

Tempel.Berlin

Das Projekt Tempel soll als Kompetenzzentrum für Game und Web2.0 Unternehmen und Projekte im ehemaligen Flughafen Tempelhof in Berlin ansiedeln. In einem Ausschreibungsverfahren werden in drei Calls eine zuvor festgelegte Anzahl von m2 als Preis angeboten, die in diesem einmaligen Gebäude für eine 5 jährige Zwischennutzung ausgeschrieben werden.

Die **Game und Web 2.0 Industrie** ist eine junge und stark wachsende Industrie.¹ Jeder neue Arbeitsplatz hier ist tatsächlich neu, da die Industrie überhaupt erst seit kurzem existiert. Die Fokussierung auf diesen emergierenden Sektor ist wichtig, denn sie stellt das Herzstück des Internets der Zukunft dar. Online & Browsergames sind bereits heute funktionierende Prototypen des 3- Dimensionalen Internets der kommenden Generation. Das gilt gleichermaßen für Innovationen im technologischen Bereich wie im Bereich Content und Business-Modelle. Im Bereich der sogenannten Browsergames ist Deutschland z.Z. weltführend. Internationale expandierende Spielehersteller, die auch auf Deutschland zugehen wollen, sowie Zulieferer und Dienstleister kommen verstärkt nach Berlin als zentralem Ort internationaler Aufmerksamkeit innerhalb Deutschlands.

Berlin ist mit seiner content- produktionsorien Struktur ein international wettbewerbsfähiger Standort. Das Reizklima der Stadt erlaubt Wagnisse und Selbstständigkeit in bisher unbekanntem Bereichen der Wirtschaft. Die Digitale Kultur ist nirgends in Europa so unmittelbar mit der Realität verknüpft wie in Berlin. Und Berlin überrascht immer wieder, denn es gibt ein unerschöpfliches Reservoir von Kreativen und Schaffenden im Schnittbereich zwischen Content Creation und Technologie. Berlin lebt die Ungleichzeitigkeit der Erwerbsbiographien - alles ist möglich, wenn man es selber in die Hand nimmt. Dieser Gründerspirit prägt das postindustrielle Berlin von heute – bereits in der Wissensgesellschaft angekommen. Während die anderen Metropolen Europas wie London, Paris oder auch Mailand den Übergang von der analogen zur digitalen Erwerbswirtschaft aufwendig moderieren müssen, definiert sich das digitale Berlin selbst. Argwöhnisch beäugt von den Großstädten Westdeutschland lebt und handelt die digitale Avantgarde bereits seit langem in Berlin. Auch im Bereich der klassischen Medien lebt Berlin von der Kreation nicht von der Distribution der Güter.

Als das Symbol der freien Welt - „**city of all cities**“ (Obama) - ist Berlin eine Stadt von weltweiter Bekanntheit und Ausstrahlungswirkung. Aus Sicht der Vereinigten Staaten ist Berlin ein ganz besonderer Ort. Berlin steht seit Jahrhunderten in besonderem Maße für Toleranz, transkulturelle Kompetenz und Offenheit für Neues. Hohes Tempo und Effizienz paart sich mit unerschütterlichem Humor. Und: Der Berliner trägt sein Herz auf der Zunge. Dies wird nicht zuletzt durch ungewöhnliche materielle Rahmenbedingungen wie moderate Lebenshaltungskosten und eine exzellente Infrastruktur begünstigt. z.B. vergleichbar geringe Mieten und Lohnstruktur und zugleich ein großes Angebot von motivierten und gut ausgebildeten Arbeitskräften und internationalem Flair.

Aber **innerhalb Berlins** hat der Sektor der Computerspiele und Web2.0- Industrie noch keine Heimat: Während die Musikindustrie an der Spree, die Modeindustrie im Prenzlauer Berg, die Radios in Steglitz etc. eine lokale Heimat gefunden haben, ist die Spieleindustrie noch über

¹ Zahlen vgl. Studie Medienboard (Global Games Media):

<http://www.medienboard.de/WebObjects/Medienboard.woa/wa/CMSshow/1001273>

das ganze Stadtzentrum verstreut. Es hat sich noch kein Ort etabliert, der für diese neue Industrie steht. Möglicherweise ist das auch gar nicht nötig. Aber festgehalten werden muss, dass eine neue Location Aufmerksamkeit erregen würde und von Anfang an Interesse hervorrufen würde. Durch die Nähe zu Kreuzberg, einem der Wohnzentren der Kreativen, entstehen nur geringe Wegezeiten.

Der **Flughafen Tempelhof** ist eine historisch einzigartige Immobilie: Eines der größten Gebäude der Welt. Platz und Schauplatz von Geschichte und Zukunft und von Träumen (Traum vom Fliegen als Urtraum). In einer Content-lastigen von Individuen gestalteten Industrie ist es sicher Möglich auch die Träume der handelnden Unternehmer anzuregen. Durch die Verknüpfung von Bildern mit Chancen wird der unternehmerische Geist geweckt: In der Tat ist die Situation weltweit einzigartig, dass ein Denkmal als Flughafen mitten in der Stadt zur Umnutzung zur Verfügung steht. Es ist besonders wichtig, darauf zu achten, dass der museale Charakter des Anwesens nicht zu stark wird; vielmehr ist es erforderlich, eine gesunde Mischung zwischen zukunftsorientiertem Aufbau einer Wirtschaft und der Würdigung des Schauplatzes zu suchen. Dem Autor dieses Konzepts liegt das Konzept des Computerspielmuseums vor, dass man unterstützt und das sich als Baustein mit diesem Projekt verbinden ließe. Die Senatsverwaltung sollte aber auch mit Blick auf Tempelhof überlegen, ob es sinnvoll ist, die museale Gestaltung zu sehr in den Kontext „vom Fliegen“ zu rücken - nicht zuletzt auch, um bei der Durchsetzung von Schönefeld als Luftdrehkreuz nicht zusätzlichen Erpressungspotentialen ausgesetzt zu sein, die ohne Not vermeidbar wären.

Zielgruppe dieses Projektes sind nicht primär bestehende Berliner Strukturen. Es geht um neue Ansiedlungen Schwerpunktmäßig sogar von außerhalb Europas. Die Etablierung der neuen Industrie – insbesondere nach der Finanzkrise – erfordert einen zunehmenden Bedarf europäische Strukturen aufzubauen, denn die Anforderungen der Investoren und Risikokapitalgeber legen z.Z. stärker auf reale Werte wie Büroräume, feste Mitarbeiter etc. wert. Gedacht wird insbesondere an Ableger amerikanischer und asiatischer Strukturen und an Eigen Gründungen.

Das Konzept für eine **Zwischennutzung von 5 Jahren** sieht vor, dass eine bestimmte Gebäudefläche reserviert und kostengünstig saniert wird. Wichtig sind starke Internetanschlüsse. Ein denkbarer Gebäudekomplex könnte Komplex K sein. Kosten entstehen im Wesentlichen für die provisorische Sanierung und für das Marketing. Hier sieht der Autor auch den Bund als noch - Miteigentümer der Fläche in der Pflicht, denn der Bund und seine Rechtsvorgänger sind insoweit auch als Mitverursacher anzusehen. Die Umsetzung könnte von einer ZweckGmbH koordiniert werden.

Das Konzept Tempel organisiert dann einen **Wettbewerb**. Es sind keine „Ankermieter“ vorgesehen. Kein einzelnes privates Unternehmen kommt am Ausschreibungsverfahren für dieses Projekt vorbei, auch wenn es noch so gute Beziehungen hat. Vielmehr ist ja gerade der Sinn des Konzepts, im Rahmen eines objektiven Wettbewerbs neue Ansiedlungen zu befördern. Natürlich wird aber bei der Auswahl auch auf die Einbindung der Berliner Community geachtet werden, um zu verhindern das Tempel als Solitär in Berlin entsteht ohne Nutzen für die bestehenden Unternehmen. Der eigentliche Nutzen für Berlin und die Berliner Unternehmen wird aber indirekt dadurch entstehen, dass zusätzliche Ansiedlungen entstehen und sich damit Berlin als „globaler Hub“ etablieren kann.

