Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2019

Kurzfassung

Impressum

Herausgeber
Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)
Öffentlichkeitsarbeit
11019 Berlin
www.bmwi.de

Redaktion
Raphaela Andres, ZEW Mannheim
Dr. Daniel Erdsiek, ZEW Mannheim
Dr. Jörg Ohnemus, ZEW Mannheim
Dr. Christian Rammer, ZEW Mannheim
Dr. Steffen Viete, ZEW Mannheim
Kontakt:
Dr. Jörg Ohnemus, joerg.ohnemus@zew.de
Dr. Daniel Erdsiek, daniel.erdsiek@zew.de
Leibniz-Zentrum für Europäische Wirtschafts-
forschung GmbH (ZEW), Mannheim

Stand
Oktober 2019

Druck
Druck- und Verlagshaus Zarbock GmbH & Co. KG,
60386 Frankfurt

Gestaltung
PRpetuum GmbH, 80801 München

Bildnachweis
BMWi / Titel

Diese und weitere Broschüren erhalten Sie bei:
Bundesministerium für Wirtschaft und Energie
Referat Öffentlichkeitsarbeit
E-Mail: publikationen@bundesregierung.de
www.bmwi.de

Zentraler Bestellservice:
Telefon: 030 182722721
Bestellfax: 030 18102722721

Diese Publikation wird vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit herausgegeben. Die Publikation wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerbern oder Wahlhelfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Bundestags-, Landtags- und Kommunalwahlen sowie für Wahlen zum Europäischen Parlament.

100%
FSC
www.fsc.org
RECYCLED
Papier aus Recyclingmaterial
Paper made from recycled material
FSC® C003425

Inhaltsverzeichnis

Die deutsche Kultur- und Kreativwirtschaft 2018 im Überblick 2

1 Einleitung 3

2 Gesamtwirtschaftliche Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft 5
2.1 Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 5
2.2 Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Wertschöpfung 9
2.3 Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft 12
2.4 Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft 14

3 Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum 17
3.1 Regionale Verteilung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 18
3.2 Die Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum – Ergebnisse einer Unternehmensbefragung 23

4 Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 32

5 Zusammenfassung 37

6 Anhang 44
6.1 Ausführliche Tabellen 44
6.2 Literaturverzeichnis 60

Hinweis

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im vorliegenden Bericht weitestgehend die grammatisch maskuline Form verallgemeinernd verwendet. Diese Formulierung umfasst gleichermaßen weibliche wie männliche Personen, die damit selbstverständlich gleichberechtigt angesprochen sind.

Die deutsche Kultur- und Kreativwirtschaft 2018 im Überblick

256.600
Unternehmen

100,5 Mrd. €
Bruttowertschöpfung

2,9 % mehr Bruttowertschöpfung (im Vergleich zu 2017)

168,3 Mrd. €
Umsatz

4,66 Kernerwerbstätige je Unternehmen

3,1 % mehr Kernerwerbstätige (im Vergleich zu 2017)

3,9 % mehr sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (im Vergleich zu 2017)

1.195.035
Kernerwerbstätige

4,6 % Gründungsrate

500.888
geringfügig Erwerbstätige

3,6 % der gesamtdeutschen Innovationsausgaben

140.800 €
Umsatz pro Kernerwerbstätigem

84.000 €
Bruttowertschöpfung pro Kernerwerbstätigem

21,5 % Selbständige
(Anteil an Kernerwerbstätigen)

ca. 9.500
Unternehmensneugründungen

3,0 %
Anteil am Bruttoinlandsprodukt

938.411
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte

339.609
Mini-Selbständige

1.695.923
Gesamterwerbstätige

1 Einleitung

Das Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung (ZEW), Mannheim, und das Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung ISI, Karlsruhe, untersuchen im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi) Stand und Perspektiven der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Daraus resultierend erscheint in jährlichen Abständen ein Monitoringbericht mit wirtschaftlichen Kennzahlen[1] zur Kultur- und Kreativwirtschaft.[2] Grundlage für diese Analysen sind Daten aus öffentlich zugänglichen Quellen[3], Datenbestände am ZEW sowie originär für dieses Projekt erhobene Daten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Die hier vorliegende Kurzfassung stellt die wesentlichen Ergebnisse für das Projektjahr 2019 zusammenfassend dar.[4]

Im Mittelpunkt des Monitoringberichts 2019 stehen folgende Fragestellungen:

- Welche ökonomische Bedeutung hat die Kultur- und Kreativwirtschaft aktuell innerhalb der Gesamtwirtschaft und im Vergleich zu anderen klassischen Branchen in Deutschland?
- Was zeichnet die einzelnen Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft im Besonderen aus?
- Wie haben sich die Kultur- und Kreativwirtschaft und ihre Teilmärkte in den letzten Jahren hinsichtlich unterschiedlicher Kernindikatoren wie Umsatz, Wertschöpfung, Anzahl an Unternehmen, Erwerbstätigkeit usw. entwickelt?
- Welche Unternehmensgründungsaktivitäten sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland zu beobachten?

Das diesjährige Schwerpunktthema widmet sich der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum und untersucht die Fragestellungen:

- Wie verteilt sich die deutsche Kultur- und Kreativwirtschaft in städtische und ländliche Gebiete?
- Wie ist die Situation von Unternehmen und Selbständigen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum?

Als Grundlage für den Monitoringbericht dient die Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft der Wirtschaftsministerkonferenz: „Unter Kultur- und Kreativwirtschaft werden diejenigen Kultur- und Kreativunternehmen erfasst, welche überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind und sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen.“[5]

Das wesentliche Kriterium der Definition ist der erwerbswirtschaftliche Charakter der Unternehmen. Zu diesem Kreis der Unternehmen gehören demnach alle marktwirtschaftlichen Unternehmen (oder Unternehmensteile), die mehrwertsteuerpflichtig sind oder die mit Kunst, Kultur und Kreativität Geld verdienen wollen. Nicht zu diesem Kreis zählen all jene Unternehmen oder Einrichtungen, die sich weitgehend nicht durch den Markt finanzieren, sondern durch öffentliche Finanzierung getragen, durch Gebührenfinanzierung unterhalten oder durch gemeinnützige Gelder bzw. private Geldgeber gefördert werden.

Gemäß der Definition der Wirtschaftsministerkonferenz[6] setzt sich die Kultur- und Kreativwirtschaft aus insgesamt elf Teilmärkten zusammen (siehe Abbildung 1.1). Die (1) Musikwirtschaft, der (2) Buchmarkt, der (3) Kunstmarkt, die (4) Filmwirtschaft, die (5) Rundfunkwirtschaft, der (6) Markt für darstellende Künste, die (7) Designwirtschaft, der (8) Architekturmarkt und der (9) Pressemarkt bilden die Kulturwirtschaft. Beim (10) Werbemarkt und der (11) Software- und Games-Industrie handelt es sich um so genannte Kreativbranchen.[7]

1 Hierzu gehören Indikatoren wie bspw. die Anzahl an Unternehmen, der Umsatz, die Bruttowertschöpfung sowie verschiedene Abgrenzungen zur Messung der Erwerbstätigkeit.

2 Kennzahlen zur Kultur- und Kreativwirtschaft sind weitestgehend seit 2009 verfügbar und – soweit möglich – auch in diesem Bericht dargestellt. Falls nicht, können diese Zahlen auf Nachfrage gerne bei den Autoren des Berichts bezogen werden.

3 Wesentliche Datenquelle ist die amtliche Statistik des Statistischen Bundesamtes und der Bundesagentur für Arbeit. Die unterschiedlichen Datenquellen und Berechnungsmethoden werden im Anhang der Langfassung zu diesem Bericht ausführlich erläutert.

4 Für die Langfassung des letztjährigen Berichts, siehe Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2019.

5 Siehe Wirtschaftsministerkonferenz, 2009.

6 Siehe Söndermann, 2012, und Wirtschaftsministerkonferenz, 2009.

7 Der Bereich Sonstiges ist als statistische Restgruppe zu verstehen und enthält diejenigen Wirtschaftszweige, die innerhalb des Umsortierungsverfahrens zwischen der Teilgruppen- und Teilmarktgliederung keinem Teilmarkt zugeordnet werden können. Darin enthalten sind beispielsweise Bibliotheken und Archive, der Betrieb von Denkmalstätten, Botanische Gärten und das Schaustellergewerbe.

Damit hat man sich in Deutschland für einen branchenspezifischen Ansatz entschieden, in dem Unternehmen, die mehrheitlich kultur- und kreativwirtschaftliche Aktivitäten durchführen, im Zentrum der Betrachtung stehen. Aus wirtschaftspolitischer Sicht ist dieser Ansatz durchaus sinnvoll, da auf der Branchenebene die meisten statistischen Kennzahlen verfügbar sind und auch ein Vergleich mit anderen Branchen möglich ist. Im Gegensatz zum hier vorliegenden branchenspezifischen Ansatz lassen sich aber auch alternative Konzepte bei der Betrachtung der Kultur- und Kreativwirtschaft verfolgen. Erwähnenswert sind hierbei Ansätze, die auf der Ebene kultureller oder kreativer Berufe oder Tätigkeiten aufbauen, oder Konzepte, die speziell auf kultur- und kreativwirtschaftliche Güter und Dienstleistungen fokussieren.

Verschiedene andere Studien zur Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere auch zu einzelnen Teilmärkten[8], weichen oftmals von der Definition der Wirtschaftsministerkonferenz ab, was dann zu unterschiedlichen Ergebnissen in den jeweiligen Berichten im Vergleich zum Monitoringbericht führen kann.

Ziel des vorliegenden Monitoringberichts ist es, die Branche Kultur- und Kreativwirtschaft möglichst transparent und einheitlich, auch im Zeitverlauf, darzustellen. Hierzu werden die Daten der vergangenen Jahre ständig überprüft und ggf. aktualisiert. Vorgenommene eigene Schätzungen werden, sobald vorhanden, durch realisierte Werte aus der amtlichen Statistik ersetzt. Da offizielle Statistiken oft nur mit einer gewissen zeitlichen Verzögerung veröffentlicht werden, ist es notwendig, insbesondere Datenpunkte am aktuellen Rand, also im diesjährigen Bericht für das Jahr 2018, teilweise oder ganz zu schätzen. Hierzu wurde ein am ZEW entwickeltes Prognosemodell eingesetzt. Alle geschätzten Werte sind entsprechend gekennzeichnet.

Abbildung 1.1: Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft

Quelle: Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, 2009.

8 Beispielsweise definieren die Studie zur Musikwirtschaft in Deutschland (Seufert, Schlegel und Sattelberger, 2015), die Studie zur wirtschaftlichen Bedeutung der Filmindustrie in Deutschland (Goldmedia/HMS/DIW Econ, 2017) und die Studie zur Computer- und Videospielindustrie in Deutschland (Castendyk und Müller-Lietzkowen, 2017) den jeweiligen Markt deutlich breiter, als das auf Basis der Definition der Wirtschaftsministerkonferenz gemacht wird.

2 Gesamtwirtschaftliche Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die wirtschaftlichen Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland haben sich im Jahr 2018 überwiegend positiv entwickelt. Sowohl der Umsatz, die Zahl der Kernerwerbstätigen, also die Summe aus selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, als auch die Bruttowertschöpfung[9] haben im Vergleich zum Vorjahr weiter zugelegt und konnten neue Spitzenwerte erreichen. Die Zahl an Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft verbleibt im Jahr 2018 auf einem ähnlichen Niveau wie im Vorjahr und die Zahl an geringfügig Erwerbstätigen ist, wie schon in den Vorjahren, weiter rückläufig.

2.1 Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland

Unternehmensbestand in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft behauptet Vorjahresniveau

Im Jahr 2018 ist der Unternehmensbestand in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland mit schätzungsweise 256.600 Unternehmen auf dem Niveau des Vorjahres verharrt (siehe Tabelle 2.1).[10] In der langfristigen Perspektive hat der Unternehmensbestand in der Kultur- und Kreativwirtschaft seit dem Jahr 2009 kontinuierlich um insgesamt über 18.000 Unternehmen zugenommen. Allerdings blieb in diesem Zeitraum der Anteil der Kultur- und Kreativunternehmen an allen Unternehmen in Deutschland immer relativ konstant, d. h., die Kultur- und Kreativwirtschaft ist bezüglich dieses Indikators in ähnlicher Größenordnung wie die Gesamtwirtschaft gewachsen. Im Jahr 2018 kamen rund 7,8 Prozent aller Unternehmen in Deutschland aus der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Gesamtumsatz erreicht mit über 168 Milliarden Euro neuen Spitzenwert

Nach einem deutlichen Umsatzanstieg im Jahr 2017 auf rund 165,2 Milliarden Euro liegt der Umsatz für das Jahr 2018 bei schätzungsweise 168,3 Milliarden Euro und damit rund 1,9 Prozent über dem Vorjahreswert. Die Umsatzentwicklung in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft ist damit seit dem Jahr 2014 positiv mit teils beachtlichen Zuwachsraten. Auch im langfristigen Vergleich kann die Umsatzentwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft überzeugen. Seit dem Jahr 2009 ist der Umsatz um insgesamt 34 Milliarden Euro gestiegen und liegt damit über 25 Prozent höher als im Ausgangsjahr. Im Jahr 2018 kamen rund 2,6 Prozent des Gesamtumsatzes deutscher Unternehmen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft. Auch dieser Wert ist, wie schon der Anteil an Unternehmen an der Gesamtwirtschaft, relativ konstant im Zeitverlauf.

100,5 Milliarden Euro: Bruttowertschöpfung auf Rekordniveau[11]

Auf Basis der im vorletzten Jahr neu etablierten Berechnungsmethode[12] erreichte die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland im Jahr 2018 schätzungsweise 100,5 Milliarden Euro. Dies ist ein neuer Spitzenwert und ein Anstieg im Vergleich zum Jahr 2017 um rund 2,9 Prozent. Im langfristigen Vergleich ist die Bruttowertschöpfung kontinuierlich angestiegen – ausgehend von einem Niveau von 71,8 Milliarden Euro im Jahr 2009 um insgesamt fast 29 Milliarden Euro. Dies entspricht einer Zunahme um 40 Prozent. Der Anteil der Bruttowertschöpfung am Bruttoinlandsprodukt in Deutschland liegt aktuell bei rund 3,0 Prozent.

Zahl der Kernerwerbstätigen steigt erneut auf knapp unter 1,2 Millionen an

Nach fast 40.000 Kernerwerbstätigen[13] mehr im Jahr 2017 wuchs diese Beschäftigtenzahl im Jahr 2018 erneut deutlich um insgesamt über 35.000 Kernerwerbstätige an. Erneut ist dieser Anstieg weitestgehend auf eine Zunahme der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse

9 Aufgrund einer umfassenden Revision der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen (VGR) im Jahr 2019 sind die aktuell ausgewiesenen Werte der Bruttowertschöpfung der Kultur-und Kreativwirtschaft für alle Jahre niedriger als im letztjährigen Monitoringbericht.

10 Die im Vorjahresbericht für das Jahr 2017 geschätzten Werte wurden im aktuellen Bericht durch die tatsächlich realisierten Werte des Jahres 2017 ersetzt. Damit kann es zu Abweichungen zwischen den Zahlen für das Jahr 2017 im aktuellen Bericht im Vergleich zum Vorjahresbericht kommen.

11 Siehe Fußnote 9.

12 Siehe Abschnitt 2.2 für eine Erklärung der Neuberechnung der Bruttowertschöpfung.

13 Kernerwerbstätige umfassen steuerpflichtige Unternehmer/-innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte.

zurückzuführen. Die Zahl der Selbständigen blieb 2018 nahezu konstant.

Mit aktuell rund 1,195 Millionen Kernerwerbstätigen erreicht die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland auch im Jahr 2018 erneut einen Höchstwert. Gemessen an der Zahl von 2009 arbeiten heute über 25 Prozent mehr Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft als damals.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft ist im Jahr 2018 auf 938.400 Beschäftigte gestiegen. Damit wurden seit 2009 in der Kultur- und Kreativwirtschaft mehr als 223.000 neue sozialversicherungspflichtige Jobs geschaffen, über 100.000 davon alleine in den Jahren 2016 bis 2018. Bemerkenswert ist zudem, dass seit Jahren der Anteil sozialversicherungspflichtiger Beschäftigungsverhältnisse in der Kultur- und Kreativwirtschaft stärker steigt als in der Gesamtwirtschaft.

Nur noch knapp über eine halbe Million geringfügig Erwerbstätige

Während die Zahl der geringfügig Tätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2018 um rund 2,2 Prozent auf ca. 199.000 Beschäftigte zugenommen hat, sank die Zahl der geringfügig Beschäftigten im Vergleich zum Vorjahr um 2,6 Prozent auf knapp 302.000. Insgesamt sind im Jahr 2018 damit nur noch ca. eine halbe Million Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft in einem geringfügigen Erwerbstätigenverhältnis. Seit dem Höchststand im Jahr 2011 verliert diese Form der Erwerbstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft kontinuierlich an Bedeutung. Während damals noch etwa 6,8 Prozent aller geringfügig Erwerbstätigen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft kamen, liegt dieser Anteil heute bei nur noch 4,2 Prozent.

Gesamterwerbstätigenzahl verzeichnet ebenfalls ein deutliches Plus

Dank des starken Anstiegs an Kernerwerbstätigen, welcher wiederum maßgeblich auf den Anstieg der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse zurückgeht, ist auch die Gesamtbeschäftigtenzahl, also die Summe aus Kernerwerbstätigen und geringfügig Erwerbstätigen, im Jahr 2018 deutlich auf knapp unter 1,7 Millionen Personen gestiegen. Im Vergleich zum Jahr 2017 entspricht dies einem Anstieg um rund 1,9 Prozent.

Im Durchschnitt 140.800 Euro Umsatz und 84.000 Euro Bruttowertschöpfung pro Kernerwerbstätigem

Die Branchenstruktur der Kultur- und Kreativwirtschaft zeichnet sich traditionsgemäß durch eine hohe Zahl von Klein- und Kleinstunternehmen aus. Bezogen auf die Kernerwerbstätigen sind in einem Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2018 im Durchschnitt nur 4,7 Menschen erwerbstätig. In der Gesamtwirtschaft liegt dieser Wert mit fast elf Kernerwerbstätigen pro Unternehmen deutlich darüber. Bezogen auf die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland erwirtschaftet jeder Kernerwerbstätige in diesem Bereich durchschnittlich einen Umsatz von über 140.800 Euro und trägt mit etwas mehr als 84.000 Euro zur Bruttowertschöpfung bei. Damit liegt die Kultur- und Kreativwirtschaft bei der Umsatzgenerierung im Jahr 2018 weiterhin deutlich hinter dem gesamtwirtschaftlichen Wert von rund 179.500 Euro Umsatz pro Kernerwerbstätigem zurück, zeigt allerdings bei der Wertschöpfungsgenerierung einen leicht höheren Beitrag pro Kopf. Beide Werte spiegeln die Tatsache wider, dass in der Kultur- und Kreativwirtschaft weniger auf Vorleistungen zurückgegriffen wird und mehr eigener Arbeitsinput notwendig ist, als dies im Durchschnitt auf gesamtwirtschaftlicher Ebene der Fall ist. Der Anteil Selbständiger an allen Kernerwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt momentan bei rund 21,5 Prozent.

Aktueller Stand der zentralen Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland

Neben der ausführlichen Zeitreihendarstellung der zentralen Indikatoren der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland in Tabelle 2.1 gibt Tabelle 2.2 einen Überblick über den aktuellen Stand der zentralen Kennzahlen im Jahr 2018 differenziert nach Teilmärkten. Farblich hervorgehoben sind die Teilmärkte mit den geringsten (rot) und höchsten (grün) Anteilswerten bezüglich des jeweiligen Indikators.

Während der Kunstmarkt über alle Indikatoren hinweg immer zu den kleinsten Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft zählt, sind es auf der anderen Seite insbesondere die Software- und Games-Industrie und der Werbemarkt, die bei fast allen Indikatoren die höchsten Anteilswerte aufweisen.

Tabelle 2.1: Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2009 bis 2018*

Kategorie	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*	Veränderung 2017/2018
Anzahl Unternehmen (in Tausend)[1a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	238,5	239,5	244,3	245,8	246,4	247,0	250,4	254,5	256,6	256,6	0,01 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	7,61 %	7,57 %	7,60 %	7,56 %	7,60 %	7,62 %	7,69 %	7,79 %	7,85 %	7,80 %	
Umsatz (in Milliarden Euro)											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	134,3	137,3	141,0	143,3	143,2	146,9	152,1	158,8	165,2	168,3	1,87 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	2,74 %	2,62 %	2,48 %	2,49 %	2,48 %	2,50 %	2,54 %	2,61 %	2,60 %	2,59 %	
Beschäftigung											
Kernerwerbstätige (in Tausend)[2a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	953,1	952,5	976,8	1.011,7	1.037,3	1.056,0	1.084,9	1.120,1	1.159,6	1.195,0	3,05 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	3,10 %	3,06 %	3,07 %	3,11 %	3,16 %	3,16 %	3,19 %	3,23 %	3,27 %	3,30 %	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (in Tausend)[3a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	714,6	713,0	732,5	765,9	790,9	809,1	834,5	865,6	903,0	938,4	3,92 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	2,59 %	2,55 %	2,56 %	2,62 %	2,67 %	2,68 %	2,71 %	2,75 %	2,81 %	2,85 %	
Selbständige (in Tausend)[4a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	238,5	239,5	244,3	245,8	246,4	247,0	250,4	254,5	256,6	256,6	0,01 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	7,61 %	7,57 %	7,60 %	7,56 %	7,60 %	7,62 %	7,69 %	7,79 %	7,85 %	7,80 %	
geringfügig Erwerbstätige (in Tausend)[5a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	574,2	593,4	593,6	586,8	556,1	561,3	519,3	520,0	504,8	500,9	-0,77 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	6,80 %	6,95 %	6,80 %	6,78 %	6,38 %	6,44 %	4,38 %	4,37 %	4,24 %	4,18 %	
geringfügig Tätige (in Tausend)[6a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	197,1	214,0	224,8	221,9	203,3	211,1	211,2	209,5	194,7	199,0	2,19 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	18,26 %	19,57 %	18,90 %	20,84 %	20,42 %	22,17 %	23,34 %	23,93 %	23,51 %	24,67 %	
geringfügig Beschäftigte (in Tausend)[7a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	377,1	379,3	368,8	365,0	352,8	350,2	308,1	310,5	310,1	301,9	-2,63 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	5,12 %	5,09 %	4,89 %	4,81 %	4,57 %	4,48 %	4,00 %	4,00 %	3,97 %	3,83 %	
Gesamterwerbstätige (in Tausend)[8a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	1.527,3	1.545,9	1.570,4	1.598,6	1.593,4	1.617,3	1.604,2	1.640,0	1.664,4	1.695,9	1,89 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	3,90 %	3,90 %	3,87 %	3,88 %	3,83 %	3,84 %	3,50 %	3,52 %	3,52 %	3,52 %	
Bruttowertschöpfung (in Milliarden Euro)[9a]											
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	71,8	75,2	79,8	83,4	88,1	89,9	92,2	97,1	97,7	100,5	2,86 %
Anteil KKW am Bruttoinlandsprodukt (BIP)	2,94 %	2,93 %	2,96 %	3,04 %	3,13 %	3,07 %	3,04 %	3,10 %	3,01 %	3,00 %	
BIP Deutschland, nominal	2.445,7	2.564,4	2.693,6	2.745,3	2.811,4	2.927,4	3.030,1	3.134,1	3.245,0	3.344,4	3,06 %
weitere Kennzahlen zur Kultur- und Kreativwirtschaft											
Umsatz je Unternehmen (in Tausend Euro)	563,3	573,3	577,1	583,1	581,1	594,8	607,2	624,1	643,8	655,8	1,86 %
Umsatz je sozialversicherungspflichtig Beschäftigtem (in Tausend Euro)	188,0	192,6	192,5	187,1	181,0	181,6	182,2	183,5	182,9	179,3	-1,97 %

1a Steuerpflichtige Unternehmer/-innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz.

2a Erwerbstätige umfassen steuerpflichtige Unternehmer/-innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB).

3a Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB) in Voll- und Teilzeit, jedoch ohne geringfügig Beschäftigte (GB).

4a Anzahl der Selbständigen entspricht der Anzahl steuerpflichtiger Unternehmer/-innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz.

5a Geringfügig Erwerbstätige umfassen die geringfügig Tätigen und die geringfügig Beschäftigten.

6a Geringfügig Tätige umfassen Freiberufler und Selbständige mit weniger als 17.500 Euro Jahresumsatz auf Basis des Mikrozensus.

7a Geringfügig Beschäftigte (geringfügig entlohnte Beschäftigte und kurzfristig Beschäftigte) auf Basis der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (verwendeter Stichtag jeweils der 30.06.).

8a Gesamterwerbstätige umfassen sämtliche Selbständige und abhängig Beschäftigte einschließlich geringfügig Beschäftigter und Tätiger.

9a Bruttowertschöpfung basiert auf Angaben der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen und wurde anhand der Verteilung von Umsätzen in der Umsatzsteuerstatistik berechnet.

→

Tabelle 2.1: Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2009 bis 2018*

Kategorie	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*	Veränderung 2017/2018
Umsatz je Kernerwerbstätigem (in Tausend Euro)	140,9	144,2	144,3	141,7	138,0	139,1	140,2	141,8	142,4	140,8	-1,15 %
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte je Unternehmen	3,00	2,98	3,00	3,12	3,21	3,28	3,33	3,40	3,52	3,66	3,91 %
Kernerwerbstätige je Unternehmen	4,00	3,98	4,00	4,12	4,21	4,28	4,33	4,40	4,52	4,66	3,04 %
Bruttowertschöpfung je Kernerwerbstätigem (in Tausend Euro)	75,4	79,0	81,7	82,4	84,9	85,1	84,9	86,7	84,2	84,1	-0,18 %
Anteil Selbständige an Kernerwerbstätigen	25,02 %	25,15 %	25,01 %	24,30 %	23,75 %	23,39 %	23,08 %	22,72 %	22,13 %	21,47 %	-2,95 %

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen. Schätzungen berücksichtigen u.a. die Entwicklungsraten der Vorjahre. Abweichungen zu den Zahlen aus früheren Berichten ergeben sich durch zwischenzeitliche Datenrevisionen in den zugrunde liegenden Statistiken.

Quelle: Destatis, 2019a,b,c; Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 2.2: Zentrale Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft 2018 nach Teilmärkten

	Anzahl Unternehmen*	Umsatz* (in Mio. Euro)	Bruttowertschöpfung* (in Mio. Euro)	Kernerwerbstätige*	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig Beschäftigte	Mini-Selbständige*
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	**256.624**	**168.282**	**100.475**	**1.195.035**	**938.411**	**301.894**	**339.609**
Gesamtwirtschaft	*3.288.647*	*6.491.332*	*3.012.310*	*36.158.875*	*32.870.228*	*7.878.276*	*3.190.617*
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*7,80 %*	*2,59 %*	*3,34 %*	*3,30 %*	*2,85 %*	*3,83 %*	*10,64 %*
Aufgliederung nach Teilmärkten, Absolut- und Anteilswerte							
1. Musikwirtschaft	14.382	8.668	5.804	53.502	39.120	15.415	23.096
	4,65 %	4,61 %	5,21 %	4,03 %	3,84 %	4,24 %	**5,39 %**
2. Buchmarkt	17.411	13.488	5.322	68.991	51.580	15.804	31.400
	5,63 %	7,17 %	**4,78 %**	5,19 %	5,06 %	4,35 %	7,32 %
3. Kunstmarkt	12.419	2.177	1.300	17.696	5.276	3.763	27.298
	4,02 %	**1,16 %**	**1,17 %**	**1,33 %**	**0,52 %**	**1,04 %**	6,37 %
4. Filmwirtschaft	19.199	9.823	7.295	61.136	41.937	21.896	45.880
	6,21 %	5,22 %	6,55 %	4,60 %	4,11 %	6,02 %	10,70 %
5. Rundfunkwirtschaft	17.808	10.363	7.697	42.761	24.954	1.644	28.627
	5,76 %	5,51 %	6,91 %	**3,22 %**	**2,45 %**	**0,45 %**	6,67 %
6. Markt für darstellende Künste	20.132	5.469	7.475	46.192	26.060	20.741	49.828
	6,52 %	**2,91 %**	6,71 %	3,48 %	2,56 %	5,71 %	**11,62 %**
7. Designwirtschaft	60.822	20.533	10.508	153.066	92.244	58.512	74.972
	19,68 %	10,91 %	9,43 %	**11,52 %**	9,04 %	**16,10 %**	**17,48 %**
8. Architekturmarkt	39.285	11.874	7.463	132.593	93.308	19.483	26.737
	12,71 %	6,31 %	6,70 %	9,98 %	9,15 %	5,36 %	**6,23 %**
9. Pressemarkt	31.197	28.976	12.488	143.470	112.273	78.005	35.267
	10,10 %	**15,40 %**	**11,21 %**	10,80 %	**11,01 %**	**21,46 %**	8,22 %
10. Werbemarkt	27.727	30.337	12.150	154.700	126.973	98.142	26.751
	8,97 %	**16,12 %**	**10,91 %**	**11,64 %**	**12,45 %**	**27,00 %**	6,24 %
11. Software-/Games-Industrie	40.363	45.025	32.692	439.276	398.913	28.507	47.033
	13,06 %	**23,92 %**	**29,35 %**	**33,06 %**	**39,11 %**	7,84 %	**10,97 %**
12. Sonstige	8.250	1.460	1.184	15.498	7.248	1.614	11.982
	2,67 %	**0,78 %**	**1,06 %**	**1,17 %**	**0,71 %**	**0,44 %**	**2,79 %**
Kultur- und Kreativwirtschaft (mit Doppelzählung)	**308.994**	**188.195**	**111.376**	**1.328.881**	**1.019.887**	**363.525**	**428.871**

Anmerkung: *Werte basieren (teilweise) auf Schätzungen. Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Doppelzählung. Grün markierte Werte sind die Top-3-Werte je Indikator, rot markierte Werte sind die drei niedrigsten Anteilswerte je Indikator.

Quelle: Destatis, 2019a,b,c; Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

2.2 Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Wertschöpfung[14]

Neue Berechnung der Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die ursprüngliche Berechnung der Bruttowertschöpfung der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft, also des im Produktionsprozess geschaffenen Mehrwerts, wurde im Monitoringbericht 2017 erstmals durch eine umfassendere Betrachtung abgelöst.

Bis dahin basierte die Berechnung der Wertschöpfung auf einem groben Aggregat der Kultur- und Kreativwirtschaft, welches durch die Wirtschaftsabteilungen 58 (Verlagswesen), 59 – 60 (Audiovisuelle Medien und Rundfunk), 73 (Werbung und Marktforschung) und 90 – 92 (Kunst und Kultur, Glücksspiel) nach der Wirtschaftszweigklassifikation 2008 (WZ 2008) abgegrenzt war. Die Wertschöpfung war damit direkt aus den Tabellen der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung (VGR) des Statistischen Bundesamtes ablesbar. Der Nachteil dieser Abgrenzung lag allerdings darin, dass etliche Unternehmen, die gemäß der allgemein anerkannten und in diesem Bericht ansonsten verwendeten Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland (Arbeitskreis Kultur- und Kreativwirtschaft in der Wirtschaftsministerkonferenz, 2016) nicht in die Berechnung der Bruttowertschöpfung eingeflossen sind, da sie nicht von dieser recht groben Aggregatsabgrenzung erfasst wurden. Auf der anderen Seite waren einige Unternehmen enthalten, die nicht zur Kultur- und Kreativwirtschaft zählen.[15]

Die im Monitoringbericht 2017 erstmals angewandte neue Berechnungsmethode basiert auf der gewohnten Teilmarktabgrenzung. Damit waren erstmals Aussagen zur Wertschöpfung in den einzelnen Teilmärkten möglich, zudem sind die Zahlen zur Bruttowertschöpfung seitdem vergleichbar mit den übrigen Indikatoren (wie bspw. Umsatz, Anzahl der Unternehmen, Kernerwerbstätige) der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Methodisch basiert die neue Berechnung auf der Bruttowertschöpfung der VGR. Da diese nur in relativ aggregierter Form (hauptsächlich auf Ebene der Wirtschaftsabteilungen) vorliegt, wird eine Gewichtung auf Basis der Umsatzverteilung aus der Umsatzsteuerstatistik herangezogen, um den einzelnen Wirtschaftszweigen der Kultur- und Kreativwirtschaft individuelle Wertschöpfungsbeiträge zuzuweisen. Bei den Vergleichsbranchen, wie beispielsweise dem Maschinenbau, wurden die Daten ebenfalls aus der VGR entnommen. Eine Gewichtung auf Basis der Umsatzsteuerstatistik war nicht notwendig, da es sich um homogene Branchen handelt, deren Bruttowertschöpfung direkt in der VGR zur Verfügung gestellt wird.

Die neue Berechnungsform für die Kultur- und Kreativwirtschaft liefert eine umfassendere und genauere Betrachtung der Bruttowertschöpfung. Insbesondere aufgrund der Tatsache, dass nun wesentlich mehr Unternehmen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft in die Wertschöpfungsberechnung einfließen (beispielsweise wurde bisher der Teilmarkt Software- und Games-Industrie größtenteils nicht mit abgedeckt), liegt die seit dem letzten Berichtsjahr ausgewiesene Bruttowertschöpfung (also auch die für die Vorjahre) deutlich höher als die der vorherigen Berichte.[16] Zu berücksichtigen ist, dass die ausgewiesene hohe Bruttowertschöpfung der Software- und Games-Industrie im Wesentlichen auf die Softwarebranche entfällt.

Bruttowertschöpfung erreicht 2018 einen Rekordwert von 100,5 Milliarden Euro

Die Bruttowertschöpfung spiegelt den im Produktions- oder Leistungserstellungsprozess geschaffenen Mehrwert wider und ergibt sich aus dem Gesamtwert der erzeugten Waren und Dienstleistungen, abzüglich des Wertes der eingesetzten Vorleistungen.

Nach einem deutlichen Anstieg im Jahr 2016, konnte die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2017 nur moderat um knapp 600 Millionen Euro zulegen. Im Jahr 2018 hingegen ist erneut ein deutlicher Sprung nach oben zu verzeichnen. Mit einer Zunahme um schätzungsweise knapp 2,8 Milliarden Euro oder umgerechnet 2,9 Prozent im Vergleich zum Vorjahr erreicht die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft erstmals einen Wert von über 100 Milliarden Euro. Seit der Neudefinition der Kultur- und Kreativwirtschaft aufgrund der Anpassung der Wirtschaftszweigsystematik ist es bereits das neunte Jahr in Folge mit einer positiven Wertschöpfungsentwicklung in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Ausgehend von 71,8 Milliarden Euro im Jahr 2009 ist die Wertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft seitdem um fast 28,6 Milliarden Euro angestiegen.

Die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt mit ihren 100,5 Milliarden Euro in etwa gleichauf mit der des Maschinenbaus (siehe Abbildung 2.1). Andere wichtige Branchen in Deutschland, wie die Chemische Industrie, die Energieversorger oder aber die Finanzdienstleister, werden von der Kultur- und Kreativwirtschaft hinsichtlich der Wertschöpfung deutlich übertroffen. Nur die Branche Fahrzeugbau (Automobilindustrie und sonstiger Fahrzeugbau) liegt mit deutlichem Abstand vorne.

14 Aufgrund einer umfassenden Revision der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen (VGR) im Jahr 2019 sind die aktuell ausgewiesenen Werte der Bruttowertschöpfung der Kultur-und Kreativwirtschaft für alle Jahre niedriger als im letztjährigen Monitoringbericht. Generell gilt, dass durch die Generalrevision der VGR das nominale Bruttoinlandsprodukt im Durchschnitt etwas niedriger ausfällt.

15 Anhand der Umsatzsteuerstatistik für das Jahr 2015 wurde etwa die Hälfte (ca. 125.000) der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in der vorherigen Berechnung nicht berücksichtigt. Hinzugerechnet wurden knapp 11.000 Unternehmen aus den Bereichen Markt- und Meinungsforschung (WZ 2008: 73.2) und Spiel-, Wett- und Lotteriewesen (92), die eigentlich nicht zur Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft gehören.

16 Weitergehende methodische Hinweise zur Berechnung der Bruttowertschöpfung finden sich im Anhang der Langfassung zu diesem Bericht.

Abbildung 2.1: Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Bruttowertschöpfung im Branchenvergleich 2016 – 2018*
(in Mrd. Euro)

Lesehilfe: Die Bruttowertschöpfung betrug in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2018 100,5 Milliarden Euro. Sie war damit geringer als im Maschinenbau und im Fahrzeugbau, aber höher als in der Chemischen Industrie, bei den Energieversorgern und bei den Finanzdienstleistern.

Anmerkung: *Werte teilweise geschätzt. Die Bruttowertschöpfung basiert auf Angaben der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen und wurde für die Kultur- und Kreativwirtschaft anhand der Verteilung von Umsätzen in der Umsatzsteuerstatistik berechnet.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2019c; eigene Berechnungen ZEW.

Abbildung 2.2: Beitrag der Teilmärkte zur Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft 2016 – 2018*
(in Mrd. Euro)

Lesehilfe: In der Musikwirtschaft betrug die Bruttowertschöpfung im Jahr 2018 5,8 Milliarden Euro und in der Designwirtschaft 10,5 Milliarden Euro.

Anmerkung: *Werte geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2019c; eigene Berechnungen ZEW.

Abbildung 2.2 zeigt die Entwicklung der Bruttowertschöpfung in den einzelnen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (siehe auch Tabelle 6.7 im Anhang). Während insgesamt acht der zwölf Teilmärkte eine positive Entwicklung gegenüber dem Vorjahr aufzeigen, ist die Bruttowertschöpfung in vier Teilmärkten gesunken. Zu den Teilmärkten mit negativer Entwicklung im Vergleich zum Vorjahr gehört der Kunstmarkt (-3,1 Prozent), der Pressemarkt (-2,5 Prozent), die Filmwirtschaft (-2,1 Prozent) und der Buchmarkt (-1,6 Prozent). Eine positive Wertschöpfungsentwicklung weisen insbesondere der Architekturmarkt (+4,6 Prozent), der Markt für darstellende Künste (+5,1 Prozent) und die Software- und Games-Industrie (+8,1 Prozent) auf.

Weiterhin von zentraler Bedeutung für die Kultur- und Kreativwirtschaft ist die Software- und Games-Industrie. Dies gilt sowohl für die Bedeutung des Teilmarkts an der gesamten Wertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland als auch für das Wachstum der Wertschöpfung. Über 29 Prozent der Wertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2018 wurden in der Software- und Games-Industrie generiert (siehe Abbildung 2.3). In absoluten Zahlen ausgedrückt liegt die Wertschöpfung der Software- und Games-Industrie bei momentan 32,7 Milliarden Euro.

In allen anderen Teilmärkten wird zum Teil deutlich weniger als die Hälfte der Bruttowertschöpfung der Software und Games-Industrie erwirtschaftet, wobei der Pressemarkt, der Werbemarkt und die Designwirtschaft immerhin Wertschöpfungswerte von aktuell über zehn Milliarden Euro erzielen. Der Kunstmarkt erreicht, neben dem Bereich Sonstige, mit 1,3 Milliarden Euro die niedrigste Wertschöpfung in der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland im Jahr 2018.

Abbildung 2.3: Anteil der einzelnen Teilmärkte an der gesamten Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft 2018* (in Prozent)

Lesehilfe: Der Teilmarkt Designwirtschaft trägt 9,4 Prozent zur Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland im Jahr 2018 bei.

Anmerkung: *Werte geschätzt. Als Basis dient die Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft inklusive der Doppelzählungen. Somit ergibt sich eine rechnerische Summe von 100 Prozent.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2019c; eigene Berechnungen ZEW.

2.3 Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Zahl der Gesamterwerbstätigen annähernd bei 1,7 Millionen

Die Zahl der Gesamterwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist im vergangen Jahr auf knapp unter 1,7 Millionen Erwerbstätige gestiegen und hat damit einen weiteren Höchststand seit dem Jahr 2009 erreicht (siehe Abbildung 2.4 und Tabelle 2.3). Die wichtige Kennzahl der Kernerwerbstätigen, bestehend aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und Selbständigen, legte ebenfalls deutlich zu und macht 70,5 Prozent der Gesamtbeschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft aus. Der Anstieg der Kernerwerbstätigen geht wiederum hauptsächlich auf eine steigende Zahl sozialversicherungspflichtiger Beschäftigungsverhältnisse zurück und nur geringfügig auf eine positive Entwicklung der Zahl der Selbständigen. Im Gegensatz zu den Kernerwerbstätigen ist die Zahl der geringfügig Erwerbstätigen zurückgegangen und macht momentan noch etwa 29,5 Prozent der Gesamterwerbstätigen aus.

Insgesamt waren im Jahr 2018 in der Kultur- und Kreativwirtschaft 1.195.035 Menschen als Freiberufler und Selbständige oder als abhängig Beschäftigte (kern-)erwerbstätig. Hinzukommt mit 500.888 Beschäftigten eine im Vergleich zu anderen Branchen und der Gesamtwirtschaft hohe Zahl geringfügig Erwerbstätiger (Selbständige und geringfügig Tätige mit unter 17.500 Euro Jahresumsatz sowie geringfügig Beschäftigte). Insbesondere die Zahl an geringfügig Tätigen ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft außerordentlich hoch und macht gesamtwirtschaftlich gesehen fast ein Viertel (24,7 Prozent) aller geringfügig Tätigen aus. Die Gesamterwerbstätigenzahl in der Kultur- und Kreativwirtschaft ergibt sich aus der Summe der verschiedenen Beschäftigtengruppen und beläuft sich im Jahr 2018 auf 1.695.923. Tabelle 2.3 und Abbildung 2.5 geben eine überlsichtliche Darstellung der Entwicklung der unterschiedlichen Beschäftigtenkennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft in den vergangenen Jahren.

Abbildung 2.4: Struktur der Erwerbstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2018*

Lesehilfe: Die Zahl der Gesamterwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft beläuft sich im Jahr 2018 auf insgesamt 1.695.923 und 70,5 Prozent davon oder 1.195.035 sind Kernerwerbstätige.

Anmerkung: *Werte teilweise geschätzt. Rundungsbedingte Differenzen möglich. Prozentangaben jeweils als Anteil an den Gesamtbeschäftigten.

Quelle: Destatis, 2018a, b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2018; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 2.3: Struktur und Entwicklung der Gesamterwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009 – 2018*

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
I) Freiberufler u. Selbständige[1b]	238.479 15,6 %	239.534 15,5 %	244.290 15,6 %	245.816 15,4 %	246.353 15,5 %	246.967 15,3 %	250.439 15,6 %	254.484 15,5 %	256.600 15,4 %	256.624 15,1 %
II) sozialversicherungspflichtig Beschäftigte[2b]	714.629 46,8 %	712.986 46,1 %	732.483 46,6 %	765.913 47,9 %	790.915 49,6 %	809.071 50,0 %	834.488 52,0 %	865.597 52,8 %	903.026 54,3 %	938.411 55,3 %
Kernerwerbstätige (I + II)	**953.108** **62,4 %**	**952.520** **61,6 %**	**976.772** **62,2 %**	**1.011.729** **63,3 %**	**1.037.268** **65,1 %**	**1.056.038** **65,3 %**	**1.084.927** **67,6 %**	**1.120.080** **68,3 %**	**1.159.626** **69,7 %**	**1.195.035** **70,5 %**
III) geringfügig Tätige[3b]	197.081 12,9 %	214.042 13,8 %	224.790 14,3 %	221.883 13,9 %	203.305 12,8 %	211.145 13,1 %	211.236 13,2 %	209.467 12,8 %	194.732 11,7 %	198.994 11,7 %
IV) geringfügig Beschäftigte[4b]	377.070 24,7 %	379.328 24,5 %	368.803 23,5 %	364.956 22,8 %	352.819 22,1 %	350.158 21,7 %	308.051 19,2 %	310.499 18,9 %	310.051 18,6 %	301.894 17,8 %
Geringfügig Erwerbstätige (III + IV)	**574.150** 37,6 %	**593.370** 38,4 %	**593.593** 37,8 %	**586.840** 36,7 %	**556.124** 34,9 %	**561.303** 34,7 %	**519.287** 32,4 %	**519.966** 31,7 %	**504.783** 30,3 %	**500.888** 29,5 %
Gesamterwerbstätige (I + II + III + IV)	**1.527.258** 100,0 %	**1.545.890** 100,0 %	**1.570.366** 100,0 %	**1.598.569** 100,0 %	**1.593.392** 100,0 %	**1.617.341** 100,0 %	**1.604.213** 100,0 %	**1.640.047** 100,0 %	**1.664.409** 100,0 %	**1.695.923** 100,0 %

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen. Abweichungen zu den Zahlen aus früheren Berichten ergeben sich durch zwischenzeitliche Datenrevisionen in den zugrunde liegenden Statistiken.

1b Steuerpflichtige Unternehmer/-innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz.

2b Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB) in Voll- und Teilzeit, jedoch ohne geringfügig Beschäftigte (GB).

3b Geringfügig Tätige umfassen Freiberufler und Selbständige mit weniger als 17.500 Euro Jahresumsatz auf Basis des Mikrozensus.

4b Geringfügig Beschäftigte (geringfügig entlohnte Beschäftigte und kurzfristig Beschäftigte) auf Basis der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (verwendeter Stichtag jeweils der 30.06.).

Quelle: Mikrozensus, Destatis, 2019a; Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Abbildung 2.5: Struktur und Entwicklung der Gesamterwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009 – 2018*

(in Tausend)

Lesehilfe: Die Zahl der Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist von 715 Tausend im Jahr 2009 auf 938 Tausend im Jahr 2018 gestiegen.

Anmerkung: *Werte für 2018 teilweise geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

In der Kultur- und Kreativwirtschaft gab es im Jahr 2018 erneut mehr Kernerwerbstätige als in jeder Vergleichsbranche. Der Kultur- und Kreativwirtschaft am nächsten kamen dabei der Maschinen- und der Fahrzeugbau (Automobilindustrie und sonstiger Fahrzeugbau) (siehe Abbildung 2.6).

Es zeigt sich weiterhin, dass in allen Vergleichsbranchen – mit Ausnahme der Energieversorger[17] – der Anteil an Selbständigen deutlich geringer ist als in der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Abbildung 2.6: Kernerwerbstätige (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) im Branchenvergleich 2017* (in Tausend)

Lesehilfe: In der Kultur und Kreativwirtschaft arbeiteten im Jahr 2018 1.195,0 Tausend Kernerwerbstätige. Darunter waren 938,4 Tausend sozialversicherungspflichtig Beschäftigte.

Anmerkung: *Werte teilweise geschätzt. Anzahl der Selbständigen entspricht der Anzahl steuerpflichtiger Unternehmer/-innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis; 2019b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

2.4 Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Unter dem Begriff der Mini- bzw. Soloselbständigen werden in der Regel Personen verstanden, die eine selbständige Tätigkeit alleine, also ohne angestellte Beschäftigte, ausüben. Als Mini-Selbständige werden im Rahmen dieses Berichts Unternehmerinnen und Unternehmer bezeichnet, deren jährlicher Umsatz weniger als 17.500 Euro beträgt. Die Abgrenzung eines Mini-Selbständigen von einem Kleinstunternehmer basiert ausschließlich auf dem statistisch definierten Grenzwert von 17.500 Euro Jahresumsatz. Andere Kriterien wie die Rechtsform des Unternehmens oder qualitative Einstufungen wie zum Beispiel eine geringfügige, neben- oder hauptberufliche Selbständigkeit spielen grundsätzlich keine Rolle.[18]

Im Rahmen der konventionellen Beschäftigungsmessung in der Kultur- und Kreativwirtschaft werden die Beschäftigungsverhältnisse von Mini-Selbständigen nur teilweise über die geringfügig Tätigen erfasst. Deshalb ist es naheliegend, eine eigenständige Messung dieser besonders in der Kultur- und Kreativwirtschaft bedeutenden Erwerbstätigengruppe durchzuführen.

In der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft gab es im Jahr 2018 schätzungsweise knapp 340.000 Mini-Selbständige. Dies bedeutet im Vergleich zum Jahr 2017 einen Anstieg um ein Prozent. Generell steigt die Anzahl an Mini-Selbständigen kontinuierlich an. Waren im Jahr 2009 nur rund 293.000 Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft aktiv, nahm dieser Wert seitdem um über 46.000 Mini-Selbständige zu.

17 Dies dürfte auf die hohe Zahl an Selbständigen im Bereich der erneuerbaren Energien zurückzuführen sein.

18 Siehe Arbeitskreis Kultur- und Kreativwirtschaft in der Wirtschaftsministerkonferenz, Überarbeitung des Leitfadens zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft, Fassung 2016, 20.07.2016.

Abbildung 2.7: Entwicklung der Anzahl der Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009 – 2018*

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft sind aktuell in der Designwirtschaft mit 17,5 Prozent die meisten Mini-Selbständigen anzutreffen (siehe Abbildung 2.8). Weitere 11,6 Prozent aller Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft sind im Markt für darstellende Künste aktiv und 11,0 Prozent in der Software- und Games-Industrie. In der Musikwirtschaft sind innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft mit 5,4 Prozent die wenigsten Mini-Selbständigen tätig. Weitergehende Zahlen zu den Mini-Selbständigen nach Teilmärkten und einzelnen Wirtschaftszweigen innerhalb der Teilmärkte finden sich in Tabelle 6.6 und Tabelle 6.11 im Anhang.

In der Software- und Games-Industrie ist der Anteil an Mini-Selbständigen zwischen 2009 und 2018 am deutlichsten gestiegen (+47,6 Prozent, nicht dargestellt), dicht gefolgt vom Markt für darstellende Künste (+46,2 Prozent) und der Designwirtschaft (+32,7 Prozent). Langfristig stark rückläufig sind Mini-Selbständige im Werbemarkt (-29,3 Prozent zwischen 2009 und 2018) und im Architekturmarkt (-10,9 Prozent).

Abbildung 2.8: Anteil der Mini-Selbständigen der einzelnen Teilmärkte an der Kultur- und Kreativwirtschaft 2018* (in Prozent)

Lesehilfe: Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft sind in der Designwirtschaft mit 17,5 Prozent die meisten Mini-Selbständigen zu finden. Nur 5,4 Prozent der Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft kommen aus der Musikwirtschaft.

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen. Anteil des jeweiligen Teilmarkts an der Summe der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Doppelzählung. Rundungsdifferenzen möglich.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Gemessen an allen Selbständigen (regulär Selbständige und Mini-Selbständige) beträgt in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland der Anteil der Mini-Selbständigen 58,1 Prozent (siehe Abbildung 2.9). Sieben Teilmärkte haben höhere Anteilwerte als der Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft, wobei der Markt für darstellende Künste den höchsten Anteil mit 71,2 Prozent aufweist.

Gesamtwirtschaftlich gesehen gibt es knapp mehr regulär Selbständige als Mini-Selbständige, deren Anteilswert im Jahr 2018 bei 49,2 Prozent liegt. Außer im Architektur- und im Werbemarkt (40,5 bzw. 49,1 Prozent Mini-Selbständige) liegt in allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft der Anteil der Mini-Selbständigen über dem gesamtwirtschaftlichen Wert.

Abbildung 2.9: Anteil der Mini-Selbständigen an allen Selbständigen 2018*
(in Prozent)

Lesehilfe: Gemessen an allen Selbständigen (regulär Selbständigen und Mini-Selbständigen) sind in der Kultur und Kreativwirtschaft in Deutschland 58,1 Prozent Mini-Selbständige aktiv. Der Anteil der Mini-Selbständigen ist im Teilmarkt darstellende Künste mit 71,2 Prozent am höchsten.

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen. Anzahl der regulär Selbständigen entspricht der Anzahl steuerpflichtiger Unternehmer/-innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

3 Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum

Welche Bedeutung kommt der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum zu? Diese Frage steht im Mittelpunkt des diesjährigen Schwerpunktthemas des Monitoringberichts Kultur- und Kreativwirtschaft. Hierzu wurden einige Analysen vorgenommen, deren ausgewählte Ergebnisse auf den folgenden Seiten dargestellt werden.[19]

Als Grundlage der nun folgenden regionalen Differenzierung der Kultur und Kreativwirtschaft in Deutschland dient die Raumabgrenzung nach Stadt- und Gemeindetypen des Bundesinstituts für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR). Hier werden die Einheitsgemeinden und Gemeindeverbände den Kategorien Großstadt, Mittelstadt, große Kleinstadt, kleine Kleinstadt und Landgemeinde zugeordnet. Die hier zur Anwendung kommende zweigliedrige Abgrenzung nach Stadt/Land beruht auf der Zuordnung von Landgemeinden und kleinen Kleinstädten zum ländlichen Raum und den drei restlichen Kategorien zu städtischen Gebieten (siehe Abbildung 3.1).

Abbildung 3.1: Abgrenzung städtische und ländliche Regionen in Deutschland nach Stadt und Gemeindetypen des BBSR 2017

Anmerkung: Ländliche Regionen sind orange hervorgehoben. Großstadt, Mittelstadt und große Kleinstadt entsprechen städtischen Regionen, kleine Kleinstadt und Landgemeinden entsprechen ländlichen Regionen.

Quelle: Stadt und Gemeindetypen des BBSR 2017 und eigene Berechnungen ZEW.

19 Weitere Ergebnisse zum Schwerpunktthema „Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum“ finden sich in der Langfassung des Monitoringberichts.

3.1 Regionale Verteilung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland

Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft verteilen sich nicht gleichmäßig über Deutschland, sondern bilden regionale Cluster in und um urbane Ballungszentren.[20] So zählt Berlin als größte Gemeinde gleichzeitig auch die höchste Anzahl an Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft. Da in rund drei Viertel der Gemeinden in ganz Deutschland kein bis maximal drei Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft angesiedelt sind, liegt der Durchschnitt der Anzahl der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft je Gemeinde auf Gesamtdeutschland bezogen nur bei ca. acht Unternehmen. Zu beachten sind dabei die großen Unterschiede zwischen Gemeinden, welche sich neben der Bevölkerungsdichte auch durch die flächenmäßige Größe des Gemeindegebietes ergeben. Wie auch bei weiten Teilen der deutschen Wirtschaft insgesamt folgt die räumliche Verteilung der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft grob der Verteilung der Bevöl-

Abbildung 3.2: Anzahl der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft je Gemeinde

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019 und eigene Berechnungen ZEW.

20 Die vorliegende Clusteranalyse beruht auf einer Auswertung des Mannheimer Unternehmenspanels (MUP) 2019. Das MUP ist ein seit 1992 am ZEW aufbereiteter und gepflegter Panel-Datensatz für Unternehmen mit Sitz in Deutschland. Das MUP stellt die von der Beobachtungszahl umfangreichste Panel-Unternehmensdatenbank in Deutschland außerhalb der amtlichen Statistik dar. Für weitere Informationen zum MUP siehe https://www.zew.de/PJ92.

kerung: Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft siedeln sich in dichter besiedelten Regionen mit einer höheren lokalen Nachfrage nach ihren Produkten und Dienstleistungen und einem höheren Arbeitsangebot an.

Die Verteilung der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft über die Gemeinden in Deutschland ist in Abbildung 3.2 dargestellt. Hervorgehoben (mit einer schmalen weißen Umrandung) sind jeweils die Hauptstädte der Bundesländer, die zusammen mit einigen weiteren Metropolen die Ballungszentren der Kultur- und Kreativwirtschaft bilden. Eine hohe Anzahl zusammenhängender Gemeinden mit jeweils über 50 Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft findet sich in Nordrhein-Westfalen um die Städte Köln, Düsseldorf, Essen und Dortmund. In ländlichen Regionen befinden sich dagegen insgesamt deutlich weniger Unternehmen insgesamt und entsprechend auch weniger Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Im Folgenden wird die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft in den Gemeinden betrachtet. Abbildung 3.3 stellt hierfür den Anteil der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft je Gemeinde dar, jeweils für den städtischen und den ländlichen Raum. Die Anteile der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft liegen im städtischen Raum im Durchschnitt bei rund vier Prozent. Insbesondere in den Metropolen ist die-

Abbildung 3.3: Anteil der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft je Gemeinde (in Prozent der Unternehmen)

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019 und eigene Berechnungen ZEW.

ser Anteil deutlich höher und beträgt in Städten wie Köln oder München über zehn Prozent. Auf dem Land dagegen liegt der Durchschnitt des Anteils der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtzahl an Unternehmen in den Gemeinden nur bei knapp unter drei Prozent. Darüber hinaus finden sich im ländlichen Raum viele Gemeinden mit einem sehr geringen Anteil an Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft. Hierbei handelt es sich jedoch oft um Gemeinden mit einer insgesamt niedrigen wirtschaftlichen Aktivität. Ebenso findet sich im ländlichen Raum eine Vielzahl von Gemeinden, in denen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft einen hohen Anteil von über 20 Prozent der Gesamtwirtschaft ausmachen. Auch dies ist durch eine insgesamt geringe wirtschaftliche Aktivität in den entsprechenden Gemeinden zu erklären, in denen bereits eine geringe absolute Zahl an Unternehmen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft einen hohen Anteil an der lokalen Wirtschaft ausmachen kann.

Abbildung 3.4 stellt die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft in den Gemeinden gewichtet nach der Anzahl der Beschäftigten dar. Da die Kultur- und Kreativwirtschaft stark durch Klein- und Kleinstunternehmen geprägt ist, ist der Anteil der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft je Gemeinde gemessen an den Beschäftigten kleiner als der Anteil in Bezug auf die Anzahl der Unternehmen. So beträgt der Beschäftigungsanteil der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft

Abbildung 3.4: Anteil der Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft (in Prozent der Beschäftigten)

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019 und eigene Berechnungen ZEW.

auch in den Gemeinden im städtischen Raum im Mittel nur knapp 2,5 Prozent. Auch in Metropolen wie Köln oder München liegt der Beschäftigungsanteil der Kultur- und Kreativwirtschaft an der Gesamtwirtschaft bei unter sechs Prozent. Der Beschäftigungsanteil der Kultur- und Kreativwirtschaft in Gemeinden des ländlichen Raumes beträgt im Mittel knapp unter zwei Prozent.

Betrachtet man die Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum gesondert, sind weder dem Unternehmensanteil noch dem Beschäftigtenanteil gemäß ausgeprägte regionale Cluster von Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft zu verzeichnen. Vielmehr verteilen sich die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft relativ gleichmäßig über den ländlichen Raum. Dies kann durch die Unternehmensstruktur der Kultur- und Kreativwirtschaft begründet sein, welche durch viele kleine Unternehmen geprägt ist, die in den einzelnen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft lokale Dienstleistungen anbieten.

Auch eine Betrachtung der regionalen Verteilung der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft entlang der einzelnen Teilmärkte lässt nicht auf eine Konzentration bestimmter Teilmärkte in bestimmten Regionen in Deutschland schließen. Dies gilt insbesondere für eine Betrachtung des ländlichen Raumes. Lediglich ein Blick auf die großen Metropolen offenbart regionale Unterschiede in der Branchenstruktur der Kultur- und Kreativwirtschaft. Abbildung 3.5 zeigt beispielhaft für ausgewählte Teilbranchen die Beschäftigungsanteile an der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt in den Städten München, Hamburg und Berlin. Macht der Pressemarkt in Hamburg lediglich sieben Prozent aller Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft aus, so sind dies in Berlin mit 14,4 Prozent mehr als doppelt so viele. Demgegenüber ist der Beschäftigungsanteil des Werbemarktes in Hamburg mit 10,7 Prozent wesentlich höher als in Berlin (5,7 Prozent). Die Software- und Games-Industrie nimmt in München eine hohe Bedeutung bei den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft ein. Hier sind 42,7 Prozent aller Beschäftigten aus der Kultur- und Kreativwirtschaft der Stadt beschäftigt. In Hamburg stellt die Software- und Games-Industrie dagegen nur einen Beschäftigungsanteil von 28,1 Prozent.

Abbildung 3.5: Beschäftigungsanteil von Teilbranchen an der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft (in Prozent)

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019 und eigene Berechnungen ZEW.

Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum nimmt ab

Für fast alle wichtigen wirtschaftlichen Indikatoren nimmt die relative Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum im Zeitverlauf ab. Während im Jahr 2009 noch 14,9 Prozent der Unternehmen dem ländlichen Raum zugerechnet wurden, liegt dieser Anteil für das Jahr 2017[21] bei nur noch 14,1 Prozent. Noch deutlicher zeigt sich diese Tendenz beim Umsatz. Im Jahr 2009 wurden 8,7 Prozent des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft in ländlichen Gebieten erwirtschaftet. Dieser Wert ging insbesondere im Jahr 2011 deutlich zurück[22] und erreicht im Jahr 2017 nur noch 6,1 Prozent. Auch die Kernerwerbstätigenquote des ländlichen Raums nimmt im Zeitverlauf deutlich ab. Während im Jahr 2017 lediglich 8,3 Prozent aller Kernerwerbstätigen auf dem Land arbeiten, lag dieser Wert im Jahr 2009 noch bei 9,6 Prozent. Dieser Rückgang ist wiederum größtenteils dem ebenfalls starken Rückgang bei der Quote der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zuzurechnen, die im Jahr 2009 noch 7,8 Prozent erreichte und im Jahr 2018 auf 6,6 Prozent gefallen ist. Einzig der Anteil an geringfügig Beschäftigten hat im ländlichen Raum im Zeitverlauf zugenommen. Waren im Jahr 2009 13,4 Prozent aller geringfügig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in ländlichen Regionen tätig, so liegt dieser Anteilswert am aktuellen Rand für das Jahr 2018 bei 14,5 Prozent.

Abbildung 3.6: Anteil der ländlichen Kultur- und Kreativwirtschaft an der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland (in Prozent)

Anmerkung: Der ländliche Raum umfasst hier alle Gemeinden und Gebietskörperschaften, die in der Raumabgrenzung nach Stadt- und Gemeindetypen des BBSR als Landgemeinde oder kleine Kleinstadt definiert wurden. Diese Zuordnung wird einmal jährlich vorgenommen und variiert über die Zeit. Für die Darstellung der Zahl der Unternehmen, des Umsatzes und der Kernerwerbstätigen wurde auf Prognosen für das Jahr 2018 verzichtet, da die zugrunde liegenden Zahlen nach Stadt/Land nicht in der erforderlichen Detailtiefe auf Ebene einzelner Wirtschaftszweige, sondern nur auf Teilmarktebene zur Verfügung gestellt werden konnten.

Quelle: Destatis, 2019a, b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

21 Für die Darstellung der Zahl der Unternehmen, des Umsatzes und der Kernerwerbstätigen wurde auf Prognosen für das Jahr 2018 verzichtet, da die zugrunde liegenden Zahlen nach Stadt/Land nicht in der erforderlichen Detailtiefe auf Ebene einzelner Wirtschaftszweige, sondern nur auf Teilmarktebene zur Verfügung gestellt werden konnten.

22 Während die genaue Ursache für diesen plötzlichen Rückgang unbekannt bleibt, dürfte es hier vermutlich einen Wechsel eines oder mehrerer umsatzstarker Kultur- und Kreativunternehmen weg vom ländlichen und hin zum urbanen Gebiet gegeben haben.

3.2 Die Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum – Ergebnisse einer Unternehmensbefragung

In einer Befragung von Selbständigen und Unternehmen hat das ZEW umfangreiche Daten und aktuelle Informationen zum Themenkomplex „Die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland – kreativer Impulsgeber für den ländlichen Raum“ erhoben.[23] Die Erhebung erfasst die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft und ihre Teilmärkte in ländlichen Gebieten nach der in der Einleitung zu Kapitel 3 zugrunde gelegten Definition und untersucht unter anderem den lokalen wirtschaftlichen Stellenwert der Kultur- und Kreativwirtschaft, zugrunde liegende Standortfaktoren der Unternehmen, Kunden- und Kooperationsstrukturen und die Nutzungsraten digitaler Dienste. Der folgende Abschnitt gibt einen zusammenfassenden Überblick über die Situation der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft mit punktuellem Blick auf die Teilmärkte im ländlichen Raum.[24]

Kultur- und Kreativschaffende erzeugen Mehrwert in verschiedenen Bereichen

Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum erzeugen mit ihren individuellen Leistungen Mehrwert in verschiedenen Bereichen. Etwa 14 Prozent der Kultur- und Kreativschaffenden bewerten den gesellschaftlichen Mehrwert, den ihr Unternehmen an ihrem Standort beiträgt als sehr hoch (siehe Abbildung 3.7). Der eigenen Einschätzung nach tragen zudem 24,5 Prozent der Unternehmen einen hohen gesellschaftlichen Mehrwert bei. Auch der soziale Mehrwert wird als bedeutsam eingeschätzt, etwa 35 Prozent der Unternehmen bewerten ihren Beitrag dabei als hoch oder sehr hoch. Immerhin knapp 27 Prozent der Unternehmen erzeugen nach eigener Einschätzung einen (sehr) hohen ökonomischen Mehrwert und mehr als jedes fünfte Unternehmen einen (sehr) hohen ökologischen Mehrwert.

Abbildung 3.7: Erzeugter Mehrwert der Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: 13,9 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum bewerten den gesellschaftlichen Mehrwert, den ihr Unternehmen an ihrem Standort beiträgt, als sehr hoch.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

23 Insgesamt nahmen 989 Selbständige und Unternehmen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum an der Befragung teil.

24 Tiefergehende Ergebnisse auf Teilmarktebene finden sich in den jeweiligen Teilmarktsteckbriefen in der Langfassung dieses Berichts.

Geringe Sichtbarkeit für Regionalpolitik und potenzielle Kunden

Während die Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum bedeutenden Mehrwert schaffen, bleibt den Einschätzungen der Befragten zufolge das damit verbundene Potenzial in weiten Teilen dennoch verkannt. So stimmen lediglich 8,4 Prozent der Unternehmen der Aussage zu, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft an ihrem Standort von der Regionalpolitik als Wirtschaftsfaktor wahrgenommen wird (siehe Abbildung 3.8). Insgesamt ein größerer Anteil der Unternehmen stimmt dieser Aussage eher nicht zu (31,8 Prozent) oder gar nicht zu (42,3 Prozent). Passend hierzu geben nur rund neun Prozent der Unternehmen an, dass an ihrem Standort die Kultur- und Kreativwirtschaft einen Teil des Standortmarketings darstellt. Der Aussage, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft am eigenen Standort gut untereinander vernetzt ist, stimmen ebenfalls lediglich fast neun Prozent eher zu oder voll und ganz zu. Eine geringe Sichtbarkeit des eigenen Angebotes ist ein häufig diskutierter Hemmnisfaktor für die allgemeine Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft. Auch im ländlichen Raum ist dieser Faktor stark ausgeprägt, denn lediglich 8,8 Prozent der Unternehmen stimmen der Aussage zu, dass Kultur- und Kreativschaffende an ihrem Standort für potenzielle Kunden gut sichtbar sind.

Stärkere Sichtbarmachung des Innovationspotenzials der Kultur- und Kreativwirtschaft notwendig

Hinsichtlich der Sichtbarkeit des Innovationpotenzials der Kultur- und Kreativwirtschaft sehen die befragten Unternehmen noch deutlichen Verbesserungsspielraum. Insgesamt knapp 65 Prozent der Unternehmen sehen eine stärkere Sichtbarmachung des Potenzials der Kultur- und Kreativwirtschaft als Innovationstreiber als notwendig an (siehe Abbildung 3.9). Etwa jedes dritte Unternehmen schätzt die stärkere Sichtbarmachung sogar als außerordentlich notwendig ein. Eine verbesserte Sichtbarkeit des Innovationspotenzials spielt für Unternehmen aller Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft eine wichtige Rolle, wobei auch deutliche Unterschiede in den Zustimmungsraten zu beobachten sind. So sehen vor allem die Unternehmen der Filmwirtschaft die stärkere Sichtbarmachung als notwendig (24,6 Prozent) oder außerordentlich notwendig an (56,1 Prozent). In der Software- und Games-Industrie schätzen hingegen im Vergleich „nur“ insgesamt 52,9 Prozent eine bessere Sichtbarkeit als (außerordentlich) notwendig ein. Eine mögliche Erklärung ist, dass die großen Innovationspotenziale der Software- und Games-Industrie bereits flächendeckender bekannt sind, als die anderer Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Abbildung 3.8: Wirtschaftliche Verflechtung der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: Nur 0,9 Prozent der Befragten stimmt der Frage, ob Kultur- und Kreativschaffende für potenzielle Kunden gut sichtbar sind, voll und ganz zu.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Abbildung 3.9: Bedarf einer stärkeren Sichtbarmachung des Innovationspotenzials der Kultur- und Kreativwirtschaft (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: 31,8 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum erachten eine stärkere Sichtbarmachung der Branche für notwendig. 32,8 Prozent halten diese sogar für außerordentlich notwendig.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Lebensqualität und private Verbundenheit beeinflussen die Standortwahl maßgeblich

Für die Untersuchung der Situation der Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum ist es interessant, die Faktoren der individuellen Standortwahl offenzulegen. Bei der Frage nach den relevanten Faktoren, welche die Wahl des Unternehmensstandortes maßgeblich beeinflusst haben, stechen zwei Bewegungsgründe deutlich heraus. So geben knapp 85 Prozent der Unternehmen an, dass die private Verbundenheit mit dem Standort ein Hauptgrund für diese Wahl war (siehe Abbildung 3.10). Mit 84 Prozent geben fast gleich viele Unternehmen an, dass die Lebensqualität eine entscheidende Rolle für die Standortwahl im ländlichen Raum dargestellt hat. Weitere entscheidende Standortfaktoren sind das weitreichende Angebot an Gewerbe- und Arbeitsflächen (45,2 Prozent), die regionale Kundenpräsenz (35,3 Prozent) sowie die Möglichkeiten zur Lagerungs- und Vertriebsniederlassung (29,8 Prozent). Etwas seltener bewerten die Unternehmen Infrastruktureinrichtungen, wie leistungsfähiges Breitband (22,6 Prozent) oder öffentlichen Nahverkehr (21,9 Prozent), als Beweggrund zur Ansiedlung im ländlichen Raum. Als weniger relevante Standortfaktoren erachten die Unternehmen die Unterstützung durch Politik und Institutionen (10,0 Prozent), finanzielle Anreize (7,7 Prozent) oder das lokale Angebot an Fachkräften (7,6 Prozent).

Abbildung 3.10: Einflussfaktoren auf die Standortwahl im ländlichen Raum (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: Bei 84,8 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum hat die private Verbundenheit mit dem Standort die Wahl des Unternehmensstandortes maßgeblich beeinflusst. Die Antwortoption „Lebensqualität" wurde erst im Verlauf der Feldphase hinzugefügt, daher liegt die Anzahl der Beobachtungen für diese Antwort bei 555 Teilnehmern.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Mäßige Zufriedenheit hinsichtlich des Infrastrukturangebots und hoher Bedarf am Ausbau der digitalen Infrastruktur

Hinsichtlich des Infrastrukturangebots im ländlichen Raum zeigen sich die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft nur mäßig zufrieden. Etwa ein Drittel der Unternehmen ist zufrieden mit dem lokalen Angebot an Internet und Breitband (siehe Abbildung 3.11). Dabei zeigen sich knapp 21 Prozent der Unternehmen zufrieden und etwa 13 Prozent sehr zufrieden. Die örtliche Mobilfunk-Infrastruktur beschreiben etwa 30 Prozent der Unternehmen als zufriedenstellend. Die Zufriedenheit mit der lokalen Infrastruktur fällt für die weiteren abgefragten Bereiche nochmals deutlich niedriger aus. Diese Bereiche umfassen Bildungseinrichtungen (24,3 Prozent), öffentlichen Verkehr (20,4 Prozent) sowie kulturelle Einrichtungen (19,1 Prozent). Nur etwa jedes zehnte Unternehmen ist darüber hinaus zufrieden mit dem lokalen Angebot an Förder- und Forschungseinrichtungen.

Den höchsten Bedarf an Infrastrukturausbau sehen die Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum bei der Versorgung mit Internet und Breitband. Insgesamt 58 Prozent der Unternehmen schätzen den Bedarf am Breitbandausbau als hoch ein (siehe Abbildung 3.12). Mit knapp 46 Prozent ist allerdings auch der Bedarf für den weiteren Ausbau des Mobilfunknetzes für die Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum nicht von der Hand zu weisen. Darüber hinaus hofft mehr als jedes zweite Unternehmen auf einen Ausbau des lokalen Angebots an öffentlichem Verkehr. Der Wunsch nach kulturellen Einrichtungen, Fördereinrichtungen und Bildungseinrichtungen ist derweil mit deutlich über 20 Prozent der Unternehmen auch nicht zu verkennen, aber deutlich seltener verbreitet.

Abbildung 3.11: Zufriedenheit mit der lokalen Infrastruktur im ländlichen Raum (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: Auf die Frage nach der Zufriedenheit mit der Infrastruktur am Unternehmensstandort im ländlichen Raum geben 13,3 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum an, sehr zufrieden mit der Internet- und Breitbandversorgung zu sein.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Abbildung 3.12: Bedarf an Infrastrukturausbau (Anteil der befragten Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: Den höchsten Bedarf für Infrastrukturausbau sehen die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum im Internet- und Breitbandausbau mit 58 Prozent.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Entwicklungs- und Wachstumspotenzial der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum

Mehr als drei Viertel der Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum sehen Entwicklungs- und Wachstumspotenziale, die durch die zunehmende Digitalisierung ermöglicht werden. Nach Ansicht der Unternehmen trägt die zunehmende Digitalisierung dazu bei, dass Hemmnisse durch räumliche Distanzen an Bedeutung verlieren (siehe Abbildung 3.13). Insgesamt die Hälfte der Unternehmen geht generell davon aus, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum wachsen wird und knapp 35 Prozent der Unternehmen sehen die Kultur- und Kreativwirtschaft als Innovationsmotor im ländlichen Raum an. Ein Hemmnis für das Entwicklungspotenzial der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt laut den befragten Unternehmen allerdings darin, dass potenzielle Mitarbeiter in Städte und Metropolregionen abwandern. Insgesamt 61,3 Prozent der Unternehmen teilen diese Einschätzung.

Herausforderungen mit Blick auf Finanzen, Kundengewinnung und Personal

Kultur- und Kreativschaffende im ländlichen Raum sehen sich einer Reihe unterschiedlicher Herausforderungen ausgesetzt. Für 67,3 Prozent der Unternehmen im ländlichen Raum zeigt sich die größte Herausforderung in der dauerhaften Existenzsicherung (siehe Abbildung 3.14). Passend hierzu nehmen auch 65,9 Prozent einen steigenden Aufwand zur Kundengewinnung wahr. Nicht minder bedeutsam zeigen sich Herausforderungen bei der Suche und Sicherung von Fachkräften (65,6 Prozent) sowie durch eine sinkende Zahlungsbereitschaft für Kultur- und Kreativleistungen (63,8 Prozent). Fast die Hälfte der Unternehmen bewerten die Sichtbarkeit des Unternehmens als große Herausforderung für die Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum. Damit einher geht für etwa 45 Prozent der Unternehmen eine schwierige Auftragslage. Die persönliche Work-Life-Balance wird indes auch von 44,2 Prozent als große Herausforderung angesehen.

Abbildung 3.13: Entwicklungs- und Wachstumspotenzial der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum (Anteil der befragten Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: 76,9 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum sind der Meinung, dass Hemmnisse durch räumliche Distanzen aufgrund der zunehmenden Digitalisierung an Bedeutung verlieren.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Abbildung 3.14: Herausforderungen für die Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum (Anteil der Unternehmen in Prozent

Lesehilfe: 67,3 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum geben an, dass die dauerhafte Existenzsicherung die größte Herausforderung für die Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum darstellt.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Flexible Arbeitsformen und Nutzung digitaler Technologien und Dienste weit verbreitet

Für die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft nimmt die Nutzung flexibler Arbeitsformen einen hohen Stellenwert ein. Mit rund 72,4 Prozent zeichnet sich dabei mobiles Arbeiten als die am weitesten verbreitete flexible Arbeitsform unter Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum ab (siehe Abbildung 3.14). Darüber hinaus nehmen aber auch Arbeitsformen wie flexible Arbeitszeitmodelle (68,7 Prozent), freie Mitarbeiterbeschäftigung (57,2 Prozent) und anpassungsfähige Arbeitsplatzmodelle (41,6 Prozent) einen hohen Stellenwert ein. Crowdworking, also die Vergabe von traditionell unternehmensinternen Aufgaben und Projekten über Onlineplattformen an externe Arbeitskräfte, wird von den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft bislang nur eher selten eingesetzt (6,0 Prozent).

Abbildung 3.15: Nutzung flexibler Arbeitsformen (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: 68,7 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum nutzen flexible Arbeitszeitmodelle.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Die Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum nutzen eine Vielzahl verschiedener digitaler Dienste und Technologien. Insbesondere die Nutzung mobiler internetfähiger Endgeräte, wie z. B. Smartphones, ist aus dem Arbeitsalltag nicht mehr wegzudenken. Während zwei Drittel der Unternehmen die mobilen Endgeräte intensiv nutzen, finden Smartphones und Laptops bei zusätzlichen 25 Prozent der Unternehmen zumindest einen vereinzelten Einsatz (siehe Abbildung 3.16). Social-Media-Anwendungen sind bei den Kultur- und Kreativschaffenden ebenfalls weit verbreitet, insgesamt 71 Prozent der Unternehmen nutzen vereinzelt oder intensiv Profile in sozialen Netzwerken oder ähnliche Anwendungen. Darüber hinaus greifen die Unternehmen für ihre Geschäfte auf Cloud-Computing-Dienste (64,4 Prozent), Open Content (59 Prozent) und Plattformen für Zusammenarbeit und Wissensmanagement (40,4 Prozent) zurück. Aber auch neue Erlös- und Bezahlmodelle, Open-Innovation-Plattformen, Big Data, künstliche Intelligenz und Crowdfunding-Plattformen werden von einem Teil der Unternehmen (vereinzelt) genutzt.

Geringer Bekanntheitsgrad öffentlicher Förderprogramme und hoher Beratungsbedarf

Trotz der Fülle an öffentlichen Förderprogrammen für Kultur- und Kreativunternehmen, fällt der Bekanntheitsgrad dieser Programme bei den Unternehmen im ländlichen Raum sehr gering aus. Gefragt nach der Bedeutung öffentlicher Förderprogramme für das eigene Unternehmen geben rund 68 Prozent der Kultur- und Kreativschaffenden an, dass sie solche Programme für Kultur- und Kreativunternehmen nicht kennen (siehe Abbildung 3.17). Etwa jedes fünfte Unternehmen gibt darüber hinaus an, solche Programme zwar zu kennen, aber nicht zu nutzen. Die Nutzungsrate öffentlicher Förderprogramme unter den befragten Kultur- und Kreativunternehmen im ländlichen Raum beträgt etwa zehn Prozent. Hinzukommen knapp drei Prozent der Unternehmen, die planen, solche Förderprogramme künftig zu nutzen.

Abbildung 3.16: Nutzung digitaler Dienste (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: 31,2 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum nutzen Social-Media-Anwendungen intensiv.
Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Abbildung 3.17: Bedeutung öffentlicher Förderprogramme (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: 67,8 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum geben an, keine öffentlichen Förderprogramme für Kultur- und Kreativunternehmen zu kennen.
Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

Der geringe Bekanntheitsgrad öffentlicher Förderprogramme spiegelt sich auch in einem erhöhten Beratungsbedarf der Unternehmen wider. So sehen knapp 66 Prozent der Unternehmen einen Bedarf für Beratungen zu Förderprogrammen (siehe Abbildung 3.18). Ferner geben 48 Prozent der Unternehmen einen Bedarf an rechtlicher Beratung an. Für 41 Prozent der Unternehmen sind Coachings zur Weiterentwicklung der Geschäftsidee von Relevanz. Der Bedarf an grundlegender betriebswirtschaftlicher Beratung ist für jedes dritte Unternehmen wichtig.

Abbildung 3.18: Bedarf an Beratungsangeboten (Anteil der Unternehmen in Prozent)

Lesehilfe: 65,6 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum sehen einen Bedarf für Beratungen zum Thema Förderprogramme.
Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, 1. Halbjahr 2019.

4 Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Unternehmensgründungen sind für die Dynamik eines Wirtschaftssektors und die Erneuerung der Produkt- und Dienstleistungsangebote von großer Bedeutung. Neue Unternehmen bringen meist auch neue Ideen in den Markt. Erfasst werden nur Gründungen, die einen gewissen Mindestumfang an wirtschaftlichen Aktivitäten aufweisen. Markteintritte durch Selbständige und Freiberufler werden nur dann berücksichtigt, wenn deren Tätigkeit vergleichbar ist mit einer unternehmerischen Tätigkeit durch eine Personen- oder Kapitalgesellschaft. Selbständige, die im Rahmen von Werkverträgen für Auftraggeber kulturelle oder kreative Tätigkeiten erbringen und dabei nur in sehr begrenztem Umfang eigenes Kapital einsetzen (abgesehen von ihrem Humankapital) und nur in Teilen über unternehmerische Freiheiten verfügen, bleiben dabei in der Regel unberücksichtigt. Solche Freischaffenden sind insbesondere im Markt für darstellende Künste, im Pressemarkt sowie in der Musik- und Filmwirtschaft anzutreffen. In anderen Teilmärkten wie z. B. dem Architekturmarkt sind freie Berufe weit verbreitet.

Im Jahr 2018 wurden in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland laut MUP knapp 9.500 wirtschaftsaktive Unternehmen neu gegründet. Über ein Drittel (35,6 Pro-

Datenbasis: Mannheimer Unternehmenspanel (MUP)

Das MUP ist ein Panel-Datensatz zu Unternehmen mit Sitz in Deutschland. Dem Panel liegt eine Kooperation zwischen dem ZEW und der Creditreform, der größten deutschen Kreditauskunftei, zugrunde. Creditreform stellt seine Unternehmensdaten halbjährlich dem ZEW zur Verfügung.

Das MUP enthält faktisch alle wirtschaftsaktiven Unternehmen im Bereich der gewerblichen Wirtschaft Deutschlands und erlaubt es, Markteintritte (Unternehmensgründungen) und Marktaustritte (Unternehmensschließungen) sowie den Bestand an wirtschaftsaktiven Unternehmen im Zeitablauf zu identifizieren. Selbständige sowie nicht eintragungspflichtige Unternehmen mit nur geringer wirtschaftlicher Aktivität sind nur ausnahmsweise im MUP erfasst. Die Anzahl der Unternehmensgründungen wird aus dem MUP mithilfe eines Hochrechnungsansatzes ermittelt, der die verzögerte Erfassung von neu gegründeten Unternehmen durch die Creditreform am aktuellen Rand berücksichtigt. Dies bedeutet gleichzeitig, dass die Angaben zur Anzahl der Unternehmensgründungen sowie zum Unternehmensbestand am aktuellen Rand (d. h. für die Jahre 2016 – 2018) vorläufig sind und in späteren Jahren noch revidiert werden können. Aus diesem Grund werden im Folgenden nur gerundete Werte ausgewiesen.

Abbildung 4.1: Verteilung der Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschlands 2018 nach Teilmärkten

Lesehilfe: Im Jahr 2018 fanden 35,6 Prozent aller Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Software- und Games-Industrie statt.

Anmerkung: Als Basis dient die Anzahl an Gründungen inklusive der Doppelzählungen. Somit ergibt sich eine rechnerische Summe von 100 Prozent. Minimale Abweichungen aufgrund von Rundungsdifferenzen möglich.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019.

zent) der Gründungen fanden im Teilmarkt Software- und Games-Industrie statt (siehe Abbildung 4.1). Gemessen an der Anzahl der Unternehmensgründungen sind die Designwirtschaft (15,6 Prozent), der Werbemarkt (12,2 Prozent) und der Architekturmarkt (10,1 Prozent) die nächstwichtigsten Teilmärkte. Auf diese vier Bereiche der Kultur- und Kreativwirtschaft entfallen zusammen fast drei Viertel aller Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Jährliche Gründungszahlen zwischen 500 und 700 neu gegründeten Unternehmen weisen die Filmwirtschaft, der Pressemarkt und der Markt für darstellende Künste auf. Die geringste Anzahl an Gründungen pro Jahr findet sich mit weniger als 100 Neugründungen in der Rundfunkwirtschaft und in den sonstigen Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Die Anzahl der neu gegründeten Unternehmen hat sich im Vergleich zum Vorjahr damit kaum verändert. Gleichwohl zeigt sich für den Zeitraum 2012 bis 2018 ein fallender Trend der Gründungszahlen. In der Gesamtwirtschaft Deutschlands blieben die Gründungszahlen seit 2014 annähernd stabil. Dadurch hat sich das Niveau der Gründungstätigkeit, wenn man das Jahr 2007 als Ausgangsbasis nimmt, in der Kultur- und Kreativwirtschaft und der Gesamtwirtschaft angenähert (siehe Abbildung 4.2). Der starke Anstieg der Gründungszahlen im Jahr 2009 war u.a. durch die Einführung der Unternehmergesellschaft bedingt. Damals haben viele Selbständige diese Variante der Rechtsform der GmbH gewählt, da sie faktisch keine Stammkapitaleinlage erfordert.

Die Gründungsdynamik unterscheidet sich deutlich nach Teilmärkten (Abbildung 4.3). Der einzige Teilmarkt, in dem die Gründungstätigkeit im Zeitraum 2007 bis 2018 zugenommen hat, ist die Software- und Games-Industrie. Hier wurden 2018 um 42 Prozent mehr Unternehmen gegründet als noch 2007. Die höchsten Gründungszahlen wurden in den Jahren 2009 bis 2011 erreicht. Seither bewegen sie sich auf einem konstant hohen Niveau und sind 2017 und 2018 wieder angestiegen. In einigen anderen Teilmärkten nahmen die Gründungszahlen ebenfalls 2009 merklich zu, gingen danach aber zum Teil deutlich zurück. Dies gilt für den Werbemarkt, die Designwirtschaft, den Buchmarkt, den Architekturmarkt und die Filmwirtschaft. In den anderen Teilmärkten sind die Gründungszahlen nach 2007 fast in jedem Jahr rückläufig. Besonders stark nahmen sie im Kunstmarkt und in der Rundfunkwirtschaft ab. Im Jahr 2018 stiegen die Gründungszahlen in einigen Teilmärkten im Vergleich zum Vorjahr an. Dies gilt besonders stark für den Architekturmarkt, wo sich bereits seit 2016 eine positive Gründungsdynamik zeigt. Leichte Zuwächse von sehr niedrigem Niveau verzeichnen aktuell auch der Markt für darstellende Künste, der Pressemarkt und der Buchmarkt sowie die Filmwirtschaft.

Abbildung 4.2: Anzahl der Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft und in der Gesamtwirtschaft in Deutschland 2007 bis 2018 (Indexreihe, 2007 = 100)

Lesehilfe: Im Jahr 2018 belief sich die Anzahl der Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft auf 73 Prozent des Werts des Jahres 2007. In der Gesamtwirtschaft lag dieser Wert bei 72 Prozent.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019.

Abbildung 4.3: Gründungsdynamik in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland nach Teilmärkten 2007 bis 2018 (Indexreihe, 2007 = 100)

Lesehilfe: Im Vergleich der Jahre 2007 und 2018 sind die Gründungszahlen in der Software- und Games-Industrie am stärksten angestiegen und lagen im Jahr 2018 um 42 Prozent über dem Wert des Jahres 2007.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019.

Die Gründungsdynamik innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft hat sich im vergangenen Jahrzehnt stark in Richtung Software- und Games-Industrie verschoben, also hin zu einem Teilmarkt, der primär auf gewerbliche Kunden abzielt. Zwischen 2007 (knapp 18 Prozent aller Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft) und 2018 hat sich der Anteil dieses Teilmarkts an der gesamten Gründungstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft verdoppelt (siehe Abbildung 4.4). Der einzige andere Teilmarkt, der in diesem Zeitraum seinen Anteil erhöhen konnte, ist der Architekturmarkt (von neun auf zehn Prozent). Alle anderen Teilmärkte haben für das Gründungsgeschehen in der Kultur- und Kreativwirtschaft an Bedeutung verloren.

Am stärksten war der absolute Anteilsverlust im Werbemarkt (6,7 Prozentpunkte). Die stärksten relativen Anteilsverluste verzeichneten der Kunstmarkt und die Rundfunkwirtschaft. Deren Anteil hat sich jeweils halbiert. Hinter der Verschiebung in Richtung Software- und Games-Industrie steht in erster Linie der Trend der Digitalisierung. Dieser eröffnet zahllose neue Möglichkeiten, um kreative Geschäftsideen in Verbindung mit Softwarelösungen umzusetzen. Viele neu gegründete Unternehmen in dieser Branche spezialisieren sich dabei auf die Programmierung neuer Digitalisierungsanwendungen, von Weblösungen über Apps bis hin zu Online-Plattformen.

Abbildung 4.4: Anteil der Teilmärkte an allen Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2007 und 2018 (in Prozent)

Lesehilfe: In der Software- und Games-Industrie ist der Anteil an den Gründungen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft von 17,8 Prozent im Jahr 2007 auf 35,6 Prozent im Jahr 2018 gestiegen.
Anmerkung: Anteil des jeweiligen Teilmarkts an der Summe der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Doppelzählung.
Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019.

Um die Gründungstätigkeit zwischen den einzelnen Teilmärkten und mit anderen Branchen vergleichen zu können, kann die Gründungsrate herangezogen werden. Sie setzt die Zahl der Unternehmensgründungen zum Bestand der wirtschaftsaktiven Unternehmen in Bezug und gibt Auskunft, in welchem Tempo sich der Unternehmensbestand durch Neugründungen erneuert. In der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschlands lag die Gründungsrate im Mittel der Jahre 2016–2018 bei 4,6 Prozent und damit etwa auf dem Niveau der Gesamtwirtschaft (4,7 Prozent) (siehe Abbildung 4.5). Im Durchschnitt der Vergleichsbranchen war die Gründungsrate mit 5,2 Prozent höher, was primär an einer hohen Gründungsrate in den IKT-Diensten, der Unternehmensberatung sowie der Chemie- und Pharmaindustrie liegt. In allen anderen Vergleichsbranchen ist die Gründungsrate niedriger als in der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft weist die Software- und Games-Industrie mit 7,7 Prozent die mit Abstand höchste Gründungsrate auf. In allen anderen Teilmärkten ist die Gründungsrate niedriger als im Mittel der Kultur- und Kreativwirtschaft. Die zweithöchste Gründungsrate berichtet der Werbemarkt mit 4,3 Prozent. Die Filmwirtschaft, die Designwirtschaft und der Markt für darstellende Künste weisen Gründungsraten von etwa vier Prozent auf. Die niedrigsten Gründungsraten sind im Buchmarkt (2,8 Prozent) und im Kunstmarkt (2,2 Prozent) zu beobachten.

Abbildung 4.5: Gründungsraten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2016 – 2018 nach Teilmärkten und im Vergleich (in Prozent)

Lesehilfe: In der Kultur- und Kreativwirtschaft lag die Gründungsrate im Mittel der Jahre 2016 bis 2018 bei 4,6 Prozent.

Anmerkung: Die Gründungsrate entspricht der Anzahl an Unternehmensgründungen in Prozent des Unternehmensbestands, Mittelwert der Jahre 2016 bis 2018.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019.

5 Zusammenfassung

Der Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft hat sich im Jahr 2018 positiv entwickelt und ist im Vergleich zum Vorjahr um 1,9 Prozent gestiegen. Die gesamtwirtschaftliche Umsatzentwicklung war im selben Zeitraum leicht besser, hier ist der Umsatz um insgesamt 2,1 Prozent gestiegen (siehe Abbildung 5.1). Somit fällt die Umsatzentwicklung in der Kultur- und Kreativwirtschaft, im Gegensatz zu früheren Jahren, zum zweiten Mal in Folge schwächer aus als die Umsatzentwicklung in der Gesamtwirtschaft.

Abbildung 5.1: Entwicklung des Umsatzes in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)

Lesehilfe: Der Umsatz ist zwischen 2015 und 2016 in der Kultur- und Kreativwirtschaft um 4,4 Prozent und in der Gesamtwirtschaft um 1,6 Prozent gestiegen.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Langfristige Umsatzentwicklung in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt positiv

Auch langfristig gesehen ist die Umsatzentwicklung in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 3,3 Prozent deutlich positiv. Jedoch trifft dies nicht für jeden der Teilmärkte zu: In den Teilmärkten Buchmarkt, Pressemarkt, Kunstmarkt und Sonstige ist der Umsatz im langfristigen Mittel rückläufig (siehe Abbildung 5.2). Die stärkste langfristig positive Umsatzentwicklung ist im Teilmarkt Software- und Games-Industrie zu finden: Hier liegt die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate bei 8,9 Prozent. Ebenfalls hohe Wachstumsraten verzeichnen die Teilmärkte Markt für darstellende Künste (6,6 Prozent), Architekturmarkt (5,4 Prozent) sowie Werbemarkt (3,8 Prozent). Etwas niedriger, aber dennoch positiv fällt das langfristige Umsatzwachstum in den Teilmärkten Rundfunkwirtschaft (3,0 Prozent), Musikwirtschaft (2,5 Prozent), Designwirtschaft (2,3 Prozent) sowie Filmwirtschaft (1,6 Prozent) aus.

Abbildung 5.2: Entwicklung des Umsatzes in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (durchschnittliche jährliche Veränderung 2013 – 2018* in Prozent)

Lesehilfe: Der Umsatz in der Filmwirtschaft ist im Zeitraum von 2013 bis 2018 um jährlich 1,6 Prozent gewachsen.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Zahl an Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft bleibt auf dem Vorjahresstand

Die Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft bleibt im Jahr 2018 etwa auf dem Vorjahresniveau (siehe Abbildung 5.3). Somit ist der Unternehmensbestand in der Kultur- und Kreativwirtschaft erstmals seit 2014 nicht gewachsen. In der Gesamtwirtschaft lässt sich im Vergleich zum Vorjahr hingegen eine gegensätzliche Entwicklung erkennen: Während die Wachstumsrate des Unternehmensbestandes im Jahr 2017 bei null Prozent lag, hat sich diese im Jahr 2018 positiv entwickelt und erreicht mit nun 0,7 Prozent die höchste Wachstumsrate seit 2014. Im Rückblick bis zum Jahr 2014 ist die höchste Wachstumsrate des Unternehmensbestandes in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit 1,6 Prozent im Jahr 2016 zu verzeichnen.

Auch beim Unternehmensbestand ist die langfristige Entwicklung in der Kultur- und Kreativwirtschaft trotz des aktuellen Stillstandes positiv: Die durchschnittliche Wachstumsrate der Jahre 2013 bis 2018 beträgt etwa 0,8 Prozent (siehe Abbildung 5.4). Jedoch lassen sich in einzelnen Teilmärkten auch negative durchschnittliche Wachstumsraten erkennen. So sinkt der Unternehmensbestand in den Teilmärkten Rundfunkwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Kunstmarkt und Werbemarkt jährlich um durchschnittlich 0,4 Prozent (Rundfunkwirtschaft) bis zu 2,9 Prozent (Werbemarkt). In den anderen Teilmärkten nimmt die Anzahl an Unternehmen im Durchschnitt zu. Die höchste jährliche Wachstumsrate ist hierbei in der Software- und

Abbildung 5.3: Entwicklung der Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft
(Veränderung in Prozent)

Lesehilfe: Zwischen 2013 und 2014 nahm die Anzahl der Unternehmen in der Gesamtwirtschaft um 0,1 Prozent ab und in der Kultur- und Kreativwirtschaft um 0,2 Prozent zu.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Abbildung 5.4: Entwicklung der Anzahl der Unternehmen in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft
(durchschnittliche jährliche Veränderung 2013 – 2018* in Prozent)

Lesehilfe: Die Anzahl der Unternehmen in der Designwirtschaft hat im Zeitraum 2013 bis 2018 um durchschnittlich 2,2 Prozent pro Jahr zugelegt.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Abbildung 5.5: Entwicklung der Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft
(Veränderung in Prozent)

Lesehilfe: Die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2015 und 2016 um 5,3 Prozent und in der Gesamtwirtschaft um 3,5 Prozent gestiegen.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2019b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung, Destatis, 2019c; eigene Berechnungen ZEW.

Games-Industrie mit 3,9 Prozent zu finden, gefolgt von den Teilmärkten Markt für darstellende Künste (3,4 Prozent) sowie Designwirtschaft (2,2 Prozent).

Bruttowertschöpfung entwickelt sich weiterhin positiv

Die Entwicklung der Bruttowertschöpfung ist in den letzten Jahren sowohl in der Kultur- und Kreativwirtschaft als auch in der Gesamtwirtschaft stets positiv (siehe Abbildung 5.5). Im Vergleich zum Vorjahr wächst die Bruttowertschöpfung in der Gesamtwirtschaft im Jahr 2018 um 3,1 Prozent und in der Kultur- und Kreativwirtschaft um 2,9 Prozent. Während die Wachstumsrate der Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft deutlich über dem Vorjahreswert (0,6 Prozent) liegt, fällt die Wachstumsrate in der Gesamtwirtschaft im Vergleich zum Vorjahr (3,6 Prozent) etwas geringer aus.

Auch in der längerfristigen Betrachtung ist die Entwicklung der Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft positiv. Im Zeitraum von 2013 bis 2018 beträgt

Abbildung 5.6: Entwicklung der Bruttowertschöpfung in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft
(durchschnittliche jährliche Veränderung 2013 – 2018* in Prozent)

Lesehilfe: Die Bruttowertschöpfung im Buchmarkt hat im Zeitraum 2013 bis 2018 um durchschnittlich 1,3 Prozent pro Jahr zugenommen.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2019c; eigene Berechnungen ZEW.

die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate der Bruttowertschöpfung 2,7 Prozent (siehe Abbildung 5.6). Betrachtet man die einzelnen Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft, weist lediglich die Filmwirtschaft (-1,0 Prozent) und der Teilmarkt Sonstige (-1,4 Prozent) eine negative jährliche Wachstumsrate im Zeitraum 2013 bis 2018 auf. Die durchschnittlich beste jährliche Entwicklung der Bruttowertschöpfung verzeichnet die Software- und Games-Industrie: In diesem Teilmarkt wächst die Bruttowertschöpfung seit 2013 um jährlich 7,0 Prozent. Auch die Bruttowertschöpfung im Architekturmarkt steigt mit jährlich 5,5 Prozent vergleichsweise stark an.

Anzahl an sozialversicherungspflichtig Beschäftigten steigt weiterhin

Die Entwicklung der Anzahl an sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist sowohl in der Kultur- und Kreativwirtschaft als auch in der Gesamtwirtschaft durchweg positiv. Obwohl sich der Unternehmensbestand in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zum Vorjahr nicht verändert hat, nimmt die Anzahl an sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um 3,9 Prozent zu (siehe Abbildung 5.7). Im selben Zeitraum steigt die Anzahl an sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Gesamtwirtschaft um 2,2 Prozent.

Die geringfügige Beschäftigung entwickelt sich in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2018 gegensätzlich zur Entwicklung in der Gesamtwirtschaft: Während hier die Anzahl an geringfügig Beschäftigten im Vergleich zum Vorjahr um 0,9 Prozent steigt, sinkt die Anzahl an geringfügig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft um 2,6 Prozent (siehe Abbildung 5.8). Dies spiegelt in etwa die Entwicklung seit 2014 wider: Betrachtet man die Entwicklung der vergangenen fünf Jahre, lässt sich feststellen, dass die Anzahl an geringfügig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft vorrangig sinkt, während sie in der Gesamtwirtschaft vorrangig ansteigt.

Abbildung 5.7: Entwicklung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)

Lesehilfe: Die Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2015 und 2016 um 3,7 Prozent gestiegen. Gesamtwirtschaftlich war im selben Zeitraum ein Anstieg der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten von 2,2 Prozent zu verzeichnen.

Quelle: Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Abbildung 5.8: Entwicklung der geringfügig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)

Lesehilfe: Die Anzahl der geringfügig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2013 und 2014 um 0,8 Prozent gesunken, während sie in der Gesamtwirtschaft um 1,2 Prozent gestiegen ist.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Abbildung 5.9: Entwicklung der Kernerwerbstätigen (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)

Lesehilfe: Die Anzahl der Kernerwerbstätigen in der Gesamtwirtschaft ist zwischen 2016 und 2017 um 2,1 Prozent gestiegen, in der Kultur- und Kreativwirtschaft lag der Anstieg bei 3,5 Prozent.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren teilweise auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b, Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Die Kernerwerbstätigkeit (Summe der Selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten) wächst im Jahr 2018 im Vergleich zum Vorjahr sowohl in der Kultur- und Kreativwirtschaft als auch in der Gesamtwirtschaft. Während die Zahl der Kernerwerbstätigen in der Gesamtwirtschaft um 2,1 Prozent gestiegen ist, beträgt das Wachstum in der Kultur- und Kreativwirtschaft 3,1 Prozent (siehe Abbildung 5.9). Damit liegen beide Wachstumsraten jeweils nah an den Werten der beiden Vorjahre.

In der langfristigen Betrachtung von 2013 – 2018 ist die Anzahl an Kernerwerbstätigen (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) durchschnittlich um jährlich 2,9 Prozent gestiegen (siehe Abbildung 5.10). Besonders stark zugenommen hat hierbei die Anzahl an Kernerwerbstätigen in der Software- und Games-Industrie. In diesem Teilmarkt liegt die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate bei 6,5 Prozent. Jährliche Rückgänge sind jedoch ebenfalls in einigen Teilmärkten zu finden: So ist die Anzahl an Kernerwerbstätigen im Buchmarkt, Pressemarkt, Kunstmarkt und Sonstiges seit 2013 jährlich gesunken.

Abbildung 5.10: Entwicklung der Kernerwerbstätigen (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft
(durchschnittliche jährliche Veränderung 2013 – 2018* in Prozent)

Lesehilfe: Die Kernerwerbstätigkeit im Werbemarkt hat im Zeitraum 2013 bis 2018 um durchschnittlich 1,9 Prozent pro Jahr zugelegt.

Anmerkung: *Werte für 2018 basieren teilweise (bezüglich der Umsatzsteuerstatistik) auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Zahl an Neugründungen auf dem Niveau des Vorjahres

Im vergangenen Jahr wurden in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland laut Mannheimer Unternehmenspanel (MUP) etwa 9.500 wirtschaftsaktive Unternehmen neu gegründet. Die Anzahl der neu gegründeten Unternehmen hat sich damit im Vergleich zum Vorjahr kaum verändert. Für den Zeitraum 2012 bis 2018 zeigt sich allerdings ein fallender Trend der Gründungszahlen in der Kultur- und Kreativwirtschaft, während die Gründungszahlen in der Gesamtwirtschaft Deutschlands seit 2014 annähernd stabil blieben. Dadurch hat sich das Niveau der Gründungstätigkeit, wenn man das Jahr 2007 als Ausgangsbasis nimmt, in der Kultur- und Kreativwirtschaft und der Gesamtwirtschaft angenähert. Über ein Drittel (35,6 Prozent) der Gründungen fanden im Teilmarkt Software- und Games-Industrie statt. Dies ist auch der einzige Teilmarkt, in dem die Gründungstätigkeit im Zeitraum 2007 bis 2018 zugenommen hat. Alle anderen Teilmärkte zeigen in der längerfristigen Beobachtung eine rückläufige Gründungsdynamik auf, wobei insbesondere der Architekturmarkt seit dem Jahr 2015 wieder deutliche Erholungstendenzen zeigt.

Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum

Für fast alle wichtigen wirtschaftlichen Indikatoren nimmt die relative Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum im Zeitverlauf ab. Definiert wird der ländliche Raum hierbei nach der Stadt- und Gemeindetypendefinition des Bundesinstituts für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR). Ländliche Gebiete sind hierbei Landgemeinden und kleine Kleinstädte. Während im Jahr 2009 noch 14,9 Prozent der Unternehmen dem ländlichen Raum zugerechnet wurden, liegt dieser Anteil für das Jahr 2017 bei nur noch 14,1 Prozent. Noch deutlicher zeigt sich diese Tendenz beim Umsatz. Im Jahr 2009 wurden 8,7 Prozent des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft in ländlichen Gebieten erwirtschaftet. Dieser Wert ging insbesondere im Jahr 2011 deutlich zurück und erreichte im Jahr 2017 nur noch 6,1 Prozent. Auch die Kernerwerbstätigenquote des ländlichen Raums nimmt im Zeitverlauf von 9,6 Prozent im Jahr 2009 auf 8,3 Prozent im Jahr 2017 deutlich ab.

Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft verteilen sich anhand einer Analyse des Mannheimer Unternehmenspanels (MUP) nicht gleichmäßig über Deutschland, sondern bilden regionale Cluster in und um urbane Ballungszentren. So zählt Berlin als größte Gemeinde gleichzeitig auch die höchste Anzahl an Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft. Da in rund drei Viertel der Gemeinden in ganz Deutschland kein bis maximal drei Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft angesiedelt sind, liegt der Durchschnitt der Anzahl der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft je Gemeinde auf Gesamtdeutschland bezogen nur bei ca. acht Unternehmen. Zu beachten sind dabei die großen Unterschiede zwischen Gemeinden, welche sich neben der Bevölkerungsdichte auch durch die flächenmäßige Größe des Gemeindegebietes ergeben. Wie auch bei weiten Teilen der deutschen Wirtschaft insgesamt folgt die räumliche Verteilung der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft grob der Verteilung der Bevölkerung: Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft siedeln sich in dichter besiedelten Regionen mit einer höheren lokalen Nachfrage nach ihren Produkten und Dienstleistungen und einem höheren Arbeitsangebot an.

Eine im ersten Halbjahr 2019 durchgeführte Befragung bei Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum zeigt, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft in ländlichen Gebieten die eigene Sichtbarkeit nur selten positiv beurteilt. Lediglich knapp neun Prozent der Unternehmen sind der Meinung, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft an ihrem Standort von der Regionalpolitik als Wirtschaftsfaktor wahrgenommen wird oder für potenzielle Kunden gut sichtbar ist. Zudem bewertet fast die Hälfte der Unternehmen die Sichtbarkeit des Unternehmens als eine große Herausforderung für die Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum. Und auch hinsichtlich der Sichtbarkeit des Innovationspotenzials der Kultur- und Kreativwirtschaft sehen die Unternehmen noch deutlichen Verbesserungsspielraum.

Die digitale Infrastruktur im ländlichen Raum ist für einen Großteil der Kultur- und Kreativschaffenden bislang nicht zufriedenstellend und mit deutlichem Ausbaubedarf verbunden. Mit der aktuellen Verfügbarkeit von Internet

und Breitband zeigen sich 34 Prozent der Unternehmen zufrieden und den höchsten Bedarf an Infrastrukturausbau sehen die Unternehmen bei der Versorgung mit Internet und Breitband. Insgesamt 58 Prozent der Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum schätzen den Bedarf am Breitbandausbau als hoch ein. Ebenfalls deutlich verbreitet ist der Wunsch nach einem Ausbau des Mobilfunknetzes (45,8 Prozent).

Der Bekanntheitsgrad öffentlicher Förderprogramme für Kultur- und Kreativunternehmen fällt im ländlichen Raum sehr gering aus. Rund 68 Prozent der Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum geben an, dass sie solche Programme nicht kennen. Aktuell genutzt werden öffentliche Förderprogramme von knapp zehn Prozent der befragten Unternehmen. Bei der Frage nach dem Bedarf an Beratungsangeboten steht deshalb auch der Wunsch nach Beratung zu Förderprogrammen bei den Unternehmen an erster Stelle (65,6 Prozent).

Handlungsempfehlungen

Als Ansatzpunkte für wirtschaftspolitische Maßnahmen zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere im ländlichen Raum, lassen sich identifizieren:

- Verfügbare öffentliche Förderprogramme für die Kultur- und Kreativschaffenden im ländlichen Raum sollten verstärkt sichtbar gemacht werden.
- Ein wichtiges Ziel zukünftiger (Förder-)Programme sollte die verbesserte Sichtbarkeit der Kultur- und Kreativschaffenden bei Politik sowie potenziellen Kunden und Kooperationspartnern darstellen.
- Für die Kultur- und Kreativunternehmen, insbesondere im ländlichen Raum, ist die aktuelle Breitbandversorgung nicht zufriedenstellend. Ziel sollte eine flächendeckende Versorgung mit schnellem Internet sein.

6 Anhang

6.1 Ausführliche Tabellen

Tabelle 6.1: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: Anzahl der Unternehmen, 2009 bis 2018*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
1. Musikwirtschaft	13.862	13.723	13.894	13.796	13.811	13.759	14.057	14.430	14.677	14.382
2. Buchmarkt	16.232	16.481	16.702	16.828	16.811	16.798	17.079	17.268	17.390	17.411
3. Kunstmarkt	13.763	13.464	13.422	13.203	13.153	12.794	12.752	12.874	12.752	12.419
4. Filmwirtschaft	18.312	17.956	18.199	18.282	18.440	18.267	18.624	19.075	19.639	19.199
5. Rundfunkwirtschaft	17.853	17.751	18.128	18.154	18.159	18.074	18.179	17.880	17.492	17.808
6. Markt für darstellende Künste	14.993	15.402	15.982	16.497	17.004	17.473	18.249	19.080	19.929	20.132
7. Designwirtschaft	48.332	50.111	52.439	53.676	54.454	55.624	57.127	58.431	59.323	60.822
8. Architekturmarkt	39.956	40.159	40.702	40.762	40.205	40.040	39.849	39.691	39.144	39.285
9. Pressemarkt	34.317	33.564	33.498	33.131	32.557	32.119	32.341	32.241	31.828	31.197
10. Werbemarkt	37.082	35.330	34.577	33.448	32.107	30.855	30.221	30.220	29.892	27.727
11. Software- und Games-Industrie	27.018	28.527	30.413	31.915	33.365	34.725	35.933	37.375	38.803	40.363
12. Sonstige	7.353	7.506	7.736	7.751	7.812	7.775	7.887	8.249	8.254	8.250
Summe mit Doppelzählung	289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	298.302	302.298	306.813	309.122	308.994
Doppelte Wirtschaftszweige	50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.336	51.859	52.330	52.523	52.370
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	**238.479**	**239.534**	**244.290**	**245.816**	**246.353**	**246.967**	**250.439**	**254.484**	**256.600**	**256.624**
Gesamtwirtschaft	3.135.542	3.165.286	3.215.095	3.250.319	3.243.538	3.240.221	3.255.537	3.266.429	3.266.806	3.288.647
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*7,61 %*	*7,57 %*	*7,60 %*	*7,56 %*	*7,60 %*	*7,62 %*	*7,69 %*	*7,79 %*	*7,85 %*	*7,80 %*

Anmerkung: *Werte für 2018 geschätzt. Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.2: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: Umsätze (in Millionen Euro), 2009 bis 2018*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
1. Musikwirtschaft	6.307	6.270	6.639	7.099	7.674	7.896	8.178	8.139	8.440	8.668
2. Buchmarkt	14.848	14.182	14.255	14.032	13.737	13.686	13.657	14.024	13.910	13.488
3. Kunstmarkt	2.146	2.332	2.341	2.316	2.292	2.091	2.170	2.249	2.252	2.177
4. Filmwirtschaft	8.734	8.925	9.283	9.228	9.060	9.328	9.844	9.572	9.987	9.823
5. Rundfunkwirtschaft	7.445	7.671	7.905	8.327	8.942	9.378	9.578	9.892	10.334	10.363
6. Markt für darstellende Künste	3.316	3.478	3.742	3.909	3.971	4.262	4.502	4.770	5.244	5.469
7. Designwirtschaft	17.595	18.243	18.353	18.535	18.338	18.566	19.078	19.764	20.321	20.533
8. Architekturmarkt	7.967	8.031	8.708	8.813	9.130	9.554	10.236	10.700	11.348	11.874
9. Pressemarkt	31.341	31.398	31.711	31.931	31.065	30.657	30.133	30.054	29.820	28.976
10. Werbemarkt	25.508	25.714	24.929	24.965	25.175	26.130	27.033	29.405	30.078	30.337
11. Software- und Games-Industrie	24.296	26.496	28.442	29.642	29.418	31.619	34.362	37.727	41.632	45.025
12. Sonstige	1.578	1.588	1.652	1.587	1.531	1.418	1.381	1.425	1.454	1.460
Summe mit Doppelzählung	151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	164.586	170.151	177.720	184.820	188.195
Doppelte Wirtschaftszweige	16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.691	18.084	18.906	19.633	19.913
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	**134.329**	**137.333**	**140.970**	**143.338**	**143.155**	**146.895**	**152.067**	**158.814**	**165.187**	**168.282**
Gesamtwirtschaft	4.897.938	5.240.997	5.687.179	5.752.249	5.765.567	5.870.875	5.989.743	6.088.287	6.360.802	6.491.332
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*2,74 %*	*2,62 %*	*2,48 %*	*2,49 %*	*2,48 %*	*2,50 %*	*2,54 %*	*2,61 %*	*2,60 %*	*2,59 %*

Anmerkung: *Werte für 2018 geschätzt. Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.3: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: Kernerwerbstätige, 2009 bis 2018*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
1. Musikwirtschaft	46.827	46.698	46.627	46.533	47.493	47.941	48.496	50.533	52.147	53.502
2. Buchmarkt	78.846	76.860	79.504	78.846	78.157	75.917	73.048	71.836	71.031	68.991
3. Kunstmarkt	19.424	19.161	18.945	18.912	18.793	18.249	18.177	18.292	18.132	17.696
4. Filmwirtschaft	58.503	57.313	57.772	57.633	57.090	57.429	58.866	59.712	61.615	61.136
5. Rundfunkwirtschaft	38.890	38.881	39.694	39.865	41.353	41.688	42.477	42.420	42.351	42.761
6. Markt für darstellende Künste	32.298	33.225	34.112	35.389	37.886	38.805	40.278	42.158	44.189	46.192
7. Designwirtschaft	125.452	125.878	128.427	131.767	134.274	137.262	141.297	145.593	149.893	153.066
8. Architekturmarkt	100.082	101.897	105.087	107.750	110.169	112.775	116.695	121.688	126.950	132.593
9. Pressemarkt	168.312	163.305	161.101	158.860	156.097	152.409	150.380	148.641	147.021	143.470
10. Werbemarkt	140.958	137.006	138.881	140.431	140.562	142.978	145.863	150.715	154.170	154.700
11. Software- und Games-Industrie	243.807	251.708	268.456	299.427	321.092	337.923	358.800	381.364	408.169	439.276
12. Sonstige	15.346	14.991	15.182	15.436	15.548	15.104	15.140	15.376	15.433	15.498
Summe mit Doppelzählung	1.068.745	1.066.923	1.093.788	1.130.848	1.158.513	1.178.480	1.209.516	1.248.326	1.291.100	1.328.881
Doppelte Wirtschaftszweige	115.637	114.403	117.016	119.119	121.245	122.442	124.589	128.246	131.474	133.846
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	**953.108**	**952.520**	**976.772**	**1.011.729**	**1.037.268**	**1.056.038**	**1.084.927**	**1.120.080**	**1.159.626**	**1.195.035**
Gesamtwirtschaft	30.738.823	31.131.887	31.858.678	32.530.353	32.859.218	33.414.726	34.026.834	34.709.747	35.431.779	36.158.875
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*3,10 %*	*3,06 %*	*3,07 %*	*3,11 %*	*3,16 %*	*3,16 %*	*3,19 %*	*3,23 %*	*3,27 %*	*3,30 %*

Anmerkung: *Werte für 2018 bezüglich der Anzahl der Selbständigen (entsprechen der Anzahl an Unternehmen) geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.4: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB), 2009 bis 2018

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1. Musikwirtschaft	32.965	32.975	32.733	32.737	33.682	34.182	34.439	36.103	37.470	39.120
2. Buchmarkt	62.614	60.379	62.802	62.018	61.346	59.119	55.969	54.568	53.641	51.580
3. Kunstmarkt	5.661	5.697	5.523	5.709	5.641	5.455	5.425	5.419	5.380	5.276
4. Filmwirtschaft	40.191	39.357	39.573	39.351	38.650	39.162	40.242	40.637	41.976	41.937
5. Rundfunkwirtschaft	21.037	21.130	21.566	21.711	23.194	23.614	24.298	24.540	24.859	24.954
6. Markt für darstellende Künste	17.305	17.823	18.130	18.892	20.882	21.332	22.029	23.078	24.260	26.060
7. Designwirtschaft	77.120	75.767	75.988	78.091	79.820	81.639	84.170	87.162	90.570	92.244
8. Architekturmarkt	60.126	61.738	64.385	66.988	69.964	72.735	76.846	81.997	87.806	93.308
9. Pressemarkt	133.995	129.741	127.603	125.729	123.540	120.290	118.039	116.400	115.193	112.273
10. Werbemarkt	103.876	101.676	104.304	106.983	108.455	112.123	115.642	120.495	124.278	126.973
11. Software- und Games-Industrie	216.789	223.181	238.043	267.512	287.727	303.198	322.867	343.989	369.366	398.913
12. Sonstige	7.993	7.485	7.446	7.685	7.736	7.329	7.253	7.127	7.179	7.248
Summe mit Doppelzählung	779.672	776.949	798.096	833.406	860.636	880.178	907.218	941.513	981.978	1.019.887
Doppelte Wirtschaftszweige	65.043	63.963	65.614	67.492	69.721	71.107	72.731	75.917	78.952	81.476
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	**714.629**	**712.986**	**732.483**	**765.913**	**790.915**	**809.071**	**834.488**	**865.597**	**903.026**	**938.411**
Gesamtwirtschaft	27.603.281	27.966.601	28.643.583	29.280.034	29.615.680	30.174.505	30.771.297	31.443.318	32.164.973	32.870.228
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*2,59 %*	*2,55 %*	*2,56 %*	*2,62 %*	*2,67 %*	*2,68 %*	*2,71 %*	*2,75 %*	*2,81 %*	*2,85 %*

Quelle: Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.5: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: geringfügig Beschäftigte (GB), 2009 bis 2018

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1. Musikwirtschaft	11.857	11.916	12.128	12.671	12.902	13.213	13.423	13.863	14.675	15.415
2. Buchmarkt	21.288	20.920	20.374	19.766	18.959	18.320	17.610	17.188	16.471	15.804
3. Kunstmarkt	4.591	4.472	4.395	4.355	4.290	4.178	4.046	3.999	3.882	3.763
4. Filmwirtschaft	29.179	28.317	26.928	26.368	25.994	24.920	24.185	23.332	22.955	21.896
5. Rundfunkwirtschaft	2.142	2.045	1.750	1.723	1.841	1.842	1.752	1.785	1.766	1.644
6. Markt für darstellende Künste	12.804	13.011	13.715	14.754	15.806	16.450	17.084	17.998	19.476	20.741
7. Designwirtschaft	65.288	66.974	63.977	62.114	61.783	65.410	56.513	60.399	60.779	58.512
8. Architekturmarkt	18.116	18.080	18.391	18.462	19.109	19.369	18.892	18.989	19.279	19.483
9. Pressemarkt	134.817	133.704	131.207	130.370	123.373	113.233	89.870	84.448	81.751	78.005
10. Werbemarkt	119.006	123.173	115.272	110.736	104.008	111.445	95.069	101.754	102.467	98.142
11. Software- und Games-Industrie	20.715	21.196	22.373	23.732	24.841	25.900	25.507	26.961	27.863	28.507
12. Sonstige	1.914	1.773	1.754	1.682	1.652	1.614	1.576	1.634	1.698	1.614
Summe mit Doppelzählung	441.717	445.581	432.264	426.733	414.558	415.894	365.526	372.349	373.063	363.525
Doppelte Wirtschaftszweige	64.647	66.253	63.461	61.777	61.739	65.737	57.475	61.850	63.012	61.631
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	**377.070**	**379.328**	**368.803**	**364.956**	**352.819**	**350.158**	**308.051**	**310.499**	**310.051**	**301.894**
Gesamtwirtschaft	7.359.609	7.450.194	7.536.790	7.591.384	7.716.104	7.811.376	7.704.750	7.763.218	7.806.047	7.878.276
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*5,12 %*	*5,09 %*	*4,89 %*	*4,81 %*	*4,57 %*	*4,48 %*	*4,00 %*	*4,00 %*	*3,97 %*	*3,83 %*

Quelle: Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.6: Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten, 2009 bis 2018*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015*	2016*	2017*	2018*
1. Musikwirtschaft	20.668	21.083	21.300	21.668	21.899	22.260	22.234	23.055	23.697	23.096
2. Buchmarkt	25.013	26.035	26.838	27.721	28.956	29.424	29.382	30.151	30.967	31.400
3. Kunstmarkt	26.526	26.795	26.917	27.442	27.917	27.696	27.015	27.568	27.736	27.298
4. Filmwirtschaft	35.239	36.390	37.416	38.913	40.186	40.859	42.062	43.842	45.880	45.880
5. Rundfunkwirtschaft	27.573	28.446	28.743	28.857	29.240	29.249	29.119	28.638	28.070	28.627
6. Markt für darstellende Künste	34.072	35.586	37.230	39.550	41.610	42.710	44.299	46.610	49.102	49.828
7. Designwirtschaft	56.487	58.756	60.334	62.267	65.193	66.367	68.892	70.615	72.160	74.972
8. Architekturmarkt	30.017	29.357	28.454	27.432	27.160	26.276	27.517	27.055	26.539	26.737
9. Pressemarkt	35.740	36.706	36.678	36.457	36.590	36.429	36.300	35.792	35.132	35.267
10. Werbemarkt	37.836	35.780	33.708	32.100	30.790	29.470	29.418	29.180	28.802	26.751
11. Software- und Games-Industrie	31.873	33.402	34.497	35.953	37.900	39.744	41.769	43.211	44.899	47.033
12. Sonstige	11.023	11.021	10.919	10.995	11.136	11.264	11.423	11.895	11.919	11.982
Summe mit Doppelzählung	372.067	379.357	383.033	389.355	398.577	401.748	409.431	417.613	424.901	428.871
Doppelte Wirtschaftszweige	78.774	80.333	81.060	82.248	83.746	83.881	85.926	87.320	88.683	89.262
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	**293.293**	**299.024**	**301.974**	**307.107**	**314.831**	**317.867**	**323.504**	**330.293**	**336.218**	**339.609**
Gesamtwirtschaft	2.730.690	2.852.745	2.978.680	3.088.923	3.191.742	3.206.399	3.093.844	3.136.254	3.158.621	3.190.617
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*10,74 %*	*10,48 %*	*10,14 %*	*9,94 %*	*9,86 %*	*9,91 %*	*10,46 %*	*10,53 %*	*10,64 %*	*10,64 %*

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.7: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: Bruttowertschöpfung (in Millionen Euro), 2009 bis 2018*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
1. Musikwirtschaft	4.460	4.290	4.496	4.911	5.424	5.514	5.635	5.680	5.633	5.804
2. Buchmarkt	4.692	4.686	4.978	4.962	4.980	5.040	5.055	5.338	5.407	5.322
3. Kunstmarkt	1.234	1.328	1.216	1.255	1.219	1.163	1.220	1.279	1.341	1.300
4. Filmwirtschaft	7.358	7.317	7.496	7.556	7.685	7.694	7.834	8.183	7.451	7.295
5. Rundfunkwirtschaft	6.318	6.357	6.463	6.907	7.650	7.776	7.664	8.482	7.671	7.697
6. Markt für darstellende Künste	5.475	6.182	6.325	6.625	6.549	6.625	6.937	6.917	7.110	7.475
7. Designwirtschaft	9.034	9.404	9.502	9.738	10.268	9.826	9.948	10.686	10.340	10.508
8. Architekturmarkt	4.682	4.723	4.927	5.241	5.723	5.967	6.607	6.544	7.134	7.463
9. Pressemarkt	10.359	10.983	11.993	12.274	12.274	12.505	12.493	12.497	12.810	12.488
10. Werbemarkt	10.653	11.053	10.894	10.746	11.867	11.651	11.508	11.956	12.051	12.150
11. Software- und Games-Industrie	15.287	16.973	19.758	21.509	23.263	25.163	26.382	28.616	30.229	32.692
12. Sonstige	1.435	1.353	1.322	1.332	1.272	1.113	1.109	1.260	1.180	1.184
Summe mit Doppelzählung	80.987	84.647	89.368	93.056	98.173	100.036	102.392	107.438	108.357	111.376
Doppelte Wirtschaftszweige	9.157	9.416	9.548	9.663	10.110	10.154	10.227	10.356	10.679	10.901
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	**71.830**	**75.232**	**79.820**	**83.393**	**88.063**	**89.882**	**92.164**	**97.082**	**97.677**	**100.475**
Gesamtwirtschaft	2.192.834	2.305.684	2.418.099	2.465.800	2.527.883	2.635.393	2.725.924	2.821.803	2.922.328	3.012.310
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*3,28 %*	*3,26 %*	*3,30 %*	*3,38 %*	*3,48 %*	*3,41 %*	*3,38 %*	*3,44 %*	*3,34 %*	*3,34 %*

Anmerkung: *Werte für 2018 geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2019c; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.8: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
1. Musikwirtschaft											
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	1.165	1.180	1.197	1.204	1.218	1.216	1.265	1.291	1.289	1.298
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	2.235	2.142	2.087	1.998	1.922	1.858	1.809	1.742	1.713	1.612
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	238	282	306	319	333	353	387	389	398	431
59.20.1	Tonstudios etc.	479	539	583	610	634	659	659	700	720	757
59.20.2	Tonträgerverlage	395	390	383	366	376	380	388	403	392	391
59.20.3	Musikverlage	1.200	1.149	1.134	1.095	1.062	1.075	1.055	1.072	1.066	1.021
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	1.828	1.661	1.666	1.560	1.510	1.472	1.505	1.556	1.547	1.409
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	2.024	2.109	2.249	2.395	2.471	2.429	2.547	2.720	2.869	2.864
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	2.656	2.643	2.683	2.695	2.752	2.776	2.924	3.016	3.166	3.112
90.04.1	Theater-/Konzert-veranstalter/-innen	1.414	1.400	1.378	1.337	1.325	1.335	1.316	1.332	1.307	1.290
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	228	228	228	217	208	206	202	209	210	198
	Teilmarkt insgesamt	**13.862**	**13.723**	**13.894**	**13.796**	**13.811**	**13.759**	**14.057**	**14.430**	**14.677**	**14.382**

→

Tabelle 6.8: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
2. Buchmarkt											
18.14	Buchbinderei etc.	1.070	1.041	1.010	993	961	909	896	855	819	789
47.61	Einzelhandel mit Büchern	4.290	4.195	4.137	4.038	3.896	3.803	3.716	3.682	3.536	3.428
47.79.2	Antiquariate	479	459	448	429	428	414	407	391	369	364
58.11	Buchverlage	2.193	2.220	2.243	2.209	2.170	2.117	2.075	2.034	1.982	1.979
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	1.584	1.625	1.718	1.811	1.884	1.974	2.088	2.244	2.411	2.419
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	6.616	6.941	7.146	7.348	7.472	7.581	7.897	8.062	8.273	8.432
	Teilmarkt insgesamt	**16.232**	**16.481**	**16.702**	**16.828**	**16.811**	**16.798**	**17.079**	**17.268**	**17.390**	**17.411**
3. Kunstmarkt											
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	1.797	1.712	1.685	1.632	1.560	1.469	1.425	1.395	1.336	1.247
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	2.193	2.115	2.041	2.007	1.949	1.853	1.786	1.752	1.649	1.587
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	8.883	8.814	8.932	8.892	9.010	8.870	8.949	9.127	9.192	9.098
91.02	Museumsshops etc.	890	823	764	672	634	602	592	600	575	488
	Teilmarkt insgesamt	**13.763**	**13.464**	**13.422**	**13.203**	**13.153**	**12.794**	**12.752**	**12.874**	**12.752**	**12.419**
4. Filmwirtschaft											
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	238	282	306	319	333	353	387	389	398	431
59.11	Film-/TV-Produktion	5.785	5.253	5.118	4.988	4.894	4.567	4.400	4.409	4.521	4.043
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	696	767	851	861	856	774	833	852	865	855
59.13	Filmverleih und -vertrieb	929	865	792	711	654	576	556	518	475	382
59.14	Kinos	888	878	865	843	849	834	841	822	823	812
77.22	Videotheken	1.321	1.201	1.087	969	864	753	653	553	428	318
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.455	8.710	9.180	9.591	9.990	10.410	10.954	11.532	12.129	12.358
	Teilmarkt insgesamt	**18.312**	**17.956**	**18.199**	**18.282**	**18.440**	**18.267**	**18.624**	**19.075**	**19.639**	**19.199**
5. Rundfunkwirtschaft											
60.10	Hörfunkveranstalter	266	262	255	255	262	262	254	252	247	251
60.20	Fernsehveranstalter	87	88	91	89	94	89	87	79	79	83
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	17.500	17.401	17.782	17.810	17.803	17.723	17.838	17.549	17.166	17.474
	Teilmarkt insgesamt	**17.853**	**17.751**	**18.128**	**18.154**	**18.159**	**18.074**	**18.179**	**17.880**	**17.492**	**17.808**
6. Markt für darstellende Künste											
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	1.986	2.080	2.105	2.111	2.147	2.204	2.269	2.310	2.366	2.404
90.01.1	Theaterensembles	126	124	128	131	133	142	166	157	171	173
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	564	573	546	550	584	588	642	665	724	705
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.455	8.710	9.180	9.591	9.990	10.410	10.954	11.532	12.129	12.358

→

Tabelle 6.8: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	2.024	2.109	2.249	2.395	2.471	2.429	2.547	2.720	2.869	2.864
90.04.1	Theater-/Konzert-veranstalter/-innen	1.414	1.400	1.378	1.337	1.325	1.335	1.316	1.332	1.307	1.290
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	228	228	228	217	208	206	202	209	210	198
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	196	178	168	165	146	159	153	155	153	140
	Teilmarkt insgesamt	**14.993**	**15.402**	**15.982**	**16.497**	**17.004**	**17.473**	**18.249**	**19.080**	**19.929**	**20.132**
7. Designwirtschaft											
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	3.777	3.706	3.661	3.603	3.477	3.424	3.314	3.308	3.224	3.126
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.675	3.185	3.577	3.862	3.987	4.119	4.189	4.216	4.247	4.677
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50 %)	18.060	17.125	16.702	16.096	15.408	14.761	14.426	14.383	14.197	13.079
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Modedesign	1.606	2.164	2.586	2.975	3.372	3.590	3.792	3.987	4.122	4.687
74.10.2	Grafik- und Kommunikations-design	5.506	7.269	8.725	10.054	11.100	12.425	13.598	14.419	15.094	16.907
74.10.3	Interior-Design und Raumgestaltung	8.017	7.679	7.773	7.303	6.898	6.661	6.588	6.512	6.444	5.948
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	8.691	8.983	9.415	9.783	10.212	10.644	11.220	11.606	11.995	12.398
	Teilmarkt insgesamt	**48.332**	**50.111**	**52.439**	**53.676**	**54.454**	**55.624**	**57.127**	**58.431**	**59.323**	**60.822**
8. Architekturmarkt											
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	28.140	27.587	27.554	27.137	26.465	26.084	25.772	25.490	24.900	24.444
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.675	3.185	3.577	3.862	3.987	4.119	4.189	4.216	4.247	4.677
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	4.664	4.828	4.990	5.088	5.050	5.083	5.115	5.185	5.135	5.245
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	3.072	3.088	3.108	3.156	3.168	3.179	3.198	3.193	3.219	3.244
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	1.405	1.471	1.473	1.519	1.535	1.575	1.575	1.607	1.643	1.676
	Teilmarkt insgesamt	**39.956**	**40.159**	**40.702**	**40.762**	**40.205**	**40.040**	**39.849**	**39.691**	**39.144**	**39.285**
9. Pressemarkt											
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	9.536	9.219	8.891	8.563	8.208	8.000	8.256	8.604	8.749	8.000
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	211	200	217	211	212	214	203	198	191	196
58.13	Verlegen von Zeitungen	831	829	826	845	849	835	812	808	790	801
58.14	Verlegen von Zeitschriften	1.848	1.782	1.741	1.722	1.689	1.643	1.621	1.568	1.531	1.494
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.396	3.144	3.053	3.002	2.906	2.866	2.799	2.739	2.650	2.534
63.91	Korrespondenz- und Nachrichten-büros	995	989	988	978	890	838	812	775	751	698
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	17.500	17.401	17.782	17.810	17.803	17.723	17.838	17.549	17.166	17.474
	Teilmarkt insgesamt	**34.317**	**33.564**	**33.498**	**33.131**	**32.557**	**32.119**	**32.341**	**32.241**	**31.828**	**31.197**

→

Tabelle 6.8: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
10. Werbemarkt											
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	36.120	34.250	33.404	32.191	30.815	29.521	28.851	28.765	28.393	26.158
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	962	1.080	1.173	1.257	1.292	1.334	1.370	1.455	1.499	1.569
	Teilmarkt insgesamt	**37.082**	**35.330**	**34.577**	**33.448**	**32.107**	**30.855**	**30.221**	**30.220**	**29.892**	**27.727**
11. Software- und Games-Industrie											
58.21	Verlegen von Computerspielen	392	354	336	326	295	283	279	273	263	229
58.29	Verlegen von sonstiger Software	354	474	534	529	543	544	532	563	611	633
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	7.457	8.256	9.037	9.603	10.073	10.611	11.106	11.559	11.882	12.656
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	18.625	19.172	20.165	21.042	21.919	22.638	23.300	24.182	25.115	25.827
63.12	Webportale	190	271	341	415	535	649	716	798	932	1.019
	Teilmarkt insgesamt	**27.018**	**28.527**	**30.413**	**31.915**	**33.365**	**34.725**	**35.933**	**37.375**	**38.803**	**40.363**
12. Sonstige											
32.11	Herstellung von Münzen	49	54	54	53	50	45	43	41	41	39
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	303	289	304	303	305	318	327	328	324	331
74.20.2	Fotolabors	518	466	466	428	413	378	354	338	319	283
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	6.006	6.237	6.456	6.547	6.637	6.638	6.791	7.173	7.188	7.249
91.01	Bibliotheken und Archive	111	100	101	81	80	79	73	64	66	58
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	104	95	95	92	87	90	92	85	88	84
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	262	265	260	247	240	227	207	220	228	206
	Teilmarkt insgesamt	**7.353**	**7.506**	**7.736**	**7.751**	**7.812**	**7.775**	**7.887**	**8.249**	**8.254**	**8.250**
Summe mit Doppelzählung		289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	298.302	302.298	306.813	309.122	308.994
Doppelte Wirtschaftszweige		50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.336	51.859	52.330	52.523	52.370
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**238.479**	**239.534**	**244.290**	**245.816**	**246.353**	**246.967**	**250.439**	**254.484**	**256.600**	**256.624**
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft		*7,61 %*	*7,57 %*	*7,60 %*	*7,56 %*	*7,60 %*	*7,62 %*	*7,69 %*	*7,79 %*	*7,85 %*	*7,80 %*

Anmerkung: *Werte für 2018 geschätzt. Minimale Abweichungen in den Teilmarktsummen bzw. Gesamtsummen können sich aufgrund von Rundungsdifferenzen ergeben.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.9: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
1. Musikwirtschaft											
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	532	551	579	592	616	611	628	640	660	674
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.105	1.175	1.207	1.245	1.187	1.227	1.279	1.345	1.358	1.348
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	113	126	140	158	155	154	186	169	174	177
59.20.1	Tonstudios etc.	93	109	125	134	126	119	120	130	132	142
59.20.2	Tonträgerverlage	1.215	989	1.016	983	866	829	793	541	335	325
59.20.3	Musikverlage	587	549	571	918	1.675	1.666	1.749	1.698	1.786	1.841
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	225	210	239	233	228	209	224	231	224	220
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	379	402	440	461	501	550	597	700	864	945
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	261	261	274	283	275	308	316	313	326	321
90.04.1	Theater-/Konzert-veranstalter/-innen	1.437	1.509	1.644	1.639	1.597	1.766	1.795	1.897	2.079	2.168
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	361	389	403	453	447	456	491	475	501	508
	Teilmarkt insgesamt	**6.307**	**6.270**	**6.639**	**7.099**	**7.674**	**7.896**	**8.178**	**8.139**	**8.440**	**8.668**
2. Buchmarkt											
18.14	Buchbinderei etc.	732	836	871	805	786	733	696	691	710	680
47.61	Einzelhandel mit Büchern	3.667	3.600	3.506	3.551	3.451	3.558	3.866	3.831	3.729	3.414
47.79.2	Antiquariate	66	72	70	65	63	56	61	61	60	61
58.11	Buchverlage	9.590	8.848	8.945	8.754	8.581	8.480	8.133	8.457	8.430	8.327
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	271	274	295	287	278	293	315	374	374	382
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	522	552	568	570	578	566	585	611	607	625
	Teilmarkt insgesamt	**14.848**	**14.182**	**14.255**	**14.032**	**13.737**	**13.686**	**13.657**	**14.024**	**13.910**	**13.488**
3. Kunstmarkt											
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	594	660	742	707	729	619	679	667	685	657
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	409	404	432	416	381	324	302	301	288	281
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	730	750	753	765	766	770	784	874	839	830
91.02	Museumsshops etc.	412	518	414	428	416	378	405	407	440	409
	Teilmarkt insgesamt	**2.146**	**2.332**	**2.341**	**2.316**	**2.292**	**2.091**	**2.170**	**2.249**	**2.252**	**2.177**
4. Filmwirtschaft											
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	113	126	140	158	155	154	186	169	174	177
59.11	Film-/TV-Produktion	4.447	4.489	4.458	4.444	4.418	4.664	4.674	4.676	4.901	4.905
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	124	153	164	181	240	210	234	211	230	224
59.13	Filmverleih und -vertrieb	1.667	1.815	1.993	1.752	1.569	1.572	1.630	1.528	1.527	1.474
59.14	Kinos	1.315	1.276	1.419	1.527	1.524	1.488	1.761	1.535	1.608	1.585
77.22	Videotheken	348	315	302	296	261	277	309	353	383	270

→

Tabelle 6.9: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	720	752	806	870	892	964	1.049	1.102	1.165	1.188
	Teilmarkt insgesamt	**8.734**	**8.925**	**9.283**	**9.228**	**9.060**	**9.328**	**9.844**	**9.572**	**9.987**	**9.823**
5. Rundfunkwirtschaft											
60.10	Hörfunkveranstalter	1.004	965	962	969	981	933	942	1.034	1.007	1.014
60.20	Fernsehveranstalter	5.233	5.487	5.686	6.135	6.747	7.238	7.423	7.641	8.123	8.125
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	1.208	1.219	1.258	1.223	1.213	1.206	1.212	1.218	1.204	1.224
	Teilmarkt insgesamt	**7.445**	**7.671**	**7.905**	**8.327**	**8.942**	**9.378**	**9.578**	**9.892**	**10.334**	**10.363**
6. Markt für darstellende Künste											
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	235	239	252	265	272	275	290	305	328	350
90.01.1	Theaterensembles	53	54	55	81	91	93	101	103	108	106
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	51	55	60	57	79	72	89	97	107	111
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	720	752	806	870	892	964	1.049	1.102	1.165	1.188
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	379	402	440	461	501	550	597	700	864	945
90.04.1	Theater-/Konzert-veranstalter/-innen	1.437	1.509	1.644	1.639	1.597	1.766	1.795	1.897	2.079	2.168
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	361	389	403	453	447	456	491	475	501	508
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	81	78	82	84	91	86	89	92	92	93
	Teilmarkt insgesamt	**3.316**	**3.478**	**3.742**	**3.909**	**3.971**	**4.262**	**4.502**	**4.770**	**5.244**	**5.469**
7. Designwirtschaft											
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	2.216	2.531	2.686	2.780	2.336	2.181	2.219	2.110	2.183	2.177
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	401	485	594	634	669	727	768	873	963	1.056
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50 %)	12.132	12.112	11.704	11.609	11.703	11.868	11.984	12.473	12.684	12.648
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Modedesign	237	327	419	475	544	599	625	664	685	748
74.10.2	Grafik- und Kommunikations-design	495	627	749	856	954	1.078	1.210	1.331	1.463	1.604
74.10.3	Interior-Design und Raumgestaltung	1.012	981	1.040	972	922	922	1.028	1.076	1.095	1.035
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	1.102	1.179	1.160	1.209	1.210	1.191	1.244	1.237	1.248	1.266
	Teilmarkt insgesamt	**17.595**	**18.243**	**18.353**	**18.535**	**18.338**	**18.566**	**19.078**	**19.764**	**20.321**	**20.533**
8. Architekturmarkt											
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	5.821	5.765	6.126	6.117	6.316	6.569	7.080	7.290	7.689	7.992
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	401	485	594	634	669	727	768	873	963	1.056
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	1.022	1.066	1.239	1.288	1.347	1.389	1.486	1.599	1.698	1.778
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	571	543	565	586	603	658	700	737	792	838
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	151	171	183	188	196	211	203	202	206	211
	Teilmarkt insgesamt	**7.967**	**8.031**	**8.708**	**8.813**	**9.130**	**9.554**	**10.236**	**10.700**	**11.348**	**11.874**

→

Tabelle 6.9: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
9. Pressemarkt											
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	3.403	3.351	3.381	3.422	3.303	3.275	3.344	3.458	3.832	3.662
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	1.369	1.415	1.762	1.875	1.825	1.706	1.599	1.516	1.505	1.427
58.13	Verlegen von Zeitungen	10.930	11.183	11.501	11.781	11.396	10.595	10.112	10.094	10.291	10.013
58.14	Verlegen von Zeitschriften	9.918	9.933	9.829	9.934	9.742	9.768	9.708	9.473	9.265	9.117
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.996	3.785	3.458	3.197	3.120	3.622	3.643	3.733	3.166	2.990
63.91	Korrespondenz- und Nachrichten-büros	516	513	522	497	466	485	515	561	556	545
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	1.208	1.219	1.258	1.223	1.213	1.206	1.212	1.218	1.204	1.224
	Teilmarkt insgesamt	**31.341**	**31.398**	**31.711**	**31.931**	**31.065**	**30.657**	**30.133**	**30.054**	**29.820**	**28.976**
10. Werbemarkt											
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	24.264	24.223	23.407	23.217	23.406	23.737	23.969	24.946	25.367	25.296
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	1.244	1.491	1.522	1.748	1.769	2.394	3.064	4.459	4.711	5.041
	Teilmarkt insgesamt	**25.508**	**25.714**	**24.929**	**24.965**	**25.175**	**26.130**	**27.033**	**29.405**	**30.078**	**30.337**
11. Software- und Games-Industrie											
58.21	Verlegen von Computerspielen	4.135	3.040	2.327	1.743	1.395	336	269	304	247	240
58.29	Verlegen von sonstiger Software	272	429	504	396	425	424	400	442	508	511
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	2.530	2.732	3.055	3.179	3.208	3.523	3.955	4.670	5.057	5.506
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	17.034	19.818	21.997	23.663	23.509	26.489	28.070	30.298	33.313	35.821
63.12	Webportale	324	477	559	661	881	847	1.667	2.013	2.507	2.947
	Teilmarkt insgesamt	**24.296**	**26.496**	**28.442**	**29.642**	**29.418**	**31.619**	**34.362**	**37.727**	**41.632**	**45.025**
12. Sonstige											
32.11	Herstellung von Münzen	128	118	159	147	160	109	105	117	125	127
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	110	125	128	117	124	131	75	68	70	72
74.20.2	Fotolabors	567	518	503	449	372	235	232	225	198	197
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	428	462	495	509	520	536	559	642	630	636
91.01	Bibliotheken und Archive	63	66	48	43	44	49	55	30	34	34
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	39	32	36	35	34	36	36	36	37	38
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	244	267	283	288	277	323	319	306	360	357
	Teilmarkt insgesamt	**1.578**	**1.588**	**1.652**	**1.587**	**1.531**	**1.418**	**1.381**	**1.425**	**1.454**	**1.460**
Summe mit Doppelzählung		151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	164.586	170.151	177.720	184.820	188.195
Doppelte Wirtschaftszweige		16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.691	18.084	18.906	19.633	19.913
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**134.329**	**137.333**	**140.970**	**143.338**	**143.155**	**146.895**	**152.067**	**158.814**	**165.187**	**168.282**
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft		*2,74 %*	*2,62 %*	*2,48 %*	*2,49 %*	*2,48 %*	*2,50 %*	*2,54 %*	*2,61 %*	*2,60 %*	*2,59 %*

Anmerkung: *Werte für 2018 geschätzt. Minimale Abweichungen in den Teilmarktsummen bzw. Gesamtsummen können sich aufgrund von Rundungsdifferenzen ergeben.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.10: Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
1. Musikwirtschaft											
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	6.620	6.396	6.300	6.376	6.339	6.413	6.352	6.385	6.383	6.520
47.59.3	Einzelhandel mit Musik-instrumenten etc.	6.111	6.169	6.232	6.292	6.241	6.105	6.081	6.015	6.074	6.029
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	1.632	1.662	1.626	1.589	1.328	1.265	1.246	1.229	1.228	1.248
59.20.1	Tonstudios etc.	1.384	1.403	1.449	1.513	1.552	1.556	1.549	1.608	1.683	1.801
59.20.2	Tonträgerverlage	2.679	2.550	2.666	2.584	1.891	1.776	1.835	1.598	1.656	1.607
59.20.3	Musikverlage	2.910	3.199	3.095	2.697	2.716	3.224	3.253	3.436	3.560	3.670
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	7.341	6.812	6.312	5.788	5.786	5.815	5.750	6.929	7.062	6.923
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	5.522	5.832	6.144	6.622	6.721	6.951	7.570	8.313	8.984	9.820
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	2.838	2.819	2.865	2.882	2.935	2.944	3.130	3.232	3.370	3.319
90.04.1	Theater-/Konzert-veranstalter/-innen	6.344	6.365	6.386	6.593	8.419	8.261	8.105	8.327	8.671	9.042
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	3.446	3.491	3.552	3.597	3.565	3.631	3.625	3.461	3.476	3.524
	Teilmarkt insgesamt	**46.827**	**46.698**	**46.627**	**46.533**	**47.493**	**47.941**	**48.496**	**50.533**	**52.147**	**53.502**
2. Buchmarkt											
18.14	Buchbinderei etc.	12.071	11.366	10.895	10.791	10.114	9.923	9.551	8.584	8.326	7.972
47.61	Einzelhandel mit Büchern	28.515	27.926	29.942	29.148	28.522	26.559	23.634	22.155	21.233	19.441
47.79.2	Antiquariate	809	776	765	752	767	741	719	721	663	677
58.11	Buchverlage	25.805	24.804	25.419	25.260	25.423	24.893	24.619	25.221	25.062	24.755
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	4.666	4.692	4.961	5.160	5.419	5.708	6.027	6.395	6.726	6.866
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	6.980	7.296	7.522	7.735	7.912	8.093	8.498	8.760	9.021	9.280
	Teilmarkt insgesamt	**78.846**	**76.860**	**79.504**	**78.846**	**78.157**	**75.917**	**73.048**	**71.836**	**71.031**	**68.991**
3. Kunstmarkt											
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	3.560	3.539	3.310	3.290	3.182	3.067	3.100	3.099	3.049	2.925
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	3.566	3.438	3.400	3.422	3.363	3.174	3.015	2.927	2.783	2.714
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	10.203	10.160	10.265	10.256	10.361	10.129	10.183	10.367	10.473	10.358
91.02	Museumsshops etc.	2.095	2.024	1.970	1.944	1.888	1.879	1.879	1.899	1.827	1.699
	Teilmarkt insgesamt	**19.424**	**19.161**	**18.945**	**18.912**	**18.793**	**18.249**	**18.177**	**18.292**	**18.132**	**17.696**
4. Filmwirtschaft											
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	1.632	1.662	1.626	1.589	1.328	1.265	1.246	1.229	1.228	1.248
59.11	Film-/TV-Produktion	26.148	25.524	25.525	26.109	25.764	26.286	26.492	27.190	28.252	28.272
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	5.617	5.384	5.580	5.004	4.900	4.917	4.977	4.858	5.116	4.986
59.13	Filmverleih und -vertrieb	3.422	3.291	3.182	2.945	2.956	2.895	2.716	2.700	2.734	2.639
59.14	Kinos	8.771	8.581	8.697	8.696	8.816	8.596	9.582	9.592	9.940	9.801
77.22	Videotheken	3.924	3.608	3.444	3.117	2.744	2.426	2.206	1.824	1.423	1.004

→

Tabelle 6.10: Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.989	9.263	9.718	10.173	10.582	11.044	11.647	12.319	12.922	13.186
	Teilmarkt insgesamt	**58.503**	**57.313**	**57.772**	**57.633**	**57.090**	**57.429**	**58.866**	**59.712**	**61.615**	**61.136**
5. Rundfunkwirtschaft											
60.10	Hörfunkveranstalter	13.517	13.601	13.745	13.437	14.030	14.230	15.067	15.093	14.674	14.775
60.20	Fernsehveranstalter	6.924	7.007	7.304	7.715	8.659	8.879	8.710	8.775	9.434	9.437
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	18.449	18.273	18.645	18.713	18.663	18.579	18.700	18.552	18.243	18.550
	Teilmarkt insgesamt	**38.890**	**38.881**	**39.694**	**39.865**	**41.353**	**41.688**	**42.477**	**42.420**	**42.351**	**42.761**
6. Markt für darstellende Künste											
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	4.539	4.708	4.914	5.157	5.385	5.592	5.922	6.184	6.516	6.951
90.01.1	Theaterensembles	1.240	1.340	1.214	1.214	1.056	1.056	1.080	1.121	1.146	1.127
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	1.292	1.286	1.262	1.107	1.194	1.222	1.275	1.389	1.359	1.418
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.989	9.263	9.718	10.173	10.582	11.044	11.647	12.319	12.922	13.186
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	5.522	5.832	6.144	6.622	6.721	6.951	7.570	8.313	8.984	9.820
90.04.1	Theater-/Konzert-veranstalter/-innen	6.344	6.365	6.386	6.593	8.419	8.261	8.105	8.327	8.671	9.042
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	3.446	3.491	3.552	3.597	3.565	3.631	3.625	3.461	3.476	3.524
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	925	940	923	926	965	1.048	1.054	1.044	1.115	1.124
	Teilmarkt insgesamt	**32.298**	**33.225**	**34.112**	**35.389**	**37.886**	**38.805**	**40.278**	**42.158**	**44.189**	**46.192**
7. Designwirtschaft											
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	14.848	13.847	11.725	11.592	11.396	11.323	11.203	11.202	10.971	10.938
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.149	4.743	5.399	5.857	6.379	6.595	6.821	7.164	7.484	8.209
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50 %)	67.106	64.774	65.546	65.975	65.589	66.116	66.876	68.882	70.467	70.268
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Modedesign	3.332	4.247	4.871	5.643	6.550	7.134	7.989	8.386	9.555	10.423
74.10.2	Grafik- und Kommunikations-design	8.364	10.338	12.261	14.245	15.856	17.567	19.140	20.357	21.428	23.495
74.10.3	Interior-Design und Raumgestaltung	10.582	10.482	10.669	10.152	9.829	9.606	9.695	9.911	9.873	9.327
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	17.071	17.447	17.956	18.303	18.675	18.921	19.573	19.691	20.115	20.406
	Teilmarkt insgesamt	**125.452**	**125.878**	**128.427**	**131.767**	**134.274**	**137.262**	**141.297**	**145.593**	**149.893**	**153.066**
8. Architekturmarkt											
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	74.651	75.306	77.334	79.473	81.311	83.467	86.553	90.265	94.577	98.301
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.149	4.743	5.399	5.857	6.379	6.595	6.821	7.164	7.484	8.209
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	11.355	11.600	12.029	11.803	11.721	11.649	11.972	12.369	12.410	12.995
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	7.035	7.314	7.393	7.617	7.822	8.031	8.323	8.778	9.237	9.774
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	2.892	2.934	2.932	3.000	2.936	3.033	3.026	3.112	3.242	3.315
	Teilmarkt insgesamt	**100.082**	**101.897**	**105.087**	**107.750**	**110.169**	**112.775**	**116.695**	**121.688**	**126.950**	**132.593**

→

Tabelle 6.10: Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018*
9. Pressemarkt											
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	29.143	29.032	28.806	28.622	27.788	27.435	27.650	27.796	27.305	26.089
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	5.070	5.049	4.352	4.283	4.074	3.832	3.641	3.540	3.131	2.968
58.13	Verlegen von Zeitungen	51.654	49.515	47.744	47.619	47.020	45.916	44.713	43.885	42.584	41.430
58.14	Verlegen von Zeitschriften	43.451	41.341	40.655	38.777	38.111	36.212	34.838	33.464	32.873	32.346
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	11.518	11.264	11.551	11.188	11.059	10.767	10.081	9.635	9.508	8.979
63.91	Korrespondenz- und Nachrichten-büros	9.027	8.831	9.348	9.658	9.382	9.668	10.757	11.769	13.377	13.108
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	18.449	18.273	18.645	18.713	18.663	18.579	18.700	18.552	18.243	18.550
	Teilmarkt insgesamt	**168.312**	**163.305**	**161.101**	**158.860**	**156.097**	**152.409**	**150.380**	**148.641**	**147.021**	**143.470**
10. Werbemarkt											
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	134.212	129.548	131.092	131.949	131.177	132.232	133.751	137.763	140.933	140.536
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	6.746	7.458	7.789	8.482	9.385	10.746	12.112	12.952	13.237	14.164
	Teilmarkt insgesamt	**140.958**	**137.006**	**138.881**	**140.431**	**140.562**	**142.978**	**145.863**	**150.715**	**154.170**	**154.700**
11. Software- und Games-Industrie											
58.21	Verlegen von Computerspielen	1.191	1.517	1.826	1.961	1.583	1.701	1.763	2.080	1.841	1.790
58.29	Verlegen von sonstiger Software	12.501	15.417	17.932	20.664	22.028	23.144	25.401	28.690	32.407	32.573
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	25.566	29.477	34.557	38.343	40.190	41.645	45.011	48.173	51.169	55.720
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	202.254	201.743	208.997	231.515	248.469	260.525	272.735	284.698	301.336	324.024
63.12	Webportale	2.295	3.554	5.144	6.944	8.822	10.908	13.890	17.723	21.416	25.170
	Teilmarkt insgesamt	**243.807**	**251.708**	**268.456**	**299.427**	**321.092**	**337.923**	**358.800**	**381.364**	**408.169**	**439.276**
12. Sonstige											
32.11	Herstellung von Münzen	465	468	482	511	518	489	538	559	592	602
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	832	857	903	891	876	762	754	738	717	732
74.20.2	Fotolabors	5.609	5.045	4.862	4.945	5.008	4.704	4.587	4.217	4.003	3.980
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	6.419	6.645	6.930	7.127	7.232	7.200	7.325	7.905	8.005	8.083
91.01	Bibliotheken und Archive	1.028	991	991	927	895	931	927	945	1.079	1.066
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	220	210	223	226	223	223	225	205	209	214
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	772	774	792	808	795	795	783	807	827	821
	Teilmarkt insgesamt	**15.346**	**14.991**	**15.182**	**15.436**	**15.548**	**15.104**	**15.140**	**15.376**	**15.433**	**15.498**
Summe mit Doppelzählung		1.068.745	1.066.923	1.093.788	1.130.848	1.158.513	1.178.480	1.209.516	1.248.326	1.291.100	1.328.881
Doppelte Wirtschaftszweige		115.637	114.403	117.016	119.119	121.245	122.442	124.589	128.246	131.474	133.846
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**953.108**	**952.520**	**976.772**	**1.011.729**	**1.037.268**	**1.056.038**	**1.084.927**	**1.120.080**	**1.159.626**	**1.195.035**
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft		*3,10 %*	*3,06 %*	*3,07 %*	*3,11 %*	*3,16 %*	*3,16 %*	*3,19 %*	*3,23 %*	*3,27 %*	*3,30 %*

Anmerkung: *Werte für 2018 teilweise geschätzt. Minimale Abweichungen in den Teilmarktsummen bzw. Gesamtsummen können sich aufgrund von Rundungsdifferenzen ergeben.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2019; eigene Berechnungen ZEW.

Tabelle 6.11: Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015*	2016*	2017*	2018*
1. Musikwirtschaft											
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	518	531	518	527	550	604	574	587	591	601
47.59.3	Einzelhandel mit Musik-instrumenten etc.	1.378	1.349	1.288	1.271	1.231	1.218	1.150	1.110	1.098	1.035
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	221	300	328	365	409	423	442	450	467	509
59.20.1	Tonstudios etc.	697	790	871	952	962	1.013	998	1.067	1.102	1.155
59.20.2	Tonträgerverlage	612	607	617	649	641	662	651	686	674	669
59.20.3	Musikverlage	1.963	1.932	1.905	1.898	1.882	1.886	1.819	1.858	1.858	1.781
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	4.810	4.805	4.697	4.681	4.725	4.724	4.530	4.720	4.759	4.356
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	3.118	3.353	3.458	3.511	3.492	3.558	3.806	4.012	4.196	4.187
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	5.827	5.943	6.203	6.424	6.660	6.879	6.925	7.216	7.625	7.510
90.04.1	Theater-/Konzert-veranstalter/-innen	1.351	1.319	1.278	1.263	1.216	1.173	1.214	1.223	1.198	1.175
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	173	154	137	127	131	120	124	126	127	120
	Teilmarkt insgesamt	**20.668**	**21.083**	**21.300**	**21.668**	**21.899**	**22.260**	**22.234**	**23.055**	**23.697**	**23.096**
2. Buchmarkt											
18.14	Buchbinderei etc.	481	494	479	462	432	426	418	397	379	365
47.61	Einzelhandel mit Büchern	2.593	2.603	2.638	2.643	2.585	2.508	2.405	2.402	2.318	2.247
47.79.2	Antiquariate	531	545	542	547	523	532	503	487	462	454
58.11	Buchverlage	2.827	2.846	2.884	2.952	2.991	2.975	2.775	2.743	2.698	2.703
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	2.793	3.128	3.384	3.685	4.063	4.425	4.313	4.698	5.108	5.166
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	15.788	16.419	16.911	17.432	18.362	18.558	18.968	19.423	20.002	20.464
	Teilmarkt insgesamt	**25.013**	**26.035**	**26.838**	**27.721**	**28.956**	**29.424**	**29.382**	**30.151**	**30.967**	**31.400**
3. Kunstmarkt											
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	1.627	1.581	1.505	1.467	1.433	1.377	1.303	1.273	1.224	1.147
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	1.958	1.833	1.790	1.764	1.691	1.630	1.561	1.534	1.443	1.387
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	22.054	22.551	22.887	23.515	24.160	24.079	23.557	24.160	24.487	24.273
91.02	Museumsshops etc.	887	830	735	696	633	610	594	602	581	490
	Teilmarkt insgesamt	**26.526**	**26.795**	**26.917**	**27.442**	**27.917**	**27.696**	**27.015**	**27.568**	**27.736**	**27.298**
4. Filmwirtschaft											
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	221	300	328	365	409	423	442	450	467	509
59.11	Film-/TV-Produktion	7.004	6.765	6.610	6.398	6.109	5.984	5.650	5.658	5.795	5.181
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	736	888	927	960	968	1.058	976	1.001	1.031	1.032
59.13	Filmverleih und -vertrieb	663	644	597	567	516	534	446	422	392	317
59.14	Kinos	316	307	294	288	272	254	279	269	268	261
77.22	Videotheken	713	692	625	550	490	426	372	315	243	181

→

Tabelle 6.11: Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015*	2016*	2017*	2018*
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	25.586	26.794	28.035	29.785	31.422	32.180	33.897	35.727	37.684	38.398
	Teilmarkt insgesamt	**35.239**	**36.390**	**37.416**	**38.913**	**40.186**	**40.859**	**42.062**	**43.842**	**45.880**	**45.880**
5. Rundfunkwirtschaft											
60.10	Hörfunkveranstalter	239	213	220	193	176	181	193	189	179	181
60.20	Fernsehveranstalter	49	56	65	55	59	67	58	53	53	56
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	27.285	28.177	28.458	28.609	29.005	29.001	28.867	28.396	27.838	28.390
	Teilmarkt insgesamt	**27.573**	**28.446**	**28.743**	**28.857**	**29.240**	**29.249**	**29.119**	**28.638**	**28.070**	**28.627**
6. Markt für darstellende Künste											
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	2.267	2.422	2.718	3.164	3.564	3.820	3.334	3.536	3.735	3.833
90.01.1	Theaterensembles	300	304	321	354	406	432	457	441	491	503
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	1.028	1.008	1.067	1.139	1.176	1.228	1.269	1.344	1.473	1.429
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	25.586	26.794	28.035	29.785	31.422	32.180	33.897	35.727	37.684	38.398
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	3.118	3.353	3.458	3.511	3.492	3.558	3.806	4.012	4.196	4.187
90.04.1	Theater-/Konzert-veranstalter/-innen	1.351	1.319	1.278	1.263	1.216	1.173	1.214	1.223	1.198	1.175
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	173	154	137	127	131	120	124	126	127	120
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	249	232	216	207	203	199	198	201	199	183
	Teilmarkt insgesamt	**34.072**	**35.586**	**37.230**	**39.550**	**41.610**	**42.710**	**44.299**	**46.610**	**49.102**	**49.828**
7. Designwirtschaft											
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	2.292	2.241	2.273	2.281	2.302	2.300	2.116	2.134	2.096	2.043
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.615	2.955	3.180	3.225	3.379	3.402	3.624	3.594	3.590	3.962
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50 %)	18.425	17.281	16.186	15.363	14.692	14.024	13.953	13.791	13.584	12.521
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Modedesign	2.767	3.450	4.197	4.790	5.347	5.667	6.061	6.376	6.572	7.457
74.10.2	Grafik- und Kommunikations-design	8.177	10.417	12.276	14.024	16.121	17.396	19.275	20.394	21.370	24.008
74.10.3	Interior-Design und Raumgestaltung	11.331	10.787	9.758	9.109	8.599	8.072	8.388	8.119	8.024	7.404
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	10.880	11.625	12.464	13.475	14.753	15.506	15.476	16.207	16.924	17.576
	Teilmarkt insgesamt	**56.487**	**58.756**	**60.334**	**62.267**	**65.193**	**66.367**	**68.892**	**70.615**	**72.160**	**74.972**
8. Architekturmarkt											
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	20.241	19.224	18.148	17.266	16.845	16.076	16.724	16.296	15.823	15.529
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.615	2.955	3.180	3.225	3.379	3.402	3.624	3.594	3.590	3.962
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	3.482	3.527	3.470	3.360	3.331	3.289	3.471	3.465	3.403	3.479
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	2.316	2.302	2.232	2.143	2.126	2.001	2.202	2.163	2.154	2.164
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	1.363	1.349	1.424	1.438	1.479	1.508	1.497	1.538	1.569	1.603
	Teilmarkt insgesamt	**30.017**	**29.357**	**28.454**	**27.432**	**27.160**	**26.276**	**27.517**	**27.055**	**26.539**	**26.737**

→

Tabelle 6.11: Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2018*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015*	2016*	2017*	2018*
9. Pressemarkt											
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	3.122	3.114	2.964	2.819	2.786	2.815	2.793	2.912	2.970	2.732
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	82	94	86	91	90	80	85	81	79	80
58.13	Verlegen von Zeitungen	261	266	281	277	271	275	266	266	258	261
58.14	Verlegen von Zeitschriften	810	858	873	838	811	826	795	772	751	734
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.037	3.006	2.838	2.736	2.648	2.543	2.573	2.497	2.407	2.299
63.91	Korrespondenz- und Nachrichten-büros	1.143	1.191	1.178	1.087	979	889	921	868	830	771
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	27.285	28.177	28.458	28.609	29.005	29.001	28.867	28.396	27.838	28.390
	Teilmarkt insgesamt	**35.740**	**36.706**	**36.678**	**36.457**	**36.590**	**36.429**	**36.300**	**35.792**	**35.132**	**35.267**
10. Werbemarkt											
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	36.850	34.561	32.371	30.725	29.384	28.047	27.906	27.582	27.168	25.041
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	986	1.219	1.337	1.375	1.406	1.423	1.512	1.598	1.634	1.709
	Teilmarkt insgesamt	**37.836**	**35.780**	**33.708**	**32.100**	**30.790**	**29.470**	**29.418**	**29.180**	**28.802**	**26.751**
11. Software- und Games-Industrie											
58.21	Verlegen von Computerspielen	446	393	366	330	308	317	300	292	280	246
58.29	Verlegen von sonstiger Software	355	493	568	594	611	620	584	625	684	707
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	13.921	14.596	15.065	15.511	16.408	17.012	18.397	18.889	19.339	20.630
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	16.536	17.131	17.465	18.269	19.156	20.283	20.494	21.202	22.073	22.755
63.12	Webportale	615	789	1.033	1.249	1.417	1.512	1.995	2.203	2.523	2.696
	Teilmarkt insgesamt	**31.873**	**33.402**	**34.497**	**35.953**	**37.900**	**39.744**	**41.769**	**43.211**	**44.899**	**47.033**
12. Sonstige											
32.11	Herstellung von Münzen	29	27	23	21	17	17	18	16	16	15
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	480	531	597	687	792	822	736	765	780	807
74.20.2	Fotolabors	411	416	389	380	351	311	304	287	272	240
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	9.579	9.544	9.463	9.511	9.612	9.760	10.006	10.488	10.504	10.606
91.01	Bibliotheken und Archive	153	163	143	143	117	105	111	96	100	85
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	119	119	99	96	105	106	105	95	100	97
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	252	221	205	157	142	143	144	147	147	133
	Teilmarkt insgesamt	**11.023**	**11.021**	**10.919**	**10.995**	**11.136**	**11.264**	**11.423**	**11.895**	**11.919**	**11.982**
Summe mit Doppelzählung		372.067	379.357	383.033	389.355	398.577	401.748	409.431	417.613	424.901	428.871
Doppelte Wirtschaftszweige		78.774	80.333	81.060	82.248	83.746	83.881	85.926	87.320	88.683	89.262
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**293.293**	**299.024**	**301.974**	**307.107**	**314.831**	**317.867**	**323.504**	**330.293**	**336.218**	**339.609**
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft		*10,74 %*	*10,48 %*	*10,14 %*	*9,94 %*	*9,86 %*	*9,91 %*	*10,46 %*	*10,53 %*	*10,64 %*	*10,64 %*

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2019b; eigene Berechnungen ZEW.

6.2 Literaturverzeichnis

Arbeitskreis Kultur- und Kreativwirtschaft in der Wirtschaftsministerkonferenz (2016), Überarbeitung des Leitfadens zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft, Fassung 2016, 20.07.2016.

Bundesagentur für Arbeit (2019), Beschäftigungsstatistik, verschiedene Jahrgänge, Nürnberg.

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2014), Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2013, Langfassung, Berlin.

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2017), Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2016, Langfassung, Berlin.

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2019), Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2018, Langfassung, Berlin.

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (2009), Endbericht Kultur- und Kreativwirtschaft: Ermittlung der gemeinsamen charakteristischen Definitionselemente der heterogenen Teilbereiche der „Kulturwirtschaft" zur Bestimmung ihrer Perspektiven aus volkswirtschaftliche Sicht, Köln, Bremen, Berlin.

Castendyk, Oliver und Jörg Müller-Lietzkow (2017), Die Computer- und Videospielindustrie in Deutschland, Forschungs- und Kompetenzzentrum Audiovisuelle Produktion der Hamburg Media School, Hamburg.

Destatis/Statistisches Bundesamt (2019a), Mikrozensus, verschiedene Jahrgänge, Wiesbaden.

Destatis/Statistisches Bundesamt (2019b), Umsatzsteuerstatistik, verschiedene Jahrgänge, Wiesbaden.

Destatis/Statistisches Bundesamt (2019c), Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung, Inlandsproduktberechnung, Detaillierte Jahresergebnisse, 16.09.2019, Wiesbaden.

Goldmedia/HMS/DIW Econ (2017), Wirtschaftliche Bedeutung der Filmindustrie in Deutschland, Studie im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie, Berlin.

Seufert, Wolfgang, Robert Schlegel und Felix Sattelberger (2015), Musikwirtschaft in Deutschland: Studie zur volkswirtschaftlichen Bedeutung von Musikunternehmen unter Berücksichtigung aller Teilsektoren und Ausstrahlungseffekte, Bundesverband Musikindustrie e.V., Berlin.

Söndermann, Michael (2012), Statistische Anpassung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland – Kurzanleitung zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage für die Kulturwirtschaft, ARKStat e.V. Arbeitskreis Kulturstatistik, Köln.

Wirtschaftsministerkonferenz (2009), Leitfaden zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage für die Kulturwirtschaft und eine länderübergreifende Auswertung kulturwirtschaftlicher Daten, Köln.

www.kultur-kreativ-wirtschaft.de