



Aktionsplan zur Stärkung der Berliner-Games Wirtschaft



EUROPEAN
REGIONAL
DEVELOPMENT
FUND

Herausgeber

BGZ Berliner Gesellschaft
für internationale Zusammenarbeit mbH

Pohlstraße 67

D – 10785 Berlin

Tel.: +49 (30) 809941-0

Fax: +49 (30) 809941-20

info@bgz-berlin.de

www.bgz-berlin.de

Bilder

Titelseite - oben: © iStock.com-bedy

Titelseite - unten: © mediaphotos_iStockphoto.com

Berlin, März 2019

Aktionsplan zur Stärkung der Berliner Games-Wirtschaft

Berlin hat sich in den letzten Jahren zu einem bedeutenden Games Hotspot in Deutschland und Europa entwickelt. Deutschland zählt mit über 2 Milliarden Euro Umsatz zu den weltweit führenden Absatzmärkten für die Computer- und Videospieleindustrie.

Die Anziehungskraft der Hauptstadt für Games-Entwickler aus dem Aus- und Inland beruht nicht nur auf der Attraktivität der Stadt mit ihrer kulturellen Vielfalt und hohen Lebensqualität, sondern auch auf dem innovativen Umfeld und der Unterstützung des Landes mit vielfältigen Initiativen und besonderen Förderungsmöglichkeiten, insbesondere für junge kreative Unternehmen.

Mit der höchsten Anzahl an Unternehmen im nationalen Vergleich steht die Berliner Games-Industrie positiv da. Gleichwohl gibt es Optimierungspotentiale, die sowohl von Landesbehörden, Verbänden und Initiativen oder von Projekten wie Baltic Game Industry (BGI) und Berlin-Baltic-Nordic.net ausgelotet werden, um der Berliner Games-Wirtschaft zu einem ausgeglichenen und produktiven Ökosystem zu verhelfen.

Die Aktionsfelder für eine solche Unterstützung beruhen zum Großteil sowohl auf der vom Land Berlin in Auftrag gegebenen Studie (veröffentlicht Ende 2017)¹ als auch auf eigenen Analysen der BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH, als Lead Partner im Rahmen des Interreg-BSR Projektes „Baltic Game Industry (BGI)“², in dem auch das Land Berlin und die Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin Projektpartner sind.

Die [mit der Studie] verbundenen Ziele waren zum einen ein realistisches Bild der Berliner Games-Branche und zum zweiten Anhaltspunkte für passgenaue Fördermaßnahmen zu gewinnen. [...] Die Erkenntnisse aus der Studie sollten auch die mögliche Grundlage einer Bundesratsinitiative des Landes Berlin bilden, mit der grundsätzlich auch bundesweite Regulierungsfragen und -ziele verfolgt werden könnten.³

¹ In Auftrag gegeben von der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe Berlin: *Die Computer- und Videospieleindustrie in Berlin*. Forschungs- und Kompetenzzentrum Audiovisuelle Produktion der Hamburg Media School. Hamburg. 2017. https://projektzukunft.berlin.de/fileadmin/user_upload/Gamesstudie_2018.pdf

² <http://baltic-games.eu/171/>

³ *Die Computer- und Videospieleindustrie in Berlin*. S. 4

Flankiert von der Arbeit im BGI-Projekt und den Diskussionen⁴ innerhalb der Berliner Games-Branche haben sich diverse Akteure des Landes Berlin eingehend mit der Frage auseinandergesetzt, welchen spezifischen Herausforderungen sich die Berliner Games-Landschaft stellen muss und welche unterstützenden Maßnahmen zur Bewältigung dieser Herausforderungen dienen könnten.

Der vorliegende Aktionsplan ist ein Ergebnis dieses Prozesses.

⁴ Siehe auch diesbezügliche Events veranstaltet von der media.net-Initiative games.net und dem EFRE Projekt berlinbalticnordic.net

Die Berliner Games-Landschaft

Die Anziehungskraft Berlins für Kreativindustrien ist unbestritten. Entsprechend weist Berlin auch die höchste Zahl an Games-Unternehmen (Entwickler und Publisher) im deutschen Vergleich auf. Die Berliner Games-Industrie besteht aus etwa 100 Unternehmen, dies sind im Kernmarkt Games-Entwickler, -Publisher, -Distributoren und -Plattformbetreiber. Hinzu kommen noch ca. 40 spezifisch auf die Branche fokussierte Zulieferfirmen.⁵

Als Magnet zieht Berlin viele kreative Talente an, was die Stadt zunehmend auch für große Unternehmen attraktiv macht. Aus der Perspektive der Branchenförderung ist Berlin gut ausgestattet mit einer Reihe von Förderungen sowohl von Games-Projekten (2018 mit über 1,5 Millionen Euro) als auch von Aktivitäten zur Unterstützung der Branche (Events, Weiterbildungen, Netzwerkorganisation und Konferenzen - 2018 mit über 500.000 Euro). Dies steigert die Attraktivität der Stadt ebenso wie den herausragenden Ruf als offene, junge und kreative Metropole.

