

wirtschaft schafft somit nicht nur einen brancheninternen, sondern auch einen enormen gesellschaftlichen Mehrwert. Der Kultur und den Kreativen gehört die Zukunft.

Kulturelle Bildung und Ehrenamt für eine starke Gesellschaft

Kultur und Kreativität sind nicht nur Wirtschaftsfaktoren, sie fördern auch die Weiterentwicklung der Gesellschaft. Eine Bedingung hierfür schafft die kulturelle Bildung. Sie befähigt zur Rezeption von Kunst und Kultur, ermöglicht politische und gesellschaftliche Teilhabe und fördert die Persönlichkeitsbildung. Für die Kulturförderung ist es daher zentral, den Zugang zu und die Partizipation an kulturellen Angeboten für alle sicherzustellen.

Aber auch das ehrenamtliche Engagement ist in der Kultur nicht mehr wegzudenken.

Es reicht von der Vorstands- und Gremienarbeit, von ehrenamtlich geführten Museen und Bibliotheken über Kulturvereine bis hin zum Amateurtheater. Diese Engagementfelder stellen nur einen kleinen Ausschnitt der vielfältigen kulturellen Engagementbereiche dar.

Viele Kulturbetriebe und kulturelle Angebote können erst Dank des großen ehrenamtlichen Engagements ermöglicht werden. Ehrenamtliche Engagements helfen dabei, das Leistungsspektrum kultureller Einrichtungen zu erhalten oder erheblich zu erweitern.

Auszug aus dem Kulturfinanzbericht 2020 - Gemeinsames Geleitwort der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Präsidentin der Kultusministerkonferenz und des Präsidenten des Deutschen Städtetages

Kunst und Kultur sind elementare Bestandteile unserer Gesellschaft. Sie sind von zentraler Bedeutung für die kollektive und individuelle Identität, das historische Bewusstsein sowie für die Vermittlung von Bildung und gemeinsamen Werten. Darüber hinaus sind sie eine wichtige Triebfeder für die Mobilisierung kreativer Kräfte und die Entwicklung der Volkswirtschaft. Dies gilt in besonderer Weise für die Bundesrepublik Deutschland. Deshalb ist die Förderung von Kunst und Kultur im Bund, in den Ländern und in den Kommunen ein wichtiges Aufgabenfeld.

Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft

Ein zentrales Instrument zur Stärkung der Branche ist die **Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft**, die das Bundeswirtschaftsministerium und die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien 2007 ins Leben gerufen haben. Ziel war und ist es, die Wettbewerbsfähigkeit dieser Branche zu stärken sowie das Arbeitsplatzpotenzial besser auszuschöpfen und weiterzuentwickeln. Darüber hinaus sollen die Erwerbschancen innovativer kleiner Kulturbetriebe sowie freischaffender Künstlerinnen und Künstler verbessert werden.

Im Zuge der Initiative entstand 2016 das Kompetenzzentrum des Bundes für Kultur- und Kreativwirtschaft in Berlin. Seit seinem Start konzentriert es sich auf die **Vernetzung** in und mit der Kultur- und Kreativwirtschaft. Es werden dort jährlich mehr als 100 Veranstaltungen und kompetente Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner zur Unterstützung der Unternehmerinnen und Unternehmer sowie Gründerinnen und Gründer angeboten.

Kernergebnisse einer Untersuchung im Auftrag des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2022 zu der Frage, welche Rolle die Kreativwirtschaft bei Gründungen als wichtigem Wachstumsmotor einer Volkswirtschaft einnimmt¹

Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft machen 5,1 Prozent des Gründungsgeschehens in Deutschland aus.

Die Gründungsintensität (Gründungen je 10.000 Erwerbsfähige) der Branche verzeichnete seit 2017 ein Wachstum von 6,2 Prozent (Gesamtwirtschaft: 6,7 Prozent), stagnierte jedoch während der Coronapandemie 2020/21.

Die Entwicklungsdynamik der Teilmärkte ist sehr unterschiedlich; die Gründungen verscho-ben sich zwischen 2017 und 2021 deutlich zugunsten des Teilmarkts Software-/Games-Industrie.

Im Verhältnis zur Zahl der Erwerbsfähigen wurden die meisten Kultur- und Kreativunter-nehmen in den Bundesländern Berlin, Hamburg, Bayern und Hessen gegründet.

Kreativwirtschaft als Wirtschafts- und Standortfaktor

Kultur- und Künstlerförderung ist zugleich auch Wirtschaftsförderung. Längst gilt das kul-turelle Umfeld einer Region oder Kommune als entscheidender Standortfaktor bei der An-siedlung von Unternehmen. Länder und Kommunen erkennen zunehmend die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft und richten Anlaufstellen für die Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft ein. Der Flächenbedarf in der Kreativwirtschaft pro Arbeitsplatz ist dazu noch sehr gering und böte daher für Gladbeck mit seiner hohen Bevölkerungsdichte wirtschaftlich eine Chance. Zu dem liegt die Gründerrate der Kreativwirtschaft noch höher als in der IKT-Branche.

Für Gladbeck liegen allerdings noch keine belastbaren statistischen Daten über die Krea-tivwirtschaft vor. Dies könnte nach der Erstellung eines **Kulturprofils** möglich sein.

Quellen:

Prognos AG

Staatsministerium für Kultur und Medien

Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz

Kulturfinanzbericht 2020

Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2021

¹ Auftragnehmer: Prognos AG mit dem U-Institut

Finanzielle Auswirkungen:

keine

folgende

Ergebnisrechnung

Ertrag	€
einmalig	
jährlich	

Aufwand	€
einmalig	
jährlich	
<i>darin enthalten:</i>	
Personalaufwand	
Sach- und Dienstleistungen	
Transferaufwand	

investiver Finanzplan

Einzahlung	€
einmalig	
jährlich	
<i>darin enthalten:</i>	
Zuschüsse	
Beiträge Dritter	

Auszahlung	€
einmalig	
jährlich	

Haushaltsmittel stehen: zur Verfügung nicht zur Verfügung

Klimarelevante Auswirkungen:

- keine wesentliche Klimarelevanz**
Die Durchführung der Haupt- und Alternativenprüfung war daher nicht notwendig (keine Anlage).
- keine negative oder eine positive Klimawirkung**
Die Durchführung der Alternativenprüfung war daher nicht notwendig (keine Anlage).
- eine negative Klimawirkung**
Die Alternativenprüfung wurde durchgeführt und das Prüfungsergebnis ist als Anlage beigefügt.

Beschlussentwurf:

Der Kulturausschuss nimmt den Bericht zur Kenntnis.

Die Bürgermeisterin
i. V.



- Linda Wagner -

In der Sitzung des

_____-Ausschusses

Rates

Haupt-, Finanz- und Digitalisierungsausschusses

am _____ (nicht - öffentlicher Teil) wurde wie folgt beschlossen: