



*Schweizerischer Verband der Spielentwickler
Association des développeurs suisses de jeux vidéo
Associazione di sviluppatori svizzeri di videogiochi
Federaziun d'inventaders svizzers da giugs*

Offizielle Stellungnahme des Schweizerischen Verband der Spielentwickler und des Switzerland Chapter der International Game Developers Association (IGDA) vom 8. Dezember 2011.

An:

Herr Bundesrat Didier Burkhalter, Departement des Innern
Herr Jean-Frédéric Jauslin, Direktor Bundesamt für Kultur
Herr Mario Annoni, Präsident Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia
Herr Pius Knüsel, Direktor Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia
diverse Medienschaaffende in der Schweiz

Der Schweizerische Verband der Spielentwickler weist die jüngst in der Presse laut gewordene Kritik an Themenprogrammen wie "GameCulture" der Pro Helvetia zurück und wünscht sich stattdessen die Schaffung eines Fördertopfes für spartenübergreifende und transmediale Projekte auf Bundesebene.

Computerspiele als Kulturgut

Die Unesco anerkennt Computerspiele als Kulturgüter und schreibt ihnen eine wichtige Rolle für die kulturelle Vielfalt zu. Das Smithsonian American Art Museum Washington, Grand Palais Paris, Museum of Modern Art New York, die Documenta 11 in Kassel sowie die Biennale in Venedig haben unlängst Games als neue Form künstlerischen Ausdrucks mit Ausstellungen thematisiert. In vielen europäischen Staaten werden Videospiele längst nicht nur aus rein wirtschaftlicher, sondern verstärkt auch aus kulturpolitischen Überlegungen gefördert.

International prämierte Player im globalen Umfeld

In der Schweiz konzipierte und produzierte Computerspiele sind bekannt für ihren kreativen und innovativen Charakter. Der „Schweizerische Verband der Spielentwickler“ repräsentiert diverse erfolgreiche Schweizer Firmen und Spielautoren, die sich international auf dem Markt behaupten deren Spiele mehrfach an den wichtigsten Game Festivals und Wettbewerben nominiert wurden und mehrere internationale Preise gewonnen haben: Deutscher Entwicklerpreis, International Mobile Game Award (IMGA), Independent Game Festival an der Game Developers Conference, Unity Award, Canadian Videogame Awards, EIGA-Förderaward.

Die Schweizer Öffentlichkeit und Kulturförderung hat diese kulturelle Realität lange ignoriert. Das Thema Computerspiele wurde auf die „Killerspieldebatte“ verkürzt. Die junge pulsierende Entwicklerszene, welche sich im Independent Bereich jenseits des Mainstreams auf technisch anspruchsvolle, inhaltliche gehaltvolle und insbesondere gewaltfreie Spiele konzentrierte, wurde weitgehend ignoriert, obschon die Schweizer im Ausland für ihre Werke Anerkennung fanden.

Wichtigkeit der Computerspiele

Erst in jüngerer Zeit erkennt die Schweiz sich die Wichtigkeit der Games als Wirtschaftsfaktor, Innovationstreiber und populärkulturelles Phänomen. Zeitungen wie NZZ, Tages-Anzeiger, SonntagsZeitung und 20 Minuten thematisieren das Thema in den unterschiedlichsten Facetten. Computerspielen erfahren von kultureller, universitärer, privatwirtschaftlicher und staatlicher Seite Anerkennung:

- Der Kunstanspruch von Computerspielen wird durch Programme von Migros Kulturprozent und Pro Helvetia untermauert.
- Die Computerspiel-Industrie wird von Stadt und Kanton Zürich als strategisch wichtiges Cluster der Kreativwirtschaft anerkannt.
- Synergiebranchen wie Animation, Sounddesign, Visualisierung und Augmented Reality arbeiten eng mit der Game Industrie zusammen.
- Die Eidgenössische Technische Hochschule Zürich (ETH) setzt mit dem Disney Research Lab einen Schwerpunkt im Bereich Computerspielanimation. Andere Hochschulen wie die Universität Bern, Fribourg und Genf sowie die EPFL sind ebenfalls in der Grundlagenforschung tätig. ZHdK, HEAD Genf und EPAC bilden Studenten als Game Entwickler aus. Diese in der Schweiz ausgebildeten Fachkräfte sind erwiesenermassen auf dem weltweiten Markt aufgrund ihrer Kreativität und der hervorragenden Grundausbildung sehr gefragt.
- Ubisoft, eines der international erfolgreichsten Computerspiel-Unternehmen, wählt die Schweiz als Standort wegen ihrer Kreativität und den exzellenten Hochschulen.
- Computerspiele sind Thema an Filmfestivals wie Fantoche in Baden und Neuchâtel International Fantastic Film Festival in Neuenburg.
- Vom Bundesamt für Technologie und Innovation (KTI) zertifizierte Innovationsunternehmen im Game-Bereich wie Procedural sind national und international erfolgreich.

Wirkung des „GameCulture-Programm“ der Pro Helvetia

Das 2009 von der Pro Helvetia ins Leben gerufene Programm GameCulture hat die Spielentwickler-Szene professionalisiert und die wichtigsten Exponenten in der Branche vernetzt. Das GameCulture-Programm hat es geschafft, Computerspiele salonfähig zu machen und ins Blickfeld von Medien und Politik zu bringen.

