



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie

Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien



Initiative  
Kultur- & Kreativwirtschaft  
der Bundesregierung

# Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2020

*Kurzfassung*

[bmwi.de](https://www.bmwi.de)

## **Impressum**

### **Herausgeber**

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

### **Redaktion**

Mathias Birkel, Prof. Dr. Klaus Goldhammer, Eduard Scholl:  
Goldmedia GmbH, 10117 Berlin

Prof. Dr. Oliver Castendyk, Juliane Müller, Manuel Schwarz:  
Hamburg Media School (HMS), 22081 Hamburg

Prof. Dr. Rüdiger Wink: Hochschule für Technik,  
Wirtschaft und Kultur (HTWK), 04277 Leipzig

### **Stand**

Oktober 2020

Diese Publikation wird ausschließlich als Download angeboten.

### **Gestaltung**

PRpetuum GmbH, 80801 München

### **Bildnachweis**

Adobe Stock  
Photobeps / S. 26

gettyimages  
WIN-Initiative / Titel

iStock  
–aniaostudio– / S. 4–5  
chinaface / S. 54  
domin\_domin / S. 22  
EKKAPHAN CHIMPALEE / S. 58  
EvgeniyShkolenko / S. 30  
gilaxia / S. 18  
gremlin / S. 68–69  
kertlis / S. 6–7, 17  
lappes / S. 46  
Marco\_Piunti / S. 42  
metamorworks / S. 62–63  
On–Air / S. 34  
Orion Alija / S. 3  
PURPLEANVIL / S. 50  
robertprzybysz / S. 38

### **Zentraler Bestellservice für Publikationen der Bundesregierung:**

E-Mail: [publikationen@bundesregierung.de](mailto:publikationen@bundesregierung.de)

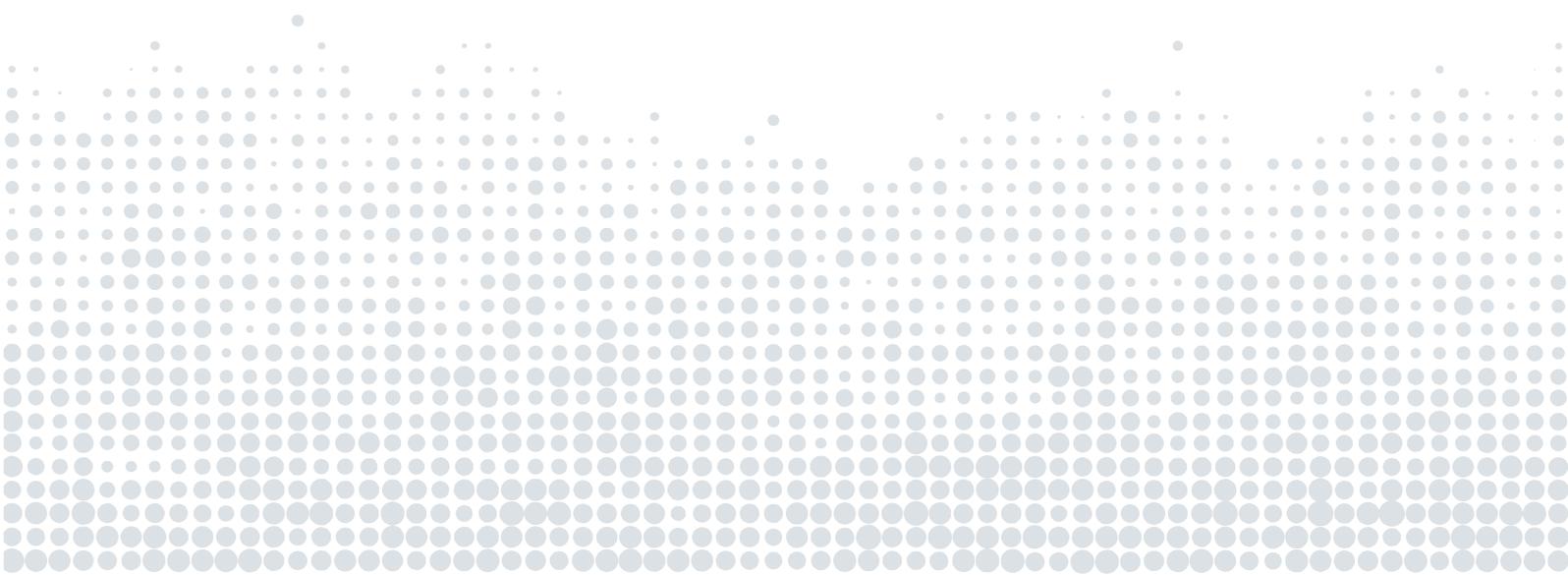
Telefon: 030 182722721

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.

# Inhalt

Über das Monitoring	2
Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft	4
Key Facts 2019 der Kultur- und Kreativwirtschaft	5
Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2019	7
<b>Teilmarktsteckbriefe</b>	<b>17</b>
Musikwirtschaft	19
Buchmarkt	23
Kunstmarkt	27
Filmwirtschaft	31
Rundfunkwirtschaft	35
Markt für Darstellende Künste	39
Designwirtschaft	43
Architekturmarkt	47
Pressemarkt	51
Werbemarkt	55
Software-/Games-Industrie	59
<b>Resiliente Märkte: Streaming, Podcasts, Games</b>	<b>63</b>
<b>Regionale Schwerpunkte und Cluster</b>	<b>69</b>
<b>Ausblick auf die Langfassung des Berichts</b>	<b>75</b>
<b>Anhang</b>	<b>81</b>



# Über das Monitoring

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

*Es handelt sich um eine Folgeerhebung der jährlich erscheinenden Monitoringberichte zum Stand und zu den Perspektiven der KKW in Deutschland. Die Forschungsgemeinschaft hat im Sinne der Forschungskontinuität die bisherigen Datenreihen und Methoden konsistent fortgeführt und damit die Anschlussfähigkeit an die Vorgängererhebungen sichergestellt. Die vorliegende Publikation ist die Kurzfassung des Berichts im Oktober 2020.*

## Marktanalyse

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

**Quellen**              Die Daten der Studie entstammen u. a. den folgenden amtlichen Statistiken:

- Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes (Destatis) (Vor Anmeldungen bis 2018, Veranlagungen bis 2015)
- Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung (VGR) des Statistischen Bundesamtes (überwiegend bis 2017)
- Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (BA) (bis 2019)

Einschätzungen zu Trends und Herausforderungen sowie Zitate zur aktuellen Marktsituation der Branchen wurden im September 2020 bei ausgewählten Verbänden der jeweiligen Teilmärkte schriftlich abgefragt.

## Kennzahlen und Prognosen

**Kennzahlen 2009 – 2019**      Umsatz, Anzahl der Unternehmen, Bruttowertschöpfung, Kernerwerbstätige, sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, geringfügig Beschäftigte, Mini-Selbständige

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

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

# Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft



Musikwirtschaft



Buchmarkt



Kunstmarkt



Filmwirtschaft



Rundfunkwirtschaft



Darstellende Kunst



Designwirtschaft



Architekturmarkt



Pressemarkt



Werbemarkt



Software/Games



Sonstige

# Key Facts 2019 der Kultur- und Kreativwirtschaft

**174,1**

Mrd. EUR Umsatz

**258.790**

Unternehmen

**599.511**

Geringfügig Erwerbstätige

**3,1**

Prozent Anteil  
am BIP

**106,4**

Mrd. EUR  
Bruttowertschöpfung

**140.872**

EUR Umsatz pro  
Kernerwerbstätigem

**1.235.767**

Kernerwerbstätige

**1.835.278**

Gesamterwerbstätige

**86.099**

EUR Bruttowertschöpfung  
pro Kernerwerbstätigem

**4,78**

Kernerwerbstätige  
je Unternehmen

**976.977**

Sozialversicherungs-  
pflichtig Beschäftigte

**299.467**

Geringfügig Beschäftigte

**300.044**

Mini-Selbständige

**20,9**

Prozent  
Selbständige

**672.688**

EUR Umsatz pro Unternehmen

**Bis zu -24**

Prozent Umsatzprognose 2020\*

(Anteil an  
Kernerwerbs-  
tätigen)

Quelle: eigene Berechnungen Goldmedia nach Destatis 2020a,b,c; BA für Arbeit 2020;

\*Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020 vom 21.04.2020



# Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2019

*Umsätze, Unternehmen,  
Erwerbstätige, Bruttowertschöpfung,  
Prognose 2020*

## Wirtschaftliche Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2019

Umsätze nach Teilmärkten (Mrd. EUR, 2019)

**50,2**  
Software/Games

**30,0**  
Presse

**29,6**  
Werbung

**20,9**  
Design

Gesamtumsatz:  
**174,1 Mrd. Euro**

Bruttowertschöpfung:  
**106,4 Mrd. Euro**

Anteil am BIP:  
**3,1%**

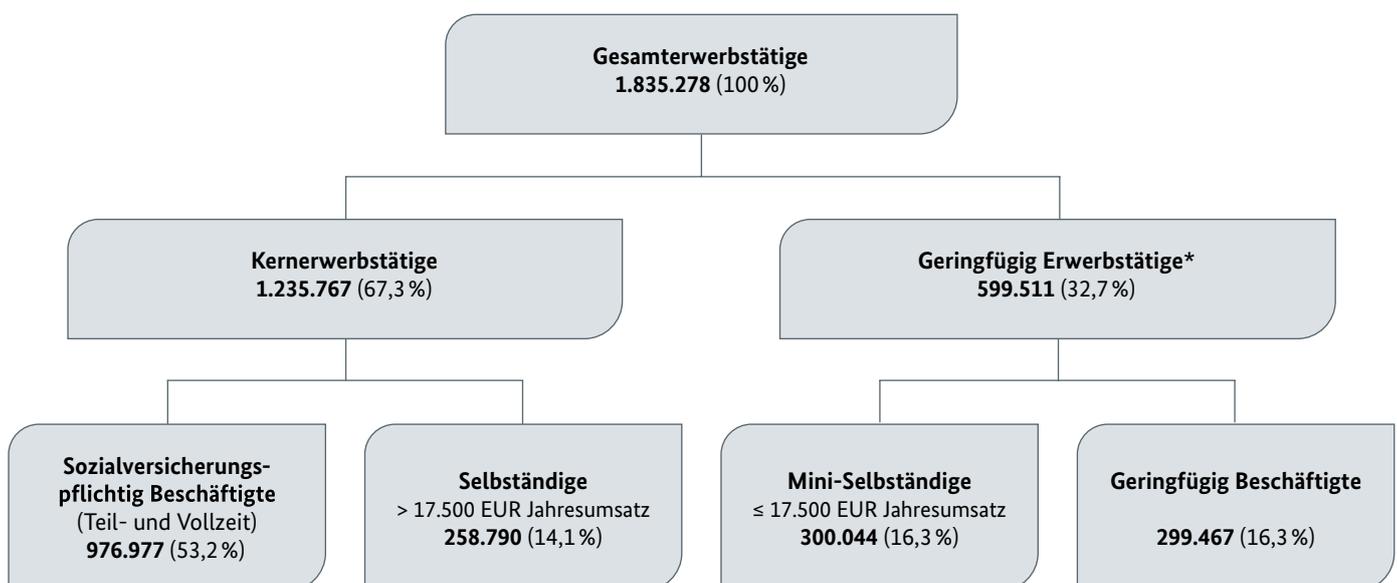


## Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2019

In Deutschland waren 2019 rund 1,8 Mio. Personen in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig. Dabei ist die Mehrheit (53 Prozent) sozialversicherungspflichtig beschäftigt, weitere 14 Prozent waren als

Freiberufler und Selbständige (über 17.500 EUR Jahresumsatz) tätig. Jeweils 16 Prozent waren geringfügig beschäftigt bzw. als Mini-Selbständige (bis 17.500 EUR Jahresumsatz) tätig.

## Gesamterwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Beschäftigungsart, 2019

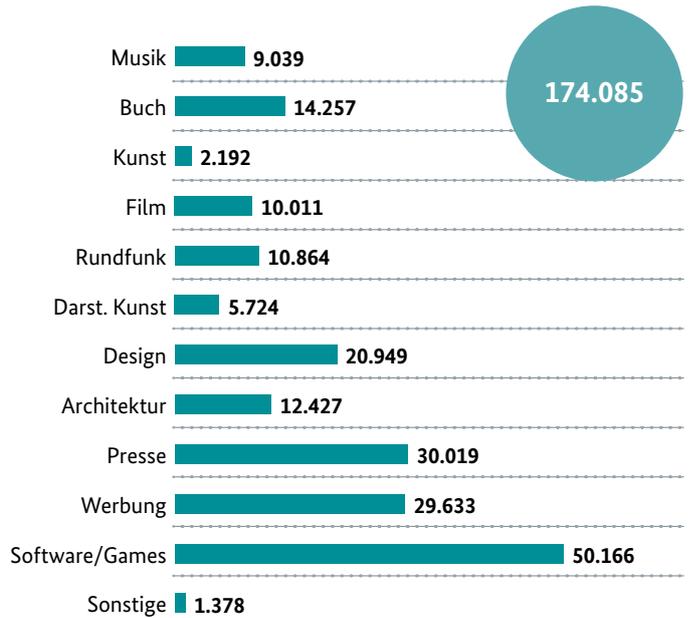


## Teilmärkte der KKW 2019: Wirtschaftliche Kennzahlen

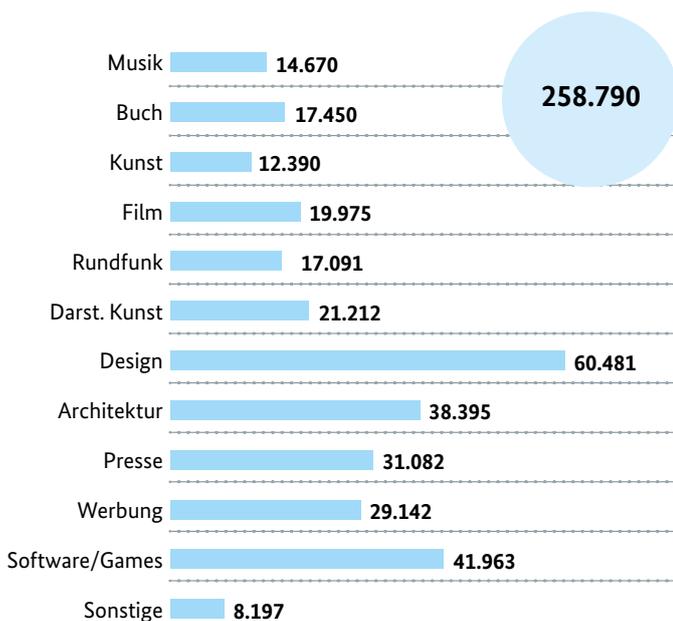
Der größte Teilmarkt der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft nach Umsatz ist mit Abstand die Software-/Games-Industrie, die 2019 mit über 50 Mrd. EUR rund ein Viertel der Gesamterlöse auf sich vereinte und zudem die höchste Bruttowertschöpfung erzielte. Der Presse- und der Werbemarkt sind mit je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

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

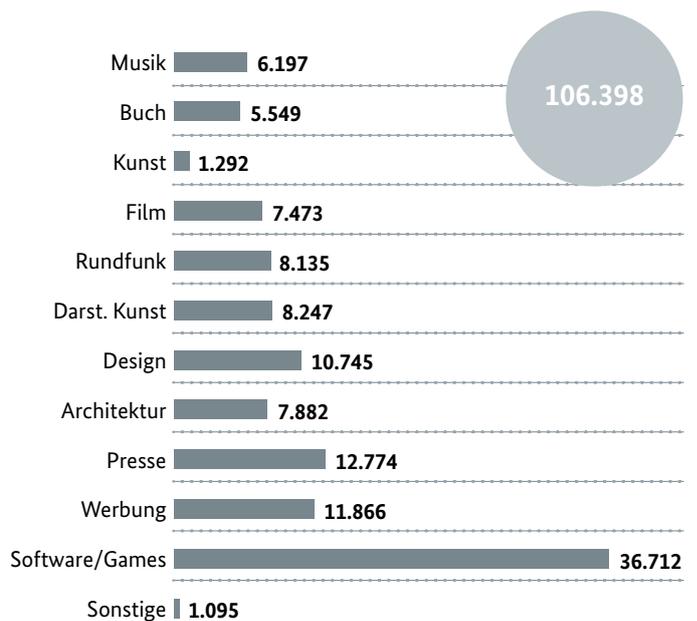
### Teilmärkte nach Umsatz in Mio. EUR



### Teilmärkte nach Anzahl der Unternehmen



### Teilmärkte nach Bruttowertschöpfung in Mio. EUR

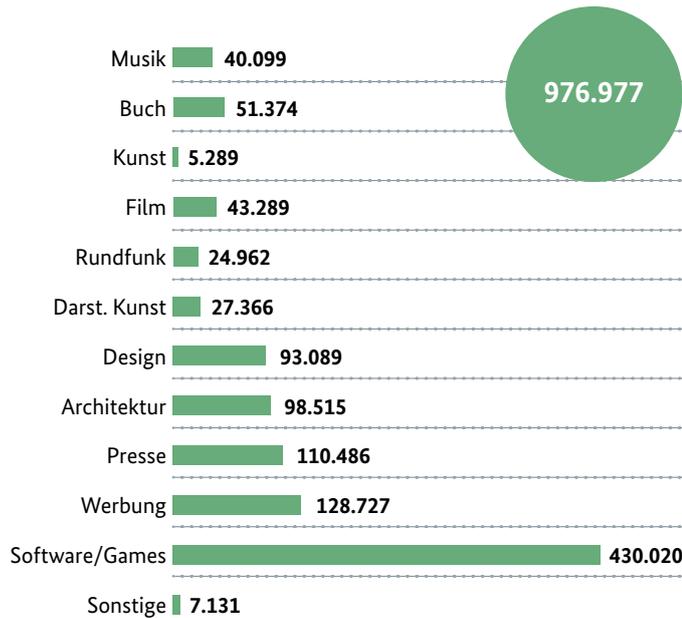


## Teilmärkte der KKW 2019: Beschäftigung

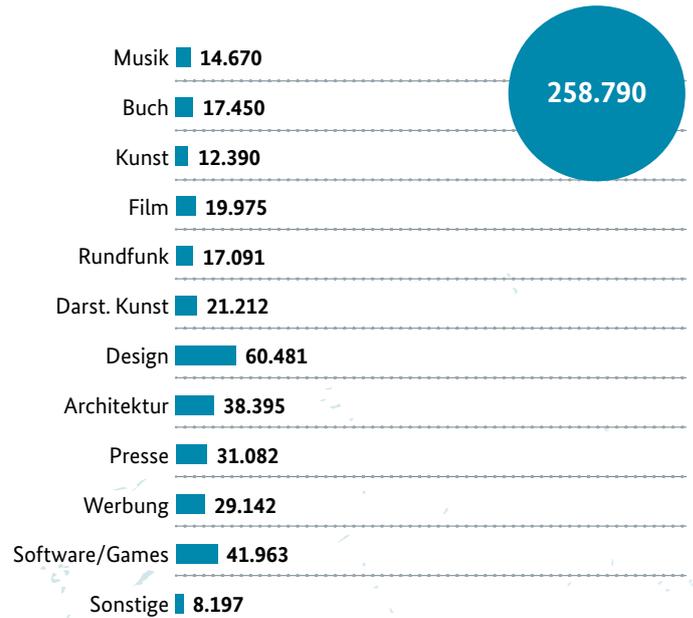
In der Software-/Games-Industrie sind mit 430.020 Personen mit deutlichem Abstand die meisten sozialversicherungspflichtig Beschäftigten tätig. In der Werbung sind mit 94.676 Personen die meisten geringfügig Beschäftigten angestellt.

