 65 % der befragten VFX- und Animationsunternehmen wird die geplante Reform der Filmförderung des Bundes eine wichtige Bedeutung haben. Die Auswirkungen auf das eigene Unternehmen bewertet die Mehrheit (63 %) dabei zwar neutral, aber rund 29 % auch als (sehr) gut.

Die Reform umfasst drei Säulen: die FFG-Novellierung zur flexibleren, effizienteren und transparenteren Gestaltung der Filmförderung, die Einführung eines Steueranreizmodells sowie die Einführung einer Investitionsverpflichtung für in- und ausländische Video-on-Demand-Dienste und Fernsehveranstalter.¹

In diesem Zusammenhang eröffnen sich für die ansässigen Unternehmen Chancen im internationalen Wettbewerb, wenn es gelingt, einen funktionierenden Fördermechanismus zu etablieren, der effizient mit der bestehenden Landesförderung ineinandergreift.

Stärkung von Unternehmen durch novellierte Computerspieleförderung des Bundes

Bei der Novellierung der Computerspieleförderung des Bundes geben 90 % der Games-Unternehmen an, dass es sich um eine (sehr) wichtige Entwicklung handelt. Die Beurteilung fällt gemischt aus (33 %: (sehr) gut, 36 %: (sehr) schlecht).

Teil der geplanten Novellierung sind z. B. die Einführung einer gestaffelten Förderquote in Abhängigkeit von der Unternehmensgröße, die Anhebung der Mindestförderschwelle, die Abschaffung der Möglichkeit, Bundes- und Länderfördermittel zu kumulieren sowie mehr Transparenz.²

Die Wiederaufnahme der Computerspieleförderung nach dem Antragsstopp in den Jahren 2023/24 würde Games-Firmen mit Projekten mit einem Mindestbudget von 300.000 EUR wieder die Möglichkeit bieten, Förderung zu erhalten. Dies würde die Entwicklung von Games ankurbeln und somit für einen Aufschwung in der Branche sorgen.³

RISIKEN FÜR DEN STANDORT

Rückläufiges Wachstum und sinkende Wettbewerbsfähigkeit bei Reduktion der Förderung

Die Reduktion der Förderungen stellt ein großes Risiko für den Standort dar. Eine Senkung der Fördermittel oder gar das Einstellen von Förderprogrammen würde sehr wahrscheinlich schnell zu einer rückläufigen Auftragslage sowie zu Unternehmensabwanderungen und -schließungen führen. Die Folge wären eine sinkende Wettbewerbsfähigkeit und eine Abwanderung von Fachkräften mit negativen Auswirkungen auf die VFX- und Animationsbranche und das Image des Standorts. Dies gilt insbesondere für die Line-Producer-Förderung, die bisher als verlässliche, quasi-automatische Förderung gehandhabt wurde und deshalb so erfolgreich wirken konnte. Bereits eine vorübergehende Unterbrechung der Förderung würde diese Verlässlichkeit nachhaltig beschädigen und voraussichtlich zu einem signifikanten Schrumpfen der Branche am Standort führen – auch mit gesamtwirtschaftlichen Folgen: Denn würden weniger VFX-Produktionen realisiert, würden sich auch die Regionaleffekte entsprechend reduzieren.

Verstärkter Innovations- und Wettbewerbsdruck durch KI

Während KI Chancen für die Optimierung der Arbeitsprozesse bieten kann, steigt gleichzeitig der Druck, mit wachsenden Anforderungen an den Einsatz und die Entwicklung neuer Technologien und Innovationen Schritt zu halten. Dieser Innovationsdruck birgt das Risiko, die Akteure der Branche in stärkere Konkurrenz zu anderen Unternehmen und Standorten zu bringen.

Unternehmen, die es nicht schaffen, Prozesse technologisch so zu optimieren, dass sie Leistungen günstiger anbieten können, laufen damit Gefahr, verdrängt zu werden.

Risiko für Wachstum und Wettbewerbsfähigkeit durch geplante Änderung der Computerspieleförderung

Die Novellierung der Games-Förderung des Bundes wird zwar von der Mehrheit neutral (46 %) oder positiv (28 %) bewertet, jedoch stuft immerhin ein Viertel der Unternehmen sie als (sehr) schlecht für das eigene Unternehmen ein. Denn neben einigen geplanten Verbesserungen stellen die Pläne für eine reduzierte Förderquote, eine deutlich erhöhte Mindestprojektgröße sowie ein Verbot der Kumulierung mit Ländermitteln für viele Unternehmen offensichtlich eine Verschlechterung dar.¹ Dies betrifft insbesondere kleine und mittelgroße Unternehmen, die in der Regel kleinere Projekte realisieren bzw. oft auf eine Kombination aus Landes- und Bundesförderung angewiesen sind.² Die geplante Novellierung birgt das Risiko, das Wachstum zumindest für einen Teil der Games-Branche zu hemmen. Denn Entwicklungen mit niedrigen Budgets (unter 300.000 EUR) würden mit der Novellierung der Computerspieleförderung nicht mehr berücksichtigt, was vor allem kleinere Indie-Games-Studios treffen würde. Vor diesem Hintergrund wird ab 2025 die verlässliche und langfristig gesicherte Landesförderung Games BW umso wichtiger.

RISIKEN FÜR DEN STANDORT

Steigender Wettbewerb durch Globalisierung

Wie bereits dargestellt, bewertet die Mehrheit der Befragten die Globalisierung des Wettbewerbs als neutral (45 %) oder (sehr) positiv (35 %). Aber immerhin geben 20 % der Befragten eine (sehr) schlechte Wertung ab. Risiken könnten darin bestehen, dass die Globalisierung den Wettbewerbsdruck der baden-württembergischen Unternehmen intensiviert und auch inländische Kunden zunehmend Aufträge ins Ausland vergeben. Insbesondere Länder mit attraktiveren Förderbedingungen und niedrigeren Produktionskosten stellen eine wachsende Herausforderung dar. Produktionsunternehmen suchen sich Standorte aus, wo sie vor dem Hintergrund der jeweils aktuellen Förderkulisse bei gleicher Qualität am günstigsten produzieren können. Hier hat der Standort Deutschland allgemein einen Wettbewerbsnachteil, da bislang keine Tax Incentives existieren. Der resultierende Preisdruck kann die Wettbewerbsfähigkeit der regionalen Unternehmen beeinträchtigen.



HANDLUNGS- EMPFEHLUNGEN

ÜBERSICHT: DIE WICHTIGSTEN HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Auf Basis der vorangegangenen Analysen, der Befragungsergebnisse und des Benchmarkings mit anderen führenden Vergleichsstandorten wurden Handlungsempfehlungen für die Förderung und Stärkung des Standorts Baden-Württemberg im Bereich der VFX-, Animations- und Games-Branche entwickelt. Die Übersicht zeigt die zentralen Handlungsempfehlungen, welche auf den folgenden Seiten detailliert beschrieben werden.

DIE WICHTIGSTEN HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN FÜR DIE VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BADEN-WÜRTTEMBERG



HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Förderung verstetigen und ausbauen

Eine verlässliche Förderkulisse ist der Grundstein für die weitere Entwicklung der VFX-, Animations- und Games-Branche. Sie ist maßgeblich für die Attraktivität des Standorts sowie die Investitionsentscheidungen internationaler Investoren. Eine Verstetigung und Automatisierung der Förderung ist daher für die positive Entwicklung entscheidend. Zusätzliche Mittel würden die Unternehmensansiedlung und -bindung fördern, weiteres Branchen- und gesamtwirtschaftliches Wachstum auslösen und die Positionierung des Standorts stärken.

