



Vorkonzept Fördermodell Digitale Kultur

Abschlussbericht | Fachstelle Kultur Kanton Zürich

Christina von Rotenhan und Regula Wolf, Januar 2024

Con-Sense Philanthropy Consulting GmbH
Steinentorstrasse 11
4051 Basel
www.aboutconsense.ch

contact@teamconsense.ch
+41 76 270 65 00

Bild Deckblatt © Daniela Paredes Fuentes, Gravity Sketch

Inhaltsverzeichnis

1. Ausgangslage und Ziele des Auftrags	S. 4
2. Vorgehen und Prozess	S. 6
2.1. Ein partizipativer und iterativer Prozess	S. 6
2.2. Prozessbeteiligte	S. 8
2.3. Prozessarchitektur	S. 9
2.4. Weitere Entwicklung	S. 10
3. Grundsätzliche Überlegungen zum Fördermodell	S. 12
3.1. Priorisierung der Entwicklungsstufe Prototyp	S. 14
3.2. Förderung Ökosystem Digitale Kultur im Kanton Zürich	S. 15
3.3. Förderung Nachwuchs	S. 15
3.4. Wirkungsorientierte Förderung	S. 16
4. Verortung des Bereichs Digitale Kultur	S. 17
5. Zwei Fördermodelle als Vorkonzept	S. 18
5.1. Förderbereich	S. 19
5.2. Unterteilung Digitale Kultur	S. 20
5.3. Antragsberechtigung	S. 21
5.4. Mindestanforderungen	S. 21
5.5. Umfang der Eingaben	S. 21
5.6. Förderschwerpunkt	S. 22
5.7. Projektförderung	S. 23
5.8. Förderung Ökosystem	S. 29
5.9. Nachwuchsförderung	S. 31
6. Stärken/Schwächen der Fördermodelle	S. 32
7. Rechnungsbeispiele für die Fördermodelle	S. 33
8. Abschlussempfehlungen	S. 36
9. Anhänge	S. 36

1. Ausgangslage und Ziele des Auftrags

Im Rahmen des Postulats zur Film- und Medienförderung der Kommission für Bildung und Kultur erstellte das Zurich Centre for Creative Economies (ZCCE) der Zürcher Hochschule (ZHdK) im Auftrag der Fachstelle Kultur (Direktion der Justiz und des Inneren des Kanton Zürich) die Studie «Förderung Neue Medien Kanton Zürich». Sie diente als Entscheidungsgrundlage für die mögliche künftige Förderung von Neuen Medien und als Basis für die Beantwortung des Postulats.

Das favorisierte Szenario 2+ der Studie empfiehlt, die Förderung der Neuen Medien langfristig in die Zürcher Filmstiftung (ZFS) zu integrieren und diese in eine Film- und Digital Culture Stiftung zu transformieren. Das «+» steht dabei für eine lebendige Schnittstelle zu Wissenschaft und Wirtschaft. Geplant ist, das Fördermodell in einer mehrjährigen Pilotphase zu testen und über Feedback anzupassen. Bis der definitive Entscheid des Kantonsrats Ende 2023 zur neuen Film- und Medienförderung vorlag, liess die Fachstelle Kultur auf der Basis des von der Studie empfohlenen Szenario 2+ ein Vorkonzept erstellen. In einem partizipativen Prozess, in dem die wichtigsten Anspruchsgruppen einbezogen wurden, sollten zwei bis drei mögliche Fördermodelle innerhalb des Szenarios erarbeitet werden. Con-Sense wurde mit der Erstellung dieses Vorkonzepts beauftragt. Dieser Abschlussbericht summiert die wichtigsten Schritte des Entwicklungsprozesses und beschreibt das Ergebnis des Vorkonzepts Fördermodell «Digital Kultur», welches am 30. November 2023 von der Fachstelle in Anwesenheit von Jacqueline Fehr (Regierungsrätin und Vorsteherin der Direktion der Justiz und des Innern, Kanton Zürich) abgenommen wurde.

Im Einzelnen beinhaltet der Auftrag folgende Ziele:

- Zwei konkrete und partizipativ mit den zentralen Stakeholdern entwickelte bedarfsorientierte Fördermodell-Prototypen liegen vor (wichtigste Anspruchsgruppe ist die künstlerische Szene).
- Die Prototypen sind anschlussfähig für künftige digitale Innovationen.
- Das Vorkonzept bietet der Projektsteuerung (Vertreter:innen der Fachstelle Kultur Kanton Zürich) und deren Soundingboard zusätzlich zur Studie eine Entscheidungsgrundlage für die Wahl eines Fördermodells sowie für die darauffolgende Erarbeitung des Konzepts zur Umsetzung.

- Im Entwicklungsprozess wurden wichtige Stakeholder informiert und ihre Bedarfe miteinbezogen, um für das neue Fördermodell Akzeptanz und Interesse zu schaffen.
- Die Schnittstellen und die Anschlussfähigkeit zu Forschung und Wirtschaft werden aufgezeigt und Ideen sind skizziert.
- Die Begegnungsformate führen den partizipativen Prozess, welcher im Zuge der Studie aufgebaut wurde, weiter und schaffen Impulse für weiteren intersektoralen Dialog und weitere Zusammenarbeit.
- Der Finanzbedarf pro Prototyp wird ermittelt. Der Bedarf für eine bedarfsorientierte Förderung von 1,5 Millionen CHF pro Jahr wird plausibilisiert.

Als Grundlagen für das Vorkonzept eines Fördermodells diente das Dokument «Auftrag zur Erstellung Vorkonzept Fachstelle Kultur» sowie die Studie des ZCCE «Förderung Neue Medien Kanton Zürich».

Begriffserklärung «Digitale Kultur»

Aus den Gesprächen mit Expert:innen und internationalen Förder:innen wurden die ursprünglichen Begriffe «Games» und «Neue Medien» durch den übergeordneten Begriff «Digitale Kultur» ersetzt. Digitale Kultur umfasst in diesem Kontext innovative technologiebasierte, künstlerische Projekte in unterschiedlichen Medienarten und -formaten wie z.B. Extended Reality (XR) Projekte, interaktive und transmediale Erzählformate, digitale Kunstprojekte (inkl. Kunstgames). Im Folgenden wurden die Begriffe «Games» und «Neue Medien» wo sinnvoll durch den Überbegriff «Digitale Kultur» ersetzt.
→ siehe auch: Förderbereich Digitale Kultur (5.1.)

2. Vorgehen und Prozess

2.1. Ein partizipativer und iterativer Prozess

Partizipation oder auch weitere Öffentlichkeitsbeteiligung ist ein wesentlicher Bestandteil einer proaktiven und bürgernahen Politik und Verwaltungsführung. Der zukünftige Förderbereich Digitale Kultur steht zusätzlich in einem besonders dynamischen Spannungsfeld zwischen Technologie, Wirtschaft und Forschung. Um zukunftsorientierte, den Bedarfen entsprechende Fördermodelle entwickeln zu können, führte Con-Sense den partizipativen Ansatz der ZCCE-Studie weiter und entwickelte eine Prozess- und Beteiligungsarchitektur, die die wichtigsten Stakeholder in mehreren Feedbackschleifen wirksam einbindet und in den inhaltlichen Dialog bringt. Für die Ziele des Auftrags eigneten sich vor allem konsultative Verfahren (Stufe 1 und 2 der Partizipation). Dabei wurden digitale und analoge Beteiligungsprozesse zielorientiert kombiniert, um deren jeweilige Potentiale bestmöglich zum Einsatz zu bringen und einen für alle Beteiligten möglichst ressourcenschonenden, schlanken Prozess zu gewährleisten.

Ausserdem mussten die Formen der Beteiligung mit bereits bestehenden Strukturen und Prozessen der kantonalen Politik und Verwaltung verknüpft werden, um die erarbeiteten Ergebnisse auch tatsächlich nutzbar zu machen. Regelmässige



5 Stufen der Partizipation in Anlehnung an das Modell Hollih (1979).

«Touchpoints» mit der Projektsteuerungsgruppe aus der Fachstelle Kultur des Kanton Zürich (PST) sowie Feedbackschleifen mit dem bereits bestehenden beratenden Gremium Projektsteuerausschuss (PSA) im Prozess der Entwicklung sicherten die Qualität, Anschlussfähigkeit und politische Machbarkeit der entstehenden Modelle.

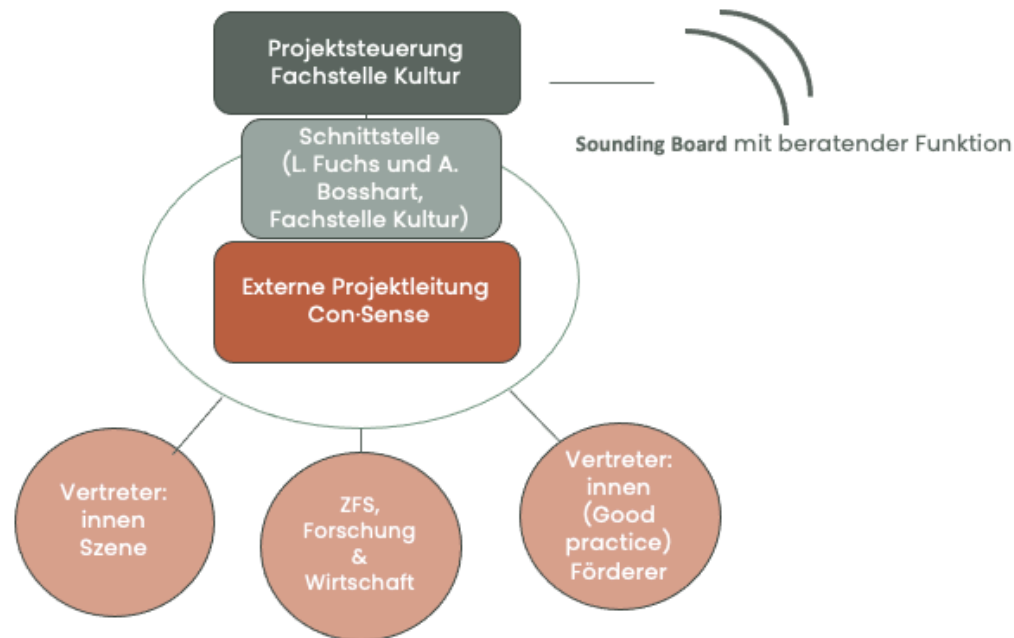


Impression während des «Gallery Walk», bei dem Stakeholder einen ersten Entwurf des Fördermodells diskutierten.

2.2. Prozessbeteiligte

Die wichtigsten Anspruchsgruppen für die Entwicklung des Fördermodells waren: Teilnehmer:innen Hearings im Rahmen der Studie, weitere wichtige Vertreter:innen der Szene Digitale Kultur, Politik, Hochschulen (Forschung und Bildung), Wirtschaft, Medien, Öffentlichkeit, sowie weitere Kulturförderstellen (PH, Kantone, Städte, Stiftungen usw.).

