



Gründerin, Mutter, technikbegeistert, erfolgreich: Verena Pausder in ihrer Berliner Firma

Krabbeln und daddeln

Kleinkinder mit Tablets? Klar, sagt Verena Pausder, Mutter und Chefin eines Unternehmens, das daran verdient VON KRISTINA MAROLDT

Ihr Alptraum, sagt Verena Pausder, sehe etwa so aus: In acht Jahren sitzen ihre Söhne, heute fünf und acht, in verschiedenen Ecken der Wohnung und daddeln auf ihren Smartphones vor sich hin. Spricht man sie an, schaut keiner auf. »Zwei Jungs, die wie ausgecheckt wirken – davor habe ich Angst.« Diese Befürchtung dürfte Pausder mit Tausenden von Eltern teilen. Das Besondere an Pausder ist nur: Mit der Faszination, die schon Kleinkinder für Tablets und Smartphones verspüren, verdient die 36-Jährige ihr Geld. Ihr Unternehmen Fox & Sheep entwickelt sehr erfolgreich Apps für Ein- bis Sechsjährige. Mit Spielen wie »Schlaf gut« oder »Kleine Bauarbeiter« setzte es im vergangenen Jahr 1,2 Millionen Euro um. 15 Millionen Mal wurden die Apps bisher weltweit heruntergeladen. In Deutschland ist Fox & Sheep damit Marktführer.

Wie bekommt Pausder diese Welten zusammen? Ein ebenerdiges Hinterhofbüro in Berlin-Mitte. An den Glasüren hängen die bunten Porträts der Fox-&-Sheep-Stars: Elefanten, Ponys, Füchse. Von außen sehen die Räume aus wie eine Kita. Und von innen eigentlich auch: mit Kindersitzgruppe von Ikea und Brettspielen im Regal. Mitdrin das Spielzeug für Erwachsene: drei Schreibtische mit Laptops, Konferenztisch, Küchenzeile. Und Verena Pausder, groß, schlank, aufrechte Haltung, schwarzes Wickelkleid, schwarze High Heels, dezenter Goldschmuck.

Als Gründerin und Mutter wurde sie bald zum Postergirl der Start-up-Szene

Mit dem quietschbunten Kita-Mobiliar beißt sich dieses Outfit zunächst. Wenn sie sich aber an den Konferenzstuhl setzt und zu erzählen beginnt, in rasantem Tempo und mit großzügig eingestreuten Lachern, und zwischendurch quer durch den Raum sprintet, um ein Tablet zu holen und durch die Entwürfe für das neueste Spiel zu wischen, hat man das Gefühl: Diese Frau hätte auch kein Problem damit, in ihren Stöckelschuhen mit einem Trupp Fünfjähriger über ein Fußballfeld zu rennen.

Die Mischung aus Businesslady und Bolzplatzkumpel half ihr vermutlich, als sie sich vor fünf Jahren daranmachte, als neue Geschäftsführerin des Online-Spiele-Herstellers Young Internet die eher männlich geprägte Berliner Start-up-Szene aufzumischen. Binnen weniger Monate brachte sie Struktur in das sehr schnell gewachsene Jungunternehmen. Sie schweißte die 60 Mitarbeiter zu einem Team zusammen, benannte die Firma in Goodbeans um und richtete sie strategisch neu aus: vom Internetspiele-

hersteller zum App-Entwickler. Kurz darauf gründete sie mit ihrem Kollegen Moritz Hohl Fox & Sheep. Gründerin, erfolgreich, Mutter, technikbegeistert – schnell wurde Pausder zum Postergirl der Start-up-Szene. Offen erzählt sie von ihren Erfahrungen als Unternehmerin und Mutter. »Ich möchte, dass auch andere Frauen sich trauen, ein Unternehmen zu gründen, egal, ob sie Kinder haben oder nicht«, sagt sie. »Also muss ich über diese Themen auch sprechen.«

Schon bald aber verkauften Pausder und Hohl die Mehrheit von Fox & Sheep wieder. Seit Ende vergangenen Jahres gehören 77 Prozent der Unternehmensanteile dem fränkischen Spielzeughersteller Haba, der so Zugang zur digitalen Spielewelt gewinnen will. Pausder und Hohl bekamen dafür einen zweistelligen Millionenbetrag.

Dem ungeschriebenen Gesetz der Start-up-Szene folgend, hätten sich beide neuen Projekten widmen oder eine Auszeit in der Südsee nehmen müssen. Und tatsächlich verließ Hohl das Unternehmen, um sich etwas Neues zu suchen. Pausder aber blieb. Mit den digitalen Welten für Kinder, sagt sie, habe sie endlich ihr Thema gefunden. »Ich war ja lange rastlos, fand immer wieder neue Dinge spannend«, sagt sie. »In diesem Bereich passiert aber gerade so viel, und alles verändert sich so schnell, dass ich das Gefühl habe: Alles, was mich interessiert – Zukunft, Digitales, Bildung, Kinder –, kann ich hier verwirklichen.«

Der Markt ist riesig. Schon jetzt gibt es mehr als 200 000 Anwendungen, mit denen Kinder spielen, malen, Musik machen oder Mathe lernen können. Vor allem Apps für Kleinkinder boomen. Schließlich begreifen schon Zweijährige, was passiert, wenn sie auf einem Bildschirm herumwischen oder -tippen. Zugleich beklagen Pädagogen das Fehlen haptischer Erfahrung. Kinderärzte warnen vor ADHS, Kopfweh, Überforderung.

Die Befürworter von Kinder-Apps halten dagegen, dass es bis heute keine wissenschaftliche Studie gebe, die solche negativen Folgen eindeutig belege. Und schwärmen von der Faszination der virtuellen Welten, die helfen würde, selbst die quengeligsten Kinder zum konzentrierten Puzzeln oder Lernen zu animieren.

Die Eltern, kein Wunder, sind verwirrt und zumindest in Deutschland eher skeptisch: 70 Prozent finden eine Studie der Telekom zufolge, man solle Kinder nicht zu früh an digitale Medien heranzuführen. Diese Einstellung schlägt sich auch in den Bilanzen von Fox & Sheep nieder. Nur sieben Prozent seines Umsatzes macht das Unternehmen in Deutschland. Die meisten Downloads kommen aus den USA, aus Russland, Japan, China und Brasilien.

Pausder wird sehr ernst, wenn sie auf die Kritik angesprochen wird. »Natürlich spüre ich, dass die Deutschen dem Thema kritisch gegenüberstehen«, sagt sie. »Und die Diskussion lässt mich nicht kalt. Ich habe ja selbst Kinder und glaube auch nicht, dass Apps das Allzweckmittel sind, um Kinder großzuziehen. Ich glaube aber sehr fest an einen Mix, in dem sowohl die analoge als auch die digitale Welt ihren Platz haben. Und daran, dass Eltern ihre Kinder am besten schützen, wenn sie bei diesem Thema nah an ihnen dranbleiben.«

Die Apps, die ihre Söhne nutzen, hat sich Pausder deshalb genau angesehen. Damit die Familie genügend Zeit zusammen verbringen, dürfen die beiden nur am Wochenende ans Smartphone oder Tablet. Im letzten Urlaub haben alle Pausders zehn Tage komplett aufs Handy verzichtet. Feste Regeln und Kontrolle seien wichtig, sagt Pausder: »Uns muss aber auch klar sein: Diese Technik wird nicht mehr weggehen. Statt sie als Teufelszeug zu verdammern, sollten wir sie also lieber so gestalten, dass sie den Ansprüchen entspricht, die wir an die Erziehung unserer Kinder stellen.«

Über Frauenquote oder Feminismus zu diskutieren, findet sie zu verkopft

Fox & Sheep verzichtet beispielsweise darauf, Kinder ständig zum Kauf von Zusatzfunktionen zu verleiten. Zudem bemühen sich die Spiele um einen pädagogischen Mehrwert, etwa das Komponieren eigener Lieder. Trotzdem dürfe man sich nichts vormachen, sagt Pausder: »Durch das Spielen mit den Apps bekommen Kinder keine Medienkompetenz. Die brauchen sie aber, wenn sie später mal ihre eigenen Smartphones oder Computer haben.«

Deshalb arbeitet sie mit Haba gerade an einem neuen Projekt: Im Februar 2016 will sie eine Digitalwerkstatt eröffnen. Tägsüber sollen dort Grundschulklassen mit einfacher Software programmieren lernen und unter der Anleitung von Medienpädagogen erforschen, aus welchen Teilen ein Computer besteht. Abends plant Pausder ähnliche Kurse für Lehrer und Erzieher, aber auch Seminare für Eltern, die wissen möchten, worauf man alles achten muss, wenn sich die eigenen Kinder plötzlich auf Facebook anmelden wollen. »Was wir bei diesem Thema brauchen, ist ein Schuss Zweckoptimismus«, sagt sie.

