

Grundstein für Gamecity Port in Hamburg gelegt

„Ein einzigartiges Konzept“

Hamburg (st) – Am 13. Dezember hat Hamburg den Grundstein für den Gamecity Port gelegt, eine Art Kreativquartier für junge Firmen aus der Spielebranche. Damit hat die Hansestadt einmal mehr eine Vorreiterrolle bei der Unterstützung der Spielebranche eingenommen.

Regelmäßige Treffen für das Networking, Delegationsreisen, Gemeinschaftsstände auf Messen und nicht zuletzt die Förderung von Prototypen – die Hansestadt Hamburg hat sich in den letzten Jahren ungewöhnlich gut als Standort für junge Unternehmen aus der Spielebranche präsentiert. Am 13. Dezember wurde das Mosaik aus Maßnahmen um ein weiteres, nicht gerade



Hamburgs Wirtschafts-senator Gunnar Uldall

unerhebliches Steinchen ergänzt: Hamburgs Wirtschaftssenator Gunnar Uldall gab den Startschuss für den Gamecity Port, eine von der Hansestadt geförderte Immobile in St. Pauli. Auf diese Weise will Hamburg für junge Kreativunternehmen günstige und individuell nutzbare Büroflä-

chen bereitstellen. „Wir sind der Meinung, dass insbesondere junge Unternehmen die Entwicklung der Branche maßgeblich mitbestimmen können, sofern ihr kreatives Potenzial erkannt und entsprechend gefördert wird“, sagte Uldall gegenüber GamesMarkt. Mit der von Hamburg initiierten Prototypenförderung unterstütze man

junge Unternehmen bereits mit einem zinslosen Darlehen und erleichtere ihnen somit den Markteinstieg. „Mit dem Projekt Gamecity Port haben wir nun die Möglichkeit, noch früher anzusetzen und Firmen bereits beim Umzug in die Hansestadt aktiv zu unterstützen“, erklärt Uldall. Ziel sei es,

jungen Spielefirmen preisgünstige Büroflächen in attraktiver Lage zur Verfügung zu stellen. Doch der finanzielle Aspekt ist nicht der einzige Pluspunkt. Die Büroflächen können bei Bedarf vergrößert oder verkleinert werden. Damit können die Unternehmen flexibel auf die aktuelle Geschäftssituation reagieren. Eine Kündigungsfrist von nur einem Monat senkt zudem das finanzielle Risiko.

Die Fertigstellung des Kreativquartiers für Spielefirmen ist für März 2008 geplant. „Wir denken, mit unseren Aktivitäten eine gute Grundlage geschaffen zu haben, um die Stadt Hamburg als Standort für junge Entertainmentfirmen enorm attraktiv zu machen“, sagt Uldall. „Die einzelnen Maßnahmen greifen sinnvoll ineinander und bilden in der Summe ein in Deutschland einzigartiges Konzept.“

Games nicht ignorieren

Hamburg – GamesMarkt sprach mit Gunnar Uldall, Wirtschaftssenator der Hansestadt Hamburg, bei der Grundsteinlegung für den Gamecity Port auch über die Pläne eines Förderpreises auf Bundesebene sowie die Bedeutung der Spielebranche für den Medienstandort Hamburg.

In Berlin wird derzeit ein Förderpreis für „wertvolle“ Spiele diskutiert. Hamburg fördert seit 18 Monaten die Entwicklung von Prototypen. Wie lautet Ihr Fazit dieser Förderung, und wie beurteilen Sie die Pläne für einen Förderpreis?

Die aktuelle Diskussion über einen Förderpreis für „wertvolle“ Spiele ist grundsätzlich sehr begrüßenswert. Sie zeigt, dass die kulturelle Relevanz von Computer- und Videospielen immer weiter zunimmt und dies auch von der Politik wahrgenommen wird. Was die Prototypenförderung betrifft, ist unser Fazit durchweg positiv. Sie wurde bislang sehr gut wahr- und angenommen. Tatsächlich ist uns auch bestätigt worden, dass wir mit diesem Programm sehr marktnah agieren. So berät ein Fachgremium, das aus erfahrenen Vertretern der Gamesbranche besteht, meine Mitarbeiter bei der Entscheidung über die Vergabe der Mittel. Hamburg profitiert hier von

dem über die vergangenen Jahre gewachsenen Netzwerk der Gamecity, das es uns ermöglicht, im Dialog mit der Wirtschaft Maßnahmen zu entwickeln.

Wie wichtig ist es für einen Medienstandort wie Hamburg die Spielebranche zu unterstützen, um auch in Zukunft zu der Spitze der Medienstandorte in Deutschland zu gehören?

Die Spieleindustrie ist als Wirtschaftsfaktor aus dem Entertainmentbereich nicht mehr wegzudenken und trägt schon jetzt erheblich zum Wachstum der Medienbranche bei. Das auch deutsche Produktionen mit dem Weltmarkt Schritt halten können, ist unbestritten. Als moderner Medienstandort wird man es sich nicht erlauben können, diesen Wirtschaftszweig zu ignorieren, da Games im Zuge der Konvergenz der Medien als Treiber für innovative Businessmodelle zunehmend wichtiger werden.

Sie suchen Mitarbeiter?

FINDEN!



Entertainment Media

home of mediabiz

Ein Unternehmen von Gruner + Jahr