



HESSISCHER LANDTAG

16. 03. 2011

Antwort der Landesregierung

**auf die Große Anfrage der Abg. Sarah Sorge und Kai Klose
(BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN) und Fraktion**

betreffend Kreativwirtschaft in Hessen

Drucksache 18/2855

Vorbemerkung der Fragesteller:

Die Kreativwirtschaft entwickelt sich zu einem bedeutenden Wirtschaftszweig in Deutschland. Ihr Anteil am Bruttoinlandsprodukt steigt stetig, mit über einer Million Beschäftigten ist die Kreativwirtschaft ein bedeutender Arbeitgeber und nach zahlreichen Prognosen wird sich eine prosperierende Kreativwirtschaft auch positiv auf die wirtschaftlichen Potenziale anderer Wirtschaftsbranchen auswirken. Andererseits ist aber gerade die Kreativwirtschaft darauf angewiesen, dass ein politisches Umfeld existiert, in dem Experimente und neue Wege ausprobiert werden können. Hierfür braucht es verbesserte Rahmenbedingungen und ein Umdenken bei Kreditvergaben, bei der Beratung und in den Förderstrukturen. Einige Bundesländer haben auf diese Entwicklung bereits reagiert und spezielle Initiativen zur Förderung der Kreativwirtschaft gestartet. Hessen könnte aufgrund seiner Stärken im Dienstleistungssektor vom weiteren Wachstum der Kreativwirtschaft besonders profitieren. Damit diese Chance nicht an Hessen vorbeigeht, besteht allerdings erheblicher Handlungsbedarf. Die Landesregierung hat bislang lediglich Absichtserklärungen zur Förderung der Kreativwirtschaft abgegeben. So wurden die ohnehin schon sehr vage formulierten Empfehlungen des Kulturwirtschaftsberichts von 2008 bisher kaum in die Tat umgesetzt. Die Förderstrukturen des Landes haben sich ebenfalls nur wenig verändert.

Vorbemerkung der Landesregierung:

Es ist das Ziel der Hessischen Landesregierung, der Kultur- und Kreativwirtschaft die Unterstützung zukommen zu lassen, die ihrer Bedeutung für die Gesamtwirtschaft Hessens gerecht wird. Veranstaltungen des Landes wie Branchengespräche mit Werbe- und Designwirtschaft, Wettbewerbe wie der European Innovative Games Award, Auszeichnungen wie der Hessische Film- und Kinopreis sowie Netzwerktreffen mit Kommunen und Vertretern der Branche bringen das Thema Kultur- und Kreativwirtschaft immer neu auf die (fach-)öffentliche Agenda. Zudem richtete das hessische Wirtschaftsministerium bei der Hessen Agentur eine Geschäftsstelle für laufende Anfragen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft ein.

Die besondere Funktion der Kultur- und Kreativwirtschaft als Innovations-treiber für andere Branchen wird vorrangig durch Beratung und Unterstützung der Netzwerktätigkeit im Rahmen der Förderung von RKW Hessen, Hessen Design e.V. und dem Rat für Formgebung Rechnung getragen. Identifizierten Hemmnissen beim Zugang zu Förderprogrammen aufgrund von Besonderheiten der Kultur- und Kreativwirtschaft, wie der Heterogenität der Querschnittbranche und der kleinteiligen Unternehmensgrößenstruktur, wird durch geeignete Maßnahmen zur Information und zur Netzwerkbildung begegnet. Wo sich spezieller Förderbedarf formuliert, wie z.B. in der Games-Branche, werden mit Branchenvertretern vorhandene Förderinstrumente gemeinsam auf Passgenauigkeit geprüft und ggf. angepasst.

Das Thema Kultur- und Kreativwirtschaft wird zunehmend auch auf kommunaler Ebene aufgegriffen. Nachdem die Städte Offenbach, Frankfurt, Wiesbaden und Kassel ihr kultur- und kreativwirtschaftliches Potenzial handlungsorientiert bestimmten, untersucht nun die Stadt Gießen als fünfter hessischer Hochschulstandort mit entsprechenden Fachrichtungen, wie sie bei

der Aufstellung ihres kulturpolitischen und kulturwirtschaftlichen Leitbildes auch die Kultur- und Kreativwirtschaft einbeziehen kann.

Grundsätzlich gilt: Das Förderinstrumentarium ist vorhanden. Aktuell gilt es, den Zugang zu Fördermaßnahmen zu verbessern, diese ggf. anzupassen und eventuellen Fördernehmern Klarheit über die Anforderungen der Fördergeber zu verschaffen und hierbei branchen- und ressortübergreifend zu denken und zu handeln.

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantwortet der Minister für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung im Einvernehmen mit der Ministerin für Wissenschaft und Kunst sowie dem Minister für Finanzen die Große Anfrage im Namen der Landesregierung wie folgt:

I. Zur Bedeutung der Kreativwirtschaft

Frage 1. Wie hat sich die Zahl der Unternehmen in Hessen in den einzelnen Bereichen der Kreativwirtschaft (nach der Definition "marktorientierter Kreativwirtschaft" des Kulturwirtschaftsberichts in Hessen) von 2000 bis zu den letzten verfügbaren Zahlen entwickelt?

Im Jahr 2008 stellte die Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen gut 39.000 Unternehmen, das sind 15,6 v.H. aller umsatzsteuerpflichtigen Unternehmen in Hessen. Die Anzahl der Unternehmen stieg dabei bis zum Jahr 2008 beständig an und hat sich gegenüber dem Jahr 2000 um rund 8.000 Unternehmen erhöht. Dies ist ein Zuwachs von insgesamt + 25,3 v.H., wobei der Anstieg in den letzten vier Jahren besonders ausgeprägt war.

Eine stetige und deutliche Zunahme der Unternehmenszahl war in den Teilmärkten Werbung und Public Relations (gut 4.000 Unternehmen bzw. + 48,4 v.H.) sowie bei Software und Games (rund 1.900 Unternehmen bzw. + 71,8 v.H.) zu beobachten. In diesen beiden Teilmärkten wurde auch mit + 9,7 v.H. im Bereich Werbung und Public Relations und + 7,5 v.H. im Bereich Software und Games der höchste Anstieg gegenüber dem Vorjahr erreicht.

Die Bereiche Darstellende Kunst (+ 9,3 v.H.) sowie Design und Kunsthandwerk (+ 13,2 v.H.) verzeichneten in den letzten acht Jahren einen eher moderaten Anstieg der Unternehmenszahl. Relativ konstant geblieben ist die Anzahl der Unternehmen bei Rundfunk, Film und Fernsehen (+ 5 v.H.), im Literatur-, Buch- und Pressemarkt (+ 0,5 v.H.) und in der Musikwirtschaft (- 5,7 v.H.).

Einen deutlichen Rückgang der Unternehmensanzahl gegenüber dem Jahr 2000 verzeichnete der Kunstmarkt (- 16,4 v.H.), hier insbesondere im Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Bildern, kunstgewerblichen Erzeugnissen und Antiquitäten.

Frage 2. Welche regionalen Schwerpunkte sind bei den Unternehmensstandorten der unterschiedlichen Bereiche der Kreativwirtschaft erkennbar?

Der regionale Schwerpunkt der marktorientierten Kulturwirtschaft wurde im 1. Hessischen Kulturwirtschaftsbericht erfasst. Danach waren im Jahr 2000 in der Rhein-Main-Region 75 v.H. der kulturwirtschaftlichen Unternehmen Hessens angesiedelt.

Den Schwerpunkt der Kulturwirtschaft in Nordhessen bildet die Stadt Kassel. Aktuellere Angaben zur regionalen Verteilung der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Regierungsbezirken und Teilmärkten liegen nicht vor, der überwiegende Teil der Unternehmen dürfte sich jedoch auch 2010 im Rhein-Main-Gebiet und in Kassel befinden.

So sind heute in der Rhein-Main-Region beispielsweise Unternehmen aus dem Bereich Werbung und PR konzentriert, da die Region Werbe- und PR-Agenturen ein breites Kunden- und Betätigungsfeld bietet. Im Oktober 2009 entschied darüber hinaus der Art Directors Club Deutschland (ADC), das ADC Festival in den Jahren 2010 bis 2012 in Frankfurt stattfinden zu lassen. Dieser wichtigste Treff der Werbebranche trägt zur Profilierung des Rhein-Main-Gebiets bzw. Hessens als Kreativstandort bei. Eine wichtige Rolle als Auftraggeber der Branche spielt am Standort Frankfurt auch der Finanzsektor.

Der Standort Frankfurt spielt für das Verlagswesen, die Werbebranche und die Filmwirtschaft eine bedeutende Rolle. Neben Werbeagenturen, die Industriefilme und Werbespots drehen oder in Auftrag geben, haben sich in den letzten Jahren zahlreiche Filmproduzenten und Dienstleister im Rhein-Main-Gebiet angesiedelt.

Im Regierungsbezirk Kassel ist in der marktorientierten Kultur- und Kreativwirtschaft der Literatur-, Buch- und Pressemarkt stark ausgeprägt, darüber hinaus ist die Kasseler Theater- und Museumslandschaft von herausragender Bedeutung.

Frage 3. Wie hat sich der Umsatz in den unterschiedlichen Bereichen der Kreativwirtschaft in Hessen von 2000 bis zu den letzten verfügbaren Zahlen entwickelt?

Die Kultur- und Kreativwirtschaft verzeichnete im Jahr 2000 einen Umsatz von 21,6 Mrd. € und im Jahr 2008 von 24,3 Mrd. €, was einem Anteil von 5,7 v.H. im Jahr 2000 bzw. 5,4 v.H. im Jahr 2008 an der Gesamtwirtschaft Hessens entsprach. Rechnet man die Einnahmen der freiberuflichen Kulturwirtschaftler und selbstständigen Künstler in Höhe von rund 155 Mio. € hinzu, ergibt dies für das Jahr 2008 einen Gesamtumsatz von rund 24,5 Mrd. €. Bezogen auf den Zeitraum 2000 bis 2008 markierte das Jahr 2003 den wirtschaftlichen Tiefpunkt. In diesem Jahr hatte die Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen die größten Umsatzeinbußen, der Umsatz sank auf 18,5 Mrd. €, insbesondere bedingt durch den konjunkturellen Einbruch des Werbe- und Printbereichs. Seit dem Jahr 2004 steigt jedoch der Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft erfreulicherweise wieder kontinuierlich, zwischen 2000 und 2008 um +12,8 v.H. Gegenüber dem Vorjahr betrug der Zuwachs im Jahr 2008 knapp 10 v.H. Damit liegt Hessens Kultur- und Kreativwirtschaft im allgemeinen Trend der hessischen Wirtschaft.

Mit Abstand umsatzstärkster Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft war in Hessen 2008 der Wirtschaftsbereich "Werbung und Public Relations (PR)" mit gut 9,2 Mrd. € (2007: knapp 8,1 Mrd. €), das sind 38 v.H. des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt.

Der relativ junge Teilmarkt Software und Games weist 2008 einen wiederum gestiegenen Umsatz von 4,2 Mrd. € auf (2007: 3,1 Mrd. €) und ist erstmals zweitstärkster Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen. Er hat einen Umsatzanteil von 17 v.H. am Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Drittstärkster Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft ist der Wirtschaftsbereich Rundfunk, Film und Fernsehen mit rund 4 Mrd. Umsatz gegenüber 3,9 Mrd. € im Jahr 2007. Das entspricht 2008 einem Anteil von 16 v.H. am Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft gegenüber nur 13 v.H. im Jahr 2000.

