

Förderung Neue Medien Kanton Zürich

Studie verfasst durch

Zürich Centre for Creative Economies (ZCCE) der Zürcher Hochschule
der Künste (ZHdK)
Christoph Weckerle und Claudio Bucher (christoph.weckerle@zhdk.ch)

unter Mitarbeit von Manuela Rüegg (Film), Corinne Soland (New Media,
Medienkunst) und Jörg Scheller

Lektorat: Eva Mackensen
Korrektorat: Patricia Holder

Auftraggeberin:
Fachstelle Kultur, Direktion der Justiz und des Inneren

Mitglieder des Projektsteuerungsausschuss:
Jacqueline Fehr (Regierungsrätin), Madeleine Herzog (Leiterin Fachstelle
Kultur), Lisa Fuchs (stv. Leiterin Fachstelle Kultur), Julia Krättli (Ge-
schäftsführerin Zürcher Filmstiftung), Murielle Perritaz (Co-Leitung Direk-
tion Kultur, Stadt Zürich), Mario von Rickenbach (Game-Designer, Künst-
ler und Creative Coder)

Mitarbeit: Annick Bosshart, wiss. Mitarbeiterin Fachstelle Kultur

14. Oktober 2022

Zusammenfassung

Ausgangslage

Ausgangslage und Rahmenbedingungen dieser Studie basieren auf dem Postulat «Film- und Medienförderung» (343/2017), welches der Zürcher Kantonsrat am 11. November 2020 überwiesen hat: «Angesichts der kultur- und wirtschaftspolitischen Bedeutung der Filmbranche für den Kanton Zürich ist davon auszugehen, dass die kantonale Unterstützung der Filmstiftung auch nach Ablauf der befristeten Beiträge weitergeführt wird. Allerdings soll nicht mehr nur ausschliesslich das Filmschaffen im engeren Sinn gefördert werden, sondern ein definierter Teil des Beitrags an die Filmstiftung soll auch der erweiterten Filmbranche für neue und innovative, sowohl passive wie interaktive, audiovisuelle Formate und Darstellungsformen zufließen.»¹

Kontextualisiert man das Postulat «Film- und Medienförderung» (343/2017) in den internationalen Debatten zum kulturellen Sektor, so ist dessen Inhalt folgerichtig und liegt auf unterschiedlichsten Ebenen begründet, welche sich gegenseitig durchdringen und beeinflussen: Technologische Entwicklungen lassen die Grenzen zwischen den Sparten und Disziplinen unscharf werden; zunehmend heterogene Communities fordern durch neue (Seh-)Gewohnheiten heraus; inhaltliche Entwicklungen (z.B. serielle Formate) sind durch eine hohe Dynamik geprägt und werden in zunehmend internationalen Workflows entwickelt. Für die Kulturförderung liegt Handlungsbedarf darin begründet, dass diese Entwicklungen im Spannungsfeld zwischen einzelnen Disziplinen und einem integrierten Film-, Games- und Medien-Ökosystem stattfinden. Gefragt ist ein dezidiertes Fokus auf spezifische Inhalte einerseits; andererseits ist die Digitalisierung und die damit verbundene Konvergenz ein zentraler Treiber für die Integration von Produktionsabläufen, Formaten, Vermittlungsdimensionen oder von Publika.

Die Herausforderung dieser Studie ist demnach eine doppelte: Ein überzeugender Lösungsansatz für Zürich muss anschlussfähig sein an die hier etablierten Verhältnisse und sollte es gleichzeitig ermöglichen, die durch die Digitalisierung ausgelösten Entwicklungen zu integrieren.

Auftrag und Vorgehen

Als Entscheidungsgrundlage für die mögliche künftige Förderung von neuen interaktiven und passiven audiovisuellen Medien wurde das Zurich Centre for Creative Economies (ZCCE) der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) durch die Fachstelle Kultur (Direktion der Justiz und des Innern des Kantons Zürich) mit der Erarbeitung der vorliegenden Studie beauftragt.

Die Studienergebnisse beruhen auf qualitativen Interviews mit Akteur:innen aus den verschiedenen Bereichen. Mögliche Erfolgsfaktoren für ein künftiges Fördermodell wurden anhand eines Vergleichs von Förderstrukturen im In- und Ausland identifiziert. Auf dieser Grundlage wurden mögliche Szenarien erarbeitet und in drei Hearings diskutiert.

Analyse des künftigen Förderbereichs

Wichtig für die Arbeit des Projekt-Teams war eine pragmatische Strukturierung des Analysefeldes. Begriffe wie «Games», «Medienkunst», «New Media» oder «Neue Medien» sind nicht standardisiert und entwickeln sich zudem dynamisch. Im Rahmen einer Arbeitsdefinition nahmen die Autor:innen für diese Studie die Gliederung in folgende Bereiche vor: a) **Medienkunst**; b) **New Media mit Games und innovativen audiovisuellen Inhalten**; c) **Film**. Die Abgrenzung ist pragmatisch, orientiert sich an der internationalen Entwicklung und lässt für Zürich zielführende Aussagen zu.

Situationsanalyse Kanton Zürich

Entlang dieser drei Bereiche führte die Situationsanalyse zu folgenden Ergebnissen:

- **Medienkunst:** Die Medienkunst-Szene in Zürich ist noch nicht so etabliert wie die Theater-, Film- oder auch Games-Landschaft. Bisher bestehen kaum Strukturen und Lobby-Organisationen. Es zeigt sich jedoch eine hohe Dynamik mit mannigfaltigen Aktivitäten und Veranstaltungen. Mit den Förderinstrumenten der Fachstelle Kultur des Kantons Zürich (FSK) und von Kultur Stadt Zürich besteht bereits eine Vielzahl von Unterstützungsmöglichkeiten mit teilweise sehr hohem Selektionsdruck. In Gesprächen mit Zürcher Kunstschaaffenden wurde deutlich,

¹ KR-Nr. 343/2017, verfügbar unter:

<https://www.kantonsrat.zh.ch/geschaefte/geschaeft/?id=8a5f590d4c6043acaab298617835b4f3>

dass die grundsätzlich durchlässig und spartenoffen gestalteten Fördergefässe wie z.B. die «Freiraumbeträge» oder der «Extrakredit» noch eher wenig bekannt sind.

- **New Media / Games:** Mit «Fast Track» (Zürcher Filmstiftung) besteht in Zürich seit 2018 ein Fördergefäss, das u.a. New-Media-Projekte mit i.d.R. sechsstelligen Herstellungsbeiträgen unterstützt. Es steht aus Sicht der Autor:innen für eine pilotartige und gelungene Öffnung der Filmförderpraxis für neue audiovisuelle Formate mit experimentellem Charakter. Die Unterstützungsmöglichkeiten bleiben mit der jährlichen Ausschreibung für i.d.R. drei Projekte zwischen Film und New Media jedoch begrenzt. Games sind von der Förderung ausgeschlossen. Mit u.a. stark limitiertem Zugang zu EU-Förderprogrammen sind die Finanzierungsmöglichkeiten für die kostenintensive Entwicklung (zwischen 20'000 und 30'000 Franken) und insbesondere die Herstellung (zwischen 100'000 und 500'000 Franken) von international konkurrenzfähigen New-Media-Projekten von Zürcher Kulturschaffenden stark eingeschränkt. Zürich stellt den bedeutendsten **Game-Hub** der Schweiz dar. Verglichen mit dem Trägerpluralismus in anderen Bereichen und Sparten der Kulturförderung existieren auch im nationalen und kantonalen Game-Bereich kaum Förderstrukturen. Für Zürcher Game-Designer:innen und -Studios stehen für die stark erfolgsabhängigen, oft mehrjährigen, mehrteiligen, iterativen und kostenintensiven Entwicklungsprozesse wenige öffentliche Fördergefässe zur Verfügung. Die lokale Bildungs- und Forschungslandschaft bietet jedoch einen guten Humus für Zürich als Schweizer Game-Hauptstadt. Als weitere Potenziale wurden Instrumente der Struktur- (Studio-) oder mehrstufigen Projektförderung benannt, wie auch z.B. die Etablierung eines grösseren Game Hubs als Anlaufstelle und Knotenpunkt. Als Förderbedarf auf kantonalen Ebene wurde sowohl eine Fördersumme zwischen 500'000 und 1 Mio. Franken pro Jahr genannt, wie auch kleinere Finanzhilfen für experimentelle Einzelvorhaben in der Höhe von Werkbeiträgen in der Kulturförderung.
- **Film:** Zürich ist die Film-Hauptstadt der Schweiz. Kein anderer Ort im Land kann ein vergleichbares Ökosystem an Ausbildungs-, Förder- und Produktionsstrukturen vorweisen. Zudem existieren robuste Verbindungen zwischen den kantonalen und nationalen Strukturen. Mit der Zürcher Filmstiftung (ZFS) ist auf überzeugende Weise ein dynamischer Förderbereich aus der Verwaltung ausgegliedert und an die dynamischen Bedürfnisse der Filmszene angepasst worden. Neue Formate und technologische Entwicklungen liefern wichtige Impulse für die weitere Entwicklung des Bereiches.

Vergleich Förderstrukturen

Durch den Vergleich von Förderstrukturen in der Schweiz, Deutschland und Frankreich konnten mögliche Erfolgsfaktoren für die Entwicklung von Szenarien identifiziert werden:

- So wurde z.B. deutlich, dass etablierte Förderstrukturen entlang von Sparten und Disziplinen durch einen übergreifenden Fokus der Förderstrategie auf **Digitalität und veränderte Medienutzung** ergänzt werden sollten.
- In den Beispielen der regionalen Film- und Medienförderung in Deutschland wurde der mögliche künftige Förderbereich integriert in einen neuen Geschäftsbereich, losgelöst von der etablierten Filmförderung. Auch in Zürich könnte durch die **Schaffung eines eigenen Geschäftsbereichs innerhalb oder ausserhalb der Zürcher Filmstiftung** das Profil einer möglichen künftigen Games-/New-Media-Förderung gestärkt und zugleich die Branchennähe sichergestellt werden.
- Die **Einbettung in die Kulturverwaltung** am Beispiel der beiden Schweizer Förderinstrumente stellt eine Lösung mit vergleichsweise geringem Administrationsaufwand dar.
- Die **Ressourcenausstattung** der schweizerischen Modelle im Vergleich wurde jedoch als zu gering eingeschätzt, während Games-Förderbeiträge bis 300'000 Franken auf Regionalebene in Deutschland in Zusammenhang mit neuen Finanzierungsmöglichkeiten auf nationaler Ebene zu betrachten sind.
- Nicht überraschend war, dass an verschiedenen Orten **Expert:innen aus Kultur, Bildung, Wirtschaft Einsitz in Entscheidungsgremien** haben, um die Förderziele und Vernetzung zwischen den Bereichen zu stärken.
- Mehrfach wurde darauf hingewiesen, dass Zürich als Schweizer Game-Hub dann gestärkt wird, wenn das **wirtschaftliche Potenzial** des Game-Sektors auch als Standort- und Wirtschaftsfaktor begriffen und die Förderung entsprechend ausgerichtet wird.
- An allen erfolgreichen Förderstandorten für New Media und Games wird **Förderung mehrstufig** gedacht.

Szenarien

Wichtig für die Entwicklung von Szenarien waren nebst der vergleichenden Analyse des Standorts Zürich auch die Rahmensetzungen des Projektsteueraussschuss (PSA), welche in vier zentralen Eckwerten festgehalten wurden. Diese thematisieren auf der einen Seite die Tatsache, dass Zürich über kantonal etablierte Förderstrukturen mit nationaler Strahlkraft verfügt, und reflektieren auf der anderen Seite die Herausforderungen einer hohen Dynamik und zunehmenden Verflechtung über den kulturellen Sektor hinaus. Folgend werden die Eckwerte kurz aufgelistet:

- **Bewährtes soll bleiben:** Der Kanton Zürich verfügt grundsätzlich über einen beeindruckenden kulturellen Sektor. Sowohl im etablierten Bereich als auch in der freien Szene und im experimentellen Bereich wird Zürich national und international als interessante und teilweise wegweisende Kulturregion wahrgenommen. Für den PSA war es daher zentral, dass die zu entwickelnden Szenarien mit den bereits etablierten und erfolgreichen Strukturen, Prozessen und Akteuren kompatibel sein müssen.
- **Neues soll getestet werden:** Gleichzeitig ist im Kontext der Digitalisierung, welche sich sowohl auf die Produktionsweisen als auch auf die Vertriebsmodelle im kulturellen Sektor auswirkt, eine hohe Dynamik erkennbar. Für den PSA war es daher zentral, dass der Auftrag des Kantonsrates auch dahingehend interpretiert wird, dass mit Bezug auf die inhaltliche Dimension und auf die Förderpraxen auch neue Entwicklungen geprüft bzw. getestet werden sollen.
- **Eine Community / Sichtbarkeit soll entstehen:** Film, New Media inkl. Games und Medienkunst werden in den unterschiedlichsten Gesellschaftsschichten wahrgenommen und sind in verschiedener Hinsicht (kulturell, ökonomisch) prägend für die Region Zürich. Für den PSA war es daher relevant, dass die bereits jetzt präsenten, vielschichtigen Austauschbeziehungen zwischen unterschiedlichen Akteuren und Institutionen verstärkt werden sollen, um Sichtbarkeit und Impact zu erhöhen.
- **Schnittstellen sollen geprüft werden:** Der Standort Zürich ist schweizweit und international ein beeindruckender Forschungs- und Innovationscluster. Dies zeigt sich z.B. in der Standortwahl international bedeutender Technologiefirmen oder in den erfolgreichen Kooperationen mit den Universitäten und Hochschulen am Platz Zürich. Der PSA legte daher Wert auf eine integrierte Sichtweise im Sinne eines Ökosystems, welches sowohl den kulturellen Sektor als auch Bereiche wie Wirtschaft, Forschung oder Innovation umfasst.

Auf dieser Grundlage wurden vier Szenarien entwickelt, welche der Fachstelle Kultur, der Zürcher Filmstiftung oder weiteren Akteuren jeweils unterschiedliche Rollen zuweisen:

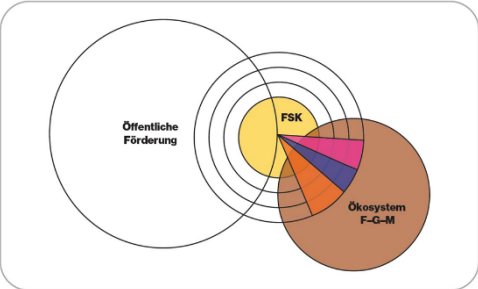
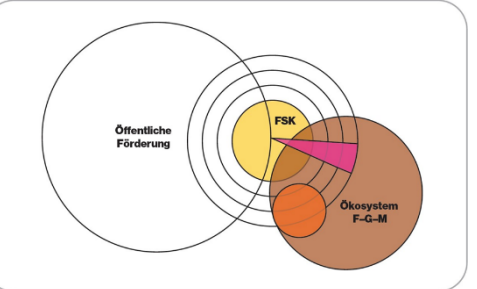
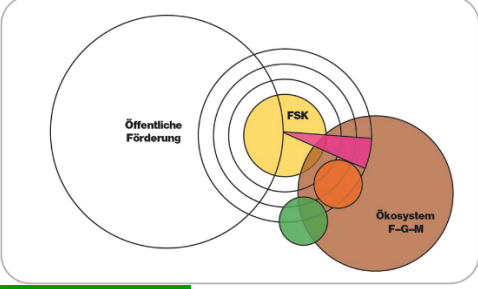
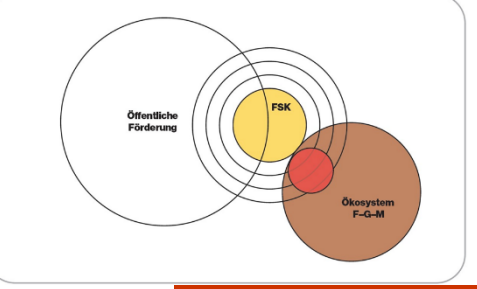
<p>1) Zürich als City of Media Arts</p>  <p>Die gesamte Förderung von Medienkunst, New Media / Games und Film wird durch die Fachstelle Kultur verantwortet. > Fokus auf Kunst</p>	<p>2) Die Zürcher Filmstiftung fördert neu auch Games¹</p>  <p>Film und New Media / Games werden durch eine Stiftung gefördert / Medienkunst wird in der Fachstelle Kultur unterstützt.</p>
<p>3) Eine neue Games-Stiftung / ein Multiakteurs-Fördersystem</p>  <p>Film und New Media / Games werden je durch eine Stiftung gefördert. Medienkunst wird in der Fachstelle unterstützt.</p>	<p>4) Zürich als Hub für Kunst- und Medientechnologie</p>  <p>Die Förderung der Bereiche Film New Media / Games, und Medienkunst wird ausgelagert. > Fokus auf Technologie und Innovation</p>

Tabelle: Übersicht der vier im Projektsteueraussschuss diskutierten Szenarien

Wichtig war bei allen Szenarien eine Perspektive, welche über die lineare Fortschreibung der Gegenwart hinausgeht. Es sollten Diskussionen motiviert werden, welche auch das eine oder andere spekulative Element enthalten, es sollten auch Schnittstellen und Kooperationen beschrieben werden, welche so heute noch nicht existieren.

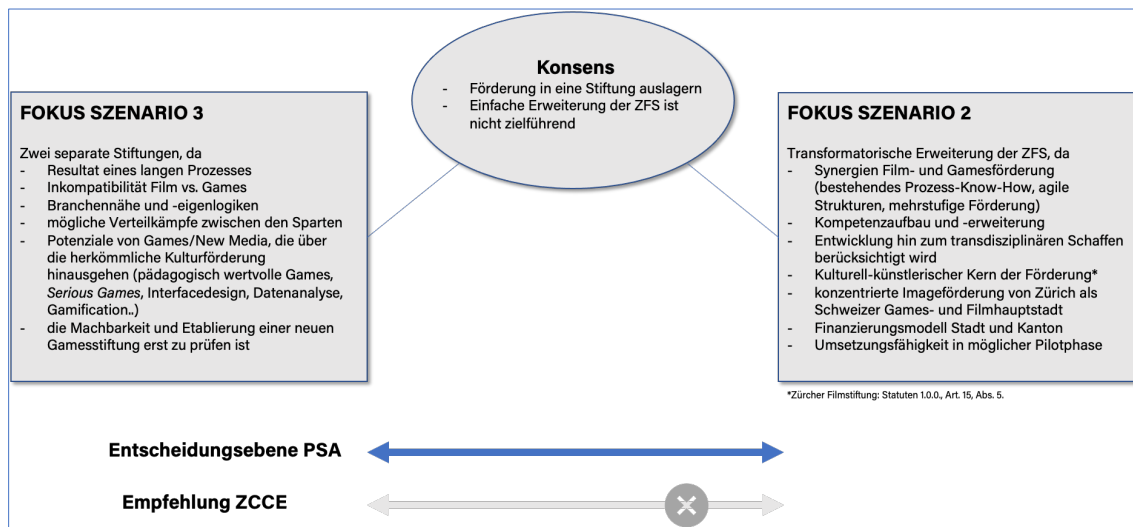
Im Rahmen eines intensiven Austausches hat der PSA das Szenario 2 favorisiert: Darin wird das erfolgreiche Modell der Zürcher Filmstiftung um die Förderung von New-Media- inkl. Games erweitert. Zudem werden die Strukturen der FSK so angepasst, dass Medienkunst dezidiert gefördert werden kann. Obwohl dieses Szenario den Forderungen des Postulats des Kantonsrates bereits weitgehend entspricht, entschied der PSA, dass dieses für die Hearings noch weiterentwickelt und optimiert werden sollte. Gefordert wurde z.B., die Schnittstellen mit den Akteuren ausserhalb des kulturellen Sektors stärker zu integrieren (Szenario «Overlap»). Auch sollten weitere Überlegungen zu den Gremien- und Entscheidungsstrukturen angestellt werden. Erhofft werden dadurch weitere Impulse nicht nur für den Kultur-, sondern auch für den Forschungs- und Wirtschaftsstandort Zürich.

Die geforderte Optimierung des Szenarios 2 ist aus Sicht der Autor:innen für Zürich schlüssig. Nebst einer Weiterentwicklung der Förderstrategie und -mechanismen für den kulturellen Sektor nimmt sie auch den Forschungs-, den Innovations- und teilweise den Wirtschaftsstandort Zürich in den Blick, eine Perspektive, welche sich kaum in einer anderen Stadt der Schweiz anwenden lässt. Auf internationaler Ebene hingegen werden solche umfassenden Betrachtungsweisen immer wieder diskutiert.

Hearings

An drei Hearings wurden die Studienergebnisse und Szenarien mit der Zürcher Filmstiftung, Kulturschaffenden aus den Bereichen Film, New Media / Games, Medienkunst und Entscheidungsträgern und Vertretungen aus Bildung, Wissenschaft und Technologie diskutiert. Unbestritten war immer die Auslagerung der Förderung in eine Stiftung. Von allen Seiten wurde verneint, dass sich die Förderung des New Media / Games-Bereichs durch eine simple Erweiterung der Zürcher Filmstiftung erreichen liesse. Als Unterschiede der Förderbereiche wurden benannt: narrative, audiovisuelle und ludologische Dimensionen im Game-Bereich, individuelle Branchenbedürfnisse und Eigenlogiken, globale Auswertung/Marktorientierung und z.B. die Rolle der Kinos. Als Gemeinsamkeiten und Potenziale im Rahmen von Szenario 2 wurden benannt: Zürich als Schweizer Film- und Gameshauptstadt, vielfältige Formen und Zugänge zwischen Kunst- und Wirtschaftsförderung, Kostenintensität, die Rolle der mehrstufigen Förderung, langwierige Entwicklungsphasen, erfolgsabhängige Förderung, die Nutzung aufkommender Technologien und z.B. der Bildungsstandort Zürich.

Das ZCCE legte nach sorgfältiger Analyse der Argumente an den Hearings sowie der Erkenntnisse aus der Studie eine Entscheidung zugunsten von Szenario 2 nahe. Das ZCCE weist jedoch darauf hin, dass Szenario 2 mit einer dezidierten Reform der ZFS nach innen wie nach aussen gleichzusetzen ist.



Die Darstellung der Hauptargumente für Szenario 2 bzw. 3 aus Sicht des ZCCE

Studienergebnisse und Hearings: Schlussfolgerungen des PSA

Der PSA spricht sich aufgrund der Ergebnisse der Studie und der Hearings für eine mehrjährige Pilotphase im Rahmen von Szenario 2 aus. Aus Förderperspektive wird – ergänzend zu spartenspezifischen Schwerpunkten – die zukünftige Bedeutung der disziplinenübergreifenden Förderung hervorgehoben. Zur Machbarkeit einer neuen Zürcher Games-Stiftung wird auf die Entstehungsgeschichte der Zürcher Filmstiftung hingewiesen. Eine vergleichbare Initiative zum Aufbau, Konzeption und Einforderung einer eigenen Games-Stiftung ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fortgeschritten.

Eine Pilotphase im Szenario 2 ermöglicht eine zeitnahe Förderung und kann genutzt werden, um Erkenntnisse zu gewinnen für eine allfällige eigenständige Förderstiftung. Die mögliche langfristige Integration des neuen Förderbereichs in die Zürcher Filmstiftung setzt eine Bereitschaft zu einem tiefgreifenden Transformationsprozess der Filmstiftung voraus. Voraussetzung bereits für die Pilotphase ist es, die Förderaktivität des neuen Bereichs als eigenständigen Bereich zu führen (mit eigenem Personal und eigenen Kommissionsgremien). Die Pilotphase erlaubt es, den Fokus stärker auf die Förderung zu legen und weniger auf juristische Fragen oder Governance-Themen.

Der PSA erachtet die Vernetzungsmöglichkeiten durch ein bereichsübergreifendes «Overlap-Board» (vgl. Kapitel 6.4) im Rahmen des Aufbaus und der Umsetzung der Pilotphase als positiv. Die Rolle und Kooperationspotenziale sind weiter zu klären und Eckwerte für die nächste Projektphase zu definieren.

Inhaltsverzeichnis

1	Ausgangslage	8
2	Zu dieser Studie	8
2.1	Auftrag	8
2.2	Ziele	9
2.3	Vorgehen und Aufbau	9
3	Analyse des künftigen Förderbereichs	10
3.1	Klärung der Begrifflichkeiten	10
3.2	Definition des künftigen Förderbereichs	13
4	Situationsanalyse Kanton Zürich	14
4.1	Situationsanalyse Film	14
4.2	Situationsanalyse New Media	16
4.3	Situationsanalyse Games	19
4.4	Situationsanalyse Medienkunst	22
5	Vergleich Förderstrukturen	25
5.1	Vorbemerkung und Auswahl der Förderstrukturen	25
5.2	Case Studies	27
5.3	Erfolgsfaktoren	31
5.4	Fazit	36
6	Szenarien	38
6.1	Grundlagen für die Szenarioentwicklung	38
6.2	Entwickelte Szenarien	41
6.3	Bewertung und Priorisierung	50
6.4	Weiterentwicklung des favorisierten Szenarios 2	52
6.5	Mögliche Implementierung von Szenario 2+ als Grundlage für die Hearings	54
6.6	Zwischenfazit	57
7	Hearings	58
7.1	Rückbezug auf die Förderszenarien und Handlungsempfehlungen	58
7.2	Schlussfolgerungen des PSA	62
8	Anhang	63
8.1	Glossar	63
8.2	Förderstrukturen der Cases im Überblick	68
8.3	Games-Förderung international im Überblick	72
9	Dokumentation der Hearings	74
9.1	Hearing I: Zürcher Filmstiftung	74
9.2	Hearing II: Film, New Media / Games, Medienkunst	75
9.3	Hearing III: Bildung, Forschung und Technologie	77
10	Quellen und Anmerkungen	79

1 Ausgangslage

2018 kam die **kantonale Volksinitiative «Film- und Medienförderungsgesetz»** zur Abstimmung. Die Volksinitiative verfolgte zwei Ziele: Erstens sollte neben der Förderung des Zürcher Filmschaffens neu auch das interaktive audiovisuelle Schaffen (Medienkunst, Games, Virtual-Reality-Projekte etc.) gefördert werden. Zweitens sollte die Förderung des Film- und Medienschaffens gesetzlich verankert werden. Die Initiative wurde am 23. September 2018 deutlich abgelehnt.

In der parlamentarischen Behandlung der Initiative sprachen sich die zuständige Kommission für Bildung und Kultur (KBIK) und schliesslich auch der Kantonsrat gegen die Initiative aus, da die gesetzliche Verankerung der Film- und Medienförderung eine markante Besserstellung dieser Bereiche gegenüber den anderen Kulturbereichen (Bildende Kunst, Literatur, Musik, Tanz/Theater) dargestellt hätte. **Hingegen zeigte sich die KBIK offen für eine Ausweitung der Förderung auf interaktive audiovisuelle Medien und reichte deshalb das Postulat «Film- und Medienförderung» (343/2017) ein.** Am 11. November 2020 hat der Zürcher Kantonsrat das Postulat mit 102 zu 64 Stimmen (0 Enthaltungen) überwiesen.

Das Postulat 343/2017 zur Film- und Medienförderung wird wie folgt begründet: «Angesichts der kultur- und wirtschaftspolitischen Bedeutung der Filmbranche für den Kanton Zürich ist davon auszugehen, dass die kantonale Unterstützung der Filmstiftung auch nach Ablauf der befristeten Beiträge weitergeführt wird. Allerdings soll nicht mehr nur ausschliesslich das Filmschaffen im engeren Sinn gefördert werden, sondern ein definierter Teil des Beitrags an die Filmstiftung soll auch der erweiterten Filmbranche für neue und innovative, sowohl passive wie interaktive, audiovisuelle Formate und Darstellungsformen zufließen.»

Während das Postulat in Anlehnung an die kantonale Volksinitiative davon ausgeht, dass die heutige Filmstiftung für die künftige Film- und Medienförderung zuständig sein soll, wurde diese Zuständigkeit in der parlamentarischen Diskussion in Frage gestellt. Demnach soll im Rahmen dieser Studie auch die Frage der Zuständigkeit abgeklärt werden. Namentlich sollen die beiden Optionen – Zuständigkeit bei der Zürcher Filmstiftung vs. Zuständigkeit bei der Fachstelle Kultur – geprüft werden.

Das Postulat wurde der Direktion der Justiz und des Innern zugewiesen. Innerhalb der Direktion ist die Fachstelle Kultur für die Bearbeitung zuständig. Da der Fachstelle Kultur die personellen und fachlichen Ressourcen für eine vertiefte Situationsanalyse fehlen, wurde ein entsprechender Studienauftrag an das Zurich Centre for Creative Economies (ZCCE) der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) vergeben.

2 Zu dieser Studie

2.1 Auftrag

Die Fachstelle Kultur des Kantons Zürich (FSK) hat das Zurich Centre for Creative Economies (ZCCE) im August 2022 eingeladen, sich an der Ausschreibung der Studie «Förderung Neue Medien» zu beteiligen. Gemäss Ausschreibung dient die Studie als «Entscheidungsgrundlage für die mögliche künftige Förderung der <interaktiven audiovisuellen Medien> im Kanton Zürich ab 2024».

Die Studie (Kapitel 1 bis 6) wurde durch das Zurich Centre for Creative Economies (ZCCE) als Auftragnehmer durchgeführt und der Auftraggeberin (Fachstelle Kultur des Kantons Zürich) im April 2022 in der vorliegenden Version überreicht. Die Studienergebnisse wurden nachfolgend mit Vertreter:innen der wichtigsten Anspruchsgruppen im Rahmen von Hearings diskutiert und evaluiert. Im Kapitel 7 werden die Ergebnisse der Studie und der Hearings abschliessend eingeordnet.

2.2 Ziele

Gemäss Projektauftrag der Fachstelle Kultur des Kantons Zürich sind die Ziele der Studie wie folgt festgelegt:

- **Definition des Förderbereichs** unter Berücksichtigung der Abgrenzung zwischen Kultur- und Wirtschaftsförderung sowie Darstellung der aktuellen Situation im definierten Förderbereich im Kanton Zürich
- **Vergleich bestehender Förderstrukturen** im In- und Ausland im Sinne von Best Practice und Benchmarking, Definition der Erfolgsfaktoren und Darstellung der jeweiligen Chancen und Risiken
- **Erarbeitung von drei Szenarien** für eine mögliche künftige Förderstruktur im Kanton Zürich, Handlungsempfehlungen für eine künftige Förderstruktur (insbesondere Zuständigkeit) und Förderstrategie

2.3 Vorgehen und Aufbau

Der Projektauftrag gibt detailliert vor, wie die Studie zu strukturieren ist: Auf eine allgemeine Begriffsklärung und Definition des Förderbereichs (Kapitel 3) soll eine Situationsanalyse bezüglich Förderung Neuer Medien im Kanton Zürich folgen (Kapitel 4). Im Anschluss soll ein Vergleich mit bestehenden Förderstrukturen in der Schweiz und im Ausland erfolgen (Kapitel 5). Auf der Grundlage dieser Analyse sollen dann mögliche Szenarien für den Kanton Zürich erstellt werden (Kapitel 6), welche unter Anwendung von definierten Erfolgsfaktoren einer Stärken-/Schwächen- sowie Chancen-/Risiken-Analyse unterzogen werden sollen.

Das ZCCE als Auftragnehmer hat in seiner Offerte auf eine Reihe von **Herausforderungen** hingewiesen. Dazu gehört etwa das Spannungsfeld zwischen den Logiken einzelner Disziplinen einerseits und einer disziplinenübergreifenden Betrachtungsweise mit Blick auf einen neuen, integrierten Förderbereich andererseits. Auch wurde die hohe Dynamik des Feldes betont, welche sich u.a. in technologischen Entwicklungen, neuen (Seh-)Gewohnheiten eines zunehmend heterogenen Publikums oder inhaltlichen Entwicklungen (z.B. serielle Formate) äussert.

Es wurde daher vorgeschlagen, Begriffsklärung, Situationsanalyse und Benchmarking als **iterativen Prozess** zu sehen:

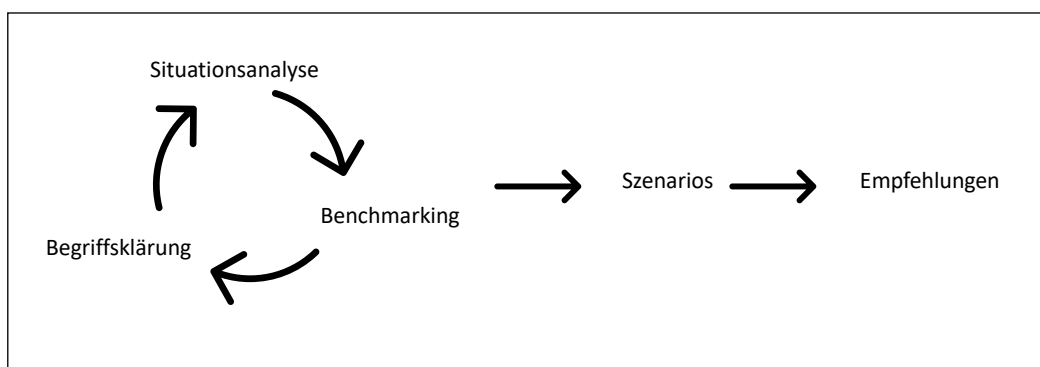


Abbildung: Iterative Prozesse vs. Entwicklung von Empfehlungen

Zudem wurde das **Team des Zurich Centre for Creative Economies (ZCCE)** so zusammengestellt, dass sich die Teammitglieder durch ein **doppeltes Profil** auszeichnen: Sie sind an der ZHdK als wissenschaftliche Mitarbeiter:innen angestellt und gleichzeitig in der kulturellen Praxis verankert und somit Akteure in der oben erwähnten Dynamik – Claudio Bucher (Fokus Games und Neue Medien) in kulturpolitischen Gremien, Manuela Rüegg (Fokus Film) als Filmproduzentin, Corinne Soland (Fokus innovative audiovisuelle Medien) als Medienkünstlerin.

Es war sowohl der Auftraggeberin als auch dem Auftragnehmer bewusst, dass der **zeitliche Rahmen für diese Studie sehr eng** gesteckt ist. Aus diesem Grund wurden im Rahmen der Situationsanalyse in erster Linie **semistrukturierte und explorative Interviews** mit Akteur:innen aus den unterschiedlichen Bereichen im In- und Ausland geführt und mit Literaturrecherchen ergänzt. Eine umfassende, repräsentative Befragung der Szene in Zürich war nicht möglich.

Zielführend im Sinne der Studie waren auch zwei **Treffen mit dem Projektsteueraus Ausschuss**. Es konnte so die Schnittstelle zu den Verwaltungsstrukturen und zum anstehenden politischen Prozess vertieft werden.

In den folgenden drei Kapiteln werden der Förderbereich definiert (Kapitel 3), die aktuelle Situation bezüglich Förderung Neuer Medien im Kanton Zürich analysiert (Kapitel 4) sowie andere bestehende Förderstrukturen untersucht (Kapitel 5).

3 Analyse des künftigen Förderbereichs

3.1 Klärung der Begrifflichkeiten

Die vorliegende Studie dient als Entscheidungsgrundlage für die mögliche künftige Förderung der «interaktiven audiovisuellen Medien» im Kanton Zürich ab 2024. Im Postulat 343/2017 heisst es dazu: «(...) ein definierter Teil des Beitrags an die Filmstiftung soll auch der erweiterten Filmbranche für **neue und innovative, sowohl passive wie interaktive, audiovisuelle Formate und Darstellungsformen zufließen**.»² Spezifisch werden «(...) **Games** und andere **interaktive Formate**» erwähnt.³

Die Begrifflichkeiten sind nicht standardisiert und entwickeln sich zudem dynamisch. Um eine künftige Förderstrategie zu skizzieren, ist es jedoch notwendig, eine klare Gliederung vorzunehmen. Im Rahmen einer Arbeitsdefinition schlagen die Autor:innen für diese Studie die Gliederung in folgende Bereiche vor:

Film	New Media inkl. Games	Medienkunst
------	-----------------------	-------------

Die Abgrenzung ist pragmatisch, orientiert sich an der internationalen Entwicklung und lässt für Zürich zielführende Aussagen zu.

Es handelt sich hierbei teils um etablierte Bereiche mit eigenen Branchenstrukturen, teils um dynamische Felder, in denen die Digitalisierung und die damit verbundene Konvergenz als zentrale Treiber für die Integration von Workflows, von Formaten, von Vermittlungsdimensionen oder von Publika wirken. Es geht daher nicht um ein starres Entweder-oder im Sinn fest umrissener Grenzen, sondern um das Ausloten dynamischer Spannungsfelder und -beziehungen.

Im folgenden Teil werden die unterschiedlichen Bereiche und Kernbegriffe erläutert. Definitionen zu den mit ⇒ gekennzeichneten Kernbegriffen finden sich auch in einem Glossar im Anhang.

3.1.1 Film

Film kann als **Kunst**, als **Medium** oder als **Ware** betrachtet und analysiert werden. Seit dem 20. Jahrhundert gilt der Film als eines der wichtigsten Massenmedien (Kino und TV).

Film wird als Kunstform und kulturelle Tätigkeit durch einen spezifischen künstlerischen Ausdruck charakterisiert und als Ausdrucksmittel kultureller Identität verstanden. Der Wirtschaftsfaktor des Films wird von der Produktion bis zur Verbreitung, Vermarktung, Vervielfältigung und Verwertung des Produktes gemessen. Faktoren zur Beurteilung des ökonomischen Erfolgs eines Filmes sind die Besucher:innenzahlen und die Absatzzahlen von Verbreitungsmedien und Merchandising-Produkten.

Der digitale Wandel wirkt sich vielfältig auf den Film- und Medienbereich aus. So hat die klassische Fernsehrezeption gegenüber **internetbasierten Inhalten** und Streaming-Diensten mit z.B. aufwändig produzierten seriellen Formaten an Bedeutung verloren. Die **Digitalisierung** begünstigt sowohl die

globalisierte arbeitsteilige Produktion, die **zeitversetzte Nutzung** auf mobilen Abspielgeräten, wie auch neue **Verwertungsfenster** im Ausland. Auf einige dieser Entwicklungen wird auch im folgenden Unterkapitel «New Media» eingegangen.

3.1.2 New Media

Im Sinn einer Arbeitsdefinition verstehen wir New Media als Überbegriff für innovative audiovisuelle Inhalte und Erzählformen, welche sich Formaten der ⇒ Virtual Reality (VR), ⇒ Augmented Reality (AR), ⇒ Extended Reality (XR) bedienen. Darunter fallen ⇒ Games ebenso wie weitere Formate mit ⇒ transmedialen und plattformübergreifenden Inhalten, etwa Apps.

Der im Rahmen dieser Studie verwendete Überbegriff **New Media** orientiert sich an der Förderstruktur des Medienboards Berlin-Brandenburg (MBB). Bereits ab 2007 förderte es als eine der ersten Förderstrukturen in Deutschland mit einem Pilotprogramm Games-, Mobile- und Web-Formate als «Digitale Inhalte». ⁴ Als Teil des New-Media-Förderbereichs unterstützt das MBB zum Zeitpunkt der Studie «Innovative Audiovisuelle Inhalte» wie Games, transmediale oder plattformübergreifende Inhalte, (Kinder-)Apps und VR-, AR- oder XR-Projekte.

Für eine künftige Förderung von interaktiven und neuen passiven audiovisuellen Medien sind im Bereich **New Media** aus Sicht der Autor:innen folgende Teilbereiche von Bedeutung:

- **Web-/Mobile-Inhalte und transmediale Erzählformen**, die Geschichten web-/app-basiert oder über mehrere Medien hinweg erzählen und so z.B. insbesondere ein jüngeres Publikum erreichen. ^{5 6}
- **Interaktive Erzählformen**, die die Zuschauenden in die Dramaturgie einbeziehen. ⁷
- **Neue Formate/XR (⇒ Extended Reality: 360-Grad-Film, VR (⇒ Virtual Reality), AR (⇒ Augmented Reality) und MR (⇒ Mixed Reality))**, die das lineare Geschichtenerzählen durch den innovativen Einsatz von neuen Technologien zur personalisierten bis multisensorischen Erfahrung machen. Diese interaktiven, ortsunabhängigen und zum Teil mit Rauminstallationen inszenierten Erfahrungswelten gehen über die Erweiterung der filmischen Form in den dreidimensionalen Raum hinaus. ⁸

Der **New Media-Bereich** umfasst Formate, die sich ähnliche Technologien zunutze machen wie die ⇒ Medienkunst (siehe Kapitel 3.1.3.), sich jedoch tendenziell betreffend der Förderziele unterscheiden. Es handelt sich insbesondere um die Spannungsfelder zwischen Förderung von nicht-kommerziellem Kunstschaffen und Standort-/ Wirtschaftsförderung und der primären Rolle der erzählerischen Ebene (storybasierte Formate im erweiterten Filmbereich).

3.1.2.1 Games

Als **geschichtenerzählende Medien** können auch ⇒ **Games** dem New-Media-Bereich zugeordnet werden. Im Rahmen dieser Studie wird der Game-Teilbereich einzeln betrachtet, um spezifischen Produktions- und Förderaspekten, Wirkabsichten und nicht zuletzt der Situation in Zürich als Schweizer Game-Hub Rechnung zu tragen.

Als erstes voll digitales Kulturgut sind Games verzahnt mit der Evolution des Computers und des Internets. ^{9 10} Mit Games werden virtuelle Welten erschaffen, bei denen Spieler:innen mithilfe von Computern und anderen elektronischen Geräten mit oft visuellen Elementen auf einem Bildschirm interagieren. ^{11 12} ⇒ **Game-Designer:innen** bestimmen meist in interdisziplinären Teams ¹³, Regeln, Charaktere, Mechanik, Inhalte und Ästhetik dieser Spielwelten, die sich durch eine Vielfalt von Genres, Zielpublika, Interaktionsmodi, Wirkabsichten und auch durch Produktionskosten unterscheiden: von digitalisierten Brettspielen auf dem Smartphone bis zu aufwändig produzierten Rollenspielen vor historischer Kulisse, künstlerisch anspruchsvollen ⇒ **Art Games** oder globalen Spielwelten wie Minecraft mit monatlich über 141 Millionen Spieler:innen ¹⁴. Wie Filme können Games als Kulturtechnik soziale Umwelten verarbeiten und kulturelle Identitäten, Werte- und Normenvorstellungen zum Ausdruck bringen.

3.1.2.1.1 Games als Kulturgut und Wirtschaftsfaktor

Für 2020 schätzt der Informationsdienst Newzoo den globalen Games-Markt auf 177.8 Milliarden US-Dollar, grösser als der Film- und Musikmarkt zusammen.¹⁵ In einer Erhebung des Bundesamts für Statistik 2019 gaben ein Viertel der befragten Schweizer:innen an, häufig zu spielen. Über die Hälfte nannte Games als Freizeitaktivität, (Frauen: 49.5 Prozent, Männer: 61.2 Prozent), bei den 15- 29-Jährigen waren es 84.7 Prozent, rund ein Fünftel war über 74 Jahre alt.¹⁶

3.1.2.1.2 Entwicklung der Games-Förderung zwischen Kultur und Wirtschaft

Die Bedeutung von Games als Kulturgut und Wirtschaftsfaktor wuchs mit der zunehmenden Popularität von Computern und Spielkonsolen Ende der 1980er-Jahre. Ab den 1990er-Jahren wurden unterschiedliche Begrifflichkeiten wie Telespiel, elektronisches Spiel, Computer- oder Videospiele des Öfteren mit dem englischen «**Games**» zusammengefasst.¹⁷ Im deutschsprachigen Raum gewannen Games als potenziell förderungswürdige künstlerische Ausdrucksform, als «Geschichten erzählende Medien»¹⁸, wie auch als blosser Unterhaltung oder jugendgefährdende «Killerspiele» in kulturpolitischen Debatten der 2000er-Jahre an Bedeutung. 2008 erklärte Olaf Zimmermann, Vorsitzender des Deutschen Kulturrats, Games zu Kulturprodukten.¹⁹ Die geforderte Positionierung von Games im Verantwortungsbereich der Kulturpolitik stiess auf kritische Stimmen in den eigenen Reihen.²⁰ Rückblickend beschrieb Zimmermann im *Handbuch Gameskultur 2020* die zunehmende Akzeptanz von Games innerhalb kulturpolitischer Debatten: wie «(...) aus so manchem zuerst ungeliebten, misstrauisch beäugten Kind» ein «(...) oft sogar später besonders umschwärmtes Mitglied der Kulturfamilie» wird.²¹

Auch in der Schweiz wurden insbesondere Fragen der Gewalterhöhung durch Games verhandelt.²² 2010 hiess das Parlament eine Motion gut, die ein Verbot von Games forderte, «(...) in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen.»^{23 24} In einer Studie im Auftrag der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia wies Beat Suter (Game Design, ZHdK) 2009 darauf hin, dass «Game Design nicht als wichtiges und seriöses Betätigungsfeld mit Zukunft wahrgenommen» wird.²⁵ 2010 lancierte die Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia das erste Games-Förderprogramm auf nationaler Ebene. Mit einem Gesamtbudget von knapp 2 Mio. Franken (2010-2012) beabsichtigte «GameCulture – vom Spiel zur Kunst», auf das kulturelle und künstlerische Potenzial von Games aufmerksam zu machen. Neben der Realisierung von Ausstellungen und Publikationen wurden Massnahmen zur Vernetzung relevanter Akteur:innen unterstützt, wie auch die Entwicklung von Nischen-Games. Heute sind Games in die Förderung der interaktiven Medien integriert, in einem Förderkonzept mit dem Bereich Design, welches seit 2017 realisiert wird.

3.1.3 Medienkunst

Medienkunst wird im Rahmen dieser Studie als Überbegriff für die digitalen Künste verwendet.^{26 27} Zur Medienkunst kursieren viele, oft schwammige oder fachbereichsspezifische Definitionen. Im Kontext der Kulturförderung wird eine Begriffsdefinition benötigt, die präzise und pragmatisch einsetzbar ist und sich nicht auf spezifische Denkschulen beschränkt. Wir schlagen die folgende Beschreibung und Arbeitsdefinition von Medienkunst vor:

Medienkunst ist Kunst, die jeweils (relativ) neue, mithin hinsichtlich ihres sozialen Gebrauchs, ihrer kulturellen Prägekraft und ihrer politischen Implikationen unvertraute Medien(-technologien) einsetzt und sie thematisiert (in den 1960er-Jahren z.B. Videokameras, heute bspw. Apps oder ⇒ Motion Capture). Medienkunst ist diejenige Kunst, die kritisch, affirmativ, forschend und mit künstlerischen Mitteln die Eigenschaften und Wirkungen neuer Medien erkundet.

Diese neuen Medien werden durch Medienkunst explizit gemacht. Ein illusionistisches Leinwandgemälde z.B. verbirgt sein Medium, in diesem Fall: die Leinwand. Die Leinwand wird unsichtbar, in den Vordergrund tritt das Bild, etwa eine Landschaft oder ein Porträt. In einem Medienkunstwerk hingegen werden bspw. die Videokamera, der Flatscreen oder der Code nicht verborgen, sondern transparent gemacht bzw. explizit zum Gegenstand des Kunstwerks gemacht. Die Möglichkeitsbedingung des Kunstwerks in materieller und technologischer Hinsicht wird betont. Medienkunst ist somit Kunst, die ein reflexives Verhältnis zu ihren Möglichkeitsbedingungen aufweist.

Dabei macht sich Medienkunst ähnliche Technologien zunutze wie der New Media-Bereich. Beispielhafte Gattungen sind Interaktive Kunst, Virtuelle Kunst und XR, ⇒ Immersive Arts, ⇒ Netzkunst oder ⇒ Art Games.²⁸ In den teils immersiven Werken der Medienkunst, im «Interaktionsbereich zwischen

Nutzer und Kunstwerk»²⁹, löst sich der Werkbegriff in zuweilen stark personalisierten Erfahrungen auf und Gattungen der Malerei, des Theaters oder des Films werden integriert.³⁰

3.2 Definition des künftigen Förderbereichs

Wie aufgezeigt, umfasst der künftige Förderbereich für neue und innovative, interaktive und passive audiovisuelle Medien ein dynamisches Spannungsfeld zwischen Film, New-Media-Formaten einschliesslich Games und den digitalen Künsten. Aus der hier vorgeschlagenen Strukturierung des Feldes sowie den vorgenommenen Arbeitsdefinitionen ergibt sich folgender Überblick über den Förderbereich:

Film	New Media		Medienkunst
Kinofilme, Serien, Experimental- und Kunstfilm	Neue Erzählformate zwischen Extended Reality (XR), Multiplattform und interaktiven Erzählwelten	Games	Digitale Künste, die Neue Medien(-technologien) einsetzen und sie durch künstlerische Mittel explizit machen, z.B. in immersiven Formaten oder spartenübergreifenden Projekten

Tabelle: mögliche künftige Förderbereiche

4 Situationsanalyse Kanton Zürich

Im Rahmen der Situationsanalyse wurden semistrukturierte und explorative Interviews mit ca. 30 Akteur:innen aus den unterschiedlichen Bereichen geführt und mit Literaturrecherchen ergänzt.

Entlang den Bereichen Film, New Media / Games und Medienkunst werden eine Auswahl bestehender Unterstützungsmöglichkeiten und zentraler Aspekte, Akteur:innen und Aktivitäten dargestellt. Aussagen zum Förderbedarf und zu Finanzierungsmodellen, Entwicklungen und Herausforderungen werden mit Stimmen aus den Bereichen ergänzt und eingeordnet.

4.1 Situationsanalyse Film

4.1.1 Bestehende Unterstützungsmöglichkeiten

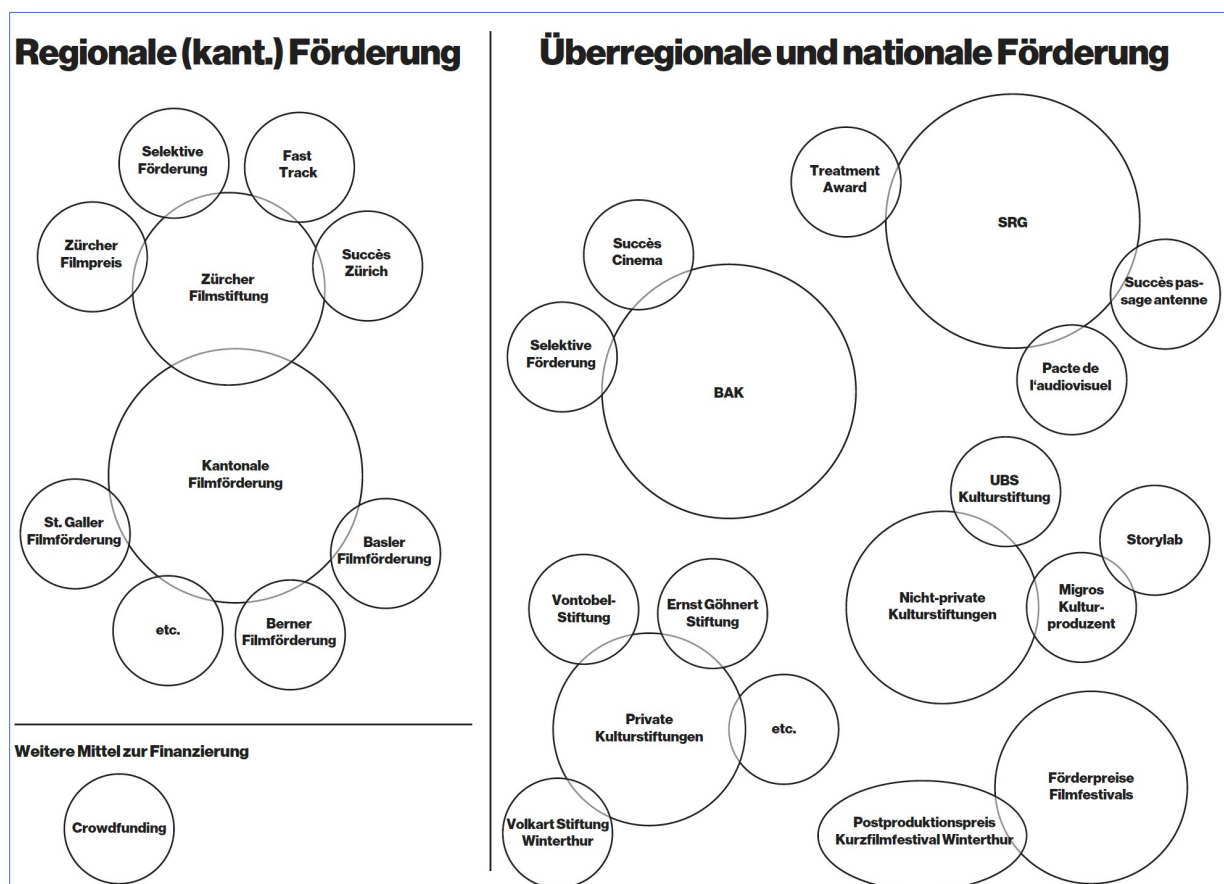


Abbildung: Darstellung der Schweizer Filmförderlandschaft

Die Filmförderlandschaft in Zürich unterscheidet im Wesentlichen zwischen der kantonalen bzw. städtischen Förderung (z.B. Zürcher Filmstiftung) und der überregionalen und nationalen Förderung (z.B. Bundesamt für Kultur (BAK), SRF, Migros Kulturprozent). Für die Finanzierung eines fiktionalen Spielfilmes ist eine Kombination von kantonalen und überregionaler/nationaler Förderung notwendig. Die drei wichtigsten Säulen sind dabei die jeweilige kantonale Filmförderung, das BAK sowie das SRF. Ein weiteres Mittel zur Finanzierung von Filmprojekten ist das Crowdfunding, mit dem mehrheitlich Nachwuchsfilmproduzenten arbeiten.

4.1.1.1 Kantonale Förderung

Die Zürcher Filmstiftung fördert professionelles Filmschaffen im Kanton Zürich und deckt somit die kantonale Filmförderung ab. Innerhalb der Zürcher Filmstiftung gibt es vier Fördergefässe: die «Selektive Förderung», «Succès Zürich» (Automatische Förderung), «Fast Track» (u.a. Förderung von technisch innovativen audiovisuellen Werken) und den «Zürcher Filmpreis». Mit «Fast Track» verfügt die

Zürcher Filmstiftung bereits über ein Fördergefäss, das unter anderem auch Mischformen unterstützt (s. Kapitel 3.3.2 New Media).

Die Zürcher Filmstiftung wird finanziert durch Einlagen des Kantons Zürich, der Stadt Zürich und Einlagen aus dem Lastenausgleich (2020 total ca. 12,4 Mio. Franken).

Projekte aus dem Bereich Filmkultur (beispielsweise Filmreihen oder -festivals sowie weitere Vorhaben, die der Verbreitung und Vermittlung der Filmkultur im Kanton Zürich dienen), können durch die Fachstelle Kultur des Kantons Zürich gefördert werden.

4.1.1.2 Überregionale Förderung

Die grössten und somit wichtigsten Player in der nationalen Förderung sind das BAK und das SRF. Sie werden durch private und nicht-private Stiftungen (z.B. Migros Kulturprozent) und Förderpreise von Filmfestivals ergänzt. Das «**Story Lab**» (**Migros Kulturprozent**) fördert in der Entwicklung gezielt Mischformen, Games und Neue Medien mit bis zu 25'000 Franken pro Projekt.³¹ Die 13 bislang geförderten Projekte waren im Verhältnis Film/TV: 12 zu VR/AR/MR: 1 (Stand: 9.12.2021).

Auf europäischer Ebene nimmt die Schweiz zum Zeitpunkt der Studie nicht am EU-Programm «Kreatives Europa» teil, mit dem u.a. die Herstellung audiovisueller, immersiver Inhalte und Games gefördert werden (Fördersumme von 2,44 Mrd. Euro für die Periode 2021-2027).³²

4.1.2 Stimmen aus der Szene

- Das Fördergefäss «Fast Track» der Zürcher Filmstiftung sowie das «Story Lab» (Migros Kulturprozent) stossen auf **grossen Anklang in der Szene** und sind Beispiele für erste Schritte hin zu einer Förderung im Bereich dieser Studie. Die Anforderungen sind kleiner, unkonventionellere Projekte sind möglich, Synergien zwischen den Sparten werden befördert. Dem Nachwuchs wird eine Plattform gegeben.
- **Neue Formate und Medien** (wie z.B. crossmediale und transmediale Formate, Erzählformate für Mobilgeräte) haben es gemäss den befragten Akteur:innen in der Förderung schwer, da sie in kein Fördergefäss passen. Transmediale Projekte wurden bisher durch die traditionelle Filmförderung finanziert, deren **Kommissionen nicht auf solche Erzählformen spezialisiert** sind. Solche Projekte könnten gemäss unseren Gesprächen ein **eigenes Fördergefäss** mit eigener qualifizierter Kommission erhalten.
- **Erzählformate auf dem Smartphone** werden immer wichtiger. Dabei spielt die Finanzierung der Distribution eine wichtige Rolle.
- Akteur:innen, die sich mit neuen Erzählformen und Medien auseinandersetzen, meinen: **Im Kern geht es um die Förderung von Stories**. Dies sollte weiterhin im Zentrum bleiben. Das Medium und die Erzählweise dieser Stories sind in ständiger Entwicklung. Eine freie Förderung unabhängig von Sparten würde dem entgegenkommen und Synergien nutzen.
- Die ZFS wird in der Szene als **innovativ** wahrgenommen. Die Förderung zeichnet sich durch **Professionalität und Flexibilität** (z.B. Entwicklung des Förderinstruments «Fast Track») aus. Die ZFS kann schnell auf Änderungen reagieren.

4.1.3 Fazit Film

- Zürich ist die Film-Hauptstadt der Schweiz. Es gibt keinen Ort in der Schweiz mit einem vergleichbaren Ökosystem an Ausbildungs-, Förder- und Produktionsstrukturen. Zudem existieren robuste Verbindungen zwischen den kantonalen und nationalen Strukturen.
- Mit der Zürcher Filmstiftung ist auf überzeugende Weise ein dynamischer Förderbereich aus der Verwaltung ausgegliedert und an die dynamischen Bedürfnisse der Filmszene angepasst worden.
- Mit «Fast Track» (ZFS) gelang eine Öffnung der Filmförderpraxis für neue audiovisuelle Formate, deren Prozesse, Strukturen und Infrastruktur auch für den künftigen Förderbereich genutzt werden könnte.
- Neue Formate und technologische Entwicklungen liefern wichtige Impulse für die weitere Entwicklung des Bereiches.

4.2 Situationsanalyse New Media

4.2.1 Bestehende Unterstützungsmöglichkeiten

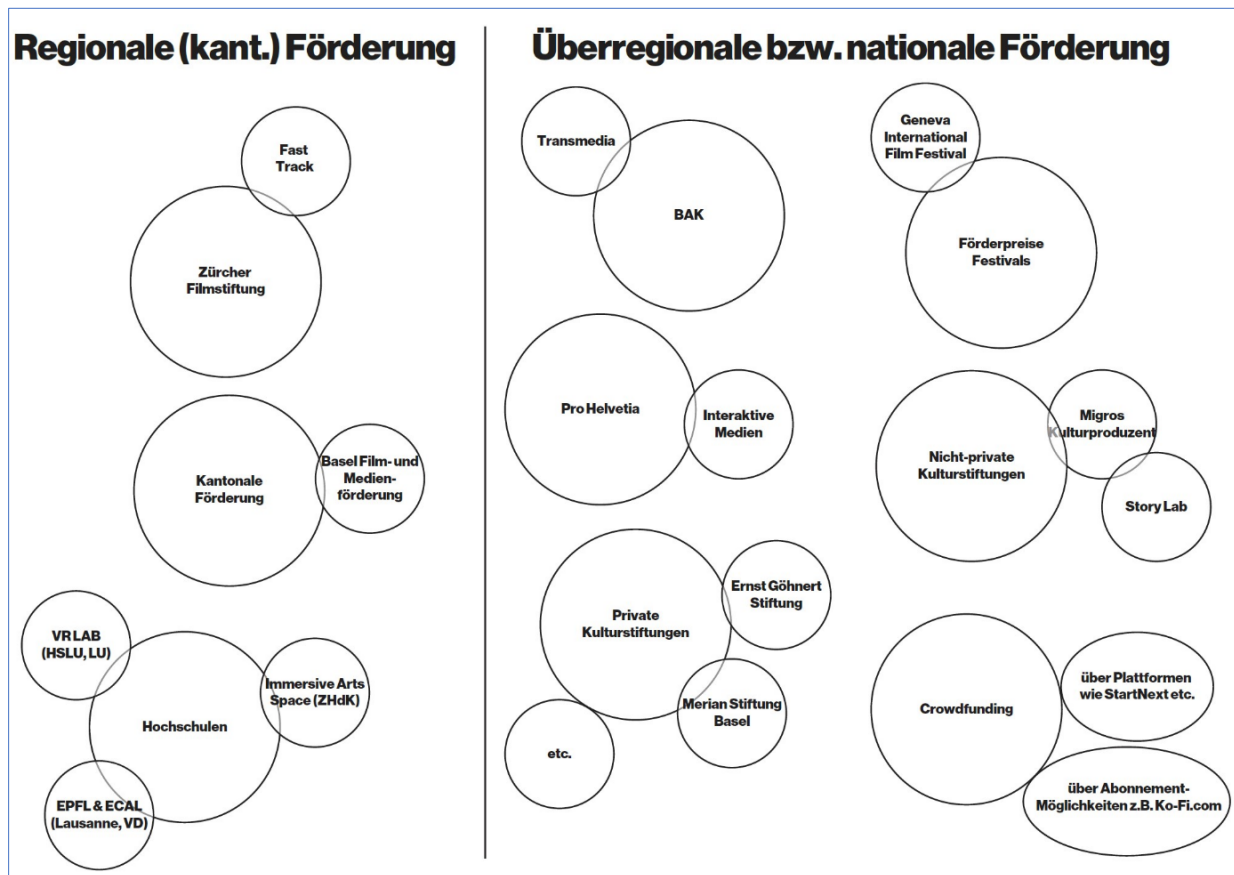


Abbildung: Darstellung der Schweizer Förderlandschaft für VR/AR/MR (Medienkunst)

4.2.1.1 Kantonale und städtische Förderung

4.2.1.1.1 Zürcher Filmstiftung (ZFS)

Mit dem Fördergefäss «**Fast Track**» unterstützt die Zürcher Filmstiftung seit 2018 die Herstellung **audiovisueller Werke** «mit **technisch innovativem Charakter**» oder einem «besonderen künstlerischen Anspruch», wobei die «künstlerische Originalität» durch die Jury besonders gewichtet werden soll.³³ Games sind grundsätzlich von der Förderung der Filmstiftung ausgeschlossen.^{34 35} Die geförderten Formate sind eher dem New-Media-Bereich (Definition im Rahmen dieser Studie) als dem engeren Medienkunstfeld zuzuordnen. Seit der Lancierung 2018 wurden etwa hälftig Filmprojekte und hälftig Projekte im Bereich New Media unterstützt (Transmedia, 360°, VR, Neue Medien (Interaktiv/Web), aber auch eine begehbare Filminstallation mit eigens konstruierter Metallkonstruktion^{36 37}). Pro Jahr werden bis zu drei Projekte von einer jährlich wechselnden Jury empfohlen und mit je max. $\frac{4}{5}$ von 400'000 Franken Herstellungsbudget in der Form bedingt rückzahlbarer Darlehen gefördert. Ein Regionaleffekt³⁸ von mindestens 100 Prozent ist Mindestanforderung für die Wettbewerbsteilnahme. Antragsberechtigt sind «Kreativteams» mit Sitz im Kanton Zürich.

Weiter kann die ZFS mit **Entwicklungsbeiträgen neue audiovisuelle Formate wie Transmedia, 360°, VR, Neue Medien** (jeglicher Länge) in drei Stufen mit Höchstbeiträgen à fonds perdu zwischen 10'000 und 90'000 Franken unterstützen.^{39 40} Antragsberechtigt sind jedoch nur registrierte Drehbuchautor:innen und Produktionsfirmen.⁴¹

Performances und Installationen oder spartenübergreifende künstlerische Vorhaben in Verbindung mit Medientechnologien (z.B. ⇒ Immersive Arts oder ⇒ Medienkunst) fallen als «Projekte mit einer weiter gefassten künstlerischen Aussage» i.d.R. nicht unter das Förderreglement der ZFS.⁴²

4.2.1.1.2 Fachstelle Kultur, Kanton Zürich

Grundsätzlich besteht mit dem «Extrakredit» der Fachstelle Kultur des Kantons Zürich ein Fördergefäss, mit dem künstlerisch ausgerichtete, spartenübergreifende New-Media-Vorhaben unterstützt werden können. Transdisziplinäre Vorhaben fördert die Fachstelle in der jeweils beteiligten Kunstsparte.⁴³ Die gesprochenen Projektbeiträge im Förderbereich Bildende Kunst bewegen sich im fünfstelligen Bereich und liegen so unter den zu erwartenden Herstellungskosten von aufwändigeren z.B. VR-Projekten zwischen 100'000 und 500'000 Franken.

4.2.1.2 Überregionale und nationale Förderung

Das **Bundesamt für Kultur** unterstützt **transmediale Projekte** im Rahmen der «Selektiven Filmförderung»: Vorhaben im Bereich interaktiver Medien (z.B. VR) sowie transdisziplinäre Formate nah am Filmschaffen. Gefördert werden Kooperationen von Filmschaffenden und Medienspezialist:innen.⁴⁴ Die Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia fördert im Bereich «Interaktive Medien» Virtual- und Augmented-Reality-Projekte.

Crowdfunding erfolgt einerseits projektbasiert (Zielsumme, z.B. über Crowdify oder StartNext), andererseits über Subskriptionsmodelle (z.B. über ko-fi.com oder Patreon).

4.2.2 Weitere Faktoren

Weitere relevante Faktoren für die Beschreibung der Situation in Zürich sind z.B. Ausbildungsorganisationen, Distributionskanäle, Veranstaltungen oder kommerzielle Akteure:

4.2.2.1 Ausbildung, Forschung

Der **Immersive Arts Space** (iAS) der ZHdK widmet sich der Erforschung und Vermittlung von interaktiven Medien und Storytelling-Formaten.⁴⁵ Es entstehen für die Öffentlichkeit zugängliche Performances, Shows und Projekteinblicke. Für Kunstschaffende von ausserhalb der ZHdK ist der Space nicht zugänglich.

4.2.2.2 Distribution, Vertrieb, Plattformen

Interaktive Medienkunst und VR-Inhalte können über **Game-Plattformen** vertrieben und verwertet werden (u.a. Steam) oder über **VR-Libraries** (u.a. arte360°-App oder z.B. den Oculus-Store).

4.2.2.3 Festivals

Zahlreiche Filmfestivals führen mittlerweile eigene Kategorien für z.B. interaktive Installationen und VR-Projekte. Das **Geneva International Film Festival (GIFF)** machte im grössten Ausstellungsraum für immersive Kunst der Schweiz 2021 über 50 Kunstwerke dem Publikum zugänglich.⁴⁶ Das GIFF bietet Schweizer Kunstschaffenden zudem die Möglichkeit, sich der Europäischen Produktionslandschaft vorzustellen. Auch das Locarno Film Festival und das Zurich Film Festival thematisieren VR-Projekte, die sich häufig an der Schnittstelle zwischen New Media und Medienkunst bewegen.

4.2.2.4 Kommerzielle VR-Arenen und VR-Labs

Mehrheitlich kommerziell ausgerichtete VR-Arenen für z.B. VR-Games gibt es in Zürich u.a. im Letzipark (Fusion Arena), an der Baslerstrasse bei VRCity, bei VRilliant an der Badenerstrasse, beim Red or Blue VR Lab am Bellevue und in Dietlikon im VR Center.

4.2.3 Stimmen aus der Szene

Die befragten Kulturschaffenden beschrieben sich oft als autodidaktisch, haben mehrere Einkommensquellen und sind teilweise unternehmerisch tätig. Ein Beispiel soll helfen, die aktuelle Förderlandschaft aus Sicht der Protagonist:innen im Kanton Zürich zu skizzieren: Inlusio: ein Produktions-Studio, das sich zwischen Kulturvermittlung und der Produktion interaktiver, künstlerischer Formate bewegt.

4.2.3.1 Fallbeispiel Inlusio: Interactive Experiences aus Zürich für die Welt

Robin Burgauer und Robbert van Rooden gründeten Inlusio Interactive, «um Knowhow aus der Film-, Game- und Digitalindustrie zu verschmelzen und immersive und bedeutungsvolle Formate zu schaffen, die einen gesellschaftlichen Wandel ermöglichen.»⁴⁷ Laut den beiden Produzenten verschmelzen in ihren Projekten «interdisziplinäre Expertisen». Produziert werden «interaktive Formate für den internationalen Markt». Der Fokus liegt dabei auf «bewegende(n) Geschichten», die «von wahren Begebenheiten inspiriert sind». Für die Finanzierung ihrer VR-Erfahrungen bzw. ihren interdisziplinären Produktionen beantragen sie deshalb nicht nur öffentliche Mittel, sondern gehen spezifisch auch Stiftungen an, welche die von Inlusio bearbeiteten Inhalte fördern. Dieses Modell funktioniert zwar, sollte gemäss den beiden Gründern aber eher eine ergänzende Fördermassnahme darstellen und nicht – wie jetzt – die Hauptförderung ausmachen. Ein Nachteil dieses Vorgehens sei zudem, dass die Produktion und Lancierung massgeblich verzögert werde.

Projekte von Inlusio wurden u.a. von Pro Helvetia (Interaktive Medien), Migros Kulturprozent («Story Lab») und dem FFF Bayern gefördert. Das Migros-«Story Lab» wird denn auch von Burgauer und van Rooden als positives Beispiel für die spartenunabhängige Förderung betrachtet. Inlusio betont zudem den positiven Effekt von mehrstufigen Förderinstrumenten (also z.B. Vorproduktion, Produktion, Vertrieb), da diese auch formatsunabhängig funktionieren.

Das Beispiel von Inlusio kann aufzeigen, dass Studios, die in Zürich für die Schweiz, Europa oder sogar international produzieren möchten, durch die öffentliche Finanzierung nicht ausreichend zu den benötigten Ressourcen kommen. VR-Projekte oder Projekte in den Interaktiven Medien werden im Gegensatz zum Film budgetär sehr tief angesetzt, obwohl der logistische, technische und vor allem auch personell-organisatorische Aufwand als sehr hoch eingeschätzt wird.

4.2.4 Fazit New Media

Mit «**Fast Track**» (ZFS) besteht in Zürich seit 2018 ein Fördergefäss, das u.a. New-Media-Projekte mit i.d.R. sechsstelligen Herstellungsbeiträgen unterstützt. Es steht aus Sicht der Autor:innen für eine pilotartige und **gelungene Öffnung der Filmförderpraxis für neue audiovisuelle Formate** mit experimentellem Charakter. Die Unterstützungsmöglichkeiten auch für spartenübergreifende Vorhaben mit immersivem Charakter bleiben mit der jährlichen Ausschreibung für i.d.R. drei Projekte zwischen Film und New Media jedoch begrenzt.

Grundsätzlich unterstützt die ZFS die Entwicklung neuer audiovisueller Formate (VR, Neue Medien) mit bis zu 90'000 Franken. Mit u.a. stark limitiertem Zugang zu EU-Förderprogrammen sind die Finanzierungsmöglichkeiten für die kostenintensive Entwicklung (zwischen 20'000 und 30'000 Franken) und insbesondere die Herstellung (zwischen 100'000 und 500'000 Franken) von international konkurrenzfähigen New-Media-Projekten von Zürcher Kulturschaffenden jedoch stark eingeschränkt. Auch die gesprochenen Projektbeiträge im Förderbereich Bildende Kunst der Fachstelle Kultur bewegen sich im fünfstelligen Bereich und liegen so unter den zu erwartenden Herstellungskosten. Zudem existieren bei der Fachstelle Kultur noch keine mehrstufigen Förderinstrumente z.B. zur gezielten Entwicklung eines Prototypen – oft eine Voraussetzung für eine Folge- oder Drittfinanzierung.

Als Kreativ-Hauptstadt der Schweiz mit einer schweizweit einzigartigen Bildungslandschaft zwischen **Kunst, Design und Technologie** (u.a. dem «Immersive Arts Space» als Art-Tech-Labor der ZHdK) verfügt der Kanton Zürich über ein ausgeprägtes Potenzial im dynamischen und global ausgerichteten New-Media-Bereich.

4.3 Situationsanalyse Games

4.3.1 Bestehende Unterstützungsmöglichkeiten

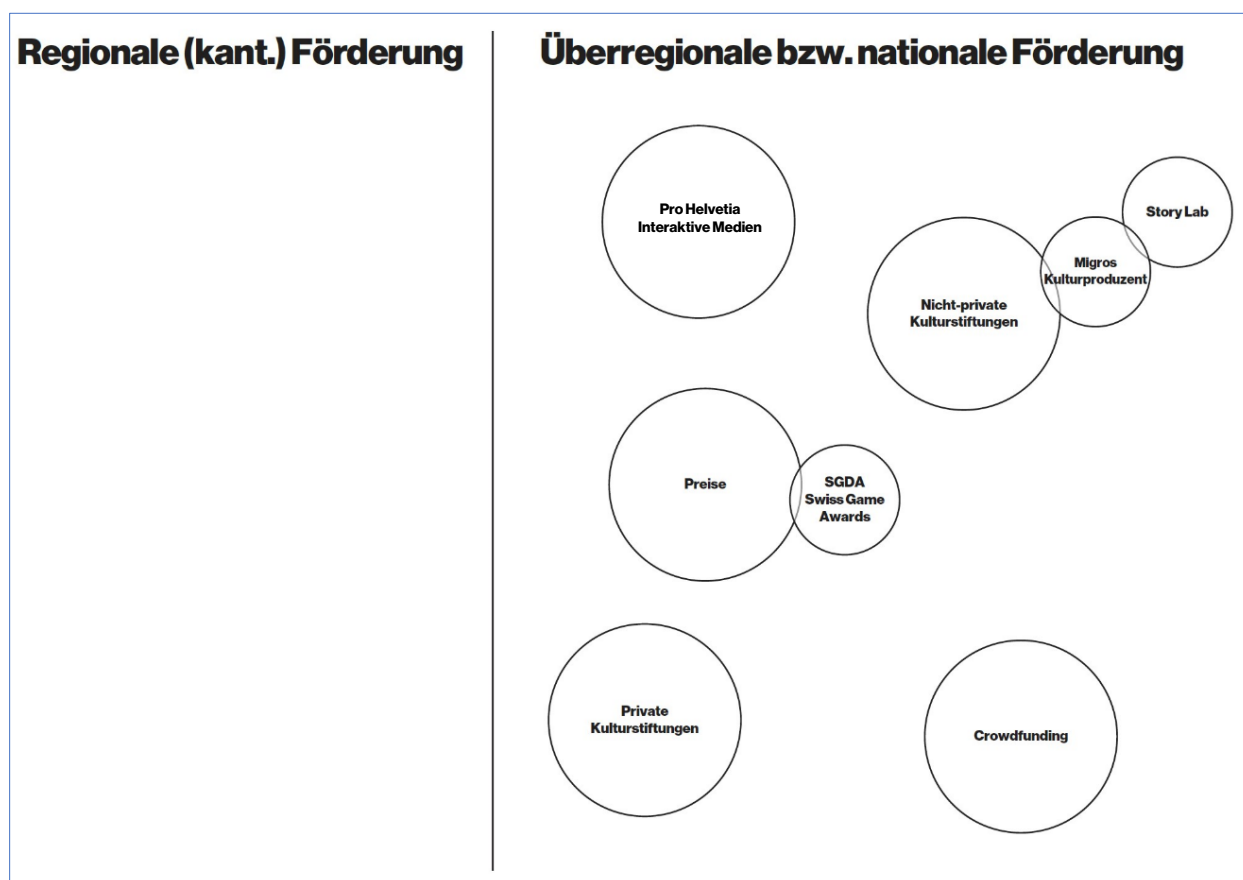


Abbildung: Eigene Grafik zur Darstellung der Game-Förderlandschaft im Kanton Zürich

4.3.2 Beschreibung der Situation im Kanton Zürich

Eine Auswahl bestehender Unterstützungsmöglichkeiten im Games-Bereich wird im Folgenden erläutert und eingeordnet.

4.3.2.1 Zürich als Schweizer Game-Hub

Zürich stellt den **bedeutendsten Game-Hub der Schweiz** dar. Schweizweit wird der Game-Bereich 2019 auf rund 130 Kleinstrukturen (im Kanton Zürich rund 25 Studios) und knapp 600 Mitarbeitende geschätzt.^{48 49} Die hiesige Games-Wirtschaft zeichnet sich aus durch arbeitsteilige Prozesse, die überwiegend in Kleinstrukturen organisiert sind (Game-Studios von zwei bis ca. 15 Personen; fast keine grossen Studios mit mehr als 25 Personen). Die Studios agieren bis auf wenige Ausnahmen im Indie-Games-Bereich.

4.3.2.2 Produktionen, Trends

Die Produktionen bewegen sich im **Spannungsfeld zwischen starker Wirtschaftlichkeit⁵⁰ und künstlerischem Anspruch**, zwischen Entertainment, Serious Games (edukatorisch, therapeutisch, Training ...) und experimentellen Hybridformen. Als Entwicklungen werden wahrgenommen: die zunehmende Bedeutung von Social Games/Multiplayer (Online-Spiele mit grösseren Communities), Games as a Service (Games als Dienstleistungen statt als Endprodukte; fortlaufend werden neue Spielinhalte bereitgestellt) oder die vermehrte Bedeutung von Gaming-Influencer:innen, z.B. auf dem interaktiven Live-Streaming-Videoportal Twitch.

4.3.2.3 Diversität

Der Frauenanteil bei den Schweizer Game-Entwickler:innen ist gemäss Michael H. Quade (FHNW) mit 25 Prozent höher als etwa im IT-Bereich (15 Prozent).⁵¹ Im ZHdK-Fachbereich Game-Design sind die Geschlechterverhältnisse bei den Bewerbungen ausgeglichen.⁵²

4.3.2.4 Hochschulen

Mit der zentralen Rolle von Bildungs- und Forschungsinstitutionen im Game-Bereich verfügt Zürich mit ETHZ, ZHdK oder auch SAE über einen guten Humus. Im gamespezifischen Bildungsbereich nahm der Kanton Zürich eine Vorreiterrolle ein: 2004 wurde mit dem dreijährigen Bachelor-Studienschwerpunkt ⇒ Game Design an der HGKZ (heute ZHdK) der erste Game-Design-Studiengang an einer staatlichen Hochschule im deutschsprachigen Raum eingeführt. Der **Game-Design-Bereich der ZHdK** stellt heute einen Knotenpunkt in Zürich dar: Bei vielen Akteur:innen im Feld handelt es sich um Alumni.

4.3.2.5 Vernetzung, Verbände, Institutionen

Als wichtige Anspruchsgruppe gilt der Berufsverband **Swiss Game Developers Association (SGDA)** mit Sitz in Zürich. Die SGDA wird für die Förderperiode 2021-2024 im Rahmen der «Unterstützung von Organisationen professioneller Kulturschaffender» (BAK) gefördert, jedoch mit sehr beschränkten Mitteln.⁵³ Damit stehen kaum Mittel für z.B. weitere Erhebungen oder Unterstützungstätigkeiten zur Verfügung. Weitere relevante Institutionen und Einrichtungen sind der Game-Hub, die International Game Developers Association (IGDA), das SAE Level Up Lab als Inkubator für Game-Developer und der ZHdK Z-Kubator.

4.3.2.6 Veranstaltungen

Zu den Events im Bereich Games zählen das Festival «**#REFRESH**» (ZHdK) und das «**Digital Arts Festival**». Dritte Orte wie das **Museum of Digital Arts** oder **der Game Space** sind wichtige Bezugspunkte. Das grösste Schweizer Gamesfestival «**LOUDICIOUS**» (Stadt Zürich) wurde 2021 nach der 7. Ausgabe nicht mehr gefördert. Als Gründe wurden von den befragten Akteuren u.a. ein fehlendes nachhaltiges Finanzierungsmodell benannt.

4.3.2.7 Wertschöpfungskette und internationaler Markteintritt

Der Zürcher Games-Bereich ist auf ausländische Produzent:innen angewiesen, da **lokale Hersteller:innen und Publisher fehlen**. Auch ein **Mangel an erfahrenen Entwickler:innen** wird genannt, so erfolgen Neugründungen in der noch jungen Industrie oft von Nachwuchskräften ohne Produktionserfahrung. Fehlende lokale Fachkräfte, aber auch **hohe Lohnkosten** führen teilweise zum Outsourcing von Arbeiten. Während sich gemäss Aussagen befragter Akteure Lohnkosten für erfahrene Fachkräfte international auf hohem Niveau angleichen, sind die lokalen hohen Lohnkosten für Berufseinsteiger:innen oft eine Herausforderung.

4.3.2.8 Förderprogramme und Finanzierung

Verglichen mit dem Trägerpluralismus in anderen Bereichen und Sparten der Kulturförderung existieren im nationalen und kantonalen Game-Bereich **kaum Förderstrukturen**. Die Anschubfinanzierung durch Pro Helvetia, die als positiv eingeschätzt wird, operiert mit **sehr bescheidenen Mitteln**. Im privaten Sektor fehlen zudem Investor:innen. Projekte sind deshalb stark erfolgsabhängig und werden gemäss Angaben der befragten Akteure meist durch Anstellungen in verwandten Feldern «querfinanziert».

Im Hinblick auf eine **mögliche künftige Förderung** wären aus Sicht der befragten Akteur:innen im Zusammenspiel von Kultur-, Wirtschafts- und Wissenschaftsförderung allgemein Instrumente der Struktur- (Studio-) oder mehrstufigen Projektförderung denkbar. Die Etablierung eines grösseren Game-Hubs als Anlaufstelle würde die Vernetzung fördern und Räumlichkeiten für lokale Studios schaffen. Konkret wurde für die Projektförderung z.B. die **selektive Förderung von jährlich acht Games à 250'000 Franken mit bedingt rückzahlbaren Darlehen** als Modell (auf Bundesebene) vorgeschlagen. Als **Förderbedarf auf kantonaler Ebene** (Fördersumme) wurden **500'000 bis 1 Mio. Franken pro Jahr** genannt. Eine **mehrstufige Förderung** mit total **200'000 Franken pro Projekt**, in Verbindung mit überregionalen Fördermitteln auf Bundes- oder interkantonaler Ebene für die Produktionsstufe wurde mit Verweis auf die deutsche Förderpraxis als mögliches Modell vorgeschlagen. Eine Kombination von Zuschüssen, bedingt rückzahlbaren Darlehen unter Verwendung von Matching-Funds / erforderlicher Ko-Finanzierung wurden allgemein positiv bewertet.

4.3.2.9 Herausforderung des aktuellen Fördersystems

Als Herausforderung für die Förderung von Games als Kulturgut werden nach wie vor bestehende **Vorurteile zwischen Entertainment und Gewaltgehalt** genannt, die aus Sicht der Akteur:innen der Vielfalt und der spezifischen «Handschrift» der Schweizer Gameentwickler:innen im Indie-Game-Bereich nicht gerecht werden. Im Kontext der Pro-Helvetia-Gamesförderung wurde auf Herausforderungen der strategischen **Ausrichtung zwischen Kunstfeld- und Marktorientierung** hingewiesen. Das Gesuchsverfahren von Pro Helvetia wurde mehrfach als zu aufwändig und komplex eingeschätzt.

4.3.2.10 Einkommenssituation der Kulturschaffenden

Gemäss einem Akteur ermöglicht die hohe Nachfrage der für den Game-Bereich erforderlichen Skills im Umgang mit neuen Technologien **lukrative Nebeneinkommen aus Auftragsarbeiten** (verglichen etwa zu Einkommensströmen von Kunstschaffenden mit kunstnaher Ausbildung).

4.3.3 Stimmen aus der Szene

- Eine **hohe künstlerisch-gestalterische Qualität** vieler Produktionen sowie eine Vielfalt abseits von «Slotmachines und Shooters» wird allgemein als Stärke der lokalen Game-Szene beschrieben. Positiv hervorgehoben wird ausserdem der im internationalen Vergleich **hohe Frauenanteil insbesondere bei Gründer:innen** im Zürcher Game-Bereich.
- **Mobile Gaming** mit vergleichsweise tiefen Produktionshürden wird von lokalen Akteur:innen als momentan kompetitivstes Feld im globalen Markt eingeschätzt.
- Bestehende Fördermöglichkeiten durch Pro Helvetia (**Anschubfinanzierung von Produktionen im Game-Bereich**) werden generell als positiv bewertet; die dafür bereitgestellten Mittel (je nach Genre 1/20 einer marktfähigen Produktion) werden jedoch als **nicht ausreichend** angesehen.
- Die Förderung von Absolvent:innen des Studiengangs Game Design an der ZHdK durch ein **Nachwuchsförderprogramm** ist nach Einschätzung der befragten Akteur:innen notwendig, um Abwanderung in andere Industrien oder ins Ausland zu verhindern und den Einstieg in den lokalen Markt zu erleichtern.
- Als Förderbedarf auf kantonaler Ebene werden **Summen zwischen 500'000 und 1 Mio. Franken pro Jahr genannt**. Von einer Summe lediglich zwischen 50'000 und 100'000 Franken wird kein nachhaltiger struktureller Impact erwartet.
- Eine **mehrstufige Förderung** mit total **200'000 Franken pro Projekt**, in Verbindung mit überregionalen Fördermitteln auf Bundes- oder kantonaler Ebene für die Produktionsstufe, wird mit Verweis auf die deutsche Förderpraxis von befragten Akteur:innen als mögliches Modell vorgeschlagen.
- Eine Förderung mittels kleinerer einzelner Beiträge, welche eher **Werkbeiträgen** im Kulturbereich entsprechen, wird als hilfreich zur **experimentellen Projektentwicklung** betrachtet.
- Im Hinblick auf die internationale Förderpraxis werden u.a. **Finnland, Polen, Niederlande und Kanada** als gute Beispiele benannt. Eine Übersicht findet sich im Anhang.

4.3.4 Fazit Games

Verglichen mit dem Trägerpluralismus in anderen Bereichen und Sparten der Kulturförderung existieren im nationalen und kantonalen Game-Bereich **kaum Förderstrukturen**. Für Zürcher Game-Designer:innen und Studios stehen für die **stark erfolgsabhängigen, oft mehrjährigen, mehrteiligen, iterativen Entwicklungsprozesse** wenige öffentliche Fördergefässe zur Verfügung.

Die lokale **Bildungs- und Forschungslandschaft** bietet einen guten Humus für Zürich als Schweizer Game-Hauptstadt. Die zentrale Rolle des **ZHdK-Game-Design-Studiengangs** manifestiert sich in der international wahrgenommenen **künstlerisch-gestalterischen Qualität** Zürcher Gameproduktionen, wie auch im hohen Frauen-Anteil bei Zürcher Game-Entwickler:innen. Eine **«Einsteiger:innenförderung»** könnte der **Abwanderung** in andere Industrien oder ins Ausland nach dem Studium entgegenwirken.

Als weitere **Potenziale** für die gezielte Gamesförderung werden das **Zusammenspiel von Kultur-, Wirtschafts- und Wissenschaftsförderung**, allgemein Instrumente der Struktur- (Studio-) oder **mehrstufigen Projektförderung** benannt, wie auch Unterstützungsmöglichkeiten z.B. durch die Etablierung eines **grösseren Game Hubs** als Anlaufstelle und Knotenpunkt. Weiter wurden der allgemeine **Kompetenzaufbau** in der Entwicklung (Senior Level), im Bereich der internationalen Promotion und der **globalen Marktpositionierung** oder in der **Vernetzungsarbeit** (Match-Making, z.B. Investoren- und Verlagssuche) hingewiesen.

Als **Förderbedarf** auf kantonalen Ebene wurde sowohl eine **Fördersumme zwischen 500'000 und 1 Mio. Franken pro Jahr** genannt, **wie auch kleinere Finanzhilfen für experimentelle Einzelvorhaben** in der Höhe von Werkbeiträgen in der Kulturförderung. Von einer Gesamtfördersumme zwischen 50'000 und 100'000 Franken wird von den befragten Akteur:innen kein nachhaltiger struktureller Impact erwartet. Eine **mehrstufige Förderung** mit total 200'000 Franken pro Projekt, in Verbindung mit überregionalen Fördermitteln auf Bundes- oder interkantonalen Ebene für die Produktionsstufe wurde mit Verweis auf die deutsche Förderpraxis seit 2020 als mögliches Modell vorgeschlagen.

4.4 Situationsanalyse Medienkunst

4.4.1 Bestehende Unterstützungsmöglichkeiten

4.4.1.1 Fachstelle Kultur des Kantons Zürich

Medienkünstler:innen können sich für die Unterstützungsinstrumente der Fachstelle Kultur im Förderbereich Bildende Kunst bewerben (z.B. Werkbeiträge), wie auch für das spartenübergreifende Förderinstrument «Freiraumbeiträge» zur ergebnisoffenen Weiterentwicklung der künstlerischen Arbeit.⁵⁴ Mit dem Fördergefäss «Extrakredit» werden spartenübergreifende Vorhaben und «ausserordentliche Vorhaben, neue Formate, Versuchsanordnungen (alle Sparten)» unterstützt.⁵⁵ Der Selektionsdruck ist hoch. So stiegen die Gesuchszahlen für z.B. Werkbeiträge im Förderbereich Bildende Kunst bereits vor der COVID-19-Krise an. 2019 wurden aus 254 Gesuchen zwölf Projekte für einen Werkbeitrag empfohlen, was einer Zustimmungsquote von unter fünf Prozent entspricht.⁵⁶

4.4.1.2 Kultur Stadt Zürich

Digitale Kunstprojekte im Medienkunstbereich werden seit 2018 durch das **«Digital Arts Stipendium»** mit einem Atelierprogramm in San Francisco unterstützt.⁵⁷ Zudem stehen Medienkünstler:innen die **Förderinstrumente im Bereich der Bildenden Kunst** offen, etwa Atelier- oder Arbeitsstipendien.

4.4.2 Weitere Faktoren

4.4.2.1 Hochschulen

Viele Absolvierende der **ZHdK** kommen im Laufe ihres Studiums mit Medienkunst-verwandten Themen in Berührung. Künstlerische Perspektiven und Zugriffe sind integrale Bestandteile von ZHdK-Studiengängen wie Interaction oder ⇒ Game Design. Schwerpunkte zu Kunst und neuen Technologien finden sich auch an der technischen Hochschule. So untersuchen etwa die Künstlerin Nora Al-Badri und der Kurator Adrian Notz seit 2021 am **ETH AI Center** das Spannungsfeld **Künstliche Intelligenz und Kunst**.⁵⁸

4.4.2.2 Museen und Galerien

In Zürich widmete sich das **Museum of Digital Arts Zurich (MuDa)** von 2016 bis 2020 spezifisch der interaktiven Medienkunst oder den ⇒ Immersive Arts. 2020 wurde der Betrieb des Museums jedoch aufgrund der COVID-19-Pandemie und fehlenden Mitteln geschlossen. Aktuell gibt es in Zürich kein entsprechendes Museum mehr. Das MuDa hatte sich vor allem über Eigen- und Ticketeinnahmen finanziert, die Unterstützungsbeiträge z.B. der Stadt Zürich waren gemäss den Betreiber:innen zu gering, um den Betrieb aufrechterhalten zu können.⁵⁹ Das MuDa wurde über die Schweiz hinaus als interessanter Case wahrgenommen.⁶⁰

Die Privatgalerie **Roehrs & Boetsch** (gegründet 2016) beschreibt sich als «erste und bisher einzige Kunstgalerie der Schweiz, die ihr Programm der Erforschung der Digitalisierung und ihrer Auswirkungen auf die Gesellschaft widmet», und betreibt mit CUBE eine eigene VR-Plattform.⁶¹

4.4.2.3 Festivals

Auf Initiative der **DA/S Digital Arts and Sciences Switzerland Association** entstand das «**DA Z**», ein «**Digital Arts Festival**» für Zürich. Es widmet sich der digitalen Kunst im weitesten Sinn.⁶² Dazu kommen weitere Anlässe wie das «**#Refresh**»-Festival der ZHdK.

4.4.3 Entwicklungen

Als Kunstform, die sich mit (neuen) Medien auseinandersetzt, sie thematisiert und beforscht, einsetzt und explizit macht, entwickelt sich die Medienkunst in ihren Formen und Praktiken entlang genereller Tendenzen und Entwicklungen im Bereich der neuen und innovativen audiovisuellen Medien. Eingesetzte Technologien sind teils ähnlich oder identisch zu denen im Bereich New Media (siehe Kapitel 3.3.2); mit künstlerischen Mitteln werden diese in Medienkunstprojekten aufgenommen und reflektiert. Blockchain-basierte Verfahren tragen dabei zunehmend auch zur Erschliessung neuer Geschäftsmodelle bei – etwa durch die Möglichkeit, digitale Vermögenswerte durch Non-Fungible Tokens (NFTs) abzubilden und mit diesen als individuelle und nicht-austauschbare Werte auf dem Kunstmarkt zu handeln. In einem erweiterten Sinn umfasst der Werkbegriff damit inzwischen auch digitale Werte, die im Bereich der zeitgenössischen Medienkunst zugleich eine neue Dimension der Ökonomisierung schaffen.

4.4.4 Stimmen aus der Szene

Ein Beispiel soll helfen, die aktuelle Förderlandschaft aus Sicht einer Protagonistin im Kanton Zürich zu skizzieren. Johanna Müller ist eine freischaffende Künstlerin im Bereich Medienkunst/VR.

4.4.4.1 Fallbeispiel Johanna Müller: Sparten verschwinden, Kunst entsteht

*Die in Winterthur lebende Künstlerin Johanna Müller bewegt sich spartenübergreifend zwischen «analogen und digitalen Collagen». Sie verbindet bildnerische Arbeiten wie Keramik-Modellieren mit **digitalen Techniken wie 3D-Modellieren**. Die technische Weiterbildung finanziert die Künstlerin mehrheitlich selbst bzw. sie wird teilweise über geförderte Projekte ermöglicht. Für eine Performance erlernte Müller das Malen respektive Modellieren im 360°-Raum. Am Performance-Abend selbst konnten die Zuschauer:innen live in der VR-Brille mitverfolgen, wie ein komplett neues digitales Werk entstand. Die Künstlerin betont, dass es **an Technik-Support und -Förderung fehle** in diesem Bereich. Zurzeit ist Müller in einem Projekt involviert, das Tanz und VR verbindet. Das fünfköpfige Team wird bisher mit 5000 Franken gefördert.*

*Im Bereich der freischaffenden Kunst herrschen nach der Einschätzung Müllers schwierige Verhältnisse, was das Experimentieren mit und Kennenlernen von neuen Formaten betrifft. **Fördermittel seien mehrheitlich nur zugänglich, wenn Projekte durch «herkömmliche Sparten» begründet werden**, z.B. Tanz, Bildende Kunst, Hörspiel/Audiowalk, Theater.*

4.4.5 Fazit Medienkunst

Die Medienkunst-Szene in Zürich ist noch nicht so etabliert wie die Theater-, Film- oder auch Games-Landschaft. Bisher bestehen kaum Strukturen und Lobby-Organisationen. Es zeigt sich jedoch eine hohe Dynamik mit mannigfaltigen Aktivitäten und Veranstaltungen.

Mit den Förderinstrumenten der Fachstelle Kultur und von Kultur Stadt Zürich besteht bereits eine Vielzahl von Unterstützungsmöglichkeiten mit teilweise sehr hohem Selektionsdruck. In Gesprächen mit Zürcher Kunstschaffenden wurde deutlich, dass die grundsätzlich durchlässig und spartenoffen gestalteten Fördergefässe wie z.B. die «Freiraumbeiträge» oder der «Extrakredit» noch eher wenig bekannt sind.

Um den Förderbedarf und das Potenzial von neuen digitalen und immersiven, auch spartenverbindenden Kunst- und Präsentationsformen im Raum Zürich auszuloten, ist es aus Sicht der Autor:innen zentral, die bestehenden Förderinstrumente zielgruppengerecht zu kommunizieren. Diese Kommunikationsmassnahmen könnten im Rahmen einer Bedarfsklärung mit neuen dezidierten, auch pilotartigen Förderprogrammen im Bereich der neuen Medienkunst und ⇒ Immersive Arts ergänzt werden.

5 Vergleich Förderstrukturen

5.1 Vorbemerkung und Auswahl der Förderstrukturen

In diesem Kapitel stehen Benchmarks aus der Schweiz und aus weiteren Ländern im Zentrum. Folgende Aussage – im Rahmen eines Interviews für diese Studie – der Präsidentin einer renommierten europäischen Filmuniversität soll hier als Rahmung dienen: «Das eine (oder gar drei) zukunftsfähige Fördermodell(e) hätte ich nicht zu bieten. Es kommt zum einen immer auf die mit der Filmförderung verfolgten Ziele an, die sich natürlich v.a. in den letzten Jahren deutlich ausdifferenziert haben. Zum anderen gibt es m.E., wenn, dann nur Beispiele einzelner Fördermodellelemente, die gut funktionieren, nicht ein ganzes nationales oder regionales Fördersystem, was man als Best-Practice-Beispiel nennen könnte.»

Entsprechend ist unser Blick auf die Fördermodelle eher ein spezifischer und weniger ein allgemeiner; vergleichbare Kriterienraster werden zur Herausforderung. Ziel ist es daher, mögliche Förderszenarien in ein weites Ökosystem einzupassen, welches die Verhältnisse am Standort Zürich und in der Schweiz optimal abbildet.

Die Auswahl der Förderstrukturen erfolgte in Absprache mit der Auftraggeberin. Im Sinne des Übertragungspotenzials wurden Modelle aus der Schweiz und dem deutschsprachigen Ausland bevorzugt.⁶³ Die ausgewählten Förderstrukturen werden einzeln dargestellt und kurz kontextualisiert. Zudem werden erste Aussagen getroffen zu möglichen Vor- und Nachteilen, basierend auf Aussagen befragter Zürcher Akteur:innen oder eigenen Recherchen. Der Vergleich erfolgt entlang von Fördermodellelementen wie Zuständigkeit, Förderzielen und Relevanz für den neuen Förderbereich, Förderinstrumenten, Kriterien und Entscheidungsgremien. Im Anhang finden sich tabellarische Darstellungen zu den einzelnen Fallstudien.

#	Case	Bereich	Fördersumme (pro Jahr)	Trägerschaft/Zuständigkeit	Rechtsform	Förderziel	Jury
1	Kantone Basel-Stadt/Basel-Land	Medienkunst	ca. 100'000 Franken*	Geschäftsstelle der Abteilung Kultur, Präsidi­aldepartement Basel-Stadt (Kantone BS/BL)	Verwaltung	Weiterentwicklung des Film- und Medienkunstschaffens in der Region BS/BL mit Ausstrahlung	x
2	Kanton Waadt	Games	bis 50'000 Franken	Abteilung Kultur (SERAC, VD)	Verwaltung	Förderung innovativer Game-Projekte und die Verbindung von künstlerischer Kreativität, Technologie und kommerziellem Potenzial (Förderinstrument)	x
3	Berlin (MBB)	New Media[i]	ca. 1,1 Mio. Franken	Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH, New-Media-Förderung	GmbH	Sicherung und Stärkung der medienwirtschaftlichen und filmkul­turellen Infrastruktur unter künstlerischen, wirtschaftlichen und technischen Gesichtspunkten	
		Games	ca. 2 Mio. Franken				
		Serielle Formate[ii]	ca. 1,7 Mio. Franken				
4	Baden-Württemberg (MFG)	Games	ca. 900'000 Franken[iii]	MFG Kreativ, Games BW	GmbH	Förderung der Filmkultur und -wirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg (MFG)	x
5	Frankreich (CNC)	New Media	ca. 3 Mio. Franken	Centre national du cinéma et de l'image animée, Abteilung Digitale Kreation	Institut (öffentliche Einrichtung mit Finanzautonomie)	Gestaltung und Umsetzung der Staatspolitik in den Bereichen Kino/Film, anderen Künsten und «industries de l'image animée», insbesondere im audiovisuellen Bereich, Video und Multimedia, einschliesslich Videospiele	x
		Medienkunst	ca. 1 Mio. Franken				

Tabelle: Übersicht Förderstrukturen im Vergleich

* Hierbei handelt es sich um einen Richtwert. Das Förderbudget für Film und Medienkunst BS/BL beträgt höchstens 1,2 Mio. Franken pro Jahr, bei maximalen Förderbeiträgen von 200'000 Franken.

[i] Multiplattform, VR/AR

[ii] Im New-Media-Bereich, ohne Highend-Serien: Nachwuchsproduktionen, aussergewöhnliches Storytelling, plattformübergreifende und zukunftsweisende Formate, vgl. Medienboard Berlin-Brandenburg: *Tätigkeitsbericht 2020*, S.74.

[iii] <https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/alle-meldungen/meldung/pid/games-entwicklung-in-baden-wuerttemberg-foerdern/>

5.2 Case Studies

5.2.1 Case Basel: Film und Medienkunst

In Basel bildet Film zusammen mit Medienkunst eine gemeinsame Fördersparte.^{64 65} Die Entwicklung dieses Fördermodells erfolgte u.a. vor dem Hintergrund der drohenden Abwanderung von Filmschaffenden nach z.B. Zürich.⁶⁶ Zentral war die Erhöhung der Höchstbeiträge an Kinofilmproduktionen (neu 200'000 Franken gegenüber früher 50'000 Franken).^{67 68} Der Förderschwerpunkt liegt bei Kinofilmen, insbesondere im Bereich ⇒ Dokumentarfilm.⁶⁹

Im Medienkunst-Bereich sind nicht-kommerzielle Games als künstlerische Projekte, die digitale und interaktive Technologien oder Medien nutzen, grundsätzlich nicht von der Förderung ausgeschlossen.⁷⁰ Die Förderung orientiert sich jedoch stärker an verwandten Medienkunstgattungen wie ⇒ Game Art. Die Medienkunstförderung gilt als «Basler Tradition» und geht zurück auf Entwicklungen in den 1990er-Jahren.⁷¹ Wichtige Akteur:innen sind die Hochschule für Kunst und Gestaltung (FHNW) und das Haus der Elektronischen Künste (HeK, seit 2011) im Dreispitzareal. Das HeK gilt als Schweizer Kompetenzzentrum im Medienkunst-Bereich und vermittelt und konserviert mit Unterstützung des BAK Schweizer Medienkunst.⁷²

Förderbereich «Film und Medienkunst» (BS/BL)

Kantone Basel-Stadt und Basel-Landschaft (Abteilung Kultur), Präsidialdepartement Basel-Stadt

Vorteile

- Nutzung etablierter Infrastruktur und Prozesse innerhalb der Kulturverwaltung im Rahmen der Einführung eines neuen Förderinstruments
- klare Abgrenzung des Förderbereichs (Medienkunst; künstlerischer Kern) und Möglichkeit der Absprache innerhalb der Kulturverwaltung (Sparte Bildende Kunst)
- angemessene Beitragshöhen im Medienkunstbereich
- starke Legitimation durch frühen strategischen Schwerpunkt auf den Medienkunstbereich (z.B. Projektfonds in den 1990er-Jahren oder HeK)

Nachteile

- Die gemeinsame Kommission ist mehrheitlich mit stimmberechtigten Fachpersonen aus dem Filmbereich besetzt (ca. 96 Prozent der Fördersumme werden für den Film-Bereich aufgewendet)
- Innovative Projekte etablierter Kunstsparten in Verbindung mit neuen digitalen Medientechnologien werden tendenziell an die Spartenförderung der Kulturabteilung verwiesen;
- die Beitragsbeschränkung auf 50-70 Prozent der Kosten stellt im Kunstbereich ggf. eine Hürde dar
- das Marktpotenzial auch von kleineren künstlerisch anspruchsvollen Indie-Games wird mit dem klaren Medienkunstfokus (⇒ Game Art) kaum berücksichtigt.

5.2.2 Case Waadt: Game- und Innovationsförderung

Der Kanton Waadt führt seit 2019 ein dezidiertes Förderprogramm für Games. Wichtige Akteur:innen im Game-Bereich sind das «Numerik Games Festival» in Yverdon-les-Bains (seit 2016) oder das GameLab UNIL-EPFL (seit 2017). Der technologischen Innovation im Kunst- und Kulturbereich widmet sich die private Stiftung ArtTech (2017), gegründet durch den ehemaligen Direktor der EPFL, Patrick Aebischer. Im Zentrum steht die Zusammenarbeit zwischen Wissenschaft und Technologie für die Künste.⁷³ Die Standortförderung des Kantons Waadt führt «ArtTech» als eigenen Innovationsbereich, in dem multi-nationale Unternehmen wie Logitech, Forschungsinstitute und Kultureinrichtungen agieren.⁷⁴

Förderinstrument «Création de jeux vidéo» (Kanton Waadt)

Service des affaires culturelles (SERAC, seit 2019)

Vorteile

- dezidiertes und mehrstufiges Games-Förderprogramm
- künstlerische und kommerzielle Potenziale von Games werden im Förderinstrument berücksichtigt
- Nutzung etablierter Infrastruktur und Prozesse innerhalb der Kulturverwaltung im Rahmen der Einführung eines neuen Förderinstruments
- einmal jährliche Ausschreibung mit gut kalkulierbarem Aufwand (i.d.R. ca. 15 förderfähige Eingaben)
- adäquate Fördersummen auf Entwicklungsstufe für erste, kleinere Projekte von z.B. Game-Design-Alumni (10'000-20'000 Franken)
- Schnittstellen zur lokalen Bildungslandschaft (GameLab UNIL-EPFL), zur nationalen Gamesförderung (Pro Helvetia) und zur Innovationsförderung bilden sich in der Kommissionszusammensetzung ab

Nachteile

- tiefe Fördersummen im Ländervergleich, nicht adäquat für anspruchsvolle Game-Indie-Produktionen, noch unklarer Impact der Förderung
- aufwändiges Gesuchsverfahren bei eher niedriger Fördersumme
- erforderliche Wirtschaftsentwicklungsstrategie als Auswahlkriterium schwierig anzuwenden bei stark künstlerisch ausgerichteten Projekten

5.2.3 Case Berlin: Film und New-Media-Förderung

Berlin gilt als Deutschlands Film- und Serien-Hauptstadt, in der die meisten deutschen Filme produziert werden.⁷⁵ Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT), Medien und Kreativwirtschaft bilden mit einem Gesamtumsatz von rund 40 Milliarden Euro und rund einem Fünftel aller Unternehmen den bedeutendsten Cluster der gemeinsamen Wirtschaftsregion Berlin-Brandenburg.⁷⁶ Die Film- und Fernsehindustrie macht rund einen Drittel dieses Clusters aus.⁷⁷ Neben der Film- und New-Media-Förderung (integriert: u.a. XR, Games, Web-Serien) unterstützt das Medienboard Berlin-Brandenburg als wichtigste regionale Förderungsanstalt auch hochwertige transnationale Dramaserien wie z.B. *Homeland* (Showtime, USA, 2015).⁷⁸ Ein zentraler Akteur ist das Studio Babelsberg, eines der bedeutendsten Filmstudios Europas, auf dessen Areal 2020 das grösste «(...) permanent installierte LED-Studio Europas für virtuelle Filmproduktionen» eröffnet wurde.⁷⁹

New-Media-Förderbereich des Medienboards Berlin-Brandenburg GmbH (DE)

Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH (DE) seit 1994 (FBB); ab 2004 MBB

Vorteile

- klare Abgrenzung von der traditionellen Filmförderung durch eigenen Geschäftsbereich
- gemeinsames Fördergefäss: integrierter Ansatz für «Innovative Audiovisuelle Inhalte» (z.B. VR-Projekte und Games) mit gemeinsamen Antragsmodalitäten
- mehrstufige Förderung mit angemessenen Beitragshöhen für z.B. die Herstellung aufwändiger VR-Projekte oder Indie-Games
- mehrere Förderentscheide im Jahr
- bedingt rückzahlbare Darlehen als Erfolgsliehen für Folgeprojekte

Nachteile

- Intendanzsystem ist im Schweizer System ggf. schwierig zu legitimieren (Teilhabe)
- Förderbedingung «Mit der konkreten Umsetzung der Projekte darf zum Zeitpunkt der Antragstellung nicht begonnen worden sein»⁸⁰ wirkt sich möglicherweise negativ auf Produktionsprozesse aus
- im Ländervergleich kann die (finanzielle) Gamesförderung in Deutschland nur im Kontext der substanziellen Beihilfen auf Bundesebene betrachtet werden (bis 2 Mio. Euro pro Projekt).

5.2.4 Case Baden-Württemberg: «Games BW»

Die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH (MFG) wurde ausgewählt als Beispiel einer zielgerichteten Gamesförderung innerhalb einer regionalen Film- und Medienförderungsanstalt. Die MFG ist unterteilt in zwei Geschäftsbereiche: die MFG Filmförderung und der neuere Bereich MFG Kreativ. Die Gamesförderung erfolgt seit 2020 über das Angebot «Games BW» der MFG Kreativ, die Förderung innovativer digitaler Erzählformen über die MFG Filmförderung. Diese wird hier nicht weiter erläutert.⁸¹

Mit Mitteln der Digitalisierungsstrategie des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst wurden ⇒ XR-Projekte bis 2020 mit den Fördergefässen «Digital Content Funding» (DCF) / «VR NOW» und aktuell ausschliesslich im Bildungsbereich gefördert.^{82 83} Übergreifende Cluster-Initiativen mit dem Ziel der Standortförderung und des Technologietransfers im Regionalkontext finden sich im Visual-Effects-/Animationsbereich (seit 2009) oder im branchenübergreifenden XR-Bereich / Virtuelles Engineering.⁸⁴

«Games BW» (MFG Kreativ, DE)

MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH

Vorteile

- klare Abgrenzung der Förderbereiche: neue audiovisuelle Formate (ausser Games) werden durch die Filmförderung unterstützt;
- Games-Förderung erfolgt durch eine eigene Einheit mit starker Branchennähe;
- Fördermassnahmen gehen über Projekt- oder Veranstaltungsförderung hinaus (z.B. Förderprogramm «GamesHubs»);
- Kommissionsmitglieder aus der auswärtigen Game- und Designindustrie ermöglichen ggf. eine unabhängigere Beurteilung «von aussen» und bergen Potenzial durch Industrienähe (Publisher, Netzwerk, Markteintritt).

Nachteile

- die Etablierung eines neuen Geschäftsbereichs für eine Sparte ist mit zusätzlichen Umsetzungs-/Overheadkosten verbunden;
- für künstlerisch anspruchsvolle und nicht primär kommerziell ausgerichtete Games und Teams eignet sich diese Förderstruktur ggf. weniger;
- die Finanzierung durch Länder- und Sendermittel bildet sich durch die Vertretung des öffentlichen Rundfunks im Entscheidungsgremium ab (2021: SWR-Sportredaktion). Eine starke Markt- und Publikumsorientierung wirkt sich möglicherweise negativ auf die kulturelle Vielfalt der Games-Landschaft im Sinne der Kulturförderung aus.

5.2.5 Case CNC/Frankreich: Creators, Laboratorium und VR

Frankreichs Fördersystem im Film- und Medienbereich ist komplex. Eine zentrale Rolle spielt das staatliche Förderinstitut Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC, seit 1946), das dem Kulturministerium untersteht und durch Steuereinnahmen im Kino-/Medienbereich finanziert wird.⁸⁵ 2009 wurden die Statuten um die Tätigkeitsbereiche audiovisuelle Medien, Multimedia und Videospiele erweitert.⁸⁶

Folgende Einblicke in die Gestaltung von ausgewählten CNC-Förderinstrumenten im relevanten Bereich sind als Anregung bei der Entwicklung eines eigenen Modells zu verstehen.⁸⁷

	Förderinstrument	Beschreibung	Zuschuss (Projekt)	Interessante Aspekte
Film + New Media	Fonds d'aide aux Expériences Numériques (XN)	Der «Förderfonds für digitale Erfahrungen» unterstützt dreistufig innovative audiovisuelle Werke , die auf einem interaktiven und/oder immersiven kreativen Prozess beruhen (VR/AR/MR, interaktive Web-/ Mobile-Erzählungen)	zwischen 7000 Euro (Autor:in) und 100'000 Euro (Herstellung) (bis 50 Prozent) Fördersumme ca. 3 Mio. Franken	<ul style="list-style-type: none"> - Abgrenzung des Förderbereichs: Förderfähig sind nur Projekte mit Bewegtbildern, die für eine immersive oder interaktive Erfahrung entwickelt werden. Die Kriterien sind nahe an der Filmförderpraxis: u.a. narrative Dimension und filmische Qualität - Neue Akteur:innen: 27 Prozent der geförderten Unternehmen sind seit weniger als 1 Jahr aktiv⁸⁸ - VR ist der Kernbereich (72 Prozent der unterstützten Projekte), nur 2 Prozent Darstellende Kunst⁸⁹
New Media + Jugend	«CNC Talent» (Fonds d'aide aux créateurs vidéo sur Internet)	Kreationsbeiträge für Internet-Videokünstler:innen und z.B. Youtube-Kanalbetreiber:innen	bis 50'000 bzw. 30'000 Euro Fördersumme 2017-2021 von über 5 Mio. Euro ⁹⁰	<ul style="list-style-type: none"> - geht auf das Mediennutzungsverhalten junger Menschen ein (Rezeption wie Kreation) und ist offen für digitale audiovisuelle Genres und Formate zwischen Tutorials, Dokumentarfilm, Podcasts und Youtube-Videos - fördert nur Projekte, die zuerst kostenlos im Internet veröffentlicht werden - Publikumsorientierung/Öffentliche Relevanz: Antragsberechtigt sind nur Kulturschaffende mit bereits mind. 10'000 bzw. 50'000 Abonnent:innen
Neue Medien-Kunst	Dispositif d'aide pour la création artistique multimédia et numérique («DICRÉAM») (seit 2002)	dreistufiges, offenes und transdisziplinäres Förderprogramm für digitales und multimediales Kunstschaffen	ca. 10'000 Euro pro Stufe (bis 50-75 Prozent der Kosten) Fördersumme: ca. 3 Mio. Franken	<ul style="list-style-type: none"> - Das «DICRÉAM» versteht sich als «Laboratorium», das den Dialog zwischen den verschiedenen Sparten zeitgenössischen Kunstschaffens (Bildende Kunst, Darstellende Kunst, Literatur, Videospiele etc.) fördert, indem es Projekte unterstützt, die die Autor:innenschaft und die Nutzung digitaler Technologien experimentell hinterfragen (z.B. Immersives Arts)⁹¹ - Kunstförderprogramm, verwaltet durch ein staatliches Film-Institut - Vermittlung: kuratorische Achse als Förderstufe - Jury-Zusammensetzung (12 Personen): 50 Prozent Kunstschaffende und 50 Prozent Vertreter:innen des Kulturministeriums und von Kulturinstitutionen
Games	L'aide à l'écriture (seit 2019) ⁹²	Förderinstrument für insbesondere Hochschulabsolvent:tinnen im Game-Design Bereich	ca. 6000-10'000 Euro	- niederschwelliges Nachwuchs-Förderprogramm für Game-Designer:innen

5.3 Erfolgsfaktoren

Ziel dieses Kapitels ist die Identifikation von Erfolgsfaktoren für eine effektive und bedürfnisorientierte Förderung der Neuen Medien gemäss dem definierten Förderbereich. Trotz sehr unterschiedlicher Ausgangslagen enthalten die betrachteten Förderstrukturen Aspekte und Ansätze, die aus Sicht der Autor:innen auch für die Förderung Neuer und innovativer audiovisueller Medien im Kanton Zürich erwägenswert sein können. Bildungspolitische, informative oder infrastrukturelle Fördermassnahmen oder Handlungsfelder wie Standortbedingungen, Visibilität und Marktzugang wurden im Rahmen dieser Studie nicht berücksichtigt.

5.3.1 Trägerschaft und Zuständigkeit

Die analysierten Fördermodelle im benachbarten Ausland zeigen, wie Film- und Medienförderanstalten ihre Strukturen ausgebaut haben, um neue Bewegtbild-Formate wie Games-, Mobile- und Web-Inhalte zielgerichtet zu fördern. In Berlin-Brandenburg gehört die 2007 eingerichtete New-Media-Förderung mittlerweile zu einem etablierten Geschäftsbereich neben der Filmförderung. Das französische Filminstitut CNC fördert seit 2003 Games, 2009 wurden die CNC-Statuten um die Tätigkeitsbereiche audiovisuelle Medien, Multimedia und Videospiele erweitert.⁹³ Die Zürcher Filmstiftung bezweckt zum Zeitpunkt dieser Studie grundsätzlich die Förderung audiovisueller Werke, welche «für eine passive Rezeption konzipiert sind», konkret Film, New Media, Mischformen, jedoch keine Games.⁹⁴

Die Förderung von **Medienkunst** sowie von **Games** erfolgt in den betrachteten Cases in der Schweiz und in Deutschland mehrheitlich über die Kulturverwaltung. Im Kanton Waadt ist die Zuständigkeit für Games in der Kulturverwaltung angesiedelt. Vorteile dieser Konstellation sind der Zugriff auf etablierte Infrastruktur und Prozesse, wie auch die Umsetzbarkeit im Rahmen der Einführung neuer Förderinstrumente. Auch im Kanton Zürich stehen mit der bestehenden Unterstützung von Medienkunstprojekten durch die Fachstelle Kultur bereits etablierte Förderstrukturen der öffentlichen Hand zur Verfügung.

Generell lässt sich in der regionalen Film- und Medienförderung in Deutschland die Entwicklung beobachten, die Zuständigkeit für die Förderung von **New Media und Games** einer eigenen Stelle innerhalb der bestehenden Förderanstalt zu übertragen. So liegt diese in Berlin-Brandenburg in einem eigenen Geschäftsbereich, losgelöst vom «Kerngeschäft» Film. Ähnlich sah die Situation in der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg aus, bevor für die Gamesförderung 2020 eine weitere, eigene Einheit geschaffen wurde. Dies wurde u.a. von Branchenverbänden gefordert. Mit der Zürcher Filmstiftung ist in Zürich eine Institution vorhanden, deren Förderinstrumente auf Film inklusive New Media ausgerichtet ist. Die Zuständigkeit für eine mögliche künftige Förderung von Games im Kanton Zürich ist noch offen.

Bereits seit 2002 hat sich das staatliche französische Filminstitut CNC mit dem Förderprogramm «DICRéAM» in der Abteilung «Digitale Kreation» von der Förderlogik nach einzelnen künstlerischen Disziplinen gelöst: «DICRéAM» fördert digitale Künste **spartenoffen und spartenverbindend**, und steht so für eine offene Förderstruktur, die sich kaum mehr dem Aufgabenbereich einer «erweiterten Filmförderung» zuordnen lässt. Auch wenn ein solches Modell derzeit nicht auf den Kanton Zürich übertragen werden kann, kann es dazu beitragen, die Förderung innovativer audiovisueller Inhalte grundsätzlich spartenoffen(er) zu denken und vorhandene Tendenzen und Programme in der Kulturförderung Zürichs in diese Richtung zu stärken.

5.3.2 Förderziel und Relevanz für den neuen Förderbereich

Ziel der Film- und Medienförderanstalten im Vergleich ist die Förderung der Film-/Medienkultur sowie von Teilbereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft. Die Förderinstanzen agieren daher zwischen Kultur-, Standort- und Wirtschaftsförderung.

Im Bereich **New Media** verfolgen Film- und Medienförderagenturen Ziele, die sich zum einen auf die Veränderung des Medienkonsums insbesondere junger Menschen beziehen (z.B. serielle Formate für Web-/Mobile oder Förderung von Youtuber:innen), zum anderen auf künstlerische immersive und interaktive Erfahrungen mittels innovativer Technologien (z.B. VR- oder XR-Projekte). Die Nutzung dieser Technologien mit «verblüffenden neuen Simulationsfähigkeiten» verbreitet sich mit dem Verkauf von

VR-/AR-Brillen zwar zunehmend, ist jedoch noch nicht in einer alltagskulturellen Verwendung aufgegangen und wird dementsprechend noch immer als neuartiges Medium wahrgenommen.^{95 96} Auch die Filmstiftung Zürich verfolgt mit der Förderung von New-Media-Projekten im Programm «Fast Track» das Ziel, das Austesten neuer Wege und ungewohnter Formate im audiovisuellen Bereich zu unterstützen.

Im Bereich **Medienkunst** ist die künstlerische Qualität das ausschlaggebende Kriterium der Kulturförderung. Im Basler Fördermodell nimmt Medienkunst eine Sonderstellung ein und wird als «Basler Tradition» mit zusätzlichen Mitteln neben der herkömmlichen Spartenförderung unterstützt. Das Förderverständnis nah am Kunstbegriff zeigt sich an der Zusammensetzung der Fachkommission für die in Basel in einer gemeinsamen Sparte zusammengefassten Film- und Medienkunstförderung: Die mehrheitlich mit Fachpersonen aus dem Filmbereich besetzte Kommission wird durch zwei Berater:innen mit kunstwissenschaftlicher Expertise ergänzt. Förderziel des bereits erwähnten französischen Programms «DICRéAM» ist die Entwicklung von experimentellen künstlerischen transdisziplinären Projekten im Verbindung mit digitalen Technologien. In Zürich werden Medienkunstprojekte durch die Fachstelle Kultur mit einem klaren Fokus auf die künstlerische Qualität gefördert.

Im Bereich der **Games-Förderung** sind inhaltliche, kulturelle und künstlerische Kriterien ausschlaggebend, aber auch das wirtschaftliche Potenzial. Die Waadtländer Kulturförderung beabsichtigt mit dem schweizweit einzigen Games-Förderprogramm auf kantonaler Ebene, das Marktpotenzial mit künstlerischer Kreativität und technologischer Innovation zu verbinden. Das Basler Film-und-Medienkunst-Fördermodell verweist im Reglement eher auf nicht-kommerzielle Medienkunstgattungen wie ⇒ Game Art, schliesst Games mit Marktpotenzial aber nicht grundsätzlich von der Förderung aus. Weitere Förderziele im Games-Bereich sind die Entwicklung von grossen Independent-Produktionen (Berlin) oder von «qualitativ hochwertigen, kulturellen oder pädagogisch bedeutsamen digitalen Spielen» zur Stärkung der Games-Branche (Baden-Württemberg).⁹⁷ Eine mögliche zukünftige Games-Förderung in Zürich müsste aus Sicht der Autor:innen ihre Förderziele im Spannungsfeld zwischen inhaltlicher und künstlerischer Qualität und wirtschaftlichem Erfolgspotenzial verorten.

5.3.3 Finanzierung und Fördervolumen

Name	Bereich	Fördersumme (p.a.)	Finanzierung
Film und Medienkunst (BS/BL)	Medienkunst	i.d.R. 100'000 Franken (4 Prozent*)	Kantone BS/BL; Swisslos-Fonds
Kanton Waadt	Games	ca. 50'000 Franken	Kantonshaushalt
New-Media Förderung (MBB DE) ⁹⁸	New Media ⁹⁹	ca. 1,1 Mio. Franken	Länder- und Sendermittel
	Games	ca. 2 Mio. Franken	
	Serielle Formate ¹⁰⁰	ca. 1,7 Mio. Franken	
«Games BW» (MFG DE) ¹⁰¹	Games	ca. 930'000 Franken	Länder- und Sendermittel
«Digitale Erfahrungen» (XN, CNC, FRA) ¹⁰²	New Media	ca. 3 Mio. Franken	Steuereinnahmen (Fernsehanbieter, Kinoeintritte, Video-on-Demand) ¹⁰³
«DICRéAM» (CNC, FRA) ¹⁰⁴	Medienkunst	ca. 1 Mio. Franken	
«CNC Talent» (CNC, FRA) ¹⁰⁵	New Media + Jugend	ca. 2 Mio. Franken	

Tabelle: Finanzierung / Fördervolumen (pro Jahr) der Förderstrukturen im Vergleich
*Anteil der Gesamtfördersumme in Prozent (ungefähre Angaben)

	Basel (Kanton BS/BL)	Kanton Waadt	Berlin (MBB) (New Media: Innovative Audiovisuelle Inhalte)	Frankreich (CNC) (Fonds d'aide aux Expé- riences Numériques (XN))
Bereich	Medienkunst	Games	New Media	New Media
Förderstufen	1	3	2	3
	i.d.R. nur Herstellung	Vorproduktion, Pro- duktion, Post-Produk- tion	Entwicklungs- und Pro- duktionsförderung (oder kombiniert)	Schreiben, Entwicklung, Produktion
Höchstbeitrag	200'000 Franken; i.d.R. bis 30'000 Franken	keine Höchstgrenze	keine Höchstgrenze	k.A.
Gesprochene Projektbeiträge	zwischen 5'500 und 25'000 Franken ¹⁰⁶	zwischen 10'000 und 20'000 Franken ¹⁰⁷	zwischen 30'000 und 200'000 Franken ¹⁰⁸	Schreiben: ca. 8'000 Fr. Entwicklung: ca. 38'000 Fr. Produktion: ca. 83'000 Fr. ¹⁰⁹
Kappung/ Fördermittel	bis 70 Prozent der Kosten	Zuschuss	i.d.R. 50 Prozent der Kosten; bedingt rück- zahlbare Darlehen	i.d.R. 50 Prozent der Kosten
Regionaleffekt	x (erst ab 30'000 Franken)	(Antragsteller:in mit Sitz im Kanton)	x	x (mind. 50 Prozent)

Tabelle: Fördervolumen nach Projektphasen im Vergleich (Auswahl)

Im **Film- und New-Media**-Bereich (inkl. VR/AR, Multiplattform, Games) variiert das Verhältnis der Fördervolumen in den betrachteten Cases stark. In Berlin-Brandenburg beträgt es derzeit 6:1 (2019 8:1). Im Basler Fördermodell wurden im New-Media-Bereich zwischen 2018 und 2021 drei Projekte mit knapp 165'000 Franken unterstützt (Instagram-Serie, VR, Cross-Media). Im Vergleich dazu unterstützte das Fördergefäss «Fast Track» der Zürcher Filmstiftung seit 2018 ungefähr hälftig Film- und New-Media-Projekte mit einer jährlichen Fördersumme von ca. 1 Mio. Franken. Im Berliner Modell werden aktuell mit einer Fördersumme von ca. 1,1 Mio. Franken (2021) Projekte im New-Media-Bereich ohne Höchstgrenze mit bis zu sechsstelligen Herstellungsbeiträgen unterstützt. Bei den geförderten Projekten handelt es sich bis auf wenige Ausnahmen um VR-Projekte.¹¹⁰

Im Bereich der **Medienkunst** sind die Fördersummen insgesamt weitaus geringer. So stehen im Basler Modell jährlich rund. 100'000 Franken zur Verfügung, mit Beiträgen bis zu maximal 30'000 Franken pro Projekt. Mit einem Mittelwert von knapp 16'000 Franken pro Projekt ist das Förderinstrument mit den jährlichen Werkbeiträgen der Fachstelle Kultur des Kantons Zürich vergleichbar. Anders als in Zürich sind die Beiträge im Basler Modell auf 50 bis 70 Prozent der Kosten beschränkt, was im nicht-kommerziell ausgerichteten Medienkunstbereich eine Hürde darstellen könnte. In einer Online-Befragung der Kulturverwaltung Basel-Stadt 2018 beurteilten jedoch rund 80 Prozent aller teilnehmenden Gesuchstellenden die Höhe der Förderbeiträge als angemessen.¹¹¹

Im Bereich **Games** beträgt die jährliche Fördersumme des schweizweit bislang einzigen Förderprogramms im Kanton Waadt 50'000 Franken. Dies entspricht ungefähr einem Entwicklungsbeitrag für ein bis zwei Einzelvorhaben im Berliner Modell. Nach Einschätzung der befragten Zürcher Akteur:innen ist eine Förderhöhe von 10'000 bis 20'000 Franken pro Projekt nicht ausreichend für ambitionierte Game-Vorhaben auf Entwicklungs- und insbesondere Herstellungsstufe. Als Entwicklungsbeitrag für kleinere Projekte von z.B. Game-Design-Studienabgänger:innen oder jungen Studios ist die Förderhöhe gemäss einigen der befragten Akteur:innen angemessen. Das Fördervolumen im Berliner Modell liegt mit 1-2 Mio. Franken und mit Projektbeiträgen bis 300'000 Franken (2021) weitaus höher. Die Gamesförderung in Deutschland kann jedoch nur im Kontext der substanziellen Beihilfen auf Bundesebene betrachtet werden, die bis über 2 Mio. Franken pro Projekt betragen können.

5.3.4 Förderinstrumente und Verfahren

Bei den Förderinstrumenten und Verfahren im Vergleich handelt es sich ausschliesslich um gesuchsbasierte Projektförderungen mit Kommissionssystemen (mit der Ausnahme des Berliner Intendanzmodells).

Für eine umfassende Förderung werden im Bereich **New Media** mehrstufige Förderinstrumente benötigt, welche sowohl die Entwicklung als auch die Herstellung innovativer audiovisueller Formate fördern. Im Berliner Modell etwa erfolgt die Förderung dieser Formate zusammen mit der Förderung von Games mehrstufig entlang gemeinsamer Richtlinien und Antragsmodalitäten.¹¹² Auch der französische «Fonds d'aide aux Expériences Numériques» fördert mehrstufig, allerdings nur interaktive und/oder immersive Formate. Zudem stellt der CNC in Frankreich auf vorgelagerter Stufe eine Schreibförderung für Autor:innen («L'aide à l'écriture») bis 7000 Franken zur Verfügung.

Auf Ebene Projektentwicklung hat sich die Zürcher Filmstiftung für die Förderung innovativer audiovisueller Formate bereits geöffnet: Ideen, Konzepte und Drehbücher werden generell formatunabhängig begutachtet und gefördert. Auf Produktionsebene steht New-Media-Projekten derzeit allein das Fördergefäss «Fast Track» offen.

Auch im **Games**-Bereich sind Förderinstrumente mehrstufig gestaltet: Gefördert werden kann das Konzept, der Prototyp, die Produktion und die Distribution. Die Prototypenphase ist oft verzahnt mit der Konzeptionsphase und wird von Zürcher Akteur:innen als sehr dynamisch und – verbunden mit dem häufig hohen Grad an Eigenfinanzierung – als risikoreich beschrieben. Der Förderbedarf ist in dieser Phase dementsprechend hoch. Zudem ist ein Prototyp oft Bedingung für die in der Regel höheren Fördermittel in der Produktionsphase.

Die Games-Förderung des Kantons Waadt unterstützt Projekte in drei Phasen: Vorproduktion, Produktion oder Postproduktion. Mit einer erforderlichen Marketing- und Wirtschaftsentwicklungsstrategie als Auswahlkriterium berücksichtigt das Förderinstrument das globale Marktpotenzial auch von kleineren Indie-Produktionen. Die befragten Zürcher Akteur:innen schätzen jedoch das aufwändige Gesuchsverfahren als nicht verhältnismässig zum Förderbetrag ein. Die Fördermassnahme Coaching (bis zu 5000 Franken) hingegen wurde allgemein positiv bewertet. Dass die Games-Förderung im Kanton Waadt auf grosses Interesse stösst, zeigt die verhältnismässig tiefe Zustimmungsquote von knapp 20 Prozent (2019-2021).

Ein weiteres Fördermittel im Games-Bereich sind bedingt rückzahlbare Darlehen. Je nach Förderquote sind Eigenanteile zwischen 20 und 50 Prozent der Kosten erforderlich. Eine weitaus höhere Förderquote um die 80 Prozent ist insbesondere für neue Studios oder Teams hilfreich. Vergleichbar mit der erfolgsabhängigen Filmförderung («Succès Cinema») können z.B. in der Games-Förderung des MBB in Berlin Mittel aus Darlehensrückzahlungen für Folgeprojekte verwendet werden. Dies kann die risikoreiche Entwicklungs- und Prototypenphase begünstigen.

Eine gezielte Förderung von Absolvent:innen des einzigen Studiengangs für ⇒ Game Design in der Schweiz (ZHdK) könnte eine Abwanderung in verwandte Bereiche oder ins Ausland verhindern und Neugründungen im Kanton Zürich befördern. Ein Beispiel für spezifische Nachwuchsförderung ist das Programm «DIGI.TALE» in Berlin, das ausschliesslich Studierenden der Filmuniversität Babelsberg für spartenoffene Projekte zwischen New Media und Games zur Verfügung steht. Mit niederschweligen Förderinstrumenten unterstützt auch der CNC in Frankreich u.a. Absolvierende bei der Entwicklung eines Game-Konzepts.

Weiter gefördert werden kann im Bereich Games auch durch die Einrichtung und Unterstützung regionaler Game-Hubs und Projekt-Inkubatoren. In Zürich gibt es z.B. mit dem «Swiss Game Hub» bereits vergleichbare Initiativen.¹¹³

Im Bereich **Medienkunst** wird die Förderung etwa in Basel und in der deutschen «UNESCO City of Media Arts» Karlsruhe über eine jährliche Ausschreibung für Herstellungsbeiträge vergeben. Weiter ist in Basel ein jährlicher, mit 10'000 Franken dotierter Medienkunstpreis Teil der Förderstrategie.¹¹⁴ Das französische Programm «DICRÉAM» steht als dreistufiges, transdisziplinäres Förderprogramm auch Medienkunstprojekten offen. Im Mittelpunkt steht das experimentelle digitale Kunstschaffen als Laboratorium zwischen den Sparten, in Verbindung und als Reflektion digitaler Technologien. Projekte können nach der Recherche und Entwicklung für die Produktion und schliesslich auch für die Distribution neu

eingetragen werden. Aktuell werden etwa ein Viertel der Projekte nach der Entwicklungsphase erfolgreich auch in der Produktionsphase unterstützt.¹¹⁵

5.3.5 Kriterien

Bei den betrachteten Förderinstrumenten liegen die Kriterien für Projekte im Bereich der neuen **Medienkunst** erwartungsgemäss nahe an der Praxis der Zürcher Kulturförderung: Die künstlerische Qualität ist das ausschlaggebende Kriterium.¹¹⁶ Übergreifende Kriterien im Förderbereich sind Professionalität/Realisationsvermögen und Relevanz/Publikumsbezug.

Die Kriterien im **New-Media**-Bereich liegen tendenziell näher an der Filmförderpraxis, z.B. narrative Dimension (Story) und filmische Qualität. In den Film- und Medienförderanstalten ist ein ausgewiesener Regionaleffekt eine Förderbedingung.

In der **Games**-Förderung sind künstlerisch-kreative Qualität und Wirtschaftlichkeit zentrale Kriterien, in Verbindung mit der technischen Umsetzung. Ein Hauptunterschied liegt in der Games-Förderung im Ländervergleich bei der Anwendung des EU-«Kulturtests», mit dem nach einem Punktesystem z.B. der «kulturelle Kontext und kulturelle Inhalt» nachgewiesen werden muss.¹¹⁷ Gemeint sind hier Kulturerbe-Bezüge wie europäische oder deutsche/französische Schauplätze, Figuren und Themen (bei der Zürcher Filmstiftung am ehesten vergleichbar mit dem «Zürichbezug in künstlerischer Hinsicht»¹¹⁸).

New Media	Games	Medienkunst
narrative Dimension (Story), filmische Qualität, technische Innovation, Regionaleffekt	künstlerisch-kreative Qualität, Wirtschaftlichkeit, technische Umsetzung, Regionaleffekt	künstlerische Qualität, Professionalität/Realisationsvermögen, Relevanz/Publikumsbezug

Tabelle: Kriterien (vereinfacht)

5.3.6 Entscheidungsgremien

Bis auf das Medienboard Berlin-Brandenburg arbeiten alle hier verglichenen Förderinstanzen mit einem Kommissionsmodell. Die Kommissionen bestehen aus jeweils fünf bis zwölf Jurymitgliedern. Je nach Förderziel, Ausgangslage und Gesellschafter:innen haben Fachpersonen im Förderbereich, die Verwaltung, die Wirtschaftsförderung oder z.B. auswärtige Branchenexpert:innen Einsitz. Im Folgenden wird die Zusammensetzung in den beiden schweizerischen Modellen genauer betrachtet:

Fachausschuss «Film und Medienkunst» Kantone BS/BL

- 7 stimmberechtigte Mitglieder (Fachpersonen im Förderbereich (5), Verwaltung (2)).
- 2020 bestand die Kommission mehrheitlich aus Fachpersonen aus dem Filmbereich, für den der Grossteil der Fördersumme (ca. 96 Prozent) verwendet wird.
- Die zwei bedarfsabhängig hinzugezogenen Expert:innen im Medienkunstbereich (Stand 2020) stehen für einen eher akademischen Zugang zum Kunstfeld.
- Von ZH-Akteur:innen wurde das Zusammenführen dieser sehr unterschiedlich ausgerichteten Förderbereiche (Film und Medienkunst) in eine gemeinsame Kommission eher kritisch bewertet.

Games-Förderung Kanton Waadt

- Kommission mit 8 Mitgliedern
- Für den Bereich der Kulturförderung eher ungewöhnlich ist der Einsitz der regionalen Wirtschafts- und Innovationsförderung (Stand 2021).
- Exemplarisch zeigt sich die Nutzung der Schnittstelle zur Bildungslandschaft und insbesondere zum lokalen GameLab UNIL-EPFL.
- Der Einsitz und die Konsultation durch Pro Helvetia («Interaktive Medien») begünstigt einen Kompetenztransfer wie auch möglicherweise die Kompatibilität mit Förderprogrammen (z.B. Kriterien, Gesuchsverfahren) im Rahmen einer Folge- oder Erstfinanzierung auf Bundesebene.
- Kritisch wurde von einem ZH-Akteur angemerkt, dass «Macher:innen», Studios/Produzent:innen in der Jury ggf. untervertreten sind.

5.4 Fazit

Die im Folgenden dargestellten Erfolgsfaktoren sollen helfen, geeignete Eckwerte für Szenarien im Kanton Zürich zu entwickeln. Es handelt sich um Empfehlungen der Autor:innen als Grundlage zur weiteren Diskussion.

- (1) *Einbettung in die Kulturverwaltung als effiziente Lösung:* Der Vergleich zeigt auf, dass die beiden betrachteten schweizerischen Modelle im Medienkunst- und Games-Bereich gut übertragbar wären auf die Kulturförderpraxis des Kantons Zürich. Es handelt sich um einmal jährliche Ausschreibungen für Projektgesuche, die von einer Kommission beurteilt werden. Diese Umsetzung eines neuen Förderinstruments nutzt bestehende Prozesse, Verfahren und Infrastruktur innerhalb der Kulturverwaltung. Der Administrationsaufwand bleibt überschaubar.
- (2) *New Media als neuer, eigenständiger Geschäftsbereich innerhalb oder ausserhalb der Zürcher Filmstiftung:* Der mögliche künftige Förderbereich wurde in den Beispielen der regionalen Film- und Medienförderung in Deutschland integriert in einen neuen Geschäftsbereich, losgelöst von der etablierten Filmförderung. Für den Games-Bereich wurden in jüngster Zeit wiederum teilweise neue Einheiten innerhalb oder ausserhalb der Förderstruktur geschaffen. Auch in Zürich könnte durch die Schaffung eines eigenen Geschäftsbereichs innerhalb oder ausserhalb der Zürcher Filmstiftung das Profil einer möglichen künftigen Games-Förderung gestärkt und zugleich die Branchennähe sichergestellt werden.
- (3) *Bewährte mehrstufige Förderinstrumente der Zürcher Filmstiftung als erprobte Mittel im neuen New-Media-Bereich:* In allen untersuchten Förderinstrumenten wurde deutlich, dass sich im New-Media- und Games-Bereich mehrstufige Verfahren entlang von Projektphasen bewährt haben, wie sie bereits in der Filmförderung der Zürcher Filmstiftung zur Anwendung kommen. Diese Instrumente berücksichtigen die langen Produktionszyklen und begünstigen die Planbarkeit für Produzent:innen, insbesondere im VR- oder Games-Bereich. Auf Produktionsebene steht New-Media-Projekten derzeit allein das Fördergefäss «Fast Track» offen.
- (4) *Adäquate Ressourcenausstattung für kostenintensive New-Media- und Games-Projekte:* Die Ressourcenausstattung der schweizerischen Modelle wurde im New-Media- und im Games-Bereich als zu gering eingeschätzt, während Games-Förderbeiträge zwischen 30'000 und 300'000 Franken auf Regionalebene in Deutschland im Zusammenhang mit der nationalen Strategie für die Games-Industrie und entsprechenden neuen Finanzierungsmöglichkeiten zu betrachten sind. Hier besteht weiterer Klärungsbedarf.
- (5) *Kommissionszusammensetzungen, mit denen Förderschwerpunkte gestärkt werden:* Die unterschiedlichen Förderziele, Ausgangslagen, Gesellschafter und involvierten Institutionen zeigen sich in den sehr unterschiedlichen Zusammensetzungen der Entscheidungsgremien. Industrievertreter:innen können im Bereich New Media und Games für einen Markteintritt förderlich sein, ausgewiesene Fachexpertise im Medienkunstbereich kann bei der Identifikation von potenziell international ausstrahlenden Werken und Karrieren zielführend sein. Ein Jury-Einsatz aus der Bildungslandschaft kann in allen Bereichen bei der Nachwuchsförderung, wie auch an der Schnittstelle Kunst-Technologie-Forschung vorteilhaft sein. Ein Intendanzsystem (Berlin-Brandenburg) birgt mögliches kuratorisches Potenzial.
- (6) *Eine Games-Förderung, die das Wirtschaftspotenzial berücksichtigt:* Das Beispiel Waadt zeigt, wie in einem Förderinstrument der Kulturförderung Wirtschaftsfaktoren neben dem Kernkriterium der künstlerischen Qualität angewendet werden.
- (7) *Zürichs Potenzial als Schweizer Game-Hub mit dem einzigen Game-Design-Studiengang nutzen:* Eine gezielte Förderung von Absolvent:innen des einzigen Studiengangs für Game Design in der Schweiz (ZHdK) in der Phase nach Studienabschluss könnte möglicherweise eine Abwanderung in verwandte Bereiche oder ins Ausland verhindern und Neugründungen im Kanton Zürich befördern.

- (8) *Digitalität und verändertes Mediennutzungsverhalten als Zukunftsaufgabe der Kulturförderung sehen*: Exemplarisch finden sich im Fördersystem der Abteilung «Digitale Kreation» (CNC, Frankreich) interessante Ansätze, die über die spartenspezifische Förderpraxis in den D-A-CH-Ländern hinausgehen und z.B. auf veränderte Mediennutzungsverhalten junger Menschen mit gezielter Förderung junger Medienmacher:innen im Internet reagieren.

6 Szenarien

Die Ergebnisse der Begriffsklärung, die Situationsanalyse und die Vergleiche der Förderstrukturen dienen als Grundlage für die Szenarioentwicklung. Dieses Kapitel beschreibt, welche zentralen Eckwerte der Projektsteueraus Ausschuss (PSA) für die Entwicklung von Förderszenarien festgelegt hat, und wie er diese Szenarien diskutiert hat.

Basierend auf diesen Vorgaben hat das Projektteam des ZCCE die Diskussion eingeordnet und das Szenario 2 in verschiedene Richtungen weiterentwickelt: Szenario «frame» und Szenario «overlap». Am Ende des Kapitels spricht sich das Projektteam des ZCCE für eine der beiden Varianten aus.

6.1 Grundlagen für die Szenarioentwicklung

6.1.1 Spannungsfelder

Versucht man die Erkenntnisse aus der Klärung der Begriffe Film, New Media / Games, Medienkunst und der Situationsanalyse zusammenzutragen, so ergibt sich ein herausforderndes Spannungsfeld: Auf der einen Seite zeigt sich eine gewachsene Heterogenität hinsichtlich der Disziplinen, ihrer politischen Wahrnehmung oder ihrer Verknüpfung mit der Gesellschaft; auf der anderen Seite sehen wir eine zunehmende, durch die Digitalisierung und ein junges Publikum bedingte inhaltliche und technologische Konvergenz. Zukunftsfähige Förderstrukturen für den Kanton Zürich zu entwickeln, bedeutet, in solchen Spannungsfeldern zu denken, und die Dynamik zwischen beiden Polen für die Entwicklung von Konzepten zu nutzen.

Die vergleichbare Strukturierung der Situationsanalyse kann nicht verbergen, dass wir es mit drei sehr unterschiedlichen Bereichen zu tun haben. Die Filmförderung hat in der Schweiz und in Zürich eine lange Tradition. Der «Schweizer Film» wurde und wird auch in der Nähe von Begriffen wie «nationale Kohäsion» eingeordnet. Entsprechend haben sich spezifische Strukturen und Gremien herausgebildet. Die Verknüpfung mit der «Branche» ist erprobt, effiziente Lobbystrukturen sind etabliert. Film figuriert auf der politischen Agenda und hat sich in verschiedenen Festivals mit nationaler Reichweite inhaltlich gut erkennbar ausdifferenziert.

Für New Media / Games gilt dies kaum. Es gibt auf regionaler Ebene keine Förderstrukturen. Es handelt sich um einen Bereich, der von vielen politischen Entscheidungsträger:innen (noch) nicht ernsthaft rezipiert wird. Es ist bekannt, dass der Games-Markt sehr dynamisch und die junge Generation stark darin verwurzelt ist. Umstritten bleibt, wie sich Game-Konsum auswirkt. Bei immersiven Technologien sind die Nutzer:innenprofile noch spezifischer, die VR-Arenen in der Region Zürich sind ausnahmslos privat finanziert und befinden sich in der Agglomeration. Strukturen, wie sie sich beim Film in den letzten Jahrzehnten herausgebildet haben, sind nicht existent. Mehr noch, es ist grundsätzlich ungeklärt, ob solche Strukturen für den Bereich New Media / Games überhaupt zielführend wären.

Medienkunst wiederum grenzt sich von Film und New Media / Games ab, indem der dort relevante Bezug zu einem Markt weniger ausgeprägt ist. Es ist jedoch auch hier deutlich geworden, dass kein breites Verständnis vorausgesetzt werden kann. Wie der Begriff zu umschreiben ist, wo er sich innerhalb des heterogenen Feldes der bildenden Kunst grundsätzlich positioniert, ist auch in Expert:innenkreisen nicht geklärt. Implizite Förderpraktiken innerhalb bestehender Förderstrukturen existieren; die Grenzen hin zu New Media / Games bleiben jedoch fließend.

Die in der Situationsanalyse herausgearbeiteten inhaltlichen, strukturellen und historischen Unterschiede nehmen durch die Digitalisierung und die damit verbundene technische und inhaltliche Konvergenz langsam ab. Die Grenzen zwischen einem traditionellen Kinofilm, einer gestreamten seriellen Produktion und einem Format, welches für das Display eines Handys produziert wird, sind fließend. Längst werden Netflix- und Apple-Produktionen mit renommierten Filmpreisen ausgezeichnet. Serielle Produktionen basieren auf Storytelling-Logiken, wie sie auch bei Games zur Anwendung kommen. Entsprechend spricht man in diesen Feldern nicht mehr von Publikum, sondern von unterschiedlichen Communities, welche ihre Interessen quer zu etablierten Sparten orientieren, und sich an übergreifenden Themen orientieren.

Die Frage stellt sich demnach, wie man die oben beschriebene Heterogenität und die gegenläufige Konvergenz in einem zukünftigen, integrierten Förderkonzept berücksichtigen könnte bzw. wie diese für die Diskussion zukünftiger Förderszenarien abgebildet werden müsste. Dabei wird rasch klar, dass der Bereich durch weitere Spannungsfelder geprägt ist, welche die zentralen Fragen der nächsten Phasen dieses Projektes bereits strukturieren. In der Folge listen wir eine aus unserer Sicht zentrale Auswahl auf:

- Spannungsfeld «trennende Sparten vs. integrierende Technologie»: Sollen Förderszenarien entlang von Sparten/Disziplinen definiert werden, oder soll Technologie bzw. die damit verbundene Konvergenz der zentrale Fokus sein? Gilt es Technologie zur Verfügung zu stellen und Möglichkeitsräume zu schaffen, oder steht einzig die Förderung in Sparten für die gewünschte inhaltliche Tiefe? Beide Ansätze existieren und es gibt hier kein Richtig oder Falsch. Ein erfolgreiches Szenario in Zürich wird auf diese Frage dennoch eine Antwort liefern müssen.
- Spannungsfeld «Content vs. Context fördern»: Direkt mit dem oben beschriebenen Spannungsfeld verbunden ist die Frage, welche Förderschwerpunkte im Fokus stehen können. Grundsätzlich gilt es zu thematisieren, was «Fördern» in einem dynamischen Umfeld überhaupt bedeutet. Sollen Ressourcen primär in die sich rasch entwickelnde Technologie und die damit verbundene Infrastruktur (Labs) geleitet werden? Oder steht die Förderung von Inhalten im Vordergrund, unabhängig von der notwendigen Technologie? Sollen inspirierende Ökosysteme geschaffen werden, welche spannende Inhalte ermöglichen, oder wird auf der Ebene des Content gesteuert? Ein erfolgreiches Szenario in Zürich wird auch auf diese Frage eine Antwort liefern müssen.
- Spannungsfeld «lokal vs. international»: Die in den vorausgegangenen Analysen beschriebenen Szenen und Communities sind international. Die Produktionsprozesse werden zunehmend global. Viele bestehende Förderkonzepte sind jedoch (noch) national ausgerichtet, Möglichkeiten zur Eingabe in englischer Sprache bilden die Ausnahme. Welche Möglichkeit gibt es, mit kantonalen Fördergeldern dieser internationalen Dynamik zu entsprechen? Braucht es dafür allenfalls neue Partnerschaften zwischen Kulturförderung, Hochschulen, privaten Forschungsinstitutionen, Festivals oder der Wirtschaft? Auch diese Frage muss ein erfolgreiches Szenario mitberücksichtigen.
- Spannungsfeld «Singularity vs. Mainstream»: Wenn sich die Dimensionen zwischen (auch) marktgetriebenen Formaten (Serien, Games, ...) und solchen, die davon (primär) befreit sind (Medienkunst, ⇒ Dokumentarfilm, ...) vermengen, so stellt sich die Frage nach Förderzielen und erhoffter Wirkung nochmals neu. Bedeutet Mainstream einfach Kommerz, oder kann es im Gegenteil anspruchsvoll sein, etwas zu kreieren, das den Geschmack trifft? Wie wird das Verhältnis zwischen Kunst im engeren Sinn 3) und dem Anspruch eines breiteren Publikums diskutiert? Ein erfolgreiches Szenario in Zürich wird auch auf diese Frage eine Antwort liefern müssen.

Für jegliche Dimension von Governance bzw. strategischer Förderung bedeuten solche Spannungsfelder eine Herausforderung. Die damit verbundene Dynamik lässt sich nur schwer in den üblichen mehrjährigen Finanzierungsplänen abbilden. Es bedarf hier eines aktiven Verständnisses von Förderung, es sind spezifische Gremien gefragt, welche relevante Schnittstellen thematisieren und über flexible Förderformate verfügen.

Solche Diskussionen sind nicht einfach zu führen, sie sind für die Entwicklung von robusten Lösungsansätzen jedoch wesentlich. Entsprechend werden sie vom Projektteam des ZCCE immer wieder thematisiert, etwa in den Szenarien weiter hinten (s. dazu Kapitel 6 oder in den Workshops mit dem PSA. Der PSA ist auf eine eindruckliche Weise mit diesen Herausforderungen umgegangen. Davon zeugt das thematische Mapping, welches im Anschluss an die Sitzung vom 14.12.2021 erstellt wurde.

6.1.2 Eckwerte des Projektsteuerungsausschusses

Ziel der Studie ist die Entwicklung von Szenarien für die Förderung des Bereiches Neue Medien im Kontext der Bereiche Film, New Media inkl. Games und Medienkunst. Szenarien bedürfen konkreter Vorgaben, um nicht beliebig zu werden. Aus diesem Grund hat der PSA in seiner Sitzung vom 14.12.2021 **Eckwerte für die Entwicklung von Szenarien** definiert. Sie lassen sich in vier zentralen Bereichen zusammenfassen:

- **Bewährtes soll bleiben:** Der Kanton Zürich verfügt grundsätzlich über einen beeindruckenden kulturellen Sektor. Sowohl im etablierten Bereich (Opernhaus, Schauspielhaus, Kunsthaus, ...) als auch in der freien Szene und im experimentellen Bereich (Rote Fabrik, Theater am Neumarkt, Regionale, ...) wird Zürich national und international als interessante und teilweise wegweisende Kulturregion wahrgenommen. Als Film- und Game-Hauptstadt der Schweiz mit einer landesweit einzigartigen Bildungslandschaft zwischen Kunst, Design und Technologie verfügt Zürich über ein ausgeprägtes Potenzial im dynamischen und global ausgerichteten New-Media-Bereich. Für den PSA war es daher zentral, dass die zu entwickelnden Szenarien mit den bereits etablierten und erfolgreichen Strukturen, Prozessen und Akteuren kompatibel zu sein haben. Dies bedeutet u.a.:
 - Kunst im traditionellen Sinn kann weiterhin gefördert werden. Dafür braucht es die Orientierung entlang von Disziplinen.
 - Die Kompatibilität mit anderen, herkömmlichen Fördersystemen ist gewährleistet.
- **Neues soll getestet werden:** Gleichzeitig ist im Kontext der Digitalisierung, welche sich sowohl auf die Produktionsweisen als auch auf die Vertriebsmodelle im kulturellen Sektor auswirkt, eine hohe Dynamik erkennbar. Für den PSA war es daher zentral, dass der Auftrag des Kantonsrates auch dahingehend interpretiert wird, dass mit Bezug auf die inhaltliche Dimension und auf die Förderpraxen auch neue Entwicklungen geprüft bzw. getestet werden sollen. Dies bedeutet u.a.:
 - Interdisziplinäre und crossmediale Projekte können stärker und gezielter gefördert werden.
 - Dies passiert im Rahmen von Pilotprojekten, auf eigens dafür eingerichteten Plattformen oder in spezifischen (Labor-) Settings.
- **Sichtbarkeit soll entstehen, eine Community soll sich etablieren:** Film, New Media inkl. Games und Medienkunst werden in den unterschiedlichsten Gesellschaftsschichten breit wahrgenommen und sind in verschiedener Hinsicht (kulturell, ökonomisch) prägend für die Region Zürich. Für den PSA war es daher relevant, dass die bereits jetzt in hohem Masse präsenten, vielschichtigen Austauschbeziehungen zwischen unterschiedlichen Akteuren und Institutionen ausgebaut werden sollten, um Wahrnehmung und Impact zu erhöhen. Bestehenden Dynamiken sollen verstärkt werden, um so nachhaltige Fördermodelle zu entwickeln. Dies bedeutet u.a.:
 - Die geförderten Projekte und ihre Förderung generieren eine hohe Sichtbarkeit.
 - Zwischen den Akteuren besteht ein Austausch.
 - Es entsteht eine Situation von interessanter Dynamik.
- **Schnittstellen sollen geprüft werden:** Der Standort Zürich ist schweizweit und international ein beeindruckender Forschungs- und Innovationscluster. Dies zeigt sich z.B. in der Standortwahl international bedeutender Technologiefirmen oder in den erfolgreichen Kooperationen mit den Universitäten und Hochschulen im Kanton Zürich. Der PSA legte daher Wert auf eine integrierte Sichtweise im Sinne eines Ökosystems, welches sowohl den kulturellen Sektor als auch Bereiche wie Wirtschaft, Forschung oder Innovation umfasst. Dies bedeutet u.a.:
 - Synergien zwischen Kulturförderung und weiteren Systemen wie z.B. Wirtschaft, Forschung, Standortentwicklung, Innovationsförderung, ... werden adressiert und gegebenenfalls genutzt.

6.1.3 Prinzipien der Szenarioentwicklung

Die oben formulierten Eckwerte des PSA waren Richtlinien für die Entwicklung von Szenarien. Ergänzend hat das Projektteam des ZCCE auf zwei relevanten Aspekten für eine robuste Szenarioentwicklung hingewiesen:

a) Die zeitliche Dimension: Szenarioentwicklung unterscheidet verschiedene Dimensionen von Zukunft – eine, welche sich linear aus der Gegenwart ableiten lässt (2-3 Jahre); eine zweite, welche wir mit der Dimension von Strategie umschreiben (5 Jahre); und eine dritte (10 Jahre), welche wir eher als Vision bezeichnen.

Für das hier zur Diskussion stehende dynamische Förderfeld Film – Games – Neue Medien wird es nicht ausreichen, Strategien einzig aus der erweiterten Gegenwart abzuleiten. Vielmehr wird es auch darum gehen, diese von der Dimension der Vision (in zehn Jahren) her «rückwärts zu denken». Eine Frage könnte dann z.B. lauten: «Wenn wir annehmen, dass das Ökosystem Film – Games – Neue Medien in zehn Jahren sich so präsentiert, so bedeutet dies für einen Zeithorizont in fünf Jahren Folgendes: ...»

b) Zur robusten und zukunftsorientierten Szenarioentwicklung gehört auch eine adäquate Betrachtungsweise von Praktiken und Prozessen: So geht es um mehr als um Förderformate, die heute erfolgreich sind; im Fokus stehen die Gesuchstellenden von morgen. Entsprechend ist nicht die Optimierung des Status quo zentral, sondern zukunfts offene Initiativen. Solche werden in kleineren, überschaubaren Kontexten entwickelt, mit einer ausgeprägteren Fehlertoleranz als in grossen Einheiten.

Unter Berücksichtigung der Eckwerte des PSA und der oben genannten relevanten Aspekte wurden die drei folgenden **Grundsätze für die Entwicklung von Szenarien** formuliert:

- Je stärker Bestehendes erweitert bzw. neu gedacht werden soll, desto eher sind dafür **spezifische Pilotprogramme** geeignet. Auf diese Weise wird es möglich sein, in Phasen bzw. mit Zwischenevaluationen zu arbeiten.
- Je relevanter Schnittstellen mit Akteuren ausserhalb des kulturellen Sektors werden (Wirtschaft, Forschung, Innovation, Standort, ...), desto eher sollten die Förderinstanzen **aus der kantonalen Verwaltung ausgelagert** werden. Dieses Prinzip der so genannten «**arm's length bodies**» ist im kulturellen Sektor erprobt und sollte entsprechend zur Anwendung kommen.
- Je mehr interdisziplinäre und crossmediale Ansätze im Vordergrund stehen, desto stärker gilt es, **kompetentes Personal** zu verpflichten und nicht Strukturen zu bauen (die bald überholt sein werden). Auf diese Weise können die raschen technologischen, inhaltlichen, ... Entwicklungen berücksichtigt und eine Community aufgebaut werden.

6.2 Entwickelte Szenarien

Das Projektteam des ZCCE hat basierend auf den Eckwerten bzw. den Grundsätzen (s. Kapitel 5.4) **vier Szenarien** entworfen und dem PSA als Ausgangspunkt für weiterführende Diskussionen vorgelegt (ein fünftes Szenario 0 beschreibt den Status quo). Dabei war der PSA aufgefordert, auch über die lineare Fortschreibung der Gegenwart hinauszudenken.

Ausgangspunkt für die Szenarien war die Fragen,

a) wie die Austauschbeziehungen zwischen den Bereichen Film – Games – Neue Medien (s. unten, brauner Kreis) definiert werden können, und

b) in welchem Austauschverhältnis diese drei Bereiche zu öffentlichen und privaten Förderakteuren stehen (s. unten, rote Pfeile).

6.2.1 Szenario 0: Ausgangslage

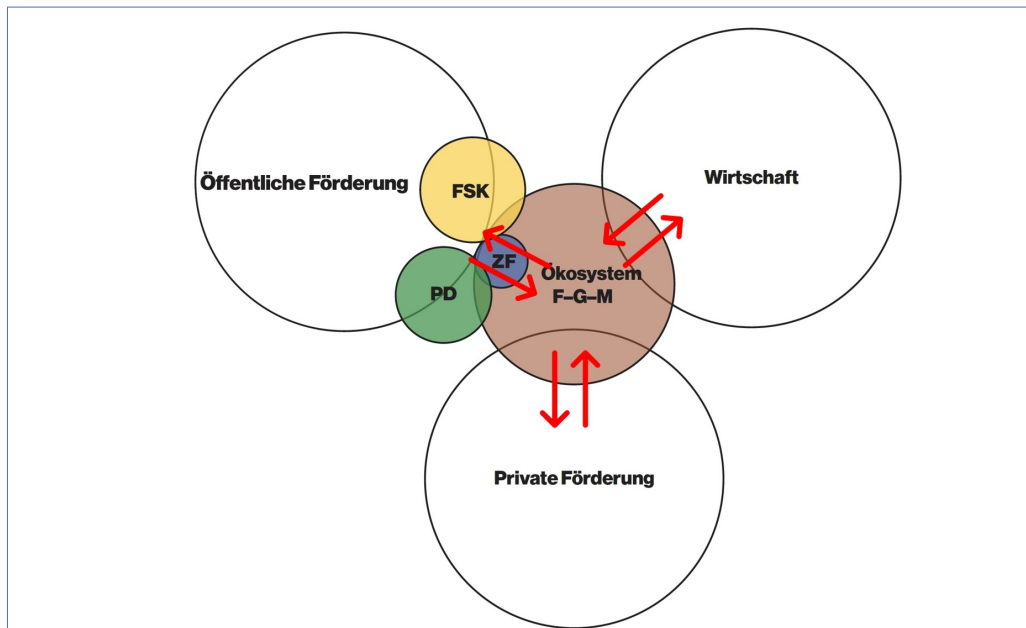


Abbildung: Ausgangslage

Kernpunkte

Austauschbeziehungen zwischen Ökosystem Film, Games, Neue Medien und öffentlichen bzw. privaten Akteuren (FSK: Fachstelle Kultur des Kantons ZH, DK: Direktion Kultur der Stadt Zürich, ZFS: Zürcher Filmstiftung)

Szenario 0 beschreibt als Ausgangspunkt fiktiv, wie sich das Ökosystem Film – Games – Neue Medien ohne neue Massnahmen entwickeln würde.

Fiktionale Beschreibung

Fünf Jahre nachdem keine zusätzlichen Mittel für die Förderung neuer Kulturformen zwischen Medienkunst und Games gesprochen wurden, arbeiten rund 80 Prozent der ZHdK-Game-Design-Absolvent:innen nach dem Studium in benachbarten Berufsfeldern. Einige Talente beginnen dank der stärker international ausgerichteten Ausbildungen bereits während der Studienzeit «remote» für Gamestudios ausserhalb der Schweiz zu arbeiten und gewinnen so wichtige Berufserfahrung. Viele zieht es später nach Deutschland: Die Game-Industrie ist durch die Computerspieleförderung des Bundes international konkurrenzfähig geworden, regional differenzierte Cluster wie in Berlin, München oder Hamburg sind bei den Studierenden besonders attraktiv.

Kultur Stadt Zürich entwickelte nach ersten Pilot-Ausschreibungen im Kultur Labor Zürich 2020-2023 koordinierte Massnahmen mit dem Schwerpunkt «Kultur Digital Stadt Zürich» für das Kulturleitbild 2024-2027, u.a. mit wechselnden thematischen Ausschreibungen, einer neu zusammengesetzten Kommission und einer neu besetzten Kommunikationsstelle, welche insbesondere jüngere Publika ansprechen soll. Das «Zürcher Theater Spektakel» hat sich früh mit dem Spannungsfeld ökologische Nachhaltigkeit als internationales Kulturfestival auseinandergesetzt und ist mit seiner digitalen Strategie zu einem europäischen Vorbild geworden. Die mit der ZHdK und einer Kommunikationsagentur entwickelte virtuelle Plattform «METANZVERSE» ermöglicht neuartige sinnliche Erfahrungen der Telepräsenz. Die Entwicklungen auf städtischer Ebene wirken sich auf die Förderpraxis der Fachstelle Kultur aus.

Die Fachstelle Kultur beobachtet einen steigenden Anteil an Gesuchen von Kunstschaffenden im Bereich New Media und Games. Game-Designer:innen nutzen insbesondere den Freiraumbetrag, um etwa eine «Game Bible» zu entwickeln – die Möglichkeit hat sich herumgesprochen, seit Kultur Stadt Zürich einen eigenen Discord-Kanal betreibt. Werkbeiträge für Games sind aufgrund der Grössenordnung der benötigten Mittel nach wie vor selten. Innovative Medienkunstvorhaben finden sich bei den

Gesuchen, die Zustimmungsquote bleibt ziemlich konstant. Mit dem Extrakredit werden Projekte im Bereich der Filmkultur und der digitalen Kultur unterstützt. Der Anteil an Gesuchen für digitale interaktive Sachpublikationen hat im Vergleich zu Buchpublikationen zugenommen. In der Kommission für interdisziplinäre Projekte, erweitert durch eine XR-Künstlerin, führt die Abwägung der Förderkriterien «technische Innovation» und «künstlerische oder kreative Qualität» zu den kontroversesten Diskussionen – ein Gruppenkonsens findet sich meist bei der Priorisierung des künstlerischen Kerns der Vorhaben.

Die Zürcher Filmförderung stellt das Förderinstrument «Fast Track» nach einer Evaluation und mehreren Barcamps mit Anspruchsgruppen neu auf. Es formiert sich eine Interessensgruppe für einen XR-Hub Zürich. Der Förderschwerpunkt «Serielle Formate» wurde verstärkt, mit der Serien-Adaption von *Wolkenbruchs wunderliche Reise in die Arme einer Schickse* gelingt eine weltweit erfolgreiche Netflix-Produktion mit Schauplatz Wiedikon – der Erfolg spiegelt sich im Jahresbericht: doppelt so viele Drehtage am Standort Zürich, 300 Prozent Regionaleffekt.

Zürcher Gamestudios, die vor 2020 gegründet wurden, sind nicht mehr förderberechtigt bei relevanten Programmen von Pro Helvetia und richten sich in ihren neuen Projekten stärker am Markt aus. Rekrutierungen von Remote-Entwickler:innen aus Ländern in der gleichen Zeitzone nehmen zu – die lokale Game-Industrie konnte wichtige Kompetenzen lokal nicht aufbauen. Das Bundesamt für Kultur unterstützt den Berufsverband SGDA dank stärkerer Vernetzung über die Sprachregionen hinweg mit einem höheren Betrag für die Förderperiode 2025-2028. Die Erhöhung der Games-Fördermittel im Rahmen der Kulturbotschaft 2025-2028 fällt für die Betroffenen geringer aus als erhofft.

6.2.2 Szenario 1: Zürich als *City of Media Arts*

Kernpunkte

Förderung wird durch die Fachstelle Kultur verantwortet / klarer Fokus auf Kunst / Games und Neue Medien werden expliziter thematisiert / Filmkommission, «Future Tracks»-Kommission, Games-Kommission

Fiktionale Beschreibung

Fünf Jahre nachdem Zürich sich dafür entschieden hatte, die Schnittstelle zwischen Kunst und Technologie (insbesondere Film, Games, Neue Medien) konsequent aus der Kunstperspektive zu adressieren, die Förderlandschaft radikal zu vereinfachen und in der Fachstelle Kultur zu konzentrieren, zeigen sich erste Erfolge.

Crossmedia-Projekte werden über das Förderportal des Kantons Zürich eingegeben. Die «Future Tracks»-Kommissionen schätzen die Gesuche ein. Gesuchstellende profitieren nicht nur davon, dass die Disziplinengrenzen nicht mehr scharf gezogen werden müssen, sondern auch von den multiplen Fördergefässen. Diese umfassen sowohl Infrastruktur, neueste Technologie als auch Coaching. Besonders interessant sind die «wild cards» für das nun bereits zum zweiten Mal erfolgreich durchgeführte internationale Festival «ZUMA» (Zurich Media Arts). Das «ZUMA»-Projektbüro agiert direkt aus dem ZUMA, einer Kulturinstitution für digitale Kunst und Kultur, welche mit einem Betriebsbeitrag unterstützt wird. Beliebt ist das mit dem Zentrum für Kunst und Medien ZKM und der Stadt Karlsruhe weiterentwickelte Förderprogramm «City to City to City (C2C2C2)», welches dreimonatige künstlerische Online-Zusammenarbeiten auf internationalem Level ermöglicht, mit den Medienkunststädten des UNESCO Creative Cities Network, u.a. Austin (USA), Changsha (China), Dakar (Senegal), Sapporo (Japan) und Toronto (Kanada). Diese Aktivitäten und das wachsende Netzwerk legen auch den Grundstein für die breit abgestützte Bewerbung Zürichs als UNESCO City of Media Arts, von der sich Zürich als erste schweizerische Stadt des Netzwerks weitere internationale Sichtbarkeit erhofft.

Diese Erfolge können jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die einst dynamische Games-Szene Zürichs zunehmend in andere Städte abwandert, da die kantonale Games-Förderung nur mit sehr kleinen Indie-Produktionen kompatibel ist und eine mit Deutschland vergleichbare, nationale Förderstrategie nach wie vor fehlt. Für die Abwanderung steht auch der neue Joint Master Degree der ZHdK mit der Universität Helsinki. International attraktive Firmen wie Google oder Disney stellen mit einem gewissen Bedauern fest, dass sie den grössten Teil ihrer Mitarbeitenden im Bereich Content-Produktion aus dem Ausland rekrutieren. Anders verhält es sich mit den Absolvierenden der ETHZ, welche bereits während des Studiums abgeworben werden.

Schwierig gestaltete sich für die Fachstelle Kultur die Rekrutierung von erfahrenen Leitungspersonen, die sowohl über Fachkenntnisse bezüglich der Prozessen und Besonderheiten des Game-Ökosystems verfügen als auch gleichzeitig auf Erfahrung und Netzwerke im Medienkunstumfeld zurückgreifen können. Dies führte bei beiden Szenen zu anfänglicher Skepsis, welche durch die Zusammensetzung der Kommissionen zum Teil wieder aufgelöst werden konnte.

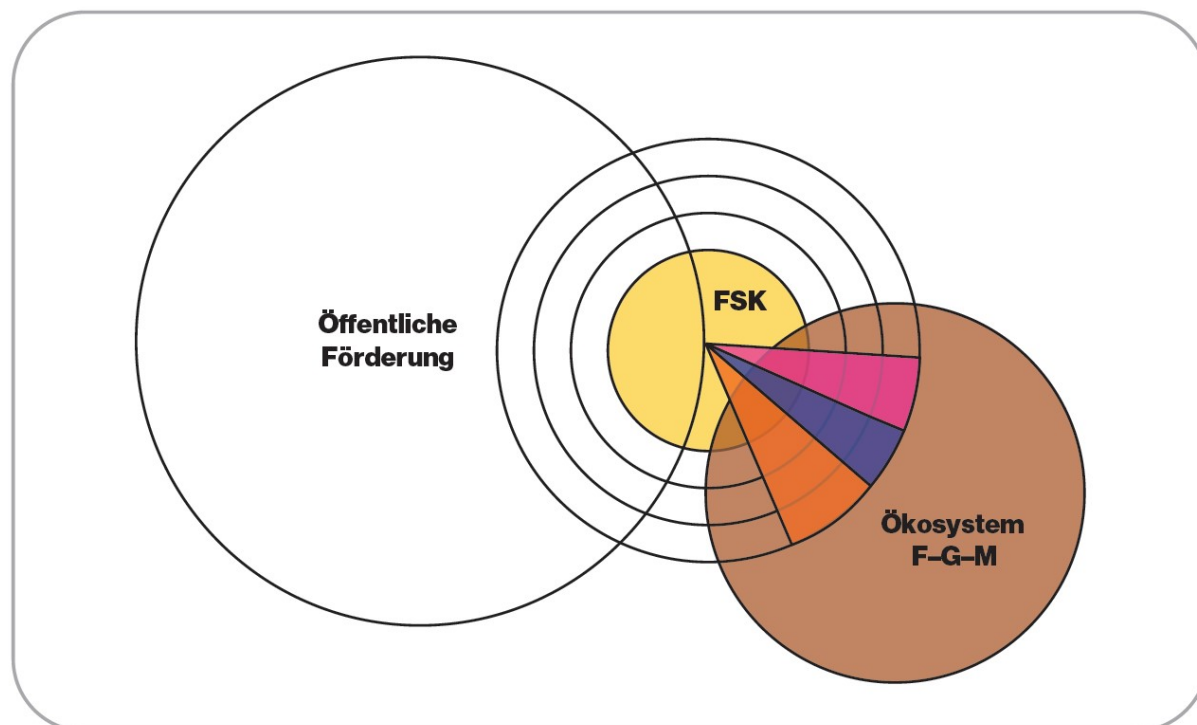


Abbildung: Zürich als City of Media Arts

- Die Zürcher Filmstiftung wird mit dem Ziel der Vereinfachung von Strukturen und Prozessen und zur optimalen strategischen Abstimmung in die Fachstelle Kultur integriert (dunkelviolett). Es werden gezielter Serien gefördert. Zudem formiert sich eine Interessengruppe für einen XR-Hub Zürich.
- Nach einer Auswertung wird das ZFS-Förderinstrument «Fast Track» durch die Fachstelle Kultur in den neuen Förderbereich «Future Track» integriert. Unterstützt werden neu kleinere Indie-Games (orange) mit künstlerischem oder kulturellem Anspruch ($\frac{1}{3}$ der Fördersumme) und interdisziplinäre Vorhaben und begleitende Massnahmen im Bereich der erweiterten Medienkunst (\Rightarrow Medienkunst im Kontext der Kulturförderung), sowie jährliche thematische Ausschreibungen zu neuen Formen zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft (total $\frac{2}{3}$ der Fördersumme) (violett).
- Für den neuen Förderbereich «Future Track» wird eine Leitungsstelle (80 Prozent) und eine Sekretariatsstelle (50 Prozent) geschaffen.
- Der Förderbereich «Future Track» wird in der Pilotphase im Jobsharing entwickelt (zusammen mit Leitung Bildende Kunst) und für Bildende Kunst eine Sekretariatsstelle (25 Prozent) geschaffen.
- Es wird eine Games-Kommission berufen, sowie eine erweiterte Medienkunst-Kommission mit je zwei neuen Kommissionsmitgliedern.
- In einer ersten Phase wird insbesondere mit den Förderkriterien «künstlerische Qualität» und «Relevanz», «technische Innovation» und «Resonanz/Publikum» gearbeitet. Im Games-Bereich wird das Förderinstrument eines digitalen Schreibstipendiums getestet, welches zu mindestens 50 Prozent Studienabgänger:innen und Nachwuchstalente im Förderbereich unterstützt.
- Mit einem kantonalen Betriebsbeitrag wird eine Kulturinstitution für digitale Künste und Kultur unterstützt (Bereich Bildende Kunst/Mehrspartenbetriebe).

Stärken	Schwächen	Möglichkeiten	Herausforderungen
<p>Förderformate zwischen den Disziplinen sind keine Herausforderung mehr</p> <p>Vorhaben von Indie-Game-Entwickler:innen im Kanton Zürich, insbesondere von Absolvent:innen lokaler Bildungsinstitutionen, werden erstmals auf regionaler Ebene öffentlich gefördert</p> <p>Alles aus einer Hand für die Gesuchstellenden (SPOC)</p> <p>Klarer Fokus auf Kunst / Kulturförderung</p> <p>Alle Ressourcen werden gepoolt</p>	<p>Grosser Handlungsbedarf, da bei der FSK weder Strukturen noch personelle Ressourcen vorhanden</p> <p>Eingaben mit einem Potenzial in Richtung Mainstream spielen kaum mehr eine Rolle</p> <p>Die Schnittstellen zu internationalen Tech-Akteuren am Standort Zürich werden nicht genutzt</p>	<p>Entwicklung einer integrierten Sichtweise für Medien – Games – Kunst bei der Förderung</p> <p>Es kann ein international sichtbarer Förderungsschwerpunkt entstehen</p> <p>Die gemeinsame Kommission kann eine klare Handschrift entwickeln</p>	<p>Passfähigkeit: Ist Zürich (mit ETHZ, Google, ...) der richtige Ort für eine solche Strategie?</p> <p>Hat Zürich die Plattformen, um einen solchen Schwerpunkt angemessen präsentieren zu können?</p>

Tabelle: SWOT-Analyse Szenario 1

6.2.3 Szenario 2: Die Zürcher Filmstiftung fördert neu auch Games und wird zur *Moving Images Foundation*

Kernpunkte

Film und Games werden durch eine Stiftung gefördert / Medienkunst wird in der Fachstelle thematisiert / Film- und Games-Kommission, Future Tracks Kommission

Fiktionale Beschreibung

Zürich schliesst auf. Es war eine richtige Entscheidung, vor fünf Jahren innerhalb des Stiftungsrats einen Konsens zu finden über den Stiftungszweck: Mit der Unterstützung des «Filmschaffens» (Art. 2) können alle audiovisuellen Inhalte mit Bewegtbildern gemeint sein, auch Games. So führte das auch Claus Ladegaard, CEO des Danish Film Institute (DFI) in einer Zoom-Konferenz aus: Dank der «erweiterten» Filmdefinition («motion pictures of any kind») im dänischen Filmgesetz von 1994 kann das DFI relativ frei agieren und auf technologische Entwicklungen besser reagieren.

Der Entscheid der Zürcher Filmstiftung, einen eigenen Games-Förderbereich zu schaffen, brachte Klarheit für die Gesuchstellenden. Wer Gelder im Bereich Medienkunst beantragen will, wendet sich an die Sektion «Future Track» im Bereich Bildende Kunst der Fachstelle Kultur. Wer Projekte im Bereich Film oder Games einreichen will, findet in der Filmstiftung die Ansprechpartnerin.

Der Grund für das erfolgreiche Modell liegt auch darin, dass Medienkunst innerhalb der kantonalen Fachstelle – als Kompetenzzentrum für Kunst- und Kulturförderung – bleibt, und dass die engere Verknüpfung von Film und Games mit ihren jeweiligen Branchen sich an der Logik des «arm's length body» orientiert. XR-Projekte und innovative Erzählformate werden nach wie vor über das Förderinstrument «Fast Track» der Zürcher Filmstiftung gefördert.

Es war den politischen Entscheidungsträger:innen wichtig, dass Film und Games unter dem Dach einer Stiftung konstruktiv zusammenarbeiten würden. Nach einer wissenschaftlich begleiteten Pilotphase eines «Game Track»-Förderprogramms wurden Förderkriterien und die Rolle der Kommissionsmitglieder neu definiert und eine zusätzliche Projektmanagement-Stelle geschaffen. Die Gremien im neuen Förderbereich stehen regelmässig im Austausch. Die Fachstelle Kultur und die Filmstiftung haben sich für den nächsten Strategiezyklus auf das Thema der internationalen Sichtbarkeit geeinigt. Es ist noch nicht gelungen, Initiativen von nationaler oder gar internationaler Reichweite zu lancieren.

Die Etablierung eines Zürcher Game-Hubs nach dem Vorbild des «Dutch Game Garden» – Räumlichkeiten für Game-Studios, Kapazitätsaufbau, Netzwerkaktivitäten, Beratung, Publisher-Matchmaking – scheiterte im ersten Versuch. Im Stiftungsrat wurde die Prototypenförderung einer «Home Training App» kontrovers diskutiert. Im fünften Jahr kann die Filmstiftung der Öffentlichkeit erstmals eine Darlehensrückzahlung eines Gamestudios in sechsstelliger Höhe präsentieren. Der Betrag fließt als Erfolgsliehen in die Entwicklung des nächsten Projekts.

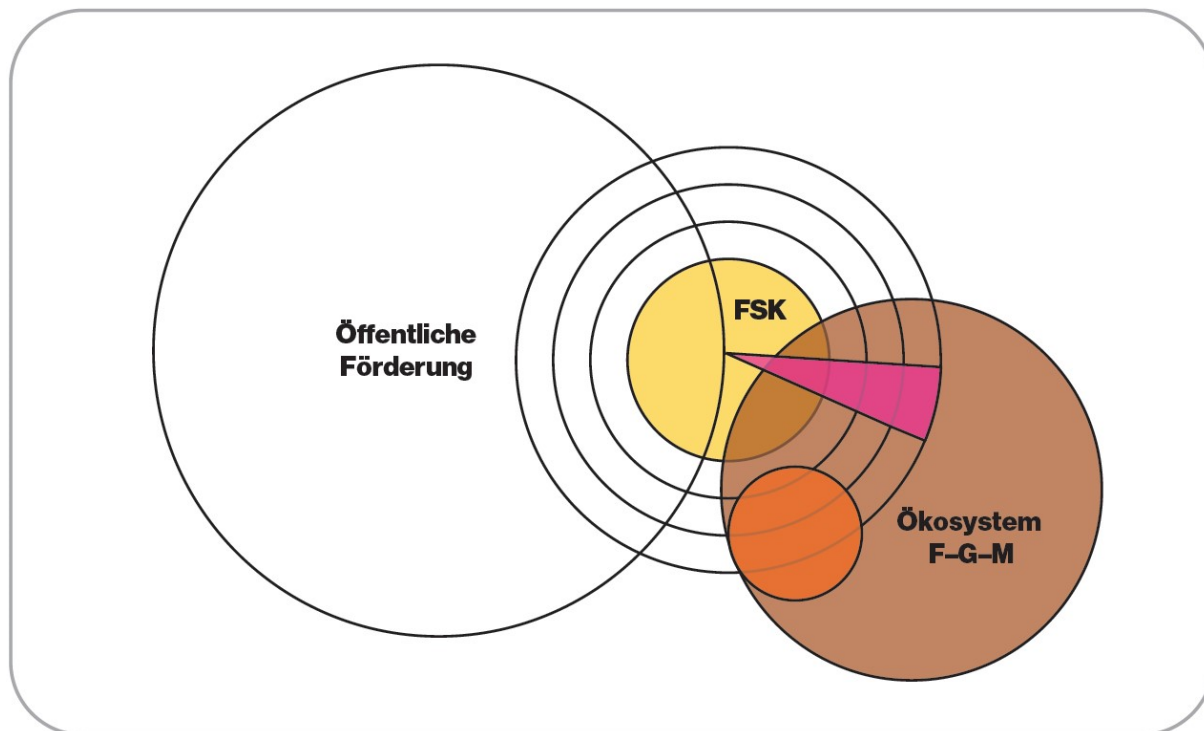


Abbildung: Die Zürcher Filmstiftung fördert neu auch Games und wird zur *Moving Images Foundation*

- Die Ressourcen der Zürcher Filmstiftung werden um 1.5 Mio. Franken erhöht. Die Statuten werden mittelfristig angepasst, eine Umbenennung in die «Zurich Moving Image Foundation» drängt sich auf (orange).
- Für den neuen Förderbereich Games wird eine neue Leitungsstelle (75 Prozent) und eine Sekretariatsstelle (50 Prozent) geschaffen.
- Die Filmstiftung wird um eine dreiköpfige Games-Kommission erweitert. Sie bewertet Gesuche für die Entwicklung von Prototypen, für die Herstellung und die Markteinführung, mit einem Fördervolumen von ca. 350'000 bis 500'000 Franken pro Jahr (bei einer Förderphase von 3 Jahren).
- Im Bereich der bildenden Kunst entsteht eine Sektion «Future Tracks» (violett), welche sich konsequent aus künstlerischer Perspektive kritisch mit Technologieentwicklung auseinandersetzt und neue Formen der Kunst gezielt fördert. Es wird dafür eine bestehende Leitungsstelle aufgestockt (25 Prozent) und eine Sekretariatsstelle (50 Prozent) geschaffen. Zudem stehen Gelder für die Projektförderung zur Verfügung.
- Die Sektion «Future Track» richtet eine dreiköpfige Kommission für das Thema Kunst und Technologie ein.

Stärken	Schwächen	Möglichkeiten	Herausforderungen
<p>Rasche Umsetzung, da Kompatibilität mit bestehenden Strukturen und Prozessen</p> <p>Die Förderung von Games wird mit einem eigenen Ressort und neuen Förderinstrumenten spezifisch adressiert</p> <p>Überzeugender, neuer Fokus «Future Tracks» für FSK</p> <p>Kontinuität «Fast Track» (S)</p>	<p>Je nach Förderstrategie Games: tiefe Bewilligungsquote / hoher Selektionsdruck, um höhere Produktionsbeihilfen (sechsstelliger Bereich) zu sprechen für global kompetitive Games</p> <p>Es wird für Zürich eine Chance zur klaren Positionierung verpasst</p> <p>Overhead wächst sowohl bei der Stiftung als auch in der FSK</p>	<p>Die Modifikationen führen zu einer «modernisierten» Förderlandschaft</p> <p>Neue Schnittstellen mit Technologie, Wirtschaft, ... werden mittelfristig möglich</p>	<p>Gelingt es, Film und Games in ein konstruktives Verhältnis zu bringen?</p> <p>Ist die ZFS in der Lage, diesen Shift zu bewältigen?</p> <p>Wird es möglich sein, mittel- und längerfristig einen Schwerpunkt zu profilieren?</p>

Tabelle: SWOT-Analyse Szenario 2

6.2.4 Szenario 3: Eine neue Games-Stiftung, oder: ein Multiakteurs-Fördersystem

Kernpunkte

Film und Games werden je durch eine Stiftung gefördert / Medienkunst wird in der Fachstelle thematisiert / Filmkommission, Games-Kommission, «Kunst + Technologie»-Kommission

Fiktive Beschreibung

Zürich entscheidet sich für spezifische Förderstrategien. Nachdem der Games-Bereich durch die Zürcher Games-Stiftung «GAME CITY ZÜRICH» abgedeckt ist, die Zürcher Filmstiftung weiterhin die Filmförderung betreut und die Fachstelle Kultur sich in der Sektion «Emerging Topics» mit Medienkunst beschäftigt, hat sich die Förderlandschaft in den letzten fünf Jahren maximal ausdifferenziert. Antragstellende finden rasch ihre Ansprechpersonen und Fördergefässe. Administrativ ausgelagerte Stiftungen betreuen professionell die Schnittstellen zur Branche.

Gleichzeitig hat sich gezeigt, dass aufgrund der maximalen Ausdifferenzierung der Austausch zwischen den Disziplinen weniger intensiv geworden ist. Auch ist der Overhead beträchtlich gewachsen. Für ausländische Beobachter:innen ist es ein Zeichen des Föderalismus, dass die doch sehr überschaubaren Verhältnisse in Zürich nochmals in kleinere Bereiche aufgegliedert werden. Es gelingt ihnen jedoch kaum, sich im System effizient zu bewegen.

Im nächsten Strategiezyklus will man sich mit der Frage der nationalen und internationalen Sichtbarkeit beschäftigen. Eine parlamentarische Anfrage zur Frage der effizienten Ressourcenverwendung scheint hängig. Die Games-Stiftung wurde beauftragt, Szenarien zur nachhaltigen Finanzierung nach der ersten Förderphase vorzulegen.

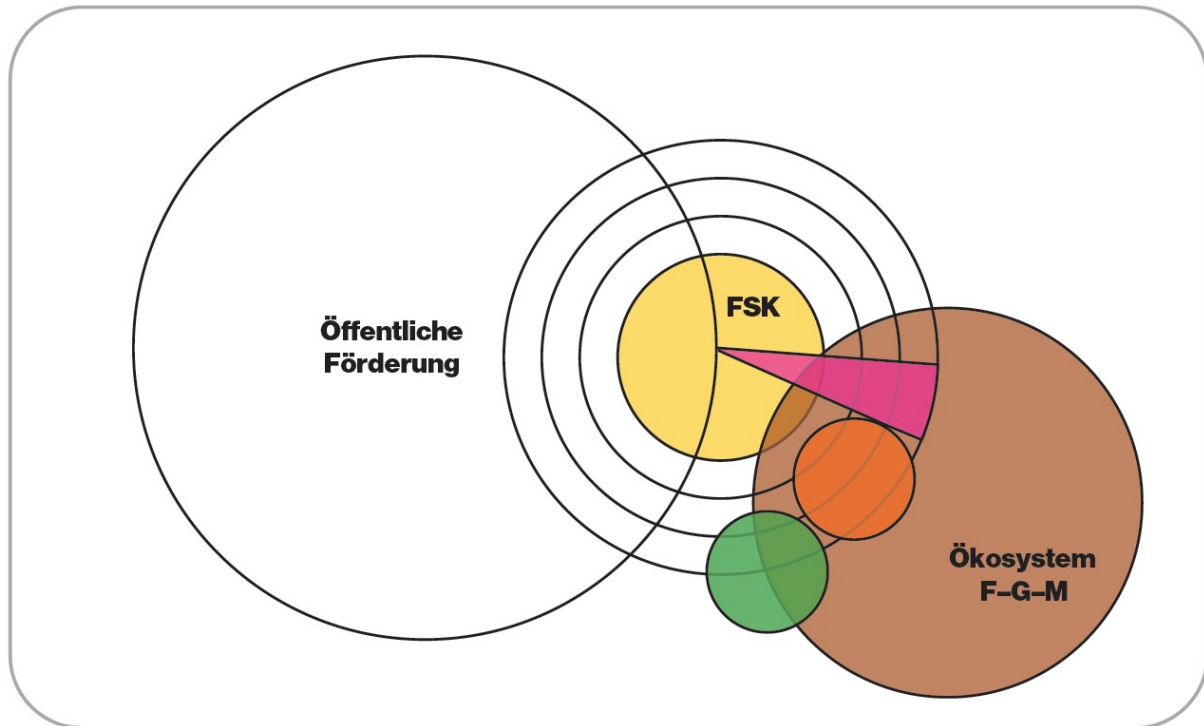


Abbildung: Eine neue Games-Stiftung, oder: ein Multiakteurs-Fördersystem

- Ergänzend zur Zürcher Filmstiftung (orange) wird die Zürcher Games Stiftung (grün) mit einem Budget von 1.75 Mio. Franken gegründet.
- Es wird dafür eine neue Leitungsstelle (50 Prozent) und eine Stelle für eine:n Projekt-Manager:in (75 Prozent) geschaffen.
- Zudem richtet die ZGS eine vierköpfige Games-Kommission ein.
- Im Bereich der bildenden Kunst entsteht eine Sektion «Emerging Topics» (violett), welche sich konsequent aus künstlerischer Perspektive kritisch mit Technologieentwicklung auseinandersetzt.
- Es wird dafür eine bestehende Leitungsstelle aufgestockt (25 Prozent) und eine Sekretariatsstelle (50 Prozent) geschaffen. Zudem stehen Gelder für die Projektförderung zur Verfügung.
- Die Sektion «Emerging Topics» richtet eine dreiköpfige Kommission für das Thema «Kunst + Technologie» ein.

Stärken	Schwächen	Möglichkeiten	Herausforderungen
Film und Games werden spezifisch adressiert	Keine rasche Umsetzung, da Kompatibilität mit bestehenden Strukturen und Prozessen nicht gegeben	Neue, zukunfts offene Förderlandschaft	Autonomie der beiden Stiftungen führt zu Reibungsverlusten
Überzeugender, neuer Fokus für FSK	Grosser struktureller Aufwand	Schnelle Reaktionen	Koordination des Gesamtsystems schwierig
Konsequente Umsetzung der «arm's length body»-Logik	Grosser Overhead	Neue Schnittstellen mit Technologie, Wirtschaft, ... werden mittelfristig möglich	Beschaffung notwendiger Ressourcen
Flexibles System	Wenig Synergien		
	Die Chance zur klaren Positionierung wird verpasst		
	Fördersumme Games ermöglicht lediglich Prototypenförderung, kaum Produktionsförderung		

Tabelle: SWOT-Analyse Szenario 3

6.2.5 Szenario 4: Zürich als Hub für Kunst- und Medientechnologie

Kernpunkte

Die Förderung der Bereiche Games, Film und Medien wird ausgelagert / klarer Fokus auf Technologie / keine Kommissionen, sondern ein Curatorial Board

Fiktive Beschreibung

Neue Technologien erfordern neue Massnahmen. Der Kanton Zürich beschloss vor fünf Jahren die Bereiche Film, Games und Neue Medien in ein Venture auszulagern, welches von einer künstlerischen Leitung kuratiert und von einer Geschäftsführung verwaltet wird. Die Fachstelle Kultur fokussiert auf Kunst und Kultur im etablierten Sinn.

Mit diesen Massnahmen ist es gelungen, Zürich als Hub für Kunst- und Medientechnologie international zu positionieren. Kooperationen mit global agierenden Technologiekonzernen garantieren substanzielle zusätzliche finanzielle Mittel und permanenten Zugang zu neuesten Entwicklungen. UZH, ETHZ und ZHdK sind in verschiedene Initiativen eingebunden. Dem Venture stehen so rund 20 Mio. Franken pro Jahr zur Verfügung.

Demnächst wird das Zurich Centre for Art and Media Technology eröffnet – ein privates Museums-Lab, welche in Europa so noch nicht existiert. Entsprechend kann das bereits sehr prominente Artists-in-Residence-Programm nochmals ausgebaut werden. Aufgrund der dezidiert globalen Ausrichtung gelingt es jedoch lokalen und nationalen Kulturschaffenden und Kreativen kaum, von den Strukturen und Prozessen zu profitieren. Im Rahmen des nächsten Strategiezyklus will man sich vermehrt mit der Schweizer Szene beschäftigen.

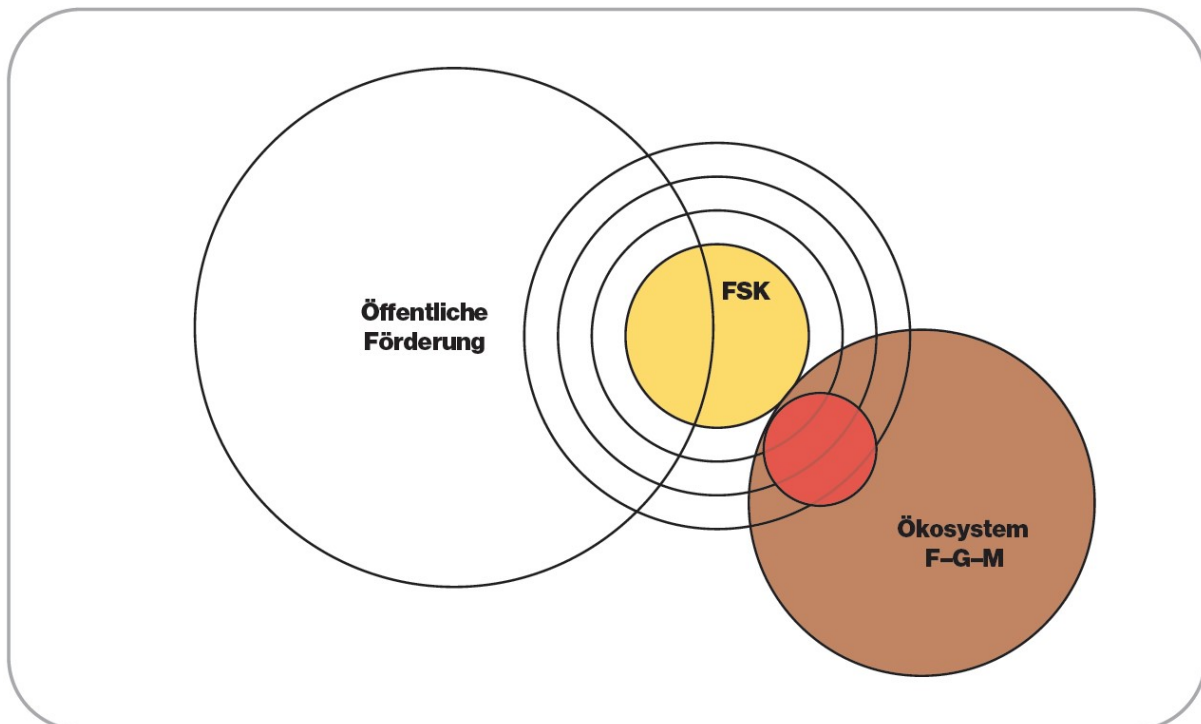


Abbildung: Zürich als Hub für Kunst- und Medientechnologie

- Die Ressourcen der ehemaligen Zürcher Filmstiftung und weitere 2 Mio. Franken bilden das Startkapital für das Venture Kunst- und Medientechnologie (rot), welches im Auftrag des Kantons Zürich gegründet wurde.
- Eine künstlerische Leitung und eine Geschäftsführung leiten das Venture.
- Die finanziellen Ressourcen stammen substanziell von privater Seite und haben sich im Lauf von fünf Jahren verzehnfacht.
- Ein Curatorial Board berät die künstlerische Leitung und wählt die Artists in Residence und Researchers in Residence aus.

Stärken	Schwächen	Möglichkeiten	Herausforderungen
Konsequente Auslagerung der dynamischen Bereiche Klare inhaltliche Positionierung Bedeutende Ressourcen	Radikaler Wechsel Fehlende Unterstützung für lokale/nationale Szene	Das Geschäftsmodell ermöglicht schnelle Entscheidungsprozesse und das einfache Setzen von Schwerpunkten Kooperationen mit den globalen Technologie-Leadern in Zürich Maximale Ausstrahlung	Loslösung von den lokalen und regionalen Bedürfnissen Wird die «kleine Kreativwirtschaft» noch eine Rolle spielen? Was bedeutet das für das herkömmliche System der Kulturförderung?

Tabelle: SWOT-Analyse Szenario 4

6.3 Bewertung und Priorisierung

Die vier Szenarien wurden vom PSA einzeln mit Bezug auf die definierten Eckwerte analysiert. Ergänzend wurden auch vergleichende Betrachtungen vorgenommen. Im Folgenden wird ersichtlich, wie die vier Szenarien ein Kontinuum hinsichtlich der Prinzipien «arm's length bodies» und «Personen vor Struktur» bilden (s. dazu Kapitel 7.2.2, Grundsätze):

1)	2)	3)	4)
«Arm's length bodies»			
Kein ALB-Prinzip; alle Bereiche innerhalb der öffentlichen Verwaltung	←—————→		Maximales ALB-Prinzip; keine Bereiche in der Verwaltung
«Personen vor Strukturen»			
Strukturen der öffentlichen Verwaltung mit Kommissionen	←—————→		Verwaltungsfremde Strukturen mit personalisierten Entscheidungsstrukturen

Die Diskussionen im PSA führten zu **klaren Priorisierungen**. Dabei wurde Szenario 3) als nicht hilfreich für die Entwicklung zukunftsfähiger Lösungen erachtet. Die drei übrigen Szenarien wurden sowohl jedes für sich als vergleichend diskutiert.

Das Szenario 3) mit je einer Film- und einer Games-Stiftung wurde früh ausgeschieden. Der PSA war insbesondere kritisch hinsichtlich der Vergrößerung der Zahl der Akteure. Die Installierung einer weiteren Stiftung wurde nicht als zielführend erachtet, da auf diese Weise weniger die Schnittstellen zwischen den Bereichen im Vordergrund stehen und mehr die isolierten Betrachtungsweisen der einzelnen Disziplinen. Zudem war man der Meinung, dass die Ressourcen möglichst in die Inhalte bzw. in die Personen und nicht in die Strukturen geleitet werden sollten. Aus juristischer Sicht wurde zudem darauf hingewiesen, dass die Installierung einer weiteren Stiftung kein einfaches Unterfangen sein würde.

Eine neue Games-Stiftung,
oder: ein Multiakteurs-Förder-
system

3)

Negativ:

- komplexe Struktur
- wachsende Overheadkosten
- Fokus zu stark auf den einzelnen Disziplinen und zu wenig auf den Schnittstellen

Die Chancen und Risiken der übrigen drei Szenarien wurden im PSA differenziert analysiert und zueinander in Bezug gesetzt. Die folgende Tabelle fasst die Diskussionen zusammen. Zentral für die Bewertungen des PSA waren die beiden Eckwerte, wonach Bewährtes bestehen bleiben und die Situation genutzt werden soll, um Neues auszuprobieren (s. dazu auch die detaillierte Beschreibung der Eckwerte in Kapitel 7.2.1). Zudem hat das Kriterium der Machbarkeit, der politischen Umsetzbarkeit immer da eine Rolle gespielt, wo bestehende, teilweise auf Volksentscheiden abgestützte Strukturen aufgelöst bzw. neu etabliert werden sollten. Dabei wurde **Szenario 2 als geeigneter Ankerpunkt** für weiterführende Überlegungen erachtet. Die **Kompatibilität mit den bestehenden Strukturen** und die positiven Erfahrungen mit dem **Stiftungsmodell** sind überzeugende Elemente. Szenario 2) bietet zudem die Chance, in der Fachstelle Kultur sowohl **Inhalts- als auch Organisationsentwicklung** zu betreiben.

Szenario 1 Zürich als <i>City of Media Arts</i>	Szenario 2 Die Zürcher Filmstiftung fördert neu auch Games	Szenario 4 Zürich als Hub für Kunst- und Medientechnologie
<p>Positiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zukunftsfähige Struktur für die FSK, da alle Bereiche an einem Ort zusammengefasst - optimale Bedingungen für die Definition eines abgestimmten inhaltlichen Fokus für die FSK 	<p>Positiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - erprobtes Modell (insbesondere auch für Rolle der Stiftung als ausgelagerte Verwaltungseinheit) - Potenzial für Weiterentwicklung der Struktur der FSK - Eckwerte «Bewährtes soll bestehen bleiben» bzw. «Neues soll getestet werden» werden optimal umgesetzt 	<p>Positiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenzial des Standorts Zürich (Wirtschaft, Forschung, Innovation) wird überzeugend integriert - neuartige, rasche Entscheidungsstrukturen
<p>Negativ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bewährte Aspekte der ZFS können kaum weitergeführt werden (Schnittstelle zu Branche, Finanzierungsmodi) - ZFS basiert auf Volksentscheid und kann nur mit grösserem Aufwand rückgängig gemacht werden 	<p>Negativ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lässt eine gewisse Dynamik vermissen; die dynamischen Entwicklungen insbesondere an den Schnittstellen der Disziplinen werden nur bedingt abgebildet - kann die kommerzielle Logik nicht auffangen; Austauschbeziehungen mit den am Standort Zürich präsenten Akteuren in Wirtschaft, Technologie oder Innovation werden nicht genutzt 	<p>Negativ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - grosse Distanz zur Zürcher Szene - keine Kompatibilität mit den Strukturen der öffentlichen Förderung

6.4 Weiterentwicklung des favorisierten Szenarios 2

In der Sitzung des PSA vom 31.1.2022 wurde demnach **ein Szenario favorisiert, welches den Forderungen des Postulats des Kantonsrates bereits weitgehend entspricht**: Nebst der Weiterführung der Filmförderung werden neu auch Games und Neue Medien in der Förderstrategie berücksichtigt. Dabei wird das erfolgreiche Modell der ZFS erweitert, und es werden die Strukturen der FSK angepasst. Die Umsetzung eines solchen Szenarios entspricht dem internationalen Stand (s. dazu Kapitel 6).

Der PSA war jedoch der Meinung, dass **Szenario 2) für die Hearings unter verschiedenen Aspekten noch weiterentwickelt und optimiert werden sollte**:

- Inhaltlich interessierte, was sich genau hinter dem Arbeitstitel der vorgeschlagenen Film- und Medienstiftung verbirgt. Es war allen bewusst, dass ein rein additiver Zugang nicht den Bedürfnissen einer zukunftsgerichteten Förderung entspricht. Die Recherchen in Kapitel 6 haben gezeigt, dass die Entwicklungen deutlich Richtung der Durchlässigkeit zwischen den Disziplinen gehen. Die Erweiterung der ZFS müsste daher diesem Aspekt auf überzeugende Art Rechnung tragen.
- Ebenfalls soll geklärt werden, welche Kollaborationen mit Akteuren ausserhalb des kulturellen Sektors denkbar und zielführend sein könnten. Dieser Aspekt, der insbesondere im Szenario 4 im Vordergrund stand, wurde im PSA als Alleinstellungsmerkmal des Kantons Zürich bezeichnet. Firmen wie Google oder Disney wurden explizit genannt. Die Schnittstelle zur ETHZ oder zur ZHdK lagen für den PSA ebenfalls auf der Hand. Dabei war dem PSA bewusst, dass es sich um die Verbindung zwischen zwei unterschiedlichen Welten handelt, welche mit gebührender Vorsicht zu diskutieren sind. Von Interesse war schliesslich, welche Gremienstrukturen für die Unterstützung der beiden oben genannten Punkte geeignet wären. Einerseits verfügt der Kanton Zürich über bewährte, breit abgestützte und konsensorientierte Kommissionen, die robuste Entscheidungen fällen. Andernorts gibt es Prozesse, welche stärker am pointierten Profil einer Kuratorin / eines Kurators ausgerichtet sind und entsprechend rasch(er) agieren können. Der PSA stellte daher die Frage, ob bzw. wie sich die beiden Herangehensweisen kombinieren liessen, um Szenario 2 auch in dieser Hinsicht zukunftsfähig zu machen.

Diese geforderte Weiterentwicklung des Szenario 2 ist für Zürich schlüssig. Nebst einer Weiterentwicklung der Förderstrategie bzw. -mechanismen für den kulturellen Sektor nimmt sie auch den Forschungs-, den Innovations- und teilweise den Wirtschaftsstandort Zürich in den Blick. Eine Perspektive, welche sich kaum mehr in einer anderen Stadt der Schweiz anwenden lässt. Auf internationaler Ebene hingegen werden solche umfassenden Betrachtungsweisen immer wieder diskutiert. Als Referenzpunkt kann hier z.B. das «Concentric Circles Model» (Unctad 2013) dienen.

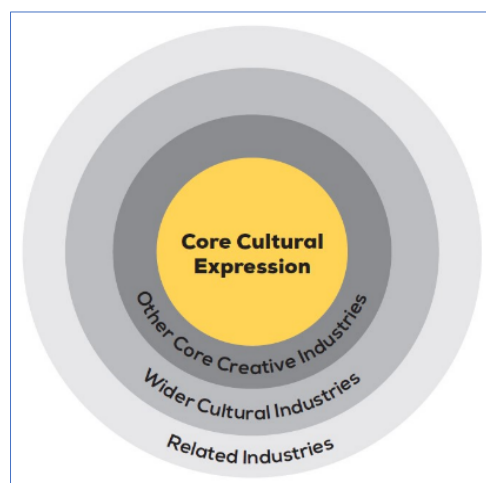


Abbildung: Das Concentric-Circles-Modell zur Beschreibung der Kreativwirtschaft (Quelle: Unctad 2013)

Das **Concentric-Circles-Modell** geht davon aus, dass für die künstlerische Produktion ein **Kernbereich** zentral ist, der (in Kontinentaleuropa) stark von der öffentlichen Förderung abhängt («core creative arts / core cultural expression»). Das Modell postuliert jedoch auch, dass der Kernbereich

umgeben ist von **weiteren Sphären**, welche notwendig sind zur Weiterentwicklung und zur Verbreitung der Inhalte aus dem Core-Bereich.

Dieses **Modell der konzentrischen Kreise lässt sich auf das hier zur Diskussion stehende Projekt anwenden**. Mittels dreier konzentrischer Kreise können die Diskussionen im PSA zu den verschiedenen Szenarien in ein Gesamtsystem integriert werden:

- Im Zentrum ist die Kunstförderung im engeren Sinn durch die Fachstelle Kultur verortet (stark ausgeprägt in Szenario 1).
- Im äussersten Kreis wird die Schnittstelle zwischen Kunst und Technologie nah an wirtschaftlichen und weiteren Akteuren thematisiert (stark ausgeprägt in Szenario 4).
- Der Zürcher Filmstiftung kommt nebst der Förderung von Film und Games auch die Funktion eines Interfaces zwischen dem Zentrum und dem äusseren Kreis zu (stark ausgeprägt im Szenario 2).

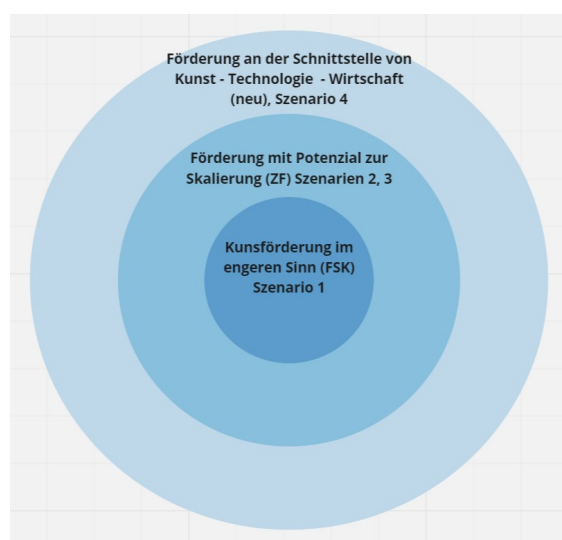


Abbildung: Das Concentric-Circles-Modell angewendet auf die Bereiche Film, Games, Neue Medien im Kanton Zürich

Sowohl mit Blick auf eine abgestimmte Förderstrategie als auch aus der Perspektive der Produktionsabläufe ist dies ein interessanter Ansatz. **Im Zentrum befindet sich ein inhaltlich getriebener, experimenteller Kern. Je weiter weg wir uns von diesem Kern bewegen, desto relevanter werden z.B. Dimensionen der technologischen Verbreitung oder der Skalierung.** Solche Effekten weisen dann über den kulturellen Sektor hinaus und orientieren sich an anderen Logiken als derjenigen der Kulturförderung.

Wesentlich für die Diskussion in Zürich ist, **dass die konzentrischen Kreise nicht hermetisch für sich stehen, sondern durchlässig zu sehen sind.** Die aktive und strategische Steuerung und Beeinflussung dieser Austauschbeziehungen mittels Gremien, Anreizen oder Vorgaben ermöglicht die Konzipierung unterschiedlichster Förderstrategien. Unten wird gelb aufgezeigt, wie solche Steuerungsmechanismen aussehen könnten. Sie können im Sinne einer Rahmenvorgabe das gesamte System umfassen oder spezifisch auf die Schnittstellen zwischen zwei oder mehreren Kreisen ausgerichtet sein. Dabei ist eine Rahmenvorgabe mit einer traditionellen, mehrjährigen Leistungsvereinbarung vergleichbar. Die Austauschbeziehungen zwischen zwei oder mehreren Kreisen lassen sich eher über entsprechende Gremien oder Projektausschreibungen beeinflussen.

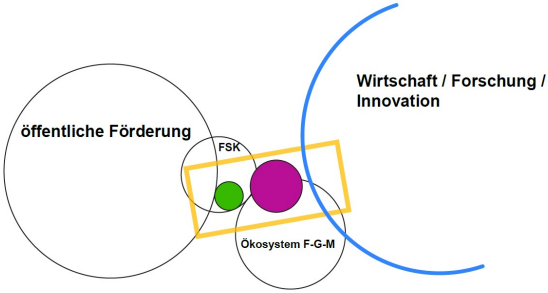
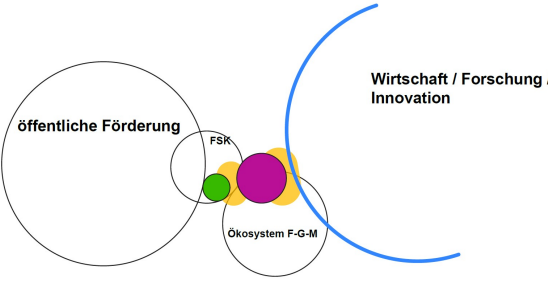
In der Darstellung unten sind verschiedene Möglichkeiten der Steuerung als Spannungsfeld dargestellt. Die Komplexität – jedoch auch die zu erwartende Wirkung – nimmt von links nach rechts zu.

<p>Primär wird das Gesamtsystem und weniger die Schnittstellen zwischen den Kreisen gesteuert.</p> <p>Ein solches System würde über die traditionelle, mehrjährige Leistungsvereinbarung gesteuert.</p> <p>Die Komplexität bei dieser Art von Governance ist eher gering.</p> <p>Es wäre zu prüfen, ob eine solche Vorgabe einen Effekt erzielt, oder ob sie für die involvierten Akteure zu grob ist.</p> <p>Das Potenzial des Standortes Zürich würde marginal genutzt.</p>	<p>←—————→</p> <p>Zwischen dem Modell links (Steuerung via Rahmenvorgabe) und dem Modell rechts (Steuerung durch spezifische Gremien an den Schnittstellen) sind die verschiedensten (Zwischen-)Varianten denkbar.</p> <p>Zu klären sind immer die folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie spezifisch sollen die Fördermassnahme sein? - Wie komplex soll das System sein? - Welche Effekte sollen mindestens erzielt werden können? - Welche Bezüge sollen zum Standort Zürich hergestellt werden? 	<p>Primär wird der Austausch zwischen den Sphären durch Vorgaben und Anreize zu beeinflusst.</p> <p>Ein solches System würde über Gremien gesteuert, welche sich spezifisch mit der Schnittstelle zwischen zwei oder mehreren Kreisen beschäftigen.</p> <p>Die Komplexität bei dieser Art von Governance ist eher hoch.</p> <p>Über solche Vorgaben könnten multiple Effekte zwischen den verschiedenen Akteuren erzielt werden.</p> <p>Das Potenzial des Standortes Zürich würde maximal genutzt.</p>

6.5 Mögliche Implementierung von Szenario 2+ als Grundlage für die Hearings

Das oben beschriebene Spektrum von Steuerungsmechanismen für die drei konzentrischen Kreise lässt sich einfach auf das vom PSA favorisierte Szenario 2) anwenden. Die FSK entspricht dem innersten Kreis, die um Games erweiterte ZFS dem mittleren Kreis und die Akteure von Wirtschaft, Forschung oder Innovation dem äussersten Kreis. Zentral sind die Schnittstellen, welche gelb markiert sind. Damit sind einerseits Schnittstellen zwischen den Förderbereichen (FSK – Film – Medienstiftung) gemeint und andererseits Schnittstellen zwischen dem kulturellen Sektor (grüner Kreis / violetter Kreis) mit anderen Sektoren (Wirtschaft, Forschung und Bildung).

In der Folge beschreiben wir das Szenario «2+ frame» (Steuerung durch Rahmenvorgabe) und «2+ overlap» (Steuerung durch Gremien / Projektausschreibungen) unter unterschiedlichen Aspekten.

Szenario «2+ frame»	Szenario «2+ overlap»
Umsetzung der Vorgaben durch Steuerung des Gesamtsystems mit allgemeiner Zielvereinbarung	Umsetzung der Vorgaben durch Steuerung spezifischer Schnittstellen mittels Gremien mit entsprechenden Ressourcen und Kompetenzen
<p><u>Skizze</u></p>  <p>grün: Kommission «Future Track» für Medienkunst in der FSK violett: Filmstiftung inkl. New Media / Games gelb: Rahmenvorgabe / Leistungsvereinbarung</p>	<p><u>Skizze</u></p>  <p>grün: Kommission Future Track für Medienkunst in der FSK violett: Filmstiftung inkl. New Media / Games gelb: Gremien an den Schnittstellen</p>
<p><u>Detaillierte Beschreibung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Es gibt zwei spezifische Kommissionen/Gremien für die Bereiche Film – Games – Neue Medien («Future Track», Film- und Medienstiftung). - Es gibt keine Kommissionen /Gremien, welche Entwicklungen an den Schnittstellen fördern. - Es gibt eine mehrjährige, übergeordnete Leistungsvereinbarung. - Es gibt kaum spezifische Anreize für die Entwicklung von Inhalten zwischen den Sphären. - Neue Ressourcen für die Umsetzung des Postulates werden in bestehende bzw. leicht angepasste Strukturen geleitet. 	<p><u>Detaillierte Beschreibung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Es gibt zwei spezifische Kommissionen/Gremien für die Bereiche Film – Games – Neue Medien («Future Track», Film- und Medienstiftung). - Es werden zwei spezifische Gremien geschaffen, welche die Entwicklung an den Schnittstellen fördern. Diese lancieren z.B. spezifische (thematisch, Zielgruppen, ...) Calls und verfügen über entsprechende Ressourcen (Infrastruktur, Finanzen, ...). - Allgemeine, übergeordnete Rahmenbedingungen spielen eine untergeordnete Rolle. Vereinbarungen in den einzelnen Kreisen und an den Schnittstellen sind relevanter. - Die Gremien an den Schnittstellen verfügen über Ressourcen für Initiativen zwischen den Kreisen. - Neue Ressourcen für die Umsetzung des Postulates werden teilweise in neue Strukturen geleitet.
<p><u>Stärken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lässt sich leicht implementieren. - Strukturen und Prozesse sind überschaubar. - Eine grössere Zahl heterogener Akteure kann integriert werden. - Die Autonomie der einzelnen Bereiche bleibt stark. 	<p><u>Stärken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Schnittstellen zwischen den Bereichen werden verbindlich und umfassend adressiert. - Die bestehenden Bereiche (Neue Medien, Film, Games) sind in ihrer Autonomie kaum tangiert. Die neuen Kommissionen an den Schnittstellen agieren schnell und sind kompetent.
<p><u>Schwächen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Rahmenvereinbarung bleibt eher allgemein. - Die übergreifende Kommission hat kaum Kompetenzen, in den einzelnen Bereichen Initiativen zu starten. - Die Autonomie der einzelnen Bereiche bleibt kaum antastbar. 	<p><u>Schwächen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Implementierung des Systems ist komplex. - In einer Anfangsphase kann es zu Rivalitäten kommen.

<p><u>Möglichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Rahmenvorgabe kann zu einem niederschweligen Steuerungsinstrument werden. - Die Bereiche Film – Games – Neue Medien entwickeln eine starke Identität und haben gleichzeitig einen niederschweligen Austausch. 	<p><u>Möglichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Es kann im Kanton Zürich ein Ökosystem entstehen, welches sowohl Inhalt und Technologie als auch die Bezüge zwischen kulturellem Kernbereich und Wirtschaft in überzeugender Weise verbindet. - Insbesondere an der Schnittstelle mit Akteuren aus Wirtschaft, Forschung, Innovation können weitere Ressourcen (Finanzen, Zugang zu Technologie) generiert werden.
<p><u>Herausforderungen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Alles kann im Vagen bleiben: Die übergreifende Kommission hat keine Kompetenzen, um eine Initiative zu starten. Die Rahmenvorgabe ist zu weit, um Themen zu lancieren. 	<p><u>Herausforderungen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Kommissionen an den Schnittstellen müssen mit hochkarätigen Persönlichkeiten besetzt werden. - Das System kann eine hohe Dynamik entwickeln und bedarf einer professionellen Governance durch die politischen Gremien.
<p><u>Fiktion</u></p> <p>Fünf Jahre nach der Implementierung des Szenario «2+ frame» trafen sich die Mitglieder der übergreifenden Film-, Games- und Medien-Kommission zur jährlichen Sitzung. Die Verabschiedung des neuen Strategiezyklus war traktandiert. Es galt, die positiven Erfahrungen der ersten Periode weiterzuführen, jedoch auch neue Schwerpunkte zu definieren. Die Leiterin der FSK eröffnete die Sitzung und fasste zusammen: Auch aus internationaler Perspektive wurde anerkannt, dass Zürich mit der «Future Track»-Kommission für Medienkunst und der Film- und Games-Stiftung ein zukunftsfähiges Fördermodell implementiert hat. Als besonders innovativ wurde in einem längeren Artikel in der Zeitschrift «Die Zeit» die übergreifende Film-, Games- und Medien-Kommission beschrieben. Ihre Aufgabe ist es, die inhaltlichen und technologischen Schnittstellen zwischen den Bereichen zu thematisieren und entsprechende Initiativen zu motivieren. Gleichzeitig – so die Leiterin der FSK – sei es jedoch nur wenige Male gelungen, «über den Tellerrand hinauszudenken». So fällt auf, dass selbst zwischen dem Bereich Neue Medien und dem Bereich Games nur wenige gemeinsame Initiativen befördert werden konnten. Trotz einer anfänglichen Euphorie der Vertreterin aus der Medienwirtschaft blieb auch diese Schnittstelle unbespielt.</p> <p>Eine externe Analyse ergab, dass in den einzelnen Bereichen ausreichend Ressourcen vorhanden sind und es entsprechend wenig Motivation zur Kooperation gab. Auch waren viele der befragten Akteur:innen der Meinung, dass mit dem gleichzeitig implementierten Modell der Film- und Games-Stiftung genügend Koordination hergestellt sei.</p> <p>Der neue Strategiezyklus soll daher einen Schwerpunkt auf neue Finanzierungsmodelle legen, durch welche die inhaltliche Kooperation über die Bereiche hinweg stärker in den Vordergrund rückt.</p>	<p><u>Fiktion</u></p> <p>Der Beginn war harzig. Es hatte beinahe drei Jahre gedauert, bis das Szenario «2+ overlap» erste überzeugende Resultate geliefert hat. Sowohl die «Future Track»-Kommission für Medienkunst als auch die neue Film- und Games-Stiftung waren der Meinung, dass man das Fuder überlade, wenn sich noch zwei weitere Gremien mit den Schnittstellen befassen sollten. Die neue Förderstrategie genüge vollauf. War es denn wirklich nötig, dass der Bereich Neue Medien mit Film und Games in einen Austausch treten sollte? Das würde schon passieren, wenn es denn einen Grund dafür gibt. Gleiches gelte auch für die Akteure von Wirtschaft, Forschung und Innovation. Die FSK blieb jedoch bei ihrer Idee.</p> <p>Nun, fünf Jahre später, hat T.F., der Vorsitzende des International Board der britischen CCI Federation, darauf hingewiesen, dass Zürich eine überzeugende Governance entwickelt hat, welche öffentliche Förderstrategien und private Initiativen sowohl inhaltlich als auch finanziell (Matching-Funds) optimal verbindet. Besonders neidisch schien er auf die hohe Effizienz des Systems. Denn die beiden Gremien an den Schnittstellen bestehen lediglich aus je drei Personen, sind inhaltlich höchst kompetent und verfügen über die Mittel, pro Jahr mindestens zwei grössere Initiativen zu finanzieren. Die Bedingungen sind so einfach wie der Impact der Initiativen beeindruckend: 1) Nach einer formellen Prüfung wird ein Gesuch auf maximal zwei A4-Seiten anonym eingereicht. 2) Es braucht ein überzeugendes Anliegen, das über den kulturellen Sektor im traditionellen Sinn hinausweisen muss. 3) Zentral ist die Argumentation, weshalb die gemeinsame Initiative einen grösseren Impact erreicht als eine Förderung durch die ebenfalls etablierte «Future Track»-Kommission oder die Film-/Games-Kommission.</p> <p>Dem Jahresbericht kann man entnehmen, dass die Autonomie der beiden Kommissionen an den Schnittstellen immer mal wieder zu Diskussionen Anlass bietet. Am Schluss überwiegen jedoch die überzeugenden Initiativen.</p>

<p><u>Finanzierung</u></p> <p>Kosten für Organisation, Administration und Overhead Für den neuen Förderbereich Games wird eine neue Leitungsstelle (75 Prozent) und eine Sekretariatsstelle (50 Prozent) geschaffen.</p> <p>Im Bereich der bildenden Kunst entsteht eine Sektion «Future Tracks» für Medienkunst (violett), welche sich konsequent aus künstlerischer Perspektive kritisch mit Technologieentwicklung auseinandersetzt und neue Formen der Kunst gezielt fördert.</p> <p>In der Kommission «Future Track» wird eine bestehende Leitungsstelle aufgestockt (25 Prozent) und eine Sekretariatsstelle (50 Prozent) geschaffen.</p> <p>Kosten für Gesuchsbearbeitung und -beurteilung Die Filmstiftung wird um eine dreiköpfige Games-Kommission erweitert. Sie bewertet Gesuche für die Entwicklung von Prototypen, für die Herstellung und die Markteinführung, mit einem Fördervolumen von ca. 350'000 bis 500'000 Franken pro Jahr (bei einer Förderphase von drei Jahren).</p> <p>Die Sektion «Future Tracks für Medienkunst» richtet eine dreiköpfige Kommission für das Thema Kunst und Technologie ein.</p> <p>Mittel für Projektförderung Die Ressourcen der Zürcher Filmstiftung werden um 1.5 Mio. Franken erhöht.</p> <p>In der Kommission «Future Track für Medienkunst» stehen Gelder für die Projektförderung zur Verfügung.</p>	<p><u>Finanzierung</u></p> <p>Kosten für Organisation, Administration und Overhead Für den neuen Förderbereich Games wird eine neue Leitungsstelle (75 Prozent) und eine Sekretariatsstelle (50 Prozent) geschaffen.</p> <p>Im Bereich der bildenden Kunst entsteht eine Sektion Future Tracks für Medienkunst (violett), welche sich konsequent aus künstlerischer Perspektive kritisch mit Technologieentwicklung auseinandersetzt und neue Formen der Kunst gezielt fördert</p> <p>In der Kommission Future Track wird eine bestehende Leitungsstelle aufgestockt (25 Prozent) und eine Sekretariatsstelle (50 Prozent) geschaffen.</p> <p>Kosten für Gesuchsbearbeitung und -beurteilung Die Filmstiftung wird um eine dreiköpfige Games-Kommission erweitert. Sie bewertet Gesuche für die Entwicklung von Prototypen, für die Herstellung und die Markteinführung, mit einem Fördervolumen von ca. 350'000 bis 500'000 Franken pro Jahr (bei einer Förderphase von drei Jahren).</p> <p>Die Sektion «Future Tracks für Medienkunst» richtet eine dreiköpfige Kommission für das Thema Kunst und Technologie ein.</p> <p>Mittel für Projektförderung Die Ressourcen der Zürcher Filmstiftung werden um 1.5 Mio. Franken erhöht.</p> <p>In der Kommission «Future Track für Medienkunst» stehen Gelder für die Projektförderung zur Verfügung.</p> <p>Es werden Ressourcen für ein Gremium an der Schnittstelle zwischen Kommission «Future Track», Film- und Medienstiftung sowie Film-/Game-Stiftung und Akteur:innen ausserhalb des kulturellen Sektors bereitgestellt.</p>
---	--

6.6 Zwischenfazit

Nach Abschluss des Prozesses der Studie Teil II gibt das Projektteam des ZCCE folgende Einschätzung ab:

- Es ist schlüssig, vor dem Hintergrund der definierten Eckwerte und der Grundsätze das Szenario 2) in verschiedener Hinsicht weiterzuentwickeln.
- Das Ökosystem der Akteure im Kanton Zürich in den Bereichen Film, Games, Neue Medien (s. Kapitel 5) bietet eine hohe Dichte an möglichen Austauschbeziehungen. Eine Ausprägung des Szenarios «2+ overlap» ist daher adäquater und sehr wahrscheinlich erfolgversprechender.

7 Hearings

Zwischen Juni und August 2022 fanden drei Hearings mit über 40 Vertreter:innen aus Film, Games / New Media, Medienkunst, Bildung, Forschung und Technologie in den Räumlichkeiten der ZHdK statt. Diskussionsgrundlage waren die vorliegenden Studienergebnisse und die entwickelten Szenarien.

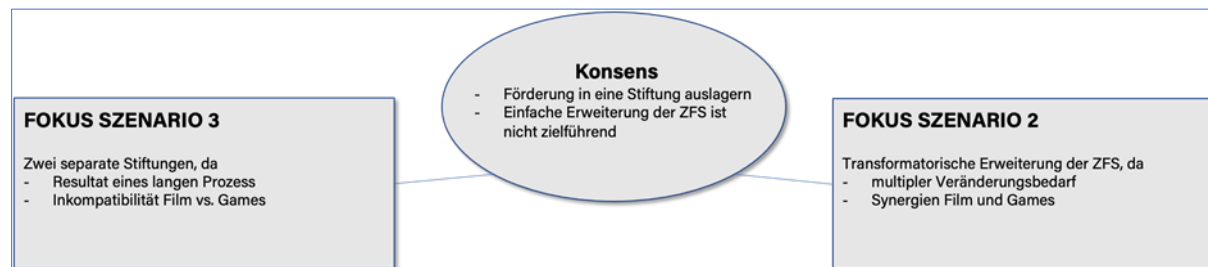
Hearing I	Zürcher Filmstiftung
Hearing II	Kulturschaffende aus Film, New Media / Games, Medienkunst
Hearing III	Entscheidungsträger:innen und Vertretungen aus Bildung, Forschung und Technologie

Eine vollständige Dokumentation der Hearings (Zusammenfassungen, Ziele, Teilnahmeliste) findet sich im Anhang. Im nächsten Kapitel werden die Ergebnisse der Hearings inhaltlich aufeinander bezogen.

7.1 Rückbezug auf die Förderszenarien und Handlungsempfehlungen

7.1.1 Abwägung Szenario 2 vs. Szenario 3

An allen Hearings wurde der Bezug von Szenario 2 (neuer eigenständiger Förderbereich Games/New Media innerhalb der Zürcher Filmstiftung) zu Szenario 3 (Etablierung einer neuen Stiftung für den Förderbereich Games/New Media) intensiv diskutiert. Elemente des erweiterten Förderszenarios «Frame» wurden kaum thematisiert.



Die Darstellung der Hauptargumente für Szenario 2 bzw. 3 an den Hearings als Gegensatzpaar

Im Folgenden werden die wesentlichen Diskussionspunkte wiedergegeben:

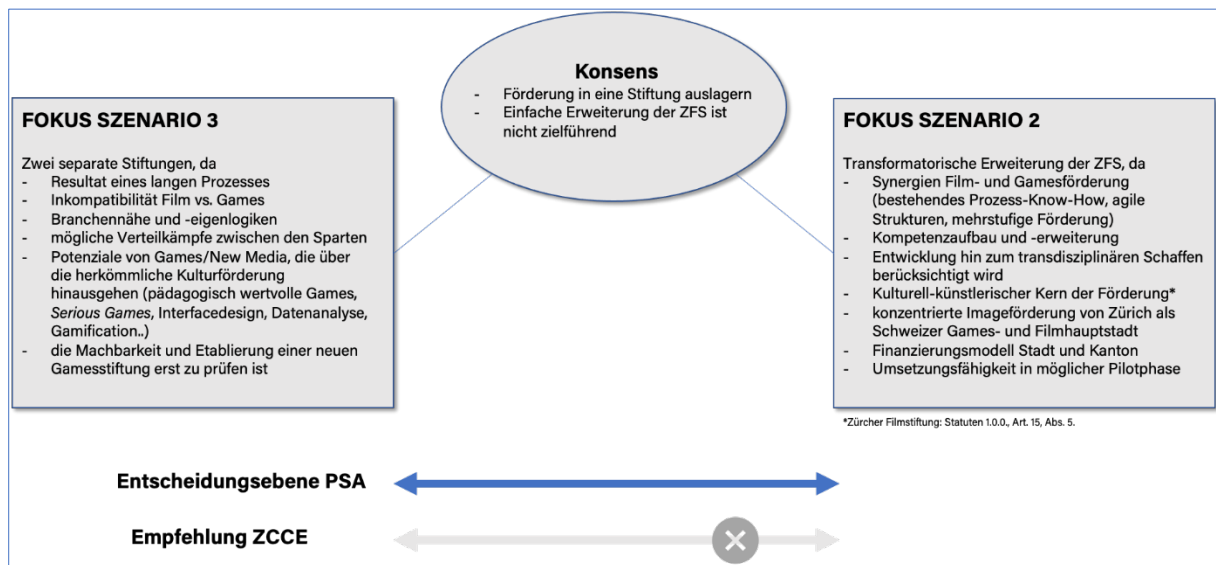
- Im Zentrum stand die Frage, wie viel Autonomie die beiden Bereiche Film und New Media / Games brauchen, um sich zukunftsfähig und branchennah entwickeln zu können bzw. wie gross die Nähe zwischen den beiden Bereichen sein muss, damit Synergien entstehen und bestehende Prozesse und Strukturen wirkungsvoll und effizient genutzt werden können.
- Argumentiert wurde auf multiplen Ebenen: inhaltlich (Fokus Games-Förderung, kultureller Kern der Förderung), strukturell (mögliche bzw. notwendige Veränderungen bei der ZFS), personell (Zusammensetzung von Gremien, erforderliche Kompetenzerweiterung) und politisch (Akzeptanz der unterschiedlichen Lösungsansätze).
- Formuliert wurden einzelne Positionen, welche primär den über lange Zeit erkämpften und daher nicht veränderbaren Status Quo unterstrichen, oder welche primär die Inkompatibilität zwischen Film und Games in den Vordergrund stellten. Hier stand Szenario 3 im Vordergrund. Als Unterschiede wurden benannt: narrative, audiovisuelle und ludologische Dimensionen, individuelle Branchenbedürfnisse und -Eigenlogiken, globale Auswertung/Marktorientierung und z.B. die Rolle der Kinos.
- Formuliert wurden mehrheitlich Positionen, welche zwar die Notwendigkeit einer umfassenden inhaltlichen und personellen Neuausrichtung des Status Quo betonten, dies jedoch aus politischen, prozeduralen und inhaltlichen Gründen eher im Rahmen der bestehenden Strukturen umsetzen wollten. Hier stand Szenario 2 im Vordergrund. Als Gemeinsamkeiten wurden

benannt: Zürich als Schweizer Film- und Gameshauptstadt, vielfältige Formen und Zugänge zwischen Kunst- und Wirtschaftsförderung, Kostenintensität, die Rolle der mehrstufigen Förderung, langwierige Entwicklungsphasen, erfolgsabhängige Förderung, arbeitsteilige Produktion, die Nutzung aufkommender Technologien und z.B. der Bildungsstandort Zürich.

- Unbestritten war immer die Auslagerung der Förderung in eine Stiftung.
- Von allen Seiten wurde verneint, dass sich die Förderung des New Media / Games-Bereiches durch eine simple Erweiterung der ZFS erreichen liesse.

7.1.1.1 Handlungsempfehlungen

- **Grundsatzentscheid für Szenario 2 bzw. 3. fällen:** Die sorgfältige Analyse der Argumente an den Hearings sowie der Erkenntnisse aus der Studie legt in den Augen des ZCCE eine Entscheidung zugunsten von Szenario 2 nahe. Dabei gilt es zu unterstreichen, dass Szenario 2 mit einer dezidierten Reform der ZFS nach innen wie nach aussen gleichzusetzen ist.



Die Darstellung der Hauptargumente für Szenario 2 bzw. 3 aus Sicht des ZCC

- **Gemeinsame und geteilte Vertrauensbasis für den weiteren Prozess schaffen:** Es gilt gegenüber der ZFS Kontinuität und gegenüber dem neuen Bereich New Media / Games Zukunftsoffenheit zu signalisieren.
- **Handlungsprinzipien definieren:**
 - Bewährtes beibehalten: die erfolgreichen Effekte der ZFS bleiben bestehen
 - Fokus garantieren: keine Unschärfen zwischen Film und New Media / Games
 - Neues ermöglichen: es geht um neue, innovative Formen der Förderung
- **Handlungsfelder definieren:**
 - Inhaltlich (Förderkonzept- und kriterien, Kommunikation)
 - Personell (Kompetenzen, Aufgaben, Rollen)
 - Strukturell (Transformatorische Erweiterung der ZFS)
 - Finanziell (Mittelbedarf)
 - Prozedural (Instrumente, Auswahlverfahren, Kommissionen, Periodizität)
- **Ein angemessenes Fördervolumen sichern:** So wird die Grundlage geschaffen für den Aufbau einer erfolgreichen und schweizweit einzigartigen New-Media/Gamesförderung.
- **Entwicklung des neuen Modells mit hoher zeitlicher Geschwindigkeit:** Auf diese Weise wird die Ernsthaftigkeit im Prozess unterstrichen. Lange politische Konsultationsphasen werden sich lähmend auswirken.

7.1.2 Potenziale eines Overlap-Boards aus Sicht des ZCCE

Am Hearing III wurden insbesondere Handlungs- und Spannungsfelder, Aufgaben und Zielabsichten eines möglichen bereichsübergreifenden Overlap-Boards diskutiert. Aus Sicht des ZCCE konnten folgende Potenziale identifiziert werden:

- Offenheit: Ein Overlap-Board ermöglicht den Einbezug eines weiten Ökosystems (Industrie, Forschung, Bildung, Technologie, ...).
- Niederschwelligkeit: Die Konstituierung benötigt kein kompliziertes Verfahren.
- Einzigartigkeit: Das Gremium ist in der Breite für die Schweiz lediglich am Standort Zürich realisierbar.
- Innovativer Ansatz: Das Modell zeigt auf, auf welche Weise Fördergremien mit einem Querschnittsbereich wie Digitalisierung umgehen können.
- Hohe Flexibilität: Dem Gremium können multiple Funktionen zugewiesen werden – von Soundingboard zu Curatorial Board bis zu Task Force.
- Multiple Aufgabenbereiche: Das Gremium kann mit Scouting, Lobbying, Beratung, Vernetzungs- oder Outreach-Aktivitäten beauftragt werden oder kann als Think Tank agieren.

7.1.2.1 Mögliches weiteres Vorgehen

In der nachfolgenden Tabelle werden stichwortartig mögliche nächste Schritte anhand von zwei Szenarien beschrieben. Deren weitere Detaillierung bedarf vertiefter Gespräche mit den direkt involvierten Akteuren. Längerfristig wird es insbesondere auch um die Schnittstelle des Overlap-Boards mit der Stiftung gehen.

Phase	Szenario «dynamisch»	Szenario «gemächlich»
Mission Statement formulieren: Worum geht es? Weshalb will die FSK ein solches Gremium einrichten? Wer hat Einsitz?	FSK richtet ein Beratungsgremium ein. Die Profile der Mitglieder bilden die Komplexität des Sektors Film / New Media, Games ab. Er werden Kompetenzen ausgelagert. Es werden Ressourcen zur Verfügung gestellt. Es werden verbindliche Zeitpläne und Deliverables ausgehandelt.	FSK richtet ein Sounding Board ein. Die Mitglieder werden in bereits bestehenden Gremien und Dachverbänden rekrutiert. FSK lädt jeweils ein und organisiert einmal im Jahr einen Austausch.
Ressourcen klären: Wieviel Aufwand wird betrieben? Ist das Engagement finanziert?	FSK stellt Honorare für die Teilnahme an den Boardmeetings zur Verfügung. FSK stellt die Sekretariatsstruktur für das Board zur Verfügung.	Die Arbeit für das Board wird nicht vergütet. FSK lädt zu den Boardmeetings ein und ist für das Protokoll zuständig.
Working Mode klären: Wie oft trifft man sich? Wer ist im Lead?	Das Board gibt sich eine Struktur und entwickelt Prozesse, welche von der FSK genehmigt sind. Das Board trifft sich drei- bis viermal im Jahr. Die Termine sind mit FSK-Terminen abgestimmt. Der Austausch zwischen Board und FSK ist strukturiert. Angestrebt wird eine Zusammenarbeit, welche die Perspektiven der FSK in verschiedener Hinsicht erweitert.	Die Boardmeetings finden nach den üblichen Regeln loser Arbeitsgruppen statt. Es kann nur bedingt von einer inhaltlichen bzw. personellen Kontinuität ausgegangen werden. Die Zusammenarbeit erlaubt es der FSK, ihre Positionen fallweise zu «testen».
Agenda Setting initiieren: Worum geht es? Welches sind die Themen für die nächsten Jahre? Womit beschäftigen wir uns im nächsten Jahr?	Die Agenda wird zwischen Board und FSK mittelfristig und für strategische Themen abgestimmt. Die Arbeitsweise des Boards ist ansonsten autonom.	Die Agenda wird für jede Sitzung festgelegt. Es finden keine Aktivitäten zwischen den Sitzungen statt.
Feedbackformate entwickeln: Wie kann ich mich einbringen?	Das Board hat Antragsrecht. Anträge des Boards müssen von der FSK behandelt werden.	Die Sitzungen des Boards werden protokolliert und der FSK zur Kenntnis gebracht.
Impact Dimensionen beschreiben: Wie ist sichergestellt, dass mein Input ernst genommen wird?	Es ist festgelegt, wie die FSK auf Anträge des Boards zu reagieren hat. Diese können inhaltlicher oder förderstrategischer Natur sein. FSK und Board sind bestrebt, einen effizienten und direkten Austausch zu pflegen.	Die FSK betreut die ihr zugewiesenen Aspekte (Einladung zu Boardmeetings, Protokollführung, ...) transparent und zeitnah.
Evaluationskriterien / -prozesse definieren: Wie weiss das Gremium / Wie wissen die Mitglieder des Gremiums, dass sie erfolgreich unterwegs sind?	Entsprechende Kriterien werden zwischen FSK und Board entwickelt und festgehalten. Die Kriterien werden regelmässig überprüft.	Dieser Aspekt spielt in diesem Szenario eine eher untergeordnete Rolle.

Tabelle: Mögliche Phasen zur Etablierung eines Overlap-Boards

7.2 Schlussfolgerungen des PSA

7.2.1 Grundsatzentscheid Szenario 2 oder 3

Der PSA spricht sich aufgrund der Ergebnisse der Studie und der Hearings im Juni bis August 2022 für eine mehrjährige Pilotphase im Rahmen von Szenario 2 aus. Aus der Förderperspektive wird – ergänzend zur spartenspezifischen Förderung – die zukünftige Bedeutung der disziplinenübergreifenden Förderung hervorgehoben. Dies spricht gegen die Externalisierung und die Tendenz der Etablierung von Fördersilos als Merkmale von Szenario 3. Zur Machbarkeit einer neuen Zürcher Games-Stiftung wird auf die Entstehungsgeschichte der Zürcher Filmstiftung hingewiesen. Eine vergleichbare Initiative zu Aufbau, Konzeption und Einforderung einer eigenen Games-Stiftung ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fortgeschritten. Eine Pilotphase im Rahmen von Szenario 2 ermöglicht eine zeitnahe Förderung und kann genutzt werden, um Erkenntnisse zu gewinnen für eine allfällige eigenständige Förderstiftung.

7.2.2 Umsetzung Szenario 2 in Pilotphase

Die mögliche langfristige Integration des neuen Förderbereichs in die Zürcher Filmstiftung setzt eine Bereitschaft zu einem tiefgreifenden Transformationsprozess der Filmstiftung voraus. Im Rahmen einer mehrjährigen Pilotphase können Erkenntnisse zu Voraussetzungen und Erfolgsfaktoren einer möglichen Integration gewonnen werden, wie auch zu Förderspezifika, Unterschieden der Bereiche, Branchenlogiken und -dynamiken und den möglichen Vorteilen einer alternativen Förderstruktur. Voraussetzung bereits für die Pilotphase ist es, die Förderaktivität des neuen Bereichs als eigenständigen Bereich zu führen (mit eigenem Personal und eigenen Kommissionsgremien) und sichtbar zu machen. Die Ausgestaltung des Pilotkonzepts erfolgt im engen Austausch mit Vertretungen des heterogenen neuen Förderbereichs. Die Pilotphase erlaubt es, den Fokus stärker auf die Förderung zu legen und weniger auf juristische Fragen oder Governance-Themen.

7.2.3 Overlap-Board

Das Interesse der Hearing-Teilnehmenden im neuen Förderbereich wird begrüsst, der Austausch soll fortgesetzt und die Teilnehmenden über den Projektverlauf informiert werden. Der PSA erachtet die Vernetzungsmöglichkeiten für die Fachstelle Kultur und die Fördergremien im Rahmen des Aufbaus und der Umsetzung der Pilotphase als positiv. Die Rolle und Kooperationspotenziale des Overlap-Boards sind weiter zu klären und Eckwerte für die nächste Projektphase zu definieren.

8 Anhang

8.1 Glossar

Animation mit Motion Capture

Neue Technologien wie Motion Capture, die Bewegungserfassung von Darstellenden, ermöglichen nicht nur den grossen Studios für Film weitere Formen der kreativen Exploration, sondern auch einzelnen Künstler:innen oder Kollektiven. Die Bewegungserfassung des ganzen Körpers ist meist noch auf zusätzliche Ausrüstung angewiesen (u.a. Motion-Capture-Anzug oder grosses Tracking-System mit 24+-Kameras), Gesichtsausdrücke können mittlerweile über Apps oder direkt über Smartphones festgehalten werden. Mit den Bewegungsdaten können unter anderem digitale Körper (Avatare) gesteuert werden und/oder Animationen hergestellt werden. International gibt es diverse Filmproduktionsfirmen, die bereits auf Motion Capture zugreifen, um ihre Filmprojekte mit Motion-Capture-basierten ⇒ Animationen und 3D zu unterstützen.

Beispiele Zürich: Kamran Behrouz, *Gauche Caviar*, www.kamranbehrouz.com/sample-page/performance/gauche-caviar-2021/; Christina Zimmermann, Mira Film, *The True Film*, <https://mirafilm.ch/en/the-true-film/>

App Art

App Art ist Kunst, die spezifisch für Smartphones und Tablets entwickelt wird. Die Übergänge zur ⇒ Net.Art sind fließend. Zum Kriterium der Interaktivität kommt das Kriterium der Mobilität: App Art ist an noch mehr Orten aufrufbar als ⇒ Net.Art; miteinander vernetzt sind nicht stationäre Computer, sondern bewegliche Endgeräte, beispielsweise beim Mobile Phone Orchestra von Andrew Bluff, das 2013 den Sonderpreis »Crowd Art« beim ZKM App Award erhielt. Bluffs App verbindet die Musik-Sammlungen mehrerer involvierter Nutzer:innen und generiert daraus ein Klangerlebnis zwischen Fluxus, Neuer Musik, Free Jazz und Digital Sound Art. Auf dem Höhepunkt der Coronapandemie 2020 veröffentlichte die Zürcher Galerie Roehrs & Boetsch die App *FitArt – Connected in Isolation*, die den lockdownbedingten Boom des Heimtrainings ironisch kommentierte (allerdings mit geringem interaktiven Anteil). Wie in allen Formen der Medienkunst existieren auch mit Blick auf App Art viele hybride Projekte zwischen Kunst und Design, Anwendung und Autonomie, Information und ästhetischer Erfahrung. Die Medienkünstlerin Tamiko Thiel etwa nutzte die App Layar für ihr ⇒ Augmented-Reality-Projekt *Transformation: Lehel* (2012). Wenn User die Kameras ihrer Smartphones oder Tablets auf Objekte im Münchner Stadtteil Lehel richten, kombiniert Thiels Programm diese mit Darstellungen der Vergangenheit, macht z.B. überbaute Bachläufe sichtbar.

Weitere Beispiele aus CH: http://studervandenbergh.ch/w750_trip_mobile.html;
<https://marclee.io/de/home/>

Art Games

Art Games oder «Artgames» (Holmes 2003) sind Computerspiele mit künstlerischem Anteil, für die laut Game-Designer Ian Bogost (Professor für Film & Media Studies an der Washington University) «procedural rhetoric, introspection, abstraction, subjective representation, and strong authorship»¹¹⁹ (Bogost 2011) sowie begleitende Aussagen ihrer Autoren, die sie in den Kunstkontext rücken, typisch sind (bspw. Natalie Bookchins Klassiker *The Intruder*, 1999).¹²⁰ Art Games sind spielbar, also interaktiv, aber nicht oder nicht primär kommerziell. Entsprechend haben sie einen tieferen Suchtfaktor als handelsübliche Computerspiele. Eine weitere Form von Art Games sind Übersetzungen von Computerspielen aus dem digitalen in den physischen Raum, etwa Frank Lantz' *PacManhattan* (2004), das das Videospiel *PacMan* auf die Strassen von New York City bringt.

Arthouse

Filme mit künstlerischem Anspruch (unkonventionelle Erzählformen, aussergewöhnliche Bildsprache, Ästhetik) und einem Schwerpunkt in der Behandlung gesellschaftlicher, sozialkritischer und philosophischer Fragen – häufig handelt es sich bei Arthouse-Produktionen um Autor:innenfilme. Figuren und ihre Interaktion untereinander stehen im Mittelpunkt. Die Bezeichnung «Arthouse» hat ihren Ursprung in den USA. Da Arthouse-Filme naturgemäss ein anspruchsvolles Publikum voraussetzen, wurden sie nicht in Mainstream-Kinos gezeigt, sondern in kleineren Programmkinos, sogenannten «Arthouses».

Augmented Reality (AR)

Augmented Reality verbindet den realen Umgebungsraum der Zuschauer:in mit einer digitalen Ebene, die sich <darüberlegt> (Geroimenko 2018).¹²¹ Dies geschieht im üblichsten Falle mittels einer Handykamera oder einer AR-Brille. Augmented Reality wird auch in Ausbildungskontexten verwendet, um z.B. im Automobilbau die Konstruktion des tatsächlichen Fahrzeugs zu unterstützen via Instruktionen auf einer digital sichtbaren Ebene, die das Automobil in der AR-Brille überlagert. Augmented Reality eignet sich deshalb insbesondere auch für die ortsbasierte Wissensvermittlung, z.B. die Geschichte einer Stadt oder Gletscherschmelze. In künstlerischen Kontexten wird oft mit einer Form von ⇒ Gamification gearbeitet, z.B. dem Einsammeln von digitalen Gegenständen oder Wesen in der eigenen Umgebung. Bekannt sind auch Filter-Funktionen von u.a. Instagram oder Snapchat, mit denen eine zusätzliche digitale Schicht über das Gesicht der sich selbst fotografierenden Personen gelegt wird. Der Grad der Immersion hängt von der Stärke der gewollten Vermischung der real abgefilmten Umgebung und der digitalen Ebene ab. Augmented-Reality-Brillen sind bisher vor allem in spezialisierten (Online-)Shops erhältlich, AR-Apps für das Handy gibt es jedoch bereits einige.

Beispiel Künstler:in CH/D: Sarah Buser, www.sarahbuser.com

Beispiele Apps: arte360°; PokémonGO

Autorenfilm

Filme, die von der Regisseurin/dem Regisseur massgeblich geprägt sind. Filme, bei denen der/die sämtliche künstlerische Aspekte des Films wesentlich (mit-)bestimmt.

Blockbuster

Mainstream-Filme mit v.a. wirtschaftlichen Anspruch. Aufwändig produziert und vermarktet, um möglichst grossen kommerziellen Erfolg zu erzielen, mit hohen Einspielergebnissen als Ziel (Box Office). Inhaltlicher Schwerpunkt auf Unterhaltung.

Dokumentarfilm

Non-Fiction-Film mit einem hohen authentischen Anspruch. Dokumentarische Authentizität ist vor allem als Rezeptionseffekt und nicht als spezifischer Wirklichkeitseindruck zu begreifen. Subgenres: Doku-Soap, Doku-Drama, Kompilationsfilm, Essayfilm, Mockumentary, Scripted Reality

Experimentalfilm

Film, der mit seinen Motiven und in der Inszenierung abseits der Konventionen funktioniert und auf avantgardistische Weise neue Ausdrucksmöglichkeiten erforscht.

Extended Reality (XR)

Extended Reality dient als Überbegriff, um die Formen VR, AR und MR zusammenfassen zu können. Diese verbinden alle in irgendeiner Form die tatsächlich gelebte Welt der Zuschauenden mit einer digital zu konsumierenden Welt. Dabei ist das Spektrum der Immersion verschieden, was die körperliche Aktivität oder die Sichtbarkeit der eigenen realen Umgebung angeht.

Game Art

Game Art ist Kunst, die sich mit Computerspielen auseinandersetzt. Im Gegensatz zu ⇒ Art Games, die selbst spielbar sind, ist Game Art nicht oder nicht zwingend spielbar (Polansky 2016; de facto existieren natürlich viele Hybridformen).¹²² Zur Game Art gehört u.a. das Aufgreifen und Modifizieren der Ästhetik von Computerspielen in anderen Medien (z.B. als Malerei, Installation, Skulptur etc.) oder das Editieren/Hacken des Codes von Computerspielen (bspw. Jodi, SOD, 1999). Die ursprüngliche Funktion der Games wird somit verändert, ein neuer Blick auf und eine kritische Distanz zu Games und Gaming sollen dadurch begünstigt werden. So veränderte etwa der an der Zürcher Hochschule der Künste lehrende Medienkünstler Cory Arcangel für seine bekannteste Arbeit Super Mario Clouds (2002) die Cartridge des Nintendo-Spiel-Klassikers Super Mario Bros. dahingehend, dass als grafische Elemente nur noch Himmel und Wolken zu sehen sind. Die Arbeit wurde/wird sowohl im Internet wie auch als Mehrkanal-Installation gezeigt.

Game Design

Der Schwerpunkt von Game-Designer:innen liegt auf der Konzeption und Gestaltung der Spielwelt und des Spielverlaufs, von Inhalten, Mechaniken, Regeln, Charakteren, die zu einem Erlebnis für Spieler:innen führen.¹²³

Gamification

Hinzufügen von Belohnungsmechanismen (in Form von Punkten, virtuellen Geschenken usw.) zu einem nicht-spielerischen Bereich mit dem Ziel, das Engagement darin zu erhöhen oder zu verlängern.

Immersive Arts

In den «Immersive Arts» (spätlateinisch «immersio», Eintauchen) lösen sich Grenzen des Mediums oder des Werks auf und Nutzer:innen (das «Publikum») scheinen eins zu werden mit ihrer virtuell erzeugten oder erweiterten Umgebung. Sowohl die Möglichkeit der physischen Interaktion mit der mediatisierten Umgebung wie auch der Realismus der Bilder und des Klangs beeinflussen die Intensität der immersiven Erfahrung. Zentral sind die Anwendung und Erforschung modernster Technologien im Rahmen medialer und performativer künstlerischer Praktiken und der hohe Grad an Transdisziplinarität. So überschneiden sich in der gegenwärtigen Praxis der «Immersive Arts» ⇒ VR/AR/MR-Erfahrungen mit Bereichen des Films, der Musik, bildender Kunst (⇒ Medienkunst, immersive Installationen) und darstellender Kunst (z.B. immersives Theater), «Pervasive Games» (in der realen Welt erweiterte digitale Game-Erlebnisse) oder Sound Arts (z.B. durch Spatial Audio).^{124 125}

Kurzfilm

Der Kurzfilm definiert sich als Gegenstück zum ⇒ Langfilm ausschliesslich über seine Filmlänge. Dabei gibt es unterschiedliche Definitionen der Länge eines Kurzfilmes: ein Film, der weniger als 60 Minuten dauert (nach BAK). Ein Kurzfilm kann sämtliche Filmgenres und -gattungen bedienen.

Langfilm

Ein Film, der 60 Minuten oder länger dauert (nach BAK).

Medienkunst im Kontext der Kulturförderung (Definition von Prof. Jörg Scheller, ZHdK)

Zur Medienkunst kursieren viele, oft schwammige oder fachbereichsspezifische Definitionen. In der Kulturförderung bietet sich eine Begriffsdefinition an, die präzise ist, sich nicht auf spezifische Denkschulen beschränkt und pragmatisch einsetzbar ist. Vor diesem Hintergrund könnte folgende zweiteilige Definition interessant sein:

1. Medienkunst ist Kunst, die jeweils (relativ) neue, mithin hinsichtlich ihres sozialen Gebrauchs, ihrer kulturellen Prägekraft und ihrer politischen Implikationen unvertraute Medien(-technologien) einsetzt und sie thematisiert (in den 1960er-Jahren z.B. Videokameras, heute bspw. Apps oder Motion Capture). Dieser Fokus auf das Neue ist elementar, denn im Grunde gibt es nur Medienkunst bzw. gibt es keine Kunst ohne Medien. Medienkunst ist diejenige Kunst, die kritisch, affirmativ, forschend, mit genuin künstlerischen Mitteln die Eigenschaften und Wirkungen neuer Medien erkundet.

2. Medienkunst ist Kunst, die Medien explizit macht. Ein illusionistisches Leinwandgemälde bspw. verbirgt sein Medium, in diesem Fall: Leinwand. Die Leinwand wird unsichtbar, in den Vordergrund tritt das Bild, etwa eine Landschaft oder ein Porträt, das nicht mit seinen materiellen bzw. technologischen Grundlagen identisch ist. In einem Medienkunstwerk hingegen werden z.B. die Videokamera, der Flatscreen oder der Code nicht verborgen, sondern transparent gemacht bzw. explizit zum Gegenstand des Kunstwerks gemacht. Die Möglichkeitsbedingung des Kunstwerks in materieller und technologischer Hinsicht wird betont. Medienkunst ist somit Kunst, die ein reflexives Verhältnis zu ihren Möglichkeitsbedingungen aufweist.¹²⁶

Miniserie

Eine Miniserie erzählt eine vollständige, in sich abgeschlossene Geschichte in mehreren getrennt gesendeten Episoden (Mehrteiler). Vom amerikanischen Begriff «miniseries» abgeleitet.

Mixed Reality (MR)

Die Verschränkung von VR, AR und dem Realraum wird auch Mixed Reality genannt. Oftmals kommt dabei noch zusätzlich ein Spiel mit den Bewusstseinsebenen hinzu. So wurde z.B. beim Projekt *Zwingli VR* eine real aus Holz gebaute Kirche mit einer VR-Erfahrung gepaart. Letztere war genau vermessen und in der digitalen Umsetzung auf die reale Umgebung angepasst, so dass sich die User:innen sowohl in der digitalen Kirche fortbewegen konnten als auch zusätzlich haptisch Türen öffnen mussten, um in andere Räume zu gelangen. Möglich sind auch Interventionen von Schauspielenden während MR-Erfahrungen oder Theaterstücke, die abwechseln zwischen Live-Handlung und dem Abtauchen der Zuschauenden in VR- oder AR-Erzählwelten.

Beispiel D: Cyberräuber, <http://wp11159761.server-he.de/vtheater/de/home/>

Beispiel CH: SEDNA, *The Stars are Legion*, <https://neuestheater.ch/programm/the-stars-are-legion> (interaktives Bühnenbild mit der Game-Engine *Unreal*).

Net.Art (Netzkunst)

Die schlüssigste und praktikabelste Definition der Net.Art stammt von Tilman Baumgärtel. Net.Art (Netzkunst) sei Kunst, die «nur im und mit dem Internet stattfinden kann» (Baumgärtel 1999).¹²⁷ Ein Gemälde oder eine Skulptur auf einer Internetseite zu präsentieren ist demzufolge keine Net.Art. Der Künstler Rafaël Rozendaal beispielsweise gestaltet hingegen Internetseiten als Kunstwerke und als digitale Unikate. Dafür werden die Namen der Eigentümer:innen in den Quellcode aufgenommen; dieser Quellcode ist gewissermassen das «Original» eines jeden Netzkunstwerks (wie eine Partitur in der Musik). Im Kaufvertrag verpflichten sich die Sammler:innen, die Seite für die Netzweltöffentlichkeit zugänglich zu machen. Entscheidend für Netzkunst-Projekte ist, dass sie wie die Partitur eines Musikstücks «an keinen Ort gebunden» sind: «Sie entstehen im virtuellen Raum und sind, nur abhängig von der Verfügbarkeit des Internet, an jedem Platz der Welt zu erreichen» (Schweighofer 2004).¹²⁸ Die Instagram-Performance *Excellences & Perfections* (2014) der Künstlerin Amalia Ulman etwa ist spezifisch für das soziale Netzwerk entwickelt und entspricht somit der Definition Baumgärtels. Da die Arbeit von Instagram-User:innen überall auf der Welt in Echtzeit kommentiert werden kann und diese Kommentare Teil des Kunstprojekts werden, ist *Excellences & Perfections* auf eine Weise interaktiv, die nur das Internet ermöglicht. Andere Net.Art-Arbeiten können von User:innen modifiziert und weiterentwickelt werden. Dieser interaktive, prozesshafte, demokratische Aspekt ist in der Net.Art zentral. Um dies zu gewährleisten, müssen Net.Art-Projekte auf offenen Protokollen wie dem HTML-Code basieren.

Beispiele CH/DE:

<https://www.hek.ch/programm/veranstaltungen/hek-net-works-katrin-niedermeier-somehow-clothing>

NFT Art/Kryptokunst

Kunst, die mit sogenannten «Nun Fungible Tokens» (= auf einer Blockchain gespeicherte digitale Eigentumszertifikate) verbunden ist. NFTs selbst sind keine Kunst, sondern eine Buchhaltungstechnologie. Mit Hilfe dieser Technologie können Urheber:innenschaft und Eigentum beliebiger digitaler Kunstwerke (bspw. eine auf einem Computer erstellte Zeichnung, ein digitalisiertes Foto, eine Animation oder ein Online-Text), aber auch traditioneller Kunstwerke (etwa durch auf diesen befestigte, mit der Blockchain gekoppelte «Smart Seal Tags») beglaubigt werden. Vereinfacht gesagt, erwerben Kunden ein digitales Zertifikat, d.h. heisst einen einzigartigen («non-fungible», nicht-austauschbaren), dezentral gespeicherten Abschnitt auf einer Blockchain, der auf das jeweilige digitale oder physische Objekt verweist. Die seit 2020 intensiv diskutierte NFT-Kunst unterscheidet sich durch den Fokus auf Urheber:innenschaft und Eigentum von Formen der ⇒ Net.Art (s.o.), die Urheber:innenschaft und Eigentum kritisch gegenübersteht.

Beispiel Zürich: Kate Vass Gallery,

<https://www.katevassgalerie.com/https://opensea.io/kvgdigitalpermanentcollection>,

<https://www.katevassgalerie.com/digital/cryptosenshi-nft-by-artist-reigai>

Realfilm

Auch «Real Live Movie» oder «Live Action Movie» genannt. Film, der mit lebenden Schauspieler:innen arbeitet. Der Realfilm unterscheidet sich vom ⇒ Animationsfilm dadurch, dass Vorgänge, Ereignisse und Handlungen in einem Abbild der realen oder real gedachten Welt inszeniert werden.

Spatial Augmented Reality (SAR)

Die zusätzliche digitale Ebene in Spatial-Augmented-Reality ist spezifisch auf einen bestimmten Raum ausgerichtet oder ein bestimmtes Objekt. Beispielsweise kann ein sich bewegendes Objekt mit einer digitalen Ebene erweitert werden, wobei diese digitale Ebene sich mit dem Objekt zusammen mitbewegt. Auch umsetzbar sind damit u.a. Bühnenbilder für Theater oder Arbeiten für interaktive Installationen in Museen, Modell-Tische mit eigens darauf ausgerichteten Projektionen oder «Augmented Paintings» (Bimber, Raskar 2005).¹²⁹

Beispiel CH: Research am Immersive Arts Space Zürich, *Helium Drones*,

<https://blog.zhdk.ch/immersivearts/helium-drone-project-2019/>

Transmediale Erzählform/Transmediale Inhalte

Erzählform mit der Strategie, einen Inhalt über mehrere Vektoren, Medien und Plattformen hinweg zu erzählen (vereinfacht).

Virtual Reality (VR)

Virtual Reality ist ein digitaler Raum, welcher von User:innen betreten werden kann durch Hilfsmittel wie eine VR-Brille. Mit der aufgesetzten Brille sieht die Zuschauer:in eine computergerechnete Welt, welche sich auf die Bewegungen der Konsument:in jeweils neu ausrichtet («Real-time Rendering»), so dass die Welt kognitiv als «reale» Welt wahrgenommen wird. Es besteht die Möglichkeit, in eine komplett digitale 3D-Welt «hineinzugehen», es kann aber auch ein 360°-Film in der VR-Brille angeschaut werden. Sehr bezeichnend für VR ist, dass die Zuschauenden einen eigenständigen, subjektiven Blick haben, d.h. sie entscheiden zu jedem Zeitpunkt selbst, wohin sie blicken möchten. Dennoch gibt es Erzählmittel, um die User:innen zu lenken, u.a. Ton, Licht, Szenografie oder Signaletik (Pfeile, Schrift) des 360°-Raums.

VR wirkt gegen aussen «abgeschlossen», wird oft sitzend oder an einem Ort stehend konsumiert. VR kann allerdings auch «locationbasiert» sein, dann wird das Spielfeld explizit auf den Ort ausgerichtet, an dem die Erfahrung konsumiert wird. So sind Verschränkungen mit der tatsächlichen Umgebung der Zuschauer:in möglich (⇒ Mixed Reality).

Virtual Reality zu produzieren und testen war lange sehr teuer. Auch heute noch sind Geräte für Entwickler:innen kostspielig. Endgeräte für Konsument:innen können jedoch mittlerweile erschwinglich erworben werden in den üblichen Elektronik-Fachmärkten, wobei es grosse qualitative Unterschiede gibt.

Beispiel international (DE/IND): NowHere Media, *Kusunda VR*,
<https://www.speaktoawaken.nowheremedia.net/kusunda>

Beispiel Zürich: New Babylon Creations, *Zwingli VR*,
<https://newbabyloncreations.net/zwinglivr/>

8.2 Förderstrukturen der Cases im Überblick

Förderbereich «Film und Medienkunst» (BS/BL) in den Kantonen Basel-Stadt und Basel-Landschaft (Abteilung Kultur), Präsidi- aldepartement Basel-Stadt	
Trägerschaft/ Zuständigkeit	Geschäftsstelle der Abteilung Kultur, Präsidi- aldepartement Basel-Stadt (Kantone BS/BL)
Förderziel	Weiterentwicklung Film- und Medienkunstschaffens in der Region BS/BL mit Ausstrah- lung
Finanzierung	Kantone BS/BL und Swisslos-Fonds
Fördervolumen	<ul style="list-style-type: none"> • 3,6 Mio. Franken (2019-2022) • ca. 100'000 Franken pro Jahr für Medienkunst (Säule 1) • Säule 1: Film und Medienkunst: max. 1,2 Mio. Franken pro Jahr¹³⁰ • Säule 2: Herstellung Kinofilme: max. 1,5 Mio. Franken pro Jahr¹³¹
Förderinstrumente & Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> • Herstellungsbeiträge für Medienkunstprojekte • einmal jährlich • max. (i.d.R.) 50 Prozent der Kosten¹³² • Medienkunstpreis (jährlich): 10'000 Franken
Kriterien	<ul style="list-style-type: none"> • künstlerische Qualität und kreative Eigenständigkeit • Relevanz, Realisationsvermögen, produktionselle Kohärenz, Publikumsbezug^{133 134}
Entscheidungs- gremien	<ul style="list-style-type: none"> • Kommission mit 7 Mitgliedern: Fachpersonen (5), Verwaltung (2) • optionaler Beizug von Fachpersonen Medienkunst (2)
Berechtigte	<ul style="list-style-type: none"> • bis 30 000 Franken: Kulturschaffende, wohnhaft seit mind. 1 Jahr im Kanton BS/BL • unabhängige Produktionsfirmen, im Kanton BS/BL seit mind. 2 Jahren • auswärtige unabhängige CH-Produktionsfirmen für Projekte mit Künstler:innen, die seit mind. 1 Jahr im Kanton BS/BL wohnhaft sind
Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung etablierter Infrastruktur und Prozesse innerhalb der Kulturverwaltung im Rahmen der Einführung eines neuen Förderinstruments • klare Abgrenzung des Förderbereichs (Medienkunst; künstlerischer Kern) und Möglichkeit der Absprache innerhalb der Kulturverwaltung (Sparte Bildende Kunst) • angemessene Beitragshöhen im Medienkunstbereich • starke Legitimation durch frühen strategischen Schwerpunkt auf den Medienkunstbereich (z.B. Projektfonds in den 1990er-Jahren, HeK)
Nachteile	<ul style="list-style-type: none"> • Die gemeinsame Kommission ist mehrheitlich mit stimmberechtigten Fachpersonen aus dem Filmbereich besetzt (ca. 96 Prozent der Fördersumme) • innovative Projekte etablierter Kunstsparten in Verbindung mit neuen digitalen Medientechnologien werden tendenziell an die Spartenförderung verwiesen • die Beitragsbeschränkung auf 50-70 Prozent der Kosten stellt im Kunstbereich ggf. eine Hürde dar • das Marktpotenzial auch von kleineren künstlerisch anspruchsvollen Indie-Games wird mit dem klaren Medienkunstfokus (⇒ Game Art) kaum berücksichtigt

Quelle: Kanton Basel-Stadt | Präsidi-
aldepartement | Abteilung Kultur Kanton Basel-Landschaft | Bildungs-, Kultur- und Sportdi-
rektio-
n | kulturelles.bl (2015). *Spartenspezifische Förderbestimmungen zur gemeinsamen Projektförderung im Bereich «Film und Medienkunst» in den Kantonen Basel-Stadt und Basel-Landschaft ab 1. Januar 2016*. Basel, S.6.

Förderinstrument «Création de jeux vidéo» (Kanton Waadt) Service des affaires culturelles (SERAC, seit 2019)	
Trägerschaft/ Zuständigkeit	Abteilung Kultur (SERAC, VD)
Förderziel	Förderung innovativer Game-Projekte und die Verbindung von künstlerischer Kreativität, Technologie und kommerziellem Potenzial
Finanzierung	Kantonshaushalt
Fördervolumen	bis 50'000 Franken pro Jahr
Förderinstrumente & Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> • Mehrstufige Projektförderung: Vorproduktion, Produktion oder Post-Produktion • einmal jährlich • gesprochene Beiträge 2020: 10'000-15'000 Franken • Coaching: bis zu 5000 Franken
Kriterien	<ul style="list-style-type: none"> • Originalität und technische Innovation, künstlerische Kreativität, technische Architektur und ihre Stabilität, Marketing- und Wirtschaftsentwicklungsstrategie • kein therapeutischer oder verkaufsfördernder Zweck
Entscheidungsgremien	<ul style="list-style-type: none"> • Kommission mit 8 Mitgliedern: Fachbereich (4), Verwaltung (3), Wirtschafts- und Innovationsförderung (1) (2021)
Berechtigte	<ul style="list-style-type: none"> • Rechtspersönlichkeit oder juristische Person mit Sitz im Kanton Waadt • professionelle Kulturakteur:innen
Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> • dezidiertes und mehrstufiges Games-Förderprogramm • künstlerische und kommerzielle Potenziale von Games werden im Förderinstrument berücksichtigt • Nutzung etablierter Infrastruktur und Prozesse innerhalb der Kulturverwaltung im Rahmen der Einführung eines neuen Förderinstruments • einmal jährliche Ausschreibung mit gut kalkulierbarem Aufwand (ca. 15 förderfähige Eingaben) • adäquate Fördersummen auf Entwicklungsstufe für erste, kleinere Projekte von z.B. Game-Design-Alumni (10'000-20'000 Franken) • Schnittstellen zur lokalen Bildungslandschaft (GameLab UNIL-EPFL) zur nationalen Gamesförderung (Pro Helvetia) und zur Innovationsförderung bilden sich in der Kommissionszusammensetzung ab
Nachteile	<ul style="list-style-type: none"> • tiefe Fördersummen im Ländervergleich, nicht adäquat für anspruchsvolle Indie-Game-Produktionen, noch unklarer Impact der Förderung • aufwändiges Gesuchsverfahren bei eher niedriger Fördersumme • erforderliche Wirtschaftsentwicklungsstrategie als Auswahlkriterium schwierig anzuwenden bei stark künstlerisch ausgerichteten Projekten

Quelle: <https://www.vd.ch/themes/culture/aides-et-soutiens-a-des-projets-culturels/appels-a-projets/#c2070343>

New-Media-Förderbereich Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH (DE) seit 1994 (FBB); ab 2004 MBB (Zusammenführung mit Berlin Standortmarketing) ¹³⁵	
Trägerschaft/ Zuständigkeit	Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH, Gesellschafter: Investitionsbanken IBB/ILB
Förderziel	Sicherung und Stärkung der medienwirtschaftlichen und filmkulturellen Infrastruktur unter künstlerischen, wirtschaftlichen und technischen Gesichtspunkten ¹³⁶
Finanzierung	Länder- und Sendermittel
Fördervolumen	<ul style="list-style-type: none"> • 38,3 Millionen Franken (2020)¹³⁷ • New Media – VR, Multiplattform: 1,1 Mio. Franken • New Media – Games: 2 Mio. Franken • New Media – Serielle Formate: 1,7 Mio. Franken
Förderinstrumente & Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklungs- und Produktionsförderung • 5-6 Mal jährlich • gesprochene Beiträge 2021: 30'000-300'000 Franken (Games), bis 150'000 Franken (VR)¹³⁸ • bis 50 Prozent des Finanzierungsanteils als Eigenanteil (Ausnahme: «schwierige Werke») • i.d.R. bedingt rückzahlbare Darlehen • Darlehensrückzahlungen als Erfolgslarlehren für Folgeprojekte • obligatorisches Antragsgespräch
Kriterien	<ul style="list-style-type: none"> • Qualität und Wirtschaftlichkeit
Entscheidungs- gremien	<ul style="list-style-type: none"> • Intendanzsystem, keine Jury
Berechtigte	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickler:innen und Produzent:innen • Unternehmen mit Geschäftssitz, Niederlassung oder Betriebsstätte in Berlin-Brandenburg • Ausnahmen bei besonderem medienkulturellen/-wirtschaftlichen Interessen
Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> • klare Abgrenzung von der traditionellen Filmförderung durch eigenen Geschäftsbe- reich • gemeinsames Fördergefäss: integrierter Ansatz als «Innovative Audiovisuelle Inhalte» (z.B. VR-Projekte und Games) mit gemeinsamen Antragsmodalitäten • mehrstufige Förderung mit angemessenen Beitragshöhen für z.B. die Herstellung auf- wändiger VR-Projekte oder Indie-Games • mehrere Förderentscheide im Jahr • bedingt rückzahlbare Darlehen als Erfolgslarlehren für Folgeprojekte
Nachteile	<ul style="list-style-type: none"> • Intendanzsystem ist im Schweizer System ggf. schwierig zu legitimieren (Teilhabe) • Förderbedingung «Mit der konkreten Umsetzung der Projekte darf zum Zeitpunkt der Antragstellung nicht begonnen worden sein»¹³⁹ wirkt sich möglicherweise negativ auf Produktionsprozesse aus • Nachteil im Ländervergleich: Die (finanzielle) Gamesförderung in Deutschland kann nur im Kontext der substanziellen Beihilfen auf Bundesebene betrachtet werden (bis 2 Mio. Euro pro Projekt)

Quelle (u.a.): Medienboard Berlin-Brandenburg: 2.7 Förderung von Innovativen Audiovisuellen Inhalten; MEDIENBOARD_Foerder-
richtlinie_2021, S.8ff.

«Games BW» (MFG Kreativ, DE) MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH Geschäftsbereiche MFG Film und MFG Kreativ	
Trägerschaft/ Zuständigkeit	MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH mit Gesellschaftern Land Baden-Württemberg und Südwestrundfunk (SWR) MFG Kreativ: Games BW (seit 2020), Unit Kultur- und Kreativwirtschaft
Förderziel	Förderung der Filmkultur und -wirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg (MFG)
Finanzierung	Länder- und Sendermittel, Wissenschaftsministerium
Fördervolumen	<ul style="list-style-type: none"> Games BW: ca. 900'000 Franken (2021)¹⁴⁰
Förderinstrumente & Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> Konzept-, Prototypen- und Produktionsförderung zweimal jährlich/ganzjährig 20'000-500'000 Franken gesprochene Beiträge 2021: bis 200'000 Franken bis 20 Prozent (Produktion) bzw. 80 Prozent der Kosten als rückzahlbares Darlehen oder als Zuschuss (Konzept) weitere Fördermassnahmen: Vernetzungsplattform, Coaching, «GamesHubs»
Kriterien	<ul style="list-style-type: none"> Kulturtest qualitativ hochstehend, pädagogisch wertvoll, kulturell bedeutsam, innovativ, skalierbar, Marktpotenzial
Entscheidungsgremien	<ul style="list-style-type: none"> Kommission mit 5 Mitgliedern: Game- und Design-Industrie (2), Digital Skills (1) Gesellschafter:in SWR (1), Geschäftsleitung MFG (1)
Berechtigte	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklungsstudios/Unternehmen, die vorrangig digitale Spiele entwickeln, herstellen oder vertreiben Sitz, Betriebsstätte oder Niederlassung in Baden-Württemberg
Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> klare Abgrenzung der Förderbereiche: neue audiovisuelle Formate (ausser Games) werden durch die Filmförderung unterstützt Games-Förderung erfolgt durch eine eigene Einheit mit starker Branchennähe Fördermassnahmen gehen über Projekt- oder Veranstaltungsförderung hinaus (z.B. Förderprogramm «GamesHubs») Kommissionsmitglieder aus der auswärtigen Game- und Design-Industrie ermöglichen ggf. eine unabhängigere Beurteilung «von aussen» und bergen Potenzial durch Industrienähe (Publishing, Netzwerk, Markteintritt)
Nachteile	<ul style="list-style-type: none"> die Etablierung eines neuen Geschäftsbereichs für eine Sparte ist mit zusätzlichen Umsetzungs-/Overheadkosten verbunden für künstlerisch anspruchsvolle und nicht primär kommerziell ausgerichtete Games und Teams eignet sich diese Förderstruktur ggf. weniger die Finanzierung durch Länder- und Sendermittel bildet sich durch die Vertretung des öffentlichen Rundfunks im Entscheidungsgremium ab (2021: SWR-Sportredaktion). Eine starke Markt- und Publikumsorientierung wirkt sich möglicherweise negativ auf die kulturelle Vielfalt der Games-Landschaft im Sinne der Kulturförderung aus.

Quelle (u.a.): <https://games-bw.mfg.de/foerderung/vom-dcf-zur-games-bw-foerderung/>

8.3 Games-Förderung international im Überblick

Fokus Games: Internationale Förderstrukturen				
Land	Förderart	Förderprogramm	Merkmale/Kappung	Fördervolumen
Deutschland	Projektförderung (Zuschüsse)	De-Minimis-Bundesförderung für Kleinprojekte	Produktion, Prototyp: 210'000 Franken / 50-70 Prozent	52 Mio. Franken (bis zu 260 Mio. Franken bis 2023)
		Bundesförderung für Grossprojekte	Prototyp: 418'000 Franken / 50 Prozent	
			Produktion: 2 Mio. Franken / 25-50 Prozent	
Projektförderung	Länderförderung	Zuschüsse und bedingt rückzahlbare zinslose Darlehen	9 Mio. Franken	
Vereinigtes Königreich	Steuerzuschritt für Game-Studios	Video Games Tax Relief (VGTR) (seit 2014)	Rückerstattung bis 25 Prozent der Entwicklungskosten; «Kulturtest» (EU-Recht)	rund 230 Mio. Franken (2020)
	Projektförderung	UK Games Fund / Video Games Prototype Fund	25'000 Pfund (Prototypen) und bis zu 50'000 Pfund (weiterführende Projekte)	
Kanada	Steuerzuschritt	NRC IRAP	60-80 Prozent der Arbeitnehmer:innenkosten	
		Tax Credit for the Production of Multimedia Titles (Québec)	bis 37.5 Prozent der Arbeitnehmer:innenkosten, inkl. einer «Sprachprämie» (7.5 Prozent) für französischsprachige Titel	
		Ontario Interactive Digital Media Tax Credit (OIDMTC)	Marketing/Vertrieb: 6300 Franken / max. 40 Prozent	
		Scientific Research & Experimental Development (SR&ED)	Entwicklung: Lohnkosten, Material / 35-40 Prozent	
	Projektförderung	Ontario IDMF	Entwicklung: 168'000 Franken / 50 Prozent	
		Canada Media Fund / Ontario IDMF	Konzept: 10'500 Franken / 33'500 Franken / 50-75 Prozent	
		Canada Media Fund	Prototyp: 168'000 Franken / 50-75 Prozent	
		Canada Media Fund	Innovation: 1 Mio. Franken / 50-75 Prozent	
		CanExport Program	Export: 50'000 Franken / 75 Prozent	
	Gründung	Ontario Centres of Excellence (OCE) SmartStart Seed Funding	Start-Up: 20'000 Franken; Business Skills Support: 5000 Franken / 50 Prozent	

Finnland	Projektförderung (F&E)	Skene - Games Refueled (Tekes)	Forschungs- und Entwicklung / i.d.R. 50 Prozent	29 Mio. Franken (2012-2015)
		Finnish Cultural Foundation (Suomen kulttuurirahasto)	Zuschüsse für Projekte mit kulturellen, wissenschaftlichen oder sozialen Zielen	47 Mio. Franken für 2364 Projekte (davon <0.5 Prozent Games)**
		TEMPO (Business Finland, vorher Tekes); nicht game-spezifisch*	<study, investigate and test>; rund 50'000 Franken / 75 Prozent	500-1000 Unternehmen pro Jahr
		R&D (Business Finland)*	R&D; Zuschuss (max. 50 Prozent) und Darlehen (50-70 Prozent)	ca. 300 Unternehmen pro Jahr
		Young Innovative Company funding (Business Finland)*	Wachstum auf globaler Ebene; 3-4 Phasen; Zuschuss bis ca. 500'000 Franken; Darlehen bis ca. 750'000 Franken / 75 Prozent der Projektkosten	
Niederlande	Projektförderung	ClickNL	z.B. Projektausschreibungen im Bereich Serious Games	
		Netherlands Organization for Scientific Research (NWO)	Forschung im Bereich Serious Games	
	Inkubator/Game-Hub	<u>Dutch Game Garden</u> (seit 2008)	Räumlichkeiten, Inkubator, Kapazitätsaufbau, Netzwerkaktivitäten, Beratung (Entrepreneurship), Agentur (Publisher-Matchmaking, Personalvermittlung), Erstellung von Branchenberichten; teils staatlich finanziert	
Dänemark	Projektförderung (Zuschüsse)	Games and Cross-Media (Danish Film Institute (DFI)); ab 2015; erste Games 2007****	<ul style="list-style-type: none"> - Prototypentwicklung: bis ca. 15'000 Franken - Entwicklung eines Demos: über 15'000 Franken / 60 Prozent - Produktionsbeihilfe; 2021 zwischen 70'000 und 250'000 Franken / 50 Prozent (Bedingung: auch in dänischer Sprache) - Markteinführung/Starthilfe - Kriterien: u.a. Kategorisierung Kinder/Jugendliche 	rund 2 Mio. Franken pro Jahr (1,9 Mio. Franken in 2020; 3 Prozent der Förder-summe)***

Diese Übersicht entstand dank Hinweisen von Sylvain Gardel (Pro Helvetia) und enthält Daten aus: Hamburg Media School: *Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20, 2021*, S.47, verfügbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/12/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-01-26_V3.pdf; Creative Europe Desk Denmark: *European Game Support Systems, 2015*, verfügbar unter:

https://www.mediadesk.ch/file/download/71/2015_european-game-support-systems.pdf

*<https://toolbox.finland.fi/wp-content/uploads/sites/2/2021/07/fgir-2020-report.pdf>

**https://skr.fi/vuosikertomus/skr_annual_report_2019-2020/#p=1

*** https://www.dfi.dk/files/docs/2021-05/facts_figures_2021_1.pdf

**** Keynote von Claus Ladegaard (CEO Danish Film Institute) am Kongress *MEDICI - The Film Funding Journey*, 26.09.2019 in Potsdam (DE), verfügbar unter:

https://focal.ch/medici-training-2012-2019/reports/docs/MEDICI_W9_M2_DFI.pdf, und mit Q&A unter: <https://focal.ch/medici-training-2012-2019/reports/9-module2-1.html>; DFI-Games-Richtlinien unter:

<https://www.dfi.dk/branche-og-stoette/stoette/spilordningen>

9 Dokumentation der Hearings

9.1 Hearing I: Zürcher Filmstiftung

9.1.1 Zusammenfassung

Ziel des Hearings mit der Zürcher Filmstiftung war eine Beurteilung der Szenarien sowie ein Austausch über Interessen und Erwartungen im Rahmen der Studie «Förderung Neue Medien». Diese Zusammenfassung des ZCCE enthält wesentliche Diskussionsinhalte und entspricht keiner vollständigen Wiedergabe der Diskussion. Mit Bezug auf die Studie werden diskutierte Inhalte und noch keine Schlüsse wiedergegeben. Folgende Punkte standen im Vordergrund:

Bestehendes Schützen und Neues ermöglichen

Diskutiert wurde grundsätzlich der Umgang mit einer möglichen New-Media-/Games-Förderung innerhalb der Filmstiftung und die damit verbundenen Chancen, Herausforderungen und Risiken. Thematisiert wurde das transformatorische Potenzial einer Ausweitung des Filmförderbereichs, mit einer möglichen Weiterentwicklung des Förderverständnisses. Die damit verbundenen beweglicheren Förderprozesse und -strukturen seien eine Voraussetzung, um auch langfristig auf Entwicklungen und Dynamiken im neuen Förderbereich adäquat reagieren zu können. Als Risiken wurde die Gefährdung erfolgreicher, etablierter und funktionierender Prozesse und Netzwerke hervorgehoben, wie auch der steigende Mittelbedarf («neue Formate bedingen neue Mittel») und die mögliche Ressourcenkonkurrenz.

Neue New Media-/Games-Stiftung: Potenzial und Schwächen

Zu prüfen sei die Etablierung einer neuen New Media-/Games-Stiftung ausserhalb der Filmstiftung. Wünschenswert sei bei diesem Szenario die Ermittlung des möglichen Potenzials (Branchenbedürfnisse und -Eigenlogiken; agile Strukturen) wie auch der konkreten Implementierungs- und Overhead-Kosten. Thematisiert wurde das wegfallende transformatorische Potenzial für die Filmstiftung im Rahmen dieses Szenarios, Beobachtungen aus der Praxis in z.B. Deutschland (z.B. lange Entwicklungsphasen bei regionalen Film- und Medienförderanstalten in Verbindung mit substanziellen Fördermitteln auf Bundesebene), wie auch mögliche Risiken der politischen Legitimation.

Verschränkung der Sparten und Durchlässigkeit

Berichtet wurde von konkreten Fragestellungen aus der gegenwärtigen Förderpraxis der Filmstiftung im Umgang mit Zwischenformen und der Durchlässigkeit im neuen Förderbereich, insbesondere im Bereich der interaktiven Medien. Die 'Überlappung' und mögliche Verschränkung der Sparten im neuen Förderbereich wurde differenziert diskutiert, sowohl mit zustimmenden wie kritischen Positionen.

Prozess: stufenartige Entwicklung des Fördermodells

Die Entwicklung eines Fördermodells für New-Media/Games und Zwischenformen sei ein langer Prozess. Hervorgehoben wurde die Möglichkeit eines stufenartigen 'evolutiven Szenarios', das auf Erfahrungen baut und Branchen und Akteur:innen miteinbezieht. Erwähnt wurde die Einführung von mehrstufigen Verfahren der Filmstiftung 2018. Dieser Prozess sei mit begleitenden Branchenkonsultationen mit einem hohen Aufwand für die Geschäftsstelle verbunden gewesen. Der Frage der Förderkriterien und -schwerpunkte sei zu Beginn Rechnung zu tragen. Hingewiesen wurde diesbezüglich auf die Heterogenität innerhalb des Game-Bereichs mit Schwerpunkten zwischen (kulturellen) Inhalten und stärkerer Marktorientierung. Ebenso seien Rechtsfragen (z.B. Autorenrechte) im neuen Förderbereich zu prüfen.

Szenario Overlap

Das Szenario Overlap hätte auf der Basis bisheriger Erfahrungen weniger Potenzial bei der Ko-Finanzierung von kulturellen Inhalten, als bei der Nutzung von Schnittstellen im Forschungsbereich oder bei der Technologie- und Standortförderung. Das Szenario könnte durch den übergreifenden Austausch eine Chance für die Weiterentwicklung des Kulturstandorts Zürich bieten.

Positionen der politischen Entscheidungsträger

Die politischen Entscheidungsträger wiesen spezifisch auf die Notwendigkeit eines flexiblen Fördermodells hin. Das Modell solle zukunftstauglich sein und mit einem Zeithorizont von mindestens 15 Jahren gedacht werden. Die Lösung mit einer Stiftung sei einfacher, weil so beispielsweise auch Zwischenformen gefördert werden könnten. Ein Entscheid für Szenario 2 sei jedoch erst der erste Schritt. Mitzudenken seien Auswirkungen und Veränderungen auf Ebene der gesamten Verwaltung.

Das zentrale Förderkriterium sei klar: Gefördert werde der kulturelle Teil der Vorhaben. Ebenfalls war unbestritten, dass neue Förderbereiche nicht ohne zusätzliche finanzielle Mittel erschlossen werden können.

9.1.2 Teilnahmeliste

Hearing I: Zürcher Filmstiftung (21. Juni 2022, 8.00 bis 10.00 Uhr - ZHdK)

Filmstiftung: Heidi Burch, Jacqueline Fehr (Mitglied PSA), Maja Gehrig, Madeleine Herzog (Mitglied PSA), Simon Hesse, Julia Krättli (Mitglied PSA), Corine Mauch, Annatina Menn, Hans Syz, Ernst Wohlwend

Projektsteueraussschuss (PSA): Mario von Rickenbach, Lisa Fuchs

Projektteam: Annick Bosshart

ZCCE (ZHdK): Christoph Weckerle, Claudio Bucher

Moderation: Monika Schärer

Entschuldigt: Anja Kofmel (Filmstiftung), Murielle Perritaz (Filmstiftung, PSA)

9.2 Hearing II: Film, New Media / Games, Medienkunst**9.2.1 Zusammenfassung**

Ziel des Hearings mit Vertretungen aus der Film-, New Media / Games- und Medienkunst-Szene / -Wirtschaft war eine Beurteilung der Szenarien sowie ein Austausch über Interessen und Erwartungen im Rahmen der Studie «Förderung Neue Medien». Diese Zusammenfassung des ZCCE enthält wesentliche Diskussionsinhalte und entspricht keiner vollständigen Wiedergabe der Diskussion. Mit Bezug auf die Studie werden diskutierte Inhalte und noch keine Schlüsse wiedergegeben. Folgende Punkte standen im Vordergrund:

Neues integrieren und Bewährtes weiterführen

Diskutiert wurde, wie eine Games- und Medienkunstförderung im Kanton Zürich aussehen könnte. Dabei war für alle Anwesenden klar, dass dies nicht auf Kosten des Films geschehen darf. Von Seiten Games wurden die Eigenständigkeit der Branche und deren Heterogenität, die komplexen Produktionsbedingungen, der substanzielle Bedarf an Ressourcen und immer wieder die schweizweit unbefriedigende Situation erwähnt. Von Seiten Medienkunst wurden fließende Grenzen, die Spannungsfelder zwischen Wirtschaft und Kunst, fehlende Austauschplattformen bzw. Infrastruktur und der aktuell unterkomplexe Förderbegriff ergänzt. Für den Film war zentral, dass man solche Forderungen dann unterstützen kann, wenn dadurch das «bereits Erkämpfte» nicht geschmälert wird. Die bevorstehenden Prozesse wurden allseits als herausfordernd beschrieben. Gleichzeitig wurde die aktuelle Situation auch als Chance für die inhaltliche Weiterentwicklung gesehen.

Szenario 2 vs. Szenario 3: Potenzial und Realisierbarkeit

Die Teilnehmenden am Hearing II argumentierten bei der Abwägung von Szenario 2 gegenüber Szenario 3 auf zwei Ebenen: eher bezogen auf ihre Praxis und eher bezogen auf die Umsetzung. Mit Bezug auf ihre Praxis sind die Vorteile von Szenario 3 für Games deutlich: Die Spezifika bei Produktionsprozessen und Finanzierung sprechen für eine eigenständige Stiftung. Mit Bezug auf die hohe Dringlichkeit und den Bedarf einer raschen Umsetzung des Anliegens, treten die Vorteile von Szenario 2 in den Vordergrund: die politische Akzeptanz und das Anknüpfen am Bestehenden sind nicht zu unterschätzen. Die Medienkunst sieht deutlicher als Games auch auf der Praxisebene positive Punkte bei Szenario 2: die Workflows und die Austauschplattformen durchdringen sich zunehmend. Dafür steht Szenario 2. In einer etwas anderen Situation sieht sich der Film: alles ist möglich, solange der (finanzielle) Status quo nicht tangiert wird. Die konkreten Kosten der beiden Szenarien sind daher genau zu eruieren. Wie viele neuen Ressourcen werden zur Verfügung stehen?

Same, same... but different?

Losgelöst von der Frage nach dem bevorzugten Förderszenario zeigen die Diskussionen zwischen Film, Games und Medienkunst immer wieder Parallelen: Technologie ist ein Treiber, die Messung des Erfolges im Feld zwischen Wirtschaft und Kunst immer wieder eine Herausforderung; mehrstufige Produktionsprozesse sind allen vertraut, ohne internationalen Kooperationen geht kaum mehr etwas. Und gleichzeitig bestätigen sich die differenzierenden Aussagen, welche in der Studie zu finden sind. Die drei Bereiche sind unterschiedlich ausdifferenziert: Film ist etabliert; Games fordert auf kantonaler Ebene ebenfalls Förderstrukturen; Medienkunst entwickelt ein profiliertes Profil.

Mehrstufige und crossdisziplinäre Förderung

Die Entscheidung für ein neues Förderszenario und die zu entwickelnden Prozesse in und zwischen den zu fördernden Bereichen sind komplex. Als herausfordernder wird jedoch die Entwicklung adäquater Förderformate gesehen – crossdisziplinär, mehrstufig, immer wieder auch an den Rändern des kulturellen Sektors.

Nur gestreift wurden daher Fragen nach dem Fokus der Förderung (Personen, Strukturen (Festival, Infrastruktur, ...), Inhalte, ...), nach der Breite der Förderung (mehrere kleinere Projekte oder wenige grössere Projekte), nach dem kulturellen Kern (Kulturförderung und / vs. Wirtschaftsförderung) oder der Heterogenität innerhalb der Bereiche. Erfahrungen aus dem Bereich Innovationsförderung (Innosuisse) könnten herbeigezogen werden.

Szenario Overlap

Das Szenario Overlap wird für den Standort Zürich als Chance gesehen. Im Vordergrund steht der Austausch mit Hochschulen (bzw. ihrer Infrastruktur und Technologie) und weiteren relevanten Akteuren am Forschungs- und Innovationsstandort Zürich. Denn, wenn alle «im selben Boot» sitzen und man sich gegenseitig nicht «kannibalisieren» will, so braucht es Austausch, Community Building und - damit verbunden - Sichtbarkeit. Dies könnte u.a. abgestimmte Begrifflichkeiten und eine gemeinsame Sprache zwischen Film / Games / Medienkunst befördern. Für die Entwicklung von stichhaltigen Argumenten gegenüber der Politik dürfte dies zunehmend wichtig werden.

Positionen der Auftraggeberinnen

Die Auftraggeberinnen wiesen darauf hin, dass die Lösung mit einer Stiftung die Förderung von Zwischenformen eher zulasse. Ein Entscheid für Szenario 2 würde bedeuten, dass die ZFS auf verschiedenen Ebenen transformiert werden müsste.

Das zentrale Förderkriterium sei klar: Gefördert werde der kulturelle Teil der Vorhaben. Ebenfalls war unbestritten, dass neue Förderbereiche nicht ohne zusätzliche finanzielle Mittel erschlossen werden können.

9.2.2 Teilnahmeliste

Hearing II: Kulturschaffende aus Film, New Media / Games, Medienkunst (29. Juni 2022, 14.00 bis 16.00 Uhr – ZHdK)

Film: Christa Capaul, Flavio Gerber, Ivan Madeo, Elena Pedrazzoli

New Media / Games: Aaron Abt, Goran Saric, Philomena Schwab, Maike Thies

Medienkunst: Micha Bietenhader, Robbert van Rooden, Karim Zekri

Projektsteueraussschuss (PSA): Madeleine Herzog, Mario von Rickenbach, Lisa Fuchs

Projektteam: Annick Bosshart

ZCCE (ZHdK): Christoph Weckerle

Gäste: Barbara Basting (Leiterin Bildende Kunst, Stadt ZH), Duscha Kistler (Leiterin Bildende Kunst, Kanton ZH), Anita Martinecz (Standortförderung Kanton ZH, VD)

Moderation: Monika Schärer

Entschuldigt: Jacqueline Fehr (PSA), Murielle Perritaz (PSA)

9.3 Hearing III: Bildung, Forschung und Technologie

9.3.1 Zusammenfassung

Ziel des Hearings mit Entscheidungsträger:innen und Vertreter:innen aus den Bereichen Bildung, Forschung und Technologie war ein Austausch zur künftigen Förderung von Film, Games und New Media und das Ausloten möglicher Schnittstellen und Kollaborationsstrategien. Diese Zusammenfassung des ZCCE enthält wesentliche Diskussionsinhalte und entspricht keiner vollständigen Wiedergabe der Diskussion. Folgende Punkte standen im Vordergrund:

Szenario Overlap: Schnittstellen, Kollaborationsstrategien, Aufgaben

Der Austausch im Förderbereich New Media/Games wird von den Hearing-Teilnehmenden begrüsst. Eine Weiterführung der Initiative soll geprüft werden. Unterschiedliche Ausprägungen der Institutionalisierung sollten diskutiert werden. Thematisiert wurden mögliche Kollaborationen im bereichsübergreifenden Overlap-Szenario als Think Tank, Plattform, Fördergremium oder als beratende Kommission. Die bereits bestehenden Partnerschaften und Netzwerke im Förderbereich sollen genutzt werden. Als mögliche Aufgaben wurden u.a. Vernetzung, Öffentlichkeitsarbeit, Lobbying, das Pooling von Ideen, Formen der aufsuchenden Förderung/Scouting und Forschungsförderung genannt. Diskutiert wurden sowohl allgemeinere Themensetzungen wie «Gesellschaft und Digitalisierung» als auch spezifischere Themen wie z.B. das bereichsübergreifende Potenzial von *Serious Games*. Als Spannungsfeld wurde die Zusammensetzung, Rolle und Zielabsichten eines Gremiums zwischen Wirtschaftsorientierung und Kunstförderung genannt, insbesondere was die potenzielle Beteiligung von globalen Grosskonzernen am Standort Zürich betrifft. Bemängelt wurde die Untervertretung des Medienkunstbereichs im Hearing wie auch die Wirtschaftsanknüpfung (spezifisch: Innosuisse). Ein stärkerer Einbezug der UZH, der ZHAW (spezifisch: ZHAW School of Engineering) und von Implementierungspartnern sei anzustreben. Vom Projektsteuerungsausschuss wurde auf die spätere Konkretisierungsphase zur Ausgestaltung der möglichen Förderung hingewiesen wie auch auf den Kulturförderschwerpunkt im Rahmen der Beantwortung des Postulats KR-Nr. 343/2017.

Ökosystem Film, Games und New Media

In der Diskussion wurde die hohe Geschwindigkeit der technologischen Entwicklung im künftigen Förderbereich betont, verbunden mit sich rasch verändernden Berufsfeldern und Kompetenzen. Hervorgehoben wurden Entwicklungen im VR- und Gaming-Bereich oder in Anwendungsgebieten Künstlicher Intelligenz (KI). Thematisiert wurde das Wirtschafts-/Innovationspotenzial von Games/New Media, wie auch z.B. Anwendungen im Bildungsbereich (spielbasiertes Lernen, Gamification-Ansätze, Games im Unterricht).

Rolle Digitalisierungsinitiative der Zürcher Hochschulen (DIZH)

Durch die systematische Förderung der Zusammenarbeit von Zürcher Hochschulen im Bereich der Digitalisierung verfolgt die DIZH das Ziel, den Standort Zürich umfassend zu stärken.¹⁴¹ Seitens DIZH besteht ein grosses Interesse am künftigen Förderbereich New Media/Games. Mögliche künftige Schnittstellen und Fördergefässe zum Schwerpunkt New Media/Games stellen das Förderinstrument «Struktur-Calls» zur Schaffung von langfristigen Innovationsstrukturen dar, Unterstützung im Outreach-Bereich oder das invertierte Vorgehen bei «Project-Calls», bei dem relevante Fragestellungen durch gesellschaftliche Akteur:innen eingebracht werden können.

Verhältnis Games-Film/Trägerschaft (Szenario 2 und 3)

Das Gamesfeld solle differenziert betrachtet werden. Es beständen unterschiedliche Wirkabsichten und Ansprüche, von stark künstlerischen Zugängen (Artgames/Game Art), Autorenspielen bis zu AAA-Gameproduktionen, vergleichbar mit «Blockbustern» in der Filmindustrie. Hingewiesen wurde auf den starken Fokus auf narrative Formen und audiovisuelle Aspekte von Games in der Studie des ZCCE. Der Fokus sei auch auf weitere Faktoren wie die Spielmechanik und 'Games als Regelwerk' zu legen. Die Integration einer Games-Förderung in eine bestehende Filmstiftung als Teil einer 'erweiterten Filmförderung' sei problematisch. Eine gemeinsame Förderstiftung müsse deshalb mit tiefgreifenden Transformationsprozessen auf struktureller, personeller, kultureller und kommunikativer Ebene verbunden sein. Film und Games sollen gleichberechtigt betrachtet werden und ein erkennbar eigenständiges Games/New-Media-Fördergefäss sei 'als Heimat' wichtig für die Branchennähe. Inhaltliche Konvergenz und strukturelle Vermengung sollen nicht gleichgesetzt werden. Diskutiert wurde auch das Potenzial

von Begegnungen zwischen den Sparten und neuen Spannungsverhältnissen als 'produktive Clashes', bei denen 'das Eigene' geschärft werden könne.

Rolle Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)

Seitens ZHdK wurde das Potenzial der Einbindung des Immersive Arts Space (IASpace) an der Schnittstelle Kunst & Technologie hervorgehoben, wie auch die im internationalen Vergleich holistisch gestaltete ZHdK-Gamedesign-Ausbildung, welche Felder wie Technologie, Gamedesign, Gesellschaft und Kunst integriert.

9.3.2 Teilnahmeliste

Hearing III: Bildung, Forschung und Technologie (24. August 2022, 8.30 bis 10.30 Uhr - ZHdK)

Entscheidungsträger:innen und Vertretungen aus Bildung, Forschung, Technologie:

René Bauer (ZHdK), Adrian Degonda (PHZH), Leyla Surya Feiner (UZH), Martin Fröhlich (ZHdK), Alexandra Gnach (ZHAW), Reta Guetg (ZFF), René Kalt (Innovationspark Zürich), Hiloko Kato (UZH), Anita Martinecz (Standortförderung Kanton ZH), Shusha Niederberger (ZHdK), Adrian Notz (ETH), Michael Schaerer (ZHdK), Jörg Scheller (ZHdK), Lesley Spiegel (DIZH), Bernadette Spieler (PHZH), Nina Zschocke (ETH), Fabio Zünd (ETH)

Die Teilnehmenden sind u.a. für folgende Institutionen und Initiativen tätig: Digitalisierungsinitiative der Zürcher Hochschulen (DIZH), PHZH Zentrum Bildung und Digitaler Wandel, ETH Media Technology Center, Game Technology Center und ETH AI Center (AI + Art), ZHAW IAM MediaLab, UZH DSI Gaming Community, ZHdK MA Design/Game Design, Immersive Arts Space (IASpace), Institute for Contemporary Art Research (IFCAR), Zurich Film Festival (ZFF).

Projektsteuerungsausschuss (PSA): Madeleine Herzog, Julia Krättli, Mario von Rickenbach

Projektteam: Annick Bosshart

ZCCE (ZHdK): Christoph Weckerle, Claudio Bucher

Moderation: Monika Schärer

Entschuldigt: Jacqueline Fehr (PSA), Lisa Fuchs (PSA), Murielle Perritaz (PSA)

10 Quellen und Anmerkungen

¹ Im Rahmen des Hearings III (August 2022) wurde diese Betitelung und die Integration einer Games-Förderung als Teil einer 'erweiterten Filmförderung' (Wortlaut im Postulat) von einem Teilnehmenden als problematisch bewertet. Beide Förderbereiche seien gleichberechtigt und gleichsam differenziert zu betrachten. Die Autor:innen haben diesen Titel gewählt ausgehend vom Inhalt des Postulats und vom Status Quo. Alternative Titel für Szenario 2 könnten lauten: *Aus der Zürcher Filmstiftung wird eine Stiftung für Film- und Games* oder *Eine gemeinsame Förderstiftung für Zürcher Games und Film*.

² Hervorhebung durch die Verfasser:innen; *Postulat 343/2017 Film- und Medienförderung*, verfügbar unter: <https://www.kantonsrat.zh.ch/geschaefte/geschaefte/?id=8a5f590d4c6043acaab298617835b4f3>

³ Ebd.

⁴ Vgl. Medienboard Berlin-Brandenburg (2019). *Tätigkeitsbericht 2018*. Potsdam: MBB, S.13.

⁵ Gemäss Definition im Leitfaden «Empfehlung für Transmedia-Eingaben zur Herstellung» von BAK und ZFS: *Transmedia*: Auf mindestens zwei Vektoren werden Teile einer Geschichte erzählt, welche einzeln konsumiert werden können und in der Ergänzung einen Mehrwert ergeben. Als Abgrenzung zu *Crossmedia*-Projekten, bei denen mit mind. zwei Vektoren mehrheitlich die gleiche Geschichte erzählt wird (z.B. Kinofilm und Begleit-Blog). Der Film zählt als eigenständiger Vektor. Zürcher Filmstiftung (2014). *Leitfaden: Empfehlungen an eine Transmedia-Eingabe zur Herstellung (Stand Oktober 2014)*, verfügbar unter:

https://filmstiftung.ch/wp-content/uploads/2017/10/transmedia_herstellung.pdf

⁶ Z.B. *Becoming Momo* (Ralph Etter, This Lüscher, CH, 2021): Die fiktionale Serie fürs Smartphone (Hochkant im Format 9:16) wird mit täglichen Beiträgen von jungen fiktionalen Protagonist:innen auf drei Instagram-Kanälen erzählt.

⁷ Z.B. *Black Mirror: Bandersnatch* (Netflix, 2018), *Late Shift* (CtrlMovie (CH), 2016) und *Polder* (SRF (CH), 2016), ein mit Audiowalks erweitertes Kino-/Game-Erlebnis.

⁸ Empfehlenswert ist ein Einstiegsartikel zu XR-Formaten von Michaela Pnacekova:

<https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/umwelt-im-dokumentarfilm/318864/xr-mit-neuen-technologien-umwelt-themen-erlebbar-machen/>

⁹ Eine gute Übersicht zum künstlerischen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Potenzial der Game-Industrie bietet der Bericht des Bundesrats: *Games. Ein Aufstrebender Bereich des Kulturschaffens* (Bern 2018), verfügbar unter: <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/51746.pdf>

¹⁰ Angelehnt an die Definition von Walz, Steffen P., Seibert, Thomas & Elisabeth Mendoza (2010). *Analyse der Games-Branchenstruktur in Baden-Württemberg. Markt, Akteure, Interaktionen: Handlungsempfehlungen zur nachhaltigen wirtschaftspolitischen Unterstützung einer Zukunftsbranche*, S.9ff.

¹¹ Mit Prinzipien des Game-Designs werden auch spielbare Umgebungen mit z.B. klanglichen, haptischen oder olfaktorischen Elementen im physischen Raum entwickelt.

¹² Mehr zum Begriff der Interaktion bei Daniel Feige (2019): «(...) Es ist schlicht eine verschrobene Redeweise, zu behaupten, man interagiere mit einem Computer oder einem Spiel; Interaktionen finden in allen Dingen, die wir tun, unter bestimmten Beschreibungen statt.» Vgl. Feige, Daniel (2019). *Kleine Philosophie des Computerspiels. Zur Ästhetik digitaler Spiele im Spannungsfeld von Ideologie und Kunst. Aus Politik und Zeitgeschichte*, 32, verfügbar unter: <https://m.bpb.de/apuz/294436/kleine-philosophie-des-computerspiels>

¹³ Interdisziplinäre Kollaboration zwischen Sparten, Design und Technologie ist ein wesentliches Merkmal des Kreativeprozesses im Game-Bereich, beteiligt sind u.a. Texter:innen, Autor:innen, Konzeptentwickler:innen, Komponist:innen, Sounddesigner:innen; Art Director:in und technischer:r Direktor:in über Programmierer:innen, Animator:innen, Designer:innen, Produzent:innen bis zu Machine-learning-Expert:innen.

¹⁴ Stand 3. Quartal 2021, Quelle: <https://www.windowscentral.com/minecraft-live-2021-numbers-update?amp>

¹⁵ Quelle: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>

¹⁶ Quelle: <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/kultur-medien-informationsgesellschaft-sport/kultur/kulturverhalten.assetdetail.14027703.html>

¹⁷ Zimmermann, Olaf & Felix Falk (Hg., 2020). *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., S.34.

¹⁸ Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (2021). *Strategie für den Games-Standort Deutschland*. Berlin: BMVI, S.6, verfügbar unter:

https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/games/games-strategie.pdf?__blob=publicationFile

¹⁹ Feige, Daniel (2019). *Kleine Philosophie des Computerspiels. Zur Ästhetik digitaler Spiele im Spannungsfeld von Ideologie und Kunst. Aus Politik und Zeitgeschichte*, 32, verfügbar unter:

<https://m.bpb.de/apuz/294436/kleine-philosophie-des-computerspiels>

²⁰ Zimmermann, Olaf & Felix Falk (Hg., 2020). *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., S.176.

²¹ Ebd., S.8.

²² Quelle: https://www.swissfuture.ch/de/wp-content/uploads/sites/2/2013/08/02_08_Kultur.pdf

²³ Quelle: <https://www.parlament.ch/de/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20093422>

- ²⁴ Das Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG), das Alterskennzeichnungen und -kontrollen regeln soll ist Stand Dezember 2021 in Beratung, vgl. <https://www.parlament.ch/de/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefft?AffairId=20200069>
- ²⁵ Suter, Beat (2009). *Swiss Game Design Study 2009*. Zürich: ZHdK, S.5.
- ²⁶ Mehr zur Transformation der Kunst durch technische Medien als weitere Stufe der Ausdifferenzierung neuer Kunstformen bei: Schmitz, Norbert M. (2001). *Medialität als ästhetische Strategie der Moderne: Zur Diskursgeschichte der Medienkunst*. In: Gendolla, Peter, Schmitz, Norbert M., Schneider, Irmela & Peter Spangenberg (Hrsg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. S.95-135. Frankfurt: Suhrkamp.
- ²⁷ Scharfe Grenzziehungen gestalten sich schwierig. So beschreibt z.B. Norbert M. Schmitz den sich seit über 30 Jahren im Kunstsystem etablierenden Begriff der «Medienkunst» als «(...)Pleonasmus, da jede Kunst immer schon Medienkunst war und ist.», vgl. Schmitz, Norbert M. (2016). *Wechselspiegel: Perspektiven zum Verhältnis von Kunst- und Medienwissenschaften*. *MEDIENwissenschaft: Rezensionen| Reviews*, 33,2, S.42.
- ²⁸ Verfügbar unter: <https://www.cityofmediarts.de/de/profil/medienkunst/> (abgerufen im Februar 2022)
- ²⁹ Ebd.
- ³⁰ Vgl. Grau, Oliver (2004). *Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. Medien Kunst Netz 1: Medienkunst im Überblick*. Wien/New York: Springer. Verfügbar unter: http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/
- ³¹ Quelle: <https://storylab.migros-kulturprozent.ch/wie-wird-gefoerdert/wie-wird-gefoerdert/>
- ³² Quelle: Europäische Kommission. *Culture and Creativity: About the Creative Europe programme*, unter <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme> (abgerufen 28. April 2022)
- ³³ Zürcher Filmstiftung: *Richtlinien zu «Fast Track» 3.1.5. (gültig ab 1. Januar 2018)*, S.1ff, verfügbar unter: <https://filmstiftung.ch/wp-content/uploads/2018/07/3.1.5-Richtlinien-Fast-Track-01-01-18.pdf>
- ³⁴ «(...) alle Formate (allerdings keine Games)», gemäss offizieller Webseite unter: <https://filmstiftung.ch/die-forderung/> (abgerufen im Februar 2022)
- ³⁵ Gemäss Förderreglement umfasst die Förderung grundsätzlich Werke, die «für eine passive Rezeption konzipiert sind», vgl. Zürcher Filmstiftung. *Reglement 3.1.0. für die selektive und automatische Förderung (gültig ab 1. April 2019)*, S.5.
- ³⁶ «Skies» von Nathalie Kamber und Rebekka Friedli («Fast Track» 2019), mehr unter: <https://www.swissfilms.ch/de/movie/skies/OBE9520B1F174333A204735E8082B2E3>
- ³⁷ Projekte wie Installationen und Performances, «mit einer weiter gefassten künstlerischen Aussage» fallen grundsätzlich nicht unter das Förderreglement, vgl. Zürcher Filmstiftung (2019). *Reglement 3.1.0. für die selektive und automatische Förderung (gültig ab 1. April 2019)*, S.5.
- ³⁸ Der Regionaleffekt entspricht dem Verhältnis Fördersumme zu Ausgaben in der Region.
- ³⁹ Quelle mit weiterführenden Informationen: Zürcher Filmstiftung. *Reglement 3.1.0. für die selektive und automatische Förderung (gültig ab 1. April 2019)*, S.13ff.
- ⁴⁰ Mit Rückzahlungspflicht nach Abzug der Eigenmittel (50% der Verkaufserlöse), ebd. S.14.
- ⁴¹ Gemäss Förderreglement der Zürcher Filmstiftung, weitere Bedingungen unter Ziffer 1.5. (S.6): Berechtig sind nur «erfahrene» DrehbuchautorInnen mit mind. einem abgeschlossenen langen Spielfilm oder Autoren-ProduzentInnen mit mind. einem langen Dokumentarfilm. Produktions- oder Auswertungsfirmen (mind. 2 J. in ZH) nach Abschluss eines langen Kinofilmes oder nach Teilnahme dreier Kurzfilme bzw. eines Animationsfilms im Programm internationaler Festivals. Firmen mit Hauptsitz im Ausland können sich nicht registrieren.
- ⁴² vgl. Zürcher Filmstiftung (2019). *Reglement 3.1.0. für die selektive und automatische Förderung (gültig ab 1. April 2019)*, S.5.
- ⁴³ Mehr zu den Begrifflichkeiten in: Fachstelle Kultur, Kanton Zürich (2022). *Merkblatt EXTRAKREDIT (Stand: März 2022)*.
- ⁴⁴ Förderkriterien sind u.a. «2.1.2.4 a Innovationsgrad und Beitrag zur Entwicklung des Schweizer Filmschaffens» und «2.1.2.4 c Kooperation zwischen Filmschaffenden und anderen Medienspezialisten (...)», vgl. Eidgenössische Departement des Innern (EDI) (2021). *Verordnung des EDI über die Filmförderung (FiFV) vom 21. April 2016 (Stand am 29. Januar 2021)*. Verfügbar unter: https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/2016/291/de#annex_2/lvl_d1433e185/lvl_2/lvl_d1433e191
- ⁴⁵ Quelle: <http://www.blog.zhdk.immersivearts>
- ⁴⁶ Quelle: https://www.giff.ch/wp-content/uploads/2021/10/GIFF_sponsorship_deck_2021_web_ENG.pdf
- ⁴⁷ Quelle: www.inlusio.com/de/ueberuns
- ⁴⁸ Der Anteil freier Mitarbeitender auf Projektbasis (z.B. Künstler:innen, Autor:innen, Musiker:innen) ist hier nicht inkludiert.
- ⁴⁹ Vgl. Quade, Michael H. (2019). *Gameentwicklung Schweiz 2019*. FHNW im Auftrag der SGDA. Basel: FHNW. Zusammenfassung verfügbar unter: <https://www.sgda.ch/de/studie-games-schweiz/>
- ⁵⁰ Im November 2021 verkaufte sich das Spiel *Landwirtschafts-Simulator 22* des Zürcher Studios Giants Software in der ersten Woche 1,5 Millionen Mal, soviel wie kein anderes Spiel aus dem deutschsprachigen Raum in der ersten Woche. Quelle: <https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/landwirtschafts-simulator-22-verkaufszahlen/>
- ⁵¹ Ebd.
- ⁵² Aussage im Rahmen der Interviews zu dieser Studie.

⁵³ Mit einem Jahresbeitrag von 11'900 Franken. Drei Viertel der 13 geförderten Organisationen im gleichen Zeitraum werden mit Jahresbeiträgen ab 200'000 Franken unterstützt. Quelle: https://www.bak.admin.ch/dam/bak/de/dokumente/kuor/publikationen/unterstuetzung_vonorganisationenvonprofessionellenkulturschaffen.pdf.download.pdf/unterstuetzung_vonorganisationenvonprofessionellenkulturschaffen.pdf

⁵⁴ Quelle: <https://www.zh.ch/de/sport-kultur/kultur/kulturfoerderung/kulturschaffende-projekte/freiraumbietraege.html#-1579019641>

⁵⁵ Quelle: https://www.zh.ch/content/dam/zhweb/bilder-dokumente/themen/sport-kultur/kultur/kulturf%C3%B6rderung/bereiche/extrakredit/merkblatt_extrakredit_DEF_April_2022.pdf

⁵⁶ Vgl. Fachstelle Kultur, Kanton Zürich. *Tätigkeitsbericht 2019*, S.51.

⁵⁷ Das Programm wird Stand 2022 aufgrund der aktuellen Situation («pandemiebedingte Reisebeschränkungen, mangelnder Planungshorizont») nicht ausgeschrieben. Quelle:

<https://www.stadt-zuerich.ch/kultur/de/index/foerderung/digital-arts-stipendium.html> (abgerufen am 28.4.2022)

⁵⁸ Quelle: <https://ethz.ch/de/news-und-veranstaltungen/eth-news/news/2021/10/talent-und-teamgeist-als-herz-der-kuenstlichen-intelligenz.html>

⁵⁹ Quelle: <https://www.hochparterre.ch/nachrichten/kultur/blog/post/detail/das-muda-muss-schliessen/1593530901/>

⁶⁰ Vgl. z.B. Hendricks, Manique (2017). *The Algorithm as Curator: In Search of a Non-narrated Collection Presentation*. *Stedelijk Studies (Curating the Collection)*, 5. Jg., verfügbar unter:

<https://stedelijkstudies.nl/wp-content/uploads/2018/07/Stedelijk-Studies-5-The-Algorithm-as-Curator-Hendricks.pdf>

⁶¹ Quelle: <https://www.roehrsboetsch.com/gallery/>

⁶² Quelle: www.da-z.net/da-z-info

⁶³ Einschränkend wirken demografische, soziale, historische, wirtschaftliche, kulturelle Unterschiede wie auch – im internationalen Vergleich – spezifische Kernmerkmale der Schweizer Kulturpolitik, wie Föderalismus, Subsidiarität als Verteilungsprinzip, kulturelle Vielfalt und Mehrsprachigkeit als Identitätsprinzipien oder der Pluralismus und das Zusammenspiel der Finanzierungsträger und -instrumente, vgl.

<https://www.culturalpolicies.net/database/search-by-country/country-profile/?id=40>

⁶⁴ Kantone Basel-Stadt und Basel-Landschaft

⁶⁵ Spezifisch werden in den Förderbestimmungen aufgeführt: z.B. serielle Formate (Web und TV), Transmedia- und Crossmedia, computerbasierte Kunst (Internetprojekte, Game Art, Kunstprojekte mit mobilen Anwendungen, Digital/Post Digital Art etc.). Auf mögliche Einschränkungen dieser Offenheit für Formate im relevanten Förderbereich dieser Studie wird an späterer Stelle eingegangen.

⁶⁶ Quelle: https://cinebulletin.ch/de_CH/artikel/wir-wollen-ein-autorenfreundliches-modell

⁶⁷ Ebd.

⁶⁸ Der vergleichbare Höchstbeitrag der Zürcher Filmstiftung liegt wesentlich höher: zwischen 1 bis max. 1,2 Mio. Franken, inklusive geleisteter Entwicklungs- und Weiterentwicklungsbeiträge (Stand 02/2022), vgl. Zürcher Filmstiftung (2019). *Reglement 3.1.0. für die selektive und automatische Förderung (gültig ab 1. April 2019)*, S.15.

⁶⁹ Quelle: <https://www.grosserrat.bs.ch/dokumente/100388/000000388569.pdf?t=154156068420181107041804>

⁷⁰ Kanton Basel-Stadt Präsidialdepartement, Abteilung Kultur Kanton Basel-Landschaft (2015). *Spartenspezifische Förderbestimmungen zur gemeinsamen Projektförderung im Bereich «Film und Medienkunst» in den Kantonen Basel-Stadt und Basel-Landschaft ab 1. Januar 2016*. Basel, S.11. Verfügbar unter:

<https://www.kultur.bs.ch/dam/jcr:3df8279c-1af7-47cb-9ab0-d3e1bdd7342b/Filmfoerderung-dell%20BSBL%20ab%202016.pdf>

⁷¹ Ebd.

⁷² Neben BAK und Stiftungen unterstützt u.a. die Abteilung Kultur Basel-Stadt das HeK (220'000 Franken in 2020), vgl. *Jahresbericht der Abteilung Kultur Basel-Stadt 2020*, S.56, verfügbar unter:

https://www.kultur.bs.ch/dam/jcr:5636afc0-c279-4095-8ed2-70592f78690e/BS.K.JB20_PUB.pdf

⁷³ Quelle: <https://arttechfoundation.org/arttech-foundation/>

⁷⁴ Quelle: <https://www.waadt-wirtschaft.ch/schlüsselbranchen/innovationsbereiche/arttech-de-ch>

⁷⁵ Vgl. Mikos, Lothar (2020). *Berlin as location and production site for transnational TV drama*. *Critical Studies in Television*, 15.4, S.373-392.

⁷⁶ Ebd.

⁷⁷ Ebd.

⁷⁸ Ebd.

⁷⁹ Gemäss Medienmitteilung: <https://www.studiobabelsberg.com/unternehmen/presse-news/details/news/dark-bay-virtual-production-studio-offiziell-eroeffnet-startschuss-fuer-virtuelle-filmproduktion-am/>

⁸⁰ Medienboard Berlin-Brandenburg. *Merkblatt INNOVATIVE AUDIOVISUELLE INHALTE*, 2021.

⁸¹ Vgl. auch: <https://kreativ.mfg.de/service/presse/details/1781-digital-content-funding-einreichungen-nur-noch-bis-mitte-april-moeglich-1/>

⁸² Quelle: <https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse-und-oeffentlichkeitsarbeit/pressemitteilung/pid/land-foerdert-virtual-reality-lernkonzepte-mit-18-millionen-euro/>

⁸³ Quelle: <https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/forschung/forschungspolitik/digitaler-wandel/projekte-digitalbw/virtual-reality-offensive/>

- ⁸⁴ Kompetenznetzwerk Virtual Dimension Center (VDC): <https://www.vdc-fellbach.de/>
- ⁸⁵ Z.B. Fernsehanbieter, Kinoeintritte, Video-on-Demand. Eine hilfreiche Übersicht findet sich hier: <http://www.droitducinema.fr/Et%20si%20le%20cinema%20français.html>
- ⁸⁶ Bourgoïn, Valérie (2012). *Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo*. *Géoéconomie*, 4, S.65-72.
- ⁸⁷ Vgl. Rose, Richard (1991). *What is lesson-drawing?* *Journal of Public Policy*, 11.1, S.22ff.
- ⁸⁸ Zwischen 2017 und 2019; Quelle: CNC. *Présentation du fonds (Webinar XN 2020)*, verfügbar unter: <https://www.cnc.fr/documents/36995/188172/Pr%C3%A9sention+du+fonds+%28Webinar+XN+2020%29.pdf/430fe86b-d56e-7895-5be2-c751e84d4944?t=1603962127208>
- ⁸⁹ Ebd.
- ⁹⁰ Annahmen basierend auf Aussagen von Julien Neutres (Directeur de la Création, CNC) in einem Interview 2020, Quelle: <https://moovee.tech/cnc-talent-nous-aidons-environ-20-des-projets-envoyes/>
- ⁹¹ Das 2021 geförderte Projekt *Dream City* von Backstory Media arbeitet an der Weiterentwicklung des dokumentarischen Schreibens weg von der «realen» hin zur «virtuellen» lebensnahen Erfahrung: Die Zuschauer:innen tauchen über ihre Smartphones in die Geschichte einer chinesischen Studentin ein, erzählt als Miniserie über die Alltags-Schnittstellen TikTok, Tinder und Wechat. Quelle: <https://www.backstory.media/en/film/dream-city-documentary/>
- ⁹² Quelle: <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numeriquepolitique-numerique/le-soutien-de-letat-en-faveur-du-jeu-vidéo>
- ⁹³ Bourgoïn, Valérie (2012). *Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo*. *Géoéconomie*, 4, S.65-72..
- ⁹⁴ vgl. Zürcher Filmstiftung (2019). *Reglement 3.1.0. für die selektive und automatische Förderung (gültig ab 1. April 2019)*, S.5.
- ⁹⁵ Vgl. Schmitz, Norbert M. (2001). *Medialität als ästhetische Strategie der Moderne: Zur Diskursgeschichte der Medienkunst*. In: Gendolla, Peter, Schmitz, Norbert M., Schneider, Irmela & Peter Spangenberg (Hrsg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. S.95-135. Frankfurt: Suhrkamp, S.120.
- ⁹⁶ Vgl. CNC (2019). *Réalité virtuelle et expériences immersives en France: quels usages?* Verfügbar unter: https://www.cnc.fr/creation-numerique/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/realite-virtuelle-et-experiences-immersives-en-france--quels-usages_978225
- ⁹⁷ Quelle: <https://games-bw.mfg.de/foerderung/>
- ⁹⁸ Medienboard Berlin-Brandenburg (2021). *Tätigkeitsbericht 2020*, S.57.
- ⁹⁹ Kategorie Innovative Audiovisuelle Inhalte: Multiplattform, VR/AR (ohne Games)
- ¹⁰⁰ im New-Media-Bereich, ohne Highend-Serien: Nachwuchsproduktionen, aussergewöhnliches Storytelling, plattformübergreifende und zukunftsweisende Formate, vgl. Medienboard Berlin-Brandenburg (2021). *Tätigkeitsbericht 2020*, S.74.
- ¹⁰¹ Geförderte Projekte 2021, unter <https://games-bw.mfg.de/foerderung/gefoiderte-projekte/> (abgerufen am 28.4.2022)
- ¹⁰² Quelle: <https://www.pressreader.com/france/edition-multimedi/20181217/281505047316346>
- ¹⁰³ <http://www.droitducinema.fr/Et%20si%20le%20cinema%20français.html>
- ¹⁰⁴ Quelle: https://www.cnc.fr/creation-numerique/etudes-et-rapports/bilans/bilan-2018-du-dispositif-pour-la-creation-artistique-multimedia-et-numerique-dicream_969304
- ¹⁰⁵ Gemäss Aussage von Julien Neutres «directeur de la création des territoires et des publics», CNC (Stand 2020). Quelle:
- ¹⁰⁶ Fachausschuss Film und Medienkunst BS/BL (2021). *Herstellungsbeiträge an Medienkunstprojekte*, S. 3., verfügbar unter: https://www.kultur.bs.ch/dam/jcr:4cac9a5c-b627-47fe-8c7b-95f51d14bd74/Fachausschuss%20Film-%20und%20Medienkunst%20BS_2021_quer.pdf
- ¹⁰⁷ Quelle: <https://www.vd.ch/toutes-les-autorites/departements/departement-de-la-formation-de-la-jeunesse-et-de-la-culture-dfjc/service-des-affaires-culturelles-serac/actualites/news/15306i-creation-de-jeux-vidéos-trois-laureats-choisis-parmi-11-dossiers-de-qualite/>
- ¹⁰⁸ Medienboard Berlin. *MBB Förderentscheidungen New Media Februar 2022*, verfügbar unter: https://www.medienboard.de/fileadmin/user_upload/pdf/Foerderentscheidungen/MBB_Foerderentscheidungen_New_Media_Februar_2022.pdf
- ¹⁰⁹ Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC). *Présentation du fonds (Webinar XN 2020)*, S.16, verfügbar unter: <https://www.cnc.fr/documents/36995/188172/Pr%C3%A9sention+du+fonds+%28Webinar+XN+2020%29.pdf/430fe86b-d56e-7895-5be2-c751e84d4944?t=1603962127208>
- ¹¹⁰ Quelle: https://www.medienboard.de/foerderung-games/foerderentscheidungen-new-media?tx_cbfunding-commitment_cbfundingcommitment%5Baction%5D=show&tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5Bcontroller%5D=ExcelFileCollection&tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5BexcelFileUid%5D=191&cHash=19f475955f3f1faeab172a25e0531971
- ¹¹¹ Quelle: <https://www.grosserrat.bs.ch/dokumente/100388/000000388569.pdf?t=154156068420181107041804>
- ¹¹² Quelle: https://www.medienboard.de/fileadmin/user_upload/pdf/Richtlinien-Merkblaetter/IAI_Merkblatt_MBB_2021.pdf
- ¹¹³ Quelle: <https://www.swissgamehub.com/>
- ¹¹⁴ Quelle: <https://www.kunstbuero-bw.de/projektfoerderung-130.html>

- ¹¹⁵ Quelle: <https://www.cnc.fr/documents/36995/146735/Pr%C3%A9sentation+du+Dicr%C3%A9am+-+Webinar+novembre+2020.pdf/ad359ded-95b3-c8d8-469c-ccb1c8e66ffa?t=1605867117457>
- ¹¹⁶ Ein Hauptunterschied liegt in der Games-Förderung im Ländervergleich bei der Anwendung des EU-«Kulturtests», mit dem nach einem Punktesystem z.B. der «kulturelle Kontext und kulturelle Inhalt» nachgewiesen werden muss. Gemeint sind hier Kulturerbe-Bezüge wie europäische oder deutsche/französische Schauplätze, Figuren und Themen (bei der Zürcher Filmstiftung am ehesten vergleichbar mit dem «Zürichbezug in künstlerischer Hinsicht»), vgl.: 1.13.h) Arbeitsweise und Entscheidungskriterien, vgl. Zürcher Filmstiftung: *Reglement 3.1.0. für die selektive und automatische Förderung (gültig ab 1. April 2019)*, S.10.
- ¹¹⁷ Als sogenannte kulturelle Ausnahme ist der «Kulturtest» Bedingung für EU-Förderungen oberhalb der De-minimis-Grenze von 200.000 €; vgl.: https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/games/computerspielefoerderung-kultur-test.pdf?__blob=publicationFile
- ¹¹⁸ Vgl. 1.13.h) Arbeitsweise und Entscheidungskriterien, vgl. Zürcher Filmstiftung. *Reglement 3.1.0. für die selektive und automatische Förderung (gültig ab 1. April 2019)*, S.10.
- ¹¹⁹ Bogost, Ian (2011). *How to do things with videogames*. U of Minnesota Press, S 13.
- ¹²⁰ Holmes, Tiffany (2003). *Arcade classics spawn art? Current trends in the art game genre*. *Melbourne Digital Arts and Culture*, 2003, S. 46-52.
- ¹²¹ Geroimenko, Vladimir (2018). *Augmented reality painting and sculpture: from experimental artworks to art for sale*. In: *Augmented Reality Art*. Springer, Cham, S. 211-225.
- ¹²² Polansky, Lana (2016). *Towards an art history for videogames*. Rhizome, August, 3.
- ¹²³ Vgl. Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, S.1.
- ¹²⁴ Diese Beschreibung ist stark angelehnt an die Arbeitsdefinition des «Immersive Arts Space» der ZHdK. Das Kunst-/Technologielabor wird im Rahmen der Digitalisierungsinitiative der Zürcher Hochschulen (DIZH) gefördert und dient seit 2018 als Forschungs- und Produktionsplattform im Bereich digitaler Immersion, «mixed realities» und der Konvergenz von medialen und performativen künstlerischen Praktiken. Mehr unter: <https://blog.zhdk.ch/immersivearts/immersive-arts/>
- ¹²⁵ Mehr zu immersiven Technologien im Kunst- und Design-Kontext bei: Thies, Maïke (2020). *How Immersive Technologies Shape Our Thinking And Change Us*. In: Franke, Björn & Hansuli Matter (Hrsg.): *Not at Your Service: Manifestos for Design*. S.453-464. Berlin/Boston: Birkhäuser. Verfügbar unter: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783035622751-025/pdf>
- ¹²⁶ Z.B. das Net-Art-Duo Jodi: Es expliziert und modifiziert seit den 1990er-Jahren den Quellcode, der sich hinter den grafischen Oberflächen von Computerprogrammen verbirgt, expliziert also deren Gemachtheit, ihre technologische Dimension, ihre medialen Voraussetzungen, mehr unter: <http://aaanet.net/world-wide-wrong-jodi/>
- ¹²⁷ Baumgärtel, Tilman (1999). *[net.art]. Materialien zur Netzkunst*, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, S. 6.
- ¹²⁸ Schweighofer, Karin (2004). *Netzkunst in Österreich und ihre Vorläufer*, Diplomarbeit, Graz.
- ¹²⁹ Bimber, Oliver & Raskar, Ramesh (2005). *Spatial augmented reality: merging real and virtual worlds*. CRC press.
- ¹³⁰ Finanzierung: BS: 900'000 Franken; BL: 300'000 Franken.
- ¹³¹ Halbjährliche wettbewerbsorientierte Ausschreibung, unter Berücksichtigung aller relevanten Projektphasen (Entwicklung, Herstellung, Auswertung); inkl. Transmedia in Verbindung mit einem Kinofilm
- ¹³² In Ausnahmefällen (geringe Wirtschaftlichkeit), z.B. Medienkunstprojekten, bis max. 70 Prozent der Kosten
- ¹³³ Kanton Basel-Stadt Präsidialdepartement, Abteilung Kultur Kanton Basel-Landschaft (2015). *Spartenspezifische Förderbestimmungen zur gemeinsamen Projektförderung im Bereich «Film und Medienkunst» in den Kantonen Basel-Stadt und Basel-Landschaft ab 1. Januar 2016*. Basel, S.11. Verfügbar unter: <https://www.kultur.bs.ch/dam/jcr:3df8279c-1af7-47cb-9ab0-d3e1bdd7342b/Filmfoerdermodell%20BSBL%20ab%202016.pdf>
- ¹³⁴ Zum Förderfokus Medienkunst heisst es: «(...) Medienkunstprojekte, die mindestens eine audiovisuelle Komponente beinhalten und/oder bei denen der technische Einsatz von Medien die Aussage des Kunstwerks mitbestimmt. Projekte aus den Sparten Literatur, Musik, Theater und Tanz, die audiovisuelle oder digitale Medien zur Unterstützung einsetzen, sollen bei den jeweiligen spartenspezifischen Fachausschüssen eingereicht werden.», ebd., S.16.
- ¹³⁵ Vgl. 2.7 Förderung von Innovativen Audiovisuellen Inhalten; Medienboard Berlin-Brandenburg (2021). *Förderrichtlinie, Gültig ab 01. Februar 2021*, S.8ff.
- ¹³⁶ Medienboard Berlin-Brandenburg (2020). *Tätigkeitsbericht 2019*, S.9.
- ¹³⁷ Medienboard Berlin-Brandenburg (2021). *Tätigkeitsbericht 2020*, S.13.
- ¹³⁸ Quelle: https://www.medienboard.de/foerderung-games/foerderentscheidungen-new-media?tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5Baction%5D=show&tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5Bcontroller%5D=ExcelFileCollection&tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5BexcelFileUid%5D=191&cHash=19f475955f3f1faeab172a25e0531971
- ¹³⁹ Medienboard Berlin-Brandenburg (2021). *Merkblatt Innovative Audiovisuelle Inhalte*. Verfügbar unter: https://www.medienboard.de/fileadmin/user_upload/pdf/Richtlinien-Merkblaetter/IAI_Merkblatt_MBB_2021.pdf
- ¹⁴⁰ Quelle: <https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/alle-meldungen/meldung/pid/games-entwicklung-in-baden-wuerttemberg-foerdern/>
- ¹⁴¹ <https://dizh.ch/ueber-uns/auftrag/>