

GAMES MOBILE WEBVIDEO NRW

Informationen
zum Medienstandort
Nordrhein-Westfalen

Film und Medien
Stiftung NRW

Games-Entwickler

42 Bits Entertainment
Aerosoft
Ahoiii Entertainment
ALCHEMIST Interactive
b-interaktive
Backwoods Entertainment
Bigitec/Brainseed Factory
Black Cave Entertainment
Bootcamp Bros.
Bright Future
btf
Buntspecht
CobaltIED
Crenetic
Cubidoo Entertainment
Cyber Manatee
Cyberwave
Dot8 Studio
Ducks on the Water
EGOSOFT
encurio
epicsauerkraut studio
Fantastic Foe
Farbspiel Interactive
Flying Sheep Studios
Gaming Minds Studios
Gamma Minus
Gentleforge
giantdoor
Giant Gun Games
Goodwolf Studio
Independent Arts Software
Kaasa solution
konzeptzwei
Ludopium
m2p entertainment
Massive Miniteam
Meister Cody
Mellow Games
mobiventon
Monokel
neoludic games
Neopoly
Nurogames
Open Sesame Media
Outline Development
OFM Studios
Piranha Bytes
Pixelpogo
Retrific
Rho-Labyrinth
Rivers and Wine Studios
RobotPumpkin Games
RockABYTE
Routine Health
Secret Item Games
Silent Dreams
SilentFuture
Slow Bros.
Sluggeryfly
Soybloq
SparklingBit
Studio Inkyfox
Sunlight Games
takomat
Team ADOM
TeraKnights
the Good Evil
TRIBOOT Technologies
TriTrie Games
TxKGaming-Studios
Ubisoft Düsseldorf
VestGames
VIS-Games
Winning Streak Games
Z-Software

Games-Publisher

Aerosoft
ak tronic Software & Services
astragon Entertainment
Electronic Arts
Headup/Thunderful Games
RTL interactive
Secret Item Games
Ubisoft



Chained Echos

Games

gamescom: Treffpunkt der Games-Branche

Nach zweijähriger Zwangspause aufgrund der Pandemie wurde Köln im August 2022 wieder zur Welthauptstadt der Computer- und Videospiele. Die gamescom kehrte als Präsenzveranstaltung für Publikum und Fachbesucher:innen in die Koelnmesse zurück. Obwohl die Ticketkontingente beim Comeback noch reduziert waren, erreichte die Messe mit mehr als 265.000 Besucher:innen aus über 100 Ländern fast schon wieder die Dimensionen wie in Vor-Corona-Zeiten. Auch über die Leitmesse hinaus hat NRW im Bereich Games einiges zu bieten. Das bevölkerungsreichste Bundesland ist einer der umsatzstärksten Standorte für die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland. Im „Branchenbarometer“ des game – Verband der deutschen Games-Branche, in dem das politische Engagement für die regionalen Unternehmen und Akteure bewertet wird, belegt NRW den 1. Platz in Deutschland. Zusammengefasst mit der Software-Branche ist die Games-Industrie der beschäftigungsstärkste Teilmarkt der Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen.

Electronic Arts, Ubisoft, astragon, Headup

Mit Electronic Arts in Köln und Ubisoft in Düsseldorf sind große internationale Games-Unternehmen in NRW vertreten. Heimische Unternehmen wie astragon Entertainment aus Düsseldorf (u. a. *Landwirtschafts-Simulator*) feiern seit vielen Jahren Erfolge. Die vielfach preisgekrönte Firma Headup aus Düren, die mittlerweile zur schwedischen Thunderful Group gehört, ist mit weit über 100 veröffentlichten Titeln einer der bekanntesten Publisher in Deutschland. Der Konvergenzstandort NRW bietet für

die Games-Branche ein optimales Umfeld. So betreibt der private TV-Marktführer RTL u. a. die Online-Plattformen RTL Spiele und Gamechannel. Auch der Gütersloher Bertelsmann-Konzern ist mit Arvato als Logistik-Dienstleister ein wichtiger Partner der Games-Industrie.

Kreative Entwicklerszene mit langer Tradition

Einige der etabliertesten deutschen Games-Studios wie Independent Arts in Hamm, Egosoft in Würselen oder Aerosoft in Büren sind bereits seit drei Jahrzehnten in NRW präsent. BlueByte entwickelt seine erfolgreichen Strategiespiele wie die *Siedler*-Reihe mittlerweile unter dem Dach von Ubisoft und firmiert als Ubisoft Düsseldorf. In den 1980er-Jahren war BlueByte eine Keimzelle der bis heute äußerst aktiven Games-Szene im Ruhrgebiet. Auch bekannte Games-Unternehmen aus anderen Bundesländern sind mit Studios in NRW vertreten, etwa die Wormser Kalypso Media, die ihre Tochter Gaming Minds in Gütersloh und Paderborn betreibt. Das Segment der Serious Games wird ebenfalls erfolgreich bedient, u. a. von the Good Evil in Köln sowie Meister Cody in Düsseldorf. Der Solo-Entwickler Jonas Manke (Studio Inkyfox) aus Ostwestfalen hat es mit Unterstützung durch die Film- und Medienstiftung geschafft, einen EPIC MEGAGRANT und einen Exklusivdeal mit Microsoft zu erhalten. Sein Puzzle-Adventure *Omno* avancierte zu einem weltweit beachteten Indie-Hit und wurde u. a. mit dem Deutschen Computerspielpreis sowie dem Deutschen Entwicklerpreis ausgezeichnet. Auch das Kölner Studio Monokel war beim Deutschen Computerspielpreis 2022 erfolgreich und erhielt für das ebenfalls filmstiftungsgeförderte Game *White Shadows* einen Nachwuchspreis.



NRW ist ein starker Industriestandort mit einer lebendigen Gamesbranche und aktiver Wissenschafts- und Förderlandschaft in zentraler Lage. Und für uns damit idealer Startpunkt, das Thema Gamechanging-Thinking bundesweit in der Wirtschaft zu etablieren.

Stefanie Waschk, Geschäftsführerin
Fusion Campus



Vor einigen Jahren haben wir die richtige Entscheidung getroffen und the Good Evil in NRW gegründet! Als junges Unternehmen konnten wir sehr vom fruchtbaren und hilfsbereiten Standort profitieren. Neben dem Mix aus inter- und nationalen, kleinen und großen Entwicklern macht die gamescom den Unterschied.

Linda Kruse, Gründerin & Geschäftsführerin
the Good Evil



Derpy Conga



X4: Zeitszenen der Habgier



EVILLE



SnackHunter



Hell Pie

Daten und Fakten

- > führender Games-Standort
- > global Players: Electronic Arts, Ubisoft Düsseldorf
- > gamescom in Köln: größte Spielemesse der Welt
- > vielfältige Entwicklerszene mit jahrzehntlang etablierten Studios und Newcomern
- > Hochburg für eSports: ESL Gaming, esports player foundation, Esports Academy NRW
- > zahlreiche Events und Preisverleihungen, jährlicher Games-Gipfel als Austausch von Politik und Branche
- > games.nrw, Cologne Game Lab, Fusion Campus
- > seit mehr als 10 Jahren herausragende finanzielle Gamesförderung, ab 2023 zusätzliche Mittel für Serious Games und Gamification-Anwendungen

eSports-Hochburg

NRW ist eine Hochburg für eSports, den sportlichen Wettkampf mit Computer- und Videospielen. Bekannte Clans wie das bereits seit 25 Jahren bestehende SK Gaming sind hier ansässig, ebenso wie der Ligen-Betreiber ESL Gaming. Die Kölner organisieren unter anderem die Electronic Sports League und das größte Counter-Strike-Turnier der Welt. Zudem haben mehrere Profifußball-Vereine aus Nordrhein-Westfalen mittlerweile eigene eSports-Mannschaften an den Start gebracht. Anfang 2020 wurde zudem die esports player foundation mit Sitz in Köln gegründet, eine Non-Profit-Organisation, die sich für die Förderung von Talenten einsetzt. Gemeinsam mit der esports player foundation hat die Landesregierung 2023 die Esports Academy NRW ins Leben gerufen. Im ersten Jahr sollen 30 Top-Talente in den Spielen League of Legends, FIFA und Brawl Stars unterstützt werden.

Deutscher Entwicklerpreis, Evoke, Next Level Festival

Rund um die gamescom ist eine Vielzahl von Veranstaltungen entstanden. 2017 wurde die Entwicklerkonferenz devcom als Nachfolgerin der GDC Europe etabliert, bereits seit mehr als 20 Jahren ist die Evoke, das Festival der Demo-Szene, fest in NRW verankert. Darüber hinaus stehen regelmäßig unter anderem das Next Level Festival und das Indie Game Fest auf dem Games-Terminkalender. Jeweils zum Jahresende bietet der Deutsche Entwicklerpreis in Köln eine wichtige Qualitätsschau, bei der 2019 der von der Film- und Medienstiftung ausgelobte NRW-Förderpreis für junge Entwicklerinnen eingeführt wurde.

Forschung und Lehre

Zahlreiche Hochschulen in NRW tragen mit ihren Lehr- und Forschungsaktivitäten zur Stärkung des Games-Standorts bei. So bietet das Cologne Game Lab, seit 2013 als Institut der TH Köln, unter anderem den Bachelor-Studiengang Digital Games und den Master-Studiengang Game Development & Research an. Neben den Universitäten Paderborn und Duisburg-Essen sind auch viele private Bildungseinrichtungen im Segment Games aktiv, darunter die Mediadesign Hochschule in Düsseldorf und die School of Games in Köln.

Starke Förderung: Film- und Medienstiftung

Die Film- und Medienstiftung NRW fördert seit über 10 Jahren die Entwicklung und Herstellung von digitalen Spielen und interaktiven Inhalten mit derzeit 3,5 Mio. Euro im Jahr. Die Landesregierung hat die Mittel für die Games-Förderung kontinuierlich aufgestockt. 2023 wurde ein zusätzliches Förderprogramm mit einem jährlichen Volumen von 500.000 Euro aufgelegt, mit dem gezielt Serious Games und Gamification-Anwendungen unterstützt werden sollen. Ein weiterer wichtiger Ansprechpartner für Serious Games ist der Fusion Campus, das 2021 gegründete Kompetenzzentrum zur Vernetzung der Gamesbranche mit anderen Industrie- und Wirtschaftsbereichen. Weitere Anlaufstellen für junge Unternehmen sind u. a. das Mediengründerzentrum NRW und die neue Abteilung „Standortentwicklung“ der Film- und Medienstiftung, die die Aufgaben des Mediennetzwerk.NRW übernommen hat. In Kooperation mit dem Branchenverein games.nrw werden zum Beispiel auch Präsentationen von heimischen Firmen auf wichtigen internationalen Messen organisiert. <

Dienstleister

- A4VR
- 4D Projects
- Articy Software
- Arvato
- COMIXFACTORY
- DACS Laboratories
- Effective Media
- encurio
- European Game Composers
- Eyerock Studios
- GreenMamba-Studios
- Marketpoint
- MOTHERSHIP MARKETING
- NerdStar
- Northdocks
- Partnertrans
- phoenix Game Graphic Design
- planetlan
- Reichart Standort- und Projektentwicklung
- TASK four
- The Light Works

eSports

- Bielefeld eSports e. V.
- ESL Gaming
- Esports Academy NRW
- eSports Cologne e. V.
- esports player foundation
- Gaming in Order e. V.
- Planetkey Dynamics
- SK Gaming

Forschung & Bildung

- bib International College
- Cologne Game Lab
- Mediadesign Hochschule
- PIXL VISN | media arts academy
- SAE Institute
- School of Games
- TH Köln
- Universität Duisburg-Essen
- Universität Paderborn

Events/Preise

- Deutscher Entwicklerpreis
- devcom
- evoke
- gamescom
- Gametreff NRW
- Next Level – Festival for Games
- Indie Game Fest

Förderung/Netzwerk

- Film- und Medienstiftung NRW
- games.nrw



Der Standort NRW bietet SpielFabrique zahlreiche Möglichkeiten, junge Unternehmen in der Spielbranche zu fördern. Starke Partner vor Ort wie die Medienstiftung NRW und die Stadt Köln unterstützen dabei das Wachstum dieser kreativen Branche.

Odile Limpach, Gründerin SpielFabrique



Nordrhein-Westfalen ist einer der Hotspots der deutschen Games-Branche: Hier sind kleine und große Entwickler ebenso beheimatet wie Publisher, Hochschulen, eSports-Veranstalter und die gamescom! Diese Vielfalt ist die große Stärke von NRW.

Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche

Choose your look!



Plan B from Outer Space

Mobile

**Netzbetreiber/
Hardware-Hersteller/
Dienstleister**
Ericsson
Huawei
IBM
LOGIBALL
NetCologne
P3 group
Secusmart
SEVEN PRINCIPLES
Telefónica Germany
Telekom
Vodafone
ZTE

App-Entwickler
4D Media
A4VR
active value
Ahoiii Entertainment
AppCologne
AppPlusMobile
Appsolut
Arvato Systems
Avenga
bam! interactive
BIGITEC
BlackBerry
btf
CUREosity
digame
encurio
Fitogram
FKT42
GeoMobile
g.on experience
grandcentrix
INNOMOS
IQ-ME
Kaasa solution

Führender Mobile-Standort

Der Jahresumsatz mit Smartphones, Apps, mobilen Telekommunikationsdiensten und Mobilfunkinfrastruktur in Deutschland wächst weiter. Laut Prognose des Branchenverbands der Informations- und Telekommunikationsbranche, Bitkom, lag er 2022 bei 36,8 Milliarden Euro. 83 Prozent der Bundesbürger:innen ab 16 Jahren nutzten demnach ein internetfähiges Mobiltelefon. Nordrhein-Westfalen ist bei der mobilen Internet-Nutzung unter den Top 5 der deutschen Bundesländer vertreten. Dies besagt der aktuelle „Digital Index“ der Initiative D21, in dem der Anteil der mobilen Internet-Nutzer:innen an der Bevölkerung ab 14 Jahren für NRW auf 84 Prozent beziffert wird – eine Steigerung gegenüber dem Vorjahr um zwei Prozentpunkte. An Rhein und Ruhr hat sich ein bundesweit einzigartiges Netzwerk aus Netzbetreibern, Endgeräte-Herstellern, Dienstleistern und App-Entwicklern etabliert. Die Landeshauptstadt Düsseldorf gilt als einer der bedeutendsten Mobilfunk-Standorte in Europa.

Nationale und internationale Player

Zwei der größten deutschen Mobilfunk-Netzbetreiber sind in Nordrhein-Westfalen ansässig, die Telekom in Bonn und Vodafone in Düsseldorf. Bis Oktober 2014 gehörte auch E-Plus in Düsseldorf zu den großen Mobilfunk-Anbietern in Deutschland. Das Unternehmen ist mit seinem Netz mittlerweile im Marktführer Telefónica aufgegangen, der in der NRW-Landeshauptstadt nach wie vor eine Niederlassung betreibt. Auch große Endgeräte-Hersteller sind im bevölkerungsreichsten Bundesland ansässig. Der deutsche Hauptsitz des schwedischen Ericsson-Konzerns

befindet sich in Düsseldorf, wo auch das chinesische Unternehmen Huawei mit seiner Westeuropa-Zentrale vertreten ist. Als Tochter des Gütersloher Bertelsmann-Konzerns unterstützt Arvato Systems namhafte Unternehmen bei der digitalen Transformation. Dabei spielt der Bereich Mobile Solutions eine tragende Rolle.

Innovative Entwicklerszene

Rund 3,4 Milliarden Euro Umsatz mit mobilen Apps für Smartphones und Tablets wurden laut Bitkom für das Jahr 2022 in Deutschland erwartet. Somit hat sich dieser Wert innerhalb von nur drei Jahren mehr als verdoppelt. 2019 hatte der App-Umsatz mit 1,6 Milliarden Euro noch deutlich unter der Zwei-Milliarden-Marke gelegen. Der Markt in diesem Segment wird von einer vielfältigen, innovationsfreudigen Entwicklerszene in NRW optimal bedient. Mit mehr als 300 Anwendungen für Kunden wie Siemens, Volvo oder Mitsubishi Electric zählt die Kölner IQ-ME zu den bekanntesten Vertretern im Bereich der Business-Apps. Zu 100 Prozent „Made in NRW“ sind auch die Apps von mobivention in Köln, darunter Anwendungen für Kund:innen wie Suzuki, Oddset, die Techniker Krankenkasse oder staatliche Lotteriegesellschaften. Auch das Segment Virtual/Augmented/Mixed Reality spielt in immer mehr Bereichen eine wichtige Rolle in NRW. Die Palette der Anwendungen spannt einen weiten Bogen vom preisgekrönten Therapiesystem für Schlaganfall- oder Parkinson-Patienten, das vom Düsseldorfer Med-Tech-Unternehmen CUREosity entwickelt wurde, bis hin zum edukativen Musik-Spiel „Beethoven Opus 360“, in dem die Nutzer:innen Ludwig van Beethoven als Rapper



Für unsere Idee, bildschirmfreies digitales Lernen mit Bewegung zu verknüpfen, haben wir von Anfang an von allen Seiten Unterstützung bekommen – angefangen beim ruhrHUB über die EWG Essen bis hin zur Film- und Medienstiftung NRW. Dafür sind wir sehr dankbar!

Sandra Noa, Co-Founder
LEVOOBA



NRW ist mein Medienstandort schlechthin: viele kreative Schmieden und kompetente Technologie-Anbieter für das digitale Marketing. Dazu bezahlbarer Office-Space mit dem Flair von Rhein und Ruhr. Der perfekte Standort für die Entstehung unserer Engaging Ads. Was will man mehr?

Mustafa Mussa, Geschäftsführer
bam! interactive

Der Ozean





Baue ein Riff



Dreieck bauen



Errate das Gewicht

Fiete Brain Box



Dino Dino

Daten und Fakten

- > Vodafone, Telekom, Huawei, Ericsson, Telefónica
- > unter den Top 5 der Bundesländer mit den meisten mobilen Internet-Nutzern
- > Mobilfunk-Standort Düsseldorf führend in Europa
- > erfolgreiche und vielfältige App-Entwicklerszene
- > Vorreiter bei Location Based Services und 5G
- > gute Bedingungen für junge Entwickler und Start-ups



erleben können. Die VR-Anwendung, die vom Kultur- und Bildungsverein agon initiiert wurde, kommt mittlerweile im Museum im Bonner Geburtshaus des großen Komponisten zum Einsatz.

Location Based Services

Die Bedeutung von Geoinformationen für Wirtschaft und Medien ist in NRW früh erkannt worden. Durch die Ansiedlung zahlreicher Entwickler von entsprechenden Anwendungen genießt die Region eine bundesweite Ausnahmestellung. So hat sich LOGIBALL von Herne aus mit bislang mehr als 1.100 realisierten Projekten zum größten unabhängigen IT-Dienstleister für digitale Straßenkarten in Europa entwickelt. GeoMobile in Dortmund gilt unterdessen als international führender Entwicklungsdienstleister für mobile räumliche Assistenzsysteme. Mit ivanto hat das Unternehmen zum Beispiel einen Mobilitätsassistenten für Verkehrsunternehmen herausgebracht, der unter anderem die Basis für ÖPNV-Apps in mehreren Großstädten bildet. Die Anwendung Plaza wird für die interaktive Orientierungshilfe auf dem Gelände des UNESCO-Welterbes Zollverein in Essen genutzt.

Veranstaltungen und Förderinstitutionen

Die Bedeutung der Mobile-Branche in NRW zeigt sich auch auf Veranstaltungen wie der DMEXCO, dem PIRATE Summit oder dem ruhrSUMMIT. Am führenden Gründungsstandort NRW sind zahlreiche Institutionen vertreten, die Mobile-Start-ups unterstützen, darunter Inkubatoren wie Startplatz oder 1st Mover sowie das Mediengründerzentrum NRW. Zudem unterstützt die

Film- und Medienstiftung NRW mit ihrer Förderung für Digitale Spiele und interaktive Inhalte u. a. auch Apps im Bereich Virtual/Augmented/Mixed Reality. Ein neues Programm zur gezielten Förderung von Serious Games und Gamification ist 2023 gestartet worden.

Mobile Zukunft „made in NRW“, 5G

Die mobile Zukunft wird maßgeblich von NRW mitgestaltet. Bundesweit gab es hier zum Beispiel zuerst das Handy-Parken, frühzeitig wurden mobile Carsharing-Angebote lanciert. An zahlreichen Standorten laufen Tests zum Thema „Autonomes Fahren“. Auch das neue Hochgeschwindigkeitsnetz 5G ist hier ein großes Thema. Vodafone hat bereits wenige Wochen nach der Frequenzauktion im Juli 2019 das 5G-Netz für private Nutzer:innen geöffnet. Bonn und Köln zählten Ende 2019 zu den ersten deutschen Städten, in denen das 5G-Netz der Telekom verfügbar war. Beide Anbieter treiben die Verbreitung des neuen Mobilfunkstandards massiv voran. Die Landesregierung engagiert sich für die weitere Erforschung von 5G. Das 2019 gestartete „Competence Center 5G.NRW“ soll u. a. die wirtschaftlichen Potenziale von 5G analysieren und stärken. Beteiligt sind die Bergische Universität Wuppertal, die Universität Duisburg-Essen, die Technische Universität Dortmund und die RWTH Aachen. 2022 wurde die Förderung des Kompetenzzentrums um weitere drei Jahre mit bis zu 2,9 Mio. Euro verlängert. <

App-Entwickler

MEiAPPS
mobivention
NanoGiants
nexoma
opwoco
OneFID
Online Media
P3 group
Publicis Sapient
refutura
RockABYTE
Rocket Apes
RTL interactive
scondoo
SituatiVe
Stolz + Schön
Ubisoft
tataga Consulting
TechHub Europe
TheAppGuys
the Good Evil
Wahnsinn Design
WDR mediagroup

Ausbildung und Forschung

Competence Center 5G.NRW
Hochschule Düsseldorf
ifs internationale filmschule köln
TH Köln

Events

Digitale Woche Dortmund
Digitalk
DMEXCO
PIRATE Summit
ruhrSUMMIT

Verbände/Netzwerke/Consulting

1stMOVER
Digitale Stadt Düsseldorf
eco – Verband der Internetwirtschaft
MWC.mobi
networker NRW
STARTPLATZ
netSTART
Web de Cologne
wisnet
aachen.digital
dighub.de
digitalhub.de
digitalhubcologne.de
muensterland.digital
ruhrhub.de

Förderung

Film- und Medienstiftung NRW



Mobile Apps haben einen Vorteil: Jeder hat ein passendes Gerät und die Netzabdeckung in NRW ist hervorragend. Zudem haben wir das perfekte Umfeld, um die besten Mitarbeiter zu rekrutieren. So entwickeln wir vor allem in den Bereichen Kultur, Bildung, Gaming und Vertrieb Apps.

Sebastian Rahmel, Geschäftsführer & Managing Director encurio



Als wir vor 9 Jahren TheAppGuys gegründet haben, fiel die Standortentscheidung bewusst auf Köln. Hier sind die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Digitalagentur am besten: zukunftsorientierte Kunden, gut ausgebildete Fachkräfte und starke Partnerunternehmen.

Marko Nußbaum, Geschäftsführer TheAppGuys



XR

TimeRide

Unternehmen

3DRM
 A4VR
 AWWWdesign Jungblut & Herrmann
 cityscaper
 CobaltIED
 CUREOSITY
 Dear Reality
 Demodern
 DIVR e. V.
 Fantastic Foe
 Flamecoach
 FLAWLABS
 FLUUR
 headtrip immersive media
 Holocafé
 InnoClass
 Invasive Memories
 K3
 Kreative KommunikationsKonzepte
 konzept2
 MYCROLAB
 NEONREAL
 next level lab
 Northdocks
 Nurogames
 Petricore Systems
 Platiri IT
 pointreef
 Present4D
 SCARLITO
 SüdstadtSport
 the Good Evil
 the nix company
 TimeRide
 twinC
 TxK Gaming Studios
 YONA
 viality
 vibrant core
 VR2Business
 VR Expert
 We are XR

NRW: Größter deutscher B2B-Standort

Auf der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele gamescom, die alljährlich in Köln stattfindet, war die Präsentation der ersten Oculus Rift ein Phänomen und der Startschuss für die nordrhein-westfälische XR-Branche. Heute ist NRW größter B2B-Standort der deutschen Branche und profitiert vom aktuellen Metaverse-Medienhype, der XR aus der Gaming-Nische in den breiten Markt bringen will. Laut der TH Köln Studie „Cross Reality in Deutschland 2021“ sitzen von den 1.353 XR-Unternehmen bundesweit 380 Unternehmen und damit 35 % in NRW, aktuell noch mit überschaubaren Umsätzen, aber hervorragenden Zukunftsaussichten – die Branche rund um die Technologien Virtual Reality (VR), Mixed Reality (MR) und Augmented Reality (AR) ist jung und schaut optimistisch in die Zukunft.

Attraktives Ökosystem

Als Fundament für die Entwicklung der XR-Branche dient damals wie heute eine ausgeprägte Games-Entwickler-Landschaft mit etablierten Studios wie Independent Arts, EgoSoft, BlueByte oder Kalypso Media, die vom attraktiven Ökosystem profitieren. Gerade kleinere Studios der unabhängigen Entwickler:innen-Szene, die sich auf Serious Games konzentrieren, sind bereit, neue Technologien zu erproben. So entwickelte the Good Evil, ehemaliger Stipendiat des NRW Mediengründerzentrums, mit *Marla* ein Virtual Reality Lernspiel zum Training der Fehlerdiagnosekompetenz in Offshore-Windenergieanlagen. Zu den Pionieren im Mixed Reality Bereich gehört der Kölner Art Director Peter Bickhofe, der u. a. mit der Entwicklung eines MR-Entwickler-Toolkits internationale Anerkennung erwarb.



Als XR-Innovationsunternehmen und Entwickler bietet uns NRW einen großartigen Standort für Innovation, Forschung und Wachstum mit Institutionen wie dem Cologne Game Lab, der TU Köln und der gamescom und einem breiten Programm an Businessförderung.

Antonia Koop, CEO
 CobaltIED



Wir sind bewusst nach Köln gezogen, denn der Mix aus etablierten Industrie-Unternehmen, viel kreativem Nachwuchstalent an den Unis und einem ausgezeichneten Bewusstsein für Tech-Startups findet man nur hier. Karneval und Kölsch sind ein unerwartet netter Nebeneffekt.

