

EXIT



Kündigungen in der Games-Branche

LICHT

AM ENDE DES TUNNELS?

Seit 2022 haben zehntausende Menschen aus der Videospielebranche ihre Jobs verloren, fast wöchentlich gibt es neue Kündigungen. Statt zu verzweifeln, helfen sich Entwickler gegenseitig – trotz einiger Hürden. Von Florian Zandt

»Ein großer Schock, gefolgt von viel Trauer.«
»Fast surreal.« »So, als würde mein Geist meinen Körper verlassen.« So beschreiben drei ehemalige Angestellte des Münchner Entwicklers Mimimi im Gespräch mit GameStar den Moment nach der überraschenden Kündigung und Schließung des Studios. Den laut der Datenbank Game Industry Layoffs rund 30.000 in den vergangenen zwei Jahren Gekündigten aus der Videospielebranche weltweit dürfte es ähnlich gegangen sein.

30.000 Arbeitsplätze, das sind fast drei mal so viel wie alle Menschen, die in Deutschland für Studios und Publisher arbeiten, zusammen. Die Gründe für diesen Wegfall sind unterschiedlich. Bei Mimimi sind sie eher persönlicher Natur. Die beiden Gründer haben sich laut eigener Aussage

aufgegeben, ihre Familie vernachlässigt und wollen deswegen nicht mehr im Hamsterrad aus Veröffentlichungszyklen gefangen sein. Andere Arbeitsplätze werden gestrichen, weil das Konzept des unbegrenzten Wachstums ein Mythos ist, in Krisenzeiten umso mehr. Weil Investitionen umgeschichtet werden und der Corona-Boom der Tech-Branche nicht nachhaltig gedacht war.

Für 2024 gehen die Branchenexperten von Newzoo von einem Jahreswachstum von zwei Prozent aus. Von 2022 auf 2023 waren es 0,5 Prozent, das Jahr davor gingen die geschätzten Umsätze mit Konsolen-, PC- und Mobile-Games sogar zurück. Das heißt aber nicht, dass Unternehmen aufhören, Leute einzustellen. Auch die ehemaligen Mimimi-Angestellten, mit denen GameStar sprechen konn-

te, haben wieder Jobs in der Branche gefunden.

Um möglichst vielen Menschen zu helfen, wurden in den vergangenen zwei Jahren einige Initiativen aus dem Boden gestampft. Deren Instrumente reichen von Gutscheinen für LinkedIn Premium bis hin zu Coachings. Getragen werden diese Initiativen zu weiten Teilen von Einzelpersonen und Freiwilligen, die nach Feierabend Excel-Listen aktualisieren und Networking-Hilfe anbieten.

Globale Ressourcensammlungen haben ihre Grenzen

Im deutschsprachigen Raum ist Jan David Hassel, Senior Game Designer bei EA Dice, eine der prominentesten Anlaufstellen. Neben dem Bereitstellen einer umfangreichen Online-Linksammlung kontaktiert Hassel manche Arbeitssuchenden auch direkt. »Er hat mir direkt angeboten, meinen Lebenslauf bei EA weiterzuleiten, wenn ich eine Stelle sehe, die ich gut finde«, sagt beispielsweise Fridolin Kerner, der nach Mimimi einen Job bei Grimlore als Content Designer gefunden hat. Das Münchner Studio arbeitet derzeit am Nachfolger zum Action-Rollenspiel Titan Quest und wird dafür vom Bund mit rund 2,6 Millionen Euro gefördert.

Dort ist mit Moritz Wagner auch ein weiterer Mimimi-Ex-Angestellter als Design Lead untergekommen. »Jan David ist ein super krasser Typ«, sagt Wagner. »Er hat mir auch später noch mehrmals geholfen, als es um ein paar spezifische Sachen ging.« Auch 3D-Artist Anisha Fait, mittlerweile bei Studio Fizbin, beschreibt Hassel als »wunderbaren Ansprechpartner«. Was allerdings sowohl Kerner als auch Fait herausstellen: Richtig geeignet seien für deutsche Entwickler, die ihr Leben nicht komplett umkrempeln wollen, neben lokalen nur Remote-Stellen. Und die seien stark umkämpft.

