

# BESCHLUSSVORLAGE

Federführung:

FB Wirtschaftsförderung

VORL.NR. 387/23

Sachbearbeitung:

Max Höllen **Datum:** 

23.11.2023

BeratungsfolgeSitzungsdatumSitzungsartWirtschaftsausschuss12.12.2023ÖFFENTLICH

**Betreff:** Einrichtung eines Creative Cross-Innovation Centers Ludwigsburg in Kooperation

mit dem Kokolores Collective

Bezug SEK: HF 3 Wirtschaft, Arbeit und Tourismus

**Bezug:** Start-up-Management, Präsentation im Wirtschaftsausschuss vom

14.11.2023

**Anlagen:** Präsentation

# **Beschlussvorschlag:**

- 1. Die Stadt Ludwigsburg beteiligt sich beim Aufbau und Betrieb eines Creative Cross-Innovation Centers (CCC) zusammen mit dem Ludwigsburger Kreativwirtschafts-Kollektiv Kokolores im Zeitraum vom 01.01.2024 bis 31.12.2026.
- 2. Aus dem Haushaltsbudget der Wirtschaftsförderung für die Jahre 2024–2026 werden dafür maximal 75.000 € genutzt. Ein Großteil davon (laut aktueller Kalkulation 58.500,00 €) wird in Form eines Zuschusses an die Studio Fizbin GmbH gezahlt, welche als aktuelle Verwalterin des Kokolores Collective das Center administrativ betreut.
- 3. Der Zuschuss wird an Bedingungen geknüpft, die in einem Kooperationsvertrag zwischen der Stadt Ludwigsburg und der Studio Fizbin GmbH geregelt werden.

# Sachverhalt/Begründung:

#### VISION

Das Creative Cross-Innovation Center Ludwigsburg ist ein vorbildlicher Leuchtturm in der baden-württembergischen Start-up- und Kreativwirtschafts-Landschaft. Wenn Menschen aus Unternehmen, Verwaltung oder andere Mitglieder der Bürgerschaft aus Ludwigsburg betreten, treten sie in eine neue Welt ein: Mehrere Gründende sitzen konzentriert an ihren mobilen Arbeitsplätzen und programmieren eine Software. Im Meetingraum sitzt ein Ludwigsburger Großunternehmen mit einem Motion-Design-Freelancer an einem Tisch und es wird engagiert auf einer Flipchart geschrieben. Sie möchten eine bestehende App zur Bedienung eines Wasserfilters nutzungsfreundlicher machen und sind durch den Austausch auf einen radikal neuen Ansatz gekommen. Der Start-up-Manager der Stadt bespricht gerade zusammen mit einer Vertreterin des Referats Klima und Energie, dem Innstadtverein LUIS e.V. und zwei Expertinnen für Augmented Reality, wie das Thema "Nachhaltigkeit im Einzelhandel" in Ludwigsburg erlebbarer gemacht werden kann. In der Küche

tauschen sich Spieleentwickler lachend bei einem Kaffee aus und finden zufällig heraus, dass sie an ähnlichen Themen arbeiten.

# AUSGANGSLAGE UND ANALYSE

Kleine, junge, innovative Unternehmen ("Start-ups" / "Entrepreneurs") sind für die Innovation und die Attraktivität eines Wirtschaftsstandorts unerlässlich. Sie bilden den Kern eines sogenannten Gründungs- und Innovations-Ökosystems, zu dem außerdem die ansässigen etablierten Unternehmen, potenzielle Kundschaft, Financiers und Ausbildungsstätten / Hochschulen gehören. Politik und (Kommunal-)Verwaltung spielen eine wichtige Rolle im Ökosystem, vor allem bei der Infrastruktur und hierbei insbesondere bei der Schaffung von (physischen) Räumen für Innovation und Entrepreneurship. Mit Gründungen entstehen einerseits neue Unternehmen und Arbeitsplätze in zukunftsfähigen Branchen. Andererseits lösen Start-ups Innovations-Impulse in etablierte Unternehmen aus und helfen ihnen somit, aktuelle Transformations-Zyklen erfolgreich zu meistern und auch in Krisen resilient zu bleiben ("Spill-over-Effekte"). Wenn etablierte Unternehmen mit Kreativschaffenden so zusammenarbeiten, dass durch die gemeinsame Expertise etwas entsteht, das mehr ist als die Summe der beiden Einzelakteure, dann spricht man von "Cross-Innovation": eine Innovation, die branchenübergreifend von dem Wissen aus zwei Welten Gebrauch macht (vgl. prognos Themendossier Erfolgsfaktoren von Cross Innovation mit der Kultur- und Kreativwirtschaft 2022).

Die Wirtschaftsförderung Ludwigsburg hat sich das Ziel gesetzt, mit der Stelle eines Start-up-Managers das Innovations- und Gründungsökosystem der Stadt weiterzuentwickeln. Es soll ein "Ludwigsburger Weg" der Gründungsförderung entwickelt werden. Hierzu wurde der Standort mittels Datenanalyse und qualitativen Interviews mit ca. 50 Mitgliedern des Ökosystems untersucht. Seit 2016 sinkt die Gründungsintensität im Landkreis Ludwigsburg. Vergleicht man die Gründungsintensität der letzten fünf Jahre mit denen der Jahre davor, verzeichnet der Landkreis mit minus 8 Prozent den stärksten Rückgang in der Region Stuttgart (durchschnittlicher Rückgang um 4,2 Prozent) (vgl. prognos Zukunftsatlas 2022). Obwohl Ludwigsburg schon lange als Agentur- und Medienstadt gilt, liegt der Landkreis mit seinem Anteil der Beschäftigten in der Kreativwirtschaft nicht in den Top 13 des Landes (Goldmedia Standortstudie Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg). Die Felder "Film" und "Games" sind allerdings nach wie vor starke Branchen in Ludwigburg. Die Landes-Games-Förderung der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) ging so in diesem Jahr zur Hälfte an Ludwigsburger Unternehmen (vgl. Abbildung 1).

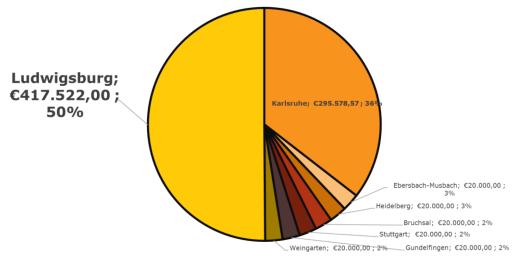


Abbildung 1: Verteilung der Games-Förderung Baden-Württemberg 2023 (Quelle: MFG)

Ludwigsburg verfügt den Befragten zufolge über viele wirtschaftsstarke Unternehmen, eine kreative Szene, inspirierende Hochschulen und eine hohe Lebensqualität. Bemängelt wird allerdings, dass es

für Gründungen noch keine Community gibt, der Übergang aus den Hochschulen noch ausbaufähig ist und eine Zusammenarbeit mit Gründungen und etablierten Unternehmen noch nicht stattfindet. Es fehlt vor allem an günstigen und attraktiven Räumen für das Loslegen in den allerersten Phasen des Gründens.

Daraus ergeben sich für einen "Ludwigsburger Weg" zwei zentrale Potenzialfelder:

# 1) Gründungs-Community:

Gründungen in der Vorgründungs- und Frühphase, branchenübergreifend mit Fokus auf der Innovationsökonomie (digitale Technologien, agiles Coaching, Innovationsmanagement u. a.), brauchen in Ludwigsburg ein attraktives Raum- und Unterstützungsangebot sowie eine Andockstelle, damit sie sich entwickeln können und in Ludwigsburg ansässig bleiben. Diese jungen Unternehmen halten den Wirtschaftsstandort jung, dynamisch und agil.

## 2) Cross-Innovation:

Ludwigsburger Start-ups haben eine überregional starke Kompetenz auf dem Gebiet der sogenannten Extended Realitys (XR), immersive und digitale Experiences. Das umfasst aus der Filmund Gamesbranche stammende Technologien und Fähigkeiten wie Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Animation, Motion Design, Gamification, immersives Design sowie verwandte Bereiche (Illustration, Software- und App-Entwicklung, Storytelling, Grafikdesign). Diese Kompetenz trägt zur Profilbildung der Stadt bei und kann für etablierte Unternehmen ein zukunftssicherndes Angebot sein. Megatrends wie das "Metaversum" und "digitale Zwillinge" bauen auf diesen Technologien auf und bestimmen die Zukunftsfähigkeit von Unternehmen. Globale Player wie Nvidia und Siemens sind hier bereits seit Jahren aktiv, aber auch regionale Firmen wie Teamviewer aus Göppingen oder Jebens in Korntal-Münchingen nutzen diese Technologien. Mit einem Fokus auf diese Kompetenzen kann sich Ludwigsburg von benachbarten Standorten (Heilbronn: Künstliche Intelligenz; Stuttgart: Mobilitätswirtschaft, Technologie, FinTech) abgrenzen und ein Alleinstellungsmerkmal schaffen.

# **ZIELE**

Das CCC verfolgt daher folgende Oberziele:

- 1) Start-ups und Kreative werden als Innovations-Impulse für Unternehmen genutzt und halten so Ludwigsburg als wirtschaftsstarken Standort mit hochwertigen Arbeitsplätzen aufrecht. Folge: Bestehende Gewerbesteuereinnahmen brechen nicht weg.
- 2) **Gründungen und Start-ups** werden gehalten und angesiedelt, um so die Gründungsintensität am Standort wieder zu erhöhen. (Neue Arbeitsplätze und im besten Fall werden neue Gewerbesteuereinnahmen generiert.)
- 3) "Innovation made in Ludwigsburg": Ein **Image** als gründungsfreundliche, ideenreiche Stadt wird ausgebaut. Damit werden Fachkräfte (Young Talents), Bürger\*innen und Tourist\*innen gewonnen.

Diese Oberziele können durch folgende Unterziele und Funktionen des CCC erreicht werden:

# Bürogemeinschaft / Co-Working:

Erfahrene Kreativschaffende, insbesondere Einzelunternehmungen, für die eine eigene Gewerbefläche nicht interessant ist, bekommen Arbeitsräume. Dadurch wird eine Community verfestigt. Das Beispiel "Makers Inn" in Esslingen zeigt, dass die Community für eine Gründungsförderung der erste Schritt sein muss.

# Start-up-Zentrum:

Junge, innovative und kreative Gründungen, die ansonsten noch zuhause oder versteckt arbeiten

würden, bekommen Arbeitsräume zu erschwinglichen Preisen und können so an dem Know-how und der Community teilhaben. Sie werden sicht- und greifbar für das Start-up-Management.

## Transferzentrum:

Gründungsideen aus den Ludwigsburger Hochschulen und studentische Teams bekommen eine Anschlussmöglichkeit für den Übergang aus der Hochschule ins Berufsleben.

#### Inkubator:

Gründungen reifen zu Teams oder Agenturen heran, die nach und nach die Finanzstärke für das Beziehen von Gewerbeimmobilien (insbesondere FMZ) aufbauen können.

# **Cross-Innovation-Center:**

Es finden Veranstaltungen, Events, Workshops und runde Tische statt, bei denen etablierte KMU, Start-ups, Kreativwirtschaft, Verwaltung und Öffentlichkeit zusammentreffen können, um gemeinsam an Problemen zu arbeiten, Prototypen zu entwickeln und Lösungen für wirtschaftliche und gesellschaftliche Themen zu finden. Das gilt insbesondere für kleine und mittlere Unternehmen, die kein internes Innovationsmanagement vorhalten können. Vorbilder hierfür sind der Fusion Campus NRW in Düsseldorf (<a href="https://www.fusioncampus.de">www.fusioncampus.de</a>) oder der XR Hub Bavaria in Nürnberg (<a href="https://www.xrhub-nue.de">www.xrhub-nue.de</a>).

# GamesHub / Creative Space:

Es besteht landesweite Strahlkraft mit der Fokussierung auf die Themen XR und Games und damit ein Kompetenzzentrum für Unternehmen und Institutionen aus ganz Baden-Württemberg. Hier sind überregionale Partner wie die WRS / Kreativregion Stuttgart, die MFG und das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg für Kooperationen und Förderung zu gewinnen. Es besteht auch die Chance, bundesweit oder sogar europaweit (Stichwort: eit – Culture & Creativity) Aufmerksamkeit zu erregen.

#### **UMSETZUNG**

Das Zentrum soll in freien Räumlichkeiten in der Seestraße 10 (355 qm) für drei Jahre eingerichtet werden. Durch die aktuelle Nutzung durch eine Werbeagentur ist ein Teil der Fläche schon sehr modern und kreativ eingerichtet. Die drei Jahre dienen dazu, in einem kleinen Umfang den Kernnutzen eines solchen Ortes (Kompetenz-Austausch, Community, Arbeitsplatz, Eventfläche, Workshopraum) zu testen, um festzustellen, ob die Nachfrage in Ludwigsburg besteht. Dazu werden feste Zielvorgaben formuliert. Der Zielerreichungsrad kann sich in diversen qualitativen und quantitativen Kennwerten wie Anzahl der Gründungen, Anzahl der hochgezogenen Unternehmungen für das FMZ oder den freien Gewerbeimmobilien-Markt, Höhe der bewilligten Fördermittel für die Start-ups, Innovationsförderung, öffentliche Wahrnehmung in der Region, Umsatzsteigerung der Unternehmen, öffentliche Berichterstattung, Interesse in den sozialen Medien sowie Produkt- und Service-Innovationen bei den ansässigen etablierten Unternehmen messen lassen.

Die Attraktivität eines solchen Ortes wächst mit der Community und dem Know-how, die dort vorzufinden sind. Ein Gründungs-Ort, der von Null an bespielt werden muss, leidet unter dem "Henne-Ei-Problem": Wenn keine anderen Gleichgesinnten da sind, sinkt die Motivation, den Ort zu besuchen. Zudem ist die Verwaltung für die städtischen Strukturen umständlich. Daher soll eine Kooperation mit dem Kollektiv "Kokolores" (www.kokolores.space) eingegangen werden. Das Kollektiv vereint aktuell ca. 20 Agenturen und Einzelunternehmungen in den Branchen Games, Illustration, Animation, Motion Design, XR und verwandte Bereiche. Es ist rechtlich eine Abteilung des international preisgekrönten Games-Unternehmens Studio Fizbin GmbH (www.studio-fizbin.com), das 2011 in Ludwigsburg gegründet wurde. Seit einigen Jahren gibt es eine nichtselbstständige Niederlassung in Berlin, die den "Saftladen" betreibt, in dem ebenfalls ca. 50

Gründende Platz finden. Aufgrund seiner 32-Tage-Woche und der agilen Arbeitsweise ist das Studio 2021 mit dem Deutschen Entwicklerpreis für das beste Studio ausgezeichnet worden. Das Kollektiv "Kokolores" besteht in dieser Form seit ca. 2014, mietet über die Studio Fizbin GmbH Räume an und vermietet Arbeitsplätze zu einem Preis von ca. 200 € netto monatlich an Gründer\*innen weiter. Die Unternehmen gelten als Ludwigsburgs kreativer Nucleus (Stuttgarter Zeitung vom 10.07.2017). Ob Märchengarten, Stadtbibliothek, Residenzschloss oder interaktives Schaufenster – Unternehmen aus dem "Kokolores" haben auch in Ludwigsburg mit Game- und XR-Anwendungen ihre Spuren hinterlassen. Die MFG und das Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg fördern das Kollektiv als einen von zwei baden-württembergischen <u>GamesHubs</u> in Form eines Zuschusses für junge Games-Gründungen.

Das Kollektiv übernimmt mithilfe einer Verwaltungsstelle die Overhead-Aufgaben wie Besorgung von Getränken, Organisation des Reinigungsdienstes, Schlüsselübergabe und Vertragsverwaltung. Damit wird der Stadt personeller und bürokratischer Aufwand erspart, der beim eigenen Betrieb eines Zentrums entstehen würde. Es verfügt zudem über die technische Infrastruktur, das Know-how und das Mobiliar für den Betrieb einer Bürogemeinschaft. Da der aktuelle Standort in der Mörikestraße aufgrund der Größe nicht mehr wirtschaftlich und zudem nicht zentral genug für das Kollektiv ist, wird einer neuer Standort in der Innenstadt sehr begrüßt.

Der Start-up-Manager unterhält seit 2016 einen guten Kontakt zu den Unternehmen. Für das Startup-Management ist die Kooperation sehr geschickt, denn die Ansprache von Gründer\*innen kann direkt erfolgen und muss nicht über Intermediäre wie IHK oder FMZ / WBL geschehen. Die Organisation von Workshops und Events fällt somit leichter und eine "kritische Masse" an Personen ist immer vor Ort. Die Ansprache von jungen, kreativen Menschen kann zudem mit dem "Kokolores" authentischer geschehen als durch die städtischen Kanäle.

Mit der aktuellen Anzahl der Untermietenden lässt sich die Miete für den Raum allein durch "Kokolores" nicht aufbringen. Zwar hatte das Kollektiv zur Höchstphase 36 Mitglieder, aber die Pandemie sorgte für zahlreiche Umzüge ins Homeoffice, die erst langsam wieder zurückkehren. Nach intensiver rechtlicher Prüfung von Vergabe-, Miet-, Umsatzsteuer- und Zuwendungsrecht wurde ein Zuschuss durch die Wirtschaftsförderung an die Studio Fizbin GmbH in Höhe der Finanzierungslücke als die beste Vorgehensweise erwogen. In einem Kooperationsvertrag wird festgelegt, welche Bedingungen an den Zuschuss geknüpft sind. So werden der Stadt Ludwigsburg feste Plätze eingeräumt, die durch junge Ludwigsburger Gründungen besetzt werden. Zudem wird eine feste Anzahl von Events vereinbart, die mietfrei und in Zusammenarbeit mit dem Kollektiv stattfinden. Die Studio Fizbin GmbH gewährt zudem einen Blick in ihre Buchführung und das Vertragsmanagement für ihre Abteilung Kokolores, sodass immer transparent ist, wer im Zentrum arbeitet. Zudem wird sichergestellt, dass alle ansässigen Unternehmungen Ludwigsburg als ihre Geschäftsadresse festlegen.

Der Zuschuss bemisst sich an der Finanzierungslücke, die mit der geplant wieder anwachsenden Besetzung jährlich kleiner wird. In Abbildung 2 ist die Besetzung des Zentrums durch vollzahlende Unternehmen zu sehen. Es wird damit gerechnet, dass die attraktive Lage, die Events, der Zugang zu etablierten Unternehmen und der Support durch die Stadt viele neue Mitglieder motiviert, sich einen Arbeitsplatz zu buchen. Die Studio Fizbin GmbH schätzt die Maximalkapazität der Räumlichkeiten aufgrund der Erfahrungen aus Berlin auf 38 Plätze ein.

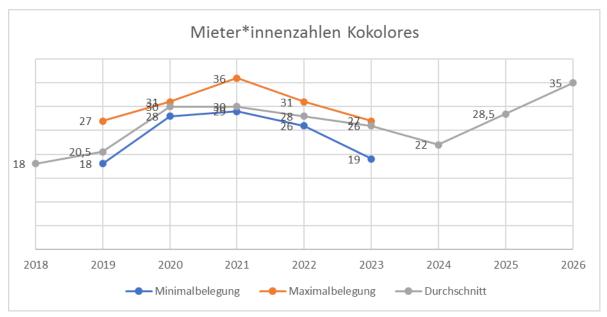


Abbildung 2: Zahl der Untermietverträge laut Businessplan Kokolores (ab 2024: Prognose)

Freundlicherweise konnte mit dem Vermieter der Fläche eine Reduktion des Qm-Preises um 1,00 € für das Jahr 2024 verhandelt werden, sodass sich der Jahresfehlbetrag verringert. Daraus ergibt sich folgender Zuschussbedarf (Abbildung 3).

	Jahresfehlbetrag/Zuschussbedarf	Förderquote
2024	31.500,00 €	38%
2025	21.000,00 €	24%
2026	6.000,00 €	6%
Summe	58.500,00 €	23%

Abbildung 3: Kalkulation Defizit (Businessplan Kokolores)

Um Kostenschwankungen abzufangen und Budget für Veranstaltungen (Speaker, Catering, Getränke) und andere Maßnahmen im Kontext des Zentrums zu haben, wird für das gesamte Projekt für drei Jahre ein Budget von 75.000 € zurückgelegt. Zum Vergleich: Die Stadt Esslingen zahlt derzeit Miete in Höhe von 42.000 € jährlich für den Innovationsraum "Makers Inn" zzgl. Nebenkosten excl. Verwaltung. Aufgrund des Erfolgs hat der Gemeinderat für weitere vier Jahre dem Betrieb des Zentrums zugestimmt.

Veranstaltungen, die bereits geplant sind, sind z. B. ein "Ludwigsburger Gründungstreffen", "Sustainable/Green Entrepreneurship", "Female Founders", "Mittelstand trifft Gründung", "Start-up-Pitch Ludwigsburg", "Innenstadtentwicklung mit XR", "Diversität und Gründung", "Innovation made in Ludwigsburg".

Während und nach der Laufzeit von drei Jahren wird evaluiert, wie erfolgreich das Creative Cross-Innovation Center ist, wie viele Neugründungen Platz gefunden haben, wie viele neue Kollektiv-Mitglieder den vollen Preis für einen Arbeitsplatz zahlen und wie viel Anklang das Angebot bei etablierten Unternehmen findet. Sollte sich das Projekt bewähren und die Nachfrage nach Plätzen groß genug sein, wäre das ein wichtiges Indiz für den Aufbau eines größeren Innovations- und Gründungszentrums nach den Vorbildern in Karlsruhe und Mannheim. Dies könnte z. B. auf dem ehemaligen Franck-Areal geplant werden. Somit dient das CCC als ein Testangebot, dessen Kernnutzen innerhalb der dreijährigen Laufzeit erprobt wird – um in der Sprache der Gründer\*innen zu sprechen: ein minimal funktionierendes Produkt (Minimum Viable Produkt, MVP).

### **Unterschriften:**

**Frank Steinert** 

Dr. Max Höllen

Finanzielle Auswirkungen?							
	ein	Gesamtkosten Maßnahme/Projekt: (2024 – 2026) 75.000,00 EUR					
Ebene: Haushaltsplan							
Teilhaushalt 80		Produktgruppe 5710					
ErgHH: Ertrags-/Aufwandsart		Transferaufwendungen					
FinHH: Ein-/Auszahlungsart							
Investitionsmaßnahmen							
Deckung		⊠ Ja					
☐ Nein, Deckung durch							
Ebene: Kontierung (intern)							
Konsumtiv					Investiv		
Kostenstelle	Kostenart	Auftrag		Sachkonto	Auftrag		
80105100	43170000						
-							
Klimatische Auswirkung (THG-Emissionen)?							
☐ KlimaCheck hat bereits stattgefunden in Vorl.Nr.							
		[	$\boxtimes$				
	-		0	+	+ +		
Stark negative Klimawirkung	Negativ Klimawirk		er gerin wirkung	0	Stark positive ng Klimawirkung		
Begründung:							
Alternativvorschlag (nur bei stark negativer Klimawirkung auszufüllen):							

Verteiler: FB20, ,WBL - H. Veit



# Notizen