

Themendossier

Die Forschungslandschaft der Kultur- und Kreativwirtschaft

Eine Analyse der Forschungsschwerpunkte in Deutschland mit Ausblick auf Europa



© iStock – Anna_0m; iStock – gorodenkoff; iStock – kynny

Themendossier des
Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes über
„Die Forschungslandschaft der Kultur- und Kreativwirtschaft – Eine
Analyse der Forschungsschwerpunkte in Deutschland mit Ausblick
auf Europa“

Erstellt durch

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes
Jägerstr. 65
10117 Berlin

Wissenschaftliche Analyse und Debatte
Prognos AG
Goethestraße 85
10623 Berlin

Dr. Olaf Arndt
Kathleen Freitag
Dr. Tobias Theel
Bianca Creutz

Kontakt:
Dr. Tobias Theel
E-Mail: tobias.theel@prognos.com
Tel.: +49 30 52 00 59-252

im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Die deutsche KKW-Forschungslandschaft	2
2.1	Übersicht	2
2.2	Musikwirtschaft	4
2.3	Buchmarkt	6
2.4	Kunstmarkt	8
2.5	Filmwirtschaft	10
2.6	Pressemarkt	12
2.7	Rundfunkwirtschaft	14
2.8	Markt für darstellende Künste	16
2.9	Designwirtschaft	18
2.10	Werbemarkt	20
2.11	Architekturmarkt	22
2.12	Software-/Games-Industrie	24
3	Wirtschaftsforschung über die KKW	26
4	KKW-Forschung im Europa-Vergleich	29
4.1	Großbritannien	29
4.2	Niederlande	30
4.3	Österreich	32
4.4	Dänemark	33
4.5	Tschechien	34
4.6	Estland	35
4.7	Spanien	36

5	Zusammenfassung & Fazit	39
5.1	Überblick über die deutsche KKW-Forschungslandschaft	39
5.2	Ausgewählte europäische Forschungsschwerpunkte im Vergleich zu Deutschland	40
	Anhang	V
	Impressum	XVII

1 Einleitung

Im vorliegenden Dossier wird ein Überblick über die Forschungsthemen und die öffentlichen Forschungseinrichtungen in Deutschland mit Bezug zur Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) gegeben. Insgesamt fanden sich an deutschen Universitäten, Kunst- und Fachhochschulen sowie außeruniversitären Einrichtungen, wie bspw. den Fraunhofer-Instituten und den Einrichtungen der Max-Planck-Gesellschaft, 477 institutionelle Forschungsbezüge zu den elf KKW-Teilmärkten. Hierbei wurden insbesondere Themen und Einrichtungen mit Bezug zur kreativwirtschaftlichen Praxis berücksichtigt. Die Ergebnisse unserer Recherchen werden im Folgenden zunächst überblickshaft in Form einer Landkarte visualisiert und bewertet und anschließend in Form von Steckbriefen zu den jeweiligen Teilmärkten der KKW ausführlicher präsentiert. Im Anschluss werden außerdem die Wirtschaftsforschung über die KKW in Deutschland sowie die Forschungsthemen im europäischen Ländervergleich betrachtet.

Unter einer Forschungslandschaft werden die systematischen Aktivitäten zum Zwecke der Generierung von neuen Erkenntnissen und Ideen auf Basis wissenschaftlicher Methoden verstanden. Das neu erworbene Wissen und deren Verwertung sind Voraussetzung für das Hervorbringen von neuartigen Entwicklungen, Prototypen, Produkten, Dienstleistungen und Verfahren.

Das Forschungs- und Innovationsverständnis im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft unterscheidet sich oftmals grundsätzlich von klassischen technologischen Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten (FuE) in anderen Wirtschaftszweigen. Die KKW-Teilmärkte zeichnen sich durch eine Produktionslogik der unmittelbaren Kreativität, das Hervorbringen von inkrementellem Neuen und dem Experimentieren mit Technologien und Arbeitsmethoden aus. Statt um radikale Innovationen geht es um neu- oder einzigartige Güter und Lösungen, bspw. in den Bereichen darstellende Künste oder Design, die auf Ästhetik, Unterhaltung, einmalige Erlebnisse und maßgeschneiderte Dienstleistungen abzielen. Die Forschungsintensität der KKW lässt sich insgesamt nur schwer messen, da es entweder keine von der alltäglichen kreativen Praxis gesonderten FuE-Aufwendungen gibt oder diese im Vergleich zur technologischen Forschung sehr viel geringer ausfallen und nicht als adäquater Vergleichsindikator dienen können.

Nichtsdestotrotz steht auch die branchenübergreifende Bedeutung der KKW außer Frage: Sie ist Impulsgeberin für Innovationen in anderen Branchen, gestaltet organisationalen Wandel mit, ist Ursprung sozialer Innovationen wie neuer Arbeitsformen und -methoden und außerdem Vorreiterin im gesellschaftlichen Wandel zur digitalen Wissensgesellschaft. 2014 wurde diesem Umstand Rechnung getragen, indem das zuvor stark technologisch ausgerichtete Innovationsverständnis in der Hightech-Strategie um nicht-technische Innovationen erweitert wurde.¹

¹ Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) (2014): Die neue Hightech-Strategie. Innovationen für Deutschland.

2 Die deutsche KKW-Forschungslandschaft

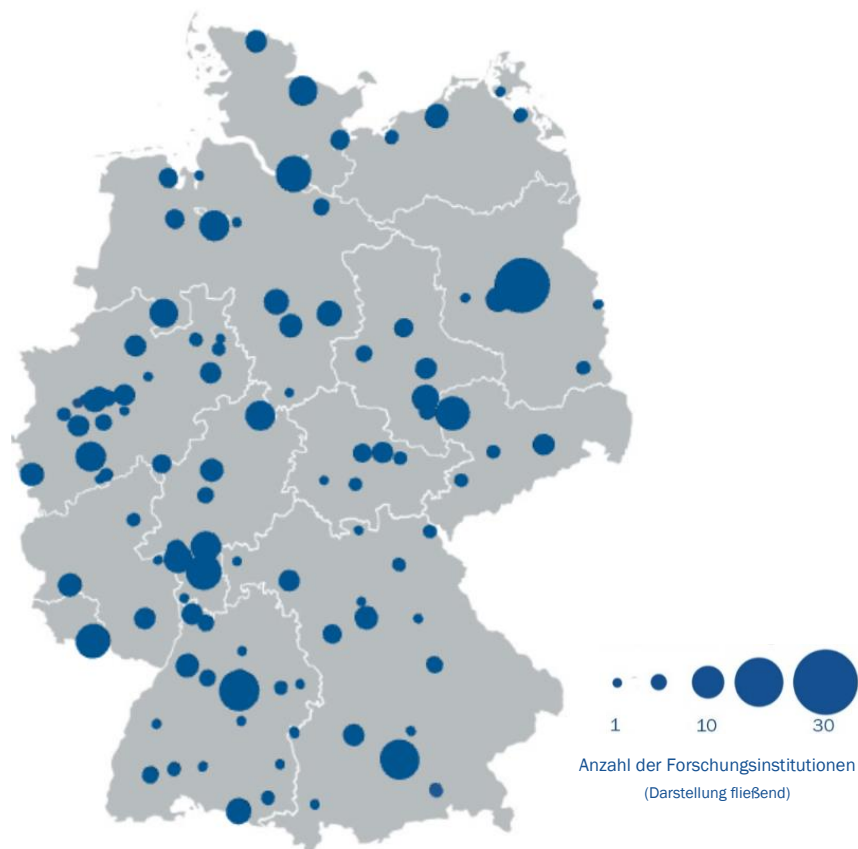
2.1 Übersicht

Die folgenden Darstellungen der deutschen KKW-Forschungslandschaft basieren auf umfangreichen Recherchen zu öffentlichen Forschungseinrichtungen mit KKW-Bezug. Hierbei wurden Forschungsaktivitäten an Universitäten, Hochschulen und Akademien für Kunst, darstellende Künste, Musik, Gestaltung, Film, Medien und Buchkunst sowie an außeruniversitären Einrichtungen recherchiert und den jeweiligen Teilmärkten der KKW zugeordnet.

Der Fokus der Recherche lag weiterhin auf der Identifikation von thematischen Forschungsschwerpunkten innerhalb der elf Teilmärkte, auf den cross-sektoralen Verbindungen zu anderen KKW-Bereichen sowie auf ihrer räumlichen Verteilung. Bei der Auswahl wurde der Fokus auf Forschungsthemen und -institutionen gelegt, die einen ausgeprägten Bezug zur **KKW-orientierten wirtschaftlichen Verwertung** haben. Wenn innerhalb einer Forschungseinrichtung desselben Standortes mehrere Institutionen denselben KKW-Teilsektor adressierten, wurden diese nicht gesondert gezählt. Nach einer einführenden Übersicht werden die Ergebnisse der Recherche in Form von übersichtlichen Steckbriefen zu jedem der elf KKW-Teilmärkte vorgestellt und es wird beispielhaft auf besonders interessante Forschungseinrichtungen verwiesen.

Abbildung 1: Forschungsinstitutionen in der KKW nach Standort

Institutionen in Universitäten, Kunst- und Fachhochschulen, außeruniversitäre Einrichtungen

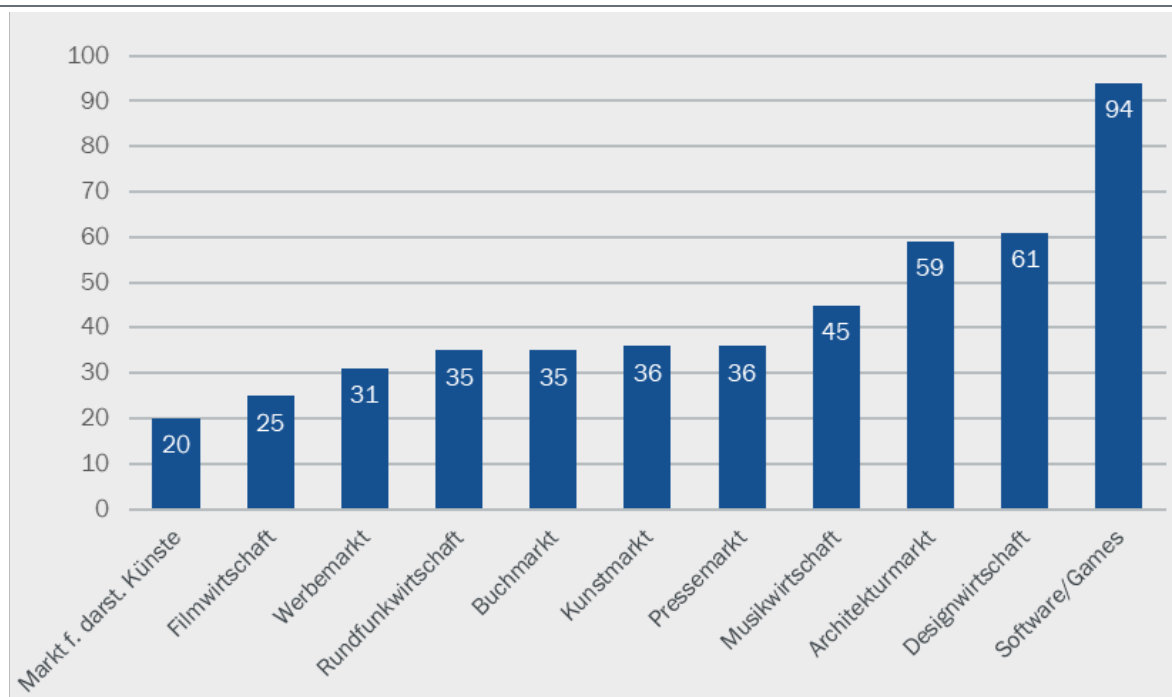


Quelle: Eigene Erhebung, Prognos AG

Die Forschungsinstitutionen spannen sich wie ein Netz über ganz Deutschland, das im Westen und Süden engmaschiger als im Norden und Osten ist. Etwa 20 % der Einrichtungen befinden sich in den großen, bevölkerungsstarken Flächenstaaten Nordrhein-Westfalen, Baden-Württemberg und Bayern. Insgesamt wird an 111 Standorten an Universitäten, Fachhochschulen, Kunsthochschulen und außeruniversitären Einrichtungen zur KKW geforscht. 40 % der Forschung findet an Fachhochschulen statt, die auch in vielen Mittel- und Kleinstädten von Wismar an der Ostseeküste bis hin zu Furtwangen im Schwarzwald vertreten sind. Der Standort Berlin/Potsdam, die Metropole Stuttgart und das Rhein-Main-Gebiet sind die absoluten Schwerpunktgebiete der KKW-Forschung. Dort werden alle Teilmärkte in großer Zahl abgedeckt. Weitere interessante Konglomerate bilden die Standorte Hannover/Hildesheim/Braunschweig, Halle/Leipzig/Merseburg sowie die Metropole Ruhr. Aber auch Städte wie Kassel, Osnabrück oder Saarbrücken sind Standorte, an denen zu sehr vielen Teilmärkten geforscht wird. Die Forschung in den einzelnen Teilmärkten ist sowohl in den Städten als auch in der Fläche vertreten, eindeutige räumliche Schwerpunkte sind nicht auszumachen.

Abbildung 2: Forschungsinstitutionen in der KKW nach Teilmärkten

Institutionen in Universitäten, Kunst- und Fachhochschulen, außeruniversitäre Einrichtungen



Quelle: Eigene Erhebung, Prognos AG

An 111 Standorten sind insgesamt 477 Forschungsinstitutionen mit Bezug zur KKW verortet. Nahezu alle Universitäten, Fachhochschulen, Kunsthochschulen und außeruniversitären Einrichtungen decken dabei mehrere KKW-Teilmärkte ab. Insgesamt lassen sich drei Gruppen ausmachen:

- Insbesondere der Bereich Software-/Games-Industrie ist in der deutschen Forschungslandschaft stark vertreten (20 %). Am zweitstärksten ist die Designwirtschaft (13 %), dicht gefolgt vom Architekturmarkt (12 %).
- Im Mittelfeld finden sich in absteigender Reihenfolge die Musikwirtschaft (10 %), der Pressemarkt (8 %), der Kunstmarkt (8 %), der Buchmarkt (7 %) und die Rundfunkwirtschaft (7 %).
- Am wenigsten stark in der KKW-Forschungslandschaft vertreten sind der Werbemarkt (6 %), die Filmwirtschaft (5 %) und der Markt für darstellende Künste (4 %). Insbesondere bei den darstellenden Künsten muss aber darauf hingewiesen werden, dass ein großer Teil der Forschungsinstitutionen aus Kunsthochschulen mit einem besonderen Fokus auf die darstellenden Künste besteht.

2.2 Musikwirtschaft

Knapp 10 % der KKW-relevanten Forschungseinrichtungen sind der Musikwirtschaft zuzurechnen. Die musikbezogene Forschung ist im ausgeprägten Maße an dezidierten Musik- und Kunsthochschulen (55 %) sowie z. T. an traditionsreichen, musikwissenschaftlichen Universitätseinrichtungen (35 %) angesiedelt. Hierunter findet sich bspw. die Hochschule für Musik und Theater „Felix Mendelssohn Bartholdy“ Leipzig, die bereits 1843 gegründet wurde und – wie viele andere Musikhochschulen – stark mit klassischen Kulturinstitutionen der darstellenden Künste vernetzt ist.

Von Jazz über Pop bis hin zu elektronischer Klangforschung

Daneben gibt es aber auch Einrichtungen, die an moderner Popkultur und zeitgenössischer Musikwirtschaft ausgerichtet sind, wie bspw. die 2003 gegründete Popakademie Baden-Württemberg. Auch kunst- und wissenschaftstheoretisch orientierte Ausrichtungen finden sich, wie bspw. die Fakultät Sound Studies and Sonic Art an der Universität der Künste Berlin zeigt. Der musikalischen Vielfalt entsprechend gibt es unterschiedlich gelagerte Fokussierungen auf klassischen bis modern-digitalen **Instrumentenbau** und angewandte **Klangforschung**. Insgesamt zeigt sich ein experimentierender Umgang mit Komposition, Konzertkonzeption und ästhetischem Ausdruck.

Musik, Technologie und Software

In vielfältiger Weise finden technologische Innovationen aus den Bereichen Medieninformatik und Digitalisierung Einzug in die Musikforschung. **Digitale Musiktechnologien** geben Einblick in die digitale Zukunft der Musik und der Musikperformance. Sie werden sowohl in der künstlerischen als auch in der industriellen Forschung genutzt. **Sounddesign** spielt hierbei vor allem bei der Entwicklung von Industrieprodukten wie Automobilen eine wichtige Rolle. Die folgenden Beispiele zeigen die Relevanz der Digitalisierung von Musik an unterschiedlichen Institutionen:

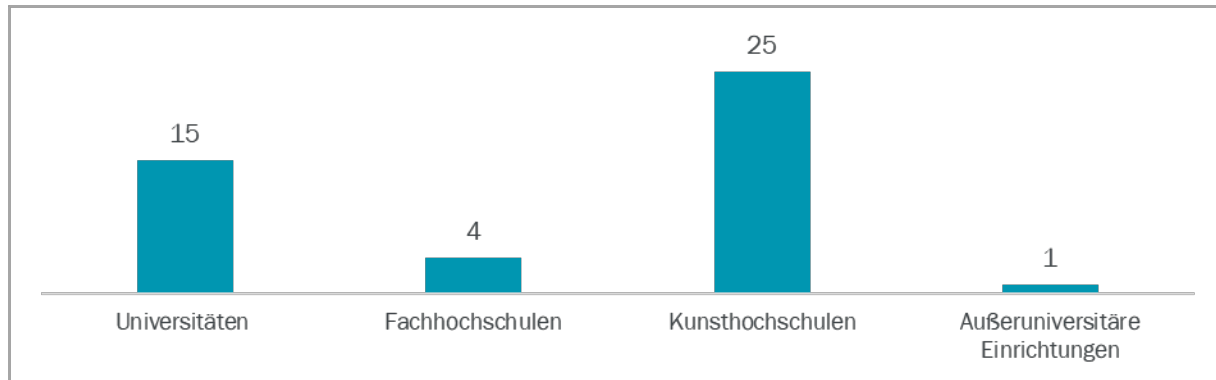
- **Institut für Akustik und Sprachkommunikation (Technische Universität Dresden):** Geforscht wird an Sounddesign, um das visuelle Erlebnis von Produkten unterstreichen und Empfindungen zu verstärken (bspw. Einfluss auf Kaufentscheidungen oder Fahrzeugakustik).
- **Forschungsstelle Appmusik – Institut für digitale Musiktechnologien (UdK Berlin):** Hier wird die musikalisch-künstlerische Praxis mit Apps auf Smartphones und Tablets untersucht und mit neueren Strömungen im Bereich Kunst und Musik in Verbindung gebracht.
- **Institut für Musikinformatik und Musikwissenschaft (Hochschule für Musik Karlsruhe):** In verschiedenen künstlerischen Projekten werden bspw. Virtual-Reality-Umgebungen programmiert, in denen Musik durch virtuelle „Klangklötze“ arrangiert und zu Loops verbunden werden kann. Im Projekt „Immersion“ werden außerdem durch künstliche Intelligenz generierte, neuronale Netze hörbar gemacht und zur Manipulation von Audiomaterial eingesetzt.
- **LEONARDO – Zentrum für Kreativität und Innovation (u. a. Hochschule für Musik Nürnberg):** Im Projekt „Spirio Sessions“ wurde ein Steinway-Flügel mit künstlicher Intelligenz verbunden und auf diese Weise das selbstspielende analog-digitale Hybrid-Instrument „Steinway Spirio R“ entwickelt. Erforscht werden datenbasierte Musikinterpretation und Möglichkeiten computergenerierter Improvisation.

Wahrnehmungsforschung und Kognitionswissenschaften

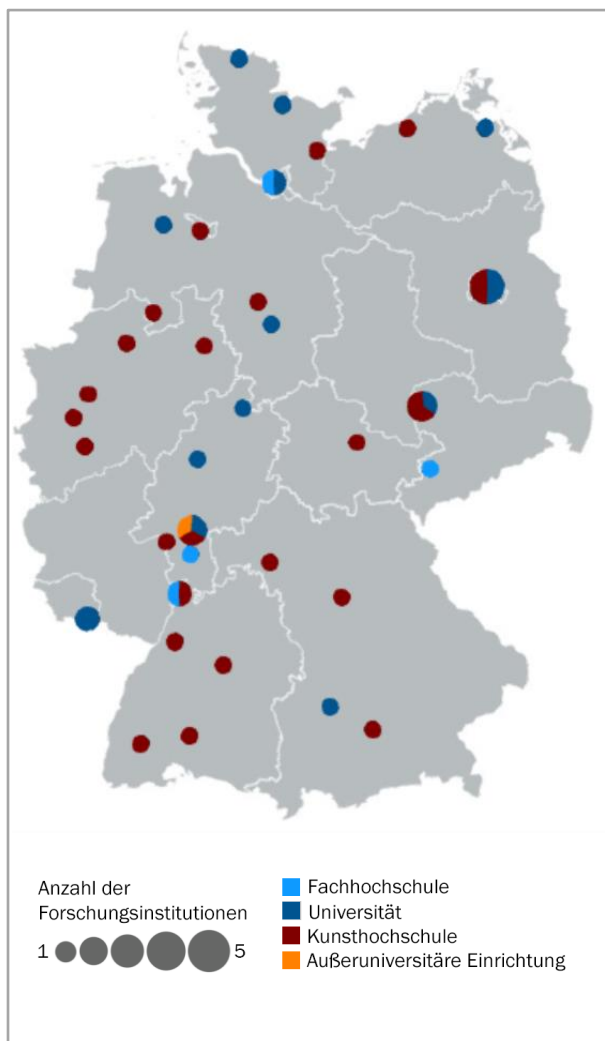
Ein weiterer Schwerpunkt findet sich in der Erforschung von **ästhetischem Erleben** und der **Wahrnehmung von Musik**, wie sie bspw. am Max-Planck-Institut für empirische Ästhetik durchgeführt wird. Im Zentrum des Forschungsinteresses steht das ästhetische Erleben von Musik als komplexer Wirkzusammenhang von Rezipienten, Klangfolge und sozialen Kontexten. Am Max-Planck-Institut für Kognitions- und Neurowissenschaften in Leipzig widmen sich Forscher*innen außerdem dem Zusammenhang von Musik und geistiger Entwicklung und haben etwa herausgefunden, dass aktives Musizieren Intelligenz fördern und schulische Leistungen von Kindern verbessern kann.



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

- ❖ Instrumentenbau & Klangforschung
- ❖ Digitale Musiktechnologie
- ❖ Sounddesign
- ❖ Ästhetisches Erleben & Wahrnehmung von Musik

Trendthemen

- ❖ Soundlabore für Automobile & Produkte
- ❖ Virtuelle & Hybrid-Instrumente²
- ❖ Virtual Reality Performances
- ❖ Künstliche Intelligenz in der Musik

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



² Virtuelle Instrumente basieren auf Software und werden in der Regel über eine App, bspw. auf Tablets oder Smartphones, bedient. Hybrid-Instrumente vereinen Software- oder computergestützte Elemente mit analogen Musikinstrumenten.

2.3 Buchmarkt

Mit einem Anteil von 7 % der Forschungsinstitutionen gehört der Buchmarkt zu den weniger stark ausgeprägten Forschungsbereichen der KKW. Fast 80 % der Einrichtungen sind an Universitäten angesiedelt und der traditionsreichen Disziplin der Literaturwissenschaft zuzuordnen.

Diskursanalysen und Erzählstile

Literaturwissenschaftliche Forschung schlägt sich häufig in Institutionen nieder, die sich an unterschiedlichen Sprachräumen orientieren, bspw. Germanistik, Romanistik, Amerikanistik oder Slawistik. Die Forschung konzentriert sich einerseits auf die Analyse thematischer Diskurse und sozialer Kontexte von Literatur und andererseits auf die Untersuchung von literarischen Mitteln wie **Rhetorik und Stilmitteln**. Auch inhaltliche Phänomene werden untersucht, wie z. B. in dem u. a. an der Universität Kassel angesiedelten DFG-Netzwerk zu Traumkulturen in der Literatur. Ein weiteres Beispiel ist die Erforschung der Genese verschiedener Literaturstilkonzepte – von Stilpluralismus über Stilsehnsucht bis Stilbruch – am Leibniz-Zentrum für Literatur- und Kulturforschung.

