

Ausgewählte Beiträge zur Schweizer Politik

Suchabfrage	20.04.2024
Thema	Keine Einschränkung
Schlagworte	Kulturpolitik, Kinder- und Jugendpolitik
Akteure	Fehr, Jacqueline (sp/ps, ZH) NR/CN
Prozesstypen	Keine Einschränkung
Datum	01.01.1965 - 01.01.2023

Impressum

Herausgeber

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

Beiträge von

Ackermann, Nadja
Benteli, Marianne
Bernath, Magdalena
Gerber, Marlène
Gökce, Melike
Heer, Elia

Bevorzugte Zitierweise

Ackermann, Nadja; Benteli, Marianne; Bernath, Magdalena; Gerber, Marlène; Gökce, Melike; Heer, Elia 2024. *Ausgewählte Beiträge zur Schweizer Politik: Kulturpolitik, Kinder- und Jugendpolitik, 2002 - 2022*. Bern: Année Politique Suisse, Institut für Politikwissenschaft, Universität Bern. www.anneepolitique.swiss, abgerufen am 20.04.2024.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Chronik	1
Grundlagen der Staatsordnung	1
Rechtsordnung	1
Strafrecht	1
Sozialpolitik	1
Soziale Gruppen	1
Familienpolitik	1
Kinder- und Jugendpolitik	2
Bildung, Kultur und Medien	3
Kultur, Sprache, Kirchen	3
Kulturpolitik	3

Abkürzungsverzeichnis

BSV	Bundesamt für Sozialversicherungen
ETH	Eidgenössische Technische Hochschule
SRG	Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft
ETHL	Eidgenössische Technische Hochschule Lausanne
UNICEF	United Nations International Children's Emergency Fund
WBK-NR	Kommission für Wissenschaft, Bildung und Kultur des Nationalrats
SGDA	Swiss Game Developers Association
BAK	Bundesamt für Kultur

OFAS	Office fédéral des assurances sociales
EPF	École polytechnique fédérale
SSR	Société suisse de radiodiffusion
EPFL	École polytechnique fédérale de Lausanne
UNICEF	United Nations International Children's Emergency Fund
CSEC-CN	Commission de la science, de l'éducation et de la culture du Conseil national
SGDA	Swiss Game Developers Association
OFC	Office fédéral de la culture

Allgemeine Chronik

Grundlagen der Staatsordnung

Rechtsordnung

Strafrecht

POSTULAT
DATUM: 13.12.2013
NADJA ACKERMANN

Einen expliziten **Schutz für Kinder als Opfer von Gewalttaten** forderte ein überwiesenes Postulat Fehr (sp, ZH). Der Bundesrat soll in einem Bericht darlegen, mit welchen Anpassungen des Bundesgesetzes über Opferhilfe und der Strafprozessordnung den spezifischen Bedürfnissen der Minderjährigen Rechnung getragen werden kann.¹

BERICHT
DATUM: 12.06.2022
ELIA HEER

Ein 2013 überwiesenes Postulat Fehr (sp, ZH) hatte vom Bundesrat gefordert, zu prüfen, wie das Opferhilfegesetz angepasst werden könnte, um den **Opferschutz von Kindern zu stärken**. Anstatt einen eigenen Bericht zu verfassen, verwies der Bundesrat auf eine Studie des Instituts für Strafrecht und Kriminologie der Universität Bern, die Ende 2015 veröffentlicht worden war. Die Autoren der Studie kamen zum Schluss, dass kein gesetzgeberischer Handlungsbedarf bestehe, dem Anliegen jedoch im Vollzug mehr Beachtung geschenkt werden sollte. Der Bundesrat erachtete das Anliegen des Postulats damit als erfüllt und beantragte dessen Abschreibung. Der Nationalrat folgte diesem Antrag im Juni 2017 und schrieb den Vorstoss ab.²

Sozialpolitik

Soziale Gruppen

Familienpolitik

PARLAMENTARISCHE INITIATIVE
DATUM: 17.05.2022
MARLÈNE GERBER

Im Mai 2022 präsentierte die WBK-NR die **Vernehmlassungsvorlage** zur Umsetzung einer eigenen parlamentarischen Initiative, mit der die finanzielle Unterstützung für die familienexterne Kinderbetreuung in eine dauerhafte Lösung überführt werden soll. Seit Umsetzung einer parlamentarischen Initiative Fehr (sp, ZH; Pa.Iv. 00.403) im Jahr 2003 erfolgte die finanzielle Unterstützung durch den Bund zeitlich befristet, wobei diese befristete Lösung mehrfach verlängert und die Förderinstrumente erweitert worden waren. Die Festlegung einer dauerhaften Kostenbeteiligung des Bundes an den Ausgaben der Eltern für die familienexterne Kinderbetreuung ist das erste Förderinstrument des Entwurfs. Als zweites Förderinstrument sieht die Kommission Programmvereinbarungen zwischen Bund und Kantonen vor, mit denen der Bund den Kantonen globale Finanzhilfen zur Weiterentwicklung des familienexternen Betreuungsangebots oder zur Förderung der Politik der frühen Kindheit gewähren könnte. Mit diesen Instrumenten sollen die Kernziele der Vorlage erreicht werden, die von der Kommission in der verstärkten Vereinbarkeit von Familie und Erwerbstätigkeit sowie der Erhöhung der Chancengerechtigkeit für Kinder im Vorschulalter, mit besonderem Fokus auf Kinder mit Behinderungen gesehen wurden. In ihrem Entwurf schlug die WBK-NR eine finanzielle Beteiligung des Bundes an den Betreuungsausgaben der Eltern von CHF 530 Mio. pro Jahr vor. Hinzu kämen gemäss Kommissionsentwurf CHF 160 Mio. im Rahmen der Programmvereinbarung gesprochene Gelder – dies insgesamt für eine erste, vierjährige Projektphase. Damit würde sich der Bund finanziell deutlich stärker an den Kosten der ausserfamiliären Kinderbetreuung beteiligen als bisher: Wie dem Bericht zur Verlängerung der Bundesbeiträge an die familienergänzende Kinderbetreuung bis und mit 2024 (Pa.Iv. 22.403) zu entnehmen ist, gab der Bund bisher rund CHF 300 Mio aus – zur Schaffung neuer Betreuungsplätze für die letzte Vierjahresperiode insgesamt einen Verpflichtungskredit von CHF 124.5 Mio. sowie ab Mitte 2018 Verpflichtungskredite für die beiden neu geschaffenen Finanzhilfen in der Höhe von insgesamt CHF 176.8 Mio. für fünf Jahre.

Eine Kommissionsminderheit lehnte die Vorlage ab, da sie den Zuständigkeitsbereich für diese Förderung alleine bei den Kantonen und Gemeinden sah. Die Kommissionsmehrheit begründete den ihrer Ansicht nach gegebenen Handlungsbedarf mit Blick ins Ausland: Gemäss einer UNICEF-Studie aus dem Vorjahr belegt die Schweiz im Bereich der vorschulischen familienergänzenden Kinderbetreuung Rang 38 von 41. Betreffend Bezahlbarkeit «müss[en] die Eltern in keinem anderen Land einen so hohen Anteil ihres Verdienstes für die familienergänzende Kinderbetreuung aufbringen wie in

der Schweiz», so die Kommission in ihrer Medienmitteilung. Die Vernehmlassung dauert bis zum 7. September 2022. ³

Kinder- und Jugendpolitik

POSTULAT
DATUM: 04.10.2002
MARIANNE BENTELI

Der Nationalrat nahm ein Postulat Fehr (sp, ZH) an, das den Bundesrat ersucht, in einem Bericht aufzuzeigen, wie das **Pflegekinderwesen** in der Schweiz so professionalisiert werden könnte, dass es den heute international anerkannten Qualitätsanforderungen entspricht. ⁴

MOTION
DATUM: 08.02.2005
MAGDALENA BERNATH

Mit 99:73 Stimmen abgelehnt wurde eine Motion von Nationalrätin Fehr (sp, ZH), welche die Aufarbeitung der Geschichte der ehemaligen **Verdingkinder** verlangt hatte. In seiner Antwort hielt der Bundesrat fest, dass das Thema unter dem allgemeinen Blickwinkel der Sozialpolitik zu betrachten sei, diese aber im Wesentlichen in die Kompetenz der Kantone und der Gemeinden falle. Im Februar hatte der Direktor des Staatssekretariats für Bildung und Forschung, Charles Kleiber, bekannt gegeben, eine entsprechende Studie in Auftrag zu geben. Zwecks Erforschung der Biographien von bis in die sechziger Jahre in grossem Umfang in Pflegefamilien und Institutionen untergebrachten Kindern hatte der Bund die Kantone ersucht, die entsprechenden Dossiers zu öffnen. Um die Kantone von der Wichtigkeit der Aufarbeitung zu überzeugen, soll vorerst die Situation der zwangsweise fremdplatzierten Kinder im Kanton Waadt und in anderen Teilen der Romandie untersucht werden. ⁵

MOTION
DATUM: 29.11.2005
MAGDALENA BERNATH

Per 1. Januar wurden der Dienst für Jugendfragen und das Sekretariat der Eidg. Kommission für Kinder- und Jugendfragen vom Bundesamt für Kultur ins Bundesamt für Sozialversicherungen transferiert und mit der dort angesiedelten Zentralstelle für Familienfragen zusammengeführt. Damit soll ein **Kompetenzzentrum für Kinder-, Jugend- und Familienpolitik** entstehen. Mit 96:76 Stimmen lehnte der Nationalrat eine Motion von Jacqueline Fehr (sp, ZH) ab, welche die Schaffung eines Bundesamts für Kinder, Jugendliche und Familien verlangt hatte. Gemäss Bundesrat genügen die bestehenden Strukturen, um einen verwaltungsinternen Austausch sowie die Vernetzung und Zusammenarbeit zwischen dem Bund und den übrigen gesellschaftspolitischen Akteuren zu gewährleisten. ⁶

MOTION
DATUM: 19.12.2007
MARIANNE BENTELI

An einer seiner letzten Sitzungen der Wintersession befasste sich der Nationalrat intensiv mit Kinder- und Jugendfragen sowie den dazu eingereichten Vorstössen. Drei Motionen beschlugen die Jugendpolitik an und für sich. Amherd (cvp, VS) forderte den Bundesrat auf, dem Parlament einen Entwurf zu einem Bundesgesetz über die **Kinder- und Jugendförderung** sowie den Kinder- und Jugendschutz zu unterbreiten. Der Bund soll die Möglichkeit erhalten, Handlungsbedarf aufzuzeigen, Anstösse zu geben, eine Harmonisierung der Massnahmen zu erwirken, Mindeststandards festzulegen und Unterstützung zu leisten. Dabei sollen die Kompetenzen der Kantone nicht beschnitten, sondern eingebunden werden. Der Bundesrat verwies auf die Arbeiten zu einer vom Nationalrat 2001 überwiesenen Motion Janiak (sp, BL) (Mo. 00.3469) für ein Rahmengesetz zur Kinder- und Jugendpolitik, die vom Ständerat allerdings in ein Postulat umgewandelt worden war, und beantragte Ablehnung des Vorstosses, doch wurde dieser mit 95 zu 91 Stimmen angenommen. CVP, GP und SP stimmten praktisch geschlossen dafür, FDP und SVP ebenso nahezu einhellig dagegen. Eine ähnlich lautende Motion Galladé (sp, ZH) (Mo. 07.3664) wurde ebenfalls gegen den Willen der Regierung mit 105 zu 64 Stimmen an den Ständerat überwiesen; die SVP zeigte sich erneut ablehnend, die FDP diesmal gespalten. Mit 99 zu 90 Stimmen verworfen wurde hingegen eine Motion der Zürcher SP-Nationalrätin Fehr (Mo. 07.3759), welche die bereits mehrmals erhobene Forderung nach der Schaffung eines eigentlichen Bundesamtes für Kinder- und Jugendpolitik aufnahm. Hier konnte der Bundesrat glaubhaft darlegen, dass in den letzten Jahren in diesem Bereich Fortschritte erzielt worden seien, vor allem durch das 2006 im BSV geschaffene Geschäftsfeld "Familie, Generationen und Gesellschaft", welches die Arbeiten der anderen Departemente bei dieser Querschnittsaufgabe koordiniert, weshalb ein eigentliches Bundesamt nicht mehr nötig sei. ⁷

POSTULAT
DATUM: 19.12.2007
MARIANNE BENTELI

Die Forderung von Nationalrätin Menétrey-Savary (gp, VD) nach einer gesamtschweizerisch einheitlichen und durch den Bund zu koordinierende **Datenerhebung für Gewaltdelikte an Minderjährigen** hatte keinen Erfolg. Der Bundesrat wies auf bereits erfolgte Studien sowie die revidierte polizeiliche Kriminalstatistik hin, die weit aussagekräftigere Informationen über strafbare Handlungen gegenüber Minderjährigen liefern wird als dies bisher der Fall war, weshalb sich seiner Meinung nach eine zusätzliche zentrale Datenbank erübrige. Auf seinen Antrag wurde die Motion knapp abgelehnt. Überwiesen wurden hingegen ein Postulat von Nationalrätin Fehr (sp, ZH), die den Bundesrat zu einem Aktionsplan mit konkreten Massnahmen gegen Gewalt in der Familie aufrief, und ein Postulat Galladé (sp, ZH) für die Prüfung einer einheitlichen Gesetzgebung für den Kinder- und Jugendmedienschutz. Angenommen wurde zudem ein 2005 aus der SVP bekämpftes Postulat der SP-Fraktion, das neben einer raschen Revision des Waffengesetzes insbesondere durch ein Verbot des Tragens von Gegenständen, die je nach Umständen auch als Waffe eingesetzt werden können, eine landesweite Kampagne zur Information der Jugendlichen zu den Ursachen von Gewalt und zum richtigen Verhalten in gefährlichen Situationen anregte.⁸

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 Kleinststaaten 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.⁹

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.¹⁰

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.¹¹

1) AB NR, 2013, S. 2207

2) AB NR, 2017, S. 1022 ff.; BBI, 2017, S. 2886 f.; Weber et al. (2015). Evaluation des Opferhilfegesetzes.

3) Erläuternder Bericht; Medienmitteilung WBK-NR vom 17.5.22; Vernehmlassungsvorlage

4) AB NR, 2002, S. 1690.

5) AB NR, 2005, S. 1594; LT, 3.2. und 5.2.05; NZZ, 8.2.05.

6) AB NR, 2005, S. 1589 f.; Lit. Volz/Nolde/Stricker. Seit 2003 läuft das NFP 52 „Kinder, Jugendliche und Generationenbeziehungen im gesellschaftlichen Wandel“, von dem erste Ergebnisse vorgestellt wurden (Lit. Büchel/Steinmann).

7) AB NR, 2007, S. 1989 ff. und 2005 f.

8) AB NR, 2007, S. 1989 ff. und 2004 f.

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

10) Bericht des Bundesrates vom 21.3.18; NZZ, 7.4.18

11) BBI 2019, S. 2959