VFX/Animation: Im VFX- und Animationsbereich sind insbesondere die Line-Producer- und die Produktionsförderung in den Blick zu nehmen. Um dem wachsenden Bedarf entsprechen zu können und damit auf einem positiven Wachstumspfad zu bleiben, sollten diese effektiven Instrumente finanziell besser ausgestattet werden. Die Line-Producer-Förderung hat sich als wirksames Instrument zur Stärkung der VFX- und Animationsbranche etabliert. Als verlässliche, quasi-automatische Förderung zieht sie große Produktionen an und erzielt mit Regionaleffekten von 500 % und mehr eine regionale Wertschöpfung, die weit über die Branche hinausreicht. Die investierten Fördersummen schaffen Arbeitsplätze, stärken die lokale Wirtschaft und resultieren in einem erhöhten Steueraufkommen. Sie stellen damit rentable Investitionen dar. Es wird daher empfohlen, dass sich die bereitgestellten Fördermittel analog zum Bedarf entwickeln, um auf diese Weise sicherzustellen, berechnete Anträge auch weiterhin durchweg positiv bescheiden zu können. Sollte die durch die bisherige Vergabepaxis gewährleistete Verlässlichkeit nicht

mehr bestehen, würden ansässige Unternehmen nur noch eingeschränkt von nationalen und internationalen Auftraggebern berücksichtigt, wodurch dieses Förderinstrument an Effektivität verlieren würde. Um Unternehmen eine noch größere Sicherheit zu bieten, wird weiterhin empfohlen, die automatisierte Vergabe über die gelebte Praxis hinaus auch in den Förderstatuten rechtlich zu verankern. Angesichts der an vielen internationalen Standorten vorhandenen steuerlichen Anreize von bis zu 40 % würde eine nennenswerte Anhebung der bisherigen Förderquote von 20 % auf 30 % bis 40 % die Wettbewerbsfähigkeit des Standorts erheblich steigern und die derzeit bestehenden strategischen Nachteile durch stark ungleiche Förderkulissen ausgleichen.

Games: Im Vergleich zur nationalen und internationalen Konkurrenz sind die finanziellen Mittel der Games-Förderung in Baden-Württemberg geringer. Dennoch hat die Games-BW-Förderung mit ihrem ganzheitlichen Ansatz maßgeblich zum Aufwuchs der Games-Landschaft beigetragen. Eine Erhöhung des Fördermittel-Niveaus könnte die Entwicklung neuer Studios und innovativer Projekte weiter begünstigen und die Branche stärken. Eine intensiviertere Unterstützung bei Vertriebs- und Marketingkosten kann darüber hinaus sinnvoll sein, um die Marktreichweite regionaler Entwicklungen zu steigern.

Auf Bundesebene wird die Einführung von Tax Incentives seit längerem diskutiert, bislang jedoch ohne eindeutiges Ergebnis. Dies bietet Baden-Württemberg die Chance, sich durch den Ausbau der regionalen automatischen Anreizförderung in eine strategisch vorteilhafte Situation gegenüber den nationalen Konkurrenzstandorten zu bringen.

HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Förderbedingungen in Bezug auf Remote Work flexibilisieren

Remote Work ist spätestens seit der Covid-19-Pandemie ein zunehmend wichtiger Faktor. Dennoch wird das Potenzial von Remote-Arbeitsmöglichkeiten gehemmt, da diese in Baden-Württemberg aufgrund der geforderten Regionaleffekte nicht ausreichend gefördert werden (so wie in anderen Bundesländern auch).

Für viele Unternehmen ist die Anwerbung von internationalem Fachpersonal essenziell, um wettbewerbsfähig zu bleiben. Diese Fachkräfte sind jedoch häufig nicht bereit, nach Baden-Württemberg zu ziehen, sondern bevorzugen ortsunabhängige Arbeitsmodelle. Es sollte daher in Betracht gezogen werden, die Förderbedingungen so zu flexibilisieren, dass Unternehmen verstärkt die Möglichkeit nutzen können, Fachkräfte unabhängig von ihrem Wohnort einzubinden.

Sichtbarkeit und Wahrnehmung von Baden-Württemberg als VFX-, Animations- und Games-Standort stärken

Im Rahmen der vorangegangenen Analyse hat sich gezeigt, dass sich in Baden-Württemberg in wenigen Jahren eine starke und international wettbewerbsfähige VFX-, Animations- und Games-Branche entwickeln konnte. Maßgeblich hierfür ist eine unterstützende Förderkulisse, die im Filmbereich einen deutschlandweit einmaligen Fokus auf die Bereiche VFX und Animation setzt und im Games-Bereich trotz vergleichsweise geringer Mittel zu einer vielfältigen Landschaft beigetragen hat.

Um die Positionierung als VFX-, Animations- und Games-Standort zu stärken, das Wachstum zu vergrößern, Auftraggeber sowie Talente auch außerhalb des Landes zu erreichen und zu binden, könnte mit Hilfe politischer Unterstützung sowie gezielten Marketing- und PR-Maßnahmen, die nationale und internationale Sichtbarkeit auch über die Branche hinaus erhöht werden.

Baden-Württemberg verfügt bspw. mit der FMX bereits über ein internationales Top-Event, das jedoch bislang außerhalb der Branche nur wenig Beachtung findet. Maßnahmen wie eine breitere mediale Bewerbung und die Einbindung international anerkannter Persönlichkeiten, auch außerhalb der Szene, könnten die Sichtbarkeit erhöhen, die regionale Kreativwirtschaft international vernetzen und Baden-Württemberg als relevanten Akteur stärker positionieren. Auch eine größere Präsenz auf internationalen Branchenevents könnte dazu beitragen, wobei angesichts in der Regel begrenzter Mittel ein Fokus auf eigene Formate gesetzt werden sollte. In diesem Zusammenhang könnte zudem erwogen werden, relevante Events wie den Deutschen Computerspielpreis, welcher bislang abwechselnd in Berlin oder München vergeben wird, auch in Baden-Württemberg stattfinden zu lassen.

Zusätzliche Marketing-Investitionen sollten jedoch nicht zulasten bestehender Förderetats getätigt werden.

HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Gesamtwirtschaftliche Potenziale aufzeigen und Branche stärker politisch vernetzen

Die Branche hat sich nicht nur zu einem relevanten und wachstumsstarken eigenständigen Wirtschaftsfaktor entwickelt. Darüber hinaus besteht unter anderem mit Visualisierungs- und Simulationsdienstleistungen, Serious Games und Interactive Media besonderes Potenzial an der Schnittstelle zu klassischen Wirtschaftszweigen wie der Automobilwirtschaft am Technologie- und Industriestandort Baden-Württemberg.

VFX/Animation: So entwickeln VFX-, Animations- und Games-Unternehmen fortschrittliche Technologien für 3D-Modellierung, Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR). Diese Technologien werden zunehmend in der Automobilbranche genutzt, z. B. für virtuelle Prototypen, Fahrsimulationen und das Design neuer Fahrzeugmodelle. Auch im Rahmen von Car-Interfaces kommen VFX-Assets zum Tragen. So können bspw. über 3D-Head-Up-Displays Informationen zur Straßenführung dreidimensional in die Sichtachse des Fahrers projiziert und für das assistierte Fahren genutzt werden.

Games: Die Games-Branche ist führend in der Entwicklung intuitiver Benutzeroberflächen und von Gamification-Elementen, die auch in anderen Branchen wie dem Gesundheitswesen, dem Bauwesen oder der Automobilindustrie eingesetzt werden. So können bspw. Rehabilitations- und Physiotherapie-Programme durch spielerische Elemente attraktiver gestaltet werden, damit Patienten motiviert bleiben und Therapieziele leichter erreichen.

Insgesamt trägt die VFX-, Animations- und Games-Branche durch technologische Innovationen, Designexpertise und spezifische Trainingsmethoden zur Entwicklung anderer Industrien bei und unterstützt damit deren Digitalisierung und Effizienzsteigerung.

Allerdings ist die Wahrnehmung hierfür auch aus Sicht der Branchenteilnehmenden häufig noch begrenzt. Die Branche könnte stärker in ihrer politischen Vernetzung unterstützt werden, um auf ihre Bedeutung für andere Industrien hinzuweisen. Durch gezielte Gespräche und Kooperationen mit Wirtschaftsverbänden etwa aus E-Health und Automotive kann die Relevanz und das Potenzial der VFX-, Animations- und Games-Technologien auf die politische Agenda gebracht werden.

Attraktivität für internationale Fachkräfte hervorheben

Neben diesen Maßnahmen ist es ebenso wichtig, die (für Auswärtige möglicherweise überraschend) hohe Lebensqualität bei vergleichsweise niedrigen Lebenshaltungskosten im Land hervorzuheben.¹ Diese Faktoren machen den Standort auch für Fachkräfte attraktiv und bieten einen Standortvorteil im Wettbewerb um Talente. Eine klare Positionierung als „expat-friendly“ könnte Baden-Württemberg dabei helfen, internationale Fachkräfte anzuziehen und sich als weltoffener, kreativer und lebenswerter Standort zu präsentieren.

HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Einsatz und Entwicklung neuer Technologien fördern

Um die Effizienz zu steigern, Risiken zu minimieren und konkurrenzfähig zu bleiben, ist es erforderlich, dass Unternehmen die Potenziale neuer Technologien, unter anderem im Bereich KI, bestmöglich zu nutzen wissen oder sogar selbst entwickeln. Durch die verstärkte Förderung von Forschung und Entwicklung relevanter neuer Technologien, bspw. an Hochschulen sowie den Ausbau des Know-hows, etwa durch deren die Integration in die Lehre, würden die regionalen Unternehmen stärker in die Lage versetzt werden, ihre Prozesse zu beschleunigen, kreative Möglichkeiten auszubauen und so Effizienz und Qualität der Ergebnisse zu steigern.

Die Förderung der Teilnahme an spezialisierten Fachmessen und Konferenzen ist eine Möglichkeit, um neue Trends frühzeitig zu erkennen und einen Wissenstransfer zu ermöglichen. Spezielle Workshops und Lehrangebote zur Weiterbildung der Akteure in Sachen Anwendung und Implementierung neuer Technologien sowie Fördermaßnahmen zur Umstellung interner Prozesse würden insbesondere kleinere Unternehmen darin unterstützen, technologisch den Anschluss zu halten. Erfolgreiche Innovationsprojekte und Best-Practice-Beispiele stärker in die öffentliche Wahrnehmung zu rücken, kann helfen, Nachahmerprojekte zu fördern und Vertrauen in KI-Lösungen aufzubauen.

Eigenproduktion und IP-Entwicklung stärken

Neben der Stärkung der VFX- und Animationsbranche mittels des gezielten Ausbaus der Line-Producer-Förderung kann eine stärkere Unterstützung der Entwicklung eigener IPs Animations- und Games-Unternehmen die Chance

bieten, nachhaltige Einnahmequellen durch Lizenzen, Merchandising und Franchise-Möglichkeiten zu erschließen. IPs üben durch das hohe Kreativitätspotenzial nicht nur eine große Anziehungskraft auf Nachwuchs- und Fachkräfte der Branchen aus, sondern stärken auch die internationale Wettbewerbsfähigkeit und das kreative Profil. Marken, die langfristig aufgebaut und erweitert werden können, können Grundlage für eine nachhaltige, eigenständige Wertschöpfung bilden. Da die IP-Entwicklung grundsätzlich teuer und risikobehaftet ist, ist sie in der Regel förderintensiv.

Um den Anteil an Eigenproduktionen zu erhöhen und damit langfristig Wertschöpfung und Arbeitsplätze vor allem im Bereich Animation und Games im Land zu sichern, könnten Initiativen verstärkt auf die Entwicklung international konkurrenzfähiger Eigenproduktionen ausgerichtet werden. Dies findet unter anderem im Rahmen des IP-Presentation-Forums¹ bereits statt und könnte bspw. durch eine Erhöhung der Produktionsvorbereitungsförderung intensiviert werden.

Eine solche Erhöhung sollte jedoch nicht zulasten anderer Förderbereiche vorgenommen werden. Insbesondere die Programme zur Förderung der für den Standort hochrelevanten VFX-Branche, allen voran die Line-Producer-Förderung sowie die Produktionsförderung, sollten nicht zugunsten anderer Förderbereiche gekürzt werden. Sie leisten einen entscheidenden Beitrag zum Erfolg der Branche und der Gesamtwirtschaft und positionieren Baden-Württemberg deutschlandweit als führenden Standort im Bereich VFX und Animation.

HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Kooperationen mit Bildungseinrichtungen unterstützen

Paris und London bieten erfolgreiche Kooperationen zwischen Hochschulen und der Industrie, die den Zugang zu qualifiziertem Personal verbessern. Ein Beispiel hierfür ist die Londoner VFX-, Animations- und Games-Hochschule „Escape Studios“, die mit einer Vielzahl an Branchenpartnern (darunter DNEG Animation und Framestore) zusammenarbeitet. In Kooperation mit den Unternehmen werden Lehrplan, Veranstaltungen und Stipendien organisiert. Zudem eröffnet der enge Kontakt die Möglichkeit für Studierende, bereits während des Studiums mit Unternehmen zusammenzuarbeiten oder im Anschluss direkt von diesen rekrutiert zu werden.¹

Baden-Württemberg könnte ähnliche Programme mit lokalen Hochschulen intensivieren, um auf die spezifischen Anforderungsprofile der Branche zugeschnittene Bildungs- und Qualifizierungsprogramme zu entwickeln und damit gezieltes Fachpersonal für die Branchen und Unternehmen am Standort auszubilden.



ANHANG

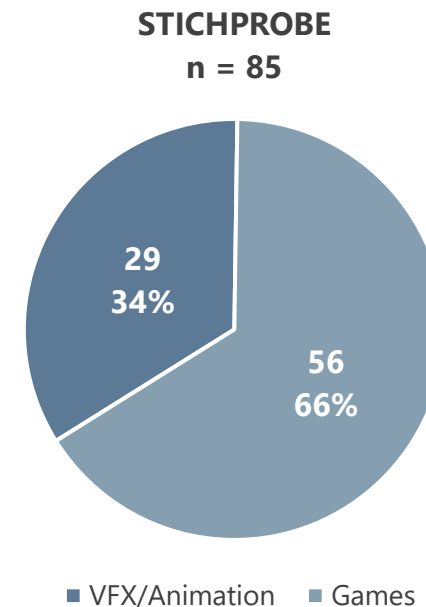
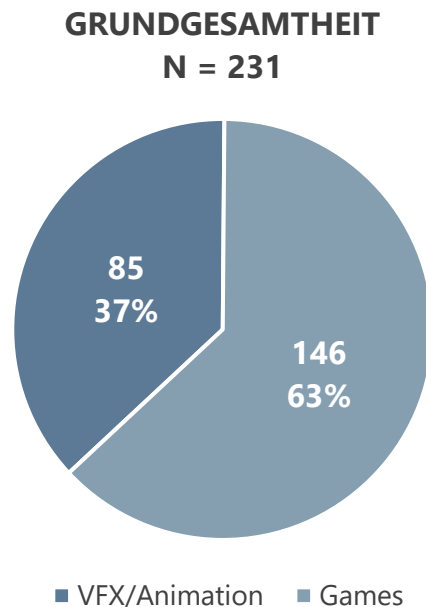
WEITERE UMFRAGE-ERGEBNISSE
UND ANALYSEN

GRUNDGESAMTHEIT UND STICHPROBE

Zentraler Bestandteil der Studie ist die Online-Befragung von Vertreterinnen und Vertretern der VFX-, Animations- und Games-Branche in Baden-Württemberg, die zwischen dem 20. August und dem 20. September 2024 durchgeführt wurde. Die Grundgesamtheit der Umfrage besteht aus 231 Unternehmen. Insgesamt haben n=85 Personen teilgenommen, die Teil eines

Unternehmens der genannten Branchen sind. Die Rücklaufquote liegt somit bei rund 37 %. Viele Branchenteilnehmer sind in mehreren Tätigkeitsfeldern aktiv. Die Zuordnung zu den Teilbranchen VFX/Animation sowie Games ist somit nicht überall eindeutig. Die Zuordnung erfolgte anhand der angegebenen Tätigkeitsschwerpunkte.

