



EUROPÄISCHE UNION

Europäischer Fonds für regionale Entwicklung

Senatsverwaltung  
für Wirtschaft, Energie  
und Betriebe

berlin Berlin

# DER MENSCH IST NUR DA GANZ MENSCH, WO ER SPIELT

**LANGE NACH FRIEDRICH SCHILLER - VON DEM DIESES ZITAT STAMMT - ABER DOCH SCHON VOR MEHR ALS SECHZIG JAHREN**, nämlich bereits 1952 wurde das erste Videospiel entwickelt. Seither ist die Faszination der Menschen für alternative, digitale Unterhaltungsformen stetig gewachsen. Immer mehr Menschen begeistern sich für Konsolen- und Computerspiele oder erkunden mit Avataren neue digitale Welten. Ein herausragender Standort für die stetig an Bedeutung gewinnende Gamesbranche ist Berlin. Hier treffen sich Gamer sowie Spieleentwicklerinnen und -entwickler aus der ganzen Welt, vor allem aber auch aus dem Ostsee-Umkreis: Finnland, dem Baltikum, Schweden und Polen. Der Wettbewerb ist hart und überregionale Kooperationen sind gefragt.

**»DIE GAMES-INDUSTRIE BOOMT ÜBERALL AUF DER WELT. DESWEGEN IST ES FÜR UNS ALS BERLINER UNTERNEHMEN EIN GROSSER ERFOLG, WENN SOGAR MENSCHEN MIT UNS KOOPERIEREN WOLLEN, DIE AUS DEM NÖRDLICHEN FINNLAND KOMMEN«**

*Andrea Peters, Vorstandsvorsitzende von media:net e.V.*

**DAMIT DIE BERLINER SPIELESCHMIEDEN AUCH INTERNATIONAL BESTEHEN KÖNNEN**, hat sich die *media:net berlinbrandenburg e.V.* die Vernetzung der deutschen, nordischen und baltischen Gameindustrien zur Aufgabe gemacht. *Media:net* ist eines der größten und erfolgreichsten regionalen Netzwerke der Medien- und Digitalwirtschaft in Deutschland.

**UNTERSTÜTZT WIRD ES DABEI DURCH DEN EUROPÄISCHEN FONDS FÜR REGIONALE ENTWICKLUNG (EFRE)** mit dem Berliner *Programm für Internationalisierung (Pfl)*. Das Programm fördert Vernetzungsprojekte inner- und außerhalb der Region, die insbesondere kleinen und mittleren Unternehmen aus Berlin beim Aufbau und bei der Entwicklung von dauerhaften internationalen Kooperationen helfen.





## GAMES SIND DIE NEUEN MEDIEN

Das neue Projekt von *media:net* heißt *BerlinBalticNordic.net*. Es versteht sich als Plattform, die die Berliner Games-, Digital Media- und **Startup-Branche** mit den nordischen Ländern und Ostsee-Anrainer-Staaten zusammen bringt. Dabei geht es um die Anbahnung von Geschäftsbeziehungen, denen **dauerhafte Kooperationen** folgen sollen. Bereits 2012 wurde eine ähnliche Initiative ins Leben gerufen – mit „*Berlin meets Poland*“ hatte man die polnische und Berliner Gamesbranche **erfolgreich vernetzt**. Auch für *BerlinBalticNordic.net* wird Polen ein besonders starker Partner sein. Die Angebote für Kontaktvermittlung und **Zusammenarbeit mit Partnerinnen und Partnern** in den entsprechenden **Ländern** unterstützen die teilnehmenden Berliner Unternehmen dabei, neue Absatzchancen zu erkennen und zielgerichtet **Märkte und Förderungsmöglichkeiten** zu finden. Das Projekt ermöglicht Publishern, Entwicklern und Investoren aber auch die Vernetzung und Zusammenarbeit mit Hochschul- und Forschungseinrichtungen sowie einen besseren Wissenstransfer untereinander. *Media:net* verfügt über langjährige Erfahrung in der Standortentwicklung, Vernetzung und als Ansprechpartner für Film- und Medienschaffende.