An vierter Stelle folgt der Literatur-, Buch- und Pressemarkt mit gut 3 Mrd. € Umsatz (2007: 3,1 Mrd. €). Er hat 2008 nur noch einem Anteil von 13 v.H. am Umsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt. Im Jahr 2000 war er noch zweitstärkster Teilmarkt in Hessen.

Danach folgen der Teilmarkt Kulturelles Erbe mit unverändert 1,6 Mrd. € Umsatz (7 v.H.), der Kunstmarkt mit knapp 830 Mio. € Umsatz (3 v.H.) und der Teilmarkt Design und Kunsthandwerk mit rund 650 Mio. € Umsatz (3 v.H.). Einen eher geringen Stellenwert bezogen auf den Umsatz haben in Hessen die Darstellende Kunst mit rund 450 Mio. € (2 v.H.) und die Musikwirtschaft mit rund 350 Mio. € Umsatz (1 v.H.).

Gegenüber dem Vorjahr 2007 haben sich vor allem die Teilmärkte Software und Games (+ 34 v.H.) sowie Werbung und Public Relations (+ 13 v.H.) positiv entwickelt.

Frage 4. Wie hat sich die Zahl der sozialversicherungspflichtigen Mitarbeiter in Hessen in den unterschiedlichen Bereichen der Kreativwirtschaft von 2000 bis zu den letzten verfügbaren Zahlen entwickelt?

Im Jahr 2000 waren in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen rund 119.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte tätig, 2001 bereits rund 127.000. Nach einem stetigen Rückgang der Beschäftigtenzahlen bis 2005 erreichte die Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2007 mit 127.059 sozialversicherungspflichtig beschäftigten Personen wieder das Niveau des Jahres

2001. 2008 nahm die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten jedoch wieder um 3 v.H. ab. Das entspricht einem Rückgang um - 3.500 Personen auf 123.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte. Damit stellt die Kultur- und Kreativwirtschaft 5,7 v.H. aller Beschäftigten in Hessen.

Den größten Beschäftigtenanteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft hatte 2008 mit rund 30.000 Beschäftigten bzw. 25 v.H. der Teilmarkt Software und Games. Dabei entfallen rund 18.000 Beschäftigte auf die Branche Entwicklung von Software und Internetpräsentationen und rund 15.500 auf die Softwareberatung. Hier dürften noch etliche freiberuflich Tätige hinzurechnen sein. Der umsatzstärkste Teilmarkt Werbung und Public Relations stellte 2008 nur etwa 17.600 Beschäftigte bzw. 14 v.H. der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, was auch hier u.a. mit der hohen Anzahl der freiberuflich Tätigen zusammenhängen dürfte.

Der Bereich Rundfunk, Film und Fernsehen stellte im Jahr 2008 mit knapp 24.000 Beschäftigten 19 v.H. der Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Teilmarkt Kulturelles Erbe, der u.a. Forschungseinrichtungen im kulturellen Bereich und die Architekten umfasst, sind 22.000 Personen bzw. 18 v.H. der Beschäftigten tätig.

Im gesamten Zeitraum zwischen 2000 und 2008 konnten die Bereiche Software und Games (+ 12 v.H.), Rundfunk, Film- und Fernsehen und Kulturelles Erbe (beide + 9 v.H.) Beschäftigtenzuwächse realisieren. Einen Anstieg der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in 2008 gegenüber dem Vorjahr verzeichnete der Literatur-, Buch- und Pressemarkt (+ 4 v.H.), aber vor allem der Teilmarkt Werbung und Public Relations mit einem Zuwachs an Beschäftigten von + 20 v.H. Mit diesem Beschäftigtenaufbau trägt der Teilmarkt den gestiegenen Auftragsvolumina und Umsätzen der letzten Jahre Rechnung. Ob sich dieser Trend fortsetzt, bleibt abzuwarten.

Einen deutlichen Beschäftigtenrückgang verbuchten in 2008 gegenüber dem Vorjahr der Kunstmarkt mit - 17 v.H., der Teilmarkt Kulturelles Erbe mit - 12 v.H. sowie der umsatzstarke und von Umsatzzuwachs gekennzeichnete Teilmarkt Software und Games mit - 10 v.H.

Frage 5. Wie hat sich die Zahl der freiberuflich Tätigen in Hessen in den unterschiedlichen Bereichen der Kreativwirtschaft von 2000 bis zu den letzten verfügbaren Zahlen entwickelt?
Welche Probleme werden gerade in dieser Gruppe gesehen und welche Maßnahmen sind hier geplant?

Die Zahl der Freiberufler in kreativen Berufen und der selbstständigen Künstler, die in der Statistik der Künstlersozialkasse Oldenburg (KSK) in vier inhaltlichen Sparten - Wort, Bildende Kunst, Musik und Darstellende Kunst - erfasst werden, nimmt in Hessen wie in Deutschland stetig zu. Während in Hessen im Jahr 2000 rund 8.500 Selbstständige bei der Künstlersozialkasse gemeldet waren, waren es im Jahr 2009 (Januar) bereits 11.168 Personen.

In Hessen sind rund 7 v.H. aller bei der KSK Versicherten tätig, während rund 10 v.H. aller sozialversicherungspflichtig Beschäftigten der Kulturwirtschaft in Deutschland auf das Land Hessen entfallen.

Die meisten Versicherten der KSK entfallen in Hessen auf den Bereich Bildende Kunst (36 v.H. gegenüber 40 v.H. im Jahr 2000). In der Sparte Musik sind 30 v.H., in der Sparte Wort 23 v.H. und im Bereich Darstellende Kunst 11 v.H. der Künstler versichert. Dieses Verteilungsmuster spiegelt sich auch in etwa auf Bundesebene wider.

Die stärkste Zunahme an Versicherten von 2000 bis 2009 hat es in Hessen mit gut + 42 v.H. im Bereich Darstellende Kunst gegeben (+ 349 Künstler). In den Bereichen Musik und Wort betrug die Zunahme +40 v.H. bzw. 38 v.H. und im Bereich Bildende Kunst + 20 v.H.

Insgesamt liegen die Durchschnittseinkommen in Hessen in den vier Sparten höher als die vergleichbaren Durchschnittseinkommen auf Bundesebene, insbesondere der Bereich Bildende Kunst fällt hier mit einer positiven Abweichung von + 11,2 v.H. positiv auf.

Im 3. Hessischen Kulturwirtschaftsbericht wurde auf die Charakteristika der Erwerbstätigkeit von freischaffenden Künstlern eingegangen. Der Bericht

führt aus, dass eine große Anzahl im Grenzbereich einer wirtschaftlichen Existenz arbeitet und nicht über herkömmliche "gesicherte" Arbeitsplätze verfügt. Besonders verbreitet ist die Ausübung von Mehrfachbeschäftigungen ("Multijobber"). Die Zweit- und Drittjobs werden höchst unterschiedlich organisiert. Minijobs, Teilzeit- oder Projektarbeit können in unterschiedlichen Branchen stattfinden. Die viel diskutierte Mehrfachbeschäftigung und "Patchwork-Einkommen" als genereller Trend haben sich im Bereich der Kulturschaffenden und Kleinunternehmer der Kulturwirtschaft längst als Praxis herausgestellt.

Das Deutsche Institut für Wirtschaftsforschung stellt fest, dass die Finanzierung der Existenz oft nicht nur über mehrere gleichzeitig wahrgenommene Beschäftigungsverhältnisse erfolgt, sondern die freiberuflich tätigen Kulturschaffenden häufig auf die finanzielle Unterstützung der Familie angewiesen sind.

Für viele Beschäftigte im Kulturbereich und in der kreativen Szene gilt darüber hinaus, dass die Übergänge zwischen Erwerbsarbeit und Freizeit bzw. Hobby oder ehrenamtlicher Arbeit fließend sind. Häufig sind auch Wechsel zwischen temporärem Angestelltenstatus, Freiberuflichkeit und gewerblicher Tätigkeit als Kulturunternehmer zu beobachten.

Frage 6. Wie beurteilt die Landesregierung Bedeutung und Entwicklungsmöglichkeiten der unterschiedlichen Bereiche der Kreativwirtschaft in Hessen im Einzelnen?

Die Studie zu den "Creative Industries" in Hessen 2009 kommt zu dem Schluss, dass innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen die Branchen Werbung und Public Relations (PR), Design und künstlerisches Handwerk, Architektur und Innenarchitektur, Entwicklung von Software und Internetpräsentationen sowie Postproduction und Dokumentarfilm über die größten Potenziale verfügen. Sie sind in Hessen nicht nur durch Umsatzstärke, sondern auch durch renommierte Veranstaltungen und durch zahlreiche Institutionen, Hochschulen und Netzwerke gut positioniert. So wird z.B. eine Vielzahl von Studiengängen im Bereich Kommunikationsdesign, Produktdesign und Innenarchitektur angeboten. Zu nennen sind vor allem die Hochschulen in Offenbach, Darmstadt, Wiesbaden und Kassel, ergänzt um Ausbildungsmöglichkeiten an zahlreichen privaten Akademien wie z.B. die Frankfurter Akademie für Kommunikation und Design oder das Institut für Marketing und Kommunikation (IMK) in Wiesbaden.

Insbesondere Werbegestaltung und PR sowie Entwicklung von Software und Internetpräsentationen sind stark auf zuarbeitende spezialisierte freie Dienstleister angewiesen und haben selbst keine sehr hohen "Fertigungstiefen". Beide Branchen profitieren von der in der Rhein-Main-Region sehr gut möglichen Vernetzung mit anderen Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft wie Design oder Film, z.B. über Medienagenturen oder Werbe- und Imagefilmunternehmen. So sind zwei der größten deutschen Werbefilmunternehmen - die *Neue Sentimental Film Mood and Motion* und *Tempomedia* - von Frankfurt aus weltweit aktiv. Die positiven Entwicklungsmöglichkeiten dieser Branchen werden also u.a. von dem Grad ihrer möglichen Vernetzung in einer Region beeinflusst. Die Rhein-Main-Region bietet hier gute Voraussetzungen.

Darüber hinaus haben zahlreiche Kompetenzzentren aus den Bereichen Werbung, Design und (Innen-)Architektur, z.B. der Deutsche Werkbund, der Rat für Formgebung oder hessen.design e.V. sowie branchenbezogene Vereine und Netzwerke wie der Deutsche Designer Club (DDC), der Gesamtverband Kommunikationsagenturen (GWA), die Gesellschaft Public Relations Agenturen, der Marketing Club Frankfurt wie auch die Fachzeitschrift HORIZONT, ihren Sitz im Rhein-Main-Gebiet.

Diesem "Cluster" in Rhein-Main steht in Nordhessen die Stadt Kassel als Einzelschwerpunkt mit den kreativen Studiengängen an der Universität Kassel einschließlich Kunsthochschule und der Werkakademie für Gestaltung gegenüber.

Für die Entwicklung des hessischen Verlagsgewerbes bedeutsam sind der Rechte- und Lizenzhandel, beides Stärken der Buchmessestadt Frankfurt. Bei internationalen Lizenzgeschäften und dem Handel mit Verwertungsrechten für die verschiedensten Verwertungsformen ist die Frankfurter Buchmesse für Verlage und Literaturagenten die wichtigste Branchenplattform in Deutsch-

land. Das Verlagswesen in Hessen profitiert außerdem von der zentralen Aus- und Weiterbildungseinrichtung des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels bzw. seiner Landesverbände, dem sogenannten mediacampus frankfurt.

Die Branche der Computer- und Videospiele-Hersteller (kurz Games-Branche) hat allgemein und auch in Hessen in den letzten Jahren eine enorm positive wirtschaftliche Entwicklung vollzogen. Die Gründe sind insbesondere in technologischen Innovationen zu sehen. Darüber hinaus ist die Akzeptanz bzgl. Games deutlich gestiegen. Computer- und Videospiele sind mittlerweile weitgehend anerkanntes Kulturgut. Damit einhergeht, dass die Branche als ernsthafter Markt gilt und die Unternehmen entsprechend wirtschaftlich aufgestellt sind. In Hessen und insbesondere im Rhein-Main-Gebiet hat sich in den letzten Jahren ein Cluster an Spiele-Firmen gebildet. In 2007 hatte die Aktionslinie des Hessischen Ministeriums für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung (HMWVL) "Hessen-IT" 50 Firmen aus der Games-Branche in Hessen registriert. Seit dem intensiven Ausbau der Games-Aktivitäten in Hessen stieg diese Zahl auf 70 Unternehmen.

Der Gamesmarkt unterliegt einem ständigen dynamischen Wandel. Wachstumspotenziale werden insbesondere im Bereich der Online- und Browser-Spiele, bei Social-Games, mobilen Spielen sowie bei Spielen für Konsolen gesehen. Die Methoden und Motivationseffekte von Computer- und Videospielen können darüber hinaus sehr gut im Rahmen der sog. Serious Games bzw. Applied Games für andere Anwendungen wie bspw. Simulationen, für das Lehren und Lernen, für den Gesundheitsbereich sowie für Marketingaktivitäten eingesetzt werden.

Der dynamische Wandel des Gamesmarktes bietet gerade jüngeren Entwickler-Studios zum einen die Chance, sich durch innovative und kreative Ideen zu positionieren. Zum anderen bedeutet dies auch, dass Games-Entwickler sich ständig neuen Herausforderungen gegenübersehen und ihr Angebot daran ausrichten müssen.

Frage 7. a) Welche Wirtschaftsverbände, Arbeitsgemeinschaften oder Kooperationen von Unternehmen bzw. Freiberuflern sind in der Landesregierung in den unterschiedlichen Bereichen der Kreativwirtschaft auf hessischer, regionaler oder lokaler Ebene bekannt?

Als wichtigste Akteure in diesem Kontext sind zu nennen (in alphabetischer Reihenfolge):

ADC Frankfurt,
 Angewandte Kunst Hessen e.V.,
 Arbeitskreis *Access All Areas*,
 Arbeitskreis Open Flair e.V. Darmstadt,
 Architekten- und Stadtplanerkammer Hessen,
 Artificial Family Mühlheim e.V.,
 Atelier Frankfurt e.V.,
 basis e.V. Frankfurt am Main,
 Bund Deutscher Baumeister, Architekten und Ingenieure e.V.,
 Bund Deutscher Innenarchitekten BDIA e.V.,
 Bund Deutscher Landschaftsarchitekten Hessen,
 bund offenbacher künstler e.V.,
 Bundesverband Bildender Künstlerinnen und Künstler Landesverband
 Hessen e.V.,
 Bundesverband Kunsthandwerk Berufsverband Handwerk Kunst Design e. V.
 Cassel Creative Competence e.V.,
 Deutscher Designer Club e.V. (DDC),
 DWB Deutscher Werkbund Hessen e.V.,
 ernst-may-gesellschaft e.V.,
 Film- und Kinobüro Hessen e.V.,
 Förderverein Eckelshausener Musiktage e.V.,
 Frankfurter Kulturkomitee e.V.,

gamearea-FRM e.V.,
 Gesellschaft für Goldschmiedekunst e.V.,
 Gesellschaft Public Relations Agenturen e.V. (GPRA),
 Gründercampus Ostpol Offenbach,
 Hessen Design e.V.,
 Hessische Akademie für musisch-kulturelle Bildung gGmbH, Schlitz,
 Hessische Film- und Medienakademie,
 Hessische Kulturstiftung,
 Hessische Theaterakademie,
 Hessischer Museumsverband,
 Initiative Kommunikations- und Freizeitzentrum KFZ Marburg e.V.,
 Konrad-Adenauer-Stiftung e.V.,
 KuK Kulturzentrum Schlachthof e.V.,
 KulTour 2000 e.V.,
 Kulturnetz Kassel,
 KulturRegion Frankfurt RheinMain gGmbH,
 Kümmerei Gießen,
 Kunst Raum MATO e.V.,
 Landesarbeitsgemeinschaft der Kulturinitiativen und soziokulturellen Zentren
 in Hessen e.V.,
 Landesmusikrat Hessen e. V.,
 Landesverband Freier Professioneller Theater in Hessen e. V.,
 Literaturhaus Frankfurt am Main,
 Nachrichtenmeisterei Berge | Fleiter GbR Kassel,
 Phantastische Bibliothek,
 RKW e.V. Kompetenzzentrum,
 RKW Hessen GmbH,
 Schlachthof e.V. Kassel,
 Tanzlabor 21, Künstlerhaus Mousonturm,
 TIGZ Technologie-, Innovations- und Gründungszentrum GmbH,
 Waggonhalle Kulturzentrum e.V. Marburg.

Frage 7. b) In welcher Form bestehen regelmäßige und/oder institutionalisierte Kontakte zwischen der Landesregierung und den genannten Einrichtungen?

Die Internetseite www.kulturwirtschaft-hessen.de dient zur Informationsweitergabe an die genannten Einrichtungen sowie zum Kontakt und Austausch mit ihnen. Des Weiteren finden seit 2007 Workshops und Netzwerkveranstaltungen zu verschiedenen Themen statt.

Mit Hessen Design, RKW Hessen GmbH und dem Rat für Formgebung werden mehrfach im Jahr Fachbesprechungen durchgeführt. Regelmäßige Kontakte werden auch zu bestimmten Berufs- und Fachverbänden (z.B. Architektur, Kunsthandwerk) gepflegt.

Außerdem gibt es regelmäßige bzw. institutionalisierte Kontakte im Sinne der Stärkung von Teilmärkten der Kreativwirtschaft zu den Arbeitsgemeinschaften des Films. Weitere institutionalisierte Schnittstellen zu Dachorganisationen der Kulturwirtschaft betreffen den öffentlichen Sektor und die freie, nicht kommerzielle Kulturszene.

II. Standortfaktoren und Fördermaßnahmen

Frage 8. a) Welche Standortfaktoren sind aus Sicht der Landesregierung generell maßgeblich, um die Ansiedlung von Unternehmen der Kreativwirtschaft zu fördern?

Neben den Standortfaktoren, die allgemein von Unternehmen geschätzt werden, wie beispielsweise eine gute Verkehrsanbindung und die Nähe zu Infrastruktureinrichtungen, sind für die Kultur- und Kreativwirtschaft insbesonde-

re Hochschulen mit kreativen Studiengängen, das Vorhandensein kostengünstiger "Experimentierräume" (z.B. in nicht mehr genutzten Gewerbe- und Industrieliegenschaften oder in leer stehenden Immobilien in Innenstadtkartieren), die Existenz kreativer Netzwerke, Gründerzentren für die Kreativwirtschaft sowie eine flexible und kreative Stadtpolitik, wie z.B. eine enge Zusammenarbeit von Wirtschaftsförderung, Kulturämtern und Stadtentwicklungsämtern, zu nennen. Wichtig ist darüber hinaus das Vorhandensein eines potenziellen Absatzmarktes, wie ihn das Rhein-Main-Gebiet darstellt.

Frage 8. b) Welche der eben genannten Standortfaktoren werden vom Land aktiv beeinflusst, um die Kreativwirtschaft zu fördern?
In welcher Form?

Der Fokus der Aktivitäten des Landes Hessen liegt im Bereich Netzwerke unterstützen und aufbauen sowie der Kulturförderung. Im Bereich Kultur- und Kreativwirtschaft liegt der Schwerpunkt vorrangig auf der Verbesserung der Arbeitsbedingungen für Kulturschaffende und Freiberufler sowie für kleine Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft. Dazu zählen die allgemeine Standortvorsorge, die regelmäßige Abfrage von entbehrlichen Landesimmobilien für eine Nutzung als Gründerzentren bzw. Atelierhäuser, Branchengespräche und Dialogforen und die Förderung von Designveranstaltungen.

Frage 9. a) Wie beurteilt die Landesregierung das aktuelle Verhältnis von Angebot und Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt für kreative Berufe?

Der Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur inländischen Beschäftigung ist bundesweit von großer Bedeutung. Insgesamt waren bundesweit in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2008 eine Million Erwerbstätige, davon 763.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, tätig. Dabei hat sich die Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft in den letzten Jahren deutlich positiver entwickelt als die gesamtwirtschaftliche Beschäftigung. Im Jahr 2008 betrug der Anstieg bundesweit 3,4 v.H. (vgl. (BMWi Monatsbericht 10-2009).

In der Games-Branche herrscht nach wie vor ein Mangel an Fachkräften. Der Bedarf an professionellen Spiele-Entwicklern ist hoch, und es ist ein Engpass bzw. ein Defizit an Nachwuchskräften zu verzeichnen. Viele der in der Branche tätigen Personen sind (noch) Quereinsteiger bzw. Autodidakten. Oftmals findet die Qualifizierung erst im Zuge der Arbeit im Unternehmen statt. Ausbildungsangebote im Games-Bereich bestehen derzeit in der Rhein-Main-Region, im Bereich der Hochschulen und Universitäten z.B. bei der Hochschule Darmstadt, Hochschule Rhein-Main, HfG Offenbach, TU Darmstadt und im privatwirtschaftlichen Bereich bei der Games-Academy in Frankfurt. Große Unternehmen aus dem Bereich Kommunikationsdesign beklagen den Mangel an leistungsstarken kreativen Köpfen im Nachwuchsbereich. Für Hessen liegen keine dezidierten Zahlen über das aktuelle Verhältnis von Angebot und Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt für kreative Berufe vor.

Frage 9. b) Welche Chancen und Risiken sind für die Entwicklung des Arbeitsmarkts für kreative Berufe aus Sicht der Landesregierung erkennbar?

Ich verweise hierzu in Ergänzung zur nachfolgenden Beantwortung auf die Antwort zu Frage 5.

In Hessen sind zahlreiche Hauptsitze internationaler Konzerne und Unternehmen sowie Niederlassungen europäischer und internationaler Banken vertreten, die wichtige Auftraggeber u.a. für die IT-, Medien- und Werbebranche sind. Auch in den hessischen Entwicklungszentren der Automobilhersteller Hyundai, KIA oder Opel arbeiten Ingenieure, Informatiker sowie Produkt-, Industrie- und Kommunikationsdesigner eng zusammen. Insbesondere die Rhein-Main-Region bietet daher sowohl im hier überdurchschnittlich stark von unternehmensnahen Dienstleistungen geprägten tertiären Sektor als auch in Branchen des produzierenden Sektors gute Voraussetzungen für einige Berufsgruppen der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere für höhere Qualifikationen sowie für Medien- und Designberufe. Dies ist insofern von Bedeutung, als in Hessen die Teilmärkte Werbung sowie Software und Games besonders stark gewachsen sind und die meisten Beschäftigten aufweisen.

