



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2014

Kurzfassung

Impressum

Herausgeber

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

Text und Redaktion

Zentrum für Europäische Wirtschafts-
forschung GmbH (ZEW)
Fraunhofer-Institut für System- und
Innovationsforschung ISI
Prof. Dr. Irene Bertschek (ZEW, Projektleitung)
Dr. Jörg Ohnemus (ZEW)
Daniel Erdsiek (ZEW)
Dr. Simone Kimpeler (Fraunhofer ISI)
Dr. Christian Rammer (ZEW)
Sophia Schulze Schleithoff (ZEW)
Erduana Shala (Fraunhofer ISI)

Gestaltung und Produktion

PRpetuum GmbH, München

Stand

November 2015

Druck

MKL Druck GmbH & Co. KG, Ostbevern

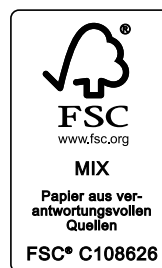
Bildnachweis

ThomasVogel – iStock (Titel)

Diese Broschüre ist Teil der Öffentlichkeitsarbeit des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie. Sie wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt. Nicht zulässig ist die Verteilung auf Wahlveranstaltungen und an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben von Informationen oder Werbemitteln.



Das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie ist mit dem audit berufundfamilie® für seine familienfreundliche Personalpolitik ausgezeichnet worden. Das Zertifikat wird von der berufundfamilie gGmbH, einer Initiative der Gemeinnützigen HertieStiftung, verliehen.



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

Zentraler Bestellservice:

Telefon: 030 182722721
Bestellfax: 030 18102722721

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
1.1	Auftrag und Inhalt	2
1.2	Definition	2
2	Gesamtwirtschaftliche Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Überblick	4
2.1	Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland	4
2.2	Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Wertschöpfung	6
2.3	Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft	7
3	Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft	8
4	Innovationen in der Kultur- und Kreativwirtschaft	12
5	Zusammenfassung	18
6	Anhang	24
6.1	Ausführliche Tabellen	24
6.2	Literaturverzeichnis	36

1 Einleitung

1.1 Auftrag und Inhalt

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie hat im Jahr 2011 das Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung (ZEW), Mannheim, und das Fraunhofer Institut für System und Innovationsforschung ISI, Karlsruhe, mit der Durchführung eines jährlichen Monitorings der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland beauftragt. Der aktuelle Monitoringbericht 2014 setzt das Monitoring der vergangenen beiden Jahre fort.¹ Er untersucht die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft für die Gesamtwirtschaft und stellt die Entwicklung wirtschaftlicher Kennzahlen für den Zeitraum 2009 bis 2014 dar. Grundlage für diese Analysen sind Daten aus öffentlich zugänglichen Quellen sowie aus einer eigenen repräsentativen Erhebung in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland.

Folgende Fragestellungen stehen im Zentrum des Monitorings:

- Welche ökonomische Bedeutung hat die Kultur- und Kreativwirtschaft 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 der Kernindikatoren (Umsatz, Wertschöpfung, Unternehmen, Beschäftigung) und der Exportaktivität entwickelt?
- Wie entwickeln sich die Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland?
- Wie innovativ sind die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland insgesamt und in den einzelnen Teilmärkten? Welche Art von Innovationen werden durchgeführt? Wie sehen die Planungen für die

Zukunft aus? Wie unterstützen Unternehmen und Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft ihre Kundenunternehmen in deren Innovationsprozess? Hierzu wurde eine repräsentative bundesweite Befragung von Unternehmen und Selbständigen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft durchgeführt und diese durch Fallstudien in ausgewählten Teilmärkten und einen Workshop vertieft.

1.2 Definition

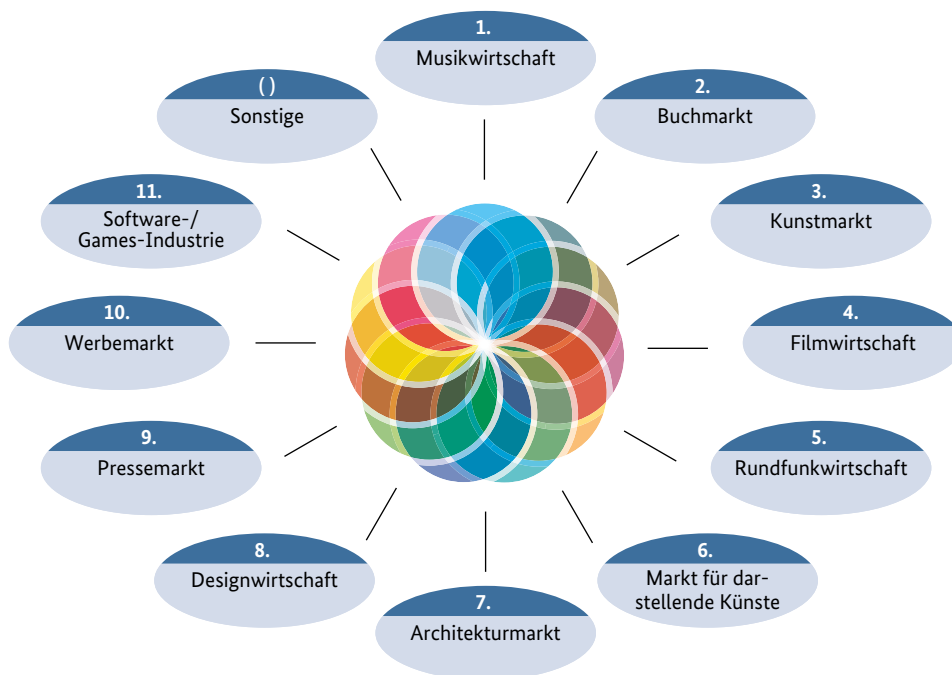
Die diesem Bericht zugrunde liegende Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft folgt der Wirtschaftsministerkonferenz, die den Fokus auf erwerbswirtschaftliche Unternehmen legt:² „Unter Kultur- und Kreativwirtschaft werden diejenigen Kultur- und Kreativunternehmen erfasst, welche überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind und sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen. Das wesentliche Kriterium der Definition ist der erwerbswirtschaftliche Charakter der Unternehmen.

Zu diesem Kreis der Unternehmen gehören demnach alle marktwirtschaftlichen Unternehmen, die mehrwertsteuerpflichtig sind oder die einfach mit Kunst, Kultur- und Kreativität Geld verdienen wollen. Nicht zu diesem Kreis zählen all jene Unternehmen, Einrichtungen oder sonstigen vereinsartigen Formen, 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. Eine solche Unterscheidung zwischen erwerbswirtschaftlichen oder marktwirtschaftlichen Unternehmen einerseits und nichtmarktwirtschaftlichen Unternehmen andererseits ist aus ordnungs- und steuerungspolitischen Gründen für die Lage in Deutschland von besonderer Bedeutung.

1 Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2014a), Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2012, Langfassung, Berlin, sowie Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2014b), Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2013, Langfassung, Berlin.

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

Abbildung 1.1: Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft



Quelle: Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, 2009

2 Gesamtwirtschaftliche Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Überblick

2.1 Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland

Die folgenden Analysen basieren auf Daten der amtlichen Statistiken des Statistischen Bundesamtes und der Bundesagentur für Arbeit. Die unterschiedlichen Datenquellen und Berechnungsmethoden werden im Anhang der Langfassung des Berichts ausführlich erläutert.

Umsatzanstieg um 2,2 Prozent

Im Jahr 2014 sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft schätzungsweise rund 249.000 Unternehmen tätig. Dies ist ein Anstieg im Vergleich zum Vorjahr um rund 2.000 Unternehmen.³ Diese Unternehmen erwirtschaften einen Umsatz in Höhe von 146 Milliarden Euro, der im Jahresvergleich um rund 2,2 Prozent angestiegen ist. Insgesamt sind rund 809.000, und damit 2,6 Prozent aller sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, in dieser Branche tätig. Hinzu kommen die rund 249.000 Selbständigen. Somit liegt die Kern-erwerbstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2014 bei rund 1.057.000 Erwerbstätigen. Dies entspricht einem Zuwachs von fast zwei Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Berücksichtigt man zusätzlich die 349.000 geringfügig Beschäftigten und die 210.000 geringfügig Tätigen (Selbständige und Freiberufler mit einem Jahresumsatz unter 17.500 Euro), dann beläuft sich die Gesamterwerbstätigenzahl für das Jahr 2014 auf fast 1,62 Millionen. Die Kultur- und Kreativwirtschaft trägt 2014 mit 67,5 Milliarden Euro und somit rund 2,4 Prozent zur gesamten Bruttowertschöpfung bei.

Sozialversicherungspflichtige Beschäftigung seit 2010 kontinuierlich gestiegen, geringfügige Beschäftigung rückläufig

Die zentralen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland haben sich auch im Jahr 2014 gegenüber dem Vorjahr verbessert und setzen den seit 2009 zu beobachtenden positiven Trend in der Branchenentwicklung weiter fort. Die Anzahl der Unternehmen stieg um knapp ein Prozent, die Umsätze um rund 2,2 Prozent und die

Bruttowertschöpfung um 2,4 Prozent auf 67,5 Milliarden Euro. Die Kultur- und Kreativwirtschaft bewegt sich hinsichtlich zahlreicher Indikatoren ähnlich wie die Gesamtwirtschaft. So ist der Anteil der Unternehmen seit Jahren relativ stabil, auch der Erwerbstätigenanteil an der Gesamtwirtschaft hat sich in den letzten Jahren kaum verändert. Der Umsatzanteil am Gesamtumsatz in Deutschland hat sich nach einem Rückgang in den Jahren 2010 und 2011 weitestgehend auf dem Niveau von 2011 stabilisiert.

Die Gesamtzahl der Erwerbstätigen legte nach einem leichten Rückgang im Vorjahr wieder zu. Im Vergleich zum Vorjahr sind fast 1,5 Prozent mehr Menschen in der Kultur- und Kreativwirtschaft beschäftigt. Dabei nahm die Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um 2,3 Prozent gegenüber dem Vorjahr zu, während die Anzahl der geringfügig Erwerbstätigen erneut rückläufig war. Die auch für das Jahr 2014 zu beobachtende negative Entwicklung der Anzahl geringfügig Erwerbstätiger bei gleichzeitigem Anstieg der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist ein Indikator dafür, dass weiterhin mehr Menschen in reguläre Beschäftigungsverhältnisse gewechselt haben.

Im Durchschnitt 138.000 Euro Umsatz und 64.000 Euro Bruttowertschöpfung pro Erwerbstätigem

Die Branchenstruktur der Kultur- und Kreativwirtschaft ist weiterhin durch eine hohe Anzahl von Klein- und Kleinstunternehmen gekennzeichnet. In einem Unternehmen sind durchschnittlich 4,25 Menschen erwerbstätig, davon durchschnittlich 3,25 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte. Obwohl auch der Umsatz pro Unternehmen im Vergleich zum Vorjahr gestiegen ist (1,3 Prozent), fällt der durchschnittliche Umsatz pro Unternehmen mit 589.000 Euro im gesamtwirtschaftlichen Vergleich weiterhin vergleichsweise gering aus. Bezogen auf die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland erwirtschaftet jeder Erwerbstätige in der Branche einen Umsatz von 138.400 Euro und trägt mit 63.800 Euro zur Bruttowertschöpfung bei. Der Anteil Selbständiger an allen Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt weiterhin bei stabilen 24 Prozent.

³ Die im Vorjahresbericht für das Jahr 2013 geschätzten Werte wurden im aktuellen Bericht durch die tatsächlich realisierten Werte des Jahres 2013 ersetzt. Damit kann es zu Abweichungen zwischen den Zahlen für das Jahr 2013 im aktuellen Bericht im Vergleich zum Vorjahresbericht kommen.

Tabelle 2.1: Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2009 bis 2014*

Kategorie	2009	2010	2011	2012	2013	2014*	Veränderung 2013/2014
Anzahl Unternehmen (in Tausend)¹							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	238,5	239,5	244,3	245,8	246,4	248,6	0,90 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	7,61 %	7,57 %	7,60 %	7,56 %	7,60 %	7,58 %	
Umsatz (in Milliarden Euro)							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	134,3	137,3	141,0	143,3	143,2	146,3	2,19 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	2,74 %	2,62 %	2,48 %	2,49 %	2,48 %	2,39 %	
Beschäftigung							
Erwerbstätige (in Tausend)²							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	952,9	952,4	976,6	1.011,5	1.037,1	1.057,3	1,95 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	3,10 %	3,06 %	3,07 %	3,11 %	3,16 %	3,16 %	
<i>sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (in Tausend)³</i>							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	714,5	712,8	732,3	765,7	790,7	808,8	2,28 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	2,59 %	2,55 %	2,56 %	2,62 %	2,67 %	2,68 %	
<i>Selbständige (in Tausend)⁴</i>							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	238,5	239,5	244,3	245,8	246,4	248,6	0,90 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	7,61 %	7,57 %	7,60 %	7,56 %	7,60 %	7,58 %	
geringfügig Erwerbstätige (in Tausend)⁵							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	573,9	592,9	593,2	586,9	555,7	559,0	0,58 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	6,80 %	6,94 %	6,80 %	6,78 %	6,41 %	4,64 %	
<i>geringfügig Tätige (in Tausend)⁶</i>							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	197,1	214,0	224,8	221,9	203,3	209,5	3,07 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	18,26 %	19,57 %	18,90 %	20,84 %	20,42 %	22,96 %	
<i>geringfügig Beschäftigte (in Tausend)⁷</i>							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	376,8	378,9	368,4	365,0	352,4	349,4	0,86 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	5,12 %	5,09 %	4,89 %	4,81 %	4,57 %	4,47 %	
Erwerbstätige insgesamt (in Tausend)⁸							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	1.526,8	1.545,3	1.569,9	1.598,4	1.592,8	1.616,3	1,47 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	3,90 %	3,89 %	3,87 %	3,88 %	3,83 %	3,56 %	
Bruttowertschöpfung (in Milliarden Euro)⁹							
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	58,1	59,7	61,3	63,6	65,9	67,5	2,39 %
Anteil KKW am BIP	2,36 %	2,32 %	2,27 %	2,31 %	2,34 %	2,31 %	
Bruttoinlandsprodukt (BIP)	2.456,7	2.576,2	2.699,1	2.749,9	2.820,8	2.915,7	3,36 %

Anmerkung: *Werte für 2014 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen. Schätzungen berücksichtigen die Entwicklungsraten der Vorjahre, die Konjunkturstatistik im Dienstleistungsbereich für 2014 und die Beschäftigungsstatistik 2014.

- 1 Steuerpflichtige Unternehmer und Unternehmerinnen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz.
- 2 Erwerbstätige umfassen steuerpflichtige Unternehmer/innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB).
- 3 Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB) in Voll- und Teilzeit, jedoch ohne geringfügig Beschäftigte (GB).
- 4 Anzahl der Selbständigen entspricht der Anzahl steuerpflichtiger Unternehmer/innen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz.
- 5 Geringfügig Erwerbstätige umfassen die geringfügig Tätigen und die geringfügig Beschäftigten.
- 6 Geringfügig Tätige umfassen Freiberufler und Selbständige mit weniger als 17.500 Euro Jahresumsatz auf Basis des Mikrozensus.
- 7 Geringfügig Beschäftigte (geringfügig entlohnte Beschäftigte und kurzfristig Beschäftigte) auf Basis der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (verwendeter Stichtag jeweils der 30.06.).
- 8 Erwerbstätige insgesamt umfasst sämtliche Selbständige und abhängig Beschäftigte einschließlich geringfügig Beschäftigter und Tätiger. Abweichungen zu den letztjährigen Monitoringberichten ergeben sich durch Abgrenzungs- und Definitionsunterschiede der verschiedenen Beschäftigtengruppen.
- 9 Bruttowertschöpfung basiert auf Angaben der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung und umfasst die WZ 2008 2-steller Auswahl: 58, 59–60, 73, 90–92. Wert für 2012 geschätzt. Abweichungen zu den Werten aus dem Vorjahresbericht aufgrund von Revisionen in den Daten der Bundesagentur für Arbeit und beim Mikrozensus.

Tabelle 2.1: Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschland 2009 bis 2014*

Kategorie	2009	2010	2011	2012	2013	2014*	Veränderung 2013/2014
weitere Kennzahlen zur Kultur- und Kreativwirtschaft							
Umsatz je Unternehmen (in Tausend Euro)	563,3	573,3	577,1	583,1	581,1	588,5	1,28 %
Umsatz je sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (in Tausend Euro)	188,0	192,7	192,5	187,2	181,0	180,9	0,09 %
Umsatz je Erwerbstätigen (in Tausend Euro)	141,0	144,2	144,3	141,7	138,0	138,4	0,23 %
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte je Unternehmen	3,00	2,98	3,00	3,12	3,21	3,25	1,37 %
Erwerbstätige je Unternehmen	4,00	3,98	4,00	4,12	4,21	4,25	1,04 %
Bruttowertschöpfung je Erwerbstätigen (in Tausend Euro)	61,0	62,7	62,8	62,9	63,5	63,8	0,43 %
Anteil Selbständige an Erwerbstätigen	25,03 %	25,15 %	25,01 %	24,30 %	23,75 %	23,51 %	

Anmerkung: *Werte für 2014 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen. Schätzungen berücksichtigen die Entwicklungsraten der Vorjahre, die Konjunkturstatistik im Dienstleistungsbereich für 2014 und die Beschäftigungsstatistik 2014.

Quelle: Destatis, 2015a,b,c; Bundesagentur für Arbeit, 2015; eigene Berechnungen ZEW

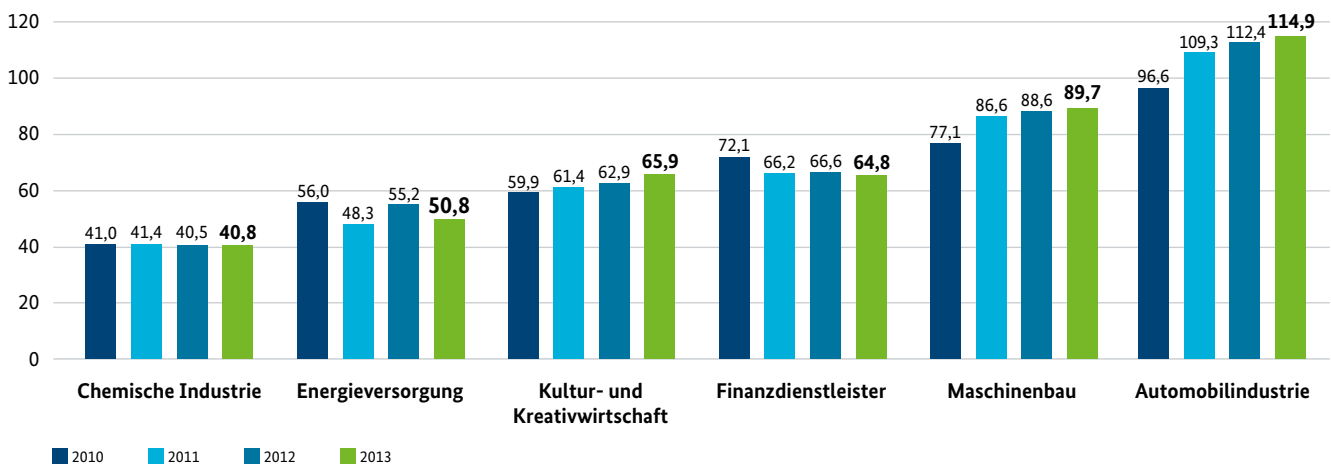
2.2 Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Wertschöpfung

Stetiges Wachstum der Bruttowertschöpfung

Die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft zeichnet sich durch ein anhaltendes Wachstum aus. Im Zeitraum 2010 bis 2013 ist sie um rund sechs Milliarden Euro gestiegen, während andere Branchen, wie beispielsweise die Chemische Industrie, die Energieversorgung oder die Finanzdienstleister eine eher rückläufige Bruttowert-

schöpfung verzeichnet haben. Eine weiterhin steigende Bruttowertschöpfung weisen die exportstarken Branchen Maschinenbau und Automobilindustrie auf. Der Rückgang in der Bruttowertschöpfung bei den Finanzdienstleistern, bei einem gleichzeitigen Anstieg des Wertes in der Kultur- und Kreativwirtschaft, führte nun erstmalig dazu, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft beim Wertschöpfungsanteil vor den Finanzdienstleistern liegt. Der Abstand zu den klassischen Industriebranchen Maschinen- und Automobilbau ist aber weiterhin sichtbar.

Abbildung 2.2: Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Bruttowertschöpfung im Branchenvergleich 2010-2013 (in Mrd. Euro)



Lesehilfe: Die Bruttowertschöpfung betrug in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2013 65,9 Milliarden Euro. Sie war damit geringer als im Maschinenbau und in der Automobilindustrie, aber höher als in der Chemischen Industrie und bei den Energieversorgern.

Anmerkung: Die Kultur- und Kreativwirtschaft umfasst die WZ 2008 2-steller Auswahl: 58, 59-60, 73, 90-92.

Quelle: Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung, Destatis, 2015c; eigene Berechnungen ZEW

2.3 Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Zahl der insgesamt Erwerbstätigen erstmals über 1,6 Millionen

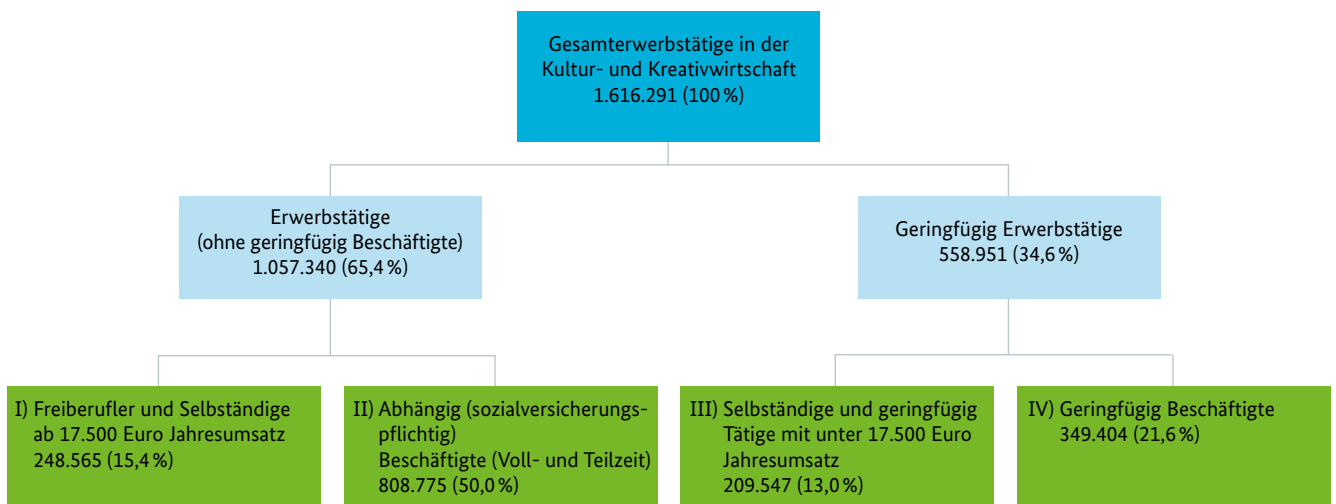
Die Anzahl der insgesamt Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt im Jahr 2014 erstmals über der Marke von 1,6 Millionen. Nach einem leichten Rückgang im Vorjahr setzt sich damit der langfristig zu beobachtende Aufwärtstrend weiter fort. Auch die Kernbeschäftigung (sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und Selbständige) legte im Vergleich zum Vorjahr deutlich zu, was hauptsächlich an der steigenden Zahl sozialversicherungspflichtiger Beschäftigungsverhältnisse in der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt. Weiterhin rückläufig ist die Zahl der geringfügig Beschäftigten.

Insgesamt sind im Jahr 2014 in der Kultur- und Kreativwirtschaft 1.057.340 Menschen als Freiberufler und Selbständige oder als abhängig Beschäftigte erwerbstätig. Die abhängig Beschäftigten (oder sozialversicherungspflichtig Beschäftigten) haben hierbei traditionsgemäß einen deut-

lich kleineren Anteil als in anderen Branchen oder der Gesamtwirtschaft, was den relativ hohen Anteil von Freiberuflern und Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft widerspiegelt. Hinzu kommt mit 558.951 Beschäftigten eine im Vergleich zu anderen Branchen und der Gesamtwirtschaft hohe Zahl an geringfügig Erwerbstätigen (Selbständige und geringfügig Tätige mit unter 17.500 Euro Jahresumsatz sowie geringfügig Beschäftigte), sodass die Gesamterwerbstätigenzahl im Jahr 2014 bei 1.616.291 liegt.

In der Kultur- und Kreativwirtschaft sind, bezogen auf das Jahr 2013, mehr Personen erwerbstätig als im Maschinenbau und deutlich mehr als in der Automobilindustrie, der Chemischen Industrie, der Energieversorgung und bei den Finanzdienstleistern.

Abbildung 2.3: Struktur der Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2014*



Anmerkung: *Werte teilweise geschätzt.

Quelle: Destatis, 2015a,b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2015; eigene Berechnungen ZEW

3 Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

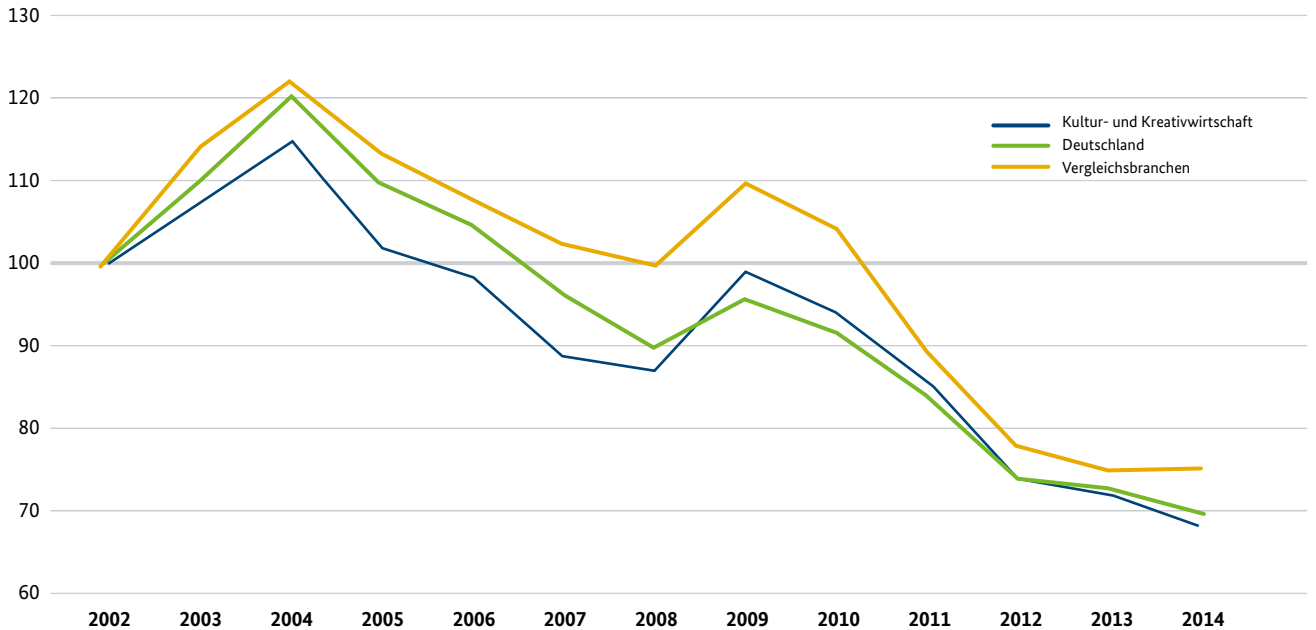
Unternehmensgründungen sind von großer Bedeutung – nicht nur für die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Neue Unternehmen bringen häufig neue Ideen in den Markt und erweitern das bestehende Produkt- und Dienstleistungsangebot der Branche. Bei der statistischen Erfassung des Gründungsgeschehens in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zu beachten, dass die Gründung eines Unternehmens (einer Personen- oder Kapitalgesellschaft, die über eigenes Kapital verfügt, gewinnorientiert ist, in die Erschließung von Absatzmöglichkeiten investiert und ein unternehmerisches Risiko trägt) nur eine Form des Markteintritts darstellt. Viele Anbieter in der Kultur- und Kreativwirtschaft sind 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 begrenzt über unternehmerische Freiheiten verfügen. 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.

Für die Darstellung des Gründungsgeschehens werden hier primär Markteintritte durch Unternehmen betrachtet. Markteintritte durch Selbständige und freie Berufe werden nur berücksichtigt, wenn die selbständige oder freiberufliche Tätigkeit vergleichbar mit einer unternehmerischen Tätigkeit durch eine Personen- und Kapitalgesellschaft ist. Datenbasis für die Untersuchung bildet das Mannheimer Unternehmenspanel (MUP) des ZEW. Das MUP ist ein Panel-Datensatz zu Unternehmen mit Sitz in Deutschland. 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 mit Hilfe eines Hochrechnungsansatzes ermittelt, der die verzögerte Erfassung von neu gegründeten Unternehmen 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 2012–2014) vorläufig sind und in späteren Jahren noch revidiert werden können.

Im Jahr 2014 wurden im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland laut MUP knapp 12.000 wirtschaftsaktive Unternehmen neu gegründet. Dies ist die niedrigste Gründungszahl seit der Wiedervereinigung mit 68 Prozent des Niveaus des Jahres 2002. Die Kultur- und Kreativwirtschaft folgt damit dem deutschlandweiten Trend abnehmender Gründungen, der seit 2005 zu beobachten ist. Der zwischenzeitliche Anstieg der Gründungszahlen im Jahr 2009 war u. a. durch die Einführung der Rechtsform der Unternehmergesellschaft bedingt. Eine Reihe von Selbständigen ist auf diese Variante der GmbH „umgestiegen“, da sie faktisch keine Stammkapitaleinlage erfordert. In den Vergleichsbranchen (forschungintensiv Industrie und IKT-Branche (Informations- und Kommunikationstechnologie-Branche) ohne Software und Games) zeigt sich eine sehr ähnliche Gründungsdynamik wie in der Kultur- und Kreativwirtschaft, wenngleich die Entwicklung bis 2010 deutlich günstiger verlief.

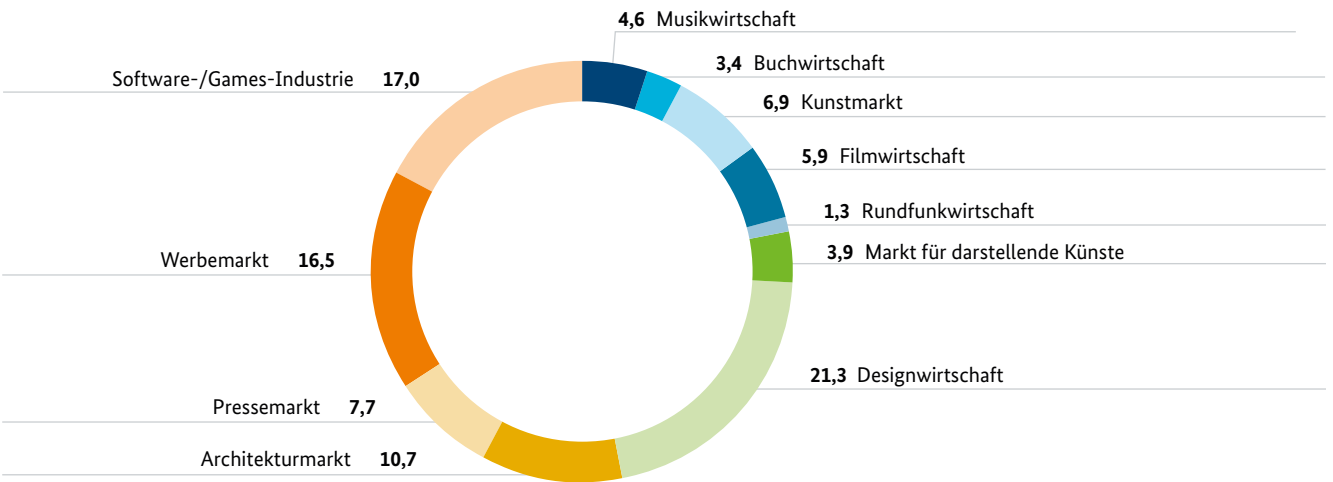
Die Gründungsdynamik in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist vor dem Hintergrund der gesamtwirtschaftlichen konjunkturellen Situation zu sehen. In der stark von Kleinstunternehmen geprägten Branche hängt die Gründungstätigkeit eng mit den Erwerbsperspektiven zusammen: In Phasen stärkeren wirtschaftlichen Wachstums und damit einer erhöhten Nachfrage nach Arbeit eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten einer (attraktiven) abhängigen Beschäftigung in bestehenden Unternehmen. Dadurch verliert die Option einer eigenen Unternehmensgründung an Attraktivität. In Phasen einer ungünstigen konjunkturellen Entwicklung sinken dagegen die Erwerbchancen in abhängiger Beschäftigung, und die Zahl der Erwerbspersonen, die ihr Glück in der Gründung eines eigenen Unternehmens suchen (müssen), nimmt zu. Dieses in vielen Branchen beobachtbare Muster scheint sich in den vergangenen Jahren auch in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft zu zeigen. Jedenfalls nahm in den Jahren 2003 und 2004 sowie im Jahr der schweren Wirtschaftskrise 2009 die Anzahl der neu gegründeten Unternehmen zu, während sie in allen anderen Jahren rückläufig war. Neben der konjunkturellen Situation spielen auch die rechtlichen und politischen Rahmenbedingungen für die Veränderung der Gründungszahlen eine wichtige Rolle. So sind die Gründungszahlen 2003/2004 zu einem Teil auf die damals verfolgte arbeitsmarktpolitische Förderung der Selbständigkeit (Stichwort „Ich-AG“) zurückzuführen. Die höheren Gründungszahlen 2009 sind, wie oben bereits ausgeführt, auch im Zusammenhang mit der Einführung der Unternehmergesellschaft zu sehen.

Abbildung 3.1: Entwicklung der Anzahl der Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2002-2014 im Vergleich (2002 = 100)



Anmerkung: Vergleichsbranchen enthalten forschungsintensive Industrie und IKT-Branche ohne Software und Games.
 Lesehilfe: Im Jahr 2014 liegen die Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft um rund 32 Prozent unter dem Wert des Jahres 2002.
 Quelle: ZEW, Mannheimer Unternehmenspanel

Abbildung 3.2: Zusammensetzung der Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2014 nach Teilmärkten (in Prozent)



Lesehilfe: Mit 21,3 Prozent fanden die meisten Gründungen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2014 in der Designwirtschaft statt.
 Quelle: ZEW, Mannheimer Unternehmenspanel

Die Gründungstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist stark auf drei Teilmärkte konzentriert: 55 Prozent aller Unternehmensgründungen im Jahr 2014 fanden in der Designwirtschaft (21 Prozent), der Software- und Games-Industrie (17 Prozent) und im Werbemarkt (ebenfalls 17 Prozent) statt. Weitere 19 Prozent entfallen auf die beiden Teilmärkte Architekturmarkt (11 Prozent) und Pressemarkt (8 Prozent). Die anderen sechs stärker kulturwirtschaftlich ausgerichteten Teilmärkte stellen zusammen rund ein Viertel aller Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschlands.

Im Verlauf der vergangenen zwölf Jahre hat sich die Gründungstätigkeit innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft hin zur Software- und Games-Industrie und zur Designwirtschaft verschoben, zu zwei Teilmärkten, die primär auf gewerbliche Kunden abzielen. Besonders stark nahm der Anteil des Teilmarkts Software und Games an allen Gründungen zu. Während 2002 erst 10 Prozent aller Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in diesem Bereich stattfanden, waren es 2014 schon 17 Prozent. Demgegenüber leisten aktuell der Architekturmarkt, der Kunstmarkt, der Pressemarkt und der Werbemarkt merklich geringere

Beiträge zur gesamten Unternehmensgründungstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft als noch vor zwölf Jahren.

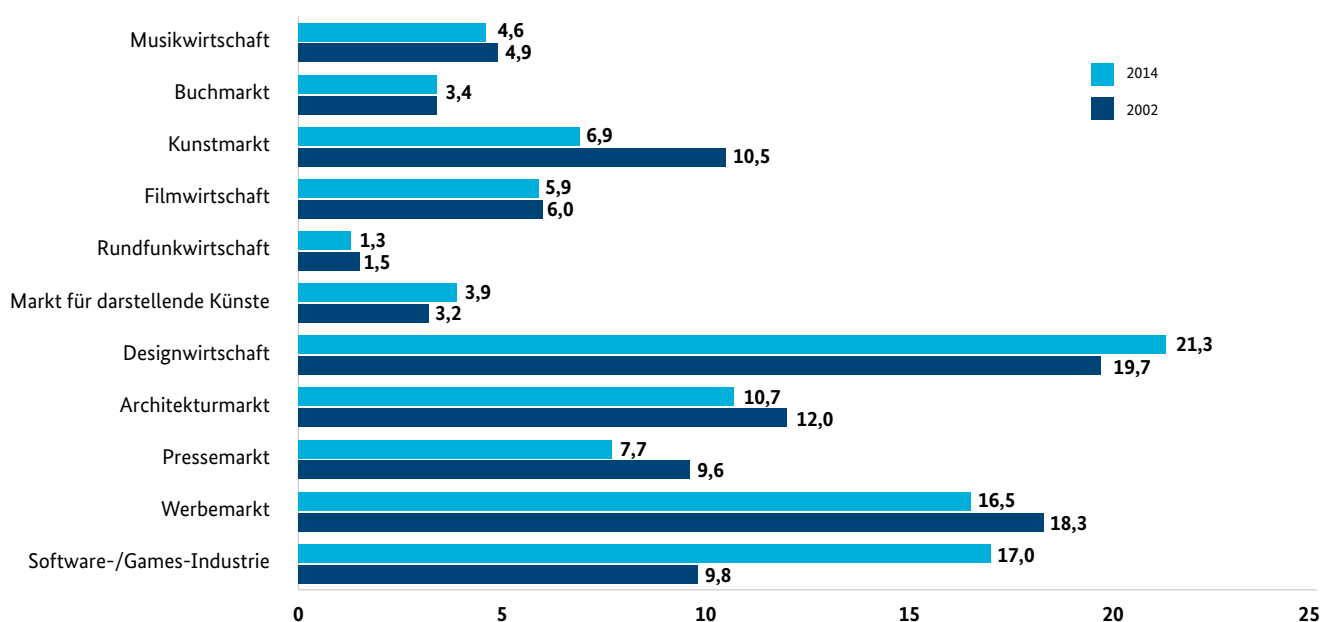
Um die Gründungstätigkeit zwischen den einzelnen Teilmärkten und mit anderen Branchen vergleichen zu können, empfiehlt es sich, die Gründungszahlen zum Bestand der wirtschaftsaktiven Unternehmen in Bezug zu setzen. Die so berechnete Gründungsrate gibt Auskunft darüber, in welchem Tempo sich der Unternehmensbestand durch Neugründungen erneuert. In der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschlands lag die Gründungsrate im Mittel der Jahre 2012–2014 bei 5,1 Prozent und damit exakt auf dem Niveau der Gesamtwirtschaft (5,1 Prozent). In den Vergleichsbranchen insgesamt (forschung-intensive Industrie und IKT-Branche ohne Software und Games)⁴ war die Gründungsrate mit 5,0 Prozent geringfügig niedriger. In den einzelnen Branchen der forschung-intensiven Industrie liegt die Gründungsrate nur in der Chemieindustrie etwas höher als in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Bei den IKT-Dienstleistungen ist sie mit 6,9 Prozent dagegen deutlich höher.

Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft weist die Software- und Games-Industrie die höchste Gründungsrate auf (8,9 Prozent). Die Filmwirtschaft, die Designwirtschaft sowie die Märkte für darstellende Kunst berichten eine

Gründungsrate, die dem Durchschnitt für die Kultur- und Kreativwirtschaft entspricht. Niedrige Gründungsraten zeigen der Architekturmarkt, der Kunstmarkt und die Rundfunkwirtschaft mit jeweils rund vier Prozent.

In den einzelnen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft zeigen sich recht unterschiedliche Entwicklungen der Gründungszahlen. Über den gesamten Zeitraum 2002–2014 betrachtet haben sich die Gründungszahlen in der Software- und Games-Industrie am günstigsten entwickelt. Die Anzahl der Unternehmensgründungen liegt seit 2009 um mehr als zehn Prozent über dem Niveau der Jahre 2002–2004 und erheblich über dem Tiefstand der Jahre 2005–2008. Auch zeigt sich hier nach 2009 keine klar rückläufige Tendenz. In allen anderen Teilmärkten nehmen die Gründungszahlen dagegen seit 2009 und teilweise schon davor kontinuierlich ab. Vergleicht man das aktuelle Niveau der Anzahl der Unternehmensgründungen mit dem Niveau von 2002, so hat sich die Gründungstätigkeit – abgesehen von der Software- und Games-Industrie – in der Designwirtschaft sowie im Markt für darstellende Künste noch am günstigsten entwickelt. Besonders stark zurückgegangen sind die Gründungszahlen dagegen im Kunstmarkt, im Werbemarkt, im Pressemarkt und im Architekturmarkt.

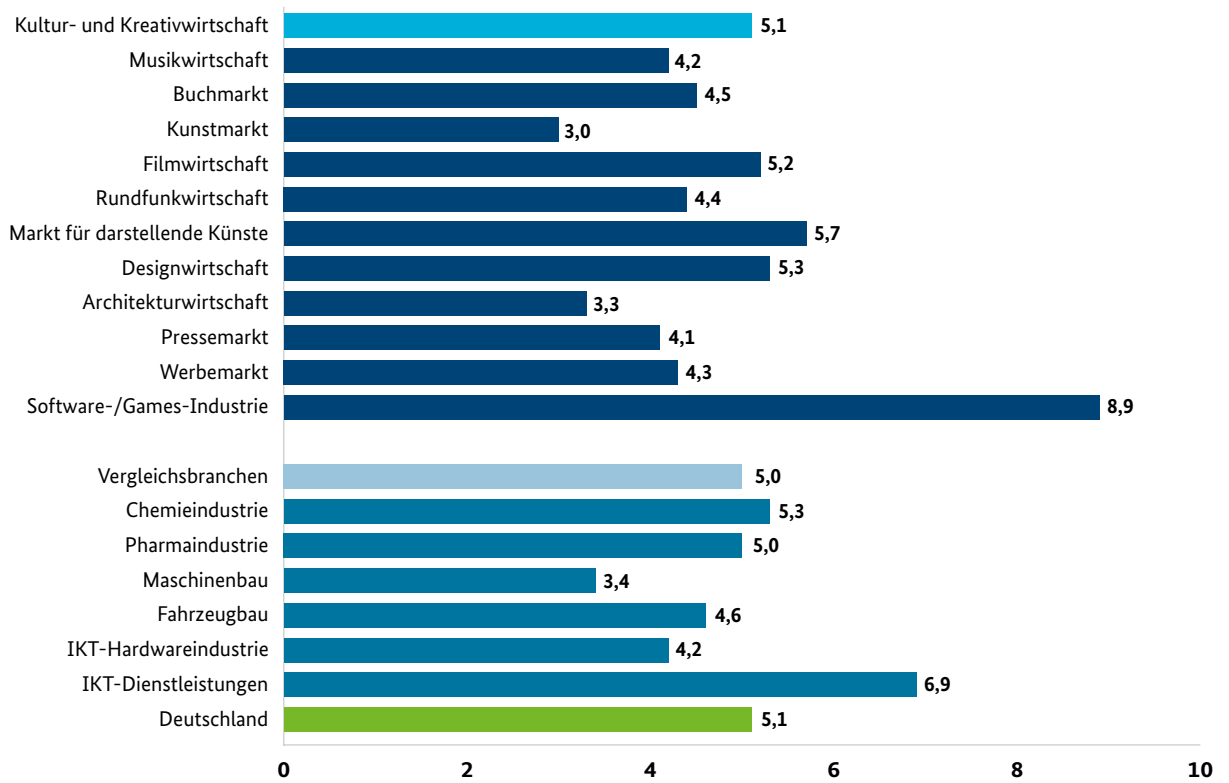
Abbildung 3.3: Anteil von Teilmärkten an allen Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2002 und 2014 (Anteil an allen Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Prozent)



Lesehilfe: In der Software- und Games-Industrie ist der Anteil an den Gründungen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft von 9,8 Prozent im Jahr 2002 auf 17 Prozent im Jahr 2014 gestiegen.
Quelle: ZEW, Mannheimer Unternehmenspanel

4 Die Vergleichsbranchen beinhalten die Chemieindustrie, die Pharmaindustrie, den Maschinenbau, den Fahrzeugbau und die Informations- und die Kommunikationstechnologiebranche.

Abbildung 3.4: Gründungsraten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2012/2014 nach Teilmärkten und im Vergleich (in Prozent)

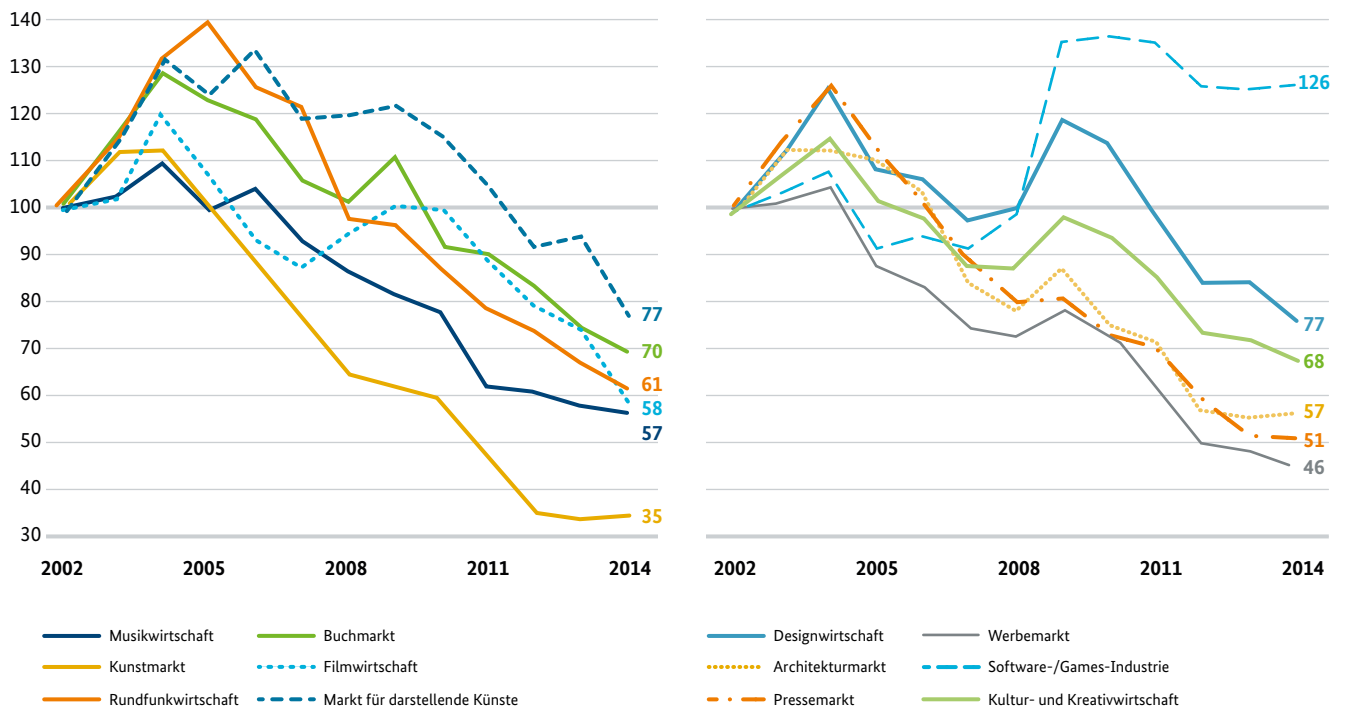


Anmerkung: Gründungsrate entspricht Anzahl der Unternehmensgründungen in Prozent des Unternehmensbestands, Mittelwert der Jahre 2012-2014.

Lesehilfe: In der Kultur- und Kreativwirtschaft lag die Gründungsrate im Mittel der Jahre 2012 bis 2014 bei 5,1 Prozent und damit exakt auf dem Durchschnittsniveau für Deutschland insgesamt.

Quelle: ZEW, Mannheimer Unternehmenspanel

Abbildung 3.5: Gründungsdynamik in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2002-2014 nach Teilmärkten (2002 = 100)



Lesehilfe: Über den gesamten Zeitraum 2002 bis 2014 betrachtet, haben sich die Gründungszahlen in der Software- und Games-Industrie am günstigsten entwickelt und lagen im Jahr 2014 um 26 Prozent höher als im Jahr 2002.

Quelle: ZEW, Mannheimer Unternehmenspanel

4 Innovationen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

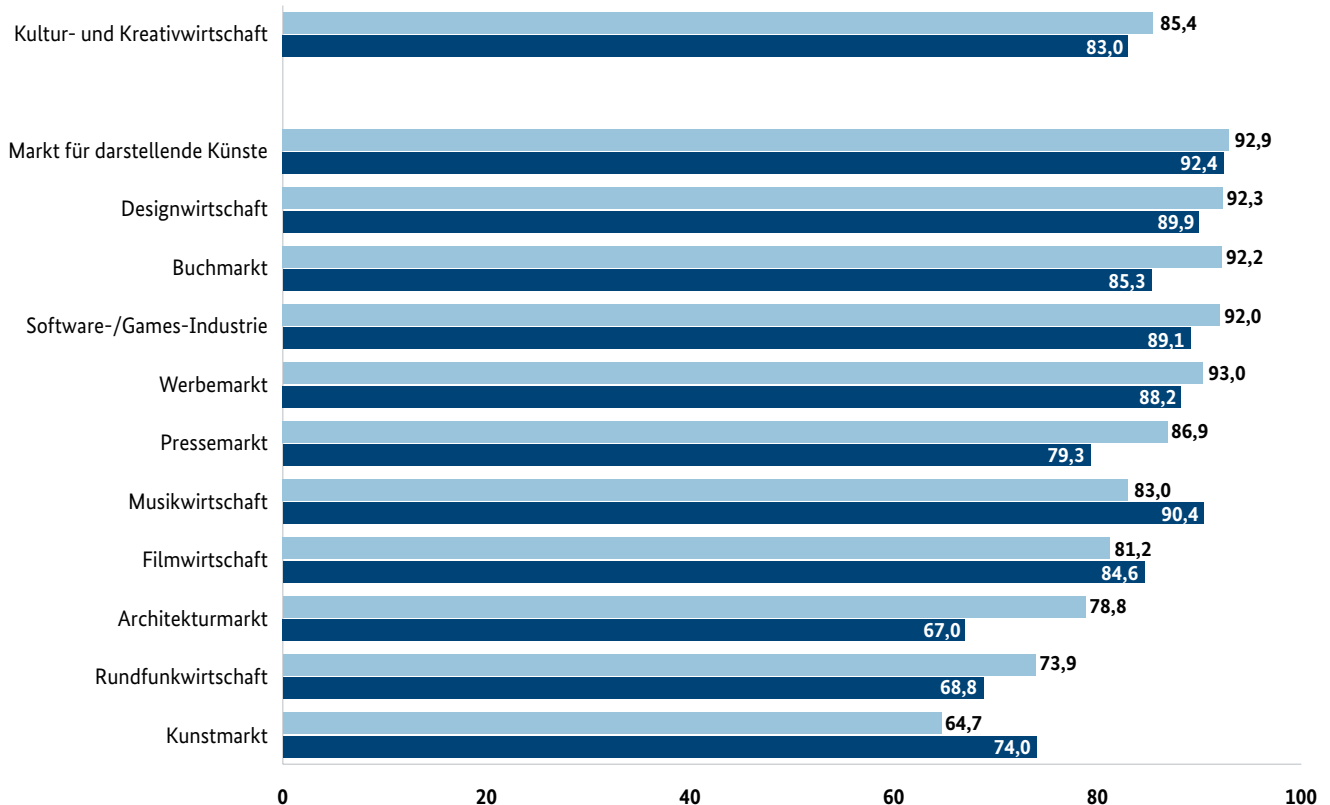
Nachdem die Themen Digitalisierung und Kooperationen im Zentrum der Monitoringberichte der letzten beiden Jahre standen, widmet sich der diesjährige Monitoringbericht in seinem Schwerpunkt dem Thema Innovationen. Neben theoretischen Überlegungen und der Durchführung von Fallstudien wurden in einer repräsentativen Befragung von Selbständigen und Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft umfangreiche und aktuelle Informationen zum Innovationsverhalten der Branche und ihrer Teilmärkte erhoben. Im Fokus der Erhebung stand neben dem eigenen und geplanten Innovationsverhalten der Selbständigen und Unternehmen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft auch die Unterstützung von Innovationsprozessen anderer Unternehmen durch die Kultur- und Kreativwirtschaft.

Ausgewählte Ergebnisse werden auf den folgenden Seiten dargestellt. Weitere und tiefergehende Analysen zu diesem Themenkomplex, sowohl auf aggregierter als auch auf Teilmarktebene, befinden sich in der Langfassung dieses Berichts.

Innovationen weit verbreitet – jetzt und in der Zukunft

Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft zeichnen sich durch eine besonders hohe Innovationstätigkeit aus. Insgesamt 85 Prozent der Kultur- und Kreativunternehmen haben in den vergangenen drei Jahren Innovationen realisieren können. Dabei wurden in der Befragung verschiedene Innovationsformen erfasst, die von Produkt- und Prozessinnovationen bis zur Einführung neuer Formen der Kunden- und Nutzerkommunikation reichen (siehe nachfolgender Abschnitt). Die drei Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft mit den höchsten Anteilen an Innovationen sind der Markt für darstellende Künste, die Designwirtschaft sowie der Buchmarkt. In diesen Teilmärkten wurden von jeweils mehr als 90 Prozent der Unternehmen Innovationen realisiert. Insbesondere im Markt für darstellende Künste wurden fast sämtliche Innovationsformen (siehe nachfolgender Abschnitt) relativ häufig realisiert. Mit ähnlich hohen Anteilen rangieren die Software- und Games-Industrie, der

Abbildung 4.1: Einführung von Innovationen in der Kultur- und Kreativwirtschaft (Anteil der Unternehmen in Prozent)



Werbemarkt und der Pressemarkt oberhalb des Durchschnitts für die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft. Am geringsten verbreitet waren Innovationen im Kunstmarkt, wobei auch hier ein beachtlicher Anteil von 65 Prozent in den letzten drei Jahren innovativ war.

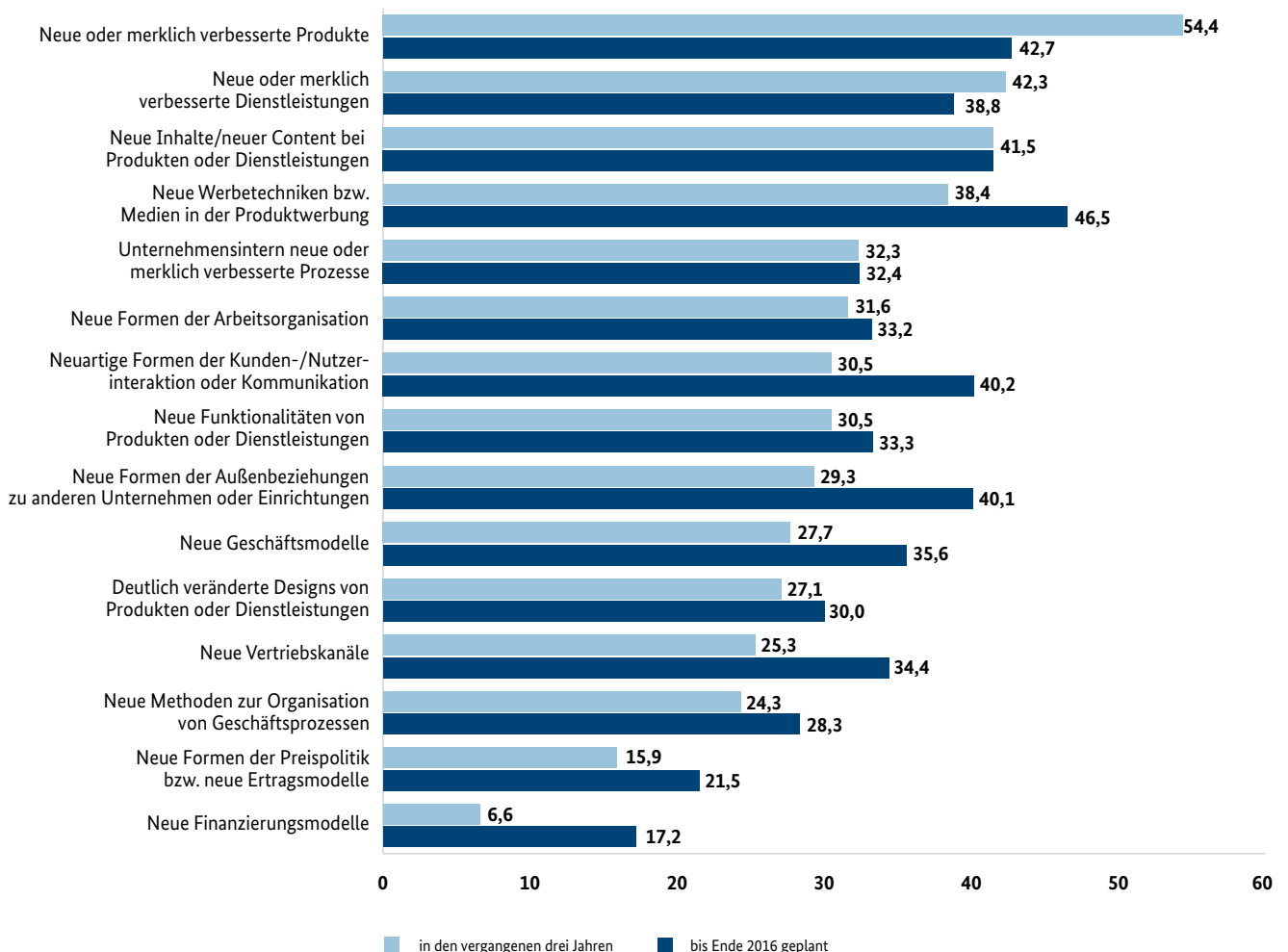
Mit einem Anteil von 83 Prozent hat die große Mehrheit der Kultur- und Kreativunternehmen bis Ende 2016 vor, weitere Innovationen umzusetzen. Wie schon bei den zurückliegenden Innovationsaktivitäten, so liegen auch bei den geplanten Innovationen die Unternehmen im Markt für darstellende Künste vorn. An zweiter Stelle folgt die Musikwirtschaft, in der ein Anteil von 90 Prozent bis Ende 2016 mit der Einführung von Innovationen rechnet. Etwa

zwei Drittel der Unternehmen im Architekturmarkt planen für den gleichen Zeitraum Innovationstätigkeiten. Damit stellt dieser Teilmarkt das Schlusslicht bei den künftigen Innovationen dar.

Vielfältige Formen von Innovationen

Gerade im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft erfordert eine Untersuchung zur Innovationstätigkeit von Unternehmen einen umfassenden Ansatz zur Abgrenzung des Innovationsbegriffs. Um der Vielfältigkeit an möglichen Innovationsvorhaben Rechnung zu tragen, umfasste die Frage zur Innovationstätigkeit insgesamt 15 Kategorien.

Abbildung 4.2: Formen von Innovationen in der Kultur- und Kreativwirtschaft (Anteil der Unternehmen in Prozent)



Lesehilfe: Neue oder merklich verbesserte Produkte wurden in den vergangenen drei Jahren von 54,4 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft eingeführt. Bis Ende 2016 planen 42,7 Prozent die Einführung neuer Produktinnovationen.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragungen, 1. Halbjahr 2015

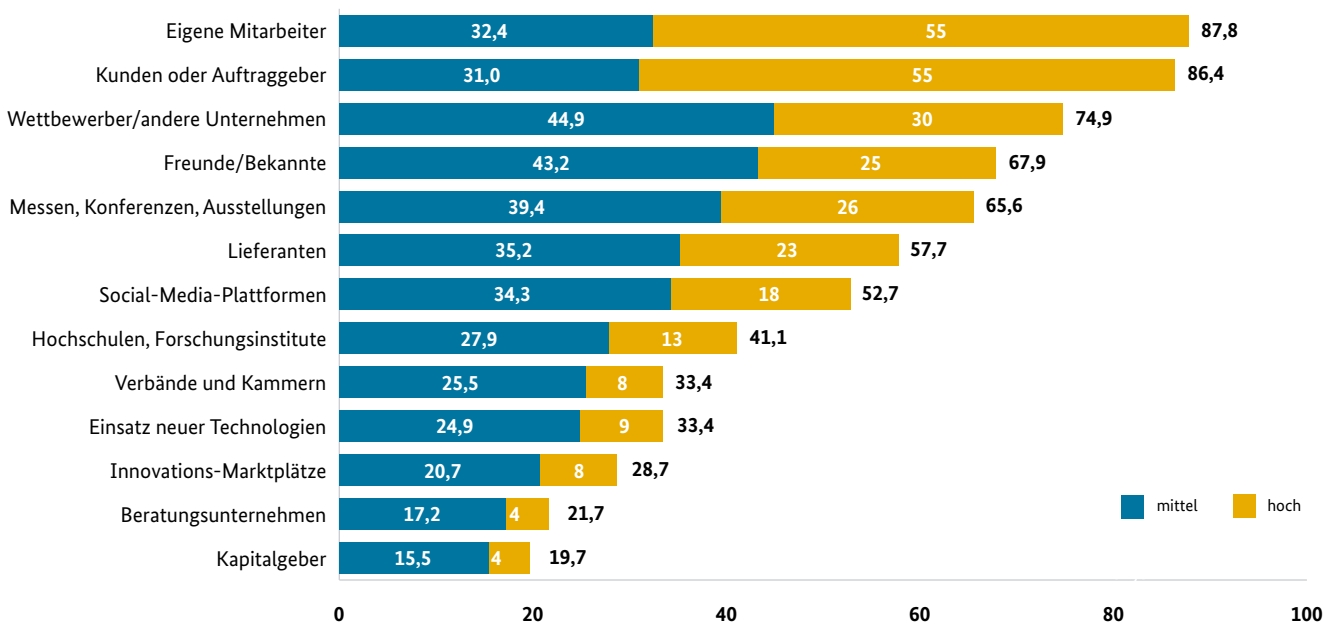
Im Zuge der Befragung gaben die Unternehmen an, in welchen dieser 15 Kategorien Innovationen durchgeführt wurden oder geplant sind. Eine Innovation muss dabei neu für das Unternehmen, aber nicht notwendigerweise eine Marktneuheit sein.

Die am häufigsten auftretende Innovationsform stellen Produktinnovationen dar. Mit 54 Prozent konnten mehr als die Hälfte der Kultur- und Kreativunternehmen in den vergangenen drei Jahren neue oder merklich verbesserte Produkte (inkl. Software) einführen. Neue oder merklich verbesserte Dienstleistungen, welche das Pendant zu den Produktinnovationen im Dienstleistungsbereich darstellen, konnten rund 42 Prozent der Unternehmen in den vergangenen drei Jahren anbieten. Der Anteil an Unternehmen, der neue Inhalte und neuen Content für die eigenen Produkte oder Dienstleistungen generiert hat, liegt mit einem geringfügigen Abstand hinter den Dienstleistungsinnovationen. Auf Rang vier rangiert mit einem Anteil von 38 Prozent die Einführung von neuen Werbetechniken bzw. Medien in der Produktbewerbung. Darunter fallen beispielsweise die erstmalige Nutzung eines neuen Mediums oder einer neuen Methode zur Kundenbin-

dung. Die meisten der restlichen Innovationsformen erreichen Anteilswerte, die zwischen einem Drittel und einem Viertel liegen. Neue Formen der Preispolitik bzw. neue Ertragsmodelle (16 Prozent) und neue Finanzierungsmodelle (7 Prozent) wurden allerdings von deutlich weniger Unternehmen realisiert.

Im Hinblick auf künftige Innovationsvorhaben bis Ende 2016 planen die Unternehmen mit einem Anteil von 47 Prozent, vor allem neue Werbetechniken bzw. Medien in der Produktbewerbung einzuführen. Etwa 40 Prozent der Unternehmen planen zudem, neuartige Formen der Kommunikation oder Kunden- und Nutzerinteraktion zu nutzen. Darunter fallen unter anderem die Bewertung und Empfehlung durch Kunden, eine stärkere Beteiligung der Nutzer in der Ideenfindung sowie die Nutzung von Social Media. Ebenfalls 40 Prozent der Unternehmen planen die Einführung neuer Formen der Außenbeziehung zu anderen Unternehmen und Einrichtungen, etwa durch Kooperationsvereinbarungen.

Abbildung 4.3: Bedeutung von Informationsquellen für Innovationsprojekte (Anteil der Unternehmen in Prozent)



Lesehilfe: In der Kultur- und Kreativwirtschaft sind eigene Mitarbeiter für 87,8 Prozent der Unternehmen eine bedeutsame Informationsquelle für Innovationsvorhaben. Für einen Anteil von 55,4 Prozent sind sie von hoher Bedeutung und für 32,4 Prozent von mittlerer Bedeutung.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragungen, 1. Halbjahr 2015

Informationsquellen für Innovationen: Eigene Mitarbeiter, Kunden und Auftraggeber

Unternehmen aller Branchen benötigen immer wieder neue und kreative Ideen, um ihre Produkte, Dienstleistungen und Prozesse weiter oder neu zu entwickeln und damit langfristig ihre Wettbewerbsfähigkeit zu sichern.

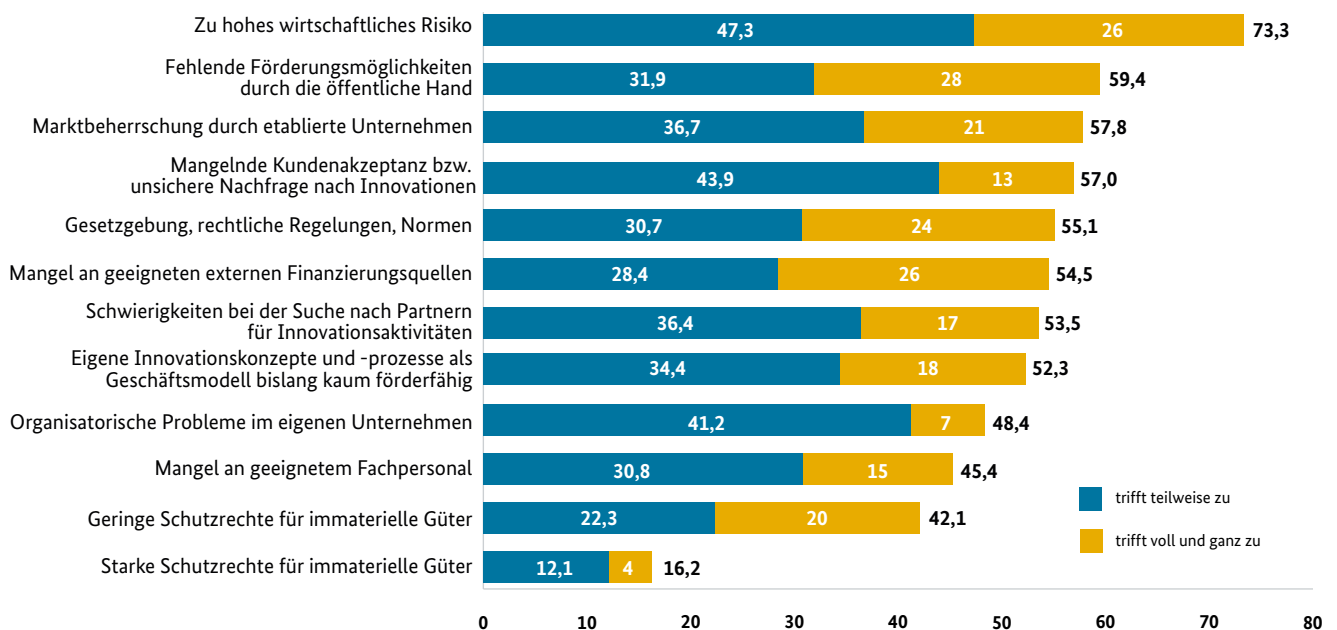
Die wichtigste Informationsquelle für Innovationsvorhaben in der Kultur- und Kreativwirtschaft sind dabei die eigenen Mitarbeiter. Ein Anteil von 55 Prozent der Unternehmen schätzt die Bedeutung der eigenen Mitarbeiter als Informationsquelle für mögliche Innovationsvorhaben als hoch ein. Rechnet man solche Unternehmen hinzu, die den eigenen Mitarbeitern eine mittlere Bedeutung als Informationsquelle beimessen, profitiert ein Anteil von 88 Prozent der Unternehmen von deren Ideen. Eine ähnlich hohe Bedeutung kommt den Kunden bzw. Auftraggebern als Informationsquelle für Innovationen zu. Wettbewerber oder andere Unternehmen spielen für drei Viertel der Kultur- und Kreativunternehmen eine Rolle für die Innovationstätigkeit. Verhältnismäßig hoch ist auch der Anteil von 68 Prozent der Unternehmen, denen Freunde oder Bekannte als Inspirationsquelle dienen. Erkenntnisse für den Innova-

tionsprozess werden also häufig dann ausgetauscht, wenn der Kontakt durch den Geschäftsablauf eng ist. Innovations-Marktplätzen, Beratungsunternehmen und Kapitalgebern wird nur in seltenen Fällen eine hohe Bedeutung als Quelle der Inspiration beigemessen.

Wirtschaftliches Risiko bremst Innovationen

Kultur- und Kreativunternehmen sehen sich einer Vielzahl an Faktoren ausgesetzt, welche die Entwicklung von Innovationen erschweren, behindern oder sogar gänzlich unmöglich machen. Mit einem Anteil von 73 Prozent wird ein zu hohes wirtschaftliches Risiko mit Abstand am häufigsten als Hemmnis angesehen. Der Aussage, dass durch das hohe wirtschaftliche Risiko die Entwicklung von Innovationen erschwert oder unmöglich gemacht wurde, stimmen 26 Prozent der Unternehmen sogar voll und ganz zu. Weiterhin werden insbesondere fehlende Fördermöglichkeiten durch die öffentliche Hand, die Marktbeherrschung durch etablierte Unternehmen, der Mangel an Fachpersonal und geringe Schutzrechte für immaterielle Güter von den befragten Unternehmen als innovationshemmend bezeichnet.

Abbildung 4.4: Hemmnisse bei der Entwicklung von Innovationen in der Kultur- und Kreativwirtschaft
(Anteil der Unternehmen in Prozent)



Lesehilfe: Ein Anteil von 73,3 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft stimmt der Aussage zu, dass ein zu hohes wirtschaftliches Risiko ein Hemmnis für die Entwicklung neuer Innovationen dargestellt hat. Dabei entfallen 47,3 Prozentpunkte auf die Kategorie „trifft teilweise zu“ und 26 Prozentpunkte auf die Kategorie „trifft voll und ganz zu“.
Quelle: ZEW-Unternehmensbefragungen, 1. Halbjahr 2015

Kultur- und Kreativunternehmen setzen Impulse für Innovationen weit über den eigenen Teilmarkt hinaus

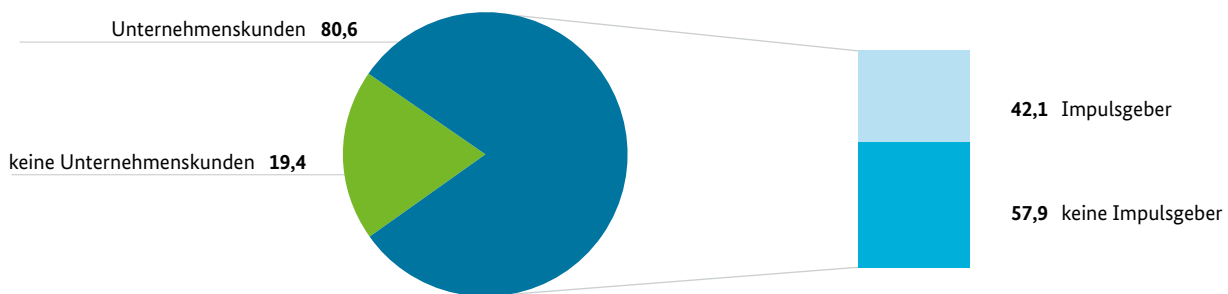
Kultur- und Kreativunternehmen kommt eine wichtige Rolle als Impulsgeber für Innovationen zu, innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft, aber auch in anderen Branchen. Ein Anteil von 42 Prozent der Selbständigen und Unternehmen konnte ihre Unternehmenskunden bei der Einführung von Innovationen unterstützen. Zu diesen Innovationen zählt neben der Einführung neuer Produkte oder Dienste auch das Implementieren neuer Verfahren.

Der Anteil an Unternehmen, der die eigenen Unternehmenskunden bei Innovationen unterstützt, variiert innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft zum Teil stark zwischen den verschiedenen Teilmärkten. Während nur elf Prozent der Unternehmen im Architekturmarkt Innovationsimpulse liefern, rangiert dieser Anteil in den restlichen Teilmärkten zwischen 25 und 62 Prozent. Am häufigsten konnten Unternehmen der Software- und Games-Industrie Innovationen bei den eigenen Unternehmenskunden forcieren. Ebenfalls deutlich oberhalb des Durchschnittswertes für die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft gehen Innovationsimpulse von Unternehmen im Werbemarkt, der Designwirtschaft und der Rundfunkwirtschaft aus. Interessant ist hierbei, dass Innovationsimpulse vor allem von Unternehmen in solchen Teilmärkten ausgehen, die ebenfalls eine hohe Nutzungsrate von neuartigen Produkten, Verfahren und Technologien aufweisen.

Kultur- und Kreativunternehmen liefern Ideen für Innovationen

Am häufigsten (64 Prozent) unterstützen Kultur- und Kreativunternehmen ihre Unternehmenskunden bei der Ideenfindung. Dabei gehen die Impulse dieser Phase des Innovationsprozesses eher von Selbständigen und Kleinunternehmen mit bis zu vier Beschäftigten aus. Die Innovationsvorhaben von Unternehmenskunden in der Phase „Gestaltung und Design“ werden eher von Kultur- und Kreativunternehmen ab fünf Beschäftigten unterstützt. Insgesamt boten 56 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft ihren Unternehmenskunden Hilfestellung im Hinblick auf „Gestaltung und Design“ von neuen Produkten oder Diensten. Die eher technischen und weniger kreativen Phasen von Produktions- und Betriebsvorbereitung sowie Forschung, Entwicklung und Konstruktion begleitet etwa jedes fünfte Unternehmen.

Abbildung 4.5: Unternehmenskunden und Impulsgeber in der Kultur- und Kreativwirtschaft
(Anteil der Unternehmen in Prozent)

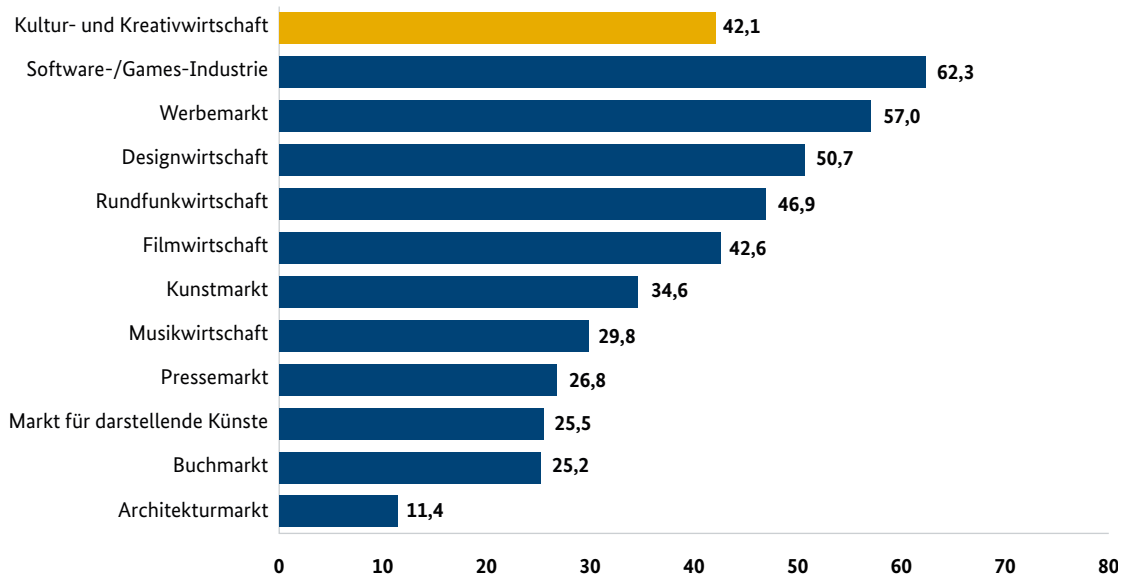


Lesehilfe: 80,6 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft zählen Unternehmenskunden zu ihrem Kundenkreis.

Ein Anteil von 42,1 Prozent dieser Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft konnte seine Unternehmenskunden bei der Einführung von Innovationen unterstützen.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragungen, 1. Halbjahr 2015

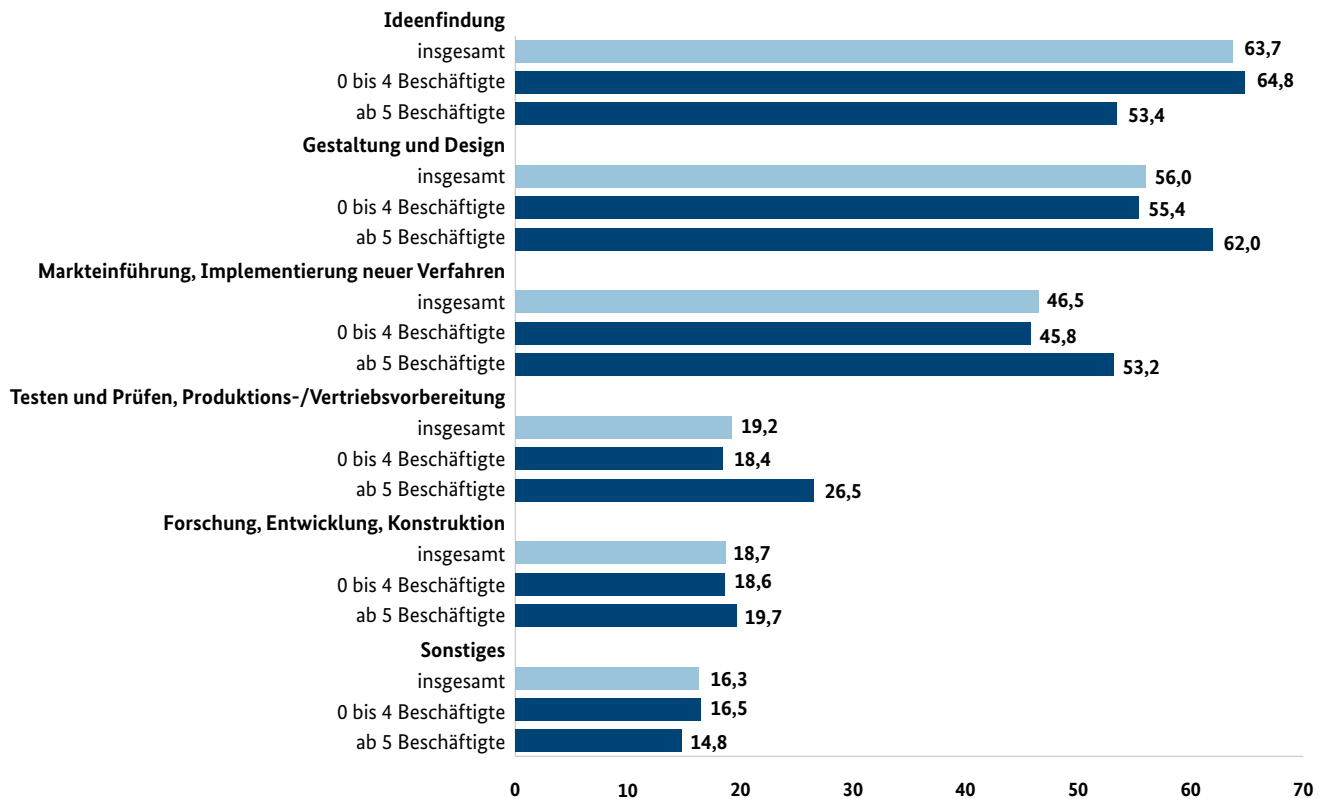
Abbildung 4.6: Unterstützung bei der Einführung von Innovationen in der Kultur- und Kreativwirtschaft
(Anteil an Kultur- und Kreativunternehmen mit Unternehmenskunden in Prozent)



Lesehilfe: Ein Anteil von 42,1 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft, die Unternehmenskunden zu ihrem Kundenkreis zählen, unterstützte die Einführung von Innovationen bei den eigenen Unternehmenskunden. In der Software- und Games-Industrie liegt dieser Anteil bei 62,3 Prozent.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragungen, 1. Halbjahr 2015

Abbildung 4.7: Phasen des Innovationsprozesses, in denen Unternehmenskunden unterstützt wurden
(Anteil an Kultur- und Kreativunternehmen, die Unternehmenskunden bei der Einführung von Innovationen unterstützen, in Prozent)



Lesehilfe: Insgesamt 63,7 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft, die Unternehmenskunden haben und diese bei der Einführung von Innovationen unterstützen, liefern Innovationsimpulse in der Phase der Ideenfindung. Unter den Unternehmen mit fünf oder mehr Beschäftigten liegt der Anteil bei 53,4 Prozent.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragungen, 1. Halbjahr 2015

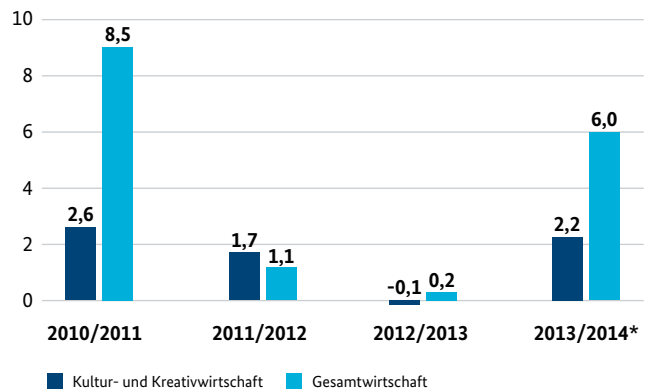
5 Zusammenfassung

Im Jahr 2014 nahm der Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft gegenüber dem Vorjahr um 2,2 Prozent zu. Jedoch bleibt sie damit hinter der gesamtwirtschaftlichen Entwicklung zurück (siehe Abbildung 5.1). Der Umsatz in der Gesamtwirtschaft legt im Jahr 2014 um 6,0 Prozent gegenüber dem Vorjahr zu.

Umsatzwachstum in der Kultur- und Kreativwirtschaft legt zu, aber bleibt dabei unterhalb der gesamtwirtschaftlichen Entwicklung

Mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate in Höhe von 2,1 Prozent entwickelt sich die Kultur- und Kreativwirtschaft im Zeitraum 2010 bis 2014 weiter positiv. Wie in den Jahren zuvor variiert dabei die Umsatzentwicklung sehr stark nach den einzelnen Teilmärkten (siehe Abbildung 5.2). Bei Betrachtung des Zeitraums 2010 bis 2014 schiebt sich die Musikwirtschaft mit einer jährlichen durchschnittlichen Wachstumsrate von 7,6 Prozent auf den ersten Rang. An zweiter Stelle liegt mit 6,2 Prozent die Rundfunkwirtschaft, die im letzten Jahr noch knapp über dem durchschnittlichen Umsatzwachstum der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft lag. Neben diesen beiden

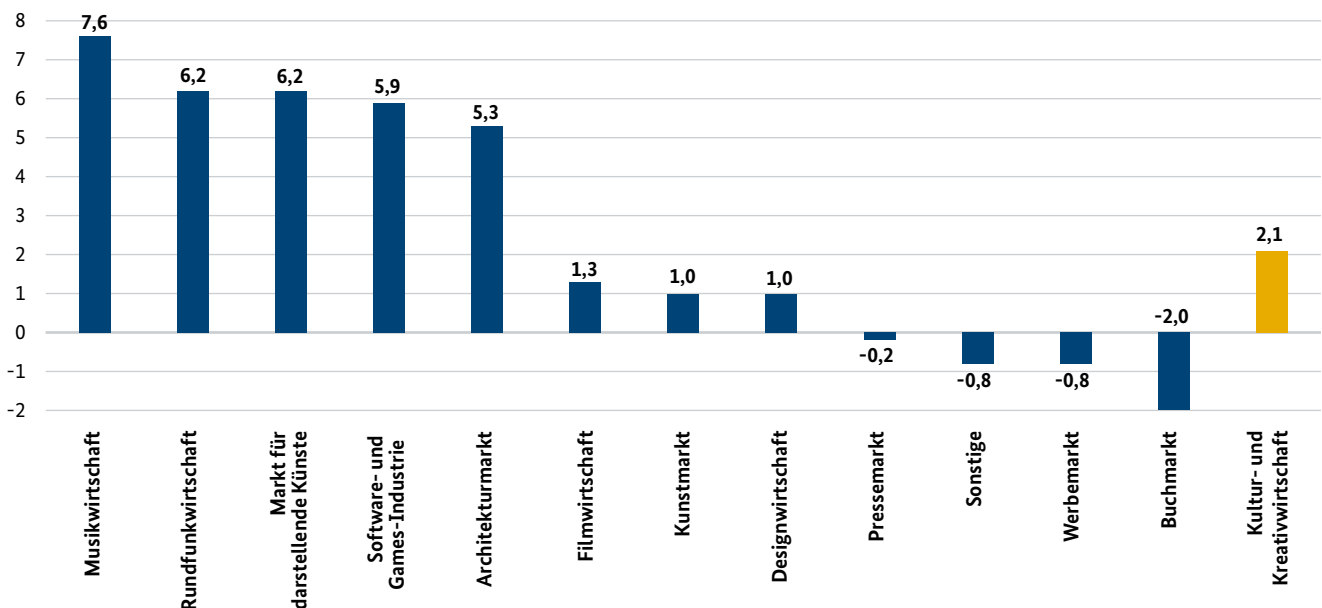
Abbildung 5.1: Entwicklung des Umsatzes in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)



Lesehilfe: Der Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2011 und 2012 um 1,7 Prozent gewachsen.
 Anmerkung: *Werte für 2014 basieren auf Schätzungen.
 Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b; eigene Berechnungen ZEW

Teilmärkten tragen wiederum der Markt für darstellende Künste, die Software- und Games-Industrie sowie der Architekturmarkt zur positiven Gesamtentwicklung des Umsatzvolumens bei. Sie können ihren Umsatz um jährlich 6,2 bzw. 5,9 und 5,3 Prozent steigern. Alle weiteren Teil-

Abbildung 5.2: Entwicklung des Umsatzes in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (Durchschnittliche jährliche Veränderung 2010-2014* in Prozent)



Lesehilfe: Der Umsatz in der Musikwirtschaft ist im Zeitraum von 2010 bis 2014 um jährlich 7,6 Prozent gewachsen.
 Anmerkung: *Werte für 2014 basieren auf Schätzungen.
 Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b; eigene Berechnungen ZEW

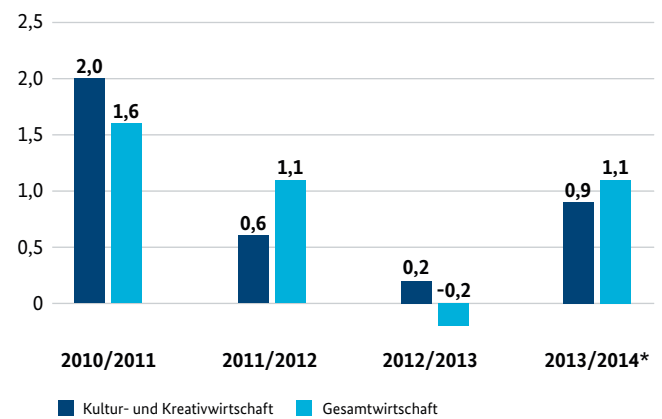
märkte entwickeln sich weniger günstig als die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft. Die Teilmärkte für Presse, Werbung und Bücher verzeichnen dagegen negative jährliche Wachstumsraten in Höhe von -0,2, -0,8 bzw. -2,0 Prozent.

Zahl der Kultur- und Kreativunternehmen steigt moderat an

Im Jahr 2014 wächst die Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zum Vorjahr um 0,9 Prozent. Diese Wachstumsrate liegt nur unerheblich unterhalb derer der Gesamtwirtschaft (1,1 Prozent), aber um 0,7 Prozentpunkte über der Wachstumsrate im Vorjahr (siehe Abbildung 5.3).

Betrachtet man den Zeitraum 2010 bis 2014, so ist die Zahl der Kultur- und Kreativunternehmen um durchschnittlich 1,2 Prozent pro Jahr gewachsen (siehe Abbildung 5.4). Überdurchschnittlich hoch waren die Zunahmen in der Software- und Games-Industrie mit 7,0 Prozent, im Markt

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

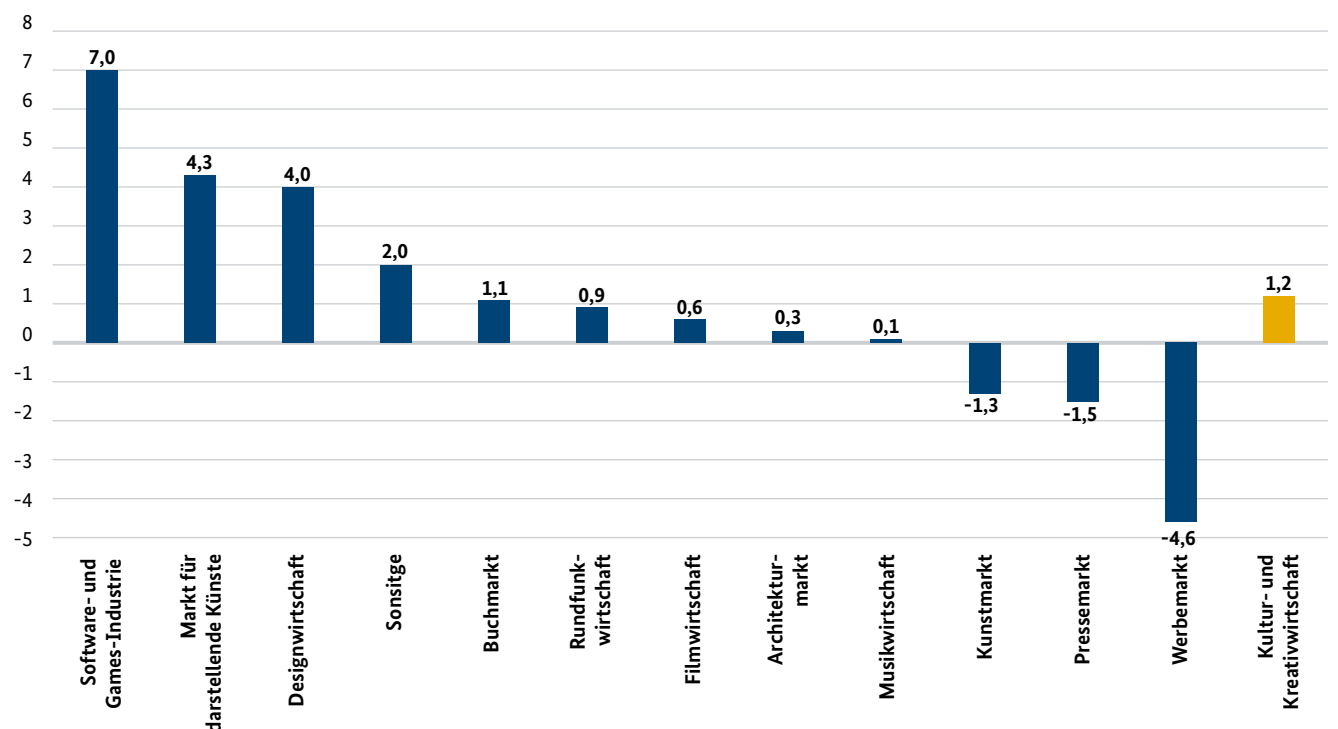


Lesehilfe: Zwischen 2011 und 2012 nahm die Anzahl der Unternehmen in der Gesamtwirtschaft um 1,1 Prozent zu.

Anmerkung: *Werte für 2014 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b; eigene Berechnungen ZEW

Abbildung 5.4: Entwicklung der Anzahl der Unternehmen in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (Durchschnittliche jährliche Veränderung 2010-2014* in Prozent)

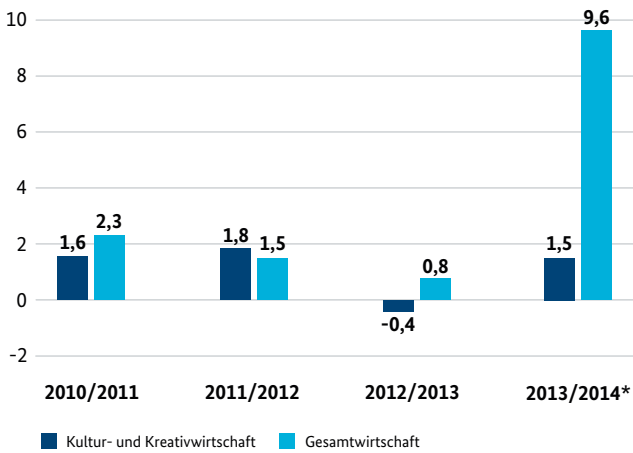


Lesehilfe: Die Anzahl der Unternehmen im Buchmarkt hat im Zeitraum 2010 bis 2014 um durchschnittlich 1,2 Prozent pro Jahr zugelegt.

Anmerkung: *Werte für 2014 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b; eigene Berechnungen ZEW

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



Lesehilfe: Die Anzahl der Erwerbstätigen in der Gesamtwirtschaft ist zwischen 2012 und 2013 um 0,8 Prozent gestiegen.

Anmerkung: *Werte für 2014 basieren teilweise auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b, Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2015; eigene Berechnungen ZEW

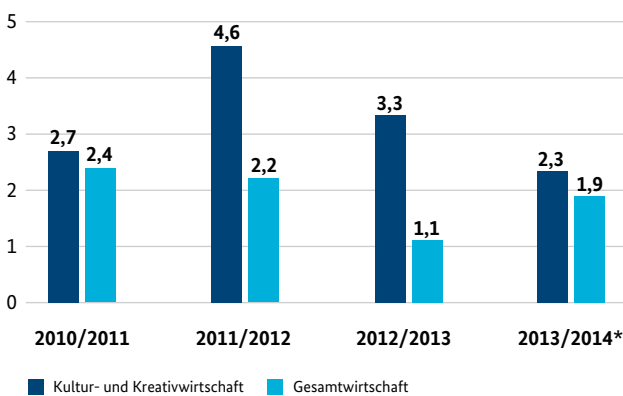
für darstellende Künste mit 4,3 Prozent und in der Designwirtschaft mit 4,0 Prozent. Der Kunstmarkt, der Pressemarkt und der Werbemarkt verzeichnen negative jährliche Wachstumsraten und bewegen sich damit deutlich unterhalb der branchendurchschnittlichen Entwicklung.

Erwerbstätigkeit nimmt zu, insbesondere sozialversicherungspflichtige Beschäftigung

Nach leichtem Rückgang der Erwerbstätigkeit im letzten Jahr steigt die Zahl der Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2014 im Vergleich zum Vorjahr um 1,5 Prozent an (siehe Abbildung 5.5). Allerdings bleibt diese Entwicklung hinter der gesamtwirtschaftlichen zurück. In der Gesamtwirtschaft wächst die Zahl der Erwerbstätigen im Vergleich zum Vorjahr um 9,6 Prozent.

Wie im Vorjahr ist hierbei jedoch positiv hervorzuheben, dass die Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit 2,3 Prozent stärker steigt als in der Gesamtwirtschaft mit 1,9 Prozent. Gleichzeitig ist ein Rückgang der geringfügigen Beschäftigung in Höhe von -0,9 Prozent zu verzeichnen, während die Zahl der geringfügig Beschäftigten in der Gesamtwirtschaft im Vergleich zum Vorjahr um 1,2 Prozent steigt (siehe Abbildung 5.6 und Abbildung 5.7).

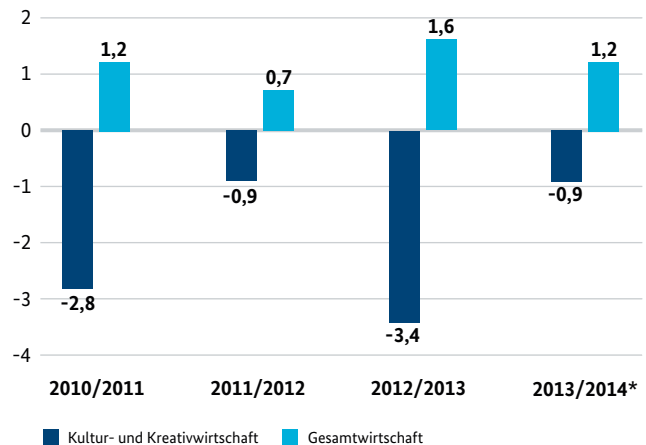
Abbildung 5.6: Entwicklung der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)



Lesehilfe: Die Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2012 und 2013 um 3,3 Prozent gestiegen.

Quelle: Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2015; eigene Berechnungen ZEW

Abbildung 5.7: 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 2012 und 2013 um 3,4 Prozent gesunken.

Quelle: Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2015; eigene Berechnungen ZEW

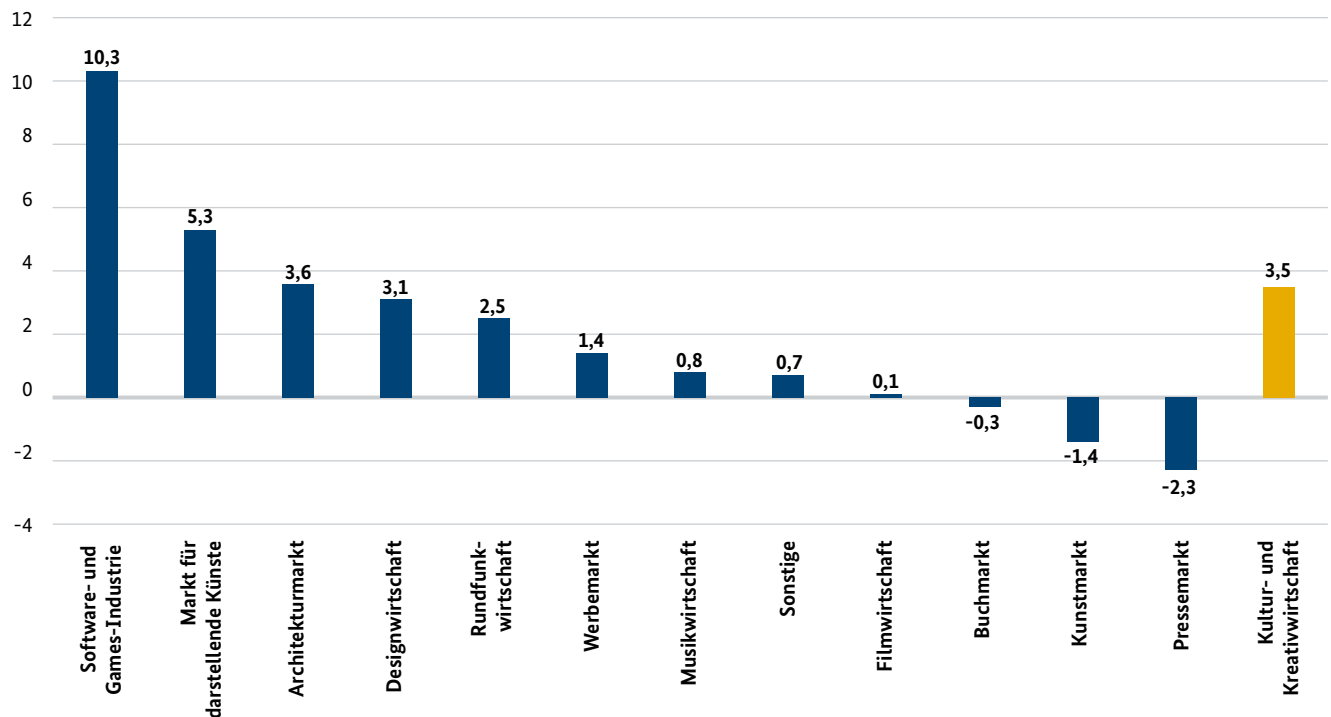
Die Zahl der Selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten legt im Zeitraum 2010 bis 2014 durchschnittlich um jährlich 3,5 Prozent zu (siehe Abbildung 5.8). Zu dieser Entwicklung trägt in erster Linie die Software- und Games-Industrie mit einer jährlichen Wachstumsrate von 10,3 Prozent bei. Erst mit etwas Abstand folgt an zweiter Stelle mit 5,3 Prozent der Markt für darstellende Künste. Die Teilmärkte für Presse, Kunst und Bücher verzeichnen negative Wachstumsraten hinsichtlich der Erwerbstätigkeit.

Deutliche Unterschiede zwischen den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft

Während die Kultur- und Kreativwirtschaft bei der Entwicklung des Umsatzes im betrachteten Zeitraum 2010 bis 2014, mit Ausnahme des Jahres 2012, hinter der gesamtwirtschaftlichen Entwicklung zurückbleibt, liegt sie bei der Entwicklung der Unternehmenszahl in etwa gleichauf mit

der Gesamtwirtschaft. Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten verzeichnet sie den gesamten Betrachtungszeitraum über höhere Wachstumsraten als die Gesamtwirtschaft. Bei allen wirtschaftlichen Indikatoren zeigt sich die große Heterogenität der Kultur- und Kreativwirtschaft. Insbesondere die Teilmärkte für Software und Games, Design und darstellende Künste weisen überdurchschnittliche Kennzahlen auf, während andere Teilmärkte, z. B. für Presse, Werbung, Kunst und Bücher, eine unterdurchschnittliche Leistungsfähigkeit aufweisen. Musik- und Rundfunkwirtschaft zeichnen sich im Jahr 2014 durch eine weit überdurchschnittliche Umsatzentwicklung aus.

Abbildung 5.8: Entwicklung der Erwerbstätigkeit (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (Durchschnittliche jährliche Veränderung 2010-2014* in Prozent)



Lesehilfe: Die Erwerbstätigkeit in der Designwirtschaft hat im Zeitraum 2010 bis 2014 um durchschnittlich 3,5 Prozent pro Jahr zugelegt.

Anmerkung: *Werte für 2014 basieren teilweise (bezüglich der Umsatzsteuerstatistik) auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2015; eigene Berechnungen ZEWE

Knapp 12.000 Neugründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Im Jahr 2014 wurden in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland knapp 12.000 wirtschaftsaktive Unternehmen neu gegründet. Dies ist die niedrigste Gründungszahl seit der Wiedervereinigung mit 68 Prozent des Niveaus des Jahres 2002. Die Kultur- und Kreativwirtschaft folgt damit dem deutschlandweiten Trend abnehmender Gründungen, der seit 2005 zu beobachten ist. Die Gründungstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist stark auf drei Teilmärkte konzentriert: 55 Prozent aller Unternehmensgründungen im Jahr 2014 fanden in der Designwirtschaft (21 Prozent), der Software- und Games-Industrie (17 Prozent) und im Werbemarkt (ebenfalls 17 Prozent) statt. Weitere 19 Prozent entfallen auf die beiden Teilmärkte Architektur (elf Prozent) und Presse (acht Prozent).

Innovationsverhalten der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft zeichnen sich durch eine besonders hohe Innovationstätigkeit aus. Insgesamt 85 Prozent der Kultur- und Kreativunternehmen haben in den vergangenen drei Jahren Innovationen realisieren können. Die drei Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft mit den höchsten Anteilen an Innovatoren sind der Markt für darstellende Künste, die Designwirtschaft sowie der Buchmarkt. In diesen Teilmärkten wurden von jeweils mehr als 90 Prozent der Unternehmen Innovationen realisiert.

Mit einem Anteil von 83 Prozent plant die große Mehrheit der Kultur- und Kreativunternehmen bis Ende 2016, weitere Innovationen umzusetzen. Wie schon bei den zurückliegenden Innovationsaktivitäten, so liegen auch bei den geplanten Innovationen die Unternehmen im Markt für darstellende Künste vorn. An zweiter Stelle folgt die Musikwirtschaft.

Die am häufigsten auftretende Innovationsform stellen Produktinnovationen dar. Mit 54 Prozent konnten mehr als die Hälfte der Kultur- und Kreativunternehmen in den vergangenen drei Jahren neue oder merklich verbesserte Pro-

dukte (inklusive Software) einführen. Neue oder merklich verbesserte Dienstleistungen, welche das Pendant zu den Produktinnovationen im Dienstleistungsbereich darstellen, konnten in den vergangenen drei Jahren rund 42 Prozent der Unternehmen anbieten. Hinter den Dienstleistungsinnovationen liegen mit nur geringem Abstand neue Inhalte und neuer Content für die eigenen Produkte oder Dienstleistungen. Die wichtigste Informationsquelle für Innovationsvorhaben in der Kultur- und Kreativwirtschaft sind die eigenen Mitarbeiter. Mehr als die Hälfte der Unternehmen schätzt die Bedeutung der eigenen Mitarbeiter als Informationsquelle für mögliche Innovationsvorhaben als hoch ein. Eine ähnlich hohe Bedeutung kommt den Kunden und Auftraggebern als Informationsquelle für Innovationen zu.

Kultur- und Kreativunternehmen spielen eine wichtige Rolle als Impulsgeber für Innovationen, sowohl innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft als auch in anderen Branchen. Insgesamt 42 Prozent der Selbständigen und Unternehmen konnten ihre Unternehmenskunden bei der Einführung von Innovationen unterstützen. Zu diesen Innovationen zählt neben der Einführung neuer Produkte oder Dienste auch das Implementieren neuer Verfahren.

Fazit

Die wirtschaftlichen Eckdaten in der Kultur- und Kreativwirtschaft entwickeln sich insgesamt nach wie vor recht stabil. Dabei ist insbesondere die Zunahme der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigung positiv hervorzuheben. Bei differenzierter Betrachtung zeigen sich große Unterschiede in der Entwicklung der einzelnen Teilmärkte. Dabei ragt die Software- und Games-Industrie durch ihre dynamische Entwicklung deutlich heraus. Auch die Musikwirtschaft und die Designwirtschaft entwickeln sich positiv. Hingegen befinden sich die Teilmärkte für Presse, Buch, Werbung und Kunst eher am unteren Ende der Entwicklungsskala. Aufgrund unterschiedlicher Charakteristika und Marktbedingungen gilt es, wirtschaftspolitische Maßnahmen differenziert auf die einzelnen Teilmärkte zuzuschneiden, um die jeweiligen Belange der Teilmärkte zu adressieren.

Handlungsempfehlungen

Mögliche wirtschaftspolitische Ansatzpunkte zur Förderung der Kultur- und Kreativunternehmen sind:

- Maßnahmen zur Erhöhung der Wahrnehmung des Innovationspotenzials der Kultur- und Kreativwirtschaft als Treiber für Wachstum und Wertschöpfung in der Gesamtwirtschaft verbessern.
- Die Unternehmen durch Kooperationsangebote und Vernetzungsformate bei der Suche nach Partnern für die Durchführung ihrer Innovationsaktivitäten unterstützen.
- Den Zugang zu Fördermöglichkeiten für innovative Produkte, Dienstleistungen und Ideen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft optimieren, insbesondere durch mehr Transparenz und Anpassung von bestehenden Angeboten (Bund, Länder, private Mittel).

6 Anhang

6.1 Ausführliche Tabellen

Tabelle 6.1: Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) nach Teilmärkten: Anzahl der Unternehmen, 2009 bis 2014

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
1. Musikwirtschaft	13.862	13.723	13.894	13.796	13.811	13.769
2. Buchmarkt	16.232	16.481	16.702	16.828	16.811	17.039
3. Kunstmarkt	13.763	13.464	13.422	13.203	13.153	12.938
4. Filmwirtschaft	18.312	17.956	18.199	18.282	18.440	18.308
5. Rundfunkwirtschaft	17.853	17.751	18.128	18.154	18.159	18.214
6. Markt für darstellende Künste	14.993	15.402	15.982	16.497	17.004	17.475
7. Designwirtschaft	48.332	50.111	52.439	53.676	54.454	56.343
8. Architekturmarkt	39.956	40.159	40.702	40.762	40.205	40.496
9. Pressemarkt	34.317	33.564	33.498	33.131	32.557	32.049
10. Werbemarkt	37.082	35.330	34.577	33.448	32.107	30.717
11. Software- und Games-Industrie	27.018	28.527	30.413	31.915	33.365	34.986
12. Sonstige	7.353	7.506	7.736	7.751	7.812	7.974
Summe mit Doppelzählung	289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	300.308
Doppelte Wirtschaftszweige	50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.743
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	238.479	239.534	244.290	245.816	246.353	248.565
Gesamtwirtschaft	3.135.542	3.165.286	3.215.095	3.250.319	3.243.538	3.279.850
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>7,61%</i>	<i>7,57%</i>	<i>7,60%</i>	<i>7,56%</i>	<i>7,60%</i>	<i>7,58%</i>

Anmerkung: *Schätzungen. Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2014; eigene Berechnungen ZEW

Tabelle 6.2: Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) nach Teilmärkten: Umsätze (in Millionen Euro), 2009 bis 2014

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
1. Musikwirtschaft	6.307	6.270	6.639	7.099	7.674	7.808
2. Buchmarkt	14.848	14.182	14.255	14.032	13.737	13.337
3. Kunstmarkt	2.146	2.332	2.341	2.316	2.292	2.403
4. Filmwirtschaft	8.734	8.925	9.283	9.228	9.060	9.276
5. Rundfunkwirtschaft	7.445	7.671	7.905	8.327	8.942	9.190
6. Markt für darstellende Künste	3.316	3.478	3.742	3.909	3.971	4.164
7. Designwirtschaft	17.595	18.243	18.353	18.535	18.338	18.778
8. Architekturmarkt	7.967	8.031	8.708	8.813	9.130	9.383
9. Pressemarkt	31.341	31.398	31.711	31.931	31.065	31.215
10. Werbemarkt	25.508	25.714	24.929	24.965	25.175	25.067
11. Software- und Games-Industrie	24.296	26.496	28.442	29.642	29.418	31.442
12. Sonstige	1.578	1.588	1.652	1.587	1.531	1.549
Summe mit Doppelzählung	151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	163.613
Doppelte Wirtschaftszweige	16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.328
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	134.329	137.333	140.970	143.338	143.155	146.285
Gesamtwirtschaft	4.897.938	5.240.997	5.687.179	5.752.249	5.765.567	6.111.764
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>2,74%</i>	<i>2,62%</i>	<i>2,48%</i>	<i>2,49%</i>	<i>2,48%</i>	<i>2,39%</i>

Anmerkung: *Schätzungen. Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2014; eigene Berechnungen ZEW

Tabelle 6.3: Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) nach Teilmärkten: Erwerbstätige, 2009 bis 2014

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
1. Musikwirtschaft	46.813	46.690	46.627	46.532	47.494	47.798
2. Buchmarkt	78.831	76.850	79.498	78.808	78.158	76.156
3. Kunstmarkt	19.422	19.160	18.943	18.910	18.788	18.391
4. Filmwirtschaft	58.496	57.280	57.740	57.627	57.082	57.457
5. Rundfunkwirtschaft	38.890	38.881	39.690	39.867	41.351	41.828
6. Markt für darstellende Künste	32.295	33.220	34.112	35.383	37.889	38.802
7. Designwirtschaft	125.426	125.854	128.415	131.740	134.252	137.959
8. Architekturmarkt	100.064	101.889	105.079	107.737	110.153	113.218
9. Pressemarkt	168.283	163.294	161.083	158.863	156.082	152.313
10. Werbemarkt	140.935	136.963	138.870	140.388	140.522	142.811
11. Software- und Games-Industrie	243.753	251.676	268.405	299.357	321.022	338.136
12. Sonstige	15.345	14.991	15.184	15.434	15.532	15.302
Summe mit Doppelzählung	1.068.553	1.066.748	1.093.644	1.130.646	1.158.326	1.180.172
Doppelte Wirtschaftszweige	115.621	114.378	117.012	119.101	121.229	122.832
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	952.932	952.370	976.633	1.011.544	1.037.096	1.057.340
Gesamtwirtschaft	30.738.823	31.131.887	31.858.678	32.530.353	32.859.218	33.454.355
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>3,10%</i>	<i>3,06%</i>	<i>3,07%</i>	<i>3,11%</i>	<i>3,16%</i>	<i>3,16%</i>

Anmerkung: *Schätzungen bezüglich der Anzahl der Selbständigen (entsprechen der Anzahl an Unternehmen). Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2014; Beschäftigtenstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2014; eigene Berechnungen ZEW

Tabelle 6.4: Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) nach Teilmärkten: abhängig Beschäftigte (SvB), 2009 bis 2014

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014
1. Musikwirtschaft	32.951	32.967	32.733	32.736	33.683	34.029
2. Buchmarkt	62.599	60.369	62.796	61.980	61.347	59.117
3. Kunstmarkt	5.659	5.696	5.521	5.707	5.636	5.453
4. Filmwirtschaft	40.184	39.324	39.541	39.345	38.642	39.149
5. Rundfunkwirtschaft	21.037	21.130	21.562	21.713	23.192	23.615
6. Markt für darstellende Künste	17.302	17.818	18.130	18.886	20.885	21.327
7. Designwirtschaft	77.094	75.743	75.976	78.065	79.799	81.617
8. Architekturmarkt	60.108	61.730	64.377	66.975	69.948	72.722
9. Pressemarkt	133.966	129.730	127.585	125.732	123.525	120.264
10. Werbemarkt	103.853	101.633	104.293	106.940	108.415	112.094
11. Software- und Games-Industrie	216.735	223.149	237.992	267.442	287.657	303.150
12. Sonstige	7.992	7.485	7.448	7.683	7.720	7.328
Summe mit Doppelzählung	779.480	776.774	797.953	833.203	860.449	879.864
Doppelte Wirtschaftszweige	65.027	63.938	65.610	67.475	69.705	71.089
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	714.453	712.836	732.343	765.729	790.744	808.775
Gesamtwirtschaft	27.603.281	27.966.601	28.643.583	29.280.034	29.615.680	30.174.505
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>2,59%</i>	<i>2,55%</i>	<i>2,56%</i>	<i>2,62%</i>	<i>2,67%</i>	<i>2,68%</i>

Quelle: Beschäftigtenstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2014; eigene Berechnungen ZEW

Tabelle 6.5: Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) nach Teilmärkten: geringfügig Beschäftigte, 2009 bis 2014

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014
1. Musikwirtschaft	11.848	11.909	12.114	12.669	12.892	13.158
2. Buchmarkt	21.269	20.914	20.362	19.762	18.950	18.308
3. Kunstmarkt	4.588	4.465	4.392	4.347	4.287	4.172
4. Filmwirtschaft	29.082	27.983	26.692	26.535	25.779	24.323
5. Rundfunkwirtschaft	2.141	2.041	1.748	1.722	1.839	1.839
6. Markt für darstellende Künste	12.797	12.972	13.699	14.751	15.794	16.443
7. Designwirtschaft	65.255	66.942	63.950	62.095	61.746	65.392
8. Architekturmarkt	18.102	18.069	18.372	18.451	19.099	19.355
9. Pressemarkt	134.805	133.683	131.198	130.350	123.364	113.220
10. Werbemarkt	118.970	123.134	115.252	110.717	103.957	111.434
11. Software- und Games-Industrie	20.685	21.173	22.353	23.696	24.786	25.869
12. Sonstige	1.914	1.770	1.754	1.682	1.650	1.611
Summe mit Doppelzählung	441.456	445.055	431.885	426.777	414.143	415.124
Doppelte Wirtschaftszweige	64.624	66.190	63.442	61.762	61.708	65.721
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	376.832	378.865	368.443	365.014	352.435	349.404
Gesamtwirtschaft	7.359.609	7.450.194	7.536.790	7.591.384	7.716.104	7.811.376
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	5,12%	5,09%	4,89%	4,81%	4,57%	4,47%

Quelle: Beschäftigtenstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2014; eigene Berechnungen ZEW

Tabelle 6.6: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
1. Musikwirtschaft						
32.20 Herstellung von Musikinstrumenten	1.165	1.180	1.197	1.204	1.218	1.233
47.59.3 Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	2.235	2.142	2.087	1.998	1.922	1.841
47.63 Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	238	282	306	319	333	368
59.20.1 Tonstudios etc.	479	539	583	610	634	686
59.20.2 Tonträgerverlage	395	390	383	366	376	369
59.20.3 Musikverlage	1.200	1.149	1.134	1.095	1.062	1.023
90.01.2 Musik-/Tanzensembles	1.828	1.661	1.666	1.560	1.510	1.401
90.02 Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	2.024	2.109	2.249	2.395	2.471	2.579
90.03.1 Selbständige Musiker/-innen etc.	2.656	2.643	2.683	2.695	2.752	2.757
90.04.1 Theater-/Konzertveranstalter	1.414	1.400	1.378	1.337	1.325	1.306
90.04.2 Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	228	228	228	217	208	207
Teilmarkt insgesamt	13.862	13.723	13.894	13.796	13.811	13.769

Tabelle 6.6: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014*
2. Buchmarkt							
18.14	Buchbinderei etc.	1.070	1.041	1.010	993	961	933
47.61.	Einzelhandel mit Büchern	4.290	4.195	4.137	4.038	3.896	3.812
47.79.2	Antiquariate	479	459	448	429	428	411
58.11	Buchverlage	2.193	2.220	2.243	2.209	2.170	2.190
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	1.584	1.625	1.718	1.811	1.884	1.946
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	6.616	6.941	7.146	7.348	7.472	7.749
Teilmarkt insgesamt		16.232	16.481	16.702	16.828	16.811	17.039
3. Kunstmarkt							
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	1.797	1.712	1.685	1.632	1.560	1.495
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	2.193	2.115	2.041	2.007	1.949	1.877
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	8.883	8.814	8.932	8.892	9.010	9.000
91.02	Museumsshops etc.	890	823	764	672	634	567
Teilmarkt insgesamt		13.763	13.464	13.422	13.203	13.153	12.938
4. Filmwirtschaft							
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	238	282	306	319	333	368
59.11	Film-/TV-Produktion	5.785	5.253	5.118	4.988	4.894	4.521
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	696	767	851	861	856	925
59.13	Filmverleih und -vertrieb	929	865	792	711	654	586
59.14	Kinos	888	878	865	843	849	837
77.22	Videotheken	1.321	1.201	1.087	969	864	746
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.455	8.710	9.180	9.591	9.990	10.325
Teilmarkt insgesamt		18.312	17.956	18.199	18.282	18.440	18.308
5. Rundfunkwirtschaft							
60.10	Hörfunkveranstalter	266	262	255	255	262	258
60.20	Fernsehveranstalter	87	88	91	89	94	95
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	17.500	17.401	17.782	17.810	17.803	17.861
Teilmarkt insgesamt		17.853	17.751	18.128	18.154	18.159	18.214
6. Markt für darstellende Künste							
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	1.986	2.080	2.105	2.111	2.147	2.212
90.01.1	Theaterensembles	126	124	128	131	133	133
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	564	573	546	550	584	582
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.455	8.710	9.180	9.591	9.990	10.325
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	2.024	2.109	2.249	2.395	2.471	2.579
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter	1.414	1.400	1.378	1.337	1.325	1.306
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	228	228	228	217	208	207
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	196	178	168	165	146	132
Teilmarkt insgesamt		14.993	15.402	15.982	16.497	17.004	17.475

Tabelle 6.6: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014*
7. Designwirtschaft							
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	3.777	3.706	3.661	3.603	3.477	3.415
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.675	3.185	3.577	3.862	3.987	4.439
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50 %)	18.060	17.125	16.702	16.096	15.408	14.659
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	1.606	2.164	2.586	2.975	3.372	3.872
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	5.506	7.269	8.725	10.054	11.100	12.727
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	8.017	7.679	7.773	7.303	6.898	6.676
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	8.691	8.983	9.415	9.783	10.212	10.554
Teilmarkt insgesamt		48.332	50.111	52.439	53.676	54.454	56.343
8. Architekturmarkt							
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	28.140	27.587	27.554	27.137	26.465	26.082
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.675	3.185	3.577	3.862	3.987	4.439
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	4.664	4.828	4.990	5.088	5.050	5.207
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	3.072	3.088	3.108	3.156	3.168	3.188
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	1.405	1.471	1.473	1.519	1.535	1.580
Teilmarkt insgesamt		39.956	40.159	40.702	40.762	40.205	40.496
9. Pressemarkt							
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	9.536	9.219	8.891	8.563	8.208	7.887
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	211	200	217	211	212	210
58.13	Verlegen von Zeitungen	831	829	826	845	849	849
58.14	Verlegen von Zeitschriften	1.848	1.782	1.741	1.722	1.689	1.635
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.396	3.144	3.053	3.002	2.906	2.722
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	995	989	988	978	890	885
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	17.500	17.401	17.782	17.810	17.803	17.861
Teilmarkt insgesamt		34.317	33.564	33.498	33.131	32.557	32.049
10. Werbemarkt							
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	36.120	34.250	33.404	32.191	30.815	29.318
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	962	1.080	1.173	1.257	1.292	1.399
Teilmarkt insgesamt		37.082	35.330	34.577	33.448	32.107	30.717
11. Software- und Games-Industrie							
58.21	Verlegen von Computerspielen	392	354	336	326	295	266
58.29	Verlegen von sonstiger Software	354	474	534	529	543	633
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	7.457	8.256	9.037	9.603	10.073	10.843
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	18.625	19.172	20.165	21.042	21.919	22.633
63.12	Webportale	190	271	341	415	535	612
Teilmarkt insgesamt		27.018	28.527	30.413	31.915	33.365	34.986

Tabelle 6.6: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
12. Sonstige						
32.11 Herstellung von Münzen	49	54	54	53	50	53
32.13 Herstellung von Fantasieschmuck	303	289	304	303	305	301
74.30.2 Selbständige Dolmetscher/-innen	6.006	6.237	6.456	6.547	413	378
74.20.2 Fotolabors	518	466	466	428	6.637	6.850
91.01 Bibliotheken und Archive	111	100	101	81	80	72
91.03 Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	104	95	95	92	87	81
91.04 Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	262	265	260	247	240	239
Teilmarkt insgesamt	7.353	7.506	7.736	7.751	7.812	7.974
Summe mit Doppelzählung	289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	300.308
Doppelte Wirtschaftszweige	50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.743
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	238.479	239.534	244.290	245.816	246.353	248.565
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>7,61%</i>	<i>7,57%</i>	<i>7,60%</i>	<i>7,56%</i>	<i>7,60%</i>	<i>7,58%</i>

Anmerkung: *Werte für 2014 geschätzt, basierend auf Vorjahresentwicklung und Konjunkturstatistiken.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b; eigene Berechnungen ZEW

Tabelle 6.7: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2013

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
1. Musikwirtschaft						
32.20 Herstellung von Musikinstrumenten	532	551	579	592	616	637
47.59.3 Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.105	1.175	1.207	1.245	1.187	1.242
47.63 Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	113	126	140	158	155	169
59.20.1 Tonstudios etc.	93	109	125	134	126	142
59.20.2 Tonträgerverlage	1.215	989	1.016	983	866	736
59.20.3 Musikverlage	587	549	571	918	1.675	1.693
90.01.2 Musik-/Tanzensembles	225	210	239	233	228	227
90.02 Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	379	402	440	461	501	528
90.03.1 Selbständige Musiker/-innen etc.	261	261	274	283	275	281
90.04.1 Theater-/Konzertveranstalter	1.437	1.509	1.644	1.639	1.597	1.681
90.04.2 Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	361	389	403	453	447	473
Teilmarkt insgesamt	6.307	6.270	6.639	7.099	7.674	7.808

Tabelle 6.7: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014*
2. Buchmarkt							
18.14	Buchbinderei etc.	732	836	871	805	786	853
47.61.	Einzelhandel mit Büchern	3.667	3.600	3.506	3.551	3.451	3.388
47.79.2	Antiquariate	66	72	70	65	63	66
58.11	Buchverlage	9.590	8.848	8.945	8.754	8.581	8.146
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	271	274	295	287	278	285
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	522	552	568	570	578	600
	Teilmarkt insgesamt	14.848	14.182	14.255	14.032	13.737	13.337
3. Kunstmarkt							
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	594	660	742	707	729	790
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	409	404	432	416	381	385
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	730	750	753	765	766	780
91.02	Museumshops etc.	412	518	414	428	416	449
	Teilmarkt insgesamt	2.146	2.332	2.341	2.316	2.292	2.403
4. Filmwirtschaft							
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	113	126	140	158	155	169
59.11	Film-/TV-Produktion	4.447	4.489	4.458	4.444	4.418	4.433
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	124	153	164	181	240	263
59.13	Filmverleih und -vertrieb	1.667	1.815	1.993	1.752	1.569	1.687
59.14	Kinos	1.315	1.276	1.419	1.527	1.524	1.554
77.22	Videotheken	348	315	302	296	261	237
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	720	752	806	870	892	934
	Teilmarkt insgesamt	8.734	8.925	9.283	9.228	9.060	9.276
5. Rundfunkwirtschaft							
60.10	Hörfunkveranstalter	1.004	965	962	969	981	958
60.20	Fernsehveranstalter	5.233	5.487	5.686	6.135	6.747	7.004
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	1.208	1.219	1.258	1.223	1.213	1.228
	Teilmarkt insgesamt	7.445	7.671	7.905	8.327	8.942	9.190
6. Markt für darstellende Künste							
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	235	239	252	265	272	280
90.01.1	Theaterensembles	53	54	55	81	91	94
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	51	55	60	57	79	83
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	720	752	806	870	892	934
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	379	402	440	461	501	528
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter	1.437	1.509	1.644	1.639	1.597	1.681
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	361	389	403	453	447	473
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	81	78	82	84	91	90
	Teilmarkt insgesamt	3.316	3.478	3.742	3.909	3.971	4.164

Tabelle 6.7: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014*
7. Designwirtschaft							
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	2.216	2.531	2.686	2.780	2.336	2.581
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	401	485	594	634	669	756
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	12.132	12.112	11.704	11.609	11.703	11.559
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	237	327	419	475	544	631
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	495	627	749	856	954	1.081
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	1.012	981	1.040	972	922	915
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	1.102	1.179	1.160	1.209	1.210	1.256
Teilmarkt insgesamt		17.595	18.243	18.353	18.535	18.338	18.778
8. Architekturmarkt							
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	5.821	5.765	6.126	6.117	6.316	6.390
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	401	485	594	634	669	756
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	1.022	1.066	1.239	1.288	1.347	1.429
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	571	543	565	586	603	595
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	151	171	183	188	196	213
Teilmarkt insgesamt		7.967	8.031	8.708	8.813	9.130	9.383
9. Pressemarkt							
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	3.403	3.351	3.381	3.422	3.303	3.285
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	1.369	1.415	1.762	1.875	1.825	1.968
58.13	Verlegen von Zeitungen	10.930	11.183	11.501	11.781	11.396	11.672
58.14	Verlegen von Zeitschriften	9.918	9.933	9.829	9.934	9.742	9.730
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.996	3.785	3.458	3.197	3.120	2.869
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	516	513	522	497	466	464
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	1.208	1.219	1.258	1.223	1.213	1.228
Teilmarkt insgesamt		31.341	31.398	31.711	31.931	31.065	31.215
10. Werbemarkt							
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	24.264	24.223	23.407	23.217	23.406	23.118
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/ -flächen	1.244	1.491	1.522	1.748	1.769	1.949
Teilmarkt insgesamt		25.508	25.714	24.929	24.965	25.175	25.067
11. Software- und Games-Industrie							
58.21	Verlegen von Computerspielen	4.135	3.040	2.327	1.743	1.395	465
58.29	Verlegen von sonstiger Software	272	429	504	396	425	531
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	2.530	2.732	3.055	3.179	3.208	3.438
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	17.034	19.818	21.997	23.663	23.509	25.999
63.12	Webportale	324	477	559	661	881	1.008
Teilmarkt insgesamt		24.296	26.496	28.442	29.642	29.418	31.442

Tabelle 6.7: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
12. Sonstige						
32.11 Herstellung von Münzen	128	118	159	147	160	165
32.13 Herstellung von Fantasieschmuck	110	125	128	117	124	133
74.30.2 Selbständige Dolmetscher/-innen	428	462	495	509	372	333
74.20.2 Fotolabors	567	518	503	449	520	552
91.01 Bibliotheken und Archive	63	66	48	43	44	39
91.03 Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	39	32	36	35	34	31
91.04 Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	244	267	283	288	277	296
Teilmarkt insgesamt	1.578	1.588	1.652	1.587	1.531	1.549
Summe mit Doppelzählung	151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	163.613
Doppelte Wirtschaftszweige	16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.328
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	134.329	137.333	140.970	143.338	143.155	146.285
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	2,74%	2,62%	2,48%	2,49%	2,48%	2,39%

Anmerkung: *Werte für 2014 geschätzt, basierend auf Vorjahresentwicklung und Konjunkturstatistiken.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b; eigene Berechnungen ZEW

Tabelle 6.8: Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
1. Musikwirtschaft						
32.20 Herstellung von Musikinstrumenten	6.620	6.396	6.300	6.378	6.339	6.280
47.59.3 Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	6.108	6.169	6.232	6.291	6.241	6.088
47.63 Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	1.632	1.662	1.627	1.590	1.328	1.280
59.20.1 Tonstudios etc.	1.383	1.403	1.448	1.513	1.552	1.583
59.20.2 Tonträgerverlage	2.679	2.549	2.666	2.585	1.891	1.765
59.20.3 Musikverlage	2.909	3.199	3.095	2.693	2.717	3.172
90.01.2 Musik-/Tanzensembles	7.333	6.811	6.312	5.792	5.789	5.743
90.02 Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	5.521	5.828	6.145	6.621	6.720	7.098
90.03.1 Selbständige Musiker/-innen etc.	2.838	2.818	2.864	2.882	2.933	2.925
90.04.1 Theater-/Konzertveranstalter	6.344	6.364	6.385	6.591	8.419	8.233
90.04.2 Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	3.446	3.491	3.553	3.596	3.565	3.632
Teilmarkt insgesamt	46.813	46.690	46.627	46.532	47.494	47.798

Tabelle 6.8: Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014*
2. Buchmarkt							
18.14	Buchbinderei etc.	12.063	11.365	10.895	10.749	10.114	9.947
47.61.	Einzelhandel mit Büchern	28.514	27.923	29.938	29.151	28.523	26.569
47.79.2	Antiquariate	809	775	765	752	767	738
58.11	Buchverlage	25.801	24.803	25.418	25.261	25.425	24.964
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	4.664	4.692	4.960	5.160	5.417	5.679
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	6.980	7.292	7.522	7.735	7.912	8.261
Teilmarkt insgesamt		78.831	76.850	79.498	78.808	78.158	76.156
3. Kunstmarkt							
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	3.559	3.539	3.310	3.289	3.181	3.093
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	3.565	3.437	3.399	3.423	3.360	3.198
91.02	Museumshops etc.	2.095	2.024	1.969	1.944	1.984	1.824
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	10.203	10.160	10.264	10.254	10.264	10.276
Teilmarkt insgesamt		19.422	19.160	18.943	18.910	18.788	18.391
4. Filmwirtschaft							
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	1.632	1.662	1.627	1.590	1.328	1.280
59.11	Film-/TV-Produktion	26.143	25.491	25.502	26.109	25.759	26.236
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	5.617	5.384	5.576	4.999	4.901	5.066
59.13	Filmverleih und -vertrieb	3.422	3.291	3.182	2.946	2.954	2.905
59.14	Kinos	8.771	8.581	8.691	8.696	8.813	8.595
77.22	Videotheken	3.923	3.608	3.445	3.114	2.743	2.418
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.988	9.263	9.717	10.173	10.584	10.957
Teilmarkt insgesamt		58.496	57.280	57.740	57.627	57.082	57.457
5. Rundfunkwirtschaft							
60.10	Hörfunkveranstalter	13.517	13.601	13.741	13.437	14.028	14.226
60.20	Fernsehveranstalter	6.924	7.007	7.305	7.718	8.661	8.886
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	18.449	18.273	18.644	18.712	18.662	18.717
Teilmarkt insgesamt		38.890	38.881	39.690	39.867	41.351	41.828
6. Markt für darstellende Künste							
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	4.538	4.708	4.913	5.153	5.386	5.599
90.01.1	Theaterensembles	1.240	1.340	1.214	1.214	1.056	1.047
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	1.292	1.286	1.262	1.106	1.194	1.216
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.988	9.263	9.717	10.173	10.584	10.957
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	5.521	5.828	6.145	6.621	6.720	7.098
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter	6.344	6.364	6.385	6.591	8.419	8.233
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	3.446	3.491	3.553	3.596	3.565	3.632
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	925	940	923	929	965	1.021
Teilmarkt insgesamt		32.295	33.220	34.112	35.383	37.889	38.802

Tabelle 6.8: Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014*
7. Designwirtschaft							
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	14.848	13.847	11.725	11.591	11.396	11.314
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.146	4.743	5.399	5.858	6.376	6.915
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	67.095	64.754	65.542	65.960	65.575	66.000
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	3.332	4.247	4.871	5.641	6.549	7.408
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	8.362	10.338	12.254	14.242	15.853	17.868
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	10.579	10.481	10.669	10.153	9.828	9.621
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	17.064	17.444	17.955	18.295	18.675	18.832
Teilmarkt insgesamt		125.426	125.854	128.415	131.740	134.252	137.959
8. Architekturmarkt							
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	74.640	75.298	77.324	79.464	81.299	83.453
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.146	4.743	5.399	5.858	6.376	6.915
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	11.352	11.600	12.031	11.799	11.721	11.774
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	7.034	7.314	7.393	7.617	7.821	8.039
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	2.892	2.934	2.932	2.999	2.936	3.037
Teilmarkt insgesamt		100.064	101.889	105.079	107.737	110.153	113.218
9. Pressemarkt							
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	29.117	29.025	28.803	28.619	27.777	27.317
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	5.070	5.049	4.353	4.283	4.074	3.827
58.13	Verlegen von Zeitungen	51.654	49.514	47.736	47.623	47.014	45.929
58.14	Verlegen von Zeitschriften	43.449	41.340	40.657	38.775	38.109	36.203
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	11.518	11.264	11.545	11.197	11.061	10.623
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	9.026	8.829	9.345	9.654	9.385	9.697
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	18.449	18.273	18.644	18.712	18.662	18.717
Teilmarkt insgesamt		168.283	163.294	161.083	158.863	156.082	152.313
10. Werbemarkt							
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	134.189	129.508	131.084	131.920	131.150	132.001
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	6.746	7.455	7.786	8.468	9.372	10.810
Teilmarkt insgesamt		140.935	136.963	138.870	140.388	140.522	142.811
11. Software- und Games-Industrie							
58.21	Verlegen von Computerspielen	1.190	1.517	1.826	1.961	1.580	1.684
58.29	Verlegen von sonstiger Software	12.489	15.406	17.920	20.662	21.998	23.222
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	25.558	29.470	34.531	38.320	40.187	41.872
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	202.223	201.736	208.986	231.472	248.438	260.493
63.12	Webportale	2.293	3.547	5.142	6.942	8.819	10.866
Teilmarkt insgesamt		243.753	251.676	268.405	299.357	321.022	338.136

Tabelle 6.8: Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2014

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014*
12. Sonstige						
32.11 Herstellung von Münzen	465	468	482	511	518	497
32.13 Herstellung von Fantasieschmuck	832	857	903	891	876	745
74.20.2 Fotolabors	5.608	5.045	4.863	4.943	11.232	11.176
74.30.2 Selbständige Dolmetscher/-innen	6.419	6.645	6.930	7.127	992	939
91.01 Bibliotheken und Archive	1.028	991	991	928	895	924
91.03 Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	220	210	223	226	223	214
91.04 Botanische und zoologische Gärten sowie Natur- parks	772	774	792	808	795	807
Teilmarkt insgesamt	15.345	14.991	15.184	15.434	15.532	15.302
Summe mit Doppelzählung	1.068.553	1.066.748	1.093.644	1.130.646	1.158.326	1.180.172
Doppelte Wirtschaftszweige	115.621	114.378	117.012	119.101	121.229	122.832
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	952.932	952.370	976.633	1.011.544	1.037.096	1.057.340
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>3,10%</i>	<i>3,06%</i>	<i>3,07%</i>	<i>3,11%</i>	<i>3,16%</i>	<i>3,16%</i>

Anmerkung: *Werte für 2014 geschätzt (Anzahl der Selbständigen), basierend auf Vorjahresentwicklung und Konjunkturstatistiken.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2015b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2015; eigene Berechnungen ZEW

6.2 Literaturverzeichnis

Bundesagentur für Arbeit (2015), Beschäftigungsstatistik, verschiedene Jahrgänge, Nürnberg.

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2014a), Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2012, Langfassung, Berlin.

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

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (2009), Gesamtwirtschaftliche Perspektiven der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland, Forschungsgutachten, Berlin.

Destatis/Statistisches Bundesamt (2015a), Mikrozensus, verschiedene Jahrgänge, Wiesbaden.

Destatis/Statistisches Bundesamt (2015b), Umsatzsteuerstatistik, verschiedene Jahrgänge, Wiesbaden.

Destatis/Statistisches Bundesamt (2015c), Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung, Inlandsproduktberechnung, Detaillierte Jahresergebnisse, 07.09.2015, Wiesbaden.

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

