

Die Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropole Ruhr 2022

Prognosen ♦ Perspektiven ♦
Potenziale



Impressum

Herausgeber

Business Metropole Ruhr GmbH
Am Thyssenhaus 1-3
45128 Essen
Prof. Dr. Julia Frohne,
Vorsitzende der Geschäftsführung

Projektleitung

Birthe Bruckhoff, Kompetenzfeldleiterin
Lea Walbrodt, Projektmanagerin
Benjamin Legrand, Pressesprecher (V. i. S. d. P.)

Auftragnehmer

STADTart
Gutenbergstraße 34
44139 Dortmund

Prognos AG
Goethestraße 85
10623 Berlin

Gestaltung

Oktober Kommunikationsdesign GmbH
Willy-Brandt-Platz 5-7
44787 Bochum

Liebe Leserin, lieber Leser,

die Kultur- und Kreativwirtschaft ist eine bedeutende Querschnittsbranche. In Deutschland waren laut Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz 2021 rund 1,8 Millionen Personen in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig. Seit Ende der 1980er Jahre entwickelte sich die Kultur- und Kreativwirtschaft zu einem der dynamischsten Wirtschaftszweige der Weltwirtschaft.

Laut Datenmaterial des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz betrug der Beitrag zur volkswirtschaftlichen Gesamtleistung in Deutschland im Jahr 2019 106,4 Milliarden Euro. Damit zieht die Kultur- und Kreativwirtschaft in Sachen Wertschöpfung inzwischen mit anderen wichtigen Branchen wie der chemischen Industrie, der Energieversorgung oder der Finanzdienstleistung gleich.

Wie sieht die Situation in Nordrhein-Westfalen (NRW) aus, wie insbesondere in der Metropole Ruhr? Welchen Einfluss auf Beschäftigtenzahlen und Wertschöpfung hatte und hat noch die Corona-Pandemie? Und welche Prognosen zur weiteren Entwicklung der Kreativwirtschaft als Innovationsmotor für andere Branchen können wir wagen?

Die Business Metropole Ruhr GmbH (BMR), deren oberstes Ziel die Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit des Ruhrgebiets ist, wollte es genau wissen. Sie hat das Planungsbüro STADTart mit einer Studie zu Beschäftigung, Umsatz und Verteilung der Kultur- und Kreativunternehmen in der Metropole Ruhr beauftragt. Eine frühere Studie der Prognos AG liefert Erkenntnisse zu den Gründungsaktivitäten der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropole Ruhr.

Diese Broschüre fasst die Erkenntnisse beider Studien für Sie anschaulich zusammen.



Überblick

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB)

in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Juni 2021



4.000–9.000 SvB

1.000–4.000 SvB

300–1.000 SvB

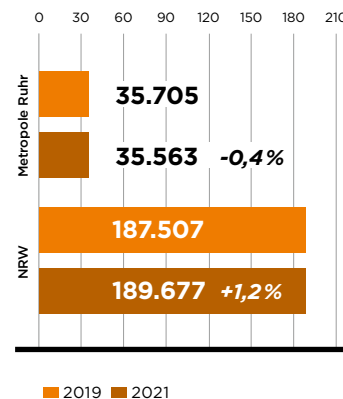
Bochum, Dortmund und Essen sind die „Kraftzentralen“ der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropole Ruhr: Knapp 60 Prozent aller Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten der Branche waren 2021 in diesen drei Städten tätig.

Ein wesentlicher Motor für diese Konzentration ist die vielfältige Hochschullandschaft der Metropole Ruhr, deren Kompetenzen sich im Kreativbereich auf die

drei Städte Bochum, Dortmund und Essen fokussieren: die Fachhochschule Dortmund mit ihrem renommierten Fachbereich Design und die TU Dortmund mit dem noch jungen Studiengang Musikjournalismus, die Ruhr-Universität Bochum mit ihrem breit angelegten Studiengang Theaterwissenschaft sowie die Folkwang Universität der Künste mit einem Standort in Bochum (Institut für Pop-Musik) und zwei Standorten in Essen.

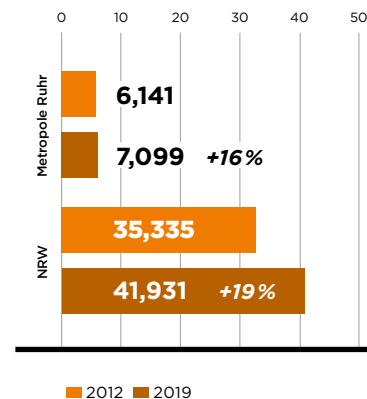
Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB) in NRW und der Metropole Ruhr

Vergleich 2019 – 2021



Umsätze in NRW und der Metropole Ruhr (in Milliarden Euro)

Entwicklung 2012 – 2019



Die Konzepte der Kreativquartiere und Gründerzentren finden ruhrgebietsweit eine konkrete Umsetzung vor Ort – unterstützt von Förderprogrammen des Landes. Des Weiteren gibt es einige branchenbezogene regional agierende Netzwerke, darunter der Kreative Klasse e.V. mit seinem Berufsverband Ruhr, und die Design Metropole Ruhr.

Insbesondere in den Großstädten der Metropole Ruhr sind weitere vornehmlich kulturelle Einrichtungen zu finden, so zum Beispiel das Orchesterzentrum|NRW sowie die Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund, das Schauspielhaus sowie das Konzerthaus in Bochum und Mehrspartenhäuser in Duisburg, Dortmund und Essen. Zahlreiche Spielstätten der Freien Szene ergänzen das Portfolio.

Zuwachs bei Betrieben und Umsätzen



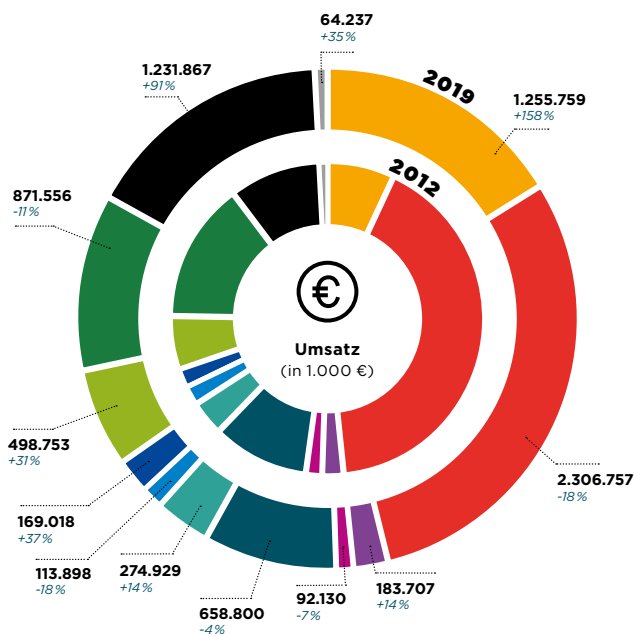
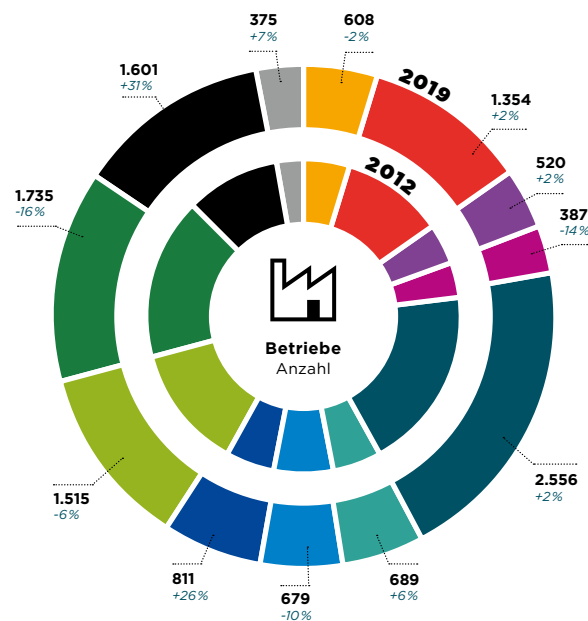
Sowohl Anzahl als auch Umsätze von Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropole Ruhr haben im Betrachtungszeitraum von 2012 bis 2019 zugenommen.

Jeder 14. Betrieb im Ruhrgebiet zählt zu den unten genannten Branchen. Hier bewegen sich die Zahlen der Metropole Ruhr fast analog zu denen im Land NRW. Auf Landesebene ist jeder 13. Betrieb der Kultur- und Kreativwirtschaft zuzuordnen. Auch die Zuwachsrate – sowohl bei der Anzahl der Betriebe als auch bezogen auf die Umsätze – hat sich in der Metropole Ruhr ähnlich wie in Gesamt-NRW entwickelt. Die Anzahl der Betriebe hat sich im Ruhrgebiet um 3 Prozent, in NRW um 4 Prozent gesteigert, die Umsätze sind in der Metropole Ruhr um 16 Prozent, in NRW um 19 Prozent gestiegen. Das verdeutlicht, dass in der Metropole Ruhr, trotz wachsender Zahlen hinsichtlich Umsätzen und Anzahl der Unternehmen, im landesweiten Vergleich noch „Nachholbedarf“ besteht.

Ein Blick auf die Teilmärkte zeigt, dass der Aufwärtstrend nicht alle Sparten betrifft: Der Kunstmarkt verzeichnete einen Rückgang an Betrieben, während der Teilmarkt der Software- und Games-Industrie einen großen Zuwachs an Betrieben ausweisen kann. **Die bedeutendsten Teilmärkte hinsichtlich der Anzahl der steuerpflichtigen Betriebe sind die Designwirtschaft, der Werbemarkt und der Bereich Software und Games.** Größte Bedeutung bezogen auf die erzielten Umsätze haben der Presse- und der Buchmarkt und auch hier der Teilmarkt Software und Games.

- | | |
|---|--|
| ■ Buchmarkt | ■ Rundfunkwirtschaft |
| ■ Pressemarkt | ■ Darstellende Künste |
| ■ Musikwirtschaft | ■ Architekturmarkt |
| ■ Kunstmarkt | ■ Werbemarkt |
| ■ Designwirtschaft | ■ Software-/Games-Industrie |
| ■ Filmwirtschaft | ■ Sonstiges |

Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten zwischen 2012 und 2019



Zahl der SvB nur unwesentlich gesunken - weniger Minijobs

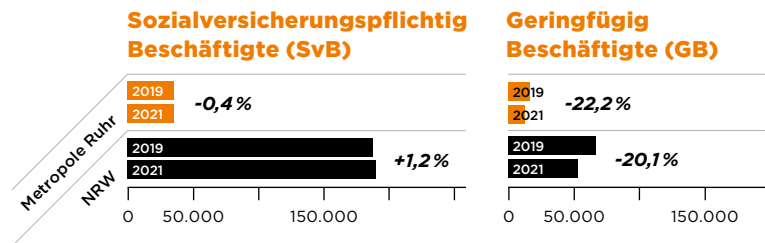


Die Corona-Pandemie hat bis Mitte des Jahres 2021 nur unwesentlich zu Rückgängen bei den Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten geführt. Die Entwicklung hinsichtlich der Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zeigt einen leichten Unterschied zwischen dem Ruhrgebiet und dem Land NRW: In der Metropole Ruhr ging die Zahl um 0,4 Prozent (= 143 Beschäftigte) zurück, landesweit stieg die Anzahl leicht um 1,2 Prozent.

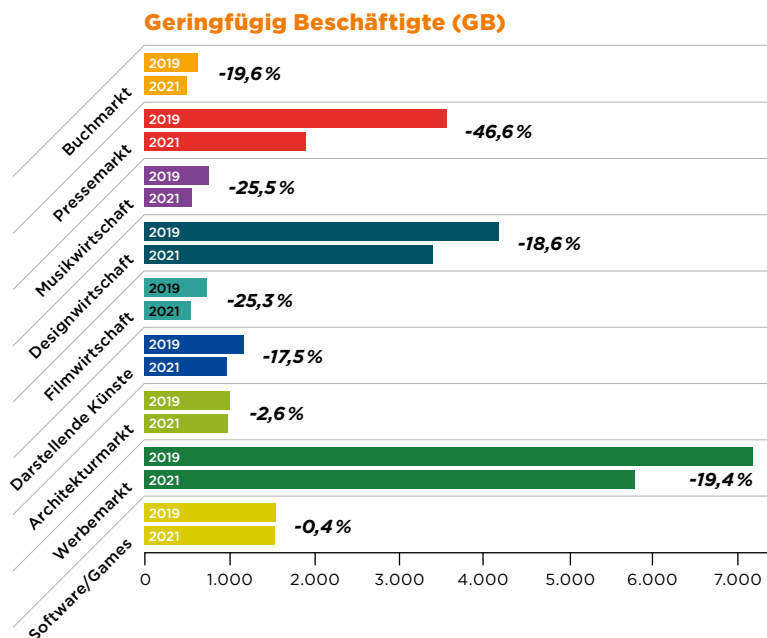
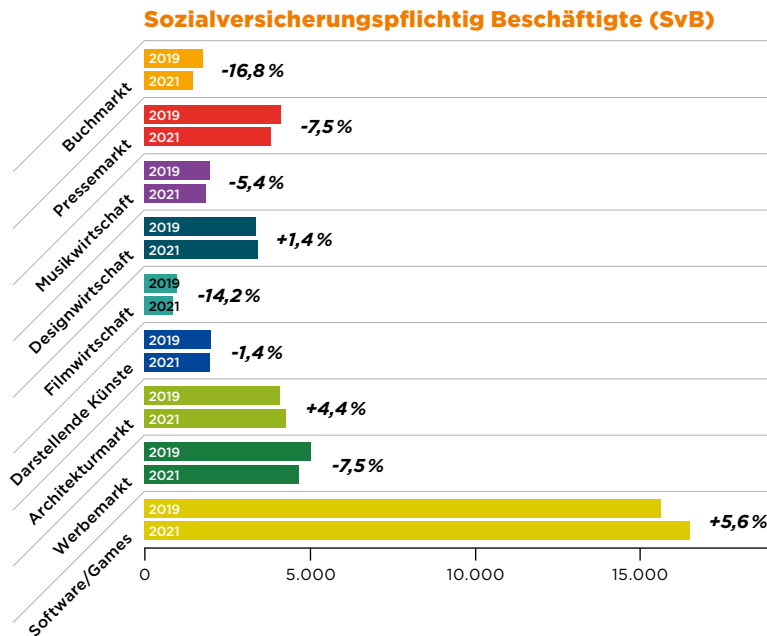
Im Gegensatz dazu hat die Anzahl an Geringfügig Beschäftigten, also derer mit einem Verdienst von bis zu 450 Euro monatlich, in der Kultur- und Kreativwirtschaft der Metropole Ruhr unter dem Einfluss der Corona-Pandemie deutlich abgenommen. Zwischen 2019 und 2021 gab es in dieser Gruppe einen Rückgang um 22,2 Prozent. NRW-weit hat sich die Anzahl der Minijobs um 20,1 Prozent reduziert.

Bundesweite und von der Corona-Pandemie unabhängige Trends schlagen sich im betrachteten Zeitraum nieder oder setzen sich weiter fort: Beispielsweise sind in der Software-/Games-Industrie strukturell bedingt relativ gesehen weniger Geringfügig Beschäftigte angestellt als in anderen Teilmärkten, sodass hier ein nicht ganz so deutlicher Rückgang zu verzeichnen ist. Auch die im Zuge der Digitalisierung seit Jahren rückläufigen Teilmärkte Buch- und Pressemarkt setzten ihre Negativentwicklung fort.

