

Gamesmarktartikel: Crowdfunding, eine Option für Europa?

Crowdfunding ist in den letzten Jahren immer stärker und zu einer realistischen Finanzierungsoption für Spieleentwicklung geworden. Dabei ist Crowdfunding auch mit der Gamesindustrie gewachsen, denn die Games-Projekte machen einen signifikanten Anteil der Crowdfunding – Initiative aus. Insgesamt wurden im letzten Jahr bereits über 2 Milliarden Euro mit Crowdfunding eingesammelt, davon etwas mehr als 1 Milliarde in Nordamerika und etwas weniger als 1 Milliarde in Europa - immerhin Crowdfunding scheint in Europa angekommen zu sein.

Dabei hört sich Crowdfunding so unscheinbar an. Im Internet werden Projekte vorgestellt und Dritte, Fans oder Investoren steuern den Projekten finanzielle Mittel bei. Für jeden Einzelnen sind die Beträge überschaubar, in der Summe werden sie relativ groß – Micropayment lässt grüßen. Die europäische Gamesindustrie nutzt bislang in der Regel heute vornehmlich US-amerikanische Plattformen, allen voran Kickstarter. Man geht davon aus, dass mit der Anzahl der Projekte auch die Qualität steigt, ähnlich einer Currywurstbude – auch dort schmecken die Würste in der Regel dort am Besten, wo bereits viele verkauft werden, denn alles ist frischer. Hier ist bereits eine Investitionskultur entstanden. Der eindeutige Nachteil ist jedoch, dass der Kickstarterregelung vorsieht, dass sich nur US-amerikanische Firmen bewerben dürfen. Das führt zu seltsamen Konstruktionen.

Wie sieht es nun in Europa aus? In Deutschland gibt es relativ viele kleine Crowdfunding – Plattformen mit unterschiedlichen Ausrichtungen. Einige orientieren sich eher an freiwilligen Spenden und versuchen kleinere Summen einzusammeln, z.B. im kulturellen oder sozialen Kontext, oder bei Neugründungen - auch kleine Games, wie z. B. die Plattform Startnext. Andere Plattformen zielen direkt auf den Markt mit Investitionen ab und versuchen Anteile an den Unternehmen im Crowdfunding – Umfeld zu distribuieren, dabei agieren einige Plattformen wie Companisto und Seedmatch als Händler für Unternehmensanteile. Bergfürst geht da noch einen Schritt weiter und orientiert sich an der zweiten Finanzierungsrunde im Sinne einer Aktiengesellschaft und hat daher als Unternehmen eine Banklizenz.

Im europäischen Ausland gibt es auch Bewegung. So wird zum Beispiel die Plattform der Nordischen Staaten Fundedbyme zunehmend auch in anderen europäischen Ländern wie Spanien oder Deutschland aktiv. Diese Plattform, die in Finnland und Schweden außerordentlich hohe Erfolgsquoten hat, versucht mit ihren zahlreichen norwegischen und nordischen Investment - Partnern als erste eine gesamteuropäische Plattform zu werden. Ich wurde angesprochen, wie etwa der deutsche Markt aussieht.

Insgesamt stellt Crowdfunding ein interessantes Finanzierungsmodell dar, dem wir noch mehr Aufmerksamkeit schenken müssen. Förderungen und Publisherinvestments werden diese Finanzierungsmodelle allerdings keinesfalls ersetzen oder substituieren. Vielmehr können wir davon ausgehen, dass es sich hier um eine zusätzliche Möglichkeit handelt, Computerspiele zu finanzieren, und jede Möglichkeit ist sinnvoll. Denn neben der finanziellen Beteiligung spielt vor allem auch die Einbindung der Community eine Rolle – zukünftige Fans - die ja im besonderen Maße auch im Gamingbereich, in Online- und Mobilegamingbereich insbesondere, zu beachten ist. Die starke Community- Bindung der im Crowdfunding eingesammelten Mittel erlaubt dann im nächsten Schritt eine ganz andere Positionierung gegenüber Investoren, Vertriebspartnern und Fans. Insoweit brauchen die eigentlichen Crowdfunding Targets nicht zu hoch gesteckt sein. Nach dem Crowdfunding ist vor der nächsten Finanzierungsrunde.