



*Ausschuss für Industrie, Forschung und Energie
Ausschuss für Kultur und Bildung*

2016/2072(INI)

23.6.2016

ENTWURF EINES BERICHTS

über eine kohärente EU-Politik für die Kultur- und Kreativwirtschaft
(2016/2072(INI))

Ausschuss für Industrie, Forschung und Energie
Ausschuss für Kultur und Bildung

Berichterstatter: Christian Ehler, Luigi Morgano

(Gemeinsame Ausschusssitzungen – Artikel 55 der Geschäftsordnung)

INHALT

	Seite
ENTWURF EINER ENTSCHESSUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS	3
BEGRÜNDUNG	12

ENTWURF EINER ENTSCHEIDUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS

zu einer kohärenten EU-Politik für die Kultur- und Kreativwirtschaft (2016/2072(INI))

Das Europäische Parlament,

- gestützt auf Artikel 167 und Artikel 173 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union,
- unter Hinweis auf das von der Organisation der Vereinten Nationen für Erziehung, Wissenschaft und Kultur (UNESCO) am 20. Oktober 2005 angenommene Übereinkommen zum Schutz und zur Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen (UNESCO-Übereinkommen zum Schutz der kulturellen Vielfalt),
- unter Hinweis auf den OECD- und EUIPO-Bericht vom 18. April 2016 mit dem Titel „Handel mit nachgeahmten und unerlaubt hergestellten Waren – Bestandsaufnahme der wirtschaftlichen Folgen“¹,
- unter Hinweis auf die gemeinsame Mitteilung vom 8. Juni 2016 an das Europäische Parlament und den Rat mit dem Titel „Towards an EU strategy for international cultural relations“ (Auf dem Weg zu einer EU-Strategie für internationale kulturelle Beziehungen) (JOIN(2016)0029),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission mit dem Titel „Für eine florierende datengesteuerte Wirtschaft“ (COM(2014)0442),
- unter Hinweis auf das Arbeitsdokument der Dienststellen der Kommission vom 26. September 2012 mit dem Titel „Competitiveness of the European high-end industries“ (Wettbewerbsfähigkeit der europäischen Luxusgüterbranche) (SWD(2012)0286),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 18. Dezember 2012 über Inhalte im digitalen Binnenmarkt (COM(2012)0789),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission mit dem Titel „Aktionsplan Unternehmertum 2020 – den Unternehmergeist in Europa neu entfachen“ (COM(2012)0795),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission mit dem Titel „Für ein Wiedererstarken der europäischen Industrie“ (COM(2014)0014),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 26. September 2012 mit dem Titel „Die Kultur- und Kreativwirtschaft als Motor für Wachstum und Beschäftigung in der EU unterstützen“ (COM(2012)0537),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 30. Juni 2010 „Europa –

¹ OECD/EUIPO (2016), Handel mit nachgeahmten und unerlaubt hergestellten Waren – Bestandsaufnahme der wirtschaftlichen Folgen, OECD-Veröffentlichung, Paris.

wichtigstes Reiseziel der Welt: ein neuer politischer Rahmen für den europäischen Tourismus“ (COM(2010)0352),

- unter Hinweis auf das Grünbuch der Kommission vom 27. April 2010 mit dem Titel „Erschließung des Potenzials der Kultur- und Kreativindustrien“ (COM(2010)0183),
- unter Hinweis auf die Stellungnahme des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses zum Thema „Die Kultur- und Kreativwirtschaft – eine Trumpfkarte Europas im weltweiten Wettbewerb“¹,
- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 2015/1017 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 25. Juni 2015 über den Europäischen Fonds für strategische Investitionen, die europäische Plattform für Investitionsberatung und das europäische Investitionsvorhabenportal sowie zur Änderung der Verordnungen (EU) Nr. 1291/2013 und (EU) Nr. 1316/2013 – der Europäische Fonds für strategische Investitionen²,
- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 1295/2013 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Dezember 2013 zur Einrichtung des Programms Kreatives Europa (2014–2020) und zur Aufhebung der Beschlüsse Nr. 1718/2006/EG, Nr. 1855/2006/EG und Nr. 1041/2009/EG³,
- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 1291/2013 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Dezember 2013 über das Rahmenprogramm für Forschung und Innovation Horizont 2020 (2014–2020) und zur Aufhebung des Beschlusses Nr. 1982/2006/EG⁴,
- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 1303/2013 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. Dezember 2013 mit gemeinsamen Bestimmungen über den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung, den Europäischen Sozialfonds, den Kohäsionsfonds, den Europäischen Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums und den Europäischen Meeres- und Fischereifonds sowie mit allgemeinen Bestimmungen über den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung, den Europäischen Sozialfonds, den Kohäsionsfonds und den Europäischen Meeres- und Fischereifonds und zur Aufhebung der Verordnung (EG) Nr. 1083/2006 des Rates (im Folgenden „Verordnung mit gemeinsamen Bestimmungen“)⁵,
- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 1301/2013 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. Dezember 2013 über den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung und mit besonderen Bestimmungen hinsichtlich des Ziels „Investitionen in Wachstum und Beschäftigung“ und zur Aufhebung der Verordnung (EG) Nr. 1080/2006⁶,
- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 1299/2013 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. Dezember 2013 mit besonderen Bestimmungen zur

¹ CCM/137.

² ABl. L 169 vom 1.7.2015, S. 1.

³ ABl. L 347 vom 20.12.2013, S. 221.

⁴ ABl. L 347 vom 20.12.2013, S. 104.

⁵ ABl. L 347 vom 20.12.2013, S. 320.

⁶ ABl. L 347 vom 20.12.2013, S. 289.

Unterstützung des Ziels „Europäische territoriale Zusammenarbeit“ aus dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung¹,

- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 1287/2013 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Dezember 2013 über ein Programm für die Wettbewerbsfähigkeit von Unternehmen und für kleine und mittlere Unternehmen (COSME) (2014–2020) und zur Aufhebung des Beschlusses Nr. 1639/2006/EG²,
- unter Hinweis auf die Schlussfolgerungen des Rates vom 27. Mai 2015 über kulturelle und kreative Querverbindungen zur Stimulation von Innovation, wirtschaftlicher Nachhaltigkeit und sozialer Inklusion.
- unter Hinweis auf die Schlussfolgerungen des Rates vom 10. Dezember 2012 zur „Aktualisierung der Mitteilung zur Industriepolitik: Eine stärkere europäische Industrie bringt Wachstum und wirtschaftliche Erholung“,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 8. September 2015 zum Thema „Für ein integriertes Konzept für das kulturelle Erbe Europas“³
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission „A New Skills Agenda for Europe“ (Eine neue Agenda für Kompetenzen in Europa) (COM(2016)0381/2),
- unter Hinweis auf die Schlussfolgerungen des Rates vom 12. Mai 2009 zum Thema „Kultur als Katalysator für Kreativität und Innovation“,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 12. September 2013 zur Unterstützung der europäischen Kultur- und Kreativwirtschaft als Motor für Wachstum und Beschäftigung⁴,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 23. Oktober 2012 zu kleinen und mittleren Unternehmen (KMU): Wettbewerbsfähigkeit und Geschäftsmöglichkeiten⁵,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 12. Mai 2011 zu den kulturellen Dimensionen der auswärtigen Politik der EU⁶,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 12. Mai 2011 zu der Erschließung des Potenzials der Kultur- und Kreativindustrien⁷,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 10. April 2008 zur Kulturwirtschaft in Europa⁸,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 7. Juni 2007 zum sozialen Status der

¹ ABl. L 347 vom 20.12.2013, S. 259.

² ABl. L 347 vom 20.12.2013, S. 33.

³ Angenommene Texte, P8_TA(2015)0293.

⁴ Angenommene Texte, P7_TA(2013)0368.

⁵ Angenommene Texte, P7_TA(2012)0387.

⁶ Angenommene Texte, P7_TA(2011)0239.

⁷ Angenommene Texte, P7_TA(2011)0240.

⁸ Angenommene Texte, P7_TA(2008)0123.

Künstler¹,

- gestützt auf Artikel 52 seiner Geschäftsordnung,
 - unter Hinweis auf die gemeinsamen Beratungen des Ausschusses für Industrie, Forschung und Energie und den Ausschuss für Kultur und Bildung gemäß Artikel 55 der Geschäftsordnung,
 - unter Hinweis auf den Bericht des Ausschusses für Industrie, Forschung und Energie sowie des Ausschusses für Kultur und Bildung (A8-0000/2016),
- A. in der Erwägung, dass die Kommission in ihrer Mitteilung mit dem Titel „Die Kultur- und Kreativwirtschaft als Motor für Wachstum und Beschäftigung in der EU unterstützen“² die Schlüsselrolle der Kultur- und Kreativwirtschaft³ für die soziale und wirtschaftliche Entwicklung der EU anerkennt;
- B. in der Erwägung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft einen doppelten Wert hat, da durch sie die kulturelle und sprachliche Vielfalt gefördert, die europäische und regionale Identität gestärkt und gleichzeitig der soziale Zusammenhalt gestützt und bedeutend zu Investitionen, Wachstum, Innovation und Beschäftigung in der Wirtschaft der EU beigetragen wird;
- C. in der Erwägung, dass durch Kulturdiplomatie die bilateralen Beziehungen zwischen Europa und Drittländern gestärkt und Brücken zwischen Gesellschaften gebaut werden und zu einem besseren gegenseitigen Verständnis beigetragen wird;
- D. in der Erwägung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft in ihrer Rolle als Botschafter europäischer Werte – wie etwa Kultur, Kreativität, Qualität, Exzellenz, Handwerk – auf der internationalen Bühne zu Europas „Soft Power“ beiträgt;
- E. in der Erwägung, dass die Kreativwirtschaft in Europa mehr als 12 Mio. Vollzeitarbeitsplätze stellt, was einen Anteil von 7,5 % der Arbeitskräfte in der EU ausmacht, und etwa 509 Mrd. EUR zur Wertschöpfung des BIP beiträgt (5,3 % der Bruttowertschöpfung in der EU);
- F. in der Erwägung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft in der EU 2,5 Mal so viele Menschen beschäftigt wie Automobilhersteller und fünf Mal so viele wie die Chemieindustrie;
- G. in der Erwägung, dass es eher unwahrscheinlich ist, dass in der Kulturbranche Arbeitsplätze ins Ausland verlagert werden, da sie mit spezifischen kulturellen und historischen Kompetenzen zusammenhängen; in der Erwägung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft erheblich und mehr als jede andere Branche zur Beschäftigung junger Menschen beiträgt und sich während der Wirtschaftskrise nach 2008 als am widerstandsfähigsten herausgestellt hat;

¹ Angenommene Texte, P6_TA(2007)0236.

² COM(2012) 537.

³ In der Mitteilung der Kommission bezeichnet als: Architektur, Archive und Bibliotheken, Kunsthandwerk, audiovisuelle Medien (inkl. Film, Fernsehen, Videospiele und Multimedia), kulturelles Erbe, Design (inkl. Modedesign), Festivals, Musik, bildende und darstellende Kunst, Verlagswesen und Radio.

- H. in der Erwägung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft mehrheitlich aus kleinen und Kleinstunternehmen besteht, und in der Erwägung, dass in der Kultur- und Kreativbranche mehr als 90 % der Arbeitsplätze in Unternehmen mit weniger als 9 Mitarbeitern bestehen;
- I. in der Erwägung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft eine Schlüsselrolle bei der Reindustrialisierung Europas spielt, ein Wachstumsmotor ist und sich in einer strategischen Position befindet, um durch Innovationen Ausstrahlungseffekte auf andere Wirtschaftszweige wie Tourismus, Einzelhandel und digitale Technologien auszulösen;
- J. in der Erwägung, dass unter den verschiedenen EU-Finanzierungsquellen nur in „Kreatives Europa“ und im Europäischen Fonds für strategische Investitionen (EFSD) die Kultur- und Kreativwirtschaft als besondere Priorität erwähnt werden;
- K. in der Erwägung, dass zwar heute mehr kreativer Inhalt als jemals zuvor konsumiert wird, besonders in Form von Diensten wie Content-Plattformen, die von Nutzern hochgeladen werden, und in Form von Diensten für die Zusammenführung von Inhalten, die Kultur- und Kreativbranche aber keine vergleichbare Umsatzsteigerung durch diesen Anstieg des Konsums verzeichnet;
- L. in der Erwägung, dass in der jüngsten von der Kommission in Auftrag gegebenen Studie¹ bei der Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft auch die kreativitätstragenden Luxusgüterbranchen berücksichtigt werden; in der Erwägung, dass die Mode- und die Luxusgüterbranche auf einen starken kulturellen und kreativen Input bauen, zur Erhaltung des jahrhundertealten europäischen „Savoir-faire“ beitragen und aus einer Kulturerbe und aus Traditionen schöpfen, die von anderen nicht kopiert werden können;
- M. in der Erwägung, dass nationale Schätzungen für die Kultur- und Kreativwirtschaft selten vergleichbar sind, da die Mitgliedstaaten noch immer unterschiedliche Definitionen für die Kultur- und Kreativwirtschaft verwenden;
- N. in der Erwägung, dass der internationale Handel für nachgeahmte und unerlaubt hergestellte Waren 2013 bis zu 2,5 % des Welthandels und bis zu 5 % der EU-Einfuhren ausmachte, was 85 Mrd. EUR entspricht;

Definition und Statistiken

1. fordert die Kommission auf, einen kohärenten und langfristigen wirtschaftspolitischen Rahmen für die Kultur- und Kreativbranche zu entwickeln, und fordert die EU auf, die Entwicklung, Förderung und den Schutz der Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft in ihre strategischen Ziele und allgemeinen politischen Prioritäten aufzunehmen;
2. fordert die Kommission auf, ihre künftigen Strategien auf Grundlage der folgenden Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft zu entwickeln: „Die Kultur- und Kreativwirtschaft umfasst diejenigen Branchen, die auf kulturellen Werten, individueller Kreativität, Fähigkeiten und Talent basieren und das Potenzial haben,

¹ Die Referenz der Studie wird nach Veröffentlichung ergänzt. Alle in diesem Bericht genannten Zahlen basieren auf dieser Studie.

Wohlstand und Arbeitsplätze durch die Schaffung von Werten aus geistigem Eigentum zu generieren. Dazu gehören die folgenden Branchen, die auf kulturelle und kreative Inputs angewiesen sind: Architektur, Archive und Bibliotheken, Kunsthandwerk, audiovisuelle Medien (inkl. Film, Fernsehen, Videospiele und Multimedia), kulturelles Erbe, Design, durch Kreativität angetriebene Luxusgüterbranchen und Mode, Festivals, Musik, darstellende Kunst, Buch- und Verlagswesen, Radio und bildende Kunst.“;

3. fordert die Kommission auf, spezielle Indikatoren zu identifizieren, um die kulturellen, wirtschaftlichen und sozialen Auswirkungen ihrer Strategien und Vorschläge für politische Maßnahmen hinsichtlich der Kultur- und Kreativbranche zu überwachen und zu analysieren; fordert die Kommission außerdem auf, nach Möglichkeit alternative Datenquellen zu identifizieren, um offizielle Statistiken zu ergänzen und zu verbessern;
4. legt der Kommission und Eurostat nahe, die Kultur- und Kreativbranche in ihre jährlichen Statistiken aufzunehmen und alle zwei Jahre einen Branchenbericht über die Entwicklungen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Europa zu veröffentlichen;

Rahmenbedingungen und Förderung von Innovation

5. betont, dass Technologie und Infrastruktur von dem Inhalt abhängen, den die Kulturschaffenden anbieten; fordert die Kommission daher auf, einen rechtlichen Rahmen für die Wertschöpfungskette im digitalen Zeitalter zu schaffen, in dem die Besonderheiten der Branche berücksichtigt werden und der zu einer besseren Vergütung von Autoren und Kulturschaffenden führt;
6. fordert die Kommission auf, hinsichtlich der anstehenden Urheberrechtsreform rechtliche Lösungen zu schaffen, die den Kulturschaffenden, Rechteinhabern und Verbrauchern gleichermaßen dienen, um klarzustellen, dass Haftungsausschlüsse nur für vollständig neutrale und passive Anbieter von Onlinediensten gelten können und nicht für Dienste, die eine aktive Rolle bei der Verteilung, Förderung und Monetarisierung von Inhalt auf Kosten der Kulturschaffenden spielen;
7. betont, dass die Nachahmung und die unerlaubte Herstellung von Waren ein erhebliches Problem darstellen, und zwar für die Kultur- und Kreativwirtschaft und die Bürger gleichermaßen; betont, dass diese illegalen Handlungen zu Sicherheits- und Gesundheitsproblemen führen können, die angegangen werden müssen;
8. empfiehlt, die Einführung strengerer Sanktionen und die Förderung eines Systems für garantierte Rückverfolgbarkeit als Abschreckung für Produktpiraten zu erwägen und gleichzeitig den Schadenersatz und die Vergütung der Rechteinhaber zu erhöhen; fordert die EU und die Mitgliedstaaten auf, Sensibilisierungskampagnen zum Thema Produktpiraterie und unerlaubte Herstellung durchzuführen; betont außerdem, dass alle digitalen Akteure in den Kampf gegen Online-Fälschung eingebunden werden müssen;
9. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten in ihren jeweiligen Zuständigkeitsbereichen auf, die branchenübergreifende Zusammenarbeit zu fördern, indem sie Lernlabore, kreative Zentren, kollaborative Räume, Vernetzungsprogramme und kulturelle und kreative Cluster und Netzwerke auf regionaler, nationaler, europäischer und internationaler Ebene einrichten und damit die Interaktion zwischen Kleinst-, kleinen, mittleren und großen Unternehmen der Kreativbranche, traditionellem

Handwerk, Forschungszentren, Universitäten, Investoren und Entscheidungsträgern fördern; fordert ferner Unterstützung bei der Entwicklung neuer Geschäftsmodelle, Produkte und Dienstleistungen durch strategische Partnerschaften und fordert eine Unterstützung der Maßnahmen von Gründerzentren;

Bildung, Fertigkeiten, Weiterbildung

10. betont, dass kreative Fertigkeiten schon in jungen Jahren erworben werden müssen, um die Voraussetzungen für die kontinuierliche Erneuerung kreativer Fähigkeiten zu schaffen; fordert die Mitgliedstaaten zu einer Verbesserung ihrer Bildungs-, Lern-, und Qualifikationssysteme auf, indem sie Schülern in Kultur- und Kunstdisziplinen eine umfassende Ausbildung ermöglichen;
11. hebt das Potenzial der Kultur- und Kreativwirtschaft hinsichtlich der Beschäftigung junger Menschen und der Reindustrialisierung hervor; fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, die Kultur- und Kreativwirtschaft in die Beschäftigungsinitiative für junge Menschen einzubeziehen und Mittel bereitzustellen, damit junge Menschen eine Berufslaufbahn in dieser Branche einschlagen und einschlägige Weiterbildungsmöglichkeiten nutzen können;
12. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, die Erhaltung des traditionellen europäischen „Savoir-faire“ zu sichern und das Handwerk im Zusammenhang mit der Kultur- und Kreativbranche zu erhalten und zu fördern, Berufsausbildung und hochqualifizierte Arbeitskräfte aufzuwerten, um Talente anzulocken;
13. fordert die Kommission auf, das Bewusstsein für Karrieremöglichkeiten im gewerblichen Bereich durch Sensibilisierungskampagnen und politische Maßnahmen zu schärfen, um Wissensvermittlung zu fördern und so die Handwerkskunst in diesen Branchen zu erhalten;
14. fordert die Mitgliedstaaten auf, branchenübergreifende Ansätze zwischen verschiedenen Bereichen in der schulischen und außerschulischen Bildung zu fördern; empfiehlt in Hochschuleinrichtungen die Schaffung von gemeinsamen Programmen von Kunst und Kultur, Wissenschaft, Technik, Technologie, Gewerbe und anderen relevanten Bereichen; hebt hervor, dass Exzellenzzentren gefördert werden müssen;
15. fordert die Mitgliedstaaten auf, die Zusammenarbeit zwischen Kunstschulen und Unternehmen in der Kultur- und Kreativbranche zu fördern; empfiehlt die Ausweitung der dualen Ausbildung;

Finanzierung

16. weist darauf hin, dass der Kultur- und Kreativwirtschaft die Teilnahme an allen EU-geförderten Programmen offensteht, jedoch festzustellen ist, dass die entsprechenden Möglichkeiten immer noch nicht vollständig genutzt werden; fordert die Kommission auf, als ersten Schritt eine zentrale Anlaufstelle zu schaffen – z. B. eine Website – in dem verschiedene Finanzierungsmöglichkeiten für Kultur- und Kreativwirtschaft herausgestellt werden, da dadurch die Finanzierungsmöglichkeiten für die Kultur- und Kreativwirtschaft besser bekannt gemacht werden und die Zugänglichkeit der Finanzierungsmöglichkeiten verbessert wird;

17. stellt fest, dass die Halbzeitüberprüfung des MFR und die Umsetzungsberichte der europäischen Programme als zwei miteinander verknüpfte Komponenten eines Prozesses anzusehen sind; stellt fest, dass die Rolle und die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft, besonders für „Kreatives Europa“, Horizont 2020 und die Strukturfonds, gezielt ausgewertet und weiter gefördert werden sollten; betont, dass dieser Prozess eine stabile und einheitliche Grundlage für die Überarbeitung des MFR und der zukünftigen EU-Programmarchitektur nach 2020 bieten sollte;
18. fordert die Kommission auf, potenzielle Synergieeffekte zwischen EU-Maßnahmen vollständig zu nutzen, um die Mittel, die im Rahmen von EU-Programmen wie etwa Horizont 2020, der Fazilität Connecting Europe, Erasmus+, „Kreatives Europa“ und COSME sowie im Rahmen der europäischen Struktur- und Investitionsfonds verfügbar sind, effizient zu nutzen, um mehr Projekte in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu fördern;
19. fordert die Kommission auf, die Kultur- und Kreativwirtschaft als horizontale Priorität innerhalb der EU-Förderprogramme einzustufen, besonders im Rahmen von Horizont 2020 und der europäischen Struktur- und Investitionsfonds;
20. stellt fest, dass die Bürgerschaftsfazilität im Rahmen des Programms „Kreatives Europa“ einer der Wege ist, um der Kultur- und Kreativbranche den dringend benötigten Zugang zu Kreditfinanzierung für innovative und nachhaltige Projekte zu eröffnen; betont, dass die Haushaltsmittel für das Programm „Kreatives Europa“ und die Bürgerschaftsfazilität aufgestockt werden müssen, um kulturelle und kreative Ausdrucksformen in der EU wirksam zu fördern und die Begünstigten von Finanzhilfen zu diversifizieren;
21. stellt fest, dass die europäischen Struktur- und Investitionsfonds den KMU helfen sollten, Kapitalknappheit zu überwinden und dass sie üblicherweise für Projekte eingesetzt werden sollten, die ein höheres Risikoprofil haben als Projekte, die eine normale EIB-Finanzierung erhalten¹; stellt jedoch fest, dass bis Mai 2016 weder eine Finanzierung für Projekte aus der Kultur- und Kreativbranche noch für Projekte aus der Bildungs- oder Weiterbildungsbranche gewährt wurde, die sich hauptsächlich aus KMU mit einem höheren Risikograd zusammensetzen;
22. fordert die EIB auf, die mangelnde Finanzierung für die Kultur- und Kreativwirtschaft im Rahmen der europäischen Struktur- und Investitionsfonds anzugehen, indem mögliche Wechselbeziehungen mit dem Programm „Kreatives Europa“ und der Bürgerschaftsfazilität zu untersuchen, um zweckmäßige Darlehen für die Kultur- und Kreativwirtschaft bereitzustellen;
23. ist der Auffassung, dass es für einen besseren Zugang zu Finanzierung für die Kultur- und Kreativwirtschaft notwendig ist, Fachkenntnis bei der Beurteilung der Werthaltigkeit immaterieller Werte aufzubauen, wobei diese Werthaltigkeit als Sicherheit genutzt werden könnte;
24. spricht sich für die Förderung der „Protokolle des geistigen Eigentums“, aus, damit dem Recht des geistigen Eigentums ein Wert zugemessen werden kann, und fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, die notwendigen Mechanismen zu erlassen,

¹ Verordnung (EU) Nr. 2015/1017.

um die Bankfähigkeit dieser Rechte und damit die Anerkennung ihres vollen Werts als Vermögenswerte zu steigern;

25. beauftragt seinen Präsidenten, diese EntschlieÙung dem Rat und der Kommission zu übermitteln.

BEGRÜNDUNG

Einleitung

Kultur, Kunst und Kreativität sind das wahre Bild von Europa und die Trumpfkarte Europas in der Welt!

Im Europa des 21. Jahrhunderts werden mit dem Übergang zur digitalen Wirtschaft die traditionellen Produktionsprozesse und herkömmlichen Wertschöpfungsketten zunehmend durch die Kultur- und Kreativwirtschaft ersetzt. Der wertvollste Rohstoff ist heute die Schaffung von hochwertigen Inhalten: die Fähigkeit, innovativ zu sein, etwas zu erzählen, sich etwas vorzustellen und Gefühle zu wecken. Diese Fähigkeit sollten gepflegt, gefördert und bewahrt werden.

Zur Kultur- und Kreativwirtschaft gehören die Wirtschaftszweige, die auf kulturellen Werten sowie auf individueller Kreativität, individueller Kompetenz und individuellem Talent beruhen und die das Potenzial haben, durch Wertschöpfung aus geistigem Eigentum Wohlstand und Beschäftigung zu schaffen. Nach Auffassung der Ko-Berichtersteller umfasst die Branche die folgenden, auf kulturellem und kreativem Input beruhenden Segmente: Architektur, Archive und Bibliotheken, Kunsthandwerk, audiovisueller Bereich (einschließlich Film, Fernsehen, Videospiele und Multimedia), Kulturerbe, Design, kreative Mode- und Luxusgüterbranchen, Festivals, Musik, darstellende Kunst, Bücher und Verlagswesen, Radio und bildende Kunst.

Der Lebensnerv der europäischen Kultur- und Kreativwirtschaft ist die Einzigartigkeit der in einem gemeinsamen, 3 000 Jahre alten kulturellen Erbe verankerten europäischen Kultur und Kunst. Im Gegensatz zu anderen Branchen zeichnet sich die Kultur- und Kreativwirtschaft durch ihren doppelten Eigenwert aus: Zum einen spielt sie eine entscheidende Rolle für Schutz und Förderung der kulturellen und sprachlichen Vielfalt, stärkt das europäische und regionale Zugehörigkeitsgefühl, trägt zur Vermittlung von Wissen und Werten bei und bewahrt das materielle und immaterielle Erbe Europas für die heutigen und zukünftige Generationen. Zum anderen sind die Aktivitäten der Kultur- und Kreativwirtschaft, die einen wichtigen Beitrag zur EU-Wirtschaft hinsichtlich Beschäftigung, Investitionen, Wachstum und Innovationen leisten, ein konkretes Instrument zur Stärkung des sozialen Zusammenhalts und tragen wesentlich zur globalen Wettbewerbsfähigkeit Europas bei.

Es ist daher von zunehmender strategischer Bedeutung, eine innovative und forschungsorientierte europäische Kultur- und Kreativwirtschaft zu fördern, die Pluralismus sowie sprachliche und kulturelle Vielfalt bewahrt und – vor allem vor dem Hintergrund eines konvergierenden, globalisierten Marktes – das Angebot innovativer und hochwertiger Dienstleistungen stärkt.

