



# Datenreport 2020

## Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen

### Creative Industries





**HessenAgentur**

HA Hessen Agentur GmbH



KULTUR- UND  
KREATIVWIRTSCHAFT  
HESSEN

## Datenreport 2020 Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen

Dr. Alexander Werner  
Daniela Hartmann  
Susanne Stöck  
HA-Report Nr. 1022  
Wiesbaden 2020

## Datenreport 2020 – Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen

Inhalt	Seite
Vorwort	1
1 Einleitung	2
2 Umsatz	3
3 Unternehmen	5
4 Erwerbstätige	7
5 Ausbildung und Studium	12
6 Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft im Überblick	16
7 Software- und Games-Industrie	17
8 Werbemarkt	19
9 Designwirtschaft	21
10 Pressemarkt	23
11 Architekturmarkt	25
12 Filmwirtschaft	27
13 Musikwirtschaft	29
14 Buchmarkt	31
15 Markt für Darstellende Künste	33
16 Rundfunkwirtschaft	35
17 Kunstmarkt	37
18 Anhang: Statistische Grundlagen	39
19 Literatur- und Quellenverzeichnis	42

---

## Vorwort



Dieser Datenreport dokumentiert die wirklich gute Entwicklung der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft – vor der Corona-Pandemie und den aus ihr resultierenden tiefen Einschnitten. Er stellt also eine Momentaufnahme aus vergangenen Zeiten dar. Gleichwohl sind die Zahlen für uns von Bedeutung: Sie spiegeln die Stärken wie auch die strukturellen Schwierigkeiten der Branche und geben

uns damit Hinweise für die Weiterentwicklung unserer Förderpolitik. Und sie wecken Hoffnung auf eine möglichst schnelle und vollständige Gesundung nach der Coronakrise. Denn immerhin erzielte die hessische Kultur- und Kreativbranche im Jahr 2018 einen neuen Rekordumsatz von 14,7 Milliarden Euro.

Aber natürlich begnügen wir uns nicht mit dem Blick in den Rückspiegel, sondern versuchen, die Auswirkungen der Krise so genau wie möglich abzuschätzen. Daher widmet dieser Report jedem Teilmarkt einen Ausblick unter Berücksichtigung der aktuellen Situation. Wir werden aus harten Zahlen und seriösen Einschätzungen Angebote für die hessische Kultur- und Kreativwirtschaft entwickeln – damit wir möglichst bald wieder an die erfreuliche Entwicklung der vergangenen Jahre anknüpfen.

Eine informative Lektüre wünscht

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Toralf Al-Kerw". The signature is written in a cursive, slightly slanted style.

Hessischer Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen

## 1 Einleitung

Im Auftrag des Hessischen Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen erstellt die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft der Hessen Agentur jährlich den Datenreport für die hessische Kultur- und Kreativwirtschaft. Betrachtet werden Branchendaten der Kultur- und Kreativunternehmen, die sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung bzw. der Verbreitung von kulturellen und kreativen Gütern befassen und die überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind. Datenquellen sind das Hessische Statistische Landesamt sowie die Bundesagentur für Arbeit und ihre Beschäftigtenzahlen. Die Berechnungen der Wirtschaftszahlen wurden gemäß der Empfehlung der Wirtschaftsministerkonferenz nach dem Modell Söndermann (2012) durchgeführt.<sup>1</sup>

Die Branche setzt sich aus den folgenden elf Teilmärkten und dem Bereich Sonstiges zusammen:

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

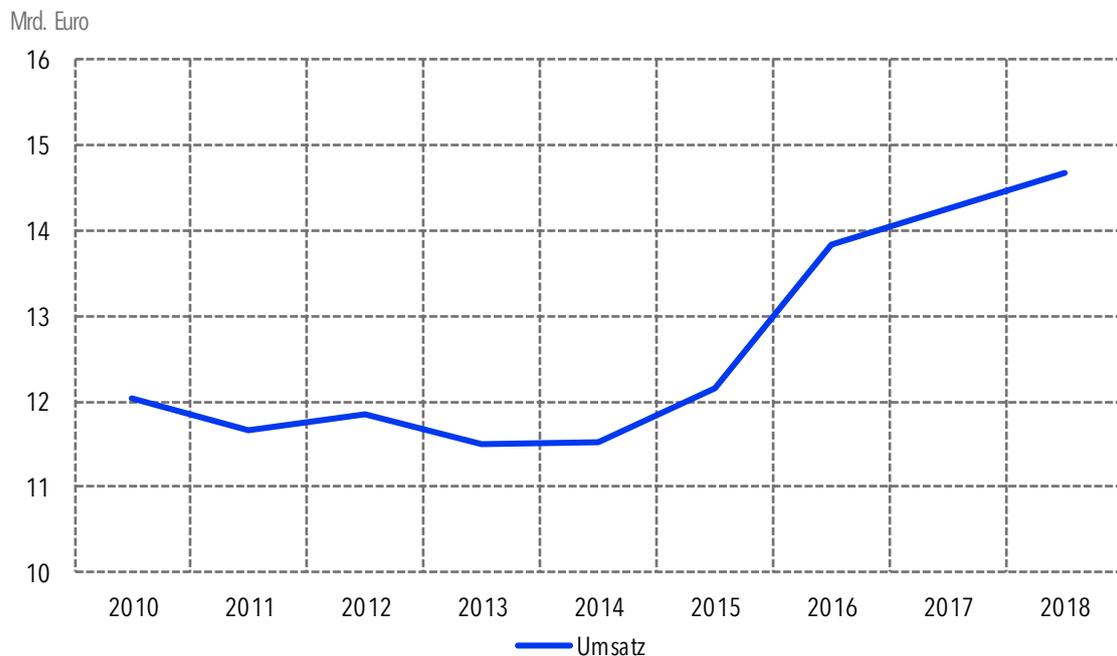
Zu beachten ist, dass die Gesamtsumme der ermittelten Indikatoren (Umsatz, Anzahl der Unternehmen oder Beschäftigung) nicht der Summe der Teilmärkte entspricht, da zur Ermittlung der Gesamtsumme Doppelzählungen in den Teilmärkten bereinigt werden müssen.

1 Mehr Informationen unter „Statistische Grundlage“ auf S. 39.

## 2 Umsatz

Im Jahr 2018 erwirtschafteten die hessischen Kultur- und Kreativunternehmen einen Umsatz von rund **14,7 Milliarden Euro**.<sup>2</sup> Der Umsatz ist 2018 nochmals kräftig um 431 Millionen Euro bzw. um +3,0 % gegenüber dem Vorjahr gestiegen. Diese Entwicklung ist umso erfreulicher, da der Branchenumsatz seit 2014 kontinuierlich ansteigt und insbesondere im Jahr 2016 mit +13,9 % einen deutlichen Zuwachs gegenüber dem Vorjahr erzielt hatte und auch 2017 einen kräftigen Anstieg um fast 400 Millionen Euro bzw. um +2,9 % verbuchte. Der Branchenumsatz liegt im langfristigen Vergleich um rund +22 % höher als im Jahr 2010.

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



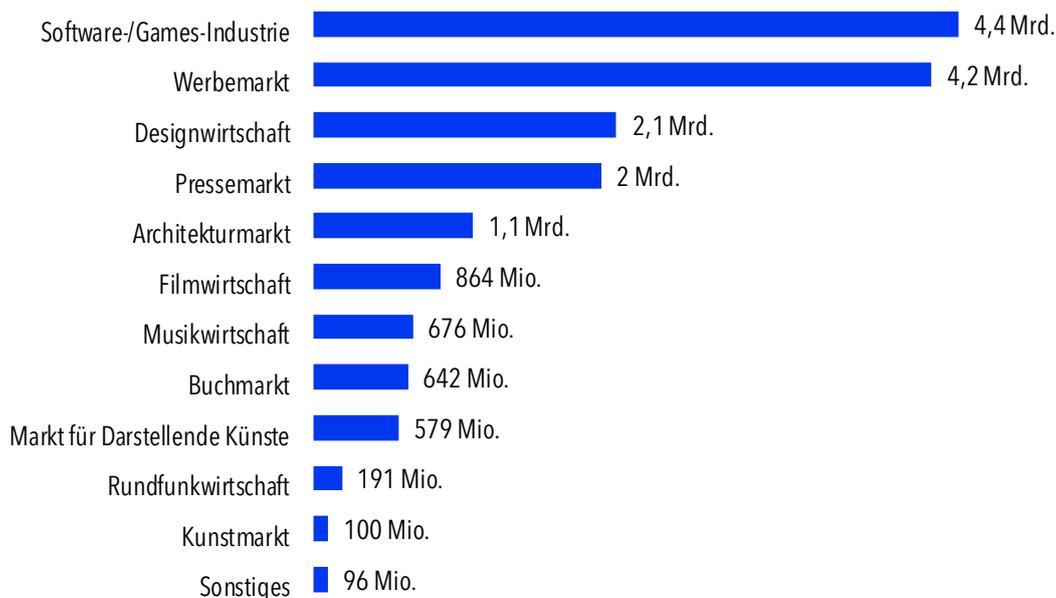
Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt  
Darstellung der Hessen Agentur

Die Software- und Games-Industrie war wie im Vorjahr auch 2018 der umsatzstärkste Teilmarkt in Hessen. Im Vergleich zu 2017 konnte sie 2018 ihren Umsatz um über 150 Millionen Euro bzw. +3,5 % auf rund 4,4 Milliarden Euro ausbauen. Der Umsatz im Werbemarkt stieg 2018 im Vergleich zu 2017 ebenfalls deutlich um +3,2 % auf rund 4,2 Milliarden Euro. Die Designwirtschaft liegt mit einer Umsatzsteigerung von +9 % auf 2,1 Milliarden Euro an dritter Stelle vor dem Pressemarkt, der 2018 einen Anstieg um

<sup>2</sup> Datengrundlage ist die jährlich durch das Hessische Statistische Landesamt veröffentlichte Umsatzsteuerstatistik, die aktuellsten derzeit verfügbaren Daten beziehen sich auf das Jahr 2018.

+1,8 % verzeichnete. Der Umsatz in der Pressewirtschaft liegt nunmehr bei rund 2 Milliarden Euro. Nach dem Designmarkt waren der Architekturmarkt (+8,4 %) und der Markt für Darstellende Künste (+8,0 %) die wachstumsstärksten Teilmärkte. Erfreulicherweise wurden mit Ausnahme des Kunstmarktes in allen Teilmärkten der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft Umsatzsteigerungen erreicht.

### Umsatz in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2018 (in Euro)



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

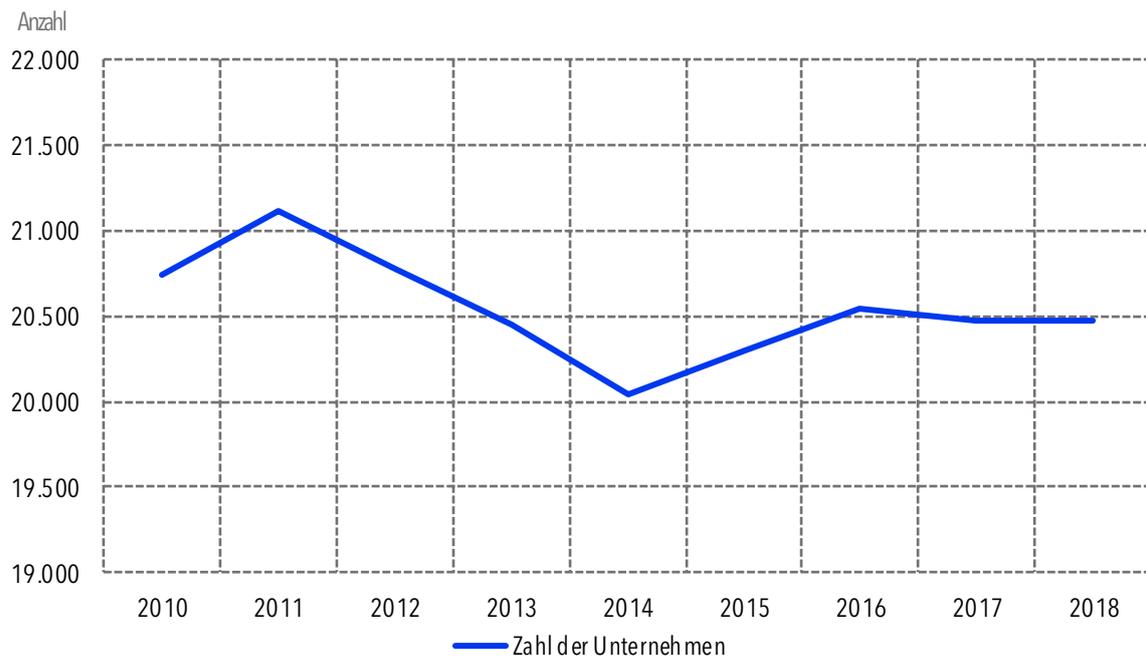
Wird der Branchenumsatz auf die Zahl der Unternehmen (vgl. Kapitel 3) bezogen, ergibt sich der mittlere Umsatz pro Unternehmen. In den Teilmärkten Design und Architektur sind verhältnismäßig viele kleine Unternehmen tätig. Der mittlere Umsatz pro Unternehmen liegt in diesen Teilmärkten bei 432.000 Euro (Design) bzw. 337.000 Euro (Architektur) pro Unternehmen. Im Vergleich zum Vorjahr hat sich der mittlere Umsatz pro Unternehmen in beiden Teilmärkten um rund +10 % erhöht, da sich der Umsatz deutlich ausgeweitet hat und gleichzeitig die Zahl der Unternehmen leicht zurückging.

Im Werbemarkt (1,6 Millionen Euro) sowie in der Software- und Games-Industrie (1,1 Millionen Euro) wird im Durchschnitt pro Unternehmen deutlich mehr Umsatz erzielt. Auch im Pressemarkt (830.000 Euro) und in der Filmwirtschaft (806.000 Euro) erzielen relativ wenige Unternehmen einen verhältnismäßig hohen Umsatz. Durch ein deutliches Umsatzplus (+6,3 %) bei nahezu gleichbleibender Zahl der Unternehmen ist der Umsatz pro Unternehmen in der Musikwirtschaft 2018 gegenüber dem Vorjahr erneut angestiegen und liegt bei 711.000 Euro.

### 3 Unternehmen

In der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft waren im Jahr 2018 **knapp 20.500 Unternehmen** tätig. Die Zahl der Unternehmen<sup>3</sup> ist gegenüber dem Vorjahr nahezu gleichgeblieben und liegt damit weiterhin -1,3 % unter dem Wert aus 2010.

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



Quelle: Hessisches Statistisches Landesamt  
Darstellung der Hessen Agentur

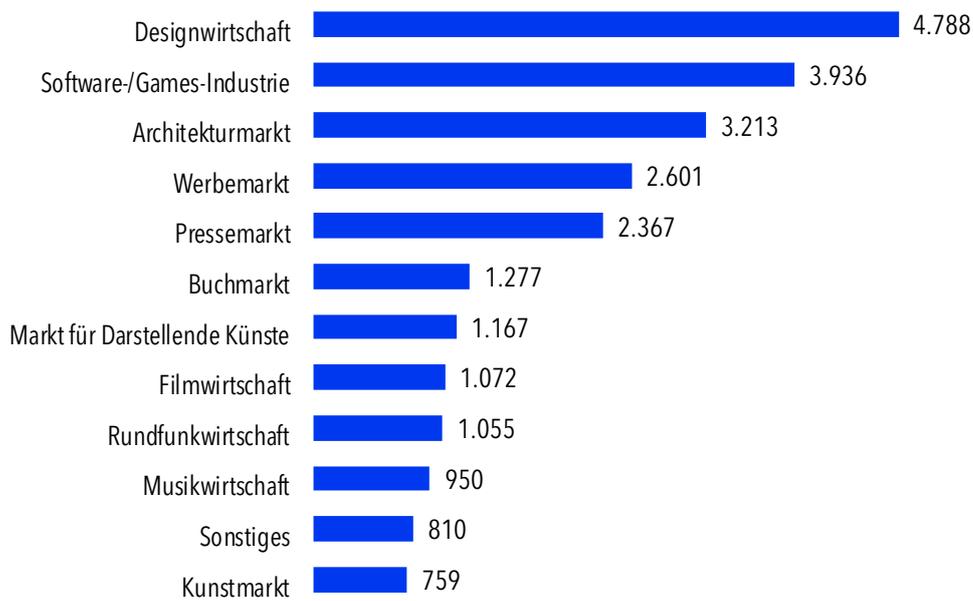
Mit knapp 4.800 Unternehmen verzeichnet die Designwirtschaft 2018 wie in den Vorjahren die meisten Unternehmen der hessischen Kreativbranche. Die zweithöchste Zahl an Unternehmen weist die Software- und Games-Industrie auf, die sich seit Jahren durch eine Zunahme bei der Zahl der Unternehmen auszeichnet. 2018 stieg ihre Zahl um 117 auf mehr als 3.900 Unternehmen an. Im Teilmarkt Architektur setzt sich der Trend des Vorjahres fort: Die Zahl der Unternehmen sank um 47 auf 3.213. Die Zahl der Unternehmen im Teilmarkt Werbung ist um -3,6 % gesunken und liegt bei rund 2.600. Im Pressemarkt lag der Rückgang 2018 bei -2,3 %, er zählt 2018 insgesamt 2.367 Unternehmen.

Typisch für die Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein hoher Anteil an Ein-Personen-Unternehmen bzw. Mikro- oder Kleinstunternehmen. Vergleichbare statistische Angaben zur Zahl dieser Unternehmen liegen auf hessischer Ebene nicht vor. Auf Ebene des Landes Hessen können keine Aussagen zur Zahl der Selbstständigen und Freiberufler mit unter

<sup>3</sup> Erfasst sind Unternehmen mit einem Jahresumsatz von mindestens 17.500 Euro.

17.500 Euro Jahresumsatz getroffen werden. Auf Bundesebene lag der Anteil dieser Beschäftigtengruppe an allen Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft zwischen 2010 und 2016 bei etwa 13 bis 14 % und sank zuletzt auf 11,7 % in den Jahren 2017 und 2018. Werden ausgehend von den bundesweiten Beschäftigtenzahlen hessische Werte hochgerechnet, ergeben sich rund 16.500 Kleinunternehmen in Hessen (vgl. Fußnote 4).

### Anzahl der Unternehmen in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2018



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

## 4 Erwerbstätige

In der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft waren 2019 mindestens<sup>4</sup> **128.500 Personen erwerbstätig**, darunter rund 78.700 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 17.400 geringfügig Beschäftigte, etwa 20.500 Unternehmensinhaberinnen und -inhaber sowie über 11.900 freiberuflich künstlerisch und publizistisch Tätige.<sup>5</sup>

### Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen



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

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der hessischen Kultur- und Kreativbranche erhöhte sich auf rund 78.700, gegenüber 2018 um +2,7 %. Im langfristigen Vergleich gegenüber 2010 ist die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um knapp 14.900 Personen bzw. +23,3 % gestiegen und damit im Vergleich zur Gesamtwirtschaft (+19,5 %) leicht überdurchschnittlich. Dies ist umso bemerkenswerter, als das langfristige Wachstum durch einen methodischen Effekt der Statistik deutlich gemindert wurde: Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ging seit 2010 im Buchmarkt scheinbar um -46 %, das heißt um 3.300 Personen, zurück. Grund hierfür ist vor allem die Umgruppierung von sozialversicherungspflichtig Beschäftigten des „Einzelhandels mit Büchern“ zum Bereich „Sonstiger Versand- und Internethandel“.<sup>6</sup>

Dieser Anstieg der Beschäftigung in der Kreativ- und Kulturwirtschaft ist vor allem auf die Software- und Games-Industrie zurückzuführen, in der 2019 rund 14.300 Personen

4 Die tatsächliche Zahl der Erwerbstätigen liegt höher: Die Zahl der Selbstständigen und Freiberufler mit Jahresumsatz unter 17.500 Euro wird nicht erfasst, lässt sich aber anhand der Zahlen des Bundes auf 16.500 schätzen, womit sich eine Erwerbstätigenzahl der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft von insgesamt etwa 145.000 ergäbe. Zudem sind Erwerbstätige, die einer Tätigkeit in der Kultur- und Kreativbranche ausschließlich im Nebenerwerb nachgehen, nicht erfasst, da sie ihren Lebensunterhalt in anderen Branchen sichern.

5 Die unterschiedlichen Quellen zu den Erwerbstätigenzahlen haben verschiedene Stichtage: Für Unternehmensinhaber liegen die Daten zum Ende des Jahres 2018, Stichtag 31.12. vor, sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte sind zur Mitte des Jahres zum Stichtag 30.06.2019 und die Zahl der freiberuflich künstlerisch und publizistisch tätigen Personen zum Anfang des Jahres bzw. zum Stichtag 01.01.2020 erfasst.

6 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, das heißt wird der Buchmarkt ausgeklammert, ist die Entwicklung der Beschäftigtenzahlen in der übrigen Kreativwirtschaft mit einem Zuwachs von rund +32 % nochmals deutlich dynamischer als für alle Beschäftigten in Hessen.

(+76,2 %) mehr als 2010 sozialversicherungspflichtig beschäftigt waren. Weitere Teilmärkte mit großen Zuwächsen sind der Architekturmarkt (+3.000 Beschäftigte bzw. +59,9 %), der Werbemarkt (+2.150 Beschäftigte bzw. +19,5 %), der Markt für Darstellende Künste (+1.400 Beschäftigte bzw. +82,9 %) sowie der Musikmarkt (+1.100 Beschäftigte bzw. +44,6 %).

Zusätzlich zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten waren im Jahr 2019 **rund 27.400 Personen** in der Branche geringfügig beschäftigt, unter denen **rund 17.400 Personen** ausschließlich dieser Beschäftigung nachgingen.<sup>7</sup> Zu Letzteren gehören zwei Beschäftigtengruppen, nämlich die geringfügig entlohnten Beschäftigten (93 %), die zwar in einem langfristigen Arbeitsverhältnis stehen, deren Verdienst jedoch unter einem Grenzwert (derzeit 450 Euro pro Monat) liegt, und die kurzfristig Beschäftigten, deren Beschäftigungsverhältnis auf weniger als zwei Monate bzw. maximal 50 Arbeitstage angelegt ist.<sup>8</sup> Die ausschließlich geringfügig Beschäftigten haben einen Anteil von 18 % an den abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft, während auf die sozialversicherungspflichtig Beschäftigten 72 % entfallen. In der Gesamtwirtschaft liegt der Anteil der ausschließlich geringfügig Beschäftigten mit rund 13 % deutlich niedriger. Hervorzuheben ist, dass seit 2010 durch die Ausweitung der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigung (+32 %) und den gleichzeitigen Rückgang der ausschließlich geringfügig Beschäftigten (-16,9 %) der Anteil der ausschließlich geringfügigen Beschäftigungsverhältnisse in der Kultur- und Kreativwirtschaft deutlich zurückging.

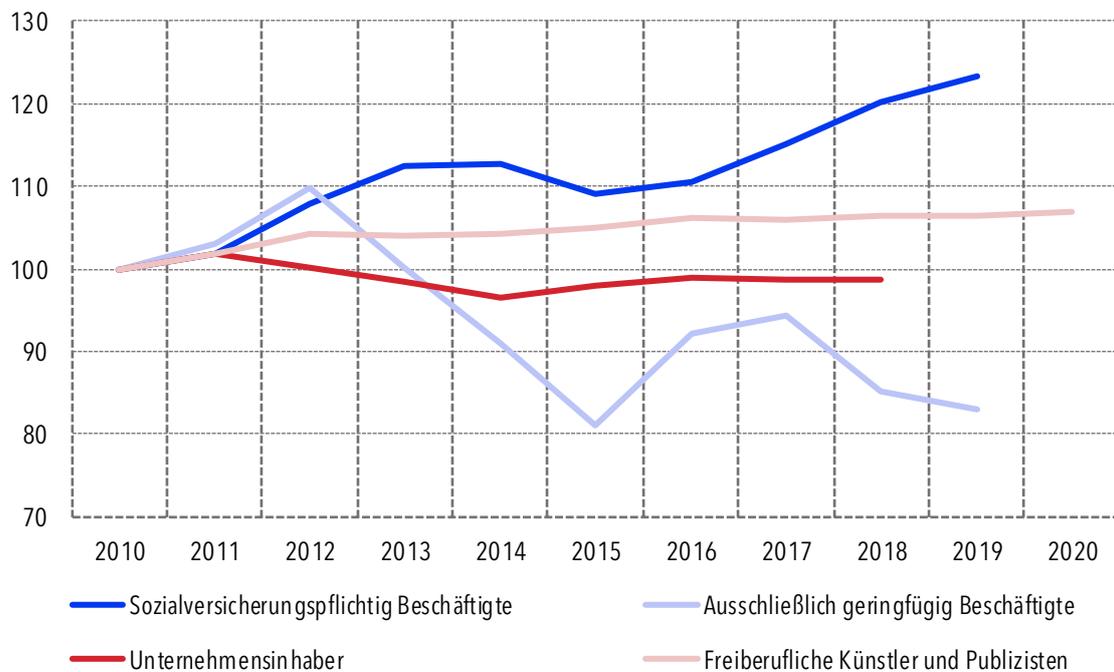
In nachstehender Abbildung wird deutlich, dass die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten deutlich stärkeren Schwankungen unterworfen ist als die Zahl der übrigen Erwerbstätigen. Dies ist bis zu einem gewissen Grad auf die höhere Flexibilität der Beschäftigungsform etwa im Hinblick auf Kündigungsschutz zurückzuführen, wodurch in Unternehmen konjunkturelle Schwankungen abgefedert werden. Die Entwicklung der Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten in der Kreativwirtschaft wird insbesondere durch die Teilmärkte Designwirtschaft und Werbemarkt sowie Pressemarkt und Filmwirtschaft beeinflusst, in denen einerseits relativ viele geringfügig Beschäftigte tätig sind und andererseits diese im Zeitverlauf teils deutlichen Schwankungen unterliegen. Zwischen 2012 und 2015 ist die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten in diesen vier Teilmärkten deutlich zurückgegangen. 2016 stieg sie in der Designwirtschaft und im Werbemarkt wieder stark an, um 2018 wiederum deutlich zurückzugehen. Im

7 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. Im ersten Fall kommt es zu Doppelzählungen, im zweiten Fall steigt die Zahl der in der Kreativwirtschaft Tätigen an.

