

Digitale Kreativität will ins Gesetz

Der Regierungsrat lehnt die Volksinitiative für ein Film- und Mediengesetz ab. Es gehe nicht an, eine Kultursparte zu bevorzugen. Die Initiativen wiederum wollen, dass auch die digitale Welt als Kultur wahrgenommen wird.



Thomas Marth. 23.12.2016

Computerspiele: Kunst wie Oper und Theater? Bild: Keystone

Der Kanton Zürich engagiere sich bereits stark in der Förderung des Filmschaffens. Dies teilte der Regierungsrat gestern mit und begründete damit seinen Antrag an den Kantonsrat, die Volksinitiative «Film-/Medienförderungsgesetz» abzulehnen. Er erwähnt, dass er gerade den jährlichen kantonalen Beitrag an die Zürcher Filmstiftung von 1,65 auf 4,65 Millionen Franken erhöht hat. Er tat dies im Sinne einer zusätzlichen Förderung, aber auch als Reaktion darauf, dass sich das Stiftungskapital kaum mehr verzinst. Die kantonale Kulturförderung sei der Vielfalt verpflichtet, hält der Regierungsrat weiter fest. Eine weitergehende, gesetzlich verankerte Förderung des Film- und Medienschaffens lasse sich nicht rechtfertigen, «weil andere Kunstsparten wie die Musik und/oder das Theater dadurch zwangsläufig schlechter gestellt würden».

Die Privilegierung bestünde zunächst darin, dass für die Sparte Film und Medien eine eigene gesetzliche Grundlage geschaffen würde, erklärt Stefanie Keller, Mediensprecherin bei der Direktion der Justiz und des Innern. Abgesehen vom Opernhaus erfolgt die Kulturförderung des Kantons über den Lotteriefonds, für den der Regierungsrat zuständig ist. Dann geht es aber auch ums Geld. Mit dem vorgeschlagenen Filmgesetz, das eine ganze Anzahl Fördertätigkeiten auflistet, könnten sich die kantonalen Beiträge dereinst auf eine «nicht unbedeutende Summe» belaufen, wie der Regierungsrat in seinem Antrag zuhanden des Kantonsrats schreibt. Die Beiträge wären vom Kantonsrat im Rahmen des Budgets zu sprechen.

Auch Computerspiele

Darüber hinaus hat der Regierungsrat aber auch Mühe mit dem weit gefassten Medienbegriff in der Volksinitiative. Darunter fallen Spiel-, Dokumentar-, Animations- und Kurzfilme, Computerspiele, interaktive Spiele und weitere neue digitale Medienformate.

Der Kanton Zürich stelle sein Interesse an digitaler Medientechnik unter Beweis, indem er sich für Firmen einsetze, die in diesem Bereich tätig sind, sagt Mediensprecherin Keller. Hier brauche es also keine weitergehendere Kulturförderung als jetzt schon, man sei bereits über die Standortförderung aktiv.

Grosses Potenzial

Solche Kategorisierungen seien antiquiert, findet Andrew Katumba. Der SP-Kantonsrat ist Co-Präsident des Vereins Zürich für den Film, der mit Unterstützung der Swiss Game Developers Association die Volksinitiative lanciert hat. «Kunst ist Treiber jeglicher Innovation», sagt er. Insofern sei Kunstförderung auch Standortförderung. Und daher sei die Kreativität, wie sie vermehrt auch digital zutage trete, gleichwertig zu sehen neben Oper, Theater, Tanz und Literatur. Dies aufzuzeigen, sei denn auch der eigentliche Zweck der Initiative. «Es geht uns nicht in erster Linie ums Geld.»

Simon Hesse, Vertreter des Initiativkomitees, verweist darauf, dass Zürich grosses Potenzial aufweist. Disney forscht hier in Kooperation mit der ETH, die Zürcher Hochschule der Künste bildet Game-Designer und Filmschaffende aus. Es gehe auch darum, dass sich das Potenzial dieser Leute nicht nur international, sondern auch lokal entfalte. Er verweist auf eine Vielzahl preisgekrönter Film- und Gameproduktionen aus Zürich.

Katumba und Hesse hoffen, dass die Initiative dazu beiträgt, das Bewusstsein für die Bedeutung der Kreativität im Bereich Film- und Medienkunst zu erhöhen. Andere Kantone und internationale Kulturmetropolen seien bereits weiter. ()

Erstellt: 22.12.2016, 20:22 Uhr