



Prof. Dr.

Malte Behrmann

PROFESSOR FÜR GAME MANAGEMENT

Pressekontakt

Jessica Barthel

E: jessica.barthel@gusgermany.de

Julia Fiechtner

E: julia.fiechtner@tonka-pr.com

M: +49 (0) 30 403668109

Lena-Marie Kern

E: lena-marie.kern@tonka-pr.com

M: +4930 403668134

Links

[LinkedIn](#)

[Gisma Website](#)

[Persönliche Website](#)

[Game Farm](#)

Prof. Dr. Malte Behrmann ist Professor für Game Management im Fachbereich Business an der GISMA University of Applied Sciences und lehrt dort seit 2025 Game Management, Entrepreneurship und Recht. Er ist seit 2013 Professor und gehört zu den profiliertesten Stimmen der deutschen und europäischen Gamespolitik: Als Mitgründer und langjähriger politischer Geschäftsführer des deutschen Entwicklerverbands G.A.M.E. sowie als Generalsekretär der European Games Developer Federation (EGDF) vertrat er rund ein Jahrzehnt lang die Interessen der deutschen und europäischen Spieleentwickler gegenüber der Bundesregierung, den Bundesländern und den EU-Institutionen.

Zu seinen wichtigsten politischen Erfolgen zählen die Etablierung der öffentlichen Games-Förderung in Deutschland und Europa, etwa über die Länderförderungen und den Bund in Deutschland, sowie die EU-Programme MEDIA, ERASMUS und Horizon, sowie die EU-beihilferechtliche Zulassung von Gamesförderungen auf der Ebene der EU-Mitgliedstaaten. Für seine politischen Erfolge bei der kulturellen Anerkennung des Mediums, unter anderem durch den Deutschen Bundestag, sowie die Einführung des Deutschen Computerspielpreises wurde er mit dem Spezialpreis der Jury des Deutschen Entwicklerpreises geehrt.

Parallel zu seiner akademischen Laufbahn ist Prof. Dr. Behrmann seit rund 25 Jahren als unabhängiger Rechtsanwalt in Berlin tätig, vor allem für Spieleentwickler, Filmproduzenten und Startups, und berät mit seiner Game Farm GmbH zu öffentlichen und internationalen Angelegenheiten im Games- und Medienökosystem. Von 2013 bis 2024 war er Professor an der bbw Hochschule Berlin, zudem unterrichtete er rund 25 Jahre an der Games Academy Berlin und zwölf Jahre an der Universität Valenciennes in Frankreich. Er promovierte an der Humboldt-Universität zu Berlin in Medienwissenschaft mit einer vergleichenden Arbeit über Filmfördersysteme.

Prof. Dr. Behrmann ist Autor von sechs Büchern und zahlreichen wissenschaftlichen Beiträgen, hat mehr als 300 Vorträge auf allen großen Entwicklerkonferenzen weltweit gehalten und publiziert regelmäßig in Fachmagazinen. Er ist Mitglied des Mittelstandsausschusses von BDI/BDA, des Steering Boards der NEM-Initiative, des Vorstands der DGSW, und des Beirats der Nordic Game Conference, leitet beim D64 – Zentrum für digitalen Fortschritt die Arbeitsgruppe Startup-Förderung mit und war Präsident der internationalen Jury des Schweizer Games-Förderprogramms.

Fokusthemen

Games-Förderung in Deutschland: Geld ist nicht alles, aber ohne Geld ist alles nichts

Mit 125 Millionen Euro jährlich erreicht die Bundes-Games-Förderung ab 2026 ein neues Niveau. Prof. Dr. Behrmann hat die Einführung der Games-Förderung in Deutschland politisch mit auf den Weg gebracht und sieht die Aufstockung grundsätzlich sehr positiv: Internationale Wettbewerbsnachteile werden endlich ausgeglichen. Zugleich mahnt er eine andere Ausrichtung der Förderpolitik an: Welche Projekte und Strukturen sollten gefördert werden, damit aus Subventionen nachhaltige Wertschöpfung, eigene IPs und international wettbewerbsfähige Studios in Deutschland entstehen? Und was lernt Deutschland aus den Antragsstopps und der Förderunsicherheit der vergangenen Jahre? Wie kann der Heimatmarkt mehr Sichtbarkeit für deutsche Spiele bekommen?