8 Aufgrund des kurzen Zeitraums ist die Angabe der kurzfristig Beschäftigten eine Momentaufnahme. Eine Person nimmt häufig mehrere kurzfristige Beschäftigungsverhältnisse im Jahr wahr.

Pressemarkt sind lediglich leichte Rückgänge seit 2015 zu beobachten. In der Filmwirtschaft ging die Zahl bis 2019 stetig zurück.

### 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 **knapp 20.500 Unternehmensinhaberinnen und -inhaber<sup>9</sup>** sowie **über 11.900 freiberuflich künstlerisch und publizistisch Tätige**. Die Zahl der Inhaberinnen und Inhaber bzw. Unternehmen ändert sich von Jahr zu Jahr lediglich geringfügig und lag rund -1 % unter dem Ausgangsniveau des Jahres 2010. Im langfristigen Vergleich ist die Zahl der freiberuflich künstlerisch und publizistisch tätigen Personen bis zum Beginn des Jahres 2020 gegenüber 2010 um +6,8 % bzw. rund +750 Personen gestiegen. Dabei stieg ihre Zahl bis 2016 an, während sie seitdem relativ konstant bei rund 11.900 liegt.

<sup>9</sup> Näherungsweise wird für jedes Unternehmen ein Unternehmensinhaber als Selbstständiger gezählt, obwohl es unterschiedliche Konstellationen (Mitinhaber, Gesellschafter gleichzeitig Angestellter des Unternehmens, Kapitalgesellschaft) geben kann.

Die hessische Kultur- und Kreativwirtschaft weist regionale Strukturunterschiede auf, die sich anhand der Beschäftigtenzahlen erkennen lassen. Die Metropolregion Frankfurt-RheinMain umfasst weite Teile Süd- und Mittelhessens sowie den Landkreis Fulda.<sup>10</sup> Im Jahr 2019 arbeiteten dort mit 70.500 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten knapp 90 % aller Beschäftigten der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Seit 2010 ist die Beschäftigtenzahl um rund 16.200 bzw. +29,8 % gestiegen.

Die meisten Personen beschäftigt die Kultur- und Kreativbranche mit Abstand in Frankfurt am Main (30.400 Personen), gefolgt von den kreisfreien Städten Darmstadt (8.400) und Wiesbaden (6.100). Im Main-Taunus-Kreis mit 4.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und dem Hochtaunuskreis (3.400) sowie im Landkreis Offenbach (3.200) sind ebenfalls relativ viele Beschäftigte in der Kreativwirtschaft tätig. Nicht nur die absolute Anzahl der in der Kultur- und Kreativwirtschaft Tätigen zeigt regionale Unterschiede, sondern auch die Konzentration der Kreativwirtschaft gemessen an den Beschäftigten in der Gesamtwirtschaft zeigt kreative Zentren in der Metropolregion. Hier liegen die Städte Darmstadt (8,0 %), Frankfurt am Main (5,1 %) und Wiesbaden (4,4 %) sowie Offenbach am Main (4,0 %) vorn. Auch der Main-Taunus-Kreis (3,9 %) und der Hochtaunuskreis (3,4 %) erreichen vergleichsweise hohe Anteile der Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft an allen Beschäftigten, während ihr Anteil in den weiteren Landkreisen der Metropolregion unterhalb von 3 % liegt. Unter den weiteren Gebietseinheiten in Hessen sind mit mehr als 3.400 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Stadt Kassel die meisten Personen in der Kultur- und Kreativbranche tätig. Auch ihr Anteil an allen sozialversicherungspflichtig Beschäftigten liegt mit 3,1 % vergleichsweise hoch.

Insbesondere in den kreisfreien Städten in Hessen (Darmstadt, Frankfurt, Wiesbaden, Offenbach und Kassel) ist ein relativ großer Anteil von Beschäftigten in kreativen Berufen tätig. In den eher ländlich geprägten Landkreisen Nord- und Mittelhessens liegt dagegen der Anteil der in der Kultur- und Kreativwirtschaft Beschäftigten bei etwa 1 % und darunter.

---

10 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. Daten zu den zur Metropolregion FrankfurtRheinMain zugehörigen Kreise außerhalb Hessens liegen nicht vor.

## Sozialversicherungspflichtig und ausschließlich geringfügig Beschäftigte in hessischen Landkreisen und kreisfreien Städten 2019

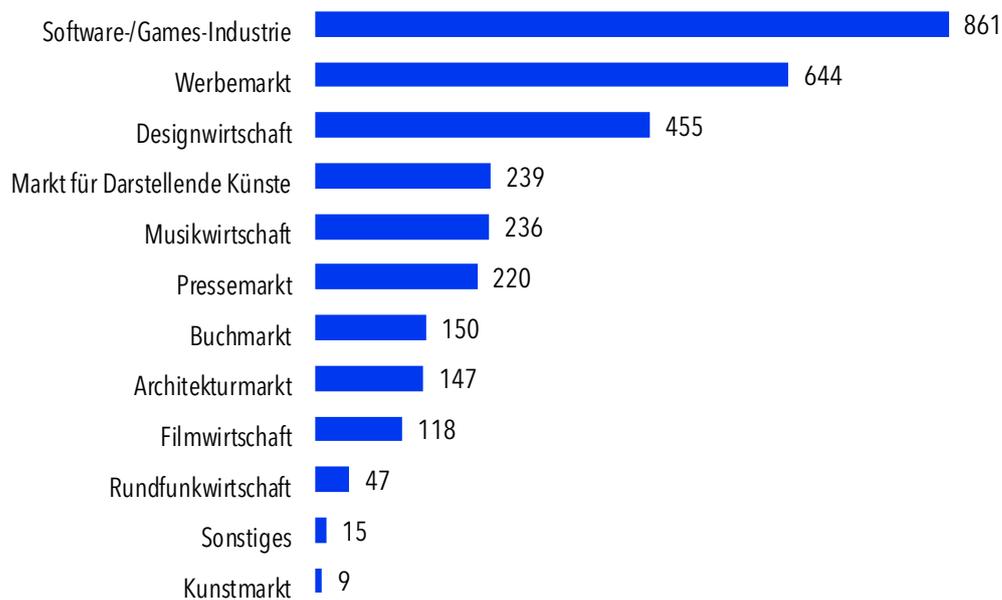
Landkreis / kreisfreie Stadt	Sozialversicherungspflichtig beschäftigte (SVB)	Anteil an den SVB insgesamt	Ausschließlich geringfügig beschäftigte	Anteil an den geringfügig Beschäftigten insgesamt
Darmstadt, Stadt	8.385	8,0%	627	4,9%
Frankfurt am Main, Stadt	30.444	5,1%	2.874	6,0%
Offenbach am Main, Stadt	1.940	4,0%	1.610	21,6%
Wiesbaden, Stadt	6.112	4,4%	747	4,6%
Bergstraße, LK	1.514	2,0%	372	2,3%
Darmstadt-Dieburg, LK	1.228	1,6%	404	2,5%
Groß-Gerau, LK	1.145	1,1%	332	2,5%
Hochtaunuskreis	3.353	3,4%	441	3,8%
Main-Kinzig-Kreis	1.643	1,2%	1.422	6,0%
Main-Taunus-Kreis	4.021	3,9%	484	4,0%
Odenwaldkreis	224	0,8%	79	1,4%
Offenbach, LK	3.231	2,5%	485	2,5%
Rheingau-Taunus-Kreis	924	2,0%	505	4,9%
Wetteraukreis	1.463	1,7%	414	2,5%
Landkreis Gießen	2.057	2,1%	325	1,6%
Lahn-Dill-Kreis	1.442	1,5%	425	2,6%
Limburg-Weilburg, LK	668	1,2%	324	3,0%
Marburg-Biedenkopf, LK	1.052	1,1%	308	1,8%
Vogelsbergkreis	321	1,0%	687	9,9%
Kassel, Stadt	3.444	3,1%	2.027	11,7%
Fulda, LK	1.855	2,0%	969	6,0%
Hersfeld-Rotenburg, LK	462	0,9%	224	3,3%
Kassel, LK	542	0,7%	520	4,3%
Schwalm-Eder-Kreis	359	0,6%	374	3,7%
Waldeck-Frankenberg, LK	621	1,0%	294	3,0%
Werra-Meißner-Kreis	247	0,9%	154	2,8%
<b>Hessen</b>	<b>78.700</b>	<b>3,0%</b>	<b>17.428</b>	<b>4,6%</b>

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

## 5 Ausbildung und Studium

In der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft befanden sich 2019 rund **2.600** Personen in einem Ausbildungsverhältnis. Damit machen Auszubildende einen Anteil von 3,3 % an allen sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft aus.<sup>11</sup> Dieser Wert liegt unter dem Durchschnitt der Wirtschaft insgesamt von 4,5 %. Die Zahl der Auszubildenden ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft gegenüber dem Vorjahr um -1,5 % gesunken.

### Auszubildende in den Teilmärkten der Kultur- Und Kreativwirtschaft 2019



Quelle: Bundesagentur für Arbeit  
Berechnung und Darstellung der Hessen Agentur

Die meisten Auszubildenden sind mit 861 Personen in der Software- und Games-Industrie zu finden. Die Ausbildungsquote – das heißt der Anteil der Auszubildenden an allen sozialversicherungspflichtig Beschäftigten – ist in der Software- und Games-Industrie mit 2,6 % allerdings relativ gering. Die höchsten Ausbildungsquoten haben der Markt für Darstellende Kunst mit 7,9 % und die Musikwirtschaft mit 6,7 %.

<sup>11</sup> 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.

## Hochschulausbildung

Hessische Hochschulen und staatlich anerkannte Berufsakademien bilden ebenfalls Talente für die Kultur- und Kreativwirtschaft aus. Hessen verfügt über ein umfangreiches Angebot an Studiengängen, die für eine Tätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft qualifizieren. Da sich weder die Studierenden noch die Studiengänge einzelnen Wirtschaftszweigen zuordnen lassen, kann keine Darstellung nach Teilmärkten erfolgen. Als typische Studiengänge mit Bezug zur Kultur- und Kreativwirtschaft können Studienbereiche aus der Fächergruppe Kunst, 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 der folgenden Darstellung Berücksichtigung. Der Fokus verengt sich damit auf typische kultur- und kreativwirtschaftliche Studienangebote, während etwa Studiengänge wie Germanistik, Informatik oder Wirtschaftswissenschaften (Marketing) nachfolgend nicht berücksichtigt werden.<sup>12</sup>

Im Wintersemester 2019/20 waren an hessischen Hochschulen, Kunsthochschulen und Fachhochschulen in eindeutig kultur- und kreativwirtschaftlich ausgerichteten Studiengängen **knapp 14.900 Studierende** eingeschrieben. Darunter befanden sich insgesamt **2.321 Studienanfänger**. Die Zahl der Studierenden ist gegenüber dem Vorjahr um -1,5 % gesunken, allerdings war die Entwicklung in den einzelnen Studienbereichen unterschiedlich. Während die Studierendenzahl in den Bereichen Musik und Musikwissenschaft (-2,5 %), Kunst und Kunstwissenschaft allgemein (-3,6 %) sowie Architektur und Innenarchitektur (- 5,6 %) zurückgegangen ist, stieg ihre Zahl in den Bereichen Gestaltung (+5,0 %), Darstellende Kunst, Film, Fernsehen und Theater (+3,3 %) sowie Bildende Kunst (+3,2 %) an. Im langfristigen Vergleich gegenüber dem Wintersemester 2010/11 nahm die Gesamtzahl der Studierenden aller kultur- und kreativwirtschaftlich ausgerichteten Studienbereiche zu. Sie erhöhte sich um +35 % leicht überproportional gegenüber dem Zuwachs der Gesamtzahl der Studierenden über alle Fächergruppen an hessischen Hochschulen, Kunsthochschulen und Fachhochschulen (+34 %).

