



Kreativ-Report NRW

Ökonomische Bedeutung und Potenziale der
Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen

Inhalt

Vorwort	IV
Zusammenfassung	V
1. Einleitung	6
1.1. Aktualisierung des Kreativ-Reports NRW	6
1.2. Neuerungen im Kreativ-Report 2016	6
1.3. Bezugsgrößen und statistische Quellen	8
2. Die Kultur- und Kreativwirtschaft als Gesamtbranche in Nordrhein-Westfalen	9
2.1. Die Positionierung der Kultur- und Kreativwirtschaft innerhalb der Gesamtwirtschaft Nordrhein-Westfalens	9
3. Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen	14
3.1. Musikwirtschaft.....	19
3.2. Buchmarkt	21
3.3. Kunstmarkt	23
3.4. Filmwirtschaft	24
3.5. Rundfunkwirtschaft.....	26
3.6. Markt für darstellende Künste	27
3.7. Designwirtschaft.....	29
3.8. Architekturmarkt	31
3.9. Pressemarkt	32
3.10. Werbemarkt.....	34
3.11. Software-/Games-Industrie	35
4. Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft für den Wirtschaftsstandort Nordrhein- Westfalen	37
5. Anhang	39

Vorwort



Innovativ, dynamisch, mutig und vielfältig – das kennzeichnet die nordrhein-westfälische Kreativwirtschaft. Sie ist Jobmotor und sorgt für Wirtschaftsdynamik. Das belegt der vorliegende Kreativreport NRW erneut. Und, ganz besonders wichtig, die Kreativwirtschaft ist das Herzstück der bedeutendsten ökonomischen und sozialen Herausforderung unserer Zeit - der Digitalisierung unserer Welt.

Nordrhein-Westfalen will bei der Digitalisierung weiter eine Spitzenposition einnehmen und das wird uns gelingen, wenn wir unsere starke industrielle Basis mit den Ideen junger, kreativer Startups zusammenbringen. Dann entfaltet sich Innovationskraft und neue Arbeitsplätze entstehen. Als Pionier- und Querschnittsbranche leistet die Kreativwirtschaft dabei einen großen Anteil. Sie überschreitet Grenzen und reißt Denzäune ein.

Wir in Nordrhein-Westfalen wissen und unterstützen dies. Etwa mit unserem Leitmarktwettbewerb CreateMedia.NRW. Hier geben wir kreativen, innovativen Ideen und Projekten Raum. Dadurch kann die Kreativwirtschaft für frische Impulse an den Schnittstellen zu anderen Branchen sorgen - neue zukunftsweisende Produkte und Dienstleistungen entstehen. Das Kompetenzzentrum CREATIVE.NRW hat sich als zentrale Anlaufstelle für die Kreativbranche etabliert. Es vernetzt nicht nur auf vorbildliche Weise Kreative untereinander, sondern sucht den Brückenschlag mit Industrie und Mittelstand. Eine ganz wichtige Aufgabe, denn mehr denn je gilt: Nur wer Akteure verschiedener Branchen und Denkschulen zusammenbringt, kann echte Innovationen vorantreiben.

Der Kreativ-Report NRW 2016 zeigt, dass Nordrhein-Westfalen den richtigen Kurs gewählt hat. Die Landesregierung unterstützt die Kreativwirtschaft mit ihrem oftmals unkonventionellen Blick auf uns Menschen und die Dinge um uns herum. Zukunft bedeutet Veränderung und dem verschließt sich unser Land nicht. Im Gegenteil: Wir nutzen die Kräfte der Kreativwirtschaft, um Veränderungen positiv zu gestalten. Das macht einen zukunftsfähigen und starken Wirtschaftsstandort aus.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Garrelt Duin'. The signature is fluid and cursive, with a prominent vertical stroke at the beginning.

Garrelt Duin

Minister für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen

Zusammenfassung

Die nordrhein-westfälische Kultur- und Kreativwirtschaft ist mit ihren rund **340.000 Erwerbstätigen**¹ eine wichtige Beschäftigungsbranche in Nordrhein-Westfalen. Zu den beschäftigungsstärksten Teilmärkten der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft gehören die Software-/Games-Industrie (73.800), gefolgt vom Werbemarkt (59.000) und dem Pressemarkt (50.300).

Die rund **52.000 Selbstständigen und Unternehmen** erwirtschaften ein **Umsatzvolumen** von etwa **36 Milliarden Euro**. Etwa 4 Prozent (1,4 Milliarden Euro) des Umsatzes generiert die nordrhein-westfälische Kultur- und Kreativwirtschaft im Ausland. Die höchsten Umsatzvolumina auf ausländischen Märkten erwirtschaften der Buchmarkt (528 Millionen Euro) gefolgt von der Musikwirtschaft (210 Millionen Euro) und der Software-/Games-Industrie (199 Millionen Euro).

Seit 2010 hat die nordrhein-westfälische Kultur- und Kreativwirtschaft sowohl **an Beschäftigung** als auch an **Umsatz gewonnen**. So stiegen die Umsätze bis 2015 um etwa zwei Milliarden Euro (+6 Prozent) und die Zahl der Erwerbstätigen um rund 25.500 Personen (+10 Prozent) an. Die Zahl der **Erwerbstätigen** in Nordrhein-Westfalen wächst hierbei **dynamischer als im Bundestrend** (+5 Prozent). Auch im Vergleich zur nordrhein-westfälischen Gesamtwirtschaft (+7 Prozent) kann sich die Kultur- und Kreativwirtschaft positiv absetzen und lässt eine hohe Nachfrage nach kreativen Produkten und Dienstleistungen erkennen. Ein deutliches Plus an Erwerbstätigen verzeichneten in Nordrhein-Westfalen insbesondere die Software-/Games-Industrie (+31 Prozent), der Markt für darstellende Kunst (+28 Prozent), die Designwirtschaft (+23 Prozent) und der Werbemarkt (+19 Prozent). Zu den **Umsatztreibern** zählen ebenfalls die Software-/Games-Industrie (+33 Prozent), der Markt für darstellende Kunst (+31 Prozent) und der Architekturmarkt (+18 Prozent).

Innerhalb der Erwerbstätigen entwickelte sich die Gruppe der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten mit einem Wachstum von etwa 12 Prozent am dynamischsten. Zugleich stellt diese Gruppe mit 165.000 Beschäftigten den Großteil der Erwerbstätigen. **Mehr als die Hälfte der Erwerbstätigen** befindet sich folglich in **stabilen Beschäftigungsverhältnissen**.

Mit **rund 80.000 Akademikern** (27 Prozent) in der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens ist ein wichtiger Grundstein gelegt, um auf die zunehmende Digitalisierung und die daraus entstehenden Qualifikationsanforderungen an Mitarbeiter zu reagieren. Die Branche ermöglicht aufgrund ihrer flexiblen Arbeitsformen und mobilen Arbeitsplätze eine hohe Vereinbarkeit von Familie und Beruf. In der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft sind ca. **148.000 Frauen** (51 Prozent) beschäftigt und damit deutlich mehr als in der nordrhein-westfälischen Gesamtwirtschaft (45 Prozent).

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist mit einer **Wertschöpfung von 18,8 Milliarden Euro** konkurrenzfähig zu leistungsstarken Industrien wie dem Maschinenbau (20,1 Milliarden Euro) oder der Metallindustrie (20,3 Milliarden Euro). Für viele Industrien und Dienstleistungsbranchen in Nordrhein-Westfalen kann die Kultur- und Kreativwirtschaft eine wichtige impulsgebende Funktion übernehmen. Die Nachfrage nach kreativen Produkten und Leistungen führt indirekt zu Beschäftigungs- und Wertschöpfungsimpulsen in anderen Wirtschaftsbranchen. Darüber hinaus können die Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft mit ihren neuartigen Formaten und ihrer Erfahrung mit digitalen Geschäftsprozessen und -modellen Innovationsprozesse in anderen Branchen unterstützen. Die fortschreitende Digitalisierung kann zusätzlich Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft am Standort Nordrhein-Westfalen ausschöpfen und so ihre gute Positionierung weiter stärken.

¹ Erwerbstätige inklusive der Anzahl an Mini-Selbstständigen. Exklusive der Mini-Selbstständigen liegt die Zahl der Erwerbstätigen bei rund 292.000 (2015).

1. Einleitung

1.1. Aktualisierung des Kreativ-Reports NRW

In Nordrhein-Westfalen spielt die Kultur- und Kreativwirtschaft eine entscheidende wirtschaftliche Rolle. Der im Jahr 2015 erwirtschaftete Umsatz der Branche lag bei 36 Milliarden Euro, die Wertschöpfung bei 18,8 Milliarden Euro. Damit trug die Kultur- und Kreativwirtschaft mit 3,2 Prozent zur gesamten Wirtschaftsleistung Nordrhein-Westfalens bei und erzielte ein leicht höheres Ergebnis als im Bundesdurchschnitt (3,0 Prozent). Dies ist ein Beleg für die gute Marktposition der Branche in Nordrhein-Westfalen.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft verfügt über ein starkes Wertschöpfungs- und Innovationspotenzial. Sie fungiert als wichtiger Katalysator für Innovationen und wissensbasiertes Wachstum in vielen anderen Wirtschaftsfeldern. Die Branche nimmt damit eine Schlüsselrolle in der volks- und regionalwirtschaftlichen Wertschöpfung ein. Sie trägt wesentlich zum Wirtschaftswachstum, zur Beschäftigung und zum Wissenstransfer in Nordrhein-Westfalen und Deutschland bei.²

Der Kreativ-Report NRW gibt Auskunft über die aktuelle Entwicklung und Positionierung der Kultur- und Kreativwirtschaft und analysiert ihre Teilmärkte anhand umfangreicher statistischer Kennzahlen. Die vorliegende Aktualisierung des Kreativ-Reports NRW 2012³ stellt den Status quo und die Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Zeitraum von 2010 bis 2015 anhand verschiedenster Schlüsselkennzahlen dar. Auf dieser Grundlage werden die gesamtwirtschaftliche Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt und ihrer Teilmärkte im Einzelnen beschrieben sowie aktuelle Herausforderungen und Potenziale identifiziert.

1.2. Neuerungen im Kreativ-Report 2016

Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft basiert auf dem durch die Wirtschaftsministerkonferenz der Länder beschlossenen Abgrenzungsmodell, das in einem entsprechenden Leitfaden erläutert ist⁴. Dieser Leitfaden bildet die statistische Datenbasis und dient der Ermittlung und Analyse der kreativwirtschaftlichen Daten für Nordrhein-Westfalen. Er ermöglicht neben einer Fortschreibung der Daten auch eine länderübergreifende Vergleichbarkeit. Laut Leitfaden definiert sich die Kultur- und Kreativwirtschaft über zwölf Teilmärkte. Dabei ist zu beachten, dass der Teilmarkt „Sonstige“ angrenzende kultur- und kreativschaffende Tätigkeiten, die den anderen elf Teilmärkten (Abbildung 1) nicht direkt zuzuordnen sind, umfasst. Die Aktivitäten des Teilmarkts „Sonstige“ werden statistisch miterfasst und fließen in die Gesamtbetrachtung der Kultur- und Kreativwirtschaft ein, zählen jedoch nicht zu den originären kulturwirtschaftlichen Aktivitäten. Folglich wird i. d. R. von elf Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft gesprochen.

² Prognos (2012) im Auftrag des BMWi: Die Kultur- und Kreativwirtschaft in der gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfungskette - Wirkungsketten, Innovationskraft, Potenziale.

³ Prognos (2012) im Auftrag des Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen: Kreativ-Report Nordrhein-Westfalen. Ökonomische Bedeutung und Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen.

⁴ Beschluss der Wirtschaftsministerkonferenz der Bundesländer zur einheitlichen statistischen Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft am 14./15. Dezember 2009 in Lübeck.

Abbildung 1: Die elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft



Quelle: Prognos, 2016

Eingeschränkte Vergleichbarkeit mit dem Kreativ-Report NRW 2012

Jüngste Revisionen⁵ statistischer Daten der Beschäftigungsstatistik und der volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung der Länder (z. B. Bruttowertschöpfung, Bruttoinlandsprodukt) sowie die Aktualisierung des Leitfadens⁶ zur statistischen Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft bewirkten eine Niveauänderung der statistischen Datenbasis seit dem Kreativ-Report NRW 2012. Die nachträgliche Korrektur der Daten führte zu nach unten berichtigten Kennzahlen der Branche.

In der Folge können die im aktuellen Kreativ-Report dargestellten Daten (z. B. sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) nicht direkt mit denen aus dem Kreativ-Report 2012 verglichen werden. Um an die Erkenntnisse des Reports 2012 anzuknüpfen und Entwicklungszahlen methodisch korrekt darzustellen, wird in der Aktualisierung 2016 die Datenbasis für den 2012 betrachteten Zeitraum von 2010 bis 2011 auf der Grundlage der revidierten Daten dargestellt und bis zum Jahr 2015 fortgeschrieben.

Die Daten für das Jahr 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen. Die Schätzungen berücksichtigen die jeweiligen Entwicklungsraten der Vorjahre. Die tatsächlichen Werte der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und der geringfügig Beschäftigten stammen aus der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit.

⁵ Revision der Beschäftigungsstatistik 2014 (Statistik der Bundesagentur für Arbeit), Revision 2014 zur Bruttowertschöpfung (BWS) nach Wirtschaftsbereichen sowie zur Höhe des regionalen Bruttoinlandsprodukts (BIP) der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung (VGR) für die Berichtsjahre 2000 bis 2014.

⁶ Büro für Kulturwirtschaftsforschung im Auftrag des Arbeitskreis Kultur- und Kreativwirtschaft in der Wirtschaftsministerkonferenz (20.07.2016): Überarbeitung des Leitfadens zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft (Fassung 2016). Köln. (siehe Anhang)

1.3. Bezugsgrößen und statistische Quellen

Nachstehend werden die im vorliegenden Kreativ-Report verwendeten Indikatoren und dazugehörigen statistischen Datenquellen erläutert.

Umsatz: Als Datenquelle für die Ermittlung des Umsatzvolumens dient die Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen) der statistischen Ämter der Länder und des statistischen Bundesamts. Hierbei werden Umsätze von Selbstständigen und Unternehmen ausgewiesen, die einen durchschnittlichen Jahresumsatz von mindestens 17.500 Euro generieren. Der Begriff des Umsatzes bezieht sich auf denjenigen Teil des Umsatzes, der die steuerbaren Lieferungen und Leistungen⁷ eines Unternehmens enthält, die ein Unternehmer im Inland gegen Entgelt im Rahmen seiner Tätigkeiten ausführt.

Selbstständige und Unternehmen: Dieser Indikator umfasst sowohl Selbstständige und Freiberufler als auch die Anzahl an Unternehmen am jeweiligen Unternehmenshauptsitz, die eine gewerbliche oder berufliche Tätigkeit selbstständig ausüben und jährliche Umsätze von mindestens 17.500 Euro erzielen. Entsprechend werden sowohl Ein-Personen-Unternehmen als auch klein- und mittelständische Unternehmen sowie Großunternehmen erfasst. Die Angaben zu den Selbstständigen und Unternehmen stammen aus der Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen) der statistischen Ämter der Länder und des statistischen Bundesamts.

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB): Diese Bezugsgröße beschreibt die Anzahl derjenigen Personen, die einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit nachgehen. Nicht zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zählen Beamte, Selbstständige, mithelfende Familienangehörige, Berufs- und Zeitsoldaten, sowie Wehr- und Zivildienstleistende. Die Datenbasis bildet die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit zum Stichtag 30. Juni der jeweils betrachteten Jahre.

Geringfügig Beschäftigte (GB): Geringfügig Beschäftigte sind Personen in Arbeitsverhältnissen mit einem niedrigen Lohn (geringfügig entlohnte Beschäftigte) oder mit einer kurzen Dauer (kurzfristig Beschäftigte) auf Basis der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit zum Stichtag 30. Juni der jeweils betrachteten Jahre.

Mini-Selbstständige: Zu den Mini-Selbstständigen zählen Freiberufler und Selbstständige mit einem Jahresumsatz von weniger als 17.500 Euro sowie Jahresmelder (Unternehmer mit lediglich jährlicher Umsatzsteuererklärung). Diese werden im Rahmen der Umsatzsteuerstatistik (Veranlagung) der statistischen Ämter der Länder und des statistischen Bundesamts ausgewiesen. Aktuell liegen die Angaben der Mini-Selbstständigen aus der Umsatzsteuerstatistik bis zum Jahr 2011 vor.

Erwerbstätige: Erwerbstätige umfassen steuerpflichtige Unternehmer/-innen mit einem durchschnittlichen Jahresumsatz von mindestens 17.500 Euro, sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und geringfügig Beschäftigte. Sofern die geringfügig Beschäftigten nicht in die Berechnung der Erwerbstätigen einbezogen wurden, ist dies im vorliegenden Kreativ-Report gesondert gekennzeichnet.

⁷ Lieferungen und Leistungen, auf die Umsatzsteuer erhoben werden muss.

2. Die Kultur- und Kreativwirtschaft als Gesamtbranche in Nordrhein-Westfalen

Zur Bewertung der gesamtwirtschaftlichen Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen wird nachstehend die Situation der Branche sowie ihre Entwicklung dargestellt. Um die Rolle der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen einzuordnen, erfolgt ein Vergleich mit ausgewählten Branchen in Nordrhein-Westfalen. Die sekundärstatistische Analyse erfolgt auf Basis von Daten des Statistischen Bundesamtes, der Bundesagentur für Arbeit, der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung der Länder sowie der Künstler- und Sozialkasse.

2.1. Die Positionierung der Kultur- und Kreativwirtschaft innerhalb der Gesamtwirtschaft Nordrhein-Westfalens

Rund 52.000 Selbstständige und Unternehmen erwirtschaften ein Umsatzvolumen von 36 Milliarden Euro

Im Jahr 2015 erwirtschafteten rund 52.000 Selbstständige und Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen einen **Umsatz von 36 Milliarden Euro** (Tabelle 1). Etwa 4 Prozent (1,4 Milliarden Euro) des Umsatzes erzielte die nordrhein-westfälische Kultur- und Kreativwirtschaft im Ausland. Insgesamt erwirtschaftete die Kultur- und Kreativwirtschaft eine Bruttowertschöpfung von 18,8 Milliarden Euro und erreichte mit einem Anteil von 3,2 Prozent gemessen an der Bruttowertschöpfung der Gesamtwirtschaft ein leicht höheres Niveau als auf Bundesebene (3,0 Prozent).

