

# Kultur- und Kreativwirtschaft zwischen Mythos und Wirklichkeit



**DIE LINKE.**  
IM EUROPAPARLAMENT

Vereinte Europäische Linke • Nordische Grüne Linke



FRAKTION IM EUROPÄISCHEN PARLAMENT

**GUE/NGL**  
[www.guengl.eu](http://www.guengl.eu)



## Zauberwort Kultur- und Kreativwirtschaft

2016 erarbeitete das Europaparlament zwei *Initiativberichte*, die sich mit der *Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)* und der *Digitalisierung der Europäischen Industrie* befassen. Erstmals arbeiteten der Kultur- und des Industrieausschuss dabei gleichberechtigt zusammen.

*Die Kultur- und Kreativwirtschaft (cultural and creative industries - CCI)* hat innerhalb der EU mehr Beschäftigte als die Automobilindustrie. Die Arbeitsplätze wandern nicht ab. 12,5 Millionen Menschen arbeiten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Vollzeit. Das sind 7,5% aller Beschäftigten in der EU, die 5,3% der Bruttowertschöpfung erarbeiten. Damit ist das erste Problem auf dem Tisch: In der Kultur- und Kreativwirtschaft sind die Einkommen niedrig.



Ein faires modernes Urhebervertragsrecht ist keine alleinige Lösung, denn auch in dieser Branche gibt es viele Beschäftigte, die kein Copyright auf ihr täglich Brot haben werden, seien sie nun Bühnentechniker, Ankleiderinnen, Layouter oder Spielesoftwareingenieurinnen. Martina Michels schlug einmal mehr ein Fair-Work-Siegel vor, welches die Arbeitsprodukte für Käuferinnen und Nutzer aufwerten könnte. Zusätzlich muss es mehr Förder- und Kreditprogramme geben, die den Eigenwert kultureller Produktionen und vor allem deren Kleinteiligkeit anerkennen.

Oft wird diese Branche mit ihrer hohen kreativen Komponente zum „Vorbild“ für zukünftiges Arbeiten verklärt, die Probleme rund um die unsicheren und mies bezahlten Jobs aber verschwiegen. Der Gesprächsbedarf ist offensichtlich.

## Kultur- und Kreativwirtschaft zwischen Vorbild und Problemkind

Die französischen Sozialwissenschaftler Luc Boltanski und Ève Chiapello untersuchten in ihrem Wälzer „Der neue Geist des Kapitalismus“ Rechtfertigungen der schönen neuen Arbeitswelt. Der Fabrikarbeiter hatte als Mittelpunkt der politischen Auseinandersetzungen lang schon ausgedient. Eher stehen die Kulturmenschen, die kreativ aber oft auch selbstausbeuterisch zu Werke gehen, im Fokus der Debatten. Begriffe wie Dienstleistungsgesellschaft oder Wissensgesellschaft spiegeln unter der Hand wieder, dass soziale und kulturelle Kritiken an Arbeit und Leben in einen modernen Kapitalismus schlicht integriert wurden. Auf diese Weise gilt die Kultur- und Kreativbranche plötzlich als Zukunftsmodell einer Arbeitswelt, in der sich viele ihre Ideen mit einem strengen Urheberrecht bezahlen lassen könnten. Bei dieser Idee wird verschwiegen, dass große Unternehmen eine ungleich stärkere Verhandlungsposition im Urhebervertragsrecht haben und andererseits in dieser Vision absolut keinerlei Mitverantwortung für die Garantie sozialer Rechte der Kreativen von den Unternehmen mehr eingefordert wird.

Man kann die Kultur- und Kreativindustrie auch anders sehen: In diesem Sektor werden die meisten Bücher, Filme und Musiken produziert, mit denen wir leben. Doch die öffentliche Kulturförderung trägt nur einen Teil der traditionell gewachsenen Kulturinstitutionen, wie Bibliotheken, Museen, Theater, Kulturzentren, um den Zugang aller zu Kultur zu öffnen. Mit einer guten Statistik und einem sachlichen Blick auf die handfesten Probleme der kommerziellen Kulturproduzenten kommen wir an einer besonderen Beschäftigungs- und Wirtschaftsförderung nicht vorbei.