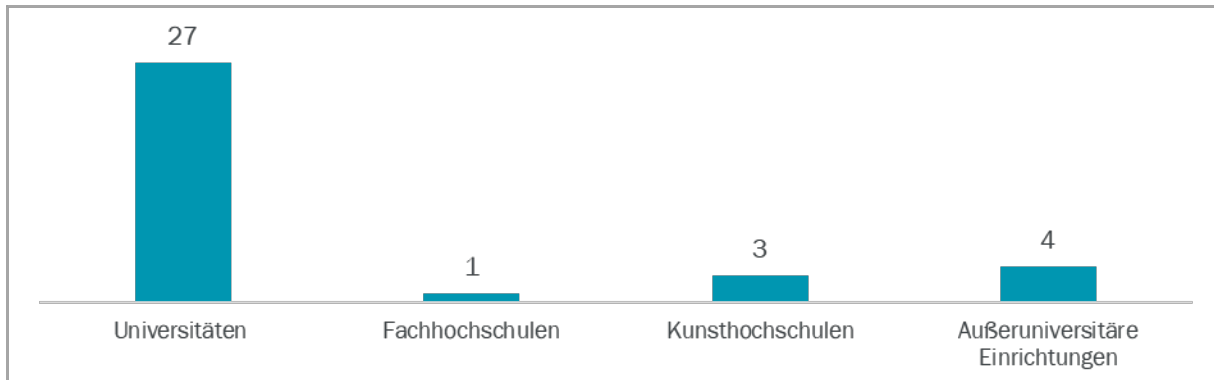
Digitaler Wandel: Lesekompetenz, Gestalten und Publizieren

In der auf den Buchmarkt bezogenen Forschung werden Medienformate und Kommunikationswege zur Literaturvermittlung untersucht. Dieser Bereich hat insbesondere Überschneidungspunkte zum Pressemarkt und analysiert die Interdependenzen von literarischen Texten, Akteur*innen, Medien und Institutionen des Literaturbetriebs. Im Zusammenhang der „digitalen Revolution“ sind dabei einerseits neue **digitale Publikationsformate** wie Open Access zur Verbreitung von Literatur aufgekommen und andererseits sind neue Formate entstanden, die barrierefreies Publizieren ermöglichen und bspw. auch von Blinden konsumiert werden können. Auch zur Designwirtschaft gibt es beim Thema Buchgestaltung Schnittstellen: Neben typografischen und schriftbildlichen Untersuchungen an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig wird an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart auch die Gestaltung von innovativen Buchprojekten und verwandten elektronischen Medienprodukten erforscht.

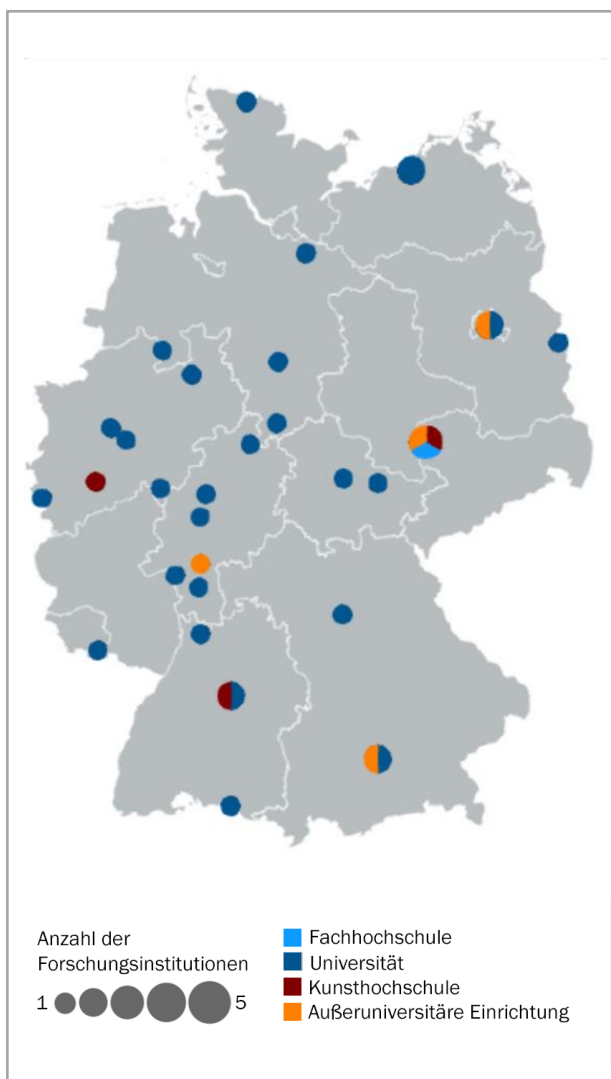
Im Bereich der Leseforschung wird an der Schnittstelle zur Neurologie **die Lesekompetenz im Digitalen** untersucht, bspw. am Max-Planck-Institut für empirische Ästhetik. Digitale Reader werden einerseits dafür kritisiert, zu oberflächlichem Lesen zu verleiten, andererseits können Hyperlinks wichtiges Kontextwissen liefern und über interaktive Leseprogramme die Lernmotivation erhöhen. Zudem sind Trends wie Fan Fiction und Co-Creation in digitalen Räumen und auf virtuellen Plattformen aufgekommen, die eine entscheidende Verschiebung der klassischen Rollenverteilung zwischen Schriftsteller*innen und Leser*innen zur Folge hatten und Grenzen verschwimmen ließen. Im Folgenden sind einige beispielhafte Forschungseinrichtungen zu diesen Trendthemen aufgeführt:

- **Graduiertenkolleg „Literatur und Literaturvermittlung im Zeitalter der Digitalisierung“ (Georg-August-Universität Göttingen):** Hier werden Forschungsprojekte zum Medienkonsum an elektronischen Lesegeräten durchgeführt und Erzähltechniken in Social-Media-Sphären untersucht. Zudem wird in Projekten erforscht, wie vor allem Internetforen den aktiven „Prosumer“ hervorbrachten und gängige Konzepte von Autorschaft und Literatur ins Wanken brachten.
- **Fakultät Informatik und Medien (Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig):** In Kooperation mit der Deutschen Zentralbibliothek für Blinde wurde der praktische Einsatz von barrierefreien elektronischen Dokumenten untersucht. Auch wird die Neuausrichtung von Buchverlagen an crossmedial ausgerichteten Prozessketten sowie Strategien zur nachhaltigen und kosteneffizienten Umsetzung von Open-Access-Veröffentlichungen erforscht.
- **Institut für Literarisches Schreiben & Literaturwissenschaft (Universität Hildesheim):** Im Projekt „Rez@Kultur“ wird erforscht, wie Literatur und Werke der Bildenden Kunst auf verschiedenen Internetportalen geteilt, kommentiert und kollaborativ weiterentwickelt werden.

Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

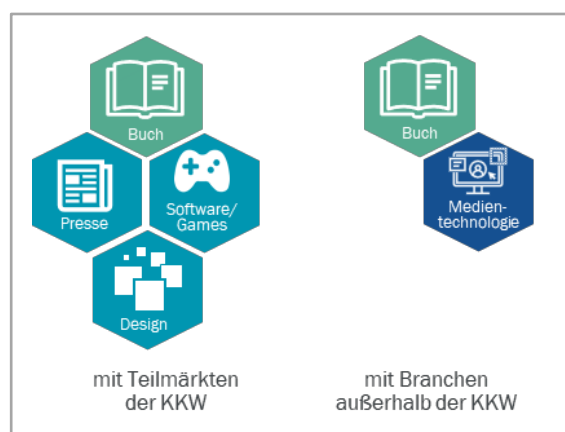
- ❖ Literaturwissenschaft
- ❖ Rhetorik & Stilmittel
- ❖ Digitale Publikationsformate
- ❖ Lesekompetenzen im Digitalen

Trendthemen

- ❖ Open Access / Digital Publishing
- ❖ Barrierefreie Publikationen
- ❖ Fan Fiction, Prosumer & Co-Creation

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



2.4 Kunstmarkt

Knapp 8 % der KKW-Forschungsinstitutionen sind dem Kunstmarkt zuzuordnen. Die zunächst gering wirkende Zahl täuscht über den Umstand hinweg, dass 55 % dieser Einrichtungen Kunsthochschulen sind, die sich in ihrer institutionellen Umfänglichkeit voll und ganz den vielfältigen Bereichen der Kunst widmen und auch aufgrund ihrer traditionsreichen Geschichte eine starke Wirkung auf die KKW-Forschungslandschaft entfalten. So ist bspw. die 1696 gegründete Universität der Künste in Berlin die größte Kunsthochschule Europas.

Erforschung künstlerischer Ausdrucksformen und -medien

Im Bereich der Kunst nehmen die verschiedenen **Ausdrucksformen** insbesondere als Auseinandersetzung mit dem jeweiligen **Ausdrucksmedium** einen zentralen Stellenwert ein. Unterschieden wird dabei oft zwischen den verschiedenen Kunstgattungen – u. a. Plastiken, Malerei, Grafik und Fotografie –, deren Materialien sich an den Hochschulen in vielfältigen Werkstätten forschend gewidmet wird. Daneben gibt es auch interdisziplinäre Projekte, die sich an der Schnittstelle zu anderen Bereichen bewegen, wie bspw. das Projekt „Kopfräume – Audiovisuelle Materialforschung“ an der Kunsthochschule für Medien Köln. Im Fokus stand hier das Zusammenwirken von Skulpturen aus einem neuartigen dünnen und leichten Beton mit auditiven Sinnesinformationen. Daneben gibt es die Forschungsplattform „Bau Kunst Erfinden“ an der Universität Kassel, an der einfache Materialien wie Holz, Gips oder Beton mit Sensor-Aktor-Systemen kombiniert werden, um intelligente Oberflächen herzustellen.

Darüber hinaus haben auch Neuerungen an der Schnittstelle von **Kunst und Technologie**, wie bspw. der 3D-Druck, Einzug in die Kunst gehalten und werden hier auf ihre künstlerischen Potenziale untersucht – bspw. in der „Studienwerkstatt Bildhauerei/ 3D Druck“ an der Universität Paderborn oder im Rahmen des Forschungsprojekts „3D-Keramikdrucker“ des Digitalen Produktionszentrums (dpz) und des xm:labs an der Hochschule der Bildenden Künste Saar.

Virtual Reality und digitale Ausstellungen

Kunst im Digitalen äußert sich sowohl im Schaffungsprozess als auch in der Art, wie Kunst konsumiert werden kann. Virtual-Reality-Technologien ermöglichen bspw. immersives Freiform-Sketching³ oder die Arbeit mit virtuellem Ton. Darüber hinaus verändern 360°-Videos und virtuelle Rundgänge die Möglichkeiten des Ausstellens und des Erlebens von Kunst und ermöglichen immersive Kunsterfahrungen in Museen und Kunsthallen. In der Jahresausstellung der Hochschule für Bildende Künste in Hamburg lag der Fokus bspw. auf Werken der Malerei und Bildhauerei, die mit 360°-Kameras erfasst und virtuell ausgestellt wurden. Indessen wird an der Universität Paderborn im Projekt „Experience the Digital“ aus kunstpädagogischer Perspektive erforscht, welche ästhetischen Erfahrungen Lernende in digital geprägten Kontexten machen und wie sich die Entwicklung von Medienkompetenz im Kunstunterricht fördern lässt.

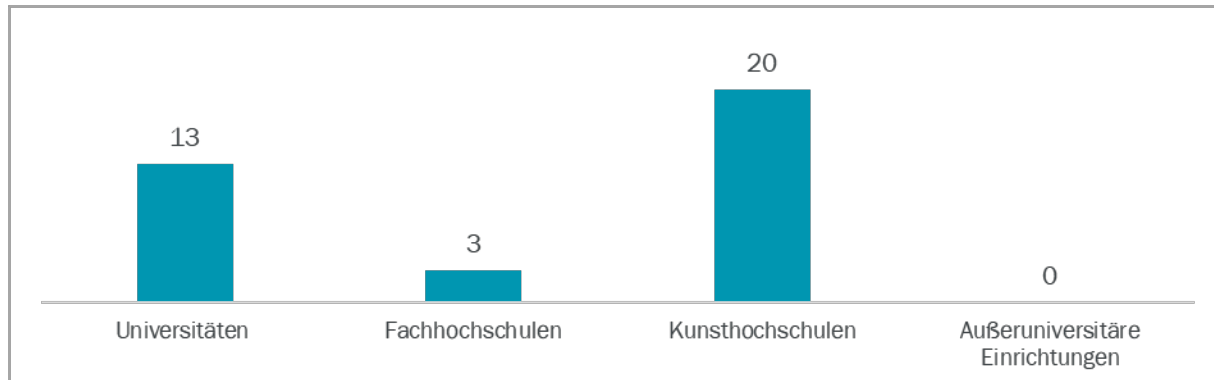
Kunst überschreitet sektorale Grenzen

Verschiedene Forschungsprojekte an deutschen Hochschulen nutzen die Kunst zur Annäherung und Bewältigung gesellschaftlicher, technologischer und organisationaler Themen. Im Wissenschaftszentrum Berlin (WZB) wurde von 2008 bis 2015 in einem Forschungsprogramm zu **künstlerischen Interventionen** in Unternehmen geforscht, um organisationalen Wandel mitzugestalten. Ähnlich cross-sektoral gibt es an der Universität Regensburg zum einen das Projekt „Kunst trifft Technik“ zur Eröffnung künstlerischer Perspektiven auf die Ingenieursarbeit in High-Tech-Firmen. Im Projekt „Art and Science“ geht es zusätzlich um die künstlerische Auseinandersetzung mit der Energiegewinnung durch Licht und um die wechselseitige Stimulation von Wissenschaft und Kunst.

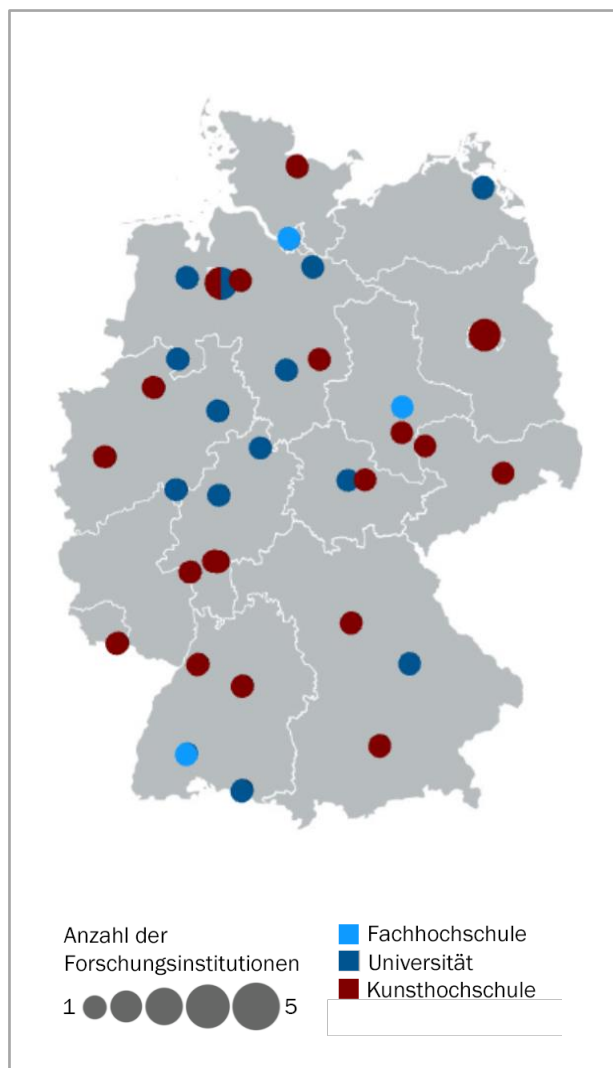
³ Immersives Freiform-Sketching bezeichnet Virtual-Reality-Umgebungen, in denen Kreative virtuell zeichnen können.



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

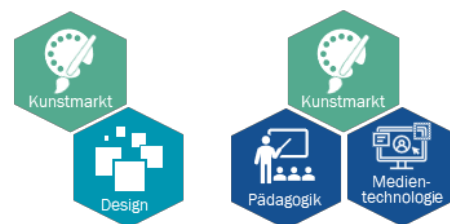
- ❖ Ausdrucksformen & -medien
- ❖ Kunst & Technologie
- ❖ Kunst im Digitalen
- ❖ Künstlerische Interventionen

Trendthemen

- ❖ Intermediale & immersive Kunst: Apps und VR-Installationen
- ❖ Intelligente Oberflächen
- ❖ 3D-Druck

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



mit Teilmärkten der KKW

mit Branchen außerhalb der KKW

2.5 Filmwirtschaft

Rund 5 % der KKW-Forschungseinrichtungen entfallen auf die Filmwirtschaft. Vier dieser Einrichtungen sind jedoch dezidierte Filmhochschulen, die sich vollumfänglich der Filmwirtschaft widmen und die institutionelle Filmforschungslandschaft dementsprechend stark prägen. Hierzu gehören u. a. die Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf und die Filmakademie Baden-Württemberg.

Digitale Technologien in der Filmforschung

Kernthema in der Filmwirtschaft sind **Produktionstechnologien**, bei denen aufgrund von Digitalisierungsprozessen vor allem Computer Generated Imagery (CGI) im Vordergrund stehen. Es geht um die Erforschung neuer bildgebender Verfahren zur Erzeugung und Manipulation digitaler Bilder, Animationen und virtueller Effekte. An der Filmakademie Baden-Württemberg wird bspw. am Animationsinstitut an digitalen Schauspieler*innen geforscht und gearbeitet, wodurch historische Charaktere wie Albert Einstein virtuell zum Leben erweckt werden können. Auch **interaktive digitale Medien** spielen in der Filmforschung eine große Rolle. Neben dem Application Center V/AR an der baden-württembergischen Filmakademie forscht auch die Filmuniversität Babelsberg in diesem Bereich. Die Filmuniversität ist Gründungsmitglied im Virtual Reality Verein Berlin Brandenburg.

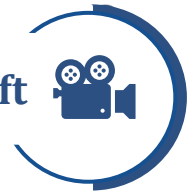
Zwei Beispiele für Forschungsinstitutionen an der Schnittstelle von Film und Digitalisierung sind:

- **dwerft – linked metadata for media:** Umfangreiches Forschungsnetzwerk, u. a. unter Beteiligung der Filmuniversität Babelsberg, dem Hasso-Plattner-Institut und dem MediaTech Hub Potsdam, das sich der Erforschung digitaler Technologien und Dienstleistungen in den Bereichen Produktion, Distribution und Archivierung widmet.
- **Media Solution Center Baden-Württemberg:** Forschungskonsortium von Hochschulen und Instituten am Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart (HLRS), das an High-Performance-Computing-Lösungen für die Film- und Medienlandschaft forscht und technische Lösungen für die immer höher werdenden Anforderungen an IT-Technologien bereitstellt.

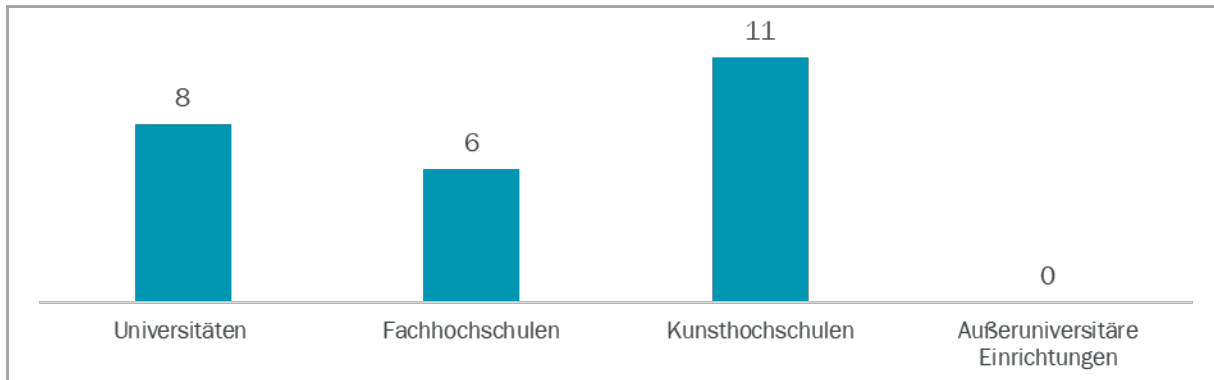
Interactive Storytelling, Online-Distribution und Medienbildung

Erzählformate im Film werden aus unterschiedlichen Perspektiven untersucht: Zum einen retrospektiv im Forschungsprojekt „Narratologie der Fernsehserie“ an der Universität des Saarlandes, das sich mit der Beziehung von Erzähltechniken in Literatur und Fernsehen beschäftigt. Zum anderen auf die Erschaffung von Neuem gerichtet: Im postgradualen Programm „Serial Eyes“ der Deutschen Film- und Fernsehakademie Berlin geht es um die Entwicklung von Innovationen und fiktionalen Serienformaten durch das kollaborative Arbeiten im Writers Room. Vor allem Interactive Storytelling ist in diesem Bereich als Trendthema zu sehen, bei dem neuartige Möglichkeiten des immersiven Erzählens im Zusammenhang mit mobilen Geräten und interaktiven Medientechnologien wie Augmented, Mixed und Virtual Reality untersucht werden. Ziel ist, narrative Strukturen und interaktive Möglichkeiten im Spielfilm, im Comic oder in Dokumentationen zu schaffen. Forschungsprojekte in diesem Bereich finden sich u. a. am Medien-campus der Hochschule Darmstadt, an der Beuth Hochschule für Technik Berlin und an der Filmuniversität Babelsberg.

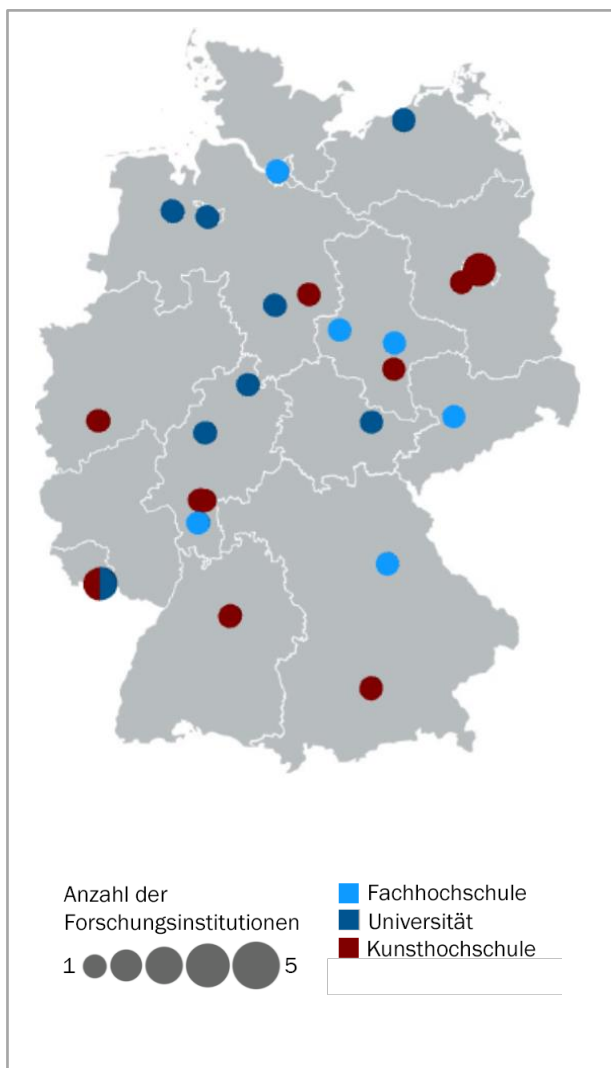
Auch im Bereich der **Distribution** haben sich aufgrund der Digitalisierung und der Verbreitung von Video-on-Demand- und Streaming-Plattformen große Veränderungen in der Filmwirtschaft ergeben. An der Filmuniversität Babelsberg gibt es das Forschungsprojekt „Online Platforms and Film Circulation“, in dem die Rolle der Plattformen als neue Gatekeeper in der Filmwirtschaft untersucht werden, die Marktzugänge und Auswertung beeinflussen. Eine stärkere Praxisorientierung im Bereich Online-Distribution bietet dagegen das „Next Wave“-Programm der Deutschen Film- und Fernsehakademie. Zudem gibt es Forschungsprojekte zur Film- und Medienbildung, bei denen Kenntnisse für einen aufklärten Filmkonsum von Kindern und Jugendlichen angestrebt werden.



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

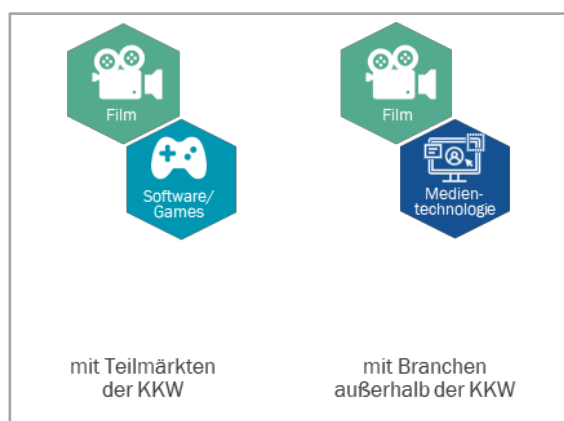
- ❖ Produktionstechnologien
- ❖ Interaktive digitale Medien
- ❖ Erzählformate
- ❖ Distribution

Trendthemen

- ❖ Computer Generated Imagery (CGI)
- ❖ Virtual Effects (VFX)
- ❖ Extended Reality (XR)
- ❖ Interactive Storytelling
- ❖ Medienbildung

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



2.6 Pressemarkt

Forschungsinstitutionen, die sich mit Themen des Pressemarktes auseinandersetzen, machen einen Anteil von fast 8 % an den KKW-bezogenen Forschungseinrichtungen aus. 52 % von ihnen sind an Universitäten angesiedelt und 31 % an Fachhochschulen. Dort sind sie vor allem in den Bereichen Kulturwissenschaften, Medienmanagement und Journalismus verortet.

Digitalisierung: Journalismus im Umbruch

Der **digitale Medienwandel** hat zu starken Veränderungen im Journalismus geführt und die gegenwärtige Forschungslandschaft im Pressemarkt widmet sich diesen Umwälzungen aus verschiedenen Perspektiven. So untersucht etwa das DFG-Projekt „Pionierjournalismus: Die Re-Figuration der Organisation des Journalismus“ an der Universität Bremen, wie sich journalistische Praktiken und Rollenverständnisse durch den digitalen Wandel verändern. Die Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften betrachtet, wie durch den digitalen Medienwandel – u. a. infolge der Macht von Intermediären wie Facebook oder Google – Rundfunk, TV und Presse in ihrer Rolle als Gatekeeper an Einfluss verloren haben. Zudem wird untersucht, wie die Digitalisierung den crossmedialen Journalismus hervorbrachte und die vormals bestehende Trennung von Presse und Rundfunk auflöste.

Meinungsbildung im Digitalen und schwindendes Vertrauen

Im Kontext eines geschwächten Journalismus untersucht das Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut in Hamburg den gesellschaftlichen Beitrag und Wert von öffentlich-rechtlichen Medien. Auch Prozesse der **öffentlichen Meinungsbildung** im Hinblick auf die Erstarkung von Social-Media-Plattformen als Vermittler werden dabei erforscht und mit entsprechenden Kommunikationsangeboten verglichen. Im Forschungsprojekt „Vertrauen in Journalismus und Qualität journalistischer Inhalte“ an der Universität Leipzig werden in diesem Zusammenhang das schwindende Vertrauen in den Journalismus und insbesondere die Vorwürfe der „Fake News“ und der „Lügenpresse“ erforscht. Die Jade Hochschule Wilhelmshaven untersucht die Veränderungen der öffentlich-rechtlichen Rundfunklandschaft unter besonderer Berücksichtigung von nationaler wie europäischer Politik. Eine stärker inhaltliche Perspektive nimmt das Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover ein und analysiert Themen in der Medienkommunikation, wie bspw. gruppenbezogene Hinweise in der Kriminalitätsberichterstattung oder die Mediendarstellung von Menschen mit Suchtkrankheiten.

Redaktionelle Organisationsforschung

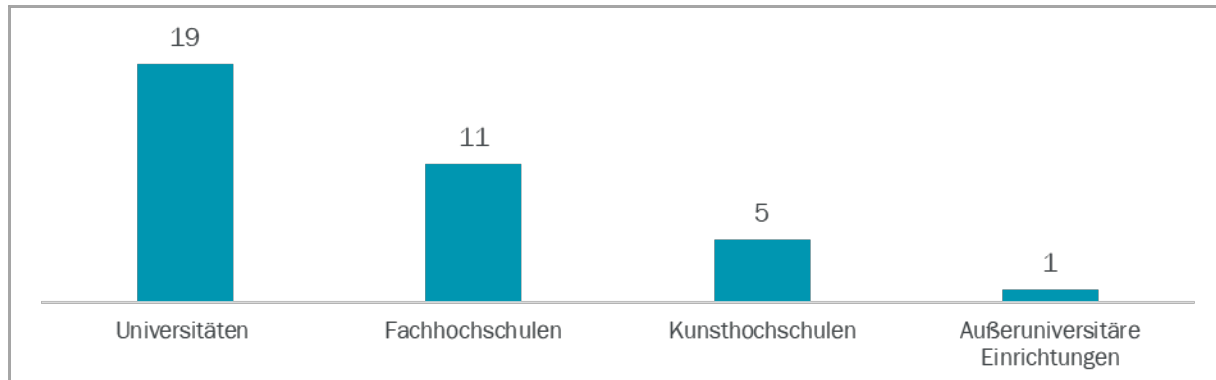
Im Vergleich zur Rundfunkwirtschaft spielen im Pressemarkt Zeitungs- und Zeitschriftenredaktionen eine zusätzliche wichtige Rolle; die Forschung hierzu widmet sich vor allem der **Organisation von Redaktionen**. Insbesondere an der Universität Leipzig wird untersucht, wie Tageszeitungen aufgrund der gestiegenen Komplexität von Arbeitsabläufen mit dem Angebot von crossmedialen Inhalten sowie der Einführung von Newsrooms bzw. Newsdesks reagierten und so erfolgreich die Medienkonvergenz im digitalen Zeitalter bewältigten und bis heute bewältigen.

Einschlägige Forschungsinstitutionen von Rundfunkwirtschaft und Journalismus sind u. a.:

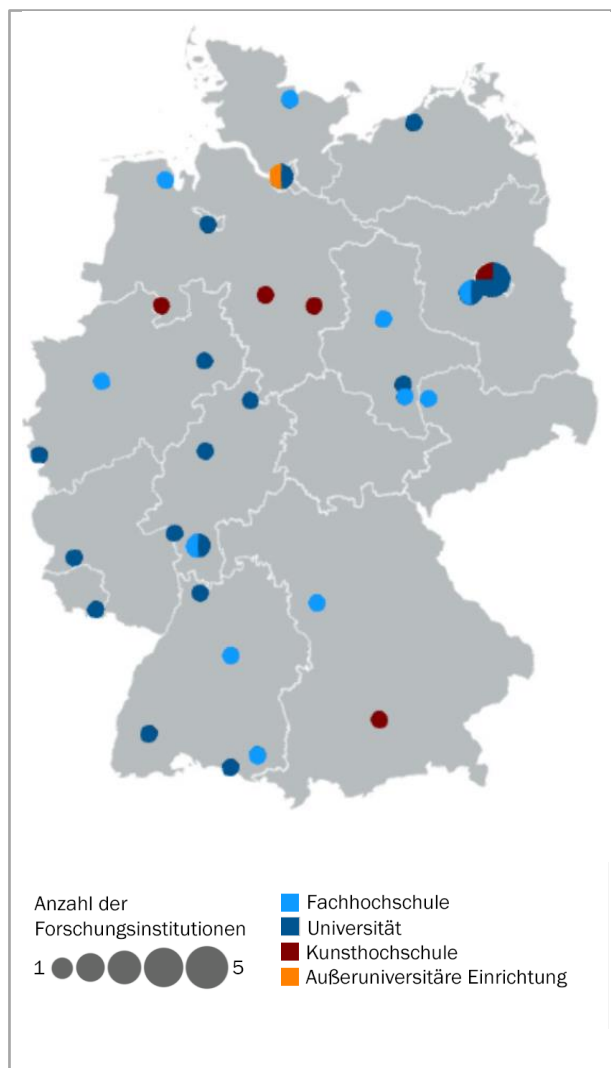
- **Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut:** Erforscht den Medienwandel und damit zusammenhängende Veränderungen in der öffentlichen Kommunikation.
- **Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung (Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover):** Untersucht aus sozialwissenschaftlicher Perspektive Medienentwicklung und Medienmanagement.
- **Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung (Universität Bremen):** Untersucht Medienkommunikation im Wechselverhältnis von Kultur und Gesellschaft, die zunehmende Mediatisierung des Alltags und die Eventisierung von Medienkommunikation.



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

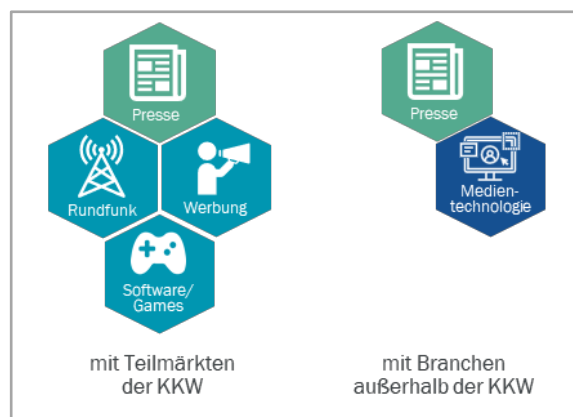
- ❖ Digitaler Medienwandel
- ❖ Öffentliche Meinungsbildung
- ❖ Organisation von Redaktionen

Trendthemen

- ❖ Cross-Medialität & Medienkonvergenz
- ❖ Wert von Journalismus im Digitalen
- ❖ Vertrauensverlust & „Fake News“
- ❖ Newsroom / Newsdesk

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



2.7 Rundfunkwirtschaft

Die Forschungseinrichtungen der Rundfunkwirtschaft stellen 7 % an den KKW-Forschungseinrichtungen. Diese sind vorrangig an Universitäten (50 %) und Fachhochschulen (30 %) konzentriert.

Überschneidungen mit Pressemarkt

Bei vielen Forschungseinrichtungen der Rundfunkwirtschaft besteht eine Überschneidung mit den Forschungseinrichtungen des Pressemarktes. Dies liegt vor allem an den im Journalismus begründeten Schnittmengen der Branchenstrukturen von Presse und Rundfunk, die an Hochschuleinrichtungen zumeist durch kommunikations- und medienwissenschaftliche Institutionen adressiert werden. Hierdurch ergibt sich außerdem, dass die Rundfunkwirtschaft, ähnlich wie der Pressemarkt, durch den **digitalen Medienwandel** und damit einhergehend auch von der oben beschriebenen Auflösung der Unterschiede von Presse und Rundfunk betroffen ist.

Rundfunkübertragung und Smart Home Apps

Im Bereich der **Kommunikations- und Rundfunktechnik** lassen sich intensive Forschungstätigkeiten beobachten. Insbesondere digitaler Rundfunk und drahtlose Kommunikationstechnologien im Zusammenhang mit 5G Broadcasting stehen hierbei im Fokus. Von 2014 – 2016 wurden im bayerischen Forschungsprojekt IMB5 die technischen Ansätze zur Integration von Rundfunk in LTE und 5G untersucht. Das Forschungskonsortium, zu dem u. a. das Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen (IIS) und die Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg gehörten, formulierte dabei auf Grundlage der Untersuchung großflächiger Versuchsnetze die Anforderungen des Rundfunks an 5G und legte damit den Grundstein für dessen Standardisierung. Unter erneuter Beteiligung des Fraunhofer IIS und der Universität Erlangen-Nürnberg wurde 2017 dann die 5G Media Initiative ins Leben gerufen, die insbesondere medienbezogene Forschung und Entwicklung zu 5G-Netzwerken durchführt. Forschungsziele der Initiative sind u. a. die Entwicklung von Technologien, die Rundfunkanstalten eine flexible und skalierbare Produktion ermöglichen und dabei auch Inhalte von Zuschauer*innen integrieren können. Ein weiteres Trendthema in der Forschung ist das sogenannte Hybrid Broadcast Broadband TV (HbbTV), das internationaler Standard für Apps auf digitalen Fernsehgeräten ist. In diesem Bereich gibt es bspw. am Fraunhofer-Institut für Offene Kommunikationssysteme (FOKUS) das FAME Smart Media Lab, an dem intelligente Apps für den Rundfunk entwickelt werden. Hier wurde auch das HbbTV Application Toolkit entwickelt, das eine schnellere und kostengünstigere Umsetzung von App-Projekten ermöglicht. Ähnliche Forschungsprojekte gibt es auch an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Hier wurde in Kooperation mit weiteren Forschungseinrichtungen das HbbRadio entwickelt, das die automatisierte Gestaltung individueller Radioprogramme für Hörer*innen möglich macht.

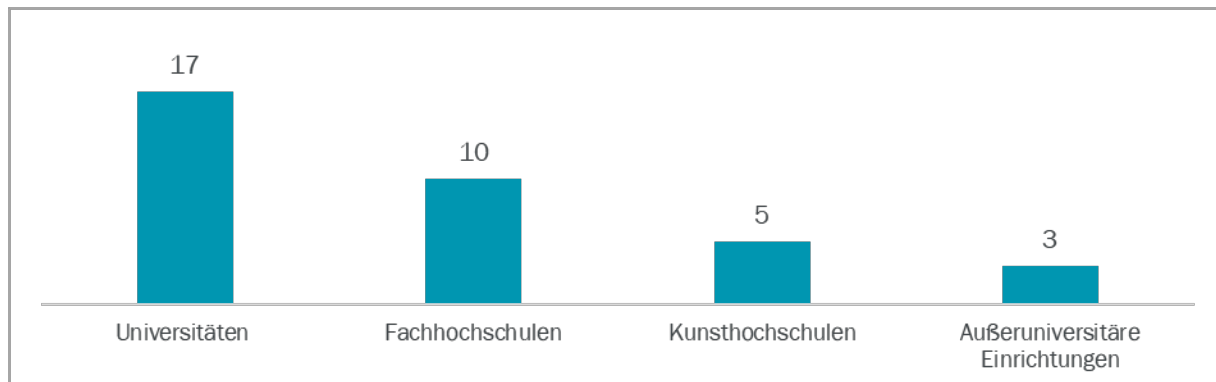
Forschung zu Angebot und Nutzung

Im Bereich der **Mediennutzungsforschung** wird untersucht, von wem und in welcher Form Rundfunkangebote konsumiert werden. Hierbei gab es bspw. an der Freien Universität Berlin ein DFG-Forschungsprojekt zur Konvergenz von Fernsehen und Internet, in dem die Nutzung neuer Angebote, z. B. in Rundfunk-Mediatheken und Streamingdiensten untersucht wurde. Und die Technische Universität Dortmund führte zusammen mit dem Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut (HBI) eine Studie zur Mediennutzung und zu den Nutzungsmotiven von Menschen mit Behinderungen durch. Zentrales Ziel war die Identifikation von Zugangs- und Nutzungsbarrieren. Die Freie Universität Berlin kooperiert darüber hinaus mit der GöFaK-Medienforschung und widmet sich in verschiedenen Forschungsprojekten der **Programmanalyse**. Hierbei werden bspw. die Programmprofile verschiedener Rundfunkanstalten untersucht und auf Informationsangebot, Vielfalt und journalistische Qualität überprüft.

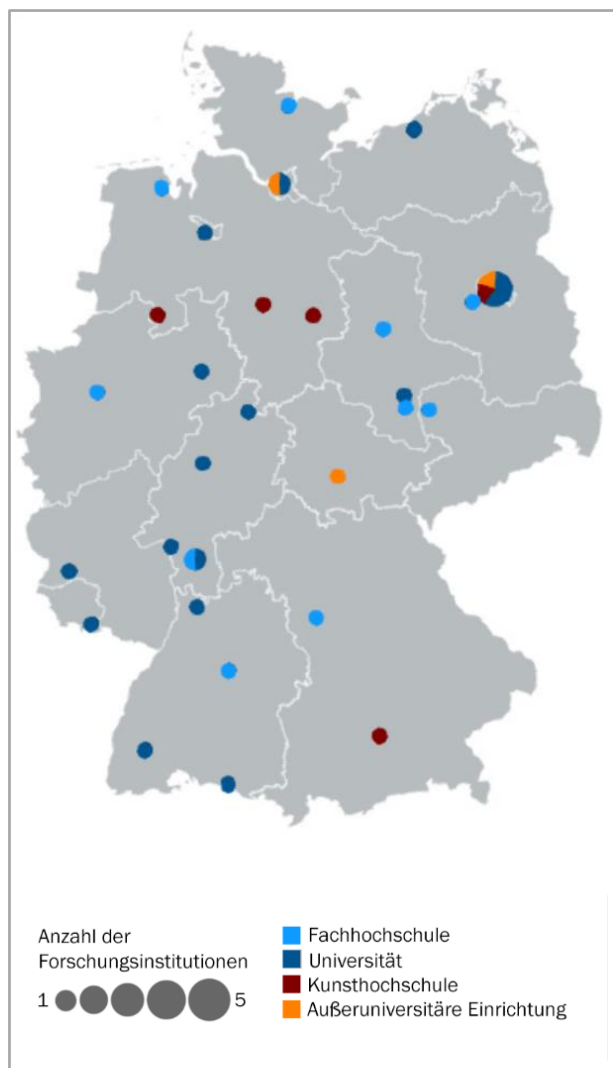
Rundfunkwirtschaft



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

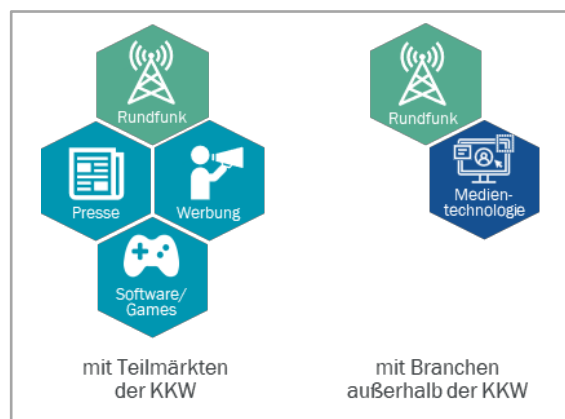
- ❖ Digitaler Medienwandel
- ❖ Kommunikations- & Rundfunktechnik
- ❖ Mediennutzungsforschung & Programmanalyse

Trendthemen

- ❖ Cross-Medialität & Medienkonvergenz
- ❖ 5G Broadcasting
- ❖ Hybrid Broadcast Broadband TV & Smart Home Apps
- ❖ Individualisiertes Radioprogramm

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



2.8 Markt für darstellende Künste⁴

Nur 4 % der Forschungseinrichtungen in der KKW sind dem Markt für darstellende Künste zuzuordnen. Ein erheblicher Großteil dieser Einrichtungen (75 %) ist jedoch – ähnlich wie in der Musikwirtschaft und dem Kunstmarkt – Kunsthochschulen mit einem besonderen Schwerpunkt auf die darstellenden Künste zuzurechnen, wie bspw. die Bayerische Theaterakademie August Everding in München.

Ausdrucksformen, Gesellschaftsanalyse und Globalisierung im Theater

Nahezu alle Forschungseinrichtungen im Bereich darstellende Künste beschäftigen sich mit den verschiedenen **Theaterformaten und Inszenierungsstrategien**. Am Institut für Theaterwissenschaft der Ruhr Universität Bochum werden z. B. Dokumentartheater und politische Performances als Gesellschaftsanalyse und Formen des Protests im heutigen Russland untersucht. Darüber hinaus widmet sich dieses Institut auch Inszenierungsstrategien, wie bspw. künstliche Figuren und Phantasmen im Puppentheater. Das Institut für Medien, Theater und Populäre Kultur an der Universität Hildesheim untersucht, wie Darstellungsformen sich zwischen Tradition und Variation bewegen und wie bspw. die Grenzen zwischen Schauspielenden und Zuschauenden im Laufe der Zeit verschwimmen. Das bereits 2008 gegründete Forschungskolleg „Verflechtungen von Theaterkulturen“ an der Freien Universität Berlin, das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen der Initiative „Freiraum für die Geisteswissenschaften“ gefördert wird, beschäftigt sich mit dem Einfluss zunehmender Globalisierung und internationaler Vernetzung von Theatern und zeigt, dass derartige Verflechtungsprozesse nicht zu einer Homogenisierung, sondern zu einer neuen Vielfaltigkeit von Theaterkulturen führen.

Digitale Medien und immersives Theater

Auch die darstellenden Künste öffnen sich immer stärker der **digitalen Theaterpraxis**. Insbesondere das immersive Theater wird in diesem Kontext als neuartige Form der partizipativen Theatererfahrung mit digitalen Medien erforscht. Der Untersuchung neuer Technologien in diesem Kontext widmet sich in Dortmund die Akademie für Theater und Digitalität. Dort werden z. B. in Workshops und Laboren die Potenziale und Grenzen des Digitalen im Theater ausgelotet, neue partizipative Erzählformen erarbeitet und auch die Arbeitsstrukturen im Theater untersucht, um gezielt digitale Expertise im Theater zu ermöglichen. Darüber hinaus gibt es das internationale Kooperationsprojekt „Play on!“ in Zusammenarbeit von Theatern und digitalen Laboren, bei dem u. a. das Institut für die Digitalisierung von Arbeits- und Lebenswelten an der Fachhochschule Dortmund beteiligt ist. Ziel des Projektes ist es, in einem ersten Schritt immersive Narrative im Gaming-Sektor aufgrund der bereits erfolgreichen Anwendung zu untersuchen. Aber auch Technologien wie Augmented Reality, Virtual Reality und Hologramme sollen erforscht werden. In einem zweiten Schritt werden die gewonnenen Erkenntnisse dann auf die Anwendung im Theater übertragen.

Theaterpädagogik und gesellschaftlicher Zusammenhalt

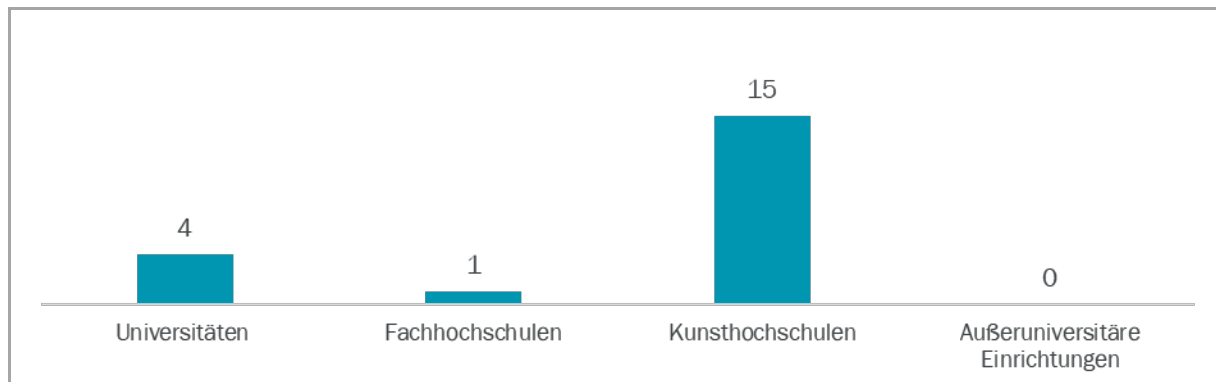
Theaterpädagogik wird bspw. an der Universität Leipzig im Centre of Competence for Theatre erforscht. Hier ist das vom BMBF geförderte Forschungsprojekt zum Amateurtheater im ländlichen Raum angesiedelt. Im Projekt „Fremde spielen“ werden Inszenierungsformen untersucht, um in Zeiten von Fremdenhass Amateur*innen spielerisch einen reflektierten Umgang mit dem Eigenen und dem Fremden zu ermöglichen. Und im Projekt „HeimatWeltBühne“ wird die Rolle von Amateurtheatervereinen als Mittler gesellschaftlichen Zusammenhalts im ländlichen Raum erforscht. In ähnlicher Weise werden bspw. an der Universität Göttingen theaterpädagogische Untersuchungen zur Wirkungsweise von Theaterarbeit auf die Persönlichkeitsentwicklung durchgeführt.

⁴ Theaterschulen wurden bei der Erhebung nicht miterfasst.

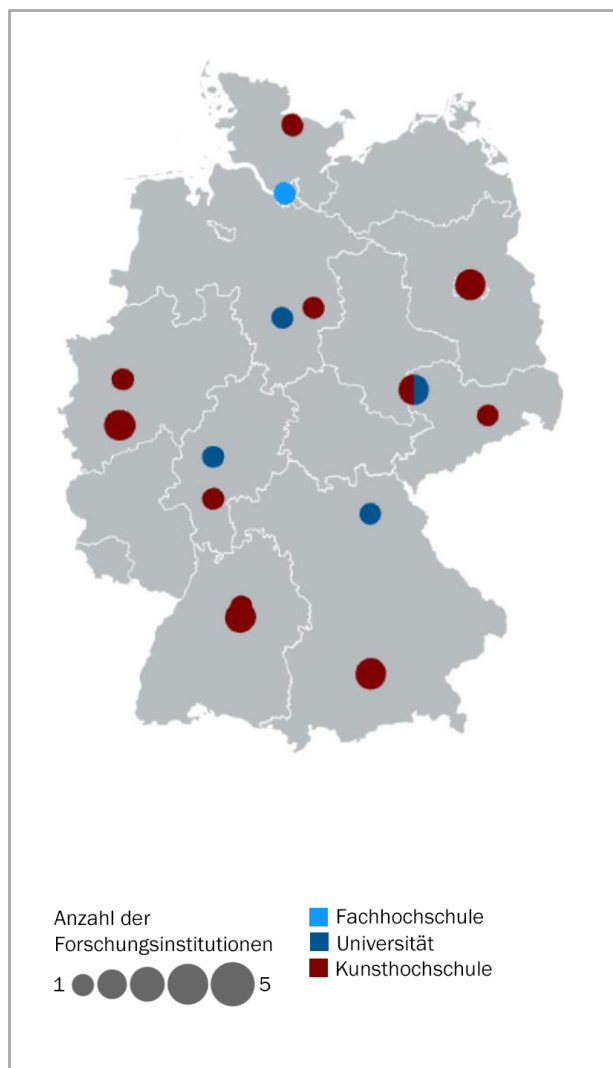


Markt für darstellende Künste

Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

- ❖ Theaterformate & Inszenierungsstrategien
- ❖ Digitale Theaterpraxis
- ❖ Theaterpädagogik

Trendthemen

- ❖ Immersives Theater & Virtual Reality
- ❖ Amateurtheater im ländlichen Raum
- ❖ Globalisierung und Theaterkultur

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



2.9 Designwirtschaft

Mit einem Anteil von ca. 13 % an den KKW-Forschungsinstitutionen ist der Designmarkt am zweit stärksten vertreten. Fast 70 % der Einrichtungen entfallen auf Fachhochschulen und knapp 25 % auf Kunsthochschulen. Viele Kunsthochschulen haben einen ausgeprägten Design-Fokus, wie die Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle oder die Folkwang Universität der Künste in Essen.

Visuelle Forschung und Usability

Design bildet die Schnittstelle zwischen Produkten und ihren Nutzer*innen und entsprechend vielfältig ist die Designforschung. Im Bereich zum eher klassischeren **Grafikdesign** geht es um visuelle Forschung und die Wahrnehmung von Ästhetik (wie z. B. im BMBF-Projekt „Ästhetik des Designs“ an der Hochschule Darmstadt). An der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd wurde der Bereich des Generative Design entwickelt, mit dem Ziel, digitalen Code als Material und Werkzeug für die Designpraxis anwendbar zu machen. An der Hochschule Trier werden durch die Kombination von Generativem Design und Additiver Fertigung im 3D-Druck z. B. orthopädische Prothesen hergestellt.

Im Bereich des **Produktdesigns** konzentriert sich ein Großteil der Forschung auf die Untersuchung der Usability und des erfolgreichen User Experience Designs (UX). So gibt es z. B. am Fraunhofer IAO in Stuttgart das „Usability und User Experience Lab“, in dem Produktdesign auf intuitive Anwendung, Attraktivität und emotionale Bindung untersucht wird. Im Designbereich digitale Software wird hingegen meist von Forschung zum User Interface Design (UI) gesprochen. Forschungsaktivitäten im Interfacedesign gibt es z. B. an der Fachhochschule Potsdam, wo im „Interaction Design Lab“ zu den Themen Mensch-Computer-Interaktion und Informationsvisualisierung geforscht wird.

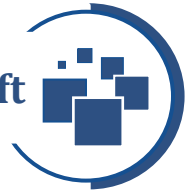
Design und Materialforschung

Von hoher Relevanz ist die Materialforschung, speziell in der Anwendungserprobung **intelligenter Technologien**, sogenannter „Smart Materials“. Hier gibt es das einschlägige Innovationsnetzwerk smart³, in dem Forschungsexpertise von über 150 Institutionen aus Design und Materialforschung vereint wird. Dabei erfährt das Thema „Smart Fashion“ viel Aufmerksamkeit. So z. B. im „Design Research Lab“ an der Universität der Künste Berlin, an der leitende Garne, Minicomputer und Controller in Jacken verarbeitet werden, die App-basiert über alltägliche Gesten angesteuert werden können. Die Forschungsabteilung „DXM – Design und Experimentelle Materialforschung“ an der Weißensee Kunsthochschule Berlin analysiert die gestalterischen und technischen Zusammenhänge von Materialien sowie ihre kreative Anwendbarkeit, u. a. in der Architektur.

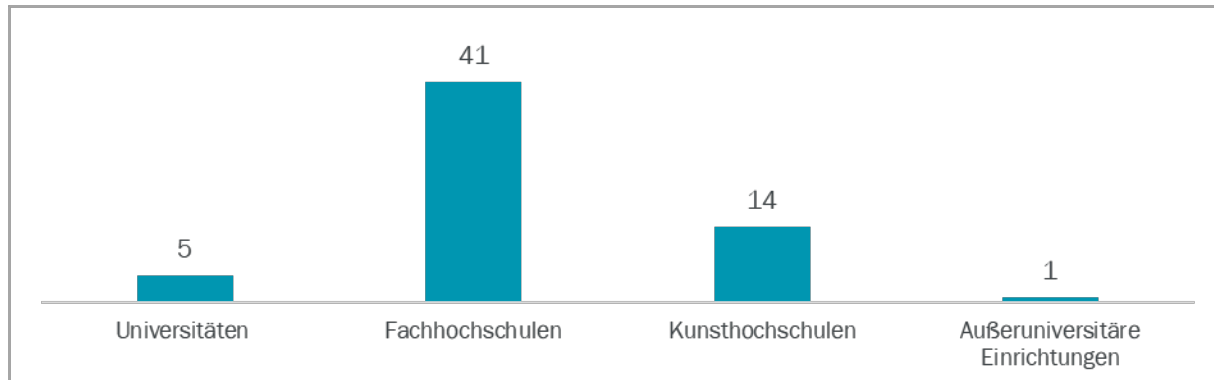
- **Institut für Designforschung (Hochschule Darmstadt):** Fokus auf Industriedesign, Nachhaltigkeit und Public Health. An der Schnittstelle zur Gesundheitsförderung werden Gestaltungsansätze zur Steigerung der körperlichen Aktivität und gesellschaftlichen Teilhabe erforscht.
- **Innovationsnetzwerk smart³ | materials - solutions -growth:** Mit interdisziplinärer Forschungsexpertise (Design & Ingenieurwissenschaften) werden Anwendungsmöglichkeiten von „Smart Materials“ untersucht und neue Perspektiven für Wohnen, Mobilität, Gesundheit ermöglicht.

Designforschung, Public Health und Nachhaltigkeit

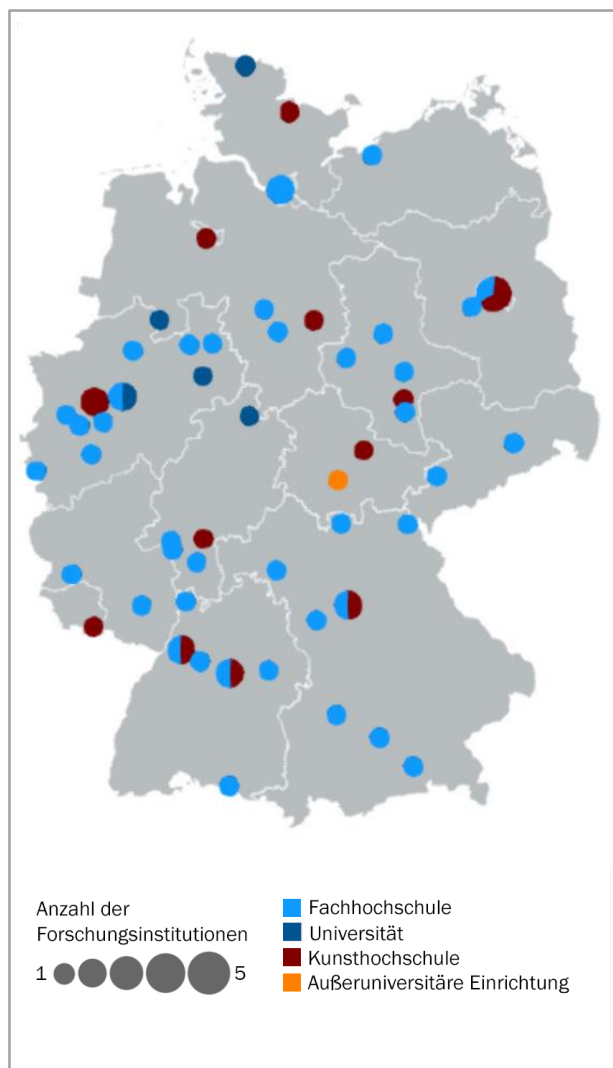
Im Forschungsbereich Design wird auch der Bereich der **Nachhaltigkeit** stark adressiert. So gibt es an der Hochschule Darmstadt zum einen den Forschungsbereich „Gesundheitsfördernde Gestaltung“, an dem einerseits medizinische Produkte bezüglich Ergonomie und Konzeption optimiert werden. Weitergehend werden Projekte durchgeführt, die der Gesundheitsförderung durch entsprechende Gestaltungsansätze im öffentlichen Raum dienen sollen. Die Folkwang Universität der Künste Essen setzt mit dem Lehrgebiet „Design for Sustainability & Circularity“ einen Schwerpunkt im Studiengang Industrial Design. Untersucht wird die Rolle von Design im ressourcenschonenden Umgang und die Unterstützung hin zum zirkulären Ökonomiemodell.



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

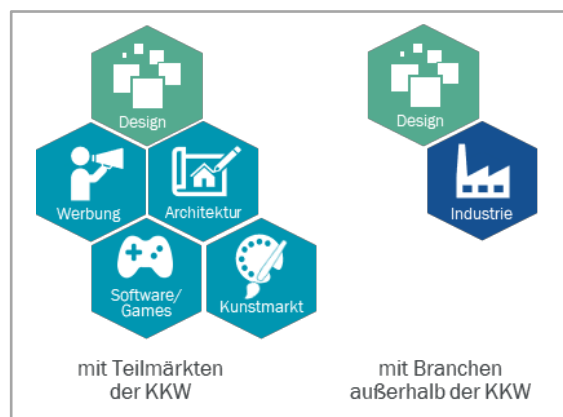
- ❖ Grafik- & Produktdesign
- ❖ Materialforschung & Intelligente Technologien
- ❖ Nachhaltigkeit

Trendthemen

- ❖ Generative Design
- ❖ UX / UI Design
- ❖ Smart Fashion
- ❖ Public Health
- ❖ Circular Economy

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



2.10 Werbemarkt

Der KKW-bezogene Werbemarkt ist mit einem Anteil von 6 % an allen forschungsbezogenen KKW-Institutionen weniger stark repräsentiert. Ein Großteil dieser Einrichtungen ist dabei an Fachhochschulen angesiedelt (55 %) und eine weitere Häufung findet sich an Kunsthochschulen (26 %). Die vorliegende Auswahl konzentriert sich auf Einrichtungen mit ausgeprägtem Bezug zur KKW-orientierten Verwertung. Der Fokus liegt damit auf gestalterischen und vermittelnden Aspekten der Werbung und umfasst nicht zwangsläufig den betriebswirtschaftlichen Bereich des Marketings.

Gestaltung und Wahrnehmung auf verschiedenen Werbemärkten

Im Bereich der **Werbegestaltung** und des **Kommunikationsdesigns** gibt es in den Forschungsinstitutionen des Werbemarktes durch den Fokus auf Wirkungsaspekte visueller Gestaltung ähnliche Forschungsziele wie im Grafik- und Produktdesign der Designwirtschaft. Die Gestaltung von Werbung hat einen zentralen Einfluss darauf, wie und ob sie wahrgenommen wird. In diesem Kontext forscht bspw. das Institut für Kommunikationspsychologie und Medienpädagogik an der Universität Koblenz-Landau im Auftrage des ARD-Forschungsdienstes und untersucht u. a., welche Rolle die Gestaltung von Schrift oder Bildperspektiven auf die Verarbeitungsgeschwindigkeit von Werbebotschaften haben. Insbesondere Social Media und mobile Endgeräte bieten neue Gestaltungsräume im Bereich **Online- und Bewegtbildwerbung**, die zu einem zentralen Wachstumstreiber der Branche geworden sind. Die Technische Hochschule Mittelhessen zeigt bspw., dass Videoanzeigen im Internet eine ähnliche starke Wirkung wie Single Spots im Fernsehen entfalten. Und an der Universität Hamburg untersucht eine DFG-Forschungsgruppe den Einfluss verschiedener Marketingkommunikation auf Social-Media-Kanälen.⁵

Forschung im Sinne der optimalen Werbevermittlung

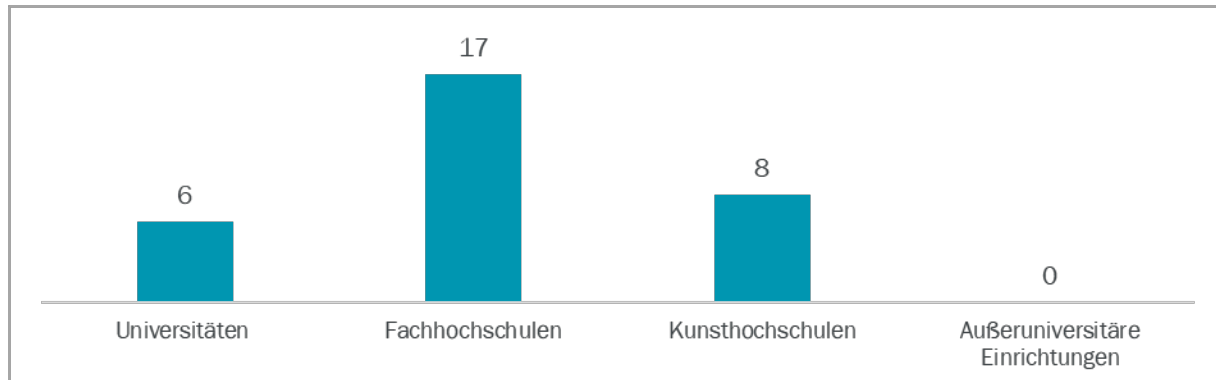
Die **Marktforschung** beschäftigt sich mit der zielgerichteten **Werbevermittlung** für die richtigen Usergruppen, über die richtigen Kanäle und auch durch die richtige Verbindung zu anderen Inhalten. Im Content Marketing wird anstatt einer einfachen Werbebotschaft darauf abgezielt, durch authentische Kommunikation wie dem Erzählen von Geschichten die Aufmerksamkeit einer Zielgruppe zu erlangen und potenzielle Konsument*innen anzusprechen. Ein Forschungsprojekt der Hamburg Media School in Kooperation mit der Hochschule Mainz zeigt, dass hierbei der informative Mehrwert des Inhaltes und die offene Kommunikation der Werbeeinbindung von zentraler Bedeutung sind, um eine gute Beziehung zwischen Konsumierenden und Marken zu erreichen. Auch das Influencer Marketing ist ein Trendthema in diesem Bereich. Influencer*innen zeichnen sich durch hohe Follower-Zahlen und damit einhergehender hoher Reichweite im Internet aus. Unternehmen nutzen sie, um Produktwerbung authentischer und emotionaler kommunizieren zu können. Forschungsprojekte zum Influencer Marketing gibt es bspw. auch am Institut für Medienwissenschaft an der Universität Tübingen.

Die Erhebungs- und Auswertungsinstrumente in der Marktforschung sind stark durch neuere technologische Entwicklungen der digitalen Mediengesellschaft beeinflusst. So kommen mittlerweile auch Virtual-Reality-Umgebungen zum Einsatz und Konsumierende werden beim Einkauf im virtuellen Supermarkt beobachtet. Die Erforschung solcher Einsatzmöglichkeiten für Virtual Reality wird u. a. an der Universität Mannheim am Institut für Marktorientierte Unternehmensführung erforscht. Auch im Kontext von Social Media und Big Data sind neue Formen des gezielten Targetings und der nutzerorientierten Personalisierung von Online-Werbung aufgekommen. Im Forschungsbereich Medienmanagement an der Universität Flensburg werden hier bspw. die verschiedenen Formen der Zielgruppenabdeckung untersucht, die neben Profile Targeting mittlerweile auch Geotargeting und Behavioral Targeting umfassen.

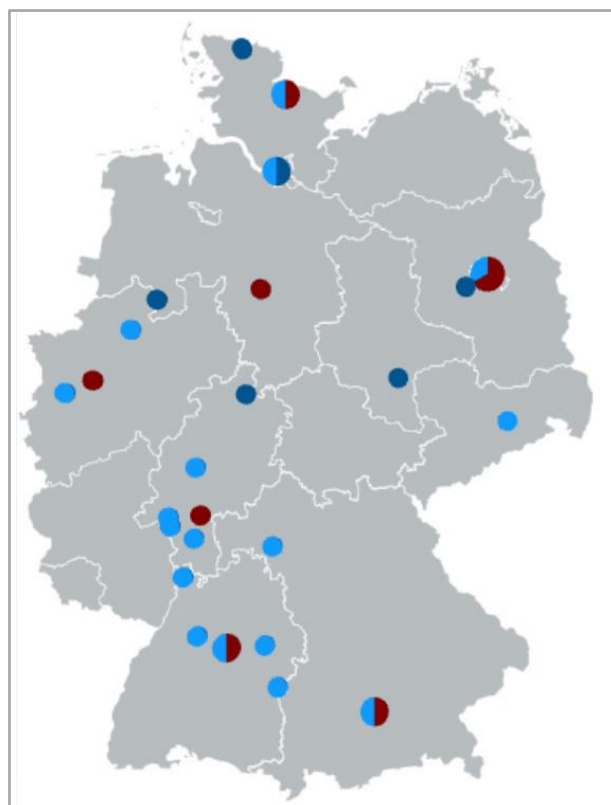
⁵ Die Forschung zur Online- und Bewegtbildwerbung ist insbesondere an privaten Forschungseinrichtungen sehr stark, die hier aber nicht miteinfasst sind. Zu nennen sind bspw. die Hochschule Fresenius Hamburg, Nielsen Media Research oder PwC.



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Anzahl der
Forschungsinstitutionen

1 ● ● ● ● ● 5

● Fachhochschule
● Universität
● Kunsthochschule

Forschungsschwerpunkte

- ❖ Werbegestaltung & Kommunikationsdesign
- ❖ Online- & Bewegtbildwerbung
- ❖ Marktforschung & Werbevermittlung

Trendthemen

- ❖ Content Marketing
- ❖ Influencer Marketing
- ❖ VR als Erhebungstechnologie
- ❖ Big Data Analytics & Personalisierte Werbung

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



2.11 Architekturmarkt

Mit einem Anteil von 12 % der KKW-bezogenen Forschungsinstitutionen ist der Architekturmarkt der drittstärkste Bereich der KKW-Forschungslandschaft. 63 % der Forschung findet an den Fachhochschulen statt, 25 % an Universitäten und 10 % an Kunsthochschulen. Ein Großteil der Hochschulen hat einen institutionell technischen Fokus, was dem Umstand Rechnung trägt, dass Architektur klassischerweise als Hybrid von Bauwerk und künstlerischer Gestaltung gesehen wird.

Bedarfsorientierte Innenarchitektur und optimierte Bauwerktechnologien

Das Feld der Architekturforschung erstreckt sich zunächst einmal über die vielen verschiedenen Bereiche des Wohnens und Lebens, die gebaut oder gestaltet werden können: Inneneinrichtungen, Gebäude, Städte und Landschaften. Im Bereich der Innenarchitekturforschung werden bspw. Aspekte der **Raumwahrnehmung und -gestaltung** untersucht – wie im „PerceptionLab“ der Hochschule Ostwestfalen-Lippe – und in Raumkonzepte übersetzt, die in besonderer Weise den menschlichen Bedürfnissen entsprechen. Im klassischen Bereich der Gebäudeplanung stehen Forschungen zur digitalisierten Architektur hoch im Kurs, zum sogenannten **Building Information Modeling (BIM)**. Hierbei geht es darum, den Einsatz digitaler Informationstechnologien mit dem Ziel effizienterer Planungs- und Fertigungsprozesse zu untersuchen, wie bspw. in Forschungsprojekten am Lehrstuhl für Architekturinformatik an der Technischen Universität München. Auch an der HafenCity Universität Hamburg gibt es einen BIM-Fokus, der sich u. a. im 2018 gegründeten BIMLab@HCU niederschlägt. Forschung zur Digitalisierung der Baubranche läuft oft auch unter der Bezeichnung Bauen 4.0, wie bspw. an der Fakultät für Maschinenwesen der Technischen Universität München.

Auch im Bereich der **bautechnischen Materialforschung** ist die Architekturforschung stark, speziell im Schwerpunkt Nachhaltigkeit: Die Technische Universität Dresden forscht z. B. zu Carbonbeton, einem Verbundwerkstoff aus Beton und Kohlenstofffasern, der Bauen leichter, nachhaltiger und wirtschaftlicher machen kann und zudem eine rostfreie Alternative zum Stahlbeton darstellt. Und am Fraunhofer-Institut für Umwelt-, Sicherheits- und Energietechnik UMSICHT in Oberhausen werden Verfahren entwickelt, mit denen Pilze zu Dämm- und Baustoff verarbeitet und als ökologische Alternativen für Kunststoffe und Sperrholz genutzt werden können.

Smart Cities und nachhaltige Stadtplanung

Teil der Architekturforschung ist weiterhin das Feld der **Stadtentwicklung**, das heute stark im Zeichen von Nachhaltigkeit durch Technologisierung steht. In einem groß angelegten EU-Forschungsprojekt unter Beteiligung der Universität Lübeck wurde bspw. die spanische Stadt Santander mit 12.000 Sensoren ausgestattet, um Daten zu Schadstoffen, Temperaturen, Lichtintensität und freien Parkplätzen zu erfassen und um drahtlose Sensoren zu erforschen. Das „Smart Cities Lab“ am Fraunhofer FOKUS in Berlin entwickelt Lösungen für den Einsatz intelligenter Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) in der städtischen Infrastruktur, um urbanen Raum dynamischer und effizienter gestalten zu können.

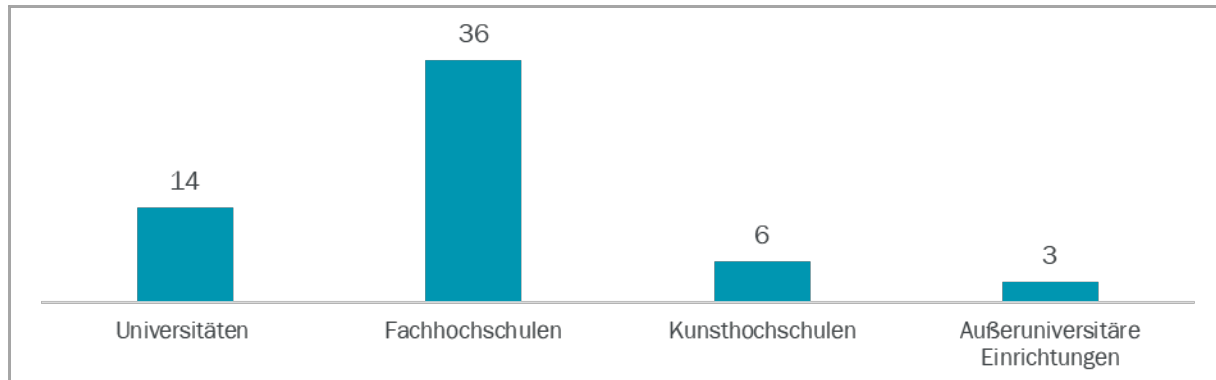
Im Folgenden einige weitere spannende Forschungsinstitute in diesem Bereich:

- **Kompetenzzentrum Stadt der Zukunft (Beuth Hochschule für Technik Berlin):** Die Hochschule bündelt Forschungsaktivitäten zu den drei Clustern „Leben in der Stadt der Zukunft“, „Infrastrukturen für die Stadt der Zukunft“ und „Urbane Technologien für die Stadt der Zukunft“. Ziel des Forschungszentrums ist u. a., durch technologische Entwicklungen die Lebensbedingungen und -standards von städtischen Bewohnern nachhaltig zu verbessern.
- **Institut für Europäische Urbanistik (Bauhaus Universität Weimar):** Hier wird an der Schnittstelle von gesellschaftlicher Transformation und den daraus entstehenden Anforderungen an den öffentlichen urbanen Raum geforscht, bspw. im Projekt „Städtische Ko-Produktion von Teilhabe und Gemeinwohl“.

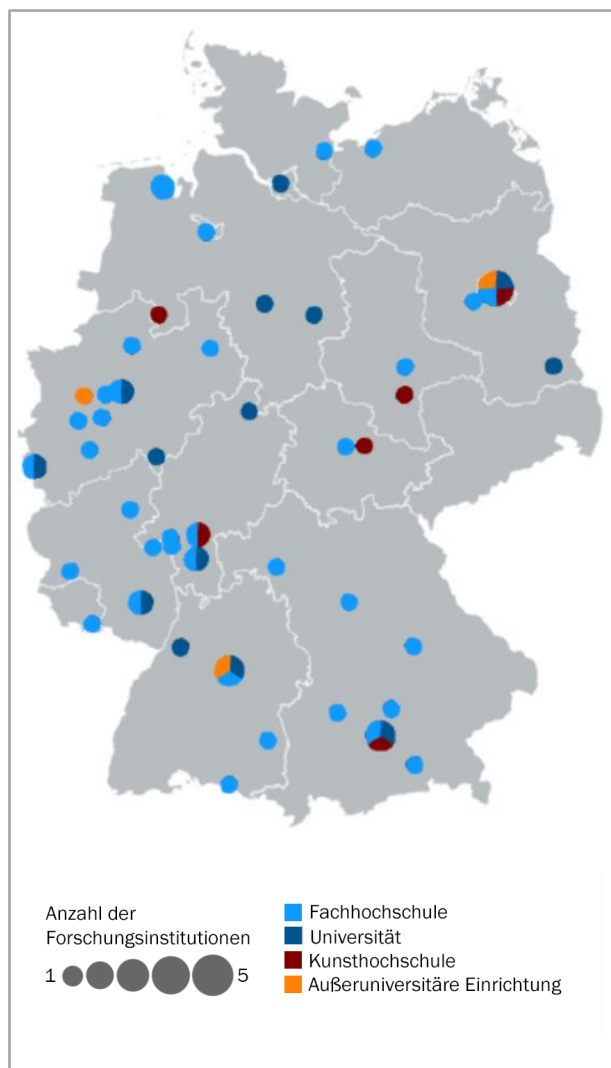
Architekturmarkt



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

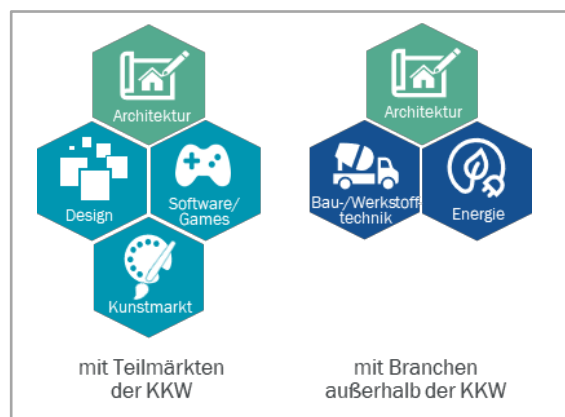
- ❖ Raumwahrnehmung/-gestaltung
- ❖ Building Information Modeling
- ❖ Bautechnische Materialforschung
- ❖ Stadtentwicklung

Trendthemen

- ❖ Bauen 4.0
- ❖ Energieeffizienz & Nachhaltige Baustoffe
- ❖ Smart City
- ❖ Öffentlicher Raum

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



2.12 Software-/Games-Industrie

Die Software-/Games-Forschung ist mit einem Anteil von knapp 20 % der stärkste Forschungssektor der KKW. Insgesamt 53 % der öffentlichen Forschungsinstitutionen sind an Fachhochschulen angesiedelt, 31 % an Universitäten, 11 % an außeruniversitären Einrichtungen und 5 % an Kunsthochschulen. Die Forschung konzentriert sich stark im Bereich Informatik und weist vielfache Überschneidungen zu Design und Medientechnologie auf. Mit der Digitalisierung hat die Software-/Games-Forschung viele cross-sektorale Verbindungen und ist ein zentraler Querschnittsbereich.

An der Schnittstelle von Software, Medien und Usern

In der Forschung zur **Mensch-Maschine-Interaktion** wird die Art und Weise untersucht, wie Menschen mit dem Design und der Verwendung von Computer-Anwendungen umgehen mit dem Ziel einer effektiveren Zusammenarbeit von Mensch und Maschine. An der Bauhaus-Universität Weimar wurden im Forschungsprojekt „RST 3D“ bspw. neue multisensorische Navigationslösungen für die Rotation und Bearbeitung von virtuellen 3D-Modellen entwickelt. Im Forschungsprojekt „MO-CAP Center“ an der Technischen Hochschule Köln werden mithilfe von Motion-Capturing-Systemen virtuelle Charaktere zur Unterstützung bei dem Design von Kleidung simuliert und neue Verfahren zur Produktentwicklung im Bereich der Ergonomie sowie zum Game Engineering entwickelt.

Visualisierungen im Digitalen, Games Design und Data Science

Der Schwerpunkt im Forschungsbereich **Medieninformatik** liegt auf grafischen Visualisierungen und der Entwicklung interaktiver virtueller Applikationen. In der Forschungsgruppe „Graphics & Geometric Computing“ an der Universität Osnabrück steht bspw. die virtuelle Geometrieverarbeitung im Fokus. Eine ausgeprägte Nähe gibt es zum **Game Design**. Hierbei werden Entwurf, Gestaltung und technische Realisierung von Computerspielen untersucht, um neue interaktive Spielprinzipien zu entwickeln. An der Humboldt-Universität zu Berlin wurde hierfür die Forschungsplattform „gamelab.berlin“ eingerichtet, in der methodisch-fachliches Wissen in Game-Design-Konzepte übertragen wird und therapeutische Gaming-Ansätze für Demenzerkrankte entwickelt werden. Am Institut „DE:HIVE“ an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin wird u. a. die Übertragung von Spielprinzipien auf Lernanwendungen („Gamification“) zur Motivationssteigerung erforscht.

Big Data, Data Mining und Künstliche Intelligenz

Ein weiterer Schwerpunkt ist der Bereich **Data Science** – die systematische Erfassung und Auswertung großer Datenmengen mithilfe von Algorithmen und lernenden Systemen. Mit der Zunahme der digitalen Vernetzung steigen die Datenmengen und durch die Forschung auch die Möglichkeiten ihrer Nutzung. Am Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme wird z. B. eine neuartige KI-Anwendung zur Emotionserkennung in Zeitzeugeninterviews entwickelt. Und am Fraunhofer-Institut für Experimentelles Software Engineering (IESE) werden innovative Geschäftsmodelle im Bereich Big Data erforscht, die für Dienstleister in Smart Ecosystems tragbar sein sollen.

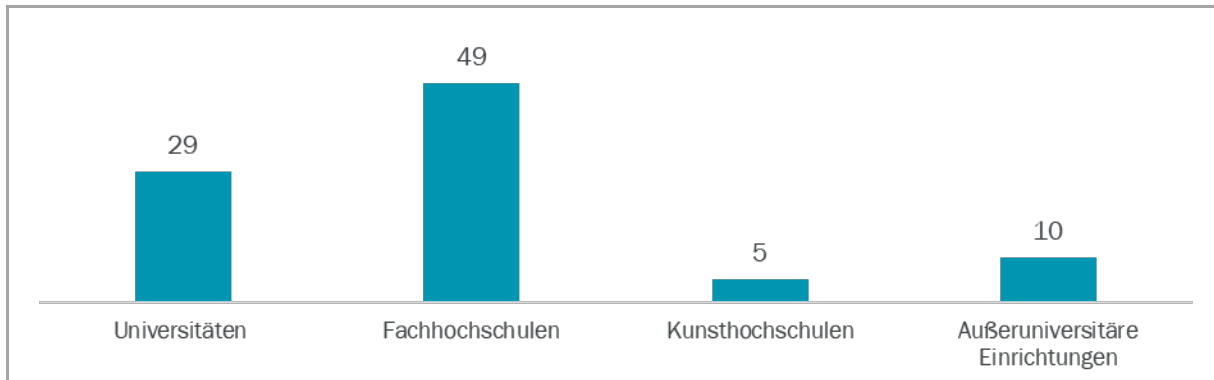
Weitere zentrale Forschungsinstitutionen der Medieninformatik und des Data Science sind z. B.:

- **Cologne Game Lab (Technische Hochschule Köln):** Interdisziplinäres Forschungsprogramm in den Bereichen Game-Design,-Entwicklung und -Technologien. Führt bspw. Projekte zu VR in Museen durch und entwickelt Prototypen zum VR-Training mit einem Paragliding-Simulator.
- **Abteilung „Mixed and Augmented Reality Solutions“ (Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT):** Untersucht Extended-Reality-Lösungen für mobile Spiele, Lernanwendungen, Assistenzsysteme am Arbeitsplatz und Exponate auf Messen.
- **Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (u. a. Kaiserslautern, Bremen):** Gemeinnützige PPP mit starker Anbindung an Universitäten. Forscht u. a. in den Bereichen Data Science, intelligente Web-Anwendungen in der Medienindustrie, Deep Learning, KI für Umwelt und Nachhaltigkeit, autonomes Fahren und Software-Assistenz für Menschen mit Behinderungen.

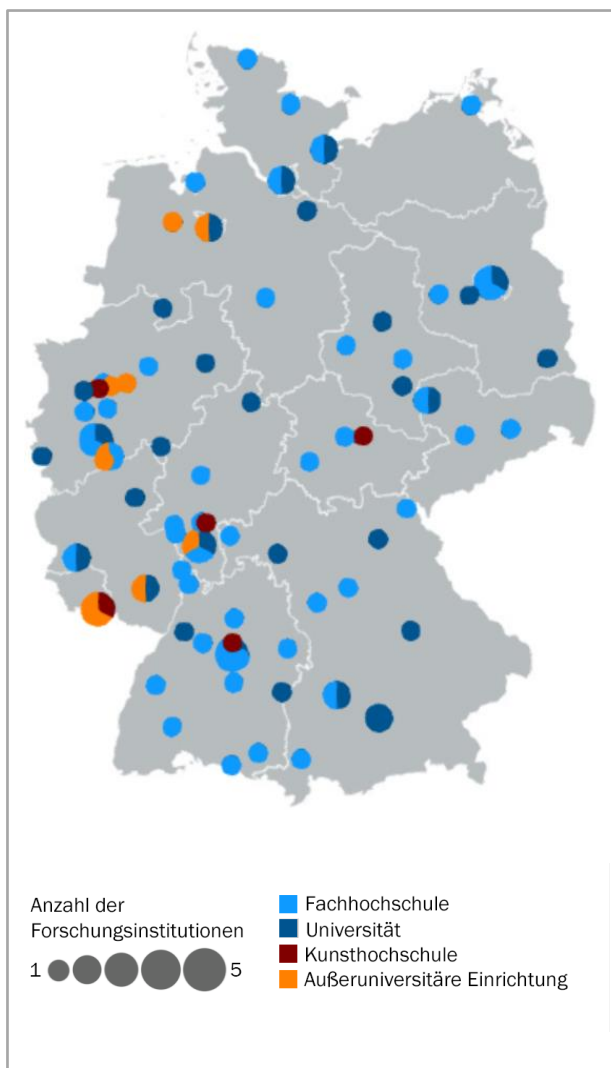
Software-/Games-Industrie



Anzahl der Forschungsinstitutionen nach Typen



Räumliche Verteilung der Forschungsinstitutionen



Forschungsschwerpunkte

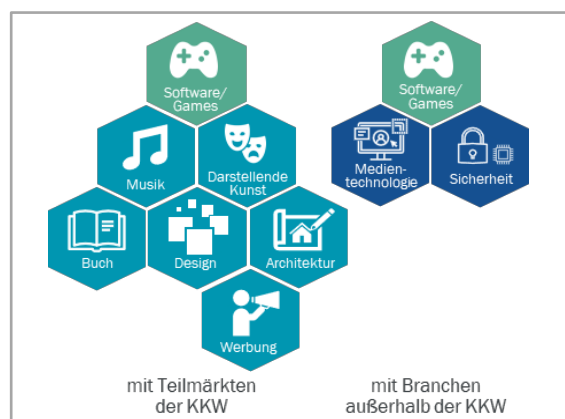
- ❖ Mensch-Maschine-Interaktion
- ❖ Medieninformatik
- ❖ Game Design
- ❖ Data Science

Trendthemen

- ❖ Multisensorische Interfaces
- ❖ Extended Reality (XR)
- ❖ Gamification
- ❖ Künstliche Intelligenz

Cross-Sektoralität

(Verflechtung mit weiteren Teilmärkten/Branchen)



3 Wirtschaftsforschung über die KKW

Neben den spannenden Forschungsaktivitäten innerhalb der elf Teilmärkte ist die KKW in Deutschland auch selbst Gegenstand ökonomischer Untersuchungen, oftmals in Form von Kreativwirtschaftsberichten. Bei diesen Forschungsarbeiten handelt es sich um **faktenbasierte Wirtschaftsfor- schungsberichte** im Sinne des Monitorings mit statistischen Indikatoren. Forschungsziele sind die Politikberatung im Sinne der Wirtschaftsförderung, die Begleitung kulturpolitischer Diskussio- nen sowie die Erzeugung von Sichtbarkeit und die Bereitstellung von Informationen für künstle- risch-kreative Akteur*innen. Aus Perspektive wirtschaftlicher Akteur*innen spielt selbstverständlich die Interessenvertretung eine wichtige Rolle.

Aufgrund der praxisorientierten Ausrichtung ist die angewandte Forschung zur KKW in der Regel fachlich und methodisch im Bereich der Wirtschaftswissenschaften angesiedelt, hat Überschnei- dungspunkte mit den angewandten Kulturwissenschaften und verfolgt das Ziel des Brückenschlags zwischen Politik, Kultur und Ökonomie.⁶ Grundlegend für den Bereich kultur- und wirtschaftspoli- scher Analysemodelle in Deutschland ist das Büro für Kulturwirtschaftsforschung von Michael Söndermann in Köln. Bereits seit 1998 werden hier volkswirtschaftliche Analysen auf Grundlage regionaler und europäischer Statistiken für Ministerien und Kommissionen angefertigt.

Insgesamt wird die Wirtschaftsforschung über die KKW von unterschiedlichen Institutionen beauf- tragt und adressiert. Diese lassen sich wie folgt kategorisieren:

- Öffentliche Wirtschaftsförderungseinrichtungen auf Stadt-, Landes- und Bundesebene
- Hochschulen und außeruniversitäre Forschungsinstitutionen
- Interessenvertretungen wirtschaftlicher Akteur*innen
- Private Wirtschaftsforschungs- und Beratungsunternehmen

Abbildung 3: Übersicht Forschungsschwerpunkte und Trendthemen der KKW-Wirtschaftsforschung



Quelle: Eigene Darstellung, Prognos AG (2020)

⁶ <https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/60088/kreativwirtschaft?p=all> (Stand 25.08.2020)

Wirtschaftsanalysen, Wertschöpfungsketten und Interdependenzen

Aufgrund des Bedeutungszuwachses der KKW für die Öffentlichkeit und die Wirtschaft im letzten Jahrzehnt haben mittlerweile sowohl Bund als auch Länder und Städte flächendeckende und regelmäßige Kreativwirtschaftsberichte zur **Evaluation von Standorten und KKW-Teilmärkten** verfasst oder verfassen lassen.⁷ Die umfassendste jährliche Studie in diesem Zusammenhang ist der vom Bundeswirtschaftsministerium beauftragte Monitoringbericht Kultur und Kreativwirtschaft. Im Jahr 2020 wurde die Studie von der Goldmedia GmbH zusammen mit der Hamburg Media School (HMS) und Prof. rer. oec. Rüdiger Wink (HTWK Leipzig) durchgeführt. Ergebnis war u. a., dass die deutsche KKW seit 2014 bis zur Corona-Krise einen stetigen Zuwachs verzeichnete und 2019 einen Umsatz von schätzungsweise 174,1 Mrd. EUR aufwies.⁸

Auch Branchenverbände fertigen Kreativwirtschaftsberichte an, mit jeweiligem Fokus auf dem eigenen Sektor. So zeigt bspw. der Bundesverband Musikindustrie (BVMI) in seinen jährlich erscheinenden Publikationen „Musikindustrie in Zahlen“ die Marktentwicklungen in der Musikwirtschaft auf.⁹ Hier wurde 2019 ein Gesamtbranchenumsatz von 1,62 Mrd. EUR identifiziert, was einen Umsatzzuwachs von insgesamt 8,2 % bedeutete und anzeigte, dass das digitale Streaming nun am Markt angekommen ist.

Ein weiterer Forschungsschwerpunkt findet sich in der Analyse von **Wertschöpfungsketten** der KKW. Einen Blick auf die gesamtwirtschaftliche Einbettung sowie Berührungspunkte der KKW mit anderen Bereichen bietet bspw. die im Kontext der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung beauftragte Studie „Die Kultur- und Kreativwirtschaft in der gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfungskette“,¹⁰ durchgeführt von der Prognos AG in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer ISI. Einen Blick auf die Verflechtungen innerhalb des Kultursektors bietet darüber hinaus die Studie „Öffentlich geförderter, intermediärer und privater Kultursektor – Wirkungsketten, Interdependenzen, Potentiale“,¹¹ herausgegeben von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM).

In diesem Zusammenhang ist insbesondere das Konzept der cross-sektoralen Innovationen als Forschungsthema zu betrachten, das vermehrt in Forschungspublikationen adressiert und darüber hinaus in Workshops und Innovation Camps des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft bearbeitet wird. Insbesondere durch den Megatrend Digitalisierung werden hierbei Schnittstellen zu klassischen „nicht-kreativen“ Bereichen wie der öffentlichen Verwaltung oder der Gesundheitsbranche als möglichen Innovationsfeldern adressiert, die vom Ideenreichtum der KKW profitieren können. Aber auch darüber hinaus werden cross-sektorale Kollaborationen mit der KKW als ein zentraler Treiber von Innovationen in der Industrie gesehen. Auf Grundlage der Auswertung von Cross-Innovation-Fallstudien zeigte bspw. die VDI/VDE Innovation + Technik GmbH, dass cross-sektorale Innovationsmöglichkeiten vor allem aus Networking-Aktivitäten und -Gelegenheiten hervorgehen.¹²

Angrenzend an das Konzept der sozialen Innovationen werden weiterhin auch sogenannte Spillover-Effekte untersucht. Das European Centre for Creative Economy zeigt bspw. in verschiedenen Studien, wie Aktivitäten und Innovationen innerhalb der KKW Einfluss auf die Wirtschaft und Gesellschaft insgesamt ausüben.¹³

⁷ Friedrich Ebert Stiftung (2012): Perspektiven der Wirtschaftsförderung für den Kultur- und Kreativsektor, S. 23.

⁸ BMWi (2020): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2020.

⁹ <https://www.musikindustrie.de/publikationen/musikindustrie-in-zahlen-im-ueberblick> (Stand 25.08.2020)

¹⁰ BMWi (2012): Die Kultur- und Kreativwirtschaft in der gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfungskette. Wirkungsketten, Innovationskraft, Potentiale.

¹¹ BKM (2012): Öffentlich geförderter, intermediärer und privater Kultursektor – Wirkungsketten, Interdependenzen, Potentiale.

¹² VDI/VDE Innovation + Technik GmbH (2014): Creative Industries. Policy recommendations – promotion of cross-innovation from creative industries.

¹³ <https://www.e-c-c-e.de/en/research-evaluation/cultural-and-creative-spillovers-en.html> (Stand 25.08.2020)

Soziale Innovationen und Arbeitsbedingungen in Kunst und Kultur

In den letzten Jahren erfuhr das Konzept der „**nicht-technischen Innovation**“ wiederholt besondere Aufmerksamkeit in der ökonomischen Forschung und auch im Kontext des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes. Im Unterschied zu technologischen Innovationen stehen hier soziale Innovationen im Sinne neuartiger sozialer Praktiken mit im Fokus. An der Technischen Universität Hamburg wird bspw. untersucht, wie sich interaktive Wertschöpfung und Open Innovation durch die Einbindung von Kund*innen im Modedesign entwickelte und verbreitete. Und am Leibniz-Institut für Raumbezogene Sozialforschung Erkner wurden Charakteristika und Einfluss sogenannter Open Creative Labs untersucht, die als Keimzellen, u. a. von sozialen Innovationen, angesehen werden.

Ein weiterer Schwerpunkt in der KKW-bezogenen Wirtschaftsforschung sind die **Arbeitsbedingungen** im KKW-Bereich. Der Monitoringbericht 2020 zeigte, dass jede*r fünfte Kernerwerbstätige selbstständig beschäftigt ist (20,9 %). Die wirtschaftliche Situation von Selbstständigen ist dabei oftmals mit geringen oder unregelmäßigen Einkünften verknüpft. An der HafenCity Universität Hamburg und dem Wissenschaftszentrum Berlin beschäftigen sich Forschungsprojekte mit dem Zwiespalt von Kreativarbeit zwischen künstlerisch-kreativer Tätigkeit und wirtschaftlichem Verdienstdruck.^{14,15} Und der Deutsche Kulturrat stellt in verschiedenen Untersuchungen regelmäßig fest, dass der kulturelle Arbeitsmarkt vor allem von Ungleichheit geprägt ist – nicht nur in Bezug auf das Einkommen insgesamt, sondern insbesondere auch mit Blick auf den Verdienstunterschied zwischen Männern und Frauen – den sogenannten Gender Pay Gap. Und auch im Landeskulturbericht Nordrhein-Westfalen 2017 wurde auf Grundlage statistischer Erhebungen gezeigt, dass Frauen zwar mit einem Anteil zwischen 60 % und 70 % in Kultureinrichtungen vertreten sind, ihre Einkommen aber im Durchschnitt um 50 % geringer sind als die von Männern.

Darüber hinaus beschäftigt sich die Wirtschaftsforschung mit der Organisation von kreativer Arbeit, um die Spezifika ihrer Arbeitspraxis und ihrer Arbeitsstruktur einzuordnen. So untersucht bspw. das DFG-Netzwerk „Künstlerisch-kreative Erwerbsarbeit“ an der Universität Duisburg-Essen den KKW-Sektor aufgrund seiner Vorreiterrolle in der Transformation der Arbeitswelt.¹⁶ In einer kooperativen Studie der Freien Universität Berlin mit der Technischen Universität Berlin wurde die deutsche Medienbranche untersucht und mit der Organisationsform „Projektnetzwerke“ charakterisiert. Zwar sind die einzelnen Projekte in dieser Branche zeitlich befristet, in Folgeprojekten wird jedoch regelmäßig auf bereits bestehende Kontakte zurückgegriffen.¹⁷

¹⁴ <https://www.hcu-hamburg.de/bachelor/stadtplanung/arbeitsgebiete-professuren/gernot-grabher/people/alexandra-manske/> (Stand 05.10.2020)

¹⁵ <https://wzb.eu/en/persons/lisa-basten> (Stand 05.10.2020)

¹⁶ <https://gepris.dfg.de/gepris/projekt/324318513?context=projekt&task=showDetail&id=324318513&> (Stand 05.10.2020)

¹⁷ Windeler A, Sydow J. Project Networks and Changing Industry Practices Collaborative Content Production in the German Television Industry. *Organization Studies*. 2001;22(6):1035-1060. doi:10.1177/0170840601226006

4 KKW-Forschung im Europa-Vergleich

Im europäischen Ländervergleich zeigen sich verschiedene Forschungslandschaften mit unterschiedlichen Strukturen, Akteur*innen und Forschungsschwerpunkten. Für den Vergleich wurden insbesondere solche Länder ausgewählt, die aufgrund ihrer thematischen Ausrichtung als Vorbilder beziehungsweise Vergleichsländer für die hiesige Forschungslandschaft dienen könnten. Es wird das Ziel verfolgt, mögliche Potenziale zur Weiterentwicklung der KKW-bezogenen Forschung in Deutschland aufzuzeigen.