In diesem Umfeld hat Berlin die Möglichkeit **nur jetzt** den großen Sprung zu schaffen. Andere Städte setzen intensiv auf dieselben Industrien, Berlin darf sich nicht auf der ihr

innewohnenden Anziehungskraft ausruhen. Berlin hat in Mitteleuropa hier gerade einen kleinen Vorsprung, den es nur mit großer Anstrengung halten wird. Die Narben der Geschichte haben einige eingesessene Berliner Unternehmen und Politiker vorsichtig gemacht. Ein Teil des Problems der Berliner Medienpolitik ist bis heute eine teilweise bestehende „Kleingärtnermentalität“, die vielen Rückschläge haben den Blick auf die historische Einzigartigkeit ermüdet. Dabei geht es jetzt nicht um Verteilungshoheit, sondern um Netzwerkeffekte in globaler Dimension. Der Preis der mit der Digitalisierung einhergehenden Skalierung ist der Rückgang der Diversität. Nur wenige Cluster, die überproportional wachsen werden letztlich überleben.

Die **Einzelheiten** der Konzeption sind für diesen Aufruf für Ideen noch leicht veränderbar, sie sehen bislang vor, dass angestrebt wird etwa einen Arbeitsplatz pro 8 – 10 m² zu generieren. Das Marketing wird unter Einschluss von Institutionen des Bundes realisiert. Es wird ein Trailer gedreht, der viral vermarktet werden kann (Location, Sonnenaufgang im Abflughof – historische Dimension). Eine Person fährt ein Jahr über alle weltweiten Web 2.0 und Games Konferenzen und berichtet von dem Aufruf. Die Konzepte können zu drei festen Zeiten eingereicht werden, z.B. 11.09; 07.10; 2.11. Die Konzepte enthalten u.a.:

- a. Zusicherung über Arbeitsplätze (im Verhältnis zu benötigter Investition & Raum)
- b. Darstellung der Innovation
- c. Finanzierungsplan

Die Konzepte werden von einer **Fachjury** evaluiert. Kriterien sind die Nachhaltige Zukunftsfähigkeit, die Innovation (Business, Technologie) und die Berlin-Relevanz des Projekts. Der Gewinner wird in einer Award-ceremony prämiert. Die Fachjury setzt sich aus Vertretern der lokalen Wirtschaft, aber auch aus überregionalen Branchenexperten und Planern zusammen.

Die Beteiligung in Tempelhof wird dabei als **Preis** vergeben: „**5x5**“ (= für fünf Jahre Miete zu fünf Euro den Quadratmeter. Durch diese Zeremonien wird weltweit eine hohe politische Awareness & Medienattraktivität erzeugt, die für die nächsten Calls genutzt wird. Nach 5 Jahren ist Schluss, dann müssen die Projekte entweder so gewachsen sein, dass sie wo anders hinziehen können oder sie sind wieder zu oder weg. Zwischennutzungstradition in Berlin erlaubt neue Ideen und Projekte, gerade auch um neue Sachen auszuprobieren. Natürlich schließt das Konzept nicht aus, dass einige Preisträger im Anschluss unter anderen Bedingungen im Flughafenareal bleiben können.

Dr. Malte Behrmann, 37, ist Anwalt mit Sitz in Berlin. Nach Jurastudium in Bonn und München führte er seine Studien im Bereich Audiovisual Communication Management in Valenciennes, Frankreich, fort. Malte Behrmann war verantwortlich für Rechts- und Entwicklungsangelegenheiten bei einem koreanischen Animationsstudio und lehrt an der Universität von Valenciennes internationale Koproduktionen. Er ist auch Dozent an der Games Academy in Berlin. Malte Behrmann ist Mitbegründer des deutschen Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E. e.V.) und dort heute Geschäftsführer des Bereichs Politik. Als General Secretary des Europäischen Spieleentwickler Verbands (EGDF) ist er auch auf europäischer Ebene aktiv. Buch- Publikationen:

Kino & Spiele, Öffentliche Förderung der Entwicklung von Computerspielen, Stuttgart 2005
Filmförderung im Zentral- und Bundesstaat, Berlin 2008

www.malte-behrmann.de