ARS ELECTRONICA
Art, Technology & Society

Presseinformation
Linz, 17.11.2026

Ars Electronica wirkt:

JKU-Studie belegt volkswirtschaftlichen Impact von Ars Electronica

Anlässlich des heuer begangenen 30-Jahre-Jubiläums des Ars Electronica Center wurde das Forschungsinstitut für Bankwesen der Johannes Kepler Universität Linz damit beauftragt, den volkswirtschaftlichen Impact der Linzer Kunst- und Kulturinstitution zu untersuchen.

„Kernauftrag von Ars Electronica ist es, eine Plattform für die Kunst zu bilden, Bildungs- und Bewusstseinsarbeit vor Ort zu leisten, unseren Wirtschafts- und Wissenschaftsstandort zu stärken und internationaler Leuchtturm für Linz zu sein“, sagt Dietmar Prammer, Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümervertreter von Ars Electronica. „Die Studie der JKU belegt nun erstmals den ökonomischen Fußabdruck dieser Leistungen, die 353 Vollzeitstellen sichern und einen jährlichen BIP-Effekt von 42,2 Millionen Euro anstoßen.“

28 Millionen Euro stammen dabei aus dem laufenden Geschäftsbetrieb, 1,25 Millionen Euro aus Investitionen und 13 Millionen Euro aus touristischen Effekten, rechnen Elisabeth Dreer und Friedrich Schneider in ihrer Studie vor.

„Allein das Ars Electronica Festival und das Ars Electronica Center bescheren der regionalen Gastronomie und Hotellerie jährliche Einnahmen von rund 12,2 Millionen Euro und lösen damit einen BIP-Effekt von rund 13 Millionen Euro“, hebt Doris Lang-Mayerhofer, Linzer Kultur- und Tourismusstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica, die touristischen Impulse hervor.

Induziert wird diese regionale Wertschöpfung nicht zuletzt durch die erwerbswirtschaftlichen Aktivitäten von Ars Electronica. „Mit jährlichen Erträgen von 4,1 Millionen Euro durch das Ars Electronica Futurelab und 4,9 Millionen Euro durch Ars Electronica Solutions tragen diese beiden Bereiche maßgeblich zur Finanzierung des Gesamtunternehmens und damit zu jenem volkswirtschaftlichen Impact bei, der in der Studie der JKU ausgewiesen wird“, hält Markus Jandl, Kaufmännischer Geschäftsführer von Ars Electronica fest.

Pressekontakt

Katia Kreuzhuber
+43 664 8126179
katia.kreuzhuber@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice

Ars Electronica – ein Ökosystem made in Linz

Erreicht wird der jährliche BIP-Effekt von rund 42 Millionen Euro also durch das Zusammenspiel mehrerer Unternehmensbereiche: **Ars Electronica Festival** (seit 1979) und **Prix Ars Electronica** (seit 1987), **Ars Electronica Center**, **Ars Electronica Futurelab** (beide seit 1996) und **Ars Electronica Solutions** (seit 2012) bilden ein Ökosystem, das einen Kreislauf aus Entwicklung, Anwendung, Evaluierung und Weiterentwicklung anstößt und in die gesamte Breite der Gesellschaft wirkt. Die jährlichen Gesamterträge dieses Ökosystems belaufen sich im Schnitt auf 25,4 Millionen Euro. 8,7 Millionen Euro oder ein Drittel davon ist die Basisabgeltung durch die Stadt Linz. Etwa zwei Drittel erwirtschaftet Ars Electronica selbst. Wie aber sehen Profile, Portfolios und ökonomischer Impact der einzelnen Unternehmensbereiche im Detail aus?

Ars Electronica Festival & Prix Ars Electronica

1979 ins Leben gerufen, ist das **Ars Electronica Festival** eine einmalige Plattform für Kunst, Technologie und Gesellschaft. Die fünftägige Veranstaltung findet jeden September statt und widmet sich stets einem Schwerpunktthema, das mit Künstler*innen sowie Vertreter*innen von Universitäten, Museen, Galerien, Unternehmen und NGOs aus aller Welt diskutiert wird. Angeboten werden Ausstellungen, Konzerte und Konferenzen. Ein erheblicher Teil des Programms findet im öffentlichen Raum statt und ist kostenlos zugänglich. Umgesetzt wird das Festival in Zusammenarbeit mit Dienstleister*innen, Zuliefer*innen, Gastronom*innen und Hoteliers aus Linz und Oberösterreich. Neben dem Event in Linz werden für nationale wie internationale Auftraggeber*innen ganzjährig Ausstellungen und Veranstaltungen kuratiert und durchgeführt.

