



Herausforderung
Digitalisierung

**Zukunft
Kreativwirtschaft**

CREATIVE
INDUSTRIES
DIALOG NRW
2016



Inhalt

04

VORWORT

*Herausforderung Digitalisierung:
Zukunft Kreativwirtschaft*

06

DIGITALISIERUNG DER KREATIVWIRTSCHAFT –
Auswirkungen und Prognosen für NRW

10

CREATIVE INDUSTRIES DIALOG NRW

Das Programm

12

REDNER/INNEN

19

IMPRESSUM

Herausforderung Digitalisierung:

Zukunft Kreativwirtschaft

Die Digitalisierung verändert nahezu alle Lebens- und Arbeitsbereiche unserer Gesellschaft. Entsprechend immens sind die Herausforderungen, vor die sie uns stellt, und die Transformationsprozesse, in die sie mehr oder weniger alle Branchen zwingt. Die Digitalisierung macht weder halt vor etablierten globalen Wirtschaftsstrukturen noch vor lokalen Formen sozialer Gemeinschaften. Gleichzeitig ist sie ein enormer Innovationstreiber, der für uns alle viele neue Angebote und Mehrwerte schafft.

Die Kreativwirtschaft ist unabdingbar mit den digitalen Entwicklungen verbunden: Neue Märkte, Plattformen und Geschäftsmodelle entfalten ihr Potenzial, in dem sie – vornehmlich zu ihren eigenen Gunsten – Inhalte neu schaffen, verwenden und verwerten. Gleichzeitig sind die ProduzentInnen dieser Inhalte auf den Zugang zu diesen neuen Märkten angewiesen.

Werden Kreative in ihrer Rolle als zentraler Motor für Innovationen, Impulse und Inhalt ausreichend von Politik und Wirtschaft berücksichtigt? Obwohl die Erfolge nahezu aller digitaler Erfindungen nicht ohne Inhalte denkbar sind, wird die Kreativwirtschaft bei der Entwicklung digitaler Strategien weitestgehend ausgegrenzt. Noch immer bestimmt die verkürzte Formel „Digital = Technologie“ viel zu sehr das Denken in Politik und Gesellschaft. Die Kreativwirtschaft und damit ihre Inhalte müssen in diesem Kontext eine bedeutendere Rolle erhalten: als zweiter unabdingbarer Reifen an der Achse der Digitalisierung.

Alle bisherigen Strategien sind zu einseitig auf die technologischen Aspekte und Branchen fokussiert. Es braucht deshalb eine Digitale Strategie auch für die Kreative Ökonomie. Denn nur so wird das gesamte Potenzial der Kreativbranchen wirklich nutzbar – ökonomisch, kulturell und gesellschaftlich.

Dazu müssen wir zum Beispiel lernen, Innovationen, große Branchentransformationen und urbane Veränderungen als ein Ganzes zu sehen. Und wir müssen mehr darüber wissen, wie die einzelnen Bestandteile der Kreativen Ökonomie zusammenwirken und wie wir sie besser organisieren können – gerade im digitalen Zeitalter.

Mit dem Creative Industries Dialog NRW (CID NRW) zum Thema „Herausforderung Digitalisierung: Zukunft Kreativwirtschaft“ starten das Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen und das european centre for creative economy (ecce) erstmals eine strategische Auseinandersetzung mit der Bedeutung der Digitalisierung für die Kreativwirtschaft. Das NRW-Wirtschaftsministerium beauftragte im Frühjahr 2016 den bundesweit ersten Forschungsbericht mit Prognosemodell zur Auswirkung der Digitalisierung auf die Kreativwirtschaft und ist damit – wie schon in den 1990er Jahren, als es den bundesweit ersten Kulturwirtschaftsbericht herausgab – heute wieder in einer Vorreiterrolle. Im Rahmen des CID NRW werden die ersten Prognosen veröffentlicht und anhand von Beispielen aus Kultur und Wirtschaft kritisch reflektiert. Schließlich

werden diese Prognosen und Praxisbeispiele in den Kontext der künftigen europäischen Rahmenbedingungen gestellt. Das NRW-Wirtschaftsministerium will das Flächenland Nordrhein-Westfalen auch als digitalen Standort für die Kreativwirtschaft stärken – immerhin wird schon jetzt jeder vierte Euro des bundesweiten Umsatzes der Branche in NRW erwirtschaftet. Dazu wird es im nächsten Jahr die bundesweite Diskussion über eine neue Politik, über neue Strategien für die Kreativwirtschaft im digitalen Zeitalter aktiv begleiten.

