

Cultural and Creative Spillovers in Europe:

Report on a Preliminary Evidence Review

Executive Summary

Deutsche Fassung

Stand Februar 2017

Die englische Fassung des vollständigen Berichts finden Sie unter
<http://ccspillovers.wikispaces.com/>

Dieser Bericht wurde beauftragt und finanziert von:



Supported using public funding by
**ARTS COUNCIL
ENGLAND**

Das **Arts Council England (ACE)** entwickelt, investiert und fördert kulturelle Erfahrungen, welche das Leben der Menschen bereichern. Die Organisation unterstützt dabei eine Reihe von Aktivitäten in allen Künsten, in Museen und Bibliotheken – diese reichen von Theater bis zu digitaler Kunst, von Lesungen bis Tanz, von Kunsthandwerk bis hin zu Sammlungen. Großartige Kunst und Kultur bilden eine Inspiration, sie bringen uns zusammen und wir lernen von ihnen etwas über uns und die Welt, die uns umgibt. Kurz gesagt: sie machen das Leben besser. Im Zeitraum zwischen 2015 und 2018 plant das ACE, 1,1 Milliarden GBP öffentlicher Regierungsgelder und rund 700 Millionen GBP aus dem Topf der National Lottery zu investieren, um die Schaffung dieser Erfahrungen für so viele Menschen wie möglich im ganzen Land voranzubringen.



Das **Arts Council of Ireland** ist eine irische Regierungsbehörde, welche sich mit der Entwicklung der Künste befasst. Sie arbeitet in Partnerschaft mit KünstlerInnen, Kunstorganisationen, öffentlichen EntscheidungsträgerInnen und anderen, um den Künsten einen zentralen Stellenwert im irischen Leben zu geben.



Als gemeinnützige Organisation kümmert sich **Creative England** um die Fernseh-, Film-, Games- und Digitalindustrien, so dass sich diese weiter entfalten können. Die Organisation finanziert, vernetzt, berät und wirkt auf allen Ebenen der Industrie mit – von kleinen, unabhängigen Unternehmungen bis hin zu großen, international agierenden AkteurInnen – und schafft so die richtigen Bedingungen für weiteren Erfolg.



ecce wird finanziert vom:

Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen



Nach der Kulturhauptstadt Europas RUHR.2010 wurde das **European Centre for Creative Economy (ecce)** gegründet, um Freiräume sowie Arbeits- und Lebensräume für KünstlerInnen und Kreative in den Städten, in der Wirtschaft und in den Hochschulen des Ruhrgebiets zu stärken. Auch europäische Potenziale und Förderungen sollen zugänglicher werden. Dies erfolgt im Rahmen von Projekten, die durch das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport und das Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen finanziert werden, wie zum Beispiel Kreativ.Quartiere Ruhr, Individuelle Förderung von KünstlerInnen, Künstlern und Kreativen, dem Forum Europe Ruhr, dem Network for Innovations in Culture and Creativity in Europe (NICE) und dem Creative Industries Dialog.



Die **Europäische Kulturstiftung (European Cultural Foundation (ECF))** ist eine unabhängige, in den Niederlanden ansässige und seit 1954 in ganz Europa tätige Stiftung. Im Laufe der vergangenen sechs Jahrzehnte hat sie die Erschaffung eines offenen, demokratischen und inklusiven Europa angestrebt, in welchem Kultur als ein entscheidender Beitrag geschätzt wird. Sie bringt Menschen und demokratische Institutionen zusammen, indem sie lokale, innovative Kulturschaffende und Gemeinschaften über ganz Europa hinweg zusammenbringt. Das ECF fördert kreative Zusammenschlüsse, die ihren Beitrag zur Herausbildung demokratischer Gesellschaften leisten, wobei dies in der Form von Stipendien, Preisgeldern, Programmen und Fürsprachen geschieht.



Das **European Creative Business Network (ECBN)** ist ein Wirtschaftsförderungsnetzwerk der Kultur- und Kreativwirtschaft. Es repräsentiert 19 Vorstandmitglieder und mehr als 220 Kreativzentren. Als gemeinnützige Stiftung mit Sitz in den Niederlanden ist es ihr Ziel, KreativunternehmerInnen in ihren Geschäften und bei internationalen Kollaborationen zu unterstützen und sie sind dabei fest davon überzeugt, dass Europa und seine Nachbarn durch Kultur vorangetrieben werden können.

ECBN unterstützt das Projekt bei finanziellen und Verwaltungsangelegenheiten.

Danksagungen

Über den Autor

Tom Fleming Creative Consultancy

Der vorliegende Bericht wurde von der Tom Fleming Creative Consultancy (TFCC) verfasst. TFCC ist die führende internationale Unternehmensberatung im Bereich Kreativwirtschaft. Ihr Angebot umfasst Führung in Strategie und Methode für die Bereiche Kreativwirtschaft, Kunst und Kultur. Durch Forschung, Evaluation, Kooperationen und Vertretung der Interessen dieser Sektoren wurden sie zu einer Denk- und Handlungsfabrik für die Kreativwirtschaft. TFCC bietet technische Expertise, strategisches Denken sowie die Mittel, um Kreativität im Herz der Gesellschaft zu verankern. Mit Dank an Dr. Tom Fleming, Andrew Erskin, Laura Schmieder und Ingrid Rones.

Danksagungen an die Forschungspartnerschaften

Diese Studie stellt ein tatsächlich gemeinschaftliches Unternehmen dar. TFCC hat eng mit den Förder- und Forschungspartnern zusammengearbeitet, um die Methodik herauszuarbeiten und um die Evidenzliteratur zu erfassen, zu systematisieren und zu analysieren sowie die Kernaussagen herauszuarbeiten. Bedeutender Aufwand an Zeit, Energie und Expertise haben zu einer Studie beigetragen, die insgesamt als Gemeinschaftswerk anzusehen ist. Besonderer Dank geht an:

FinanzierungspartnerInnen

Richard Russell, Nicole McNeilly, Jonathon Blackburn und Eloise Poole – **Arts Council England, GB**

Toby Dennett und Martin Drury – **Arts Council of Ireland**

Mehjabeen Price, Catherine Audis und Alison Hope – **Creative England, GB**

Bernd Fesel and Nadine Hanemann – **European Centre for Creative Economy, Deutschland**

Tsveta Andreeva und Isabelle Schwarz – **European Cultural Foundation, Niederlande**

ECBN unterstützt das Projekt als finanzielle Verwaltung und Auftraggeber.

ForschungspartnerInnen

Kaisa Schmidt-Thomé – **Aalto University, Finnland**

Annick Schramme – **University of Antwerp, Antwerp School of Management/Competence Center Creative Industries, Belgien**

Toni Attard – **Arts Council Malta**

Ellen Aslaksen und Marianne Berger Marjanovic – **Arts Council Norway**

Pablo Rossello und Lynsey Smith – **British Council, GB**

Lyudmila Petrova – **Erasmus School of History, Culture and Communication, Niederlande**

Dr. Cristina Ortega und Dr. Fernando Bayon – **University of Deusto, Spanien**

Dr. Jonathan Vickery – **University of Warwick/Centre for Cultural Policy Studies, GB**

Wir möchten uns bei den Personen bedanken, welche zu diversen Meetings erschienen sind und durch ihre kostbare Zeit und ihre fachliche Kompetenz zur Gestaltung dieser Forschung beigetragen haben.

Jasmin Vogel – **City of Dortmund/Dortmunder U, Deutschland**

Volker Buchloh – **City of Oberhausen, Deutschland**

Elizabete Tomaz – **INTELI – Intelligence in Innovation, Innovation Centre, Portugal**

Dr. Bastian Lange – **Multiplicities, Deutschland**

George Windsor – **Nesta, GB**

Morgane Vandernotte – **Nord Pas de Calais County Council, Frankreich**

Edna dos Santos-Duisenberg – **United Nations Institute for Training and Research, Schweiz**

Vorwort

Im Jahr 2012 hat die Europäische Kommission die Spillover-Effekte in den Künsten und der Kultur- und Kreativwirtschaft auf die politische Tagesordnung gesetzt (COM (2012) 537). Im Jahr 2014 haben das Arts Council England (ACE), das Arts Council of Ireland, das European Centre for Creative Economy (ECCE), die Europäische Kulturstiftung, das European Creative Business Network (ECBN) sowie Creative England eine gemeinschaftliche, vorläufige methodologische Untersuchung für die Erforschung von Nachweisen und Ursächlichkeiten von Spillover-Effekten in Europa ins Leben gerufen und finanziert.

Als europäische Forschungspartnerschaft zu kulturellen und kreativen Spillover-Effekten war es unser gemeinsamer Wunsch den Wert öffentlicher Förderung in den Künsten und der Kultur aufzuzeigen und zu untersuchen, wie wir die vielfältigen Wertschöpfungsketten zwischen den Künsten, der Kultur und der Kreativwirtschaft, sowie auch der breiteren Wirtschaft und Gesellschaft abbilden können. Wir hatten dabei zwei wesentliche Ziele im Kopf: die Evaluation der Beziehungen von öffentlicher Förderung im Kontext von Spillover-Effekten und die Empfehlung von geeigneten Methoden, um Spillover-Effekte zu erfassen sowie der Einsatz für längerfristige Förderung auf europäischer Ebene, um auf die Forschungslücke in diesem Bereich aufmerksam zu machen und Entwicklungen und das Werben für Förderungen aus öffentlicher Hand im Bereich der Künste, der Kultur und der Kreativwirtschaft zu stärken.