Daraus entstand folgende Organisation des Entwicklungsprozesses:



Projektsteuerung:

Fachstelle Kultur (Madeleine Herzog, Leiterin; Lisa Fuchs, stv. Leiterin, Duscha Kistler, Leiterin Bildende Kunst, Annick Bosshart, wiss. Mitarbeiterin)

Soundingboard für Projektsteuerung:

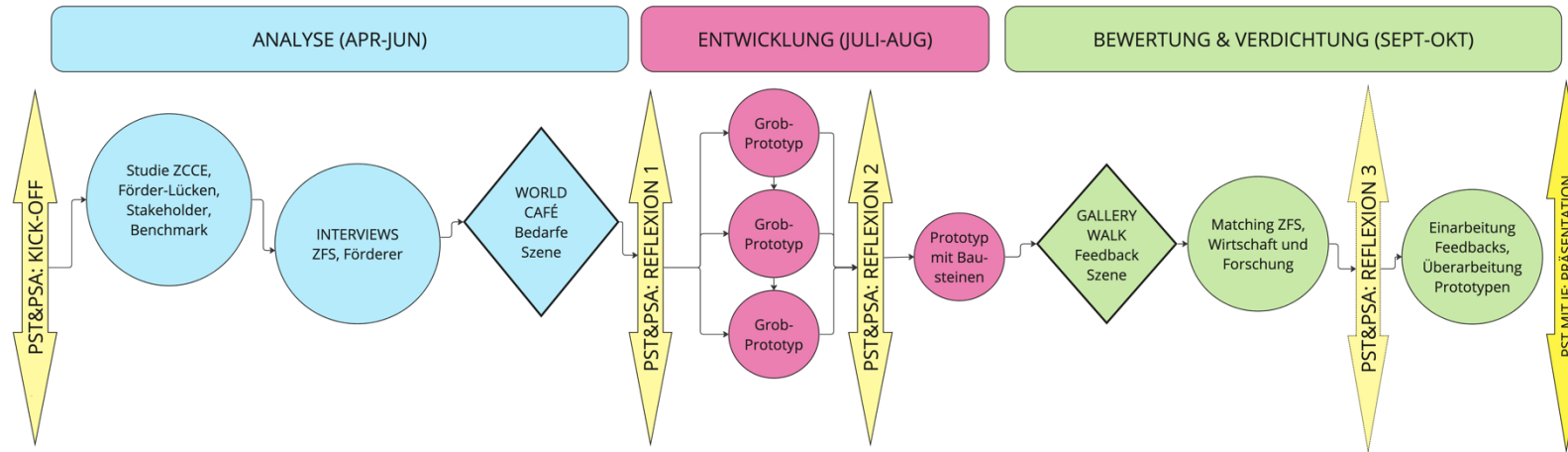
Projektsteuerungsausschuss, der bereits die Erarbeitung der Studie begleitet hat: Julia Krättli (Geschäftsführerin Zürcher Filmstiftung), Murielle Perritaz (Co-Leitung Direktion Kultur, Stadt Zürich), Mario von Rickenbach (Game-Designer, Künstler und Creative Coder), Prof. Christoph Weckerle, Direktor Zurich Centre for Creative Economies/ZHdK

Externe Projektleitung, die das Vorkonzept erarbeitet:

Regula Wolf, Christina von Rotenhan, Con-Sense Philanthropy Consulting

Anspruchsgruppen und Best Practice: Eine detaillierte Liste aller am Entwicklungsprozess des Vorkonzepts Fördermodell Beteiligten befindet sich im Anhang.

2.3. Prozessarchitektur



Die Entwicklung des Vorkonzepts des Fördermodells war ein mehrstufiger, iterativer Prozess und bestand aus den folgenden Prozessphasen:

I. Analyse (April-Juni 2023):

Nach der Dokumentenanalyse und vertieften Umfeldanalyse zu relevanten Stakeholdern wurden qualitative Interviews mit der Zürcher Filmstiftung und Fördernden im In- und Ausland durchgeführt. Ziel war es den aktuellen Stand und die Entwicklung der Förderung der digitalen Kultur in der Schweiz umfassender zu verstehen, wie auch Gelingensfaktoren und Stolpersteine erfolgreicher Schweizer und internationaler Förderung zu identifizieren.

Eine Bedarfserhebung wurde am 27. Juni 2023 online in Form eines «World Cafés» mit insgesamt 20 Teilnehmenden durchgeführt, mit Vertreter:innen der Szene Digitale Kultur, aus Bildung/Forschung und aus dem relevanten Wirtschaftsbereich (z.B. Plattform-Holder, grosse Game-Studios, Investor:innen). Zu drei Fragestellungen wurden die Bedarfe und Entwicklungswünsche der Beteiligten erhoben und in Kleingruppen diskutiert.

II. Entwicklung (Juli–August 2023)

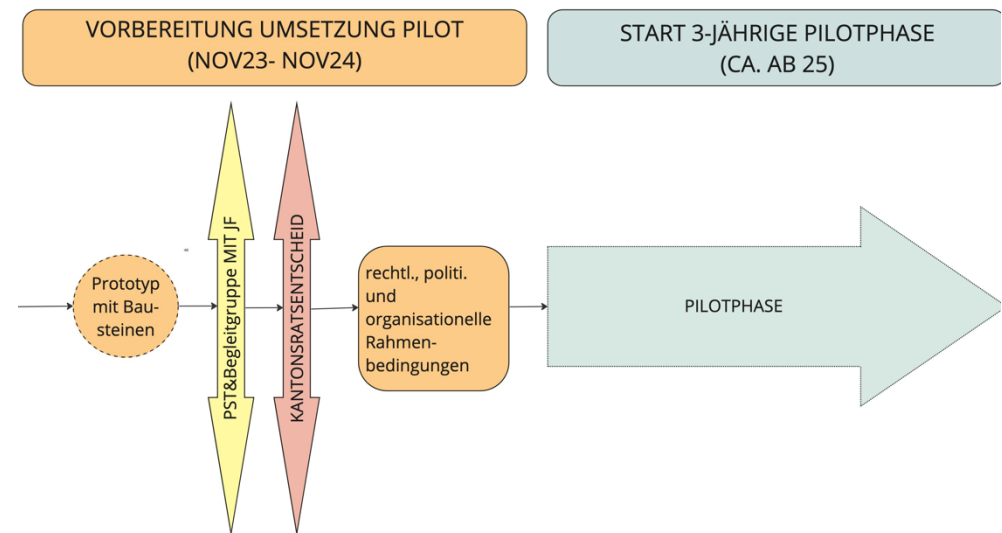
Auf dieser Grundlage wurden eine erste Wirkungslogik für das neue Fördermodell und drei Grobprototypen erarbeitet. Diese wurden in zwei Reflexionsterminen mit PSA und PST diskutiert. Am Ende dieser Phase stand ein erster Förderprototyp mit kombinierbaren Bausteinen.

III. Bewertung und Verdichtung (September–Oktober 2023)

Als weitere Feedbackschleife des ersten Prototypen fand am 25. September 2023 ein «Gallery Walk» im Impact Hub in Zürich statt, an dem 15 Vertreter:innen der Szene Digitale Kultur den ersten Prototyp und seine Grundannahmen gemeinsam sichteten, diskutierten und Impulse für die Weiterentwicklung gaben. In zwei weiteren online durchgeführten Vertiefungsgesprächen wurde der Prototyp auf die jeweilige Anschlussfähigkeit geprüft, an a) die Zürcher Filmstiftung im Gespräch mit der Geschäftsführerin Julia Krättli und b) Bedarfe der Forschung und Wirtschaft im Gespräch mit Vertreter:innen dieser Bereiche.

2.4. Weitere Entwicklung

Mit Abschluss des Vorkonzepts für das Fördermodell, das die Fachstelle in Anwesenheit von Jacqueline Fehr (Regierungsrätin und Vorsteherin der Direktion der Justiz und des Innern, Kanton Zürich) am 30. November 2023 von Con-Sense abgenommen hat, beginnen für die Fachstelle Kultur des Kanton Zürich die Vorbereitungen für die Umsetzung des Fördermodells, das ab ca. 2025 in eine dreijährige Pilotphase unter dem Dach der Zürcher Filmstiftung gehen soll.





Ansicht des Impact Hub Zürich, in dem Ende September Vertreter:innen der Digitalen Kultur bei einem «Gallery Walk» das Fördermodell diskutierten und Impulse für die Weiterentwicklung gaben.

3. Grundsätzliche Überlegungen zum Fördermodell

Das Vorkonzept des Fördermodells basiert auf folgenden allgemeinen Überlegungen und Rahmenbedingungen:

- √ Der Fokus der Förderung ist die Kultur- und nicht die Wirtschaftsförderung
 - Zentrales Förderkriterium «Projekte mit künstlerisch-kreativem Kern»
 - Jury beurteilt primär die künstlerische Qualität

- √ Das Modell ist als flexibles Fördergefäss konzipiert, um Lücken zu schliessen und auf technisch-audiovisuelle Innovationen reagieren zu können
 - Förderrichtlinien sind möglichst offen formuliert

- √ 1,2 Mio. CHF pro Jahr, die aus dem Gesamtbudget für die Förderung zur Verfügung stehen, reichen nicht, um allen Bedarfen vollumfänglich gerecht zu werden
 - Priorisierung der Bedarfe und Wirkungsorientierung notwendig

- √ Wo möglich sollen bewährte Instrumente und Prozesse der Zürcher Filmstiftung übernommen werden
 - Kontinuierliche Einbindung von Julia Krättli (Geschäftsführerin Zürcher Filmstiftung) in den Entwicklungsprozess, Vertiefungsgespräch zur Anschlussfähigkeit des Prototyps

- √ Testen, Lernen, Anpassen während der dreijährigen Pilotphase sind geplant
 - Entwicklung eines ersten Wirkungsmodells für zukünftiges Monitoring

