



Franz Flögel, Stefan Gärtner und Jürgen Nordhause-Janz

# Kultur- und Kreativwirtschaft und noch eine Prise Florida

Rettung für altindustrielle Städte und Regionen?

## 1. Einleitung

Kultur und Kreativität sind in jüngster Zeit in den Blickpunkt von Wissenschaft, Politik, Regionalentwicklung und Wirtschaftsförderung gerückt. Die damit intendierten Wirkungen und Erwartungen sind vielfältig und die Ziele hoch gesteckt. Viele Regionen sind davon überzeugt, in diesem Bereich besondere Kompetenzen zu haben und wollen diese im Sinne einer Clusterpolitik weiterentwickeln. Wenn dies nicht ausreicht, wird auf breiter Front auf Floridas Ansatz der kreativen Klasse gesetzt. Insbesondere altindustrielle Stadtteile, Städte und Regionen hoffen, durch die Förderung ihrer Kultur- und Kreativwirtschaft den Anschluss an die Wissensgesellschaft zu schaffen. Dies birgt die Gefahr, vorhandene Potenziale nicht richtig zu nutzen und dort auf Kultur und Kreativität zurückzugreifen, wo eigentlich andere Stärken und ökonomische Faktoren gefragt sind.

Im Rahmen dieses Artikels wollen wir hinterfragen, ob sich die Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) tatsächlich in allen Teilmärkten so positiv, wie allgemein dargestellt wird, entwickelt hat. Insbesondere soll der Frage nachgegangen werden, ob diese Branche in allen Regionen die erhofften Wachstumsimpulse liefern kann bzw. konnte. Ausgehend von einer Untersuchung, die wir in einer gewerblich geprägten Region durchgeführt haben, plädieren wir dafür, KKW vernetzt mit dem regional vorherrschenden Branchenbesatz und nicht losgelöst von regionalen sektoralen Besonderheiten zu betrachten. So halten wir die Kultur- und Kreativwirtschaft als Branche, als Umfeldfaktor und als Innovationskultur für ein relevantes Element einer an Lebensqualität und Wohlstand orientierten Regionalentwicklung, ihre Bedeutung kann aber nicht losgelöst vom regionalen Kontext (z. B. Absatz- und Zuliefererstrukturen) erfasst werden.

Im folgenden Kapitel wollen wir zunächst für begriffliche Klarheit sorgen und die Kultur- und Kreativwirtschaft als Branche von der kreativen Klasse als Berufsgruppe/soziale Klasse abgrenzen. Im weiteren Verlauf des Artikels (Kapitel 3) wird die Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland beleuchtet. Es folgt die Analyse

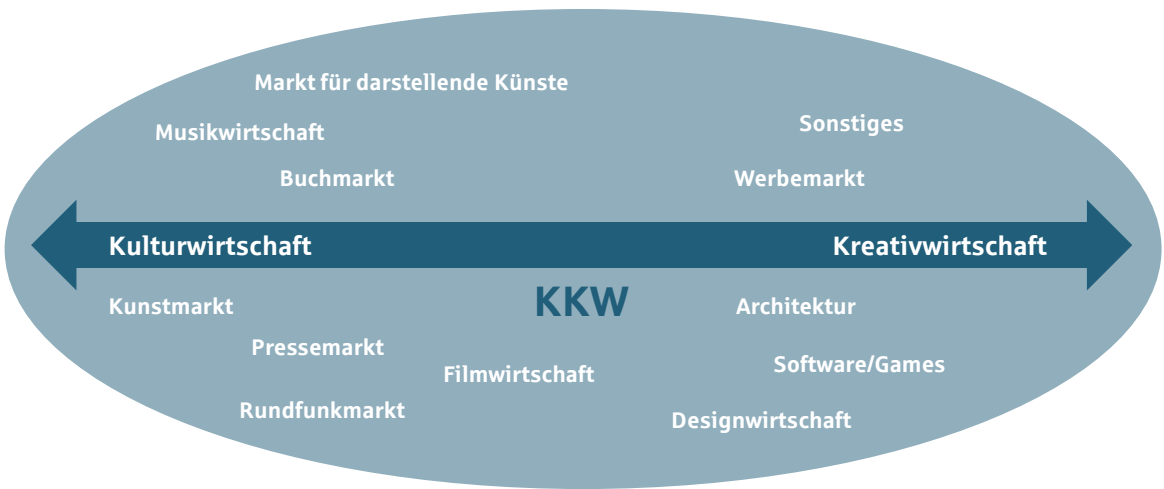
der regionalen Entwicklung für Deutschland insgesamt, vergleichend für bestimmte Regionstypen und ausführlicher für die Region „Bergisches Städtedreieck“ aus einer erweiterten Sichtweise. Im vierten Kapitel werden zusammenfassende Schlussfolgerungen gezogen.

## 2. Kultur und Kreativität als Wirtschaftsfaktoren

Kultur und Kreativität haben einerseits einen Einfluss auf die Innovationsfähigkeit von Regionen und Unternehmen, erhöhen die regionale Lebensqualität und sorgen damit wiederum für eine Anziehung von Personen und Unternehmen. Zudem sorgen Unternehmen, die auf die Erstellung kultureller/kreativer Produkte und Dienstleistungen und deren Vermarktung spezialisiert sind, für Arbeitsplätze und wirtschaftliche Wertschöpfung. In der Politik – angefangen bei der Europäischen Union über viele Nationalstaaten und Bundesländer, Städte und Kreise bis hin zu einzelnen Stadtteilen – wird daher häufig auf die Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft gesetzt. Gleichzeitig sind Maßnahmen zur Schaffung von Umfeldfaktoren für die sogenannte „kreative Klasse“ populär. Viele altindustrielle Stadtteile, Städte und Regionen fördern ihre kulturellen und kreativen Potenziale und erhoffen sich, so den Anschluss an die Wissensgesellschaft zu erlangen. Auf diese Weise sollen die aus dem Niedergang des Verarbeitenden Gewerbes resultierenden Beschäftigungsverluste kompensiert werden. Industrie bzw. Verarbeitendes Gewerbe haben infolge von Massenentlassungen, sinkenden Gewerbesteuererinnahmen und teilweise auch aufgrund hoher Emissionsbelastungen ein negatives Image und werden nicht mehr als Motor der Regionalentwicklung wahrgenommen.

Die Begriffe und Konzepte, die diesen Politiken zugrunde liegen, sind weitschweifig und führen oftmals zu einer Generalisierung. Der undifferenzierte Umgang, der an diffuse Ziele und Erwartungen gekoppelt ist, rührt aus der terminologischen Unklarheit der Begriffe Kultur

Abbildung 1: Teilmärkte der KKW: Mehr Kultur- oder mehr Kreativwirtschaft?



Quelle: Eigene Darstellung.

und Kreativität. In einer vereinfachenden Unterteilung werden wir nachfolgend auf die Kultur- und Kreativwirtschaft als Branche mit eigenständigen Teilmärkten sowie auf das Konzept der „Kreativen Klasse“ von Richard Florida eingehen. Diese Unterteilung mag banal erscheinen, findet jedoch ihre Berechtigung in der zunehmenden Vermengung und Synonymisierung dieser beiden Konzeptionen in der Praxis und immer häufiger auch in der medialen Wahrnehmung.

## 2.1 Kultur- und Kreativwirtschaft als Branche

Kultur wurde früher als eine kommunal bzw. regional zu finanzierende Daseinsvorsorge betrachtet, um die „kulturelle Versorgung“ der Bevölkerung und die Attraktivität der Region sicherzustellen. Im Zuge der zunehmenden privaten Finanzierung und „Ökonomisierung von Kultur“ (z. B. von Osten 2008) rückt seit Jahren das wirtschaftliche Potenzial von Kultur in Form von Arbeitsplätzen und Steuereinnahmen ins Blickfeld. Der Blickwinkel hat sich aber nicht nur von der Kultur als Daseinsvorsorge zur Kultur als Wirtschaftsleistung verschoben, sondern im Rahmen der Diskussion zur Überwindung der sogenannten „Dienstleistungslücke“ hat sich eine starke Betonung von Dienstleistungen, insbesondere kreativer Bereiche wie Design und Werbung, ergeben. Daher wird allgemein vermehrt von der Kultur- und Kreativwirtschaft (kurz: KKW) anstatt von der Kulturwirtschaft gesprochen.

Statistisch geht die KKW nicht direkt aus der Wirtschaftszweigklassifikation der Statistischen Ämter hervor. Diese hat sich zwar in Bezug auf die Ausdifferenzierung der Branchen gegenüber älteren Fassungen deutlich verbessert, nach wie vor existieren jedoch keine

verbindlichen institutionellen Abgrenzungen wichtiger Querschnittsbranchen wie etwa der IT-, der Gesundheits-, und Umweltwirtschaft sowie der KKW. Einen allgemeingültigen Branchenzuschnitt hat die Bundesregierung daher Anfang 2009 im Rahmen eines Forschungsgutachtens definiert und so einen statistischen Referenzrahmen zur standardisierten Abgrenzung der KKW vorgenommen (Söndermann et al. 2009). Die KKW wird darin als wirtschaftliches Kompetenzfeld mit verschiedenen Teilmärkten festgelegt, welche „sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen.“ (Söndermann 2009a: 2). Die Teilmärkte der KKW sind in Abbildung 1 dargestellt.

Die KKW wird dabei im Wesentlichen hinsichtlich ihrer privatwirtschaftlichen Bereiche definiert; die „öffentliche Kultur“ wird statistisch nur eingeschränkt erfasst bzw. Teilmärkte, die stark durch öffentliche Akteure geprägt sind, werden mit einem geringeren Gewichtungsfaktor bewertet (vgl. Söndermann 2009a). Dieses Branchenverständnis grenzt damit die weitestgehend öffentlich geförderte Kultur (z. B. Hoch-, aber auch Subkultur) von der privatwirtschaftlichen Kulturwirtschaft ab und fokussiert zusätzlich auf die Kreativwirtschaft, wie z. B. Werbung, Architektur, Buchmarkt, Software/Games oder Design.

Überträgt man diese Standardabgrenzung im Zuge einer regionalwirtschaftlichen Analyse auf einzelne Regionen, werden solche Regionen herausgestellt, in denen eine Konzentration bzw. Spezialisierung der privatwirtschaftlichen KKW vorliegt. Aufgrund der geringen Berücksichtigung der öffentlichen Kultur – dieser Bereich ist mehr oder weniger räumlich gleich verteilt – findet ein KKW-Ranking von Regionen statt. Jene Städte

und Regionen, bei denen die privatwirtschaftliche KKW im Landes- bzw. Bundesvergleich überrepräsentiert ist, stechen als Kultur- und Kreativwirtschaftsregionen im Sinne eines regionalwirtschaftlichen Clusters hervor.

Bei Betrachtung der einzelnen Teilmärkte wird deutlich, dass der KKW ein Verständnis von Kreativität zugrunde liegt, welches von künstlerischer Kreativität ausgeht. Kreativität wird jedoch allgemein als Fähigkeit verstanden „neues Wissen zu erzeugen bzw. vorhandenes Wissen erfolgreich umzusetzen“ (Fritsch, Stützer 2007: 15) bzw. innovative Lösungen zu finden. Würde eine solche Definition von Kreativität zugrunde liegen, dann müsste die KKW jedoch weit mehr als die angegebenen Teilmärkte umfassen, so z.B. Forschung und Entwicklung, Ingenieursleistungen oder Bereiche des Handwerks und der Gesundheitswirtschaft. So entsprechen bei der offiziellen Abgrenzung der KKW die meisten Teilmärkte dem Verständnis von künstlerischer Kreativität. Aufgrund der Unzulänglichkeit öffentlicher Statistiken fällt jedoch ein Teilmarkt aus diesem definitorischen Rahmen: Im Rahmen der Branchenausweisung der WZ 2003 und zum Teil weiterhin in der WZ 2008 lässt sich die Computerspiel- und Webgestaltungsindustrie nicht von der Softwarewirtschaft abgrenzen und daher wurde die gesamte Softwarewirtschaft als Teilmarkt der KKW erfasst. Wir gehen aber davon aus, dass der künstlerisch-kreative Prozess des Computerspiele- und Webpage-Entwerfens nur ein Bruchteil der Softwareerstellung ausmacht.

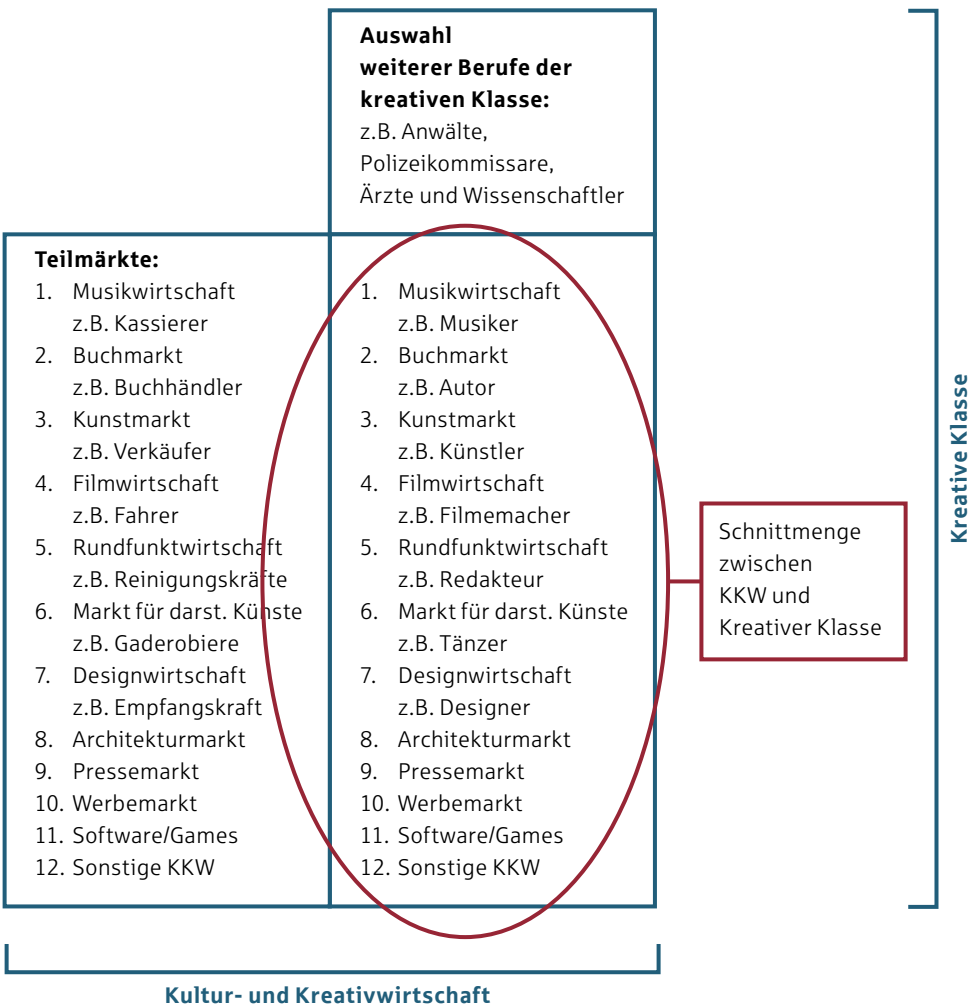
## 2.2 ... und eine Prise Florida: KKW und Kreative Klasse

Im Fokus der politischen Erwartungen an die KKW stehen nicht nur die direkten Effekte (z.B. Arbeitsplätze), sondern auch sogenannte Spill-over-Effekte auf andere Branchen sowie auf die gesamte Region. So kann der KKW durch ihre experimentellen und unkonventionellen Herangehensweisen (z.B. Projektarbeit) eine Vorreiterrolle für innovative Arbeitsorganisationen unterstellt werden. Regionalwirtschaftlich wird ferner darüber dis-

kutiert, inwieweit bestimmte Kulturen bzw. eine Kreative Klasse die Innovationsfähigkeit von Unternehmen und Regionen beeinflussen und wie dies politisch zu nutzen und zu fördern ist. Aktuell bezieht sich die internationale Diskussion vor allem auf das Buch Richard Floridas „The Rise of the Creative Class“ (2002). Innovative erfolgreiche Regionen haben hiernach einen gemeinsamen Nenner, den Florida mit den drei Schlagwörtern Technologie, Talent, Toleranz subsumiert. Je offener und toleranter eine Region ist, umso mehr gewinnt sie an Attraktivität, die wiederum anziehend auf „kreative Köpfe“ wirkt (Florida 2002). Seine Kernhypothese lautet, dass Städte und Regionen nicht mehr im Wettbewerb um Unternehmen und ihre Arbeitsplätze stehen, sondern um Talente. Da Talente der wichtigste Produktionsfaktor der postfordistischen Wirtschaft sind, würden Unternehmen sich dort ansiedeln, wo ebendiese leben. Mit Talenten meint Florida die kreative Klasse, die sich aus der Gruppe der Hochkreativen, die in wissenschaftlichen Berufen tätig sind (z.B. ein Ingenieur in der Entwicklungsabteilung), der kreativen Professionals, die Wissen in neuen Zusammenhängen anwenden (z.B. Anwälte), und der Bohemiens, den künstlerisch Kreativen, zusammensetzt (Florida 2002; Fritsch/Stützer 2007).

Wie Abbildung 2 symbolisiert, zeigen sich zwar Überschneidungen zwischen Floridas kreativer Klasse und der KKW, aber es gibt auch Ausschließlichkeiten. So liegt der KKW ein Branchenverständnis zugrunde, welches sich über die erstellten Produkte und Dienstleistungen aller Beschäftigten definiert. Die kreative Klasse betrachtet hingegen die Tätigkeit der einzelnen Erwerbsperson und wird über Berufsgruppen statistisch erfasst. In Abbildung 2 ist dies durch die angegebenen Berufsgruppen innerhalb der Teilmärkte exemplarisch dargestellt. Beispielsweise werden sowohl der Musiker als auch der Kassierer in einem Musikgeschäft zum Teilmarkt Musikwirtschaft der KKW gerechnet. Zur kreativen Klasse gehören hingegen nur die kreativ Tätigen, also nur der Musiker, nicht aber der Kassierer. Zusätzlich liegt der kreativen Klasse ein Verständnis zugrunde, das wie oben dargelegt über die künstlerische Kreativität hinausgeht

Abbildung 2: Schnittmengen und Ausschließlichkeit der KKW und kreativen Klasse



Quelle: Eigne Darstellung nach Söndermann 2009a und Florida 2002.

und Kreativität als die Fähigkeit zur Innovation versteht. Folglich wird versucht, alle erwerbsmäßig kreativ Tätigen der kreativen Klasse zuzurechnen, also auch jene, die nicht in der KKW beschäftigt sind. So gehören zum Beispiel Polizeiinspektoren, Anwälte, Ärzte und Naturwissenschaftler der kreativen Klasse an (vgl. Fritsch/Stützer 2007). Die künstlerisch Kreativen rechnet Florida hierbei den Bohemiens zu, in der sich viele Beschäftigte der Branche KKW wiederfinden.

Nach eigenen Berechnungen sind in Deutschland gut 800.000 Menschen in der KKW sozialversicherungspflichtig beschäftigt und machen somit einen Anteil von 2,97 Prozent aller sozialversicherungspflichtig Beschäftigten aus (vgl. Kapitel 3.1). Die kreative Klasse wird von Fritsch et al. 2007 (unter Verwendung der Berufsgruppenklassifikation der Bundesanstalt für Arbeit) auf fast zehn Millionen und damit auf fast 39 Prozent aller sozialversicherungspflichtig Beschäftigten taxiert. Dieser immense Umfang der Kreativen Klasse kann nicht verwundern, so werden

praktisch alle Akademiker und viele Ausbildungsberufe zur Kreativen Klasse gezählt (siehe hierzu die Abgrenzung für Deutschland in Fritsch et al. 2007: 18).

Für Florida haben die künstlerisch Kreativen (Bohemiens) eine bedeutende Funktion für die Wettbewerbsfähigkeit von Regionen, da sie eine tolerante und offene Atmosphäre schaffen und künstlerisch für Angebote und Lebensqualität sorgen (Florida 2002; Fritsch/Stützer 2007: 17). Es entstehen Orte mit Freiräumen und hoher Toleranz, in denen Talentierte gerne wohnen und die durch das Wirken der Bohemiens in einem sich selbst verstärkenden Kreislauf toleranter und attraktiver werden.

Floridas Ansatz ist hoch populär und zugleich wissenschaftlich umstritten. Die von ihm nachgewiesenen Korrelationen zwischen wirtschaftlicher Prosperität, Talenten (Humankapital) und Toleranz sind noch keine kausalen Zusammenhänge (Peck 2005; Olma 2009). So einleuchtend seine Hypothese vom Wettbewerb um Talente

durch Toleranz und Lebensqualität klingen mag, so plausibel ist auch die Gegenhypothese: Dort, wo Firmen attraktive Arbeitsplätze schaffen, zieht es auch Talente hin, die wiederum durch ihre Einkommen künstlerische Leistungen (z. B. Kunstmarkt) nachfragen, was das Arbeiten der Bohemiens erst ermöglicht. Nach unserem Wissen konnte die Frage nach der Kausalität empirisch bisher nicht abschließend geklärt werden. So stützt die Regressionsanalyse von Fritsch et al. (2007: 22ff.) zwar Floridas Kausalhypothese – dort wo die Offenheit (gemessen am Ausländeranteil auf Kreisebene in Deutschland) hoch ist, ist auch der Anteil der kreativen Klasse hoch – jedoch ist der festgestellte höhere Koeffizient der Bestandsgröße (Ausländeranteil) verglichen mit dem Koeffizienten der Stromgröße (Entwicklung der Beschäftigten) schwer zu interpretieren. So könnte es auch sein, dass die Korrelation zwischen Ausländeranteil und kreativer Klasse durch den Zuzug von Ausländern in prosperierenden Metropolen bedingt wird.

### 2.3 Lässt sich Kreativität verordnen?

Die Europäische Kommission erhofft sich von der KKW nicht weniger als „eine von mehr Fantasie, Zusammenhalt, Umweltbewusstsein und Wohlstand geprägte Zukunft“ (Kommission 2010: 3). Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie versucht, mit der „Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft“ Zukunftsperspektiven der Branche zu erschließen, ihre Wettbewerbsfähigkeit für die Region zu nutzen und Arbeitspotenziale zu entwickeln ([www.bmwi.de](http://www.bmwi.de)). Alle bundesdeutschen Länder haben mittlerweile einen KKW-Bericht vorliegen oder zumindest – wie im Falle des Bundeslandes Saarland – in Auftrag gegeben. Auch viele Regionen und Städte haben ihre kreativen und kulturellen Potenziale analysieren lassen, in der Hoffnung auf eine gute Performance oder mit dem Ziel, den Strukturwandel hin zu einer Dienstleistungswirtschaft zu beschleunigen. Und wenn die statistisch ablesbare Performance der KKW weniger gut ist, dann spätestens kommt Florida ins Spiel. Kommunen und Regionen stehen nun nicht mehr

nur im Wettbewerb um Firmen, Arbeitsplätze und Fachkräfte, sondern auch um Toleranz. Das Problem ist nur, dass sich regionale Toleranz nicht verordnen lässt und sich eine Region auch nicht zum Hot Spot der kreativen Klasse entwickelt, wenn man – wie spaßeshalber von einem Lokalpolitiker vorgeschlagen – „eine Fahne mit den Regenbogenfarben ans Rathaus hängt“ und damit den „Gay Index“ als Kausalgrund für wirtschaftlichen Erfolg rezipiert. Der Nachweis jedenfalls, dass sich gezielte Interventionen zur Förderung von Toleranz positiv auf die wirtschaftliche Entwicklung auswirken, konnte unseres Wissens noch nicht geliefert werden. Aus unserer Sicht erscheint es daher sinnvoll, diesen Zusammenhang als sich gegenseitig verstärkenden Effekt zu verstehen, der zu einer Pfadabhängigkeit führt, was wiederum bedeutet, dass es gerade für strukturschwache Regionen schwierig ist, diese Entwicklung umzudrehen.

Allerdings können – auch wenn dies nicht unbedingt messbar ist – von regionalen Akteuren getragene Toleranzprojekte wie das „Potsdamer Toleranzedikt“ (Kleger et al. 2008) durchaus eine Wirkung haben. Selbst wenn dadurch keine Kreativen angezogen werden und sich die kulturelle und ethnische Heterogenität am Standort nicht erhöht, kann durch gut umgesetzte Toleranzprojekte das Miteinander verschiedener Kulturen und Überzeugungen verbessert und somit auch die Lebensqualität und der soziale Frieden erhöht werden.

