

Datenreport zur Kultur- und Kreativwirtschaft der Europäischen Metropolregion München (EMM)

1. Teilbericht EMM

Auftraggeber:

Europäische Metropolregion München (EMM)

Vorsitzender: Christian Ude (Münchner Oberbürgermeister)

mit Unterstützung von

FilmFernsehFonds Bayern, Landeshauptstadt München (Kulturreferat
und Referat für Arbeit und Wirtschaft) sowie IHK für München und
Oberbayern

Auftragnehmer:

Michael Söndermann

Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Köln

Stand: 22.8.2012

Inhalt

1	Einleitung.....	8
1.1	Hintergrund.....	8
1.2	Auftrag.....	9
1.3	Definition.....	10
2	Die Kultur- und Kreativwirtschaft im Überblick.....	14
2.1	Die Unternehmenslandschaft im Überblick.....	14
2.2	Die Wirtschaftsleistung im Überblick.....	15
2.3	Die Erwerbstätigkeit im Überblick.....	17
2.4	Die Beschäftigung im Überblick.....	18
3	Die Branchenprofile der Kultur- und Kreativwirtschaft.....	20
3.1	Die Unternehmenslandschaft im Branchenprofil.....	20
3.2	Die Wirtschaftsleistung im Branchenprofil.....	23
3.3	Der Erwerbstätigenmarkt im Branchenprofil.....	26
3.4	Die Beschäftigungsdynamik im Branchenprofil.....	29
4	Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft im statistischen Kurzprofil.....	32
4.1	Musikwirtschaft.....	32
4.2	Buchmarkt.....	34
4.3	Kunstmarkt.....	35
4.4	Filmwirtschaft.....	36
4.5	Rundfunkwirtschaft.....	38
4.6	Markt für darstellende Künste.....	39
4.7	Designwirtschaft.....	41
4.8	Architektur.....	43
4.9	Pressemarkt.....	45
4.10	Werbemarkt.....	46
4.11	Software-/Games-Industrie.....	47
5	Zusammenfassung.....	50

5.1	Empirische Befunde im Überblick.....	50
5.2	Die Beschäftigungsdynamik	54
5.3	Die Branchenprofile	56
5.4	Drei zentrale Merkmale der Kultur- und Kreativwirtschaft	59
6	Anhang	61
6.1	Quellenangaben	61
6.2	Tabellenwerk (extra Dokument).....	61

Abbildungen

Abbildung 1.1: Die elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft	11
Abbildung 1.2: statistische Zuordnung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Wirtschaftszweigen (WZ 2008)	11
Abbildung 2.1: Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in der Europäischen Metropolregion im Vergleich zum Bundesgebiet 2010	14
Abbildung 2.2: Film- und Rundfunkwirtschaft - die Spitzenmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM 2010	16
Abbildung 2.3: Eine zentrale Kennzahl: die Kultur- und Kreativwirtschaft im Verhältnis zur Gesamtwirtschaft – die EMM im Vergleich zum Bundesgebiet 2010	17
Abbildung 2.4: Der Lokalisationsquotient der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM 2010 ..	19
Abbildung 3.1: Kennzahlen zur Unternehmenslandschaft nach Teilmärkten 2010	20
Abbildung 3.2: Kennzahlen zur Wirtschaftskraft nach Teilmärkten 2010	23
Abbildung 3.3: Kennzahlen zum Erwerbstätigenmarkt nach Teilmärkten 2010	26
Abbildung 3.4: Wachstumsdynamik der Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich 2008-2011	29
Abbildung 3.5: Entwicklung der Beschäftigung nach Teilmärkten 2008-2011	30
Abbildung 4.1: Strukturdaten der Musikwirtschaft und Anteile am Bundesgebiet 2010	32
Abbildung 4.2: Strukturdaten des Buchmarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010	34
Abbildung 4.3: Strukturdaten des Kunstmarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010	35
Abbildung 4.4: Strukturdaten der Filmwirtschaft und Anteile am Bundesgebiet 2010	37
Abbildung 4.5: Strukturdaten der Rundfunkwirtschaft und Anteile am Bundesgebiet 2010 ...	38
Abbildung 4.6: Strukturdaten des Marktes für darstellende Künste und Anteile am Bundesgebiet 2010	40
Abbildung 4.7: Strukturdaten der Designwirtschaft und Anteile am Bundesgebiet 2010	42
Abbildung 4.8: Strukturdaten des Architekturmarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010 ...	43
Abbildung 4.9: Strukturdaten des Pressemarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010	45
Abbildung 4.10: Strukturdaten des Werbemarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010	46
Abbildung 4.11: Strukturdaten der Software-/Games Industrie und Anteile am Bundesgebiet 2010	48

Abbildung 5.1: Der Lokalisationsquotient der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM 2010 ..	53
Abbildung 5.2: Die Wachstumsdynamik der Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich 2008-2011	54
Abbildung 5.3: Verteilung der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten 2010	56
Abbildung 5.4: Verteilung des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten 2010	57
Abbildung 5.5: Verteilung Erwerbstätigkeit der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten 2010	58

1 Einleitung

1.1 Hintergrund

Zahlreiche Veröffentlichungen belegen eindrucksvoll, dass sich die Kultur- und Kreativwirtschaft immer stärker als ein wesentliches Wirtschaftssegment etablieren kann. Neben den Kulturwirtschaftsberichten, beauftragt durch die Bundesländer, wächst auch auf regionaler und kommunaler Ebene das Bewusstsein für die Bedeutung dieser eigenständigen Wirtschaftsbranche.

Auslöser für diese wachsende Aufmerksamkeit war die Erkenntnis, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft einen beachtlichen Beitrag zur Wirtschaftsleistung bringen kann. Nach Angaben der Bundesregierung¹ lag der Beitrag der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft zur Wertschöpfung im Jahr 2010 schätzungsweise bei etwas mehr als 63 Mrd. Euro, was einem Anteil von 2,6 Prozent am Bruttoinlandsprodukt (BIP) entspricht. Damit positioniert sie sich zwischen dem Fahrzeugbau (Schätzung 2010: 68 Mrd. Euro) und der Chemieindustrie (Schätzung 2010: 35 Mrd. Euro).

In der regionalen Wirtschaft wird die Kultur- und Kreativwirtschaft immer deutlicher als Impulsgeber für regionale Entwicklungen wahrgenommen. Die EMM kann hier bereits auf eine jahrzehntelange Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft verweisen, ohne dass diese bisher als eigenständige Branche wahrgenommen wurde.

Dieser Umstand ist der Tatsache geschuldet, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft als Querschnittsbranche nach wie vor nicht einfach zu verstehen ist. Als Querschnittsbranche umfasst sie so unterschiedliche Branchenfelder wie den Kunstmarkt, die Musikwirtschaft, den Markt für darstellende Künste oder auch die Designwirtschaft und die Werbemarkt. Unbestritten sind damit jeweils spezifische Rahmenbedingungen verbunden, die beachtet werden müssen. Doch im Zentrum all dieser Segmente steht ein Gemeinsames: ohne einen so genannten „schöpferischen Akt“, die Formulierung und Umsetzung einer wie auch immer gearteten „ästhetischen Idee“, die allen künstlerischen, literarischen, kulturellen, musischen, architektonischen oder kreativen Inhalten, Werken, Produkten, Produktionen oder Dienstleistungen zugrunde liegt, ist eine Verwertung und das Entstehen der entsprechenden Märkte nicht denkbar und nicht möglich. Zentrale Protagonisten sind deshalb zunächst Musiker, Schriftsteller, bildende Künstler, Schauspieler, Regisseure, Designer, Architekten, Journalisten, Werbetexter oder Gamesentwickler, deren Arbeitsergebnisse von den

¹ BMWi (2012): Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2010, Berlin

nachgeordneten Verwertern genutzt werden. Die Kreativen und Künstler/innen bilden so den Ausgangspunkt für die Aktivitäten der Branche insgesamt, wie für ihre verschiedenen Teilmärkte.

Die kultur- und kreativwirtschaftliche Vielfalt erschwerte zunächst die Erstellung von übergreifenden, allgemein aussagekräftigen empirischen Analysen. Es fehlte eine allgemein akzeptierte, einheitliche Begrifflichkeit. Mit ihrer „Empfehlung zur Festlegung verbindlicher Kriterien zur Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft“ hat dem die *Wirtschaftsministerkonferenz (WMK)* der Länder im Dezember 2009 ein Ende bereitet. Das in ihrem Auftrag erarbeitete „Grundmodell zur Definition und Abgrenzung der Kernbranchen der Kultur- und Kreativwirtschaft“ und der entsprechende „Leitfaden zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage“ ist nun „Empfehlungsunterlage“ für die statistischen Ämter und einschlägige Forschungen. Zugleich empfahl die Konferenz, im konkreten Fall gegebenenfalls „Ergänzungen anzuführen, die aus Landes- oder regionaler Sicht plausibel sind“. Damit ist zugleich eine Grundlage für die Fortschreibung und Aktualisierung kulturwirtschaftlicher Daten in den Ländern geschaffen. Neben den regionalen Besonderheiten wird ebenso der rasanten Entwicklung in Teilen der Kultur- und Kreativwirtschaft Rechnung getragen.

1.2 Auftrag

Die *Europäische Metropolregion München (EMM)* hat das *Büro für Kulturwirtschaftsforschung, Köln* mit der Durchführung einer Studie zur Lage der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM beauftragt.

Die Studie soll in Form eines *Datenreports zur Kultur- und Kreativwirtschaft der Europäischen Metropolregion München* die wirtschaftliche und beschäftigungsbezogene Analyse der Strukturen und Trends der Kultur- und Kreativwirtschaft im Gebiet der Europäischen Metropolregion untersuchen

Der Datenreport wird in Form einer empirisch-quantitative Analyse basierend auf amtlichen statistischen und verbandlichen Datenmaterial erstellt und in sechs Teilberichte gegliedert:

1. Datenreport mit umfassender statistischer Analyse der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Europäischen Metropolregion München (EMM)
2. Datenreport mit umfassender statistischer Analyse der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Landeshauptstadt München (LHM)

3. Zusammenfassender Bericht zur Gruppe Medien innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft
4. Kurzbericht mit statistischer Auswertung der Künstler-/Kulturberufe in der Landeshauptstadt München (LHM)
5. Kurzbericht über ausgewählte europäischer Regionen zur Kultur- und Kreativwirtschaft – München im EU Regionenvergleich

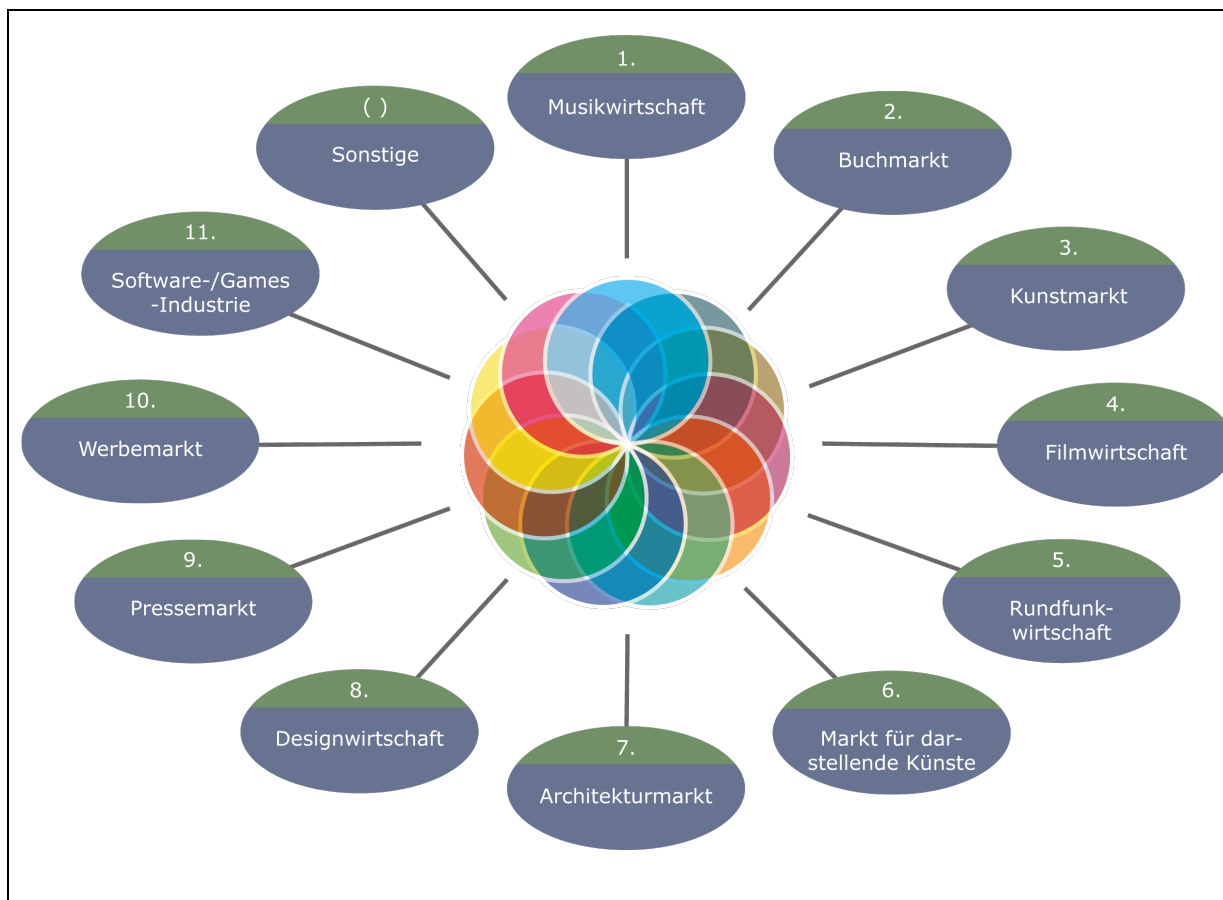
Die Teilberichte sollen einen genauen Einblick in die wirtschaftliche und beschäftigungsrelevante Stärke und Leistungsfähigkeit der Europäischen Metropolregion, der Landeshauptstadt und der weiteren Themengruppen liefern.

Dies erfolgt durch Bildung von aussagefähigen Kennzahlen (Indikatoren), die den Stellenwert der Metropolregion u.a. im Vergleich zum Bundesgebiet oder ausgewählten europäischen Regionen aufzeigen können.

1.3 Definition

Unter Kultur- und Kreativwirtschaft werden diejenigen Kultur- und Kreativunternehmen erfasst, welche überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind und die sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen.

Das Wirtschaftsfeld Kultur- und Kreativwirtschaft umfasst folgende elf Kernbranchen oder Teilmärkte: Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, Markt für darstellende Künste, Designwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Werbemarkt sowie Software/Games-Industrie. (Zur Feingliederung nach Wirtschaftszweigen, siehe statistische Abgrenzung im Anhang).

Abbildung 1.1: Die elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft

Quelle: Forschungsgutachten Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung 2009

Der wirtschaftlich verbindende Kern jeder kultur- und kreativwirtschaftlichen Aktivität ist der sogenannte schöpferische Akt. Damit sind alle künstlerischen, literarischen, kulturellen, musischen, architektonischen oder kreativen Inhalte, Werke, Produkte, Produktionen oder Dienstleistungen gemeint, die als wirtschaftlich relevanter Ausgangskern den elf Teilmärkten zugrunde liegen.

Vor dem Hintergrund des vorhandenen statistischen Materials ergeben sich danach entsprechende Zuordnungen, die in der folgenden Übersicht ausführlich dargestellt werden.

Abbildung 1.2: statistische Zuordnung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Wirtschaftszweigen (WZ 2008)

(nach amtlicher Wirtschaftszweigklassifikation WZ 2008)

1. Musikwirtschaft

90.03.1	Selbständige Komponisten/innen, Musikbearbeiter/innen
90.01.2	Musikensembles
59.20.1	Tonstudios etc.
59.20.2	Tonträgerverlage
59.20.3	Musikverlage

90.04.1	*Theater- und Konzertveranstalter
90.04.2	*Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u. ä.
90.02	*Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.
47.63.	*Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten

2. Buchmarkt

90.03.2	Selbständige Schriftsteller/innen
74.30.1	Selbständige Übersetzer/innen
58.11	Buchverlage
47.61	Einzelhandel mit Büchern
47.79.2	Antiquariate
18.14	Buchbindereien etc.

3. Kunstmarkt

90.03.3	Selbständige bildende Künstler/innen
47.78.3	** Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc. (Anteil 20 %)
91.02	Museumsshops etc.
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.

4. Filmwirtschaft

90.01.4	*Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/innen
59.11	Film-/TV-Produktion
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik
59.13	Filmverleih u. -vertrieb
59.14	Kinos
47.63	*Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern
77.22	Videotheken

5. Rundfunkwirtschaft

90.03.5	*Selbständige Journalisten/innen u. Pressefotografen/innen
60.10	Hörfunkveranstalter
60.20	Fernsehveranstalter

6. Markt für darstellende Künste

90.01.4	*Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/innen
90.01.3	Selbständige Artisten/innen, Zirkusbetriebe
90.01.1	Theaterensembles
90.04.1	*Theater- und Konzertveranstalter
90.04.2	*Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u. ä.
90.04.3	Varietés und Kleinkunsth Bühnen
90.02	*Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen

7. Designwirtschaft

74.10.1	Industrie-, Produkt- und Modedesign
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung
71.11.2	*Büros für Innenarchitektur
73.11	**Werbegestaltung (50 % Anteil von WZ.73.11)
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren
74.20.1	Selbständige Fotografen

8. Architekturmarkt

71.11.1	Architekturbüros für Hochbau
71.11.2	*Büros für Innenarchitektur
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- u. Landesplanung
71.11.4	Architekturbüros für Garten- u. Landschaftsgestaltung
90.03.4	Selbständige Restauratoren/innen
9. Pressemarkt	
90.03.5	*Selbständige Journalisten/innen u. Pressefotografen/innen
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros
58.12	Verlage von Adressbüchern u. Verzeichnissen
58.13	Verlage von Zeitungen
58.14	Verlage von Zeitschriften
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften u. Zeitungen
10. Werbemarkt	
73.11	*Werbeagenturen/Werbegestaltung
73.12	Vermarktung u. Vermittlung von Werbezeiten u. Werbeflächen
11. Software-/Games-Industrie	
58.2	Verlegen von Computerspielen und sonstiger Software
62.01	Entwicklung u. Programmierung von Internetpräsentationen und sonstiger Softwareentwicklung
63.12	Webportale
() Sonstiges	
91.01	Bibliotheken und Archive
91.03	Betrieb von historischen Stätten u. Gebäuden u. ähnlichen Attraktionen
91.04	Botanische u. zoologische Gärten sowie Naturparks
74.30.2	Selbständige Dolmetscher/innen
74.20.2	Fotolabors
32.11	Hersteller von Münzen
32.13	Hersteller von Fantasieschmuck

Ergänzende Hinweise: Die mit * versehenen Wirtschaftszweige werden verschiedenen Teilmärkten zugeordnet. Die mit ** markierten Kunsthandel und designrelevante Wirtschaftszweige können nur geschätzt werden, da sie in der amtlichen Statistik mit kulturfremden Aktivitäten zusammengefasst wurden. In den statistischen Auswertungen werden die Doppelzählungen in der Endsumme grundsätzlich bereinigt, sodass kein

Basierend auf dem klassifikatorischen WMK-Modell zur Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft wurden die statistischen Analysen im folgenden Hauptteil dargestellt und erläutert.

2 Die Kultur- und Kreativwirtschaft im Überblick

Die folgenden empirischen Analysen stützen sich auf die Daten aus der amtlichen Statistik. Dazu haben das *Bayerische Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung* sowie die *Bundesagentur für Arbeit* neben den allgemein zugänglichen Statistiken jeweils Sonderauswertungen zur Verfügung gestellt. Ohne die Unterstützung der beiden Ämter wäre eine solche Analyse, die ein hohes Maß an Differenzierung erfordert, nicht möglich gewesen. Ihnen sei an dieser Stelle herzlich für die besondere Unterstützung gedankt.

2.1 Die Unternehmenslandschaft im Überblick

Abbildung 2.1: Eckdaten zur Kultur- und Kreativwirtschaft in der Europäischen Metropolregion im Vergleich zum Bundesgebiet 2010

Kultur- und Kreativwirtschaft (KKw)	Europäische Metropolregion (EMM)	Bundesgebiet	Anteil EMM am Bundesgebiet
Anzahl KKw-Unternehmen	28.904	239.534	12,1%
Anzahl Gesamtwirtschaft	278.767	3.165.286	8,8
Anteil an der Gesamtwirtschaft	10,4%	7,6%	-
KKw-Umsatz in Mio. €	19.749	137.333	14,4%
Umsatz Gesamtwirtschaft	512.845	5.240.997	9,8
Anteil an der Gesamtwirtschaft	3,9%	2,6%	-
Anzahl KKw-Erwerbstätigkeit	117.329	959.936	12,2%
Anzahl Gesamtwirtschaft	2.325.857	30.875.773	7,5
Anteil an der Gesamtwirtschaft	5,0%	3,1%	-
Anzahl KKw-Beschäftigung (svB)	88.428	720.402	12,3%
Anzahl Gesamtwirtschaft	2.047.090	27.710.487	7,4%
Anteil an der Gesamtwirtschaft	4,3%	2,6%	-

Hinweis: Steuerpflichtige Selbständige und Unternehmen mit 17.500 Euro Jahresumsatz und mehr, sozialversicherungspflichtig Beschäftigte in Voll- und Teilzeit, jedoch ohne geringfügig Beschäftigte: Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte. Summendifferenzen rundungsbedingt.

Quelle: Sonderauswertung Umsatzsteuerstatistik, Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Beschäftigtenstatistik, Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Im Jahr 2010 existieren in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM knapp 29.000 **Unternehmen**. Damit erreicht die Kultur- und Kreativwirtschaft einen Anteil von mehr als 10 Prozent an der Gesamtwirtschaft der EMM. Der vergleichbare Bundeswert liegt mit 7,6

Prozent deutlich darunter. Ein Grund für die herausgehobene Stellung der EMM ist der breite Mix der vielen Klein- und Kleinstunternehmen, die in fast allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft hohe Konzentrationen aufweisen.

Allein in neun der elf Teilmärkte sind im Durchschnitt jeweils rund 12 Prozent aller bundesweiten Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM ansässig. Ein Blick auf die Gesamtwirtschaft unterstreicht nochmals den hohen Stellenwert der Kultur- und Kreativunternehmen der EMM innerhalb der gesamtdeutschen Betrachtung. So sind nahezu 9 Prozent der gesamten bundesweiten Unternehmen in der EMM tätig.

2.2 Die Wirtschaftsleistung im Überblick

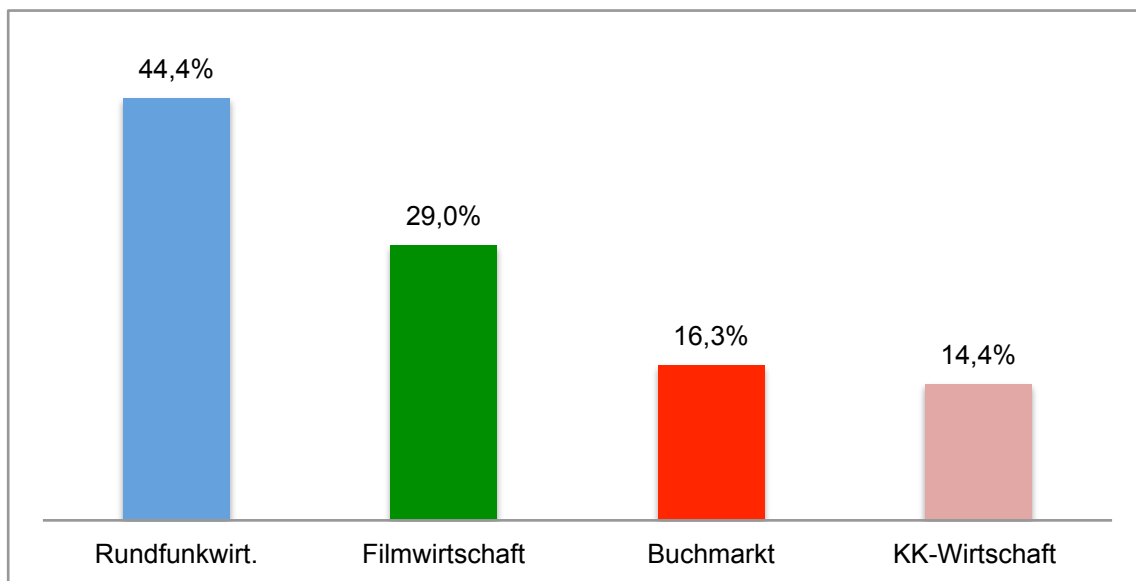
Die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM erwirtschaftete im Jahr 2010 einen **Umsatz** von knapp 20 Mrd. Euro. Damit erzielt die Branche einen Anteil von 3,9 Prozent an der gesamten Wirtschaftsleistung der Metropolregion – ein deutlich besseres Ergebnis als der vergleichbare Bundeswert von 2,6 Prozent. Diese Wirtschaftsleistung bezieht sich auf die in der EMM rechtlich selbständigen Kultur- und Kreativunternehmen. Nach einer Alternativberechnung² würde durch die Gewichtung der Umsätze auf der Basis der Erwerbstätigkeit der Anteilswert von 3,9 auf 4,8 Prozent steigen. Die Wirtschaftsleistung der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM träte damit noch deutlicher hervor.

Gemessen am bundesweiten **Wertschöpfungsbeitrag** der Kultur- und Kreativwirtschaft mit rund 63,7 Mrd. Euro, kann für die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM ein abgeleiteter Wert von rund 7,8 Mrd. Euro geschätzt werden. Das entspräche einem Anteil von rund 3,7 Prozent am BIP der EMM. Der Grund für die herausgehobene Marktposition der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM im Vergleich zum Bundesgebiet liegt in der starken Stellung einzelner Teilmärkte. Dazu zählen insbesondere der Buchmarkt, die Film- und Rundfunkwirtschaft, der Pressemarkt und die Software-/Games-Industrie, deren Firmen jährlich überdurchschnittlich starke Wirtschaftsleistungen erzielen.

² Der Umsatzwert der Kultur- und Kreativwirtschaft EMM wird auf der Basis der in der EMM tätigen Erwerbstätigen mit dem durchschnittlichen bundesweiten Umsatzwert je Erwerbstätiger gewichtet.

Abbildung 2.2: Film- und Rundfunkwirtschaft - die Spitzenmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM 2010

Anteil des EMM-Umsatzes am jeweiligen bundesweiten Teilmarkt in Prozent



Hinweis: Umsatzpflichtige ab 17.500 Euro Jahresumsatz

Quelle: Sonderauswertung, Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; eigene Berechnungen
Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Zwei der genannten Teilmärkte, die Film- und die Rundfunkwirtschaft nehmen jedoch zusätzlich besondere **Spitzenplätze** ein. Innerhalb der bundesweiten Filmwirtschaft wird fast ein Drittel der Wirtschaftsleistung (29 Prozent Umsatzanteil) durch Unternehmen aus der EMM erzielt. Noch dominanter ist die Rundfunkwirtschaft der EMM in bundesweiter Betrachtung – fast die Hälfte der Wirtschaftsleistung (44,4 Prozent Umsatzanteil) der bundesweiten Rundfunkwirtschaft kommt aus der EMM! Zusammen mit dem Buchmarkt der EMM, der immerhin noch 16,3 Prozent zum bundesweiten Buchmarktumsatz beiträgt, können die drei Teilmärkte sicherlich als strategisch bedeutsame Märkte für die gesamte bundesweite Kultur- und Kreativwirtschaft bezeichnet werden.

Ohne an dieser Stelle problematische Rangfolgendebatten zu erzeugen, soll ein kurzer Verweis zu anderen Spitzenregionen gezogen werden: In der Rundfunkwirtschaft ist die Dominanz der EMM vermutlich eindeutig, da hier nur noch NRW als wirtschaftlich gleichwertiger Rundfunkmarkt existiert (36 Prozent Umsatzanteil³). Zusammen belegen die EMM und NRW bereits mindestens 80 Prozent der gesamten bundesweiten Rundfunkwirtschaft. Nicht gar so dominant, aber mit 29 Prozent immer noch eindeutig rangiert die Filmwirtschaft der EMM an der Spitze, vor den Bundesländern Hamburg und NRW, die in der Filmwirtschaft⁴ mit jeweils 16 Prozent Umsatzanteil und Berlin mit 11

³ Wirtschaftsgruppe Rundfunkveranstalter (WZ-Nr. 60)

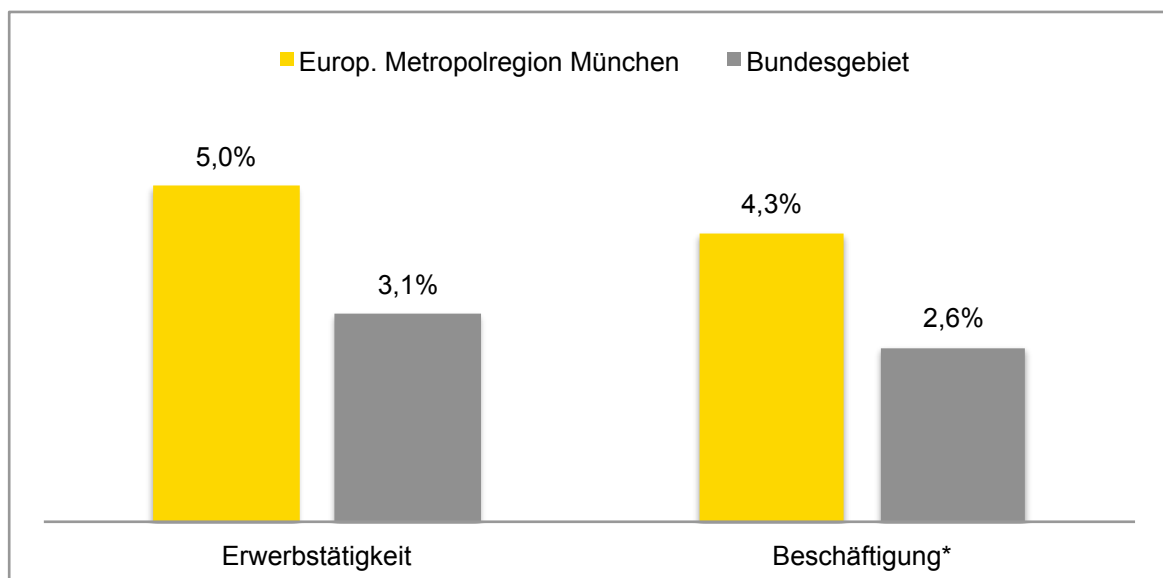
⁴ Wirtschaftsgruppe Filmwirtschaft (WZ-Nr. 59.1)

Prozent Umsatzanteil bundesweit die folgenden Plätze belegen. Beim dritten Spitzenmarkt, dem Buchmarkt liegt die EMM mit 16,3 Prozent an dritter Position hinter den Ländern NRW und Baden-Württemberg, die jeweils 38 Prozent und 21 Prozent des bundesweiten Buchmarktumsatzes⁵ erzielen. Der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die angegebenen EMM-Werte noch nicht die Lage des gesamten Landes Bayern widerspiegeln.

2.3 Die Erwerbstätigkeit im Überblick

Die Zahl der **Erwerbstätigen** in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM erreicht im Jahr 2010 mit rund 117.000 Menschen einen neuen Höchststand. Als arbeitsintensives Wirtschaftsfeld belegt die Kultur- und Kreativwirtschaft einen Anteil von 5,0 Prozent an der gesamten Wirtschaft in der EMM. Der Vergleichswert der Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundesgebietes liegt mit 3,1 Prozent deutlich darunter. Der Anteilswert des Erwerbstätigenmarktes ist umso höher zu bewerten, da hier nur der Kern der Voll- und Teilzeitbeschäftigten mit existenzsichernden Arbeitsplätzen sowie die Zahl der Selbständigen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz dargestellt wird.

Abbildung 2.3: Eine zentrale Kennzahl: die Kultur- und Kreativwirtschaft im Verhältnis zur Gesamtwirtschaft – die EMM im Vergleich zum Bundesgebiet 2010



⁵ Wirtschaftszweige Buchverlage und Buch Einzelhandel (WZ-Nr. 58.11, 47.61)

Hinweis: *sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (svB); Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte.
Quelle: Sonderauswertung, Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung, Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Neben diesen rund 117.000 Erwerbstätigen dürfte auf der Basis von bundesweiten Schätzungen zusätzlich ein Kontingent von mindestens rund 68.000 geringfügig Tätigen und Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM aktiv sein.

Es handelt sich bei der Kultur- und Kreativwirtschaft somit entgegen einer weit verbreiteten Auffassung keineswegs um vorwiegend prekäre Arbeitsverhältnisse, sondern mehrheitlich um marktfähige und existenzsichernde Arbeitsplätze. Neben der hohen Arbeitsplatzintensität zeichnet sich die Kultur- und Kreativwirtschaft häufig durch innovative Tätigkeits- und Beschäftigungsformen aus. Ein Hinweis darauf ist die hohe Zahl der Selbständigen, der mit 25 Prozent einen deutlich höheren Anteil in der Kultur- und Kreativwirtschaft erreicht, als in der Gesamtwirtschaft, in der die Selbständigen rund ein Zehntel ausmachen.

In methodischer Hinsicht bildet die Zahl der Erwerbstätigen die Addition aus den steuerpflichtigen Selbständigen (ab 17.500 Euro Jahresumsatz) der Umsatzsteuerstatistik und den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (Voll- und Teilzeit) der Beschäftigtenstatistik. Diese Methodik bildet den Kern der Erwerbstätigen ab, darüber existieren eine weitere Anzahl von geringfügig Selbständigen und geringfügig Beschäftigten. Der Grund für die Zusammensetzung der Erwerbstätigen aus zwei verschiedenen Statistiken liegt in der Feindifferenzierung nach Wirtschaftszweigen (4- und 5-Steller), die für die Analyse der Kultur- und Kreativwirtschaft benötigt wird. Diese Feindifferenzierung können durch die üblichen Erwerbsstatistiken wie Mikrozensus oder Erwerbstätigenrechnung nicht zur Verfügung gestellt werden.

2.4 Die Beschäftigung im Überblick

Ein Blick auf den **Beschäftigtenmarkt** im Jahr 2010 bestätigt die starke Stellung der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM. Mit rund 88.400 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und einem Anteil von 4,3 Prozent an der Gesamtwirtschaft liegt die Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM wiederum über dem Vergleichswert des Bundesgebietes (Anteil 2,6 Prozent). Gemessen an den absoluten Beschäftigungsgrößen sind der Pressemarkt, der Werbemarkt sowie die Software-/Games-Industrie mit jeweils 11.000 bis 26.000 Beschäftigten die größten Teilmärkte innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM.

Diese Dominanz der drei Teilmärkte entspricht einer ähnlichen Dominanz in der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft.

Eine besondere Bedeutung ist bei den beiden Teilmärkten der Film- und Rundfunkwirtschaft zu erkennen. Mit einem Beschäftigungsvolumen von rund 5.300 bis 7.600 Beschäftigten zählen sie zwar zu den mittelgroßen Märkten innerhalb der EMM – hingegen stellen sie in den bundesweiten Märkten der Film- und Rundfunkwirtschaft die führenden Teilmärkte. So arbeiten in der bundesweiten Filmwirtschaft fast ein Fünftel der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der EMM, in der bundesweiten Rundfunkwirtschaft sogar rund ein Viertel in der EMM.

In einer ersten **zusammenfassenden Bewertung** kann festgestellt werden, dass die Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM in allen Kategorien jeweils über den Kennzahlen der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft liegen. Die überdurchschnittliche Position der EMM kann durch den sogenannten Lokalisationsquotienten (LQ) in konzentrierter Form verdeutlicht werden. Der Lokalisationsquotient (LQ) ist eine in der Fachwissenschaft gebräuchliche Kennzahl zur Beschreibung von Wirtschaftsräumen. Er zeigt immer dann eine besonders starke Konzentration von wirtschaftlichen Aktivitäten an, die für die wirtschaftliche Entwicklung eines Raumes oder Region eine außerordentliche Bedeutung haben, wenn die jeweilige Kennzahl über dem Wert 1 liegt.

Abbildung 2.4: Der Lokalisationsquotient der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM 2010

	Lokalisationsquotient (LQ)
Unternehmen	1,4
Wirtschaftsleistung (Umsatz)	1,5
Erwerbstätigkeit	1,6
Beschäftigung (sozialversicherungspflichtig)	1,7

Hinweis: Der LQ zeigt an, ob ein Teilraum (hier: EMM) im Vergleich zur Gesamtregion (hier: Bundesgebiet) von über- oder unterdurchschnittlicher Bedeutung ist. Werte über 1 zeigt einer überdurchschnittliche Präsenz der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM im Vergleich zum Bundesgebiet an, Werte unter 1 signalisieren eine unterdurchschnittliche Bedeutung

Quelle: Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

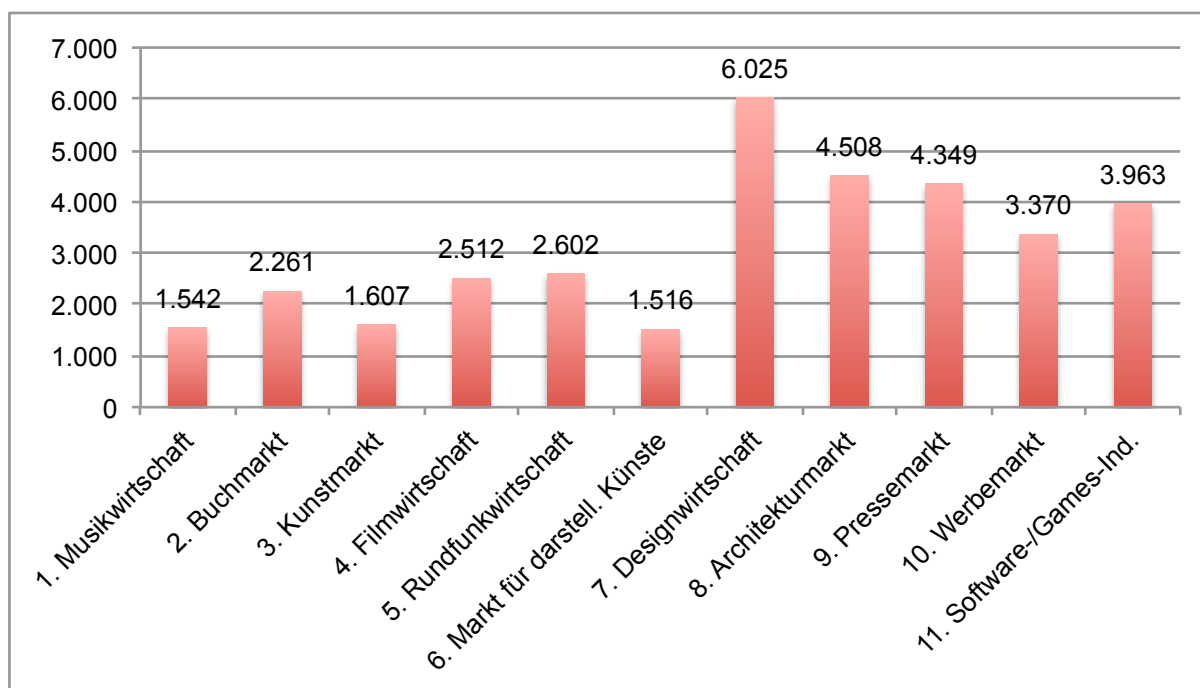
Die Werte der vier Kategorien liegen in allen vier untersuchten Feldern Unternehmen, Wirtschaftsleistung, Erwerbstätigkeit und Beschäftigung zwischen 1,4 und 1,7. Und zeigen somit eine überdurchschnittliche Präsenz der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM innerhalb der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft an.

3 Die Branchenprofile der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die elf Teilmärkte prägen die Binnenstruktur der Kultur- und Kreativwirtschaft auf besondere Weise. Um ihren Umfang hinsichtlich des Umsatzes, der Anzahl von Unternehmen und Selbständigen sowie der Auswirkungen auf den Arbeitsmarkt vergleichend beziffern zu können, bedarf es der Aufbereitung des statistischen Materials. Nur dann können so unterschiedliche Aktivitäten wie die eines Architekturbüros, einer Filmproduktion oder einer Buchhandlung in gleichen Bezugsgrößen erfasst und dargestellt werden. Bei dieser Betrachtung zeigt sich, dass je nach Fragestellung die Teilmärkte unterschiedlich zu bewerten sind und so divergierende Rankings entstehen.

3.1 Die Unternehmenslandschaft im Branchenprofil

Abbildung 3.1: Kennzahlen zur Unternehmenslandschaft nach Teilmärkten 2010
Anzahl Unternehmen



Teilmarkt	Unternehmen (1)	Anteil EMM-Teilmarkt an KKw	EMM-Umsatz je Unternehmen	Veränderung EMM-Unternehmen	Anteil EMM-KKw am Bundesgebiet
	Anzahl 2010	in % 2010	in Tsd.€ 2010	in % 2010/2009	in % 2010
1. Musikwirtschaft	1.542				
2. Buchmarkt	2.261				
3. Kunstmarkt	1.607				
4. Filmwirtschaft	2.512				
5. Rundfunkwirtschaft	2.602				
6. Markt für darstell. Künste	1.516				
7. Designwirtschaft	6.025				
8. Architekturmarkt	4.508				
9. Pressemarkt	4.349				
10. Werbemarkt	3.370				
11. Software-/Games-Ind.	3.963				

1. Musikwirtschaft	1.542	4	412	-2,4	11,2
2. Buchmarkt	2.261	6	1.024	2,3	13,7
3. Kunstmarkt	1.607	5	181	-1,0	11,9
4. Filmwirtschaft	2.512	7	1.029	-0,2	14,0
5. Rundfunkwirtschaft	2.602	7	1.310	-0,2	14,7
6. Markt für darstell. Künste	1.516	4	183	6,5	9,8
7. Designwirtschaft	6.025	17	288	4,6	12,0
8. Architekturmarkt	4.508	13	169	0,2	11,2
9. Pressemarkt	4.349	12	640	-2,3	13,0
10. Werbemarkt	3.370	10	715	-6,9	9,5
11. Software-/Games-Ind.	3.963	11	1.038	6,0	13,9
12. Sonstiges	791	2	128	0,5	10,5
KKw mit DZ	35.046	100	-	-	-
Doppelzählung (DZ)	6.142	-	-	-	-
Kultur- u. Kreativwirtschaft insgesamt	28.904	-	683	0,9	12,1

Hinweis: (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; KKw=Kultur- und Kreativwirtschaft

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; eigene Berechnungen
Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Bei der Betrachtung der elf Teilmärkte wird eine grobe Zweiteilung der **Unternehmen und Selbständigen** sichtbar. Während die erste Gruppe – von der Musikwirtschaft bis zum Markt für darstellende Künste – mit rund 1.500 bis 2.600 Unternehmen zu den klassischen kulturwirtschaftlichen Teilmärkten zählen und die kleineren Teilmärkte umfassen, zählt die zweite Gruppe – beginnend mit der Designwirtschaft und endend mit der Software-/Games-Industrie – zu den größeren Teilmärkten, die rund 3.300 bis 6.000 Unternehmen umfassen.

Hier führt die Designwirtschaft (einschließlich Werbegestaltung) mit Abstand (6.000 Unternehmen) vor dem Architekturmarkt mit rund 4.500 Unternehmen. Es folgen die Software-/Games-Industrie mit knapp 4.000, der Pressemarkt mit rund 4.300 und der Werbemarkt mit mehr als 3.300 Unternehmen. Der Abstand zu den kleineren Teilmärkten der ersten Gruppe ist deutlich, so dass die zweite Gruppe für die Präsenz der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft prägend ist.

In Bezug auf die **Unternehmensgröße gemessen am Umsatz**, wird jedoch ein anderes Branchenprofil deutlich. Im Durchschnitt erzielt ein Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2010 rund 683.000 Euro Jahresumsatz. Damit sind zum einen die Unternehmen der EMM wirtschaftlich stärker, als die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im Bundesgebiet (Umsatz je Unternehmen: 573.000 Euro). Zum anderen wird eine große Streubreite im Vergleich der elf Teilmärkte erkennbar. Mit dem Umsatzdurchschnitt je Unternehmen steht die Rundfunkwirtschaft mit 1,3 Mio. Euro deutlich an der Spitze.

Im weiteren folgen überraschenderweise die eher kulturwirtschaftlich geprägten Teilmärkte Buchmarkt und Filmwirtschaft mit jeweils rund 1 Mio. Euro Umsatz je Unternehmen, die nur noch durch die Software-/Games-Industrie, ebenfalls mit 1 Mio. Euro Umsatz je

Unternehmen, begleitet werden. Diese Kennzahlen spiegeln die im vorigen Abschnitt beschriebene Position der Spitzenmärkte des Rundfunk-, der Filmwirtschaft und des Buchmarktes wider. Ohne diese wirtschaftsstarken Unternehmen wäre die bundesweite Bedeutung nicht erklärbar.

Am anderen Ende der Bandbreite befinden sich die Teilmärkte mit einem hohen Anteil an Mikro- und Kleinstunternehmen. Hierzu zählen der Kunstmarkt und der Markt für darstellende Künste mit jeweils rund 180.000 Euro und die beiden Teilmärkte Architektur mit knapp 170.000 Euro sowie Designwirtschaft mit knapp 290.000 Euro Umsatz je Unternehmen. Die mittlere Gruppe bilden die Teilmärkte Musikwirtschaft mit rund 400.000, der Pressemarkt mit 640.000 und der Werbemarkt mit mehr als 700.000 Euro Jahresumsatz je Unternehmen.

Hinsichtlich der **Entwicklung** kann auf Grund der Wirtschaftszweigumstellung⁶ bisher nur ein Vergleichsjahr herangezogen werden. Insofern spiegeln die angezeigten Trends nur eine erste Momentaufnahme wider. Der kleinste Markt hat im Jahresvergleich 2009 zu 2010 den größten Unternehmenszuwachs erreicht: Die darstellenden Künste legten um 6,5 Prozent zu, gefolgt von den größeren Unternehmensmärkten Software./Games-Industrie mit 6,0 Prozent und der Designwirtschaft mit 4,6 Prozent Unternehmenszuwachs.

Am anderen Ende der Entwicklung liegen die Teilmärkte Werbung und Presse sowie die Musikwirtschaft, die jeweils zwischen 2 und 7 Prozent ihrer Unternehmen innerhalb eines Jahres verloren. In der Gesamtbetrachtung konnte die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM immerhin um ein knappes Prozent (0,9 Prozent) wachsen, während die Bundesentwicklung mit 0,4 Prozent Zuwachs insgesamt nur eine sehr geringe Marktbewegung in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu verzeichnen hatte.

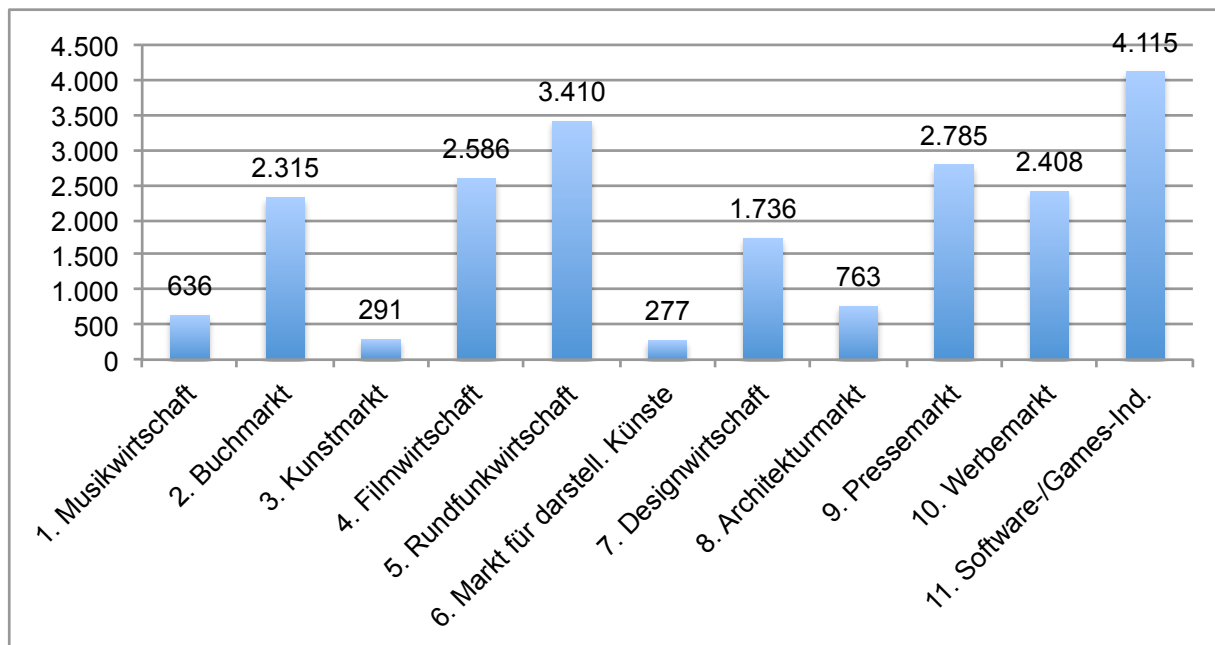
Insgesamt betrachtet zeigen die Kennzahlen ein breites Unternehmensspektrum der elf Teilmärkte mit unterschiedlichen Stärken und Dynamiken der „Kleinen“ und „Großen“. Deutlich werden die eher verschiedenen Teilmarktspezifika und weniger ein homogenes Gesamtbild der Kultur- und Kreativwirtschaft. Hinsichtlich des Teilmarktspektrums zeigt sich im Vergleich zum Teilmarktspektrum des Bundesgebietes eine erstaunliche Homogenität. So kommen jeweils 10 bis 14 Prozent der bundesweiten Unternehmen in neun Teilmärkten aus der EMM. Nur bei dem Markt für darstellenden Künste und dem Werbemarkt ist der Bundesanteil etwas weniger ausgeprägt (jeweils knapp unter 10 Prozent des Bundesmarktes).

⁶ Wegen der Umstellung der Wirtschaftszweigsystematik WZ 2003 auf WZ 2008 liegen keine vergleichbaren Daten für frühere Jahre vor 2009 zur Unternehmensentwicklung vor.

3.2 Die Wirtschaftsleistung im Branchenprofil

Abbildung 3.2: Kennzahlen zur Wirtschaftskraft nach Teilmärkten 2010

Umsatz in Mrd. Euro



Teilmarkt	Umsatz	Anteil EMM-	Veränderung	Veränderung	Anteil EMM-
	(2)	Teilmarkt an	EMM-Umsatz	bundes-	KKw am
	in Mio.€	in %	in %	weiter Umsatz	Bundes-
	2010	2010	2010/2009	2010/2009	gebiet
					in %
					2010
1. Musikwirtschaft	636	3	35,5	-0,6	10,1
2. Buchmarkt	2.315	11	0,6	-4,5	16,3
3. Kunstmarkt	291	1	8,3	8,7	12,5
4. Filmwirtschaft	2.586	12	3,0	2,2	29,0
5. Rundfunkwirtschaft	3.410	16	5,1	3,0	44,4
6. Markt für darstell. Künste	277	1	1,0	4,9	8,0
7. Designwirtschaft	1.736	8	13,4	3,7	9,5
8. Architekturmarkt	763	4	2,0	0,8	9,5
9. Pressemarkt	2.785	13	-1,2	0,2	8,9
10. Werbemarkt	2.408	11	17,1	0,8	9,4
11. Software-/Games-Ind.	4.115	19	-5,0	9,1	15,5
12. Sonstiges	101	0	-17,2	0,5	6,4
KKw mit DZ	21.423	100	-	-	-
Doppelzählung (DZ)	1.674	-	-	-	-
Kultur- u. Kreativwirtschaft insgesamt	19.749	-	2,9	2,2	14,4

Hinweis: (2) Umsatz ab 17.500 Euro, nicht regionalisiert; KKw=Kultur- und Kreativwirtschaft

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; eigene Berechnungen
Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Bei Betrachtung der **Wirtschaftskraft** (Umsatzvolumen) steht die Software-/Games-Industrie mit einem Umsatzvolumen von mehr als 4 Mrd. Euro an der Spitze. Das entspricht knapp 20

Prozent des kultur- und kreativwirtschaftlichen Gesamtumsatzes. An zweiter Stelle folgt die Rundfunkwirtschaft mit mehr als 3,4 Mrd. Euro, gefolgt von den Teilmärkten Presse mit 2,8 Mrd. Euro, Film mit 2,6 Mrd. Euro, Werbung mit 2,4 Mrd. Euro und dem Buchmarkt mit 2,3 Mrd. Euro Umsatz.

Im Unterschied zum Profil der Unternehmenslandschaft sind die wirtschaftsstarke Teilmärkte sowohl bei den klassischen kulturwirtschaftlichen als auch bei den kreativwirtschaftlichen Branchen vertreten. Es ist somit kein einzelner Teilmarkt erkennbar, der die Kultur- und Kreativwirtschaft als Ganzes dominieren würde. Diese relative breite Verteilung der Wirtschaftskraft auf die verschiedenen Teilmärkte wirkt sich stabilisierend auf die Gesamtlage der Kultur- und Kreativwirtschaft aus.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist damit weniger krisenanfällig, wie die **Entwicklungstrends** der einzelnen Teilmärkte deutlich machen. Für diesen Abschnitt gilt wiederum der methodische Hinweis auf die Wirtschaftszweigumstellung⁷, durch die nur ein Vergleichsjahr zur Verfügung steht. Insofern spiegeln die angezeigten Trends lediglich eine erste Momentaufnahme wider.

Im Vergleich der wirtschaftsstarke Teilmärkte mit Milliardenumsätzen lassen sich auffallende Entwicklungsunterschiede untereinander aber auch im Vergleich zur Bundesentwicklung beobachten. Die stärkste Entwicklungsdynamik im Vergleichszeitraum 2009 zu 2010 ist beim Werbemarkt zu beobachten, der mit einem weit überdurchschnittlichen Zuwachs von 17 Prozent offensichtlich das wirtschaftlich problematische Krisenjahr 2009 kompensieren konnte.

Ähnlich stark ist die Designwirtschaft, die ebenfalls eine überdurchschnittliche Zuwachsrate von mehr als 13 Prozent im Vergleichszeitraum erreicht. Im Vergleich zu diesen beiden starken Wachstumsmärkten der EMM bleiben die bundesweiten Entwicklungen eher bescheiden. Die bundesweite Designwirtschaft legt lediglich mit 3,7 Prozent zu, der Werbemarkt kommt auf ein Plus von knapp 1 Prozent. Hier koppelt sich die Entwicklung in der EMM positiv vom Bundestrend ab.

Die beiden folgenden Teilmärkte Film- und Rundfunkwirtschaft legen moderat mit 3 bzw. 5 Prozent zu. Da sie ohnehin die bundesweiten Teilmärkte dominieren, prägen sie auch die Bundesentwicklung positiv mit jeweils 2 und 3 Prozent Zuwachs in den Bundesmärkten. Der Buchmarkt der EMM erreicht mit einem Zuwachs von 0,6 Prozent immerhin eine stabile wirtschaftliche Lage, während im bundesweiten Buchmarkt ein deutlicher Umsatzrückgang von 4,5 Prozent zu verzeichnen ist.

⁷ Wegen der Umstellung der Wirtschaftszweigsystematik WZ 2003 auf WZ 2008 liegen keine vergleichbaren Daten für frühere Jahre vor 2009 zur Unternehmensentwicklung vor.

Zu den Teilmärkten mit negativen wirtschaftlichen Entwicklungen zählt überraschenderweise die Software-/Games-Industrie, die offensichtlich eine Marktschrumpfung von 5 Prozent im Vergleichszeitraum hinnehmen musste. Dies ist umso erstaunlicher, da der bundesweite Trend in diesem Teilmarkt bei einem Zuwachs von mehr als 9 Prozent liegt. Die Veränderung kann möglicherweise auf die Verlagerung eines größeren Unternehmens von Bayern in ein anderes Bundesland beruhen. Dann würde es sich um eine statistische Umsetzung eines Unternehmens und weniger um eine marktrelevante Veränderung. Für die Beurteilung der tatsächlichen Marktlage wären jedoch mehrere Wirtschaftsjahre erforderlich, die nach der neuen Systematik WZ-2008 vorliegen müssten. Es ist somit erst in den folgenden Jahren auf der Basis der Umsatzsteuerstatistik erkennbar, welche Entwicklung die Software-/Games-Industrie in Bayern tatsächlich vollziehen wird.

Der Entwicklungsgegensatz der Software-/Games-Industrie ist – wenn auch in deutlich abgeschwächter Form – ebenso im Pressemarkt zu beobachten. Während in der EMM das Umsatzvolumen um 1,2 Prozent schrumpfte, konnte es sich bundesweit mit plus 0,2 Prozent stabilisieren. Der für die Musikwirtschaft ausgewiesene Zuwachs von rund 35 Prozent dürfte vermutlich eher durch eine statistische Umsetzung eines Unternehmens in einen Musikwirtschaftszweig entstanden sein und weniger durch eine reale Marktentwicklung.

Insgesamt schafft die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM – trotz der stark divergierenden Entwicklungstrends in den einzelnen Teilmärkten – im Vergleichszeitraum einen Umsatzzuwachs von knapp 3 Prozent, hingegen fällt der vergleichbare Bundeszuwachs mit 2,2 Prozent etwas geringer aus. Die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM konnte damit nach dem krisenhaften Jahr 2009 wieder zügig an eine substantielle wirtschaftliche Entwicklung anknüpfen.

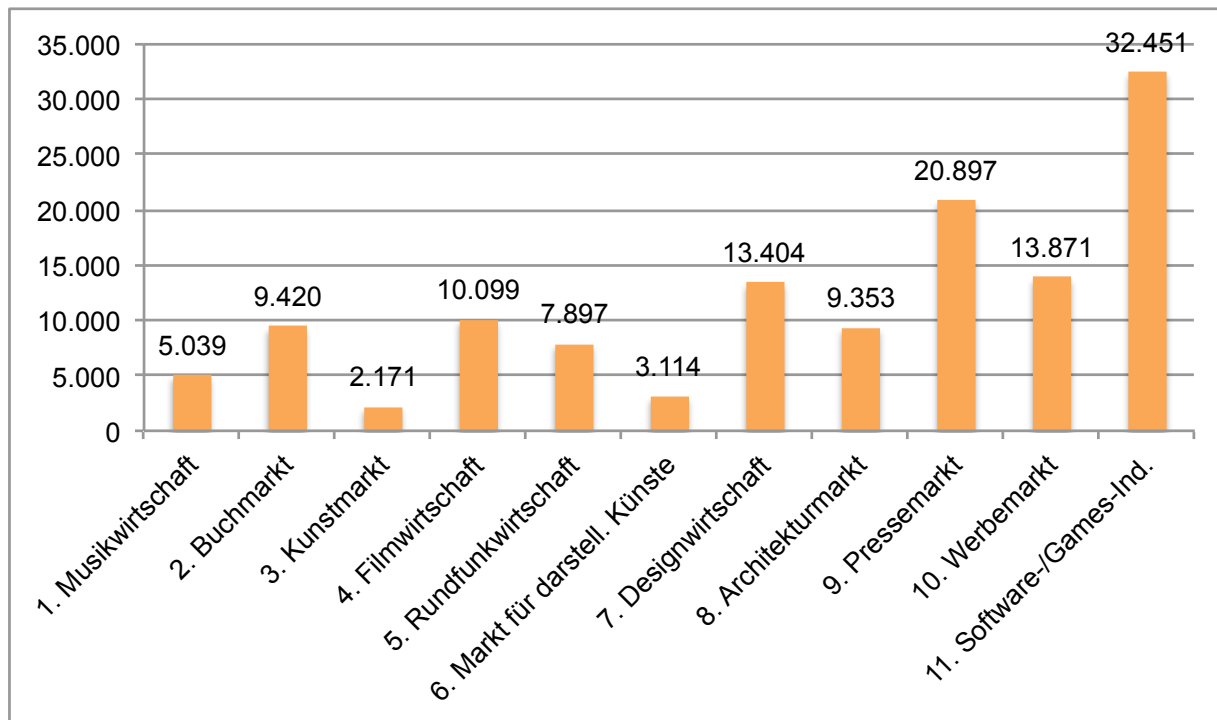
Abschließend soll der Blick auf die Stellung der EMM innerhalb der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft gerichtet werden. Insgesamt schafft die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM bei der Wirtschaftsleistung einen Anteil von 14,4 Prozent an der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft. Der vergleichbare Anteil, den die Gesamtwirtschaft der EMM zur bundesweiten Gesamtwirtschaft hat, liegt bei 9,8 Prozent.

Daraus folgt, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM eine ungleich höhere Bedeutung für die bundesweite Kultur- und Kreativwirtschaft hat, als die Gesamtwirtschaft der EMM. Zu dieser starken Marktposition tragen vor allem die schon erwähnten Teilmärkte bei, die Rundfunkwirtschaft mit 44,4 Prozent, die Filmwirtschaft mit 29 Prozent, der Buchmarkt mit 15 Prozent und die Software-/Games-Industrie mit 16 Prozent.

3.3 Der Erwerbstätigenmarkt im Branchenprofil

Abbildung 3.3: Kennzahlen zum Erwerbstätigenmarkt nach Teilmärkten 2010

Anzahl der Erwerbstätigen



Teilmarkt	Erwerbs- tätige (3)	Anteil EMM- Teilmarkt an KKw	Anteil EMM- Beschäftigte an EMM	Verände- rung EMM- Erwerbstätige	Anteil EMM am Bundes- gebiet
	Anzahl 2010	in % 2010	In % 2010	in % 2010/2009	in % 2010
1. Musikwirtschaft	5.039	4	69,4	-4,4	10,8
2. Buchmarkt	9.420	7	76,0	-0,8	12,2
3. Kunstmarkt	2.171	2	26,0	-0,1	11,3
4. Filmwirtschaft	10.099	8	75,1	-4,9	16,7
5. Rundfunkwirtschaft	7.897	6	67,1	3,2	20,0
6. Markt für darstell. Künste	3.114	2	51,3	7,5	9,4
7. Designwirtschaft	13.404	10	55,0	4,4	10,6
8. Architekturmarkt	9.353	7	51,8	1,6	9,2
9. Pressemarkt	20.897	16	79,2	-2,9	12,7
10. Werbemarkt	13.871	11	75,7	-0,8	10,1
11. Software-/Games-Ind.	32.451	25	87,8	5,2	12,9
12. Sonstiges	2.005	2	60,7	-4,9	13,3
KKw mit DZ	129.721	100	-	-	-
Doppelzählung (DZ)	12.392	-	-	-	-
Kultur- u. Kreativwirtschaft insgesamt	117.329	-	75,4	0,9	12,2

Hinweis: (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; KKw=Kultur- und Kreativwirtschaft
Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Beim Blick auf den Erwerbstätigenmarkt taucht erstmals die aus anderen Untersuchungen bekannte Dominanz der Software-/Games-Industrie auf. Mit rund 32.500 Erwerbstätigen liegt dieser Teilmarkt an der Spitze. In deutlichem Abstand folgt der Pressemarkt mit rund 21.000 Erwerbstätigen. Im Mittelfeld agieren der Werbemarkt (13.900 Erwerbstätige), die Designwirtschaft (13.400 Erwerbstätige) sowie mit geringen Abstrichen die Filmwirtschaft und der Buchmarkt mit jeweils rund 9.000 bis 10.000 Erwerbstätigen. Zu den kleineren Erwerbstätigenmärkten zählen der Kunstmarkt, der Markt für darstellende Künste und die Musikwirtschaft mit 2.000 bis 5000 Erwerbstätigen.

Der Erwerbstätigenmarkt wird durch rund 25 Prozent Selbständige und rund 75 Prozent sozialversicherungspflichtig Beschäftigte geprägt. Dieses Gesamtbild der Kultur- und Kreativwirtschaft weicht deutlich von der üblichen Verteilung der gesamten Wirtschaft ab, in der etwas mehr als 10 Prozent aller Erwerbstätigen als Selbständige und knapp 90 Prozent als sozialversicherungspflichtig Beschäftigte arbeiten. Betrachtet man jedoch die einzelnen Teilmärkte, dann lassen sich erhebliche Unterschiede im Verteilungsmuster erkennen.

Die Software-/Games-Industrie zeigt ein erstaunlich „traditionelles“ Muster und weicht nicht von der allgemeinen Verteilungsstruktur ab. Während sie hinsichtlich der Produkte und Dienstleistungen zweifellos zu den jüngsten und modernsten Teilmärkten zählt, ist ihre Arbeitsplatzstruktur in hohem Maße durch sozialversicherungspflichtig Beschäftigte geprägt.

Ein ähnliches jedoch nicht mehr so stark ausgeprägtes traditionelles Muster findet sich im Pressemarkt. Buchmarkt, Filmwirtschaft und Werbemarkt zeigen das in der Kultur- und Kreativwirtschaft durchschnittlich verbreitete Muster mit einem stärkeren Anteil von rund 25 Prozent an Selbständigen.

Zu den Teilmärkten mit sehr hohen Anteilen an Selbständigen zählen der Architekturmarkt, die Designwirtschaft und der Markt für darstellende Künste. Hier arbeiten fast die Hälfte als Selbständige. Im Kunstmarkt ist das Verhältnis zwischen Selbständigen und abhängig Beschäftigten am stärksten zugunsten der Selbständigen ausgeprägt, die hier mit fast 75 Prozent vertreten sind.

Bei der Betrachtung der **Entwicklung** des Erwerbstätigenmarktes, die wegen der Wirtschaftszweigumstellung⁸, nur mit einem Vergleichsjahr durchgeführt werden kann, schneidet die Kultur- und Kreativwirtschaft zwischen den Jahren 2009 und 2010 mit einem Wachstumsplus von knapp einem Prozent besser ab, als bei der vergleichbaren Lage im

⁸ Wegen der Umstellung der Wirtschaftszweigsystematik WZ 2003 auf WZ 2008 liegen keine vergleichbaren Daten für frühere Jahre vor 2009 zur Unternehmensentwicklung vor.

Bundesgebiet, die mit minus 0,2 Prozent sogar eine negative Richtung hinnehmen muss. Innerhalb der Teilmärkte verläuft die Entwicklung zum Teil gegenläufig.

Der größte Teilmarkt, die Software-/Games-Industrie schafft im Vergleichszeitraum einen Zuwachs von 5,2 Prozent, der zweitkleinste Markt der darstellenden Künste allerdings weist mit einem Plus von 7,5 Prozent sogar einen besseren Wert auf. Während die Entwicklung in der darstellenden Kunst auf Grund des gleichzeitigen Wachstums der Wirtschaftsleistung (siehe Abschnitt Wirtschaftsleistung) nachvollziehbar ist, erstaunt das positive Ergebnis in der Software-/Games-Industrie, da sie zum gleichen Zeitpunkt ein Umsatzminus von 5 Prozent hinnehmen musste.

In der Folge eines wirtschaftlichen Abschwungs wäre auch ein Abbau der Beschäftigung zu erwarten. Hier kann die Momentaufnahme eines einzigen Vergleichsjahres offensichtlich noch keine Aufschlüsse über die tatsächlichen Markttrends geben. Die weitere Entwicklung bleibt deshalb abzuwarten. Trotz der angedeuteten widersprüchlichen Datenlage ist auf die positive Entwicklung in der Designwirtschaft und im Architekturmarkt hinzuweisen, die beide zwischen 4 und knapp 8 Prozent gewachsen sind, was vor dem Hintergrund der jeweils positiven wirtschaftlichen Entwicklung auch plausibel erscheint.

Insgesamt musste die Mehrheit der elf Teilmärkte jedoch Minusraten hinnehmen, so dass hier ohne die positiven Zuwächse der Software-/Games-Industrie, der Designwirtschaft und des Architekturmarktes das Gesamtergebnis der Kultur- und Kreativwirtschaft negativ ausgefallen wäre.

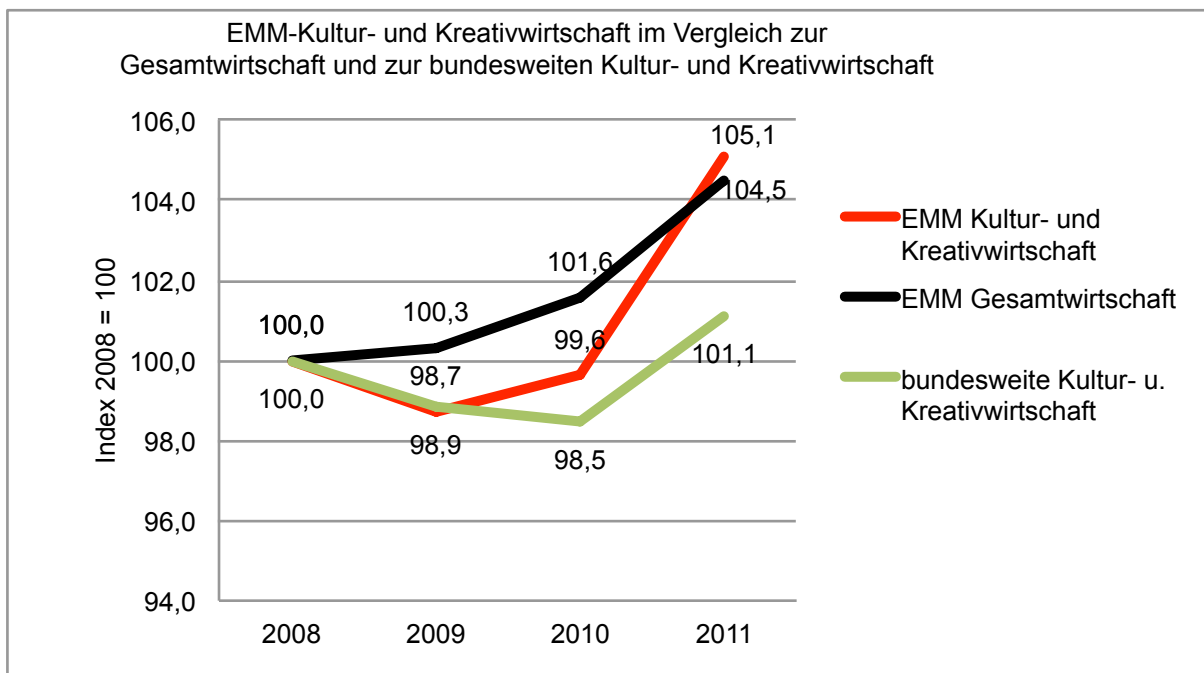
Abschließend soll noch einmal auf die Stellung der EMM im Bundesgebiet hingewiesen werden. Ähnlich wie schon bei der Betrachtung der Unternehmenslandschaft sind im Durchschnitt rund 12 Prozent aller bundesweit in der Kultur- und Kreativwirtschaft Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM tätig. Die Film- und die Rundfunkwirtschaft weisen mit knapp 17 und 20 Prozent erwartungsgemäß eine stärkere Konzentration in der EMM auf, die darstellende Kunst und der Architekturmarkt sind mit jeweils unter 10 Prozent Marktanteilen ein wenig unterrepräsentiert.

3.4 Die Beschäftigungsdynamik im Branchenprofil

In Abweichung der bisherigen Darstellung kann die Entwicklung des Beschäftigungsmarktes auf der Basis mehrerer Jahre⁹ untersucht werden.

Abbildung 3.4: Wachstumsdynamik der Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich 2008-2011

Entwicklung der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigung 2008-2011



Hinweis: EMM=Europäische Metropolregion München.

Quelle: Sonderauswertung Beschäftigtenstatistik, Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Wie der Kurvenverlauf der Entwicklung deutlich macht, ist die Kultur- und Kreativwirtschaft sowohl in der EMM als auch bundesweit auf der Basis der neueren Erhebungen der Bundesagentur für Arbeit nach dem Jahr 2008 zunächst rückläufig. Sowohl in der EMM als auch im bundesweiten Feld schrumpfen die Beschäftigungsmärkte geringfügig. Trotz dieses Rückgangs ist es überraschend, wie wenig die wirtschaftliche Krise im Jahr 2009 die Beschäftigungsmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft beeinflusst hat.

Noch erstaunlicher ist die Position der Gesamtwirtschaft der EMM, die zum Krisenjahr insgesamt keinerlei Verluste zu verzeichnen hatte. Im weiteren Verlauf konnte die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM an die gute Entwicklung der Gesamtwirtschaft anknüpfen und

⁹ So hat die Bundesagentur für Arbeit bereits im Jahr 2007/2008 mit der Umstellung der Wirtschaftszweigsystematik begonnen und die Beschäftigtenstatistik nach der neuen WZ 2008 publiziert.

übertrifft dies im Jahr 2011 sogar durch einen stärkeren Zuwachs. Dadurch kann die Kultur- und Kreativwirtschaft im gesamten Zeitverlauf 2008 bis 2011 eine bessere Wachstumsdynamik vorweisen. Ihr Zuwachs erreicht aktuell einen Wert von 5,1 Prozent gegenüber 2008, während die Gesamtwirtschaft der EMM einen kleineren Zuwachswert von 4,5 Prozent schafft. Wie der Kurvenverlauf der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft anzeigt, kann diese noch nicht mit der Dynamik der EMM mithalten. Immerhin kann sie im Jahr 2011 wieder eine positive Entwicklung einleiten und liegt damit über dem Ausgangsjahr 2008, was für den Beschäftigungsmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft keineswegs eine Selbstverständlichkeit ist.

Abbildung 3.5: Entwicklung der Beschäftigung nach Teilmärkten 2008-2011

Teilmarkt	Beschäftigte (svB)				Veränderung gegenüber Vorjahr		
	Anzahl 2008	Anzahl 2009	Anzahl 2010	Anzahl 2011	in % 2009	in % 2010	in % 2011
1. Musikwirtschaft	3.598	3.691	3.497	3.483	2,6	-5,2	-0,4
2. Buchmarkt	8.108	7.285	7.159	7.679	-10,2	-1,7	7,3
3. Kunstmarkt	547	549	564	558	0,3	2,8	-1,1
4. Filmwirtschaft	7.928	8.106	7.587	7.920	2,2	-6,4	4,4
5. Rundfunkwirtschaft	4.995	5.045	5.295	5.556	1,0	5,0	4,9
6. Markt für darstell. Künste	1.410	1.472	1.598	1.570	4,4	8,5	-1,8
7. Designwirtschaft	7.044	7.083	7.379	7.770	0,6	4,2	5,3
8. Architekturmarkt	4.732	4.706	4.845	5.198	-0,5	3,0	7,3
9. Pressemarkt	17.369	17.067	16.548	15.915	-1,7	-3,0	-3,8
10. Werbemarkt	10.464	10.363	10.501	11.095	-1,0	1,3	5,7
11. Software-/Games-Ind.	27.472	27.110	28.488	31.835	-1,3	5,1	11,7
12. Sonstiges	1.346	1.321	1.217	1.204	-1,9	-7,8	-1,1
KKw mit DZ	95.012	93.798	94.678	99.782	-	-	-
Doppelzählung	6.258	6.182	6.250	6.535	-	-	-
Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt	88.754	87.616	88.428	93.247	-1,3	0,9	5,4
<i>%-Anteil KKw an Gesamtwirtschaft</i>	4,4%	4,3%	4,3%	4,4%	-	-	-
Gesamtwirtschaft	2.015.274	2.021.583	2.047.090	2.106.452	0,3	1,3	2,9

Hinweis: KKw=Kultur- und Kreativwirtschaft; svB=sozialversicherungspflichtig Beschäftigte;

Quelle: Sonderauswertung Beschäftigtenstatistik, Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

In Absolutwerten steigt die Zahl der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM im Jahr 2008 von 88.800 und nach dem minimalen Einbruch in 2009, im Jahr 2011 auf einen neuen Höchststand von 93.200. Zu den Trägern dieser positiven Entwicklung zählen die Software-/Games-Industrie mit einem überragenden Anstieg von 11,7 Prozent, gefolgt vom Architekturmarkt mit 7,3 Prozent, der Designwirtschaft mit 5,3 Prozent und dem Werbemarkt mit 5,7 Prozent. Ebenso weisen die Film- und Rundfunkwirtschaft Zuwachsraten von 4,4 und 4,9 Prozent auf.

Eine besondere Entwicklung ist im Buchmarkt zu beobachten, der nach einem starken Einbruch im Krisenjahr mit minus 10,2 Prozent zunächst weiter schrumpft (minus 1,7 Prozent), um dann im Jahr 2011 eine erstaunlich positive Entwicklung zu erreichen. Mit 7,3 Prozent Zuwachs gegenüber 2010 zeigt der Buchmarkt neben dem Architekturmarkt die zweitbeste Wachstumsrate. Demgegenüber kann der Pressemarkt den Schrumpfungsprozess nicht stoppen und muss nach der schlechten Entwicklung in den Vorjahren erneut eine Veränderungsrate von minus 3,8 Prozent hinnehmen. Zu den weiteren Schrumpfungsmärkten zählen die Musikwirtschaft, der Kunstmarkt und der Markt für darstellende Künste, die nach teilweise positiven Entwicklungen im Jahr 2011 Rückschläge bei der Beschäftigungsentwicklung hinnehmen müssen.

Insgesamt kann der Beschäftigungsmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM in 2011 eine starke Wachstumsdynamik vorweisen, die in insgesamt sieben der elf Teilmärkte registriert wurde. Damit steht die Entwicklung des Branchenkomplexes auf einem erstaunlich breiten Fundament, denn diese Marktvergrößerung ist nur dadurch denkbar, dass die Wirtschaftskraft der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft gesteigert werden konnte. Dementsprechend lassen die neuen Wirtschaftsdaten für das Jahr 2011 eine weitere Zunahme der Wirtschaftsleistung der Kultur- und Kreativwirtschaft vermuten.

4 Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft im statistischen Kurzprofil

4.1 Musikwirtschaft

Die Musikwirtschaft zählt zu den kleineren Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft. Zur Musikwirtschaft zählen die selbständigen Künstler/innen, die Urheber (Komponisten, Textdichter, Producer/Musikregisseure) und sonstige Musiker/innen (Interpreten) sowie die unterschiedlichen Ensembleformen der erwerbswirtschaftlich tätigen Musikgruppen. Daneben existiert eine Vielzahl weiterer Musikberufe, die zum Beispiel den Bühnenkünstlern/innen oder den Lehrern/innen für musische Fächer zugeordnet werden. Zu den produzierenden und verbreitenden Unternehmen zählen die Verlage von Tonträgern, gemeinhin als Tonträgerindustrie bezeichnet, die Musikverlage, der Musikfachhandel, die Theater-/Konzertveranstalter, die Konzertdirektionen und die Agenturen sowie kommerzielle Musiktheaterproduktionen, Musicalbühnen und Musikfestivals.

Abbildung 4.1: Strukturdaten der Musikwirtschaft und Anteile am Bundesgebiet 2010

Wirtschaftszweig	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
Selbständige Komponisten/innen, etc.	408	51	433	15,4%	19,5%	15,4%
Musikensembles	151	15	920	9,1%	7,1%	13,4%
Tonstudios etc.	84	12	195	15,6%	11,1%	13,8%
Tonträgerverlage	52	212	549	13,3%	21,4%	21,6%
Musikverlage	182	52	660	15,8%	9,5%	20,6%
*Theater- und Konzertveranstalter	120	103	405	8,6%	6,8%	6,3%
*Private Musical-/Theaterhäuser u.ä.	12	30	244	5,3%	7,8%	6,9%
*Dienstl. f. d. darstellende Kunst	184	32	435	8,7%	7,9%	7,5%
Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	194	94	605	9,1%	8,0%	9,8%
*Einzelhandel mit bespielten Tonträgern	23	4	124	8,2%	3,5%	7,4%
Herstellung von Musikinstrumenten	132	31	469	11,2%	5,6%	7,4%
Teilmarkt insgesamt	1.542	636	5.039	11,2%	10,1%	10,8%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	4%	3%	4%	-	-	-

Hinweis: *auch anderen Teilmärkten zugeordnet; farblich markierte Zahlenwerte geschätzt; (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt.

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Die Musikwirtschaft erwirtschaftet ein **Umsatzvolumen** von rund 640 Mio. Euro. Das entspricht einem Anteil von 3 Prozent des gesamten in der Kultur- und Kreativwirtschaft erzielten Umsatzes. Die wichtigsten Wirtschaftszweige sind die Tonträgerverlage mit 212 Mio. Euro, die Theater-/Konzertveranstalter mit 103 Mio. Euro und die Musikeinzelhändler mit 94 Mio. Euro. Sie zeichnen für zwei Drittel des musikwirtschaftlichen Umsatzes verantwortlich. Die Musikverlage, die privaten Musicalhäuser und die Hersteller von Musikinstrumenten folgen mit einem Umsatzvolumen von jeweils 30 bis 52 Mio. Euro in deutlichem Abstand. Für die Selbständigen Komponisten/innen und Musikbearbeiter/innen werden rund 51 Mio. Euro geschätzt. Damit belegen sie einen beachtlichen Anteil innerhalb des Teilmarktes.
- Die Zahl der **Selbständigen und steuerpflichtigen Unternehmer** in der Musikwirtschaft liegt bei rund 1.500 (4 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft). Erwartungsgemäß stellen die Komponisten/innen und Musikbearbeiter/innen mit einer Anzahl von rund 410 die größte Gruppe (26 Prozent der Selbständigen und Freiberufler). Ihnen folgen die Musik-/Tanzensembles, die Musikverleger und Musikeinzelhändler mit jeweils 150 bis 194 Selbständigen. Die Musikinstrumentenhersteller und die musikbezogenen Dienstleistungsunternehmer erreichen jeweils Werte von 132 und 184. Insgesamt wird die Musikwirtschaft von kleinteiligen Unternehmen geprägt.
- Nach amtlichen Angaben sind in der Musikwirtschaft insgesamt rund 5.000 Personen **erwerbstätig** (das sind 4 Prozent der Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft). Das Ranking nach der Zahl der Arbeitsplätze führen die Musik- und Tanzensembles mit 920 Erwerbstätigen an, gefolgt von den Musikverlagen mit 660 und dem Musikeinzelhandel mit 605, den Herstellern von Musikinstrumenten mit knapp 470 und den Theater-/Konzertveranstaltern mit 405 Erwerbstätigen. Die Gruppe der Komponisten/innen und Musikbearbeiter/innen erreicht hier wiederum eine beachtliche Zahl von 433 Erwerbstätigen, der überwiegende Teil darunter als Selbständige bzw. Freiberufler.

Im Vergleich zur bundesweiten Musikwirtschaft ragen einige Wirtschaftszweige besonders hervor. Von den insgesamt elf Wirtschaftszweigen der Musikwirtschaft in der EMM erreichen mindestens drei im bundesweiten Vergleich überdurchschnittliche Anteilswerte.

Hervorzuheben sind Komponisten/innen und Musikbearbeiter/innen, die rund 15 bis 20 Prozent des bundesweiten Marktes belegen, gefolgt von den Musikverlagen, die mit Ausnahme des Umsatzes knapp 16 und 21 Prozent erreichen. Eine besondere Position

schaffen die Tonträgerverlage, die bei Umsatz und Erwerbstätigkeit jeweils 21 Prozent des bundesweiten Musikmarktes abdecken.

4.2 Buchmarkt

Der Buchmarkt zählt innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft zu den mittleren Teilmärkten. Er verfügt über eine hohe eigene Marktidentität, die auch im brancheneigenen Fachverband Börsenverein des deutschen Buchhandels mit dem herstellenden und verbreitenden Buchhandel zum Ausdruck kommt. Die wichtigsten Lieferanten der Literatur- und Wortproduktion, die selbständigen Schriftsteller/innen und Journalisten/innen arbeiten als ausgeprägte Individualisten meist außerhalb der verschiedenen Berufsverbände. Die Print- und Medienmärkte werden als Pressemarkt und damit als eigener Teilmarkt behandelt.

Abbildung 4.2: Strukturdaten des Buchmarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010

Wirtschaftszweig	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
Selbständige Schriftsteller/innen	1.293	93	1.352	18,6%	16,9%	18,5%
Selbständige Übersetzer/innen	298	29	733	18,3%	10,4%	15,6%
Buchverlage	227	1.414	4.348	10,2%	16,0%	17,4%
Einzelhandel mit Büchern	284	698	2.138	6,8%	19,4%	7,6%
Antiquariate	41	9	69	8,9%	11,8%	8,8%
Buchbinderei etc.	118	73	780	11,3%	8,8%	6,8%
Teilmarkt insgesamt	2.261	2.315	9.420	13,7%	16,3%	12,2%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	6%	11%	7%	-	-	-

Hinweis: (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt.

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Der Buchmarkt erwirtschaftet einen **Umsatz** von rund 2,3 Mrd. Euro (11 Prozent des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt). Davon entfallen auf die Buchverlage 1,4 Mrd. Euro, auf den Buchhandel knapp 700 Mio. Euro und auf die Schriftsteller/innen und Übersetzer/innen rund 122 Mio. Euro. Der Anteil der Buchbindereien etc., die erstmals in die Analyse mit einbezogen werden, liegt bei 73 Mio. Euro.

- Die Zahl der **Selbständigen und steuerpflichtigen Unternehmen** im Buchmarkt liegt bei rund 2.260 (das sind 6 Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft). Erwartungsgemäß bilden die Schriftsteller/innen und Übersetzer/innen die größte Gruppe mit knapp 1.600 (etwa 70 Prozent aller Selbständigen im Buchmarkt). Die Antiquare und Buchbinder erreichen zusammen rund 160.
- Nach den offiziellen statistischen Angaben sind rund 9.400 **Erwerbstätige** beschäftigt (dies entspricht 7 Prozent der in der Kultur- und Kreativwirtschaft Tätigen). Bei der Zuordnung nach einzelnen Marktsegmenten entfallen auf die Buchverlage rund 4.300 Stellen und auf den Bucheinzelhandel rund 2.100. Als Schriftsteller/innen und Übersetzer/innen arbeiten rund 1.400 Erwerbstätige, der weitaus überwiegende Teil als Selbständige.

Der Buchmarkt der EMM verfügt in bundesweiter Betrachtung über eine starke Präsenz. Rund 18 Prozent aller Schriftsteller/innen und Übersetzer/innen in Deutschland arbeiten in der EMM. Die Schriftsteller/innen erzielen knapp 17 Prozent des bundesweiten Umsatzes. Die Buchverlage erwirtschaften 16 Prozent des bundesweiten Umsatzes und decken mehr als 17 Prozent des Erwerbstätigenmarktes ab. Im Bucheinzelhandel werden knapp 20 Prozent des Umsatzes in der EMM erzielt.

4.3 Kunstmarkt

Der Kunstmarkt gehört zu den kleinsten Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft, sein erwirtschafteter Umsatz macht etwa 1 Prozent ihres Geschäftsvolumens aus. Dabei verteilt sich die Summe wenig gleichmäßig auf die einzelnen Segmente – Künstler/innen, Galerien, Auktionshäuser/Kunstversteigerer – der Kunst und den Antiquitätenhandel¹⁰.

Abbildung 4.3: Strukturdaten des Kunstmarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010

Wirtschaftszweig	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		

¹⁰ Im Rahmen der Anpassung an die europäische Abgrenzung der Kulturwirtschaft wird der Antiquitätenhandel neuerdings dem Kunstmarkt zugeschlagen (s. ESSnet Culture/Eurostat)

Selbständige bildende Künstler/innen	1.164	81	1.355	13,2%	10,8%	13,3%
** Einzelhandel mit Kunstgegenständen	137	38	298	8,0%	5,8%	8,3%
Museumsshops, etc.	77	123	175	9,4%	23,8%	8,6%
Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	229	49	343	10,8%	12,1%	9,9%
Teilmarkt insgesamt	1.607	291	2.171	11,9%	12,5%	11,3%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	5%	1%	2%	-	-	-

Hinweis: ** Kunsthandel (Anteilswert 20%), farblich markierte Zahlenwerte geschätzt; (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt.

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Der Kunstmarkt erzielt einen **Umsatz** von rund 290 Mio. Euro (dies macht 1 Prozent des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt aus). Davon entfallen auf die Museumsshops schätzungsweise rund 123 Mio. Euro, auf die bildenden Künstler/innen schätzungsweise rund 80 Mio. Euro und auf die beiden Handelszweige jeweils 38 und 49 Mio. Euro.
- Wie hoch die Zahl der bildenden Künstler/innen insgesamt zu beziffern ist, lässt sich nur annähernd schätzen. Nach der amtlichen Statistik stellen sie rund 1.160 Personen im Kunstmarkt. Die Galeristen, Kunsthändler und Antiquitätenhändler können mit einer Gesamtzahl von rund 370 ebenfalls nur als untere Grenze geschätzt werden. Die Museumsshops werden von 77 Selbständigen geführt.
- Die Zahl aller Erwerbstätigen kann amtlich wiederum mit rund 2.200 nur näherungsweise angegeben werden.

Im Vergleich zum bundesweiten Kunstmarkt sind die Museumsshops im Umsatzbereich mit knapp 24 Prozent sehr gut positioniert. Die übrigen Kunstmarktakteure belegen tendenziell eine vergleichsweise durchschnittliche Position.

4.4 Filmwirtschaft

Die Filmwirtschaft ist einer der mittelgroßen Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Zu den produzierenden und verbreitenden Unternehmen zählen die Film-/TV- und Videofilmherstellung, die Filmverleih- und Videoprogrammanbieter und die Kinos. Hervorzuheben ist, dass die Filmproduktion auch die Herstellung von Fernsehfilmen

einschließt und diese nicht in der Rundfunkwirtschaft erfasst werden. Die Filmwirtschaft steht daher in enger Beziehung zur Rundfunkwirtschaft und anderen audiovisuellen Branchen.

Eine besondere Rolle spielen die Filmemacher und Filmproduzenten selbst, die oft Urheber und Verwerter in einer Funktion (oder Person) sind. Diese Doppelfunktion unterscheidet sie von anderen originären Urhebern wie Komponisten/innen, Musiker/innen und Schriftsteller/innen und hat zur Folge, dass bei Film- und TV-Produktionen die beteiligten Schauspieler und Bühnenkünstler/innen lediglich funktionsbezogen und nicht als Urheber einzustufen sind.

Abbildung 4.4: Strukturdaten der Filmwirtschaft und Anteile am Bundesgebiet 2010

Wirtschaftszweig	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
*Selbständige Bühnenkünstler/innen	957	83	1.033	11,0%	11,1%	11,1%
Film-/TV-Produktion	1.050	1.601	6.248	20,0%	35,7%	22,5%
Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	139	25	748	18,1%	16,5%	13,1%
Filmverleih u.-vertrieb	140	777	1.092	16,2%	42,8%	32,9%
Kinos	86	75	611	9,8%	5,8%	6,8%
*Einzelhandel m. bespielten Tonträgern	23	11	124	8,2%	8,8%	7,4%
Videotheken	117	15	243	9,7%	4,6%	6,6%
Teilmarkt insgesamt	2.512	2.586	10.099	14,0%	29,0%	16,7%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	7%	12%	8%	-	-	-

Hinweis: *auch anderen Teilmärkten zugeordnet; farblich markierte Zahlenwerte geschätzt; (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt.

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- die Filmwirtschaft erreicht insgesamt einen **Umsatz** von 2,6 Mrd. Euro (das entspricht 12 Prozent des gesamten Umsatzes in der Kultur- und Kreativwirtschaft). Mit 1,6 Mrd. Euro entfällt mehr als die Hälfte davon auf die Film-/TV-Produktion. Filmverleih und -vertrieb erzielen einen Umsatz von 777 Mio. Euro. Die Umsatzwerte der selbständigen Bühnenkünstler/innen und der Kinos liegen zwischen 75 und 83 Mio. Euro.
- Die Filmwirtschaft beschäftigt nach amtlichen Angaben insgesamt rund 10.100 Erwerbstätige (das sind 8 Prozent der **Erwerbstätigen** in der Kultur- und

Kreativwirtschaft). Der wichtigste Wirtschaftszweig ist wiederum die Film-/TV-Produktion, die mehr 6.200 Erwerbstätigen einen Arbeitsplatz bieten kann. An zweiter Stelle folgen der Filmverleih/-vertrieb mit rund 1.100, die Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik mit rund 750 und die Kinos mit 611 Erwerbstätigen. Die selbständigen Bühnenkünstler/innen erreichen eine Zahl von rund 1.000, darunter der allergrößte Teil als Selbständige oder Freiberufler.

Die Film-/TV-Produktion, der Filmverleih/-vertrieb und die Filmnachbearbeitung/sonstige Technik zählen bundesweit zu den wichtigsten Wirtschaftszweigen der Filmwirtschaft in Deutschland. Im Schnitt werden meist Anteile von 20 und mehr Prozent erreicht. In wirtschaftlicher Hinsicht erreicht die Film-/TV-Produktion einen bundesweiten Marktanteil von über 35 Prozent, der Filmverleih/-vertrieb sogar über 40 Prozent des bundesweiten Marktes.

4.5 Rundfunkwirtschaft

Die privaten Rundfunkveranstalter betreiben Gestaltung, Realisation und Ausstrahlung von Hörfunk- und Fernsehprogrammen, die sich aus unterschiedlichsten audio-visuellen Formaten zusammensetzen. Kino- und Fernsehfilme werden nicht hier, sondern in der Regel beim Wirtschaftszweig Filmherstellung erfasst. Allerdings ist diese Zuordnung nicht immer trennscharf zu ziehen, da manche Filmfirmen als Töchter von Rundfunkunternehmen bei diesen bilanziert werden und somit in den steuerpflichtigen Gesamtumsatz des Rundfunks einfließen. Dagegen werden die selbständigen Journalisten/innen und Journalistenbüros als Programmproduzenten dem Rundfunkmarkt zugerechnet, da sie als Dienstleister in großen Teilen für diesen Sektor tätig sind.

Abbildung 4.5: Strukturdaten der Rundfunkwirtschaft und Anteile am Bundesgebiet 2010

	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
Wirtschaftszweig	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
*Selbständige Journalisten/innen etc.	2.553	180	2.678	14,7%	14,7%	14,7%
Hörfunkveranstalter	28	132	2.256	10,7%	13,6%	16,4%
Fernsehveranstalter	21	3.098	2.964	23,9%	56,5%	40,1%
Teilmarkt insgesamt	2.602	3.410	7.897	14,7%	44,4%	20,0%

%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	7%	16%	6%	-	-	-
---	----	-----	----	---	---	---

Hinweis: *auch anderen Teilmärkten zugeordnet; Schätzungen Rundfunk (62%); (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt.

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Der **Umsatz** der Rundfunkwirtschaft insgesamt liegt bei 3,4 Mrd. Euro oder 16 Prozent des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt. Dominiert wird der Teilmarkt von den Fernsehveranstaltern, die mit einem Umsatzvolumen von 3.1 Mrd. Euro erwartungsgemäß deutlich vor dem Hörfunk mit 132 Mio. Euro und den selbständigen Journalisten mit 180 Mio. Euro liegen.
- Die amtliche Statistik weist für die Rundfunkwirtschaft insgesamt knapp 50 Rundfunkunternehmen (Hörfunk- und TV-Unternehmen) und rund 2.600 selbständige Journalistenbüros aus. Die **Unternehmen und selbständigen Journalistenbüros** beschäftigen zusammen insgesamt knapp 7.900 Erwerbstätige, das sind 6 Prozent an der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft.

Rund ein Viertel aller privaten Fernsehunternehmen der deutschen Rundfunkwirtschaft haben ihren Sitz in der EMM. Mit knapp 56 Prozent des bundesweiten Umsatzes ist die EMM der führende Standort in Deutschland. Ebenso arbeiten rund 40 Prozent der Erwerbstätigen der Rundfunkwirtschaft in der EMM. Im privaten Fernsehmarkt verfügt die EMM somit über eine fast singuläre Marktdominanz in Deutschland.

4.6 Markt für darstellende Künste

Der Begriff *Markt für darstellende Künste* ist ungewohnt und bedarf der Erklärung. Er setzt sich bewusst von Bezeichnungen wie *Theaterwirtschaft* oder *Theatermarkt* ab. Zum einen wird die Formenvielfalt der darstellenden Künste mit dem „einfachen“ Theaterbegriff nicht hinreichend erfasst. Zum anderen wird im deutschen Sprachgebrauch unter „Theater“ in aller Regel nur der *öffentliche* Theaterbetrieb assoziiert. Das öffentliche Theater ist jedoch ausdrücklich nicht Thema der vorliegenden Untersuchung. Es wird zum überwiegenden Teil vom Staat finanziert oder getragen und verfolgt nach eigenem Verständnis überwiegend gesellschaftliche und kulturbildende Ziele. Zudem versteht es seine Tätigkeiten nicht als kommerziell. Im Fokus der Betrachtung stehen hier vielmehr die privatwirtschaftlich

organisierten Unternehmen und Selbständigen bzw. Freiberufler, die sich ganz oder vorwiegend über den Markt finanzieren. Darunter fallen neben den Produktionen und Darbietungen von privaten Theatern auch das Varieté, Kabarett, sonstige Kleinkunst, Musical, Tanz, Zirkus, Puppentheater, Festivals etc. Zusätzlich erfasst werden Theateragenturen und Theaterveranstalter sowie bühnentechnische Betriebe. Die selbständigen Bühnenkünstler/innen werden zusammen mit den Artisten in der Gruppe der selbständigen Künstlerberufe zusammengefasst. Sie stehen stellvertretend für die Urheber und/oder *Originärproduzenten*, die zumeist als erste die Prototypen und experimentelle Formen des Theaters oder aktuelle Darbietungen der Unterhaltungskunst entwickeln.

Abbildung 4.6: Strukturdaten des Marktes für darstellende Künste und Anteile am Bundesgebiet 2010

Wirtschaftszweig	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
*Selbständige Bühnenkünstler/innen	957	83	1.033	11,0%	11,1%	11,1%
Selbständige Artisten/innen, etc	48	6	48	8,4%	10,9%	3,7%
Theaterensembles	19	1	163	15,3%	2,3%	12,3%
*Theater- und Konzertveranstalter	120	103	405	8,6%	6,8%	6,3%
*Private Musical-/Theaterhäuser u.ä.	12	30	244	5,3%	7,8%	6,9%
Varietes und Kleinkunstabühnen	15	3	451	8,4%	4,4%	47,8%
*Dienstl. f. d. darstellende Kunst	184	32	435	8,7%	7,9%	7,5%
Kulturunterricht/Tanzschulen	161	18	334	7,7%	7,3%	7,1%
Teilmarkt insgesamt	1.516	277	3.114	9,8%	8,0%	9,4%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	4%	1%	2%	-	-	-

Hinweis: *auch anderen Teilmärkten zugeordnet; farblich markierte Zahlenwerte geschätzt; (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt.

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Der **Umsatz** im Markt für darstellende Künste liegt bei rund 280 Mio. Euro. Die Theater-/Konzertveranstalter erzielen als wichtigster Wirtschaftszweig mit 103 Mio. Euro davon mehr als ein Drittel. Die selbständigen Bühnenkünstler/innen schaffen zusammen ein Umsatzvolumen von 83 Mio. Euro, gefolgt von den theaterbezogenen Dienstleistern und Musicalbühnen, die jeweils rund 30 Mio. Euro erwirtschaften.

Insgesamt trägt der Markt für darstellende Künste 1 Prozent zum Gesamtumsatz der bayerischen Kultur- und Kreativwirtschaft bei.

- Die Zahl der **Selbständigen und steuerpflichtigen Unternehmen** liegt zusammen bei mehr als 1.500 oder 4 Prozent der kultur- und kreativwirtschaftlichen Unternehmen insgesamt. Die Gruppe der selbständigen Bühnenkünstler/innen stellt dabei mit rund 960 Künstlern und 63 Prozent einen überdurchschnittlich hohen Anteil. Es folgen die theaterbezogenen Dienstleister und der Kulturunterricht einschl. Tanzschulen mit 184 bzw. 161 Selbständigen oder Unternehmen. Die Theater-/Konzertveranstalter sind mit einem Kontingent von 120 noch im mittleren Segment präsent. Hingegen kann die amtliche Statistik für die Musicalbühnen, die Theaterensembles und die Varietes nur mit sehr geringen Zahlen (12-19 Selbständige und Unternehmer) aufwarten.
- Nach amtlichen Angaben waren aus dem Teilmarkt insgesamt rund 3.100 oder 2 Prozent der **Erwerbstätigen** in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig. Anteilsmäßig verteilt sich dieser Personenkreis zu 33 Prozent auf die Bühnenkünstler/Artisten, zu 13 Prozent auf die Theater-/Konzertveranstalter. Weitere relevante Anteile finden sich mit 11 Prozent beim Kulturunterricht und mit 12 Prozent bei den theaterbezogenen Dienstleistern.

Mit Blick auf den bundesweiten Markt für darstellende Künste spiegeln die Zahlen, soweit sie über die amtliche Statistik ermittelt wurden, tendenziell ein unterdurchschnittliche Repräsentanz der EMM wider.

4.7 Designwirtschaft

Nach der klassischen Definition zählen zur Designwirtschaft die produzierenden Unternehmen des Industriedesigns, des Produkt-/Mode-/Grafikdesigns, sowie der Werbegestaltung. Mit der Neugliederung der Wirtschaftszweige¹¹ wird diese Palette durch weitere Designaktivitäten ergänzt: neben dem Interior-Design und der Innenarchitektur kommen die Fotografen und die Schmuckhersteller hinzu. Unter dem Begriff „Fotograf“ wird nun auch ein erheblicher Teil der Fotodesigner erfasst. Der Übergang zum fotografischen Handwerk ist dabei fließend, die Zuschreibung hängt stark vom jeweiligen beruflichen Selbstverständnis des Akteurs ab. Ähnliches gilt für die Schmuckhersteller – unter diese

¹¹ s. Anhang Methodik zur WZ-Klassifikation

Rubrik fallen Schmuckdesigner, das Schmuckhandwerk und schmuckproduzierende Unternehmen. Andererseits existieren noch eine ganze Reihe bisher nicht klassifizierbarer Designaktivitäten, wie z. B. das Interface-Design, das Ausstellungsdesign oder das Web-Design. Die hier vorgelegte Abgrenzung dürfte deshalb die gesamte Komplexität des Teilmarktes noch nicht erfassen und lediglich das Zentrum der Designwirtschaft beschreiben. Ihre wirtschaftlichen Potenziale dürften demnach deutlich größer sein, als hier dargestellt.

Abbildung 4.7: Strukturdaten der Designwirtschaft und Anteile am Bundesgebiet 2010

	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
Wirtschaftszweig	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
Industrie-, Produkt- und Mode-Design	355	59	825	16,4%	18,0%	19,4%
Grafik- und Kommunikationsdesign	1.317	100	1.771	18,1%	16,0%	17,1%
Interior Design und Raumgestaltung	471	50	794	6,1%	5,1%	7,6%
Herstellung von Schmuck, Gold, etc.	409	147	685	11,0%	5,8%	4,9%
*Büros für Innenarchitektur	670	76	879	21,0%	15,6%	18,5%
Selbständige Fotografen	1.180	138	1.856	13,1%	11,7%	10,6%
*Werbeagenturen/Werbegestaltung ¹²	1.623	1.165	6.594	9,5%	9,6%	10,1%
Teilmarkt insgesamt	6.025	1.736	13.404	12,0%	9,5%	10,6%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	17%	8%	10%	-	-	-

Hinweis: *auch anderen Teilmärkten zugeordnet; Design/Werbegestaltung (Anteil 50%); (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt.

Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Die Designwirtschaft erwirtschaftet einen **Umsatz** von rund 1,7 Mrd. Euro (das sind 8 Prozent des gesamten in der Kultur- und Kreativwirtschaft erwirtschafteten Umsatzes). Größten Anteil an dieser Summe hat die Werbegestaltung mit knapp 1,2 Mrd. oder 67 Prozent des gesamten Designumsatzes. Die Schmuckhersteller erzielen 147 Mio. Euro – hier fließen auch die Umsätze der Schmuckproduktion ein. Die Fotografen mit 138 Mio. Euro und die Grafik-/Kommunikationsdesigner mit 100 Mio. folgen auf den weiteren Rangplätzen. Die restlichen Designzweige erzielen jeweils kleinere Umsatzvolumina zwischen 50 und 76 Mio. Euro.

¹² Entspricht 50% des Wirtschaftszweigs WZ-Nr. 73.11 Werbeagenturen, da hier die Hälfte des Umsatzes von Kleinst- und Kleinunternehmen erzielt wird, die vorwiegend Werbegestaltung betreiben

- Nach amtlichen Angaben waren im Teilmarkt insgesamt rund 13.400 **Erwerbstätige** beschäftigt (und damit 10 Prozent der in der Kultur- und Kreativwirtschaft Tätigen). Auch hier liegt die Werbegestaltung mit einem Umfang von rund 6.600 Erwerbstätigen vorne. Wiederum folgen die Fotografen und die Grafik-/Kommunikationsdesigner mit Erwerbstätigenzahlen in Höhe von jeweils rund 1.800, die meisten darunter als Selbständige bzw. Freiberufler. Die übrigen Designzweige können zwischen knapp 700 bis zu knapp 900 Arbeitsplätze anbieten.

Die Designwirtschaft belegt im bundesweiten Vergleich in einzelnen Wirtschaftszweigen eine starke Stellung. Die Industrie-, Produkt- und Mode-Designer erwirtschaften 18 Prozent des bundesweiten Umsatzes und bieten rund 19 Prozent der Erwerbstätigen einen Arbeitsplatz in der EMM. Ähnliche Anteilswerte können die Grafik-/Kommunikationsdesigner belegen. Mit 16 bis 18 Prozent sind sie in der bundesweiten Designwirtschaft vertreten. Die Innenarchitekten sind die dritte Gruppe, die mit ähnliche Anteilswerten eine relevante Bundespräsenz aufweisen.

4.8 Architektur

Der Architekturmarkt zählt zu den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft, die sich durch eine relativ klare und homogene Zuordnung der wirtschaftlichen Aktivitäten auszeichnen. Architekturelevante Leistungen beziehen sich auf den Entwurf und auf die Bauplanung im jeweiligen Architekturwirtschaftszweig. Es wird unterschieden nach Hochbau und Innenarchitektur, nach Orts-, Regional- und Landesplanung sowie nach Garten- und Landschaftsgestaltung. Zusätzlich werden die selbstständigen Restauratoren zum Architekturmarkt gezählt. In der kulturwirtschaftlichen Betrachtung spielt die Gruppe der Innenarchitekten eine besondere Rolle, die nach der neuen Wirtschaftszweigklassifikation¹³ erstmals eigenständig erfasst werden kann.

Abbildung 4.8: Strukturdaten des Architekturmarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010

	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
Wirtschaftszweig	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		

¹³ s. Anhang Methodik zur WZ-Klassifikation

Architekturbüros für Hochbau	2.671	472	6.507	9,7%	8,2%	8,6%
*Büros für Innenarchitektur	670	76	879	21,0%	15,6%	18,5%
Architekturbüros f. Orts-,Reg.plg etc.	590	134	820	12,2%	12,6%	7,0%
Architekturbüros f. Gartengestalt. etc.	391	63	832	12,7%	11,6%	11,3%
Selbständige Restaurator/innen	186	18	315	12,6%	10,6%	10,7%
Teilmarkt insgesamt	4.508	763	9.353	11,2%	9,5%	9,2%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	13%	4%	7%	-	-	-

Hinweis: *auch anderen Teilmärkten zugeordnet; (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt. Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Rund 760 Mio. Euro **Umsatz** erwirtschaftet der Architekturmarkt insgesamt (das entspricht 4 Prozent des gesamten kultur- und kreativwirtschaftlichen Umsatzes). Dabei erzielen die Hochbauarchitekten rund 470 Mio. Euro, während die Architekten für Orts- und Regionalplanung rund 134 Mio. Euro erwirtschaften. Kleinere Gruppen, wie die Innenarchitekten und Garten- bzw. Landschaftsgestalter schaffen Umsatzvolumina in Höhe von jeweils 63 bzw. 76 Mio. Euro .
- Die Zahl der **Selbständigen und steuerpflichtigen Büros** liegt bei rund 4.500 (13 Prozent der kultur- und kreativwirtschaftlichen Unternehmen).
- Insgesamt verfügt der Architekturmarkt über rund 9.400 oder 7 Prozent der **Erwerbstätigen** in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Der wichtigste Wirtschaftszweig sind die Büros für Hochbauarchitektur, die 6.500 Erwerbstätige beschäftigen und damit 70 Prozent des gesamten Architekturmarktes ausmachen. Die restlichen Gruppen des Architekturmarktes bieten Arbeitsplatzkontingente für rund 800 bis 900 Personen. Die kleinste Gruppe bilden die Restauratoren, die 315 Erwerbstätige aufnehmen können.

Der Architekturmarkt verfügt - mit Ausnahme der Innenarchitektur – über keine besonders ausgeprägte bundesweite Präsenz. Eine Ausnahme bilden lediglich die Innenarchitekten, die rund 21 Prozent des bundesweiten Marktes stellen und knapp 19 Prozent aller Erwerbstätigen in der EMM beschäftigen können.

4.9 Pressemarkt

Zum Pressemarkt zählen die selbständigen Journalisten/innen sowie die Korrespondenz- und Nachrichtenbüros. Zur Wirtschaftsgruppe Presseverlage gehören neben den Zeitungs- und Zeitschriftenverlagen die sonstigen Verlage mit Landkarten, Kunstdruckwerken etc. und die Adressbuchverlage. In Anlehnung an die europäische Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft¹⁴ wurde der Einzelhandel mit Zeitungen und Zeitschriften neu in den Teilmarkt aufgenommen.

Abbildung 4.9: Strukturdaten des Pressemarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010

Wirtschaftszweig	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
*Selbständige Journalisten/innen etc.	2.553	180	2.678	14,7%	14,7%	14,7%
Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	181	75	950	18,3%	14,7%	10,7%
Verlegen v. Adressbüchern etc.	14	90	1.653	7,0%	6,3%	32,6%
Verlegen von Zeitungen	61	819	3.938	7,4%	7,3%	7,8%
Verlegen von Zeitschriften	168	600	7.934	9,4%	6,0%	19,1%
Sonstiges Verlagswesen	613	711	1.826	19,5%	18,8%	16,1%
Einzelhandel m. Zeitschrift. u. Ztg.	759	310	1.918	8,2%	9,3%	6,6%
Teilmarkt insgesamt	4.349	2.785	20.897	13,0%	8,9%	12,7%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	12%	13%	16%	-	-	-

Hinweis: *auch anderen Teilmärkten zugeordnet; (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt. Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Der **Umsatz** des Pressemarktes liegt bei rund 2,8 Mrd. Euro (das sind 13 Prozent des gesamten kultur- und kreativwirtschaftlichen Umsatzes). Mit einem Umsatzvolumen von zusammen rund 1,4 Mrd. Euro entfallen davon mehr 50 Prozent auf die Presseverlage (Zeitungen und Zeitschriften). Das sonstige Verlagswesen erwirtschaftet 711 Mio. Euro, während der Einzelhandel 310 Mio. erwirtschaftet. Die selbständigen Journalisten/innen und Korrespondenzbüros sind zusammen mit 255 Mio. Euro am Umsatz des Pressemarktes beteiligt (das macht rund 7 Prozent aus).

¹⁴ Siehe ESSnet Culture/Eurostat

- Beschäftigt sind nach statistischen Angaben rund 20.900 **Erwerbstätige** (16 Prozent der in der Kultur- und Kreativwirtschaft Tätigen).
Etwa 11.900 der Arbeitsplätze werden von den Presseverlagen (Zeitungen und Zeitschriften) vorgehalten. Der Einzelhandel mit Pressewerken hat rund 1.900 Erwerbstätige. Die selbständigen Journalisten/innen und Korrespondenzbüros kommen zusammen auf eine Zahl von knapp 2.700.

Der Pressemarkt zählt zu den wichtigen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft, der jedoch nur in Teilen eine bundesweite Präsenz erzielen kann. Die Korrespondenzbüros und das sonstige Verlagswesen sind die beiden Wirtschaftszweige, die mit ihren Unternehmen und Büros nennenswerte Anteile mit 18 bzw. 19 Prozent im bundesweiten Markt erreichen können. Die Adressbuchverlage stellen mit knapp 33 Prozent im Erwerbstätigenmarkt eine nennenswerte bundesweite Größe dar.

4.10 Werbemarkt

Zum Werbemarkt zählen die beiden Wirtschaftszweige Werbeagenturen einschließlich Werbegestaltung und Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/Werbeflächen. Werbeagenturen bedienen die Gesamtpalette von Werbeaktivitäten (entweder über unternehmenseigene Kapazitäten oder durch Auslagerung), einschließlich Beratung, kreative Dienste, Herstellung von Werbematerial und Einkauf. Ein großer Anteil ihrer Tätigkeit entfällt auf Werbegestaltung und Kommunikationsdesign. Dies gilt insbesondere für kleinere Büros und Werbeagenturen.

Abbildung 4.10: Strukturdaten des Werbemarktes und Anteile am Bundesgebiet 2010

Wirtschaftszweig	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
*Werbeagenturen/Werbegestaltung ¹⁵	3.246	2.330	13.187	9,5%	9,6%	10,1%
Vermarkt./Werbeflächen u.ä.	124	78	684	11,5%	5,2%	9,1%
Teilmarkt insgesamt	3.370	2.408	13.871	9,5%	9,4%	10,1%

¹⁵ Entspricht 100% des Wirtschaftszweigs WZ-Nr. 73.11 Werbeagenturen, da 50% des Wirtschaftszweiges auch der Designwirtschaft zugeordnet werden, erfolgt in der Endsumme der Kultur- und Kreativwirtschaft eine Bereinigung ohne Doppelzählung.

%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	10%	11%	11%	-	-	-
---	-----	-----	-----	---	---	---

Hinweis: *auch anderen Teilmärkten zugeordnet; (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt. Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Der **Umsatz** des Werbemarktes liegt bei mehr als 2,4 Mrd. Euro (das sind 11 Prozent des gesamten kultur- und kreativwirtschaftlichen Umsatzes).
- Die Zahl der **Selbständigen und steuerpflichtigen Unternehmen** liegt bei rund 3.400 (und damit bei 10 Prozent aller Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft).
- Nach amtlichen Angaben sind hier insgesamt rund 13.900 Personen tätig (das macht 11 Prozent der **Erwerbstätigen** in der Kultur- und Kreativwirtschaft aus). Der Werbemarkt spielt in quantitativer Hinsicht im bundesweiten Vergleich keine herausragende Rolle.

Der Werbemarkt spielt im bundesweiten Vergleich keine auffallende Rolle. Seine Anteilswerte liegen mit jeweils rund 10 Prozent im unterdurchschnittlichen Feld.

4.11 Software-/Games-Industrie

Die Software-/Games-Industrie wird in der internationalen wie in der europäischen Debatte schon seit längerem als regulärer Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft betrachtet. Entsprechend nimmt sie im Rahmen des Creative Industries Modells eine zentrale Stellung ein. Die Software-/Games-Industrie umfasst danach die Entwicklung und das Verlegen von Softwareprodukten jedweder Art. Zu ihr gehören beispielsweise Computerspiele, Konsolenspiele, Videospiele, Mobile Games, Online Games, Browser Games, Social Games etc¹⁶. Durch den wachsenden Markt mit Online- und Browserspielen wächst auch die Bedeutung von Online-Plattformen. Viele Spielefirmen haben ihr Geschäftsmodell nur folgerichtig erweitert und sind auch als Content-Provider tätig. Der Branchenverband G.A.M.E. definiert wie folgt: „Computer- und Videospiele umfassen alle interaktiven, non-linearen Medien, die mit Hilfe audiovisueller Wiedergabe das Spielen ermöglichen oder Spiel zu Lernzwecken einsetzen. Dabei sind Trägermedium, Wiedergabesystem oder

¹⁶ Die Aufzählung in Anlehnung an den Bundesverband G.A.M.E.

Übertragungsweg unwesentlich.“ Gemeint sind damit Computerspiele, Videospiele, Online-, Browser- und Handyspiele, die in physischer Gestalt oder in Onlineform produziert und zunehmend durch Webportale vertrieben werden.

Allerdings verändern sich die Branche und ihre Unternehmen und Geschäftsmodelle in einem extremen Tempo. Deshalb sind begleitenden wirtschafts- und kulturpolitischen Analysen gewisse Grenzen gesetzt. Die Geschwindigkeit erschwert vor allem eine systematische Erfassung erheblich. Die Abgrenzung der Branche nach der neuen Wirtschaftszweigklassifikation WZ 2008 bleibt wenig befriedigend. Deshalb werden im Folgenden in Anlehnung an die europäische Debatte¹⁷ folgende Wirtschaftszweige einbezogen: Verlegen von Computerspielen u. sonstiger Software, Webportale sowie Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen u. sonstiger Software.

Abbildung 4.11: Strukturdaten der Software-/Games Industrie und Anteile am Bundesgebiet 2010

Wirtschaftszweig	Unter- nehmen (1)	Um- satz (2)	Erwerbs- tätige (3)	Unter- nehmen	Um- satz	Erwerbs- tätige
	Anzahl	Mio. €	Anzahl	Anteil EMM am Bundesgebiet		
Verlegen von Computerspielen	57	285	78	16,1%	9,4%	5,1%
Verlegen von sonstiger Software	52	84	1.975	11,0%	19,7%	12,8%
Webportale	49	20	744	18,1%	4,3%	20,8%
Entwicklung v. Internetpräsent. u.ä.	1.107	498	2.699	13,4%	18,2%	9,1%
Sonstige Softwareentwicklung	2.698	3.227	26.955	14,1%	16,3%	13,3%
Teilmarkt insgesamt	3.963	4.115	32.451	13,9%	15,5%	12,9%
%-Anteil Teilmarkt an Kultur- und Kreativwirtschaft	11%	19%	25%	-	-	-

Hinweis: farblich markierte Zahlenwerte geschätzt; (1) einschließlich Freiberufler und Selbständige ab 17.500 Euro Jahresumsatz; (2) Umsatz ab 17.500 Euro; (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; Summendifferenzen rundungsbedingt. Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Danach ergibt sich für die EMM zum Jahr 2010 folgendes Bild:

- Die Software-/Gamesindustrie erwirtschaftet einen **Umsatz** von rund 4,1 Mrd. Euro (und damit 19 Prozent des gesamten in der Kultur- und Kreativwirtschaft erwirtschafteten Umsatzes). Der größte Anteil entfällt dabei mit einem geschätzten Volumen von 3,2 Mrd. auf die Entwicklung von sonstiger Software (78 Prozent). Die Verleger von Computerspielen erzielen einem Umsatz von 285 Mrd. Euro, die

¹⁷ ESSnet Culture 2011; European Cluster Observatory (ECO): Creative Industries 2011; UNCESCO-Framework for Cultural Statistics

Entwicklung und Programmierung von Interpräsentationen erwirtschaftet knapp 500 Mio. Euro. In die Wirtschaftszweige fließen auch die Umsätze der internationalen Spielepublisher ein. Dahinter bleiben der neu eingeführte Wirtschaftszweig Webportale mit bislang 20 Mio. Euro weit zurück.

- Nach amtlichen Angaben¹⁸ sind im Teilmarkt insgesamt rund 32.500 **Erwerbstätige** beschäftigt (25 Prozent der in der Kultur- und Kreativwirtschaft Tätigen). Mit der Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen beschäftigen sich knapp 29.600 Erwerbstätige oder 91 Prozent. Nur rund 2.000 Erwerbstätige oder 6 Prozent entfallen auf das Verlegen von Computerspielen und sonstiger Software. Die ungleiche Gewichtung lässt vermuten, dass die Zuordnung der Games- und Softwareunternehmen zu den verschiedenen Kategorien der Entwickler, der Verleger, Konsolenproduzenten oder der Contentprovider den amtlichen statistischen Stellen wegen des neuartigen Unternehmenstyps noch erhebliches Kopfzerbrechen bereitet. Die Daten legen nahe, dass hier noch keine einheitlichen Zu- und Einordnungen im statistischen Sinne vorgenommen werden kann.
- Die Zahl der **Unternehmen** im Teilmarkt liegt traditionell eher hoch und erreicht mit einem Volumen von knapp 4.000 einen Anteil von 11 Prozent an der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft.

Die Software-/Games-Industrie zählt in der Regel zu den stärksten Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft. Dies gilt auch für die EMM. Allerdings erreicht sie im bundesweiten Vergleich nennenswerte Anteile von 16 bis 19 Prozent lediglich im Umsatzbereich, während die Unternehmenslandschaft und noch mehr der Erwerbstätigenmarkt bislang keine bundesweite Präsenz zeigt, sieht man einmal von den Webportalen ab, die sich derzeit in einer Entwicklungsphase befinden.

¹⁸ Umsatzsteuerstatistik und Beschäftigtenstatistik

5 Zusammenfassung

Mit der vorliegenden Analyse wird die Kultur- und Kreativwirtschaft in der Europäischen Metropolregion München (EMM) erstmals in ihrer ganzen Vielfalt und Dynamik untersucht.

Auf der Basis der statistischen Befunde lassen sich folgende Schwerpunkte und Trends zusammenfassen:

Die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM ist einer der führenden Standortregionen in Deutschland. Nicht nur in bundesweiter Hinsicht zählt die EMM zu einer Spitzenregion der Kultur- und Kreativwirtschaft. Auch in der regionalen Gesamtwirtschaft der EMM hat sich diese Branche zu einem eigenständigen Wirtschaftsfeld entwickelt

Von herausragender Bedeutung ist das Arbeits- und Beschäftigungsvolumen der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM. Neben der hohen Zahl der Selbständigen – rund ein Viertel der Erwerbstätigen zählen dazu – bilden vor allem die sozialversicherungspflichtigen Arbeitsplätze eine wichtige Grundlage für die Stabilität und Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM.

Einige Teilmärkte weisen eine überragende bundesweite Marktdominanz auf. Ihre wirtschaftliche Leistungsfähigkeit deckt fast ein Drittel bis zur Hälfte des jeweiligen kulturwirtschaftlichen Bundesmarktes ab.

5.1 Empirische Befunde im Überblick

Im Jahr 2010 existieren in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM knapp 29.000 Unternehmen. Damit erreicht die Kultur- und Kreativwirtschaft einen Anteil von mehr als 10 Prozent an der Gesamtwirtschaft der EMM. Der vergleichbare Bundeswert liegt mit 7,6 Prozent deutlich darunter. Ein Grund für die herausgehobene Stellung der EMM ist der breite Mix der vielen Klein- und Kleinstunternehmen, die in fast allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft hohe Konzentrationen aufweisen.

Allein in neun der elf Teilmärkte sind im Durchschnitt jeweils rund 12 Prozent aller bundesweiten Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM ansässig. Ein Blick auf die Gesamtwirtschaft unterstreicht nochmals den hohen Stellenwert der Kultur- und Kreativunternehmen der EMM innerhalb der gesamtdeutschen Betrachtung. So sind nahezu 9 Prozent der gesamten bundesweiten Unternehmen in der EMM tätig.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM erwirtschaftete im Jahr 2010 einen Umsatz von knapp 20 Mrd. Euro. Damit erzielt die Branche einen Anteil von 3,9 Prozent an der gesamten Wirtschaftsleistung der Metropolregion – ein deutlich besseres Ergebnis als der vergleichbare Bundeswert. Diese Wirtschaftsleistung bezieht sich auf die in der EMM rechtlich selbständigen Kultur- und Kreativunternehmen.

Gemessen am bundesweiten Wertschöpfungsbeitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft mit rund 63,7 Mrd. Euro, kann für die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM ein abgeleiteter Wert von rund 7,8 Mrd. Euro geschätzt werden. Das entspräche einem Anteil von rund 3,7 Prozent am BIP der EMM. Der Grund für die herausgehobene Marktposition der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM im Vergleich zum Bundesgebiet liegt in der starken Stellung einzelner Teilmärkte. Dazu zählen insbesondere der Buchmarkt, die Film- und Rundfunkwirtschaft, der Pressemarkt und die Software-/Games-Industrie, deren Firmen jährlich überdurchschnittlich starke Wirtschaftsleistungen erzielen.

Zwei der genannten Teilmärkte, die Film- und die Rundfunkwirtschaft nehmen jedoch zusätzlich besondere Spitzenpositionen ein. Innerhalb der bundesweiten Filmwirtschaft wird fast ein Drittel der Wirtschaftsleistung (29 Prozent Umsatzanteil) durch Unternehmen aus der EMM erzielt. Noch dominanter ist die Rundfunkwirtschaft der EMM in bundesweiter Betrachtung – fast die Hälfte der Wirtschaftsleistung (44,4 Prozent Umsatzanteil) der bundesweiten Rundfunkwirtschaft kommt aus der EMM! Zusammen mit dem Buchmarkt der EMM, der immerhin noch 16,3 Prozent zum bundesweiten Buchmarktumsatz beiträgt, können die drei Teilmärkte sicherlich als strategisch bedeutsame Märkte für die gesamte bundesweite Kultur- und Kreativwirtschaft bezeichnet werden.

Ein kurzer Verweis zu anderen Spitzenregionen soll diese Marktpräsenz unterstreichen: In der Rundfunkwirtschaft ist die Dominanz der EMM vermutlich eindeutig, da hier nur noch NRW als wirtschaftlich gleichwertiger Rundfunkmarkt existiert (36 Prozent Umsatzanteil¹⁹). Zusammen belegen die EMM und NRW bereits mindestens 80 Prozent der gesamten bundesweiten Rundfunkwirtschaft. Etwas weniger dominant, aber mit 29 Prozent immer noch eindeutig rangiert die Filmwirtschaft der EMM an der Spitze, vor den Bundesländern Hamburg und NRW, die in der Filmwirtschaft²⁰ mit jeweils 16 Prozent Umsatzanteil und Berlin mit 11 Prozent Umsatzanteil bundesweit die folgenden Plätze belegen. Beim dritten Spitzenmarkt, dem Buchmarkt liegt die EMM mit 16,3 Prozent an dritter Position hinter den Ländern NRW und Baden-Württemberg, die jeweils 38 Prozent und 21 Prozent des

¹⁹ Wirtschaftsgruppe Rundfunkveranstalter (WZ-Nr. 60)

²⁰ Wirtschaftsgruppe Filmwirtschaft (WZ-Nr. 59.1)

bundesweiten Buchmarktumsatzes²¹ erzielen. Der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die angegebenen EMM-Werte noch nicht die Lage des gesamten Landes Bayern widerspiegeln.

Die Zahl der Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM erreicht im Jahr 2010 mit rund 117.000 Menschen einen neuen Höchststand. Als arbeitsintensives Wirtschaftsfeld belegt die Kultur- und Kreativwirtschaft einen Anteil von 5,0 Prozent an der gesamten Wirtschaft in der EMM. Der Vergleichswert der Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundesgebietes liegt mit 3,1 Prozent deutlich darunter. Der Anteilswert des Erwerbstätigenmarktes ist umso höher zu bewerten, da hier nur der Kern der Voll- und Teilzeitbeschäftigten mit existenzsichernden Arbeitsplätzen sowie die Zahl der Selbständigen mit mindestens 17.500 Euro Jahresumsatz dargestellt wird.

Neben diesen rund 117.000 Erwerbstätigen dürfte auf der Basis von bundesweiten Schätzungen zusätzlich ein Kontingent von mindestens rund 68.000 geringfügig Tätigen und Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM aktiv sein.

Es handelt sich bei der Kultur- und Kreativwirtschaft somit entgegen einer weit verbreiteten Auffassung keineswegs um vorwiegend prekäre Arbeitsverhältnisse, sondern mehrheitlich um marktfähige und existenzsichernde Arbeitsplätze. Neben der hohen Arbeitsplatzintensität zeichnet sich die Kultur- und Kreativwirtschaft häufig durch innovative Tätigkeits- und Beschäftigungsformen aus. Ein Hinweis darauf ist die hohe Zahl der Selbständigen, der mit 25 Prozent einen deutlich höheren Anteil in der Kultur- und Kreativwirtschaft erreicht, als in der Gesamtwirtschaft, in der die Selbständigen rund ein Zehntel ausmachen.

Ein Blick auf den Beschäftigtenmarkt im Jahr 2010 bestätigt die starke Stellung der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM. Mit rund 88.400 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und einem Anteil von 4,3 Prozent an der Gesamtwirtschaft liegt die Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMM wiederum über dem Vergleichswert des Bundesgebietes (Anteil 2,6 Prozent). Gemessen an den absoluten Beschäftigungsgrößen sind der Pressemarkt, der Werbemarkt sowie die Software-/Games-Industrie mit jeweils 11.000 bis 26.000 Beschäftigten die größten Teilmärkte innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM.

²¹ Wirtschaftszweige Buchverlage und Buch Einzelhandel (WZ-Nr. 58.11, 47.61)

Eine besondere beschäftigungsbezogenen Bedeutung wiederum ist bei den beiden Teilmärkten der Film- und Rundfunkwirtschaft zu erkennen. Mit einem Beschäftigungsvolumen von rund 5.300 bis 7.600 Beschäftigten zählen sie zwar zu den mittelgroßen Märkten innerhalb der EMM – hingegen stellen sie in den bundesweiten Märkten der Film- und Rundfunkwirtschaft die führenden Teilmärkte. So arbeiten in der bundesweiten Filmwirtschaft fast ein Fünftel der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der EMM, in der bundesweiten Rundfunkwirtschaft sogar rund ein Viertel in der EMM.

In einer ersten **zusammenfassenden Bewertung** kann festgestellt werden, dass die Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM in allen Kategorien jeweils über den Kennzahlen der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft liegen. Die überdurchschnittliche Position der EMM kann durch den sogenannten Lokalisationsquotienten (LQ) in konzentrierter Form verdeutlicht werden. Der Lokalisationsquotient (LQ) ist eine in der Fachwissenschaft gebräuchliche Kennzahl zur Beschreibung von Wirtschaftsräumen. Er zeigt immer dann eine besonders starke Konzentration von wirtschaftlichen Aktivitäten an, die für die wirtschaftliche Entwicklung eines Raumes oder Region eine außerordentliche Bedeutung haben, wenn die jeweilige Kennzahl über dem Wert 1 liegt.

Abbildung 5.1: Der Lokalisationsquotient der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM 2010

	Lokalisations- quotient (LQ)
Unternehmen	1,4
Wirtschaftsleistung (Umsatz)	1,5
Erwerbstätigkeit	1,6
Beschäftigung (svB)	1,7

Hinweis: Der LQ zeigt an, ob ein Teilraum (hier: EMM) im Vergleich zur Gesamtregion (hier: Bundesgebiet) von über- oder unterdurchschnittlicher Bedeutung ist. Werte über 1 zeigt einer überdurchschnittliche Präsenz der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM im Vergleich zum Bundesgebiet an, Werte unter 1 signalisieren eine unterdurchschnittliche Bedeutung

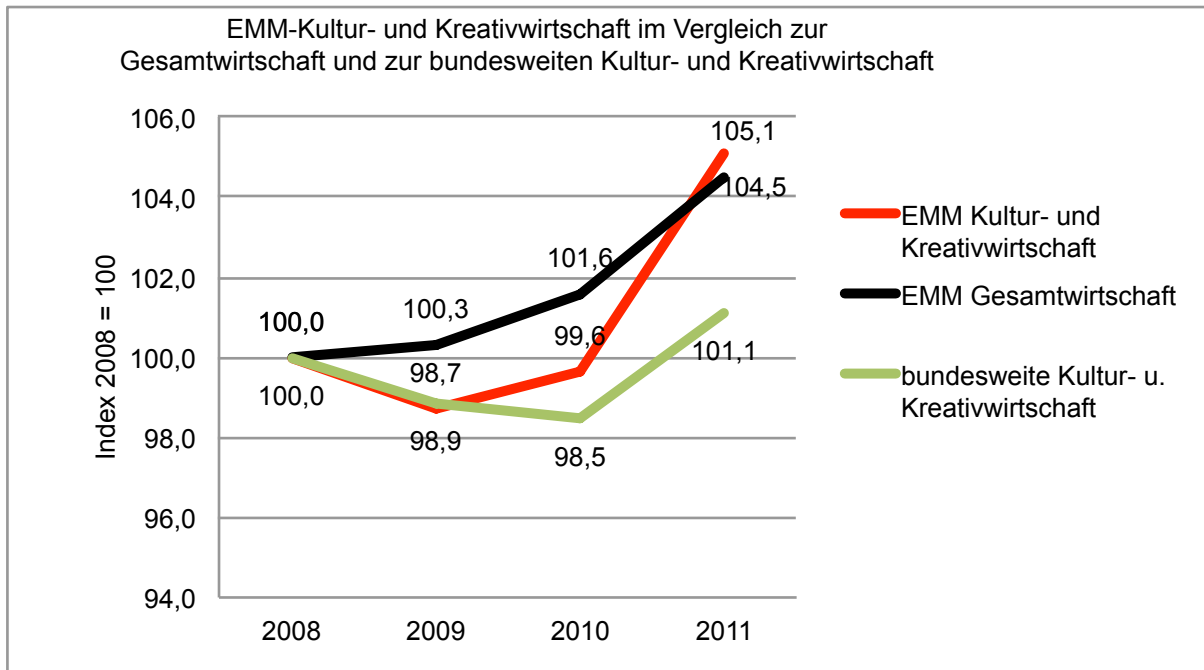
Quelle: Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Die Werte der vier Kategorien liegen in allen vier untersuchten Feldern Unternehmen, Wirtschaftsleistung, Erwerbstätigkeit und Beschäftigung zwischen 1,4 und 1,7. Und zeigen somit eine überdurchschnittliche Präsenz der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM innerhalb der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft an.

5.2 Die Beschäftigungsdynamik

Abbildung 5.2: Die Wachstumsdynamik der Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich 2008-2011

Entwicklung der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten 2008-2011



Hinweis: EMM=Europäische Metropolregion München.

Quelle: Sonderauswertung Beschäftigtenstatistik, Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Wie der Kurvenverlauf der Entwicklung deutlich macht, ist die Kultur- und Kreativwirtschaft sowohl in der EMM als auch bundesweit auf der Basis der neueren Erhebungen der Bundesagentur für Arbeit nach dem Jahr 2008 zunächst rückläufig. Sowohl in der EMM als auch im bundesweiten Feld schrumpfen die Beschäftigungsmärkte geringfügig. Trotz dieses Rückgangs ist es überraschend, wie wenig die wirtschaftliche Krise im Jahr 2009 die Beschäftigungsmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft beeinflusst hat.

Noch erstaunlicher ist die Position der Gesamtwirtschaft der EMM, die zum Krisenjahr insgesamt keinerlei Verluste zu verzeichnen hatte. Im weiteren Verlauf konnte die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM an die gute Entwicklung der Gesamtwirtschaft anknüpfen und übertrifft dies im Jahr 2011 sogar durch einen stärkeren Zuwachs. Dadurch kann die Kultur- und Kreativwirtschaft im gesamten Zeitverlauf 2008 bis 2011 eine bessere Wachstumsdynamik vorweisen. Ihr Zuwachs erreicht aktuell einen Wert von 5,1 Prozent gegenüber 2008, während die Gesamtwirtschaft der EMM einen kleineren Zuwachswert von 4,5 Prozent schafft. Wie der Kurvenverlauf der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft

anzeigt, kann diese noch nicht mit der Dynamik der EMM mithalten. Immerhin kann sie im Jahr 2011 wieder eine positive Entwicklung einleiten und liegt damit über dem Ausgangsjahr 2008, was für den Beschäftigungsmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft keineswegs eine Selbstverständlichkeit ist.

In Absolutwerten steigt die Zahl der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM im Jahr 2008 mit 88.800 und nach dem minimalen Einbruch in 2009, im Jahr 2011 auf einen neuen Höchststand von 93.200. Zu den Trägern dieser positiven Entwicklung zählen die Software-/Games-Industrie mit einem überragenden Anstieg von 11,7 Prozent, gefolgt vom Architekturmarkt mit 7,3 Prozent, der Designwirtschaft mit 5,3 Prozent und dem Werbemarkt mit 5,7 Prozent. Ebenso weisen die Film- und Rundfunkwirtschaft Zuwachsraten von 4,4 und 4,9 Prozent auf.

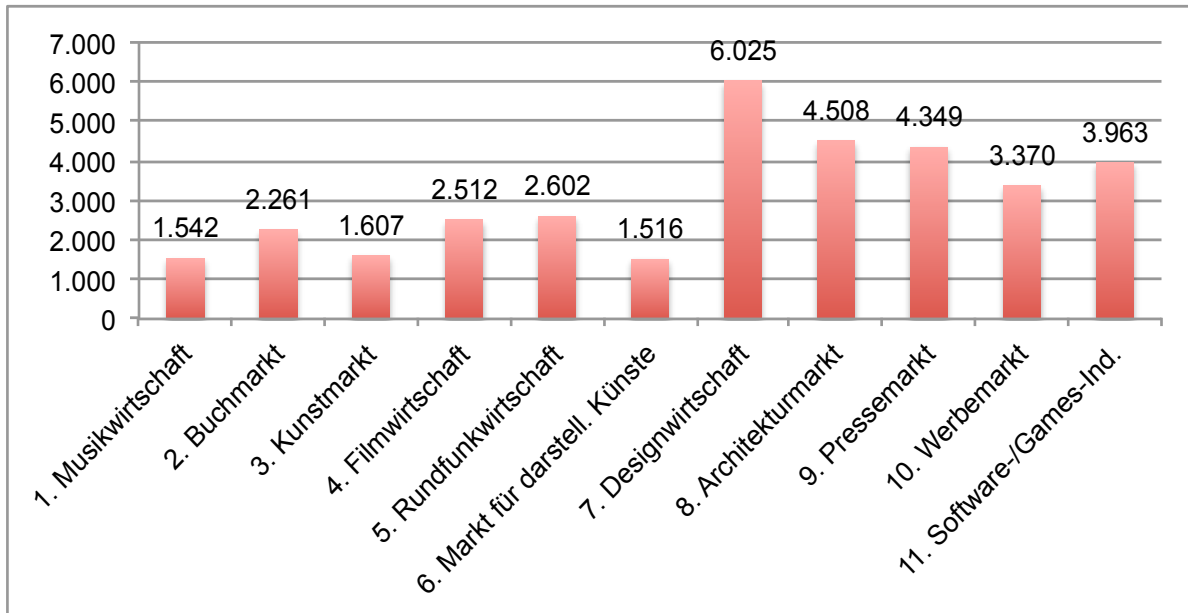
Eine besondere Entwicklung ist im Buchmarkt zu beobachten, da er nach einem starken Einbruch im Krisenjahr mit minus 10,2 Prozent zunächst weiter schrumpft (minus 1,7 Prozent), um dann im Jahr 2011 eine erstaunlich positive Entwicklung zu erreichen. Mit 7,3 Prozent Zuwachs gegenüber 2010 zeigt der Buchmarkt neben dem Architekturmarkt die zweitbeste Wachstumsrate. Demgegenüber kann der Pressemarkt den Schrumpfungsprozess nicht stoppen und muss nach der schlechten Entwicklung in den Vorjahren erneut eine Veränderungsrate von minus 3,8 Prozent hinnehmen. Zu den weiteren Schrumpfungsmärkten zählen die Musikwirtschaft, der Kunstmarkt und der Markt für darstellende Künste, die nach teilweise positiven Entwicklungen im Jahr 2011 Rückschläge bei der Beschäftigungsentwicklung hinnehmen müssen.

Insgesamt kann der Beschäftigungsmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM im aktuellen Jahr eine starke Wachstumsdynamik vorweisen, die in insgesamt sieben der elf Teilmärkte registriert wurde. Damit steht die Entwicklung des Branchenkomplexes auf einem erstaunlich breiten Fundament, denn diese Marktvergrößerung ist nur dadurch denkbar, dass die Wirtschaftskraft der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft gesteigert werden konnte. Dementsprechend ist lassen die neuen Wirtschaftsdaten für das Jahr 2011 eine weitere Zunahme der Wirtschaftsleistung der Kultur- und Kreativwirtschaft annehmen.

5.3 Die Branchenprofile

Abbildung 5.3: Verteilung der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten 2010

Anzahl der Unternehmen und Selbständigen



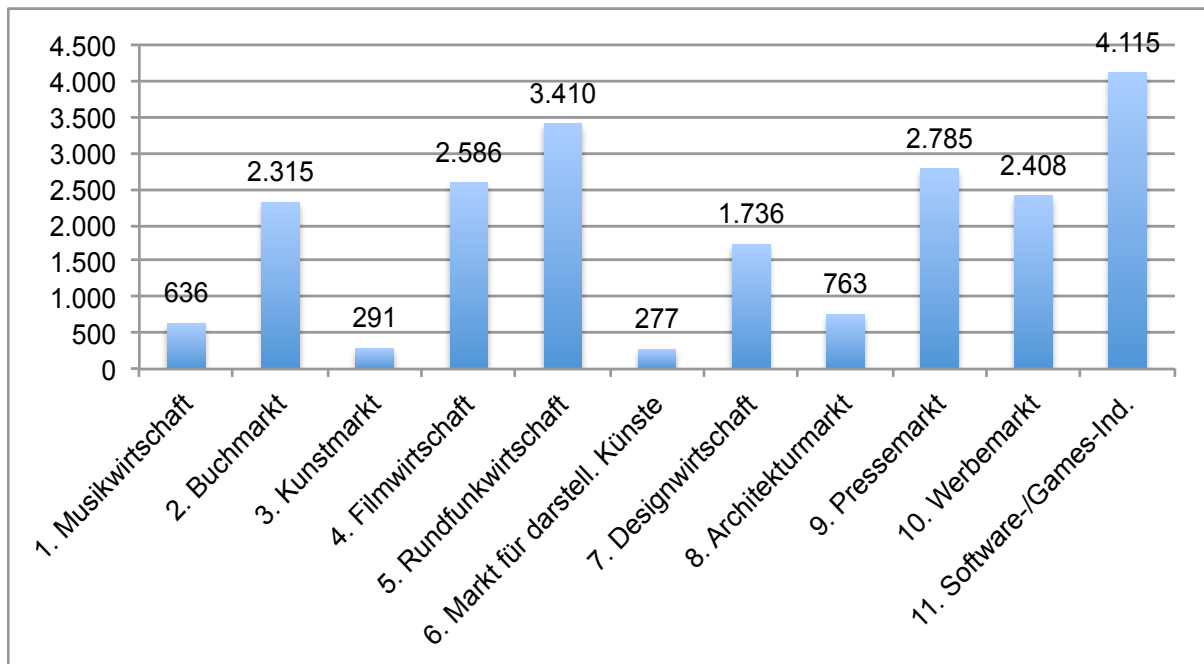
Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Bei der Betrachtung der elf Teilmärkte wird eine grobe Zweiteilung der Unternehmen und Selbständigen sichtbar. Während die erste Gruppe – von der Musikwirtschaft bis zum Markt für darstellende Künste – mit rund 1.500 bis 2.600 Unternehmen zu den klassischen kulturwirtschaftlichen Teilmärkten zählen und die kleineren Teilmärkte umfassen, zählt die zweite Gruppe – beginnend mit der Designwirtschaft und endend mit der Software-/Games-Industrie – zu den größeren Teilmärkten, die rund 3.300 bis 6.000 Unternehmen umfassen.

Hier führt die Designwirtschaft (einschließlich Werbegestaltung) mit Abstand (6.000 Unternehmen) vor dem Architekturmarkt mit rund 4.500 Unternehmen. Es folgen die Software-/Games-Industrie mit knapp 4.000, der Pressemarkt mit rund 4.300 und der Werbemarkt mit mehr als 3.300 Unternehmen. Der Abstand zu den kleineren Teilmärkten der ersten Gruppe ist deutlich, so dass die zweite Gruppe für die Präsenz der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft prägend ist.

Abbildung 5.4: Verteilung des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten 2010

Umsatz in Mrd. Euro



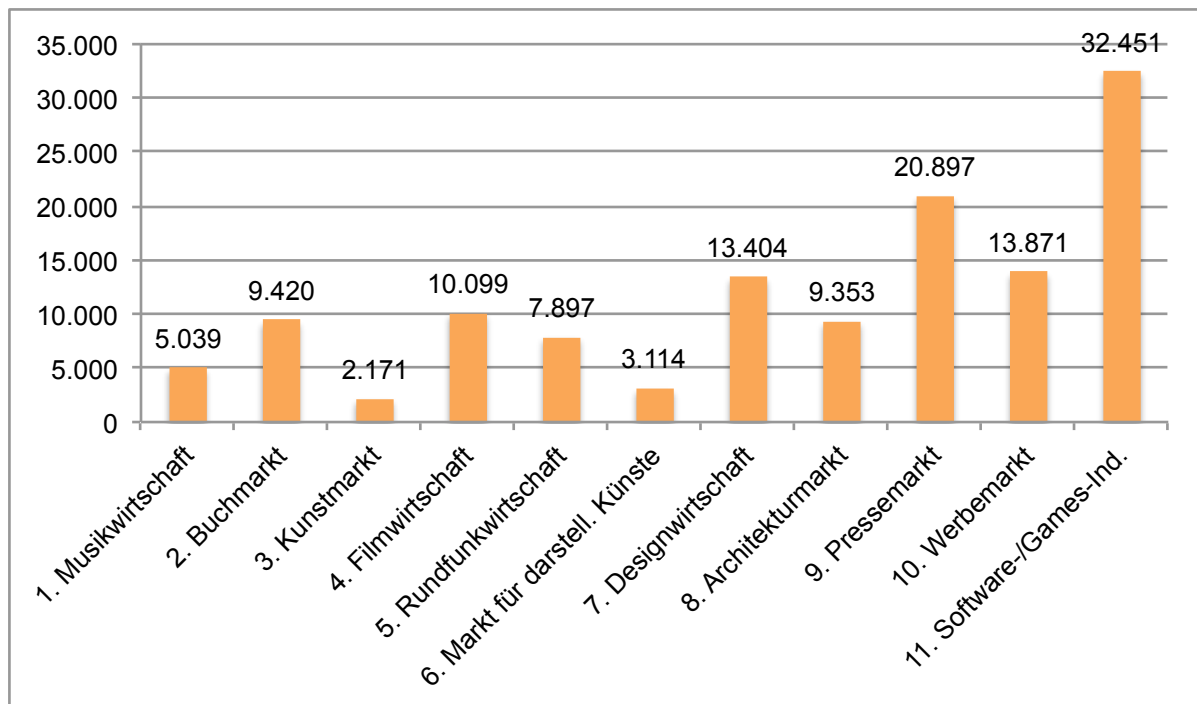
Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; eigene Berechnungen
Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Bei Betrachtung der Wirtschaftskraft (Umsatzvolumen) steht die Software-/Games-Industrie mit einem Umsatzvolumen von mehr als 4 Mrd. Euro an der Spitze. Das entspricht knapp 20 Prozent des kultur- und kreativwirtschaftlichen Gesamtumsatzes. An zweiter Stelle folgt die Rundfunkwirtschaft mit mehr als 3,4 Mrd. Euro, gefolgt von den Teilmärkten Presse mit 2,8 Mrd. Euro, Film mit 2,6 Mrd. Euro, Werbung mit 2,4 Mrd. Euro und dem Buchmarkt mit 2,3 Mrd. Euro Umsatz.

Im Unterschied zum Profil der Unternehmenslandschaft sind die wirtschaftsstarken Teilmärkte sowohl bei den klassischen kulturwirtschaftlichen als auch bei den kreativwirtschaftlichen Branchen vertreten. Es ist somit kein einzelner Teilmarkt erkennbar, der die Kultur- und Kreativwirtschaft als Ganzes dominieren würde. Diese relative breite Verteilung der Wirtschaftskraft auf die verschiedenen Teilmärkte wirkt sich stabilisierend auf die Gesamtlage der Kultur- und Kreativwirtschaft aus.

Abbildung 5.5: Verteilung Erwerbstätigkeit der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten 2010

Anzahl der Erwerbstätigen



Hinweis: (3) Erwerbstätige umfassen Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; KKw=Kultur- und Kreativwirtschaft
 Quelle: Sonderauswertung Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung; Sonderauswertung Bundesagentur für Arbeit; eigene Berechnungen Büro für Kulturwirtschaftsforschung

Beim Blick auf den Erwerbstätigenmarkt taucht erstmals die aus anderen Untersuchungen bekannte Dominanz der Software-/Games-Industrie auf. Mit rund 32.500 Erwerbstätigen liegt dieser Teilmarkt an der Spitze. In deutlichem Abstand folgt der Pressemarkt mit rund 21.000 Erwerbstätigen. Im Mittelfeld agieren der Werbemarkt (13.900 Erwerbstätige), die Designwirtschaft (13.400 Erwerbstätige) sowie mit geringen Abstrichen die Filmwirtschaft und der Buchmarkt mit jeweils rund 9.000 bis 10.000 Erwerbstätigen. Zu den kleineren Erwerbstätigenmärkten zählen der Kunstmarkt, der Markt für darstellende Künste und die Musikwirtschaft mit 2.000 bis 5000 Erwerbstätigen.

Der Erwerbstätigenmarkt wird durch rund 25 Prozent Selbständige und rund 75 Prozent sozialversicherungspflichtig Beschäftigte geprägt. Dieses Gesamtbild der Kultur- und Kreativwirtschaft weicht deutlich von der üblichen Verteilung der gesamten Wirtschaft ab, in der etwas mehr als 10 Prozent aller Erwerbstätigen als Selbständige und knapp 90 Prozent als sozialversicherungspflichtig Beschäftigte arbeiten. Betrachtet man jedoch die einzelnen Teilmärkte, dann lassen sich erhebliche Unterschiede im Verteilungsmuster erkennen.

Die Software-/Games-Industrie zeigt ein erstaunlich „traditionelles“ Muster und weicht nicht von der allgemeinen Verteilungsstruktur ab. Während sie hinsichtlich der Produkte und

Dienstleistungen zweifellos zu den jüngsten und modernsten Teilmärkten zählt, ist ihre Arbeitsplatzstruktur in hohem Maße durch sozialversicherungspflichtig Beschäftigte geprägt.

Ein ähnliches jedoch nicht mehr so stark ausgeprägtes traditionelles Muster findet sich im Pressemarkt. Buchmarkt, Filmwirtschaft und Werbemarkt zeigen das in der Kultur- und Kreativwirtschaft durchschnittlich verbreitete Muster mit einem stärkeren Anteil von rund 25 Prozent an Selbständigen.

Zu den Teilmärkten mit sehr hohen Anteilen an Selbständigen zählen der Architekturmarkt, die Designwirtschaft und der Markt für darstellende Künste. Hier arbeiten fast die Hälfte als Selbständige. Im Kunstmarkt ist das Verhältnis zwischen Selbständigen und abhängig Beschäftigten am stärksten zugunsten der Selbständigen ausgeprägt, die hier mit fast 75 Prozent vertreten sind.

5.4 Drei zentrale Merkmale der Kultur- und Kreativwirtschaft

Abschließend werden drei spezifische Charakteristika der Kultur- und Kreativwirtschaft herausgestellt, die für die EMM prägend sind.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein innovativer Impulsgeber für die regionale Wirtschaft, weil sie als regional verankerte Branche, in großen Teilen unverwechselbare, originäre Werke und Dienstleistungen schafft. Kunst-, Kultur- und Kreativproduktion kann nur dort wachsen und gedeihen, wo bereits langjährig Strukturen vorhanden sind. Die Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM weist bereits jahrzehntelange Entwicklungsprozesse auf.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein Wachstumsfeld mit rasanten Wandlungsprozessen. Sie kann große, international aufgestellte Player, mittelständische Unternehmen und innovative „Garagenunternehmen“ verbinden. Ihre Querschnittsqualitäten lassen sie auch eine Brücke zu anderen Akteuren der regionalen Wirtschaft schlagen. Sie verknüpft Dienstleistung, Handwerk, Industrie und freie Berufe. In der Kultur- und Kreativwirtschaft der EMM existieren alle genannten Player und Akteure, die eine produktive Weiterentwicklung der Branchen schaffen können.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein wichtiger Imagefaktor für die gesamte EMM. Als herausragende Standortregion für künstlerische, kulturelle und kreative Produktionen und Dienstleistungen verfügt sie über Möglichkeiten, die Kultur- und Kreativwirtschaft zu einer

wirtschaftlichen „Softpower“ für die gesamte Wirtschaft zu entwickeln. Die Kultur- und Kreativwirtschaft kann die logische Ergänzung zu einem starken Industriestandort werden. In dieser Verbindung von excellenten Produktionssektoren und kulturwirtschaftlichen Dienstleistungssektoren hat die EMM beste Voraussetzungen dafür, im internationalen Wettbewerb zu bestehen.

6 Anhang

6.1 Quellenangaben

Bayerisches Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung: Umsatzsteuerstatistik, verschiedene Jahre, Sonderauswertung

Bundesagentur für Arbeit: Beschäftigtenstatistik = Statistik der Bundesagentur für Arbeit verschiedene Jahre, Sonderauswertung

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (2009). Forschungsgutachten Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung 2009.

Endbericht Kultur- und Kreativwirtschaft. Ermittlung der gemeinsamen charakteristischen Definitionselemente der heterogenen Teilbereiche der "Kulturwirtschaft" zur Bestimmung ihrer Perspektiven aus volkswirtschaftlicher Sicht. Köln, Bremen, Berlin Hrsg.:

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, Berlin 2009

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (2012). Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2010. Berlin

Erster Kulturwirtschaftsbericht Schweiz (2003). Bearbeiter Weckerle, C.; Söndermann, M.

EU-Kommission Eurostat (2011): ESSnet Culture = ESSnet on Culture Statistics - Final Report Luxemburg

Statistisches Bundesamt (2009). Klassifikation der Wirtschaftszweige 2008 (WZ-2008),

Wirtschaftsministerkonferenz (2009). Leitfaden zur Erstellung einer statistischen

Datengrundlage für die Kulturwirtschaft und eine länderübergreifende Auswertung

kulturwirtschaftlicher Daten (2009), Auftraggeber: Ad-hoc-Arbeitsgruppe Kulturwirtschaft der

Wirtschaftsministerkonferenz vertreten durch die Länder: Baden-Württemberg, Berlin,

Brandenburg, Mecklenburg- Vorpommern, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen und

Schleswig-Holstein

Wirtschaftsministerkonferenz (2011). Statistische Anpassung der Kultur- und

Kreativwirtschaft in Deutschland, Auftraggeber: Ad-hoc-Arbeitsgruppe Kulturwirtschaft der

Wirtschaftsministerkonferenz vertreten durch die Länder: Baden-Württemberg, Berlin,

Brandenburg, Mecklenburg- Vorpommern, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen und

Schleswig-Holstein

6.2 Tabellenwerk (extra Dokument)