

TSCHUPKE, Hans-Georg

## Kreativwirtschaft und elektronische Kultur. Bedeutung und Einbindung der eCulture Factory in die Strategie des Landes Bremen

Publiziert auf eCulture Factory:

<http://www.eculturefactory.de/eculturetrends/download/tschupke.pdf>

Auf netzspannung.org:

<http://netzspannung.org/database/377676/de>

19. Dezember 2006

Der Beitrag entstand im Rahmen der Veranstaltung  
»eCulture Trends 06: Zukunft entwickeln – Arbeit  
erfinden«, die am 20. Oktober 2006 von der  
Projektgruppe eCulture Factory des Fraunhofer IAIS in  
Bremen veranstaltet wurde.



**Fraunhofer** Institut  
Intelligente Analyse- und  
Informationssysteme

MARS - EXPLORATORY MEDIA LAB



HANS-GEORG TSCHUPKE

big bremen – Die Wirtschaftsförderer

## **Kreativwirtschaft und elektronische Kultur. Bedeutung und Einbindung der eCulture Factory in die Strategie des Landes Bremen**

Kultur und Wettbewerb sowie Kultur und Wirtschaft sind keine Gegensätze. Was wir brauchen ist ein Zusammenspiel, eine Vernetzung der unterschiedlichen Perspektiven. Wenn wir uns das Ziel setzen, Bremen zu einem wettbewerbsfähigen und dynamischen wissensbasierten Land zu machen, dann spielt die Kreativwirtschaft eine wichtige Rolle.

Kreativität stellt sich zunehmend als Beitrag zur Standortqualität und damit als eigenständiger Wirtschaftsfaktor im Wettbewerb der Regionen dar. Neben der Bedeutung für Kunst und Kultur sowie für Bildung und Wissen ist Kreativität insbesondere auch ein wichtiger Faktor für die ökonomische Innovationsfähigkeit des Landes. Kreativität muss deshalb als vielschichtige Querschnittsqualität aufgefasst werden, die von lokal- und regionalpolitischen, wirtschafts- und arbeitsmarktpolitischen sowie kultur- und bildungspolitischen Akteuren in verschiedener Hinsicht genutzt wird.

Welche strukturellen Änderungen müssen wir umsetzen, damit sich die Bremer Kreativwirtschaft im Wettbewerb an vorderer Stelle platzieren kann? Die Einbindung der eCulture Factory des Fraunhofer-Instituts für Intelligente Analyse- und Informationssysteme in die Strategie des Landes Bremen ist eine unserer Maßnahmen, die heute im Fokus steht. Im Themenfeld „Multimedia und Neue Medien“ ist die internationale Bekanntheit der Leiter der Fraunhofer eCulture Factory hervorzuheben. Ihre Arbeit steht für Forschungs- und Entwicklungsprojekte mit hohem Gestaltungs- und Innovationsanspruch im interdisziplinären Spannungsfeld von Kunst, Technologie und Gesellschaft. Ihre MitarbeiterInnen kommen aus unterschiedlichen Bereichen und arbeiten z. B. an interaktiven Installationen mit jeder Art von physikalischem Interface und entwickeln Wissensmedien für Bildung und Wirtschaft. Von besonderer Relevanz für Bremen ist in diesem Zusammenhang auch die Zusammenarbeit in Forschung und Entwicklung mit dem hochschulübergreifenden Studiengang Digitale Medien.

Das Thema "Urbane und mobile Medien im öffentlichen Raum" wird zurzeit in der Bremer Kulturszene ebenso diskutiert wie in Kreisen von Wirtschaft und Politik und könnte ein Bereich sein, in dem die Kreativwirtschaft ihr Innovationspotenzial unter Beweis stellt. Schwachpunkte sehen wir noch in der zu geringen Vernetzung zwischen Wissenschaft, Kunst/Kultur und Wirtschaft. Als wichtiger Nährboden für die Entwicklung von kreativem Potenzial fehlt es in Bremen auch an einem qualitativ hochwertigen Diskurs in den Geistes-, Sozial- und Kulturwissenschaften zur elektronischen Kultur.

Die Vernetzung von Wissenschaft, Kunst/Kultur und Wirtschaft sowie die Anregung eines Diskurses zur elektronischen Kultur ist Auftrag der Fraunhofer eCulture Factory, die mit der Ausstellung „Wissenskünste“ und dem Symposium „eCulture Trends06“ diesen Diskurs und eine stärkere Vernetzung initiiert.