

Swiss Game Design Studie 2009

Summary

Dr. Beat Suter, Dozent Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), hat im Auftrag der Schweizerischen Kulturstiftung Pro Helvetia mittels anonymisierten Fragebogen rund 150 Spielentwickler im In- und Ausland befragt und so erstmals eine Bestandesaufnahme des Schweizer Game Designs geschaffen. Wie sieht der Arbeitsplatz Schweizer Game Designer aus, was sind ihre Bedürfnisse? Welche Rolle könnte Game Design in Zukunft in der Schweiz spielen?

Bestandesaufnahme Schweizer Game Design

Forschungslabors an ETH und EPFL oder das Miralab in Genf machen seit einigen Jahren international von sich reden in Spezialbereichen wie Visual Graphics, 3D-Animation und Physik-Engines. Einige der Forschungsergebnisse sind in die Video Game Produktion eingeflossen, weitere Impulse stehen bevor. Die ETH Zürich hat eben das europäische Disney Research Lab eröffnet als Kooperation des Visual Graphics Labs der ETH Zürich und der US-amerikanischen Firma Walt Disney. Die Genfer Firma Pixelux entwickelt eine Game-Engine, die von Lucas Arts für grosse Spiele wie Star Wars: The Force Unleashed verwendet wird. Und das ETH-Spin-off Procedural macht Schlagzeilen mit einer City Engine, die ganze Städte generieren kann. Auch im Ausbildungsbereich bewegt sich etwas. Seit 2004 bietet die Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) ein umfassendes Studienprogramm in Game Design an, das erste positive Auswirkungen auf die Game Entwickler Szene der Schweiz ausübt. Firmen wie Nvidia in Zürich und Pixelux in Genf erreichen mit ihren spezialisierten technischen Produkten einen weltweiten Markt.

Doch die Game Design Szene der Schweiz stellt alles andere als eine Einheit dar. Die einzelnen Protagonisten sind wenig vernetzt und arbeiten weitgehend alleine und unabhängig. Einen Verband der Video Game Design Branche wie in Deutschland den Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E oder in Frankreich das Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), gibt es in der Schweiz nicht. Das Swiss Chapter der International Game Developers Association (IGDA) ist seit 2004 inaktiv. Die Umfrage zeigt deutlich auf, dass in der Schweiz zuerst auch am Klima gearbeitet werden muss:

«Die Diskussion um Games ist in der Schweiz stark geprägt von negativen Vorurteilen. Gleichzeitig scheint diese Diskussion von wenig informierten Kreisen geprägt zu sein.»

Gleichzeitig herrscht aber die Überzeugung vor, dass der Standort Schweiz viel zu bieten hat und ein grosses Potential für gutes Game Design vorhanden wäre, wenn es denn genutzt werden könnte:

«Ich denke, es wäre fast alles vorhanden, was es braucht um eine lebendige Spiel-Industrie aufzubauen. Nur die Leute, die es drauf hätten, ziehen ab ins Ausland.»

Wissenschaftliche Konkurrenzfähigkeit für den Bereich der Game Design- und 3D Animationstechnologien ist mehr als vorhanden. Warum fehlen dann aber die Entwickler Studios in der Schweiz? Der Schweiz mangelt es an einer richtigen Unterhaltungsindustrie, für die grossen Entwickler Studios bleibt das Land trotz seiner strategischen Lage wenig interessant. Die qualitativ gut ausgebildeten Spezialisten arbeiten folglich als unabhängige Einzelkämpfer in der Schweiz oder wandern ins Ausland ab, um dort oftmals prägende Rollen bei grossen Studios zu spielen:

«There are many very talented game-designers in Switzerland, but unfortunately no possibilities to work as a conceptual game-designer due to a lack of big enough companies.»

Eine konsequente Wirtschaftsförderung im Bereich Video Game hat es bisher nur in Genf gegeben. Das SECO und die Wirtschaftsförderung der Stadt Genf haben sich in den letzten Jahren ganz konkret um die Ansiedlung von grossen Publisher Firmen bemüht. 2006 ist es ihnen gelungen, die beiden grossen Firmen Electronic Arts (Titel wie FIFA Soccer, SIMS) und Take 2 (Titel wie Grand Theft Auto) in der Rhône-Stadt anzusiedeln. Die beiden internationalen Firmen haben die Schweizer Entwickler-Szene aber wenig befruchtet, Electronic Arts brachte die Administration in die Schweiz, Take 2 hat das Publishing Quartier 2008 wieder geschlossen. Nun zu den einzelnen Punkten der Bestandesaufnahme:

Schulen, Ausbildungsstätten

Es gibt drei Ausbildungsstätten in der Schweiz, alle in Zürich (ETH GameLab, QANTM Institute, Studienprogramm Game Design an der ZHdK). Nur an der ZhdK existiert ein vollständiger Studiengang mit BA Abschluss. In Vevey war ein Studiengang in Planung, das Projekt scheiterte aber 2008.

Publisher Firmen

Die meisten Publisher in der Schweiz sind als reine Vertriebs- und Marketingbüros ausgerichtet oder gar Firmen angegliedert, die traditionell im Bereiche des Buch- und Medienvertriebes arbeiten. Ausnahme bildet Electronic Arts, die ihr europäisches Headquarter in Genf aufgebaut hat.

Entwickler Studios

In der Schweiz gibt es rund 10 nennenswerte Entwickler-Studios, wovon die meisten aus weniger als zehn Leuten bestehen. Es gibt kein grosses Studio. Giants hat Erfolg mit dem hauseigenen Landwirtschaftssimulator. Erfolg und internationale Reputation erreichen insbesondere die aus der Forschung an den Hochschulen hervorgegangenen spezialisierten Hi-Tech-Firmen Pixelux, Nvidia (Ageia) und Procedural. Pixelux arbeitet in einem vollständig internationalen Kontext.

Dienstleister

Es ist schwierig, bei den Dienstleistern eine klare Grenze zu ziehen. Viele Anbieter sind in erster Linie im Bereich Webdesign tätig und betreiben daneben noch Spezialbereiche wie Audiodesign oder Community-Entwicklung. Wenig bis gar keine Synergienutzung findet zwischen dem Bereich 3D Animation (Film) und Game Design statt. Es gibt praktisch keine hybriden Dienstleister für beide Bereiche, obwohl einige ein grosses Potential dazu hätten.

Organisationen, Verbände

Neben der SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association), dem Zusammenschluss der Hersteller, Entwicklerfirmen und Publisher von Video- und Computerspielen gibt es keine Vertretungen. Die Schweizer Chapter der International Game Developers Association IGDA sind seit längerem inaktiv.

Individuelle Game Designer

Innerhalb der Schweiz findet man nur vereinzelt Akteure (keine grossen Studios), während das Gros der Schweizer und Schweizerinnen in den USA, Japan, Deutschland, Frankreich, in Ländern mit einer ausgebauten Spielindustrie, arbeitet.

Independent Game Designer

Es gibt zahlreiche junge unabhängige Game Designer, die am Anfang ihrer Karriere stehen. Dazu gesellen sich einige ältere Protagonisten des Metiers, die sich in der Schweiz niedergelassen haben. Einige bekannte Köpfe sind als Researcher an Schweizer Hochschulen tätig oder bei Firmen wie Nvidia tätig

Researcher

Angeschlossen an die Hochschulen gibt es in der Schweiz einige Wissenschaftler, die kontinuierlich an den Grundlagen arbeiten, u.a an der EPFL, FHNW, ETHZ, Uni Bern und Uni Genf, dem LIFTlab (Genf), an der ZHdK, aber auch bei Firmen wie NVIDIA oder Macrofocus.

Swiss Game Design

Es gibt in der Schweiz zurzeit rund 10 Entwickler Studios, die im internationalen Vergleich alle mit sehr kleinen (bis 5 Leute) oder kleinen Teams (5 bis 15 Leute) arbeiten. Giants (Zürich) umfasst vier Personen, welche u.a den kommerziell erfolgreichen «Landwirtschaftsimulator» entwickelt haben (führte im Mai 09 die Schweizer Video Game Charts SIEA an). Nothing (Bern) umfasst 10 Personen, welche neben Webapplikationen auch an diversen Flash Games, als auch im Mobile Gaming arbeiten. In ähnlicher Grösse arbeitet auch Firma Gbanga in Zürich, welche aktuell am Massive Multiplayer Trans-Reality Game «Gbanga» arbeitet.

Bei den Game Technologien bzw. im Bereich der Verbindung von Forschung und Technologien, die sich für den Einsatz in der Game Industrie eignen, zeichnet sich hingegen ein klarer Kompetenzbereich ab. Die Firma Pixelux in Genf, Nvidia (früher Ageia und NovodeX) in Zürich, Procedural in Zürich und das Disney Research Lab in Zürich, Macrofocus in Zürich und Hypergraphics 3D in Genf. Insgesamt sind in diesen Firmen etwa 50 hoch qualifizierte Fachkräfte angestellt, die forschen und innovative Tools für die Game Design Produktion entwerfen. Die Game Industrie ist ein sehr kompetitiver Arbeitsmarkt in einem konkurrenzstarken Geschäft. Es setzt sich nur durch, wer überdurchschnittliche Qualitäten besitzt.