Entwicklung zwischen 2019 und 2021 in Prozent



Entwicklung zwischen 2019 und 2021 in Prozent



Aktuelle Entwicklungen in der Kreativwirtschaft



Trotz eines insgesamt anhaltenden Beschäftigungswachstums ist auch die Kultur- und Kreativwirtschaft strukturellen Veränderungen unterworfen. Der Beschäftigtenrückgang beziehungsweise die Stagnation in einigen Branchen der Kreativwirtschaft sagt nicht aus, dass die Bedeutung der Branche abnimmt. Die meisten Bereiche können Umsatzzuwächse verzeichnen, soweit sie mit digitalen Produkten oder kulturellen Angeboten arbeiten. Der digitale Wandel bewirkt rückläufige Entwicklungen in den Wirtschaftszweigen, die physische Produkte erstellen, darunter die Tonträger-, Film- und Zeitungsproduktion. **Gewinner des digitalen Wandels ist die Software- und Games-Industrie.** Während der Corona-Pandemie ist dieser Teilbereich der Kulturwirtschaft überdurchschnittlich gewachsen.

Unter Betrachtung des zu erwartenden Beschäftigungsrückgangs in einzelnen Teilbereichen und dem potenziellen Zuwachs in anderen ist zu prognostizieren, dass die im Jahr 2021 erhobene Zahl von rund 35.500 Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft auch in der näheren Zukunft keinen großen zahlenmäßigen Schwankungen unterworfen sein wird.

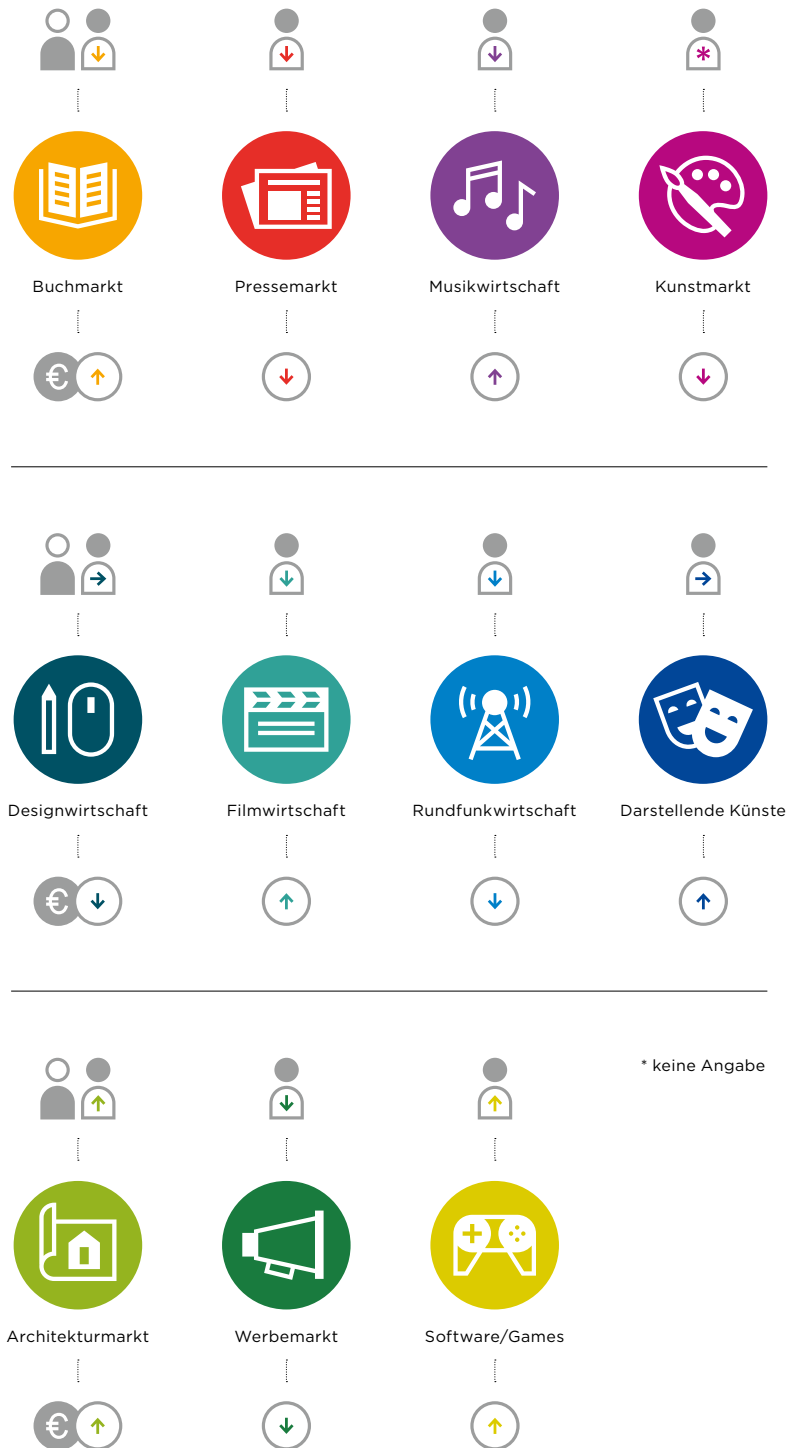
Nebenstehende Grafik bildet die Entwicklungen in den Teilmärkten bei Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und den Umsätzen zusammenfassend aus den vorherigen Grafiken ab.



Entwicklung der SvB



Entwicklung der Umsätze



Gründungsaktivitäten in der Metropole Ruhr



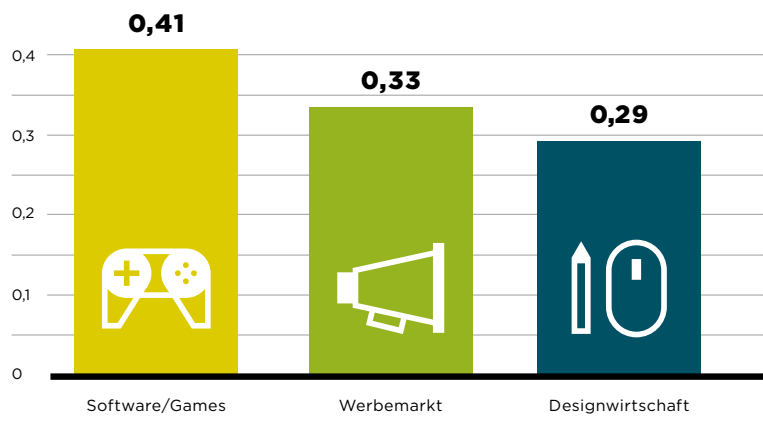
Die Betrachtung hinsichtlich Intensität, räumlicher Konzentration und Beständigkeit der Gründungen in der Metropole Ruhr bezieht sich auf den Zeitraum 2015 bis 2018*.

In diesen Jahren betrug der Anteil der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, die sich seit 2012 gegründet haben und 2018 noch am Markt tätig waren, 68 Prozent.

Die Top 3 der gründungsintensivsten Teilmärkte sind:

- 1) Software/Games
- 2) Werbemarkt
- 3) Designwirtschaft

Gründungen je 10.000 Personen im erwerbsfähigen Alter Durchschnittswert (2015–2018)



* Quelle: Prognos AG auf Basis von Daten des ZEW Gründungspanels und der Orbis-Unternehmensdatenbank

1,21

Gründungsintensität

Kultur- & Kreativwirtschaft insgesamt

Gründungen je
10.000 Personen im
erwerbstätigen Alter
(2015–2018)

68%

Gründungsnachhaltigkeit

Kultur- & Kreativwirtschaft
insgesamt

Anteil der Unternehmen,
die sich seit 2012 gegründet
haben und 2018 noch am
Markt existieren

Bedeutung weicher Standortfaktoren



Die Bedeutung weicher Standortfaktoren variiert, betrachtet man die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropole Ruhr. Beispielsweise siedeln sich Software-Unternehmen überwiegend in Ballungsräumen oder Umgebungen mit höherer Siedlungsdichte an. Gründungen in diesem Teilbereich sind häufig Spin-offs im Umfeld von Ausbildungseinrichtungen oder Universitäten.

