

Auszug aus dem substanziellen Protokoll 114. Ratssitzung vom 31. August 2016

2170. 2016/115

Weisung vom 13.04.2016:

Stadtentwicklung Zürich, Verein «ZGF – Zürich Game Festival», Beiträge 2017–2019

Antrag des Stadtrats

1. Dem Verein «ZGF – Zürich Game Festival» wird für die jährliche Ausrichtung des Festivals Ludicious ein Beitrag von Fr. 90 000.– für das Jahr 2017, Fr. 70 000.– für das Jahr 2018, Fr. 50 000.– für das Jahr 2019 bewilligt.
2. Der Stadtrat kann den Beitrag für das Folgejahr um bis zu 10 Prozent kürzen, sofern die städtische Jahresrechnung des letzten Jahres einen Bilanzfehlbetrag aufweist. Zeigen die städtischen Jahresrechnungen in zwei aufeinanderfolgenden Jahren einen Bilanzfehlbetrag, kann der Stadtrat den Beitrag für das Folgejahr um bis zu 20 Prozent kürzen.

Referentin zur Vorstellung der Weisung / Kommissionmehrheit Rückweisungsantrag:

Isabel Garcia (GLP): *Der Stadtrat beantragt, dem Verein «ZGF – Zürich Game Festival» für die Jahre 2017, 2018 und 2019 einen abnehmend gestaffelten Betrag von je 90 000 Franken, 70 000 Franken und 50 000 Franken zur Durchführung des Game Festivals zu bewilligen. Das Gesamtbudget für den Anlass beträgt 665 000 Franken. Weitere Träger sind Pro Helvetia mit 100 000 Franken sowie Bund und Kantone mit insgesamt 80 000 Franken. Die abnehmenden städtischen Beträge sollen mit einer Erhöhung der Sponsoringbeiträge kompensiert werden. Die Unterstützung des Game Festivals Ludicious in seiner Aufbauphase ist eine Massnahme im Rahmen der strategischen Planung der städtischen Wirtschaftsförderung. Game Design ist einer der wichtigsten Teilmärkte der Kreativwirtschaft und hat in den vergangenen Jahren im Raum Zürich eine überdurchschnittliche Dynamik entwickelt. Ludicious möchte sich zu einer Drehscheibe des Schweizer Game Designs und zu einer international relevanten Netzwerk-, Wissens- und Informationsaustauschplattform in diesem Bereich entwickeln. Nach dem ersten Festival 2014 beantragte der Stadtrat eine Anschubfinanzierung für die Jahre 2016 bis 2019. Der Gemeinderat gewährte 2015 jedoch nur für ein Jahr einen Unterstützungsbeitrag von 100 000 Franken für das Festival im Januar 2016, geknüpft an die Auflage, dass bei der zweiten Durchführung eine Evaluation durchgeführt werden müsse, damit der Gemeinderat über fundiertere Grundlagen verfügt, um einen seriösen Entscheid zur weiterführenden Unterstützung fällen zu können. Die aus der Evaluation gewonnenen Erkenntnisse sind in die Weisung eingeflossen. Gemäss Evaluation fokussiert Ludicious erfolgreich auf die Emerging Talents im Game Design. Aussergewöhnliche Spielideen und vielversprechende Start-Ups kommen hier zum Tragen. Die strategische Ausrichtung ist mit Blick auf die aktuelle wirtschaftspolitische Ausgangslage der*

Gameszene und insbesondere der Gameindustrie in Zürich und in der Schweiz sinnvoll und richtig. Die Evaluation attestiert der Schweizer Gameszene internationales Niveau. Die Szene ist aber relativ klein und verfügt noch nicht über die entsprechenden notwendigen Verbindungen und Distributionskanäle. Der Heimmarkt der Schweizer Gameszene ist beschränkt. Es bedarf einer gewissen Anstrengung und Unterstützung, damit sein Potenzial voll zum Tragen kommt. Eine kontinuierliche Kommunikation über das ganze Jahr hinweg ist ein zentraler Faktor, auch für potenzielle Sponsorinnen und Sponsoren, die künftig einen grösseren Beitrag an den Event leisten sollen. Die Mehrheit der Kommission ist der Meinung, dass der städtische Beitrag gewährt werden sollte.

