

## Computerspiele in der Schweiz Bilanz des Programms «GameCulture»

Im September 2010 lancierte die Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia unter dem Titel «GameCulture – vom Spiel zur Kunst» ein den Computerspielen gewidmetes Programm, mit dem sie künstlerische, soziale und wirtschaftliche Aspekte der Spielproduktionen beleuchtete. Zu den Ziele von «GameCulture» gehörte eine bessere Anerkennung des Computerspiels als Kunstform, eine dichtere Vernetzung der Entwicklerinnen und Entwickler sowie eine stärkere Präsenz der Schweizer Spiele im internationalen Kontext. Zum Abschluss des Programms «GameCulture» sollen nun die Ergebnisse zusammengefasst und eine erste Bilanz zur Situation in der Schweiz gezogen werden.

### Der Platz der Computerspiele in der Schweizer Gesellschaft

In wenigen Jahren hat sich eine früher den Jugendlichen vorbehaltenen Freizeitbeschäftigung zum Massenphänomen entwickelt. Diese Entwicklung ist wesentlich dem Boom der Smartphones zu verdanken. Das Durchschnittsalter der Spielerinnen und Spieler ist auf über 30 Jahre und der Anteil der Frauen auf 50% gestiegen.

Die Computerspiele sind heute auch in Museen wie dem Grand Palais in Paris oder dem Smithsonian American Art Museum in Washington präsent, haben also ihren Platz in etablierten Kulturinstitutionen gefunden. In der Schweiz thematisierte das Stapferhaus in Lenzburg im Rahmen von «GameCulture» soziale Fragen der digitalen Welt, während sich die Maison d'Ailleurs in Yverdon-les-Bains mit Erfolg den kreativen Aspekten der Computerspiele widmete.

Der Einsatz von Pro Helvetia für die Computerspiele hat ein grosses Medienecho ausgelöst, was zeigt, wie stark sich die Öffentlichkeit für diese Thematik interessiert. In der Tagespresse (Le Temps, NZZ, Le Courrier, Tages-Anzeiger, SF usw.) und in Kultur-, Technologie- oder Designzeitschriften (Hochparterre, Du, Reflex usw.) wurden über 400 Artikel und Reportagen publiziert, wobei sich der Schwerpunkt von den Themen Gewalt und Sucht immer mehr zum kreativen und innovativen Potenzial der Computerspiele verlagerte.

### Die Schweizer Spielentwicklerszene

Eines der Hauptziele des Programms «GameCulture» bestand darin, die Schweizer Computerspielszene besser zu erfassen und ihre Entwicklung zu fördern. Die Wiederbelebung des Schweizer Ablegers der IGDA (International Game Developers Association) 2009 und die Gründung der LinkedIn-Gruppe «GameCulture (Switzerland)» durch Pro Helvetia erwiesen sich als wichtige Faktoren für die Entwicklung und Anerkennung der Gemeinschaft der Game Designer. Die IGDA zählt heute fast 300 Mitglieder, und die LinkedIn-Plattform des Programms erleichtert den Austausch zwischen mehr als 750 Personen – Entwicklerinnen, Programmierer, Forschende, Pädagoginnen, Journalisten usw. –, die sich für die Frage der Computerspiele in der Schweiz interessieren. Auf der Plattform werden täglich

Pro Helvetia  
Schweizer Kulturstiftung  
Hirschengraben 22  
CH-8024 Zürich  
T +41 44 267 71 71  
F +41 44 267 71 06  
info@prohelvetia.ch  
www.prohelvetia.ch

Informationen aus der ganzen Schweiz oder aus dem Ausland verbreitet und ausgetauscht.

An zahlreichen Veranstaltungen, Festivals oder Kongressen (über 40 in zwei Jahren) förderte das Programm «GameCulture» auch den Austausch und neue Begegnungen. Den Schweizer Entwicklerinnen und Entwicklern erleichterte sie so den Zugang zu Plattformen internationaler Ausstrahlung wie der Lift Conference in Genf oder dem ISMAR-Symposium zu Augmented Reality. Die verschiedenen Anlässe ermöglichten sowohl die Stärkung des Schweizer Netzwerks als auch die Entdeckung von Talenten und die Schaffung von Synergien zwischen den Akteuren der Schweizer Szene.

### **Förderung neuer Produktionen**

Die Herstellung eines Spiels erfordert hohe Investitionen von Zeit und Geld. Angesichts der meist kleinen Schweizer Studios (1 bis 10 Personen) wurde die Förderung neuer Produktionen zu einem zentralen Punkt des Programms. Dank der Zusammenarbeit mit dem Bundesamt für Kultur, dem Internationalen Festival für Animationsfilm Fantoche in Baden und der SUIISA-Stiftung konnte 2010-2011 eine Ausschreibung lanciert werden, um die Realisierung von herausragenden Projekten zu fördern. Aus den schweizweit 36 eingereichten Spielen wählte eine internationale Jury 7 Projekte aus, die mit Werkbeiträgen zwischen CHF 5'000 und CHF 50'000 belohnt wurden. Die ausgezeichneten Projekte begeisterten nicht nur die Jury, sondern weckten auch das Interesse verschiedener internationaler Festivals.

Nach dem Erfolg dieses «Call for Projects: Swiss Games» sind für die Jahre 2012-2015 zwei weitere Ausschreibungen geplant.

### **Internationale Ausstrahlung**

In den letzten Jahren wurden dreissig Schweizer Entwicklerinnen und Entwickler mit insgesamt fast 60 nationalen oder internationalen Preisen und Nominationen ausgezeichnet. Die hohe Qualität der Schweizer Computerspiele hat sich also über die Landesgrenzen hinaus herumgesprochen. Um das Schweizer Game Design noch besser zu positionieren, engagierte sich «GameCulture» in der Förderung der Schweizer Entwicklerinnen und Entwickler im Ausland. Dank der Zusammenarbeit von Pro Helvetia mit verschiedenen renommierten Veranstaltungen (die Game Developers Conference in San Francisco – das weltweit wichtigste Treffen der Branche –, die Gamestage in Berlin, das A MAZE. Interact Festival in Johannesburg, E3 in Los Angeles, das Schweizer Haus an der Olympiade in London 2012 usw.) konnten die Entwickler ihre Präsenz auf der internationalen Bühne ausbauen.

In Zusammenarbeit mit dem Programm „GameCulture“ haben sich weltweit bekannte Museen den Schweizer Entwicklerinnen und Entwicklern gewidmet, so das Centre Pompidou in Paris, das Smithsonian American Art Museum in Washington oder das Computerspiel-museum in Berlin.

Um die Schweizer Entwicklerinnen und Entwickler bekannter zu machen, erstellte «GameCulture» einen Index, der die Daten der verschiedenen Studios sammelt. Das auf der

Webseite des Programms [www.gameculture.ch](http://www.gameculture.ch) verfügbare Verzeichnis des Schweizer Computerspiels beinhaltet mehr als 70 Einträge.

## Next Level

Die Bilanz des Programms «GameCulture» ist also positiv: Das Computerspiel hat seinen Platz in der Kulturszene gefunden, und die Schweizer Szene geniesst international zunehmende Anerkennung. Diese Ziele konnten dank der Zusammenarbeit von mehr als 30 Partnern erreicht werden, deren Spannweite von Kulturinstitutionen wie dem Bundesamt für Kultur über Hochschulen und Fachvereinigungen bis in die Wirtschaft (Alp ICT) reichte.

Die Schweizer Design- und Technologietradition liess schon im Vorfeld ein hohes Potenzial des Computerspiels in der Schweiz erahnen. Dieses Know-how wurde dank den verschiedenen an «GameCulture» beteiligten Akteuren bestätigt. Die Erwartungen wurden sogar übertroffen; die Schweiz hat grosse Kompetenzen, die sie in die Computerspielbranche einbringen kann. Um den Schweizer Produktionen eine qualitative Weiterentwicklung zu ermöglichen und ihnen die Chance zu bieten, sich einen Platz ausserhalb unserer Grenzen zu schaffen, braucht es unbedingt ein zusätzliches Fördersystem, das ihr kreatives, innovatives und kommerzielles Potenzial optimal unterstützt.

Mit dem Abschluss des Programms eröffnet Pro Helvetia deshalb die Diskussion über die zukünftige Förderung der Computerspiele in der Schweiz. Die Stiftung schlägt vor, ein kohärentes System im Rahmen ihres neuen Programms zur Digitalisierung, das 2013 startet, zu entwickeln. Sie richtet an alle betroffenen Institutionen einen entsprechenden Appell. Eine multilaterale und breit gefasste institutionelle Unterstützung soll es möglich machen, dass sich die Schweizer Computerspiel-Entwickler mit ihrem Know-how und ihrer stark aufstrebenden Kunstform in einem bereits weitgehend gefestigten Markt nachhaltig etablieren können.

Medienauskünfte: Sabina Schwarzenbach, Leiterin Kommunikation  
T +41 44 267 71 39, F +41 44 267 71 06, [sschwarzenbach@prohelvetia.ch](mailto:sschwarzenbach@prohelvetia.ch)