

5846b

**Beschluss des Kantonsrates
zum Postulat KR-Nr. 343/2017
betreffend Film- und Medienförderung**

(vom)

Der Kantonsrat

nach Einsichtnahme in den Bericht und Antrag des Regierungsrates vom 4. Oktober 2023,

beschliesst

I. Das Postulat KR-Nr. 343/2017 betreffend Film- und Medienförderung wird als erledigt abgeschrieben.

II. Mitteilung an den Regierungsrat.

Der Kantonsrat hat dem Regierungsrat am 30. November 2020 folgendes von der Kommission für Bildung und Kultur am 12. Dezember 2017 eingereichte Postulat überwiesen:

Der Regierungsrat wird eingeladen einen Beschluss auszuarbeiten, damit ein allfälliger kantonaler Beitrag an die Zürcher Filmstiftung ab dem Jahr 2022 an die Bedingung geknüpft wird, dass die Filmstiftung einen angemessenen Anteil des kantonalen Geldes für die Förderung neuer audiovisueller Formate und Darstellungsformen (wie Games und andere interaktive Formate) einsetzt.

Mit Beschluss vom 7. November 2022 erstreckte der Kantonsrat die Frist für die Berichterstattung und Antragstellung zu diesem Postulat um ein Jahr bis zum 30. November 2023.

Bericht des Regierungsrates

I. Ausgangslage

Die Zürcher Stimmberechtigten lehnten am 23. September 2018 die Volksinitiative «Film- und Medienförderungsgesetz» ab. Die Kommission für Bildung und Kultur des Kantonsrates (KBiK) hatte sich vorgängig – wie auch der Regierungsrat und der Kantonsrat – für eine Ablehnung der Volksinitiative ausgesprochen, weil sie im Wesentlichen keine bevorzugte Förderung des Film- und Medienschaffens zulasten der kulturellen Vielfalt wollte. Gleichwohl befürwortete die KBiK die in der Volksinitiative unter anderem verlangte Ausweitung der Filmförderung auf neue audiovisuelle Formate und Darstellungsformen, weshalb sie das vorliegende Postulat einreichte.

Die Ausdehnung der kantonalen Kulturförderung auf interaktive audiovisuelle Medien wirft verschiedene komplexe Grundsatzfragen auf (Begrifflichkeiten, Abgrenzung zwischen Kultur- und Wirtschaftsförderung, Zuständigkeit usw.), die nur mit einer vertieften und umfassenden Situationsanalyse beantwortet werden können. Weil der Fachstelle Kultur dafür die personellen und fachlichen Mittel fehlten, beauftragte sie im Oktober 2021 die Zürcher Hochschule der Künste (Zurich Centre for Creative Economies) mit der Erarbeitung einer Studie zum Thema «Förderung Neue Medien». Die Studie wurde von einem Projektsteuerungsausschuss begleitet, dem neben der Vorsteherin der Direktion der Justiz und des Innern Mitarbeiterinnen der kantonalen und städtischen Kulturförderung, die Leiterin der Zürcher Filmstiftung (ZFS) sowie ein externer Künstler und Gamedesigner angehörten. Die Studie datiert vom 14. Oktober 2022.

2. Ergebnisse der Studie

2.1 Begriffe

Die Begriffe im Bereich der audiovisuellen Formate sind nicht standardisiert und entwickeln sich dynamisch. Die Autorinnen und Autoren der erwähnten Studie gehen von folgender Gliederung aus:

- *Filme*: Darunter fallen Spiel- und Dokumentarfilme, Serien, Animations-, Experimental- und Kunstfilme.
- *New Media und Games*: New Media ist der Überbegriff für innovative audiovisuelle Inhalte und Erzählformen, die sich Formaten wie Virtual Reality, Augmented Reality oder Extended Reality (360-Grad-Film) oder interaktiven Erzählformen bedienen. Auch Games als geschichtenerzählende und ludologische Formate werden dem Bereich der New Media zugeordnet.

- *Medienkunst*: Dieser Begriff umfasst die digitalen Künste, die neue Technologien einsetzen und sie durch künstlerische Mittel thematisieren und somit explizit machen.

2.2 Situationsanalyse

Die Autorinnen und Autoren der Studie haben eine fundierte Situationsanalyse der Förderinstrumente in den Bereichen Film, New Media, Games und Medienkunst vorgenommen, die im Kanton Zürich bzw. auf regionaler und nationaler Ebene bestehen. Sie kommen zu folgenden Ergebnissen:

Die kantonale Filmförderung funktioniert gut; mit der Übertragung dieses Förderbereichs an die ZFS konnte dieser erfolgreich an die dynamischen Bedürfnisse der Filmszene angepasst werden. Zürich ist dementsprechend die Filmhauptstadt der Schweiz, zumal es keinen anderen Ort mit vergleichbaren Ausbildungs-, Förder- und Produktionsstrukturen gibt.

Seit 2018 besteht das Fördergefäss «Fast Track» der ZFS, das neue audiovisuelle Formate mit experimentellem Charakter unterstützt, mithin auch New-Media-Projekte. Es handelt sich um eine gelungene Öffnung der Filmförderpraxis, die jedoch insgesamt als unzureichend eingestuft wird, weil aufgrund der beschränkten verfügbaren Mittel in der Regel nur drei Vorhaben pro Jahr unterstützt werden.

Zürich ist das bedeutendste Zentrum der Gameproduktion in der Schweiz; Zürcher Games zeichnen sich durch eine grosse künstlerische und gestalterische Qualität aus. Dennoch stehen mit Ausnahme der Anschubfinanzierung der Pro Helvetia, die jedoch mit sehr bescheidenen Mitteln auskommen muss, kaum Förderstrukturen zur Verfügung. Insbesondere schliesst das Reglement der ZFS die Unterstützung von Games ausdrücklich aus.

Im Bereich der Medienkunst ortet die Studie eine Vielzahl von Unterstützungsmöglichkeiten, vorwiegend bei der Projektförderung im Bereich Bildende Kunst; allerdings seien die spartenoffenen Fördergefässe (z. B. Freiraumbeiträge, Extrakredit) teilweise zu wenig bekannt.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass der Kanton Zürich eine starke und dynamische Szene in den Bereichen New Media und Games aufweist, für die keine angemessenen Fördergefässe bestehen. Auch im Bereich der Medienkunst besteht Handlungsbedarf.

2.3 Mögliche Szenarien und Empfehlung

Auf der Grundlage eines Vergleichs mit andernorts in der Schweiz und im Ausland bereits bestehenden Fördermodellen und deren Vor- und Nachteilen beschreibt die Studie vier Szenarien für eine künftige Förderung der Bereiche New Media, Games und Medienkunst:

- *Szenario 1:* Die kantonale Kulturförderung legt im Sinne eines neuen Schwerpunkts einen klaren Fokus auf den künstlerischen Aspekt von Film, New Media, Games und Medienkunst. Dafür wird die ZFS in die Fachstelle Kultur integriert. Zürich wird zur City of Media Arts.
- *Szenario 2:* Die ZFS übernimmt die Förderung von New Media und Games, zumal diese Bereiche eine Durchlässigkeit zum Bereich Film und ebenfalls einen ausgeprägten wirtschaftlichen Aspekt aufweisen, und die Fachstelle Kultur verstärkt die Medienkunstförderung.
- *Szenario 3:* Eine neu zu gründende Stiftung übernimmt die Gameförderung und die ZFS ist weiterhin für die Filmförderung zuständig. Die Medienkunstförderung wird weiterhin von der Fachstelle Kultur betrieben.
- *Szenario 4:* Die Förderung der Bereiche Film, New Media, Games und Medienkunst wird an ein neu zu gründendes Zentrum für Kunst- und Medientechnologie ausgelagert, das seinen Fokus auf den technologischen Aspekt richtet und dessen Entscheidungen von Kuratorinnen und Kuratoren gefällt werden. Die ZFS wird aufgelöst. Die internationale Ausrichtung geht zulasten der lokalen Kulturschaffenden.

Unter Berücksichtigung von wesentlichen Eckwerten – insbesondere der Kompatibilität mit bewährten Strukturen und Instrumenten, der Prüfung von Schnittstellen mit Wirtschaft und Forschung und der zeitlichen Dimension – und nach einem Austausch mit dem Projektsteueraus Ausschuss sprachen sich die Autorinnen und Autoren der Studie für eine Weiterentwicklung von Szenario 2 zu Szenario 2+ aus. Diese Weiterentwicklung soll zusätzlich die Schnittstelle zwischen Kulturförderung einerseits und den Bereichen Wirtschaft, Forschung und Bildung andererseits berücksichtigen. Sie soll insbesondere klären, wie eine Zusammenarbeit mit den im Kanton Zürich angesiedelten Unternehmen wie Google und Disney und den Bildungsinstitutionen wie der Universität Zürich, der Zürcher Hochschule der Künste und der Eidgenössischen Technischen Hochschule Zürich und ausgestaltet werden könnte.

