



Datenreport 2022

Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen



Datenreport 2022 – Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen

Inhalt	Seite
Zusammenfassung	2
1 Einleitung	3
2 Umsatz	4
3 Unternehmen	7
4 Erwerbstätige	10
5 Ausbildung und Studium	15
6 Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft im Überblick	19
7 Software- und Games-Industrie	20
8 Werbemarkt	22
9 Pressemarkt	24
10 Designwirtschaft	26
11 Architekturmarkt	28
12 Filmwirtschaft	30
13 Musikwirtschaft	32
14 Markt für Darstellende Künste	34
15 Buchmarkt	36
16 Rundfunkwirtschaft	38
17 Kunstmarkt	40
18 Bundesweite Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Kultur- und Kreativwirtschaft – Schätzung und Prognose	42
19 Anhang: Statistische Grundlagen	45
20 Literatur- und Quellenverzeichnis	48



„Ich möchte Sie ermutigen, trotz der starken Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft durch die Corona-Pandemie mit Zuversicht auf die kommenden Jahre zu schauen. Die Entwicklungen der Vorkrisen-Jahre geben uns allen Grund dazu.“

Paul Al-Kerw

Hessischer Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen

Zusammenfassung

Die hessische Kultur- und Kreativwirtschaft wurde durch die Corona-Pandemie getroffen, wenngleich sich die Entwicklung in den einzelnen Teilmärkten zum Teil stark unterscheidet. Im Vergleich zum Vorkrisenjahr 2019 zeigen sich 2020 bei den Indikatoren Umsatz und Unternehmensanzahl sowie 2021 bei den Erwerbstätigen Rückgänge. So erwirtschafteten im Jahr 2020 etwa **125.000 Personen (-2,0 %)** in rund **17.930 Unternehmen (-11,7 %)** einen Umsatz von rund **13,9 Milliarden Euro (-6,1 %)**. Damit setzte sich die seit 2013 konstant positive Entwicklung nicht fort. Außer dem umsatzstärksten Teilmarkt Software- und Games-Industrie (+3,6 %) verbuchten nahezu alle anderen im Jahr 2020 Umsatzrückgänge. Besonders starke Umsatzeinbrüche verzeichneten der Markt für Darstellende Künste (-60 %), die Musik- (-48,7 %) und die Filmwirtschaft (-24,1 %). Das Umsatzniveau sank auch im langfristigen Vergleich in den meisten Teilmärkten, aber neben der Software und Games-Industrie konnten Architekturmarkt und Filmwirtschaft in 2020 einen höheren Umsatz als 2010 verzeichnen.¹

Die hessische Branche erzielte 2020 einen Umsatzanteil von 8,3 % an der gesamten deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft.² Auf Bundesebene wurden in der Kultur- und Kreativwirtschaft rund 160 Milliarden Euro erwirtschaftet, was einem Umsatzrückgang von etwa -9 % gegenüber dem Vorjahr entspricht.³

1 Umsatzsteuerstatistik des Hessischen Statistischen Landesamts, der Bundesagentur für Arbeit und der Künstlersozialkasse, Berechnung der Hessen Agentur.

2 Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes, Berechnung der Hessen Agentur.

3 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

1 Einleitung

Seit 2004 analysiert die Hessen Agentur die Wirtschaftsdaten der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft im Auftrag des Hessischen Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen. Dies ermöglicht, Entwicklungen über mehrere Jahre zu vergleichen. Datenquellen sind insbesondere das Hessische Statistische Landesamt sowie die Bundesagentur für Arbeit. Die Gliederung der Kreativwirtschaft in Teilmärkte erfolgt gemäß der Empfehlung der Wirtschaftsministerkonferenz nach dem Modell Söndermann.⁴

Die Branche setzt sich aus 11 Teilmärkten und dem Bereich Sonstiges zusammen:

- Musikwirtschaft
- Buchmarkt
- Kunstmarkt
- Filmwirtschaft
- Rundfunkwirtschaft
- Markt für Darstellende Künste
- Designwirtschaft
- Architekturmarkt
- Pressemarkt
- Werbemarkt
- Software- und Games-Industrie
- Sonstiges

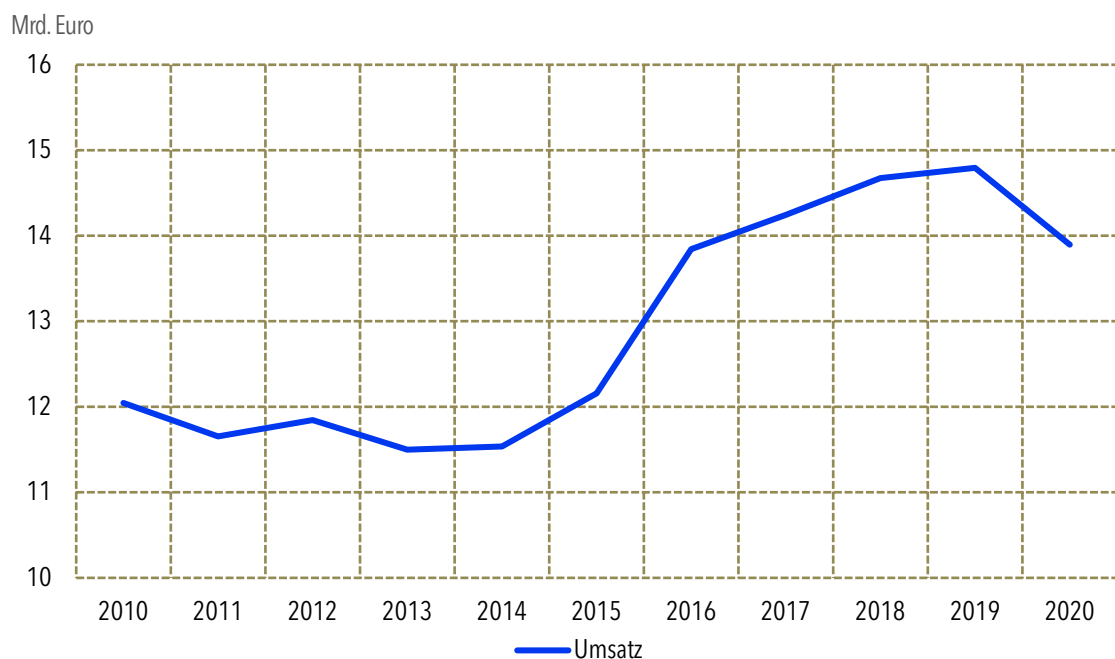
Zu beachten ist, dass die Summe der ermittelten Wirtschaftsindikatoren (Umsatz, Anzahl der Unternehmen, Beschäftigte) für die Branche insgesamt aufgrund mehrfacher Zuordnung einzelner Wirtschaftsbereiche zu verschiedenen Teilmärkten nicht der Summe der Teilmärkte entspricht.

4 Mehr Informationen in Kapitel 18: Anhang „Statistische Grundlage“ ab S. 45.

2 Umsatz

Im Jahr 2020 erwirtschafteten die hessischen Kultur- und Kreativunternehmen einen Umsatz von rund 13,9 Milliarden Euro. Der Umsatz ist damit gegenüber dem Vorjahr erstmals seit 2013 wieder zurückgegangen. Während der Branchenumsatz seit 2014 (11,5 Milliarden Euro) kontinuierlich anstieg und jeweils neue Rekordumsätze verzeichnet wurden, ging er 2020 um 900 Millionen Euro bzw. um -6,1 % gegenüber dem Vorkrisenjahr 2019 zurück. Damit setzt sich die konstant positive Entwicklung der letzten Jahre nicht fort, was auf die wirtschaftlichen Herausforderungen aufgrund der Corona-Pandemie zurückzuführen ist, denen alle Branchen in unterschiedlich hohem Maße begegnen mussten und noch immer müssen. Dennoch ist der Umsatz im langfristigen Vergleich im Jahr 2020 um rund +14 % höher als 5 Jahre zuvor (2015).

Entwicklung des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen (in Mrd. Euro)



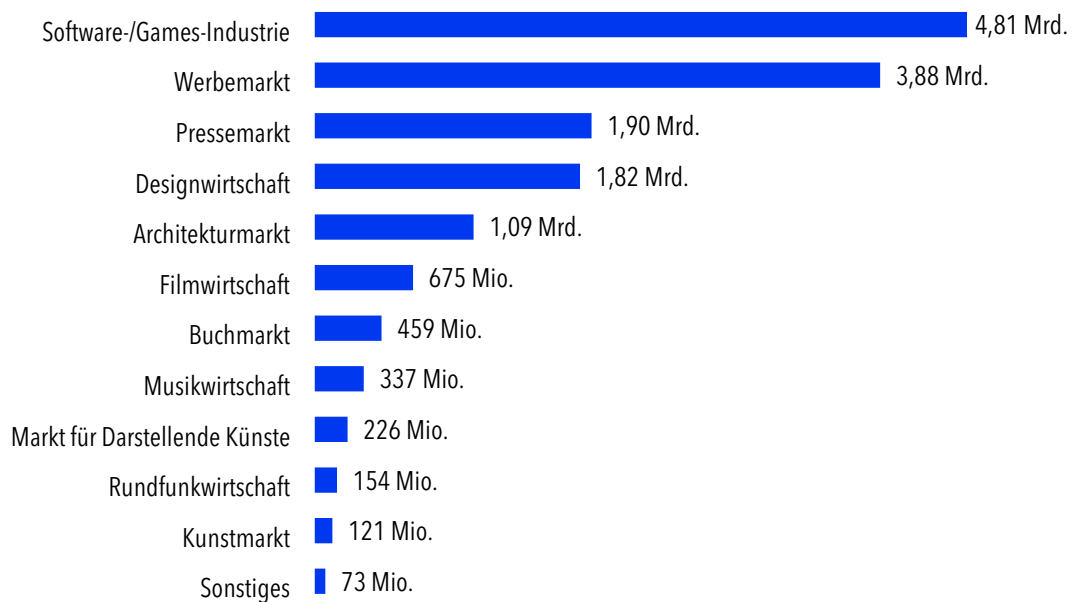
Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt
Darstellung der Hessen Agentur

Die Daten zeigen, welche dramatischen wirtschaftlichen Auswirkungen die Corona-Pandemie hatte. Viele Bereiche der Kultur- und Kreativwirtschaft, hier sind insbesondere der Markt für Darstellende Künste, die Musikwirtschaft und die Filmwirtschaft zu nennen, wurden schwer getroffen.

Die hessische Branche erzielte 2020 einen Umsatzanteil von 8,3 % an der gesamten deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft.⁵ Auf Bundesebene wurden 2020 160,4 Milliarden Euro erwirtschaftet, was einem Umsatzrückgang von -9 % gegenüber dem Vorjahr entspricht.⁶

Außer der Software- und Games-Industrie (+3,6 %) und dem Kunstmarkt (+0,2 %) verzeichneten alle Teilmärkte der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 Umsatzrückgänge im Vergleich zum Vorjahr.

Umsatz in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 (in Euro)



Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt,
Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

Die Software- und Games-Industrie war wie in den Vorjahren auch 2020 der umsatzstärkste Teilmarkt in Hessen. Im Vergleich zu 2019 konnte sie 2020 ihren Umsatz um 168 Millionen Euro bzw. +3,6 % auf rund 4,8 Milliarden Euro ausbauen. Mit einem Umsatzplus von +0,2 % wurde im Kunstmarkt, dem kleinsten der elf Teilmärkte, eine erneute, wenn auch leichte Steigerung erreicht. Mit 121 Millionen Euro Umsatz liegt er nach wie vor hinter der Rundfunkwirtschaft (-13,5 %) mit 154 Millionen Euro.

5 Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes, Berechnung der Hessen Agentur.

6 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

Der Werbemarkt bleibt trotz des im Vergleich zu 2019 um -5,4 % reduzierten Umsatzes mit 3,9 Milliarden Euro auf Platz zwei der elf Teilmärkte. Die Pressewirtschaft verliert im Vorjahresvergleich -6,6 % und liegt nunmehr bei 1,9 Milliarden Euro. Die Designwirtschaft verzeichnet einen Umsatzrückgang auf rund 1,8 Milliarden Euro (-8,0 %). Besonders starke Umsatzeinbrüche verzeichneten der Markt für Darstellende Künste (-60 % auf 226 Millionen Euro) sowie die Musik- (-48,7 % auf 337 Millionen) und Filmwirtschaft (-24,1 % auf 675 Millionen Euro).

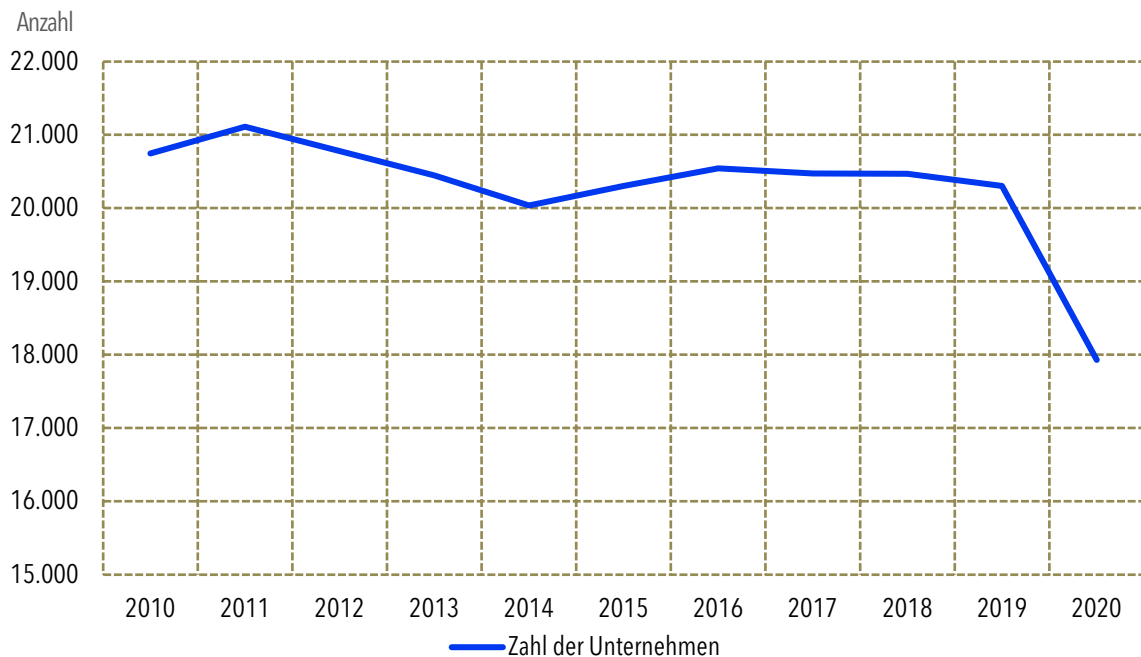
3 Unternehmen

In der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft waren im Jahr 2020 rund 17.930 Unternehmen tätig. Die Zahl der Unternehmen⁷ ist gegenüber dem Vorjahr um -11,7 % zurückgegangen, was sich einerseits auf die Auswirkungen der Pandemie und andererseits auf eine methodische Änderung der statistischen Grundlage zurückführen lässt. Aus Gründen des Bürokratieabbaus entfällt für Kleinunternehmen die Pflicht zur Abgabe einer Umsatzsteuervoranmeldung. Die Grenze für Kleinunternehmen wurde mit dem Jahr 2020 von einem Jahresumsatz von 17.500 Euro auf 22.000 Euro angehoben. Somit sind Unternehmen mit einem Jahresumsatz zwischen 17.500 Euro und 22.000 Euro, die bis zum Jahr 2019 statistisch erfasst wurden, nicht mehr in der Zahl der Unternehmen enthalten. Ausgehend von einer Untersuchung des Statistischen Bundesamts lässt sich dadurch ein Rückgang der Zahl der Unternehmen in der Gesamtwirtschaft von -4,2 % erwarten.⁸ Die starke Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft sowohl im Hinblick auf die Auswirkungen der Corona-Pandemie als auch aufgrund der Änderung der statistischen Grundlage spiegelt sich im Vergleich zur Entwicklung der Gesamtwirtschaft wider. Hier lag der Rückgang der Zahl der Unternehmen mit -8,1 % um 3,6 Prozentpunkte niedriger als in der Kultur- und Kreativwirtschaft.

7 Erfasst sind Unternehmen mit einem Jahresumsatz von mindestens 22.000 Euro.

8 Berechnungen der Hessen Agentur auf Basis Statistisches Bundesamt (2019a, b). In Hessen hatten im Jahr 2019 nach Angaben einer Sonderauswertung des Hessischen Statistischen Landesamtes rund 11.000 Unternehmen (4,5 %) einen Umsatz zwischen 17.500 Euro und 22.000 Euro. Nach Branchen gegliederte Angaben liegen nicht vor.

Entwicklung der Zahl der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen (2010=100)



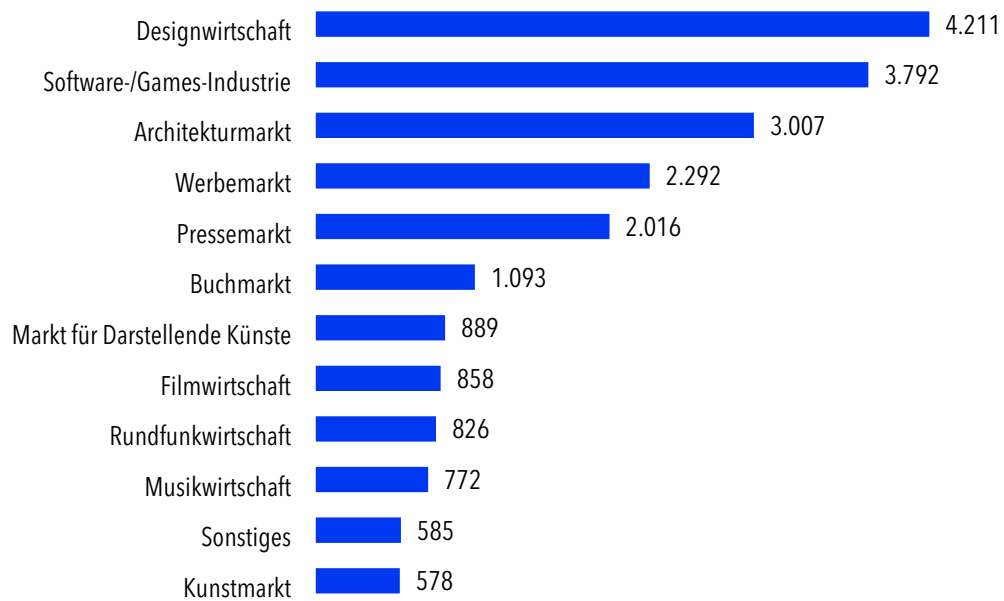
Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt
Darstellung der Hessen Agentur

Die Betrachtung der einzelnen Teilmärkte zeigt, dass sich die Zahl der Unternehmen in allen 11 Teilmärkten im Jahr 2020 reduziert hat. Mit 4.211 Unternehmen (-12,2 %) verzeichnet die Designwirtschaft 2020 weiterhin die meisten Unternehmen der hessischen Kreativbranche. Die zweithöchste Zahl an Unternehmen weist mit 3.792 (-3,3 %) die Software- und Games-Industrie auf.

Besonders stark zurückgegangen ist die Zahl der Unternehmen im Markt für Darstellende Künste (-26,1 %), in der Filmwirtschaft (-22,1 %) und im Kunstmarkt (-21,3 %).

In einigen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein hoher Anteil an Ein-Personen-Unternehmen mit zum Teil einem Jahresumsatz von weniger als 22.000 Euro charakteristisch. Statistische Angaben zur Zahl dieser Soloselbstständigen liegen für Hessen nicht vor. Auf Bundesebene lag ihr Anteil an allen Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2020 bei 16,4 %. Überträgt man diesen Anteil auf Hessen, lässt sich eine Zahl von zusätzlich rund 24.000 Soloselbstständigen in Hessen schätzen.

Anzahl der Unternehmen in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020

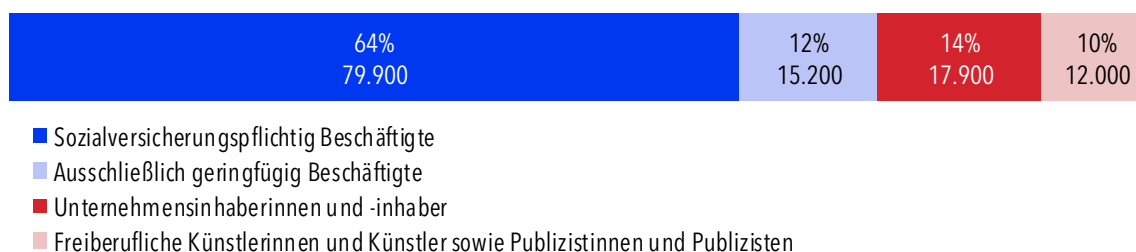


Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt,
Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

4 Erwerbstätige

2021 waren mindestens 125.000 Personen in der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft erwerbstätig, davon rund 79.900 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 15.200 ausschließlich geringfügig Beschäftigte, etwa 17.930 Unternehmensinhaberinnen und -inhaber sowie über 12.000 freiberuflich künstlerisch und publizistisch Tätige.⁹ Die tatsächliche Zahl der Erwerbstätigen liegt voraussichtlich höher, weshalb die vorliegende Angabe eine Untergrenze darstellt: Die Zahl der Selbstständigen und Freiberuflerinnen und Freiberufler mit Jahresumsatz unter 22.000 Euro wird nicht erfasst, lässt sich aber anhand der Zahlen des Bundes auf 24.000 schätzen, womit sich eine Erwerbstätigenzahl der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft von insgesamt etwa 149.000 ergäbe. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Berechnungsmethodik aufgrund von methodischen Berechnungsänderungen auf Bundesebene und die neue Umsatzsteuergrenze gegenüber den Vorjahresveröffentlichungen erheblich unsicherer ist. Zudem sind in der vorliegenden Berechnung rund 10.000 Erwerbstätige, die einer Tätigkeit in der Kultur- und Kreativbranche ausschließlich im Nebenerwerb nachgehen, nicht erfasst, da sie ihren Lebensunterhalt in anderen Branchen sichern bzw. sich ggf. Doppelzählungen ergeben könnten.

Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen 2021



Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt, Bundesagentur für Arbeit, Künstlersozialkasse
Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten hat sich mit 79.930 gegenüber dem Vorjahr (78.648) leicht gesteigert. Dass trotz der Corona-Pandemie die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten nicht zurückgegangen ist, dürfte unter anderem auf die unterstützenden staatlichen Maßnahmen, insbesondere das Kurzarbeitergeld, zurückzuführen sein. Vor allem in der Software- und Games-Industrie (+6,5 %) sowie im Architekturmarkt (+2,0 %) konnte im Jahr 2021 die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten wie bereits im Vorjahr gesteigert werden. Der Designmarkt (+0,3 %)

⁹ Die unterschiedlichen Quellen zu den Erwerbstätigenzahlen haben verschiedene Stichtage: Für Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber liegen die Daten zum Ende des Jahres 2020, Stichtag 31.12. vor, sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte sind zur Mitte des Jahres zum Stichtag 30.06.2021 und die Zahl der freiberuflich künstlerisch und publizistisch tätigen Personen zum Anfang des Jahres bzw. zum Stichtag 01.01.2022 erfasst.

konnte ebenfalls einen leichten Zuwachs verzeichnen, der den Rückgang des Vorjahres (-2,6 %) jedoch nicht kompensiert. Alle übrigen Teilmärkte verzeichneten sowohl im ersten Krisenjahr 2020 als auch im Jahr 2021 Rückgänge der Zahl der Beschäftigten gegenüber dem jeweiligen Vorjahr.

Im langfristigen Vergleich mit 2010 ist die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um rund 16.130 Personen (+25,3 %) gestiegen und damit im Vergleich zur hessischen Gesamtbeschäftigung (+20,8 %) überdurchschnittlich. Der Anstieg der Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist vor allem auf die Software- und Games-Industrie zurückzuführen, in der 2021 rund 17.400 Personen (+92,9 %) mehr als 2010 sozialversicherungspflichtig beschäftigt waren. Weitere Teilmärkte mit langfristigen Beschäftigungszuwächsen sind der Architekturmarkt (+3.331 bzw. +65,9 %), der Markt für Darstellende Künste (+1.193 bzw. +72,0 %), der Musikmarkt (+928 bzw. +38,0 %) sowie der Werbemarkt (+1.686 bzw. +15,3 %). Rückgänge verzeichneten insbesondere der Buchmarkt (-3.472 bzw. -49,3 %) und der Pressemarkt (-2.400 bzw. -20,6 %). Beim Buchmarkt ist allerdings ein methodischer Effekt zu beachten: Die in der Statistik ausgewiesene Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Buchmarkt im Jahr 2015 ging um -46 % bzw. um 3.300 Personen zurück. Grund hierfür ist vor allem die statistische Umgruppierung von Beschäftigten des „Einzelhandels mit Büchern“ zum Bereich „Sonstiger Versand- und Internethandel“.¹⁰ Das insgesamt überdurchschnittliche, langfristige Wachstum der Kultur- und Kreativbranche ist deshalb umso bemerkenswerter.

Zusätzlich zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten waren im Jahr 2021 rund 25.200 Personen in der Branche geringfügig beschäftigt, von denen rund 15.200 Personen ausschließlich dieser Beschäftigung nachgingen.¹¹ Hierzu zählen die sogenannten geringfügig entlohnten Beschäftigten (95 %), die zwar in einem langfristigen Arbeitsverhältnis stehen, deren Verdienst jedoch unter einem Grenzwert (bislang 450 Euro pro Monat) liegt, und die kurzfristig Beschäftigten, deren Beschäftigungsverhältnis auf weniger als zwei Monate bzw. maximal 50 Arbeitstage angelegt ist.¹²

In der Abbildung wird deutlich, dass die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten deutlich stärkeren Schwankungen unterworfen ist als die Zahl der übrigen Erwerb-

10 Rund 3.300 Beschäftigte wurden im Jahr 2015 vom Einzelhandel mit Büchern zum Sonstigen Versand- und Internethandel umgruppiert und tauchen daher in der Statistik der Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft nicht mehr auf. Wird die Beschäftigtenstatistik um diesen Effekt bereinigt, d. h. wird der Buchmarkt ausgeklammert, ist die Entwicklung der Beschäftigtenzahlen in der übrigen Kreativwirtschaft mit einem Zuwachs von +34,5 % nochmals deutlich dynamischer als für alle Beschäftigten in Hessen.