Wir sind stolz darauf, wie unsere organische Herangehensweise Partner in ganz Europa im Sinne eines gemeinsamen und dennoch vielschichtigen Forschungsvorhabens zusammengebracht hat. Unser gemeinschaftlicher Forschungsprozess hat Partner aus neun Ländern einbezogen: nationale Kulturförderungseinrichtungen, regionale Kulturentwicklungskörperschaften, Stiftungen, Universitäten und europaweit tätige Organisationen.

Gerne möchten wir an dieser Stelle die Gelegenheit nutzen, der Tom Fleming Creative Consultancy (TFCC), die wir im Januar 2015 mit der Erstellung dieser Analyse beauftragt haben, einen Dank für ihr Engagement und ihre Zusammenarbeit in der Erstellung und Präsentation dieser Untersuchung auszusprechen. Sie waren die ersten, die sich mit der Komplexität und enormen Größe dieser Aufgabe konfrontiert sahen. Gemeinsam erkennen wir die Begrenzungen als eine der wichtigen Lernstellen dieses Forschungsberichts zur allerersten Evidenzaufnahme im Bereich der Spillover-Effekte an. Dieser Bericht legt einen Rahmen fest, der die Vielfalt der Künste, der Kultur und der Kreativwirtschaft umfasst. Er beleuchtet kulturelle und kreative Spillover-Effekte in Europa und regt das Interesse für neue und weiterführende Forschungszusammenarbeiten auf europäischer Ebene an. Wir befinden uns in der guten Lage, die Ergebnisse und Empfehlungen in diesem Bericht überprüfen zu können. Nachdem zukünftige Forschungsthemen identifiziert worden sind, um lokale, regionale, nationale und internationale Bedarfe anzugehen und so öffentliche Förderpläne besser zu verstehen, evaluieren und verbessern zu können, schließt dieser Bericht mit Empfehlungen, von denen die meisten an die Europäische Union gerichtet sind, wobei der Bericht damit der Strategie Anerkennung zollt, die im EU Kommuniqué (COM(2012) 537) einen Schwerpunkt auf Spillover-Effekte gelegt hat. Wir werden uns auf der Ebene europäischer EntscheidungsträgerInnen und in unseren jeweiligen Mitgliedsstaaten und darüber hinaus dafür einsetzen, um einen neuen ganzheitlichen Ansatz zur Bewertung kultureller und kreativer Spillover-Effekte zu etablieren.

Wir empfehlen als wichtigste Maßnahme die Einrichtung des ersten ganzheitlichen Programms für kulturelle und kreative Forschung, wobei wir uns vorstellen, dass die Gemeinsame Forschungsstelle der Europäischen Union als Schlüsseleinrichtung zur Innovation von Forschungsmethoden in der Kultur- und Kreativwirtschaft dient und Spillover-Effekte sowohl in den Künsten als auch in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Rahmen der Agenda 2020 antreibt. Um einen neuen, ganzheitlichen Ansatz in der Kultur- und Kreativforschung einzuführen, empfehlen wir der Europäischen Kommission als Change-Maker durch die folgenden Maßnahmen die Initiative zu ergreifen:

- Umwidmung eines kleinen Anteils (z.B. fünf Prozent) aller von Creative Europe und Horizon 2020 finanzierten Projekte in den Bereichen Kultur und Kreativwirtschaft für eine ganzheitliche Evaluation, welche die qualitative und quantitative Evidenzerfassung ausbalanciert.
- Einrichtung eines neuen Programms für die Entwicklung und das Fortführen qualitativer Methoden und Indikatoren in der Kultur- und Kreativwirtschaft, geführt von Gemeinsamen Forschungsstelle.
- Wir fordern die Koordination der nationalen Forschungsvorhaben in den kulturellen und kreativwirtschaftlichen Bereichen durch die Gründung einer Gruppe im Bereich der Offenen Methode der Koordinierung (OMK). Die Aufgabe dieser Gruppe wird

sein, neue qualitative Methoden als Teil einer ausgewogenen quantitativen und qualitativen Forschungsagenda zu stärken und zu testen.

Ohne eine neue, ganzheitliche Forschungsagenda wird es einer Kultur- und Kreativpolitik nicht möglich sein, den breiteren Mehrwert der Künste, der Kultur und der Kreativwirtschaft auf breiter Basis für die Gesamtwirtschaft und Gesellschaft zu erneuern, freizusetzen und einzufangen. Wir empfehlen Regierungen und EntscheidungsträgerInnen auf allen Ebenen, sich ihrer Schlüsselrolle für den Wandel bei der Erschaffung und den Nachweisen für Spillover-Effekte in der Kultur und der Kreativwirtschaft bewusst zu werden.

Abschließend, als EntscheidungsträgerInnen und FürsprecherInnen für Investitionen der öffentlichen Hand in Kunst, Kultur und Kreativwirtschaft, wissen wir, dass wir im Feld der Forschungsinitiativen nicht allein sind. Zusammenarbeit und offener Austausch von Informationen bilden den Kern dieser Forschungsagenda zum Nachweis kultureller und kreativer Spillover-Effekte. Wir freuen uns darauf, mit anderen in Kontakt zu treten, um unsere zukünftigen Forschungstätigkeiten weiterzuentwickeln, zu bereichern und auf breiter Ebene zu teilen.

Heute freuen wir uns darauf, unsere zukünftige europäische Forschungsagenda für 2015/16 zu teilen und eine breitere Evidenzbasis für kulturelle und kreative Spillover-Effekte einzurichten auf unser zugehörigen Website:

<http://ccspillovers.wikispaces.com/>.

Richard Russell, Director, Policy and Research, Arts Council England

Prof. Dieter Gorny, Director, european centre for creative economy

Toby Dennett, Manager, Strategic Development, Arts Council England

Tsveta Andreeva, Policy Officer, European Cultural Foundation

Mehjabeen Price, Chief Operating Officer, Creative England

Bitte diskutieren Sie mit.

Kurzfassung

Im Jahr 2012 hat die Europäische Kommission erstmals die Spillover-Effekte in den Künsten, der Kultur und der Kreativwirtschaft zum Gegenstand ihrer Agenda gemacht (COM(2012) 537). Kurze Zeit später gab es erste Gespräche über die Notwendigkeit weiterer Forschung zu Spillover-Effekten und im Jahr 2014 haben der Arts Council England (ACE), der Arts Council of Ireland, das European Centre for Creative Economy (ecce), die Europäische Kulturstiftung, das European Creative Business Network (ECBN) sowie Creative England eine gemeinschaftliche, vorläufige methodologische Untersuchung zu Nachweisen und Ursächlichkeiten von Spillover-Effekten in Europa initiiert und finanziert.

Die Forschung umfasste:

- Die Einrichtung einer ersten Basis an Evidenzliteratur aus 98 Spillover-Projekten,
- Die Einschätzung von Bewertungsmethoden sowie den Stärken und Schwächen existierender Methodologie,
- Das Finden eines evidenzbasierten Konzepts sowie einer Definition für 'kulturelle und kreative Spillover-Effekte', sowie
- Empfehlungen für zukünftige Untersuchungen zu Spillover-Effekten.

Trotz des vorläufigen und sondierenden Charakters dieser Untersuchung sind wir auf weitgefächertes Interesse und auf Neugier unter europäischen ForscherInnen und PolitikerInnen gestoßen – darunter die lettische EU-Präsidentschaft 2015. Diese Reaktion – noch vor dem Abschluss der Untersuchung – spiegelt das wider, was wir für eines der bedeutendsten Ergebnisse dieses Berichtes halten: Dass es Forschungslücken zu ursächlichen Zusammenhängen gibt und noch mehr Lücken, welche die allgemein akzeptierten Methoden für quantitative und qualitative Bewertung betreffen. Die Empfehlungen im Bereich der Politik konzentrieren sich auf

- ein holistisches Forschungskonzept, um interdisziplinäre (Sub-)Kategorien von Spillover-Effekten zu korrelieren,
- die Fortentwicklung und die Überprüfung qualitativer Methoden und auf
- die Weitergabe von Erkenntnissen und auf Dialoge mit der Gesamtwirtschaft und Gesellschaft, um die Anerkennung von vielfältigen Arten von Spillover-Effekten sowie dem Gesamtwert von Kunst, Kultur und der Kreativwirtschaft zu unterstützen.

Der ausstehende Beweis für die Auswirkungen von Spillover-Effekten öffentlicher Investitionen war der hauptsächliche Antrieb für dieses Forschungsvorhaben, das sich zu einer internationalen Forschungspartnerschaft entwickelt hat. Diese Partnerschaft dauert fort und wächst, während Verbindungen mit anderen über die gemeinschaftliche wikispaces-Plattform <http://ccspillovers.wikispaces.com/> hergestellt werden. Dies ist entscheidend für die zweite Phase der Forschung.

Vorschlag für eine evidenzbasierte Definition

Diese Studie, erstellt von der Tom Fleming Creative Consultancy (TFCC), beschreibt einen vorläufigen Evidenzbericht zu Spillover-Effekten bei öffentlichen Investitionen (öffentliche Mittel direkt oder indirekt ausgeschüttet von Regierungsorganisationen) in den Künsten, der Kultur und der Kreativwirtschaft in Europa. Als Ausgangspunkt dieser Untersuchung dient eine breite Definition für Spillover-Effekte, sie berücksichtigt vorherige Arbeiten in diesem Feld und strebt danach, die strategischen und praktischen Bedürfnisse von KünstlerInnen, Kulturorganisationen, Kreativunternehmen, EntscheidungsträgerInnen, GeldgeberInnen und leitenden Einrichtungen zu erfüllen:

Wir verstehen Spillover-Effekte als Prozess, durch den eine Handlung in einem Bereich im Folgenden eine breitere Wirkung auf Orte, auf die Gesellschaft oder auf die Wirtschaft erlangt. Dies geschieht durch den Überschuss an Konzepten, Ideen, Fertigkeiten sowie Wissen und durch verschiedene Arten von Kapital. Spillover-Effekte können sich über verschiedene Zeiträume entfalten, sie können gezielt oder unabsichtlich herbeigeführt werden, sie können geplant oder ungeplant sein, direkt oder indirekt und auch negativ wie positiv.

Vorschlag für eine Bewertung kultureller und kreativer Spillover-Effekte

Das Hauptaugenmerk der Studie liegt auf einer gemeinsam durch die Partner geschaffenen Evidenzbibliothek, bestehend aus 98 Dokumenten aus 17 Ländern.¹ Diese Dokumente – eine reichhaltige Mischung aus Literaturbesprechungen, Fallstudien, Befragungen, quantitativen Analysen und mehr – wurden danach analysiert, was sie zu Spillover-Effekten, öffentlichen Investitionen und zur Methodologie beizutragen haben. Um die Evidenz, die sie bereithalten, zu analysieren, haben wir uns einer Herangehensweise bedient, welche jeden Spillover-Effekt in eine von drei weitgreifenden, sich überschneidenden Kategorien von Spillover-Effekten einordnet:

Wissens-Spillover beziehen sich auf die neuen Ideen, Innovationen und Prozesse, die in Kunstorganisationen, bei KünstlerInnen und in kreativwirtschaftlichen Unternehmen entwickelt werden und in die Gesamtwirtschaft und Gesellschaft einsickern, ohne diejenigen direkt zu entlohnen, die sie entwickelt haben.

Industrie-Spillover beziehen sich auf die vertikale Wertschöpfungskette und den horizontalen, sektorenübergreifenden Nutzen für Wirtschaft und Gesellschaft betreffend Produktivität und Innovation, wobei diese aus dem Einfluss einer dynamischen Kreativwirtschaft, von Unternehmen, KünstlerInnen, Kunstorganisationen oder künstlerischen Ereignissen herrühren.

Netzwerk-Spillover sind jene Auswirkungen und Ergebnisse in den Bereichen Wirtschaft und Gesellschaft zugeordnet, die aufgrund einer hohen Dichte von Kunst und/oder Kreativwirtschaft an einem bestimmten Ort (wie in einem Cluster oder einem Kulturquartier) hinüberwirken. Die Effekte, die dort sichtbar werden, sind jene, die man mit Clustering (wie die Verbreitung stillschweigenden Wissens) und Agglomeration in Verbindung bringt. Der Nutzen ist besonders breit gefächert und umfasst wirtschaftliches Wachstum, regionale Anziehungskraft und Identität. Negative Auswirkungen sind ebenfalls häufig – beispielsweise umfassende Gentrifizierung.

Innerhalb dieser drei Arten von Spillover-Effekten führt der Bericht 17 Unterkategorien ein, in denen die Evidenz am häufigsten auftaucht oder in denen aufkommende Behauptungen von Evidenz und Auswirkung vorkommen. In Bild 1 werden die 17 Unterkategorien der Spillover-Effekte vorgestellt. Der Gesamtbericht weist eine Analyse aller 17 Unterkategorien auf, ebenso eine kurze Zusammenfassung der Schlüsselpunkte betreffend Methodologie, Investitionen der öffentlichen Hand und Stärke der Evidenz.

¹ Siehe auch die gesamten Danksagungen im Bericht für eine komplette Auflistung aller Partner und Mitwirkenden.

Erkenntnisse

Stärke des Evidenzmaterials in der vorläufigen Materialsammlung

Es gibt drei Bereiche, in denen die Evidenz für Spillover-Effekte besonders hervortritt und/oder in denen es einen offensichtlichen Bedarf für weitere Forschung gibt (dies ist z.B. der Fall, wenn wegen der strategischen Wichtigkeit bestimmte Kapitalrenditen gewährt werden).

Wissens-Spillover	Industrie-Spillover	Netzwerk-Spillover
Anregung von Kreativität sowie Stimulation weiteren Potenzials	Verbesserte Unternehmenskultur und gesteigertes Unternehmertum	Aufbau sozialen Zusammenhaltes, Gemeinschaftsentwicklung und Integration
Verbesserte Sichtbarkeit, Toleranz und Austausch zwischen Gemeinschaften	Auswirkungen auf den Wohnungs- und Gewerbeimmobilienmarkt	Verbesserte Gesundheit und verbessertes Wohlbefinden
Veränderte Haltungen zu Partizipation und Offenheit gegenüber den Künsten	Anregungen privater und ausländischer Investitionen	Schaffung eines attraktiven Ökosystems und einer kreativen Umgebung, Entstehen der Stadt als Ortsmarke, Gestaltung des Raumes
Anstieg in der Beschäftigungsfähigkeit und der Entwicklung von Fähigkeiten innerhalb der Gesellschaft	Verbesserte Produktivität, Rentabilität und Wettbewerbsfähigkeit	Anregung für urbane Entwicklungen, Regeneration und Infrastruktur
Stärkung grenz- und genreüberschreitender Zusammenarbeiten	Gesteigerte Innovation und verstärktes Aufkommen digitaler Technologien	Anschub für wirtschaftliche Auswirkungen oder Cluster
Austesten neuer Organisationsformen und neuer Managementstrukturen		
Erleichterungen für Wissenstransfer und kulturgeführte Innovationen		

Diese Bereiche werden im Bericht im Detail besprochen:

- Innovation durch Wissens-Spillover,
- Gesundheit und Wohlbefinden durch Wissens- und Industrie-Spillover,
- die Positionierung kreativer Milieus und das Schaffen von Ortsmarken durch Netzwerk-, Wissens- und Industrie-Spillover.

Die **Nachweise für Spillover-Effekte im Bereich Wissen** ist am überzeugendsten im Zusammenhang mit den Vorteilen für Einzelne im Bereich der Langzeitverbindung mit Kunstorganisationen (CEBR, 2013, und Cuypers et al., 2011), im Zusammenhang mit der Rolle, die Kultur bei der Entwicklung sozialen Kapitals spielt (OECD, 2005), bei der Betrachtung der Breitenwirkung von großformatigen kulturellen Events (Rutten, 2006), beim Spillover-Effekt zwischen öffentlich und kommerziell finanzierter Kunst (Albert et al., n.d., und Tafel Viia et al., 2011), bei der Wichtigkeit von Kultur in der Verbesserung grenzüberschreitender Zusammenarbeit (Interact, 2014) und in den Verbindungen zwischen Kultur, Kreativwirtschaft und Innovation (Rutten, 2006).

Eine Analyse des vorliegenden Materials der Evidenzbibliothek legt nahe, dass der Nachweis von Wissens-Spillover verbessert würde, wenn untersucht wird, wie die Erfahrung und Nutzung von ‚Kreativität‘ in einem Bereich sich darin niederschlägt, dass ein kreativerer Ansatz auch in anderen Tätigkeitsfeldern angewandt wird. Des Weiteren, da Langzeitengagement in den Künsten für die persönlichen Effekte wichtig zu sein scheint, würden Studien, die dieser Verbindung nachgingen, dabei helfen, derzeitige Lücken zu schließen. Weitere wichtige Untersuchungsfelder beinhalten die Rolle freiwilliger Arbeit bei der Entwicklung sozialen Kapitals, die besonderen Auswirkungen und den Wert von kulturellen Großevents, den Wert grenzüberschreitender Netzwerke sowie die Auswirkungen von Kreativität durch die gesamte Wertschöpfungskette und über den Produktionsprozess hinaus.

Die stärksten Hinweise auf Industrie-Spillover liegen darin, dass die Kommunikation innerhalb von Organisationen verstärkt werden kann (Antal/ Strauss, 2012), dass kulturgeleitete Regeneration eine positive Wirkung entfaltet (Rutten, 2006), darin, dass gegenseitige Fruchtbarmachung zwischen dem kommerziellen und nicht-kommerziellen Bereich geschieht (OCE, 2014), dass Investitionen in Design Auswirkungen haben (Sternö/ Nielsén, 2013), dass Spillover-Effekte eine Rolle bei der Annahme neuer Technologien spielen und dass Netzwerke eine wichtige Rolle dabei spielen, Innovationen zu verbreiten (Schopen et al., 2008).

Eine Analyse des vorliegenden Materials legt nahe, dass der Nachweis von Industrie-Spillover verbessert würde, gäbe es mehr Analysen der wechselseitigen Beziehung zwischen der Kultur und der Gesamtwirtschaft in Bezug auf Innovation und UnternehmerInnentum. Weitere Untersuchungen, den Nutzen von Investitionen aus öffentlicher Hand bei der Anregung von Risikofreude betreffend, wären wertvoll, ebenso wie die Untersuchung der Rolle sozialer Medien und von Spillover-Effekten, die sich ohne den Vorteil physischer respektive örtlicher Gruppennähe ergeben.

Klar artikulierte und entwickelte Nachweise von Netzwerk-Spillover-Effekten finden sich in den Auswirkungen, die Kultur auf sozialen Zusammenhalt ausübt (KEA, 2009, und BOP, 2011) sowie auf den Zusammenhalt in Gemeinschaften (Dümcke/ Gnedovsky 2013, 2013), darin, wie sich der Prozess sozialer Kohäsion vollzieht (Goodlad et al., 2002), in dem individuellen Nutzen eines Museumsbesuchs (Fujiwara, 2013), in der Verbindung zwischen kultureller Aktivität und selbst empfundener Gesundheit und Zufriedenheit (Cuypers et al., 2011, und Billington, 2010), in der Rolle, die Kultur bei der Prägung von Orten und beim Branding von Städten einnimmt (ICC, 2010, und Rutten, 2006), im ‚Kreativmilieu-Effekt‘ und in der Wichtigkeit von KreativunternehmerInnen (CURE, 2014).

Eine Betrachtung des vorliegenden Materials der Evidenzbibliothek legt nahe, dass der Nachweis von Industrie-Spillover durch weitere Untersuchungen zur komplexen Beziehung zwischen den Künsten, der Kultur und dem Wohlergehen verbessert würde, ebenso wie eine Herangehensweise wie an ein Ökosystem in der Analyse des Zusammenspiels komplexer Faktoren unser Verständnis der Rolle, die Kultur für die Attraktivität eines Ortes spielt, unterstützt. Andere Bereiche, deren Erforschung besonders wertvoll wäre, umfassen ein Verständnis von Spillover-Effekten von Individuen.

Der hauptsächliche Beitrag dieses Berichts zur derzeitigen wissenschaftlichen und politischen Debatte, besteht in **der Analyse und dem Berichten über die angewandten Evaluationsmethoden** – insbesondere in den 17 Unterkategorien für Spillover-Effekte. Darüber hinaus hält der Bericht klare Ergebnisse für Kulturschaffende und AkademikerInnen bereit, die in ihren Institutionen Methoden anwenden und austesten wollen. Ausgehend von der Evidenzbibliothek wird **Kausalität** im kulturellen und kreativen Sektor nicht systematisch nach wissenschaftlichen Standards wie den Bradford-Hill-Kriterien evaluiert. Insgesamt nähern sich aus der Gesamtbibliothek, die 98 Dokumente umfasst, lediglich zwei den Standards, die für Kausalität gebraucht werden (Bakshi et al., 2013, und Cuypers et al., 2011). Weitere Methoden, die den Sozialwissenschaften entlehnt werden, besonders jene, welche Hypothesen mit Hilfe qualitativer Untersuchungsmethoden testen, könnten gewinnbringend sein.

Diese beinhalten:

- Experimentelle Studien, die Ursache-Wirkung-Verbindungen in einer kontrollierten Umgebung untersuchen, inklusive kontrafaktischer Annahmen und Kontrollgruppen.
- Anwendungsbezogene Forschung, in der Hypothesen durch die Einbringung von Interventionen in komplexe soziale Phänomene oder durch ethnografische Techniken wie Eintauchen über einen gewissen Zeitraum getestet werden.
- Der Stellvertreter-Untersuchungsansatz – dabei werden Techniken angewandt, die in anderen Bereichen entwickelt wurden, unter anderem bei der Forschung zu sozialer Rendite auf Investition (Social Return on Investment (SROI)).

Im Hinblick auf die Sozialpolitik empfiehlt ein KEA-Bericht von 2009, lokale, regionale und nationale Einrichtungen zu ermutigen, **kulturelle Ressourcen in Sozialleistungen und öffentlichen Dienst** einzubringen sowie eine ‚Reihe von auf längere Dauer angelegten Studien (möglicherweise verbunden mit EU-finanzierten Projekten)‘ in Auftrag zu geben, ‚um die Auswirkungen kultureller Aktivität in sozialen Schlüsselbereichen wie sozialem Zusammenhalt und bürgerlicher Erneuerung‘ zu ergründen.