4.1 Großbritannien

In Großbritannien wird jedes achte Unternehmen der KKW zugeordnet. Die KKW wuchs 2018 fünf Mal schneller als die Gesamtwirtschaft und war mit einer Bruttowertschöpfung von 111 Mrd. GBP im Jahr 2018 einer der wichtigsten Wirtschaftsbereiche im Vereinigten Königreich. Die britische KKW zeichnet nicht nur durch ihr wirtschaftliches Gewicht, sondern auch durch ihre Industrienähe aus. Zu den stärksten Teilbranchen zählen Werbung, Film, Mode und die Museen.¹⁸ Die Potenziale der KKW als Innovationstreiber und der damit zusammenhängende Bedarf nach Forschung wurden früh erkannt und gefördert.

Die KKW-bezogene Forschungslandschaft in Großbritannien zeichnete sich schon frühzeitig durch ausgeprägte nationalstaatliche Initiativen aus. Bereits 1998 erstellte das britische Kulturministerium (Department for Digital, Culture, Media and Sport) erste Studien, die die Branche sichtbar machten und ihren Anteil an der Gesamtwirtschaft aufzeigten.¹⁹ Bis heute werden Forschung und Innovation in der KKW mit großen staatlichen Förderprogrammen unterstützt. Allein im Jahr 2018 legte das britische Wirtschaftsministerium (Department for Business, Energy and Industrial Strategy) mit dem Creative Industries Clusters Programm ein 80 Mio. GBP starkes KKW-bezogenes Forschungsprogramm auf. Durch das Programm werden Forschungsk Kooperationen mit insgesamt 13 Universitäten²⁰ sowie Forschungs- und Entwicklungspartnerschaften an neun verschiedenen kreativen Clustern²¹ ermöglicht. Die wichtigste institutionelle Akteurin der Forschungslandschaft ist **Nesta**, die National Endowment for Science, Technology and the Arts, die seit 1998 die KKW-Forschung in Großbritannien entscheidend mitprägt. Neben der Nesta sind es Universitäten, die mit ihrer Expertise Großbritannien zum wichtigsten KKW-Forschungsstandort machen. Inhaltlich bedeutete dies eine große Bandbreite an Themen, von denen fünf nachfolgend etwas genauer dargestellt werden:

- Innovations-Mapping
- Der kreative Arbeitsmarkt
- Gender Diversity und Inklusion
- Digitale Geschäftsmodelle und Urheberrecht

Innovations-Mapping: Das Kartieren der KKW ist die Basis, um Innovationspotenziale der Branche zu regionalisieren und vertiefend zu untersuchen. Die britische Nesta ist Pionier im Daten-Mapping

¹⁸ <https://www.gov.uk/government/news/uks-creative-industries-contributes-almost-13-million-to-the-uk-economy-every-hour> (Stand 05.10.2020)

¹⁹ Department for Culture, Media and Sport (1998): Creative Industries Mapping Document.

²⁰ University of the West of England, Cardiff University, Abertay University Dundee, University of Edinburgh, University of Leeds, Royal Holloway, University of the Arts London, Ulster University, University of York, Queen's University Belfast, Royal College of Art, University of Bristol, University of Cambridge.

²¹ Bristol + Bath Creative R&D, Business of Fashion, Textiles & Technology, Clwstwr Creadigol, Creative Informatics, Creative Media Labs, Future Fashion Factory, Future Screens NI, InGAME, StoryFutures.

der KKW und heute Vorreiter in der Erschließung und Aufbereitung neuer Datenquellen in innovative Themenkarten. Von amtlichen Statistiken über Open Data bis zu Internetdatenquellen wird eine Vielzahl an Datenpunkten über Machine-Learning-Ansätze verarbeitet und in interaktive Visualisierungen übersetzt. Damit werden regionale Potenziale der KKW sichtbar²² und Erkenntnisse bspw. für die Stadtplanung nutzbar gemacht.²³ Ein Vorzeigeprojekt ist die interaktive „Creative-Nations“-Karte, die neben Beschäftigungsdaten auch regionale und überregionale Spillover-Effekte aufzeigt.²⁴

Der kreative Arbeitsmarkt: Aufgrund seiner Bedeutung für den britischen Beschäftigungssektor bildet der kreative Arbeitsmarkt einen wichtigen Schwerpunkt in der KKW-Forschung in Großbritannien. Es wird untersucht, wie der kreative Arbeitsmarkt zukunftsfähig gemacht werden kann. In Nestas Forschungsprogramm „Skills, Talent and Diversity“ liegt der Fokus auf der Analyse des Fachkräftemangels in der britischen KKW sowie auf Fragen des Arbeitsmarktzugangs von unterrepräsentierten Gruppen.²⁵ Auch Industrieverbände wie die Creative Industries Federation untersuchen neben wichtigen Arbeitsmarktfragen insbesondere Karriereverläufe sowie den Einfluss des Brexits auf die KKW.²⁶

Gender Diversity und Inklusion: Gender Diversity und Inklusion ist nicht erst seit der #MeToo-Debatte ein wichtiges Forschungsthema in Großbritannien. Untersucht wird die Repräsentanz von nicht männlichen Personen in der KKW. Während sich die Forschung zu Beginn auf die Erfassung von Frauen konzentrierte, ist der Fokus heute breiter angelegt. Ethnische Zugehörigkeit, soziale Herkunft, sexuelle Orientierung und Religion werden miteingefasst und diskutiert. Auch in den Teilmärkten ist das Thema angekommen. In der Filmindustrie, im Pressemarkt oder in der Musikindustrie liegen Studien zur Diversität vor, wie zum Beispiel vom British Film Institute²⁷ oder der University of Leicester.²⁸ In der Studie „She said more“ wurde mit einem Big-Data-Ansatz eindrücklich gezeigt, wie unterschiedlich in den Medien über Männer und Frauen in der KKW berichtet wurde.²⁹

Digitale Geschäftsmodelle und Urheberrecht: Die Digitalisierung stellt die KKW vor große Herausforderungen. An unterschiedlichen Forschungseinrichtungen wird daher der Einfluss von Urheberrechtsbestimmungen auf Produktion, Konsum und Entrepreneurship untersucht und zu neuen digitalen Geschäftsmodellen geforscht. Bei CREATE and der Universität Glasgow wird unter anderem zur Regulierung von Online-Plattformen oder zur Disruption von Geschäftsmodellen während der Corona-Krise geforscht.³⁰

4.2 Niederlande

Die KKW ist der dynamischste unter neun Spitzenbranchen der niederländischen Wirtschaft.³¹ Sie trug 2017 mit 12 Mio. Beschäftigten 2,5 % zum Bruttoinlandsprodukt bei.³² Durch die Ernennung zur Spitzenbranche im Jahr 2012 und einer multidisziplinären Verknüpfung des Wissensstandortes Niederlande (NL) mit dem Kreativstandort NL verspricht man sich einen internationalen

²² https://data-viz.nesta.org.uk/creative-nation/?_ga=2.56301737.349967971.1594308138-1350759348.1591711994 (Stand 25.08.2020)

²³ The British Council (2010): Mapping the creative industries: A toolkit. S. 19ff.

²⁴ <https://data-viz.nesta.org.uk/creative-nation/> (Stand 25.09.2020)

²⁵ <https://pec.ac.uk/research/skills-talent-diversity> (Stand 25.09.2020)

²⁶ <https://www.creativeindustriesfederation.com/about> (Stand 25.08.2020)

²⁷ <https://www.bfi.org.uk/bfi-national-archive/research-bfi-archive/bfi-filmography/bfi-filmography-gender-data-research-faq> (Stand 25.09.2020)

²⁸ <https://www2.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-workforce-diversity-in-uk-screen-sector-evidence-review-2018-03.pdf> (Stand 26.09.2020)

²⁹ <https://www.creativereview.co.uk/using-big-data-to-highlight-the-creative-industries-gender-imbalance/> (Stand 25.09.2020)

³⁰ <https://pec.ac.uk/research/intellectual-property> (Stand 25.09.2020)

³¹ <https://www.eur.nl/en/research/creative-industries/about-creative-industries> (Stand 25.08.2020)

³² Rutten et al. (2019): Monitor Creatieve Industrie 2019 Nederland, Top-10 steden, creatieve bedrijven en beroepen, stichting Media Perspectives.

Wettbewerbsvorteil sowie Synergien für die Lösung von gesellschaftlichen und ökonomischen Zukunftsherausforderungen. Design, Architektur, Film und Musik sind die wichtigsten Teilmärkte der niederländischen KKW. Wie auch in anderen europäischen Ländern konzentriert sich die KKW in den Niederlanden in Städten und Metropolregionen. Wichtige KKW-Zentren sind Amsterdam, Utrecht, Rotterdam und Eindhoven.³³

Die KKW-Forschung der Niederlande ist eingebettet in eine „missionsgesteuerte“ Innovationspolitik, die auf eine sektorübergreifende Zusammenarbeit zwischen Wissenschaft, angewandter Forschung, Unternehmen und sozialen Organisationen zielt.³⁴ Die Forschung zeichnet sich durch ihre Interdisziplinarität und Problemlösungsorientiertheit aus. Fachbereichsübergreifend wird zu gesellschaftlichen Zukunftsherausforderungen wie Gesundheitswesen, Sicherheit und Energie geforscht. Zentrale Akteurin der niederländischen Forschungslandschaft ist die **ClickNL**, die als KKW-Konsortium für Wissen und Innovation die Forschungsagenda mitgestaltet.³⁵ Umgesetzt wird ein großer Teil der KKW-Forschung von den niederländischen Universitäten von Groningen im Norden bis Eindhoven im Süden, von Amsterdam und Rotterdam an der Küste bis Enschede an der deutschen Grenze. Die niederländische Forschungslandschaft weist inhaltliche Schwerpunkte in den folgenden Bereichen auf:

- Lösungsansätze zur Bewältigung sozialer Herausforderungen
- Klimawandel und Nachhaltigkeit
- Mensch-Medien-Interaktion

Lösungsansätze zur Bewältigung sozialer Herausforderungen: Ein zentraler Forschungsschwerpunkt ist die Weiterentwicklung von kreativen Lösungsansätze zur Bewältigung komplexer sozialer Herausforderungen. Mit dem von ClickNL initiierten Forschungsprogramm „Complexity and Creative Industries“³⁶ wird das Ziel verfolgt, Werkzeuge für soziale Probleme zu erarbeiten, die mit herkömmlichen Governance- oder Designmethoden nicht gelöst werden konnten. Beispielsweise entwickeln in einem Forschungsprojekt an der Technischen Universität Eindhoven Mediziner*innen, Kreative und Sozialwissenschaftler*innen gemeinsam neue Industriestandards für tragbare Technologien, um die Reaktions- und Einsatzfähigkeit von Teams in Krisenfällen zu verbessern. An der Design Academy Eindhoven forscht man mit „Strategic Creativity“ dazu, wie Kreativität eine strategische Rolle in der Gesellschaft einnehmen kann.³⁷

Klimawandel und Nachhaltigkeit: Als Küstenstaat ist die Niederlande stark von den Folgen des Klimawandels bedroht und damit an intelligenten Designlösungen zum Schutz des Territoriums interessiert. Es liegt nahe, dass das Thema teilmärktübergreifend – ob Architektur, Design oder Software/Games – eine Rolle spielt. Im Forschungsprojekt „Really Cooling Water Bodies in Cities (REALCOOL)“ der Wagening Universität entwickeln Designer*innen und Architekten gemeinsam mit Stadtplaner*innen und Nachhaltigkeitsforscher*innen Prototypen für effektive, kühlende Wasserflächen.³⁸ An der Saxion University of Applied Sciences in Enschede forschen Wissenschaftler*innen aus dem Bereich Design und Software zu smarten, nachhaltigen Textilien, die bei Mobilitäts-einschränkungen gezielt Unterstützung leisten.³⁹

Mensch-Medien-Interaktion: Ein weiterer Forschungsfokus liegt auf der Untersuchung der Mensch-Medien Interaktion und den Implikationen, die durch neue technische Schnittstellen für Mensch und Kultur entstehen. Die Forschungsgruppe „Human-Media-Interaction“ an der Universität Twente

³³ <https://www.researchgate.net/publication/227515690> (Stand 08.10.2020)

³⁴ <https://www.eur.nl/en/research/creative-industries/about-creative-industries> (Stand 25.08.2020)

³⁵ <https://www.clicknl.nl/en/knowledge-and-innovation-agenda/> (Stand 25.08.2020)

³⁶ <https://www.nwo.nl/en/news-and-events/news/2019/07/three-consortia-get-started-in-complexity-and-creative-industry-programme.html> (Stand 25.08.2020)

³⁷ <https://www.designacademy.nl/p/research-and-debate> (02.10.2020)

³⁸ <https://www.wur.nl/en/project/Really-Cooling-Water-Bodies-in-Cities-REALCOOL.htm> (Stand 30.09.2020)

³⁹ <https://www.saxion.edu/news/2019/may/resource-efficient-soft-exoskeleton-for-people-with-walking-impediments> (Stand 30.09.2020)

in Enschede untersucht neue Formen der Mediennutzung von Gehirn-Computer-Schnittstellen bis zu sozialen Robotern.⁴⁰ Im Forschungsprojekt „Algorithmic Culture“ des Het Nieuwe Instituut wird die immer stärker werdende Verflechtung von Algorithmen und Kultur kritisch evaluiert.⁴¹

4.3 Österreich

In Österreich war die KKW 2017 mit 11 % aller Unternehmen und mit 9,2 Mrd. Euro Bruttowertschöpfung ein wichtiger Wirtschaftsfaktor.⁴² Wien bildet das kreativwirtschaftliche Zentrum Österreichs: 40 % aller Kreativwirtschaftsunternehmen waren in der österreichischen Hauptstadt ansässig und erzielten mehr als die Hälfte des Umsatzes. In den Regionen hatten vor allem die Städte Linz, Graz, Innsbruck und Salzburg eine große kreativwirtschaftliche Strahlkraft. Zu den wichtigsten Teilmärkten gehörten Werbung, Software/Games und die darstellenden Künste.⁴³

Die Förderung der Kreativwirtschaft steht in Österreich im Zusammenhang mit einer Gesamtinnovationsstrategie.⁴⁴ Seit 2016 wird mit der vom Wirtschaftsministerium initiierten „Kreativwirtschaftsstrategie für Österreich“ die Wettbewerbsfähigkeit, Transformations- und Innovationskraft der Branche gezielt gefördert.⁴⁵ Dabei spielt auch die Forschungsförderung eine Rolle. Zentraler Player ist die **Kreativwirtschaft Austria** (KAT), die die Kreativwirtschaftsstrategie umsetzt und zahlreiche Studien in Auftrag gibt. Neben der KAT sind regionale Vernetzungsinstanzen wie Creative Industries Styria oder die Creative Region Linz & Upper Austria Auftraggeber ökonomischer Berichterstattung. Eine Spezifität der österreichischen KKW-Forschungslandschaft ist die Dichte an Wirtschaftsforschungsinstitutionen. Die **KMU Forschung Austria** hat unter den österreichischen Forschungseinrichtungen die größte Erfahrung in der makroökonomischen Kreativwirtschaftsforschung. Sie ist Autorin zahlreicher nationaler und regionaler Monitoringberichte.⁴⁶ Weitere Akteure, die Analysen im Bereich Kreativwirtschaft durchführen, sind das Österreichische Institut für Wirtschaftsforschung (WIFO), das Industriewirtschaftliche Institut in Wien (IWI) und das Linzer Institut für qualitative Analysen (LIQA). Schwerpunkte der KKW-Forschungslandschaft bilden folgende Themen:

- Volkswirtschaftliche Erfassung und Impactmessung der KKW
- Organisation- und Clusterforschung

Volkswirtschaftliche Erfassung und Impactmessung der KKW: Die volkswirtschaftliche Erfassung und Impactmessung der KKW wird in Österreich kontinuierlich weiterentwickelt. Damit wird ein wichtiger Beitrag zur Schließung von Forschungslücken hinsichtlich der methodischen Messung und Wirkung der KKW geleistet. Hervorzuheben ist an dieser Stelle die Forschung zu Satellitenkonten, einer Erweiterung des Systems der volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung. Die KKW kann dadurch detaillierter erfasst und in ihre können Teilbereichen konsistent als Sektoren dargestellt werden. Satellitenkonten werden von der „KMU Forschung Austria“ und dem „Industriewirtschaftlichen Institut“ unter anderem im siebten Österreichischen Kreativwirtschaftsbericht zugrunde gelegt.⁴⁷ Damit setzen sie neue Maßstäbe bei der Messung und Wirkung der KKW. Für eine umfassende Erfassung und Impactmessung der Kreativwirtschaft wird bei der WIFO sowie bei der KMU Forschung Austria in Studien häufig mit eigens erstellten Umfragen gearbeitet. Hervorzuheben ist

⁴⁰ <https://www.utwente.nl/en/eemcs/hmi/> (Stand 30.09.2020)

⁴¹ <https://research-development.hetnieuweinstituut.nl/en/research-projects/algorithmic-culture> (Stand 30.09.2020)

⁴² https://www.kreativwirtschaft.at/wp-content/uploads/2020/03/Datenblatt_2019-final_barrierefrei.pdf (Stand 05.10.2020)

⁴³ <https://www.kreativwirtschaft.at/kreativwirtschaftspolitisches-datenblatt-2019/> (Stand 05.10.2020)

⁴⁴ BMWFW (2018): Open Innovation Strategie für Österreich. Ziele, Maßnahme & Methoden, S. 31

⁴⁵ <https://www.kreativwirtschaft.at/kreativwirtschaftspolitik/kreativwirtschaftsstrategie/> (Stand 05.10.2020)

⁴⁶ <https://www.kmuforschung.ac.at/kompetenzbereiche/kreativwirtschaft/> (Stand 25.08.2020)

⁴⁷ <https://www.kreativwirtschaft.at/wp-content/uploads/2017/04/7KWB-final-WEB.pdf> (Stand 05.10.2020)

das Kreativwirtschaftsbarometer der KAT, durch welches Konjunkturerwartungen der Branche abgefragt werden.⁴⁸

Organisation- und Clusterforschung: Im Bereich der universitären KKW-Forschung setzen sich die Johannes-Kepler-Universität Linz⁴⁹ und die Universität Innsbruck⁵⁰ in einzelnen Forschungsprojekten mit unterschiedlichen Aspekten der Organisation von Kreativität auseinander. Hierbei wird schwerpunktmäßig zu digitaler Transformation, Plattformökonomie und kreativen Communities geforscht. Auch das Linzer Institut für qualitative Analysen beschäftigt sich mit der Organisation von Kreativität und der Frage, welche Effekte mit einer Stärkung von kreativen Potenzialen im Hinblick auf Arbeit und Leben in Städten einhergehen.⁵¹

4.4 Dänemark

Die KKW ist für Dänemark ein wichtiger Wirtschaftszweig. Eurostat zufolge waren im Jahr 2018 4,4 % aller Beschäftigten aus dem Kreativbereich.⁵² Architektur und Design aus Dänemark werden über die Landesgrenzen hinaus geschätzt und nachgefragt. Kopenhagen ist mit ihrem sozialen, ökologischen und kulturellen Kapital eine der attraktivsten Metropolen der Welt und ein Schwerpunktgebiet für Kreativschaffende. Modedesign trägt zu einem Drittel zum Gesamtumsatz der KKW bei und ist damit ein besonders wichtiger Absatzmarkt.⁵³ Als eines der EU-Länder mit der am weitesten entwickelten Digitalisierung hat Dänemark eine starke Software-/Games-Branche, die international bekannte Apps wie „Too Good To Go“ gegen Lebensmittelverschwendung oder die Reiseapp „Momondo“ entwickelt hat.⁵⁴

Auf staatlicher Seite veröffentlicht in Dänemark das Wirtschafts- und Kulturministerium unter gemeinsamer Beteiligung und in unregelmäßigen Abständen KKW-Berichte.⁵⁵ Zum Zwecke der KKW-Forschungs- und Innovationsförderung gab es von 2008 bis 2015 das eigens dafür eingerichtete „Centre for Culture and Experience Economy“. Als Initiative des Wirtschaftsministeriums und des Kulturministeriums hatte das Center das Ziel, die Kooperation zwischen Kulturbereich, Wirtschaftsakteur*innen und Universitäten zu fördern und dabei gleichzeitig eine nationale KKW-bezogene Identität zu prägen.⁵⁶ Damit einher ging außerdem die Initiative „The Four Experience Zones“, die Innovationsförderung, insbesondere in den Bereichen Mode, Computerspiele, Ernährung und Musik, voranbringen sollte und die Stärkung der dänischen KKW im internationalen Kontext zum Ziel hatte.⁵⁷ Hinsichtlich der Forschungsschwerpunkte werden exemplarisch folgende Bereiche näher erläutert:

⁴⁸ <https://www.kreativwirtschaft.at/kreativwirtschaftsbarometer-2019/> (Stand 05.10.2020)

⁴⁹ <https://www.jku.at/institut-fuer-organisation/forschung/forschungsprogramm/> (Stand 05.10.2020)

⁵⁰ <https://www.uibk.ac.at/iol/organisation/team/katharina-zangerle/forschung.html> (Stand 05.10.2020)

⁵¹ <https://liqua.net/liq/forschung/bereiche/> (Stand 05.10.2020)

⁵² https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_employment (Stand 25.08.2020)

⁵³ <https://www.legco.gov.hk/research-publications/english/1314fsc45-creative-industries-of-denmark-20140902-e.pdf> (Stand 08.10.2020)

⁵⁴ <https://danskdesigncenter.dk/en/blog-danish-creativity-has-potential-generate-future-markets> (Stand 08.10.2020)

⁵⁵ https://kum.dk/uploads/tx_templavoila/Denmarks_Creative_Potential.pdf (Stand 25.08.2020)

⁵⁶ <https://www.linkedin.com/company/center-for-culture-and-experience-economy/about/> (Stand 25.08.2020)

⁵⁷ <https://www.culturalpolicies.net/database/search-by-country/country-profile/category/?id=10&g1=3> (Stand 25.08.2020)

- Management von Kreativität
- Innovativer Tourismus

Management von Kreativität: Die KKW-Forschung mit der Forschungsgruppe „Imagine – Creative Industries Research“ an der Copenhagen Business School hat ein starkes Profil im Bereich der sozialen Organisation von Kreativität.⁵⁸ Die Forschungsgruppe besteht bereits seit 2004 und vereint derzeit 18 Forscher*innen mit interdisziplinären Perspektiven aus Wirtschaftswissenschaften, Soziologie, Wirtschaftsgeografie, Gender Studies, Linguistik, Anthropologie und Psychologie. Alleine 2018 wurden im Kontext der Gruppe insgesamt 42 verschiedene Forschungspapiere veröffentlicht, dabei insbesondere zu den Themen Kreativität vs. Kommerz, Spillover von Innovationspraktiken aus dem Design in unternehmerische Felder und die soziale Organisation von Kreativität in den verschiedenen Teilbranchen. Die Forschungsgruppe ist aufgrund des Advisory Boards international gut vernetzt, bspw. mit der Harvard Business School, und hat das Ziel, Forschungserkenntnisse für dänische Unternehmen und die Gesellschaft zu erarbeiten.

Innovativer Tourismus: Ein weiterer Forschungsschwerpunkt in Dänemark ist der innovative Tourismus. Dabei geht es um die Frage, wie KKW-Forschung dazu beitragen kann, Tourismus attraktiver und innovativer zu machen. Im Projekt „Rethinking Tourism in a Coastal City“ der Aarhus Universität entwickeln Architekt*innen gemeinsam mit lokalen Partner*innen standortspezifische Architekturkonzepte für Küstenstädte.⁵⁹ Am „Centre for Tourism, Culture and Innovation“ der University of South Denmark erforschen Designer*innen gemeinsam mit Sozialwissenschaftler*innen und Tourismusexpert*innen, wie sich die Erlebniswelt für zukunftsfähigen Tourismus verändern muss.⁶⁰ Auch aus einer kritischen Medienperspektive wird sich dem Thema genähert. Beispielsweise wird am Center for Tourism and Cultural Management der Copenhagen Business School mit Media Framing die Selbstdarstellung des Tourismus untersucht.⁶¹

4.5 Tschechien

In Tschechien betrug 2013 die Bruttowertschöpfung in der KKW 2,2 Mrd. Euro; 43.000 Menschen waren der KKW beschäftigt.⁶² Davon arbeiteten allein 40 % der Kreativschaffenden in der Hauptstadt Prag.⁶³ Neben Prag sind Brno und Pilsen, aber auch Zlin und Pardubice interessante Kreativstandorte. Auf städtischer Ebene befinden sich die KKW-Forschungsaktivitäten derzeit noch in der Entwicklung oder in ihren Anfängen. In Prag bspw. hat das Kulturministerium aktuell ein Projektteam beauftragt, eine Strategie für KKW-Akteur*innen zu entwickeln, ähnlich zu anderen europäischen Kompetenzzentren oder Plattformen wie Creative City Berlin. In Brno prüft das Projekt „Creative Brno“ derzeit die Einrichtung eines Kreativquartiers als Inkubator und Zentrum für die KKW-Branche.

Die KKW-Forschung in Tschechien zeichnet sich von Beginn an durch ein strukturiertes und landesweites Vorgehen aus. Von 2007 bis 2011 lief erstmals ein vom Kulturministerium finanziertes und am Arts and Theatre Institute⁶⁴ angesiedeltes Forschungsprojekt, das die Potenziale der KKW für die ökonomische und soziale Entwicklung der Tschechischen Republik untersuchte.⁶⁵ Aufbauend auf dem Mapping-Projekt wurde 2018 das für fünf Jahre angesetzte „ETA“-Programm zur

⁵⁸ <https://www.cbs.dk/en/research/departments-and-centres/department-of-organization/centres-and-groups/imagine-creative-industries-research> (Stand 25.08.2020)

⁵⁹ <https://aarch.dk/en/rethinking-tourism-in-a-coastal-city-2/> (Stand 08.10.2020)

⁶⁰ https://www.sdu.dk/en/om_sdu/institutter_centre/c_tik (Stand 08.10.2020)

⁶¹ <https://www.cbs.dk/en/research/departments-and-centres/department-of-marketing/research/center-tourism-and-culture-management-tcm/news/media-framing-of-copenhagen-tourism-a-new-approach-to-public-opinion-about-tourists-0> (Stand 08.10.2020)

⁶² <https://www.culturalpolicies.net/database/search-by-country/country-profile/category/?id=9&g1=3> (Stand 07.10.2020)

⁶³ <https://core.ac.uk/download/pdf/295572080.pdf> (Stand 07.10.2020)

⁶⁴ <https://www.idu.cz/en/about-us/research/research-projects> (Stand 25.08.2020)

⁶⁵ <https://en.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform/creative-industries> (Stand 25.08.2020)

Stärkung von Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten im KKW-Bereich gestartet.⁶⁶ Das Programm ist an der zentralen staatlichen Innovationsforschungseinrichtung „Technology Agency of the Czech Republic“⁶⁷ angesiedelt und verfügt über ein groß angelegtes Forschungsbudget von insgesamt 95 Mio. Euro.⁶⁸ Die Gelder werden über einen Ausschreibungsprozess an Forschungsvorhaben verteilt, die bspw. in den Bereichen Gleichberechtigung und Menschenrechte, Architektur und Wohnen, Urbanistik, Kunst und Design, Kreativwirtschaft, Big Data und öffentliche Dienstleistungen liegen. Nachfolgend werden folgende Forschungsschwerpunkte näher vorgestellt:

- Erfassung der KKW als Ökosystem
- Smart Cities

Erfassung der KKW als Ökosystem: Aufbauend auf dem Mapping-Projekt sowie umfangreicher Datenerhebungen führte das tschechische Arts and Theatre Institute eine Vergleichsanalyse mit den KKW-Konzepten anderer EU-Staaten durch. Aus dieser ging die enge Verstrickung der eigenen KKW-Teilmärkte untereinander hervor und führte daher zu der Beschreibung der tschechischen KKW mit dem Konzept der „Culture 360°“. Betont wird das Prinzip eines Ökosystems sowie die Aufhebung einer Unterscheidung von Hochkultur und Massenkultur. Stattdessen werden KKW-Teilmärkte mit ihren ökonomischen Situationen und Herausforderungen als miteinander verbunden verstanden und verweisen auf eine umgreifende Kulturpolitik.⁶⁹ Das Programm ETA zur Stärkung von Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten in der KKW baut wiederum auf diesem Konzept auf und adressiert insbesondere cross-sektorale Überschneidungen.

Smart Cities: Prag ist eine der europäischen Vorzeigestädte im Bereich der Smart Cities. Mit ihrer Datenplattform Golemio stellt sie kommunale Daten für Bürger*innen bereit und entwickelt diese ständig weiter.⁷⁰ Auch in der tschechischen KKW-Forschung wird das Thema Smart Cities mit unterschiedlichen Herangehensweisen bearbeitet. An der Technischen Universität Brno erforschen Wissenschaftler*innen interdisziplinär Tools, die für die intelligente Stadt der Zukunft nützlich sein können. Beispielhaft sind hier die Nutzung von Chatbots, die Verwendung intelligenter Kameras für die Verkehrsführung sowie hochleistungsfähige und energieeffizienten Digitalplattformen zu nennen. Zu nachhaltiger Mobilität in Smart Cities wird an der Fakultät für Architektur der Technischen Universität Prag geforscht.⁷¹ An der Universität Ostrova liegt der Forschungsschwerpunkt auf den Themen Smart Governance von schrumpfenden Städten und der kreativen Zwischennutzungsformen von Leerständen.⁷² Darüber hinaus legen Untersuchungen an der Faculty of Fine Arts der Technischen Universität Brno⁷³ und der Organisation Women Public Spaces Prag (WSP) einen Fokus auf die Themen soziokulturelle Teilhabe und kulturelle Aneignung in der digitalen Stadt. Das WSP Prag publizierte beispielsweise ein Booklet zum Thema „Wie gestalte ich eine Stadt der Teilhabe?“⁷⁴

4.6 Estland

Estland wurde in Bezug auf die KKW-Entwicklung als Neuankömmling gehandelt, ähnlich wie auch andere osteuropäische Staaten.⁷⁵ In Estland wurden 12 % aller Unternehmen der KKW zugeordnet.

⁶⁶ https://www.tacr.cz/wp-content/uploads/documents/2020/04/07/1586260431_bro%C5%BEura_TACR_ENG.pdf (Stand 25.08.2020)

⁶⁷ <https://www.tacr.cz/en/technology-agency-of-the-czech-republic/> (Stand 25.08.2020)

⁶⁸ <https://www.slideshare.net/OECDLEED/programme-eta-rd-for-the-creative-economy-in-the-czech-republic-marcel-kraus-rd-programme-manager-ta-r-czech-republic> (Stand 25.08.2020)

⁶⁹ <https://www.culturenet.cz/coKmv4d994Swax/uploads/2017/10/Mapping-Cultural-and-Creative-Industries-in-the-Czech-Republic.pdf> (Stand 25.08.2020)

⁷⁰ <https://operatorict.cz/en/smart-cities/> (Stand 12.10.2020)

⁷¹ <https://www.fa.cvut.cz/en/science-and-research/research-areas/4270-smart-cities-mobility> (Stand 25.08.2020)

⁷² <https://prf.osu.eu/ksg/ondrej-slach/3952/#3-publikacni-cinnost> (Stand 25.08.2020)

⁷³ <https://www.favu.vut.cz/en/rad/projects/detail/30824> (Stand 12.10.2020)

⁷⁴ <http://www.wsprague.com/en/index> (Stand 12.10.2020)

⁷⁵ <https://journals.openedition.org/tem/2170> (Stand 25.08.2020)

Die Unternehmen der estnischen KKW erwirtschafteten 2015/2016 einen Umsatz von 1,5 Mio. Euro, was 2,9 % des Bruttoinlandsproduktes entspricht.⁷⁶ Seit 2003 wurden in einem vierjährigen Turnus insgesamt vier Wirtschaftsberichte zur KKW vom Kulturministerium veröffentlicht, in denen Überblicke über Kennzahlen, Entwicklungen und Zukunftsaussichten der KKW-Teilmärkte gegeben wurden.⁷⁷ Daneben gibt es die Initiative „Creative Estonia (Loov Eesti)“, die sich selbst als Cluster- und Entwicklungszentrale der KKW beschreibt und neben ihrer Haupttätigkeit als Wirtschaftsförderung auch die experimentelle Entwicklung fördert.

Die KKW-Forschungslandschaft in Estland konzentriert sich auf die Universitätsstädte Tallinn und Tartu. Als Vorreiter und zentraler Knotenpunkt der Digitalisierung, legt auch die KKW-Forschung einen besonderen Fokus auf daran anknüpfende Fragen. In den KKW-relevanten Fachbereichen weisen die Tallinn University sowie die Tallinn University of Technology, die Pallas University of Applied Science in Tartu und die Estonian Academy of Arts große digitale Bezüge in ihrer Forschung auf. Nachfolgend werden folgende Forschungsschwerpunkte näher vorgestellt:

- eGovernance
- Cross-Innovation

eGovernance: Estland gilt international als Vorreiter im Bereich eGovernance und Digitalisierung.⁷⁸ Bereits 2017 initiierte Creative Estland das Projekt „Creative Business Solutions: eGovernance“, bei dem ein mehrtägiges Bootcamp zusammen mit einem Ideen- und Entwicklungswettbewerb veranstaltet wurde.⁷⁹ An der Tallinn University of Technology (TalTech) stellen Forscher*innen unterschiedlicher Fachbereiche die Frage, wie neue technologische Innovationen sicher in demokratischen Gesellschaften eingesetzt werden können. Praktische Anwendung findet dies im Projekt „Finest Twins“. Hierbei entwickeln und erproben estnische und finnische Software-Entwickler*innen, Architekt*innen und Verkehrsexpert*innen auf dem Campus der TalTech Smart-City-Anwendungen mit besonderem Fokus auf eGovernance und Nachhaltigkeit.⁸⁰

Cross-Innovation: Die Erforschung von branchenübergreifender Zusammenarbeit ist ein weiterer Schwerpunkt in der KKW-Forschung Estlands. Am Estonian Institute for Future Studies an der Tallinn University werden verschiedene Forschungsarbeiten zu Cross-Innovationen und zur regionalen und überregionalen Entwicklung der KKW angefertigt.⁸¹ Hervorzuheben sind hier die Studie zu unternehmerischen Praktiken und zur Entwicklung des Filmproduktionsclusters in Tallinn sowie die Untersuchung zu cross-sektoralen Innovationen zwischen dem audiovisuellen und dem Gesundheitssektor in Estland.⁸² Darüber hinaus wird an der Estonian Academy of Arts zu Innovationspotenzialen, die aus dem Einsatz von Zukunftstechnologien wie Bio-Computation und smarten Algorithmen in Architektur und Design entstehen, geforscht.⁸³

4.7 Spanien

In Spanien konzentrieren sich die KKW-Teilmärkte insbesondere auf die beiden Großstädte Madrid und Barcelona, in denen 2018 jeweils 30,7 % und 18,7 % aller Erwerbstätigen des spanischen Kreativsektors beschäftigt waren.⁸⁴ Mit einem Anteil von 6 % an der gesamtspanischen Wirtschaft

⁷⁶ <https://www.kul.ee/en/activities/creative-industries> (Stand 25.08.2020)

⁷⁷ <https://www.kul.ee/en/activities/creative-industries> (Stand 25.08.2020)

⁷⁸ <https://www.tagesspiegel.de/wirtschaft/digital-vorreiter-im-baltikum-behoerndendienste-erledigen-sich-in-estland-kuenftig-von-selbst/25385494.html> (Stand 25.08.2020)

⁷⁹ <https://www.looveesti.ee/en/creative-estonia/egovernance-solution/> (Stand 25.08.2020)

⁸⁰ <https://www.taltech.ee/en/sbg/research-overview#p34299> (Stand 06.10.2020)

⁸¹ <https://eldis.org/organisation/A5678> (Stand 25.08.2020)

⁸² http://tallinn.academia.edu/Departments/Estonian_Institute_for_Futures_Studies/Documents (Stand 25.08.2020)

⁸³ <https://www.artun.ee/en/curricula/architecture-and-urban-design/about/doctor/> (Stand 12.10.2020)

⁸⁴ <https://europaregina.eu/creative-industries/europe/spain/> (Stand 12.10.2020)

ist die spanische KKW die fünftstärkste innerhalb der Europäischen Union. Die ausgeprägtesten Teilmärkte sind hierbei der Architekturmarkt, der Pressemarkt und die audiovisuelle Industrie.⁸⁵

Spanien zeichnet sich durch eine regional ausgeprägte KKW-Forschungslandschaft aus, insbesondere in den Metropolregionen Barcelona und Madrid. Barcelona hat frühzeitig groß angelegte städtebauliche Projekte genutzt, um die KKW umfänglich in Innovations- und Forschungsaktivitäten mit neuen Technologien einzubinden. In Madrid schlägt sich der Megatrend Digitalisierung insbesondere in den Bereichen Medien- und Games-Forschung nieder. Im Folgenden werden diese beiden Forschungsschwerpunkte kurz vorgestellt:

- Cross-sektorale Stadtplanung
- Digitale Medien- und Games-Forschung

Cross-sektorale Stadtplanung: Als Folge umfangreicher Stadterneuerung in Barcelona im Zusammenhang mit Olympia 1992 wurde aus einem ehemaligen Industrieviertel der „22@Barcelona innovation district“.⁸⁶ In dem Stadtteil werden wissensbasierte Aktivitäten mit neuen Technologien verbunden, insbesondere aus den Bereichen Informationstechnologien, Medien, Biomedizin und Energie, für die jeweils Cluster eingerichtet wurden.⁸⁷ Teil des Stadtbauprojekts ist beispielsweise das Forschungs- und Bürogebäude Media Tic, in dem Unternehmen der Medienbranche mit Informations- und Kommunikationstechnologien sowie der Polytechnischen Universität Katalonien zusammengebracht wurden.⁸⁸ Mit der Wahl von Ada Colau zur Bürgermeisterin 2015 wurde Barcelona zu einem Vorbild für die „Smart City von unten“, welche auf mehr Bürger*innenbeteiligung setzt. Es wurden Plattformen und Formate entwickelt, um die (digitale) Teilhabe der Bürger*innen in Quartiersentwicklung zu stärken, bspw. durch die Open-Source-Plattform „decidim“, die mittlerweile in vielen Ländern zur Anwendung kommt.⁸⁹ Das Polis Research Center an der Universität Barcelona widmet sich in verschiedenen Projekten den zuvor skizzierten Themen von Stadterneuerung und Bürger*innenbeteiligung bis Kunst im öffentlichen Raum.⁹⁰ An der Fakultät für Bildende Künste der Universität Barcelona forschen Kreative, Psycholog*innen und Kulturwissenschaftler*innen zur kreativen Beteiligung im öffentlichen Raum, öffentlicher Kunst in Städtebauprojekten, sowie zu künstlerischen Prozessen in der Wissensgesellschaft.⁹¹

Medien- und Games-Forschung: Eine besonders sichtbare Initiative in Madrid ist das MediaLab Prado, das im Jahr 2000 gegründet wurde und auf die Erforschung, Produktion und Distribution von digitaler Kultur im Zusammenhang Gesellschaft, Wirtschaft und Kunst ausgerichtet ist.⁹² 2016 erhielt das MediaLab den Princess Margriet Award for Culture der Europäischen Kulturstiftung für seine innovativen Tätigkeiten an der Schnittstelle von digitaler Technologie und sozialer Teilhabe. Die Forschungstätigkeiten sind anhand verschiedener Labs ausdifferenziert. So gibt es bspw. das DataLab, ParticipaLab oder AVLab. In Letzterem wird mit innovativen interaktiven Games experimentiert. Auch an der Universidad Carlos III de Madrid sind vielfältige Forschungsprojekte im Bereich Medien und Games angesiedelt. In Zusammenarbeit des universitären RoboticLabs mit dem UTS Games Studio wurden bspw. VR-basierte Lernspiele für den klinischen Einsatz entwickelt, die zur Wiedererlangung der Beweglichkeit in den Schultern eingesetzt werden.⁹³ Die Universidad Complutense de Madrid erforscht mit internationalen Partner*innen aus dem Bereich Bildung den

⁸⁵ <https://europaregina.eu/creative-industries/europe/spain/> (Stand 25.08.2020)

⁸⁶ <https://en.wikipedia.org/wiki/22@> (Stand 25.08.2020)

⁸⁷ <https://core.ac.uk/download/pdf/12820847.pdf> (Stand 25.08.2020)

⁸⁸ <https://www.baunetzwissen.de/fassade/objekte/sonderbauten/forschungs-und-buerogebaeude-media-tic-in-barcelona-e-2459223> (Stand 25.08.2020)

⁸⁹ <https://www.bauwelt.de/themen/betrifft/Neu-ernetzt-Barcelona-Digitale-Stadt-3234041.html> (Stand 12.10.2020)

⁹⁰ <https://polisresearchcentre.org/> (Stand 12.10.2020)

⁹¹ <https://www.ub.edu/portal/web/bellesarts/projectes> (Stand 12.10.2020)

⁹² <https://www.medialab-prado.es/> (Stand 28.09.2020)

⁹³ <http://www.gamesstudio.org/articles/outstanding-research-collaboration-between-uts-games-studio-and-university-carlos-iii-de> (Stand 28.09.2020)

Einsatz neuer Applied-Gaming-Lösungen für den Bildungsbereich.⁹⁴ Der Schwerpunkt im Bereich Games-Forschung schlägt sich weiterhin in der Ansiedlung großer Videospiele-Unternehmen wie Electronic Arts, Activision und Zinkia Entertainment nieder.

⁹⁴ <http://rageproject.eu/> (Stand 28.09.2020)

5 Zusammenfassung & Fazit

5.1 Überblick über die deutsche KKW-Forschungslandschaft

In diesem Dossier wurde ein Überblick über die Forschungsthemen und -einrichtungen der KKW in Deutschland sowie in ausgewählten europäischen Ländern gegeben. Auf Grundlage einer umfangreichen Recherche, die 477 Forschungseinrichtungen allein in Deutschland umfasst, wurden dabei verschiedene Themen identifiziert, die die deutsche KKW-Forschungslandschaft ausmachen.

Auffällig ist zunächst der **Megatrend Digitalisierung**, der sich durch alle elf Teilmärkte zieht und bereits grundlegende Umwälzungen mit sich gebracht hat und weiterhin bringen wird. Wie gezeigt wurde, manifestiert sich die digitale Revolution in der KKW-bezogenen Forschung in grundlegend neuen Instrumenten, neuen Materialien, neuen Produktionsverfahren, neuen Darstellungsmöglichkeiten, neuen Distributionsformen und -wegen und in neuen Arten, künstlerische und kreative Inhalte zu rezipieren. Insbesondere die Erforschung interaktiver Medientechnologien zieht sich durch fast alle Teilmärkte und eröffnet neue Beziehungsformen zwischen Kreativen und Zuschauer*innen in Form von Co-Creation und interaktivem Storytelling. Durch neue immersive Technologien wie Virtual Reality entstehen darüber hinaus gänzlich neue Formate des Einbezugs von Publikum.

Digitalisierung führt weiterhin zum Einzug von künstlicher Intelligenz und Big Data in die deutsche KKW-Forschung. In den verschiedenen Teilmärkten werden sich diese neuen Technologien unterschiedlich zunutze gemacht. In der Rundfunkwirtschaft sowie im Pressemarkt werden Formate des personalisierten Zuschneidens von Radio, TV und Werbung untersucht und ermöglicht. In der Designwirtschaft wurde durch reaktive Sensoren und intelligente Oberflächen der Textilforschung der Bereich der Smart Fashion geschaffen und auf dem Architekturmarkt führen ähnliche Technologien zu Smart Houses und Smart Cities. Doch auch die Schattenseiten der Digitalisierung werden in der KKW-Forschung thematisiert. Im Pressemarkt widmet sich die Forschung dem schwindenden öffentlichen Vertrauen in den Journalismus und im Buchmarkt beobachten Forscher*innen eine geringer werdende Lesekompetenz im Digitalen.

Es konnte darüber hinaus festgestellt werden, dass sich alle elf Teilmärkte in verschiedener Art und Weise durch **cross-sektorale Forschungsaktivitäten** auszeichnen. In der Musikwirtschaft werden im Sounddesign Forschungsprojekte an der Schnittstelle zur Automobilindustrie durchgeführt. Die Software-/Games-Forschung hat Schnittstellen zu allen anderen Teilbereichen der KKW, aber darüber hinaus auch zur Pädagogik und zur medizinischen Forschung, bspw. in therapeutischen Gaming-Ansätzen für Demenzerkrankte. Insbesondere in der Architektur- und Designforschung fallen die Forschungsthemen an der Schnittstelle zu Nachhaltigkeit, Energie und Public Health auf. Hier geht es um die Untersuchung nachhaltiger Materialien, energieeffizienter Bauweisen und der Gestaltung öffentlicher Räume zur Förderung einer gesunden Lebensweise. Darüber hinaus ist die Wirtschaftsforschung über die KKW den cross-sektoralen Forschungsaktivitäten zuträglich. Auf Grundlage der Analyse von Wertschöpfungsketten und Innovationspotenzialen ermöglicht sie der Politikgestaltung eine gezielte Unterstützung bereits bestehender Schnittstellen und im Weiteren auch der Eröffnung neuer Gestaltungsspielräume.

Wie gezeigt werden konnte, untersucht die deutsche Wirtschaftsforschung über die KKW aber insbesondere auch die **kreative Arbeit als eine besondere Arbeitsform**. Einerseits sind die Arbeitsformen in der KKW als Vorreiter in gesellschaftlichen Transformationsprozessen identifiziert worden, die neue flexible Organisationsformen wie bspw. Projektnetzwerke aufzeigen. Gleichzeitig wurde in Forschungen gezeigt, dass die Arbeitssituation in der KKW aufgrund kleinteiliger Strukturen und Minijobs besondere Gefahren der Prekarität birgt. Und auch eine ausgeprägte

Gendergerechtigkeit wurde in verschiedenen Forschungsstudien der KKW-Wirtschaftsforschung identifiziert.

5.2 Ausgewählte europäische Forschungsschwerpunkte im Vergleich zu Deutschland

In Kapitel 4 des vorliegenden Dossiers wurde eine Übersicht über zentrale KKW-bezogene Forschungsaktivitäten in Großbritannien, den Niederlanden, Österreich, Dänemark, Tschechien, Estland und Spanien gegeben. Auf Grundlage dieser Länderbetrachtungen haben wir die folgenden Forschungsthemen als besonders wichtige und interessante Bereiche identifiziert, die an dieser Stelle im Vergleich zur deutschen Forschungslandschaft eingeordnet werden sollen.

- Volkswirtschaftliche Erfassung und Impactmessung der KKW
- Lösungsansätze zur Bewältigung sozialer Herausforderungen
- Gender Diversity und Inklusion
- eGovernance
- Digitale Geschäftsmodelle und Urheberrecht

Volkswirtschaftliche Erfassung und Impactmessung der KKW: Die verschiedenen Ansätze zur Erfassung und Impact-Messung von KKW-Aktivitäten im europäischen Vergleich zeigen spannende Alternativen zur Erfassung und Neuabgrenzung der KKW auf. In Großbritannien werden statistische Daten mit Open Data und Machine-Learning-Ansätzen verbunden und zeigen so neben Beschäftigungsdaten auch Spillover-Effekte an. In Tschechien wird mit dem Konzept der „360° Culture“ die enge Verstrickung der KKW-Teilmärkte untereinander ins Auge gefasst und in das Prinzip des Ökosystems überführt. Und in Österreich erweitert die Forschung um Satellitenkonten das System der volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung. Obwohl die deutsche Wirtschaftsforschung in Sachen Kreativwirtschaftsberichte sehr stark aufgestellt ist, stellt sich in Anbetracht dieser Konzeptvielfalt die Frage, ob zukünftig vielleicht eine Neuevaluation des hiesigen Erfassungskonzeptes in Betracht gezogen werden sollte.