2025 bot das Ars Electronica Festival 684 Veranstaltungen an, zählte 35.194 Besucher*innen und 122.737 Besuche. Wie stark das Festival die Linzer Innenstadt belebt, zeigen auch aktuelle Daten des Tourismusverbands Linz: Während der fünf Tage des Ars Electronica Festival 2026 wurden via Handyortung 83.892 Aufenthalte am Hauptplatz gezählt – rund 10 Prozent mehr als üblich.

Die Anziehungskraft des weltgrößten Festivals für Kunst, Technologie und Gesellschaft ist auch an der langen Liste von Institutionen abzulesen, die sich auf eigene Kosten einbringen: Allein 2025 steuerten 353 Partnerorganisationen Sachleistungen im Wert von rund 3,3 Millionen Euro zur Umsetzung der Veranstaltung in Linz bei.

Pressekontakt

Katia Kreuzhuber
+43 664 8126179
katia.kreuzhuber@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice

Knapp die Hälfte aller Aufträge, die Ars Electronica an österreichische Unternehmen vergibt, entfällt auf das Festival: Rund eine Million Euro pro Jahr gehen an Firmen aus Veranstaltungstechnik, Bühnenbau, Medienproduktion und Kreativwirtschaft. Dazu kommt der touristische Effekt: Festivalgäste geben jährlich rund 6,7 Millionen Euro in der Region aus, wobei vor allem internationale Besucher*innen mit durchschnittlich vier Nächtigungen zu Buche schlagen. Die Partner*innen aus aller Welt – Universitäten und Kulturinstitutionen – bleiben im Schnitt sogar sechs bis sieben Nächte und tragen weitere 0,8 Millionen Euro bei.

1987 initiiert, ist der **Prix Ars Electronica** der weltweit renommierteste und traditionsreichste Wettbewerb für Medienkunst. Er wird jährlich ausgeschrieben und umfasst mehrere Kategorien, die aktuelle Entwicklungen in Kunst, Technologie und gesellschaftspolitischem Diskurs aufgreifen. Die Gewinner*innen werden von einer internationalen Fachjury ausgewählt und mit der Goldenen Nica sowie Preisgeld bedacht. Offiziell überreicht werden die Trophäen im Rahmen einer feierlichen Veranstaltung während des Ars Electronica Festival, die von der Jury prämierten Arbeiten werden ebenfalls in hochkarätigen Ausstellungen in Linz präsentiert.

Bester Indikator für Reichweite und Renommee des Prix Ars Electronica sind die jährlichen Einreichzahlen. Allein 2025 wurden 3.987 Projekte aus 98 Ländern eingereicht. Als ein etabliertes Label in der internationalen Medienkunstszene ist der Prix Ars Electronica zentrales Aushängeschild der Stadt Linz als UNESCO City of Media Arts.

Der Bereich Festival & Prix erzielt im Schnitt 7,1 Millionen Euro Erträge pro Jahr, bewirkt damit laut JKU-Studie einen BIP-Effekt von rund 8 Millionen Euro und schafft bzw. sichert rund 68 Vollzeitarbeitsplätze.

Ars Electronica Center

1996 in Betrieb genommen und 2009 erweitert, ist das **Ars Electronica Center** ein über die Grenzen Österreichs bekanntes Haus der Bildung. Im Mittelpunkt stehen hier Skills, kritisches Denken und Bewusstseinsbildung für eine Gesellschaft, die ihre von digitalen Technologien geprägte Zukunft mitgestalten will. Interaktive Installationen und offene Labs ermöglichen unmittelbare Erfahrungen, die Technologien wie Künstliche Intelligenz (KI), Virtuelle Realität (VR), Brain-Computer-Interfaces (BCI), Gentechniken wie CRISPR/Cas9, Exoskelette und Robotik greifbar machen. Ein Highlight des Hauses ist der Deep Space 8K, in dem immersive virtuelle Welten inszeniert werden. Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal sind die Info-Trainer*innen, die Besucher*innen bei ihrer Entdeckungsreise unterstützen.

Das Ars Electronica Center arbeitet mit einer Vielzahl an Schulen, Universitäten, NGOs und Unternehmen aus ganz Österreich zusammen und entwickelt Lernangebote für Schüler*innen, Lehrlinge, Studierende, Kinder und Familien. Darüber hinaus fungiert es seit 2016 als österreichisches Bildungsbüro der Europäischen Weltraumorganisation ESA.

Rund 166.000 Menschen besuchen das Ars Electronica Center jedes Jahr. 72 Prozent stammen aus Österreich, rund 65 Prozent davon aus Oberösterreich. 28 Prozent der Besucher*innen kommen aus dem Ausland. Kern des Bildungsauftrags sind die Schulprogramme, an denen jedes Jahr rund 37.000 Schüler*innen teilnehmen, sowie Kurse und Workshops mit jährlich 11.000 bis 15.600 Teilnehmer*innen – ergänzt durch rund 5.000 Führungen.

Das Ars Electronica Center ist zudem eine gefragte Eventlocation. Mittels eines hauseigenen Eventservice werden Räumlichkeiten und Infrastruktur des Museums vermietet und maßgeschneiderte Workshops und Führungen angeboten. Jedes Jahr werden rund 100 Veranstaltungen durchgeführt.

Das Ars Electronica Center erzielt im Schnitt 8,7 Millionen Euro Erträge pro Jahr. Laut der JKU-Studie bewirkt dies einen BIP-Effekt von rund 9,8 Millionen Euro und schafft bzw. sichert rund 82 Vollzeitarbeitsplätze.

Ars Electronica Futurelab

1996 initiiert, ist das **Ars Electronica Futurelab** künstlerisches Atelier und wissenschaftliches Labor. Seine Prototypen machen komplexe Themen greifbar, eröffnen neue Perspektiven und stoßen kritischen Dialog an. Im Zentrum steht die Frage, wie Zukunftstechnologien zum gesellschaftlichen Fortschritt beitragen können. Für und mit Unternehmen forscht das Futurelab zu Zukunftsfragen, entwickelt neue Formate und Strategien für Universitäten und schafft Räume für interdisziplinäres Experimentieren für Institutionen aus Kunst und Kultur. Gleichzeitig ist das Futurelab Innovationsmotor innerhalb des Ökosystems von Ars Electronica: Es entwickelt laufend neue Installationen und Formate für das Ars Electronica Center, kreiert Prototypen, die von Ars Electronica Solutions adaptiert und vertrieben werden, und gestaltet Ausstellungen und Konferenzen, die im Rahmen des Ars Electronica Festival besucht werden können.

Zu den Leuchtturmprojekten des Labors zählt der 2009 neu und seither kontinuierlich weiterentwickelte Deep Space. Für das Ars Electronica Center gestaltete das Labor wegweisende Dauerausstellungen, die internationale Beachtung fanden – 2009 rund um Life

Sciences, 2019 „Understanding AI“. Ab 2012 entwickelte das Futurelab mit den „Spaxels“ einen der ersten künstlerischen Drohnenschwärme und stellte 2015 gemeinsam mit Intel einen Guinness-Weltrekord für größten autonomen Drohnenschwarm auf. In Gestalt des JKU medSPACE stattete das Futurelab den neuen JKU MED Campus 2021 mit einem immersiven Präsentationsraum aus, in dem Studierende virtuelle Anatomie erleben können. 2026 entwickelte man gemeinsam mit der Toyota Motor Corporation's Advanced R&D and Engineering Company die Ausstellung „Hello Worlds!“, die aktuell im Ars Electronica Center zu erleben ist.

Im Schnitt realisiert das Futurelab jedes Jahr 65 Projekte für externe Auftraggeber*innen und erwirtschaftet damit Gesamterträge von durchschnittlich 4,1 Millionen Euro. Davon entfallen nur 350.000 Euro auf die Basisfinanzierung der Stadt Linz – das Forschungs- und Entwicklungsdepartment von Ars Electronica ist also fast zur Gänze eigenfinanziert.

Ars Electronica Solutions

2012 gestartet, gestaltet **Ars Electronica Solutions** interaktive Erlebnisräume und innovative Erzählformate für Kund*innen aus Industrie, Kunst und Kultur, für Science Center und den öffentlichen Sektor. Mit maßgeschneiderten Showcases, Ausstellungen, Vermittlungskonzepten sowie Events werden immersive Erlebnisse geschaffen, die Besucher*innen und Kund*innen emotional berühren. Ars Electronica Solutions begleitet seine Auftraggeber*innen von der Konzeption über die Umsetzung bis zum laufenden Betrieb in allen Projektphasen.

Zu den Referenzprojekten von Ars Electronica Solutions zählen der Österreich-Pavillon auf der EXPO in Dubai (2021), der interaktive „KEBA-InnoSpace“ Showroom am Standort Linz (2024), der Innovation Hub im Haus der Wirtschaft der WKO Oberösterreich (2024), das LABOUR LAB im Museum Arbeitswelt (2025), interaktive Erlebnisräume für die Kärntner Sparkasse (2025) und der Space Pavillon der ESA auf der weltgrößten Luftfahrtmesse in Paris (2025). Darüber hinaus hat man Deep Spaces in Singapur (2015), Vitznau/Schweiz (2023), Shanghai/China (2023), Hangzhou/China (2024), Zagreb/Kroatien (2024), Veszprém/Ungarn (2025), Prishtina/Kosovo (2025), Zürich/Schweiz (2026), Oulu/Finnland (2026) und zuletzt in Boston/USA (2026) installiert. Aktuell sorgt Ars Electronica Solutions mit der weltgrößten Lichtinstallation „Der Baum“ im Gasometer Oberhausen für neue Besucher*innenrekorde – nachdem man mit der Installation „Die Welle“ schon zwischen 2024 und 2025 mehr als 1,5 Millionen Besucher*innen begeisterte.

Ars Electronica Solutions erhält keine Fördermittel der öffentlichen Hand, sondern finanziert sich zur Gänze selbst und erwirtschaftet im Schnitt Gesamterträge von 4,9 Millionen Euro pro Jahr. Die daraus erzielten Deckungsbeiträge helfen die gemeinwirtschaftlichen Aktivitäten des Ars Electronica-Ökosystems zu finanzieren. Gleichzeitig ist Ars Electronica Solutions ein weltweit agierender Markenbotschafter des Unternehmens und der Stadt Linz.

Ars Electronica Solutions erzielt im Schnitt 4,9 Millionen Euro Erträge pro Jahr und agiert dabei zu 100 Prozent eigenfinanziert. Laut JKU-Studie bewirkt der Bereich einen jährlichen BIP-Effekt von rund 5,5 Millionen Euro und schafft bzw. sichert rund 46 Vollzeitarbeitsplätze.

Der ökonomische Impact von Ars Electronica: Die Studie im Überblick

Die Studie von Elisabeth Dreer und Friedrich Schneider vom Forschungsinstitut für Bankwesen an der Johannes Kepler Universität Linz erhebt, was Ars Electronica zur regionalen und nationalen Wertschöpfung beiträgt. Im Zentrum stehen Effekte, die direkt durch die eigene Tätigkeit, indirekt über eingekaufte Leistungen sowie durch Kreislaufeffekte entstehen, wenn Einkommen wieder ausgegeben werden. Berücksichtigt wird dabei nur die tatsächliche Wertschöpfung in (Ober-)Österreich. Betrachtet wird in der Studie der Zeitraum von 2023 bis 2025.

Gesamterträge von rund 25,4 Millionen Euro pro Jahr

Zwischen 2023 und 2025 erzielte Ars Electronica stabile Gesamterträge von durchschnittlich rund 25,4 Millionen Euro pro Jahr. 38 Prozent stammen aus Basisabgeltung und Investitionszuschüssen der öffentlichen Hand. Festival und Prix sowie Center verfolgen einen Kultur- und Bildungsauftrag und sind dementsprechend auf öffentliche Mittel angewiesen. Das Futurelab agiert weitgehend und Solutions vollständig eigenfinanziert, beide helfen mit ihren Erträgen die gemeinwirtschaftlichen Aufgaben zu finanzieren. 2025 arbeiteten 228 Personen (172 Vollzeitäquivalente) bei Ars Electronica.

Basisfinanzierung und Wertschöpfung – Multiplikator von 3,2

Aus durchschnittlich 8,7 Millionen Euro Basisfinanzierung der Stadt Linz entstehen jährlich rund 27,9 Millionen Euro BIP-relevante Wertschöpfung – ein Multiplikator von 3,2. Insgesamt generiert Ars Electronica jährlich rund 28 Millionen Euro BIP-Effekt und 21 Millionen Euro Volkseinkommen und sichert etwa 234 Vollzeitstellen. Pro Euro

Basisabgeltung erzielt das Center 1,9 Euro, Festival und Prix erzielen 2,6 Euro Wertschöpfung.

1,1 Millionen Euro Investition jährlich

Gemeinsam mit der Stadt Linz, die als Gebäudeeigentümerin über die ILG investiert, fließen im Schnitt 1,1 Millionen Euro jährlich in Ausstattung, digitale Infrastruktur und Gebäude. Sie lösen BIP-Effekt von 1,25 Millionen Euro aus und schaffen bzw. sichern rund 10 Vollzeitstellen.

12,2 Millionen Euro touristische Ausgaben in der Region

Center, Festival und Prix lösen gemeinsam mit den Partnerorganisationen des Festivals jährlich rund 12,2 Millionen Euro an touristischen Ausgaben aus und bewirken einen BIP-Effekt von 13 Millionen Euro.

Gesamtwirkung: BIP-Effekt von rund 42 Millionen Euro pro Jahr

Laufender Betrieb, Investitionen und Tourismus zusammengenommen ergeben pro Jahr einen BIP-Effekt von rund 42 Millionen Euro und schaffen bzw. sichern rund 353 Vollzeitäquivalente.

Fazit

Ars Electronica verbindet kulturelle und gesellschaftliche Mission mit hoher ökonomischer Wirksamkeit. Die marktorientierten Bereiche stabilisieren die Gesamtorganisation, Center und Festival entfalten starke kulturelle, bildungsbezogene und touristische Effekte. So entsteht ein robustes, international sichtbares Ökosystem, das kreative Innovation mit messbarer regionaler Wirkung verbindet.

Pressekontakt

Katia Kreuzhuber
+43 664 8126179
katia.kreuzhuber@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice