



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Technologie

Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

18. März 2013

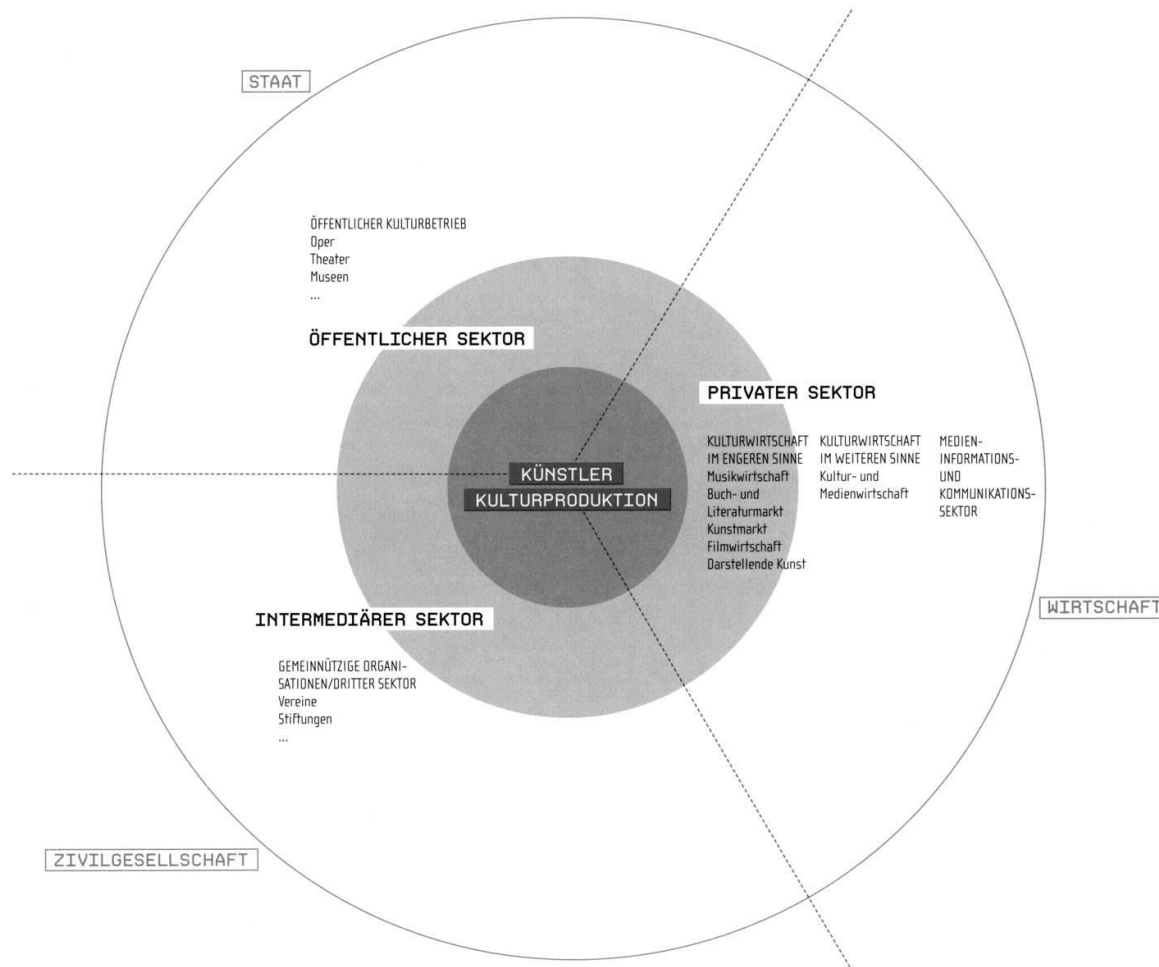
Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Gesamtwirtschaft