Die Plattform gameculture.ch, die Wanderausstellung „Swiss Game Design“ des Haus der elektronischen Künste in Basel und der „Call for Project: Swiss Games“ wurden in enger Abstimmung mit der Szene sowie dem Verband der Schweizerischen Verband der Spielentwickler konzipiert. Die Formate selbst wurden sinnvollerweise unabhängig durchgeführt, um Interessenskonflikte zu vermeiden.

Das GameCulture-Programm fungiert für die Gameszene Schweiz als Türöffner zu kulturellen Anlässen in der ganzen Schweiz und im Ausland.

Rückweisung der Kritik von Suisseculture gegen das „GameCulture“ Programm

Die jüngste Kritik in NZZ, DRS 2 und anderen Medien am GameCulture-Programm durch Suisseculture weist der Schweizerischen Verband der Spielentwickler als uninspiriert und realitätsfremd zurück.

Computerspiele sind ein wichtiges Querschnitt-Thema, eine eigenständige Kunstform und ein Kulturgut. In der Schweiz wurden diese jahrelang ignoriert, da die Kulturförderung oftmals reaktiv und nicht prospektiv agiert. Computerspiele als zukunftsfähiges Themenfeld zu erschliessen, macht in unseren Augen Sinn. Eine inhaltlich ansprechende Spielproduktion wird angestossen und der Umgang mit dem Medium wird thematisiert. Games bieten gerade auch für kulturelle Institutionen und Projekte ein grosses, brachliegendes Potential, welches es zu erschliessen gilt.

Computerspiele stehen mit anderen Kunstformen auf der gleichen Ebene

Dass das interaktive Medium Computerspiel eine passende Form von Promotion und der Förderung benötigt, ist in den meisten Nachbarländern der Schweiz unbestritten. Die Förderung einer heimischen Spielindustrie ist wichtiger Teil der kulturellen Identität und Vielfalt in der globalisierten Produktion von Kulturgütern.

Um diese zu fördern, braucht es neue Instrumente, die dem Medium gerecht werden, unter anderem die Prototypenförderung. Das Programm GameCulture hat es verstanden, auf die Eigenheiten des Mediums einzugehen und im Dialog mit dem Schweizerischen Verband der Spielentwickler glaubwürdig und transparent neue Fördergefässe zu entwickeln und die ausgewählten Spiele im passendem kulturellen Kontext des Festivals Fantoche in Baden zu präsentieren.

Unser Verband ist irritiert, dass Suisseculture das Programm GameCulture kritisiert, da hier eine junge Generation von kreativen Kulturschaffenden getroffen wird, die weder durch Suisseculture repräsentiert wird noch regelmässig von der öffentlichen Hand subventioniert wird.

Es ist unverstänlich, dass Vertreter von Künstlern und Kulturschaffenden versuchen, zu verhindern, dass neue, fruchtbare und interdisziplinären Spielformen der Kunst erschlossen werden. Es braucht Themenprogramme wie "GameCulture". Dessen Erfolg fusst im Wesentlich darauf, dass das Thema Games weltweit auf den (kultur-)politischen Agenden drängt und die Pro Helvetia die existierenden Signale der Schweizer Spielentwickler erkannt und verstärkt hat.

Aufruf für eine interdisziplinäre Zusammenarbeit

Wir sehen die gegenwärtige Ausgangslage als grossartige Bereicherung des etablierten Kulturbetriebs. Neue kreative und inhaltlich anspruchsvolle Kooperationen sind mit dem interaktiven Medium Computerspiel möglich. Andere kulturelle Sparten wie Theater und Film können von der Zusammenarbeit mit den Schweizer Spielentwicklern profitieren, erste Zusammenarbeiten sind am Entstehen.

Statt der reflexartigen Abwehrhaltung des etablierten Kulturbetriebes wünschen wir uns eine konstruktive Zusammenarbeit, welche durch einen substantiellen Fördertopf für transmediale und spartenübergreifende Projekte auf Bundesebene unterstützt wird. Spiele sollen hierbei nicht nur als Hilfsmittel von bestehenden Kunstformen verstanden werden, sondern als ebenbürtige Disziplin behandelt und unterstützt werden.

Um mit der stark geförderten internationalen Konkurrenz schritthalten zu können, fordern wir, dass nicht nur mehr Werkbeiträge und Preisgelder für die Entwicklung, sondern auch Geld für die geförderte Publizierung gesprochen und die Schweiz offiziell international an Messen sichtbar werden muss.

Hochachtungsvoll,

Im Namen des Verbandes,
Matthias Sala
Verbandspräsident
matthias@igda.ch
043 536 67 01

Schweizerischer Verband der Spieleentwickler
Association des développeurs suisses de jeux vidéo
Associazione di sviluppatori svizzeri di videogiochi
Federaziun d'inventaders svizzers da giugs

Über den Schweizerischen Verband der Spieleentwickler

Der Schweizerische Verband der Spieleentwickler repräsentiert Personen und Firmen, die sich in der Schweiz mit der Konzeption und der Produktion von Games beschäftigen. Der Verband, der als Verein organisiert ist, wurde 2009 gegründet und zählt zu seinen Mitglieder Konzepter, Producer, Designer, Programmierer, Sounddesigner, Leveldesigner und Studenten. Er ist Teil des globalen Netzwerkes IGDA, dem grössten nicht gewinnorientierten Verband von Spieleentwicklern weltweit. Die Website befindet sich unter <http://igda.ch>. Die Postadresse ist Brauerstrasse 31, 8004 Zürich, Schweiz.