GRUNDGESAMTHEIT, RÜCKLAUFQUOTE UND STICHPROBE DER VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-UNTERNEHMEN DER BEFRAGUNG



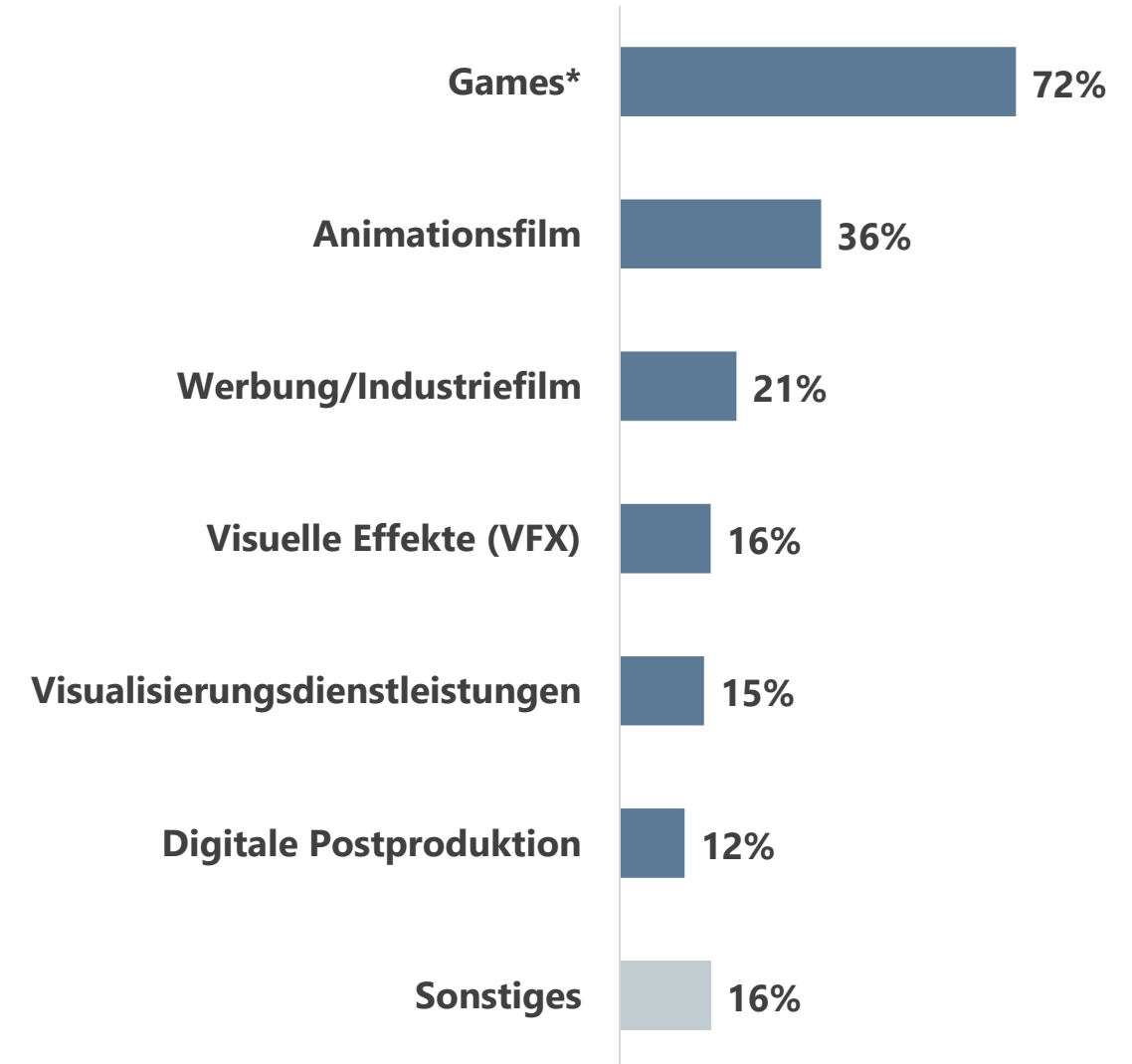
VERTEILUNG DER STICHPROBE NACH TÄTIGKEITSFELDERN

In den letzten drei Jahren waren über zwei Drittel der befragten Unternehmen im Bereich Games (inkl. Gamification, eSports) und rund 36 % im Bereich Animationsfilm aktiv.

Im Bereich der digitalen Postproduktion waren mit 12 % vergleichsweise weniger Unternehmen aktiv.

Zu den sonstigen Tätigkeitsfeldern zählen bspw. Film-/TV-Produktionen, Virtual Reality oder Audioproduktionen.

VERTEILUNG DER STICHPROBE NACH TÄTIGKEITSFELDERN, 2024 (MEHRFACHNENNUNGEN MÖGLICH)



ÜBERSICHT RELEVANTER HOCHSCHULEN UND STUDIENGÄNGE VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BADEN-WÜRTTEMBERG

| Hochschule | Studiengang | Abschlussart | Branchenfokus |
|---|---|---------------|---------------|
| 3D Akademie GmbH | Weiterbildung Digitale Medien | Weiterbildung | Animation |
| | Weiterbildung für Digital Fashion & 3D-Visualisierung | Weiterbildung | Animation |
| | Weiterbildung Digital Sculpting (ZBrush & 3D-Druck) | Weiterbildung | Animation |
| Akademie der Media GmbH | Mediengestalter:in Digital and Print | Diplom | Animation |
| Animationsinstitut - Filmakademie Badenwürttemberg | Animation | Diplom | Animation |
| | Animation/Effects Producing | Diplom | Animation |
| | Technical Directing | Diplom | VFX |
| | Visual Effects | Diplom | VFX |
| | Interaktive Medien | Diplom | Games |
| DHBW Mannheim | Digitale Medien | B.A. | VFX |
| DHBW Ravensburg | Mediendesign | B.A. | VFX |
| GoVersity | Digital Games Business | B.A. | Games |
| Hochschule Aalen | Information Design | B.Sc. | Animation |
| | User Experience | B.Sc. | Animation |
| Hochschule der Medien | Audiovisuelle Medien | B.Eng. | Animation |
| | Computer Science and Media | M.Sc. | Games |
| | Crossmedia-Redaktion/Public Relations | B.A. | VFX |
| | Digital Design | M.A. | Games |
| | Informationsdesign | B.A. | Animation |
| | Media Entertainment | B.A. | VFX |
| | Medieninformatik | B.Sc. | Games |
| Mobile Medien | B.Sc. | Games | |
| Hochschule für Gestaltung Karlsruhe | Medienkunst | Diplom | Animation |

