

2. Kultur- und Kreativwirtschaftsbericht der Metropolregion Nürnberg

Sachverhaltsdarstellung:

1. Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropolregion Nürnberg

Im Mai 2019 wurde der *zweite Bericht zur Kultur- und Kreativwirtschaft der Europäischen Metropolregion Nürnberg*¹ veröffentlicht. Er beleuchtet die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaftsbranchen² für die Metropolregion Nürnberg und beschreibt die Entwicklung in den elf Teilmärkten **Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, Markt für darstellende Künste, Designwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Werbemarkt sowie Software- und Gamesindustrie.**

In der Metropolregion Nürnberg sind knapp 15.500 Unternehmen sowie freiberufliche Einzelunternehmerinnen und Einzelunternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig (2016). Zusammen mit knapp 47.000 abhängig Beschäftigten arbeiten somit mehr als 62.000 Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Der sogenannte *Kernbereich* der Kultur- und Kreativwirtschaft ist wirtschaftlich von besonderer Bedeutung. Dieser lässt Mini-Jobber und Soloselbstständige bis zu einem Jahresumsatz von 17.500 € unberücksichtigt. Hier sind in der Metropolregion Nürnberg rund **8.700 Selbstständige und Unternehmen** tätig, die über **33.200 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten Arbeitsplätze** bieten.

Dieser *Kernbereich* der Kultur- und Kreativwirtschaft **erwirtschaftet 4,2 Mrd. € pro Jahr** (2015), was in etwa mit dem Gesundheits- und Sozialsektor vergleichbar ist (Gesundheits- und Sozialsektor Metropolregion Nürnberg: 4,0 Mrd. €, 2015).

Der größte Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft - gemessen an den Beschäftigten - ist die **Software- und Gamesindustrie** mit einem Anteil von 31 % der Unternehmen. Weitere wichtige Teilmärkte sind der Pressemarkt (13 %) und der Werbemarkt (12 %) sowie Design (9 %) und Musikbranche (10 %).

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist eine **wachsende Branche**, die im Bundesdurchschnitt in den Jahren von 2009 bis 2016 um 22 % bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und um 7 % bei den Selbstständigen gewachsen ist. Die Metropolregion Nürnberg folgt diesem Trend (+ 23 % sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, + 5 % Selbstständige; im gleichen Zeitraum). Städte im Metropolverbund mit einem bundesweit **überdurchschnittlichen Anteil an Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft** sind Fürth, Erlangen, Bamberg und Nürnberg.

Für detaillierte Analysen der Teilmärkte wird auf den *zweiten Bericht zur Kultur- und Kreativwirtschaft der Europäischen Metropolregion Nürnberg* verwiesen.

¹ Der zweite Bericht zur Kultur- und Kreativwirtschaft wurde in Kooperation des Bayerischen Zentrums für Kultur- und Kreativwirtschaft (bayernkreativ) mit den Foren für Kultur und für Wirtschaft und Infrastruktur der Metropolregion Nürnberg sowie der Wirtschaftsförderung Nürnberg erarbeitet. Ausführend war das Büro für Kulturwirtschaftsforschung, Köln tätig.

² Unter dem Begriff der Kultur- und Kreativwirtschaft werden diejenigen Kultur- und Kreativunternehmen zusammengefasst, die überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind und sich darüber hinaus mit der Produktion, Schaffung, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen. Der verbindende Kern jeder kultur- und kreativwirtschaftlichen Aktivität ist der schöpferische Akt von künstlerischen, literarischen, kulturellen, musischen, architektonischen oder kreativen Inhalten, Werken, Produkten, Produktionen oder Dienstleistungen. Alle schöpferischen Akte, gleichgültig ob als Unikat, Liveaufführung, serielle bzw. digitale Produktion oder Dienstleistung, zählen dazu. Ebenso können die schöpferischen Akte urheberrechtlich geschützt oder frei sein.

2. Kultur- und Kreativwirtschaft in Nürnberg

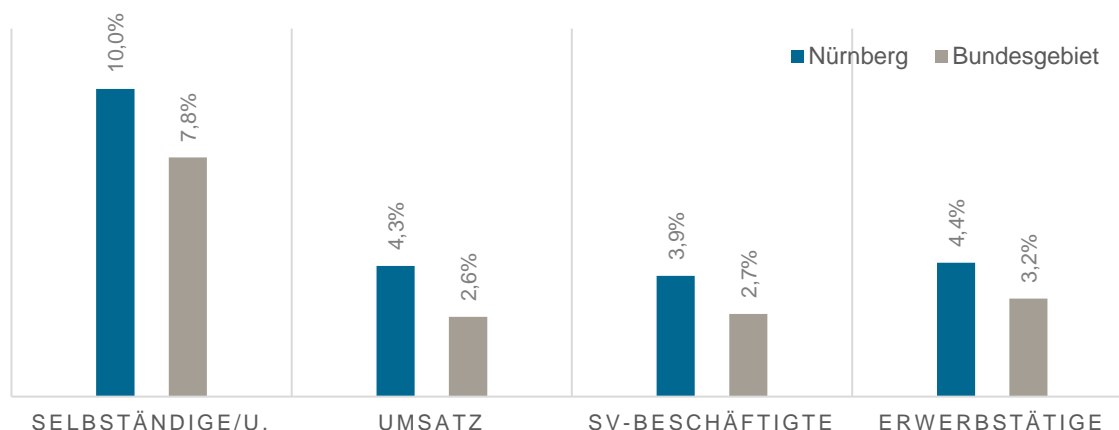
Mit dem *zweiten Bericht zur Kultur- und Kreativwirtschaft der Europäischen Metropolregion Nürnberg* liegt die Datenbasis für eine regionalspezifische Auswertung vor. Im Auftrag des Wirtschaftsreferats wurden daher Referenzdaten für die Kultur- und Kreativwirtschaftsbranchen in Nürnberg erhoben.³

2.1 Referenzdaten

Mehr als **18.000 Erwerbstätige** sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft der Stadt Nürnberg tätig, davon 13.800 im wirtschaftlich besonders relevanten *Kernbereich*. Im Jahr 2016 erwirtschafteten die Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nürnberg einen **Umsatz von über 1,5 Mrd. €**. Insgesamt sind über **2.200 Unternehmen sowie freiberufliche Einzelunternehmerinnen und Einzelunternehmer** im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nürnberg tätig.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft der Stadt Nürnberg liegt bei allen zentralen bundesweiten Kennzahlen **deutlich über dem Bundesdurchschnitt**: Mehr als 10 % aller Unternehmen in Nürnberg zählen zur Kultur- und Kreativwirtschaft, mit über 4 % ist sie am städtischen Umsatz beteiligt und der Beschäftigungsanteil liegt bei knapp 4 % aller sozialversicherungspflichtigen Arbeitsplätze in der Stadt (vgl. Diagramm 1).

Diagramm 1: Anteil der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft im Vergleich (2016)



Insgesamt ist die Stadt Nürnberg **ein starker Standort der Kultur- und Kreativwirtschaft** in Deutschland. Die Referenzdaten liegen über dem bundesdeutschen Durchschnitt, wobei einzelne Standorte, z.B. Berlin, München und Köln eine größere Kultur- und Kreativwirtschaft haben.

Hervorzuheben ist aber, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft **in Nürnberg kontinuierlich und überproportional wächst**. In den Jahren 2009 bis 2016 ist die Beschäftigung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nürnberg um 23 % angestiegen, der Umsatz um 27 %. Im gleichen Zeitraum ist in der Gesamtwirtschaft in Nürnberg die Beschäftigung um 11 % und der Umsatz um 18 % gewachsen.

Der wichtigste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nürnberg ist die **Software- und Gamesindustrie**. Sie beschäftigt mit knapp **5.000 Erwerbstätigen** 28 % der in den Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft Tätigen, bei einem **Jahresumsatz von über 430 Mio. €**. Der

³ Ebenfalls eine regionalspezifische Auswertung haben erstellen lassen: Landkreis und Stadt Ansbach, Landkreis Bamberg, Landkreis und Stadt Bayreuth, Landkreis Nürnberger Land, Landkreis Neustadt a.d. Waldnaab, Stadt Fürth, Stadt Erlangen.

Teilmarkt hat zwischen 2009 und 2016 bei **Umsatz und sozialversicherungspflichtiger Beschäftigung um über 80 % zugelegt**. Die Region bildet in der Digitalwirtschaft einen **europaweit einzigartigen Cluster** aus.

Laut dem EU-Cluster-Mapping ist Mittelfranken unter den fünf stärksten Digitalclustern gelistet - neben Köln, Stockholm, Amsterdam und Oslo.

Eine weiterer relevanter Teilmarkt ist die **Designwirtschaft**. Sie liegt zwar bei der Beschäftigung gegenwärtig noch hinter den Teilmärkten Werbemarkt und Pressemarkt (beide in den letzten Jahren teilweise rückläufig), wächst aber und erfüllt eine wichtige Querschnittsfunktion für die Unternehmen vor Ort bei der Gestaltung von Produkten und Services.

2.2 Handlungsfelder

Die Kultur- und Kreativwirtschaftsbranchen sind aus wirtschaftspolitischer Sicht für den Standort relevant. Dies aus zwei Gründen: Zum einen handelt es sich um **Wachstumsbranchen** mit teilweise **sehr dynamischer Entwicklung** (siehe Software- und Gamesindustrie). Zum anderen leisten die Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft **wichtige Kreativleistungen für die anderen Wirtschaftsbranchen** in Nürnberg. Als Dienstleister helfen sie u.a. neue Produkte und Dienstleistungen zu gestalten und zu vermarkten. Sie fungieren in offenen Innovationsprozessen auch als Sparringspartner für neue Ideen und Innovationen in Unternehmen. Dort, wo es kreative Milieus gibt, gedeihen neue Ideen und werden neue kreative Köpfe angezogen.

Aus der Betrachtung des *zweiten Berichts zur Kultur- und Kreativwirtschaft der Europäischen Metropolregion Nürnberg* und der Referenzdaten für Nürnberg lassen sich einzelne Handlungsfelder ableiten:



Die Struktur der Kultur- und Kreativwirtschaft in Stadt und Metropolregion Nürnberg ist kleinteilig, sowohl was die mittleren Unternehmensgrößen als auch die relativ heterogene Verteilung der Teilbranchen angeht. Die Kultur- und Kreativwirtschaftsbranchen profitieren daher von einer Stärkung der Sichtbarkeit der Metropolregion in diesem Bereich; hiervon profitieren mittelbar auch die Kreativen in Nürnberg.



Für die Kultur- und Kreativwirtschaftsbranchen gilt, dass diese oftmals Herausforderungen anders diskutieren und darüber hinaus andere Lösungsansätze wählen als Unternehmen anderer Wirtschaftsbranchen. Somit bleiben wirtschaftliche Potenziale teilweise ungenutzt. Unternehmen und Freiberufler der Kultur- und Kreativwirtschaft profitieren hier von Beratung und Vernetzung (untereinander und mit Anwenderbranchen).



Zudem fehlen Räume für Kreative. Es sollte zumindest Anlaufstellen geben, die Kreative gezielt bei der Suche unterstützen (vgl. Kulturausschuss vom 11.10.2019 & 10.05.2019).



Da die Kultur- und Kreativwirtschaft aus vielen Teilmärkten besteht, empfiehlt sich bei begrenzten Ressourcen eine Fokussierung der Unterstützung auf Teilmärkte. In Nürnberg sind dies die Software- und Gamesindustrie (aufgrund der wirtschaftlichen Relevanz) und die Designwirtschaft (aufgrund der Dynamik und Querschnittsaufgaben).

* Dieses Handlungsfeld liegt quer zu den vorgenannten, da die einzelnen Maßnahmen zur Förderung der Fokusbranchen wiederum auf Sichtbarkeit, Professionalisierung oder Ermöglichungsräume abzielen können.

3. Aktivitäten der Wirtschaftsförderung Nürnberg für die Kultur- und Kreativwirtschaft in Nürnberg

Die Wirtschaftsförderung Nürnberg ist in den o.g. Handlungsfeldern mit eigenen Maßnahmen und in intensiver Kooperation mit Partnern aktiv.

Die Wirtschaftsförderung Nürnberg fördert die Sichtbarkeit der Kultur- und Kreativwirtschaft in Stadt und Metropolregion Nürnberg. Maßnahmen im Handlungsfeld Sichtbarkeit:

- *Symposium zur Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropolregion Nürnberg*
Jährliche Symposien zu den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropolregion Nürnberg als Plattform für Austausch, Sichtbarmachung und Würdigung der Branchenakteure. Im Mittelpunkt des diesjährigen Symposiums am 13.11.2019 stand die Filmwirtschaft.
- *auftaKKt*
Veranstaltungsreihe in den Städten und Landkreisen der Metropolregion Nürnberg zur Sichtbarmachung und Vernetzung der Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft.
- *Unterstützung der Bewerbung Nürnbergs als Kulturhauptstadt Europas 2025*
Insbesondere Vernetzung der Kreativen mit dem Bewerbungsbüro.

Die Wirtschaftsförderung Nürnberg fördert die Professionalisierung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Stadt und Metropolregion Nürnberg. Maßnahmen im Handlungsfeld Professionalisierung:

- *bayernkreativSTUNDE*
Regelmäßiges kostenfreies Beratungsangebot für Kultur- und Kreativschaffende zur Wirtschaftlichkeit, Kundenakquise, Förderung und Finanzierung.
- *Energie MiXXer*
Regelmäßiges kostenfreies Veranstaltungsformat zur kreativen Vernetzung von Kreativen und Startups mit Unternehmen aus der Energiebranche. Im Format wird über konkrete Problemstellen der Unternehmen diskutiert.