Die KKW steht ebenso auf Ebene der Stadtteile im Fokus, wobei Begriffe wie „Kreativmeile“ Bestandteil von Stadtteilentwicklungskonzepten werden. Dies kann auch ein sinnvoller Ansatz sein, da in strukturschwachen Quartieren oftmals innerstädtische Grundstücke und Gebäude zu günstigen Bedingungen zur Verfügung stehen und einige solcher in der Vergangenheit sehr schwachen Quartiere Prototypen kulturwirtschaftlicher Entwicklung geworden sind, wie z. B. Berlin-Prenzlauer Berg oder das Hamburger Karolinenviertel/St. Pauli. Allerdings sind die Erfolgsaussichten solcher Entwicklungen sehr unterschiedlich und hängen vor allem von der gesamtstädtischen Situation ab. So wird der urban-metropolitane Kontext für zurzeit strukturschwache Stadtteile

Tabelle 1: Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft (WZ2008), Anteil an der Gesamtwirtschaft – Juni 2009 – und Veränderung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (WZ2003) – Deutschland Juni 2008/Juni 2003 in Prozent

	Deutschland Juni 2009 <sup>1) 2)</sup>			Anteil an Gesamtwirtschaft Juni 2009 <sup>1) 2)</sup>			Veränderung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten <sup>1) 2)</sup> (WZ 2003) Durschnitt der jährlichen Veränderungsrate 2003 bis 2008
	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig Beschäftigte	Beschäftigte gesamt	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig Beschäftigte	Beschäftigte gesamt	
Musikwirtschaft	26.159	6.012	32.170	0,10 %	0,12 %	0,10 %	+0,1 %
Buchmarkt	48.659	11.331	59.990	0,18 %	0,23 %	0,19 %	-2,6 %
Kunstmarkt	4.305	2.428	6.733	0,02 %	0,05 %	0,02 %	-0,1 %
Filmwirtschaft	24.464	12.675	37.139	0,09 %	0,26 %	0,11 %	-0,1 %
Rundfunkwirtschaft	27.017	1.887	28.904	0,10 %	0,04 %	0,09 %	+0,3 %
Darstellende Kunst	14.800	4.845	19.646	0,05 %	0,10 %	0,06 %	+2,6 %
Designwirtschaft	107.664	46.966	154.630	0,39 %	0,95 %	0,48 %	+1,7 %
Architekturmarkt	58.906	12.010	70.916	0,22 %	0,24 %	0,22 %	-2,9 %
Pressemarkt	107.501	61.449	168.950	0,39 %	1,25 %	0,52 %	-1,8 %
Werbewirtschaft	104.969	47.175	152.144	0,38 %	0,96 %	0,47 %	+0,7 %
Software-, Gamesindustrie	400.317	24.420	424.737	1,46 %	0,50 %	1,31 %	+4,1 %
Sonstige KKW-Bereiche	11.389	4.380	15.769	0,04 %	0,09 %	0,05 %	-1,3 %
<b>KKW gesamt</b>	<b>814.448</b>	<b>185.243</b>	<b>999.691</b>	<b>2,97%</b>	<b>3,76%</b>	<b>3,09%</b>	<b>+0,9 %</b>

<sup>1)</sup> Doppelzählungen in den einzelnen Sparten vorhanden; Zahlen für die KKW gesamt sind um Doppelzählungen bereinigt.

<sup>2)</sup> Beschäftigtenzahlen gewichtet.

Quelle: BA; eigene Berechnungen.

wie Berlin-Neukölln, Hamburg-St. Georg, Dresden-Neustadt, Düsseldorf-Oberbilk oder Köln-Mülheim vorteilhaft sein und die Chance, dass sich dort die sogenannten Kulturpreneurs ansiedeln, erhöhen. Der altindustrielle Charme von Duisburg-Marxloh, Gelsenkirchen-Bismarck, Gelsenkirchen-Ückendorf oder der Dortmunder Nordstadt ist dahingegen weniger förderlich, wenn die wirtschaftliche Entwicklung der gesamten Stadt/Region stagnierend ist und es somit genügend preiswerten Wohn- und Arbeitsraum gibt. Die sogenannte kreative Klasse findet sich weltweit vor allem in den Metropolen und nicht in der Peripherie wieder (z.B. Sassen 2008; Friedmann/Wolf 1982).

### 3. Empirische Reflexionen

Die KKW kann wichtige industrienahen Dienstleistungen liefern und ist als Standort- bzw. Umfeldfaktor wichtig für die endogene Lebensqualität sowie das regionale und lokale Image. Städte und Regionen, die in diesem Bereich Defizite aufweisen, müssen sich daher über-

legen, wie sie sich zu dieser neu wahrgenommenen Querschnittsbranche positionieren. Ob aber alle Räume allein durch die gezielte Förderung der KKW zu boomenden Regionen werden können, ist mehr als fraglich und soll im Rahmen dieses Kapitels durch die empirische Reflexion der KKW-Entwicklung hinterfragt werden.

Wie in Kapitel 2 beschrieben, werden bei standardisierten Abgrenzungen die Bereiche der KKW, von den angenommen wird, dass sie mehrheitlich öffentlich finanziert werden, schwächer gewichtet, um den privatwirtschaftlichen Charakter der Branche zu betonen. Für die folgende gesamtdeutsche Betrachtung (Kapitel 3.1) haben wir die von der Bundesregierung festgelegten Gewichtungsfaktoren übernommen, da es aus volkswirtschaftlicher Sicht wenig Sinn macht, staatlich finanzierte Wirtschaftsaktivitäten als Wachstumsmarkt zu diagnostizieren. Zur Beantwortung der Frage, ob einzelne Regionen mittels der KKW ihre wegbrechenden Industrien kompensieren und damit den Strukturwandel vorantreiben können, haben wir alle Teilmärkte ungewichtet in die Analyse einfließen lassen, da öffentliche Kultur von verschiedenen staatlichen Finanzierungsquellen

(Kommune, Land, Bund, EU) profitiert. Diesbezüglich erfolgt in Kapitel 3.2 eine vergleichende Analyse auf regionaler Ebene und in 3.3 exemplarisch eine quantitative und qualitative Betrachtung für das Bergische Städtedreieck.

### 3.1 Deutschland

Wie beschrieben, werden an die KKW hohe Erwartungen bezüglich der Entwicklungsdynamik und des Beschäftigungseffektes gerichtet. Diese werden in Gutachten zum Teil bestätigt (vgl. Söndermann 2009a) und auch unsere eigene Auswertung der Statistiken (Umsatz- und Beschäftigtenstatistik) kann zunächst eine hohe Bedeutung und positive Beschäftigungsentwicklung der KKW postulieren. So sind 2009 knapp eine Million Menschen in der KKW beschäftigt gewesen: 3,09 Prozent aller Beschäftigten in Deutschland (Tabelle 1). Auch die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten entwickelte sich überdurchschnittlich positiv, sie stieg zwischen 2003 und 2008 im jährlichen Durchschnitt um 0,9 Prozent und damit stärker als in der Gesamtwirtschaft (+0,4 Prozent) (Tabelle 1).

Ein differenzierteres Bild ergibt sich, wenn man die Entwicklung der einzelnen Teilmärkte der KKW betrachtet. Wie im vorherigen Kapitel beschrieben, handelt es sich bei der KKW um eine Querschnittsbranche, die ganz unterschiedliche kulturelle/kreative Güter und Dienstleistungen erstellt. Dies geht von der Entwicklung von Computerspielen über den Entwurf von Immobilien bis hin zur Komposition von Musikstücken. Es kann daher nicht verwundern, dass sich die einzelnen Teilmärkte unterschiedlich entwickeln. Nimmt man die Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten als Indikator der Teilmärkte, so zeigt sich, dass der Status-quo der Beschäftigung sowie die Entwicklungstrends der einzelnen Teilmärkte recht unterschiedlich sind (Tabelle 1).

Mit über 400.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten stellt die Software- und Games-Industrie den größten Arbeitgeber in der KKW dar. Ihre Entwicklung ist überaus positiv, so stieg die Zahl der sozialversi-

cherungspflichtig Beschäftigten im Zeitraum von 2003 bis 2008 durchschnittlich um jährlich 4,1 Prozent (Tabelle 1). Zu berücksichtigen ist allerdings, dass in diesem Teilmarkt ein nicht unerheblicher Teil der Beschäftigten nicht in der Spieleentwicklung, sondern in der Softwareentwicklung und Beratung tätig ist (siehe Kap. 2.1).

Weitere beschäftigungsträchtige Teilmärkte der KKW sind die Designwirtschaft, der Pressemarkt, der Werbemarkt und der Architekturmarkt. Während die Designwirtschaft ihre sozialversicherungspflichtigen Beschäftigten ausweiten konnte (+1,7 Prozent im Jahresdurchschnitt von 2003 bis 2008), ist ein deutlicher Rückgang der Beschäftigten im Presse- und Architekturmarkt zu verzeichnen (Tabelle 1).

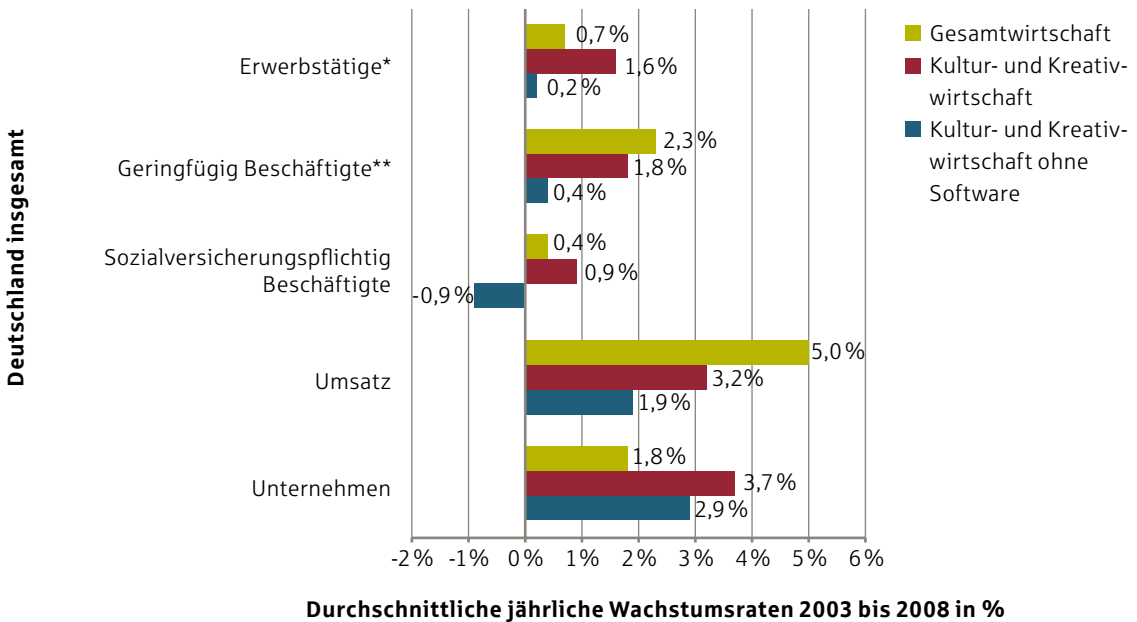
Wenig beschäftigungsexpansiv entwickelte sich ebenso der (klassische) Kultursektor (Musik, Kunst, Buch, Film, Rundfunk und darstellende Künste). 2009 waren in diesen Teilmärkten 145.405 Beschäftigte privatwirtschaftlich sozialversicherungspflichtig angestellt. Der Teilmarkt der darstellenden Künste entwickelte sich zwischen 2003 und 2008 allerdings recht positiv (+2,6 Prozent), bei jedoch absolut geringen Beschäftigungszahlen. Dies liegt vor allem daran, dass die öffentliche Kultur, die sich im besagten Zeitraum negativ entwickelt hat, aufgrund der vorgenommenen Gewichtung nur bedingt berücksichtigt wurde. Musik- und Rundfunkwirtschaft konnten in diesem Zeitraum leichte Zuwächse verzeichnen, insbesondere der Buchmarkt verlor mit -2,6 Prozent hingegen im Jahresdurchschnitt deutlich (Tabelle 1).

Bei Betrachtung der Entwicklung der KKW ohne den Teilmarkt Software/Gaming ist die Entwicklung rückläufig; durchschnittlich ergibt sich ein jährliches Wachstum von -0,9 Prozent (Abbildung 3). Erst wenn Software/Gaming – nach eigenem Branchenverständnis eher ein Bestandteil der IT-Wirtschaft als der KKW – und dessen deutlich kleinerer Teil (Gaming), der kulturelle und kreative Güter und Dienstleistungen erstellt, dazugerechnet werden, wächst die KKW zwischen 2003 und 2008 überdurchschnittlich.

