

Flögel, Franz; Gärtner, Stefan; Nordhause-Janz, Jürgen

Research Report

Kultur- und Kreativwirtschaft: Mehr als Software?

Forschung Aktuell, No. 02/2011

Provided in Cooperation with:

Institute for Work and Technology (IAT), Westfälische Hochschule, University of Applied Sciences

Suggested Citation: Flögel, Franz; Gärtner, Stefan; Nordhause-Janz, Jürgen (2011) : Kultur- und Kreativwirtschaft: Mehr als Software?, Forschung Aktuell, No. 02/2011, Institut Arbeit und Technik (IAT), Gelsenkirchen, <https://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0176-201102016>

This Version is available at:

<https://hdl.handle.net/10419/57203>

Standard-Nutzungsbedingungen:

Die Dokumente auf EconStor dürfen zu eigenen wissenschaftlichen Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden.

Sie dürfen die Dokumente nicht für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, öffentlich zugänglich machen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Sofern die Verfasser die Dokumente unter Open-Content-Lizenzen (insbesondere CC-Lizenzen) zur Verfügung gestellt haben sollten, gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der dort genannten Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

Terms of use:

Documents in EconStor may be saved and copied for your personal and scholarly purposes.

You are not to copy documents for public or commercial purposes, to exhibit the documents publicly, to make them publicly available on the internet, or to distribute or otherwise use the documents in public.

If the documents have been made available under an Open Content Licence (especially Creative Commons Licences), you may exercise further usage rights as specified in the indicated licence.

Autoren

Franz Flögel
Stefan Gärtner
Jürgen Nordhause-Jan

- Auf den Punkt
- Kultur und Kreativität als Wirtschaftsfaktoren stehen seit Jahren im Zentrum der Politik.
 - Grund dafür ist u.a., dass sich die Kultur- und Kreativwirtschaft als (neu wahrgenommene) Querschnittsbranche im Hinblick auf Beschäftigte und Umsatz gesamtwirtschaftlich in den letzten Jahren positiv entwickelt hat.
 - Bei einer detaillierten Betrachtung wird allerdings deutlich, dass die positive Entwicklung vor allem durch die Softwareindustrie, die vor allem aufgrund statistischer Abgrenzungungenauigkeiten als Teil der Branche zählt, getragen wurde.
 - Dass in den meisten Regionen daher nicht zu erwarten ist, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft einen selbsttragenden Aufschwung induzieren kann, bedeutet aber keinesfalls, dass Kultur und Kreativität für die Regionalpolitik unerheblich sind.
 - Auch strukturschwache Regionen sollten sich in diesem Feld positionieren und dabei die Vernetzung zu regionalen Wertschöpfungsketten beachten.

Zentrale wissenschaftliche
Einrichtung der Fachhochschule
Gelsenkirchen in Kooperation
mit der Ruhr-Universität Bochum



RUHR
UNIVERSITÄT
BOCHUM

RUB

1. Kultur- und Kreativwirtschaft

Kultur und Kreativität als Wirtschaftsfaktor sind in jüngerer Zeit in den Blickpunkt von Wissenschaft, Politik, Regionalentwicklung und Wirtschaftsförderung gerückt. Die damit intendierten Wirkungen, Erwartungen und Ziele sind vielfältig. Die Begriffe sind schwammig definiert und führen oftmals zu einer Generalisierung. Dies birgt die Gefahr, vorhandene Potenziale nicht richtig zu nutzen und dort auf Kultur- und Kreativwirtschaft zurückzugreifen, wo eigentlich andere Stärken und ökonomische Faktoren gefragt sind. Im Rahmen dieses Beitrags werden wir zunächst knapp beschreiben, was unter Kultur- und Kreativwirtschaft zu verstehen ist (Kapitel 2). Kapitel 3 skizziert die Entwicklung dieser Branche und ihrer Teilmärkte. Der Beitrag schließt in Kapitel 4 mit einem Fazit.

