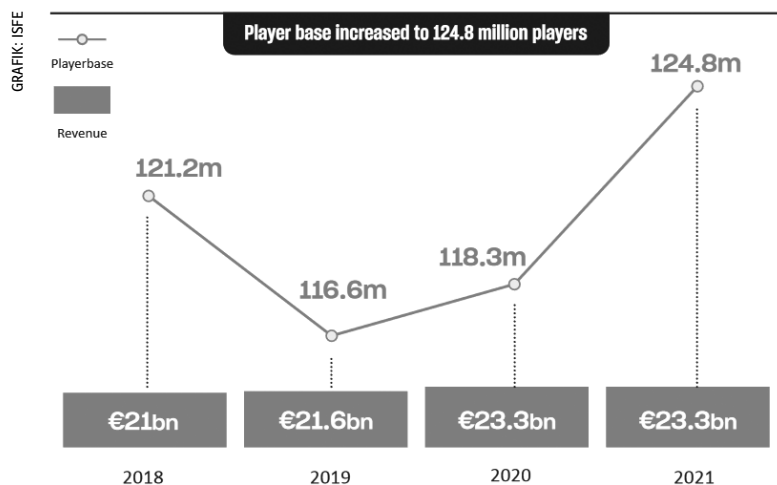
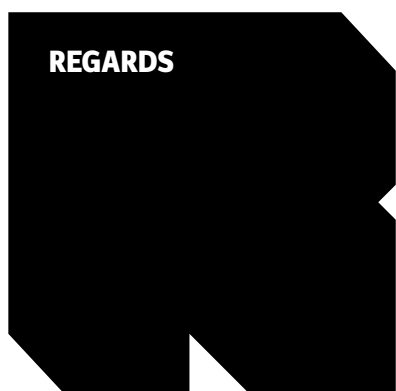


KULTURFÖRDERUNG

Digitales Niemandsland

Joël Adami



Laut der Industrievereinigung ISFE ist die Zahl der Videospiele*innen in Europa in den letzten Jahren gestiegen.

In den Nachbarländern ist es normal, die Produktion von Videospielen zu fördern, mit beeindruckenden Resultaten. Trotz politischer Willensbekundungen fehlt diese Art der Kulturförderung in Luxemburg.

Ist die Luxemburger Krimiserie „Capitani“ Kunst? Mehr als ein Videospiel mit vergleichbaren Figuren, wie etwa das estnische „Disco Elysium“ (siehe woxx 1612)? Egal wie man diese Fragen persönlich beantworten mag, eins steht fest: In Luxemburg kann gemäß der kulturellen Förderungsprogramme bislang nur eine dieser Produktionen öffentliche Gelder erhalten - und es ist nicht das Videospiel. 1,7 Millionen hat der Film Fonds Luxembourg für den Dreh der zweiten Staffel Capitani bezuschusst. Die Krimiserie, die vom Streaming-Dienst Netflix ausgestrahlt wurde, beweist, dass auch die Luxemburger Filmindustrie internationale Publikumserfolge produzieren kann.

Zwar ist man allgemein sichtbar bemüht, den Standort Luxemburg für die Kreativindustrie interessant zu machen. Staatliche Förderungen für die Produktion von Videospielen gibt es in Luxemburg jedoch noch immer

keine, obwohl es immer wieder mal politische Willensbekundungen gab, dies zu tun. Mehr noch: Luxemburg war einst Europasitz vieler Firmen des Sektors und bildet noch immer Games-Designer*innen aus.

Wer sich die Games-Rezensionen, die die woxx in den letzten Monaten veröffentlicht hat, genauer ansieht, wird feststellen: Erstaunlich viele der Indie-Titel, die unter die Lupe genommen wurden, stammen aus Deutschland. Und die allermeisten von ihnen wurden staatlich gefördert. Abriss, Dorfromantik, Cloudpunk sind nur einige der Spiele, die in den letzten Jahren von der Förderung durch das Medienboard Berlin-Brandenburg (MdB) profitieren konnten.

