



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie

Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien



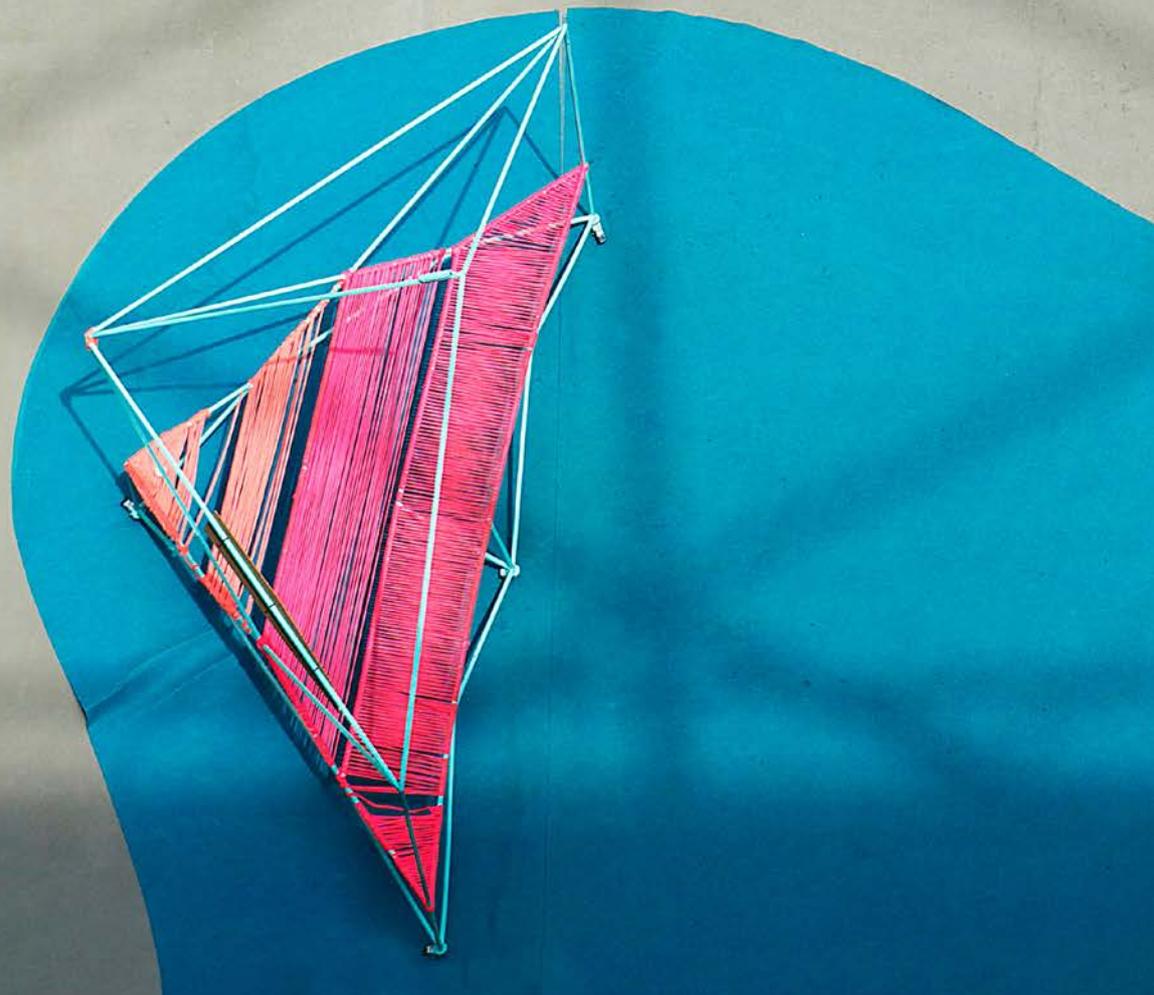
Initiative  
Kultur- & Kreativwirtschaft  
der Bundesregierung

---

# Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2018

---

*Kurzfassung*



## Impressum

### Herausgeber

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

### Redaktion

Prof. Dr. Irene Bertschek, ZEW Mannheim  
Dr. Jörg Ohnemus, ZEW Mannheim  
Dr. Daniel Erdsiek, ZEW Mannheim  
Dr. Christian Rammer, ZEW Mannheim  
Kontakt:  
Dr. Jörg Ohnemus  
joerg.ohnemus@zew.de  
Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung (ZEW),  
Mannheim

### Stand

Oktober 2018

### Druck

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

### Gestaltung

PRpetuum GmbH, 80801 München

### Bildnachweis

livcool / photocase / Titel

### Diese und weitere Broschüren erhalten Sie bei:

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie  
Referat Öffentlichkeitsarbeit  
E-Mail: publikationen@bundesregierung.de  
www.bmwi.de

### Zentraler Bestellservice:

Telefon: 030 182722721  
Bestellfax: 030 18102722721

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



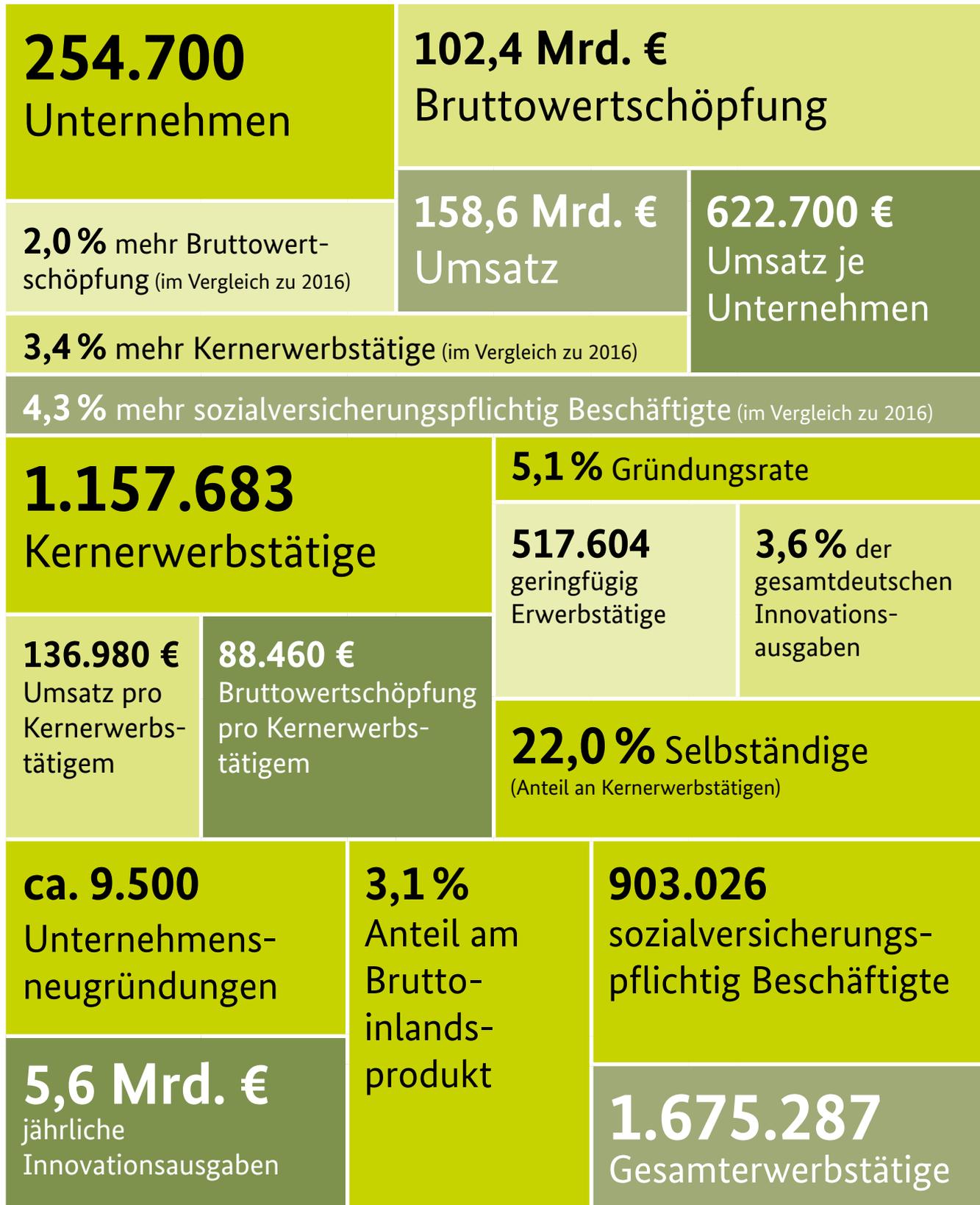
# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Gesamtwirtschaftliche Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft</b>	<b>5</b>
2.1	Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland	5
2.2	Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Wertschöpfung	9
2.3	Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft	11
2.4	Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft	14
<b>3</b>	<b>Kultur- und Kreativwirtschaft – Impulsgeber für die Gesamtwirtschaft</b>	<b>17</b>
3.1	Kultur- und Kreativwirtschaft als Impulsgeber	17
3.2	Kreativer Impulsgeber? – Die Sicht der Industrie	22
<b>4</b>	<b>Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft</b>	<b>26</b>
<b>5</b>	<b>Innovationsleistung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Branchenvergleich</b>	<b>30</b>
<b>6</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>34</b>
<b>7</b>	<b>Anhang</b>	<b>41</b>
7.1	Ausführliche Tabellen	41
7.2	Literaturverzeichnis	57

## Hinweis

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

## Die deutsche Kultur- und Kreativwirtschaft 2017 im Überblick



# 1 Einleitung

Das Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung (ZEW), Mannheim, und das Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung ISI, Karlsruhe, untersuchen im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi) Stand und Perspektiven der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Daraus resultierend erscheint in jährlichen Abständen ein Monitoringbericht mit wirtschaftlichen Kennzahlen<sup>1</sup> zur Kultur- und Kreativwirtschaft.<sup>2</sup> Grundlage für diese Analysen sind Daten aus öffentlich zugänglichen Quellen<sup>3</sup>, Datenbestände am ZEW sowie originär für dieses Projekt erhobene repräsentative Daten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Der hier in der Kurzfassung vorliegende Bericht stellt die wesentlichen Ergebnisse für das Projektjahr 2018 dar.<sup>4</sup>

Im Mittelpunkt des diesjährigen Monitoringberichts stehen folgende Fragestellungen:

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

- Welche Bedeutung hat die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland als gesamtwirtschaftlicher Impulsgeber für Innovationen und Wirtschaftswachstum?

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

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

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

Damit hat man sich in Deutschland für einen branchenspezifischen Ansatz entschieden, in dem Unternehmen, die mehrheitlich kultur- und kreativwirtschaftliche Aktivitäten durchführen, im Zentrum der Betrachtung stehen. Aus

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

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

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

4 Für den letztjährigen Bericht siehe Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2018.

5 Siehe Wirtschaftsministerkonferenz, 2009.

6 Siehe Söndermann, 2012, und Wirtschaftsministerkonferenz, 2009.

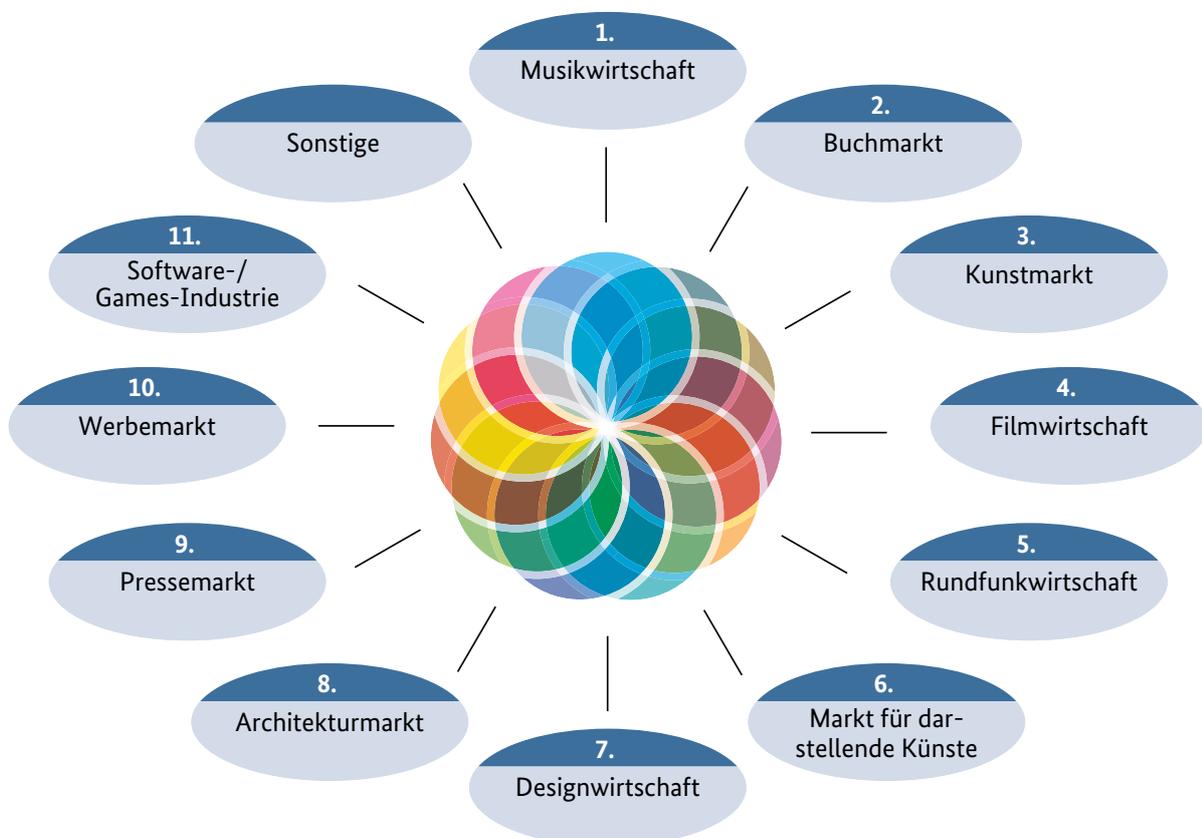
wirtschaftspolitischer Sicht ist dieser Ansatz durchaus sinnvoll, da auf der Branchenebene die meisten statistischen Kennzahlen verfügbar sind und auch ein Vergleich mit anderen Branchen möglich ist. Im Gegensatz zum hier vorliegenden branchenspezifischen Ansatz lassen sich aber auch alternative Konzepte bei der Betrachtung der Kultur- und Kreativwirtschaft verfolgen. Erwähnenswert sind hierbei Ansätze, die auf der Ebene kultureller oder kreativer Berufe oder Tätigkeiten aufbauen, oder Konzepte, die speziell auf kultur- und kreativwirtschaftliche Güter und Dienstleistungen fokussieren.

Verschiedene andere Studien zur Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere auch zu einzelnen Teilmärkten<sup>7</sup>, weichen oftmals von der Definition der Wirtschaftsministerkonferenz ab, was dann zu unterschiedlichen Ergebnissen

in den jeweiligen Berichten im Vergleich zum Monitoringbericht führen kann.

Ziel des vorliegenden Monitoringberichts ist es, die Branche Kultur- und Kreativwirtschaft möglichst transparent und einheitlich, auch im Zeitverlauf, darzustellen. Hierzu werden die Daten der vergangenen Jahre ständig überprüft und ggf. aktualisiert. Vorgenommene eigene Schätzungen werden, sobald vorhanden, durch realisierte Werte aus der amtlichen Statistik ersetzt. Da offizielle Statistiken oft nur mit einer gewissen zeitlichen Verzögerung veröffentlicht werden, ist es notwendig, insbesondere Datenpunkte am aktuellen Rand, also im diesjährigen Bericht für das Jahr 2017, teilweise oder ganz zu schätzen. Hierzu wurde ein am ZEW entwickeltes Prognosemodell eingesetzt. Alle geschätzten Werte sind entsprechend gekennzeichnet.

**Abbildung 1.1: Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft**



Quelle: Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, 2009.

<sup>7</sup> Beispielsweise definieren die Studie zur Musikwirtschaft in Deutschland (Seufert, Schlegel und Sattelberger, 2015), die Studie zur wirtschaftlichen Bedeutung der Filmindustrie in Deutschland (Goldmedia/HMS/DIW Econ, 2017) und die Studie zur Computer- und Videospieldindustrie in Deutschland (Castendyk und Müller-Lietzkowen, 2017) den jeweiligen Markt deutlich breiter, als das auf Basis der Definition der Wirtschaftsministerkonferenz gemacht wird.

## 2 Gesamtwirtschaftliche Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die wirtschaftlichen Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland entwickelten sich im Jahr 2017 unterschiedlich. Während die Zahl der Kernerwerbstätigen, also die Summe aus Selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, und die Bruttowertschöpfung weiter zunahm und neue Höchststände erzielen konnten, ist die Zahl an Unternehmen nur geringfügig gewachsen. Der Umsatz ist nach einem Rekordwert im Jahr 2016 aktuell leicht rückläufig, behauptet aber weitestgehend das hohe Niveau des Vorjahres.

### 2.1 Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland

#### Weiterhin über eine Viertelmillion Unternehmen in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft

Im Jahr 2017 hat der Unternehmensbestand in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland nur minimal auf schätzungsweise 254.700 Unternehmen zugenommen. Das entspricht einem Plus von rund 200 Unternehmen und einer Wachstumsrate von weniger als 0,1 Prozent (siehe Tabelle 2.1).<sup>8</sup> Trotz dieses aktuellen Abflauens der Wachstumsrate bei der Anzahl an Unternehmen hat seit dem Jahr 2009 der Unternehmensbestand in der Kultur- und Kreativwirtschaft kontinuierlich um insgesamt über 16.000 Unternehmen zugenommen. Allerdings blieb in diesem Zeitraum der Anteil der Kultur- und Kreativunternehmen an allen Unternehmen in Deutschland immer relativ konstant, d. h., die Kultur- und Kreativwirtschaft ist bezüglich dieses Indikators in ähnlicher Größenordnung wie die Gesamtwirtschaft gewachsen. Im Jahr 2017 kamen rund 7,7 Prozent aller Unternehmen in Deutschland aus der Kultur- und Kreativwirtschaft.

#### Gesamtumsatz weitestgehend konstant bei über 158 Milliarden Euro

Nach einem deutlichen Umsatzanstieg im Jahr 2016 auf rund 158,8 Milliarden Euro liegt der aktuelle Umsatz für das Jahr 2017 bei schätzungsweise 158,6 Milliarden Euro

und damit rund 0,1 Prozent unter dem Umsatz aus dem Rekordjahr 2016. Trotz dieses leichten Rückgangs befindet sich der von den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft erwirtschaftete Umsatz auf einem durchaus hohen Niveau und ist etwa 18 Prozent höher als noch im Jahr 2009. Im Gegensatz zu der kontinuierlich steigenden Zahl an Unternehmen hat es beim Umsatz auch in der Vergangenheit bereits Jahre mit geringfügig rückläufiger Umsatzentwicklung gegeben, so beispielsweise im Jahr 2013, in dem der Umsatz knapp unter das Vorjahresniveau fiel. Im Jahr 2017 kamen rund 2,6 Prozent des Umsatzes in Deutschland aus der Kultur- und Kreativwirtschaft.

#### 102,4 Milliarden Euro: Bruttowertschöpfung steigt weiter an

Auf Basis der im letzten Jahr neu etablierten Berechnungsmethode<sup>9</sup> erreichte die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland im Jahr 2017 schätzungsweise 102,4 Milliarden Euro. Das ist ein rund zweiprozentiger Anstieg im Vergleich zum Jahr 2016, in dem die Bruttowertschöpfung ebenfalls einen außergewöhnlich hohen Anstieg verzeichnen konnte. Seit dem Jahr 2009 und einem Wert von 74,2 Milliarden Euro ist die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft kontinuierlich angestiegen. Der Anteil der Bruttowertschöpfung am Bruttoinlandsprodukt in Deutschland liegt aktuell bei rund 3,1 Prozent.

#### Erneut deutlicher Anstieg der Kernerwerbstätigen auf knapp 1,158 Millionen

Fast 38.000 Kernerwerbstätige mehr verzeichnete die Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2017. Dieser Anstieg ist weitestgehend auf eine Zunahme der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse im Jahr 2017 zurückzuführen. Die Zahl der Selbständigen blieb 2017 nahezu konstant.

Mit aktuell rund 1,158 Millionen Kernerwerbstätigen erreicht die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland

<sup>8</sup> Die im Vorjahresbericht für das Jahr 2016 geschätzten Werte wurden im aktuellen Bericht durch die tatsächlich realisierten Werte des Jahres 2016 ersetzt. Damit kann es zu Abweichungen zwischen den Zahlen für das Jahr 2016 im aktuellen Bericht im Vergleich zum Vorjahresbericht kommen.

<sup>9</sup> Für den letztjährigen Monitoringbericht und die darin enthaltenen Erklärungen zur Neuberechnung der Bruttowertschöpfung, siehe Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2018.

einen neuen Höchstwert. Gemessen an der Zahl von 2009 arbeiten heute rund 21 Prozent mehr Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft als damals.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft ist im Jahr 2017 weiterhin kräftig auf 903.000 Beschäftigte gestiegen. Damit wurden seit 2009 in der Kultur- und Kreativwirtschaft mehr als 188.000 neue sozialversicherungspflichtige Jobs geschaffen. Bemerkenswert ist zudem, dass sich der Anteil der geschaffenen sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse in der Kultur- und Kreativwirtschaft leicht besser entwickelt hat als in der Gesamtwirtschaft.

### Geringfügige Erwerbstätigkeit rückläufig

Sowohl die Zahl der geringfügig Tätigen als auch die Zahl der geringfügig Beschäftigten hat in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2017 abgenommen. Damit ist auch insgesamt die Zahl der geringfügig Erwerbstätigen, nach einem leichten Anstieg im Vorjahr, wieder rückläufig und erreicht mit rund 517.600 Beschäftigten ihren geringsten Wert seit dem Jahr 2009. Während damals noch etwa 6,8 Prozent aller geringfügig Erwerbstätigen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft kamen, liegt dieser Anteil heute bei nur noch 4,4 Prozent.

### Gesamterwerbstätigenzahl verzeichnet ebenfalls ein deutliches Plus

Dank des starken Anstiegs an Kernerwerbstätigen, welcher wiederum maßgeblich dem Anstieg der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse geschuldet ist, ist auch die Gesamtbeschäftigtenzahl, also die Summe aus Kernerwerbstätigen und geringfügig Erwerbstätigen, deutlich auf 1.675.300 Personen gestiegen. Im Vergleich zum Jahr 2016 entspricht dies einem Anstieg um rund 2,2 Prozent.

### Im Durchschnitt 136.476 Euro Umsatz und 88.461 Euro Bruttowertschöpfung pro Kernerwerbstätigem

Die Branchenstruktur der Kultur- und Kreativwirtschaft zeichnet sich traditionsgemäß durch eine hohe Zahl von Klein- und Kleinstunternehmen aus. Bezogen auf die Kernerwerbstätigen sind in einem Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2017 im Durchschnitt nur 4,55 Menschen erwerbstätig. In der Gesamtwirtschaft liegt dieser Wert mit fast 11 Kernerwerbstätigen pro Unternehmen deutlich darüber. Bezogen auf die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland erwirtschaftet jeder Kernerwerbstätige in diesem Bereich einen Umsatz von 136.476 Euro und trägt mit 88.461 Euro zur Bruttowertschöpfung bei. Damit liegt die Kultur- und Kreativwirtschaft bei der Umsatzgenerierung im Jahr 2017 weiterhin hinter dem gesamtwirtschaftlichen Wert von 174.600 Euro pro Kernerwerbstätigem zurück, zeigt allerdings bei der Wertschöpfungsgenerierung einen um 5.120 Euro höheren Beitrag pro Kopf. Beide Werte spiegeln die Tatsache wider, dass in der Kultur- und Kreativwirtschaft weniger auf Vorleistungen zurückgegriffen wird und mehr eigener Arbeitsinput notwendig ist, als dies im Durchschnitt auf gesamtwirtschaftlicher Ebene der Fall ist. Der Anteil Selbständiger an allen Kernerwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt momentan bei rund 22,0 Prozent.

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

Neben der ausführlichen Zeitreihendarstellung der zentralen Indikatoren der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland in Tabelle 2.1 gibt Tabelle 2.2 einen Überblick über den aktuellen Stand der zentralen Kennzahlen im Jahr 2017 differenziert nach Teilmärkten. Farblich hervorgehoben sind die Teilmärkte mit den geringsten (rot) und höchsten (grün) Anteilswerten bezüglich des jeweiligen Indikators.

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

Tabelle 2.1: Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2009 bis 2017\*

Kategorie	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*	Veränderung 2016/2017
<b>Anzahl Unternehmen (in Tausend)<sup>1a</sup></b>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	238,5	239,5	244,3	245,8	246,4	247,0	250,4	254,5	254,7	0,07 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	7,61 %	7,57 %	7,60 %	7,56 %	7,60 %	7,62 %	7,69 %	7,79 %	7,74 %	
<b>Umsatz (in Milliarden Euro)</b>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	134,3	137,3	141,0	143,3	143,2	146,9	152,1	158,8	158,6	-0,15 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	2,74 %	2,62 %	2,48 %	2,49 %	2,48 %	2,50 %	2,54 %	2,61 %	2,56 %	
<b>Beschäftigung</b>										
<b>Kernerwerbstätige (in Tausend)<sup>2a</sup></b>										
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	1.157,7	3,36 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	3,10 %	3,06 %	3,07 %	3,11 %	3,16 %	3,16 %	3,19 %	3,23 %	3,27 %	
<i>sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (in Tausend)<sup>3a</sup></i>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	714,6	713,0	732,5	765,9	790,9	809,1	834,5	865,6	903,0	4,32 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	2,59 %	2,55 %	2,56 %	2,62 %	2,67 %	2,68 %	2,71 %	2,75 %	2,81 %	
<i>Selbständige (in Tausend)<sup>4a</sup></i>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	238,5	239,5	244,3	245,8	246,4	247,0	250,4	254,5	254,7	0,07 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	7,61 %	7,57 %	7,60 %	7,56 %	7,60 %	7,62 %	7,69 %	7,79 %	7,74 %	
<b>geringfügig Erwerbstätige (in Tausend)<sup>5a</sup></b>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	574,2	593,4	593,6	586,8	556,1	561,3	519,3	520,0	517,6	-0,45 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	6,80 %	6,95 %	6,80 %	6,78 %	6,38 %	6,44 %	4,38 %	4,37 %	4,35 %	
<i>geringfügig Tätige (in Tausend)<sup>6a</sup></i>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	197,1	214,0	224,8	221,9	203,3	211,1	211,2	209,5	207,6	-0,91 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	18,26 %	19,57 %	18,90 %	20,84 %	20,42 %	22,17 %	23,34 %	23,93 %	25,76 %	
<i>geringfügig Beschäftigte (in Tausend)<sup>7a</sup></i>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	377,1	379,3	368,8	365,0	352,8	350,2	308,1	310,5	310,1	-0,14 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	5,12 %	5,09 %	4,89 %	4,81 %	4,57 %	4,48 %	4,00 %	4,00 %	3,97 %	
<b>Gesamterwerbstätige (in Tausend)<sup>8a</sup></b>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	1.527,3	1.545,9	1.570,4	1.598,6	1.593,4	1.617,3	1.604,2	1.640,0	1.675,3	2,15 %
Anteil KKW an der Gesamtwirtschaft	3,90 %	3,90 %	3,87 %	3,88 %	3,83 %	3,84 %	3,50 %	3,52 %	3,54 %	
<b>Bruttowertschöpfung (in Milliarden Euro)<sup>9a</sup></b>										
Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)	74,2	78,4	82,9	86,6	88,8	90,6	94,6	100,4	102,4	1,98 %
Anteil KKW am Bruttoinlandsprodukt (BIP)	3,02 %	3,04 %	3,07 %	3,14 %	3,14 %	3,08 %	3,10 %	3,18 %	3,12 %	
BIP Deutschland, nominal	2.460,3	2.580,1	2.703,1	2.758,3	2.826,2	2.938,6	3.048,9	3.159,8	3.277,3	3,72 %
<b>weitere Kennzahlen zur Kultur- und Kreativwirtschaft</b>										
Umsatz je Unternehmen (in Tausend Euro)	563,3	573,3	577,1	583,1	581,1	594,8	607,2	624,1	622,7	-0,22 %
Umsatz je sozialversicherungspflichtig Beschäftigtem (in Tausend Euro)	188,0	192,6	192,5	187,1	181,0	181,6	182,2	183,5	175,6	-4,29 %

1a Steuerpflichtige Unternehmer und Unternehmerinnen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz.

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

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

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

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

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

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

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

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



Tabelle 2.1: Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2009 bis 2017\*

Kategorie	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*	Veränderung 2016/2017
Umsatz je Kernerwerbstitigem (in Tausend Euro)	140,9	144,2	144,3	141,7	138,0	139,1	140,2	141,8	137,0	-3,39 %
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte je Unternehmen	3,00	2,98	3,00	3,12	3,21	3,28	3,33	3,40	3,55	4,25 %
Kernerwerbstitige je Unternehmen	4,00	3,98	4,00	4,12	4,21	4,28	4,33	4,40	4,55	3,29 %
Bruttowertschöpfung je Kernerwerbstiti- gem (in Tausend Euro)	77,8	82,3	84,9	85,6	85,6	85,8	87,2	89,7	88,5	-1,34 %
Anteil Selbständige an Kernerwerbstitigen	25,02 %	25,15 %	25,01 %	24,30 %	23,75 %	23,39 %	23,08 %	22,72 %	22,00 %	

Anmerkung: \*Werte für 2017 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 zugrundeliegenden Statistiken.

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

Tabelle 2.2: Zentrale Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft 2017 nach Teilmärkten

	Anzahl Unterneh- men*	Umsatz* (in Mio. Euro)	Bruttowert- schöpfung* (in Mio. Euro)	Kern- erwerbs- tätige*	Sozialver- sicherungs- pflichtig Beschäftigte	Geringfügig Beschäftigte	Mini-Selb- ständige*
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW)</b>	<b>254.657</b>	<b>158.578</b>	<b>102.409</b>	<b>1.157.683</b>	<b>903.026</b>	<b>310.051</b>	<b>319.622</b>
<i>Gesamtwirtschaft</i>	3.289.461	6.190.332	2.954.696	35.454.434	32.164.973	7.806.047	3.120.875
<i>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</i>	7,74 %	2,56 %	3,47 %	3,27 %	2,81 %	3,97 %	10,24 %
<b>Aufgliederung nach Teilmärkten, Absolut- und Anteilswerte</b>							
1. Musikwirtschaft	14.197 <b>4,62 %</b>	8.858 5,00%	6.822 5,99%	51.667 4,01%	37.470 3,82%	14.675 3,93%	22.177 <b>5,44 %</b>
2. Buchmarkt	17.254 5,62%	13.572 7,66%	5.451 <b>4,79 %</b>	70.895 5,50%	53.641 5,46%	16.471 4,42%	28.540 7,00%
3. Kunstmarkt	12.616 <b>4,11 %</b>	2.151 <b>1,21 %</b>	1.442 <b>1,27 %</b>	17.997 <b>1,40 %</b>	5.380 <b>0,55 %</b>	3.882 <b>1,04 %</b>	26.053 <b>6,39 %</b>
4. Filmwirtschaft	19.013 6,19%	9.523 5,37%	8.057 7,08%	60.989 4,73%	41.976 4,27%	22.955 6,15%	40.173 9,85%
5. Rundfunkwirtschaft	18.071 5,89%	10.484 5,91%	8.930 7,84%	42.930 <b>3,33 %</b>	24.859 2,53%	1.766 <b>0,47 %</b>	28.821 7,07%
6. Markt für darstellende Künste	19.419 6,33%	4.851 <b>2,74 %</b>	7.891 6,93%	43.679 3,39%	24.260 <b>2,47 %</b>	19.476 5,22%	46.378 <b>11,37 %</b>
7. Designwirtschaft	59.548 <b>19,40 %</b>	19.428 10,96%	10.738 9,43%	150.118 <b>11,65 %</b>	90.570 9,22%	60.779 <b>16,29 %</b>	69.869 <b>17,13 %</b>
8. Architekturmarkt	39.605 <b>12,90 %</b>	10.829 6,11%	7.050 6,19%	127.411 9,88%	87.806 8,94%	19.279 5,17%	27.260 6,68%
9. Pressemarkt	31.569 10,28%	29.855 <b>16,84 %</b>	13.318 <b>11,70 %</b>	146.762 11,39%	115.193 <b>11,73 %</b>	81.751 <b>21,91 %</b>	34.839 8,54%
10. Werbemarkt	28.490 9,28%	28.344 <b>15,99 %</b>	11.931 <b>10,48 %</b>	152.768 <b>11,85 %</b>	124.278 <b>12,66 %</b>	102.467 <b>27,47 %</b>	27.657 6,78%
11. Software-/Games-Industrie	39.016 <b>12,71 %</b>	38.005 <b>21,44 %</b>	31.010 <b>27,23 %</b>	408.382 <b>31,68 %</b>	369.366 <b>37,61 %</b>	27.863 7,47%	44.425 <b>10,89 %</b>
12. Sonstige	8.183 <b>2,67 %</b>	1.343 <b>0,76 %</b>	1.228 <b>1,08 %</b>	15.362 <b>1,19 %</b>	7.179 <b>0,73 %</b>	1.698 <b>0,46 %</b>	11.701 <b>2,87 %</b>
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (mit Doppelzählung)</b>	<b>306.980</b>	<b>177.244</b>	<b>113.867</b>	<b>1.288.958</b>	<b>981.978</b>	<b>373.063</b>	<b>407.893</b>

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

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

## 2.2 Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Wertschöpfung

### Neue Berechnung der Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die bisherige Berechnung der Bruttowertschöpfung der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft wurde letztes Jahr durch eine umfassendere Betrachtung abgelöst.

Bis 2015 basierte die Berechnung der Wertschöpfung auf einem groben Aggregat der Kultur- und Kreativwirtschaft, welches durch die Wirtschaftsabteilungen 58 (Verlagswesen), 59 – 60 (Audiovisuelle Medien und Rundfunk), 73 (Werbung und Marktforschung) und 90 – 92 (Kunst und Kultur, Glücksspiel) nach der Wirtschaftszweikklassifikation 2008 (WZ 2008) abgegrenzt war. Die Wertschöpfung war damit direkt aus den Tabellen der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung (VGR) des Statistischen Bundesamtes ablesbar. Der Nachteil dieser Abgrenzung lag allerdings darin, dass etliche Unternehmen, die gemäß der allgemein anerkannten und in diesem Bericht ansonsten verwendeten Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland (Arbeitskreis Kultur- und Kreativwirtschaft in der Wirtschaftsministerkonferenz, 2016) nicht in die Berechnung der Bruttowertschöpfung eingeflossen sind, da sie nicht von dieser recht groben Aggregatsabgrenzung erfasst wurden. Auf der anderen Seite waren einige Unternehmen enthalten, die nicht zur Kultur- und Kreativwirtschaft zählen.<sup>10</sup>

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

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

Die neue Berechnungsform für die Kultur- und Kreativwirtschaft liefert eine umfassendere und genauere Betrachtung der Bruttowertschöpfung. Insbesondere aufgrund der Tatsache, dass nun wesentlich mehr Unternehmen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft in die Wertschöpfungsberechnung einfließen (beispielsweise wurde bisher der Teilmarkt Software- und Games-Industrie größtenteils nicht mit abgedeckt), liegt die seit dem letzten Berichtsjahr ausgewiesene Bruttowertschöpfung (also auch die für die Vorjahre) deutlich höher als die der vorherigen Berichte.<sup>11</sup> Zu berücksichtigen ist, dass die ausgewiesene hohe Bruttowertschöpfung der Software- und Games-Industrie im Wesentlichen auf die Softwarebranche entfällt.

### Bruttowertschöpfung erneut deutlich angestiegen

Trotz des bereits ausgeprägten Anstiegs im Jahr 2016 verzeichnete die Bruttowertschöpfung 2017 einen erneuten Sprung und erreichte 102,4 Milliarden Euro. Das ist bereits das achte Jahr in Folge mit einer positiven Wertschöpfungsentwicklung in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Ausgehend von 74,2 Milliarden Euro im Jahr 2009 ist die Wertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft seitdem um fast 30 Milliarden Euro angestiegen.

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

Abbildung 2.2 zeigt die Entwicklung der Bruttowertschöpfung in den einzelnen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (siehe auch Tabelle 7.7 im Anhang). Während eine Reihe von Teilmärkten, beispielsweise der Musikmarkt, der Markt für darstellende Künste und der Architekturmarkt, 2017 eine positive Entwicklung bezüglich der Bruttowertschöpfung verzeichnen konnten, gibt es auf der anderen Seite Teilmärkte mit der genau gegenläufigen Tendenz. Hierzu zählen insbesondere die Filmwirtschaft und die Rundfunkwirtschaft.

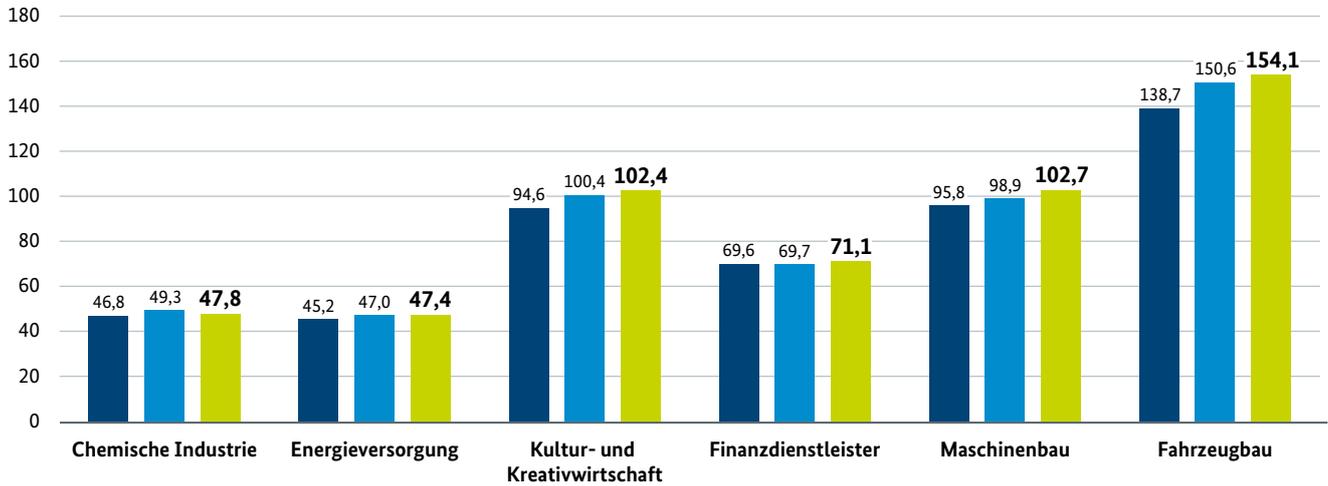
Von zentraler Bedeutung für die Kultur- und Kreativwirtschaft ist die Software- und Games-Industrie. Dies gilt sowohl für die Bedeutung des Teilmarkts an der gesamten Wertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland, als auch für das Wachstum der Wertschöpfung. Über 27 Prozent der Wertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2017 wurden in der Software- und Games-Industrie generiert (siehe Abbildung 2.3).

In allen anderen Teilmärkten wird zum Teil deutlich weniger als die Hälfte der Bruttowertschöpfung der Software- und Games-Industrie erwirtschaftet, wobei der Pressemarkt,

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

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

**Abbildung 2.1: Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Bruttowertschöpfung im Branchenvergleich 2015 – 2017\***  
(in Mrd. Euro)



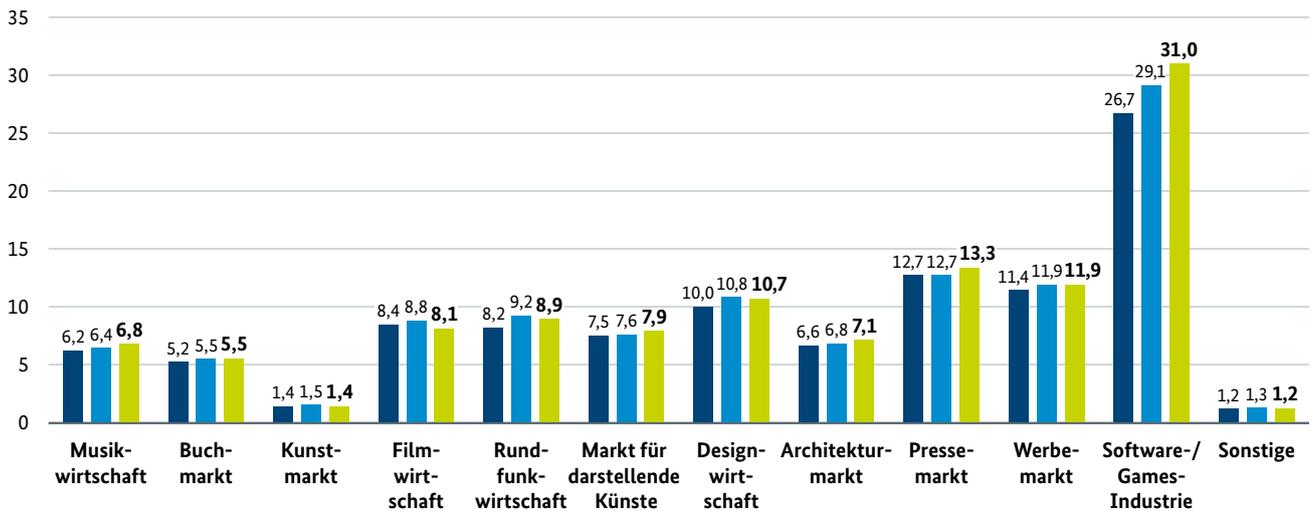
■ 2015 ■ 2016 ■ 2017\*

Lesehilfe: Die Bruttowertschöpfung betrug in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2017 102,4 Milliarden Euro. Sie war damit geringer als im Maschinenbau und im Fahrzeugbau, aber höher als in der Chemischen Industrie, bei den Energieversorgern und bei den Finanzdienstleistern.

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

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2018c; eigene Berechnungen ZEW.

**Abbildung 2.2: Beitrag der Teilmärkte zur Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft 2015 – 2017\***  
(in Mrd. Euro)



■ 2015 ■ 2016 ■ 2017\*

Lesehilfe: In der Musikwirtschaft betrug die Bruttowertschöpfung im Jahr 2017 6,8 Milliarden Euro und in der Designwirtschaft 10,7 Milliarden Euro.

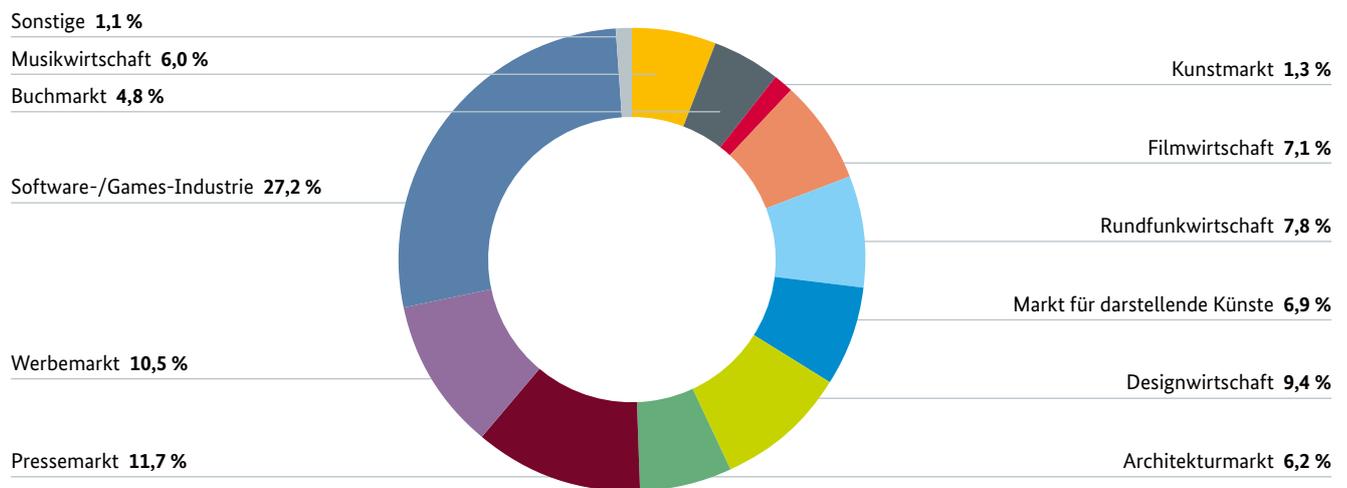
Anmerkung: \*Werte geschätzt.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2018c; eigene Berechnungen ZEW.

der Werbemarkt und die Designwirtschaft immerhin Wertschöpfungswerte von aktuell über zehn Milliarden Euro erzielen. Der Kunstmarkt erreicht mit 1,4 Milliarden Euro

die niedrigste Wertschöpfung in der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland im Jahr 2017.

**Abbildung 2.3: Anteil der einzelnen Teilmärkte an der gesamten Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft 2017\* (in Prozent)**



Lesehilfe: Der Teilmarkt Designwirtschaft trägt 9,4 Prozent zur Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland im Jahr 2017 bei.

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

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2018c; eigene Berechnungen ZEW.

## 2.3 Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft

### Zahl der Gesamterwerbstätigen steigt weiter

Die Anzahl der Gesamterwerbstätigen ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2017 auf fast 1,7 Millionen Erwerbstätige gestiegen und hat damit den höchsten Stand seit 2009 erreicht (siehe Abbildung 2.4 und Tabelle 2.3). Die Kernbeschäftigung, bestehend aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und Selbständigen, legte ebenfalls deutlich zu und macht rund 69 Prozent der Gesamtbeschäftigung aus. Der Anstieg der Kernerwerbstätigen geht hauptsächlich auf eine steigende Zahl sozialversicherungspflichtiger Beschäftigungsverhältnisse zurück und nur geringfügig auf eine positive Entwicklung der Zahl der Selbständigen. Im Gegensatz zu den Kernerwerbstätigen ist die Zahl der geringfügig Erwerbstätigen zurückgegangen und macht momentan noch etwa 31 Prozent der Gesamterwerbstätigen aus.

Insgesamt waren 2017 in der Kultur- und Kreativwirtschaft 1.157.683 Menschen als Freiberufler und Selbständige oder als abhängig Beschäftigte (kern-) erwerbstätig. Hinzu kommt mit 517.604 Beschäftigten eine im Vergleich zu anderen Branchen und der Gesamtwirtschaft hohe Zahl geringfügig Erwerbstätiger (Selbständige und geringfügig Tätige mit unter 17.500 Euro Jahresumsatz sowie geringfügig Beschäftigte). Insbesondere die Zahl an geringfügig Tätigen ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft außerordentlich hoch und macht gesamtwirtschaftlich gesehen inzwischen über ein Viertel (25,8 Prozent) aller geringfügig Tätigen aus. Die Gesamterwerbstätigenzahl in der Kultur- und Kreativwirtschaft ergibt sich aus der Summe der verschiedenen Beschäftigtengruppen und beläuft sich im Jahr 2016 auf 1.637.961. Eine übersichtliche Darstellung der Entwicklung der Beschäftigtenkennzahlen in den vergangenen Jahren findet sich in Tabelle 2.3 und Abbildung 2.5.

Abbildung 2.4: Struktur der Erwerbstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2017\*



Anmerkung: \*Werte teilweise geschätzt.

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

Tabelle 2.3: Struktur und Entwicklung der Gesamterwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009 – 2017\*

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
I) Freiberufler u. Selbständige <sup>1b</sup>	238.479 15,6%	239.534 15,5%	244.290 15,6%	245.816 15,4%	246.353 15,5%	246.967 15,3%	250.439 15,6%	254.484 15,5%	254.657 15,2%
II) sozialversicherungspflichtig Beschäftigte <sup>2b</sup>	714.629 46,8%	712.986 46,1%	732.483 46,6%	765.913 47,9%	790.915 49,6%	809.071 50,0%	834.488 52,0%	865.597 52,8%	903.026 53,9%
<b>Kernerwerbstätige (I + II)</b>	<b>953.108 62,4%</b>	<b>952.520 61,6%</b>	<b>976.772 62,2%</b>	<b>1.011.729 63,3%</b>	<b>1.037.268 65,1%</b>	<b>1.056.038 65,3%</b>	<b>1.084.927 67,6%</b>	<b>1.120.080 68,3%</b>	<b>1.157.683 69,1%</b>
III) geringfügig Tätige <sup>3b</sup>	197.081 12,9%	214.042 13,8%	224.790 14,3%	221.883 13,9%	203.305 12,8%	211.145 13,1%	211.236 13,2%	209.467 12,8%	207.553 12,4%
IV) geringfügig Beschäftigte <sup>4b</sup>	377.070 24,7%	379.328 24,5%	368.803 23,5%	364.956 22,8%	352.819 22,1%	350.158 21,7%	308.051 19,2%	310.499 18,9%	310.051 18,5%
<b>geringfügig Erwerbstätige (III + IV)</b>	<b>574.150 37,6%</b>	<b>593.370 38,4%</b>	<b>593.593 37,8%</b>	<b>586.840 36,7%</b>	<b>556.124 34,9%</b>	<b>561.303 34,7%</b>	<b>519.287 32,4%</b>	<b>519.966 31,7%</b>	<b>517.604 30,9%</b>
<b>Gesamterwerbstätige (I + II + III + IV)</b>	<b>1.527.258 100,0%</b>	<b>1.545.890 100,0%</b>	<b>1.570.366 100,0%</b>	<b>1.598.569 100,0%</b>	<b>1.593.392 100,0%</b>	<b>1.617.341 100,0%</b>	<b>1.604.213 100,0%</b>	<b>1.640.047 100,0%</b>	<b>1.675.287 100,0%</b>

Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen. Abweichungen zu den Zahlen aus früheren Berichten ergeben sich durch zwischenzeitliche Datenrevisionen in den zugrunde liegenden Statistiken.

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

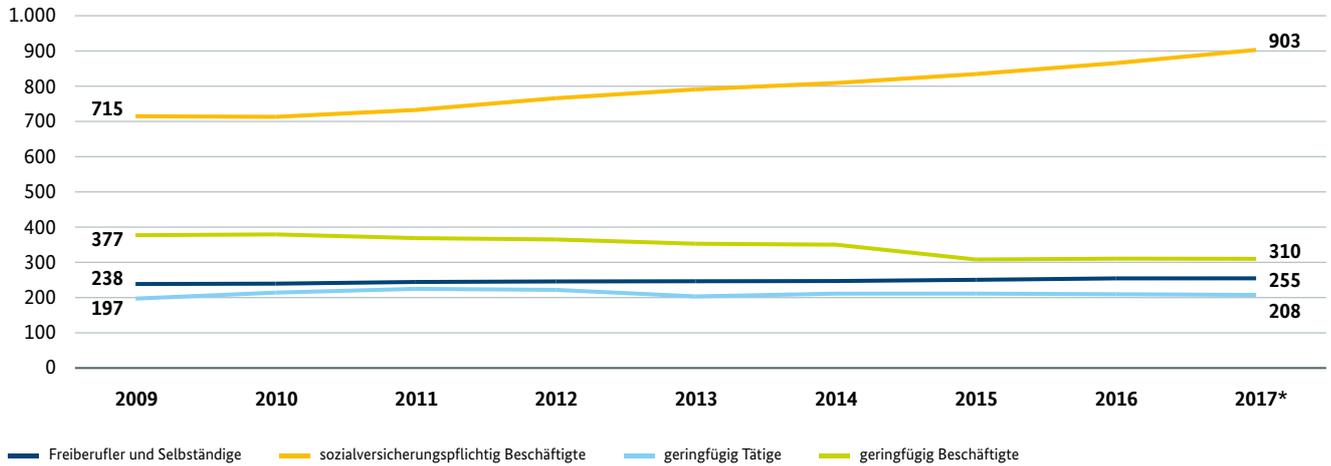
2b Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB) in Voll- und Teilzeit, jedoch ohne geringfügig Beschäftigte (GB).

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

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

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

**Abbildung 2.5: Struktur und Entwicklung der Gesamterwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009 – 2017\***  
(in Tausend)



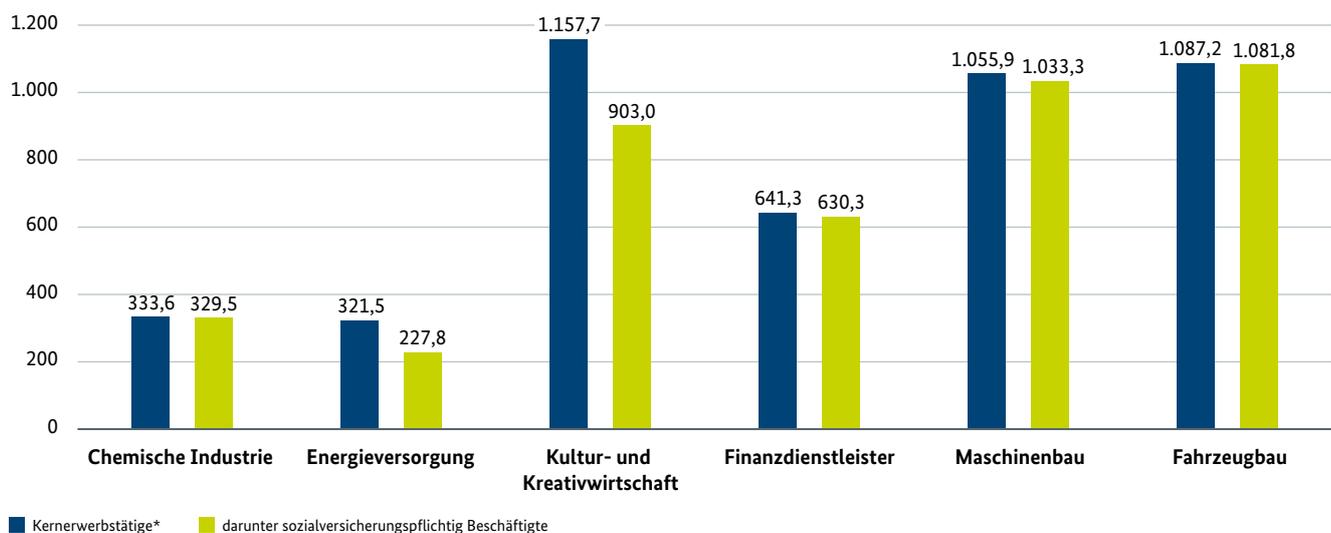
Anmerkung: \*Werte für 2017 teilweise geschätzt.

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

In der Kultur- und Kreativwirtschaft gab es 2017 mehr Kern-  
erwerbstätige als in jeder Vergleichsbranche. Der Kultur-  
und Kreativwirtschaft am nächsten kamen dabei noch der  
Maschinen- und der Fahrzeugbau (Automobilindustrie und

sonstiger Fahrzeugbau) (siehe Abbildung 2.6). Es zeigt sich  
weiterhin, dass in allen Vergleichsbranchen – mit Ausnahme  
der Energieversorger – der Anteil an Selbständigen deutlich  
geringer ist als in der Kultur- und Kreativwirtschaft.

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



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

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

## 2.4 Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft

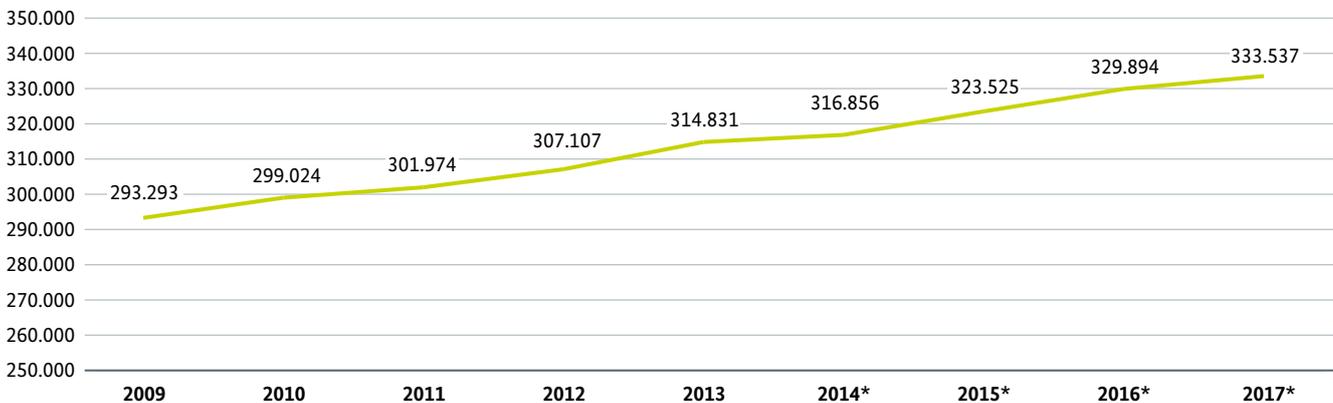
Bereits seit einigen Jahren hat sich in der Kultur- und Kreativwirtschaft, aber nicht nur dort, der Begriff der Mini- bzw. Soloselbständigen etabliert. Im Rahmen der konventionellen Beschäftigungsmessung in der Kultur- und Kreativwirtschaft werden diese Beschäftigungsverhältnisse nur teilweise über die geringfügig Tätigen erfasst. Deshalb ist es naheliegend, eine eigenständige Messung dieser besonders in der Kultur- und Kreativwirtschaft bedeutenden Gruppe Erwerbstätiger durchzuführen.

Als Mini-Selbständige werden im Rahmen dieses Berichts Unternehmerinnen und Unternehmer bezeichnet, deren jährlicher Umsatz weniger als 17.500 Euro beträgt. Die Abgrenzung eines Mini-Selbständigen von einem Kleinunternehmer basiert ausschließlich auf dem statistisch definierten Grenzwert von 17.500 Euro Jahresumsatz. Andere Kriterien wie die Rechtsform des Unternehmens

oder qualitative Einstufungen wie zum Beispiel eine geringfügige, neben- oder hauptberufliche Selbständigkeit spielen grundsätzlich keine Rolle.<sup>12</sup>

Die Anzahl der Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland betrug 2017 geschätzte 333.537 Erwerbstätige (siehe Abbildung 2.7). Dies bedeutet einen leichten Anstieg gegenüber der im Vorjahr gemessenen Zahl von 329.894 Mini-Selbständigen. Zwischen den Jahren 2009 und 2017 ist die Zahl der Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft um über 40.000 Erwerbstätige gestiegen, was einem Zuwachs von 13,7 Prozent entspricht. Gesamtwirtschaftlich liegt die langfristige Zunahme bei den Mini-Selbständigen etwas höher und erreicht einen Wert von 14,3 Prozent im Zeitraum 2009 bis 2017. Damit wird deutlich, dass die Diskussion um Mini-Selbständige nicht nur in der Kultur- und Kreativwirtschaft eine Rolle spielt, sondern auch eine gesamtwirtschaftliche Relevanz hat.

**Abbildung 2.7: Entwicklung der Anzahl der Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2009 – 2017\***



Anmerkung: \*Werte basieren auf Schätzungen.

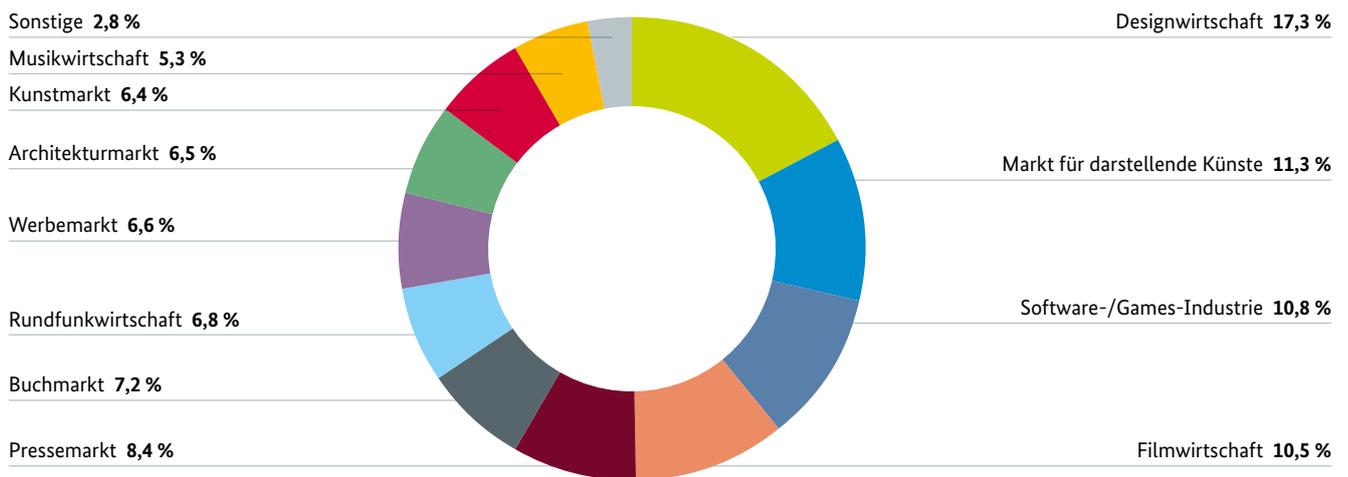
Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

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

Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft sind in der Designwirtschaft mit 17,3 Prozent die meisten Mini-Selbständigen tätig (siehe Abbildung 2.8). Weitere 11,3 Prozent aller Miniselbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft sind im Markt für darstellende Künste aktiv und 10,8 Prozent in der Software- und Games-Industrie. Nur 5,3 Prozent der Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft kommen aus der Musikwirtschaft. Weitergehende Zahlen zu den Mini-Selbständigen nach Teilmärkten und einzelnen Wirtschaftszweigen innerhalb der Teilmärkte finden sich in Tabelle 7.6 und Tabelle 7.11.

In der Software- und Games-Industrie ist zudem der Anteil an Mini-Selbständigen zwischen 2009 und 2017 am deutlichsten gestiegen (43,2 Prozent, nicht dargestellt), gefolgt vom Markt für darstellende Künste (39,7 Prozent) und der Designwirtschaft (29,1 Prozent). Langfristig stark rückläufig sind Mini-Selbständige im Werbemarkt. Zwischen 2009 und 2017 haben solche Erwerbstätigkeiten um über 10.000 abgenommen, was einem Rückgang um 26,7 Prozent entspricht.

