



Brüssel, den 10. November 2014
(OR. en)

14752/14

CULT 121
AUDIO 64
SOC 758
COMPET 605
EMPL 149
TOUR 23
TELECOM 197

VERMERK

Absender: Generalsekretariat des Rates
Empfänger: Ausschuss der Ständigen Vertreter/Rat

Betr.: Ein größerer Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft, einschließlich des kulturellen Erbes, zu den Zielen der Strategie Europa 2020
– *Orientierungsaussprache*
[Öffentliche Aussprache gemäß Artikel 8 Absatz 2 der Geschäftsordnung des Rates (Vorschlag des Vorsitzes)]

Nach Anhörung des Ausschusses für Kulturfragen hat der Vorsitz das beiliegende Diskussionspapier ausgearbeitet, das als Grundlage für die Orientierungsaussprache auf der Tagung des Rates (Bildung, Jugend, Kultur und Sport) am 25. November 2014 dienen soll.

**Ein größerer Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft,
einschließlich des kulturellen Erbes,
zu den Zielen der Strategie Europa 2020**

Diskussionspapier des Vorsitzes

I. Halbzeitüberprüfung der Strategie Europa 2020

Die Strategie Europa 2020 ist der langfristige Plan der EU zur Schaffung von Wachstum und Beschäftigung. Sie wurde im Jahr 2010 gestartet, mit dem Ziel, die Wirtschaft in der Europäischen Union auf "**intelligente, nachhaltige und integrative**" Weise neu zu gestalten. Die Strategie geht **horizontal zahlreiche Politikbereiche** an und konzentriert sich dabei auf die letztendlichen Ziele Wachstum, Beschäftigung und Wettbewerbsfähigkeit.

Im März 2014 veröffentlichte die Kommission eine Mitteilung zur Bestandsaufnahme der Strategie Europa 2020¹, um die Umsetzung der Strategie auf europäischer und auf einzelstaatlicher Ebene vier Jahre nach ihrem Start zu bewerten. Diese Mitteilung ebnete den Weg für eine öffentliche Konsultation, die im Mai 2014 eingeleitet wurde. Auf der Grundlage der während dieser öffentlichen Konsultation erhaltenen Beiträge, eigener Überlegungen der Kommission und weiterer Beiträge wird die Kommission rechtzeitig vor der Frühjahrstagung 2015 des Europäischen Rates Vorschläge für die Halbzeitüberprüfung der Strategie Europa 2020 vorlegen.

¹ Dok. 6713/14.

Der Rat wird ferner, wie im Achtzehnmonatsprogramm des Rates² vorgesehen, zur Vorbereitung der Überprüfung der Strategie beitragen. Angesichts des übergreifenden Charakters der Strategie haben die drei Vorsitze beschlossen, dass die Strategie in allen betreffenden Ratsformationen erörtert wird, auch im Kulturbereich, wo der Rat den Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft, einschließlich des kulturellen Erbes, zu den Zielen der Strategie Europa 2020 erörtern wird.

Wie in seinem Fahrplan³ dargelegt, wird der italienische Vorsitz die Beiträge aus allen Ministerdebatten zusammenfassen und diese Zusammenfassung auf der Tagung des Rates (Allgemeine Angelegenheiten) im Dezember und anschließend auf der Tagung des Europäischen Rates vorlegen.

II. Kultur- und Kreativwirtschaft und die Strategie Europa 2020

Obwohl die Kultur in der Strategie nicht explizit erwähnt wird, hat sich erwiesen, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft in erheblichem Maße Wachstum und Beschäftigung schaffen kann. Der Beitrag der Kultur zu den Zielen der Strategie – intelligentes, nachhaltiges und integratives Wachstum – wird in den Schlussfolgerungen des Rates von 2011⁴ beschrieben und wurde in den letzten Jahren immer deutlicher sichtbar.

Trotz der Krise hat die europäische Kultur- und Kreativwirtschaft weiterhin Wertschöpfung bewirkt und dabei **zum Wachstum beigetragen und Arbeitsplätze erhalten**. Sie hat sich angesichts der Wirtschafts- und Finanzkrise als widerstandsfähig erwiesen und zugleich die Möglichkeiten des digitalen Wandels durch die Entwicklung neuer Geschäftsmodelle genutzt. Im Jahr 2011 machten die Kernbranchen der Kreativwirtschaft etwa 4,4 % des gesamten europäischen BIP und 3,8 % der gesamten europäischen Arbeitskräfte aus⁵. Darüber hinaus dient die Kultur- und Kreativwirtschaft als Katalysator für Innovation in der Wirtschaft und der Gesellschaft insgesamt, und die Kultur entwickelt sich nach und nach zu einer ständig wachsenden, zuverlässigen sozioökonomischen Ressource.

² Dok. 11258/14.

³ Dok. 11645/14.

⁴ Schlussfolgerungen des Rates von 2011 zum Beitrag der Kultur zur Umsetzung der Strategie Europa 2020 (ABl. C 175 vom 15.6.2011, S. 1).

⁵ Studie von TERA Consultants (2014).

In diesem Rahmen ist die Kultur- und Kreativwirtschaft zusammen mit dem kulturellen Erbe (materiell, immateriell und digital) eine Stärke des europäischen Entwicklungsmodells. Sie stellt einen **Wettbewerbsvorteil** gegenüber dem Rest der Welt dar und ist eine **Quelle der Kreativität**, die zu **Innovation** führt – ein Schlüsselfaktor dafür, dass europäische Unternehmen auf globaler Ebene wettbewerbsfähig bleiben. Die Anerkennung und Förderung des Innovationspotenzials der Kultur- und Kreativwirtschaft kann erheblich zum Erreichen der Ziele von Europa 2020 – intelligentes, nachhaltiges und integratives Wachstum – beitragen.

Daher ist es jetzt, bei der Bestandsaufnahme der bisher erreichten Fortschritte, erforderlich, die Gelegenheit der Halbzeitüberprüfung zu ergreifen und neue Quellen nachhaltigen Wachstums zu untersuchen. Eine Wachstumsstrategie der EU für das 21. Jahrhundert sollte das Potenzial, das die Kultur- und Kreativwirtschaft für das Erreichen der wirtschaftlichen, kulturellen, gesellschaftlichen und ökologischen Ziele bietet, nicht ignorieren.

III. Gemeinsamkeit der Kultur und der Strategie Europa 2020: ein übergreifendes Konzept

Es ist besonders wichtig, die übergreifende Dimension der Kultur zu betonen, die gut zum übergreifenden Ansatz der Strategie Europa 2020 passt. Die Kultur trägt zu zahlreichen Triebkräften für Wachstum bei – Innovation, digitale Wirtschaft, Beschäftigung und Jugend, Industriepolitik, Armutsbekämpfung und Ressourceneffizienz – und wird ihrerseits von Entscheidungen in anderen Politikbereichen beeinflusst. Der besondere übergreifende Charakter der Kulturwirtschaft kann die Wirksamkeit der gesamten Strategie bestärken, unter der Voraussetzung, dass auf allen Ebenen ein integriertes Konzept verfolgt wird.

In dieser Hinsicht kommt es entscheidend darauf an, das Bewusstsein und die Teilnahme der europäischen Bürger und Interessenträger in einem soliden Rahmen zu steigern, der die Entwicklung und Umsetzung integrierter politischer Maßnahmen ermöglicht. Das kulturelle Erbe ist ein Beispiel dafür, wie partizipative Verwaltung, integrierte politische Maßnahmen und hohe sozioökonomische Erträge sich gegenseitig positiv beeinflussen.

IV. Beispiele für den Beitrag der Kultur zu Wachstum und Beschäftigung

Ein besseres Zusammenspiel der **Politikbereiche Tourismus und Kultur** sowie der **Politikbereiche Bildung, Forschung und Innovation** kann nachhaltiges Wachstum im Tourismussektor garantieren. Dies wird außerdem zur Erhaltung des kulturellen Erbes für künftige Generationen beitragen und durch Investitionen in unsere kulturellen Identitäten und Traditionen das allgemeine Wohlbefinden unserer Gesellschaften fördern. Wir haben die Gelegenheit, eine positive Dynamik des langfristigen Wachstums innerhalb eines stark umkämpften Weltmarkts, auf dem die herausragende Stellung Europas nicht in Frage steht, einzuleiten.

Der **audiovisuelle Sektor** spielt nicht nur für Wachstum und Beschäftigung eine wichtige Rolle, sondern auch für die Förderung der kulturellen und sprachlichen Vielfalt in Europa. Der audiovisuelle Sektor ist stark in den digitalen Wandel und die Zusammenführung von e-Infrastrukturen, kulturellen Inhalten und Online-Diensten eingebunden. Die Modernisierung des europäischen Urheberrechtsrahmens und die Schaffung eines effektiven digitalen Binnenmarkts, die die neue Kommission angekündigt hat, werden entscheidend für das Wachstum der europäischen audiovisuellen Mediendienstanbieter und für die Vergütung der europäischen Schöpfer von Inhalten sein. Auf ähnliche Weise werden Investitionen in die Medienkompetenz der europäischen Bürger und ein vermehrter öffentlicher Zugang zum europäischen Filmerbe, unter anderem durch Digitalisierungskampagnen für europäische audiovisuelle Archive, zur Förderung der europäischen kulturellen Vielfalt und zur Ausweitung des potenziellen Markts beitragen. Dem audiovisuellen Sektor muss daher im Rahmen der wirtschafts- und kulturpolitischen Agenda der Europäischen Union Vorrang eingeräumt werden.

Die neuen digitalen kulturellen Produkte wie etwa E-Books und audiovisuelle Produkte sind ein neuer Bereich, in dem unsere kultur-, wirtschafts- und haushaltspolitischen Maßnahmen jetzt zusammengeführt werden müssen. Wir brauchen ein kohärentes und gemeinsames Konzept, bei dem digitale Produkte und ihre herkömmlichen Entsprechungen, z.B. E-Books und gedruckte Bücher, auf derselben Ebene stehen. Es wird wesentlich darauf ankommen, die technischen, steuerlichen und regulatorischen Hindernisse für diesen neuen Markt zu überwinden, um sein Wachstum zu gewährleisten und die wirtschaftlichen Möglichkeiten, die er für unsere Kulturpolitik bietet, voll zu nutzen.

V. Einbinden kultureller Aspekte in die Agenda für Wachstum und Beschäftigung auf EU-Ebene

Wie oben beschrieben, gibt es einen – auf nationale und europäische statistische Daten gestützten – breiten Konsens darüber, was die Kultur der Gesellschaft in Bezug auf intelligentes, nachhaltiges und integratives Wachstum bringen kann. Es wird außerdem immer deutlicher, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft einen großen Beitrag zu Vollendung des digitalen Binnenmarkts sowie zu den Initiativen der EU auf den Gebieten der Industriepolitik und Innovation leisten muss. Die Frage, die sich jetzt – zur Halbzeitüberprüfung der Strategie Europa 2020 – stellt, ist, inwieweit Kulturpolitik Teil der Agenda der EU für Wachstum und Beschäftigung sein sollte.

Vor diesem Hintergrund werden die Minister ersucht, folgende Fragen zu beantworten:

- 1. Wie kann die Kultur- und Kreativwirtschaft konkret zum Erreichen des mit der Strategie Europa 2020 angestrebten "intelligenten, nachhaltigen und integrativen Wachstums" beitragen? Bringt es einen Mehrwert, die Kultur- und Kreativwirtschaft und den audiovisuellen Sektor direkter in die Strategie Europa 2020 einzubinden, beispielsweise durch einen Beitrag zum jährlichen Europäischen Semester?*
- 2. Wie können sich die Mitgliedstaaten mit ihren Interessenträgern abstimmen, um gesellschaftliche und wirtschaftliche Innovation durch die Kultur- und Kreativwirtschaft zu stimulieren?*

Damit alle Minister Gelegenheit zu einem Beitrag erhalten, werden die Wortmeldungen auf höchstens **drei Minuten** begrenzt.