



Veranstaltungsreihe „Digitale Gesellschaft NRW.EU“ in der Landesvertretung NRW, Brüssel

DIGITALE KREATIVITÄT – Kontexte, Prozesse und Strategien (3. Werkstatt) am 27. April 2016, Brüssel

Hintergrund

Die Digitalisierung aller gesellschaftlichen Bereiche schreitet in Europa weiter voran. Politische Rahmenbedingungen, technologische Potenziale und gesellschaftliche Zielvorstellungen sind Gegenstand eines Diskurses unterschiedlicher Akteure auf mehreren Ebenen.

Der Aufbau eines Digitalen Binnenmarkts in Europa zählt zu den zehn politischen Prioritäten der Europäischen Kommission. In ihrer „Strategie für einen digitalen Binnenmarkt“ benennt die EU-Kommission dazu drei „vorrangige Politikbereiche“:

1. *„Besserer Zugang zu digitalen Waren und Dienstleistungen – Unsere digitale Welt muss ein fugenloser und homogener Wirtschaftsraum werden.*
2. *Optimale Rahmenbedingungen für digitale Netze und Dienstleistungen – Unsere Vorschriften müssen mit der technologischen Entwicklung Schritt halten und den Ausbau der Infrastruktur begleiten.*
3. *Digitale Wirtschaft als Wachstumsmotor - Europas Wirtschaft, Industrie und Arbeitsmarkt müssen die Vorteile der digitalen Revolution voll ausschöpfen.“¹*

Innerhalb dieser Säulen geben „Actions“ konkretere politische Handlungsziele vor. So soll innerhalb der ersten Säule die „Modernisierung des Urheberrechts“ vorangetrieben werden:

„Anpassung des Urheberrechts an aktuelle Gegebenheiten und Schaffung eines ausgewogenen Verhältnisses zwischen Urheber- und Verbraucherinteressen. Dies erleichtert den Zugang zu Kultur, fördert die kulturelle Vielfalt und schafft neue Möglichkeiten für Künstler und Urheber. Die Kommission wird darüber hinaus schärfer gegen gewerbsmäßige Schutzrechtsverletzungen vorgehen.“

Am 9. Dezember 2015 veröffentlichte die EU-Kommission die Mitteilung „Schritte zu einem modernen, europäischeren Urheberrecht“²: Ein angemessen gestaltetes Urheberrecht belohne „die schöpferische Tätigkeit und Investitionen in schöpferische Inhalte“ und bilde „die Grundlage für die weltweite Wettbewerbsfähigkeit der europäischen Kreativwirtschaft.“ Neben urheberrechtlichen Fragen will die die EU-Kommission prüfen, ob „Lösungen auf EU-Ebene zur Stärkung der Rechtssicherheit, Transparenz und Ausgewogenheit des Systems zur Vergütung von Autoren und Künstlern in der EU

¹ https://ec.europa.eu/priorities/digital-single-market_de

² <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2015/DE/1-2015-626-DE-F1-1.PDF> (alle folgenden Zitate).

geboten sind, und dabei die Kompetenzverteilung zwischen EU-Ebene und nationaler Ebene berücksichtigen.“ Die Einhaltung der Rechtsvorschriften stellt aus Sicht der EU-Kommission „eine wesentliche Grundlage für die Förderung von Kreativität und Innovation und die Bildung von Vertrauen auf den Märkten dar.“

Im Kontext des Zusammenwachsens der Inholdemärkte, der medientechnischen Innovationen und den sich verändernden Nutzungspraktiken gilt es, geeignete Rahmenbedingungen zu gestalten, in denen sich digitale Kreativität im Medienkulturbereich besonders gut entfalten kann. Langfristig ist zu fragen, wie „das vielfältige kulturelle, geistige und wissenschaftliche Schaffen Europas möglichst ungehindert in ganz Europa Verbreitung finden kann“.

Veranstaltungsreihe

Die aktuelle EU-Politik zur Digitalen Gesellschaft in Europa ist Ausgangspunkt für die Veranstaltungsreihe DIGITALE GESELLSCHAFT NRW.EU, die das Land Nordrhein-Westfalen in ihrer Landesvertretung in Brüssel und in Kooperation mit dem Grimme-Institut organisiert. Die Reihe besteht aus einer Auftaktveranstaltung und einzelnen Werkstätten, in denen konkrete Aspekte der digitalen europäischen Agenda multiperspektivisch verhandelt werden. Werkstätten sind thematisch fokussierte und mit Expert(inn)en, Akteuren und Stakeholdern besetzte, teilöffentliche Veranstaltungen:

- Auf der Auftaktveranstaltung „DIGITALER BINNENMARKT – Perspektiven für den Medien- und IT-Standort Europa“ am 26. Oktober 2015 diskutierten Günther H. Oettinger (EU-Kommissar für Digitale Wirtschaft und Gesellschaft) und Anke Schäferkordt (CO-Chief Executive Officer RTL Group) über Ziele und Grenzen der „AVMD-RL“.
- Die erste Werkstatt „DIGITALE WERTSCHÖPFUNG – Kreativität, Werte und mediale Innovation“ fand am 26. Oktober 2015 im Anschluss an die Auftaktveranstaltung statt.
- Die zweite Werkstatt „DIGITALE PARTIZIPATION – Europa der Bürgerinnen und Bürger“ fand statt am 18. November 2015.

Dritte Werkstatt

Die dritte Werkstatt im Rahmen der Reihe „Digitale Gesellschaft NRW.EU“ trägt den Titel „**DIGITALE KREATIVITÄT – Kontexte, Prozesse und Strategien**“ und findet statt am 27. April 2016 in der Vertretung des Landes NRW in Brüssel.

Ziel der dritten Werkstatt ist es, die aktuelle Politik der EU-Kommission zum Aufbau eines digitalen Binnenmarkts im Hinblick auf den Faktor „Digitale Kreativität“ zu befragen und über den oben genannten urheberrechtlichen Kontext hinaus auch andere förderliche Faktoren und Treiber für eine digitale Kreativwirtschaft und Wertschöpfung anzusprechen. Insbesondere aus der Perspektive der Kreativen und Entscheidungsträger, die in der Medien- und Digitalbranche tätig sind, sollen geeignete Rahmenbedingungen und Förderinstrumente erörtert werden: Welche Sensibilisierungs-, Qualifizierungs- und Kompetenzfördermaßnahmen sind sinnvoll? Wirken sich bestimmte institutionelle Formate (Labs, Netzwerke, Plattformen) besonders förderlich aus? Welche Kontextfaktoren (z. B. räumliche Nähe zu anderen Kreativ-Clustern) sind von Bedeutung? Welche Vergütungsformen und Anreizmodelle zur Förderung digitaler Kreativität sind realistisch und wünschenswert?

Programm

- Ab 11 Uhr Ankunft & Kaffee
- 11:30 Uhr **Begrüßung:** Dr. Frauke Gerlach, Direktorin des Grimme-Instituts
- 11:45 Uhr Vorstellungsrunde
- Teil 1 der Werkstatt
- 12:30 Uhr Mittagspause
- 13:00 Uhr Teil 2 der Werkstatt
- Moderation: Anja Würzberg (NDR)
- 16:00 Uhr **Ende der Werkstatt**

Expertinnen & Experten

- **Dr. Frauke Gerlach**, Direktorin des Grimme-Instituts, Geschäftsführerin des Grimme-Forschungskollegs an der Universität zu Köln
- **Matthias Hornschuh**, freischaffender Komponist für Film, Hörspiel, Theater und Akustische Kunst, Gründer und Vorsitzender von „mediamusik e.V.“
- **Andreas Lautz**, Staatskanzlei NRW, Gruppe Medien- und Netzpolitik, Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien NRW
- **Prof. Odile Limpach**, Institut Cologne Game Lab der TH Köln, Lehr-/Forschungsgebiet: Game Economics, Strategic Consultant für Serious Games und Cross-Media Projekte
- **Niombo Lomba**, Europäische Kommission, Media Support Programm, Generaldirektion Kommunikationsnetze, Inhalte und Technologien
- **Janna Nandzik**, freie Autorin, Regisseurin und Producerin
- **Schiwa Schlei**, Funkhaus Europa, stellvertretende Programmchefin
- **Katharina Uppenbrink**, Initiative Urheberrecht, Geschäftsführerin

Eckdaten

Die Veranstaltungsreihe: „DIGITALE GESELLSCHAFT NRW.EU“:

- Datum und Zeit: 27. April 2016, 11 – 16 Uhr
- Veranstaltungsort: Vertretung des Landes Nordrhein-Westfalen bei der Europäischen Union, Rue Montoyer 47, 1000 Brüssel
- Website, Anfahrtsskizze und Anmeldung: www.digital-nrw.eu
- twitter.com/NRWinEU Hashtag: #NRW_digital