

## KAPITEL 4 SCHLUSSFOLGERUNGEN UND EMPFEHLUNGEN

### Europäische Union

In Anerkennung der tiefgreifenden, umfassenden und systemischen Auswirkung der Digitalisierung auf die Kultur- und Kreativwirtschaft in Europa sollte die Europäische Union folgende Punkte in Erwägung ziehen:

- **Fortgesetzte Priorisierung der Publikumsentwicklung und des Kapazitätsaufbaus mit einem Schwerpunkt auf innovativen Ansätzen bei den Förderprogrammen der EU, insbesondere bei dem Programm „Kreatives Europa“ und den für kreative und kulturelle Einrichtungen und Unternehmen über andere Programme und Förderinstrumente zur Verfügung stehenden Fördermitteln.**

*HINWEIS: Die Publikumsentwicklung und der Kapazitätsaufbau in der Kultur- und Kreativwirtschaft sollten weiterhin ein zentrales Element für europäische Fördermöglichkeiten für Kulturschaffende sein. Gleichzeitig sollte ein besonderer Schwerpunkt auf einer innovativen Publikumsentwicklung und -einbeziehung (auch durch digitale Medien) liegen. Eine weitere Priorität sollte einem zukunftsgerichteten Kapazitätsaufbau in Bezug auf die Nutzung neuer Technologien und digitaler Möglichkeiten in einem sich schnell verändernden Umfeld mit rapidem technischen Fortschritt und sich schnell änderndem Nutzerverhalten gelten.*

- **Schaffung europaweiter freiwilliger Leitlinien für die Sammlung und Wiederverwertung von Daten über kulturelle und kreative Produkte und Inhalte, Programme, digitale Dienstleistungen und Publikumsgruppen.**

*HINWEIS: Diese Leitlinien könnten als freiwillige Verfahrensregeln vorgeschlagen werden, die eine Sammlung von Daten über die Kultur- und Kreativwirtschaft, einschließlich deren kulturelle und wirtschaftliche Auswirkungen, für Vergleichszwecke und die Entwicklung weiterer Förderprogramme ermöglichen würden. Das Modell der Audience Agency aus dem Vereinigten Königreich (oder ein ähnlicher Ansatz) könnte hierfür geprüft werden. Sobald die freiwilligen Leitlinien auf EU-Ebene erarbeitet wurden, könnte dafür auf nationaler und regionaler Ebene Werbung gemacht werden.*

- **Besserer Zugang zu den Möglichkeiten innovativer Fördermodelle für die Kultur- und Kreativwirtschaft in der EU (z.B. durch Zusammenführung verschiedener Informationsquellen).**

*HINWEIS: Der Schwerpunkt sollte auf partizipativen Modellen und Möglichkeiten liegen, die sich auf Gemeinschaftsproduktionen konzentrieren und durch digitale Instrumente, einschließlich Crowdsourcing und Crowdfunding, geboten werden.*

## Nationale und regionale Ebene

In Anerkennung der unterschiedlichen lokalen Zusammenhänge, in denen Kulturschaffende tätig sind, sollten nationale und regionale Kulturbehörden folgende Punkte bedenken:

- **Einbeziehung der Publikumsentwicklung in nationale und regionale Kultur- und Digitalstrategien.**
- **Schaffung von und Unterstützung für Ausbildungsprogramme sowie für den Kapazitätsaufbau in Institutionen zur Anpassung an die durch die Digitalisierung verursachten institutionellen Herausforderungen.**
- **Schaffung angemessener Leitlinien und Ermöglichung flexibler Förderprogramme zur Publikumsentwicklung, damit diese die Digitalisierung berücksichtigen.**

*HINWEIS: Bei den angebotenen Fördermöglichkeiten sollte berücksichtigt werden, dass Änderungen bei der Mittelzuweisung in Institutionen heutzutage erforderlich sind, um neue digitale Ansätze zur Publikumsentwicklung zu schaffen, zu erhalten und zu fördern.*

- **Förderung der Nutzung digitaler Technologien bei Strategien und insbesondere bei innovativen Ansätzen zur Publikumsentwicklung, durch die mit nicht erschlossenen und potentiellen Publikumsgruppen, aber auch mit ausgeschlossenen Gruppen und/oder Gruppen mit besonderen Zugangsbedürfnissen gearbeitet werden kann.**

*HINWEIS: Die Liste der Publikumsgruppen, die mit Hilfe von digitalen Instrumenten erreicht werden könnte, kann umfassend sein und verschiedene Kategorien einschließen, ohne dabei nur eine Gruppe zu bevorzugen. Eine nicht erschöpfende Liste könnte zum Beispiel junge und ältere Menschen, aber auch ethnische Minderheiten, Migranten oder soziale Randgruppen, Menschen mit Behinderungen usw. umfassen.*

- **Bestehende Richtlinien zur Förderung kultureller Projekte und Einrichtungen sollten durch neue digitale Ansätze zur Publikumsentwicklung ergänzt werden. Sofern solche Ansätze bereits vorhanden sind, sollten sie durch eine ständige Evaluierung erhalten, ausgedehnt und angepasst werden.**
- **Suche nach Möglichkeiten zur Förderung und Verbreitung guter Beispiele für erfolgreiche, innovative kulturelle Projekte, die eng mit der Kreativwirtschaft und neuen Technologien verbunden sind.**

- **Erarbeitung von Leitfäden zu guten Praktiken im Umgang mit unterschiedlichen und neuen, durch neue Technologien (wie Crowdfunding oder Crowdsourcing) ermöglichten Förder- (und Kreativ-)Modelle.**

## **Kulturschaffende**

In der Erkenntnis, dass ein Wandel aus den kulturellen Einrichtungen selbst kommen muss, um sich am besten an die Digitalisierung anzupassen, sollten Kulturschaffende

- **das veränderte Verhalten und veränderte Einstellungen von Publikumsgruppen anerkennen, die mehr Kontrolle über den Inhalt, die Kuratierung und den Zugang zu Werken/Sammlungen haben möchten und gleichzeitig die Rechte der Urheberrechtsinhaber achten;**
- **die Möglichkeit neuer Technologien voll ausschöpfen, um bisher schwer erreichbare Gruppen anzusprechen und Strategien zur Überwindung der Kluft zwischen analog und digital einzurichten;**
- **Ressourcen und Prioritäten neu verteilen, um Folgendes anzuerkennen:**
  - die Vielfalt der Plattformen, die für den Informationsaustausch mit der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen,
  - die Notwendigkeit besserer technischer Kenntnisse in der gesamten Organisation,
  - die Notwendigkeit engerer Netzwerke und Partnerschaften innerhalb und außerhalb der Einrichtungen;
- **die Möglichkeiten zur Schaffung neuer Geschäftsmodelle erkunden;**
- **die Nutzung neuer Technologien für einen breiteren Zugang und eine bessere Nutzung kultureller und kreativer Inhalte fördern.**

*HINWEIS: Kulturelle Einrichtungen sollten sich nicht nur darauf konzentrieren, digitale Endprodukte für ihre eigenen Nutzergruppen zu schaffen, sondern auch ihren digitalen Bestand für andere öffnen (z.B. die Kulturwirtschaft oder Wissenschaftler), der in anderen digitalen Produkten verwendet wird, die nicht von der kulturellen Einrichtung selbst kontrolliert werden.*