



Kreativwirtschaftsbeirat (Hrsg.):

Erster Fortschrittsbericht mit Empfehlungen zur Umsetzung der Kreativwirtschaftsstrategie

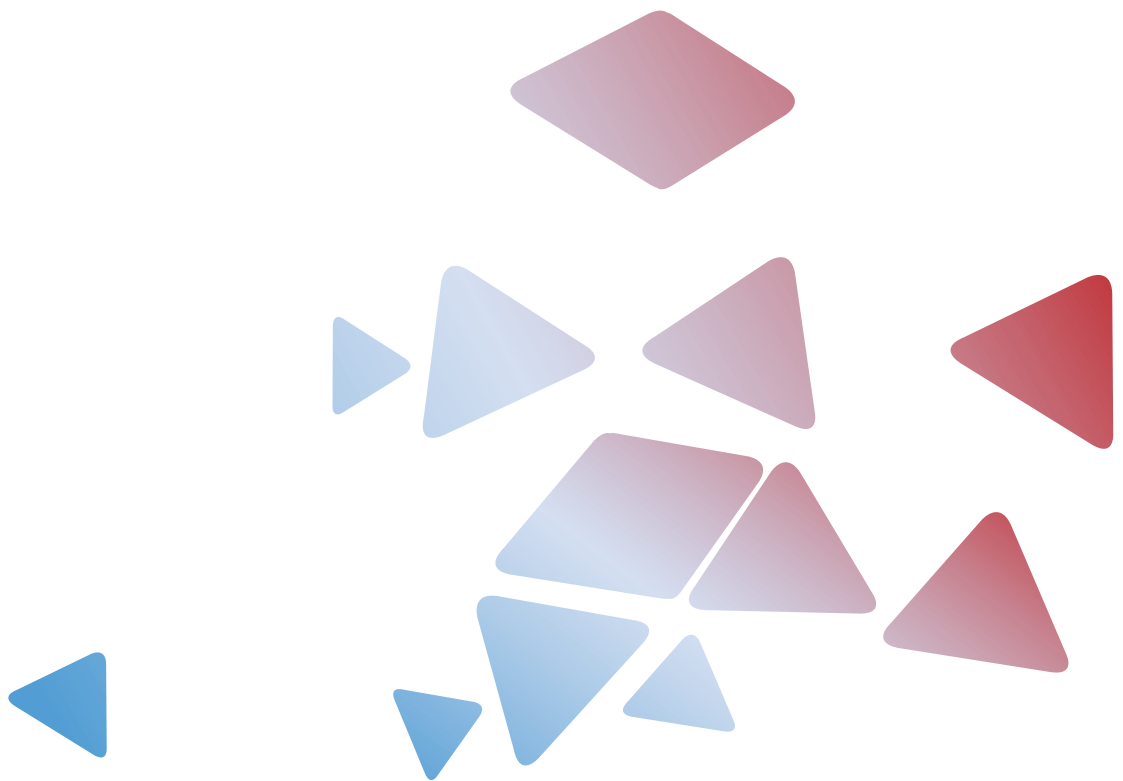
Wien, im November 2019



Inhaltsverzeichnis

.....	1
Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort	1
1. Die Kreativwirtschaftsstrategie für Österreich von 2016 bis jetzt	2
2. Ziele und Aufgaben des Kreativwirtschaftsbeirats	3
3. Fortschritte bei der Umsetzung der Kreativwirtschaftsstrategie	4
Maßnahme 1: Netzwerke für Peer-Learning ausbauen	5
Maßnahme 2: Aus- und Weiterbildung für Kreativschaffende intensivieren	5
Maßnahme 3: Spezial-Ratgeber für Kreativschaffende anbieten	6
Maßnahme 4: Kreativunternehmen finanziell und bürokratisch entlasten	6
Maßnahme 5: Kooperationen erleichtern und entbürokratisieren.....	8
Maßnahme 6: Flächendeckenden Breitbandausbau vorantreiben	8
Maßnahme 7: Duale Ausbildung in der Kreativwirtschaft attraktiver machen	9
Maßnahme 8: Talente für und in der Kreativwirtschaft identifizieren	9
Maßnahme 9: Gründungen vereinfachen	10
Maßnahme 10: Die Kreativwirtschaft auf internationalen Märkten positionieren	11
Maßnahme 11: Reputationsaufbau und Interessensvertretung in der EU vorantreiben	12
Maßnahme 12: Leistungen der Kreativwirtschaft messen und klar fassbar machen.....	13
Maßnahme 13: Die Transformationskraft der Kreativwirtschaft national und international sichtbar machen.....	14
Maßnahme 14: Bewusstsein für die Kreativwirtschaft bereits ab dem Kindesalter schaffen..	15
Maßnahme 15: Anreize für die cross-sektorale Zusammenarbeit mit der Kreativwirtschaft verstärken.....	15
Maßnahme 16: Kreativwirtschaftsbasierte Innovation im öffentlichen Sektor einsetzen.....	15
Maßnahme 17: Mittels Matchmaking neue Innovationspartnerschaften initiieren	16
Maßnahme 18: Innovationsräume für Kreative zugänglich machen	17
Maßnahme 19: Wissen über Innovationsmethoden verbreitern	18
Maßnahme 20: Innovationsförderung im Bereich der Kreativwirtschaft fortsetzen und ausbauen	19
Maßnahme 21: Zugänglichkeit von allgemeinen Instrumenten der Innovationsfinanzierung verbessern	20
Maßnahme 22: Steuerliche Investitionsanreize verstärken.....	22
4. Tabellarische Übersicht mit Ampelbewertung	23
4.1 Empowerment.....	24

4.2 Transformation	25
4.3 Innovation	26
5. Empfehlungen des Beirats	27
5.1 Förderung einer impact-orientierten Kreativwirtschaft	28
5.2 Co-Creation Kreativunternehmen - Mittelstand.....	29
5.3 Innovationsförderung für die Kreativwirtschaft mit EU-Finanzierungsinstrumenten	30
5.4 Wachstumsstrategien für weiblich geführte Kreativunternehmen.....	31
5.5 Neue Wertschöpfungsmodelle für die Kreativwirtschaft zur Anwendung neuer Technologien	32
5.6 Award für Game Development & Gamification.....	33
6. Ausblick	34



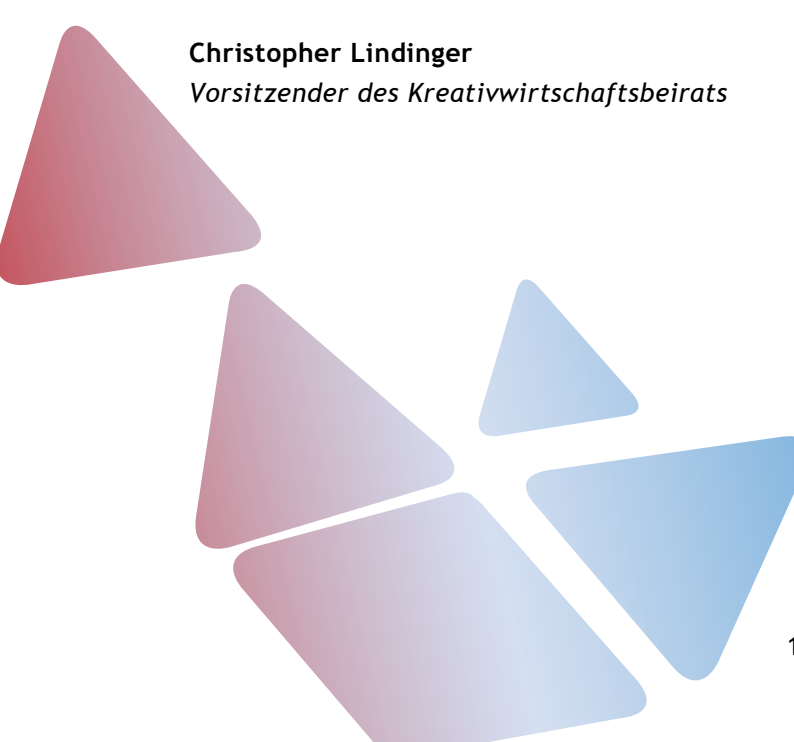
Vorwort

Den Kreativwirtschaftsunternehmen gebührt ein hoher Anteil an der gesamten Wirtschaftsleistung Österreichs, wie die folgenden Zahlen belegen: 153.000 Beschäftigte erwirtschaften in 42.300 Betrieben einen jährlichen Umsatz von 22 Mrd. EUR. Und der Entwicklungstrend zeigt bergauf: Wie der Achte Kreativwirtschaftsbericht (2019) zeigt, wächst die österreichische Kreativwirtschaft in Hinblick auf Beschäftigung, Umsatz und Wertschöpfung.

Die Kreativwirtschaft ist aber nicht nur ein wichtiger Wirtschaftszweig an sich, sondern als höchst innovative Branche ein essenzieller Innovationsplayer am Wirtschaftsstandort Österreich. Die Innovationen und Lösungsimpulse der Kreativschaffenden tragen dazu bei, die vielfältigen Veränderungen in Wirtschaft und Gesellschaft in eine positive Richtung zu gestalten. Dabei prägt die Kreativwirtschaft einen breiten, modernen Innovationsbegriff, der auch nicht-technologische und nicht-F&E-basierte Innovationen umfasst, also neue Geschäftsmodelle, Dienstleistungen, Prozesse sowie soziale und ökologische Innovationen miteinschließt. Die im Jahr 2016 erstellte Österreichische Kreativwirtschaftsstrategie basiert auf diesem modernen Innovationsverständnis.

Wir, die Mitglieder des Kreativwirtschaftsbeirats, wollen die österreichische Kreativwirtschaft insgesamt und ihre Innovationsleistung stärken. Unser Ziel ist es, die Umsetzung der Kreativwirtschaftsstrategie zu forcieren, indem wir ein jährliches Monitoring zum aktuellen Stand der Maßnahmenerfüllung durchführen und auf dessen Basis die nächsten notwendigen Umsetzungsschritte aufzeigen. Außerdem ist uns ein ständiges Beobachten von neuen Entwicklungen in der Kreativbranche wichtig und damit verbunden das frühe Wahrnehmen von aufkommenden Bedürfnissen der Kreativschaffenden. Auf diesen Erkenntnissen aufbauend entwickeln wir Maßnahmenvorschläge mit hoher Wirksamkeit.

Bei all diesen Tätigkeiten verstehen wir uns als aktiven Partner der Politik, der sie mit Vorschlägen und Empfehlungen unterstützt, um die österreichische Kreativwirtschaft positiv weiterzuentwickeln. In diesem Sinne freuen wir uns auf eine lebendige nächste Arbeitsphase!



Christopher Lindinger
Vorsitzender des Kreativwirtschaftsbeirats

Karin Haager
Stv. Vorsitzende des Kreativwirtschaftsbeirats

1. Die Kreativwirtschaftsstrategie für Österreich von 2016 bis jetzt

Die erste Kreativwirtschaftsstrategie für Österreich wurde 2016 in einem mehrmonatigen Co-Creation-Prozess unter Federführung des Wirtschaftsministeriums (jetzt Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort, BMDW) in Kooperation mit der Kreativwirtschaft Austria (KAT), der Wirtschaftskammer Österreich (WKÖ) und der Austria Wirtschaftsservice GmbH (aws) erstellt. An diesem Prozess waren rund 100 Kreativschaffende aus allen Bundesländern involviert, die im Rahmen eines Stakeholder-Workshops im April 2016 wertvollen Input leisteten.

Die Strategie verfolgt drei Hauptziele, nämlich die Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit der österreichischen Kreativwirtschaft, die Ausschöpfung der transformativen Wirkung der Kreativwirtschaft auf andere Wirtschaftszweige, die öffentliche Verwaltung und die Gesellschaft und die Stärkung des Innovationssystems durch kreativwirtschaftsbasierte Innovation. Ihnen sind insgesamt 8 Handlungsfelder, 22 Maßnahmen und 43 Umsetzungsinitiativen zugeordnet. Lang- und Kurzfassung der Strategie sind abrufbar unter:

www.bmdw.gv.at/Themen/Wirtschaftsstandort-Oesterreich/Kreativwirtschaft/Die-Kreativwirtschaftsstrategie-f%C3%BCr-Oesterreich.html).

