

## Baltic Game Industry



### Computer- und Videospielebranche als Treiber für die Regionalentwicklung im Ostseeraum

	<b>Programmraum:</b> Ostseeraum
	<b>Programmpriorität:</b> 1. Innovationsfähigkeit 1.3 Nicht-technologische Innovationen
	<b>Laufzeit:</b> 01.10.2017 - 30.09.2020
	<b>Leadpartner:</b> BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH
	<b>Partner aus der Hauptstadtregion:</b> BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH / Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin / Land Berlin, Senatskanzlei
	<b>Weitere Partner aus:</b> Dänemark, Deutschland, Estland, Finnland, Lettland, Litauen, Polen, Schweden
	<b>Gesamtbudget:</b> 3.496.874 €



© iStock.com-bedy

### Projektbeschreibung

Computerspiele als Teil der Kreativindustrie sind mit einer exponentiellen Wachstumsrate weltweit auf dem Vormarsch. Obwohl die Spieleindustrie bereits einige erfolgreiche Hotspots im Ostseeraum hat, steht die Branche weiterhin vor großen Herausforderungen. Das Projekt untersucht das Potenzial zur Stärkung dieses jungen Wirtschaftszweiges und dient der Unterstützung der Ansiedlung von Unternehmen im Ostseeraum. 22 Partner aus Behörden, Wissenschafts- und Technologieparks, Universitäten, Verbänden

und Kammern sowie Krankenhäusern arbeiten gemeinsam an Pilotvorhaben zum Aufbau von Inkubationsstrukturen zur nachhaltigen Unterstützung der Spieleindustrie und zur Professionalisierung des Unternehmertums.

### Aufgaben der regionalen Partner

Die BGZ managt das Projektmanagement und koordiniert die Partnerschaft. Sie ist federführend in der Stärkung des Profils der Spieleindustrie. Gemeinsam mit der Senatskanzlei und der lokalen Games-Branche erarbeitet sie konkrete Aktionspläne zur Verbesserung der Rahmenbedingungen im Land Berlin sowie zur Stärkung der internationalen Kooperation auf Verwaltungsebene der Sichtbarkeit des Ostseeraums als Game-Business-Hotspot. Mit einem Pilotvorhaben zur Entwicklung und zum Einsatz von Virtual-Reality-Anwendungen im therapeutischen Bereich, untersucht die HTW Berlin das Marktpotenzial für Spieleanwendungen in anderen Branchen.

### Wirkung, Impulse, Ergebnisse für die Hauptstadtregion

BGI fördert den direkten Austausch zwischen Politik und Wirtschaft. Aus einer ambitionierten Entwicklerszene entsteht so ein wettbewerbsfähiger Geschäftsbereich mit starker Innovationskraft, der zu einem dauerhaften Wirtschaftswachstum beiträgt. Die Hauptstadtregion profitiert von einer Attraktivitätssteigerung des Standortes und verbesserten Bedingungen zur Ansiedlung von Unternehmen der Spieleindustrie sowie von einer engeren internationalen Vernetzung im gemeinsamen Branding als Hotspot. Im ersten Projektjahr erfolgte die Analyse der Rahmenbedingungen für die Spieleindustrie im Ostseeraum sowie der Potenziale von VR für den Non-Game-Bereich. Mit Beteiligung des Landes Berlin wurden in Arbeitsgruppentreffen Vorschläge für die Anpassung von Förderinstrumenten und ein Konzept für ein Games Hub in Berlin erarbeitet. In Helsinki und Krakau starteten die ersten Einrichtungen zur Förderung von Spieleunternehmen.