

europaean research partnership on cultural and creative spillovers

Europäische Forschungspartnerschaft zu Kulturellen und Kreativen Spillover-Effekten

fallstudien 2016-2017

Deutsche Fassung

Stand April 2018

Die englische Fassung (November 2017) finden Sie unter <https://ccspillovers.weebly.com/>

inhalt

Über uns	3
Kulturelle und kreative Spillover-Effekte	3
Forschungsengagement	5
Forschungsfallstudien	5
Fallstudie aus Finnland	7
Fallstudie aus Italien	11
Fallstudie aus Polen	15
Fallstudie aus den Niederlanden	19
Fazit	23
Spillover-Effekte identifizieren	23
Gedanken zur Methodik	24
European Research Partnership on Cultural and Creative Spillovers	25
Partner	25

Über uns

Im Jahr 2012 hat die Europäische Kommission die Spillover-Effekte in Kunst, Kultur und Kreativwirtschaft erstmalig auf die politische Tagesordnung gesetzt¹. Die European Research Partnership on Cultural and Creative Spillovers (europäische Forschungspartnerschaft zu kulturellen und kreativen Spillover-Effekten) wurde 2014 ins Leben gerufen. Sie hat eine ganzheitliche Bewertung kultureller und kreativer Spillover-Effekte zum Ziel, welche wir definieren als:

„Prozess, durch welchen Aktivitäten in der Kunst, Kultur und Kreativwirtschaft einen nachfolgenden umfassenderen Einfluss auf Orte, die Gesellschaft oder die Wirtschaft durch die Übertragung von Konzepten, Ideen, Fähigkeiten, Wissen sowie verschiedenen Arten von Kapital haben“

Unser gemeinsamer Forschungsprozess umfasste Partner aus 14 Ländern und ist zusammengesetzt aus nationalen Kulturförderorganisationen, regionalen Kulturentwicklungseinrichtungen, Stiftungen, Universitäten und Organisationen, die europaweit agieren. Die meisten der Partnerschaftsorganisationen haben die Aufgabe, öffentliche Gelder durch eine Vielzahl von Zuschüssen und öffentlichen Fördermitteln neu zu verteilen. Wir sind durch den gemeinsamen Wunsch zusammengekommen, den Wert öffentlicher Förderung in Kunst und Kultur aufzuzeigen sowie zu untersuchen, wie wir die Wertschöpfungsketten zwischen Kunst, Kultur und Kreativwirtschaft sowie der breiteren Wirtschaft und Gesellschaft abbilden können.

Wir hatten zwei Hauptziele vor Augen: die Evaluation der Beziehungen von öffentlicher Förderung im Kontext von Spillover-Effekten, und die Empfehlung von geeigneten Methoden, durch die Spillover-Effekte erfasst werden können. Wir setzen uns auch für längerfristige Förderung auf europäischer Ebene ein, um auf die größere Forschungslücke auf diesem Gebiet aufmerksam zu machen und den Ausbau der Argumentation für Förderung aus öffentlicher Hand von Kunst, Kultur und Kreativwirtschaft zu stärken.

kulturelle und kreative spillover-effekte

In Zusammenarbeit mit Forschungspartnern aus ganz Europa haben wir die erste Internationale Evidenzbibliothek zu kulturellen und kreativen Spillover-Effekten geschaffen, die 98 Dokumente aus 17 europäischen Ländern enthält, einschließlich Literaturbesprechungen, Fallstudien, Umfragen und quantitative Analysen.²

2015 veröffentlichte die Partnerschaft eine vorläufige Evidenzerfassung, durchgeführt von Tom Fleming Creative Consultancy (TFCC).³ Im Fokus der Studie stand eine Analyse der Dokumente in der Evidenzbibliothek im Hinblick darauf, was sie zu Spillover-Effekten, öffentlichen Investitionen und

¹ Promoting Cultural and Creative Sectors for Growth and Jobs in the EU (Förderung kultureller und kreativer Sektoren für Wachstum und Jobs in der EU), Europäische Kommission, COM (2012) 537

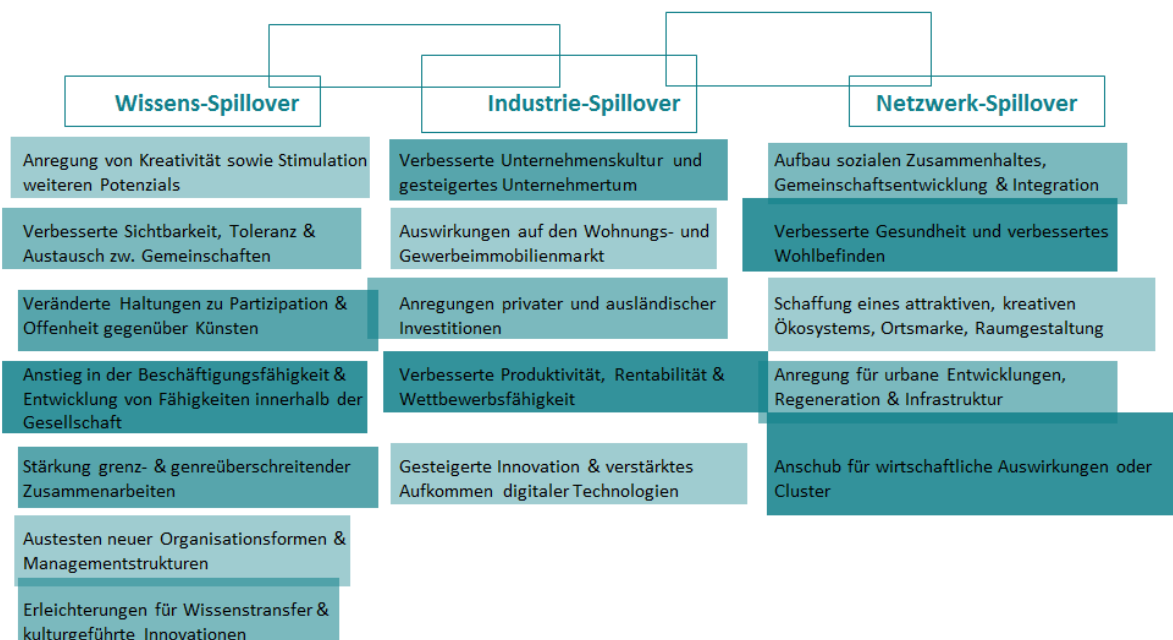
² <https://ccspillovers.wikispaces.com/Evidence+library>

³ Cultural and Creative Spillovers in Europe: Report on a Preliminary Evidence Review (Kulturelle und kreative Spillover-Effekte in Europa: Bericht über eine vorläufige Evidenzerfassung), Tom Fleming Creative Consultancy (2015). Download: <https://ccspillovers.wikispaces.com/Evidence+review+2015>

Methodik zu sagen hatten. Der Bericht verfolgt einen Ansatz, der jeden Spillover-Effekt drei umfassenden und sich überschneidenden Spillover-Arten zuordnet:

- Wissens-Spillover (Knowledge Spillover) beziehen sich auf die neuen Ideen, Innovationen und Prozesse, die innerhalb von Kunstorganisationen sowie von KünstlerInnen und kreativwirtschaftlichen Unternehmen entwickelt werden und die sich bis in die Gesamtwirtschaft und die Gesellschaft ausdehnen, ohne direkt denjenigen zugute zu kommen, die sie geschaffen haben.
- Industrie-Spillover (Industry Spillover) beziehen sich auf die vertikale Wertschöpfungskette und auf den horizontalen, sektorübergreifenden Nutzen für die Wirtschaft und die Gesellschaft hinsichtlich Produktivität und Innovation, die dem Einfluss einer dynamischen Kreativwirtschaft, von Unternehmen, KünstlerInnen, Kunstorganisationen oder künstlerischen Ereignissen entstammen.
- Netzwerk-Spillover (Network Spillover) beziehen sich auf die Einflüsse auf und Folgen für die Wirtschaft und Gesellschaft, die infolge einer hohen Dichte von Kunst und/oder Kreativwirtschaft an einem bestimmten Ort (wie zum Beispiel einem Cluster oder Kulturquartier) hinüberwirken. Die dort erkennbaren Effekte sind solche, die mit Clustering (wie zum Beispiel die Verbreitung stillschweigenden Wissens) und Agglomeration verbunden sind. Der Nutzen ist besonders breit gefächert und umfasst u. a. Wirtschaftswachstum sowie regionale Anziehungskraft und Identität. Negative Folgen sind ebenfalls verbreitet – z.B. ausschließende Gentrifizierung.

Innerhalb dieser drei Arten von Spillover-Effekten stellt der Bericht 17 Unterkategorien vor, die nachfolgend dargelegt werden:



In Kooperation mit Tom Fleming Creative Consultancy erarbeitet (2015)

forschungsengagement

Nach zwei Jahren des Engagements für die Umsetzung eines ganzheitlichen Forschungsprogramms hat nun eine neue Phase von Aktivitäten begonnen. Während in den frühen Jahren unserer Partnerschaft unser Hauptaugenmerk darauf lag, auf die Forschungslücke im Bereich der kulturellen und kreativen Spillover-Effekte aufmerksam zu machen, setzen wir uns nun für die Umsetzung spezifischer Bewertungsmethoden ein, wie sie in den hier vorgestellten Fallstudien erörtert werden. Dieser Fokus ist zeitgemäß: Politische Entscheidungsträger in Europa haben in ihrem Bericht über die Kultur- und Kreativwirtschaft (veröffentlicht im Dez. 2016) die Notwendigkeit und Dringlichkeit intensiver Forschung als Grundlage für eine solide Politikgestaltung anerkannt.

forschungsfallstudien

Der Bericht von Tom Fleming Creative Consultancy (2015) hat festgestellt, dass Kausalität in den kulturellen und kreativen Branchen selten systematisch bewertet wird. Nur 2 der 98 Dokumente, aus denen die Evidenzbibliothek aufgebaut ist, beschäftigen sich mit den Maßstäben, die nötig sind, um die Kausalität der 17 Unterkategorien von identifizierten Spillover-Effekten aufzuzeigen⁴. Er kam ebenfalls zu dem Ergebnis, dass die methodologische Herausforderung beachtlich ist. Es bleiben nach wie vor Forschungslücken im Umfeld der gemeinhin akzeptierten Methoden quantitativer und qualitativer Bewertung von Spillover-Effekten.