Timon Vielhaber, CEO
 World of VR

Interesse an immersiven Medien steigt

Die Studie der TH Köln „Extended/Cross Reality (XR) in Deutschland 2022“ zeigt auf, dass deutsche XR-Unternehmen das Metaverse für sehr bedeutend für ihr zukünftiges Geschäft halten und die Aufträge immer mehr den Projektstatus verlassen. Als Querschnittsthema bündelt es verschiedene Technologien wie AR, VR und Künstliche Intelligenz, die es sowohl Firmen als auch Endanwender:innen einfacher machen, Produkte zu entwickeln und zu verstehen. Die XR-Branche sieht ein gesteigertes Interesse an immersiven Medien und profitiert davon, denn Unternehmen setzen heutzutage XR-Technologien viel selbstverständlicher ein für Produktentwicklungen und Präsentationen. So kann die Kölner Agentur World of VR zahlreiche Projekte aus der Industrie vorweisen, wie die VR Academy der Deutschen Telekom, Arbeitssicherheitstraining mit der RheinEnergie oder VR-Showroom und AR-Kundenmagazin mit Kübler Workwear. Die Weiterentwicklung immersiver Technologien haben auch Auswirkungen auf die Produktionsabläufe in Film und Fernsehen, in denen die Grenzen zwischen der Produktion von Games, Animation und Film mehr und mehr verschwimmen. So überzeugt beispielsweise die in Düsseldorf ansässige Lavalabs mit ihren digitalen Environments für die erfolgreiche Netflix-Serie *Kleo* von Zeitsprung.

T-Challenge, TimeRide, SchumannVR, Essen 1887, Aufwind

Während Virtual Reality ein Headset braucht, steckt Augmented Reality heute schon in fast jedem Smartphone und zum Teil auch in Browsern. Laut der XR-Studie der TH Köln sehen Expert:innen in Augmented Reality die größten Potenziale. Das weiß auch die Agentur K3 aus Velbert, die für



Essen 1887

Daten und Fakten

- > größter Anteil der XR-Branche bundesweit mit 380 Unternehmen (35 %)
- > größter B2B-Standort der deutschen XR-Branche
- > attraktives Ökosystem mit ausgeprägter Games-Entwickler:innen-Landschaft
- > exzellente Forschungs- und Ausbildungssituation
- > zahlreiche Events und Netzwerkaktivitäten: gamescom, Places Festival, Metaverse Meetup, Immersive Hackathon
- > starke Förderung: seit mehr als 12 Jahren herausragende finanzielle Förderung der Film- und Medienstiftung, ab 2023 zusätzliche Mittel für Serious Games und Gamification-Angebote



MARLA - Masters of Malfunctor

E-Commerce-Anwendungen Produkte online konfigurierbar macht, um diese dann in den eigenen vier Wänden anzeigen zu lassen. Yona aus Hürth konnte mit ihrem Konzept zu einem Digitalen Zwilling, der Tech-Fragen im eigenen Hause beantwortet, bei der T-Challenge der Telekom 2022 den dritten Platz belegen. Die Kölner Agentur Fluor brachte für TimeRide Stadtgeschichte einen smarten Spiegel heraus, bei dem sich Besucher:innen in Kleidung des 18. Jahrhunderts wiederfinden können. Die Düsseldorfer NEONREAL (ehemals A4VR) entwickelte *SchumannVR*, das Mixed Reality Projekt *Essen 1887* u. a. mit Henning Baum, das Nutzer:innen mit auf eine Zeitreise nimmt, und auch den immersiven VR-Film *Aufwind*, der erstmalig bei der Berlinale 2023 i. R. des EFM präsentiert wurde.

Exzellente Forschungs- und Ausbildungssituation

NRW bietet eine exzellente Forschungs- und Ausbildungssituation. Das Cologne Game Lab, die TH Köln, die Universitäten in Paderborn und Duisburg-Essen, die Mediasign-Hochschule Düsseldorf und die School of Games in Köln bilden Games-Entwickler:innen aus, die aber dank einer hohen Affinität für neue Trends selbstverständlich in Berührung kommen mit Gamification, XR und dem Metaverse. Virtual Reality wird seit 2019 mit dem vom Land NRW geförderten AR/VR.NRW Projekt verstärkt in die Lehre und Forschung der Hochschulen eingebracht. Den Bedarf für einen Ausbildungsberuf „Gestalter:in für immersive Medien“ hat auch das Bundesinstitut für Berufsbildung festgestellt. 2023 startet der neue Ausbildungsgang, der u. a. in Zusammenarbeit mit dem in Köln ansässigen Ersten Deutschen Fachverband für Virtual Reality e. V. entwickelt wurde.



Für uns ist der Standort Düsseldorf gerade in Hinsicht auf Synergien und Partner ideal. Hier ballt sich das gesamte kreative Gewerk und wir finden zu jedem Thema den richtigen Partner im direkten Umfeld. Kurze Wege, eine aktive digital affine Szene und der Mut, neue Wege zu gehen, machen NRW für uns als kreative Content-Produzenten so wertvoll.

Jan Thiel, CEO & Founder
NEONREAL

gamescom, Places Festival, Immersive Hackathon, Metaverse Meetup

Die gamescom ist selbstverständlich auch für die XR-Szene ein Highlight im Jahr und schon früh profitierte die Branche von Initiativen wie dem Places Festival, das seit 2018 an zwei Tagen in Gelsenkirchen-Ückendorf Extended Reality für jedermann erlebbar macht. Organisiert wird das Festival von der Agentur mxr storytelling, die außerdem bereits zum zweiten Mal den Immersive Hackathon in Kooperation mit dem Zeiss Planetarium Bochum veranstaltete. Das vierteljährliche Metaverse Meetup des Tech-Journalisten Thomas Riedel bietet einen weiteren Anlaufpunkt für die Branche.

Förderung: Film- und Medienstiftung NRW, KölnBusiness, Fusion Campus

Die Film- und Medienstiftung NRW fördert digitale Spiele und interaktive Inhalte bereits seit 12 Jahren und erhöhte das Volumen zuletzt auf 3,5 Mio. Euro pro Jahr. Sie bietet nach der Übernahme des Mediennetzwerks Anfang 2023 außerdem Beratungs- und Vernetzungsmöglichkeiten aus einer Hand. Zu den bisher geförderten Projekten zählen u. a. *Timeride Worlds – Master of Time*, ein VR-Game, die *SchumannVR* und *The Freya Nehalennia Incident* von CobaltIED, ein plattformübergreifendes VR/PC-Trainingsspiel. Außerdem förderte auch KölnBusiness, die Wirtschaftsförderungsgesellschaft der Stadt Köln, mit dem Förderprogramm [Köln XR] 2022 zuletzt fünf Konzepte. Weiterer wichtiger Ansprechpartner ist der Fusion Campus, der als Kompetenzzentrum zur Vernetzung der Gamesbranche mit anderen Industrie- und Wirtschaftsbereichen beiträgt. <



Die XR-Branche in NRW hat alles, was sie braucht, um auf die Entwicklung des Metaverse einzuwirken. Wenn sie sich auf ihre Stärken konzentriert und sich nicht von den Crypto-Apologeten ablenken lässt.

Thomas Riedel, freier Tech-Journalist,
Der deutsche Metaverse Podcast

Location-based XR Experiences

- 7th Space
- Arcade Virtual Reality Lounge Bochum
- Alma-Park
- Der Kraken
- Holocafé
- VRoom.Ruhr

Film – Transmedia Projekt

- CINÉ-LITTÉ Productions
- Alexander Luna, Tina Boes

Events

- Places Festival
- Metaverse Meetup
- gamescom
- Next Level – Festival for Games
- Deutscher Entwicklerpreis
- Indie Game Fest

Verbände

- EDFVR – Erster Deutscher Fachverband für Virtual Reality

Forschung und Bildung

- Cologne Game Lab
- RWTH Aachen
- SAE Institute
- School of Games
- TH Köln
- Universität Duisburg-Essen
- Universität Paderborn

Ansprechpartner

- filmstiftung.de
- Fusion Campus

Förderung

- Film- und Medienstiftung NRW
- KölnBusiness

Unternehmen

9elements
active value
artegic
arvato
Brain Injection
Contilla
Crownpeak
encurio
Endermol Shine Group
e-Spirit
goneo Internet
InVision
kalaydo
nacamar
NerdStar
quintly
Railslove
RTL interactive
ruhrbarone
Seitwert
TaKeTV
Thalia
topiclodge
WDR mediagroup digital
We Are Era
White Mandala

Agenturen

01 Werk
All In – Artist Management
Arvato Systems
betafabrik
CROSSMEDIA
denkwerk
E-MEDIAD
Get It Across
G&L Geißendörfer & Leschinsky
Krankikom
luna-park
netSTART
nexum AG
OEVERMANN Networks
Radikant
Raw Mind Pictures
TWT reality bytes
RheinKlang Media
ruhmesmeile
Spyke Media
Valtech
We Are Era
wysiwyg* software design

Streaming Angebote

GigaTV Net
MagentaTV
RTL+

Events

Content Creators Club
DMEXCO
Grimme Online Award
Pirate Summit
VideoDays Festival
Youlius-Award

Webvideo-Stars

Anni the Duck
Bibis Beautypalace
Bullshit TV
Commander Krieger
Dagi Bee
Daniel Jung
Debitor
Dominik Porschen/Filmounge
Dr. Flojo
Gewitter im Kopf
Gronkh
Herr Bergmann
iBlali/VIK
Jacob Beautemps



Haus Kummerveldt 2



Lu von Loser 2

Online & Webvideo

Hochburg der Webvideo-Kreatoren

Rezo, Bianca Claßen, Dagi Bee und Julien Bam sind der Beweis dafür, dass die deutsche Webvideo-Branche in NRW Maßstäbe setzt. Wenn sie wie viele ihrer Kolleg:innen auf YouTube oder Instagram mit der Community agieren, dann schnellen die Abrufzahlen oft in Millionenhöhe. Nordrhein-Westfalen ist damit der führende Webvideo-Standort in Deutschland – und mit Förderungen, Bootcamps und zahlreichen Veranstaltungen wie den VideoDays bestrebt, diese Stellung weiter auszubauen. Schon heute sind viele Stars der Szene hier zuhause, etwa der gebürtige Wuppertaler Rezo, der bei der Kölner Agentur All In unter Vertrag steht und zahlreiche Preise gewann. Oder Dr. Flojo, die am Creator College NRW entdeckt wurde, zunächst ihren funk-Kanal aufbaute und inzwischen sogar das Wissenschaftsmagazin *Quarks* im WDR moderiert. Shawn Bu, Regisseur und Absolvent der FH Aachen, veröffentlicht seine erste eigene Netflix-Serie. In der Hauptrolle: Sein Bruder und ehemaliger FH-Student Julien Bam. Die Beispiele unterstreichen Relevanz und Kraft, die von Webvideo-Formaten aus NRW ausgehen. Mehr als 140 Webvideo-Produzent:innen sitzen in Köln, und damit gehört die Stadt zu den mit Abstand attraktivsten Standorten für die schnellwachsende Webvideo-Branche.

ARD- und ZDF-Mediatheken, funk

Auch etablierte Medienhäuser reagieren auf die Veränderungen am Markt. Längst haben sich die Mediatheken von ARD und ZDF zu gleichberechtigten Ausspielwegen gewandelt. Die Serie *Hype* über einen Nachwuchsrapper,

hinter der WDR Cosmo steht, ist nur eines von vielen Beispielen. Kreative Produzent:innen profitieren daneben vom öffentlich-rechtlichen Netzwerk funk, für das aus NRW zahlreiche Formate wie das viel beachtete Magazin *reporter* beigesteuert werden. Auch an anderer Stelle setzen TV-Produktionsfirmen verstärkt auf Web-Inhalte, so wie das Kölner Unternehmen i&u TV, das 2022 zum dritten Mal YouTopia auf die Beine stellte, einen fast 100-stündigen Livestream, für den zahlreiche Influencer:innen unter einer Glaskuppel leben und zusammen mit Gästen und ihrer Community die Aufmerksamkeit auf Klimawandel, Umweltschutz und Nachhaltigkeit lenken.

RTL+

RTL Deutschland setzt mehr denn je auf digitale Kanäle und investiert seit einigen Jahren verstärkt in das Angebot, das weit über eine klassische Mediathek hinausgeht. Ziel ist es, nationaler Streaming-Champion zu werden – und angesichts von rund 4 Millionen Abonent:innen befindet man sich auf einem guten Weg. Das Angebot ist breit und umfasst auch die filmstiftungsgeförderten Serien wie *Unter Freunden stirbt man nicht*, die als beste europäische Serie ausgezeichnet wurde, *Faking Hitler* und *Glauben*. Aber auch Reality-Formate wie die prämierten queeren Datingshows *Prince Charming* und *Princess Charming* sowie Investitionen in Dokus und Live-Sport untermauern den Anspruch des Mainstreamers, der sich anschickt, als „nationaler Champion“ wahrgenommen zu werden. Um dem Ziel näherzukommen, wurde das Angebot von RTL+ im Herbst 2022 um Musik und Podcasts erweitert.



Unser Ziel als Produktionsfirma Raw Mind Pictures ist es, Hollywood in Deutschland zu machen! NRW beherbergt zahlreiche großartige Talente, mit denen wir gemeinsam die Film- und Medienlandschaft in Deutschland verändern können.

Shawn Bu, Regisseur und Geschäftsführer Raw Mind Pictures



In NRW gibt es sehr viele YouTuber und Streamer, Hell Pie mit denen man gemeinsam Projekte umsetzen kann. Damit ist es für mich das optimale Bundesland für diesen Job.

Rezo (Matthias Galon),
YouTuber



Seox (Creator College)



World Wide Wohnzimmer



Seltix (Leon Nguyen)



Rezo (Matthias Galon)



Creator College



VideoDays Festival



Dr. Flojo (Florence Randrianarisoa)

Daten und Fakten

- > Köln ist Hochburg der Webvideo-Kreatur:innen
- > führender Standort der Webvideo-Branche
- > Creator College NRW
- > Streaming bei RTL+, MagentaTV, GigaTV Net
- > RTL Deutschland setzt auf Online-only-Produktionen
- > Telekom/MagentaTV investiert in Sport und Serien
- > TV-Produktionsfirmen setzen verstärkt aufs Web
- > Film- und Medienstiftung: Förderung von Online- und Webvideo-Produktionen
- > DMEXCO, Grimme Online Award, Content Creators Club, Youlius-Award, VideoDays Festival

MagentaTV, GigaTV Net

Die Deutsche Telekom hat ihre Aktivitäten beim Bewegtbild verstärkt und produziert für ihre seit 2018 bestehende Internetplattform MagentaTV zahlreiche Sport-Übertragungen, darunter zuletzt die Fußball-WM. Zugleich spielt Unterhaltung eine wichtige Rolle, wie etwa die Beteiligung an der aufwendigen Serie *Wild Republic*, aber auch Investitionen in Talks oder das neue Serienformat MagentaMusik Originals unterstreichen. Der Konkurrent Vodafone hat mit GigaTV ein OTT-Produkt gelauncht. Mit der entsprechenden Box lassen sich die Vodafone-Videothek sowie weitere Streamingdienste und Mediatheken abrufen und über eine App ist das Angebot ebenfalls auf Smartphones und Tablets nutzbar.

Creator College NRW, Grimme Online Award, Youlius-Award, VideoDays Festival

Im September 2022 startete die 2. Ausgabe des Creator College NRW, bei dem die Film- und Medienstiftung NRW neun Webvideo Creator sowie Creator-Teams mit einem Bootcamp, monatlichen Aufbaueminaren und einem Stipendium von 6.000 Euro pro Projekt fördert. In diesem Bootcamp lernen die Teilnehmer:innen über fünf Tage hinweg alles rund um die Videoproduktion – von der Stoffentwicklung über Kamera, Ton, Licht und Schnitt bis hin zum Upload des fertigen Videos. Der Grimme Online Award des Grimme-Instituts zeichnet jedes Jahr hochwertige und sehenswerte Web-Inhalte aus und ist eine feste Größe im Veranstaltungskalender NRW. So wie auch der Youlius-Award, der YouTube-Preis für neue Talente, der 2022 zum 6. Mal stattfindet und von der Film- und Medienstiftung, der wichtigsten Anlaufstelle für die Vernetzung der Branche, unterstützt wurde. Weitere Veranstaltungen

wie die Digital X, die gamescom und das VideoDays Festival, alle in Köln ansässig, unterstreichen den Stellenwert NRW in diesem zukunftsträchtigen Bereich.

TubeOne, TaKeTV, We Are Era

NRW ist ganz vorne, wenn es um Online-Bewegtbild und Webvideo geht – mit großer Resonanz in der jungen Zielgruppe. Das zeigen nicht nur Unternehmen wie All In oder TubeOne mit ihrem Know-how im Content- und Influencer-Marketing. Auch die Firma TaKeTV, u. a. der größte deutschsprachige eSports-TV-Kanal, sitzt in Krefeld. Eine in Köln ansässige Dependence der We Are Era GmbH ist als Teil der RTL Group mittlerweile Europas führendes Influencer-Netzwerk und ebenso in der Konzeption, Produktion und Vermarktung von Webvideos tätig. Hier hat We Are Era 2022 auch das VideoDays Festival erfolgreich neu aufgelegt. Darüber hinaus fördert die Film- und Medienstiftung NRW die Entwicklung innovativer digitaler Web-Inhalte im Rahmen der Entwicklungs- und Produktionsförderung innovativer serieller Formate, wie u. a. *Haus Kummerveldt 2* und *Lu von Looser 2* zeigen. <

Webvideo-Stars

- Julien Bam/Bulien Jam
- Pandorya
- rewinside
- Rezo
- Sarazar
- Scene Take TV
- Sebastian Linda
- Seox
- T7pro
- Tomatolix
- World Wide Wohnzimmer

Verbände

- Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW)
- Digitale Stadt Düsseldorf
- eco – Verband der Internetwirtschaft
- European Web Video Academy
- Eyes & Ears of Europe
- Zentrum für interaktive Medien

Förderung/Netzwerk

- Film- und Medienstiftung NRW



Für mich als YouTuberin war das Creator College NRW eine sehr große Bereicherung. Es hat meinem Medizin-Kanal viele frische Impulse gegeben. So haben sich Dr. Flojo und auch ich selbst weiterentwickelt und eine neue Richtung eingeschlagen.

Florence Randrianarisoa, YouTuberin



NRW spielt traditionell eine entscheidende Rolle in der europäischen Medienlandschaft und hat insbesondere für den Medienwandel alles, was es braucht. Die Energie, die hier steckt, haben wir u. a. beim VideoDays Festival erleben können, das alle relevanten Akteure zusammengebracht hat.

Tobias Schiwiek, CEO We Are Era



Als Webvideo-Produzent ist NRW für mich der attraktivste Standort in Deutschland. Köln ist nicht nur TV-, sondern auch Webvideo-Hauptstadt Deutschlands. Mit innovativen Programmen sorgt die Film- und Medienstiftung regelmäßig dafür, dass das so bleibt.

Daniel Gatzke, Geschäftsführer Gatzke Media



Startplatz, Köln und Düsseldorf



Factory Campus, Düsseldorf

Start-ups & Gründer:innen

Start-ups

- 1NCE
- Abalos Therapeutics
- Ackerhelden
- Cognigy
- DeskNow
- eleQtron
- envelio
- Emergence Therapeutics
- Flowtify
- FoxBase
- GastroHero
- gridscale
- LeanIX
- Lumoview
- Masterplan
- matchmetrics
- NOMOO
- Oculavis
- PHYSEC
- Pottsalat
- RightNow
- Schüttflix
- Semalytix
- skillconomy
- SoSafe
- Valuedesk
- Vivenu
- VMRay
- Volterion

Inkubatoren/Investoren

- 1stMOVER
- Alpha Accelerator
- BRYCK
- Business Angels Netzwerk Deutschland
- Capnamic
- Coparion
- Crosslantic Capital
- eCAPITAL
- Gründerfonds Ruhr
- Henkel Tech Ventures
- High-Tech Gründerfonds
- Ignition
- Impact Factory
- Insurlab Germany
- Media Ventures
- Scale-up.NRW
- STARTPLATZ
- Startport
- STS Ventures
- Werk X
- Xdeck

NRW und die Wirtschaft von morgen

NRW spielt als bevölkerungsreichstes Bundesland mit der größten Wirtschaftsleistung auch bei der Gründungsaktivität eine zentrale Rolle: 2021 entstanden hier 17 % der Start-up-Unternehmen in Deutschland. Nicht nur in den Rheinmetropolen Köln und Düsseldorf ist eine aktive Szene zu finden – auch im Ruhrgebiet, in Ostwestfalen-Lippe oder etwa in Aachen haben sich regionale Schwerpunkte herausgebildet. Zwar liegt die Region noch hinter Hotspots wie Berlin und München, doch gerade Erfolgsgeschichten wie das jüngst zum Unicorn aufgestiegene Start-up DeepL illustrieren die positive Entwicklung der letzten Jahre. Zudem lassen sich auch in anderen Branchen erfolgreiche Start-ups identifizieren, so etwa mit Abalos Therapeutics oder Emergence Therapeutics im Biotech-Sektor oder LeanIX im Bereich Unternehmenssoftware.

Inkubatoren und Coworking-Spaces

Sind die Gründungsidee und der erste Businessplan entwickelt, stehen für Gründer:innen häufig ganz praktische Fragen auf der Agenda: Wie baut man ein Unternehmen auf, wo arbeiten wir und an welche Türen müssen wir klopfen? Hier sind Gründungsberatungen, Inkubatoren und Coworking-Spaces, aber auch der Zugang zu Laboren und Technologien wichtige Anlaufpunkte. Nordrhein-Westfalen ist hier breit aufgestellt: Neben Angeboten zur Gründungsberatung durch die regionalen IHKs und Wirtschaftsförderungen wie das Werk X in Bochum können auch die 70 Startercenter in NRW beim Unter-

nehmensaufbau weiterhelfen. Mit den fünf Digital-Hubs in Aachen, Bonn, Düsseldorf, Münster und Essen ist der Standort im breiten Feld der Digitalgründungen gut aufgestellt. Daneben schaffen Technologiezentren wie etwa in Dortmund die nötige Infrastruktur in Bereichen mit Hardware-Fokus.

Akzeleratoren und Investoren

Die kontinuierliche Weiterentwicklung und das Unternehmenswachstum sind zentral für Start-ups. Auch hier finden die jungen Unternehmen in NRW ein breites Angebot, das auf der Plattform accelerate.nrw übersichtlich abgebildet wird. Öffentlich geförderte sowie auch von der etablierten Wirtschaft eingerichtete Programme unterstützen in der Früh- und Wachstumsphase, durch Intensivkurse, Beratung und Mentoring, aber auch durch den essenziellen Zugang zu Netzwerken und Finanzierung. Zu nennen sind beispielsweise Scale-up.NRW, die Programme des Innovationshubs BRYCK in Essen oder die Founders Foundation in Bielefeld. Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Finanzierungslandschaft in NRW. Neben staatlichen Investoren wie dem High-Tech Gründerfonds in Bonn, coparion in Köln und Finanzierungsangeboten der NRW.BANK haben zahlreiche Business Angels und Venture Capital-Firmen ihren Sitz im Land – etwa Capnamic Ventures, eCapital und STS Ventures. Die starke etablierte Wirtschaft des Bundeslandes ist ein weiterer wichtiger Faktor und fördert Gründung und Innovation durch Corporate-Venture-Capital-Firmen wie Henkel Tech Ventures.



NRW bietet mit seinen zahlreichen und führenden Hochschulen, weltmarktführenden Konzernen und Hidden Champions sowie einer jahrhundertelangen Gründertradition ideale Voraussetzungen für Gründer:innen, neue und vor allem disruptive Ideen erfolgreich umzusetzen.

Dr. Alex von Frankenberg, Geschäftsführer High-Tech Gründerfonds



In NRW haben wir für Start-ups echtes Geschäft vor allem auch im B2B-Bereich zu bieten. Viele etablierte Unternehmen hier suchen die Zusammenarbeit mit Start-ups. Besonders das Ruhrgebiet als Region des Wandels sucht nach Menschen, die mit ihren neuen Ideen diesen Wandel mitgestalten wollen und können.

Dr. Britta Julia Dombrowe, Programme Lead Startup Activities beim Initiativkreis Ruhr



Pioneers Club



Factory Campus

Daten und Fakten

- > Zukunft machen: 2021 fanden 17 % der deutschen Start-up-Neugründungen in NRW statt
- > Teil des Unicorn-Clubs: Das Kölner Start-up DeepL erreichte jüngst eine Bewertung von einer Milliarde US-Dollar
- > Hochschulen, Gründungszentren und die Exzellenz Start-up Center.NRW übersetzen Expertise und Forschung in die Praxis
- > starke Förderinitiativen: Mit dem Gründerstipendium und Scale-up.NRW werden Neugründung und Wachstum unterstützt
- > Veranstaltungen wie der Pirate Summit oder Hinterland of Things vernetzen auch überregional
- > die starke etablierte Wirtschaft vor Ort ist ein zentraler Faktor, gerade in neuen Branchen wie Wasserstoff
- > Wagniskapitalgeber in der Region: High-Tech Gründerfonds, Gründerfonds Ruhr, Capnamic Ventures und eCapital

Hochschulen prägen das Ökosystem

Universitäten sind für Gründungen ebenfalls zentral: 87 % der Start-up-Gründer:innen haben einen Hochschulabschluss, wobei die Bereiche Wirtschaft sowie die MINT-Fächer deutlich herausstechen. Gleichzeitig hat sich in den letzten Jahren in NRW die hochschulnahe Gründungsförderung deutlich weiterentwickelt. Mit dem Programm „Exzellenz Start-up Center.NRW“ hat das Land eine besonders starke Initiative gestartet – die Universitäten in Köln, Münster und Paderborn sowie die Ruhr-Uni Bochum, die TU Dortmund und die RWTH Aachen konnten sich hier mit ihren Konzepten durchsetzen und sind nun gefragt, mit jeweils eigenen Schwerpunkten die Start-up-Förderung in der Praxis weiterzuentwickeln. Doch auch die anderen Universitäten und Hochschulen im Land haben die Bedeutung von Ausgründungen erkannt und sind mit eigenen Projekten und Schwerpunkten aktiv, wie etwa die Universität Düsseldorf mit der Förderung Startup4Med.

Vernetzung nach der Pandemie

Während und nach der Corona-Pandemie ist noch deutlicher geworden, wie wichtig das Zusammenkommen und der direkte Austausch mit Blick auf die Kunden- und Investorenakquise, aber auch für die Start-up-Szene selbst sind. Neben vielen lokalen und regionalen Informationsveranstaltungen, Pitch- oder Matching-Events trifft sich das Start-up-Ökosystem regelmäßig auch auf Veranstaltungen mit überregionaler Strahlkraft. Dazu zählen beispielsweise der Pirate Summit in Köln oder die Hinterland

of Things in Bielefeld. Weitere wichtige Veranstaltungen für die Start-ups in NRW mit jeweils eigenen Schwerpunkten sind der RuhrSUMMIT in Bochum, die RuhrSTARTUPWEEK sowie die Startup-Woche Düsseldorf und der digitalSUMMIT in Aachen.

Die Start-up-Szene stärken

Erfolgsgeschichten und Vorbilder sind gerade auch für junge Gründer:innen und Gründungsinteressierte ein entscheidender Faktor, da so Interesse und Begeisterung für das Thema geweckt werden. Dabei spielen Wettbewerbe und Auszeichnungen wie der Gründerpreis NRW oder der OUT OF THE BOX.NRW Award eine wichtige Rolle. Auch Pitch-Events sind hier zentral, da das Thema durch die konkreten Ideen und Lösungen besonders greifbar wird – bekannte Formate sind der Rheinland-Pitch und der NRW Hub-Battle.

Mediengründerzentrum NRW

Das in Köln ansässige Mediengründerzentrum NRW begleitet junge Medienunternehmer:innen in den Branchen Film, TV, Games und Neue Medien. Ein Stipendium bietet über finanzielle Unterstützung hinaus intensive Beratung und Vernetzung. Im Vorfeld der Bewerbungsphase gibt es eine Veranstaltungsreihe rund ums Unternehmertum. Außerdem profitieren die Stipendiat:innen von gezielt konzipierten Alumni-Angeboten. <

Förderung/Beratung

accelerate.nrw
Digitale Wirtschaft NRW (DWNRW)
Film- und Medienstiftung NRW
Gründungszentren der Hochschulen
Gründerstipendium NRW
Industrie- und Handelskammern
Mediengründerzentrum.NRW
NRW.BANK
STARTERCENTER NRW
Wirtschaftsförderungen

Events

A-Summit
Cologne Startup Conference
Digital Demo Day
digitalSUMMIT Aachen
Gründerpreis NRW
Hinterland of Things
NRW Hub-Battle
OUT OF THE BOX.NRW
PIRATE Summit
Rheinland-Pitch
Ruhr Startup Week
RuhrSummit
Startup Woche Düsseldorf
Startup Weekend Paderborn

Netzwerke/Verbände

BIO.NRW
Digitale Wirtschaft NRW (DWNRW)
eco – Verband der Internetwirtschaft
Founders Foundation
Gründerallianz Ruhr
KUER.NRW
münsterLAND.digital
StartupDorf
Startup-Verband Landesgruppe NRW

Coworking/Hubs

akkuraum
COLABOR
coworkit
denkubator – Die Ideenmanufaktur
Ehrensplace
Factory Campus
HEADQUARTER[S] Cologne
Impact Hub Ruhr
Pioneers Club
STARTPLATZ
Social Impact Lab Bonn
Super7000
Work Inn



NRW ist Zukunftsregion. Mit unserer starken Hochschullandschaft, dem Schulabschluss von Start-ups und etablierter Wirtschaft sowie engagierten Gründerinnen und Gründern können wir optimistisch nach vorne schauen. Mit der Landesgruppe NRW vom Startup-Verband wollen wir das Ökosystem noch besser vernetzen, die Interessen unserer Gründer:innen sichtbar machen und eine Brücke in andere Ökosysteme in Deutschland bauen.

Viviane Wilde, NRW Landessprecherin
Startup-Verband



Mit dem Ruhrgebiet als der stärkste Industrieregion Europas bietet NRW ein hochattraktives Umfeld für Gründer:innen, die an einer lebenswerten Zukunft arbeiten. Durch die Vernetzung von Startups, Unternehmen, Universitäten und Innovatoren stärken wir das Startup-Ökosystem und leisten so einen wichtigen Beitrag zur nachhaltigen Transformation des bevölkerungsreichsten deutschen Bundeslandes.

Christian Lüdtke, Co-Founder & CEO BRYCK



Kölner Dom



Düsseldorfer Medienhafen, Gehry-Bauten

Medienstandort NRW

Medienhäuser

Bertelsmann
Handelsblatt Media Group
DuMont Mediengruppe
Rheinische Post Mediengruppe
Funke Mediengruppe

Telekommunikation

Deutsche Telekom
Vodafone
Telefónica
Ericsson
Huawei
NEC Deutschland
NetCologne
Nokia
q.beyond
Ratiodata
ZTE

Kabel & Satellit

NetCologne
Eutelsat
ASTRO Strobel
Kommunikationssysteme
Media Broadcast

Fernsehen

WDR
RTL
VOX
SUPER RTL
ntv
ONE
phoenix
QVC

Streaming Plattformen

GigaTV Net
MagentaTV
RTL+

Produzenten

58FILME
2Pilots Filmproduction
ACTION CONCEPT
Film- und Stuntproduktion
Ansager & Schnipselmann
augenschein Filmproduktion
Banijay Productions Germany
Bantry Bay Productions
Bavaria Entertainment
Bavaria Fiction
BRAINPOOL TV
BROADVIEW TV

Willkommen in Nordrhein-Westfalen!

Mit rund 18 Mio. Menschen ist NRW nicht nur das bevölkerungsreichste Bundesland Deutschlands, sondern auch eine der wirtschaftsstärksten Metropolregionen Europas. Die Medien- und Kommunikationsbranche trägt entscheidend dazu bei. Mit rund 27.000 Medien- und Kommunikationsunternehmen, rund 487.000 Beschäftigten und einem Umsatz von mehr als 132 Mrd. Euro hat sich das Land zum führenden Medien- und Kreativstandort in Deutschland und Europa entwickelt. Vor allem die Vielfalt und Dichte der Medienbranchen in NRW machen die Stärke des Standorts aus: Kein anderes Bundesland vereint mehr Medienunternehmen und Beschäftigte über die Bandbreite aller Mediengattungen hinweg – seien es Film, TV, Bewegtbild, Games und Print oder auch Kabelnetze, Mobilfunk, Internet und IT. NRW ist damit einer der wichtigsten Schauplätze für Strukturwandel und neue Wertschöpfung im Zeichen der digitalen Transformation.

International agierende Medienkonzerne

Zwei echte Global Player führen das Ranking der nordrhein-westfälischen Medienkonzerne an. Im ostwestfälischen Gütersloh hat Bertelsmann seinen Hauptsitz. Der Konzern mit rund 145.000 Mitarbeiter:innen in 50 Ländern zählt mit einem Umsatz von über 18,7 Mrd. Euro im Jahr 2021 zu den größten internationalen Medienhäusern. Zum Konzernverbund gehört mit der RTL Group eines der größten Senderunternehmen weltweit, mit BMG einer der größten internationalen Musikverlage, mit Penguin Random House eine der größten Buchverlagsgruppen. Die Deutsche Telekom mit Hauptsitz in Bonn ist das umsatzstärkste Unternehmen der IT- und Telekom-



Bertelsmann beschäftigt 140.000 Menschen weltweit. Die größten Standorte befinden sich in NRW. Darunter der Sitz von RTL Deutschland in Köln und der Konzernsitz in Gütersloh. Allein in Ostwestfalen sind 12.000 Mitarbeitende für Bertelsmann tätig. Unser Bundesland bietet alle Rahmenbedingungen, um von hier aus unsere Geschäfte weiterzuentwickeln – in der Region, in Deutschland und der Welt.

Thomas Rabe, Vorstandsvorsitzender und CEO Bertelsmann

munikations-Branche in Deutschland. 2021 entwickelte sich zu einem weiteren Rekordjahr für den Konzern, der mit seinen über 200.000 Mitarbeiter:innen den Umsatz erstmals auf 108,8 Mrd. Euro steigern konnte. Maßgeblich für diese Entwicklung war die Übernahme des Wettbewerbers Sprint in den USA. Auch Vodafone gehört zu den größten Telekommunikationskonzernen der Welt. Nach der Übernahme von Kabel Deutschland und Unitymedia stieg der Gesamt-Service-Umsatz im vergangenen Geschäftsjahr um 1,1 Prozent auf 11,62 Milliarden Euro. International agiert ebenfalls die Essener Funke Mediengruppe. Mit dem Fokus auf Regionalmedien, etwa der größten Regionalzeitung WAZ und vielen NRW-Lokalradios, sowie Frauen- und Programmzeitschriften und deren Verzahnung mit digitalen Angeboten erzielt Funke jährlich einen Umsatz von 1,1 Milliarden Euro.

Große Verlage

Neben Bertelsmann und der Funke Mediengruppe sind die DuMont Mediengruppe, die Düsseldorfer Handelsblatt Media Group, die Rheinische Post Mediengruppe und die Ippen Gruppe in Hamm die wichtigsten Verlagshäuser, nicht nur für Nordrhein-Westfalen, sondern für ganz Deutschland. Im Zuge der digitalen Transformation haben sich die klassischen Printhäuser inzwischen zu Content-Unternehmen mit breitem Angebotsportfolio entwickelt. Auch die Buchverlage sind für die Zukunft gerüstet. Rund 345 Verlage aus NRW erwirtschafteten über 6,8 Milliarden Euro Umsatz, darunter der seit Jahren bundesweite Marktführer unter den deutschen Publikumsverlagen Bastei Lübbe und renommierte Verlagshäuser wie Kiepenheuer & Witsch in Köln.



Zugang zu und Teilhabe an Medien sicherstellen ist Auftrag der Telekom. Mit MagentaTV bieten wir zudem ein Fernsehangebot, das verschiedene Inhabitanbieter auf einer Plattform bündelt. In NRW finden wir dafür starke Partner direkt vor der Haustür.

Timotheus Höttes, Vorstandsvorsitzender Deutsche Telekom



Dortmunder U



Zeche Zollverein

Daten und Fakten

- > führender Medien- und Kommunikationsstandort Deutschlands
- > rund 27.000 Unternehmen, rund 487.000 Beschäftigte, mehr als 132.00 Milliarden Euro Umsatz
- > international agierende Medien- und Telekommunikationskonzerne
- > Bertelsmann, Deutsche Telekom, Vodafone
- > starke Verlagsbranche in Zeitung und Buch
- > Köln: Deutsche Fernsehauptstadt Nr. 1
- > marktführende TV-Sender WDR, RTL, VOX, SUPER RTL, ntv, phoenix, QVC
- > Streaming-Angebote: RTL+, MagentaTV, GigaTV Net
- > ein Drittel der in Deutschland produzierten Sendeminuten
- > die führenden TV-Produzenten Deutschlands
- > hochprofessionelle Dienstleister und Studios
- > lebendige und kreative Filmszene
- > eine der finanzstärksten Länderfilmförderungen Deutschlands
- > führendes Games-Cluster, starke Webvideo- und XR-Szene
- > ideale Voraussetzungen für Gründer:innen und Start-ups
- > exzellente Hochschulen und Ausbildungsbetriebe
- > vielfältige Kunst- und Kulturszene

TV und Streaming

NRW ist der Fernsehstandort Nr. 1 in Deutschland. Hier sind Sender wie RTL, WDR, VOX, SUPER RTL, ntv, Phoenix, QVC und Streamer wie RTL+, MagentaTV, GigaTV Net zu Hause und produzieren in jedem Jahr rund 300.000 Sendeminuten. Die europaweit einzigartige Studiolandschaft, eine hochspezialisierte Dienstleistungs-Branche sowie die vielfältige Landschaft von Produktionsunternehmen zeichnen ebenso den Standort aus. Circa 50 Prozent aller deutschen Comedy-Produktionen entstehen in NRW, bei den Dokusoaps liegt der Anteil bei knapp 60 Prozent und auch bei Gameshows hat das Land mit knapp 60 Prozent Marktanteil die Nase vorn. Bedeutende Unternehmen wie UFA Show & Factual, ITV Studios Germany, Banijay, Endemol Shine Germany, Seapoint Productions und Warner Bros. Germany produzieren Erfolge wie *The Masked Singer*, *Deutschland sucht den Superstar*, *Ich bin ein Star, holt mich hier raus!*, *Let's Dance* oder *Wer wird Millionär?* Auch für Fiktion ist NRW einer der wichtigsten Produktions- und Drehorte: darunter High-End-Serien wie *Babylon Berlin*, *Oktoberfest 1900*, *Strafe*, *Ich bin Dagobert*, *A Thin Line*, *Herrhausen – Der Herr des Geldes*, *Davos* und Serien wie *Andere Eltern*, *Alarm für Cobra 11* und *Club der roten Bänder*, Erfolgsformate wie *Die Höhle der Löwen* und *ZDF Magazin Royale*, Sitcoms und Comedy wie *Ladies Night* und die *heute-show*, crossmediale Projekte wie *Wishlist* sowie die quotenstarken *NRW-Tatorte* aus Münster, Köln und Dortmund. Mehr als ein Drittel der in Deutschland produzierten TV-Minuten stammt aus NRW. Diese kreative Dichte schätzt auch die neue Generation: NRW ist längst einer der führenden Standorte in Deutschland für Webvideo-Produktion und Vermarktung.



Medienvielfalt und Meinungsfreiheit sind zentrale Elemente einer demokratischen Gesellschaft. Als Landesregierung schaffen wir daher beste Rahmenbedingungen für die Branche und stärken dadurch die vitale Medienlandschaft im Medien-Digital-Land Nordrhein-Westfalen.