## Die Kreativen

Viele der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativindustrie sind sich selbst ausbeutende Soloselbständige, KleinunternehmerInnen. Es sind oft die, die Texte und Bilder liefern, Software schreiben, ihr Können für zeitlich begrenzte Projekte anbieten. Viele Beschäftigte sind gut ausgebildet, doch sie kämpfen, genau wie Click- und CrowdworkerInnen um Aufträge auf einem unüberschaubaren Markt. Eine Organisation für die Durchsetzung ihrer sozialen Rechte ist selten. Künstlersozialkassen, wie in Deutschland, sind Unterstützungsmodelle, deren Fortexistenz ständig bedroht ist. Debatten um Mindesthonorare, Ausstellungsvergütungen u. a. widerspiegeln kleine Antworten auf viele ungelöste Fragen, die sich in mieser Bezahlung und mangelnder beruflicher (und familiärer) Planbarkeit manifestieren.

Das Problem der suboptimalen Einbindung kreativer Arbeit in die kapitalistischen Produktionsstrukturen gibt es auch in der Forschung und den klassischen Industriebranchen. Kreative aus dem Ingenieurwesen haben ähnlich große Konflikte mit ihrem Management auszutragen, wie Kreative in anderen Branchen. Erschwerend in der Kultur- und Kreativbranche ist die Kleinteiligkeit. Fast jede/r kämpft für sich allein und hat dabei oft keine Krankenversicherung oder Rentenansprüche im Gepäck. Bisher gibt es nur wenige Überlegungen, wie das eingangs erwähnte Fair-Work-Siegel oder Crowd-Working-Watch-Modelle (forciert von der IG Metall), die den Blick auf die Bewertung der Unternehmen der Kultur- und Kreativbranche lenken und auf das Qualitätsmerkmal der fairen Bezahlung setzen. Durchgesetzt ist davon bisher nichts. Wir sind mitten im Bohren dicker Bretter.



## Spezifische Wirtschaftsförderung von Kultur

Die Kultur- und Kreativwirtschaft war auch Gegenstand des Berichts zur Implementierung des Programmes Kreatives Europa (Creative Europe). Immer mehr Förderstrukturen werden derzeit in Kreditinstrumente verwandelt und damit privatisiert. Der Weg allein ist schon fragwürdig. Und weil Kulturprojekte tatsächlich auch Risikoprojekte sind, wurde ermittelt, dass bis Mai 2016 kein einziges Kulturprojekt durch den Europäischen Fonds für strategische Investitionen (EFSl) gefördert wurde. Wie kommen nun Micro- und Kleinstunternehmen zu Krediten? Letztlich liegt die Lösung des Problems in den Regionen. Deren Wirtschaftsförderung muss die Selbstständige und Kleinstunternehmen über die erste und zweite Investitionsschwelle begleiten. Der neue Garantiefonds im Programm Kreatives Europa mit seinen 121 Millionen € ist dabei nur ein Tropfen auf den heißen Stein.

Im Bericht zur Kultur- und Kreativindustrie gibt es einen freundlichen Schlusssatz zum Scheitern als unternehmerischer Lernprozess. Darin liegt ein Schlüssel zur Lösung vieler Probleme. In der Chemie und anderen Forschungsbereichen dürfen die Kreativen 100 bezahlte Fehlversuche machen und finden dabei vielleicht eine gültige Lösung. Kulturbranchen, die unseren demokratischen Dialog befördern, bräuchten ebenfalls mehr Spielräume. Kommerzieller Projekterfolg kann nicht, wie derzeit praktiziert, das oberste Förderkriterium sein. Hier ist sowohl mehr Kreativität bei der Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft gefragt als auch das Ende der chronischen Unterfinanzierung.

## **Kontakt:**

Martina Michels, MdEP  
martina.michels@ep.europa.eu  
Konzept: Nora Schüttpelz  
Redaktion: Konstanze Kriese

## **Impressum:**

Vereinte Europäische Linke - Nordisch Grüne Linke

Die Linke. im Europaparlament.  
V.i.S.d.P.: Cornelia Ernst, DIE LINKE.  
im Europäischen Parlament

Parlement Européen  
Rue Wiertz 43  
B-1047 Brüssel  
Belgien  
[www.dielinke-europa.eu](http://www.dielinke-europa.eu)

Stand: Oktober 2017

**Weitere  
Informationen  
finden Sie:**