Games als Kulturgut: Der lange Weg zur Anerkennung

Vom „Killerspiel“-Diskurs zum Deutschen Computerspielpreis: Kaum ein Medium hat in Deutschland einen so grundlegenden Imagewandel durchlaufen wie das Computerspiel. Prof. Dr. Behrmann hat diese Debatte über zwei Jahrzehnte aktiv mitgeprägt und erklärt, warum die kulturelle Anerkennung von Games kein Selbstzweck ist: Sie entscheidet über Fördersysteme, Jugendschutzpolitik und darüber, ob Deutschland kreative Talente ausbildet und hält oder an andere Standorte verliert. Im Augenblick sieht er es als besonders wichtig an, dass deutsche Spieler und Spieleentwickler besser zusammenkommen.

Europäische Gamespolitik und digitale Souveränität

Die europäische Games-Branche ist kreativ stark, ökonomisch aber abhängig: Plattformen, Stores und De-facto-Standards werden von Konzernen aus den USA und Asien gesetzt, Netzwerkeffekte und Skaleneffekte verstärken das Ungleichgewicht. Als langjähriger Generalsekretär der EGDF kennt Prof. Dr. Behrmann die Berliner und Brüsseler Perspektive aus erster Hand. Er analysiert, welche Hebel die Politik hat – von Förderprogrammen über Plattformregulierung bis zur Forschungspolitik –, um europäische Entwickler im globalen Wettbewerb zu stärken und digitale Souveränität in der Kreativwirtschaft zu sichern.

Games als Schlüsseltechnologie und Standortfaktor

Game-Engines, Echtzeit-3D, KI und Simulation: Technologien aus der Spieleentwicklung treiben Innovationen weit über die Unterhaltung hinaus – von der Medizintechnik über die Automobilindustrie bis zur Bildung. Prof. Dr. Behrmann zeigt, warum Gamespolitik deshalb immer auch Industrie-, Innovations- und Startup-Politik ist: Wie können Gründungen in der Games-Branche besser finanziert werden? Welche Grenzen gibt es in dieser Debatte, wenn die Ideale von Spielentwicklern anderen Zwecken dienen? Welche Rolle können Hochschulen bei der Ausbildung der Fachkräfte von morgen spielen? Und warum lohnt sich der Blick auf die Games-Branche für alle, die über die Zukunft des Wirtschaftsstandorts Deutschland diskutieren?

Gisma University

Die Gisma University of Applied Sciences ist eine staatlich anerkannte private Hochschule in Potsdam und Berlin. Studierende und Lehrende aus mehr als 90 Nationen bringen globale Perspektiven in die Programme Management,

Leadership, Data Sciences, Künstliche Intelligenz und Software Engineering ein. Die Lehre verbindet akademische Forschung mit Praxiserfahrungen von Führungskräften und Unternehmer*innen. Ziel der Hochschule ist es, Studierende auf die Managementpraxis in einer komplexen, sich wandelnden Welt vorzubereiten und Impulse für Wirtschaft und Gesellschaft zu setzen.

Die Gisma pflegt aktive Karrierepartnerschaften mit führenden Unternehmen wie Zalando, eBay, SAP sowie Amazon und ist Mitglied der SAP University Alliances. Pro Jahr trägt sie rund 126,5 Millionen Euro zur Wirtschaftsleistung in Berlin-Brandenburg bei (BSIS). Über 74 Prozent der Absolvent*innen bleiben in der Region, und mehr als 15 von Studierenden und Alumni gegründete Start-ups haben bislang über 120 Arbeitsplätze geschaffen.

Im Jahr 2025 wurde die Gisma als eine von nur zwei Hochschulen in Deutschland mit dem renommierten BSIS Impact Label der EFMD ausgezeichnet, das ihre messbare gesellschaftliche, wirtschaftliche und akademische Wirkung bestätigt. Alle Studiengänge sind staatlich anerkannt und durch die FIBAA sowie den Akkreditierungsrat akkreditiert.

Gisma ist Teil der GUS Germany GmbH (GGG), einem Netzwerk von Hochschuleinrichtungen mit mehr als 18.000 Studierenden in Deutschland, Europa und weltweit. www.gisma.com