Nathanael Liminski, Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und Chef der Staatskanzlei

Kino, Serien, Entertainment

Das Filmland NRW steht seit über 30 Jahren für publikumsstarke Kinoproduktionen und preisgekrönte Arthouse-Highlights wie *Die fabelhafte Welt der Amélie* oder Maren Ades Oscar-nominierten Film *Toni Erdmann*. Filmstiftungsgeförderte Produktionen wie *Annette* von Leos Carax eröffneten das Cannes Filmfestival, *Marion Cotillard* war für ihre Rolle als Opernsängerin für die Golden Globe Awards nominiert. 2022 gingen zwei silberne Bären und eine silberne Lola an Andreas Dresens *Rabiye Kurnaz gegen George W. Bush*. Beim Deutschen Filmpreis 2022 gingen der Hauptpreis, die Lola in Gold, sowie 8 weitere Lolas an *Lieber Thomas* von Andreas Kleinert. Besucherstärkster Film wurde *Die Schule der magischen Tiere* von Gregor Schnitzler, *Die Unbeugsamen* von Torsen Körner war der erfolgreichste Dokumentarfilm des vergangenen Jahres in Deutschland. Produktionen wie *Babylon Berlin* von Tom Tykwer, Achim von Borries und Hendrik Handloegten, *Die Wespe* von Hermine Huntgeburth oder *Kleo* (Zeitsprung Pictures) sind Publikums- und Kritikerlieblinge. Sie alle stehen stellvertretend für die Bandbreite starker Filme und Serien aus NRW. Hinzu kommen internationale Koproduktionen, die von optimalen Produktionsbedingungen und außergewöhnlichen Drehorten profitieren. Mit kreativer und finanzieller Beteiligung aus NRW entstanden hier zuletzt u. a. Pablo Larráin's *Spencer* mit Kristen Stewart in der Titelrolle, die mit einer Oscar-Nominierung bedacht wurde, *La Syndicaliste* und *Die Zeit, die wir teilen* mit Isabelle Huppert sowie die zur Berlinale 2023 eingeladenen Filme *Seneca* mit John Malkovich, *Inside* mit Willem Dafoe, *The Echo*, *Mammalia* und *Sieben Winter in Teheran*. >



NRW ist ein starkes Medienland. Und das wird auch so bleiben. Dafür ist es wichtig, dass wir die Herausforderung der Digitalisierung gemeinsam mit unseren Partnern meistern. Für den WDR heißt das: Wir stärken unsere Inhalte im Digitalen und bauen unser non-lineares Angebot aus. Dazu brauchen wir kreative Köpfe an unserer Seite – um auch in Zukunft ein hochwertiges, unabhängiges und innovatives Programm für alle zu bieten.

Tom Buhrow, Intendant WDR

Produzenten

bildundtonfabrik (btf)
eitelsonnenschein
elsani film
Endemol Shine Germany
filmpool entertainment
gff Geißendörfer Film- und Fernsehproduktion
gp Geißendörfer Pictures
Heimatfilm
i&u TV Produktion
ITV Studios Germany
Lichtblick Film
Little Shark Entertainment
Made in Germany Filmproduktion
MMC Movies
Network Movie
Noisy Pictures
Pandora Film Produktion
Seapoint Productions
UFA Show & Factual
Westside Filmproduktion
Wüste Film West
Zeitsprung Pictures
Zieglerfilm Köln

Studios

blueBOX
cubic studios
EMG Germany
MMC Studios
MP Medienparks NRW
WDR Studios Köln-Bocklemünd

App-Entwickler

Deepl
Ericsson
IQ-ME
SCONDOO
SEVEN PRINCIPLES
Telekom
Vodafone
WDR mediagroup

Online & Webvideo

arvato
Cleverbridge
denkwerk
gatzke.media
kalaydo
Rewe Digital
RTL+
Thalia
UFA X
watchbox.de
WDR mediagroup
We Are Era



Feierabendhaus in Hürth



Hemer Wald



Landschaftspark Duisburg-Nord

Medienstandort NRW

Games

Ahoiii Entertainment
 Aruba Events
 astragon Entertainment
 Blue Byte
 Bright Future
 BUNTSPECHT
 Crenetic
 Egosoft
 Electronic Arts
 Greycap Audiovisual Mediadesign
 Independent Arts Software
 Kaasa solution
 Monokel
 Piranha Bytes
 Retrific
 Sluggerryfly
 Studio Inkyfox
 takomat
 Thunderful Games
 Ubisoft

Radio

WDR
 Deutschlandradio
 Deutsche Welle
 RADIO NRW

Werbe- und PR-Agenturen

BBDO
 DDB Group
 Grey
 Havas
 Jeschenko MedienAgentur
 Ketchum
 McCANN Erickson
 MediaCom
 muehlhausmoers
 Ogilvy PR
 Oliver Schrott Kommunikation
 OMD
 Saatchi & Saatchi
 Scholz & Friends
 Ströer
 TBWA
 VOK DAMS
 Zenithmedia

Games, Webvideo, XR, Apps

Marktführende internationale Publisher wie Electronic Arts und Ubisoft sowie eine starke Entwickler:innenszene bilden das Rückgrat des Games-Standorts NRW. Die gamescom als weltweit größtes Treffen der Videospiele-Branche sowie ein vielfältiges Ausbildungsangebot für den Games-Nachwuchs an Rhein und Ruhr runden das Bild ab. NRW bietet ein ideales Umfeld für die digitale Bewegtbildbranche, das zeigt die vielfältige, ständig wachsende Webvideo-Szene und die junge, aber sehr dynamische und vielversprechende XR-Branche in NRW. TV-Sender, Produzenten wie auch Telekom und Vodafone investieren hier und setzen auf Online-only-Produktionen, seit 2018 u. a. mit MagentaTV und GigaTV Net. Nicht zuletzt fördert die Film- und Medienstiftung bereits seit 12 Jahren Games und innovative audiovisuelle Inhalte. Mit Unterstützung des Landes NRW wird dieser Förderbereich kontinuierlich aufgestockt.

Internet, Start-ups, E-Commerce

Nordrhein-Westfalen hat laut Deutschem Startup Monitor auch 2022 erneut den Spitzenplatz mit den meisten Start-ups in Deutschland inne. Mit seinem Mix aus Industrie, Handel und Dienstleistung bietet NRW das optimale Umfeld für Internet-Firmen. Akteure wie DeepL, Kalaydo, Cleverbridge und Rewe Digital wissen diese erstklassigen Strukturen zu schätzen. Bedeutende Internetagenturen und wichtige Verbände der digitalen Wirtschaft sind weitere Stützen des Standorts.



Eine starke und vielfältige Medienlandschaft wird in einer Zeit der Stapelkrisen und der komplexen gesellschaftlichen Aufgaben noch wichtiger. Bei der Transformation unserer Wirtschaft und Gesellschaft für ein Leben in den planetaren Grenzen sind Kreativität und Wissen unerlässlich. Medienschaffende sind dabei Perspektiven-Schaffende.

Mona Neubaur, Ministerin für Wirtschaft, Industrie, Klimaschutz und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen; Stellvertretende Ministerpräsidentin des Landes Nordrhein-Westfalen

Deutschlands größter Radiomarkt

Auch im Radio hat NRW die Nase vorn: Nirgends sonst ist das Netz öffentlich-rechtlicher und privater Radioanbieter dichter, nirgends werden mehr Zuhörer:innen erreicht – über UKW oder per Internet-Stream, regional oder lokal. Mit dem WDR, der Deutschen Welle und dem Deutschlandradio senden drei große öffentlich-rechtliche Sender seit mehr als 60 Jahren aus NRW und prägen die bundesweite Hörfunklandschaft. Vier der zehn meistgehörten Radioprogramme Deutschlands werden in NRW produziert. Radio NRW, der Verbund der 45 NRW-Lokalradios, erreicht über seine terrestrischen und digitalen Angebote fast 7 Mio. Hörer:innen pro Tag.

Starke Musik-Branche

Vielfalt und Umsatzstärke machen NRW zu einem der wichtigsten Musikstandorte Deutschlands. Mehr als 13.400 Erwerbstätige in der Musikwirtschaft leben hier und sorgen für einen Jahresumsatz von 1,2 Milliarden Euro. Eine vielfältige Label-Szene ist hier ebenso vertreten wie führende Anbieter von Musik-Equipment und Unterhaltungselektronik, großformatiges Live-Entertainment genauso wie innovative Digitalvertriebe. Da sich der deutsche Musikmarkt zunehmend auf Live-Entertainment, digitale Geschäftsmodelle und die Lizenzierung von Musikinhalten konzentriert, bietet NRW als Konvergenzstandort mit seinen Branchen in allen Mediengattungen die optimale Plattform für eine starke Musikwirtschaft. Eine kreative Szene in der Rhein-Ruhr-Region dient als Basis ebenso wie vier staatliche Musikhochschulen und nicht zuletzt eine große Pop-Historie mit Künstler:innen wie Kraftwerk, Can und Stockhausen.



Besonders in herausfordernden Zeiten brauchen wir den Zusammenhalt unserer Gesellschaft durch Kunst, Kultur und Medien. Der Medienstandort Nordrhein-Westfalen ist Garant für anspruchsvolle Unterhaltung und relevante Informationen.

Ina Brandes, Ministerin für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen



Historische Altstadt Monschau



Schloss Nordkirchen im Münsterland



Die Eifel in NRW

Werbe-Hochburg

Die erste Adresse in Sachen Werbung und Kommunikation ist Düsseldorf, Deutschlands umsatzstärkster Werbebestandort. In der einzigartigen Kombination von Business, Mode und Kunst bietet die NRW-Landeshauptstadt die ideale kreative Infrastruktur für erfolgreiche Kommunikation. Hier haben große internationale Agenturen wie BBDO, Grey, TBWA, DDB, Ogilvy, Havas, McCann und Saatchi & Saatchi ihre Deutschlandzentralen. Mit MediaCom, OMD und Wavemaker haben zudem die drei größten Mediaagenturen ihren Sitz im Rheinland. Rund 7.000 Unternehmen mit ihren mehr als 61.000 Erwerbstätigen erwirtschaften im NRW-Werbemarkt einen Umsatz von rund 12 Milliarden Euro. Das sind fast 40 Prozent der bundesweiten Werbeinvestitionen.

Netze, Kabel, Drähte

Starke Netze sind die Lebensadern der digitalen Zukunft, und das Herz der Infrastrukturen in Deutschland schlägt in NRW. Mit Vodafone und Telekom haben zwei der drei deutschen Mobilfunknetzbetreiber hier ihren Hauptsitz. Durch die Übernahme von Unitymedia wurde Vodafone zudem deutschlandweiter Kabelnetzanbieter neben der Telekom. NetCologne bleibt der erfolgreichste deutsche City-Carrier und nicht zuletzt bietet das Land mit führenden Inhalte- und Infrastrukturanbietern ein hervorragendes Umfeld für die Entwicklung neuer digitaler Dienste. Einmal im Jahr trifft sich die internationale Branchenwelt bei der ANGA COM in Köln, Europas führender Kongressmesse für Breitband, Fernsehen und Online. Die Messe konnte 2022 nach der Corona-Zwangspause mit 18.000 Teilnehmer:innen einen eindrucksvollen Neustart hinlegen.



Für die Stärkung des Medienstandortes Nordrhein-Westfalen setzt sich die Landesregierung ein, in Düsseldorf sowie in Berlin. Traditionell zum großen Berlinale-Empfang in der Landesvertretung, aber auch zu zahlreichen Diskussionen, Kongressen und Empfängen begrüßen und vertreten wir die Branche in der „Botschaft des Westens“.

Dr. Mark Speich, Staatssekretär für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen, Bevollmächtigter des Landes beim Bund

Telekommunikation

Mit Vodafone, Deutscher Telekom, Telefónica, Ericsson, Huawei oder ZTE sind viele wichtige Player der Telekommunikation und des Mobilfunks in NRW beheimatet. Auf dem Weg in die Gigabit-Gesellschaft ist NRW somit der Standort mit der größten internationalen Strahlkraft. Der deutsche Mobilfunkmarkt wird zu fast 90 Prozent von Unternehmen aus NRW abgedeckt. Als führender Standort für Mobile Business bietet das Bundesland ein ideales Umfeld für den Mobilfunk der nächsten Generation mit einer leistungsfähigen Infrastruktur von Dienstleistern, Entwicklern und Forschungsinstituten.

Leitmessen und Branchenevents

Mehr als 100 Leitmesse und führende Branchen- und Publikumsevents machen NRW zu einem internationalen Hotspot für neue Markttrends und aktuelle Debatten. Die gamescom ist die weltweit größte Messe für interaktive Unterhaltung, die wie die DMEXCO, eine der international führenden Messen für digitales Marketing, in Köln stattfindet. Die lit.Cologne ist mit mehr als 111.000 Besucher:innen das größte Literaturfest in Europa. Eine besonders große Bandbreite bieten Festivals und Preisverleihungen für Film und Fernsehen: darunter der Deutsche Fernsehpreis, der Grimme-Preis, außerdem die Verleihung des Deutschen Comedypreises. 2022 kam der Deutsche Entertainment Award der Produzentenallianz hinzu und auch die Webvideoszene hat mit dem neu aufgelegten VideoDays Festival ein weiteres Leuchtturm-Event in NRW. 2023 wird das bislang in München ausgerichtete SerienCamp seine Premiere in Köln feiern – gefördert von der Film- und Medienstiftung NRW. <



Wir stehen für den Schutz unserer demokratischen Grundordnung in den Medien ein – indem wir geltendes Recht durchsetzen, uns für Innovation und Vielfalt am Medienstandort NRW stark machen und Menschen Orientierung im Medienalltag bieten.