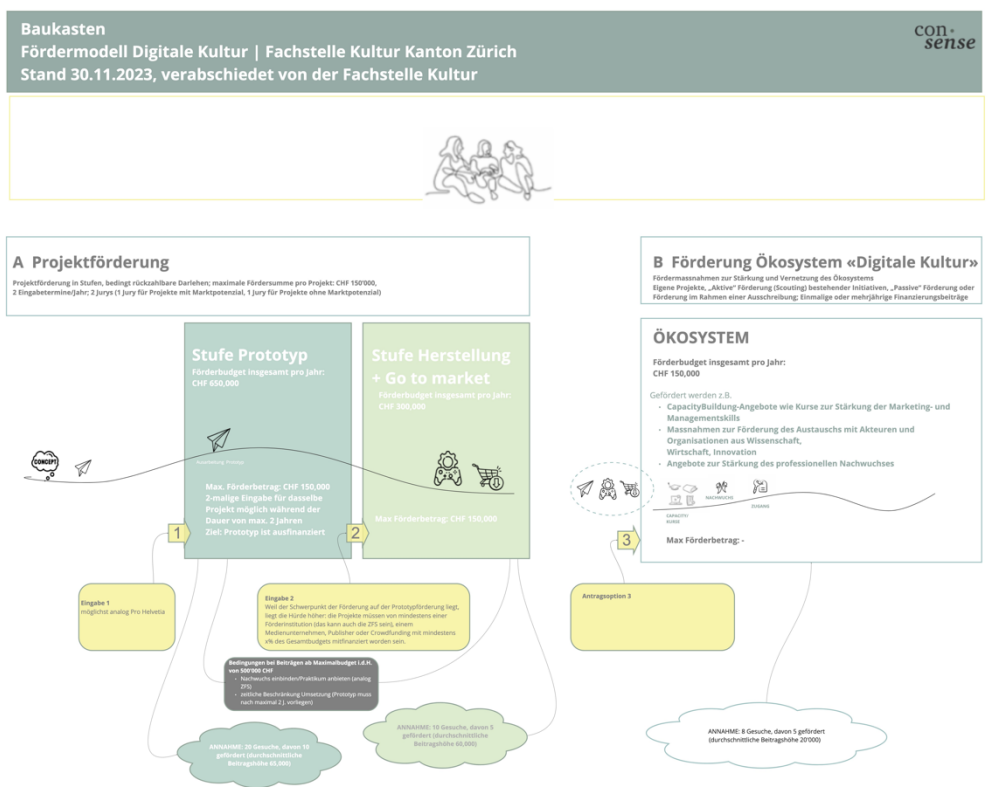
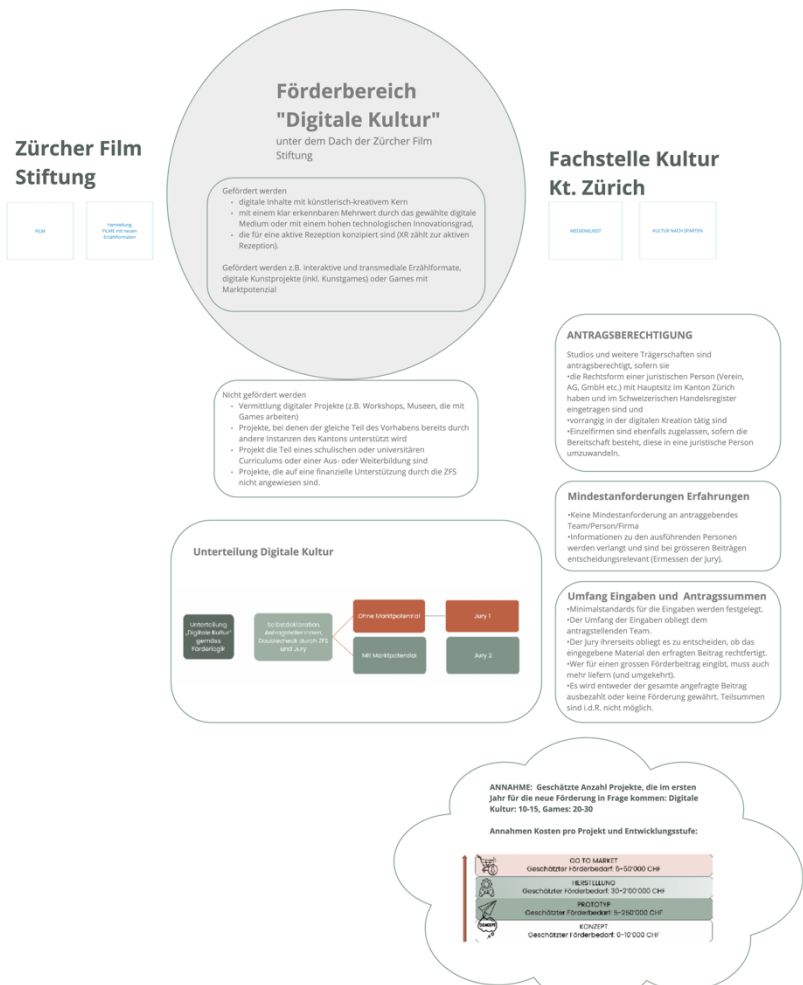
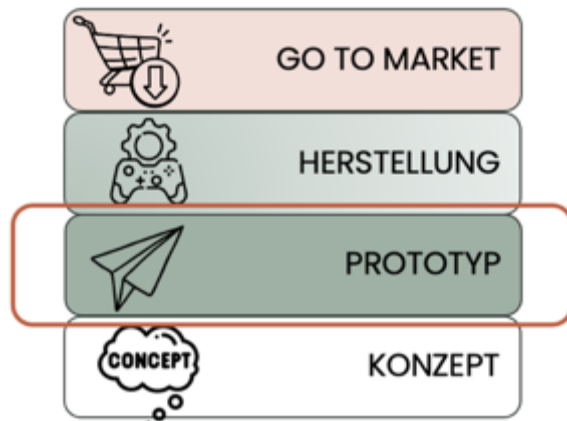


Abb. Visualisierung des Fördermodells, seiner Rahmenbedingungen und Definitionen. Stand 30.11.2023 [hier online abrufbar](#).

3.1. Priorisierung der Entwicklungsstufe Prototyp



Als bewährte Förderstrategie werden künstlerische Projekte phasenorientiert in den unterschiedlichen Stufen der Entwicklung gefördert. Im Sinne der oben genannten Fokussierung in der Pilotphase auf die grössten Bedarfe bei einem jährlichen Förderbudget von 1,2 Mio CHF berücksichtigt das Fördermodell die Phasen Prototyp und Herstellung/Go to market, wobei in die Entwicklungsstufe Prototyp mehr Mittel fließen sollen.

Statt einer Prüfung eines schriftlichen Konzepts macht nach Einschätzung der Expert:innen im Bereich Digitale Kultur eine Jurierung auf Grundlage eines technisch prüfbareren, einfachen Prototyps mehr Sinn und hat sich auch bei internationalen Förder:innen in der Praxis bewährt. Der Austausch mit Vertreter:innen der Szene Digitale Kultur bestätigte, dass auf der Stufe Prototyp auch der grösste Förderbedarf besteht; v.a. bei Games und XR-Projekten im filmischen Kontext fließen erst dann Fördergelder, wenn ein ausgereifter Prototyp vorliegt. Eine Förderung der Stufe Prototyp soll einerseits verhindern, dass der wirtschaftliche Druck die künstlerische Kreativität begrenzt. Andererseits erhöht eine Förderung für ausgereifere Prototypen die Chancen auf eine Finanzierung für die darauffolgenden Stufen (Herstellung und Go to market).

3.2. Förderung Ökosystem Digitale Kultur im Kanton Zürich

Ergänzend zur Projektförderung sind Massnahmen mit einer ganzheitlichen Förderperspektive empfohlen, um das System Digitale Kultur mit allen relevanten Stakeholdern zu fördern. Diese Fördermassnahmen sind international «Best practice» und bilden den «Humus» für einen erfolgreichen Digitale Kultur-Standort Zürich, insbesondere für Games. Sie können unterschiedliche Strategien der Förderung nutzen (z.B. proaktiv, kollaborativ), die Vernetzung zu anderen Disziplinen (Wissenschaft, Wirtschaft) unterstützen und das Potential für interdisziplinäre Innovationen im Kanton Zürich vergrössern.

Exkurs: Was heisst «Ökosystem Digitale Kultur»?

- In der Biologie bezieht sich ein Ökosystem auf eine Gemeinschaft lebender Organismen (wie Pflanzen, Tiere und Mikroorganismen) in Verbindung mit ihrer unbelebten Umgebung (wie Boden, Wasser und Luft). Es beschreibt die Wechselwirkungen zwischen diesen Organismen und ihrer Umwelt.
- Im übertragenen Sinne wird der Begriff «Ökosystem» auch in anderen Kontexten verwendet, um komplexe Systeme zu beschreiben, in denen verschiedene Elemente miteinander interagieren und voneinander abhängig sind.
- Das Ökosystem Digitale Kultur im Kanton Zürich zu fördern bedeutet, mit verschiedenen Massnahmen die Kreativität, Vielfalt und Nachhaltigkeit der Digitalen Kultur und ihrer Umgebung zu stärken, Blockaden abzubauen und relevante Akteur:innen im Bereich Digitale Kultur zu verbinden.
Diese Akteur:innen können sein: Wissenschaft, Wirtschaft, Innovation, Publisher, Technik, Infrastruktur, Bildung, Gesundheit.

3.3. Förderung Nachwuchs

Auch wenn bereits einige Massnahmen der Nachwuchsförderung insbesondere von Pro Helvetia im Bereich Digitale Kultur angeboten werden, ergab die Bedarfserhebung weiterhin Förderlücken beim Übergang von der Ausbildung in den Beruf. Das zukünftige Fördermodell der Fachstelle Kultur des Kantons Zürich will hier sinnvoll Lücken schliessen.

3.4. Wirkungsorientierte, überprüfbare Förderung

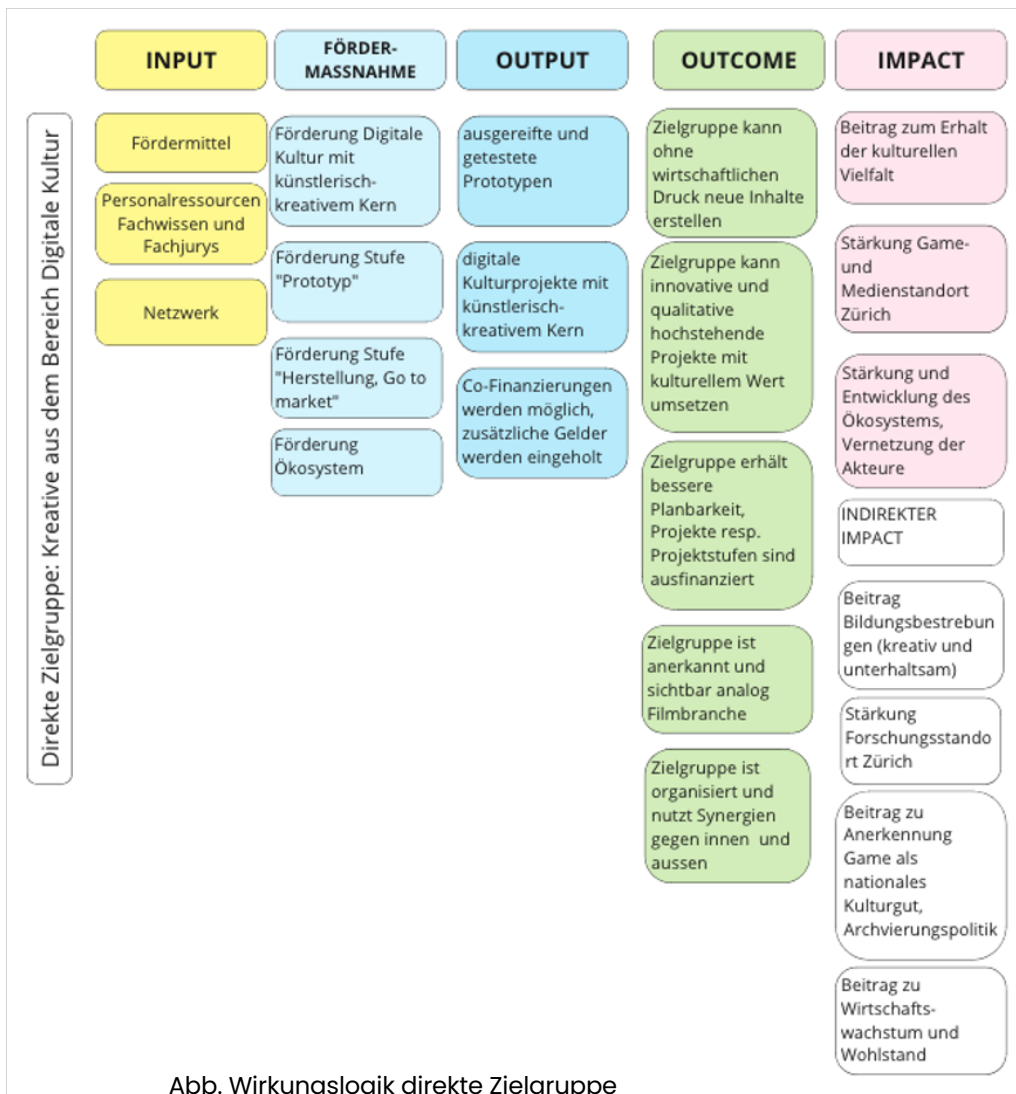


Abb. Wirkungslogik direkte Zielgruppe

Um für die Pilotphase die Wirksamkeit des neuen Fördermodells durch Monitoring von Anfang an überprüfbar zu machen, wurden die wichtigsten Annahmen in Form einer Wirkungslogik erarbeitet. Die wichtigsten erhofften Veränderungen (Outcomes) bei den direkten Zielgruppen (Kreative) des zukünftigen Fördermodells sind:

