

Baltic Game Industry



Computer- und Videospielebranche als Treiber für die Regionalentwicklung im Ostseeraum

	Programmraum: Ostseeraum 2014–2020
	Programmpriorität: 1. Innovationsfähigkeit 1.3 Nicht-technologische Innovationen
	Laufzeit: 01.10.2017 – 30.09.2020
	Leadpartner: BGZ – Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH
	Partner aus der Hauptstadtregion: BGZ – Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH (Berlin) / HTW – Hochschule für Technik und Wirtschaft (Berlin) / Land Berlin, Senatskanzlei
	Weitere Partner aus: Dänemark, Deutschland, Estland, Finnland, Lettland, Litauen, Polen, Schweden
	Gesamtbudget: 3.496.874 €



© iStock.com-bedy

Projektbeschreibung

Computerspiele als Teil der Kreativindustrie sind mit einer exponentiellen Wachstumsrate heutzutage weltweit auf dem Vormarsch. Obwohl die Spieleindustrie bereits einige erfolgreiche Hotspots im Ostseeraum hat, steht die Branche noch immer vor großen Herausforderungen. Das Projekt „Baltic Game Industry“ (BGI) will diesen Wirtschaftszweig im Ostseeraum stärken, indem die Rahmenbedingungen für die Ansiedlung der Spieleindustrie verbessert werden.

Insgesamt 22 Partner – Behörden, Wissenschafts- und Technologieparks, Universitäten, Verbände und Kammern sowie Krankenhäuser – bauen gemeinsam ein funktionales Netzwerk von Inkubatoren für Start-Ups der Spieleindustrie auf, erarbeiten Aktionspläne zur Wirtschaftsförderung und zur Verbesserungen von Regulierungen. Darüber hinaus erprobt BGI mit Partnern aus dem Gesundheitsbereich den Einsatz von Virtual-Reality (VR)-Anwendungen außerhalb der Unterhaltungsbranche.

Aufgaben der regionalen Partner

Die BGZ ist als Leadpartner verantwortlich für das Management des Gesamtprojekts und die Koordination der Partnerschaft. Zudem übernimmt sie die Federführung für die Arbeit an den Rahmenbedingungen für die Spieleindustrie im Ostseeraum.

Die Senatskanzlei erarbeitet Aktionspläne zur Verbesserung der Regularien im Land Berlin, zur Stärkung der internationalen Kooperation auf Verwaltungsebene und der Sichtbarkeit des Ostseeraums als Game Business Hotspot. Die HTW Berlin koordiniert das Pilotvorhaben für die Erprobung von Spieleanwendungen zum therapeutischen Einsatz und entwickelt eine entsprechende VR-App.

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 solider Innovationskraft, der zu einem dauerhaften Wirtschaftswachstum beiträgt.

Die Hauptstadtregion profitiert von der engeren internationalen Vernetzung im gemeinsamen Branding als Hotspot und erschließt neue Wachstumsimpulse für den Einsatz von VR-Technologie außerhalb der Spieleindustrie.