Nach dem Grünbuch der Kommission aus dem Jahr 2010¹ wurde in den vergangenen Jahren eine ganze Reihe branchenbezogener Studien, Konferenzen, Mitteilungen der Kommission und Entschlüsse des Europäischen Parlaments veröffentlicht, in denen darauf hingewiesen wird, dass die heutige Wertschöpfungskette ihren Ausgangspunkt im kulturellen und kreativen Schaffen hat. Dieser Bericht ist allerdings der erste gemeinsame Bericht der

¹ COM(2010)0183.

Ausschüsse CULT und ITRE. Darin wird das kulturelle und wirtschaftliche Potenzial der Branche gemeinsam betrachtet und darauf hingewiesen, welche Schlüsselemente einer europäischen Industriepolitik für die Kultur- und Kreativwirtschaft zugrunde liegen sollten.

Sowohl für den Ausschusses für Kultur und Bildung (CULT), der in den vergangenen Jahren mehrere Berichte zur Kultur- und Kreativwirtschaft verfasst hat¹, als auch für den Ausschuss für Industrie, Forschung und Energie (ITRE), der für die Industriepolitik der Europäischen Union und damit zusammenhängende Maßnahmen, für die Anwendung neuer Technologien und für Maßnahmen im Zusammenhang mit kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) zuständig ist, gilt der Zukunft der Kultur- und Kreativwirtschaft besonderes Interesse. All diese Wirtschaftszweige handeln mit kreativen Gütern in Form von geistigem Eigentum. Angesichts der Vielfalt und Komplexität der Branche stellt es eine echte Herausforderung dar, das Potenzial der Kultur- und Kreativbranche voll auszuschöpfen.

Die Ko-Berichterstatter sind der Auffassung, dass die Freisetzung des vollständigen Potenzials der Branche konzertierte Aktionen auf nationaler, regionaler und lokaler Ebene, aber auch auf EU-Ebene erfordert. Auf Grundlage einer gründlichen Analyse der Branche und der Herausforderungen, vor denen sie steht, schlagen die Ko-Berichterstatter mehrere Maßnahmen und Strategien vor, deren kurz- und längerfristiger Schwerpunkt auf sieben wichtigen politischen Maßnahmen liegt, die auch den Kern dieses Berichts bilden:

- Erhebung zuverlässiger Statistiken und Daten auf Grundlage einer umfassenden Definition, um das Bewusstsein über die Merkmale und Erfordernisse der Branche zu schärfen
- Beobachtung der Branchenentwicklung, um zweckmäßige Lösungen für die Kultur- und Kreativwirtschaft zu erarbeiten
- Förderung von Innovation und Unternehmergeist in der Kultur- und Kreativbranche durch Vereinfachung der Zusammenarbeit mit anderen Branchen und Maßnahmen (Crossover-Effekte)
- Verbesserter Zugang zu Finanzmitteln und Unterstützung neuer Geschäftsmodelle
- Anwendung des bereits bestehenden Instrumentariums auf EU-Ebene und Verbindung sämtlicher bestehenden Instrumente und Initiativen in kohärenter Weise
- Ausbau von Kompetenzen, einschließlich unternehmerischer Fertigkeiten
- Maßnahmen im Hinblick auf geänderte Qualifikationsanforderungen und Behebung von Qualifikationsdefiziten

Wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft

Auf der ganzen Welt gilt die Kultur- und Kreativwirtschaft als wesentlicher und wachsender Teil der globalen Wirtschaft. Ihre Bedeutung für die Schaffung von Beschäftigung und

¹ Siehe beispielsweise die Entschließung vom 12. Mai 2011 zu der Erschließung des Potenzials der Kultur- und Kreativindustrien und die Entschließung vom 12. September 2013 zur Unterstützung der europäischen Kultur- und Kreativwirtschaft als Motor für Wachstum und Beschäftigung ([T7-0368/2013](#)).

Wohlstand wird zunehmend anerkannt, insbesondere in der EU: Nach einer kürzlich von der Kommission in Auftrag gegebenen Studie gehören 11,2 % aller privaten Unternehmen und 7,5 % aller Beschäftigten der Gesamtwirtschaft der Kultur- und Kreativwirtschaft (einschließlich der Luxusgüterbranche) an. Insgesamt lassen sich mehr als drei Millionen Unternehmen mit zusammen über 12 Millionen Beschäftigten unter die Kultur- und Kreativwirtschaft (ausgenommen die Luxusgüterbranche) fassen. Im Hinblick auf den Mehrwert erzeugt die Kultur- und Kreativwirtschaft (ausgenommen die Luxusgüterbranche) 5,3 % der europäischen Bruttowertschöpfung (BWS) insgesamt¹. In den Luxusgüterbranchen wiederum sind etwa 1,7 Millionen Menschen beschäftigt. Der Wert dieser Branchen in Bezug auf Waren und Dienstleistungen beläuft sich auf 547 Mrd. EUR oder etwa 4 % des nominalen BIP der EU.

Die Besonderheit der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt darin, dass sie zwischen Kunst, Kultur, Wirtschaft und Technik eine Brücke schlägt. Zudem zeichnen sich die in der Kultur- und Kreativwirtschaft geschaffenen Arbeitsplätze dadurch aus, dass sie sich nur schwerlich auslagern lassen, da sie mit besonderen kulturellen und geschichtlichen Kompetenzen verknüpft sind, die räumlich und durch Traditionen begrenzt und bestimmt werden. Von wesentlicher Bedeutung ist, dass sie mehr als alle anderen Branchen zur Beschäftigung von jungen Menschen und Frauen beitragen. Die Kultur- und Kreativwirtschaft zeigte sich widerstandsfähiger gegenüber den Auswirkungen der Krise des Jahres 2008 als andere Branchen, und es wurde festgestellt, dass sie spürbare positive Effekte in anderen Branchen wie dem Tourismus, dem Einzelhandel und der Digitaltechnik anstoßen kann.

Trotz dieser Tatsachen wurde bislang keine echte, kohärente Wirtschafts- und Industriepolitik auf EU-Ebene entwickelt. Es wird eine umfassende wirtschafts- und industriepolitische Strategie auf EU-Ebene benötigt, in deren Rahmen alle besonderen Merkmale der Kultur- und Kreativwirtschaft berücksichtigt werden und ein ausgewogener Rechtsrahmen geschaffen wird, um Herausforderungen wie die Digitalisierung oder die Überarbeitung der Urheberrechtsvorschriften in neues Wachstum und neue Beschäftigungsmöglichkeiten zu verwandeln. Es wird Engagement für die langfristige Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft auf der Grundlage eines integrierten Konzepts benötigt, mit dem ein dauerhafter politischer und regulatorischer Nährboden für die Kultur- und Kreativwirtschaft von heute und morgen geschaffen werden kann und die Entwicklung und Förderung sowie der Schutz der Kultur- und Kreativwirtschaft als strategisches Ziel und allgemeine politische Priorität der EU erachtet werden.

Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft und Statistiken für eine echte europäische Entwicklungspolitik

Ein Faktor, der definitiv zum fehlenden Bewusstsein für das tatsächliche wirtschaftliche Potenzial dieser Branche und dem daraus folgenden Fehlen spezifischer Strategien zur Unterstützung der Kultur- und Kreativwirtschaft beiträgt, ist die Tatsache, dass nicht eindeutig bestimmt ist, was der Begriff „Kultur- und Kreativwirtschaft“ bedeutet.

Während die meisten kulturbezogenen Wirtschaftszweige offensichtlich ein Stützpfiler der Branche und als solche leicht zu klassifizieren sind (künstlerisches und denkmalhistorisches Erbe, Archive, Bibliotheken, Bücher, Verlagswesen und Presseerzeugnisse, bildende Künste,

¹ Studie: „Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs“. Die Referenz der Studie wird nach Veröffentlichung ergänzt.

Architektur, darstellende Künste, Multimedia und audiovisuelle Dienstleistungen), ist die Angelegenheit bei den kreativen Wirtschaftszweigen weniger eindeutig, da tatsächlich jede innovative Tätigkeit kreativer Art sein und auf Kreativität beruhen kann.

Unter Berücksichtigung der Mitteilung der Kommission aus dem Jahr 2012¹ wird der Begriff Kreativindustrie als „Branchen mit einer kulturellen Dimension, die Kultur als Input verwenden, obwohl ihr Output überwiegend funktional ist. Dazu zählen Architektur und Design [...]“ definiert², und in Anbetracht der jüngsten Studie der Kommission³, die in ihrer Begriffsbestimmung neben den Kernbereichen Mode und Design in der Kultur- und Kreativwirtschaft auch die Luxusgüterbranche unter die Kultur- und Kreativwirtschaft fasst, schlagen die Ko-Berichterstatter eine neue, erweiterte und umfassendere Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft vor. Die Berichterstatter sind der Auffassung, dass eine standardisierte Begriffsbestimmung die Beobachtung der Branchenentwicklung verbessern und letztlich zu maßgeschneiderten politischen Lösungen für die Kultur- und Kreativwirtschaft führen wird. Die von den Berichterstattern vorgeschlagene Definition umfasst die letztgenannten klassischen Branchen ebenso wie die kreativen Mode- und Luxusgüterbranchen auf Grundlage ihres spezifischen kulturellen Inputs, aufgrund der kreativen Impulse, die für ihre anfängliche Produktionsphase charakteristisch sind, und aufgrund ihrer Fähigkeit, Mehrwert zu schaffen.

Die Mode- und Luxusgüterbranche leistet nicht nur einen Beitrag zur Förderung und Verbreitung europäischer Spitzenleistungen, sondern – da sie in hohem Maße von kulturellem und kreativem Input abhängt – auch zur Bewahrung des europäischen „Savoir-faire“, dieser Sammlung von Wissen und jahrhundertealten Fähigkeiten, die sich nicht einfach kopieren lässt und die tatsächlich den europäischen Mehrwert auszeichnet.

Kultur- und Kreativwirtschaft als Botschafter der europäischen Werte

Das ist jedoch noch nicht alles. Kultur kann – nicht nur in ihren traditionellen Formen, sondern auch im Gewand der Kultur- und Kreativwirtschaft – eine entscheidende Rolle für die Stärkung internationaler Partnerschaften spielen. Als internationaler Botschafter europäischer Werte (wie Qualität, Spitzenleistungen, handwerkliches Können, Kreativität und Kultur) leistet die Kultur- und Kreativwirtschaft einen Beitrag zur europäischen „Soft Power“. Gemäß Eurostat belief sich der Wert der gesamten EU-Ausfuhren im Jahr 2014 (alle Erzeugnisse) auf 1,703 Billionen EUR und hatte damit einen Anteil von 15,9 % am gesamten Welthandel. Davon können 27,3 Mrd. EUR (1,6 %) der Ausfuhr von Kulturgütern und 209,1 Mrd. EUR (12,3 %) Gütern im Zusammenhang mit der Modebranche zugeordnet werden. Die Luxusgüterbranchen haben mit einem Ausfuhrwert von etwa 308 Mrd. EUR einen Anteil von 18 % an den europäischen Ausfuhren.

Aus diesen Gründen hat die EU bereits zahlreiche Projekte in der Kultur- und Kreativwirtschaft gefördert, wie beispielsweise die Netzwerke von Kreativzentren, das Programm ACP Cultures+ für die Länder Afrikas, der Karibik und des pazifischen Raums (AKP-Staaten) oder Programme zur Förderung der Cultural Governance und des interkulturellen Dialogs. Weitere Hilfen kommen aus den Programmen „Kreatives Europa“

¹ COM (2012) 537

² COM(2010) 183, S. 6

³ Studie: „Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs“. Die Referenz der Studie wird nach Veröffentlichung ergänzt.

und „Horizont 2020“, mit denen Forschung über kulturelle Diplomatie, Tätigkeiten im Bereich des kulturellen Erbes, nämlich Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft, und den interkulturellen Dialog gefördert werden sollen.

Im Bewusstsein der Bedeutung dieses Instruments hat die Kommission kürzlich eine Mitteilung über eine „Strategie für internationale Kulturbeziehungen“ veröffentlicht, die auf die Förderung der kulturellen Zusammenarbeit zwischen der EU und ihren Partnerländern sowie des Dialogs und gegenseitigen Verständnisses für den Aufbau langfristiger Beziehungen mit Ländern weltweit abzielt.

Allgemeine und berufliche Bildung

Kultur und Kunst in allen ihren Ausprägungen bilden die Grundlage für Kreativität, Inspiration und Vorstellungskraft und sollten auch fester Bestandteil der Bildung sein.

Darum ist es wichtig, die Mitgliedstaaten daran zu erinnern, in ihren Lehrplänen Kunst-, Musik-, Theater- und Filmbildung zu berücksichtigen, um Wissen über das kulturelle Erbe, die künstlerische Praxis und künstlerische Ausdrucksformen sowie kreative und innovative Soft Skills zu entwickeln. Bildung wird zuerst im familiären Umfeld sowie vor allem im Schulwesen vermittelt und außerdem durch den Einfluss der Massenmedien geprägt. Formale und nichtformale allgemeine und berufliche Bildung sind nicht nur zwei notwendige Voraussetzungen für die Förderung von Kreativität als Lebensnerv der Kultur- und Kreativwirtschaft, sondern auch für die Anregung der Nachfrage nach hochwertigen Inhalten und kreativen Erzeugnissen.

Eine kohärente Strategie für die Kultur- und Kreativwirtschaft hängt daher von einer engen Zusammenarbeit zwischen der Kultur- und Kreativbranche und gesellschaftlichen Partnern aus dem Bildungs- und Berufsbildungsbranche ab.

Es müssen branchenübergreifende Ansätze zwischen den verschiedenen Bereichen des formalen und nichtformalen Lernens gefördert werden. Dies erfordert größere Synergien zwischen Hochschulen, beispielsweise durch gemeinsame Programme zwischen Kunst und Kultur, Wissenschaft, Ingenieurwesen und Technologie oder durch die Förderung von Exzellenzzentren, die Arbeitsprofile entwickeln, die zur Lebendigkeit der Branche beitragen, und die Studierende aus verschiedenen Mitgliedstaaten anziehen und internationale Projekte erarbeiten. Schließlich zeigen die in einigen Mitgliedstaaten eingeführten bewährten Verfahren, dass die duale Ausbildung gefördert werden muss.

