



MONITORINGBERICHT KULTUR- UND KREATIV- WIRTSCHAFT 2020

LANGFASSUNG, 13. NOV. 2020

GOLDMEDIA GMBH STRATEGY CONSULTING
HAMBURG MEDIA SCHOOL (HMS)
HTWK LEIPZIG, PROF. RER. OEC. RÜDIGER WINK

IM AUFTRAG DES BUNDESMINISTERIUMS
FÜR WIRTSCHAFT UND ENERGIE (BMWi)

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL

ÜBER DAS MONITORING

Die Goldmedia GmbH, die Hamburg Media School (HMS) sowie Prof. rer. oec. Rüdiger Wink (HTWK Leipzig) haben im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi) die wirtschaftlichen Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) für den „Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2020“ untersucht.

Es handelt sich um eine Folgerhebung der jährlich erscheinenden Monitoringberichte zum Stand und zu den Perspektiven der KKW in Deutschland. Die Forschungsgemeinschaft hat im Sinne der Forschungskontinuität die bisherigen Datenreihen und Methoden konsistent fortgeführt und damit die Anschlussfähigkeit an die Vorgängererhebungen sichergestellt. Die vorliegende Publikation ist die Langfassung des Berichts.

MARKTANALYSE

UMFASSTE MÄRKTE

Untersuchte Märkte der Kultur- und Kreativwirtschaft: Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, Markt für darstellende Künste, Designwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Werbemarkt und Software-/Games-Industrie.* Der zwölfte Bereich „Sonstige“ enthält Wirtschaftszweige, die bei der Teilgruppengliederung der Kultur- und Kreativwirtschaft keinem Teilmarkt zugeordnet werden können (bspw. Fotolabors, selbständige Dolmetscher*innen).

QUELLEN

- Die Daten der Studie entstammen u. a. den folgenden amtlichen Statistiken:
- Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes (Destatis) (Voranmeldungen bis 2018, Veranlagungen bis 2015)
 - Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung (VGR) des Statistischen Bundesamtes (überwiegend bis 2017)
 - Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (BA) (bis 2019)
- Einschätzungen zu Trends und Herausforderungen sowie Zitate zur aktuellen Marktsituation der Branchen wurden im September 2020 bei ausgewählten Verbänden der jeweiligen Teilmärkte schriftlich abgefragt.

KENNZAHLEN + PROGNOSEN

KENN-ZAHLEN 2009-2019

Umsatz, Anzahl der Unternehmen, Bruttowertschöpfung, Kernerwerbstätige, sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, geringfügig Beschäftigte, Mini-Selbständige

PROGNOSE 2019

Die vorläufigen amtlichen Ergebnisse zu den wirtschaftlichen Kennzahlen der Unternehmen sowie zu den selbständig Erwerbstätigen liegen aus der Umsatzsteuerstatistik und der VGR überwiegend bis 2018 vor. Für das Jahr 2019 erfolgte eine eigene Prognose auf Basis der Entwicklungsraten der Vorjahre.

UMSATZ-PROGNOSE 2020

Für die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft erfolgte eine Umsatzprognose für 2020. Basis der Prognose bilden die publizierten Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes: „Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie“ vom 21.04.2020.

TEILMÄRKTE DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT



MUSIKWIRTSCHAFT



BUCHMARKT



KUNSTMARKT



FILMWIRTSCHAFT



RUNDFUNKWIRTSCHAFT



MARKT FÜR
DARSTELLENDEN
KUNSTE



DESIGNWIRTSCHAFT



ARCHITEKTURMARKT



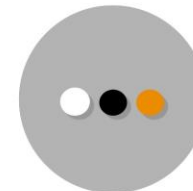
PRESSEMARKT



WERBEMARKT



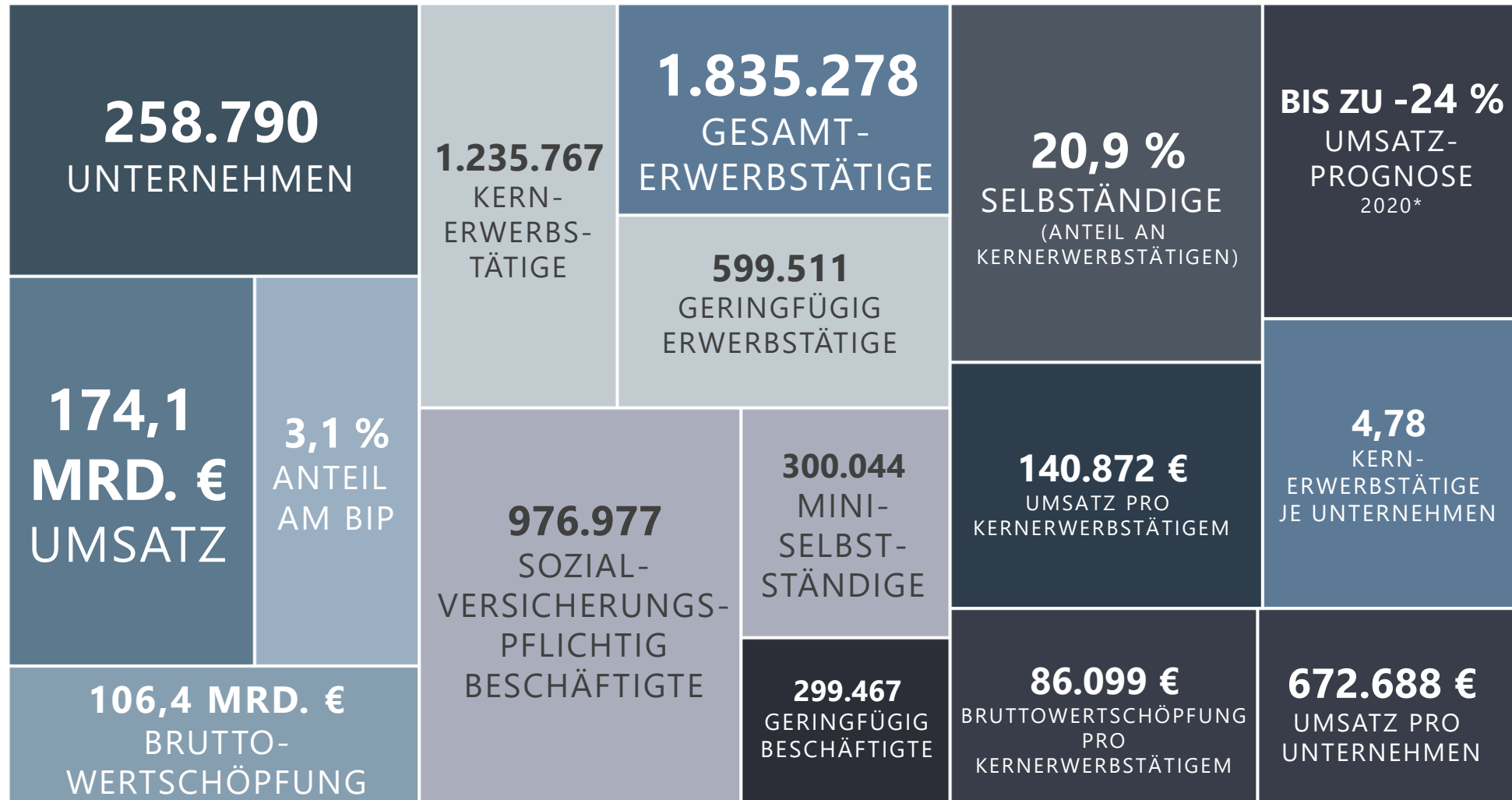
SOFTWARE/GAMES
-INDUSTRIE



SONSTIGE

KEY FACTS 2019

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT



Quelle: eigene Berechnungen Goldmedia nach Destatis 2020a,b,c; BA für Arbeit 2020; *Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020 vom 21.04.2020

INHALT

ECKDATEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT 2019	6
TEILMARKTSTECKBRIEFE	16
FOKUS: GAMESMARKT	61
RESILIENTE MÄRKTE: STREAMING, PODCASTS, GAMES	67
REGIONALE SCHWERPUNKTE UND CLUSTER	72
DIE CREATIVE ECONOMY AM STANDORT DEUTSCHLAND	77
FÖRDERUNG NICHTTECHNISCHER INNOVATIONEN	83
TABELLENANHANG UND METHODISCHE HINWEISE	86
QUELLENVERZEICHNIS	137

WIRTSCHAFTLICHE ECKDATEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT 2019

UMSÄTZE NACH
TEILMÄRKTEN
(MRD. EUR) 2019

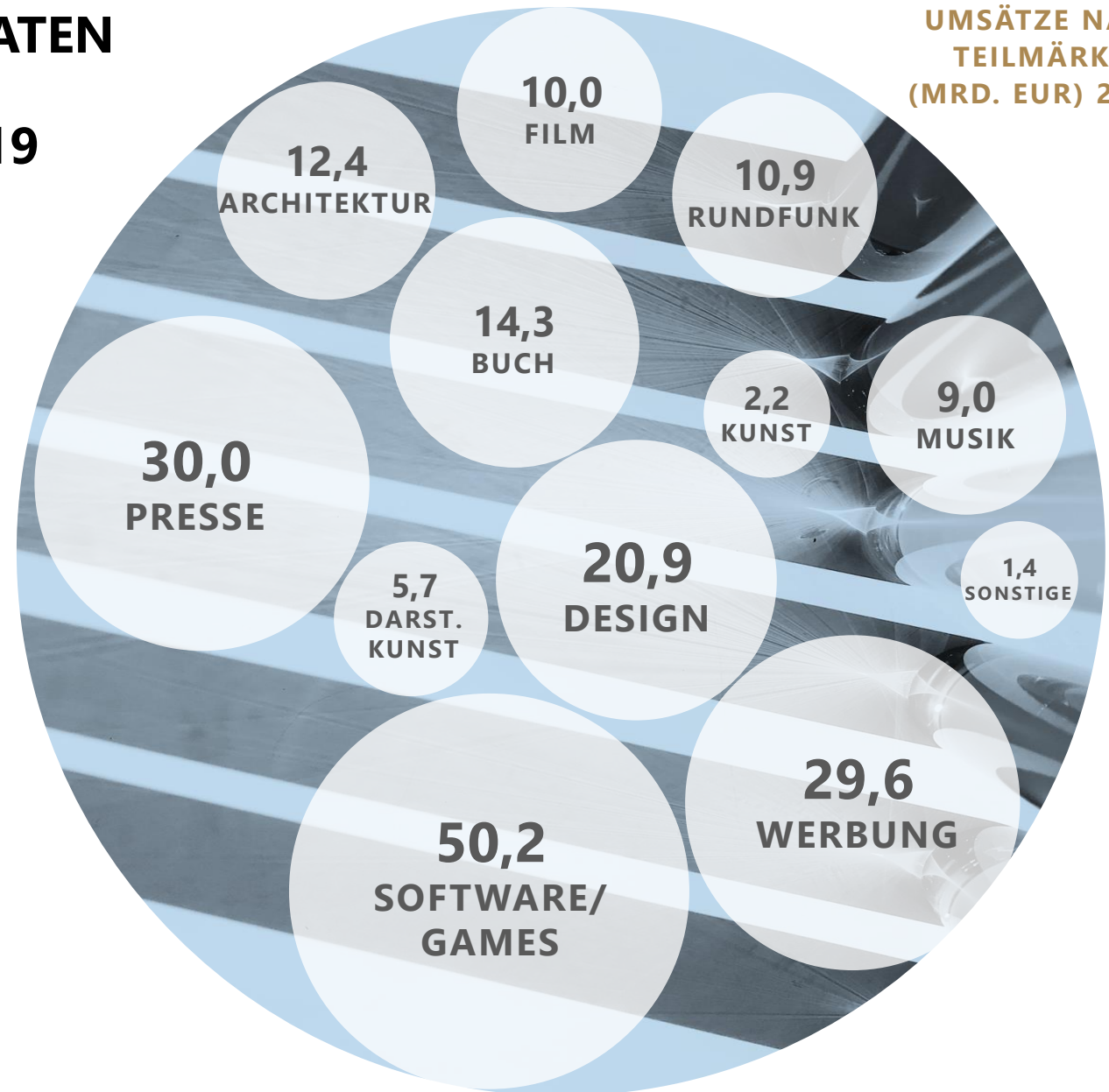
GESAMTUMSATZ:

MRD. EUR **174,1**

BRUTTOWERTSCHÖPFUNG:

MRD. EUR **106,4**

3,1 % ANTEIL
AM BIP

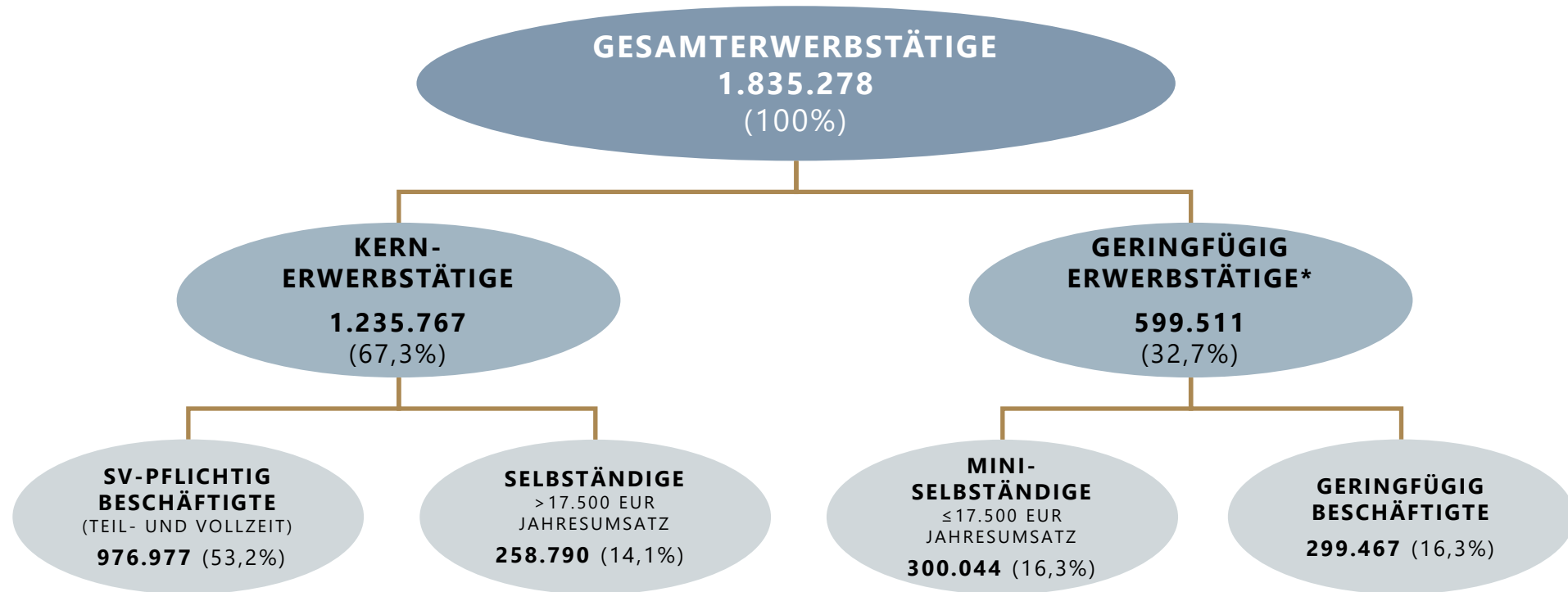


Quelle: eigene Berechnungen Goldmedia; Basis: Destatis 2020a,c. Bild: Joyce McCown/Unsplash.
Gesamtzahlen entsprechen nicht der Summe der Teilmärkte, da sich diese teilweise überschneiden.

BESCHÄFTIGUNG IN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT 2019

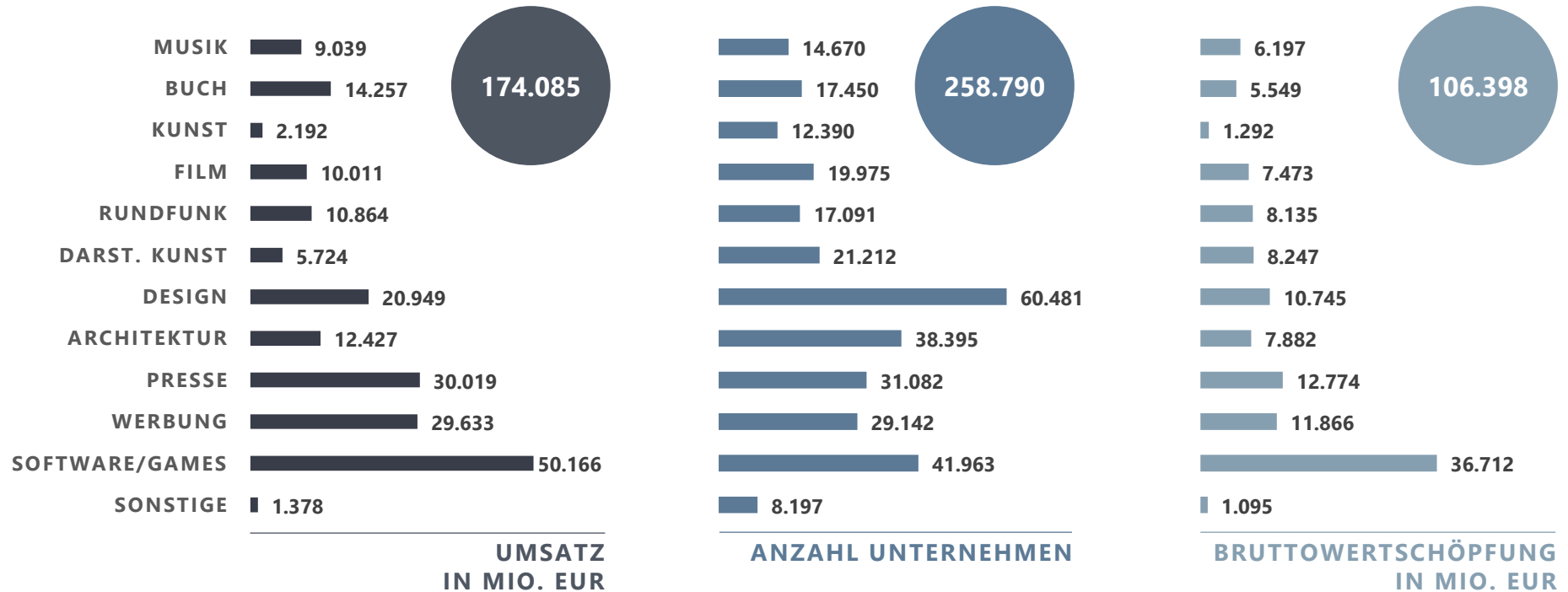
In Deutschland waren 2019 rund 1,8 Mio. Personen in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig. Dabei ist die Mehrheit (53 %) sozialversicherungspflichtig beschäftigt, weitere 14 % waren als Freiberufler und Selbständige (über 17.500 EUR Jahresumsatz) tätig. Jeweils 16 % waren geringfügig beschäftigt bzw. als Mini-Selbständige (bis 17.500 EUR Jahresumsatz) tätig.

GESAMTERWERBSTÄTIGE IN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH BESCHÄFTIGUNGSART 2019



Quelle: Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia. *Geringfügig Erwerbstätige umfassen die geringfügig Beschäftigten und, abweichend zu den Vorgängerstudien, die Mini-Selbständigen. Die sog. „geringfügig Tätigen“ auf Basis des Mikrozensus werden nicht mehr ausgewiesen. Rundungsdifferenzen möglich.

ÜBERSICHT TEILMÄRKTE NACH UMSATZ, UNTERNEHMEN UND BRUTTOWERTSCHÖPFUNG 2019

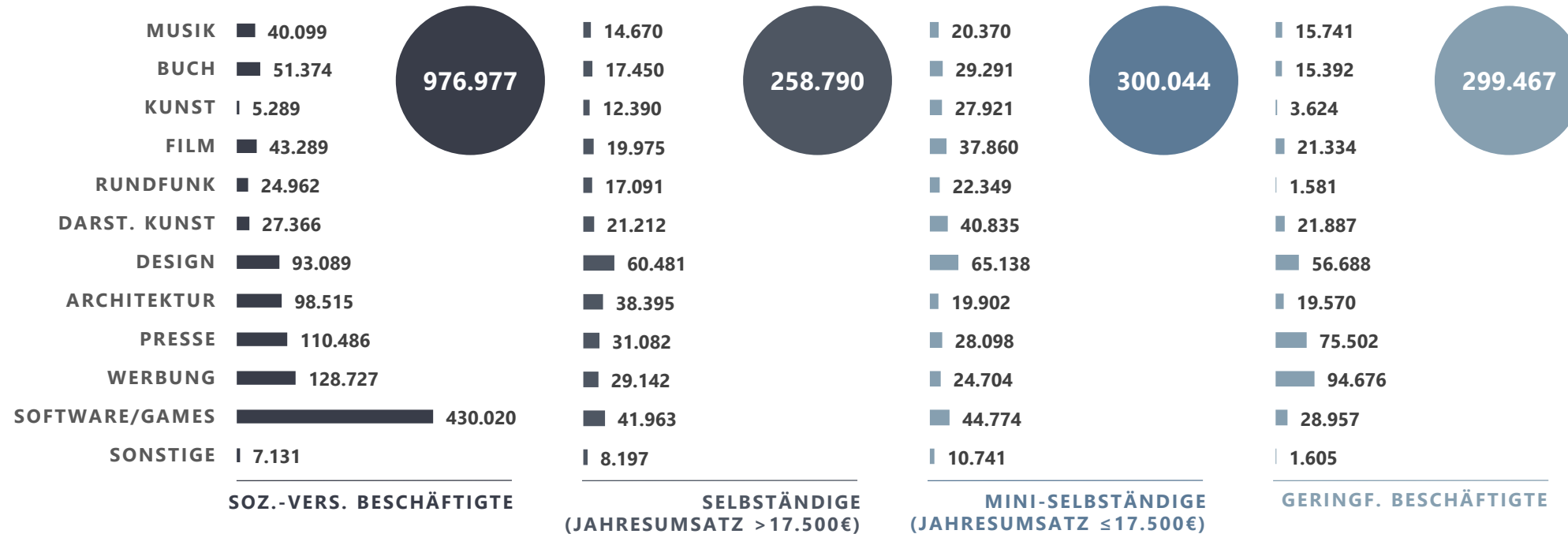


TEILMÄRKTE DER KKW 2019: WIRTSCHAFTLICHE KENNZAHLEN

Der größte Teilmarkt der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft nach Umsatz ist mit Abstand die Software-/Games-Industrie, die 2019 mit über 50 Mrd. EUR rund ein Viertel der Gesamterlöse auf sich vereinte und zudem die höchste Bruttowertschöpfung erzielte. Der Presse- und der Werbemarkt sind mit je rund 30 Mrd. EUR Umsatz der zweit- und drittgrößte Teilmarkt.

Die meisten Unternehmen (inkl. Einzelunternehmen) sind mit über 60.000 in der Designwirtschaft zu finden, gefolgt von der Software-/Games-Industrie und dem Architekturmarkt. Ein Beleg für die hohe Zahl an Selbständigen im Designbereich.

ÜBERSICHT TEILMÄRKTE NACH BESCHÄFTIGUNGSART 2019



TEILMÄRKTE DER KKW 2019: BESCHÄFTIGUNG

In der Software-/Games-Industrie sind mit 430.020 Personen mit deutlichem Abstand die meisten sozialversicherungspflichtig Beschäftigten tätig. In der Werbung sind mit 94.676 Personen die meisten geringfügig Beschäftigten angestellt.

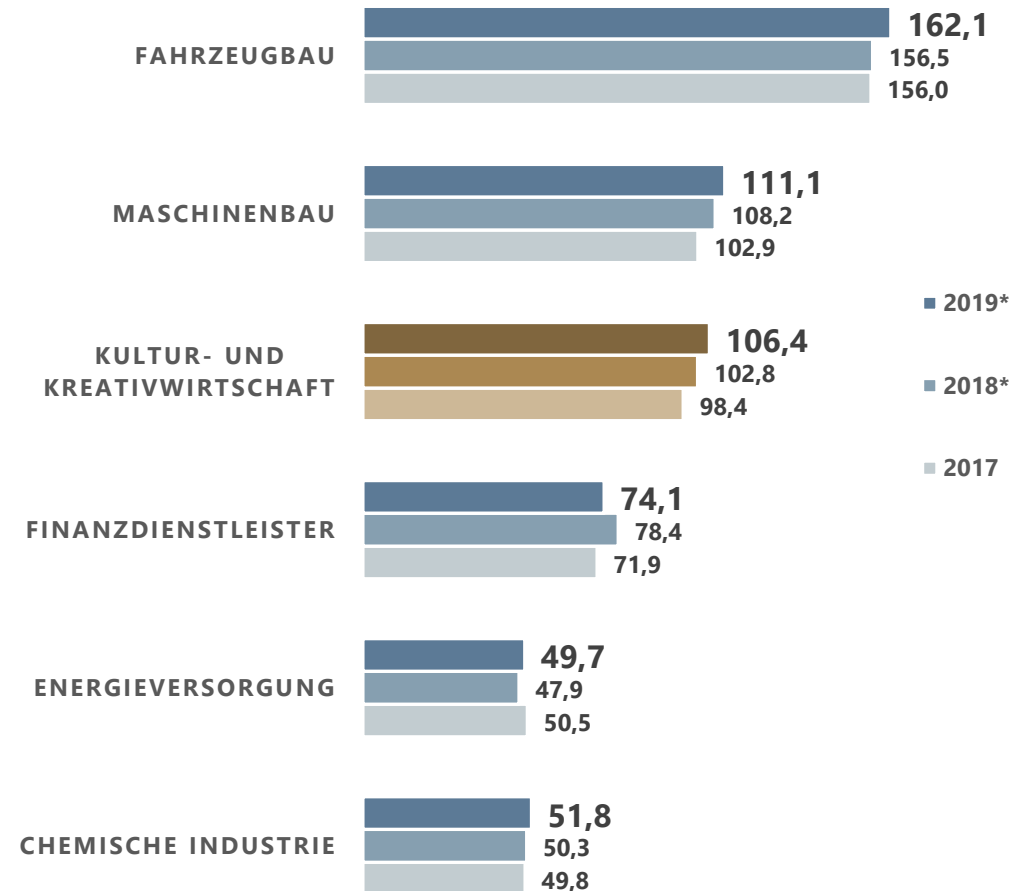
Die meisten Selbständigen sowohl mit einem Jahresumsatz über 17.500 EUR als auch bis 17.500 EUR (Mini-Selbständige) arbeiten in der Designwirtschaft.

DIE KKW IM BRANCHENVERGLEICH

Die Bruttowertschöpfung (BWS) ist die Kennzahl für den im Produktions- oder Leistungserstellungsprozess geschaffenen Mehrwert. Sie ergibt sich aus dem Gesamtwert der erzeugten Waren und Dienstleistungen, abzüglich des Wertes der eingesetzten Vorleistungen.

Die BWS in der KKW lag 2019 bei rd. 106,4 Mrd. EUR. Sie wuchs damit gegenüber dem Vorjahr um rund 3,6 Mrd. EUR bzw. 3,5 %. Die KKW liegt damit etwa auf dem Niveau des Maschinenbaus und vor anderen Branchen wie den Finanzdienstleistungen, der Energieversorgung oder der chemischen Industrie.

BEITRAG DER KKW ZUR BRUTTOWERTSCHÖPFUNG IM BRANCHENVERGLEICH 2017-2019*, IN MRD. EUR



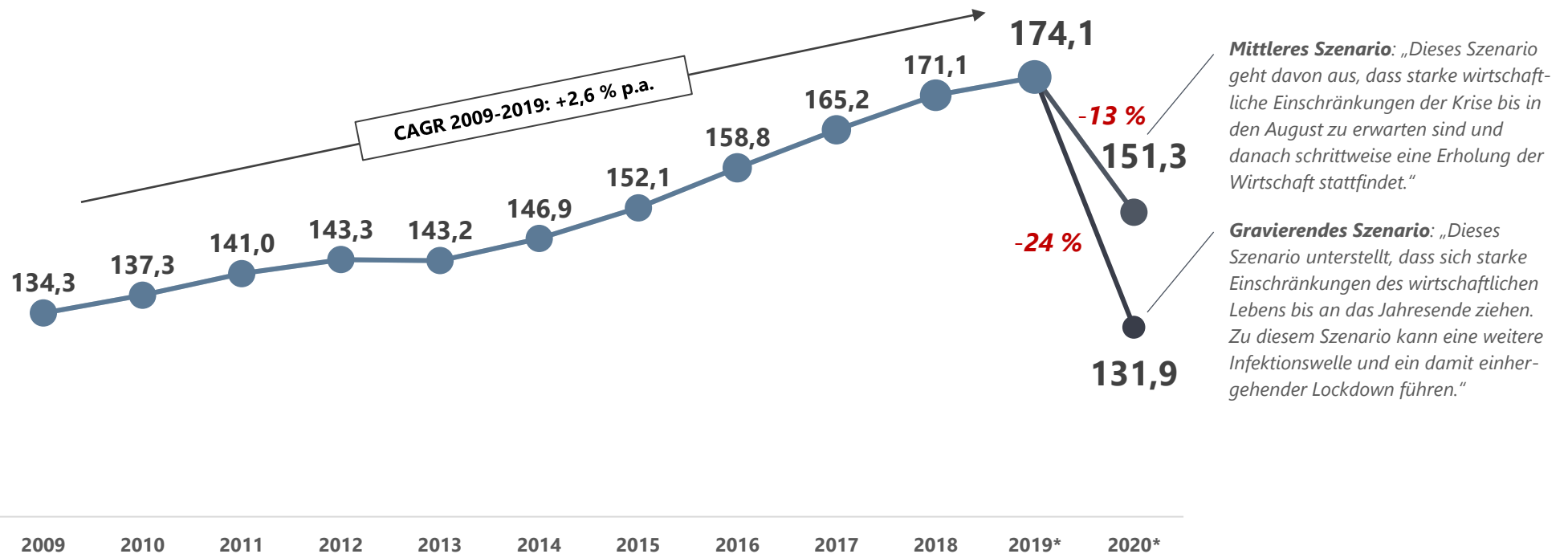
Quelle: Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis 2020d; Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia. Die Bruttowertschöpfung basiert auf Angaben der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen und wurde für die KKW anhand der Verteilung von Umsätzen in der Umsatzsteuerstatistik berechnet. *Werte für 2018 und 2019 tlw. geschätzt

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT: GESAMTUMSATZ 2009-2020

Bis 2019 ist der Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft innerhalb von zehn Jahren um rund 40 Mrd. EUR auf insgesamt 174,1 Mrd. EUR gewachsen. Dies entspricht einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate (CAGR) von 2,6 %.

Dieser positive Trend wird sich aufgrund der Covid-19-Pandemie nicht fortsetzen: Für das Jahr 2020 ist mit deutlichen Umsatzverlusten zu rechnen: Laut Szenario-Analyse (Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes) könnte sich der Umsatz im mittleren Szenario** um rd. 23 Mrd. EUR (-13 %) verringern, im gravierenden Szenario** drohen Umsatzverluste von über 42 Mrd. EUR (-24 %).

GESAMTUMSATZ DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT 2009-2020*, IN MRD. EUR



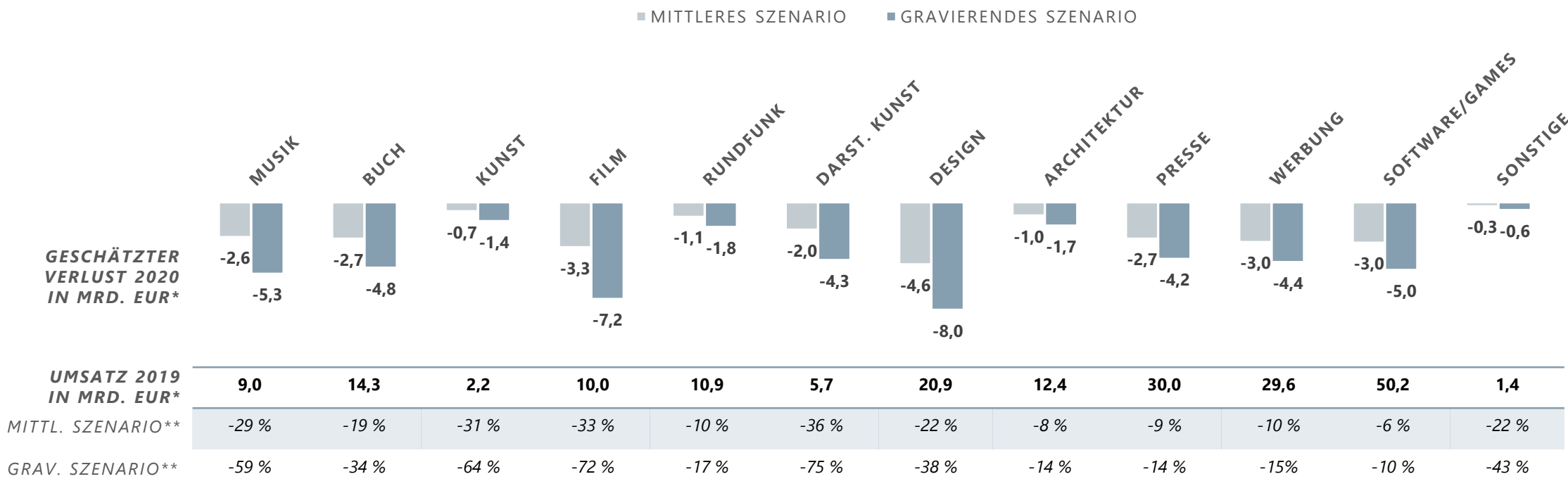
*Werte 2019 geschätzt von Goldmedia/HMS/Wink. Prognose 2020 nach Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, 04/2020;

**Ausführliche Beschreibung der Szenarien im methodischen Anhang; Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia.

AUSWIRKUNGEN DER PANDEMIE AUF DEN UMSATZ 2020

Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft sind von der Covid-19-Pandemie unterschiedlich stark betroffen: Im mittleren Szenario liegen die Umsatzeinbußen zwischen -6 % und -36 %, im gravierenden Szenario zwischen -10 % und -75 %. Während in den Teilmärkten darstellende Kunst, Film, Kunst und Musik besonders starke Einbrüche zu erwarten sind, werden sich die Teilmärkte Architektur, Presse und Software/Games deutlich resilienter zeigen.

GESCHÄTZTER UMSATZVERLUST DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT DURCH DIE COVID-19-PANDEMIE 2020 VS. 2019*, NACH TEILMÄRKTEN, IN MRD. EUR



*Werte 2019 geschätzt von Goldmedia/HMS/Wink. Prognose 2020 nach Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, 04/2020;

**Ausführliche Beschreibung der Szenarien im methodischen Anhang; Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia.

ENTWICKLUNG KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT TEIL I

ENTWICKLUNG DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND, 2009 BIS 2019*

Kennzahlen Kultur- und Kreativwirtschaft	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*	Veränderung 2018/2019
Anzahl Unternehmen (in Tausend)¹												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	238,5	239,5	244,3	245,8	246,4	247,0	250,4	254,5	256,6	259,3	258,8	-0,22%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	7,61%	7,57%	7,60%	7,56%	7,60%	7,62%	7,69%	7,79%	7,85%	7,91%	7,87%	
Umsatz (in Milliarden EUR)												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	134,3	137,3	141,0	143,3	143,2	146,9	152,1	158,8	165,2	171,1	174,1	1,77%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	2,74%	2,62%	2,48%	2,49%	2,48%	2,50%	2,54%	2,61%	2,60%	2,58%	2,56%	
Beschäftigung												
Kernerwerbstätige (in Tausend)²												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	953,1	952,5	976,8	1.011,7	1.037,3	1.056,0	1.084,9	1.120,1	1.159,6	1.197,8	1.235,8	3,17%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	3,10%	3,06%	3,07%	3,11%	3,16%	3,16%	3,19%	3,23%	3,27%	3,31%	3,37%	
Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (in Tausend)³												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	714,6	713,0	732,5	765,9	790,9	809,1	834,5	865,6	903,0	938,4	977,0	4,11%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	2,59%	2,55%	2,56%	2,62%	2,67%	2,68%	2,71%	2,75%	2,81%	2,85%	2,92%	
Selbständige (in Tausend)⁴												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	238,5	239,5	244,3	245,8	246,4	247,0	250,4	254,5	256,6	259,3	258,8	-0,22%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	7,61%	7,57%	7,60%	7,56%	7,60%	7,62%	7,69%	7,79%	7,85%	7,91%	7,87%	
geringfügig Erwerbstätige (in Tausend)⁵												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	633,1	636,5	626,9	626,6	621,5	621,1	585,3	595,6	601,2	599,9	599,5	-0,06%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	6,51%	6,43%	6,21%	6,12%	5,94%	5,88%	5,58%	5,63%	5,65%	5,59%	5,56%	
Mini-Selbständige (in Tausend)⁶												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	256,0	257,2	258,1	261,6	268,7	270,9	277,2	285,1	291,1	298,0	300,0	0,69%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	10,84%	10,47%	10,09%	9,88%	9,80%	9,86%	9,93%	10,14%	10,26%	10,41%	10,39%	
geringfügig Beschäftigte (in Tausend)⁷												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	377,1	379,3	368,8	365,0	352,8	350,2	308,1	310,5	310,1	301,9	299,5	-0,80%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	5,12%	5,09%	4,89%	4,81%	4,57%	4,48%	4,00%	4,00%	3,97%	3,83%	3,80%	
Gesamterwerbstätige (in Tausend)⁸												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	1.586,2	1.589,0	1.603,7	1.638,3	1.658,8	1.677,1	1.670,2	1.715,7	1.760,8	1.797,7	1.835,3	2,09%
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	3,92%	3,87%	3,82%	3,83%	3,83%	3,81%	3,75%	3,79%	3,82%	3,83%	3,87%	
Bruttowertschöpfung (in Milliarden EUR)⁹												
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	71,8	75,2	79,8	83,4	88,1	89,9	92,2	97,1	97,7	102,8	106,4	3,51%
Anteil KKW am BIP	2,94%	2,93%	2,96%	3,04%	3,13%	3,07%	3,04%	3,10%	3,01%	3,07%	3,10%	
Bruttoinlandsprodukt (BIP, nominal)	2.445,7	2.564,4	2.693,6	2.745,3	2.811,4	2.927,4	3.030,1	3.134,1	3.245,0	3.344,4	3.435,8	2,73%

Fußnoten auf Folgeseite

Quelle: Destatis 2020a,b,c; Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia; Rundungsdifferenzen möglich.



ENTWICKLUNG KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT TEIL II

ENTWICKLUNG DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND, 2009 BIS 2019*

weitere Kennzahlen zur Kultur- und Kreativwirtschaft	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*	Veränderung 2018/2019
Durchschnittsumsatz je Unternehmen (in Tausend EUR)	563,3	573,3	577,1	583,1	581,1	594,8	607,2	624,1	643,8	659,5	672,7	1,99%
Umsatz je sozialversicherungspflichtig Beschäftigtem (in Tausend EUR)	188,0	192,6	192,5	187,1	181,0	181,6	182,2	183,5	182,9	182,3	178,2	-2,24%
Umsatz je Kernerwerbstätigem (in Tausend EUR)	140,9	144,2	144,3	141,7	138,0	139,1	140,2	141,8	142,4	142,8	140,9	-1,36%
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte je Unternehmen	3,00	2,98	3,00	3,12	3,21	3,28	3,33	3,40	3,52	3,62	3,78	4,33%
Kernerwerbstätige je Unternehmen	4,00	3,98	4,00	4,12	4,21	4,28	4,33	4,40	4,52	4,62	4,78	3,40%
Bruttowertschöpfung je Kernerwerbstätigem (in Tausend EUR)	75,4	79,0	81,7	82,4	84,9	85,1	84,9	86,7	84,2	85,8	86,1	0,32%
Anteil Selbständige an Kernerwerbstätigen	25,0%	25,2%	25,0%	24,3%	23,8%	23,4%	23,1%	22,7%	22,1%	21,7%	20,9%	-3,28%

*Werte für 2019 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen. Schätzungen berücksichtigen u. a. die Entwicklungsraten der Vorjahre. Abweichungen zu den Zahlen aus früheren Berichten ergeben sich durch zwischenzeitliche Datenrevisionen in den zugrunde liegenden Statistiken.

¹ Steuerpflichtige Unternehmer*innen mit mehr als 17.500 EUR Jahresumsatz.

² Kernerwerbstätige umfassen steuerpflichtige Unternehmer*innen mit mehr als 17.500 EUR 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 mehr als 17.500 EUR Jahresumsatz.

⁵ Geringfügig Erwerbstätige umfassen, abweichend zu den Vorgängerstudien, die Mini-Selbständigen und die geringfügig Beschäftigten. Auch werden sog. „geringfügig Tätige“ auf Basis des Mikrozensus nicht mehr ausgewiesen.

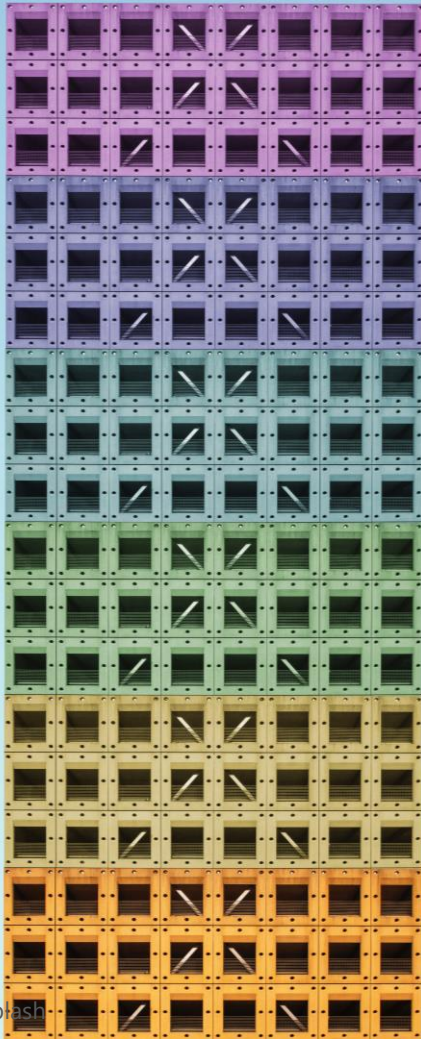
⁶ Mini-Selbständige umfassen steuerpflichtige Unternehmer*innen mit bis zu 17.500 EUR Jahresumsatz. Im Gegensatz zu den Vorgängerberichten basieren die Werte für die Mini-Selbständigen auf einer Sonderanalyse der Veranlagungsstatistik von Destatis nach Umsatzgrößenklassen. Dies erklärt Abweichungen gegenüber den Voruntersuchungen.

⁷ Geringfügig Beschäftigte auf Basis der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (verwendeter Stichtag jeweils der 30.06.).

⁸ Gesamterwerbstätige umfassen sämtliche Selbständige und abhängig Beschäftigte einschließlich geringfügig Beschäftigte und Mini-Selbständige.

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

Quelle: Destatis 2020a,b,c; Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia.



TEILMARKTSTECKBRIEFE

ECKDATEN, REGIONALE VERTEILUNG DER
BESCHÄFTIGTEN, UMSATZ NACH
WIRTSCHAFTSZWEIGKLASSEN

HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSEN

DETAILANALYSE DER AUSWIRKUNGEN
DURCH COVID-19

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



MUSIKWIRTSCHAFT

ERWERBSTÄTIGE
2019:
90.879

UMSATZ
2019:
9,0 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -59%

GOLD MEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



MUSIKWIRTSCHAFT 2019 IN ZAHLEN

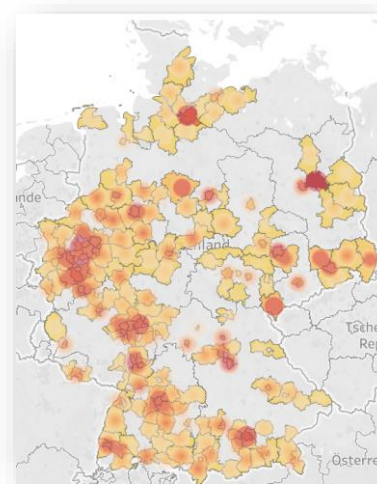
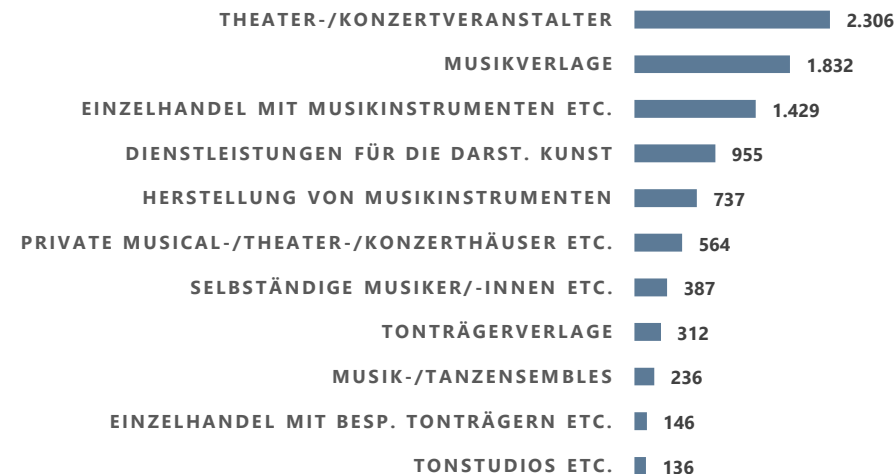
ECKDATEN ZUR MUSIKWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	14.670	4,7%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	9.039	4,6%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	90.879	4,3%
Kernerwerbstätige	54.769	4,0%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	40.099	3,8%
Selbständige**	14.670	4,7%
Geringfügig Erwerbstätige	36.110	5,0%
Mini-Selbständige***	20.370	5,5%
geringfügig Beschäftigte (gB)	15.741	4,4%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	6.197	5,3%

In der deutschen Musikwirtschaft konnte 2019 ein Umsatz von rund 9,0 Mrd. EUR erzielt werden, dies entspricht einem Anteil von 4,6 % an der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft. Den höchsten Umsatz erzielten die Theater-/Konzertveranstalter mit 2,3 Mrd. EUR, gefolgt von den Musikverlagen (1,8 Mrd. EUR). Insgesamt waren 90.879 Personen in der Musikwirtschaft erwerbstätig, davon 54.769 Kernerwerbstätige sowie 36.110 geringfügig Erwerbstätige.

*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019





MUSIKWIRTSCHAFT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Eine Masseninsolvenz der gesamten Club- und Livespielstättenbetreiber* innen droht unmittelbar. (...) Einmal verlorene Musikspielstätten werden in den teuren Städten und auf Grund der hohen Betriebsauflagen sowie entsprechend hohen Investitionen in vielen Fällen nicht mehr zu reaktivieren sein.“

LiveMusikKommission e.V. (LIVEKOMM)
Quelle: LIVEKOMM, Offener Brief vom 01.06.2020

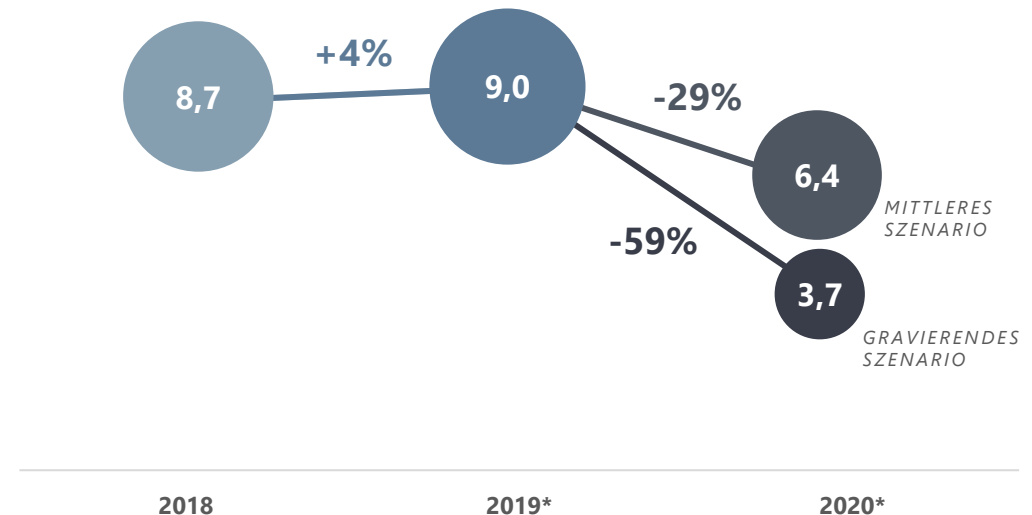
„In der Krise zeigte sich, wie relevant, aber auch, wie stabil das digitale Standbein der Musikindustrie inzwischen ist! Das ist letztlich die Ernte der umfassenden Diversifizierungs- und Digitalstrategie der Branche, wobei wir weder vergessen, wo wir seit Anfang der 2000er Jahre herkommen, noch, wie bedroht die filigrane Wertschöpfungskette aktuell ist.“

Florian Drücke, Vorstandsvorsitzender
Bundesverband Musikindustrie e. V.
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

Prognose 2020: Aufgrund des weitgehenden Verbots von Großveranstaltungen bis Ende des Jahres ist für die Musikwirtschaft weiterhin mit einem gravierenden Szenario und Umsatzverlusten von bis zu -59 % zu rechnen.