Bezogen auf den Umsatz je Unternehmen liegt Nordrhein-Westfalen mit etwa **697.500 Euro je Unternehmen** deutlich über dem Bundeswert von 603.100 Euro. Dies unterstreicht die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Ebenfalls deutlich besser positioniert ist die Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen in Bezug auf den Umsatz je Erwerbstätigen. So setzte 2015 jeder Erwerbstätige in der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft durchschnittlich 123.500 Euro um. Auf Bundesebene liegt der Umsatz mit ca. 108.300 Euro spürbar unterhalb des Landeswertes von Nordrhein-Westfalen.

Mit Blick auf die Umsatzentwicklung von 2010⁸ bis 2015 kann für die Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen ein positiver Trend festgestellt werden. Die Umsätze der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen stiegen um durchschnittlich 1,2 Prozent pro Jahr. Trotz dieser positiven Entwicklung konnte das Umsatzwachstum jedoch nicht an die Dynamik auf Bundesebene mit 1,9 Prozent anschließen. Dies resultiert daraus, dass rund zwei Fünftel der Teilmärkte der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft eine geringere Wachstumsrate als in Deutschland aufwiesen.

Die Leistungsstärke der Branche zeigt sich auch in der **Bruttowertschöpfung**. Rund 3 Prozent der gesamten Wertschöpfung in Nordrhein-Westfalen werden von der Kultur- und Kreativwirtschaft erbracht. Ein Erwerbstätiger erwirtschaftet in der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft eine durchschnittliche Wertschöpfung von 65.000 Euro pro Jahr, ein Erwerbstätiger auf Bundesebene rund 58.000 Euro im Jahr. Eine Stärke des Landes ist dabei der große regionale Absatzmarkt aufgrund der urbanen Ballungsräume. Eine weitere Voraussetzung für die erfolgreiche Positionierung

⁸ Die Revision statistischer Daten sowie die Orientierung am überarbeiteten Leitfadens zur Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft führen zu einer Abweichung der Kennwerte zwischen dem aktuellen Kreativ-Report und dem Vorgängerreport (Kapitel 1.2).

der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen liegt in der ansässigen Industrie. Die Industrie- und Dienstleistungsbranchen (z. B. Handel, Gesundheitswesen, Bildung) zählen als wichtige Nachfrager nach kreativen Produkten und Dienstleistungen.

Im Vergleich zu 2010 ist die Bruttowertschöpfung der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft um rund eine Milliarde Euro bzw. um durchschnittlich 1,3 Prozent angestiegen. Die Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland erreicht mit einem Zuwachs von 2,2 Prozent ein deutlich höheres Wachstumsniveau.

Tabelle 1: Entwicklung ausgewählter ökonomischer Eckwerte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen

	2010	2011	2012	2013	2014	2015	Wachstumsrate [% p.a.]
Erwerbstätige	266.192	271.563	277.361	280.524	283.714	291.600*	1,8 %
Selbstständige und Unternehmen	49.937	50.906	50.853	50.874	50.872	51.600*	0,7 %
Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	147.145	151.268	157.684	157.609	161.224	164.877	2,3 %
Geringfügig Beschäftigte	69.111	69.390	68.825	72.041	71.618	75.154	1,7 %
Mini-Selbstständige	49.332	47.832	k. A.	k. A.	k. A.	k. A.	k. A.
Umsatz (Milliarden Euro)	34,0	35,1	34,6	34,2	35,4	36,0*	1,2 %
Umsatz je Unternehmen (Euro)	680.588	689.764	679.475	673.044	695.704	697.700*	0,5 %
Umsatz je Erwerbstätigen (Euro)	127.677	129.300	124.578	122.059	124.745	123.500*	-0,7 %
Bruttowertschöpfung (Milliarden Euro)	17,7	18,3	18,0	17,8	18,5	18,8*	1,3 %
Bruttowertschöpfung je Erwerbstätigen (Euro)	66.288	67.189	64.825	63.592	65.092	64.600*	-0,5%
Exportquote	4,1%	3,9%	3,9%	3,7%	3,9%	3,9%	-1,0%
Gewerbesteueraufkommen (Euro je Erwerbstätigen)	1.018	1.079	1.084	1.077	1.051	1.100*	2,2%

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

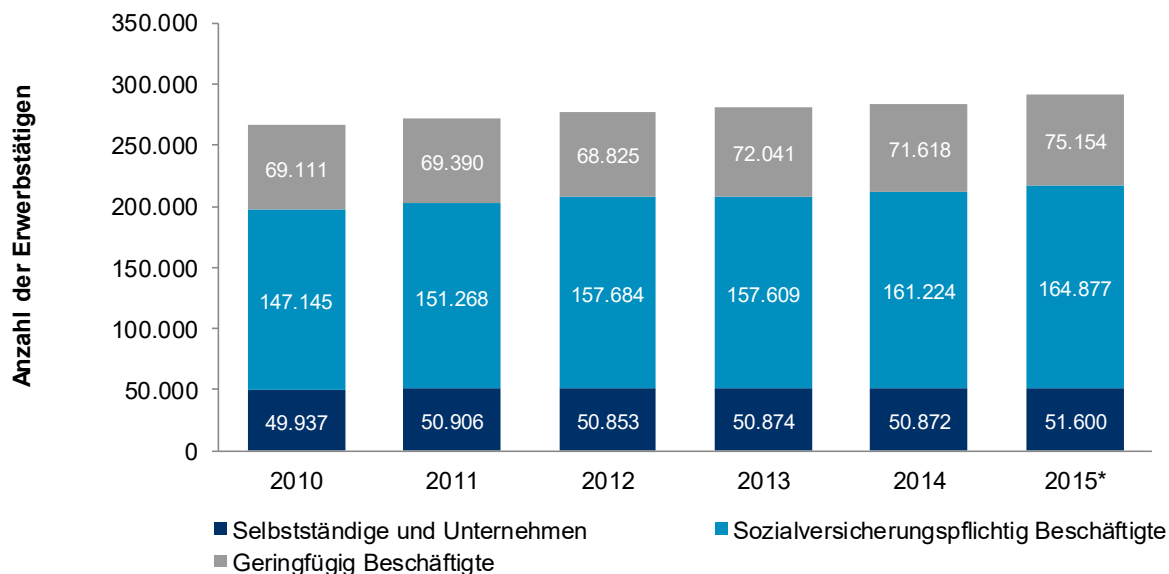
Die Zahl der Erwerbstätigen wächst deutlich dynamischer als im Bundestrend

Die Stärke der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen bestätigt sich bei der Betrachtung der Erwerbstätigen. In 2015 beschäftigte die Branche knapp 300.000 Erwerbstätige⁹ in Nordrhein-Westfalen. Rund jeder fünfte Erwerbstätige der Kultur- und Kreativwirtschaft Deutschlands ist in Nordrhein-Westfalen beschäftigt. Nordrhein-Westfalen leistet damit einen wesentlichen Beitrag für die Gesamtentwicklung der Branche auf Bundesebene. Berücksichtigt man in der Erwerbstätigenzahl zusätzlich die Mini-Selbstständigen, erhöht sich die Zahl nochmals um rund 50.000 auf **rund 342.000 Erwerbstätige**. Zu den Mini-Selbstständigen gehören Selbstständige und Unternehmen mit einem durchschnittlichen Jahresumsatz unterhalb von 17.500 Euro.

⁹ Die Revision statistischer Daten sowie die Orientierung am überarbeiteten Leitfadens zur Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft führen zu einer Abweichung der Kennwerte zwischen dem aktuellen Kreativ-Report und dem Vorgängerreport (Kapitel 1.2).

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein bedeutender Wachstumsmarkt in Nordrhein-Westfalen. Seit 2010 ist die Zahl der Erwerbstätigen in Nordrhein-Westfalen um durchschnittlich rund 2 Prozent pro Jahr gestiegen (Abbildung 2). Auf Bundesebene beläuft sich die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate auf etwa 1 Prozent. Damit stieg die Zahl der Erwerbstätigen in der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft doppelt so stark wie in Deutschland. Aus der Wachstumsdynamik der Branche lässt sich eine hohe Nachfrage nach kreativen Produkten und Dienstleistungen aus Nordrhein-Westfalen ableiten.

Abbildung 2: Entwicklung der Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

Zunahme an sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft

Der Großteil der Erwerbstätigen arbeitet in **sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnissen**. Im Jahr 2015 zählte die nordrhein-westfälische Kultur- und Kreativwirtschaft nahezu **165.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte**. Sie stellten rund 57 Prozent der Erwerbstätigen. Damit lag ihr Anteil an den Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft nahezu auf Bundesniveau (60 %). Mehr als die Hälfte der Erwerbstätigen befindet sich folglich in stabilen Beschäftigungsverhältnissen. Dies erhöht die Arbeitsplatzsicherheit in der Branche. Innerhalb der Erwerbstätigen entwickelte sich die Gruppe der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten am dynamischsten und beeinflusste die Entwicklung der Gesamterwerbstätigenzahl in der Kultur- und Kreativwirtschaft besonders positiv. Im Betrachtungszeitraum von 2010 bis 2015 stieg die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um etwa 17.700 auf ca. 164.900 Beschäftigte an. Dies entspricht einem Zuwachs von 12 Prozent und einem durchschnittlichen jährlichen Wachstum von 2,3 Prozent.

Die zweitgrößte Gruppe innerhalb der Erwerbstätigen wird durch die geringfügig Beschäftigten gestellt. Für das Jahr 2015 weist die Statistik der Bundesagentur für Arbeit etwa **75.000 geringfügig Beschäftigte** in der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens aus. Durchschnittlich ist die Zahl der geringfügig Beschäftigten seit 2010 um jährlich 1,7 Prozent bzw. um 6.000 Beschäftigte gewachsen. Die Entwicklung im Zeitraum 2014 bis Ende 2015 weist darauf hin, dass die Zahl der

geringfügig Beschäftigten zugunsten der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten gesunken ist. Dies lässt sich zum Teil auf die Einführung des Mindestlohns seit dem 01.01.2015 zurückführen. Dieser hat dazu beigetragen, dass ehemals geringfügig Beschäftigte nunmehr der Gruppe der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zugeordnet sind.

An den positiven Entwicklungstrend schließt sich auch die Entwicklung der **Selbstständigen und Unternehmen** in der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft an. Im Zeitraum von 2010 bis 2015 stieg ihre Zahl um rund 1.700 auf **51.600** bzw. um 3 Prozent. Das durchschnittliche Jahreswachstum liegt mit 0,7 Prozent auf einem ähnlichen Niveau wie in Deutschland mit einer Wachstumsrate von 0,9 Prozent. Anteilig stellen die Selbstständigen und Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, ähnlich wie in Deutschland, 7,6 Prozent an der gesamten nordrhein-westfälischen Wirtschaft.

Rund 80.000 Akademiker sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens tätig

Die fortschreitende Digitalisierung durchdringt zunehmend alle Bereiche der Wirtschaft. Damit gehen Umwälzungen in den Arbeitsformen und -strukturen sowie in den Qualifikationsanforderungen an die Mitarbeiter einher. Die vermehrte Verknüpfung von Online- und Offline-Geschäftsmodellen, die Einbindung digitaler Anwendungen und veränderte Vertriebswege verstärken auch in der Kultur- und Kreativwirtschaft die Nachfrage nach qualifiziertem Personal. Die Verfügbarkeit von Fachkräften ist Voraussetzung für Innovation und Wettbewerbsfähigkeit von Unternehmen und Regionen.

2015 arbeiteten in der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft rund 80.000 Akademiker. Sie machten einen Anteil von ca. **27 Prozent an den Erwerbstätigen in der Branche aus**. Mit dem hohen Anteil an Akademikern sowie weiteren hochqualifizierten Akteuren der Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein wichtiger Grundstein gelegt, um den sich ändernden Qualifikationsbedarfen – zum Beispiel Kenntnisse im Multi-Channel Marketing oder crossmediale Kommunikationskompetenzen – zu begegnen. Darüber hinaus kann die Kultur- und Kreativwirtschaft einen wichtigen Beitrag leisten, um Ideen in marktfähige Produkte zu transferieren und so die Brücke zwischen Wissenschaft und Anwendung in der Wirtschaft schlagen.

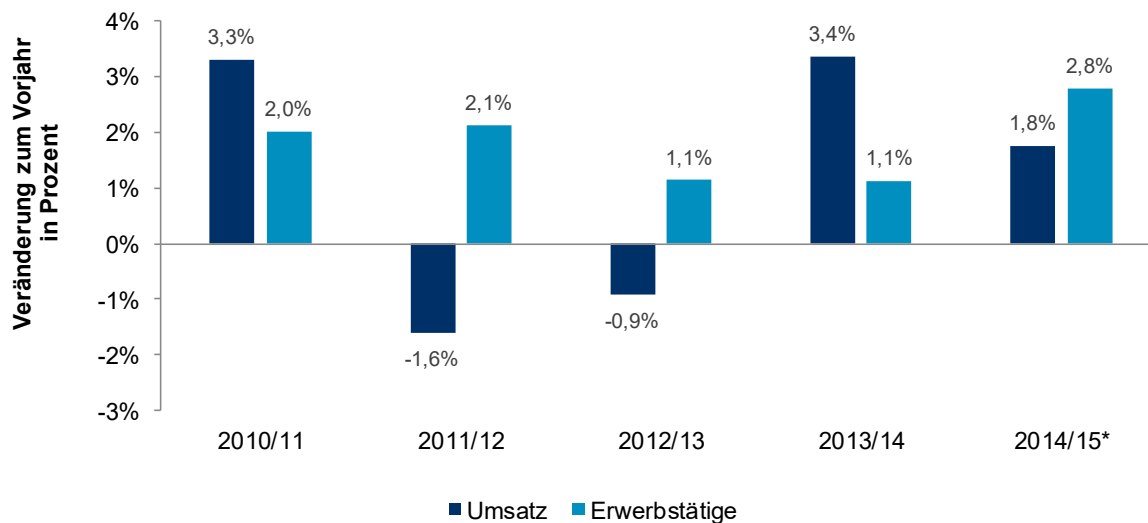
Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist wichtige Beschäftigungsbranche für Frauen

Das Verhältnis von Männern und Frauen in der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft ist ausgewogen. So sind ca. **148.000 Frauen** in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen beschäftigt, was einem Anteil von 51 Prozent entspricht. Dieser Anteil liegt oberhalb der durchschnittlichen Quote der Gesamtwirtschaft in Nordrhein-Westfalen von 45 Prozent. In der Kultur- und Kreativwirtschaft sind zeit- und ortsunabhängige Arbeit aufgrund eines höheren Anteils an IT-basierten Tools und Anwendungen häufiger anzutreffen. Diese flexiblen Arbeitsformen und mobilen Arbeitsplätze ermöglichen eine höhere Vereinbarkeit von Familie und Beruf.

Umsatz- und Beschäftigungswachstum kennzeichnen die Kultur- und Kreativwirtschaft

Um die Entwicklungen im zeitlichen Verlauf nachzuvollziehen, sind in Abbildung 3 die jährlichen Veränderungsraten für die Umsätze und die Zahl der Erwerbstätigen in der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft dargestellt. Analog zur Entwicklung in Deutschland variiert die Umsatz- und Erwerbstätigenentwicklung auch in Nordrhein-Westfalen im Zeitverlauf, entwickelt sich aber insgesamt positiv. Seit 2010 sind die Umsätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen um etwa zwei Milliarden Euro und die Zahl der Erwerbstätigen um rund 25.500 gestiegen.

Abbildung 3: Entwicklung des Umsatzes und der Zahl der Erwerbstätigen der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens 2010 bis 2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

Die geringfügigen Schwankungen im Zeitverlauf lassen sich auf einzelne Teilmarktentwicklungen zurückführen, die die Branche unterschiedlich beeinflussten. Auf diese wird im Kapitel 3 näher eingegangen. Gleichzeitig deutet sich anhand der Entwicklungszahlen das Wechselspiel zwischen Umsatz und Erwerbstätigkeit an. Eine gesteigerte Nachfrage nach kreativen Produkten und Dienstleistungen, die sich in wachsenden Umsatzzahlen widerspiegelt, befördert zeitversetzt den Aufbau von Beschäftigung und das Hinzukommen neuer Akteure am Markt aufgrund einer günstigen Auftragslage.

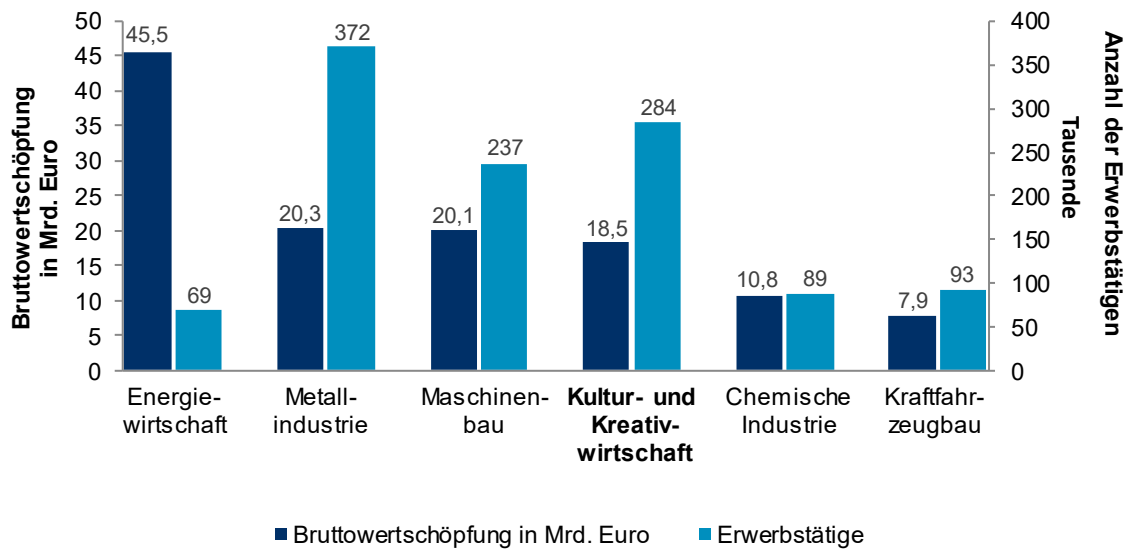
Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich mit anderen Branchen im Land

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist mit rund 284.000 Erwerbstätigen (2014)¹⁰ ebenso wie die Vergleichsbranchen ein wichtiger Arbeitgeber in Nordrhein-Westfalen (Abbildung 4).

Die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit der Kultur- und Kreativwirtschaft für die nordrhein-westfälische Gesamtwirtschaft wird bei der Betrachtung der Bruttowertschöpfung deutlich. Mit einer **Bruttowertschöpfung von 18,8 Milliarden Euro** im Jahr 2015 und 18,5 Milliarden Euro in 2014 betrug der Anteil der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen 3,2 Prozent an der gesamten Wertschöpfung des Landes. Damit erzielte die Kultur- und Kreativwirtschaft ein vergleichbares Niveau wie der Maschinenbau mit einer Bruttowertschöpfung von 20,1 Milliarden Euro bzw. einem Anteil von 3,5 Prozent oder die Metallindustrie mit 20,3 Milliarden Euro bzw. 3,6 Prozent. Die Energiewirtschaft setzte sich mit einer Bruttowertschöpfung von 45,5 Milliarden Euro bzw. einem Anteil von 8,0 Prozent an der gesamten Wertschöpfung des Landes deutlich von den Vergleichsbranchen ab. Die Kultur- und Kreativwirtschaft bewegt sich damit auf einem ähnlichen Niveau wie starke Industriebranchen des Landes Nordrhein-Westfalen.

¹⁰ Die im Bericht aufgeführten Erwerbstätigenzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft für das Jahr 2015 basieren auf Schätzungen. Es wurde nur eine Schätzung der Erwerbstätigenzahlen für die Kultur- und Kreativwirtschaft vorgenommen, jedoch nicht für andere Wirtschaftsbranchen. Um die Kultur- und Kreativwirtschaft in diesem Abschnitt mit anderen Branchen vergleichen zu können, wird an dieser Stelle auch für die Kultur- und Kreativwirtschaft die Zahl der Erwerbstätigen im Jahr 2014 verwendet.

Abbildung 4: Bruttowertschöpfung und Erwerbstätige ausgewählter Wirtschaftsbranchen Nordrhein-Westfalens (2014)



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

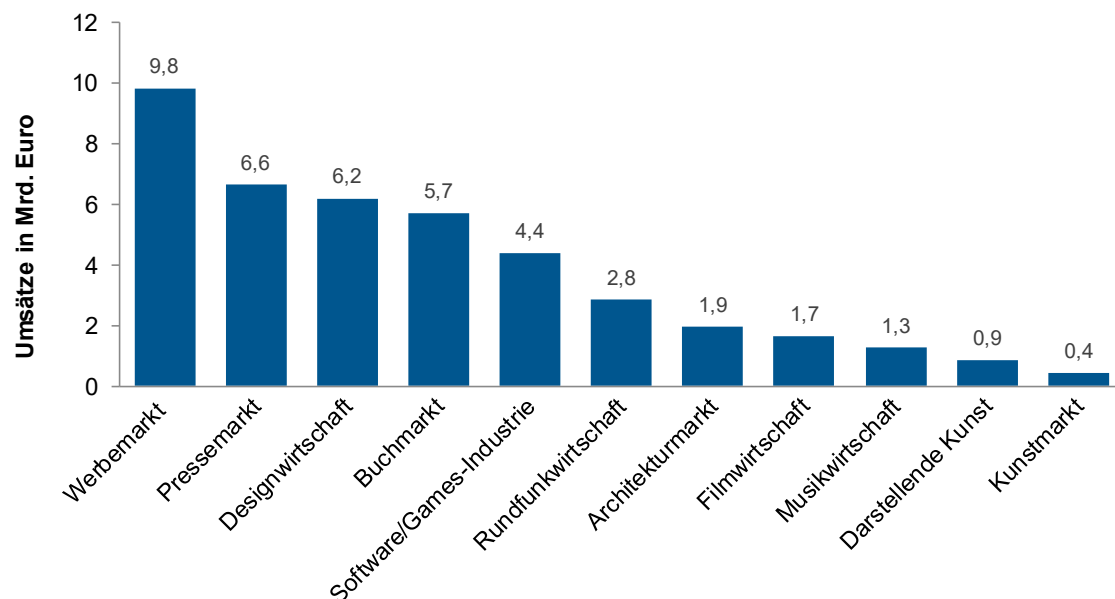
3. Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen

Die elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft unterscheiden sich teilweise deutlich in ihren Anwendermärkten, Kundengruppen und angewandten Technologien. Diese unterschiedlichen Strukturen führen zu differenzierten Herausforderungen, denen einzelne Märkte gegenüberstehen. Die nachfolgenden Erläuterungen und Abbildungen dienen der Beurteilung der Positionierung und Entwicklung einzelner Teilmärkte innerhalb der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft.

Werbung, Presse, Design und Buch zählen zu den umsatzstärksten Märkten der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft

Wie bereits im Betrachtungszeitraum des Kreativ-Reportes von 2012 konnten die Teilmärkte Werbung, Presse, Design und Buch ihre führende Rolle aufrechterhalten und zählen weiterhin zu den umsatzstärksten Märkten der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit etwa 28,4 Milliarden Euro werden rund zwei Drittel (68 Prozent) der Umsätze der landeseigenen Kultur- und Kreativwirtschaft in diesen vier Märkten erwirtschaftet, wobei etwa jeder zehnte Euro im Werbemarkt umgesetzt wird (Abbildung 5). Als weiterer umsatzstarker Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen folgt die Software-/ Games-Industrie mit einem Umsatz von etwa 4,4 Milliarden Euro. Hingegen bilden der Kunstmarkt und der Markt für darstellende Kunst mit Umsatzanteilen von 1 Prozent bzw. 2 Prozent die kleinsten Teilmärkte in Nordrhein-Westfalen.

Abbildung 5: Verteilung der Umsätze nach Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2015)



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Umsatzsteuerstatistik von IT.NRW.

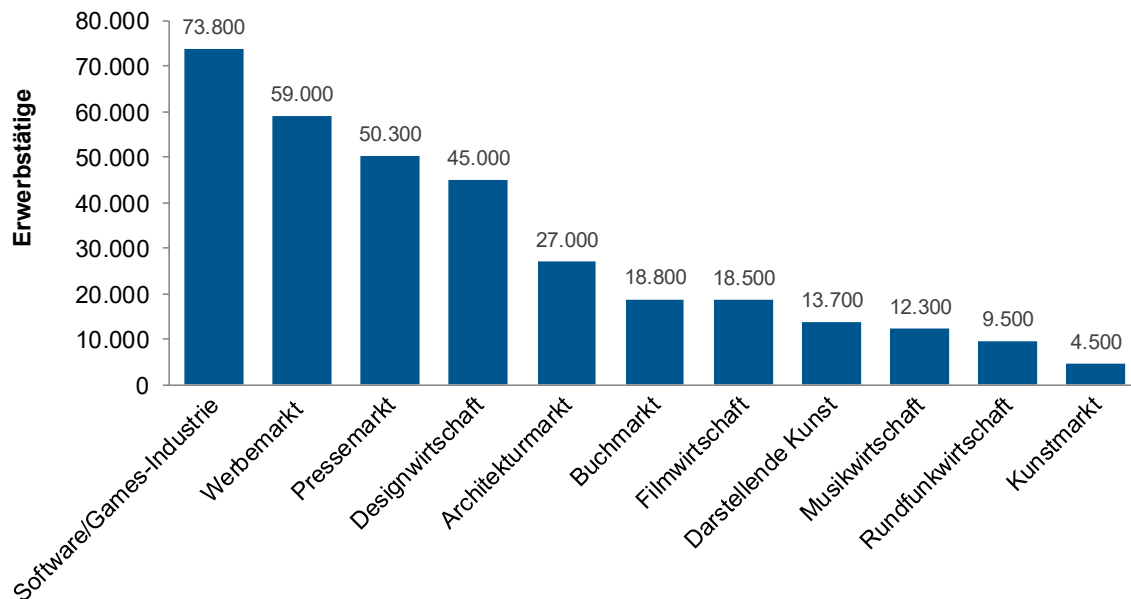
Vergleicht man die Umsatzanteile der Teilmärkte an der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen mit denen des Bundes, werden regionale Kompetenzen des Landes sichtbar. Nordrhein-Westfalen generiert höhere Umsatzanteile in den Märkten Werbung, Buch und Design. Werden auf Bundesebene etwa ein Drittel der Umsätze in diesen drei Teilmärkten erwirtschaftet, setzt die nordrhein-westfälische Kultur- und Kreativwirtschaft jeden zweiten Euro in diesen Teilmärkten um. Zudem zeigt der Vergleich, dass die Software-/Games-Industrie im Vergleich zum Bundesniveau einen geringeren Beitrag zum gesamten Umsatzvolumen der Kultur- und Kreativwirtschaft leistet. Liegt der Anteil von Software/Games in Nordrhein-Westfalen bei etwa 10 Prozent, so beträgt dieser auf Bundesebene ungefähr das Doppelte. Der geringere Umsatzanteil ist vermutlich darauf zurückzuführen, dass die Umsätze immer am Hauptsitz des Unternehmens gezahlt werden. Verfügt also ein Unternehmen über mehrere Standorte, werden die Umsätze aller Standorte am Hauptsitz des Unternehmens ausgewiesen. Kennzeichnend für Deutschland ist, dass die größten deutschen Software-Unternehmen vor allem in Süddeutschland ihre Hauptsitze haben.

Die Software-/Games-Industrie ist wichtigster Beschäftigungsmarkt in Nordrhein-Westfalen

Die Aufschlüsselung der Erwerbstätigen nach Teilmärkten zeigt die Beschäftigungsschwerpunkte der Kultur- und Kreativwirtschaft auf (Abbildung 6). So ist die Software-/Games-Industrie mit rund 73.800 Erwerbstätigen der beschäftigungsstärkste Teilmarkt in Nordrhein-Westfalen. Etwa jeder fünfte Kreativschaffende des Landes ist im Bereich Software/Games tätig. Lag in 2010 noch der Pressemarkt an der Spitze, so hat der Markt für Software/Games nun die Top-Position in Nordrhein-Westfalen eingenommen und unterstreicht das dynamische Wachstum dieses Teilmarktes. Dieser deutliche Beschäftigungszuwachs im Markt Software/Games geht insbesondere auf die digitalen Umwälzungen zurück. Die Software-/ Games-Industrie gilt aufgrund ihrer Schnittstellenfunktion und ihrer umfangreichen Erfahrungen mit digitalen Anwendungen als Treiber für die erfolgreiche Bewältigung digitaler Transformationsprozesse in der Kultur- und Kreativwirtschaft sowie in anderen Wirtschaftsbranchen.

Dem Markt für Software/Games folgen mit etwas Abstand der Werbemarkt mit einem Erwerbstätigenanteil von etwa 18 Prozent, der Pressemarkt mit ca. 15 Prozent sowie die Designwirtschaft mit ca. 14 Prozent. In diesen vier Teilmärkten finden knapp 70 Prozent der Kreativschaffenden in Nordrhein-Westfalen Arbeit. Zu den kleinsten Teilmärkten in Nordrhein-Westfalen mit jeweils weniger als 10.000 Erwerbstätigen gehören die Rundfunkwirtschaft und der Kunstmarkt.

Abbildung 6: Verteilung der Erwerbstätigen nach Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2015)



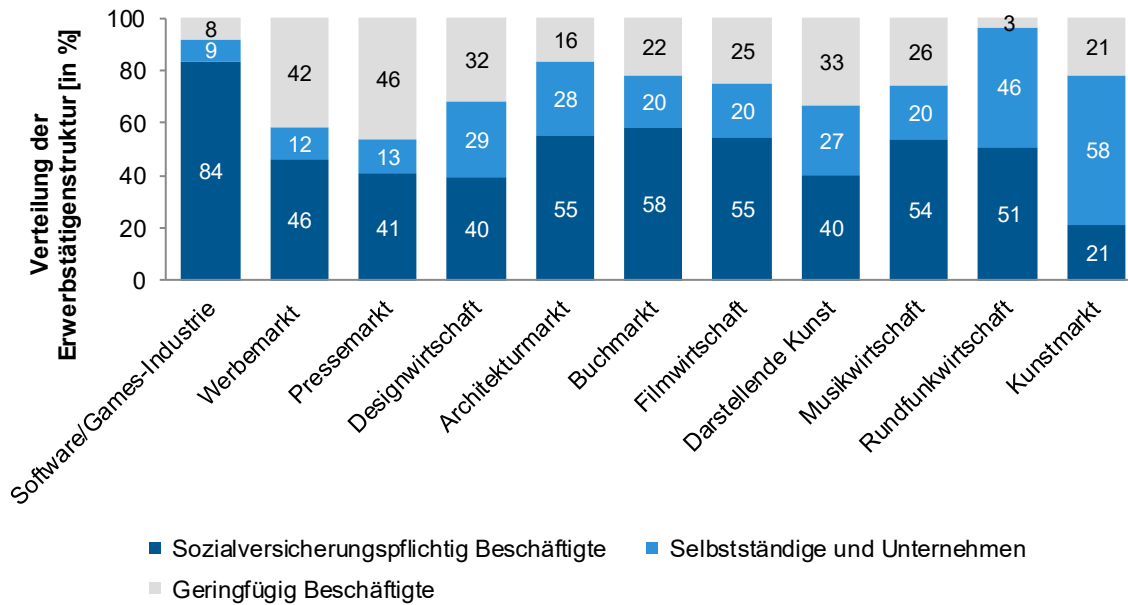
Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

Betrachtet man den Umsatz je Erwerbstätigen in den einzelnen Teilmärkten, zeigen sich deutliche strukturelle Unterschiede zum Bund. Während in Nordrhein-Westfalen der Buchmarkt rund 303.000 Euro Umsatz je Erwerbstätigen (Produktivität) erzielt, liegt dieser in Deutschland nur bei 150.000 Euro. Deutlich höhere Umsätze je Erwerbstätigen erzielt Nordrhein-Westfalen zudem in den Teilmärkten Rundfunk mit 298.000 Euro (Deutschland: 224.000 Euro) und Werbung mit 167.000 Euro (Deutschland: 109.000 Euro). Demgegenüber erreicht Deutschland in den Teilmärkten Software/Games sowie Musik höhere Umsätze je Erwerbstätigen als Nordrhein-Westfalen.

Die Erwerbstätigenstruktur variiert zwischen den Teilmärkten

Neben der absoluten Zahl an Erwerbstätigen liefert die Struktur der Erwerbstätigen, also die Unterteilung nach Selbstständigen und Unternehmen, sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und geringfügig Beschäftigten, wichtige Hinweise über die Beschaffenheit der einzelnen Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Diese Struktur ist in Abbildung 7 dargestellt. Für die gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft ergibt sich folgende Verteilung: 57 Prozent sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 18 Prozent Selbstständige und Unternehmen sowie 26 Prozent geringfügig Beschäftigte.

Abbildung 7: Verteilung der Erwerbstitigenstruktur in Prozent (2015)



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

In den einzelnen Teilmärkten weicht die Verteilung deutlich von der Gesamtbranche ab und zeigt marktspezifische Besonderheiten auf. Nur im Teilmarkt Software/Games finden sich mit 84 Prozent signifikant mehr sozialversicherungspflichtig Beschäftigte als in der Kreativ-Branche insgesamt. In den Teilmärkten Buch, Film, Architektur und Musik liegt dieser Anteil auf vergleichbarem Niveau der Gesamtbranche. In diesen Märkten werden insbesondere stabile Beschäftigungsverhältnisse befördert, die über ihre Beitragszahlungen sowohl zu den sozialen Sicherungssystemen beitragen als auch selbst von diesen Leistungsansprüchen profitieren (z. B. Krankengeld, Rentenansprüche). Hingegen zeigt sich in Märkten mit einem erhöhten Anteil an Selbstständigen und Freiberuflern häufig eine Doppelbelastung durch eine eingeschränkte soziale Absicherung einerseits und häufig geringere Verdienstmöglichkeiten andererseits. Insbesondere im Kunstmarkt (58 Prozent) und in der Rundfunkwirtschaft (46 Prozent) fällt der Anteil an Selbstständigen und Freiberuflern recht hoch aus, wohingegen dieser Anteil mit 8 Prozent in der Software-/Games-Industrie eher gering ausgeprägt ist. Ein überdurchschnittlicher Anteil an geringfügig Beschäftigten zeigt sich vor allem im Pressemarkt (46 Prozent) und im Werbemarkt (42 Prozent). Insbesondere in kleineren Unternehmen (1 bis 9 Beschäftigte) ist der Anteil der geringfügig Beschäftigten meist höher als in Mittel- und Großunternehmen¹¹. Dies lässt sich beispielsweise für den Werbemarkt feststellen, der insbesondere von einer Vielzahl an kleineren Agenturen lebt.

Heterogene Entwicklungstendenzen innerhalb der Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen verzeichnete in den Jahren 2010 bis 2015 eine positive Umsatz- und Erwerbstitigenentwicklung. Die Zahl der Erwerbstitigen stieg um knapp 10 Prozent auf etwa 292.000 und die Umsätze entwickelten sich mit einem Plus von 6 Prozent ebenfalls positiv. Die Entwicklung der Teilmärkte der Kreativwirtschaft fällt hingegen sehr heterogen aus.

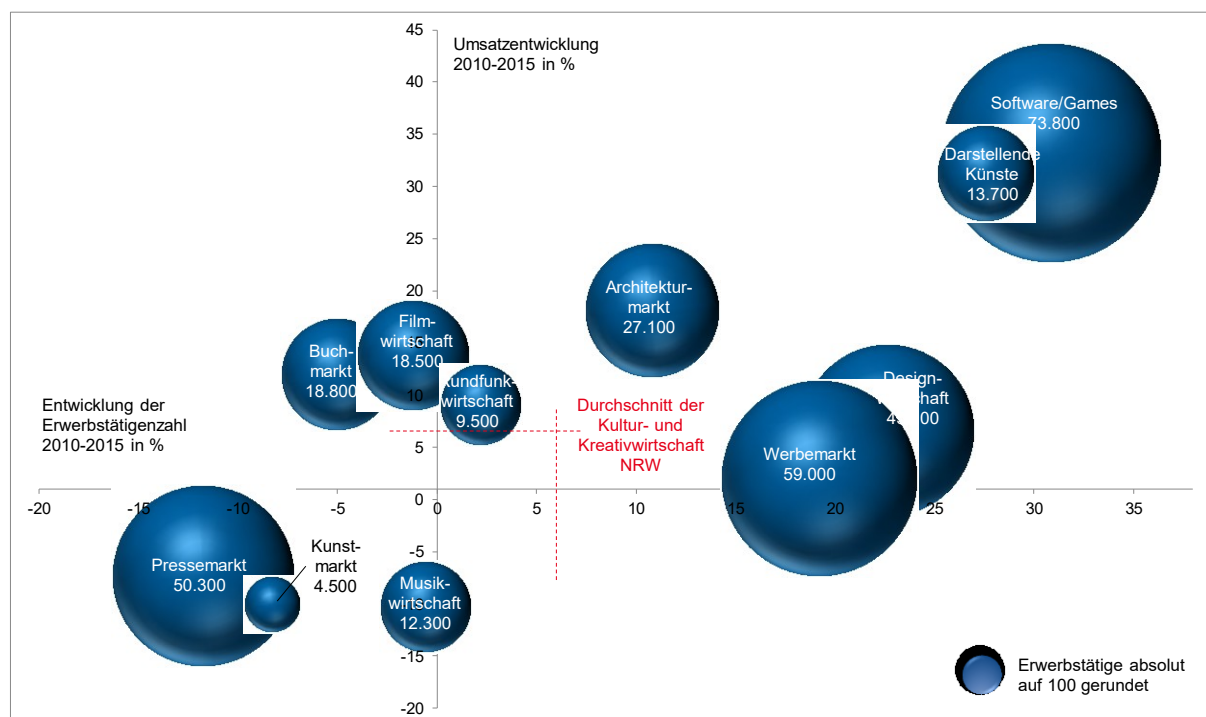
Zur Beurteilung der Entwicklungstendenzen innerhalb der elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft, sind in dem nachstehenden Branchenportfolio die Entwicklung der Erwerbstitigen

¹¹ Institut für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung (24/2012): IAB Kurzbericht. Umstrittene Minijobs.

(horizontale Achse), die Entwicklung der Umsätze (vertikale Achse) sowie das Erwerbstätigenvolumen (Kreisgröße) dargestellt (Abbildung 8). Die Abbildung zeigt, dass insbesondere für die Teilmärkte Software/Games, Design, Werbemarkt sehr günstige Rahmenbedingungen bestehen. Jedoch verfügen auch Teilmärkte mit einer geringeren Zahl an Erwerbstätigen wie der Markt für darstellende Künste, der Architekturmarkt oder der Rundfunkmarkt über eine gute Branchendynamik.

Am dynamischsten entwickelte sich die Software-/Games-Industrie. In diesem Teilmarkt nahm der Umsatz von 2010 bis 2015 um etwa 33 Prozent zu, die Erwerbstätigenzahl stieg um rund 31 Prozent an. Diese überdurchschnittlichen Entwicklungstendenzen des Teilmarkts sind auf die wachsende Digitalisierung der Wirtschaft zurückzuführen. Die Designwirtschaft profitierte ebenfalls von der wachsenden Nachfrage nach digitalen Produkten und Anwendungen durch Industrie- und Dienstleistungsbranchen, die die Auftragslage und damit verbunden die Erwerbstätigkeit im Markt für Design befördern.

Abbildung 8: Entwicklung der Erwerbstätigkeit und der Umsätze in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2010-2015)



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

Auch der Markt für darstellende Künste verzeichnete deutliche Zuwächse beim Umsatz (ca. +31 Prozent) und bei den Erwerbstätigen (ca. +28 Prozent), jedoch ist der Teilmarkt mit etwa 13.700 gegenüber 73.800 Erwerbstätigen in der Software- und Games-Industrie deutlich kleiner.

Der Werbemarkt als zweitgrößter Teilmarkt der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft verzeichnete im selben Zeitraum ebenfalls eine deutliche Zunahme an Erwerbstätigen, jedoch fiel die Umsatzsteigerung mit etwa 2 Prozent geringer als der Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (6 Prozent) aus. Der Pressemarkt als umsatz- und beschäftigungsstarker Markt verzeichnet sowohl bei den Umsätzen als auch bei der Erwerbstätigkeit hohe Einbußen mit Rückgängen von rund 7 Prozent bzw. 12 Prozent. Neben dem Pressemarkt verlieren insbesondere die Musikwirtschaft sowie der Kunstmarkt weiterhin an Beschäftigung und Umsatz, wobei der Rückgang der Erwerbstätigen im Teilmarkt Musik sehr gering ausfiel.

Effizienzgewinne durch Automatisierung und Synergieeffekte lassen sich insbesondere in den Teilmärkten identifizieren, in denen die Umsätze stiegen ohne gleichzeitig einen Aufbau an Beschäftigung nach sich zu ziehen. Dies ist vor allem in den Märkten Buch, Film und Rundfunk der Fall.

Trotz der heterogenen Entwicklung der einzelnen Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen entwickelt sich die Branche insgesamt positiv. Besonders vorteilhaft für die zukünftige Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft sind diejenigen Teilmärkte, die hohe Schnittmengen zu Themen, Produkten und Anwendungen in anderen Branchen aufweisen. Für die Zukunft können in Nordrhein-Westfalen vor allem von den Märkten Software/Games, Design und Werbung weitere starke Entwicklungsimpulse erwartet werden.

3.1. Musikwirtschaft

Die nordrhein-westfälische Musikwirtschaft erwirtschaftet einen Umsatz von 1,2 Milliarden Euro und ist Arbeitgeber von 12.300 Erwerbstätigen bzw. 9.100 Erwerbstätigen exklusive der geringfügig Beschäftigten. (Tabelle 2). Im Durchschnitt erwirtschaftet ein Unternehmen innerhalb der Musikwirtschaft in Nordrhein-Westfalen einen Umsatz von rund 499.000 Euro. Kennzeichnend für die Musikwirtschaft ist eine sehr hohe Auslandsorientierung. So erwirtschaftet die Branche eine Exportquote von 17 Prozent (210 Millionen Euro); dies ist die höchste Exportquote innerhalb der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Tonträgerverlage und der Export von Musikinstrumenten weisen hierbei die stärkste Exportorientierung auf.

Die Musikwirtschaft Nordrhein-Westfalens erzeugt eine jährliche Bruttowertschöpfung von ca. 733 Millionen Euro. Der Anteil an der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft des Landes liegt damit bei etwa 3 Prozent.

Tabelle 2: Zentrale Strukturdaten der Musikwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2015)

Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Selbständige Komponisten/-innen, Musikbearbeiter	549	18%	73	23%
Musikensembles	854	15%	39	18%
Tonstudios etc.	230	15%	13	11%
Tonträgerverlage	463	25%	124	19%
Musikverlage	365	11%	121	7%
Theater- und Konzertveranstalter	2.464	30%	211	12%
Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u. ä.	655	18%	133	24%
Dienstleistungen für die darstellende Kunst	1.725	23%	150	24%
Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.045	17%	249	21%
Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	250	20%	17	9%
Herstellung von Musikinstrumenten	531	8%	126	19%
Musikwirtschaft	9.132	19%	1.254	15%
Anteil der Musikwirtschaft an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	4%	–	3%	–

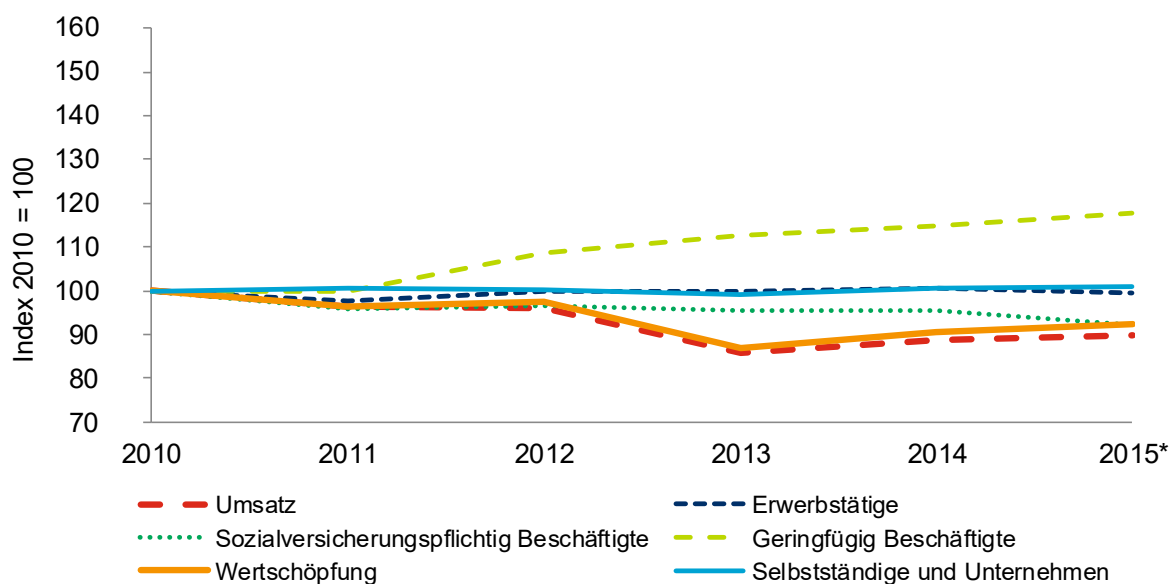
Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

Insgesamt stellen die ca. 2.500 Selbstständigen und Unternehmen der landesweiten Musikwirtschaft knapp ein Fünftel (18 Prozent) der bundesdeutschen Musikunternehmen. Damit leistet die Musikwirtschaft wie auch die nordrhein-westfälische Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (Anteil von 21 Prozent an der bundesweiten Kreativbranche) einen wesentlichen Beitrag innerhalb Deutschlands.

Zur Musikwirtschaft zählen selbständige Musiker/-innen, Musik- und Tanzensembles, Tonträgerverlage, Theater-/Konzertveranstalter, Theater, sonstige Dienste wie Vorverkaufsstellen, der Einzelhandel mit Musikinstrumenten sowie Hersteller von Musikinstrumenten. Dominiert wird die nordrhein-westfälische Musikwirtschaft von Theater- und Konzertveranstaltern sowie von Akteuren, die Leistungen für die darstellende Kunst erbringen. Diese beiden Segmente stellen zusammen 46 Prozent der Erwerbstätigen der landesweiten Musikwirtschaft. Den stärksten Umsatz hingegen generieren der Einzelhandel mit Musikinstrumenten (20 Prozent) sowie Theater- und Konzertveranstalter (17 Prozent).

Abbildung 9: Entwicklung zentraler Strukturdaten der Musikwirtschaft, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

Die Musikwirtschaft hat frühzeitig den Trend zur digitalen Vernetzung erfahren und musste sich den veränderten Marktbedingungen stellen. Die Folge waren eine zunehmende Etablierung von digitalen Vertriebsstrukturen, neue Mechanismen der Content-Produktion sowie gemeinschaftliche und offene Finanzierungsformen. Diese Veränderungen in der Wertschöpfungsstruktur zogen zum Teil auch Umsatz- und Beschäftigungsverluste in der gesamten internationalen Musikwirtschaft nach sich. Bei der Betrachtung der Entwicklung in den vergangenen fünf Jahren zeigt sich mit einem Plus von 5,2 Prozent deutschlandweit ein neuer Aufwärtstrend. Die Erwerbstätigen der nordrhein-westfälischen Musikwirtschaft verbleiben im Betrachtungszeitraum auf einem weitgehend konstanten Niveau (-0,6 Prozent). Im Zeitraum von 2010 bis 2015 reduzierte sich die Anzahl der Erwerbstätigen geringfügig um 1 Prozent bzw. um etwa 70 Erwerbstätige. Die Struktur der Erwerbstätigen hat sich hingegen verändert. Die Zahl der geringfügig Beschäftigten in der Musikwirtschaft nahm um rund 480 Beschäftigte (+ 18 Prozent) zu, die Anzahl sozialversicherungspflichtig Beschäftigter sank um etwa 570 (-8 Prozent). Diese Entwicklung wird geprägt durch Rückgänge in den Teilsegmenten Musikensembles sowie Tonträgerverlage. Die Zahl der Selbstständigen und Unternehmen blieb mit ca. 2.500 im Vergleich zu 2010 annähernd gleich. Das lässt vermuten, dass sich die Musikbranche

neu formiert und flexiblere Beschäftigungsverhältnisse einfordert, so dass Neben- und Zweitbeschäftigungen tendenziell zunehmen.

Unter Berücksichtigung der vorläufigen Umsatzberechnungen für das Jahr 2015 zeigt sich im Vergleich zu 2010 ein Umsatzplus von 37 Prozent in der bundesweiten Musikwirtschaft. Nordrhein-Westfalen konnte sich diesem Aufwärtstrend bislang nur bedingt anschließen. Im Zeitraum von 2010 bis 2013 brach der Umsatz um 14 Prozent bzw. um rund 200 Millionen Euro ein und erholt sich seitdem allmählich (Abbildung 9). Insgesamt verzeichnete die nordrhein-westfälische Musikwirtschaft im Betrachtungszeitraum von 2010 bis 2015 eine negative Umsatzentwicklung mit einem Rückgang um 10 Prozent bzw. um 143 Millionen Euro. Ursache für diesen Einbruch sind vor allem die Umsatzrückgänge in der Tonträgerindustrie, für die sich infolge der zunehmenden Digitalisierung neue Herausforderungen hinsichtlich der Refinanzierung ergeben haben. Neben dieser Herausforderung hat vor allem der Umzug der EMI Music von Köln nach Berlin zu einem starken Umsatzeinbruch in der Tonträgerindustrie in Nordrhein-Westfalen im Jahr 2013 geführt. Diese Entwicklungen führten insgesamt dazu, dass sich der nordrhein-westfälische Umsatzanteil von 22 Prozent (2010) am bundesweiten Gesamtumsatz der Musikwirtschaft auf 15 Prozent im Jahr 2015 reduzierte.

Die Investitionsintensität der Musikwirtschaft sowie das Gewerbesteueraufkommen haben sich von 2010 bis 2015 verbessert. So stieg das Investitionsvolumen um 22 Prozent auf etwa 110 Millionen Euro und trägt mit einem Anteil von 4 Prozent zum Investitionsvolumen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen bei. Darüber hinaus steuern die Selbstständigen und Unternehmen der Musikwirtschaft ca. 14 Millionen Euro bzw. 4 Prozent zum Gewerbesteueraufkommen der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens bei.

3.2. Buchmarkt

Der Buchmarkt in Nordrhein-Westfalen erwirtschaftet jährlich 5,7 Milliarden Euro Umsatz und beschäftigt 18.800 Erwerbstätige, davon sind 14.700 sozialversicherungspflichtig beschäftigt oder selbstständig tätig (Tabelle 3). Je Unternehmen werden im Durchschnitt rund 1,54 Millionen Euro generiert. Damit weist der Buchmarkt den höchsten Umsatz je Unternehmen unter allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens auf. Gut 10 Prozent des Umsatzes erzielt der nordrhein-westfälische Buchmarkt außerhalb Deutschlands. Rund 528 Millionen Euro werden auf ausländischen Märkten umgesetzt.

Die jährliche Bruttowertschöpfung des nordrhein-westfälischen Buchmarktes beläuft sich auf rund 2,7 Milliarden Euro und hält einen Anteil von knapp 14 Prozent an der gesamten Wertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft des Landes.

Tabelle 3: Zentrale Strukturdaten der Buchwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2015)

Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Selbständige Schriftsteller	1.967	24%	155	27%
Selbständige Übersetzer	1.146	19%	59	20%
Buchverlage	3.706	15%	4.069	48%
Einzelhandel mit Büchern	5.263	22%	1.320	37%
Antiquariate	100	14%	6	11%
Buchbinderei, Druckweiterverarbeitung	2.506	26%	93	13%
Buchmarkt	14.689	20%	5.701	42%

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

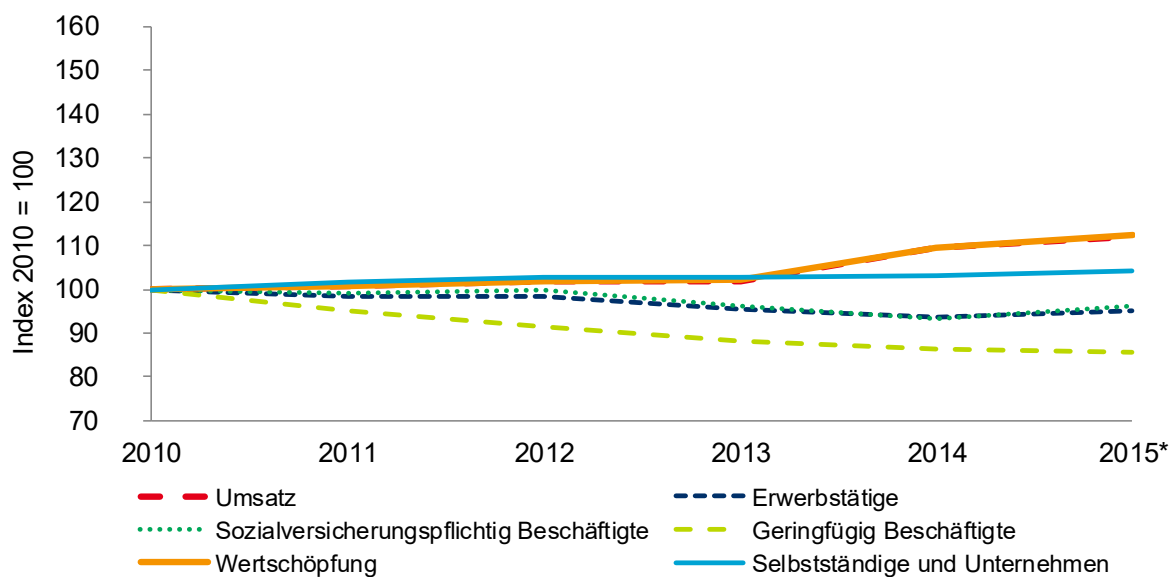
Ein Fünftel (ca. 14.700 Erwerbstätige) der bundesdeutschen Buchwirtschaft ist in Nordrhein-Westfalen ansässig. Neben Buchverlagen und dem Bucheinzelhandel umfasst die Branche selbstständige Schriftsteller/-innen und Übersetzer/-innen, Antiquariate sowie Buchbinder und Unternehmen der Druckweiterverarbeitung. Der Bucheinzelhandel mit 36 Prozent und Buchverlage mit 25 Prozent stellen die Mehrheit der Erwerbstätigen. Von diesen beiden Segmenten wird ebenfalls das Gros an Umsätzen im landesweiten Buchmarkt erwirtschaftet (Buchverlage: 71 Prozent; Bucheinzelhandel: 23 Prozent).

