

Spätestens seit GameBoy oder Pokemon wurde verstanden, was für ein Potenzial in Computerspielen steckt. Bisher stammen die großen Player aus Übersee. Doch Hamburg will nicht ganz den Anschluss verlieren.

In der Mitteilung der Behörde für Kultur und Medien heißt es dazu:

„Die Freie und Hansestadt Hamburg fördert die Entwicklung von Computerspielen ab 2020 mit 520.000 Euro pro Jahr. Die Fördergelder werden zunächst von 2020 bis 2023 bereitgestellt. Die Beratung und Abwicklung der neuen Spieleförderung erfolgt durch gamecity:Hamburg. Die Teilmarktinitiative der Hamburg Kreativ Gesellschaft startet im zweiten Halbjahr 2020 eine neue Prototypenförderung und erstmals einen Inkubator, der Nachwuchsteams auf die Herausforderungen der Spiele-Branche vorbereitet. gamecity:Hamburg bietet damit als einzige Standortinitiative der Spieleindustrie in Deutschland gleichermaßen Netzwerkaktivitäten, Service-Angebote und finanzielle Förderung.

Prototypen von Computerspielen können in Hamburg zukünftig mit bis zu 80.000 Euro pro Projekt in Form nicht rückzahlbarer Zuschüsse gefördert werden. Die Förderquote beträgt maximal 75 Prozent mit einem Eigenanteil von mindestens 25 Prozent der förderfähigen Kosten. Antragsberechtigt sind Entwickler und Entwicklergemeinschaften (natürliche und juristische Personen) – von jungen und kleinen Entwicklerstudios bis hin zu etablierten Unternehmen, die zum Start der erhaltenen Förderung ihren Sitz oder eine Betriebsstätte in Hamburg haben. Insgesamt 400.000 Euro pro Jahr werden für die Förderung von Prototypen bereitgestellt.

Mit einem auf die Anforderungen der Spielebranche zugeschnittenen Inkubator werden zukünftig bis zu fünf Teams drei Monate lang mit Mentoring, Workshops, Arbeitsplätzen und einer finanziellen Förderung von je 15.000 Euro unterstützt. Ausgewählte Workshops des Inkubators sind zusätzlich für Empfänger der Prototypenförderung offen. Für den Inkubator werden 120.000 Euro pro Jahr bereitgestellt.

Dr. Carsten Brosda, Senator für Kultur und Medien: *„Hamburg ist einer der größten Standorte für die Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen in Deutschland. An insgesamt zehn privaten und öffentlichen Ausbildungseinrichtungen werden zudem die Entwickler und Games-Fachkräfte von morgen ausgebildet. Mit der neuen Spieleförderung und dem Inkubator geben wir Gründerinnen, Gründern und Start-ups einen zusätzlichen Anreiz, ihre Geschäftsideen in Hamburg umzusetzen. Gleichzeitig stärken wir mit der Förderung weiter*

die Kompetenzen von gamecity:Hamburg und machen diese Initiative der Hamburg Kreativ Gesellschaft zu dem zentralen Partner mit umfassenden Service-Angeboten für die Games-Branche in Hamburg.“

Egbert Rühl, Geschäftsführer Hamburg Kreativ Gesellschaft: „Die Kreativ Gesellschaft hat in den vergangenen Jahren ihr Angebot sowohl erheblich erweitert als auch spezialisiert. Mit gamecity:Hamburg und dem neuen maßgeschneiderten Förderprogramm können wir der für Hamburg so wichtigen Games-Branche nun die nötige Unterstützung bieten. Die Strategie, die Kreativ Gesellschaft als zentrale Einrichtung für die Hamburger Kreativwirtschaft auszubauen und designxport, nextMedia, gamecity und den Cross Innovation Hub hier zusammenzufassen, ist ein Erfolg. Umfassende Kompetenz, starke Synergien und Zukunftsfähigkeit sind dafür die Belege.“

Dennis Schoubye, Projektleiter gamecity:Hamburg: „Mit der Einführung der neuen Prototypenförderung in Kombination mit einem Inkubator können wir Spieleentwickler gleich auf mehreren Ebenen unterstützen und werden dafür das starke Netzwerk am Standort aktivieren. Der Inkubator ist dabei nur ein Format unserer Gesamtstrategie, um den Wissensaustausch zwischen Unternehmen sowie dem Nachwuchs in Hamburg zu fördern. Mit dem Inkubator zielen wir darauf ab, Nachwuchsteams aktiv und maßgeschneidert bei der Ausarbeitung von Konzepten mit hohem Marktpotential zu unterstützen.“

Hamburg fördert die Entwicklung von Computerspielen unabhängig von der zu erwartenden Altersfreigabe durch die USK. gamecity:Hamburg und die neue Spieleförderung verstehen Games gleichermaßen als Wirtschaftsfaktor und Kulturgut, die auch für eine erwachsene Zielgruppe konzipiert sein können.

Weitere Informationen zur Spieleförderung und den ersten Einreichtermin wird gamecity:Hamburg im März 2020 auf gamecity-hamburg.de und im eigenen Newsletter (anmeldung.gamecity-hamburg.de) veröffentlichen. Fotos finden Sie unter: hidrive.strato.com/share/fxoem24sw5

Über gamecity:Hamburg

gamecity:Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielestandort Hamburg über Deutschland hinaus sichtbar. Ziel ist es die Rahmenbedingungen für die Unternehmen und Gründer der Wertschöpfungskette „Games“ am Standort zu verbessern, sie bei ihrer Weiterentwicklung zu fördern und Hamburg in der öffentlichen Wahrnehmung als einen der führenden Games-Standorte in Deutschland zu verankern. gamecity:Hamburg ist Anlaufstelle

für die Hamburger Spieleförderung und entwickelt darüber hinaus in enger Kooperation mit der Spielebranche bedarfsgerechte Programme, Events und Services, um die lokalen Akteure zu stärken. Gleichzeitig wird der Wissensaustausch innerhalb der Branche und mit anderen Industrien gefördert. Die Nachwuchsförderung, die Entwicklung neuer Formate, die das starke Netzwerk an Spieleunternehmen in der Stadt aktivieren, und die Internationalisierung stehen im Fokus der Tätigkeit der Standortinitiative. gamecity:Hamburg ist Teil der Hamburg Kreativ Gesellschaft.

Über die Hamburg Kreativ Gesellschaft

Seit ihrer Gründung 2010 versteht sich die Hamburg Kreativ Gesellschaft als zentrale Anlaufstelle für alle Akteur/innen der Hamburger Kreativwirtschaft aus den elf Teilmärkten Architektur, Bildende Kunst, Design, Film, Literatur, Musik, Presse, Rundfunk, Software/Games, Theater/Tanz, Werbung. Sie unterstützt Kreativschaffende mit zeitgemäßen Angeboten und fördert Innovation im Rahmen des Projektes „Cross-Innovation Hub“. Seit 2017 ist sie zudem Trägerin der branchenspezifischen Initiativen gamecity:Hamburg, nextMedia.Hamburg und designxport.“

Quelle: www.hamburg.de/bkm

Related Post



Im Gefüge von Kunst, Kommerz und Internetrecht
Rechtsberatung zu
Von der Kunst, Kunst Wie entscheide ich, zu verkaufen
Politik
was ich entscheide?

