

Reaktionen zum bundesweiten Games-Fonds

DER SCHWERE WEG AUS DER BEDEUTUNGSLOSIGKEIT

Trotz eines riesigen Absatzmarktes hecheln deutsche Videospiele der internationalen Konkurrenz noch oftmals hinterher. Nach vielen Diskussionen will jetzt auch die Politik mit einem länderübergreifenden Fördertopf die Karten neu mischen. Ein Konzept der Branche liegt bereits vor, doch nicht jeder Entscheidungsträger ist mit dem schrankenlosen Ansatz zufrieden. Ist Deutschland schon bereit, der Industrie den Millionenscheck in die Hand zu drücken? Von Martin Dietrich

Einigkeit zwischen einem Wirtschaftszweig und der Politik herrscht selten. Die Interessen zwischen gewinnorientierten Unternehmen auf der einen und wählerorientierten Regierungsorganen auf der anderen Seite überlagern sich vielleicht für einige Augenblicke, doch so ganz verstehen können sie einander wohl nie. Beim Thema Förderung können sich beide Parteien jedoch sehr nahekomen, sich besser kennenlernen und profitieren im besten Fall sogar finanziell davon.

So bekommt die Wirtschaft Hilfsmittel zur Seite gestellt, um Defizite abzubauen, und die Politik erhält die investierte Summe im Nachgang während der Steuerabrechnung zurück. Bezogen auf die deutsche Games-Branche scheint der hiesige Markt dafür prädestiniert. Ausländische Hersteller nehmen Milliarden Euro ein und erfreuen sich an kaufwilligen Videospieffans.

Deutsche Entwickler reden sich wiederum schon seit einer ganzen Weile für mehr Förderung den Mund fusselig, damit man irgendwann den französischen, britischen oder kanadischen Kollegen ebenbürtig gegenüber treten kann. Denn große Produktionen erfordern auch viel Geld. Aus den eigenen, eng getakteten Finanzierungsplänen der deutschen Entwickler lassen sich kaum weitere Euros herausquetschen, und große Publisher-Deals sind nur den Allerwenigsten vorbehalten.

Deutschland besitzt im Gegensatz zu den USA keine milliardenschweren Videospielekonzerne mit lockerem Geldbeutel. För-

derung ist für viele hiesige Entwickler eine entscheidende Finanzstütze. Die Reaktionen auf den diesjährigen Computerspiel-Gewinner Witch It zeigen aber auch: Mit der derzeitigen Fördersituation erreicht man kaum die Produktionsqualität der internationalen Konkurrenz, die zwangsläufig zum Vergleich hergezogen wird. Will man diese Gegenüberstellung in Zukunft auch mal gewinnen, braucht es neue Instrumentarien.

Für einen umfassenden Eindruck des derzeitigen Status Quo holten wir Statements verschiedener Branchenvertreter und Politiker ein. Dabei kristallisiert sich die schwierige Lage heraus, in der sich deutsche Videospiele immer noch befinden. Zum einen streift die Branche langsam ihr Rumpelimage ab und wird von der politischen Sphäre als ernsthafter Kulturgenerator akzeptiert. Das ist erst mal sehr erfreulich. Auf der anderen Seite will man ihr noch nicht die nötigen Mittel zur Verfügung stellen und blickt mit Argwohn auf eine grenzenlose Förderung, in der man so gut wie kein Mitspracherecht hätte.

Bundesregierung will einen Förderfonds

Eine Studie der Hamburg Media School aus dem Jahr 2015 setzte den Förderanteil eines Landes mit dessen Entwicklungskosten aller dortigen Videospieleproduktionen in Relation. Laut den geschätzten Werten betrug der Förderanteil in Frankreich 9,2 Prozent, in Großbritannien 11,4 Prozent und in Kanada 18,1 Prozent. Deutschland erreichte nur mickrige 0,7 Prozent.

Im Koalitionsvertrag der aktuellen Bundesregierung wurde nun zum ersten Mal explizit von einem deutschen Games-Fonds gesprochen. Der Verband der deutschen Games-Branche, game, liebäugelte schon länger mit einem bundesweiten Fördersystem und nahm im April 2018 die Games Week Berlin zum Anlass, der Branche einen ersten Entwurf zur Diskussion zu stellen.

Im Gegensatz zu Großbritannien, Frankreich oder gar der Entwickleroase Québec in Kanada, die einen Zuschuss von 37,5 Prozent auf sämtliche Kosten für freie Mitarbeiter und Festangestellte gewährt, kann die BRD im Moment nur den Deutschen Computerspielpreis als bundesweite Förderung vorweisen. Preisträger erhielten dieses Jahr Geldsummen

Spec Ops: The Line stammt aus Deutschland und schaffte es trotz mäßiger Verkaufszahlen aufgrund seiner schonungslosen Anti-Kriegsgeschichte zu einem international vielbeachteten Shooter.





Im Survival-Rollenspiel *Fade to Silence* von Black Forest Games muss der Spieler in einer eisigen Höhle überleben. Der Early-Access-Titel soll im Sommer 2018 in der Version 1.0 erscheinen.

und Medialeistungen im Gesamtwert von 700.000 Euro, die zum Teil vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur getragen wurden. Der Rest der Fördermittel stammt von den game-Mitgliedern selbst.

Große Hoffnungen

Der Deutsche Games-Fonds (DGF) von game will diese Lücke stopfen und möchte sowohl Prototypen als auch vollwertige Produktionen subventionieren. Vorläufiges Ziel wäre ein Fördertopf von 50 Millionen, der in den nächsten Jahren auf 100 Millionen Euro heranwachsen soll. Dass eine derartige Hilfestellung aus staatlicher Hand nötig ist, zweifeln deutsche Entwickler, die GameStar kontaktierte, nicht an.

»So eine Förderung kann für einen Publisher oder Investor schnell 25 Prozent Rabatt auf den Gesamtpreis einer Spieleentwicklung bedeuten. Wenn wir ohne Förderung nur null Prozent anbieten können und obendrein noch sehr hohe Lebenshaltungskosten haben, dann brauchen wir uns nicht wundern, dass der Zuschlag an die Konkurrenz geht und aus Deutschland nur selten große Titel kommen. Es verstärkt unsere Verhandlungsposition und gibt uns damit sogar die Möglichkeit, Markenrechte und Co. zu behalten«, sagt beispielsweise Johannes Roth, Gründer des Münchner Studios Mimimi Productions, Entwickler von *Shadow Tactics: Blades of the Shogun*. Roth findet, dass eine derartige Förderung einen »massiven Unterschied« machen wird, die Auswirkungen aber wohl erst in ein paar Jahren spürbar sein werden.

Mit einer ähnlichen Dringlichkeit betonen Tina Heitmann und Christoph Rienäcker von Barrel Roll Games, die letztmaligen Abräumer beim Deutschen Computerspielpreis, die Einführung einer solchen Fördersumme. Für die Entwickler von *Witch It* reicht ein derartiger Betrag jedoch nicht aus, um alle Standortmängel aufzuheben. »Es kann nicht Alleinaufgabe einer Förderung sein, den Standort attraktiver zu machen. Zum Beispiel macht es die Steuerermenge kleinen und mittelständischen Unternehmen schwer, langfristig zu planen und ihren Angestellten sichere Arbeitsplätze zu ermöglichen.«

Auch Christopher Kassulke, CEO bei Handy-Games, bezeichnet eine bundesweite Förderung als »längst überfällig«. Laut einer firmeninternen Prognose würde ihnen das Förderungskon-

zept in der jetzigen Form erlauben, ihr bisheriges Entwicklerteam fast zu verdoppeln. Deutsche Entwickler müssen bisher auf lokale Förderinstitutionen wie das Medienboard Berlin-Brandenburg oder den FilmFernsehFonds (FFF) in Bayern zurückgreifen, die jedoch nur relativ kleine Fördersummen von mehreren Hunderttausend Euro pro Projekt anbieten und neben Videospielen auch Film- und Serienprojekte versorgen.

Die Voraussetzungen sind teilweise sehr streng und verlangen beispielsweise beim FFF Bayern, dass das zu fördernde Spiel maximal eine USK-16-Freigabe anstrebt. So beschneidet man die eigene Branche, wenn gerade klassische Shooter kaum eine Aussicht auf eine staatliche Beigabe haben und zuerst an die Altersfreigabe gedacht wird statt an die künstlerische Vision der Entwickler. Crytek-Chef Avni Yerli bezeichnet seine Erfahrungen mit solchen Förderprogrammen als »enttäuschend, kompliziert und zu aufwendig für Games sowie 3D-Technologie«. Dem Games-Fonds steht er jedoch sehr positiv gegenüber und hofft auf eine »schnelle und pragmatische Umsetzung«.

Förderung in Deutschland noch eine »stumpfe Klinge«

Aus Richtung der Publisher kommen ähnlich wohlige Worte. EA Deutschland lässt mitteilen, dass die vorgestellte Fördersumme ein großer Schritt in die richtige Richtung wäre, aber noch »viel Luft nach oben bleibt«. Jan Binsmaier von THQ Nordic sieht Deutschland im Moment mit »stumpfer Klinge« hantieren, wenn es um Fördergelder geht.

Die Unterstützung von einzelnen Projekten im Sinne des DGF ist seiner Meinung nach aber ein guter Anfang. »Ob das letztendlich ausreicht, wird man sehen. Vielleicht muss man danach noch weitere Maßnahmen wie zum Beispiel bei der Ausbildung oder Forschung angehen – was halt benötigt wird, um das derzeitige Standortdefizit wieder aufzuholen«, sagt Binsmaier.

Laut Benedikt Grindel von Ubisoft Blue Byte sei man in Deutschland abseits der staatlichen Beihilfe schon sehr gut aufgestellt. »Wir hinken »nur« im Bereich der Förderung deutlich hinterher, bei den anderen Standortfaktoren stehen



Bis auf eine bundesweite Förderung steht Deutschland als Produktionsstandort schon sehr gut da, sagt Benedikt Grindel von Ubisoft Blue Byte. Die gesamte Branche würde von einem automatisierten Fördertopf profitieren und mehr Arbeitsplätze kreieren.



Jan Theysen von King Art Games möchte bei einer Förderung die Politik so gut es geht heraushalten. Der Markt solle entscheiden, welche Spiele entwickelt werden.



Jan Binsmaier (THQ Nordic) sieht neben der Förderung noch weitere Standortdefizite in Deutschland, etwa die Ausbildung spezialisierter Entwickler für Spiele.



Die Linke-Politikerin Simone Barrientos sitzt im Bundestagsausschuss für Kultur und Medien. Das Förderkonzept des game-Verbandes ist ihr derzeit noch zu unkonkret, etwa beim Kulturttest, der Punkte nur andeute.

wir teilweise hervorragend da.« Auch ohne die Förderung könne die Entwicklerszene in einem moderaten Maße wachsen, doch internationale Relevanz erreiche man so nicht, findet Grindel. »Ein Games-Fonds würde kleineren Studios helfen, die Finanzierung für ihre Projekte zu stemmen; größere Studios würden im internationalen Vergleich wettbewerbsfähig. Am Ende heißt das mehr Studieneugründungen und mehr Arbeitsplätze in der Games-Entwicklung.«

Kulturttest nach britischem Vorbild

Wer die Förderung in Anspruch nehmen will, muss laut des Positionspapiers einen sogenannten Kulturttest bestehen. Dort lassen sich maximal 32 Punkte verdienen, nötig sind jedoch nur 17. Punkte gibt es dafür, wenn das Spiel mit deutscher Sprachausgabe und Text erscheint, der Großteil der Entwicklung in Deutschland stattfindet oder die zugrundeliegende Thematik die deutsche oder europäische Kultur widerspiegelt.

Das zu fördernde Spiel muss also nicht die preußischen Kriege verarbeiten oder einen in die Rolle von August dem Starken versetzen, sondern steigert sein Punktekonto ebenso durch einen polnischen, spanischen oder griechischen Hauptcharakter. Die inhaltliche Ausrichtung macht auch nur einen kleinen Teil des Kulturttestes aus, die Mindestpunktzahl wird bereits durch den Entwicklersitz in Deutschland, hier arbeitende Entwickler und deutsche Texte erreicht.

Hinter der Entscheidung, einen Kulturttest als Grundvoraussetzung zu installieren, verbirgt sich daher weniger ein Bestreben nach mehr Spielen mit Lederhosen-Attitüde. Stattdessen wird nur geltendes Recht eingehalten. EU-Länder dürfen nämlich nicht einfach ein Förderprogramm aus der Taufe heben und damit möglicherweise den Wettbewerb innerhalb der Europäischen Union verzerren, selbst wenn sich das schlussendliche Produkt an ein weltweites Publikum richtet.

Fördertöpfe, die einem Unternehmen innerhalb von drei Jahren mehr als 200.000 Euro zukommen lassen, benötigen aus diesem Grund den Segen der EU. Die Entscheidungsträger in Brüssel ließen sich in der Vergangenheit unter anderem mit dem Kulturargument überzeugen. 2007 konnte so Frankreich die beheimatete Entwicklerlandschaft mit einem Steuerprogramm stärken, 2014 zog Großbritannien ebenfalls mit Steuerzuschüssen und einem »culture test« für britische Spiele nach, den rund 35 Prozent aller dortigen Entwicklungen bestehen. Der Kulturttest im DGF ähnelt der britischen Klausur in sehr vielen Punkten und wird es daher wohl leicht haben, ebenfalls eine Genehmigung zu erhalten. Er ist aber insgesamt etwas gnädiger und setzt keinen so großen inhaltlichen Schwerpunkt wie das Modell aus dem Vereinigten Königreich.

