

# Ausgewählte Beiträge zur Schweizer Politik

Suchabfrage	<b>19.04.2024</b>
Thema	<b>Keine Einschränkung</b>
Schlagworte	<b>Standortförderung</b>
Akteure	<b>Keine Einschränkung</b>
Prozesstypen	<b>Bericht</b>
Datum	<b>01.01.1990 - 01.01.2020</b>

# Impressum

## Herausgeber

Année Politique Suisse  
Institut für Politikwissenschaft  
Universität Bern  
Fabrikstrasse 8  
CH-3012 Bern  
[www.anneepolitique.swiss](http://www.anneepolitique.swiss)

## Beiträge von

Ammann, Amando  
Gökce, Melike  
Hirter, Hans  
Mach, André  
Schär, Suzanne  
Zumofen, Guillaume

## Bevorzugte Zitierweise

Ammann, Amando; Gökce, Melike; Hirter, Hans; Mach, André; Schär, Suzanne; Zumofen, Guillaume 2024. *Ausgewählte Beiträge zur Schweizer Politik: Standortförderung, Bericht, 1991 - 2019*. Bern: Année Politique Suisse, Institut für Politikwissenschaft, Universität Bern. [www.anneepolitique.swiss](http://www.anneepolitique.swiss), abgerufen am 19.04.2024.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Allgemeine Chronik</b>	1
<b>Aussenpolitik</b>	1
Zwischenstaatliche Beziehungen	1
Aussenwirtschaftspolitik	1
<b>Wirtschaft</b>	2
Wirtschaftspolitik	2
Strukturpolitik	2
<b>Bildung, Kultur und Medien</b>	3
Kultur, Sprache, Kirchen	3
Kulturpolitik	3

## Abkürzungsverzeichnis

<b>UNO</b>	Organisation der Vereinten Nationen
<b>ETH</b>	Eidgenössische Technische Hochschule
<b>OECD</b>	Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung
<b>EU</b>	Europäische Union
<b>EVD</b>	Eidgenössisches Departement für Wirtschaft, Bildung und Forschung
<b>EWR</b>	Europäischer Wirtschaftsraum
<b>SRG</b>	Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft
<b>ETHL</b>	Eidgenössische Technische Hochschule Lausanne
<b>EG</b>	Europäische Gemeinschaft
<b>GATT</b>	General Agreement on Tariffs and Trade
<b>SGDA</b>	Swiss Game Developers Association
<b>BAK</b>	Bundesamt für Kultur

---

<b>ONU</b>	Organisation des Nations unies
<b>EPF</b>	École polytechnique fédérale
<b>OCDE</b>	Organisation de coopération et de développement économiques
<b>UE</b>	Union européenne
<b>DFE</b>	Département fédéral de l'économie, de la formation et de la recherche
<b>EEE</b>	l'Espace économique européen
<b>SSR</b>	Société suisse de radiodiffusion
<b>EPFL</b>	École polytechnique fédérale de Lausanne
<b>CE</b>	Communauté européenne
<b>GATT</b>	General Agreement on Tariffs and Trade
<b>SGDA</b>	Swiss Game Developers Association
<b>OFC</b>	Office fédéral de la culture

# Allgemeine Chronik

## Aussenpolitik

### Zwischenstaatliche Beziehungen

BERICHT  
DATUM: 07.06.2016  
AMANDO AMMANN

In Erfüllung eines Postulats Feller (fdp, VD) präsentierte der Bundesrat im November 2014 den **Bericht zur Berücksichtigung staatlicher Beihilfen durch Drittländer bei internationalen Verhandlungen über die Unternehmensbesteuerung**. Zur Bewertung der gegenwärtigen Situation wurde im Bericht ein Vergleich der Steuersysteme einer repräsentativen Auswahl an Staaten vorgenommen. Der Bericht kam zum Schluss, dass alle analysierten Staaten nicht-fiskalische staatliche Beihilfen an Unternehmen leisten würden. Weil die EU derartige Beihilfen an konkrete Voraussetzungen knüpfte und diese von der EU-Kommission überwacht würden, konnte man für die untersuchten EU-Staaten auch den finanziellen Umfang der Unterstützungen ermitteln. Für alle anderen im Vergleich enthaltenen Staaten wurden nur qualitative Beschreibungen verfasst. Inwiefern derartige Massnahmen wettbewerbsverzerrend wirkten, könne nur für individuelle Förderinstrumente bestimmt werden, daher habe man von einer generalisierenden Einschätzung abgesehen, erklärte der Bundesrat. Steuerfragen verhandle die Schweiz auf internationaler Ebene sowohl bilateral mit Einzelstaaten oder der EU als auch multilateral mit der OECD oder der UNO. Bei präferenziellen Steuerregimen – die also niedrigere Gewinnsteuerbelastungen durch fiskalische Beihilfen wie Lizenzboxen gewährten – werde jeweils im Einzelfall geprüft, ob die angewandten Praktiken den schweizerischen Interessen schaden würden. Aufgrund der Publikation des Berichts erachtete der Bundesrat die Forderung als erfüllt und beantragte die Abschreibung des Postulats sowie der thematisch verwandten Vorstösse – namentlich der Motion Feller (fdp, VD; Mo. 13.3065) und des Postulats Fournier (cvp, VS; Po. 12.4204). Diesem Anliegen kam der Nationalrat in der Sommersession 2016 nach.<sup>1</sup>

### Aussenwirtschaftspolitik

BERICHT  
DATUM: 30.12.1991  
ANDRÉ MACH

De façon générale, le commerce extérieur de la Suisse a connu un léger recul durant l'année 1991. Même si, de janvier à novembre 91, les exportations en valeur nominale ont très légèrement augmenté de 0,9% (par comparaison: 12% en 1989 et 5,5% en 1990), elles ont diminué en valeur réelle de 1,6%. Leur montant total s'est élevé à 75'346 millions de francs alors que le montant des importations atteignait 81'533 millions, ce qui représente une diminution de leur valeur nominale de 2% et de leur valeur réelle de 1,9%.

En raison d'une amélioration continue des termes de l'échange et de l'évolution relativement plus dynamique des exportations, l'amélioration de la balance commerciale s'est poursuivie; le déficit commercial a diminué de 27% pour s'établir à 6187 millions de francs contre 8537 millions en 1990. Cette évolution favorable a eu un effet déterminant sur la balance des revenus, dont l'excédent est passé de 12 milliards à 13 milliards de francs.

**Le rapport du Conseil fédéral sur la politique économique extérieure 1991** a mis l'accent sur l'analyse de la diminution tendancielle des avantages comparatifs de la Suisse. D'autre part, le rapport insiste sur l'inadéquation entre la politique économique extérieure, très libérale, et la politique du marché interne, plus réglementée, ainsi que sur la nécessité de repenser les conditions-cadres intérieures. La Suisse disposait autrefois d'une avance considérable en matière de libéralisation dans le domaine de sa politique économique intérieure et extérieure, mais celle-ci a considérablement fondu par rapport à l'étranger en raison de la libéralisation du commerce intervenue dans le cadre du GATT et du processus d'intégration européenne. Afin de rétablir les conditions-cadres de l'économie suisse, le rapport préconise d'améliorer la compétitivité vis-à-vis de l'extérieur par le biais d'une concurrence accrue à l'intérieur; la mise en oeuvre d'une politique de la concurrence devrait permettre une dissolution des cartels, un plus grand respect du principe de libre-concurrence dans le domaine des marchés publics et une déréglementation pour les secteurs qui engendrent des coûts économiques élevés.<sup>2</sup>