Nach drei Jahren ist die Strategie nach wie vor das wichtigste Grundsatzdokument für die zielgerichtete Weiterentwicklung der Kreativwirtschaft in Österreich. Als Arbeitsgrundlage adressiert sie primär Politik und Verwaltung und bildet darüber hinaus einen gemeinschaftlichen Handlungsrahmen für alle AkteurInnen der Kreativwirtschaft.

Die 22 beschriebenen Maßnahmen haben seit der Strategieerstellung ihre Aktualität behalten, sie sind weiterhin mit Nachdruck zu verfolgen. Ein differenzierteres Bild ergibt der Blick auf die darunterliegende Ebene der Umsetzungsinitiativen: Manche davon wurden bereits erfolgreich umgesetzt, andere noch nicht in Angriff genommen, bei einigen braucht es noch mehr Anstrengungen.

Dieser Fortschrittsbericht zieht Bilanz über das Erreichte. Er gibt Einblick in die Umsetzungserfolge auf Bundesebene der letzten drei Jahre und zeigt zusätzliche Handlungsmöglichkeiten jenseits der bekannten Strategieinhalte auf (siehe Kapitel Empfehlungen). Dieser Bericht soll eine Entscheidungsgrundlage für die Prioritätensetzung in den kommenden Jahren sein.

2. Ziele und Aufgaben des Kreativwirtschaftsbeirats

Der Kreativwirtschaftsbeirat ist ein ExpertInnenremium, welches das Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (BMDW) bei der Steuerung und Überprüfung der Umsetzung der Kreativwirtschaftsstrategie unterstützt. Die konstituierende Sitzung fand am 3. Oktober 2018 in Wien statt.

Der Kreativwirtschaftsbeirat führt jährlich ein Monitoring zum aktuellen Umsetzungsstand der Strategie durch und ergänzt dieses mit eigenen Anmerkungen betreffend Einschätzung der Wichtigkeit, notwendige zu schaffende Rahmenbedingungen oder Ideen für Begleitinitiativen. Weiters arbeitet er neue Empfehlungen aus, die bei aktuellen, von ihm wahrgenommenen Schwachpunkten ansetzen und ein Lösungshandeln vorschlagen. Der Kreativwirtschaftsbeirat empfiehlt die Umsetzung dieser Empfehlungen, da sie besondere Lenkungs- und Stärkungseffekte auf das Innovationsökosystem der österreichischen Kreativwirtschaft erwarten lassen.

Der Kreativwirtschaftsbeirat besteht derzeit aus folgenden Mitgliedern:

DI Christopher Lindinger, MAS / Johannes Kepler Universität Linz (Vorsitzender)

Mag. (FH) Karin Haager / Flimmit GmbH (Stellvertreterin des Vorsitzenden)

Dipl.-Volkswirt Bernd Fesel / European Creative Business Network

MMag. Claudia Huber / Wirtschaftskammer Österreich

Theresia Kohlmayr / URBANAUTS Hospitality GmbH

Dipl.-Designer Michael Lanz/ designaffairs GmbH

DI (FH) Dr. Barbara Lippe/ entreZ VR Entertainment

Hannah Lux, MPP / Vollpension Generationencafé GmbH

Mag. Eberhard Schrempf / Creative Industries Styria GmbH

Informationen zum Kreativwirtschaftsbeirat und zu seinen Tätigkeiten werden auf der Website www.bmdw.gv.at/Themen/Wirtschaftsstandort-Oesterreich/Kreativwirtschaft/Kreativwirtschaftsbeirat.html veröffentlicht.

3. Fortschritte bei der Umsetzung der Kreativwirtschaftsstrategie

Die nachfolgende Übersicht zum Umsetzungsstand der Kreativwirtschaftsstrategie bezieht sich auf die Ebene der Umsetzungsinitiativen. Sie zeigt die Aktivitäten seit 2016 auf, die zur Umsetzung der jeweiligen Initiativen beigetragen haben.



Maßnahme 1: Netzwerke für Peer-Learning ausbauen

Umsetzungsinitiative „Kompetenzprogramm & Kreativwirtschaftsnetzwerk C hoch 3 (Creative Community Coaching) weiter ausbauen“:

Das *Kreativwirtschaftscoaching C hoch 3* wurde von der KAT ab 2008 als Maßnahme mit einem Partner-Netzwerk sukzessive ausgebaut. Inzwischen wird es in acht Bundesländern angeboten. Bisher haben rund 1.000 Kreativschaffende daran teilgenommen, 160 davon im Jahr 2019. Den AbsolventInnen des C hoch 3 Programms werden Netzwerkaktivitäten angeboten, die laufend weiterentwickelt werden (z.B. jährliche Treffen, grenzüberschreitender Austausch mit bayrischen Kreativunternehmen).

Im Programm *aws First*, das auf die Steigerung des „Entrepreneurial Spirits“ bei jungen Menschen im Alter von 18 bis 30 Jahren abzielt, wird Peer-Learning sehr konsequent angewendet. Die *aws First Community* arbeitet als offenes Netzwerk, in dem Ideen ausgetauscht, Kontakte geknüpft und externe Expertise eingeholt werden können.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Neben dem Aufbau von Netzwerken für Peer Learning ist die interdisziplinäre Vernetzung der Kreativschaffenden über die eigenen Grenzen hinaus ebenso wichtig, um ein Ökosystem entlang der gesamten Wertschöpfungskette aufzubauen:

Kreativschaffende - Kunden (Firmen) - Financiers (Investor/Publisher/Producer/Mäzen/Brand) - Technologieanbieter - Bildung/Forschung - Presse/Events

Maßnahme 2: Aus- und Weiterbildung für Kreativschaffende intensivieren

Umsetzungsinitiative „Maßgeschneiderte Weiterbildung und Awareness für neue Themen schaffen“:

Die *Kreativwirtschaftsgespräche* der KAT sind eine Veranstaltungsreihe zu Wirtschaftsthemen von hoher Relevanz für Kreativschaffende sowie zu Innovationsthemen. Sie finden 2x jährlich statt und können auch online mitverfolgt werden.

Die *Kreativwirtschaftswebinare* der KAT wurden als neue Serie gestartet, in denen internationale Kreativwirtschaftsunternehmen ihre innovativen Geschäftsmodelle vorstellen. Diese sollen als Lernbeispiele motivieren und zum Übertragen und Adaptieren durch heimische Kreativschaffende anregen. Bisher haben knapp 2.000 Kreativschaffende an den Webinaren teilgenommen.

Mit dem neuen Programm *Kreativwirtschafts-Coworking* vermittelt die KAT in Zusammenarbeit mit der AUSSENWIRTSCHAFT AUSTRIA (WKÖ) Plätze in Coworking Spaces in kreativen Metropolen wie New York, Tel Aviv oder Kopenhagen. 30 Plätze stehen ab 2020 zur Verfügung. Know-How und Support gibt es von den Innovationsagenturen der AUSSENWIRTSCHAFT AUSTRIA vor Ort. Das neue Programm fördert die Internationalisierung und Innovationen der heimischen Creative Industries und stärkt deren Wettbewerbsfähigkeit.

Die *aws impulse Lectures* sind eine seit vielen Jahren etablierte Weiterbildungsreihe mit ca. 10-15 Workshops und Vorträgen pro Jahr. Ziel ist es, mit etablierten Partnerorganisationen einen Wissenstransfer mit Fokus auf unternehmerische Professionalisierung für (potentielle) Start-Ups, Spin-Offs und Intrapreneure, zugeschnitten auf die Zielgruppe der Kreativwirtschaft, umzusetzen. ExpertInnen geben Einblicke in aktuelle unternehmensrelevante Themen und in neueste Methoden und Trends. Im Jahr 2019 finden die *aws Lectures* unter anderem zu dem Schwerpunktthema "Gaming" statt. Österreichweit wurden 12 Workshops bzw. Lectures im Bereich Gaming mit rund 750 TeilnehmerInnen durchgeführt.

Neben den Workshops und Lectures hat die *aws* mit Kooperationspartnern zwei neue Ausbildungsformate, den *Creative Media Entrepreneur* und den *Creative Design Entrepreneur*, geschaffen. In diesen Formaten geht es um die Kompetenzvermittlung von kreativer Arbeit in Verbindung mit wirtschaftlicher Kompetenz (siehe auch Maßnahme 19).

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Maßgeschneiderte Exkursionen in Zielmärkte bzw. zu Vorbildfirmen wären wünschenswert.

Maßnahme 3: Spezial-Ratgeber für Kreativschaffende anbieten

Umsetzungsinitiative „Kreativwirtschaftshandbücher laufend aktualisieren und ergänzen“:

Die 5 Kreativwirtschaftshandbücher der KAT zu den Schwerpunktthemen Unternehmertum, Geistiges Eigentum, Finanzierung & Förderungen, Kunden & Aufträge und Kooperationen & Gesellschaftsformen werden regelmäßig überarbeitet, um sie am aktuellen Stand, z.B. bezüglich steuerlich-rechtlicher Rahmenbedingungen, zu halten. Derzeit wird das Kreativwirtschaftshandbuch „Das Handwerk der Kreativen“ aktualisiert.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Es könnte auch ein Kreativwirtschafts-Ratgeber speziell für die Zielgruppe der KundInnen veröffentlicht werden, sozusagen als Dienstleistungskatalog und Kontaktsammlung der kreativen ExpertInnen in Österreich, die ihre Dienste und ihr Know-How anbieten.

Maßnahme 4: Kreativunternehmen finanziell und bürokratisch entlasten

Umsetzungsinitiative „finanzielle Belastungen stoppen“:

Seit 2016 sind weder neue belastende noch entlastende Steuern für Unternehmen eingeführt worden. Eine Digitalsteuer könnte möglicherweise eine Negativwirkung auf die Kreativwirtschaft haben.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Kreatives Schaffen wird einer der wichtigsten Arbeitsbereiche der Zukunft sein, weil es niemals durch Computer/Maschinen ersetzt werden kann und sollte steuerlich und bürokratisch entlastet werden. Jedoch ist Kreativität schwierig quantitativ zu messen, und viele Kreativschaffende verlangen heute keine angemessene Bezahlung. Diese Rahmenbedingung muss bei der Entwicklung zukünftiger Maßnahmen berücksichtigt werden.

Umsetzungsinitiative „Bagatellsteuern abschaffen“:

Mit 1.1.2018 wurde die Flugabgabe für Kurz-, Mittel- und Langstrecken um die Hälfte reduziert. Weitere die Kreativwirtschaft betreffenden Bagatellsteuern, wie z.B. die in der Kreativwirtschaftsstrategie angesprochene Rechtsgeschäftsgebühr oder Werbeabgabe, wurden nicht abgeschafft.

Umsetzungsinitiative „Grenze für sofort abschreibbare Wirtschaftsgüter anheben“:

Eine Verdoppelung der Grenze für die Sofortabschreibung von geringfügigen Wirtschaftsgütern von 400 EUR auf 800 EUR wurde im Frühjahr 2019 angekündigt. Laut Kreativwirtschaftsstrategie soll die Grenze auf 1.500 EUR angehoben werden.

Umsetzungsinitiative „Arbeitszeitregeln liberalisieren“:

Eine Änderung des Arbeitszeitgesetzes ist seit 1.9.2018 in Kraft. Es dürfen nun maximal 12 (statt 10) Stunden pro Tag und 60 (statt 50) Stunden pro Woche gearbeitet werden.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Gerade in der Kreativindustrie kommt es immer wieder zu Auslastungsspitzen, besonders kurz vor Projektpräsentationen. Es wäre daher grundsätzlich begrüßenswert, wenn statt der maximalen täglichen Arbeitszeit eine maximale wöchentliche Arbeitszeit vorgegeben würde.

Maßnahme 5: Kooperationen erleichtern und entbürokratisieren

Umsetzungsinitiative: „Rechtliche Voraussetzungen für interdisziplinäre Gesellschaften schaffen“:

Dazu sind keine Planungen bekannt.

Umsetzungsinitiative „Rechtssicherheit in Bezug auf den Selbständigenstatus schaffen“:

2017 wurden rechtliche Klarstellungen in der sozialversicherungsrechtlichen Abgrenzung zwischen selbständiger und unselbständiger Tätigkeit beschlossen. Diese umfassen (1) eine gemeinsame Vorabprüfung bei Neuanmeldungen von Neuen Selbständigen bzw. von Zweifelsfällen durch GKK und SVA, (2) eine stärkere Einbindung der SVA im Falle einer Umwandlung eines selbständigen Auftragnehmers in einen Dienstnehmer durch die GKK und (3) eine Verringerung der Beitragsnachzahlung bei der Umwandlung von Selbständigen in Dienstnehmer für den neuen Dienstgeber.

Umsetzungsinitiative „Modell für kurzfristige Beschäftigung im gewerblichen Bereich schaffen“:

Dazu sind keine Planungen bekannt.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

In der Kreativwirtschaft sind Projekte oft sehr kurzfristig und es wird zunehmend gepitcht. Das führt dazu, dass Flauten und Überlastungen sich ständig abwechseln und ein fast unlösbares Ressourcenproblem entsteht. Daher wird oft mit FreelancerInnen gearbeitet, die jedoch sozial nicht gleich gut abgesichert sind wie Angestellte. Hier wäre ein Modell, das es KreativwirtschaftsunternehmerInnen ermöglicht, MitarbeiterInnen kurzfristig und unbürokratisch ein- und auszustellen, sicherlich hilfreich.

Maßnahme 6: Flächendeckenden Breitbandausbau vorantreiben

Umsetzungsinitiative „Investitionsanreize für private Infrastrukturinvestitionen und technologieneutrale Fördermodelle schaffen“:

An der Breitbandinitiative der Bundesregierung wird weitergearbeitet. Wichtige Aktivitäten in diesem Zusammenhang sind z.B. die neue Breitbandstrategie 2030, die 5G-Strategie und das Förderprogramm Breitband Austria 2020. Die Novellen des Telekommunikationsgesetzes im Jahr 2018 setzten wesentliche Impulse, um den Netzausbau, vor allem in Hinblick auf die Ausrollung des 5G-Standards, zu erleichtern und den Zielen der 5G-Strategie der Regierung näher zu kommen.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Die Tendenz zu rapide steigenden Dateigrößen und zum Arbeiten in virtuellen Teams mit über die ganze Welt verteilten KollegInnen und PartnerInnen macht eine breitbandige Internet-Verbindung für Kreativwirtschaftsunternehmen zu einem immer wichtiger werdenden Erfolgsfaktor.

Maßnahme 7: Duale Ausbildung in der Kreativwirtschaft attraktiver machen

Umsetzungsinitiative „Sharing von Lehrlingen vorantreiben“:

Im Rahmen der „Startup-Initiative“ wurde 2019 ein neues Ausbildungsformat für Mitarbeiter in Startups geschaffen, die sogenannte *Startup-Lehre*. Startups können über Ausbildungsverbünde mit Startup-Hubs gemeinsam Lehrlinge aufnehmen und ausbilden. Die Ausbildungsverbünde ermöglichen die Zusammenarbeit mehrerer Startups bei der Aufnahme von neuen Lehrlingen, wobei sich die Startups die Kosten der Lehrstelle teilen.

Umsetzungsinitiative „Neue Lehrberufe schaffen“:

Seitens des BMDW werden in einem seit mehreren Jahren laufenden Prozess alle rund 200 Lehrberufe gescreent und grundlegend modernisiert, Inhalte aktualisiert (insbesondere um Digitalisierungsaspekte weiterentwickelt) bzw. komplett neu gestaltet. Seit 2018 wurden u.a. die neuen Lehrberufe Medienfachmann/-frau mit den Schwerpunkten „Webdevelopment und audiovisuelle Medien“, „Grafik, Print, Publishing und audiovisuelle Medien“, „Online-Marketing“, „Agenturdienstleistungen“, „Coding“, „E-Commerce-Kaufmann/-frau“ geschaffen.

Maßnahme 8: Talente für und in der Kreativwirtschaft identifizieren

Umsetzungsinitiative „Scouting-Initiative, die frühzeitig Ideen und Talente identifiziert und fördert“:

Seit über 30 Jahren wird der österreichweite Wettbewerb *Jugend Innovativ* von der aws durchgeführt, der innovative Ideen und Projekte von österreichischen SchülerInnen auszeichnet. Der Wettbewerb ermöglicht jungen Menschen, ihre eigenen Ideen weiterzuentwickeln, zu verwirklichen und der Öffentlichkeit zu präsentieren.

SchülerInnen- und StudentInnen-Teams können sich beim Programm *aws First* bewerben. Dieses zielt auf die Steigerung des „Entrepreneurial Spirits“ bei jungen Menschen im Alter von 18 bis 30 Jahren (siehe auch Maßnahme 1). Bei ca. 50 % der Teams wird tatsächlich eine Unternehmensgründung durchgeführt bzw. bereits nach einem Jahr konkretisiert.

Das Programm *aws impulse XS* richtet sich an natürliche Personen oder Unternehmen in Gründung und ermöglicht es diesen, eine Förderung für die Machbarkeit einer hochinnovativen Idee und den ersten Prototypen zu erhalten. Darauf aufbauend bzw. auch separat kann über das Programm *aws impulse XL* eine Förderung für die Umsetzung der Idee bis zur Marktreife beantragt werden. Diese Programme unterstützen InnovatorInnen, deren Entwicklungen ein hohes transformatives Potential aufweisen, ihre Ideen tatsächlich realisieren zu können. So wird ein erster positiver Impuls für GründerInnen gesetzt und das finanzielle Risiko des Prototypings erheblich reduziert. Zur Bewerbung der *aws impulse* Programme und zur Minimierung der Schwellenangst bei der Einreichung einer Förderung werden *infohours* an Ausbildungsstätten durchgeführt. Es handelt sich dabei um Informationsveranstaltungen zum Förderangebot mit zusätzlichen one-to-one Beratungsgesprächen vor Ort. Außerdem wird mit Know-How-TrägerInnen zusammengearbeitet, die ihr Wissen rund um die Förderungswerbung weitergeben.

Maßnahme 9: Gründungen vereinfachen

Umsetzungsinitiative „Unternehmensgründungen vereinfachen“:

Das Elektronische Notariatsform-Gründungsgesetz ermöglicht die Digitalgründung einer GmbH und ist seit 1.1.2019 in Kraft. Auch bei Genossenschaftsgründungen wurden mit dem seit 1.1.2019 neuen Genossenschaftsspaltungsgesetz Vereinfachungen eingeführt, die flexiblere Umgründungen erlauben.

Über das Unternehmensserviceportal ist eine elektronische One-Stop-Shop Gründung von Unternehmen möglich. Es stellt Formulare digital zur Verfügung und ermöglicht so eine einfache und schnelle Verfahrensabwicklung. Sämtliche Wege von der Meldung an Sozialversicherung und Finanzamt bis zur Gewerbeanmeldung können an einer Stelle online erledigt werden. Derzeit besteht dieses Angebot für Einzelunternehmen und Einpersonen-GmbHs.

Umsetzungsinitiative „Zugang zu Förderungen und Kapital verbessern“:

Ein Garantiefonds für die Kreativwirtschaft wurde angekündigt, bisher jedoch nicht umgesetzt. Er wäre eine wichtige Maßnahme, um Kreativschaffenden den Zugang zu Bankkrediten für ihre Projekte zu erleichtern.

Die bestehenden *Garantieprogramme der aws* werden laufend angepasst und bedarfsorientiert vereinfacht. Seit 1.7.2019 gelten erweiterte Garantiemöglichkeiten für größere Projekte von KMU und großen Unternehmen (aws-Garantierichtlinie 2019). Dieses Finanzierungsangebot bietet Garantien für Kredite/Leasingfinanzierungen. Weiters bietet die aws Risikokapitalinstrumente (u.a. Business Angel, Double Equity) an, die auch von der Kreativwirtschaft genutzt werden können. Kombiniert können diese Angebote auch mit Beratungen rund um die gewerbliche Anmeldung von geistigen Schutzrechten werden.

Auch bei den laufenden Programmen *aws impulse XS* und *aws impulse XL* wurden Optimierungspotentiale umgesetzt. Eine wesentliche Verbesserung war 2019 die Einführung einer ganzjährigen Einreichmöglichkeit bei *aws impulse XS*, verbunden mit einer Verkürzung der Rückmeldezeit über Zu- bzw. Absage der Förderung von max. 8 Wochen. Neben österreichweiten Informationsveranstaltungen, Einzelberatungen und FAQs wurden auch in der Beratung weitere Schritte in Richtung einer noch gezielteren digitalen Betreuung der Zielgruppe gesetzt. So wurde beispielsweise das *digitale Format der infohour* sehr erfolgreich angenommen, welches nationalen und internationalen Interessierten Informationen vermittelt und via Chat direkt Fragen beantwortet. Die *infohour* wird zu den Förderprogrammen *aws impulse XS* und *XL*, *Creat(iv)e Solutions* und *Digital Innovation Call* angeboten.

Das Programm *Impact Innovation* der FFG wird seit 2018 im Rahmen der Basisprogramme angeboten. Hier ergeben sich neue attraktive Möglichkeiten für die Kreativwirtschaft sowohl als DienstleisterIn in Innovationsprojekten als auch für ihre eigenen Projekte. Das Programm *Impact Innovation* basiert auf einem breiten Innovationsverständnis, welches den Zugang zu Innovationsförderungen für die Kreativwirtschaft verbessert.

Umsetzungsinitiative „Neue digitale und internationale Geschäftsmodelle ermöglichen“:

Internationales Expertenwissen sowie Zugang zu internationalen Innovationsbeispielen und Netzwerken werden österreichischen UnternehmerInnen in Zukunftsreisen, Workshops,

Veranstaltungen, Webinaren und Beratungsleistungen der AUSSENWIRTSCHAFT AUSTRIA der WKÖ (u.a. im Rahmen von go-international, siehe Maßnahme 10) zur Verfügung gestellt.

In den neuen *Kreativwirtschaftswebinaren* der KAT (siehe Maßnahme 2) werden internationale innovative Geschäftsmodelle für die österreichische Kreativwirtschaft gescoutet und vorgestellt. Ziel ist es, Innovationen nach Österreich zu importieren.

Maßnahme 10: Die Kreativwirtschaft auf internationalen Märkten positionieren

Umsetzungsinitiative „Kreativwirtschaft im Rahmen der „go international“-Initiative gezielt berücksichtigen und positionieren“:

Die Internationalisierungsoffensive *go-international* ist eine gemeinsame Förderinitiative des Bundesministeriums für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (BMDW) und der Wirtschaftskammer Österreich (WKÖ). Für die Fortsetzung der Internationalisierungsoffensive von 2019 bis 2021 werden 25,6 Mio. Euro an Fördermitteln des Bundes zur Verfügung gestellt. Die drei Schwerpunktthemen der neuen Förderperiode lauten (1) Standortsicherung, (2) Wachstumsmärkte und Zukunftsbranchen sowie (3) Digitalisierung, Innovation und Technologie. Im Rahmen von *go-international* gibt es einen eigenen Schwerpunktbereich Creative Industries in der AUSSENWIRTSCHAFT AUSTRIA der WKÖ.

Maßgeschneidert für die Kreativwirtschaft und ihre Branchen werden hier Zukunftsreisen, B2B Meetings, Showcases, Branchenworkshops, Gemeinschaftsstände auf Messen (z.B. der Gamescom), Fashion Shows, eigene österreichische Designausstellungen auf internationalen Branchenmessen (z.B. der Möbelmesse in Mailand) sowie zahlreiche weitere Events organisiert. Auf diese Weise sollen Geschäftsmöglichkeiten erweitert und die internationale Positionierung der österreichischen Kreativwirtschaft erhöht werden.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

„go-international“ ist eine sehr gute und wertvolle Initiative. Es gibt allerdings noch Potential zur Entbürokratisierung und besseren Anpassung an die praktischen Herausforderungen bei Auslandstätigkeiten.

Weitere Initiativen:

Der *Creative Business Cup* ist ein internationaler Wettbewerb für Startups mit kreativen Lösungen aus allen Branchen und findet jährlich in Kopenhagen statt. Zum CBC werden nationale GewinnerInnen aus über 70 Ländern entsandt, für Österreich wird ein Projekt aus den *aws impulse* Programmen zur Teilnahme nominiert. Die TeilnehmerInnen können Geld- und Sachpreise gewinnen, erhalten Zugang zu einem internationalen Netzwerk aus InvestorInnen & UnternehmerInnen und bekommen dadurch internationales Feedback zu ihren Projekten.

Das *Global Incubator Network Austria* (GIN) ist eine gemeinsame Initiative von FFG und *aws*. GIN richtet sich an österreichische Startups, die ihre Geschäftstätigkeit nach Asien ausweiten wollen, sowie an asiatische Startups, die Österreich als Startup Hotspot kennenlernen wollen, potentielle PartnerInnen suchen oder von Österreich aus eine weitere Entwicklung ihrer Geschäftstätigkeit

im EU-Raum anstreben. Diese Initiative spricht auch InvestorInnen, InkubatorInnen und AkzeleratorInnen aus Österreich sowie aus den GIN-Zielregionen Singapur, Hongkong, Israel, Japan, Festlandchina und Südkorea an. Auch für die Kreativwirtschaft bietet GIN eine gute Möglichkeit, sich international zu vernetzen.

Maßnahme 11: Reputationsaufbau und Interessensvertretung in der EU vorantreiben

Umsetzungsinitiative „Maßnahmen zur Interessensvertretung in der EU fortführen und intensivieren“:

Es besteht eine langjährige und konsequente Kommunikationsarbeit Österreichs im Interesse der Kreativwirtschaft bei europäischen Institutionen. So ist es beispielsweise jüngst bei Horizon Europe gelungen, einen eigenen Cluster mit Fördermöglichkeiten für die Kreativwirtschaft zu verankern sowie einen Vorschlag für ein Creative KIC (Knowledge and Innovation Community) einzubringen.

Die Kreativwirtschaftsstrategie Österreichs zeigt die strategische Rolle der Kreativwirtschaft als Innovations- und Transformationstreiber für die gesamte Wirtschaft auf und gilt damit auf EU-Ebene als richtungsweisendes Best Practice-Beispiel. Das dadurch geweckte europaweite Interesse zeigt sich auch an den zahlreichen Besuchen ausländischer Delegationen in Österreich, die sich über Institutionen und Aktivitäten der Kreativwirtschaft informierten.

Österreich hat sich im letzten Jahrzehnt auf europäischer Ebene in diversen Gremien zum Thema Kreativwirtschaft engagiert, u.a. in der früheren European Creative Industries Alliance (ECIA) der Europäischen Kommission, in der European Design Innovation Initiative (EDII), in der Regional Creative Industries Alliance (RCIA, siehe dazu weiter unten) oder im European Creative Business Network (ECBN). Im Rahmen der Kooperation mit dem ECBN gelang es dabei, den jährlich in Brüssel stattfindenden European Creative Industries Summit als offizielle Veranstaltung der österreichischen EU-Ratspräsidentschaft im Oktober 2018 mit rund 150 TeilnehmerInnen erstmals in Wien auszurichten.

Ein Kooperationsabkommen im Bereich der Kreativwirtschaft wurde 2019 zwischen Österreich und Israel unterzeichnet. Israel hat in der EU einen Sonderstatus (z.B. Berechtigung zur Mitarbeit bei vielen Projekten) und ist auf EU-Ebene gut vernetzt.

Die aws koordiniert als Lead Partner das Interreg Europe Projekt "*Regional Creative Industries Alliance*" (RCIA, 2017-2022), welches unter anderem die Vernetzung von Kreativschaffenden in neun europäischen Regionen (Österreich, Lettland, Dänemark, Spanien, Rumänien, Italien, Belgien, Polen und Griechenland) zum Ziel hat. Österreich konnte im Zuge des intensiven Austausches mit seinen zahlreichen kreativwirtschaftlichen Initiativen seine diesbezügliche Vorbildfunktion ausbauen. Einige österreichische Initiativen (wie z.B. Kreativwirtschaftsstrategie, impulse Programm) wurden in die Regional Action Plans von anderen PartnerInnen aufgenommen und sollen in ihren Ländern umgesetzt werden. Österreich konnte im Gegenzug u.a. im Bereich Filmförderung von Südtirol lernen und wird einige Initiativen testen und eventuell permanent übernehmen können.

Maßnahme 12: Leistungen der Kreativwirtschaft messen und klar fassbar machen

Umsetzungsinitiative „Kreativwirtschaftsberichte fortsetzen“:

Unter Aufbereitung der aktuellen Datenlage werden im zweijährigen Rhythmus *Kreativwirtschaftsberichte* der KAT mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunktthemen herausgegeben. Nach dem Siebenten Österreichischen Kreativwirtschaftsbericht mit dem Schwerpunkt Crossover-Effekte 2017 wurde 2019 der Achte Kreativwirtschaftsbericht zum Schwerpunkt Internationalisierung präsentiert.

Im Herbst 2019 wird das nächste *Kreativwirtschaftspolitische Datenblatt* der KAT veröffentlicht. Es gibt einen jährlichen Überblick über die relevantesten ökonomischen Indikatoren der Kreativwirtschaft und zeigt ihre Entwicklung sowie Bedeutung innerhalb der Gesamtwirtschaft auf.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Begleitend zu den Kreativwirtschaftsberichten könnten Erfolgsgeschichten in diversen öffentlichen Medien verbreitet werden, um Vorbilder zur Nachahmung aufzuzeigen.

Umsetzungsinitiative „Kreativwirtschaftsbarometer als wichtiges Messinstrument fortsetzen“:

Der *Kreativwirtschaftsbarometer* wird halbjährlich von der KAT in Kooperation mit der WKÖ veröffentlicht. Auf Basis einer Umfrage zur wirtschaftlichen Lage der Kreativwirtschaft gibt er Auskunft über die Erwartungen und die wirtschaftliche Selbsteinschätzung der Kreativwirtschaft in Österreich. Wirtschaftliche Entwicklungen können damit verfolgt und Trends und Wendepunkte frühzeitig erkannt werden.

Umsetzungsinitiative „Volkswirtschaftlichen Beitrag quantifizieren“:

Das *Satellitenkonto* wurde bereits im Rahmen des 7. Kreativwirtschaftsberichts 2017 umgesetzt. Auf der Datenbasis des in diesem Bericht erstmalig errichteten Satellitenkontos für die Kreativwirtschaft können die gesamte kreativwirtschaftliche Wertschöpfungskette untersucht und die Auswirkungen auf Produktion, Wertschöpfung und Beschäftigung in der österreichischen Wirtschaft errechnet werden (in Übereinstimmung mit den Begriffen und Definitionen der volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung). Neben den direkten Effekten finden auch die indirekten und die induzierten Effekte Berücksichtigung.

Maßnahme 13: Die Transformationskraft der Kreativwirtschaft national und international sichtbar machen

Umsetzungsinitiative „Regionale und fachspezifische Initiativen sichtbar machen“:

Es bestehen laufende Zusammenarbeit, Austausch und Vernetzung zwischen der KAT und verschiedenen regionalen bzw. themenspezifischen Initiativen. Hier sind einige dieser Kooperationen exemplarisch aufgelistet:

- Regelmäßiger themenbezogener Austausch auf Einladung der KAT im Rahmen der Veranstaltungsreihe *Kreativwirtschaftsforum*
- Kooperationen beim *Kreativwirtschaftscoaching C hoch 3* u.a. mit den Wirtschaftskammern der Bundesländer, dem RIZ Niederösterreich, dem Land Niederösterreich, dem WIFI Niederösterreich, der Creative Region Linz and Upper Austria, mit der ITG Salzburg, der Creative Industries Styria, der Stadt Graz und dem designforum Vorarlberg
- Zusammenarbeit im Rahmen der *Kreativwirtschaftsbörsen* der KAT, etwa mit dem Verband für Druck und Medientechnik, dem internationalen und in Wien ausgetragenen Forward Festival für Kreativität, Design und Kommunikation oder der Austria Fashion Association während der Vienna Fashion Week
- Vernetzung bei den neuen *Crossover-Workshops* der KAT mit der Vienna Design Week, der OFFF Vienna und dem JW-Summit.

Sämtlich intermediäre Organisationen, die Kreativschaffende unterstützen, werden auf einer *Kreativwirtschaftslandkarte* (google map auf kreativwirtschaft.at) topografisch dargestellt und in einem Netzwerkverzeichnis in allen Kreativwirtschaftshandbüchern publiziert.

Auch die aws arbeitet im Rahmen von aws impulse Awareness daran, das Transformationspotential der Kreativwirtschaft bei regionalen und fachspezifischen Initiativen gezielt zu adressieren. Folgende Beispiele geben Einblick in diese Vernetzungs- und Awarenessarbeit:

- Unterstützung von Intermediären aus unterschiedlichsten Branchen bei der Durchführung von Veranstaltungen zum Know-How-Austausch, beispielsweise SUBOTRON in der „subotron pro games“ Reihe, um Lectures durchzuführen und internationale ExpertInnen nach Österreich zu holen (z.B. im Rahmen des „Out of the Box - Ars Electronica Festival 2019“)
- Kooperationen zur Unterstützung von jungen UnternehmerInnen bei wirtschaftlichen Aspekten (KundInnenakquise, Steuern, Umgang mit Risiko etc.), z.B. durch Veranstaltung eines Q&A im Rahmen des „OFF Festivals“
- Vorstellung von geförderten Projekten vor breitem Publikum, z.B. beim Forward Festival und bei der Vienna Design Week
- Durchführung von infohours zu den impulse Programmen, im Jahr 2019 u.a. in Zusammenarbeit mit dem Design Monat Graz, dem Forward Festival und der Creative Region Vorarlberg.

Die neue Förderungsmaßnahme *aws Creat(ive) Solutions* (Arbeitstitel „Creative Catalyst“) unterstützt kreativwirtschaftliche Projekte, die eine branchenübergreifende Wirkung (Cross-over Effekte) haben. Sie adressiert Projekte, die eine Integration kreativwirtschaftlichen Know-Hows entlang der gesamten Wertschöpfungskette und über Branchengrenzen hinweg erfordern. Es wird erwartet, dass die Förderprojekte, die aus diesem Programm hervorgehen, regionalwirtschaftliche Synergieeffekte zeigen.

Maßnahme 14: Bewusstsein für die Kreativwirtschaft bereits ab dem Kindesalter schaffen

Umsetzungsinitiative „Bewusstsein über Kreativwirtschaft an Schulen erhöhen“:

Das Programm *Jugend innovativ* der aws (siehe Maßnahme 8) ist der größte Ideenwettbewerb für die Oberstufe und für 15-20-Jährige konzipiert. Es besteht seit 32 Jahren und soll Jugendliche dazu inspirieren soll, ihre Ideen umzusetzen. Viele der eingereichten Projekte beschäftigen sich mit den Themen Kreativwirtschaft, innovative Geschäftsmodellen und neue Produkte/Dienstleistungen. Die jungen TeilnehmerInnen sind zugleich eine der zukünftigen Zielgruppen von aws First und aws impulse XS und XL. Praxisbezogene Unterlagen wie die Kreativwirtschaftshandbücher oder die Projektbooklets werden zum Teil auch bereits von Schulen und Fachhochschulen genutzt.

Maßnahme 15: Anreize für die cross-sektorale Zusammenarbeit mit der Kreativwirtschaft verstärken

Umsetzungsinitiative „Kreativwirtschaftsscheck fortführen und ausbauen“:

Der Kreativwirtschaftsscheck der aws ist eingestellt worden.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Mittelstand und traditionelle Firmen brauchen auch Anreize, um mit Kreativen zusammenzuarbeiten. Denn zum einen ist die unmittelbare Wirksamkeit einer Zusammenarbeit nicht immer quantifizierbar und zum anderen werden Kreativität und Innovation von diesen Betrieben oft als "Nice to Haves" und weniger als "Must Haves" angesehen.

Umsetzungsinitiative „aws impulse Creative Catalyst umsetzen“:

Die in der Kreativwirtschaftsstrategie als „Creative Catalyst“ bezeichnete Programmidee wurde unter dem Namen *aws Creat(ive) Solutions* fertig ausgearbeitet. Der Fördercall ist von 2. September bis 28. Oktober 2019 offen. Das Programm ermöglicht es KMU aller Branchen, ein definiertes Problem unter Einbindung von mindestens einem weiteren Unternehmen bis zur Lösungsfindung zu bearbeiten. Damit steht die Förderung von interdisziplinären Innovationssystemen und Enabling-Strukturen zur Erarbeitung neuer Lösungsansätze im Zentrum.