Alle fördern, nur Luxemburg nicht

Das MdB fördert vor allem Film- und Serienproduktionen, die in der deutschen Hauptstadt und dem umliegenden Bundesland produziert werden, aber auch „innovative audiovisuelle Inhalte“. Darunter fallen auch Games, die die Förderungsstelle stolz präsentiert. Die Spieleentwickler*innen - egal ob gro-



FOTO: PIXNIO

Videospiele sind als Kunstform umstritten – so wie es Filme, Serien, Comics und Romane auch waren.

ße Firma oder kleine Indie-Produktion – bekommen das Geld als Darlehen, das sie bei Erfolg zurückzahlen müssen.

Auch das französische Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) subventioniert nicht allein Filmproduktionen, sondern vergibt auch Beihilfen für Games. 2021 wurden etwa 22 Millionen hierfür ausgegeben, was nicht allzu viel ist, denn es entspricht gerade einmal 3,5 Prozent des Gesamtbudgets des CNCs. Hilfen gibt es für den Schreibprozess, die Vorproduktion und die Produktion. Davon profitierten bislang sowohl Indie-Games wie „Bury me, my love“ über das Schicksal syrischer Flüchtlinge als auch der Shooter „Tom Clancy's the Division 2“ des französischen Videospieldriesen Ubisoft.

In der belgischen Wallonie wurde vor zwei Jahren ein spezieller Games-Fonds eingerichtet, der von dem regionalen Filmfonds Wallimage betreut wird. Für die Periode 2022 bis 2024 sind vier Millionen Euro vorgesehen. Damit soll auch der Rückstand gegenüber Flandern aufgeholt werden: Dort gibt es 60 Gamestudios, während es deren in der Wallonie nur 17 gibt. Dieses Ungleichverhältnis liegt nicht zu-

letzt daran, dass die flämische Region Spieleentwickler*innen bereits seit Jahren subventioniert.

In den Nachbarländern wird die Produktion von Videospiele also gefördert – warum nicht in Luxemburg? „Das ist eine berechnete Frage“, so Guy Daleiden, Direktor des Film Fund Luxembourg gegenüber der woxx. Die Regeln der EU für staatliche Förderungen würden dies grundsätzlich erlauben, auch wenn es gewisse Bedingungen gebe: Wichtig sei, dass kreative und kulturelle Kriterien herangezogen werden. Er selbst zeigt sich einer Subventionierung der Gamingindustrie nicht abgeneigt, doch müssten die erforderlichen Voraussetzungen geschaffen werden: „Wir wären bereit, mehr zu machen, wenn die Politik die nötigen finanziellen Mittel zur Verfügung stellen würde. Im Moment gibt es weder Statuten, noch Knowhow, noch Gelder dafür.“

Eigentlich hatte sich die Regierung in ihrem Koalitionsabkommen vorgenommen, sowohl die Auswahl- und Fördermechanismen des Film Fund zu überprüfen als auch die „App- und Spieleindustrie“ als Wirtschaftsbereich auszubauen. Beide Vorhaben wurden in das Kapitel über den Sek-

tor der audiovisuellen Produktion aufgenommen. Und schon 2013 hatte die damals neue Koalition sich vorgenommen, den Videospielektor zu fördern, um Arbeitsplätze zu schaffen.

Ist das Kunst oder kann man das spielen?

Davon ist bislang nichts zu sehen. Es macht auch nicht den Eindruck, als würde sich daran bis zum Ende der Legislaturperiode noch etwas ändern. Für die Beantwortung der Frage, welche Fördermöglichkeiten für Videospieleproduktionen es in Luxemburg gebe und ob überlegt werde, hier etwas zu unternehmen, ließ sich das Kulturministerium gegenüber der woxx ein halbes Jahr Zeit. Die öffentliche Unterstützung von künstlerischen Projekten im digitalen Bereich sei zwar noch ziemlich limitiert, doch sei es möglich, spezifische interdisziplinäre Projekte über die „Arts visuels“ zu fördern. „Was jetzt Videospiele angeht, bei denen ja in den letzten Jahren kontrovers darüber diskutiert wurde, ob sie eine spezifische Kunstform darstellen oder nicht, teilen sie mit den „Arts multimédia et numériques die Benutzung der digitalen

Technologien“, so das Kulturministerium etwas kryptisch in seiner schriftlichen Antwort.