2. Was ist Kultur- und Kreativwirtschaft?

Bei der Kultur- und Kreativwirtschaft (kurz: KKW) handelt es sich um eine neue bzw. neu wahrgenommene Branche, die - ähnlich wie in den 1980er Jahren die Umweltwirtschaft oder in den 1990er Jahren die Gesundheitswirtschaft - traditionell stark reglementiert und/oder durch öffentliche Einrichtungen geprägt war und die durch veränderte gesellschaftliche Wertestrukturen (Umweltbewusstsein, Altern/Gesundheitsbewusstsein, Freizeitorientierung/Ästhetisierung als expressive Lebensäußerung) an Bedeutung und Dynamik gewinnt. Die Diskussion um die Finanzierung rückt zunehmend in den Hintergrund und die Branche wird zum Potenzialfaktor. Gerade kommunale 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 gerät das wirtschaftliche Potenzial in Form von Arbeitsplätzen und Steuereinnahmen stärker ins Blickfeld.

Die Bundesregierung hat Anfang 2009 ein Forschungsgutachten veröffentlicht, in dem ein statistischer Referenzrahmen zur standardisierten Abgrenzung der KKW als Branche und ihrer Teilmärkte (Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, Markt für darstellende Künste, Designwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Werbemarkt, Software-/Games-Industrie und Sonstige KKW-Bereiche) festgelegt wurde (Söndermann et al. 2009). Definiert wird die Branche hierbei als jene Unternehmen, die sich mit der Schaffung, Produktion und Vertrieb von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen.

Hierbei ist der Teilmarkt Software-/Games-Industrie aus Gründen der Unzulänglichkeit öffentlicher Statistiken entstanden. Aufgrund der Klassifizierung der Wirtschaftszweige lassen sich die Computerspiel-Industrie sowie Webdesign nicht von der Softwarewirtschaft abgrenzen. Wir gehen aber davon aus, dass der schöpferisch kreative Prozess des Entwerfens von Computerspielen und Internetpräsentationen nur einen Bruchteil der Softwareerstellung ausmacht und ein nicht unerheblicher Teil der Beschäftigten in der Softwareentwicklung und Beratung tätig ist.

Die KKW wird als wirtschaftliches Kompetenzfeld verstanden und im Wesentlichen in Bezug auf ihre privatwirtschaftlichen Bereiche definiert; öffentlich geförderte Kultur wird statistisch nur eingeschränkt erfasst bzw. durch Gewichtungsfaktoren herunter gerechnet. Dieses Branchenverständnis trennt damit die weitestgehend öffentlich geförderte Kultur von der privatwirtschaftlichen Kultur ab und fokussiert zusätzlich auf die Kreativwirtschaft, wie z.B. Werbung, Architektur, Verlagswesen, Spieleindustrie oder Design. Aufgrund der geringen Berücksichtigung der öffentlichen Kultur – des Bereiches, der mehr oder weniger regional gleich verteilt ist – findet implizit ein kultur- und kreativwirtschaftliches Ranking von Regionen statt. Dies heißt, dass Städte und Regionen, bei denen die privatwirtschaftliche KKW im Landes- bzw. Bundesvergleich überrepräsentiert ist, als Kultur- und Kreativwirtschaftsregionen im Sinne eines regionalwirtschaftlichen Clusters hervorstechen und ggf. förderpolitisch im Fokus stehen werden.

Kultur und Kreativität können aber auch im Sinne von Innovationskulturen regionale Wirtschaftsfaktoren sein. So wird unter Begriffen wie „Innovative Milieus“ (Camagni 2003) und „Creative Class“ (Florida 2002) darüber diskutiert, inwieweit bestimmte Kulturen (im anthropologischen Sinn) bzw. eine kreative Klasse die Innovationsfähigkeit von Unternehmen und Regionen beeinflussen und wie dies regionalpolitisch zu nutzen ist. Hinzu kommt, dass es sich bei der KKW nicht nur um eine neue Branche mit Beschäftigungs- und Wertschöpfungspotenzial handelt, sondern dass die Arbeits- und Innovationsprozesse der KKW für viele andere Wertschöpfungsketten wegweisend sein können, da ihre experimentellen und unkonventionellen Herangehensweisen eine generelle Vorreiterrolle für innovative Arbeitsformen haben. Diese Effekte und Wirkungen können – auch wenn eine Stadt bzw. Region kein kulturwirtschaftliches Cluster darstellt – von erheblicher Bedeutung für die regionalwirtschaftliche Entwicklung sein.

3. Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland

Unsere Auswertung der Statistiken (Umsatz- und Beschäftigtenstatistik) kann der KKW zunächst eine hohe Bedeutung und positive Beschäftigungsentwicklung attestieren und bestätigt somit die hohen Erwartungen, die an diese Branche gestellt werden. So sind 2009 knapp eine Million Menschen in der KKW beschäftigt gewesen; 3,09 % 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% und damit stärker als in der Gesamtwirtschaft (Abbildung 1).

Tabelle 1: Kultur- und Kreativwirtschaft (WZ2008) und Anteil an der Gesamtwirtschaft als Beschäftigte in 2009

	Deutschland Juni 2009 ^{1) 2)}			Anteil an Gesamtwirtschaft Juni 2009 ^{1) 2)}		
	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%
Buchmarkt	48.659	11.331	59.990	0,18%	0,23%	0,19%
Kunstmarkt	4.305	2.428	6.733	0,02%	0,05%	0,02%
Filmwirtschaft	24.464	12.675	37.139	0,09%	0,26%	0,11%
Rundfunkwirtschaft	27.017	1.887	28.904	0,10%	0,04%	0,09%
Darstellende Kunst	14.800	4.845	19.646	0,05%	0,10%	0,06%
Designwirtschaft	107.664	46.966	154.630	0,39%	0,95%	0,48%
Architekturmarkt	58.906	12.010	70.916	0,22%	0,24%	0,22%
Pressemarkt	107.501	61.449	168.950	0,39%	1,25%	0,52%
Werbewirtschaft	104.969	47.175	152.144	0,38%	0,96%	0,47%
Software-, Gamesindustrie	400.317	24.420	424.737	1,46%	0,50%	1,31%
Sonstige KKW-Bereiche	11.389	4.380	15.769	0,04%	0,09%	0,05%
KKW gesamt	814.448	185.243	999.691	2,97%	3,76%	3,09%

¹⁾ Doppelzählungen in den einzelnen Sparten vorhanden; Zahlen für die KKW gesamt sind um Doppelzählungen bereinigt

²⁾ Beschäftigtenzahlen gewichtet

Quelle: BA; eigene Berechnungen

Wie Tabelle 1 verdeutlicht, bestehen deutliche Unterschiede bezüglich der Beschäftigtenzahl der einzelnen Teilmärkte. Mit über 400.000 sozialversicherungspflichtigen Beschäftigten stellt die Software- /Games-Industrie den mit Abstand größten Arbeitgeber in der KKW dar. Fast 50 % aller sozialversicherungspflichtig Beschäftigten arbeiten in diesem Teilmarkt. Weitere be-

schäftigungsträchtige Teilmärkte der KKW sind die Designwirtschaft, der Pressemarkt, der Werbemarkt und der Architekturmarkt. Wenig beschäftigungsstark ist hingegen der (klassische) Kultursektor (Musik, Kunst, Buch, Film, Rundfunk und darstellende Künste), so arbeiteten 2009 145.404 Beschäftigte sozialversicherungspflichtig in diesen Teilmärkten.

Um eine Vorstellung zu bekommen, wie hoch der Anteil der Unternehmen innerhalb des statistisch nicht unterteilbaren Teilmarktes Software-/Games-Industrie ungefähr ist, welcher überwiegend kulturelle bzw. kreative Güter und Dienstleistungen erstellt, haben wir diesen Teilmarkt im Bergischen Städtedreieck (Wuppertal, Remscheid und Solingen) näher betrachtet¹. Wie aus Tabelle 2 hervorgeht, konnten etwa 13,5% der Unternehmen einem Geschäftsfeld zugerechnet werden, das eher in die Definition der KKW passt. Hierbei handelt es sich im Bergischen Städtedreieck ausschließlich um Unternehmen, die sich mit der Erstellung und Vermarktung von Internetpräsentationen und vergleichbaren digitalen Werbedienstleistungen befassen. Es konnte, bei dieser knappen Analyse, kein Unternehmen ausfindig gemacht werden, welches der Computerspielindustrie zuzurechnen ist. Die Unternehmen des Softwarebereiches waren wiederum nur zu einem kleinen Teil Softwareentwickler, viele Firmen waren eher dem Büro- und Computer-Service zuzurechnen.

Tabelle 2: Anzahl und Anteil der Webgestaltungs- und Games- Unternehmen an der Software- / Games-Industrie in Bergischen Städtedreieck

Anzahl der Unternehmen -Gesamt-	Anzahl der Unternehmen Webgestaltung/Games	Anteil der Unternehmen Webgestaltung / Games -in % an allen Unternehmen-
243	33	13,58%

Quelle: Sonderauswertung Creditreform/eigene Berechnung

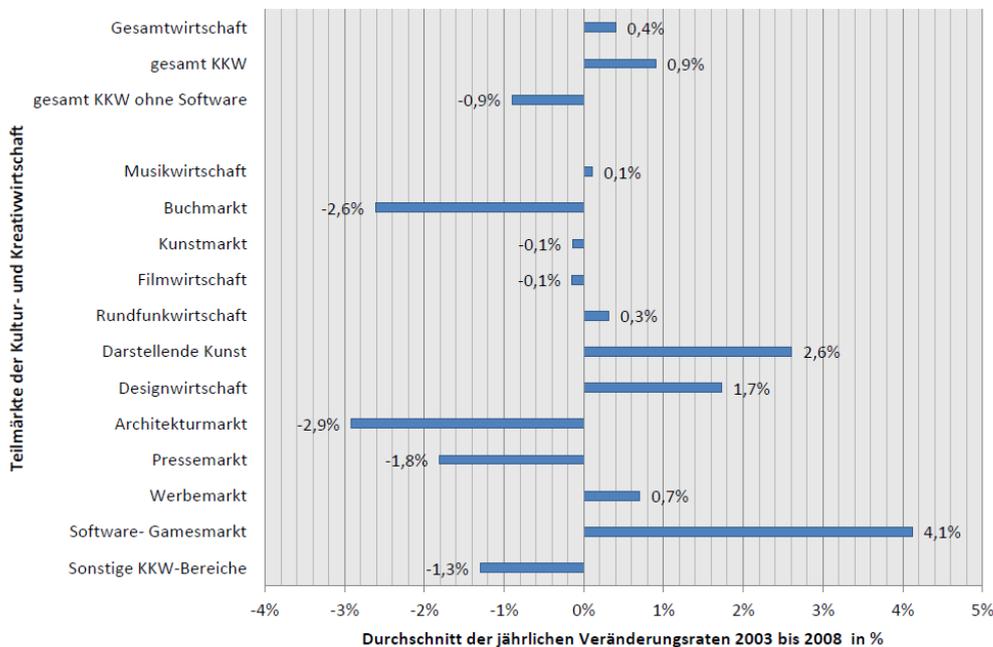
Diese Ergebnisse sind nur exemplarisch und können nur einen groben Überblick vermitteln, es kann jedoch festgehalten werden, dass eigentlich nur ein sehr kleiner Teil der Unternehmen (14%) der KKW zuzuordnen wäre. Für die gesamtdeutsche Entwicklung kann ferner davon ausgegangen werden, dass die großen und beschäftigungsstarken Unternehmen vermutlich eher der Softwareentwicklung und dem Vertrieb zuzurechnen sind. So dürfte allein der Softwarekonzern SAP aus Waldorf von seinen weltweit nach eigenen Angaben über 50 000 Mitarbeitern einen nicht unerheblichen Teil in Deutschland beschäftigen. Aufgrund des von uns unterstellten hohen Anteils innerhalb des Teilmarktes Software-/Games-Industrie, der nur wegen der Unzulänglichkeit öffentlicher Statistiken den Weg in die KKW gefunden hat, haben

¹ Dazu haben wir einen Adressdatensatz ausgewertet und anhand des Namens und ggf. einer Telefon- Internetrecherche ergründet, ob das jeweilige Unternehmen mit der Erstellung und Vermarktung von Internetpräsentationen und Computerspielen befasst ist, oder ob es anderen Bereichen der Software/IT-Industrie zuzurechnen ist.

wir folgend die KKW jeweils mit und ohne Software-/Games-Industrie – aus Gründen der Vereinfachung im weiteren Text als „Software“ bezeichnet – ausgewiesen.

Betrachtet man die Entwicklung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der KKW ohne Software, zeigt sich ein Verlust an Arbeitsplätzen von durchschnittlich -0,9 % per anno (Abbildung 1). Erst wenn Software dazugerechnet wird, wächst die KKW zwischen 2003 und 2008 um jährlich +0,9% und damit stärker als die Gesamtwirtschaft. Die Zahl der Software-Beschäftigten stieg folglich sehr kräftig um jährlich durchschnittlich +4,1% (Abbildung 1). Kein anderer Teilmarkt konnte eine vergleichbare Entwicklung realisieren; der in absoluten Zahlen sehr kleine Teilmarkt Darstellende Künste (siehe Tabelle 1) konnte ein Wachstum von +2,6 % in Jahresdurchschnitt realisieren und die Designwirtschaft wuchs ebenfalls relativ kräftig (+1,7 %). Dem stehen massive Verluste in Architekturmarkt (-2,9%), Buchmarkt (-2,6%) und Pressemarkt gegenüber (-1,8%).

Abbildung 1: Veränderung der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigten¹⁾²⁾ in der Gesamtwirtschaft und den Sparten der Kultur- und Kreativwirtschaft – Deutschland Juni 2008 / Juni 2003 in % -



¹⁾ Doppelzählungen in den einzelnen Sparten vorhanden; Zahlen für die Kultur- und Kreativwirtschaft gesamt sind um Doppelzählungen bereinigt

²⁾ Beschäftigtenzahlen gewichtet

Quelle: BA; eigene Berechnungen

Die negative Entwicklung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten der KKW ohne Software ist u.a. auf neue Arbeitsformen wie Selbständigkeit und Projektarbeit (Hartley, 2006) zurückzuführen. So nahmen die *Anzahl der Unternehmen* in der KKW von 2003 bis 2008 um fast 39.000 zu (Tabelle 3).

Tabelle 3: Unternehmen und Umsätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft – absolute Werte 2003 bis 2008

	2008	2007	2006	2005	2004	2003
	Umsatz in Mrd. Euro					
Kultur- und Kreativwirtschaft	136,2	133,2	126,4	123,3	118,8	116,3
Kultur- und Kreativwirtschaft ohne Software	106,7	105,7	102,3	100,3	97,3	97,0
	Unternehmen					
Kultur- und Kreativwirtschaft	232.770	225.738	219.376	210.832	202.049	193.967
Kultur- und Kreativwirtschaft ohne Software	192.267	187.779	183.657	177.427	171.266	166.334

Quelle: StaBu Umsatzsteuerstatistik; eigene Berechnungen

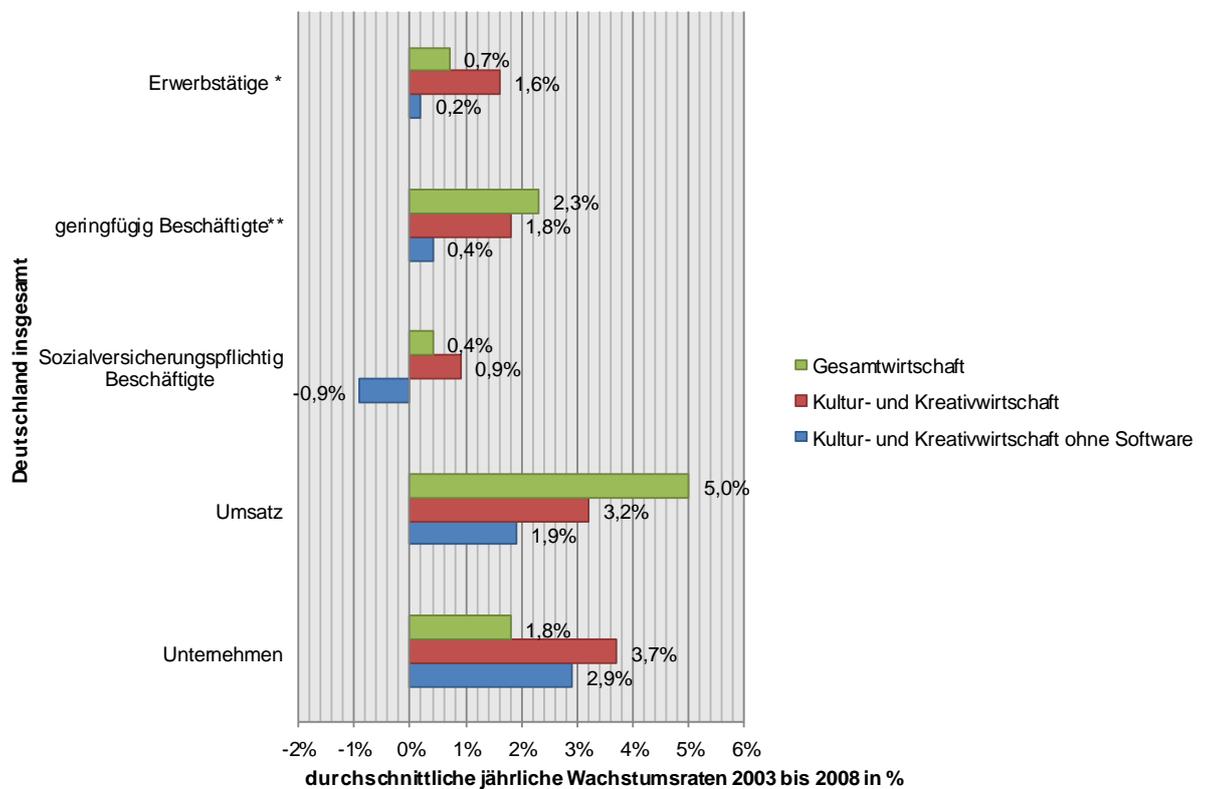
Tabelle 4: Unternehmen und Umsätze in den Sparten der Kultur- und Kreativwirtschaft – Durchschnitt der jährlichen Wachstumsraten 2003 bis 2008 –

	Unternehmen	Umsatz
Musikwirtschaft	1,9%	2,6%
Buchmarkt	1,8%	0,6%
Kunstmarkt	3,1%	5,5%
Filmwirtschaft	3,8%	-1,5%
Rundfunkwirtschaft	6,5%	3,2%
Darstellende Kunst	5,5%	7,3%
Designwirtschaft	4,7%	8,0%
Architekturmarkt	2,0%	2,5%
Pressemarkt	4,7%	0,1%
Werbewirtschaft	1,9%	3,5%
Software-, Gamesindustrie	7,9%	8,9%
Sonstige Kultur- und Kreativwirtschaft-Bereiche	1,2%	4,3%
Kultur- und Kreativwirtschaft	3,7%	3,1%
Kultur- und Kreativwirtschaft ohne Software	2,9%	1,9%
Gesamtwirtschaft	1,8%	5,0%

Quelle: StaBu Umsatzsteuerstatistik; eigene Berechnungen

Dies entsprach einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von +3,7 % und damit einem deutlich stärkeren Wachstum als dem Unternehmenswachstum der Gesamtwirtschaft (Tabelle 4). Auch ohne Software konnte die KKW bei der Unternehmensanzahl ein ordentliches Wachstum von +2,9% verzeichnen, was immer noch deutlich über dem gesamtwirtschaftlichen Unternehmenswachstum liegt. Die hohe Steigerung bei der Unternehmensanzahl spiegelt sich jedoch nicht in der *Umsatzentwicklung* wider. So wuchs der Umsatz der KKW selbst mit Software im jährlichen Durchschnitt weniger stark als der gesamtwirtschaftliche Umsatz (Tabelle 4). Ohne Software ist nur eine durchschnittliche jährliche Umsatzsteigerung von 1,9 % zu verzeichnen, während der Umsatz der Gesamtwirtschaft jährlich im Durchschnitt um 5% zulegte.

Abbildung 2: Wachstumsraten in der Kultur- und Kreativwirtschaft - Durchschnitt des jährlichen Wachstums 2003 bis 2008



* Erwerbstätige=Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte+geringfügig Beschäftigte+Selbständige (Umsatzsteuerpflichtige)