## Wirtschaft

### Wirtschaftspolitik

#### Wirtschaftspolitik

**BERICHT**  
DATUM: 03.03.1992  
HANS HIRTER

In seinem im Frühjahr publizierten Aussenwirtschaftsbericht 1991 hatte der Bundesrat massive ordnungspolitische Kritik an der schweizerischen Politik der letzten Jahre geübt und – gerade angesichts der diesbezüglichen Bestrebungen in der EG – eine Verschärfung des Wettbewerbs als unabdingbar bezeichnet. Bundesrat Delamuraz hatte bei einer vom früheren Wirtschaftsdiplomaten und heutigen Vizepräsidenten des ABB-Konzerns, David de Pury, geleiteten "**Arbeitsgruppe Ordnungspolitik**" einen Bericht mit konkreten Handlungsvorschlägen in Auftrag gegeben. Die von den Experten aus Wissenschaft und Wirtschaft empfohlenen **Deregulierungsmassnahmen**, welche entscheidend zu einer Revitalisierung des Wirtschaftsstandorts Schweiz beitragen könnten, erstreckten sich über neun verschiedene Bereiche. Einige dieser Massnahmen, namentlich bezüglich der Liberalisierung des Arbeitsmarkts, waren allerdings bereits Teil des EWR-Vertrags. Nachdem es Delamuraz offensichtlich nicht gelungen war, seine Regierungskollegen von den Rezepten der Gruppe de Pury zu überzeugen, beschloss der Bundesrat Ende April, eine Kommission mit Vertretern aus allen Departementen einzusetzen, um ein erstes konkretes Massnahmenpaket auszuarbeiten. Später kündigte der Vorsteher des EVD dann an, dass er konkrete Massnahmen erst nach dem Entscheid über den EWR-Beitritt vorschlagen werde.<sup>3</sup>

**BERICHT**  
DATUM: 13.06.1994  
HANS HIRTER

Der Bundesrat veröffentlichte im Juni einen Bericht über weitere in Angriff zu nehmende Reformen zur **marktwirtschaftlichen Erneuerung** der Schweiz. Er legte darin Rechenschaft ab über die im Rahmen von Swisslex bereits im Vorjahr beschlossenen wirtschaftspolitischen Reformen und stellte ergänzende Neuerungen namentlich in den Bereichen Infrastruktur, Sozialpolitik, Landwirtschaft und Finanzen in Aussicht. Der Ständerat überwies die letztes Jahr vom Nationalrat verabschiedeten Teile der Motion der CVP-Fraktion für eine Verbesserung der wirtschaftlichen Rahmenbedingungen ebenfalls.<sup>4</sup>

**BERICHT**  
DATUM: 11.01.2017  
GUILLAUME ZUMOFEN

Dans le cadre de la révolution numérique qui agite le paysage économique suisse, le Conseil fédéral a adopté un **rapport sur les conditions-cadres pour l'économie numérique**. Alors que plusieurs secteurs de l'économie, comme l'hôtellerie ou les transports, tirent la sonnette d'alarme et réclament des nouvelles législations en adéquation avec la révolution numérique, le Conseil fédéral estime qu'aucune législation supplémentaire n'est nécessaire. De nouvelles lois ne sont donc pas à l'ordre du jour. Par contre, des adaptations et allègements législatifs sont prévus afin de répondre aux mutations structurelles. Ces adaptations doivent permettre de renforcer la prospérité helvétique et de tirer un maximum de cette révolution, surtout pour un pays dont l'économie ne repose pas sur les ressources naturelles. Le Conseil fédéral estime ainsi que cette nouvelle donne économique est une opportunité pour l'économie suisse. En ce qui concerne le marché du travail, un rapport complet se penchera sur la question dans le cadre d'un postulat déposé par Mathias Reynard (ps, VS).<sup>5</sup>

### Strukturpolitik

**BERICHT**  
DATUM: 10.09.1992  
HANS HIRTER

Der Bundesrat veröffentlichte im September einen **Bericht über die "Technologiepolitik des Bundes"**. Gestützt auf die Empfehlungen einer Arbeitsgruppe sprach er sich darin gegen eine interventionistische Industrie- und Technologiepolitik aus und lehnte namentlich auch die Schaffung eines Bundesamtes für Technologie ab. Die Experten hatten in ihrer Analyse der Exportindustrie gute Wettbewerbsfähigkeit im technologischen Bereich bescheinigt. Schwachstellen und staatlicher Handlungsbedarf wurden hingegen beim Arbeitsmarkt (Zulassung von ausländischen Spezialisten) und der inländischen Wettbewerbsordnung (Kartelle sowie öffentliches Beschaffungswesen) ausgemacht. Im eigentlichen Technologiebereich soll sich der Staat gemäss Bundesrat weiterhin mit einer subsidiären Rolle, namentlich in der Weiterbildung und bei der Förderung spezieller Forschungsbereiche (z.B. Mikroelektronik) begnügen.<sup>6</sup>

**BERICHT**  
DATUM: 18.09.2000  
HANS HIRTER

Der Bundesrat veröffentlichte einen Bericht über die Erleichterung von **Unternehmensgründungen**, wie er 1999 vom Parlament verlangt worden war. Dieser zählt die getroffenen und eingeleiteten Massnahmen auf (z.B. Steuererleichterungen, Aktiennennwertsenkung, Vereinfachung von Bewilligungsverfahren). Nach Ansicht der Regierung habe sich die Situation in den letzten Jahren zwar gebessert, aber die Schweiz befinde sich immer noch bloss im europäischen Mittelfeld. Allerdings gebe es im Ausland auch keine grundsätzlich andere Massnahmen als jene, die in der Schweiz ergriffen worden seien. Mit der Zustimmung des Ständerats zu einer Motion des Nationalrats beauftragte das Parlament den Bundesrat, dafür zu sorgen, dass die im Vorjahr beschlossenen Steuererleichterungen im Bereich **Risikokapital** ohne Verzögerung auch von den Kantonen übernommen werden.<sup>7</sup>

**BERICHT**  
DATUM: 24.03.2010  
SUZANNE SCHÄR

Im März veröffentlichte der Bundesrat in Erfüllung eines 2006 im Nationalrat eingereichten Postulats von Jean-Noël Rey (sp, VS) den **Bericht „Cluster in der Wirtschaftsförderung“**. Darin kam er zum Schluss, dass die Schweiz mit Eigeninitiativen der Wirtschaft sowie Netzwerken, die v.a. im Rahmen der kantonalen Wirtschaftsförderung entstanden sind, über gut aufgestellte Cluster verfügt und somit kein Bedarf für eine eigentliche Clusterpolitik auf Bundesebene besteht. Seines Erachtens beförderten die wirtschafts- und innovationsfreundlichen Rahmenbedingungen, wie sie durch die bestehenden Sektorpolitiken des Bundes gewährleistet werden, die Wirksamkeit der bestehenden Clusterlandschaft und die Bildung nötiger neuer Netzwerke genügend.<sup>8</sup>

## Bildung, Kultur und Medien

### Kultur, Sprache, Kirchen

#### Kulturpolitik

**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 Aufgabebereich 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.<sup>9</sup>

**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.<sup>10</sup>

---

1) Bericht des Bundesrats vom 12.11.14.

2) FF, I, 1992, p.1037ss.; NQ, 11.3.92.; Rapport sur la politique économique extérieure 1991

3) 24 Heures, 19.3 und 5.11.92; Ww, 26.3.92; BaZ, 27.3.92 (Delamuraz); NZZ, 10.4.92; TA, 11.4. und 30.4.92 (BR); NQ, 12.4.92; Presse vom 3.11.92; TA, 4.12.92 (Sieber); Ww, 5.11 und 26.11.92.; BBl, 1992, I, S. 1016 ff. Siehe auch SPJ 1991, S. 111.

4) Amt. Bull. StR, 1994, S. 1027f.; BBl, 1994, III, S. 1374ff.; Presse vom 14.6.94

5) Rapport sur les principales conditions-cadres pour l'économie numérique; Résumé rapport sur les principales conditions-cadres pour l'économie numérique; LT, 12.1.17; NZZ, 25.1.17

6) NZZ, 10.9.92; LZ, 29.5.92 Vgl. auch C. Knoepfel, "Technikstandort Schweiz", in Die Volkswirtschaft, 65/1992, Nr. 11, S. 23 ff. sowie Lit. Hotz.

7) AB SR, 2000, S. 460 f.; BBl, 2000, S. 5547 ff.

8) Der Bundesrat, Cluster in der Wirtschaftsförderung, Bern 2010, S. 4, 20, 26 f., 45

9) Bericht des Bundesrates vom 21.3.18; NZZ, 7.4.18

10) BBl 2019, S. 2959