ÜBERSICHT RELEVANTER HOCHSCHULEN UND STUDIENGÄNGE VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BADEN-WÜRTTEMBERG

| Hochschule | Studiengang | Abschlussart | Branchenfokus |
|---|--|--------------|---------------|
| Hochschule Furtwangen | Design Interaktiver Medien | M.A. | Games |
| | Games & Immersive Media | B.A. | Games |
| | Medieninformatik | B.Sc. | Animation |
| Hochschule Heilbronn | Software Engineering | B.Sc. | Games |
| Hochschule Karlsruhe | Informationsdesign | B.A. | Games |
| Hochschule Konstanz - Technik, Wirtschaft und Gestaltung | Kommunikationsdesign | B.A. | Animation |
| | Kommunikationsdesign | M.A. | Animation |
| Hochschule Mannheim | Kommunikationsdesign | B.A. | Animation |
| Hochschule Offenburg | Medien und Kommunikation | B.Sc. | Animation |
| | Mediengestaltung Produktion Film Animation | B.A. | VFX |
| | Virtuelle Welten und Game Technologies | B.Sc. | Games |
| Hochschule Pforzheim | Visuelle Kommunikation | B.A. | VFX |
| Hochschule Reutlingen | Medien- und Kommunikationsinformatik | B.Sc. | Games |
| Macromedie Fachhochschule | Animation & Illustration | B.A. | Animation |
| | Design | B.A. | Animation |
| | Game Design & Development | B.A. | Games |
| | Interior Design | B.A. | Animation |
| media Akademie Hochschule Stuttgart | Animation Design | B.A. | Animation |
| | Game Design | B.A. | Games |
| Merz Akademie Stuttgart | Gestaltung, Kunst und Medien | B.A. | VFX |
| | Research in Design, Art and Media | M.A. | Animation |
| RWU Hochschule Ravensburg-Weingarten | Mediendesign | B.Sc. | Animation |
| | Informatik | M.Sc. | Games |
| | Informatik | B.Sc. | Games |

ÜBERSICHT RELEVANTER HOCHSCHULEN UND STUDIENGÄNGE VFX-, ANIMATIONS- UND GAMES-BRANCHE IN BADEN-WÜRTTEMBERG

| Hochschule | Studiengang | Abschlussart | Branchenfokus |
|---|--------------------------------------|-------------------------------|---------------|
| SAE Institute Stuttgart | Design | Diplom | VFX |
| | Film Production | B.A.; M.A.; Diplom | VFX |
| | Game Art & 3D Animation | B.A.; M.A.; Diplom | Games |
| | Game Art & 3D Animation Ausbildung | Berufliche Ausbildung, Diplom | Games |
| | Games Programming | B.A.; M.A.; Diplom | Games |
| | VFX & 3D Animation | B.A.; M.A.; Diplom | VFX |
| SRH Hochschule Heidelberg | Medien- und Kommunikationsmanagement | B.A. | VFX |
| | Game Art | B.Sc. | Games |
| | Game Design | B.Sc. | Games |
| | Game Programming | B.Sc. | Games |
| | Technical Art | B.Sc. | Animation |
| | Virtual & Mixed Reality | B.Sc. | Animation |
| Staatliche Akademie der bildenden Künste Stuttgart | Bildende Kunst | Diplom | VFX |
| Staatliche Hochschule für Gestaltung | Medienkunst | Diplom | Animation |
| Universität Tübingen | Medieninformatik | B.Sc. | Games |
| | Medieninformatik | M.Sc. | Games |
| Universität Ulm | Cognitive Systems | M.Sc. | Games |
| | Medieninformatik | B. Sc. | Games |

AUSWAHL RELEVANTER HOCHSCHULEN UND STUDIENGÄNGE SOWIE FESTIVALS DER VFX- UND ANIMATIONSBRANCHE AN DEN VERGLEICHSTANDORTEN

| Standort | BW | BAY | BER | NRW | PAR | LON | BC |
|--|--|--|--|---|--|---|--|
| Relevante Hochschulen/ Studiengänge | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Animationsinstitut - Filmakademie Baden-Württemberg – Animation; Animation/Effects Producing; Technical Directing; Visual Effects ▪ Hochschule der Medien - Audiovisuelle Medien; Media Entertainment ▪ Hochschule Offenburg - Medien und Kommunikation; Mediengestaltung Produktion Film Animation | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bayerische Akademie für Medien - VFX & Animation | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Berlin School of Design and Communication - Film und Motion Design ▪ BHT Berlin - Screen Based Media ▪ Catalyst Institute - Visual Effects, Digital Arts & Animation ▪ MetStudios – Animation; Digital Film Practice – Visual Effects | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Internationale Filmschule Köln - VFX & Animation ▪ PIXL VISN media arts academy - 3D Animation, Visual Effects und Game Graphics | <ul style="list-style-type: none"> ▪ ARTFX - 3D & VFX; 2D animation ▪ Gobelins Paris - Character Animation and Animated Filmmaking; 3D Character animation; Graphic motion Design ▪ ISART DIGITAL - Cinema Animation 3D/VFX ▪ LISAA Paris School of Animation & Game - 2D/3D Animation | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escape Studios – Animation; Visual Effects ▪ London College of Communication - Animation, interactive, film and sound ▪ MetStudios – Animation; Digital Film Practice – Visual Effects ▪ Ravensbourne University London - Animation and illustration ▪ Royal College of Art – Animation | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vancouver Animation School – Animation; Visuelle-Effekte, 3D-Modellierung ▪ Vancouver Film School - Animation Concept Art; 3D Animation & Visual Effects ▪ Vancouver Institute of Media Arts - 2D/3D Character Animation; Visual Effects |
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hochschule Macromedia - Animation & Illustration | | | | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ SAE Institute - VFX & 3D Animation; Game Art & 3D Animation | | | | | | |
| | | | Mediadesign Hochschule, Digital Film Design -Animation/VFX | | | | - VFX & Animation |
| Festivals | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Animation Production Days ▪ FMX - Film & Media Exchange ▪ Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Animation Festival Munich ▪ Filmfest München ▪ Filmschoolfest Munich ▪ World VFX Day 2023 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Animation Rendezvous Berlin ▪ Festival of Animation ▪ Forward Festival Berlin | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dortmunder Animationsfilm-festival ▪ Film Festival Köln ▪ Trickfilm Festival Düsseldorf | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Annecy Festival ▪ International Animation Film Festival (PIAFF) ▪ Paris International Film Festival ▪ PIDS Enghien | <ul style="list-style-type: none"> ▪ British Animation Film Festival ▪ Factual Animation Film Festival ▪ London International Animation Festival ▪ The VFX Festival | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Spark Animation Festival 2024 ▪ SPARK FX ▪ Vancouver International Film Festival |

AUSWAHL RELEVANTER HOCHSCHULEN UND STUDIENGÄNGE SOWIE FESTIVALS DER GAMES-BRANCHE AN DEN VERGLEICHSSTANDORTEN

| Standort | BW | BAY | BER | NRW | PAR | LON | BC | |
|--|--|--|--|--|--|---|---|--|
| Relevante Hochschulen/ Studiengänge | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg – Interaktive Medien ▪ Hochschule der Medien - Computer Science and Media; Digital Design; Medieninformatik ▪ Hochschule Furtwangen - Games & Immersive Media | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hochschule für Fernsehen und Film München (HFF) - Bildgestaltung Schwerpunkt VFX | <ul style="list-style-type: none"> ▪ BTK – College of Design - Game Design ▪ Games Academy - Game Design; Game Programming; Game Production ▪ MetStudios - Games Design and Development; Games Art and Technology | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Internationale Filmschule Köln - VFX & Animation ▪ PXL VISN media arts academy - 3D Animation, Visual Effects und Game Graphics | <ul style="list-style-type: none"> ▪ ARTFX - Video Game ▪ ISART DIGITAL - Game Art, Game Design, Game Design & Programming, Game Data Analyst ▪ LISAA Paris School of Animation & Game - Video Game | <ul style="list-style-type: none"> • Escape Studios – Games • MetStudios - Games Design and Development; Games Art and Technology • Ravensbourne University London - Computing and Games | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capilano University - 3D Animation for Film and Games ▪ Vancouver Animation School - Videospiele, Esports, und Virtuelle Realität ▪ Vancouver Film School - Programming for Games, Web & Mobile; Game Design ▪ Vancouver Institute of Media Arts - Game Art & Design | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hochschule Macromedia - Game Design & Development | | | | | | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ SAE Institute - Game Art & 3D Animation; Games Programming | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> - Game Design; Game Art & Animation; Games Programming |
| | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediadesign Hochschule - Game Design | | | | | | |
| Festivals | <ul style="list-style-type: none"> ▪ BWGamestate Festival ▪ COMIC CON STUTTGART ▪ Open Stage Games ▪ THE LÄND Global Game Jam BW | <ul style="list-style-type: none"> ▪ GamesFestival ▪ GGBavaria ▪ PixelBlast Gaming Festival | <ul style="list-style-type: none"> ▪ A MAZE./ BERLIN GAMES ▪ GROUND Festival ▪ Womenize! | <ul style="list-style-type: none"> ▪ DoKomi Gaming Festival ▪ Gamescom ▪ Gametreff NRW ▪ Indie Game Fest ▪ Next Level – Festival for Games | <ul style="list-style-type: none"> ▪ MYA GAME FESTIVAL EUROPE ▪ Paris Games Week ▪ Press Start festival | <ul style="list-style-type: none"> ▪ AI and Games Conference ▪ GAME DAY X ▪ London Games Festival ▪ Westminster Games Week | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fanexpo Vancouver ▪ Full Indie Summit ▪ XDS External Development Summit | |