Wir laden Sie ein, gemeinsam mit führenden AkteurInnen der Kreativwirtschaft sowie der Politik aus NRW, dem Bund und Europa die Bedingungen für ein politisches Re-Boot für die Kreativwirtschaft zu diskutieren! In Ergänzung und zur Reflexion der Vorträge der ReferentInnen sind Ihre Beiträge und Fragen ausdrücklich willkommen!



Prof. Dieter Gorny

Digitalisierung der Kreativwirtschaft – Auswirkungen und Prognosen für NRW

Florian Knetsch und Dr. Olaf Arndt, Prognos AG

Der Wachstumsmotor Digitalisierung verändert Gesellschaft und Wirtschaft: Der deutsche Mittelstand ist unterdurchschnittlich digitalisiert, Großunternehmen geringer als Kleinbetriebe – so der Monitoring-Report Wirtschaft DIGITAL 2016 des Bundeswirtschaftsministeriums. Millionen neuer Jobs entstehen, andere gelten als bedroht. Die Fotoindustrie in Deutschland zählte in Hochzeiten einst 145.000 MitarbeiterInnen, heute sind es noch 8.000. Was bedeutet die Digitalisierung für die Kreativwirtschaft insbesondere am Standort NRW heute? Die Kreativwirtschaft zählt zweifellos zu den Branchen, die besonders stark durch die Digitalisierung geprägt und mit zahlreichen Veränderungsprozessen konfrontiert waren und sind: Musik, Filme, Literatur und journalistische Inhalte sind heute auch zunehmend digital verfügbar. Damit vollzieht sich innerhalb der Kreativwirtschaft ein massiver Wandel in den Produktions- und Vertriebsprozessen. Dies ist auch für Nordrhein-Westfalen insgesamt von Bedeutung.

Die Kreativwirtschaft ist mit rund 315.000 Beschäftigten der zweitgrößte Arbeitgeber in NRW. Jeder vierte Euro des bundesweiten Branchenumsatzes von 146 Mrd. Euro im Jahr 2014 wurde in NRW erwirtschaftet. Die Digitalisierung der Kreativwirtschaft in NRW, deren Chancen und Herausforderungen, finden daher auch bundesweites Interesse.

Die Untersuchung „Digitalisierung der Kreativwirtschaft – Auswirkungen und Prognosen für NRW“ hat Prognos 2016 im Auftrag des Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalens erstellt und dabei erstmalig ein Trend- und Prognosemodell für die Kreativwirtschaft geschaffen. Dazu wurden quantitative wie qualitative Methoden und ein neues Format kreativwirtschaftsbezogener Forschung eingesetzt. Zur bisher dominierenden Analyse von Bestandsdaten der Kreativwirtschaft treten erstmals Betrachtungen von Trendszenarien und Prognosen hinzu, wie sie in anderen

Branchen schon seit Längerem gängig sind. Im Rahmen dieser Untersuchung ist Prognos der Frage nachgegangen, wie sich die Digitalisierung in einigen Teilmärkten der Kreativwirtschaft in NRW auswirkt: Werbung, Design, Film, Musik, Buch und Games/Software. Dabei zeigte sich, dass vier zentrale Entwicklungen die Kreativwirtschaft verändern:

1. BEDEUTUNG DER VERMITTLER ZWISCHEN ANGEBOT UND NACHFRAGE VERÄNDERT SICH RASANT.

Die Digitalisierung hat die Markteintrittsbarrieren von KünstlerInnen und Kreativen gesenkt und so die Märkte von Verlagen, Musiklabels und Softwarehäusern verändert. Produktion und Vertrieb kreativwirtschaftlicher Produkte lassen sich heute auch in Eigenregie umsetzen. Auch Vermittler nutzen vermehrt digitale Möglichkeiten. Durch die Digitalisierung werden Institutionen wie Verlage, Filmstudios, Labels oder Softwarehäuser künftig auch neue Aufgaben übernehmen – wie zum Beispiel Digital Rights Management oder Social-Media-Marketing. Die Integration von Inhalten für verschiedene Abspiel- und Leseplattformen und die Auswertung digitaler NutzerInnendaten

werden immer wichtiger. Verlage in NRW werden zukünftig verstärkt crossmediale Produkte entwickeln – vorteilhaft ist hierbei die hohe Dichte an Unternehmen aus der IKT-Branche und der digitalen Medien in NRW. Dieser Trend wird die Zukunft mehrerer Standorte und Städte in NRW beeinflussen, denn es gibt einen überdurchschnittlich hohen Anteil an derartigen Vermittlern in NRW, so etwa im Buchmarkt.

2. DIGITALISIERUNG DER VERTRIEBSWEGE.

Der Vertrieb digitaler Produkte wie Musikdateien, Filmstreams oder Online-Games unterscheidet sich grundlegend von Wertschöpfungs- und Logistikstrukturen wie sie für physische Produkte notwendig sind. Ehemals wichtige Elemente im Vertrieb wie etwa Transport oder Lagerhaltung haben in diesem Zuge an Bedeutung verloren. In der Untersuchung wurde deutlich, dass aufgrund der Dominanz international agierender Online-Versandhäuser weniger finanzstarke, aber spezialisierte Musikversandhändler aus NRW ihr Geschäft aufgeben mussten. In der

Folge verloren Branchen wie der Einzel- und Versandhandel von Tonträgern in NRW deutlich an Bedeutung. Aus Sicht von MusikerInnen oder SpieleentwicklerInnen bieten allerdings Vertriebsplattformen wie Amazon, iTunes oder Origin Kreativen Einkommensquellen durch neue und niederschwellige Vertriebskanäle, die selbst bisher lokale Nischenprodukte und -märkte sofort und günstig global machen können. Das wiederum ändert die Positionen von international führenden Festivals und Messen, wie z.B. der imm cologne, dem Medienforum NRW oder der Igedo Modemesse. So waren und sind noch Zugänge zu globalen Märkten exklusiv in NRW verortet, doch jetzt bieten sich zusehends Alternativen. Die Digitalisierung des Vertriebs wirkt sich so mehrfach am Standort NRW aus – in Herausforderungen wie Chancen.

3. DIGITALISIERUNG DER BEZIEHUNG ZWISCHEN KREATIVEN UND KONSUMENTINNEN. Technologien ermöglichen direkte Rückschlüsse individueller NutzerInnengewohnheiten und -vorlieben: LeserInnendaten aus E-Book-Readern zeigen, wann und wie lange gelesen wird, TV-Serien werden

auf Basis von Datenauswertungen der Streaming-Portale entworfen und via Facebook können Fans von Kreativen und KünstlerInnen bedarfsgerecht analysiert werden. Mittels Social Media ist zudem ein Rückkopplungskanal für KonsumentInnen entstanden, der direktes Feedback zu den kreativen Inhalten ermöglicht – und bereits heute vielfach genutzt wird. Mit sich weiter entwickelnden Datentechnologien werden zukünftig noch genauere Aussagen zu möglichen Zielgruppen möglich sein. Hier eröffnen sich Chancen für neue Geschäftsmodelle in gleich mehreren Branchen der Kreativwirtschaft: In Städten wie Köln, Dortmund oder Mülheim an der Ruhr lässt sich beobachten, wie DesignerInnen, SpieleentwicklerInnen und KommunikationsexpertInnen immer enger zusammenarbeiten und dabei bestehende Prozesse und Produkte digitalisieren.

4. DIGITALISIERUNG DER PRODUKTION. Digitale Technologien haben sich bereits in vielen Bereichen der Kreativwirtschaft bei der Produktion durchgesetzt: Musik- und Filmsoftware ersetzen Tonstudios und Schneiderräume, softwarebasiertes Interface-

Design erhält einen hohen Stellenwert bei zunehmend komplexeren Produkten. Bei weiterhin sinkenden Kosten für Software und Technologien werden auch in der Kreativwirtschaft zunehmend digitale Produktionstechnologien eingesetzt. Die in NRW starke Gamesbranche ist dabei ein Vorreiter, deren Technologie- und IT-Kompetenzen, gebündelt an einigen Standorten in NRW, eine wichtige Voraussetzung für den Erfolg auch anderer Branchen sein werden. Beispielsweise werden in der Medienwirtschaft NRW zukünftig Datentechnologien bei gleichbleibenden Markt- und Methodenkenntnissen immer wichtiger.