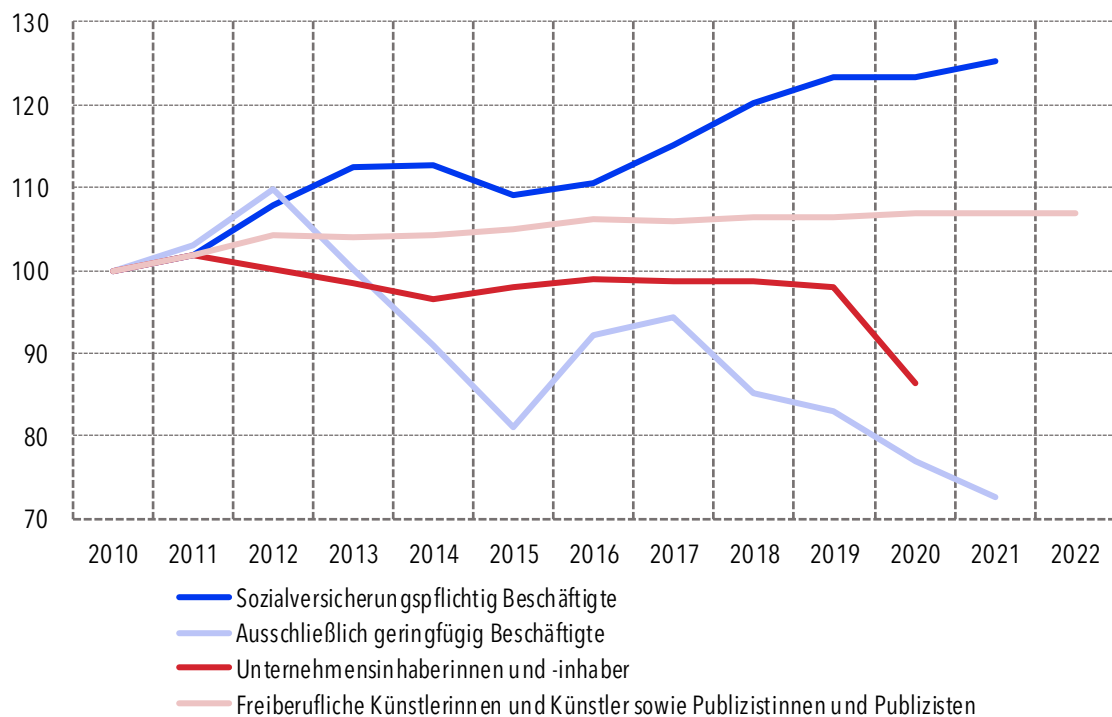
11 Gemäß der Statistik der Bundesagentur für Arbeit errechnet sich die Zahl der Beschäftigten aus der Summe der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und der ausschließlich geringfügig Beschäftigten. Die Zahl der im Nebenjob geringfügig Beschäftigten wird nicht dazugezählt, weil sie bereits zum Teil in der Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten enthalten ist. Offen bleibt die Frage, wie viele der im Nebenjob in der Kultur- und Kreativwirtschaft Beschäftigten ihre sozialversicherungspflichtige Beschäftigung ebenfalls in dieser Branche oder aber in einer anderen Branche haben.

12 Aufgrund des kurzen Zeitraums ist die Angabe der kurzfristig Beschäftigten eine Momentaufnahme. Eine Person nimmt häufig mehrere kurzfristige Beschäftigungsverhältnisse im Jahr wahr. Die Grenze für geringfügig entlohnte Beschäftigung wird im Oktober 2022 auf 520 Euro angehoben.

stätigen. So ist die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten im Jahr 2021 (Stichtag 30.06.2022) mit -5,7 % deutlich zurückgegangen, wohingegen die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zunahm.

Besonders starke Rückgänge bei den geringfügig Beschäftigten verzeichneten die Teilmärkte Filmwirtschaft (-25,1 %), Markt für Darstellende Künste (-16,7 %), Kunstmarkt (-16,0 %) und Rundfunkwirtschaft (-14,9 %). In den Teilmärkten Designwirtschaft (-6,7 %) und Werbemarkt (-7,5 %) sowie Pressemarkt (-2,7 %), in denen relativ viele Personen als ausschließlich geringfügig Beschäftigte arbeiten, waren die Rückgänge im Jahr 2021 niedriger.

Entwicklung der Zahl der Erwerbstätigen in der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft (2010=100)



Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, ausschliesslich geringfügig Beschäftigte: Stichtag 30.06. eines Jahres

Unternehmensinhaber: Stichtag 31.12. eines Jahres

Freiberufliche Künstler und Publizisten: Stichtag 01.01. eines Jahres

Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt, Bundesagentur für Arbeit, Künstlersozialkasse
Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

Neben den abhängig Beschäftigten zählen zur Gesamtzahl der Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 17.930 Unternehmensinhaberinnen und -inhaber¹³ sowie 12.000 freiberuflich künstlerisch und publizistisch Tätige. Die Zahl der Inhaberinnen und Inhaber bzw. der Unternehmen ändert sich üblicherweise von Jahr zu Jahr lediglich geringfügig. Bis zum Einsetzen der Pandemie, also im Jahr 2019, lag sie nur ca. -2 % unter dem Jahr 2010. Im langfristigen Vergleich hat sich die Zahl der Unternehmensinhaberinnen und -inhaber 2020 stark, und zwar um -13,6 %, reduziert.¹⁴ Gegenüber 2010 ist die Zahl der freiberuflich künstlerisch und publizistisch tätigen Personen bis zum Beginn des Jahres 2022 um 770 Personen (+6,9 %) gestiegen.

Die hessische Kultur- und Kreativwirtschaft weist regionale Strukturunterschiede auf, die sich bei den Beschäftigtenzahlen niederschlagen. Fast 90 % aller Beschäftigten der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft, das sind rund 71.800 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, arbeiteten im Jahr 2021 in der Metropolregion FrankfurtRheinMain.¹⁵ Seit 2010 ist die Beschäftigtenzahl hier um knapp 17.500 bzw. +32,1 % gestiegen, gegenüber dem Vorjahr lag der Zuwachs bei +1,9 %.

Die meisten Personen beschäftigt die Kultur- und Kreativbranche mit Abstand in Frankfurt am Main (knapp 31.600 Personen), gefolgt von den kreisfreien Städten Darmstadt (rund 8.900) und Wiesbaden (rund 5.900). Im Main-Taunus-Kreis mit rund 4.640 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und dem Hochtaunuskreis (rund 2.900) sowie im Landkreis Offenbach (3.050) sind ebenfalls relativ viele Beschäftigte in der Kreativwirtschaft tätig.

Demnach ist insbesondere in den kreisfreien Städten in Hessen (Darmstadt, Frankfurt, Wiesbaden, Offenbach und Kassel) und ihrem Umland ein relativ großer Anteil von Beschäftigten in kreativen Branchen tätig. In den eher ländlich geprägten Landkreisen Nord- und Mittelhessens liegt dagegen der Anteil der in der Kultur- und Kreativwirtschaft Beschäftigten bei etwa 2 % und darunter.

13 Näherungsweise wird für jedes Unternehmen eine Unternehmensinhaberinnen bzw. ein Unternehmensinhaber als Selbstständige bzw. Selbständiger gezählt, obwohl es unterschiedliche Konstellationen (Mitinhaberinnen bzw. Mitinhaber, Gesellschafterinnen bzw. Gesellschafter gleichzeitig Angestellte bzw. Angestellter des Unternehmens, der Kapitalgesellschaft) geben kann.

14 Hierbei ist die methodische Änderung der Umsatzsteuerstatistik zu beachten, die neben den Pandemiefolgen zu einem Rückgang der Zahl der Unternehmensinhaberinnen und -inhabern führt (vgl. Kapitel 3).

15 Zur Metropolregion FrankfurtRheinMain zählen in Hessen die kreisfreien Städte Darmstadt, Frankfurt am Main, Offenbach am Main und Wiesbaden sowie die Landkreise Bergstraße, Darmstadt-Dieburg, Groß-Gerau, Hochtaunuskreis, Main-Kinzig-Kreis, Main-Taunus-Kreis, Odenwaldkreis, Offenbach, Rheingau-Taunus-Kreis, Wetteraukreis, Gießen, Limburg-Weilburg, Vogelsbergkreis und Fulda. Die Daten der zur Metropolregion FrankfurtRheinMain zugehörigen Kreise außerhalb Hessens sind nicht berücksichtigt.

Sozialversicherungspflichtig und ausschließlich geringfügig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft in hessischen Landkreisen und kreisfreien Städten 2021

Landkreis / kreisfreie Stadt	Sozial- versicherungspflichtig Beschäftigte (SVB)	Anteil an den SVB insgesamt	Ausschließlich geringfügig Beschäftigte	Anteil an den geringfügig Beschäftigten insgesamt
Darmstadt, Stadt	8.909	8,2%	512	4,5%
Frankfurt am Main, Stadt	31.585	5,2%	2.643	6,3%
Offenbach am Main, Stadt	1.882	4,0%	2.121	28,3%
Wiesbaden, Stadt	5.913	4,2%	596	4,2%
Bergstraße, LK	1.411	1,8%	314	2,2%
Darmstadt-Dieburg, LK	1.203	1,5%	360	2,5%
Groß-Gerau, LK	1.123	1,1%	263	2,1%
Hochtaunuskreis	2.856	2,9%	443	4,2%
Main-Kinzig-Kreis	1.601	1,2%	1.202	5,5%
Main-Taunus-Kreis	4.639	4,4%	310	2,8%
Odenwaldkreis	197	0,7%	ca. 60*	1,3%*
Offenbach, LK	3.049	2,4%	418	2,3%
Rheingau-Taunus-Kreis	884	1,9%	357	3,8%
Wetteraukreis	1.528	1,7%	362	2,4%
Landkreis Gießen	2.096	2,0%	258	1,4%
Lahn-Dill-Kreis	1.421	1,5%	348	2,3%
Limburg-Weilburg, LK	701	1,2%	222	2,3%
Marburg-Biedenkopf, LK	1.022	1,1%	212	1,4%
Vogelsbergkreis	314	1,0%	455	7,3%
Kassel, Stadt	3.383	3,0%	1.616	11,3%
Fulda, LK	1.908	2,0%	752	5,3%
Hersfeld-Rotenburg, LK	473	1,0%	ca. 200*	3,3%*
Kassel, LK	523	0,7%	447	4,1%
Schwalm-Eder-Kreis	421	0,7%	330	3,6%
Waldeck-Frankenberg, LK	617	1,0%	287	3,3%
Werra-Meißner-Kreis	270	0,9%	137	2,8%
Hessen	79.930	3,0%	16.128	4,5%

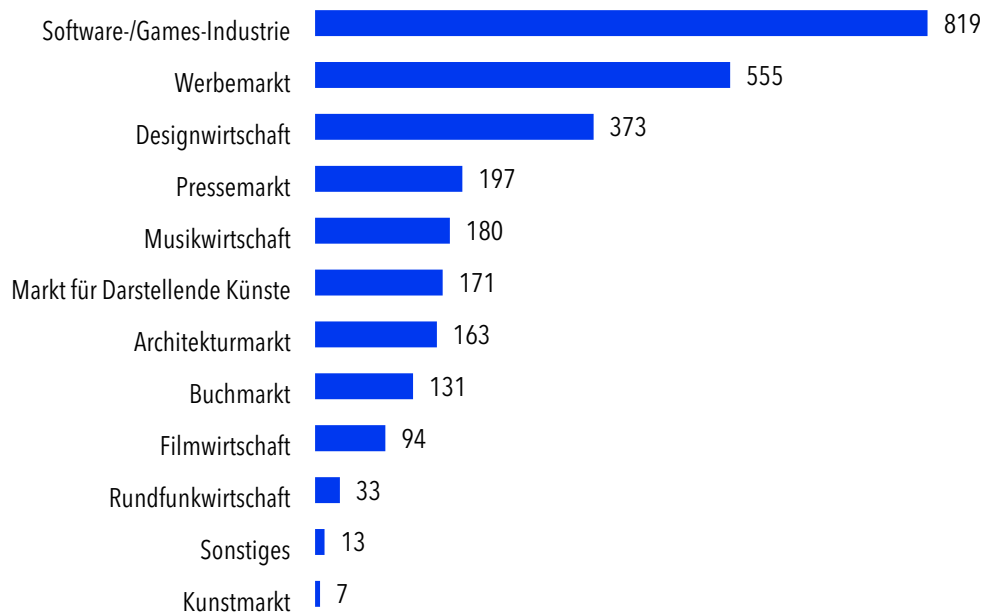
* keine Angaben für das Jahr 2021, Schätzung der Hessen Agentur auf Basis von Angaben zum Vorjahr.

Quelle: Bundesagentur für Arbeit, Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

5 Ausbildung und Studium

In der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft waren 2021 rund 2.340 Personen in einem Auszubildungsverhältnis. Damit machen Auszubildende einen Anteil von 2,9 % an allen sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft aus.¹⁶ Dieser Wert liegt unter dem Durchschnitt der Wirtschaft insgesamt von 4,4 %. Die Zahl der Auszubildenden ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft gegenüber dem Vorjahr um -2,6 % gesunken. Sowohl das Angebot als auch die Nachfrage von Ausbildungsplätzen ist, vermutlich aufgrund der Corona-Pandemie, auch im Jahr 2021 gesunken.¹⁷

Auszubildende in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2021



Quelle: Bundesagentur für Arbeit
Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

Die meisten Auszubildenden hat mit 819 Personen die Software- und Games-Industrie. Die Ausbildungsquote – der Anteil der Auszubildenden an allen sozialversicherungspflichtig Beschäftigten – ist in der Software- und Games-Industrie mit 2,3 % allerdings relativ gering, übrigens bewegt sich der Anteil im Kunstmarkt auf dem gleichen Niveau.

¹⁶ Dabei ist anzumerken, dass die Zahl der Auszubildenden üblicherweise am 30.09. eines Jahres erhoben wird, um Verzerrungen wegen des unterschiedlichen Schuljahresbeginns zu vermeiden. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten wird dagegen am 30.06. erhoben, sodass die Anteilsberechnung nur näherungsweise erfolgt.

¹⁷ Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen (2021).

Lediglich im Architekturmarkt (1,9 %) und im Pressemarkt (2,1 %) liegt diese Quote niedriger. Die höchsten Ausbildungsquoten haben der Markt für Darstellende Künste mit 6,0 % und die Musikwirtschaft mit 5,4 %. Die Filmwirtschaft (4,9 %) liegt über, der Werbemarkt (4,4 %) und die Designwirtschaft (4,3 %) liegen ungefähr im Durchschnitt der Gesamtwirtschaft. Die Quote der Auszubildenden liegt im Buchmarkt (3,7 %) und in der Rundfunkwirtschaft (3,0 %) unter dem Durchschnitt der Gesamtwirtschaft.

Hochschulausbildung

Hessische Hochschulen und staatlich anerkannte Berufsakademien bilden viele Talente für die Kultur- und Kreativwirtschaft aus.¹⁸ Hessen verfügt über ein umfangreiches Angebot an Studiengängen, die für eine Tätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft qualifizieren. Als typische Studiengänge mit Bezug zur Kultur- und Kreativwirtschaft können Studienbereiche aus der Fächergruppe Kunst und Kunstwissenschaft (Bildende Kunst, Darstellende Kunst, Film und Fernsehen, Theaterwissenschaft, Gestaltung, Kunst, Kunstwissenschaft allgemein sowie Musik und Musikwissenschaft) angesehen werden. Darüber hinaus findet der Studienbereich Architektur und Innenarchitektur aus den Ingenieurwissenschaften bei den folgenden dargestellten Zahlen Berücksichtigung. Der Fokus verengt sich damit auf typische kultur- und kreativwirtschaftliche Studienangebote, während etwa ebenfalls relevante Studiengänge wie Germanistik, Informatik oder Wirtschaftswissenschaften (Marketing) in dieser Betrachtung wegen der Trennschärfe zu anderen Wirtschaftsbereichen nicht berücksichtigt sind.

Im Wintersemester 2021/22 waren an hessischen Hochschulen, Kunsthochschulen und Fachhochschulen in eindeutig kultur- und kreativwirtschaftlich ausgerichteten Studiengängen 15.000 Studierende eingeschrieben. Darunter befanden sich insgesamt 2.064 Studienanfängerinnen und Studienanfänger. Die Zahl der Studierenden ist gegenüber dem Vorjahr um +1,2 % gestiegen, allerdings war die Entwicklung in einzelnen Studienbereichen unterschiedlich. Während die Studierendenzahl in den Bereichen Architektur und Innenarchitektur (+5,0 %), Bildende Kunst (+2,4) sowie Gestaltung (+0,5 %) gestiegen ist, ist ihre Zahl in den Bereichen Musik und Musikwissenschaft (-1,8 %) sowie Kunst und Kunstwissenschaft allgemein (-5,9 %) zurückgegangen. Im langfristigen Vergleich gegenüber dem Wintersemester 2010/11 nahm die Gesamtzahl der Studierenden aller kultur- und kreativwirtschaftlich ausgerichteten Studienbereiche um +35,8 % zu und lag damit über dem Zuwachs der Zahl der Studierenden aller Fächergruppen (+32,3 %).

18 Studienangebote im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft finden sich mit unterschiedlichen Schwerpunkten hessenweit unter anderem an der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst in Frankfurt, der Staatlichen Hochschule für Bildende Künste (Städelschule), der Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt, der Frankfurt University of Applied Science, der Hochschule für Gestaltung in Offenbach, der Universität Kassel, der Technischen Universität und der h_da in Darmstadt, der Justus-Liebig-Universität Gießen, der Philipps-Universität Marburg, der Hochschule RheinMain in Wiesbaden und der Technischen Hochschule Mittelhessen in Gießen.

Studierende sowie Studienanfängerinnen und Studienanfänger an Hessischen Hochschulen, Kunsthochschulen und Fachhochschulen nach Studienbereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft im Wintersemester 2021/22 und 2020/21

Studienbereich	Studierende WS 2021/22	Studierende WS 2020/21	*Studienanfängerinnen und Studienanfänger WS 2021/22	*Studienanfängerinnen und Studienanfänger WS 2020/21
Architektur, Innenarchitektur	6.206	5.910	947	908
Bildende Kunst	342	334	51	36
Darstellende Kunst, Film, Fernsehen, Theaterwissenschaft	1.118	1.118	112	114
Gestaltung	3.933	3.913	571	540
Kunst, Kunstwissenschaft allgemein	1.873	1.990	238	311
Musik, Musikwissenschaft	1.529	1.557	145	172
Insgesamt	15.001	14.822	2.064	2.081

* Studienanfängerinnen und -anfänger im ersten Hochschulsemester

Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt, Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

In Hessen bieten auch staatlich anerkannte Berufsakademien Studiengänge im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft an. Hier sind insbesondere die Brüder-Grimm-Berufsakademie Hanau (Studiengänge Designmanagement, Industriedesign und Produktgestaltung, Innovationsmanagement) sowie die vier Musikakademien (Akademie für Tonkunst Darmstadt, Dr. Hoch's Konservatorium / Musikakademie Frankfurt am Main, Musikakademie der Stadt Kassel Louis Spohr, Wiesbadener Musikakademie) zu nennen. An den vier Musikakademien besuchten im Jahr 2021 insgesamt 433 Studierende ein Instrumental- oder gesangspädagogisches bzw. künstlerisches Studium. 2021 beendeten dort 71 Absolventinnen und Absolventen erfolgreich ihr Studium. Die Brüder-Grimm-Berufsakademie hatte 94 Studierende und 21 Absolventinnen und Absolventen.

Zusätzlich bieten in Hessen auch private Einrichtungen eine Ausbildung in Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft an, über die allerdings keine vergleichbaren statistischen Angaben zur Zahl der Studierenden und Absolventinnen und Absolventen vorliegen.¹⁹

Studierende und Absolventen an staatlich anerkannten Berufsakademien in Hessen im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft 2021/2020

Studienbereich	Studierende 2021	Studierende 2020	Absolventen 2021	Absolventen 2020
Brüder-Grimm Berufsakademie Hanau	94	90	21	22
Akademie für Tonkunst Darmstadt	162	148	9	31
Dr. Hoch's Konservatorium, Musikakademie Frankfurt am Main	67	54	12	18
Musikakademie der Stadt Kassel „Louis Spohr“	121	127	31	17
Wiesbadener Musikakademie	83	94	19	15
Insgesamt	527	513	92	103

Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt, Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

19 Hierzu zählen staatlich anerkannte private Hochschulen wie accadis Hochschule (Bad Homburg), DIPLOMA Hochschule – Private Fachhochschule Nordhessen (Bad Sooden-Allendorf), European School of Design (Frankfurt), Hochschule Fresenius (Idstein und Wiesbaden), Staatliche Hochschule für Bildende Künste – Städelschule (Frankfurt/Main), Wilhelm Büchner Hochschule – Private Fernhochschule Darmstadt. Weitere Einrichtungen, deren Ziel die Ausbildung von Kreativnachwuchs ist, sind etwa die AMD Akademie Mode und Design (Idstein) oder die Games Academy (Frankfurt).

6 Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft im Überblick

Die Tabelle gibt einen Überblick der wichtigsten Indikatoren aller Teilmärkte und zeigt ihre Entwicklung gegenüber dem Vorjahr. Es wird deutlich, dass sich die einzelnen Teilmärkte unterschiedlich entwickelten, allerdings waren sie aufgrund der Corona-Pandemie – mit Ausnahme der Software- und Games-Industrie und dem Kunstmarkt – übergreifend von mehr oder weniger stark ausgeprägten Schrumpfungstendenzen geprägt. So sank der Umsatz insgesamt um -6,1 %, die Zahl der Unternehmen ging gegenüber dem Vorjahr noch deutlicher um -11,7 % zurück.²⁰

Wichtige Indikatoren der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen nach Teilmärkten im Vorjahresvergleich

	Umsatz* in Mio. Euro		Unternehmen*		Sozialversicherungs- pflichtig Beschäftigte**		Ausschließlich geringfügig Beschäftigte**	
	2020*	Entwickl. ggü. Vorjahr	2020*	Entwickl. ggü. Vorjahr	2021	Entwickl. ggü. Vorjahr	2021	Entwickl. ggü. Vorjahr
Software-/Games-Industrie	4.806	3,6%	3.792	-3,3%	36.141	6,5%	1.232	3,4%
Werbemarkt	3.880	-5,4%	2.292	-11,3%	12.720	-1,8%	4.870	-7,5%
Pressemarkt	1.900	-6,6%	2.016	-12,7%	9.275	-4,1%	5.622	-2,7%
Designwirtschaft	1.821	-8,0%	4.211	-12,2%	8.623	0,3%	2.814	-6,7%
Architekturmarkt	1.091	-0,9%	3.007	-5,4%	8.384	2,0%	910	1,6%
Filmwirtschaft	675	-24,1%	858	-22,1%	1.908	-7,5%	544	-25,1%
Buchmarkt	459	-14,4%	1.093	-13,5%	3.566	-5,3%	765	-12,5%
Musikwirtschaft	337	-48,7%	772	-18,0%	3.369	-3,9%	450	-7,2%
Markt für Darstellende Künste	226	-60,0%	889	-26,1%	2.850	-4,9%	572	-16,7%
Rundfunkwirtschaft	154	-13,5%	826	-19,0%	1.111	-5,0%	49	-14,9%
Kunstmarkt	121	0,2%	578	-21,3%	298	-3,0%	117	-16,0%
Sonstiges	73	-19,7%	585	-23,4%	339	-1,8%	49	10,1%
Insgesamt (ohne Doppelungen)	13.896	-6,1%	17.929	-11,7%	79.930	1,6%	15.205	-5,7%

* Datenstand jeweils zum 31.12., ** Datenstand jeweils zum 30.06.

Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt, Bundesagentur für Arbeit, Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten konnte entgegen der Erwartung sogar leicht gesteigert werden (+1,6 %), was vor allem an dem Zuwachs in der Games- und Software-Industrie liegt. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten nahm erneut ab (-5,7 %).

Die folgenden Kapitel enthalten die Entwicklung der Kennziffern und Branchentrends in den einzelnen Teilmärkten der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft.

²⁰ Hierbei ist die in Kapitel 3 erläuterte methodische Änderung der Umsatzsteuerstatistik zu beachten, aufgrund derer weniger Unternehmen als in den Jahren zuvor in der Umsatzsteuerstatistik erfasst sind.

7 Software- und Games-Industrie

Der Standort **Hessen**, insbesondere die Metropolregion FrankfurtRheinMain, zeichnet sich durch ein großes Netzwerk international agierender Software- und IT-Service-Unternehmen, Computerspielverlagen sowie von Entwicklerinnen und Entwicklern aus. Der Internetknoten DE-CIX in Frankfurt ist der weltweit führende Datenaustauschpunkt. Darmstadt ist ein bundesweit bedeutender Standort für Software-Unternehmen und insbesondere Serious Games und Cybersecurity. Beide Städte sind wachsende KI-Forschungsstandorte.

Die hessische Software- und Games-Industrie²¹:

- mehr als 4,8 Milliarden Euro Umsatz (2020)
- knapp 3.800 Unternehmen (2020)
- rund 1,3 Millionen Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt knapp 41.200 Erwerbstätige: 36.100 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 1.200 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie 3.900 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020)

Der Umsatz der Software- und Games-Industrie legte 2020 um +3,6 % auf rund 4,8 Milliarden Euro zu, womit sie das vierte Jahr in Folge der umsatzstärkste Teilmarkt der hessischen Kreativwirtschaft ist. Mit Ausnahme eines geringfügigen Umsatzrückgangs im Jahr 2013 ist der Umsatz des Teilmarktes seit 2010 jedes Jahr gewachsen. Insgesamt nahm zwischen 2010 und 2020 der Umsatz um +93,0 % zu.

Auch die Zahl der Unternehmen stieg 2020 um +32,6 % - und dies, obwohl die Zahl der Unternehmen in der hessischen Software- und Games-Industrie im selben Jahr um -3,3 % gegenüber dem Vorjahr zurückging. Die Software- und Games-Industrie blickt auf eine langanhaltende Expansionsphase zurück und zählt zu den wachstumsstärksten Teilmärkten der hessischen Kreativwirtschaft.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten hat von 2020 auf 2021 um 2.214 Personen (+6,5 %) zugenommen. Damit sind trotz der Corona-Krise in den Jahren 2020 und 2021 gegenüber dem Jahr 2010 rund 17.400 Personen (+92,9 %) mehr in der Software- und Games-Industrie sozialversicherungspflichtig beschäftigt. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist mit einem Zuwachs von 41 Personen (+3,4 %) 1.200 Personen im Jahr 2021 im Vergleich zum Vorjahr gestiegen. Bezogen auf die abhängig Beschäftigten liegt 2021 die Quote der ausschließlich geringfügig Beschäftigten bei 3,3 %. Verglichen mit dem Anteil in den anderen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft ist die Quote nach wie vor sehr niedrig.

21 Zur Software- und Games-Industrie gehören die Softwareentwicklung, das Verlegen von Computerspielen und das Betreiben von Webportalen.

Die **gesamtd Deutsche** Software- und Games-Industrie erwirtschaftete 2020²² einen Umsatz von rund 50 Milliarden Euro. Mit 570.340 erwerbstätigen Personen (Stichtag: 30.06.2020) liegt diese Zahl rund 5 % höher als im Vorjahr.²³ Innerhalb eines Jahres hat der deutsche Gamesmarkt mit dem Verkauf von Spiele-Hard- und -Software erneut einen beachtlichen Zuwachs erfahren: Er stieg von rund 8,3 Milliarden Euro im Jahr 2020 auf insgesamt rund 9,8 Milliarden Euro im Jahr 2021.²⁴ Diese positive Entwicklung ist unter anderem auf die Umsatzsteigerung um + 19 % bei einmaligen Games-Käufen, Abonnements, In-Game- und In-App-Käufen zurückzuführen.²⁵ Allerdings gehört auch dies zum Gesamtbild: Nur gut 4 % der in Deutschland mit digitalen Spielen erwirtschafteten Umsätze gingen auch tatsächlich an deutsche Unternehmen - dieser Anteil war lange Zeit sogar rückläufig und stagniert seit einigen Jahren.²⁶

22 Auf Bundesebene liegen aktuelle Umsatz- und Beschäftigtenzahlen zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des zitierten Reports des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz ausschließlich bis zum Jahr 2020 vor.

23 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

24 game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2022).

25 game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2022a).

26 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

8 Werbemarkt

In **Hessen**, insbesondere in Frankfurt und Rhein-Main, treffen Werbeagenturen mit ausgeprägter Digitalkompetenz auf potenzielle Auftraggeberinnen und Auftraggeber in den großen Wirtschaftsbranchen. Schwerpunkte sind Onlinewerbung und Werbefilmindustrie. Mit dem Gesamtverband Kommunikationsagenturen GWA e.V. hat eine zentrale Branchenorganisation ihren Sitz in Frankfurt.

Der hessische Werbemarkt:

- rund 3,9 Milliarden Euro Umsatz (2020)
- knapp 2.300 Unternehmen (2020)
- rund 1,7 Millionen Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt rund 20.000 Erwerbstätige: 12.700 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 4.900 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie 2.400 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020) – und 1.200 freiberufliche Publizistinnen und Publizisten (2022)²⁷

Der Umsatz im hessischen Werbemarkt betrug 2020 rund 3,9 Milliarden Euro und sank damit um -5,4 % gegenüber dem Vorjahr. Langfristig nahm der Umsatz gegenüber dem Jahr 2010 um +1,3 % zu, wobei er nach einem starken Rückgang im Jahr 2011 zunächst über mehrere Jahre relativ konstant blieb, im Jahr 2015 wieder stark anstieg und dieses Niveau halten konnte.

Die Struktur des Umsatzes in der hessischen Werbewirtschaft hat sich allerdings deutlich geändert. 2010 verbuchte die Werbegestaltung noch knapp 3,8 Milliarden Euro Umsatz, während auf die Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen lediglich 58 Millionen Euro entfielen. Seit 2016 hat sich das Verhältnis zugunsten der Vermarktung von Werbezeiten und Werbeflächen gewandelt: Der Umsatz mit Werbegestaltung liegt 2020 nunmehr bei 2,6 Milliarden Euro, während die Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen mit 1,3 Milliarden Euro kräftig gestiegen sind.

Die Anzahl der Unternehmen insgesamt ging zwischen 2010 und 2020 um -29,6 % zurück und sank im Vorjahresvergleich zuletzt um -11,3 %.

Im Werbemarkt ist die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten 2021 um knapp 240 Personen bzw. -1,8 % gesunken, was, gemessen an der Pandemie-Situation, ein geringfügiger Rückgang ist. Mit 12.720 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Jahr 2021 liegt die Zahl um +15,3 % bzw. +1.686 Personen über dem Wert von 2010. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ging 2021 gegenüber dem Vorjahr

²⁷ Zur Abschätzung wurde die Zahl der in der Künstlersozialkasse erfassten Personen in der Kategorie „Wort“ – rund 2.400 – auf die Teilmärkte Werbung, Pressemarkt und Buchmarkt entsprechend der Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten aufgeteilt.

um -7,5 % zurück. Trotzdem ist ihr Anteil an den abhängig Beschäftigten mit 27,7 % im Teilmarkt Werbung recht hoch.

Der **gesamtdeutsche Markt** verzeichnete 2020 einen Umsatz von 28,5 Milliarden Euro, was einem Umsatzeinbruch von -7 % gegenüber dem Vorjahr entspricht. Rund 260.000 Personen sind in diesem Teilmarkt bundesweit beschäftigt.²⁸ Nach Angaben des Zentralverbands der deutschen Werbewirtschaft hat sich der deutsche Werbemarkt 2021 erholt: „Die digitale Werbung ist nach 2020 auch 2021 zweistellig gewachsen [...]. Auch Werbeträger wie TV oder Außenwerbung entwickelten sich 2021 gut, die Kinowerbung legte nach dem erzwungenen Stillstand deutlich zu. Insgesamt stiegen die Netto-Werbe-einnahmen der Medien um rund 6 % auf 25,22 Milliarden Euro und liegen damit knapp über dem Vorkrisenniveau (2019: 25,0 Mrd. Euro).“²⁹

28 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

29 Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. (Hrsg.) (2021).

9 Pressemarkt

In **Hessen** werden zahlreiche regionale und überregionale Zeitungen wie die Frankfurter Allgemeine Zeitung, die Frankfurter Rundschau, das Handelsblatt und das Wall Street Journal Europe erstellt und herausgegeben. Die Verlagsgruppe Rhein Main und das Medienhaus Südhessen produzieren täglich rund 30 regionale Zeitungsausgaben.

Der hessische Pressemarkt³⁰:

- rund 1,9 Milliarden Euro Umsatz (2020)
- rund 2.000 Unternehmen (2020)
- 942.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt rund 16.900 Erwerbstätige: rund 9.280 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, gut 5.620 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021), gut 2.000 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber - hinzu kommen rund 900 freiberufliche Publizistinnen und Publizisten (2022)³¹

Im hessischen Pressemarkt betrug der Umsatz rund 1,9 Milliarden Euro (2020) und ist damit gegenüber dem Vorjahr um -6,5 % zurückgegangen. Langfristig betrachtet sank der Umsatz seit 2010 um -13,5 %. Die Zahl der Unternehmen ging 2020 im Vorjahresvergleich um -12,7 % weiter zurück und ist gegenüber 2010 um -23,2 % gefallen.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten nahm von 2020 auf 2021 um -4,1 % ab. Im langfristigen Vergleich verminderte sich ihre Zahl zwischen 2010 und 2021 um -2.400 Personen bzw. -20,6 %. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten sank im Jahr 2021 gegenüber dem Vorjahr um -2,7 %. Langfristig liegt sie -17,4 % unter dem Wert im Jahr 2010. Trotzdem sind im Pressemarkt mit rund 5.600 Personen nach wie vor überdurchschnittlich viele ausschließlich geringfügig Beschäftigte tätig.

Im **deutschen** Pressemarkt insgesamt wurden 2020 rund 27 Milliarden Euro umgesetzt, dies entspricht einem Umsatzrückgang gegenüber dem Vorjahr um -3 %. Der Teilmarkt zählte bundesweit 231.625 Beschäftigte.³²

Nach der aktuellen Trendumfrage des Bundesverband Digitalpublisher und Zeitungsverleger (BDZV) sehen die befragten Presseleute die größten Wachstumschancen in digitalen Abo-Erlösen und hier auch in steigenden Werbeeinnahmen. Als größte Risiken werden die steigenden Kosten bei der Zustellung, die Verschärfung des Auflagenrückgangs sowie der weitere Rückgang des Werbemarktes genannt. 85 % der Befragten gehen da-

30 Zum Pressemarkt gehören selbstständige Journalistinnen und Journalisten, Fotografinnen und Fotografen, Verlage sowie der Einzelhandel mit Zeitschriften, Zeitungen und Papierwaren.

31 Zur Abschätzung wurde die Zahl der in der Künstlersozialkasse erfassten Personen in der Kategorie „Wort“ - rund 2.400 - auf die Teilmärkte Werbung, Pressemarkt und Buchmarkt entsprechend der Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten aufgeteilt.

32 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

von aus, dass in zehn Jahren die Digitalerlöse ihre rückläufigen Print-Umsätze kompensieren können.³³ Die Digitalisierung der Angebote könnte auch durch die steigenden Papierpreise und Papierknappheit an Fahrt aufnehmen. Der Medienverband der freien Presse e.V. (MVFP) nennt dies in seinem „Krisenhorizont für die Medienbranche“ an erster Stelle, gefolgt von den Faktoren „Steigende Arbeitskosten durch hohe Tarifabschlüsse und Kosten für Digitalisierung“, „Steigende Energiepreise“ und „Steigende Zustellkosten“. „Die Lage hat sich insbesondere im Zuge exorbitanter Papierpreis-Erhöhungen derart verschärft, dass in sehr viel kürzerer Frist Titeleinstellungen drohen können“, so der MVFP auf seiner Jahrespressekonferenz 2022.³⁴

33 BDZV/SCHICKLER (2022).

34 MVFP (2022).

10 Designwirtschaft

Hessen verfügt über ein großes Spektrum an Designagenturen, renommierten Ausbildungsstätten, Kompetenzzentren, Institutionen, Verbänden und Messen im Bereich Design. Aktuell bewerben sich die Stadt Frankfurt am Main und die Region RheinMain um den Titel „World Design Capital“ im Jahr 2026. Die Frankfurt Fashion Week konnte die Modebranche als Teilbereich der Designwirtschaft sichtbarer machen.

Die hessische Designwirtschaft³⁵:

- rund 1,8 Milliarden Euro Umsatz (2020)
- rund 4.200 Unternehmen (2020)
- 432.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt rund 15.650 Erwerbstätige: rund 8.600 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer, gut 2.800 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie gut 4.200 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020)

2020 ist der Umsatz in der hessischen Designwirtschaft wie bereits in 2019 zurückgegangen: Der Rückgang liegt bei knapp 160 Millionen Euro (-8,0 %). Die Designwirtschaft liegt mit einem Umsatz von aktuell rund 1,8 Milliarden Euro deutlich (-20,4 %) unter dem Niveau von 2010, was auf einen starken Rückgang im Jahr 2011 sowie auf die jüngsten Auswirkungen der Corona-Pandemie zurückzuführen ist. Der Rückgang im Jahr 2011 konzentrierte sich auf die Untergruppe Werbegestaltung. Der Rückgang in der Designwirtschaft hat dieselbe Ursache wie in der Werbewirtschaft (vgl. S. 22f.), da die Werbeagenturen zur Hälfte auch in den Teilmarkt Design einfließen. Die Werbegestaltung ist gemessen am Umsatz mit einem Anteil von rund 71 % die mit Abstand größte Untergruppe der Designwirtschaft, sodass sie maßgeblichen Einfluss auf die Gesamtentwicklung des Teilmarktes hat. Im Gegensatz zur Umsatzentwicklung ist die Zahl der Unternehmen in der Designwirtschaft im Vergleich zu 2010 moderater zurückgegangen (-3,6 %).

Nachdem die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im hessischen Designmarkt coronabedingt in 2020 gesunken war (-2,6 %), erholte sie sich in 2021 leicht (+0,3). Mit gut 8.600 Beschäftigten liegt sie um -2,0 % unter dem Niveau des Jahres 2010. Der deutliche Rückgang um rund -20 % im Jahr 2011 konnte durch stetige Zuwächse in den Folgejahren nahezu kompensiert werden. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist 2021 gegenüber dem Vorjahr um -6,7 % zurückgegangen. Sie liegt damit im langfristigen Vergleich -31,3 % unterhalb des Niveaus des Jahres 2010. Weiterhin ist der Anteil der ausschließlich geringfügig Beschäftigten an den abhängig Beschäftigten mit 24,6 % in der Designwirtschaft verhältnismäßig hoch.

35 Zur Designwirtschaft zählen Industrie- und Produktdesign, Mode-Design und Herstellung von Schmuck, Grafik- und Kommunikationsdesign, Fotografie und Werbegestaltung.

Die **deutsche** Designwirtschaft generierte 2020 einen Gesamtumsatz von 19,2 Milliarden Euro, rund -9 % weniger als im Vorjahr. In diesem Teilmarkt waren rund 266.000 Personen beschäftigt.³⁶ Ein interessanter und im Hinblick auf das Thema Nachhaltigkeit höchst relevanter Teilbereich der Designwirtschaft ist Mode. Laut BTE Handelsverband Textil Schuhe Lederwaren liegen die für das erste Quartal 2022 errechneten Umsätze für den stationären Fachhandel (Textilien, Bekleidung, Schuhe, Lederwaren) im Vergleich zu 2019 bei -18,7 %. Bis zu einer vollständigen Erholung könnte es noch bis 2025/2026 dauern, da es zuletzt durch den Ukraine-Krieg zu Preiserhöhungen und Lieferengpässen gekommen ist.³⁷

³⁶ Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

³⁷ BTE Handelsverband Textil Schuhe Lederwaren (BTE) (2022).

11 Architekturmarkt

In **Hessen** gibt es im Bereich Architektur eine Vielzahl überregional beachteter Institutionen wie das Deutsche Architekturmuseum in Frankfurt und insbesondere mit „Das Neue Frankfurt“, dem Deutschen Werkbund und der Mathildenhöhe in Darmstadt bedeutende kulturelle Bezüge. Die hessische Architekturbranche zeichnet sich durch eine hohe Dichte an international renommierten Büros und eine vielfältige Ausbildungslandschaft aus.

Der hessische Architekturmarkt³⁸:

- knapp 1,1 Milliarden Euro Umsatz (2020)
- rund 3.000 Unternehmen (2020)
- 363.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt 12.300 Erwerbstätige: knapp 8.400 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer, ca. 900 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie rund 3.000 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020)

Der Architekturmarkt musste im Jahr 2020 einen leichten Umsatzrückgang von -0,9 % auf 1,1 Milliarden Euro verkraften. Im langfristigen Vergleich stieg der Umsatz um +25,8 % gegenüber dem Jahr 2010. Dagegen nimmt die Zahl der Unternehmen seit 2010 kontinuierlich ab. Mit rund 3.000 Unternehmen lag sie 2020 um -5,4 % niedriger als im Vorjahr und -19,6 % unter dem Niveau von 2010.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Architekturmarkt nimmt seit sechs Jahren in Folge zu. Trotz der Corona-Pandemie konnte dieser Teilmarkt 2021 einen Zuwachs (+2,0 %) der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten verzeichnen. Gegenüber dem Jahr 2010 stieg die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten von rund 5.000 auf über 8.200 und somit um über 3.300 Personen bzw. +65,9 %. Lediglich die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist seit 2010 um -12,6 % zurückgegangen. Ihre Quote ist im Teilmarkt Architektur mit 9,8 % vergleichsweise niedrig.

Der **deutsche** Architekturmarkt verzeichnete 2020 einen Umsatz von 12,5 Milliarden Euro, was einem Rückgang von -0,5 % gegenüber dem Vorjahr entspricht. Insgesamt waren in Deutschland rund 177.800 Personen in diesem Teilmarkt beschäftigt (+0,6 %).³⁹ Auch die Bundesarchitektenkammer erhebt jährlich die Zahlen des deutschen Architekturmarktes: „Bei den insgesamt 16 Länderarchitektenkammern sind derzeit 138.024 Architektinnen und Architekten, Landschaftsarchitektinnen und Landschaftsarchitekten, Innenarchitektinnen und Innenarchitekten, Stadtplanerinnen und Stadtplaner eingetragen

38 Architekturbüros für Hochbau, für Orts-, Regional- und Landesplanung sowie Büros für Innenarchitektur bilden die Architekturbranche.