50% der erfassten Schweizer Game Designer geben an, im Ausland zu arbeiten, die restlichen 50% arbeiten in der Schweiz. Viele Game Designer in der Schweiz (33%) und im Ausland (23%) arbeiten unabhängig, es gibt aber eine wachsende Anzahl von kleineren Betrieben, insbesondere beim Mobile Gaming. Andere Möglichkeiten zur Beschäftigung bestehen vorrangig bei Software- und Multimediaanbietern, in zweiter Linie bei Werbeagenturen und weiteren Dienstleistern im Medien- und Designbereich. Der Markt für Spieentwickler ist in unseren Nachbarländern Deutschland und Frankreich recht gut. Junge Schweizer, die entschlossen sind, in der Game Design Branche zu arbeiten, finden hier oftmals den Einstieg.

In der Schweiz werden meist gezielt Programmierer, Grafiker und Designer gesucht. International wird oft eine rigorose Spezialisierung verlangt. So wundert es sich denn nicht, dass in der Game Industrie mit Dutzenden von Berufsbegriffen nach Arbeitskräften gesucht wird. Abgedeckt werden damit die Game Design Produktionsfelder «Developer», «Artist», «Engineer», «Producer», «Publisher».

Die Profile der Schweizer Game Designer sind sehr unterschiedlich. Das ist nicht nur auf den Mangel an Ausbildungsplätzen in der Vergangenheit zurückzuführen, sondern auch auf die vielfältigen Erfordernisse der Game Industrie. Als «echte» Game Designer im Bereich der Game Mechanik arbeiten immerhin mehr als ein Viertel aller in der Umfrage erfassten Personen. Ein weiteres Viertel arbeitet als Programmierer und ein Fünftel als Visuelle Künstler. Die jüngeren Game Designer erhalten heute eine spezifische Ausbildung, Abgänger des Studienprogramms «Gamedesign» arbeiten in Schlüsselpositionen bei Firmen wie Giants Software, Gameforge und Blue Byte. FEIST, produziert von zwei unabhängigen Schweizer Spielentwicklern, hat bei den Unity Awards 2008 Auszeichnungen für «Best Overall Game» und «Best Visual Design» erhalten. Die beiden Spielentwickler fanden in der Branche grosse Beachtung als sie am Independent Games Festival 2009 für den Preis «Excellence in Visual Art» nominiert wurden.

Die Möglichkeiten für Game Designer haben sich in den letzten fünf Jahren deutlich verbessert. Heute gibt es zwar nach wie vor viele erfahrene Schweizer Game Designer, die im Ausland (USA, Kanada, Grossbritannien, Frankreich, Deutschland) arbeiten, daneben hat sich aber eine wachsende Zahl an Game Designern in der Schweiz etabliert. Dazu beigetragen hat das gute Klima für Innovation und Start-ups sowie die Öffnung des Spielmarktes für kleinere Produktionen, welche mit weniger Aufwand produziert werden können. Die zunehmende Mobilisierung digitaler Medien hat in den letzten Jahren zu einer Allgegenwart von Computerspielen geführt.

Was könnte die Schweiz attraktiver für Game Design zu machen? Die Voten in der Umfrage plädieren zur Ansiedlung von grossen Publisher Firmen mittels attraktive Steuerangeboten. Nach wie vor existieren keine grossen Studios in der Schweiz. Grosse Video Game Unternehmen wie Electronic Arts und Take 2 haben zwar vor drei Jahren den Schritt in die Schweiz geschafft, sie sind aber lediglich mit ihrem Administrations- und Publishing-Flügel in die Schweiz gezogen. Die US-amerikanische Take 2 Interactive hat die Zelte wieder abgebrochen und ihr Europa Hauptquartier nach Grossbritannien zurückverlegt. Neben Electronic Arts mit ca. 90 Mitarbeitern sind zwar auch die im Unterhaltungsmarkt dominierenden Unternehmen Warner, Sony, Nintendo und Microsoft in der Schweiz präsent, sie besitzen hier aber lediglich je einen Distributionsableger.

Daran dürfte sich auch in naher Zukunft nicht viel ändern, denn die grossen Firmen scheuen die hohen Lohn- und Lebenskosten in der Schweiz so sehr, dass sie nicht in Erwägung ziehen, das hohe Ausbildungsniveau und die Technologiekompetenz in der Schweiz zu nutzen. Der einheimische Markt muss anders ausgerichtet werden als der internationale. Die Schweizer Game Entwickler haben dann eine Chance, wenn sie mit Innovationen und technologischem Know-how brillieren.