Die negative Entwicklung der Anzahl der sozialversi-



Abbildung 3: Wachstumsraten in der Kultur- und Kreativwirtschaft – Durchschnitt des jährlichen Wachstums 2003 bis 2008



\* Erwerbstätige = Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte + geringfügig Beschäftigte + Selbstständige (Umsatzsteuerpflichtige)

\*\* geringfügig Beschäftigte Werte für Juni 2008 geschätzt

Quelle: StaBu Umsatzsteuerstatistik, BA; eigene Berechnungen.

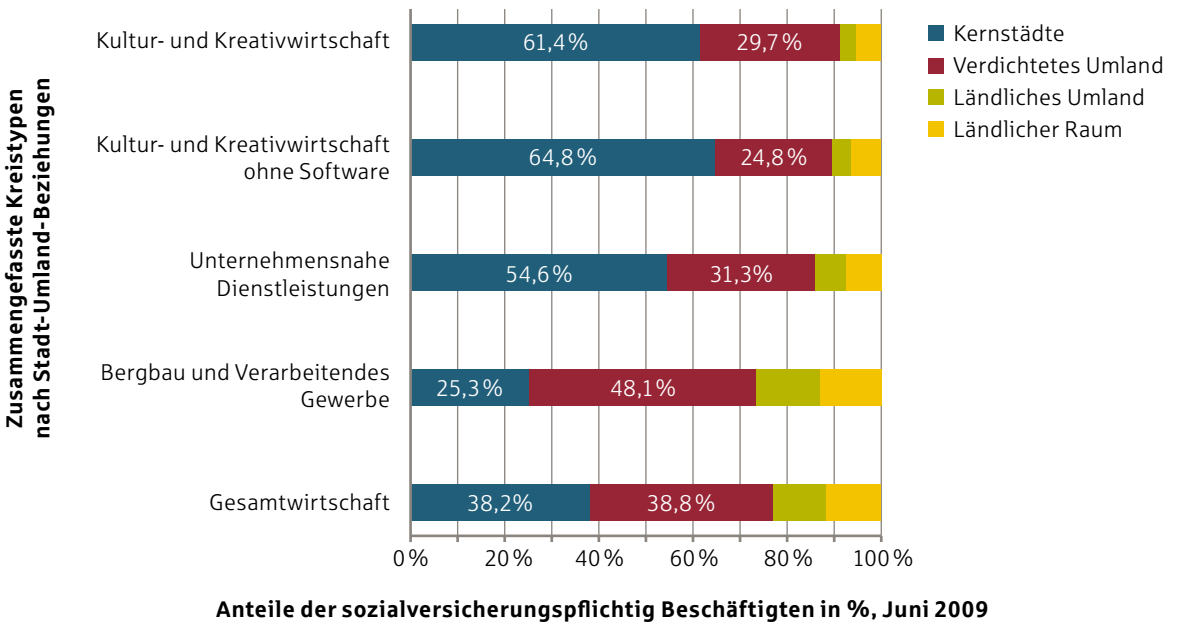
cherungspflichtigen Beschäftigten, wenn man den Bereich Software/Gaming herausrechnet, ist u.a. auf neue Arbeitsformen (Selbstständigkeit und Projektarbeit), die insbesondere in der KKW erprobt werden (Hartley 2006), zurückzuführen. So nahm die Anzahl der Unternehmen in der KKW von 2003 bis 2008 um fast 39.000 zu. Dies entsprach einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 3,7 Prozent und damit einem deutlich stärkeren Wachstum als dem Unternehmenswachstum der Gesamtwirtschaft (Abbildung 3). Auch ohne Software/Gaming konnte die KKW bei den Unternehmen ein ordentliches Wachstum von 2,9 Prozent verzeichnen.

Betrachtet man die Entwicklung der Erwerbstätigen, also der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, der geringfügig Beschäftigten und der Selbstständigen, so stellt sich die Lage zwar etwas besser dar, doch kann die KKW ohne Software/Gaming weiterhin nur bedingt als Wachstumsmotor angesehen werden (Abbildung 3). Es zeichnet sich zwar eine positive Entwicklung der Erwerbstätigen um durchschnittlich 0,2 Prozent pro Jahr zwischen 2003 und 2008 ab, diese liegt aber deutlich hinter der gesamtwirtschaftlichen Entwicklung (+0,7 Prozent). Erst wenn man die Software/Gaming-Branche dazuzählt, erhöht sich das Erwerbstätigenwachstum auf durchschnittlich 1,6 Prozent pro Jahr.

In der Summe bleibt festzuhalten, dass sich ein nicht

unerheblicher Teil des Wachstums der KKW auf positive Entwicklungen im Softwarebereich zurückführen lässt, ganz unabhängig davon, ob man die sozialversicherungspflichtig Beschäftigten oder Erwerbspersonen als Maßstab nimmt. Hinzu kommt, dass die Beschäftigungsverhältnisse in der KKW von vielen kritisch beurteilt werden, da viele der Freiberufler und kleinen Unternehmen zur Selbstausschöpfung der Unternehmensgründer neigen und zum Teil prekäre Arbeitsbedingungen für die Angestellten schaffen. Das starke Wachstum an Unternehmen lässt zudem einen hohen Wettbewerbsdruck vermuten, zumal die Entwicklung des Umsatzes in der KKW deutlich geringer wächst (Abbildung 3). Die Entwicklung hin zu prekären Beschäftigungsverhältnissen und Selbstausschöpfung von Unternehmern wird eventuell durch die staatliche Förderung der Selbstständigkeit in der Branche noch weiter verstärkt, da mehr Erwerbstätige bei gleichbleibendem Umsatz eine Steigerung des Wettbewerbs und erhöhten Druck auf die Löhne vermuten lassen. Laut Olma (2009) handelt es sich bei der Entwicklung der KKW nur um einen Auslagerungsprozess der kreativen Arbeit aus den großen Konzernen. Dies zeige sich auch daran, dass viele Klein- und Kleinstunternehmen in diesem Bereich von wenigen großen Unternehmen abhängig seien.

Abbildung 4: Verteilung der Beschäftigten<sup>1</sup> in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach zusammengefassten Kreistypen und nach Stadt-Umland-Beziehungen



<sup>1</sup> Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte + geringfügig Beschäftigte

Quelle: BA; eigene Berechnungen

### 3.2 Regionale Entwicklungen

Betrachtet man das allgemein proklamierte Wachstum der KKW, verwundert es nicht, dass dieser Wirtschaftsbereich in den letzten Jahren zunehmend in den Blickpunkt von Politik, Regionalentwicklung und Wirtschaftsförderung gerückt ist. So sind mit bundesweiten Wachstumsbranchen häufig regionale Wachstumshoffnungen verbunden. In diesem Zusammenhang stellt die KKW keine Ausnahme dar, zumal sie gleichzeitig zur Verbesserung der Lebensqualität und des Standortimages beiträgt, z.B. durch kulturelle Angebote, markante Gebäude, aber auch dadurch, dass im Gegensatz zum Verarbeitenden Gewerbe keine direkten Emissionen entstehen. Vergleichbare regionale Aktivitäten und Hoffnungen konnte man in den vergangenen Jahren z.B. bei der Umweltschutzwirtschaft oder der IT- und Medienwirtschaft beobachten. Der folgende Abschnitt beschäftigt sich daher mit der regionalen Entwicklung der KKW und insbesondere mit ihrem Beitrag zum Beschäftigungswachstum in strukturschwachen Regionen.

Regional verteilt sich die KKW wie folgt: Über 60 Prozent

der Beschäftigten arbeiteten 2009 in den Kernstädten Deutschlands, weitere knapp 30 Prozent in verdichteten Umlandregionen. Wird Software/Gaming herausgerechnet, zeigt die Branche ein noch etwas stärkeres urbanes Profil. Das standorträumliche Muster der KKW unterscheidet sich damit deutlich von dem der Gesamtwirtschaft oder dem Verarbeitenden Gewerbe. Selbst unternehmensnahe Dienstleistungen sind weniger stark auf die Kernstädte des Landes konzentriert (Abbildung 4).

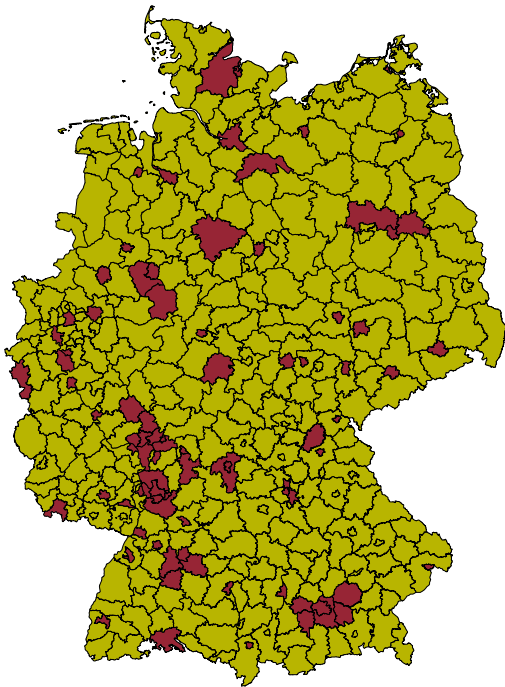
Betrachtet man die KKW auf Ebene der Kreise und kreisfreien Städte, so zeigen sich weitergehende Ungleichgewichte in der Beschäftigtenverteilung. Ein Maß zur Bestimmung regionaler Branchenkonzentrationen bzw. -spezialisierungen stellt der sogenannte Standortkoeffizient<sup>1</sup> dar. Der Standortkoeffizient  $SK_{ij}$  gibt differenziert nach Sektoren Auskunft über strukturelle Abweichungen einer Region von der Struktur eines Referenzraums (hier Deutschland insgesamt). Er setzt die jeweiligen regionalen Branchenanteile und die Branchenanteile des Referenzraumes zueinander in Beziehung.

Der Standortkoeffizient sagt damit etwas über sektore-

<sup>1</sup> Formal berechnet sich der Standortkoeffizient  $SK_{ij}$  nach folgender Formel:  $SK_{ij} = \frac{b_{ij}}{b_j} + \frac{B_i}{B}$

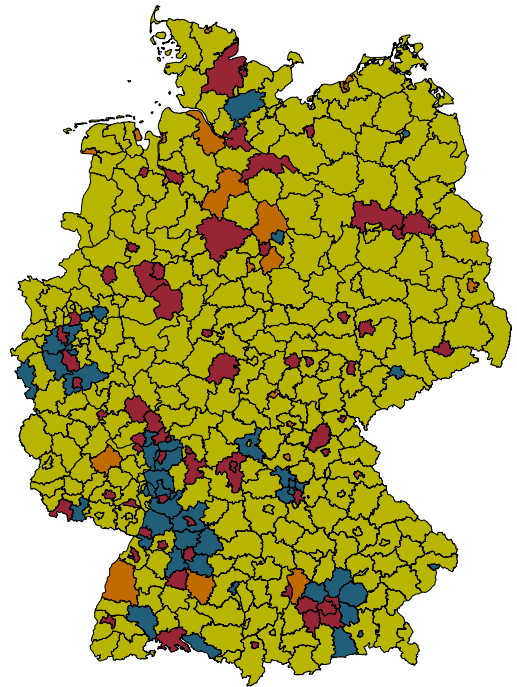
$b_{ij}$  = Beschäftigte des Sektors  $i$  in Region  $j$ ;  $b_j$  = Gesamtbeschäftigte in Region  $j$ ;  $B_i$  = Beschäftigte des Sektors  $i$  im Referenzraum;  $B$  = Gesamtbeschäftigte im Referenzraum. Für die Bestimmung, inwieweit eine Region tatsächlich als spezialisiert gelten kann, haben wir eine relativ weiche Grenzziehung vorgenommen. Als Grenzwert des Standortkoeffizienten wurde ein Wert von  $> 1$  zugrunde gelegt.

Abbildung 5: Regionale Spezialisierungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft – Standortkoeffizient nach Kreisen und kreisfreien Städten 2009



**Standortkoeffizient KKW  
Stadt- und Landkreise 2009**

- KKW insgesamt überdurchschnittlich
- KKW und Software unterdurchschnittlich



**Standortkoeffizient KKW  
Stadt- und Landkreise 2009**

- KKW insgesamt überdurchschnittlich
- KKW ohne Software überdurchschnittlich
- nur Software überdurchschnittlich
- KKW und Software unterdurchschnittlich

Quelle: BA; eigene Berechnungen.