Da spricht Pausder aus eigener Lebenserfahrung. Klar, der Start als Unternehmertochter – ihre Familie führt seit fast 300 Jahren ein Textilunternehmen in Bielefeld – war einfach. Das BWL-Studium in St. Gallen war ein perfektes Sprungbrett. Doch nach dem Zusammenbruch der New Economy nach der

Digitale Spiele

Fox & Sheep

Verena Pausder und ihr Partner Moritz Hohl gründeten das Unternehmen Fox & Sheep im Sommer 2012 in Berlin. Seither bringt es pro Jahr drei bis vier Spiele-Apps in bis zu 17 verschiedenen Sprachen heraus. Pro App betragen die Produktionskosten etwa 100 000 Euro, die größten Absatzmärkte sind die USA, Russland, Japan, China, Brasilien und Deutschland. Auch das Team ist international: Zum festen Stamm gehören vier Mitarbeiter in Berlin und sechs in Russland. Animationen werden zum großen Teil durch ein Studio in Shanghai erledigt, projektweise beauftragt Fox & Sheep weltweit auch Illustratoren, Grafiker, Sounddesigner und Sprecher.

Haba

Mit 365 Millionen Euro Umsatz ist Haba einer der größten deutschen Spielzeughersteller. Gegründet wurde das Unternehmen 1938 in Bad Rodach, heute beschäftigt es gut 1900 Mitarbeiter. Zur Firmengruppe gehören neben der Mehrheitsbeteiligung an Fox & Sheep auch die Spielzeugmarke Haba, der Versandhandel Jako-O und Wehrfritz, ein Ausstatter für Kindergärten und Betreuungseinrichtungen.



Jahrtausendwende ließ sich ihr Traum, ein Dotcom-Unternehmen zu gründen, erst einmal nicht verwirklichen. Stattdessen absolvierte sie ein Trainee-programm bei der Münchener Rück und lernte dort, dass sie für eine Konzernkarriere zu hibbelig war. Sie ging, gründete eine Salatbar-Kette und scheiterte grandios. Ihre Ersparnisse waren futsch, die Investoren enttäuscht, der Vater sagte, er habe es gleich gewusst.

Also wieder Neustart. Erst bei einem Schiffsfinanzierer, dann bei der Partnerbörse be2, wo sich Pausder binnen weniger Monate bis ins Management hocharbeitete. Von da ging es weiter zu einem Lernportal und im September 2010 als Geschäftsführerin zu Young Internet. Da ist aus ihrer Sicht eigentlich alles perfekt gewesen, doch wenige Monate später verließ sie ihr Mann. Plötzlich war Pausder alleinerziehend mit Baby und Dreijährigem und sollte nebenbei ein chaotisches Start-up auf Vordermann bringen. »Da dachte ich zum ersten Mal, ich kann nicht mehr«, erinnert sie sich.

Sie bat um eine zweimonatige Auszeit, zog mit den Kindern von Hamburg nach Berlin, organisierte sich eine neue Wohnung, eine neue Nanny, arbeitete weiter, dachte zwischendurch, o Gott, hoffentlich geht das gut, und merkte nach einem halben Jahr: Es geht tatsächlich. Sogar besser als gedacht. Man muss es halt einfach mal versuchen, sagt sie.

Das Motto scheint seither ihr ganzes Leben zu bestimmen – nicht nur, wenn es um digitale Technik für Kinder geht. Frauenquote? Feminismus? Viel zu verkopft, findet Pausder. Lieber lädt sie regelmäßig 40 Start-up-Gründerinnen zum Netzwerken zum »Ladies Dinner« ein oder lässt im Rahmen ihrer Initiative »Startup Teens« mehr als 70 Gründerinnen und Gründer in YouTube-Videos vom Unternehmertum schwärmen. Kinder und Karriere bringe sie dank Nanny, Ganztagschule und ihrem zweiten Mann gut zusammen. »Ich glaube an die Macht von Vorbildern«, sagt sie. »Deshalb würde ich auch nicht in die Politik gehen. Ich treibe die Dinge lieber als Unternehmerin selbst voran und rede darüber, damit ich andere inspiriere, es mir nachzutun.«

Zumindest in den nächsten Jahren wird ihr der Stoff da vermutlich nicht ausgehen. Mit Haba und Fox & Sheep will sie die Digitalwerkstätten zur »bundesweiten Anlaufstelle« für technikinteressierte Familien machen, mit »Startup Teens« dem Land eine neue Gründerwelle bescheren und mit den erst kürzlich etablierten »Ladies Springs«-Treffen auch Nicht-Gründerinnen vernetzen. Auch auf ein drittes Kind hätte sie »total Lust«, sagt Pausder. »Das muss ich dann eben in mein Leben integrieren.« Man darf annehmen, dass ihr das auch gelingt.