Netzwerke und Austausch

Networking scheint keine ausgesprochene Spezialität der Schweizer Game Designer zu sein, es bestehen kaum funktionierende Netzwerke. Die einzelnen Protagonisten kennen sich nicht, die Publisher halten sich bewusst bedeckt. Die Entwickler und Studios, die internationale Bande knüpfen konnten, sind am besten vernetzt. Sobald man aber nicht mehr unabhängig, sondern für einen Auftraggeber arbeitet, behindern interne Vereinbarungen, sogenannte Non-Disclosure Agreements, die Kommunikation nach aussen und somit die Verbreitung des Wissens.

Ein Verband wie die G.A.M.E. in Deutschland, die unter anderem einen jährlichen Videogame Preis ausrichtet, der in der Öffentlichkeit Beachtung findet, existiert nicht. Es bestehen zudem regionale Unterschiede: In der Westschweiz sind es vorwiegend Einzelpersonen, die im Game Design aktiv sind. In Zürich und Umgebung bilden sich eher Teams, einige dieser Entwicklungsteams sind aus den Hochschulen heraus gewachsen. Gerade die ETH mit ihrer aktiven Start-up Politik und den guten Kontakten zur Wirtschaft scheint ein guter Ausgangspunkt für die Formung eines schlagkräftigen Entwicklerteams zu sein. Im gleichen Atemzug muss auch gesagt sein, dass die Vernetzung der Hochschulen in der Schweiz im Bereich Game Design sehr mangelhaft ist. Wenn überhaupt kooperiert wird, dann ist es im Bereich der Serious Games, indem Fachkräfte einer Disziplin wie Medizin oder Psychotherapie Fachkräfte aus dem Bereich Game Design beiziehen, um eine bestimmte Aufgabenstellung mit spielerischen Methoden gemeinsam anzugehen.

«Gather professional and semi-professional developers. Raise public awareness. Organize events such as opendemos days. Show that game design is not only about entertainment, but also serves a higher good. We need a community, people who work together to achieve their individual goals!»

Aus den Statements der Umfrage geht hervor, dass man sich in erster Linie eine funktionierende Community von Game Design und Game Development wünscht. Nicht wenige der Antworten auf die Umfrage schlagen Events vor, seien das nun «Open Demo Days», «Meet-Ups für Talente» oder Konferenzen, an denen innerhalb der Szene informiert und Kontakte geknüpft werden können.

Schliesslich scheint es notwendig, einen festen Grossanlass in den Kalender aufzunehmen, der die Öffentlichkeit auf die Game Designer und ihre Produkte aufmerksam macht. Dies könnte entweder ein jährliches oder zweijährliches Festival der Swiss Game Designer und/oder ein regelmässiger Videogame Preis für die beste Spieleentwicklung in der Schweiz sein. Der Event GameHotel, der jährlich in der Schweiz stattfindet, erregt die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit und könnte für die Branche und die Protagonisten zu einem wichtigen Ort des Austausches werden.

Bedürfnisse der Akteure

Die Akteure der Schweizer Game Design Szene machen in ihren Antworten in der Umfrage auf vielerlei Dinge aufmerksam. Und sie zeigen auf, dass die Bedürfnisse sehr vielfältig sind. Sie sind sich einig, dass einige der Mankos bereits mit wenigen Mitteln, guter Information, Koordination und neuer Organisation behoben werden könnten. Sie erachten es als sehr wichtig, einen guten Überblick über die Schweizer Game Design Aktivitäten zu erhalten. Ebenso wichtig wäre für sie ein funktionierendes Netzwerk für Schweizer Game Designer, oft geäussert wird der Wunsch, das IGDA Swiss Chapter neu zu beleben. Man möchte einen strahlkräftigen Event, wo ein Schweizer Video Game Award verliehen wird und helvetisches Game Design thematisiert wird. Zudem wird eine substantiellere Auseinandersetzung mit dem Thema Video Games in den Medien erwünscht. Als sehr erstrebenswert werden verstärkte Kooperation zwischen Forschung und Produktion erachtet, aber auch eine verstärkte Zusammenarbeit von digitaler Animation und Game Design wird gewünscht.

«Do interesting games. Don't do, what everyone else is doing.»

Rund 36% der Schweizer Game Designer ist überzeugt, dass die mobilen Plattformen wie iPhone, Android, Symbian das grösste Potential bieten zur Etablierung von Game Design in der Schweiz. Die helvetischen Game Designer machen sich keine Illusionen über eine Grossindustrie, sondern plädieren dafür, gezielt neue, unausgetretene Wege zu beschreiten.

«We can't compete with the japanese and US market. We concentrate on our own strengths and penetrate the market with originality and innovation and explore new territories»

Beinahe unisono wünschen sich Game Designer in und aus der Schweiz, dass für Projekte und Produktionen staatliche Förderungsbeiträge gesprochen werden.