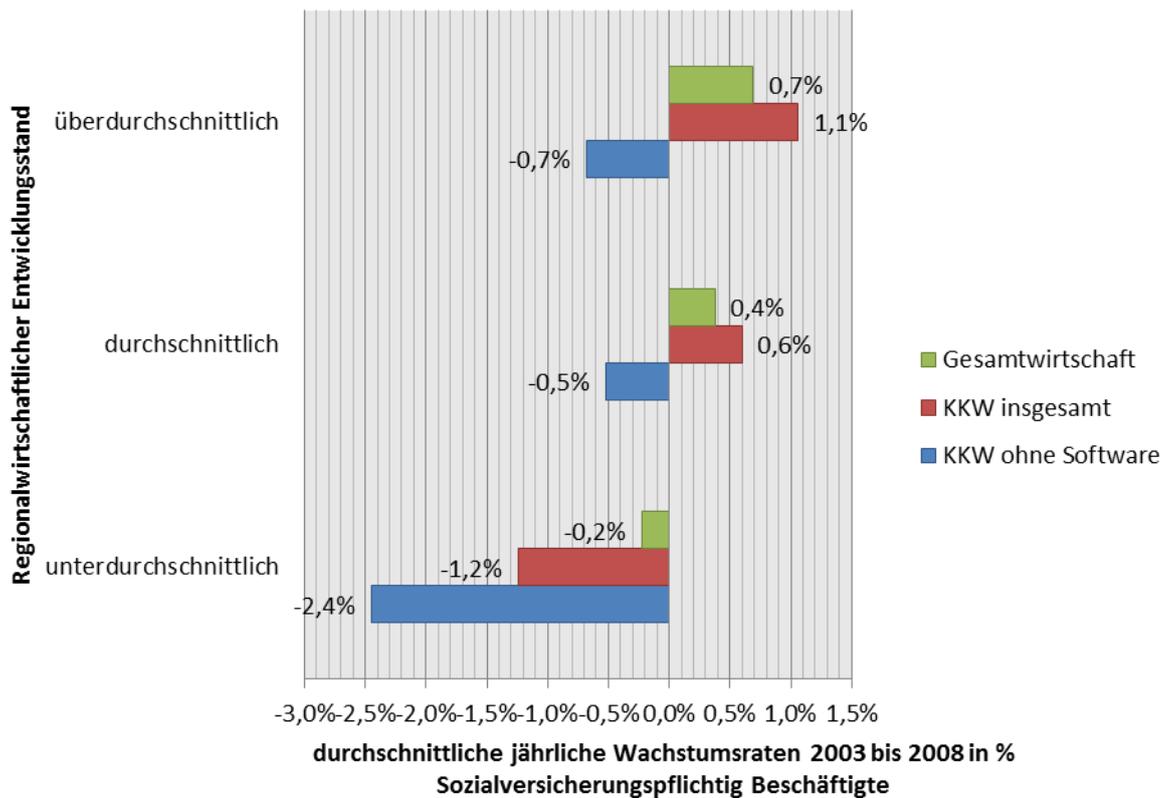
** geringfügig Beschäftigte, Werte für Juni 2008 geschätzt

Quelle: StaBu Umsatzsteuerstatistik, BA; eigene Berechnungen

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

Deutlich differenzierte 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. 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 (näheres dazu bei Flögel et al. 2011). Gleicht man nun den regionalwirtschaftlichen Entwicklungsstand mit der Beschäftigtenentwicklung der KKW ab (vgl. Abbildung 3), 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.

Abbildung 3: 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 % -



Quelle: StaBu, BA; eigene Berechnungen

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 für weite Teile 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, konnten folglich in den letzten Jahren nicht erfüllt werden.

3. Fazit

Resümierend bleibt festzuhalten, dass sich ein nicht unerheblicher Anteil des Wachstums der KKW auf positive Entwicklungen im Softwarebereich zurückführen lässt, ganz unabhängig davon, ob die sozialversicherungspflichtig Beschäftigten oder die Erwerbspersonen insgesamt als Maßstab herangezogen werden. Die Umsatzsteigerungen der KKW liegen sogar mit Software unterhalb der gesamtwirtschaftlichen Entwicklung. Dies liegt auch an der hohen Bedeutung des (in großen Teilen exportorientierten) produzierenden Sektors, der in Deutschland eine so große Rolle einnimmt. Einzig die Anzahl der Unternehmen steigt in der KKW auch ohne Software stärker als in der Gesamtwirtschaft. Dieser Effekt ist vermutlich auf die vielen Freiberufler und veränderten Arbeitsweisen in den Kreativ- und Kulturteilmärkten zurückzuführen.

