

Ausgewählte Beiträge zur Schweizer Politik

Suchabfrage	24.04.2024
Thema	Kultur, Sprache, Kirchen
Schlagworte	Kulturpolitik
Akteure	Fehr, Jacqueline (sp/ps, ZH) NR/CN
Prozesstypen	Keine Einschränkung
Datum	01.01.1965 - 01.01.2022

Impressum

Herausgeber

Année Politique Suisse
Institut für Politikwissenschaft
Universität Bern
Fabrikstrasse 8
CH-3012 Bern
www.anneepolitique.swiss

Beiträge von

Gökce, Melike

Bevorzugte Zitierweise

Gökce, Melike 2024. *Ausgewählte Beiträge zur Schweizer Politik: Kultur, Sprache, Kirchen, Kulturpolitik, 2015 - 2019*. Bern: Année Politique Suisse, Institut für Politikwissenschaft, Universität Bern. www.anneepolitique.swiss, abgerufen am 24.04.2024.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Chronik	1
Bildung, Kultur und Medien	1
Kultur, Sprache, Kirchen	1
Kulturpolitik	1

Abkürzungsverzeichnis

ETH	Eidgenössische Technische Hochschule
SRG	Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft
ETHL	Eidgenössische Technische Hochschule Lausanne
SGDA	Swiss Game Developers Association
BAK	Bundesamt für Kultur

EPF	École polytechnique fédérale
SSR	Société suisse de radiodiffusion
EPFL	École polytechnique fédérale de Lausanne
SGDA	Swiss Game Developers Association
OFC	Office fédéral de la culture

Allgemeine Chronik

Bildung, Kultur und Medien

Kultur, Sprache, Kirchen

Kulturpolitik

POSTULAT
DATUM: 19.06.2015
MELIKE GÖKCE

Im März 2015 beauftragte Jacqueline Fehr (sp, ZH) den Bundesrat mit der Erstellung eines Berichtes, in welchem dieser das **Potenzial der Schweizer Game-Industrie für Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft** aufzeigen solle. In erster Linie solle geklärt werden, in welchem Rahmen politische Einflussnahmen innerhalb des Entwicklungsprozesses in dieser Branche greifen sollen. Zudem sollen internationale Vergleiche – insbesondere mit Kleinstaaten wie den Niederlanden oder auch den skandinavischen Ländern sowie Deutschland und Kanada – dabei helfen, die Situation in der Schweiz richtig einordnen zu können.

Auch wenn Pro Helvetia mit der Schwerpunktsetzung im Bereich der "digitalen Kultur" in den vergangenen Jahren massiv dazu beigetragen habe, dass die Schweizer Produktionen mitunter auch mit internationalen Auszeichnungen überhäuft wurden, fehle es im internationalen Vergleich noch immer an zusätzlicher Förderung und Investitionsanreizen. Daher müsse man sich diesbezüglich zunächst mit Fragen auseinandersetzen, welche sich unter anderem auch auf standort-, bildungs- oder steuerpolitische Bereiche beziehen.

Der Bundesrat beantragte dem Nationalrat die Annahme des Postulats, wobei er nicht versäumte darauf zu verweisen, dass die aufgeworfenen Fragen sehr umfassend seien, weshalb man sich auf einige zentrale Punkte beschränken müsse. In diesem Sinne könne beispielsweise ein umfassender internationaler Vergleich nicht angestrebt werden, da dieses Vorgehen schlichtweg die Möglichkeiten der Verwaltung übersteigen würde. Der Nationalrat kam dem Antrag des Bundesrates nach und nahm das Postulat diskussionslos an.¹

BERICHT
DATUM: 21.03.2018
MELIKE GÖKCE

In Erfüllung des Postulats Fehr (sp, ZH) präsentierte der Bundesrat im Frühjahr 2018 seinen Bericht zum **Potenzial der Schweizer Game-Industrie für Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft**. Wie bereits im Jahr 2015 in der Stellungnahme zum Postulat verkündet worden war, musste sich dieser in seinen Erläuterungen aufgrund des Umfangs und der Diversität der gestellten Fragen auf einzelne zentrale Punkte beschränken. In diesem Sinne fokussierte der Bericht die kulturellen Aspekte von Games, welche sich im Wesentlichen in Form von Kulturgütern und als ein Bereich der Kulturförderung äusserten. Dieser Fokus sei primär auf das Games-Förderprogramm zurückzuführen, welches 2010 vom Bund über die Kulturstiftung Pro Helvetia lanciert worden war. Im Bericht wurden zunächst die Merkmale von Games aufgegriffen und ein Überblick zur Game-Industrie in der Schweiz gegeben, ehe die Förderung im Allgemeinen und die Entwicklung spezifisch im Schweizer Umfeld aufgegriffen wurden.

Unter Games seien laut Bericht grafisch-elektronische Schnittstellen zu verstehen, die eine spielerische Mensch-Maschine-Interaktion ermöglichen. Zu den Grundzügen eines Games zählen die Verbindung von Hard- und Software, die auf Spielregeln sowie Grafik- und Tonelementen basierende Darstellungsform, das Auslösen einer individuellen oder kollektiven Aktivität als Erlebnis und seine Form als (im-)materieller Träger zur Vermarktung und zum Konsum. Die Geschichte der Games sei in erster Linie eine Geschichte der interaktiven Entwicklung; daher könne man sie heute als eine Kunstform, ein globales gesellschaftliches und kulturelles Phänomen oder als eine eigenständige Industrie betrachten.

Als eine Kunstform zu verstehen seien Games, weil sie aufgrund der Verbindung von Text, Musik und Grafik einen interdisziplinären Charakter aufwiesen, der die Spielenden in einen interaktiven Prozess einbinde. Zudem seien sie in künstlerischen Traditionen und kulturellen Räumen verankert, bei gleichzeitiger Eigenständigkeit hinsichtlich Merkmals- und Sprachentwicklung, und bildeten daher heute auch einen anerkannten Bereich des Kulturschaffens.

Als soziokulturelles Phänomen könnten sie verstanden werden, weil sie gerade als Kunstform einen gemeinsamen globalen Kulturraum schufen. So könnten beispielsweise die 1985 von Nintendo erschaffene Kultfigur „Super Mario“ als ein Teil der heutigen Populärkultur oder die jährlich in Köln stattfindende Computerspielemesse „Gamescom“ als ein Kulturevent verstanden werden, die in den Kulturkonsumgewohnheiten an Bedeutung gewonnen hätten. In den USA verzeichne

man über 150 Mio. regelmässig oder gelegentlich Spielende, während sich die Zahl der aktiven Spielenden in der Schweiz Schätzungen zufolge auf 1.5 Mio. belaufe. Über Games sei eine eigentliche Game-Kultur begründet worden, die sich auf verschiedensten Plattformen ausbreite und der ganz eigene Anlässe wie Festivals, Messen oder Symphoniekonzerte gewidmet würden.

Als globale Kreativindustrie mit entsprechender Organisation von Produktion, Vertrieb und Konsum könne die Game-Industrie verstanden werden, weil der Umfang ihrer organisatorischen Abläufe mittlerweile mit jenen der Film- oder Musikindustrie oder des Verlagswesens verglichen werden könnten und sich die Gesamteinnahmen auf rund 100 Mia. US-Dollar – bei einem durchschnittlichen jährlichen Wachstum von 8% – belaufen würden. Die kreativen und wirtschaftlichen Haupttätigkeiten der Industrie beständen in der Produktion von Trägertechnologien für Games sowie in eigentlichen Entwicklung von Games, in der Organisation der Vermarktung sowie im Vertrieb und Verkauf im Einzelhandel.

Im Unterschied zu anderen Ländern gebe es in der Schweiz noch keine voll integrierte Game-Industrie mit für die Wertschöpfungskette verantwortlichen, spezialisierten Akteuren. Es liessen sich indes aber fünf Hauptgruppen von (un-)abhängigen Akteuren – mit stetig steigender Anzahl – ausmachen: Entwicklerinnen und Entwickler, Herausgebende sowie im Vertrieb und Einzelhandel Tätige, Bildungs- und Forschungsinstitutionen mit entsprechenden Studiengängen, Organisatoren von Veranstaltungen sowie Verbände und Interessengruppen. Die aktuellsten Erhebungen von der SGDA und Pro Helvetia zeigten auf, dass es in der Schweiz rund 100 bis 120 Kleinstrukturen (Entwicklerinnen und Entwickler sowie Produktionsstudios) gebe, die teilweise oder gar vollständig für die Game-Produktion tätig seien. Noch 2010 sei diese Zahl auf lediglich ein Dutzend geschätzt worden. Der Vertrieb erfolge grundsätzlich über den Einzelhandel, wobei ein wachsender Anteil über den Onlinevertrieb abgewickelt werde, für den es in der Schweiz aber praktisch noch keine lokalen Verleger oder Plattformen gebe, weshalb die Produzierenden mehrheitlich Vereinbarungen mit ausländischen Verlegern schliessen würden. Hingegen spielten Bildungs- und Forschungsinstitutionen wie die ETH oder die EPFL eine zentrale Rolle für die Branchenentwicklung, da hier relevante Entwicklerkompetenzen in verschiedenen Studiengängen der Kunst- oder Informationswissenschaften vermittelt würden. Gerade hierin liege eine der Stärken der Schweizer Game-Industrie: Durch die Verknüpfung mit diesen hochstehenden Ausbildungen seien die Entwicklerinnen und Entwickler in der Lage, auch international wettbewerbsfähige Projekte zu lancieren, die sich wiederum als wertvolle Beiträge für die Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft auszeichneten. Demgegenüber wurde aber die Rentabilität beziehungsweise die Schwierigkeit, ein existenzfähiges Unternehmen aufzubauen, als Schwäche angeführt. Dies sei in erster Linie auf die Gegebenheiten der extrem wettbewerbsorientierten internationalen Märkte und auf erschwerende lokale Faktoren zurückzuführen.