<sup>12</sup> 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 und Studienanfänger an Hessischen Hochschulen, Kunsthochschulen und Fachhochschulen nach Studienbereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft im Wintersemester 2019/20 und 2018/19

Studienbereich	Studierende WS 2019/20	Studierende WS 2018/19	*Studienanfänger WS 2019/20	*Studienanfänger WS 2018/19
Architektur, Innenarchitektur	5.827	6.175	942	1.066
Bildende Kunst	327	317	51	64
Darstellende Kunst, Film, Fernsehen, Theaterwissenschaft	1.133	1.097	144	147
Gestaltung	3.928	3.742	668	605
Kunst, Kunst- wissenschaft allgemein	2.065	2.143	309	345
Musik, Musik- wissenschaft	1.585	1.625	207	212
Insgesamt	14.865	15.099	2.321	2.439

\* Studienanfänger im ersten Hochschulsesemester

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

In Hessen bieten verschiedene staatlich anerkannte Berufsakademien<sup>13</sup> auch Studiengänge im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft an. Hier sind insbesondere die Brüder-Grimm-Berufsakademie Hanau, die Akademie für Tonkunst Darmstadt, das Hoch's Konservatorium / Musikakademie Frankfurt am Main, die Musikakademie der Stadt Kassel „Louis Spohr“ und die Wiesbadener Musikakademie zu nennen, die zusammen im Jahr 2019 insgesamt 536 Studierende aufwiesen. An den vier Musikakademien in Darmstadt, Frankfurt, Kassel und Wiesbaden besuchten im Jahr 2019 insgesamt 446 Studierende ein Instrumental- oder gesangspädagogisches bzw. künstlerisches Studium. An der Brüder-Grimm-Berufsakademie in Hanau sind 32 Studierende im Bereich Designmanagement, 52 in Industriedesign und Produktgestaltung sowie 6 Studierende im Bereich Innovationsmanagement eingeschrieben. 2019 schlossen dort 13 Studierende den Studiengang Industriedesign und Produktgestaltung und 9 den Studiengang Designmanagement ab. An den vier Musikakademien schlossen 89 Absolventen ihr Studium 2019 erfolgreich ab.

13 Der Aufbau von staatlich anerkannten Berufsakademien wird durch das Land Hessen unterstützt. Sie stellen eine Alternative zum Hochschulstudium dar und ermöglichen den Erwerb eines Bachelorabschlusses, der dem entsprechenden Abschluss an einer Hochschule gleichgestellt ist. Die einzelnen Semester oder Trimester der Ausbildung finden aufeinander abgestimmt sowohl in der Akademie als auch im Betrieb statt. Die Anmeldung der Studierenden erfolgt über ein teilnehmendes Unternehmen, in dem Studierende einen Ausbildungsvertrag haben.

## Studierende und Absolventen an staatlich anerkannten Berufsakademien in Hessen im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft 2019/2018

Studienbereich	Studierende 2019	Studierende 2018	Absolventen 2019	Absolventen 2018
Brüder-Grimm Berufsakademie Hanau	90	87	22	24
Akademie für Tonkunst Darmstadt	151	143	33	27
Dr. Hoch's Konservatorium, Musikakademie Frankfurt am Main	72	68	14	5
Musikakademie der Stadt Kassel „Louis Spohr“	136	130	22	40
Wiesbadener Musikakademie	87	77	20	40
Insgesamt	536	505	111	136

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

Zusätzlich zu den staatlich anerkannten Berufsakademien bieten in Hessen auch private Einrichtungen Ausbildung in Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft an, über die allerdings keine vergleichbare Statistik zur Zahl der Studierenden und Absolventen vorliegt.<sup>14</sup>

<sup>14</sup> 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), 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 zu den wichtigsten Indikatoren für alle Teilmärkte – Umsatz, Unternehmen, sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und ausschließlich geringfügig Beschäftigte – sowie ihrer Entwicklung gegenüber dem Vorjahr. Die Indikatoren entwickelten sich in den einzelnen Teilmärkten unterschiedlich. Insgesamt stieg der Umsatz, während die Zahl der Unternehmen nahezu konstant gegenüber dem Vorjahr blieb. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten stieg an und die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ging leicht zurück.

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

	Umsatz in Mio. Euro		Unternehmen		Sozialversicherungs- pflichtig Beschäftigte		Ausschließlich gering- fügig Beschäftigte	
	2018*	2017	2018*	2017	2019	2018	2019	2018
Software-/ Games-Industrie	4.398	4.248	3.936	3.819	33.014	30.653	1.307	1.317
Werbemarkt	4.215	4.083	2.601	2.698	13.184	13.523	5.636	5.881
Designwirtschaft	2.067	1.897	4.788	4.825	8.826	8.980	3.278	3.412
Pressemarkt	1.965	1.930	2.367	2.423	10.107	10.439	5.988	6.006
Architekturmarkt	1.084	1.001	3.213	3.260	8.082	7.609	934	950
Filmwirtschaft	864	839	1.072	1.052	2.306	2.233	831	916
Musikwirtschaft	676	636	950	947	3.530	3.393	716	677
Buchmarkt	642	636	1.277	1.265	3.771	4.155	966	1.014
Markt für Darstellende Künste	579	536	1.167	1.148	3.031	2.860	922	880
Rundfunkwirtschaft	191	189	1.055	1.076	1.185	1.188	60	63
Kunstmarkt	100	137	759	741	312	309	173	184
Sonstiges	96	110	810	802	402	389	57	62
Insgesamt (ohne Dopplungen)	14.674	14.242	20.468	20.471	78.700	76.635	17.428	17.857

\* Keine Daten für 2019 verfügbar

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

In den nachfolgenden Kapiteln wird die Entwicklung wichtiger Kennziffern und Branchentrends in den einzelnen Teilmärkten der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft dargestellt. Jeweils vorweg gestellt wird ein Blick auf die aktuelle Lage der Teilmärkte im Hinblick auf die Coronapandemie. Neben Branchenaussagen und -befragungen wurde als grundlegende Quelle eine Szenarioanalyse der Prognos AG aus April 2020 zu den bundesweiten Auswirkungen der Krise herangezogen. In einem mittleren Szenario wird von starken Einschränkungen bis August ausgegangen, gefolgt von einer schrittweisen Erholung. In einem gravierenden Szenario werden starke Einschränkungen bis Ende des Jahres mit einem potenziellen zweiten Lockdown unterstellt.

## 7 Software- und Games-Industrie

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Bundesweit gingen trotz Rekorden bei den Nutzungszahlen<sup>15</sup> laut einer Befragung des game Bundesverbands im März 2020 knapp zwei Drittel (62 %) der Unternehmen von einer kurzfristigen Verschlechterung ihrer wirtschaftlichen Rahmenbedingungen im Zuge der Coronapandemie aus.<sup>16</sup> Auch das Wirtschaftsforschungsinstitut Prognos AG erwartete in seiner Analyse aus April 2020, dass die Software- und Games-Industrie, wie auch die meisten anderen Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft, unter der Coronapandemie leiden wird und führt das vor allem auf die gesamtkonjunkturelle Lage zurück. In einem mittleren Szenario wird von einem bundesweiten Umsatzrückgang von -6 % und in einem gravierenden Szenario von -10 % ausgegangen.<sup>17</sup>

Aktuelle Zahlen, die der game Bundesverband im September 2020 veröffentlicht hat, zeigen jedoch positive Entwicklungen: So waren insbesondere Games für Smartphones und Tablets im ersten Halbjahr 2020 in Deutschland besonders beliebt. Der Umsatz mit Spiele-Apps für Smartphones und Tablets ist im Vergleich zum ersten Halbjahr 2019 um +23 % gewachsen. Insgesamt wurden mit Spiele-Apps und In-App-Käufen 1,1 Milliarden Euro in Deutschland umgesetzt. Damit wurde erstmals die Umsatzgrenze von 1 Milliarde Euro bereits in den ersten sechs Monaten durchbrochen. Ein Trend der vergangenen Jahre setzt sich dabei weiter fort: Nahezu alle Umsätze mit Spiele-Apps entfallen auf sogenannte In-App-Käufe. Die Zahlen sind damit zu erklären, dass rund ein Drittel der Spielerinnen und Spieler seit Beginn der Coronakrise häufiger mit dem Smartphone gespielt hat als sonst.<sup>18</sup>

Den Standort **Hessen** zeichnet ein großes Netzwerk von Software- und IT-Service-Unternehmen aus. Insbesondere in Frankfurt sind renommierte Videospieleentwickler und -verleger ansässig, der Internetknoten DE-CIX in Frankfurt ist der größte Datenaustauschpunkt der Welt. Darmstadt ist ein bedeutsamer Standort für Serious Games.

Die hessische Software- und Games-Industrie<sup>19</sup>:

- knapp 4,4 Milliarden Euro Umsatz (2018)
- mehr als 3.900 Unternehmen (2018)

<sup>15</sup> Tagesschau.de (2020).

<sup>16</sup> game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2020a).

<sup>17</sup> Prognos AG (2020).

<sup>18</sup> game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2020b).

<sup>19</sup> Zur Software- und Games-Industrie gehören die Softwareentwicklung, das Verlegen von Computerspielen und das Betreiben von Webportalen.

- insgesamt rund 38.200 Erwerbstätige: 33.000 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und gut 1.300 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie mehr als 3.900 Unternehmensinhaber (2018)

Der Umsatz der Software- und Games-Industrie legte um +3,5 % auf knapp 4,4 Milliarden Euro zu, womit sie das zweite Jahr der umsatzstärkste Teilmarkt der hessischen Kreativwirtschaft ist. Die Software- und Games-Industrie blickt auf eine langanhaltende Expansionsphase zurück und zählt zu den wachstumsstärksten Teilmärkten der hessischen Kreativwirtschaft. Mit Ausnahme eines geringfügigen Umsatzrückgangs im Jahr 2013 ist der Umsatz des Teilmarktes seit 2010 jedes Jahr gewachsen. Insgesamt nahm zwischen 2010 und 2018 der Umsatz um +77 % und die Zahl der Unternehmen um +38 % zu. Zuletzt stieg die Zahl der Unternehmen in der hessischen Software- und Games-Industrie im Jahr 2018 um +3,1 % gegenüber dem Vorjahr.

Auch die Beschäftigung hat deutlich zugenommen. Von 2018 auf 2019 stieg die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um 2.361 Personen (+7,7 %). Damit sind im Jahr 2019 gegenüber dem Jahr 2010 14.280 Personen (+76,2 %) mehr in der Software- und Games-Industrie sozialversicherungspflichtig beschäftigt. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist mit einem Rückgang von 10 Personen (-0,8 %) 2019 leicht zurückgegangen. Die Quote der ausschließlich geringfügig Beschäftigten bezogen auf die abhängig Beschäftigten sinkt damit leicht auf 3,8 %. Dies ist unter den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft der niedrigste Anteil. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten im Teilmarkt pendelt seit 2010 zwischen 1.200 und 1.300.

Gemäß des Branchenverbands ist rund jeder zweite Deutsche, unabhängig von Alter und Geschlecht, ein Gamer. Für unterwegs und zuhause bietet die digitale Welt eine große Vielfalt von Spiele-Apps über Spielekonsolen bis hin zu PC-Spielen. Innerhalb eines Jahres hat der **gesamtdeutsche** Gamesmarkt mit dem Verkauf von Spiele-Hard- und -Software erneut einen beachtlichen Zuwachs um 6 % auf rund 6,2 Milliarden Euro Umsatz erfahren. Der deutsche Gamesmarkt ist der größte in Europa. Während der Markt für Spiele-Software 2019 um +11 % zulegen - insgesamt wurden in Deutschland rund 3,9 Milliarden Euro für Computer- und Videospiele sowie die Gebühren für entsprechende Online-Dienste ausgegeben - ging der Umsatz mit Spiele-Hardware, zu der Konsolen, Gaming-PCs und Zubehör gehören, im Jahresvergleich um -2 % auf 2,4 Milliarden Euro zurück.<sup>20</sup>

<sup>20</sup> game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2020).

## 8 Werbemarkt

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Laut Einschätzung der Prognos AG werden im Werbesegment insgesamt der Einbruch im Bereich Kinowerbung, Tourismus und (Sport-)Events sowie konjunkturbedingte Ausfälle seitens werbetreibender Unternehmen 2020 stark spürbar sein. Das gilt für digitale Werbeformate gleichermaßen. In einem mittleren Szenario könnten die Umsatzeinbußen bis zu -3,1 Milliarden Euro betragen (knapp -10 % des jährlichen Umsatzes). In einem gravierenden Szenario steigen die Umsatzausfälle auf -4,6 Milliarden Euro (-15 %). Werbefinanzierte Geschäftsmodelle im Bereich Rundfunk und Presse sowie zahlreiche digitale Geschäftsmodelle geraten mit rückläufigen Werbeeinnahmen zunehmend unter Druck.<sup>21</sup> Für das Gesamtjahr 2020 geht auch der Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. vorläufig von einem Rückgang der Werbeinvestitionen von -10 % bis zu -20 % im Vergleich zum Vorjahr aus. Diese Prognose steht unter dem Vorbehalt, dass es keinen zweiten Lockdown gibt.<sup>22</sup>

Der Werbemarkt setzt sich aus der Gestaltung von Werbung durch Werbeagenturen sowie der Vermarktung von Werbezeiten und Werbeflächen zusammen. In **Hessen** sind die Online- und Digitalwerbung sowie die Werbefilmindustrie von besonderer Bedeutung.

Der hessische Werbemarkt:

- rund 4,2 Milliarden Euro Umsatz (2018)
- 2.600 Unternehmen (2018)
- insgesamt rund 22.600 Erwerbstätige: über 13.200 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und knapp 5.600 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie rund 2.600 Unternehmensinhaber (2018) - und 1.200 freiberufliche Publizistinnen und Publizisten<sup>23</sup>

Der Werbemarkt konnte seinen Umsatz 2019 um +3,2 % gegenüber dem Vorjahr auf 4,2 Milliarden Euro erhöhen. Langfristig nahm der Umsatz gegenüber dem Jahr 2010 um +10 % zu, wobei er nach einem starken Rückgang im Jahr 2011 zunächst über mehrere Jahre auf einem relativ konstanten Niveau blieb und seit 2015 wieder signifikant steigt.

21 Prognos AG (2020).

22 Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. (2020b).

23 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 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten aufgeteilt.

Die Struktur des Umsatzes in der hessischen Werbewirtschaft hat sich allerdings deutlich geändert. Während 2010 auf die Werbegestaltung noch knapp 3,8 Milliarden Euro Umsatz und auf die Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen lediglich 58 Millionen Euro entfielen, liegen die Vergleichswerte 2018 bei knapp 3,0 Milliarden Euro in der Werbegestaltung und bei 1,3 Milliarden Euro in der Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen. Dies bedeutet einen starken Zuwachs der Bedeutung der Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen. Die Anzahl der Unternehmen insgesamt ging zwischen 2010 und 2018 um rund -20 % zurück und sank im Vorjahresvergleich zuletzt um -3,6 %.

Im Werbemarkt ist die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten 2019 um über 300 Personen bzw. -2,5 % gesunken. Mit knapp 13.200 Beschäftigten im Jahr 2019 liegt die Zahl dessen ungeachtet +19,5 % bzw. 2.150 Personen über dem Wert von 2010. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ging 2019 gegenüber dem Vorjahr um -4,2 % zurück. Trotzdem ist ihr Anteil an den abhängig Beschäftigten mit 29,9 % im Teilmarkt Werbung nach dem Pressemarkt und dem Kunstmarkt am höchsten.

Nach Angaben des Zentralverbands der deutschen Werbewirtschaft lagen die **gesamt-deutschen** Investitionen in Werbung 2019 unter erneut guten wirtschaftlichen Rahmenbedingungen bei 48,3 Milliarden Euro. Diese setzen sich aus den medienbasierten Investitionen in Werbung mit rund 34,9 Milliarden Euro inklusive der Netto-Werbeeinnahmen erfassbarer Werbeträger sowie den weiteren Formen kommerzieller Kommunikation mit 13,4 Milliarden Euro zusammen. Während die Investitionen in Werbung gegenüber 2018 ein Plus von +2,8 % erfuhren, blieben die Investitionen in weitere kommerzielle Kommunikation (u. a. Sponsoring, Werbeartikel und Lichtwerbung) auf konstantem Niveau (+0,2 %).<sup>24</sup>

Auf das Internet als Werbeträger entfiel mit 35,9 % der höchste Anteil an den Nettowerbeeinnahmen des Werbemarktes. Auf die Onlinewerbung folgt die Printwerbung mit 33,5 %. Platz drei mit 22,3 % belegt Fernseh- bzw. Bewegtbildwerbung. Kinowerbung macht mit 0,4 % den kleinsten Anteil aus.<sup>25</sup>

---

24 Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. (Hrsg.) (2020).

25 Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. (Hrsg.) (2020a, b).

## 9 Designwirtschaft

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Die Prognos AG geht auch für die bundesweite Designwirtschaft von erheblichen Umsatzeinbußen (-22 % mittleres Szenario, -38 % gravierendes Szenario) im Jahr 2020 aus. Grund hierfür sind vor allem hohe Unsicherheiten bei selbstständigen Fotografinnen und Fotografen, aber auch in Ateliers aus dem Bereich Industrie-, Produkt- und Mode-Design. Diese Berufsgruppen werden kurzfristig kaum Einnahmen verbuchen und auch langfristig mit einer ungewissen Auftragslage rechnen müssen. In anderen Bereichen der Designwirtschaft, wie dem Grafik- und Kommunikationsdesign, dem Interior Design, der Innenarchitektur oder der Werbegestaltung, ist die zukünftige Situation ebenfalls äußerst fragil - diese Berufsgruppen hängen stark von der Nachfrage von kleinen und mittleren Unternehmen ab, die in Folge der Krise eher auf die eigene Unternehmenskonsolidierung setzen werden. Ein Rückgang der Nachfrage nach Designprodukten und -dienstleistungen ist daher sehr wahrscheinlich.<sup>26</sup> Diese Prognose wird in einer Befragung durch den Deutschen Designtag aus September 2020, in der Designagenturen mit mindestens zehn Mitarbeitenden befragt wurden, bestätigt: So gab knapp die Hälfte der befragten Agenturen an, seit dem 1. März 2020 kein Neugeschäft abgeschlossen zu haben - und dass auch Bestandskunden ihr Budget stornierten oder kürzten. 43 % der Agenturen seien stark, sehr stark oder existenzbedrohend betroffen. 81 % rechnen mit weiteren Umsatzeinbußen, unter den Agenturen mit mehr als 30 Angestellten sind es sogar 100 %. Der Honorarumsatz<sup>27</sup> im Jahr 2020 werde wohl zu einem Drittel unter dem des Vorjahres liegen. Um diesen Verlust abzufedern, schickten 54 % der befragten Agenturen ihre Mitarbeitenden in Kurzarbeit. Trotzdem mussten 20 % der befragten Unternehmen Entlassungen aussprechen.<sup>28</sup>

**Hessen** prägt eine lange Tradition in Gestaltung und im künstlerischen Handwerk und verfügt heute über ein großes Spektrum an renommierten Ausbildungsstätten, Kompetenzzentren, Institutionen, Verbänden und Messen im Bereich Design.

Die hessische Designwirtschaft<sup>29</sup>:

- knapp 2,1 Milliarden Euro Umsatz (2018)
- knapp 4.800 Unternehmen (2018)

<sup>26</sup> Prognos AG (2020).

<sup>27</sup> Umsatz abzüglich Fremdkosten.

<sup>28</sup> Deutscher Designtag (2020).

<sup>29</sup> Zur Designwirtschaft zählen Industrie- und Produktdesign, Mode-Design und Herstellung von Schmuck, Grafik- und Kommunikationsdesign, Fotografie und Werbegestaltung.

- insgesamt rund 16.900 Erwerbstätige: über 8.800 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und rund 3.300 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie knapp 4.800 Unternehmensinhaber

Die hessische Designwirtschaft hat ihren Umsatz im Jahr 2018 zum vierten Mal in Folge gegenüber dem Vorjahr gesteigert. Der Zuwachs lag bei +9,0 % bzw. 170 Millionen Euro. Weiterhin verbleibt die Designwirtschaft allerdings deutlich – nämlich -10 % – unterhalb des Niveaus aus dem Jahr 2010. Dies ist auf einen starken Einbruch im Jahr 2011 gegenüber 2010 zurückzuführen. Der Rückgang im Jahr 2011 beruht auf einem starken Rückgang in der Untergruppe Werbegestaltung.<sup>30</sup> Im Gegensatz zur Umsatzentwicklung ist die Zahl der Unternehmen in der Designwirtschaft im Vergleich zu 2010 um mehr als +10 % auf rund 4.800 gestiegen, wobei sie seit 2015 nahezu konstant ist.

Nach dem Zuwachs der Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im hessischen Designmarkt im Jahr 2018 um +5,4 % gegenüber dem Vorjahr sank ihre Zahl 2019 leicht um -1,7 %. Mit rund 8.800 Beschäftigten liegt ihre Zahl nur leicht über dem Niveau im Jahr 2010. Der deutliche Einbruch 2011 um rund -20 % konnte aber durch stetige Zuwächse kompensiert werden. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist 2019 gegenüber dem Vorjahr um -3,9 % zurückgegangen. Sie liegt damit im langfristigen Vergleich fast -20 % unterhalb des Niveaus aus dem Jahr 2010. Weiterhin ist der Anteil der ausschließlich geringfügig Beschäftigten an den abhängig Beschäftigten mit 27,1 % im Teilmarkt verhältnismäßig hoch.

<sup>30</sup> Der Rückgang in der Designwirtschaft hat dieselbe Ursache wie in der Werbewirtschaft (vgl. S. 20), da die Werbegestaltung zur Hälfte auch in den Teilmarkt Design einfließt. 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.

## 10 Pressemarkt

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Im Pressemarkt ist laut der Analyse der Prognos AG mit rückläufigen Werbeeinnahmen bis mindestens September 2020 zu rechnen. Dazu kommen geringere Einnahmen aus dem Einzelhandel mit Zeitschriften, Schreibwaren und Bürobedarf, welcher unter Schließungen der Geschäfte und abnehmenden Besucherzahlen leidet. Daraus ergibt sich ein Rückgang der bundesweiten Umsätze von -9 % (mittleres Szenario) bzw. -14 % (gravierendes Szenario). Verschiedene Branchenmeldungen bestätigen diese Prognosen. Betroffen sind insbesondere Unternehmen im Pressemarkt, die auf lokale und regionale Anzeigen angewiesen sind. So meldet z. B. der Verband Hessischer Zeitungsverleger, dass der Anzeigenrückgang seit Beginn der Coronakrise je nach Titel zwischen -40 % und -90 % betrage.<sup>31</sup> Aktuelle Zahlen der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) zeichnen dagegen ein differenziertes Bild der Folgen der Coronapandemie auf die Auflagen der einzelnen Printgattungen am deutschen Pressemarkt: So sind im ersten Quartal 2020 für Zeitungen bei den wöchentlich erscheinenden Titeln gestiegene Gesamtverkäufe zu verbuchen. Bei der Tagespresse werden die Verluste im Einzelverkauf und bei den Bordexemplaren z. B. in Flugzeugen und Zügen durch eine weitgehend stabile Abo-Auflage abgedeckt.<sup>32</sup>

Die **hessische** Presselandschaft setzt sich aus großen überregionalen Zeitungen in der Rhein-Main-Region und zahlreichen kleineren Zeitungsverlagen zusammen.

Der hessische Pressemarkt<sup>33</sup>:

- knapp 2,0 Milliarden Euro Umsatz (2018)
- knapp 2.400 Unternehmen (2018)
- insgesamt rund 19.400 Erwerbstätige: rund 10.100 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer und knapp 6.000 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie knapp 2.400 Unternehmensinhaber - und 900 freiberufliche Publizistinnen und Publizisten<sup>34</sup>

31 Prognos AG (2020).

32 Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) (2020).

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

34 Vgl. Fußnote 23.

Im hessischen Pressemarkt ist der Umsatz im Jahr 2018 gegenüber dem Vorjahr um +1,8 % leicht gestiegen. Langfristig betrachtet ist der Umsatz seit 2010 jedoch um rund -11 % zurückgegangen. Die Zahl der Unternehmen ging 2018 im Vorjahresvergleich um -2,3 % weiter zurück und ist gegenüber 2010 um -10 % gefallen.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten nahm von 2018 auf 2019 um -3,2 % ab. Im langfristigen Vergleich verminderte sich ihre Zahl zwischen 2010 und 2019 um etwa 1.600 Personen bzw. -13,4 %. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten blieb im Jahr 2019 gegenüber dem Vorjahr nahezu konstant (-0,3 %). Langfristig liegt sie -12 % unter dem Wert im Jahr 2010. Trotzdem sind im Pressemarkt unter den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft mit rund 6.000 Personen nach wie vor die meisten ausschließlich geringfügig Beschäftigten tätig. In Relation zu den abhängig Beschäftigten ist dies mit 37,2 % die höchste Quote.

