



MUNICH GAMING 2011 am 30./31. März 2011

Panel 2.5: Spiele-Förderung in Bayern: Ein Überblick

Förderung & Service aus einer Hand

Unterstützung von Game Designern und Publishern in Bayern vorbildlich, Ausweitung der Förderung durch FilmFernsehFonds Bayern seit 2009

München, 31. März 2011 – Seit 2009 fördert der FilmFernsehFonds Bayern (FFF) die Entwicklung und Produktion hochwertiger und gewaltfreier Computerspiele. Für die Erstellung von Konzepten, von Prototypen und schließlich die Produktion von Spielen stehen jährlich Mittel in Höhe von 470.000 Euro zur Verfügung. Über Voraussetzungen und Vergabemodalitäten informierte während des Fachkongresses Munich Gaming Dr. Michaela Haberland, Förderreferentin beim FFF und unter anderem zuständig für den Bereich Spiele.

Gefördert werden demnach qualitativ hochwertige und pädagogisch kulturell wertvolle Spiele, die insbesondere auf Gewaltdarstellungen und pornografische Inhalte verzichten. Als Voraussetzung für eine Förderung wird deshalb auch die Kennzeichnung bis USK 16 – also für Spieler unter 16 Jahren geeignet – erwartet. Der Freistaat Bayern wolle, so Haberland, damit sowohl den Spielmarkt mit hochwertigen Games bereichern, die möglicherweise unter normalen Bedingungen nur bedingt Chancen im Verkauf hätten. Gleichzeitig wolle man damit den Entwickler- und Publisher-Standort Bayern stärken sowie bayern-, bundes- und europaweit den audiovisuellen Sektor insgesamt vorantreiben.

Fördergelder stünden in drei Bereichen zur Verfügung. Zur Unterstützung von Konzepten können maximal 20.000 Euro pro eingereichtem Projekt vergeben werden. Bei der Prototypenfertigung eines Spiels könnten Bewerber maximal 80.000 Euro – für die Produktionsförderung selbst weitere 250.000 Euro ausgeschüttet werden.

Als wesentliche Fördervoraussetzung gelte, dass die Studios und Verlage ihre Leistungen in Bayern erbringen – also entsprechende Spezialisten und Unternehmen beschäftigen, die hier ansässig sind. Der Games-Ausschuss des FFF bewerte zudem die kulturelle Qualität und die wirtschaftliche Tragfähigkeit. Außerdem dürften die Projekte noch nicht begonnen worden sein, sondern sich erst in der Planungsphase befinden.

Haberlander: „Einerseits legen wir die Messlatte hinsichtlich Qualität und Verkaufsaussichten durchaus hoch und erwarten in der Regel einen angemessenen Eigenkapitalanteil – gewähren den Antragstellern aber z. B. durch lange Laufzeiten bei der Rückzahlung der Darlehen genügend Spielraum, um nachhaltig erfolgreich sein zu können.“ Das System bewähre sich in der Praxis und wurde Ende 2010 nach einer anfänglichen Pilotphase in eine Regelförderung überführt. Zudem würden sich erfreuliche inhaltliche Synergien zwischen der klassischen Filmförderung des FFF und der neuen Gamesförderung ergeben.

Auf die Frage, welcher der drei Förderbereiche der wichtigste sein, antworteten die beiden Podiumsgäste Alexander Zacherl, Geschäftsführer Bit Barons, und Clemens Hochreiter, Geschäftsführer Reality Twist, dass dies in besonderem Maße von der Art des Spiels abhängen. In ihrem Fall war eine Förderung der Konzeptentwicklung allerdings eine gute Basis zur Weiterarbeit. Im Übrigen schließe eine Förderung in dem einen Bereich eine weitere in einem

zweiten oder dritten Bereich nicht aus. Wenn das Konzept schon im Vorfeld angepasst würde, könnten so Fördergelder für die gesamte Entstehungsphase beantragt werden. Eine Garantie gebe es natürlich nicht, denn der Games-Ausschuss, bestehend aus Vertretern der Politik, der Branche und der Forschung, würde jeden Antrag separat entscheiden.

Den eingeschlagenen Weg des FFF sahen alle Podiumsgäste als Erfolg versprechend, denn er folge dem Prinzip des Förderns und Forderns und sehe zur Abwicklung möglichst niedrige bürokratische Hürden vor. Außerdem verstehe sich das Referat Förderung auch als Ratgeber und Drehscheibe der Vernetzung der Branche. Damit seien die besten Voraussetzungen geschaffen, Bayern künftig zu einem führenden Standort in der Spieleentwicklung zu machen.

Der Fachkongress „Munich Gaming“ wird von der Medientage München GmbH durchgeführt. Die Gesamtveranstaltung ist eine Initiative der Chillingsten GmbH.

Weitere Informationen unter www.munich-gaming.com