Im Hinblick auf die Mode- und Luxusgüterbranchen ist zu beachten, dass diese Branchen nicht nur durch große Industriekonzerne geprägt, sondern auch von der Zusammenarbeit mit KMU, Kleinstunternehmen und traditionellem Handwerk abhängig sind. Finanzielle Unterstützung und geeignete Mittel der Europäischen Union zur Entwicklungsförderung würden sicherlich einer Reihe von Bereichen in der Kultur- und Kreativwirtschaft zugutekommen.

Andererseits besteht auf EU-Ebene, wie verschiedene europäische Interessenträger deutlich gemacht haben, eine Lücke zwischen den Erfordernissen der Branche und dem Angebot an hochqualifizierten Arbeitskräften, die geschlossen werden muss¹. Für die Mode- und

¹ ECCIA (2014): „The contribution of the high-end cultural and creative industries to the European economy“.

Luxusgüterbranche liegt die Priorität in der Bereitstellung neuer Strategien zum Schutz und zur Förderung traditioneller europäischer Kompetenz und Handwerkskunst im Zusammenhang mit der Kultur- und Kreativwirtschaft durch die Verbesserung und Förderung der Berufsbildung. Damit sollen neue Kompetenzen gefördert und Talente gewonnen werden, beispielsweise als „Spitzenkraft“ oder für „mittlere Tätigkeitsprofile“ im Baugewerbe in den Bereichen Erhaltung und Restaurierung.

Die beiden Berichtersteller heben außerdem hervor, wie die Zusammenarbeit zwischen dem Bildungswesen und der Kultur- und Kreativbranche einen Beitrag zu Stadterneuerung und zukünftiger Wettbewerbsfähigkeit Europas leisten kann. Durch diese Zusammenarbeit wird die Attraktivität von Städten und Regionen gestärkt, aber auch ein anregendes Lernumfeld geschaffen, das besonders geeignet ist, arbeitslosen jungen Menschen – insbesondere, aber nicht nur aus Randgruppen und benachteiligten Stadtvierteln – beim Erwerb beruflicher Fähigkeiten zu helfen und so ihre Beschäftigungschancen in Branchen, die qualifizierte Arbeitskräfte suchen, zu erhöhen.

Für die Bewältigung der Jugendarbeitslosigkeit hat die Branche insgesamt einen hohen Nutzen: Nach einer aktuellen Studie beschäftigt die Kultur- und Kreativbranche mehr Menschen in der Altersgruppe 15–29 Jahre als jede andere Branche (19,1 % der insgesamt Beschäftigten in der Kultur- und Kreativbranche gegenüber 18,6 % in den übrigen Branchen)¹. Vor dem Hintergrund der Abwanderung hochqualifizierter Arbeitskräfte aus Europa in den letzten Jahrzehnten hätten eine verstärkte Förderung und weitere Investitionen in die Kultur- und Kreativwirtschaft positive Auswirkungen im Hinblick auf die Schaffung neuer Arbeitsplätze und (angesichts der hohen Zahl junger Menschen, die ein Studium in einem entsprechenden Fachbereich absolvieren) die Bekämpfung der Jugendarbeitslosigkeit. Hinsichtlich Jugendbeschäftigung und Reindustrialisierung besteht innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft also das Potenzial, den Wissenstransfer und die Weitergabe traditioneller Handwerkskunst zu sichern und das wirtschaftliche, historische und gesellschaftliche Gefüge zu bewahren, von dem die Kultur- und Kreativwirtschaft abhängt.

Die Kommission und die Mitgliedstaaten sollten nach Auffassung der Ko-Berichtersteller einen besonderen Schwerpunkt der Kultur- und Kreativwirtschaft in den EU-Programmen für Beschäftigung und Wachstum (darunter beispielsweise die Beschäftigungsinitiative für junge Menschen und die kürzlich vorgestellte Agenda für neue Kompetenzen) vorsehen und Mittel zur Ausbildungs- und Laufbahnförderung in dieser Branche bereitstellen. Außerdem sollten die Kommission und die Mitgliedstaaten Aufklärungskampagnen über Berufschancen in den Wirtschaftszweigen fördern, in denen in der EU Arbeitsplätze geschaffen und Wissenstransfer gefördert wird, um das handwerkliche Können in diesen strategisch bedeutsamen Bereichen zu bewahren.

Urheberrecht und Fälschung in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Was der Industrie und Technologiebranche ihre Patente sind, ist der Kultur- und Kreativwirtschaft das Urheberrecht. Der Schutz des Urheberrechts ist ein entscheidendes Element für den Fortbestand der Kreativwirtschaft.

Zwar werden heute mehr kreative Inhalte konsumiert als je zuvor, allerdings haben sich die Einnahmen für die Kreativwirtschaft bei Plattformdiensten mit von Nutzern hochgeladenen

¹ Cultural Times – The first global map of cultural and creative industries, Dezember 2015.

Inhalten oder der Zusammenstellung von Inhalten („Content Aggregation“) nicht im gleichen Maß erhöht.

Auch wenn der Konsum kreativer Inhalte in den letzten Jahren so hoch war wie noch nie (man denke nur an die Rekordstände bei Musik), ist der Nutzen dieses enormen Anstiegs, der über Plattform- und Aggregationsdienste mit von Benutzern, Rechteinhabern, Künstlern und Produzenten hochgeladenen Inhalten erreicht wurde, weder gleichmäßig verteilt noch steht er im Verhältnis zu den damit einhergehenden Einnahmen.

Dadurch ist eine sogenannte Wertschöpfungslücke entstanden: Plattformdienste behalten den Wert kultureller und kreativer Arbeiten ein, der den Kulturschaffenden entgeht. Der Werttransfer hat zu einem ineffizienten und unfairen Markt geführt und bedroht die langfristige Solidität der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EU und den Erfolg des digitalen Binnenmarkts.

Die Ko-Berichtersteller fordern daher die Kommission auf, im Hinblick auf die bevorstehende Urheberrechtsreform legale Lösungen für Online-Dienste zu finden, mit denen diese Marktverzerrung behoben wird und Kulturschaffende, Rechteinhaber und Verbraucher gleichermaßen zufriedengestellt werden. Haftungsbefreiungen dürfen nur für wirklich neutrale und passive Online-Dienstanbieter gelten, nicht aber für Dienste, die eine aktive Rolle bei der Verteilung, Bewerbung und monetären Nutzung von Inhalten zulasten der Kulturschaffenden spielen.

Außerdem sind die Luxusgüter- und Modebranche mit steigenden und zunehmend schwerwiegenden Produktfälschungen konfrontiert. Dabei nehmen die Verluste für die Wirtschaftszweige und die daraus folgenden Arbeitsplatzverluste besorgniserregende Ausmaße an – von Problemen im Zusammenhang mit Gesundheit und Verbraucherschutz ganz zu schweigen. Die Schwere des Problems verdeutlichen Daten aus dem Jahr 2013, die zeigen, dass gefälschte und unerlaubt hergestellte Waren bis zu 2,5 % des internationalen Handels ausmachten und bis zu 5 % bzw. einen Gesamtwert von 85 Mrd. EUR aller Einfuhren in die EU.

Ebenso wichtig wie eine klare Begriffsbestimmung, in der alle mit der Kultur- und Kreativwirtschaft verbundenen Branchen berücksichtigt werden, ist nach Auffassung der Ko-Berichtersteller eine vergleichbare und zuverlässige statistische Datengrundlage. Tatsächlich gilt in jedem Mitgliedstaaten eine jeweils eigene Einordnung der Kultur- und Kreativbranche. Daher ist es besonders wichtig, auf EU-Ebene einen aktualisierten Rahmen für die Branche zu schaffen und im Laufe der Zeit entstehende Änderungen zu erfassen. Das Ziel sollte darin bestehen, spezifische Indikatoren festzulegen, mit denen sich die Ergebnisse von Strategien zur Branchenförderung messen lassen.

Kultur- und Kreativwirtschaft: Zugang zu Finanz- und EU-Fördermitteln

Maßgeschneiderte Lösungen sind besonders auf dem Gebiet der Förderung und Finanzierung erforderlich: Eine Reihe von Bereichen in der Kultur- und Kreativwirtschaft sollten und könnten sicherlich besser von finanzieller Unterstützung und geeigneten Mitteln der Europäischen Union zur Förderung ihrer Entwicklung und des innovativen Outputs profitieren.

Während die Regionen äußerst erfolgreich Cluster sowie regionale und länderübergreifende

Zusammenarbeit im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft entwickeln und Akteure aus der Kultur- und Kreativwirtschaft zu den innovativsten Unternehmen zählen und an Forschungs- und Innovationsprogrammen teilnehmen, fehlen nach wie vor Daten zu Anzahl und Art der finanzierten Projekte. Es müssen spezifische Indikatoren festgelegt werden, um die kulturellen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Auswirkungen der Strategien und Regelungsvorschläge im Zusammenhang mit der Kultur- und Kreativwirtschaft zu überwachen und analysieren.

Auch wenn alle Programme für Bewerbungen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft offen sind, kann und sollte die Beteiligungsquote gesteigert werden. Die Unterstützung der Kultur- und Kreativwirtschaft sollte eine politische Priorität innerhalb der Struktur- und Investitionsfonds, des Programms Horizont 2020 und des mehrjährigen Finanzrahmens (MFR) insgesamt sein. Insbesondere im Rahmen des Forschungsprogramms Horizont 2020 und der Strukturfonds sollten potenzielle Synergien zwischen verschiedenen EU-Strategien vollständig genutzt werden. Dadurch könnten die im Rahmen der EU-Programme vorhandenen Finanzmittel erfolgreich abgerufen und die beabsichtigten Ziele umgesetzt werden.

In dieser Hinsicht sind die Halbzeitüberprüfung des MFR und die Berichte über die Umsetzung der europäischen Programme als zwei miteinander verknüpfte Komponenten eines Prozesses anzusehen. Die Finanzierungsprogramme sollten besser auf die europäischen politischen Prioritäten, wie die Förderung nachhaltigen, innovationsbasierten Wachstums und qualifizierter Beschäftigung, abgestimmt werden. Die Evaluierung des aktuellen Stands der Programme sowie des zugehörigen Mittelbedarfs sollte als solide und kohärente Grundlage für die Überarbeitung des MFR und der zukünftigen EU-Programmarchitektur nach 2020 dienen.

Dieser Ansatz sollte sich nicht auf direkt von der Kommission verwaltete Programme beschränken, sondern durchaus zweckmäßig darüber hinausgehen: Der Europäische Fonds für strategische Investitionen (EFSI) wurde darauf ausgelegt, KMU bei der Überwindung von Kapitalengpässen zu unterstützen, und richtet sich in der Regel an Projekte mit einem höheren Risikoprofil als die durch normale Vorgänge der Europäischen Investitionsbank geförderten Projekte¹. Finanzierungen für die Kultur- und Kreativwirtschaft sind in der EFSI-Verordnung als Priorität aufgeführt. Bis Mai 2016 wurden jedoch weder für Projekte in der Kultur- und Kreativwirtschaft noch im Bildungs- und Berufsbildungsbranche, die hauptsächlich KMU mit einem höheren Risiko umfassen, Finanzierungen bewilligt. Die europäischen Einrichtungen einschließlich der Europäischen Investitionsbank sollten mögliche Interaktionen zwischen dem EFSI und dem Programm „Kreatives Europa“ (einschließlich der Bürgschaftsfazilität) prüfen, um zweckmäßige Darlehen für die Kultur- und Kreativwirtschaft bereitzustellen.

Die Bedeutung des EFSI für die Kultur- und Kreativwirtschaft liegt sicherlich in der Fähigkeit, private Investoren für die Branche zu gewinnen und Wagniskapital- sowie Risikofinanzierungssysteme zu fördern. Ein Hindernis für die Kultur- und Kreativwirtschaft ist gemäß einer 2013 von der Kommission durchgeführten Studie jedoch der fehlende Zugang zu Kapital, da diese Branche sehr spezifische Eigenschaften hat, darunter beispielsweise Probleme bei der Risikobeurteilung und der Bewertung von immateriellen Gütern, d. h. Rechten des geistigen Eigentums.

Um den Zugang zur Finanzierung in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu verbessern, ist es

¹ Verordnung (EU) Nr. 2015/1017.

daher notwendig, Risikofinanzierungssysteme bereitzustellen, aber auch Fachwissen bei der Bewertung des Werts von immateriellen Gütern, die als Sicherheiten verwendet werden könnten, zu fördern. Solches Fachwissen muss sowohl in Kleinstunternehmen und KMU als auch in Finanzinstituten vorhanden sein. Die Kommission und die Mitgliedstaaten müssen die erforderlichen Verfahren einrichten, um die Bankfähigkeit von Rechten des geistigen Eigentums und die Anerkennung ihres vollen Werts als Vermögenswerte zu steigern.

Erfolg ist an sich etwas Gutes, und es ist richtig, Erfolge zu feiern. Die europäischen Unternehmer und Kapitalgeber sollten aber die mit einem Misserfolg verbundenen negativen Konnotationen vergessen und das Risiko des Scheiterns als wichtigen Schritt beim Erwerb unternehmerischer Fähigkeiten annehmen.

Fazit

Die Ko-Berichterstatter sind der Auffassung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft eine entscheidende Rolle für die Reindustrialisierung Europas spielt, das Wachstum ankurbelt und strategisch dafür aufgestellt ist, durch Innovationen Ausstrahlungseffekte auf andere Branchen wie den Tourismus, den Einzelhandel und die Digitaltechnik anzustoßen. Nach Auffassung der Ko-Berichterstatter sollte die EU eine führende Rolle bei der Förderung der wichtigen positiven Auswirkungen spielen, die die Kreativbranche europaweit hat, um auch Strategien für Europas einzigartige Trumpfkarte – die Kultur – zu fördern.