Die nordrhein-westfälische Buchwirtschaft konnte ihre Umsätze zwischen 2010 und 2015 um 12 Prozent steigern (Abbildung 10). Dies steht im Kontrast zum rückläufigen Bundestrend (-4 Prozent). Demzufolge ist der Umsatzanteil des nordrhein-westfälischen Buchmarktes am Umsatz des bundesweiten Buchmarktes von 36 Prozent (2010) auf 42 Prozent (2015) gestiegen. Treiber dieser Entwicklung war vor allem der Bucheinzelhandel, der seinen Umsatz seit 2010 um 33 Prozent steigern konnte.

Entgegen der positiven Umsatzentwicklung, hat sich die Zahl der Beschäftigten im Buchmarkt in Nordrhein-Westfalen seit 2010 um 5 Prozent verringert (Deutschland: -7 Prozent). Die Zahl der geringfügig Beschäftigten ist mit einem Rückgang um 15 Prozent bzw. 700 Beschäftigte deutlich stärker zurückgegangen als die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (-4 Prozent, -450). Die Zahl der Selbstständigen und Unternehmen ist hingegen um 4 Prozent gestiegen.

Die Reduktion der Erwerbstätigen betraf ausschließlich die beiden umsatzstärksten Branchensegmente, den Bucheinzelhandel (Reduktion um knapp 490 Erwerbstätige) und die Buchverlage (um ca. 560 Erwerbstätige). Allerdings hat sich der Rückgang der Beschäftigtenzahl im Bucheinzelhandel seit 2010 zunehmend stabilisiert, zuletzt zeichnete sich sogar eine leichte Erholung ab. Dagegen ist die Beschäftigtenzahl im Verlagswesen ungebrochen rückläufig.

Abbildung 10: Entwicklung zentraler Strukturdaten der Buchwirtschaft, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

Das Investitionsvolumen der Branche stieg zwischen 2010 und 2015 um 17 Prozent auf 168 Millionen Euro pro Jahr. Dies sind 6 Prozent der Investitionen der nordrhein-westfälischen Kultur- und

Kreativwirtschaft. Der Buchmarkt zahlte 2015 rund 21,3 Millionen Euro Gewerbesteuer, was einem Anteil von ebenfalls 6 Prozent am gesamten Steueraufkommen der Kultur- und Kreativwirtschaft entspricht.

In der Gesamtschau bleibt der Buchmarkt, vor allem das Verlagswesen und der Einzelhandel, ein wichtiges Standbein der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Der Branchenkrise durch die fortschreitende Digitalisierung (z. B. eBooks, Onlinehandel) sind die Unternehmen bislang erfolgreich begegnet.

3.3. Kunstmarkt

Der Kunstmarkt ist mit einem jährlichen Umsatz von 434 Millionen Euro und rund 4.500 Erwerbstätigen (3.500 Erwerbstätige ohne geringfügig Beschäftigte) der kleinste Teilmarkt innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens. Die 2.600 Selbstständigen und Unternehmen stellen 20 Prozent an der bundesweiten Kunstbranche und erwirtschaften durchschnittlich einen Umsatz von gut 168.000 Euro (Tabelle 4). Der Kunstmarkt ist der zweitgrößte Exportmarkt in der landesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft. Etwa 15 Prozent bzw. 68 Millionen Euro erwirtschaftet der Teilmarkt im Ausland, wobei die höchsten Anteile auf selbstständige Künstler/-innen und den Kunsthandel zurückgehen.

Die Bruttowertschöpfung des nordrhein-westfälischen Kunstmarktes beträgt 261 Millionen Euro; die Branche trägt 1 Prozent zur landesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft bei.

Der Kunstmarkt umfasst selbstständig bildende Künstler/innen, Museumsshops sowie den Einzelhandel mit Kunstgegenständen bzw. Antiquitäten. Die selbstständig bildenden Künstler stellen mit einem Anteil von 55 Prozent knapp mehr als die Hälfte der Erwerbstätigen. Jeweils knapp ein Fünftel der Erwerbstätigen entfällt auf den Einzelhandel mit Kunstgegenständen sowie auf den Handel mit Antiquitäten. Der Umsatz wird im Wesentlichen durch die selbstständigen Künstler (46 Prozent) und den Handel mit Kunstgegenständen (25 Prozent) erwirtschaftet.

Tabelle 4: Zentrale Strukturdaten des Kunstmarktes in Nordrhein-Westfalen (2015)

Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Selbständige bildende Künstler	1.947	19%	198	26%
Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	650	21%	110	18%
Museumsshops, etc.	297	16%	59	17%
Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	627	21%	66	21%
Kunstmarkt	3.521	19%	434	21%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	1%	–	1%	–

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

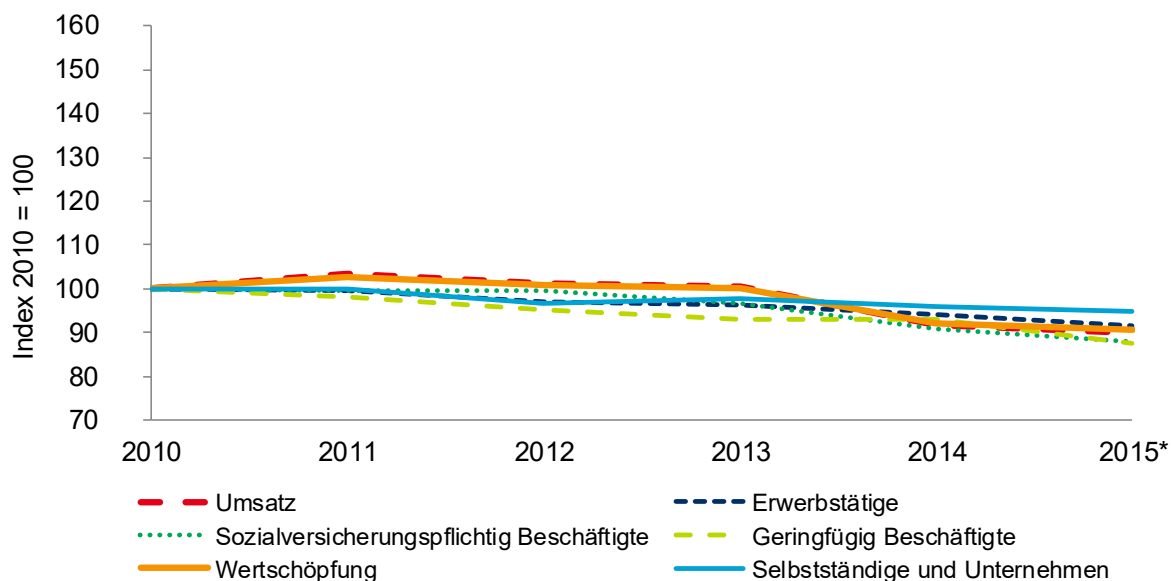
Parallel zum Bundestrend haben sich die Umsätze der Kunstbranche in den letzten Jahren sukzessive verringert: in Nordrhein-Westfalen um 10 Prozent und deutschlandweit um 13 Prozent (Abbildung 11). Der Anteil Nordrhein-Westfalens am bundesweiten Umsatz in der Kunstbranche liegt seit 2010 bei konstant 21 Prozent.

Auch ist ein Rückgang der Zahl der Erwerbstätigen festzustellen: 2015 arbeiteten 400 Menschen weniger in der Branche als noch 2010. Diese Reduktion um 8 Prozent betrifft vor allem angestellt

Beschäftigte (sowohl sozialversicherungspflichtig als auch geringfügig), wohingegen die Zahl der Selbstständigen und Unternehmen weniger stark abgenommen hat (-5 Prozent). Von diesem Rückgang sind alle Branchensegmente betroffen, ausgenommen die selbstständigen Künstler/innen.

Nordrhein-westfälische Unternehmen investierten auf dem Kunstmarkt 2015 rund 40 Millionen Euro und damit 13 Prozent mehr als noch im Jahr 2010. Der Anteil der Investitionen des Kunstmarktes an der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens beläuft sich auf 1 Prozent. Den gleichen Anteil steuert der Kunstmarkt zum Gewerbesteueraufkommen bei, 2015 waren es rund 5 Millionen Euro.

Abbildung 11: Entwicklung zentraler Strukturdaten des Kunstmarktes, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

3.4. Filmwirtschaft

Die nordrhein-westfälische Filmwirtschaft setzt jährlich ca. 1,7 Milliarden Euro um. Dabei sind in der Branche etwa 18.500 Menschen beschäftigt (ohne geringfügig Beschäftigte sind es 13.900). Dies entspricht 6 Prozent der Erwerbstätigen und 4 Prozent des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens (Tabelle 5).

Die rund 3.700 Selbstständigen und Unternehmen – ein Fünftel der bundesweiten Zahl – erwirtschaften im Durchschnitt 446.000 Euro Umsatz und erzeugen eine Bruttowertschöpfung von 935 Millionen Euro, was ca. 4 Prozent der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens ausmacht. Das Auslandsgeschäft ist mit einem Umsatzanteil von 3 Prozent bzw. 55 Millionen Euro von stark untergeordneter Bedeutung.

Zur Filmwirtschaft zählen selbstständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler, Film-/TV-Produktion, Nachbearbeitung und Filmtechnik, Filmverleih und -vertrieb, Kino, Einzelhandel mit bespielten Ton- und Bildträgern sowie Videotheken. Knapp ein Viertel (24 Prozent) der bundesweiten Erwerbstätigen in der Filmwirtschaft ist in Nordrhein-Westfalen tätig. Erwerbstätige in Film- und TV-Produktion stellen zahlenmäßig die stärkste Gruppe innerhalb der Filmwirtschaft (51 Prozent) und sind in Nordrhein-Westfalen stärker als auf Deutschlandebene (45 Prozent) vertreten. Vergleichbar verhält sich dies beim Umsatz. Die Film- und TV-Produktionen sind für 64 Prozent des Umsatzes der Branche verantwortlich (Deutschland: 50 Prozent).

Tabelle 5: Zentrale Strukturdaten der Filmwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2015)

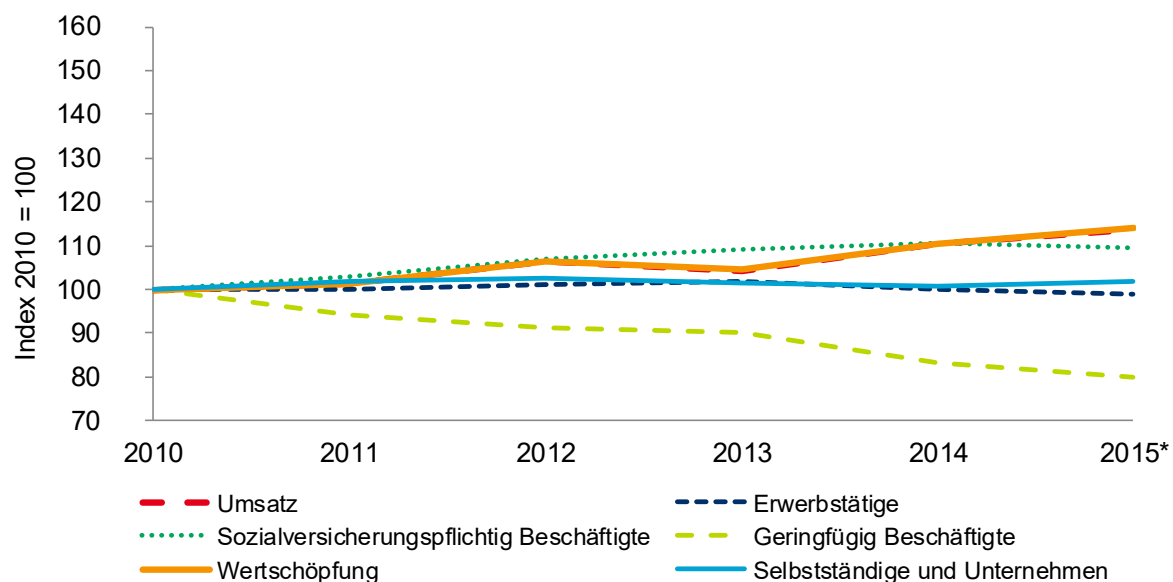
Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler	2.436	21%	243	24%
Film-/TV-Produktion	7.095	27%	1.058	22%
Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	1.335	27%	35	16%
Filmverleih u.-vertrieb	253	9%	23	1%
Kinos	2.178	23%	266	17%
Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	250	20%	17	11%
Videotheken	331	15%	20	8%
Filmwirtschaft	13.878	24%	1.663	18%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	6%	-	4%	-

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

Die Umsätze der nordrhein-westfälischen Filmwirtschaft sind mit einem Plus von 14 Prozent seit 2010 deutlich stärker gestiegen als die der bundesweiten Filmwirtschaft (6 Prozent) (Abbildung 12). Die stärksten Umsatzgewinne verzeichnet die TV- und Film-Produktion mit einem Umsatzplus von 160 Millionen Euro gegenüber 2010 (+18 Prozent). Damit hat sich der Anteil nordrhein-westfälischer Selbstständiger und Unternehmen an der bundesweiten Filmwirtschaft von 16 Prozent auf 18 Prozent erhöht.

Abbildung 12: Entwicklung zentraler Strukturdaten der Filmwirtschaft, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

Die Zahl der Erwerbstätigen entwickelte sich in den letzten Jahren stabil (-1 Prozent seit 2010). Dasselbe gilt für die Anzahl der Selbstständigen und Unternehmen (-2 Prozent). Die Zahl geringfügig Beschäftigter (-20 Prozent, - 1.150) nahm zugunsten sozialversicherungspflichtiger Beschäftigungsverhältnisse (+9 Prozent, +850) ab.

In Bezug auf die Erwerbstätigen zeigen sich innerhalb der Branche unterschiedliche Entwicklungen. So stieg vor allem die Erwerbstätigkeit in der Film- und TV-Produktion (+15 Prozent, + 900), während Videotheken den größten Beschäftigtenrückgang verzeichneten (-53 Prozent, - 370). Dies ist insbesondere in den veränderten Video- und Audioformaten begründet, die es den Kunden ermöglichen, Filme, Serien oder Musik über digitale Plattformen und Streaming-Dienste (z. B. Maxdome, Watchever, Netflix und Amazon Prime) in Echtzeit abzurufen.

Die Filmbranche investierte 2015 rund 166 Millionen Euro, 21 Prozent mehr als im Jahr 2010. Das Gewerbesteueraufkommen belief sich 2015 auf rund 21 Millionen Euro. Damit trägt die Filmwirtschaft mit jeweils rund 6 Prozent zu den Investitionen und zum Gewerbesteueraufkommen der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens bei.

3.5. Rundfunkwirtschaft

Die Rundfunkwirtschaft generiert mit rund 9.500 Erwerbstätigen (davon ca. 9.200 sozialversicherungspflichtig beschäftigt oder selbstständig) einen Umsatz von 2,8 Milliarden Euro. Die rund 4.300 Selbstständigen und Unternehmen erwirtschaften einen durchschnittlichen Umsatz von ca. 655.000 Euro je Unternehmen. Die Umsätze werden nahezu vollständig in Deutschland erwirtschaftet.

Gut ein Fünftel (22 Prozent) der Erwerbstätigen in der deutschen Rundfunkwirtschaft ist in Nordrhein-Westfalen beschäftigt. Die Bruttowertschöpfung der Selbstständigen und Unternehmen beträgt rund 1,6 Milliarden Euro. Dies entspricht etwa 7 Prozent der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft (Tabelle 6).

Tabelle 6: Zentrale Strukturdaten der Rundfunkwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2015)

Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Selbständige Journalisten etc.	4.406	24%	297	25%
Hörfunkveranstalter	3.957	26%	226	24%
Fernsehveranstalter	841	10%	2.317	30%
Rundfunkwirtschaft	9.204	22%	2.840	29%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	4%	–	7%	–

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

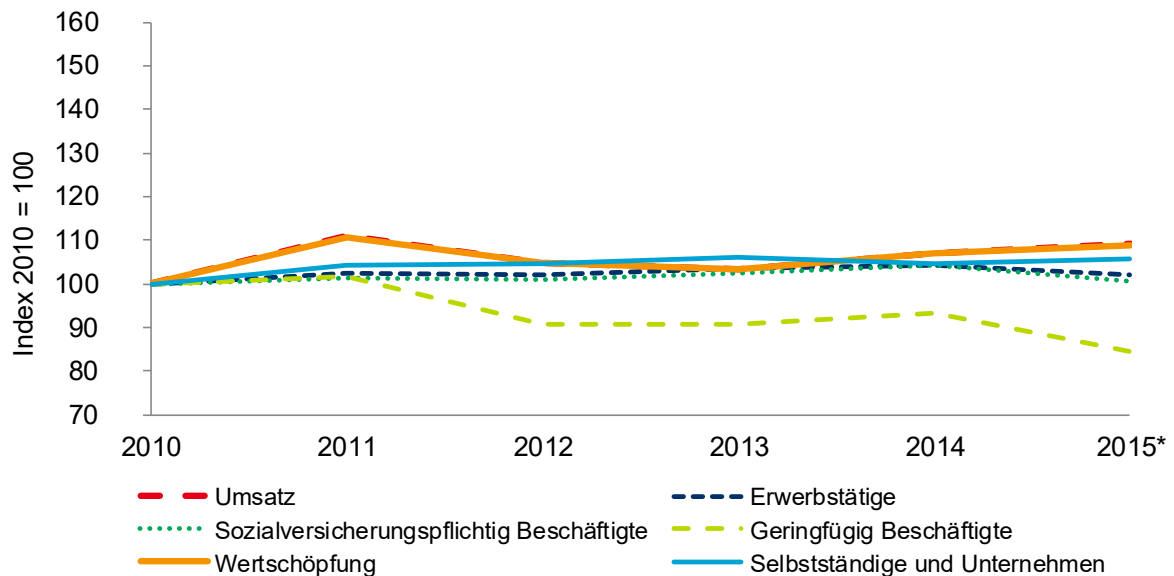
Die Rundfunkwirtschaft setzt sich aus Rundfunkveranstaltern, Fernsehveranstaltern, sowie selbstständigen Journalisten zusammen. Der Großteil der Erwerbstätigen entfällt auf die selbstständigen Journalisten (48 Prozent) und Hörfunkveranstalter (43 Prozent). Der Umsatz hingegen wird überwiegend (82 Prozent) von Fernsehveranstaltern generiert. Charakteristisch für die Branche ist die Konzentration des Umsatzes auf wenige Unternehmen, namentlich die in Nordrhein-Westfalen ansässigen großen privaten Fernsehveranstalter. Daneben trägt der Westdeutsche Rundfunk zu erheblichen Beschäftigungs- und Wertschöpfungseffekten bei, die jedoch aufgrund seines öffentlich-rechtlichen Charakters nicht in den ausgewiesenen Umsatzzahlen erfasst sind.

Die Branche ist in Nordrhein-Westfalen insgesamt auf Wachstumskurs, entwickelt sich jedoch weniger dynamisch als im bundesweiten Vergleich. In Nordrhein-Westfalen stieg der Umsatz im Rundfunk- und Fernsehgeschäft zwischen 2010 und 2015 um 9 Prozent (Abbildung 13). Auch die Beschäftigtenzahl der Branche entwickelte sich verhalten: Seit 2010 ist eine Steigerung um 2 Prozent zu verzeichnen, die vor allem auf den Anstieg der Selbstständigen (+6 Prozent, +240) zurückgeht. Die ohnehin geringe Zahl geringfügig Beschäftigter hat sich seit 2010 nochmals um 60 verringert (-16 Prozent). Bezogen

auf die Branchensegmente stiegen die Erwerbstätigenzahlen bei den selbständigen Journalisten und im Hörfunkbereich, wohingegen Fernsehanstalten 17 Prozent der Stellen abbauten (-180).

2015 investierte die Rundfunkwirtschaft Nordrhein-Westfalens rund 85 Millionen Euro. Dies entspricht einem Plus von 25 Prozent gegenüber 2010. Damit trägt die Rundfunkwirtschaft mit 3 Prozent zu den Investitionen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen bei. Mit knapp 11 Millionen Euro entfallen rund 3 Prozent des Gewerbesteueraufkommens der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft auf die Rundfunkwirtschaft.

Abbildung 13: Entwicklung zentraler Strukturdaten der Rundfunkwirtschaft, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

3.6. Markt für darstellende Künste

Nach der bildenden Kunst ist die darstellende Kunst mit 860 Millionen Euro Umsatz der zweitkleinste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens. Die knapp 3.700 Selbstständigen und Unternehmen beschäftigen 13.700 Erwerbstätige, wovon rund 4.600 geringfügig beschäftigt sind (Tabelle 7). Die hohe Zahl an Selbstständigen und Freiberuflern führt zu einem relativ kleinen Umsatz pro Unternehmen von 235.000 Euro. Der Umsatz wird nahezu vollständig in Deutschland erwirtschaftet. Mit einer Exportquote von 0,5 Prozent (3,7 Millionen Euro) ist der Auslandsmarkt kaum von Relevanz.

Ein Fünftel der deutschen Branchenunternehmen sind in Nordrhein-Westfalen beheimatet und repräsentieren gut 2 Prozent der hiesigen Kultur- und Kreativwirtschaft. Ihre Bruttowertschöpfung beträgt 580 Millionen Euro im Jahr.

Der Markt für darstellende Künste gliedert sich in sehr unterschiedliche Segmente. Zum Einen in die Gruppe der Künstler selbst (erfasst als selbstständige Künstler), Theaterensembles und selbstständige Artisten- und Zirkusbetriebe. Zweitens in Veranstaltungsunternehmen wie Veranstalter von Theateraufführungen und Konzerten, Musical- und Theaterhäuser, sowie Varietés und Kleinkunstabühnen. Außerdem sind hier Branchendienstleister zu nennen und pädagogisch tätige Unternehmungen wie Tanzschulen und Veranstalter von Kulturunterricht. Die selbstständigen Bühnen-, Film-, TV-Künstler sowie Theater- und Konzertveranstalter stellen mit jeweils 27 Prozent die

größten Gruppen innerhalb der Erwerbstätigen. Ebenso sind diese beiden Gruppen maßgeblich am erwirtschafteten Umsatz im Markt für darstellende Künste beteiligt. Die selbstständigen Künstler tragen mit einem Anteil von 28 Prozent, gefolgt von den Theater- und Konzertveranstaltern mit einem Anteil von 25 Prozent, wesentlich zum generierten Umsatz in Nordrhein-Westfalen bei.

Tabelle 7: Zentrale Strukturdaten des Marktes für darstellende Künste in Nordrhein-Westfalen (2015)

Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler	2.436	21%	243	24%
Selbständige Artisten/innen, Zirkusbetriebe	233	19%	24	31%
Theaterensembles	90	8%	4	4%
Theater- und Konzertveranstalter	2.464	30%	211	11%
Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.	655	18%	133	28%
Varietés und Kleinkunstabühnen	345	33%	43	49%
Dienstleistungen für die darstellende Kunst	1.725	23%	150	25%
Kulturunterricht/Tanzschulen	1.196	20%	53	19%
Markt für darstellende Künste	9.160	23%	862	19%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	4%	–	2%	–

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

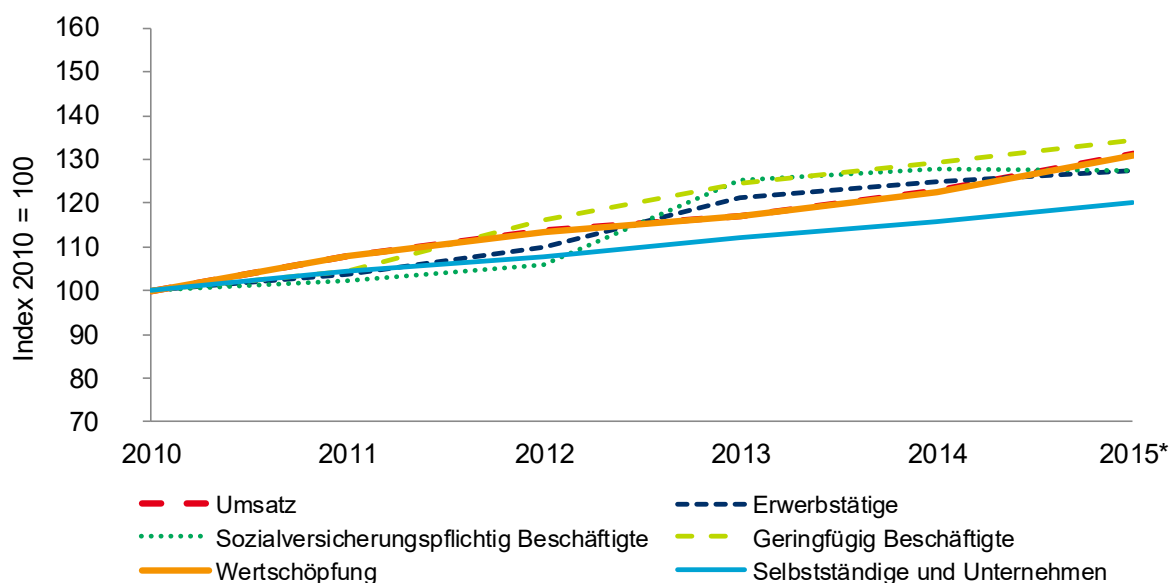
Sowohl deutschlandweit (+29 Prozent) als auch in Nordrhein-Westfalen (+31 Prozent) ist der Markt für darstellende Künste in den letzten Jahren stark gewachsen (Abbildung 14). Der Anteil Nordrhein-Westfalens am bundesweiten Branchenumsatz blieb mit 19 Prozent konstant. Haupttreiber des Wachstums waren die privaten Musical- und Theaterhäuser und Konzerthallen (+163 Prozent), die Branchendienstleister (+82 Prozent), sowie die selbstständigen Künstler (+46 Prozent). Von den vier größten Branchensegmenten haben somit nur die Theater- und Konzertveranstalter an Umsatz eingebüsst (-20 Prozent).

Auch die Zahl der Erwerbstätigen ist zwischen 2010 und 2015 im Teilmarkt um 28 Prozent gestiegen. Die zahlenmäßig größten Zuwächse verzeichneten (trotz der erwähnten Umsatzverluste) die Theater- und Konzertveranstalter (+565, +30 Prozent), gefolgt von den selbstständigen Künstlern (+500, +26 Prozent) und Dienstleistern für die darstellende Kunst (+440, +34 Prozent). Ein auf Bundesebene zu beobachtender Aspekt, der auch die positive Umsatz- und Beschäftigungsentwicklung in Nordrhein-Westfalen beförderte, war der Einsatz neuer Finanzierungsmodelle. Knapp ein Fünftel der Unternehmen in diesem Teilmarkt setzte neue Finanzierungsmodelle (z. B. Crowdfunding oder Venture Capital) ein und damit mehr als in jedem anderen Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft auf Bundesebene¹². In der Folge stieg die Innovationstätigkeit im Markt für darstellende Künste, so dass verstärkt neue Inhalte entwickelt sowie neuartige Dienstleistungen am Markt platziert werden konnten.

Das Investitionsvolumen der Branche hat sich seit 2010 um 57 Prozent auf mehr als 120 Millionen Euro erhöht. Das Gewerbesteueraufkommen beläuft sich auf knapp 16 Millionen Euro. Bezüglich beider Kenngrößen umfasst der Markt für darstellende Künste somit etwa 4 Prozent der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens.

¹² BMWi (2016): Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2014 S. 92.

Abbildung 14: Entwicklung zentraler Strukturdaten des Marktes für darstellende Kunst, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

3.7. Designwirtschaft

Mit einem Umsatz von knapp 6,2 Milliarden Euro ist die Designwirtschaft der drittgrößte Teilmarkt innerhalb der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Sie beschäftigt rund 45.000 Erwerbstätige (30.700 ohne die geringfügig Beschäftigten, Tabelle 8). Die knapp 12.900 Selbstständigen und Unternehmen der Branche erwirtschaften im Durchschnitt jeweils 480.000 Euro und etwa 15 Prozent der Bruttowertschöpfung der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft, das sind 3,2 Milliarden Euro pro Jahr. Die Exportneigung ist mit einer Quote von 2,2 Prozent bzw. 131 Millionen Euro verhalten.

Tabelle 8: Zentrale Strukturdaten der Designwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2015)

Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Industrie-, Produkt- und Mode-Design	1.715	21%	193	28%
Grafik- und Kommunikationsdesign	3.710	19%	246	20%
Interior Design und Raumgestaltung	2.569	27%	325	36%
Büros für Innenarchitektur	1.220	17%	113	14%
Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	15.853	24%	4.731	40%
Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewerkstätten	1.547	14%	359	17%
Selbständige Fotografen	4.119	21%	222	19%
Designwirtschaft	30.734	22%	6.190	33%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	13%	–	15%	–

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

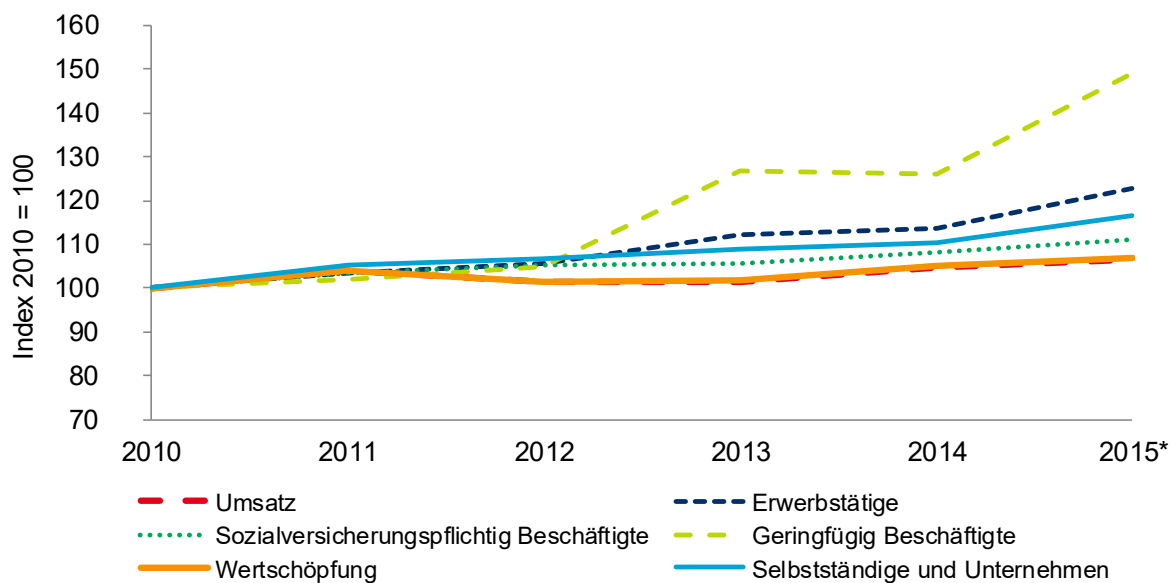
Die Designwirtschaft umfasst das Industrie-, Produkt- und Modedesign, Grafik- und Kommunikationsdesign, Raumgestaltung, Innenarchitektur, Werbegestaltung, Schmuckherstellung und selbstständige Fotografen. Gut die Hälfte der Erwerbstätigen (52 Prozent) sind im Segment Werbegestaltung tätig. Dieser Bereich trägt mit 76 Prozent auch maßgeblich zum Umsatz der nordrhein-westfälischen Designwirtschaft bei.

Die Designwirtschaft entwickelte sich in Nordrhein-Westfalen mit einem Umsatzwachstum von 7 Prozent deutlich dynamischer als in Deutschland (3 Prozent). Dadurch hat sich der Anteil nordrhein-westfälischer Selbstständiger und Unternehmen am bundesweiten Umsatz um einen Prozentpunkt auf 33 Prozent erhöht (Abbildung 16). Im gleichen Zeitraum stieg die Zahl der Erwerbstätigen in der nordrhein-westfälischen Designwirtschaft um 23 Prozent und damit deutlich stärker als in Deutschland (+3 Prozent).

Am dynamischsten entwickelten sich die kleineren Segmente wie Industrie-, Produkt- und Mode-Design (+234 Prozent), Grafik- und Kommunikationsdesign (+186 Prozent) und die Büros für Innenarchitektur (+146 Prozent), die zusammen jedoch nur für 9 Prozent des Branchenumsatzes verantwortlich sind.

Das Investitionsvolumen der Branche betrug 2015 rund 400 Millionen Euro, was einer Verdopplung seit 2010 entspricht. Die Designwirtschaft trägt mit 13 Prozent zum gesamten Investitionsvolumen der Kultur- und Kreativwirtschaft des Landes bei. Einen vergleichbaren Anteil erreicht das Gewerbesteueraufkommen mit 51 Millionen Euro Gewerbesteuer.

Abbildung 15: Entwicklung zentraler Strukturdaten der Designwirtschaft, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

3.8. Architekturmarkt

Der nordrhein-westfälische Architekturmarkt setzt jährlich knapp 2 Milliarden Euro um und stellt damit eine mittelgroße Branche innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens dar. Nach der Designwirtschaft weist der Architekturmarkt mit 7.700 die zweithöchste Zahl an Selbstständigen und Unternehmen aller Teilmärkte auf, welches auf die hohe Zahl an Ein-Personen-Unternehmen zurückzuführen ist. Entsprechend niedrig sind die je Unternehmen erzielten Umsätze mit ca. 250.000 Euro jährlich. Die Unternehmen beschäftigen 27.000 Erwerbstätige, exklusive geringfügig Beschäftigter sind es etwa 22.500. Die jährliche Bruttowertschöpfung der Branche beträgt gut eine Milliarde Euro. Sie ist damit für 19 Prozent der bundesweiten Branchenleistung und für 5 Prozent der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft verantwortlich (Tabelle 9). Die Exportneigung des nordrhein-westfälischen Architekturmarkts ist mit 0,2 % eher gering, so dass lediglich 4,3 Millionen Euro im Ausland erwirtschaftet werden.