Der technologische Wandel hin zur "digitalen" Wirtschaft hat bereits in vielen Bereichen dafür gesorgt, dass via Internet neue Kanäle für Marketing

und Vertrieb geschaffen wurden. Dieser Trend wird sich fortsetzen. Auch hier ist ein weiter wachsendes Betätigungsfeld für Medienberufe zu erkennen. Bereits in den vergangenen Jahren bewirkte dies eine Zunahme der Auszubildendenzahlen in den neuen IT- und Medienberufen, in denen Hessen - im Vergleich zum Bundesdurchschnitt - viele Auszubildende aufweist. Die Bereiche "Bildung" und "Gesundheit, Wellness und Lifestyle" gelten zukünftig als Wachstumssektoren, die ebenfalls eine Reihe von Produkten und Serviceleistungen nachfragen, die vielfach von Anbietern und Dienstleistern der Kultur- und Kreativwirtschaft erbracht werden. Zu beobachten ist auch eine gewandelte Bedeutung des Handwerks, das seinen Anspruch als Kreativdisziplin verstärkt geltend macht, und eine Renaissance der traditionellen Manufakturen. Dies geht einher mit einer wieder erwachten Nachfrage nach Einzelstücken und Qualitätsprodukten. Darüber hinaus kommt dem "Kreativen Feld" für die Innovationsfähigkeit aller Branchen und Regionen zunehmend eine Schlüsselrolle zu, die umgekehrt die Kultur- und Kreativwirtschaft stabilisieren und die Nachfrage nach Personal aus Kreativberufsfeldern stärken wird.

Frage 9. c) Welche Maßnahmen führt die Landesregierung durch oder plant sie, um den Arbeitsmarkt für freie Berufe zu unterstützen?

Alle Förderprogramme, die sich direkt an Betriebe richten (z.B. im Bereich der Ausbildungsplatzförderung) stehen auch den freien Berufen zur Verfügung.

Frage 10. a) Von welchen Förderprogrammen haben Unternehmen der unterschiedlichen Bereiche der Kreativwirtschaft seit 2000 profitiert?

Eine Förderung findet vor allem im Rahmen der Unternehmens- und wirtschaftlichen Strukturförderung statt.

So werden im Rahmen der allgemeinen Wirtschaftsförderung vor allem kleine und mittlere Unternehmen bzw. Einzelpersonen oder Künstler, insbesondere aus den Bereichen Mode, Design und Film, gefördert, z.B. über die Förderung ihrer Beteiligung an Messen. In den Standardprogrammen des Landes Hessen zur Gewährung von Bürgschaften und Krediten, zur Gründungs- und Wachstumsfinanzierung, zur Förderung der IuK-Technologie sowie zur Förderung des Technologietransfers werden auch kleine und mittlere Unternehmen aus dem Bereich der Kulturwirtschaft gefördert. Unternehmen aus dem Kulturbereich partizipieren darüber hinaus an der Gründungs- und Betriebsberatung sowie an Bürgschaften und Beteiligungen.

Bei der Vergabe der Darlehen der Wirtschaftsförderung Hessen können Unternehmen der Kreativwirtschaft sowohl bei der Gründungs- und Wachstumsfinanzierung Hessen durch zinsgünstige Darlehen als auch im Programm "Kapital für Kleinunternehmen" durch Nachrangdarlehen gefördert werden. Bürgschaften des Landes Hessen stehen allen gewerblichen Unternehmen - und damit auch allen der Kreativwirtschaft - zur Verfügung. Auch Beteiligungen sind im Bereich der Kreativwirtschaft eingegangen worden.

In den Förderprogrammen der Gemeinschaftsaufgabe "Verbesserung der regionalen Wirtschaftsstruktur" und im "Hessischen Strukturförderprogramm" sind die überregional tätigen Unternehmen der Kreativwirtschaft ebenfalls antragsberechtigt. Im Rahmen der ESF- und Landesförderung haben Unternehmen dieser Branche u.a. von folgenden Programmen profitiert: Beratung und Coaching für Unternehmen, Technologietransfer, Qualifizierung von Beschäftigten in KMU, Verbesserung des Ausbildungsumfeldes.

In der EFRE-Förderperiode 2007-2013 wird im Rahmen von innovativen Maßnahmen bei der Ausschreibung die Kultur- und Kreativwirtschaft explizit benannt. Hier wurden bisher sechs Projekte gefördert.

In der EFRE-Maßnahmenlinie Lokale Ökonomie können in ausgewählten Stadterneuerungsgebieten neben anderen Kleinunternehmen auch solche der Kultur- und Kreativwirtschaft gefördert werden - vorrangig Existenzgründungen. Derzeit werden 13 Kommunen mit Mitteln aus dem Programm Lokale Ökonomie unterstützt.

Auch von den Programmen der Städtebauförderung können insbesondere Maßnahmen zur Förderung des öffentlichen Kulturbetriebs und zur Schaffung von Räumlichkeiten für die "Freie Kulturszene" Fördergegenstand sein.

Mit einem speziellen Förderprogramm "HessenInvestFilm" wird die Filmwirtschaft in Hessen unterstützt.

Unternehmen der unterschiedlichen Bereiche der Kreativwirtschaft profitieren von den Förderprogrammen "Betriebsberatung" und "Designförderung". Das Programm "Betriebsberatung" umfasst sowohl individuelle Einzelberatung als auch Projekte zur Gründungsförderung und Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit hessischer kleiner und mittlerer Unternehmen. Für Gründer und Unternehmen aus der Kreativwirtschaft gelten dieselben Fördervoraussetzungen wie für Ratsuchende aus anderen Branchen.

Das Coaching für Unternehmen aus dem Bereich der Kreativ- und Kulturwirtschaft (Kultur-Coaching) hat als gezieltes Beratungsinstrument eine besondere Qualität. Speziell geschulte Berater können auf die Businessideen der Kreativ-Unternehmer effektiv eingehen und im Hinblick auf Realisierungschancen und Finanzierungsmöglichkeiten kompetent beraten.

Zur Förderung der "Betriebsberatung" wurden neben Haushaltsmitteln des Landes Hessen auch Mittel der Europäischen Union (bis Mitte 2008 ESF-, danach Mittel aus dem RWB EFRE-Programm Hessen 2007 bis 2013) eingesetzt.

Die "Designförderung" konzentriert sich im Wesentlichen auf die Bezuschussung folgender Institutionen:

- Rat für Formgebung, Frankfurt am Main,
- Hessen Design e.V., Darmstadt,
- Kasseler Werkakademie für Gestaltung, Kassel.

Frage 10. b) Wie viele Anträge von Unternehmen der Kreativwirtschaft sind in dem Zeitraum abgelehnt worden und aus welchen Gründen?

Die Programme im Bereich der Wirtschaftsförderung werden nahezu ausschließlich im Rahmen des Hausbankverfahrens vergeben. Ablehnungen werden deshalb nur im Einzelfall bekannt. In der Gemeinschaftsaufgabe findet keine Auswertung nach Unternehmen der gewerblichen Wirtschaft statt. Ablehnungen sind nicht bekannt. In den Programmen der Städtebauförderung sind Förderempfänger in der Regel die Kommunen selbst, die im Einzelfall in eigener Verantwortung Mittel an private Antragsteller weiterreichen können; Ablehnungen sind nicht bekannt. Auch im Rahmen des EFRE-Programms gab es keine Ablehnungen.

Frage 10. c) Welchen Anteil an den verausgabten Zuschüssen des Landes für die Wirtschaftsförderung haben sie jeweils absolut und in Prozent erhalten? (Angaben bitte für einzelne Jahre seit 2000 aufschlüsseln.)

Die Kreativwirtschaft hat seit dem Jahr 2000 im Rahmen der ESF-Förderung ca. 2,8 Mio. € und seit Mitte 2008 im Rahmen der EFRE-Förderung ca. 1,5 Mio. € erhalten. Die Projekte können der Tabelle in Anlage 1 entnommen werden.

Zudem wurden von 2000 bis 2010 der Rat für Formgebung in Frankfurt am Main, das Design Zentrum Hessen e.V. in Darmstadt (bis Mitte 2007) und Hessen Design e.V. in Darmstadt (ab Mitte 2007) aus Mitteln der Designförderung mit einem Betrag in Höhe von rund 2,7 Mio. € bezuschusst.

Frage 10. d) Welchen Anteil am Förderkreditvolumen des Landes für die Wirtschaftsförderung haben sie jeweils absolut und in Prozent erhalten? (Angaben bitte für einzelne Jahre seit 2000 aufschlüsseln.)

**GuW-Hessen - Anteil der Kreativwirtschaftsförderung am Gesamtzusagevolumen
2005 - September 2010**

	2005		2006		2007		2008		2009		30.09.2010	
	Zusagevolumen Mio. EUR	Anteil %	Zusagevolumen Mio. EUR	Anteil %	Zusagevolumen Mio. EUR	Anteil %	Zusagevolumen Mio. EUR	Anteil %	Zusagevolumen Mio. EUR	Anteil %	Zusagevolumen Mio. EUR	Anteil %
Gesamtzusagevolumen	93,50	////	81,46	////	136,27	////	156,45	////	151,93	////	151,68	////
davon Kreativwirtschaft	0,49	0,53%	0,31	0,38%	0,23	0,17%	0,14	0,09%	0,35	0,23%	1,06	0,70%

Im Rahmen des im März 2010 aufgelegten Förderprogrammes "Kapital für Kleinunternehmen" (KfK) wurden bis Ende September 2010 Darlehen in Höhe von insgesamt 3,9 Mio. € zugesagt. Davon entfielen 115 Tsd. € auf

die Kreativwirtschaftsförderung, was einem Anteil von 2,96 v.H. am KfK-Gesamtzusagevolumen entspricht.

Frage 10. e) Welchen Anteil an den Bürgerschaftsprogrammen des Landes haben sie jeweils absolut und in Prozent erhalten? (Angaben bitte für einzelne Jahre seit 2000 aufschlüsseln.)

Die Bürgerschaftsbank Hessen, eine Einrichtung der hessischen Wirtschaft, erfasst in ihrer Statistik die Kreativwirtschaft nicht gesondert. Es wurden Vorhaben im Bereich Kabarett und Kinowirtschaft gefördert.

Mit Landesbürgerschaften wurden keine Vorhaben der Kreativwirtschaft gefördert.

Frage 10. f) Welche weiteren Maßnahmen der Wirtschaftsförderung wurden zur Unterstützung der Kreativwirtschaft seit 2000 durchgeführt (z.B. Tagungen, Beteiligung an Messen etc.)?

Regelmäßig informiert die Wirtschafts- und Infrastrukturbank Hessen in zahlreichen Veranstaltungen über ihre Förderprogramme. Dazu zählen auch spezielle Veranstaltungen, z.B. Informationsveranstaltungen zu den Programmen des Städtebaus und zu "HessenInvestFilm".

Seit 2003 wurden drei Hessische Kulturwirtschaftsberichte und zwei Gutachten zu den Creative Industries in Hessen erarbeitet, in denen zum einen die wirtschaftlichen Kennziffern zur Kultur- und Kreativwirtschaft regelmäßig fortgeschrieben werden und zum anderen die Themen "Kultur sponsoring und Mäzenatentum", "Kulturwirtschaft fördern - Stadt entwickeln" sowie "Creative Industries in Hessen - Schwerpunkt Messeförderung Werbung, Design, Kunsthandwerk" behandelt wurden. Darüber hinaus fanden zahlreiche Netzwerkveranstaltungen zum Thema "Kulturwirtschaft und Stadtentwicklung" statt.

Ferner wurde in der HA Hessen Agentur GmbH eine Geschäftsstelle zur Kultur- und Kreativwirtschaft eingerichtet sowie der Internetauftritt www.kulturwirtschaft-hessen.de erstellt. Aufbauend auf zwei vorbereitenden Workshops mit Multiplikatoren der Kultur- und Kreativwirtschaft im März und August 2010 wurde im Dezember 2010 eine Veranstaltung zum Thema Mikrofinanzierung für die Kultur- und Kreativwirtschaft durchgeführt.

Im Mai 2010 hatte das Land Hessen darüber hinaus zu einem Branchengespräch "Werbung und Kommunikationsdesign" im Rahmen des ADC Festivals eingeladen. In diesem Gespräch wurden die Leistungsfähigkeit der Branche, ihr Profil am Standort Rhein-Main bzw. Hessen, ihre Potenziale, bestehende und gewünschte Verflechtungen und Kontakte zu anderen Wirtschaftsbereichen, aber auch Entwicklungstendenzen sowie möglicher Anpassungs- und Handlungsbedarf diskutiert. In 2011 werden Branchengespräche zu den Themen Produkt-/Industriedesign und Games stattfinden.

Die Studie Creative Industries kam zu dem Schluss, dass innerhalb der Creative Industries in Hessen u.a. die Branchen Werbung und Public Relation (PR), Design und künstlerisches Handwerk, Architektur und Innenarchitektur sowie Postproduction und Dokumentarfilm über das größte Potenzial verfügen. Sie sind in Hessen durch Umsatzstärke, aber auch durch renommierte Veranstaltungen und durch zahlreiche Institutionen, Hochschulen und Netzwerke gut positioniert.

In der nun vorliegenden zweiten Studie zu den Creative Industries in Hessen werden zum einen die wirtschaftlichen Kennzahlen (Umsatz und Beschäftigung) der Creative Industries und ihrer Branchen bis 2007 bzw. 2008 fortgeschrieben und zum anderen für das inhaltlich breit gefächerte Segment Werbung und Design mögliche Pilotvorhaben im Bereich der Messen und der Messeförderung identifiziert.

Die Empfehlungen dieser Studie werden in einem ersten Pilotprojekt umgesetzt werden. Dieses Pilotprojekt wird im Rahmen der Gruppen- und Einzelförderung im Messeprogramm 2011 für die Messe EUNIQUE 2011 in Karlsruhe für 12 ausgewählte hessische Unternehmen durchgeführt. Partner hierbei ist der Berufsverband Angewandte Kunst Hessen e.V., der die Koordination der bis zu 12 teilnehmenden Unternehmen übernommen hat. Die Arbeitsgemeinschaft der Hessischen Handwerkskammern stellt, wie auch sonst im Verfahren der Gruppen- und Einzelförderung üblich, einen Förder-

antrag bei der Wirtschafts- und Infrastrukturbank Hessen, um Fördermittel zu erhalten. Ziel ist es, insbesondere jungen kreativen Unternehmen aus diesem Wirtschaftsbereich die Messeteilnahme zu erleichtern.

Seit 2006 unterstützt die Aktionslinie Hessen-IT die Games-Branche in Hessen mit unterschiedlichen Aktivitäten. Im Jahr 2007 hat Hessen-IT die 110-seitige Veröffentlichung "Die Gamesbranche - Ein ernstzunehmender Wachstumsmarkt" herausgebracht, um neutral und sachlich über die Branche zu berichten und dem Negativ-Image der Branche in der Öffentlichkeit entgegen zu wirken. In 2010 wurde aufgrund der großen Nachfrage die 2. überarbeitete Auflage herausgegeben. In 2007 hat Hessen-IT den erstmals ausgelobten bundesweiten Serious Games Award durchgeführt.

In 2008 folgte erstmalig der europaweit ausgeschriebene European Innovative Games Award von Hessen-IT in Zusammenarbeit mit der Europäischen Kommission. Bei den Veranstaltungen, die Hessen-IT unterstützt, sind insbesondere die GAMEplaces der Wirtschaftsförderung Frankfurt, die GameDays der TU-Darmstadt sowie der Gemeinschaftsstand der gamearea-FRM auf der gamescom in Köln zu nennen.

Beim Businessplan-Wettbewerb "promotion Nordhessen 2011: Die Gründungs- und Wachstumsoffensive" ist Kultur- und Kreativwirtschaft das Schwerpunktthema.

Frage 11. a) Welche der in Fragen 10 a und 10 f genannten Aktivitäten werden gegenwärtig fortgeführt?

Frage 11. b) Welche konkreten Planungen liegen der Landesregierung dazu derzeit vor?

Die Beantwortung der beiden Fragen erfolgt aufgrund des Sinnzusammenhangs gemeinsam.

Zur Unterstützung der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft wird die Geschäftsstelle in der HA Hessen Agentur GmbH fortgeführt. Für 2011 sind zwei weitere Branchengespräche (Produkt-/Industriedesign und Games) geplant sowie die Erarbeitung eines 4. Kulturwirtschaftsberichts. Durch die Geschäftsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft erfolgt die stetige Betreuung des Internetauftritts www.kulturwirtschaft-hessen.de.

Das im April 2010 und zunächst bis zum 31.12.2010 befristete Förderprogramm "Kapital für Kleinunternehmen" ist bis zum 31.12.2011 verlängert worden. Dieses Programm verfügt über ein Volumen von insgesamt 30 Mio. €.

Das auf der Grundlage der Mitteilung der Kommission "Vorübergehender Gemeinschaftsrahmen für staatliche Beihilfen zur Erleichterung des Zugangs zu Finanzierungsmitteln in der gegenwärtigen Finanz- und Wirtschaftskrise" und der "Bundesregelung Kleinbeihilfen" bis zum 31.12.2010 angebotene Kreditprogramm GuW Hessen - Sonderprogramm Betriebsmittel - wird ab dem 01.01.2011 auf der Grundlage der De-minimis-Beihilferegelung weitergeführt.

Das erfolgreiche und sich hoher Akzeptanz der Geschäftspartner und Kunden erfreuende Förderprogramm GuW Hessen soll nach wie vor fortgeführt werden. Ab dem 01.01.2011 können im Rahmen dieses Programms auch Vorhaben hessischer Unternehmen außerhalb des Landes Hessen gefördert werden.

Aus dem dritten Programm "HessenInvestFilm", dem Nachfolger der inzwischen ausgelaufenen Programme "HessenInvestFilm I" (2002 bis 2005) und "HessenInvestFilm II" (2006 bis 2009), stehen im Zeitraum 2010 bis 2013 insgesamt 20 Mio. € zur Verfügung

Die Programme "Designförderung" und "Betriebsberatung" werden fortgeführt.

Da Hessen-IT die Games-Wettbewerbe bewusst initiiert hat, um diese dann später an Partner zu übergeben und in Kooperation durchzuführen, wird seit 2008 jährlich der Serious Games Award durch Nordmedia, Niedersachsen, in Zusammenarbeit mit dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware BIU und Hessen-IT vergeben. Seit 2009 wird der European Innovative Games Award unter Federführung der Wirtschaftsförderung Frankfurt in Kooperation mit der gamearea FRM, der Europäischen Kommission und Hessen-IT sowie mit weiteren Partnern durchgeführt. Die unter 10 f genannten Veranstaltungen im Bereich der Gamesbranche finden jährlich statt und

werden von Hessen-IT gegenwärtig und auch künftig, jedoch in kleinerem finanziellen Rahmen, unterstützt.

Frage 12. Welche der in den Fragen 10 a und 10 f genannten Aktivitäten sollten aus Sicht der Landesregierung zukünftig ausgebaut werden, um die Kreativwirtschaft in Hessen weiter zu stärken?

Die genannten Aktivitäten werden fortgeführt und weiter entwickelt.

Frage 13. a) Von welchen der bei der Wirtschafts- und Infrastrukturbank Hessen angesiedelten Förderprogrammen können die verschiedenen Bereiche der Kreativwirtschaft profitieren?

Ich verweise in diesem Zusammenhang auch auf die Antwort zu Frage 10 a. Um Kulturschaffenden und Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft den Zugang zu Förderangeboten in Hessen zu erleichtern, wurde im Rahmen des Internetauftritts zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen www.kulturwirtschaft-hessen.de eine Förderdatenbank eingerichtet. Die infrage kommenden Förderprogramme des HMWVL, die teilweise über die Wirtschafts- und Infrastrukturbank abgewickelt werden, wurden für die Internet-Datenbank in Form von Kurztexten aufbereitet. Diese erläutern das jeweilige Programm und listen die förderfähigen Maßnahmen auf. Ergänzt werden diese Texte um die Kontaktdaten der zuständigen Ansprechpartner bzw. um einen Hinweis auf Internetseiten des entsprechenden Förderprogramms. Neben den Zuschussprogrammen werden auch Kredite, Darlehen, Bürgschaften bzw. Beteiligungen aufgeführt. Zusätzlich wird auf eine entsprechende Förderung des Hessischen Ministeriums für Wissenschaft und Kunst (HMWK) sowie auf ausgewählte sonstige hessische Förderinstitutionen hingewiesen. Über eine Stichworteingabe können Interessierte nach entsprechenden Programmen zur Unterstützung ihrer Projekte suchen.

Frage 13. b) Nach welchen Auswahlkriterien und in welchem Umfang werden die jeweiligen Mittel an Unternehmen aus den verschiedenen Bereichen der Kreativwirtschaft vergeben?

Die Vergabe geschieht auf Grundlage jeweils bestehender Richtlinien, Förderbestimmungen oder Fördergrundsätze. Vorgaben für einzelne Branchen bestehen grundsätzlich nicht. Eine Ausnahme stellt die Filmwirtschaft dar.

Frage 13. c) Werden die besonderen Bedürfnisse der Kreativwirtschaft mit den gegenwärtigen Förderprogrammen und Auswahlkriterien aus Sicht der Landesregierung ausreichend berücksichtigt?

Gezielte Förderprogramme für Teilmärkte der Kreativwirtschaft gibt es zum Film (siehe Antwort zu Frage 14).

Derzeit finden Gespräche mit der Games-Branche statt, um die bestehenden Finanzierungsprogramme, die bisher von Games-Unternehmen wenig oder gar nicht genutzt wurden, auf ihre Nutzbarkeit durch die Branche zu prüfen und ggf. Anpassungen vorzunehmen (siehe auch Antwort zu Frage 15 b). Zudem prüft die Landesregierung das Thema Mikrofinanzierung.

Frage 13. d) Welche Veränderungen plant die Landesregierung bei Förderprogrammen und Auswahlkriterien, um die Kreativwirtschaft besser zu unterstützen?