ANHANG

QUELLENVERZEICHNIS

QUELLEN

- Accenture Interactive Newsroom (o.J.): Accenture kündigt Übernahme von Mackevision an. Online unter: <https://newsroom.accenture.de/de/news/2018/accenture-kündigt-ubernahme-von-mackevision-an> [31.10.2024].
- Afjv Emploi (2023): Observatoire de l'emploi du jeu video. Online unter: <https://emploi.afjv.com/observatoire/regions.php> [31.10.2024].
- Animation Career Review (2024): Top 25 International Professional Animation Training Programs - 2024 School Rankings. Online unter: <https://www.animationcareerreview.com/articles/top-25-international-professional-animation-training-programs-2024-school-rankings> [31.10.2024].
- Animation UK (2024): Competitive tax incentives for VFX. Online unter: <https://www.animationuk.org/campaigns/maintaining-competitive-screen-sector-tax-incentives/> [31.10.2024].
- Audiens & Anim France (2023): L'emploi dans la production de films d'animation. Online unter: https://www.audiens.org/files/live/sites/siteAudiens/files/03_documents/groupe/Etudes/Etude-Films-animation-2023.pdf [31.10.2024].
- Staatsministerium Baden-Württemberg (2023): Braun setzt sich für Animationsbranche und Filmfestivals ein. Online unter: <https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/braun-setzt-sich-fuer-animationsbranche-und-filmfestivals-ein> [31.10.2024].
- Staatsministerium Baden-Württemberg (2023): Land erhöht Förderung von Games-Unternehmen. Online unter: <https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/land-erhoeht-foerderung-von-games-unternehmen> [31.10.2024].
- Staatsministerium Baden-Württemberg (2024): Land stockt Games-Förderung auf. Online unter: <https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/land-stockt-games-foerderung-auf#:~:text=Das%20Ministerium%20f%C3%BCr%20Wirtschaft%2C%20Arbeit,Jahr%20erstmal%20mit%20600.000%20Euro> [31.10.2024].
- Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH (2024): Wirtschaftsstandort Berlin - Ein Standortportrait. Online unter: <https://www.berlin.de/wirtschaft/wirtschaftsstandort/> [31.10.2024].
- Berlin Partner (2024): Gamesindustrie. Online unter: <https://www.businesslocationcenter.de/games> [31.10.2024].
- BMW Group (o.J.): So DIGITAL ist die BMW iFACTORY. Online unter: <https://www.bmwgroup.com/de/news/allgemein/2022/bmw-ifactory-digital.html> [31.10.2024].
- BMW Group (o.J.): Transformation. Online unter: <https://www.bmwgroup.com/de/unternehmen/transformation.html> [31.10.2024].
- BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (2019), Was ist eigentlich...ein Spillover-Effekt? Online unter: <https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Audio/Meldung/spillover.html> [31.10.2024].
- BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (o.J.): Filmförderung durch die Film- und Medienstiftung Nordrhein-Westfalen. Online unter: <https://www.foerderdatenbank.de/FDB/Content/DE/Foerderprogramm/Land/NRW/filmfoerderung-durch-die-film-und-medienstiftung.html> [31.10.2024].
- BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (o.J.): Games. Online unter: <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html> [31.10.2024].
- British Film Commission (o.J.): VFX and Post Production. Online unter: [https://bfc.reel-scout.com/vfx_post.aspx?subcat=®ion=\(1411\)&lname=](https://bfc.reel-scout.com/vfx_post.aspx?subcat=®ion=(1411)&lname=) [31.10.2024].

QUELLEN

- BMVI – Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (2020): Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“. Online unter: https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Games/computerspielefoerderung-foerderrichtlinie.pdf?__blob=publicationFile&v= [31.10.2024].
- Choose Paris Region (o.J.): Audiovisuell & Neue Medien. Online unter: <https://www.chooseparisregion.org/de/branchen/audiovisuell-neue-medien> [31.10.2024].
- Choose Paris Region (o.J.): Games-Branche. Online unter: <https://www.chooseparisregion.org/de/branchen/games-branche> [31.10.2024].
- Cine Regio (o.J.): Ile-de-France. Online unter: https://www.cineregio.org/members/region_ile-de-france/ [31.10.2024].
- CNC & Audiens (2024): L'emploi dans les effets visuels numériques. Online unter: <https://www.cnc.fr/documents/36995/2097582/L%27emploi+dans+les+effets+visuels+num%C3%A9riques-2024.pdf/6b57bdc0-9781-cc00-0462-dc20de011a85?t=1711374244160> [31.10.2024].
- CNC (2024): Aide aux cinémas du monde. Online unter: https://www.cnc.fr/web/en/funds/aide-aux-cinemas-du-monde_190870 [31.10.2024].
- CNC (o.J.): Support Fund for Videogames. Online unter: https://www.cnc.fr/web/en/funds/support-fund-for-videogames_19182 [31.10.2024].
- CNC (o.J.): THE FRENCH EXPERIENCE. Online unter: <https://www.cnc.fr/documents/71205/151678/Film+France%2C+the+one-stop+shop+for+animation+in+France.pdf/c00fe7be-bc2e-093e-ad1b-1ec7bc78ce08?t=1718108734719> [31.10.2024].
- Creative BC (2020): Film + TV in British Columbia. Online unter: https://www.creativebc.com/wp-content/uploads/2022/03/International_Motion_Picture_Brochure_2020_Web1.pdf [31.10.2024].
- Deloitte (2024): Additional support for the creative sectors. Online unter: <https://taxscape.deloitte.com/measures-spring-budget-2024/additional-support-for-the-creative-sectors.aspx> [31.10.2024].
- Destatis (2024): Anteile kleiner und mittlerer Unternehmen an ausgewählten Merkmalen 2022 nach Größenklassen. Online unter: <https://www.destatis.de/DE/Themen/Branchen-Unternehmen/Unternehmen/Kleine-Unternehmen-Mittlere-Unternehmen/Tabellen/wirtschaftsabschnitte-insgesamt.html?nn=208440> [31.10.2024].
- Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (2024): Reform der Filmförderung auf einen Blick. Online unter: https://www.kulturstaatsministerin.de/SharedDocs/Downloads/DE/2024/2024-02-13-pressematerialien-reform-der-filmfoerderung.pdf?__blob=publicationFile&v=3 [31.10.2024].
- European Audiovisual Observatory (2021): Animation films and TV series in Europe Key figures. Online unter: <https://rm.coe.int/animation-films-and-tv-series-in-europe-key-figures/1680a4a717> [31.10.2024].
- European Game Developers Federation (EGDF) (2023): 2022 EUROPEAN VIDEO GAMES INDUSTRY INSIGHT REPORT. Online unter: <https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2024/06/2022-European-video-games-industry-insight-report.pdf> [31.10.2024].
- Filmakademie Baden-Württemberg (2024): ALLGEMEINE HINWEISE. Online unter: <https://www.filmakademie.de/de/studium/bewerbung> [31.10.2024].
- Film Commission Bayern (2024): Production Guide. Online unter: <https://guide.film-commission-bayern.de/de> [31.10.2024].
- Film Commission Berlin Brandenburg (2024): Branchen. <https://www.bbfc-cloud.de/public/companies> [31.10.2024].

QUELLEN

- FFF Bayern – FilmFernsehFonds Bayern GmbH (2016): 20 Jahre FFF Bayern: Kulturelles Kapital für einen herausragenden Film- und Gamesstandort. Online unter: https://www.fff-bayern.de/fff-bayern/presse/pressemitteilungen/pressemitteilungen/news/20-jahre-fff-bayern-kulturelles-kapital-fuer-einen-herausragenden-film-und-gamesstandort.html?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=32cfe59432cc4b38eb869be11c5da68d [31.10.2024].
- FFF Bayern – FilmFernsehFonds Bayern GmbH(2023): Jahresrückblick 2022. Online unter: https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/FFF_Jahresrueckblick_2022_web.pdf [31.10.2024].
- FFF Bayern – FilmFernsehFonds Bayern GmbH(2024): Games. Online unter: <https://www.fff-bayern.de/foerderung/foerderbereiche/games.html> [31.10.2024].
- FFA – Filmförderungsanstalt (2010-2023): Filmhitlisten. Online unter: <https://www.ffa.de/marktdaten.html#hitlisten> [31.10.2024].
- Film France (o.J.): Tax Rebate for International Productions. Online unter: <https://www.filmfrance.net/en/tax-rebate/tax-rebate-for-international-productions/> [31.10.2024].
- Film London (o.J.): Animation Companies. Online unter: <https://filmlondon.org.uk/resource/animation-companies> [31.10.2024].
- Film Paris Region (2023): Paris Region, an attractive destination for international film companies. Online unter: <https://www.filmparisregion.com/en/news/paris-region-attractive-destination-international-film-companies> [31.10.2024].
- Film Paris Region (o.J.): Animation in Paris Region. Online unter: <https://www.filmparisregion.com/en/animation-paris-region> [31.10.2024].
- Film- und Medienstiftung NRW (2022): Medienland NRW. Online unter: <https://online.fliphtml5.com/zpmu/dpnl/#p=6> [31.10.2024].
- Film- und Medienstiftung NRW (2023): Jahresbericht 2022. Online unter: https://www.filmstiftung.de/wp-content/uploads/2023/06/FMS_Jahresbericht_2022.pdf [31.10.2024].
- Film- und Medienstiftung NRW (o.J.): Games Förderung NRW. Online unter: https://www.filmstiftung.de/wp-content/uploads/2019/08/fms23_flyGAME_12.pdf [31.10.2024].
- Film- und Medienstiftung NRW (o.J.): Games. Online unter: <https://www.filmstiftung.de/standort-nrw/medienbranchen/games-2/> [31.10.2024].
- GAMES BW (2024): Förderung von Games. Online unter: <https://games-bw.mfg.de/foerderung/> [31.10.2024].
- GAMES BW (2024): Geförderte Projekte. Online unter: <https://games-bw.mfg.de/foerderung/gefoerderte-projekte/> [31.10.2024].
- GAMES BW (o.J.): Vom DCF zur Games BW Förderung. Online unter: <https://games-bw.mfg.de/foerderung/vom-dcf-zur-games-bw-foerderung/> [31.10.2024].
- GamesHub Heidelberg (2024): GamesHub für Health / Life Science Heidelberg. Online unter: <https://games-bw.mfg.de/gameshub-heidelberg/> [31.10.2024].
- game – Verband der deutschen Games-Branche: gamesmap. Online unter: <https://www.gamesmap.de> [31.10.2024].
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2023): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023. Online unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf [31.10.2024].

QUELLEN

- game – Verband der deutsche Games-Branche (2024): game-Verband zu den vorgeschlagenen Eckpunkten der neuen Förderrichtlinie: „Games-Förderung fehlen weiterhin Vergleichbarkeit und Verlässlichkeit“. Online unter: <https://www.game.de/game-verband-zu-den-vorgeschlagenen-eckpunkten-der-neuen-foerderrichtlinie-games-foerderung-fehlen-weiterhin-vergleichbarkeit-und-verlaesslichkeit/> [31.10.2024].
- Games Wirtschaft (2023): Games-Förderung: BMWK nimmt keine Anträge mehr entgegen (Update): Online unter: <https://www.gameswirtschaft.de/politik/games-foerderung-antragsstopp-090523/> [31.10.2024].
- Goldmedia / NGL Nordicity Group (2023): Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich. Online unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/10/Die-deutsche-Games-Foerderung-im-internationalen-Vergleich.pdf> [31.10.2024].
- Golem (2024): 2023 sind rund 14.000 Spiele auf Steam erschienen. Online unter: <https://www.golem.de/news/pc-gaming-2023-sind-rund-14-000-spiele-auf-steam-erschieden-2401-180847.html> [31.10.2024].
- Hochschule der Medien (2024): Computer Science and Media. Online unter: <https://film.mfg.de/foerderung/geoerderte-projekte/> [31.10.2024].
- Horizont (2021): Mackevision gewinnt CGI-Pitch bei BMW. Online unter: <https://www.horizont.net/agenturen/nachrichten/accenture-interactive-mackevision-gewinnt-cgi-pitch-bei-bmw-194206> [31.10.2024].
- Kino-total.net (2024): Die erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Online unter: <https://kino-total.net/news-feature/die-erfolgreichsten-filme-aller-zeiten> [31.10.2024].
- kr3m. media GmbH (o.J.): Bens Energiespartagebuch. Online unter: <https://reija.eu/swr/bens/> [31.10.2024].
- Landtag von Baden-Württemberg (2023): Kleine Anfrage der Abg. Raimund Haser und Guido Wolf CDU und Antwort des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst. Online unter: https://www.landtag-bw.de/files/live/sites/LTBW/files/dokumente/WP17/Drucksachen/4000/17_4101_D.pdf [31.10.2024].
- Lubbock Fine (2023): Understanding the latest UK creative sector tax credits. Online unter: <https://www.lubbockfine.co.uk/blog/understanding-the-latest-uk-creative-sector-tax-credits/> [31.10.2024].
- Medienboard Berlin-Brandenburg (2022): Förderentscheidungen Film. Online unter: https://www.medienboard.de/foerderung-film/foerderentscheidungen-film?tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5Baction%5D=show&tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5Bcontroller%5D=ExcelFileCollection&tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5BexcelFileUid%5D=253&cHash=07fa01742640a1cfcb82e99b7a1678f2 [31.10.2024].
- Medienboard Berlin-Brandenburg (2022): Förderrichtlinie Games-Förderung. Online unter: https://www.medienboard.de/fileadmin/user_upload/pdf/Richtlinien-Merkblaetter/2023_02_10_Richtlinie_fuer_die_Games-Foerderung_mbb_Berlin_Brandenburg.pdf [31.10.2024].
- Medienboard Berlin-Brandenburg (2023): Medienboard Tätigkeitsbericht 2022. Online unter: https://www.medienboard.de/fileadmin/user_upload/pdf/Publikationen/MBB_TAETIGKEITSBERICHT_2022.pdf [31.10.2024].
- Medienboard Berlin-Brandenburg (o.J.): Team. Online unter: <https://www.medienboard.de/ueber-uns/team> [31.10.2024].

QUELLEN

- Mercer (2024): Cost of Living City Ranking 2024. Online unter: <https://www.mercer.com/insights/total-rewards/talent-mobility-insights/cost-of-living/> [31.10.2024].
- Mercer (2024): Quality of Living City Ranking 2023. Online unter: <https://www.mercer.com/insights/total-rewards/talent-mobility-insights/quality-of-living-city-ranking/> [31.10.2024].
- MFG Baden-Württemberg (2020): Digital Content Funding: Einreichungen nur noch bis Mitte April möglich. Online unter: <https://kreativ.mfg.de/service/presse/details/1781-digital-content-funding-einreichungen-nur-noch-bis-mitte-april-moeglich-1/> [31.10.2024].
- MFG Baden-Württemberg (2024): Geförderte Projekte. Online unter: <https://film.mfg.de/foerderung/geofoerderte-projekte/> [31.10.2024].
- MFG Baden-Württemberg (2024): Fortsetzung Filmkonzeption: Vernetzungsaktivitäten und Veranstaltungen.
- MFG Baden-Württemberg (2024): Förderung. Online unter: <https://film.mfg.de/foerderung/> [31.10.2024].
- Minecraft.net (o.J.): Minecraft. Online unter: <https://www.minecraft.net/de-de> [31.10.2024].
- Ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie (o.J.): Le soutien de l'Etat en faveur du jeu vidéo. Online unter: <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/soutien-de-l-etat-faveur-du-jeu-video> [31.10.2024].
- Observer.com (2023): Netflix Co-CEO Ted Sarandos Reveals 2024 Content Focus and Budget. Online unter: <https://observer.com/2023/12/netflix-ceo-ted-sarandos-content-plan-2024/> [31.10.2024].
- Ookla Speedtest (2024): Speedtest Global Index. Online unter: <https://www.speedtest.net/global-index> [31.10.2024].
- Paris International Animation Film Festival (2024): Paris International Animation Film Festival. Online unter: <https://parisfestivalpiaff.wixsite.com/festival/en> [31.10.2024].
- Paris International Film Festival (2024): Festival International du Film de Paris. Online unter: <https://www.parisintlfest.com/> [31.10.2024].
- Passport Legacy (2024): The 10 Easiest Countries to Immigrate As an Expat in 2024. Online unter: <https://passportlegacy.com/easiest-countries-to-immigrate/#Canada> [31.10.2024].
- Prognos (2024): Prognos Städteranking 2024. Online unter: https://www.prognos.com/sites/default/files/2024-07/202407_Prognos_Staedteranking_2024.pdf [31.10.2024].
- BPA - Presse- und Informationsamt der Bundesregierung (2024): Bundeskabinett beschließt Entwurf zur Novellierung des Filmförderungsgesetzes – Kulturstaatsministerin Roth: "Damit wird der deutsche Film gestärkt.". Online unter: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/bundeskabinett-beschliesst-entwurf-zur-novellierung-des-filmfoerderungsgesetzes-kulturstaatsministerin-roth-damit-wird-der-deutsche-film-gestaerkt--2285738> [31.10.2024].
- PWC (2024): The Big Table - Animation incentives in Canada 2024. Online unter: <https://www.pwc.com/ca/en/entertainment-media/publications/big-table-animation-2024update-en.pdf> [31.10.2024].
- PWC (2024): The Big Table - Digital media incentives in Canada 2024. Online unter: <https://www.pwc.com/ca/en/entertainment-media/publications/big-table-digital-media-2024update-en.pdf> [31.10.2024].

QUELLEN

- PWC (2024): The Big Table - Film and video incentives in Canada 2024. Online unter: <https://www.pwc.com/ca/en/entertainment-media/publications/big-table-film-video-2024update-en.pdf> [31.10.2024].
- PWC (2024): The Big Tables. Online unter: <https://www.pwc.com/ca/en/industries/entertainment-media/publications/film-video-tax-incentives-canada.html> [31.10.2024].
- Region Ile-de-France (o.J.): Cinema and audiovisual industry - Regional support for Production & Artistic Creation. Online unter: https://www.filmparisregion.com/sites/filmparis/files/2023-07/Brochure%20Fonds%20de%20soutien%202023_0.pdf [31.10.2024].
- RISE FX (o.J.): About Rise. Online unter: <https://www.risefx.com/rise-visual-effects-studios-about-rise.php> [31.10.2024].
- Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe (2020): Neues Förderprogramm DIGITALE FILMPRODUKTION für die Filmhauptstadt. Online unter: <https://www.berlin.de/sen/web/presse/pressemitteilungen/2020/pressemitteilung.957613.php> [31.10.2024].
- StarTech (2024): Der Ärger hält an: Lange Wartezeiten für Glasfaseranschluss – aber auch für Bandbreitenausbau. Wichtige Tipps. Online unter: <https://www.startech-cc.de/lange-wartezeiten-fuer-glasfaseranschluss/> [31.10.2024].
- Studiocanal (2023): STUDIOCANAL & HEYDAY FILMS Announce UK Release Date For PADDINGTON IN PERU – 8 November 2024. Online unter: <https://www.studiocanal.com/news/studiocanal-heyday-films-announce-uk-release-date-for-paddington-in-peru-8-november-2024/> [31.10.2024].
- TIGA (2023): STUDIO NUMBERS & EMPLOYMENT RISE IN UK VIDEO GAMES INDUSTRY – NEW TIGA RESEARCH. Online unter: <https://tiga.org/news/studio-numbers-employment-rise-in-uk-video-games-industry-new-tiga-research> [31.10.2024].
- UK Games Map (2024): Online unter: <https://map.gamesmap.uk> [31.10.2024].
- Ukie (2024): 2023 Video Game Industry Valuation. Online unter: <https://ukie.org.uk/news/2024/04/2023VideoGameIndustryValuation> [31.10.2024].
- VANAS - Vancouver Animation School (2024): VANAS Conference. Online unter: <https://www.vanas.ca/en/vanascon/2024> [31.10.2024].
- Vancouver Film School (2024): VFS named the #1 Global Animation School by Animation Career Review. Online unter: <https://vfs.edu/press-room/2024/06/11/vfs-named-the-1-global-animation-school-by-animation-career-review> [31.10.2024].
- Vancouver Economic Commission (o.J.): VFX & Animation. Online unter: <https://vancouvereconomic.com/vfx-animation/> [31.10.2024].
- Vancouver Economic Commission (o.J.): Video Games in Vancouver. Online unter: <https://vancouvereconomic.com/games-interactive-media/> [31.10.2024].
- Verbraucherzentrale (2024): Glasfaseranschluss: Das müssen Sie zu Abläufen und Verträgen wissen. Online unter: <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/fernsehen/glasfaseranschluss-das-muessen-sie-zu-ablaeufen-und-vertraegen-wissen-84389> [31.10.2024].
- Verivox (2024): Verbraucher-Atlas: weltweite Strompreise. Online unter: <https://www.verivox.de/strom/verbraucheratlas/strompreise-weltweit/> [31.10.2024].

QUELLEN

WDR (2023): 10 Jahre GTA V: Die Geschichte hinter dem Videospiel-Hit. Online unter: <https://www1.wdr.de/mediathek/audio/zeitzeichen/audio--jahre-gta-v-die-geschichte-hinter-dem-videospiel-hit-100.html> [31.10.2024].

XP Game Jobs (2022): Top Game Design, Animation and Art Schools in British Columbia. Online unter: <https://resource.xpgamejobs.com/top-game-design-animation-and-art-schools-in-british-columbia/> [31.10.2024].



EINE STUDIE IM AUFTRAG DER



DURCHGEFÜHRT VON

GOLDMEDIA

IMPRESSUM

© Goldmedia GmbH, Dezember 2024

HERAUSGEBER:

Goldmedia GmbH | Oranienburger Str. 27 | 10117 Berlin
www.goldmedia.com | www.standortmonitor.net

REDAKTION:

Prof. Dr. Klaus Goldhammer, Juliane Müller, Mathias Birkel, Emilio Gärtner, Lena Mackuth, Eduard Scholl

ERSTELLT IM AUFTRAG:

MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH
Breitscheidstr. 4
70174 Stuttgart
<https://www.mfg.de>