**Abbildung 2.8: Anteil der Mini-Selbständigen der einzelnen Teilmärkte an der Kultur- und Kreativwirtschaft 2017\***  
(in Prozent)



Lesehilfe: Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft sind in der Designwirtschaft mit 17,3 Prozent die meisten Mini-Selbständigen zu finden. Nur 5,3 Prozent der Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft kommen aus der Musikwirtschaft.

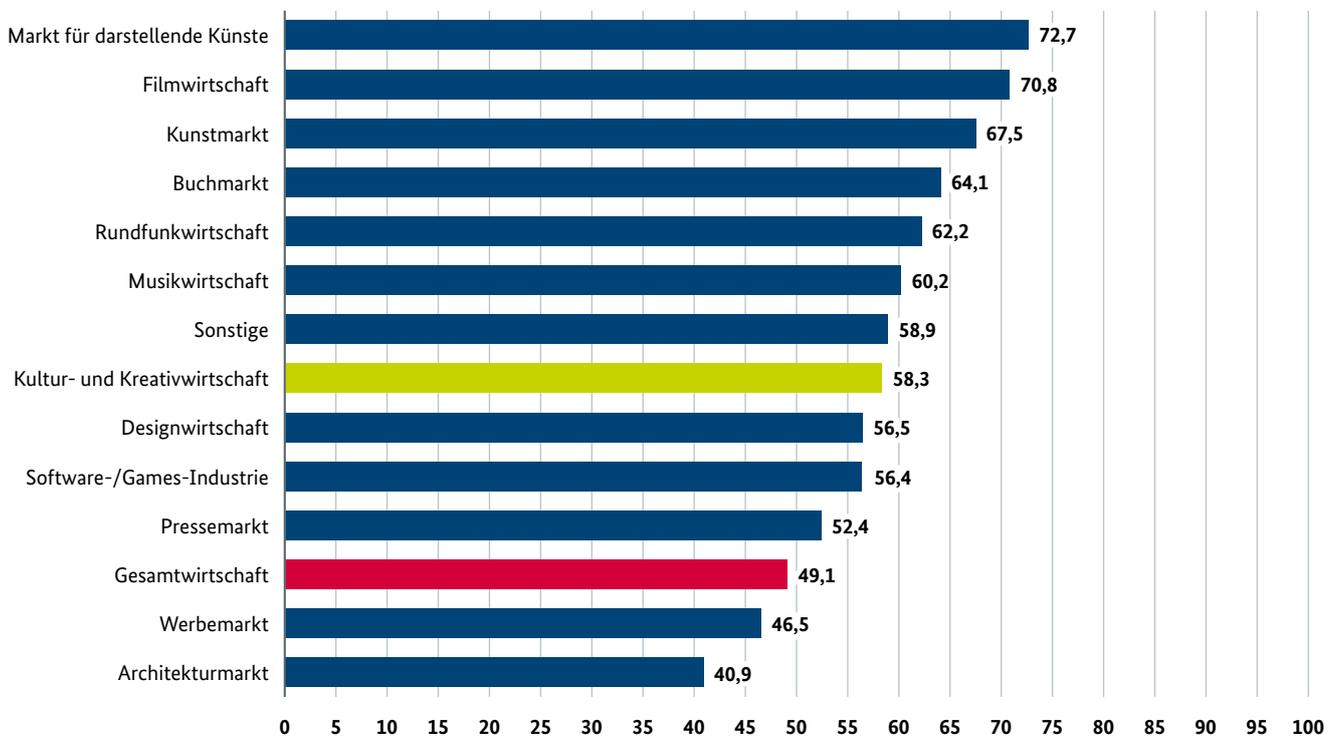
Anmerkung: \*Werte basieren auf Schätzungen. Anteil des jeweiligen Teilmarkts an der Summe der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Doppelzählung. Rundungsdifferenzen möglich.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

Gemessen an allen Selbständigen (regulär Selbständigen und Mini-Selbständigen) sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 58,3 Prozent Mini-Selbständige aktiv (siehe Abbildung 2.9). Sieben Teilmärkte weisen dabei höhere Anteilswerte als der Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft auf, wobei der höchste Anteil mit 72,7 Prozent im Markt für darstellende Künste erreicht wird.

Gesamtwirtschaftlich gesehen gibt es knapp mehr regulär Selbständige als Mini-Selbständige, der Anteilswert liegt hier bei 49,1 Prozent. Außer im Architekturmarkt und im Werbemarkt (40,9 bzw. 46,5 Prozent Mini-Selbständige) liegt in allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft der Anteil der Mini-Selbständigen über dem gesamtwirtschaftlichen Wert.

**Abbildung 2.9: Anteil der Mini-Selbständigen an allen Selbständigen 2017\***  
(in Prozent)



Lesehilfe: Gemessen an allen Selbständigen (regulär Selbständigen und Mini-Selbständigen) sind in der Kultur und Kreativwirtschaft in Deutschland 58,3 Prozent Mini-Selbständige aktiv. Der Anteil der Mini-Selbständigen ist im Teilmarkt darstellende Künste mit 72,7 Prozent am höchsten.

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

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

## 3 Kultur- und Kreativwirtschaft – Impulsgeber für die Gesamtwirtschaft

Der diesjährige Monitoringbericht setzt sich mit dem Themenschwerpunkt der Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland als gesamtwirtschaftlicher Impulsgeber für Innovationen und Wirtschaftswachstum auseinander. Neben der statistischen Erfassung dieser Impulse, welche in der Langfassung des Monitoringberichts dargestellt werden, führte das Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung zur qualitativen Beurteilung dieser Interaktionseffekte im Frühjahr und Sommer 2018 eine Unternehmensbefragung in der Kultur- und Kreativwirtschaft und eine Unternehmensbefragung in der Industrie durch (siehe Box „Unternehmensbefragungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft und der Industrie in Deutschland“). Zentrale Ergebnisse dieser Befragungen werden in den folgenden beiden Abschnitten dargestellt.

### 3.1 Kultur- und Kreativwirtschaft als Impulsgeber

In einer repräsentativen Befragung von Selbständigen und Unternehmen hat das ZEW umfangreiche und aktuelle Informationen zum Themenkomplex „Kreative Impulse“ in der Kultur- und Kreativwirtschaft und in ihren Teilmärkten erhoben. Die Erhebung erfasst unter anderem die Kundenstruktur der Unternehmen, den Einfluss auf den Geschäftserfolg der Unternehmenskunden und mögliche Hemmnisfaktoren für die Nachfrage nach Kultur- und

Kreativleistungen. Der folgende Abschnitt gibt einen zusammenfassenden Überblick über die Situation in der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft.<sup>13</sup>

#### Unternehmenskunden bilden Großteil des Kundenkreises

Der Überblick über die Kundenstruktur der Kultur- und Kreativwirtschaft stellt einen Startpunkt für die Analyse ihrer gesamtwirtschaftlichen Verflechtungen dar. Rund 81 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft liefern Produkte oder Dienstleistungen an andere Unternehmen (siehe Abbildung 3.1). Damit deutet sich bereits an, dass Kultur- und Kreativleistungen häufig einen Beitrag zur Wertschöpfungskette anderer Unternehmen leisten können. Besonders verbreitet sind Unternehmenskunden in den Teilmärkten Rundfunkwirtschaft (100 Prozent), Werbemarkt (94,3 Prozent) und Designwirtschaft (94,2 Prozent) (siehe Abbildung 3.2). Auch in den Teilmärkten mit den geringsten Anteilen an Unternehmenskunden spielen diese häufig eine Rolle, wie z. B. im Architekturmarkt (59,4 Prozent) oder dem Markt für darstellende Künste (47,1 Prozent). Abgesehen von den Unternehmenskunden zählen in der Kultur- und Kreativwirtschaft auch häufig Privatpersonen (56,2 Prozent), öffentliche Einrichtungen (47,6 Prozent) und Vereine oder Initiativen (37,5 Prozent) zum Kundenkreis.

#### Unternehmensbefragungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft und der Industrie in Deutschland

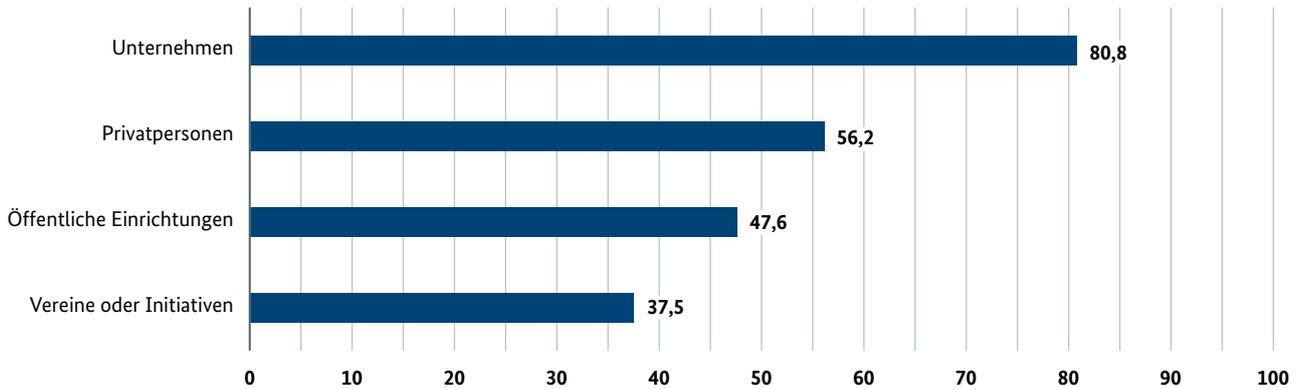
Die Unternehmensbefragung in der Kultur- und Kreativwirtschaft wurde gegen Ende des ersten Quartals 2018 durchgeführt. Dazu wurden Fragen zum diesjährigen Themenschwerpunkt in die vierteljährliche ZEW-Konjunkturumfrage Informationswirtschaft eingespeist. Die vom ZEW definierte Informationswirtschaft enthält bereits eine ganze Reihe von Wirtschaftszweigen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Um eine vollständige und repräsentative Abdeckung der Kultur- und Kreativwirtschaft zu gewährleisten, wurden Unternehmen der noch fehlenden Wirtschaftszweige zusätzlich im Rahmen der Umfrage berücksichtigt. Die angepasste ZEW-Konjunkturumfrage Informationswirtschaft beruht damit auf einer geschichteten Zufallsstichprobe. Als Schichtungskriterien dienen die zwölf Teilmärkte (inklusive Sonstige) der Kultur- und Kreativwirtschaft und die Unternehmensgröße, gemessen anhand der Anzahl der Beschäftigten (1–4 Beschäftigte, 5–19 Beschäftigte, 20–99 Beschäftigte und ab 100 Beschäftigte). Die Unternehmen wurden schriftlich kontaktiert und hatten die Möglichkeit, den zweiseitigen Fragebogen entweder schriftlich auszufüllen und per Post oder Fax zurückzuschicken oder die (identischen) Fragen über einen Onlinefragebogen zu beantworten. Für die Auswertung der Ergebnisse wurden die individuellen Unternehmensangaben gewichtet und auf die Gesamtzahl der Unternehmen des jeweiligen Teilmarkts hochgerechnet.

Insgesamt haben sich 1.248 Unternehmen und Selbständige an der Befragung beteiligt.

Um die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft für den Wertschöpfungsprozess der Gesamtwirtschaft zu erfassen, hat das ZEW auch eine separate Befragung in nicht kultur- und kreativwirtschaftlichen Branchen durchgeführt. Dazu wurden im Frühsommer 2018 verschiedene Industriebranchen (Maschinenbau, Fahrzeugbau, Elektronik/Elektrotechnik, Textilien/Bekleidung/Lederwaren und das sonstige verarbeitende Gewerbe) in Deutschland befragt. Diese Befragung der Industrie beruhte ebenfalls auf einer geschichteten Zufallsstichprobe mit den Schichtungskriterien Branche und Unternehmensgröße (5–19 Beschäftigte, 20–99 Beschäftigte und ab 100 Beschäftigte). Auch hier wurden die Unternehmen schriftlich kontaktiert und hatten die Möglichkeit, den zweiseitigen Fragebogen entweder schriftlich auszufüllen und per Post oder Fax zurückzuschicken oder die (identischen) Fragen über einen Onlinefragebogen zu beantworten. Für die Auswertung der Ergebnisse wurden die individuellen Unternehmensangaben gewichtet und auf die Gesamtzahl der Unternehmen der jeweiligen Branche hochgerechnet. Insgesamt haben sich 381 Unternehmen und Selbständige an dieser Befragung beteiligt.

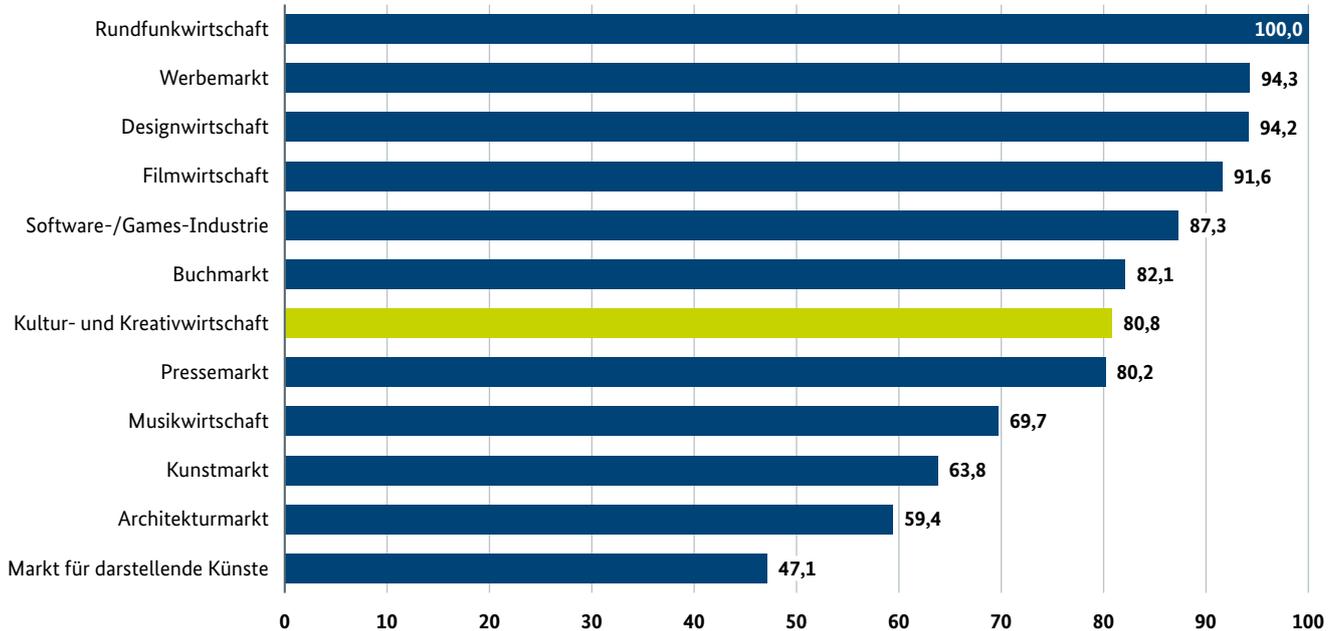
13 Tiefere Ergebnisse auf Teilmarktebene finden sich in den jeweiligen Teilmarktsteckbriefen in der Langfassung dieses Berichts.

**Abbildung 3.1: Kundengruppen der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft**  
(Anteil der Unternehmen in Prozent)



Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft, 1. Halbjahr 2018.

**Abbildung 3.2: Unternehmenskunden in der Kultur- und Kreativwirtschaft** (Anteil der Unternehmen in Prozent)



Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung, 1. Halbjahr 2018.

### Einfluss auf den Erfolg der Unternehmenskunden als sehr positiv eingeschätzt

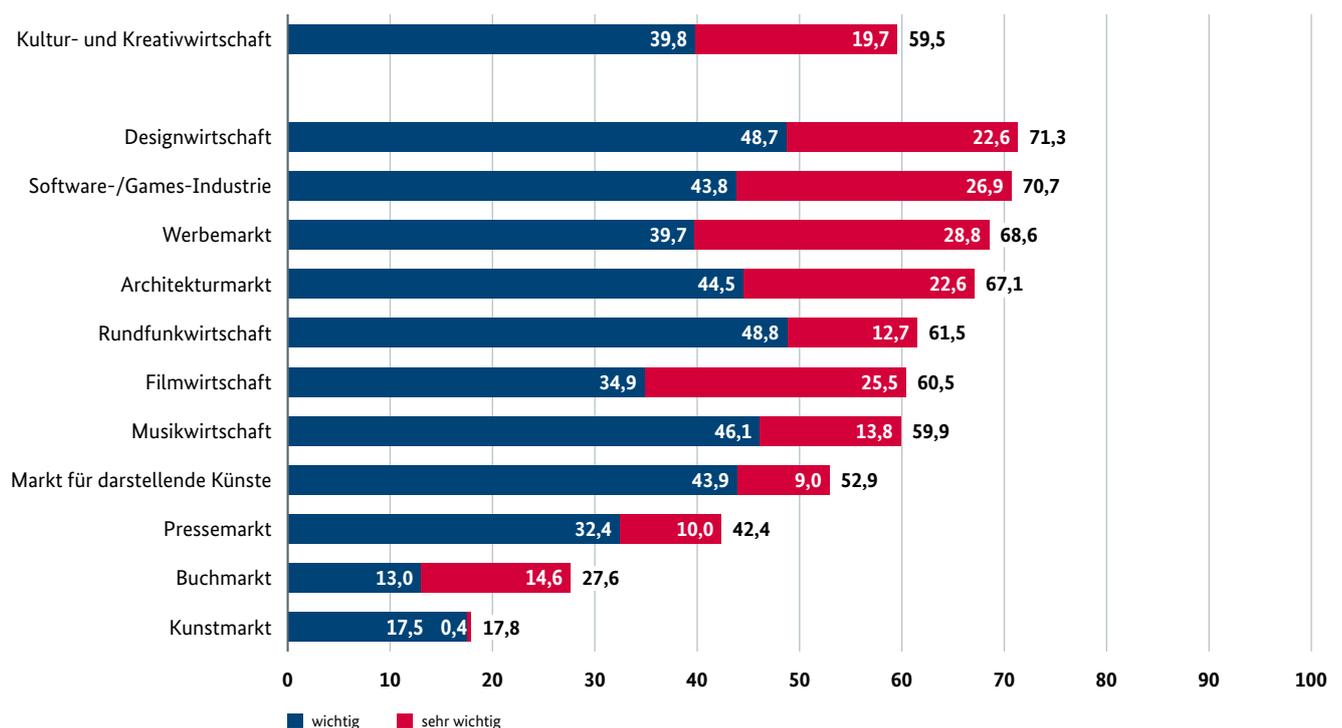
Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft schätzen den Einfluss ihrer Leistungen auf den Geschäftserfolg ihrer Unternehmenskunden überwiegend als sehr positiv ein. 39,8 Prozent beschreiben den positiven Effekt auf den Geschäftserfolg der Unternehmenskunden als „stark“ und weitere 19,7 Prozent sogar als „sehr stark“ (siehe Abbildung 3.3). In der Designwirtschaft und der Software- und Games-Industrie gehen mit über 70 Prozent die meisten Unternehmen von einem deutlich positiven Effekt der eigenen Leistungen aus. Über die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft hinweg wird im Buchmarkt (27,6 Prozent) und Kunstmarkt (17,8 Prozent) vergleichsweise selten von einem solchen positiven Einfluss berichtet.

Ein potenzieller Wirkungskanal für einen positiven Einfluss auf den Geschäftserfolg der Unternehmenskunden besteht darin, die Kunden bei der Einführung von Innovationen zu unterstützen. Insgesamt geben 45,5 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft an, dass Unternehmenskunden durch ihre Hilfe neue Produkte oder

Dienste in den Markt einführen oder neue Verfahren implementieren konnten (siehe Abbildung 3.4). Vor allem Unternehmen in der Software- und Games-Industrie (65,3 Prozent), Designwirtschaft (60,5 Prozent) und im Werbemarkt (55,5 Prozent) konnten häufig die Innovationstätigkeit ihrer Kunden unterstützen. Diese drei Teilmärkte sind es auch, die am häufigsten von einem stark positiven Einfluss ihrer Leistungen auf den Geschäftserfolg der Kunden ausgehen (s.o.). Aber nicht nur die Top-Platzierungen spiegeln den Zusammenhang zwischen der Unterstützung von Innovationen und dem positiven Einfluss auf den Geschäftserfolg wider. So schneiden etwa der Buchmarkt und der Kunstmarkt in diesen beiden Kategorien deutlich unterdurchschnittlich ab.

Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft unterstützen ihre Unternehmenskunden in verschiedenen Aufgabenbereichen. Insgesamt 65,0 Prozent der Unternehmen mit Unternehmenskunden unterstützen diese im Bereich Gestaltung und Design (siehe Abbildung 3.5). Dabei bewerten 20,5 Prozent ihren Beitrag in diesem Bereich als „wichtig“ und 44,5 Prozent sogar als „sehr wichtig“. Darüber hinaus werden die Kultur- und Kreativleistungen häufig in der Öffentlichkeitsarbeit (62,1 Prozent), zur Erschließung neuer

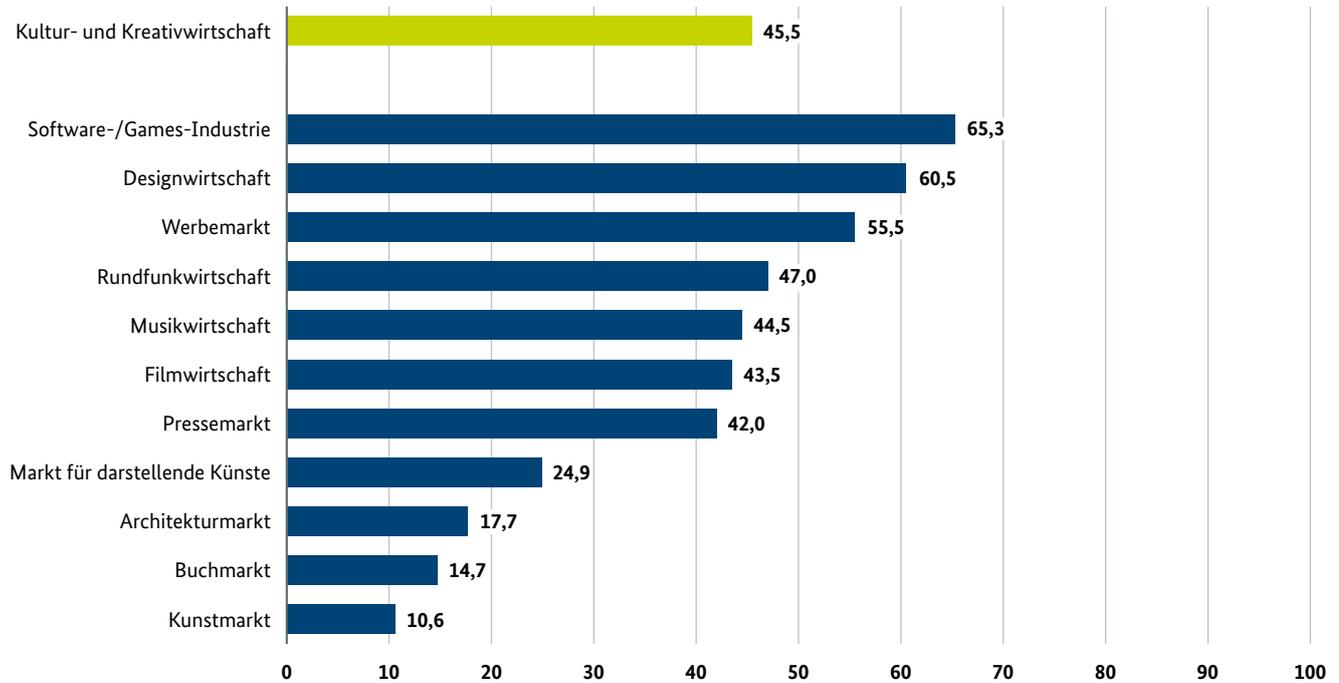
**Abbildung 3.3: Einfluss auf den Geschäftserfolg der Unternehmenskunden**  
(Anteil der Unternehmen mit Unternehmenskunden in Prozent)



Anmerkung: Gesamtwert aufgrund von Rundungsdifferenzen teilweise abweichend zur Summe der Einzelwerte.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft, 1. Halbjahr 2018.

**Abbildung 3.4: Unterstützung von Innovationen bei Unternehmenskunden**  
(Anteil der Unternehmen mit Unternehmenskunden in Prozent)

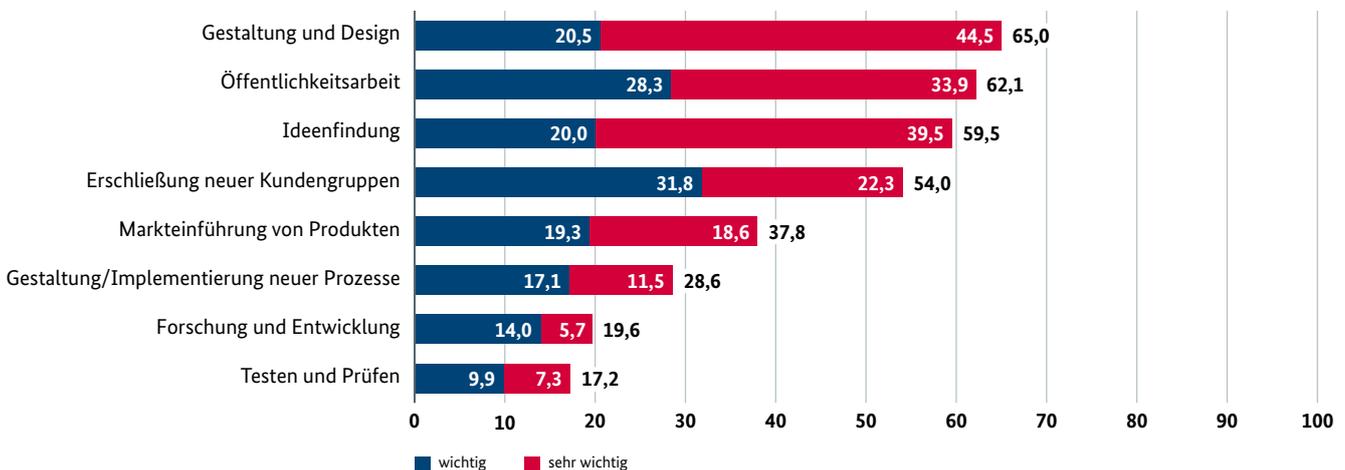


Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft, 1. Halbjahr 2018.

Kundengruppen (54,0 Prozent) oder der Markteinführung von Produkten (37,8 Prozent) eingesetzt. Fast 60 Prozent der Unternehmen geben zudem an, wichtige bzw. sehr wichtige Beiträge zur Ideenfindung in den Kundenunternehmen zu leisten. Dadurch kann die Ausgangsbasis für die Unterstüt-

zung von Innovationen geschaffen werden. Direkte Unterstützung bei der Umsetzung von Innovationen leisten die Unternehmen durch die Gestaltung und Implementierung neuer Prozesse (28,6 Prozent) oder durch Unterstützung im Bereich Forschung und Entwicklung (19,6 Prozent).

**Abbildung 3.5: Aufgabenbereiche, in denen Unternehmenskunden unterstützt werden**  
(Anteil der Unternehmen mit Unternehmenskunden in Prozent)



Anmerkung: Gesamtwert aufgrund von Rundungsdifferenzen teilweise abweichend zur Summe der Einzelwerte.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft, 1. Halbjahr 2018.

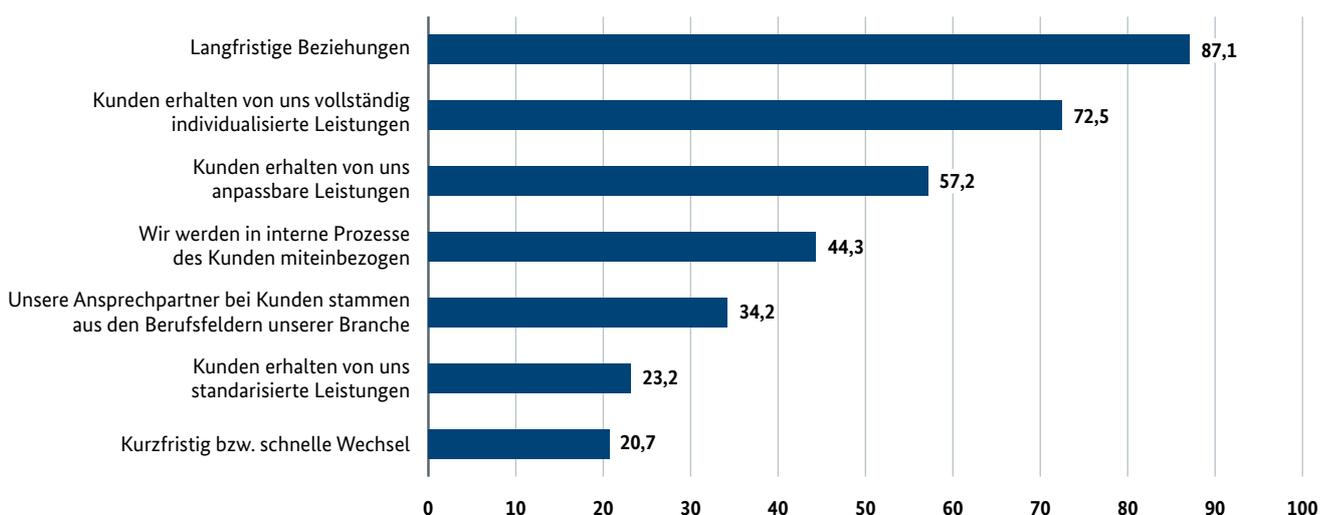
### Langfristige Kundenbeziehungen und individualisierte Leistungen

Die Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft pflegen überwiegend langfristige Kundenbeziehungen. Etwa 87 Prozent der Unternehmen geben an, dass ihre Beziehungen zu Kunden typischerweise langfristig angelegt sind (siehe Abbildung 3.6). Im Gegensatz dazu setzt nur etwa jedes fünfte Unternehmen überwiegend auf kurzfristige Beziehungen bzw. schnelle Wechsel der Kunden. Im Hinblick auf die inhaltliche Ausgestaltung der Angebote setzt die Mehrzahl der Unternehmen auf vollständig individualisierte Leistungen für ihre Kunden (72,5 Prozent) oder auf Leistungen, die von den Kunden angepasst werden können (57,2 Prozent). Dabei werden 44,3 Prozent der Unternehmen sogar in die internen Prozesse der Kunden einbezogen. Auf standardisierte Lösungen setzen mit einem Anteil von 23,2 Prozent deutlich weniger Unternehmen. Als Schnittstelle zwischen den Kunden und den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft fungieren häufig interne Kreativkapazitäten der Kunden. So gibt etwa jedes dritte Unternehmen an, dass der Ansprechpartner auf Seiten des Kunden ebenfalls aus den Berufsfeldern der Kultur- und Kreativwirtschaft stammt.