Mit der Digitalisierung der Kreativwirtschaft befindet sich auch NRW inmitten eines grundlegenden Wandels der Wertschöpfungsstrukturen der Branche. Durch das Wegbrechen von Wertschöpfungsstufen und der damit verbundenen Etablierung neuer digitaler Vertriebsplattformen externer Marktteilnehmer sinken Umsatzanteile, die bislang in Deutschland und NRW erwirtschaftet worden sind.

Programm

TAGESMODERATION

Peter Grabowski, der kulturpolitische reporter

Datum:
24.11.2016
Ort:
VIEW im Dortmunder U -
Zentrum für Kunst und
Kreativität

13.00 EINLASS

14.00 GRÜßWORT

Ullrich Sierau,
Oberbürgermeister der Stadt Dortmund

14.10 EINLEITUNG

Prof. Dieter Gorny,
Geschäftsführer des european centre for creative economy (ecce)

14.20 KEYNOTE

Christina Kampmann,
Ministerin für Kinder, Familie, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen

14.40 KEYNOTE

Dr. Carsten Brosda
Staatsrat für Kultur, Medien und Digitales der Freien und Hansestadt Hamburg

15.00 PRÄSENTATION Digitalisierung der Kreativwirtschaft – Auswirkungen und Prognosen für NRW

Dr. Olaf Arndt,
Vize-Direktor bei der Prognos AG

15.30 PANELDISKUSSION

Dr. Olaf Arndt, Vize-Direktor bei der Prognos AG // Jürgen Doetz, Koordinator der Deutschen Content Allianz Berlin (DCA) // Dimitri Hegemann, Kulturmanager und Gründer des Tresor Clubs// Birgit Reuß, Leiterin des Berliner Hauptstadtbüros des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels e.V. // Egbert Rühl, Geschäftsführer der Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH.// Moderation: Peter Grabowski, der kulturpolitische reporter

16.35 KEYNOTE

Garrelt Duin
Minister für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen

17.00 KEYNOTE

Dr. h. c. Martin Schulz
Präsident des Europäischen Parlaments

17.25 SCHLUSSWORTE

Prof. Dieter Gorny, Geschäftsführer des european centre for creative economy (ecce)
Peter Grabowski, der kulturpolitische reporter

17.30 AUSKLANG

RednerInnen



© Prognos AG/FOTOS Koroll

DR. OLAF ARNDT

Vize-Direktor bei der Prognos AG

Dr. Olaf Arndt ist Vize-Direktor bei der Prognos AG und verantwortlich für den Bereich Stadt & Region. Herr Dr. Arndt hat an der Universität Hannover Wirtschaftsgeographie studiert und anschließend an der Universität Köln promoviert. Er ist seit dem Jahr 2000 Projektleiter im Bereich Stadt & Region projektleitend tätig. Als Wirtschaftsgeograph und langjähriger Politikberater ist er Experte in der Bewertung regionaler Entwicklungspotenziale und der Erarbeitung relevanter Strategien und Entwicklungskonzepte in verschiedenen Regionen Deutschlands. Er ist Mitautor der Studie „Auswirkungen der Digitalisierung auf die Kreativwirtschaft in NRW“ und leitete zuvor verschiedene Forschungsprojekte zur Analyse und Strategieentwicklung der Medien- und Kreativwirtschaft – unter anderem für die Metropole Ruhr und das Land NRW.



© Jörn Kipping

DR. CARSTEN BROSDA

Staatsrat für Kultur, Medien und Digitales der Freien und Hansestadt Hamburg

Dr. Carsten Brosda ist Staatsrat für Kultur, Medien und Digitales der Freien und Hansestadt Hamburg. Davor hat er unter anderem als Bevollmächtigter des Hamburger Senats für Medien, als Leiter der Abteilung Kommunikation des SPD-Parteivorstands sowie als stellvertretender Leiter des Leitungs- und Planungsstabes im Bundesministerium für Arbeit und Soziales gearbeitet. Er hat Journalistik und Politik an der Universität Dortmund studiert, bei der Westdeutschen Allgemeinen Zeitung volontiert und zum Thema „Diskursiver Journalismus“ promoviert.