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

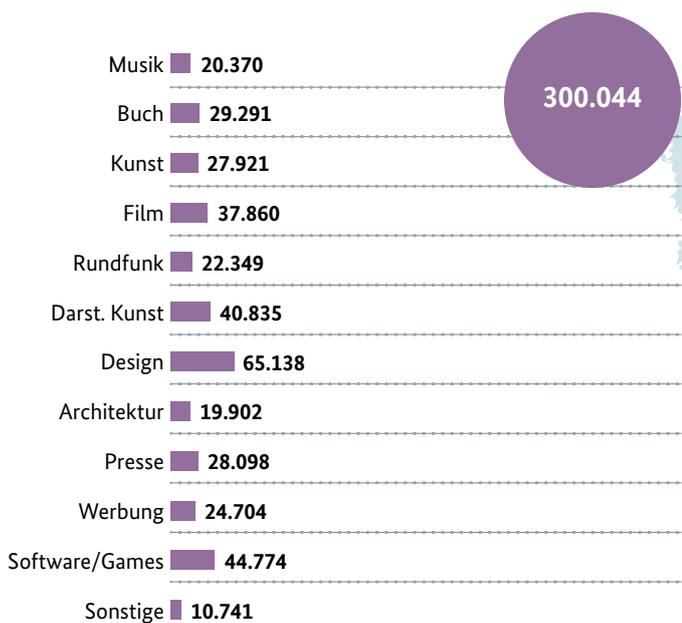
### Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte



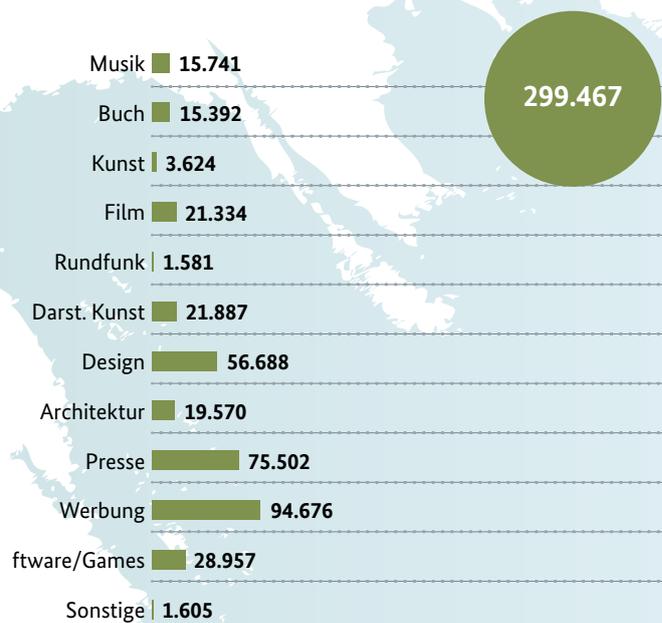
### Selbständige (Jahresumsatz > 17.500 EUR)



### Mini-Selbständige (Jahresumsatz ≤ 17.500 EUR)



### Geringfügig Beschäftigte



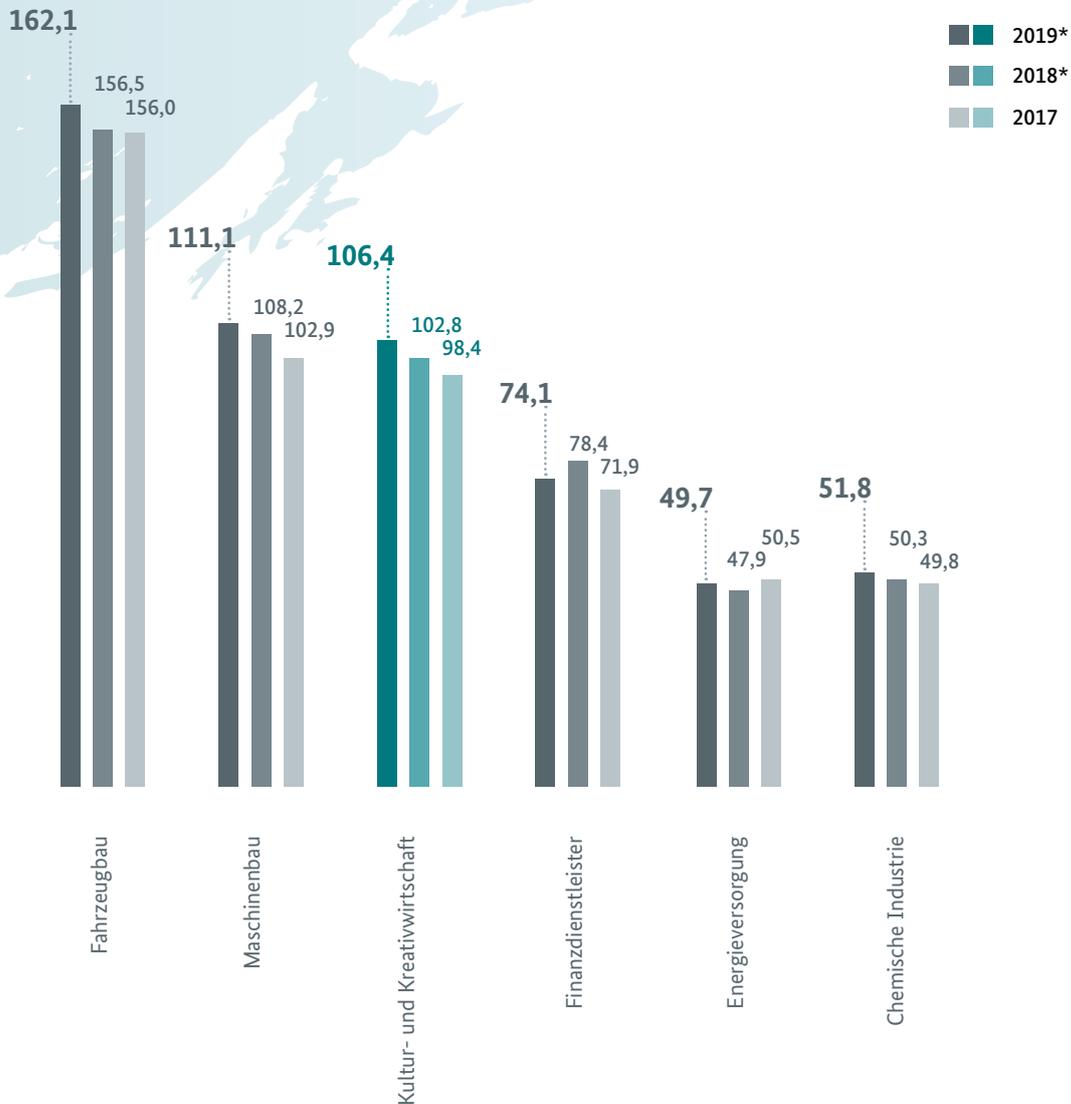
Quelle: Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b (WZ-Klassen Systematik 2008); Gesamtzahlen entsprechen nicht der Summe der Teilmärkte, da sich diese teilweise überschneiden.

## Die Kultur- und Kreativwirtschaft im Branchenvergleich

Die Bruttowertschöpfung (BWS) ist die Kennzahl für den im Produktions oder Leistungserstellungsprozess geschaffenen Mehrwert. Sie ergibt sich aus dem Gesamtwert der erzeugten Waren und Dienstleistungen, abzüglich des Wertes der eingesetzten Vorleistungen. Die BWS in der KKW lag 2019 bei

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

Beitrag der KKW zur Bruttowertschöpfung im Branchenvergleich, 2017 bis 2019\*.  
in Mrd. EUR



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

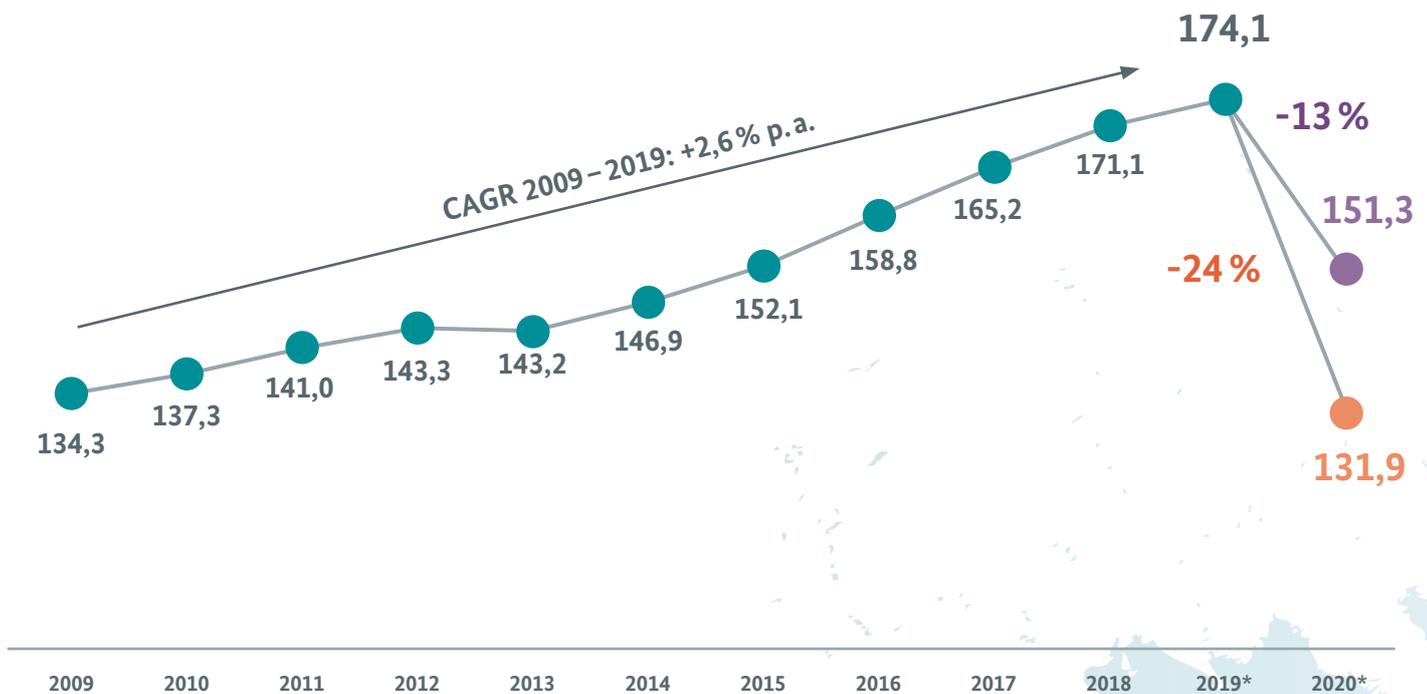
\*Werte für 2018 und 2019 teilweise geschätzt

## Kultur- und Kreativwirtschaft: Gesamtumsatz 2009 – 2020

Bis 2019 ist der Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft innerhalb von zehn Jahren um rund 40 Mrd. EUR auf insgesamt 174,1 Mrd. EUR gewachsen. Dies entspricht einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate (CAGR) von 2,6 Prozent. Dieser positive Trend wird sich aufgrund der Covid-19-Pandemie nicht fortsetzen:

Für das Jahr 2020 ist mit deutlichen Umsatzverlusten zu rechnen: Laut Szenario-Analyse (Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes) könnte sich der Umsatz im mittleren Szenario\*\* um rund 23 Mrd. EUR (-13 Prozent) verringern, im gravierenden Szenario\*\* drohen Umsatzverluste von über 42 Mrd. EUR (-24 Prozent).

### Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft, 2009 bis 2020\* in Mrd. EUR



- **Mittleres Szenario:** „Dieses Szenario geht davon aus, dass starke wirtschaftliche Einschränkungen der Krise bis in den August zu erwarten sind und danach schrittweise eine Erholung der Wirtschaft stattfindet.“
- **Gravierendes Szenario:** „Dieses Szenario unterstellt, dass sich starke Einschränkungen des wirtschaftlichen Lebens bis an das Jahresende ziehen. Zu diesem Szenario kann eine weitere Infektionswelle und ein damit einhergehender Lockdown führen.“

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia.

\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020 vom 21.04.2020;

\*\*Ausführliche Beschreibung der Szenarien im methodischen Anhang.

## Auswirkungen der Pandemie auf den Umsatz 2020

Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft sind von der Covid-19-Pandemie unterschiedlich stark betroffen: Im mittleren Szenario liegen die Umsatzeinbußen zwischen -6 Prozent und -36 Prozent, im gravierenden Szenario zwischen -10 Pro-

zent und -75 Prozent. Während in den Teilmärkten Darstellende Kunst, Film, Kunst und Musik besonders starke Einbrüche zu erwarten sind, werden sich die Teilmärkte Architektur, Presse und Software/Games deutlich resilienter zeigen.

### Umsatzverlust der Kultur- und Kreativwirtschaft durch die Covid-19-Pandemie 2020 vs. 2019\* nach Teilmärkten in Mrd. EUR



	Musik	Buch	Kunst	Film	Rundfunk	Darst. Kunst	Design	Architektur	Presse	Werbung	Software/Games	Sonstige
<b>Umsatz 2019 in Mrd. EUR*</b>	<b>9,0</b>	<b>14,3</b>	<b>2,2</b>	<b>10,0</b>	<b>10,9</b>	<b>5,7</b>	<b>20,9</b>	<b>12,4</b>	<b>30,0</b>	<b>29,6</b>	<b>50,2</b>	<b>1,4</b>
Mittleres Szenario**	-29 %	-19 %	-31 %	-33 %	-10 %	-36 %	-22 %	-8 %	-9 %	-10 %	-6 %	-22 %
Gravierendes Szenario**	-59 %	-34 %	-64 %	-72 %	-17 %	-75 %	-38 %	-14 %	-14 %	-15 %	-10 %	-43 %

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis 2020a; eigene Berechnungen Goldmedia.

\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020 vom 21.04.2020;

\*\*Ausführliche Beschreibung der Szenarien im methodischen Anhang.

# Entwicklung Kultur- und Kreativwirtschaft Teil 1

## Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2009 bis 2019\*

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



## Entwicklung Kultur- und Kreativwirtschaft Teil 2

### Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2009 bis 2019\*

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

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

- 1 Steuerpflichtige Unternehmer/-innen mit mehr als 17.500 EUR Jahresumsatz.
- 2 Kernerwerbstätige umfassen steuerpflichtige Unternehmer/-innen mit mehr als 17.500 EUR Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB).
- 3 Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB) in Voll- und Teilzeit, jedoch ohne geringfügig Beschäftigte (GB).
- 4 Anzahl der Selbständigen entspricht der Anzahl steuerpflichtiger Unternehmer/-innen mit mehr als 17.500 EUR Jahresumsatz.
- 5 Geringfügig Erwerbstätige umfassen, abweichend zu den Vorgängerstudien, die Mini-Selbständigen und die geringfügig Beschäftigten. Auch werden sog. „geringfügig Tätige“ auf Basis des Mikrozensus nicht mehr ausgewiesen.
- 6 Mini-Selbständige umfassen steuerpflichtige Unternehmer/-innen mit bis zu 17.500 EUR Jahresumsatz. Im Gegensatz zu den Vorgängerberichten basieren die Werte für die Mini-Selbständigen auf einer Sonderanalyse der Veranlagungsstatistik von Destatis nach Umsatzgrößenklassen. Dies erklärt Abweichungen gegenüber den Voruntersuchungen.
- 7 Geringfügig Beschäftigte auf Basis der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (verwendeter Stichtag jeweils der 30.06.).
- 8 Gesamterwerbstätige umfassen sämtliche Selbständige und abhängig Beschäftigte einschließlich geringfügig Beschäftigte und Mini-Selbständige.
- 9 Bruttowertschöpfung basiert auf Angaben der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen und wurde anhand der Verteilung von Umsätzen in der Umsatzsteuerstatistik berechnet.

# Teilmarktsteckbriefe

*Eckdaten, Regionale Verteilung der Beschäftigten,  
Umsatz nach Wirtschaftszweigklassen, Herausforderungen,  
Trends und Prognosen*



# Musikwirtschaft



Erwerbstätige 2019:

**90.879**

Umsatz 2019:

**9,0 Mrd. Euro**

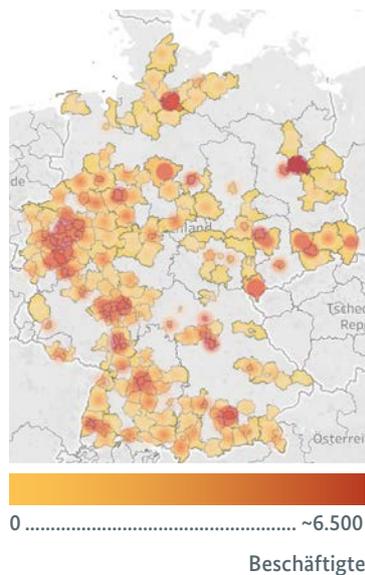
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -59 %**

## Musikwirtschaft 2019 in Zahlen

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

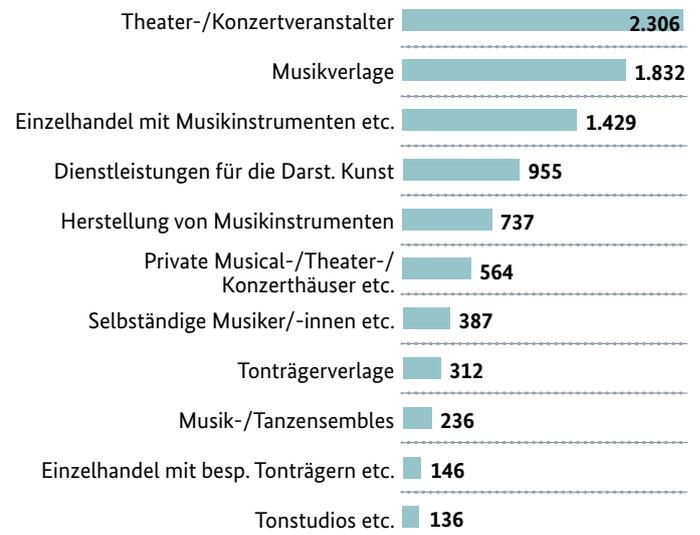
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zur Musikwirtschaft in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>14.670</b>	<b>4,7 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>9.039</b>	<b>4,6 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>90.879</b>	<b>4,3 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>54.769</b>	<b>4,0 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	40.099	3,8 %
Selbständige**	14.670	4,7 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>36.110</b>	<b>5,0 %</b>
Mini-Selbständige***	20.370	5,5 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	15.741	4,4 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. EUR)</b>	<b>6.197</b>	<b>5,3 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

## Musikwirtschaft 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

### Prognose 2020

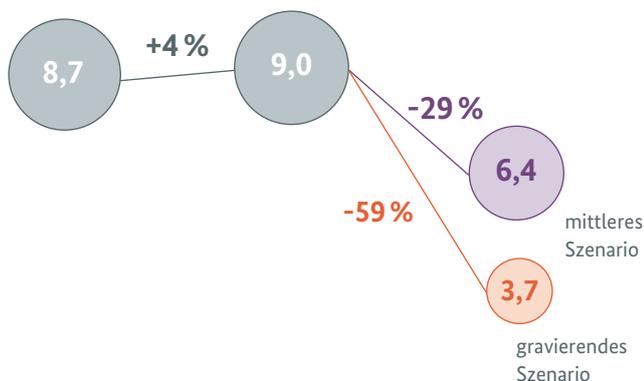
Aufgrund des weitgehenden Verbots von Großveranstaltungen bis Ende des Jahres ist für die Musikwirtschaft weiterhin mit einem gravierenden Szenario und Umsatzverlusten von bis zu -59 Prozent zu rechnen.

### Trends und Herausforderungen

Audio-Streaming ist weiterhin Wachstumsmotor für die deutsche Musikindustrie: In der Corona-Krise (1. HJ 2020) ist das Segment um 21 Prozent gewachsen (Quelle: Bundesverband Musikindustrie 2020).

Der Live-Sektor ist hingegen stark bedroht: Hier ist noch nicht absehbar, unter welchen Bedingungen und wann größere Veranstaltungen 2021 wieder möglich sein werden.

### Umsatzprognose für die Musikwirtschaft 2020 in Mrd. EUR



2018

2019\*

2020\*

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



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

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

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

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



# Buchmarkt



Erwerbstätige 2019:

**113.507**

Umsatz 2019:

**14,3 Mrd. Euro**

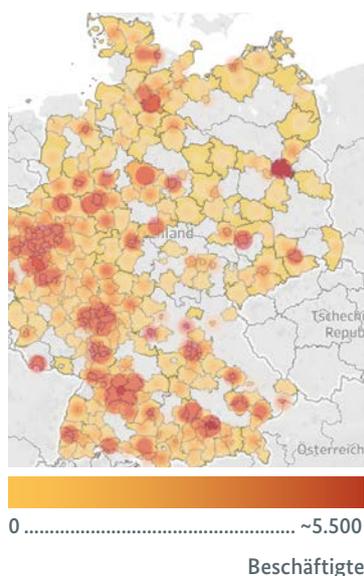
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -34 %**

## Buchmarkt 2019 in Zahlen

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

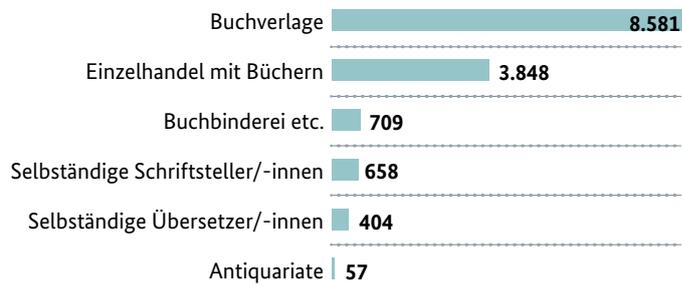
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zum Buchmarkt in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>17.450</b>	<b>5,6 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>14.257</b>	<b>7,2 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>113.507</b>	<b>5,4 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>68.824</b>	<b>5,0 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	51.374	4,8 %
Selbständige**	17.450	5,6 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>44.683</b>	<b>6,1 %</b>
Mini-Selbständige***	29.291	7,9 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	15.392	4,3 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>5.549</b>	<b>4,7 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

## Buchmarkt 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

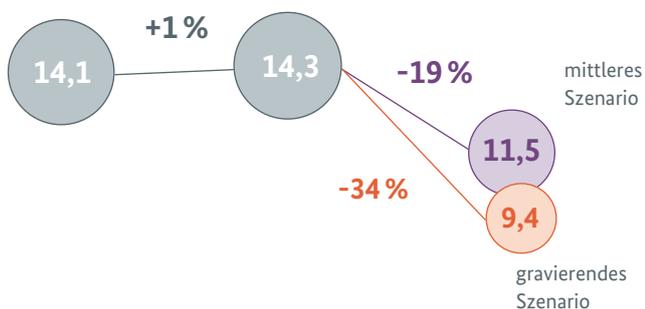
### Prognose 2020

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

### Trends und Herausforderungen

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

### Umsatzprognose für den Buchmarkt 2020 in Mrd. EUR



2018

2019\*

2020\*

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



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

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

Alexander Skipis, Hauptgeschäftsführer des  
Börsenvereins des Deutschen Buchhandels

Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020



# Kunstmarkt



Erwerbstätige 2019:

**49.224**

Umsatz 2019:

**2,2 Mrd. Euro**

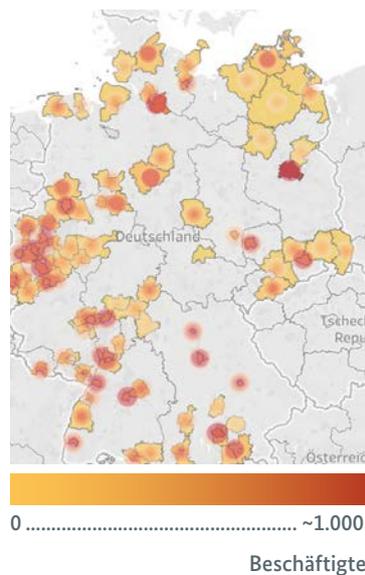
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -64 %**

## Kunstmarkt 2019 in Zahlen

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

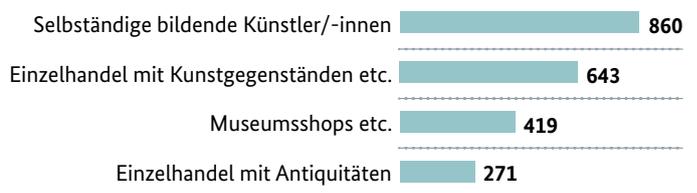
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zum Kunstmarkt in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>12.390</b>	<b>4,0 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>2.192</b>	<b>1,1 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>49.224</b>	<b>2,3 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>17.679</b>	<b>1,3 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	5.289	0,5 %
Selbständige**	12.390	4,0 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>31.545</b>	<b>4,3 %</b>
Mini-Selbständige***	27.921	7,5 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	3.624	1,0 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>1.292</b>	<b>1,1 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

## Kunstmarkt 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

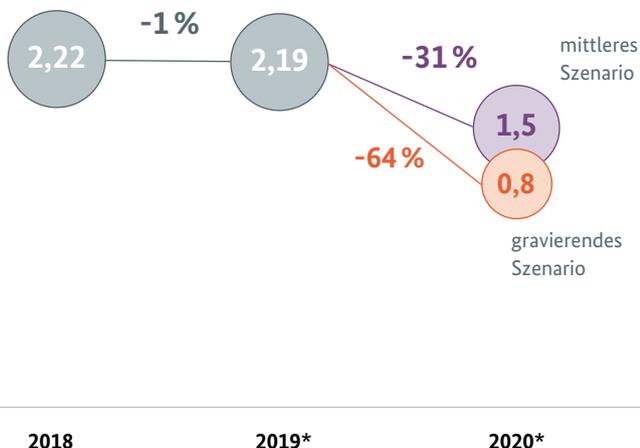
### Prognose 2020

Gallerieschließungen, reduzierte Öffnungszeiten, Absagen von Kunstmessen sowie das Fernbleiben internationaler Besucher/-innen und Käufer/-innen werden im Kunstmarkt im mittleren Szenario einen Umsatzrückgang von bis zu 31 Prozent verursachen. Bei einem erneuten Lockdown ist mit dem gravierenden Szenario (-64 Prozent) zu rechnen.

### Trends und Herausforderungen

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

### Umsatzprognose für den Kunstmarkt 2020 in Mrd. EUR



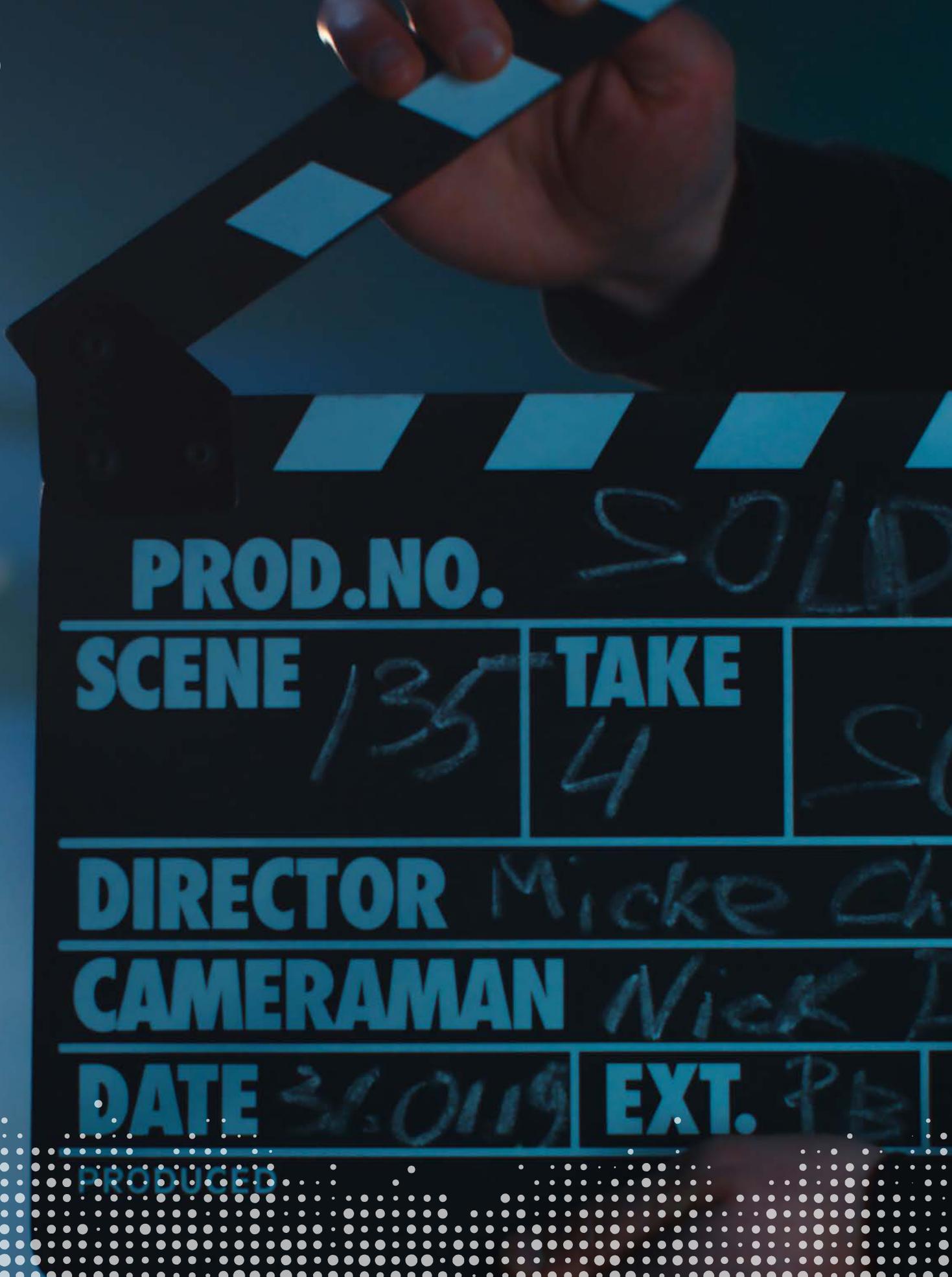
Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



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

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



**PROD.NO.**

SOLD

**SCENE**

135

**TAKE**

4

SO

**DIRECTOR**

Micke Ch

**CAMERAMAN**

Nick A

**DATE**

3.01.19

**EXT.**

PE

PRODUCED

# Filmwirtschaft



Erwerbstätige 2019:

**122.458**

Umsatz 2019:

**10,0 Mrd. Euro**

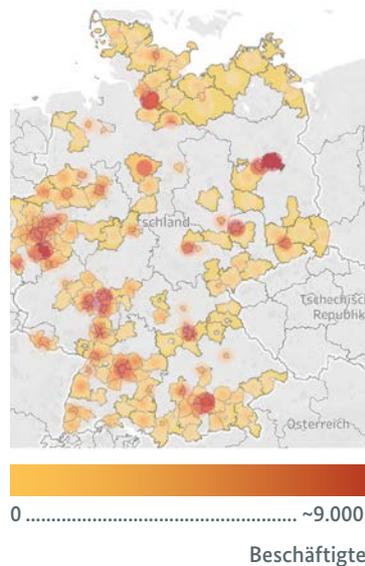
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -72 %**

## Filmwirtschaft 2019 in Zahlen

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

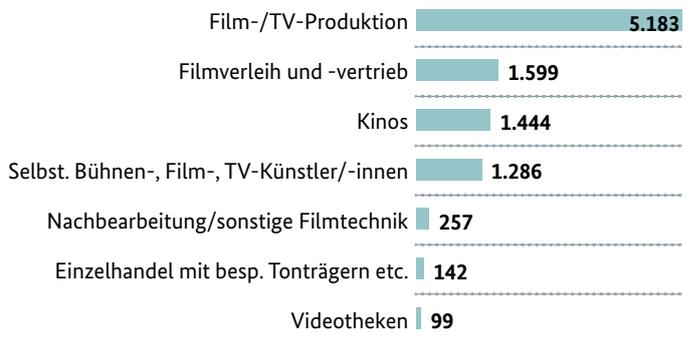
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zur Filmwirtschaft in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>19.975</b>	<b>6,4 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>10.011</b>	<b>5,1 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>122.458</b>	<b>5,8 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>63.264</b>	<b>4,6 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	43.289	4,1 %
Selbständige**	19.975	6,4 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>59.194</b>	<b>8,1 %</b>
Mini-Selbständige***	37.860	10,2 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	21.334	6,0 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>7.473</b>	<b>6,3 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

## Filmwirtschaft 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

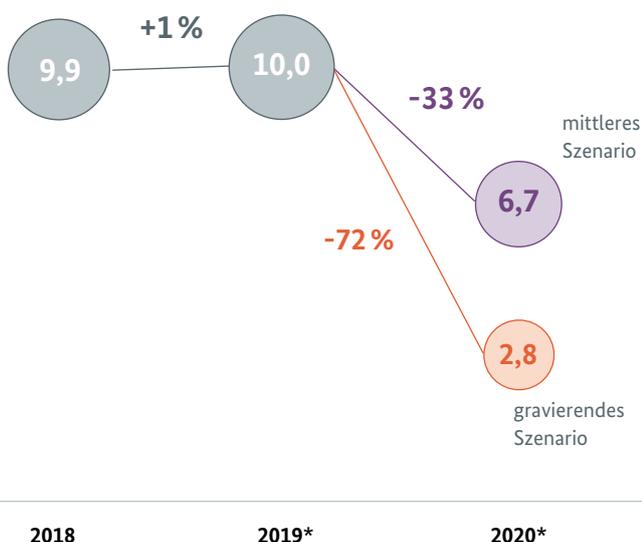
### Prognose 2020

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

### Trends und Herausforderungen

Während es für viele Kinobetreiber darum geht, die Krise schlicht zu überleben, sind andere Bereiche weniger stark betroffen. Viele Produktionsunternehmen konnten im Sommer 2020 ihre Arbeit wieder aufnehmen. Die Film- und Fernsehproduktionen laufen im Sommer 2020 auf Hochtouren. Ein erneuter Lockdown im Herbst würde die Branche hart treffen.

### Umsatzprognose für die Filmwirtschaft 2020 in Mrd. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



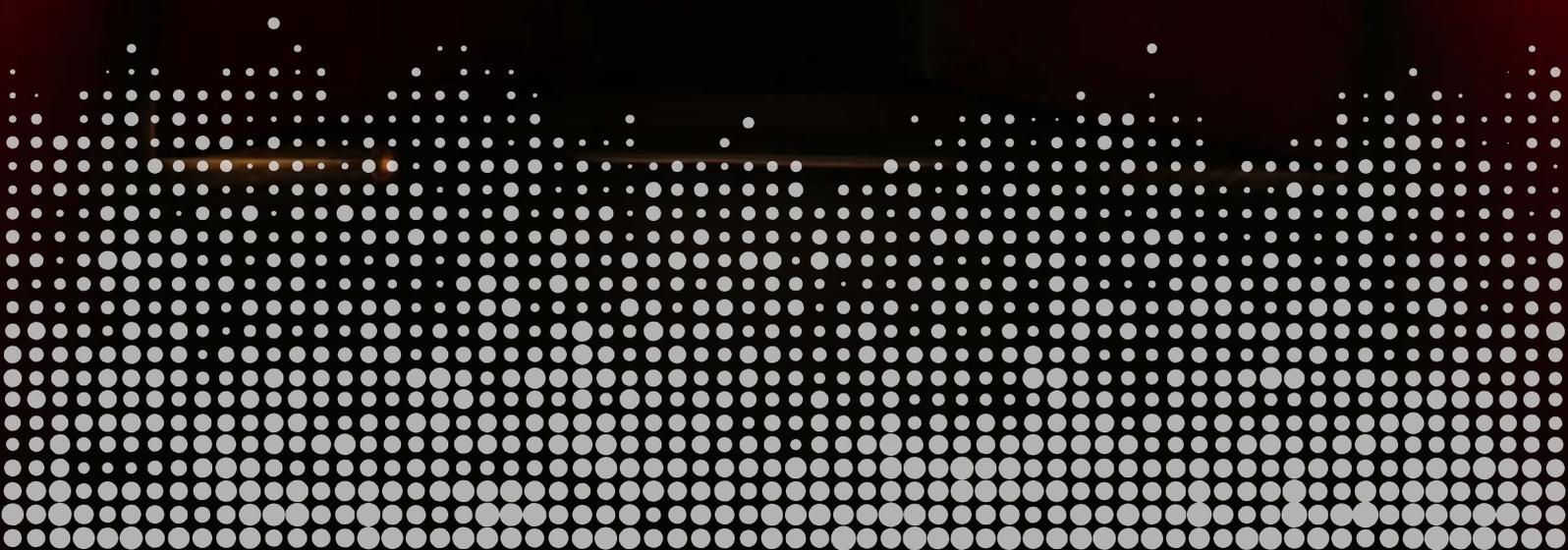
„Die Corona-Krise trifft die Filmbranche von zwei Seiten: Durch die Kinoschließungen ist die wichtigste Auswertungsstufe der Branche weggebrochen. Dazu kommen die Ladenschließungen – dadurch ist der in Deutschland wichtige Home-Entertainment-Markt mit Blu-rays und DVDs eingebrochen. Auf der Produktionsseite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

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

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

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

ON ON  
AIR AIR



# Rundfunkwirtschaft



Erwerbstätige 2019:

**65.983**

Umsatz 2019:

**10,9 Mrd. Euro**

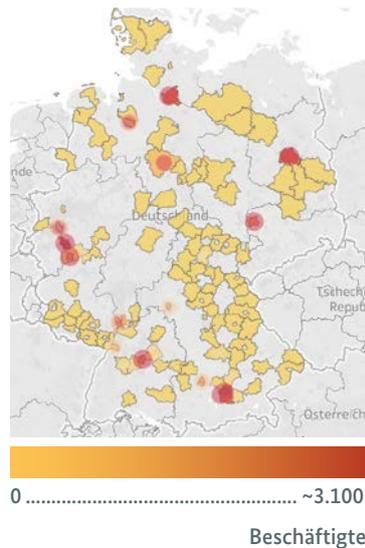
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -17 %**

## Rundfunkwirtschaft 2019 in Zahlen

In der Rundfunkwirtschaft (ohne Öffentlich-Rechtliche) wurden im Jahr 2019 Gesamtumsätze in Höhe von rund 10,9 Mrd. EUR generiert. Der mit Abstand größte Umsatzanteil (79 Prozent) wird dabei durch die privaten TV-Veranstalter erzielt. Zudem zählen die privaten Hörfunkveranstalter sowie selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen zum Teilmarkt. Insgesamt sind 65.983 Personen in der Rundfunkwirtschaft erwerbstätig, davon 42.053 Kernerwerbstätige und 23.930 geringfügig Erwerbstätige.

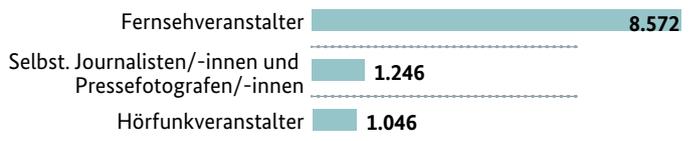
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zur Rundfunkwirtschaft in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>17.091</b>	<b>5,5 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>10.864</b>	<b>5,5 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>65.983</b>	<b>3,1 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>42.053</b>	<b>3,1 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	24.962	2,4 %
Selbständige**	17.091	5,5 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>23.930</b>	<b>3,3 %</b>
Mini-Selbständige***	22.349	6,0 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	1.581	0,4 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>8.135</b>	<b>6,9 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net



# Rundfunkwirtschaft 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

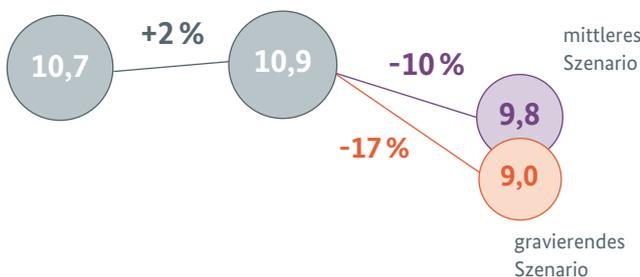
## Prognose 2020

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

## Trends und Herausforderungen

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

## Umsatzprognose für die Rundfunkwirtschaft 2020 in Mrd. EUR



2018

2019\*

2020\*

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

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

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

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

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



# Markt für Darstellende Künste



Erwerbstätige 2019:

**111.300**

Umsatz 2019:

**5,7 Mrd. Euro**

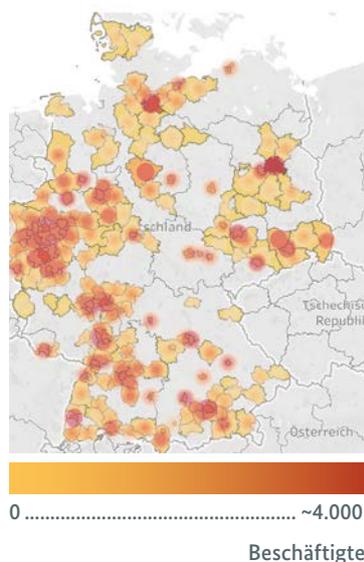
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -75 %**

## Markt für Darstellende Künste 2019 in Zahlen

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

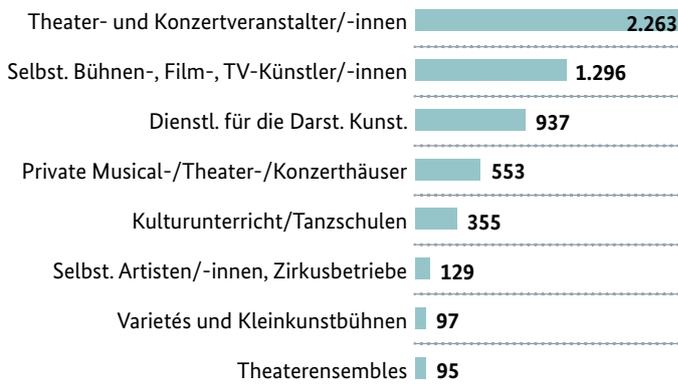
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zum Markt für Darstellende Künste in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>21.212</b>	<b>6,8 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>5.724</b>	<b>2,9 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>111.300</b>	<b>5,3 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>48.578</b>	<b>3,5 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	27.366	2,6 %
Selbständige**	21.212	6,8 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>62.722</b>	<b>8,6 %</b>
Mini-Selbständige***	40.835	11,0 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	21.887	6,1 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>8.247</b>	<b>7,0 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

# Markt für Darstellende Künste 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

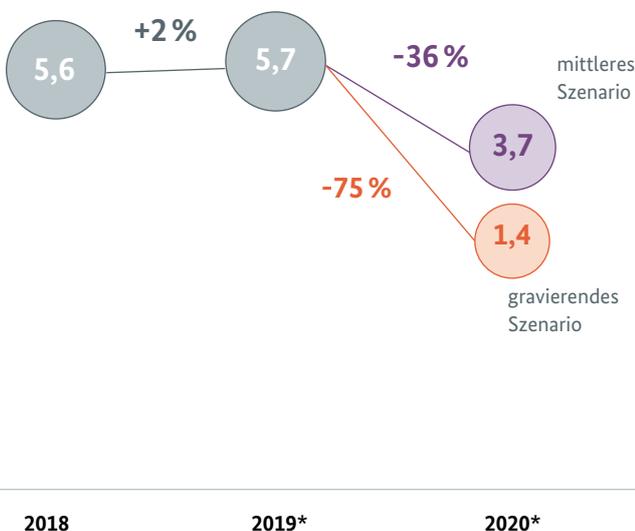
## Prognose 2020

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

## Trends und Herausforderungen

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

## Umsatzprognose für den Markt für Darstellende Künste 2020, in Mrd. EUR



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

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

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



# Designwirtschaft



Erwerbstätige 2019:

**275.395**

Umsatz 2019:

**20,9 Mrd. Euro**

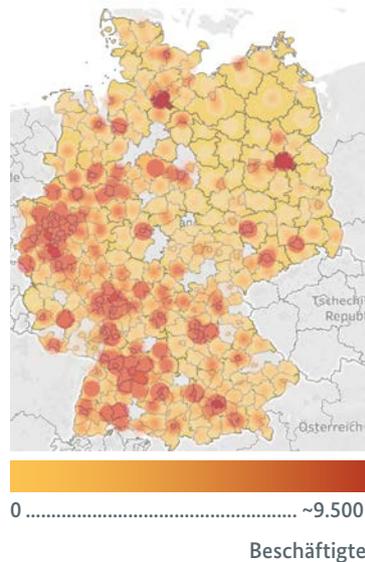
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -38 %**

## Designwirtschaft 2019 in Zahlen

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

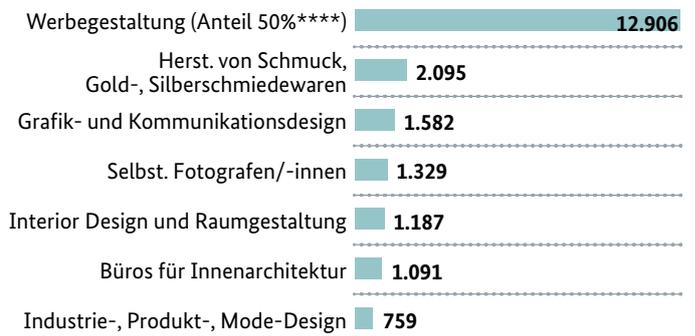
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zur Designwirtschaft in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>60.481</b>	<b>19,4 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>20.949</b>	<b>10,7 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>275.395</b>	<b>13,1 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>153.570</b>	<b>11,2 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	93.089	8,8 %
Selbständige**	60.481	19,4 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>121.826</b>	<b>16,7 %</b>
Mini-Selbständige***	65.138	17,5 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	56.688	15,9 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>10.745</b>	<b>9,1 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige= Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige= Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500EUR Jahresumsatz.

\*\*\*\*Nach Definition der Designwirtschaft im Rahmen des Berichts wird die WZ 70.40.1 Werbegestaltung umsatzseitig zu 50 Prozent zugerechnet.

Karte: www.standortmonitor.net

## Designwirtschaft 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

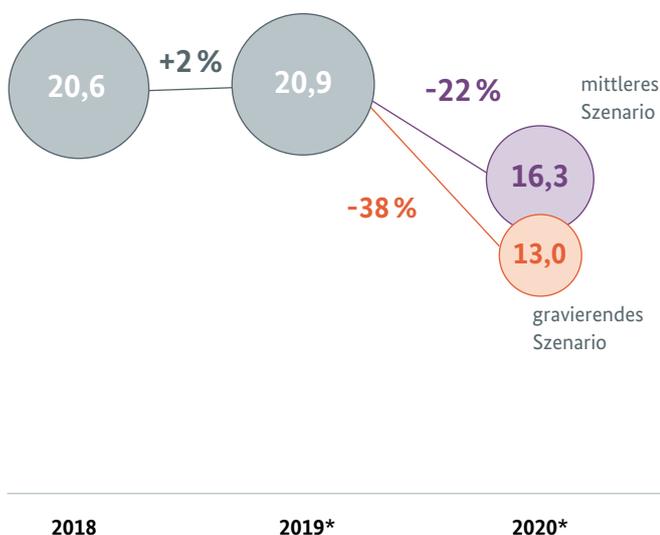
### Prognose 2020

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

### Trends und Herausforderungen

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

### Umsatzprognose für die Designwirtschaft 2020 in Mrd. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



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

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

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

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



# Architekturmarkt



Erwerbstätige 2019:

**176.382**

Umsatz 2019:

**12,4 Mrd. Euro**

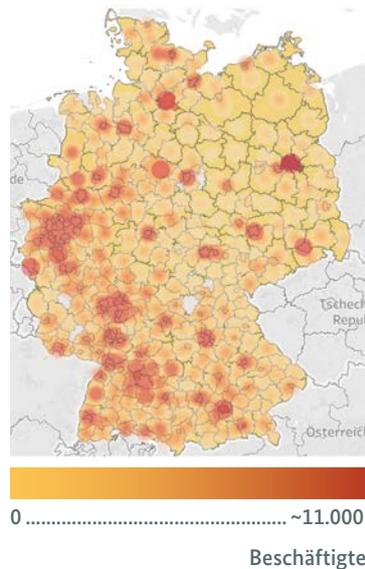
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -14 %**

## Architekturmarkt 2019 in Zahlen

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

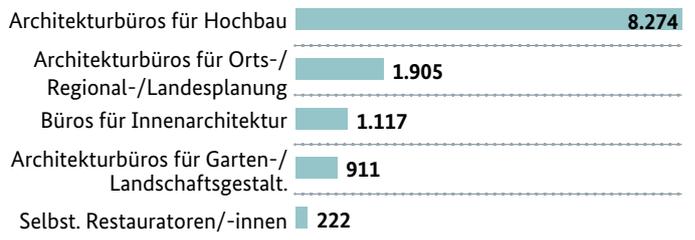
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zum Architekturmarkt in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>38.395</b>	<b>12,3 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>12.427</b>	<b>6,3 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>176.382</b>	<b>8,4 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>136.910</b>	<b>10,0 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	98.515	9,3 %
Selbständige**	38.395	12,3 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>39.472</b>	<b>5,4 %</b>
Mini-Selbständige***	19.902	5,4 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	19.570	5,5 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>7.882</b>	<b>6,7 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

# Architekturmarkt 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

## Prognose 2020

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

## Trends und Herausforderungen

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

## Umsatzprognose für den Architekturmarkt 2020 in Mrd. EUR



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

Dipl.-Ing. Gerhard Zach,  
Präsident Verband Deutscher Architekten  
VDA e.V.

Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

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

Dr. Thomas Welter,  
Bundesgeschäftsführer Bund  
Deutscher Architekten BDA.

Quelle: Goldmedia Befragung, Sep. 2020

2018

2019\*

2020\*

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



# Pressemarkt



Erwerbstätige 2019:

**245.168**

Umsatz 2019:

**30,0 Mrd. Euro**

Umsatzprognose 2020:

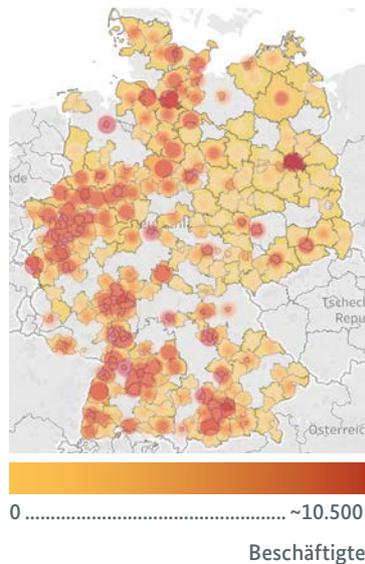
**Bis zu -14 %**

## Pressemarkt 2019 in Zahlen

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

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

### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zum Pressemarkt in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>31.082</b>	<b>10,0%</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>30.019</b>	<b>15,3%</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>245.168</b>	<b>11,7%</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>141.568</b>	<b>10,3%</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	110.486	10,4%
Selbständige**	31.082	10,0%
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>103.600</b>	<b>14,2%</b>
Mini-Selbständige***	28.098	7,6%
geringfügig Beschäftigte (gB)	75.502	21,2%
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>12.774</b>	<b>10,8%</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR

Verlegen von Zeitungen	<b>10.505</b>
Verlegen von Zeitschriften	<b>8.596</b>
Einzelhandel mit Zeitschriften/Zeitungen	<b>3.986</b>
Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	<b>3.624</b>
Verlegen von Adressbüchern etc.	<b>1.473</b>
Selbst. Journalisten/-innen/ Pressefotografen/-innen	<b>1.247</b>
Korrespondenz-/Nachrichtenbüros	<b>589</b>

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

## Pressemarkt 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

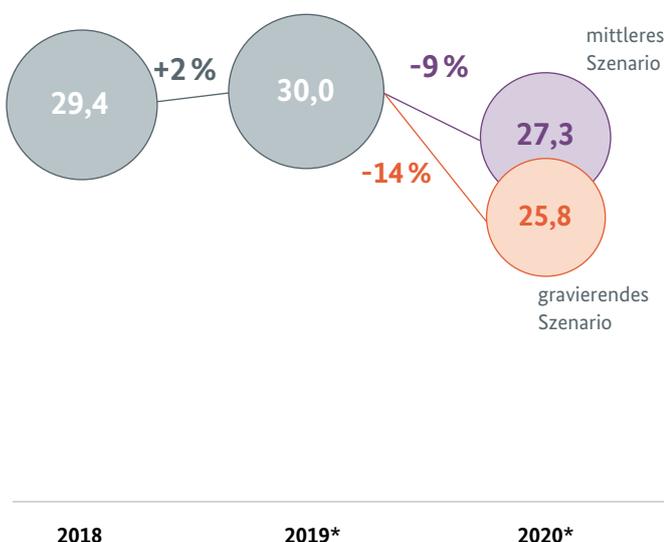
### Prognose 2020

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

### Trends und Herausforderungen

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

### Umsatzprognose für den Pressemarkt 2020 in Mrd. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



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

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

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

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



# Werbemarkt



Erwerbstätige 2019:

**277.249**

Umsatz 2019:

**29,6 Mrd. Euro**

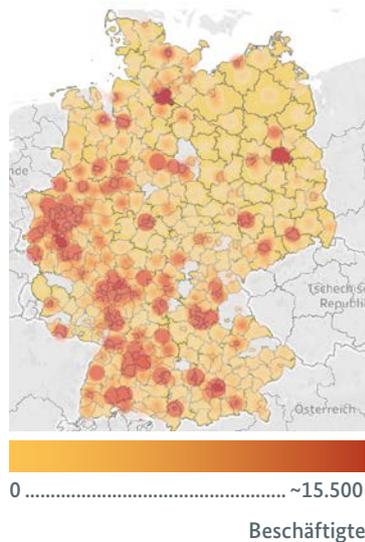
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -15 %**

## Werbemarkt 2019 in Zahlen

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

### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zum Werbemarkt in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>29.142</b>	<b>9,3 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>29.633</b>	<b>15,1 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>277.249</b>	<b>13,2 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>157.869</b>	<b>11,5 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	128.727	12,1 %
Selbständige**	29.142	9,3 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>119.380</b>	<b>16,4 %</b>
Mini-Selbständige***	24.704	6,6 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	94.676	26,6 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>11.866</b>	<b>10,1 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR

Werbeagenturen/Werbegestaltung	<b>25.098</b>
Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	<b>4.535</b>

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

## Werbemarkt 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

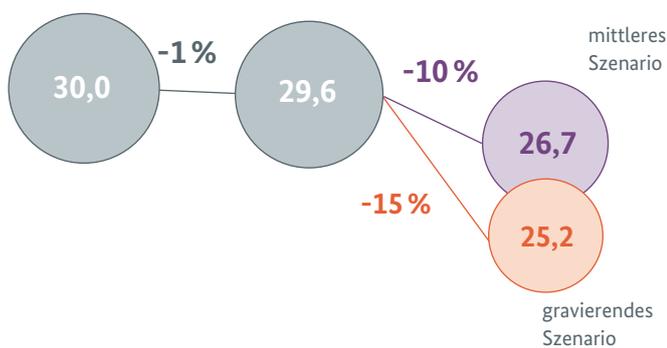
### Prognose 2020

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

### Trends und Herausforderungen

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

### Umsatzprognose für den Werbemarkt 2020 in Mrd. EUR



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

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

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

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

2018

2019\*

2020\*

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



# Software-/Games- Industrie



Erwerbstätige 2019:

**545.714**

Umsatz 2019:

**50,2 Mrd. Euro**

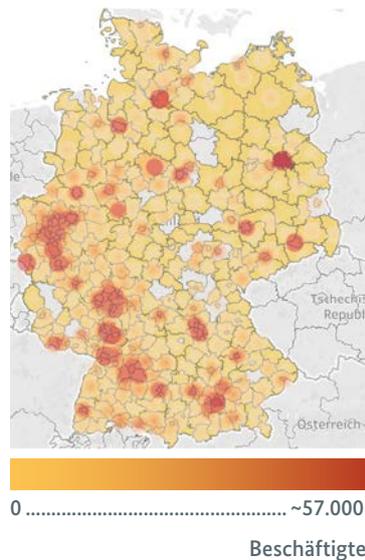
Umsatzprognose 2020:

**Bis zu -10 %**

## Software-/Games-Industrie 2019 in Zahlen

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

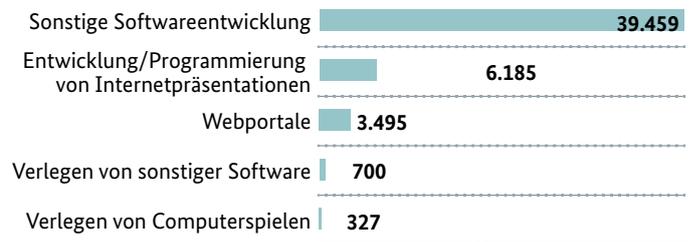
### Regionale Verteilung der Beschäftigten (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), 06/2019



### Eckdaten zur Software-/Games-Industrie in Deutschland 2019\*

Kategorie	2019*	Anteil an KKW
<b>Anzahl der Unternehmen</b>	<b>41.963</b>	<b>13,4 %</b>
<b>Umsatz (in Mio. EUR)</b>	<b>50.166</b>	<b>25,5 %</b>
<b>Gesamterwerbstätige</b>	<b>545.714</b>	<b>26,0 %</b>
<b>Kernerwerbstätige</b>	<b>471.983</b>	<b>34,4 %</b>
sv-pflichtig Beschäftigte (svB)	430.020	40,6 %
Selbständige**	41.963	13,4 %
<b>Geringfügig Erwerbstätige</b>	<b>73.731</b>	<b>10,1 %</b>
Mini-Selbständige***	44.774	12,0 %
geringfügig Beschäftigte (gB)	28.957	8,1 %
<b>Bruttowertschöpfung (in Mio. Eur)</b>	<b>36.712</b>	<b>31,1 %</b>

### Umsatz nach WZ-Klassen 2019\* in Mio. EUR



Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;

\*eigene Berechnungen Goldmedia, nach: Destatis 2020a,b,c; Rundungsdifferenzen möglich; Anteilswerte berechnet am Gesamtwert der KKW mit Doppelzählung;

\*\*Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige mit >17.500 EUR Jahresumsatz; \*\*\*Mini-Selbständige = Unternehmenssteuerpflichtige bis 17.500 EUR Jahresumsatz.

Karte: www.standortmonitor.net

## Software-/Games-Industrie 2020: Herausforderungen, Trends und Prognose

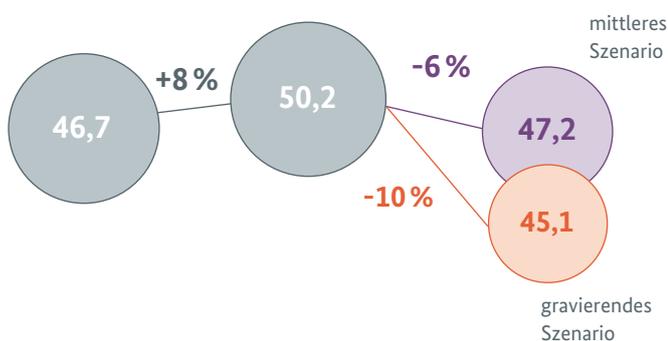
### Prognose 2020

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

### Trends und Herausforderungen

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

### Umsatzprognose für die Software-/Games-Industrie 2020, in Mrd. EUR



2018

2019\*

2020\*

Quelle: Goldmedia, HMS, Prof. Wink;  
\*Werte 2019 geschätzt. Prognose 2020 auf Basis der Szenarien des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2020



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

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

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

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



# Resiliente Märkte: Streaming, Podcasts, Games

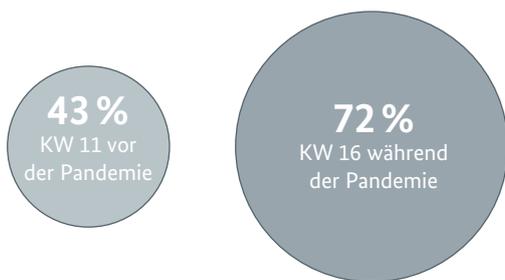
*Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist 2020 stark von der Pandemie betroffen und verbucht teilweise immense Umsatzverluste. In der Krise zeigen sich jedoch auch resiliente Märkte, die trotz der Pandemie wachsen und sogar vom zwischenzeitlichen Lockdown profitieren konnten.*

## Resiliente Märkte: Video-Streaming (SVOD)

Abonnementbasierte Videoangebote (SVOD\*) verzeichneten 2020 einen deutlichen Nutzungsanstieg und gehören zu den „Gewinnern“ der Pandemie. Zeitweise lag die durchschnittliche wöchentliche Streaming-Nutzung bei über 70 Prozent (Basis: Onliner mit Zugang zu SVOD-Angeboten). Rund 26 Prozent der Gesamtbevölkerung ab 14 Jahren nutzen SVOD täglich (1. Hj. 2020) (Quelle: Goldmedia VOD-Ratings.com). 2019 erzielten die Streaming-Anbieter in Deutschland einen Umsatz von

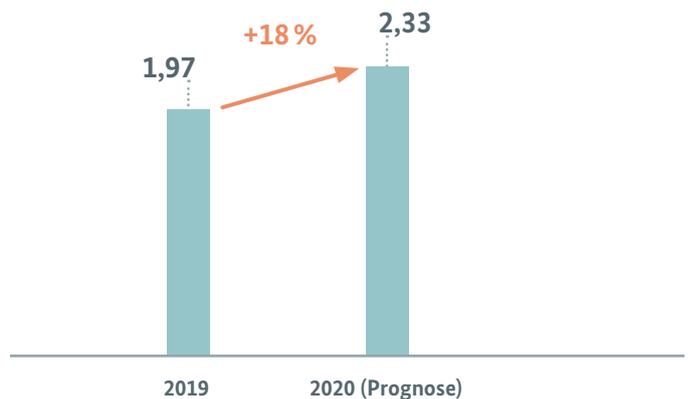
rund 1,97 Mrd. EUR. 2020 wird der Markt für abonnementfinanzierte Streaming-Dienste (SVOD) voraussichtlich um weitere 18 Prozent auf dann 2,33 Mrd. EUR wachsen. Amazon Prime Video (33 Prozent) und Netflix (23 Prozent) waren in Q2/2020 mit deutlichem Abstand die Marktführer im deutschen Markt bei der Zahl der SVOD-Abonnenten und -Abonnentinnen (Quelle: Goldmedia VOD-Ratings.com).

### Wöchentliche Streaming-Nutzung (SVOD\*) in Deutschland, 2020

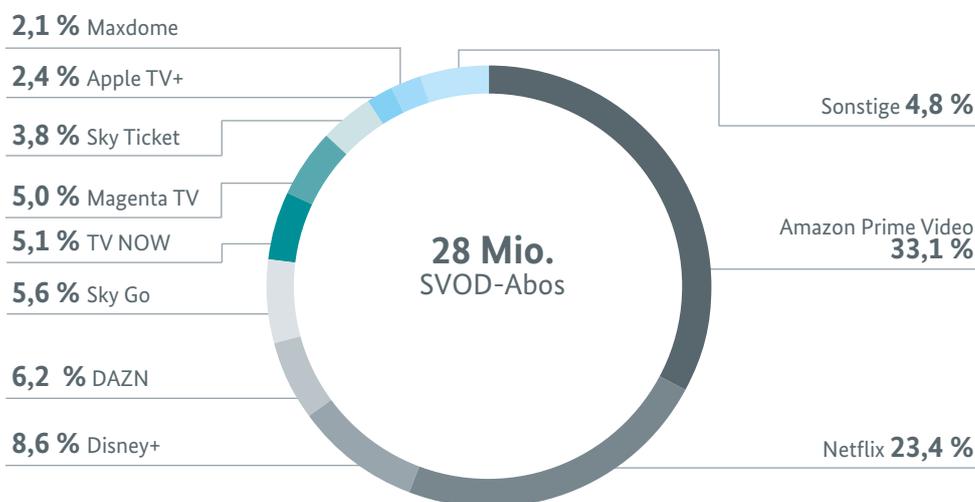


Basis: Onliner ab 14 J. mit Zugang zu SVOD-Angeboten

### Umsatz Video-Streaming (SVOD) in Deutschland, 2019/20, in Mrd. EUR



### Marktanteile von SVOD-Abonnements in Deutschland, Q2/2020

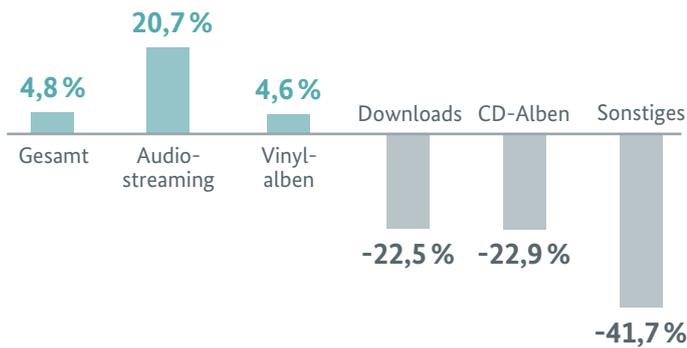


## Resiliente Märkte: Audio-Streaming

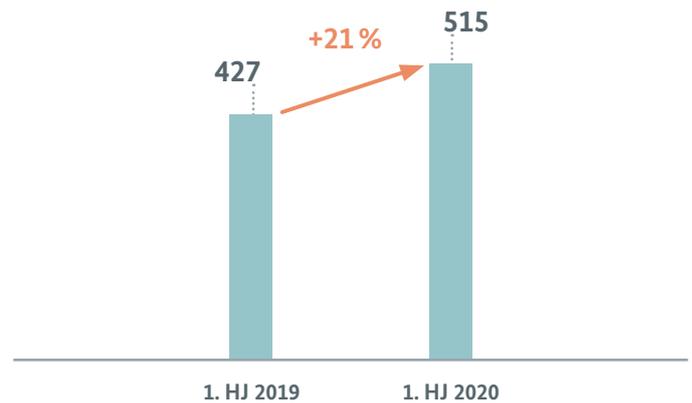
Trotz der Corona-Krise wuchs der Umsatz der deutschen Musikindustrie im 1. Hj. 2020. Insgesamt wurden durch Musik-Streaming und den Verkauf von Tonträgern 784 Mio. EUR Erlöst: 4,8 Prozent mehr als im Vorjahreszeitraum. Der Umsatzrückgang von CD-Alben (-22,9 Prozent) wurde durch die Krise weiter beschleunigt, auch digitale Down-

loads zeigten sich rückläufig (-22,5 Prozent). Diese Umsatzeinbußen wurden aber vom weiterhin wachstumsstarken Audio-Streaming (+20,7 Prozent) deutlich kompensiert. Mit rund 515 Mio. EUR macht das Segment inzwischen zwei Drittel des Gesamtmarktes aus (Quelle: Bundesverband Musikindustrie e.V.).

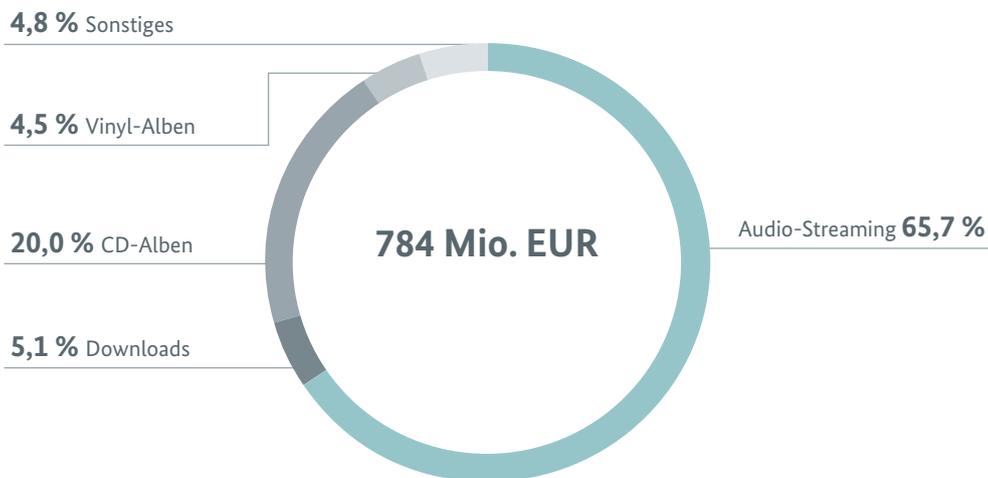
Wachstum in der deutschen Musik-Industrie im 1. HJ 2020 ggü. 1. HJ 2019



Umsatz Audio-Streaming in Deutschland 1. HJ. 2019/20, in Mio. EUR



Verteilung der Umsätze in der deutschen Musikindustrie im 1. HJ 2020



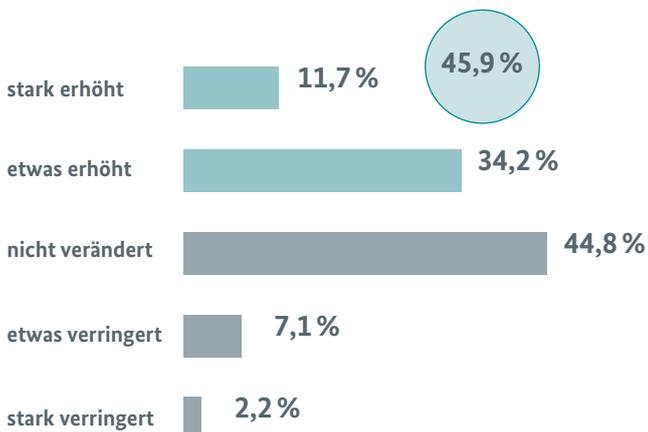
## Resiliente Märkte: Podcasts

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

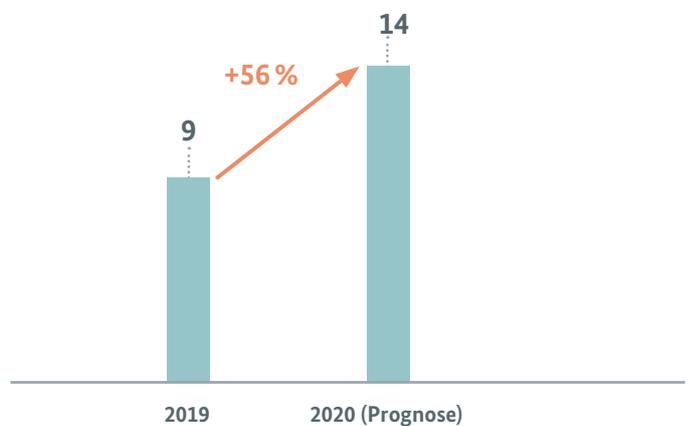
Auch die ökonomische Bedeutung von Podcasts nimmt zu – wenngleich derzeit noch auf vergleichsweise niedrigem Niveau. Laut Bundesverband Digitale Wirtschaft e.V. (BVDW) werden die Podcast-Werbeumsätze 2020 trotz der Krise auf 14 Mio. EUR ansteigen – ein Plus von 56 Prozent im Vergleich zum Vorjahr (Quelle: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

### Veränderung der Podcast-Nutzung in Deutschland seit Beginn der Covid-19-Pandemie, in Prozent

Stand: Juli 2020, Basis: Podcast-Nutzer/-innen



### Podcast-Werbeumsätze in Deutschland 2019/20 in Mio. EUR



## Resiliente Märkte: Games

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

Steigende Nutzung, wachsende Umsätze: Im Vergleich zum Vorjahr sind im ersten Halbjahr 2020 die Umsätze mit Games (inkl. Hardware) um

27 Prozent und damit auf über 3,7 Mrd. EUR gestiegen (Quelle: game 2020). Daher blickt die Games-Branche positiv in die Zukunft und rechnet für das Jahr 2020 insgesamt mit einer Umsatzsteigerung. Einige Games-Unternehmen gehen sogar davon aus, wirtschaftlich betrachtet Rekordwerte zu erzielen (Quelle: Gameswirtschaft 2020, Gamesmarkt 2020).

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

### Anteil der zumindest gelegentlichen Nutzer/-innen digitaler Spiele in Deutschland 2019/20

Basis: Personen ab 16 J.



### Entwicklung der Games-Umsätze in Deutschland, 1. HJ. 2019/20, in Mrd. EUR





# Regionale Schwerpunkte und Cluster

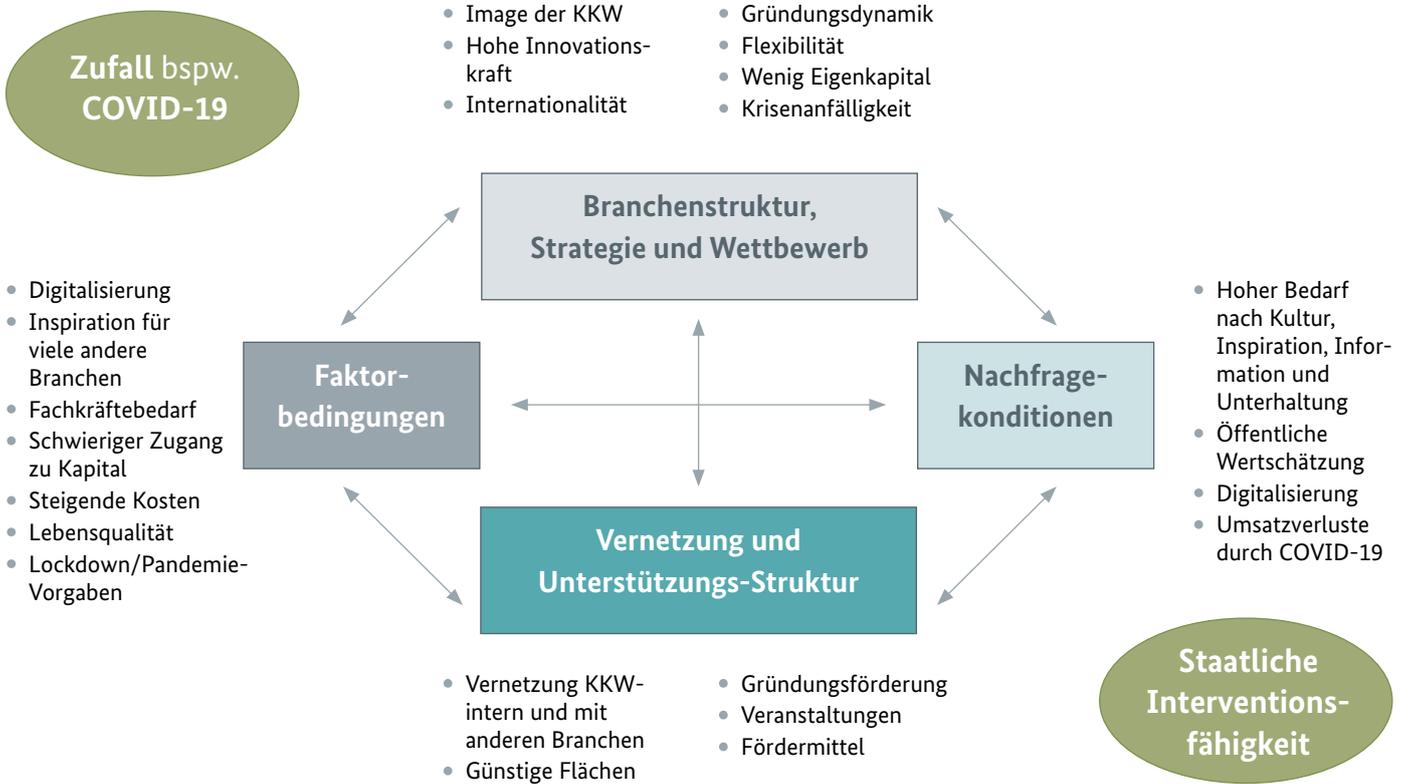
*Die Kultur- und Kreativwirtschaft verteilt sich in Deutschland auf zahlreiche regionale Cluster. Eine regionale Analyse der Beschäftigtenzahlen zeigt auf, wo die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland besonders stark vertreten ist und wo sie dynamisch wächst.*

## Standortbedingungen für die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland

Die Standortbedingungen und regionalen Cluster der dt. Kultur- und Kreativwirtschaft sind zum einen durch die internen Strukturen, Strategien und Wettbewerbsverhältnisse geprägt. Zum anderen werden sie durch Vernetzungs- und Unterstützungsstrukturen determiniert. Zudem spielen

Faktorbedingungen wie Wissensressourcen und die Verfügbarkeit von Fachkräften sowie Nachfragekonditionen eine wichtige Rolle. Darüber hinaus sind „Zufälle“ wie das Auftreten von Covid-19 sowie die staatliche Interventionsfähigkeit wichtige Faktoren, um die Situation der KKW zu verstehen.

### Standortbedingungen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2020

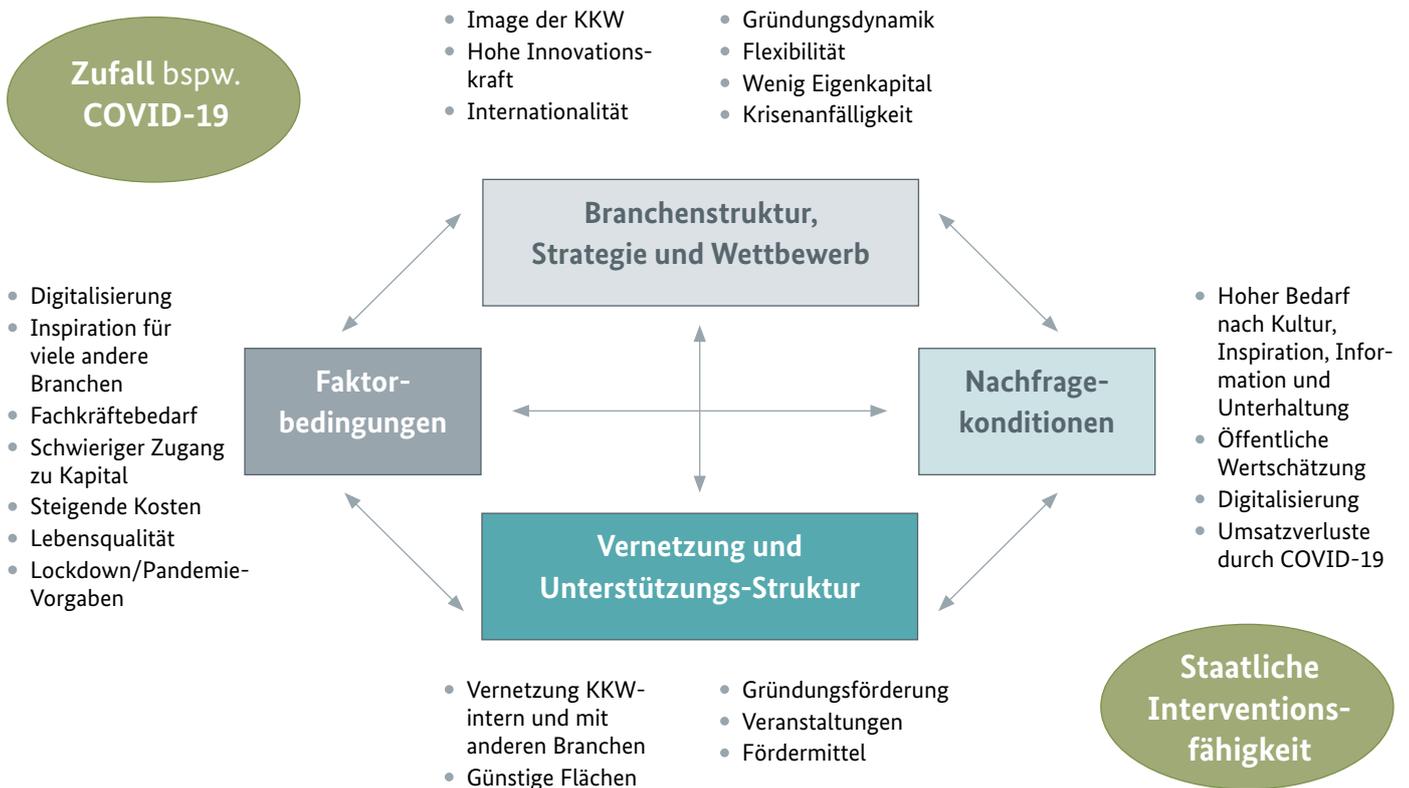


## Die Kultur- und Kreativwirtschaft als Magnet für andere Branchen

Die Kultur- und Kreativwirtschaft zieht als Cluster nicht nur andere KKW-Unternehmen an. Vielmehr wirken die Angebote und Dienste der KKW besonders attraktiv auf viele andere Branchen. Daher kommt der KKW eine **Querschnittsfunktion** zu, die Standorte insgesamt attraktiver macht. Insbe-

sondere in Zeiten der Digitalisierung und Virtualisierung von Arbeitsplätzen spielt es keine Rolle mehr, wo gearbeitet wird. Dann gewinnen Standorte an Attraktivität, wo es viele inspirierende Kulturangebote gibt. Daher hat die KKW **Magnetfunktion** für alle Cluster- und Standortaktivitäten.

### Modell der Querschnitts- und Magnetfunktion der Kultur- und Kreativwirtschaft für andere Branchencluster an einem Standort



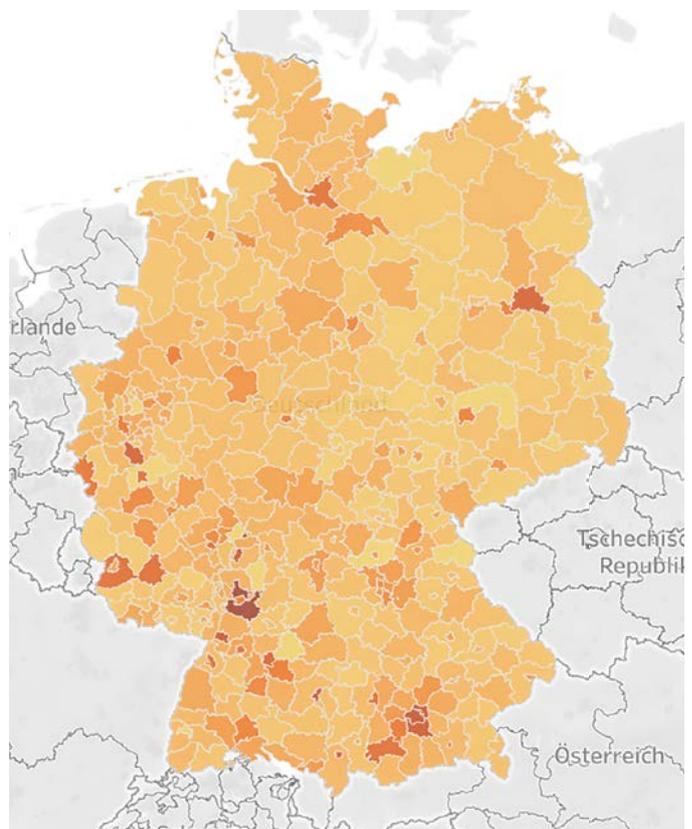
## Regionaler Beschäftigtenanteil

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

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

	Kreis/Kreisfreie Stadt	Anteil KKW-Beschäftigte Q2/2019
1	Rhein-Neckar-Kreis	9,8%
2	München	7,8%
3	Ulm	7,8%
4	Karlsruhe	7,6%
5	Landkreis München	7,6%
6	Darmstadt	7,5%
7	Köln	7,0%
8	Offenbach am Main	6,9%
9	Kempten (Allgäu)	6,8%
10	Berlin	6,8%

Anteil der Beschäftigten\* in der KKW  
an der Gesamtwirtschaft,  
Q2/2019



## Wachstumsbetrachtung des regionalen KKW-Beschäftigtenanteils

Kreis/Kreisfreie Stadt	CAGR** des Anteils KKW-Beschäftigter Q2/2019
1 Cochem-Zell	19,3%
2 Trier-Saarburg	18,3%
3 Vogelsbergkreis	12,1%
4 Peine	10,6%
5 Weilheim-Schongau	9,3%
6 Nürnberger Land	9,2%
7 Germersheim	9,1%
8 Freising	8,6%
9 Westerwaldkreis	7,6%
10 Frankenthal (Pfalz)	7,0%

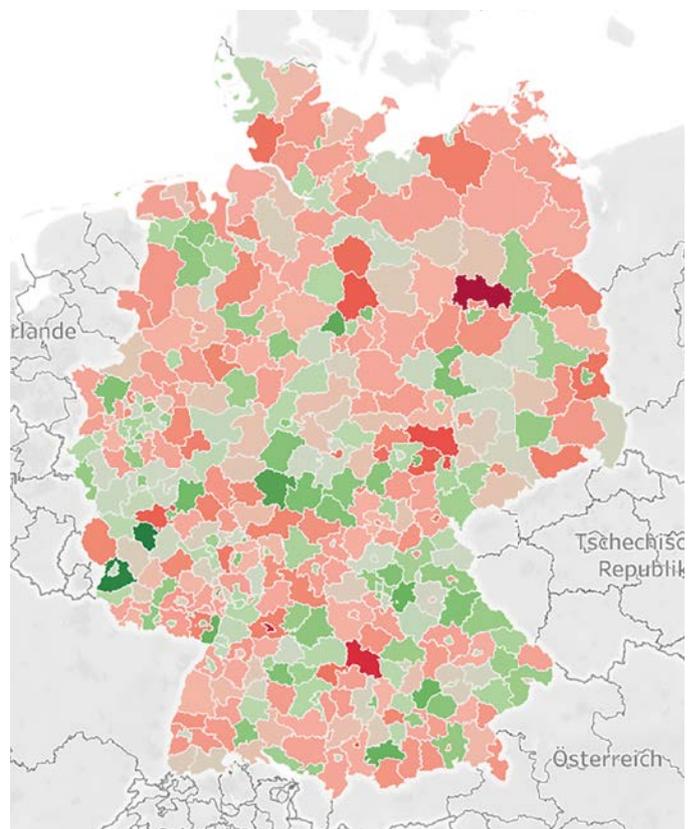
Die Kultur- und Kreativwirtschaft entwickelt sich auch abseits der Großstädte und Ballungsräume vielerorts sehr dynamisch. Dies zeigt eine Betrachtung des Wachstums des Beschäftigtenanteils: So stieg der Anteil der KKW-Beschäftigten\* an der Gesamtwirtschaft zwischen 2009 und 2019 in einigen Kreisen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

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

Ø-Wachstum des Beschäftigtenanteils in der KKW an der Gesamtwirtschaft, 2009-2019



CAGR\*\* 2009 – 2019: Anteil Beschäftigte in der KKW an der Gesamtwirtschaft



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

\*Beschäftigung = sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte

\*\* CAGR (Compound Annual Growth Rate) = Durchschnittliche jährliche Wachstumsrate



# Ausblick auf die Langfassung des Berichts

*Detaillierte Analyse der Covid-19-Auswirkungen in allen Teilmärkten  
der Kultur- und Kreativwirtschaft*

*Fokus: Games-Markt*

*Analyse der Bedeutung von Kreativität und der Creative Economy  
für den Standort Deutschland*

*Best-Practice-Analyse zur Förderung von nichttechnischen Innovationen*



## Detailanalyse Filmwirtschaft: Auswirkungen von COVID-19

Im Langbericht des KKW-Monitorings wird für jeden Teilmarkt eine Detailanalyse durchgeführt.

Segmente	Temporäre Auswirkungen durch Covid-19	Dauer der Erholungsphase	Langfristige Perspektive/ Systemeffekt
<b>Home Video (enthält die WZ-Gruppen: Einzelhandel Bild- und Tonträger, Videotheken)</b>	Obwohl der stationäre Handel zeitweilig geschlossen war, hat der Boom der Streaming-Dienste, des Online-Versandhandels und der Downloads (Electronic Sell Through) von Filmen in den ersten sechs Monaten 2020 zu einem Umsatzplus geführt.	Je länger die Pandemie anhält und je länger die Ausgehmöglichkeiten beschränkt bleiben, desto attraktiver bleibt der Konsum von Filmen zu Hause.	Das Streaming- und Online-Videoangebot hat sich am Markt durch die Pandemie noch stärker entwickelt als vorhergesagt.
<b>Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen</b>	Produktionsunternehmen mussten in und nach der Lockdown-Phase Dreharbeiten unterbrechen und verschieben, teilweise auch ganz absagen. Dies hat zu Umsatzeinbrüchen geführt. Sie werden im Jahresdurchschnitt ca. 20 Prozent betragen, unterscheiden sich aber sehr nach Unternehmen und Genre. Kinoproduktionen sind am stärksten betroffen.	Die Erholungsphase begann bereits im Juni 2020. Das Produktionsvolumen wird nach Ende der Pandemie das Vor-Corona-Niveau voraussichtlich wieder erreichen. Die Umsatzeinbrüche 2020/21 werden nur teilweise wieder aufgefangen.	Durch die zusätzlichen Hygiene-schutzmaßnahmen mussten Drehabläufe neu durchdacht und optimiert werden. Dies kann Filmproduktionen künftig zugutekommen.
<b>Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik</b>	Die Umsätze der Film-Postproduktions-Branche spiegeln die der Produktionsunternehmen mit einer zeitlichen Verzögerung von zwei bis drei Monaten. Der Grad der Betroffenheit ist je nach Unternehmen unterschiedlich.	Die Erholungsphase begann im August 2020 und wird sich bis zum nächsten Jahr fortsetzen.	Lerneffekte beim Remote-Arbeiten im Homeoffice werden bleiben.
<b>Kino</b>	Die Kinobetriebe sind hart getroffen. Ihre Umsätze im ersten Halbjahr brachen um mehr als die Hälfte ein.	Die Erholungsphase begann mit Wiedereröffnung der Kinos. Wegen nach wie vor bestehender Beschränkungen, der Ängste der Kinobesucher vor Ansteckung und des Verschiebens von Startterminen publikumsträchtiger Filme werden signifikante Umsatzeinbrüche bleiben, bis die Pandemie endet.	Trotz der staatlichen Hilfsprogramme besteht die Gefahr einer Marktkonsolidierung.
<b>Filmverleih und -vertrieb (ohne Videotheken)</b>	Soweit Verleiheinnahmen aus dem Kino generiert werden, spiegelt sich die Situation der Kinobetriebe. Soweit Verleiher Einnahmen aus dem Verkauf von TV-, Streaming- und Home-Video-Lizenzen generieren, gibt es deutlich geringere Einbußen.	Mit Bezug auf den Anteil des Verleihs an Kinoeinnahmen werden, wie bei Kino auch, die Umsatzeinbrüche während der Pandemie später nicht mehr kompensiert werden können. Die Erholung dauert bis zum Ende der Pandemie.	Gerade kleinere Indie-Verleihunternehmen könnten trotz staatlicher Hilfen insolvent werden.
<b>Selbst. Bühnen-, Film-, Hörfunk- &amp; Fernsehkünstler/-innen sowie sonstige Darstellende Kunst</b>	Dreharbeiten, Theateraufführungen und Proben sowie Bühnenauftritte wurden zwischen Mitte März und Anfang Juni 2020 bzw. teils noch später gestoppt. Während Dreharbeiten oft nur verschoben wurden, sind Auftritte oft endgültig abgesagt bzw. zulasten anderer Auftritte verschoben worden.	Die Erholung begann bei Filmschauspieler/-innen im Juni 2020, im Theater und im Kleinkunstabereich hat sie erst im Juli und dies auch nur sehr zögerlich begonnen. Die Umsatzeinbrüche während der Pandemie werden später kaum kompensiert werden können.	Angesichts der zu befürchtenden Marktkonsolidierung im Bereich der Auftrittsmöglichkeiten (Theater, Clubs, Kleinkunstabühnen etc.) wird ein Verdrängungswettbewerb zulasten der weniger bekannten Künstler/-innen stattfinden.

## FOKUS Games: Abbildung des deutschen Games-Markts

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

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

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

### Umsätze der Software-/Games-Industrie insgesamt und der Games-Branche im Vergleich (2018)



## Fokus Games: Abbildung der Games-Branche in der amtlichen Statistik

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

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

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

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

### Ausgewählte Teilbereiche von WZ 32.40.0 „Herstellung von Spielwaren“

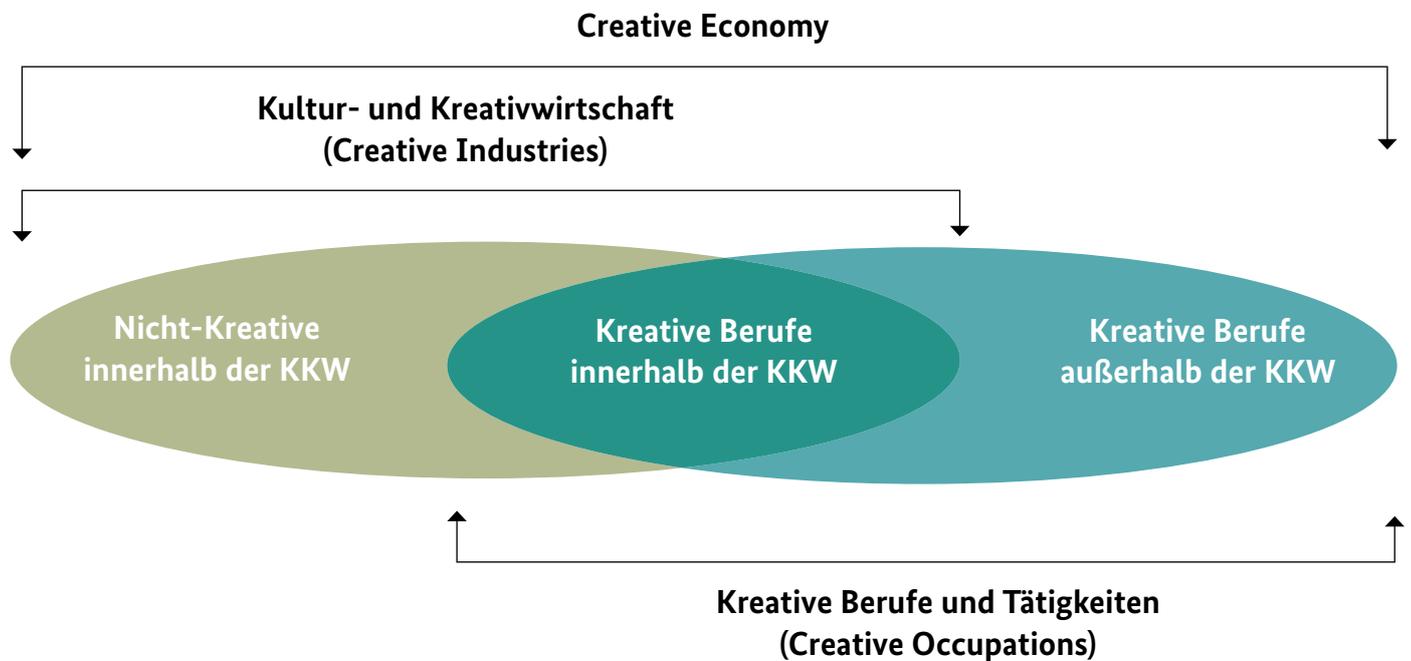
- Herstellung von Spielfiguren
- Herstellung von Musikspielzeuginstrumenten
- Herstellung von Brettspielen und ähnlichen Spielen
- **Herstellung von elektronischen Spielen: Schach usw.**
- Herstellung von Flippern, Münzspielautomaten, Billardspielen, Glücksspieltischen usw.
- Herstellung von Gesellschaftsspielen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

Quelle: Destatis 2008

## Creative Economy am Standort Deutschland

Zahlreiche kreative Berufe und Tätigkeiten (Creative Occupations) sind auch außerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft (Creative Industry) zu finden (z. B. Designer in der Automobilindustrie). Hierzu werden wir abschätzen, in welcher Zahl und in welchen Branchen kreative Berufe in und außer-

halb der KKW anzutreffen sind. Damit wird erstmals die Zahl der Erwerbstätigen in der Creative Economy am Standort Deutschland bestimmt, die weit über die bislang betrachteten Teilmärkte hinausgeht.



## Förderung nichttechnischer Innovationen

Mit dem 2019 gestarteten Innovationsprogramm für Geschäftsmodelle und Pionierlösungen (IGP) fördert das BMWi marktnahe, nichttechnische Innovationen insb. aus der Kultur und Kreativwirtschaft. Zuvor lag der Fokus auf Technologieförderung.

Im Rahmen des KKW-Monitorings werden internationale Best-Practice-Beispiele zur Unterstützung von nichttechnischen Innovationen für Unternehmen sowie u. a. im Rahmen der Regional- und Städteplanung zusammengestellt.

### Übersicht: Ausgewählte internationale Beispiele für die Förderung nichttechnischer Innovationen

Ort	Bezeichnung	Kurzbeschreibung
<b>Nationale Ansätze</b>		
<b>Korea</b>	Flagship Project Support Program (FPSP)	Förderung von Open-Platform-Modellen und der Entwicklung neuer Geschäftsmodelle u. a. in den Bereichen Smart Cars, Internet of Things und VR. Mit Hilfe des Programms sollen KMU Markteintrittsbarrieren überwinden und Innovation gefördert werden.
<b>Österreich</b>	evolve/Dienstleistungsinitiative der Forschungsförderungsgesellschaft (FFG)	Die Initiative „evolve“ fasst Einzelförderungen der Kreativwirtschaft in einem Gesamtkonzept zusammen. Dazu gehören u. a. monetäre Projektförderungen, eine niedrigschwellige Kooperationsförderung zwischen Kreativwirtschaft und traditioneller Wirtschaft sowie Beratung/Trainings. Die Dienstleistungsinitiative der FFG fördert zudem innovative Dienstleistungsprojekte im Rahmen bestehender F&E-Programme.
<b>Schweden</b>	Generator Sverige	Initiative zur Förderung der KKW in Schweden. Mitglieder sind verschiedene schwedische Regionen. Ziel: Erhöhung der Wahrnehmung für die KKW und ihre regionalen Akteure, Schaffung eines Netzwerks zwischen Entwicklern und Unternehmen sowie zwischen den einzelnen Regionen und dem Staat, Identifikation von Best Practice und Transformation in politische Empfehlungen.
<b>UK</b>	Creative Industries Clusters Programme	Gezielte Vernetzung der KKW mit anderen Sektoren, Förderung von neun F&E-Partnerschaften im Vereinigten Königreich, Fünf-Jahres-Programm mit einem Förderbudget von 80 Mio. GBP.
<b>USA</b>	Advanced Manufacturing	Förderung neuer Geschäftsmodelle bei KMU sowie Steuererleichterungen.
<b>Lokaler und regionaler Fokus</b>		
<b>Niederlande</b> (Eindhoven, Amsterdam)	Living Labs, Smart/Sharing	Lokale Ansätze der Zusammenführung kreativer und technologischer Firmen.
<b>UK</b> (u. a. Leeds, Luton, Somerset/ Taunton, Warwick)	Creative Places	Diverse lokale Initiativen und Strategien zur Förderung des lokalen KKW-Clusters.
<b>Gezielter sektoraler Fokus der Übertragung kreativwirtschaftlicher Ideen</b>		
<b>EU-weit</b>	Cross4Health	Verknüpfung der KKW mit der Gesundheitswirtschaft u. a. in den Bereichen VR/AR und Gaming. Das dreijährige EU-Förderprogramm Cross4Health mit einem Gesamtbudget von 5 Mio. EUR endete im Juni 2020.

# Anhang

*Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft*

*Methodische Hinweise*

*Quellenverzeichnis*



## Zentrale Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft

## Zentrale Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) 2019 nach Teilmärkten

Segmente	Anzahl Unternehmen	Umsatz (in Mio. EUR)	Bruttowertschöpfung (in Mio. EUR)	Kernerwerbstätige	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig Beschäftigte	Mini-Selbständige
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)</b>	<b>258.790</b>	<b>174.085</b>	<b>106.398</b>	<b>1.235.767</b>	<b>976.977</b>	<b>299.467</b>	<b>300.044</b>
Gesamtwirtschaft	3.286.310	6.809.420	3.092.489	36.693.572	33.407.262	7.886.579	2.888.356
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	7,87%	2,56%	3,44%	3,37%	2,92%	3,80%	10,39%
<b>Aufgliederung nach Teilmärkten, Absolut- und Anteilswerte</b>							
1. Musikwirtschaft	14.670	9.039	6.197	54.769	40.099	15.741	20.370
	4,70%	4,60%	5,25%	3,99%	3,78%	4,41%	5,48%
2. Buchmarkt	17.450	14.257	5.549	68.824	51.374	15.392	29.291
	5,59%	7,25%	4,70%	5,01%	4,85%	4,32%	7,87%
3. Kunstmarkt	12.390	2.192	1.292	17.679	5.289	3.624	27.921
	3,97%	1,11%	1,09%	1,29%	0,50%	1,02%	7,51%
4. Filmwirtschaft	19.975	10.011	7.473	63.264	43.289	21.334	37.860
	6,40%	5,09%	6,33%	4,61%	4,08%	5,98%	10,18%
5. Rundfunkwirtschaft	17.091	10.864	8.135	42.053	24.962	1.581	22.349
	5,48%	5,52%	6,90%	3,06%	2,35%	0,44%	6,01%
6. Markt für Darstellende Künste	21.212	5.724	8.247	48.578	27.366	21.887	40.835
	6,80%	2,91%	6,99%	3,54%	2,58%	6,14%	10,98%
7. Designwirtschaft	60.481	20.949	10.745	153.57	93.089	56.688	65.138
	19,38%	10,65%	9,11%	11,19%	8,78%	15,90%	17,51%
8. Architekturmarkt	38.395	12.427	7.882	136.910	98.515	19.570	19.902
	12,30%	6,32%	6,68%	9,98%	9,29%	5,49%	5,35%
9. Pressemarkt	31.082	30.019	12.774	141.568	110.486	75.502	28.098
	9,96%	15,26%	10,83%	10,32%	10,42%	21,18%	7,55%
10. Werbemarkt	29.142	29.633	11.866	157.869	128.727	94.676	24.704
	9,34%	15,07%	10,06%	11,50%	12,14%	26,55%	6,64%
11. Software-/Games-Industrie	41.963	50.166	36.712	471.983	430.020	28.957	44.774
	13,45%	25,51%	31,12%	34,39%	40,55%	8,12%	12,04%
12. Sonstige	8.197	1.378	1.095	15.328	7.131	1.605	10.741
	2,63%	0,70%	0,93%	1,12%	0,67%	0,45%	2,89%
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft (mit Doppelzählung)</b>	<b>312.048</b>	<b>196.661</b>	<b>117.965</b>	<b>1.372.394</b>	<b>1.060.346</b>	<b>356.557</b>	<b>371.982</b>

## Anzahl der Unternehmen

### KKW nach Teilmärkten: Anzahl der Unternehmen, 2009 bis 2019\*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft	13.862	13.723	13.894	13.796	13.811	13.759	14.057	14.430	14.677	14.881	14.670
2. Buchmarkt	16.232	16.481	16.702	16.828	16.811	16.798	17.079	17.268	17.390	17.531	17.450
3. Kunstmarkt	13.763	13.464	13.422	13.203	13.153	12.794	12.752	12.874	12.752	12.649	12.390
4. Filmwirtschaft	18.312	17.956	18.199	18.282	18.440	18.267	18.624	19.075	19.639	20.218	19.975
5. Rundfunkwirtschaft	17.853	17.751	18.128	18.154	18.159	18.074	18.179	17.880	17.492	17.339	17.091
6. Markt für Darstellende Künste	14.993	15.402	15.982	16.497	17.004	17.473	18.249	19.080	19.929	20.786	21.212
7. Designwirtschaft	48.332	50.111	52.439	53.676	54.454	55.624	57.127	58.431	59.323	60.307	60.481
8. Architekturmarkt	39.956	40.159	40.702	40.762	40.205	40.040	39.849	39.691	39.144	38.723	38.395
9. Pressemarkt	34.317	33.564	33.498	33.131	32.557	32.119	32.341	32.241	31.828	31.590	31.082
10. Werbemarkt	37.082	35.330	34.577	33.448	32.107	30.855	30.221	30.220	29.892	29.562	29.142
11. Software-/ Games-Industrie	27.018	28.527	30.413	31.915	33.365	34.725	35.933	37.375	38.803	40.561	41.963
12. Sonstige	7.353	7.506	7.736	7.751	7.812	7.775	7.887	8.249	8.254	8.140	8.197
Summe mit Doppelzählung	289.073	289.974	295.692	297.442	297.877	298.302	302.298	306.813	309.122	312.287	312.048
Doppelte Wirtschaftszweige	50.594	50.440	51.402	51.627	51.525	51.336	51.859	52.330	52.523	52.938	53.258
<b>KKW (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>256.600</b>	<b>259.349</b>	<b>258.790</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	3.266.806	3.279.136	3.286.310
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	7,61 %	7,57 %	7,60 %	7,56 %	7,60 %	7,62 %	7,69 %	7,79 %	7,85 %	7,91 %	7,87 %

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

## Umsätze

### KKW nach Teilmärkten: Umsätze (in Mio. EUR), 2009 bis 2019\*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft	6.307	6.270	6.639	7.099	7.674	7.896	8.178	8.139	8.440	8.685	9.039
2. Buchmarkt	14.848	14.182	14.255	14.032	13.737	13.686	13.657	14.024	13.910	14.077	14.257
3. Kunstmarkt	2.146	2.332	2.341	2.316	2.292	2.091	2.170	2.249	2.252	2.223	2.192
4. Filmwirtschaft	8.734	8.925	9.283	9.228	9.060	9.328	9.844	9.572	9.987	9.874	10.011
5. Rundfunkwirtschaft	7.445	7.671	7.905	8.327	8.942	9.378	9.578	9.892	10.334	10.657	10.864
6. Markt für Darstellende Künste	3.316	3.478	3.742	3.909	3.971	4.262	4.502	4.770	5.244	5.604	5.724
7. Designwirtschaft	17.595	18.243	18.353	18.535	18.338	18.566	19.078	19.764	20.321	20.604	20.949
8. Architekturmarkt	7.967	8.031	8.708	8.813	9.130	9.554	10.236	10.700	11.348	11.943	12.427
9. Pressemarkt	31.341	31.398	31.711	31.931	31.065	30.657	30.133	30.054	29.820	29.416	30.019
10. Werbemarkt	25.508	25.714	24.929	24.965	25.175	26.130	27.033	29.405	30.078	29.975	29.633
11. Software-/ Games-Industrie	24.296	26.496	28.442	29.642	29.418	31.619	34.362	37.727	41.632	46.655	50.166
12. Sonstige	1.578	1.588	1.652	1.587	1.531	1.418	1.381	1.425	1.454	1.411	1.378
Summe mit Doppelzählung	151.080	154.327	157.960	160.385	160.332	164.586	170.151	177.720	184.820	191.123	196.661
Doppelte Wirtschaftszweige	16.751	16.993	16.990	17.047	17.178	17.691	18.084	18.906	19.633	20.072	22.576
<b>KKW (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>165.187</b>	<b>171.051</b>	<b>174.085</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	6.360.802	6.622.777	6.809.420
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	2,74 %	2,62 %	2,48 %	2,49 %	2,48 %	2,50 %	2,54 %	2,61 %	2,60 %	2,58 %	2,56 %

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

## Kernerwerbstätige KKW nach Teilmärkten: Kernerwerbstätige, 2009 bis 2019\*

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
1. Musikwirtschaft	46.827	46.698	46.627	46.533	47.493	47.941	48.496	50.533	52.147	54.001	54.769
2. Buchmarkt	78.846	76.860	79.504	78.846	78.157	75.917	73.048	71.836	71.031	69.111	68.824
3. Kunstmarkt	19.424	19.161	18.945	18.912	18.793	18.249	18.177	18.292	18.132	17.925	17.679
4. Filmwirtschaft	58.503	57.313	57.772	57.633	57.090	57.429	58.866	59.712	61.615	62.155	63.264
5. Rundfunkwirtschaft	38.890	38.881	39.694	39.865	41.353	41.688	42.477	42.420	42.351	42.293	42.053
6. Markt für Darstellende Künste	32.298	33.225	34.112	35.389	37.886	38.805	40.278	42.158	44.189	46.846	48.578
7. Designwirtschaft	125.452	125.878	128.427	131.767	134.274	137.262	141.297	145.593	149.893	152.551	153.570
8. Architekturmarkt	100.082	101.897	105.087	107.750	110.169	112.775	116.695	121.688	126.950	132.031	136.910
9. Pressemarkt	168.312	163.305	161.101	158.860	156.097	152.409	150.380	148.641	147.021	143.863	141.568
10. Werbemarkt	140.958	137.006	138.881	140.431	140.562	142.978	145.863	150.715	154.170	156.535	157.869
11. Software-/ Games-Industrie	243.807	251.708	268.456	299.427	321.092	337.923	358.800	381.364	408.169	439.474	471.983
12. Sonstige	15.346	14.991	15.182	15.436	15.548	15.104	15.140	15.376	15.433	15.388	15.328
Summe mit Doppelzählung	1.068.745	1.066.923	1.093.788	1.130.848	1.158.513	1.178.480	1.209.516	1.248.326	1.291.100	1.332.174	1.372.394
Doppelte Wirtschaftszweige	115.637	114.403	117.016	119.119	121.245	122.442	124.589	128.246	131.474	134.414	136.626
<b>KKW (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>1.159.626</b>	<b>1.197.760</b>	<b>1.235.767</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	35.431.779	36.149.364	36.693.572
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	3,10%	3,06%	3,07%	3,11%	3,16%	3,16%	3,19%	3,23%	3,27%	3,31%	3,37%

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

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

## Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte KKW nach Teilmärkten: Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB), 2009 bis 2019

Teilmarkt	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
1. Musikwirtschaft	32.965	32.975	32.733	32.737	33.682	34.182	34.439	36.103	37.470	39.120	40.099
2. Buchmarkt	62.614	60.379	62.802	62.018	61.346	59.119	55.969	54.568	53.641	51.580	51.374
3. Kunstmarkt	5.661	5.697	5.523	5.709	5.641	5.455	5.425	5.419	5.380	5.276	5.289
4. Filmwirtschaft	40.191	39.357	39.573	39.351	38.650	39.162	40.242	40.637	41.976	41.937	43.289
5. Rundfunkwirtschaft	21.037	21.130	21.566	21.711	23.194	23.614	24.298	24.540	24.859	24.954	24.962
6. Markt für Darstellende Künste	17.305	17.823	18.130	18.892	20.882	21.332	22.029	23.078	24.260	26.060	27.366
7. Designwirtschaft	77.120	75.767	75.988	78.091	79.820	81.639	84.170	87.162	90.570	92.244	93.089
8. Architekturmarkt	60.126	61.738	64.385	66.988	69.964	72.735	76.846	81.997	87.806	93.308	98.515
9. Pressemarkt	133.995	129.741	127.603	125.729	123.540	120.290	118.039	116.400	115.193	112.273	110.486
10. Werbemarkt	103.876	101.676	104.304	106.983	108.455	112.123	115.642	120.495	124.278	126.973	128.727
11. Software-/ Games-Industrie	216.789	223.181	238.043	267.512	287.727	303.198	322.867	343.989	369.366	398.913	430.020
12. Sonstige	7.993	7.485	7.446	7.685	7.736	7.329	7.253	7.127	7.179	7.248	7.131
Summe mit Doppelzählung	779.672	776.949	798.096	833.406	860.636	880.178	907.218	941.513	981.978	1.019.887	1.060.346
Doppelte Wirtschaftszweige	65.043	63.963	65.614	67.492	69.721	71.107	72.731	75.917	78.952	81.476	83.368
<b>KKW (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>	<b>938.411</b>	<b>976.977</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	32.870.228	33.407.262
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	2,59%	2,55%	2,56%	2,62%	2,67%	2,68%	2,71%	2,75%	2,81%	2,85%	2,92%

Quelle: Beschäftigungsstatistik, Bundesagentur für Arbeit 2020; eigene Berechnungen Goldmedia.

## Geringfügig Beschäftigte

### KKW nach Teilmärkten: Geringfügig Beschäftigte (GB), 2009 bis 2019

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

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

## Mini-Selbständige

### KKW nach Teilmärkten: Mini-Selbständige, 2009 bis 2019\*

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

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

Quelle: Veranlagungsstatistik, Destatis 2020b; eigene Berechnungen Goldmedia

## Bruttowertschöpfung

### KKW nach Teilmärkten: Bruttowertschöpfung (in Mio. EUR), 2009 bis 2019\*

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

Anmerkung: \*Werte für 2019 geschätzt.

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

## Umsatz pro Kernerwerbstätigem

### KKW nach Teilmärkten: Umsatz pro Kernerwerbstätigem (in EUR), 2009 bis 2019\*

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

Anmerkung: \*Werte basieren auf Schätzungen.

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

## Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten

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

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

Teilmarkt WZ 2018	Wirtschaftszweig	Anteilswert Unternehmen und Umsatz	Anteilswert Beschäftigte
<b>1. Musikwirtschaft</b>			
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	100	100
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	100	100
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.*	100	100
59.20.1	Tonstudios etc.	100	100
59.20.2	Tonträgerverlage	100	100
59.20.3	Musikverlage	100	100
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	100	100
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst*	100	100
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	100	100
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter*	100	100
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.*	100	10
<b>2. Buchmarkt</b>			
18.14	Buchbinderei etc.	100	100
47.61.	Einzelhandel mit Büchern	100	100
47.79.2	Antiquariate	100	100
58.11	Buchverlage	100	100
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	100	100
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	100	100
<b>3. Kunstmarkt</b>			
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	20	20
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	100	100
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	100	100
91.02	Museumshops etc.	100	8
<b>4. Filmwirtschaft</b>			
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.*	100	100
59.11	Film-/TV-Produktion	100	100
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	100	100
59.13	Filmverleih und -vertrieb	100	100
59.14	Kinos	100	100
77.22	Videotheken	100	100
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen*	100	100
<b>5. Rundfunkwirtschaft</b>			
60.10	Hörfunkveranstalter	100	40
60.20	Fernsehveranstalter	100	40
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen*	100	100

## Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten

Teilmarkt WZ 2018	Wirtschaftszweig	Anteilswert Unter- nehmen und Umsatz	Anteilswert Beschäftigte
<b>6. Markt für Darstellende Künste</b>			
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	100	100
90.01.1	Theaterensembles	100	10
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	100	100
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen*	100	100
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst*	100	100
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter*	100	100
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.*	100	10
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	100	100
<b>7. Designwirtschaft</b>			
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	100	100
71.11.2	Büros für Innenarchitektur*	100	100
73.11	Werbegestaltung*	50	50
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	100	100
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	100	100
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	100	100
<b>8. Architekturmarkt</b>			
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	100	100
71.11.2	Büros für Innenarchitektur*	100	100
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	100	100
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	100	100
90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	100	100
<b>9. Pressemarkt</b>			
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	100	100
58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	100	100
58.13	Verlegen von Zeitungen	100	100
58.14	Verlegen von Zeitschriften	100	100
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	100	100
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	100	100
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen*	100	100
<b>10. Werbemarkt</b>			
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung*	100	100
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	100	100
<b>11. Software- und Games-Industrie</b>			
58.21	Verlegen von Computerspielen	100	100
58.29	Verlegen von sonstiger Software	100	100
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	100	100
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	100	100
63.12	Webportale	100	100
<b>12. Sonstige</b>			
32.11	Herstellung von Münzen	100	100
32.13	Herstellung Fantasieschmuck	100	100
74.20.2	Fotolabors	100	100
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	100	100
91.01	Bibliotheken und Archive	100	8
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	100	8
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	100	8

## Bezugsgrößen und statistische Quellen

### Anzahl Unternehmen

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

### Umsatz

Der Umsatz wird ebenfalls anhand der Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes bestimmt. Der Begriff des Umsatzes schließt in der Umsatzsteuerstatistik denjenigen Teil des Umsatzes ein, der die steuerbaren Lieferungen und Leistungen eines Unternehmens enthält, und zwar für alle Unternehmen und Selbständige mit mehr als 17.500 EUR Jahresumsatz. Da die Umsatzsteuerstatistik auch die Erfassung der Umsätze je Wirtschaftszweig nach Umsatzgrößenklassen ermöglicht (acht Klassen beginnend von 17.501 EUR Jahresumsatz bis 50 Mio. EUR), kann die Kultur- und Kreativwirtschaft auch nach Größen strukturiert

untersucht werden. In Anlehnung an die EU-Definition der KMU-Unternehmen wird nach vier Unternehmenstypen differenziert: Kleinstunternehmen (bis 2 Mio. EUR Umsatz), kleine Unternehmen (>2 bis 10 Mio. EUR Umsatz), mittlere Unternehmen (>10 bis 50 Mio. EUR Umsatz) sowie große Unternehmen (über 50 Mio. EUR Umsatz). Aufgrund von datenschutzrechtlichen Bestimmungen dürfen Werte für einzelne Größenklassen bei geringen Fallzahlen nicht publiziert werden. Dies führt dazu, dass ein gewisser Teil an Unternehmen nicht zu einer der vier Unternehmensgrößenklassen zuordenbar ist. In der Regel sind dies, gemessen am Umsatz, hauptsächlich mittlere und große Unternehmen.

## Bruttowertschöpfung

Daten zur Bruttowertschöpfung werden in der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung (VGR) des Statistischen Bundesamtes ausgewiesen. Die Bruttowertschöpfung steht nur auf Ebene der Wirtschaftsabteilungen (Zweisteller) zur Verfügung und eignet sich deshalb nicht direkt für die Teilmarkt- bzw. Teilgruppenabgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft. Methodisch basiert die Berechnung auf den Werten der Bruttowertschöpfung der VGR. Hinzu kommt eine Gewichtung auf Basis der Umsatzverteilung aus der Umsatzsteuerstatistik, um den einzelnen Wirtschaftszweigen der Kultur- und Kreativwirtschaft individuelle Wertschöpfungswerte zuzuweisen. Bei den Vergleichsbranchen, wie beispielsweise dem Maschinenbau, werden die Daten ebenfalls aus der VGR entnommen. Eine Gewichtung auf Basis der Umsatzsteuerstatistik ist nicht notwendig, da es sich hier – anders als bei der Kultur- und Kreativwirtschaft – um homogene Branchen handelt, deren Bruttowertschöpfungswerte direkt in der VGR zur Verfügung gestellt werden.

## Erwerbstätigkeit

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

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

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

## Mini-Selbständige

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

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

## Prognosen 2019/2020

### Prognosen bis 2019

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

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

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

### Umsatzprognose 2020

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

„Im mittleren Szenario wird bei einer starken Betroffenheit nach wie vor davon ausgegangen, dass einigen Teilbranchen 30 bis 40 Prozent der jährlichen Einnahmen aufgrund ausbleibender Einkünfte entfallen. Eine mittlere Betroffenheit steht für Umsatzeinbußen von 20 bis 30 Prozent und eine niedrige Betroffenheit für 10 bis 20 Prozent. Dieses Szenario geht davon aus, dass starke wirtschaftliche Einschränkungen der Krise bis in den August zu erwarten sind und danach schrittweise eine Erholung der Wirtschaft stattfindet.

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

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

## Quellenverzeichnis

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

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

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

**Bundesagentur für Arbeit (2020):** Beschäftigungsstatistik, Zeitreihendaten zu den Berichtsjahren 2009 – 2019.

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

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

**Castendyk, Oliver/Müller, Juliane/Schwarz, Manuel (2020):** Die Games-Industrie in Deutschland 2018/2019. [Vorläufiger Titel]

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

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

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

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

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

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

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

**game (2020b):** Umsatz mit Spiele-Apps wächst im ersten Halbjahr um 23 Prozent.

Online unter: [www.game.de/umsatz-mit-spiele-apps-waechst-im-ersten-halb-jahr-um-23-prozent/](http://www.game.de/umsatz-mit-spiele-apps-waechst-im-ersten-halb-jahr-um-23-prozent/) [14.09.2020].

**Gamesmarkt (2020):** EA verzeichnet bestes Quartal seiner Geschichte.

Online unter: [beta.gamesmarkt.de/details/452640](http://beta.gamesmarkt.de/details/452640) [14.09.2020].

**Gameswirtschaft (2020):** Corona-Serie: „Zusätzliches Jahresgehalt für jeden Mitarbeiter“.

Online unter: [www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/corona-serie-vol2-erwartungen-2020/](http://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/corona-serie-vol2-erwartungen-2020/) [14.09.2020].

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

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

**Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2020):** Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie. Online unter: [https://kreativ-bund.de/wp-content/uploads/2020/04/200417\\_Kurzpaper\\_1.2\\_Betroffenheit\\_KKW1.pdf](https://kreativ-bund.de/wp-content/uploads/2020/04/200417_Kurzpaper_1.2_Betroffenheit_KKW1.pdf) [01.09.2020].

**Nielsen (2020):** Entwicklung der Bruttowerbespendings in den einzelnen Mediengattungen in Deutschland von Januar bis August 2020 (gegenüber dem Vorjahr). In: Statista.

Online unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/160579/umfrage/bruttowerbespendings-in-den-mediengattungen-gegenueber-vorjahr> [01.09.2020].

**ProSiebenSat.1 Media SE (2020):** Halbjahresfinanzbericht 2020. Online unter: [https://www.prosiebensat1.com/uploads/2020/07/30/P7S1\\_Q2\\_2020\\_DE.pdf](https://www.prosiebensat1.com/uploads/2020/07/30/P7S1_Q2_2020_DE.pdf) [29.09.2020].

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

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

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

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

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