Trends und Herausforderungen: Audio-Streaming ist weiterhin Wachstumsmotor für die deutsche Musikindustrie: In der Corona-Krise (1. HJ 2020) ist das Segment um 21 % gewachsen (Quelle: Bundesverband Musikindustrie 2020). Der Live-Sektor ist hingegen stark bedroht: Hier ist noch nicht absehbar, unter welchen Bedingungen und wann größere Veranstaltungen 2021 wieder möglich sein werden.

UMSATZPROGNOSE FÜR DIE MUSIKWIRTSCHAFT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE MUSIKWIRTSCHAFT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Herstellung von Musikinstrumenten	Die Nachfrage durch Profimusiker insbesondere nach Bühnenequipment und Orchesterinstrumenten ist stark gesunken. Hingegen wächst die Nachfrage aus dem privaten Bereich nach Instrumenten für den Heimgebrauch, bspw. nach Akustik- und E-Gitarren oder Digitalpianos.	Die Wertschöpfungsstufen in der Musikwirtschaft sind eng verzahnt. Die langfristige Perspektive der Musikinstrumentenhersteller ist stark von der Erholung des gesamten Teilmarkts abhängig, insbesondere des Live-Sektors.
Einzelhandel mit Musikinstrumenten	Wie im gesamten Einzelhandel führen die temporären Schließungen sowie Einschränkungen im stationären Handel zu einer Verschiebung zum Onlinehandel. Dieser kann von der erhöhten Nachfrage nach Instrumenten im privaten Bereich profitieren.	Die starken Umsatzrückgänge im stationären Einzelhandel für Musikinstrumente können zu dauerhaften Schließungen führen. Die bereits vor der Pandemie begonnene Transformation zum Onlinehandel beschleunigt sich.
Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	Der stationäre Einzelhandel für Tonträger ist durch die Pandemie unmittelbar betroffen, während der Onlinehandel eher profitiert. Vor allem wird jedoch die Nutzung von Musik über Streaming-Plattformen deutlich verstärkt, so dass die Wertschöpfungsstufe des Einzelhandels insgesamt betroffen ist.	Der stationäre Einzelhandel hat bereits vor der Pandemie nur noch eine untergeordnete Rolle für den Verkauf von Tonträgern gespielt. Hier fand bereits seit vielen Jahren eine Verschiebung in Richtung E-Commerce und vor allem Digitalgeschäft statt, zuletzt insb. im Bereich des Musikstreamings. Dieser Trend wird durch die Pandemie noch verstärkt.
Tonstudios etc.	Die große Unsicherheit und wirtschaftliche Situation bei Bands und Musiker*innen führt auch zu deutlichen Rückgängen der Buchungen von Tonstudios. Betroffen sind insb. Selbständige mit kleinen Tonstudios, in denen es wenig Möglichkeiten gibt, Mindestabstände einzuhalten.	Auch die langfristige Perspektive der Tonstudios ist abhängig von den Erholungstendenzen in der gesamten Musikwirtschaft. Tendenzen hin zu mehr Homerecording, die bereits vor der Pandemie durch sinkende Equipment-Preise stattgefunden haben, werden verstärkt.
Tonträgerverlage	Trotz der Pandemie konnte der Umsatz durch das Digitalgeschäft – insbesondere im Bereich Musikstreaming-Markt – im ersten Halbjahr 2020 um rund 5 % gegenüber dem Vorjahreszeitraum wachsen (Quelle: Bundesverband Musikindustrie 2020).	Vor allem kleinere Labels sind eng und unmittelbar mit der wirtschaftlichen Situation der Künstler*innen verzahnt. Zudem sind sie von den sinkenden Tonträgerverkäufen betroffen, die durch Streaming-Erlöse häufig nicht kompensiert werden.
Musikverlage	Musikverlage sind durch die Pandemie vor allem indirekt betroffen. Durch Absagen von Aufführungen und verschobene Veröffentlichungen verlieren Autoren und ihre Musikverlage in substantiellem Maße eingeplante Einnahmen.	Mehr als die Hälfte der Einnahmen setzt sich aus den Ausschüttungen der Verwertungsgesellschaften, vornehmlich der GEMA, zusammen. Diese erfolgen zeitversetzt, so dass die Pandemieauswirkungen – und perspektivisch Erholungseffekte – vor allem mittelfristig spürbar werden.
Selbst. Musiker*innen sowie Musik-/Tanzensembles etc.	Musiker*innen sind von den Veranstaltungsverbots und den damit in Verbindung stehenden ausbleibenden Gagen sowie Einnahmen aus Tonträger- und Merchandising-Verkauf unmittelbar und erheblich betroffen. Einnahmen aus dem Streaming-Geschäft können diese Verluste nicht kompensieren. Virtuellen Konzerten und Events fehlt das Verwertungsmodell.	Es sind langfristige Strukturveränderungen mit zahlreichen Insolvenzen sowie Konzentrationstendenzen mit einem Rückgang der Zahl und Vielfalt von Orchestern, Chören und Bands zu erwarten. Eine Erholung steht in unmittelbarem Zusammenhang mit den Möglichkeiten im Live-Segment.
Theater-/Konzertveranstalter sowie private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	Das Live-Geschäft ist wirtschaftlich die wichtigste Säule der Musikwirtschaft und nahezu vollständig zum Erliegen gekommen. Dies betrifft Veranstalter sowie Spielstättenbetreiber gleichermaßen. Kreative Ideen wie Online-Livestreams können die wirtschaftlichen Einbußen nur in geringem Maße abfedern, da das Verwertungsmodell fehlt.	Für viele Clubs und Konzerthäuser ist die Pandemie existenzbedrohend, zahlreiche Räume mussten bereits dauerhaft schließen. Es ist unklar, ob und wann das Live-Geschäft wieder in gewohnter Form stattfinden kann oder sich das Rezeptionsverhalten nachhaltig verändert.



BUCHMARKT

ERWERBSTÄTIGE
2019:
113.507

UMSATZ
2019:
14,3 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -34%

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



BUCHMARKT 2019 IN ZAHLEN

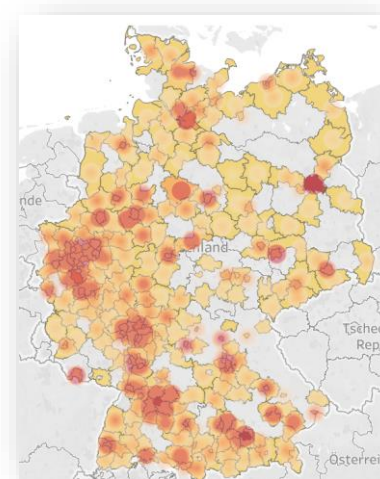
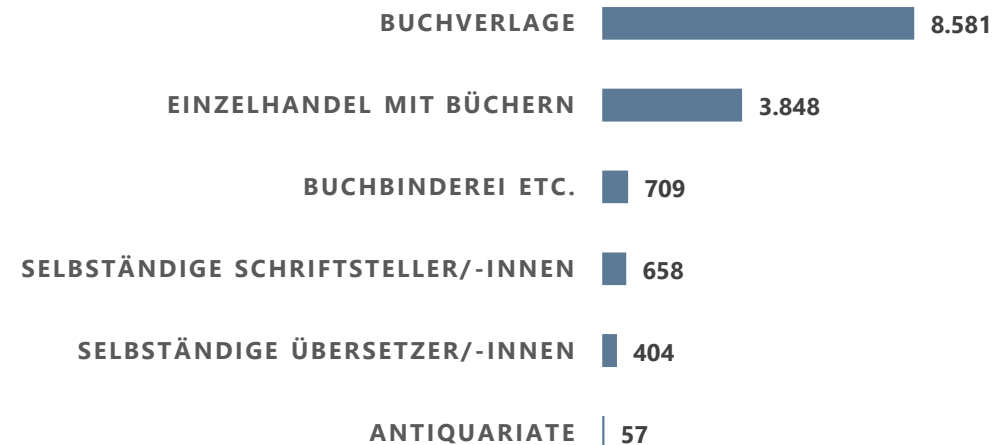
ECKDATEN ZUM BUCHMARKT IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	17.450	5,6%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	14.257	7,2%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	113.507	5,4%
Kernerwerbstätige	68.824	5,0%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	51.374	4,8%
Selbständige**	17.450	5,6%
Geringfügig Erwerbstätige	44.683	6,1%
Mini-Selbständige***	29.291	7,9%
geringfügig Beschäftigte (gB)	15.392	4,3%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	5.549	4,7%

Im deutschen Buchmarkt wurden 2019 insgesamt rund 14,3 Mrd. EUR Erlöst, dies sind etwa 7,2 % der Umsätze in der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft. Den größten Umsatzanteil hatten die Buchverlage mit 8,6 Mrd. EUR (60 %), gefolgt vom Buchhandel, der mit 3,8 Mrd. rund ein Viertel (27 %) der Gesamtumsätze generierte. Insgesamt waren 2019 113.507 Personen im Buchmarkt erwerbstätig, davon 68.824 Kernerwerbstätige sowie 44.683 geringfügig Erwerbstätige.

*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019





BUCHMARKT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Der Buchhandel vor Ort erwies sich als sehr flexibel, kreativ und kundennah, indem er schnell Lieferdienste auf- und ausbaute. Dadurch konnte die Kundenbindung in vielen Fällen gesteigert werden – und Umsatzeinbußen konnten zumindest teilweise aufgefangen werden.“

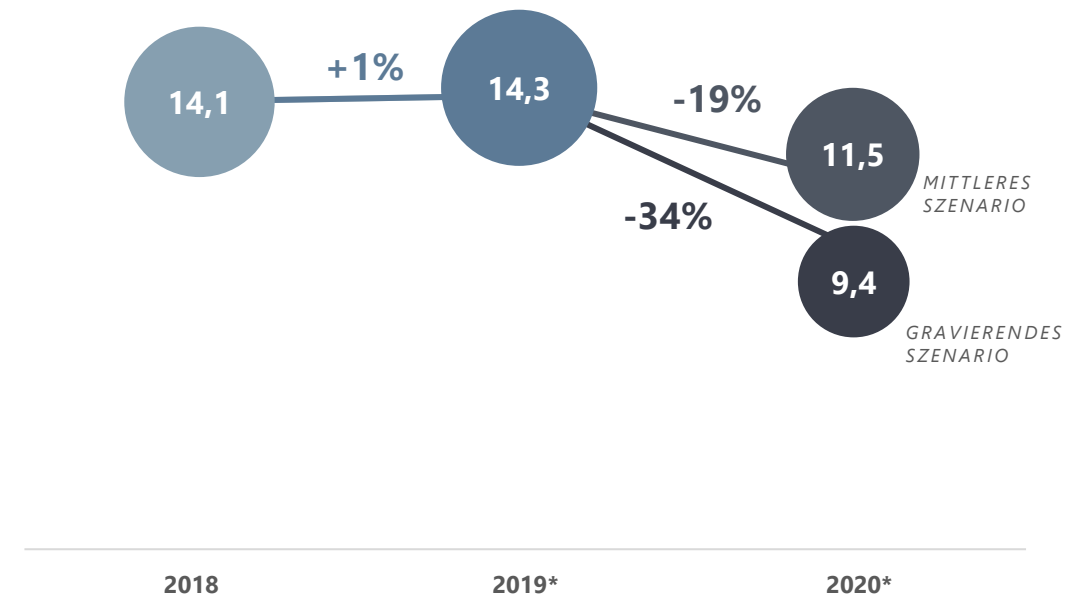
„Die meisten Verlage reagierten angesichts fehlender Präsentationsmöglichkeiten für neue Bücher mit einer Anpassung der Programmplanung. So wurden geplante Neuerscheinungen zeitlich verschoben. Teilweise wurden Titel komplett gestrichen, häufig Nischentitel oder Bücher bisher unbekannter Autor*innen.“

Alexander Skipis,
Hauptgeschäftsführer des Börsenvereins
des Deutschen Buchhandels
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

Prognose 2020: Durch Online-Shops und den Aufbau von Lieferdiensten konnten Buchhandlungen die Umsatzeinbußen während der Ladenschließungen teilweise kompensieren, sodass für die Branche eher mit dem mittleren Szenario (-19 %) zu rechnen ist.

Trends und Herausforderungen: Der strukturelle Wandel durch die Digitalisierung und die damit verbundene rückläufige Passanten- und Kundenfrequenz in den Innenstädten setzen den stationären Buchhandel auch weiterhin unter Druck. Von entscheidender Bedeutung ist auch die Sicherung und Förderung der Lesekompetenz innerhalb der Bevölkerung, vor allem bei Kindern und Jugendlichen.

UMSATZPROGNOSE FÜR DEN BUCHMARKT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE BUCHMARKT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Einzelhandel mit Büchern und Antiquariate	<p>Während der Buchhandel von den Ladenschließungen im Frühjahr empfindlich getroffen wurde, konnten die Umsatzdefizite im Sommer 2020 wieder reduziert, wenn auch nicht neutralisiert werden: Für den Zeitraum Januar bis August 2020 verzeichnet der Buchhandel für die Vertriebswege Sortimentsbuchhandel, E-Commerce, Bahnhofsbuchhandel, Kauf- und Warenhäuser sowie Elektro- und Drogeriemärkte ein Umsatzminus von insgesamt rd. 6 %, der Sortimentsbuchhandel für sich genommen rd. 11 %. Auch zum Jahresabschluss wird mit einem deutlichen Umsatzrückgang im Vergleich zum Vorjahr gerechnet (Quelle: Börsenverein des dt. Buchhandels). Durch den Onlinehandel konnte ein Teil der Verluste, der durch Ladenschließungen verursacht wurde, kompensiert werden.</p>	<p>Die Entwicklung des Bucheinzelhandels hängt von einer Vielzahl ineinandergreifender Faktoren ab. Dazu zählen die Mobilität der (Lauf-) Kundschaft, die tendenziell gesunkene Vielfalt des Buchangebots und der Bedarf an Special-Interest-Literatur, die von der Durchführbarkeit bestimmter Aktivitäten (Reisen, Kino, Sport etc.) abhängt. Selbst bei einer baldigen Normalisierung der allgemeinen Lage dürfte eine weitere Verlagerung des Geschäfts in den Onlinebereich zu beobachten sein. Insgesamt wird die nachhaltige Störung des städtischen Lebens und Konsumverhaltens nicht spurlos am Buchhandel vorbeiziehen. Die besondere Beschaffenheit antiquarischer Ware, die oft nur vor Ort sinnvoll geprüft werden kann, stellt gerade dieses Segment vor besondere wirtschaftliche Herausforderungen und Zukunftssorgen.</p>
Buchverlage	<p>Der Ausfall von Messen und Großveranstaltungen hat nicht nur negative Auswirkungen auf die Wahrnehmung und Vernetzung des Verlagswesens insgesamt (so konnten die Frankfurter und Leipziger Buchmesse nur online stattfinden). Insbesondere Special-Interest-Verlage, für die Messen von besonders großer Bedeutung zur Publikumsadressierung sind, sind überproportional hart betroffen. Das geringere Reiseaufkommen führte zugleich auch zu starken Einbußen bei Verlagen für Reiseliteratur.</p>	<p>Die allgemein geringere Sichtbarkeit des Verlagswesens wegen fehlender Möglichkeiten zur öffentlichen Präsentation, etwa auf Festivals und bei Lesungen, machte bei vielen Verlagen eine Anpassung der Programmplanung nötig: Neuerscheinungen werden verschoben oder gestrichen; insbesondere Titel von weniger bekannten Autoren und Nischengenres fielen den wirtschaftlichen Ungewissheiten zum Opfer. Dies hat nicht nur längerfristige Auswirkungen auf die wirtschaftliche Situation der betroffenen Autor*innen, Lektor*innen, Setzer*innen und Gestalter*innen, sondern auch auf die Vielfalt und Qualität des gesamten Buchmarkts.</p>
(Selbständige) Übersetzer*innen und Schriftsteller*innen	<p>Schriftsteller*innen und Übersetzer*innen sind mehrfach von der Krise betroffen. Neben dem Verlust der Werkshonorare aufgrund abgesagter Veröffentlichungen und einer geringeren Sichtbarkeit der Veröffentlichungen durch abgesagte Buchmessen wurden auch andere Einnahmeformate (z.B. Lesungen, Durchführung von Workshops, Teilnahme an Podiumsdiskussionen) ausgesetzt (Quelle: VS in ver.di). Übersetzer, die ebenfalls häufig selbständig oder freiberuflich tätig sind, beklagen, dass die bisherigen Hilfsprogramme aufgrund der geringen Betriebskosten wenig nützten und fordern per Petition eine Berücksichtigung der Lebenshaltungskosten sowie mehr Hilfe für Nebenberufler (Quelle: BDÜ).</p>	<p>Aufgrund der vorsichtigeren Programmplanung fällt es Nachwuchsautor*innen schwer, im Markt Fuß zu fassen. Dies wirkt sich nicht nur auf die finanzielle Situation bisher weniger bekannter Autor*innen aus, sondern auch auf die Vielfalt. Für etablierte Autor*innen machen sich geringere Absätze ihrer Bücher häufig erst langfristig bemerkbar, da Honorare für Folgeprojekte häufig aufgrund der Erfolge vorhergehender Veröffentlichungen ausgehandelt werden. Ein geringerer Umfang von Publikationen und Übersetzungen geht auch mit geringeren Einnahmen aus Ausschüttungen von der VG Wort einher. Zudem ist absehbar, dass es durch die Einschnitte in der gesamten Kulturwirtschaft für Autor*innen und Übersetzer*innen weniger Aufträge, etwa für begleitende Publikationen zu Kulturthemen, geben wird.</p>



KUNSTMARKT



ERWERBSTÄTIGE
2019:
49.224

UMSATZ
2019:
2,2 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -64%

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



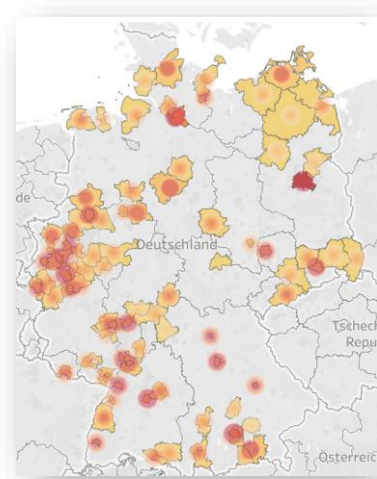
KUNSTMARKT 2019 IN ZAHLEN

ECKDATEN ZUM KUNSTMARKT IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	12.390	4,0%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	2.192	1,1%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	49.224	2,3%
Kernerwerbstätige	17.679	1,3%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	5.289	0,5%
Selbständige**	12.390	4,0%
Geringfügig Erwerbstätige	31.545	4,3%
Mini-Selbständige***	27.921	7,5%
geringfügig Beschäftigte (gB)	3.624	1,0%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	1.292	1,1%

Im deutschen Kunstmarkt wurden 2019 insgesamt rund 2,2 Mrd. EUR umgesetzt. Den größten Umsatzanteil hatten die selbständigen bildenden Künstler*innen mit 860 Mio. EUR (rd. 39 %), gefolgt vom Einzelhandel mit Kunstgegenständen (643 Mio. EUR, etwa 29 %) und den Museumsshops (419 Mio. EUR, ca. 19 %). Insgesamt waren 2019 49.224 Personen im Kunstmarkt erwerbstätig, davon 17.679 Kernerwerbstätige sowie 31.545 geringfügig Erwerbstätige, darunter überwiegend Mini-Selbständige.

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019



*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net



KUNSTMARKT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

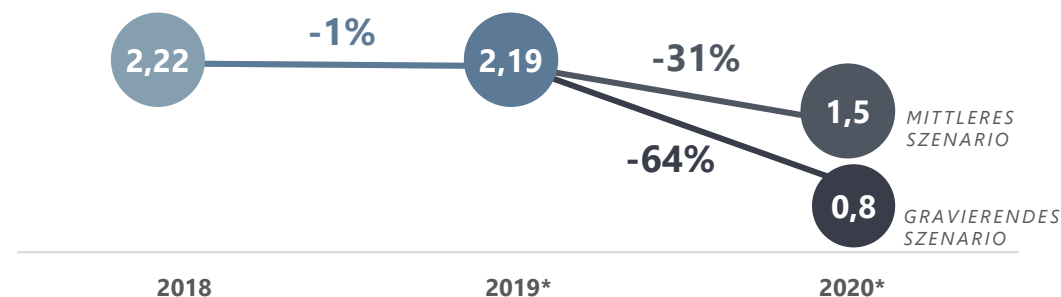
**„So lange fast alle größeren,
internationalen Kunstmessen nicht
stattfinden, fehlt ein wesentlicher
Ort der Kommunikation, der
Generierung neuer Kontakte,
der Präsentation des Angebotes
sowie des Anbahnens von
Verkäufen.“**

Birgit Maria Sturm,
Geschäftsführerin des Bundesverbandes
dt. Galerien und Kunsthändler
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

Prognose 2020: Galerieschließungen, reduzierte Öffnungszeiten, Absagen von Kunstmessen sowie das Fernbleiben internationaler Besucher*innen und Käufer*innen werden im Kunstmarkt im mittleren Szenario einen Umsatzrückgang von bis zu 31 % verursachen. Wegen des erneuten Lock-down ist mit dem gravierenden Szenario (-64 %) zu rechnen.



Trends und Herausforderungen: Aufgrund der pandemiebedingten Schließungen und reduzierten Öffnungszeiten treiben auch die Galerien die Digitalisierung voran, sodass Kunst verstärkt online präsentiert und vermarktet wird. Auktionshäuser waren bereits vor der Pandemie online und in den sozialen Medien aktiver.

UMSATZPROGNOSE FÜR DEN KUNSTMARKT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE KUNSTMARKT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc. sowie Einzelhandel mit Antiquitäten	Lockdown und Kontaktbeschränkungen sowie Grenzschließungen und Rückgang der Kaufkraft haben zu deutlichen Umsatzverlusten der Galerien geführt. Kunsthändler sind zudem stark von den Absagen der Kunstmessen betroffen, die mit bis zu 50 % zum Umsatz beitragen. Neben den weitreichenden Einschränkungen im stationären Einzelhandel wirkt sich für Antiquitätenhändler auch der weitgehende Wegfall von Floh- und Antikmärkten unmittelbar aus.	Der jährliche Durchschnittsumsatz bei rund 60 % der Galerien liegt bei nur 64.000 EUR (Quelle: BVDG* 2020) Daher sind die Covid-19-bedingten Auswirkungen für viele Händler existenziell. Bereits seit 2015 gibt es zudem kaum Neugründungen im deutschen Kunstmarkt (Quelle: BVDG 2020). Neue Ideen, für Kunstwerke im Netz und auf Social Media verstärkt eine Plattform zu schaffen, werden erprobt und weiterentwickelt. So ermöglichen <i>Online Viewing Rooms</i> zumindest eine virtuelle Präsenz der Galerien. Für Antiquitätenhändler verstärkt sich die Bedeutung von Onlineshops und Auktionsplattformen.
Selbständige bildende Künstler*innen	Künstler*innen sind von den Auswirkungen u. a. durch ausbleibende Auftrittsmöglichkeiten und Events sowie eingeschränkte Möglichkeiten des Verkaufs geschaffener Kunstgegenstände stark betroffen. Als Selbständige gehen Maßnahmen wie das Kurzarbeitergeld an ihnen vorbei. Viele haben akut große finanzielle Probleme.	Für viele selbständige bildende Künstler*innen ist die Corona-Pandemie existenzbedrohend, so dass sie auf Sofort- und Überbrückungshilfen sowie weitere Unterstützungsmaßnahmen und häufig auf die Grundsicherung angewiesen sind. Zahlreiche Künstler*innen verändern im Zuge der Pandemie ihre berufliche Ausrichtung.
Museumsshops etc.	Museumsshops werden häufig von spezialisierten Buchhändlern gepachtet und privatwirtschaftlich betrieben. Schließungen und Beschränkungen der Besuche von Museen haben direkte Konsequenzen für die Umsätze in den Shops.	Die Perspektive der Shops steht im direktem Zusammenhang mit der Frage, in welchem Umfang Museumsbesuche möglich sind. Teilweise besitzen die Museumsshops auch eine Online-Präsenz, die weiterhin betrieben werden kann.



FILMWIRTSCHAFT

ERWERBSTÄTIGE
2019:
122.458

UMSATZ
2019:
10,0 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -72%





FILMWIRTSCHAFT 2019 IN ZAHLEN

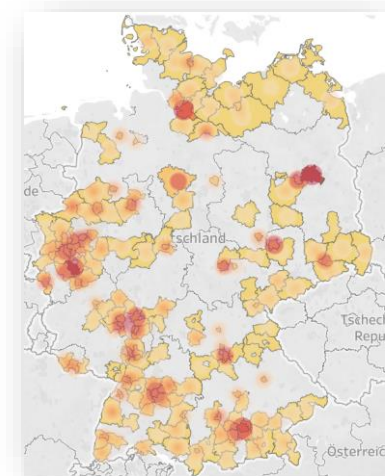
ECKDATEN ZUR FILMWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	19.975	6,4%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	10.011	5,1%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	122.458	5,8%
Kernerwerbstätige	63.264	4,6%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	43.289	4,1%
Selbständige**	19.975	6,4%
Geringfügig Erwerbstätige	59.194	8,1%
Mini-Selbständige***	37.860	10,2%
geringfügig Beschäftigte (gB)	21.334	6,0%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	7.473	6,3%

Die deutsche Filmwirtschaft setzte im Jahr 2019 insgesamt rund 10,0 Mrd. EUR um, dies entsprach einem Anteil von rund 5 % an der gesamten KKW. Mehr als die Hälfte (52 %) der Gesamtumsätze werden von Film- und TV-Produktionsunternehmen erwirtschaftet. Insgesamt waren 122.458 Personen in der Filmwirtschaft erwerbstätig (5,8 % der gesamten KKW), davon 63.264 Kernerwerbstätige und 59.194 geringfügig Erwerbstätige.

*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019





FILMWIRTSCHAFT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Die Corona-Krise trifft die Filmbranche von zwei Seiten: Durch die Kinoschließungen ist die wichtigste Auswertungsstufe der Branche weggebrochen. Dazu kommen die Ladenschließungen - dadurch ist der in Deutschland wichtige Home-Entertainment-Markt mit Blu-rays und DVDs eingebrochen. Auf der Produktionsseite sorgen rechtliche Unsicherheiten und Drehverbote für Stillstand an den Filmsets. Trotzdem fallen von den Kinos bis zu den Studios weiter hohe Fixkosten an.“

Thomas Negele,
Präsident des SPIO e. V.
Quelle: Blickpunkt:Film, Apr. 2020

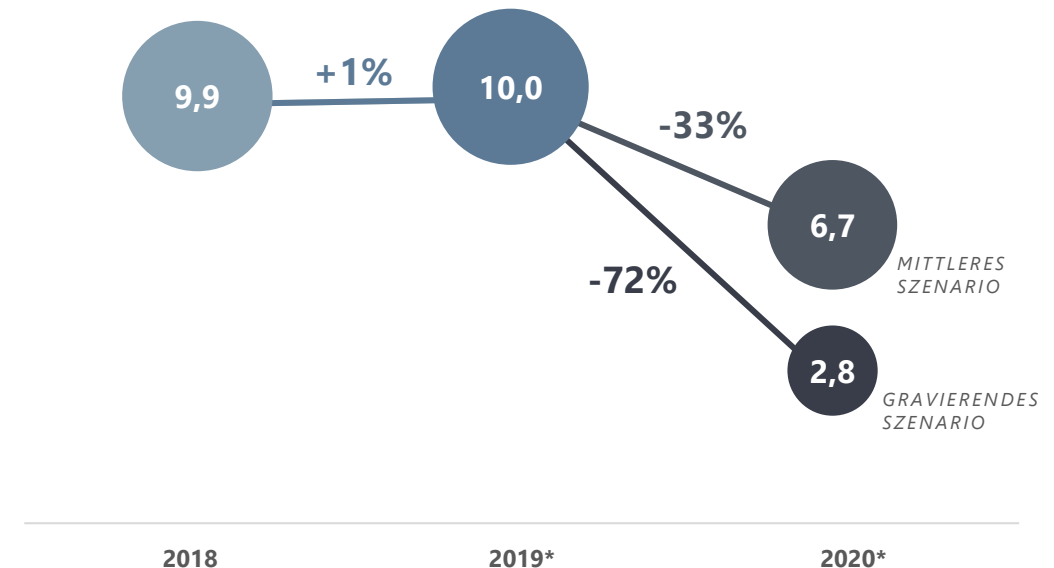
„Die Corona-Pandemie hat die Produktionswirtschaft in eine existenzielle Krise manövriert. Sie führte zu zahlreichen, kostenintensiven Drehabbrüchen, erzwungenen Produktionspausen und hat offenbart, wie bedroht die Branche von pandemischen Ereignissen ist. Denn Versicherungen übernehmen die Risiken Covid-19-bedingter Drehabbrüche nicht. Deshalb ist die Einrichtung von Schutzschirmen und Ausfallfonds von so großer Bedeutung. Ohne sie steht die Leistungsfähigkeit der deutschen Produktionswirtschaft auf dem Spiel und damit auch die Programmversorgung der Auftraggeber.“

Alexander Thies,
Vorstandsvorsitzender der Produzentenallianz
Quelle: Produzentenallianz, Okt. 2020

Prognose 2020: Im mittleren Szenario werden die Umsätze der Filmbranche 2020 im Vergleich zum Vorjahr durch die Covid-19-Pandemie um ein Drittel schrumpfen. Im gravierenden Szenario ist mit einem Umsatzverlust von über 70 % zu rechnen.

Trends und Herausforderungen: Während es für viele Kinobetreiber darum geht, die Krise schlicht zu überleben, sind andere Bereiche weniger stark betroffen. Viele Produktionsunternehmen konnten im Sommer 2020 ihre Arbeit wieder aufnehmen. Die Film- und Fernsehproduktionen laufen im Sommer 2020 auf Hochtouren. Der erneute Lockdown trifft die Branche hart.

UMSATZPROGNOSE FÜR DIE FILMWIRTSCHAFT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE FILMWIRTSCHAFT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Home Video (enthält die WZ-Gruppen: Einzelhandel Bild- und Tonträger, Videotheken)	Obwohl der stationäre Handel zeitweilig geschlossen war, hat der Boom der Streamingdienste, des Online-Versandhandels und der Downloads (Electronic Sell Through) von Filmen in den ersten sechs Monaten 2020 zu einem Umsatzplus geführt.	Das Streaming- und Online-Videoangebot hat sich am Markt durch Covid-19 noch stärker entwickelt als vorhergesagt. Je länger die Pandemie anhält und je länger die Auskehrmöglichkeiten beschränkt bleiben, desto attraktiver bleibt der Konsum von Filmen zu Hause.
Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen	Produktionsunternehmen mussten in und nach der ersten Lockdown-Phase Dreharbeiten unterbrechen und verschieben, teilweise auch ganz absagen. Dies hat zu Umsatzeinbrüchen geführt. Sie werden im Jahresdurchschnitt 2020 ca. 20 % betragen, begleitet von starken Gewinnrückgängen (Quelle: Produzentenallianz), unterscheiden sich aber sehr nach Unternehmen und Genre. Kinoproduktionen sind am stärksten betroffen.	Das Produktionsvolumen wird nach Ende der Pandemie das Vor-Corona-Niveau voraussichtlich wieder erreichen. Die Umsatzeinbrüche 2020/21 werden aber nur teilweise wieder aufgefangen. Durch die zusätzlichen Hygieneschutzmaßnahmen mussten Drehabläufe neu durchdacht und optimiert werden. Dies kann Filmproduktionen künftig zugutekommen.
Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik	Die Umsätze der Film-Postproduktions-Branche spiegeln die der Produktionsunternehmen mit einer zeitlichen Verzögerung von zwei bis drei Monaten. Der Grad der Betroffenheit ist je nach Unternehmen unterschiedlich.	Die Erholungsphase wird sich bis 2021/22 fortsetzen. Lerneffekte beim Remote-Arbeiten im Mobile Office werden bleiben.
Kino	Die Kinobetriebe sind hart getroffen. Ihre Umsätze im ersten Halbjahr 2020 brachen um mehr als die Hälfte ein (Quelle: SPIO). Aufgrund des erneuten Lockdowns ist mit einer weiterhin schwierigen Situation zu rechnen.	Aufgrund der Beschränkungen, der Ängste der Kinobesucher vor Ansteckung und des Verschiebens von Startterminen publikumsträchtiger Filme werden signifikante Umsatzeinbrüche bleiben, bis die Pandemie endet. Trotz der staatlichen Hilfsprogramme besteht die Gefahr einer Marktkonsolidierung.
Filmverleih und -vertrieb (ohne Videotheken)	Soweit Verleiheinnahmen aus dem Kino generiert werden, spiegelt sich die Situation der Kinobetriebe. Können Verleiher Einnahmen aus dem Verkauf von TV-, Streaming- und Home-Video-Lizenzen generieren, gibt es deutlich geringere Einbußen.	Mit Bezug auf den Anteil des Verleihs an Kinoeinnahmen werden, wie bei Kino auch, die Umsatzeinbrüche während der Pandemie später nicht mehr kompensiert werden können. Die Erholung dauert bis zum Ende der Pandemie. Gerade kleinere Indie-Verleihunternehmen könnten trotz staatlicher Hilfen insolvent werden.
Selbst. Bühnen-, Film-, Hörfunk- & Fernsehkünstler*innen sowie sonstige darstellende Kunst	Dreharbeiten, Theateraufführungen und Proben sowie Bühnenauftritte wurden zwischen Mitte März und Anfang Juni 2020 bzw. teils noch später gestoppt. Während Dreharbeiten oft nur verschoben wurden, sind Auftritte oft endgültig abgesagt bzw. zulasten anderer Auftritte verschoben worden. Der erneute Lockdown seit November hat die ohnehin angespannte Lage der selbst. Künstler*innen weiter verschärft.	Die Umsatzeinbrüche während der Pandemie werden später kaum kompensiert werden können. Angesichts der zu befürchtenden Marktkonsolidierung im Bereich der Auftrittsmöglichkeiten (Theater, Clubs, Kleinkunstabühnen etc.) wird ein Verdrängungswettbewerb zulasten der weniger bekannten Künstler*innen stattfinden.



RUNDFUNKWIRTSCHAFT

ERWERBSTÄTIGE
2019:
65.983

UMSATZ
2019:
10,9 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -17%



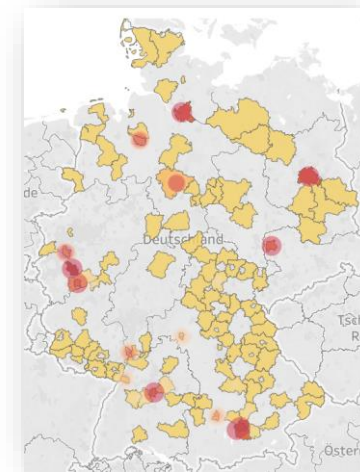
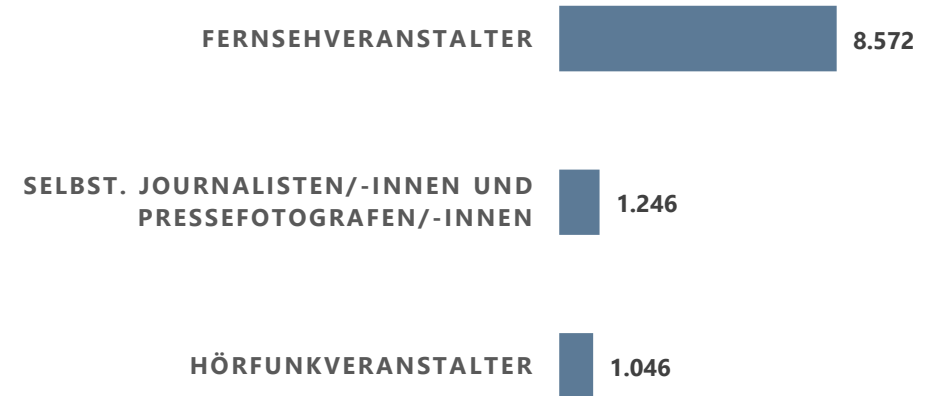
RUNDFUNKWIRTSCHAFT 2019 IN ZAHLEN

ECKDATEN ZUR RUNDFUNKWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	17.091	5,5%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	10.864	5,5%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	65.983	3,1%
Kernerwerbstätige	42.053	3,1%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	24.962	2,4%
Selbständige**	17.091	5,5%
Geringfügig Erwerbstätige	23.930	3,3%
Mini-Selbständige***	22.349	6,0%
geringfügig Beschäftigte (gB)	1.581	0,4%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	8.135	6,9%

In der Rundfunkwirtschaft (ohne Öffentlich-Rechtliche) wurden im Jahr 2019 Gesamtumsätze i. H. v. rd. 10,9 Mrd. EUR generiert. Der mit Abstand größte Umsatzanteil (79 %) wird dabei durch die privaten TV-Veranstalter erzielt. Zudem zählen die privaten Hörfunkveranstalter sowie selbständige Journalist*innen und Pressefotograf*innen zum Teilmarkt. Insgesamt sind 65.983 Personen in der Rundfunkwirtschaft erwerbstätig, davon 42.053 Kernerwerbstätige und 23.930 geringfügig Erwerbstätige.

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019



*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net



RUNDFUNKWIRTSCHAFT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Auch wenn wir stolz darauf sind, dass unsere Redaktionen, Programmacher und technisch Verantwortlichen unbeirrt Millionen Menschen in Deutschland rund um die Uhr tagesaktuell und verlässlich informieren, unterhalten und ihnen Orientierung bieten – die Corona-Pandemie bedeutet eine Zäsur für unsere Branche.“

Hans Demmel,
Vorstandsvorsitzender des VAUNET (bis Sep. 2020)
Quelle: VAUNET, PM vom 16.09.2020

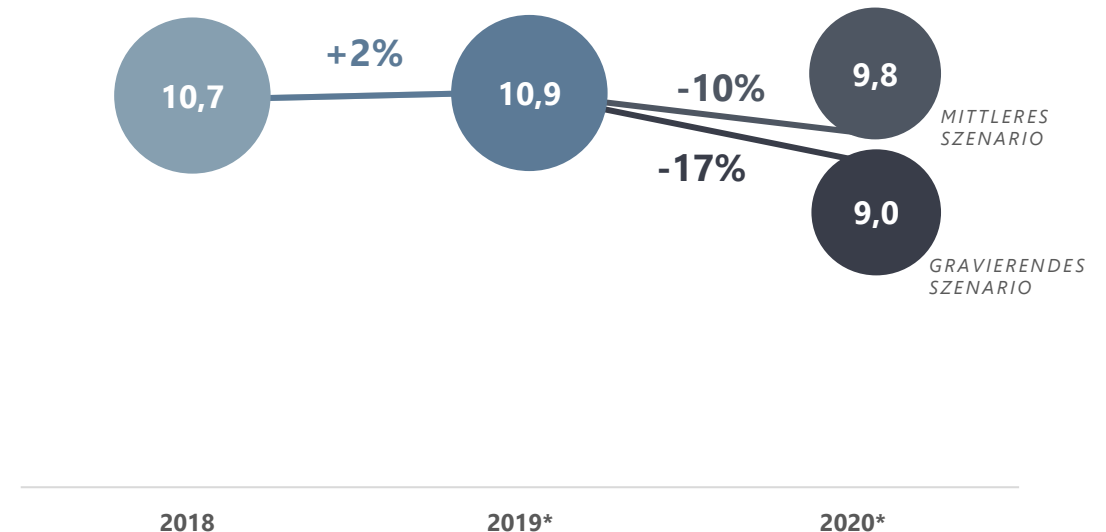
„Aus der Erfahrung früherer Krisen ist leider zu befürchten, dass der Werbemarkt sich nicht direkt nach Überstehen der Corona-Krise erholen wird, sondern noch mehrere Jahre brauchen wird, bis er wieder auf Vorkrisenniveau liegen wird. Dies ist besonders misslich, da gerade Werbung und kommerzielle Kommunikation eigentlich wichtige Beiträge zum Wiederhochfahren der Wirtschaft nach der Krise leisten könnten und auch sollten.“

Frank Giersberg,
Geschäftsführer des VAUNET
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

Prognose 2020: Für das 1. Hj. 2020 vermeldeten die größten privaten Sendergruppen ProSiebenSat.1 Media SE und die Mediengruppe RTL Deutschland Umsatzverluste von 12 % bzw. 17 % (Quelle: ProSiebenSat.1 Media SE 2020; RTL Group 2020). Für das Jahr 2020 ist für die gesamte Rundfunkwirtschaft mit einem Umsatzrückgang zwischen 10 % und 17 % zu rechnen.



Trends und Herausforderungen: Bereits vor der Pandemie standen werbefinanzierte Rundfunkunternehmen durch die Verschiebung der Werbeausgaben ins Digitale unter Druck. In der Krise hat sich dieser langfristige Trend weiter beschleunigt: Während die TV- und Radio-Werbeausgaben deutlich eingebrochen sind, wuchs Online um 3 % (Quelle: Nielsen 2020).

UMSATZPROGNOSE FÜR DIE RUNDFUNKWIRTSCHAFT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE RUNDFUNKWIRTSCHAFT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Fernsehveranstalter	Die wichtigste Ertragssäule der privaten TV-Veranstalter sind Einnahmen aus der Vermarktung von Werbespots. Durch die wirtschaftlichen Einschnitte in vielen Bereichen der werbungtreibenden Wirtschaft sind die Fernsehveranstalter direkt und indirekt betroffen und müssen deutliche Umsatzrückgänge hinnehmen. Diese werden auch durch die insgesamt erhöhte Nutzung im linearen und non-linearen Bereich nicht kompensiert. Der Pay-TV- und Pay-Video-Markt kann dagegen insgesamt von einer erhöhten Nachfrage und Zahlungsbereitschaft profitieren.	Bereits vor der Pandemie standen die privaten TV-Sender u. a. durch den Wettbewerb mit internationalen Video-Streaming-Anbietern unter Druck und verbuchten stagnierende oder rückläufige Werbeerträge. Diese Situation hat sich durch Covid-19 weiter deutlich verstärkt.
Hörfunkveranstalter	Auch für Hörfunkveranstalter stellt die Vermarktung von Werbespots die wichtigste Ertragsart dar. Bei lokalen Anbietern stammt das Klientel häufig aus der mittelständischen Wirtschaft – hier wurden die Werbeausgaben zwischenzeitlich vollständig zurückgefahren, so dass sich kleinere Privatradios mit Umsatzrückgängen von teilweise bis zu 90 % konfrontiert sehen (Quelle: VAUNET 2020).	Vor allem kleinere Sender sind auf Fördermaßnahmen angewiesen, ohne die ein Vielfaltverlust in der Radiolandschaft droht. Der für die privaten Hörfunkveranstalter wichtige Werbemarkt wird u. U. noch mehrere Jahre benötigen, um wieder das Vorkrisenniveau zu erreichen.
Selbständige Journalist*innen und Pressefotograf*innen	Freie Journalist*innen und Pressefotograf*innen haben mit teilweise sehr deutlichen Nachfragerückgängen zu kämpfen. Freie, die einen Fokus bspw. auf die Berichterstattung von Kultur- und Sportveranstaltungen haben, sind besonders stark durch Einschränkungen und Absagen betroffen.	Für zahlreiche freie Journalist*innen hat die Situation existenzbedrohenden Charakter. Viele denken daran, den Beruf aufzugeben (Quelle: DJV 2020).



MARKT FÜR DARSTELLENDEN KÜNSTE



ERWERBSTÄTIGE
2019:
111.300

UMSATZ
2019:
5,7 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -75%

GOLD MEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



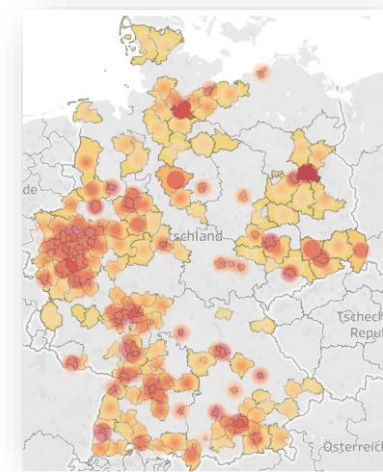
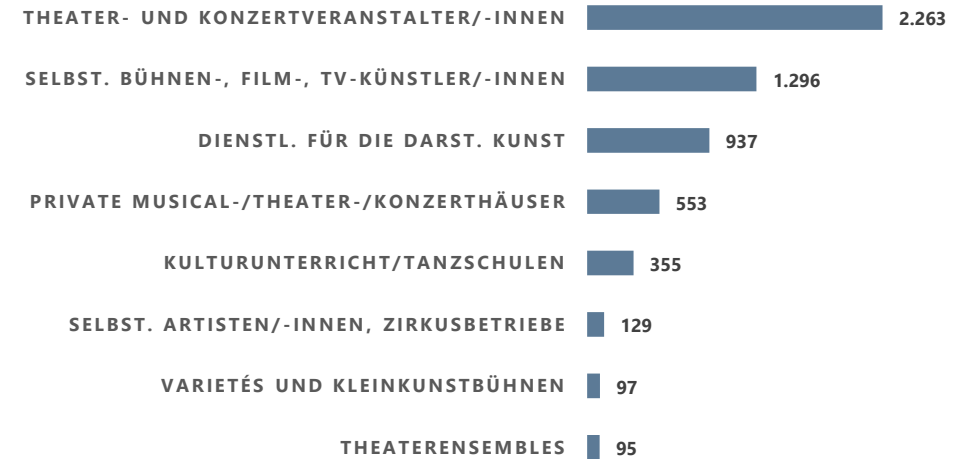
MARKT FÜR DARSTELLEND KÜNDE 2019 IN ZAHLEN

ECKDATEN ZUM MARKT FÜR DARSTELLEND KÜNDE IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	21.212	6,8%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	5.724	2,9%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	111.300	5,3%
Kernerwerbstätige	48.578	3,5%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	27.366	2,6%
Selbständige**	21.212	6,8%
Geringfügig Erwerbstätige	62.722	8,6%
Mini-Selbständige***	40.835	11,0%
geringfügig Beschäftigte (gB)	21.887	6,1%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	8.247	7,0%

Im Markt für darstellende Künste wurden 2019 rd. 5,7 Mrd. EUR umgesetzt. Der Markt hat große Überschneidungen zur Musik- sowie zur Filmwirtschaft. Den größten Umsatzanteil haben mit 2,2 Mrd. EUR (40 %) die Theater- und Konzertveranstalter*innen, gefolgt von den selbständigen Bühnen-, Film- und TV-Künstler*innen (1,3 Mrd. EUR, 23 %). Insgesamt sind 111.300 Personen im Markt erwerbstätig, davon 48.578 Kernerwerbstätige und 62.722 geringfügig Erwerbstätige.

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019



*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net



MARKT FÜR DARSTELLENDEN KÜNSTE 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

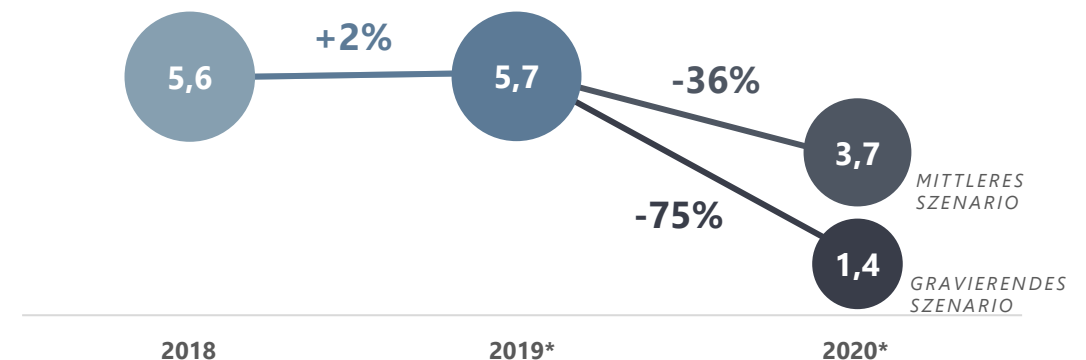
„Es ist davon auszugehen, dass es zu schwerwiegenden Einnahmeausfällen kommen wird, deren Folgen insbesondere die Privattheater, aber auch viele öffentlich geförderte Häuser betreffen werden. Besonders gefährdet sind im Bereich der darstellenden Künste aktuell außerdem freie Künstler*innen und Gruppen.“

Marc Grandmontagne,
Geschäftsführender Direktor des
Deutschen Bühnenvereins
Quelle: Deutscher Bühnenverein, PM vom 12.03.2020

Prognose 2020: Veranstaltungsabsagen haben selbständige Künstler*innen sowie Unternehmen sehr stark getroffen. Die Umsätze sind teilweise vollständig weggebrochen. Abstandsregelungen auch auf der Bühne sowie die reduzierten Zuschauerkapazitäten können im gravierenden Szenario einen Umsatzverlust von bis zu 75 % bedeuten.



Trends und Herausforderungen: Die Pandemie bleibt auch mittelfristig das alles beherrschende Thema. Die Kapazitätsbegrenzungen der Theater- und Konzertsäle unterscheiden sich aktuell je nach Bundesland und führen zu einem Ungleichgewicht bei den Chancen zur finanziellen Erholung. Insgesamt steigt die Abhängigkeit von öffentlichen Mitteln.

UMSATZPROGNOSE FÜR DEN MARKT FÜR DARSTELLENDEN KÜNSTE 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE MARKT FÜR DARSTELLEND KÜNSTE

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Kulturunterricht/Tanzschulen	Musik-, Schauspiel- und Tanzschulen sind unmittelbar von Covid-19 und den damit verbundenen Maßnahmen betroffen, müssen temporär schließen und/oder werden weniger besucht.	Kurse werden zukünftig verstärkt digital angeboten.
Theaterensembles	Festangestellte sowie vor allem freie Schauspieler*innen sind – wie die Theater selbst – stark durch die Pandemie getroffen. Im Sommer setzte man verstärkt auf Open-Air-Aufführungen, es wird tendenziell in kleineren Ensembles gespielt, Gäste treten weniger auf, Rollen werden doppelt besetzt.	Insgesamt steigt die Abhängigkeit von öffentlichen Mitteln.
Selbständige Artist*innen, Zirkusbetriebe	Zirkusbetriebe und mit ihnen die selbständigen Artist*innen können während der Pandemie entweder gar nicht oder nur sehr eingeschränkt ihrer Tätigkeit nachgehen. Ein wirtschaftlicher Betrieb der Zirkusse ist nicht möglich.	Zirkusse sind in einer ähnlichen Situation wie auch Schaustellerbetriebe und von öffentlichen Mitteln in der Zeit von Ausfällen abhängig.
Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	Dienstleistungen bspw. in den Bereichen Bühnenbau, Theatermalerei, Requisite oder Veranstaltungstechnik werden durch die Ausfälle und Einschränkungen deutlich weniger nachgefragt.	Die Situation der Dienstleister ist eng mit den Theaterhäusern und Bühnen verzahnt. Es ist davon auszugehen, dass die Nachfrage erst mit einiger Zeitverzögerung wieder anläuft und es zu Einsparungen kommen wird.
Theater- und Konzertveranstalter, private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc. sowie Varietés und Kleinkunsthöfen	Veranstalter, Privattheater, Varietés und Kleinkunsthöfen sind durch die temporären Schließungen bzw. die deutlich reduzierten Besucherzahlen und Auslastungen und die damit verbundenen Einnahmefälle unmittelbar und erheblich betroffen.	Für Veranstalter und Theaterhäuser ist die Pandemie existenzbedrohend. Dies gilt vor allem für die zahlreichen kleinen und mittleren Bühnen. Förderungen sind existenziell, bis wieder ein Normalbetrieb stattfinden kann. Sollte es zukünftig zu Einsparungen in den Kulturhaushalten kommen, ist die Situation der Kultureinrichtungen auch langfristig bedroht.



DESIGNWIRTSCHAFT

ERWERBSTÄTIGE
2019:
275.395

UMSATZ
2019:
20,9 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -38%



DESIGNWIRTSCHAFT 2019 IN ZAHLEN

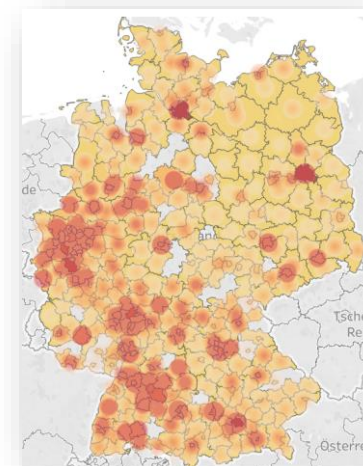
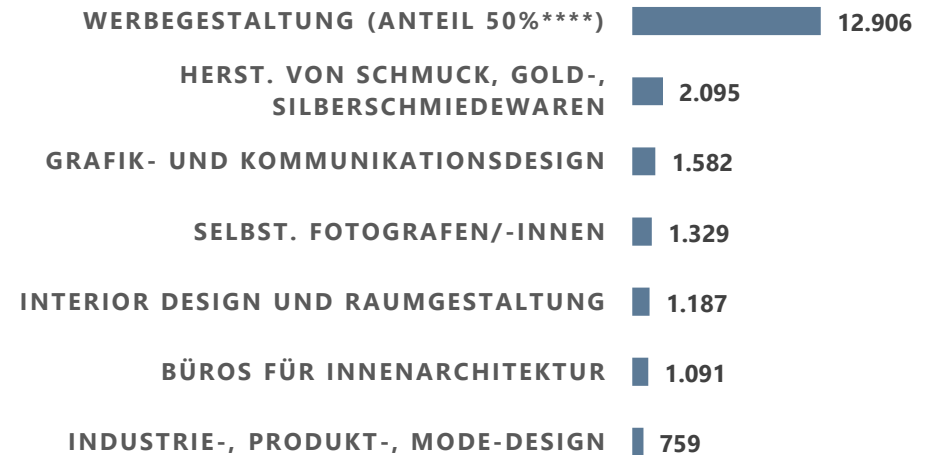
ECKDATEN ZUR DESIGNWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	60.481	19,4%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	20.949	10,7%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	275.395	13,1%
Kernerwerbstätige	153.570	11,2%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	93.089	8,8%
Selbständige**	60.481	19,4%
Geringfügig Erwerbstätige	121.826	16,7%
Mini-Selbständige***	65.138	17,5%
geringfügig Beschäftigte (gB)	56.688	15,9%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	10.745	9,1%

In der deutschen Designwirtschaft wurde 2019 ein Gesamtumsatz von rund 21 Mrd. EUR generiert. Die Werbegestalter werden nach der Definition des KKW-Monitoring umsatzseitig zu 50 % der Designwirtschaft zugerechnet – und erwirtschaften mit 12,9 Mrd. EUR den mit Abstand größten Umsatzanteil (62 %). Insgesamt waren 2019 275.395 Personen in der Designwirtschaft erwerbstätig, davon 153.570 Kernerwerbstätige sowie 121.826 geringfügig Erwerbstätige.

*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. ****Nach Definition der Designwirtschaft im Rahmen des Berichts wird die WZ 70.40.1 Werbegestaltung umsatzseitig zu 50 % zugerechnet. Karte: www.standortmonitor.net

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019





DESIGNWIRTSCHAFT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Die Folgen der Pandemie werden im gesamten kommenden Jahr spürbar sein. Erfahrungsgemäß kommen die Effekte einer wirtschaftlichen Erholung mit einer Zeitverzögerung von drei bis sechs Monaten in der Designbranche an, wenn die Unternehmen wieder mehr in Marketing investieren.“

Claudia Siebenweiber, Präsidentin BDG –
Berufsverband der Deutschen Kommunikationsdesigner e. V.
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

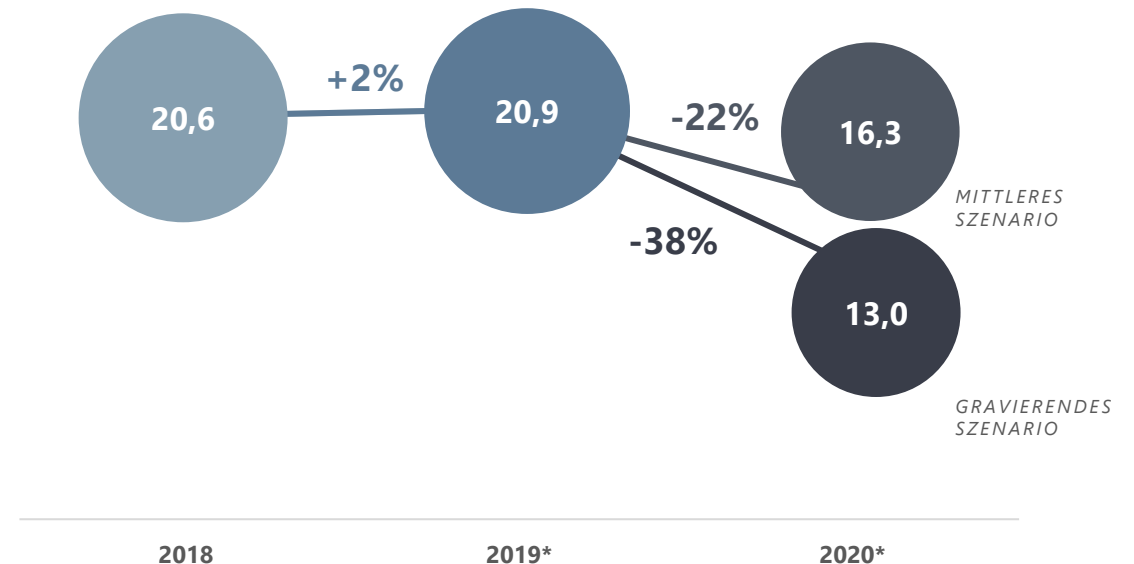
„Es schrauben sich die Folgen gerade in der Designbranche erst im Laufe der Zeit immer tiefer ins Fundament – und gefährden den Fortbestand dieser in den letzten Jahren als wesentlich für Innovation, Standortpolitik und Zukunftsgestaltung anerkannten Branche.“

Boris Kochan,
Präsident des Deutschen Designtag e. V.
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

Prognose 2020: Die Pandemie trifft vor allem selbständige Designer*innen, da viele Kommunikationsprojekte reduziert oder ganz abgesagt werden. Da sich die Marketingbudgets insgesamt nur langsam erholen, ist mit dem Eintreten des gravierenden Szenarios und mit Umsatzverlusten von bis zu -38 % zu rechnen.



Trends und Herausforderungen: Die Krise zeigt, dass die Designwirtschaft ein wichtiger Akteur der Digitalisierung ist. Einige regulatorische Fragen bleiben bestehen, wie der Umgang mit Vorleistungen in Vergabeverfahren, Verhinderung von Scheinselbständigkeit sowie die Altersabsicherung von Solo-Selbständigen.

UMSATZPROGNOSE FÜR DIE DESIGNWIRTSCHAFT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE DESIGNWIRTSCHAFT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Industrie-, Produkt- und Mode-Design	<p>Die Umsätze der Beschäftigten im Bereich der Mode- und Textildesigner sind während der Pandemie um 70 % und mehr zurückgegangen (Quelle: VDMD). Belastend wirkt nicht nur der Mangel an Neuaufträgen aufgrund der ungewissen Wirtschaftslage, sondern auch die fehlende Möglichkeit zur Neuaquise, die typischerweise häufig auf Messen und Branchentreffen erfolgt. Angesichts der sehr hohen Umsatzausfälle werden die bisherigen Sofort- und Überbrückungshilfe-Programme die Probleme in der Branche wahrscheinlich nur bedingt abmildern können.</p>	<p>Die dauerhaften Auswirkungen der Pandemie auf die Branche werden von den Verbänden als dramatisch beschrieben. Es ist davon auszugehen, dass sich viele Designer in der Branche ein anderes Berufsfeld auswählen oder zumindest ein weiteres Standbein aufbauen werden, um den Grundsicherungsbezug zu vermeiden (Quelle: VDMD). Mit dieser Abwanderung von hochqualifizierten Kräften in fachfremde Berufe müsste mit einer schwindenden Qualität bei steigenden Preisen gerechnet werden, da sich der Wettbewerbsdruck reduzieren würde.</p>
Grafik- und Kommunikationsdesign	<p>Die Branche rechnet für 2020 mit einem Umsatzrückgang um etwa 40-50 % im Vergleich zu 2019; auch die Zahl der Erwerbstätigen werde sinken (Quelle: BDG). Insbesondere die in der Branche tätigen Selbständigen bekommen die Krise finanziell stark zu spüren. Weniger schwer betroffen sind hingegen Agenturen, Designbüros und Firmen im Bereich Digitalisierung, die zum Teil sogar von zusätzlichen Aufträgen profitieren konnten (Einrichtung von Tools für kollaboratives Arbeiten, Einrichten von Webshops, Remote-Arbeitsplätzen etc.).</p>	<p>Die Grafik- und Kommunikationsdesigner sind unmittelbar von der allgemeinen Wirtschaftslage abhängig. Werden etwa Veranstaltungen abgesagt, entfällt auch der Bedarf nach gestalterischen Dienstleistungen. Besonders hart trifft es die Solo-Selbständigen (Quelle: Designtag). Die Krise macht die ohnehin bestehenden Probleme vieler „Solo-Preneure“ sichtbar und verschärft die oft prekäre Lage der Designer. Der Erfahrung nach erreichen die Branche die allgemeinen Erholungseffekte erst mit einer Verzögerung, da Investitionen etwa ins Marketing erst nach Stabilisierung der wirtschaftlichen Lage getätigt werden.</p>
Interior Design und Raumgestaltung	<p>Die Innenarchitekten spüren im Vergleich zur Hochbau- und Landschaftsarchitektur sowie zur Stadtplanung die gravierendsten Auswirkungen: Drei Fünftel der Unternehmen geben an, von der Krise unmittelbar betroffen zu sein, z. B. weil sie überdurchschnittlich oft mit Auftragsstornierungen oder -verschiebungen, Zahlungsengpässen bei Auftraggebern und durch unterbrochene Lieferketten mit Verzögerungen bei der Materialbeschaffung und -lieferung zu kämpfen hätten (Quelle: BAK 2020). Die Folge sind akute Liquiditätsengpässe und zum Teil Existenznöte der häufig kleineren Unternehmen mit wenigen Mitarbeitenden, die kaum Rücklagen für solche unerwarteten Notlagen aufbauen können.</p>	<p>Innenarchitekten blicken vergleichsweise pessimistisch in die Zukunft: Zwei Drittel der Branche rechnen mit Rückgängen von Aufträgen – aus der Wirtschaft wie aus der öffentlichen Hand – bis Mitte 2021 (Quelle: BAK 2020). Innenarchitekten haben zudem seltener die Möglichkeit, weggefallene Aufträge zeitnah durch Neuaufträge zu neutralisieren, da sie am Ende einer längeren Wertschöpfungskette stehen. Ein geringeres Auftragsvolumen in der Innen- und Raumgestaltung wirkt sich auch auf Ausstatter, Möbel- und Inventarhändler sowie handwerkliche Berufe aus.</p>



ARCHITEKTURMARKT

ERWERBSTÄTIGE
2019:
176.382

UMSATZ
2019:
12,4 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -14%

GOLD MEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



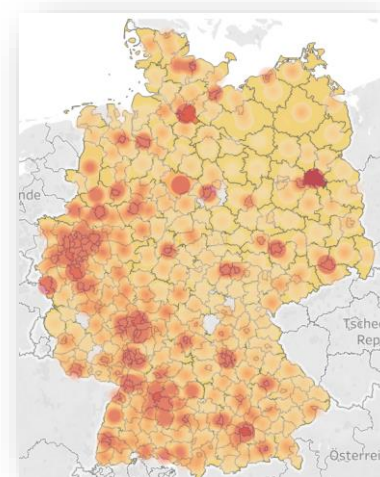
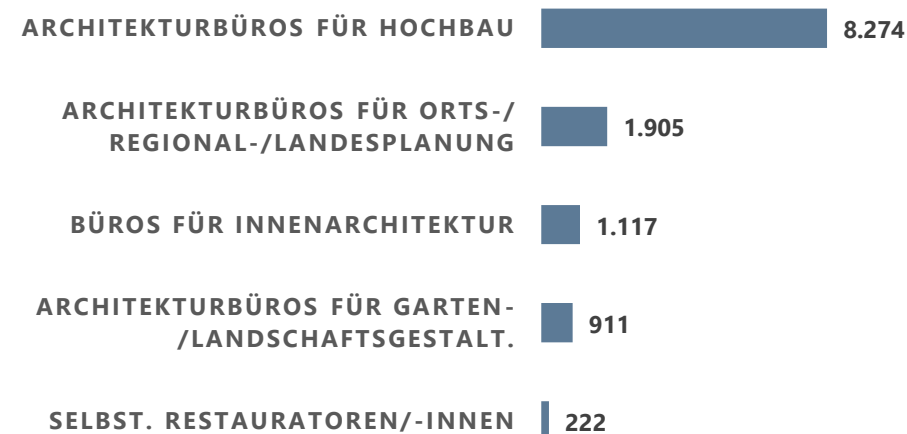
ARCHITEKTURMARKT 2019 IN ZAHLEN

ECKDATEN ZUM ARCHITEKTURMARKT IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	38.395	12,3%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	12.427	6,3%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	176.382	8,4%
Kernerwerbstätige	136.910	10,0%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	98.515	9,3%
Selbständige**	38.395	12,3%
Geringfügig Erwerbstätige	39.472	5,4%
Mini-Selbständige***	19.902	5,4%
geringfügig Beschäftigte (gB)	19.570	5,5%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	7.882	6,7%

Im deutschen Architekturmarkt wurden 2019 insgesamt rund 12,4 Mrd. EUR Erlöst, etwa 6,3 % der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft. Zwei Drittel der Umsätze (67 %) werden dabei durch Architekturbüros für Hochbau generiert. Insgesamt waren 2019 176.382 Personen im Architekturmarkt erwerbstätig, davon 136.910 Kernerwerbstätige sowie 39.472 geringfügig Erwerbstätige.

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019



*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net



ARCHITEKTURMARKT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Die Pandemie wird sich für viele Architekten erst 2021 auswirken, da sich dann der Rückgang der Aufträge in 2020 auswirkt.“

Dipl.-Ing. Gerhard Zach,
Präsident Verband
Deutscher Architekten
VDA e. V.
Quelle: Goldmedia
Befragung, Sep. 2020

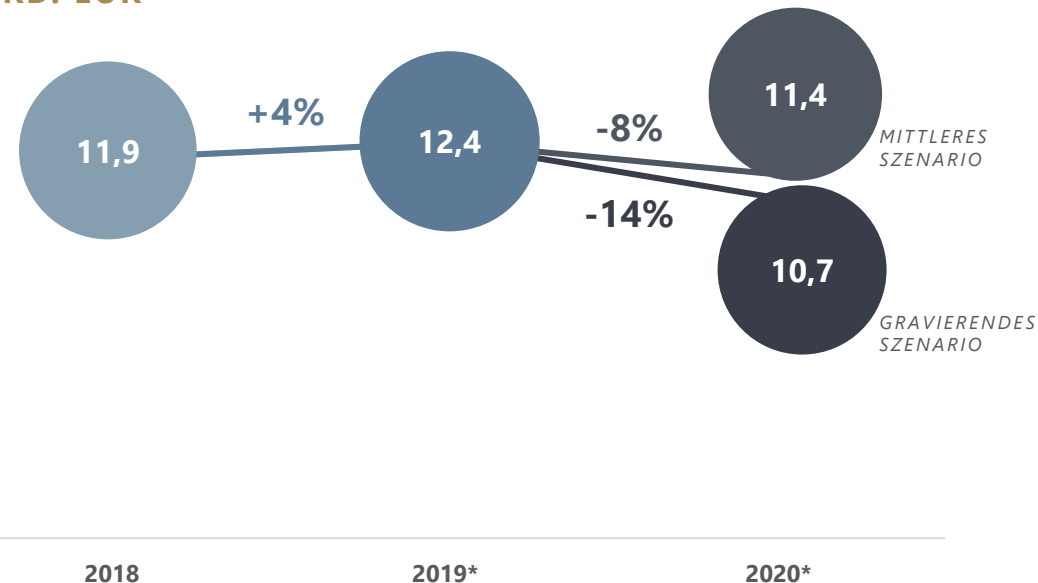
„Die seit Jahren geringe personelle Besetzung und schlechte technische Ausstattung der Planungs- und Hochbauämter hat durch die Folgen der Corona-Pandemie extrem negativ auf die Branche gewirkt und schwächt die Erholungstendenzen.“

Dr. Thomas Welter,
Bundesgeschäftsführer
Bund Deutscher
Architekten BDA
Quelle: Goldmedia
Befragung, Sep. 2020

Prognose 2020: Aufgrund der guten Auftragslage der vergangenen Jahre war der Architekturmarkt auch noch während der Pandemie hoch ausgelastet und dadurch weniger stark betroffen. Im mittleren Szenario ist mit einem Umsatzverlust von 8 % zu rechnen.

Trends und Herausforderungen: Die Pandemie sorgt mittel- bis langfristig für eine erhöhte Nachfrage nach neuen Konzepten für Büros und den öffentlichen Raum. Zudem stellt die Klimakrise die Branche vor neue Herausforderungen wie bspw. eine klimagerechte Stadtplanung bzw. Architektur.

UMSATZPROGNOSE FÜR DEN ARCHITEKTURMARKT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE ARCHITEKTURMARKT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Architekturbüros für Hochbau	<p>Aufgrund der langen Planungszyklen in der Branche und eines Auftragsüberhangs aus dem Vorjahr wirkt sich die Pandemie in der Branche 2020 im Vergleich zum Vorjahr bisher kaum unmittelbar auf Umsätze und Beschäftigtenzahlen aus (Quelle: VDA). Laufende Hochbauaufträge konnten aufgrund der Tätigkeit unter freiem Himmel unterbrechungsfrei weitergeführt werden. Jedoch machen sich eine sinkende Auftragslage und Stornierungen für das Jahr 2021 bemerkbar, da bei öffentlichen Auftraggebern Haushaltssperren verhängt wurden, wodurch Vergaben ausgesetzt werden. Insbesondere Aufträge im Bereich Hotel und Gastronomie werden gestrichen, da diese von der Pandemie hart getroffen wurden.</p>	<p>Die Pandemie macht bestimmte Dysfunktionen, die bereits vor der Krise bestanden haben, deutlich sichtbar. So beklagen Branchenvertreter – wie schon zuvor – zum Teil sehr lange Baugenehmigungsverfahren und eine mangelnde Kommunikation zwischen Unternehmen und Behörden, was sich aufgrund der Pandemie tendenziell eher noch verschlechtert habe. Dringliche Fragen ließen sich daher oft nicht rechtzeitig klären, was sich sehr negativ auf die laufenden Projekte und deren pünktlichen Abschluss auswirke (Quelle: BDA).</p>
Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung / Garten- und Landschaftsgestaltung	<p>Aufgrund der häufig sehr langfristigen Planungswege sieht sich die Branche bisher nicht unmittelbar von der Krise betroffen (Quelle: SRL 2020). Dafür hat die Pandemie starke Auswirkungen auf die Arbeitsorganisation der Architekten und Planer: Durch ausfallende Sitzungen und Beteiligungsveranstaltungen werden planerisch wichtige Entscheidungen immer wieder vertagt. Behörden sind nur eingeschränkt verfügbar und mit der Bearbeitung von Anträgen im Rückstand. Die Umstellung auf digitale Kommunikation hat dafür der überwiegende Teil der Unternehmen weitestgehend problemfrei bewerkstelligen können, wenn auch die Arbeit im Mobile Office aufgrund der ungewohnten Prozesse anspruchsvoller und komplexer geworden ist.</p>	<p>Vom erfolgreichen und pünktlichen Abschluss der planerischen und gestalterischen Aufgaben in der Branche sind viele andere Wirtschaftszweige abhängig: Verzögerungen dieser Prozesse führen etwa zu Verspätungen bei der Vergabe von Aufträgen an Architektur- und Verkehrsplanungsbüros, dadurch auch bei der Vergabe von Bauaufträgen, die wiederum Verspätungen an Innenausstatter weiterreichen (usw.). Entsprechend profitieren in den langen Wertschöpfungsketten viele Wirtschaftsbereiche von stabilen Arbeitsbedingungen der Raum- und Landschaftsplaner, die auf einen guten Informationsfluss, insbesondere mit Behörden, und Rechts- und Planungssicherheit angewiesen sind.</p>
Selbständige Restauratoren*innen	<p>Bereits im April 2020 gaben 70 % der Restaurator*innen an, von der Krise betroffen zu sein (Quelle: VDR 2020). Neben einem deutlichen Auftragsrückgang, insbesondere seitens der öffentlichen Hand, und der Verschiebung oder Absage vieler bereits abgeschlossener Aufträge leiden die Restaurator*innen auch unter Schließungen – etwa von Museen und Baustellen. Da Restaurator*innen als Freiberufler über keinen Gewerbeschein verfügen, war auch die Arbeitsmittelbeschaffung nicht immer gewährleistet.</p>	<p>Die Restaurator*innen befürchten, dass durch die anhaltende Krise die Kulturhaushalte kleiner werden und dadurch die Auftragslage dauerhaft angespannter ausfällt als bisher (Quelle: VDR 2020). Die erneuten Einschränkungen im November 2020 haben die bereits seit März bestehenden Zukunftsängste noch verstärkt. Die Selbständigen rechnen mit finanziellen Engpässen durch weitere Beschränkungen, zum Teil durch ausstehende Bezahlungen bereits erbrachter Leistungen, und dadurch mit Liquiditätsproblemen und langfristig erheblich höheren Kapitalbeschaffungskosten.</p>

Anmerkung: Segmente Innenarchitektur und Interior Design siehe in Designwirtschaft
Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; eigene Befragungen im Sept.-Nov. 2020



PRESSEMARKT

ERWERBSTÄTIGE
2019:
245.168

UMSATZ
2019:
30,0 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -14%

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



PRESSEMARKT 2019 IN ZAHLEN

ECKDATEN ZUM PRESSEMARKT IN DEUTSCHLAND 2019*

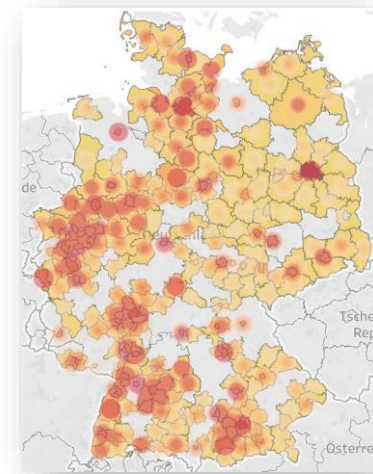
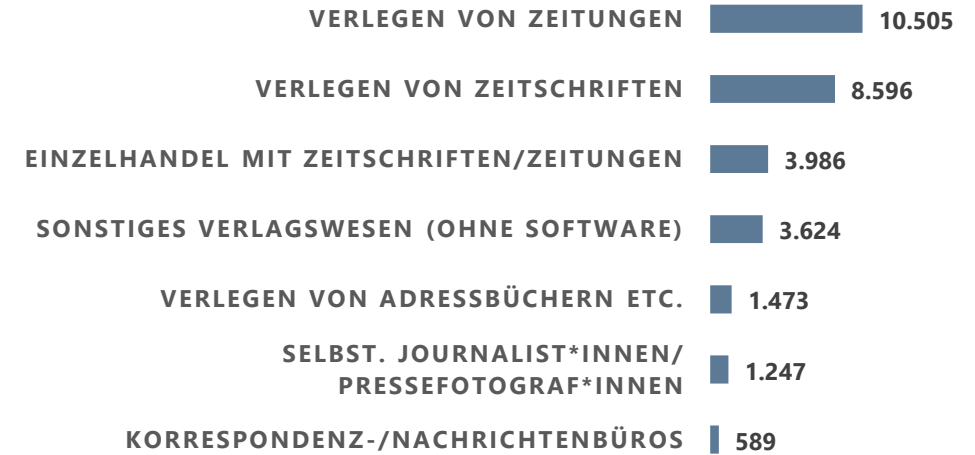
KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	31.082	10,0%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	30.019	15,3%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	245.168	11,7%
Kernerwerbstätige	141.568	10,3%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	110.486	10,4%
Selbständige**	31.082	10,0%
Geringfügig Erwerbstätige	103.600	14,2%
Mini-Selbständige***	28.098	7,6%
geringfügig Beschäftigte (gB)	75.502	21,2%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	12.774	10,8%

Im deutschen Pressemarkt wurden 2019 insgesamt rund 30 Mrd. EUR umgesetzt, dies entspricht etwa 15,3 % der gesamten KKW. Rund 35 % der Umsätze (10,5 Mrd. EUR) werden dabei von den Zeitungsverlagen generiert, 29 % durch Zeitschriften (8,6 Mrd. EUR).

Insgesamt waren 2019 245.168 Personen im Pressemarkt erwerbstätig, davon 141.568 Kernerwerbstätige sowie 103.600 geringfügig Erwerbstätige.

*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019





PRESSEMARKT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Insbesondere im April 2020 lagen die Einbußen im Anzeigen-Umsatz branchenweit bei bis zu 60 % gegenüber dem Vorjahreszeitraum. Ab dem Sommer konnte ein Teil der Zeitungsverlage bereits wieder Anzeigenerlöse ähnlich dem Vorjahr erzielen.“ „Die Vertriebsumsätze dagegen dürften 2020 gegenüber dem Vorjahr nahezu unverändert sein, weil es in der Corona-Krise gelungen ist, neue Kunden als Zeitungsleser zu gewinnen – sowohl für die Print- als auch für die Digital-Abonnements.“

Christian Eggert, Leiter Verlagswirtschaft
BDZV – Bundesverband Digitalpublisher und Zeitungsverleger e.V.
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

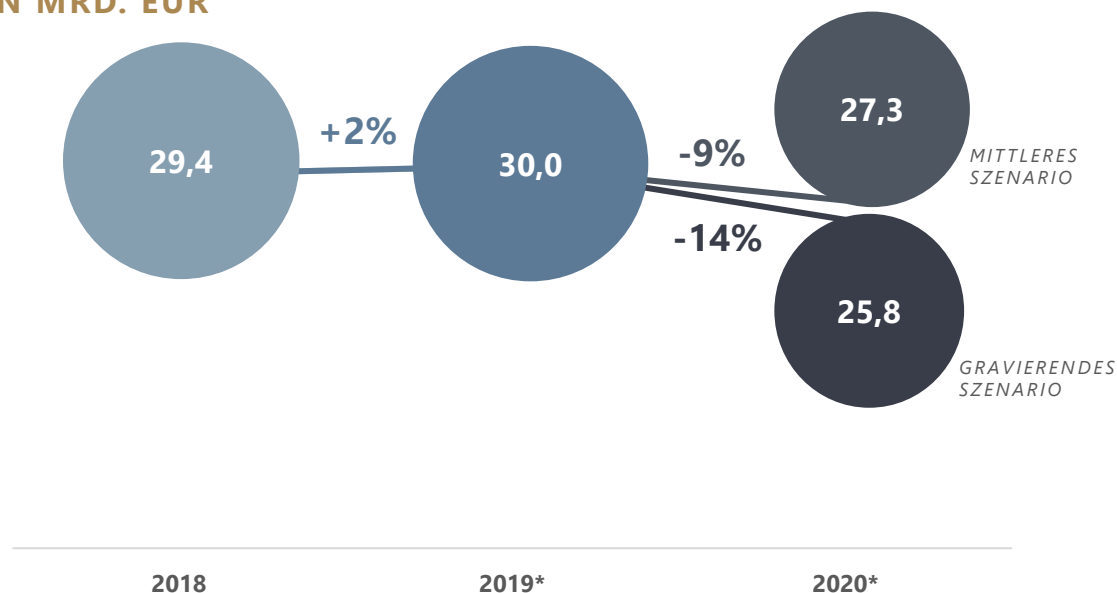
„Die Werbeeinnahmen sind im April, Mai – je nach Sektor – zwischen 20 und bis in der Spitze über 80 Prozent eingebrochen; das trifft ganz besonders die anzeigenfinanzierte Fachpresse in bestimmten Industriebereichen. Verkaufsstellen an Flughäfen und Bahnhöfen haben teilweise über 50 Prozent der Verkäufe verloren, darunter sind viele Verkaufsstellen mit großem Sortiment, was insbesondere Special-Interest-Titel sehr hart trifft.“

Stefan Scherzer, Geschäftsführer
VDZ – Verband Deutscher Zeitschriftenverleger
Quelle: medienpolitik.net, Juli 2020

Prognose 2020: Während Tages- und Wochenzeitungen aufgrund der starken Nachfrage nach aktuellen Nachrichten profitierten, führte der Lockdown zu deutlich gesunkenen Verkäufen von Publikumszeitschriften. Insgesamt ist im Markt mit einem Umsatzverlust zwischen 9 % bis 14 % zu rechnen.



Trends und Herausforderungen: Der Pressemarkt stand bereits vor der Krise durch rückläufige Auflagenzahlen und den digitalen Wandel unter Druck. Wirtschaftliche Einschnitte bei Privathaushalten könnten sich nach Auslaufen des Kurzarbeitergeldes stärker im Vertriebsgeschäft bemerkbar machen. Der Mindestlohn erhöht den Kostendruck bei der Zeitungszustellung.

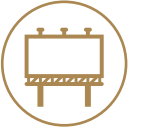
UMSATZPROGNOSE FÜR DEN PRESSEMARKT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE PRESSEMARKT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	Der Einzelhandel für Zeitschriften und Zeitungen hat einen Schwerpunkt an Bahnhöfen und Flughäfen. Hier hat sich der Publikumsverkehr erheblich reduziert und es kam zu starken Einbrüchen. Insgesamt kann der Handel jedoch von einer höheren Nachfrage nach Printtiteln profitieren.	Durch die insgesamt sinkenden Auflagenzahlen ist seit vielen Jahren ein struktureller Rückgang zu verzeichnen. Insgesamt ist der Handel aber von existenziellen Einschnitten verschont geblieben.
Verlegen von Adressbüchern etc.	Verzeichnismedien sind mittelbar durch die wirtschaftlichen Einschnitte bei den gewerblichen Anzeigenkunden aus der lokalen und regionalen Wirtschaft betroffen.	Der Rückgang der gewerblichen Vielfalt wird durch die Pandemie deutlich verstärkt und hat damit auch direkte Auswirkungen auf die Perspektive der Verzeichnismedien. Die Bedeutung von digitalen Verzeichnissen und Apps wächst.
Verlegen von Zeitungen	Die Zeitungsverleger mussten temporär deutliche Rückläufe bei den Anzeigumsätzen sowie im Rubriken- und Stellenmarkt hinnehmen. Bei den Vertriebsumsätzen zeigte sich die Branche insgesamt stabil, auch weil eine größere Zahl von Leser*innen sowohl im Printbereich als auch für digitale Angebote hinzugewonnen werden konnte. Besonders bei Kauf-zeitungen machten sich die Einschränkungen für den Vertrieb deutlich bemerkbar. Insgesamt behaupteten sich kleinere Verlage besser als größere.	Mit einer Erholung im Anzeigengeschäft ist zeitverzögert zu rechnen. Bereits vor der Pandemie war die Branche unter Druck. Die Entwicklung der Auflagenzahlen ist seit vielen Jahren rückläufig, Zeitungsverlage reagieren mit Preiserhöhungen und etablieren zunehmend digitale Vertriebsmodelle.
Verlegen von Zeitschriften	Die Werbeeinnahmen der Zeitschriftenverlage sind teilweise und je nach Sektor erheblich eingebrochen. Besonders betroffen sind anzeigenfinanzierte Fachmagazine in bestimmten Industriebereichen. Vor allem Special-Interest-Magazine werden häufig bspw. im Bahnhofsbuchhandel vertrieben und sind durch die Reduktion des Publikumsverkehrs stark betroffen. In Teilen des Marktes lässt sich eine erhöhte Abonnement-Nachfrage feststellen. Die digitalen Reichweiten sind flächendeckend überproportional gestiegen.	Verlage, die frühzeitig diversifiziert und in zusätzliche Geschäftsfelder investiert haben, sind tendenziell besser für die Krise gerüstet. Allerdings ist mit dem Veranstaltungs- und Konferenzgeschäft ein zuletzt wichtiger Umsatzbringer besonders stark betroffen. Tendenziell ist mit einer erhöhten Marktkonzentration zu rechnen, Übernahmen und Kooperationen sind vermehrt zu erwarten.
Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	Verleger von Werbematerialien wie Flyer, Broschüren oder Katalogen sind durch die verminderte Nachfrage aus der werbungstreibenden Wirtschaft mittelbar betroffen. Durch die Einschränkungen im Tourismus sinkt u. a. die Nachfrage nach Postkarten. Die Entwicklung bei der Nachfrage nach Fotobüchern und anderen Fotoprodukten zeigt sich stabil.	Auch abseits von Zeitschriften- oder Zeitschriftenverlagen sind im Verlagswesen starke Digitalisierungstendenzen zu beobachten, die durch Corona weiter verstärkt werden.
Selbständige Journalist*innen und Pressefotograf*innen	Freie Journalist*innen und Pressefotograf*innen haben mit teilweise sehr deutlichen Nachfragerückgängen zu kämpfen. Freie, die einen Fokus bspw. auf die Berichterstattung von Kultur- und Sportveranstaltungen haben, sind besonders stark durch Einschränkungen und Absagen betroffen.	Für zahlreiche freie Journalist*innen hat die Situation existenzbedrohenden Charakter, viele denken daran, den Beruf aufgeben zu müssen (Quelle: DJV 2020).



WERBEMARKT

ERWERBSTÄTIGE
2019:
277.249

UMSATZ
2019:
29,6 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -15%

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



WERBEMARKT 2019 IN ZAHLEN

ECKDATEN ZUM WERBEMARKT IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	29.142	9,3%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	29.633	15,1%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	277.249	13,2%
Kernerwerbstätige	157.869	11,5%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	128.727	12,1%
Selbständige**	29.142	9,3%
Geringfügig Erwerbstätige	119.380	16,4%
Mini-Selbständige***	24.704	6,6%
geringfügig Beschäftigte (gB)	94.676	26,6%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	11.866	10,1%

Im deutschen Werbemarkt wurden 2019 insgesamt rund 29,6 Mrd. EUR umgesetzt, dies entspricht etwa 15,1 % der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft. Der Markt setzt sich aus nur zwei Wirtschaftszweigen zusammen, wobei die Werbeagenturen mit 25,1 Mrd. EUR rund 85 % ausmachen. Etwa 4,5 Mrd. werden durch die Werbevermarkter Erlöst. Insgesamt waren 2019 277.249 Personen im Pressemarkt erwerbstätig, davon 157.869 Kernerwerbstätige sowie 119.380 geringfügig Erwerbstätige.

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR

WERBEAGENTUREN/
WERBEGESTALTUNG

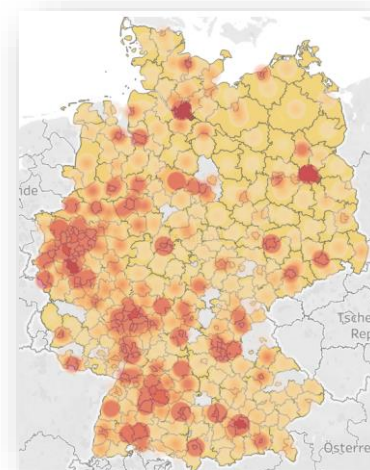


25.098

VERMARKTUNG UND VERMITTLUNG
VON WERBEZEITEN/-FLÄCHEN



4.535



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019



*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net



WERBEMARKT 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Die digitale Werbung ist bisher vergleichsweise gut durch die Krise gekommen. Mit der Pandemie einher geht zugleich aber auch eine weitere Verschiebung in Richtung der bereits dominanten digitalen Megaplattformen.“

Andreas F. Schubert,
Präsident des ZAW e.V.
Zentralverband der
deutschen Werbewirtschaft
Quelle: Goldmedia Befragung,
Sep. 2020

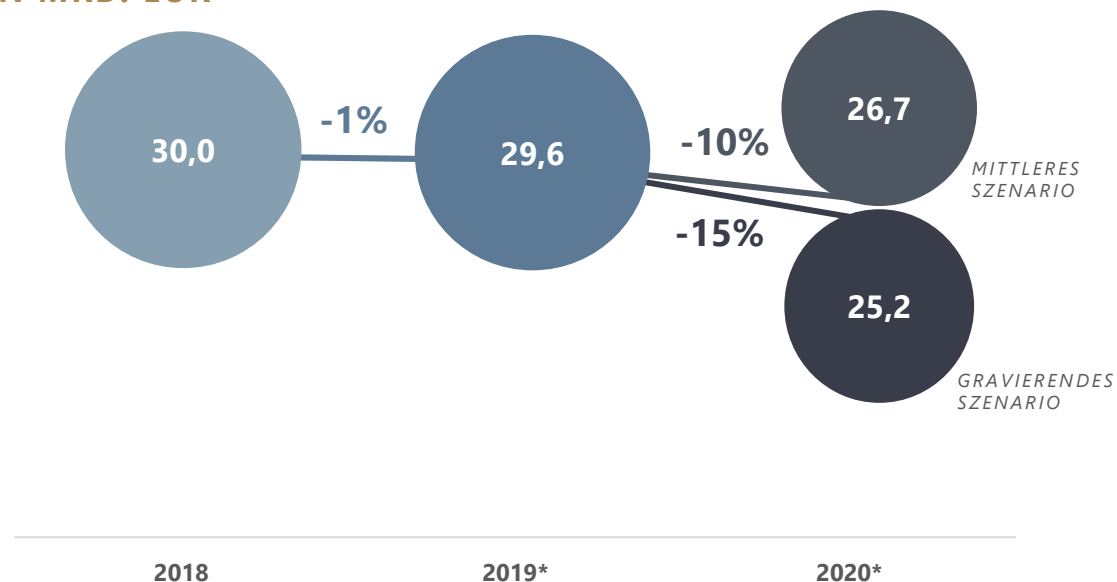
„Auch die Agenturbranche ist bereits jetzt teilweise stark von den Auswirkungen der Corona-Pandemie betroffen. Im Detail unterscheidet sich die Lage einzelner Agenturen je nach Agenturmodell und Leistungsportfolio deutlich.“

Thomas Eickhoff,
Vizepräsident des GWA e.V.
Gesamtverband
Kommunikationsagenturen
Quelle: GWA,
PM vom 13.03.2020

Prognose 2020: Werbeträger wie Kino, Sponsoring sowie der Messe-, Kongress- und Veranstaltungssektor sind während der Pandemie phasenweise vollständig zum Erliegen gekommen. Insgesamt ist der Werbemarkt stark von der konjunkturellen Situation der Gesamtwirtschaft abhängig, sodass Umsatzeinbußen zwischen 10 % und 15 % zu erwarten sind.

Trends und Herausforderungen: 2019 hat Werbung im Internet den Print-Bereich als wichtigsten Werbeträger in Deutschland abgelöst (Quelle: ZAW 2020a). Dieser Trend wird sich durch die Krise weiter beschleunigen und setzt auch andere klassische Werbeträger wie Radio und TV verstärkt unter Druck. Die hohe Konzentration im digitalen Werbemarkt stellt die Branche zunehmend vor Herausforderungen.

UMSATZPROGNOSE FÜR DEN WERBEMARKT 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE WERBEMARKT

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Werbewirtschaft allgemein	<p>Der Gesamtwerbemarkt wird 2020 voraussichtlich leicht schrumpfen, die Nettowerbeeinnahmen der Medien ebenfalls (Quelle: ZAW 2020b). Die Corona-Pandemie befeuert den Strukturwandel innerhalb der Medien. Die Werbebudgets werden weiter in Richtung der digitalen Megaplattformen verlagert, deren Marktmacht überproportional an Gewicht zulegt. Auch die Umsätze der Außenwerbung (Out-of-Home) werden in 2020 wachsen. TV-, Print- und Radiowerbung werden nur leicht schrumpfen, weil die anfänglich dramatischen Verluste in den Monaten April bis Juni teilweise wieder aufgeholt werden, während bestimmte Werbeträger (Kino, Veranstaltungen) bei hohen Verlusten bleiben.</p>	<p>Die Umsätze in der Werbebranche hängen direkt von der makroökonomischen Gesamtentwicklung ab. In der Finanzkrise 2008/2009 waren vor allem Finanzsektor und Industrieproduktion betroffen. Durch Covid-19 sind mehr Branchen getroffen, insbesondere der für die Binnenkonjunktur und damit auch die Werbewirtschaft so wichtige Dienstleistungssektor und Teile des Handels. Wie lange die Krise dauern wird, ist derzeit nicht abzusehen. Die Trends der vergangenen Jahre werden sich fortsetzen: Online- und Außenwerbung werden zunehmen, Werbung im linearen Fernsehen und der Printpresse weiter langsam abnehmen.</p>
Werbeagenturen/Werbegestaltung	<p>Werbeagenturen waren im April von der Pandemie doppelt betroffen: weniger Aufträge und schwierigere oder unmögliche Abwicklung der bestehenden Aufträge, etwa wegen der Absage von Dreharbeiten für Werbespots (Quelle: ZAW 2020b). Im weiteren Verlauf des Jahres 2020 zeigte sich aber, dass das erwartete Umsatzminus geringer ausfallen und es Gewinner und Verlierer geben wird. Während manche Agenturen mit Zuwächsen von bis zu 10% rechnen, drohen bei anderen Agenturen Umsatzrückgänge bis zu 50% (Quelle: GWA 2020).</p>	<p>Die Entwicklungsperspektiven richten sich nach den allgemeinen wirtschaftlichen Perspektiven und vom Ausmaß des Strukturwandels in Richtung weiterer Online- und Außenwerbung. Bezogen auf die Umsatzentwicklung rechnen die Agenturen im GWA fast zur Hälfte mit einem Wachstum in den kommenden Jahren. Die große Mehrheit rechnet aber nicht mit Personalzuwachs, sondern eher mit einer gleichbleibenden Personaldecke oder Personalabbau (Quelle: GWA 2020).</p>
Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	<p>Die Umsätze aus der Vermarktung von Werbezeiten werden 2020 Corona-bedingt leicht schrumpfen. Die Unterschiede zwischen den Mediengattungen sind groß. Die Umsätze der Online-Werbung werden ebenso deutlich steigen wie die der Außenwerbung, allerdings beide in diesem Jahr nicht mehr zweistellig (Quelle: Rentz 2020). Die Außenwerbung verlor in den Monaten April und Mai 20 % im Vergleich zum Vorjahr, im Juni nur 12 % und konnte seit dem wieder Boden gut machen (Quelle: FAW 2020). Während sich der allgemeine Rückgang von Printmedien während der Pandemie fortgesetzt hat und die Zuhörerzahlen beim Radio etwas zurückgegangen sind (weniger Autoradio-Nutzung), hat das Fernsehen zwar von einer verbesserten Auslastung profitiert (Quelle: Kupferschmitt/Müller 2020), aber gleichzeitig von wegbrechenden Werbekampagnen in den Monaten April bis Juni gelitten (Quelle: Bialek 2020). Extrem hoch sind die Verluste bei der Kinowerbung.</p>	<p>Die mittel- und langfristigen Entwicklungsperspektiven der Werbevermarktung sind bei wieder anziehendem Konjunkturverlauf gut. Allerdings wird sich der oben beschriebene Strukturwandel fortsetzen.</p>



SOFTWARE-/GAMES-INDUSTRIE

ERWERBSTÄTIGE
2019:
545.714

UMSATZ
2019:
50,2 MRD. EUR

UMSATZPROGNOSE
2020:
BIS ZU -10%

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL



SOFTWARE-/GAMES-INDUSTRIE 2019 IN ZAHLEN

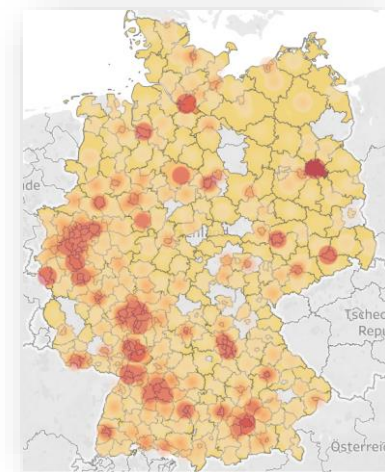
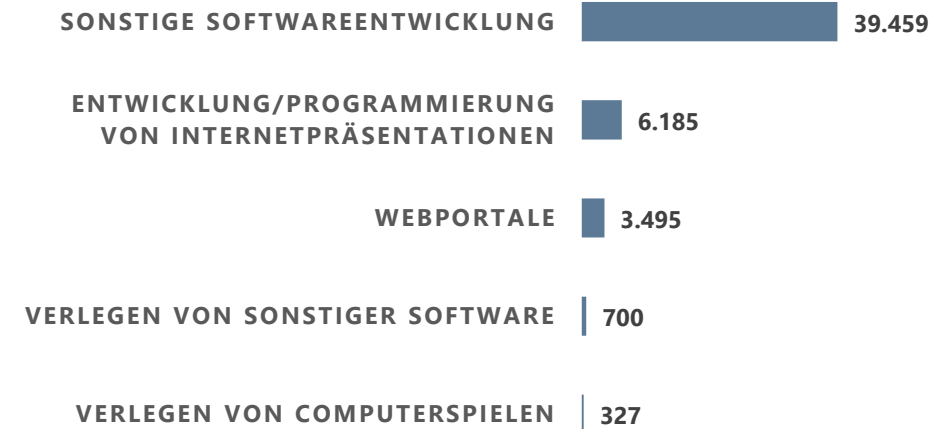
ECKDATEN ZUR SOFTWARE-/GAMES-INDUSTRIE IN DEUTSCHLAND 2019*

KATEGORIE	2019*	ANTEIL AN KKW
ANZAHL UNTERNEHMEN	41.963	13,4%
UMSATZ (IN MIO. EUR)	50.166	25,5%
GESAMTERWERBSTÄTIGE	545.714	26,0%
Kernerwerbstätige	471.983	34,4%
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	430.020	40,6%
Selbständige**	41.963	13,4%
Geringfügig Erwerbstätige	73.731	10,1%
Mini-Selbständige***	44.774	12,0%
geringfügig Beschäftigte (gB)	28.957	8,1%
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)	36.712	31,1%

Die Software-/Games-Industrie ist nach der bisherigen Definition des KKW-Berichts (vgl. hierzu Ausführungen im Abschnitt Fokus Games) der größte Teilmarkt der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft. Sie steht mit 50,2 Mrd. EUR für rund ein Viertel (25,5 %) der Gesamtumsätze. Der mit Abstand größte Anteil (79 %, rd. 39,5 Mrd. EUR) wird durch die „Sonstige“ Softwareentwicklung erlöst. 2019 waren hier 545.714 Personen erwerbstätig, davon 471.983 Kernerwerbstätige sowie 73.731 geringfügig Erwerbstätige.