Sie stellten diesen Lösungsansatz im Rahmen von drei Hearings mit den massgeblichen Anspruchsgruppen (ZFS, Kulturschaffende aus den betroffenen Sparten sowie Vertreterinnen und Vertreter aus den Bereichen Bildung, Forschung und Technologie) zur Diskussion. Dabei stand die Frage im Zentrum, wie viel Autonomie die Förderstellen in den Be-

reichen Film einerseits und New Media und Games andererseits benötigen, um eine zweckmässige und zukunftsgerichtete Förderung zu gewährleisten und dennoch die nötigen Synergien für eine wirkungsvolle und effiziente Zusammenarbeit entstehen zu lassen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Hearings bestätigten im Wesentlichen die Ergebnisse der Studie und sprachen sich ebenfalls für die Weiterentwicklung zu Szenario 2+ aus.

Zusammenfassend empfiehlt die Studie, die Förderung von New Media und Games längerfristig in die ZFS zu integrieren und die verstärkte Unterstützung der Medienkunst bei der Fachstelle Kultur zu belassen. Diese Lösung bedingt eine tiefgreifende Transformation der Grundlagen und der Strukturen der ZFS. Um dennoch eine zeitnahe Förderung der Bereiche New Media und Games zu ermöglichen, soll die ZFS diese Förderung im Rahmen eines mehrjährigen Pilotprojekts übernehmen.

3. Umsetzung

Zur Vorbereitung der Umsetzung erarbeitet die Fachstelle Kultur in Zusammenarbeit mit ausgewiesenen Fachpersonen zurzeit ein Vorkonzept, in dem – als Szenario 2+ – die Grundlagen für ein künftiges Förderkonzept in den Bereichen New Media und Games festgelegt werden. Im Wesentlichen geht es um die Fördergremien und die Entscheidungsprozesse sowie um mögliche Fördermodelle, die insbesondere die Schnittstellen zu Forschung und Wirtschaft berücksichtigen. Weil schon heute absehbar ist, dass die Übertragung dieser Aufgabe an die ZFS eine massgebliche Weiterentwicklung dieser Institution bedingt, sollen im Rahmen eines dreijährigen Pilotprojekts die entsprechenden Erkenntnisse gesammelt werden, um die genannte Weiterentwicklung zielführend umzusetzen und langfristig eine zweckmässig gestaltete und erfolgreiche Förderung von New Media und Games sicherzustellen.

Die Studie weist einen Förderbedarf von 1,5 Mio. Franken aus. Entsprechend sind für den dreijährigen Pilotversuch Gesamtkosten von 4,5 Mio. Franken vorgesehen. Die Finanzierung soll aus dem Kulturfonds erfolgen, sofern die notwendigen Mittel vorhanden sind. Gemäss § 9 Abs. 2 des Lotteriefondsgesetzes (LS 612) bedarf der Entscheid des Regierungsrates der Genehmigung des Kantonsrates.

Die verstärkte Unterstützung der Medienkunst wird im Rahmen der Weiterentwicklung der kantonalen Förderstrategie, namentlich im Bereich der Bildenden Kunst, erfolgen.

4. Ziele des Postulats

Der Regierungsrat teilt die Stossrichtung des Postulats und anerkennt die Notwendigkeit der (verstärkten) Förderung der Bereiche New Media, Games und Medienkunst. Er spricht sich für eine Umsetzung von Szenario 2+ und die Durchführung des beschriebenen Pilotprojekts aus: Er erachtet die Zürcher Filmstiftung als die geeignete Stelle, um die Förderung der Bereiche New Media und Games zu übernehmen, zumal die Anbindung an die Filmförderung wichtige Synergien verspricht, sie bereits heute New Media im Rahmen von «Fast Track» unterstützt und sie eine langjährige Erfahrung mit mehrstufigen Förderinstrumenten hat. Das Pilotprojekt ermöglicht nicht nur eine rasche erste Einführung der unaufschiebbaren Förderung in den Bereichen New Media und Games, sondern es lassen sich daraus auch wichtige Erkenntnisse für eine längerfristig erfolgreiche Förderung gewinnen.

Gestützt auf diesen Bericht beantragt der Regierungsrat dem Kantonsrat, das Postulat KR-Nr. 343/2017 als erledigt abzuschreiben.

Im Namen des Regierungsrates

| | |
|----------------|------------------------|
| Der Präsident: | Die Staatsschreiberin: |
| Mario Fehr | Kathrin Arioli |