

Maßnahmen zur Stärkung der Ausbildung im Bereich Games in Südbaden und damit der Games-Branche in Baden-Württemberg.

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl, Hochschule Furtwangen, Oktober 2022

Mitte 2021 legte die Bundesregierung die Games-Strategie für die Bundesrepublik vor (siehe <https://www.bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Publikationen/DG/games-strategie.pdf>). Darin wurden vier Schwerpunkte festgeschrieben:

1. Deutschland als Leitmarkt für Computerspiele etablieren
2. Marktentwicklung für Computerspieleproduktion unterstützen
3. Innovation durch Games stärken
4. Potenziale von Games für die Gesellschaft nutzen

Schon im knapp zusammengefassten Zielbild sind folgende Aussagen zu finden:

- Die Games-Industrie ist ein bedeutender Teil der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft.
- Wir sehen die Computerspielebranche als Innovationstreiber zur Sicherung Deutschlands als Innovationsstandort an. Die Stärken des Sektors im agilen Arbeiten bei kurzen Innovationszyklen sowie seine Digital- und Medienkompetenz gilt es branchenübergreifend nutzbar zu machen.
- Wir wollen Leitmarkt für Computerspiele werden und Deutschland fit machen für den internationalen Wettbewerb im Games-Sektor, um langfristig wirtschaftliche Potenziale und Technologien zu sichern sowie Kompetenzen auszubauen.
- Unser Fokus muss es sein, KMU und Start-ups so zu unterstützen, dass sie sich zu großen Unternehmen entwickeln können, die im internationalen Wettbewerb bestehen. Ein besonderes Augenmerk für Start-ups ist neben der Entwicklungsförderung die Schaffung geeigneter Hubs (bspw. Shared / Co-Workspaces und Inkubatoren).
- Eine Schlüsselrolle für den Sektor ist die Verfügbarkeit von qualifiziertem Personal.
- Hochschulen und Forschungseinrichtungen gilt es, mit der Games-Branche geeignet zu verknüpfen. Sie dienen als Generatoren für hochqualifiziertes Personal und können bei Forschung und Entwicklung wichtige Beiträge leisten. Eine gezielte finanzielle Forschungsförderung und die Bildung von thematischen Clustern sind mögliche Wege zur Stärkung von Innovation.

Betrachtet man vor diesem Hintergrund die Gamesmap des game e.V., des Verbandes der deutschen Games-Branche, wird deutlich, dass es in Südbaden und ganz Baden-Württemberg besonderen Handlungsbedarf gibt (siehe <https://www.gamesmap.de/>). Während die Einträge um Berlin, Hamburg und München schnell in den dreistelligen Bereich gehen, wartet ganz Baden-Württemberg lediglich im unteren bis mittleren zweistelligen auf, in Südbaden wird es gar einstellig.

Die Hochschule Furtwangen gilt als besonderes Innovationszentrum und als eine der besten Hochschulen Deutschlands (siehe z.B. <https://www.studycheck.de/hochschulranking>). Aufgrund der besonderen Lage ist Innovation und Qualität dort extrem wichtig, um attraktiv für Studienbewerber zu sein. Der mittlerweile deutschlandweit angebotene Studiengang Medieninformatik wurde hier entwickelt, was die Fakultät Digitale Medien begründete.

Spätestens seit der Berufung von Jirka Dell'Oro-Friedl – vielfach ausgezeichnet im Games-Bereich darunter zweifach mit dem deutschen Computerspielpreis – zum Professor für

Anwendungskonzeption und Gamedesign im Jahre 2010, spielen Games eine wichtige Rolle an der Fakultät (siehe <https://www.hs-furtwangen.de/personen/profil/432-jirkadello-ro-friedl/>). Motiviert von der Games-Strategie der Bundesregierung arbeitet Prof. Dell'Oro-Friedl mit Kolleginnen und Kollegen derzeit bereits an einem eigenen Studiengang zu Games und Immersiven Medien. Unterstützung ist dringend erforderlich, insbesondere in Form von weiteren Professuren, Mitarbeiterstellen, Räumlichkeiten und Ausstattung. Zur Zeit gibt es noch sehr wenige dedizierte und folglich konkurrierende Studienangebote zu dem Thema in Deutschland, die meisten davon in privater Hand. Es gilt jetzt die Weichen zu stellen, um unsere Region als Innovationstreiber in diesem Bereich zu etablieren.

Zudem muss dringend die Branche in Südbaden und Baden-Württemberg weiter gefördert werden, damit gut ausgebildete Menschen nicht in die Zentren wie Hamburg, München und Berlin abwandern und einen regelrechten Brain-Drain darstellen. Prof. Dell'Oro-Friedl hat bereits die Initiative ergriffen und mit Unterstützung der Stadt Furtwangen einen Games-Hub eingerichtet, einen Coworking-Space in dem Gamestudios die ersten Gehversuche unternehmen können. „Couch in the Woods Interactive“ ist bereits am Markt angekommen und mittlerweile nach Friedrichshafen umgezogen (siehe <https://couchinthewoods.de/>). Einen weiteren Games-Hub möchte er dringend auch in Freiburg einrichten, um jungen Talenten und Alumni der Hochschule Furtwangen sowie der privaten Macromedia-Akademie, an der Studenten von Prof. Dell'Oro-Friedl als Lehrbeauftragte im Games-Bereich unterstützen, eine weitere Perspektive in der Region zu bieten.

Mit den noch äußerst begrenzten Ressourcen und ehrenamtlicher Arbeit allein sind oben genannte Ziele aber eher nicht zu erreichen. Es bedarf nun der Unterstützung der Landespolitik und entsprechender Mittel für den Ausbau des Studienangebotes und der Games-Hubs.