

GEMEINSCHAFT

Vier für Schleswig-Holstein „Wir wollen Schleswig-Holstein zu einem Gamesstandort aufbauen.“ Die Vision von vier jungen Menschen, die in ihrem Bundesland eine eigene Gamesinitiative auf die Beine gestellt haben.





PREISTRÄGER Die Initiative erhielt den Digitalisierungs-Award Schleswig-Holstein „Best of Digital.SH“ 2018

Die IFgameSH, die Initiative für den Gamesstandort Schleswig-Holstein, will das Bundesland rund um die Hauptstadt Kiel zu einem attraktiven Hotspot für Spieleentwickler machen. Vier junge Menschen, die unter anderem

selbst Entwickler sind, haben sich aus dem Impuls heraus zusammengetan, dass sie sich in dem Bundesland allein fühlen und deshalb ein Netzwerk aufbauen wollen.

Jens Bahr ist Mitgründer der IFgameSH und Entwickler bei Off the Beaten Track. Nach seinem Studium wollte er ein eigenes Entwicklerteam gründen, stand aber ganz allein da und hatte keinen Anknüpfungspunkt. „Ich wusste nicht, gibt es hier schon eine Community, wie finde ich andere Leute, die mitmachen wollen, und wie finde ich jemanden, der mir helfen kann?“, erzählt Bahr. Aus dieser Verzweiflung heraus hat der Informatiker und Entwickler dann ein Meet-up gegründet. Über die Monate sind immer mehr Leute hinzugekommen, und da wurde ihm dann klar, dass es tatsächlich interessierte Menschen gibt – nur die Community und die Struktur haben in Schleswig-Holstein gefehlt. „Im Dezember 2017 haben wir uns dann zu dritt zusammengesetzt, Julia Seifert, Karolin Kraut und ich, und haben die IFgameSH gegründet. Aus dem heraus, dass wir etwas aufbauen und hier etwas schaffen wollen.“

Den Turbogang eingelegt

Vor allem das Thema Förderung war und ist den drei Gründern ganz besonders wichtig: „Wir wollten eine Gamesförderung hier in Schleswig-Holstein etablieren und uns zusammen dafür einsetzen. Im Vergleich zu anderen Bundesländern gibt es hier nicht viel, da hinkt Schleswig-Holstein ein bisschen hinterher.“ Nach der Gründung ist die Politik dann sehr schnell auf die Initiative aufmerksam geworden. Sogar in den Landtag wurden die vier zu einer Diskussionsrunde eingeladen.

„Die haben dann auch wirklich Interesse gezeigt, und dementsprechend ging das dann auch im Turbo los“, erinnert sich Bahr. Regelmäßige Stammtische wurden organisiert, eine Lehrveranstaltung zur Spieleentwicklung geplant (die sogar von den Universitäten anerkannt wird und den Studenten ETCS-Punkte einbringt), und auch Game-Jams wurden abgehalten. Der game – Verband der deutschen Games Branche e.V. wurde ebenfalls auf die Initiative aufmerksam und bot Jens Bahr an, einer der Regionalvertreter für Schleswig-Holstein zu werden. „Ich bin neben Boris Zander und Jens Junge Regionalvertreter. Dadurch kann ich auch mehr mit Politikern sprechen und auch politisch agieren. Wir als IFgameSH können uns dadurch mehr darauf konzentrieren, →



KURZVITA

Jens Bahr hat Informatik studiert und schon mit zwölf Jahren seine ersten Spiele programmiert. Neben der Initiative für den Gamesstandort Schleswig-Holstein ist er außerdem Gründer des Entwicklerstudios Off the Beaten Track und Regionalvertreter des game – Verband der deutschen Gamesbranche e.V. für Schleswig-Holstein.



STAMMTISCH
Jeden ersten Mittwoch im Monat treffen sich die Mitglieder der IFgameSH



KURZVITA

Julia Seifert gehört ebenfalls zu den drei Gründern, sie macht Übersetzungen für Spiele und ist als Community-Managerin tätig. Auch anderen Studios, die hinzukommen, hilft sie in Sachen Marketing, Community Management und Localization.

→ Schleswig-Holstein zu einem Gamesstandort aufzubauen und wirklich für die Entwickler da zu sein.“

eSport als eigenes Modul

Mit dem vierten Teammitglied ist auch ein eigenes eSport-Modul innerhalb der Initiative hinzugekommen. Jana Möglich, selbst ehemalige eSportlerin und Sprecherin für die Frauendivision im ESPD, setzt sich für den eSport ein und konzentriert sich vor allem auf den Breitensport. Insbesondere Vereine und Trainerausbildungen sollen gefördert werden und für diese Leute auch Strukturen geschaffen werden. Ebenfalls ein wichtiges Thema beim eSport ist die Aufklärung. „Wir sind zwar nicht befähigt, irgendwie medienpädagogisch aufzuklären, aber wir können natürlich immer weiterleiten an die entsprechenden Stellen.“ Vor allem der eSport sei in der Politik angekommen.