2016 regte die Partnerschaft eine sekundäre Forschungsphase an, aufbauend auf den Empfehlungen des TFCC-Berichts von 2015. Unser Ziel war es, eine Reihe von Methoden zu untersuchen, die dazu verwendet werden, das Verhältnis zwischen kreativer Aktivität und ihrer Spillover-Effekte zu identifizieren und zu bewerten – vor allem jene, die einen qualitativen oder gemischten Methodenansatz angewendet haben.

Dieser Bericht stellt vier Fallstudien vor, die aus Rückmeldungen auf einen offenen Forschungsauftrag der PartnerInnen im April 2016 ausgewählt wurden:

Wir haben in diesem Bericht bearbeitete Zusammenfassungen von jeder der vier Fallstudien zusammengestellt. Wir wollten ihre Erkenntnisse in einem zugänglichen und ansprechenden Format weitergeben. Wir hoffen, dass andere kulturelle Organisationen Interesse an der Arbeit der Fallstudienorganisationen, den Spillover-Effekten, die sie belegen, und den von den Auswertungsteams zu ihrer Untersuchung eingesetzten Methoden zeigen werden.

Neben den nachstehenden Zusammenfassungen teilen wir auch ganz allgemein unsere Gedanken zu den Projekten und zur Arbeit der Partnerschaft.

⁴ Der TFCC-Bericht stellte fest, dass Kausalität im kulturellen und kreativen Sektor nicht systematisch nach wissenschaftlichen Standards wie zum Beispiel den Bradford-Hill-Kriterien evaluiert wird.

Forschungsaktivität

Netzwerkaktivität

Die Partnerschaft hat sich bei einer Reihe von Veranstaltungen präsentiert und Netzwerke aufgebaut:



fallstudie aus finnland

Hintergrund

Forschungsobjekt:

KUULTO und Tampere Together waren Projekte auf kommunaler Ebene, die danach strebten, die Bürgerbeteiligung an kulturellen Aktivitäten zu erhöhen und den sozialen Zusammenhalt zu fördern. Zusätzlich bot KUULTO den BürgerInnen Gelegenheiten, sich an Entscheidungsfindungen zu kulturellen Aktivitäten und Dienstleistungen zu beteiligen. Ergebnisse der Projekte waren neue Beratungs- und Bereitstellungsmodelle, die Anstellung von GemeindegünstlerInnen sowie Initiativen für ethnische Minderheiten und sozial benachteiligte Gruppen in diesen Gemeinden.

Die Fallstudie beleuchtet zwei finnische Public-Policy-Programme, KUULTO und Tampere Together, welche die Förderung von Bürgeraktivierung und -beteiligung an kultureller Aktivität zum Ziel hatten.

KUULTO war ein groß angelegtes Aktionsforschungsprojekt, durchgeführt zwischen 2011 und 2014, das den Zugang von BürgerInnen zu und ihre Beteiligung an kulturellen Dienstleistungen an 22 Örtlichkeiten in Gemeinden, in denen die Kulturförderung sehr gering war, analysierte. Es war ein "Labor" für lokale Kulturpolitik und kulturelle Arbeit, das darauf abzielte, die Beteiligung an kulturellen Aktivitäten zu erforschen und zu steigern, und das 550.000 Euro an Fördermitteln vom finnischen Ministerium für Bildung und Kultur erhielt.

Tampere Together war ein vom ERDF finanziertes Kulturentwicklungsprojekt, das von 2008 bis 2013 in der Stadt Tampere durchgeführt wurde und an Stadtteile gerichtet war, die sich mit Herausforderungen wie Arbeitslosigkeit, ungünstiger Einwanderung und einer wachsenden Zahl älterer AnwohnerInnen konfrontiert sahen. Tampere Together wurde 2013 von der Europäischen Kommission als experimentelles Projekt für integratives Wachstum anerkannt.

Die Forschungsarbeit wurde ungefähr ein Jahr nach Beendigung der Umsetzung des ursprünglichen KUULTO-Aktionsforschungsprogramms und drei Jahre nach dem Ende von Tampere Together durchgeführt.

Forschungseinrichtung/ Forschungsteam:

Die finnische Stiftung für kulturpolitische Forschung (CUPORE) hat ihren Sitz in Helsinki. Sie wurde 2002 auf Initiative der Universität Jyväskylä und der finnischen Kulturstiftung gegründet.

Dr Sari Karttunen, Senior Researcher, CUPORE

Dr Sakarias Sokka, Senior Researcher, CUPORE

MSSc Olli Jakonen, Researcher, CUPORE

Dr Anita Kangas, Professor, emerita, University of Jyväskylä, CUPORE

Weitere Informationen unter: www.cupore.fi/en/

Forschungsschwerpunkt

Ein Team von CUPORE, dem Forschungszentrum der finnischen Stiftung für kulturpolitische Forschung, griff sieben Initiativen wieder auf: Tampere Together sowie sechs lokale Fälle aus dem KUULTO-Programm. Alle hatten sektorübergreifende Zusammenarbeit und Beteiligung zum Gegenstand und es war erwiesen, dass sie neue Arten von Aktivitäten sowie organisatorischen Wandel hervorgebracht hatten. In allen ausgewählten KUULTO-Fällen war die lokale Aktivität auch nach Abschluss der Projekte selbst weitergeführt worden. Tampere Together fungierte als Ergänzung zu den im ländlichen Raum gelegenen KUULTO-Fällen, um eine größere Vielfalt von Spillover-Effekten zu erfassen.

„Wir fragen, welche Maßnahmen sich verankert haben und welche Arten von Spillover-Effekten hervorgetreten sind. Der Gedanke dabei war, von erfolgreichen und langlebigen Projekten auf lokaler Ebene zu lernen, die auf organisatorische Entwicklung abzielten.“

Das Team leitete anschließend gemeinsam mit zehn Ko-ForscherInnen einen Prozess der Identifizierung und Analyse potenzieller Spillover-Effekte ein. Diese lokalen Experten aus sieben verschiedenen Örtlichkeiten verfügten über Erfahrung und Fachwissen über Kultur- und Entwicklungsprojekte und waren auf verschiedene Weise an KUULTO und Tampere Together beteiligt gewesen. Gemeinsam konzentrierten sie sich darauf, Spillover-Effekte zu identifizieren, die Faktoren zu untersuchen, die sie fördern (bzw. behindern), und zu überlegen, wie günstige Spillover-Effekte erzielt werden könnten.

Die ForscherInnen verfolgten bei der Forschungsarbeit einen systematischen Ansatz, ausgehend von der Annahme, dass das Verstehen von Spillover-Effekten untrennbar mit dem Verstehen der miteinander verbundenen Elemente des Systems zusammenhängt, das ihr Entstehen ermöglicht. Als solche betont die Forschungsarbeit die Relevanz von Netzwerken und Kollaborationen für das Entstehen und den Erhalt von Spillover-Effekten aus kulturellen Projekten. Die Grundsätze der Aktionsforschung lieferten ein Modell für eine dialogische Bewertung von Spillover-Effekten durch eine Mischung von Praxis (lokale Akteure), Theorie (ForscherInnen), Dialog (Mini-Delphi) und Selbsteinschätzung (Feedback).

„Bei Spillover-Effekten geht es nicht nur um die Identifizierung der Bereiche, in denen Werte entstehen, sondern auch – und für unsere Untersuchung hier sogar noch umso relevanter – um die Frage, wie Aktivitäten durch "Überschwappen" Werte hervorbringen.“

Forschungsergebnisse

Die Forschungsarbeit zeigt deutlich, wie kulturelle Projekte mehrfache Einflüsse über die erklärten Projektziele und ursprünglichen Aktionspläne hinaus haben können. Fast alle mit den Ko-ForscherInnen entdeckten Spillover-Effekte wurden gemäß der im TFCC-Bericht aufgestellten Typologie als Wissens- oder Netzwerk-Spillover klassifiziert. Am häufigsten wurden die Folgenden identifiziert:

- Wissens-Spillover 6: Austesten neuer Organisationsformen und Managementstrukturen
- Netzwerk-Spillover 1: Aufbau sozialen Zusammenhaltes, Gemeinschaftsentwicklung und Integration

Andere beobachtete Spillover umfassten die Anregung von Kreativität sowie Stimulation weiteren Potentials (Wissens-Spillover 1), die Stärkung von grenz- und sektorenübergreifenden Zusammenarbeiten (Wissens-Spillover 5), sowie die Verbesserung von Gesundheit und Wohlbefinden (Netzwerk-Spillover 2). Das Team erkannte kaum Industrie-Spillover, wobei es feststellte, dass diese Kategorie

die stärker wechselseitig und symbiotisch geprägten „Gemeinschaftswirtschaften“ nicht berücksichtigt, die aus Projekten wie KUULTO und Tampere Together hervorgehen könnten.

Darüber hinaus identifizierten die ForscherInnen potenzielle zusätzliche Spillover-Effekte, die ihrer Ansicht nach schwer in die TFCC-Typologie einzuordnen waren. Diese umfassten: den Austausch von Erfahrungen; die Gelegenheit und Fähigkeit zur Einflussnahme sowie die Handlungsbefähigung; und verschiedene „institutionsübergreifende“ Spillover, die die Arbeitsmethoden anderer Organisationen auf unterschiedlichen Verwaltungsebenen verändern, einschließlich die zivilgesellschaftlicher Akteure sowie auch des finnischen Ministeriums für Bildung und Kultur.

Vor allem hob die Forschungsarbeit hervor, dass Spillover-Effekte oft stark miteinander verknüpft sind und sich häufig eher gemeinsam herausbilden als isoliert aufzutreten. Tatsächlich können bestimmte Spillover als Vorbedingungen für andere fungieren, wobei das Team feststellte, dass Wissens- und Netzwerk-Spillover die notwendigen Voraussetzungen für viele der Industrie-Spillover schaffen. Aus dieser Perspektive betrachtet leiten sich wirtschaftliche Einflüsse von der Fähigkeit von Individuen, innovativ und kreativ zu sein, von Kompetenzentwicklung sowie dem Glücksempfinden und der Zufriedenheit von ArbeitnehmerInnen ab.

Bestimmte Mechanismen und Umstände erwiesen sich als förderlich (oder hinderlich) für das Auftreten von Spillover-Effekten. Viele der Auslöser befinden sich auf der Ebene der Personen, deren Begeisterung sowie Management- und Führungsfähigkeiten Projekte vorantreiben. Jedoch sind Projekte oft zu abhängig von einer begrenzten Anzahl aktiver Einzelpersonen – daher schaffen Kooperationsnetzwerke Möglichkeiten für die Herausbildung und das Fortbestehen von Spillover-Effekten. Die lokalen AkteurInnen in der Forschungsarbeit betonten, dass der Erfolg von Projekten oft auf der Unterstützung und Förderung durch bestimmte ProjektmanagerInnen oder UnterstützerInnen beruht, die zwischen zivilgesellschaftlichen AkteurInnen und öffentlicher Verwaltung vermitteln, so wie es in Tampere der Fall war. Lebendiges Projektmanagement kann zur Entstehung von Spillover-Effekten beitragen.

„Aus unserer Sicht sind verschiedene Spillover (die kulturellen Projekten und den mit ihnen verbundenen Prozessen entstammen) oft mit den Erfahrungen und Fähigkeiten individueller Akteure verwoben, die in unterschiedlichen Gemeinschaften, Netzwerken, Systemen und Politikbereichen agieren.“

Die besten Beispiele für neue Modelle organisatorischer Gestaltung in der Fallstudie zeigten, wie wichtig es ist, AkteurInnen aus anderen Branchen (wie zum Beispiel dem Sozial-/Gesundheitswesen) zu überzeugen, sich an kulturellen Netzwerken und Kooperationen zu beteiligen. In vielen der Teilprojekte kam GemeindenkünstlerInnen eine vermittelnde und katalysierende Schlüsselrolle zu, deren Bedeutung für die Entstehung von Spillover-Effekten nicht ignoriert werden sollte. Dies bezieht sich nicht nur auf öffentlich-private Partnerschaften, sondern schließt auch die sektorübergreifende und intrasektorale Zusammenarbeit innerhalb der öffentlichen Verwaltung mit ein.

Laut der Ergebnisse der Mini-Delphi-Erörterungen ist es ebenfalls wichtig, AkteurInnen aus der Zivilgesellschaft (einschließlich BürgeraktivistInnen und MitarbeiterInnen von Non-Profit-Organisationen) in die Netzwerke einzubinden. Dies erleichtert die Weitergabe von Know-how und die Verbreitung der besten Praktiken zwischen verschiedenen Teilen des Systems. Eine Top-down-Planung, die Ideen von oben her aufzwingt, kann potenzielle Spillover-Effekte behindern.

Gedanken zur Methodik

Die Forschungsarbeit kombinierte mehrere Methoden (systemisches Denken, Befragungen, ein Delphi-Verfahren sowie die Anwendung von Logikmodellen) innerhalb eines Aktionsforschungsrahmens. In Zusammenarbeit mit Ko-ForscherInnen führte das Forscherteam eine neue Auswertungsrunde zu ausgewählten öffentlichen Interventionen durch, um eine (längerfristige) Längsschnittstudie zu potentiellen Spillovers zu ermöglichen.

Das Delphi-Verfahren brachte zehn lokale AkteurInnen ins Gespräch: zwei von Tampere Together und acht aus sechs KUULTO-Projekten. Im Vorfeld der eigentlichen Diskussion beantworteten die teilnehmenden Organisationen mehrere Fragen. Die Antworten wurden nach den Spillover-Unterkategorien verschlüsselt und analysiert. Die Antworten wurden in einem Mini-Delphi-Gremium näher besprochen, einem sechstündigen Meeting, bei dem die TeilnehmerInnen nach dem Zufallsprinzip in kleinere Gruppen aufgeteilt wurden, um mit Inhalten aus den vorbereitenden Fragebögen zu arbeiten. Während des gesamten Meetings wurden die TeilnehmerInnen dazu ermutigt, kritisch zu sein und ihre Entscheidungen und Kategorisierungen reflektiert zu betrachten. Im Anschluss an das Meeting hatten sie die Möglichkeit, weitere Gedanken und Einsichten beizusteuern.

Das Team kam zu dem Schluss, dass Aktionsforschung eine brauchbare Methode zur Analyse des Entstehens von Spillover-Effekten ist. Die Ergebnisse zeigten die Nützlichkeit von Aktionsforschung als Instrument zur Identifizierung und Förderung von Spillover-Effekten. Die Anwendung von Aktionsforschung für die Bewertung von Spillovers bedingt und ermöglicht den Dialog mit lokalen AkteurInnen, die bereits aktiv kulturelle Projekte planen. Insbesondere trugen die Vielfalt innerhalb der Mini-Delphi-Gruppe und die Erfahrung der TeilnehmerInnen mit kulturellen Projekten und kollaborativen Arbeitsmodellen zum Verständnis der Qualität von Spillover-Effekten und der Mechanismen, die sie hervorbringen oder verhindern, bei.

Die Verwendung eines systemischen Ansatzes bei der Forschungsarbeit erforderte einen analytischen Plan zur Positionierung von Spillover-Effekten in den Aktions- und Wirkungsketten, als Hilfsmittel zur Trennung der beabsichtigten Ergebnisse der Projektaktivitäten von den umfassenderen oder langfristigen Einflüssen, von denen einige als Spillover angesehen werden könnten. Zu diesem Zweck entwickelte das Team ein Logikmodell und setzte es bei der Spillover-Untersuchung ein. Dieser Einsatz von Logikmodellen könnte für andere Projekte nützlich sein, die Spillover-Effekte nachweisen wollen. Er hilft auch bei der Unterscheidung zwischen den Ergebnissen und Spillover-Effekten kultureller Projekte, die nicht immer klar ist.

Der systemische Ansatz offenbart auch die Komplexität hinter Spillover-Prozessen und hebt die Notwendigkeit einer vertikalen und horizontalen Verknüpfung der verschiedenen Unterkategorien hervor ebenso wie die Notwendigkeit einer spezifischeren Betrachtung der zeitlichen Dimension von Spillover-Effekten.

„Reden wir bei der Untersuchung einer [Spillover-] Unterkategorie über Auswirkungen auf Individuen, Organisationen, Gemeinschaften oder größere Bereiche der Gesellschaft? Über welche Art von Zeitspanne?“

Die ForscherInnen kommen zu dem Schluss, dass ein systemisches Verständnis der Entstehung von Spillover-Effekten letztendlich dazu genutzt werden kann, zugunsten einer öffentlichen Förderung von Kunst und Kultur zu argumentieren. Es bringt die längerfristigen gesellschaftlichen Auswirkungen und die tief verwurzelte (oft implizite) Rolle von Kultur für das Gedeihen von Regionen, Städten und Gemeinden ans Licht. Aktionsforschung kann dazu genutzt werden, zeitliche Dimensionen und Basisvorstellungen zu verstehen. Sie ist förderlich für die Identifizierung von Spillover-Effekten und die Entwicklung von Methoden, die positiven zu fördern und die negativen zu blockieren.

fallstudie aus italien

Hintergrund

Forschungsobjekt:

Lucca Comics & Games (LC&G) geht zurück auf das Jahr 1966 und ist heute eines der größten Festivals für Fantasy-Kultur, einschließlich Literatur, Spiele, Comics, Kino und ihrer transmedialen Konvergenzen. Es findet Ende Oktober vier Tage lang in Lucca statt und nimmt das gesamte historische Stadtzentrum in Anspruch.

Lucca Comics & Games (LC&G) ist das größte kulturelle und kommerzielle Fantasy-Kulturereignis in Italien. Die Veranstaltung zieht um die 500.000 Teilnehmer mit einem komplexen Programm an, das sich über die ganze Stadt verteilt. Das Festival vereint verschiedene Formen von Kulturproduktionen, wobei es Mainstream-, Nischen- und Alternative-Produktionen miteinander kombiniert.

Das Festival hat sich seit seiner Erstaufgabe als das Salone Internazionale dei Comics im Jahr 1966 beachtlich vergrößert und sich das historische Stadtzentrum von Lucca immer mehr zunutze gemacht. Das LC&G-Publikum besucht die Stände von mehr als 700 Ausstellern und schlendert durch die Straßen, während es an Ausstellungen, Workshops, Seminaren und Turnieren teilnimmt sowie Fotos mit den Cosplayern an den Stadtmauern macht. In dieser Hinsicht ist die Identität des Festivals mit der urbanen Umgebung von Lucca verwoben.

Obwohl das LC&G eine öffentliche Initiative mit einem starken öffentlichen Auftrag ist, arbeitet es auf mehreren Ebenen in einem dynamischen Feld mit kommerziellen Partnern. Entsprechend der Ausweitung seines Umfangs und Ausmaßes und der Entwicklung seiner Verwaltungsstruktur ist das Festival inzwischen vollständig selbsttragend und erhält keine öffentliche Förderung. Das Festival strebt eine Balance zwischen seinen historischen Werten, den Erwartungen der TeilnehmerInnen und dem Lebensstil sowie der historischen urbanen Struktur in Lucca an.

Forschungseinrichtung/ Forschungsteam:

LYNX Research Unit, IMT School for Advanced Studies, Lucca, Italy

Yesim Tonga Uriarte, Post-Doctoral Research Fellow, LYNX - Center for the Interdisciplinary Analysis of Images, IMT Lucca

Rafael Brundo Uriarte, Post-Doctoral Research Fellow, Computer Science and Engineering Department, IMT Lucca

Maria Luisa Catoni, Director of the LYNX – Center for the Interdisciplinary Analysis of Images, IMT Lucca

Weitere Informationen unter: www.imtlucca.it

Forschungsschwerpunkt

Die Forschungsarbeit wurde durchgeführt von einem Team der IMT School for Advanced Studies in Lucca und vereinte Fachkenntnisse aus der Forschungseinheit am LYNX-Center für Interdisziplinäre Bildanalyse und der Abteilung für Informatik und Computertechnik.

Die ForscherInnen merken an, dass große Festivals nach wie vor eine Herausforderung für die Forschung darstellen, wenn man die potenzielle Bandbreite an künstlerischen, sozialen und wirtschaftlichen Einflüssen bedenkt, die sie erzeugen können, und dass sich die meisten Studien zum Einfluss von Festivals aufgrund methodischer Herausforderungen weiterhin auf wirtschaftliche Aspekte konzentrieren. Zudem unterliegen Festivals aufgrund aufkommender Formen von kultureller Produktion und Konsumgewohnheiten sowie alternativen Lifestyle-Narrativen selbst einer Entwicklung.

„Großformatige Kulturveranstaltungen, insbesondere Festivals, erscheinen als herausfordernde Kategorie, die eine vielseitige Mischung aus künstlerischen, sozialen und wirtschaftlichen Zielen mit gemeinnützigen Eigenschaften beinhalten, während sie intensive kulturelle Produktion und Konsum fördern“

Die Forschungsarbeit verbindet mehrere Datenquellen, Methoden und Hilfsmittel mit einem interdisziplinären Ansatz, um die kulturellen Spillover-Effekte solcher Ereignisse zu messen und die Kausalzusammenhänge zwischen Investitionen in Kunst, Kultur und Kreativwirtschaft und bestimmten Spillover-Effekten zu verstehen. Die Methodik beruht auf sechs Hauptdatenquellen:

- Analyse von Archivinformationen öffentlicher und privater Organisationen, einschließlich LC&G und der Stadtverwaltung Lucca
- Medienberichterstattung anhand veröffentlichter Online-Nachrichten zum LC&G sowie lokaler, nationaler und internationaler Medienkanäle
- teilstrukturierte und ausführliche Interviews mit wichtigen Entscheidungsträgern, einschließlich MitarbeiterInnen des LC&G und VertreterInnen lokaler öffentlicher Einrichtungen
- Antworten aus Umfragen beim Festivalpublikum, zusammen mit einer Befragung von Geschäftspartnern
- Social-Media-Analyse von Längsschnittdaten aus Twitter und Facebook für die Festivalevents von 2013, 2014 und 2015
- Webanalytik unter Verwendung von Google Trends-Daten zur Online-Beliebtheit von Suchbegriffen über die Stadt und das Festival, um die Kausalität zwischen der Veranstaltung und der Vermarktung der Stadt (City Branding) zu untersuchen

Unter Verwendung der aus diesen Quellen gewonnenen Daten wandte das Team eine Reihe von Methoden an, einschließlich Großdatenanalyse, Sentimentanalyse, kritischer Diskursanalyse und statistischer Analyse qualitativer und quantitativer Daten. Sie konzentrierten sich auf die Untersuchung dreier, im TFCC-Bericht von 2015 identifizierter Spillover-Effekte:

- Wissens-Spillover 4: Anstieg in der Beschäftigungsfähigkeit und Entwicklung von Fähigkeiten innerhalb der Gesellschaft
- Wissens-Spillover 6: Austesten neuer Organisationsformen und Managementstrukturen
- Netzwerk-Spillover 3: Schaffung eines attraktiven, kreativen Ökosystems, Ortsmarke, Raumgestaltung

Forschungsergebnisse

Bei der Untersuchung der Beschäftigungsfähigkeit und Kompetenzentwicklung innerhalb der Gesellschaft (Spillover 1.4) ergab die Forschungsarbeit, dass trotz eines gewissen, dem Festival zuschreibbaren Anstiegs von Festanstellungen die hauptsächliche Auswirkung auf befristeten Arbeitsverhältnissen liegt. Festangestellte und Angestellte mit längerfristigen Zeitarbeitsverträgen berichteten, dass sie Kompetenzen entwickelt hätten, die in hohem Maße auf verschiedene Branchen übertragbar sind und ihre zukünftigen Karrierechancen erweitert hätten.

„ArbeitnehmerInnen erkennen die übertragbaren Kompetenzen und das breite berufliche Netzwerk, die sie dank ihrer Arbeitserfahrung beim LC&G entwickeln“

Die Outsourcing-Aktivitäten von LC&G-Ausstellern lösen auch Beschäftigungs-Spillover in anderen Branchen aus. Es werden vielerlei Produkte und Dienstleistungen von Zulieferern benötigt, von denen viele außerhalb von Lucca angesiedelt sind, wodurch die zugehörigen Spillover-Effekte über viele Sektoren (einschließlich Logistik, Public Relations, Druck, Transport und Videoproduktion) sowie ein weitläufiges geografisches Gebiet verbreitet werden.

Die Forschungsarbeit hob den Beitrag des LC&G zur Anerkennung der teilnehmenden KünstlerInnen und ihrer Kunstformen hervor, ebenso wie die Bedeutung des Festivals für die Entwicklung und Professionalisierung dieses Bereichs. Das Festival dient als Treffpunkt für die KünstlerInnen, um mit ihrem Publikum, anderen KünstlerInnen und Fachleuten in Kontakt zu kommen, ihr Verständnis des Fachgebiets zu verbessern und neue Werke zu entdecken, was insgesamt zu ihrem individuellen künstlerischen Kapital beiträgt.

Durch die Analyse von Archivadokumenten erfassen die ForscherInnen interne und externe Meilensteine in der Entwicklung des Festivals seit den 1960ern, wobei sie ein steigendes wissenschaftliches Interesse an Comics, ein aufkommendes Bedürfnis nach Thematisierung betriebswirtschaftlicher Notwendigkeiten, Ortswechsel und die Vergrößerung des thematischen Umfangs feststellen. Sie kommen zu dem Schluss, dass der Entwicklungsverlauf der Organisation eine klare, innovative Perspektive für das Verständnis von Institutionen dieser Art bietet, in der sich das Festival zu einer hybriden Struktur entwickelt, die die Eigenschaften öffentlicher und privater Institutionen erfolgreich miteinander verbindet.

„Das Novum in der Entwicklung des LC&G liegt im erfolgreichen Verschmelzen der Kernstärken öffentlicher und privater Bereiche und ihrer Organisationsmodelle sowie ihrer Umwandlung in ein funktionsfähiges Hybridmodell“

Das Forschungsteam stellte außerdem fest, dass die wechselseitige Beziehung zwischen LC&G und Lucca beim Aufbau einer Festivalidentität das Festivalerlebnis gestärkt hat, und die Verschmelzung der historischen Textur der Stadt mit der Fantasiewelt bringt überaus bedeutende Stadtvermarktungs- und Platzgestaltungs-Spillover hervor. Sie beobachteten Veränderungen in der Stadtpolitik im Einklang mit dem Verhältnis zwischen der Veranstaltung und der Stadt, die Auswirkungen auf die Strategien lokaler öffentlicher Behörden sowie die enge Angleichung der Online-Beliebtheit von Lucca und Lucca Comics im Laufe der letzten 5 Jahre.

Gedanken zur Methodik

Die ForscherInnen betonen, dass sich die meisten Auswirkungsstudien auf wirtschaftliche Vorteile konzentrieren und keine langfristigen Auswirkungen und Längsschnittstudien untersuchen. Auf diese

Weise übersehen sie das fundamentale Bedürfnis nach Feierlichkeiten und die vielen sozialen und kulturellen Gründe für den Besuch von Festen und gesellschaftlichen Veranstaltungen. Ihr methodischer Rahmen soll ein Modell zur Untersuchung ausgewählter Spillover-Effekte aus mehreren Perspektiven - Publikum, Geschäftspartner, professionelle Teilnehmer, Organisatoren und politische Entscheidungsträger - und zur Bereitstellung quantitativer und qualitativer Nachweise liefern, um Spillover-Effekte aufzudecken.

Das Forschungsteam argumentiert, dass die Verwendung von Rechenwerkzeugen und die Analyse von Social-Media-Daten unerlässlich für das Verständnis der Haltung des Publikums und anderer AkteurInnen gegenüber dem Festival und der Stadt sind. Genauer gesagt erlauben sie es ForscherInnen, große Datenmengen in unterschiedlichen Umgebungen (Social Media, Onlineforen, Blogs) zu sammeln, was dabei hilft, die Verzerrungen durch Umfragen und kontrollierte Umgebungen zu reduzieren. Statistische Analysen, maschinelles Lernen und Klassifizierung ermöglichen nun eine komplexe Analyse dieser Datenquellen in einem angemessenen Zeitrahmen.

Die Verwendung von Social-Media-Daten – hier durch Google Trends – zur Analyse der Online-Beliebtheit von Suchbegriffen im Internet offenbart eine Kausalität zwischen LC&G und der Stadtvermarktung. Es gibt einen starken Zusammenhang zwischen dem LC&G-Festival und einem Anstieg des Online-Interesses gegenüber der Stadt Lucca, und die ForscherInnen schließen daraus, dass der drastische Anstieg der Online-Beliebtheit von Lucca auf das LC&G zurückzuführen ist.

Die Sentimentanalyse offenbarte Veränderungen in der Haltung des Publikums gegenüber der Stadt vor und nach Besuch des Festivals. Diese Analyse erlaubte es den ForscherInnen, die Veränderungen in den Gefühlen der BesucherInnen gegenüber der Stadt durch deren eigene Beschreibungen und Wortwahl besser zu verstehen, wobei eine bedeutende Bewegung vom Negativen und Neutralen hin zum sehr Positiven erkennbar wurde.

„Dieser Ansatz bietet die Möglichkeit, riesige Datenmengen zu verstehen und Ereignisse aus mehreren Perspektiven zu analysieren, worauf zuvor nur ein flüchtiger Blick geworfen werden konnte“

Die ForscherInnen kommen zu dem Schluss, dass die Ergebnisse die Anwendbarkeit des methodischen Ansatzes belegen und eine fruchtbare Grundlage für weitere Forschungsarbeiten und Vergleichsstudien bieten. Sie argumentieren, dass traditionelle quantitative Studien meist nicht in der Lage sind, mehrere Perspektiven in Betracht zu ziehen. Dieser Ansatz entwickelt ein ganzheitlicheres Verständnis von Spillover-Effekten, da er durch einen interdisziplinären Rahmen unterschiedliche Perspektiven berücksichtigt, zum Beispiel durch Hervorheben der Auswirkung des LC&G auf die Anerkennung von KünstlerInnen und den Umfang ihrer Tätigkeit.

Dennoch merkt das Forschungsteam an, dass ihr Ansatz keinen strengen methodischen Rahmen bietet. Stattdessen zielt er auf die Bereitstellung eines flexiblen, interdisziplinären methodischen Modells ab, das an verschiedene Fälle angepasst werden kann, indem es deren spezifische Bedürfnisse sowie Besonderheiten der kontextuellen, historischen und organisatorischen Eigenschaften berücksichtigt.

fallstudie aus polen

Hintergrund

Forschungsobjekt:

Das Concordia Design Centre in Poznań (www.concordiadesign.pl) ist ein Zentrum für Kreativität, Design und Wirtschaft, das von Privateigentümern betrieben wird und sich im sanierten alten Druckereigebäude befindet. Das Projekt wurde 2010 mit einem Darlehen für die Sanierung des ursprünglichen Gebäudes von 1890 (mitfinanziert durch Staatseinnahmen) ins Leben gerufen. Es ist eines der ersten großen Design-Thinking-Labore in Polen.

Das Concordia Design Centre in Poznań strebt die Förderung von Design Thinking und Gestaltungsprozessen an. Es ist Sitz von Kreativwirtschaftsunternehmen und bietet Raum für Workshops, Konferenzen und kulturelle Events. Concordia beherbergt außerdem ein Restaurant, Digitaldruckeinrichtungen sowie Örtlichkeiten für kulturelle Veranstaltungen, u.a. einen Bereich für Kindertheaterproduktionen und -workshops. Es veranstaltet Design- und Kreativitätsfestivals.

Concordia ist eine private, gewinnorientierte Organisation in der Kreativbranche und gehört zur größeren Human Touch Group, einer Gruppe unabhängig geführter Unternehmen, die sich dieselben Eigentümer und den gleichen allgemeinen unternehmerischen Ansatz teilen. Die Tätigkeiten dieser Unternehmen sind breit gefächert und zu ihnen gehören die Möbelfabrik Vox Industries, die private SWPS-Universität für Geistes- und Sozialwissenschaften (einschließlich der School of Form mit dem Schwerpunkt Gestaltung und Handwerk), die private Da Vinci Hoch- und Grundschule, die Vox Artis-Stiftung für zeitgenössische Kunst und der Stipendienfonds für Begabte. Das Forschungsteam hob hervor, dass Concordias Tätigkeit Teil einer weiter gefassten Sicht auf Bildung, menschliche Entwicklung und Lebensveränderungen ist.

Das Forschungsteam untersuchte die Rolle von Concordia über einen Zeitrahmen von sechs Monaten, von Juni bis November 2016, unter Anwendung ausgewählter qualitativer Methoden, die sie um mehrere experimentelle Komponenten erweiterten.

Forschungseinrichtung/ Forschungsteam:

Altum Foundation and research staff affiliated with the Faculty of Social Sciences, Adam Mickiewicz University (AMU) in Poznań, Poland.

Dr Marcin Poprawski, Deputy Dean of the Faculty of Social Sciences, AMU

Dr Marek Chojnacki, Institute of Cultural Studies, AMU

Piotr Firych, PhD candidate and researcher, AMU

Sławomir Malewski, sociologist and CEO of the Altum Foundation

Weitere Informationen unter: www.concordiadesign.pl/en

Forschungsschwerpunkt

Vorbereitende Schreibtischstudien durch das Team von der Altum-Stiftung und von AMU beschäftigten sich mit der Genealogie und dem Kontext von Concordia und stellten die These auf, dass Concordias Arbeit für jede oder alle der 17 Spillover-Kategorien, die im TFCC-Bericht von 2015 definiert sind, relevant sein könnte. Zwei Hauptarten von Spillover-Effekten wurden ausgewählt und anhand einer Mediendiskursanalyse geprüft, unter Einbezug von Social-Media-Analyse, Semiotik sowie Kartierung virtueller Stätten. Diese waren:

- Wissens-Spillover 1: Anregung von Kreativität sowie Stimulation weiteren Potenzials
- Industrie-Spillover 1: Verbesserte Unternehmenskultur und gesteigertes Unternehmertum

Das Team wandte gemischte qualitative Methoden an, um zu untersuchen, ob es Spillover-Effekte von Concordia und dessen Arbeit gab, mit einem Schwerpunkt auf Beratung und Beteiligung. Die Methoden umfassten eine vermittelnde Diskursanalyse (Mediated Discourse Analysis, MDA) der Medienüberwachungsdatenbank und der Social-Media-Inhalte der Organisation, ausführliche Interviews sowie Fokusgruppen mit Personal und VertreterInnen. Insgesamt nahmen 57 Personen aus fünf verschiedenen Gruppen mit unterschiedlicher Nähe zu Concordia an der qualitativen Forschungsarbeit teil:

- Fall-Insider: GründerInnen, ManagerInnen und ausgewählte Angestellte von Concordia
- Geschäftsverwandte: VertreterInnen von Unternehmen der größeren Human Touch Group
- Inkubator-Unternehmer: kleine und mittelständische Betriebe, die sich Büroräume als Teil eines Inkubator-Hubs teilen
- Geschäftskunden: NutzerInnen der von Concordia angebotenen Beratungs- und Schulungsdienstleistungen
- soziales Umfeld: VertreterInnen öffentlicher Einrichtungen, KritikerInnen, wissenschaftliche ExpertInnen im Bereich des Kreativsektors, VertreterInnen der öffentlichen Medien, LeiterInnen öffentlicher kultureller Institutionen, Sozial- und KulturunternehmerInnen sowie NROs.

Das Team führte 30 ausführliche Interviews und fünf Fokusgruppentreffen durch, wobei sie maßgeschneiderte experimentelle Methoden anwandten, die von heuristischen Techniken inspiriert waren, u. a. Analogie- und Wortspielübungen. Dieses Verfahren stützte sich auf drei Komponenten: Phänomenologie (Erfahrung und die sie definierenden Konzepte), Ästhetik (Wissenserwerb durch die Sinne unter Verwendung von Vokabular für ästhetisches Urteilen) sowie heuristische Techniken (Testen von Erkennungstheorien). Diese wurden in die Übungen eingebaut und bei Diskussionen über organisatorischen Wandel und die Verbreitung von Kreativität angewandt.

Forschungsergebnisse

Die ForscherInnen identifizieren beachtliche Wissens-Spillover, die Concordia zugerechnet werden können, und insbesondere „interne“ Spillover-Effekte innerhalb der multidisziplinären Human Touch Group, der sie angehört. In diesem Umfeld fungiert Concordia als Speicherort für Wissen und Ideen, wodurch sie einen wechselseitigen Wissenstransfer zwischen Kreativen erleichtert. Es konnten ebenfalls Auswirkungen im Bildungsbereich beobachtet werden, sowohl auf die Qualität beruflicher Ausbildung im Wirtschaftsbereich als auch auf die Selbstentwicklung von Einzelpersonen.

„Das Concordia Design Centre ... versorgt Bildungssysteme mit einer Reihe innovativer Methoden und humanistischer Lehransätze“

Die ForscherInnen kommen zu dem Schluss, dass die weitergehenden Auswirkungen von Concordia darauf beruhen, dass das Zentrum gestaltungsbezogene Gemeinschaften durch die Förderung eines Design-Thinking-Ansatzes erfolgreich integriert. Design Thinking war ein Grundprinzip von Concordia und seine Anwendung zieht sich durch Workshops, Beratung, Coaching, Produktgestaltung und Eventmanagement. Concordia bemüht sich in seinen Aktivitäten um festgelegte Stufen, die greifbar, effektiv, praktisch und erkennbar sind. In diesem Sinne sieht Concordia Design Thinking als Mittel zum Wissenstransfer: Das Konzept kann problemlos auf viele Bereiche übertragen werden.

„Mit einer festgelegten Methode (wie "Design Thinking") wird die Anregung von Kreativität steuerbar und Kreativität greifbar; sie wird verpackt und kann an verschiedene Sektoren ausgeliefert werden"

Im Rahmen der vermittelnden Diskursanalyse (MDA) wurde festgestellt, dass der Markenauftritt von Concordia kohärent und selbstbewusst war, gut vermittelt wurde und auf einer spezifischen Philosophie und Strategie gründete. Diese Markenpolitik führt zu einem Spillover in Concordias breiteres Umfeld: Es besteht ein erkennbares und erhebliches Verlangen, mit der Marke verbunden zu sein, entweder als MitarbeiterIn oder als Mitglied ihres Netzwerks. Bei der Suche nach Analogien zur Beschreibung der Arbeit von Concordia betonten Workshop-TeilnehmerInnen die Magnet-Analogie als angemessene Beschreibung für Concordias Verbreitungsprozesse.

Das Team attestierte Concordia die Fähigkeit, das Gleichgewicht zwischen „Elitarismus" (zum Beispiel gezielte Kreativ-Workshops und Beratung für Unternehmen) und „Egalitarismus" (offener, freier Zugang zu Kreativ-Vorlesungen und -Workshops sowie Veranstaltungen für Kinder, ältere MitbürgerInnen und andere) zu halten. Dieses Gleichgewicht zu finden ist eine erhebliche Herausforderung für Organisationen wie Concordia und wurde in diesem Fall durch die Pflege einer Kultur der Transparenz, Aufrichtigkeit und Offenheit erreicht.

TeilnehmerInnen der qualitativen Forschung bestätigten Concordias Einfluss auf Geschäftsentwicklung und -wachstum für UnternehmerInnen. Concordia hat eine starke wirtschaftliche Motivation und strebt den Erhalt eines produktiven Gleichgewichts zwischen kreativen Ideen und Profit an. Potenzielle Spillover-Wege umfassen die direkte Unterstützung von PrivatunternehmenInnen in der Kulturbranche, die gemeinsame Ansiedlung kleiner Kreativunternehmen sowie Concordias eigene Unternehmensberatungsdienste. Die Weitergabe der von den Beratungskunden erworbenen Kenntnisse innerhalb der Branche könnte jedoch aufgrund von Geheimhaltungsproblematiken im Bereich von Geschäftsgeheimnissen erschwert oder gehemmt werden.

Gedanken zur Methodik

Die ForscherInnen hatten den Eindruck, dass durch die Anwendung der vermittelnden Diskursanalyse, einschließlich der Social-Media-Forschung, ein deutliches Bild über den Einfluss der geprüften Institution zu Tage gefördert wird und damit ein nuanciertes Verständnis von Concordias Auswirkung auf die lokale Gesellschaft geboten wird. Ausführliche Interviews und Fokusgruppen erforschten dann diesen "Wirbelwind von Beteiligten" weiter, die von Concordias Ansatz profitierten.

Das Team schlussfolgerte, dass die experimentellen Bestandteile der Workshop-Sitzungen die Voraussetzungen für das Verständnis von andernfalls unerklärbaren Phänomenen schufen: die Stimmung des Ortes, seine Atmosphäre, Anziehungskraft und emotionale Wirkung. Workshop-Elemente schufen einen „dialogischen Raum", der es den Teilnehmern erlaubte, Prozesse, Muster von Organisationskulturen und das Verhalten von Mitgliedern wirkungsvoller zu beschreiben. Die Methoden führten auch manchmal zu unerwarteten Inhalten, wodurch sie den Prozess bereicherten und eine neue Dimension in Diskussionen einbrachten.

Zu den Beispielen für hilfreiche Techniken, die eingesetzt wurden, gehörte ein Adjektiv-Wortspiel, bei dem die TeilnehmerInnen einen Neologismus (in diesem Fall „concordialisch“) schufen, der den Fokus der Diskussion auf den charakteristischen ästhetischen Stil und das Image der Organisation lenkte. Auf ähnliche Weise wertvoll war auch die Arbeit mit Analogien - Viren, Säen und Pflanzen, Magnete - in der Beleuchtung der Verbreitung von Kreativität. Bestandteil des Workshops waren außerdem darstellende Elemente (Inszenierungen).

„Was bedeutet es, wenn Aktivitäten durch ein Adjektiv beschrieben werden können, das aus dem Namen der Institution abgeleitet wurde, wie bei „concordialisch“, und sich auf die Merkmale der Institution bezieht?“

Die ForscherInnen fanden, dass der Einsatz kreativer heuristischer Übungen Spillover-Effekte in Interviews und Workshops wirkungsvoll hervortreten lässt, da die TeilnehmerInnen dabei „gezielter in das Abrufen ihrer Assoziationen, Erfahrungen, Urteile zum untersuchten Fall eingebunden werden.“ Die eingesetzten poetischen Techniken haben das Potential, Neugier in den TeilnehmerInnen zu wecken, indem sie die Routineabläufe wissenschaftlicher Verfahren vermeiden und eine offene Kommunikation erleichtern.

Obwohl der Fallstudienansatz den Concordia-Fall als einzigartiges Phänomen betrachtet hat, schlussfolgern die ForscherInnen, dass die für dieses Projekt ausgewählten experimentellen qualitativen Methoden auch gut auf andere Fälle angewendet werden können. Angesichts ihres Fokus auf die kognitiven Prozesse von Individuen kommen die ForscherInnen zu dem Schluss, dass hierbei in heuristischen Techniken geschulte ModeratorInnen benötigt werden und empfehlen weitere Anstrengungen im Bereich der Entwicklung und Erprobung einer breiteren Auswahl an möglichen empirischen Hilfsmitteln für Workshop-Sitzungen.

Fallstudie aus den Niederlanden

Hintergrund

Forschungsobjekt:

Das Festival Rotterdam Unlimited (RU) findet jedes Jahr im Juli statt. Es repräsentiert den multikulturellen Charakter des Stadtzentrums von Rotterdam und zieht BesucherInnen mit vielfältigem demografischen Hintergrund an. Das Festival möchte eine soziale Wirkung erzielen und sich somit positiv auf ein „Zugehörigkeitsgefühl“ und auf die Verbindung zwischen verschiedenen kulturellen Gruppen innerhalb der Gemeinschaft auswirken.

Rotterdam Unlimited ist ein fünftägiges Festival mit einer großen Bandbreite an Tanz, Musik, Film und Poesie bekannter und aufstrebender Künstler für lokale, nationale und internationale BesucherInnen aller Volksgruppen, Altersgruppen und sozialen Hintergründe. Das Festival hat in den Niederlanden einen einzigartigen Charakter, da es die multiethnische kulturelle Identität der modernen Metropole als Ausgangspunkt für sein Programm nimmt.

Rotterdam Unlimited (RU) entstand 2013 durch die Verschmelzung zweier Festivals, die seit drei Jahrzehnten stattgefunden hatten: das DUNYA-Festival und Zomercarnaval (Sommerkarneval). Das Programm umfasst derzeit circa 80 Darbietungen sowohl im Inneren (Theater und Kulturzentren) als auch im Freien (Straße und Straßenumzug). Neben einem künstlerischen und im weiteren Sinne kulturellen Zweck hat das Festival gesellschaftliche Ziele, die sich in seiner vielfältigen Programmgestaltung widerspiegeln. RU möchte einen Beitrag zu einer Gesellschaft leisten, in der sozialer Zusammenhalt wertgeschätzt wird, und bietet ein buntes kulturelles Programm, das preisgünstig oder gar gratis zugänglich ist.

Das Festival wird durch öffentliche Gelder von der Regionalregierung Rotterdam (56 Prozent des Einkommens) sowie durch Subventionen von öffentlichen Stiftungen, erwirtschaftete Umsätze, Sponsorengelder und private Spenden finanziert. Organisiert und veranstaltet wird das RU vom Festivalleiter und dem künstlerischen Leiter, unterstützt durch vier Betriebsmitarbeiter, projektbezogene Ehrenamtliche und befristet Beschäftigte.

Forschungseinrichtung/ Forschungsteam:

CREARE Centre for Research and Education in Arts and Economics

Arjo Klamer, Professor in Cultural Economics and chair of Cultural Economics, Erasmus University, Rotterdam

Lyudmila Petrova, research associate in Cultural Economics at the Erasmus School of History, Culture and Communication.

Dorottya Eva Kiss, researcher at the foundation Het Atelier and lecturer at the Erasmus School of History, Culture and Communication

Weitere Informationen unter: www.crearefoundation.nl

Forschungsschwerpunkt

Die Forschungsarbeit wurde von einem Team von KulturwirtschaftswissenschaftlerInnen durchgeführt und vom Centre for Research and Education in Arts and Economics (Zentrum für Forschung und Bildung in Kunst und Wirtschaft) – der CREARE-Stiftung - in Amsterdam geleitet. Die Aufgabe von CREARE ist es, die internationale Forschung und Bildung in den Kulturwirtschaftswissenschaften voranzutreiben und das Wissen über die neuen, durch Forschung in verschiedenen Disziplinen gewonnenen Erkenntnisse zu verbreiten.

Die ForscherInnen schlugen einen wertebezogenen Ansatz (WBA) vor und wandten diesen an, um auf systematische Weise die verschiedenen Arten von Wissens- und Netzwerk-Spillover-Effekten von Rotterdam Unlimited zu bewerten. Genauer beschäftigt sich die Forschungsarbeit mit Folgendem:

- Wissens-Spillover 2: Verbesserte Sichtbarkeit, Toleranz und Austausch zwischen Gemeinschaften
- Netzwerk-Spillover 1: Aufbau sozialen Zusammenhaltes, Gemeinschaftsentwicklung und Integration

Der WBA konzentriert sich auf die Zielwerte einer Organisation oder eines Projekts und untersucht das Ausmaß, in welchem diese Werte von der Öffentlichkeit und Beteiligten „aufgewertet“ werden. Das Bewertungsverfahren umfasst drei Stufen:

- Diagnose von Zielwerten unter Anwendung von Vorbewertungsbefragungen von Beteiligten, um die Werte zu bestimmen, die ihnen wichtig sind
- Identifikation der Beteiligten und Strategien, um zu ermitteln, wie Projektaktivitäten in Bezug auf diese Werte umgesetzt werden
- Bewertung der Auswirkung dieser Werte durch Untersuchung von Annahme, Verstärkung oder Veränderung dieser Werte bei der Öffentlichkeit und den Beteiligten

„Der wertebezogene Ansatz konzentriert sich auf die Zielwerte einer Organisation/eines Projekts/eines Sektors... die Auswirkung wird durch die Annahme, Verstärkung oder die Veränderung solcher Werte bewertet“

Bei diesem Modell treten Spillover-Effekte auf, wenn Aktivitäten andere als diejenigen Werte aufwerten, die ursprünglich beabsichtigt waren. Eine Kulturorganisation möchte vielleicht beispielsweise künstlerische Werte verwirklichen, trägt aber eventuell zu einem Gemeinschaftsgefühl bei – eine Aufwertung eines sozialen Wertes – oder zur Identität einer Stadt – einem gesellschaftlichen Wert.

Das Team führte Stufe Eins des WBA-Prozesses 2015 gemeinsam mit dem RU-Personal durch und stellte fest, dass sozialer Zusammenhalt der wichtigste Wert des Festivals ist. Das Forschungsteam arbeitete dann mit dem RU-Personal an der Übertragung dieses vielschichtigen Konzepts in konkrete Zuordnungen – Solidarität und Vielfältigkeit wurden als wichtigste Aspekte sozialen Zusammenhalts herausgearbeitet. Dabei wurde Solidarität als Zugehörigkeits- und Gemeinschaftsgefühl definiert, und Vielfältigkeit als eine gesellschaftliche und künstlerische Vielfältigkeit. Diese StellvertreterInnen wurden dann zu Forschungsfragen formuliert und in die Bewertungsmethoden eingebaut.

Der WBA ermöglicht die Sammlung von Daten durch eine Reihe qualitativer und quantitativer Methoden: Umfragen, Einzelinterviews, Fokusgruppen, ethnologische Beobachtungen sowie Dokumentendurchsicht. Im Fall von RU verwendete das Team Umfragen, Interviews, Fokusgruppen und die Analyse von RU-Berichten. Für ihre Analyse schöpften sie aus einer Reihe von Quellen:

- historische Daten zum Festival 2015, einschließlich Umfragen, Interviews und Fokusgruppen mit internen Beteiligten, Online-Besucherumfragen und Interviews mit PolitikerInnen und anderen Beteiligten; sowie
- ergänzende Feldstudien während und nach der 2016-Auflage des RU-Festivals, einschließlich Interviews mit BesucherInnen, einer Online-Umfrage bei anderen Beteiligten und Erhebungsfragebögen zum Festival für BesucherInnen.

Forschungsergebnisse

Eine Erstaufstellung von Festivalbeteiligten ergab, dass RU ein breites Spektrum an Beteiligten zusammenbringt, darunter BesucherInnen, Fachleute aus dem kulturellen Sektor, PolitikerInnen und FestivalmitarbeiterInnen, Komitee- und Vorstandsmitglieder. Zur Gewährleistung der Überschaubarkeit des Forschungsumfangs konzentrierte sich das Team auf zwei Gruppen von Kernbeteiligten: FestivalbesucherInnen und andere Beteiligte im breiteren Kunst- und Kultursektor.

In Umfragen und Interviews berichteten diese Gruppen, dass sie ein positives Zugehörigkeits- und Verbundenheitsgefühl erleben, während sie ein reichhaltiges und vielfältiges künstlerisches Programm genießen. Insbesondere waren sich alle Beteiligten einig, dass die größte Wirkung im Bereich der Verbundenheit zwischen Menschen aus unterschiedlichen Kulturen, sozialen Schichten und Generationen erzielt wird.

„Die größte Wirkung wurde im Bereich der Verbundenheit zwischen Menschen aus unterschiedlichen Kulturen, sozialen Schichten und Generationen erzielt. Diese sozialen/gesellschaftlichen Dimensionen wurden durch und während Rotterdam Unlimited gestärkt“

Im Rahmen der Studie wurden die Erwartungen der BesucherInnen mit ihrer tatsächlichen Erfahrung während des Festivals verglichen. Besucherfragebögen beinhalten Fragen zum Festivalerlebnis, die dazu in Bezug gesetzt wurden, was sie allgemein beim Besuch eines Festivals für wichtig erachten. Die größten Diskrepanzen, die somit auf den größten positiven Einfluss hinweisen, bezogen sich auf die multikulturelle Kommunikation, die Kommunikation zwischen Generationen sowie die Kommunikation zwischen verschiedenen sozialen Gruppen.

Die Gruppe der FachkollegInnen bewertete sowohl den sozialen als auch den künstlerischen Einfluss von RU positiv. Im Allgemeinen hat diese Gruppierung viel niedrigere Erwartungen als die BesucherInnengruppe - schätzungsweise auf einer Skala von 1 bis 5 bei durchschnittlich etwa 3 liegend -, aber bei ihrer Wahrnehmung der eigentlichen Veranstaltung trafen die KollegInnen auf mehr soziale und programmbezogene Vorzüge als erwartet (durchschnittlich bis zu 3,8). Die größte Diskrepanz und somit die größte (positive) Wirkung wurde hinsichtlich der Kommunikation zwischen verschiedenen Generationen (3 - 3,9) und hinsichtlich des kulturell und ethnisch vielseitigen Programms (3 - 3,7) registriert.

Die Forschungsarbeit stellt wichtige Unterscheidungen innerhalb der Angaben fest. In den Interviews unterschieden die Befragten deutlich zwischen Bewusstsein und Verständnis, wobei sie angaben, dass das Festival einen stärkeren Einfluss auf ersteres als auf letzteres hat. Insgesamt sprechen die ForscherInnen dem Festival angesichts der Ergebnisse das Potenzial zu, zu sozialem Zusammenhalt zwischen seinen BesucherInnen beizutragen, wobei es jedoch zu früh sei zu sagen, ob es zu einem sozialen Zusammenhalt auf Stadtebene führt.

Die ForscherInnen berichten zudem, dass die Beteiligung an der Forschungsarbeit bei Rotterdam Unlimited zu einem erhöhten Bewusstsein für die Spillover-Effekte des Festivals geführt hat und dass sie infolgedessen ihre Kommunikations- und Marketingbemühungen verstärkt haben, um die Bedeutung dieser Auswirkungen hervorzuheben.

Gedanken zur Methodik

Die WBA-Methode umfasst vorbereitende, fortlaufende und nachträgliche Auswertungen, die darauf abzielen, eine Bewertung der Auswirkung in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu systematisieren. Der Ansatz prüft Spillover-Effekte im Hinblick auf soziale und kulturelle Mehrwerte, indem er sich explizit mit den Sichtweisen der Beteiligten bezüglich der erlebten Werteverstärkungen befasst. Das Modell erlaubt es außerdem Kulturorganisationen und ihren Interessenvertretern, sich an der Entwicklung und Artikulierung von Maßnahmen zur Bewertung ihrer eigenen Arbeit zu beteiligen. Die ForscherInnen kommen zu dem Schluss, dass die Anwendung der Methode eine verlässliche und verständliche Auswertung der Spillover-Effekte kultureller Aktivität hervorbringt.

„Im Gegensatz zu traditionellen Output-Evaluationsmethoden nutzt diese Methode explizit die Sichtweisen Beteiligter auf die qualitative Auswirkung verschiedener Werte, die sie erleben“

Der WBA ist vielseitig, da eine Reihe von Methoden genutzt und er auf kleine, mittlere und große Organisationen, Veranstaltungen, Aktivitäten und Projekte angewendet werden kann. Wird er über längere Zeiträume angewendet, können sowohl unmittelbare als auch langfristige Trends bewertet und bei wiederholter Anwendung Werteveränderungen erfasst werden. Die ForscherInnen empfehlen, dass sich zukünftige Forschung noch mehr auf die Sammlung von Längsschnittdaten, die über die eigentliche Veranstaltung hinaus gewonnen werden, konzentrieren sollte. Eventuell ist auch Potential vorhanden, das Verfahren auf mehr als eine Veranstaltung in einer Stadt anzuwenden und die kumulierten Daten zu analysieren.

Das Team merkt an, dass die erfolgreiche Anwendung des WBA von der effektiven Zusammenarbeit mit der Institution abhängt, und dass dies eine Herausforderung darstellen kann hinsichtlich ihrer Kapazität, Kommunikation, klaren Verantwortungsbereiche und Fähigkeit, das Verfahren zu unterstützen. Dies gilt vor allem für die ersten beiden Auswertungsphasen, da es entscheidend ist, dass die Organisation von der Zusammenstellung der zu untersuchenden Vertreterwerte überzeugt ist.

fazit

Auch wenn sie für bestimmte Bereiche der Kunst und Kultur spezifisch sind, sind die oben genannten Fallstudien dennoch auf eine Reihe kultureller Situationen anwendbar: auf kulturelle Entwicklung und lokale BürgerInnenbeteiligung (Finnland), auf die Entwicklung und Wirksamkeit kultureller Fachorganisationen (Poznań), auf Kunstfestivals mit sozialem Einfluss (Rotterdam), und auf kommerzielle Kulturveranstaltungen, die für das wirtschaftliche Wohl einer Stadt entscheidend werden (Lucca).

Darüber hinaus sind die für jeden dieser Fälle konzipierten Methoden ebenso für eine größere Bandbreite von kulturellen Gegebenheiten, Projekten und Unternehmen relevant und auf diese anwendbar, insbesondere auf:

- kreatives Unternehmertum und neue Modelle künstlerischer Unternehmen
- das Management von künstlerischer Tätigkeit und KreativarbeiterInnen
- lokale Kunstprojekte in Kontexten der öffentlichen Ordnung, die soziale Beteiligung umfassen
- das Management von Kulturorganisationen für zivilgesellschaftliche Einflüsse
- öffentliche Kulturveranstaltungen, die mit öffentlich-privaten Partnerschaften, den Kreativwirtschaften und Beiträgen zum zivilwirtschaftlichen Wohl verbunden sind

Die ForschungspartnerInnen hoffen daher, dass eine große Reihe von Organisationen aus diesen Fallstudien lernen können wird. Die Berücksichtigung von Spillover-Effekten kann der Programmgestaltung, der organisatorischen Entwicklung, dem Marketing und der Publikumbildung zugutekommen. Und indem sie ein Verständnis von Spillover-Effekten in Überwachungs- und Evaluationsansätze integrieren, können Organisationen den Dialog mit GeldgeberInnen und PartnerInnen über die Auswirkung ihrer Aktivität verbessern.

spillover-effekte identifizieren

In jeder der vier Fallstudien wurde gezeigt, dass kulturelle und kreative Aktivität eine Reihe von Spillover-Einflüssen hervorzurufen vermag, von neuen Organisationsstrukturen und besserem Unternehmertum bis hin zu Gemeinschaftszusammenhalt und einer Verbesserung von Gesundheit und Wohlbefinden.

Die in der Forschungsarbeit dokumentierten Spillover-Effekte sind beachtlich und vielfältig, von neuen Arbeitspraktiken auf nationaler Regierungsebene in Finnland bis hin zu beträchtlichen Auswirkungen auf die Lieferkette in der gesamten Regionallandschaft von Lucca. Die Forschungsarbeit verweist auch auf mehrere Auslöser von Spillover-Effekten, u. a. die Kompetenzen und die Dynamik von Schlüsselpersonen, Design-Thinking-Ansätze sowie hybride öffentlich-private Organisationsstrukturen. Gleichmaßen werden Top-down-Interventionen, die an zivilgesellschaftlichen AkteurInnen vorbeigehen, sowie Geschäftsgeheimnisse als Hindernisse identifiziert, welche die Entstehung von Spillover-Effekten hemmen.

Die von den Forschungsteams geleistete Arbeit stützte sich auf die 2015 von der Europäischen Forschungspartnerschaft festgelegte Definition von Spillover-Effekten und deren Kategorisierung und reagierte auf diese. Ihre Ergebnisse haben einige der Herausforderungen bei der Definition von Spillover-Effekten beleuchtet. Sie betonen die Schwierigkeit, Projektwirkungen von Spillover-Effekten zu trennen (d. h. wo Wirkungen aufhören und Spillover-Effekte beginnen), und erinnern uns daran, dass die Typologie von Spillover-Effekten nicht immer eindeutig ist. Wie vom CURORE-Forschungsteam erwähnt zeigen die Fallstudien, dass Spillover-Effekte eher keine isoliert auftretenden Einzelphäno-

mene sind, sondern „häufig eng miteinander verbunden sind und oft gemeinsam auftreten... bestimmte Spillover-Effekte können als Vorbedingung für andere fungieren“.

gedanken zur methodik

Die vorausgehende, von Tom Fleming Creative Consultancy (TFCC) 2015 durchgeführte Evidenzerfassung ergab, dass die komplexeste und dringlichste Forschungsaufgabe darin bestand, ein Repertoire an Instrumenten zur Auswertung der Mehrwerte zu entwickeln, die die verschiedenen Spillover-Effekte der Kultur- und Kreativwirtschaft hervorbringen können. Alle vier Fallstudien in dieser Arbeitsphase haben entsprechend dieser Empfehlung Werkzeuge und Ansätze getestet, die für die Erforschung von Spillover-Effekten neu sind. In jedem der Fälle haben sie einen Rahmen aus Mischmethoden entwickelt, der auf spezifische, direkte und produktive Weise auf den Gegenstand ihrer Forschung angepasst und abgestimmt war.

Die von den Forschungsteams eingesetzten Methodiken reichen von quantitativ bis hochqualitativ und umfassten Aktionsforschung, experimentelle heuristisch-qualitative Techniken, rechnerische Analysen, Sentiment- und Social-Media-Analysen, neben den „traditionelleren“ Methodiken wie Umfragen, Interviews, Fokusgruppen und Dokumentendurchsicht. Wo der gewählte methodische Ansatz experimenteller und kontextspezifischer ist, kann das Ausmaß, in dem er weitgreifender eingesetzt werden kann, begrenzt sein. Doch selbst dann kommen die ForscherInnen in jeder der vier Fallstudien zu dem Schluss, dass ihr methodischer Ansatz für die Untersuchung von Spillover-Effekten von Nutzen ist.

Die Methodiken bieten zudem einige Längsschnitterkenntnisse, entweder durch Verlängerung um eine weitere „Aktionsforschungsrunde“ zur Untersuchung von Auswirkungen über einen längeren Zeitraum (Finnland) oder durch eine Neuanalyse archivierter oder historischer Daten (Italien). Jedoch greifen diese Ansätze noch nicht die Empfehlung zu ausführlichen Längsschnittfallstudien zur Untersuchung von Spillover-Effekten von 2015 auf, da in der Forschungsarbeit vielmehr historische Aktivität rückblickend betrachtet wird als dass von vornherein Spillover-Effekte in Längsschnittuntersuchungen integriert würden.

Gleichermaßen ist der Nachweis von Kausalität zwischen öffentlichen Investitionen und Spillover-Effekten nach wie vor schwer zu liefern. Wie im Bericht von 2015 dargelegt, sind die Rahmenbedingungen für den Nachweis von Kausalität (zum Beispiel die Festlegung von Kontrollgruppen) schwierig und fehlen überwiegend in der Forschungsliteratur über Spillover-Effekte und verwandte Konzepte. Dennoch haben alle Teams Sekundärdaten verwendet, die den Stichprobenumfang für Umfragen erhöht haben. Das Forschungsteam in Lucca hat rechnerische Methoden angewandt, um umfangreiche Mengen „großer Daten“ zu analysieren: Techniken, die uns helfen können, Kausalität nachzuweisen. In Zukunft könnte es auch Gelegenheiten geben, zum Beispiel solche Personen als Vergleichsgruppe heranzuziehen, die das Festival nicht besucht haben. Dennoch ist anzumerken, dass die Mischung aus öffentlicher und privater Förderung bei vielen kulturellen Initiativen die Disaggregation erschwert und Bemühungen um den Nachweis von Kausalitätspfaden behindert.

Mit der Nutzung rechnerischer Methoden konnte außerdem das Potential einer Vielfalt wissenschaftlicher Disziplinen – in diesem Fall der Informatik – hervorgehoben werden, zur Untersuchung von Spillover-Effekten beizutragen. Dem Forschungsteam in Lucca, das eine Social-Media-Sentimentanalyse durchführte, war es dadurch möglich, weit mehr Daten zu analysieren, als andernfalls machbar wäre, und somit Veränderungen in der Meinung des Publikums gegenüber der Stadt vor und nach Besuch des Festivals offenzulegen.

Jede der Fallstudien basiert auf der Erfahrung und dem Fachwissen der ForscherInnen, die jeweils über unmittelbare Erfahrung im eigenen Forschungsgebiet verfügen. Dies beweist die Effektivität der Mitwirkung und Miteinbeziehung der Erfahrung und der Kenntnisse von Fachleuten, NutzerInnen, TeilnehmerInnen und InteressenvertreterInnen. Es wird nahegelegt, dass Forschung, die „losgelöst“ bleibt und sich mit der Zusammenfassung von Daten zufrieden gibt, vielleicht in der Hoffnung auf reine Objektivität, wichtige Bedeutungen versäumen kann.

European research partnership on cultural and creative spillovers

Ende 2016 veröffentlichte das Europaparlament einen Beschluss über eine einheitliche EU-Politik für die Kultur- und Kreativwirtschaft (30 November 2016).⁵ Der Beschluss betont das Potenzial kultureller und kreativer Spillover-Effekte und bestätigt die Notwendigkeit stabiler Messungen und Analysen der Auswirkungen von Kulturpolitik, einschließlich der Analyse von Spillover-Effekten.

„Die Ko-Berichterstatter sind der Auffassung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft eine Schlüsselrolle bei der Reindustrialisierung Europas spielt, ein Wachstumsmotor ist und sich in einer strategischen Position befindet, um durch Innovationen Ausstrahlungseffekte auf andere Wirtschaftszweige wie Tourismus, Einzelhandel und digitale Technologien auszulösen. Die Ko-Berichterstatter sind der Auffassung, dass die EU eine führende Rolle bei der Förderung der wichtigen positiven Auswirkungen spielen sollte, die die Kreativbranche europaweit hat, um auch Strategien für Europas einzigartigste Trumpfkarte – die Kultur – zu fördern.“

Wir begrüßen diese Anerkennung der Bedeutung kultureller und kreativer Spillover als Motoren für wirtschaftliche Entwicklung. Wir setzen uns weiterhin auf Ebene der Europapolitik wie auch in unseren jeweiligen Mitgliedstaaten und darüber hinaus dafür ein, einen neuen ganzheitlichen Ansatz zur Bewertung kultureller und kreativer Spillover-Effekte zu etablieren. Mit der wachsenden Menge an Belegen und unserem immer größer werdenden Verständnis von Spillover-Forschungsmethoden hoffen wir, einen Beitrag zu anhaltenden wissenschaftlichen Gesprächen zu leisten, die Debatte zu erweitern und unterschiedliche Stimmen aus ganz Europa zu hören.

partner

Unsere europäische Forschungsallianz entstand aus Gesprächen bei einem Workshop anlässlich des Forum d'Avignon Ruhr in Essen im Juni 2014. Ausgehend von diesen Anfängen haben sich uns inzwischen PartnerInnen aus mindestens der Hälfte der EU28 angeschlossen, darunter Universitäten, Einzel ForscherInnen und Fördergeber. Wir freuen uns, europaweit in einer Partnerschaft dieser Größenordnung arbeiten zu können. Sie betont die Ähnlichkeiten in den Herausforderungen, die es bezüglich der öffentlichen Investition in die Kultur zu überwinden gilt, und auf Grund des internationalen Ansatzes liegt ein zusätzlicher Wert in der Bekräftigung der Interdisziplinarität sowie in gewissem Maße der Gemeinsamkeit von Spillover-Effekten aus öffentlichen Kulturinvestitionen. Dieser Bericht wurde finanziert und angefertigt von:

⁵ Europäisches Parlament Dokument Nummer 2016/2072(INI), www.europarl.europa.eu



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.



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 AkteurlInnen – und schafft so die richtigen Bedingungen für weiteren Erfolg.



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 Kultur und Wissenschaft und das Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes NRW finanziert werden, wie zum Beispiel Kreativ.Quartiere Ruhr, Individuelle Förderung von Künstlerinnen, Künstlern und Kreativen, dem Forum Europe Ruhr, dem NICE Network 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.



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, Kreativunternehmer in ihren Geschäften und bei internationalen Kollaborationen.

ECBN unterstützt das Projekt bei finanziellen und Verwaltungsangelegenheiten.

kontakt

ccspillover@gmail.com

#ccspillovers

<https://ccspillovers.weebly.com>



Veröffentlicht in 2017