Kurzfristige Outcomes: Die Zielgruppe...

- entwickelt ohne wirtschaftlichen Druck neue Projekte.
- setzt innovative und qualitativ hochstehende Projekte mit kulturellem Wert um.
- erhält Planbarkeit.

Mittel- bis längerfristige Outcomes: Die Zielgruppe...

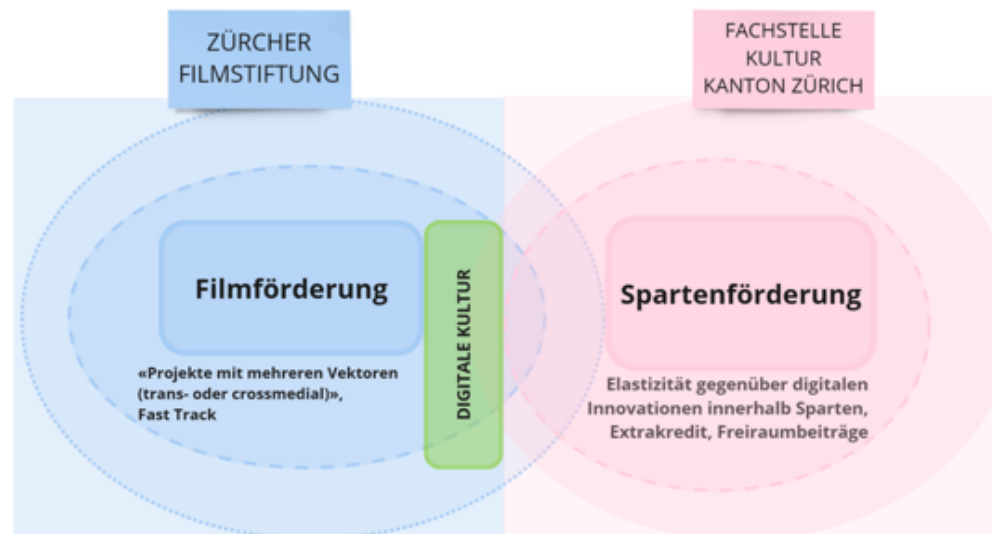
- ist anerkannt und sichtbar analog zur Filmbranche.
- ist vernetzt und nutzt Synergien gegen innen und aussen (Wissenschaft, Wirtschaft).

Im Anhang findet sich eine Abbildung der Wirkungslogik für die direkte Zielgruppe (Kreative) wie für die indirekte Zielgruppe (Nutzer:innen, Bevölkerung).

4. Verortung des Bereichs Digitale Kultur

Der Bereich Digitale Kultur soll unter dem Dach der Zürcher Filmstiftung verortet sein, die in die Film- und Digital Culture Stiftung transformiert wird. Seine Aufgaben als Förderstelle sind mehr als «nur» finanzielle Förderung (vgl. «Szenario 2+» der Studie) und umfassen:

- die Umsetzung des ganzheitlichen Fördermodells (Projekt und Ökosystem)
- Austausch mit und Beteiligung der Szene Digitale Kultur
- Koordination nach innen mit den Spartenzuständigen der Fachstelle Kultur und der ZFS (bspw. Organisation Workshops, Wissens- und Erfahrungstransfer)





5. Zwei Fördermodelle als Vorkonzept

Das Vorkonzept des Fördermodells wurde modular mit den Schwerpunkten «Förderung Projekte» (Prototyp und Herstellung) und «Förderung Ökosystem» entwickelt. Die Zusammensetzung der Elemente und Zuordnung der Fördersummen für ein Fördermodell wurde in mehrstufigen Feedbackschleifen mit der Zielgruppe «Szene Digitale Kultur», dem beratenden Gremium PSA und der PST zu zwei möglichen Modellen verdichtet, die hier in ihren wichtigsten Aspekten zusammengefasst werden.

Ziel war es, für die Pilotphase ein möglichst flexibles, responsives Fördergefäß für unterschiedlichste Projekte und Karrierestufen zu entwickeln. Förderbereich und Förderanforderungen sind dementsprechend offen und einfach gehalten. Am Ende der Entwicklungsphase des Vorkonzepts standen zwei Modelle: Förderung in den Phasen Prototyp und Herstellung (Modell 1) und Förderung ausschliesslich in der Phase Prototyp (Modell 2). Am 30. November 2023 favorisierte die Auftraggeberin das Modell 1. Diesem Entscheid liegt das Ziel zugrunde, während der Pilotphase so viele Informationen wie möglich zu erhalten.

5.1. Förderbereich

Gefördert werden...

- digitale Inhalte mit künstlerisch-kreativem Kern
- mit einem klar erkennbaren Mehrwert durch das gewählte digitale Medium oder mit einem hohen technologischen Innovationsgrad,
- die für eine aktive Rezeption konzipiert sind (XR zählt zur aktiven Rezeption).

Zu förderbaren Projekten zählen z.B. interaktive und transmediale Erzählformate, digitale Kunstprojekte (inkl. Kunstgames) oder Games mit Marktpotenzial.

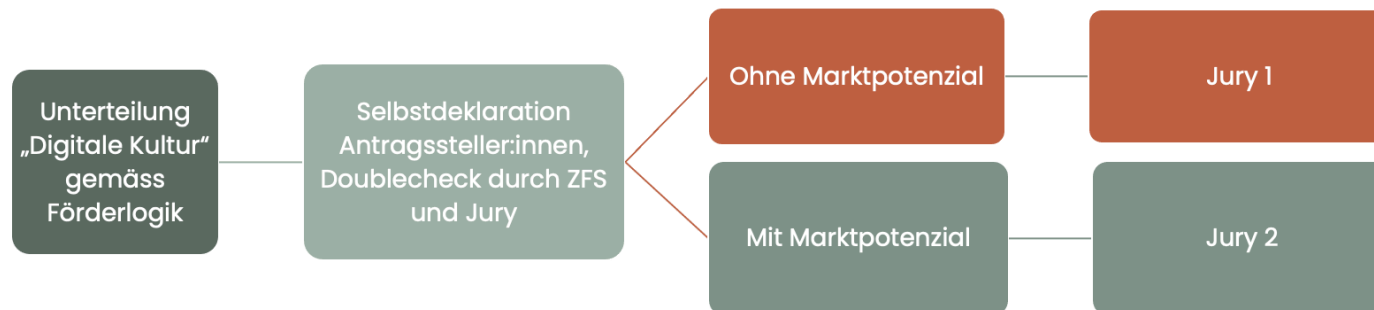
Diese Definition des Förderbereichs entspricht der Forderung des Postulats, das Fördermodell ergänzend zur geförderten passiven Rezeption der Zürcher Filmstiftung auch auf *aktive* Rezeption auszuweiten (XR-Projekte werden als aktive Rezeption interpretiert).



Klimt's Magic Garden, Ausstellungsansicht MAK Wien. © MAK/Mona Heiß

Das Vorkonzept schlägt vor, digitale Projekte, die klar einer Sparte zuzuordnen sind, als Testlauf in der Pilotphase über das neue Fördermodell zu unterstützen. Die Erfahrung zeigt, dass digitale Kulturprojekte, werden sie nicht von einer Fachjury geprüft, weniger Förderung erhalten. Aktuelle Schätzung ist, dass es sich um jährlich max. 1-2 Projekte handeln wird. Die als «passiv» eingestufte Medienkunst bleibt bei der Fachstelle Kultur (hier sollten gemäss Studie die Mittel aufgestockt werden).

5.2. Unterteilung Digitale Kultur



Der Prozess der Antragsstellung und Prüfung setzt auf das Prinzip der Selbsteinschätzung: Antragstellende müssen die unter 5.1. definierten inhaltlichen Voraussetzungen als Digitale Kultur erfüllen. In ihrem Antrag ordnen sie sich selbst einer zu erwartenden Entwicklung ihres Projekts für den kommerziellen Markt zu (mit oder ohne Marktpotential) – dies gilt insbesondere für den Teilbereich Games mit künstlerisch-kreativem Kern. Diese Selbsteinschätzung des Marktpotentials wird von einer Fachjury überprüft, welche die Zuteilung allenfalls anpasst.

5.3. Antragsberechtigung

Studios und weitere Trägerschaften sind antragsberechtigt, sofern sie

- die Rechtsform einer juristischen Person (Verein, AG, GmbH etc.) mit Hauptsitz im Kanton Zürich haben und im Schweizerischen Handelsregister eingetragen sind und
- vorrangig in der digitalen Kreation tätig sind.
- Einzelfirmen sind ebenfalls zugelassen, sofern die Bereitschaft besteht, diese in eine juristische Person umzuwandeln.

5.4. Mindestanforderungen

Entsprechend der Voraussetzung, ein möglichst flexibles Fördergefäss für unterschiedlichste Projekte und Karrierestufen zu entwickeln, sind auch die Mindestanforderungen eher niedrig:

- Keine Mindestanforderung an antragstellendes Team/Person/Firma bzgl. Leistungsausweis bereits entwickelter Games
- Informationen zu den ausführenden Personen werden verlangt und sind bei grösseren Beiträgen entscheidungsrelevant (Ermessen der Jury).

5.5. Umfang der Eingaben

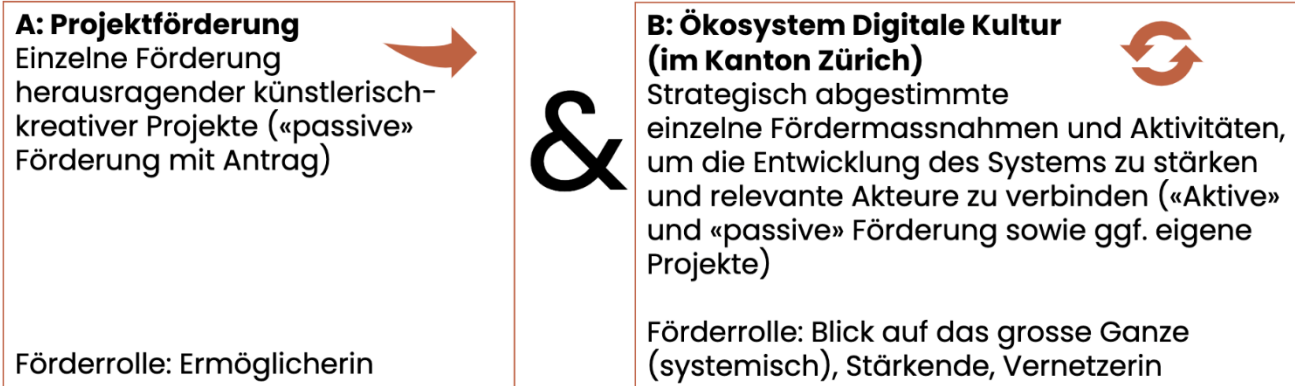
- Niederschwellige Vorgaben ermöglichen sowohl die Förderung grosser Games als auch kleiner Kunstprojekte. Die fehlende Konzeptförderung kann aufgefangen werden, da auch wenig ausgearbeitete Prototypen eingegeben werden können.
- Minimalanforderungen für die Eingaben werden festgelegt.
- Der Umfang der Eingaben, d.h., wie weit die Eingaben über die Minimalanforderungen hinausgehen, obliegt dem antragstellenden Team.
- Der Jury ihrerseits obliegt es zu entscheiden, ob das eingegebene Material den erfragten Beitrag rechtfertigt.

- Wer im Rahmen des Gesamtvolumens einer Förderung für einen grossen Förderbeitrag eingibt, muss auch mehr liefern (und umgekehrt).
- Es wird entweder der gesamte angefragte Beitrag gesprochen oder keine Förderung gewährt. Teilgutheissungen sind i.d.R. nicht möglich.

5.6. Förderschwerpunkt



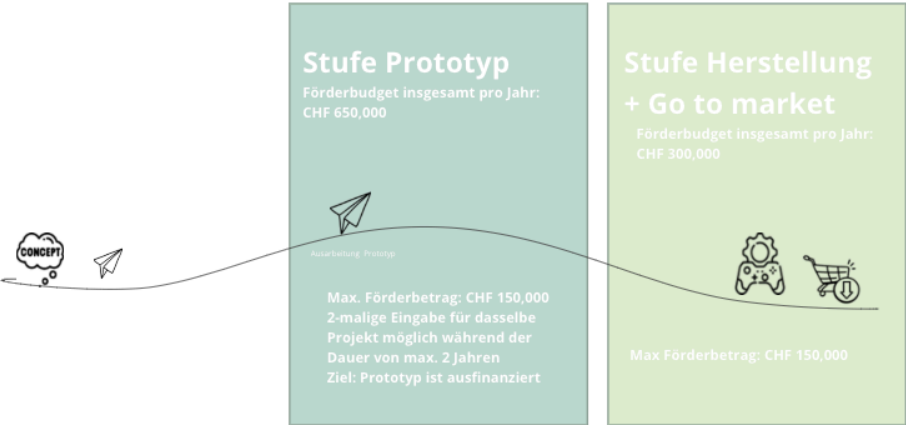
Das Fördermodell wurde modular entwickelt mit den beiden Bausteinen Projektförderung und Förderung Ökosystem. Im Prozess wurden die einzelnen Bausteine zusammen mit den wichtigsten Akteuren zu der erfolgversprechendsten Konstellation für die Pilotphase bei begrenzten Mitteln zusammengesetzt: Schwerpunkt ist die Projektförderung (85% Fördersumme) kombiniert mit der Förderung Ökosystem (15% Fördersumme). Beide Förderungen nutzen unterschiedliche, sich ergänzende Förderstrategien.



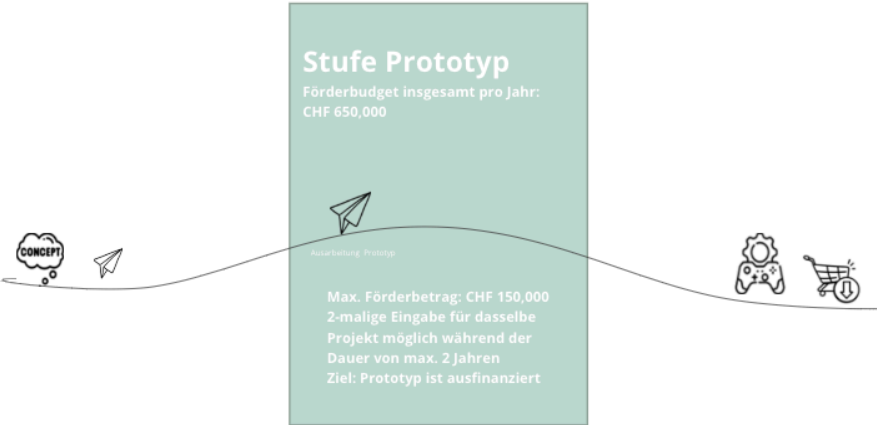
5.7. Projektförderung (Baustein A): Zwei Modelle

Im Bereich der Projektförderung wurden zwei mögliche Fördermodelle entwickelt und die Fördersummen entsprechend verteilt. Im **Modell 1** werden sowohl Projekte mit und ohne Marktpotential auf der Stufe «Prototyp» wie auch auf der Stufe «Herstellung» gefördert. Im **Modell 2** werden Projekte ausschliesslich auf der Stufe «Prototyp» gefördert. Beide Modelle werden ergänzt durch die **Förderung des Ökosystems** (siehe auch 5.8.).

Modell 1



Modell 2



&

ÖKOSYSTEM

Förderbudget insgesamt pro Jahr: CHF 150,000

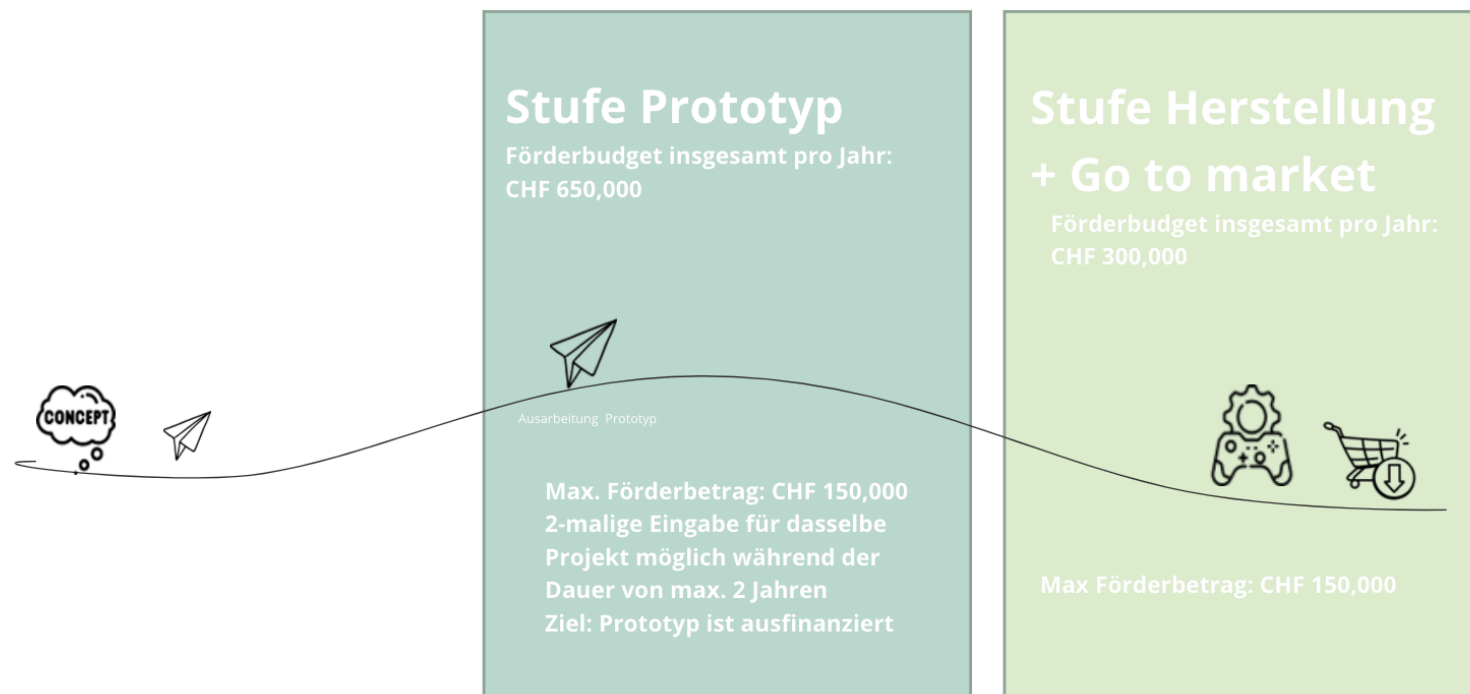
Gefördert werden z.B.

- CapacityBuilding-Angebote wie Kurse zur Stärkung der Marketing- und Managementskills
- Massnahmen zur Förderung des Austauschs mit Akteuren und Organisationen aus Wissenschaft, Wirtschaft, Innovation
- Angebote zur Stärkung des professionellen Nachwuchses

CAPACITY/ KURSE NACHWUCHS ZUGANG

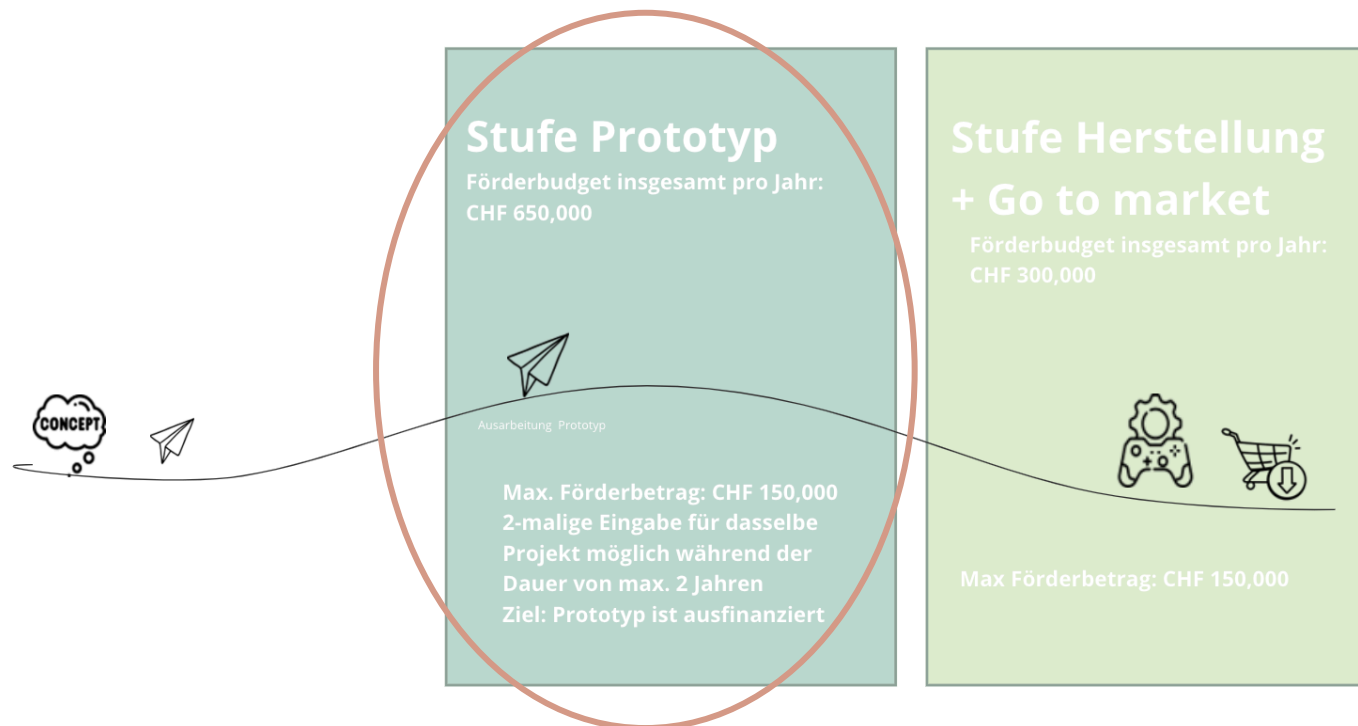
Max Förderbetrag: -

5.7a) Projektförderung: Prototyp und Herstellung (Modell 1) Allgemeine Bestimmungen



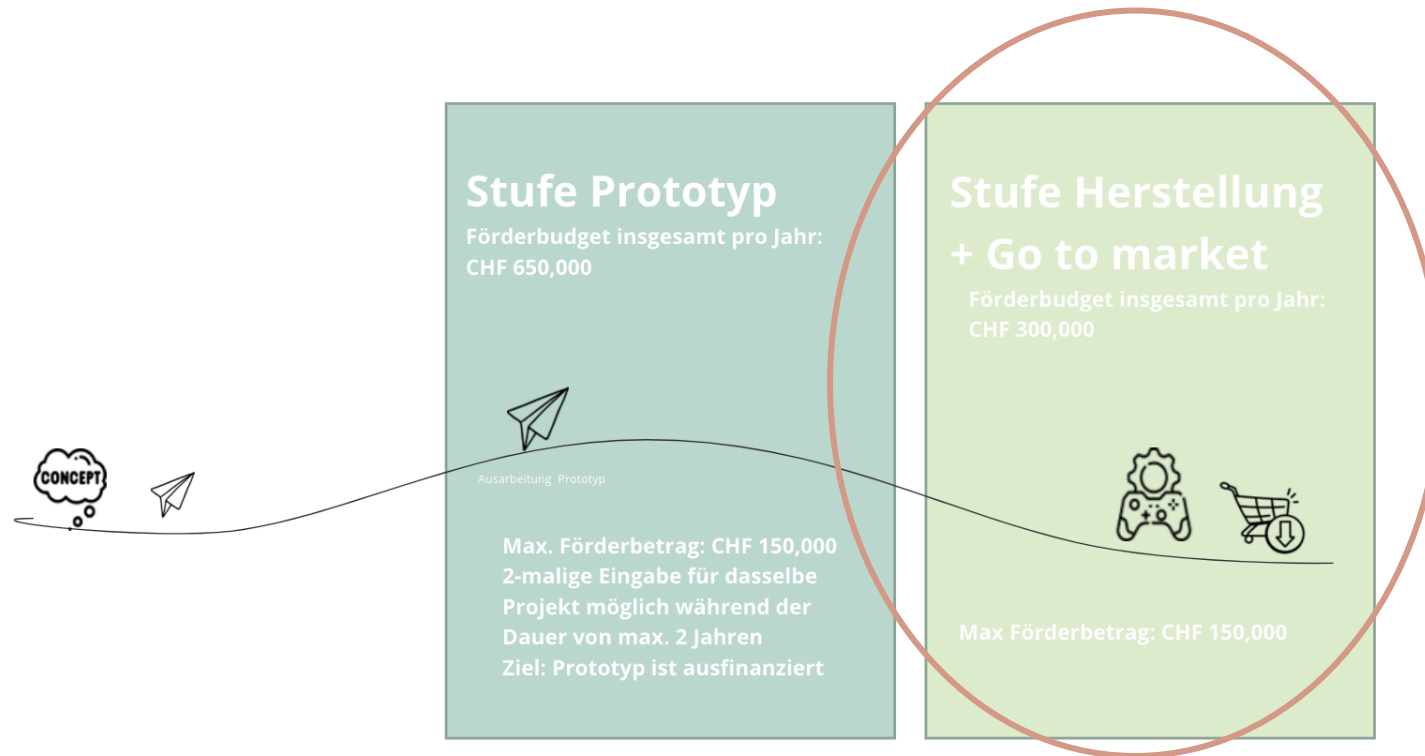
Ungefähr reservierte Fördersumme: **650'000 CHF (Prototyp) + 300'000 CHF (Herstellung)**

- Projektbeiträge sind möglich auf den Stufen Prototyp und Herstellung & Go to market
- Maximale Fördersumme pro Projekt: 150'000 CHF
- Die Fördersumme versteht sich als erlösbedingt rückzahlbares Darlehen



Förderung Stufe Prototyp (Ungefähr reservierte Fördersumme: 650'000 CHF)

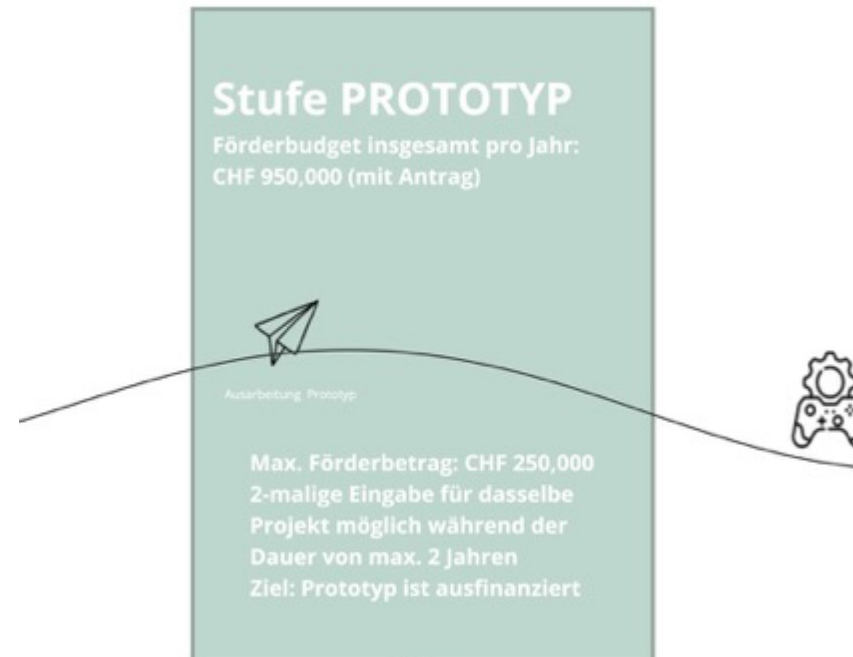
- Entwicklungsstufe mit dem grössten Förderbedarf
- Eingabe: Früher Prototyp oder Version (beispielbar). Projekte mit Marktpotenzial müssen zusätzlich eine Marktanalyse (mit Zielgruppenbeschreibung) eingeben; Eingabeanforderungen sollen denjenigen von Pro Helvetia so ähnlich wie möglich sein.
- Zweite Einreichung bei Stufe «Prototyp» für eine erneute Förderung der Stufe Prototyp möglich, um einen Prototyp weiterzuentwickeln. Im Falle von Absagen bedarf es für eine erneute Eingabe der Empfehlung zur Überarbeitung der Jury. Das Datum der ersten Einreichung darf in beiden Fällen nicht länger als zwei Jahre zurückliegen.



Förderung Stufe Herstellung und Go to market (Ungefähr reservierte Fördersumme: **300'000 CHF**)

- Ergänzende Möglichkeit für Herstellungsfinanzierung
- Höhere Anforderungen als bei der Förderung der Stufe Prototyp: Projekte müssen von mindestens einer Förderinstitution, einem Medienunternehmen, einem Publisher oder über Crowdfunding mit mindestens x% des Gesamtbudgets mitfinanziert worden sein.
- Da noch keine Erfahrungswerte vorliegen, wie viele Projekte einen Förderbedarf für diese Stufen ausweisen, sollen während der Pilotphase Informationen gesammelt werden, inwiefern es diese Förderung benötigt oder nicht.

5.7b) Projektförderung: Prototyp (ohne Herstellung, Modell 2) Allgemeine Bestimmungen



Förderung Stufe Prototyp: Ungefähr reservierte Fördersumme: **950'000 CHF**

- Projektbeiträge nur für Stufe «Prototyp» (ohne Konzept und Herstellung) gleich wie bei Modell 1
- Maximale Fördersumme pro Projekt: 250'000 CHF


5.8. Förderung Ökosystem Allgemeine Bestimmungen

ÖKOSYSTEM


Förderbudget insgesamt pro Jahr:
CHF 150,000

Gefördert werden z.B.


- CapacityBuilding-Angebote wie Kurse zur Stärkung der Marketing- und Managementskills
- Massnahmen zur Förderung des Austauschs mit Akteuren und Organisationen aus Wissenschaft, Wirtschaft, Innovation
- Angebote zur Stärkung des professionellen Nachwuchses



CAPACITY/
KURSE



NACHWUCHS



ZUGANG

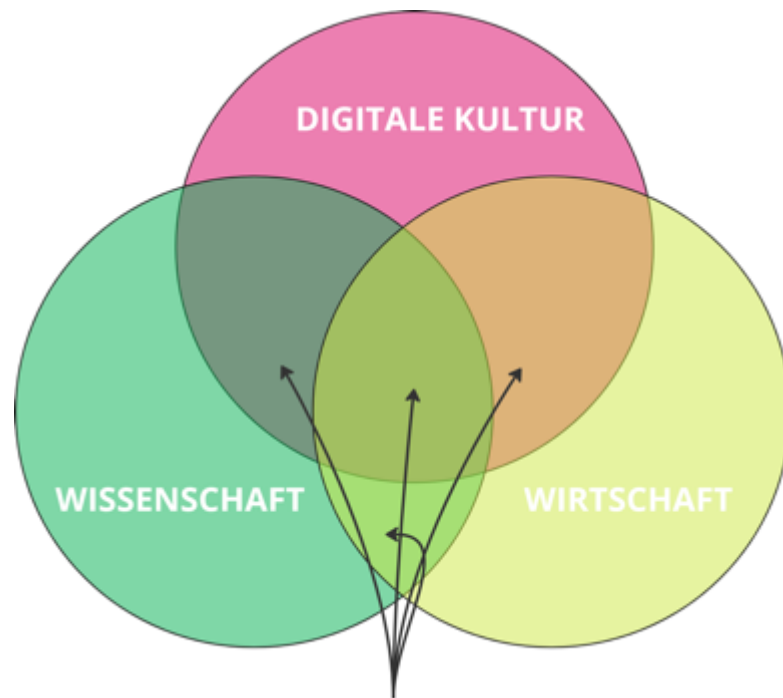
Max Förderbetrag: -

Ungefähr reservierte Fördersumme: **150'000 CHF**
Ziel: Stärkung und Vernetzung des Ökosystems
Digitale Kultur

Die Fördermittel können eingesetzt werden für:

- a) eigene Projekte (z.B. mit dem Ziel des «Brückenschlags» zwischen den Akteur:innen, Disziplinen & Sektoren)
- b) «aktive» Förderung (Scouting) bestehender Initiativen
- c) «passive» Förderung oder Förderung im Rahmen einer Ausschreibung z.B.:
 - Kurse zu juristischen oder organisatorischen Fragen
 - Massnahmen zur Nutzung des Potenzials der Schnittstellen zwischen Akteur:innen aus Wissenschaft, Wirtschaft, Innovation
 - Angebote zur Stärkung des Nachwuchses

Fokus Förderung Ökosystem: Schnittstelle Wissenschaft & Wirtschaft



Ausgangslage

Die Vertiefungsgespräche mit Wissenschaft und Wirtschaft ergaben, dass grosses Potenzial an der Schnittstelle existiert, das bislang kaum genutzt wird. Das liegt auch an fehlenden Informationen und Vernetzungen; Wirtschaftspartner:innen haben wenig Wissen zur lokalen Szene Digitale Kultur, die ETH wenig Wissen und Kontakt zu wichtigen Akteur:innen wie dem Swiss Game Hub.

Bedarf

Es bedarf eines aktiven «Brückenschlags» durch Akteur:innen wie ETH, SGH, ZHdK oder den neu zu schaffenden Bereich Digitale Kultur.

5.9. Nachwuchsförderung

Fördermassnahmen für Nachwuchs mit folgenden Strategien:

Im Bereich Projektförderung:

- keine Mindestanforderung an antraggebendes Team/Firma; Informationen zu den ausführenden Personen werden verlangt und sind bei grösseren Beiträgen entscheidungsrelevant.
- Bei unterstützten Projekten, die ein Budget über CHF 500'000 aufweisen, muss mindestens ein:e Stagiaire (Praktikant:in Schlüsselposition) zu angemessenen Bedingungen beschäftigt werden.

Im Bereich Förderung Ökosystem:

Förderung von Massnahmen des Ökosystems zugunsten des Nachwuchses



Foto: Med Badr Chemmaoui

6. Stärken/Schwächen der beiden Modelle zur Projektförderung

Modell 1: Prototyp und Herstellung + Ökosystem



- Projekte, die auf Stufe Prototyp gefördert wurden, können dank Herstellungsfinanzierung fertiggestellt werden.
- Ermöglicht v.a. für Games eine für das Projekt passende Kombination mehrerer Förderbeiträge (z.B. BAK, PH, Story Lab, SRG).



- Komplizierter als Modell 2 von der Verständlichkeit und in der Umsetzung

Modell 2: Prototyp + Ökosystem



- Einfaches Fördermodell, gut verständlich, klare Priorisierung
- Mehr Geld für Prototypenförderung oder Förderung Ökosystem



- Aktuell gibt es noch zu wenig Finanzierungsmöglichkeiten für die Herstellung. Risiko, dass Projekte, die auf Stufe Prototyp gefördert wurden, nicht hergestellt und vertrieben werden können.

7. Rechnungsbeispiele

7.1. Annahmen Rechnungsbeispiel Modell 1 (Prototyp und Herstellung)

Stand Juli 2023

	Anträge/J.	Abgelehnt	Zugesagt	Durchschnittsbeitrag	Eigene Projekte	Total
Prototyp	20	10	10	CHF 65'000		CHF 650'000
Herstellung/ Go to market	10	5	5	CHF 60'000		CHF 300'000
Ökosystem	8	3	5	CHF 20'000	CHF 50'000	CHF 150'000
						CHF 1'100'000

Ca. 60'000 CHF
Rückfluss aus bedingt
rückzahlbarem Darlehen



7.2. Annahmen Rechnungsbeispiel Modell 2 (Prototyp)
Stand Juli 2023

	Anträge/J.	Abgelehnt	Zugesagt	Durchschnittsbeitrag	Eigene Projekte	Total
Prototyp	20	10	10	CHF 95'000		CHF 950'000
Herstellung/ <u>Go to market</u>	0	0	0	0		0
Ökosystem	8	3	5	CHF 20'000	CHF 50'000	CHF 150'000
						CHF 1'100'000

Ca. 50'000 CHF
Rückfluss aus bedingt
rückzahlbarem Darlehen



7.3. Grundsätzliche Annahmen Bedarf an Förderung

Diese Annahmen basieren auf Schätzungen anderer Förder:innen und der Szene Digitale Kultur:



8. Abschlussempfehlungen von Con-Sense an die Fachstelle Kultur

- Partizipativen Prozess weiterführen, z.B.
 - a) Förderreglements-Entwurf resp. ausgewählte inhaltliche Fragen in «Vernehmlassung» geben: zuerst ZFS und Stadt, dann all jene, die an Ausarbeitung beteiligt waren
 - b) all jene, die an Ausarbeitung beteiligt waren, informiert halten bis zum Start 1.1.25
- Monitoring vor Beginn des Pilotprojekts planen → gemeinsames Lernen, politische Legitimation (hierfür Weiterarbeit mit der Wirkungslogik / Theory of Change)
- Partnerschaften prüfen (SRG SSR, Pole de création numérique; beide haben Interesse an einer zu definierenden Zusammenarbeit angemeldet)
- Förderung koordinieren (v.a. mit PH, Migros-Kulturprozent), um den Förderaufwand der Destinatäre nicht unnötig zu vergrössern
- Möglichen Fehlanreiz in der Projektförderung im Auge behalten: Förderung könnte als Auftragsarbeit erachtet werden

9. Anhänge

- Wirkungslogik
- Wichtigste Resultate Analysephase (Dokumentenanalyse, Interviews, World Café)

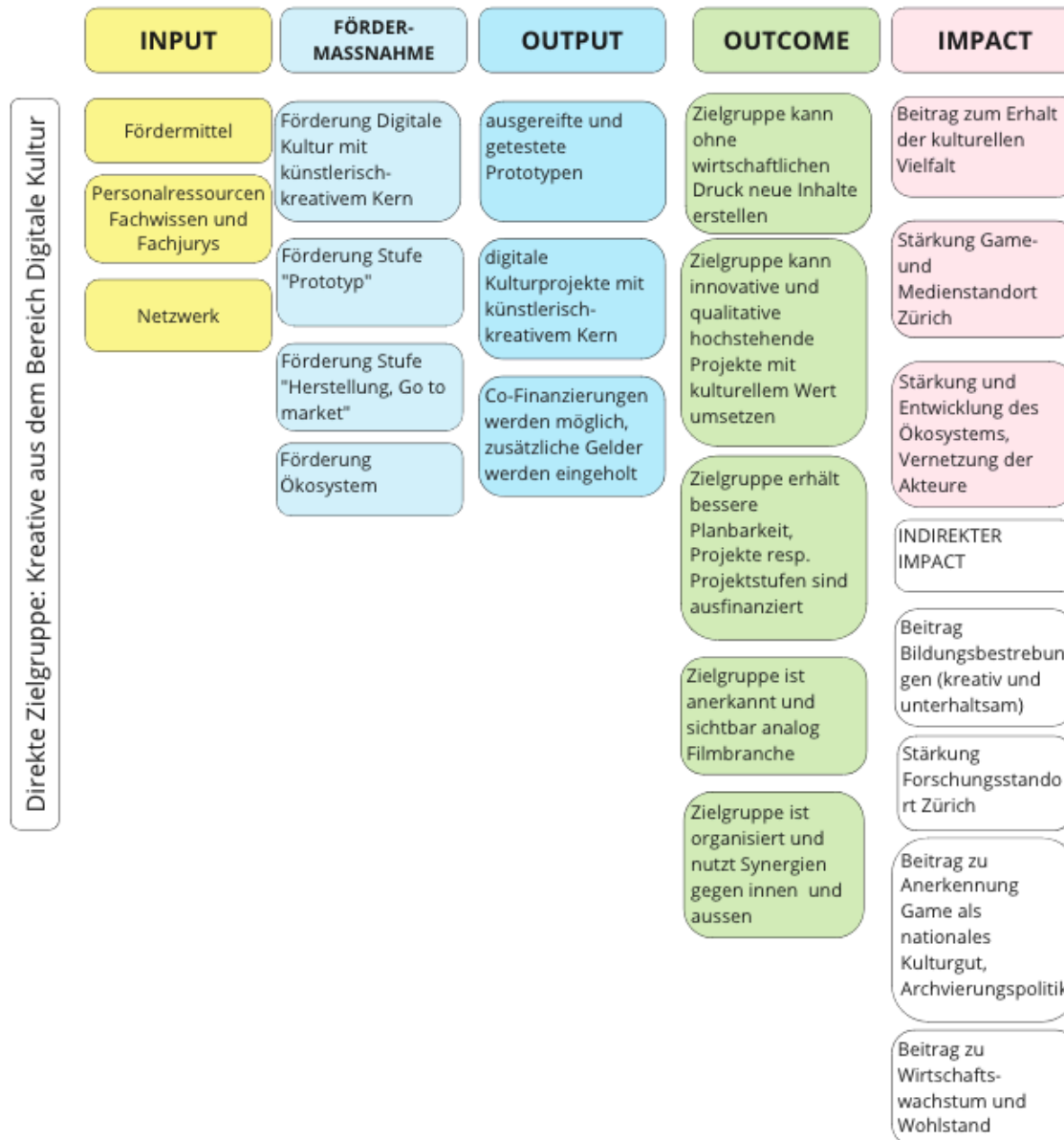
Kontakt

Regula Wolf

regula.wolf@teamconsense.ch

+41 76 512 89 33

Anhang



Anhang I: Wirkungslogik

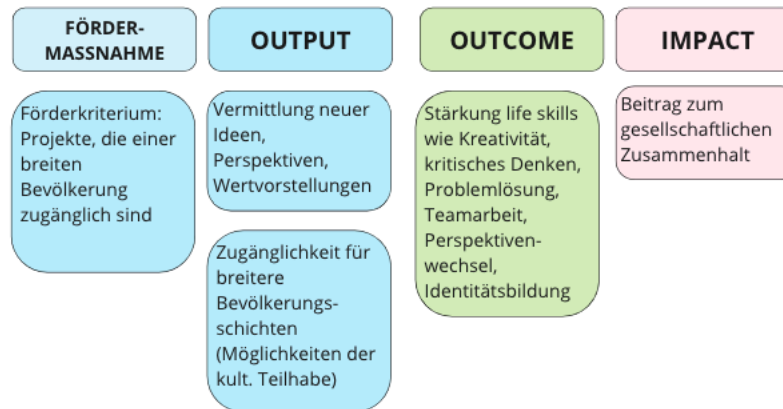
In der Wirkungslogik wurden in der frühen Entwicklungsphase die logischen Annahmen des zukünftigen Fördermodells sichtbar und planbar gemacht. Diese Wirkungslogik wurde gemeinsam mit der Fachstelle Kultur und dem Projektsteueraus Ausschuss (PSA) diskutiert und angepasst. Stand: 1. November 2023.

1a) Wirkungslogik für die direkte

Zielgruppe:

Kreative aus dem Bereich Digitale Kultur

Indirekte Zielgruppe: Nutzer:innen, Bevölkerung



Anhang I: Wirkungslogik

1b) Wirkungslogik für indirekte Zielgruppe: Nutzer:innen, Bevölkerung

Anhang 2: Wichtigste Resultate der Analysephase (Dokumentenanalyse, Interviews, World Café)

A. Internationale Entwicklungen der Förderung von digitaler Kultur

- Stand 2022: 200 Milliarden Dollar: Umsatz Gaming-Industrie weltweit mehr wert als Musik- und Filmindustrie kombiniert
- ca. jede dritte Filmförderung fördert auch Games (mit oder ohne „Narration“ als Kriterium), Tendenz geht Richtung jede zweite Filmförderung
- In allen Ländern werden Fördervolumen für Neue Medien/Games aufgestockt
(Dt. Bundesförderung EUR 50 Mio./Jahr→ EUR 70 Mio./Jahr, Dän. Förderung EUR 2 Mio./Jahr→EUR 4 Mio./Jahr)
- Die erfolgreichsten Länder im Bereich Neue Medien/Games kennen gemischte Finanzierungsmöglichkeiten (Zuschuss/rzb. Darlehen und Erfolgslarhen; private und staatliche Mittel), die kulturelle Unterstützung und wirtschaftliche Anreize miteinander verbinden.
- Unterschiedliche **Gewichtung Kultur/Wirtschaft**: Förderung Wirtschaftsstandort (MBB) vs. Förderung Kultur wie kostenlose Game-Projekte, unpopuläre Themen oder besondere Zielgruppen (DFI)
- **Hochschulprogramme** schliessen Lücken der EU Förderung, die bislang nicht vollumfänglich den Anforderungen von kleinen und mittelgrossen Studios gerecht wird (MBB)
- Games sollen laut EU-Game-Strategie zukünftig als **kulturelles Erbe Europas** anerkannt werden: Die bedeutendsten Produktionen würden somit ‚konserviert‘ und damit auch für künftige Generationen spielbar bleiben.
- Bislang „nur“ Projektförderung, Bedarf auch für **Gründung, Infrastruktur und Organisationsentwicklung**
- **Wenig Go-to-market Unterstützung**. Vernetzung mit internationalem, segmentierten Publishermarkt soll über Hubs organisiert werden (geplantes House of Games MBB)
- **Soziale Förderkriterien**: „..to engage with others“ (DFI), "inclusion and participation of stakeholders“ (CMF)
- **Ökologische Förderkriterien**: Förderung von Kosten für ökologische Nachhaltigkeit in den Projekten (CMF)
- **Klare Agenden** der einzelnen Fördertöpfe (Kultur/Innovation/Wirtschaft),
Co-Finanzierungen aus unterschiedlichen Fördertöpfen für Games (DFI)

B. Entwicklungen Schweizer Förderung digitaler Kultur

BAK NEU ab 2025 (Kulturbotschaft; Förderung in durchlässigem Kredit)

- Förderung **XR in filmischem Kontext** nicht nur bei der Entwicklung, sondern auch bei der **Produktion**, nicht nur für Produktionsunternehmen, sondern **für alle Entwickler:innen**; Games sind ausgeschlossen
- NEU ab 2024 Umsetzung **Lex Netflix**: Reinvestitionspflicht für private Fernseh- und Streamingdienste in Schweizer Filmschaffen (ca. 18 Mio. CHF/Jahr/v.a. Serien) → BAK will Filmförderung neu ausrichten

Cinéforom (bislang 300'000 CHF + 150'000 CHF von SRG; NEU in durchlässigem Kredit)

- Verlängerung Pilot **Soutien aux expériences numériques** (in Partnerschaft mit SRG)
- Gameförderung bleibt mit Einschränkungskriterium «Narrativ»

SRG (500'000 CHF)

- Pacte multimedia: Sehr offene und wenig bekannte Förderung, auch für Games
- **SRG würde Kredit gerne verdoppeln, da viele unterfinanzierte Projekte**

Pro Helvetia (1 Mio. CHF, nur für die ersten 7J.)

- Förderung «Interaktive Medien», zu 98% Games-Förderung
- Förderung Go to market, Coaching, Marketing
- **ca. 1/3 der Anträge aus Kt. ZH**
- Überlegen sich, vermehrt **Konzeptphase** zu fördern
- Mittel werden vorerst gleich (knapp) bleiben

Migros-Kulturprozent Story Lab (kommuniziert keine Zahlen)

- o Formatoffene Förderung der Entwicklung von audiovisuellen narrativen Projekten.
- o Immer mehr Gamer entdecken dieses Gefäss.

Pole de création numérique (kommuniziert keine Zahlen; ist aber auf Fördermittel angewiesen)

- Initiative der Stadt GE, von Produzenten, RTS und SRG
- Positioniert sich aktuell als Kompetenzzentrum für Neue Medien in der Romandie
- Potenzial zu nationalem Kompetenzzentrum
- SRG und BAK können sich vorstellen, alle ihre NM-Förderbeiträge in diesen Topf zu übertragen (inkl. Förderung, die losgelöst ist vom Staat, analog lang erwünschtes Filminstitut)

Kanton Vaud (Jährliche Ausschreibung Games-Förderung: 3x 50'000 CHF/Game)

Lausanne NEU ab Sept. 2023:

Maison Gaudard (mudac) wird « maison de la culture et de l'innovation numérique »

- Innovatives Labor, das den Neuen Medien & der digitalen Teilhabe gewidmet ist
- Mehrzweckveranstaltungsraum für Ausstellungen, Installationen u.a.
- Kulturcafé
- Arbeitsräume für sechs Lausanner Festivals

C. Resultate World Café (Bedarfe der Szene Digitale Kultur)

Drei Leitfragen:

1. Zielbild Kanton Zürich 2040

Ein Blick in eine perfekte Zukunft: Stellt euch vor, die Förderung Neue Medien/Games ist erfolgreich angelaufen. Wie sieht die Neue Medien/Games-Szene im Kanton Zürich aus? Was hat sich für euch und das Ökosystem verändert? Ihr dürft gerne gross denken ☺

2. Bedarfe

Zürich heute: Was fehlt uns, damit wir noch besser arbeiten können? Wo stehen wir immer wieder an? Was würde uns in unserer Arbeit unterstützen? Gibt es pro Phase (Konzept/Prototyp, Herstellung/Produktion, Diffusion/Go to market) unterschiedliche Bedarfe?

3. Do's & don'ts

Viele Aspekte beeinflussen, ob ein Fördermodell für Games und Neue Medien erfolgreich wird. Worauf müssen wir bei der Umsetzung des Fördermodells achten? Was soll die Förderung unbedingt berücksichtigen? Was sollten wir auf keinen Fall tun?

Antworten zu 1: Zielbild Kanton Zürich 2040

- **Zürich als attraktiver Standort** für nationale und internationale Gameschaffende
- **Technik + Inhalt + Form als USP der Schweiz** (Storytelling-Technik), der erhalten wird. «made in Switzerland» (und nicht in Zürich...)
- Games wird als **eigenständige Kultursparte** wahrgenommen.
- Games wird **als Wirtschaftszweig anerkannt** und ernstgenommen.
- Es gibt eine öffentliche intellektuelle Auseinandersetzung (**SRF Literaturclub für Games**).
- Gameentwicklung ist kein finanzielles Privileg mehr.

- Sparte «Games» verflüssigt sich (Spartengrenzen lösen sich auf) UND wird ausdifferenziert (unterschiedliche Aspekte innerhalb der Games entwickeln sich weiter).

Antworten zu 2: Bedarfe

- **Grösse** der Zielgruppe gemäss ZCCE
 - o CH 2019: 130 Kleinstrukturen mit knapp 600 Mitarbeitenden, va. im Indie-Game-Bereich
 - o Kt. ZH 2019: rund 25 Studios, 2-3 wirklich grosse, selbsttragende Studios in ZH, der grosse Rest hört oft nach 1 Projekt auf oder verteilt sich auf andere Studios (drop out)
- **Herstellungskosten** gemäss Pro Helvetia und Game-Vertreter:innen am World Café
 - o Produktionsbudgets sind in den letzten 10 Jahren v.a. wegen der komplexer werdenden Technologie massiv gestiegen.
 - o Durchschnittliche Entwicklungszeit: 3-5 Jahre
 - o Durchschnittskosten zw. 800'000 - 2/3 Mio. CHF
(höher als in Studie ZCCE: 120'000 und 530'000 CHF ohne Kosten für die Diffusion)
- **Fördermittel** für alle Entwicklungsstufen: Konzept/Produktion, Herstellung/Produktion, Diffusion/go to market; spezifisch genannt wurden:
 - o Organisationsförderung: Förderung von Studios
 - o Risikominimierung: Förderbeiträgen auf Grundlage des Konzepts
 - o Kompensationsgelder für Creative Europe
- **Lobbying** (analog Filmbranche) und **Sichtbarkeit** (z.B. Game-Festival als Ort der Präsentation vor internationalen Publishern und vor heimischem Publikum)
 - o Mentoring, Coaching, z.B. Stärkung von Management-Skills (Businessplan, Diffusion)
 - o Zugang zu Investor:innen und Big Tec, Brückenbau zu Wirtschaft und Standortmarketing
 - o Hub als Ort des Austauschs, der Wissensteilung, des gemeinsamen Lernens

Antworten zu 3: Dos and Don'ts

- **Auch marktfähige Projekte müssen unterstützt werden können.** (eher mit Darlehen)
- **Abgrenzung künstlerisch – nicht künstlerisch** wird zentral sein, ist aber nicht einfach vs. Ist gar nicht machbar...
- Es braucht zwingend **Fachjurys** für Games und Neue Medien.
- **Fehlanreize verhindern:** Gefahr, dass einzelne Studios sich **weniger am Markt orientieren** und mehr liefern, was die Förderung unterstützt.
- **Unterscheidung Nachwuchsförderung und Förderung von Etablierten** (unterschiedliche Beträge, unterschiedliche Begleitung)
- **Durchlässigkeit: Projekte an Schnittstellen** ermöglichen, z. B. aus dem Bildungsbereich