

# Existenzgründungen ernst nehmen

Seit März letzten Jahres ist Dr. Frank Mentrup Oberbürgermeister von Karlsruhe. Im Interview mit GamesMarkt äußerte er sich zur Gamesbranche in Karlsruhe und in Baden-Württemberg, zur Gamesförderung sowie zu den Entwicklungsmöglichkeiten für die regionale Kreativbranche.

**Sie waren vor Ihrem Amtsantritt als Oberbürgermeister in Karlsruhe einige Jahre als Staatssekretär im Kultusministerium Baden-Württemberg mit verantwortlich für die Bildungspolitik im Lande. Welche Rolle, welchen Stellenwert haben aus Ihrer Sicht Games für die Gesellschaft heute?**

Wenn man das Thema Games ganz oberflächlich anspricht, klingt es immer so, als handle es sich dabei um Egoshooter und vergleichbare Spiele. Zudem wird es meistens noch mit Herrn Spitzer und Herrn Pfeiffer als digitale Gefahr für jedes Kind und dessen Entwicklung heraufbeschworen. Gräbt man jedoch etwas tiefer, kommen ganz anderen Dimensionen dieses Themas zum Vorschein, etwa die Möglichkeiten der Vermittlung von Bildungsinhalten über neue Medien. Eine Frage übrigens, mit der sich auch das Land Baden-Württemberg befasst. Damit setzt sich u. a. auch die Learntec, eine Bildungsmesse mit angeschlossenem Kongress am Standort Karlsruhe, auseinander. Sie beschäftigt sich intensiv mit dem Einsatz von entsprechenden Techniken zum Lernen über Spiele und rückt diese Nutzung in den Mittelpunkt. Kurzum: Beim Thema Games sollte man die entsprechenden Techniken und die sich für andere Bereiche daraus ergebenden Chancen nutzen und als eigenständige Qualifikation und Kompetenz anerkennen.

**Warum haben Games in der Gesellschaft noch nicht den gleichen**

**Stellenwert wie etwa der Film, der als zentrales Kulturgut anerkannt und entsprechend gefördert wird?**

Das hat u. a. mit der eben beschriebenen oberflächlichen Wahrnehmung der Gamesindustrie zu tun, die immer dann in die Öffentlichkeit rutscht, wenn sich jemand im Kontext von Skandalen oder Problemen auf Games bezieht. Abgesehen davon, verfügen Games noch nicht über eine Tradition, die Film-, Theater- und andere Kulturbranchen haben, weshalb sie noch nicht als eigenständiges kulturelles Medium anerkannt sind. Ich bin mir aber sicher, dass diese Diskussion in 20 bis 30 Jahren ganz anders aussehen wird.

**Wäre eine verstärkte Förderung der Gamesbranche aus Ihrer Sicht wünschenswert, oder zeigt gerade die Filmszene, dass eine Über- oder Fehlförderung die Qualität (und auch die internationale Wettbewerbsfähigkeit) nicht unbedingt steigert und teilweise sogar zu erheblichen Fehlentwicklungen führt?**

Ich glaube nicht, dass man die Filmförderung 1:1 auf die Förderung der Gamesentwicklung übertragen sollte. Das würde nur eine große Debatte über die damit verfolgten Ziele heraufbeschwören. Was ich mir allerdings sehr gut vorstellen kann und auch wichtig finde, ist, dass man Existenzgründungen im Gamesbereich genauso ernst nimmt wie Existenzgründungen im Software- oder Kultur- und Kreativbereich auch,

um den Zugang zu Venture-Capital und anderen Existenzgründungsvoraussetzungen zu schaffen. Und dass man die Entwicklung von Games besonders dann fördert, wenn sie die technischen Voraussetzungen bilden, um in anderen Bereichen einsetzbar zu sein, etwa im Bildungs-, Kommunikations- oder auch politischen Bereich.

**Wie sehen Sie die Rolle Baden-Württembergs im Vergleich?**

Hinter Berlin, München oder Hamburg werden wir – und das gilt für die Games- und IT-Branche insgesamt – gelegentlich nicht so aufmerksam wahrgenommen, wie wir das eigentlich denken. Wenn ich mir aber die Branche in Karlsruhe oder anderswo in Baden-Württemberg objektiv anschau, können wir tatsächlich ganz gut mithalten, national und international. Und wenn ich unsere Unternehmen, bestehenden Netzwerke und guten Kommunikationsplattformen betrachte, hat Baden-Württemberg insgesamt als Standort der Gamingindustrie eine hohe Bedeutung.

