

THEMA DES TAGES

APPS Der Erfolg des Handy-Spiels „Pokémon Go“ zeigt, wie sehr die Programme auf unseren Smartphones Teil des Alltags geworden sind. Programmierer machen mit ihnen Millionen. Allerdings nicht in Deutschland.

Hoffen auf den großen Coup

Gespielt wird hierzulande viel, entwickelt wenig – Besuch in einem Games-Studio

Nein, sagt Tobias Frisch, wegen des Geldes arbeite niemand beim Studio Fizbin. Als Spieleentwickler an bezahlte Kundenaufträge zu kommen, sei hierzulande nicht einfach, und Investoren für eigene Projekte zu gewinnen, nahezu ein Ding der Unmöglichkeit. Wenn es doch gelingt, ein eigenes Spiel nach Jahren der Entwicklung auf den Markt zu werfen, trifft es dort auf Kunden, die es gewohnt sind, Videospiele umsonst zu bekommen. Frisch ist das, was man in der Branche einen Producer nennt – ein Mann, der Aufträge an Land zieht, Projekte koordiniert und ein Auge aufs Kaufmännische wirft.

„Der Markt wird immer schlimmer“, sagt Frisch, in dessen Ohren fast so viele Piercings stecken, wie Monitore auf den Schreibtischen des Studios stehen (sechs Piercings, acht Monitore). Jeder der neun Mitarbeiter, die beiden Gründer, die Programmierer, der Art Director und auch er selbst könnten mit ihrem Wissen in anderen Branchen sehr viel mehr Geld verdienen. Warum dann dableiben? „Wir haben Bock“, sagt Frisch.

Das Studio Fizbin in Ludwigsburg ist eines der wenigen Unternehmen im Südwesten, das sich auf die Entwicklung von „Mobile Games“ spezialisiert hat, also auf Videospiele, die auf Smartphones oder Tablets zugeschnitten sind. Angefangen habe man mit einem eigenen Spiel, danach entwickelte man vor allem Auftragsarbeiten. Für den WDR programmierte Fizbin das Elefantenspiel zur „Sendung mit der Maus“, für das Landesmuseum

Eine erfolgreiche App kann Millionen einbringen – pro Tag

in Münster eine Anwendung, die spielerisch die Friedensverhandlungen am Ende des 30-jährigen Krieges erklärt. „Der Kunde kommt mit einer Idee zu uns, und wir setzen sie dann um“, sagt Frisch. Am Ende steht eine App, ein Programm, das sich jeder auf sein Smartphone laden kann. Und die richtige App zur richtigen Zeit, das ist spätestens in den vergangenen Wochen klargeworden, kann Millionen wert sein.

In den ersten 19 Tagen nach seiner Veröffentlichung haben weltweit 75 Millionen Menschen das Spiel „Pokémon Go“ auf ihr Smartphone geladen, schon bald wird die Zahl der Pokémonianer die der deutschen Staatsbürger übersteigen. In dem Spiel geht es darum, kleine



Straßenszene dieser Tage: Lauter Spieler am Gerät.

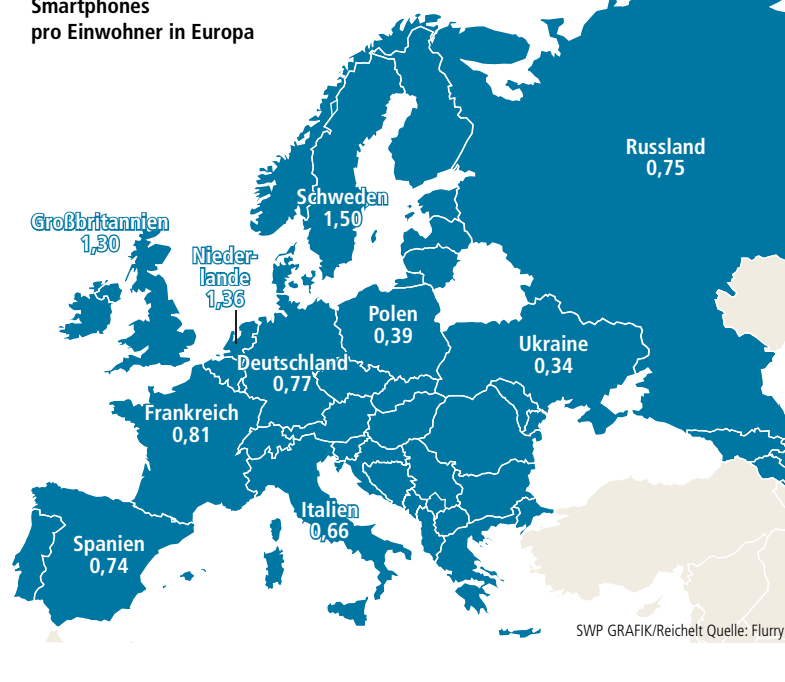
Foto: Actionpress

Monster zu fangen, sie zu trainieren und in Arenen gegen andere Pokémon antreten zu lassen. Diese nicht allzu komplizierte und an einem Spiel der 90er-Jahre angelehnte Idee dürfte einige Entwickler sehr reich gemacht haben. Laut einer Analyse der US-Umfrageplattform SurveyMonkey gibt jeder Nutzer an einem Spieltag im Schnitt 25 US-Cent aus. Sollte das stimmen und nur die Hälfte derer, die die App heruntergeladen haben, sie auch benutzen, macht das „Pokémon Go“ mehr als 8 Millionen Euro Umsatz. Pro Tag.

Auf so einen Coup hoffen viele in der Branche, doch zumindest das Studio Fizbin ist davon noch weit entfernt. Sein Hauptquartier – zwei abgenutzte Sofas, vier Schreibtische, eine Vitrine mit Preisen, an den Wänden schwarz beschriftete Zettel – ist nicht größer als ein Durchschnittswohnzimmer und befindet sich am Ende eines Großraumbüros, das eigentlich einer Filmproduktionsfirma gehört – nach Silicon Valley sieht das nicht aus. Weil die Firmengründer irgendwann doch lieber in Berlin als in Ludwigsburg leben wollten, gibt es eine Dependence in Kreuzberg. Dort

Unterschiede in Europa

Smartphones pro Einwohner in Europa



„Alles dreht sich um maximale Zerstreung“

Informatiker Alexander Markowetz über ein Leben mit permanenten Unterbrechungen, gereizten Mitmenschen und schwindendem Glück

Eine App jagt die andere: Mit dem übermäßigen Gebrauch des Smartphones zerhacken wir den ganzen Tag, sagt der Informatiker Dr. Alexander Markowetz.

ANTJE BERG

Herr Markowetz, Sie halten unseren Umgang mit dem Smartphone für problematisch. Ihre These: Zu viel davon macht unglücklich und unproduktiv. Woher diese Erkenntnis? MARKOWETZ: Zuerst war da die eigene Erfahrung: Ich habe in Informatik promoviert und saß den ganzen Tag vor dem Laptop. Zu 10 Prozent hatte das mit meiner Doktorarbeit zu tun, der andere Mist war überflüssig. Heute nutze ich das Smartphone genauso übertrieben häufig wie die meisten anderen Menschen, versuche aber immer wieder, die Zeit damit auf ein vernünftiges Maß zu reduzieren. Später haben wir an unserem Institut das Verhalten von Smartpho-

ne-Nutzern untersucht und waren erschrocken über die Ergebnisse.

Was haben Sie herausgefunden? MARKOWETZ: Im Schnitt wird das Smartphone zweieinhalb Stunden pro Tag genutzt, nur sieben Minuten davon, um zu telefonieren. Den Rest der Zeit verwenden die Leute, um Freunden auf WhatsApp zu schreiben, in Facebook herumzudaddeln, Spiele zu spielen, im Internet zu surfen, Videos auf YouTube zu schauen und Nachrichten zu verfolgen. Das hört sich mitunter dramatischer an als es ist, denn das alles sind ja Dinge, die wir früher meist auf andere Weise auch gemacht haben. Die zweieinhalb Stunden an sich sind also vielleicht gar nicht das Problem.