10.000 Freiwillige, eine Datenbank für Games-Jobsuchende

Das US-Äquivalent zu Hassel ist Amir Satvat. Satvat arbeitet lange als Investment-Banker bei Goldman Sachs, wechselt später zu



Als Reaktion auf die Konsolidierungen in der Spielebranche gründen sich in den USA Gewerkschaften. Zuletzt haben sich 500 Entwickler von World of Warcraft zu einer Arbeitnehmervertretung zusammengeschlossen. Credit: Shuichi Aizawa, lizenziert unter CC BY 2.0



Amazon und ist seit Ende 2020 bei Prime Gaming in führender Position für die Entwicklung neuer Geschäftsideen zuständig. Seit November 2022 hat er quasi einen zweiten Job. Der beschäftigt ihn laut eigener Aussage rund zehn Stunden pro Woche, meistens abends und am Wochenende. »Kurz vor Thanksgiving bekam ich einige Nachrichten von Freunden, die ihre Games-Jobs verloren hatten, und das hat mich sehr beunruhigt«, sagt Satvat. »Sie haben mich gefragt, ob ich irgendwie helfen kann. Mir war klar, dass ich etwas Nützliches tun kann.« Wenig später erstellt Satvat eine Liste mit offenen Stellen in der Spielebranche und teilt sie in seinem Netzwerk. Mittlerweile sind zu dieser regelmäßig teils automatisiert aktualisierten Ressource auf seiner Webseite 18 weitere dazugekommen. Zu »Amir Satvats Games Community« gehören Vernetzungsangebote mit Coaches, Ticketspenden für Networking-Veranstaltungen oder direkte Unterstützungs-Postings für Mitarbeiter betroffener Firmen, die Satvat mit seinen rund 100.000 LinkedIn-Kontakten teilt. Das Aufsetzen der Seite und der Automatisierungen habe viel Zeit in Anspruch genommen, mittlerweile wird Satvat besonders im Coaching-Bereich durch tausende Freiwillige entlastet. »Dabei geht es nicht nur um Mentoring, sondern auch um das Überprüfen von Lebensläufen, Testläufe für Bewerbungsgespräche und das Durchsehen von künstlerischen Portfolios«, sagt Satvat. Auch in anderen Bereichen habe die Community, die sich unter anderem auf Discord vernetzt, viel beigetragen. »Insgesamt schätze ich, dass mehr als 10.000 Menschen bei der Pflege unserer Ressourcensammlung mitgeholfen haben.«

Besserung des Jobmarkts erst 2025 in Sicht

Satvats eigenen Prognosen zufolge wird sich erst Ende 2024 ein Gleichgewicht aus Kündi-



Die Kündigungswelle macht auch vor großen Studios und erfolgreichen Spielen nicht halt. Ende Juli wurden 220 Mitarbeiter von Bungie entlassen und 230 weitere von Destiny 2 abgezogen.

gungen und neu ausgeschrieben Stellen einstellen. Bis alle bis jetzt gekündigten Spielarbeiter einen neuen Job gefunden hätten, solle es sogar bis ins Jahr 2027 dauern. Trotzdem könne sein Projekt schon jetzt Erfolge verzeichnen. »Wir haben es bereits geschafft, 2.400 Gamern zu Jobs zu verhelpfen, bei denen unsere Community als wichtigster Anlaufpunkt genannt wurde«, erklärt er. Keine Einzelperson oder Organisation weltweit habe einen größeren Einfluss auf die aktuelle Lage gehabt.

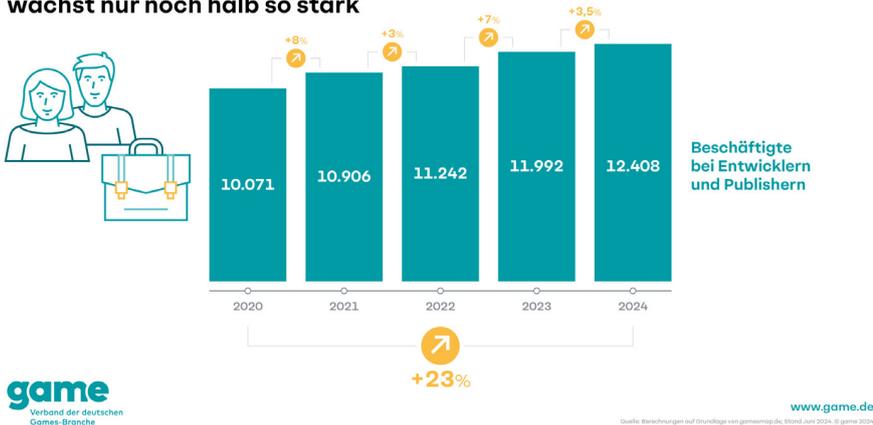
»Ich schätze, dass rund ein Fünftel aller Entwicklerinnen und Entwickler, die neue Jobs gefunden haben, mindestens einmal die Wege mit unserer Community gekreuzt haben.« Direkt überprüfen lassen sich diese Zahlen nicht, zentral einsehbare Testimonials zu Satvats Ressourcensammlung fehlen.

Arbeitnehmerverbände setzen auf das Wissen der Crowd

Neben einzelnen Personen und den dazugehörigen Communitys haben sich zum Teil auch Interessenverbände der Kündigungsproblematik angenommen. So hat zum Beispiel die International Game Developers As-

sociation (IGDA), die die Arbeitnehmerseite der Spieleentwicklung vertritt, erst vor kurzem ihre sogenannte Resource Consolidation Initiative gestartet. »Damit wollen wir eine Liste an Ressourcen crowdsourcen, um denen zu helfen, die gekündigt wurden«, sagt Jakin Vela, Executive Director der IGDA. »Außerdem wollen wir relevante Ressourcen für Spieleentwickler an verschiedenen Punkten ihrer Karriere anbieten.« Die IGDA selbst steuere unter anderem »Zugang zu unterschiedlichen Benefits für IGDA-Mitglieder, Rabatte für große Branchen-Events oder Zugang zur Ressourcenbibliothek der IGDA« bei, der Rest wird von Freiwilligen eingesandt. Derzeit finden sich 132 Einträge in der Liste, manche doppeln sich allerdings. Darunter gibt es Anleitungen zur Gewerkschaftsgründung, Tipps zum Ressourcenmanagement oder gesammelte Stellenanzeigen für bestimmte Firmen oder US-Bundesstaaten. Laut Vela arbeitet die IGDA bereits an einer zweiten Fassung der Ressourcensammlung, die im September veröffentlicht werden und dann beispielsweise auch Testimonials enthalten soll. Ende September fehlen die allerdings noch.

Anzahl der Beschäftigten in der deutschen Games-Branche wächst nur noch halb so stark



Auch hier in Deutschland hat sich das Wachstum bei den Beschäftigten in der Games-Branche deutlich verlangsamt. Credit: game e.V.

Das Fragezeichen hinter der Erholung der deutschen Games-Industrie

»Die Dinge sind 2024 aus verschiedenen Gründen deutlich schwieriger geworden«, so Vela. »Die Moral in der Branche scheint durch anhaltende Kündigungen weiter zu sinken. Es scheint auch verstärkte Bemühungen im Bereich der Arbeiterselbstermächtigung zu geben, immer mehr Spieleentwickler gründen Gewerkschaften.« IGDA-eigenen Erhebungen zufolge ist gerade bei Letzterem noch Luft nach oben. Bei der Developer Satisfaction Survey 2023 gaben etwa nur 13 Prozent an, gewerkschaftlich organisiert zu sein, im Schnitt hatten fest Angestellte zwei, Freelancer fünf verschiedene Arbeitgeber in fünf Jahren.

Felix Falk, Geschäftsführer des deutschen Games-Arbeitgeberverbands game e.V., sieht die derzeitige Lage ähnlich kritisch, ist

aber zumindest für den Standort Deutschland trotz des Stopps der Videospieleförderung der Bundesregierung und gesunkener Umsätze mit Games etwas optimistischer. »Das Wachstum bei den Beschäftigtenzahlen hat sich im Vergleich zum Vorjahr halbiert, die Anzahl der Neugründungen ist seit 2020 um 65 Prozent eingebrochen«, sagt Falk. »Dennoch steht der Games-Standort Deutschland angesichts dieser Voraussetzungen recht stabil da, was vor allem an den Unternehmen liegt, die sich mitten in der Entwicklung eines noch geförderten Spiels befinden.« International sei der Markt auf dem Weg in die Erholung, in Deutschland hänge das Wachstum allerdings von der Wiederaufnahme der Förderung ab, die »verlässliche, berechenbare und international konkurrenzfähige Rahmenbedingungen für die Spieleentwicklung« schaffe. Einer Analyse von Gameswirtschaft.de zufolge

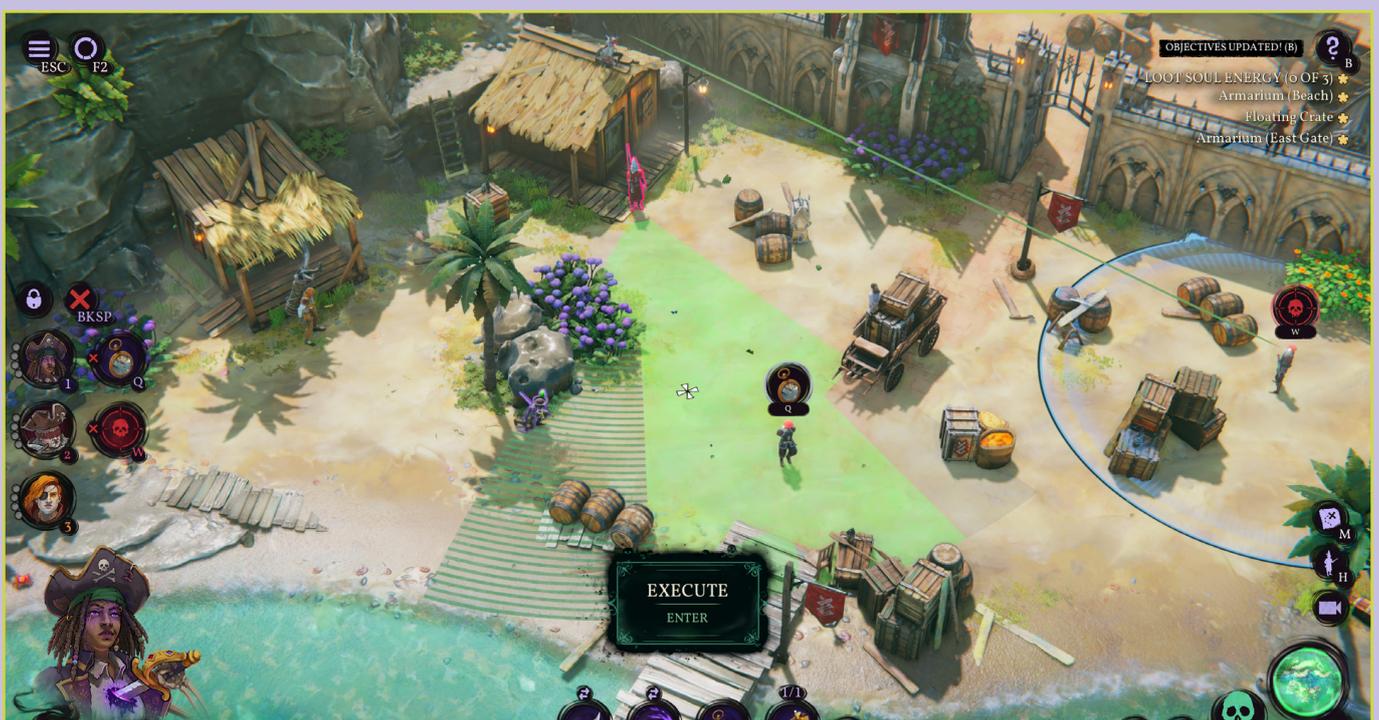
wurden seit Herbst 2019 rund 178 Millionen Euro in 581 Projekte gesteckt.

Vitamin B und Netzwerken sind die besten Mittel

Ob durch Personen wie Jan David Hassel und Amir Satvat oder Organisationen wie die IGDA: Ressourcen für Weiterbildung, Beratung und Coaching von Spielern, die auf Jobsuche sind, gibt es viele. Aber wie viel Einfluss haben diese teilweise überwältigenden Mengen an Daten, Angeboten und Möglichkeiten wirklich auf die Zukunft von Spieleentwicklern?

Im Fall von Mimimi: keinen merklichen. Abgesehen vom Aufbau persönlicher Kontakte hat keiner der ehemaligen Angestellten des Münchner Studios über die eine oder andere Ressource zu einem neuen Job gefunden. Dafür habe sich die Chefetage von Mimimi selbst in vielen Fällen dafür eingesetzt, ihren Beschäftigten neue Jobs zu besorgen. Laut Moritz Wagner hat sich Gründer Johannes Roth »den Arsch aufgerissen, alle Leute unterzubringen«. Sei es durch persönliche Empfehlungsschreiben, das Weiterleiten von Lebensläufen oder das direkte Organisieren von Gesprächen.

»Studio Fizbin war einer der Kontakte, die über Mimimi hergestellt wurden. Ursprünglich war unser 2D-Artist mit ihnen im Gespräch«, sagt beispielsweise Anisha Fait. »Dort hat sich dann aber herausgestellt, dass sie derzeit besonders nach einem 3D-Artist suchen, sodass mein ehemaliger Kollege das dann an mich weitergeleitet hat.« Moritz Wagner sei aufgrund seiner Führungsposition im Studio eigenständig von anderen Firmen angeschrieben worden und konnte sich nach etwas Bedenkzeit zwischen drei Angeboten entscheiden. Und Fridolin Kerner hat letztendlich auch von sei-



Shadow Gambit: The Cursed Crew ist das letzte Spiel des Münchner Studios Mimimi.

ner Zeit bei Mimimi profitiert. »Nach vier Monaten Arbeitslosigkeit hatte mich ein ehemaliger Kollege auf eine Stelle bei Grimlore Games aufmerksam gemacht«, so Kerner. »Dann bin ich ganz normal durch den Bewerbungsprozess an den Job gekommen. Dass drei ehemalige Mimimis bei Grimlore waren, hat es natürlich einfacher gemacht.«

Eine Kündigung ist kein Grund zum Aufhören

Trotz der enttäuschenden Erfahrung hatten Wagner, Fait und Kerner nie konkrete Pläne, die Games-Branche zu verlassen. Auch würden sie niemanden davon abbringen wollen, in die Spieleentwicklung zu gehen – mit gewissen Einschränkungen. »Es ist kein Job, der besonders viel Geld bringt, auch nicht der stabilste, und es ist auch noch recht schwer, besonders in Deutschland, in die Branche reinzukommen«, räumt Fait ein. »Ich würde also niemandem explizit davon abraten, aber man sollte sich durchaus reflektierte Gedanken machen, ob man die diversen potenziellen Nachteile in Kauf nehmen will.«

Wagner sieht die Arbeit an Videospiele als Brotjob ähnlich, auch wenn ihn die Kündigung kurz daran habe zweifeln lassen. Die Zeit direkt nach der Kündigung »war eine der schlimmsten Phasen in meinem Leben, aber der Grund dafür ist, dass alles davor mit Abstand die beste war«, sagt er. »Ich denke, wenn man Games machen möchte, dann sollte man es tun.« Kerner hingegen hält es für keine weise Entscheidung, einfach seinen Job zu kündigen und auf eine Anstellung in der Games-Branche zu hoffen, bleibt aber optimistisch. »Ich glaube, wir sind so langsam am Boden angekommen«, erklärt er gegenüber GameStar. »Und von dort aus gibt es ja eigentlich nur noch eine Richtung.«

Auch Amir Satvat sieht die Pflege seiner Community und Ressourcen mittlerweile als Berufung an. Ob er jemals damit aufhören würde? »Auf gar keinen Fall. Die Community zu unterstützen, ist meine Mission«, sagt er. »Diese Arbeit ist meine Passion, und ich bin mit ganzem Herzen dabei.« Die große Konsolidierungswelle in der Spieleindustrie dürfte auch für den Rest des Jahres und vielleicht darüber hinaus anhalten. Nicht umsonst ist der Slogan »survive until 2025« (Überleben bis 2025) laut Gamesindustry.biz für einige Branchenvertreter zu einem heimlichen Mantra zu worden. Die Motivation, solidarische Gemeinschaften zu bilden, um diese Welle zumindest in Teilen abzuschwächen, scheint aber auch 2024 ungebrochen zu sein. ★

The screenshot shows a vibrant, game-themed website for Amir Satvat's Games Community. At the top, a banner reads 'AMIR SATVAT'S GAMES COMMUNITY' with a Mario character. Below it, a quote says 'Built with love for gamers'. A central graphic shows a Google search result for 'games jobs resources'. A 'WELCOME From Amir' video features Amir Satvat. A section titled '19 GAMES JOBS RESOURCES across 6 CATEGORIES' lists categories: Category 1: Hiring Visibility, Category 2: Coaching, Category 3: Support Postings, and Category 4: Career Planning. The page also includes navigation links like 'HOW YOU CAN HELP', 'COMMUNITY IMPACT', 'AMIR'S LATEST ANNUAL LAYOFFS PROJECTION', and 'OUR MISSION STATEMENT'.

Amir Satvats Website ist internationaler Anlaufpunkt für Jobsuchende.



Titan Quest 2, der Nachfolger zum Action-Rollenspiel von 2006, entsteht bei Grimlore in München und wird mit 2,6 Millionen Euro vom Bund gefördert.