

## Pressemitteilung

München, 2. April 2009

### Fördern statt Verboten

**Panel im Rahmen der Munich Gaming diskutierte über Strategien der öffentlichen Games-Förderung**

**470.000 Euro stehen im kommenden bayerischen Haushalt nach Angaben der bayerischen Staatskanzlei erstmals für die Förderung interaktiver Unterhaltungssoftware zur Verfügung. Nach welchen Kriterien diese Mittel vergeben werden sollten, diskutierten gestern im Rahmen des Münchner Fachkongresses „Munich Gaming“ Dorothee Bär (MdB und stellv. Generalsekretärin der CSU), Malte Behrmann (G.A.M.E. Bundesverband der Entwickler von Computerspielen) und Hendrik Lesser (Remote Control Productions) auf dem Panel „Standort Deutschland: Förderung der Spielebranche“, das vom Cluster audiovisuelle Medien (CAM) organisiert worden war.**

In der Debatte um den kulturellen Wert von Videospielen sieht Behrmann Deutschland auf einem guten Weg. Beigetragen habe dazu auch die erstmalige Verleihung des Deutschen Computerspielpreises am Dienstag dieser Woche. Dessen Entwicklung sei, so Behrmann, von der Bundestagsabgeordneten Bär als Mitglied des Kulturausschusses wesentlich vorangetrieben worden. Laut Bär soll mit dieser Form der nationalen Förderung von Computerspielen eine Signalwirkung erzielt werden. „Nach der vorher ausschließlich negativ geführten Debatte um die Gefahr von Videospielen wollten wir die positive Beispiele in den Vordergrund rücken“, sagte Bär. Durch das Preisgeld solle ein Anreiz für weitere Spielentwicklungen dieser Art geschaffen werden.“

Einig waren sich alle Referenten, dass die öffentliche Förderung von Computerspielen ein notwendiger Schritt ist, um das deutsche Produktionsvolumen zu erhöhen. Momentan, so Behrmann, stammen nur fünf bis zehn Prozent aller weltweit erhältlichen Spiele aus Deutschland. „Die Filmförderung“, so Behrmann weiter, „hat vorgemacht, wie mit gezielter öffentlicher Förderung der Anteil des heimischen Produkts am Gesamtmarkt gesteigert werden kann.“ Insofern sei es konsequent, die Computerspielförderung bei den schon vorhandenen Medienförderinstitutionen der Bundesländer anzusiedeln und von deren Erfahrung zu profitieren.

Öffentliche Förderung zur Entwicklung von Prototypen ist laut Lesser, der in München mehrere Entwicklerstudios betreibt, besonders wichtig. „Gerade in der ersten Phase“, so Lesser „fehlt oft das nötige Geld.“

CLUSTER  
AUDIOVISUELLE  
MEDIEN

Sonnenstraße 21  
80331 München

Telefon +49 (0)89 544 602 - 40  
Telefax +49 (0)89 554 602 - 42

info@cam-bayern.de  
www.cam-bayern.de

Clustersprecher:  
Dr. Klaus Schaefer

Clustermanagerin:  
Barbara Schardt

eine Abteilung der  
FilmFernsehFonds Bayern GmbH

Amtsgericht München  
HRB 113 489  
USt.-ID DE179120845

Geschäftsführer:  
Dr. Klaus Schaefer

Vorsitzender des Aufsichtsrates:  
Staatsminister Siegfried Schneider

Hypo Vereinsbank  
Konto 667 348 820  
BLZ 700 202 70

**FFF Bayern**



Eine Produktionsförderung könne im Verlauf des Produktionsprozesses ergänzend hinzukommen. Sowohl Lesser als auch Behrmann unterstrichen, dass sich die Förderung nicht auf einzelne Genres beschränken, sondern die gesamte Bandbreite an Spielen berücksichtigen solle. Weniger wichtig sei die Förderung von Events und Firmengründungen.

Deutsche und internationale Verlage über ein Public-Private-Partnership in das Fördersystem mit einzubinden, ist nach Ansicht aller Gesprächsteilnehmer ein erstrebenswertes Ziel. Dieses Thema müsse aber „behutsam“ angegangen werden, so Behrmann. „Langfristig“, ergänzte Lesser, „dürfen sich die Verlage aber nicht ihrer Verantwortung entziehen.“

In einem Eingangsreferat hatte der Verbandsvorsitzende Behrmann deutsche und internationale Förderstrategien für die Computerspielbranche vorgestellt. Er unterstrich in diesem Zusammenhang, dass seiner Ansicht nach Förderung der beste Jugendschutz sei.

Fotos in Druckqualität sowie weitere Informationen zum CAM-Panel finden Sie unter [www.cam-bayern.de/munichgaming](http://www.cam-bayern.de/munichgaming).

Über Cluster audiovisuelle Medien (CAM):

CAM ist eine Initiative der bayerischen Staatsregierung, die das Ziel verfolgt, den Medienstandort Bayern durch strategisch ausgerichtete Netzwerkaktivitäten zu fördern und zu stärken. Seit August 2006 hat CAM rund 80 Veranstaltungen mit zumeist medienübergreifender Perspektive organisiert, die von über 5000 Personen genutzt wurden. 2009 widmet sich CAM insbesondere den Themenschwerpunkten Games, Animation, Filmtechnik und Finanzierung von Medienproduktionen. CAM ist eine Abteilung der FilmFernsehFonds Bayern GmbH.

Weitere Informationen unter [www.cam-bayern.de](http://www.cam-bayern.de)