

gamecity:Hamburg – Hamburgs starkes Cluster für Computerspiele

Die Games-Branche weist weltweit seit Jahren ein erhebliches Wachstum auf. Innerhalb der Entertainment-Industrie haben Games bereits benachbarte Bereiche wie das Boxoffice-Filmgeschäft überholt. Auch der deutsche Markt für Videospiele befindet sich seit Jahren auf Wachstumskurs.

Hamburg ist mit seiner hervorragenden Infrastruktur der Hotspot der Games-Branche in Deutschland. Als erstes Bundesland fördert die Hansestadt seit 2003 mit einer Clusterinitiative die Games-Branche gezielt. gamecity:Hamburg ist heute eine international bekannte Marke in der Branche und hat Hamburgs Weg zum Spielestandort Nummer 1 in Deutschland nachhaltig vorangetrieben. Dies ist durch Zahlen belegbar:

Anzahl/Art der Unternehmen 2009

- Circa 200 Unternehmen sind in der „Wertschöpfungskette Games“ aktiv.
- Davon sind circa 60 Publisher bzw. Developer, die zur Kernzielgruppe zählen.

Beschäftigungszahlen April 2009

- Festangestellte: 1.900.
- Freelancer: 400.

Vakanzen April 2009

- 150 Mitarbeiter suchten allein die acht führenden Online-Games Unternehmen in 2009. Insgesamt bestanden circa 300 Vakanzen.

Wachstum seit 2003

- Seit dem Start der Clusterinitiative gamecity:Hamburg in 2003 hat sich die Zahl der Arbeitsplätze in der „Wertschöpfungskette Games“ in Hamburg von 850 auf über 2.000 erhöht. Das entspricht einem jährlichen Wachstum von 15-20 Prozent. Zurzeit werden aktuelle Zahlen zum Arbeitsmarkt erhoben, welche im März 2010 vorliegen.

Die Computerspiele-Wirtschaft findet aufgrund der vielfältigen Struktur der Hamburger Medienwirtschaft an kaum einem anderen deutschen Standort derart günstige Bedingungen vor, um wertvolle Synergien mit den für sie

relevanten Unternehmen der TIMES-Branchen zu erzielen. Dies ist umso wichtiger als die Games-Branche in ihren Produkten – bereits heute und in Zukunft noch viel mehr – nahezu alle Mediendisziplinen vereint. Ob nun Musik, Film, Werbung oder PR, ob Internet, Handy oder klassisches Fernsehen – Spiele werden immer multimedialer und das auf allen Plattformen. Und hier bietet Hamburg durch seine über 20.000 Unternehmen der Medien- und IT-Wirtschaft das spezifische Know-how, um die Potenziale der Medienkonvergenz für die Games-Branche zu aktivieren. Konkret haben beispielsweise

- Daedalic das Games zum Film „1 ½ Ritter“ entwickelt,
- Fishlabs erfolgreich gamebasierte Werbekampagnen für mobile Endgeräte produziert sowie
- Twintime die Inhalte eines Games als Manga-Comic umgesetzt.

Entscheidend für das Wachstum der Games-Industrie am Standort Hamburg war die in 2003 gestartete, konsequente Betreuung des Game-Sektors. Als einziger der führenden deutschen Medienstandorte hat Hamburg – unter dem Namen gamecity:Hamburg – ein umfangreiches Maßnahmenpaket zur Förderung der Games-Branche entwickelt:

Networking

Mit dem Projekt gamecity:Hamburg konnte das **größte Netzwerk** der Games-Branche in Deutschland aufgebaut werden. Es umfasst **1.600 Akteure** (davon kommen circa 900 aus Hamburg, 700 aus den übrigen deutschen Bundesländern sowie Europa) aus fast 1.000 Unternehmen, die Angebote des Gamesstandorts Hamburg wahrnehmen.

Service & Support

Gemanagt wird das Projekt gamecity:Hamburg von Vertretern der Stadt und Unternehmen, die seit über zehn Jahren die Entwicklung der digitalen Wirtschaft am Standort Hamburg begleiten und somit nicht nur über ein profundes Wissen beim Thema Games verfügen, sondern auch mit allen relevanten Vertreter der Konvergenzbranchen verdrahtet sind. Für alle Fragen steht der Games-Branche damit ein definiertes Team als **One-Stop-Shop** zu Verfügung.

Ein besonderer Support wird den Unternehmen durch eine kontinuierliche Pressearbeit geboten: Bei der Vermarktung der Gamecity Hamburg wird besonderer Wert auf die Darstellung der Leistungsfähigkeit Hamburger

Games-Unternehmen gelegt. So profitierten die Branche und der Standort seit Bestehen des Projekts von rund **1.500 Veröffentlichungen** in Onlinemedien sowie der Tages- und Fachpresse.

Zum Knüpfen von Kontakten und zur Unterstützung der Erschließung neuer Märkte bietet gamecity:Hamburg Unternehmen die Möglichkeit, sich auf Messen im In- und Ausland auf einem **Gemeinschaftsstand** – so z.B. auf der gamescom Köln – zu präsentieren.

Infrastruktur

Im März 2008 startete in Hamburg mit dem **Gamecity Port** Deutschlands erste Themenimmobilie speziell für Firmen der Games-Branche. Eine gute Lage, preisgünstige Mieten und vor allem flexible Mietkonditionen schaffen so besonders für Start-Up Firmen der Branche ideale Voraussetzungen für einen erfolgreichen Einstieg in die Wirtschaft.

Qualifizierung

Die Förderung eines qualifizierten Nachwuchses liegt im besonderen Interesse der Initiative. Auch hier konnten Alleinstellungsmerkmale für den Standort entwickelt werden.

Das **GamecityLab Hamburg** ist an der HAW als Gemeinschaftsprojekt der Departments Technik der Fakultät Design Medien Information und des Departments Informatik der Fakultät Technik und Informatik mittels einer Anschubfinanzierung der FHH entstanden. Es ist als ein Ort konzipiert, an dem Firmen der Region, die sich im weitesten Sinn mit Computerbasierter oder -unterstützter Spielherstellung beschäftigen, mit Studierenden und Lehrenden in Kontakt treten können.

Im Sommersemester 2010 startet die **Masterstudienrichtung "Games"** im Masterstudiengang "Sound, Vision, Games" am Department Technik der Fakultät DMI der HAW Hamburg. Auch dies wurde durch eine Anschubfinanzierung der Stadt ermöglicht. Es können 20 Studierende mit Bachelor- oder Diplomabschlüssen aus den Bereichen "Design", "Informatik" oder "Medieninformatik" aufgenommen werden. Einzigartig ist die **internationale Ausrichtung** der Masterstudienrichtung. Partner sind die University of Gotland (Schweden) und Howest (Belgien); mit einer englischen Hochschule werden aktuell Gespräche geführt. Zudem findet eine enge Verzahnung mit den klassischen Medien Sound und Bewegtbild (Sound, Vision) statt.

Förderung

Ein weiteres wichtiges Alleinstellungsmerkmal des Games-Standorts Hamburg und zentraler Baustein der gamecity:Hamburg stellt das **Förderprogramm** zur Erstellung von Spiele-Prototypen dar. Zielgruppe sind kleine und mittelständische Unternehmen, die ihren Sitz bereits in der Hansestadt haben oder ihren Firmensitz dorthin verlegen. Die Höhe der Förderung beträgt bis zu 100.000 Euro in Form eines zinslosen Darlehens. Ein Fachgremium, das aus erfahrenen Vertretern des Games-Netzwerks besteht, berät dabei die Repräsentanten Hamburgs bei der Entscheidung über die Vergabe der Fördermittel.

Mit der Förderung konnten bislang 14 Projekte unterstützt und folgende Effekte angestoßen werden:

- Es konnten elf Unternehmensgründungen mit auf den Weg gebracht werden.
- Im Rahmen der geförderten Projekte sind über 60 Arbeitsplätze entstanden.
- Diverse indirekte Effekte, u.a. durch Kooperationen mit über 25 Hamburger Unternehmen im Rahmen der Projekte sowie Einwerbung von Risikokapital und anderer Folgefinanzierungen für das weitere Unternehmenswachstum.
- Hoher Imagegewinn für den Standort Hamburg innerhalb der nationalen und internationalen Games-Branche.

Über gamecity:Hamburg

gamecity:Hamburg ist mit etwa 1.600 Akteuren das größte regionale Netzwerk der Games-Branche in Deutschland. Als Fachgruppe der Initiative für Medien, IT und Telekommunikation Hamburg@work kümmert sich gamecity:Hamburg um optimale Standortbedingungen für Unternehmen digitaler Spieleunterhaltung in der Hansestadt. Zu den Zielgruppen zählen Entwickler und Publisher von Computer-, Konsolen- und Handyspielen sowie verwandte Branchen wie die Werbewirtschaft, technische Dienstleister, Online-Agenturen und die Musik- und Filmwirtschaft aus Hamburg und Europa. Das Netzwerk hilft Unternehmen, Kooperationen und neue Geschäftsfelder zu erschließen. Darüber hinaus unterstützt gamecity:Hamburg die lokale Branche mit einem umfassenden Serviceangebot, bestehend aus Workshops, Branchentreffen, gemeinsamen Messeauftritten im In- und Ausland, günstigen Büroflächen, Start-Up Beratung sowie Qualifizierungsmaßnahmen. Für eine gezielte Nachwuchsförderung wurde in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Angewandte Wissenschaft (HAW Hamburg) ein Masterstudiengang „Games“ eingerichtet, der im September 2009 startete. Geleitet wird gamecity:Hamburg als Public-Private-Partnership von Stefan Klein (Hamburg@work) und Achim Quinke (Quinke Networks). Informationen erhalten Sie auch auf www.gamecity-Hamburg.de.