Die Wirtschaftsförderung Nürnberg arbeitet darauf hin, dass Kreative Anlaufstellen und Entwicklungsräume in Nürnberg vorfinden. Maßnahmen im Handlungsfeld Ermöglichungsräume:

- *Kulturelle Ermöglichungsräume*
Die Kulturstrategie der Stadt Nürnberg thematisiert die Frage nach Räumen für Kunst- und Kulturschaffende. Deshalb wurde durch das Kulturreferat die Fokusgruppe „Kulturelle Ermöglichungsräume“ eingerichtet, in der sich Vertretungen verschiedener Referate und externe Kooperationspartnerinnen und -partner gemeinsam mit der Herausforderung kultureller Ermöglichungsräume beschäftigen sowie die konzeptionelle Weiterarbeit an einer „Kompetenzeinheit für Zwischennutz- und Raumvermittlung“ als zentrale Anlaufstelle für die Suche nach Räumen für Kunst und Kultur begleiten und unterstützen. Durch dieses Konzept sollen zukünftig Räume für kulturelle und kreativwirtschaftlich orientierte Nutzung im gesamten Stadtgebiet akquiriert und vermittelt werden können (vgl. Kulturausschuss vom 11.10.2019 & 10.05.2019).
- *LEONARDO Zentrum für Kreativität und Innovation*
Unterstützung bei der Ansiedelung des LEONARDO Zentrum für Kreativität und Innovation der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm, Akademie der Bildenden Künste Nürnberg und Hochschule für Musik Nürnberg. LEONARDO unterstützt und begleitet interdisziplinäre Projekte, die sich mit gesellschaftlichen, kulturellen und technologischen Herausforderungen und Fragestellungen auseinandersetzen und bindet die Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft aktiv mit ein. LEONARDO verfügt über Workshopräume, Präsentationsflächen und unterschiedliche Werkstätten.
- *Verstetigung von bayern kreativ*
Lobbying für die Verstetigung des Bayerischen Zentrums für Kultur- und Kreativwirtschaft. bayernkreativ wird ab dem Jahr 2020 dauerhaft in die Förderung der Bayern Innovativ integriert. Im Dezember 2019 werden erste Gespräche stattfinden, wie die erfolgreiche Kooperation ausgebaut werden kann und ein abgestimmtes Aktivitätenfeld für die Kultur- und Kreativwirtschaft in Nürnberg und seiner Metropolregion aussehen kann.

Die Wirtschaftsförderung Nürnberg nimmt zukünftig insbesondere die Teilmärkte Software- und Gamesindustrie sowie Designwirtschaft in den Fokus. Maßnahmen im Handlungsfeld Fokussierung:

- *XR-Hub Nürnberg*
In Nürnberg entsteht der „XR-Hub Nürnberg“, ein regionales Zentrum für Extended Reality (XR)⁴. Es ist einer von drei XR-Hubs in Bayern (neben München und Würzburg), die vom Bayerischen Staatsministerium für Digitales gefördert werden. Im XR Hub Nürnberg werden Unternehmen aller Branchen die Möglichkeiten von XR aufgezeigt und Vernetzungsangebote geschaffen. Im Vorfeld wurden bereits drei Unternehmens-Messen zum Thema XR durchgeführt. Das XR-Hub verbindet thematisch die beiden Fokusbereiche Software- und Gamesindustrie und Design.
- *Enge Kooperation mit der Nürnberger Initiative für die Kommunikationswirtschaft e. V.*
Ausgehend von der heutigen europaweit starken Stellung als Digitalcluster wird die Verbindung zu Innovation, Digitalisierung, künstlerischen und kreativen Aktivitäten weiterentwickelt. Aktuell werden Konzepte mit den Partnern bayernkreativ und Nürnberger Initiative für die Kommunikationswirtschaft e.V. erarbeitet. Ziel der Aktivitäten ist es, eine ganzheitliche Sicht der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Erweiterung zur Digitalwirtschaft zu entwickeln. Hierzu zählen u.a. die ökonomische, kulturelle und regionale Dimension.
- *Nürnberg Digital Festival*
Jährliches Leitevent der Digitalen Gesellschaft in Nürnberg und der Region mit über 300 Events und 16.000 Besucherinnen und Besuchern. Seit 2012 vernetzt das Nürnberg Digital Festival Menschen und Organisationen aus Wirtschaft, Technologie, Bildung und Kultur zu den zentralen Themen der Digitalen Transformation.

Anmerkung zur Diversity-Relevanz

Es bestehen keine Anhaltspunkte, dass diese Maßnahme bestimmte Personengruppen, beispielsweise unterschiedlichen Geschlechts, verschiedener ethnischer Herkunft, mit Behinderungen, unterschiedlichen Alters, sozialer Lage bevorteilt oder benachteiligt. Das Vorhaben ist damit nicht Diversity-relevant. Die Maßnahme hat weder diskriminierende Auswirkungen noch erschließt sie Potenziale für Gleichberechtigung bzw. Gleichstellung und Chancengleichheit.

Referat VII

⁴ Der Begriff XR vereint die Technologien Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR)