

KLUB ANALOG – Folge 11: Software & Games

Digitales Finale der Netzwerkveranstaltung

Elfte Folge KLUB ANALOG: Abschlussveranstaltung der Reihe / Gesprächsrunde zur Software- und Gamesbranche in Bremen

Was bewegt die Bremer Software- und Gamesbranche? Und welche Rolle spielt dabei der Standort? Diese Themen haben fünf Vertreter der Teilbranche der Kultur- und Kreativwirtschaft erörtert. Die Besucher warfen zur letzten KLUB ANALOG Folge außerdem einen Blick auf die Produkte der Bremer Software-Szene.

Im KLUB ANALOG ist immer alles analog. So gab es auch dieses Mal einen handgeschriebenen, analogen Live-Ticker vom parallel stattfindenden Werder-Spiel sowie eine „analoge“ Spiele-Ecke mit Brettspielen des Bremer Spieleentwicklers Friedemann Friese. Alles analog? Nein, in der allerletzten Folge des Netzwerktreffens ging es um die ausschließlich Digitalen: Die Software- und Games-Entwickler – und deswegen gab es diesmal auch Digitales zu sehen. In kleinen Gruppen versammelten sich Neugierige vor den aufgestellten Rechnern, an denen Bremer Agenturen ihre Software und Webportale präsentierten. Unter den Anbietern waren auch Spiele-Entwickler vertreten, wie die Firma King Art mit ihrem bundesweit ausgezeichneten Computer-Adventure „Book of Unwritten Tales“. Obwohl die Games-Branche stark wächst, herrscht in dem Bereich gerade Krisenstimmung, wusste der Geschäftsführer von King Art, Jan Theysen, bei dem Podiumsgespräch zu berichten. Denn mit dem Erfolg der Branche hätten sich auch die produzierenden Firmen multipliziert: „Die Nutzerzahlen gehen zwar hoch, wachsen aber nicht so stark und schnell wie die Anzahl der Produkte, die verkauft werden sollen“. „Was braucht man dann, um erfolgreich zu sein?“, fragte die Moderatorin Nadine Portillo. Theysens Antwort: „Man muss zusehen, sich Alleinstellungsmerkmale zu verschaffen – sei es durch Qualität, sei es durch etwas ganz Außergewöhnliches“.

Neues Geschäftsmodell gesucht

Mit dem Thema Übersättigung setzten sich ebenfalls die vier anderen Podiums-Teilnehmer aus dem Internet- und Softwarebereich auseinander. Das große Problem im Internet sei die Vielfalt von Informationen, gab Dirk Beckmann, Geschäftsführer der Agentur artundweise, zu bedenken. „Wir fragen uns alle, wie das weitergeht im Medienbereich. Ich glaube, die nächste große Firma, die nach Google und Facebook kommt, hat irgendetwas mit dem Filtern von Informationen in einer tollen Weise zu tun“.

Relevant: Handy Applikationen

Neben dem Internet kam der Boom um iPhone-Applikationen zur Sprache. Das iPhone sei sicherlich auch ein Statusobjekt, begründete der Software-Entwickler Dennis Blöte die Beliebtheit des multifunktionalen Mobiltelefons von Apple: „Wahnsinnig viele rennen da mittlerweile mit rum. Ich denke mal für die Leute, die sich in den nächsten zwei Jahren ein neues Telefon zulegen, ist das auch immer ein Thema“. Blöte will sich aus seiner Festanstellung heraus selbstständig machen, um unter anderem iPhone Applikationen zu entwickeln. Solche Anwendungen seien auch für Betreiber von Webportalen relevant: „Viele Leute wollen das, was sie im Internet anbieten, auch auf Smartphones bringen und da müssen die Portale irgendetwas

entwickeln“. Diese Sichtweise teilte Stefan Büschler, der bei der Agentur konstruktiv den Bereich Web-Entwicklung leitet. „Wenn ich das verschlafe und biete in vier Jahren nichts Mobiles an, dann bin ich auch fast nicht mehr existent.“

Bestehen im Markt durch Zusammenarbeit

Man müsse als Entwickler auch zusehen, dass das Eigenmarketing stimme und man an Aufträge komme, sagte Büschler. Um erfolgreich zu sein, bräuchte es nicht nur einen Kreativen, sondern Durchhaltevermögen, einen Geschäftspartner mit betriebswirtschaftlichen Kenntnissen und ausreichendes Beteiligungskapital, sagte Carsten Meyer-Heder, der Geschäftsführer von neusta. Investoren, so Meyer-Heder, gäbe es in Bremen genug: „Bremen ist wirklich reich. Die Leidenschaft, die man selber hat, muss man auf den Investor transportieren.“

Software-Standort Bremen?

Die Hansestadt biete nicht nur Kapital, sondern auch viel Lebensqualität, sagte Meyer-Heder. Der Kooperationsstudiengang „Digitale Medien“ bilde zudem qualifizierten Nachwuchs heran. Doch qualifizierte Mitarbeiter seien schwer für Bremen zu begeistern, wussten Dirk Beckmann und Stefan Büschler zu berichten. Gerade zu Beginn ihrer Karriere ziehe es die Absolventen eher in größere Städte wie Berlin, Hamburg oder Köln, äußerte auch Dennis Blöte, der selbst Digitale Medien studiert hat. „Der Standort gibt alles her, die Leute zu halten“, entgegnet Meyer-Heder, der als einziger keine Probleme sieht, Fachkräfte nach Bremen zu holen. Wichtig sei das Betriebsklima und man müsse „die Mitarbeiter auch gut bezahlen“.

Im Anschluss: Austausch

Zum elften Mal fanden sich Zuhörer und Podiumsgäste nach der Diskussion für weitere Gespräche zusammen. Zu ihnen gehörte Hanke Homburg, der an nahezu jeder KLUB-ANALOG-Folge teilgenommen hatte. „Einen unkomplizierten Zugang zu den einzelnen Teilbranchen zu bekommen“ hat dem Geschäftsführer der Kommunikationsagentur „Gruppe für Gestaltung“ am meisten gefallen. Homburg lobte die Veranstaltungsreihe für die „familiäre Atmosphäre, bei der ich das Gefühl habe, dass wirklich ein Austausch gewollt ist“. Einen Einblick in die verschiedenen Teilbranchen zu geben und eine Plattform für Vernetzung zu bieten, war das Anliegen der Initiatoren der Reihe, Nadine Portillo (Projektallee GmbH), Reiner Schümer (ELZ) und Sandra Prawitt sowie Sebastian Kuhlmann von der Agentur Buben und Dame mit Unterstützung der Wirtschaftsförderung Bremen.

Ausblick KLUB DIALOG

Die Reihe sei anders verlaufen, als ursprünglich geplant, sagte Nadine Portillo im Rückblick. Die Veranstaltung habe mehr Anklang gefunden als erwartet. „Dass es in Bremen eine so große Bereitschaft gibt, sich an solchen Veranstaltungen zu beteiligen und mitzumachen, ist nicht selbstverständlich. Ich glaube, dass sich hier viel entwickelt hat an Geschäftsbeziehungen, neuen Kontakten und spannenden Ideen“. Mit dem KLUB ANALOG sehen die Veranstalter ihre Vernetzungsarbeit nicht als abgeschlossen an. Ab März nächsten Jahres haben sie einen „KLUB DIALOG“ geplant. „Wir werden den Dialog intensivieren“, so Portillo, „und auch zwischen den Veranstaltungen weiterführen“. Wer sich beteiligen oder Näheres erfahren möchte, kann sich unter np@projektallee.de an Nadine Portillo wenden.