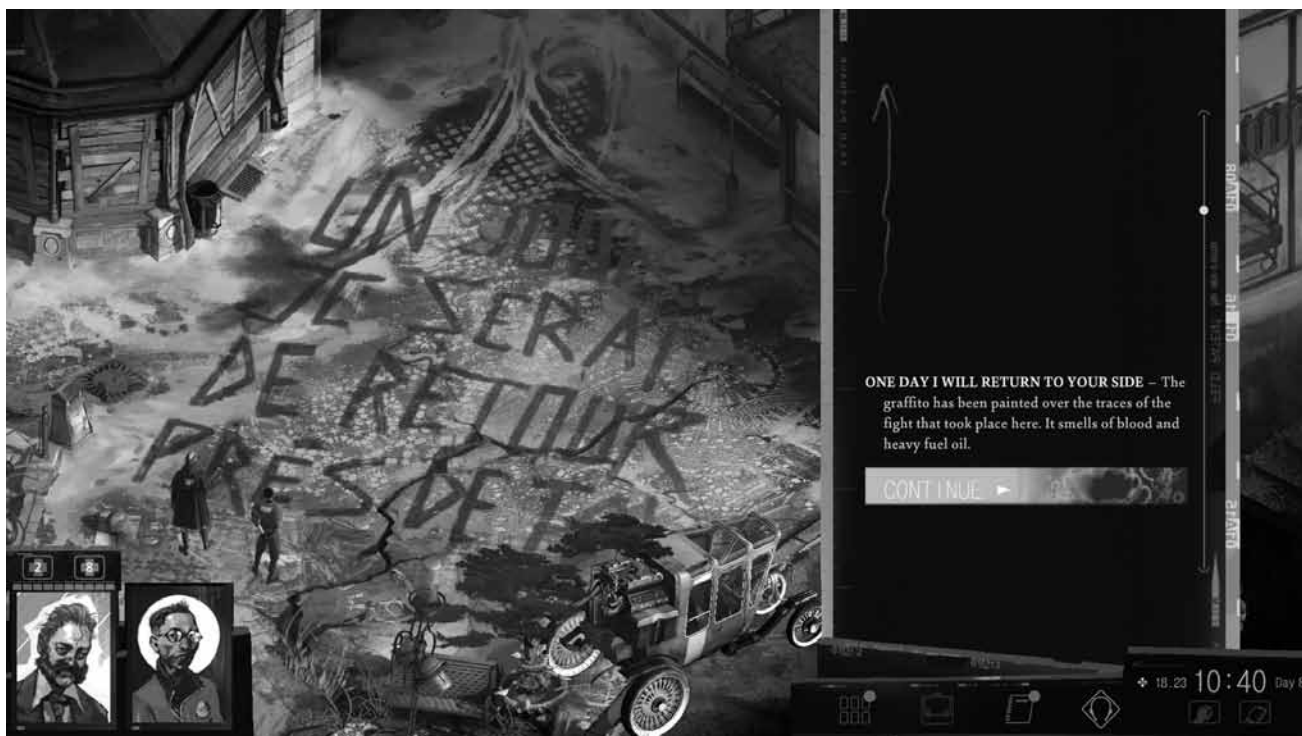
Im Klartext heißt das wohl: Videospiele sind womöglich gar keine Kunst, spezifische transmediale Projekte könnten jedoch förderungswürdig sein.

„Ich wünschte, das Kulturministerium würde mal vorbeikommen und sich anschauen, was Spielentwicklung eigentlich alles beinhalten kann.“, kommentiert Françoise Ahlborn die bisherige Praxis. Die Koordinatorin des Game Art and Game Design-Lehrgangs des Lycée des Arts et Métiers (LAM) denkt, dass es Erklärungsbedarf gibt: „Bei der Entwicklung von Videospiele müssen mehrere kreative Bereiche zusammenarbeiten. Das Ergebnis muss nicht zwangsläufig ein Ballerspiel sein, es gibt ja auch sehr viele Lernspiele“

Der politische Unwille, Videospiele zu fördern, verwundert umso mehr, wenn man bedenkt, dass es in Luxemburg zwei Ausbildungen in dem Bereich gibt. Seit 2018 kann man im LAM eine „Brevet de technicien supérieur“ (BTS)-Ausbildung in Game Programming and Game Design oder in Game Art and Game Design

THEMA

SCREENSHOT: ZA/UM



„Disco Elysium“ ist ein Krimi-Spiel, das weitaus mehr Tiefgang hat als „Capitani“. In Luxemburg gilt dennoch nur die Fernsehserie als förderbar.

abschließen. Nachdem es so gut wie keine Game-Studios in Luxemburg gibt, stellt sich die Frage, was die Absolvent*innen nach ihrem Abschluss machen.

Der Koordinator des Game Programming and Game Design BTS Christian Boudot erklärt der woxx, 60 bis 80 Prozent seiner Student*innen benutzten das BTS als Sprungbrett, um anschließend zu studieren. Viele Absolvent*innen zieht es später nicht nach Luxemburg, sondern in die Großregion: „Die meisten in Luxemburg gegründeten Start-Ups ziehen später woanders hin, weil sie dort bessere Möglichkeiten sehen. Viele Studenten gehen in die Großregion, denn überall um Luxemburg herum gibt es Games-Studios. In Trier, in Metz, in der Wallonie gibt es Strukturen und Beihilfen, die den dortigen Studios nutzen.“

In Luxemburg ausgebildet, in die Großregion gezogen

Auch Françoise Ahlborn ist zufrieden mit den Resultaten „ihres“ BTS. Alle Absolvent*innen hätten danach gute Startbedingungen an der Universität: „Die Studenten kommen dahin, wo sie wollen. Falls sie eine Spezialisierung anstreben, haben sie kein Problem, ihren weiterführenden Abschluss zu machen. Für mich ist das ein gutes Zeichen für die Ausbildung, die wir anbieten.“

Sowohl Ahlborn als auch Boudot betonen, dass es in Luxemburg viele Animationsfirmen gebe, die gerne in den Game-Bereich einsteigen würden. „Die haben eigentlich schon alles, was sie brauchen: Ihre 3D-Modelle, ihre Charaktere, ihre Story, die müssten das nur noch zu einem Spiel pro-

grammieren“, sagt Boudot dazu. Ein solches Beispiel gibt es bereits: Bei Yaaar Games wird aus einer Animationsserie der Luxemburger Firma Zeilt Productions derzeit ein Videospiel.

Solche transmedialen Projekte, in denen neben Film oder Virtual Reality auch Gaming-Elemente verwendet werden, könnten laut Guy Daleiden aktuell auch schon unterstützt werden. Bislang gebe es in Luxemburg allerdings noch gar keinen Gaming-Sektor, der nach Hilfen verlange. „Wir haben noch keine entsprechende Anfrage erhalten“, so der Direktor des Filmfonds. Womöglich liegt das an der Kommunikation des Film Fund: In den Förderrichtlinien ist von Spielen oder Interaktivität keine Rede, lediglich das Schlagwort „Extended Reality“ wird erwähnt.

Ahlborn betont, dass es immer mehr Überschneidungen in der Kreativindustrie gibt: „Die Bereiche Film, Virtual Reality und Games überschneiden sich. Zum Beispiel arbeiten die Special Effect-Menschen beim Film mit den vergleichbaren Programmen wie wir. Umgedreht verwenden wir die visuelle Sprache des Films in Spielen. Aber auch für die Musikindustrie sind Games ein großes Potenzial, weil jedes Spiel einen mitreißenden Soundtrack braucht.“

Ein Problem für die Kulturförderung von Games ist sicherlich, dass es sich meist um gewinnorientierte Projekte handelt. Eine Darlehensfinanzierung, wie sie etwa in Berlin und Brandenburg angeboten wird, ist vermutlich eine Möglichkeit, dieses Problem zu umgehen - und trotzdem Kreativität zu fördern. Im Luxemburger Kulturministerium sieht man das etwas anders: Kommerzielle Firmen

könnten sich an den „Creative Cluster“ des Wirtschaftsministeriums wenden, hieß es in der Antwort an die woxx. Dort würde versucht, die Firmen zu vernetzen.

Die Nische nicht ausgebaut

Auf der Website des Clusters finden sich tatsächlich einige Einträge in der Kategorie „interaktive Medien und Gaming“ - eins davon ist das Spieles튜디오 Starbreeze, das allerdings in Luxemburg lediglich seine Lizenzrechte verwaltet. Das geht hierzulande nämlich steuersparsam. Damit hält das Studio eine Luxemburger Tradition aufrecht. Eigentlich war das Großherzogtum schon einmal ein wichtiger Standort für Videospielefirmen. Spiele wurden hier jedoch nicht entwickelt. Vielmehr hat Valve von Luxemburg aus über die Quasi-Monopolplattform Steam Spiele in ganz Europa verkauft. Auch die Hersteller Nexon und Zynga waren hierzulande angesiedelt. Doch nachdem 2015 der Modus, wie die Mehrwertsteuer für digitale Produkte in der EU berechnet wird, geändert wurde, sind diese Firmen alle wieder verschwunden. Geblieben ist allein das Unternehmen Epic Games, das mit einem eigenen Shop versucht, die Marktmacht von Valve beziehungsweise Steam zu brechen.

Der Spielehersteller Kabam, der seit 2011 seinen Sitz im Großherzogtum hatte, ließ seine Spiele zumindest in Luxemburg übersetzen. Damit war allerdings im Juni 2021 Schluss. Gegenüber der Zeitschrift „Forum“ äußerte Claude Demuth, der damalige geschäftsführende Direktor der Luxembourg Commercial Internet Exchange 2014, Luxemburg bliebe auch

nach dem Wegfall der billigen Mehrwertsteuer ein attraktiver Standort für die Gaming-Branche. Die Chance, aus einer Steuernische ein tatsächliches Ökosystem zu schaffen, wurde aber trotz guter Voraussetzungen verpasst.

Die sind eigentlich immer noch gut, so Christian Boudot vom Lycée des Arts et Métiers gegenüber der woxx: „Mir sagen sämtliche Akteure, dass Luxemburg eigentlich sehr interessant für die Game-Entwicklung sei. Wir haben eine gute IT-Infrastruktur und schnelles Internet, es werden viele Sprachen gesprochen. Man kann sich, was das Design angeht, sowohl vom deutschen als auch vom französischen Stil inspirieren lassen. Aber dadurch, dass es keine Beihilfen gibt, verpasst Luxemburg den Anschluss.“

Rund 40 Millionen Euro hat der Film Fund Luxemburg im Jahr 2021 ausgeschüttet. Wenn man die 3,5 Prozent des französischen CNC als Richtlinie nimmt, würden sich die zusätzlichen Förderausgaben auf etwa 1,4 Millionen belaufen - also weniger, als die zweite Staffel Capitani bekommen hat. Damit könnte man vermutlich schon einigen Projekte eine Starthilfe geben, denn auch in Frankreich liegen die Einzelförderungen meist unter 150.000 Euro. Auch Boudot spricht sich dafür aus, dass der Film Fund diese Aufgabe übernimmt: „Ich denke nicht, dass es gewaltige Summen bräuchte.“