Andererseits steht die Berliner Games-Industrie trotz dieser Förderungen hinsichtlich der Umsätze weit unter dem deutschen Mittel. Doch auch für die gesamtdeutsche Branche besteht hinsichtlich der nationalen wie auch internationalen Marktanteile ein deutlicher Aufholbedarf: so wird z. B. nur ein Bruchteil der über 2 Milliarden Euro, der im deutschen Absatzmarkt getätigten Umsätze, von deutschen Unternehmen erwirtschaftet (5,4 % in 2017).

Die Berliner Games-Landschaft besteht vor allem aus vielen kleinen Unternehmen, gegründet von jungen oder erfahrenen Games-Entwicklern, darunter auch viele sogenannte „Indies“, also Entwickler, die unabhängig von den Vorgaben großer Publisher, ihre Spiele auf den Markt zu bringen versuchen. Diese Zusammensetzung erklärt auch die vergleichsweise niedrigen Umsätze der Berliner Games-Wirtschaft. Mittel- und langfristig wird aber diese junge und kreative Szene auch die Ansiedelung von großen Unternehmen begünstigen.

In Anbetracht der sehr guten Projektförderungssituation in Berlin stellt sich auch die Frage, ob und wo es Potenziale für die Unterstützung von Wachstum und Stabilisierung von kleinen und erfahreneren Games-Studios gibt.

⁵ Die Computer- und Videospiegelindustrie in Berlin. S. 6

I. Das Berliner Games-Ökosystem

Gerade in jungen Industrien wie der Games-Industrie ist ein ausgewogenes Ökosystem die wichtigste Grundlage für deren Stabilisierung und Wachstum. Will man die Standortattraktivität für einen solchen Industriezweig beibehalten oder stärken, so ist eine Auseinandersetzung mit den Bedarfen dieses Ökosystems und Überlegungen, wie man zur Überwindung von Schwachstellen unterstützend eingreifen kann, unerlässlich.

Berlin hat durch die starke und junge Community den Vorteil, dass ein ausgeprägter Gemeinschaftssinn das Miteinander und den Austausch von Wissen und Erfahrungen prägt. Aus diesem Grunde haben sich auch zwei Games-Kollektive in Berlin gebildet („Saftladen“ und „Happy Tuesday“), deren Erfolg sich nur zum Teil durch „Co-Working“ im Sinne günstiger Raumnutzung und geteilter Betriebskosten erklären lässt. Das Spezialwissen darüber, wie man ein Spiel vermarktet und gewinnbringend verkauft, Anträge schreibt und Kapital oder Auszeichnungen erhält, liegt zum großen Teil in den Unternehmen selbst. „Peer Learning“ ist zurzeit noch die einfachste Methode der unternehmerischen Wissensaneignung für junge Unternehmen. Die Kollektive zeigen daher auf, wie man die Bereitschaft, sich gegenseitig zu helfen, zum Vorteil der Community nutzt.

Das Berliner Ökosystem setzt sich vor allem aus Kleinstunternehmen (< 10 Angestellte) und Kleinunternehmen (< 50 Angestellte) zusammen. Hinzu kommt ein starker Zuwachs an Hochschulabsolventen, Freiberuflern und Existenzgründern. Laut Expertenmeinung⁶ fehlt vielen dieser Studios das unternehmerische Wissen, um sich langfristig zu etablieren und Kapitallücken zwischen zwei aufeinanderfolgenden Games-Produktionen zu schließen, ohne sich dabei von ihrem bewährten Team verabschieden zu müssen. In dieser Branche ist es essentiell, dass ein erfolgreiches Entwicklerteam zusammengehalten wird, da das gewachsene und erprobte Zusammenspiel von Expertise das größte Kapital eines Games-Studios ist.

Starke und erfahrene kleine Studios sind der Nährboden eines gut funktionierenden Ökosystems. Sie sind sowohl Arbeitgeber als auch Anbieter von Peer-Support für Start-ups und junge Spieleentwickler. Sie ziehen große Unternehmen an, die mit ihnen zusammenarbeiten wollen, nicht nur als Unterauftragnehmer, sondern auch als Partner in innovativen Projekten. Ein ausgewogenes Ökosystem zieht auch spezialisierte Dienstleister an (Berater, Soundtechniker, Lokalisierung, Marketingbüros usw.). Games-Hotspots entstehen auch oft dort, wo es eine gute Ausbildungssituation gibt. Und umgekehrt, je stärker das Ökosystem, umso mehr Unterstützung für Lehre steht zur Verfügung.

⁶ Im Rahmen der im BGI-Projekt von der BGZ durchgeführten Interviews und Workshops der Innovationsdialoge wurden Meinungen von ca. 40 Experten eingeholt.

Optimierungsansätze

Will man also das Ökosystem der Berliner Games-Branche stärken, gibt es eine Reihe von Gestaltungsmöglichkeiten: von der Anknüpfung an das erprobte Kollektivmodell in einem größeren Rahmen, untermauert von Serviceleistungen und einem Betreiberkonzept, der das Wachsen von Kreativität, Professionalität und Entrepreneurship begünstigt, bis hin zu neuen Möglichkeiten, unternehmerisches Wissen zu erschließen, um die Überlebenschancen kleiner Unternehmen auch während der Vermarktungsphase eines fertigen Spiels und der Vorbereitung auf die nächste Spielproduktion zu erhöhen. Die Expertenmeinungen⁷ darüber, welcher Grad an unternehmerischem Denken notwendig ist, wie sich unternehmerische Handlungsstrategien gerade im Bereich Games vermitteln lassen, und wie man Anreize zur Aneignung eines Unternehmergeistes schaffen kann, gehen teilweise stark auseinander. Doch es herrscht weitgehende Einigkeit darüber, dass ein physischer Games Hub, als Co-Working, Event und Cross-Innovation Space, eine effektive Maßnahme zur Stärkung des Ökosystems darstellen würde.

Was sich inzwischen in vielen europäischen Regionen als gute Praxis erwiesen hat, würde in Berlin aufgrund der zahlreichen kleinen Unternehmen und der offenen Games-Community auf sehr fruchtbaren Boden fallen: ein physisches Zentrum, nicht nur als Möglichkeit für einen Unternehmenssitz mit umsatzabhängigen und Start-up-freundlichen Mieten, sondern als Anlaufpunkt für die Games-Community, die Öffentlichkeit, für Presse und Politik, für Dienstleister und Investoren, und an Cross-Innovation interessierten Unternehmen.

Die BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH wird die Games-Community bei der Konzepterstellung eines solchen Hubs unterstützen und gemeinsam mit dem Land Berlin bei der Suche nach geeigneten Immobilien und Finanzierungsmöglichkeiten beratend tätig werden.

Die Investitionsbank Berlin (IBB) ist die Förderbank des Landes Berlin. Als Bank mit Fokus auf Wirtschaftsförderung bietet sie zahlreiche Zuwendungs- und Finanzierungsprogramme an, mit besonderem Augenmerk auf kleinen und mittleren Unternehmen. In Deutschland nehmen Games-Unternehmen vor allem Projektförderungen in Anspruch, d. h. für die Finanzierung der Produktion eines Spiels. Wirtschaftsförderung unterstützt in erster Linie Unternehmen selbst, natürlich mit ihren Projekten. Die Inanspruchnahme einer solchen Wirtschaftsförderung setzt ein angemessenes Selbstverständnis des Unternehmens und eine langfristige unternehmerische Perspektive voraus. Doch selbst für Games-Unternehmen, die eine ausreichende wirtschaftliche Orientierung und Planung besitzen, sind die Förderangebote der IBB nur schwer zugänglich. Denn der Fokus der meisten Zuwendungsprogramme liegt auf technologischer Innovation.

Die Ausgrenzung von nicht-technologischen Innovationen hat in den letzten Jahren zu intensiven Diskussionen zwischen der Games-Branche und Vertretern des Landes geführt. Nicht nur in Berlin,

⁷ Siehe Anmerkung in Fußnote 6.

sondern in ganz Europa werden hierüber Gespräche geführt, die in vielen Ländern bereits zur Änderung und Öffnung der Festlegung auf technologische Innovationen geführt hat.

Die Wirtschaftsverwaltung des Landes Berlin lässt derzeit die Innovationsprogramme der IBB evaluieren und wird im Austausch mit der IBB prüfen, wie ein breiterer Innovationsbegriff in die Förderprogramme einfließen könnte und inwieweit den Besonderheiten der Games-Wirtschaft in der Programmgestaltung Rechnung getragen werden könnte. Hierzu werden Impulse aus der Games-Branche erwartet.

II. Infrastruktur und Services

Die Berliner Games-Community ist mit einer ganzen Reihe von Unterstützungsstrukturen und Serviceangeboten sehr gut ausgestattet. Berlin ist nicht nur Sitz des Verbandes der deutschen Games-Branche e.V., sondern auch der regionalen Netzwerkorganisation media:net berlinbrandenburg e.V. mit seinen Initiativen games:net berlinbrandenburg und BerlinBalticNordic.net.

Das Land Berlin ist sich schon seit Jahren der Bedeutung der Kreativindustrie, insbesondere im Verbund mit der IT-Industrie bewusst. Aus diesem Grunde gibt es eine ganze Reihe von behördlichen und landeseigenen Organisationen, die auch das Thema Games verantworten.

Bestehende Informationsangebote umfassen u. a. folgende Organisationen:

<i>Organisation</i>	<i>Anlaufstelle für</i>
Medienboard Berlin-Brandenburg	Beratung zu Projektförderung
games:net berlinbrandenburg: Initiative des regionalen Netzwerks der Medien- und Digitalwirtschaft für Berlin und Brandenburg (media:net berlinbrandenburg e.V.).	Vernetzung mit der Games-Branche; branchenrelevante Wissensvermittlung
Projekt Zukunft der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe	Informationen zur Berliner Games-Industrie und Games-Politik
Berlin Partner – Abteilung Medien/ Kreativwirtschaft	Informationen insbesondere für Neuansiedler Online Plattform „gamescapital.berlin“
IBB Investitionsbank Berlin	Beratung zu Technologie-/Innovationsförderung

Die Berliner Games-Politik wird vor allem in folgenden Behörden und Einrichtungen umgesetzt:

Der Regierende Bürgermeister und die Senatskanzlei	Chef der Senatskanzlei als Staatssekretär für Medien und der Abteilung Medien mit dem Referenten für Netzpolitik
Die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe	Referent für Medien-, Technologie- und Gameswirtschaft; Film- & Fernsehwirtschaft und IKT Cluster Berlin-Brandenburg (InnoBB25)
Berlin Partner	Leiter IKT Cluster Berlin-Brandenburg

Optimierungsansätze

Aufgrund der Fülle der Anlaufstellen ist es nicht einfach für Start-ups oder Neuansiedler herauszufinden, wohin man sich anfangs am besten wendet.

Dies wurde inzwischen erkannt und im Ansatz durch das Online Portal „Games Capital“ gelöst. Unter der Marke „Games Capital“ wurde hierdurch eine Plattform zur Bündelung von Informationen zur Berliner Games-Landschaft ins Leben gerufen. Der assoziierte BGI-Partner media:net wird das Portal in Zukunft betreuen, wodurch die Information besser auf die Bedürfnisse der Community zugeschnitten werden kann. Ebenso verfügt games:net über ein breites Netzwerk und ist dementsprechend immer auf dem aktuellsten Stand über Ereignisse und Veranstaltungen für die Branche.

In dieser Hinsicht würde ein physischer Hub als „one-stop shop“ eine sinnvolle Ergänzung darstellen, über den sich die verschiedenen existierenden Anlaufstellen besser koordinieren ließen und über den dann die sinnvollste Weiterleitung an die entsprechenden Kompetenzen initiiert werden kann.

Ein wichtiger Schritt ist für beide Seiten - IBB und Games-Unternehmen - eine zugänglichere Informationslage bereitzustellen. Der virtuelle Games-Hub „Games Capital“ soll zum Informationspool für einen erleichterten Zugang zu den bestehenden Fördermöglichkeiten werden. Studiotouren und Fortführung des durch das BGI-Projekt, gemeinsam mit dem Land Berlin und den assoziierten Partnern media:net und Game e.V., begonnenen Dialogs zwischen politischen und administrativen Entscheidungsträgern und Vertretern der Games-Community sollen die Informationslage optimieren.

III. Games Capital im internationalen Kontext

Berlin genießt ein hohes Ansehen in der Welt. Die vielen Besucherzahlen stellen dies unter Beweis. Die Stadt hat den Ruf, besonders jung, lebendig, offen und kreativ zu sein, was sicher den Zuwachs an jungen Talenten erklärt. Das hervorragende Bildungsangebot ist ein weiterer Magnet für junge Menschen. Mit insgesamt 25 Ausbildungs- oder Studienprogrammen an 11 Universitäten und privaten Einrichtungen gilt dies insbesondere auch für den Bereich der Games-Ausbildung.

Events wie gamesweek Berlin, EXG, der Deutsche Computerspielepreis oder der Gemeinschaftsstand auf der Gamescom sind Maßnahmen, die das Land Berlin fördert, um die internationale Sichtbarkeit seiner Games-Industrie zu stärken. Projekte wie Baltic Game Industry⁸ oder Berlin Baltic Nordic.net⁹ sorgen für die europäische Vernetzung. Globale Unternehmen wie Ubisoft Bluebyte, King, Riot Games u. a. tragen ebenfalls zum Bild einer internationalen „Games Capital“ bei.

Laut Aussagen von Games-Unternehmen, wäre für viele Arbeitskräfte aus dem Ausland Berlin der einzige Standort in Deutschland, an dem sie sich niederlassen würden. Gleichwohl scheint aber die Attraktivität eines „coolen“ Berlin viele Fach- und Führungskräfte aus dem außereuropäischen Ausland nur zu einem Besuch oder kurzen Aufenthalt zu motivieren. Um sich langfristig in Europa anzusiedeln, sind z. B. mit der Perspektive der Familienansiedlung Städte wie Stockholm für Fachkräfte der interessantere Standort.

Da in der Games-Industrie das Team das eigentliche Kapital darstellt, unternimmt ein Studio große Anstrengungen, um dieses auch langfristig zu binden. Für eine Führungskraft aus dem Ausland kommen daher auch häufig Überlegungen wie der Zuzug der Familie hinzu, aber auch der bestehende Industriekontext: man möchte die Möglichkeit haben, in eine andere Firma wechseln zu können, falls man mit der ersten Anstellung auf Dauer nicht zufrieden ist. Daher werden Standorte mit mehreren größeren Unternehmen besonders von Fachkräften aus dem nicht-europäischen Ausland bevorzugt.

Die Frage der „Internationalität“ wird in der Games-Branche aus zwei Perspektiven betrachtet: wie sichtbar sind Spiele „Made in Berlin“ auf dem Weltmarkt und wie viele Unternehmen und Fachkräfte kommen in die Stadt, um sich hier langfristig niederzulassen?

Was die Sichtbarkeit von deutschen Spielen im Ausland betrifft, so liegt laut Expertenmeinung¹⁰ ein Nachholbedarf vor: der bedeutende deutsche Absatzmarkt scheint Entwickler zu verführen, sich nicht genug mit dem internationalen Markt auseinanderzusetzen. Übersetzungen ins Englische sind dabei noch keine ausreichende Internationalisierungsstrategie.

Für den Bereich „internationale Sichtbarkeit“ der in Berlin produzierten Spiele kommen wieder beide Optimierungsbereiche, genau wie für den Bereich „Entrepreneurship“ in Betracht: Anreize schaffen durch Förderprogramme und deren Konditionen und Wissensvermittlungsangebote. Die

⁸ <http://baltic-games.eu/171/>

⁹ <https://www.berlinbalticnordic.net/de/startseite/>

¹⁰ Siehe Anmerkung in Fußnote 6.

Außenwirtschaftsförderung der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe hat gemeinsam mit IBB, Berlin Partner und IHK das „Programm für Internationalisierung“ ins Leben gerufen.

Die Games-Experten¹¹ sprechen sich einhellig für eine stärkere Internationalisierung der Community aus. Es gab in der Vergangenheit verschiedene Aktionen, z. B. um asiatischen IT-Fachkräften die Zuwanderung nach Berlin zu erleichtern. Von diesen Gruppen sind viele nicht geblieben. Die Frage ist, ob die Community offen genug ist (z. B. Events werden oft nur deutschsprachig angeboten), um Fachleute aus dem Ausland einzubeziehen. Zur internationalen Belebung der Games-Landschaft in Berlin benötigt sie mehr Talente aus dem Ausland.

Optimierungsansätze

Stärkung des transnationalen Austausches

Die BGI-Partner BGZ und HTW Berlin werden sich mit Unterstützung des Landes Berlin um einen verstärkten Austausch mit anderen Regionen im Ostseeraum bemühen, z. B. durch die Vernetzung von Inkubationsprogrammen im Ostseeraum und gemeinsamen Aktionen und Auftritten dieses Netzwerks.

Die Initiative BerlinBalticNordic.net wird weiterhin finanziert, um Unternehmen und Investoren international zu vernetzen.

Schärfung des Standortmarketings für Führungskräfte

Für die Perspektive „internationale Attraktivität“ für Fach- und Führungskräfte könnten Aspekte wie „Berlin als Arbeitsmarkt“ und „Berlin als familienfreundliche Stadt“ stärker in den Vordergrund des Standortmarketings gerückt werden, um hier die Wahrnehmung im Ausland zu verbessern.

Gemeinsam mit Berlin Partner wird die BGZ an einer Strategie für die erleichterte Anwerbung von Fachkräften aus der internationalen Games-Landschaft arbeiten. Dazu gehört auch eine verbesserte Navigation zur Auffindung bestehender Serviceleistungen, die Berlin Partner anbietet, aber vielen Unternehmen nicht bekannt sind. Beschreibungen der spezifischen Berufsbilder der Branche werden von Games-Unternehmen bereitgestellt, um den Behörden bei der Einschätzung der unternehmerischen Notwendigkeit der Anwerbung zu unterstützen und ein besseres Verständnis der Bedarfe zu vermitteln, damit ggf. Ausnahmeregelungen anwendbar werden.

¹¹ Siehe Anmerkung in Fußnote 6.

DAS PROJEKT

Mit unserem innovativen Projekt „Baltic Game Industry“ (BGI) wollen wir die Spieleindustrie im Ostseeraum stärken. BGI soll die Entwicklung einer innovativen und leistungsfähigen Game-Business-Szene in der Ostseeregion fördern, die Internationalisierung und Zusammenarbeit zwischen Akteuren und Ländern stärken und schließlich die Region mit einem gemeinsamen Branding zu einem Hotspot für die Spieleindustrie machen.

Eine starke Partnerschaft mit 47 Organisationen (22 Partner und 25 unterstützende Partner) führt das Projekt durch. Beteiligt sind Behörden, Wirtschaftsförderungsagenturen, Verbänden der Spieleindustrie, Wissenschafts- und Technologieparks, wissenschaftlichen Einrichtungen und Gesundheitsdienstleistern aus acht Ländern der Ostseeregion.

Weiterlesen auf: <https://bgz-berlin.de/projekte-und-produkte/projektuebersicht/baltic-game-industry.html> und auf <http://baltic-games.eu/171/>

PROJEKT KOORDINATION

BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH
Pohlstr. 67

DE – 10785 Berlin
Tel.: +49 (30) 80 99 41 11
Fax: +49 (30) 80 99 41 20

info@bgz-berlin.de
www.bgz-berlin.de

Geschäftsführerin: Dr. Hilde Hansen

Vorsitzender des Aufsichtsrates: Jürgen Wittke

weitere Mitglieder des Aufsichtsrates: Elke Badack-Hebig, Erwin Kostyra, Dr. Jürgen Varnhorn

Gesellschafter: Land Berlin, Handwerkskammer Berlin

Registergericht: Amtsgericht Berlin, AG Charlottenburg

Registernummer: HRB 21 292

PROJEKTPARTNER

- Dänemark: Dania University of Applied Sciences, Norddjurs Municipality, University of Southern Denmark
- Estland: Tartu Science Park Foundation, Tartu City Government
- Finnland: Neogames Finland, Metropolia University of Applied Sciences, City of Helsinki
- Deutschland: Hamburgische WeltWirtschaftsinstitut, HTW Berlin Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, Land Berlin, Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
- Lettland: Foundation “Ventspils High Technology Park”, AHK Service SIA, Ventspils City Municipal
- Litauen: Kaunas Science and Technology Park, Lithuanian Innovation Centre
- Polen: Krakow Technology Park LLC, Institute of Psychiatry and Neurology
- Schweden: Swedish Games Industry Association, Invest Stockholm

Das Projekt „Baltic Game Industry“ wurde mit Unterstützung des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung finanziert. Diese Veröffentlichung gibt nur die Ansichten des Autors wieder und der EFRE kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.