Besonderes Augenmerk ist daher auf die Frage zu richten, welches Gewicht Gaming/Webdesign im Teilmarkt Software einnimmt. Diese Frage konnten wir mit Hilfe der exemplarischen Betrachtung des Teilmarktes in einer Region nicht hinreichend klären, eine systematische Untersuchung ist hier dringend erforderlich. 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. Einschränkend ist anzumerken, dass es sich bei dem betrachteten Zeitraum um eine Momentaufnahme von fünf Jahren handelt und die Ergebnisse daher nicht unumstößlich sind. Ferner

kann eine Förderung der KKW auch zu einer Erhöhung der Binnennachfrage beitragen und somit zu einer wirtschaftsstrukturellen Diversifizierung.

Die hier festgestellte schlechte Performance der Branche bedeutet unserer Meinung aber nicht, dass die Faktoren Kultur und Kreativität kein Handlungsfeld regionaler Politik sein sollten. Gerade aufgrund der hohen Bedeutung des Produzierenden Sektors in Deutschland bieten sich wichtige Anknüpfungspunkte entlang spezifischer regionaler Wertschöpfungsketten und viele kreative Leistungen sind für deren Erfolg bedeutend. Dies verlangt jedoch nach einer regional individuellen Suche nach Funktionen und kann durch die vorgegebene Branchenabgrenzung nur bedingt eingefangen werden.

Gerade altindustrielle Regionen, die nicht in der ersten Liga der Kulturregionen spielen, müssen sich Gedanken machen, wie – trotz nicht optimaler wirtschaftlicher und finanzieller Rahmenbedingungen – die Lebensqualität, Atmosphäre und Identität erhalten bzw. sogar verbessert werden können. Dabei geht es nicht nur um die direkt messbare Performance, sondern ebenso um indirekte Wirkungen (Image, Umfeldfaktoren, Durchdringungen anderer Branchen) und Vorbedingungen (Struktur der öffentlichen Kultur, aber auch Gebäude, Infrastrukturen, Symbole). Oftmals verfügen solche Regionen infolge des Strukturwandels über nicht mehr genutzte teilweise attraktive Industriebauten, die als „Möglichkeitsräume“ besondere Potenziale darstellen. Nicht zuletzt ist darauf hinzuweisen, dass es dabei neben der Förderung der privatwirtschaftlichen Potenziale auch um die Aktivierung bürgerschaftlichen Engagements für Kunst und Kultur gehen muss.

Literatur

Camagni, R. (2003): Regional Clusters, Regional Competencies and Regional Competition. Paper delivered at the International Conference on "Cluster management in structural policy – International experiences and consequences for North Rhine-Westphalia".

Florida, R. (2002): The Rise of the Creative Class. And how it's transforming work, leisure, community and everyday life. New York: Basic Books.

Fögel, F.; Gärtner, S.; Nordhause-Janzen, J. (2011): Kultur- und Kreativwirtschaft und noch eine Priese Florida: Rettung für Altindustrielle Städte und Regionen? RegioPol (im Erscheinen)

Hartley, J. (Hg) (2006): Creative industries. textbook: Blackwell.

Söndermann, M. (2009): Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009. Kurzfassung. Büro für Kulturwirtschaftsforschung. (Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie Forschungsbericht, 589).

Söndermann M.; Backes, C.; Arndt, O.; Brünink, D. (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.

Autoren:

[Franz Flögel](#), [Stefan Gärtner](#) und [Jürgen Nordhause-Jan](#) sind Wissenschaftliche Mitarbeiter im Forschungsschwerpunkt Innovation, Raum & Kultur am Institut Arbeit und Technik.

Kontakt: floegel@iat.eu, gaertner@iat.eu, nordhaus@iat.eu

Forschung Aktuell

ISSN 1866 – 0835

Institut Arbeit und Technik der Fachhochschule Gelsenkirchen

Redaktionsschluss: 01.02.2011

http://www.iat.eu/index.php?article_id=91&clang=0

Redaktion

Claudia Braczko

Tel.: 0209 - 1707 176

Fax: 0209 - 1707 110

E-Mail: braczko@iat.eu

Institut Arbeit und Technik

Munscheidstr. 14

45886 Gelsenkirchen

IAT im Internet: <http://www.iat.eu>