## DANK DES EFRE WACHSEN PARTNERSCHAFTEN

Der Europäische Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) hat das Projekt *BerlinBalticNordic* des *media:net berlinbrandenburg e.V.* gefördert. Mit dieser Förderung unterstützt der EFRE junge sowie erfahrene Unternehmen aus dem privaten Sektor dabei, **mit anderen Einrichtungen** wie Universitäten, Start-ups und Innovations- und Jugendzentren, aber auch mit Unternehmen und Anbietern **aus anderen Ländern und Regionen zu kooperieren**. Auf der Basis des so entstandenen **Netzwerkes** sollen sich für die Berliner Unternehmen und Akteure dauerhafte und produktive Partnerschaften ergeben. Damit wird die **Wettbewerbsfähigkeit** der Berliner Spieleentwicklerszene **gestärkt**. Die Gesamtfördersumme, mit der das Projekt *BerlinBalticNordic.net* unterstützt wurde, beträgt über 600.000 Euro. Die Hälfte davon übernimmt der EFRE.

## EFRE WIRKT IN BERLIN

Allein im ersten Jahr des Projekts sind über 100 Unternehmen der Branche *Interaktive Medien und Games* aus Berlin und Polen miteinander vernetzt worden. In dieser Zeit wurden knapp 30 Projektmaßnahmen zur Vernetzung von Berliner Unternehmen mit potenziellen Partnerinnen und Partnern aus Polen durchgeführt. Dazu zählen Delegationsreisen, Vermittlung, Messebesuche, Fachkonferenzen, Panels und Diskussionsrunden. Das Projekt soll bis 2018 fortgeführt werden und um ausgewählte Regionen in Schweden, Finnland und Estland erweitert werden. Die Ideen und das Konzept des Projekts sehen auch eine aktive Teilnahme vieler Berliner Start-ups vor.

### So bewirkt der EFRE konkret, dass

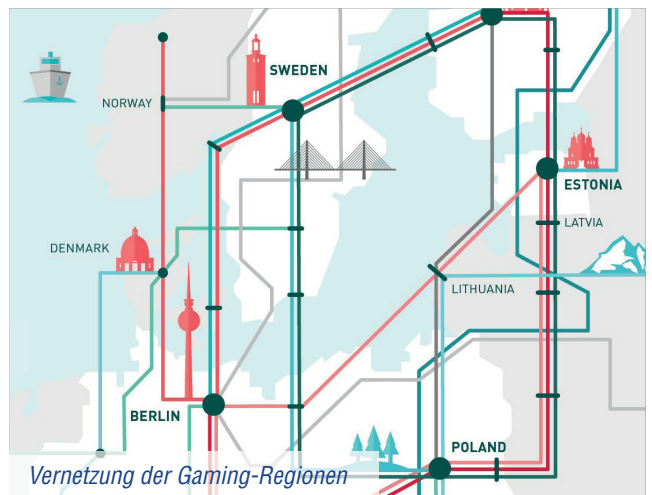
- gute, ambitionierte und wissensbasierte Unternehmenskonzepte den Wirtschaftsstandort Berlin bereichern.
- neue und kreative Produkte und Dienstleistungen entstehen.
- Menschen mit innovativen Ideen in Berlin gefördert und unterstützt werden.
- Berliner Unternehmen sich entwickeln und auch international Erfolge feiern können.
- Branchen und Wirtschaftszweige durch Internationalisierung stärker gemacht werden.



Softwarepräsentation



Test einer Virtual Reality Brille



Vernetzung der Gaming-Regionen

### FÖRDERRICHTLINIE: KONTAKT:

FÖRDERSCHEWERPUNKT 2  
Produktivität der Wirtschaft,  
Programm für  
Internationalisierung

SENATSVERWALTUNG FÜR WIRTSCHAFT, ENERGIE UND BETRIEBE

Ansprechpartner: Kariem El-Ali  
E-Mail: kariem.el-ali@senweb.berlin.de

### FÖRDERSUMME

602.276 €, 50% davon EFRE

### PROJEKTLAUFZEIT

29.09.2015 – 31.12.2018

### MEDIA:NET BERLINBRANDENBURG E.V.

Ackerstraße 3A | 10115 Berlin  
E-Mail: info@medianet-bb.de  
Homepage: www.medianet-bb.de

### Bildnachweise:

media:net berlinbrandenburg e.V.

### Redaktion und Gestaltung:

ariadne an der spree GmbH