www.kultur-kreativ-wirtschaft.de

Peter Grafe, BKM

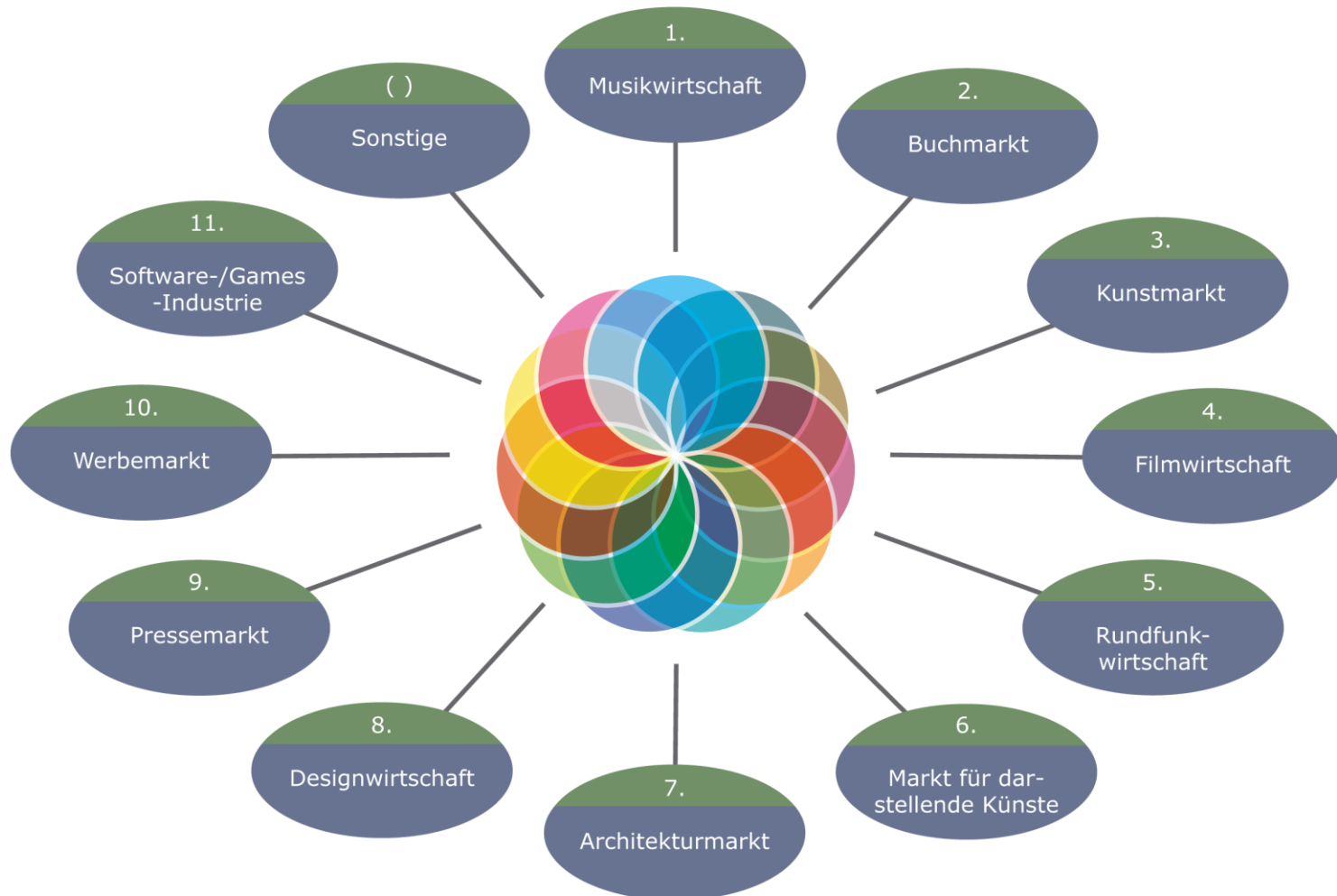


Die drei Sektoren – im Kern die Urheber





11 Branchen vermarkten kulturelle Güter





Wirtschaftliche Bedeutung der Branche

Kennzahlen Kultur- und Kreativwirtschaft 2011

Kultur- und Kreativwirtschaft	absolute Zahlen	Anteile Gesamtwirtschaft	Veränderungen gegenüber 2010
Unternehmen	244,000	7.5%	+ 2.0%
Umsatz in Mrd. €	143,4	2.6%	+ 4.4%
Erwerbstätige	984,000	3.1%	+2.5%
Sozialversicherungspflichtige Beschäftigte	740,000	2.6%	+2.7%



KKW im internationalen Wettbewerb

Frédéric Martel (Mainstream):

die Produktion und Rezeption kultureller Erzeugnisse unterliegt stark dem strategischen Marktkalkül global agierender Konzerne.

Es geht dabei für Deutschland und Europa um

- wirtschaftlichen Wettbewerb,
- Deutungshoheit und ästhetische Bildung



Wettbewerbsvorteil: Kulturalisierung der Ökonomie

- Konsum erzählt Geschichten: Von Boss zu Apple
- „soziale“ Netzwerke: Google, Facebook, ..
- kultureller Kontext, z.B. Kommunikation
- Unternehmenskultur, soziale Innovation
- Ästhetik: Z.B. Design
- Verfahrensinnovation: Besser Lösungen finden – Z.B. Design Thinking



Materielle Anerkennung: Künstler wollen und sollten von ihrer Arbeit leben können

Große kulturelle, gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung, aber im Schnitt geringe Einkommen

Herstellung und Vertrieb ästhetischer Produkte und Dienstleistungen – verbunden mit dem Wunsch nach wirtschaftlichem Erfolg: Preisgestaltung, Vertriebswege



Schicksal Markt – die neuen Unternehmer

Weniger als 10% der an den Akademien ausgebildeten Künstler kommt wirtschaftlich im Kunstmarkt an.

Manche landen in der Werbung, im Design, in Architekturbüros und an Volkshochschulen.

Und die Zahl der Kunst Studierenden wächst weiter derzeit über 30.000 im Jahr

Unternehmerische Perspektive statt Nebenjobs + Familie



Gute Grundlagen für Kulturunternehmer/Innen

- Kreative Gründer sind meist jünger und formal besser ausgebildet.
- Gründer starten häufiger im Nebenerwerb und seltener mit Mitarbeitern.
- Gründungen in der Kreativwirtschaft haben in der Regel einen geringeren Finanzierungsbedarf.



Gründung und Wachstum

- **Gründungen in der KKW sind bestandsfester:**
Nach 36 Monaten sind noch ca. 79 % Gründungen am Markt (66 % in anderen Wirtschaftsbereichen).
- **Nach eigener Aussage starten 18 % der kreativen Gründer mit einer Marktneuheit.**
(vs. 12 % aller anderen Gründer)
- **Gründungen in der Kreativwirtschaft sind überdurchschnittlich innovativ.**

Quelle: KfW-Studie Fokus Innovation: Gründungen in der Kreativwirtschaft, Nr. 10, September 2011



Doppelcharakter: Kulturelle Güter und
Dienstleistungen
sind Kultur- und Wirtschaftsgut zugleich
Damit doppelte Zuständigkeit:
Kultur- und Wirtschaftspolitik

Auch in Warenform erscheinende Kunst ist Kunst...
Literatur, Bildende Kunst, Populäre Musik, Film,
Games

Basis ist immer ein schöpferischer Prozess, der die
besondere Aufmerksamkeit der Kulturpolitik verdient



Doppelcharakter: Kultur- und Wirtschaftsgut zugleich

Grundaufgaben der Künstler:

- Handwerk: Techniken, Fertigkeiten,
- Diskurs: Stoff oder Thema
- Narration: Eine Geschichte erzählen.

Dazu als Freiberufler: Vermarktung



Doppelcharakter: Kultur- und Wirtschaftsgut zugleich

Konsequenzen der BR:

- Projekt Initiative KKW - BKM + BMWi
- Aufbau Kompetenzzentrum KKW des Bundes
 - Ansprechpartner in 8 Regionalbüros,
 - Sprechtag an rund 80 Orten,
seit dem 1. April 2010 bis jetzt über 8.500
Orientierungsberatungen



Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft

- Internetauftritt www.kultur-kreativ-wirtschaft.de
- Wettbewerb „Kultur- und Kreativpiloten Deutschlands“ (www.kulturkreativpiloten.de)
 - in diesem Sommer zum 4. Mal
- Bewegungsmelder, Ko-Piloten etc.



Die KKW ist eine starke Branche:

- Reichlich hochwertige Kulturprodukte, Wertschöpfung, Erwerbstätige, Wachstum,
- ihre Dynamik hat vielfältige kulturelle Grundlagen,
- sie ist selbst innovativ und Impulsgeber für andere Branchen, ein Vorreiter für den Trend zur unternehmerischen Selbständigkeit,
- bietet immer mehr Erwerbsmöglichkeiten in Kooperation mit anderen Branchen und gesellschaftlichen Bereichen –
Z.B.: Kreativpiloten: Urbanscreen, Nadja Kothes Software-Ergonomie
Oder auch „Projektfabrik“ Witten: Theaterstücke entwickeln und spielen hilft neu im Arbeitsmarkt Fuß zu fassen.



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Technologie

Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!