Die Förderprogramme sind grundsätzlich so strukturiert, dass sie auch für die Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft zugänglich sind. Veränderungen sind zunächst nicht geplant.

Frage 14. a) Welche Bedeutung und Entwicklungsmöglichkeiten misst die Landesregierung speziell der Filmwirtschaft in Hessen zu?

Film ist das Medium des 21. Jahrhunderts. Das Bewegtbild ist allgegenwärtig. Die Landesregierung misst dem Film daher eine sehr große Bedeutung und für die Zukunft hervorragende Entwicklungsmöglichkeiten zu. Aus diesem Grund wurden gezielte Filmförderprogramme zur Unterstützung insbesondere der Filmwirtschaft in Hessen realisiert.

Frage 14. b) Wie stellt sich die Landesregierung zur Forderung der hessischen Filmwirtschaft, die kulturelle und die wirtschaftliche Filmförderung in eine Film GmbH zu überführen?

Die stärkere organisatorische Verknüpfung von kultureller und wirtschaftlicher Filmförderung wird angestrebt. Allerdings sind die Zielgruppen sowie die Instrumente der beiden Förderungen oft sehr unterschiedlich. Während für kulturelle Filmförderung überwiegend Zuschüsse als Förderinstrumente

verwendet werden, wird bei der wirtschaftlichen Filmförderung das Instrument des bedingt rückzahlbaren Darlehens angewandt.

Zurzeit wird die kulturelle Filmförderung über die Geschäftsstelle der Hessischen Filmförderung und das HMWK abgewickelt. Die wirtschaftliche Filmförderung wird von der Wirtschafts- und Investitionsbank Hessen administriert.

Die Hessische Landesregierung steht aktuell im direkten Dialog mit der hessischen Filmwirtschaft zur Verbesserung und Weiterentwicklung der Filmförderstrukturen in Hessen.

Frage 14. c) Wie beurteilt die Landesregierung die spezifische Förderung der Filmwirtschaft anderer Bundesländer?

Die Filmförderländer in der Bundesrepublik Deutschland haben vor dem Hintergrund ihrer historischen, kulturellen und wirtschaftlichen Besonderheiten spezifische Förderstrukturen für die Filmschaffenden entwickelt, die ihre eigenen Berechtigungen haben und Wirkungen entfalten.

Die Hessische Landesregierung steht in ständigem Austausch mit den deutschen Filmförderländern zur Förderung der Filmwirtschaft, u.a. durch den regelmäßigen Informationsaustausch im Gremium Länderkoordinierung Film.

Frage 14. d) Wären die bisherigen Strukturen der Filmförderung oder beispielsweise eine Film GmbH für die hessische Filmindustrie besser geeignet, um auch an bundesweiten oder europaweiten Förderprogrammen partizipieren zu können (Kompatibilität)?

Die aktuellen Strukturen der Filmförderung in Hessen erfüllen die Anforderungen, um an den bestehenden Förderprogrammen des Bundes und der Europäischen Union zu partizipieren. Die Filmförderprogramme des Landes Hessen sind mit nationalen und europäischen Filmförderungen durchaus kompatibel. Beispielsweise fördert das Land Hessen gemeinsam mit dem Bund die SchulKino-Wochen Hessen und die Zusatz-Filmkopien für Filmtheater in Gemeinden unter 20.000 Einwohnern.

Hessische - vom Land geförderte - Filmtheater hatten sich zum Beispiel an dem EU-Programm EUROPEAN DOKUZONE beteiligt. Das Dokumentarfilm- und Videofestival in Kassel erhält seit mehreren Jahren neben der Landesförderung auch eine Förderung der EU, ebenso wie das von der Landesregierung geförderte Deutsche Filminstitut in Frankfurt, das federführend das EU-Projekt Digitale Bibliothek im Bereich Film realisiert.

Schließlich sind bei der überwiegenden Anzahl der vom Land Hessen geförderten Dokumentar- und Spielfilmprojekte auch die Fördermittel anderer deutscher Filmförderländer, des Bundes oder der EU bzw. deren Mitgliedsstaaten enthalten.

Frage 14. e) Welche Bedeutung misst die Landesregierung der hessischen Festivallandschaft als Schaufenster der Kreativwirtschaft zu?

Die Hessische Landesregierung misst der Festivallandschaft eine sehr große Bedeutung für die Kreativwirtschaft zu.

Das HMWK fördert jährlich hessische Filmfestivals und Filmevents mit über einer Million €. Die Festivals dienen sowohl als Schaufenster für eigene Filmproduktionen sowie der Darstellung der Leistungsfähigkeit der Filmwirtschaft und der Kreativen in Hessen. Gleichzeitig fördern sie den kulturellen und künstlerischen Austausch mit nationalen und internationalen Filmschaffenden und Kreativen. Die Filmfestivals in Hessen überzeugen durch hohe Qualität, Attraktivität und Vielfältigkeit und ziehen jedes Jahr mehr als 100.000 Besucher und Filmschaffende an.

Frage 15. a) Welche Bedeutung und Entwicklungsmöglichkeiten misst die Landesregierung speziell der Games-Industrie in Hessen zu?

Ich verweise auf die Antwort zu Frage 6.

Frage 15. b) Wie beurteilt die Landesregierung die spezifische Förderung der Games-Industrie anderer Bundesländer?

Die Games-Förderung wird in den einzelnen Bundesländern unterschiedlich gehandhabt. In Bayern, Berlin-Brandenburg, Hamburg sowie dem Länderverbund Mitteldeutsche Medienförderung (Thüringen, Sachsen, Sachsen-

Anhalt) findet die Förderung durch spezifische monetäre Förderprogramme, meist durch Prototypenförderung auf Darlehensbasis, statt. Ergebnisse oder Evaluierungen über die Wirkung der finanziellen Förderung liegen jedoch nicht vor.

In Bremen mit Niedersachsen (Nord-media) sowie Nordrhein-Westfalen findet eine nicht monetäre Förderung bspw. durch Veranstaltungen, Netzwerke und Qualifizierungsmaßnahmen statt, um Wachstumsanreize zu schaffen. Die übrigen Bundesländer bieten keine spezifische Unterstützung für die Gamesbranche an - weder monetär, noch nicht monetär (siehe Antwort zu Frage 13 c).

Frage 15. c) In welcher Form setzt sich die Landesregierung dafür ein, Messen und/oder andere Veranstaltungen der Games-Industrie in Hessen durchzuführen?

Die Durchführung von Veranstaltungen wird von der Landesregierung als wichtiges Instrument zur Förderung der Games-Industrie in Hessen angesehen. Die unter Nr. 10 f und Nr. 11 genannten Veranstaltungen wie die GAMEplaces der Wirtschaftsförderung Frankfurt, die GameDays der TU-Darmstadt und der Gemeinschaftsstand der gamearea-FRM auf der gamescom in Köln werden seit Jahren, d.h. nachhaltig von Hessen-IT unterstützt. Weitere hessische Veranstaltungen aus dem Games-Bereich, die Hessen-IT in der Vergangenheit begleitet und gefördert hat, sind die Olymptronica und das Browsergame Forum. Darüber hinaus beteiligt sich Hessen-IT bei der Ausrichtung und bei den Preisverleihungen des Serious Games Award und des European Innovative Games Award. Als für die europaweit größte Spielemesse Games-Convention nach 2008 ein neuer Veranstaltungsort ausgeschrieben war, hat die Landesregierung die Bewerbung der Messe Frankfurt unterstützt, um die Messe nach Hessen zu holen. Die Mitgliedsfirmen des Bundesverbandes interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) haben sich dann jedoch für Köln als Veranstaltungsort entschieden.

Frage 15. d) Hält es die Landesregierung - auch vor dem Hintergrund des aktuellen Umbruchs zu einer neuen Konsolengeneration und zu Online-Spielen - für sinnvoll, ein spezielles Zuschuss- oder Förderkreditprogramm zur Prototypen und/oder Projektförderung für die Games-Industrie einzurichten?
Wenn nein: Warum nicht?

Die Games-Branche wird von der Hessischen Landesregierung als wichtiger Markt angesehen, der - wie bereits dargestellt - in andere Bereiche und Branchen wie Bildung, Gesundheit oder Werbung hineinwirkt. Derzeit finden Gespräche mit Vertretern der Games-Branche statt, wie eine monetäre Förderung auf Darlehensbasis insbesondere für die Prototypenentwicklung branchenspezifisch ausgestaltet sein könnte und wie vorhandene Förderinstrumente und Förderprogramme (vgl. Antwort zu Frage 10 a) hierfür eingesetzt werden können. Eine Prototypen-Förderung könnte gerade kleinen und mittleren hessischen Spieleentwicklern helfen, neue kreative und technologisch innovative Projekte umzusetzen, ohne stark von einem Publisher oder sonstigen Geldgebern abhängig zu sein. D.h. mit einer entsprechenden Förderung in Hessen könnte man für Unternehmen zusätzliche Anreize schaffen, sich hier anzusiedeln bzw. hier zu bleiben. Der Fokus der Förderung sollte dabei nicht zu eng sein, um möglichst vielen Unternehmen die Möglichkeit zu geben, sich hieran zu beteiligen.

Frage 16. a) Welche Synergien und Verknüpfungen bestehen aus Sicht der Landesregierung zwischen der Kulturförderung des Landes und der Kommunen und den einzelnen Bereichen der Kreativwirtschaft?

Einblicke in die Wechselbeziehungen zwischen der Kulturförderung des Landes und den dadurch induzierten regionalwirtschaftlichen Effekten bei Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft bzw. der übrigen Wirtschaft geben Fallbeispiele wie die documenta, der Kultursommer Mittelhessen, die Sanierung des Jagdschlusses Kranichstein und das Rheingau Musik Festival, die im Rahmen des 1. Hessischen Kulturwirtschaftsberichts 2003 untersucht wurden. Als ein wesentliches Ergebnis ließ sich festhalten, dass die Reichweite der direkten und indirekten wirtschaftlichen Effekte (geförderter) kultureller Projekte vielfach unterschätzt wird.

Die Fallbeispiele zeigten, dass die ausgelösten regionalwirtschaftlichen Effekte in erster Linie die übrige Wirtschaft, z.B. das Hotel- und Gaststätten-gewerbe, die Unternehmen des Baugewerbes sowie Verkehrsunternehmen betreffen. Die Kultur- und Kreativwirtschaft selbst - mit Werbeagenturen, Freiberuflern aus den Bereichen Musik, Film, Theater etc. - profitiert in geringerem Maße. Gleichzeitig wurde deutlich, dass die Realisierung kultu-

rell bedeutsamer und anspruchsvoller Projekte mit überregionaler Ausstrahlung ohne eine Ansubfinanzierung bzw. kontinuierliche finanzielle Unterstützung von außen (öffentlich oder privat) über einen längeren Zeitraum nicht erfolgreich durchzuführen ist. Dies galt sowohl für das Rheingau Musik Festival, das von Unternehmen gesponsert wird, als auch für die documenta und den Kultursommer Mittelhessen, die fast ausschließlich von der öffentlichen Hand getragen werden.

Die Kulturförderung von Land und Kommunen hat unmittelbare Auswirkungen auf die Teilmärkte der Kreativwirtschaft, wie sich auch prosperierende Teilmärkte der Kreativwirtschaft direkt auf die Kultur auswirken. Fördermaßnahmen von Land und Kommunen z.B. in der Denkmalpflege stärken den kreativen Teilmarkt Kulturelles Erbe; die Förderung von Schriftstellern stärkt den kreativen Teilmarkt Literatur. Erfolgreiche Teilmärkte der Kreativwirtschaft wiederum erzeugen ein grundsätzlich günstiges Klima für Kultur und die Bereitschaft, Kultur zu fördern und damit die öffentliche Hand zu entlasten.

Frage 16. b) Welche Kooperationen zwischen Kultureinrichtungen des Landes und der Kommunen (z.B. Theater, Museen, Bibliotheken) und Unternehmen der Kreativwirtschaft sind der Landesregierung bekannt?

Kooperationen der Theater untereinander sowie Kooperationen zwischen Theatern, Museen und auch Bibliotheken sind in Hessen bei einer großen Zahl von Projekten zu beobachten. Theater kooperieren untereinander beim Austausch von Inszenierungen, sie kooperieren auch mit Museen, sofern konzeptionelle Ansätze, wie z.B. beim derzeitigen "Expressionismus-Projekt" im Rhein-Main-Gebiet, dies sinnvoll erscheinen lassen. Kooperationen der Theater mit Bibliotheken im Bereich der Leseförderung sind hinreichend dokumentiert.

Auch die Kooperationen freier Theater mit öffentlichen Theatern haben in der letzten Zeit an Bedeutung gewonnen. Hier wird sich auch in Zukunft eine stärkere Zusammenarbeit zum Nutzen beider Seiten entwickeln.

Bei fast allen diesen Projekten steht aber nicht der - durchaus auch erzielbare - wirtschaftliche Mehrwert im Vordergrund, sondern die Bündelung unterschiedlicher künstlerischer Kräfte zugunsten eines übergreifenden Konzepts.

Kooperationen von Theatern mit Unternehmen der Kreativwirtschaft des privatwirtschaftlich-kommerziellen Sektors finden weitgehend im Rahmen üblicher geschäftlicher Beziehungen statt.

Die öffentlichen und freien Theater sowie die kommunal getragenen Musikschulen sind insofern Kooperationspartner der Kulturwirtschaft, als in ihnen eine Vielzahl freiberuflich Tätiger wie Schauspieler, Sänger, Musiker, Bühnenbildner, Regisseure und Autoren eine Beschäftigung finden, die ihnen den Lebensunterhalt garantiert. In den Theatern und öffentlichen Musikschulen wächst derzeit der Anteil freier Mitarbeiter.

Die Museen sind ein fester Bestandteil des Kunst- und Kulturmarktes des Landes, ihre Qualität und Attraktivität sind ein wichtiger Standortfaktor in Hessen. Das Kulturangebot der hessischen Museumslandschaft kann das Interesse an Kunst und Kultur wecken, damit das kulturelle Konsumverhalten der Gesellschaft beeinflussen und so indirekt den Stellenwert, den Kunst und Kultur im Lande genießen, steigern.

Kooperationen innerhalb des Kultur- und Kreativbereichs sind in verschiedenen Bereichen zu beobachten. Der Mehrwert für die Beteiligten ergibt sich vielfach aus persönlichen Kontakten. Beispielhaft für eine solche Kooperation sei das Hammermuseum Frankfurt genannt. Die Kombination von Schuhmacherei und Hammermuseum im Frankfurter Bahnhofsviertel führt beispielsweise neue Kunden in die Werkstatt und neue Interessenten ins Museum.

Frage 16. c) Welche Kooperationen zwischen Kultureinrichtungen des Landes und der Kommunen und Unternehmen der Kreativwirtschaft hält die Landesregierung für zukünftig aussichtsreich oder unterstützenswert?

Kooperationen zwischen Kultureinrichtungen von Land und Kommunen sowie Unternehmen der Kreativwirtschaft sind anerkennenswert. Ob und wie

daraus auch wirtschaftlich aussichtsreiche Perspektiven erwachsen, hängt vom Einzelfall und den Beteiligten ab.

Frage 16. d) Welchen Stellenwert nimmt aus Sicht der Landesregierung die Förderung von Jugend- und Subkulturen für die Entwicklung der Kreativwirtschaft ein?

Die Förderung von Jugendkultur und freier Kulturszene stärkt das Selbstbewusstsein junger und künstlerisch kreativer Menschen und wird ihnen Mut machen, sich weiterhin im kreativen Bereich einzubringen. Dies führt möglicherweise auch zu einer Stärkung der Arbeitskräfte-Ressourcen für die Kreativwirtschaft. Zudem können Jugendkultur und freie Kulturszene der Kreativwirtschaft innovative Impulse geben.

Frage 16. e) Welche Möglichkeiten sieht die Landesregierung, leer stehende Liegenschaften der Kulturszene, zum Beispiel als Werkstatt, Büro, Atelier oder Party-Location, zur Verfügung zu stellen?

Der 3. Kulturwirtschaftsbericht mit dem Titel "Kulturwirtschaft fördern - Stadt entwickeln" beschäftigt sich mit den der Nutzung von Leerständen für Kulturschaffende und gibt Maßnahmeempfehlungen, wie leer stehende Liegenschaften der Kultur- und Kreativwirtschaft zugänglich gemacht werden können.

Die "Inbesitznahme" von leer stehenden Einzelgebäuden, Gewerbebrachen oder ganzen Quartieren durch junge Kulturschaffende lässt kreative Milieus entstehen, die mit der Stadtentwicklung vielfältige Wechselbeziehungen eingehen. Das von außen wahrgenommene Profil und die Ausstrahlung der ganzen Stadt werden von der kreativen Szene positiv beeinflusst, aber es sind vor allem vernachlässigte Stadtquartiere, die durch soziale und ökonomische Stabilisierung von diesen wechselseitigen Beziehungen profitieren. Kreative Pioniere der Kultur- und Kreativwirtschaft befördern die Stadtentwicklung auch dadurch, dass sie durch Aneignung und Umformung von Räumen im Vorfeld öffentlicher wie privater Standortentwicklungen zur Aufwertung und Imageverbesserung dieser Standorte beitragen. Umgekehrt kann das Ermöglichen dieser Aneignung und Umformung von Räumen im Sinne einer Gründer- und Unternehmensförderung für die kreative Szene wirken.

Diese Synergieeffekte lassen sich auch in hessischen Städten nachvollziehen, in denen die Inbesitznahme entsprechender Liegenschaften durch kreative Gründer, Selbstständige und Kleinstunternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft möglich ist. Das "Möglichmachen" von temporären Flächen- und Raumnutzungen beinhaltet also eine große Chance für die Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft und sollte daher einerseits als flexibles Instrument zur Förderung von Kultur- und Kreativwirtschaft sowie andererseits zur Vermeidung von Leerstand und zur Entwicklung einer neuen Urbanität genutzt werden. Allerdings stehen diesem "Möglichmachen" vielfach Haftungs- und Versicherungsfragen sowie gesetzliche Regelungen, u.a. Brandschutz, entgegen, oder die mangelnde Bereitschaft und Kooperation der Liegenschaftseigentümer erschwert diese Vorhaben.

Die günstigen wirtschaftlichen Bedingungen und ein dynamischer Immobilienmarkt in der Rhein-Main-Region sind für Raum suchende Standortgemeinschaften und Kleinstunternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft eher ungünstig. Dies insbesondere wegen hoher Boden- und Mietpreise und der Konkurrenz mit Investoren, die unter Umständen ebenfalls Interesse an bestimmten Flächen haben und dem Eigentümer höhere Renditen versprechen als (Zwischen-)Nutzer und Pioniere der Kultur- und Kreativwirtschaft. Um hier Spielräume zu schaffen bzw. erhalten zu können, steht den Kommunen beispielsweise mit dem Planungsrecht ein Instrumentarium zur Verfügung.

Hier ist z.B. das "Baurecht auf Zeit" nach § 9 Abs. 2 BauGB zu nennen, das Zwischennutzungen wie Kultur- oder Sportereignisse (Kulturhauptstadt oder Weltmeisterschaft) planungsrechtlich absichert. Ob diese Neuerung im Städtebaurecht zur Realisierung von Zwischennutzungen und befristeten Nutzungsänderungen eingesetzt wird, muss standortbezogen von jeder Kommune entschieden werden. Die zur Verfügung stehenden Instrumente und die rechtlichen Aspekte zur Aktivierung von Nischennutzungen werden in der Broschüre des Landes Hessen "Suboptimale Nutzungen lieben lernen - Ein Beitrag zur integrierten Stadtentwicklung in Hessen" erläutert und bewertet.

Für die Mobilisierung von Leerstand können Mittel der Städtebauförderung gezielt eingesetzt werden, z.B. um leer stehende Gebäude und Räumlichkeiten als preiswerte Ateliers, Werkstätten oder Arbeitsräume für die Akteure der kleinen Kulturwirtschaft herzurichten.

Daneben stellen die Bereitschaft zur Kooperation, die Bereitschaft zur Kommunikation und zur Vermittlung sowie die Kreativität im Umgang mit Liegenschaften und planungsrechtlichen Instrumenten die wichtigsten Strategien und entscheidenden Wegbereiter für die Entfaltung der positiven Wechselwirkungen zwischen Kulturwirtschaft und Stadtentwicklung dar.

Ein Beispiel für das Zusammenwirken von Kommune, Land Hessen und Akteuren der Kultur- und Kreativwirtschaft sind Räumlichkeiten im Frankfurter Bahnhofsviertel zu nennen. Diese vermieten zwei öffentliche Liegenschaften (Stadt Frankfurt, Land Hessen) mit rund 100 preiswerten Ateliers und Arbeitsräumen für Künstler und für angewandt arbeitende Kreative zu einem geringen Mietzins. Der 3. Kulturwirtschaftsbericht beschreibt eine Vielzahl von ähnlichen Projekten und ist als Download auf der Internetseite Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen (www.kulturwirtschaft-hessen.de) bereitgestellt.

Frage 16. f) Hält es die Landesregierung für sinnvoll, Mikrokreditprogramme zur Existenzgründung für junge Künstlerinnen und Künstler bereitzustellen?
Wenn nein: warum nicht?
Wenn ja: Wie bzw. durch welche Strukturen sollte das erfolgen?

Mikrokredite können neben üblichen Bankkrediten ein sinnvolles Instrument bei der finanziellen Förderung der Unternehmen und Freiberufler in der Kultur- und Kreativwirtschaft sein. Der Mikrokredit ist ein bankähnliches Finanzierungsinstrument von bis zu 25.000 € für Personen ohne Zugang zu klassischen Krediten. Das Produkt ist zurzeit immer häufiger in den Medien präsent. Es reagiert auf die allgemein verstärkte Gründeraktivität in Deutschland und die damit verbundene Kreditnachfrage im Mikrofinanzbereich. Mikrofinanzierung ist zunächst für Existenzgründer und Freiberufler aus allen Bereichen interessant. Aufgrund der Vielzahl kleiner Kredite bringt dieses Produkt jedoch einen relativ hohen Prüf- und Verwaltungsaufwand mit sich und wird von Geschäftsbanken daher nur sehr zögerlich in das eigene Angebotsportfolio aufgenommen. Auf diese Situation reagieren "Mikrofinanzinstitute", die als "vorgeschaltete Beratungs- und Prüfinstanzen" fungieren.

Mikrofinanzierung kann in der Kultur- und Kreativwirtschaft ein Instrument zur Vor- und Zwischenfinanzierung von Investitionen sein. Oder es wird als Überbrückung bei der gelegentlich langwierigen Bereitstellung von öffentlichen Fördermitteln eingesetzt, ferner als Überbrückung von Zahlungseingängen und zur Projektentwicklung sowie als Anschub- oder Startfinanzierung für Existenzgründer.

In den einzelnen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft gibt es ein breites Spektrum an potenziellen Mikrokreditinteressenten. Der Bedarf steigt mit zunehmendem Technikeinsatz. Kreative aus dem Bereich der Darstellenden Künste benötigen beispielsweise Kapital für Festivals, Konzerte, Ausrüstung (Kostüme, Bühnenausstattung etc.) oder für die Förderung von Talenten. Im Teilmarkt Film wird Kapital für Produktionskosten, Marketing und Distribution benötigt. Musiker müssen beispielsweise Instrumente und die Digitalisierung von Musik finanzieren, während kleine Grafikbüros primär Büroausstattung bzw. Betriebsmittel (Software etc.) erwerben. Auch das Casting und die Entwicklung von Talenten kosten Geld. Neben Equipment wird darüber hinaus in Räumlichkeiten und in die Weiterbildung investiert. Ein Mikrokredit sollte daher auch für Raumkosten und vor allem Weiterbildungszwecke einsetzbar sein. In der Gamesbranche hingegen werden neben Mikrokrediten für Existenzgründer auch höhere Kredite - u.U. sechsstellige Summen - für die Realisierung von Prototypen benötigt, die zumeist noch keinem Auftragsgeber zuzuordnen sind. Architekten fragen nach den bisherigen Erfahrungen des RKW kaum Kredite im Bereich der Mikrofinanzierung nach.

Um grundsätzlich über die Möglichkeiten von Mikrofinanzierung zu informieren, führte das HMWVL im Dezember 2010 eine Veranstaltung dazu durch. Das Land Hessen begrüßt die entsprechenden Initiativen der Städte Offenbach, Frankfurt und Gießen, die die Bereitstellung von branchenoffener Mikrofinanzierung durch ansässige Kreditinstitute erwirkt haben.

Frage 17. a) Welche Studiengänge an hessischen Hochschulen bereiten auf eine Tätigkeit in den einzelnen Bereichen der Kreativwirtschaft vor?

Frage 17. b) Wie hat sich die Zahl der Studiengänge, Studienplätze und Studierenden seit 2000 an den einzelnen hessischen Hochschulen entwickelt?

Die Beantwortung der beiden Fragen erfolgt aufgrund des Sinnzusammenhangs gemeinsam.

Studiengänge führen zu einem berufsqualifizierenden Abschluss und bereiten grundsätzlich auf eine Tätigkeit vor, die nicht auf einzelne Wirtschaftszweige beschränkt ist. Eine Zuordnung von Studiengängen zu einzelnen Wirtschaftszweigen oder einzelnen Bereichen von Wirtschaftszweigen entsprechend den im 1. Hessischen Kulturwirtschaftsbericht 2003 (S. 185 ff.) vorgenommenen Abgrenzungen ist daher für nahezu alle Studiengänge weder möglich noch sinnvoll. Eine Differenzierung kann insoweit allenfalls nach dem Grad der Affinität der in einem Studiengang vermittelten Kenntnisse und Fähigkeiten zu den typischen Anforderungsprofilen der Kerntätigkeiten in einzelnen Wirtschaftszweigen vorgenommen werden. Für den heterogenen Bereich der Kreativwirtschaft bedeutet dies aber, dass alle Studiengänge der Fächergruppe der Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften sowie der Informatik wie auch der Betriebswirtschaft einzubeziehen wären, da sie für sich beanspruchen müssen und können, zumindest auch auf Kerntätigkeiten in der Kreativwirtschaft vorzubereiten. Der Grad der Affinität zur Kreativwirtschaft lässt sich hierbei in der Regel lediglich aus etwaigen Schwerpunkten bzw. Fächerkombinationen ermitteln, über die jeweils keine statistischen Daten erhoben werden.

Die Auswahl der in der Anlage 2 aufgelisteten Studiengänge beschränkt sich daher auf die Studiengänge der Kunsthochschulen sowie auf künstlerische Studiengänge an Universitäten und Fachhochschulen, jeweils ohne Lehramtsstudiengänge, und auf diejenigen Studiengänge aller Hochschulen und Fächergruppen, bei denen bereits aus der Bezeichnung eine deutliche Affinität zu Bereichen der Kreativwirtschaft hervorgeht.

Aus dem Bereich der Sprach- und Kulturwissenschaften, der Wirtschaftswissenschaften sowie der Informatik und der Ingenieurwissenschaften sind dies neben der Architektur im Wesentlichen die Studienangebote mit explizitem Kunst-, Musik-, Theater-, Literatur-, Medien- oder Kommunikationsbezug sowie zum Bibliotheks- oder Archivwesen.

Studienplätze werden nicht statistisch erfasst, angegeben ist daher die Zahl der Studierenden in diesen Studiengängen.

Im Interesse der Übersichtlichkeit wurden lediglich die Zahlen der Studierenden in den jeweiligen Studiengängen für die Wintersemester 2000/2001, 2005/2006 und 2010/2011 aufgenommen.

Hierbei ist zu berücksichtigen, dass die im Zuge der Bologna-Reform eingerichteten Studiengänge, die sich insbesondere im Master-Bereich durch eine höhere Differenzierung auszeichnen, zum Teil aus den Schwerpunktangeboten oder einzelnen Fächern früherer Diplom- oder Magisterstudiengänge entwickelt wurden, für die keine statistischen Vergleichsdaten existieren.

Der durch die Daten vermittelte quantitative Zuwachs ist demnach vermutlich faktisch geringer, verdeutlicht allerdings die Relevanz, die den Qualifikationsanforderungen der Kreativwirtschaft bei der Profilbildung der Hochschulen und ihrer Studienangebote sowie deren Transparenz bei den erzielten Studienabschlüssen beigemessen werden.

Einen qualitativen Beitrag leistet darüber hinaus die 2007 gegründete Hessische Film- und Medienakademie als Kooperationsverbund aller staatlichen Hochschulen sowie der Städtelschule gemeinsam mit Unternehmen und Institutionen der Film- und Medienwirtschaft.

Frage 17. c) Welche Pläne sind der Landesregierung bekannt, das einschlägige Angebot an Studiengängen auszubauen?

Neben Aufwuchseffekten, die im Rahmen des Hochschulpakts 2020 auch die einschlägigen Studiengänge betreffen, werden die Hochschulen im Zuge der Entwicklungsplanung Ausbaubereiche identifizieren und gegebenenfalls zum Gegenstand der im Laufe der nächsten Monate abzuschließenden Zielvereinbarungen machen.

Bereits zum Sommersemester 2010 hat die Technische Universität Darmstadt mit einer zunächst kleinen Zahl von Studierenden den Lehrbetrieb in speziali-

sierten Masterstudiengängen der Informatik (die noch nicht gesondert statistisch ausgewiesen werden) aufgenommen, die eine hohe Affinität zu Qualifikationsanforderungen der Kreativwirtschaft aufweisen. Es handelt sich hierbei insbesondere um die Studiengänge "Internet- und Webtechnologie" sowie "Visual Computing". Mit der Zunahme von Bachelor-Absolventen als Zielgruppe für diese Master-Studiengänge in den nächsten Jahren ist mit einem erheblichen Zuwachs in diesen Studiengängen zu rechnen. Ebenfalls neu aufgenommen wurde im Wintersemester 2010/2011 der Master-Studiengang "Curatorial Studies", der gemeinsam von der Universität Frankfurt und der Städelschule in enger Kooperation mit Frankfurter Museen getragen wird. Es handelt sich hier um einen in dieser Form bundesweit wie auch international einzigartigen Studiengang.

An der Hochschule für Gestaltung in Offenbach ist seit Wintersemester 2010 eine Stiftungsprofessur "Kreativität im urbanen Kontext" besetzt, die das Studienangebot der Hochschule ergänzt.

Darüber hinaus wird gegenwärtig in enger Abstimmung mit Vertretern der Kreativwirtschaft und unter Beteiligung mehrerer Hochschulen die Konzeption für einen dualen Studiengang mit Schwerpunkt Postproduktion entwickelt.

Da die Zeichenakademie in Hanau derzeit den Status einer Berufsakademie anstrebt, wird voraussichtlich künftig auch ein Studienangebot im Bereich von Schmuckdesign und -herstellung bestehen.

Das Land Hessen prüft, ob und gegebenenfalls wie die Idee für ein duales Studium "Digitale Bildverarbeitung" im Verbund der Hochschulen in den Städten Wiesbaden, Darmstadt und Offenbach umgesetzt werden kann.

Frage 17. d) Welche speziellen Ausbildungsgänge der beruflichen Bildung bereiten in Hessen auf eine Tätigkeit in den einzelnen Bereichen der Kreativwirtschaft vor?

Es existieren insgesamt rund 350 Ausbildungsberufe. Davon bereiten rund 30 Ausbildungsberufe speziell auf eine berufliche Tätigkeit im engeren kreativen Bereich vor. Dies sind z.B. Bühnenmaler, Filmmedienfachmann/frau, Fotografen, Mediengestalter, Modeschneider, Siebdrucker u.a. Auf eine berufliche Tätigkeit im weiteren kreativen Bereich bereiten noch einmal rund 50 Ausbildungsgänge vor. Zu nennen sind hier Drucker, Fachkräfte für Veranstaltungstechnik, Geigenbauer, Raumausstatter etc. Prinzipiell können jedoch auch Ausbildungsberufe, die auf den ersten Blick wenig mit der Kultur- und Kreativwirtschaft zu tun haben, zu einer Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft führen, beispielsweise als Bürokaufmann/frau in einem Musikverlag oder Informatiker bei einem Gameentwickler.

Frage 18. a) Sieht die Landesregierung es als geboten an, rechtliche Rahmenbedingungen zu verändern, um die Kreativwirtschaft in Deutschland zu fördern?
Wenn ja: welche?

Frage 18. b) Sieht die Landesregierung es insbesondere als geboten an, arbeits- oder ausländerrechtliche Rahmenbedingungen zu verändern, um den Zugang ausländischer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zu der hessischen Kreativwirtschaft zu erleichtern?
Wenn ja: welche?

Frage 18. c) Sieht die Landesregierung es insbesondere als geboten an, steuerrechtliche Vorschriften zu verändern, um die Kreativwirtschaft in Deutschland zu fördern?
Wenn ja: welche?

Aufgrund des Sinnzusammenhangs werden die Fragen 18 a bis c zusammen beantwortet.

Derzeit wird eine Veränderung rechtlicher Rahmenbedingungen zur Förderung der Kreativwirtschaft für nicht erforderlich erachtet.

Wiesbaden, 14. März 2011

Dieter Posch

**Die Anlagen können in der Bibliothek
des Hessischen Landtags eingesehen
oder im Internet im Dokumentenarchiv
(www.Hessischer-Landtag.de) abgerufen
werden.**