Stammtische und Game-Jams

Um die Branche zu vereinen, veranstaltet die Initiative sowohl regelmäßige Stammtische als auch Game-Jams. Bisher sind drei Game-Jams zustande gekommen, die jedes Mal an ein anderes größeres Event gekoppelt waren – meistens war es das Waterkant Festival, ein lokales Festival für Innovation und Start-ups in Kiel. Ein Game-Jam ist ein

Hackathon für Videospiele. In 48 Stunden werden dort Spiele entworfen und programmiert. Mit eigener Bühne haben die Game-Jams auch immer ein großes Publikum.

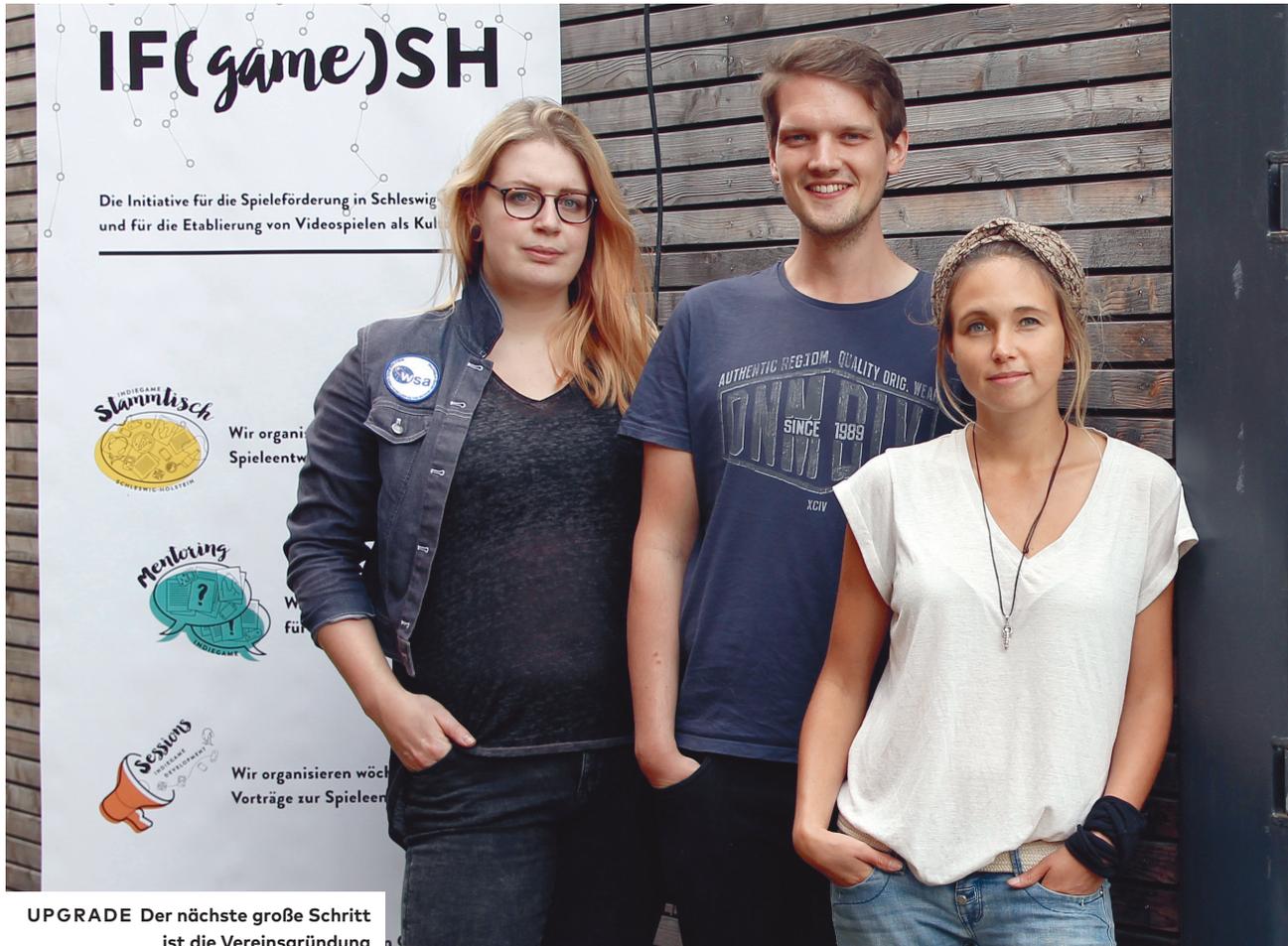
„Wir verkünden auf den Game-Jams ein Thema und versuchen dann, möglichst themenbezogen etwas zu entwickeln. Beim letzten Waterkant Festival haben wir zum Beispiel das Thema ‚Zero Waste‘ genommen, da dem Festival und uns Nachhaltigkeit sehr wichtig ist. Wir sorgen natürlich auch für Essen und Getränke, aber nicht Pizza und Cola, sondern wir kochen richtig und bemühen uns um gesundes Essen“, sagt Bahr. Das Geld dafür stammt vom Digitalisierungspreis Schleswig-Holstein, mit dem die IFgameSH-Gründer im Herbst 2018 ausgezeichnet wurden.

Die Stammtische, die einmal im Monat stattfinden, laufen sehr kooperativ ab. Es gebe keinen Konkurrenzkampf, denn alle wollten nur gemeinsam eine kreative Erfahrung machen und auch etwas lernen. „Das ist ein Ort wo jeder einmal reinschnuppern kann. Das fängt an mit Leuten, die an der Gamesbranche interessiert sind, aber auch Leute, die einfach zuhören wollen, was wir so zu bieten haben. Natürlich kommen auch Leute mit speziellen Fragen, und wir versuchen immer, einen Input zu geben. Es gibt auch immer die Möglichkeit, sich zu präsentieren“, so Bahr.



KURZVITA

Jana Möglich ist als viertes Mitglied zu der Initiative gekommen. Die ehemalige eSportlerin lässt ihr Fachwissen in das eigene eSport-Modul der Initiative einfließen und hilft bei Aufklärung und Aufbau von Strukturen des eSports in Schleswig-Holstein.



UPGRADE Der nächste große Schritt ist die Vereinsgründung

Wenn Entwickler also mit einem neuen Titel zum Stammtisch kommen, können sie diesen präsentieren und direktes Feedback erhalten. Aber auch beim Programmieren wird bei den Zusammentreffen geholfen.

Dank der eSport-Erweiterung der Initiative gibt es auch dafür einen eigenen Stammtisch. „Im eSport-Stammtisch kommen sehr verschiedene Akteure zusammen. Da haben wir oft lokale Politiker, die sich mit dem Thema beschäftigen, Vereinsleiter, die sich informieren, was eSportler wollen, und auch tatsächliche Spieler sind vertreten. Eine sehr breite Masse also, die wohl außerhalb eines solchen Stammtischs nie gemeinsam an einem Tisch sitzen würde“, erzählt Bahr, für den das ein deutliches Alleinstellungsmerkmal des Stammtischs ist.

Erste Meilensteine

Für Jens Bahr waren die vergangenen Jahre bereits ein voller Erfolg: „Ich würde auf jeden Fall sagen, dass wir ordentlich was bewegt haben. Allein schon das Gefühl, dass man sich nicht mehr allein fühlt in Schleswig-Holstein, sondern weiß, dass es hier eine Szene und eine Community gibt. Das ist etwas, was wir weit nach vorn gebracht haben. Auch, dass ganz Schleswig-Holstein dadurch verbunden wird. Wir haben sogar einen Stammtischabteiler in Flensburg. Also allein der Netzwerkeffekt ist schon riesengroß.“



KURZVITA

Karolin Kraut kommt ursprünglich aus der Nähe von Stuttgart und ist eine der drei Gründungsmitglieder der Initiative. Die Grafikerin und Illustratorin ist außerdem Mitgründerin des Entwicklerstudios Storyteller Games. Dort verwirklicht sie ihren Traum, Spiele zu entwickeln und sich kreativ auszutoben.

Auch die Sichtbarkeit der Gamesthemen in der Politik merke man, da sie inzwischen bereits auf der Tagesordnung der Politiker stünden. Der nächste Schritt der IFgameSH ist aber erst einmal die Vereinsgründung. „Demokratie ist zwar immer ein bisschen schwierig, aber es hat auch eine größere Außenwirkung, wenn man als e. V. auftreten kann“, sagt Bahr. „Man hat dann einfach eine feste Struktur hinter sich, und dann sind wir nicht einfach nur vier Heiopeis, die irgendwas machen.“

Was die Zukunft bringen wird, weiß Bahr noch nicht zu hundert Prozent. Aber eines ist klar: Die vier wollen weitermachen, damit Kiel und Schleswig-Holstein ein starker Gamesstandort wird. „Wir wollen hier auch so eine Strahlkraft bekommen, dass andere Bundesländer sagen: In Schleswig-Holstein gibt es eine coole Community, da wären wir nicht allein, vielleicht ziehen wir da hin und siedeln uns an.“ Auch Studenten, die bei den Stammtischen dabei sind, machen allmählich ihre Abschlüsse, worin Bahr Potenzial für neue Studiogründungen sieht. Das klare Ziel: mehr Spieleentwickler in Schleswig-Holstein. „Unsere Mission ist, dass die Leute hier etwas aufbauen können und hier eine Struktur haben, um richtig was zu starten.“

SOPHIA JELINEK