Da Games aufgrund ihrer Besonderheiten nicht dem traditionellen Bereich der Kulturförderung zugeordnet werden könnten, erfolge diese in der Regel über Organisationen oder andere Institutionen. So auch in der Schweiz: Gemäss gesetzlicher Aufgabenteilung falle die Unterstützung interaktiver Medien in den Aufgabenbereich der Stiftung Pro Helvetia und nicht etwa in jenen des BAK. Es beständen aber auch diverse Initiativen seitens der Kantone und Städte (in Form von Veranstaltungen), der SRG (Unterstützung von drei Schweizer Projekten über den Fonds Multimedia) oder privater Initiativen (z.B. Förderfonds für Matchmaking-Initiative von Engagement Migros). Die konkretesten Massnahmen seien aber von der Stiftung Pro Helvetia umgesetzt worden, gerade für Projekte, die besonders innovativ seien oder der Kultur neue Impulse geben würden (z.B. Themenprogramm „Game Culture. Vom Spiel zur Kunst“).

Aufgrund der hochstehenden Ausbildungen in der Schweiz werde die Qualität der Schweizer Produkte auch in der internationalen Szene anerkannt. Jedoch handle es sich hierbei noch um eine relativ junge Branche, die quantitativ noch nicht ganz mit dem internationalen Niveau mithalten könne. Daher habe sie noch viele Möglichkeiten zu ihrer Entwicklung, stosse aber auch an Grenzen. Um die Möglichkeiten auszuschöpfen, wurden im Bericht vier Entwicklungsziele festgehalten: quantitative und qualitative Verbesserung der inländischen Produktion, Einbezug der Schweizer Entwicklerinnen und Entwickler in die Industrie und den Marktzugang, die Strukturierung der Branche und die Stärkung ihrer Interdisziplinarität. Für die Zielerreichung wurden verschiedene Massnahmen vorgeschlagen. So solle beispielsweise eine Verbesserung des Fördersystems oder eine Weiterführung des Wissensaustausches zwischen den Förderinstitutionen vorangetrieben werden. Auch wolle man eine Diversifizierung und Bündelung der Mittel, Kompetenzen und Methoden

sowie die Stärkung der internationalen Promotion vornehmen.

Der Bericht schloss mit der Erkenntnis, dass die Branche durchaus Potenzial auf der Ebene der Kulturförderung ausweise. Die Förderung dieser Industrie könne als Vorbild für andere, traditionelle Bereiche des kreativen Schaffens fungieren, die sich ebenso mit Themen der Digitalisierung oder einem Wandel im Schaffungsprozess auseinandersetzen müssten. Zugleich könne man an ihr neue Querschnittsmethoden testen, die sich besser an den aktuellen Begebenheiten orientieren könnten, und neues Terrain für innovative Förderansätze schaffen.²

BERICHT
DATUM: 18.06.2019
MELIKE GÖKCE

Der Bundesrat erachtete das Anliegen des **Postulats** Fehr (sp, ZH) mit dem im Frühjahr 2018 verabschiedeten Bericht über das **Potenzial der Schweizer Game-Industrie für Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft** als erfüllt und beantragte im Rahmen seines Berichtes zu Motionen und Postulaten (BRG 19.006) die **Abschreibung** des Vorstosses. Der Nationalrat kam dem Antrag in der Sommersession 2019 nach.³

1) AB NR, 2015, S. 1271; Postulat 15.3114

2) Bericht des Bundesrates vom 21.3.18; NZZ, 7.4.18

3) BBI 2019, S. 2959