Dr. Tobias Schmid, Direktor Landesanstalt für Medien NRW und Europabeauftragter der Medienanstalten

Events & Festivals

- 1LIVE Krone
- c/o pop Festival & Convention
- Clash of Realities
- Deutscher Comedypreis
- Deutscher Entertainment Award
- Deutscher Entwicklerpreis
- Deutscher Fernsehpreis
- Deutscher Hörbuchpreis
- Deutscher Kamerapreis
- Dokutag NRW
- Dortmunder Kurzfilmfestival XXS
- Duisburger Filmwoche
- DW Global Media Forum
- Edimotion
- Film Festival Cologne
- Filmfest Düsseldorf
- Filmfestival Münster
- Film- und Kinokongress NRW
- Filmschauplätze NRW
- Grimme-Preis
- Grimme Online Award
- Hörspielpreis der Kriegsblinden
- Int'l Kurzfilmtage Oberhausen
- Int'l Stummfilmtage Bonn
- Int'l Frauen* Film Fest Dortmund+Köln
- Kinofest Lünen
- Kinoprogrammpreis NRW
- Köln Comedy Festival
- lit.COLOGNE
- Médaille Charlemagne
- Next Level – Festival for Games
- Pirate Summit
- Red Dot Design Award
- SerienCamp
- SoundTrack_Cologne
- VideoDays Festival
- Youlius-Award

Messen

- ANGA COM
- Art Cologne
- Art Düsseldorf
- DMEXCO
- drupa
- gamescom

Förderung & Finanzierung

Förderinstitutionen

Creative Europe Desk NRW
Film Commission NRW
Film- und Medienstiftung NRW
NRW.Bank
NRW.Global Business

Preise und Stipendien

Förderpreis für junge Künstlerinnen und Künstler des Landes NRW
Förderpreise der Vodafone Stiftung für Forschung
Games Factory Ruhr
Gründerpreis NRW
Mediengründerzentrum NRW

Ansprechpartner

filmstiftung.de
creative-europe-desk.de
kapitalkompass.nrw
mediengruenderzentrum.de
creative.nrw.de
cps-hub-nrw.de
land.nrw/de/
landesregierung/
ministerpraesident/staatskanzlei
land.nrw/medien
mwide.nrw
mkw.nrw
nrwbank.de
nrw.globalbusiness

Herausragende Förderung

NRW ist eine der führenden Medienregionen Europas. Um diese Stellung auszubauen und die Akteure für die digitale Transformation zu rüsten, unterstützt das Land die Branche durch zahlreiche Förderprogramme und -institutionen. So ist NRW nicht nur das Bundesland mit einer der stärksten Film- und Gamesförderungen. Auch das Engagement des Landes für Unternehmen und Projekte der digitalen Wirtschaft, für Gründer:innen und Jungunternehmer:innen sorgt für ausgezeichnete Entwicklungsmöglichkeiten.

Land NRW

Im Jahr 1991 gründeten das Land Nordrhein-Westfalen und der WDR die Film- und Medienstiftung NRW. NRW ist bis heute, gemeinsam mit dem WDR, Hauptgesellschafter dieser wichtigsten Förderinstitution des Landes. Darüber hinaus unterstützt das Land NRW die Medienbranche mit Wettbewerben und Projektförderungen zur Entwicklung innovativer Technologien und Geschäftsmodelle in den digitalen Zukunftsmedien. Politisch vertreten werden die Medieninteressen der NRW-Landesregierung durch den Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und Chef der Staatskanzlei. Die Kulturabteilung des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft (MKW) unterstützt medienkulturelle Projekte in unterschiedlichster Form, wovon Festivals ebenso profitieren können wie die Filmhäuser und Medienwerkstätten im Land. Das Ministerium für Wirtschaft, Industrie, Klimaschutz und Energie (MWIKE)

fördert die Kreativwirtschaft, die Informations- und Kommunikationstechnologie sowie die Digitale Wirtschaft. Mit CREATIVE.NRW vernetzt NRW die Akteure der Kreativwirtschaft. Die DWNRW-Hubs sind Impulsgeber für digitale Geschäftsmodelle, bringen Start-ups voran und vernetzen ein NRW-weites Start-up-Ökosystem. Die NRW.BANK unterstützt junge und innovative Unternehmen durch NRW.Venture mit Eigenkapital und zielgerichteter Beratung in der Frühphase. Mit NRW.SeedCon und NRW.SeedCap stellen Land und NRW.BANK zusätzlich Kapital bereit für Start-ups mit innovativem, digitalem oder technologischem Fokus.

NRW.Global Business

Als landeseigene Außenwirtschaftsförderungsgesellschaft ist NRW.Global Business Partner für alle Unternehmen bei Investitionsprojekten und Ansiedlungen in NRW, bei Erschließung von Wachstumsmärkten und Vernetzung mit internationalen Geschäftspartner:innen.

Mediengründerzentrum NRW

Das in Köln ansässige Mediengründerzentrum NRW begleitet seit 16 Jahren jedes Jahr junge Unternehmer:innen in den Bereichen Film, TV, Games und Neue Medien. Ein einjähriges Stipendium bietet über finanzielle Unterstützung hinaus intensive Beratung und Vernetzung. Im Vorfeld der Bewerbungsphase gibt es eine Veranstaltungsreihe rund ums Unternehmertum. Erfolgreich absolvierte Stipendiat:innen profitieren von gezielt konzipierten Alumni-Angeboten.



Die Entwicklung der NRW-Medienkultur und Medienwirtschaft ist unser Auftrag, die Förderung von Filmen, Serien, Games und innovativen Formaten ist unsere Kernkompetenz. Zugleich sind wir Ansprechpartner und Vernetzer für die gesamte Branche und werben für NRW als kreatives und innovatives Film- und Medienland. Eine spannende und wichtige Aufgabe, der wir uns mit vollem Engagement widmen.

Petra Müller, Geschäftsführerin
Film- und Medienstiftung NRW



Nordrhein-Westfalen zählt zu den stärksten Medien- und Kreativregionen Europas. NRW.Global Business unterstützt Unternehmen bei Investitionsprojekten in Nordrhein-Westfalen und bei der Erschließung von Wachstumsmärkten im Ausland. Mit unserem weltweiten Netzwerk positionieren wir den Medienstandort international und stärken die Wettbewerbsfähigkeit der Branche.

Felix Neugart, Geschäftsführer
NRW.Global Business

Daten und Fakten

- > Film- und Medienstiftung NRW: mit einem durchschnittlichen Fördervolumen von 40 Mio. Euro eine der finanzstärksten Länderförderungen
- > Creative Europe Desk NRW: EU-Förderprogramme
- > Mediengründerzentrum NRW vergibt Stipendien
- > NRW.Bank als Partner der Medien- und Kreativwirtschaft: Mikrodarlehen und Gründungskredite
- > NRW.Global Business: Unterstützung für Investoren
- > fünf DigiHubs als Anlaufstelle für Gründer

Film- und Medienstiftung NRW

Mit Sitz in Düsseldorf ist die Film- und Medienstiftung NRW seit 32 Jahren die erste Anlaufstelle für alle Film- und Medienschaaffenden des Landes NRW. Ihre Gesellschafter sind das Land NRW, der WDR, das ZDF und RTL und ihre Förderpartner sind ProSiebenSat.1 und Sky. Gegründet 1991 und ausgestattet mit einem durchschnittlichen Fördervolumen von 40 Mio. Euro, ist ihr Auftrag die Förderung der Film- und Medienkultur und -wirtschaft in NRW. Standortmarketing und -entwicklung sowie die Präsentation des Medienlandes im In- und Ausland zählen ebenfalls zu ihren zentralen Aufgaben. Sie unterstützt Kino- und Fernsehfilme, Serien, Games, Webcontent, Kinos und Hörspiele.

Innovatives Förderspektrum, Vernetzung

Die Film- und Medienstiftung fördert Kinofilme in allen Phasen des Entstehens und der Auswertung. Zweiter Schwerpunkt ist die Förderung von TV- und Serien-Produktionen. Außerdem werden seit 12 Jahren Games und interaktive Inhalte aus den Bereichen VR/AR, Web und Mobile sowie Kinos und Hörspiele gefördert. Seit sechs Jahren werden zudem Abschlussfilme an NRW-Filmhochschulen gefördert. Die Film- und Medienstiftung trägt zur Vernetzung und Sichtbarkeit der Film- und Fernsehbranche und mit der Übernahme der Mediennetzwerk. NRW-Aktivitäten 2023 auch der digitalen Branche bei.



Das Mediengründerzentrum ist ein Entwicklungslabor für den Medienstandort NRW. Wir unterstützen Gründer:innen bei der Umsetzung ihrer Visionen – mit Stipendien, Beratung und einem sehr starken Netzwerk. 90 Prozent der geförderten Gründungen sind erfolgreich. Das ist gut für die jungen Unternehmen – und für die Entwicklung einer zukunftsfähigen Medienbranche.

Rainer Weiland, Geschäftsführer
Mediengründerzentrum NRW

Creative Europe Desk NRW

Seit 1992 ist der Creative Europe Desk NRW bei der Filmstiftung ansässig. Als eines von vier deutschen Informationsbüros ist der Desk Ansprechpartner zu sämtlichen Fragen rund um das Creative Europe MEDIA-Programm der Europäischen Union. Produzent:innen, Verleiher:innen, Spieleentwickler:innen und andere Akteur:innen der audiovisuellen Branche aus NRW, Hessen, Rheinland-Pfalz und dem Saarland erhalten hier Informationen zu Fördermöglichkeiten. Der Desk berät ebenso zu den neuen Fördermöglichkeiten im Bereich Journalismus. <

Film- und Medienstiftung NRW 1991 – 2022

Kino-, Fernsehfilm- und Serien-Förderung

- > 10.400 Projekte mit über 1 Mrd. Euro gefördert
- > davon 2.800 Kino-, Fernsehfilme und Serien mit 832 Mio. Euro
- > rund 1,66 Mrd. Euro NRW-Effekt
- > 42 Besuchermillionäre, 186 Deutsche Filmpreise, 50 Europäische Filmpreise, 14 Bären, 9 Löwen, 3 Goldene Palmen, 16 Oscar-Nominierungen, 1 Oscar und 3 Studenten-Oscars
- > 50 Grimme- und 35 Deutsche Fernsehpreise, 2 International Emmys
- > 22 Jahre Gerd Ruge Stipendium und 9 Jahre Wim Wenders Stipendium, 8 Jahre Baumi Award
- > 10 Jahre Förderung serieller Formate
- > 8 Jahre Webvideo-Stipendien

Games-Förderung

- > 280 Projekte, 17 Mio. Euro
- > seit 2023 mit jährlich 3,5 Mio. Euro

Die Landesregierung
Nordrhein-Westfalen



Film und Medien
Stiftung NRW

Medien
Gründer Zentrum
NRW

Creative Europe Desk
NRW MEDIA

CREATIVE.NRW
Kultur- und Kreativwirtschaft

NRW.BANK
Wir fördern Ideen

NRW.GLOBAL
BUSINESS
Trade & Investment Agency

Ansprechpartner:innen

Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen



Hendrik Wüst
Ministerpräsident
des Landes Nordrhein-Westfalen
Telefon +49 211 837-1001
nrwdirekt@nrw.de



Nathanael Liminski
Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten,
Internationales sowie Medien des Landes
Nordrhein-Westfalen und Chef der Staatskanzlei
Telefon +49 211 837-10
nrwdirekt@nrw.de



Dr. Mark Speich
Staatssekretär für Bundes- und Europa-
angelegenheiten, Internationales sowie
Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und
Bevollmächtigter des Landes beim Bund
Telefon +49 211 837-10
nrwdirekt@nrw.de



David von Galen
Referatsleiter Medienwirtschaft
Telefon +49 211 837-1207
David.vonGalen@stk.nrw.de

Für die Förderung des Medienstandortes Nordrhein-Westfalen ist der Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und Chef der Staatskanzlei Nathanael Liminski verantwortlich. Vertreten wird er hierbei durch seinen Staatssekretär Dr. Mark Speich. Der Bereich Medienpolitik umfasst unter anderem die Weiterentwicklung des Medienrechts, Medienwirtschaftsförderung und Standortentwicklung, Netzpolitik, Medienkompetenz und die Begleitung der Digitalisierung der Medien.

Die Filmförderung und insbesondere auch die Aus- und Weiterbildung in der Medienbranche sind weitere Schwerpunkte der Medienpolitik ebenso wie die Förderung von Medienkompetenz der Bürger:innen. Der Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und Chef der Staatskanzlei Nathanael Liminski wird bei der Wahrnehmung seiner medienpolitischen Ressortverantwortung durch die Gruppe Medien und Netzpolitik in der Staatskanzlei unterstützt.

DWNRW-Hubs



digitalHUB Aachen e. V
Iris Wilhelmi, Geschäftsführung
Pascalstraße 6 | 52076 Aachen
Telefon +49 241 894 385 0
Iris.wilhelmi@hubaachen.de
www.aachen.digital



digihub Düsseldorf/Rheinland
Dr. Klemens Gaida, Geschäftsführung
Speditionsstraße 15a | 40221 Düsseldorf
Telefon +49 172 243 03 21
klemens.gaida@digihub.de
www.digihub.de



Digitaler Hub Region Bonn
Eiko Gerten, CEO & Vorstand
Am Hauptbahnhof 6 | 53111 Bonn
Telefon +49 228 4334 2600
eiko.gerten@digitalhub.de
www.digitalhub.de



Digital Hub münsterLAND
Dr. Sebastian Köffer, Geschäftsleiter
Hafenweg 16 | 48155 Münster
Telefon +49 251 535 568 85
info@muensterland.digital
www.muensterland.digital



ruhrHUB
Svenja Tietje, Geschäftsführerin
Lindenallee 10 | 45127 Essen
Telefon +49 201 365 375 93
svenja@ruhrhub.de
www.ruhrhub.de

Die fünf DWNRW-Hubs in NRW (Aachen, Bonn, Düsseldorf/Rheinland, Münsterland und Ruhrgebiet) sind Plattformen für die Zusammenarbeit zwischen Start-ups, Mittelstand und Großunternehmen und befördern die Entwicklung gemeinsamer digitaler Geschäftsprozesse und -modelle. Voraussetzung für die Förderung durch das Land war die Bereitschaft der Regionen, Eigenmittel in gleicher Höhe wie die Fördersumme beizusteuern. Diese Digital Hubs helfen Unternehmen dabei, Netzwerke und Kooperationen anzustoßen und Neues zu entwickeln. Das wichtigste Element bei der Entwicklung der Plattformen ist dabei die Initiative der unterschiedlichen Partner vor Ort.

Creative.NRW



Inis Rainer und Lars Terlinden
Projektleitung
c/o Startplatz | Im Mediapark 5 | 50670 Köln
Telefon +49-221-177 333 51
rainer@creative-nrw.de
terlinden@creative-nrw.de
www.creative-nrw.de



Creative.NRW ist das Netzwerk der Kreativen in NRW und damit direkter Ansprechpartner für Selbstständige, Unternehmen, Beschäftigte, Institutionen und Kommunen. Im Auftrag des Wirtschaftsministeriums baut Creative.NRW Brücken innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft und vernetzt sie mit anderen Branchen. Im Rahmen zahlreicher Projekte, Events und in digitalen Formaten vermittelt Creative.NRW Kontakte und Wissen und informiert u. a. über Förderungen und Finanzierungen. Mit starken Partnern in ganz NRW arbeitet das Netzwerk daran, die Impulse der Kreativen für Innovationen und Wachstum in Wirtschaft und Gesellschaft weiter zu stärken, Gründungen voranzutreiben und die Rahmenbedingungen für erfolgreiches kreatives Arbeiten stetig zu verbessern.

Film- und Medienstiftung NRW



Petra Müller
Geschäftsführung
Telefon +49 211 930 50-11
petramueller@filmstiftung.de



Christina Bentlage
Leitung Förderung/Prokuristin
Telefon +49 211 930 50-20
christinabentlage@filmstiftung.de



Helga Binder
Stellv. Leitung Förderung
Telefon +49 211 930 50-75
helgabinder@filmstiftung.de



Meike Savarin
Förderreferent TV/Serien
Telefon +49 211 930 50-47
meikesavarin@filmstiftung.de



Till Hardy
Leitung Standortentwicklung/New Media
Referent Digitale Inhalte
Telefon +49 211 930 50-42
tillhardy@filmstiftung.de



Sabine Bull
Leitung Standortmarketing
Telefon +49 211 930 50-17
sabinebull@filmstiftung.de



Katharina Blum
Leitung Kongresse
und Veranstaltungen
Telefon +49 211 930 50-48
katharinablum@filmstiftung.de



Tanja Güß
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Telefon +49 211 930 50-23
tanjaguess@filmstiftung.de

Gegründet 1991, gehört die Film- und Medienstiftung NRW seit mehr als 30 Jahren mit einem durchschnittlichen Fördervolumen von 40 Mio. Euro zu den bedeutendsten Förderhäusern in Deutschland und Europa. Ihre Aufgabe ist die Stärkung der Film- und Medienkultur und der Film- und Medienwirtschaft in Nordrhein-Westfalen. Ihre Gesellschafter sind das Land NRW und WDR, das ZDF und RTL und ihre Förderpartner sind ProSiebenSat.1 und Sky.

Die Film- und Medienstiftung NRW fördert Kino- und Fernsehfilme, Serien, Games, Web-content, die Modernisierung von Kinos, die Entwicklung von Hörspielen und unterstützt den Film- und Mediennachwuchs in NRW. Standortmarketing und -entwicklung sowie die Präsentation des Medienlandes im In- und Ausland zählen ebenfalls zu ihren Aufgaben. In ihrer Verantwortung für das Film- und Medienland hält sie Beteiligungen: ifs internationale filmschule köln, Mediengründerzentrum NRW, Grimme-Institut und German Films.



Andrea Baaken
Film Commission NRW
Telefon +49 211 930 50-19
andreabaaken@filmstiftung.de

Film und Medien
Stiftung NRW GmbH
Kaistraße 14 | 40221 Düsseldorf
Telefon +49 211 930 500
info@filmstiftung.de
www.filmstiftung.de



Heike Meyer-Döring
Leitung Creative Europe Desk NRW
Telefon +49 211 930 50-14
info@ced-nrw.eu

Mediengründerzentrum NRW



Rainer Weiland
Geschäftsführer
Schanzenstr. 28 | 51063 Köln
Telefon +49 221 611 07-48
info@mediengruenderzentrum.de
www.mediengruenderzentrum.de

Im Mai 2006 gestartet, richtet sich das Mediengründerzentrum NRW an junge Unternehmen und Unternehmensgründer:innen. Mit dem Stipendium verbunden sind ökonomische, inhaltliche und strukturelle Unterstützung. In enger Kooperation mit der Medienbranche in NRW und gezieltem Know-how-Transfer bereitet das Mediengründerzentrum Young Professionals einen optimalen Weg in eine erfolgreiche unternehmerische Zukunft.

Ansprechpartner*innen

Städtepartner Film Commission NRW

- > *Stadt Aachen*
Fachbereich Presse und Marketing
André Schnitker
Haus Löwenstein
Markt 39
52062 Aachen
Telefon +49 241 432-1311
andre.schnitker@
mail.aachen.de
- > *Wirtschaftsförderung Arnsberg*
Ulrike Richtscheid
Möhnestraße 55
59755 Arnsberg
Telefon +49 2932 201-2221
richtscheid@
wfa-arnsberg.de
- > *Bielefeld Marketing*
Elke Kringel
Willy-Brandt-Platz 2
33602 Bielefeld
Telefon +49 521 516 779
elke.kringel@
bielefeld-marketing.de
- > *Stadt Bochum*
Nina Vennhoff
(Öffentlichkeitsarbeit),
Markus Lutter (Bildarchiv)
Willy-Brandt-Platz 2-6
44777 Bochum
Telefon
+49 234 910-2034
nvennhoff@bochum.de
mlutter@bochum.de
- > *Bundesstadt Bonn*
Bürgerdienste –
Veranstaltungskoordination
Stadthaus Bonn
Berliner Platz 2
53111 Bonn
Telefon +49 228 775 555
drehort@bonn.de
- > *Duisburg Business & Innovation GmbH*
Marc Oliver Hänig
Calaisplatz 5
47051 Duisburg
Telefon + 49 203 363 9353
haenig@duisburg.business
- > *Kreis Düren*
Ingo Latotzki
Bismarckstr. 16
52351 Düren
Telefon
+49 2421 221 003 001
i.latotzki@kreis-dueren.de
- > *Stadt Düsseldorf*
Tanja Pierling
Rathausufer 8
40213 Düsseldorf
Telefon +49 211 899 0001
Tanja.pierling@
duesseldorf.de
- > *EMG –*
Essen Marketing GmbH
Nicola Schwedt
Kennedyplatz 5
45127 Essen
Telefon
+49 201 887 2027
schwedt@emg.essen.de
- > *pro Wirtschaft GT GmbH*
Nils Krieft
Herzebrocker Straße 7 /
Haus 22
33334 Gütersloh
Telefon +49 5241 851 086
n.krieft@prowi-gt.de
- > *Stadt Hamm*
Katja Johannpeter
Theodor Heuss Platz 16
59065 Hamm
Telefon +4 2381 173 484
johannpeter@
stadt.hamm.de
- > *Stadt Hürth*
Claudia Dahmann
Christa Derigs
Friedrich-Ebert-Straße 40
50354 Hürth
Telefon +49 2233 531 80
cdahmann@huerth.de
cderigs@huerth.de
- > *Stadt Köln*
Stabsstelle Events;
Film und Fernsehen
Daniel Kölle
Eisenmarkt 2-4
Telefon +49 221 221 260 18
daniel.koelle@
stadt-koeln.de
- > *Wirtschaftsförderung*
Leverkusen
Patrizia Emgenbroich
Dönhoffstraße 39
51373 Leverkusen
Telefon +49 214 833 155
emgenbroich@
wfl-leverkusen.de
- > *Stadt Lünen*
Kristin Woemann, Abteilung
Öffentlichkeitsarbeit und
Kommunikation
Willy-Brandt-Platz 1
44532 Lünen
Telefon +49 2306 104 1778
kristin.woemann.03@
luenen.de
- > *Kreis Mettmann*
Theresa Naomi Hund
Düsseldorfer Straße 26
40822 Mettmann
Telefon +49 2104 992 074
kulturamt@
kreis-mettmann.de
- > *Kreis Minden-Lübbecke*
Pressestelle
Sabine Ohnesorge
Portastraße 13
32423 Minden
Telefon +49 571 807 221 30
s.ohnesorge@
minden-luebbecke.de
- > *Mülheim an der Ruhr*
Volker Wiebels
Ruhrstraße 1
45468 Mülheim an der Ruhr
Telefon +49 208 455 13 50
volker.wiebels@
muelheim-ruhr.de
- > *Filmservice Münster.Land*
Nicola Ebel,
Regine Wegmann
Klemensstraße 10
48143 Münster
Telefon +49 251 492 1380
filmservice@
stadt-muenster.de
- > *WFMG*
Wirtschaftsförderung
Mönchengladbach
GmbH
David Bongartz
Neuhofstraße 53
41061 Mönchengladbach
Telefon +49 2161 823 7985
bongartz@wfmg.de
- > *Stadt Nettetal-*
Wirtschaft und Marketing
Sabine Monz
Doerkesplatz 11
41334 Nettetal
Telefon +49 2153 898 8006
sabine.monz@
nettetal.de
- > *Rhein-Kreis Neuss*
Robert Abts
Oberstraße 91
41460 Neuss
Telefon +49 2131 928 7500
robert.abts@
rhein-kreis-neuss.de
- > *OWT Oberhausener*
Wirtschafts- und
Tourismusförderung GmbH
Helmut Kawohl
Centroallee 269
46047 Oberhausen
Telefon +49 208 850 3633
helmut.kawohl@
owtgmbh.de
- > *Stadt Rees*
Sigrid Mölleken
Markt 1
46459 Rees
Telefon +49 2851 511 76
sigrid.moelleken@
stadt-rees.de
- > *wfg Wirtschaftsförderung*
Kreis Soest GmbH
Markus Helms
Villa Plange
Sigefridwall 20
59494 Soest
Telefon +49 2921 302 263
markus.helms@
wfg-kreis-soest.de
- > *Bergische Struktur- und*
Wirtschaftsförderungs-
gesellschaft mbH
Lutz Ahr
Kölner Straße 8
42651 Solingen
Telefon +49 212 881 606 70
ahr@bergische-
gesellschaft.de
- > *Wuppertal Marketing*
GmbH
Simone Neutert
Friedrich-Engels-Allee 83
42285 Wuppertal
Telefon +49 202 563 2839
neutert@wuppertal-
marketing.de

Impressum

Herausgeber

Film- und Medienstiftung
NRW GmbH
Kaistraße 14
40221 Düsseldorf
Telefon +49 211 930 500
Fax +49 211 930 505
info@filmstiftung.de
www.filmstiftung.de

© Film- und Medien
Stiftung NRW GmbH,
November 2022, 12. Auflage

Redaktion

Sabine Bull (Leitung)
Werner Busch
Alexander Hirschfeld
Alexander Krei
Jörg Laumann
Louise Lindlar
Thomas Riedel
Tom Wecke

Gestaltung

Design: Anna B. Design
Layout und Satz:
Büro für Gestaltung
Stephanie Cremer
bfg-cremer.de

Dank

Wir danken allen Persönlichkeiten aus dem Medienland Nordrhein-Westfalen, die mit ihrem Zitat einen Beitrag zum Entstehen der Broschüre geleistet haben.

Besonderer Dank gilt

Christina Bentlage
Till Hardy
Erna Kiefer
Katharina Müller

Die Auswahl der dargestellten Unternehmen und Locations ist exemplarisch für die Region und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Fotos

Von oben nach unten,
bzw. links nach rechts
U1/U4
Matthias Linda
S. 2, 3
Matthias Linda, giant door,
Egosoft GmbH, VestGames,
PolyPirates, Sluggerfly,
Fusion Campus, the Good
Evil, SpielFabrique, game
– Verband der deutschen
Games-Branche
S. 4, 5
Robot Pumpkin Games,
Ahoiii Entertainment, btf,
Rosy DX, Juna Photodesign,
bam! Interactive, encurio,
PolyPirates, TheAppGuys
S. 6, 7
TimeRide, EMG, the Good
Evil, CobaltIED, World of VR,
NEONREAL, Simon Veith
S. 8, 9
GOLDSTOFF FILME, ZDF/
Patrick Essex, Privat (SEOX),
Nadine Dilly, We Are Era
(2 x), Creator College
NRW (3 x), Matthias Galon
(2 x), Film- und Medien-
stiftung NRW/Justin
Sammer, raw mind pictures,
Gatzke Media
S. 10, 11
Startplatz, Factory Campus
(2 x), Pioneers Club,
High-Tech Gründerfonds,
Initiativkreis Ruhr,
Startup-Verband, BRYCK

S. 12, 13

KöIntourismus, Düsseldorf
Marketing & Tourismus,
Mark Ansorg, Schütze/Rode-
mann/Bildarchiv-Monheim,
Bertelsmann, Deutsche
Telekom/Norbert Ittermann,
Land NRW/Ralph Sonder-
mann, WDR/Herby Sachs
S. 14, 15

Ralf Baumgarten, Tourismus
NRW e.V. (x 2), Johannes
Höhn, Tourismus NRW e.V./
Oliver Franke, Eifel Touris-
mus/Dominik Ketz, Land
NRW/Ralph Sondermann,
MKW NRW/Anja Tiwisina,
Land NRW/Amin Akhtar,
Landesanstalt für Medien
NRW

S. 16, 17

Land NRW, Uwe Schaff-
meister, NRW.Global
Business, Hojabr Riahi

S. 18, 19

Land NRW, Land NRW/Ralph
Sondermann, Land NRW/
Amin Akhtar, Privat (David
von Galen), Landesanstalt für
Medien NRW, Landesanstalt
für Medien NRW/Dorothea
Näder, NRW.Global Business,
Film- und Medienstiftung
NRW (10 x), Hojabr Riahi
S. 21

Monokel



Film und Medien
Stiftung NRW GmbH
Kaistraße 14
40221 Düsseldorf
info@filmstiftung.de
www.filmstiftung.de