In der **deutschen** Zeitungsbranche blieben die Umsätze 2019 unverändert bei 7,2 Milliarden Euro. Stabilisierend erwies sich der Vertrieb, wo die Einnahmen dank Preiserhöhungen um über +3 % auf 4,96 Milliarden Euro wuchsen. Dagegen gab es im Anzeigengeschäft erneut einen Rückgang von -7 % auf 2,2 Milliarden Euro, womit es noch gut 30 % zu den Einnahmen beigetragen hat.<sup>35</sup> Seit 2014 ist die E-Paper-Auflage auf Wachstumskurs: Mit 31,4 Millionen im Jahr 2019 hat sie sich verdreifacht.<sup>36</sup>

---

35 Bundesverband Deutscher Zeitungsverleger (Hrsg.) (2020).

36 VDZ Verband Deutscher Zeitschriftenverleger e.V. (Hrsg.) (2020).

## 11 Architekturmarkt

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Die Prognos AG rechnet auch im Architekturmarkt potenziell mit konjunkturbedingten Ausfällen in Höhe von -8 % (mittleres Szenario) bis -14 % (gravierendes Szenario) vom bundesweiten jährlichen Umsatz. Liquiditätsengpässe bei Architekturbüros können vor allem durch Verzögerungen im Bauablauf entstehen. Anders als in anderen Teilmärkten geht man jedoch nicht von einem lange andauernden Schock aus, da die Bauwirtschaft ein solides Polster an Umsätzen und Auftragsreserven hat.<sup>37</sup> Auch gibt eine aktuelle Befragung der Bundesarchitektenkammer (BAK) aus Juni 2020 Anlass zur Hoffnung: Nachdem die Büroinhaberinnen und Büroinhaber im April 2020 mit großer Sorge in die nähere und mittelfristige Zukunft blickten, hat sich die Situation im Juni 2020 etwas beruhigt. Während im April 81 % der Befragten angaben, Auswirkungen der Coronapandemie zu spüren, geben dies im Juni noch 62 % an.<sup>38</sup>

In **Hessen** gibt es eine Reihe von überregional beachteten Architektur-Projekten und der Deutsche Werkbund hat als bedeutsame Institution seinen Sitz in Darmstadt. Insgesamt zeichnet sich die hessische Architekturbranche durch eine hohe Dichte an international agierenden Unternehmen, Kompetenzzentren und eine vielfältige Ausbildungslandschaft aus.

Der hessische Architekturmarkt<sup>39</sup>:

- knapp 1,1 Milliarden Euro Umsatz (2018)
- rund 3.200 Unternehmen (2018)
- insgesamt rund 12.200 Erwerbstätige: knapp 8.100 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und über 900 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie rund 3.200 Unternehmensinhaber

Der Architekturmarkt konnte im Jahr 2018 eine Umsatzsteigerung von +8,4 % erzielen. Damit wuchs er das vierte Jahr in Folge und zugleich stärker als in den drei Jahren zuvor. Im langfristigen Vergleich stieg der Umsatz um +25 % gegenüber dem Jahr 2010. Dagegen nimmt die Zahl der Unternehmen seit 2010 kontinuierlich ab. Mit knapp über 3.200 Unternehmen lag ihre Zahl 2018 um -1,4 % niedriger als im Vorjahr und -10 % unter dem Niveau von 2010.

37 Prognos AG (2020).

38 Bundesarchitektenkammer - BAK (Hrsg.) (2020a).

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

Eine sehr positive Entwicklung ist auf dem Arbeitsmarkt zu verzeichnen: Seit nunmehr fünf Jahren in Folge nahm die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten kräftig zu. Gegenüber dem Jahr 2010 stieg die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten von 5.000 auf über 8.000 und somit um über 3.000 Personen bzw. knapp +60 %. Gleichzeitig ist die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten seit 2010 um rund -10 % zurückgegangen. Deren Quote an den abhängigen Beschäftigten ist mit 10,4 % im Teilmarkt Architektur vergleichsweise niedrig.

## 12 Filmwirtschaft

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Bis Mitte Mai hatte die Branche laut Erhebungen der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO) mehr als 400 Abbrüche, Unterbrechungen oder Verschiebungen von Filmproduktionen in Höhe eines Investitionsvolumens von etwa einer halben Milliarde Euro zu verzeichnen. Für die höheren Kosten, die den Produzentinnen und Produzenten dadurch entstanden sind, kamen bisher zum Teil die Filmförderer der Länder oder die Fernsehsender auf.<sup>40</sup> Es überrascht nicht, dass in der Filmwirtschaft ebenfalls hohe Einbußen erwartet werden. Neben zuvor genannten Gründen liegt das auch an der Absage von Kinoveranstaltungen. Durch das Schließen von Kinos entstanden nach der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO) extreme Schäden, vor allem für die kleinen und mittleren Kinos. Zu berücksichtigen seien weiterhin Umsatzausfälle durch ausbleibende Ausschüttungen der Verwertungsgesellschaften – diese Ausfälle sind im Jahr 2021 zu verbuchen. In einer Szenarioanalyse der Prognos AG beläuft sich der Umsatzrückgang in der deutschen Filmbranche im mittleren Szenario auf -33 % und im gravierenden Szenario auf -72 %.<sup>41</sup>

In **Hessen** ist die Filmbranche<sup>42</sup> vor allem in der Rhein-Main-Region ansässig und hat sich in den Bereichen Filmnachbearbeitung (Postproduction und Visual Effects) besonders profiliert. Einige der bedeutendsten Filminstitutionen haben ihren Sitz an den Standorten Frankfurt am Main und Wiesbaden. In Kassel liegt der Schwerpunkt auf Dokumentarfilm.

Die hessische Filmwirtschaft:

- über 860 Millionen Euro Umsatz (2018)
- knapp 1.100 Unternehmen (2018)
- insgesamt rund 4.200 Erwerbstätige: rund 2.300 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und über 800 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie knapp 1.100 Unternehmensinhaber

Der Umsatz der hessischen Filmwirtschaft ist im Jahr 2018 gegenüber dem Vorjahr um +3,0 % gestiegen. Langfristig legte der Teilmarkt mit einem Umsatzwachstum von +33 % gegenüber dem Jahr 2010 deutlich zu. Die Zahl der Unternehmen ging im gleichen Zeitraum um -11 % zurück. Erfreulich ist, dass sie im Jahr 2018 (+1,9 %) zum dritten Mal in

40 Deutscher Kulturrat (2020).

41 Prognos AG (2020).

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

Folge gegenüber dem Vorjahr zunahm. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Filmwirtschaft wächst im Jahr 2019 um +3,3 % gegenüber dem Vorjahr und erhöht sich damit im fünften Jahr in Folge. Rückläufig ist die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten, die 2019 um -9,3 % gegenüber dem Vorjahr sank. Damit liegt ihr Niveau 2019 fast -50 % unter dem Wert aus dem Jahr 2010. Trotzdem kommt dieser Art des Beschäftigungsverhältnisses in der Filmwirtschaft mit einem Anteil von 26,5 % an allen Beschäftigten weiterhin eine hohe Bedeutung zu.

Die Zahl der **gesamtdeutschen** Spielfilm-Erstaufführungen im Kino ist im Jahr 2019 mit 157 gegenüber 153 im Jahr 2018 um +3 % gestiegen. Der Mittelwert über die letzten zehn Jahre hinweg liegt bei 146 Erstaufführungen, der starke Zuwachs in der Dekade 2000 bis 2009 setzt sich nicht fort, ein Plateau ist erreicht.<sup>43</sup>

Der deutschlandweite Umsatz im Kinobereich sank 2018 um -14,8 % auf 899,3 Millionen Euro. Mit 105,4 Millionen wurden -13,9 % weniger Tickets als 2017 verkauft. Der deutsche Film blieb mit einem Marktanteil von 23,5 % und 24,6 Millionen Besucherinnen und Besuchern relativ stabil, auch wenn unter den Top 10 der erfolgreichsten Filme keine deutsche Produktion war.<sup>44</sup> Die Kinobilanz 2019 zeigt gegenüber dem Vorjahr wieder einen deutlich positiveren Trend: Fast 120 Millionen verkaufte Tickets, einen Kinoumsatz von mehr als einer Milliarde Euro und abermals ein leichtes Wachstum bei Standorten, Spielstätten und Leinwänden.<sup>45</sup>

---

43 Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (2020).

44 Filmförderanstalt (2019).

45 Filmförderanstalt (2020).

## 13 Musikwirtschaft

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Trotz einer vergleichsweise günstigen Entwicklung der Einnahmen der Musikindustrie im ersten Halbjahr 2020 durch Verkauf, Streaming und Downloads wird beim Blick auf die gesamte Musikwirtschaft deutschlandweit damit gerechnet, dass den Unternehmen ein großer Teil des jährlichen Umsatzes verloren geht. Die Prognos AG rechnet in einem mittleren Szenario mit einem Rückgang um -29 % und in einem gravierenden Szenario von -59 % des jährlichen Umsatzes. Diese Schätzung basiert auf der flächendeckenden Absage von Veranstaltungen und den daraus resultierenden Nachwirkungen. Der nahezu komplette Ausfall der Festival Saison trifft viele Akteure der Musikwirtschaft empfindlich. Weiterhin ist davon auszugehen, dass nach Aufhebung der gesundheitspolitischen Maßnahmen keine schnelle Besserung der Situation zu erwarten ist, da im Planungsprozess von Veranstaltungen mit Vorlaufzeiten und seitens des Publikums mit einer Reserviertheit zu rechnen ist, Veranstaltungen mit großen Menschenmassen zu besuchen. Daher zeichnet sich ab, dass die Betroffenheit bei einigen Akteuren bis ins Jahr 2021 reichen wird. Musikverlage, Labels und Musikerinnen und Musiker müssen mit signifikanten Erlösausfällen aus Verwertungsgesellschaften im Folgejahr rechnen. Diese zu erwartenden Umsatzausfälle sind besonders dramatisch vor dem Hintergrund, dass in der Musikwirtschaft in Deutschland 23.100 Mini-Selbstständige und 15.400 geringfügig Beschäftigte arbeiten.<sup>46</sup>

Renommierte Musiklabels und Musikverlage sowie zahlreiche erfolgreiche Komponistinnen und Komponisten sowie Musikerinnen und Musiker stammen aus **Hessen**. Genres wie Jazz und elektronische Musik haben lange Tradition. Hessen hat eine lebendige Festivallandschaft in zahlreichen Musikgenres sowie mit Musikmesse und Prolight + Sound international bedeutende Fachmessen.

Die hessische Musikwirtschaft<sup>47</sup>:

- knapp 680 Millionen Euro Umsatz (2018)
- knapp 1.000 Unternehmen (2018)
- insgesamt rund 9.200 Erwerbstätige: über 3.500 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und 700 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie knapp 1.000 Unternehmensinhaber – hinzu kommen knapp 4.000 freiberufliche Künstler, die in der Künstlersozialkasse in der Kategorie Musik erfasst sind (2020)

<sup>46</sup> Prognos AG (2020).

<sup>47</sup> Musikerinnen und Musiker sowie Ensembles, Musikproduzenten, Tonstudios, Konzertveranstalter, Herstellung und Einzelhandel mit Musikinstrumenten und selbstständige Komponistinnen und Komponisten werden in der Musikbranche zusammengefasst.

Mit einem Zuwachs von +6,3 % stieg der Umsatz der hessischen Musikwirtschaft im Jahr 2018 das vierte Mal in Folge. Im langfristigen Vergleich gegenüber 2010 liegt der Umsatz rund +38 % höher. Ein bedeutender Anteil dieser positiven Umsatzentwicklung ist auf den Zuwachs der Theater- und Konzertveranstalter zurückzuführen. Clubs und Spielstätten für Live-Musik bieten Musikerinnen und Musikern die notwendige Bühne und tragen ebenfalls zum Umsatz der Branche bei.<sup>48</sup> Im gleichen Zeitraum sank die Zahl der Unternehmen um -4 %, gegenüber dem Vorjahr war 2018 hingegen ein leichter Zuwachs um +0,3 % zu verzeichnen.

Im Hinblick auf den Arbeitsmarkt kann ein Anstieg der Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Jahr 2019 gegenüber dem Vorjahr um +4,1 % verbucht werden. Der langfristige Zuwachs gegenüber 2010 ist mit +44,6 % sehr hoch. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist im selben Zeitraum um knapp +15 % gestiegen. Gegenüber dem Vorjahr ergab sich auch 2019 mit +5,7 % ein deutliches Wachstum. Mit über 700 Personen gehen rund 17 % der abhängig Beschäftigten im Teilmarkt einer ausschließlich geringfügigen Beschäftigung nach. Damit liegt ihr Anteil unterhalb des Durchschnitts der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (18,1 %).