Was ist es dann? MARKOWETZ: Dass wir das Gerät so oft einschalten, im Schnitt 88 Mal am Tag, 35 Mal aus geringfügigen Gründen, etwa um nach der Uhr zu schauen. 53 Mal aber schreiben oder lesen wir Nachrichten und

verwenden Apps. Ausgehend von acht Stunden Schlaf nutzen wir das Gerät alle 18 Minuten. Es gibt aber nicht nur das Smartphone, sondern auch das Laptop, das Fernsehen, die Kollegen, die Freunde, die Kinder. Das Resultat ist ein hochfragmentierter Lebensstil. Unentwegt unterbricht man sich selbst oder wird durch andere unterbrochen. So zerhackt man den ganzen Tag.

Mit welchen Folgen? MARKOWETZ: Wir nutzen das Smartphone noch nicht lange genug, um etwas über Langzeitfolgen zu wissen. Es liegt nahe, dass eine Zunahme von Aufmerksamkeitsstörungen die Folge sein wird. Es ist wie mit dem Klimawandel: Wir können nicht auf absolute Gewissheit warten, sondern müssen handeln und uns fragen: Wie verhindern wir das Schlimmste?

Was ist das Schlimmste? MARKOWETZ: Dass uns zwei wichtige Dinge verloren gehen: Das, was wir als Flow bezeichnen, das beglü-



Alexander Markowetz: Wir müssen lernen, mit dem Smartphone umzugehen. Foto: privat

ckende Gefühl, in dem, was wir gerade tun, vollkommen aufzugehen. Weil wir immer wieder unterbrochen werden, kann sich dieses Gefühl immer seltener aufbauen. Gleichzeitig sind wir durch die vielen Unterbrechungen weniger produktiv. Anders gesagt: Wir sind weniger glücklich und weniger produktiv, als wir es sein könnten. Und wir zerstören die vielen wertvollen, kleinen Pausen im Alltag.

Man wartet auf den Bus und zieht das Smartphone aus der Tasche. MARKOWETZ: Genau, all diese Momente der Passivität, in denen man

teilt man sich ein Büro mit sechs anderen Spieleentwicklern.

„Die Entwicklerlandschaft in Deutschland ist noch sehr klein“, sagt Tobias Frisch. Während in Skandinavien, in den USA und in Großbritannien längst Goldgräberstimmung herrscht, hinkt Deutschland hinterher. 1,9 Milliarden Euro wurden hierzulande 2015 mit Videospielden umgesetzt – deutsche Produktionen haben davon 6,5 Prozent abbekommen. Als Frisch vor drei Jahren beim Studio Fizbin angefangen hat, war die bislang einzige Eigenproduktion, das von der Kritik gelobte Spiel „The Inner World“, gerade in der finalen Phase. Die Firmengründer hatten die Idee zu dem Projekt während ihres Studiums. Mit Fördergeldern der Medien- und Filmgesellschaft im Rücken hat es dann mehr als zwei Jahre gedauert, bis aus der Idee ein fertiges Spiel geworden ist.

„Eine Software neu zu gestalten, ist etwa so, als würde man einen komplett neuen Auto-Prototyp produzieren“, sagt Frisch. Für „The Inner World“ haben Grafiker, Programmierer, Autoren, Sprecher, Musiker

zu sich kommt, innehält, reflektiert, fehlt plötzlich, weil man glaubt, mit dem Smartphone noch schnell etwas erledigen zu können. Tun das immer mehr Menschen, verändert das auf Dauer die Gesellschaft.

Sind Sie da nicht zu pessimistisch? MARKOWETZ: Nein. Im Moment dreht sich alles um maximale Zerstreung. Wenn wir das weiter so laufen lassen, wird das unsere Gesellschaft fähiger, unfreundlicher, oberflächlicher, gereizter machen.

Wie steuern wir gegen? MARKOWETZ: Ein kompletter Verzicht ist illusorisch. Es geht mir auch nicht darum, das Smartphone zu verdammen. Diese Dinge können das Leben erleichtern, und sie machen Spaß. Wir müssen nur noch lernen, richtig damit umzugehen.

Was schlagen Sie vor? MARKOWETZ: Achtsamkeit und Etikette. Zum einen müssen wir unserem Drang Einhalt gebieten, ständig etwas „checken“ zu wollen. Zum

und Game-Designer über Monate gearbeitet, immer wieder getestet, immer wieder geübt. Hunderte Skizzen wurden erstellt, eine Serienautorin schrieb das Drehbuch, freie Schauspieler sprachen die Texte ein.

Dabei herausgekommen ist ein „Adventure-Game“, eine in Programmiersprache gegossene Wunderwelt, in der der Spieler einen kauzigen Jungen durch eine verwunschene Stadt lenkt, ihn mit exzentrischen Charakteren sprechen lässt und dabei Rätsel löst. Das fühlt sich ein bisschen an wie ein Abenteuer-Film, nur dass der Zuschauer den Zeichentrick-Charakteren helfen muss, aufkommende Hindernisse zu überwinden. Sechs Stunden dauert dieser Film in der Regel und 145 000 Menschen haben ihn sich weltweit auf ihr Handy geladen.

Diese Art von Unterhaltung sei ein Nischenprodukt, sagt Frisch, ein Exot unter den mobilen Spielen. Die meisten anderen Produkte erzählen keine Geschichten, sondern zielen auf Zerstreung: Puzzles, Sudoku, Solitär. „Sehr zu meinem Bedauern laufen diese Spiele auch“, sagt Frisch. Hinzu kommt, dass die meisten anderen Produkte den Kunden erstmal nichts kosten, mit einem Preis von fast fünf Euro gilt „The Inner World“ schon als hochpreisig. Oder, wie Frisch es beschreibt: „Wir setzen auf Premium.“

Auch „Pokémon Go“ ist beim Runterladen umsonst und verlangt erst nach der Kreditkarte, wenn ein Spieler seine Chancen durch den Zukauf von virtuellen Gegenständen steigern möchte. Damit dieses Geschäftsmodell aufgeht, müssen möglichst viele Menschen möglichst oft zum Spielen bewegt werden. Mit komplexen Geschichten ist da nicht viel zu machen. Da bleibe man in Ludwigsburg lieber Premium-Anbieter. Weil's mehr Bock macht. THOMAS BLOCK

Innovativ

Start-ups Geht es um junge Unternehmen, ist oft von „Start-ups“ die Rede. Laut der Hochschule für Wirtschaft und Recht in Berlin sind das Unternehmen, die nicht älter als 10 Jahre sind, innovative Geschäftsmodelle verfolgen und ein signifikantes Wachstum anstreben. In Deutschland arbeiten rund 16 000 Menschen in Start-ups.

Verteilung Zweidrittel der deutschen Start-ups sind internetbasiert. Jedes dritte Start-up hat seinen Sitz in Berlin. Daneben gelten aber auch München, die Rhein-Ruhr-Region, Hamburg und der Ballungsraum Stuttgart-Karlsruhe als Gründerregionen.

anderen müssen wir uns Rücksicht entgegenbringen. Man kann etwa Zonen einrichten, in denen das Smartphone tabu ist: der Esstisch, das Schlafzimmer, der Schreibtisch. Schon mit solch simplen Regeln kann man das eigene Verhalten einfangen. Und wir müssen uns gegenseitig den Kopf freihalten: Darf ich mein Gegenüber mit diesen Informationen belasten? Muss unbedingt per Messenger kommuniziert werden? Reicht nicht eine Mail? Oder ist es so dringend, dass es sofort besprochen werden muss?

Sie empfehlen, Diät zu halten, statt sich zu überfressen. MARKOWETZ: Ich bin sicher: Wenn wir beide in fünf Jahren in den Buchladen gehen, stehen da 150 Bücher über digitale Diäten.

Info Alexander Markowetz leitet an der Uni Bonn die Entwicklung der Mental-App, mit der man Smartphone-Gewohnheiten messen kann. Er ist Autor des Buches „Digitaler Burnout“.