



Harald Hesse
Chefredakteur
GamesMarkt

200k und ein bitterer Nachgeschmack!

Bekanntlich soll man Feste feiern, wie sie fallen. Und der 9. Oktober bot gebührenden Anlass. Die Gamesförderung in Bayern feierte ihr Fünffähriges. Zeitig lud der FFF Bayern in Münchens hippe La Fabbrica (Spezialität: Pizza im Quadrat) ein, und mehr als 60 Gäste folgten: Förderer, Geförderte und Interessierte. Vor Ort kam dann, was bei solchen Ereignissen immer kommt: Die Festredner blicken in ihren Festreden auf das Erreichte zurück, klopfen sich dabei ebenso wohlwollend wie anerkennend auf die Schulter und versichern sich gegenseitig, dass man etwas im Lande bewegt hat. Nicht zu Unrecht! Denn eins ist klar: Ohne die nach zähem innerparteilichen Ringen durch die bayerische Politik geschaffene Gamesförderung fiele der Medienstandort Bayern gamesmäßig deutlich ärmer aus, als es heute zum Glück der Fall ist. Dieser Befund darf aber dennoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass zwischen den Fördertöpfen von Film und Games ein sehr starkes Ungleichgewicht herrscht – in Bayern wie bundesweit. In Bayern etwa bezieht der Film das 56-fache dessen, was für Games bereitgestellt wird. Und um dieses Missverhältnis noch stärker zu zeichnen: Allein für die Modernisierung und Verbesserung von Filmtheatern hat der FFF in diesem Jahr schlappe 628.000 Euro an Investitionszuschüssen lockergemacht. Nichts gegen Kinos! Aber wie produktiv sind die? Wie viel tragen sie zur Wertschöpfung der bayerischen Wirtschaft bei? Wie viele Arbeitsplätze werden durch sie geschaffen? Kurzum, auch der bayerische Fördertopf Games ist und bleibt ein schlechter Scherz! Und um wieder auf die fünfjährige Jubelfeier zurückzukommen: Da freut es die anwesende Gamesbranche schon, wenn Bayerns Wirtschaftsstaatssekretär Franz Josef Pschierer Begegnungen mit ihr als „Wohlfühltermine“ bezeichnet und „auf der Suche nach einem geeigneten Geburtstagsgeschenk in einem Köfferchen fündig geworden“ ist und 200.000 Euro zusätzlicher Förderung für dieses Jahr auf den virtuellen Tisch legt, ohne dabei zu vergessen, den Vergabeausschuss an die notwendigen Verwendungsnachweise zu erinnern. Gut, man will

ja nicht undankbar sein, und bei 500k Gamesförderung pro Jahr fällt ein einmaliger Zuschuss von 200k durchaus ins Gewicht. Gleichwohl – und ganz ehrlich – hatte der nach dem unerwarteten Geldsegen einsetzende Applaus doch etwas Bitteres an sich – oder etwa nicht? Zwar beruhigte Pschierers Zusage („Wir wollen die Nachhaltigkeit dieser Förderung, deshalb auch die Verankerung im Doppelhaushalt“), zugleich wies er aber weitere Begrenzlichkeiten in die Schranken („Dass es aus Sicht der Branche mehr sein könnte, verstehe ich. Ich bitte aber auch um Verständnis, dass es bei der eigenständigen Gamesförderung bleibt“). Will sagen: Seid zufrieden mit dem, was ihr habt! Gottlob hatte sich der FFF-Geschäftsführer Dr. Klaus Schaefer zuvor als Tröster der Branche ins Spiel gebracht, indem er eine neue Fördertopfvariante konturierte: „Die Mittel, die wir für die Gamesbranche haben, bleiben ausschließlich der Gamesbranche vorbehalten; sie diffundieren nicht in andere Bereiche der digitalen oder audiovisuellen Medien. Allerdings denken wir umgekehrt darüber nach, uns künftig im Bereich der Filmförderung für transmediale Vorhaben zu öffnen, die auch Gamesteile enthalten können, die wir dann praktisch in einer gemeinsamen Projektentwicklung mit fördern können.“ Trotzdem, oder gerade deswegen, sei noch einmal an Bertram Brossard, den Hauptgeschäftsführer der vbw Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft, erinnert, der unlängst vollkommen richtig betont hatte: „Medienpolitik ist eine Querschnittsaufgabe – deshalb sollte die staatliche Förderung ebenfalls breiter ansetzen. Die Mischung macht's – das gilt (...) für das Zusammenspiel von Wirtschaft, Medien und Gamesbranche insgesamt.“ Davon war auf der Fünffjahresfeier leider nichts zu hören. Schade eigentlich!