### Hohe Kosten und wahrgenommene Nutzendefizite mindern Nachfrage

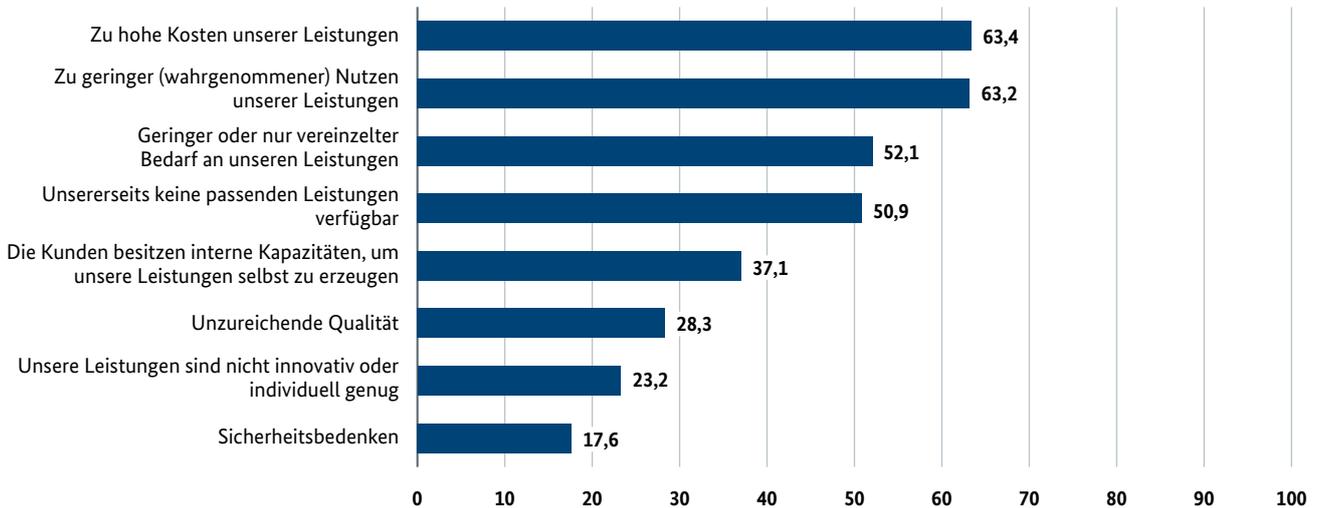
Aus Sicht der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft können verschiedene Faktoren die Nachfrage nach den eigenen Produkten und Dienstleistungen einschränken. Zu hohe Kosten und der als zu gering wahrgenommene Nutzen der eigenen Leistungen werden am häufigsten als potenzielle Hemmnisfaktoren genannt. Jeweils etwa 63 Prozent der Unternehmen gehen davon aus, dass dadurch die Nachfrage nach den eigenen Leistungen reduziert wird (siehe Abbildung 3.7). Knapp die Hälfte der Unternehmen sieht im Allgemeinen einen geringen oder nur vereinzelt Bedarf an den eigenen Leistungen oder geht davon aus, nicht die jeweils passenden Leistungen zur Verfügung zu stellen. Selbstkritik der Unternehmen zeigt sich auch bei der Einschätzung, ob eine unzureichende Qualität (28,3 Prozent) sowie eine fehlende Innovativität oder Individualität der Leistungen (23,2 Prozent) zu einer eingeschränkten Nachfrage beitragen können. Ein weiterer wichtiger Hemmnisfaktor besteht laut Unternehmen darin, dass die potenziellen Kunden interne Kapazitäten besitzen, um die entsprechenden Leistungen selbst erzeugen zu können (37,1 Prozent).

Abbildung 3.6: Charakteristika der Kundenbeziehungen (Anteil der Unternehmen in Prozent)



Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft, 1. Halbjahr 2018.

**Abbildung 3.7: Hemmnisfaktoren für die Nachfrage nach Kultur- und Kreativleistungen**  
(Anteil der Unternehmen in Prozent)



Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft, 1. Halbjahr 2018.

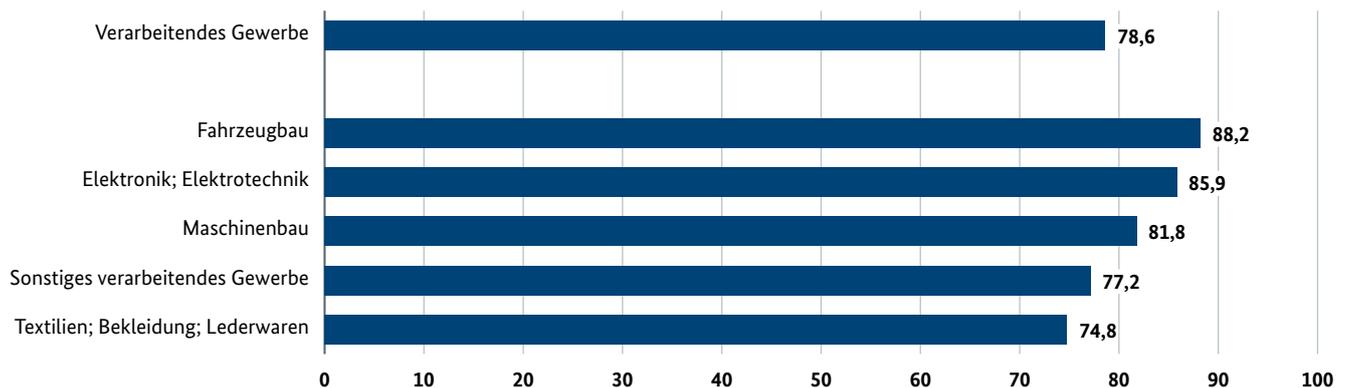
### 3.2 Kreativer Impulsgeber? – Die Sicht der Industrie

Für die Einschätzung der gesamtwirtschaftlichen Impulse der Kultur- und Kreativwirtschaft ist es erforderlich, auch die Perspektive von Unternehmen zu untersuchen, die potenziell Kultur- und Kreativleistungen nachfragen. Für diesen Zweck hat das ZEW in einer repräsentativen Befragung von Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe umfangreiche und aktuelle Informationen zu diesem Themenfeld gesammelt.

### Mehr als drei Viertel der Unternehmen im verarbeitenden Gewerbe beziehen Kultur- und Kreativleistungen

Im Durchschnitt haben 78,6 Prozent der Unternehmen im verarbeitenden Gewerbe in den vergangenen drei Jahren Kultur- und Kreativleistungen extern bezogen (siehe Abbildung 3.8). Im Branchenvergleich innerhalb des verarbeitenden Gewerbes fällt dieser Anteil im Fahrzeugbau am höchsten aus. Hier wurden von 88,2 Prozent der Unternehmen Kultur- und Kreativleistungen extern bezogen. Ebenfalls überdurchschnittlich fallen die Unternehmensanteile im

**Abbildung 3.8: Externer Bezug von Kultur- und Kreativleistungen in den vergangenen drei Jahren**  
(Anteil der Unternehmen in Prozent)



Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Industrie, 1. Halbjahr 2018.

Bereich Elektronik/Elektrotechnik (85,9 Prozent) und Maschinenbau (81,8 Prozent) aus. Im Bereich Textilien, Bekleidung und Lederwaren sowie im sonstigen verarbeitenden Gewerbe bezogen in den letzten drei Jahren etwa drei Viertel der Unternehmen Kultur- und Kreativleistungen.

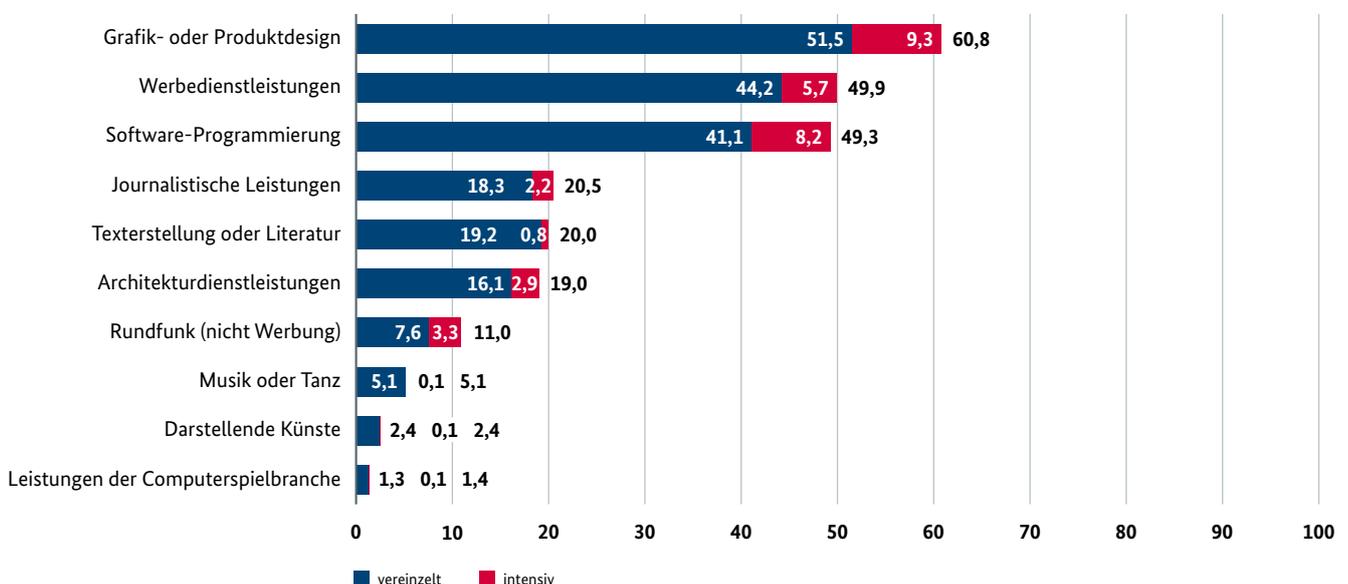
Extern bezogene Kultur- und Kreativleistungen können eine hohe inhaltliche Bandbreite aufweisen. Mit deutlichem Abstand werden von den Unternehmen im verarbeitenden Gewerbe am häufigsten Leistungen im Bereich Grafik- und Produktdesign bezogen. 51,5 Prozent der Unternehmen beziehen diese Leistungen „vereinzelt“ und weitere rund neun Prozent „intensiv“ (siehe Abbildung 3.9). Insgesamt werden damit von 60,8 Prozent der Unternehmen Leistungen im Bereich Grafik- und Produktdesign bezogen. Darüber hinaus bezieht etwa die Hälfte der Unternehmen im verarbeitenden Gewerbe Werbedienstleistungen (49,9 Prozent) oder Leistungen im Bereich Software-Programmierung (49,3 Prozent). Dabei greifen etwa acht Prozent der Unternehmen „intensiv“ auf extern erbrachte Software-Programmierung zurück. Mit deutlichem Abstand folgen Leistungen im Bereich Journalismus, Architektur sowie Texterstellung oder Literatur, die jeweils von etwa jedem fünften Unternehmen extern bezogen werden. Noch etwas geringer fallen die Anteile für den externen Bezug von Leistungen im Bereich Rundfunk (11,0 Prozent), Musik oder Tanz (5,1), darstellende Künste (2,4) oder Computerspiel (1,4 Prozent) aus.

### Kultur- und Kreativleistungen kommen in verschiedenen Bereichen der Unternehmen zum Einsatz

Die extern bezogenen Kultur- und Kreativleistungen werden von Unternehmen in unterschiedlichen Bereichen eingesetzt und sollen verschiedene Funktionen erfüllen. Etwa 54 Prozent der Unternehmen, die bereits Kultur- und Kreativleistungen nachfragen, schätzen die extern bezogenen Leistungen als „eher wichtig“ für den Bereich Gestaltung und Design ein (siehe Abbildung 3.10). Zusätzlich erachten 16,4 Prozent der Unternehmen mit externen Kultur- und Kreativleistungen diese sogar als „sehr wichtig“. Darüber hinaus sind für mehr als die Hälfte der Unternehmen die extern bezogenen Kultur- und Kreativleistungen wichtig für die Öffentlichkeitsarbeit (57,3 Prozent) oder die Erschließung neuer Kundengruppen (54,3 Prozent). Zudem dienen die Leistungen als wichtiger Impuls für Produktentwicklungen durch ihren Beitrag zur Ideenfindung (44,7 Prozent), Forschung und Entwicklung (31,4 Prozent) oder zum Testen, Beurteilen und Prüfen (23,8 Prozent).

Unternehmen im verarbeitenden Gewerbe können insbesondere im Hinblick auf die eigene Außendarstellung von Kultur- und Kreativleistungen profitieren. So konnten knapp 70 Prozent der Unternehmen durch den externen Bezug von Kultur- und Kreativleistungen das eigene Image steigern (siehe Abbildung 3.11). Darüber hinaus konnte

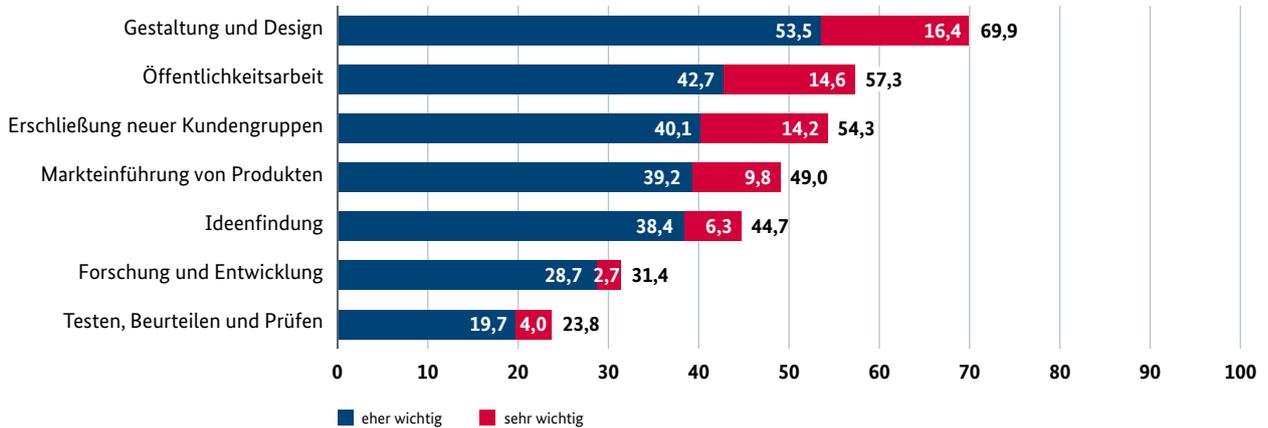
Abbildung 3.9: Arten der extern bezogenen Kultur- und Kreativleistungen (Anteil der Unternehmen in Prozent)



Anmerkung: Gesamtwert aufgrund von Rundungsdifferenzen teilweise abweichend zur Summe der Einzelwerte.

Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Industrie, 1. Halbjahr 2018.

**Abbildung 3.10: Bedeutung der externen Kultur- und Kreativleistungen für verschiedene Bereiche und Funktionen**  
(Anteil der Unternehmen mit externem Bezug von Kultur- und Kreativleistungen in Prozent)

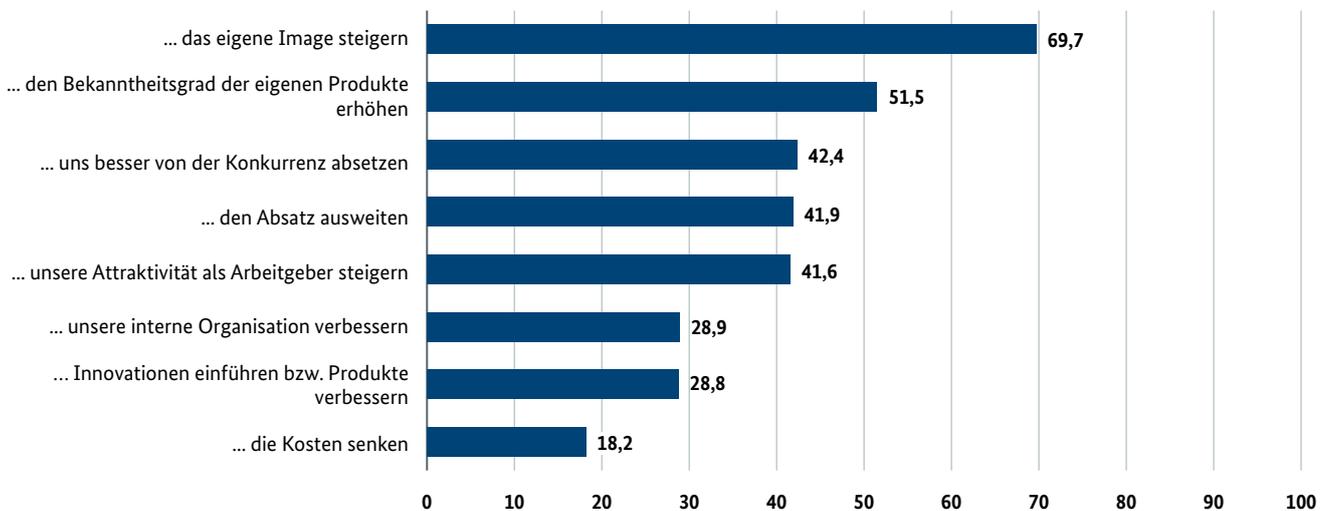


Anmerkung: Gesamtwert aufgrund von Rundungsdifferenzen teilweise abweichend zur Summe der Einzelwerte.  
Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Industrie, 1. Halbjahr 2018.

durch diese Leistungen häufig der Bekanntheitsgrad der eigenen Produkte erhöht (51,5 Prozent) sowie die eigene Attraktivität als Arbeitgeber gesteigert werden (41,6 Prozent). Etwas mehr als 40 Prozent der Unternehmen konnten sich zudem besser von der Konkurrenz absetzen und den eigenen Absatz ausweiten. Ein wichtiger Faktor dafür dürfte sein, dass jeweils knapp 29 Prozent der Unterneh-

men durch die Kultur- und Kreativleistungen Innovationen einführen oder interne Prozesse verbessern konnten. Dieses Ergebnis zeichnet ein kongruentes Bild mit der Einschätzung aus Sicht der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft, von denen ein Anteil von 45,5 Prozent über die Mithilfe an Innovationen berichtet (s.o.).

**Abbildung 3.11: Auswirkungen der externen Kultur- und Kreativleistungen**  
(Anteil der Unternehmen mit externem Bezug von Kultur- und Kreativleistungen in Prozent)



Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Industrie, 1. Halbjahr 2018.

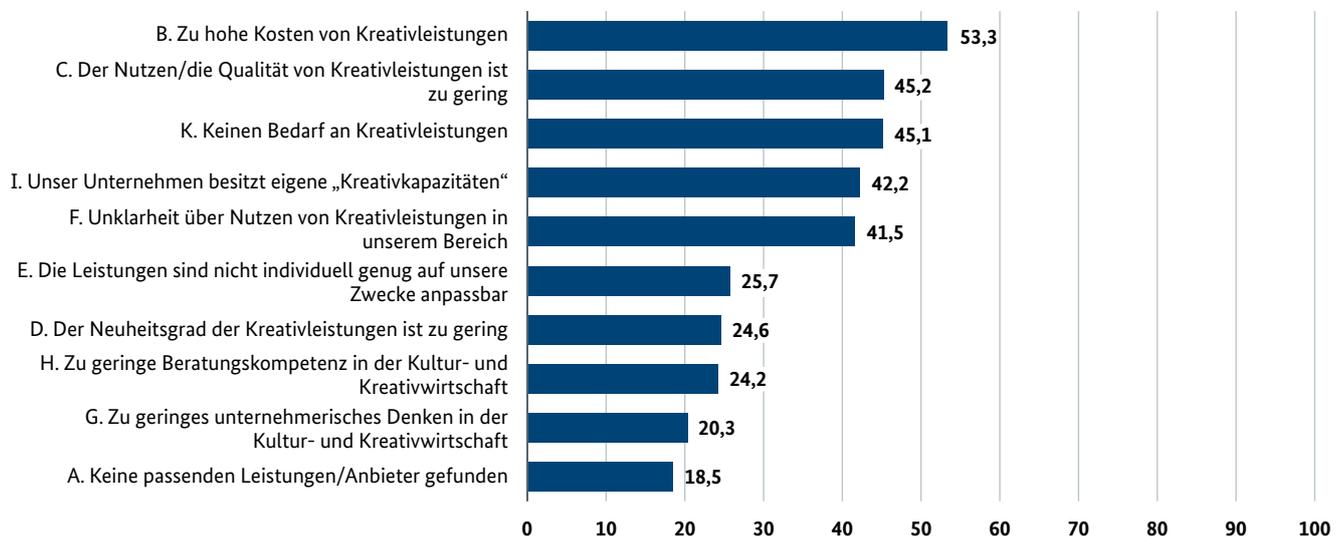
### Hemmnisfaktoren für die Nachfrage nach Kultur- und Kreativleistungen

Die Kosten von Kreativleistungen werden von den Unternehmen im verarbeitenden Gewerbe häufig als zu hoch wahrgenommen. Für etwa 53 Prozent der Unternehmen hemmen diese als zu hoch wahrgenommenen Kosten die Nachfrage nach Kultur- und Kreativleistungen oder führen gar zu einem vollständigen Verzicht (siehe Abbildung 3.12). Zudem schätzen Unternehmen den Nutzen und die Qualität von Kreativleistungen oftmals als zu gering ein (45,2 Prozent) oder sind sich über deren Nutzen für den eigenen Bereich unsicher (41,5 Prozent). Ein weiterer wichtiger Faktor besteht darin, dass generell 45 Prozent der Unternehmen keinen Bedarf an Kreativleistungen sehen. Allerdings geben auch 42,2 Prozent der Unternehmen an, eigene „Kreativkapazitäten“ zu besitzen. Etwa ein Viertel der

Unternehmen sieht eher inhaltliche Schwächen von Kreativleistungen, die eine entsprechende Nachfrage hemmen. So wird angegeben, dass die Leistungen nicht individuell genug anpassbar sind, ein zu geringer Neuheitsgrad der Leistungen besteht oder zu geringe Beratungskompetenzen in der Kultur- und Kreativwirtschaft vorhanden sind.

Die Sicht des verarbeitenden Gewerbes auf potenzielle Hemmnisfaktoren für die Nachfrage nach Kultur- und Kreativleistungen steht in hohem Einklang mit der Selbsteinschätzung der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft. So sehen beide Unternehmensgruppen am häufigsten die zu hohen Kosten als Hemmnis an. Darüber hinaus werden der zu gering (wahrgenommene) Nutzen sowie der fehlende Bedarf für die entsprechenden Leistungen als bedeutende Faktoren eingestuft.

**Abbildung 3.12: Hemmnisfaktoren für die Nachfrage nach Kultur- und Kreativleistungen**  
(Anteil der Unternehmen in Prozent)



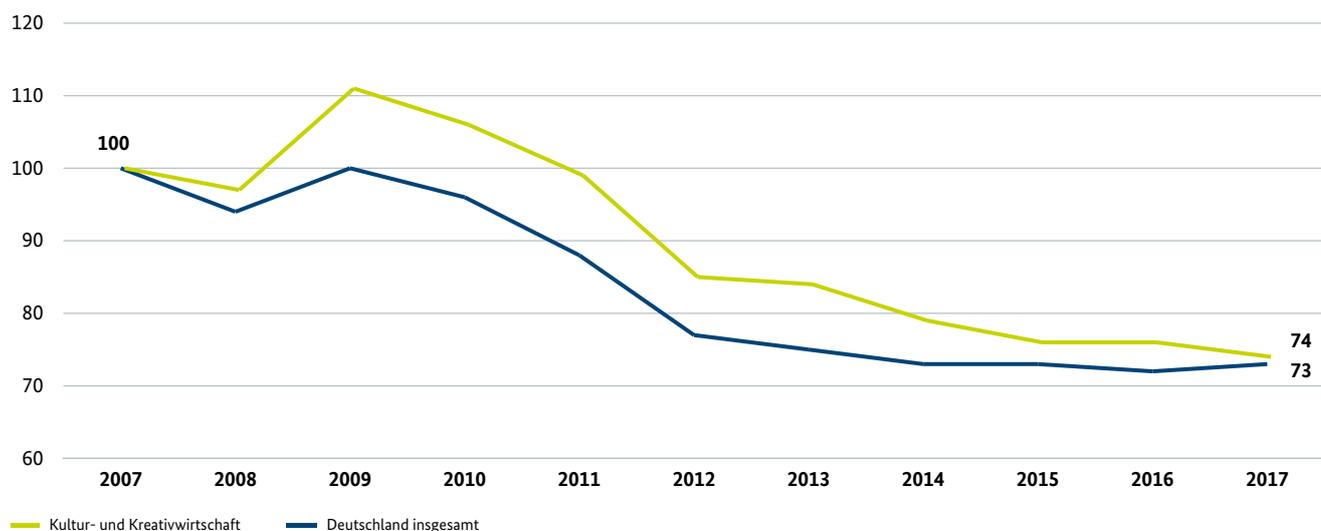
Quelle: ZEW-Unternehmensbefragung Kultur- und Kreativwirtschaft, 1. Halbjahr 2018.

## 4 Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die Zahl der Unternehmensgründungen ist ein Indikator für die Erneuerung des Angebots an kultur- und kreativwirtschaftlichen Produkten und Dienstleistungen. Neue Unternehmen bringen häufig neue Ideen in den Markt und können den Wettbewerb mit bestehenden Unternehmen verstärken. In den folgenden Kennzahlen werden nur Gründungen erfasst, die einen gewissen Mindestumfang an wirtschaftlichen Aktivitäten aufweisen. Markteintritte durch Selbständige und Freiberufler werden nur dann berücksichtigt, wenn deren Tätigkeit vergleichbar ist mit einer unternehmerischen Tätigkeit durch eine Personen- oder Kapitalgesellschaft. Selbständige, die im Rahmen von Werkverträgen für Auftraggeber kulturelle oder kreative Tätigkeiten erbringen und dabei nur in sehr begrenztem Umfang eigenes Kapital einsetzen (abgesehen von ihrem Humankapital) sowie nur in Teilen über unternehmerische Freiheiten verfügen, bleiben in der Regel unberücksichtigt. Solche „Freischaffenden“ sind insbesondere im Markt für darstellende Künste, im Pressemarkt sowie in der Musik- und Filmwirtschaft anzutreffen. In anderen Teilmärkten wie zum Beispiel dem Architekturmarkt sind freie Berufe weit verbreitet.

Im Jahr 2017 wurden in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland laut Mannheimer Unternehmenspanel (MUP) des ZEW etwa 9.500 wirtschaftsaktive Unternehmen neu gegründet. Die Anzahl der neu gegründeten Unternehmen ging damit im Vergleich zum Vorjahr leicht zurück. Damit setzte sich der seit 2010 anhaltende Trend rückläufiger Gründungszahlen fort. Im Jahr 2017 lag die Zahl der Unternehmensgründungen in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft um 33 Prozent unter dem Höchststand aus dem Jahr 2009 (siehe Abbildung 4.1). Die Kultur- und Kreativwirtschaft folgt damit dem gesamtwirtschaftlichen Trend abnehmender Gründungszahlen. Die hohe Zahl an Unternehmensgründungen im Jahr 2009 war u. a. durch die Einführung der Unternehmersgesellschaft bedingt. Damals haben viele Selbständige als Rechtsform diese Variante der GmbH gewählt, da sie faktisch keine Stammkapital-einlage erfordert. Im Vergleich zum Gründungsgeschehen in Deutschland insgesamt zeigt sich für die Kultur- und Kreativwirtschaft ab 2007 zunächst eine etwas günstigere Entwicklung. Allerdings gingen ab 2014 die Gründungszahlen relativ stärker zurück als in der Gesamtwirtschaft insgesamt. Im Jahr 2017 steht der leichten Abnahme in der Kultur- und Kreativwirtschaft ein geringfügiger Anstieg der Gründungszahlen in der Summe aller Branchen gegenüber.

**Abbildung 4.1: Anzahl der Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft und in der Gesamtwirtschaft in Deutschland 2007 – 2017 (Indexreihe, 2007 = 100)**



Lesehilfe: Im Jahr 2017 belief sich die Anzahl der Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft auf 74 Prozent des Werts des Jahres 2007.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2018.

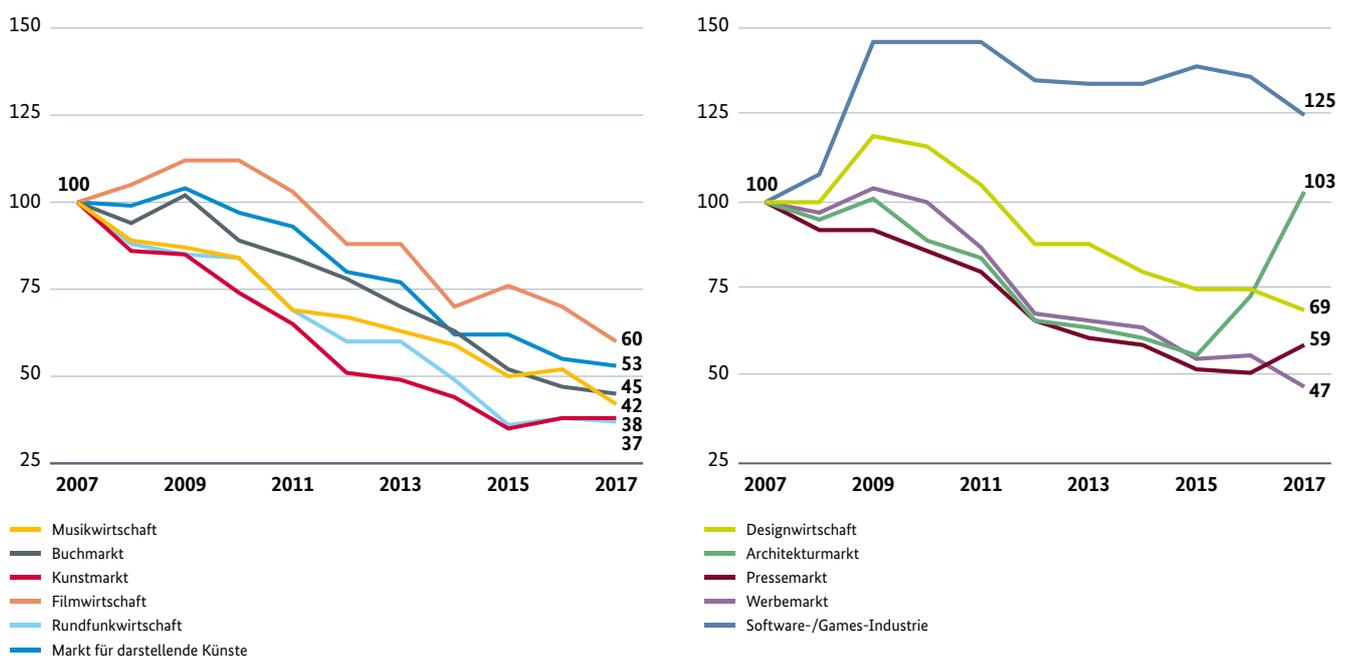
Die Gründungsdynamik unterscheidet sich deutlich nach Teilmärkten. Die einzigen beiden Teilmärkte, in denen die Gründungstätigkeit im Jahr 2017 über dem Niveau von zehn Jahren davor liegt, sind die Software- und Games-Industrie und der Architekturmarkt (siehe Abbildung 4.2). Während im Bereich Software und Games die hohen Gründungszahlen des Jahres 2009 in den Folgejahren weitgehend gehalten werden konnten, gab es im Architekturmarkt erst in den vergangenen beiden Jahren eine deutliche Zunahme der Gründungen, nachdem sie davor sechs Jahre in Folge rückläufig waren. Im Kunstmarkt hat sich die Gründungstätigkeit in den vergangenen beiden Jahren auf sehr niedrigem Niveau stabilisiert. Im Pressemarkt ist für 2017 ein leichter Anstieg der Gründungen zu beobachten. In der Rundfunkwirtschaft blieb die Anzahl der Neugründungen nach einem leichten Anstieg im Jahr 2016 im Jahr 2017 annähernd konstant. Alle anderen Teilmärkte wiesen 2017 einen Rückgang der Zahl der Unternehmensgründungen und die niedrigsten Gründungszahlen der vergangenen zehn Jahre auf.

Die Gründungstätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist stark auf vier Teilmärkte konzentriert, in denen fast zwei Drittel aller neuen Unternehmen entstehen:

Im Jahr 2017 fanden 31 Prozent aller Unternehmensgründungen in der Software- und Games-Industrie statt, 16,5 Prozent in der Designwirtschaft, 13 Prozent im Architekturmarkt und 12,5 Prozent im Werbemarkt. Weitere Teilmärkte mit einem relativ hohen Anteil an allen Gründungen sind der Pressemarkt und die Filmwirtschaft. Die anderen fünf Teilmärkte (sowie die sonstigen Bereiche) stellen zusammen weniger als 14 Prozent aller Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschlands.

Die Gründungstätigkeit innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft hat sich in den vergangenen zehn Jahren stark in Richtung Software- und Games-Industrie verschoben, also hin zu einem Teilmarkt, der primär auf gewerbliche Kunden abzielt. Während 2007 knapp 18 Prozent aller Gründungen in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft in diesem Teilmarkt stattfanden, waren es 2017 bereits 31 Prozent (siehe Abbildung 4.3). Hinter der Verschiebung in Richtung Software- und Games-Industrie steht in erster Linie der Trend zur Digitalisierung. Dieser eröffnet zahllose neue Möglichkeiten, um kreative Geschäftsideen in Verbindung mit Softwarelösungen umzusetzen. Viele neu gegründete Unternehmen in dieser Branche spezialisieren sich auf die Programmierung neuer Anwendungen, von Weblösungen

**Abbildung 4.2: Gründungsdynamik in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland nach Teilmärkten 2007 – 2017**  
(Indexreihe, 2007 = 100)



Lesehilfe: Im Vergleich der Jahre 2007 und 2017 sind die Gründungszahlen in der Software- und Games-Industrie am stärksten angestiegen, sie lagen im Jahr 2017 um 25 Prozent über dem Wert des Jahres 2007.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2018.

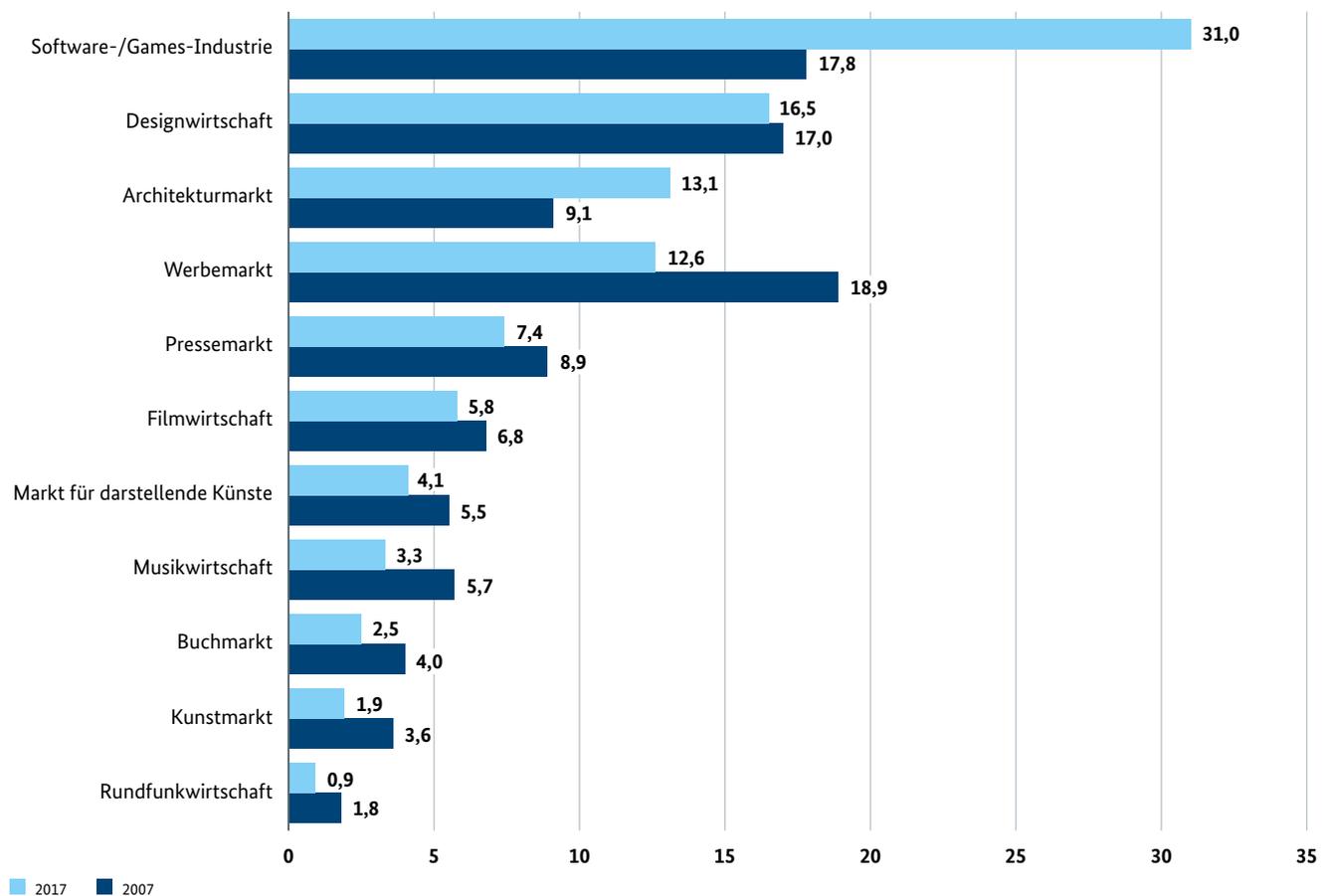
über Apps bis hin zu Online-Plattformen. Deutlich rückläufige Anteile am Gründungsgeschehen weisen der Werbemarkt, der Pressemarkt, der Kunstmarkt, der Buchmarkt, der Markt für darstellende Künste, die Filmwirtschaft, die Musikwirtschaft und die Rundfunkwirtschaft auf. Die Designwirtschaft konnte ihren Anteil annähernd halten. Der Anteil des Architekturmarkts am gesamten Gründungsgeschehen in der Kultur- und Kreativwirtschaft legte dank des jüngsten Anstiegs der Gründungszahlen deutlich zu.

Mit Hilfe des Indikators „Gründungsrate“ kann die Gründungstätigkeit zwischen den einzelnen Teilmärkten und mit anderen Branchen verglichen werden. Die Gründungsrate setzt die Zahl der Unternehmensgründungen in einem Jahr zum Bestand der wirtschaftsaktiven Unternehmen am Beginn des Jahres in Bezug. Sie gibt Auskunft, in welchem Tempo sich der Unternehmensbestand durch

Neugründungen erneuert. In der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschlands lag die Gründungsrate im Mittel der Jahre 2015 bis 2017 bei 5,1 Prozent und damit geringfügig über dem Niveau der Gesamtwirtschaft (5,0 Prozent, siehe Abbildung 4.4). In den Vergleichsbranchen war die Gründungsrate mit 5,5 Prozent leicht höher, was primär an einer hohen Gründungsrate bei den Dienstleistern der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) sowie vergleichsweise hohen Gründungsraten in der Unternehmensberatung liegt.

Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft weist die Software- und Games-Industrie die mit Abstand höchste Gründungsrate auf (8,1 Prozent). Knapp unter dem Niveau der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt liegen die Gründungsraten in der Designwirtschaft, dem Werbemarkt, der Filmwirtschaft und dem Markt für darstellende Künste. Im

**Abbildung 4.3: Anteil der Teilmärkte an allen Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2007 und 2017 (in Prozent)**



Lesehilfe: In der Software- und Games-Industrie ist der Anteil an den Gründungen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft von 17,8 Prozent im Jahr 2007 auf 31,0 Prozent im Jahr 2017 gestiegen.

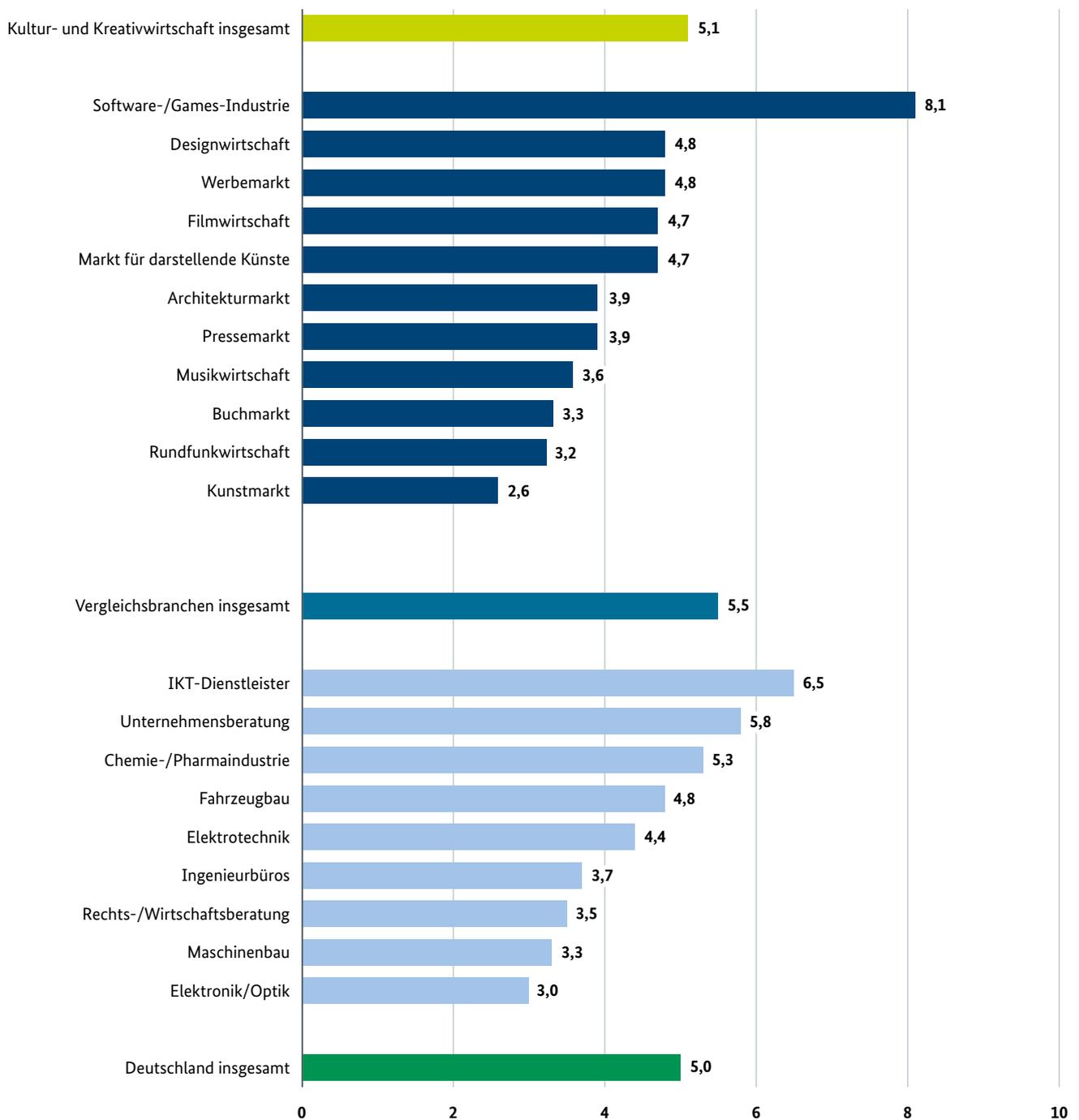
Anmerkung: Anteil des jeweiligen Teilmarkts an der Summe der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Doppelzählung. Differenz zu 100 entspricht dem Bereich „Sonstiges“.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2018.

Architekturmarkt ist die Gründungsrate trotz der starken Gründungstätigkeit der vergangenen beiden Jahre mit 3,9

Prozent weiterhin niedrig. Die niedrigste Gründungsrate weist der Kunstmarkt mit 2,6 Prozent auf.

**Abbildung 4.4: Gründungsraten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland im Mittel der Jahre 2015 bis 2017 nach Teilmärkten und im Vergleich (in Prozent)**



Lesehilfe: In der Kultur- und Kreativwirtschaft lag die Gründungsrate im Mittel der Jahre 2015 bis 2017 bei 5,1 Prozent.

Anmerkung: Gründungsrate entspricht Anzahl Unternehmensgründungen in Prozent des Unternehmensbestands, Mittelwert der Jahre 2015 – 2017.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2018.

# 5 Innovationsleistung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Branchenvergleich

Die Innovationsleistung der Kultur- und Kreativwirtschaft wird mit Hilfe der in der nationalen und internationalen Innovationsstatistik etablierten Indikatoren untersucht. Der Einsatz dieser Indikatorik in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist nicht ohne Schwierigkeiten möglich. Denn erstens stellen viele Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft vornehmlich Unikate und kundenspezifische Lösungen her und bieten nur selten Standardprodukte oder -dienstleistungen an. Zweitens sind viele Produkte und Dienstleistungen der Kultur- und Kreativwirtschaft Vorleistungen für Innovationen in anderen Wirtschaftszweigen, sodass sich ihr innovativer Charakter oft erst in den Kundenbranchen entfaltet. Die Erfassung der Innovationsleistung in einer Branche, deren „Produktionstätigkeit“ auf Kreativität und der Entwicklung und Nutzung neuer Ideen beruht, ist insgesamt schwierig. Die entwickelte Indikatorik kann die Spezifika der Kultur- und Kreativwirtschaft nur begrenzt abbilden (siehe Box „Methodische Einordnung der Innovationsergebnisse“).

Ein häufig genutzter Indikator zur Messung der Ressourcen, die Unternehmen für Innovationsaktivitäten bereitstellen, ist die Höhe der Innovationsausgaben. Die Innovationsausgaben umfassen alle finanziellen Aufwendungen und Investitionen, die für die Entwicklung und Einführung von Produkt- und Prozessinnovationen anfallen.<sup>14</sup>

Im Durchschnitt der Jahre 2015/2016 beliefen sich die Innovationsausgaben der Unternehmen der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft<sup>15</sup> auf 5,6 Milliarden Euro. Dies sind 3,6 Prozent der gesamten Innovationsausgaben der deutschen Wirtschaft.<sup>16</sup> Über 70 Prozent dieser Innovationsausgaben (siehe Abbildung 5.1) entfallen dabei auf den Teilmarkt Software und Games (wovon wiederum mehr als 99 Prozent der Softwareindustrie zuzurechnen sind). Bedeutendere Innovationsausgaben weisen außerdem der Pressemarkt (7,7 Prozent an den gesamten Innovationsausgaben der Kultur- und Kreativwirtschaft) und die Rundfunkwirtschaft (5,8 Prozent) auf. Die anderen

## Methodische Einordnung der Innovationsergebnisse

In der internationalen Innovationsstatistik wird zur Innovationsmessung die Methodik aus dem Oslo-Manual verwendet (OECD und Eurostat, 2005). Die Kultur- und Kreativwirtschaft wird allerdings in der Innovationsstatistik nicht vollständig erfasst. Zudem werden nur Unternehmen mit zumindest fünf Beschäftigten betrachtet, sodass die allermeisten Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft nicht abgebildet werden.

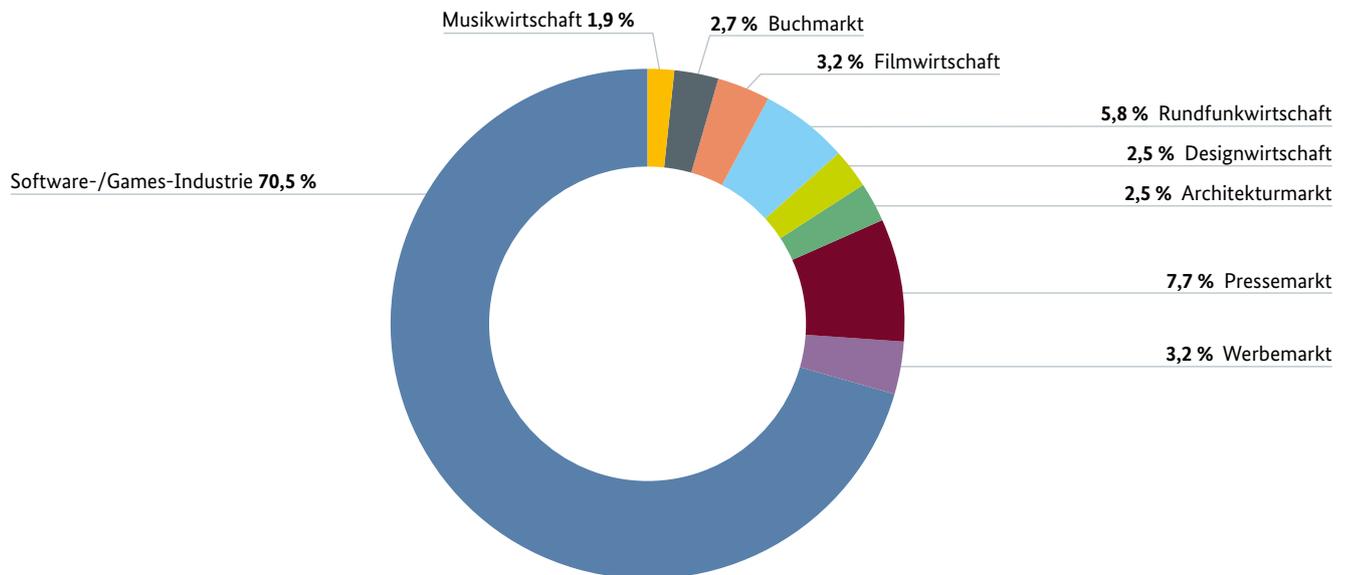
Die Kultur- und Kreativwirtschaft unterscheidet sich außerdem dadurch von anderen Wirtschaftszweigen, dass wenig Standardprodukte und -dienstleistungen angeboten werden. Oft ist jedes einzelne Produkt und jede einzelne Dienstleistung eine kreative Leistung. Man könnte somit sagen, dass in der Kultur- und Kreativwirtschaft alles Innovation ist. Hingegen zielt der ökonomische Innovationsbegriff nicht primär darauf ab, ob ein konkretes Marktangebot von bisherigen Marktangeboten

abweicht. Eine Innovation liegt dann vor, wenn ein Unternehmen sein Leistungsangebot oder seinen Leistungserstellungsprozess so verändert, dass mit dem neuen Produkt bzw. der neuen Dienstleistung eine merkliche Verbesserung für die Nutzer oder eine merkliche Verbesserung für das Unternehmen selbst erzielt wird.

In der internationalen Diskussion wird deshalb auch die Erweiterung des Innovationsbegriffes diskutiert, da nicht-technische Innovationen bedeutsamer werden (z. B. Geschäftsmodelle im digitalen Zeitalter), was insbesondere auch für die Kultur- und Kreativwirtschaft gilt. Diese sind jedoch sehr kontextabhängig sowie schwer operationalisierbar und quantitativ zu erfassen. Insofern sind die Betrachtungen zur Innovationsleistung, die hier vorgelegt werden, als begrenzt vergleichbar mit denen in anderen Wirtschaftszweigen zu werten.

- 14 Zu den Innovationsausgaben zählen sämtliche internen und externen Forschungs- und Entwicklungsausgaben (FuE-Ausgaben, auch solche, die nicht direkt für konkrete Produkt- und Prozessinnovationen getätigt werden), Ausgaben für die Anschaffung von Kapitalgütern und Software für Innovationen, Ausgaben für den Erwerb von externem Wissen und gewerblichen Schutzrechten, innovationsbezogene Aufwendungen für Weiterbildung, Marketing, Design, Konstruktion, Testen und Prüfen, Aufwendungen für die Produktions- und Vertriebsvorbereitung für Innovationen sowie alle weiteren Aufwendungen, die für Innovationen anfallen (z. B. Konzeption, Bewertung von Innovationsideen, Innovationsmanagement).
- 15 Für die Kultur- und Kreativwirtschaft können auf Basis einer Sonderauswertung der deutschen Innovationserhebung Innovationsindikatoren für neun der elf Teilmärkte berechnet werden, wobei für einzelne Teilmärkte nicht alle ihnen angehörenden Wirtschaftszweige abgebildet werden können. Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft werden wie folgt berücksichtigt (einbezogene Wirtschaftszweige in Klammern): Musikwirtschaft (nur 59.2 und 32.2), Buchmarkt (nur 58.11 und 18.14), Kunstmarkt (nicht berücksichtigt), Filmwirtschaft (nur 59.1), Rundfunkwirtschaft (nur 60), Markt für darstellende Künste (nicht berücksichtigt), Designwirtschaft (nur 32.12, 74.1 und 74.2), Architekturmarkt (nur 71.11 und 71.11.2 zur Gänze hier erfasst), Pressemarkt (nur 58.12, 58.13, 58.14, 58.19 und 63.91), Werbemarkt (vollständig berücksichtigt, 73.11 zur Gänze hier erfasst), Software- und Games-Industrie (vollständig berücksichtigt). Der Markt für darstellende Kunst und der Kunstmarkt können nicht dargestellt werden. Die in diesem Kapitel dargestellten Gesamtwerte für die Kultur- und Kreativwirtschaft enthalten nur die hier angeführten Wirtschaftszweige.
- 16 In Bezug auf die in der Innovationsstatistik erfassten Branchen, nämlich die Wirtschaftszweige 5 – 39, 46, 49 – 53, 58 – 66, 69 – 74, 78 – 82.

**Abbildung 5.1: Verteilung der Innovationsausgaben in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten (in Prozent)**



Lesehilfe: 70,5 Prozent der Innovationsausgaben der Kultur- und Kreativwirtschaft entfallen auf die Software- und Games-Industrie. Mittelwert der Jahre 2015/16.

Quelle: Mannheimer Innovationspanel, ZEW, 2018.

Teilmärkte tragen nur in geringem Umfang zu den gesamten Innovationsausgaben der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft bei (Filmwirtschaft 3,2 Prozent, Werbemarkt 3,2 Prozent, Buchmarkt 2,7 Prozent, Architekturmarkt 2,5 Prozent, Designwirtschaft 2,5 Prozent, Musikwirtschaft 1,9 Prozent).

Im Vergleich zum Zeitraum 2012/13 (4,87 Milliarden Euro) haben die Innovationsausgaben der Kultur- und Kreativwirtschaft deutlich zugenommen (+15 Prozent). Den stärksten absoluten Zuwachs verzeichnete die Software- und Games-Industrie mit einem Plus von 0,52 Milliarden Euro. Die höchste relative (prozentuelle) Ausweitung der Innovationsausgaben berichten die Musikwirtschaft, die Designwirtschaft, der Pressemarkt und der Architekturmarkt. In der Filmwirtschaft, der Rundfunkwirtschaft und im Werbemarkt waren die Innovationsausgaben zwischen 2012/13 und 2015/16 rückläufig. Kaum verändert haben sich die Innovationsausgaben im Buchmarkt.

Betrachtet man die Innovationsausgaben als Anteil am gesamten Umsatz eines Teilmarktes bzw. einer Branche, erhält man die Innovationsintensität. Insgesamt erreicht die Kultur- und Kreativwirtschaft 2015/16 eine Innovati-

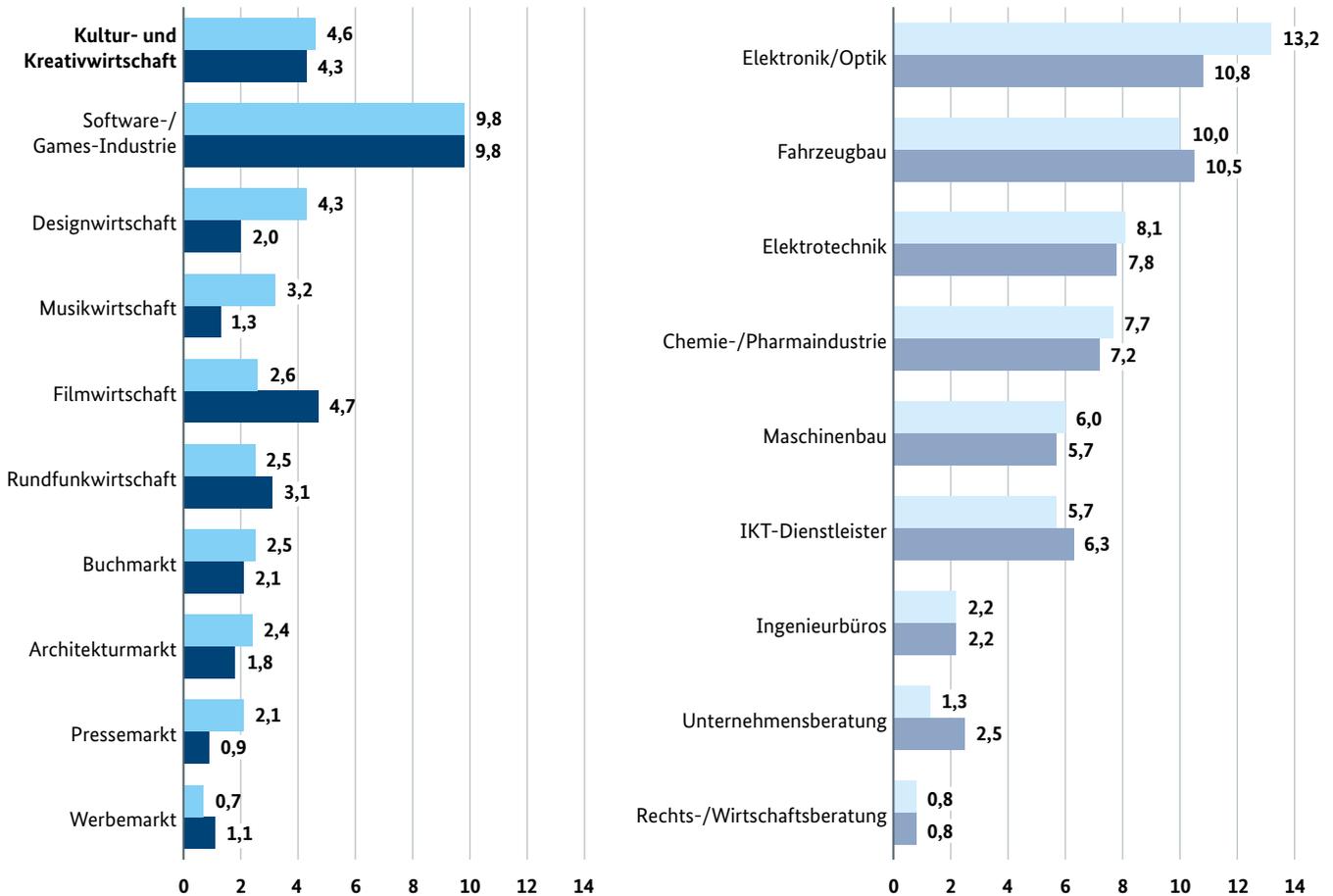
onsintensität von 4,6 Prozent (siehe Abbildung 5.2). Gegenüber 2012/13 stieg die Quote leicht um 0,3 Prozentpunkte. Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft weist die Software- und Games-Industrie den mit weitem Abstand höchsten Wert auf (9,8 Prozent), gefolgt von den Teilmärkten Designwirtschaft (4,3 Prozent) und Musikwirtschaft (3,2 Prozent). Die Innovationsintensität der Kultur- und Kreativwirtschaft ist niedriger als in den Industriebranchen, jedoch höher als in den meisten Dienstleistungsbranchen, ausgenommen die Branche der IKT-Dienstleister, die mit einer Innovationsintensität von 5,7 Prozent einen um ein Viertel höheren Wert aufweist.

Zwischen 2012/13 und 2015/16 hat sich die Innovationsintensität in den Teilmärkten mit steigenden Innovationsausgaben (Buchmarkt, Designwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Musikwirtschaft) durchweg erhöht. Dies bedeutet, dass die Ausweitung der Innovationsbudgets nicht primär durch ein Markt- und Nachfragewachstum getrieben war, sondern dass die Unternehmen bei nur wenig veränderten Umsätzen insgesamt mehr in Innovationen investiert haben. Die Software- und Games-Industrie hat ihre Innovationsausgaben in den vergangenen Jahren im Gleichschritt mit dem Umsatzzuwachs ausgeweitet.

Ein weiterer Indikator zur Beurteilung der Verbreitung innovationsbasierter Geschäftsstrategien in einer Branche ist die Innovatorenquote. Sie gibt den Anteil der Unternehmen an, die im zurückliegenden Dreijahreszeitraum zumindest eine Produkt- oder Prozessinnovation eingeführt haben, d. h. ihr Leistungsangebot und ihren Leistungserstellungsprozess merklich verbessert oder in Richtung neuer Kundenbedürfnisse erweitert haben. In der Kultur- und Kreativwirtschaft traf dies im Zeitraum 2015/16 auf etwas mehr als jedes zweite Unternehmen zu. Zwei Teilmärkte weisen Innovatorenquoten deutlich über dem Durchschnittswert der Kultur- und Kreativwirtschaft (53 Prozent) auf, nämlich der Buchmarkt (69 Prozent) und die Software- und Games-Industrie (67 Prozent)

(siehe Abbildung 5.3). In den Teilmärkten Musikwirtschaft und Pressemarkt liegt die Innovatorenquote geringfügig über dem Durchschnittswert. In der Filmwirtschaft, im Rundfunkmarkt und im Werbemarkt zählt fast jedes zweite Unternehmen zur Gruppe der Innovatoren. Eine eher geringe Verbreitung von Innovatoren ist im Architekturmarkt (38 Prozent) und in der Designwirtschaft (28 Prozent) zu beobachten. Diese niedrigen Werte bedeuten natürlich nicht, dass die Unternehmen in diesen Märkten unkreativ wären und nicht nach neuen Lösungen suchten. Allerdings findet die Kreativität überwiegend im Rahmen bestehender Geschäftsmodelle und einer Ausrichtung auf dieselben Kundengruppen und -bedürfnisse sowie unter Einsatz etablierter interner Prozesse und Abläufe statt.

**Abbildung 5.2: Innovationsintensität in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und im Vergleich zu anderen Branchen (Anteil am Umsatz in Prozent)**

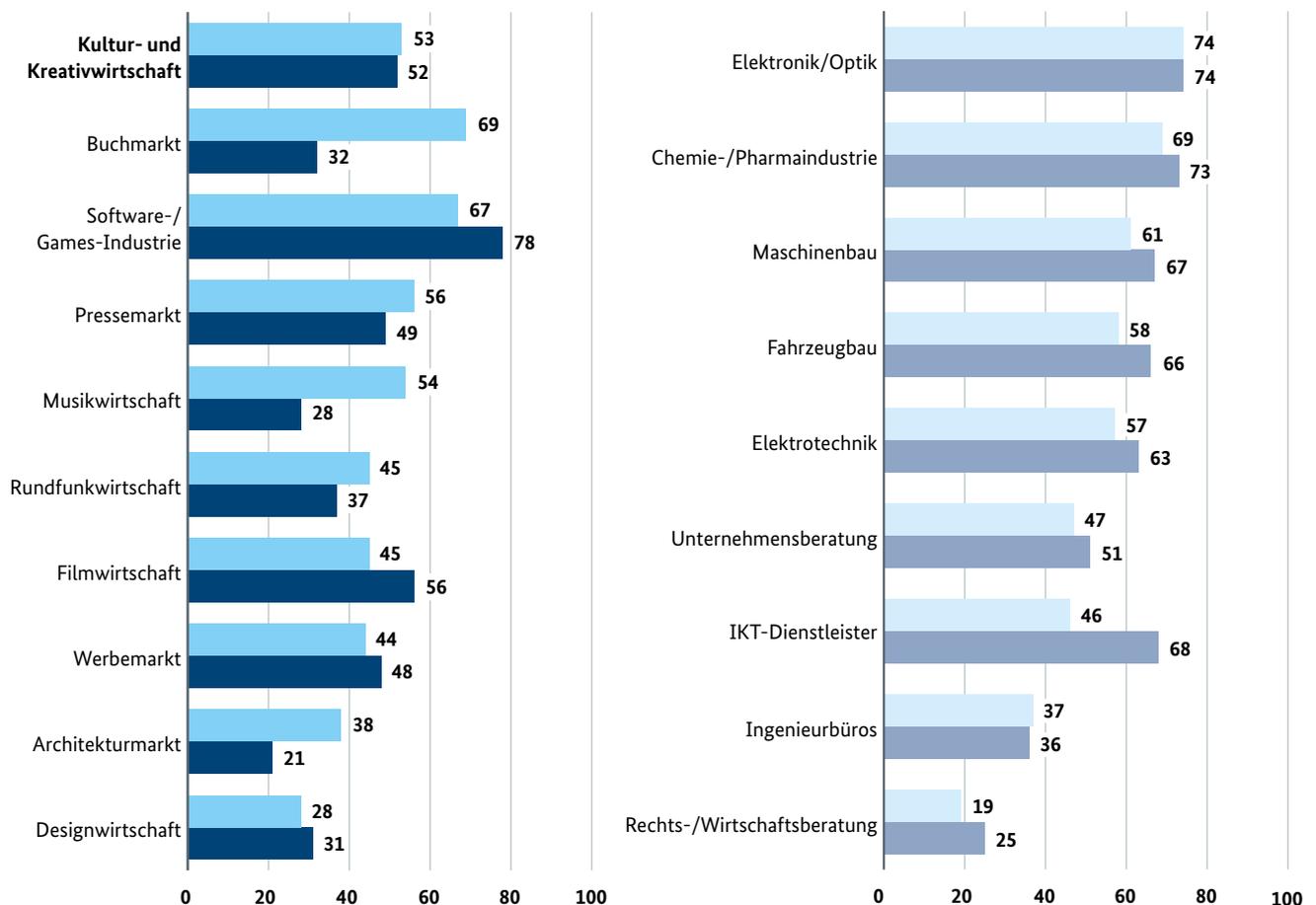


■ Innovationsintensität 2015/2016 ■ Innovationsintensität 2012/2013  
 Lesehilfe: In der Software- und Games-Industrie betrug die Innovationsintensität, d.h. die Innovationsausgaben in Prozent des Umsatzes, im Durchschnitt der Jahre 2015/16 9,8 Prozent.  
 Quelle: Mannheimer Innovationspanel, ZEW, 2017.

Die Innovatorenquote von 53 Prozent bedeutet im Branchenvergleich ein niedrigeres Niveau als in der forschungsintensiven Industrie, in der 2015/16 zwischen 57 und 74 Prozent der Unternehmen innerhalb eines Dreijahreszeitraums neue Produkte oder Prozesse eingeführt haben. Von den Vergleichsbranchen im Bereich der Dienstleistungen reicht keine an die Innovatorenquote der Kultur- und Kreativwirtschaft heran. Mit einer nahezu stabilen Innovatorenquote im Vergleich zum Zeitraum 2012/13 setzt sich die Kultur- und Kreativwirtschaft von der Entwicklung in den meisten Vergleichsbranchen ab. Denn dort ging, mit Ausnahme der Elektronik/Optik und den Ingenieurbüros, die Innovatorenquote zum Teil merklich zurück. Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft nahm die Innovatorenquote

in drei Teilmärkten deutlich zu: Musikwirtschaft, Buchmarkt und Architekturmarkt. In der Rundfunkwirtschaft und im Pressemarkt gab es einen leichten Anstieg. Deutliche Rückgänge verzeichneten die Filmwirtschaft und die Software- und Games-Industrie, ein leichter Rückgang ist im Werbemarkt zu beobachten.

**Abbildung 5.3: Innovatorenquote in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und im Vergleich zu anderen Branchen (Anteil der Unternehmen in Prozent)**



■ Innovatorenquote 2015/2016 ■ Innovatorenquote 2012/2013

Lesehilfe: 53 Prozent aller Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft haben im Durchschnitt der Jahre 2015/16 zumindest eine Produkt- oder Prozessinnovation eingeführt.

Quelle: Mannheimer Innovationspanel, ZEW, 2018.

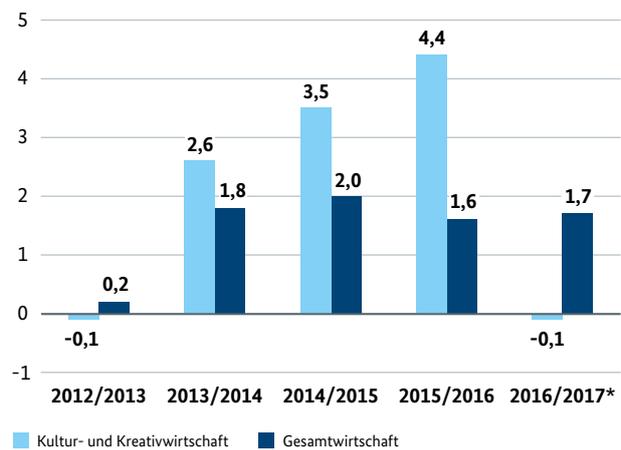
## 6 Zusammenfassung

Im Jahr 2017 ist der Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zum Vorjahr um geschätzte 0,1 Prozent zurückgegangen. Im Gegensatz dazu verläuft die gesamtwirtschaftliche Umsatzentwicklung positiv und verzeichnet im Jahr 2017 einen geschätzten Anstieg von 1,7 Prozent (siehe Abbildung 6.1). In den drei vorangegangenen Jahren fiel die Umsatzsteigerung in der Kultur- und Kreativwirtschaft allerdings deutlich höher aus als in der Gesamtwirtschaft. So betrug das Umsatzwachstum in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2016 beispielsweise 4,4 Prozent und in der Gesamtwirtschaft lediglich 1,6 Prozent.

### Langfristig positive Umsatzentwicklung

Die langfristige Umsatzentwicklung für den Zeitraum 2012 bis 2017 ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft weiterhin positiv. Die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate beträgt für diesen Zeitraum 2,0 Prozent. Dabei ist die Entwicklung in den einzelnen Teilmärkten allerdings recht unterschiedlich (siehe Abbildung 6.2). Mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 5,1 Prozent weist die Software- und Games-Industrie die positivste Umsatzentwicklung im Zeitraum 2012 bis 2017 auf. Mit Wachstumsraten von über vier Prozent hat sich der Umsatz auch in der Rundfunk- und Musikwirtschaft, dem Markt für darstellende Künste und dem Architekturmarkt sehr

**Abbildung 6.1: Entwicklung des Umsatzes in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)**



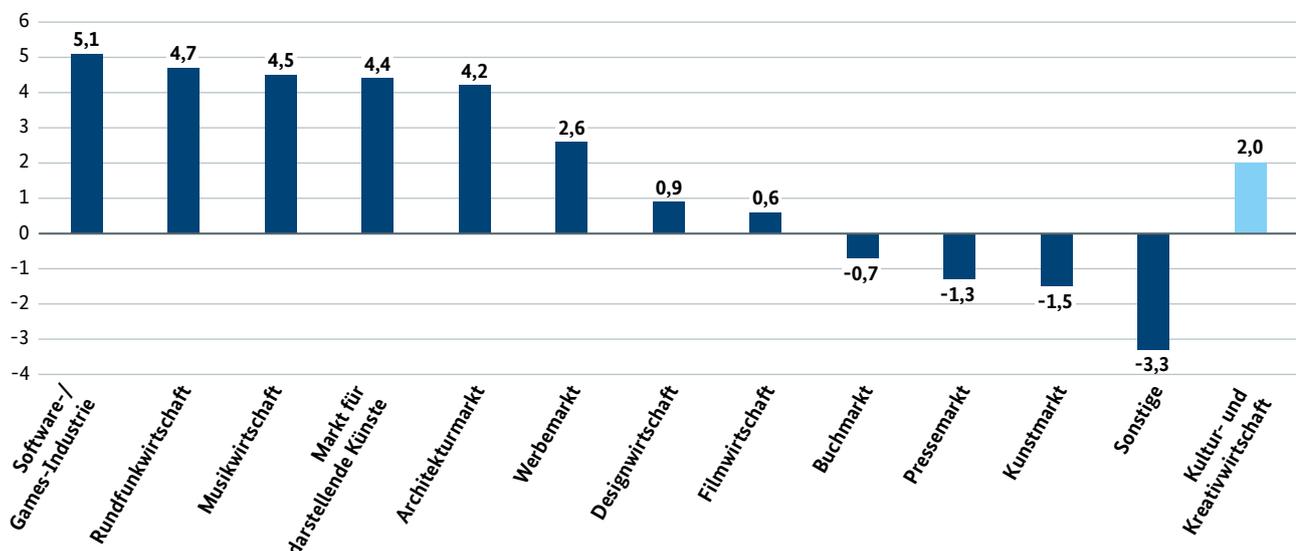
Legende: Kultur- und Kreativwirtschaft (hellblau), Gesamtwirtschaft (dunkelblau).  
 Lesehilfe: Der Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2012 und 2013 um 0,1 Prozent gesunken und in der Gesamtwirtschaft um 0,2 Prozent gestiegen.

Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

positiv entwickelt. Etwas niedriger, aber dennoch positiv fällt das Umsatzwachstum im Werbemarkt (2,6 Prozent), der Designwirtschaft (0,9 Prozent) und der Filmwirtschaft (0,6 Prozent) aus. Der Buchmarkt, der Pressemarkt und der Kunstmarkt verzeichnen hingegen negative jährliche Wachstumsraten in Höhe von -0,7, -1,3 und -1,5 Prozent.

**Abbildung 6.2: Entwicklung des Umsatzes in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (Durchschnittliche jährliche Veränderung 2012 – 2017\* in Prozent)**



Lesehilfe: Der Umsatz in der Musikwirtschaft ist im Zeitraum von 2012 bis 2017 um jährlich 4,5 Prozent gewachsen.

Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren auf Schätzungen.

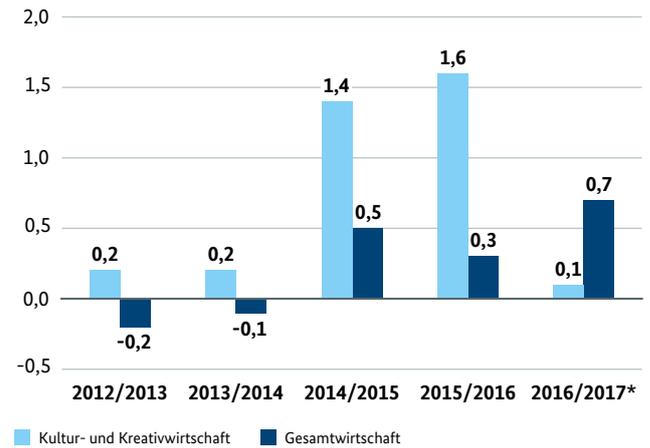
Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

### Zahl an Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft entwickelt sich leicht positiv

Die Zahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist 2017 um lediglich 0,1 Prozent gestiegen, während die Zahl der Unternehmen in der Gesamtwirtschaft um 0,7 Prozent gewachsen ist (siehe Abbildung 6.3). Damit ist zum ersten Mal seit dem Jahr 2012 der Unternehmensbestand in der Kultur- und Kreativwirtschaft weniger stark gestiegen als in der Gesamtwirtschaft. So betrug das Wachstum des Unternehmensbestands in der Kultur- und Kreativwirtschaft in 2016 noch 1,6 Prozent im Vergleich zu 0,3 Prozent für die Gesamtwirtschaft.

In der langfristigen Perspektive ist die Zahl der Kultur- und Kreativunternehmen seit 2012 um durchschnittlich 0,7 Prozent pro Jahr gewachsen (siehe Abbildung 6.4). Ein besonders ausgeprägter Zuwachs der Unternehmenszahl ist in der Software- und Games-Industrie zu beobachten, in der die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate 4,1 Prozent beträgt. Dieses Ergebnis spiegelt auch die anhaltend hohe Gründungsaktivität in diesem Teilmarkt wider. Ebenfalls überdurchschnittlich hat sich die Zahl der Unternehmen im Markt für darstellende Künste (3,3 Prozent), der Designwirtschaft (2,1 Prozent) und der Filmwirtschaft (0,8 Prozent) entwickelt. In fünf Teilmärkten

**Abbildung 6.3: Entwicklung der Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)**



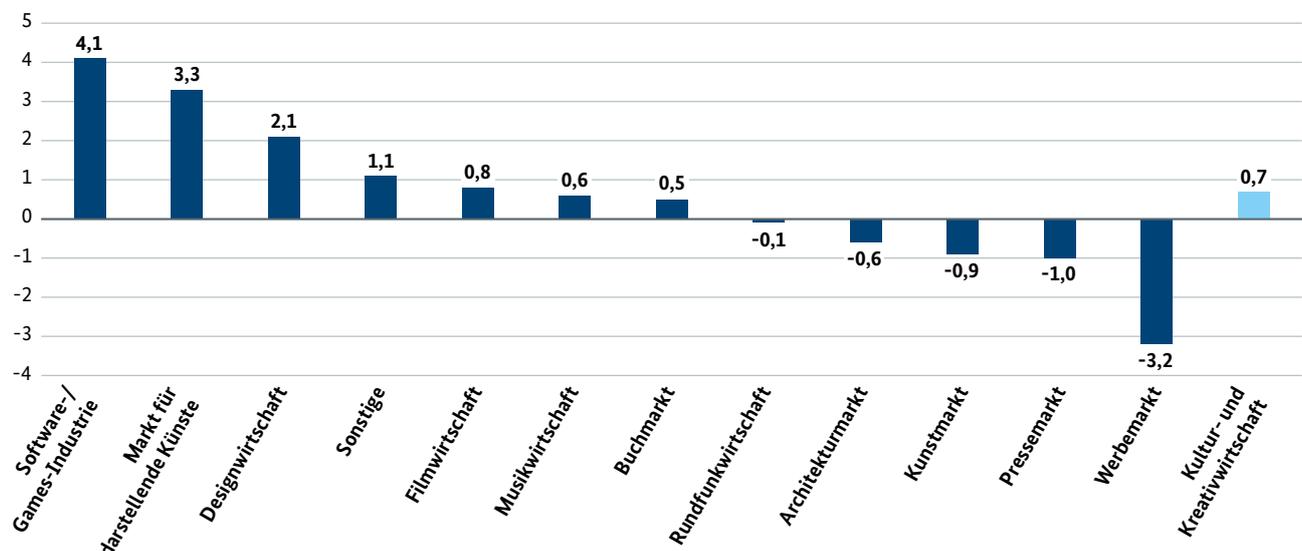
Lesehilfe: Zwischen 2012 und 2013 nahm die Anzahl der Unternehmen in der Gesamtwirtschaft um 0,2 Prozent ab und in der Kultur- und Kreativwirtschaft um 0,2 Prozent zu.

Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

ten hat sich die Zahl der Unternehmen hingegen langfristig negativ entwickelt, insbesondere im Werbemarkt mit einer negativen durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von -3,2 Prozent.

**Abbildung 6.4: Entwicklung der Anzahl der Unternehmen in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (Durchschnittliche jährliche Veränderung 2012 – 2017\* in Prozent)**

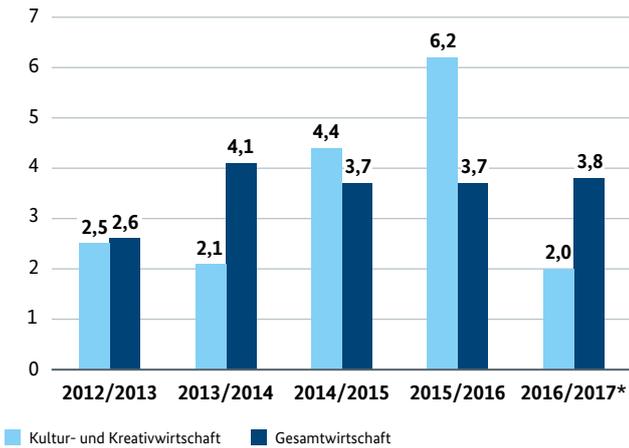


Lesehilfe: Die Anzahl der Unternehmen in der Filmwirtschaft hat im Zeitraum 2012 bis 2017 um durchschnittlich 0,8 Prozent pro Jahr zugelegt.

Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

**Abbildung 6.5: Entwicklung der Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)**



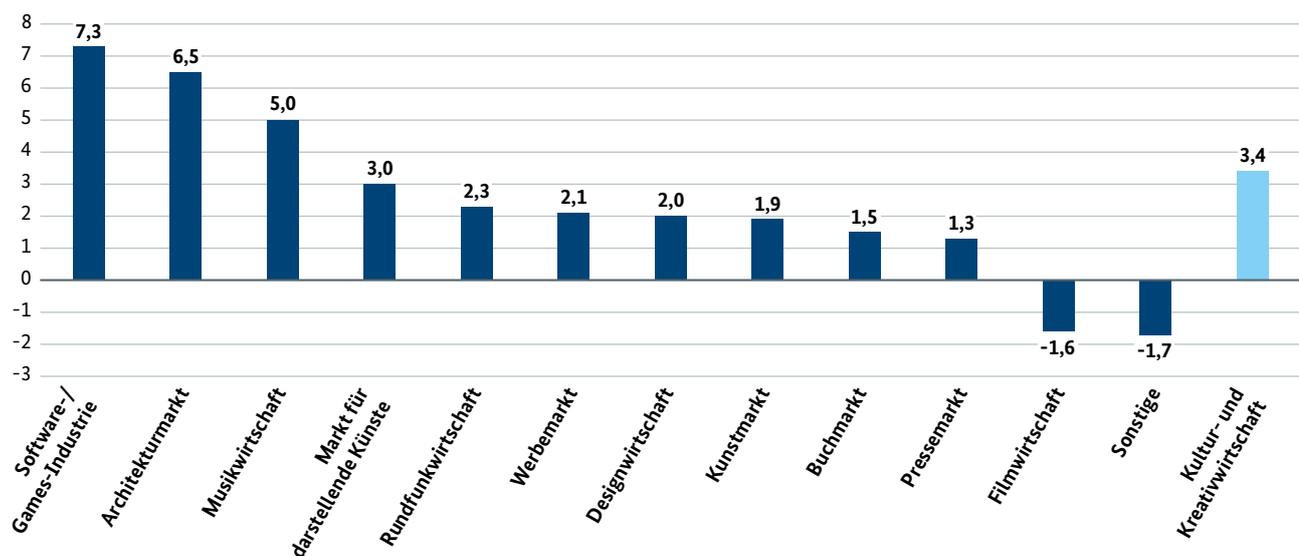
Legende: Kultur- und Kreativwirtschaft (hellblau), Gesamtwirtschaft (dunkelblau).  
 Lesehilfe: Die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2015 und 2016 um 6,2 Prozent und in der Gesamtwirtschaft um 3,7 Prozent gestiegen.  
 Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren auf Schätzungen.  
 Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2018c; eigene Berechnungen ZEW.

**Trend der steigenden Bruttowertschöpfung setzt sich fort**

Die Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist im Jahr 2017 um 2,0 Prozent gestiegen und bleibt damit zum ersten Mal seit zwei Jahren hinter der gesamtwirtschaftlichen Entwicklung zurück. In der Gesamtwirtschaft ist die Bruttowertschöpfung nämlich um 3,8 Prozent gestiegen (siehe Abbildung 6.5). Im Jahr 2016 lag der Zuwachs der Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft noch bei 6,2 Prozent.

In der langfristigen Betrachtung verläuft die Entwicklung der Bruttowertschöpfung in der Kultur- und Kreativwirtschaft ebenfalls positiv. Im Zeitraum von 2012 bis 2017 ist die Bruttowertschöpfung um durchschnittlich 3,4 Prozent pro Jahr gestiegen (siehe Abbildung 6.6). Das größte durchschnittliche Wachstum in Höhe von 7,3 Prozent wird in der Software- und Games-Industrie erzielt. Aber auch im Architekturmarkt (6,5 Prozent) und der Musikwirtschaft (5,0 Prozent) ist ein deutliches langfristiges Plus zu verzeichnen. In der Filmwirtschaft hingegen hat sich die Bruttowertschöpfung im langfristigen Durchschnitt negativ entwickelt.

**Abbildung 6.6: Entwicklung der Bruttowertschöpfung in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (Durchschnittliche jährliche Veränderung 2012 – 2017\* in Prozent)**



Lesehilfe: Die Bruttowertschöpfung in der Musikwirtschaft hat im Zeitraum 2012 bis 2017 um durchschnittlich 5,0 Prozent pro Jahr zugenommen.  
 Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren auf Schätzungen.  
 Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen, Destatis, 2018c; eigene Berechnungen ZEW.

### Kernerwerbstätigkeit steigt in der Kultur- und Kreativwirtschaft stärker als in der Gesamtwirtschaft

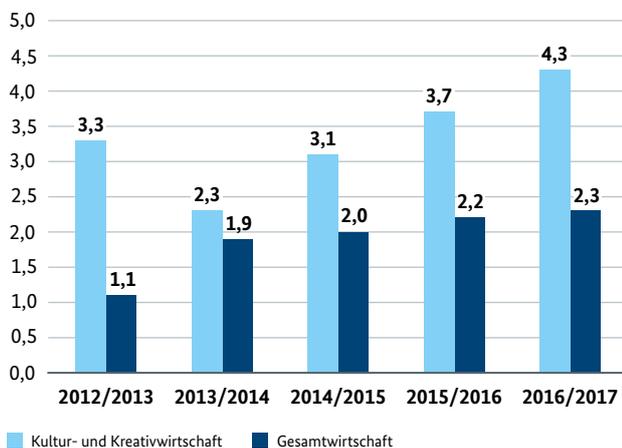
Die Zahl der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse wächst seit Jahren in der Kultur- und Kreativwirtschaft stärker als in der Gesamtwirtschaft. Im Jahr 2017 ist die Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft um 4,3 Prozent gestiegen, während sie in der Gesamtwirtschaft nur um 2,3 Prozent zugenommen hat (siehe Abbildung 6.7).

Die geringfügige Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist im Jahr 2017 wieder leicht um 0,1 Prozent gesunken (siehe Abbildung 6.8). Nachdem die geringfügige Beschäftigung im Jahr 2015 einen starken Rückgang um 12,0 Prozent verzeichnet hatte, war sie zwischenzeitlich im Jahr 2016 wieder leicht um 0,8 Prozent angestiegen. Im

Gegensatz zum aktuellen leichten Rückgang in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist die Zahl der geringfügigen Beschäftigten in der Gesamtwirtschaft im Jahr 2017 um 0,6 Prozent gestiegen.

2017 hat die Kernerwerbstätigkeit (Summe der Selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten) in der Kultur- und Kreativwirtschaft zum wiederholten Male stärker zugelegt als in der Gesamtwirtschaft. Während die Zahl der Kernerwerbstätigen in der Gesamtwirtschaft um 2,1 Prozent gestiegen ist, beträgt das Wachstum in der Kultur- und Kreativwirtschaft 3,4 Prozent (siehe Abbildung 6.9). Damit weist die Zahl der Kernerwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft ein stärkeres Wachstum als in den letzten vier Jahren auf. Die Gesamterwerbstätigkeit (Kernerwerbstätige und geringfügig Erwerbstätige) ist 2017 ebenfalls wieder gestiegen und liegt mit einem Wert von

**Abbildung 6.7: Entwicklung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)**

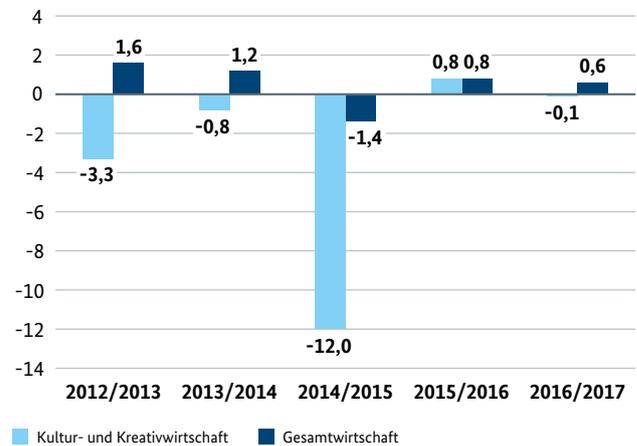


**Legende:** Kultur- und Kreativwirtschaft (hellblau), Gesamtwirtschaft (dunkelblau)

**Lesehilfe:** Die Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2012 und 2013 um 3,3 Prozent gestiegen. Gesamtwirtschaftlich war im selben Zeitraum ein Anstieg der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten von 1,1 Prozent zu verzeichnen.

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

**Abbildung 6.8: Entwicklung der geringfügig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)**

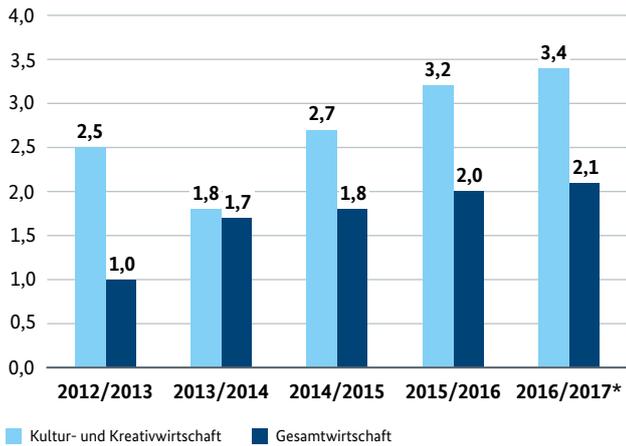


**Legende:** Kultur- und Kreativwirtschaft (hellblau), Gesamtwirtschaft (dunkelblau)

**Lesehilfe:** Die Anzahl der geringfügig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist zwischen 2012 und 2013 um 3,3 Prozent gesunken, während sie in der Gesamtwirtschaft um 1,6 Prozent gestiegen ist.

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

**Abbildung 6.9: Entwicklung der Kernerwerbstätigen (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (Veränderung in Prozent)**

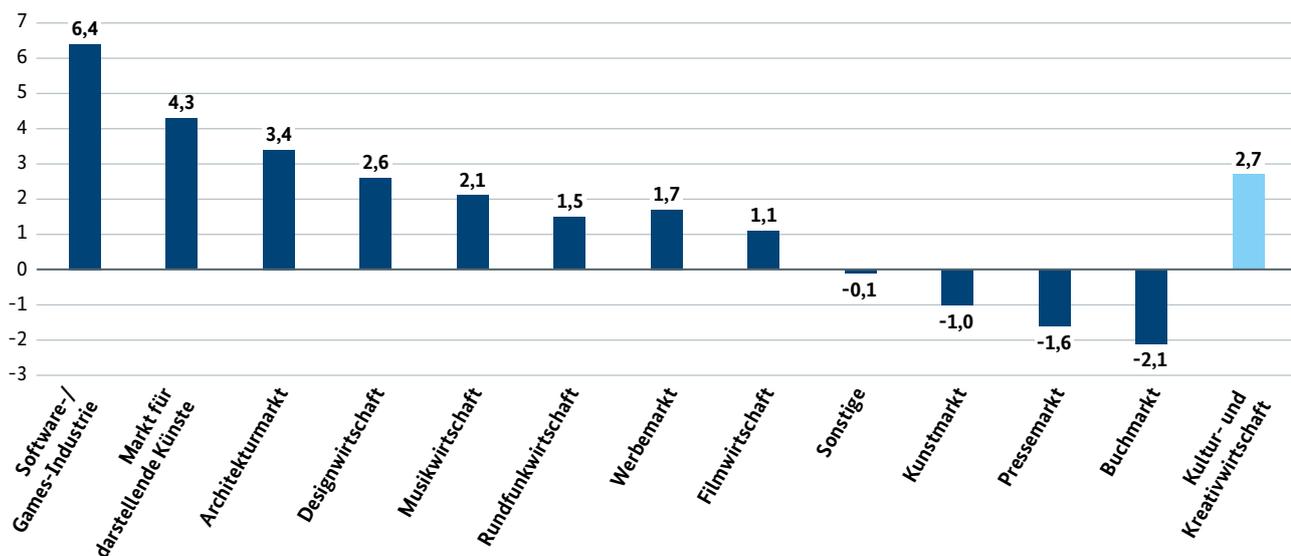


Lesehilfe: Die Anzahl der Kernerwerbstätigen in der Gesamtwirtschaft ist zwischen 2012 und 2013 um 1,0 Prozent gestiegen, in der Kultur- und Kreativwirtschaft lag der Anstieg bei 2,5 Prozent.  
 Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren teilweise auf Schätzungen.  
 Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2018; eigene Berechnungen ZEW.

2,1 Prozent deutlich über dem gesamtwirtschaftlichen Anstieg von 1,7 Prozent (beide Werte nicht dargestellt).

Die Zahl der Selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten hat im Zeitraum 2012 bis 2017 durchschnittlich um jährlich 2,7 Prozent zugenommen (siehe Abbildung 6.10). Zu der positiven Entwicklung der Kernerwerbquote trägt die Software- und Games-Industrie in besonderem Maße bei. In diesem Teilmarkt beträgt die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate für die Kernerwerbstätigen 6,4 Prozent. Ebenfalls überdurchschnittlich gut hat sich die Kernerwerbstätigkeit im Markt für darstellende Künste, im Architekturmarkt und in der Designwirtschaft entwickelt. Im Kunst-, Presse- und Buchmarkt ist das langfristige Wachstum der Kernerwerbstätigen für den Zeitraum 2012 bis 2017 hingegen negativ.

**Abbildung 6.10: Entwicklung der Kernerwerbstätigen (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (Durchschnittliche jährliche Veränderung 2012 – 2017\* in Prozent)**



Lesehilfe: Die Kernerwerbstätigkeit in der Designwirtschaft hat im Zeitraum 2012 bis 2017 um durchschnittlich 2,6 Prozent pro Jahr zugelegt.  
 Anmerkung: \*Werte für 2017 basieren teilweise (bezüglich der Umsatzsteuerstatistik) auf Schätzungen.  
 Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2018; eigene Berechnungen ZEW.

### Gründungsaktivität geht zurück

Im vergangenen Jahr wurden in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland laut Mannheimer Unternehmenspanel (MUP) etwa 9.500 wirtschaftsaktive Unternehmen neu gegründet. Die Anzahl der neu gegründeten Unternehmen ging im Vergleich zum Vorjahr leicht zurück. Damit setzte sich der seit 2010 anhaltende Trend rückläufiger Gründungszahlen fort. Im Jahr 2017 lag die Anzahl der Unternehmensgründungen in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft um 33 Prozent unter dem Höchststand aus dem Jahr 2009. Die Kultur- und Kreativwirtschaft folgt damit dem gesamtwirtschaftlichen Trend abnehmender Gründungszahlen.

Die Gründungsdynamik in der Kultur- und Kreativwirtschaft unterscheidet sich deutlich nach Teilmärkten, wobei die Gründungstätigkeit stark auf vier Teilmärkte konzentriert ist, in denen fast zwei Drittel aller neuen Unternehmen entstehen: Im Jahr 2017 fanden 31 Prozent aller Unternehmensgründungen in der Software- und Games-Industrie statt, 16,5 Prozent in der Designwirtschaft, 13 Prozent im Architekturmarkt und 12,5 Prozent im Werbemarkt. Weitere Teilmärkte mit einem relativ hohen Anteil an allen Gründungen sind der Pressemarkt und die Filmwirtschaft. Die anderen fünf Teilmärkte (sowie der Bereich Sonstiges) stellen zusammen weniger als 14 Prozent aller Gründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschlands.

### Innovationsaktivitäten in der Kultur- und Kreativwirtschaft von Software- und Games-Industrie dominiert

Im Durchschnitt der Jahre 2015/2016 beliefen sich die Innovationsausgaben der Unternehmen der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft auf 5,6 Milliarden Euro. Dies sind 3,6 Prozent der gesamten Innovationsausgaben der deutschen Wirtschaft. Über 70 Prozent dieser Innovationsausgaben entfallen dabei auf den Teilmarkt Software und Games (wovon wiederum mehr als 99 Prozent der Softwareindustrie zuzurechnen sind). Bedeutendere Innovationsausgaben weisen außerdem der Pressemarkt (7,7 Prozent an den gesamten Innovationsausgaben der Kultur- und Kreativwirtschaft) und die Rundfunkwirtschaft (5,8 Prozent) auf. Die anderen Teilmärkte tragen nur in

geringem Umfang zu den gesamten Innovationsausgaben der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft bei (Filmwirtschaft 3,2 Prozent, Werbemarkt 3,2 Prozent, Buchmarkt 2,7 Prozent, Architekturmarkt 2,5 Prozent, Designwirtschaft 2,5 Prozent, Musikwirtschaft 1,9 Prozent).

Im Vergleich zum Zeitraum 2012/13 (4,87 Milliarden Euro) haben die Innovationsausgaben der Kultur- und Kreativwirtschaft deutlich zugenommen (+15 Prozent). Den stärksten absoluten Zuwachs verzeichnete die Software- und Games-Industrie mit einem Plus von 0,52 Milliarden Euro. Die höchste relative (prozentuelle) Ausweitung der Innovationsausgaben berichten die Musikwirtschaft, die Designwirtschaft, der Pressemarkt und der Architekturmarkt. In der Filmwirtschaft, der Rundfunkwirtschaft und im Werbemarkt waren die Innovationsausgaben zwischen 2012/13 und 2015/16 rückläufig. Kaum verändert haben sich die Innovationsausgaben im Buchmarkt.

### Kultur- und Kreativwirtschaft als gesamtwirtschaftlicher Impulsgeber

Die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland ist stark mit anderen Unternehmen verbunden. Rund 81 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft liefern Produkte oder Dienstleistungen an andere Unternehmen. Damit lässt sich der Rückschluss ziehen, dass Kultur- und Kreativleistungen häufig einen Beitrag zur Wertschöpfungskette anderer Unternehmen leisten können.

Diese Impulsgeberfunktion der Kultur- und Kreativwirtschaft erstreckt sich, wie viele vielleicht vermuten würden, nicht nur auf die eigene Branche oder den Dienstleistungssektor. Extern bezogene Kultur- und Kreativleistungen sind insbesondere auch für das verarbeitende Gewerbe wichtig. Rund 79 Prozent der Industrieunternehmen geben an, in den vergangenen drei Jahren Kultur- und Kreativleistungen extern bezogen zu haben. Im Branchenvergleich innerhalb des verarbeitenden Gewerbes fällt dieser Anteil im Fahrzeugbau mit 88 Prozent am höchsten aus. Ebenfalls überdurchschnittlich aktiv sind beim Bezug externer Kultur- und Kreativleistungen die Unternehmen im Bereich Elektronik/Elektrotechnik mit 86 Prozent und der Maschinenbau mit 82 Prozent.

## Fazit

Im vergangenen Jahr zeigt sich bezüglich der Indikatoren für die Kultur- und Kreativwirtschaft ein gemischtes Bild. Während die Bruttowertschöpfung und die Kernerwerbstätigen nochmal deutlich zulegen konnten, ist bei der Zahl der Unternehmen und insbesondere beim Umsatz eine Stagnation bzw. ein leichter Rückgang zu beobachten. Insgesamt betrachtet entwickelt sich die Kultur- und Kreativwirtschaft hinsichtlich zahlreicher Indikatoren weiterhin ähnlich wie die deutsche Gesamtwirtschaft.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft konnte ihre Innovationsausgaben in den Jahren 2015/16 im Vergleich zu 2012/13 deutlich steigern, wobei dieser Anstieg hauptsächlich auf die Software- und Games-Industrie konzentriert ist. Gleichwohl nimmt die Kultur- und Kreativwirtschaft eine wichtige Funktion als Impulsgeber für Innovationen in anderen Branchen wahr, die nicht nur auf die Software- und Games-Industrie beschränkt ist, sondern beispielsweise auch die Designwirtschaft und den Werbemarkt betrifft, die traditionelle Branchen bei Gestaltung und Design sowie mit Blick auf die Schnittstelle zum Kunden unterstützen. Die Industrie als Abnehmer von Kreativleistungen empfindet die Kosten dafür oftmals als zu hoch und sieht nicht unbedingt den Nutzen solcher Leistungen. Gleichzeitig sollte jedoch berücksichtigt werden, dass zahlreiche Industrieunternehmen eigene Kreativtätige beschäftigen und diese Leistungen nicht extern beziehen.

## Handlungsempfehlungen

Als Ansatzpunkte für wirtschaftspolitische Maßnahmen zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft lassen sich identifizieren:

- Wahrnehmung des Innovationspotenzials der Kultur- und Kreativwirtschaft als Treiber für Wachstum und Wertschöpfung in der Gesamtwirtschaft verbessern
- Positive Beispiele für gelungene Kooperationen zwischen Industrieunternehmen und Kultur- und Kreativschaffenden breiter kommunizieren und damit die Wertigkeit kultureller und kreativer Leistungen demonstrieren
- Nicht-technische Innovation aus und in der Kreativwirtschaft besser messbar machen und die Eignung von Messgrößen im Rahmen von weiteren Studien prüfen
- Bei Fördermaßnahmen für nicht-technische Innovation in Industrie und Mittelstand die Einbeziehung kreativer Vorleistungen mitberücksichtigen

# 7 Anhang

## 7.1 Ausführliche Tabellen

**Tabelle 7.1: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: Anzahl der Unternehmen, 2009 bis 2017\***

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
1. Musikwirtschaft	13.862	13.723	13.894	13.796	13.811	13.759	14.057	14.430	14.197
2. Buchmarkt	16.232	16.481	16.702	16.828	16.811	16.798	17.079	17.268	17.254
3. Kunstmarkt	13.763	13.464	13.422	13.203	13.153	12.794	12.752	12.874	12.616
4. Filmwirtschaft	18.312	17.956	18.199	18.282	18.440	18.267	18.624	19.075	19.013
5. Rundfunkwirtschaft	17.853	17.751	18.128	18.154	18.159	18.074	18.179	17.880	18.071
6. Markt für darstellende Künste	14.993	15.402	15.982	16.497	17.004	17.473	18.249	19.080	19.419
7. Designwirtschaft	48.332	50.111	52.439	53.676	54.454	55.624	57.127	58.431	59.548
8. Architekturmarkt	39.956	40.159	40.702	40.762	40.205	40.040	39.849	39.691	39.605
9. Pressemarkt	34.317	33.564	33.498	33.131	32.557	32.119	32.341	32.241	31.569
10. Werbemarkt	37.082	35.330	34.577	33.448	32.107	30.855	30.221	30.220	28.490
11. Software- und Games-Industrie	27.018	28.527	30.413	31.915	33.365	34.725	35.933	37.375	39.016
12. Sonstige	7.353	7.506	7.736	7.751	7.812	7.775	7.887	8.249	8.183
Summe mit Doppelzählung	289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	298.302	302.298	306.813	306.980
Doppelte Wirtschaftszweige	50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.336	51.859	52.330	52.323
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>	<b>238.479</b>	<b>239.534</b>	<b>244.290</b>	<b>245.816</b>	<b>246.353</b>	<b>246.967</b>	<b>250.439</b>	<b>254.484</b>	<b>254.657</b>
Gesamtwirtschaft	3.135.542	3.165.286	3.215.095	3.250.319	3.243.538	3.240.221	3.255.537	3.266.429	3.289.461
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	7,61 %	7,57 %	7,60 %	7,56 %	7,60 %	7,62 %	7,69 %	7,79 %	7,74 %

Anmerkung: \*Werte für 2017 geschätzt. Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

**Tabelle 7.2: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: Umsätze (in Millionen Euro), 2009 bis 2017\***

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
1. Musikwirtschaft	6.307	6.270	6.639	7.099	7.674	7.896	8.178	8.139	8.858
2. Buchmarkt	14.848	14.182	14.255	14.032	13.737	13.686	13.657	14.024	13.572
3. Kunstmarkt	2.146	2.332	2.341	2.316	2.292	2.091	2.170	2.249	2.151
4. Filmwirtschaft	8.734	8.925	9.283	9.228	9.060	9.328	9.844	9.572	9.523
5. Rundfunkwirtschaft	7.445	7.671	7.905	8.327	8.942	9.378	9.578	9.892	10.484
6. Markt für darstellende Künste	3.316	3.478	3.742	3.909	3.971	4.262	4.502	4.770	4.851
7. Designwirtschaft	17.595	18.243	18.353	18.535	18.338	18.566	19.078	19.764	19.428
8. Architekturmarkt	7.967	8.031	8.708	8.813	9.130	9.554	10.236	10.700	10.829
9. Pressemarkt	31.341	31.398	31.711	31.931	31.065	30.657	30.133	30.054	29.855
10. Werbemarkt	25.508	25.714	24.929	24.965	25.175	26.130	27.033	29.405	28.344
11. Software- und Games-Industrie	24.296	26.496	28.442	29.642	29.418	31.619	34.362	37.727	38.005
12. Sonstige	1.578	1.588	1.652	1.587	1.531	1.418	1.381	1.425	1.343
Summe mit Doppelzählung	151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	164.586	170.151	177.720	177.244
Doppelte Wirtschaftszweige	16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.691	18.084	18.906	18.666
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>	<b>134.329</b>	<b>137.333</b>	<b>140.970</b>	<b>143.338</b>	<b>143.155</b>	<b>146.895</b>	<b>152.067</b>	<b>158.814</b>	<b>158.578</b>
Gesamtwirtschaft	4.897.938	5.240.997	5.687.179	5.752.249	5.765.567	5.870.875	5.989.743	6.088.287	6.190.332
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	2,74 %	2,62 %	2,48 %	2,49 %	2,48 %	2,50 %	2,54 %	2,61 %	2,56 %

Anmerkung: \*Werte für 2017 geschätzt. Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

**Tabelle 7.3: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: Kernerwerbstätige, 2009 bis 2017\***

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
1. Musikwirtschaft	46.827	46.698	46.627	46.533	47.493	47.941	48.496	50.533	51.667
2. Buchmarkt	78.846	76.860	79.504	78.846	78.157	75.917	73.048	71.836	70.895
3. Kunstmarkt	19.424	19.161	18.945	18.912	18.793	18.249	18.177	18.292	17.997
4. Filmwirtschaft	58.503	57.313	57.772	57.633	57.090	57.429	58.866	59.712	60.989
5. Rundfunkwirtschaft	38.890	38.881	39.694	39.865	41.353	41.688	42.477	42.420	42.930
6. Markt für darstellende Künste	32.298	33.225	34.112	35.389	37.886	38.805	40.278	42.158	43.679
7. Designwirtschaft	125.452	125.878	128.427	131.767	134.274	137.262	141.297	145.593	150.118
8. Architekturmarkt	100.082	101.897	105.087	107.750	110.169	112.775	116.695	121.688	127.411
9. Pressemarkt	168.312	163.305	161.101	158.860	156.097	152.409	150.380	148.641	146.762
10. Werbemarkt	140.958	137.006	138.881	140.431	140.562	142.978	145.863	150.715	152.768
11. Software- und Games-Industrie	243.807	251.708	268.456	299.427	321.092	337.923	358.800	381.364	408.382
12. Sonstige	15.346	14.991	15.182	15.436	15.548	15.104	15.140	15.376	15.362
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	1.288.958
Doppelte Wirtschaftszweige	115.637	114.403	117.016	119.119	121.245	122.442	124.589	128.246	131.275
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>	<b>953.108</b>	<b>952.520</b>	<b>976.772</b>	<b>1.011.729</b>	<b>1.037.268</b>	<b>1.056.038</b>	<b>1.084.927</b>	<b>1.120.080</b>	<b>1.157.683</b>
Gesamtwirtschaft	30.738.823	31.131.887	31.858.678	32.530.353	32.859.218	33.414.726	34.026.834	34.709.747	35.454.434
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	3,10%	3,06%	3,07%	3,11%	3,16%	3,16%	3,19%	3,23%	3,27%

Anmerkung: \*Werte für 2017 teilweise geschätzt. Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit, 2018; eigene Berechnungen ZEW.

**Tabelle 7.4: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB), 2009 bis 2017**

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

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

**Tabelle 7.5: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: geringfügig Beschäftigte (GB), 2009 bis 2017**

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

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

**Tabelle 7.6: Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten, 2009 bis 2017\***

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014*	2015*	2016*	2017*
1. Musikwirtschaft	20.668	21.083	21.300	21.668	21.899	21.258	22.026	22.799	22.407
2. Buchmarkt	25.013	26.035	26.838	27.721	28.956	28.123	29.113	29.818	30.193
3. Kunstmarkt	26.526	26.795	26.917	27.442	27.917	26.975	27.117	27.273	27.092
4. Filmwirtschaft	35.239	36.390	37.416	38.913	40.186	40.242	41.936	43.690	44.431
5. Rundfunkwirtschaft	27.573	28.446	28.743	28.857	29.240	28.674	29.003	28.502	28.828
6. Markt für darstellende Künste	34.072	35.586	37.230	39.550	41.610	41.818	44.112	46.382	47.596
7. Designwirtschaft	56.487	58.756	60.334	62.267	65.193	66.974	69.009	70.751	72.939
8. Architekturmarkt	30.017	29.357	28.454	27.432	27.160	28.471	27.955	27.578	27.527
9. Pressemarkt	35.740	36.706	36.678	36.457	36.590	35.824	36.177	35.643	35.579
10. Werbemarkt	37.836	35.780	33.708	32.100	30.790	30.429	29.606	29.406	27.718
11. Software- und Games-Industrie	31.873	33.402	34.497	35.953	37.900	40.824	42.002	43.510	45.629
12. Sonstige	11.023	11.021	10.919	10.995	11.136	11.337	11.437	11.913	11.870
Summe mit Doppelzählung	372.067	379.357	383.033	389.355	398.577	400.949	409.491	417.265	421.809
Doppelte Wirtschaftszweige	78.774	80.333	81.060	82.248	83.746	84.093	85.966	87.371	88.272
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>	<b>293.293</b>	<b>299.024</b>	<b>301.974</b>	<b>307.107</b>	<b>314.831</b>	<b>316.856</b>	<b>323.525</b>	<b>329.894</b>	<b>333.537</b>
Gesamtwirtschaft	2.730.690	2.852.745	2.978.680	3.088.923	3.191.742	3.002.379	3.052.847	3.086.893	3.120.875
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	10,74 %	10,48 %	10,14 %	9,94 %	9,86 %	10,55 %	10,60 %	10,69 %	10,69 %

Anmerkung: \*Werte basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

**Tabelle 7.7: Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten: Bruttowertschöpfung (in Millionen Euro), 2009 bis 2017\***

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
1. Musikwirtschaft	4.763	4.682	4.905	5.354	5.755	5.928	6.198	6.393	6.822
2. Buchmarkt	4.744	4.765	5.054	5.055	5.089	5.148	5.180	5.467	5.451
3. Kunstmarkt	1.282	1.400	1.280	1.313	1.362	1.312	1.373	1.484	1.442
4. Filmwirtschaft	8.158	8.455	8.691	8.741	7.685	7.779	8.357	8.819	8.057
5. Rundfunkwirtschaft	6.997	7.332	7.479	7.987	7.682	7.885	8.203	9.166	8.930
6. Markt für darstellende Künste	5.595	6.362	6.509	6.797	6.991	7.139	7.471	7.623	7.891
7. Designwirtschaft	9.112	9.431	9.494	9.721	10.125	9.689	10.031	10.757	10.738
8. Architekturmarkt	4.689	4.714	4.977	5.144	5.700	5.865	6.575	6.791	7.050
9. Pressemarkt	10.482	11.175	12.163	12.515	12.515	12.727	12.738	12.748	13.318
10. Werbemarkt	10.901	11.157	10.812	10.764	11.554	11.164	11.366	11.922	11.931
11. Software- und Games-Industrie	15.474	17.269	19.957	21.769	23.522	25.353	26.721	29.135	31.010
12. Sonstige	1.432	1.362	1.346	1.341	1.313	1.184	1.189	1.331	1.228
Summe mit Doppelzählung	83.629	88.104	92.667	96.502	99.294	101.172	105.402	111.636	113.867
Doppelte Wirtschaftszweige	9.437	9.698	9.751	9.882	10.515	10.559	10.811	11.210	11.458
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>	<b>74.192</b>	<b>78.406</b>	<b>82.916</b>	<b>86.620</b>	<b>88.779</b>	<b>90.613</b>	<b>94.591</b>	<b>100.425</b>	<b>102.409</b>
Gesamtwirtschaft	2.207.236	2.321.695	2.428.078	2.478.596	2.542.656	2.646.444	2.745.337	2.847.740	2.954.696
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	3,36%	3,38%	3,41%	3,49%	3,49%	3,42%	3,45%	3,53%	3,47%

Anmerkung: \*Werte für 2017 geschätzt.

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

**Tabelle 7.8: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\***

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
<b>1. Musikwirtschaft</b>									
32.20 Herstellung von Musikinstrumenten	1.165	1.180	1.197	1.204	1.218	1.216	1.265	1.291	1.287
47.59.3 Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	2.235	2.142	2.087	1.998	1.922	1.858	1.809	1.742	1.654
47.63 Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	238	282	306	319	333	353	387	389	405
59.20.1 Tonstudios etc.	479	539	583	610	634	659	659	700	730
59.20.2 Tonträgerverlage	395	390	383	366	376	380	388	403	389
59.20.3 Musikverlage	1.200	1.149	1.134	1.095	1.062	1.075	1.055	1.072	1.022
90.01.2 Musik-/Tanzensembles	1.828	1.661	1.666	1.560	1.510	1.472	1.505	1.556	1.425
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	2.800
90.03.1 Selbständige Musiker/-innen etc.	2.656	2.643	2.683	2.695	2.752	2.776	2.924	3.016	3.001
90.04.1 Theater-/Konzertveranstalter/-innen	1.414	1.400	1.378	1.337	1.325	1.335	1.316	1.332	1.291
90.04.2 Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	228	228	228	217	208	206	202	209	194
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>13.862</b>	<b>13.723</b>	<b>13.894</b>	<b>13.796</b>	<b>13.811</b>	<b>13.759</b>	<b>14.057</b>	<b>14.430</b>	<b>14.197</b>



Tabelle 7.8: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\*

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
<b>2. Buchmarkt</b>									
18.14 Buchbinderei etc.	1.070	1.041	1.010	993	961	909	896	855	830
47.61 Einzelhandel mit Büchern	4.290	4.195	4.137	4.038	3.896	3.803	3.716	3.682	3.539
47.79.2 Antiquariate	479	459	448	429	428	414	407	391	382
58.11 Buchverlage	2.193	2.220	2.243	2.209	2.170	2.117	2.075	2.034	2.013
74.30.1 Selbständige Übersetzer/-innen	1.584	1.625	1.718	1.811	1.884	1.974	2.088	2.244	2.295
90.03.2 Selbständige Schriftsteller/-innen	6.616	6.941	7.146	7.348	7.472	7.581	7.897	8.062	8.195
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>16.232</b>	<b>16.481</b>	<b>16.702</b>	<b>16.828</b>	<b>16.811</b>	<b>16.798</b>	<b>17.079</b>	<b>17.268</b>	<b>17.254</b>
<b>3. Kunstmarkt</b>									
47.78.3 Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	1.797	1.712	1.685	1.632	1.560	1.469	1.425	1.395	1.322
47.79.1 Einzelhandel mit Antiquitäten	2.193	2.115	2.041	2.007	1.949	1.853	1.786	1.752	1.696
90.03.3 Selbständige bildende Künstler/-innen	8.883	8.814	8.932	8.892	9.010	8.870	8.949	9.127	9.102
91.02 Museumsshops etc.	890	823	764	672	634	602	592	600	497
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>13.763</b>	<b>13.464</b>	<b>13.422</b>	<b>13.203</b>	<b>13.153</b>	<b>12.794</b>	<b>12.752</b>	<b>12.874</b>	<b>12.616</b>
<b>4. Filmwirtschaft</b>									
47.63 Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	238	282	306	319	333	353	387	389	405
59.11 Film-/TV-Produktion	5.785	5.253	5.118	4.988	4.894	4.567	4.400	4.409	4.237
59.12 Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	696	767	851	861	856	774	833	852	846
59.13 Filmverleih und -vertrieb	929	865	792	711	654	576	556	518	423
59.14 Kinos	888	878	865	843	849	834	841	822	812
77.22 Videotheken	1.321	1.201	1.087	969	864	753	653	553	434
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	11.855
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>18.312</b>	<b>17.956</b>	<b>18.199</b>	<b>18.282</b>	<b>18.440</b>	<b>18.267</b>	<b>18.624</b>	<b>19.075</b>	<b>19.013</b>
<b>5. Rundfunkwirtschaft</b>									
60.10 Hörfunkveranstalter	266	262	255	255	262	262	254	252	257
60.20 Fernsehveranstalter	87	88	91	89	94	89	87	79	85
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	17.729
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>17.853</b>	<b>17.751</b>	<b>18.128</b>	<b>18.154</b>	<b>18.159</b>	<b>18.074</b>	<b>18.179</b>	<b>17.880</b>	<b>18.071</b>
<b>6. Markt für darstellende Künste</b>									
85.52 Kulturunterricht/Tanzschulen	1.986	2.080	2.105	2.111	2.147	2.204	2.269	2.310	2.317
90.01.1 Theaterensembles	126	124	128	131	133	142	166	157	160
90.01.3 Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	564	573	546	550	584	588	642	665	661
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	11.855

Tabelle 7.8: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
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	2.800
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter/-innen	1.414	1.400	1.378	1.337	1.325	1.335	1.316	1.332	1.291
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	228	228	228	217	208	206	202	209	194
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	196	178	168	165	146	159	153	155	141
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>14.993</b>	<b>15.402</b>	<b>15.982</b>	<b>16.497</b>	<b>17.004</b>	<b>17.473</b>	<b>18.249</b>	<b>19.080</b>	<b>19.419</b>
<b>7. Designwirtschaft</b>										
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	3.777	3.706	3.661	3.603	3.477	3.424	3.314	3.308	3.204
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.675	3.185	3.577	3.862	3.987	4.119	4.189	4.216	4.562
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	18.060	17.125	16.702	16.096	15.408	14.761	14.426	14.383	13.486
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	1.606	2.164	2.586	2.975	3.372	3.590	3.792	3.987	4.491
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	5.506	7.269	8.725	10.054	11.100	12.425	13.598	14.419	15.833
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	8.017	7.679	7.773	7.303	6.898	6.661	6.588	6.512	5.994
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	8.691	8.983	9.415	9.783	10.212	10.644	11.220	11.606	11.977
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>48.332</b>	<b>50.111</b>	<b>52.439</b>	<b>53.676</b>	<b>54.454</b>	<b>55.624</b>	<b>57.127</b>	<b>58.431</b>	<b>59.548</b>
<b>8. Architekturmarkt</b>										
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	28.140	27.587	27.554	27.137	26.465	26.084	25.772	25.490	24.934
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.675	3.185	3.577	3.862	3.987	4.119	4.189	4.216	4.562
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	5.234
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	3.072	3.088	3.108	3.156	3.168	3.179	3.198	3.193	3.236
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	1.405	1.471	1.473	1.519	1.535	1.575	1.575	1.607	1.640
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>39.956</b>	<b>40.159</b>	<b>40.702</b>	<b>40.762</b>	<b>40.205</b>	<b>40.040</b>	<b>39.849</b>	<b>39.691</b>	<b>39.605</b>
<b>9. Pressemarkt</b>										
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	9.536	9.219	8.891	8.563	8.208	8.000	8.256	8.604	7.874
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	211	200	217	211	212	214	203	198	203
58.13	Verlegen von Zeitungen	831	829	826	845	849	835	812	808	828
58.14	Verlegen von Zeitschriften	1.848	1.782	1.741	1.722	1.689	1.643	1.621	1.568	1.546
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.396	3.144	3.053	3.002	2.906	2.866	2.799	2.739	2.659
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtebüros	995	989	988	978	890	838	812	775	729
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	17.729
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>34.317</b>	<b>33.564</b>	<b>33.498</b>	<b>33.131</b>	<b>32.557</b>	<b>32.119</b>	<b>32.341</b>	<b>32.241</b>	<b>31.569</b>



Tabelle 7.8: Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\*

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
<b>10. Werbemarkt</b>									
73.11 Werbeagenturen/Werbegestaltung	36.120	34.250	33.404	32.191	30.815	29.521	28.851	28.765	26.972
73.12 Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	962	1.080	1.173	1.257	1.292	1.334	1.370	1.455	1.518
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>37.082</b>	<b>35.330</b>	<b>34.577</b>	<b>33.448</b>	<b>32.107</b>	<b>30.855</b>	<b>30.221</b>	<b>30.220</b>	<b>28.490</b>
<b>11. Software- und Games-Industrie</b>									
58.21 Verlegen von Computerspielen	392	354	336	326	295	283	279	273	245
58.29 Verlegen von sonstiger Software	354	474	534	529	543	544	532	563	574
62.01.1 Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	7.457	8.256	9.037	9.603	10.073	10.611	11.106	11.559	12.174
62.01.9 Sonstige Softwareentwicklung	18.625	19.172	20.165	21.042	21.919	22.638	23.300	24.182	25.121
63.12 Webportale	190	271	341	415	535	649	716	798	902
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>27.018</b>	<b>28.527</b>	<b>30.413</b>	<b>31.915</b>	<b>33.365</b>	<b>34.725</b>	<b>35.933</b>	<b>37.375</b>	<b>39.016</b>
<b>12. Sonstige</b>									
32.11 Herstellung von Münzen	49	54	54	53	50	45	43	41	39
32.13 Herstellung von Fantasieschmuck	303	289	304	303	305	318	327	328	331
74.20.2 Fotolabors	518	466	466	428	413	378	354	338	312
74.30.2 Selbständige Dolmetscher/-innen	6.006	6.237	6.456	6.547	6.637	6.638	6.791	7.173	7.160
91.01 Bibliotheken und Archive	111	100	101	81	80	79	73	64	55
91.03 Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	104	95	95	92	87	90	92	85	82
91.04 Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	262	265	260	247	240	227	207	220	204
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>7.353</b>	<b>7.506</b>	<b>7.736</b>	<b>7.751</b>	<b>7.812</b>	<b>7.775</b>	<b>7.887</b>	<b>8.249</b>	<b>8.183</b>
Summe mit Doppelzählung	289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	298.302	302.298	306.813	306.980
Doppelte Wirtschaftszweige	50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.336	51.859	52.330	52.323
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppel- zählung)</b>	<b>238.479</b>	<b>239.534</b>	<b>244.290</b>	<b>245.816</b>	<b>246.353</b>	<b>246.967</b>	<b>250.439</b>	<b>254.484</b>	<b>254.657</b>
<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>7,74 %</i>

Anmerkung: \*Werte für 2017 geschätzt. Minimale Abweichungen in den Teilmarktsummen bzw. Gesamtsummen können sich aufgrund von Rundungsdifferenzen ergeben.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

**Tabelle 7.9: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\***

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
<b>1. Musikwirtschaft</b>										
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	532	551	579	592	616	611	628	640	661
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.105	1.175	1.207	1.245	1.187	1.227	1.279	1.345	1.308
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	113	126	140	158	155	154	186	169	181
59.20.1	Tonstudios etc.	93	109	125	134	126	119	120	130	130
59.20.2	Tonträgerverlage	1.215	989	1.016	983	866	829	793	541	554
59.20.3	Musikverlage	587	549	571	918	1.675	1.666	1.749	1.698	2.402
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	225	210	239	233	228	209	224	231	223
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	379	402	440	461	501	550	597	700	702
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	261	261	274	283	275	308	316	313	320
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter/-innen	1.437	1.509	1.644	1.639	1.597	1.766	1.795	1.897	1.870
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	361	389	403	453	447	456	491	475	507
<b>Teilmarkt insgesamt</b>		<b>6.307</b>	<b>6.270</b>	<b>6.639</b>	<b>7.099</b>	<b>7.674</b>	<b>7.896</b>	<b>8.178</b>	<b>8.139</b>	<b>8.858</b>
<b>2. Buchmarkt</b>										
18.14	Buchbinderei etc.	732	836	871	805	786	733	696	691	650
47.61	Einzelhandel mit Büchern	3.667	3.600	3.506	3.551	3.451	3.558	3.866	3.831	3.727
47.79.2	Antiquariate	66	72	70	65	63	56	61	61	54
58.11	Buchverlage	9.590	8.848	8.945	8.754	8.581	8.480	8.133	8.457	8.195
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	271	274	295	287	278	293	315	374	342
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	522	552	568	570	578	566	585	611	605
<b>Teilmarkt insgesamt</b>		<b>14.848</b>	<b>14.182</b>	<b>14.255</b>	<b>14.032</b>	<b>13.737</b>	<b>13.686</b>	<b>13.657</b>	<b>14.024</b>	<b>13.572</b>
<b>3. Kunstmarkt</b>										
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	594	660	742	707	729	619	679	667	656
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	409	404	432	416	381	324	302	301	275
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	730	750	753	765	766	770	784	874	846
91.02	Museumshops etc.	412	518	414	428	416	378	405	407	373
<b>Teilmarkt insgesamt</b>		<b>2.146</b>	<b>2.332</b>	<b>2.341</b>	<b>2.316</b>	<b>2.292</b>	<b>2.091</b>	<b>2.170</b>	<b>2.249</b>	<b>2.151</b>
<b>4. Filmwirtschaft</b>										
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	113	126	140	158	155	154	186	169	181
59.11	Film-/TV-Produktion	4.447	4.489	4.458	4.444	4.418	4.664	4.674	4.676	4.663
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	124	153	164	181	240	210	234	211	262
59.13	Filmverleih und -vertrieb	1.667	1.815	1.993	1.752	1.569	1.572	1.630	1.528	1.322
59.14	Kinos	1.315	1.276	1.419	1.527	1.524	1.488	1.761	1.535	1.657
77.22	Videotheken	348	315	302	296	261	277	309	353	301

Tabelle 7.9: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\*

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
90.01.4 Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	720	752	806	870	892	964	1.049	1.102	1.137
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>8.734</b>	<b>8.925</b>	<b>9.283</b>	<b>9.228</b>	<b>9.060</b>	<b>9.328</b>	<b>9.844</b>	<b>9.572</b>	<b>9.523</b>
<b>5. Rundfunkwirtschaft</b>									
60.10 Hörfunkveranstalter	1.004	965	962	969	981	933	942	1.034	1.004
60.20 Fernsehveranstalter	5.233	5.487	5.686	6.135	6.747	7.238	7.423	7.641	8.286
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	1.194
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>7.445</b>	<b>7.671</b>	<b>7.905</b>	<b>8.327</b>	<b>8.942</b>	<b>9.378</b>	<b>9.578</b>	<b>9.892</b>	<b>10.484</b>
<b>6. Markt für darstellende Künste</b>									
85.52 Kulturunterricht/Tanzschulen	235	239	252	265	272	275	290	305	312
90.01.1 Theaterensembles	53	54	55	81	91	93	101	103	124
90.01.3 Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	51	55	60	57	79	72	89	97	102
90.01.4 Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	720	752	806	870	892	964	1.049	1.102	1.137
90.02 Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	379	402	440	461	501	550	597	700	702
90.04.1 Theater-/Konzertveranstalter/-innen	1.437	1.509	1.644	1.639	1.597	1.766	1.795	1.897	1.870
90.04.2 Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	361	389	403	453	447	456	491	475	507
90.04.3 Varietés und Kleinkunsthäuser	81	78	82	84	91	86	89	92	96
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>3.316</b>	<b>3.478</b>	<b>3.742</b>	<b>3.909</b>	<b>3.971</b>	<b>4.262</b>	<b>4.502</b>	<b>4.770</b>	<b>4.851</b>
<b>7. Designwirtschaft</b>									
32.12 Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	2.216	2.531	2.686	2.780	2.336	2.181	2.219	2.110	1.952
71.11.2 Büros für Innenarchitektur	401	485	594	634	669	727	768	873	902
73.11 Werbegestaltung (Anteil 50%)	12.132	12.112	11.704	11.609	11.703	11.868	11.984	12.473	12.173
74.10.1 Industrie-, Produkt- und Mode-Design	237	327	419	475	544	599	625	664	749
74.10.2 Grafik- und Kommunikationsdesign	495	627	749	856	954	1.078	1.210	1.331	1.427
74.10.3 Interior Design und Raumgestaltung	1.012	981	1.040	972	922	922	1.028	1.076	970
74.20.1 Selbständige Fotografen/-innen	1.102	1.179	1.160	1.209	1.210	1.191	1.244	1.237	1.254
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>17.595</b>	<b>18.243</b>	<b>18.353</b>	<b>18.535</b>	<b>18.338</b>	<b>18.566</b>	<b>19.078</b>	<b>19.764</b>	<b>19.428</b>
<b>8. Architekturmarkt</b>									
71.11.1 Architekturbüros für Hochbau	5.821	5.765	6.126	6.117	6.316	6.569	7.080	7.290	7.315
71.11.2 Büros für Innenarchitektur	401	485	594	634	669	727	768	873	902
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	1.647
71.11.4 Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	571	543	565	586	603	658	700	737	748
90.03.4 Selbständige Restauratoren/-innen	151	171	183	188	196	211	203	202	217
<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>7.967</b>	<b>8.031</b>	<b>8.708</b>	<b>8.813</b>	<b>9.130</b>	<b>9.554</b>	<b>10.236</b>	<b>10.700</b>	<b>10.829</b>

**Tabelle 7.9: Umsätze (in Millionen Euro) in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\***

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
<b>9. Pressemarkt</b>										
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	3.403	3.351	3.381	3.422	3.303	3.275	3.344	3.458	3.357
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	1.369	1.415	1.762	1.875	1.825	1.706	1.599	1.516	1.688
58.13	Verlegen von Zeitungen	10.930	11.183	11.501	11.781	11.396	10.595	10.112	10.094	10.164
58.14	Verlegen von Zeitschriften	9.918	9.933	9.829	9.934	9.742	9.768	9.708	9.473	9.505
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.996	3.785	3.458	3.197	3.120	3.622	3.643	3.733	3.442
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	516	513	522	497	466	485	515	561	504
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	1.194
Teilmarkt insgesamt		31.341	31.398	31.711	31.931	31.065	30.657	30.133	30.054	29.855
<b>10. Werbemarkt</b>										
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	24.264	24.223	23.407	23.217	23.406	23.737	23.969	24.946	24.346
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	1.244	1.491	1.522	1.748	1.769	2.394	3.064	4.459	3.998
Teilmarkt insgesamt		25.508	25.714	24.929	24.965	25.175	26.130	27.033	29.405	28.344
<b>11. Software- und Games-Industrie</b>										
58.21	Verlegen von Computerspielen	4.135	3.040	2.327	1.743	1.395	336	269	304	309
58.29	Verlegen von sonstiger Software	272	429	504	396	425	424	400	442	396
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	2.530	2.732	3.055	3.179	3.208	3.523	3.955	4.670	4.502
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	17.034	19.818	21.997	23.663	23.509	26.489	28.070	30.298	30.891
63.12	Webportale	324	477	559	661	881	847	1.667	2.013	1.907
Teilmarkt insgesamt		24.296	26.496	28.442	29.642	29.418	31.619	34.362	37.727	38.005
<b>12. Sonstige</b>										
32.11	Herstellung von Münzen	128	118	159	147	160	109	105	117	118
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	110	125	128	117	124	131	75	68	82
74.20.2	Fotolabors	567	518	503	449	372	235	232	225	128
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	428	462	495	509	520	536	559	642	631
91.01	Bibliotheken und Archive	63	66	48	43	44	49	55	30	32
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	39	32	36	35	34	36	36	36	36
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	244	267	283	288	277	323	319	306	317
Teilmarkt insgesamt		1.578	1.588	1.652	1.587	1.531	1.418	1.381	1.425	1.343
Summe mit Doppelzählung		151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	164.586	170.151	177.720	177.244
Doppelte Wirtschaftszweige		16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.691	18.084	18.906	18.666
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>		<b>134.329</b>	<b>137.333</b>	<b>140.970</b>	<b>143.338</b>	<b>143.155</b>	<b>146.895</b>	<b>152.067</b>	<b>158.814</b>	<b>158.578</b>
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft		2,74 %	2,62 %	2,48 %	2,49 %	2,48 %	2,50 %	2,54 %	2,61 %	2,56 %

Anmerkung: \*Werte für 2017 geschätzt. Minimale Abweichungen in den Teilmarktsummen bzw. Gesamtsummen können sich aufgrund von Rundungsdifferenzen ergeben.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

**Tabelle 7.10: Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\***

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
<b>1. Musikwirtschaft</b>										
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	6.620	6.396	6.300	6.376	6.339	6.413	6.352	6.385	6.381
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	6.111	6.169	6.232	6.292	6.241	6.105	6.081	6.015	6.015
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	1.632	1.662	1.626	1.589	1.328	1.265	1.246	1.229	1.235
59.20.1	Tonstudios etc.	1.384	1.403	1.449	1.513	1.552	1.556	1.549	1.608	1.693
59.20.2	Tonträgerverlage	2.679	2.550	2.666	2.584	1.891	1.776	1.835	1.598	1.653
59.20.3	Musikverlage	2.910	3.199	3.095	2.697	2.716	3.224	3.253	3.436	3.516
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	7.341	6.812	6.312	5.788	5.786	5.815	5.750	6.929	6.940
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	8.915
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	2.838	2.819	2.865	2.882	2.935	2.944	3.130	3.232	3.205
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter/-innen	6.344	6.365	6.386	6.593	8.419	8.261	8.105	8.327	8.655
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	3.446	3.491	3.552	3.597	3.565	3.631	3.625	3.461	3.460
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>46.827</b>	<b>46.698</b>	<b>46.627</b>	<b>46.533</b>	<b>47.493</b>	<b>47.941</b>	<b>48.496</b>	<b>50.533</b>	<b>51.667</b>
<b>2. Buchmarkt</b>										
18.14	Buchbinderei etc.	12.071	11.366	10.895	10.791	10.114	9.923	9.551	8.584	8.337
47.61	Einzelhandel mit Büchern	28.515	27.926	29.942	29.148	28.522	26.559	23.634	22.155	21.236
47.79.2	Antiquariate	809	776	765	752	767	741	719	721	676
58.11	Buchverlage	25.805	24.804	25.419	25.260	25.423	24.893	24.619	25.221	25.093
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	4.666	4.692	4.961	5.160	5.419	5.708	6.027	6.395	6.610
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	6.980	7.296	7.522	7.735	7.912	8.093	8.498	8.760	8.943
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>78.846</b>	<b>76.860</b>	<b>79.504</b>	<b>78.846</b>	<b>78.157</b>	<b>75.917</b>	<b>73.048</b>	<b>71.836</b>	<b>70.895</b>
<b>3. Kunstmarkt</b>										
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	3.560	3.539	3.310	3.290	3.182	3.067	3.100	3.099	3.035
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	3.566	3.438	3.400	3.422	3.363	3.174	3.015	2.927	2.830
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	10.203	10.160	10.265	10.256	10.361	10.129	10.183	10.367	10.383
91.02	Museumshops etc.	2.095	2.024	1.970	1.944	1.888	1.879	1.879	1.899	1.750
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>19.424</b>	<b>19.161</b>	<b>18.945</b>	<b>18.912</b>	<b>18.793</b>	<b>18.249</b>	<b>18.177</b>	<b>18.292</b>	<b>17.997</b>
<b>4. Filmwirtschaft</b>										
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	1.632	1.662	1.626	1.589	1.328	1.265	1.246	1.229	1.235
59.11	Film-/TV-Produktion	26.148	25.524	25.525	26.109	25.764	26.286	26.492	27.190	27.968
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	5.617	5.384	5.580	5.004	4.900	4.917	4.977	4.858	5.097
59.13	Filmverleih und -vertrieb	3.422	3.291	3.182	2.945	2.956	2.895	2.716	2.700	2.682
59.14	Kinos	8.771	8.581	8.697	8.696	8.816	8.596	9.582	9.592	9.929
77.22	Videotheken	3.924	3.608	3.444	3.117	2.744	2.426	2.206	1.824	1.429



Tabelle 7.10: Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen  
2009 bis 2017\*

Teilmarkt/ WZ-2008	Wirtschaftszweig	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
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	12.648
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>58.503</b>	<b>57.313</b>	<b>57.772</b>	<b>57.633</b>	<b>57.090</b>	<b>57.429</b>	<b>58.866</b>	<b>59.712</b>	<b>60.989</b>
<b>5. Rundfunkwirtschaft</b>										
60.10	Hörfunkveranstalter	13.517	13.601	13.745	13.437	14.030	14.230	15.067	15.093	14.685
60.20	Fernsehveranstalter	6.924	7.007	7.304	7.715	8.659	8.879	8.710	8.775	9.439
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	18.806
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>38.890</b>	<b>38.881</b>	<b>39.694</b>	<b>39.865</b>	<b>41.353</b>	<b>41.688</b>	<b>42.477</b>	<b>42.420</b>	<b>42.930</b>
<b>6. Markt für darstellende Künste</b>										
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	4.539	4.708	4.914	5.157	5.385	5.592	5.922	6.184	6.467
90.01.1	Theaterensembles	1.240	1.340	1.214	1.214	1.056	1.056	1.080	1.121	1.135
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	1.292	1.286	1.262	1.107	1.194	1.222	1.275	1.389	1.296
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	12.648
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	8.915
90.04.1	Theater-/Konzert- veranstalter/-innen	6.344	6.365	6.386	6.593	8.419	8.261	8.105	8.327	8.655
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	3.446	3.491	3.552	3.597	3.565	3.631	3.625	3.461	3.460
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	925	940	923	926	965	1.048	1.054	1.044	1.103
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>32.298</b>	<b>33.225</b>	<b>34.112</b>	<b>35.389</b>	<b>37.886</b>	<b>38.805</b>	<b>40.278</b>	<b>42.158</b>	<b>43.679</b>
<b>7. Designwirtschaft</b>										
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	14.848	13.847	11.725	11.592	11.396	11.323	11.203	11.202	10.951
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.149	4.743	5.399	5.857	6.379	6.595	6.821	7.164	7.799
73.11	Werbegestaltung (Anteil 50%)	67.106	64.774	65.546	65.975	65.589	66.116	66.876	68.882	69.756
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	3.332	4.247	4.871	5.643	6.550	7.134	7.989	8.386	9.924
74.10.2	Grafik- und Kommunikations- design	8.364	10.338	12.261	14.245	15.856	17.567	19.140	20.357	22.167
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	10.582	10.482	10.669	10.152	9.829	9.606	9.695	9.911	9.423
74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	17.071	17.447	17.956	18.303	18.675	18.921	19.573	19.691	20.097
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>125.452</b>	<b>125.878</b>	<b>128.427</b>	<b>131.767</b>	<b>134.274</b>	<b>137.262</b>	<b>141.297</b>	<b>145.593</b>	<b>150.118</b>
<b>8. Architekturmarkt</b>										
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	74.651	75.306	77.334	79.473	81.311	83.467	86.553	90.265	94.611
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.149	4.743	5.399	5.857	6.379	6.595	6.821	7.164	7.799
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	12.509
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	7.035	7.314	7.393	7.617	7.822	8.031	8.323	8.778	9.254
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	2.892	2.934	2.932	3.000	2.936	3.033	3.026	3.112	3.239
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>100.082</b>	<b>101.897</b>	<b>105.087</b>	<b>107.750</b>	<b>110.169</b>	<b>112.775</b>	<b>116.695</b>	<b>121.688</b>	<b>127.411</b>

Tabelle 7.10: Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen  
2009 bis 2017\*

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017*
<b>9. Pressemarkt</b>										
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	29.143	29.032	28.806	28.622	27.788	27.435	27.650	27.796	26.430
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	5.070	5.049	4.352	4.283	4.074	3.832	3.641	3.540	3.143
58.13	Verlegen von Zeitungen	51.654	49.515	47.744	47.619	47.020	45.916	44.713	43.885	42.622
58.14	Verlegen von Zeitschriften	43.451	41.341	40.655	38.777	38.111	36.212	34.838	33.464	32.888
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	11.518	11.264	11.551	11.188	11.059	10.767	10.081	9.635	9.517
63.91	Korrespondenz- und Nachrichten- büros	9.027	8.831	9.348	9.658	9.382	9.668	10.757	11.769	13.355
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	18.806
Teilmarkt insgesamt		168.312	163.305	161.101	158.860	156.097	152.409	150.380	148.641	146.762
<b>10. Werbemarkt</b>										
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	134.212	129.548	131.092	131.949	131.177	132.232	133.751	137.763	139.512
73.12	Vermarkung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	6.746	7.458	7.789	8.482	9.385	10.746	12.112	12.952	13.256
Teilmarkt insgesamt		140.958	137.006	138.881	140.431	140.562	142.978	145.863	150.715	152.768
<b>11. Software- und Games-Industrie</b>										
58.21	Verlegen von Computerspielen	1.191	1.517	1.826	1.961	1.583	1.701	1.763	2.080	1.823
58.29	Verlegen von sonstiger Software	12.501	15.417	17.932	20.664	22.028	23.144	25.401	28.690	32.370
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	25.566	29.477	34.557	38.343	40.190	41.645	45.011	48.173	51.461
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	202.254	201.743	208.997	231.515	248.469	260.525	272.735	284.698	301.342
63.12	Webportale	2.295	3.554	5.144	6.944	8.822	10.908	13.890	17.723	21.386
Teilmarkt insgesamt		243.807	251.708	268.456	299.427	321.092	337.923	358.800	381.364	408.382
<b>12. Sonstige</b>										
32.11	Herstellung von Münzen	465	468	482	511	518	489	538	559	590
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	832	857	903	891	876	762	754	738	724
74.20.2	Fotolabors	5.609	5.045	4.862	4.945	5.008	4.704	4.587	4.217	3.996
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	6.419	6.645	6.930	7.127	7.232	7.200	7.325	7.905	7.977
91.01	Bibliotheken und Archive	1.028	991	991	927	895	931	927	945	1.068
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	220	210	223	226	223	223	225	205	203
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	772	774	792	808	795	795	783	807	804
Teilmarkt insgesamt		15.346	14.991	15.182	15.436	15.548	15.104	15.140	15.376	15.362
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	1.288.958
Doppelte Wirtschaftszweige		115.637	114.403	117.016	119.119	121.245	122.442	124.589	128.246	131.275
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>		<b>953.108</b>	<b>952.520</b>	<b>976.772</b>	<b>1.011.729</b>	<b>1.037.268</b>	<b>1.056.038</b>	<b>1.084.927</b>	<b>1.120.080</b>	<b>1.157.683</b>
<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>

Anmerkung: \*Werte für 2017 teilweise geschätzt. Minimale Abweichungen in den Teilmarktsummen bzw. Gesamtsummen können sich aufgrund von Rundungsdifferenzen ergeben.

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

**Tabelle 7.11: Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen 2009 bis 2017\***

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014*	2015*	2016*	2017*
<b>1. Musikwirtschaft</b>										
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	518	531	518	527	550	539	560	570	571
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.378	1.349	1.288	1.271	1.231	1.167	1.140	1.098	1.047
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	221	300	328	365	409	384	433	440	463
59.20.1	Tonstudios etc.	697	790	871	952	962	988	993	1.061	1.110
59.20.2	Tonträgerverlage	612	607	617	649	641	623	643	676	657
59.20.3	Musikverlage	1.963	1.932	1.905	1.898	1.882	1.828	1.808	1.844	1.765
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	4.810	4.805	4.697	4.681	4.725	4.261	4.436	4.603	4.254
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	3.118	3.353	3.458	3.511	3.492	3.666	3.829	4.042	4.131
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	5.827	5.943	6.203	6.424	6.660	6.417	6.828	7.095	7.084
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter/-innen	1.351	1.319	1.278	1.263	1.216	1.252	1.229	1.242	1.205
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	173	154	137	127	131	134	127	129	121
<b>Teilmarkt insgesamt</b>		<b>20.668</b>	<b>21.083</b>	<b>21.300</b>	<b>21.668</b>	<b>21.899</b>	<b>21.258</b>	<b>22.026</b>	<b>22.799</b>	<b>22.407</b>
<b>2. Buchmarkt</b>										
18.14	Buchbinderei etc.	481	494	479	462	432	421	417	396	383
47.61	Einzelhandel mit Büchern	2.593	2.603	2.638	2.643	2.585	2.419	2.387	2.382	2.296
47.79.2	Antiquariate	531	545	542	547	523	497	496	479	469
58.11	Buchverlage	2.827	2.846	2.884	2.952	2.991	2.782	2.738	2.699	2.688
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	2.793	3.128	3.384	3.685	4.063	3.888	4.199	4.552	4.683
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	15.788	16.419	16.911	17.432	18.362	18.116	18.876	19.310	19.675
<b>Teilmarkt insgesamt</b>		<b>25.013</b>	<b>26.035</b>	<b>26.838</b>	<b>27.721</b>	<b>28.956</b>	<b>28.123</b>	<b>29.113</b>	<b>29.818</b>	<b>30.193</b>
<b>3. Kunstmarkt</b>										
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	1.627	1.581	1.505	1.467	1.433	1.333	1.295	1.263	1.200
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	1.958	1.833	1.790	1.764	1.691	1.709	1.702	1.532	1.482
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	22.054	22.551	22.887	23.515	24.160	23.299	23.485	23.878	23.909
91.02	Museumshops etc.	887	830	735	696	633	634	635	600	501
<b>Teilmarkt insgesamt</b>		<b>26.526</b>	<b>26.795</b>	<b>26.917</b>	<b>27.442</b>	<b>27.917</b>	<b>26.975</b>	<b>27.117</b>	<b>27.273</b>	<b>27.092</b>
<b>4. Filmwirtschaft</b>										
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.	221	300	328	365	409	384	433	440	463
59.11	Film-/TV-Produktion	7.004	6.765	6.610	6.398	6.109	5.774	5.610	5.610	5.375
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	736	888	927	960	968	859	933	948	946
59.13	Filmverleih und -vertrieb	663	644	597	567	516	438	428	401	329
59.14	Kinos	316	307	294	288	272	285	285	277	273
77.22	Videotheken	713	692	625	550	490	426	372	315	246

Tabelle 7.11: Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen  
2009 bis 2017\*

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014*	2015*	2016*	2017*
90.01.4 Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	25.586	26.794	28.035	29.785	31.422	32.078	33.875	35.700	36.800
Teilmarkt insgesamt	35.239	36.390	37.416	38.913	40.186	40.242	41.936	43.690	44.431
<b>5. Rundfunkwirtschaft</b>									
60.10 Hörfunkveranstalter	239	213	220	193	176	210	198	195	195
60.20 Fernsehveranstalter	49	56	65	55	59	56	56	51	54
90.03.5 Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	27.285	28.177	28.458	28.609	29.005	28.408	28.748	28.255	28.580
Teilmarkt insgesamt	27.573	28.446	28.743	28.857	29.240	28.674	29.003	28.502	28.828
<b>6. Markt für darstellende Künste</b>									
85.52 Kulturunterricht/Tanzschulen	2.267	2.422	2.718	3.164	3.564	2.978	3.161	3.324	3.402
90.01.1 Theaterensembles	300	304	321	354	406	372	443	425	439
90.01.3 Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	1.028	1.008	1.067	1.139	1.176	1.131	1.248	1.318	1.313
90.01.4 Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen	25.586	26.794	28.035	29.785	31.422	32.078	33.875	35.700	36.800
90.02 Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst	3.118	3.353	3.458	3.511	3.492	3.666	3.829	4.042	4.131
90.04.1 Theater-/Konzert- veranstalter/-innen	1.351	1.319	1.278	1.263	1.216	1.252	1.229	1.242	1.205
90.04.2 Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	173	154	137	127	131	134	127	129	121
90.04.3 Varietés und Kleinkunsthäuser	249	232	216	207	203	207	200	203	185
Teilmarkt insgesamt	34.072	35.586	37.230	39.550	41.610	41.818	44.112	46.382	47.596
<b>7. Designwirtschaft</b>									
32.12 Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	2.292	2.241	2.273	2.281	2.302	2.142	2.085	2.098	2.040
71.11.2 Büros für Innenarchitektur	2.615	2.955	3.180	3.225	3.379	3.688	3.682	3.664	3.947
73.11 Werbegestaltung (Anteil 50%)	18.425	17.281	16.186	15.363	14.692	14.484	14.043	13.899	13.025
74.10.1 Industrie-, Produkt- und Mode-Design	2.767	3.450	4.197	4.790	5.347	5.842	6.098	6.422	7.223
74.10.2 Grafik- und Kommunikations- design	8.177	10.417	12.276	14.024	16.121	17.823	19.368	20.513	22.574
74.10.3 Interior Design und Raumgestaltung	11.331	10.787	9.758	9.109	8.599	8.749	8.522	8.278	7.639
74.20.1 Selbständige Fotografen/-innen	10.880	11.625	12.464	13.475	14.753	14.246	15.211	15.877	16.490
Teilmarkt insgesamt	56.487	58.756	60.334	62.267	65.193	66.974	69.009	70.751	72.939
<b>8. Architekturmarkt</b>									
71.11.1 Architekturbüros für Hochbau	20.241	19.224	18.148	17.266	16.845	17.463	16.998	16.622	16.226
71.11.2 Büros für Innenarchitektur	2.615	2.955	3.180	3.225	3.379	3.688	3.682	3.664	3.947
71.11.3 Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	3.482	3.527	3.470	3.360	3.331	3.550	3.524	3.529	3.547
71.11.4 Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	2.316	2.302	2.232	2.143	2.126	2.268	2.256	2.227	2.243
90.03.4 Selbständige Restauratoren/-innen	1.363	1.349	1.424	1.438	1.479	1.501	1.495	1.536	1.564
Teilmarkt insgesamt	30.017	29.357	28.454	27.432	27.160	28.471	27.955	27.578	27.527

Tabelle 7.11: Mini-Selbständige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen  
2009 bis 2017\*

Teilmarkt/ Wirtschaftszweig WZ-2008		2009	2010	2011	2012	2013	2014*	2015*	2016*	2017*
<b>9. Pressemarkt</b>										
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	3.122	3.114	2.964	2.819	2.786	2.667	2.763	2.874	2.631
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	82	94	86	91	90	90	87	83	87
58.13	Verlegen von Zeitungen	261	266	281	277	271	271	265	265	269
58.14	Verlegen von Zeitschriften	810	858	873	838	811	785	787	762	747
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.037	3.006	2.838	2.736	2.648	2.638	2.591	2.519	2.440
63.91	Korrespondenz- und Nachrichten- büros	1.143	1.191	1.178	1.087	979	965	935	885	825
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen	27.285	28.177	28.458	28.609	29.005	28.408	28.748	28.255	28.580
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>35.740</b>	<b>36.706</b>	<b>36.678</b>	<b>36.457</b>	<b>36.590</b>	<b>35.824</b>	<b>36.177</b>	<b>35.643</b>	<b>35.579</b>
<b>10. Werbemarkt</b>										
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	36.850	34.561	32.371	30.725	29.384	28.968	28.086	27.798	26.051
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	986	1.219	1.337	1.375	1.406	1.461	1.520	1.608	1.667
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>37.836</b>	<b>35.780</b>	<b>33.708</b>	<b>32.100</b>	<b>30.790</b>	<b>30.429</b>	<b>29.606</b>	<b>29.406</b>	<b>27.718</b>
<b>11. Software- und Games-Industrie</b>										
58.21	Verlegen von Computerspielen	446	393	366	330	308	305	298	289	258
58.29	Verlegen von sonstiger Software	355	493	568	594	611	583	577	616	631
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	13.921	14.596	15.065	15.511	16.408	18.136	18.632	19.183	20.186
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	16.536	17.131	17.465	18.269	19.156	19.875	20.410	21.097	21.948
63.12	Webportale	615	789	1.033	1.249	1.417	1.926	2.086	2.325	2.607
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>31.873</b>	<b>33.402</b>	<b>34.497</b>	<b>35.953</b>	<b>37.900</b>	<b>40.824</b>	<b>42.002</b>	<b>43.510</b>	<b>45.629</b>
<b>12. Sonstige</b>										
32.11	Herstellung von Münzen	29	27	23	21	17	20	18	17	16
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	480	531	597	687	792	652	701	723	745
74.20.2	Fotolabors	411	416	389	380	351	322	306	290	269
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	9.579	9.544	9.463	9.511	9.612	9.946	10.044	10.536	10.521
91.01	Bibliotheken und Archive	153	163	143	143	117	121	114	99	87
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	119	119	99	96	105	102	105	95	93
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	252	221	205	157	142	173	150	154	139
	<b>Teilmarkt insgesamt</b>	<b>11.023</b>	<b>11.021</b>	<b>10.919</b>	<b>10.995</b>	<b>11.136</b>	<b>11.337</b>	<b>11.437</b>	<b>11.913</b>	<b>11.870</b>
	<b>Summe mit Doppelzählung</b>	<b>372.067</b>	<b>379.357</b>	<b>383.033</b>	<b>389.355</b>	<b>398.577</b>	<b>400.949</b>	<b>409.491</b>	<b>417.265</b>	<b>421.809</b>
	<b>Doppelte Wirtschaftszweige</b>	<b>78.774</b>	<b>80.333</b>	<b>81.060</b>	<b>82.248</b>	<b>83.746</b>	<b>84.093</b>	<b>85.966</b>	<b>87.371</b>	<b>88.272</b>
	<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>	<b>293.293</b>	<b>299.024</b>	<b>301.974</b>	<b>307.107</b>	<b>314.831</b>	<b>316.856</b>	<b>323.525</b>	<b>329.894</b>	<b>333.537</b>
	<b>Anteil KKW an Gesamtwirtschaft</b>	<b>10,74 %</b>	<b>10,48 %</b>	<b>10,14 %</b>	<b>9,94 %</b>	<b>9,86 %</b>	<b>10,55 %</b>	<b>10,60 %</b>	<b>10,69 %</b>	<b>10,69 %</b>

Anmerkung: \*Werte basieren auf Schätzungen.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2018b; eigene Berechnungen ZEW.

## 7.2 Literaturverzeichnis

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

**Bundesagentur für Arbeit** (2018), Beschäftigungsstatistik, verschiedene Jahrgänge, Nürnberg.

**Bundesministerium für Wirtschaft und Energie** (2018), Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2017, Langfassung, Berlin.

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

**Castendyk, Oliver; Müller-Lietzkowen, Jörg** (2017), Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland, Daten – Fakten – Analysen, Forschungs- und Kompetenzzentrum Audiovisuelle Produktion der Hamburg Media School.

**Destatis/Statistisches Bundesamt** (2018a), Mikrozensus, verschiedene Jahrgänge, Wiesbaden.

**Destatis/Statistisches Bundesamt** (2018b), Umsatzsteuerstatistik, verschiedene Jahrgänge, Wiesbaden.

**Destatis/Statistisches Bundesamt** (2018c), Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung, Inlandsproduktberechnung, Detaillierte Jahresergebnisse, 04.09.2018, Wiesbaden.

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

**OECD und Eurostat** (2005), Oslo Manual: Guidelines for Collecting and Interpreting Innovation Data, 3. Auflage, Paris.

**Seufert, Wolfgang; Schlegel, Robert; Sattelberger, Felix** (2015), Musikwirtschaft in Deutschland, Studie zur volkswirtschaftlichen Bedeutung von Musikunternehmen unter Berücksichtigung aller Teilspektoren und Ausstrahlungseffekte, Hamburg.

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

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

**Wirtschaftszweigklassifikation** (2008): Klassifikation der Wirtschaftszweige, Statistisches Bundesamt, Wiesbaden.