Lösungsansätze zur Bewältigung sozialer Herausforderungen: Insbesondere in den Niederlanden, aber auch in Tschechien zeigt sich, dass die KKW gezielt als Innovationstreiber zur Lösung gesellschaftlicher Probleme in der Forschung eingesetzt werden kann. Hierbei werden gezielt Schnittstellen zu den Bereichen Gesundheit, Energiewende, Sicherheitstechnologien, Ernährung und Urbanistik adressiert. Zwar gibt es auch in Deutschland verschiedene und vielfältige cross-sektorale Initiativen, insbesondere im Bereich Software und Medientechnologien, aber nur wenige langfristig angelegte Schnittstellen zur Medizin oder zum Energiesektor. Das Thema Nachhaltigkeit ist darüber hinaus von besonderem gesellschaftlichem Interesse und wird in verschiedenen Feldern u. a. durch Forschung zu wertegetriebenen Unternehmertum, Corporate Social Responsibility und Impact Investment bearbeitet. Auch sind Nachhaltigkeit und soziales Unternehmertum längst als Motoren der deutschen KKW identifiziert worden,⁹⁵ die mit Schwerpunkt an betriebswirtschaftlichen Lehrstühlen erforscht werden. Eine insbesondere aus KKW-Perspektive angetriebene Forschung zu diesen Themen ist derzeit aber nicht stark repräsentiert.

Gendergerechtigkeit und Inklusion: Diese beiden Forschungsthemen werden mittlerweile auch in Deutschland immer breiter rezipiert. So wurde gezeigt, dass Frauen zwar mit einem Anteil zwischen 60 % und 70 % in Kultureinrichtungen vertreten, hier aber eher als Minijobberinnen und Nebenberufleurinnen beschäftigt sind und nicht in Führungspositionen.⁹⁶ Insbesondere im Vergleich mit Großbritannien zeigt sich, dass Diversität und Inklusion dort noch breiter beleuchtet werden und hierzulande durch Kategorien wie ethnische Zugehörigkeit, soziale Herkunft, sexuelle Orientierung

⁹⁵ <https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Publikationen/2011/11-impulse-fuer-morgen.pdf> (Stand 12.10.2020)

⁹⁶ Deutscher Kulturrat (2016): Frauen in Kultur und Medien. Ein Überblick über aktuelle Tendenzen, Entwicklungen und Lösungsvorschläge. <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2016/12/Frauen-in-Kultur-und-Medien.pdf> (Stand 18.11.2020)

und Religion ergänzt werden könnten. Auch in anderen Wirtschaftsbereichen in Deutschland zeigt sich nämlich, dass Ungleichheiten und Diskriminierungen leider oftmals zum Arbeitsalltag gehören.⁹⁷ Spezifische Studien zu den Mechanismen, die zu Ungleichheit in der deutschen KKW führen, sind aber eher selten vorzufinden. Wie in Großbritannien könnten diesbezüglich bspw. Big-Data-Ansätze wichtige Forschungsergebnisse hervorbringen und zeigen, wie in den Medien unterschiedlich über Männer und Frauen berichtet wird.

eGovernance: Die Digitalisierung ist ein Megatrend in der deutschen KKW-Forschungslandschaft und auch in vielen anderen deutschen Wirtschaftsbranchen. Auch wenn Initiativen wie das Creative Bureaucracy Festival bereits positive Impulse setzen, hat Deutschland im Bereich der eGovernance großes Verbesserungspotenzial. Bis heute ist von den knapp 600 Verwaltungsleistungen, die bis Ende 2022 online durchführbar sein sollen, kein einziges vollständig online nutzbar.⁹⁸ Ähnlich wie in Estland oder Spanien könnte auch die deutsche Bürokratie von einer stärkeren Zusammenarbeit mit Forscher*innen aus den KKW-Teilmärkten profitieren.

Digitale Geschäftsmodelle und Urheberrecht: Nicht nur die Digitalisierung stellt die KKW vor große Herausforderungen, sondern auch die Corona-Krise hat die KKW schwer getroffen und etablierte Geschäftsmodelle, wie bspw. die Werbefinanzierung, erschüttert.⁹⁹ Zwar werden auch in Deutschland vereinzelt Forschungsprojekte zur digitalen Ökonomie, zur Werbung im digitalen Raum und zu Urheberrecht bspw. in der Musik durchgeführt. Eine strukturierte Erforschung neuer digitaler Geschäftsmodelle, insbesondere im Zusammenhang mit dem Urheberrecht, wie am Beispiel des britischen Creative Industries Clusters Programm und bei CREATE dargestellt, konnte sich in Deutschland bisher noch nicht etablieren. Für eine nachhaltige Zukunft der KKW kann dieses Thema von zentraler Bedeutung sein.

⁹⁷ <https://www.dw.com/de/jeder-dritte-homosexuelle-erlebt-diskriminierung-am-arbeitsplatz/a-54792196> (Stand 12.10.2020)

⁹⁸ <https://www.tagesschau.de/inland/digitalisierung-verwaltung-101.html> (Stand 09.10.2020)

⁹⁹ Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2020): Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie. Ökonomische Auswirkungen anhand einer Szenarioanalyse.

Anhang

Forschungseinrichtungen pro Teilmarkt

Musikwirtschaft

Carl von Ossietzky Universität Oldenburg	Universität (staatlich)
Christian-Albrechts-Universität zu Kiel	Universität (staatlich)
Europa-Universität Flensburg	Universität (staatlich)
Folkwang Universität der Künste	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule Darmstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Künste Bremen	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Hanns Eisler Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Carl Maria von Weber Dresden	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Detmold	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Franz Liszt Weimar	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Freiburg	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Karlsruhe	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Mainz	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Nürnberg	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt am Main	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Tanz Köln	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Theater	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Theater Felix Mendelssohn Bartholdy Leipzig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Theater München	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Theater Rostock	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik Würzburg	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule Osnabrück	Kunsthochschule (staatlich)
Humboldt-Universität zu Berlin	Universität (staatlich)
Johann Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt am Main	Universität (staatlich)
Max-Planck-Institut für empirische Ästhetik	Außeruniversitär
Musikhochschule Lübeck	Kunsthochschule (staatlich)
Musikhochschule Münster	Kunsthochschule (staatlich)
Philipps-Universität Marburg	Universität (staatlich)
Popakademie Baden-Württemberg	Fachhochschule (staatlich)
Robert-Schumann-Hochschule Düsseldorf	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Hochschule für Musik Trossingen	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Mannheim	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart	Kunsthochschule (staatlich)
Technische Universität Berlin	Universität (staatlich)
Universität Augsburg	Universität (staatlich)

Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität des Saarlandes	Universität (staatlich)
Universität des Saarlandes	Universität (staatlich)
Universität Greifswald	Universität (staatlich)
Universität Hamburg	Universität (staatlich)
Universität Hildesheim	Universität (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Leipzig	Universität (staatlich)
Westfälische Hochschule Zwickau	Fachhochschule (staatlich)

Buchmarkt

Bayerische Akademie der Wissenschaften	Außeruniversitär
Europa Universität Viadrina	Universität (staatlich)
Europa-Universität Flensburg	Universität (staatlich)
Fernuniversität in Hagen	Universität (staatlich)
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg	Universität (staatlich)
Friedrich-Schiller-Universität Jena	Universität (staatlich)
Georg-August-Universität Göttingen	Universität (staatlich)
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig	Fachhochschule (staatlich)
Humboldt-Universität zu Berlin	Universität (staatlich)
Johannes-Gutenberg-Universität Mainz	Universität (staatlich)
Justus-Liebig-Universität Gießen	Universität (staatlich)
Kunsthochschule für Medien Köln	Kunsthochschule (staatlich)
Leibniz-Zentrum für Literatur- und Kulturforschung (ZfL)	Außeruniversitär
Leuphana Universität Lüneburg	Universität (staatlich)
Ludwig-Maximilians-Universität München	Universität (staatlich)
Max-Planck-Institut für empirische Ästhetik	Außeruniversitär
Philipps-Universität Marburg	Universität (staatlich)
Ruhr Universität Bochum	Universität (staatlich)
Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg	Universität (staatlich)
RWTH Aachen	Universität (staatlich)
Sächsische Akademie der Wissenschaften	Außeruniversitär
Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart	Kunsthochschule (staatlich)
Technische Universität Darmstadt	Universität (staatlich)
Universität Bielefeld	Universität (staatlich)
Universität des Saarlandes	Universität (staatlich)
Universität Erfurt	Universität (staatlich)
Universität Hildesheim	Universität (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Konstanz	Universität (staatlich)
Universität Osnabrück	Universität (staatlich)
Universität Rostock	Universität (staatlich)

Universität Rostock	Universität (staatlich)
Universität Siegen	Universität (staatlich)
Universität Stuttgart	Universität (staatlich)

Kunstmarkt

Akademie der Bildenden Künste München	Kunsthochschule (staatlich)
Akademie der Bildenden Künste Nürnberg	Kunsthochschule (staatlich)
Bauhaus-Universität Weimar	Kunsthochschule (staatlich)
Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle	Kunsthochschule (staatlich)
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg	Universität (staatlich)
Hochschule Anhalt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für bildende Künste	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Bildende Künste Dresden	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Künste Bremen	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Künste im Sozialen, Ottersberg	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule Furtwangen	Fachhochschule (staatlich)
Kunstakademie Düsseldorf	Kunsthochschule (staatlich)
Kunstakademie Münster Hochschule für Bildende Künste	Kunsthochschule (staatlich)
Kunsthochschule Berlin-Weißensee	Kunsthochschule (staatlich)
Kunsthochschule Mainz	Kunsthochschule (staatlich)
Leuphana Universität Lüneburg	Universität (staatlich)
Muthesius Kunsthochschule	Kunsthochschule (staatlich)
Philipps-Universität Marburg	Universität (staatlich)
Staatliche Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Hochschule für Bildende Künste – Städelschule	Kunsthochschule (staatlich)
Universität Bremen	Universität (staatlich)
Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität Erfurt	Universität (staatlich)
Universität Greifswald	Universität (staatlich)
Universität Hildesheim	Universität (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Konstanz	Universität (staatlich)
Universität Osnabrück	Universität (staatlich)
Universität Paderborn	Universität (staatlich)
Universität Regensburg	Universität (staatlich)
Universität Siegen	Universität (staatlich)

Filmwirtschaft

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle	Kunsthochschule (staatlich)
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg	Universität (staatlich)
Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Filmakademie Baden-Württemberg	Kunsthochschule (staatlich)
Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf	Kunsthochschule (staatlich)
Friedrich-Schiller-Universität Jena	Universität (staatlich)
Hochschule Anhalt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Darmstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für bildende Künste	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Fernsehen und Film München	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule Harz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mittweida	Fachhochschule (staatlich)
Kunsthochschule für Medien Köln	Kunsthochschule (staatlich)
Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden	Fachhochschule (staatlich)
Philipps-Universität Marburg	Universität (staatlich)
Staatliche Hochschule für Bildende Künste – Städtelschule	Kunsthochschule (staatlich)
Universität Bremen	Universität (staatlich)
Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität des Saarlandes	Universität (staatlich)
Universität Hildesheim	Universität (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Rostock	Universität (staatlich)

Pressemarkt

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg	Universität (staatlich)
Fachhochschule Kiel	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Potsdam	Fachhochschule (staatlich)
Freie Universität Berlin	Universität (staatlich)
Hochschule Darmstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Medien	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Ansbach	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Fernsehen und Film München	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Magdeburg-Stendal	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Merseburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Osnabrück	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule Ravensburg-Weingarten	Fachhochschule (staatlich)

Humboldt-Universität zu Berlin	Universität (staatlich)
Jade Hochschule	Fachhochschule (staatlich)
Johannes-Gutenberg-Universität Mainz	Universität (staatlich)
Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut (HBI)	Außeruniversitär
Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg	Universität (staatlich)
Philipps-Universität Marburg	Universität (staatlich)
Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg	Universität (staatlich)
RWTH Aachen	Universität (staatlich)
Technische Universität Berlin	Universität (staatlich)
Technische Universität Darmstadt	Universität (staatlich)
Universität Bremen	Universität (staatlich)
Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität des Saarlandes	Universität (staatlich)
Universität Hamburg	Universität (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Konstanz	Universität (staatlich)
Universität Paderborn	Universität (staatlich)
Universität Potsdam	Universität (staatlich)
Universität Rostock	Universität (staatlich)
Universität Trier	Universität (staatlich)
Westfälische Hochschule	Fachhochschule (staatlich)

Rundfunkwirtschaft

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg	Universität (staatlich)
Fachhochschule Kiel	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Potsdam	Fachhochschule (staatlich)
Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie IDMT	Außeruniversitär
Fraunhofer-Institut für Offene Kommunikationssysteme FOKUS	Außeruniversitär
Freie Universität Berlin	Universität (staatlich)
Hochschule Darmstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Medien	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Ansbach	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Fernsehen und Film München	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Magdeburg-Stendal	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Merseburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Osnabrück	Kunsthochschule (staatlich)
Humboldt-Universität zu Berlin	Universität (staatlich)
Jade Hochschule	Fachhochschule (staatlich)
Johannes-Gutenberg-Universität Mainz	Universität (staatlich)
Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut (HBI)	Außeruniversitär
Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg	Universität (staatlich)

Philipps-Universität Marburg	Universität (staatlich)
Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg	Universität (staatlich)
Technische Universität Berlin	Universität (staatlich)
Technische Universität Darmstadt	Universität (staatlich)
Universität Bremen	Universität (staatlich)
Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität des Saarlandes	Universität (staatlich)
Universität Hamburg	Universität (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Konstanz	Universität (staatlich)
Universität Paderborn	Universität (staatlich)
Universität Rostock	Universität (staatlich)
Universität Trier	Universität (staatlich)
Westfälische Hochschule	Fachhochschule (staatlich)

Markt für darstellende Künste

Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg	Kunsthochschule (staatlich)
Bayerische Theaterakademie August Everding	Kunsthochschule (staatlich)
Folkwang Universität der Künste	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt am Main	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Tanz Köln	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Theater	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Theater Felix Mendelssohn Bartholdy Leipzig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Musik und Theater München	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“	Kunsthochschule (staatlich)
Justus-Liebig-Universität Gießen	Universität (staatlich)
Kunsthochschule für Medien Köln	Kunsthochschule (staatlich)
Muthesius Kunsthochschule	Kunsthochschule (staatlich)
Palucca Hochschule für Tanz Dresden	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart	Kunsthochschule (staatlich)
Universität Bayreuth	Universität (staatlich)
Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität Hildesheim	Universität (staatlich)
Universität Leipzig	Universität (staatlich)

Designwirtschaft

Akademie der Bildenden Künste Nürnberg	Kunsthochschule (staatlich)
Bauhaus-Universität Weimar	Kunsthochschule (staatlich)
Bergische Universität Wuppertal	Fachhochschule (staatlich)
Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle	Kunsthochschule (staatlich)

Europa-Universität Flensburg	Universität (staatlich)
Fachhochschule Aachen	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Bielefeld	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Dortmund	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Kaiserslautern	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Münster	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Potsdam	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Trier	Fachhochschule (staatlich)
Folkwang Universität der Künste	Kunsthochschule (staatlich)
Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie IDMT	Außeruniversitär
Hochschule Anhalt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Darmstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Bildenden Künste (HBK)	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule der Medien	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Düsseldorf	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaft	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim/Holzminde/Göttingen	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Ansbach	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Augsburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Coburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hof	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften München	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für bildende Künste	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Künste Bremen	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Hannover	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Harz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Karlsruhe	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Konstanz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Magdeburg-Stendal	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mainz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mannheim	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Merseburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Niederrhein	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Pforzheim	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule RheinMain	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Wismar	Fachhochschule (staatlich)
Kunsthochschule Berlin-Weißensee	Kunsthochschule (staatlich)
Muthesius Kunsthochschule	Kunsthochschule (staatlich)

Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe	Kunsthochschule (staatlich)
Technische Hochschule Köln	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Rosenheim	Fachhochschule (staatlich)
Technische Universität Dortmund	Universität (staatlich)
Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Osnabrück	Universität (staatlich)
Universität Paderborn	Universität (staatlich)
Westfälische Hochschule Zwickau	Fachhochschule (staatlich)

Werbemarkt

Europa-Universität Flensburg	Universität (staatlich)
Fachhochschule Münster	Fachhochschule (staatlich)
Folkwang Universität der Künste	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule Darmstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Medien	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften München	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Fernsehen und Film München	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mainz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mannheim	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Niederrhein	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule RheinMain	Fachhochschule (staatlich)
Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg	Universität (staatlich)
Muthesius Kunsthochschule	Kunsthochschule (staatlich)
Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart	Kunsthochschule (staatlich)
Technische Hochschule Mittelhessen	Fachhochschule (staatlich)
Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Koblenz-Landau	Universität (staatlich)
Universität Osnabrück	Universität (staatlich)
Universität Potsdam	Universität (staatlich)
Universität Hamburg	Universität (staatlich)
Hamburg Media School	Fachhochschule (halb-staatlich)
Universität Tübingen	Universität (staatlich)

Universität Mannheim	Universität (staatlich)
----------------------	-------------------------

Architekturmarkt

Akademie der Bildenden Künste München	Kunsthochschule (staatlich)
Bauhaus-Universität Weimar	Kunsthochschule (staatlich)
Bergische Universität Wuppertal	Fachhochschule (staatlich)
Beuth Hochschule für Technik Berlin	Fachhochschule (staatlich)
Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg	Universität (staatlich)
Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle	Kunsthochschule (staatlich)
Fachhochschule Aachen	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Dortmund	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Erfurt	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Kaiserslautern	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Koblenz	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Münster	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Potsdam	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Trier	Fachhochschule (staatlich)
Frankfurt University of Applied Sciences	Fachhochschule (staatlich)
Fraunhofer FOKUS	Außeruniversitär
Fraunhofer UMSICHT	Außeruniversitär
Fraunhofer-Informationszentrum Raum und Bau IRB	Außeruniversitär
Gottfried-Wilhelm-Leibniz-Universität Hannover	Universität (staatlich)
Hafencity Universität Hamburg	Universität (staatlich)
Hochschule Anhalt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Biberach	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Bochum	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Bremen	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Darmstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Technik	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Düsseldorf	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Augsburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften München	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Weihenstephan-Triesdorf	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Geisenheim University	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Konstanz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mainz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Osnabrück	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule RheinMain	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Wismar	Fachhochschule (staatlich)
Jade Hochschule	Fachhochschule (staatlich)
Jade Hochschule	Fachhochschule (staatlich)
Karlsruher Institut für Technologie	Universität (staatlich)

Ostbayerische Technische Hochschule Regensburg	Fachhochschule (staatlich)
RWTH Aachen	Universität (staatlich)
Staatliche Hochschule für Bildende Künste – Städtelschule	Kunsthochschule (staatlich)
Technische Hochschule Köln	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Lübeck	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Rosenheim	Fachhochschule (staatlich)
Technische Universität Berlin	Universität (staatlich)
Technische Universität Braunschweig	Universität (staatlich)
Technische Universität Darmstadt	Universität (staatlich)
Technische Universität Dortmund	Universität (staatlich)
Technische Universität Kaiserslautern	Universität (staatlich)
Technische Universität München	Universität (staatlich)
Universität der Künste Berlin	Kunsthochschule (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Siegen	Universität (staatlich)
Universität Stuttgart	Universität (staatlich)

Software-/Games-Industrie

Bauhaus-Universität Weimar	Kunsthochschule (staatlich)
Bergische Universität Wuppertal	Fachhochschule (staatlich)
Beuth Hochschule für Technik Berlin	Fachhochschule (staatlich)
Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg	Universität (staatlich)
CISPA-Helmholtz-Zentrum für Informationssicherheit	Außeruniversitär
Fachhochschule Erfurt	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Kiel	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Trier	Fachhochschule (staatlich)
Fachhochschule Worms	Fachhochschule (staatlich)
Filmakademie Baden-Württemberg	Kunsthochschule (staatlich)
Frankfurt University of Applied Sciences	Fachhochschule (staatlich)
Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT	Außeruniversitär
Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie IDMT	Außeruniversitär
Fraunhofer-Institut für Digitale Medizin MEVIS	Außeruniversitär
Fraunhofer-Institut für Sichere Informationstechnologie SIT	Außeruniversitär
Fraunhofer-Institut für Software- und Systemtechnik ISST	Außeruniversitär
Hochschule Aalen	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Anhalt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Aschaffenburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Bonn-Rhein-Sieg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Bremerhaven	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Darmstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Bildenden Künste (HBK)	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule der Bildenden Künste Saar	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule der Medien	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule der Technik	Fachhochschule (staatlich)

Hochschule Düsseldorf	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Esslingen	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Flensburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaft	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Ansbach	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für angewandte Wissenschaften Augsburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hof	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main	Kunsthochschule (staatlich)
Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Furtwangen	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Hamm-Lippstadt	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Hannover	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Harz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Heilbronn	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Kempten	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Konstanz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mainz	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mannheim	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Mittweida	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Offenburg	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Pforzheim	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Ravensburg-Weingarten	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Reutlingen	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule RheinMain	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Schmalkalden	Fachhochschule (staatlich)
Hochschule Stralsund	Fachhochschule (staatlich)
Humboldt-Universität zu Berlin	Universität (staatlich)
Julius-Maximilians-Universität Würzburg	Universität (staatlich)
Karlsruher Institut für Technologie	Universität (staatlich)
Leuphana Universität Lüneburg	Universität (staatlich)
Ludwig-Maximilians-Universität München	Universität (staatlich)
Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg	Universität (staatlich)
Max-Planck-Institut für Cybersicherheit und Schutz der Privatsphäre	Außeruniversitär
Max-Planck-Institut für Informatik	Außeruniversitär
Max-Planck-Institut für Softwaresysteme	Außeruniversitär
Max-Planck-Institut für Softwaresysteme	Außeruniversitär
Otto von Guericke Universität Magdeburg	Universität (staatlich)
RWTH Aachen	Universität (staatlich)
Technische Hochschule Brandenburg	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Köln	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Köln	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Lübeck	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Mittelhessen	Fachhochschule (staatlich)
Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm	Fachhochschule (staatlich)
Technische Universität Darmstadt	Universität (staatlich)
Technische Universität Kaiserslautern	Universität (staatlich)
Technische Universität München	Universität (staatlich)
Universität Augsburg	Universität (staatlich)

Universität Bayreuth	Universität (staatlich)
Universität Bremen	Universität (staatlich)
Universität Duisburg Essen	Universität (staatlich)
Universität Hamburg	Universität (staatlich)
Universität Kassel	Universität (staatlich)
Universität Koblenz-Landau	Universität (staatlich)
Universität Köln	Universität (staatlich)
Universität Leipzig	Universität (staatlich)
Universität Osnabrück	Universität (staatlich)
Universität Paderborn	Universität (staatlich)
Universität Potsdam	Universität (staatlich)
Universität Regensburg	Universität (staatlich)
Universität Siegen	Universität (staatlich)
Universität Stuttgart	Universität (staatlich)
Universität Trier	Universität (staatlich)
Universität Ulm	Universität (staatlich)
Universität zu Lübeck	Universität (staatlich)
Westfälische Hochschule	Fachhochschule (staatlich)

Impressum

Die Forschungslandschaft der Kultur- und Kreativwirtschaft – Eine Analyse der
Forschungsschwerpunkte in Deutschland mit Ausblick auf Europa

Erstellt im Auftrag des

Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie
11019 Berlin
Telefon: +49 30 18 615-0
E-Mail: poststelle@bmwi.bund.de
www.bmwi.de

Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien
10117 Berlin
Telefon: 030 18 272-0
E-Mail: internetpost@bundesregierung.de
www.bundesregierung.de

Bearbeitet von

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des
Bundes
Jägerstr. 65
10117 Berlin

Wissenschaftliche Analyse und Debatte
Prognos AG
Goethestraße 85
10623 Berlin
Telefon: +49 30 52 00 59-210
E-Mail: info@prognos.com
www.prognos.com

Autoren

Dr. Olaf Arndt
Kathleen Freitag
Dr. Tobias Theel
Bianca Creutz

Kontakt

Dr. Tobias Theel
Telefon: +49 30 52 00 59-252
E-Mail: tobias.theel@prognos.com

Bildnachweise:

Die verwendeten Bilder stammen von www.istock.de
Urheber sind: © iStock – Anna_Om; © iStock - gorodenkoff; © iStock - kynny

Stand: Oktober 2020

Copyright: 2020, Prognos AG

Alle Inhalte dieses Werkes, insbesondere Texte, Abbildungen und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet beim Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes. Jede Art der Vervielfältigung, Verbreitung, öffentlichen Zugänglichmachung oder andere Nutzung bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Zustimmung des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes.

Zitate im Sinne von § 51 UrhG sollen mit folgender Quellenangabe versehen sein: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft (2020): Die Forschungslandschaft der Kultur- und Kreativwirtschaft. Eine Analyse der Forschungsthemen in Deutschland mit Ausblick auf Europa.