**Wenn ich mit Gamesunternehmen aus Baden-Württemberg spreche, ist stets von zwei Ballungsräumen die Rede: Ludwigsburg/Stuttgart auf der einen und Karlsruhe auf der anderen Seite? Unterscheiden die sich in ihren Schwerpunkten?**

So wie ich das wahrnehme, versteht sich die in Ludwigsburg und Stuttgart ansässige Gamingindustrie sehr stark als Dienstleistung für die Film-

produktion, was viel mit dem dortigen Filmförderungsstandort zu tun hat, der von der Landesregierung sehr unterstützt wird. In Karlsruhe sehe ich den Schwerpunkt eher auf der Entwicklung klassischer Games. Außerdem ist der Querschnittsbereich zwischen der Hochschule für Gestaltung, Karlsruher Institut für Technologie (KIT) und Informatik sowie den sich aus den Lehr- und Wissenschaftsinstitutionen ergebenden Start-up-Unternehmen sehr stark IKT-getrieben. Von daher sind die Schwerpunkte zwischen Ludwigsburg/Stuttgart und Karlsruhe durchaus andere, auch wenn alle Aktivitäten ein Stück weit unter Gaming firmieren können. Es wäre allerdings an der einen oder anderen Stelle durchaus hilfreich, wenn beide Regionen noch stärker zusammenarbeiten würden.

#### **Welche Bedeutung hat denn die Gameslandschaft für den Kreativstandort Karlsruhe?**

Wir haben etwa 15.000 Arbeitsplätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Karlsruhe. Rund die Hälfte davon hat mit der Entwicklung von Software und Games zu tun, wovon die Gamesindustrie wiederum ein großer Bestandteil ist. Ich würde sogar so weit gehen, zu sagen, dass die ganze Kultur- und Kreativbranche in Karlsruhe vor allem durch den Schwerpunkt Games lebt. Das wiederum spiegelt sich in den entsprechenden Unternehmen und unseren Angeboten für Existenzgründer.

#### **Wer sind die wichtigsten Akteure in Karlsruhe?**

Neben Gameforge sind etwa flare-games oder die kr3media GmbH zu nennen. Zudem haben wir mit dem GEElab eine sehr interessante Einrichtung des Royal Melbourne Institute of Technology (RMIT), die ihren Europastützpunkt in Karlsruhe hat und sich damit beschäftigt, wie man – und das ist für mich als Politiker besonders interessant – Gamedesign, und sogenanntes Game-Thinking an

Themen außerhalb digitaler Spiele adressieren kann. Als Stadt ergänzen wir das Ganze durch die Bereitstellung von entsprechenden Räumen für die Kreativbranche, die auch Begegnungen ermöglichen soll, und durch eine Existenzgründungsberatung, das K3 Büro. Und mit dem Gamification-Kongress bizplay und anderen Veranstaltungen offerieren wir entsprechende Kommunikations- und Dialogangebote.

#### **Wo sehen Sie Entwicklungsmöglichkeiten für die regionale Branche?**

Aufbauend und anknüpfend an die Unternehmen und Institutionen wie die Hochschule für Gestaltung und das Karlsruher Institut für Technologie (KIT), sollten wir immer weiter daran arbeiten, die Gründungsbedingungen für neue Unternehmen zu verbessern und zu verstärken. Und damit sind wir beim Thema Fachkräftebedarf. Der ITK- und der Gaming-Bereich benötigen ja ganz ähnliche Fachkräfte. Deshalb müssen wir als Region und Stadt Karlsruhe zugleich weiter für unseren Standort werben, um Menschen zu animieren, nach Karlsruhe und Umgebung zu ziehen. Das sind die flankierenden Möglichkeiten, die uns zur Verfügung stehen, um die Branche weiter zu stabilisieren und auszubauen. Und der zweite Punkt, den ich ja schon angedeutet habe: Wie können wir die Technik und die Möglichkeiten aus dem Gamingbereich auch für andere Bereiche nutzen? Ich denke dabei z. B. an die Politik, Stichwort Bürgerbeteiligung und Bürgerbefragung, oder an intelligente Mobilitätskonzepte.

#### **Gibt es Wünsche und Anregungen aus Karlsruhe an die Landesregierung zur Weiterentwicklung der Gameslandschaft in Baden-Württemberg?**

Ich würde mir sehr wünschen, dass sich die Landesregierung, die ja sehr stark auf Bürgerbeteiligung setzt, auch an den Entwicklungskosten und -projekten stärker beteiligt. Ich muss allerdings zugeben, dass ich diesbe-

züglich noch keine gezielten Aktionen unternommen habe. Aber vielleicht stehen dort die Türen ja offen, sobald ich komme.

#### **Sie haben vier Kinder. Sind die mit Games sozialisiert worden? Und spielen Sie selbst?**

Unsere Kinder sind mittlerweile alle erwachsen. Ich habe aber, was diese Frage anbelangt, alle Facetten erlebt und nehme wahr, dass sie wesentlich selbstverständlicher und selbstbewusster mit Medien und Technologien umgehen, als es in meiner Generation noch der Fall war. Ich bin immer schon froh, wenn der Computer das tut, was ich von ihm möchte. Was meinen persönlichen Spielkonsum anbelangt – der hält sich sehr in Grenzen, da ich nur wenig Freizeit habe. Gleichwohl bin ich fasziniert, wenn mir meine Kinder berichten, was heute mit dieser Technologie und im Gamesbereich alles möglich ist.

*Harald Hesse*