39 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

(Stand 1.1.2022). Dabei wird bei einem Planungsvolumen von 8,5 Milliarden Euro eine jährliche Bausumme von 240 Milliarden Euro bewegt.“⁴⁰

40 Bundesarchitektenkammer – BAK (Hrsg.) (2022).

12 Filmwirtschaft

In **Hessen** ist die Filmbranche vor allem in der Rhein-Main-Region ansässig. Einige der bedeutendsten Filminstitute, etwa das von der Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung betriebene Deutsche Filmhaus in Wiesbaden, das Deutsche Filminstitut und Filmmuseum in Frankfurt und die Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO) mit ihrer Geschäftsstelle in Wiesbaden, deutsche Niederlassungen internationaler Filmfirmen und anerkannte Filmfestivals haben hier ihren Sitz. In Kassel liegt der Schwerpunkt auf Dokumentarfilm. Der hessische Filmpreis ist der einzige dotierte Filmpreis eines Bundeslandes neben Bayern.

Die hessische Filmwirtschaft⁴¹:

- rund 675 Millionen Euro Umsatz (2020)
- rund 860 Unternehmen (2020)
- 787.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt 3.300 Erwerbstätige: gut 1.900 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer, rund 540 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie rund 860 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020)

Der Umsatz der hessischen Filmwirtschaft ist mit rund 675 Millionen Euro im Jahr 2020 gegenüber dem Vorjahr um -24,1 % deutlich eingebrochen. Langfristig legte der Teilmarkt mit einem Umsatzwachstum von +3,8 % gegenüber dem Jahr 2010 zu. Die Zahl der Unternehmen ging im gleichen Zeitraum allerdings um -28,8 % zurück.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Filmwirtschaft ist im Jahr 2021 um -7,5 % gegenüber dem Vorjahr zurückgegangen und liegt nunmehr bei 1.900. Es ist der zweite Rückgang in Folge, was auf die Maßnahmen zur Bekämpfung der Corona-Pandemie zurückzuführen sein dürfte. Rückläufig ist auch die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten, die 2021 um -25,1 % gegenüber dem Vorjahr sank. Damit liegt ihr Niveau 2021 -66,3 % unter dem Wert aus dem Jahr 2010. Dieser Art des Beschäftigungsverhältnisses kommt in der Filmwirtschaft mit einem Anteil von 22,2 % an allen Beschäftigten weiterhin eine hohe Bedeutung zu.

Die **deutsche** Filmwirtschaft setzte im Jahr 2020 insgesamt rund 5,9 Milliarden Euro um, das entspricht einem Umsatzverlust von rund 41 %. Insgesamt waren 118.080 Personen in der Filmwirtschaft erwerbstätig, das waren rund 5 % weniger als noch im Vorjahr.⁴² Die Zahl deutscher Spielfilm-Erstaufführungen im Kino lag im Jahr 2021 in Deutschland bei 107. Gegenüber 2020 mit 91 Erstaufführungen konnte die Zahl wieder gesteigert

41 Zur Filmbranche zählen Film-/TV-Produktionen sowie Filmtechnik und Nachbearbeitung, Filmverleih und -vertrieb, Kinos und selbstständige Bühnen-, Film-, Hörfunk- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler.

42 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

werden, sie reicht aber noch nicht wieder an das Vorkrisen-Jahr mit 157 heran.⁴³ Laut Spitzenorganisation der Filmwirtschaft ergibt die Entwicklung der Beschäftigtenzahlen in der Filmindustrie 2021 ein zweigeteiltes Bild: „Positive Zahlen für 2021 vermeldet der produzierende Bereich. Dieser konnte auch gegenüber der Zeit vor der Pandemie deutlich zulegen. Der Sektor Herstellung von Filmen, Videofilmen und TV-Programmen wuchs bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten 2021 gegenüber 2020 um 15,3 % und in den letzten 5 Jahren um 24,7 %. Auch der Sektor Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik konnte in den letzten 5 Jahren um 10,4 % zulegen. [...] Im Filmverleih- und vertrieb gab es in den letzten 5 Jahren 14,3 % und im Bereich Kino 23,5 % weniger sozialversicherungspflichtig Beschäftigte. Bei den geringfügig Beschäftigten gibt es in allen Sektoren einen deutlichen Rückgang. Gegenüber 2020 gab es insgesamt 22,2 %, in den letzten 5 Jahren 37,5 % weniger geringfügig Beschäftigte in der deutschen Filmindustrie.“⁴⁴

43 Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO) (2022).

44 Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO) (2022a).

13 Musikwirtschaft

Renommiertere Labels und Musikverlage, zahlreiche erfolgreiche Komponistinnen und Komponisten sowie Musikerinnen und Musiker stammen aus **Hessen**. Genres wie Jazz und elektronische Musik haben eine lange Tradition. Hessen besitzt eine lebendige Festivallandschaft und bedeutende Musikstätten. 2022 wurde das MOMEM – Museum of Modern Electronic Music in Frankfurt eröffnet.

Die hessische Musikwirtschaft⁴⁵:

- knapp 340 Millionen Euro Umsatz (2020)
- rund 770 Unternehmen (2020)
- 437.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt knapp 4.600 Erwerbstätige: rund 3.370 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 450 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie rund 770 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020) – hinzu kommen knapp 4.000 freiberufliche Künstlerinnen und Künstler, die in der Künstlersozialkasse in der Kategorie Musik erfasst sind (2021)

2020 ist der Umsatz in der hessischen Musikwirtschaft im Vergleich zum Jahr 2019 um -48,7 % gesunken. Auch im langfristigen Vergleich gegenüber 2010 ist der Umsatz um -31,4 % eingebrochen. Im Vergleich zu 2010 sank die Zahl der Unternehmen um -22,3 %, gegenüber dem Vorjahr ging ihre Zahl um -18,0 % zurück.

Auch im Hinblick auf die Erwerbstätigkeit sind die Entwicklungen im Musikmarkt rückläufig: So hat sich die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Jahr 2021 gegenüber dem Vorjahr um -3,9 % verringert. Dieser Rückgang ist unter anderem durch zahlreiche Veranstaltungsausfälle zu erklären. Der langfristige Zuwachs gegenüber 2010 ist mit +38,0 % allerdings sehr hoch. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist im Jahr 2021 gegenüber dem Vorjahr mit -7,2 % deutlich zurückgegangen. Sie liegt um -27,8 % unter dem Niveau des Jahres 2010. Mit rund 450 Personen gehen 11,3 % der abhängig Beschäftigten im Teilmarkt einer ausschließlich geringfügigen Beschäftigung nach. Damit liegt ihr Anteil unterhalb des Durchschnitts der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (16,0 %).

Der Branchenumsatz in der **deutschen** Musikwirtschaft lag 2020 bei 5 Milliarden Euro, was einem Umsatzverlust von -44 % entspricht. Insgesamt waren rund 85.600 Personen

⁴⁵ Musikerinnen und Musiker sowie Ensembles, Musikproduzentinnen und Musikproduzenten, Tonstudios, Konzertveranstalterinnen und Konzertveranstalter, Herstellung und Einzelhandel mit Musikinstrumenten und selbstständige Komponistinnen und Komponisten werden in der Musikbranche zusammengefasst.

in der Musikwirtschaft erwerbstätig, -6 % weniger als 2019.⁴⁶ Im Jahr 2020 stammen erstmals mehr als zwei Drittel des Umsatzes der Musikindustrie aus dem Audiostreaming.⁴⁷

46 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

47 Bundesverband Musikindustrie e.V. (Hrsg.) (2022).

14 Markt für Darstellende Künste

Zu den bekanntesten öffentlich getragenen Theaterhäusern in **Hessen** gehören das Schauspiel und die Oper der Städtischen Bühnen Frankfurt, die Staatstheater in Kassel, Wiesbaden und Darmstadt, das Landestheater Marburg sowie das Stadttheater in Gießen. Die Alte Oper Frankfurt ist als Veranstaltungsort international anerkannt. Eine Vielzahl freier und privater Theater bietet ein weites Repertoire mit bekannten Spielstätten. Die Bad Hersfelder Festspiele zählen zu den größten Freilichtspielen im deutschsprachigen Raum.

Der Markt für Darstellende Künste⁴⁸ in Hessen:

- gut 226 Millionen Euro Umsatz (2020)
- rund 890 Unternehmen (2020)
- 255.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt gut 4.300 Erwerbstätige: 2.850 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer, gut 570 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie rund 890 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020) – hinzu kommen rund 1.600 freiberufliche Künstlerinnen und Künstler, die in der Künstlersozialkasse in der Kategorie Darstellende Kunst erfasst sind (2021)

Der Markt für Darstellende Künste verbuchte im Jahr 2020 mit 226 Millionen Euro einen enormen Umsatzrückgang von -60,0 % gegenüber dem Vorjahr (570 Millionen Euro). Im langfristigen Vergleich ist der Umsatz gegenüber 2010 um -25,5 % gesunken. Umsatztreiber dieses Teilmarkts sind die Theater- und Konzertveranstalter, die auch wesentlich zur Entwicklung des Musikmarktes beitragen und in besonderem Maße wirtschaftlich unter den Schließungen und Veranstaltungsausfällen während der Corona-Pandemie gelitten haben. Die Zahl der Unternehmen liegt gegenüber dem Vorjahr 2020 um -26,1 % und gegenüber 2010 um -15,7 % niedriger.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist zwischen 2010 und 2019 jedes Jahr gestiegen. 2020 schlug erstmals ein Rückgang von -1,1 % zu Buche. Dieser Trend, der auf die Corona-Krise zurückzuführen ist, setzt sich 2021 fort: Gegenüber dem Vorjahr sinkt die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um -4,9 % auf 2.850 Personen. Über den gesamten Zeitraum seit 2010 nahm die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um +72 % zu – zusammen mit der Software- und Games-Industrie das größte Wachstum aller Teilmärkte der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist 2021 gegenüber dem Vorjahr um -16,7 % weiter stark gesunken, langfristig betrachtet hat sie ebenfalls um -16,7 % abge-

⁴⁸ Der Markt für Darstellende Künste setzt sich u. a. aus selbstständigen Bühnen-, Film- und TV-Schauspielerinnen und -Schauspielern, Artistinnen und Artisten, Theaterensembles, privaten Musical- und Theaterhäusern sowie Theater- und Konzertveranstalterinnen und -veranstaltern zusammen.

nommen. Der Teilmarkt liegt mit einer Quote von 16,7 % beim Verhältnis der ausschließlich geringfügig Beschäftigten bezogen auf alle abhängigen Beschäftigten nahezu im Durchschnitt der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft (16,0 %).

Der **deutsche** Markt für Darstellende Künste generierte 2020 einen Umsatz von 1,1 Milliarden Euro, was einem Einbruch von 81 % gegenüber dem Vorjahr entspricht.⁴⁹ Laut der aktuellen Werkstatistik 2020/2021 des Deutschen Bühnenvereins sind die Aufführungszahlen gegenüber der letzten Saison vor Corona um -70 % gesunken. Die Zahl der Zuschauerinnen und Zuschauer ist angesichts Dauerschließungen und stark begrenzter Platzzahlen im Parkett um -86 % zurückgegangen. Bundesweit wurden rund 2,5 Millionen Theaterbesuche in der Saison gemeldet. Die Zahl der Zuschauerinnen und Zuschauer ist aufgrund der Dauerschließungen beziehungsweise stark begrenzter Platzzahlen um -86 % zurückgegangen.⁵⁰ In der Werkstatistik für die Spielzeit 2019/20 waren es rund 14 Millionen Zuschauerinnen und Zuschauer. „Die Folgen der Corona-Pandemie sind unübersehbar und sie dauern noch an.“⁵¹

49 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

50 Deutscher Bühnenverein (2022).

51 Deutscher Bühnenverein (2021).

15 Buchmarkt

Am Standort **Hessen** sind 218 Buchverlage ansässig (2019).⁵² Die jährlich stattfindende Frankfurter Buchmesse ist die wichtigste Branchenplattform weltweit und eine der bedeutendsten Veranstaltungen der Kreativwirtschaft überhaupt. Sie ist führend bei internationalen Lizenzgeschäften und dem Verwertungsrechtehandel. Mit dem Hessischen Verlagspreis unterstützt die Initiative zur Verlagsförderung des Landes Hessen und des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels seit 2018 die kulturelle Vielfalt der Verlage in Hessen.

Der hessische Buchmarkt⁵³:

- knapp 460 Millionen Euro Umsatz (2020)
- knapp 1.100 Unternehmen (2020)
- 420.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt über 5.400 Erwerbstätige: knapp 3.580 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und 765 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie knapp 1.100 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber – hinzu kommen anteilig gut 300 freiberufliche Publizistinnen und Publizisten (2022)⁵⁴

Der Umsatz im hessischen Buchmarkt ist 2020 um -14,4 % gegenüber dem Vorjahr deutlich zurückgegangen. Dieser hohe Rückgang lässt sich innerhalb des Buchmarktes insbesondere auf den Bereich Einzelhandel von Büchern zurückführen, in dem der Umsatz von 254 Millionen Euro auf 214 Millionen Euro sank. Allerdings verzeichnen alle Teilbereiche des Buchmarktes in 2020 Umsatzrückgänge. Zwischen 2010 und 2020 ging der Umsatz im hessischen Buchmarkt damit um -41,3 % zurück.

Die Zahl der Unternehmen sank 2020 gegenüber dem Vorjahr um -13,5 %. Auch hier zeigen sich die Auswirkungen der Pandemie deutlich. Gegenüber dem Jahr 2010 beläuft sich der Rückgang auf -22,1 %.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist im Jahr 2021 gegenüber dem Vorjahr um -5,3 % gesunken. Im langfristigen Vergleich ist zu beachten, dass es eine methodische Änderung in der Erfassung der Beschäftigung gab. Im Jahr 2015 wurde in der amtlichen Statistik eine Vielzahl der Beschäftigten aus dem Buchmarkt (Einzelhandel mit Büchern) herausgenommen und seither dem sogenannten „Sonstigen“ bei Versand- und Internethandel zugeordnet, wodurch sich die Zahl der Beschäftigten gegenüber dem Vorjahr statistisch fast halbierte. Entsprechend ist im langfristigen Vergleich die Beschäftigtenzahl im Buchmarkt zwischen 2010 und 2021 um -49,3 % zurückgegangen. Auch die

52 Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (Hrsg.) (2020).

53 Die Buchbranche setzt sich aus Verlagen, selbstständigen Schriftstellerinnen und Schriftstellern sowie dem Einzelhandel mit Büchern zusammen.

54 Vgl. Fußnote 27.

Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ging mit einem Minus von -12,5 % gegenüber dem Vorjahr und über -45,7 % gegenüber 2010 zurück. Im Buchmarkt liegt der Anteil der geringfügig Beschäftigten an den abhängig Beschäftigten mit 17,7 % leicht über dem Durchschnitt der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (16,0 %).

Nach Schätzung des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels liegen die **deutschland-weiten** Umsätze des Buchhandels 2021 bei 9,6 Milliarden Euro und sind damit gegenüber 2019 um +3,5 % gestiegen.⁵⁵ Insgesamt waren rund 109.700 Personen im Buchmarkt erwerbstätig, das sind -3 % weniger als 2019.⁵⁶ Der Sortimentsbuchhandel (ohne E-Commerce) verbucht unter den Vertriebswegen mit 39,1 % und 3,76 Milliarden Euro den höchsten Umsatzanteil, gefolgt vom Internetbuchhandel mit 27,1 % und 2,61 Milliarden Euro. „Mit 43,7 Prozent lag die Zuwachsrate bei den buchhändlerischen Webshops 2021 im Vergleich zum Vor-Corona-Niveau mehr als doppelt so hoch wie bei Amazon mit 18,4 Prozent.“⁵⁷ Wie der Pressemarkt ist auch die Verlagsbranche von steigenden Druckkosten (+35,8 %) und Papierpreisen (+52,3 %) betroffen.⁵⁸

55 Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (2022).

56 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

57 Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (2022).

58 Ebd.

16 Rundfunkwirtschaft

In **Hessen** sind weltweit operierende Unternehmen wie CNN, Bloomberg Television oder Reuters TV ebenso präsent wie eine Reihe von Privatsendern, etwa RTL Hessen und RHEINMAINTV. Das umfangreiche Fernsehangebot wird durch die Hörfunkauswahl der öffentlich-rechtlichen Sender und zahlreicher privater Sender verschiedener Sparten und Regionen, etwa HIT RADIO FFH, planet radio und SPORT1.fm, ergänzt.

Die hessische Rundfunkwirtschaft⁵⁹:

- knapp 154 Millionen Euro Umsatz (2020)
- rund 830 Unternehmen (2020)
- 186.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt knapp 2.000 Erwerbstätige: über 1.100 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer, knapp 50 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie rund 830 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020)

2020 ging der Umsatz im Rundfunkmarkt um -13,5 % zurück. In der langfristigen Betrachtung liegt der Umsatz im Jahr 2020 aufgrund des zuletzt deutlichen Rückgangs gegenüber 2010 trotz der bis 2018 nahezu durchgängig positive Entwicklung -11,2 % niedriger. Die Zahl der Unternehmen in der Rundfunkwirtschaft ging 2020 deutlich um -19 % zurück. Sie liegt damit um -30,6 % unter dem Niveau von 2010.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist seit 2010 recht stabil. Mit nur knapp 50 ausschließlich geringfügig Beschäftigten spielt diese Beschäftigungsform eine äußerst untergeordnete Rolle.

Die **deutsche** Rundfunkwirtschaft hat 2020 einen Umsatz in Höhe von 8,5 Milliarden Euro erwirtschaftet, was einem Rückgang von -9,8 % gegenüber dem Vorjahr entspricht. Insgesamt waren rund 64.886 Personen in der Rundfunkwirtschaft erwerbstätig.⁶⁰ Die Werbeeinnahmen der klassischen audiovisuellen Medien Radio und Fernsehen in Deutschland lagen 2021 bei rund 38 Millionen Euro und sind somit nach Einbußen im Vorjahr wieder um +6,6 % gestiegen.⁶¹ Und diese Werbung findet ihr Publikum: „Insgesamt verbrachten die Deutschen [...] 2021 täglich 11 Stunden und 18 Minuten mit der Nutzung von Medien. Dabei entfiel mit 10 Stunden der Großteil auf die Nutzung von Audio- und audiovisuellen Medienangeboten. Den Löwenanteil machte nach wie vor die lineare Nutzung von Fernsehen und Radio mit täglich 7 Stunden und 5 Minuten aus. Seit Beginn der

59 Zur Rundfunkwirtschaft gehören selbstständige Journalistinnen und Journalisten, Hörfunk- und Fernsehveranstalterinnen und -veranstalter.

60 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

61 ARD MEDIA Sales & Marketing Services (2021).

Corona-Pandemie vor zwei Jahren ist die Mediennutzung insgesamt damit um über eine Stunde (+62 Minuten) angestiegen.“⁶²

62 VAUNET – Verband Privater Medien e.V. (2022).

17 Kunstmarkt

Die hessische Galerienszene ist in Frankfurt, Wiesbaden, Kassel und Darmstadt konzentriert. **Hessen** ist reich an Kunstmuseen: Die bekanntesten und international renommierten Museumsstandorte sind Frankfurt am Main unter anderem mit dem Städel Museum, der Schirn, dem Museum für Moderne Kunst und dem Museum Angewandte Kunst, sowie Kassel mit der documenta und der Neuen Galerie. Ausbildungsstätten sind die Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt am Main, die Staatliche Hochschule für Bildende Künste – Städtelschule in Frankfurt am Main, die Hochschule für Gestaltung in Offenbach am Main sowie die Kunsthochschule der Universität Kassel.

Der hessische Kunstmarkt⁶³:

- rund 121 Millionen Euro Umsatz (2020)
- rund 580 Unternehmen (2020)
- 210.000 Euro durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen (2020)
- insgesamt über 990 Erwerbstätige: rund 300 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer, 120 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2021) sowie rund 580 Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber (2020) – hinzu kommen über 4.100 freiberufliche Künstlerinnen und Künstler, die in der Künstlersozialkasse in der Kategorie Bildende Kunst erfasst sind (2021)

Der Umsatz der Unternehmen des Kunstmarktes unterliegt zum Teil erheblichen Schwankungen. Während das Jahr 2019 einen deutlichen Anstieg um +20,8 % auf rund 120 Millionen Euro zeigte, stieg der Umsatz 2020 nur geringfügig um +0,2 %. Im langfristigen Vergleich liegt der Umsatz damit weiterhin um rund -17 % niedriger als im Jahr 2010. Die Zahl der Unternehmen nahm im selben Zeitraum von knapp 1.100 auf rund 580 um -46,6 % ab. Gegenüber dem Vorjahr ist die Anzahl der Unternehmen im Jahr 2020 um -21,3 % gesunken.

2021 nahm die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um -3,0 % gegenüber dem Vorjahr ab. Im Vergleich zu 2010 ist das – unter teils erheblichen Schwankungen im Zeitverlauf – ein Rückgang von -2,2 %. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist in diesem Zeitraum um -50,1 % zurückgegangen. Im Jahr 2020 kam es zu einem deutlichen Rückgang von -16,0 % gegenüber dem Vorjahr. Trotzdem ist ihr Anteil an den abhängig Beschäftigten mit rund 28,1 % unter den elf Teilmärkten am zweithöchsten.

63 Im Kunstmarkt sind selbstständige bildende Künstlerinnen und Künstler, der Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Antiquitäten und Bildern sowie Museumshops zusammengefasst.

Im **deutschen** Kunstmarkt wurden 2020 insgesamt rund 1,4 Milliarden Euro umgesetzt, rund -39 % weniger als 2019. Insgesamt waren rund 47.800 Personen im Kunstmarkt erwerbstätig.⁶⁴ Im Jahr 2020 verzeichnete auch der weltweite Kunstmarkt „den größten Kurseinbruch seit 10 Jahren.“⁶⁵

64 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

65 Kunstplaza.de (2022).

18 Bundesweite Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Kultur- und Kreativwirtschaft – Schätzung und Prognose

Dieser Datenreport enthält für Hessen die aktuellsten verfügbaren Umsatzzahlen (2020) und Erwerbstätigenzahlen (2021)⁶⁶ und bildet damit zum ersten Mal die Auswirkungen der Corona-Krise ab. Die Umsatzzahlen für 2021 und die Erwerbstätigenzahlen für 2022 werden erst in 2023 vorliegen. Allerdings hat das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) für das Jahr 2021 bereits eine Schätzung zur Umsatzentwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft auf Bundesebene veröffentlicht. Die wesentlichen Ergebnisse für die 11 Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft sind nachfolgend zusammengefasst; sie basieren auf Publikationen des BMWK. Die Hochrechnungen basieren auf Daten des Statistischen Bundesamtes (Umsatzsteuerstatistik) sowie der Bundesagentur für Arbeit für das Jahr 2019.⁶⁷

Die deutsche **Software- und Games-Industrie** hat nach einem Umsatzverlust von -1 % gegenüber 2019 in 2021 wieder ein sehr gutes Wachstum zu erwarten. Negativ wirken sich der in der Pandemie reduzierte Austausch auf Events sowie auf die Fachkräftekonkurrenz aus, was insbesondere kleine Studios trifft.⁶⁸ Jedoch konnte die Games-Branche insbesondere im Bereich Mobile Gaming rapide wachsen und mit In-Game-Käufen deutliche Umsatzsteigerungen erzielen.⁶⁹ Grund für das Wachstum gerade auch in der Corona-Pandemie ist unter anderem, dass „Games ohne Ansteckungsrisiko von zu Hause gespielt werden können und sie außerdem die Möglichkeit bieten, mit der Familie oder Freundinnen und Freunden auf der gesamten Welt in Online-Welten den Kontakt zu halten.“⁷⁰

Der Umbruch im **Werbemarkt** von analoger zu digitaler Werbung wurde in der Pandemie befördert, allerdings zugunsten großer Plattformen und mit einer Tendenz zur Spezialisierung und kleinteiligen Struktur der Branche.⁷¹ Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen im Digitalbereich werden immer relevanter.⁷² Auf den Umsatzverlust von -7 % gegenüber 2019 wird für 2021 ein Aufholprozess maximal bis zum Ausgangsniveau erwartet.⁷³

66 Die Datengrundlage für Umsatz und Unternehmen ist die jährlich durch das Hessische Statistische Landesamt veröffentlichte Umsatzsteuerstatistik, die derzeit aktuellsten verfügbaren Daten beziehen sich auf das Jahr 2020. Die aktuellsten Zahlen für die Erwerbstätigen beziehen sich bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und den geringfügig Beschäftigten auf den Stichtag 30.06.2021, bei den Unternehmensinhaberinnen und Unternehmensinhaber auf den Stichtag 31.12.2020 und bei den freiberuflich künstlerisch und publizistisch tätigen Personen auf den Stichtag 01.01.2022.

67 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

68 Ebd.

69 Insbesondere der Bereich Mobile Gaming ist rapide gewachsen und die In-Game-Käufe sorgen für deutliche Umsatzsteigerungen.

70 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022b).

71 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

72 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

73 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

Auch wenn der Umsatzrückgang gegenüber 2019 im deutschen **Pressemarkt** mit -3 % vergleichsweise gering ausfiel, ist doch mit einem kontinuierlichen Rückgang der Umsätze bzw. Gewinne unter anderem aufgrund von Umbrüchen im Konsum sowie steigender Preise bei Papier zu rechnen. Die Nachfrage nach Informationen und Abonnements ist in der Pandemie gestiegen, insbesondere das lokale Anzeigengeschäft sowie Freiberuflerinnen und Freiberufler leiden jedoch unter Einsparungen.⁷⁴ Investitionen in die Digitalisierung - von Algorithmen über Daten bis hin zu KI - sind besonders relevant, um den Wandel gut zu gestalten.⁷⁵

Der deutsche **Designmarkt** hat 2020 mit -9 % Umsatzverlust weniger gelitten als erwartet, in den Umsatzzahlen für 2021 wird voraussichtlich eine leichte Erholung erkennbar sein. Die digital gut aufgestellten Agenturen konnten der Krise vergleichsweise gut trotzen und neue Geschäftsfelder entdecken, unter anderem im KI- und Beratungsbereich. Besonders in der Fashion-Industrie wurden Lieferketten digital optimiert.⁷⁶ Im Produkt- und Industriedesign ist jedoch weiterhin mit Hemmnissen aufgrund von Lieferengpässen und weniger Produktneuentwicklungen zu rechnen.⁷⁷

Der deutsche **Architekturmarkt** konnte sich nach einem geringfügigen Rückgang um -0,5 % gegenüber 2019 schnell erholen, da vor allem der Boom in der Bauwirtschaft eine hohe Nachfrage generierte. Die Prognose für 2021 und 2022 sind dementsprechend positiv, wenngleich die Branche unter Fachkräftemangel, Lieferschwierigkeiten und Materialmangel leidet.⁷⁸ Die Pandemie stärkt zudem neue Arbeitsbereiche wie die Gestaltung für Raumnutzungskonzepte in Bürogebäuden.⁷⁹

Der Umsatz der deutschen **Filmwirtschaft** hat gegenüber 2019 um -41 % abgenommen, die Fachkräfte- und Arbeitsmarktlage hat sich durch unsichere Planungsmöglichkeiten zugespitzt. Die Umsatzzahlen für 2021 werden voraussichtlich eine leichte Erholung dokumentieren.⁸⁰ Jedoch bleibt die Situation von Kinos und Verleihbetrieben schwierig, da Streaming- und On-Demand-Angebote mehr denn je gefragt sind.⁸¹

Die **Musikwirtschaft** ist mit -44 % Umsatzverlust gegenüber 2019 neben dem Markt für Darstellende Künste deutschlandweit am stärksten von der Pandemie betroffen, bezüglich der Umsatzzahlen für 2021 und 2022 wird ein weiterer Einbruch erwartet. Die Absage von Veranstaltungen, die Schließung im Einzelhandel und Ausfälle aus Verwertungsgesellschaften haben der Branche, insbesondere den selbstständigen Künstlerinnen und

74 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

75 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

76 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

77 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

78 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

79 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

80 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

81 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022)

Künstlern, stark zugesetzt.⁸² Die größten Umsatzverluste erlitt der Live-Sektor, vornehmlich Theater- und Konzertveranstalter. Das Audiostreaming entwickelte sich dynamisch weiter.⁸³

Mit -81 % Rückgang gegenüber 2019 hat der **Markt für Darstellende Künste** mit Abstand am meisten unter der Pandemie gelitten; der Ausfall von Tourneen und weiteren Veranstaltungen sowie ein massiver Stau im Produktionsbetrieb haben insbesondere die Selbstständigen und Mehrfachbeschäftigten hart getroffen. Eine Erholung für 2022 ist nicht mal auf die Hälfte des Vorkrisenniveaus zu erwarten.⁸⁴ Zudem werden weiterhin Investitionen in Technik für hybride oder digitale Formate notwendig sein.⁸⁵

Der deutsche **Buchmarkt** hat unter der Pandemie weniger gelitten als erwartet, nach starken Wachstumsjahren blieb der Umsatz 2020 mit -3 % gegenüber 2019 auf einem relativ hohen Niveau und übersteigt 2021 evtl. sogar den Wert vor der Krise. Schließungen, der Online-Handel und E-Books haben den stationären Buchhandel stark beeinflusst.⁸⁶ Der digitale Ausbau von Online-Shops und Lieferdiensten wird immer relevanter. Besonders selbstständige Kreativschaffende in diesem Sektor leiden unter der Reduzierung von Aufträgen und weiteren Einnahmeformaten wie Lesungen.⁸⁷

Die deutsche **Rundfunkwirtschaft** hat unter den fehlenden lokalen Werbeeinnahmen gelitten und spürt zudem die starke Konkurrenz insbesondere der großen Streaming-Plattformen. Die Umsatzzahlen werden nach einem Rückgang von -10 % gegenüber 2019 zunächst stagnieren, abhängig vom Szenario jedoch möglicherweise etwas Erholung erfahren.⁸⁸ Vor allem lokale und regionale TV- und Hörfunkveranstalter leiden unter der erhöhten Konkurrenz durch Streaming- und On-Demand-Angebote.⁸⁹

Der Ausfall von Kunstmessen und der Rückgang von Galeriegründungen sind zwei gewichtige Faktoren, die einen Umsatzeinbruch von -39 % im deutschen **Kunstmarkt** gegenüber 2019 mitverursacht haben. Eine leichte Erholung ist bei den Umsatzzahlen 2021 zu erwarten. Die Digitalisierung wird für den Kunstmarkt eine immer bedeutendere Rolle einnehmen, vor allem in den Bereichen digitale Showrooms, Social Media und Non-Fungible Token (NFT).⁹⁰ Besonders kritisch sind der Wegfall von Messen und Reiserestriktionen für diesen Teilmarkt.⁹¹

82 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

83 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

84 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

85 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

86 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

87 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

88 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

89 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

90 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a).

91 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022).

19 Anhang: Statistische Grundlagen

Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft gemäß der Wirtschaftsministerkonferenz (2009):

„Unter Kultur- und Kreativwirtschaft werden diejenigen Kultur- und Kreativunternehmen erfasst, welche überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind und sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen.“ Das wesentliche Kriterium der Definition ist der erwerbswirtschaftliche Charakter der Unternehmen.

Modell Söndermann (2012): Teilmarkt-Gliederung nach WZ 2008 gemäß Wirtschaftsministerkonferenz

Statistische Zuordnung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen bis zur 5-stelligen Tiefengliederung (WZ 2008)

1. Musikwirtschaft

- 90.03.1 Selbstständige Komponisten/innen, Musikbearbeiter
- 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 f. d. 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 Selbstständige Schriftsteller/innen
- 74.30.1 Selbstständige Übersetzer
- 58.11 Buchverlage
- 47.61 Einzelhandel mit Büchern
- 47.79.2 Antiquariate
- 18.14 Buchbinderei, Druckweiterverarbeitung

3. Kunstmarkt

- 90.03.3 Selbstständige 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 Selbstständige 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 Selbstständige Journalisten/innen u. Pressefotografen
- 60.10 Hörfunkveranstalter
- 60.20 Fernsehveranstalter

6. Markt für Darstellende Künste

- 90.01.4 Selbstständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/innen
- 90.01.3 Selbstständige 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 Kleinkunstabühnen
- 90.02 Erbringung von Dienstleistungen f. d. Darstellende Kunst
- 85.52 Kulturunterricht/Tanzschulen

7. Designwirtschaft

- 74.10.1 Industrie-, Produkt- und Mode-Design
- 74.10.2 Grafik- und Kommunikationsdesign
- 74.10.3 Interior Design und Raumgestaltung
- 71.11.2 Büros für Innenarchitektur
- 73.11 Werbegestaltung
- 32.12 Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren
- 74.20.1 Selbstständige Fotografen

8. Architekturmarkt

- 71.11.1 Architekturbüros für Hochbau
- 71.11.2 Büros für Innenarchitektur
- 71.11.3 Architekturbüros f. Orts-, Regional- u. Landesplanung
- 71.11.4 Architekturbüros f. Garten- u. Landschaftsgestaltung
- 90.03.4 Selbstständige Restauratorinnen u. Restauratoren

9. Pressemarkt

- 90.03.5 Selbstständige Journalisten/innen u. Pressefotografen
- 63.91 Korrespondenz- und Nachrichtenbüros
- 58.12 Verlegen v. Adressbüchern und Verzeichnissen
- 58.13 Verlegen von Zeitungen
- 58.14 Verlegen von Zeitschriften
- 58.19 Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)
- 47.62 Einzelhandel m. Zeitschrift. u. Zeitungen

10. Werbemarkt

- 73.11 Werbeagenturen/Werbegestaltung
- 73.12 Vermarktung u. Vermittlung von Werbezeiten u. Werbeflächen

11. Software-/Games-Industrie

- 58.21 Verlegen von Computerspielen
- 63.12 Webportale
- 62.01.1 Entwicklung u. Programmierung v. Internetpräsentationen
- 62.01.9 Sonstige Softwareentwicklung
- 58.29 Verlegen von sonstiger Software

(12. Sonstiges)

- 91.01 Bibliotheken und Archive
- 91.03 Betrieb v. historischen Stätten u. Gebäuden u. ähnliche Attraktionen
- 91.04 Botanische u. zoologische Gärten sowie Naturparks
- 74.30.2 Selbstständige Dolmetscher
- 74.20.2 Fotolabors
- 32.11 Herstellung von Münzen etc.
- 32.13 Herstellung von Fantasieschmuck

Im vorliegenden Datenreport werden die jeweils aktuellen Daten der Umsatzsteuerstatistik (2020) und der Beschäftigtenstatistik (2021) präsentiert.

20 Literatur- und Quellenverzeichnis

ARD MEDIA Sales & Marketing Services (2021): Werbetrend Dezember 2021, https://www.ard-media.de/fileadmin/user_upload/Wissen_und_Forschung/Werbe-markt/Werbetrend_Dezember_2021_.pdf (Abruf: 21.07.2022).

BDZV/SCHICKLER (2022): Trends der Zeitungsbranche 2022, https://www.bdzv.de/fileadmin/content/6_Service/6-1_Presse/6-1-2_Pressemitteilungen/2022/PDFs/BDZV_Schickler_Trendumfrage_2022_Praesentation_2022-02-02.pdf (Abruf: 21.07.2022).

Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (Hrsg.) (2020): Markt & Daten Hessen, <https://www.boersenverein-hrs.de/markt-daten/hessen/> (Abruf: 21.07.2022).

Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (Hrsg.) (2022): Pandemie, Papierkrise, Konsumflaute - Wie geht es dem Buchmarkt 2021/2022?, <https://www.boersenverein.de/markt-daten/marktforschung/wirtschaftszahlen/> (Abruf: 21.07.2022).

BTE Handelsverband Textil Schuhe Lederwaren (2022): Modehandel: Nur langsame Erholung, <https://www.bte.de/modehandel-nur-langsame-erholung/> (Abruf: 21.07.2022).

Bundesagentur für Arbeit: Statistik der Bundesagentur für Arbeit, Beschäftigte nach Beschäftigungsart in der Kultur- und Kreativwirtschaft, Frankfurt, April 2022.

Bundesarchitektenkammer - BAK (Hrsg.) (2022): ZAHLEN, STATISTIKEN, TRENDS. ARBEITSMARKT, <https://bak.de/politik-und-praxis/wirtschaft-und-mittelstand/arbeitsmarkt/> (Abruf: 21.07.2022).

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2021, https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Publikationen/2022/monitoringbericht-kultur-und-kreativwirtschaft-2021.pdf?__blob=publicationFile&v=5 (Abruf: 21.07.2022).

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022a): Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie, https://kreativ-bund.de/wp-content/uploads/2022/01/Themendossier_Betroffenheit_KKW2022_final.pdf (Abruf: 21.07.2022).

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2022b): Schlaglichter der Wirtschaftspolitik. August 2022 - Monatsbericht, https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Publikationen/Schlaglichter-der-Wirtschaftspolitik/schlaglichter-der-wirtschaftspolitik-08-2022.pdf?__blob=publicationFile&v=56 (Abruf: 26.07.2022).

Bundesverband Musikindustrie e.V. (Hrsg.) (2022): https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06_Publikationen/MiZ_Jahrbuch/2021/MiZ_2021_E_Paper_geschuetzt.pdf (Abruf: 01.08.2022)

Bundesverband Musikindustrie e.V. (Hrsg.) (2020): https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06_Publikationen/MiZ_Jahrbuch/2020/BVMI_Musikindustrie_in_Zahlen_2020.pdf (Abruf: 01.08.2022)

Deutscher Bühnenverein (2021): Wer spielte was? Werkstatistik 2019/20. Deutschland, Österreich, Schweiz, <https://www.buehnenverein.de/de/publikationen-und-statistiken/statistiken/werkstatistik.html> (Abruf: 21.07.2022).

Deutscher Bühnenverein (2022): Wer spielte was? Werkstatistik 2020/21. Deutschland, Österreich, Schweiz, <https://www.buehnenverein.de/de/publikationen-und-statistiken/statistiken/werkstatistik.html> (Abruf: 01.08.2022).

game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2022): Deutscher Games-Markt 2021 mit weiterem Umsatzsprung, <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2021-mit-weiterem-umsatzsprung/> (Abruf: 20.07.2022).

game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2022a): Umsatz mit Games in Deutschland wächst um 19%, <https://www.game.de/marktdaten/umsatz-mit-games-in-deutschland-waechst-um-19/> (Abruf: 20.07.2022).

Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen (2021): Berufsausbildung in Hessen 2021, https://redaktion.hessen-agentur.de/publication/2021/3612_1042_BAB_2021_komplett.pdf (Abruf: 21.07.2022).

Kunstplaza.de (2022): Der Kunstmarkt 2022 - Ein Blick auf die Zahlen, <https://www.kunstplaza.de/digitale-kunst/kunstmarkt-2022-in-zahlen/> (Abruf: 21.07.2022).

Medienverband der freien Presse (MVFP) (2022): MVFP-JAHRESPRESSEKONFERENZ 2022, https://www.mvfp.de/fileadmin/vdz/upload/news/JPK2022/MVFP_JPK2022_Web.pdf (21.07.2022).

Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e.V. (Hrsg.) (2022): Filmverleih 2021, <https://www.spio.de/themen/statistik-marktforschung/filmstatistik/filmverleih/> (Abruf: 21.07.2022).

Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e.V. (Hrsg.) (2022a): Arbeitsmarkt 2021, <https://www.spio.de/themen/statistik-marktforschung/filmstatistik/arbeitsmarkt/> (Abruf: 21.07.2022).

VAUNET - Verband Privater Medien e.V. (2022): MEDIENNUTZUNG IN DEUTSCHLAND 2021, https://www.vau.net/system/files/documents/vaunet-publikation_mediennutzungsanalyse_2021.pdf (Abruf: 21.07.2022).

Wirtschaftsministerkonferenz (2009): Leitfaden zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft (Fassung 2016) - Kurzanleitung -, http://www.wirtschaftsministerkonferenz.de/WMK/DE/termine/Sitzungen/16-06-08-09-WMK/16-06-08-09-bericht-leitfaden-ak-kultur-kreativwirtschaft-10.pdf?__blob=publicationFile&v=2 (Abruf: 21.07.2022).

Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. (Hrsg.) (2021): Werbemarkt erholt sich 2021 - Rückkehr zu Vorkrisenniveau gelingt nicht durchgängig, <https://zaw.de/werbemarkt-erholt-sich-2021-rueckkehr-zu-vorkrisenniveau-gelingt-nicht-durchgaengig/> (Abruf: 20.07.2022).

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

HA Hessen Agentur GmbH im Auftrag des Hessischen Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen

KONTAKT

HA Hessen Agentur GmbH
Susanne Stöck
Geschäftsstelle Kreativwirtschaft Hessen
Konradinallee 9
65189 Wiesbaden
0611-95017-8329
0611-95017-8313
susanne.stoock(at)hessen-agentur.de

AUTOREN

Dr. Alexander Werner
Daniela Hartmann
Susanne Stöck

LEKTORAT

Regina Giebel

STAND

September 2022

BILDNACHWEISE

Titel: Foto: Jessica Schäfer, Gestaltung: Urban Media Project
Porträt von Minister Tarek Al-Wazir: Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen

HA-Report 1070

HINWEISE ZUR VERWENDUNG

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der HA Hessen Agentur GmbH herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlbewerbern oder Wahlhelfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Landtags-, Bundestags- und Kommunalwahlen. Missbräuchlich ist insbesondere die Verteilung auf Wahlkampfveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte. Die genannten Beschränkungen gelten unabhängig davon, wann, auf welchem Weg und in welcher Anzahl die Druckschrift dem Empfänger zugegangen ist. Den Parteien ist es jedoch gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

DOWNLOAD

Download unter www.hessen-agentur.de/publikationen
und unter <https://www.kreativwirtschaft-hessen.de/news/publikationen/>