*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung; **Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit > 17.500 EUR Jahresumsatz; ***Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz. Karte: www.standortmonitor.net

UMSATZ NACH WZ-KLASSEN 2019*, IN MIO. EUR



REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN (SVB + GB), 06/2019





SOFTWARE-/GAMES-INDUSTRIE 2020: HERAUSFORDERUNGEN, TRENDS & PROGNOSE

„Die Corona-Krise hat einen Digitalisierungsschub ausgelöst. Dieser umfasst alle Bereiche in Wirtschaft, Staat und Gesellschaft.“

Bastian Pauly,
Pressesprecher Bitkom e.V.
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

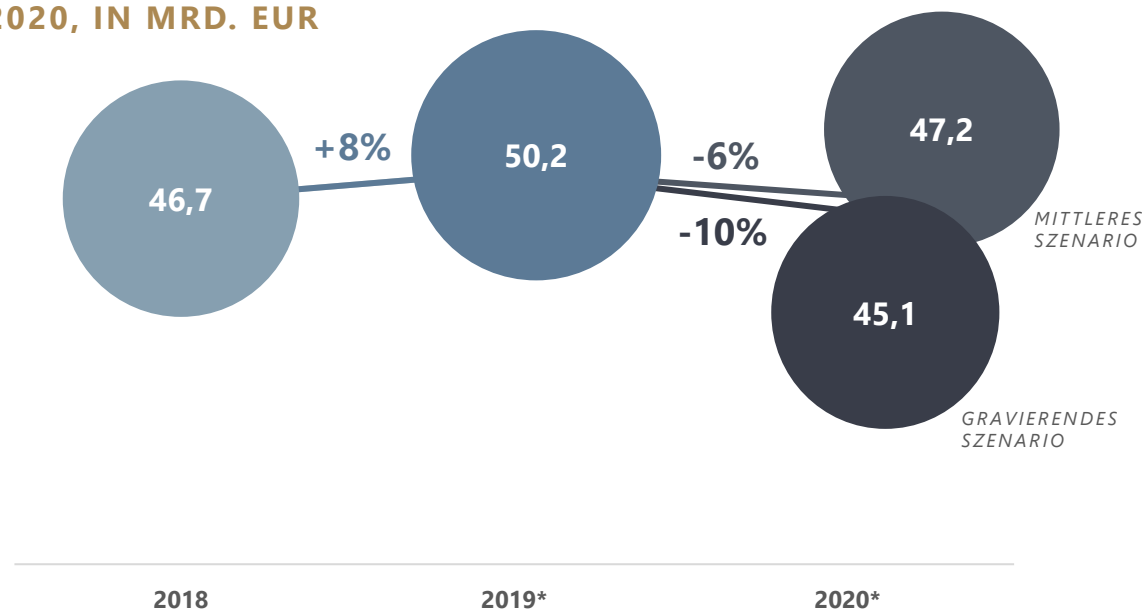
„Die Corona-Pandemie bedeutet für die Games-Branche Licht und Schatten: So haben vor allem in den Monaten des Lockdowns mehr Menschen Games gespielt als je zuvor. Gleichzeitig ist die Lage für Dienstleister, Veranstalter oder Unternehmen des Esport-Bereichs sehr herausfordernd. Auch viele Spiele-Entwickler sind von den Auswirkungen betroffen: Vor allem für kleinere Studios ist es deutlich schwieriger, Partner für die Finanzierung ihrer kommenden Projekte zu finden. Bei größeren Spiele-Produktionen droht es zu Verschiebungen zu kommen, da nicht alle Arbeitsschritte aus dem Homeoffice erledigt werden können.“

Felix Falk, Geschäftsführer, game -
Verband der deutschen Games-Branche
Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

Prognose 2020: Die Software- und Games-Industrie ist vergleichsweise gering von der Krise betroffen, einige Unternehmen verzeichneten durch den pandemiebedingten Digitalisierungsschub gar eine erhöhte Nachfrage. Dennoch ist mit einem Umsatzverlust von 6 % bis 10 % für den gesamten Teilmarkt zu rechnen.



Trends und Herausforderungen: Der Games-Markt gewinnt zunehmend an Bedeutung in Deutschland: Zwischen 2020 und 2023 soll die Entwicklung von Spielen mit rund 250 Mio. EUR vom Bund gefördert werden (Quelle: BMVI 2020). Entscheidend für das weitere Marktwachstum sind u.a. Investitionen in die Netzinfrastruktur, Zugang zu Kapital sowie die Verfügbarkeit qualifizierter Mitarbeiter.

UMSATZPROGNOSE FÜR DIE SOFTWARE-/GAMES-INDUSTRIE 2020, IN MRD. EUR





DETAILANALYSE SOFTWARE-/GAMES-INDUSTRIE

SEGMENTE	 TEMPORÄRE AUSWIRKUNGEN DURCH COVID-19	 LANGFRISTIGE PERSPEKTIVE/ SYSTEMEFFEKT
Internetwirtschaft (Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen sowie Webportalen)	Das bisherige Wachstum der Branche wird durch Covid-19 ausgebremst. Allerdings hat der Datenverkehr seit Beginn der Corona-Pandemie in Deutschland deutlich zugenommen. Corona sorgt also trotz der derzeitigen Einbrüche gleichzeitig auch für einen Digitalisierungsschub.	Die Branche wird sich von dem kurzfristigen Schock voraussichtlich schnell erholen und gestärkt daraus hervorgehen. Es ist anzunehmen, dass bis 2022 die negativen Auswirkungen kompensiert sein werden. Da das Internet nun zur kritischen Infrastruktur im Hinblick auf Mobile Office und Schule zählt, wird mit einem weiteren Ausbau digitaler Infrastruktur in Deutschland gerechnet. Zusätzlich sind Katalysatoreffekte durch die Implementierung digitaler Geschäftsmodelle zu erwarten. Dementsprechend wird trotz des Corona-bedingten Einbruchs im Jahr 2020 bis 2025 insgesamt ein stetiges Wachstum erwartet. Der gesamtgesellschaftliche Bedeutungsgewinn und Anteil am Bruttosozialprodukt wird deutlich zunehmen (Quelle: eco 2020).
Entwickeln und Verlegen von Videospiele	Die Games-Branche ist eine der wenigen Branchen, die von der Corona-Krise insgesamt auch profitieren konnte. Zwar musste auch hier flächendeckend auf Mobile Office umgestellt werden, was Neuveröffentlichungen verzögerte. Spieleplattformen wie Steam vermelden jedoch regelmäßig Rekordzahlen. Die Umsatzzahlen vieler Anbieter explodieren und die Aktienkurse steigen. Vor allem Online-Games sind sehr beliebt. Wo die Spielerzahlen normalerweise im Frühling aufgrund des Wetters sinken, sind sie 2020 deutlich gestiegen (Quelle: Börse am Sonntag 2020). Ein wichtiger Faktor, der den Erfolg ermöglicht, ist die Möglichkeit des direkten Kaufs/Downloads von zu Hause aus ohne Umweg über den Einzelhandel.	Die Branche kann in eine hoffnungsvolle Zukunft blicken. Die Wirtschaft hat immer mehr den Nutzen von Lernspielen für sich entdeckt und unterstützt deren Entwicklung. Auch im Sektor der Mobile Games wird eine jährliche Umsatzsteigerung prognostiziert. Durch die Veröffentlichung einer neuen Konsolengeneration Ende 2020 ist auch in diesem Sektor eine Umsatzsteigerung zu erwarten (Quelle: game 2020a).
Sonstige Softwareentwicklung	Große Softwareunternehmen mussten ihre Gewinnprognosen für 2020 nach unten korrigieren. Am schwersten haben es jedoch Start-ups. Diese erhalten nur mühevoll Hilfskredite, da Banken ihre Geschäftsmodelle und den Arbeitsaufwand oft nicht richtig einschätzen können. App-Anbieter können insgesamt von der Krise profitieren.	Besonders in den Bereichen der Unternehmenssoftware und der Anwendungsentwicklungssoftware werden im Zuge der weiter fortschreitenden Digitalisierung vieler Unternehmen deutliche Zuwächse erwartet. Bis 2025 kann daher mit einer deutlichen Erhöhung des Gesamtumsatzes gerechnet werden (Quelle: Statista 2020).



FOKUS: GAMES-MARKT

FOKUS GAMES: ABBILDUNG DES DEUTSCHEN GAMES-MARKTES

In den Monitoringberichten zur Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) ist der Games-Markt Teil der „Software-/Games-Industrie“, einem KKW-Teilmarkt, der neben dem Vertrieb von Computerspielen auch die Erstellung und den Vertrieb von Software sowie von Internetpräsentationen und das Betreiben von Webportalen beinhaltet. Entsprechend groß sind die Umsätze und Beschäftigtenzahlen, die für diesen Teilmarkt in der amtlichen Statistik ausgewiesen sind.

Auch in anderen Staaten, wie z. B. Großbritannien, werden in Statistiken zu den „Creative Industries“ traditionell Games-Branche und Teile der Software- und Internetbranchen zusammengefasst (Howkins 2001). Allerdings wird die „interaktive Softwarebranche“, die in großen Teilen identisch ist mit der „Games-Industrie“, häufig gesondert ausgewiesen (DCMS 2001, DCMS 2013).

Eine solche differenzierte Darstellung ist auf Basis amtlicher Daten in Deutschland nicht möglich.

UMSÄTZE DER SOFTWARE-/GAMES-INDUSTRIE INSGESAMT UND DER GAMES-BRANCHE IM VERGLEICH (2018)



Quelle: Eigene Darstellung der HMS.

FOKUS GAMES: ABBILDUNG DER GAMES-BRANCHE IN DER AMTLICHEN STATISTIK

Die Games-Industrie – im Wesentlichen bestehend aus den Segmenten (1.) Entwicklung/Herstellung (Games-Development) und (2.) Vertrieb (Games-Publishing) – wird in der amtlichen Statistik nicht oder nur unzuverlässig abgebildet.

Games-Development ist in der amtlichen Statistik in keinem dort vorhandenen Wirtschaftszeit (WZ-Gruppe) abgebildet, sondern „versteckt sich“ zu einem unbekanntem Anteil in den WZ-Unterklassen „Herstellung von Spielwaren“ sowie „Sonstige Softwareentwicklung“. Erstere wird in der bisherigen Definition der „Software-/Games-Industrie“ gemäß KKW-Monitoring nicht berücksichtigt. Games-Publishing könnte zwar dem Wirtschaftszweig „Verlegen von Computerspielen“ entsprechen. Allerdings bestehen Zweifel an der Validität der amtlich gesammelten Daten zur WZ-Gruppe „Verlegen von Computerspielen“: So sind laut amtlicher Statistik die Umsätze der „Verleger“ von Games von rund 4 Mrd. EUR (2009) auf ca. 300 Mio. EUR (2018) gesunken, ohne dass es dafür eine Erklärung gibt (*Destatis 2020a*).

Diesem Befund widersprechen alle bekannten Daten, wonach die Umsätze der Games-Publisher in dieser Zeitperiode sowohl weltweit als auch in Deutschland angestiegen sind (vgl. Appendix zur Methodik in Castendyk/Müller/Schwarz 2020).

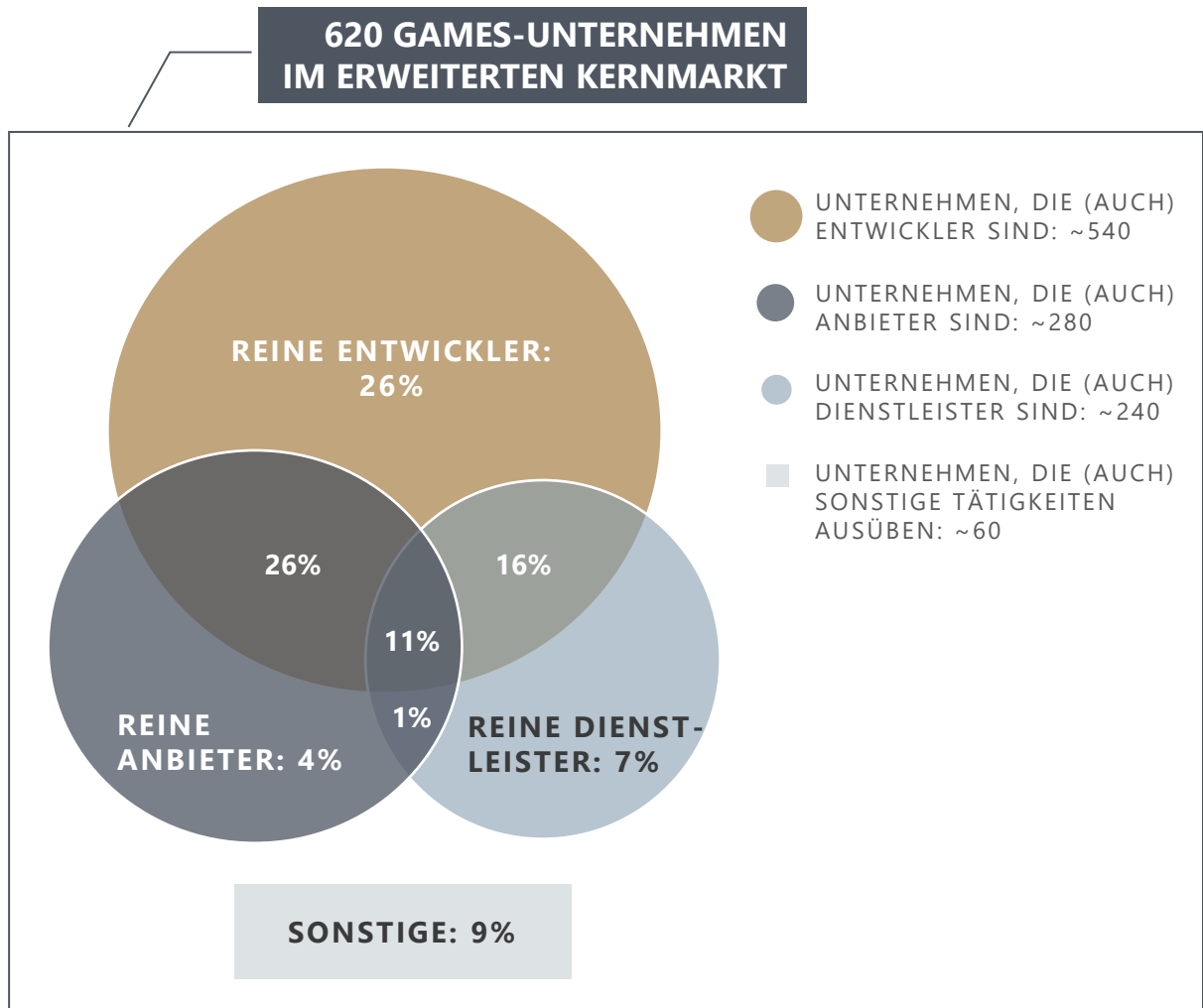
Will man das Games-Segment präzise abbilden, ist es demnach notwendig, nichtamtliche Daten aus vorhandenen Studien zu nutzen. Hierzu wird der Monitoringbericht auf die neuesten verfügbaren empirischen Daten zum deutschen Games-Markt zurückgreifen. Diese beruhen auf einer quantitativen Primärdatenerhebung, die innerhalb der Games-Branche auf Unternehmensebene durchgeführt wurde.

AUSGEWÄHLTE TEILBEREICHE VON WZ 32.40.0 „HERSTELLUNG VON SPIELWAREN“

- Herstellung von Spielfiguren
- Herstellung von Musikspielzeuginstrumenten
- Herstellung von Brettspielen und ähnlichen Spielen
- Herstellung von elektronischen Spielen: Schach usw.
- Herstellung von Flippern, Münzspielautomaten, Billardspielen, Glücksspieltischen usw.
- Herstellung von Gesellschaftsspielen
- Herstellung von Spielfahrzeugen, einschließlich Fahrrädern und Dreirädern aus Kunststoff

Quelle: Destatis 2008

ANZAHL UND TÄTIGKEITSBEREICHE DER GAMES-UNTERNEHMEN IM ERWEITERTEN KERNMARKT 2018, IN %



GAMES: ANZAHL UND TÄTIGKEITSBEREICHE DER UNTERNEHMEN

Die Games-Branche umfasst rund 620 Unternehmen im sogenannten erweiterten Kernmarkt (Stand: 2018). Diesem erweiterten Kernmarkt zugehörig sind Unternehmen, die entweder Entwickler, Anbieter (= Games-Publisher und Games-Plattformanbieter) oder beides sind sowie Unternehmen, die (zusätzlich) Games-spezifische (direkte) Dienstleistungen anbieten. Einige Games-Unternehmen bieten darüber hinaus Dienstleistungen an, die keinen direkten Games-Bezug haben (Sonstige).

Ob als reine Entwickler, als Entwickler und Anbieter, als Entwickler und Dienstleister oder in allen Bereichen: 87 Prozent der Unternehmen sind (auch) im Bereich Development tätig. Fast die Hälfte aller Unternehmen (45 %) vertreibt (auch) eigene oder fremde Spiele. Anbieter, die ausschließlich Spiele vertreiben, gibt es hingegen kaum (4 %). Etwas mehr als jede dritte Firma erbringt (auch) Dienstleistungen innerhalb der Games-Branche (38 %).

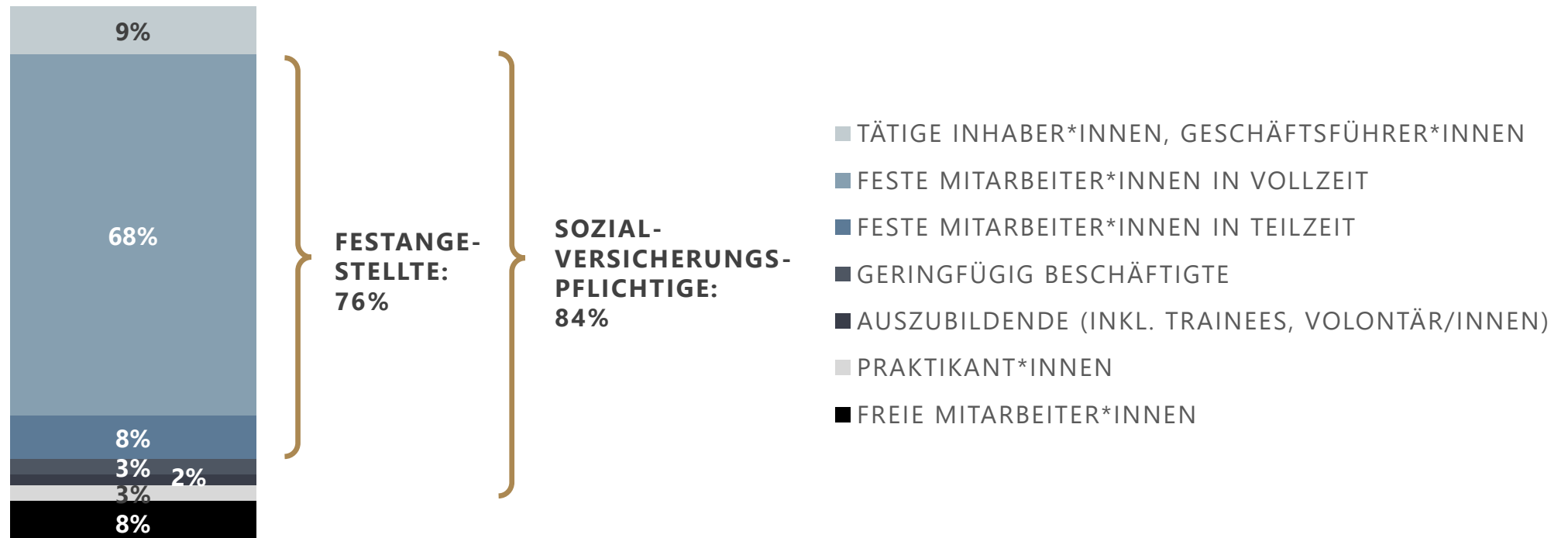
Quelle: HMS 2020

Methodischer Hinweis: Nicht erfasst sind Schnittmengen mit der Kategorie „Sonstige“. Hierbei handelt es sich um Tätigkeiten, die nicht direkt Games-bezogen sind wie z. B. Webseitenerstellung.

GAMES: ANZAHL UND STRUKTUR DER BESCHÄFTIGTEN

In der Games-Branche sind im erweiterten Kernmarkt ca. 12.300 Beschäftigte (Hochrechnung) tätig. Über 80 Prozent der Beschäftigten befinden sich in sozialversicherungspflichtigen Arbeitsverhältnissen. Von diesen wiederum ist der ganz überwiegende Anteil in Festanstellung. Niedrig ist mit 8 Prozent der Anteil der freien Mitarbeiter*innen in der Games-Industrie, während sich in der Zahl der tätigen Inhaber*innen die KMU-Struktur der Branche spiegelt.

ANZAHL UND STRUKTUR DER BESCHÄFTIGTEN IM DEUTSCHEN GAMESMARKT 2018, IN %



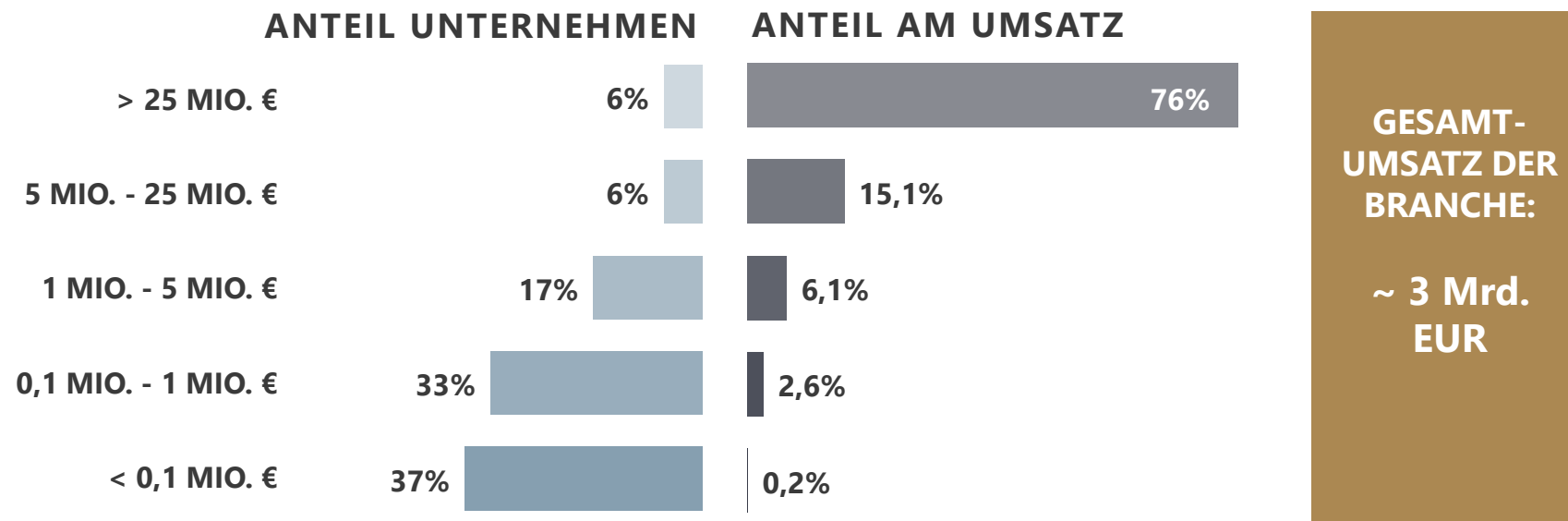
Quelle: HMS 2020, Rundungsdifferenzen

GAMES: BRANCHENUMSATZ

Der Gesamtunternehmensumsatz der deutschen Games-Branche (erweiterter Kernmarkt) liegt bei rd. 3 Mrd. EUR. Der Unternehmensumsatz umfasst den von allen Teilnehmern einer Wertschöpfungskette durch den Verkauf von Gütern oder das Erbringen von Dienstleistungen auf Unternehmensebene erzielten (zumeist Netto-) Umsatz und ist zu unterscheiden vom Handelsumsatz (= Endkundenumsatz).

Zahlenmäßig bestimmen viele kleine Unternehmen die Struktur der Games-Branche: Über zwei Drittel fallen in die Umsatzcluster von < 1 Mio. EUR. Der Löwenanteil der Branchenumsätze (91 %) wird hingegen von wenigen großen Unternehmen erwirtschaftet.

MARKTSTRUKTUR NACH UNTERNEHMENSZAHL UND DEREN ANTEIL AM BRANCHENUMSATZ 2018, GECLUSTERT NACH UMSATZGRÖßENKLASSEN, IN %



Quelle: HMS 2020

RESILIENTE MÄRKTE: STREAMING, PODCASTS, GAMES

DIE KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IST 2020 STARK VON DER PANDEMIE BETROFFEN UND VERBUCHT TEILWEISE IMMENSE UMSATZVERLUSTE.

IN DER KRISE ZEIGEN SICH JEDOCH AUCH RESILIENTE MÄRKTE, DIE TROTZ DER PANDEMIE WACHSEN UND SOGAR VOM ZWISCHENZEITLICHEN LOCKDOWN PROFITIEREN KONNTEN.

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL

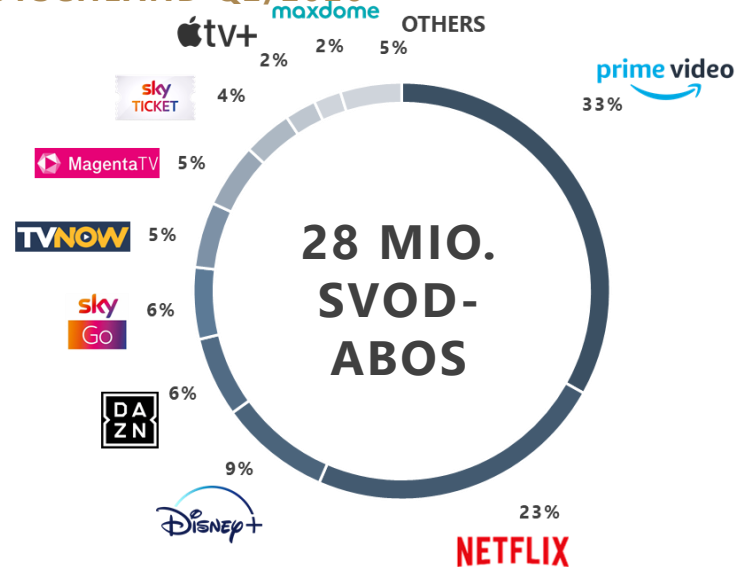
RESILIENTE MÄRKTE: VIDEO-STREAMING (SVOD)

WÖCHENTLICHE STREAMING-NUTZUNG (SVOD*) IN DEUTSCHLAND 2020

BASIS: ONLINER AB 14 J. MIT ZUGANG ZU SVOD-ANGEBOTEN



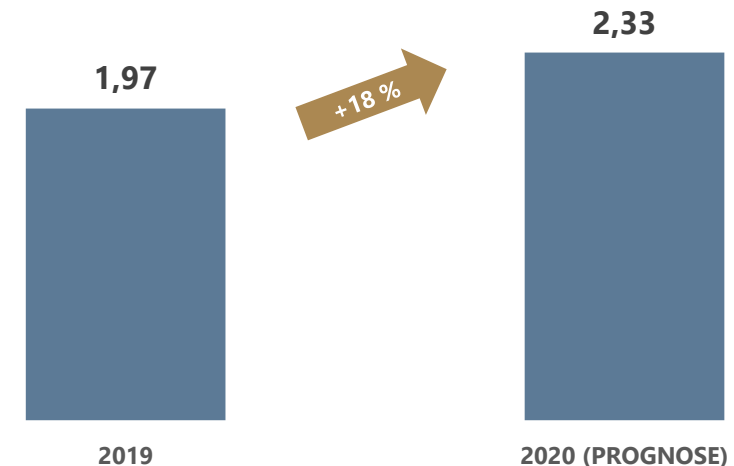
MARKTANTEILE VON SVOD-ABONNEMENTS IN DEUTSCHLAND Q2/2020



Abonnementbasierte Videoangebote (SVOD*) verzeichneten 2020 einen deutlichen Nutzungsanstieg und gehören zu den „Gewinnern“ der Pandemie. Zeitweise lag die durchschnittliche wöchentliche Streaming-Nutzung bei über 70 % (Basis: Onliner mit Zugang zu SVOD-Angeboten). Rund 26 % der Gesamtbevölkerung ab 14 Jahren nutzen SVOD täglich (1. Hj. 2020) (Quelle: Goldmedia VOD-Ratings.com).

2019 erzielten die Streaming-Anbieter in Deutschland einen Umsatz von rd. 1,97 Mrd. EUR. 2020 wird der Markt für abonnementfinanzierte Streaming-Dienste (SVOD) voraussichtlich um weitere 18 % auf dann 2,33 Mrd. EUR wachsen. Amazon Prime Video (33 %) und Netflix (23 %) waren in Q2/2020 mit deutlichem Abstand die Marktführer im deutschen Markt bei der Zahl der SVOD-Abonnent*innen (Quelle: Goldmedia VOD-Ratings.com).

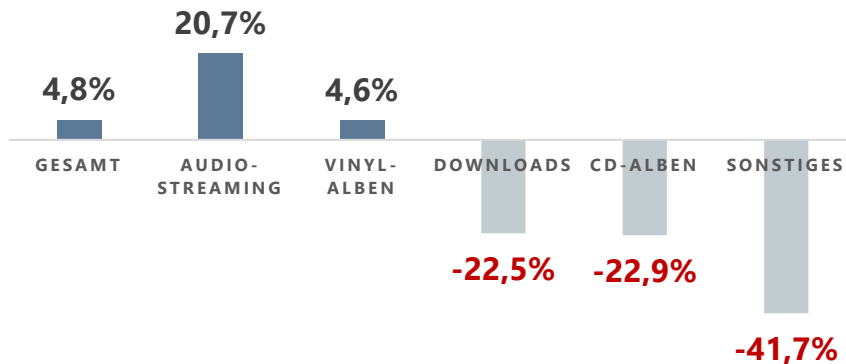
UMSATZ VIDEO-STREAMING (SVOD) IN DEUTSCHLAND 2019/20, IN MRD. EUR



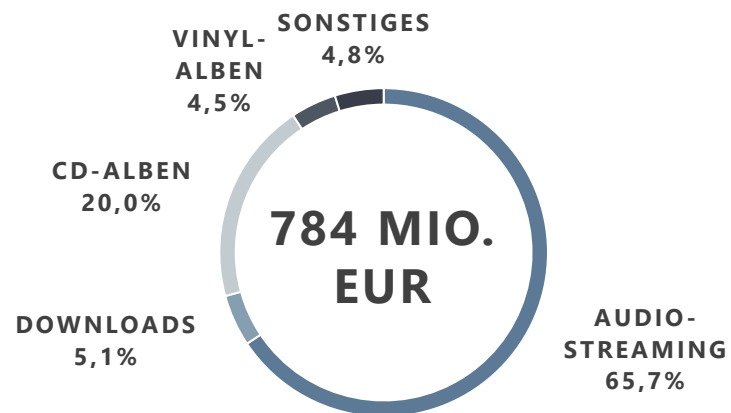
Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; Goldmedia VOD-Ratings.com
*SVOD = subscription video on demand (abonnementsfinanziertes Video auf Abruf)

RESILIENTE MÄRKTE: AUDIO-STREAMING

WACHSTUM IN DER DEUTSCHEN MUSIK- INDUSTRIE IM 1. HJ 2020 GGÜ. 1. HJ 2019



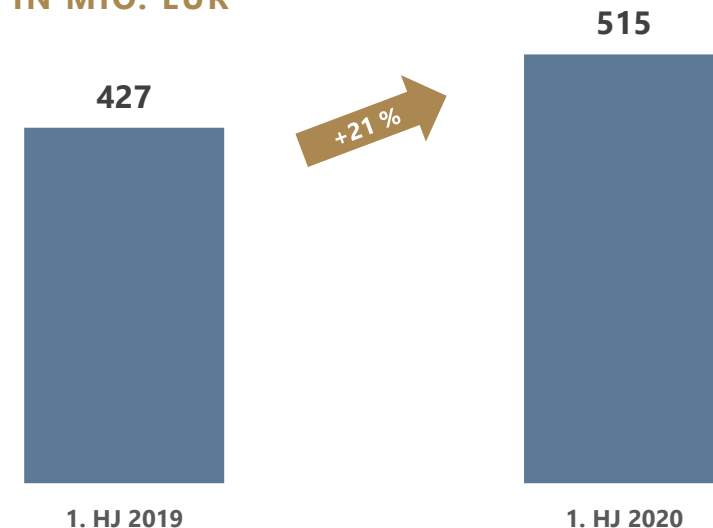
VERTEILUNG DER UMSÄTZE IN DER DEUTSCHEN MUSIKINDUSTRIE IM 1. HJ 2020



Trotz der Corona-Krise wuchs der Umsatz der deutschen Musikindustrie im 1. Hj. 2020. Insgesamt wurden durch Musik-Streaming und den Verkauf von Tonträgern 784 Mio. EUR Erlöst: 4,8 % mehr als im Vorjahreszeitraum.

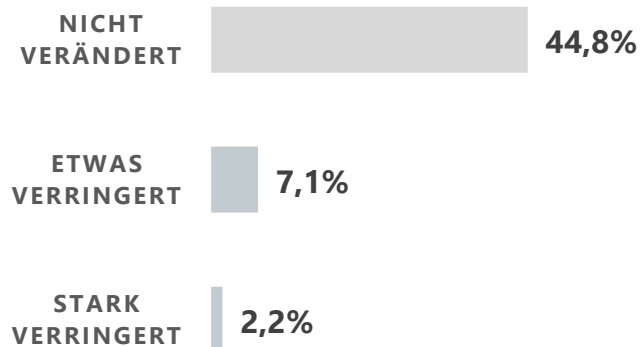
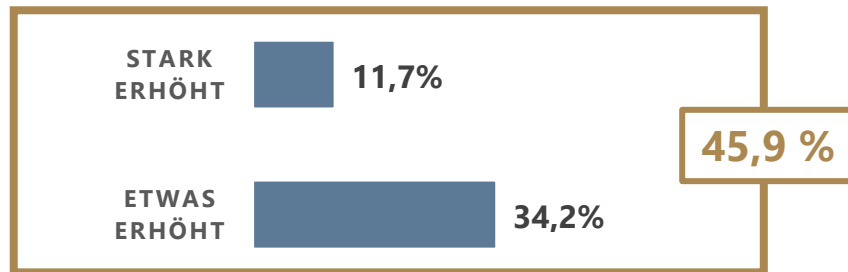
Der Umsatzrückgang von CD-Alben (-22,9 %) wurde durch die Krise weiter beschleunigt, auch digitale Downloads zeigten sich rückläufig (-22,5 %). Diese Umsatzeinbußen wurden aber vom weiterhin wachstumsstarken Audio-Streaming (+20,7 %) deutlich kompensiert. Mit rd. 515 Mio. EUR macht das Segment inzwischen zwei Drittel des Gesamtmarktes aus (Quelle: Bundesverband Musikindustrie e.V.).

UMSATZ AUDIO-STREAMING IN DEUTSCHLAND, 1. HJ. 2019/20, IN MIO. EUR



RESILIENTE MÄRKTE: PODCASTS

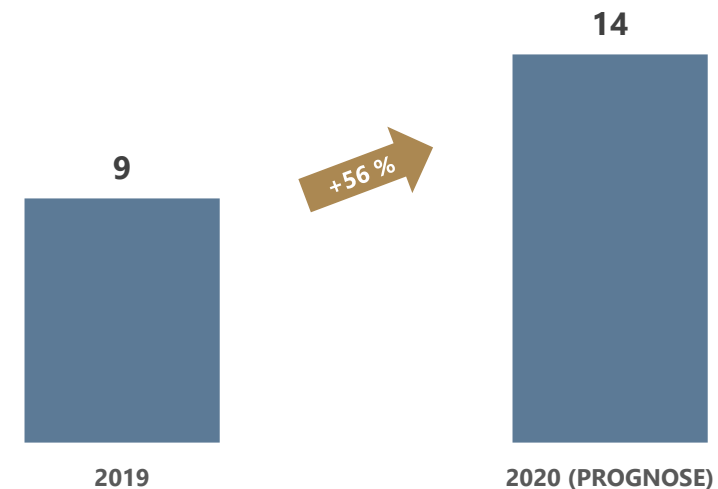
VERÄNDERUNG DER PODCAST-NUTZUNG IN DEUTSCHLAND SEIT BEGINN DER COVID-19- PANDEMIE, IN % STAND: JULI 2020, BASIS: PODCAST-NUTZER*INNEN



Rund 15 % der deutschsprachigen Gesamtbevölkerung ab 14 Jahren hört Audio-Podcasts. Die Nutzung wächst schnell: Mehr als die Hälfte der Podcast-Hörer*innen (55 %) gab im Juli 2020 an, Podcasts in den letzten 12 Monaten intensiver genutzt zu haben als vorher. Bei 46 % hat sich die Nutzung im Vergleich zur Zeit vor Corona etwas oder sogar stark erhöht (Quelle: Goldmedia POD-Ratings.com 2020).

Auch die ökonomische Bedeutung von Podcasts nimmt zu – wenngleich derzeit noch auf vergleichsweise niedrigem Niveau. Laut Bundesverband Digitale Wirtschaft e.V. (BVDW) werden die Podcast-Werbeumsätze 2020 trotz der Krise auf 14 Mio. EUR ansteigen – ein Plus von 56 % im Vergleich zum Vorjahr (Quelle: BVDW 2020).

PODCAST-WERBEUMSÄTZE IN DEUTSCHLAND 2019/20, IN MIO. EUR



RESILIENTE MÄRKTE: GAMES

ANTEIL DER ZUMINDEST GELEGENTLICHEN NUTZER*INNEN DIGITALER SPIELE IN DEUTSCHLAND 2019/20, BASIS: PERSONEN AB 16 J.



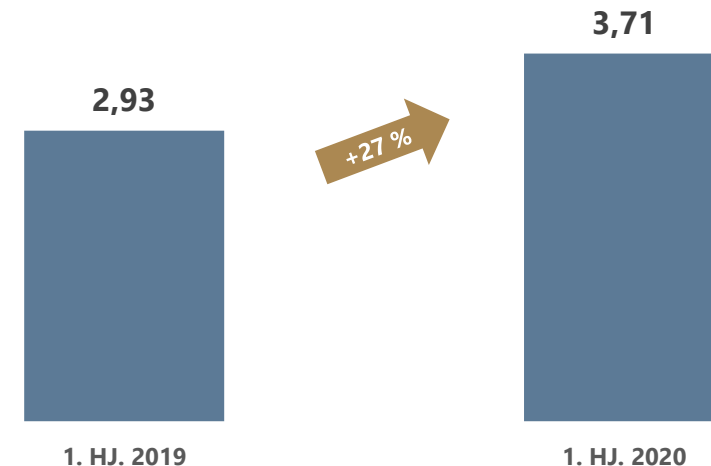
Fast jede*r zweite Deutsche (46 %) spielt zumindest gelegentlich digitale Spiele. Im Vergleich zum Vorjahr ist der Anteil der Nutzer*innen damit gestiegen. Ebenso gab mehr als jede*r zweite Nutzer*in an, seit dem Ausbruch der Corona-Pandemie mehr zu spielen (55 %). Zudem hat die Spielzeit deutlich zugenommen: um durchschnittlich sieben Stunden pro Woche (Quelle: BITKOM 2020). Für Millionen von Menschen stellen Games eine große Unterstützung während der Krise dar (Quelle: game 2020a).

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink

Steigende Nutzung, wachsende Umsätze: Im Vergleich zum Vorjahr sind im ersten Halbjahr 2020 die Umsätze mit Games (inkl. Hardware) um 27 % und damit auf über 3,7 Mrd. EUR gestiegen (Quelle: game 2020). Daher blickt die Games-Branche positiv in die Zukunft und rechnet für das Jahr 2020 insgesamt mit einer Umsatzsteigerung. Einige Games-Unternehmen gehen sogar davon aus, wirtschaftlich betrachtet Rekordwerte zu erzielen (Quelle: Gameswirtschaft 2020, Gamesmarkt 2020).

Global betrachtet zeigt die Wachstumskurve für die Games-Branche ebenfalls nach oben. Bis 2024 wird die jährliche Wachstumsrate auf rund 6 % geschätzt (Quelle: PWC 2020).

ENTWICKLUNG DER GAMES-UMSÄTZE IN DEUTSCHLAND, 1. HJ. 2019/20, IN MRD. EUR





REGIONALE SCHWERPUNKTE UND CLUSTER

DIE KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT VERTEILT SICH IN DEUTSCHLAND AUF ZAHLREICHE REGIONALE CLUSTER.

EINE REGIONALE ANALYSE DER BESCHÄFTIGTEN-ZAHLEN ZEIGT AUF, WO DIE KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND BESONDERS STARK VERTRETEN IST UND WO SIE DYNAMISCH WÄCHST.

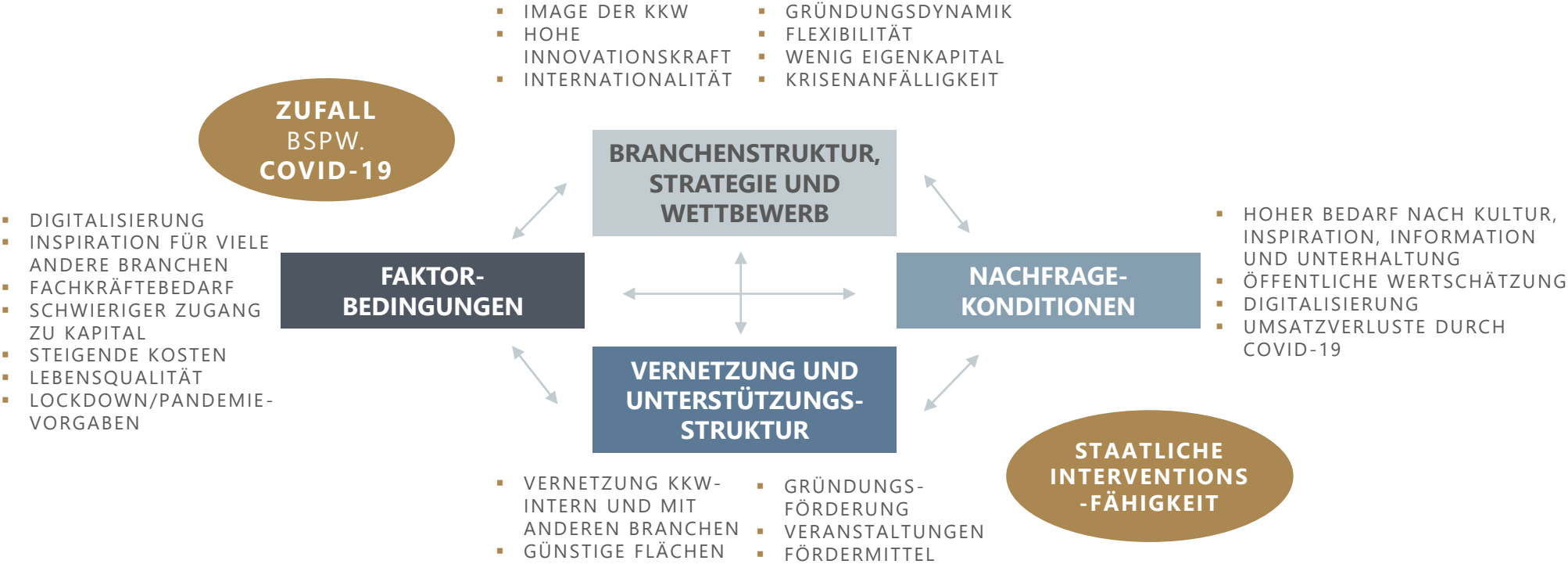
GOLD MEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL

STANDORTBEDINGUNGEN FÜR DIE KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND

Die Standortbedingungen und regionalen Cluster der dt. Kultur- und Kreativwirtschaft sind zum einen durch die internen Strukturen, Strategien und Wettbewerbsverhältnisse geprägt. Zum anderen werden sie durch Vernetzungs- und Unterstützungsstrukturen determiniert. Zudem spielen Faktorbedingungen wie Wissensressourcen und die Verfügbarkeit von Fachkräften sowie Nachfragekonditionen eine wichtige Rolle. Darüber hinaus sind „Zufälle“ wie das Auftreten von Covid-19 sowie die staatliche Interventionsfähigkeit wichtige Faktoren, um die Situation der KKW zu verstehen.

STANDORTBEDINGUNGEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN DEUTSCHLAND 2020



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; nach Porter

DIE KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT ALS MAGNET FÜR ANDERE BRANCHEN

Die Kultur- und Kreativwirtschaft zieht als Cluster nicht nur andere KKW-Unternehmen an. Vielmehr wirken die Angebote und Dienste der KKW besonders attraktiv auf viele andere Branchen. Daher kommt der KKW eine **Querschnittsfunktion** zu, die Standorte insgesamt attraktiver macht. Insbesondere in Zeiten der Digitalisierung und Virtualisierung von Arbeitsplätzen spielt es keine Rolle mehr, wo gearbeitet wird. Dann gewinnen Standorte an Attraktivität, wo es viele inspirierende Kulturangebote gibt. Daher hat die KKW **Magnetfunktion** für alle Cluster- und Standortaktivitäten.

MODELL DER QUERSCHNITTS- UND MAGNETFUNKTION DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT FÜR ANDERE BRANCHENCLUSTER AN EINEM STANDORT



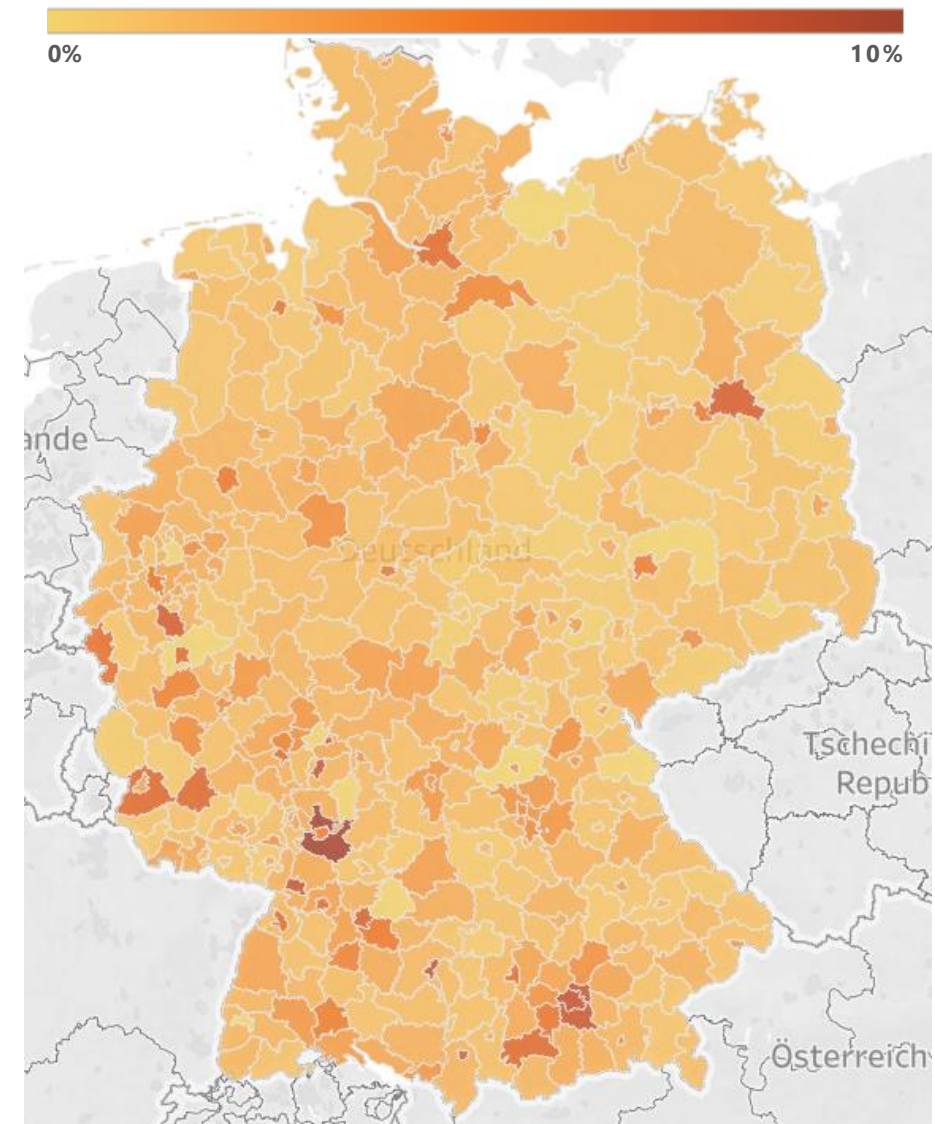
REGIONALER BESCHÄFTIGTENANTEIL

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist in Deutschland regional sehr unterschiedlich verteilt. Im Rahmen des Monitorings wurde die Zahl der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in allen 294 Landkreisen und 107 kreisfreien Städten in Deutschland untersucht. Der Anteil der KKW an der Gesamtbeschäftigung liegt dabei bei bis zu 10 %, der Durchschnittswert bei rund 2 %.

Im Verhältnis zur Gesamtbeschäftigung gibt es im Rhein-Neckar-Kreis anteilmäßig die meisten Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft (9,8 %). Hier ist der Hauptsitz des Softwarekonzerns SAP. Es folgen die kreisfreien Städte München, Ulm und Karlsruhe sowie der Landkreis München mit einem Anteil von je knapp 8 %.

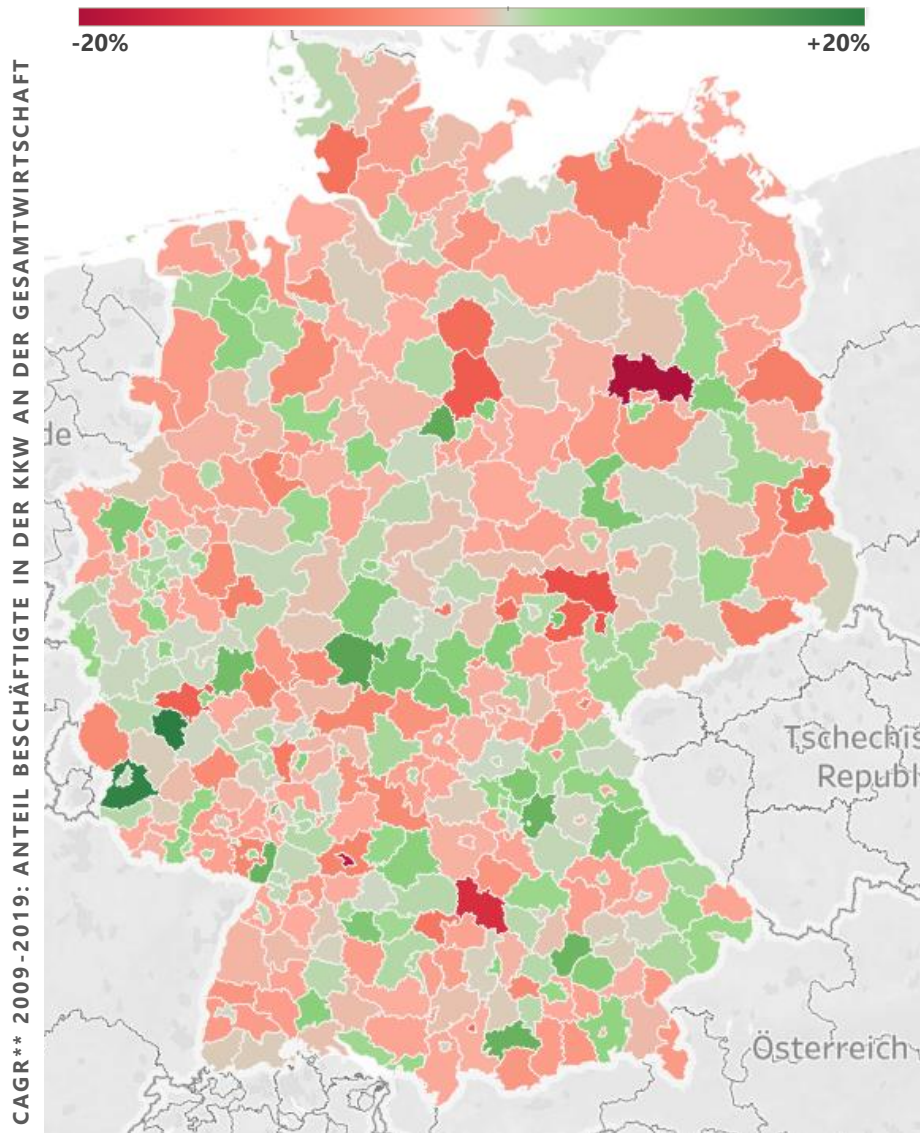
#	KREIS/KREISFREIE STADT	ANTEIL KKW-BESCHÄFTIGTE Q2/2019
1	RHEIN-NECKAR-KREIS	9,8%
2	MÜNCHEN	7,8%
3	ULM	7,8%
4	KARLSRUHE	7,6%
5	LANDKREIS MÜNCHEN	7,6%
6	DARMSTADT	7,5%
7	KÖLN	7,0%
8	OFFENBACH AM MAIN	6,9%
9	KEMPTEN (ALLGÄU)	6,8%
10	BERLIN	6,8%

ANTEIL DER BESCHÄFTIGTEN* IN DER KKW AN DER GESAMTWIRTSCHAFT Q2/2019



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; www.Standortmonitor.net; nach: Bundesagentur für Arbeit Q2/2019; *sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte

Ø-WACHSTUM DES BESCHÄFTIGTENANTEILS IN DER KKW AN DER GESAMTWIRTSCHAFT 2009-2019



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; www.standortmonitor.net

*Beschäftigung = sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte; **CAGR (Compound Annual Growth Rate) = Durchschnittliche jährliche Wachstumsrate

WACHSTUMSBETRACHTUNG DES REGIONALEN KKW-BESCHÄFTIGTENANTEILS

Die Kultur- und Kreativwirtschaft entwickelt sich auch abseits der Großstädte und Ballungsräume vielerorts sehr dynamisch. Dies zeigt eine Betrachtung des Wachstums des Beschäftigtenanteils: So stieg der Anteil der KKW-Beschäftigten* an der Gesamtwirtschaft zwischen 2009 und 2019 in einigen Kreisen mit durchschnittlichen jährlichen Wachstumsraten (CAGR**) von bis zu 19 %.

Die Kreise mit dem stärksten relativen Wachstum des Beschäftigtenanteils 2009 bis 2019 waren die Landkreise Cochem-Zell, Trier-Saarburg (beide Rheinland-Pfalz), Vogelsbergkreis (Hessen) und Peine (Niedersachsen).

#	KREIS/KREISFREIE STADT	CAGR** DES ANTEILS KKW-BESCHÄFTIGTER Q2/2019
1	COCHEM-ZELL	19,3%
2	TRIER-SAARBURG	18,3%
3	VOGELSBERGBKREIS	12,1%
4	PEINE	10,6%
5	WEILHEIM-SCHONGAU	9,3%
6	NÜRNBERGER LAND	9,2%
7	GERMERSHEIM	9,1%
8	FREISING	8,6%
9	WESTERWALDKREIS	7,6%
10	FRANKENTHAL (PFALZ)	7,0%

NEU



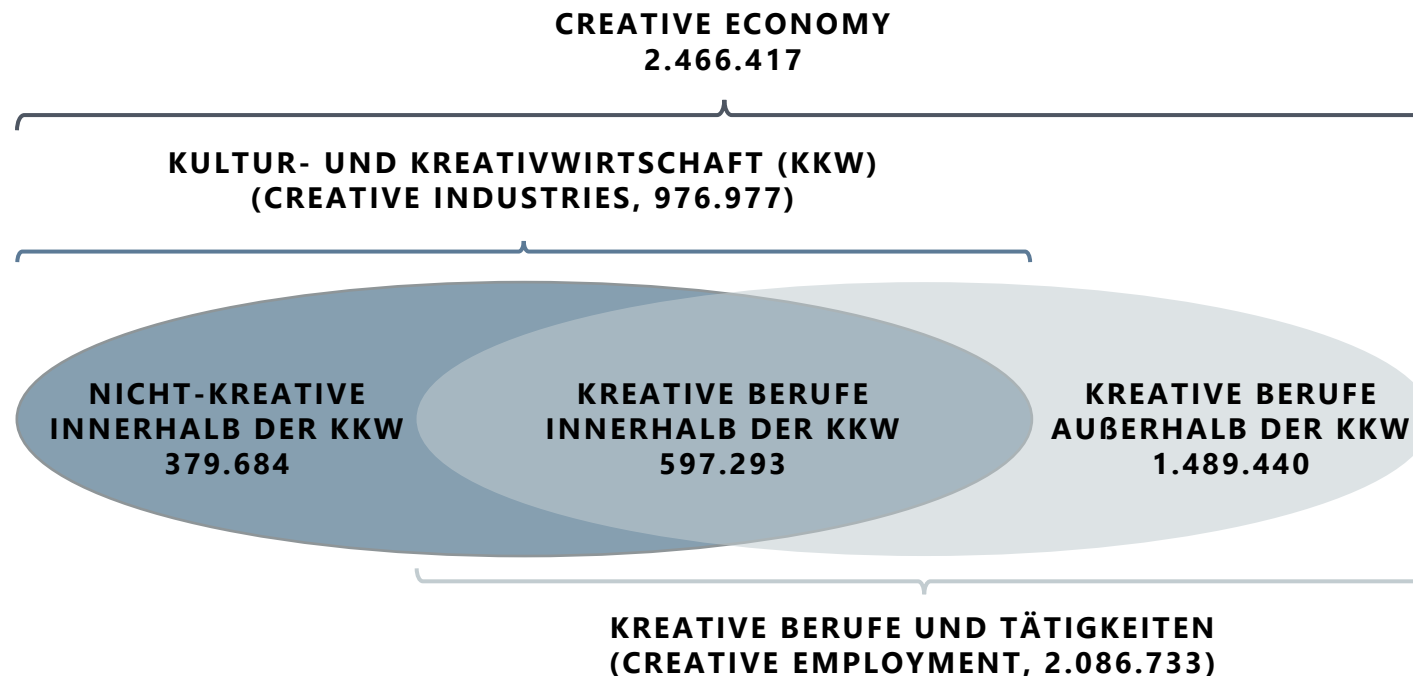
DIE CREATIVE ECONOMY AM STANDORT DEUTSCHLAND

KREATIVE BERUFE UND TÄTIGKEITEN IN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT SOWIE IN ANDEREN WIRTSCHAFTSBEREICHEN

CREATIVE INDUSTRIES IST NUR EIN TEIL DER CREATIVE ECONOMY

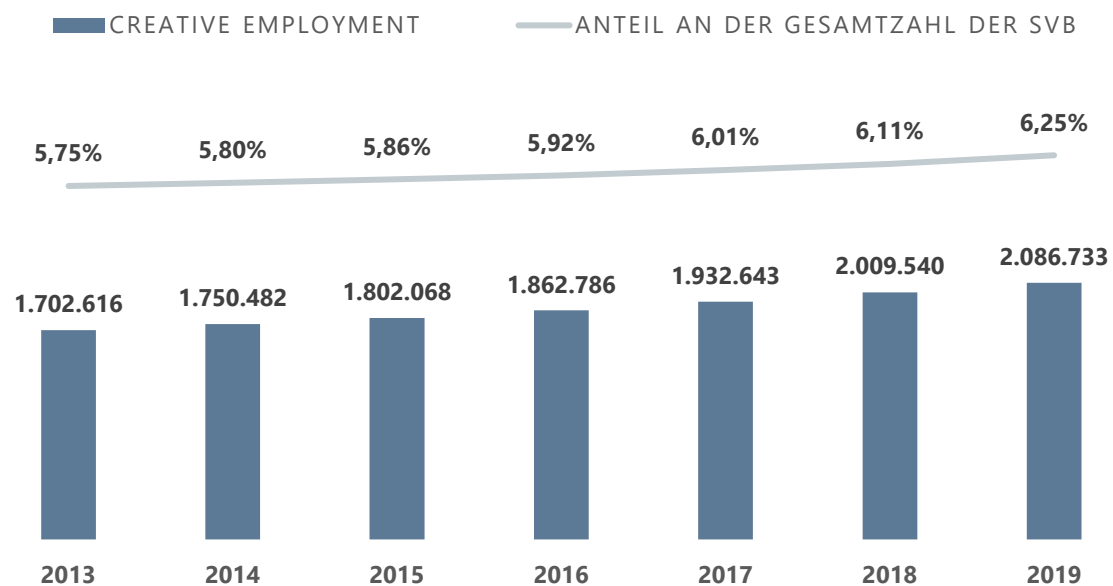
Bislang wurde im Rahmen des Monitorings der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft ausschließlich die Beschäftigung innerhalb der definierten Branchen der KKW, den Creative Industries, quantifiziert*. 2019 gab es hier 976.977 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (svB). Kreative Berufe und Tätigkeiten** (Creative Employment) existieren jedoch auch in großem Maße außerhalb der KKW. 2019 konnten 1.489.440 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte in kreativen Berufen gezählt werden, die nicht in der KKW tätig waren. Damit waren 2019 in der deutschen Creative Economy insgesamt 2.466.417 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte tätig. – Die gesamte Creative Economy in Deutschland ist, gemessen an den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, somit etwa 2,5-mal so groß wie die KKW allein.

ZAHL DER SOZIALVERSICHERUNGSPFLICHTIG BESCHÄFTIGTEN (SVB) IN DER DEUTSCHEN CREATIVE ECONOMY 2019



*2013 war eine Analyse der kreativen Berufe und Tätigkeiten bereits einmalig Bestandteil des Berichts **Abgrenzung kreative Berufe sowie weitere Erläuterungen zum Vorgehen im methodischen Anhang. Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; Abbildung nach Creative Economy Switzerland; Beschäftigtenstatistik nach KldB 2010, Bundesagentur für Arbeit 2020

ENTWICKLUNG DES CREATIVE EMPLOYMENT & ANTEIL AN ALLEN SOZIALVERSICHERUNGSPFLICHTIG BESCHÄFTIGTEN (SVB) IN DEUTSCHLAND 2013-2019



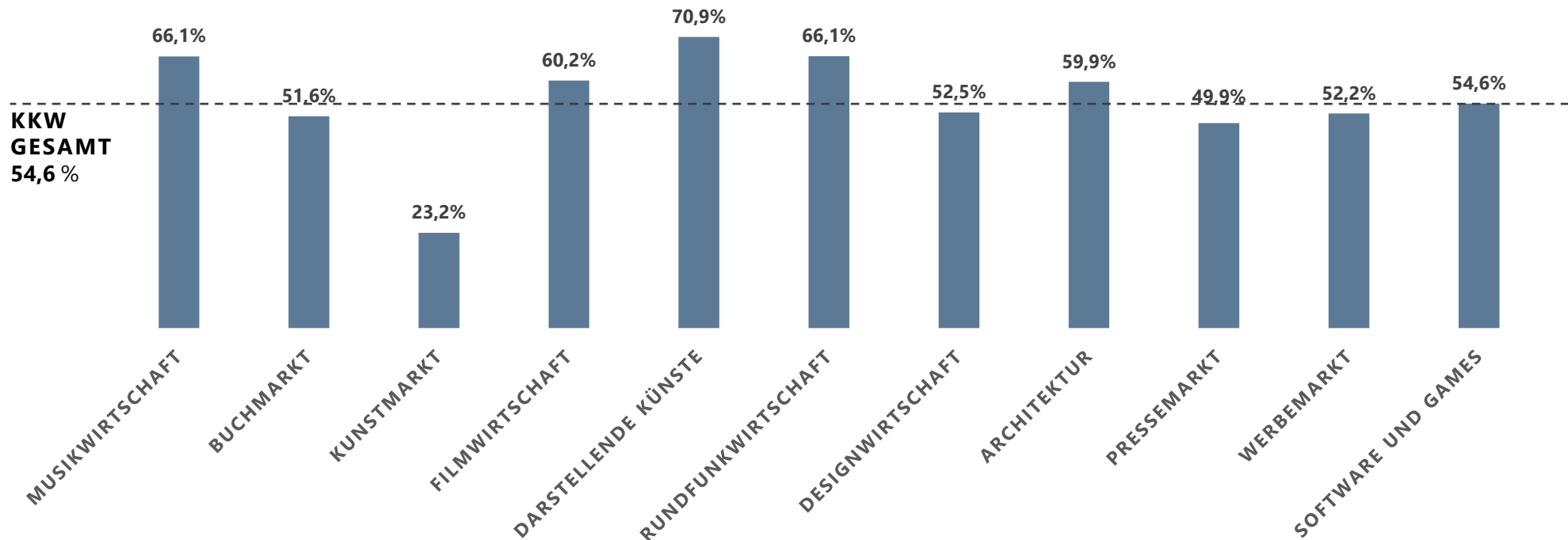
ENTWICKLUNG CREATIVE EMPLOYMENT

Seit 2013 ist die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in kreativen Berufen und Tätigkeiten in Deutschland um rund 385.000 gewachsen. 2013 waren rund 1,7 Mio. in einem kreativen Beruf beschäftigt, 2019 knapp 2,1 Mio. Der Anteil des Creative Employment an der Gesamtzahl aller svB in der Gesamtwirtschaft ist damit zwischen 2013 und 2019 um 0,5 Prozentpunkte auf 6,25 % gestiegen.

ANTEIL CREATIVE EMPLOYMENT IN DER KKW

Innerhalb der KKW finden sich vor allem bei den Darstellenden Künsten (71 %), in der Musik- und Rundfunkwirtschaft (je 66 %) sowie in der Filmwirtschaft (60 %) vgl. hohe Anteile an kreativen Berufen und Tätigkeiten. Im Kunstmarkt ist er mit nur rund 23 % sehr niedrig*. In der gesamten KKW liegt der Anteil des Creative Employment an allen sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (svB) bei 55 Prozent.

ANTEIL DER KREATIVEN BERUFE IN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT AN DEN SVB 2019, NACH TEILMÄRKTEN, IN %



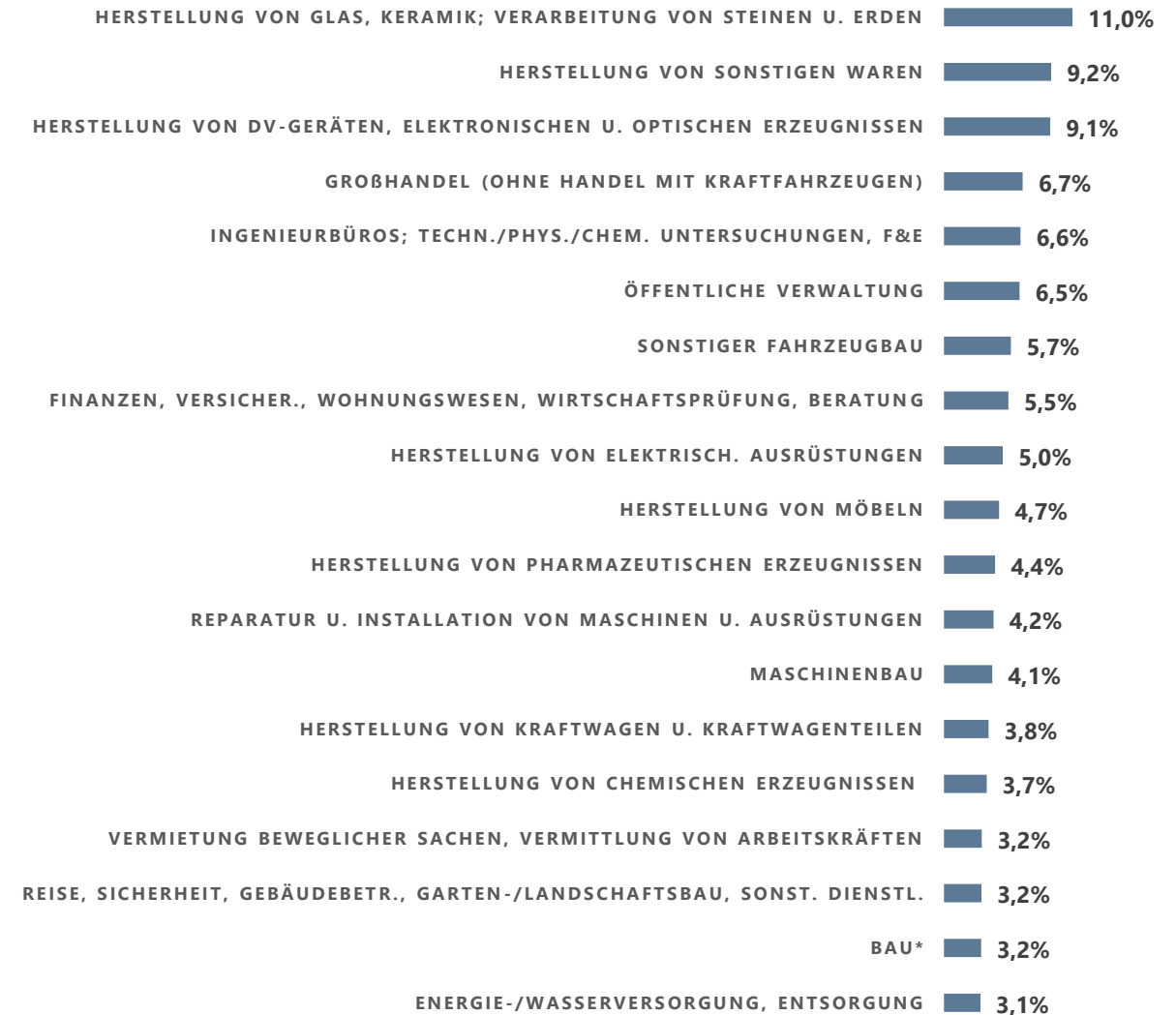
*Dies liegt insbesondere an der Zuordnung des Einzelhandels mit Kunstgegenständen und Antiquitäten zum Kunstmarkt (WZ 47.78 und 47.79), zum anderen an der hier durchgeführten ausschließlichen Betrachtung von sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, so dass die selbständigen Künstler/innen (WZ 90.03) nicht enthalten sind.

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; Beschäftigtenstatistik nach KldB 2010, Bundesagentur für Arbeit 2020

CREATIVE EMPLOYMENT AUßERHALB DER KKW

Kreative Berufe und Tätigkeiten sind in einer Vielzahl von Sektoren der gesamten Wirtschaft zu finden u. a. im Bereich der Herstellung von Glas/Keramik und Verarbeitung von Steinen und Erden (11,0 %), der Herstellung von sonstigen Waren (9,2 %) sowie bei der Herstellung von Datenverarbeitungsgeräten, elektronischen und optischen Erzeugnissen (9,1 %), bspw. aber auch im Großhandel, der öffentlichen Verwaltung und dem Fahrzeugbau.

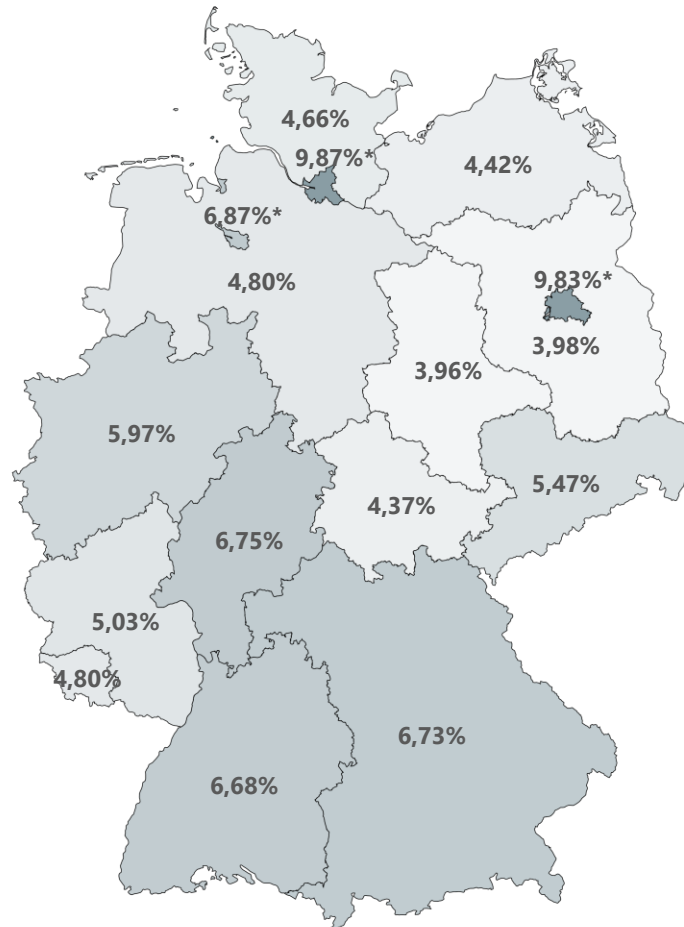
ANTEIL KREATIVER BERUFE UND TÄTIGKEITEN AN DER ZAHL DER SOZIALVERSICHERUNGSPFLICHTIG BESCHÄFTIGTEN AUßERHALB DER KREATIVWIRTSCHAFT 2019 (SEKTOREN MIT EINEM ANTEIL VON MINDESTENS 3 %)



*Ohne Fachkräfte für Maler-Lackierarbeiten da ansonsten Verzerrungsgefahr
Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; Beschäftigtenstatistik nach KldB 2010, Bundesagentur für Arbeit 2020

ANTEIL DES CREATIVE EMPLOYMENT AN DER GESAMT-ZAHL DER SOZIALVERSICHERUNGSPFLICHTIG BESCHÄFTIGTEN 2019 NACH BUNDESLÄNDERN, IN %

ANTEIL CREATIVE EMPLOYMENT  3,96% 9,87%



CREATIVE EMPLOYMENT IM BUNDESLÄNDERVERGLEICH

In den Stadtstaaten Hamburg (9,87 %), Berlin (9,83 %) und Bremen (6,87 %) liegt der Anteil der kreativen Berufe und Tätigkeiten an der Gesamtzahl der svB im Vergleich der Bundesländer am höchsten. Bei den Flächenländern sind es Hessen (6,75 %), Bayern (6,73 %) und Baden-Württemberg (6,68 %), die über dem Bundesdurchschnitt von 6,25 Prozent liegen. Unter den einwohnerstärksten Großstädten finden sich anteilig die meisten kreativen Berufe in München (12,30 %) und Stuttgart (10,78 %).

Top 15 (einwohnerstärkste Großstädte)	Anteil Creative Employment (an SVB)
München	12,30%
Stuttgart	10,78%
Nürnberg	9,97%
Köln	9,90%
Düsseldorf	9,59%
Frankfurt am Main	9,56%
Hamburg*	9,38%
Berlin*	9,35%
Leipzig	8,36%
Dresden	8,14%
Dortmund	7,84%
Essen	7,66%
Hannover	7,05%
Bremen*	6,91%
Duisburg	5,06%

ANTEIL DES CREATIVE EMPLOYMENT AN DEN SVB IN DEN TOP 15 GRÖßTEN STÄDTEN IN DEUTSCHLAND 2019*, IN %

*Die Analysen für den Länder- und Städtevergleich beruhen auf unterschiedlichen Berufsklassenaggregaten, daher gibt es Abweichungen bei Bremen, Hamburg und Berlin (vgl. methodischer Anhang). Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink; Beschäftigtenstatistik nach KldB 2010, Bundesagentur für Arbeit 2020



FÖRDERUNG NICHT- TECHNISCHER INNOVATIONEN

MIT DEM 2019 GESTARTETEN INNOVATIONS-PROGRAMM FÜR GESCHÄFTSMODELLE UND PIONIERLÖSUNGEN (IGP) FÖRDERT DAS BMWi MARKTNAHE, NICHTTECHNISCHE INNOVATIONEN AUCH AUS DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT.*

IM FOLGENDEN WERDEN INTERNATIONALE BEST-PRACTICE-BEISPIELE ZUR UNTERSTÜTZUNG VON NICHTTECHNISCHEN INNOVATIONEN ZUSAMMENGESTELLT.

**www.bmwi.de/IGP*

GOLD MEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL

FÖRDERUNG NICHTTECHNISCHER INNOVATIONEN

AUSGEWÄHLTE INTERNATIONALE BEISPIELE FÜR DIE FÖRDERUNG NICHTTECHNISCHER INNOVATIONEN (1)

HERAUSFORDERUNG	ORT / PROGRAMM	LÖSUNGSANSATZ UND INSTRUMENT
NATIONALE ANSÄTZE		
Finanzierung des Entwicklungsprozesses für neue Geschäftsmodelle	Österreich: impulse XS und impulse XL (seit 2008), zu Beginn als Bestandteil der Kreativwirtschaftsinitiative „evolve“	Förderung neuer Geschäftsmodelle als experimentelle Entwicklung durch nicht rückzahlbare Zuschüsse (EU-Beihilfenkonform) => Frühphasenförderung bis zur Marktreife, ergänzt um niedrigschwellige Kooperationsförderung zwischen Kreativwirtschaft und traditionellen Industrieunternehmen sowie spezifischen Trainings- und Beratungsangeboten
Landesweite Vernetzung der Ideen aus der Kreativwirtschaft mit anderen Sektoren	Finnland: Muoto (2000–2005); Liito (2006-2010); Serve (2007-2013)	Schrittweiser Aufbau einer Designindustrie mit einem Volumen von ca. 250 Mio. Euro: zunächst Stärkung der Entwicklung und Nachfrage, dann Entwicklung neuer Geschäftsmodelle und Qualifizierungen und Unterstützung der Ausbreitung exportorientierter Dienstleistungsinnovationen
Aktive Nutzung intellektueller Eigentumsrechte durch Unternehmen der Kreativwirtschaft	Vereinigtes Königreich: Creative Industries Sector Deals (seit 2018)	Kooperation von Regierung und Kreativwirtschaft bei Fragestellungen der Integration von Intellectual-Property-Aspekten in Bildung und Ausbildung, der Anpassung von Intellectual-Property-Regelungen an Anforderungen von Produzenten und Distributoren und der rechtlichen Absicherung von Intellectual Property
Regionale Vernetzung der Unternehmen der Kreativwirtschaft mit anderen Sektoren	Vereinigtes Königreich: Creative Industries Cluster Program (2018-2023)	Förderung von neun regionalen Clusterprojekten zur Vernetzung mit anderen Sektoren im Bereich Forschung und Entwicklung mit insgesamt 80 Mio. GBP
Überwindung von Marktzugangsbarrieren für KMU und Abhängigkeiten bei sich etablierenden Plattformmärkten	Korea: Flagship Project Support Program (2015-2017)	Förderung von Open Platforms mit ca. 1,8 Mio. US\$ (und mehr als 50 Mio. US\$ privater Finanzierung) zur Vernetzung und gemeinsamen Datennutzung als Voraussetzung für den Zugang verspätet in den Markt eintretender innovativer KMU der Kreativwirtschaft

FÖRDERUNG NICHTTECHNISCHER INNOVATIONEN

AUSGEWÄHLTE INTERNATIONALE BEISPIELE FÜR DIE FÖRDERUNG NICHTTECHNISCHER INNOVATIONEN (2)

HERAUSFORDERUNG	ORT / PROGRAMM	LÖSUNGSANSATZ UND INSTRUMENT
LOKALER UND REGIONALER FOKUS		
Verbindungen zwischen der Kreativwirtschaft und der Stadt- und Regionalplanung	Dänemark: Copenhagen „Creative City“-Programme (seit 2004)	Schrittweise Entwicklung einer Kreativwirtschaft durch sich verstärkende Prozesse des Ausbaus kultureller Leuchttürme, Verfügbarkeit attraktiver Gebäude für Kreativunternehmen und Anziehung weiterer kreativer „Katalysatoren“
Lokale Verknüpfung der Innovationen aus der Kreativwirtschaft mit der Gesellschaft	City of Eindhoven (Niederlande): Living Lab (seit 2010)	Koordinierung und Unterstützung mehrerer Initiativen zur Vernetzung innerhalb von Nachbarschaften, Bereitstellung von Räumen für die Kreativwirtschaft, gemeinschaftliche Nutzung von Open Data Anwendungen, Verbindungen zu Philips als Produzent technologischer Lösungen im Bereich Gesundheit und Licht, Krankenhäuser und soziale Wohnungsbauunternehmen
Lokale Verfügbarkeit von Gebäuden, Infrastrukturen und Vernetzungspartnern	USA: Brooklyn Navy Yard und Greenpoint Manufacturing & Design Center (seit 2006)	Bereitstellung von Gebäuden und Versorgungsanschlüssen zu bezahlbaren Mietkonditionen für Urban Manufacturing, Makerspaces und kreative Workshops
GEZIELTER SEKTORALER FOKUS DER ÜBERTRAGUNG KREATIVWIRTSCHAFTLICHER IDEEN		
Integration der Kreativwirtschaft in konventionelle FuE-Projekte	EU Horizon 2020: Cross4Health (2017-2020)	EU-Förderung von 5 Mio. Euro für eine sektorübergreifende Partnerschaft aus der Raumfahrt, Medizintechnik, Biotechnologie, Energiewirtschaft und dem IT-Games-Sektor zur Beschleunigung der Entwicklung sektorübergreifender Geschäftsmodelle durch KMU und Neugründungen



ANHANG

KENNZAHLEN DER KULTUR-
UND KREATIVWIRTSCHAFT

METHODISCHE HINWEISE

QUELLENVERZEICHNIS

ABGRENZUNG DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN

Teilmarkt/ WZ 2008	Wirtschaftszweig	Anteilswert Unternehmen und Umsatz	Anteilswert Beschäftigte
1. Musikwirtschaft			
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	100	100
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	100	100
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.*	100	100
59.20.1	Tonstudios etc.	100	100
59.20.2	Tonträgerverlage	100	100
59.20.3	Musikverlage	100	100
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	100	100
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst*	100	100
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	100	100
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter *	100	100
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.*	100	10
2. Buchmarkt			
18.14	Buchbinderei etc.	100	100
47.61.	Einzelhandel mit Büchern	100	100
47.79.2	Antiquariate	100	100
58.11	Buchverlage	100	100
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	100	100
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	100	100
3. Kunstmarkt			
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	20	20
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	100	100
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	100	100
91.02	Museumshops etc.	100	8
4. Filmwirtschaft			
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.*	100	100
59.11	Film-/TV-Produktion	100	100
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	100	100
59.13	Filmverleih und -vertrieb	100	100
59.14	Kinos	100	100
77.22	Videotheken	100	100
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen*	100	100
5. Rundfunkwirtschaft			
60.10	Hörfunkveranstalter	100	40
60.20	Fernsehveranstalter	100	40
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen*	100	100
6. Markt für darstellende Künste			
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	100	100
90.01.1	Theaterensembles	100	10
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	100	100
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen*	100	100
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst*	100	100
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter*	100	100
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.*	100	10
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	100	100

Teilmarkt/ WZ 2008	Wirtschaftszweig	Anteilswert Unternehmen und Umsatz	Anteilswert Beschäftigte
7. Designwirtschaft			
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	100	100
71.11.2	Büros für Innenarchitektur*	100	100
73.11	Werbegestaltung*	50	50
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	100	100
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	100	100
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	100	100
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	100	100
8. Architekturmarkt			
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	100	100
71.11.2	Büros für Innenarchitektur*	100	100
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	100	100
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	100	100
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	100	100
9. Pressemarkt			
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	100	100
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	100	100
58.13	Verlegen von Zeitungen	100	100
58.14	Verlegen von Zeitschriften	100	100
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	100	100
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	100	100
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen*	100	100
10. Werbemarkt			
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung*	100	100
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	100	100
11. Software- und Games-Industrie			
58.21	Verlegen von Computerspielen	100	100
58.29	Verlegen von sonstiger Software	100	100
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	100	100
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	100	100
63.12	Webportale	100	100
12. Sonstige			
32.11	Herstellung von Münzen	100	100
32.13	Herstellung Fantasieschmuck	100	100
74.20.2	Fotolabors	100	100
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	100	100
91.01	Bibliotheken und Archive	100	8
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	100	8
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	100	8

Nach Empfehlung der Wirtschaftsministerkonferenz umfasst der Kern der Kultur- und Kreativwirtschaft elf Teilmärkte, die sich jeweils aus einer unterschiedlichen Zahl von Wirtschaftszweigen (WZ) zusammensetzen. Der zwölfte Bereich „Sonstige“ enthält jene Wirtschaftszweige der Kultur- und Kreativwirtschaft, die keinem Teilmarkt zugeordnet werden können.

Bei den Berechnungen der wirtschaftlichen Kennzahlen und der Beschäftigten fließen die WZ entweder zu 100 % oder nach festgelegten Anteilswerten ein. Teilweise gibt es Überschneidungen zwischen den Teilmärkten (so werden bspw. die Theater- und Konzertveranstalter sowohl der Musikwirtschaft als auch dem Markt für darstellende Künste zugerechnet).

ZENTRALE KENNZAHLEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT

ZENTRALE KENNZAHLEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT 2019 NACH TEILMÄRKTEN

	Anzahl Unternehmen	Umsatz (in Mio. EUR)	Bruttowertschöpfung (in Mio. EUR)	Kernerwerbstätige	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig Beschäftigte	Mini-Selbständige
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	258.790	174.085	106.398	1.235.767	976.977	299.467	300.044
Gesamtwirtschaft	3.286.310	6.809.420	3.092.489	36.693.572	33.407.262	7.886.579	2.888.356
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	7,87%	2,56%	3,44%	3,37%	2,92%	3,80%	10,39%
Aufgliederung nach Teilmärkten, Absolut- und Anteilswerte							
1. Musikwirtschaft	14.670	9.039	6.197	54.769	40.099	15.741	20.370
	4,70%	4,60%	5,25%	3,99%	3,78%	4,41%	5,48%
2. Buchmarkt	17.450	14.257	5.549	68.824	51.374	15.392	29.291
	5,59%	7,25%	4,70%	5,01%	4,85%	4,32%	7,87%
3. Kunstmarkt	12.390	2.192	1.292	17.679	5.289	3.624	27.921
	3,97%	1,11%	1,09%	1,29%	0,50%	1,02%	7,51%
4. Filmwirtschaft	19.975	10.011	7.473	63.264	43.289	21.334	37.860
	6,40%	5,09%	6,33%	4,61%	4,08%	5,98%	10,18%
5. Rundfunkwirtschaft	17.091	10.864	8.135	42.053	24.962	1.581	22.349
	5,48%	5,52%	6,90%	3,06%	2,35%	0,44%	6,01%
6. Markt für darstellende Künste	21.212	5.724	8.247	48.578	27.366	21.887	40.835
	6,80%	2,91%	6,99%	3,54%	2,58%	6,14%	10,98%
7. Designwirtschaft	60.481	20.949	10.745	153.570	93.089	56.688	65.138
	19,38%	10,65%	9,11%	11,19%	8,78%	15,90%	17,51%
8. Architekturmarkt	38.395	12.427	7.882	136.910	98.515	19.570	19.902
	12,30%	6,32%	6,68%	9,98%	9,29%	5,49%	5,35%
9. Pressemarkt	31.082	30.019	12.774	141.568	110.486	75.502	28.098
	9,96%	15,26%	10,83%	10,32%	10,42%	21,18%	7,55%
10. Werbemarkt	29.142	29.633	11.866	157.869	128.727	94.676	24.704
	9,34%	15,07%	10,06%	11,50%	12,14%	26,55%	6,64%
11. Software-/Games-Industrie	41.963	50.166	36.712	471.983	430.020	28.957	44.774
	13,45%	25,51%	31,12%	34,39%	40,55%	8,12%	12,04%
12. Sonstige	8.197	1.378	1.095	15.328	7.131	1.605	10.741
	2,63%	0,70%	0,93%	1,12%	0,67%	0,45%	2,89%
Kultur- und Kreativwirtschaft (mit Doppelzählung)	312.048	196.661	117.965	1.372.394	1.060.346	356.557	371.982

Anmerkung: Werte basieren (teilweise) auf Schätzungen. Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Doppelzählung. Quelle: Destatis 2020a,b,c; Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia

ANZAHL DER UNTERNEHMEN

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN: ANZAHL DER UNTERNEHMEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft	13.862	13.723	13.894	13.796	13.811	13.759	14.057	14.430	14.677	14.881	14.670
2. Buchmarkt	16.232	16.481	16.702	16.828	16.811	16.798	17.079	17.268	17.390	17.531	17.450
3. Kunstmarkt	13.763	13.464	13.422	13.203	13.153	12.794	12.752	12.874	12.752	12.649	12.390
4. Filmwirtschaft	18.312	17.956	18.199	18.282	18.440	18.267	18.624	19.075	19.639	20.218	19.975
5. Rundfunkwirtschaft	17.853	17.751	18.128	18.154	18.159	18.074	18.179	17.880	17.492	17.339	17.091
6. Markt für darstellende Künste	14.993	15.402	15.982	16.497	17.004	17.473	18.249	19.080	19.929	20.786	21.212
7. Designwirtschaft	48.332	50.111	52.439	53.676	54.454	55.624	57.127	58.431	59.323	60.307	60.481
8. Architekturmarkt	39.956	40.159	40.702	40.762	40.205	40.040	39.849	39.691	39.144	38.723	38.395
9. Pressemarkt	34.317	33.564	33.498	33.131	32.557	32.119	32.341	32.241	31.828	31.590	31.082
10. Werbemarkt	37.082	35.330	34.577	33.448	32.107	30.855	30.221	30.220	29.892	29.562	29.142
11. Software-/Games-Industrie	27.018	28.527	30.413	31.915	33.365	34.725	35.933	37.375	38.803	40.561	41.963
12. Sonstige	7.353	7.506	7.736	7.751	7.812	7.775	7.887	8.249	8.254	8.140	8.197
Summe mit Doppelzählung	289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	298.302	302.298	306.813	309.122	312.287	312.048
Doppelte Wirtschaftszweige	50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.336	51.859	52.330	52.523	52.938	53.258
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	238.479	239.534	244.290	245.816	246.353	246.967	250.439	254.484	256.600	259.349	258.790
<i>Gesamtwirtschaft</i>	<i>3.135.542</i>	<i>3.165.286</i>	<i>3.215.095</i>	<i>3.250.319</i>	<i>3.243.538</i>	<i>3.240.221</i>	<i>3.255.537</i>	<i>3.266.429</i>	<i>3.266.806</i>	<i>3.279.136</i>	<i>3.286.310</i>
<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>7,62%</i>	<i>7,69%</i>	<i>7,79%</i>	<i>7,85%</i>	<i>7,91%</i>	<i>7,87%</i>

Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia

UMSÄTZE

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN: UMSÄTZE (IN MIO. EUR), 2009 BIS 2019*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft	6.307	6.270	6.639	7.099	7.674	7.896	8.178	8.139	8.440	8.685	9.039
2. Buchmarkt	14.848	14.182	14.255	14.032	13.737	13.686	13.657	14.024	13.910	14.077	14.257
3. Kunstmarkt	2.146	2.332	2.341	2.316	2.292	2.091	2.170	2.249	2.252	2.223	2.192
4. Filmwirtschaft	8.734	8.925	9.283	9.228	9.060	9.328	9.844	9.572	9.987	9.874	10.011
5. Rundfunkwirtschaft	7.445	7.671	7.905	8.327	8.942	9.378	9.578	9.892	10.334	10.657	10.864
6. Markt für darstellende Künste	3.316	3.478	3.742	3.909	3.971	4.262	4.502	4.770	5.244	5.604	5.724
7. Designwirtschaft	17.595	18.243	18.353	18.535	18.338	18.566	19.078	19.764	20.321	20.604	20.949
8. Architekturmarkt	7.967	8.031	8.708	8.813	9.130	9.554	10.236	10.700	11.348	11.943	12.427
9. Pressemarkt	31.341	31.398	31.711	31.931	31.065	30.657	30.133	30.054	29.820	29.416	30.019
10. Werbemarkt	25.508	25.714	24.929	24.965	25.175	26.130	27.033	29.405	30.078	29.975	29.633
11. Software-/Games-Industrie	24.296	26.496	28.442	29.642	29.418	31.619	34.362	37.727	41.632	46.655	50.166
12. Sonstige	1.578	1.588	1.652	1.587	1.531	1.418	1.381	1.425	1.454	1.411	1.378
Summe mit Doppelzählung	151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	164.586	170.151	177.720	184.820	191.123	196.661
Doppelte Wirtschaftszweige	16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.691	18.084	18.906	19.633	20.072	22.576
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	134.329	137.333	140.970	143.338	143.155	146.895	152.067	158.814	165.187	171.051	174.085
<i>Gesamtwirtschaft</i>	<i>4.897.938</i>	<i>5.240.997</i>	<i>5.687.179</i>	<i>5.752.249</i>	<i>5.765.567</i>	<i>5.870.875</i>	<i>5.989.743</i>	<i>6.088.287</i>	<i>6.360.802</i>	<i>6.622.777</i>	<i>6.809.420</i>
<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>2,50%</i>	<i>2,54%</i>	<i>2,61%</i>	<i>2,60%</i>	<i>2,58%</i>	<i>2,56%</i>

Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia

KERNERWERBSTÄTIGE

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN: KERNERWERBSTÄTIGE, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft	46.827	46.698	46.627	46.533	47.493	47.941	48.496	50.533	52.147	54.001	54.769
2. Buchmarkt	78.846	76.860	79.504	78.846	78.157	75.917	73.048	71.836	71.031	69.111	68.824
3. Kunstmarkt	19.424	19.161	18.945	18.912	18.793	18.249	18.177	18.292	18.132	17.925	17.679
4. Filmwirtschaft	58.503	57.313	57.772	57.633	57.090	57.429	58.866	59.712	61.615	62.155	63.264
5. Rundfunkwirtschaft	38.890	38.881	39.694	39.865	41.353	41.688	42.477	42.420	42.351	42.293	42.053
6. Markt für darstellende Künste	32.298	33.225	34.112	35.389	37.886	38.805	40.278	42.158	44.189	46.846	48.578
7. Designwirtschaft	125.452	125.878	128.427	131.767	134.274	137.262	141.297	145.593	149.893	152.551	153.570
8. Architekturmarkt	100.082	101.897	105.087	107.750	110.169	112.775	116.695	121.688	126.950	132.031	136.910
9. Pressemarkt	168.312	163.305	161.101	158.860	156.097	152.409	150.380	148.641	147.021	143.863	141.568
10. Werbemarkt	140.958	137.006	138.881	140.431	140.562	142.978	145.863	150.715	154.170	156.535	157.869
11. Software-/Games-Industrie	243.807	251.708	268.456	299.427	321.092	337.923	358.800	381.364	408.169	439.474	471.983
12. Sonstige	15.346	14.991	15.182	15.436	15.548	15.104	15.140	15.376	15.433	15.388	15.328
Summe mit Doppelzählung	1.068.745	1.066.923	1.093.788	1.130.848	1.158.513	1.178.480	1.209.516	1.248.326	1.291.100	1.332.174	1.372.394
Doppelte Wirtschaftszweige	115.637	114.403	117.016	119.119	121.245	122.442	124.589	128.246	131.474	134.414	136.626
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	953.108	952.520	976.772	1.011.729	1.037.268	1.056.038	1.084.927	1.120.080	1.159.626	1.197.760	1.235.767
<i>Gesamtwirtschaft</i>	<i>30.738.823</i>	<i>31.131.887</i>	<i>31.858.678</i>	<i>32.530.353</i>	<i>32.859.218</i>	<i>33.414.726</i>	<i>34.026.834</i>	<i>34.709.747</i>	<i>35.431.779</i>	<i>36.149.364</i>	<i>36.693.572</i>
<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>	<i>3,19%</i>	<i>3,23%</i>	<i>3,27%</i>	<i>3,31%</i>	<i>3,37%</i>

Anmerkung: *Werte für 2019 bezüglich der Anzahl der Selbständigen (entsprechen der Anzahl an Unternehmen) geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia

SOZIALVERSICHERUNGSPFLICHTIG BESCHÄFTIGTE

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN: SOZIALVERSICHERUNGSPFLICHTIG BESCHÄFTIGTE (SVB), 2009 BIS 2019

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
1. Musikwirtschaft	32.965	32.975	32.733	32.737	33.682	34.182	34.439	36.103	37.470	39.120	40.099
2. Buchmarkt	62.614	60.379	62.802	62.018	61.346	59.119	55.969	54.568	53.641	51.580	51.374
3. Kunstmarkt	5.661	5.697	5.523	5.709	5.641	5.455	5.425	5.419	5.380	5.276	5.289
4. Filmwirtschaft	40.191	39.357	39.573	39.351	38.650	39.162	40.242	40.637	41.976	41.937	43.289
5. Rundfunkwirtschaft	21.037	21.130	21.566	21.711	23.194	23.614	24.298	24.540	24.859	24.954	24.962
6. Markt für darstellende Künste	17.305	17.823	18.130	18.892	20.882	21.332	22.029	23.078	24.260	26.060	27.366
7. Designwirtschaft	77.120	75.767	75.988	78.091	79.820	81.639	84.170	87.162	90.570	92.244	93.089
8. Architekturmarkt	60.126	61.738	64.385	66.988	69.964	72.735	76.846	81.997	87.806	93.308	98.515
9. Pressemarkt	133.995	129.741	127.603	125.729	123.540	120.290	118.039	116.400	115.193	112.273	110.486
10. Werbemarkt	103.876	101.676	104.304	106.983	108.455	112.123	115.642	120.495	124.278	126.973	128.727
11. Software-/Games-Industrie	216.789	223.181	238.043	267.512	287.727	303.198	322.867	343.989	369.366	398.913	430.020
12. Sonstige	7.993	7.485	7.446	7.685	7.736	7.329	7.253	7.127	7.179	7.248	7.131
Summe mit Doppelzählung	779.672	776.949	798.096	833.406	860.636	880.178	907.218	941.513	981.978	1.019.887	1.060.346
Doppelte Wirtschaftszweige	65.043	63.963	65.614	67.492	69.721	71.107	72.731	75.917	78.952	81.476	83.368
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	714.629	712.986	732.483	765.913	790.915	809.071	834.488	865.597	903.026	938.411	976.977
<i>Gesamtwirtschaft</i>	<i>27.603.281</i>	<i>27.966.601</i>	<i>28.643.583</i>	<i>29.280.034</i>	<i>29.615.680</i>	<i>30.174.505</i>	<i>30.771.297</i>	<i>31.443.318</i>	<i>32.164.973</i>	<i>32.870.228</i>	<i>33.407.262</i>
<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>	<i>2,71%</i>	<i>2,75%</i>	<i>2,81%</i>	<i>2,85%</i>	<i>2,92%</i>

GERINGFÜGIG BESCHÄFTIGTE

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN: GERINGFÜGIG BESCHÄFTIGTE (GB), 2009 BIS 2019

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
1. Musikwirtschaft	11.857	11.916	12.128	12.671	12.902	13.213	13.423	13.863	14.675	15.415	15.741
2. Buchmarkt	21.288	20.920	20.374	19.766	18.959	18.320	17.610	17.188	16.471	15.804	15.392
3. Kunstmarkt	4.591	4.472	4.395	4.355	4.290	4.178	4.046	3.999	3.882	3.763	3.624
4. Filmwirtschaft	29.179	28.317	26.928	26.368	25.994	24.920	24.185	23.332	22.955	21.896	21.334
5. Rundfunkwirtschaft	2.142	2.045	1.750	1.723	1.841	1.842	1.752	1.785	1.766	1.644	1.581
6. Markt für darstellende Künste	12.804	13.011	13.715	14.754	15.806	16.450	17.084	17.998	19.476	20.741	21.887
7. Designwirtschaft	65.288	66.974	63.977	62.114	61.783	65.410	56.513	60.399	60.779	58.512	56.688
8. Architekturmarkt	18.116	18.080	18.391	18.462	19.109	19.369	18.892	18.989	19.279	19.483	19.570
9. Pressemarkt	134.817	133.704	131.207	130.370	123.373	113.233	89.870	84.448	81.751	78.005	75.502
10. Werbemarkt	119.006	123.173	115.272	110.736	104.008	111.445	95.069	101.754	102.467	98.142	94.676
11. Software-/Games-Industrie	20.715	21.196	22.373	23.732	24.841	25.900	25.507	26.961	27.863	28.507	28.957
12. Sonstige	1.914	1.773	1.754	1.682	1.652	1.614	1.576	1.634	1.698	1.614	1.605
Summe mit Doppelzählung	441.717	445.581	432.264	426.733	414.558	415.894	365.526	372.349	373.063	363.525	356.557
Doppelte Wirtschaftszweige	64.647	66.253	63.461	61.777	61.739	65.737	57.475	61.850	63.012	61.631	57.090
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	377.070	379.328	368.803	364.956	352.819	350.158	308.051	310.499	310.051	301.894	299.467
<i>Gesamtwirtschaft</i>	<i>7.359.609</i>	<i>7.450.194</i>	<i>7.536.790</i>	<i>7.591.384</i>	<i>7.716.104</i>	<i>7.811.376</i>	<i>7.704.750</i>	<i>7.763.218</i>	<i>7.806.047</i>	<i>7.878.276</i>	<i>7.886.579</i>
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>5,12%</i>	<i>5,09%</i>	<i>4,89%</i>	<i>4,81%</i>	<i>4,57%</i>	<i>4,48%</i>	<i>4,00%</i>	<i>4,00%</i>	<i>3,97%</i>	<i>3,83%</i>	<i>3,80%</i>

MINI-SELBSTÄNDIGE

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN: MINI-SELBSTÄNDIGE, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016*	2017*	2018*	2019*
1. Musikwirtschaft	16.780	16.844	16.949	16.967	17.215	17.344	17.792	18.857	19.581	20.363	20.370
2. Buchmarkt	21.065	21.712	22.475	23.217	24.365	24.837	25.910	26.876	27.935	29.023	29.291
3. Kunstmarkt	27.167	26.755	26.462	26.631	26.915	26.795	26.826	27.586	27.834	28.081	27.921
4. Filmwirtschaft	29.008	29.407	29.993	30.979	32.016	32.384	33.206	34.915	36.525	38.214	37.860
5. Rundfunkwirtschaft	21.526	21.857	21.924	21.998	22.277	22.533	22.713	22.665	22.408	22.439	22.349
6. Markt für darstellende Künste	27.333	28.007	29.049	30.647	32.199	32.871	34.350	36.271	38.076	39.977	40.835
7. Designwirtschaft	49.796	51.249	52.324	53.946	56.827	57.694	59.634	61.619	63.088	64.735	65.138
8. Architekturmarkt	26.160	25.304	24.459	23.601	23.321	22.578	21.971	21.633	21.006	20.436	19.902
9. Pressemarkt	28.303	28.615	28.363	28.158	28.182	28.315	28.593	28.554	28.275	28.272	28.098
10. Werbemarkt	34.036	31.639	29.639	28.166	27.101	25.783	25.372	25.421	25.212	25.003	24.704
11. Software-/Games-Industrie	29.424	30.643	31.527	32.937	34.754	36.445	38.478	39.616	41.251	43.226	44.774
12. Sonstige	9.988	9.849	9.700	9.813	9.996	9.988	10.179	10.699	10.729	10.637	10.741
Summe mit Doppelzählung	320.586	321.881	322.864	327.060	335.168	337.567	345.024	354.711	361.922	370.407	371.982
Doppelte Wirtschaftszweige	64.635	64.668	64.787	65.420	66.500	66.650	67.805	69.610	70.828	72.408	71.937
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	255.951	257.213	258.077	261.640	268.668	270.917	277.219	285.101	291.094	297.999	300.044
<i>Gesamtwirtschaft</i>	<i>2.362.033</i>	<i>2.455.896</i>	<i>2.557.554</i>	<i>2.648.333</i>	<i>2.740.942</i>	<i>2.747.405</i>	<i>2.792.210</i>	<i>2.811.454</i>	<i>2.837.088</i>	<i>2.862.722</i>	<i>2.888.356</i>
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>10,84%</i>	<i>10,47%</i>	<i>10,09%</i>	<i>9,88%</i>	<i>9,80%</i>	<i>9,86%</i>	<i>9,93%</i>	<i>10,14%</i>	<i>10,26%</i>	<i>10,41%</i>	<i>10,39%</i>

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen. Im Gegensatz zu den Vorgängerberichten basieren die Werte für die Mini-Selbständigen auf einer Sonderanalyse der Veranlagungsstatistik von Destatis nach Umsatzgrößenklassen. Dies erklärt Abweichungen gegenüber den Voruntersuchungen.

Quelle: Veranlagungsstatistik, Destatis 2020b; eigene Berechnungen Goldmedia

BRUTTOWERTSCHÖPFUNG

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN: BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR), 2009 BIS 2019*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft	4.460	4.290	4.496	4.911	5.424	5.514	5.635	5.680	5.734	5.954	6.197
2. Buchmarkt	4.692	4.686	4.978	4.962	4.980	5.040	5.055	5.338	5.394	5.479	5.549
3. Kunstmarkt	1.234	1.328	1.216	1.255	1.219	1.163	1.220	1.279	1.302	1.310	1.292
4. Filmwirtschaft	7.358	7.317	7.496	7.556	7.685	7.694	7.834	8.183	7.518	7.370	7.473
5. Rundfunkwirtschaft	6.318	6.357	6.463	6.907	7.650	7.776	7.664	8.482	7.741	7.980	8.135
6. Markt für darstellende Künste	5.475	6.182	6.325	6.625	6.549	6.625	6.937	6.917	7.704	8.075	8.247
7. Designwirtschaft	9.034	9.404	9.502	9.738	10.268	9.826	9.948	10.686	10.307	10.570	10.745
8. Architekturmarkt	4.682	4.723	4.927	5.241	5.723	5.967	6.607	6.544	7.197	7.574	7.882
9. Pressemarkt	10.359	10.983	11.993	12.274	12.274	12.505	12.493	12.497	12.699	12.517	12.774
10. Werbemarkt	10.653	11.053	10.894	10.746	11.867	11.651	11.508	11.956	12.044	12.002	11.866
11. Software-/Games-Industrie	15.287	16.973	19.758	21.509	23.263	25.163	26.382	28.616	30.496	34.142	36.712
12. Sonstige	1.435	1.353	1.322	1.332	1.272	1.113	1.109	1.260	1.154	1.121	1.095
Summe mit Doppelzählung	80.987	84.647	89.368	93.056	98.173	100.036	102.392	107.438	109.289	114.093	117.965
Doppelte Wirtschaftszweige	9.157	9.416	9.548	9.663	10.110	10.154	10.227	10.356	10.916	11.299	11.567
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	71.830	75.232	79.820	83.393	88.063	89.882	92.164	97.082	98.373	102.794	106.398
<i>Gesamtwirtschaft</i>	<i>2.192.834</i>	<i>2.305.684</i>	<i>2.418.099</i>	<i>2.465.800</i>	<i>2.527.883</i>	<i>2.635.393</i>	<i>2.725.924</i>	<i>2.821.803</i>	<i>2.922.328</i>	<i>3.012.310</i>	<i>3.092.489</i>
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>3,28%</i>	<i>3,26%</i>	<i>3,30%</i>	<i>3,38%</i>	<i>3,48%</i>	<i>3,41%</i>	<i>3,38%</i>	<i>3,44%</i>	<i>3,37%</i>	<i>3,41%</i>	<i>3,44%</i>

Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis 2020c; eigene Berechnungen Goldmedia

UMSATZ PRO KERNERWERBSTÄTIGEM

KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN: UMSATZ PRO KERNERWERBSTÄTIGEM (IN EUR), 2009 BIS 2019*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft	134.690	134.258	142.386	152.557	161.580	164.709	168.642	161.057	161.851	160.823	165.041
2. Buchmarkt	188.312	184.514	179.300	177.966	175.759	180.280	186.961	195.216	195.826	203.691	207.154
3. Kunstmarkt	110.473	121.694	123.554	122.463	121.940	114.567	119.355	122.925	124.221	124.004	123.999
4. Filmwirtschaft	149.289	155.728	160.688	160.109	158.692	162.427	167.220	160.307	162.092	158.859	158.243
5. Rundfunkwirtschaft	191.438	197.287	199.160	208.883	216.232	224.954	225.485	233.199	243.997	251.977	258.333
6. Markt für darstellende Künste	102.670	104.668	109.700	110.469	104.819	109.833	111.763	113.157	118.668	119.625	117.827
7. Designwirtschaft	140.251	144.924	142.904	140.668	136.572	135.261	135.024	135.748	135.574	135.066	136.414
8. Architekturmarkt	79.602	78.819	82.864	81.795	82.875	84.718	87.720	87.932	89.387	90.454	90.771
9. Pressemarkt	186.208	192.266	196.838	200.999	199.014	201.149	200.381	202.189	202.825	225.651	233.626
10. Werbemarkt	180.960	187.687	179.501	177.777	179.102	182.758	185.329	195.101	195.099	191.488	187.709
11. Software-/Games-Industrie	99.652	105.265	105.947	98.996	91.618	93.570	95.768	98.927	101.997	106.161	106.289
12. Sonstige	102.856	105.903	108.788	102.846	98.452	93.862	91.211	92.672	94.238	91.673	89.916
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	140.938	144.179	144.323	141.677	138.011	139.100	140.164	141.788	142.449	142.896	140.871
<i>Gesamtwirtschaft</i>	<i>159.340</i>	<i>168.348</i>	<i>178.513</i>	<i>176.827</i>	<i>175.463</i>	<i>175.697</i>	<i>176.030</i>	<i>175.406</i>	<i>179.523</i>	<i>183.206</i>	<i>185.575</i>
<i>Prozentuale Differenz zur Gesamtwirtschaft</i>	<i>-13,06%</i>	<i>-16,76%</i>	<i>-23,69%</i>	<i>-24,81%</i>	<i>-27,14%</i>	<i>-26,31%</i>	<i>-25,59%</i>	<i>-23,71%</i>	<i>-26,03%</i>	<i>-28,21%</i>	<i>-31,73%</i>

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia

ANZAHL DER UNTERNEHMEN NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (1)

ANZAHL DER UNTERNEHMEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft												
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	1.165	1.180	1.197	1.204	1.218	1.216	1.265	1.291	1.289	1.297	1.278
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	2.235	2.142	2.087	1.998	1.922	1.858	1.809	1.742	1.713	1.635	1.612
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	238	282	306	319	333	353	387	389	398	372	367
59.20.1	Tonstudios etc.	479	539	583	610	634	659	659	700	720	713	703
59.20.2	Tonträgerverlage	395	390	383	366	376	380	388	403	392	386	381
59.20.3	Musikverlage	1.200	1.149	1.134	1.095	1.062	1.075	1.055	1.072	1.066	1.049	1.034
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	1.828	1.661	1.666	1.560	1.510	1.472	1.505	1.556	1.547	1.568	1.546
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	2.024	2.109	2.249	2.395	2.471	2.429	2.547	2.720	2.869	3.012	2.969
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	2.656	2.643	2.683	2.695	2.752	2.776	2.924	3.016	3.166	3.373	3.325
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter	1.414	1.400	1.378	1.337	1.325	1.335	1.316	1.332	1.307	1.269	1.251
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	228	228	228	217	208	206	202	209	210	207	204
	Teilmarkt insgesamt	13.862	13.723	13.894	13.796	13.811	13.759	14.057	14.430	14.677	14.881	14.670
2. Buchmarkt												
18.14	Buchbinderei etc.	1.070	1.041	1.010	993	961	909	896	855	819	792	788
47.61	Einzelhandel mit Büchern	4.290	4.195	4.137	4.038	3.896	3.803	3.716	3.682	3.536	3.395	3.380
47.79.2	Antiquariate	479	459	448	429	428	414	407	391	369	365	363
58.11	Buchverlage	2.193	2.220	2.243	2.209	2.170	2.117	2.075	2.034	1.982	1.918	1.909
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	1.584	1.625	1.718	1.811	1.884	1.974	2.088	2.244	2.411	2.555	2.543
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	6.616	6.941	7.146	7.348	7.472	7.581	7.897	8.062	8.273	8.506	8.467
	Teilmarkt insgesamt	16.232	16.481	16.702	16.828	16.811	16.798	17.079	17.268	17.390	17.531	17.450
3. Kunstmarkt												
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	1.797	1.712	1.685	1.632	1.560	1.469	1.425	1.395	1.336	1.291	1.265
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	2.193	2.115	2.041	2.007	1.949	1.853	1.786	1.752	1.649	1.591	1.558
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	8.883	8.814	8.932	8.892	9.010	8.870	8.949	9.127	9.192	9.223	9.034
91.02	Museumsshops etc.	890	823	764	672	634	602	592	600	575	544	533
	Teilmarkt insgesamt	13.763	13.464	13.422	13.203	13.153	12.794	12.752	12.874	12.752	12.649	12.390
4. Filmwirtschaft												
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	238	282	306	319	333	353	387	389	398	372	368
59.11	Film-/TV-Produktion	5.785	5.253	5.118	4.988	4.894	4.567	4.400	4.409	4.521	4.556	4.501
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	696	767	851	861	856	774	833	852	865	910	899
59.13	Filmverleih und -vertrieb	929	865	792	711	654	576	556	518	475	439	434
59.14	Kinos	888	878	865	843	849	834	841	822	823	822	812
77.22	Videotheken	1.321	1.201	1.087	969	864	753	653	553	428	327	323
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.455	8.710	9.180	9.591	9.990	10.410	10.954	11.532	12.129	12.792	12.638
	Teilmarkt insgesamt	18.312	17.956	18.199	18.282	18.440	18.267	18.624	19.075	19.639	20.218	19.975

Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia



ANZAHL DER UNTERNEHMEN NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (2)

ANZAHL DER UNTERNEHMEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
5. Rundfunkwirtschaft												
60.10	Hörfunkveranstalter	266	262	255	255	262	262	254	252	247	255	251
60.20	Fernsehveranstalter	87	88	91	89	94	89	87	79	79	79	78
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	17.500	17.401	17.782	17.810	17.803	17.723	17.838	17.549	17.166	17.005	16.762
	Teilmarkt insgesamt	17.853	17.751	18.128	18.154	18.159	18.074	18.179	17.880	17.492	17.339	17.091
6. Markt für darstellende Künste												
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	1.986	2.080	2.105	2.111	2.147	2.204	2.269	2.310	2.366	2.471	2.522
90.01.1	Theaterensembles	126	124	128	131	133	142	166	157	171	176	180
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	564	573	546	550	584	588	642	665	724	714	729
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.455	8.710	9.180	9.591	9.990	10.410	10.954	11.532	12.129	12.792	13.053
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	2.024	2.109	2.249	2.395	2.471	2.429	2.547	2.720	2.869	3.012	3.074
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter/-innen	1.414	1.400	1.378	1.337	1.325	1.335	1.316	1.332	1.307	1.269	1.295
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	228	228	228	217	208	206	202	209	210	207	211
90.04.3	Varietés und Kleinkunstabühnen	196	178	168	165	146	159	153	155	153	145	148
	Teilmarkt insgesamt	14.993	15.402	15.982	16.497	17.004	17.473	18.249	19.080	19.929	20.786	21.212
7. Designwirtschaft												
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	3.777	3.706	3.661	3.603	3.477	3.424	3.314	3.308	3.224	3.151	3.160,0
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.675	3.185	3.577	3.862	3.987	4.119	4.189	4.216	4.247	4.272	4.284,0
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	18.060	17.125	16.702	16.096	15.408	14.761	14.426	14.383	14.197	14.009	14.049,0
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	1.606	2.164	2.586	2.975	3.372	3.590	3.792	3.987	4.122	4.340	4.353,0
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	5.506	7.269	8.725	10.054	11.100	12.425	13.598	14.419	15.094	15.740	15.786,0
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	8.017	7.679	7.773	7.303	6.898	6.661	6.588	6.512	6.444	6.339	6.357,0
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	8.691	8.983	9.415	9.783	10.212	10.644	11.220	11.606	11.995	12.456	12.492,0
	Teilmarkt insgesamt	48.332	50.111	52.439	53.676	54.454	55.624	57.127	58.431	59.323	60.307	60.481
8. Architekturmarkt												
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	28.140	27.587	27.554	27.137	26.465	26.084	25.772	25.490	24.900	24.490	24.283
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.675	3.185	3.577	3.862	3.987	4.119	4.189	4.216	4.247	4.272	4.236
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	4.664	4.828	4.990	5.088	5.050	5.083	5.115	5.185	5.135	5.075	5.032
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	3.072	3.088	3.108	3.156	3.168	3.179	3.198	3.193	3.219	3.257	3.229
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	1.405	1.471	1.473	1.519	1.535	1.575	1.575	1.607	1.643	1.629	1.615
	Teilmarkt insgesamt	39.956	40.159	40.702	40.762	40.205	40.040	39.849	39.691	39.144	38.723	38.395



Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt.
Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia

ANZAHL DER UNTERNEHMEN NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (3)

ANZAHL DER UNTERNEHMEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
9. Pressemarkt												
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	9.536	9.219	8.891	8.563	8.208	8.000	8.256	8.604	8.749	8.853	8.711
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	211	200	217	211	212	214	203	198	191	189	186
58.13	Verlegen von Zeitungen	831	829	826	845	849	835	812	808	790	760	748
58.14	Verlegen von Zeitschriften	1.848	1.782	1.741	1.722	1.689	1.643	1.621	1.568	1.531	1.481	1.457
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.396	3.144	3.053	3.002	2.906	2.866	2.799	2.739	2.650	2.552	2.511
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	995	989	988	978	890	838	812	775	751	750	738
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	17.500	17.401	17.782	17.810	17.803	17.723	17.838	17.549	17.166	17.005	16.731
	Teilmarkt insgesamt	34.317	33.564	33.498	33.131	32.557	32.119	32.341	32.241	31.828	31.590	31.082
10. Werbemarkt												
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	36.120	34.250	33.404	32.191	30.815	29.521	28.851	28.765	28.393	28.017	27.619
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	962	1.080	1.173	1.257	1.292	1.334	1.370	1.455	1.499	1.545	1.523
	Teilmarkt insgesamt	37.082	35.330	34.577	33.448	32.107	30.855	30.221	30.220	29.892	29.562	29.142
11. Software-/Games-Industrie												
58.21	Verlegen von Computerspielen	392	354	336	326	295	283	279	273	263	267	276
58.29	Verlegen von sonstiger Software	354	474	534	529	543	544	532	563	611	634	656
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	7.457	8.256	9.037	9.603	10.073	10.611	11.106	11.559	11.882	12.385	12.813
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	18.625	19.172	20.165	21.042	21.919	22.638	23.300	24.182	25.115	26.245	27.152
63.12	Webportale	190	271	341	415	535	649	716	798	932	1.030	1.066
	Teilmarkt insgesamt	27.018	28.527	30.413	31.915	33.365	34.725	35.933	37.375	38.803	40.561	41.963
12. Sonstige												
32.11	Herstellung von Münzen	49	54	54	53	50	45	43	41	41	41	41
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	303	289	304	303	305	318	327	328	324	339	341
74.20.2	Fotolabors	518	466	466	428	413	378	354	338	319	313	315
74.30.2	Selbständige Dolmetscher	6.006	6.237	6.456	6.547	6.637	6.638	6.791	7.173	7.188	7.073	7.123
91.01	Bibliotheken und Archive	111	100	101	81	80	79	73	64	66	62	62
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	104	95	95	92	87	90	92	85	88	85	86
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	262	265	260	247	240	227	207	220	228	227	229
	Teilmarkt insgesamt	7.353	7.506	7.736	7.751	7.812	7.775	7.887	8.249	8.254	8.140	8.197
	Summe mit Doppelzählung	289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	298.302	302.298	306.813	309.122	312.287	312.048
	Doppelte Wirtschaftszweige	50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.336	51.859	52.330	52.523	52.938	53.258
	Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	238.479	239.534	244.290	245.816	246.353	246.967	250.439	254.484	256.600	259.349	258.790
	<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>7,62%</i>	<i>7,69%</i>	<i>7,79%</i>	<i>7,85%</i>	<i>7,91%</i>	<i>7,87%</i>

Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia

UMSÄTZE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (1)

UMSÄTZE (IN MIO. EUR) NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft												
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	532	551	579	592	616	611	628	640	660	708	737
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.105	1.175	1.207	1.245	1.187	1.227	1.279	1.345	1.358	1.373	1.429
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	113	126	140	158	155	154	186	169	174	140	146
59.20.1	Tonstudios etc.	93	109	125	134	126	119	120	130	132	131	136
59.20.2	Tonträgerverlage	1.215	989	1.016	983	866	829	793	541	335	299	312
59.20.3	Musikverlage	587	549	571	918	1.675	1.666	1.749	1.698	1.786	1.760	1.832
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	225	210	239	233	228	209	224	231	224	227	236
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	379	402	440	461	501	550	597	700	864	917	955
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	261	261	274	283	275	308	316	313	326	372	387
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter	1.437	1.509	1.644	1.639	1.597	1.766	1.795	1.897	2.079	2.216	2.306
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	361	389	403	453	447	456	491	475	501	542	564
	Teilmarkt insgesamt	6.307	6.270	6.639	7.099	7.674	7.896	8.178	8.139	8.440	8.685	9.039
2. Buchmarkt												
18.14	Buchbinderei etc.	732	836	871	805	786	733	696	691	710	700	709
47.61	Einzelhandel mit Büchern	3.667	3.600	3.506	3.551	3.451	3.558	3.866	3.831	3.729	3.800	3.848
47.79.2	Antiquariate	66	72	70	65	63	56	61	61	60	57	57
58.11	Buchverlage	9.590	8.848	8.945	8.754	8.581	8.480	8.133	8.457	8.430	8.473	8.581
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	271	274	295	287	278	293	315	374	374	399	404
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	522	552	568	570	578	566	585	611	607	649	658
	Teilmarkt insgesamt	14.848	14.182	14.255	14.032	13.737	13.686	13.657	14.024	13.910	14.077	14.257
3. Kunstmarkt												
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	594	660	742	707	729	619	679	667	685	652	643
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	409	404	432	416	381	324	302	301	288	275	271
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	730	750	753	765	766	770	784	874	839	872	860
91.02	Museumsshops etc.	412	518	414	428	416	378	405	407	440	425	419
	Teilmarkt insgesamt	2.146	2.332	2.341	2.316	2.292	2.091	2.170	2.249	2.252	2.223	2.192
4. Filmwirtschaft												
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	113	126	140	158	155	154	186	169	174	140	142
59.11	Film-/TV-Produktion	4.447	4.489	4.458	4.444	4.418	4.664	4.674	4.676	4.901	5.112	5.183
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	124	153	164	181	240	210	234	211	230	254	257
59.13	Filmverleih und -vertrieb	1.667	1.815	1.993	1.752	1.569	1.572	1.630	1.528	1.527	1.577	1.599
59.14	Kinos	1.315	1.276	1.419	1.527	1.524	1.488	1.761	1.535	1.608	1.424	1.444
77.22	Videotheken	348	315	302	296	261	277	309	353	383	97	99
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	720	752	806	870	892	964	1.049	1.102	1.165	1.268	1.286
	Teilmarkt insgesamt	8.734	8.925	9.283	9.228	9.060	9.328	9.844	9.572	9.987	9.874	10.011

Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt. Rundungsdifferenzen möglich.
Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia



UMSÄTZE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (2)

UMSÄTZE (IN MIO. EUR) NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
5. Rundfunkwirtschaft												
60.10	Hörfunkveranstalter	1.004	965	962	969	981	933	942	1.034	1.007	1.026	1.046
60.20	Fernsehveranstalter	5.233	5.487	5.686	6.135	6.747	7.238	7.423	7.641	8.123	8.409	8.572
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	1.208	1.219	1.258	1.223	1.213	1.206	1.212	1.218	1.204	1.222	1.246
	Teilmarkt insgesamt	7.445	7.671	7.905	8.327	8.942	9.378	9.578	9.892	10.334	10.657	10.864
6. Markt für darstellende Künste												
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	235	239	252	265	272	275	290	305	328	347	355
90.01.1	Theaterensembles	53	54	55	81	91	93	101	103	108	93	95
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	51	55	60	57	79	72	89	97	107	126	129
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	720	752	806	870	892	964	1.049	1.102	1.165	1.268	1.296
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	379	402	440	461	501	550	597	700	864	917	937
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter/-innen	1.437	1.509	1.644	1.639	1.597	1.766	1.795	1.897	2.079	2.216	2.263
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	361	389	403	453	447	456	491	475	501	542	553
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	81	78	82	84	91	86	89	92	92	95	97
	Teilmarkt insgesamt	3.316	3.478	3.742	3.909	3.971	4.262	4.502	4.770	5.244	5.604	5.724
7. Designwirtschaft												
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	2.216	2.531	2.686	2.780	2.336	2.181	2.219	2.110	2.183	2.060	2.095
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	401	485	594	634	669	727	768	873	963	1.073	1.091
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	12.132	12.112	11.704	11.609	11.703	11.868	11.984	12.473	12.684	12.694	12.906
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	237	327	419	475	544	599	625	664	685	747	759
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	495	627	749	856	954	1.078	1.210	1.331	1.463	1.556	1.582
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	1.012	981	1.040	972	922	922	1.028	1.076	1.095	1.168	1.187
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	1.102	1.179	1.160	1.209	1.210	1.191	1.244	1.237	1.248	1.308	1.329
	Teilmarkt insgesamt	17.595	18.243	18.353	18.535	18.338	18.566	19.078	19.764	20.321	20.604	20.949
8. Architekturmarkt												
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	5.821	5.765	6.126	6.117	6.316	6.569	7.080	7.290	7.689	7.951	8.274
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	401	485	594	634	669	727	768	873	963	1.073	1.117
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	1.022	1.066	1.239	1.288	1.347	1.389	1.486	1.599	1.698	1.831	1.905
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	571	543	565	586	603	658	700	737	792	875	911
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	151	171	183	188	196	211	203	202	206	213	222
	Teilmarkt insgesamt	7.967	8.031	8.708	8.813	9.130	9.554	10.236	10.700	11.348	11.943	12.427



Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt. Rundungsdifferenzen möglich.
Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia

UMSÄTZE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (3)

UMSÄTZE (IN MIO. EUR) NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
9. Pressemarkt												
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	3.403	3.351	3.381	3.422	3.303	3.275	3.344	3.458	3.832	3.905	3.986
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	1.369	1.415	1.762	1.875	1.825	1.706	1.599	1.516	1.505	1.443	1.473
58.13	Verlegen von Zeitungen	10.930	11.183	11.501	11.781	11.396	10.595	10.112	10.094	10.291	10.294	10.505
58.14	Verlegen von Zeitschriften	9.918	9.933	9.829	9.934	9.742	9.768	9.708	9.473	9.265	8.424	8.596
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.996	3.785	3.458	3.197	3.120	3.622	3.643	3.733	3.166	3.551	3.624
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	516	513	522	497	466	485	515	561	556	577	589
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	1.208	1.219	1.258	1.223	1.213	1.206	1.212	1.218	1.204	1.222	1.247
	Teilmarkt insgesamt	31.341	31.398	31.711	31.931	31.065	30.657	30.133	30.054	29.820	29.416	30.019
10. Werbemarkt												
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	24.264	24.223	23.407	23.217	23.406	23.737	23.969	24.946	25.367	25.387	25.098
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	1.244	1.491	1.522	1.748	1.769	2.394	3.064	4.459	4.711	4.588	4.535
	Teilmarkt insgesamt	25.508	25.714	24.929	24.965	25.175	26.130	27.033	29.405	30.078	29.975	29.633
11. Software-/Games-Industrie												
58.21	Verlegen von Computerspielen	4.135	3.040	2.327	1.743	1.395	336	269	304	247	304	327
58.29	Verlegen von sonstiger Software	272	429	504	396	425	424	400	442	508	651	700
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	2.530	2.732	3.055	3.179	3.208	3.523	3.955	4.670	5.057	5.752	6.185
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	17.034	19.818	21.997	23.663	23.509	26.489	28.070	30.298	33.313	36.697	39.459
63.12	Webportale	324	477	559	661	881	847	1.667	2.013	2.507	3.251	3.495
	Teilmarkt insgesamt	24.296	26.496	28.442	29.642	29.418	31.619	34.362	37.727	41.632	46.655	50.166
12. Sonstige												
32.11	Herstellung von Münzen	128	118	159	147	160	109	105	117	125	118	116
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	110	125	128	117	124	131	75	68	70	69	68
74.20.2	Fotolabors	567	518	503	449	372	235	232	225	198	186	182
74.30.2	Selbständige Dolmetscher	428	462	495	509	520	536	559	642	630	609	595
91.01	Bibliotheken und Archive	63	66	48	43	44	49	55	30	34	34	33
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	39	32	36	35	34	36	36	36	37	41	40
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	244	267	283	288	277	323	319	306	360	353	345
	Teilmarkt insgesamt	1.578	1.588	1.652	1.587	1.531	1.418	1.381	1.425	1.454	1.411	1.378
	Summe mit Doppelzählung	151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	164.586	170.151	177.720	184.820	191.123	196.661
	Doppelte Wirtschaftszweige	16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.691	18.084	18.906	19.633	20.072	22.576
	Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	134.329	137.333	140.970	143.338	143.155	146.895	152.067	158.814	165.187	171.051	174.085
	<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>7,62%</i>	<i>7,69%</i>	<i>7,79%</i>	<i>7,85%</i>	<i>2,58%</i>	<i>2,56%</i>

Anmerkung: *Werte für 2019 geschätzt. Rundungsdifferenzen möglich.
Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia

KERNERWERBSTÄTIGE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (1)

KERNERWERBSTÄTIGE NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft												
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	6.620	6.396	6.300	6.376	6.339	6.413	6.352	6.385	6.383	6.519	6.667
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	6.111	6.169	6.232	6.292	6.241	6.105	6.081	6.015	6.074	6.052	5.772
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	1.632	1.662	1.626	1.589	1.328	1.265	1.246	1.229	1.228	1.189	1.132
59.20.1	Tonstudios etc.	1.384	1.403	1.449	1.513	1.552	1.556	1.549	1.608	1.683	1.757	1.738
59.20.2	Tonträgerverlage	2.679	2.550	2.666	2.584	1.891	1.776	1.835	1.598	1.656	1.602	1.531
59.20.3	Musikverlage	2.910	3.199	3.095	2.697	2.716	3.224	3.253	3.436	3.560	3.698	3.827
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	7.341	6.812	6.312	5.788	5.786	5.815	5.750	6.929	7.062	7.082	7.156
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	5.522	5.832	6.144	6.622	6.721	6.951	7.570	8.313	8.984	9.968	10.479
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	2.838	2.819	2.865	2.882	2.935	2.944	3.130	3.232	3.370	3.580	3.521
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter	6.344	6.365	6.386	6.593	8.419	8.261	8.105	8.327	8.671	9.021	9.340
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	3.446	3.491	3.552	3.597	3.565	3.631	3.625	3.461	3.476	3.533	3.606
	Teilmarkt insgesamt	46.827	46.698	46.627	46.533	47.493	47.941	48.496	50.533	52.147	54.001	54.769
2. Buchmarkt												
18.14	Buchbinderei etc.	12.071	11.366	10.895	10.791	10.114	9.923	9.551	8.584	8.326	7.975	7.445
47.61	Einzelhandel mit Büchern	28.515	27.926	29.942	29.148	28.522	26.559	23.634	22.155	21.233	19.408	19.656
47.79.2	Antiquariate	809	776	765	752	767	741	719	721	663	678	653
58.11	Buchverlage	25.805	24.804	25.419	25.260	25.423	24.893	24.619	25.221	25.062	24.694	24.755
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	4.666	4.692	4.961	5.160	5.419	5.708	6.027	6.395	6.726	7.002	7.049
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	6.980	7.296	7.522	7.735	7.912	8.093	8.498	8.760	9.021	9.354	9.266
	Teilmarkt insgesamt	78.846	76.860	79.504	78.846	78.157	75.917	73.048	71.836	71.031	69.111	68.824
3. Kunstmarkt												
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	3.560	3.539	3.310	3.290	3.182	3.067	3.100	3.099	3.049	2.969	2.907
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	3.566	3.438	3.400	3.422	3.363	3.174	3.015	2.927	2.783	2.718	2.673
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	10.203	10.160	10.265	10.256	10.361	10.129	10.183	10.367	10.473	10.483	10.325
91.02	Museumsshops etc.	2.095	2.024	1.970	1.944	1.888	1.879	1.879	1.899	1.827	1.755	1.774
	Teilmarkt insgesamt	19.424	19.161	18.945	18.912	18.793	18.249	18.177	18.292	18.132	17.925	17.679
4. Filmwirtschaft												
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	1.632	1.662	1.626	1.589	1.328	1.265	1.246	1.229	1.228	1.189	1.133
59.11	Film-/TV-Produktion	26.148	25.524	25.525	26.109	25.764	26.286	26.492	27.190	28.252	28.785	29.948
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	5.617	5.384	5.580	5.004	4.900	4.917	4.977	4.858	5.116	5.041	5.022
59.13	Filmverleih und -vertrieb	3.422	3.291	3.182	2.945	2.956	2.895	2.716	2.700	2.734	2.696	2.611
59.14	Kinos	8.771	8.581	8.697	8.696	8.816	8.596	9.582	9.592	9.940	9.811	10.189
77.22	Videotheken	3.924	3.608	3.444	3.117	2.744	2.426	2.206	1.824	1.423	1.013	891
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.989	9.263	9.718	10.173	10.582	11.044	11.647	12.319	12.922	13.620	13.470
	Teilmarkt insgesamt	58.503	57.313	57.772	57.633	57.090	57.429	58.866	59.712	61.615	62.155	63.264

Anmerkung: *Werte für 2019 teilweise geschätzt. Rundungsdifferenzen möglich.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia



KERNERWERBSTÄTIGE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (2)

KERNERWERBSTÄTIGE NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
5. Rundfunkwirtschaft												
60.10	Hörfunkveranstalter	13.517	13.601	13.745	13.437	14.030	14.230	15.067	15.093	14.674	14.779	14.759
60.20	Fernsehveranstalter	6.924	7.007	7.304	7.715	8.659	8.879	8.710	8.775	9.434	9.433	9.516
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	18.449	18.273	18.645	18.713	18.663	18.579	18.700	18.552	18.243	18.081	17.779
	Teilmarkt insgesamt	38.890	38.881	39.694	39.865	41.353	41.688	42.477	42.420	42.351	42.293	42.053
6. Markt für darstellende Künste												
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	4.539	4.708	4.914	5.157	5.385	5.592	5.922	6.184	6.516	7.018	7.293
90.01.1	Theaterensembles	1.240	1.340	1.214	1.214	1.056	1.056	1.080	1.121	1.146	1.130	1.118
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	1.292	1.286	1.262	1.107	1.194	1.222	1.275	1.389	1.359	1.427	1.533
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	8.989	9.263	9.718	10.173	10.582	11.044	11.647	12.319	12.922	13.620	13.885
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	5.522	5.832	6.144	6.622	6.721	6.951	7.570	8.313	8.984	9.968	10.584
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter/-innen	6.344	6.365	6.386	6.593	8.419	8.261	8.105	8.327	8.671	9.021	9.384
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	3.446	3.491	3.552	3.597	3.565	3.631	3.625	3.461	3.476	3.533	3.613
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	925	940	923	926	965	1.048	1.054	1.044	1.115	1.129	1.168
	Teilmarkt insgesamt	32.298	33.225	34.112	35.389	37.886	38.805	40.278	42.158	44.189	46.846	48.578
7. Designwirtschaft												
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	14.848	13.847	11.725	11.592	11.396	11.323	11.203	11.202	10.971	10.963	10.907
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.149	4.743	5.399	5.857	6.379	6.595	6.821	7.164	7.484	7.804	8.055
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	67.106	64.774	65.546	65.975	65.589	66.116	66.876	68.882	70.467	71.198	72.032
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	3.332	4.247	4.871	5.643	6.550	7.134	7.989	8.386	9.555	10.076	9.886
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	8.364	10.338	12.261	14.245	15.856	17.567	19.140	20.357	21.428	22.328	22.798
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	10.582	10.482	10.669	10.152	9.829	9.606	9.695	9.911	9.873	9.718	9.729
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	17.071	17.447	17.956	18.303	18.675	18.921	19.573	19.691	20.115	20.464	20.163
	Teilmarkt insgesamt	125.452	125.878	128.427	131.767	134.274	137.262	141.297	145.593	149.893	152.551	153.570
8. Architekturmarkt												
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	74.651	75.306	77.334	79.473	81.311	83.467	86.553	90.265	94.577	98.347	101.829
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.149	4.743	5.399	5.857	6.379	6.595	6.821	7.164	7.484	7.804	8.007
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	11.355	11.600	12.029	11.803	11.721	11.649	11.972	12.369	12.410	12.825	13.491
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	7.035	7.314	7.393	7.617	7.822	8.031	8.323	8.778	9.237	9.787	10.322
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	2.892	2.934	2.932	3.000	2.936	3.033	3.026	3.112	3.242	3.268	3.261
	Teilmarkt insgesamt	100.082	101.897	105.087	107.750	110.169	112.775	116.695	121.688	126.950	132.031	136.910



Anmerkung: *Werte für 2019 teilweise geschätzt. Rundungsdifferenzen möglich.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia

KERNERWERBSTÄTIGE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (3)

KERNERWERBSTÄTIGE NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
9. Pressemarkt												
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	29.143	29.032	28.806	28.622	27.788	27.435	27.650	27.796	27.305	26.942	26.263
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	5.070	5.049	4.352	4.283	4.074	3.832	3.641	3.540	3.131	2.961	2.868
58.13	Verlegen von Zeitungen	51.654	49.515	47.744	47.619	47.020	45.916	44.713	43.885	42.584	41.389	41.201
58.14	Verlegen von Zeitschriften	43.451	41.341	40.655	38.777	38.111	36.212	34.838	33.464	32.873	32.333	32.061
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	11.518	11.264	11.551	11.188	11.059	10.767	10.081	9.635	9.508	8.997	8.723
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	9.027	8.831	9.348	9.658	9.382	9.668	10.757	11.769	13.377	13.160	12.704
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	18.449	18.273	18.645	18.713	18.663	18.579	18.700	18.552	18.243	18.081	17.748
	Teilmarkt insgesamt	168.312	163.305	161.101	158.860	156.097	152.409	150.380	148.641	147.021	143.863	141.568
10. Werbemarkt												
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	134.212	129.548	131.092	131.949	131.177	132.232	133.751	137.763	140.933	142.395	143.584
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	6.746	7.458	7.789	8.482	9.385	10.746	12.112	12.952	13.237	14.140	14.285
	Teilmarkt insgesamt	140.958	137.006	138.881	140.431	140.562	142.978	145.863	150.715	154.170	156.535	157.869
11. Software-/Games-Industrie												
58.21	Verlegen von Computerspielen	1.191	1.517	1.826	1.961	1.583	1.701	1.763	2.080	1.841	1.828	1.829
58.29	Verlegen von sonstiger Software	12.501	15.417	17.932	20.664	22.028	23.144	25.401	28.690	32.407	32.574	33.325
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	25.566	29.477	34.557	38.343	40.190	41.645	45.011	48.173	51.169	55.449	58.496
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	202.254	201.743	208.997	231.515	248.469	260.525	272.735	284.698	301.336	324.442	350.109
63.12	Webportale	2.295	3.554	5.144	6.944	8.822	10.908	13.890	17.723	21.416	25.181	28.224
	Teilmarkt insgesamt	243.807	251.708	268.456	299.427	321.092	337.923	358.800	381.364	408.169	439.474	471.983
12. Sonstige												
32.11	Herstellung von Münzen	465	468	482	511	518	489	538	559	592	604	629
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	832	857	903	891	876	762	754	738	717	740	740
74.20.2	Fotolabors	5.609	5.045	4.862	4.945	5.008	4.704	4.587	4.217	4.003	4.010	3.865
74.30.2	Selbständige Dolmetscher	6.419	6.645	6.930	7.127	7.232	7.200	7.325	7.905	8.005	7.907	7.922
91.01	Bibliotheken und Archive	1.028	991	991	927	895	931	927	945	1.079	1.070	1.092
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	220	210	223	226	223	223	225	205	209	216	227
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	772	774	792	808	795	795	783	807	827	841	853
	Teilmarkt insgesamt	15.346	14.991	15.182	15.436	15.548	15.104	15.140	15.376	15.433	15.388	15.328
	Summe mit Doppelzählung	1.068.745	1.066.923	1.093.788	1.130.848	1.158.513	1.178.480	1.209.516	1.248.326	1.291.100	1.332.174	1.372.394
	Doppelte Wirtschaftszweige	115.637	114.403	117.016	119.119	121.245	122.442	124.589	128.246	131.474	135.148	136.618
	Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	953.108	952.520	976.772	1.011.729	1.037.268	1.056.038	1.084.927	1.120.080	1.159.626	1.197.026	1.235.776
	<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>	<i>3,19%</i>	<i>3,23%</i>	<i>3,27%</i>	<i>3,31%</i>	<i>3,37%</i>

Anmerkung: *Werte für 2019 teilweise geschätzt. Rundungsdifferenzen möglich.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia

MINI-SELBSTÄNDIGE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (1)

MINI-SELBSTÄNDIGE NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016*	2017*	2018*	2019*
1. Musikwirtschaft												
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	414	439	426	416	452	492	471	499	505	514	512
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.113	1.075	1.005	978	952	940	934	912	911	884	885
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	221	267	272	312	350	369	387	402	414	389	386
59.20.1	Tonstudios etc.	610	690	770	832	843	883	931	1.040	1.122	1.163	1.198
59.20.2	Tonträgerverlage	565	538	549	577	554	574	568	614	603	599	597
59.20.3	Musikverlage	1.708	1.649	1.602	1.568	1.598	1.594	1.594	1.650	1.671	1.673	1.679
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	3.644	3.602	3.493	3.414	3.408	3.396	3.352	3.640	3.682	3.796	3.806
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	2.726	2.852	3.016	3.034	3.047	3.077	3.153	3.402	3.595	3.782	3.735
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	4.581	4.622	4.754	4.804	5.034	5.094	5.449	5.688	6.044	6.517	6.501
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter	1.083	1.008	980	953	904	859	878	920	934	937	953
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	115	102	82	79	73	66	75	88	99	108	117
	Teilmarkt insgesamt	16.780	16.844	16.949	16.967	17.215	17.344	17.792	18.857	19.581	20.363	20.370
2. Buchmarkt												
18.14	Buchbinderei etc.	440	437	423	409	393	390	380	363	349	339	338
47.61	Einzelhandel mit Büchern	1.709	1.667	1.680	1.646	1.625	1.572	1.554	1.557	1.508	1.461	1.467
47.79.2	Antiquariate	331	328	319	302	273	298	308	283	269	268	268
58.11	Buchverlage	2.361	2.348	2.420	2.462	2.489	2.454	2.424	2.426	2.402	2.362	2.388
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	2.555	2.880	3.065	3.332	3.729	4.028	4.571	5.026	5.612	6.172	6.366
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	13.669	14.052	14.568	15.066	15.856	16.095	16.673	17.221	17.795	18.422	18.464
	Teilmarkt insgesamt	21.065	21.712	22.475	23.217	24.365	24.837	25.910	26.876	27.935	29.023	29.291
3. Kunstmarkt												
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	6.761	6.409	6.055	5.885	5.734	5.614	5.456	5.492	5.403	5.361	5.389
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	1.606	1.458	1.416	1.380	1.333	1.299	1.267	1.268	1.214	1.192	1.187
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	18.125	18.260	18.458	18.862	19.408	19.450	19.704	20.422	20.834	21.173	21.001
91.02	Museumsshops etc.	675	628	533	504	440	432	399	405	382	356	344
	Teilmarkt insgesamt	27.167	26.755	26.462	26.631	26.915	26.795	26.826	27.586	27.834	28.081	27.921
4. Filmwirtschaft												
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	221	267	272	312	350	369	387	412	445	438	455
59.11	Film-/TV-Produktion	6.272	5.931	5.804	5.625	5.461	5.318	5.206	5.387	5.676	5.888	5.954
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	645	774	837	847	882	945	971	1.035	1.088	1.183	1.207
59.13	Filmverleih und -vertrieb	576	563	504	481	450	456	417	410	388	370	377
59.14	Kinos	216	217	207	198	192	176	170	164	158	152	144
77.22	Videotheken	601	603	543	493	433	362	286	260	215	175	183
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	20.477	21.052	21.826	23.023	24.248	24.758	25.769	27.247	28.555	30.008	29.540
	Teilmarkt insgesamt	29.008	29.407	29.993	30.979	32.016	32.384	33.206	34.915	36.525	38.214	37.860

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen. Im Gegensatz zu den Vorgängerberichten basieren die Werte für die Mini-Selbständigen auf einer Sonderanalyse der Veranlagungsstatistik von Destatis nach Umsatzgrößenklassen. Dies erklärt Abweichungen gegenüber den Voruntersuchungen. →

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020b; eigene Berechnungen Goldmedia

MINI-SELBSTÄNDIGE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (2)

MINI-SELBSTÄNDIGE NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016*	2017*	2018*	2019*
5. Rundfunkwirtschaft												
60.10	Hörfunkveranstalter	208	190	194	177	167	164	154	149	142	143	137
60.20	Fernsehveranstalter	45	59	61	53	56	59	66	66	72	79	84
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	21.273	21.608	21.669	21.768	22.054	22.310	22.493	22.450	22.193	22.217	22.128
	Teilmarkt insgesamt	21.526	21.857	21.924	21.998	22.277	22.533	22.713	22.665	22.408	22.439	22.349
6. Markt für darstellende Künste												
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	1.778	1.898	2.036	2.390	2.669	2.824	3.141	3.370	3.640	3.998	4.281
90.01.1	Theaterensembles	182	182	176	207	244	259	272	276	304	316	326
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	796	755	785	829	877	892	940	969	1.041	1.013	1.021
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	20.477	21.052	21.826	23.023	24.248	24.758	25.769	27.247	28.555	30.008	30.510
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	2.726	2.852	3.016	3.034	3.047	3.077	3.153	3.367	3.536	3.697	3.756
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter/-innen	1.083	1.008	980	953	904	859	878	842	804	759	752
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	115	102	82	79	73	66	75	73	72	71	72
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	176	158	148	132	137	136	122	127	124	116	117
	Teilmarkt insgesamt	27.333	28.007	29.049	30.647	32.199	32.871	34.350	36.271	38.076	39.977	40.835
7. Designwirtschaft												
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	2.024	1.935	1.942	1.942	1.991	1.997	1.989	2.004	1.994	1.989	2.035
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.217	2.519	2.730	2.780	2.902	2.955	3.061	3.137	3.216	3.292	3.359
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	16.523	15.260	14.212	13.471	12.922	12.256	11.989	11.964	11.821	11.675	11.719
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	2.441	3.051	3.682	4.224	4.736	4.998	5.360	5.721	6.002	6.412	6.524
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	7.144	9.191	10.756	12.307	14.252	15.302	16.576	17.516	18.201	18.839	18.753
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	10.072	9.449	8.491	7.885	7.439	6.926	6.649	6.186	5.860	5.507	5.265
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	9.375	9.844	10.511	11.337	12.585	13.260	14.010	15.092	15.994	17.021	17.483
	Teilmarkt insgesamt	49.796	51.249	52.324	53.946	56.827	57.694	59.634	61.619	63.088	64.735	65.138
8. Architekturmarkt												
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	17.738	16.626	15.639	14.928	14.489	13.827	13.182	12.783	12.155	11.629	11.207
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.217	2.519	2.730	2.780	2.902	2.955	3.061	3.137	3.216	3.292	3.321
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	3.002	3.029	2.980	2.857	2.841	2.815	2.783	2.801	2.743	2.680	2.626
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	2.075	2.031	1.935	1.872	1.867	1.741	1.701	1.626	1.566	1.511	1.426
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	1.128	1.099	1.175	1.164	1.222	1.240	1.244	1.286	1.325	1.324	1.323
	Teilmarkt insgesamt	26.160	25.304	24.459	23.601	23.321	22.578	21.971	21.633	21.006	20.436	19.902



Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen. Im Gegensatz zu den Vorgängerberichten basieren die Werte für die Mini-Selbständigen auf einer Sonderanalyse der Veranlagungsstatistik von Destatis nach Umsatzgrößenklassen. Dies erklärt Abweichungen gegenüber den Voruntersuchungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020b; eigene Berechnungen Goldmedia

MINI-SELBSTÄNDIGE NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (3)

MINI-SELBSTÄNDIGE NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019*

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016*	2017*	2018*	2019*
9. Pressemarkt												
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	2.370	2.361	2.208	2.094	2.051	2.067	2.113	2.262	2.337	2.403	2.401
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	69	74	70	75	71	61	66	60	57	56	54
58.13	Verlegen von Zeitungen	229	226	247	251	229	238	240	234	230	222	219
58.14	Verlegen von Zeitschriften	660	694	709	690	676	671	673	657	649	636	633
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	2.664	2.569	2.392	2.310	2.225	2.164	2.206	2.139	2.081	2.016	1.995
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	1.038	1.083	1.068	970	876	804	802	753	727	723	709
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	21.273	21.608	21.669	21.768	22.054	22.310	22.493	22.450	22.193	22.217	22.087
	Teilmarkt insgesamt	28.303	28.615	28.363	28.158	28.182	28.315	28.593	28.554	28.275	28.272	28.098
10. Werbemarkt												
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	33.046	30.520	28.423	26.941	25.844	24.512	23.978	23.929	23.641	23.350	23.040
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	990	1.119	1.216	1.225	1.257	1.271	1.394	1.492	1.571	1.654	1.664
	Teilmarkt insgesamt	34.036	31.639	29.639	28.166	27.101	25.783	25.372	25.421	25.212	25.003	24.704
11. Software-/Games-Industrie												
58.21	Verlegen von Computerspielen	401	362	338	305	282	285	293	276	267	273	283
58.29	Verlegen von sonstiger Software	363	475	538	563	560	572	562	601	658	688	717
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	12.917	13.429	13.815	14.216	15.036	15.581	16.169	16.621	16.898	17.418	17.818
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	15.161	15.620	15.848	16.659	17.538	18.587	19.880	20.355	21.360	22.551	23.568
63.12	Webportale	582	757	988	1.194	1.338	1.420	1.574	1.763	2.068	2.296	2.388
	Teilmarkt insgesamt	29.424	30.643	31.527	32.937	34.754	36.445	38.478	39.616	41.251	43.226	44.774
12. Sonstige												
32.11	Herstellung von Münzen	26	22	21	18	15	16	19	18	20	21	23
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	437	480	540	625	708	747	796	845	872	951	996
74.20.2	Fotolabors	386	385	352	348	326	282	283	259	242	234	233
74.30.2	Selbständige Dolmetscher	8.740	8.566	8.434	8.523	8.658	8.674	8.820	9.334	9.348	9.194	9.254
91.01	Bibliotheken und Archive	132	140	129	119	104	91	93	71	69	60	56
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	90	91	79	72	77	80	80	78	84	83	86
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	177	165	145	108	108	98	88	93	95	93	93
	Teilmarkt insgesamt	9.988	9.849	9.700	9.813	9.996	9.988	10.179	10.699	10.729	10.637	10.741
	Summe mit Doppelzählung	320.586	321.881	322.864	327.060	335.168	337.567	345.024	354.711	361.922	370.407	371.982
	Doppelte Wirtschaftszweige	64.635	64.668	64.787	65.420	66.500	66.650	67.805	69.610	70.828	72.408	71.937
	Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)	255.951	257.213	258.077	261.640	268.668	270.917	277.219	285.101	291.094	297.999	300.044
	<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	<i>10,84%</i>	<i>10,47%</i>	<i>10,09%</i>	<i>9,88%</i>	<i>9,80%</i>	<i>9,86%</i>	<i>9,93%</i>	<i>10,14%</i>	<i>10,26%</i>	<i>10,41%</i>	<i>10,39%</i>

Anmerkung: *Werte basieren auf Schätzungen. Im Gegensatz zu den Vorgängerberichten basieren die Werte für die Mini-Selbständigen auf einer Sonderanalyse der Veranlagungsstatistik von Destatis nach Umsatzgrößenklassen. Dies erklärt Abweichungen gegenüber den Voruntersuchungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020b; eigene Berechnungen Goldmedia

UMSATZGRÖßENKLASSEN (1)

UMSATZGRÖßENKLASSEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN 2018

Teilmarkt	Unternehmenstyp	Größenklasse	Unternehmen		Umsatz	
			Anzahl	Anteil (in %)	in Mio. EUR	Anteil (in %)
1. Musikwirtschaft						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	14.364	96,5%	2.405.660	27,7%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	377	2,5%	1.534.391	17,7%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	57	0,4%	1.227.795	14,1%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	5	0,0%	626.949	7,2%
	nicht zuordenbar		78	0,5%	2.889.841	33,3%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	14.881	100,0%	8.684.636	100,0%
2. Buchmarkt						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	17.058	97,3%	2.798.238	19,9%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	332	1,9%	1.406.757	10,0%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	71	0,4%	1.590.645	11,3%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	31	0,2%	7.623.828	54,2%
	nicht zuordenbar		39	0,2%	657.803	4,7%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	17.531	100,0%	14.077.271	100,0%
3. Kunstmarkt						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	12.513	98,9%	1.280.395	57,6%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	84	0,7%	323.225	14,5%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	5	0,0%	77.147	3,5%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	0	0,0%	0	0,0%
	nicht zuordenbar		47	0,4%	542.049	24,4%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	12.649	100,0%	2.222.817	100,0%
4. Filmwirtschaft						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	19.607	97,0%	2.913.616	29,5%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	388	1,9%	1.329.726	13,5%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	64	0,3%	932.701	9,4%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	24	0,1%	3.123.449	31,6%
	nicht zuordenbar		135	0,7%	1.574.372	15,9%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	20.218	100,0%	9.873.864	100,0%

Anmerkung: Die Gruppe „nicht zuordenbar“ entsteht aufgrund von datenschutzrechtlichen Geheimhaltungen in der Umsatzsteuerstatistik nach Größenklassen. →

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020; eigene Berechnungen Goldmedia

UMSATZGRÖßENKLASSEN (2)

UMSATZGRÖßENKLASSEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN 2018

Teilmarkt	Unternehmenstyp	Größenklasse	Unternehmen		Umsatz	
			Anzahl	Anteil (in %)	in Mio. EUR	Anteil (in %)
5. Rundfunkwirtschaft						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	17.204	99,2%	1.335.689	12,5%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	84	0,5%	347.548	3,3%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	11	0,1%	412.963	3,9%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	0	0,0%	0	0,0%
	nicht zuordenbar		40	0,2%	8.560.550	80,3%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	17.339	100,0%	10.656.750	100,0%
6. Markt für darstellende Künste						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	20.427	98,3%	2.455.250	43,8%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	290	1,4%	1.153.623	20,6%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	49	0,2%	1.044.599	18,6%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	5	0,0%	626.949	11,2%
	nicht zuordenbar		15	0,1%	323.578	5,8%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	20.786	100,0%	5.603.999	100,0%
7. Designwirtschaft						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	59.215	98,2%	7.937.734	38,5%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	818	1,4%	3.282.538	15,9%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	128	0,2%	2.440.389	11,8%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	35	0,1%	5.929.557	28,8%
	nicht zuordenbar		112	0,2%	1.014.246	4,9%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	60.307	100,0%	20.604.464	100,0%
8. Architekturmarkt						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	37.925	97,9%	7.891.334	66,1%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	725	1,9%	2.676.507	22,4%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	34	0,1%	499.909	4,2%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	0	0,0%	0	0,0%
	nicht zuordenbar		39	0,1%	875.000	7,3%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	38.723	100,0%	11.942.750	100,0%

Anmerkung: Die Gruppe „nicht zuordenbar“ entsteht aufgrund von datenschutzrechtlichen Geheimhaltungen in der Umsatzsteuerstatistik nach Größenklassen. →

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020; eigene Berechnungen Goldmedia

UMSATZGRÖßENKLASSEN (3)

UMSATZGRÖßENKLASSEN DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT NACH TEILMÄRKTEN 2018

Teilmarkt	Unternehmenstyp	Größenklasse	Unternehmen		Umsatz	
			Anzahl	Anteil (in %)	in Mio. EUR	Anteil (in %)
9. Pressemarkt						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	30.409	96,3%	5.011.603	17,0%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	840	2,7%	3.486.253	11,9%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	233	0,7%	5.125.487	17,4%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	95	0,3%	15.498.362	52,7%
	nicht zuordenbar		13	0,0%	294.162	1,0%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	31.590	100,0%	29.415.865	100,0%
10. Werbemarkt						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	28.056	94,9%	6.228.698	20,8%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	1.199	4,1%	4.842.338	16,2%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	229	0,8%	4.730.794	15,8%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	78	0,3%	14.172.765	47,3%
	nicht zuordenbar		0	0,0%	0	0,0%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	29.562	100,0%	29.974.595	100,0%
11. Software- und Games-Industrie						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	37.965	93,6%	8.422.533	18,1%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	1.986	4,9%	8.352.317	17,9%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	511	1,3%	10.136.053	21,7%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	85	0,2%	19.400.275	41,6%
	nicht zuordenbar		14	0,0%	343.670	0,7%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	40.561	100,0%	46.654.848	100,0%
12. Sonstige						
	Kleinstunternehmen	bis 2 Mio. EUR	8.054	98,9%	788.752	55,9%
	Kleine Unternehmen	von 2 bis 10 Mio. EUR	27	0,3%	88.382	6,3%
	Mittlere Unternehmen	über 10 bis 50 Mio. EUR	3	0,0%	48.524	3,4%
	Großunternehmen	über 50 Mio. EUR	0	0,0%	0	0,0%
	nicht zuordenbar		56	0,7%	485.037	34,4%
	Alle Unternehmenstypen	Insgesamt	8.140	100,0%	1.410.696	100,0%

Anmerkung: Die Gruppe „nicht zuordenbar“ entsteht aufgrund von datenschutzrechtlichen Geheimhaltungen in der Umsatzsteuerstatistik nach Größenklassen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020; eigene Berechnungen Goldmedia

FRAUENANTEIL (SVB) NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (1)

FRAUENANTEIL BEI SOZ.-PFLICHTIG BESCHÄFTIGTEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019 (IN %)

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
1. Musikwirtschaft												
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	29,4	29,4	29,6	30,0	29,9	30,0	30,6	31,1	31,2	31,7	32,2
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	33,8	32,5	32,3	31,0	30,9	30,3	30,4	30,4	30,6	30,1	31,1
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	33,1	32,9	31,9	33,0	32,7	33,7	33,5	32,0	31,8	32,4	30,1
59.20.1	Tonstudios etc.	36,6	35,9	36,5	37,8	39,9	38,2	38,3	37,7	37,5	35,5	35,2
59.20.2	Tonträgerverlage	39,0	38,9	39,9	39,1	51,9	51,8	51,5	48,5	48,8	51,0	53,0
59.20.3	Musikverlage	55,8	57,4	56,7	56,2	56,0	53,8	53,5	52,4	52,3	52,3	51,7
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	40,1	40,6	40,6	41,6	41,7	42,4	42,4	43,3	44,2	44,5	44,6
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	32,5	31,5	30,6	30,0	31,0	30,0	29,4	28,4	28,5	27,9	27,0
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	57,7	60,8	58,8	56,7	55,7	56,0	54,4	51,4	52,5	53,1	51,5
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter	52,0	52,9	52,2	50,6	50,0	51,1	51,8	51,3	51,4	51,0	51,6
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	42,8	43,1	43,4	43,7	43,8	44,3	44,6	44,7	45,0	45,4	45,8
	Teilmarkt insgesamt	39,3	39,5	39,3	38,7	40,1	40,1	40,2	39,8	40,1	39,9	40,0
2. Buchmarkt												
18.14	Buchbinderei etc.	39,5	39,9	40,0	40,1	39,7	40,8	42,0	42,3	42,6	42,6	43,2
47.61	Einzelhandel mit Büchern	79,8	78,3	75,8	76,0	75,5	75,3	80,0	80,0	79,8	80,4	80,4
47.79.2	Antiquariate	61,8	61,2	61,8	59,1	61,4	60,6	59,0	60,0	55,8	55,9	59,0
58.11	Buchverlage	64,0	64,7	65,6	65,7	66,0	67,0	67,1	67,4	67,5	67,8	67,8
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	67,8	68,0	67,9	68,9	68,5	67,9	68,4	68,0	67,9	66,3	66,0
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	70,6	73,8	77,7	77,3	76,4	71,1	66,6	59,2	61,2	59,3	62,5
	Teilmarkt insgesamt	66,0	66,0	66,0	66,0	66,1	66,3	67,9	68,0	68,0	67,9	68,3
3. Kunstmarkt												
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	74,5	74,8	73,8	74,0	72,7	72,6	72,5	72,5	71,4	71,0	70,5
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	49,7	47,8	47,8	47,1	47,7	48,0	48,0	47,2	47,3	46,7	45,1
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	48,4	49,0	47,7	47,0	49,7	50,2	49,0	49,7	49,9	49,6	50,3
91.02	Museumsshops etc.	58,7	58,4	59,0	59,0	59,3	58,9	59,3	59,4	59,7	59,6	60,1
	Teilmarkt insgesamt	59,0	59,0	57,8	57,5	58,0	58,3	58,5	58,6	58,5	58,1	57,8
4. Filmwirtschaft												
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	33,1	32,9	31,9	33,0	32,7	33,7	33,5	32,0	31,8	32,4	30,1
59.11	Film-/TV-Produktion	45,8	45,9	45,8	45,9	45,8	45,5	45,3	45,2	45,3	45,3	46,0
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	41,4	40,4	41,5	41,6	41,8	41,5	42,7	40,9	42,4	43,3	42,8
59.13	Filmverleih und -vertrieb	52,1	52,6	52,1	52,4	51,7	51,6	53,2	53,0	53,2	53,4	54,4
59.14	Kinos	45,6	45,3	45,5	46,2	46,4	48,0	48,6	49,2	49,0	48,2	48,4
77.22	Videotheken	54,1	53,7	54,1	54,0	53,1	53,1	52,1	51,5	50,1	49,7	47,9
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	64,6	64,9	63,8	63,1	65,2	64,5	64,9	64,2	62,8	60,5	62,0
	Teilmarkt insgesamt	46,0	45,8	45,9	46,1	46,2	46,3	46,5	46,3	46,4	46,3	46,7

FRAUENANTEIL (SVB) NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (2)

FRAUENANTEIL BEI SOZ.-PFLICHTIG BESCHÄFTIGTEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019 (IN %)

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
5. Rundfunkwirtschaft												
60.10	Hörfunkveranstalter	48,2	48,4	48,6	48,7	48,8	48,9	49,6	49,4	49,5	49,5	50,0
60.20	Fernsehveranstalter	48,3	48,2	48,1	48,0	48,2	48,9	49,1	48,5	49,0	49,2	49,6
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	66,6	66,6	66,4	66,1	68,6	68,7	67,9	63,6	61,9	60,3	61,1
	Teilmarkt insgesamt	49,1	49,1	49,1	49,2	49,4	49,6	50,0	49,7	49,8	49,9	50,3
6. Markt für darstellende Künste												
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	65,9	66,2	65,6	65,9	66,6	67,2	67,2	66,8	66,9	66,2	66,6
90.01.1	Theaterensembles	45,9	46,1	46,2	46,3	46,7	46,7	46,8	46,7	46,4	47,0	47,4
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	29,1	26,9	27,4	28,5	28,7	27,0	27,6	28,2	30,2	36,6	39,9
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	64,6	64,9	63,8	63,1	65,2	64,5	64,9	64,2	62,8	60,5	62,0
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	32,5	31,5	30,6	30,0	31,0	30,0	29,4	28,4	28,5	27,9	27,0
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter/-innen	52,0	52,9	52,2	50,6	50,0	51,1	51,8	51,3	51,4	51,0	51,6
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	42,8	43,1	43,4	43,7	43,8	44,3	44,6	44,7	45,0	45,4	45,8
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	50,5	49,3	50,9	52,0	53,7	50,7	51,7	50,8	50,3	50,6	49,1
	Teilmarkt insgesamt	47,4	47,3	47,0	46,8	47,5	47,6	47,6	46,9	47,0	46,5	46,5
7. Designwirtschaft												
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	52,1	52,6	60,8	61,8	61,9	61,7	62,0	62,2	62,7	63,0	63,1
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	59,8	61,6	61,6	62,2	61,3	61,6	62,5	61,8	61,8	60,4	61,6
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	55,5	55,1	54,9	55,0	55,0	54,8	54,9	54,6	54,4	54,5	54,5
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	57,4	54,8	54,5	53,3	54,8	54,2	50,6	49,7	51,3	51,0	50,9
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	53,9	56,5	56,7	56,7	55,7	54,4	54,5	54,8	54,2	54,6	54,3
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	52,2	50,8	50,7	51,2	50,4	50,4	51,1	50,0	50,2	50,5	49,6
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	67,2	67,7	68,6	68,9	69,1	69,6	69,1	68,6	68,2	67,4	66,0
	Teilmarkt insgesamt	56,2	56,2	57,1	57,3	57,2	57,0	56,8	56,4	56,3	56,2	56,0
8. Architekturmarkt												
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	54,8	55,1	55,3	55,8	55,9	56,3	56,2	56,5	56,3	56,3	56,1
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	59,8	61,6	61,6	62,2	61,3	61,6	62,5	61,8	61,8	60,4	61,6
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	51,7	51,6	51,3	52,1	52,8	53,2	53,2	53,8	53,5	54,2	55,1
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	54,8	54,9	57,6	58,3	58,8	58,4	59,0	59,2	59,1	59,5	59,7
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	40,2	40,5	40,3	38,8	39,9	39,2	39,9	39,1	40,2	41,1	40,0
	Teilmarkt insgesamt	54,2	54,5	54,8	55,4	55,7	56,0	56,1	56,3	56,1	56,2	56,2



FRAUENANTEIL (SVB) NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (3)

FRAUENANTEIL BEI SOZ.-PFLICHTIG BESCHÄFTIGTEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019 (IN %)

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
9. Pressemarkt												
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	68,9	69,4	69,4	69,9	69,6	70,3	70,8	71,0	70,9	70,4	70,0
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	68,5	68,9	67,7	67,8	67,7	66,7	66,1	66,0	64,1	63,5	64,3
58.13	Verlegen von Zeitungen	50,8	50,9	51,1	51,3	51,6	51,7	51,4	52,0	52,1	52,4	52,5
58.14	Verlegen von Zeitschriften	59,0	59,3	59,4	59,9	59,9	60,5	60,8	61,0	60,7	60,8	61,1
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	56,4	56,5	56,2	56,9	57,1	57,3	57,6	57,4	57,9	58,4	58,6
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	49,7	50,1	49,8	50,3	50,2	50,8	50,1	50,0	48,9	49,0	49,1
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	66,6	66,6	66,4	66,1	68,6	68,7	67,9	63,6	61,9	60,3	61,1
	Teilmarkt insgesamt	57,0	57,4	57,4	57,8	57,8	58,1	58,1	58,2	57,9	57,9	58,0
10. Werbemarkt												
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	55,5	55,1	54,9	55,0	55,0	54,8	54,9	54,6	54,4	54,5	54,5
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	54,7	54,6	53,0	53,6	53,5	53,3	54,1	54,4	54,3	54,2	53,5
	Teilmarkt insgesamt	55,4	55,1	54,8	54,9	54,9	54,7	54,8	54,6	54,4	54,5	54,4
11. Software-/Games-Industrie												
58.21	Verlegen von Computerspielen	29,9	30,0	29,5	29,0	24,6	25,3	24,9	25,8	25,0	25,3	27,4
58.29	Verlegen von sonstiger Software	23,3	25,3	25,8	26,0	26,3	26,6	26,2	26,4	26,6	27,6	28,3
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	31,3	31,2	31,0	31,2	32,1	32,1	32,2	33,7	34,5	34,9	35,6
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	25,7	25,6	25,4	25,3	25,5	25,3	25,4	25,6	25,7	26,0	26,5
63.12	Webportale	40,7	42,1	41,9	42,1	41,2	41,5	42,9	42,7	42,4	43,8	43,5
	Teilmarkt insgesamt	26,2	26,4	26,4	26,4	26,7	26,6	26,9	27,4	27,7	28,2	28,7
12. Sonstige												
32.11	Herstellung von Münzen	42,1	40,6	41,4	40,4	40,2	41,9	40,4	41,1	41,7	41,9	43,0
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	58,8	60,7	59,4	59,0	57,1	58,6	60,9	61,0	58,8	58,9	58,1
74.20.2	Fotolabors	56,4	56,5	55,8	54,6	54,2	53,3	52,8	54,1	53,6	53,0	51,9
74.30.2	Selbständige Dolmetscher	73,4	74,3	70,5	64,5	67,4	69,8	73,4	63,1	64,0	64,6	68,8
91.01	Bibliotheken und Archive	70,9	71,1	71,6	71,2	70,5	70,1	69,7	69,8	68,3	68,1	68,2
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	44,4	46,3	48,0	48,9	49,5	49,9	51,4	51,2	49,3	50,2	48,6
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	45,3	45,5	46,2	46,2	46,5	47,2	47,8	47,9	48,5	49,3	50,3
	Teilmarkt insgesamt	57,5	57,7	57,2	56,0	55,6	55,6	55,5	55,9	55,7	55,5	55,5
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		46,4	46,2	45,9	45,4	45,1	44,7	44,6	44,3	44,0	43,7	43,6
<i>Gesamtwirtschaft</i>		<i>45,7</i>	<i>45,8</i>	<i>45,8</i>	<i>45,9</i>	<i>46,1</i>	<i>46,2</i>	<i>46,4</i>	<i>46,4</i>	<i>46,3</i>	<i>46,2</i>	<i>46,2</i>

FRAUENANTEIL (GB) NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (1)

FRAUENANTEIL BEI GERINGFÜGIG BESCHÄFTIGTEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019 (IN %)

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
1. Musikwirtschaft												
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	58,5	59,6	59,0	57,8	59,3	57,9	55,3	55,1	56,6	56,6	51,0
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	56,2	56,5	56,1	55,7	53,3	55,4	52,4	52,9	51,2	51,2	52,1
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	53,7	48,3	53,0	50,2	48,4	53,9	50,2	46,7	44,4	44,2	47,2
59.20.1	Tonstudios etc.	56,0	59,7	58,2	56,8	59,7	58,6	57,0	59,2	59,9	59,9	59,2
59.20.2	Tonträgerverlage	62,6	66,5	61,6	62,9	58,4	59,4	57,7	53,5	54,9	55,4	61,4
59.20.3	Musikverlage	65,8	66,6	65,7	63,3	62,0	62,4	66,1	67,7	61,9	63,0	61,3
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	46,8	46,4	46,1	47,8	48,7	50,6	49,5	50,7	53,4	52,2	58,1
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	40,6	39,1	40,4	37,1	38,0	37,6	35,6	36,4	36,1	35,0	34,4
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	77,5	77,4	76,4	68,1	72,2	76,6	75,0	75,2	77,0	75,0	79,5
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter	55,4	53,9	53,2	53,8	52,6	54,5	53,9	54,6	56,0	55,9	58,5
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	59,6	58,8	59,4	59,7	59,1	58,9	58,6	58,4	58,4	59,7	62,2
	Teilmarkt insgesamt	53,6	52,9	52,6	51,8	51,0	51,8	50,1	50,3	50,3	49,6	50,7
2. Buchmarkt												
18.14	Buchbinderei etc.	63,8	63,9	63,4	63,0	60,3	61,8	61,6	57,2	58,4	59,9	62,9
47.61	Einzelhandel mit Büchern	82,8	82,7	82,4	82,6	82,8	82,8	82,2	82,0	80,5	81,0	81,4
47.79.2	Antiquariate	71,8	74,1	72,6	69,3	72,2	67,3	68,7	64,7	60,6	60,0	61,0
58.11	Buchverlage	64,8	65,5	64,8	64,9	66,8	67,2	66,3	67,8	66,9	66,7	67,9
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	72,0	72,4	72,0	70,7	69,5	67,6	66,9	67,4	66,3	65,1	67,8
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	79,0	82,5	78,3	81,0	79,9	78,4	77,4	77,4	76,3	74,7	75,8
	Teilmarkt insgesamt	74,5	74,9	74,2	74,1	74,3	74,2	73,8	72,7	72,0	72,5	74,6
3. Kunstmarkt												
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	82,7	82,6	81,9	81,8	81,5	81,1	81,2	80,2	80,3	79,4	81,5
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	59,4	59,6	59,1	56,9	55,9	57,3	58,5	59,1	58,0	57,4	59,6
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	62,3	61,8	63,0	63,1	61,1	59,3	61,4	60,5	60,2	61,3	60,3
91.02	Museumsshops etc.	64,2	64,7	63,0	63,4	64,0	63,7	63,9	63,5	63,2	64,0	62,5
	Teilmarkt insgesamt	70,3	70,1	69,6	69,0	68,0	68,1	68,8	68,3	68,2	67,8	69,1
4. Filmwirtschaft												
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	53,7	48,3	53,0	50,2	48,4	53,9	50,2	46,7	44,4	44,2	47,2
59.11	Film-/TV-Produktion	56,1	55,2	54,4	56,2	55,6	55,4	54,7	54,1	54,2	57,6	55,8
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	55,9	53,1	54,4	55,8	57,6	57,9	57,3	59,9	57,1	59,9	60,5
59.13	Filmverleih und -vertrieb	58,5	57,3	60,7	59,3	57,4	55,6	56,8	53,1	55,4	57,2	54,7
59.14	Kinos	56,8	56,8	57,4	57,3	57,6	57,5	57,3	57,1	56,6	56,5	58,5
77.22	Videotheken	62,3	60,9	60,6	59,1	59,0	57,9	57,1	57,5	56,3	54,5	57,4
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	62,5	60,1	61,2	63,5	62,3	60,3	60,6	60,0	59,4	59,7	60,9
	Teilmarkt insgesamt	58,2	57,4	57,8	57,7	57,7	57,3	57,0	56,7	56,2	56,8	58,0

FRAUENANTEIL (GB) NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (2)

FRAUENANTEIL BEI GERINGFÜGIG BESCHÄFTIGTEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019 (IN %)

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
5. Rundfunkwirtschaft												
60.10	Hörfunkveranstalter	55,1	55,6	59,8	59,7	58,4	57,5	60,0	57,4	57,9	59,0	59,3
60.20	Fernsehveranstalter	45,1	48,0	48,4	48,6	54,6	52,6	56,4	52,5	51,9	51,9	51,5
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	74,4	75,5	72,7	74,2	71,7	72,1	71,5	71,9	73,2	71,8	71,8
	Teilmarkt insgesamt	63,8	64,6	65,5	65,9	64,6	63,7	64,8	63,1	63,4	63,5	63,0
6. Markt für darstellende Künste												
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	67,4	67,4	66,6	67,4	67,5	68,7	69,0	69,5	70,0	70,2	72,8
90.01.1	Theaterensembles	62,0	57,5	59,9	60,6	60,0	61,8	62,5	60,7	60,2	61,1	63,1
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	49,0	59,1	57,1	52,6	54,4	49,5	58,5	60,3	56,3	58,1	57,1
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	62,5	60,1	61,2	63,5	62,3	60,3	60,6	60,0	59,4	59,7	60,9
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	40,6	39,1	40,4	37,1	38,0	37,6	35,6	36,4	36,1	35,0	34,4
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter/-innen	55,4	53,9	53,2	53,8	52,6	54,5	53,9	54,6	56,0	55,9	58,5
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	59,6	58,8	59,4	59,7	59,1	58,9	58,6	58,4	58,4	59,7	62,2
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	63,0	64,5	61,3	62,2	64,1	65,9	64,9	64,1	64,3	62,7	61,0
	Teilmarkt insgesamt	58,2	57,4	57,0	57,2	57,0	57,7	57,0	57,3	57,4	57,0	59,0
7. Designwirtschaft												
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	74,6	73,6	72,9	73,9	74,4	73,7	72,3	72,7	72,5	72,0	75,2
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	73,3	71,2	70,9	68,0	68,8	67,9	68,9	69,6	68,8	69,3	68,8
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	53,7	52,3	52,2	51,9	52,0	51,2	50,5	50,1	49,7	49,2	47,4
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	71,5	71,4	70,3	71,2	71,6	70,5	68,4	69,1	67,5	68,4	70,3
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	65,7	65,6	65,4	64,7	64,7	66,5	63,8	65,0	64,9	65,7	68,2
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	65,8	65,1	64,0	65,0	64,3	63,8	63,4	62,1	62,6	61,7	63,5
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	74,3	73,7	73,0	73,0	72,1	73,1	73,3	72,9	71,9	70,9	72,3
	Teilmarkt insgesamt	56,4	55,2	55,2	55,1	55,3	54,5	54,2	53,5	53,2	52,8	51,5
8. Architekturmarkt												
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	74,8	74,5	74,4	73,6	72,8	72,3	71,9	71,4	70,5	70,1	68,7
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	73,3	71,2	70,9	68,0	68,8	67,9	68,9	69,6	68,8	69,3	68,8
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	65,9	66,7	63,9	66,6	64,8	65,1	65,1	63,9	63,9	63,9	61,1
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	69,9	68,1	68,6	69,2	71,3	68,9	68,0	67,7	68,1	68,0	64,1
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	60,2	58,4	60,7	58,9	55,8	51,0	54,5	56,0	56,4	54,9	53,8
	Teilmarkt insgesamt	73,4	73,0	72,8	72,3	71,6	70,9	70,6	70,3	69,6	69,2	67,5



FRAUENANTEIL (GB) NACH WIRTSCHAFTSZWEIG (3)

FRAUENANTEIL BEI GERINGFÜGIG BESCHÄFTIGTEN NACH TEILMÄRKTEN UND WIRTSCHAFTSZWEIGEN, 2009 BIS 2019 (IN %)

Teilmarkt/WZ 2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
9. Pressemarkt												
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	77,1	77,2	77,1	77,0	76,7	76,3	75,7	76,5	74,3	74,5	77,7
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	66,2	65,1	63,2	66,5	67,6	66,1	64,8	61,4	63,4	64,6	63,2
58.13	Verlegen von Zeitungen	49,7	49,2	48,9	48,2	48,0	47,2	46,9	46,2	45,2	45,2	44,8
58.14	Verlegen von Zeitschriften	51,9	54,2	53,8	52,7	53,4	54,5	53,9	54,7	53,7	53,2	52,8
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	54,5	51,5	50,4	50,0	49,5	51,7	56,0	55,5	53,4	52,9	51,5
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	56,2	58,2	58,1	54,9	57,0	56,6	55,7	58,1	56,7	56,5	55,5
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	74,4	75,5	72,7	74,2	71,7	72,1	71,5	71,9	73,2	71,8	71,8
	Teilmarkt insgesamt	55,2	54,9	54,3	53,7	53,5	54,1	54,5	54,3	53,5	53,3	53,2
10. Werbemarkt												
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	53,7	52,3	52,2	51,9	52,0	51,2	50,5	50,1	49,7	49,2	47,4
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	52,3	50,6	51,2	51,1	51,2	52,5	52,6	56,0	58,1	57,7	58,6
	Teilmarkt insgesamt	53,6	52,2	52,1	51,8	52,0	51,3	50,6	50,2	49,9	49,5	47,7
11. Software-/Games-Industrie												
58.21	Verlegen von Computerspielen	39,6	35,6	45,9	42,2	36,2	35,4	45,7	41,4	42,0	56,7	53,3
58.29	Verlegen von sonstiger Software	56,8	57,6	56,1	55,7	55,4	55,1	54,1	56,0	56,3	55,6	53,7
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	58,2	55,9	56,6	55,9	56,4	57,3	57,7	57,5	58,1	58,2	55,8
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	60,9	60,7	59,7	58,9	58,0	57,2	57,5	56,7	55,7	55,7	52,2
63.12	Webportale	57,3	53,3	56,0	56,3	56,7	56,7	52,2	53,7	54,0	54,1	55,0
	Teilmarkt insgesamt	60,0	59,2	58,6	57,8	57,3	56,9	56,9	56,6	56,1	56,1	53,3
12. Sonstige												
32.11	Herstellung von Münzen	66,7	59,5	60,0	58,2	60,4	59,4	57,8	59,9	57,0	55,8	62,1
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	67,6	69,9	69,8	71,2	70,1	71,3	69,5	67,5	68,0	70,6	72,6
74.20.2	Fotolabors	66,0	62,8	62,2	63,2	63,1	61,4	63,9	61,2	62,2	60,3	56,8
74.30.2	Selbständige Dolmetscher	64,0	64,2	62,8	63,9	61,4	63,2	63,4	64,5	64,0	61,7	60,1
91.01	Bibliotheken und Archive	65,5	65,7	65,9	65,3	65,2	66,0	65,1	65,5	66,0	64,8	64,2
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	56,4	60,0	62,1	57,8	53,3	51,3	56,7	55,8	53,4	54,5	55,7
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	62,5	62,6	62,0	63,1	64,3	62,5	63,7	63,2	64,0	61,9	60,4
	Teilmarkt insgesamt	65,7	64,2	63,8	64,5	64,1	63,7	64,2	63,5	63,6	62,5	61,7
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		57,9	57,2	56,9	56,6	56,6	56,5	56,7	56,2	55,7	55,6	55,0
<i>Gesamtwirtschaft</i>		<i>63,2</i>	<i>62,7</i>	<i>62,3</i>	<i>61,9</i>	<i>61,4</i>	<i>61,0</i>	<i>60,6</i>	<i>60,2</i>	<i>59,6</i>	<i>59,1</i>	<i>60,8</i>

EUROPÄISCHER VERGLEICH/ ABGRENZUNG DER KKW NACH TEILGRUPPEN

Teilgruppe/ WZ 2008	Wirtschaftszweig	Anteilswert Unternehmen*	Anteilswert Umsatz**	Anteilswert Beschäftigte***	Anteilswert geringfügig Beschäftigte****
1. Verlagsgewerbe					
58.1	Buch-, Presse-, Softwareverlage	100	100	100	100
58.2	Verlegen von Software	100	100	100	100
2. Filmwirtschaft / Tonträgerindustrie					
59.1	Filmwirtschaft				
59.2	Tonträger-/Musikverlage	100	100	100	100
3. Rundfunk					
60	Hörfunk und Fernsehen	100	100	40	40
4. Software und Games u. ä.					
aus 62.0	Erbringung von Dienstleistungen der Informationstechnologie	39	39	47	50
5. Architekturbüros					
aus 71.1	Architektur- und Ingenieurbüros	29	18	18	26
6. Werbung					
73.1	Werbung	100	100	100	100
7. Designbüros, Fotografie u. ä.					
74.1	Ateliers für Textil-, Schmuck-, Grafik- u. ä. Design	100	100	100	100
74.2	Fotografie und Fotolabors	100	100	100	100
74.3	Übersetzen und Dolmetschen	100	100	100	100
8. Künstlerische/kreative Aktivitäten u. ä.					
90.0	Kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten	100	100	38	60
9. Museen, Bibliotheken, u. ä.					
91.0	Bibliotheken, Archive, Museen, botanische und zoologische Gärten	100	100	8	8
10. Schmuck- u. Musikinstrumentenproduktion					
32.1	Herstellung von Münzen, Schmuck und ähnlichen Erzeugnissen	100	100	100	100
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	100	100	100	100
11. Kulturhandel u. ä.					
47.6	Einzelhandel mit Verlagsprodukten, Sportausrüstungen und Spielwaren (in Verkaufsräumen)	89	75	83	96

Die nachfolgend untersuchten internationalen Standardindikatoren geben einen Überblick über die Kennzahlen Anzahl der Unternehmen, Umsatz, Erwerbstätige, Bruttowertschöpfung und Bruttoinvestitionen in Sachanlagen im europäischen Vergleich. Als Basis dient die Strukturelle Unternehmensstatistik (SBS), die bei Eurostat zentral für die Länder der Europäischen Union zusammengetragen und veröffentlicht wird.

Die dargestellten Werte der KKW basieren auf der Teilgruppendefinition (siehe Tabelle). Aus diesem Grund differieren die Werte für Deutschland von den Ergebnissen der im übrigen Bericht verwendeten Abgrenzung nach Teilmärkten.

Die Strukturelle Unternehmensstatistik erfasst auf Ebene der Teilgruppenabgrenzung den größten Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft. Aufgrund fehlender Daten in der SBS werden die Gruppen „Künstlerische/kreative Aktivitäten u. ä.“ (WZ 90) und „Museen, Bibliotheken u. ä.“ (WZ 91) in den Zahlen nicht berücksichtigt. Teilweise mussten Werte geschätzt werden.

Anmerkung: Modell enthält keine Wirtschaftszweige mit Mehrfachzuordnung, deshalb keine Darstellung der doppelten Erfassung erforderlich. *Steuerpflichtige und Unternehmen mit 17.500 Euro und mehr Jahresumsatz; **Umsatz entspricht Lieferungen und Leistungen; ***Beschäftigte entspricht sozialversicherungspflichtige Voll- und Teilzeitbeschäftigte ohne geringfügig Beschäftigte; ****geringfügig Beschäftigte entspricht geringfügig entlohnte Beschäftigte (ausschließlich geringfügige und im Nebenjob Beschäftigte zusammen). Lesebeispiel: Für die Berechnung der Zahl der Unternehmen in der Teilgruppe Architekturbüros wurden 29 % der Unternehmen aus dem Wirtschaftszweig 71.1 Architektur- und Ingenieurbüros eingerechnet.
Quelle: Wirtschaftszweigklassifikation WZ 2008, Destatis; Arbeitskreis Kulturstatistik e. V., Söndermann 2012

EUROPÄISCHER VERGLEICH: ANZAHL UNTERNEHMEN

KKW IM EUROPÄISCHEN VERGLEICH 2012 BIS 2018 – ANZAHL UNTERNEHMEN

Land	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	Veränderung 2012/2018
Belgien	39.560	40.448	39.647	40.596	42.399	42.578	44.398	12,2%
Bulgarien	14.991	15.310	15.665	16.120	16.798	17.145	17.528	16,9%
Dänemark	19.648	19.768	20.349	20.280	21.639	22.405	22.721	15,6%
Deutschland	158.585	163.510	185.678	192.862	194.449	206.215	203.082	28,1%
Estland	4.037	4.495	4.847	5.292	5.483	6.192	6.636	64,4%
Finnland	17.101	17.153	16.955	16.999	17.036	17.389	17.178	0,5%
Frankreich	197.652	213.070	235.871	200.533	211.216	199.563	207.042	4,8%
Griechenland	42.684	40.874	45.879	42.754	42.161	38.174	37.710	-11,7%
Italien	207.035	200.424	200.238	199.464	203.451	206.371	208.285	0,6%
Kroatien	9.235	9.325	9.305	9.415	9.571	9.866	10.223	10,7%
Litauen	9.444	10.285	13.453	15.426	16.386	17.842	19.243	103,7%
Niederlande	103.074	126.885	132.115	139.191	147.009	153.322	162.442	57,6%
Norwegen	23.776	24.213	24.850	26.644	26.868	26.481	26.645	12,1%
Österreich	28.621	29.218	29.892	30.279	30.620	31.745	31.223	9,1%
Polen	95.353	94.907	102.933	109.691	118.778	126.806	146.627	53,8%
Portugal	36.083	35.314	35.532	36.663	38.043	40.248	41.383	14,7%
Rumänien	22.947	23.749	25.149	25.977	27.544	29.842	31.762	38,4%
Schweden	87.439	86.164	87.687	88.466	89.758	90.316	86.279	-1,3%
Slowakei	20.384	20.851	23.498	25.558	26.631	29.229	31.952	56,8%
Slowenien	9.106	10.057	10.625	11.370	12.064	12.616	13.181	44,7%
Spanien	130.449	126.948	128.529	134.307	154.880	151.680	158.725	21,7%
Tschechien	67.432	66.365	67.322	68.814	71.495	75.519	79.965	18,6%
Ungarn	37.434	35.410	37.709	40.300	42.645	45.496	48.925	30,7%
Vereinigtes Königreich	153.046	164.365	172.500	184.415	192.400	194.506	196.635	28,5%
Zypern	2.344	2.337	2.386	2.495	2.735	3.057	3.374	44,0%

EUROPÄISCHER VERGLEICH: UMSATZ

KKW IM EUROPÄISCHEN VERGLEICH 2012 BIS 2018 – UMSATZ (IN MIO. EUR)

Land	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	Veränderung 2012/2018
Belgien	21.355	21.161	22.307	21.561	22.282	23.744	21.806	2,1%
Bulgarien	1.876	1.964	2.064	2.330	2.502	2.691	2.961	57,9%
Dänemark	14.990	14.810	15.321	16.229	16.338	16.707	16.942	13,0%
Deutschland	144.806	148.725	154.370	153.574	166.109	175.864	178.148	23,0%
Estland	795	867	987	1.030	1.109	1.254	1.418	78,4%
Finnland	10.676	7.787	11.451	11.879	12.162	12.511	14.349	34,4%
Frankreich	121.565	120.972	119.009	121.747	124.707	134.563	135.162	11,2%
Griechenland	6.133	5.733	5.260	5.284	5.208	5.552	5.578	-9,1%
Italien	71.221	67.639	68.246	69.960	69.050	70.052	72.057	1,2%
Kroatien	1.988	1.988	1.929	1.991	2.105	2.288	2.515	26,5%
Litauen	949	1.024	1.123	1.284	1.353	1.511	1.687	77,8%
Niederlande	32.116	31.267	32.851	35.037	38.913	41.681	44.646	39,0%
Norwegen	20.261	20.266	19.396	18.392	17.889	18.182	18.480	-8,8%
Österreich	17.625	18.204	17.685	18.549	18.126	18.671	18.974	7,7%
Polen	20.957	21.298	20.512	22.707	23.212	25.551	27.282	30,2%
Portugal	6.842	6.533	6.749	7.053	7.437	7.957	8.365	22,3%
Rumänien	4.727	4.572	5.065	5.506	6.016	6.498	7.371	55,9%
Schweden	32.173	32.393	31.823	37.729	38.455	39.166	39.890	24,0%
Slowakei	3.236	2.864	3.379	4.040	4.236	4.676	5.162	59,5%
Slowenien	1.922	1.835	1.902	2.012	2.080	2.256	2.431	26,5%
Spanien	51.480	48.786	51.132	55.119	57.281	59.423	61.852	20,1%
Tschechien	10.348	9.896	9.720	10.463	11.179	12.258	13.627	31,7%
Ungarn	6.326	6.313	6.156	6.298	6.673	7.604	8.087	27,8%
Vereinigtes Königreich	147.842	148.830	164.611	203.451	188.246	192.450	199.475	34,9%
Zypern	961	1.199	1.239	1.383	1.566	1.905	2.117	120,3%

EUROPÄISCHER VERGLEICH: BRUTTOWERTSCHÖPFUNG

KKW IM EUROPÄISCHEN VERGLEICH 2012 BIS 2018 – BRUTTOWERTSCHÖPFUNG (IN MIO. EUR)

Land	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	Veränderung 2012/2018
Belgien	6.160	6.151	6.468	6.826	6.871	6.977	7.368	19,6%
Bulgarien	603	650	695	827	959	1.077	1.265	109,8%
Dänemark	5.829	6.012	6.193	6.590	7.017	7.051	7.086	21,6%
Deutschland	63.388	67.959	70.111	71.354	72.963	74.701	78.208	23,4%
Estland	279	284	325	366	397	436	479	71,6%
Finnland	4.214	1.526	4.548	4.601	4.865	5.142	5.672	34,6%
Frankreich	46.933	46.724	47.725	48.559	49.706	54.864	54.597	16,3%
Griechenland	2.135	1.807	1.577	1.647	1.491	1.952	1.691	-20,8%
Italien	22.284	21.888	22.535	23.270	23.285	23.808	24.939	11,9%
Kroatien	628	680	681	713	769	858	958	52,5%
Litauen	311	363	419	485	513	582	660	112,3%
Niederlande	13.319	13.262	13.747	14.217	15.272	16.089	16.950	27,3%
Norwegen	8.094	8.099	7.782	7.338	7.076	7.244	7.416	-8,4%
Österreich	5.588	5.982	6.028	6.347	6.261	6.411	6.683	19,6%
Polen	6.823	6.281	6.537	7.070	7.472	8.012	8.639	26,6%
Portugal	2.114	2.113	2.200	2.303	2.504	2.757	2.978	40,9%
Rumänien	1.451	1.610	2.022	2.143	2.541	2.931	3.305	127,7%
Schweden	11.624	11.838	11.828	13.517	13.673	13.331	12.998	11,8%
Slowakei	1.127	830	966	1.124	1.186	1.246	1.309	16,2%
Slowenien	530	513	552	597	634	725	802	51,4%
Spanien	17.306	16.722	17.184	19.020	19.519	20.914	22.294	28,8%
Tschechien	2.954	2.783	2.849	3.192	3.327	3.836	4.421	49,6%
Ungarn	1.880	1.887	1.840	1.806	1.830	2.240	2.487	32,3%
Vereinigtes Königreich	65.738	68.553	76.895	104.709	92.452	88.166	84.078	27,9%
Zypern	283	331	398	282	331	396	645	128,2%

EUROPÄISCHER VERGLEICH: INVESTITIONEN*

KKW IM EUROPÄISCHEN VERGLEICH 2012 BIS 2018 – BRUTTOINVESTITION IN SACHANLAGEN (IN MIO. EUR)

Land	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	Veränderung 2012/2018
Belgien	740	786	960	886	871	741	927	25,3%
Bulgarien	71	79	88	85	90	83	86	21,2%
Dänemark	250	295	217	227	261	218	226	-9,6%
Deutschland	3.199	3.299	3.255	3.231	3.573	3.896	4.506	40,9%
Estland	20	29	31	27	33	39	46	130,5%
Finnland	220	111	150	170	191	199	181	-17,9%
Frankreich	2.589	2.808	2.715	3.003	3.053	4.560	4.339	67,6%
Griechenland	239	145	198	204	185	162	89	-62,7%
Italien	1.930	1.219	1.232	1.181	1.295	1.263	1.220	-36,8%
Kroatien	27	23	30	18	35	27	27	2,9%
Litauen	30	38	44	38	42	44	46	53,7%
Niederlande	622	702	630	660	683	908	998	60,5%
Norwegen	347	322	331	275	282	334	396	14,0%
Österreich	306	311	315	348	333	282	422	38,1%
Polen	871	710	681	763	706	803	848	-2,6%
Portugal	153	159	211	182	204	208	263	72,3%
Rumänien	211	192	320	271	251	347	314	49,0%
Schweden	583	467	516	575	555	612	675	15,8%
Slowakei	94	104	139	144	208	297	332	252,9%
Slowenien	70	51	34	37	35	52	56	-19,5%
Spanien	773	767	787	896	863	997	915	18,4%
Tschechien	325	290	260	301	327	407	392	20,9%
Ungarn	159	168	207	159	160	233	238	49,9%
Vereinigtes Königreich	3.448	3.975	5.082	6.705	7.590	6.057	6.136	77,9%
Zypern	17	10	37	10	22	25	14	-19,4%

EUROPÄISCHER VERGLEICH: BESCHÄFTIGTE

KKW IM EUROPÄISCHEN VERGLEICH 2012 BIS 2018 – BESCHÄFTIGTE

Land	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	Veränderung 2012/2018
Belgien	103.290	104.227	101.464	102.531	105.671	109.273	117.842	14,1%
Bulgarien	55.516	55.737	55.493	57.008	62.702	64.587	67.996	22,5%
Dänemark	93.460	94.031	94.265	95.749	103.321	104.921	106.547	14,0%
Deutschland	1.090.738	1.108.921	1.145.499	1.163.744	1.184.597	1.247.839	1.330.819	22,0%
Estland	15.334	16.379	16.084	16.815	17.464	18.474	19.542	27,4%
Finnland	78.226	79.320	79.040	78.907	79.218	80.966	83.388	6,6%
Frankreich	702.059	706.808	726.724	694.317	734.085	760.581	745.474	6,2%
Griechenland	91.951	89.717	90.116	79.390	86.550	83.712	92.047	0,1%
Italien	472.381	470.340	469.384	473.585	488.767	498.936	503.455	6,6%
Kroatien	31.289	31.304	32.321	31.707	32.407	33.663	34.719	11,0%
Litauen	27.193	28.431	31.438	33.915	35.463	36.516	37.600	38,3%
Niederlande	269.557	264.653	263.319	275.572	284.119	296.300	309.003	14,6%
Norwegen	81.909	82.984	84.914	89.111	90.542	91.000	91.460	11,7%
Österreich	107.126	109.937	112.600	115.308	117.022	119.530	121.976	13,9%
Polen	264.327	259.301	275.107	293.868	315.371	329.112	348.093	31,7%
Portugal	87.210	85.537	87.545	91.161	94.721	101.805	107.693	23,5%
Rumänien	109.088	113.021	115.027	118.877	125.513	129.575	136.800	25,4%
Schweden	180.826	183.073	181.881	193.809	200.645	206.810	213.164	17,9%
Slowakei	44.777	44.064	50.594	56.287	55.273	59.230	63.470	41,7%
Slowenien	20.855	21.369	21.655	22.283	22.972	24.129	25.343	21,5%
Spanien	440.861	425.517	426.769	451.683	476.391	481.564	513.008	16,4%
Tschechien	120.038	118.028	119.082	122.310	127.309	133.117	137.959	14,9%
Ungarn	86.207	84.244	87.536	92.257	98.652	101.185	105.437	22,3%
Vereinigtes Königreich	888.662	901.783	953.921	979.979	1.037.824	1.021.088	1.004.622	13,0%
Zypern	7.186	6.502	6.807	7.322	8.019	8.836	10.062	40,0%

BEZUGSGRÖßEN UND STATISTISCHE QUELLEN

Anzahl Unternehmen

Als Quelle für die Anzahl der Unternehmen wurde die Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes (Destatis) verwendet, die seit dem Jahr 2009 in der neuen Wirtschaftszweigabgrenzung WZ 2008 vorliegt. Der Begriff des Unternehmens wird in der Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen) als eine rechtlich selbständige Einheit mit mehr als 17.500 EUR Jahresumsatz definiert. Dazu zählen alle Unternehmensformen einschließlich der Freiberufler mit eigenem Büro, alle Selbständigen mit und ohne abhängig Beschäftigte und alle Unternehmen mit Gewerbebetrieben. Der Begriff des Unternehmens reicht also über den umgangssprachlichen Kontext hinaus und umfasst auch alle Einzelunternehmen, Ein-Personen-Unternehmen, vom kleinsten über die klein- und mittelständischen bis zu den großen Unternehmen. Das Verständnis für diese Bandbreite der verschiedenen Unternehmenstypen ist gerade für die Kultur- und Kreativwirtschaft von besonderer Bedeutung, da hier ein nicht unerheblicher Teil der wirtschaftlichen und beschäftigungsbezogenen Aktivitäten gerade auf die kleinen und kleinsten Unternehmenstypen entfällt.

Umsatz

Der Umsatz wird ebenfalls anhand der Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes bestimmt. Der Begriff des Umsatzes schließt in der Umsatzsteuerstatistik denjenigen Teil des Umsatzes ein, der die steuerbaren Lieferungen und Leistungen eines Unternehmens enthält, und zwar für alle Unternehmen und Selbständige mit mehr als 17.500 EUR Jahresumsatz.

Da die Umsatzsteuerstatistik auch die Erfassung der Umsätze je Wirtschaftszweig nach Umsatzgrößenklassen ermöglicht (acht Klassen beginnend von 17.501 EUR Jahresumsatz bis 50 Mio. EUR), kann die Kultur- und Kreativwirtschaft auch nach Größenstrukturen untersucht werden. In Anlehnung an die EU-Definition der KMU wird nach vier Unternehmenstypen differenziert: Kleinstunternehmen (bis 2 Mio. EUR Umsatz), kleine Unternehmen (>2 bis 10 Mio. EUR Umsatz), mittlere Unternehmen (>10 bis 50 Mio. EUR Umsatz) sowie große Unternehmen (über 50 Mio. EUR Umsatz). Aufgrund von datenschutzrechtlichen Bestimmungen dürfen Werte für einzelne Größenklassen bei geringen Fallzahlen nicht publiziert werden. Dies führt dazu, dass ein gewisser Teil an Unternehmen nicht zu einer der vier Unternehmensgrößenklassen zuordenbar ist. In der Regel sind dies, gemessen am Umsatz, hauptsächlich mittlere und große Unternehmen.

BEZUGSGRÖßEN UND STATISTISCHE QUELLEN

Bruttowertschöpfung

Daten zur Bruttowertschöpfung werden in der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung (VGR) des Statistischen Bundesamtes ausgewiesen. Die Bruttowertschöpfung steht nur auf Ebene der Wirtschaftsabteilungen (Zweisteller) zur Verfügung und eignet sich deshalb nicht direkt für die Teilmarkt- bzw. Teilgruppenabgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Methodisch basiert die Berechnung auf den Werten der Bruttowertschöpfung der VGR (siehe oben). Hinzu kommt eine Gewichtung auf Basis der Umsatzverteilung aus der Umsatzsteuerstatistik, um den einzelnen Wirtschaftszweigen der Kultur- und Kreativwirtschaft individuelle Wertschöpfungswerte zuzuweisen. Bei den Vergleichsbranchen, wie beispielsweise dem Maschinenbau, werden die Daten ebenfalls aus der VGR entnommen. Eine Gewichtung auf Basis der Umsatzsteuerstatistik ist nicht notwendig, da es sich hier – anders als bei der Kultur- und Kreativwirtschaft – um homogene Branchen handelt, deren Bruttowertschöpfungswerte direkt in der VGR zur Verfügung gestellt werden.

Internationaler Vergleich

Um den Stand der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft im internationalen Kontext einzuordnen, ist ein Ländervergleich notwendig. Auf Basis der Strukturellen Unternehmensstatistik (SBS) der Europäischen Statistikbehörde Eurostat werden die gängigen Kernindikatoren (Anzahl Unternehmen, Umsatz, Wertschöpfung, Bruttoinvestitionen in Sachanlagen und Beschäftigung) für die wirtschaftliche Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft von insgesamt 25 europäischen Ländern miteinander verglichen.

Die dargestellten Werte der Kultur- und Kreativwirtschaft basieren auf der Abgrenzung der KKW nach Teilgruppen. Aus diesem Grund differieren die Werte für Deutschland von den Ergebnissen der im übrigen Bericht verwendeten Abgrenzung nach Teilmärkten.

Aufgrund fehlender Daten in der zugrunde liegenden Strukturellen Unternehmensstatistik werden die Gruppen „Künstlerische/kreative Aktivitäten u. ä.“ (WZ 90) und „Museen, Bibliotheken u. ä.“ (WZ 91) in den Zahlen nicht berücksichtigt. Teilweise mussten Werte geschätzt werden.

BEZUGSGRÖßEN UND STATISTISCHE QUELLEN

Erwerbstätigkeit

Diese Bezugsgröße gibt an, wie groß der Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zum Beschäftigungsmarkt unter besonderer Berücksichtigung eines hohen Anteils von Selbständigen oder Ein-Personen-Unternehmen ist. Der Begriff der Erwerbstätigkeit umfasst zum einen die Selbständigen und zum anderen die abhängig Beschäftigten. Die Selbständigen werden auf Basis der Umsatzsteuerstatistik ermittelt. Selbständige auf Basis der Umsatzsteuerstatistik weisen einen Umsatz von mehr als 17.500 EUR auf. Mini-Selbständige umfassen steuerpflichtige Unternehmer* innen mit bis zu 17.500 EUR Jahresumsatz.

Geringfügig Erwerbstätige umfassen die geringfügig Beschäftigten und, abweichend zu den Vorgängerstudien, die Mini-Selbständigen. Die sog. „geringfügig Tätigen“ auf Basis des Mikrozensus werden nicht mehr ausgewiesen.

Die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit deckt ebenfalls den gesamten volkswirtschaftlichen Bereich entsprechend der Wirtschaftszweigklassifikation ab und liefert Daten bis zu den Wirtschaftsunterklassen (5-Steller). Anhand der Beschäftigungsstatistik können Aussagen über die sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (svB) und die geringfügig Beschäftigten (gB) getroffen werden.

Mini-Selbständige

Mini-Selbständige umfassen im Rahmen des Berichts Unternehmer*innen mit einem jährlichen Umsatz von bis zu 17.500 EUR. Die Zahl der Mini-Selbständigen basiert auf der Umsatzsteuerstatistik auf Basis der Umsatzsteuererklärungen (Veranlagungen). Im Gegensatz zur Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen) werden hier auch Unternehmen mit einem jährlichen Umsatz bis 17.500 EUR berücksichtigt. Ergebnisse der Statistik liegen jedoch erst ca. 3 ¾ Jahre nach Ende des Berichtszeitraums vor. Aus diesem Grund mussten für den vorliegenden Bericht die Werte ab 2016 geschätzt werden.

Im Gegensatz zu den Vorgängerberichten basieren die Werte für die Mini-Selbständigen auf einer Sonderanalyse der Veranlagungsstatistik von Destatis nach Umsatzgrößenklassen. Dies erklärt Abweichungen gegenüber den Voruntersuchungen.

BEZUGSGRÖßEN UND STATISTISCHE QUELLEN

Creative Employment

Die Berechnung des Creative Employment basiert auf der „Klassifikation der Berufe 2010“ (KldB 2010) und den Angaben der Bundesagentur für Arbeit zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (svB) in den jeweiligen Berufsklassen.

Basis der Abgrenzung kreativer Berufe in den KldB 2010 waren bereits vorliegende Ansätze im Monitoringbericht KKW 2013 sowie ein Vergleich mit Abgrenzungsansätzen zu „creative occupations“ im Vereinigten Königreich (DCMS, 2016) und im Bereich des cultural employment von Eurostat (ESSnet-culture, 2012).

Die Analysen erfolgten dann auf Basis einer Sonderauswertung der Bundesagentur für Arbeit, in deren Rahmen eine Zuordnung der ausgeübten Tätigkeiten nach KldB 2010 sowie nach Wirtschaftszweigen (3 Steller-Ebene) sowohl auf nationaler als auch regionaler Ebene durchgeführt wurde. Die KldB lagen national bis zu einer 5-Steller-Ebene vor, auf Länderebene in einer 3-Steller-Form und auf Stadt- und Kreisebene in einer 2-Steller-Form. Für die Ermittlung auf Länder- und Stadt-/Kreisebene wurden daher Schätzungen unter der Bedingung vorgenommen, dass die jeweiligen Anteile der 5-Steller-Ebene an der 2- und 3-Steller-Ebene, die sich national ermitteln lassen, auf der Länder- und Stadt-/Kreisebene gleich verteilt sind.

CREATIVE EMPLOYMENT – BERUFGSRUPPEN

KldB 2010	Bezeichnung	KldB 2010	Bezeichnung	KldB 2010	Bezeichnung
1133	Hufbeschlagsschmiede/-schmiedinnen	4342	Berufe in der Programmierung	9353	Berufe in der Gravur
1214	Berufe im Garten-, Landschafts- und Sportplatzbau (12144)	4349	Führungskräfte – Softwareentw. und Programmierung	9354	Berufe in der Schilder- und Leuchtreklameherstellung
2123	Berufe in der Steinmetztechnik	6251	Berufe im Buchhandel	9360	Berufe im Musikinstrumentenbau
2134	Berufe in der Glasveredlung	6252	Berufe im Kunst- und Antiquitätenhandel	9361	Berufe im Streich- und Zupfinstrumentenbau
2234	Berufe im Holz-, Möbel- und Innenausbau (22343)	6253	Berufe im Musikfachhandel	9362	Berufe im Holzblasinstrumentenbau
2235	FlechtwerksgestalterInnen, Bürsten- und PinselmacherInnen	6313	AnimatuerInnen; GästebetreuerInnen	9363	Berufe im Metallblasinstrumentenbau
2238	Berufe in der Holzbe- und verarbeitung	6314	ReiseleiterInnen; FremdenführerInnen	9364	Berufe im Klavier- und Cembalobau
2321	Berufe in der Digital- und Printmediengestaltung	6340	Berufe im Veranstaltungsservice und -management	9365	Berufe im Orgel- und Harmoniumbau
2322	Berufe im Grafik-, Kommunikations- und Fotodesign	7142	DolmetscherInnen; ÜbersetzerInnen	9368	Berufe im Musikinstrumentenbau (sonst. Spez.)
2328	Berufe in der technischen Mediengestaltung	7144	Kodierer, KorrekturleserInnen oder verwandte Berufe	9411	MusikerInnen
2329	Aufsichts- und Führungskräfte – Technische Mediengestaltung	7331	Berufe im Archivwesen	9412	SängerInnen
2332	Berufe in der Fotografie	7332	Berufe im Bibliothekswesen	9413	DirigentInnen
2339	Aufsichtskräfte – Fototechnik und Fotografie	7333	Berufe im Dokumentations- und Informationsdienst	9414	KomponistInnen
2342	Berufe in der Buchbinderei und Druckweiterverarbeitung	7339	Führungskräfte: Medien-, Dokum.- und Info.-dienste	9418	Musik-, Gesangs- und Dirigententätigkeiten (sonst. Spez.)
2723	Berufe im Modellbau	8174	Berufe in der Kunst- und Musiktherapie	9421	SchauspielerInnen
2728	Technisches Zeichnen, Konstruktion und Modellbau	8233	TätowiererInnen und PiercerInnen	9422	TänzerInnen und ChoreographInnen
2811	Berufe in der Textilgestaltung	8234	Berufe in der Maskenbildnerei	9428	Berufe im Schauspiel, Tanz und Bewegungskunst (sonst. Spez.)
2812	Berufe in der Textilherstellung	8441	Berufe in der Musikpädagogik	9430	Berufe in Moderation und Unterhaltung
2814	Berufe in der Textilveredlung	8443	Berufe in der Kunst- und Theaterpädagogik	9431	KomikerInnen und KabarettistInnen
2821	Berufe im Modedesign	8453	TanzlehrerInnen	9432	ZauberInnen und IllusionistInnen
2822	Berufe in der Bekleidungs-, Hut- und Mützenherstellung	9124	Berufe in Medien- und Theaterwissenschaften	9433	Hörfunk- und FernsehmoderatorInnen
2830	Berufe in der Leder-, Pelzherstellung und -verarbeitung	9211	Berufe in Werbung und Marketing	9438	Berufe in Moderation und Unterhaltung (sonst. Spez.)
2834	Berufe in der Pelzbe- und -verarbeitung	9219	Führungskräfte – Werbung und Marketing	9440	Berufe in der Theater-, Film- und Fernsehproduktion
3110	Berufe in der Bauplanung und -überwachung	9220	Berufe in der Öffentlichkeitsarbeit	9441	Berufe in der Regie
3111	Berufe in der Architektur	9229	Führungskräfte – Öffentlichkeitsarbeit	9448	Berufe in der Theater-, Film- und Fernsehproduktion (sonst. Spez.)
3112	Berufe in der Stadt- und Raumplanung	9230	Verlags- und Medienkaufleute	9449	Aufsichts-/Führungskräfte – Theater-, Film- und Fernsehproduktion
3119	Aufsichts-/Führungskräfte – Bauplanung/-überwachung, Archit.	9238	Verlags- und Medienkaufleute (sonst. spez. Tätigkeit)	9451	Berufe in der Veranstaltungs- und Bühnentechnik
3321	Berufe für Maler- und Lackierarbeiten (33212/33213)	9239	Führungskräfte - Verlags- und Medienwirtschaft	9452	Berufe in derameratechnik
3322	Berufe für Stuckateurarbeiten (33223)	9241	RedakteurInnen und JournalistInnen	9453	Berufe in der Bild- und Tontechnik
3332	Berufe in der Zimmerei (33323)	9242	LektorInnen	9458	Berufe in der Veranstaltungs-, Kamera- und Tontechnik
4310	Berufe in der Informatik	9243	AutorInnen und SchriftstellerInnen	9459	Aufsichtskräfte: Veranstaltungs-, Kamera- und Tontechnik
4311	Berufe in der Wirtschaftsinformatik	9249	Führungskräfte – Redaktion und Journalismus	9461	Berufe in der Bühnen- und Kostümbildnerei
4312	Berufe in der technischen Informatik	9310	Berufe im Produkt- und Industriedesign	9462	Berufe in der Requisite
4313	Berufe in der Bio- und Medizininformatik	9321	Berufe in der Innenarchitektur	9469	Aufsichtskräfte: Bühnen- und Kostümbildnerei, Requisite
4314	Berufe in der Geoinformatik	9322	Berufe im visuellen Marketing	9470	Museumsberufe
4315	Berufe in der Medieninformatik	9323	Berufe in der Raumausstattung (93233)	9471	Berufe in der Museums- und Ausstellungstechnik
4319	Führungskräfte – Informatik	9329	Aufsichtskräfte – Innenarchitek., visuelles Marketing, Raumausstat.	9472	Kunstsachverständige
4321	Berufe in der IT-Systemanalyse	9330	Berufe im Kunsthandwerk und bildender Kunst	9479	Führungskräfte - Museum
4322	Berufe in der IT-Anwendungsberatung	9331	Berufe in der Bildhauerei		
4329	Führungskräfte – IT-Systemanalyse, -Anwendungsberat. & Vertrieb	9332	KunstmalerInnen und ZeichnerInnen		
4331	Berufe in der IT-Netzwerktechnik	9333	Berufe in der Drechslerei und Spielzeugherstellung		
4332	Berufe in der IT-Koordination	9334	Berufe im Vergolderhandwerk		
4333	Berufe in der IT-Organisation	9335	Berufe in der Wachszieherei		
4334	Berufe in der IT-Systemadministration	9338	Berufe im Kunsthandwerk und bildender Kunst (sonst. Spez.)		
4335	Berufe in der Datenbankabwicklung und -administration	9341	Berufe in der kunsthandwerklichen Keramikgestaltung		
4336	Berufe in der Webadministration	9342	Berufe in der kunsthand. Glas-, Keramik- und Porzellanmalerei		
4338	Berufe in der IT-Netzwerktechnik, -Koord., -Admin. und -Organ.	9343	Berufe in der kunsthandwerklichen Glasbläserei		
4339	Führungskräfte – IT-Netzwerktechnik, -Koord., -Admin. und -Organ.	9351	Berufe in der kunsthandwerklichen Metallgestaltung		
4341	Berufe in der Softwareentwicklung	9352	Ber. i. d. kunsthand. Schmuckwarenherst., Edelstein-&-metallbearb.		

PROGNOSEN 2019/2020

Prognosen bis 2019

Die vorläufigen amtlichen Ergebnisse zu den wirtschaftlichen Kennzahlen der Unternehmen sowie zu den selbständig Erwerbstätigen liegen aus der Umsatzsteuerstatistik und den Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen (VGR) wie folgt vor:

- Umsätze, Anzahl Unternehmen, Anzahl Selbständige bis 2018
- Bruttowertschöpfung über die VGR bis 2017
- Mini-Selbständige bis 2015

Für die Datenfortschreibung bis 2019 erfolgte eine eigene Prognose auf Basis der Entwicklungsraten der Vorjahre.

Umsatzprognose 2020

Für die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft erfolgte eine Umsatzprognose für 2020. Basis der Prognose bilden die publizierten Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes („Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie“ vom 21.04.2020):

„Im mittleren Szenario wird bei einer starken Betroffenheit nach wie vor davon ausgegangen, dass einigen Teilbranchen 30 bis 40 Prozent der jährlichen Einnahmen aufgrund ausbleibender

Einkünfte entfallen. Eine mittlere Betroffenheit steht für Umsatzeinbußen von 20 bis 30 Prozent und eine niedrige Betroffenheit für 10 bis 20 Prozent. Dieses Szenario geht davon aus, dass starke wirtschaftliche Einschränkungen der Krise bis in den August zu erwarten sind und danach schrittweise eine Erholung der Wirtschaft stattfindet.

Das gravierende Szenario führt bei einer starken Betroffenheit zu einem Ausfall von 70 bis 80 Prozent der jährlichen Umsätze, bei einer mittleren Betroffenheit zu 50 Prozent an Einbußen und bei einer niedrigeren Betroffenheit zu 20 bis 30 Prozent. Dieses Szenario unterstellt, dass sich starke Einschränkungen des wirtschaftlichen Lebens bis an das Jahresende ziehen. Zu diesem Szenario kann eine weitere Infektionswelle und ein damit einhergehender Lockdown führen.“

Für die Umsatzberechnung 2020 wurden die prozentualen Prognosewerte des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes herangezogen. Die Umsätze für das Jahr 2020 wurden dabei auf Basis der fortgeschriebenen Umsätze für 2019 anhand der prozentualen Prognosewerte berechnet.

VERBÄNDE UND QUELLEN (1)

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUR MUSIKWIRTSCHAFT

Berlin Music Commission	www.berlin-music-commission.de
Bundesinnungsverband für das Musikinstrumenten - Handwerk	www.biv-musikinstrumente.de
Bundeskonzert Jazz	www.bk-jazz.de
Berufsverband der Auftragskomponisten in Deutschland (CC Composers Club) e. V.	www.composers-club.de
Bundesverband der deutschen Musikinstrumenten-Hersteller e. V.	www.musikinstrumente.org
Bundesverband der Freien Musikschulen e.V.	www.bdpm-musikschulverband.de
Bundesverband der Konzert- und Veranstaltungswirtschaft e. V.	www.bdkv.de
Bundesverband Musiktechnologie Deutschland („MusicTech Germany) e.V.	www.music-tech.de
Bundesverband Musikindustrie e. V.	www.musikindustrie.de
Deutsche Filmkomponistenunion	www.defkom.de
Deutsche Jazzunion	www.deutsche-jazzunion.de
Deutscher Komponistenverband e. V.	www.komponistenverband.de
Deutscher Musikrat e. V.	www.musikrat.de
Deutscher Rock & Pop Musikerverband e. V.	www.musiker-online.com/deutscher-rock-pop-musikerverband-e-v
Deutscher Tonkünstlerverband e. V.	www.dtkv.org
DMV- Deutscher Musikverleger-Verband e. V.	www.dmv-online.com
EVVC – Europäischer Verband der Veranstaltungs-Centren e.V.	www.evvc.org
GEMA – Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte	www.gema.de
Gesamtverband Deutscher Musikfachgeschäfte e. V.	www.gdm-online.com
Interessenverband Musikmanager & Consultants e. V.	www.imuc.de
LiveMusikKommission Verband der Musikspielstätten in Deutschland e.V.	www.livemusikkommission.de
mediamusic Berufsverband Medienmusik e. V.	www.mediamusic-ev.de
MIZ-Deutsches Musikinformationszentrum, Themenportal Musikwirtschaft	www.miz.org/artikel_themenportale_vorbemerkungen_tpmwmusikwirtschaft.html
SOMM - Society Of Music Merchants e. V.	www.somm.eu
Vdm Verband deutscher Musikschulen	www.musikschulen.de
Verband Deutscher Streichquartette e. V.	www.vdsq.de
Verband Deutscher Tonmeister e. V.	www.tonmeister.de
Verband unabhängiger Musikunternehmen e. V.	www.vut.de
VPLT - Der Verband für Medien- und Veranstaltungstechnik e. V.	www.vplt.org

VERBÄNDE UND QUELLEN (2)

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUM BUCHMARKT

Autorinnenvereinigung e. V.	www.autorinnenvereinigung.eu
BDÜ - Bundesverband der Dolmetscher und Übersetzer e. V.	www.bdue.de
Börsenverein des Deutschen Buchhandels e. V.	www.boersenverein.de
Bundesverband junger Autoren und Autorinnen e. V.	www.jungeautoren.org
Deutsche Literaturkonferenz e. V.	www.literaturkonferenz.de/home.html
Freier Deutscher Autorenverband, Schutzverband deutscher Schriftsteller e. V.	www.fda.de
Verband der Freien Lektorinnen und Lektoren e. V.	www.vfl.de
Verband Deutscher Antiquare e. V.	www.antiquare.de
Verband deutscher Schriftsteller (VS) in ver.di	www.vs.verdi.de

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUM KUNSTMARKT

BDK Fachverband für Kunstpädagogik e. V.	www.bdk-online.info
Bundesverband Bildender Künstlerinnen und Künstler e. V.	www.bbk-bundesverband.de
Bundesverband Deutscher Galerien und Kunsthändler e. V.	www.bvdg.de
Bundesverband Deutscher Kunstversteigerer e. V.	www.kunstversteigerer.de
Deutscher Künstlerbund e. V.	www.kuenstlerbund.de
Internationale Gesellschaft der Bildenden Künste	www.igbk.de
Verband der Gemeinschaften der Künstlerinnen und Kunstförderer e. V. (GEDOK)	www.gedok.de
Verband deutscher Kunsthistoriker	www.kunsthistoriker.org
Verein zur Veranstaltung von Kunstausstellungen e. V.	www.diegrosse.de

VERBÄNDE UND QUELLEN (3)

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUR FILMWIRTSCHAFT

AG Kino-Gilde deutscher Filmkunsttheater e. V.	www.agkino.de
AG Kurzfilm e. V. - Bundesverband Deutscher Kurzfilm	www.ag-kurzfilm.de
AG Verleih-Arbeitsgemeinschaft der unabhängigen Filmverleiher e. V.	www.ag-verleih.de
Allianz Deutscher Produzenten-Film & Fernsehen e. V.	www.produzentenallianz.de
Arbeitsgemeinschaft Dokumentarfilm e. V. (AG DOK)	www.agdok.de
Berufsvereinigung Filmton e. V.	www.bvft.de
Bundesverband Audiovisuelle Medien e. V. (BVV)	www.bvv-medien.de
Bundesverband Beleuchtung und Kamerabühne e. V.	www.bvb-verband.de
Bundesverband Casting e. V.	www.castingverband.de
Bundesverband Kinematografie (BVK)	www.kinematografie.org
Bundesverband der Fernseh- und Filmregisseure in Deutschland e. V. (BVR)	www.regieverband.de
Bundesverband Schauspiel e. V. (BFFS)	www.bffs.de
Bundesverband Deutscher Film-Autoren e. V. (BDFA)	www.bdfa.de
Bundesverband Deutscher Film- und AV-Produzenten e. V. (BAV)	www.bundesverband-av.de
Bundesverband deutscher Stuntleute e. V.	www.german-stunt-association.de
Bundesverband Filmschnitt Editor e. V.	www.bfs-filmeditor.de
Bundesverband Kommunale Filmarbeit e. V.	www.kommunale-kinos.de
Bundesverband Locationscouts e. V.	www.bvlocation.de
Bundesverband Produktion Film und Fernsehen e. V. (BvP)	www.bv-produktion.de
Bundesvereinigung Maskenbild BVM e. V.	www.maskenbild.de
BVK - Bundesverband der Fernsehkameraleute e. V.	www.bvfk.tv
Die Fernseh- und Kinotechnische Gesellschaft (FKTG)	www.fktg.org
FDW Werbung im Kino e. V. (FDW)	www.fdw.de
GEMA – Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte German-Films	www.gema.de
HDF KINO e. V. (HDF)	www.hdf-kino.de
SPIO-Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e. V.	www.spio.de
VDD - Verband deutscher Drehbuchautoren e. V.	www.drehbuchautoren.de
VeDRA - Verband für Film- und Fernseh dramaturgie	www.dramaturgenverband.org
Verband der Filmverleiher e. V. (VdF)	www.vdfkino.de
Verband der Requisiteure und Set Decorator e. V.	www.vdr-sd.de
Verband Deutscher Filmexporteure e. V. (VDFE)	www.vdfe.de
Verband Deutscher Schauspieler-Agenturen e. V.	www.schauspieler-agenturen.de
Verband Technischer Betriebe für Film und Fernsehen e. V. (VTFF)	www.vtff.de
VSK - Verband der Berufsgruppen Szenenbild und Kostümbild e. V.	www.v-sk.de

VERBÄNDE UND QUELLEN (4)

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUR RUNDFUNKWIRTSCHAFT

APR - Arbeitsgemeinschaft Privater Rundfunk	www.privatfunk.de
BFR - Bundesverband freier Radios	www.freie-radios.de
Bundesverband Offene Kanäle	www.bok.de
Deutscher Journalisten-Verband e. V.	www.djv.de
DFJV Deutscher Fachjournalisten-Verband AG	www.DFJV.de
Freischreiber - Berufsverband freier Journalistinnen und Journalisten	www.freischreiber.de
Verband Privater Medien e. V. (VAUNET)	www.vau.net

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUM MARKT FÜR DARSTELLENDEN KUNST

Allgemeiner Deutscher Tanzlehrerverband (ADTV)	www.adtv.de
Berufsverband Deutscher Tanzlehrer e. V. (BDT)	www.bdt-ev.de
Bundesverband Freie Darstellende Künste	www.darstellende-kuenste.de
Bundesvereinigung Kabarett e. V.	www.Bundesvereinigung-kabarett.de
Deutscher Bühnenverein - Bundesverband der Theater und Orchester	www.buehnenverein.de
dg - dramaturgische gesellschaft	www.dramaturgische-gesellschaft.de
DTHG - Deutsche theatertechnische Gesellschaft	www.dthg.de
EVVC – Europäischer Verband der Veranstaltungs-Centren e.V.	www.evvc.org
Genossenschaft Deutscher Bühnen-Angehöriger (GDBA)	www.buehnengenossenschaft.de
Interessenverband Deutscher Schauspieler e. V. (IDS)	www.ids-ev.eu
Verband Deutscher Puppentheater e. V. (VDP)	www.vdp-ev.de
Verband Deutscher Schauspieler Agenturen	www.schauspieler-agenturen.de
WIFTG - Women in Film & Television Germany e. V.	www.wiftg.de

VERBÄNDE UND QUELLEN (5)

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUR DESIGNWIRTSCHAFT

Allianz deutscher Designer (AGD) e. V.	www.agd.de
Art Directors Club (ADC) e. V.	www.adc.de
BDG Berufsverband der Deutschen Kommunikationsdesigner e. V.	www.bdg.de
Berufsverband Freie Fotografen und Filmgestalter e. V. (BFF)	www.bff.de
Bundesverband Kunsthandwerk - Berufsverband Handwerk Kunst Design e. V.	www.bundesverband-kunsthandwerk.de
Deutsche Gesellschaft für Designtheorie und -forschung (DGTF)	www.dgtf.de
Deutscher Designer Club e. V. (DDC)	www.ddc.de
Deutscher Designertag e. V. (DT)	www.designtag.org
Fashion Council Germany e.V.	www.fashion-council-germany.online
Freelens e. V.	www.freelens.com
German Fashion Designer Federation – GFDF e. V.	www.gfdf.de
Gesamtverband Kommunikationsagenturen GWA e.V.	www.gwa.de
Gesamtverband der deutschen Textil- und Modeindustrie e. V.	www.textil-mode.de
Illustratoren Organisation e. V.	www.io-home.org
Internationales Design-Zentrum (IDZ)	www.idz.de/
Rat für Formgebung	www.german-design-council.de
Verband Deutscher Industrie Designer e. V. (VDID)	www.vdid.de
Verband Deutscher Mode- und Textildesigner e. V. (VDMd)	www.vdmd.de

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUM ARCHITEKTURMARKT

BDB Bund Deutscher Baumeister, Architekten und Ingenieure e. V.	www.baumeister-online.de
Bund Deutscher Architekten BDA	www.bda-bund.de
Bund Deutscher Innenarchitekten BDIA e. V.	www.bdia.de
Bund Deutscher Landschaftsarchitekten (BDLA)	www.bdla.de
Bundesarchitektenkammer	www.bak.de
Bundesingenieur- und Architektenverband e. V. (BIAV)	www.biav.de
Bundesverband Garten-, Landschafts- und Sportplatzbau e. V.	www.galabau.de
DAI Verband Deutscher Architekten- und Ingenieurvereine e. V.	www.dai.org
Informationskreis für Raumplanung e. V. (IfR)	www.ifr-ev.de
SRL- Vereinigung für Stadt-, Regional- und Landesplanung e. V.	www.srl.de
VAA - Vereinigung angestellter Architekten	www.vaa-nrw.de
Verband deutscher Architekten e. V. (VDA)	www.vda-architekten.de
Vereinigung Freischaffender Architekten Deutschlands (VFA)	www.vfa-architekten.de

VERBÄNDE UND QUELLEN (6)

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUM PRESSEMARKT

bdfj Bundesvereinigung der Fachjournalisten e. V.	www.bdfj.de
Bundesverband Deutscher Buch-, Zeitungs- und Zeitschriften- Grossisten e. V.	www.pressegrasso.de
Bundesverband Deutscher Zeitungsverleger e. V.	www.bdzv.de
Deutsche Journalistinnen- und Journalisten-Union (dju) in ver.di	www.dju.verdi.de
Deutscher Fachjournalisten-Verband AG (DFJV)	www.dfjv.de
Deutscher Journalisten-Verband e. V.	www.djv.de
Deutscher Presseverband (DPV)	www.dpv.org
Deutscher Verband der Pressejournalisten AG (DVPJ)	www.dv-p.org
Freischreiber - Berufsverband freier Journalistinnen und Journalisten	www.freischreiber.de
Journalistinnenbund e. V.	www.journalistinnen.de
Photoindustrie-Verband e. V.	www.piv-imaging.com/photoindustrie-verband
Verband der deutschen Filmkritik e. V. (vdfk)	www.vdfk.de
Verband Deutscher Bühnen- und Medienverlage e. V. (VDB)	www.theatertexte.de
Verband deutscher Lokalzeitungen e. V.	www.lokalpresse.de
Verband Deutscher Zeitschriftenverleger e. V. (VDZ)	www.vdz.de

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUM WERBEMARKT

AIW - Arbeitskreis inhabergeführter Marketing- und Kommunikationsagenturen	www.aiw-werbung.de
Allianz inhabergeführter Kommunikationsagenturen e. V. (AIKA)	www.aika.de
Berufsverband der Deutschen Kommunikationsdesigner e. V. (BDG)	www.bdg.de
Deutsche Public Relations Gesellschaft e. V. - DPRG	www.dprg.de
Fachverband Freier Werbetexter e. V. (FFW)	www.texterverband.de
FAW - Fachverband Außenwerbung e. V.	www.faw-ev.de
Gesamtverband Kommunikationsagenturen GWA e. V.	www.gwa.de
Gesamtverband der Werbearbeit-Wirtschaft GWW e. V.	www.gww.de
VDW - Verband deutscher Werbefilmproduzenten e. V.	www.werbefilmproduzenten.de
Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft e. V. (ZAW)	www.zaw.de
Zentralverband Werbetechnik (ZVW) - Bundesinnungsverband der Schilder- und Lichtreklamehersteller	www.werbetechniker.de

VERBÄNDE UND QUELLEN ZUR SOFTWARE- UND GAMES-INDUSTRIE

Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V.	www.bitkom.org
eco-Verband der deutschen Internetwirtschaft e. V.	www.eco.de
game – Verband der deutschen Games-Branche	www.game.de
Stiftung Digitale Spielekultur GmbH	www.stiftung-digitale-spielekultur.de

VERBÄNDE UND QUELLEN (7)

ÜBERGREIFENDE VERBÄNDE UND QUELLEN

Bundesverband Digitale Wirtschaft e. V.	www.bvdw.org
Bundesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschland e.V. (Kreative Deutschland)	www.kreative-deutschland.de
connexx.av – ver.di-Netzwerk für Medienschaffende	www.connexx-av.de
Deutscher Kulturrat e. V.	www.kulturrat.de
Künstlersozialkasse	www.kuenstlersozialkasse.de
media:net berlinbrandenburg e.V.	www.medianet-bb.de
VG Media	www.vg-media.de

QUELLENVERZEICHNIS

BAK – Bundesarchitektenkammer (2020): 2. Kurzbefragung zu den Auswirkungen der Corona-Pandemie. Ergebnisbericht für die Mitglieder der Architektenkammer (Lang-fassung), Juni 2020, Reiß & Hommerich. Online unter: www.bak.de/w/files/bak/02_architekten/coronavirus/2020_bak_bingk_corona-2_bericht-architekten.pdf [11.11.2020]

Bialek, C. (2020): Werbeeinahmen bei RTL brechen ein – Gewinn halbiert sich, in Handelsblatt (13.08.2020). Online unter: www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/medien-werbeeinahmen-bei-rtl-brechen-ein-gewinn-halbiert-sich/26090812.html?ticket=ST-11259362-l1Yh6gdfVPUffDYXOvb9-ap1 [13.11.2020].

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (2016a): Jahresreport der Computer- und Videospielebranche in Deutschland 2016.

BITKOM (2020): Ein Leben ohne Videospiele ist für jeden dritten Nutzer undenkbar. Online unter: www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Ein-Leben-ohne-Videospiele-ist-fuer-jeden-dritten-Nutzer-undenkbar [14.09.2020].

BMVI 2020: Computerspieleförderung des Bundes. Online unter: www.bmvi.de/DE/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html [12.10.2020]

Börse am Sonntag (2020): Corona hebt Gaming-Aktien auf ein neues Level. Online unter: www.boerse-am-sonntag.de/aktien/aktie-der-woche/artikel/corona-hebt-gaming-aktien-auf-ein-neues-level.html [11.11.2020].

Bundesagentur für Arbeit (2020): Beschäftigungsstatistik, Zeitreihendaten zu den Berichtsjahren 2009 – 2019; zusätzliche Sonderauswertung nach KldB 2010

Bundesverband Musikindustrie (2020): BVMI-Halbjahresbilanz, PM vom 20.08.2020. Online unter: www.musikindustrie.de/presse/presseinformationen/bvmi-halbjahresbilanz [01.09.2020].

BVDG (2020): Galerienstudie 2020. Online unter: www.bvdg.de/sites/default/files/IFSE_BVDG_Galerienstudie_2020.pdf [10.11.2020]

BVDW (2020): Podcast-Umsätze steigen 2020 von neun auf 14 Millionen Euro, PM vom 28.07.2020. Online unter: www.bvdw.org/der-bvdw/news/detail/artikel/online-audio-umsaetze-in-deutschland-verdoppeln-sich-innerhalb-von-nur-drei-jahren-podcast-umsaetze [01.09.2020].

DCMS – Department for Culture, Media & Sport (2013): Classifying and Measuring the Creative Industries. Online unter: www.gov.uk/government/consultations/classifying-and-measuring-the-creative-industries-consultation-on-proposed-changes [18.09.2020].

DCMS – Department for Culture, Media & Sport (2001): Creative Industries Mapping Documents. Online unter: www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-2001 [18.09.2020].

Destatis – Statistisches Bundesamt (2008): Klassifikation der Wirtschaftszweige (WZ 2008).

Destatis – Statistisches Bundesamt (2020a): Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldung). Zeitreihendaten zu den Berichtsjahren 2009 – 2018.

Destatis – Statistisches Bundesamt (2020b): Umsatzsteuerstatistik (Veranlagung). Zeitreihendaten zu den Berichtsjahren 2009 – 2015.

Destatis – Statistisches Bundesamt (2020c): Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung. Zeitreihendaten zu den Berichtsjahren bis überwiegend 2017.

DJV (2020): Corona und die Journalist*innen in NRW. Umfrage zur Situation freier Journalist*innenn in der Corona-Krise, Online unter: www.djv-nrw.de/fileadmin/user_upload/Landesverbaende/nrw/Befragungsreport_Freie_in_der_Krise.pdf [04.11.2020]

Eco (2020): eco Studie zeigt: Corona-Krise trifft auch Internetwirtschaft in Deutschland – langfristig überwiegen positive Effekte. PM 30.04.2020. Online unter: www.eco.de/presse/eco-studie-zeigt-corona-krise-trifft-auch-internetwirtschaft-in-deutschland-langfristig-ueberwiegen-positive-effekte/ [11.11.2020].

EUROSTAT (2020): Strukturelle Unternehmensstatistik 2012-2018. Online unter: <https://ec.europa.eu/eurostat/de/web/structural-business-statistics> [10.11.2020]

FAW – Fachverband Aussenwerbung (2020): Ooh mit Zuversicht für das zweite Halbjahr 2020 (Pressemitteilung vom 16.07.2020). Online unter: <https://faw-ev.de/pressemitteilungen/156-oooh-mit-zuversicht-fuer-das-zweite-halbjahr-2020> [13.11.2020].

game (2020a): Games während der Corona-Pandemie. Online unter: www.game.de/marktdaten/games-waehrend-der-corona-pandemie/ [14.09.2020].

game (2020b): Umsatz mit Spiele-Apps wächst im ersten Halbjahr um 23 Prozent. Online unter: www.game.de/umsatz-mit-spiele-apps-waechst-im-ersten-halbjahr-um-23-prozent/ [14.09.2020].

game (2020c): Umsatz soll jährlich um 19 Prozent wachsen. PM vom 07.07.2020. Online unter: www.game.de/grosses-potenzial-fuer-serious-games-umsatz-soll-jaehrlich-um-19-prozent-wachsen/ [11.11.2020].

QUELLENVERZEICHNIS

Gamesmarkt (2020): EA verzeichnet bestes Quartal seiner Geschichte. Online unter: beta.gamesmarkt.de/details/452640 [14.09.2020].

Gameswirtschaft (2020): Corona-Serie: „Zusätzliches Jahresgehalt für jeden Mitarbeiter“. Online unter: www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/corona-serie-vol2-erwartungen-2020/ [14.09.2020].

HMS – Hamburg Media School (2020): Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20. Online unter: <https://www.game.de/publikationen/studie-games-branche-in-deutschland-2020/> [01.09.2020].

Howkins, John (2001): The Creative Economy: How People Make Money From Ideas. London.

Komorowski, Marlen/Ranaivoson, Heritiana Renaud (2018): To be or not to be the media industry – Delineation to a fuzzy concept. Observatorio (OBS) Journal, S. 1-22.

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2020): Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie. Online unter: https://kreativ-bund.de/wp-content/uploads/2020/04/200417_Kurzpaper_1.2_Betroffenheit_KKW1.pdf [01.09.2020].

Kupferschmitt, Thomas/Müller, Thorsten (2020): ARD/ZDF-Massenkommunikation 2020. Mediennutzung im Intermediavergleich. Aktuelle Ergebnisse der repräsentativen Langzeitstudie, in: Media Perspektiven, 7-8/2020, S. 390-409.

Nielsen (2020): Entwicklung der Bruttowerbespendings in den einzelnen Medien-gattungen in Deutschland von Januar bis August 2020 (gegenüber dem Vorjahr). In: Statista. Online unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/160579/umfrage/bruttowerbespendings-in-den-mediengattungen-gegenueber-vorjahr> [01.09.2020].

ProSiebenSat.1 Media SE (2020): Halbjahresfinanzbericht 2020. Online unter: www.prosiebensat1.com/uploads/2020/07/30/P7S1_Q2_2020_DE.pdf [29.09.2020].

PWC (2020): Global Entertainment & Media Outlook 2020–2024. Online unter: www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook.html [14.09.2020].

Rentz, I. (2020): ZAW entwirft düstere Prognose für 2020 - und erhöht den Druck auf die Politik, in: Horizont (04.06.2020). Online unter: www.horizont.net/marketing/nachrichten/werbekonjunktur-zawentwirft-duistere-prognose-fuer-2020---und-erhoeht-den-druck-auf-die-politik-183400 [13.11.2020].

RTL Group (2020): Interim report January to June 2020. Online unter: www.rtlgroup.com/files/pdf3/2020.08.10-rtl-group-interim-report-january-to-june-2020-final.pdf [29.09.2020].

Söndermann, Michael (2012): Kurzanleitung zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage für die Kulturwirtschaft. Statistische Anpassung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. 2. Empfehlung der Wirtschaftsministerkonferenz 2011. 1. Empfehlung der Wirtschaftsministerkonferenz 2009.

SRL – Vereinigung für Stadt-, Regional- und Landesplanung (2020): SRL-Mitgliederbefragung 2020 – Auswirkungen der Corona-Pandemie auf Arbeits- und Planungsprozesse. Online unter: www.srl.de/dateien/dokumente/de/SRL_Mitgliederbefragung_2020.pdf [10.11.2020]

Statista (2020): Softwaremarkt wächst nach Corona-Knick deutlich. Online unter: <https://de.statista.com/infografik/23365/geschaetzter-software-umsatz-in-deutschland/> [11.11.2020].

Vaunet 2020: VAUNET-Maßnahmenpaket zur wirtschaftlichen Stabilisierung des privaten Rundfunks in der Corona-Krise, Online unter: www.vau.net/positionen/content/vaunet-massnahmenpaket-wirtschaftlichen-stabilisierung-privaten-rundfunks-corona [17.10.2020].

VDR – Verband der Restauratoren (2020): Ergebnisse der Umfrage zur Situation der Restauratoren in der Coronakrise, 14. Mai 2020. Online unter: www.restauratoren.de/ergebnisse-der-umfrage-zur-situation-der-restauratoren-in-der-coronakrise/

ZAW (2020a): Netto-Werbeeinnahmen der Medien 2019. Online unter: <https://zaw.de/branchendaten/netto-werbeeinnahmen-der-medien> [01.09.2020].

ZAW (2020b): Werbemarkt 2020 mit deutlichen Corona Einbußen – Megaplattformen wachsen in der Krise gewaltig (Pressemitteilung vom 15.10.2020). Online unter: <https://zaw.de/zaw-marktprognose-2020-und-2021/> [13.11.2020].

ZEW/Fraunhofer ISI (2019): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2019. Im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi).



MONITORINGBERICHT KULTUR- UND KREATIV- WIRTSCHAFT 2020

LANGFASSUNG, STAND: NOVEMBER 2020

GOLDMEDIA GMBH STRATEGY CONSULTING
HAMBURG MEDIA SCHOOL (HMS)
HTWK LEIPZIG, PROF. RER. OEC. RÜDIGER WINK

IM AUFTRAG DES BUNDESMINISTERIUMS
FÜR WIRTSCHAFT UND ENERGIE (BMWi)

GOLDMEDIA

HTWK  HAMBURG
MEDIA
SCHOOL