JÜRGEN DOETZ

Koordinator der Deutschen Content Allianz (DCA)

Geboren 1944 in Heidelberg, war Jürgen Doetz nach dem Studium der Politik, Geschichte und Soziologie von 1971 bis 1982 für das Land Rheinland-Pfalz als Pressesprecher, dann als stellvertretender Regierungssprecher tätig. 1982 wurde er Geschäftsführer der Programmgesellschaft für Kabel- und Satellitenrundfunk mbH, aus der 1985 der Fernsehsender SAT.1 hervorging, und führte dort die Geschäfte bis 2004. Von 2000 bis 2004 war er Vorstand für Medienpolitik und Regulierung bei der ProSiebenSat.1 Media AG. Seit 1985 vertritt Jürgen Doetz die Interessen des privaten Rundfunks. Er war fünf Jahre Präsident des Bundesverbandes Kabel und Satellit. Von 1996 bis 2012 war er Präsident des Verbandes Privater Rundfunk und Telemedien, von 2012 bis 2014 Bevollmächtigter des Verbandsvorstands und seit Ende 2014 Bevollmächtigter für die Deutsche Content Allianz. Seit 2004 ist Jürgen Doetz Mitglied des Präsidialrates des Zentralverbandes der Deutschen Werbewirtschaft und seit 2007 deren Vizepräsident.



© VPRT e.V.

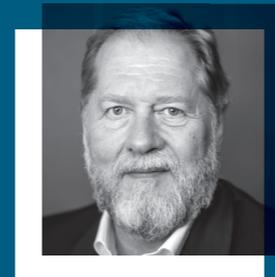


© MWEIMH /
Ralph Sondermann

GARRELT DUIN

Minister für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen

Seit 21. Juni 2012: Minister für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen. November 2009 bis Juni 2012: Wirtschaftspolitischer Sprecher der SPD-Bundestagsfraktion. Oktober 2005 bis Juni 2012: Mitglied des Deutschen Bundestages, Mitglied im Ausschuss für Wirtschaft und Technologie. 2005 bis 2009: Beauftragter für Industriepolitik der SPD-Bundestagsfraktion. November 2001 bis Dezember 2011: Mitglied des SPD-Bundesvorstands. November 2005 bis Mai 2010: Vorsitzender der SPD in Niedersachsen. Oktober 2000 bis Oktober 2005: Mitglied des Europäischen Parlaments (Oktober 2000 bis Juni 2004 Mitglied im Ausschuss für Regionalpolitik, Verkehr und Fremdenverkehr, Mitglied im Ausschuss für Industrie, Forschung und Energie). 1999 bis 2000: Tätigkeit bei der Akademie für Umwelt und Wirtschaft, Lüneburg. 1998: Zweites Juristisches Staatsexamen.



©BVMI / Markus Nass

PROF. DIETER GORNY

Geschäftsführer des european centre for creative economy (ecce)

Im Jahr 2015 wurde Prof. Dieter Gorny zum „Beauftragten für Kreative und Digitale Ökonomie“ des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie berufen. Seit 2011 ist er Geschäftsführer des european centre for creative economy (ecce GmbH). 2007 bis 2011 war er Künstlerischer Direktor der Kulturhauptstadt Europas RUHR.2010 für das Themenfeld Kreativwirtschaft. Seit 2000 ist er Präsidiumsmitglied des Deutschen Musikrats, seit 2007 Vorstandsvorsitzender des Bundesverbands Musikindustrie e.V. und Aufsichtsratsvorsitzender der Initiative Musik. Er wurde 1992 mit dem Echo ausgezeichnet und ist Adolf Grimme Preisträger. Von 1993 bis 2000 war er Geschäftsführer der VIVA Fernsehen GmbH, ab 2000 Vorstandsvorsitzender der VIVA Media AG. Prof. Dieter Gorny gründete 1985 das Rockbüro NRW, 1989 entwickelte er die Musikmesse Popkomm.



© Carsten Hahn.
Pixelbunker

PETER GRABOWSKI

Journalist, „der kulturpolitische reporter“

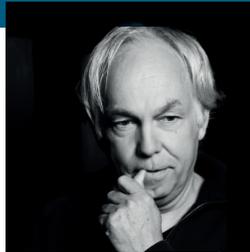
Peter Grabowski (*1967) lebt in Wuppertal und Düsseldorf. Der Journalist arbeitet vorwiegend für den öffentlich-rechtlichen Hörfunk, Fachmagazine sowie Onlinemedien; unter dem Titel „der kulturpolitische reporter“ betreibt er einen Blog. Für die WDR 3-Sendung „Forum“, die Kunststiftung NRW und das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes moderiert er regelmäßig Diskussionen über Rolle und Förderung von Kunst und Kultur(-Wirtschaft). Der leidenschaftliche Fußballfan ist nicht Mitglied seines Lieblingsvereins – aber von netzwerk recherche und Lobbycontrol. Außerdem unterstützt er den Perlentaucher, Wikimedia und CORRECTIV.

DIMITRI HEGEMANN

Kulturmanager, Gründer des „Tresor Clubs“

Dimitri Hegemann wurde 1954 in einem Dorf in Westfalen geboren und zog später nach Berlin, um dort sein Glück zu finden. Hegemann bringt Dinge in Bewegung. Stationen seines Wirkens sind das nonkonforme Atonalfestival und die Entwicklung des Tresor Clubs, der maßgeblich junge Menschen aus West- und Ost Berlin zusammenführte. Zuvor hatte Hegemann in Detroit eine neue elektronische Musik, „Techno“ genannt, entdeckt, die ihn in ihren Bann zog und die Entwicklung der damaligen Berliner Subkultur maßgeblich beeinflusste. In den letzten Jahren widmet er sich vergessenen industriellen Räumen in Detroit und hat 2012 zusammen mit Annette Ochs die Gruppe „Happy Locals“ gegründet. Sie entwickeln Strategien für kleine und große Gemeinden, in Deutschland wie auch im Ausland, die von Abwanderung betroffen sind. Der Prozess der Transformation einer Ruine in einen lebendigen Kulturraum ist seine Strategie für neue, moderne Arbeitsplätze.

© Mari Staggat



© MFJKS NRW /
Catrin Moritz



CHRISTINA KAMPMANN

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

Christina Kampmann, geboren 1980 in Gütersloh, studierte Verwaltungslehre, Politikwissenschaften und European Studies in Bielefeld, Hagen und Wien. Ihre politische Laufbahn begann mit Eintritt in die Jungsozialisten 2006. 2007 wurde sie Mitglied der SPD. 2009 wurde Christina Kampmann stellvertretende Vorsitzende der Jungsozialisten in der SPD Bielefeld, 2010 bei den Jungsozialisten Ostwestfalen-Lippe sowie in den Unterbezirksvorstand der SPD Bielefeld gewählt und leitete dort den Arbeitskreis Europa. Von 2012 bis 2013 war sie Stadtverbandsvorsitzende in Brackwede. 2013 zog Christina Kampmann für den Wahlkreis Bielefeld-Gütersloh II in den Bundestag ein. Sie war ordentliches Mitglied im Innenausschuss, im Ausschuss Digitale Agenda, stellvertretendes Mitglied im Europaausschuss, Mitglied des Fraktionsvorstands und Leiterin der Projektgruppe „Neues Miteinander“. Seit Oktober 2015 ist Christina Kampmann Ministerin für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen.

© Stephan Sasek



BIRGIT REUß

Leiterin des Berliner Hauptstadtbüros des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels e.V.

Birgit Reuß (53), geboren in Krefeld, studierte Anglistik, Germanistik und Neuere Geschichte in Bonn. Nach Abschluss des Studiums war sie zunächst als Referentin bei Abgeordneten des Deutschen Bundestags, des nordrhein-westfälischen Landtags sowie der Architektenkammer Nordrhein-Westfalen in Düsseldorf tätig, bevor sie 2000 zur Interessenvertretung der Buchbranche wechselte. Seit 2008 leitet sie das Berliner Hauptstadtbüro des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels e.V. In dieser Funktion verantwortet sie die politische Kommunikation in Berlin und Brüssel und vertritt dort die Interessen der im Börsenverein organisierten Verlage und Buchhandlungen und des Zwischenbuchhandels.

EGBERT RÜHL

Geschäftsführer der Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH

Geschäftsführer der 2010 gegründeten Hamburg Kreativ Gesellschaft, einer städtischen Einrichtung zur Förderung der Hamburger Kreativwirtschaft. Die Gesellschaft betrat Neuland bei der Entwicklung von Förderformaten für die gesamte Kreativwirtschaft in der Hansestadt. Die Angebote reichen von niedrigschwelligen, individuellen Beratungen über Workshops, Vernetzungsinitiativen, ein Coaching-Programm, Hilfe bei Finanzierungsfragen bis hin zur Immobilienschließung und decken damit die gesamte Bandbreite der Förderthemen ab. Über das breite und passgenaue operative Angebot hinaus versucht die Gesellschaft immer auch die politische und theoretische Debatte über Potenziale und Entwicklung der Kreativwirtschaft anzustoßen.

Vor der Hamburger Tätigkeit war Rühl sein gesamtes Berufsleben in sehr unterschiedlichen Positionen und Strukturen als Kunst- und Kulturer möglicher in vielen Sparten tätig, unter anderem als Geschäftsführer des Kulturhauses Alte Feuerwache Mannheim und als Gründer eines Büros für Kulturmanagement.

© Tim Ohnsorge



DR. H. C. MARTIN SCHULZ

Präsident des Europäischen Parlaments

Martin Schulz wurde 1955 in Hehlrath geboren, einer deutschen Kleinstadt nahe der deutsch-holländisch-belgischen Grenze. Nach seinem Schulabschluss entschloss er sich, seine Leidenschaft für Bücher zum Beruf zu machen und absolvierte eine Buchhändlerlehre. Nach einigen Jahren im Verlagswesen gründete er 1982 seinen eigenen Buchladen in Würselen, den er zwölf Jahre lang leitete. Mit 19 Jahren trat er der SPD bei und arbeitete zunächst bei den Jungsozialisten mit. Mit 31 Jahren wurde er zum Bürgermeister seiner Heimatstadt Würselen gewählt und arbeitete elf Jahre lang in diesem Amt. Seit 1994 ist Martin Schulz Mitglied des EU-Parlaments und arbeitete unter anderem im Menschenrechtsausschuss, Innen- und Justizausschuss. Zur Jahrtausendwende wurde er zum Vorsitzenden der deutschen EU-Abgeordneten der SPD und zum stellvertretenden Fraktionsvorsitzenden der europäischen Sozialdemokraten im EU-Parlament gewählt. Seit 2012 ist er EU-Parlamentspräsident.



© Dortmund-Agentur

ULLRICH SIERAU

Oberbürgermeister der Stadt Dortmund

Geboren 1956 in Halle/Saale, verheiratet, drei Kinder. 1958 Flucht aus der damaligen DDR. 1976 bis 1982 Raumplanungsstudium in Dortmund und an der Oxford Polytechnic. 1982 bis 1983 Mitarbeit im DFG-Forschungsprojekt „Neue Formen der Stadterneuerung“, 1983 bis 1985 Städtebau-referendariat beim Land Nordrhein-Westfalen, Große Staatsprüfung, Assessor. 1986 stellvertretender Leiter der Koordinierungsstelle für Planungsaufgaben in Unna, dann Wechsel in das Ministerium für Stadtentwicklung, Wohnen und Verkehr des Landes Nordrhein-Westfalen. 1993 Beförderung zum Ministerialrat. 1994 bis 1999 Direktor des Instituts für Landes- und Stadtentwicklungsforschung Nordrhein-Westfalen. 1999 bis 2005 Umwelt- und Planungsdezernent der Stadt Dortmund, 2005 bis 2007 Planungsdezernent, 2007 bis 2009 Stadtdirektor und Dezernent für Planung, Städtebau und Infrastruktur. Oktober 2009 Amtsantritt als Oberbürgermeister der Stadt Dortmund.

© Europäische Union – Europäisches Parlament



Impressum

HERAUSGEBER

european centre for creative economy
ecce GmbH
Emil-Moog-Platz 7
44137 Dortmund
+49 (0) 231 222 275 00
www.e-c-c-e.com

PRESSEKONTAKT

Susanne Pahl
+49 (0) 231 222 275 24
pahl@e-c-c-e.com

Team Creative Industries Dialog NRW
Bernd Fesel
Sandra Czerwonka
cid@e-c-c-e.com

DESIGN

I000SISSI büro für gestaltung GbR
www.I000sissi.de

TEXTNACHWEIS

S. 6 – 9: Florian Knetsch und Dr. Olaf Arndt
(Prognos AG)

Der CID NRW ist gefördert vom

Ministerium für Wirtschaft, Energie,
Industrie, Mittelstand und Handwerk
des Landes Nordrhein-Westfalen



ecce ist gefördert vom

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



Partner:

CREATIVE.NRW
Kompetenzzentrum Kreativwirtschaft



Regionalverband Ruhr