Im ersten Halbjahr 2020 nahm die **deutsche** Musikindustrie insgesamt 783,7 Millionen Euro durch Audio-Streams sowie durch den Verkauf von CDs, Downloads und Vinyl ein. Das sind +4,8 % mehr als im Vorjahreszeitraum. Verantwortlich für das positive Ergebnis ist das weiter auf hohem Niveau wachsende Audio-Streaming, das um +20,7 % zulegte und seine Position als umsatzstärkstes Format weiter ausbauen konnte. Daneben hat die CD (-22,9 %) durch die krisenbedingten Maßnahmen, die auch den stationären Handel betrafen, stark gelitten. Vinyl konnte hingegen Zuwächse verzeichnen (+4,6 %). Downloads gaben weiterhin sehr deutlich nach (-22,5 %). Insgesamt wuchs das Digitalgeschäft im ersten Halbjahr 2020 um +16,4 % auf einen Anteil am Gesamtumsatz von 74,2 % (2019: 64,4 %). Das physische Geschäft (-18,6 %) kommt auf 25,8 % Umsatzanteil. Audio-Streaming hat mit 65,7 % den größten Anteil an den Brancheneinnahmen, es folgen die CD mit 20,0 %, Downloads mit 5,1 % und Vinyl-LPs mit einem Umsatzanteil von 4,5 %.<sup>49</sup>

48 Dabei werden die Umsätze der Clubs selbst im Musikmarkt untererfasst, da diese Umsätze zum Teil statistisch dem Gastgewerbe zugeschlagen werden.

49 Bundesverband Musikindustrie (2020).

## 14 Buchmarkt

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Für den Buchmarkt erwartet die Prognos AG im Jahr 2020 bundesweit Umsatzeinbußen von 2,5 bis 4,5 Milliarden Euro. Dies entspricht -19 % bis -34 % des jährlichen Umsatzes. Der Großteil der Verluste wird bei Buchverlagen und Unternehmen des Einzelhandels (z. B. Buchläden) erwartet.<sup>50</sup> Der Börsenverein des Deutschen Buchhandels geht für jeden Monat mit flächendeckenden Ladenschließungen von Umsatzausfällen in Höhe von rund einer halben Milliarde Euro aus.<sup>51</sup> Durch die angeordneten Geschäftsschließungen fallen Bestellungen der Buchhandlungen bei den Verlagen aus. Geplante Veröffentlichungen von Neuerscheinungen werden von Verlagen zum Teil bis ins Folgejahr zurückgehalten. Es wird davon ausgegangen, dass wegfallende Einnahmen nur zum Teil durch den Online-Vertrieb kompensiert werden können. Amazon kündigte an, bis Mai keine Bücher bei Verlagen zu bestellen und seine Prioritäten auf aktuell stark nachgefragte Artikel zu lenken (z. B. Haushaltswaren, Sanitärartikel etc.). Gerade kleine Läden mit einem begrenzten Online-Angebot werden daher von der Krise voraussichtlich stark getroffen sein.<sup>52</sup>

Über 220 Buchverlage weist der Kreativstandort **Hessen** auf. Die jährlich stattfindende Frankfurter Buchmesse ist weltweit führende Kreativmesse und zentraler Ort für internationale Lizenzgeschäfte und den Handel mit Verwertungsrechten.<sup>53</sup>

Der hessische Buchmarkt<sup>54</sup>:

- rund 640 Millionen Euro Umsatz (2018)
- knapp 1.300 Unternehmen (2018)
- insgesamt rund 6.400 Erwerbstätige: knapp 3.800 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und rund 1.000 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie knapp 1.300 Unternehmensinhaber – hinzu kommen anteilig über 300 freiberufliche Publizistinnen und Publizisten<sup>55</sup>

Der Umsatz im hessischen Buchmarkt stieg 2018 um +0,9 % gegenüber dem Vorjahr leicht an. Zwischen 2010 und 2018 ist der Umsatz im hessischen Buchmarkt um

50 Prognos AG (2020).

51 Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (2020a).

52 Prognos AG (2020).

53 Messe Frankfurt (2018).

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

55 Vgl. Fußnote 23.

knapp -18 % gesunken. Die Zahl der Unternehmen stieg 2018 gegenüber dem Vorjahr ebenfalls leicht an (+0,9 %). Im Jahr 2010 lag die Zahl der Unternehmen im Buchmarkt jedoch höher als 2018 (-8,8 %). Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist im Jahr 2018 um rund -9 % zurückgegangen. 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 scheinbar fast halbierte. Entsprechend ist auch im langfristigen Vergleich die Beschäftigtenzahl im Buchmarkt zwischen 2010 und 2019 um mehr als -56 % zurückgegangen. Auch die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ging mit einem Minus von über -31 % gegenüber 2010 deutlich zurück - allerdings relativ kontinuierlich und nicht aufgrund eines entsprechend erkennbaren methodischen Effekts. Im Buchmarkt liegt der Anteil der geringfügig Beschäftigten an den abhängig Beschäftigten mit 20,4 % ungefähr im Durchschnitt der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (18,1 %).

Die **deutschlandweiten** Umsätze des Buchmarkts haben sich 2019 stabilisiert: Mit 9,29 Milliarden Euro liegen sie leicht über dem Wert von 9,13 Milliarden Euro der Jahre 2017 und 2018. Größter Vertriebsweg blieb auch 2019 der stationäre Buchhandel, der vor Ort 4,29 Milliarden Euro Umsatz erzielt hat. Das waren +0,4 % mehr als im Jahr zuvor und entspricht einem Anteil am Gesamtmarkt von 46,2 %. Einen deutlichen Umsatzanstieg von +4,2 % konnte der Internetbuchhandel verzeichnen, zu dem auch das Online-Geschäft der stationären Händler gezählt wird. Der Umsatzanteil stieg 2019 auf +20 % (2018: +19,5 %), das entspricht einem Gesamtumsatz von 1,86 Milliarden Euro.<sup>56</sup>

56 Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (2020).

## 15 Markt für Darstellende Künste

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Die von dem Verband der professionellen freien Darstellenden TheatermacherInnen Hessens (laPROF Hessen e.V.) im März und August 2020 erhobenen Daten machen deutlich, dass die Hilfsprogramme von Bund und Ländern nicht annähernd die Einnahmeausfälle im Kontext der Coronapandemie kompensieren können. Die erlassenen Lockdowns und Tätigkeitsverbote haben die freie Szene existenziell gefährdet. Wie viele Künstlerinnen und Künstler, Ensembles und Spielstätten von Insolvenzen und Schließungen betroffen sein werden, ist noch nicht vorauszusehen. Der Verband rechnet damit, dass trotz Hilfsmaßnahmen etwa zwei Drittel der Verluste nicht gedeckt sind.<sup>57</sup> Dies betreffe insbesondere selbstständige Künstlerinnen und Künstler, Varietés und Kleinkunsthöfen sowie Kulturunterrichtsbetriebe wie z. B. Tanzschulen. Sie sind auf Auftritte und Veranstaltungen angewiesen, und durch die Absage dieser Veranstaltungen bricht der Umsatz dieser Berufsgruppen temporär fast vollständig weg. In einer Szenarioanalyse kommt die Prognos AG für diesen Teilmarkt daher zu dem Ergebnis, dass im mittleren Szenario mit Umsatzrückgängen von -35 % und im gravierenden Szenario von -75 % zu rechnen sind.<sup>58</sup>

Neben den renommierten Städtischen Bühnen in Frankfurt am Main sind die drei Staatstheater in Darmstadt, Kassel und Wiesbaden zentrale Arbeitgeber des Teilmarkts. Die Alte Oper Frankfurt ist als Veranstaltungsort international anerkannt. Eine Vielzahl freier und privater Theater bieten ein weites Repertoire von der Oper, dem klassischen Drama und modernem Schauspiel bis hin zu Musical und klassischem Ballett. Die Bad Hersfelder Festspiele zählen zu den größten Freilichtspielen im deutschsprachigen Raum.

Der Markt für Darstellende Künste<sup>59</sup> in Hessen:

- knapp 580 Millionen Euro Umsatz (2018)
- knapp 1.200 Unternehmen (2018)
- insgesamt über 6.600 Erwerbstätige: rund 3.000 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und 900 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie knapp 1.200 Unternehmensinhaber - hinzu kommen rund 1.500 freiberufliche Künstler, die in der Künstlersozialkasse in der Kategorie Darstellende Kunst erfasst sind (2020)

57 laPROF Hessen e.V. (Hrsg.) (2020).

58 Prognos AG (2020).

59 Der Markt für Darstellende Künste setzt sich u. a. aus selbstständigen Bühnen-, Film- und TV-Schauspielern, Artisten und Theaterensembles, privaten Musical- und Theaterhäusern sowie Theater- und Konzertveranstaltern zusammen.

Der Markt für Darstellende Künste legte im Jahr 2018 mit einem neuerlichen Umsatzwachstum von +8 % gegenüber dem Vorjahr zu. Dadurch weist der Teilmarkt im langfristigen Vergleich mit einer Steigerung von +90 % gegenüber 2010 den größten Zuwachs unter den Teilmärkten der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft auf. Der Umsatztreiber dieses Teilmarkts waren die Theater- und Konzertveranstalter, die auch wesentlich zur Entwicklung des Musikmarktes beitragen. Die Zahl der Unternehmen liegt gegenüber dem Vorjahr 2018 um +1,7 % und gegenüber 2010 rund +11 % höher.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist zwischen 2010 und 2019 jedes Jahr gestiegen. Auch 2019 schlägt ein Zuwachs von +6 % zu Buche. Über den gesamten Zeitraum nahm die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten damit um knapp +83 % zu – das größte Wachstum aller Teilmärkte der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Die Zahl der ausschließlich geringfügig Beschäftigten ist 2019 gegenüber dem Vorjahr um +4,8 % angestiegen, langfristig hat sie sogar um +34,2 % zugenommen. Der Teilmarkt liegt mit einer Quote von knapp 23,3 % beim Verhältnis der ausschließlich geringfügig Beschäftigter bezogen auf alle abhängigen Beschäftigten über dem Durchschnitt der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft (18,1 %).

## 16 Rundfunkwirtschaft

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Für die Rundfunkwirtschaft in Deutschland geht die Prognos AG für das Jahr 2020 bedingt durch die Coronapandemie bis mindestens September 2020 von rückläufigen Werbeeinnahmen aus. Die Entwicklung hängt maßgeblich von der Entwicklung im Werbemarkt und damit der konjunkturellen Situation der Gesamtwirtschaft ab. Insbesondere lokale Sender, wie etwa die privaten Radioanbieter in den Regionen, leiden unter den aktuellen Folgen der Coronapandemie mit Rückgängen der Werbeumsätze in einem teilweise existenzbedrohenden Umfang. In einem mittleren Szenario geht die Prognos AG von Umsatzrückgängen von -10 %, in einem gravierenden Szenario von -17 % aus<sup>60</sup>

Der abwechslungsreiche **hessische** Fernseh- und Hörfunkmarkt wird von einer großen Zahl privater Sender an vielen Standorten, den Öffentlich-Rechtlichen sowie weltweit operierenden Unternehmen geprägt.

Die hessische Rundfunkwirtschaft<sup>61</sup>:

- rund 190 Millionen Euro Umsatz (2018)
- knapp 1.100 Unternehmen (2018)
- insgesamt knapp 2.400 Erwerbstätige: knapp 1.200 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und unter 100 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2019) sowie knapp 1.100 Unternehmensinhaber

2018 stieg der Umsatz im Rundfunkmarkt leicht um +1,1 %. In der langfristigen Betrachtung liegt der Umsatz im Jahr 2018 gegenüber 2010 durch die nahezu durchgängig positive Entwicklung rund +11 % höher. Die Zahl der Unternehmen ging im dritten Jahr in Folge leicht zurück: 2018 gegenüber dem Vorjahr um -2 %. Die Anzahl der Unternehmen in der Rundfunkwirtschaft liegt damit um -11 % unterhalb des Niveaus von 2010. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten befindet sich seit 2010 in einer Seitwärtsbewegung ohne große Änderungen. Im Jahr 2019 ging ihre Zahl zwar gegenüber dem Vorjahr geringfügig um -0,3 % zurück, lag aber immer noch um +3,3 % höher als 2010. Mit deutlich unter 100 ausschließlich geringfügig Beschäftigten spielt diese Beschäftigungsform eine äußerst untergeordnete Rolle.

<sup>60</sup> Prognos AG (2020).

<sup>61</sup> Zur Rundfunkwirtschaft gehören selbstständige Journalisten, Hörfunk- und Fernsehveranstalter.

