

Baltic Game Industry — Empowering a Booster for Regional Development



Die Partnerschaft:

22 Partner aus Deutschland, Dänemark, Estland, Finnland, Lettland, Litauen, Polen und Schweden



Kontakt:

BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH
Pohlstraße 67, 10785 Berlin
www.bgz-berlin.de

Christine Sauter
+49 30 809 941 13
bgi@bgz-berlin.de



Der Regierende Bürgermeister von Berlin –
Senatskanzlei
Jüdenstr. 1, 10178 Berlin
www.berlin.de/rbmskzl

Michael Weiner
+49 30 90 26 24 42
Michael.weiner@senatskanzlei.berlin.de

Dauer:

Oktober 2017 – September 2020

Budget:

3,5 Mio. €

European Regional Development Fund:

2,75 Mio. €



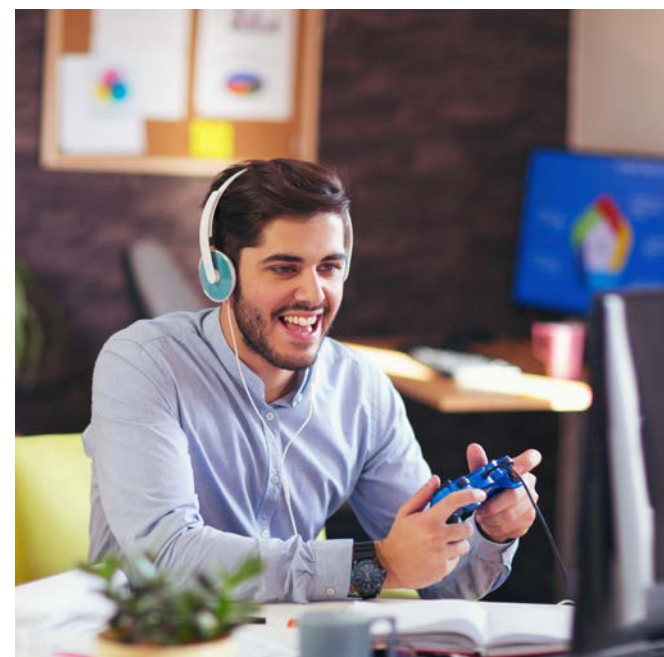
EUROPEAN
REGIONAL
DEVELOPMENT
FUND



www.baltic-games.eu

Die Idee

Die Computer- und Video-spielbranche gewinnt weltweit als Produktionszweig und im Absatzmarkt zunehmend an Bedeutung. Die Entwicklerszene im Ostseeraum hat das Potenzial, zu einem wettbewerbsfähigen Global Player zu werden. Auch Berlin und Hamburg sind auf dem Weg, sich in der internationalen Game-Industrie zu etablieren. Gegenwärtig bergen die unterschiedlichen nationalen Regelwerke aber noch eine Reihe von Herausforderungen, die der Konkurrenzfähigkeit Grenzen setzen. Eine engere Kooperation aller Länder im Ostseeraum wird neue Impulse liefern, um die Region zu einem Game Hotspot mit einem gemeinsamen Branding zu gestalten.



Das Projekt

Das Projekt "Baltic Game Industry" (BGI) entwickelt praktische Lösungen zur Stärkung der digitalen Spieleindustrie im Ostseeraum.

Ziel ist es, die Attraktivität des Standorts für Start-ups der Branche zu steigern, um die Ansiedlung von Spieleunternehmen zu unterstützen und sie nach erfolgreichem Start im Ostseeraum zu halten. Damit sollen langfristig die in den letzten Jahren stark gewachsene Anziehungskraft der Region gefestigt, zu neuen Investitionen motiviert und die Industrie als starker Wirtschaftszweig im Ostseeraum etabliert werden. Die Strategie dafür umfasst

- Verbesserte Standortbedingungen zur Ansiedlung junger Unternehmen der Spieleindustrie
- Inkubationsmodelle zur nachhaltigen Unterstützung von Start-ups
- Erschließung neuer Märkte für die Branche über den Unterhaltungsbereich hinaus

Die Zielgruppen

An erster Stelle stehen Game Start-ups und KMUs als wichtigste Akteure für wirtschaftliches Wachstum. Darüber hinaus sprechen wir Behörden, Entwicklungs- und Planungsagenturen, Wirtschaftsverbände, Cluster und Netzwerke sowie die Non-Game Industrie als potentieller Nutzer von Spielertechnologie an.

Die Partnerschaft

22 Partner aus acht Ländern der Ostseeregion beteiligen sich am Projekt: Behörden, Wirtschaftsförderungsagenturen, Verbände der Spieleindustrie, Technologieparks, wissenschaftliche Einrichtungen und Gesundheitsdienstleister. Weitere 25 Organisationen stellen als assoziierte Partner politische Unterstützung sowie wirtschaftliche und fachliche Expertise zur Verfügung und tragen zur Verbreitung bei.



Die Projektaktivitäten

Rahmenbedingungen

- Vernetzung, Lobbyarbeit und Capacity Building politischer Entscheidungsträger
- Erarbeitung von Strategien für die Verbesserung von Rahmenbedingungen für die Spieleindustrie
- Politikdialog und Förderung der Ostseeregion als Hotspot der Spieleindustrie

Aufbau von Inkubationsstrukturen

- Erarbeitung von Konzepten und Capacity Building für Inkubatoren im Bereich Spieleindustrie
- 3 Demonstrationsvorhaben: Programme & Finanzierung von Inkubatoren, Mentoring, internationale Kooperation im Ostseeraum
- Einbindung der Inkubationsprogramme für den Spielektor in reguläre Strukturen der Unternehmensförderung

Virtual Reality im Non-Game Bereich

- Übersicht zum Potential von VR im Non-Game Bereich und zu den Rahmenbedingungen für die Nutzung von VR-Anwendungen in der Therapie
- Entwicklung und Evaluierung einer VR-App zur medizinischen Therapie, Einsatz als Pilot in drei Kliniken und Gestaltung als Referenzmodell für VR im Gesundheitsbereich
- Erschließung neuer Märkte für Spieleentwickler über den Unterhaltungsbereich hinaus



Die Projektergebnisse

- Analysebericht und Kommunikationsplan
- Strategien und Aktionspläne für Änderungen politischer Rahmenbedingungen zur Förderung der Spieleindustrie im Ostseeraum
- Angepasste Strategien und Programme sowie ein Good-Practice-Katalog zu Rahmenbedingungen und Politiken für die Förderung der Spieleindustrie
- Modelle und Leitfäden für Inkubationsprogramme, Finanzierung, Mentoring und internationale Zusammenarbeit in der Spieleindustrie
- Verzeichnis erfolgreicher VR-Anwendungen und Empfehlungen für VR-Apps in anderen Industrien
- eine VR-App zur medizinischen Therapie und ein Referenzmodell für VR im Gesundheitsbereich
- ein Wegweiser zur Gründungsunterstützung für Spieleunternehmen und zum Aufbau von Game-Inkubatoren