Die von Publikum abhängigen Orte wie Musikclubs, Konzerthallen, Privattheater oder auch Buchhandlungen berücksichtigen bei der Standortwahl Faktoren wie das Einzugsgebiet einer Stadt oder die touristische Attraktivität des Umfelds. Bei den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, die überwiegend „business to business“ tätig sind, wie zum Beispiel die Teilmärkte Design, Architektur und Software/Games, spielen die genannten Standortfaktoren hingegen keine besondere Rolle.

Ein kreatives urbanes Millieu, wie vielschichtige Wertschöpfungsnetzwerke, ein szenebasiertes Ökosystem und damit verbundene Kommunikationsgelegenheiten, spielen sowohl für die kleinen Betriebe und Selbstständigen der Kulturwirtschaft als auch für die Internet-Start-ups eine wesentliche Rolle – trotz deren vermeintlicher Standortungebundenheit.



Fazit: Günstige Rahmenbedingungen in der Metropole Ruhr

Neben der gestiegenen Anzahl an Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropole Ruhr sind insgesamt auch die erzielten Umsätze der Branche gewachsen.

Von 2012 bis einschließlich 2019 stiegen die Umsätze in der Metropole Ruhr um eine Milliarde Euro auf 7,1 Milliarden Euro. Ob und wie sich die Corona-Pandemie und die Ukraine Krise auf diesen Positivtrend auswirken, kann nicht abschließend beurteilt werden. Die Corona-Pandemie hat den digitalen Wandel nicht nur in der Kultur- und Kreativwirtschaft, sondern im ganzen Kulturbereich beschleunigt, vor allem in den publikumsbezogenen Wirtschaftszweigen der Branche wie etwa bei Kinos, privaten Theatern, Musikclubs sowie bei den Theater- und Konzertveranstaltern.

In den kommenden Jahren wird die Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropole Ruhr weiter von strukturellen Veränderungen betroffen sein. **Die Region bietet insbesondere für den Strukturwandel von analogen zu digitalen Formaten günstige Rahmenbedingungen.** Dies verdeutlicht die wachsende Zahl an Unternehmen aus der Software- und Games-Industrie. Negativeffekte für den regionalen Arbeitsmarkt, wie beispielsweise der Rückgang von Helferjobs in publikumsabhängigen Teilssegmenten, werden durch die im Vergleich zu anderen Regionen in NRW sehr bedeutende Software- und Games-Industrie in der Metropole Ruhr in weiten Teilen abgedeckt. Dieser Teilmarkt zeigt angesichts der weltweit weiter voranschreitenden Digitalisierung vieler Lebens- und Wirtschaftsbereiche sehr günstige Entwicklungsaussichten.

Hinweise zum Datenmaterial

Die Studie „Kultur- und Kreativwirtschaft im Ruhrgebiet 2022: Stand, Entwicklungstendenzen und zukunftsorientierte Handlungsvorschläge“ des Planungs- und Beratungsbüro STADTart bezieht sich auf Daten der Umsatzsteuerstatistik aus dem Zeitraum 2012 bis 2019 sowie der Beschäftigtenstatistik aus dem Zeitraum 2019 bis Juni 2021.

Die Tatsache, dass der Beobachtungszeitraum im Juni 2021 endet, Schließungen von Kulturbetrieben oder Start-ups mitunter zeitversetzt erfolgen und Corona-Hilfsprogramme teilweise bereits ausgelaufen sind, lässt noch kein abschließendes Urteil zu den Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropole Ruhr zu. Ebenso konnten die häufig von der Pandemie existenziell betroffenen nicht steuerpflichtigen Soloselbstständigen mit Umsätzen unter 17.500 Euro nicht in die Studie mit aufgenommen werden.

Die Gründungszahlen der Metropole Ruhr des Zeitraums 2015 bis 2018 resultieren aus einer Studie der Prognos AG (2020).