Kommissionsminderheit Rückweisungsantrag:

Dr. Daniel Regli (SVP): *Wir sind der Meinung, dass man in einem derart zukunftsreichen Gebiet mehr Geld ausgeben sollte und stellen aus diesem Grund einen Rückweisungsantrag. Für 2016 wurden 100 000 Franken gesprochen und es wurde ein Bericht verlangt, bevor eine weitere Finanzierung für die folgenden Jahre erfolgt. Der nun vorliegende Bericht wirft dem Festival durchs Band weg mangelnde Professionalität vor. Dem Festival wird ein unklarer Fokus attestiert, sowohl bezüglich Produkte als auch Zielgruppen. Man bewegt sich zwischen Independent Game Design, Serious Games, Virtual Reality, Augmented Reality, E-Sports. Man spricht Profis aus dem In- und Ausland an, aber auch Familien mit Kindern. Es ist nicht klar, ob Business-to-Business oder Business-to-Consumer in den Vordergrund gestellt werden soll. Mit diesem Fokus soll ein grosses Festival durchgeführt werden. Wir sprechen von einer halben Million Franken. Im Bericht wird zudem defizitäre Kommunikation erwähnt bezüglich der Webseite und bezüglich der mangelnden intensiven Kommunikation während dem Jahr. Dem Gala-Abend des Festivals werden dürftige Redner und dürftige Technik vorgeworfen. Es ist von Kinderkrankheiten und Amateurhaftigkeit die Rede. Durchwegs wird auf die Notwendigkeit von Professionalisierung hingewiesen. Im Kontrast zu diesen Punkten steht das enorme Potenzial, das der Bericht für Zürich und die Schweiz sieht, sowohl bei den Big Players als auch bei den Talenten. Grosse Namen wie Disney Laboratory, Google, IBM, ZHdK und ETH werden genannt. Es wird von einem wachsenden globalen Markt gesprochen. Mit Gameindustrie werden jährlich 25 Milliarden Franken umgesetzt. E-Sports füllen im Ausland ganze Stadien. 70 Millionen Personen spielen das Strategiespiel League of Legends, die WM verzeichnete 36 Millionen Zuschauer. Nun wollen Gemeinderat und Stadtrat 90 000, 70 000 und 50 000 Franken investieren und argumentieren, es sei ein grosses Potenzial vorhanden. Man müsse es zwar noch massiv professionalisieren und nach dem Beitrag von 50 000 Franken müssten dann die Privaten dafür sorgen, wie sie die Finanzierung auffangen können. Nach drei Jahren könne man weiterschauen. Das scheint uns mutlos. Wir wären allenfalls bereit, bei einer neuen Weisung mehr Geld zu sprechen.*

Weitere Wortmeldungen:

Christian Huser (FDP): *2015 haben wir fehlende Zielsetzungen in den Bereichen Finanzierung, Publikumszahlen, Entwicklung des Sponsorings und Angaben zur Bedeutung der Gameindustrie in der Region Zürich vermisst. In der neuen Weisung steht ge-*

nau gleich viel drin und auch die Beiträge sind gleich hoch. Der sehr umfangreiche Evaluationsbericht, der durch einen grossen Branchenkenner erstellt wurde, zeigt einen detaillierten Einblick in das junge Festival. Im Vergleich zum ersten Festival haben die Veranstalter sicherlich markante Fortschritte gemacht. Auch wenn viele Bereiche der Kommunikation verbessert werden können, hat sich das Interesse mit 400 Fachpersonen und 3000 Besucherinnen und Besuchern an der Veranstaltung vergrössert. Unserer Meinung nach ist die Finanzierung unvorteilhaft. Wir stellen in Frage, ob es sinnvoll ist, eine Planungssicherheit mit städtischen Beiträgen zu sichern, auch in Anbetracht dessen, dass Sponsoringbeiträge von grossen Firmen nicht in Form von Bargeld erfolgen, sondern nur noch in Sachleistungen und in Form von Referenten. Die FDP lehnt die Weisung ab.

Hans Urs von Matt (SP): *Das Game Festival fand bisher zwei Mal statt. Es geht nun um eine Anschubfinanzierung. Das Game Festival befindet sich noch in der Pilotphase. Bei der letzten Weisung wollte der Rat die Beiträge für die nächsten Durchführungen noch nicht durchwinken und hat einen Bericht verlangt. Die SP vertrat damals die Haltung, dass man die Pilotphase laufen lassen und eine Anschubfinanzierung mit absteigenden Beträgen gewähren sollte. Die SVP verlangt mit ihrem Rückweisungsantrag etwas ganz anderes. Sie fordert einen Strategiewechsel und attestiert dem Festival grosses Potenzial. Sie müsste im Grunde eine Motion einreichen, die einen Wechsel fordert, oder nach der Pilotphase einen Anschluss, wie es weitergehen soll. Die SP lehnt die Rückweisung ab. Wir möchten die Anschubfinanzierung mit den absteigenden Beträgen weiterhin unterstützen.*

Alexander Brunner (FDP): *Die Gameindustrie gilt als junge, vielversprechende Industrie. Der Staat agiert hier als Anschubhelfer. Ich habe einen wirklichen Experten auf diesem Gebiet um seine Meinung gebeten. Er entwickelt in Zürich Spiele und hat schweizerische und europäische Awards in der Branche gewonnen. Für ihn war nicht eine Anschubfinanzierung wichtig, sondern, dass er seine Spiele verkaufen kann. Das hat er erreicht. Er war im Apple Store mehrere Wochen in der Hitliste. Apple wählt diese Spiele aus. Als Anschubfinanzierung benötigt er Risikokapital, um weitere Spiele zu entwickeln, Leute einzustellen und Projekte zu entwickeln. Er hat vom Festival gehört, war aber nicht anwesend, da er gerade in San Francisco an einem Game-Anlass weilte, den er als deutlich wichtiger bezeichnet. Man möchte hier Anschubfinanzierung leisten. Es sollte aber ein Fragezeichen gesetzt werden, wenn sogar Vertreter aus der Industrie dies bezweifeln. Im Grund geht es um Kapitalfinanzierung für junge Leute. Unternehmertum ist aber nicht wirklich eine staatliche Aufgabe. Auch darum lehnt die FDP die Beiträge ab.*

Dr. Mario Babini (parteilos): *Die SVP ist die einzige Partei, die das Potenzial dieser Industrie erkennt. Es geht nicht nur um Games, sondern um den gesamten Bereich der Virtual Reality. Das Potenzial ist viel grösser als das, was man normalerweise unter Gaming versteht. Das Festival befindet sich noch in der Pilotphase. In einer Pilotphase klappt noch nicht immer alles. Wenn wir nun aber die Beiträge ablehnen, haben wir gar nichts mehr. Vielleicht erfindet jemand einmal ein Game wie Pokemon Go. Man verdient aber mit einem Spiel, auch wenn es weltweit gespielt wird, oft kein Geld. Die Frage ist,*

ob wir etwas fördern wollen, das vordergründig noch kein Geld abwirft, oder ob wir nur etwas fördern wollen, das Geld abwirft. Die Aufgabe von Zürich als Zentrum von Softwareentwicklung, der besten kontinentaleuropäischen Hochschule und der ZHdK verlangt mehr als nur Zuschauen und Abwarten.

Dr. Daniel Regli (SVP): *Die Mutlosigkeit, die aus den vorgetragenen Argumenten sprach, überzeugt uns nicht. Man will Kinderkrankheiten weiterhin mit Zehntausenden von Franken unterstützen. Es wurden keine substanziellen Vorschläge vorgebracht, wie die Arbeit des Vereins in den nächsten drei Jahren verbessert werden soll, damit nach drei Jahren Anschubfinanzierung ein gutes Resultat erzielt werden kann. Bei einem derart grossen Potenzial müsste der Staat versuchen, etwas Besseres zu tun als drei Jahre Kinderkrankheiten zu unterstützen. Man lässt hier viel Potenzial den Bach hinunterfliessen.*

Namens des Stadtrats nimmt die Stadtpräsidentin Stellung.

STP Corine Mauch: *Wir können nun bereits auf zwei Festivals zurückblicken. Marc Bodmer, der die Evaluation erstellt hat, ist ein ausgewiesener Spezialist und profunder Kenner der Materie. Es handelt sich nicht um eine Anschubfinanzierung für eine Firma. Es ist eine Anschubfinanzierung für eine Plattform, wo Begegnung und Austausch stattfinden und Netzwerke geschmiedet werden. Nach den durchgeführten Festivals können wir das Fazit ziehen, dass sich Ludicious qualitativ weiterentwickelt hat und gewachsen ist. Die externe Evaluation attestiert dem Festival eine wichtige Funktion als Plattform für eine aufstrebende Schweizer Videospieleindustrie und bezeichnet den inhaltlichen Fokus, die strategische Stossrichtung und den kontinuierlichen Aus- und Aufbau als zielführend. Das sind die qualifizierten Antworten, die bei der Behandlung der ersten Weisung verlangt wurden. Eine grosse Verbesserung ist die Einführung des neuen Formats Ludicious Business, welches Jungtalente in einen direkten Dialog mit der Industrie bringt. Neue Programmpunkte wie dieser sind in hohem Masse geeignet, die Visibilität und die wichtigen Kontakte zu generieren, die es für eine dauerhafte Etablierung des Festivals und der Plattform braucht. Die Evaluation zeigt Optimierungsmöglichkeiten auf, so etwa in der Kommunikation oder im stärkeren Einbezug von technologischen Forschungsergebnissen der ETH im Bereich Game Design. Die Ergebnisse der Evaluation werden in die künftige Planung des Festivals einfließen. Zum Rückweisungsantrag: Nach Ansicht des Stadtrats ist es nicht nötig, einen weiteren Bericht zu erstellen. Die Strategien 2035 des Stadtrats dienen als übergeordnete strategische Leitlinie. Auch dort werden Herausforderungen und Handlungsoptionen in diesem Bereich identifiziert. Das Festival ist eingebettet in den Kontext der Kompetenzen der ETH inklusive Disney Research Zurich, der Initiative Digital Zurich 2025, der international angesehenen Gameszene und auch der ZHdK. Das GameZFestival, das ebenfalls erwähnt wird, hat eine völlig andere Ausrichtung und Zielsetzung als das Festival Ludicious. Es sind kaum Synergien vorhanden. Die beiden Festivals ergänzen sich vielmehr und erhöhen gemeinsam die Wahrnehmung für unterschiedliche Aspekte der Branche. Das Festival Ludicious bringt der Stadt und dem Kreativstandort Zürich auf vielschichtiger Weise einen Mehrwert. Es stärkt den Technologie- und Innovationsstandort. Gestützt auf die Ergebnisse der Evaluation*

5 / 6

werden weitere Optimierungen vorgenommen werden.

Rückweisungsantrag

Die Mehrheit der SK PRD/SSD beantragt Ablehnung des nachfolgenden Rückweisungsantrags.

Die Minderheit der SK PRD/SSD beantragt Rückweisung des Antrags des Stadtrats mit folgendem Auftrag:

Der Stadtrat wird gebeten, dem Gemeinderat eine neue Weisung vorzulegen, welche die Zukunft des «ZGF – Zürich Game Festivals» im Rahmen einer integralen Strategie definiert. ICT und als Teil davon die Game-Industrie sind Wirtschaftszweige mit einem riesigen Potenzial. Die Evaluation des ZGF 2016 hat markante Defizite bei der Professionalität sowohl der Konzeption als auch der Durchführung des ZGF konstatiert. Auch gibt es im Oktober mit «Game Z» ein zweites Festival in Zürich. Zudem ist das ZGF nicht Teil einer Meta-Strategie, mit welcher Keyplayer im Raum Zürich (ETH, Disney, ZHdK etc.) im Bereich Gameproduktion mögliche Synergien und Kooperationen definiert haben. Die Wirtschaftsförderung Stadt Zürich soll einen Bericht vorlegen, welche das Potenzial der Zürcher Game-Industrie und des ZGF klarer als bisher benennt. Erst dann soll der Gemeinderat über die Zukunft des ZGF entscheiden.