Tabelle 9: Zentrale Strukturdaten der Architekturwirtschaft in Nordrhein-Westfalen (2015)

Wirtschaftszweig	Erwerbstätige	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Architekturbüros für Hochbau	17.821	21%	1.528	23%
Büros für Innenarchitektur	1.220	17%	113	14%
Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	1.888	16%	156	11%
Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	1.273	15%	116	17%
Selbständige Restaurator	430	14%	34	15%
Architekturmarkt	22.632	19%	1.947	19%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	9%	–	5%	–

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

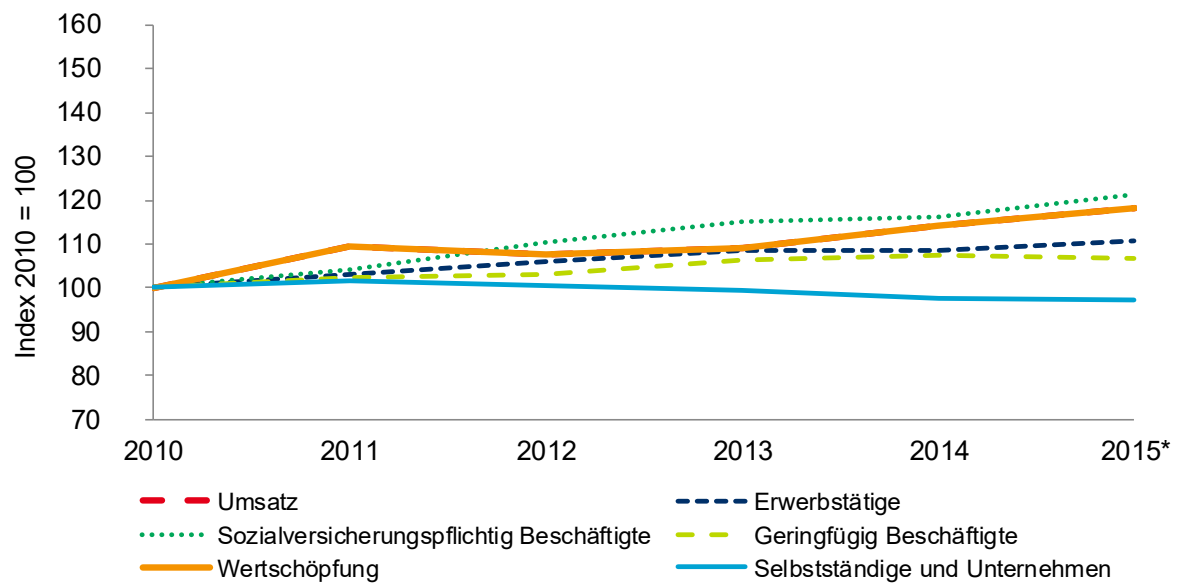
Die Architekturbranche gliedert sich in Büros für Hochbau, Innenarchitektur, Orts-, Regional- und Landesplanung, Garten- und Landschaftsgestaltung sowie selbstständige Restauratoren. Das Gros der Erwerbstätigen (79 Prozent) und des Umsatzes (78 Prozent) entfällt dabei auf den Bereich Hochbau.

Sowohl bundesweit als auch in Nordrhein-Westfalen sind im Architekturmarkt die Umsätze seit 2010 stark gewachsen (Abbildung 16). In Deutschland um rund 24 Prozent, landesweit um 18 Prozent. Der Umsatzanteil Nordrhein-Westfalens beläuft sich auf 20 Prozent. Die Umsatzsteigerung betraf alle Marktsegmente, wobei die Innenarchitektur mit einer Steigerung von 146 Prozent das dynamischste Segment darstellt. Der nach absoluten Zahlen dominierende Hochbau wuchs im gleichen Zeitraum um 13 Prozent.

Die Erwerbstätigenzahl entwickelte sich ebenfalls positiv. So stieg die Zahl der Erwerbstätigen zwischen 2010 und 2015 in Nordrhein-Westfalen um 11 Prozent bzw. um rund 2.600 Erwerbstätigen (Deutschland: +13 Prozent). Dieser Anstieg ist insbesondere im Aufbau sozialversicherungspflichtiger Beschäftigungsverhältnisse (+21 Prozent) begründet.

Die Investitionen der Branche erhöhten sich seit 2010 um 36 Prozent auf ca. 240 Millionen Euro pro Jahr. Das Gewerbesteueraufkommen betrug 2015 rund 31 Millionen Euro. Beide Kennzahlen entsprechen etwa 8 Prozent der Kultur- und Kreativwirtschaft in Nordrhein-Westfalen.

Abbildung 16: Entwicklung zentraler Strukturdaten der Architekturwirtschaft, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

3.9. Pressemarkt

Nach dem Werbemarkt ist der Pressemarkt der größte Teilmarkt der Nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Der Pressemarkt ist Arbeitgeber für rund 50.000 Erwerbstätige (27.000 Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten). Die 6.800 Selbstständigen und Unternehmen erwirtschaften rund 6,6 Milliarden Euro Umsatz. Dies entspricht durchschnittlich knapp einer Million Euro Umsatz je Unternehmen. Der nordrhein-westfälische Pressemarkt hat sein Kerngeschäft in Deutschland, nur knapp 2 Prozent (128 Millionen Euro) des Umsatzes werden im Ausland erwirtschaftet. Die Bruttowertschöpfung der Branche beläuft sich auf 3,1 Milliarden Euro. Damit werden rund 22 Prozent der bundesweiten Branchenumsätze im Pressewesen in Nordrhein-Westfalen erwirtschaftet. Der nordrhein-westfälische Pressemarkt trägt 16 Prozent zum landesweiten Umsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft bei (Tabelle 10).

Neben selbstständigen Journalisten besteht die Branche vor allem aus Verlagen (von Adressbüchern, Zeitungen, Zeitschriften, sowie sonstiges Verlagswesen), Korrespondenz- und Nachrichtenbüros sowie dem Einzelhandel mit Zeitungen und Zeitschriften. In Zahlen stellen die Zeitungsverlage (29 Prozent) und die Zeitschriftenverlage (21 Prozent) die beiden größten Gruppen innerhalb der Erwerbstätigen dar. Diese dominieren auch beim Umsatz, so dass Zeitungsverlage mit 32 Prozent und Zeitschriftenverlage mit 38 Prozent zum erwirtschafteten Umsatz im nordrhein-westfälischen Pressemarkt beitragen. Wichtige Vertreter der Branche sind u. a. die DuMont Mediengruppe, der Westdeutsche Zeitschriftenverlag, Sutter Verzeichnisverlag oder der Heinen-Verlag.

Tabelle 10: Zentrale Strukturdaten des Pressemarktes in Nordrhein-Westfalen (2015)

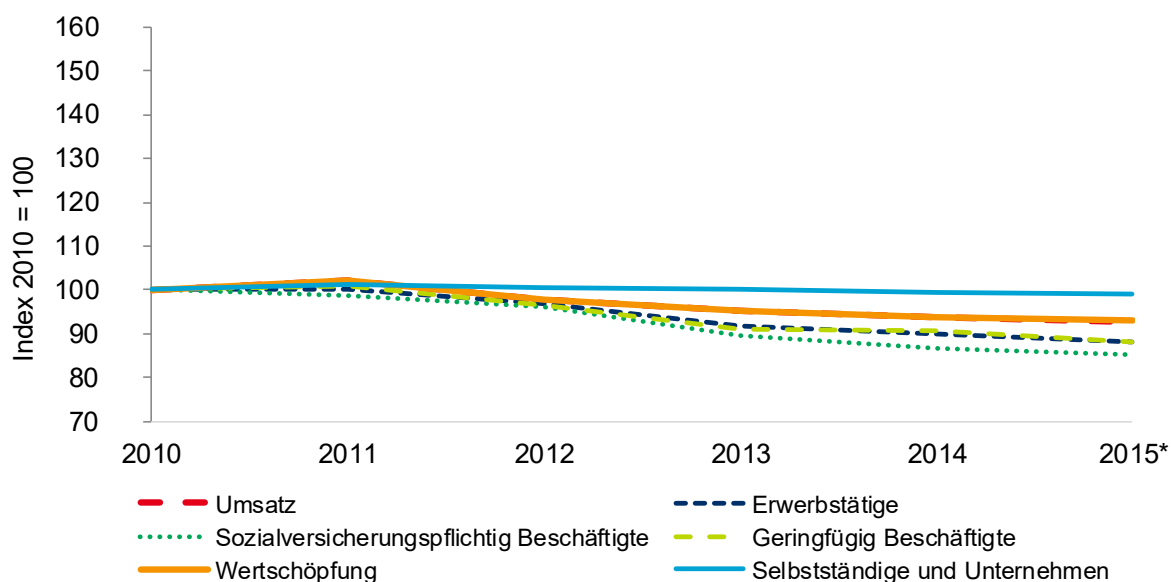
Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Selbständige Journalisten etc.	4.406	24%	297	25%
Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	1.551	14%	44	9%
Adressbücher- und Verzeichnisverlage	643	18%	411	23%
Zeitungsverlage	7.878	18%	2.101	20%
Zeitschriftenverlage	5.774	17%	2.551	26%
Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	1.951	19%	593	17%
Einzelhandel m. Zeitschrift. u. Zeitungen	4.964	18%	633	19%
Pressemarkt	27.165	18%	6.631	22%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	11%	–	16%	–

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

Mit Umsatzrückgängen seit 2010 von -7 Prozent in Nordrhein-Westfalen und bundesweit -3 Prozent hat sich der Pressemarkt negativ entwickelt (Abbildung 17). Umsatzrückgänge verzeichneten vor allem die Zeitungsverlage (-26 Prozent) sowie das sonstige Verlagswesen (-28 Prozent). Wie in der Musikwirtschaft und im Buchmarkt sieht sich der Pressemarkt, speziell das Verlagswesen, spürbaren Umwälzungen ausgesetzt. Die Vielfalt digitaler Absatzmärkte bei gleichzeitig sinkenden Verkaufszahlen klassischer Printmedien erhöhen den Druck auf die Branche und spiegeln sich in rückläufigen Umsatzzahlen wider.

Abbildung 17: Entwicklung zentraler Strukturdaten der Pressewirtschaft, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

Diese negative Entwicklung macht sich auch in der Entwicklung der Beschäftigtenzahl bemerkbar, die sich in fünf Jahren um 12 Prozent reduzierte (Deutschland: -19 Prozent). Die Zahl der Selbstständigen blieb stabil, dagegen ging die Zahl der Angestellten um 6.600 zurück (sozialversicherungspflichtig Beschäftigte um 15 Prozent und geringfügig Beschäftigte um 12 Prozent). Betroffen von den

rückläufigen Erwerbstätigenzahlen waren nahezu alle Segmente des Pressemarkts mit Ausnahme der Korrespondenz- und Nachrichtenbüros (+17 Prozent) und der selbstständigen Journalisten (+5 Prozent). Besonders hoch fiel der Erwerbstätigenrückgang im Verlagswesen aus: Zeitungsverlage (-20 Prozent), Zeitschriftenverlage (-19 Prozent) und Adressbuchverlage (-17 Prozent).

Das Investitionsvolumen nahm trotz der allgemein negativen Entwicklung zwischen 2010 und 2015 um 8 Prozent zu und beträgt rund 450 Millionen Euro pro Jahr. Der Pressemarkt bringt jährlich rund 57 Millionen Euro Gewerbesteuer auf. Auf die Branche entfallen rund 15 Prozent des Steueraufkommens sowie des Investitionsvolumens der Kultur- und Kreativwirtschaft des Landes.

3.10. Werbemarkt

Der Werbemarkt ist mit knapp 10 Milliarden Euro die umsatzstärkste Branche innerhalb der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft (Tabelle 11). Im Teilmarkt sind knapp 59.000 Erwerbstätige beschäftigt (34.300 Erwerbstätige abzüglich der geringfügig Beschäftigten). Der Umsatz verteilt sich auf gut 7.100 Selbstständige und Unternehmen, woraus sich ein durchschnittlicher Umsatz pro Unternehmen von etwa 1,4 Millionen Euro ergibt. Die Auslandsmärkte sind mit einer Exportquote von einem Prozent (von 106 Millionen Euro) kaum von Relevanz. Mit 5,2 Milliarden Euro wird rund ein Viertel der Bruttowertschöpfung der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft vom Werbemarkt erzielt.

Der Wirtschaftszweig ist in Werbeagenturen und -gestalter auf der einen Seite, und Vermarkter von Werbeflächen auf der anderen untergliedert. Werbeagenturen und -gestalter prägen maßgeblich den Werbemarkt. So stellt dieses Segment 92 Prozent an den Erwerbstätigen des Teilmarkts und 96 Prozent der Umsätze.

Tabelle 11: Zentrale Strukturdaten des Werbemarktes in Nordrhein-Westfalen (2015)

Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Werbeagenturen/Werbegestaltung	31.705	24%	9.463	40%
Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten u. ä.	2.638	22%	367	14%
Werbemarkt	34.343	24%	9.830	37%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	14%	–	23%	–

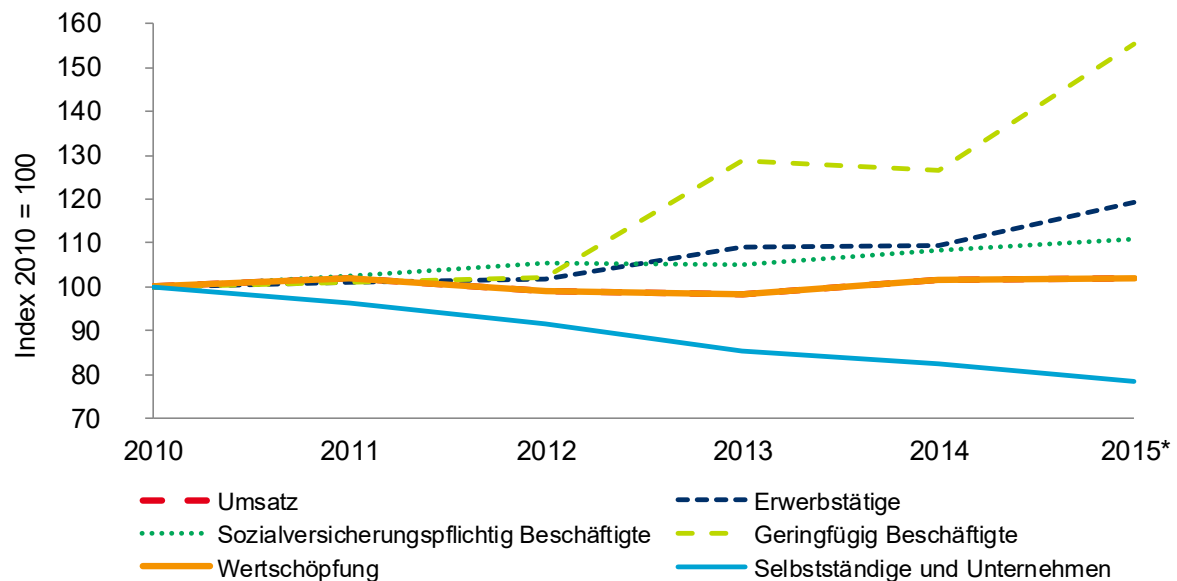
Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

Der Umsatz der Branche ist zwischen 2010 und 2015 sowohl in Nordrhein-Westfalen als auch in Deutschland mit einem Plus von jeweils 2 Prozent leicht gestiegen (Abbildung 18). Nach wie vor halten nordrhein-westfälische Unternehmen einen weit überdurchschnittlichen Umsatzanteil von über 37 Prozent. Dies ist nach dem Buchmarkt der größte Anteil Nordrhein-Westfalens an einer Branche der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft. Die Umsatzsteigerung geht ausschließlich auf Werbeagenturen zurück (+3 Prozent), wohingegen die Werbeflächenvermarkter einen Rückgang von über 20 Prozent zu verzeichnen hatten.

Im selben Zeitraum ist die Zahl der Erwerbstätigen innerhalb der Branche um 19 Prozent gestiegen. Dies ist jedoch vorrangig auf den Anstieg geringfügiger Beschäftigungsverhältnisse zurückzuführen, deren Zahl im Fünfjahreszeitraum um fast 9.000 Beschäftigte oder rund 55 Prozent gestiegen ist. Auch die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten hat zugenommen, wohingegen sich die Zahl der Selbstständigen auf dem Werbemarkt um über 20 Prozent verringert hat.

Abbildung 18: Entwicklung zentraler Strukturdaten des Werbemarktes, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

Die Werbebranche Nordrhein-Westfalens investiert jährlich etwa eine halbe Milliarde Euro. Dies sind fast 50 Prozent mehr als noch 2010. Damit trägt der Werbemarkt 18 Prozent der Investitionen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft Nordrhein-Westfalens und einen ebenso großen Anteil an der Gewerbesteuer (knapp 67 Millionen Euro).

3.11. Software-/Games-Industrie

Die Software- und Games-Industrie Nordrhein-Westfalens setzt jährlich knapp 4,4 Milliarden Euro um (Tabelle 12). In der Branche sind etwa 74.000 Erwerbstätige (68.000 exklusive der geringfügig Beschäftigten) tätig. Rund 6.400 (18 Prozent) der deutschen Software-/Games-Unternehmen haben ihren Sitz in Nordrhein-Westfalen. Sie umfassen gut 10 Prozent der hiesigen Kultur- und Kreativwirtschaft und generieren eine Bruttowertschöpfung von 2,5 Milliarden Euro. Auf jedes Unternehmen entfällt durchschnittlich ein Umsatz von fast 700.000 Euro. Etwa 5 Prozent (199 Millionen Euro) des Umsatzes erwirtschaftet die nordrhein-westfälische Software-/Games-Industrie im Ausland.

Die Branche gliedert sich in Computerspiel- und Softwareverlage, Webportale sowie Softwareentwicklung.

Die Branche ist durch eine starke Wachstumsdynamik gekennzeichnet. In den letzten fünf Jahren sind die Umsätze in der Software-/Games-Industrie um ein Drittel gewachsen (Abbildung 19), in Nordrhein-Westfalen (+33 Prozent) noch stärker als im Bundestrend (+28 Prozent). Damit entfallen rund 13 Prozent der bundesweiten Branchenumsätze auf Nordrhein-Westfalen.

Der Zuwachs bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (+15.000, +33 Prozent), Selbstständigen (+1.250, +25 Prozent) und geringfügig Beschäftigten (+1.000, +20 Prozent) ließ die Gesamtzahl der Branchenbeschäftigten um insgesamt ein Drittel ansteigen.

Tabelle 12: Zentrale Strukturdaten der Software-/Games-Industrie in Nordrhein-Westfalen (2015)

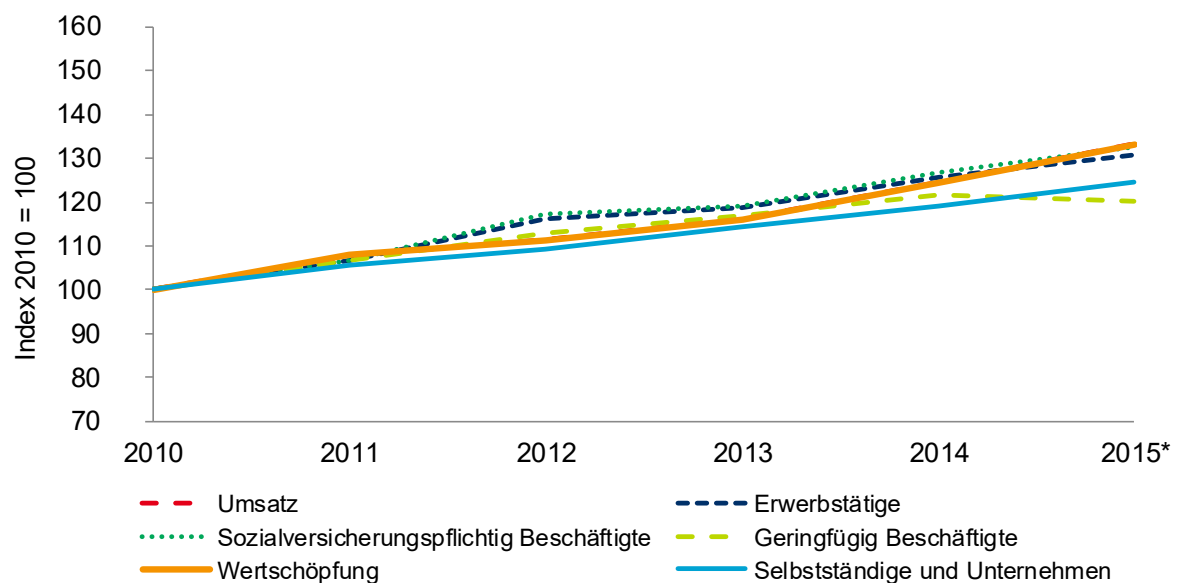
Wirtschaftszweig	Erwerbstätige*	Anteil an Deutschland	Umsatz	Anteil an Deutschland
	Anzahl	in %	in Mio. €	in %
Computerspielverlage und sonstige Softwareverlage	4.316	16%	159	26%
Webportale	1.992	14%	129	13%
Programmierungstätigkeiten	61.803	19%	4.084	13%
Software-/Games-Industrie	68.110	19%	4.372	13%
Anteil an der Kultur- und Kreativwirtschaft in NRW	28%	–	10%	–

Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit und IT.NRW.

* Die Angaben zu den Erwerbstätigen beziehen sich auf Erwerbstätige ohne die geringfügig Beschäftigten.

Auch das Investitionsvolumen der Branche stieg über die Zeit um 60 Prozent auf 660 Millionen Euro. Das Gewerbesteueraufkommen 2015 belief sich auf knapp 84 Millionen Euro. Rund 22 Prozent der Gewerbesteuer sowie der Investitionen der Kultur- und Kreativwirtschaft werden folglich von der Software- und Games-Industrie aufgebracht.

Abbildung 19: Entwicklung zentraler Strukturdaten der Software-/Games-Industrie, 2010–2015



Quelle: Prognos, 2016 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, IT.NRW und der VGRdL. Anmerkung: *Werte für 2015 basieren teilweise auf eigenen Schätzungen und vorläufigen amtlichen Ergebnissen (Kapitel 1.2).

4. Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft für den Wirtschaftsstandort Nordrhein-Westfalen

Die Kultur- und Kreativwirtschaft wirkt als wichtiger Innovationstreiber

Die Kultur- und Kreativwirtschaft zeichnet sich durch unkonventionelle Denkansätze, eine hohe Problemlösungskompetenz, offene Ideenfindung und Produktentwicklung (z. B. Open Innovation) sowie innovative Anwendungen aus.¹³ So wirkt sie als wichtiger Impulsgeber für neuartige Innovationsformate in anderen Branchen. Von dieser impulsgebenden Funktion der Branche können insbesondere starke Industrien (z. B. Energiewirtschaft, Maschinenbau, chemische Industrie) und Dienstleistungsbranchen (z. B. Gesundheitswesen, Bildung, Versicherungen) in Nordrhein-Westfalen profitieren.

Bereits heute profitieren andere Wirtschaftsbranchen erheblich von den Stärken der Kultur- und Kreativwirtschaft. Dies zeigen neue (kooperative) Arbeitsformate und innovative Themen, Produkte, Dienstleistungen und Prozesse. In Nordrhein-Westfalen etwa bestehen vielversprechende innovative Koproduktionen zwischen der Kultur- und Kreativwirtschaft und der Gesundheitswirtschaft.

Die hohe Leistungsfähigkeit der nordrhein-westfälischen Kultur- und Kreativwirtschaft und ihre Nähe zu starken Wirtschaftsbranchen bieten eine gute Basis für creative spillovers, d. h. von der Kreativbranche ausgehende Beschäftigungs- und Umsatzimpulse in andere Branchen und Wirtschaftszweige.

Kultur- und Kreativwirtschaft befördert Erschließung digitaler Märkte

Gegenwärtig durchdringt die fortschreitende Digitalisierung nahezu alle Bereiche der Wirtschaft. Die Kultur- und Kreativwirtschaft gilt als Pionierbranche im Kontext der Digitalisierung. So setzte sich die Branche frühzeitig mit digitalisierten Anwendungen und Geschäftsprozessen auseinander und reagierte mit modernen und kreativen Arbeitsformen sowie neuartigen Produkten und Dienstleistungen. Die hieraus gewonnenen Kompetenzen und Qualitäten machen die Kultur- und Kreativwirtschaft zu einer Schlüsselkomponente für die erfolgreiche Bewältigung digitaler Transformationsprozesse, sowohl in der Kultur- und Kreativwirtschaft selbst als auch in anderen Wirtschaftsbranchen.

Zukünftig besteht das Potenzial darin, die Kompetenzen durch einen strukturierten und fokussierten Prozess stärker nutzbar zu machen. Ein Ansatz bietet sich hierbei im konsequenten Vernetzen von jungen Startups der kreativen und digitalen Szene mit etablierten Wirtschaftsunternehmen in Nordrhein-Westfalen. Hierbei könnten sowohl Mittelständler und Großunternehmen von innovativen Technologien und kreativen Lösungsansätzen zur Erschließung neuer und digitaler Märkte profitieren als auch junge Gründer aufgrund des Erfahrungswissens und der bestehenden Netzwerke seitens der etablierten Unternehmen in Nordrhein-Westfalen. Diese Chancen zu nutzen und die gute Positionierung weiter auszubauen, gilt es als Zielsetzung für die kommenden Jahre zu bewahren.

¹³ Prognos (2012) im Auftrag des BMWi: Die Kultur- und Kreativwirtschaft in der gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfungskette - Wirkungsketten, Innovationskraft, Potenziale.

Die Heterogenität der Branche erfordert unterschiedliche Unterstützungsformate

Die Kultur- und Kreativwirtschaft setzt sich aus elf verschiedenen Teilmärkten zusammen, welche sich in ihrer Struktur und ihrer Entwicklung teilweise deutlich voneinander unterscheiden. Ein Indiz hierfür ist die differenzierte Erwerbstätigenstruktur. Findet sich in den Märkten Werbung und Presse ein sehr hoher Anteil an geringfügig Beschäftigten, so dominieren im Kunstmarkt und in der Rundfunkwirtschaft Freiberufler und Selbstständige. Auch der Verflechtungsgrad und die Zusammenarbeit mit anderen Branchen sind unterschiedlich ausgeprägt. Die Heterogenität der Teilmärkte führt zu unterschiedlichen Herausforderungen sowie differenzierten Anforderungen an die Arbeitsbedingungen. So verlangen die Akteure des Kunstmarkts oder der Musikwirtschaft eher nach Orten der Produktion und Präsentation (z. B. Ausstellungs- und Proberäume); die Filmwirtschaft dagegen braucht eher Formate, die die Vernetzung mit anderen Branchen stärkt.¹⁴ Das Identifizieren der teilmarktspezifischen Bedarfe und Herausforderungen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft ist eine wichtige Voraussetzung, um die einzelnen Teilmärkte gezielt zu unterstützen und die vorhandenen Potenziale innerhalb Nordrhein-Westfalens optimal auszuschöpfen.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist wichtiger Imagefaktor

Die Kultur- und Kreativwirtschaft als kreative und impulsgebende Branche mit unkonventionellen Denkansätzen braucht ein ansprechendes Arbeits- und Lebensumfeld um erfolgreich zu sein. Die hohe Zahl an Kultur- und Kreativschaffenden in Nordrhein-Westfalen belegt, dass das Land über günstige Rahmenbedingungen für die Branche verfügt. Gleichwohl konkurriert das Land mit Kreativstandorten in ganz Deutschland und Europa. Um langfristig den Kreativstandort Nordrhein-Westfalen zu sichern, muss das vorhandene Kreativpotenzial sichtbar gemacht und nach außen kommuniziert werden. Eine sichtbare Vermarktung der Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft im Land bewirkt, dass das Image als Kreativstandort gesteigert wird und verstärkt so die Attraktivität des Standorts für qualifiziertes Personal und Unternehmen.

¹⁴ Prognos AG und ZweiEinheit im Auftrag des european centre for creative economy (2016): Förderung von Künstlerinnen, Künstlern und Kreativen.

5. Anhang

Die nachfolgende Tabelle bildet die Abgrenzung der Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft auf Grundlage der Wirtschaftszweigklassifikation 2008 ab. In der Wirtschaftszweigklassifikation ist jeder Wirtschaftszweig mit einer Nummer erfasst (WZ-Code). Neben der Information, welche Wirtschaftszweige die einzelnen Teilmärkte umfassen, wird zudem dargestellt, zu welchen Anteilen die jeweiligen Wirtschaftszweige in die Berechnung der statistischen Kennzahlen (z. B. Umsatz, Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) einfließen. Die Abgrenzung basiert auf dem durch die Wirtschaftsministerkonferenz der Länder beschlossenen Abgrenzungsmodell.

Tabelle 13: Gliederung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach 5-Steller-Tiefe (WZ 2008)

WZ-Code	Wirtschaftszweig	Selbstständige und Unternehmen*	Umsatz*	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB)	Geringfügig Beschäftigte (GB)
Musikwirtschaft					
90.03.1	Selbstständige Musiker/innen	100%	100%	100%	100%
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	100%	100%	100%	100%
59.20.1	Tonstudios etc.	100%	100%	100%	100%
59.20.2	Tonträgerverlage	100%	100%	100%	100%
59.20.3	Musikverlage	100%	100%	100%	100%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter ¹	100%	100%	100%	100%
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc. ¹	100%	100%	10%	10%
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst ¹	100%	100%	100%	100%
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten und Musikalien	100%	100%	100%	100%
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc. ¹	100%	100%	100%	100%
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	100%	100%	100%	100%
Buchmarkt					
90.03.2	Selbstständige Schriftsteller/innen	100%	100%	100%	100%
74.30.1	Selbstständige Übersetzer/innen	100%	100%	100%	100%
58.11	Buchverlage	100%	100%	100%	100%
47.61	Einzelhandel mit Büchern	100%	100%	100%	100%
47.79.2	Antiquariate	100%	100%	100%	100%
18.14	Buchbinderei etc.	100%	100%	100%	100%
Kunstmarkt					
90.03.3	Selbstständige bildende Künstler/innen	100%	100%	100%	100%
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Bildern (ohne Briefmarken, Münzen und Geschenkartikel)	20%	20%	20%	20%
91.02	Museumshops etc.	100%	100%	8%	8%
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten und antiken Teppichen	100%	100%	100%	100%
Filmwirtschaft					
90.01.4	Selbstständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/innen ¹	100%	100%	100%	100%
59.11	Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen	100%	100%	100%	100%
59.12	Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik	100%	100%	100%	100%
59.13	Filmverleih und -vertrieb (ohne	100%	100%	100%	100%

WZ-Code	Wirtschaftszweig	Selbstständige und Unternehmen*	Umsatz*	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB)	Geringfügig Beschäftigte (GB)
	Videotheken)				
59.14	Kinos	100%	100%	100%	100%
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc. ¹	100%	100%	100%	100%
77.22	Videotheken	100%	100%	100%	100%
Rundfunkwirtschaft					
90.03.5	Selbstständige Journalisten/innen und Pressefotografen/innen ¹	100%	100%	100%	100%
60.1	Hörfunkveranstalter	100%	100%	40%	40%
60.2	Fernsehveranstalter	100%	100%	40%	40%
Markt für darstellende Kunst					
90.01.4	Selbstständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/innen ¹	100%	100%	100%	100%
90.01.3	Selbstständige Artisten/innen, Zirkusbetriebe	100%	100%	100%	100%
90.01.1	Theaterensembles	100%	100%	10%	10%
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter ¹	100%	100%	100%	100%
90.04.2	Private Musical/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc. ¹	100%	100%	10%	10%
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthöhlen	100%	100%	100%	100%
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst ¹	100%	100%	100%	100%
85.52	Kulturunterricht	100%	100%	100%	100%
Designwirtschaft					
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	100%	100%	100%	100%
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	100%	100%	100%	100%
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	100%	100%	100%	100%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur ¹	100%	100%	100%	100%
73.11	Werbegestaltung ¹	50%	50%	50%	50%
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren (ohne Fantasieschmuck)	100%	100%	100%	100%
74.20.1	Selbstständige Fotografen/innen	100%	100%	100%	100%
Architekturmarkt					
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	100%	100%	100%	100%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur ¹	100%	100%	100%	100%
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	100%	100%	100%	100%
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	100%	100%	100%	100%
90.03.4	Selbstständige Restauratoren/innen	100%	100%	100%	100%
Pressemarkt					
90.03.5	Selbstständige Journalisten/innen und Pressefotografen/innen ¹	100%	100%	100%	100%
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	100%	100%	100%	100%
58.12	Adressbücher- und Verzeichnisverlage	100%	100%	100%	100%
58.13	Zeitungsverlage	100%	100%	100%	100%
58.14	Zeitschriftenverlage	100%	100%	100%	100%
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	100%	100%	100%	100%
47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	100%	100%	100%	100%
Werbemarkt					

WZ-Code	Wirtschaftszweig	Selbstständige und Unternehmen*	Umsatz*	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (SvB)	Geringfügig Beschäftigte (GB)
73.11	Werbegestaltung ¹	100%	100%	100%	100%
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten u. ä.	100%	100%	100%	100%
Software-/Games-Industrie					
58.21	Computerspielverlage	100%	100%	100%	100%
58.29	Sonstige Softwareverlage	100%	100%	100%	100%
62.01	Programmierungstätigkeiten	100%	100%	100%	100%
63.12	Webportale	100%	100%	100%	100%
Sonstige					
91.01	Bibliotheken und Archive	100%	100%	8%	8%
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	100%	100%	8%	8%
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	100%	100%	8%	8%
74.30.2	Selbstständige Dolmetscher/innen	100%	100%	100%	100%
74.20.2	Fotolabors	100%	100%	100%	100%
32.11	Herstellung von Münzen	100%	100%	100%	100%
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	100%	100%	100%	100%

Quelle: Büro für Kulturwirtschaftsforschung im des Arbeitskreis Kultur- und Kreativwirtschaft in der Wirtschaftsministerkonferenz (20.07.2016): Überarbeitung des Leitfadens zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft (Fassung 2016). Köln.

Anmerkung: 1) Wirtschaftszweige sind mehreren Teilmärkten zugeordnet. *Werte für Unternehmen sowie Umsätze beziehen sich auf Angaben der steuerpflichtigen Unternehmer/-innen mit einem durchschnittlichen Jahresumsatz von mindestens 17.500 Euro.

Impressum

Herausgeber:

Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie,
Mittelstand und Handwerk
des Landes Nordrhein-Westfalen
Berger Allee 25
40213 Düsseldorf
Tel.: +49 (0) 211/61772-0
Fax: +49 (0) 211/61772-777
Internet: www.wirtschaft.nrw.de
E-Mail: broschueren@mweimh.nrw.de

Vertrieb:

Gemeinnützige Werkstätten Neuss GmbH
Betriebsstätte Am Henselsgraben
Am Henselsgraben 3
41470 Neuss
Fax: +49 (0) 2131/9234-699
E-Mail: mweimh@gwn-neuss.de

Bildnachweise:

Titelfoto: iStock by Getty Images / istockphoto.com
Foto S. IV: MWEIMH/Ralph Sondermann
Foto Rückseite: Csaba Mester
Icons S. 7: Freepik (www.flaticon.com)
Iconmonstr (<http://iconmonstr.com>)

Redaktion/Redaktionsteam:

Prognos AG
Goethestraße 85
10623 Berlin
Bearbeiter: Kathleen Freitag, Carolin Karg

Mediengestaltung und Druck:

Justizvollzugsanstalt Geldern
Möhlendyck 50
47608 Geldern

Redaktionsschluss: 25. November 2016

Die Broschüre ist auf der Homepage des Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen als PDF-Dokument abrufbar oder kann bei den Gemeinnützigen Werkstätten Neuss GmbH per Fax, E-Mail oder Postkarte unter unten angegebener Bestellnummer bestellt werden.

Hinweis

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Landesregierung Nordrhein-Westfalen herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlbewerberinnen und -bewerbern oder Wahlhelferinnen und -helfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden.

Dies gilt für Landtags-, Bundestags- und Kommunalwahlen sowie für die Wahl der Mitglieder des Europäischen Parlaments.

Missbräuchlich ist insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen 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.

Eine Verwendung dieser Druckschrift durch Parteien oder sie unterstützende Organisationen ausschließlich zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder bleibt hiervon unberührt. Unabhängig davon, wann, auf welchem Weg und in welcher Anzahl diese Schrift verteilt worden ist, darf sie auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte.

**Ministerium für Wirtschaft, Energie,
Industrie, Mittelstand und Handwerk
des Landes Nordrhein-Westfalen**
Berger Allee 25
40213 Düsseldorf