Politische Einflussnahme so gering wie möglich halten

Viele deutschstämmige Entwickler sind Teil des game-Verbandes und waren aktiv an der Gestaltung des Konzepts involviert. Den Kulturttest sehen daher die meisten als ein notwendiges Übel an und loben dafür, wie es Michael Zillmer von den Mobile-Entwicklern InnoGames ausdrückt, die versprochene »Planbarkeit«, mit der die Anträge bearbeitet werden sollen.

Denn nur bei Grenzfällen mischt sich ein Gremium in den Entscheidungsprozess ein und kann den Geldhahn gegebenenfalls zu- oder aufdrehen. Diese Jury soll sich aus der Stiftung Digitale Spielekultur zusammensetzen. Die Stiftung initiiert gesellschaftliche Projekte und setzt sich für eine starke Sichtbarkeit der wirtschaftlichen, technologischen und kulturellen Potenziale digitaler Spiele ein. Gesellschafter und damit wichtigster Partner ist der game-Verband. Die Branche würde sich also am liebsten selbst kontrollieren und keine industriefremden Entscheider ins Boot holen.

Ansonsten hat jeder Entwickler im Förderkonzept eine Chance, die Gelder einzustreichen, wenn er die grundlegenden Voraussetzungen erfüllt. »Uns war wichtig, dass es halbwegs automatisch abläuft, weil man als mittleres oder großes Studio nicht darauf warten kann, dass ein Gremium zusammenkommt und die Förderungsvoraussetzungen überprüft«, urteilt auch Philipp Schellbach von den Spec-Ops: The-Line-Entwicklern bei Yager.

Gerade große Entwicklerstudios wären für den Fördertopf interessant, die mit positiven Nebeneffekten nicht nur ihre eigene Wirtschaftsbilanz aufpolieren können, sagt Schellbach.

»Deutschland braucht erst mal große Ansiedlungen und dann können sich auch kleinere Studios abspalten. Wenn man sich die erfolgreichsten Indie-Spiele anguckt, dann sind es meist keine Studenten, sondern sehr erfahrene Entwickler, die schon zehn oder 15 Jahre in einem großen Studio gearbeitet haben.«

So geschehen bei The Curious Expedition. Ehemalige Yager-Entwickler gründeten ihr eigenes Entwicklerstudio und erhielten vom Medienboard Berlin-Brandenburg eine Fördersumme von 50.000 Euro. Die Investition zahlte sich aus. Über 60.000 Mal verkaufte sich das Roguelike für Hobby-Archäologen und sorgte für Einnahmen von rund 700.000 Euro.

Deutliche Worte für die Fördersituation in Deutschland findet King-Art-Geschäftsführer Jan Theysen, der mit Iron Harvest zuletzt einen großen Crowdfunding-Erfolg feiern konnte. Eine Förderung sollte seiner Meinung nach kaum Anknüpfungspunkte für Außenstehende bieten, um Einflussnahmen abseits vom allgemeinen Markt zu verhindern.

»Abgesehen von den grundlegenden Kriterien darf es keine inhaltliche Einmischung der Politik geben, welche Spiele gefördert werden sollen und welche nicht. Wohin das führt, kann

man nicht nur alljährlich beim Deutschen Computerspielpreis bewundern, es hat auch der deutschen Filmbranche zur internationalen Bedeutungslosigkeit verholfen. Welche Spiele entwickelt werden, muss sich am Markt und der Nachfrage orientieren, nicht danach, welche Spiele bessere Chancen auf eine Förderung haben.«

Da der vorgeschlagene Kulturtest noch moderat ausgefallen ist, sieht Theysen hier aber aktuell keine Gefahr, dass politische Überlegungen ein zu großes Mitbestimmungsrecht erhalten.

Werden kleinere Teams bevorzugt?

Kritik am Konzept kommt von Adrian Goersch, Gründer von Black Forest Games, der das Modell zwar in seiner Gesamtheit unterstützt, jedoch noch beim Verteilungsgefälle zwischen den Projektgrößen Verbesserungspotenzial sieht. »Ich würde kleinere Projekte und Studios nicht stärker fördern als größere, die mit vielen Arbeitsplätzen den Standort tatsächlich vorwärtsbringen. Es gibt einen Mittelstand in der deutschen Entwicklerszene mit erfahrenen Studios in der Größe 30 bis 200 Mitarbeiter. Deren Situation an das internationale Wettbewerbsumfeld im Bereich Entwicklungsaufträge anzugleichen, halte ich für das wichtigste Ziel einer Projektförderung.«

Die Großzügigkeit des DGF richtet sich danach, welche Entwicklungskosten das Team gedenkt auszugeben. Je billiger das Projekt, desto höher der Anteil der Förderung. Bei Gesamtausgaben von bis zu zwei Millionen Euro dürfen sich die Entwickler noch 50 Prozent der Kosten subventionieren lassen. Steigt die Summe, sinkt auch der Förderanteil.

Ab Entwicklungskosten von acht Millionen Euro bleibt der Förderanteil aber auf 25 Prozent gedeckelt. Logik dahinter ist natürlich, dass teure Projekte nicht gleich alle Fördermittel leersaugen und damit kein Geld mehr für kleinere Teams da ist, die weniger Chancen auf einen lukrativen Publisher-Deal haben. Eine Regelung, wie viele große und kleine Projekte sich bewerben dürfen, gibt es aber nicht.

»Dieses Förderkonzept kommt 5 vor 12«

Nicht nur deutsche Entwickler unterstreichen die Wichtigkeit einer bundesweiten Förderung. »Dieses Förderkonzept kommt 5 vor 12«, meint Michaela Haberlander, Förderreferentin beim FFF Bayern. »Wenn nicht bald etwas passiert, dann guckt der deutsche Produktionsstandort wirklich in die Röhre.« Wie für lokale Förderinstitutionen üblich, werden die Zuschüsse nicht automatisch, sondern selektiv per Juryentscheidung vergeben.

Dazu kommen Vertreter des FFF Bayern, der bayerischen Staatskanzlei, der Landesmedienanstalten sowie Entwickler und Publisher zusammen. Eine Rückzahlung ist nur dann nötig, wenn das Produkt kommerziell erfolgreich war. 2017 erhielten von 43 Antragsstellern 25 Projekte den Zuschlag und durften am 1,9 Millionen Euro schweren Fördertopf teilhaben.

Auf diese Summe sind die Verantwortlichen in Bayern sehr stolz, denn wie in Frankreich und Großbritannien durchlief man einen Verifizierungsprozess innerhalb der EU, der die kulturellen Werte von Videospielen betonte. Dadurch können bayerische Spiele jetzt mit Summen von maximal 500.000 Euro gefördert werden. Doch trotz der Vorarbeit der europäischen Kollegen war die Genehmigung kein Selbstläufer. »Es war schon noch ein dickes Brett, was hier gebohrt werden musste. Weil Games von der EU-Kommission lange Zeit anders beurteilt wurden als der Film«, erzählt Haberlander über die Hintergründe.

Tatsächlich dürfte der Deutsche Filmförderfonds genau den Vorstellungen der hiesigen Games-Branche entsprechen. Im letzten Jahr schüttete der Fonds, der ohne ständige Jury auskommt, rund 57 Millionen Euro an über 100 Kinoproduktionen aus. Eingereichte Produktionen müssen auch einen Eignungstest bestehen, der jedoch inhaltliche Schwerpunkte voraussetzt. So müssen geförderte Projekte gewisse deutsche oder europäische Bezüge aufweisen. Beim FFF Bayern wartet nicht nur eine Jury auf das förderwillige Videospiel, sondern auch ein Kulturtest nach britischem Modell. Zudem darf das Spiel keine USK-18-Freigabe erwarten lassen. Knackpunkt im Förderkonzept des DGF könnte laut Förderreferentin Haberlander gerade das Fehlen solcher Einschränkungen sein. »Es ist den Leuten immer möglich, ihre Spiele so zu entwickeln, wie sie es wollen. Nur wenn der Steuerzahler gebeten wird, das zu finanzieren, dann muss man den Auflagen der Politik entsprechen.«

Eine automatisierte Förderung hätte außerdem zum Nachteil, dass sich potenzielle Projekte am Jahresanfang melden müssen, wenn der Fördertopf noch gut gefüllt ist. Solch ein »Windhundrennen«, wie es Haberlander nennt, könnte also der Qualität am Ende schaden, wenn die schnellsten Antragsteller am ehesten die Kohle abbekommen.

Kulturelle Vielfalt nutzen

Eine etwas andere Herangehensweise findet man beim Medienboard Berlin-Brandenburg in Potsdam. Hier werden klassische Videospiele als Teilgebiet des New-Media-Begriffes definiert und gefördert, neben Multimedia-Projekten, Virtual-Reality- und



Margit Stumpp sitzt für die Grünen im Ausschuss für Kultur und Medien. Sie möchte es Entwicklern aus dem Ausland erleichtern, in Deutschland zu wohnen und zu arbeiten. Die allgemeinen Rahmenbedingungen müssten für die Branche verbessert werden. (Quelle: Thomas Koehler, Bundestag)



Adrian Goersch ist einer der Gründer von Black Forest Games. Eine bundesweite Förderung sollte seiner Meinung nach große Entwicklerstudios nicht benachteiligen. Gerade solche Unternehmen können sogenannte Leuchtturmprojekte hervorbringen, die viel Aufmerksamkeit generieren und das Interesse von Publishern wecken.



Förderungssysteme wie in Großbritannien oder beim FFF Bayern sind laut SPD-Politiker Helge Lindh eine gute Orientierung für den bundesweiten Fördertopf. (Quelle: Christoph Busse)



Avni Yerli, CEO von Crytek, hat bisher keine guten Erfahrungen mit Förderprogrammen in Deutschland gemacht. Sie seien bisher zu kompliziert und aufwendig, findet er.



Michaela Haberlander vom FFF Bayern freut sich über die breite Unterstützung der Games-Förderung im Freistaat. »Es ziehen von allen Seiten alle an einem Strick«, sagt sie. 2018 wurde der Förder-Etat auf insgesamt 1,9 Millionen Euro erhöht.



Entwicklerteams aus der Hauptstadt und Umgebung können sich beim Medienboard Berlin-Brandenburg für eine Förderung bewerben. Bis auf einen verpflichtenden Zwischentermin zur Besichtigung des Fortschrittes müssen die Entwickler keine ständigen Kontrollen fürchten. (Links: Förderreferentin Ina Göring, Rechts: Geschäftsführer Helge Jürgens)

Augmented-Reality-Inhalten. Statt auf eine Jury mit teils externen Politikvertretern zu setzen, läuft der Entscheidungsprozess über den Förderentscheid mithilfe eines internen Gremiums ab und lässt theoretisch auch Spiele zu, die sich an ein rein erwachsenes Publikum richten.

Unter den bisher geförderten Spielen gibt es jedoch noch keinen Titel, den die USK mit einer 18er-Freigabe versehen hat. Ein Bestreben, darauf einen besonderen Fokus zu legen und mehr 18-Spiele zu fördern, bestehe derzeit nicht, erklärt das Medienboard. 2017 wurden insgesamt 33 Projekte mit einer Summe von rund 1,5 Millionen Euro unterstützt. Zudem fördert das Medienboard nicht nur einzelne Projekte, sondern beteiligt sich auch an Branchenpreisen wie dem Deutschen Computerspielpreis oder anderen Industrietreffen wie der Games Week Berlin. Die gesamte Fördersumme des Bereichs Games beläuft sich damit auf über zwei Millionen Euro. Als Teil des MediaTech Hub Potsdam hat man sich außerdem mit verschiedenen anderen Medien- und IT-Unternehmen zusammengetan, um von gemeinsamen Synergien zu profitieren.

Somit wird die reine Projektförderung beim Medienboard durch eine Standortförderung ergänzt. Es müsse sichergestellt sein, dass zukünftige Entwickler und Entwicklerinnen viele Möglichkeiten vorfinden, ihre beruflichen Ziele zu erreichen, findet Geschäftsführer Helge Jürgens. »Wir können jungen Menschen, die eine Ausbildung in der Games-Branche suchen, nicht sagen, es gäbe dort gute Berufschancen, wenn wir nicht genügend Unternehmen auf dem deutschen Arbeitsmarkt haben. In diesem Fall verlieren wir die gut ausgebildeten Fachkräfte an andere Länder mit besseren Perspektiven, wie Kanada oder Nordeuropa. Vermittlung von digitalen Kompetenzen schon in der Schule, gute Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten sowie die Entwicklung des Standorts und die Förderung von Ansiedlungen müssen Hand in Hand gehen.«

Neben Québec beherbergt Kanada auch die Provinzen British Columbia und Ontario als Speerspitzen der Branche. Über 20.000 Festangestellte arbeiten an Marken wie Deus Ex, Tomb Raider oder Anthem. Solche Leuchtturmprojekte erwecken natürlich das Interesse internationaler Fachkräfte, die sich BioWare, Ubisoft und Co. anschließen wollen und ein divergentes Entwicklerfeld schaffen. Deutschland erscheint für Game-Designer aus Schweden oder den USA weniger attraktiv. Einen Deutschen

Games-Fonds unterstützen die Verantwortlichen daher beim Medienboard ebenfalls, warnen jedoch davor, ihn jetzt schon kritisch zu beäugen. »Ich glaube, das ist so ein typisch deutsches Phänomen«, sagt Jürgens. »Man sollte dieses Instrument, wenn es dann kommt, erst mal so nehmen, seine Erfahrungen machen und es nicht schon im Vorfeld schlecht machen.« Auch das Pochen auf kulturelle Werte seitens vieler Förderinstitutionen und EU-Richtlinien müsse man nicht als Nachteil sehen, ergänzt die Förderreferentin Ina Göring. »Die EU versucht, ihre kulturelle Vielfalt zu bewahren. Daher sollte man die Kulturkriterien nicht scheuen, sondern sie eher als Chance verstehen und die sich damit bietenden Möglichkeiten ausloten.« Europäische Entwickler könnten, ähnlich wie in Japan, die ländertypischen Spezifika und tief verwurzelten Eigenarten viel häufiger als Verkaufsargument präsentieren. Ein Blick nach Polen zeigt, dass eine solche Herangehensweise funktionieren kann. Die Rollenspielreihe The Witcher bedient sich ausgiebig bei bekannten Erzählungen der europäischen Märchen- und Sagenwelt, interpretiert sie neu oder denkt sie weiter.

Bedenken in der Politik

Das beste Förderkonzept nutzt jedoch nichts, wenn es nicht tatsächlich umgesetzt werden kann. Und hier kommt die Politik ins Spiel. Bevor der Games-Fonds seine Wirkung entfalten kann, spielen insbesondere das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, die Staatsministerin für Kultur und Medien sowie der Ausschuss für Kultur und Medien im Bundestag eine große Rolle. In Gesprächen mit einigen Abgeordneten wurde jedoch



Nachdem The Curious Expedition sich zu einem Verkaufserfolg entwickelte, zahlte das kleine Berliner Indie-Team die Fördersumme von 50.000 Euro an das Medienboard Berlin-Brandenburg zurück. »The Check is Back« nennt man diese vollständige Rückzahlung intern auch.

deutlich, dass noch viel Aufklärungs- und Überzeugungsarbeit auf den game-Verband zukommt.

In der Bundesregierung befindet sich aktuell ein Ressort im Aufbau, welches die bundesweite Games-Förderung in Angriff nehmen wird. Ein Sprecher der Kulturstatsministerin Monika Grütters von der CDU konnte daher unsere Fragen nicht beantworten und vertröstete uns auf einen späteren Zeitpunkt.

Dafür erklärt Simone Barrientos, für Die Linke Mitglied im Ausschuss für Kultur und Medien, dass ihre Partei Videospiele als Kultur- und Fördergut anerkenne. Eine Abkehr von dem bisherigen Förderungsverfahren mit ständiger Jury bemängelt sie jedoch und sieht beim recht lockeren Kulturtest noch Nachholbedarf. »Es sollten die angeführten kulturellen Bezüge deutlicher hervorgehoben und herausgearbeitet werden. Eine Andeutung wie beispielsweise der Bezug zu Persönlichkeiten der deutschen Geschichte reicht hier nicht aus.«

Statt automatisierter Anreizsysteme will sich Die Linke für gezielte Wirtschaftsfördermaßnahmen einsetzen und um die Stärkung der jeweiligen Entwicklerregionen kümmern. Insgesamt also ein Fortführen der bisherigen Praktik mit lokalen Fördervereinen auf Länderebene, die den zu fördernden Entwicklern über die Schultern schauen können.

Die medienpolitische Sprecherin der Grünen, Margit Stumpp, reiht sich in diese Argumentation ein. Spiele sind Kunst und sollten gefördert werden, dem 50-Millionen-Euro-Förderkonzept stimme sie in der derzeitigen Fassung jedoch nicht zu. »Diskussionsbedarf besteht zum einen in der Höhe der Gesamtförderung als auch bei der Ausgestaltung der Förderhöhen einzelner Projekte und beim Kriterienkatalog zur Überprüfung der Förderfähigkeit. Denkbar wäre unter anderem auch, die Höhe der Förderung von der Erfüllung der Kriterien abhängig zu machen.«

Für Stumpp sind gerade Kleinunternehmen bei der Vergabe von Geldern zu bevorzugen. Man müsse die äußeren Rahmenbedingungen wie die Ausbildung von Entwicklern sowie Bürokratieabbau in den Fokus setzen und es ausländischen Spieleentwicklern erleichtern, nach Deutschland zu kommen.

Noch einige Streitpunkte offen

FDP-Politiker Thomas Hacker sieht Videospiele ebenso als »Kulturgut, Bildungswerkzeug und Innovationstreiber«. Deutschland habe in den vergangenen Jahren als Produktionsstandort nur eine untergeordnete Rolle gespielt, die Liberalen wollen deswegen Arbeitsbedingungen modernisieren und die Nachwuchsentwicklung fördern. An Schulen und Hochschulen sollen dafür Programmierkenntnisse besser vermittelt werden.

Ein Games-Fonds ist laut Meinung der FDP aber nicht der richtige Weg, um dieses Ziel zu erreichen. Man wolle stattdessen über »ein Venture-Capital-Gesetz und verbesserte Möglichkeiten zum Crowdfunding« eine Marktsituation schaffen, die es deutschen Entwicklern erlaubt, sich weiterzuentwickeln, ohne

eine allzu umfassende staatliche Zuwendung. Die SPD betont im Interview wiederum, dass ein Fonds eine geübte Praxis in der Kulturförderung ist und dabei helfen würde, Deutschland wettbewerbsfähiger zu machen. »An der genauen Ausgestaltung des Förderweges muss aber noch gearbeitet werden«, sagt Helge Lindh, Mitglied im Ausschuss für Kultur und Medien, über das Förderkonzept. Er begrüßt zwar die Einfachheit, Klarheit und Transparenz der vorgeschlagenen Instrumentarien, bei den konkreten Förderrichtlinien müsse man jedoch noch ein wenig Feintuning betreiben.

Im Kulturtest sieht Lindh bereits einen sehr guten Ansatz, um die Förderfähigkeit festzustellen. Hier sollte man sich an etwas strengeren Prüfungen wie in Großbritannien oder beim FFF Bayern orientieren, sagt Lindh. Die inhaltliche Ebene der Spiele dürfe jedoch nicht alleinig ausschlaggebend sein. »Wichtig ist aber, dass es nicht darum gehen kann, Kunden zu einer bestimmten Art von Spielen zu erziehen.«

Die Staatsministerin für Digitales, Dorothee Bär von der CSU, lässt in einem kurzen Statement mitteilen, dass sie sich über den konstruktiven Vorschlag des game-Verbandes freut. »Denn wir brauchen eine Computerspielförderung, die allen in der Games-Branche zugutekommt.« Im kommenden Jahr, verspricht sie, soll es mit der Förderung losgehen. In welcher konkreten Form behält sie allerdings für sich.

Die AfD äußerte sich bisher öffentlich nicht zur Problematik Games-Förderung in Deutschland, auch im Parteiprogramm findet sich bisher kein Wort darüber. Joana Cotar sitzt für die Rechtspopulisten im Ausschuss Digitale Agenda und hält eine staatliche Förderung der Videospieleindustrie für »angemessen sowie notwendig«. Das Förderkonzept des Branchenverbandes sei zwar ein guter Anfang, es bräuhete jedoch noch bei einigen Prüfstellen eine härtere Auslegung.

»Ähnlich der Regelung des Deutschen Filmförderfonds könnte es eine Voraussetzung darstellen, dass sich die Handlung hauptsächlich in Deutschland beziehungsweise im deutschen Kulturkreis abspielt und Motive verwendet werden, die Deutschland zugeordnet werden können«, meint Cotar.

Eine Förderung von USK-18-Spielen steht sie ebenfalls skeptisch gegenüber und sieht bei der Höhe des gesamten Fonds von 50 Millionen Euro noch Handlungsbedarf. Förderwürdige Spiele erfüllen ihrer Meinung nach die Kriterien eines pädagogisch wertvollen Spiels und sollten dementsprechend gewichtet werden. »Der reine Unterhaltungsfaktor ist in einer Zeit des Umbruchs in die digitale Welt zugunsten besserer Bildung und Aufklärung zu vernachlässigen.«

Fördertopf wird kommen, mit Einschränkungen

Zwischen der Branche und der politischen Führungsriege wird es wohl noch viele Gespräche geben, in welcher Form der bundesweite Games-Fonds als Subventionswerkzeug in Kraft treten

wird. Insbesondere die Höhe des Fördertopfes sowie die Antragsvoraussetzungen kommen als Streitpunkte in Frage. Dass die bundesweite Förderung kommt, scheint aber sicher.

Ganz so automatisiert und selbstregulierend wie erhofft wird der Fördertopf wohl nicht die gesamte deutsche Entwicklerszene erfassen können. Auch der Kulturtest wird wohl noch einige Widerhaken bekommen und jeden Antrag nach strengeren Kriterien bewerten als im game-Konzept vorgeschlagen. Ein erster Schritt wäre aber getan. Yager-Chef Philipp Schellbach ließ im Interview bereits durchblicken, dass man auch zu Kompromissen bereit wäre und auch die 50 Millionen Euro nicht in Stein gemeißelt sind. »Wenn es weniger wird, würden wir auch mit

weniger leben können, ehe es zu gar keiner Förderung kommt.« ★



2012 gewann Crysis 2 trotz einiger Gegenstimmen den Hauptpreis beim Deutschen Computerspielpreis. Bei Förderinstitutionen haben es USK-18-Titel aber teilweise immer noch schwer.