

Fact sheet der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia
20.4.2010

roma, milano, venezia
new york

GameCulture – vom Spiel zur Kunst

Mit «GameCulture» widmet sich Pro Helvetia die nächsten beiden Jahre den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und ästhetischen Fragen rund um das populäre Medium der Computerspiele und beleuchtet sie als neue Kunstform. Zum Auftakt des Programms lanciert Pro Helvetia in enger Zusammenarbeit mit dem Bundesamt für Kultur und dem Internationalen Animationsfilmfestival Fantoche am 9. September 2010 eine Ausschreibung für einheimische Computergames.

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

Computer sind zu unserem wichtigsten Arbeitsinstrument geworden – und gleichzeitig auch unser liebster Spielzeug. Games gehören heute zur Alltagskultur breiter Bevölkerungsschichten. Und immer mehr Menschen sind damit beschäftigt, die zunehmend komplexeren digitalen Welten zu erschaffen. Spielproduzenten sind Auftraggeber für Künstler unterschiedlichster Sparten - von Designern über Drehbuchautoren bis hin zu Komponisten. Die enge Vernetzung der Computerspiele mit den bildenden und darstellenden Künsten, mit Musik und Film macht es notwendig, dass sich auch die Kulturförderung dem Thema annimmt. Die Unesco anerkennt die Computerspielbranche als Kulturbranche ebenso wie deren wichtige Rolle für die kulturelle Vielfalt. In Frankreich, Deutschland oder den nordischen Staaten stehen Videospiele längst auf den kulturpolitischen Agenden.

Bedeutung des Computerspiels in der Schweiz

Der Markt boomt, die Spielindustrie zeigt sich krisenresistent und ist zum umsatzstärksten Zweig der Kulturwirtschaft aufgestiegen. Im Jahr 2007 wurden weltweit über 30 Milliarden Euro umgesetzt, davon rund 275 Millionen Euro alleine in der Schweiz. Hierzulande haben sich die Umsätze seit 2004 verdreifacht. Dr. Beat Suter (Dozent Studienprogramm «Gamedesign» an der Zürcher Hochschule der Künste) hat im März 2009 auf Basis des von Pro Helvetia entwickelten Netzwerkes von Schweizer Spielentwicklern eine Bestandesaufnahme des helvetischen Game Design verfasst. Diese Studie beweist das Potential der Schweiz in der Gameszene besonders in den Bereichen Technologie, Design und Casual Gaming.

Computerspiel als Kunstform

Wie einst bei Film und Fernsehen stehen Computerspiele unter Generalverdacht, Schund und Kinderkram zu sein. Spieler und Nichtspieler begegnen einander mit Unverständnis. Ein ausgeprägter Bruch zwischen den Generationen öffnet sich. Die öffentliche Diskussion ist stark emotionalisiert. Im Fokus stehen problematische Aspekte wie Sucht und Gewaltdarstellung. Dass Computerspiele über eine ähnlich breite Genre-Vielfalt wie Spielfilme verfügen, ist den meisten Nicht-Spielern unbekannt. Mit dem Programm «GameCulture» will Pro Helvetia das neue Medium in seinem ganzen Reichtum und Komplexität präsentieren und mehr Verständnis in der Öffentlichkeit schaffen.

Kalender «GameCulture»

Das Medium Computerspiele wird ab Herbst 2010 bis 2012 über drei verschiedene Ausstellungen sowie Podien an bestehenden Konferenzen und Festivals thematisiert.

- **9. September 2010: Auftakt des Programms**

Lancierung der Ausschreibung am Internationalen Animationsfilmfestival Fantoche in Baden .

- **2010 – 2012: Wissenstransfer: Podien, Panels, Symposien**

Diskussionen und Präsentationen an bestehenden Plattformen (NIFFF, Fantoche, Cinéma tout écran etc.) aus gesellschaftlicher, ästhetischer und wirtschaftlicher Sicht.

- **22. Oktober: Ausstellung: «Home. Willkommen im digitalen Leben»**

konzipiert und realisiert durch das Stapferhaus Lenzburg. Die Ausstellung thematisiert die sozialen, kulturellen und politischen Fragen rund um das wichtigste Unterhaltungsmedium der Gegenwart. Sie richtet sich an ein breites Publikum – sowohl Spieler als auch Nichtspieler.

- **Herbst 2011: Wanderausstellung DVD «Swiss Game Design»**

zum helvetischen Schaffen im Bereich der Computerspiele, Game Technologien, Simulationen und Serious Games. «Swiss Game Design» tourt um die ganze Welt. Die Ausstellung wird umgesetzt vom plug.in in Basel.

- **Winter 2011: Ausstellung: «Playtime | Game mythologies»**

konzipiert und realisiert durch das Maison d'Ailleurs in Yverdon (Kurator José Luis de Vicente, Direktor des VISUALIZAR Medialab des Museums Prado, Madrid). Im Fokus stehen das Gaming als Kulturtechnik, die Archäologie des digitalen Spielplatzes, die Spiele als Populärkultur und utopische Welten in Zeiten zunehmender Komplexität.

Weitere Informationen zum Programm finden Sie auf der Internetseite von Pro Helvetia:

www.prohelvetia.ch.

Medienauskünfte: Sabina Schwarzenbach, Leiterin Kommunikation,
Tel. +41 44 267 71 39, Fax +41 44 267 71 06, sschwarzenbach@prohelvetia.ch