

Heimische Interessensgemeinschaft Computergrafik wird Mitglied der European Games Developer Federation

**Die Ziele sind eine bessere internationale Vernetzung und eine
Stärkung der europäischen Entwicklerszene.**

Köln/Wien – Letzte Woche wurde auf der größten Messe der Gamesbranche, der Gamescom in Köln, die Aufnahme der Österreichischen Interessensgemeinschaft Computergrafik (IGCG) in die European Games Developer Federation (EGDF) angekündigt. Ziele sind eine bessere internationale Vernetzung der heimischen Branche und eine generelle Stärkung der europäischen Entwicklerszene.

Die **IGCG** vertritt in Österreich als unabhängiger Verband Firmen, Einzelpersonenunternehmen, Institutionen und Organisationen in den Bereichen Animation, Computerfilm und Computerspiele. Für eine bessere internationale Vernetzung und Kollaboration mit europäischen Interessensgemeinschaften war der Schritt in den EGDF aufgenommen zu werden zukunftsweisend. Max Höfferer, Generalsekretär des Instituts für Computergrafik an der TU Wien und jahrelanges Sprachrohr der IGCG: „Unsere Branche lebt sehr vom Export, speziell ins europäische Ausland. Hier die Strukturen zu verbessern und heimischen Firmen in Fragen der Vernetzung oder Förderung helfen zu können, ist unser primäres Ziel. Deshalb war dieser Schritt sehr wichtig für uns als Verband und die österreichische Szene.“

Im Rahmen der Gamescom bot auch **Jari-Pekka Kaleva**, COO der European Games Developer Federation, den heimischen Firmen Hilfe an: „Die EGDF freut sich den österreichischen Entwicklern eine Stimme in Brüssel geben zu können. Wir ermutigen alle Mitglieder der IGCG uns direkt zu kontaktieren, sobald sie auf Hürden mit europäischen Regulierungen stoßen.“ Der auf der Gamescom zum Präsidenten der EGDF gewählte **Hendrik Lesser** ergänzt: „Der Einstieg der IGCG in die EGDF wird unsere Bande mit der österreichischen Entwicklerszene und der gesamten österreichischen Gaming-Branche stärken, sowie eine bessere Kommunikation mit den dazugehörigen Ausbildungsstätten mit sich bringen. Das ist ein wichtiger Schritt unser Ziel, eine stabile, lebhafte und kreative europäische Games-Entwickler-Szene, zu erreichen. IGCG, willkommen in Brüssel!“

Auch **Johanna Schober**, COO des ständigen IGCG-Mitglieds Sproing, betont die Bedeutung als Verbund aufzutreten und nicht als Einzelkämpfer: “Wir haben in den vergangenen Jahren viel bewegt und Bewusstsein für die Branche geschaffen, doch jede Stimme zählt und so appelliere ich an jede Firma und jedes Einzelpersonenunternehmen in den Bereichen Computergrafik und Games, dem IGCG beizutreten, um unsere Stimme in Zukunft lauter werden zu lassen. Es gibt genug zu verbessern und nur durch ein gemeinsames Auftreten ist etwas zu bewegen.“

Falls Sie Fragen zu dieser Pressemitteilung haben, zögern Sie nicht sich bei Generalsekretär Max Höfferer oder Sproings PR-Verantwortlichem Alexander Amon zu melden.

Max Höfferer: max.hoefferer@igcomputergrafik.at

Alexander Amon: alexander.amon@sproing.com

Über EGDF

The European Games Developer Federation is committed to the stimulation and development of a stable, vibrant and creative European games development sector that is competitive globally and recognized culturally.



The EGDF will act to advance the political and economic interests of the European computer and video games industry by providing a platform for collaboration and discussion between European institutions and game developers.

The federation represents some 600 studios based in Austria, Belgium, Denmark, Finland, France, Germany, Norway, Spain, Sweden and the United Kingdom, which together employ about 17,000 people. The European computer and video games industry, including distributors and students in game educations, encompasses almost 100,000 individuals.

Über IGCG

Die **Interessengemeinschaft Computergrafik (IGCG)** vertritt als unabhängiger Verband Firmen, Einzelpersonnenunternehmen, Institutionen und Organisationen in den Bereichen Animation, Computerfilm und Computerspiele. Ziele sind ein Wachstum und die Strukturierung der Computergrafik-Branche, der gute Kontakt zu Ausbildungsstätten und als Sprachrohr in Richtung Politik, Medien und Interessenten zu dienen.

Die Basis der IGCG stellen unter anderem die Pixel Konferenz (seit 2007) und das Branchenmagazin [CG MAG](#) (seit 2005) dar.