

Ausgewählte Beiträge zur Schweizer Politik

Suchabfrage	23.04.2024
Thema	Keine Einschränkung
Schlagworte	Keine Einschränkung
Akteure	Fehr, Jacqueline (sp/ps, ZH) NR/CN
Prozesstypen	Bericht
Datum	01.01.1965 - 01.01.2021

Impressum

Herausgeber

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

Beiträge von

Frick, Karin
Gökce, Melike
Heer, Elia

Bevorzugte Zitierweise

Frick, Karin; Gökce, Melike; Heer, Elia 2024. *Ausgewählte Beiträge zur Schweizer Politik: Bericht, 2015 – 2019*. Bern: Année Politique Suisse, Institut für Politikwissenschaft, Universität Bern. www.anneepolitique.swiss, abgerufen am 23.04.2024.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Chronik	1
Grundlagen der Staatsordnung	1
Rechtsordnung	1
Strafrecht	1
Privatrecht	1
Grundrechte	1
Bildung, Kultur und Medien	2
Kultur, Sprache, Kirchen	2
Kulturpolitik	2

Abkürzungsverzeichnis

ETH	Eidgenössische Technische Hochschule
SRG	Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft
ETHL	Eidgenössische Technische Hochschule Lausanne
PACS	Ziviler Solidaritätspakt (eingetragene Partnerschaft)
SGDA	Swiss Game Developers Association
BAK	Bundesamt für Kultur

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

Allgemeine Chronik

Grundlagen der Staatsordnung

Rechtsordnung

Strafrecht

BERICHT
DATUM: 12.06.2017
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.¹

Privatrecht

BERICHT
DATUM: 31.03.2015
KARIN FRICK

In seinem **Bericht «Modernisierung des Familienrechts»** vom März 2015 (in Erfüllung eines entsprechenden Postulats Fehr, sp, ZH) legte der Bundesrat dar, wie eine Anpassung der zivil- und insbesondere familienrechtlichen Grundlagen an die heutigen und künftigen gesellschaftlichen Rahmenbedingungen aussehen könnte. Handlungsbedarf aus zivilrechtlicher Sicht sah der Bundesrat insbesondere bei der Angleichung von eingetragener Partnerschaft und Ehe bzw. Öffnung der Ehe für gleichgeschlechtliche Paare, einer besseren Regelung für faktische Partnerschaften sowie der Prüfung einer gesetzlich geregelten Partnerschaft mit geringerer Bindungswirkung nach dem Vorbild des französischen PACS gegeben. Wichtige Schritte in Richtung eines moderneren Familienrechts seien bereits durch die gemeinsame elterliche Sorge, die Neuregelung des Kindsunterhalts, das neue Namensrecht sowie die Anpassung des Adoptionsrechts eingeleitet worden.²

Grundrechte

BERICHT
DATUM: 05.06.2015
ELIA HEER

Im Juni 2015 veröffentlichte der Bundesrat einen umfassenden **Bericht zu Prostitution und Menschenhandel zum Zweck der sexuellen Ausbeutung**. Er erfüllte damit die Postulate Streiff-Feller (evp, BE; Po. 12.4162), Caroni (fdp, AR; Po. 13.3332), Feri (sp, AG; Po. 13.4033) und Fehr (sp, ZH; Po. 13.4045), welche allesamt vom Bundesrat einen Bericht im Bereich der Sexarbeit gefordert hatten. Der Nationalrat schrieb die Postulate daraufhin im Sommer 2016 ab.

Der Bundesrat sprach sich im Bericht deutlich gegen ein Verbot der Prostitution aus, da dies die Prostituierten in den Untergrund verdränge, was für sie mit erhöhten Risiken verbunden sei. Der Vergleich mit anderen Ländern, insbesondere mit Schweden, zeige zudem, dass die Bekämpfung des Menschenhandels zum Zweck der sexuellen Ausbeutung auch mit einem Prostitutionsverbot schwierig bleibe. Es bestehe aber in der Schweiz durchaus Handlungsbedarf. Sehr viele der sich prostituierenden Frauen zeigten physische oder psychische Krankheitssymptome und das Ausbeutungsrisiko sei real. Ausserdem sei die Faktenlage zur sexuellen Ausbeutung in der Prostitution bescheiden und die in dem Bereich zuständigen Kantone verzichteten aufgrund mangelnder Ressourcen und tiefer Priorisierung weitgehend auf langfristige Strukturermittlungen zur Aufdeckung von Menschenhandel. Um die bestehenden Probleme anzugehen und eine Diskussionsgrundlage für das Parlament zu liefern, listete der Bundesrat am Ende des Berichts 57 mögliche Massnahmen zum Schutz von Prostituierten auf, wovon jedoch lediglich 14 auf Bundesebene durchführbar sind.³

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 Aufgabenbereich der Stiftung Pro Helvetia und nicht etwa in jenen des BAK. Es bestünden 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.⁴

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.⁵

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

2) Bericht des Bundesrates vom 25.3.15

3) BBI, 2016, S. 2918; Bericht BR vom 5.6.15; TA, 6.6.15

4) Bericht des Bundesrates vom 21.3.18; NZZ, 7.4.18

5) BBI 2019, S. 2959