Methodologische Empfehlungen

Bei der Entwicklung von Methoden, die ein besseres Verständnis des Wertes von Investitionen der öffentlichen Hand erlauben, empfiehlt sich nach Analyse der Bibliothek eine Überprüfung der folgenden interdisziplinären Ansätze:

- Auf Dauer angelegte Interventionsstudien, basierend auf Best-Practice-Modellen aus den Sozialwissenschaften, unter anderem mit Kontrollgruppen.
- Das Testen von Hypothesen betreffend den Prozess und die Mittel, mit denen kulturelle und kreative Spillover-Effekte Innovation in Orten und der Gesamtwirtschaft antreiben, durch experimentelle methodologische Ansätze, die ‚big data‘ und Untersuchungen zum Wohlergehen (Rahmenbedingungen) nutzen.
- eine Verbraucheranalyse, die neue Technologien nutzt, um uns ein besseres Verständnis der Rolle der Kultur als treibende Kraft der Erlebniswirtschaft zu erbringen.
- Die Entwicklung eines ganzheitlichen Satzes methodologischer Werkzeuge quer über alle 17 Unterkategorien für Spillover-Effekte hinweg, die auf unterschiedlichen Regierungsebenen zum Einsatz kommen können.

Empfehlungen für zukünftige Forschungsvorhaben

Ausgehend von der Evidenzbibliothek können wir eine Reihe von Bereichen benennen, in denen zukünftige Forschungsprogramme sich als besonders wertvoll erweisen würden. Diese beinhalten Forschung zu:

- Methoden zur Einbettung von Forschung zu Spillover-Effekten in Kartierungs- und Bewertungswerkzeuge, die Investitionen der öffentlichen Mittel nachvollziehen und bemessen, und zur Identifizierung von Resultaten der Spillover-Effekte als Teil der allgemeinen Wirkaussage für öffentliche Förderprogramme.
- Programmen, die für branchenübergreifende Zusammenarbeit zwischen den Künsten und der Kultur, der Kreativwirtschaft und anderen Bereichen einen Anreiz schaffen.
- Hybriden und branchenübergreifenden Räumen und Orten, die sowohl einen strukturierten als auch unstrukturierten Wissenstransfer zwischen den Künsten, der Kultur und der Kreativwirtschaft sowie der Gesamtwirtschaft, dem sozialen und technologischen Bereich erlauben.
- Anreiz schaffenden, Spillover-Effekte generierenden Maßnahmen wie Programmen zum Wissens- und Technologie-Austausch, welche die Künste und den kulturellen Bereich mit Universitäten und der Technologiewirtschaft verbinden.
- Strategischer Vergabe von Auftragsarbeiten für die Künste, Gesundheit und Wohlergehen, und wie Spillover-Effekte angeregt und leichter ermöglicht werden können.

Empfehlungen für die Politik

Wir empfehlen als wichtigste Maßnahme die Einrichtung des ersten ganzheitlichen Programms für kulturelle und kreative Forschung, wobei es unserer Vorstellung entspricht, dass die Gemeinsame Forschungsstelle der Europäischen Union als Schlüsseleinrichtung zur Innovation von Forschungsmethoden in der Kultur- und Kreativwirtschaft dient und Spillover-Effekte sowohl in den Künsten als auch in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Rahmen der Agenda 2020 antreibt.

Um einen neuen, ganzheitlichen Ansatz in der Kultur- und Kreativforschung einzuführen, empfehlen wir, dass die Europäische Kommission als Change-Maker durch die folgenden Maßnahmen die Führungsrolle übernimmt:

- Umwidmung eines kleinen Anteils (z.B. fünf Prozent) aller durch Creative Europe und Horizon 2020 finanzierten Projekte in den Bereichen Kultur und Kreativwirtschaft für eine ganzheitliche Evaluation, welche die qualitative und quantitative Evidenzerfassung ausbalanciert.
- Einrichtung eines neuen Programms für die Entwicklung und das Fortschreiben qualitativer Methoden und Indikatoren in der Kultur- und Kreativwirtschaft, geführt von der Gemeinsamen Forschungsstelle der EU.
- Aufruf zur Koordination der nationalen Forschungsvorhaben in den kulturellen und kreativwirtschaftlichen Bereichen durch eine Gruppe im Bereich der Offenen Methode der Koordinierung (OMK) auf. Aufgabe dieser Gruppe wird es sein, neue qualitative Methoden als Teil einer ausgewogenen quantitativen und qualitativen Forschungsagenda zu stärken und zu testen.

Unsere Empfehlungen für die Politik benötigen die Unterstützung der Regierungen und EntscheidungsträgerInnen auf nationaler, regionaler und lokaler Ebene. Wir fordern Regierungen und EntscheidungsträgerInnen auf allen Ebenen auf, ihre Schlüsselrollen für den Wandel bei der Erschaffung und dem Nachweisen von Spillover-Effekte in der Kultur und der Kreativwirtschaft einzunehmen. Ohne eine neue, ganzheitliche Forschungsagenda wird es der Kultur- und Kreativpolitik nicht möglich sein, sich zu erneuern und den breiteren Mehrwert der Künste, der Kultur und der Kreativwirtschaft auf breiter Basis für die Gesamtwirtschaft und Gesellschaft freizusetzen und einzufangen.