Mehrheit: Präsidentin Isabel Garcia (GLP), Referentin; Vizepräsident Dr. Jean-Daniel Strub (SP), Cordula Bieri (Grüne), Heidi Egger (SP), Christina Hug (Grüne), Christian Huser (FDP), Rosa Maino (AL), Markus Merki (GLP), Severin Pflüger (FDP), Mark Richli (SP), Hans Urs von Matt (SP)
Minderheit: Dr. Daniel Regli (SVP), Referent; Dr. Thomas Monn (SVP)

Der Rat stimmt dem Antrag der Mehrheit mit 100 gegen 20 Stimmen (bei 0 Enthaltungen) zu.

Schlussabstimmung über die Dispositivziffer 1

Die Mehrheit der SK PRD/SSD beantragt Zustimmung zur Dispositivziffer 1.

Die Minderheit der SK PRD/SSD beantragt Ablehnung der Dispositivziffer 1.

Mehrheit: Präsidentin Isabel Garcia (GLP), Referentin; Vizepräsident Dr. Jean-Daniel Strub (SP), Cordula Bieri (Grüne), Heidi Egger (SP), Christina Hug (Grüne), Rosa Maino (AL), Markus Merki (GLP), Mark Richli (SP), Hans Urs von Matt (SP)
Minderheit: Christian Huser (FDP), Referent; Dr. Thomas Monn (SVP), Severin Pflüger (FDP), Dr. Daniel Regli (SVP)

Der Rat stimmt dem Antrag der Mehrheit mit 79 gegen 40 Stimmen (bei 1 Enthaltung) zu.

6 / 6

Schlussabstimmung über die Dispositivziffer 2

Die Mehrheit der SK PRD/SSD beantragt Zustimmung zur Dispositivziffer 2.

Die Minderheit der SK PRD/SSD beantragt Ablehnung der Dispositivziffer 2.

Mehrheit: Severin Pflüger (FDP), Referent; Präsidentin Isabel Garcia (GLP), Vizepräsident Dr. Jean-Daniel Strub (SP), Heidi Egger (SP), Christian Huser (FDP), Markus Merki (GLP), Dr. Thomas Monn (SVP), Dr. Daniel Regli (SVP), Mark Richli (SP), Hans Urs von Matt (SP)

Minderheit: Christina Hug (Grüne), Referentin; Cordula Bieri (Grüne), Rosa Maino (AL)

Der Rat stimmt dem Antrag der Mehrheit mit 97 gegen 23 Stimmen (bei 0 Enthaltungen) zu.

Damit ist in Übereinstimmung mit dem Stadtrat beschlossen:

1. Dem Verein «ZGF – Zürich Game Festival» wird für die jährliche Ausrichtung des Festivals Ludicious ein Beitrag von Fr. 90 000.– für das Jahr 2017, Fr. 70 000.– für das Jahr 2018, Fr. 50 000.– für das Jahr 2019 bewilligt.
2. Der Stadtrat kann den Beitrag für das Folgejahr um bis zu 10 Prozent kürzen, sofern die städtische Jahresrechnung des letzten Jahres einen Bilanzfehlbetrag aufweist. Zeigen die städtischen Jahresrechnungen in zwei aufeinanderfolgenden Jahren einen Bilanzfehlbetrag, kann der Stadtrat den Beitrag für das Folgejahr um bis zu 20 Prozent kürzen.

Mitteilung an den Stadtrat und amtliche Publikation am 7. September 2016 gemäss Art. 12 der Gemeindeordnung (Ablauf der Referendumsfrist: 6. Oktober 2016)

Im Namen des Gemeinderats

Präsidium

Sekretariat