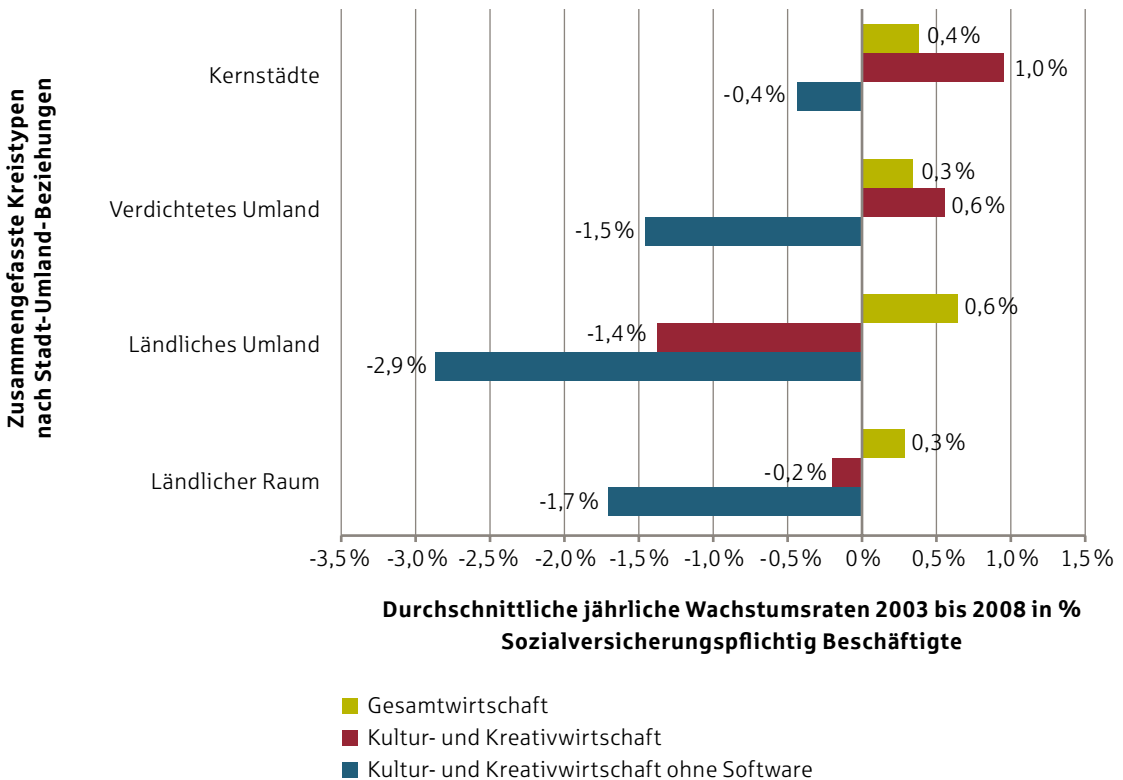
rale Konzentrationsverteilung im Raum und damit über die sektorale Spezialisierung einer Region aus. Werte in einem Branchenbereich über 1 signalisieren eine stärkere Spezialisierung der Region gegenüber dem Referenzraum; Werte unter 1 deuten darauf hin, dass die Region in der jeweiligen Branche nicht spezialisiert ist. Danach zeigen sich im Jahr 2009 folgende regionale Spezialisierungsmuster der Branche (Abbildung 5). Betrachtet man zunächst die KKW insgesamt, so weisen 84 Kreise und kreisfreie Städte Deutschlands überdurchschnittliche Beschäftigtenanteile (SK-Werte > 1) auf. Rund 69 Prozent aller Beschäftigten in der KKW sind hier beschäftigt. In den alten Bundesländern sind vor allem die Regionen Frankfurt/Wiesbaden, Stuttgart/Tübingen, Heidelberg/Mannheim, München, Hamburg, Düsseldorf, Köln und Gütersloh/Paderborn zu nennen, in den neuen Bundesländern insbesondere die Region um Berlin/Potsdam sowie die Städte Erfurt, Dresden und Leipzig.

Ein deutlich anderes Bild der regionalen Spezialisierung entsteht, wenn man die Beschäftigten aus dem Bereich Software/Gaming herausrechnet. So erweisen sich insbesondere die Kreise und kreisfreien Städte in

Baden-Württemberg, die bei einer Gesamtbetrachtung der KKW über entsprechende Spezialisierungen verfügen, als überwiegend von der Software geprägte Regionen. Der Rhein-Neckar-Kreis als Stammsitz von SAP ist in diesem Kontext nur ein prominentes Beispiel. Vergleichbares lässt sich auch für Teile der Region um München sowie für Aachen und Dortmund in Nordrhein-Westfalen zeigen. Die Ergebnisse decken sich somit mit den Spezialisierungsmustern, die auch in anderen regionalen Branchenuntersuchungen herausgearbeitet wurden.

Zur Beantwortung der Frage, in welchem Umfang einzelne Regionen vom Beschäftigungswachstum der KKW zwischen 2003 und 2008 profitieren konnten, zeigt sich wiederum ein anderes Bild: Eine erste Betrachtung nach Stadt-Umland-Beziehungen zeigt, dass längst nicht alle Regionen von dem Beschäftigungswachstum profitieren konnten (Abbildung 6). Gesamtwirtschaftlich verbuchten alle Teilräume im betrachteten Zeitraum leichte Beschäftigungsgewinne. Beschäftigungszuwächse in der KKW waren demgegenüber lediglich in den Kernstädten und den Kreisen und kreisfreien Städten des verdichte-

Abbildung 6: Veränderung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Gesamtwirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Kreistypen und Stadt-Umland-Beziehungen – Durchschnitt der jährlichen Wachstumsraten 2003 bis 2008 in Prozent



Quelle: BA; eigene Berechnungen.

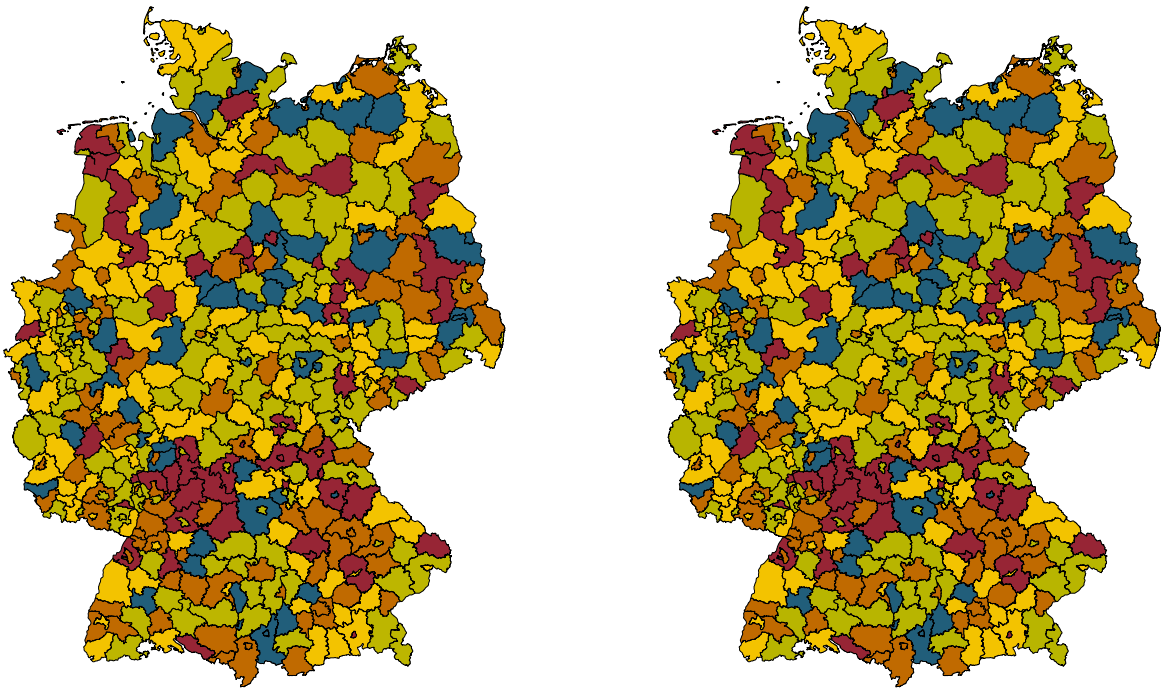
ten Umlands zu beobachten. Diese Gewinne fielen in diesen Räumen sogar höher aus als die gesamtwirtschaftlichen Beschäftigungszuwächse. Beschäftigungsverluste waren, entgegen der gesamtwirtschaftlichen Entwicklung, in den ländlich geprägten Gebieten zu beobachten. Rechnet man auch hier wiederum Software/Gaming heraus, so zeigt sich, mit Ausnahme der Kernstädte – hier liegt der Verlust nur bei durchschnittlich -0,4 Prozent – in allen anderen Räumen eine deutliche Schrumpfung der Branche zwischen 2003 und 2008.

Auch bei einer Betrachtung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten auf Kreisebene und in den kreisfreien Städten zeigen sich ähnliche Entwicklungen (Abbildung 7). Beschäftigungsgewinne konzentrieren sich auf relativ wenige Regionen. So haben im Zeitraum zwischen 2003 und 2007 besonders das Rhein-Main-Gebiet, Teile der Oberpfalz, die Regionen um München und Stuttgart, die Region Bremen-Oldenburg, die Region um Düsseldorf sowie die Region um Berlin-Potsdam größere Beschäftigungszuwächse für sich verbuchen können. In weit über der Hälfte der bundesdeutschen Kreise und kreisfreien Städte hingegen waren Beschäftigungsverluste bzw. bestenfalls stagnierende Beschäf-

tigtenzahlen zu beobachten.

Bei einer Betrachtung ohne Software/Gaming zeigt sich, dass sich die zuvor beobachteten Beschäftigungsgewinne im Stuttgarter Raum als Verluste oder stagnierende Beschäftigtenzahlen manifestieren. Insgesamt zeigt sich bei Betrachtung der rechten Karte in Abbildung 7 für einige periphere Regionen in West- und Ostdeutschland eine deutliche Wachstumsdynamik, was vor allem in der geringen Anzahl an sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der KKW in diesen Regionen begründet liegt: Geringe Steigerungen der Beschäftigtenzahlen schlagen sich dadurch prozentual gesehen stark nieder. In den meisten peripher gelegenen Kreisen mit Wachstumsdynamik hat vor allem der Werbe-, Architektur- und teilweise der Pressemarkt zugelegt, also Bereiche, die eher der Kreativ- als der Kulturwirtschaft zuzurechnen sind. Trotzdem scheint es im peripheren Raum einige Gewinner zu geben, die von besonderen Entwicklungen profitieren konnten. So könnten beispielsweise die hohen Wachstumsraten der Beschäftigten im südlichen Brandenburg durch das Wirken der Internationalen Bauausstellung Fürst Pückler Land bedingt worden sein und das Wachstum in Soltau-Fal-

Abbildung 7: Veränderung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft – Kreise und kreisfreie Städte – Durchschnitt der jährlichen Wachstumsraten 2003 bis 2007 in Prozent



**Durchschnitt der jährlichen Wachstumsraten der Beschäftigung in der KKW insgesamt (2003 bis 2007)**

- um mehr als 5% gesunken
- zwischen 1% und 5% gesunken
- stagnierend (-1% bis +1%)
- zwischen 1% und 5% gestiegen
- um mehr als 5% gestiegen

**Durchschnitt der jährlichen Wachstumsraten der Beschäftigung in der KKW ohne Software (2003 bis 2007)**

- um mehr als 5% gesunken
- zwischen 1% und 5% gesunken
- stagnierend (-1% bis +1%)
- zwischen 1% und 5% gestiegen
- um mehr als 5% gestiegen

Quelle: BA; eigene Berechnungen.

lingbostel durch die Expansion eines Freizeitparks (Heidepark) erklärt werden. Allerdings zeigt die Abbildung 6, dass die KKW sowohl im ländlichen Raum als auch im ländlichen Umland in der Summe mit und ohne Berücksichtigung von Software/Gaming nicht gestiegen, sondern geschrumpft ist. Mitunter kann es sich beim Wachstum in kleineren Kreisen, in denen die Beschäftigtenzahlen in der KKW gering sind, um statistische Effekte handeln.

Deutlich unterschiedliche Entwicklungen der Beschäftigtenzahlen zeigen sich zudem, wenn man die Ungleichheit der regionalwirtschaftlichen Entwicklungsstände in die Betrachtung mit einbezieht. Zur Abbildung

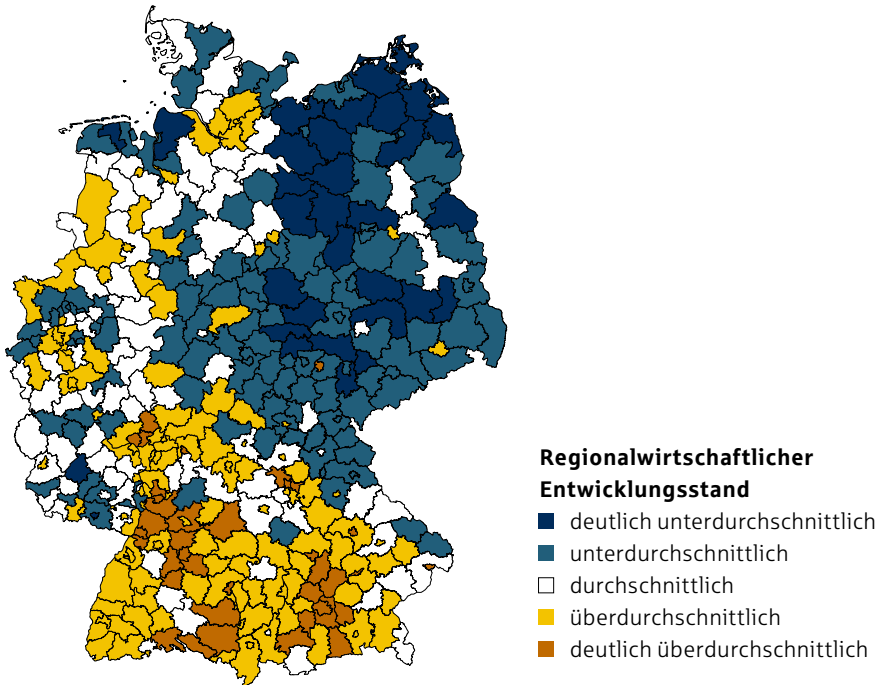
der unterschiedlichen regionalwirtschaftlichen Entwicklungsstände wurde in Anlehnung an entsprechende Arbeiten des Bundesamtes für Bauwesen und Raumordnung (BBR) ein mehrdimensionaler Index auf Ebene der Kreise und kreisfreien Städte zusammengesetzt<sup>2</sup>. Für jeden Einzelindikator wurden Rangplätze an die jeweiligen Kreise und kreisfreien Städte vergeben. Der Gesamtindikator wurde über die Bildung der Rangsumme über alle Einzelindikatoren gebildet<sup>3</sup>.

Abbildung 8 zeigt zunächst die Verteilung der Kreise und kreisfreien Städte nach Typen regionalwirtschaftlicher Entwicklungsstände. Abzulesen sind hier zum einen das westdeutsche Süd-Nord-Gefälle mit den süd-

<sup>2</sup> Folgende ungewichtete Einzelindikatoren wurden bei der Berechnung berücksichtigt: Veränderungsrate der Bevölkerung 2008/1998; Beschäftigtenquote 2008; Veränderungsrate der Erwerbstätigen 2008/1998; durchschnittliche Arbeitslosenquote 2008–2009; durchschnittlicher Anteil der Langzeitarbeitslosen an Arbeitslosen insgesamt; Bruttowertschöpfung je Erwerbstätigen 2008; Anteil der Hochschulabsolventen an den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten; Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in F&E-intensiven Industriezweigen an den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und der Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in wissensintensiven Dienstleistungen an den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten.

<sup>3</sup> Vgl. hierzu auch: BBR 2005.

Abbildung 8: Verteilung der Kreise und kreisfreien Städte nach dem regionalwirtschaftlichen Entwicklungsstand – 2009



Quelle: StaBU, BA; eigene Berechnungen.

lichen Wachstumskernen um München, Ingolstadt, Stuttgart und Teilen der Rhein-Neckar-Region, dem Gebiet um Frankfurt. Überdurchschnittliche Entwicklungsstände lassen sich u.a. für Teile des Köln-Düsseldorfer Raumes und Hamburg beobachten. Der weit überwiegende Teil Ostdeutschlands dagegen ist nach wie vor als strukturschwach einzustufen. Ausnahmen hiervon bilden lediglich Jena, Potsdam und Dresden sowie Leipzig und Berlin mit einigen angrenzenden Kreisen, deren Entwicklungsniveaus sich in etwa auf dem bundesdeutschen Durchschnitt bewegen.

Diese regionalwirtschaftlichen Strukturschwächen bzw. -stärken zeigen sich nicht nur bezogen auf die Gesamtwirtschaft, sondern auch auf die Entwicklung der KKW in den vergangenen Jahren (Abbildung 9). Auf den Punkt gebracht lassen sich folgende Entwicklungen beobachten:

Strukturstarke Räume (Regionen mit überdurchschnittlichem Entwicklungsstand) konnten in der Summe vom Beschäftigungswachstum der KKW profitieren. Das Gleiche lässt sich auch für Räume mit einem durchschnittlichen Entwicklungsniveau konstatieren, auch wenn das Beschäftigungswachstum hier niedriger ausfiel.

Für strukturschwache Räume dagegen, so das ernüchternde Ergebnis, hat die KKW im Beobachtungszeitraum keinen Beitrag zur Verbesserung der regionalen Beschäftigungssituation leisten können, im Gegenteil. Dies trifft

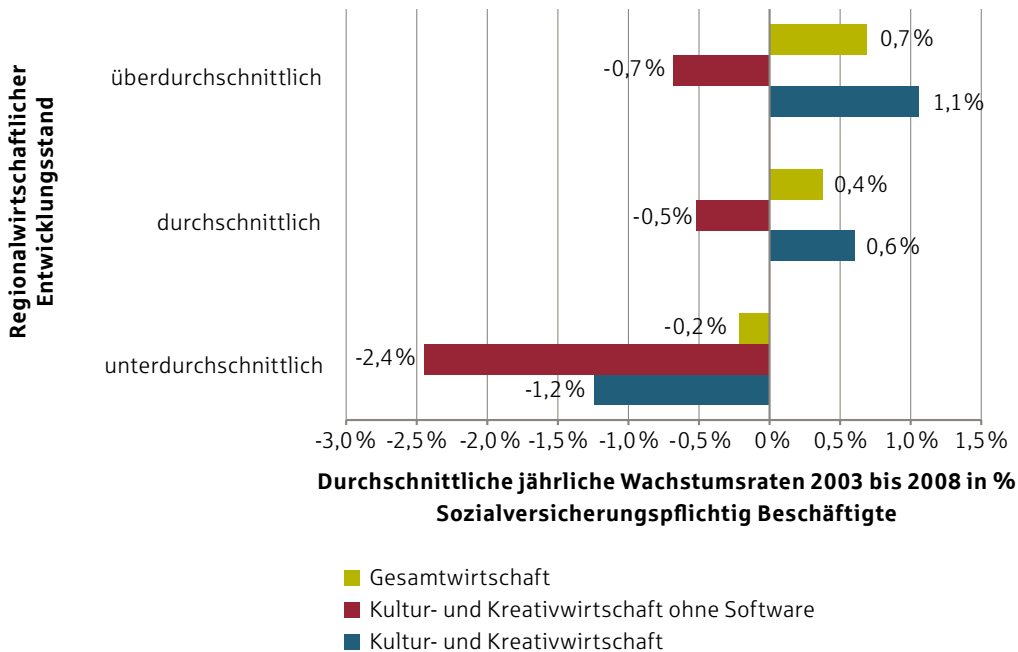
sowohl für Ostdeutschland als auch in weiten Teilen der entsprechenden Regionen Westdeutschlands zu. Dort lagen die Wachstumsraten der Beschäftigung in diesem Bereich nochmals unterhalb der ohnehin zu beobachtenden negativen Wachstumsraten der gesamtwirtschaftlichen Beschäftigung. Mit anderen Worten: Die relativen Beschäftigungsverluste der KKW fielen in diesen Regionen höher aus als in der Summe der anderen Branchen.

Insgesamt gilt auch hierbei, dass ein wesentlicher Teil der zu beobachtenden Beschäftigungsgewinne auf Entwicklungen in der Softwarebranche zurückzuführen sind. In den strukturschwachen Regionen zeigt sich dies noch deutlicher. Ohne Software/Gaming schrumpfte die Beschäftigung in der KKW nochmals deutlicher als in den Vergleichsregionen. Die Hoffnungen, dass von der KKW auch in strukturschwachen Räumen direkte Wachstumsimpulse ausgehen, so ein erstes Zwischenfazit, konnten folglich in den letzten Jahren nicht erfüllt werden.

### 3.3 Kreative Leistungserstellung im Bergischen Städtedreieck

Ein gutes Beispiel für die aufgezeigten Entwicklungen in strukturschwachen Regionen findet sich in der Entwicklung der KKW des Bergischen Städtedreiecks in NRW, die wir im Folgenden etwas genauer betrachten wollen. Da-

Abbildung 9: Veränderung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Gesamtwirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Regionen mit unterschiedlichem regionalwirtschaftlichem Entwicklungsstand – Durchschnitt der jährlichen Wachstumsraten 2003 bis 2008 in Prozent



Quelle: StaBu, BA; eigene Berechnungen.

bei werden wir auch auf Ergebnisse eines Projekts zurückgreifen, das wir im Bergischen Städtedreieck<sup>4</sup> durchgeführt haben.

In der Region, die sich aus den Städten Remscheid, Solingen und Wuppertal zusammensetzt, waren zwischen 2003 und 2008 gesamtwirtschaftlich hohe Verluste bei der Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zu beobachten (Abbildung 10). Branchen, die bundesweit zu den Wachstumsträgern zählten, wie Maschinenbau oder unternehmensnahe Dienstleistungen, waren hier durch ihren Beschäftigungsabbau gekennzeichnet. Die KKW hat im Bezug auf die in Kapitel 3.2 festgestellten Trends geradezu prototypisch reagiert: Sie schrumpfte beim Herausrechnen der Software viel stärker und bei deren Berücksichtigung immer noch deutlich stärker als die Gesamtwirtschaft in der Region. Lediglich die regionale chemische und kunststoffherstellende Industrie, in der u.a. viele Unternehmen der Automobilzulieferindustrie zu finden sind, konnte ihren Beschäftigungsstand ausbauen.

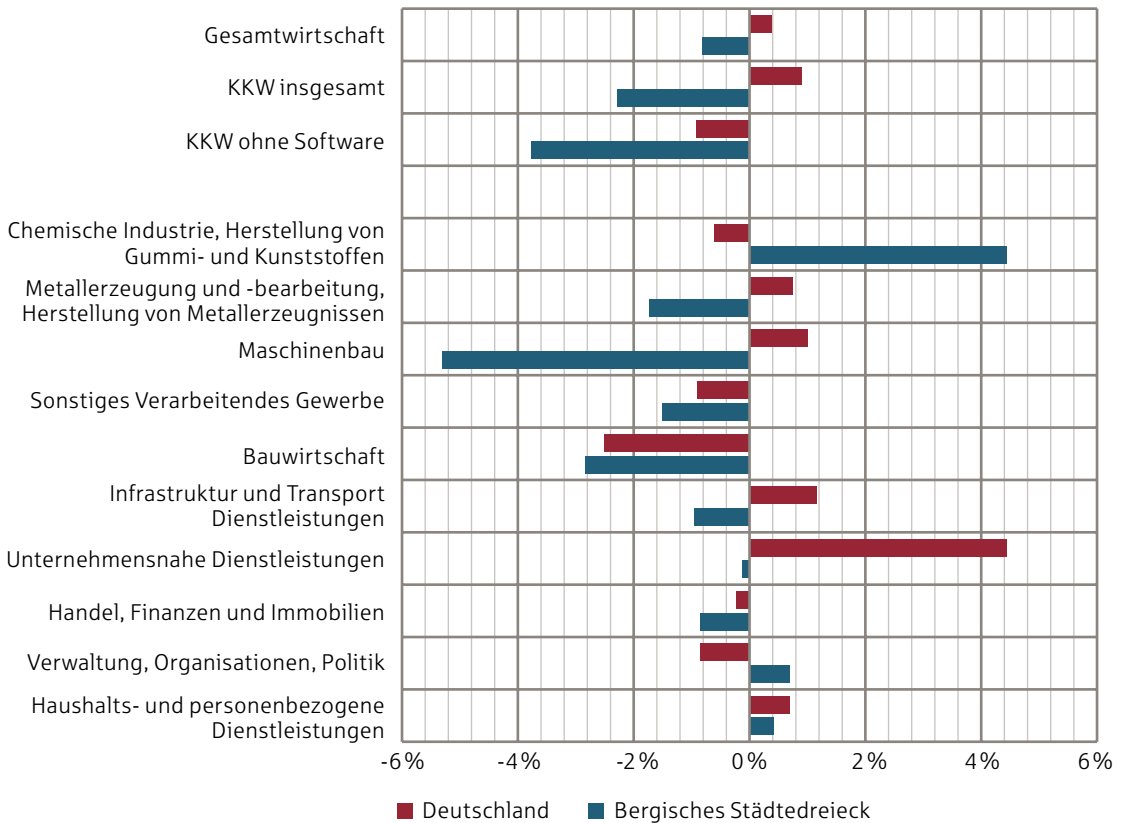
Insgesamt waren in der KKW im Juni 2009 5.150 sozi-

alversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte im Bergischen Städtedreieck tätig. Rund 60 Prozent davon hatten ihren Arbeitsplatz in Wuppertal, der größten der drei bergischen Städte. Mit mehr als 1.580 Beschäftigten stellt Software/Gaming 30,7 Prozent der Beschäftigten in der KKW der Region, gefolgt vom Pressemarkt (17,6 Prozent), der Designwirtschaft (15,9 Prozent), dem Werbemarkt (14,8 Prozent), der Musikwirtschaft (12,5 Prozent) und dem Bereich der darstellenden Kunst (12,1 Prozent). Die Region weist im Vergleich zu NRW mit einem Standortkoeffizienten (siehe 3.2) von 0,598 keine Spezialisierung im kultur- und kreativwirtschaftlichen Bereich auf, sondern hat für eine urbane Region ein deutlich unterrepräsentiertes Profil.

Dass die Region bei der KKW statistisch schlecht abschneidet, heißt jedoch nicht, dass sie kein kreatives und künstlerisches Potenzial hat. Beispielsweise stehen das Tanztheater „Pina Bausch“ und der bildende Künstler Tony Cragg mit seinem Skulpturenpark für Avantgarde, und die Solinger Designkompetenz, vor allem für Schneidwaren, ist weltbekannt. Auch stellt sich die Frage, ob nicht

<sup>4</sup> Das Bergische Städtedreieck mit rund 650.000 Einwohnern wird vom Ruhrgebiet und den Zentren Düsseldorf und Köln umschlossen. Die drei zugehörigen Städte Wuppertal, Remscheid und Solingen, mit Einwohnerzahlen zwischen rund 111.000 und 351.000 sind seit Jahren vom Strukturwandel gebeutelt und ihre Handlungsfähigkeit ist durch eine sehr angespannte Lage der öffentlichen Haushalte eingeschränkt. Der regionale Zuschnitt Bergisches Städtedreieck ist durch das NRW-Landesprogramm „REGIONALE“ entstanden, in dessen Kontext sich die Region seit einigen Jahren der interkommunalen Kooperation stellt. Nachdem dieses Programm 2006 auslief, wurde die Bergische Entwicklungsagentur GmbH mit dem Auftrag der Schaffung und Umsetzung eines Zukunfts- und Strukturprogramms für die Region gegründet.

Abbildung 10: Veränderung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Gesamtwirtschaft und in ausgewählten Branchen – Bergisches Städtedreieck und Deutschland – Durchschnitt der jährlichen Wachstumsraten 2003-2008 in Prozent



Quelle: BA; eigene Berechnungen.

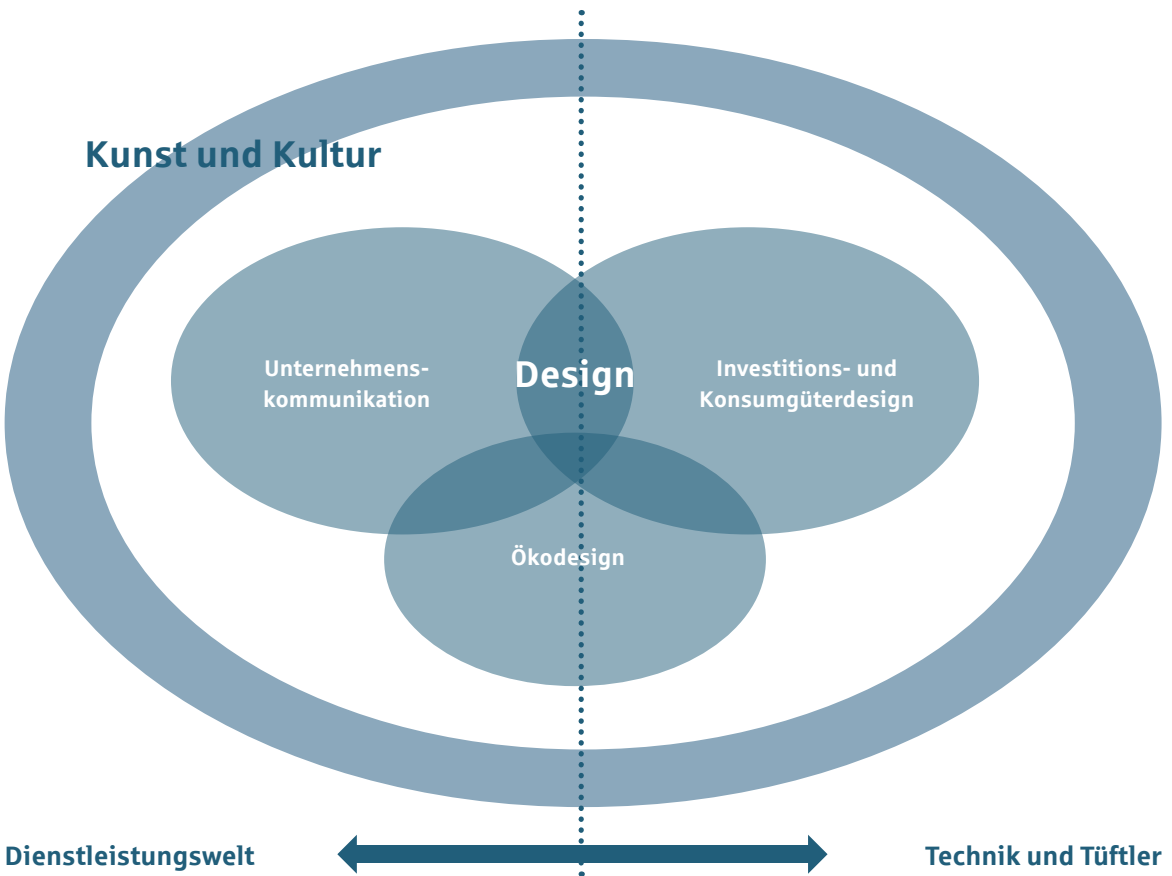
die Region entlang ihrer wirtschaftshistorischen Disposition über Stärken in kreativen und wissensbasierten industrienahen Segmenten verfügt, die für eine regionalwirtschaftliche Entwicklung bedeutend sind. Daher haben wir für die Region versucht zu ermitteln, welche Bereiche der KKW bei einer erweiterten, an Funktionen orientierten Sichtweise für die regionalwirtschaftliche Entwicklung von Interesse sind. Welche Kunden-/Zulieferbeziehungen bestehen zwischen den Teilmärkten der KKW und anderen Branchen? Welche Bereiche sind für die regionale Lebensqualität und die regionale Reputation unerlässlich (Stichwort Anziehung der kreativen Klasse)? Wo sind aufgrund regionaler Strukturen Entwicklungspotenziale zu vermuten? Gegenstand der Untersuchung waren somit die direkten regionalwirtschaftlichen Wirkungen (Arbeitsplätze, Wertschöpfung) im Kontext der indirekten Wirkungen (Image, Umfeldfaktoren) sowie die Beziehungen (Durchdringungen anderer Branchen, Funktion als unternehmensnahe Dienstleistungen) und Vorbedingungen (Struktur der öffentlichen Kultur, Gebäude, Infrastrukturen, Symbole). Dieses erweiterte Verständnis betrachtet die KKW nicht isoliert, sondern versucht die „kreative Leistungserstel-

lung“ einer Region zu erfassen, wobei sich Kreativität nicht nur auf künstlerisch-schöpferische Tätigkeiten bezieht. Dazu gehört ein Denken in vor Ort relevanten Wertschöpfungsketten, also das Verständnis davon, wie künstlerische kreative Leistungen der Region in Verbindung mit Technologie/Wissen oder aber auch Image/Reputation zu wettbewerbsfähigen Produkten und Dienstleistungen werden können. Für die untersuchte Region bedeutet dies vor allem, die Vernetzung zum produzierenden Gewerbe zu betrachten und die industrielle Tradition zu berücksichtigen.

So ließen sich bei näherer Betrachtung der KKW für einige Teilmärkte leichte Spezialisierungsvorteile erkennen, insbesondere für die Designwirtschaft (außer in Remscheid) und den Kunstmarkt, bei jedoch absolut sehr kleinen Zahlen. Um die Unzulänglichkeiten öffentlicher Statistiken zu überwinden, haben wir darüber hinaus eine Unternehmensdatei der regionalen KKW zusammengetragen und um diese im überregionalen Kontext einordnen zu können, Potenzialfaktoren einer eventuellen statistischen Unterbewertung ermittelt (Näheres dazu bei Fasselt et al. 2010). Teilmärkte mit einer Unterbewertung wären danach die Musikwirtschaft



Abbildung 11: KKW im Bergischen Städtedreieck: Kompetenzfelder und Entwicklungsszenarien



Quelle: Eigene Darstellung.

in Wuppertal sowie die Designwirtschaft in allen drei Städten. Aufgrund dieser Hinweise wurde die Analyse der Teilmärkte um qualitative Informationen (Interviews, Workshops, fokussierte Gruppengespräche) ergänzt. Ziel war es, regionale Wertschöpfungsketten zu identifizieren, dazu die statistischen Teilmärkte aufzubrechen und im Hinblick auf die regionale Situation umzugrupieren. Wie in Abbildung 11 dargestellt, steht danach im Zentrum der regionalen Kompetenz Design, was in die beiden Wertschöpfungsketten Unternehmenskommunikation und Investitions- und Konsumgüterdesign aufgeteilt wurde. Eingebettet sind diese beiden Kompetenzfelder in das Feld Kunst und Kultur.

Das Kompetenzfeld „Investitions- und Konsumgüterdesign“ umfasst im Wesentlichen den Teilmarkt Designwirtschaft. Trotz der vergleichsweise geringen Zahl an Unternehmen und Arbeitsplätzen bietet das Thema Design schon alleine aus reputativen Gründen ein erhebliches Potenzial für die Region. Standortvorteile für die Designwirtschaft ergeben sich u.a. aus der hohen Anzahl kleiner und mittlerer hoch spezialisierter Metallverarbeiter, z.B. Gürtler und Drücker (nicht Bestandteil der KKW), die es ermöglichen, neue Produkte in hoher Qua-

lität in Kleinst- bzw. Sonderserien zu produzieren. Das Kompetenzfeld „Unternehmenskommunikation“ beinhaltet vor allem die Werbewirtschaft mit den Subteilmärkten Werbegestaltung, Werbemittelverbreitung und Werbevermittlung. Hinzuzunehmen ist die in der Region starke Eventwirtschaft (ebenfalls kein Bestandteil der KKW). Die Unternehmen dieses Kompetenzfeldes versorgen die Region mit kreativen Dienstleistungen und Produkten, weisen jedoch keine spezifische Stärke im Vergleich zu anderen Regionen auf. Das Kompetenzfeld „Kunst und Kultur“ setzt sich aus den Teilmärkten Musikwirtschaft (ohne CD-Geschäfte), dem Markt für darstellende Künste und dem Kunstmarkt zusammen. Dieser Bereich stellt sich für die Region stark ausdifferenziert dar. Er umfasst sowohl private Einrichtungen und Initiativen als auch die öffentlich geförderte Kultur und reicht dabei von der Hochkultur bis zur – oftmals in Vereinen und von Privatpersonen organisierten – Subkultur. Innerhalb der Region ist die kulturelle Identität sehr groß: Historische Zufälle haben bedeutende Künstlerinnen und Künstler in die Region gebracht.

Mögliche Entwicklungsverläufe der regionalen Kompetenzfelder hängen einerseits von der regionalen Situ-

ation und dem Engagement der Unternehmen selbst ab, andererseits von allgemeinen Trends. So investieren zwar die Menschen (in den entwickelten Ländern) immer mehr Zeit und Geld in Freizeit (Hall 2000; Schulze 1992; Schulze 1999), allerdings profitieren die einzelnen Teilmärkte davon recht unterschiedlich: So konnten der Markt für darstellende Künste sowie Software/Gaming zwischen 2003 und 2008 deutlich zulegen, die Filmwirtschaft stagnierte jedoch (vgl. Kapitel 3.1). Ferner gilt die Ästhetisierung der Gesellschaft als ein Makrotrend und Design ist zu einem zentralen Thema geworden. Erfolgreiche Produkte zeichnen sich durch Designintensität und Benutzerfreundlichkeit aus (z.B. Apple oder Braun). Will man den Zukunftsforschern Glauben schenken, so stehen authentische Produkte und natürliches Design im Trend (Herlin et al. 2009) und der Design-Teilmarkt legt innerhalb der KKW deutlich zu (siehe Kapitel 3.1). Nicht außer Acht zu lassen ist ebenso der Makrotrend Nachhaltigkeit, der stark mit Design verknüpft ist. Im Bereich Mode, Ernährung und Architektur haben nachhaltige Produkte schon seit einiger Zeit Fuß gefasst, ein zunehmend bedeutendes Feld sind nachhaltige Dienstleistungen. So wurde in Deutschland im August 2010 die erste Tagung zur Nachhaltigkeit in der KKW durchgeführt (ARTWert 01.08.2010). Noch wenig erschlossen ist das Design neuer Nutzungs- und Dienstleistungskonzepte, bei denen dem Kunden der Nutzen und nicht das Produkt verkauft wird. Die Kompetenz für langlebige, anspruchsvolle Design, genauso wie die technologische Kompetenz der Region („Tüftlerregion“) in Verbindung mit dem deutlich an Bedeutung gewonnenen Wuppertal Institut für Klima, Umwelt und Energie GmbH, anderen Einrichtungen (z.B. die Energieagentur) und einschlägigen Spin-offs könnten wichtige Potenziale für die Region bergen. Daher sehen wir Ökodesign, auch wenn es nicht Bestandteil der KKW-Abgrenzung ist, als einen wichtigen „Suchraum“ für die Region.

Ökodesign bietet, wie in Abbildung 11 dargestellt, eine Schnittmenge aus den beiden Kompetenzfeldern Unternehmenskommunikation und Investitions- und Konsumgüterdesign. Dieses Feld ließe sich einerseits in die

Welt der „Technik und Tüftler“ unterteilen, in der es um langlebige, aber auch energieeffiziente Produkte geht, und andererseits in den Bereich Dienstleistungen, bei dem neue Dienstleistungskonzepte (z.B. „Nutzen statt Besitzen“, Contracting), aber auch Kampagnen für Nachhaltigkeit oder ökoeffiziente Events im Vordergrund stehen. Ein besonderes Potenzial würde in der Verbindung dieser beiden Bereiche liegen.

Weder Remscheid noch Solingen und ebensowenig Wuppertal werden aus unserer Sicht in den kommenden Jahren zu KKW-Boomtowns, wohl aber bieten sich sinnvolle Anknüpfungspunkte, um die Region entlang bestimmter Wertschöpfungsketten zu etablieren. Diese ergeben sich zum Großteil aus der über lange Zeit entwickelten, vor allem gewerblich geprägten Wirtschaftsstruktur. Die KKW kann zu deren zukünftigem Erfolg beitragen. Mit dem Projekt Bergischer ThinkTank, das sich die Vernetzung von produzierender Industrie und kreativer Ökonomie zum Ziel gesetzt hat ([www.bergischer-thinktank.de](http://www.bergischer-thinktank.de)), könnte die zum Teil bereits gute Vernetzung zukünftig weiter ausgebaut und so neue Wertschöpfungen erzeugt werden.

#### **4. Rettet die Kreativität – gerade in strukturschwachen Regionen, Städten und Stadtteilen**

Eingangs haben wir gezeigt, dass sich die KKW-Branche durch das Erstellen und Vermarkten von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen definiert. Die kreative Klasse nach Florida, die häufig in Verbindungen oder als Synonym für die KKW diskutiert wird, definiert sich hingegen über die jeweilige Tätigkeit der Erwerbsperson und geht nicht nur von der künstlerischen Kreativität aus, sondern von dem Erschaffen und Anwenden von Neuem als determinierendes Element.

Unsere statistischen Auswertungen haben gezeigt, dass die KKW zu einseitig als Wachstumsbranche postuliert wird. So ist die Umsatzentwicklung unterdurchschnittlich und die Zahl der Erwerbstätigen wächst nur

dank der guten Entwicklung des Bereichs Software/Gaming. Berücksichtigt man diesen Teilmarkt nicht, da er nur zu einem kleinen Teil kreative Güter erstellt, so wuchs die Zahl der Erwerbstätigen seit 2003 in der KKW unterdurchschnittlich, verglichen mit der Gesamtwirtschaft, bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten kam es in diesem Zeitraum sogar zu einer Schrumpfung. Besonderes Augenmerk ist daher auf die Frage zu richten, welches Gewicht Gaming im Teilmarkt Software/Gaming einnimmt. Dies kann zurzeit nur über detaillierte Primärrecherchen erörtert werden, die öffentliche Statistik ist hier wenig hilfreich. Wenn jedoch ein Großteil der positiven Entwicklung der KKW durch den originären Softwaremarkt induziert wurde, welchen Sinn hat dann eine KKW-orientierte Strukturpolitik? Regionale Entwicklungsstrategien, die etwa inhaltlich auf Kunst, Mode, Werbung etc. setzen, verfehlen dann gerade den bisherigen Wachstumsträger der KKW.

Eine Konzentration auf die Modebranche der KKW in ihrer standardisierten Abgrenzung birgt die Gefahr, dass der Blick auf die tatsächlichen Potenziale verstellt wird und die KKW losgelöst von ihrem regionalen Kontext betrachtet und damit nicht verstanden wird. Uns ist dabei bewusst, dass eine statistische Abgrenzung immer kritikwürdig bleiben wird und gleichzeitig zum interregionalen Vergleich ein gemeinsamer Standard unerlässlich ist. Wir plädieren daher nicht dafür, den Standard aufzugeben. Aber wir warnen davor, in der Hoffnung, den Wandel von der Industrie- zur Wissensgesellschaft beschleunigen zu können, isoliert auf die KKW zu setzen und sich alleine auf statistische Auswertungen zu verlassen. Gerade für altindustriell geprägte Regionen ist es zentral, Lebensqualität und regionale Attraktivität erhöhende Wirtschaftsfelder (wobei kulturwirtschaftliche Leistungen nicht unerheblich sind) auf der einen Seite und auf der anderen Seite kreative, unternehmensnahe (in der Regel wissensbasierte) Dienstleistungen zu fördern. Eine alleinige Fokussierung auf künstlerische Kreativität zur Bewältigung des Strukturwandels erscheint hierbei wenig hilfreich und realistisch. Solch eine Fokussierung vernachlässigt gerade die Potenziale, die altin-

dustrielle Regionen sich über Jahrhunderte aufgebaut haben (z.B. technischer Sachverstand, Verarbeitungsqualität). Effekte und Wirkungen (vor allem in Bezug auf Lebensqualität) können – auch wenn eine Stadt bzw. Region kein kulturwirtschaftliches Cluster darstellt – von erheblicher Bedeutung für die regionalwirtschaftliche Entwicklung sein. Dabei wird Strukturpolitik für schwache Regionen nicht einfacher. War früher eine dem Ausgleich geschuldete Strukturpolitik vor allem eine Ansiedlungspolitik, bei der durch Subventionen bzw. Förderungen spezifischer Infrastrukturen, Unternehmen in schwache Regionen gelockt wurden, geht es heute darum, mit immer knapper werdenden Mitteln selbsttragenden Wandel zumindest zu begünstigen. Der Hype um die KKW birgt die große Gefahr, dass besonders strukturschwache Regionen aus Angst, die vermeintliche Wachstumsbranche zu verpassen, regional unangepasste und unrealistische Förderkonzepte umsetzen. Dass die KKW zumindest in der Vergangenheit keine Wachstumsbranche war, zeigt unsere Auswertung. Anstatt Modebranchen hinterherzulaufen, sollten Regionen und Kommunen eine ehrliche Analyse ihrer Potenziale vornehmen und dementsprechend nachhaltige, trendüberdauernde Entwicklungskonzepte erarbeiten und umsetzen, dabei darf der gesunde Menschenverstand auch einmal über den Zeitgeist erhoben werden.

## Quellen:

- ARTWert: (K)ein Thema für die Kultur- und Kreativwirtschaft? – Nachhaltigkeit! Pressemitteilung vom 01.08.2010. Berlin. Online verfügbar unter <http://www.artwert.de/artwert-einzel/artikel/2010/juli/zeige/nachhaltigkeit-kein-thema-fuer-die-kultur-und-kreativwirtschaft.html?cHash=c56523debb>.
- Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR) (Hrsg.) (2005): Raumordnungsbericht 2005, Bonn.
- Fasselt, Jan; Flögel, Franz; Gärtner, Stefan, Nordhause-Jan, Jürgen; Krafczyk, Christoph (2010): Kultur und Kreativwirtschaft im Bergischen Städtedreieck. Institut Arbeit und Technik; StadtRaumKonzept, Unveröffentlichter Bericht im Auftrag der Bergischen Entwicklungsagentur.
- Florida, Richard (2002): *The Rise of the Creative Class. And how it's transforming work, leisure, community and everyday life.* New York: Basic Books.
- Friedmann, John u. Goetz Wolff (1982): World city formation: an agenda for research and action. In: *International Journal of urban and regional research*, Jg. 6 . H. 3. S. 309–344.
- Fritsch, Michael u. Michael Stützer (2007): Die Geographie der kreativen Klasse in Deutschland = The geography of the creative class in Germany. In: *Raumforschung und Raumordnung*, Jg. 65. H. 1. S. 15–29.
- Hall, Peter (2000): *Creative Cities and Economic Development*. In: *Urban studies: an international journal for research in urban and regional studies*, Jg. 37. H. 4. S. 639–650.
- Hartley, John (Hg.) (2006): *Creative industries*. Blackwell.
- Herlin, Niko; Leroux, Vikki; Seidel, Ines (2009): *TrendPulse. Catching Global Trends in Creative Industries*. Finpro, zuletzt aktualisiert am 22.10.2009, zuletzt geprüft am 11.08.2010.
- Kleger, Heinz; Wetzel, Daniel; Altmann, Stephan; Kerber, Stefan; Mersiovsky, Karen; Leinkauf, Simone (2008): *Potsdamer Toleranzedikt. Für eine offene und tolerante Stadt der Bürgerschaft*. Potsdam.
- Kommission (2010 (183/3)): *GRÜNBUCH Erschließung des Potenzials der Kultur- und Kreativindustrien*. Europäische Kommission, zuletzt aktualisiert am 27.04.2010, zuletzt geprüft am 16.11.2010.
- Olma, Sebastian (2009): Kritik der Kreativindustrien. In: Lange, Bastian (Hg.): *Governance der Kreativwirtschaft. Diagnosen und Handlungsoptionen*. Bielefeld: transcript-Verl. (Urban studies), S. 103–120.
- Peck, Jamie (2005): „Struggling with the Creative Class“. In: *International Journal of Urban and Regional Research*, Jg. 29. H. 4. S. 740–770.
- Sassen, Saskia (2008): *Das Paradox des Nationalen. Territorium, Autorität und Rechte im globalen Zeitalter*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Schulze, Gerhard (1992): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. 2. Aufl. Frankfurt/Main: Campus-Verl.
- Schulze, Gerhard (1999): *Kulissen des Glücks. Streifzüge durch die Eventkultur*. Frankfurt/Main: Campus-Verl.
- Söndermann, Michael (2009a): *Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009*. Kurzfassung. Büro für Kulturwirtschaftsforschung. (Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie Forschungsbericht, 589), zuletzt aktualisiert am 02.09.2010, zuletzt geprüft am 16.11.2010.
- Söndermann, Michael (2009b): *Leitfaden zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage für die Kulturwirtschaft und eine länderübergreifende Auswertung kulturwirtschaftlicher Daten*.
- Söndermann Michael; Backes, Christoph; Arndt, Olaf; Brünink, Daniel (2009): *Kultur- und Kreativwirtschaft: Ermittlung der gemeinsamen charakteristischen Definitionselemente der heterogenen Teilbereiche der „Kulturwirtschaft“ zur Bestimmung ihrer Perspektiven aus volkswirtschaftlicher Sicht*. KWF; CBC; Prognos AG.
- von Osten, Marion (2008): *Unberechenbare Ausgänge*. In: Heinrich Böll Stiftung (Hg.): *Kreativen:Wirkung. Urbane Kultur, Wissensökonomie und Stadtpolitik*. Berlin.