Die Umsätze der audiovisuellen Medien in **Deutschland** (ohne öffentlich-rechtliche Beiträge) sind im Jahr 2019 im Vergleich zum Vorjahr um 579 Millionen Euro (+4,7 %) auf insgesamt rund 13 Milliarden Euro angewachsen. Seit 2013 lag das durchschnittliche Wachstum bei etwa 600 Millionen Euro jährlich.<sup>62</sup>

62 Verband Privater Rundfunk und Telemedien e. V. (VPRT) (2019).

## 17 Kunstmarkt

### Auswirkungen der Coronapandemie - aktuelle Lage

Für den bundesweiten Kunstmarkt wird erwartet, dass -31 % bis -64 % der Umsätze des Jahres 2020 ausfallen. Entscheidend wird sein, wie lange das Ausbleiben von Ausstellungen und Veranstaltungen andauert.<sup>63</sup>

Die **hessische** Galerienszene ist in Frankfurt, Wiesbaden, Kassel und Darmstadt konzentriert und organisiert hochkarätige Galeriefeste und -events wie die Frankfurt Art Experience und die Nacht der Museen. Museen mit international herausragendem Ruf, insbesondere in Frankfurt und Kassel, sowie die documenta als weltweit größte Ausstellung für Gegenwartskunst prägen den Kulturstandort.

Der hessische Kunstmarkt<sup>64</sup>:

- rund 100 Millionen Euro Umsatz (2018)
- knapp 800 Unternehmen (2018)
- insgesamt rund 5.400 Erwerbstätige: rund 300 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und knapp 200 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2018) sowie knapp 800 Unternehmensinhaber – hinzu kommen knapp 4.100 freiberufliche Künstler, die in der Künstlersozialkasse in der Kategorie Bildende Kunst erfasst sind (2020)

Der Umsatz der Unternehmen des Kunstmarktes unterliegt zum Teil erheblichen Schwankungen im Zeitverlauf. In den Jahren 2013 und 2014 war der Umsatz in Hessen deutlich zurückgegangen, worauf er bis 2016 nahezu konstant bei rund 120 Millionen Euro verblieb. Im Jahr 2017 stieg der Umsatz um knapp +12 % auf 137 Millionen Euro, um im Folgejahr 2018 wieder um -27 % auf 100 Millionen Euro zu sinken. Damit liegt der Umsatz im langfristigen Vergleich um rund -31 % niedriger als im Jahr 2010. Die Zahl der Unternehmen nahm im selben Zeitraum von knapp 1.100 auf 760 um rund -30 % ab, wofür insbesondere ein starker Rückgang im Jahr 2014 verantwortlich ist. Gegenüber dem Vorjahr ist ihre Zahl 2019 allerdings um +2,4 % gestiegen.

2019 nahm die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um +1 % gegenüber dem Vorjahr zu. Im Vergleich zu 2010 ist damit – unter teils erheblichen Schwankungen im Zeitverlauf – ein Zuwachs von +2,4 % zu verbuchen. Die Zahl der ausschließlich ge-

<sup>63</sup> Prognos AG (2020).

<sup>64</sup> Im Kunstmarkt sind selbstständige bildende Künstlerinnen und Künstler, der Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Antiquitäten und Bildern sowie Museumshops zusammengefasst.

ringfügig Beschäftigten ist in diesem Zeitraum um rund -26 % zurückgegangen. Trotzdem ist ihr Anteil an den abhängig Beschäftigten mit rund 36 % unter den elf Teilmärkten knapp nach Pressemarkt am zweithöchsten.

Im Jahr 2018 verzeichnete der **deutsche** Kunstmarkt einen Umsatz in Höhe von rund 2,18 Milliarden Euro und ist damit zu den beiden Vorjahren (mit jeweils stabil 2,25 Milliarden Euro) leicht rückläufig.<sup>65</sup>

65 Statista (2020).

## 18 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 (2018) und der Beschäftigtenstatistik (2019) präsentiert.

## 19 Literatur- und Quellenverzeichnis

Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (Hrsg.) (2020): Wirtschaftszahlen: Branchenumsatz und Branchenentwicklung, <https://www.boersenverein.de/markt-daten/marktforschung/wirtschaftszahlen/branchenumsatz-und-branchenentwicklung/> (Abruf: 04.09.2020).

Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (Hrsg.) (2020a): Hohe Umsatzverluste bei Kinos und Buchhandlungen, <https://www.boersenblatt.net/archiv/1823727.html> (Abruf: 11.09.2020).

Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (2020b): Was ist uns Literatur wert? Nina George im Gespräch, <https://www.kulturrat.de/corona-pandemie/lageeinschaetzungen-kulturbereiche/was-ist-uns-literatur-wert/> (Abruf: 11.09.2020).

Bundesagentur für Arbeit: Statistik der Bundesagentur für Arbeit, Beschäftigte nach Beschäftigungsart in der Kultur- und Kreativwirtschaft, Frankfurt, August 2020.

Bundesarchitektenkammer – BAK (Hrsg.) (2020a): 2. Kurzbefragung zu den Auswirkungen der Corona-Pandemie, <https://www.bak.de/presse/aktuelles/2-kurzbefragung-folgen-corona-pandemie-ausgewertet/> (Abruf: 11.09.2020).

Bundesverband Deutscher Zeitungsverleger (Hrsg.) (2019): Zur wirtschaftlichen Lage der deutschen Zeitungen 2020, <https://www.bdzv.de/nachrichten-und-service/branchennachrichten/artikel/detail/zur-wirtschaftlichen-lage-der-deutschen-zeitungen-2020/> (Abruf: 04.09.2020).

Bundesverband Musikindustrie e. V. (Hrsg.) (2020): BVMI-Halbjahresbilanz 2020: Musikindustrie im 1. Halbjahr 2020 gewachsen, <https://www.musikindustrie.de/presse/presseinformationen/bvmi-halbjahresbilanz> (Abruf: 04.09.2020).

Deutscher Designtag (Hrsg.) (2020): Die Krise für Design- und Kommunikationsagenturen hat gerade erst angefangen – Deutscher Designtag legt Ergebnisse seiner Agentur-Umfrage vor, <https://www.designtag.org/2020/08/die-krise-fuer-die-design-und-kommunikationsagenturen-hat-gerade-erst-angefangen/> (Abruf: 09.10.2020).

Deutscher Kulturrat (2020): Ein Teufelskreis. Umfangreiche Hilfen für die Filmwirtschaft: Der Neustart der Kinos ist dennoch nicht geglückt, <https://www.kulturrat.de/corona-pandemie/lageeinschaetzungen-kulturbereiche/ein-teufelskreis/2/> (Abruf: 11.09.2020).

Filmförderanstalt (Hrsg.) (2019): FFA-Kinobilanz 2018, [https://www.ffa.de/aid=1469.html?newsdetail=20190206-1578\\_kinobilanz-2018-starker-rueckgang-bei-umsatz-und-besucherinnen-stabiler-deutscher-marktanteil-erstmal-wieder-mehr-als-900-kinostandorte](https://www.ffa.de/aid=1469.html?newsdetail=20190206-1578_kinobilanz-2018-starker-rueckgang-bei-umsatz-und-besucherinnen-stabiler-deutscher-marktanteil-erstmal-wieder-mehr-als-900-kinostandorte) (Abruf: 04.09.2020).

Filmförderanstalt (Hrsg.) (2020): FFA-Kinobilanz 2019, [https://www.ffa.de/aid=1469.html?newsdetail=20200217-1613\\_ffa-kinobilanz-2019-deutliche-erholung-aber-noch-potential-fuer-den-deutschen-kinomarkt](https://www.ffa.de/aid=1469.html?newsdetail=20200217-1613_ffa-kinobilanz-2019-deutliche-erholung-aber-noch-potential-fuer-den-deutschen-kinomarkt) (Abruf: 04.09.2020).

game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020, <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf> (Abruf: 03.09.2020).

game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2020a): Games-Branche geht Herausforderungen der Corona-Krise an, <https://www.game.de/games-branche-geht-herausforderungen-der-corona-krise-an/> (Abruf: 11.09.2020).

game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2020b): Umsatz mit Spiele-Apps wächst im ersten Halbjahr um 23 Prozent, <https://www.game.de/umsatz-mit-spiele-apps-waechst-im-ersten-halbjahr-um-23-prozent/> (Abruf: 11.09.2020).

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) (Hrsg.) (2020): Auflagenzahlen des 2. Quartals 2020, <https://ivw.de/print/quartalsauflagen/pressemitteilungen/auflagenzahlen-des-2-quartals-2020#:~:text=07.2020%E2%80%93%20Die%20Corona-Pandemie%20hat%20f%C3%BCr%20die%20Gesamtauflagen,Corona-bedingten%20Beintr%C3%A4chtigungen%20des%20%C3%B6ffentlichen%20Lebens%20%E2%80%93%20die%20> (Abruf: 11.09.2020).

laPROF Hessen e.V. (Hrsg.) (2020): laPROF Umfrage über freie darstellende Künste in Hessen: Zwei Drittel der Verluste bleiben trotz Hilfsprogrammen, <https://www.laprof.de/laprof-umfrage-ueber-freie-darstellende-kuenste-in-hessen-zwei-drittel-der-verluste-bleiben-trotz-hilfsprogrammen/> (Abruf: 11.09.2020).

Prognos AG (2020): Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie - Ökonomische Auswirkungen anhand einer Szenarioanalyse, [https://kreativbund.de/wp-content/uploads/2020/04/200417\\_Kurzpapier\\_1.2\\_Betroffenheit\\_KKW1.pdf](https://kreativbund.de/wp-content/uploads/2020/04/200417_Kurzpapier_1.2_Betroffenheit_KKW1.pdf) (Abruf: 09.10.2020).

Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e.V. (Hrsg.) (2020): Filmproduktion 2020, <https://www.spio-fsk.de/?seiteid=24&tid=3> (Abruf: 04.09.2020).

Statista (2018): Verteilung der Unternehmen im Markt für darstellende Künste im Jahr 2018 nach Arbeitsbereichen, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/275047/umfrage/verteilung-des-marktes-fuer-darstellende-kuenste-nach-wirtschaftszweigen/#professional> (Abruf: 11.09.2020).

Statista (2019): Umsatzentwicklung der Unternehmen im Kunstmarkt in Deutschland von 2003 bis 2018, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/165759/umfrage/umsatzentwicklung-im-kunstmarkt-seit-2003/> (Abruf: 04.09.2020).

VDZ Verband Deutscher Zeitschriftenverleger e.V. (Hrsg.) (2020): VDZ-Jahrespressekonferenz 2020, [https://www.vdz.de/fileadmin/vdz/upload/news/VDZJPK20/VDZ\\_Jahrespressekonferenz\\_2020\\_Online.pdf](https://www.vdz.de/fileadmin/vdz/upload/news/VDZJPK20/VDZ_Jahrespressekonferenz_2020_Online.pdf) (Abruf: 11.09.2020).

Tagesschau.de (2020): Gaming-Branche: Vom Boom in die Krise?, <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/boerse/gaming-corona-101.html> (Abruf: 11.09.2020).

Verband Privater Rundfunk und Telemedien e. V. (VPRT) (Hrsg.) (2019): Umsätze audiovisueller Medien in Deutschland 2019 - Statistik 2018 - Prognose 2019 - Trends 2019-2023, [https://www.vau.net/system/files/documents/vaunet\\_umsaetze\\_audiovisueller\\_medien\\_2019-publikation\\_final.pdf](https://www.vau.net/system/files/documents/vaunet_umsaetze_audiovisueller_medien_2019-publikation_final.pdf) (Abruf: 04.09.2020).

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](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: 20.09.2019).

Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. (Hrsg.) (2020): Wirtschaft und Werbung 2018, <https://zaw.de/branchendaten/wirtschaft-und-werbung-2018/> (Abruf: 03.09.2020).

Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. (Hrsg.) (2020a): Anteile der Werbeträger am Gesamtnettoumsatz in Deutschland 2018 und 2019, <https://zaw.de/wp-content/uploads/2020/06/2020-ZAW-Marktanteile-2018-2019-scaled.jpg> (Abruf: 03.09.2020).

Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft ZAW e.V. (Hrsg.) (2020b): Spitzenresultat für den Gesamtwerbemarkt 2019 - Corona-Krise verändert viel in 2020, <https://zaw.de/spitzenergebnis-fuer-den-gesamtwerbemarkt-2019-corona-krise-veraendert-viel-in-2020/> (Abruf: 11.09.2020).

## 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

### VERFASSERINNEN UND VERFASSER

Dr. Alexander Werner  
Daniela Hartmann  
Susanne Stöck

### STAND

Oktober 2020

### BILDNACHWEISE

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

### 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.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird an einigen Stellen auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung von Funktions- bzw. personenbezogenen Bezeichnungen, wie zum Beispiel Teilnehmer/innen, verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für alle Geschlechteridentitäten. An Stellen, an denen nicht durchgängig gendergerechte Sprache verwendet wurde, gelten sämtliche Personenbezeichnungen gleichwohl für alle Geschlechter.

Nachdruck – auch auszugsweise – ist nur mit Quellenangabe gestattet. Belegexemplar erbeten.

### BESTELLUNG

Download unter [www.hessen-agentur.de/mediathek](http://www.hessen-agentur.de/mediathek)  
und [www.kreativwirtschaft-hessen.de](http://www.kreativwirtschaft-hessen.de)