Maßnahme 16: Kreativwirtschaftsbasierte Innovation im öffentlichen Sektor einsetzen

Umsetzungsinitiative „Bekanntheit von Innovationsplattformen im Bereich der öffentlichen Beschaffung erhöhen“:

Es besteht laufender Kontakt mit der IÖB-Servicestelle (IÖB = Innovationsfördernde Öffentliche Beschaffung) in der Bundesbeschaffung GmbH (BBG). Für die Kreativwirtschaft interessante News werden über den KAT Newsletter weiterkommuniziert. Die Zusammenarbeit könnte jedoch in Zukunft noch intensiviert werden.

Umsetzungsinitiative „Beteiligung am neuen Vergabeverfahren „Innovationspartnerschaft“ sicherstellen“:

Für die Kreativwirtschaft interessante Calls werden über den Newsletter der KAT gestreut. Konkrete Beteiligungen von Kreativwirtschaftsunternehmen an Innovationspartnerschaften sind bis dato noch keine bekannt.

Maßnahme 17: Mittels Matchmaking neue Innovationspartnerschaften initiieren

Umsetzungsinitiative „Digitalen Marktplatz für neue Innovationspartnerschaften einrichten“:

Für Unternehmen bietet die KAT auf ihrer *Website* eine *Google Map* mit allen Kreativen, die am Programm C hoch 3 teilgenommen haben. Hier können Unternehmen potenzielle AuftragnehmerInnen finden, bei denen aufgrund ihrer Teilnahme an C hoch 3 betriebswirtschaftliche und Kooperationskompetenzen garantiert sind.

Umsetzungsinitiative „Kreativwirtschaft und traditionelle Wirtschaft in Kontakt bringen und cross-sektorale Professionalisierungsformate etablieren“:

Im Herbst 2019 wurden in einer Pilot-Phase drei interaktive *Crossover-Workshops* für die Kreativwirtschaft und potenzielle KundInnen durch die KAT organisiert. Hier lernten UnternehmerInnen von Kreativschaffenden, wie sie mit Hilfe der Kreativwirtschaft ihr Geschäft vorantreiben können und entwickelten ein Verständnis für kreative Arbeitsweisen. Gleichzeitig lernten Kreativschaffende die Geschäftsmodelle und Bedürfnisse ihrer KundInnen besser kennen und knüpften erste Kontakte zu potenziellen neuen KundInnen.

Die *Kreativwirtschaftsbörsen* sind Kooperationsbörsen der KAT zu Kreativleistungen entlang von spezifischen Wertschöpfungsketten, um Kreativschaffenden Zugang zu branchenbezogenen ZulieferInnen zu vermitteln. Sie wurden bereits für Druckereien und GrafikdesignerInnen / Kommunikationsbranche sowie für Mode und ProduzentInnen von Kleinserien umgesetzt.

Die Publikation *„Mit Kreativen wirtschaften: Eine Anleitung für Kunden“* der KAT gibt Hilfestellung für Unternehmen, die Kreativschaffende beauftragen wollen. Mit praktischen Tipps und konkreten Anwendungsfällen führt der Leitfaden Unternehmen Schritt für Schritt durch die Phasen Vorbereitung, Auswahl, Erstgespräch, Briefing und Angebot bis hin zu Feedback und Abschluss in der Zusammenarbeit mit Kreativen. Der Leitfaden soll für Unternehmen Hemmnisse abbauen und als Vermittlungsformat zwischen Kreativen und ihren KundInnen dienen.

Für den Bereich Gaming wurden spezielle Workshops im Rahmen der *aws impulse Lectures* durchgeführt, um Kreativschaffende und ihre KundInnen stärker zu vernetzen und wechselseitige Synergieeffekte aufzuzeigen. 2019 fanden unter den Titeln „Gamification und Design“ und „How to apply game engines in creative and classic industries“ Workshops und Lectures in 4 Bundesländern statt.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Bei der Entwicklung von Angeboten für die cross-sektorale Zusammenarbeit von Kreativ- und traditioneller Wirtschaft ist es wichtig, beiden Seiten entsprechende Anreize zu bieten. So erhalten beispielsweise Betriebe eine maßgeschneiderte Beratung und erfahren, wie Kreativleistungen ihren Unternehmenserfolg steigern können. Für die Kreativschaffenden stehen finanziell interessante Aufträge in Aussicht.

Umsetzungsinitiative „Mehrwert anhand konkreter Testimonials veranschaulichen“:

Auf Basis einer Empfehlung der Kreativwirtschaftsstrategie wurde ein *Kreativwirtschaftswettbewerb* eingeführt, um die beste Geschichte auszuzeichnen, die Kreative mit ihren KundInnen aus der Wirtschaft umgesetzt haben. Diese *Kreativwirtschaftsgeschichten* stehen im Schaufenster auf der Website der KAT als Beispielsammlung, die aufzeigt, wie erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen Kreativschaffenden und anderen Unternehmen aussehen kann.

Ein Storytelling zu den Potenzialen der Kreativwirtschaft erfolgt auch im Rahmen des *Kreativwirtschaftscoachings*. Über Teilnehmende und ihr Geschäftsmodell sowie erfolgreich umgesetzte Kooperationsprojekte werden redaktionelle Beiträge erstellt und kommuniziert (siehe Maßnahme 1).

Die aws gibt jedes Jahr eine *Best Practice-Sammlung* von erfolgreich umgesetzten und geförderten Projekten aus dem impulse Programm heraus. Diese *Booklets* dienen als Anreiz, eigene Ideen umzusetzen. Zusätzlich werden die Projektbeispiele regelmäßig über die Social Media-Kanäle der aws vorgestellt. So wird z.B. wöchentlich ein impulse-Innovationsprojekt gepostet (Motivation Monday). Einerseits soll damit der Bekanntheitsgrad der Innovationen erhöht werden, andererseits sollen potenzielle GründerInnen zur Umsetzung ihrer innovativen Ideen motiviert werden.

Der *Sonderpreis DesignConcepts* wird alle 2 Jahre ausgeschrieben und von der aws im Rahmen des Staatspreis Design des BMDW vergeben. Er zeichnet noch nicht verwirklichte Produkte und Gestaltungskonzepte aus und ermutigt DesignerInnen, ihre Konzepte unternehmerisch weiterzuentwickeln.

Maßnahme 18: Innovationsräume für Kreative zugänglich machen

Umsetzungsinitiative „Innovationsräume für Kreative zugänglich machen“:

Maker Spaces und Coworking-Modelle sind am privaten Markt entstanden und in den meisten Fällen auch von Kreativunternehmen nutzbar. Beispiele für Kreativen zugängliche Innovationsräume sind u.a. Impact Hub Vienna, Tabakfabrik Linz, Axis Linz, Raum 13 (ist aus dem Programm C hoch 3 entstanden), HappyLab Wien und Grand Garage Linz. Auf der *Kreativwirtschaftslandkarte* der KAT kann man nach Coworking Spaces für die Kreativwirtschaft suchen.

Das Programm *aws First* bietet den TeilnehmerInnen die Möglichkeit, sich in Coworking Spaces einzumieten. Die FFG fördert die *Etablierung von Innovationswerkstätten*, welche die Einbindung und Mobilisierung neuer Gruppen in Innovationsaktivitäten ermöglichen und als interaktive Kommunikationsräume vor Ort fungieren.

Maßnahme 19: Wissen über Innovationsmethoden verbreitern

Umsetzungsinitiative „Innovationscamps für Kreativschaffende im Rahmen von C hoch 3 einführen“:

Die aufgrund der Empfehlung der Kreativwirtschaftsstrategie neu geschaffenen *Kreativwirtschaftswerkstätten* der KAT finden jeden Sommer in drei Bundesländern statt. Ziel dieser eintägigen Workshops mit ca. 30 Kreativschaffenden ist es, innovative Ideen, Produkte, Services, Geschäftsmodelle in der Gruppe co-kreativ weiterzuentwickeln. Bei jeder Werkstatt werden unter der Führung von Co-creation- und InnovationsexpertInnen gezielt neue Innovationsmethoden eingesetzt.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Als zusätzliches Format könnten interdisziplinäre Hackathons veranstaltet werden mit dem Vorteil, dass sich dabei zukünftige Startup-Teams finden und Symbiosen eingegangen werden können. Der Gewinner könnte einen Preis oder eine Investition erhalten.

Umsetzungsinitiative „Innovationskompetenzen in der Kreativwirtschaft erhöhen“:

Diese Initiative wird ebenfalls anhand der oben erwähnten *Kreativwirtschaftswerkstätten* sowie den *Kreativwirtschaftsgesprächen* (siehe Maßnahme 2) umgesetzt. Zu letzteren wird laufend Content aufgebaut und kommuniziert, die Mitschnitt-Videos sind online verfügbar.

Die *aws impulse Lectures* (siehe Maßnahme 2) stellen kreativen UnternehmerInnen praktisches Know-How in Form von Q&As mit bereits erfolgreich etablierten Unternehmen zur Verfügung. Allgemein zielen die Begleitmaßnahmen zum *aws impulse* Programm darauf ab, den Kompetenzaufbau zu Innovationsmethoden und das Lernen anhand von Best Practice-Beispielen zu fördern. Dies erfolgt ebenso im Programm *aws First*, z.B. mittels professionellen Coachings, finanzieller Unterstützung und ExpertInnen-Know-How.

Das *aws Format Creative (X) Entrepreneur* setzt bedarfsorientiert Themenschwerpunkte und fokussiert auf unternehmerische Professionalisierung. Es richtet sich an (potentielle) Startups, Spin-Offs und Intrapreneure von unternehmensinternen Innovationslabs und begleitet diese im Sinne eines „Labs auf Zeit“. Dieses Format wurde mit *Creative „Media“ Entrepreneur* in Oberösterreich von der Creative Region Linz and Upper Austria in Kooperation mit der *aws 2016* als Pilot geführt. Danach wurde der *Creative „Design“ Entrepreneur* in Zusammenarbeit mit der Steiermark umgesetzt.

Im Rahmen des Förderprogramms *KMU digital* des BMDW wurden Digitalisierungsberater für die Wirtschaft zertifiziert, die individuell für das einzelne Unternehmen digitale Trends, Chancen und Risiken systematisch analysieren. Weiters entwickeln sie mit dem jeweiligen Unternehmen eine ganzheitliche Umsetzungsstrategie und einen konkreten Maßnahmenplan.

Umsetzungsinitiative „Mit der Crowd zusammenarbeiten“:

Co-Creation und Crowdsourcing sind Awareness-Themen, die immer wieder im Rahmen der verschiedenen Formate wie den *impulse Lectures*, den *Kreativwirtschaftswerkstätten*, den *C hoch 3 Workshops* oder den *Kreativwirtschaftsgesprächen* als Schwerpunkt definiert werden.

Maßnahme 20: Innovationsförderung im Bereich der Kreativwirtschaft fortsetzen und ausbauen

Umsetzungsinitiative „Kreativwirtschaftsbasierte Innovation fördern“:

Dies ist unmittelbares Kerngeschäft der aws, die mit ihren Programmen *aws impulse XS* und *aws impulse XL* kreativwirtschaftsbasierte Innovation fördert. Die *impulse* Programme erleichtern Ideen mit hohem transformativem Potential den Start in die Umsetzung. Eine Einreichung ist bereits vor der Gründung als natürliche Person (*aws impulse XS*) bzw. in der Gründungsphase (*aws impulse XS* und *XL*) möglich.

aws impulse XS fördert die Entwicklung von Prototypen und ersten Anwendungen von innovativen Produkten, Verfahren, Geschäftsmodellen und Dienstleistungen abseits der Hochtechnologie, beispielsweise im Kontext von Digitalisierung, Design (inkl. Grafik und Mode), Architektur, Gaming, Musik- & Filmverwertung (bzw. Technologie) und digitalen Medien in einer sehr frühen Phase. Es unterstützt mit nicht rückzahlbarem Zuschuss in Höhe von bis zu 50.000,- EUR und bis zu 70 % der förderbaren Projektkosten. *aws impulse XS* richtet sich an kleine und mittlere Unternehmen aller Branchen und an natürliche Personen.

aws impulse XL fördert die Umsetzung und Marktüberleitung von innovativen Produkten, Verfahren, Geschäftsmodellen und Dienstleistungen abseits der Hochtechnologie, beispielsweise im Kontext von Digitalisierung, Design (inkl. Grafik und Mode), Architektur, Gaming, Musik- & Filmverwertung (bzw. Technologie) und digitalen Medien in einer Phase, in der die Wirtschaftlichkeit bereits nachvollziehbar dargestellt werden kann. *aws impulse XL* unterstützt mit nicht rückzahlbarem Zuschuss in Höhe von bis zu 200.000,- EUR und bis zu 50 % der förderbaren Projektkosten. *aws impulse XL* richtet sich an kleine und mittlere Unternehmen (KMU) aller Branchen.

Der nachfolgende Überblick zeigt die Anzahl der geförderten Projekte und die Gesamtfördersummen einerseits im Zeitraum 2008-2018 (2008: Beginn der Förderungen) und andererseits im Zeitraum 2016-2018 (2016: Erstellung und Veröffentlichung der Kreativwirtschaftsstrategie):

impulse XS 2008-2018: 324 Projekte mit 13,7 Mio Euro gefördert
 2016-2018: 116 Projekte mit 5,1 Mio Euro gefördert

impulse XL 2008-2018: 178 Projekte mit 20,1 Mio Euro gefördert
 2016-2018: 57 Projekte mit 7,4 Mio Euro gefördert

Umsetzungsinitiative „Regionale Innovationssysteme stärken“:

Austausch und Vernetzung mit regionalen und fachspezifischen Intermediären zur gegenseitigen inhaltlichen Unterstützung finden im Rahmen der laufenden Arbeit sowohl bei der aws als auch bei der KAT statt. Weiters werden regionale PartnerInnen im Rahmen der *Kreativwirtschaftsforen* eingebunden. Eine monetäre Unterstützung speziell für regionale Innovationssysteme gibt es nicht und ist gegenwärtig auch nicht geplant.

Die *Regionalförderungen der EU* zielen auf die Stärkung regionaler Innovationssysteme ab und können in Zukunft noch stärker im Sinne der Kreativwirtschaft eingesetzt werden.

Eine regionale Vernetzung und Stärkung regionaler Innovationssysteme findet weiters im Rahmen des Interreg Europe Projektes "Regional Creative Industries Alliance" (RCIA), welches die aws koordiniert, statt (siehe Maßnahme 11).

Das neue Programm *Creat(iv)e Solutions* der aws richtet sich zwar an KMUs und nicht regionale Innovationssysteme, bietet aber die Chance, Projekte einzureichen, die auf den Aufbau innovativer Ökosysteme hinwirken. Auch der neue Ansatz des aws *Creat(iv)e Solutions* Programms, Projektinformationen verpflichtend auf Social Media zu teilen, hat zum Ziel, dass viele Personen mit unterschiedlichem Wissens- und Erfahrungshintergrund kreativwirtschaftliche Arbeiten kennenlernen. Mit dieser Auflage soll das Programm trotz begrenzter monetärer Mittel eine hohe Reichweite erlangen und zur Awareness-Bildung zu kreativwirtschaftlichen Themen beitragen.

Verschiedene *regionale Kreativwirtschaftsorganisationen* tragen mit ihren Aktivitäten österreichweit zur Stärkung der regionalen Innovationssysteme bei. Auf der Kreativwirtschaftslandkarte der KAT (Google Map) sind die verschiedenen Servicestellen, Netzwerke, Plattformen und Interessensvertretungen der Kreativwirtschaft zu finden. Sie verfügen über regionalspezifische Kenntnisse und können daher besonders gut auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Kreativwirtschaftsunternehmen eingehen.

Maßnahme 21: Zugänglichkeit von allgemeinen Instrumenten der Innovationsfinanzierung verbessern

Umsetzungsinitiative „Europäischen Garantiefonds für die österreichische Kreativwirtschaft einführen“:

Ein europäischer Garantiefonds für die österreichische Kreativwirtschaft wurde bis dato noch nicht eingeführt. Jedoch haben EIF und aws eine Vereinbarung über die Ausweitung der bestehenden COSME (Competitiveness of Enterprises and Small and Medium-sized Enterprises)-Garantiefazilität für KMU-Kredite um zwei Jahre bis April 2021 unterzeichnet. Beide Partner einigten sich auch darauf, das Garantievolumen der Fazilität um 130 Millionen Euro auf 215 Millionen Euro zu erhöhen. Im Rahmen der COSME-Garantiefazilität stellt die aws Garantien für Bankdarlehen (einschließlich Betriebsmittelkredite), für Leasing- und für sonstige Fremdkapitalfinanzierungen bereit. Die Garantien der aws sind durch Rückgarantien der EU besichert.

Umsetzungsinitiative „Anwendung eines breiten Innovationsbegriffs in der allgemeinen F&E- sowie Innovationsförderung“:

Ein breiter Innovationsbegriff findet sich beispielsweise in der Kreativwirtschaftsstrategie für Österreich 2016, in der Innovationsstrategie der WKÖ 2019 oder im FFG Programm „Impact

Innovation“ in den Basisprogrammen. Im neuen EU-Programm Horizon Europe (2021-2027) soll ein umfassender Innovationsbegriff angewendet werden.

Die aws arbeitet ebenfalls an einem breiten Innovationsverständnis in ihren Förderprogrammen. Speziell bei den aws impulse Programmen wird bereits ein breiteres Innovationsverständnis gelebt. Dieses soll hinkünftig auch klarer dahingehend kommuniziert werden, dass alle Innovationen abseits der Hochtechnologie adressiert werden, die gesellschaftliche Effekte zeigen.

Umsetzungsinitiative „Risiko- und Wachstumskapital für kreativwirtschaftsbasierte Innovationsprojekte anbieten“:

Mit der Einführung der aws Garantiepromise können Unternehmen seit 4. Juni 2019 direkt bei der aws Anträge auf eine Vorab-Garantie für die Übernahme einer Sicherheit für einen Bankkredit stellen. Damit erhalten Unternehmen schon vor der Kreditanfrage bei der Bank eine verbindliche Zusage der aws, die Garantie für einen künftigen Bankkredit zu übernehmen. Die Garantiepromise kann ohne Einbindung der Hausbank vom Unternehmen direkt elektronisch bei der aws beantragt werden. Zentraler Punkt ist, dass die Vorab-Garantie der aws den Unternehmen eine werthaltige Sicherheit in die Hand gibt, anhand welcher sie einfacher einen Bankkredit erhalten.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Begleitend zum absolut notwendigen Risiko- und Wachstumskapital für kreativwirtschaftsbasierte Innovationsprojekte sollte es auch finanzielle Unterstützung dafür geben, eine Kreation auch wirklich vom Labor auf den Markt zu bringen. Dazu braucht es neben Geld professionelle Hilfe in den Bereichen Marketing, Sales und Öffentlichkeitsarbeit.

Umsetzungsinitiative „Bessere Anerkennung intangibler Werte durchsetzen“:

Dazu sind keine Aktivitäten bekannt.

Maßnahme 22: Steuerliche Investitionsanreize verstärken

Umsetzungsinitiative „Investitionsfreibetrag schaffen“:

Die Umsetzung erfolgt sehr eingeschränkt im Arbeits- und Wirtschaftspaket über die KMU-Investitionszuwachsprämie bei Investitionen in neu angeschaffte, aktivierungspflichtige Wirtschaftsgüter des abnutzbaren Anlagevermögens. In einer Förderaktion der aws (ausgelaufen mit Jahresende 2017), konnten Kleinst- und Kleinunternehmen einen Zuschuss für Neuinvestitionen von 15% des Investitionszuwachses von zumindest 50.000 EUR bis max. 450.000 EUR und mittlere Unternehmen von 10% des Investitionszuwachses von zumindest 100.000 EUR bis max. 750.000 EUR beantragen.

Umsetzungsinitiative „Beteiligungsfreibetrag für Investitionen in innovative Unternehmen einführen“:




Dazu ist kein Umsetzungsfortschritt bekannt.

Anmerkung des Kreativwirtschaftsbeirats:

Es wäre wichtig, auch bürokratische und steuerliche Hürden für internationale InvestorInnen abzubauen.

4. Tabellarische Übersicht mit Ampelbewertung

Erklärung zur Ampelfarbe:

-  Aktivitäten zu dieser Umsetzungsinitiative sind bereits weit fortgeschritten mit sichtbaren Ergebnissen.
-  Aktivitäten zu dieser Umsetzungsinitiative sind bereits in Gang, jedoch noch nicht fortgeschritten.
-  Aktivitäten zu dieser Umsetzungsinitiative wurden noch nicht gestartet.



4.1 Empowerment

Nr.	Maßnahme	Umsetzungsinitiative	Bewertung
1	Netzwerke für Peer-Learning ausbauen	Kompetenzprogramm & Kreativwirtschaftsnetzwerk C hoch 3 (Creative Community Coaching) weiter ausbauen	●
2	Aus- und Weiterbildung für Kreativschaffende intensivieren	Maßgeschneiderte Weiterbildung und Awareness für neue Themen schaffen	●
3	Spezial-Ratgeber für Kreativschaffende anbieten	Kreativwirtschaftshandbücher laufend aktualisieren und ergänzen	●
4	Kreativunternehmen finanziell und bürokratisch entlasten	finanzielle Belastungen stoppen	●
		Bagatellsteuern abschaffen	●
		Grenze für sofort abschreibbare Wirtschaftsgüter anheben	●
		Arbeitszeitregeln liberalisieren	●
5	Kooperationen erleichtern und entbürokratisieren	Rechtliche Voraussetzungen für interdisziplinäre Gesellschaften schaffen	●
		Rechtssicherheit in Bezug auf den Selbstständigen Status schaffen	●
		Modell für kurzfristige Beschäftigung im gewerblichen Bereich schaffen	●
6	Flächendeckenden Breitbandausbau vorantreiben	Investitionsanreize für private Infrastrukturinvestitionen und technologieneutrale Fördermodelle schaffen	●
7	Duale Ausbildung in der Kreativwirtschaft attraktiver machen	Sharing von Lehrlingen vorantreiben	●
		Neue Lehrberufe schaffen	●
8	Talente für und in der Kreativwirtschaft identifizieren	Scouting-Initiative, die frühzeitig Ideen und Talente identifiziert und fördert	●
9	Gründungen vereinfachen	Unternehmensgründungen vereinfachen	●
		Zugang zu Förderungen und Kapital verbessern	●
		neue digitale und internationale Geschäftsmodelle ermöglichen	●
10	Die Kreativwirtschaft auf internationalen Märkten positionieren	Kreativwirtschaft im Rahmen der "go international"-Initiative gezielt berücksichtigen und positionieren	●
11	Reputationsaufbau und Interessensvertretung in der EU vorantreiben	Maßnahmen zur Interessensvertretung in der EU fortführen und intensivieren	●

4.2 Transformation

Nr.	Maßnahme	Umsetzungsinitiative	Bewertung
12	Leistungen der Kreativwirtschaft messen und klar fassbar machen	Kreativwirtschaftsberichte fortsetzen	●
		Kreativwirtschaftsbarometer als wichtiges Messinstrument fortsetzen	●
		Volkswirtschaftlichen Beitrag quantifizieren	●
13	Die Transformationskraft der Kreativwirtschaft national und international sichtbar machen	Regionale und fachspezifische Initiativen sichtbar machen	●
14	Bewusstsein für die Kreativwirtschaft bereits ab dem Kindesalter schaffen	Bewusstsein über Kreativwirtschaft an Schulen erhöhen	●
15	Anreize für die cross-sektorale Zusammenarbeit mit der Kreativwirtschaft verstärken	Kreativwirtschaftsscheck fortführen und ausbauen	●
		aws impulse Creative Catalyst umsetzen	●
16	Kreativwirtschaftsbasierte Innovation im öffentlichen Sektor einsetzen	Bekanntheit von Innovationsplattformen im Bereich der öffentlichen Beschaffung erhöhen	●
		Beteiligung am neuen Vergabeverfahren "Innovationspartnerschaft" sicherstellen	●
17	Mittels Matchmaking neue Innovationspartnerschaften initiieren	Digitalen Marktplatz für neue Innovationspartnerschaften einrichten	●
		Kreativwirtschaft und traditionelle Wirtschaft in Kontakt bringen und cross-sektorale Professionalisierungsformate etablieren	●
		Mehrwert anhand konkreter Testimonials veranschaulichen	●

4.3 Innovation

Nr.	Maßnahme	Umsetzungsinitiative	Bewertung
18	Innovationsräume für Kreative zugänglich machen	Innovationsräume für Kreative zugänglich machen	●
19	Wissen über Innovationsmethoden verbreitern	Innovationscamps für Kreativschaffende im Rahmen von C hoch 3 einführen	●
		Innovationskompetenzen in der Kreativitätswirtschaft erhöhen	●
		Mit der Crowd zusammenarbeiten	●
20	Innovationsförderung im Bereich der Kreativwirtschaft fortsetzen und ausbauen	Kreativwirtschaftsbasierte Innovation fördern	●
		Regionale Innovationssysteme stärken	●
21	Zugänglichkeit von allgemeinen Instrumenten der Innovationsfinanzierung verbessern	Europäischen Garantiefonds für die österreichische Kreativitätswirtschaft einführen	●
		Anwendung eines breiten Innovationsbegriffs in der allgemeinen F&E- sowie Innovationsförderung	●
		Risiko- und Wachstumskapital für kreativwirtschaftsbasierte Innovationsprojekte anbieten	●
		Bessere Anerkennung intangibler Werte durchsetzen	●
22	Steuerliche Investitionsanreize verstärken	Investitionsfreibetrag schaffen	●
		Beteiligungsfreibetrag für Investitionen in innovative Unternehmen einführen	●

5. Empfehlungen des Beirats

Mit der Ausarbeitung von Empfehlungen reagiert der Kreativwirtschaftsbeirat auf aktuelle, von ihm wahrgenommene, dringende Handlungsbedarfe im kreativwirtschaftlichen Innovationsökosystem und entwickelt Lösungsansätze dazu. Er nimmt damit die Möglichkeit wahr, bestimmte Sachthemen aufgrund ihrer Aktualität bzw. hohen Priorität aufzugreifen und zu bearbeiten. In diesem Sinne sind die sechs nachfolgenden Empfehlungen als Ergänzung zu den in der Strategie beschriebenen Maßnahmen zu verstehen, die auf Themen mit besonderer Vordringlichkeit bzw. Relevanz fokussieren. Sie sollen die Kreativwirtschaft in eine moderne, innovationsstarke und nachhaltige Richtung lenken.



5.1 Förderung einer impact-orientierten Kreativwirtschaft



Motivation:

Österreich ist prädestiniert dafür, sich international im Bereich nachhaltige bzw. öko-soziale Kreativwirtschaft zu positionieren. Damit sind kreativwirtschaftliche Geschäftsmodelle oder Projekte gemeint, die einen ökologischen und/oder sozialen bzw. gesellschaftlichen Impact verfolgen. Die Kreativbranche spielt - genauso wie die traditionelle Wirtschaft - eine wichtige Rolle bei der Bewältigung aktueller, gesellschaftlicher und ökologischer Herausforderungen. Ihr Potential, zu einer positiven und nachhaltigen Entwicklung beizutragen, soll in Zukunft noch stärker entfaltet werden. Jedoch sehen sich heute Kreativwirtschaftsunternehmen, die impact-orientiert innovieren, oftmals mit einer Finanzierungslücke konfrontiert, da für diesen Sektor Wachstumsfinanzierungen, wie z.B. Risikokapital, am Markt nur im geringen Ausmaß zur Verfügung stehen.



Inhalt:

Kreativunternehmen, welche ein innovatives Geschäftsmodell in einem öko-sozialen Kontext starten, sollen zusätzlich zur heute bereits bestehenden Frühphasenförderung auch eine finanzielle Förderung für ihre erste Wachstumsphase beantragen können. Dazu wird ein spezieller Förder-Call aufgelegt, der genau diese Finanzierungslücke schließt. Er wird für jene Kreativwirtschaftsunternehmen entworfen, die schon erfolgreich eine Frühphasenfinanzierung (z.B. über aws impulse XS und XL, aws Social Business Call, Digital Innovation Initiative) erhalten und nun den nächsten Entwicklungsschritt vor Augen haben. Ziel ist eine Lenkung der FörderungswerberInnen, sodass die Zahl an kreativwirtschaftlichen Innovationsprojekten mit positivem gesellschaftlichem Impact zunimmt. Dabei werden auch die Möglichkeiten der Digitalisierung bei der Projektentwicklung, -umsetzung und -skalierung gezielt ausgeschöpft. Diese Förderung unterstützt kreativwirtschaftsbasierte Innovation gemäß einem breiten Verständnis, das neben technologischen Innovationen gleichwertig alle Arten nicht-technologischer Innovation miteinschließt.

Begleitend dazu sollen in einer zweiten kleineren Förderschiene Marktanalyse und -forschung gefördert werden, wenn bei Projektideen Unsicherheiten über die Marktentwicklung bestehen, z.B. in Bezug auf AkteurInnen, Trends, Techniken oder Potentiale. Diese Marktforschungsstudien sollen kurzzeitig durchführbar sein (kein Kostenplan erforderlich, rasche Förderungsentscheidung) und bei positivem Ergebnis zur Einreichung im großen Förder-Call berechtigen.



Rahmenbedingungen und Art der Umsetzung:

Unter Berücksichtigung der Tatsache, dass die heutigen jungen Erwachsenen besonders für soziale und ökologische Themen sensibilisiert sind (Stichwort „Fridays for Future“), soll dieser Förder-Call u.a. als Instrument der Nachwuchsförderung konzipiert werden. Es gilt, KreativunternehmerInnen im positiven Sinn zu motivieren und zu mobilisieren, Lösungen zu sozial-ökologischen Problemen zu entwickeln. Hier sollte bereits in der Schule, z.B. mit einer thematisch breiteren, öko-sozialen Ausrichtung des Schulwettbewerbs „Jugend Innovativ“, angesetzt werden. Für besonders junge AntragstellerInnen kann als Teil der Förderung ein Coaching durch erfahrene ExpertInnen mitangeboten werden.

Bei der Entwicklung des neuen Förder-Calls könnte auf den Richtlinien der aws impulse-Förderung aufgebaut werden, aus der bereits sehr gute Social Business Projekte hervorgegangen sind. Allerdings sind Begrifflichkeiten zu schärfen und die Charakteristik impact-orientierter kreativer Unternehmen allgemeinverständlich darzustellen. Für die Beurteilung der Förderanträge sind international anerkannte Kriterien der Nachhaltigkeit heranzuziehen und eine adäquate Impactmessung festzulegen. Gemäß der hohen Dynamik dieses Innovationstyps werden die Calls jährlich den aktuellen Trendentwicklungen angepasst und die Förderkriterien entsprechend häufig adaptiert.

Die Intensivierung impact-orientierter Kreativwirtschaft braucht ein Bündel von Begleitmaßnahmen, wie etwa die Einführung eines breiten Innovationsbegriffes in bestehende Förderprogramme, den Ausbau der Investmentlandschaft für impact-orientierte Unternehmen, die Reformierung der steuerlichen Rahmenbedingungen für die Gemeinnützigkeit, die stärkere ökosoziale Ausrichtung der öffentlichen Vergabe, den Aufbau sektorübergreifender Transferstrukturen zum öffentlichen, privaten und dritten Sektor zur Verbreitung der entwickelten Lösungsansätze sowie die Umsetzung der EU Social Business Initiative in Österreich.

5.2 Co-Creation Kreativunternehmen - Mittelstand



Motivation:

Handel, Handwerk und Tourismus sind Branchen, die aufgrund der Digitalisierung vor einem großen Disruptionsschub stehen. Die mittelständischen Unternehmen in diesen Branchen werden ihre Innovationszyklen (derzeit 8-10 Jahre) jenen der digitalen Wirtschaft anpassen müssen und in Zukunft einem wesentlich höheren Innovationsdruck ausgesetzt sein. Es ist daher wichtig, dass KMUs schon jetzt ein Bewusstsein für diese Herausforderung entwickeln und sich rechtzeitig mit den neuen Anforderungen auseinandersetzen.



Inhalt:

Kreativunternehmen (z.B. Digital Leaders, Technikaffine und solche, die sich selbst weiterentwickeln wollen) und traditionelle KMU aus den Branchen Tourismus, Handel, Handwerk arbeiten in definierten, gut vorbereiteten Co-Creation-Settings an neuen Geschäftsmodellen zusammen und lernen wechselseitig ihre Denkweisen, Märkte und Zukunftsherausforderungen kennen. Ziel ist es, die Basis für Cross-Over-Effekte und neue Kooperationsmöglichkeiten zwischen Kreativen und traditionellen Unternehmen zu schaffen, wobei der sozial-kreative Prozess im Vordergrund steht. Im Co-Creation-Prozess bringen die TeilnehmerInnen ihr unterschiedliches ExpertInnenwissen und ihre Praxiserfahrungen zu dem behandelnden Thema ein, auf dessen Basis dann gemeinsam Lösungsansätze entwickelt werden. Diese Methode ist für den Austausch von Problem- und Lösungswissen sehr wertvoll, beispielsweise bei der anwendungsorientierten Entwicklung von Gamification-Tools, wo traditionelle Unternehmen über konkretes Detailwissen zur Problemstellung und KreativunternehmerInnen über Lösungswissen verfügen.



Rahmenbedingungen und Art der Umsetzung:

Die 2- bis 3-tägigen Co-Creation-Workshops sollen im Rahmen bestehender Initiativen, Zukunftslabore und ähnlicher schon existierender Strukturen angeboten werden und stattfinden, sodass bereits vorhandene Infrastrukturen und Erfahrungen bestmöglich genutzt werden. Aufgrund der Bewerbungen der Interessierten werden konkrete Projekte maßgeschneidert, die potentielle Synergien berücksichtigen und dem Wissensbedarf der TeilnehmerInnen sehr gut angepasst sind. In den Workshops sollen Case Studies zu vorher eingereichten konkreten Fällen der KMUs in „Creative Emergency Rooms“ bearbeitet werden, wobei die Kreativschaffenden beratend mögliche Lösungsansätze erörtern und dann gemeinsam mit dem Praxis-Know-How der KMUs die beste Lösung ausgearbeitet wird.

Die Workshops werden von professionellen Co-Creation-ExpertInnen moderiert, die die unterschiedlichen Kulturen und Arbeitswelten der TeilnehmerInnen sensibel in Betracht ziehen. Die Inhalte der Co-Creation-Workshops, insbesondere neue Technologien wie VR, AR und Gamification, werden für die teilnehmenden KMUs so anschaulich wie möglich aufbereitet und auch bereits Realisierungsvisionen bzw. Erprobungen für die Anwendung im eigenen Betrieb aufgezeigt. Best-Practice-Beispiele werden bei der Vermittlung komplexer technologischer Inhalte eine wichtige Rolle spielen.

Die teilnehmenden KMUs entrichten eine (nicht kostendeckende) Teilnahmegebühr, um die Wertschätzung für das gebotene Format und dessen Inhalt zu erhöhen. Für die teilnehmenden Kreativunternehmen muss die Copyrightfrage geklärt sein. Mit Marketing- und Werbungsmaßnahmen über bestehende Medienkanäle sollen Kreativunternehmen und traditionelle Unternehmen über die Vorteile und Möglichkeiten der Co-Creation-Labore informiert werden.

Die Co-Creation-Workshops könnten in der Branche Handel starten und dann in Tourismus und Handwerk weitergeführt werden.

5.3 Innovationsförderung für die Kreativwirtschaft mit EU-Finanzierungsinstrumenten



Motivation:

Österreich hat Aufholbedarf bei der Umsetzung von EU-Finanzierungsinstrumenten für die Kreativwirtschaft. So wird beispielsweise der Garantiefonds in Österreich derzeit nicht genutzt, dabei wären einzelne Branchen der Kreativwirtschaft, wie z.B. die Games-Industrie, besonders stark auf diese Gelder angewiesen. Gleichzeitig ist in der österreichischen Förderlandschaft, insbesondere in der klassischen FTI-Politik, noch immer kein breiter, inklusiver Innovationsbegriff etabliert, obwohl längst außer Streit steht, dass nicht-technologische Innovationen wichtige Lösungsansätze für die großen gesellschaftlichen und ökologischen Herausforderungen liefern. Die Verknüpfung von beiden kann eine win-win-Situation schaffen: Wenn Finanzierungsmodelle nicht um ihrer selbst willen, sondern nach der „Mission Innovation“ ausgerichtet werden, wird moderne Innovation im erweiterten Kontext vorangetrieben.



Inhalt:

Die unterschiedlichen Finanzierungsmöglichkeiten über EU-Programme werden hinsichtlich ihrer Zugänglichkeit und höheren Ausschöpfbarkeit für die österreichischen KMU des Kreativsektors geprüft. Mittel- bis langfristig werden damit die Kreativbranchen mit besonderem Finanzierungsbedarf, z.B. Multimedia-Wirtschaft und Games-Industrie, gestärkt. Gleichzeitig mit der besseren Nutzung von EU-Finanzierungsinstrumenten wird ein breiter, die *Soft Innovations* einschließender Innovationsbegriff nach Österreich getragen, weil dieser auf EU-Ebene bereits besser verankert ist. Die österreichische Innovationsförderung für die Kreativwirtschaft wird so gleichermaßen finanziell und inhaltlich begünstigt. Auf diese Weise vorbereitet, könnte Österreich eine führende Rolle spielen, wenn es zur nächsten Überarbeitung des Innovationsbegriffs im Oslo Manual der OECD kommt.



Rahmenbedingungen und Art der Umsetzung:

Es sollen neuerliche politische Anstrengungen unternommen werden, damit österreichische Kreativwirtschaftsunternehmen Kreditfinanzierungen über EU-Finanzinstrumente in Anspruch nehmen können. Darüber hinaus muss die Regulatorik der Finanzierungsmodelle für kreativwirtschaftsbasierte Innovation dringend überarbeitet werden. Es braucht eine Innovation der Innovationsprogramme, eine innovative Förderungs-Governance, um sicherzustellen, dass nicht einzelne Segmente der Kreativwirtschaft von Förderungen ausgeschlossen werden. Begleitend sollen Maßnahmen gesetzt werden, die unerfahrene FörderungswerberInnen bei der Antragstellung unterstützen, z.B. durch maßgeschneiderte Coaching- und Beratungsangebote. Nicht zuletzt sollen moderne Formen der Verwendungsnachweise (z.B. Videos) zu innovativen Herangehensweisen und mehr Kommunikation ermutigen sowie die Transparenz erhöhen. Mittelfristiges Ziel muss es sein, in sämtlichen Programmen der österreichischen Förderlandschaft einen breiten, inklusiven Innovationsbegriff zu verankern.

5.4 Wachstumsstrategien für weiblich geführte Kreativunternehmen



Motivation:

Die Zahl der weiblich geführten Unternehmen nimmt teilweise zu, jedoch sind Unternehmerinnen in den Branchen mit besonderer Wachstumsintensität und skalierbaren Geschäftsmodellen unterrepräsentiert. So sind z.B. in den Bereichen Architektur, Design und IT sehr wenige Unternehmerinnen zu finden. Österreich hat im Vergleich zu anderen EU-Ländern nicht die Tradition vieler Frauenprogramme, wie dies z.B. in Irland der Fall ist. Jedoch spielt das Wissen um die diversen Möglichkeiten zukünftiger Karrieremodelle (Schwerpunkt Vereinbarkeit von Familie und Beruf) in vielen Fällen eine entscheidende Rolle bei der Auswahl der Karriereplanung, auch bereits in der Ausbildung.



Inhalt:

Es wird ein Mentoring-Pilotprogramm speziell für weiblich geführte Unternehmen der Kreativwirtschaft entwickelt, in dem Know-How über Wachstumsstrategien vermittelt, der Umgang mit Risiko und die Überwindung von Barrieren adressiert werden. Außerdem sollen Best Practice-Beispiele zum Management verschiedener Lebensumstände, z.B. Entrepreneurship nach Karenz oder Krankheit sowie Modelle zur Teilung der Geschäftsführung oder Absicherungsstrategien, gesammelt und gezeigt werden. Die Informationen sollen von weiblichen Peers/Role Models

zielgruppengenau erstellt, entsprechend aufbereitet und disseminiert werden. Mögliche Vermittlungsformate sind z.B. eine Serie von Videos (von weiblichen Peers für Unternehmerinnen gemacht), Workshops oder die Publikation von Erfolgsgeschichten. Wichtig ist, dass männliche Unternehmer genauso als Zielgruppe mitgedacht werden, da es ein soziales Umdenken aller braucht und ein familien- und unternehmerInnenfreundliches Umfeld (z.B. Kinderbetreuung im Co-Working Space, Teilzeit-CEOs) nur gemeinschaftlich geschaffen werden kann. Langfristig sollen mehr Unternehmen in den Wachstumsbranchen von Frauen geführt sein als heute.



Rahmenbedingungen und Art der Umsetzung:

Das Mentoring-Programm kann in adaptierter Form auch bereits für die StudentInnen an den Universitäten mit Kreativausbildung angeboten werden. Auch Schülerinnen soll die Vereinbarkeit von Unternehmerin-Sein und Familie möglichst früh vorgelebt bzw. vermittelt werden. Eine Zusammenarbeit mit bestehenden Frauennetzwerken, z.B. Female Founders, kann die Entwicklung und Umsetzung des Mentoring-Pilotprogramms unterstützen.

5.5 Neue Wertschöpfungsmodelle für die Kreativwirtschaft zur Anwendung neuer Technologien



Motivation:

Kreativwirtschaftsunternehmen haben ein gutes Sensorium für innovative, aufkommende Technologien (z.B. VR) und wenden diese rasch in ihrem Kontext an. Sie sind oftmals Pioniere beim Auffinden von Einsatzmöglichkeiten neuer Technologien und nehmen aufgrund ihres frühen Anwendungswissens eine Vorreiterrolle für viele traditionelle Wirtschaftsbereiche ein (z.B. VR in der Medizin oder Bildung). Jedoch fehlt es den Kreativunternehmen häufig an Perspektiven und Geschäftsmodellen, um aus ihrem Anwendungs-Know-How mehr Wertschöpfung in eigenen Unternehmen zu generieren.



Inhalt:

Es soll ein neues Workshop-Format für Kreativwirtschaftsunternehmen geschaffen werden, das speziell auf die Entwicklung von Geschäftsmodellen für den cross-sektoralen Technologietransfer fokussiert. Ziel ist es, erstens die Schlüsselrolle der Kreativwirtschaft bei der Entdeckung neuer Anwendungsfelder von innovativen Technologien zu verdeutlichen und zweitens gemeinsam neue, übertragbare Ideen und Geschäftsmodelle zu entwickeln, die die Wertschöpfung aus dem Technologietransfer aufseiten der Kreativwirtschaftsunternehmen erhöhen. Damit soll dem Umstand Rechnung getragen werden, dass erst durch das Domänenwissen der Kreativschaffenden zu innovativen Technologien diesen zu einem breiten Einsatz in traditionellen Wirtschaftsbereichen verholfen wird. Das neue Workshop-Format wird als Angebot für den Austausch von bereits erfolgreichen Beispielen und dem gemeinsamen Erarbeiten von neuen Geschäftsmodellen für den Technologietransfer konzipiert.

Indirekt bietet diese Maßnahme einen Anreiz dafür, dass innovative Technologien einen raschen und breiten Einsatz in traditionelle Wirtschaftsbereiche finden. Üblicherweise wenden Kreativwirtschaftsunternehmen neue Technologien vorerst in ihren eigenen Arbeitsbereichen (z.B. Marketing, Kommunikation) an. Das Auffinden von radikal neuen Anwendungsfeldern in fremden Branchen ist hingegen wesentlich schwieriger. Das neue Workshop-Format soll diesem Suchprozess Anleitung und Struktur geben.



Rahmenbedingungen und Art der Umsetzung:

Viele KMUs kennen die Möglichkeiten des Einsatzes neuer, digitaler Technologien (z.B. XR-Tools) in ihren betrieblichen Aktivitäten nicht. Es bedarf hier begleitender Informationsarbeit. Die verschiedenen Kulturen von Kreativen und traditioneller Wirtschaft müssen zusammengeführt werden.

5.6 Award für Game Development & Gamification



Motivation:

Die Technologien und Tools der Games-Branche finden bereits Anwendung in traditionellen Wirtschaftsbranchen. So versteht man unter Gamification die Anwendung von klassischen Gamedesign-Elementen in einem nicht-spielespezifischen Kontext wie Werbung, Training, etc. Vielen AnwenderInnen ist der Ursprung der Technologie jedoch nicht bewusst. Es braucht daher ein öffentlichkeitswirksames Instrument, um die transformative Wirkung der Spiele-Entwicklung in sämtliche gesellschaftliche Bereiche aufzuzeigen.



Inhalt:

Um die Leistungen und die Breitenwirkung der Games-Branche auf die gesamte Wirtschaft öffentlich sichtbar zu machen und entsprechend zu würdigen, soll ein Award für Spiele-Entwicklung eingeführt werden (z.B. als Unterkategorie eines Staatspreises). Es sollen Games-ProduzentInnen und junge SpieleentwicklerInnen zur Teilnahme eingeladen werden. Ziel des Awards ist es, das öffentliche Bewusstsein über den Nutzen der Innovationen der Games-Branche für andere Wirtschaftsbranchen (z.B. für Simulation, Künstliche Intelligenz, Visual Effects) zu schärfen und die Games-Branche als Innovationstreiberin bei der Digitalisierung zu fördern. Außerdem soll der Award die Qualitätsentwicklung in der Games-Branche begünstigen und einen Beitrag zur Nachwuchsförderung leisten.



Rahmenbedingungen und Art der Umsetzung:

Die rund 90 heimischen Unternehmen der SpieleentwicklerInnen mit insgesamt rund 470 Beschäftigten generieren einen Umsatz von rund 24 Mio. EUR (vgl. Game Development Studie 2019). Eine Stärkung des Spiele-Sektors wird auch durch die Umsetzung der Empfehlung „Neue Wertschöpfungsmodelle für die Kreativwirtschaft zur Anwendung neuer Technologien“ bewirkt.

6. Ausblick

Dieser Fortschrittsbericht hat zwei Zielsetzungen: Erstens stellt er eine Ist-Aufnahme des aktuellen Umsetzungsstands der Kreativwirtschaftsstrategie dar. Er listet sämtliche Aktivitäten der letzten drei Jahre auf, die positive Effekte auf die einzelnen Umsetzungsinitiativen zeigten bzw. weiterhin zeigen. Zweitens beschreibt er sechs Empfehlungen mit Maßnahmencharakter, die der Kreativwirtschaftsbeirat als unmittelbare Lösungsansätze auf aktuelle, in der Community geortete Handlungsbedarfe entwickelt hat.

Beide Teile des Berichts - Umsetzungsfortschritte und Empfehlungen - enthalten viele Ansatzpunkte, Ideen und Anregungen für mögliche weitere Umsetzungsschritte. Sie bilden eine fundierte inhaltliche Grundlage für die thematische Schwerpunktsetzung und Prioritätenfindung in der nächsten Arbeitsperiode, die der Kreativwirtschaftsbeirat in den kommenden Monaten festlegen wird. In diesem Sinne versteht der Kreativwirtschaftsbeirat diesen Fortschrittsbericht als direkten Arbeitsauftrag für die weitere Umsetzung der Österreichischen Kreativwirtschaftsstrategie.

Herausgeber:

Kreativwirtschaftsbeirat:

DI Christopher Lindinger, MAS / Johannes Kepler Universität Linz (Vorsitz)

Mag. (FH) Karin Haager / Flimmit GmbH (stv. Vorsitz)

Dipl.-Volkswirt Bernd Fesel / European Creative Business Network

MMag. Claudia Huber / Wirtschaftskammer Österreich

Theresia Kohlmayr / URBANAUTS Hospitality GmbH

Dipl.-Designer Michael Lanz/ designaffairs GmbH

DI (FH) Dr. Barbara Lippe/ entreZ VR Entertainment

Hannah Lux, MPP / Vollpension Generationencafé GmbH

Mag. Eberhard Schrempf / Creative Industries Styria GmbH

Redaktionelle Begleitung:

winnovation consulting gmbh

Mag. Dr. Brigitte Ömer-Rieder

Dr. Gertraud Leimüller

Lena Müller-Kress, MA (grafische Gestaltung)

Wien 2019

