Ralf Ebert /
Uwe van Ooy

Wieviel Kulturwirtschaft steckt noch in der Kultur- und Kreativwirtschaft?

Zum Monitoringbericht 2024 der Bundesregierung

Dipl. Ing. Ralf Ebert ist Stadtplaner und Inhaber des Büros STADTart in Dortmund

Dipl. Geogr. Uwe van Ooy ist Kultur- und Wirtschaftsgeograf im Mitarbeiter im Büro STADTart

Es ist noch nicht so lange her, da war es kaum möglich »Kultur« und »Kultur- und Kreativwirtschaft« als zwei Seiten einer Medaille zu verstehen. Erst seit Ende der 1990er Jahre setzte sich aufgrund der zunehmenden Akzeptanz von erwerbswirtschaftlich orientierten Kulturangeboten, etwa von Privattheatern, Malschulen etc., sowie durch Studien zu teilmarktspezifischen Interdependenzen zwischen Kultur in öffentlicher bzw. zivilgesellschaftlicher Trägerschaft und der erwerbswirtschaftlich orientierten Kultur- und Kreativwirtschaft und den darauf basierenden Wertschöpfungsnetzwerken (STADTart et al. 2012) verstärkt das Modell der Trisektoralität im Kulturbereich durch (u.a. Landeskulturbericht NRW 2017). Dies hat mancherorts sogar dazu geführt, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft als Wirtschaftsbranche in die Zuständigkeit von Kulturbüros fiel.

Möglicherweise beruht dieser Wandel aber nur auf einer politik- und öffentlichkeitswirksamen Kommunikationsstrategie, die auf die »Macht der großen Zahlen« setzt. So wird bis heute vielfach, darunter von Kulturämtern und auch vom Deutschen Kulturrat (explizit u.a. 2021), immer wieder auf die enormen Beschäftigungseffekte der Kultur- und Kreativwirtschaft verwiesen, die größer seien als in vielen anderen Branchen. Dabei verdankt sich diese »Zahlenmacht« schon seit Jahren größtenteils den beiden weniger kulturbezogenen Teilmärkten »Werbemarkt« und »Software-/Games-Industrie«:

- So umfasst mittlerweile allein der Teilmarkt der Software-/Games-Industrie, wobei der Anteil der Games-Industrie (seit 2008 sind die Games für den Deutschen Kulturrat Kulturgut) verschwindend gering ist, die Hälfte der Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (SvB) und mehr als ein Drittel der erzielten Umsätze der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Hinsichtlich der Anzahl der Unternehmen liegt der Anteil 2023 bei etwa einem Fünftel (siehe Diagramm).

- Die beiden Teilmärkte Software-/Games-Industrie und Werbemarkt erzielen 2023 zusammen mit 52 Prozent über die Hälfte des Umsatzes aller Teilmärkte, haben einen Anteil von 30 Prozent bei den Unternehmen und sogar 62 Prozent bei den Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (SvB) (Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz 2025: 135–157).

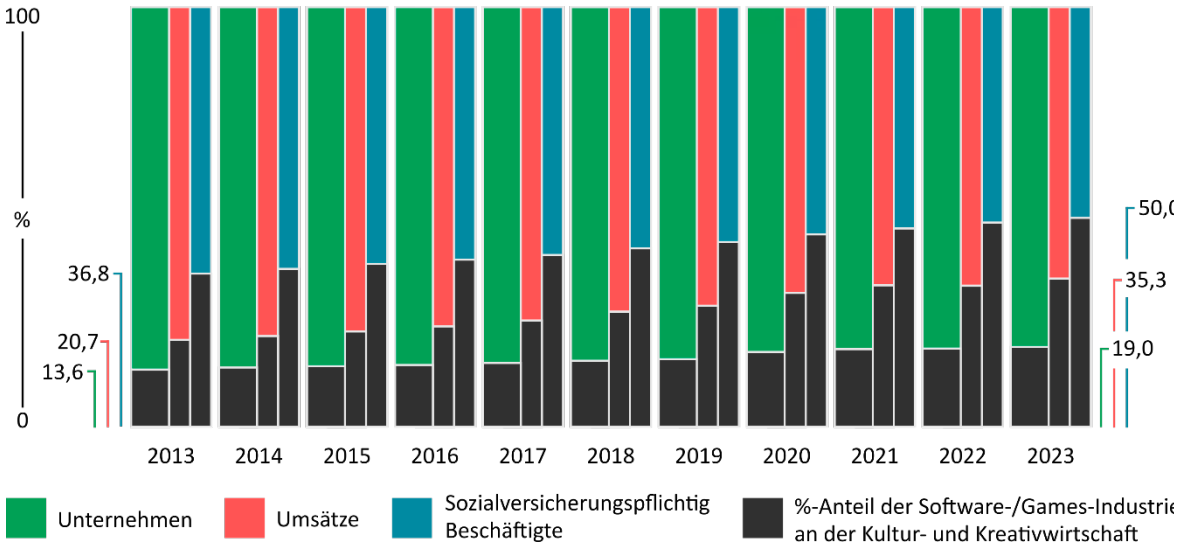
- Die Software-/Games-Industrie verzeichnet für den Zeitraum 2013 bis 2023 hohe Zuwächse bei den Unternehmen (+36 %), bei den Umsätzen (+146 %) und bei den SvB (+89%). Im gleichen Zeitraum liegen die Wachstumsraten bei den fünf kulturbezogenen Teilmärkten: Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft und Markt für Darstellende Künste zusammen bei Unternehmen: +0 %, Umsätzen: +12 %, SvB: +12 %. (ebd.: 135–157).

Angesichts des anhaltenden Wachstums in der Software-/Games-Industrie aufgrund der fortschreitenden Digitalisierung aller Lebensbereiche, der Corona-Pandemie und KI-Anwendungen wird die Bedeutung dieses Teilmarkts auch relativ noch weiter zunehmen.

Grenzen der Umsatzsteuerstatistik

Die Aussagekraft der Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen) hinsichtlich der Bedeutung der kulturbezogenen Teilmärkte und Wirtschaftszweige verringert sich aber nicht nur durch den absoluten und relativen Bedeutungszuwachs der

Anteil der Software-/Games-Industrie an der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland bei Unternehmen, Umsätzen und Sozialversicherungspflichtig Beschäftigten von 2013 bis 2023



Quelle: STADTart 2025, Datenquelle: Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (2025): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2024

Software-Industrie, sondern auch durch Veränderungen bei der Erhebung der Statistik. So weist die teilmarktorientierte Analyse der Kultur- und Kreativwirtschaft nach der Umsatzsteuerstatistik strukturell bedingt eine Schieflage auf, denn sie erfasst nur jene Unternehmen, die oberhalb eines Grenzwerts liegen. Dieser lag über viele Jahre bei 17.500 Euro Jahresumsatz, wurde 2020 auf 20.000 Euro und zu Beginn dieses Jahres auf 25.000 Euro erhöht. Kleinunternehmen unterhalb dieser Grenzwerte gehen somit nicht in die Statistik ein. Dadurch sind insbesondere kreative, künstlerische und kulturell unterhaltende Tätigkeiten sowie sonstige freiberufliche Tätigkeiten wie etwa selbstständige Bühnenkünstler*innen (NACE Codes 90.0 und 74.0) in den, an den Kultursparten orientierten Teilmärkten der Kulturwirtschaft unterrepräsentiert.

Strukturell bedingt weisen jedoch gerade diese Teilmärkte einen hohen Anteil an Klein- und Kleinstunternehmen auf. Durch die Erhöhung des Grenzwertes werden sie zukünftig noch weniger erfasst. Bereits die aktuelle Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldung) beinhaltet schätzungsweise nur etwa ein Drittel der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, wie eine Gegenüberstellung mit der Umsatzsteuerstatistik (Veranlagungen) für das Jahr 2020 zeigt. Diese ist genauer, liegt allerdings erst wesentlich später vor, aktuell verfügbar ist sie für das Jahr 2020. Je nach Teilmarkt liegt die tatsächliche Anzahl der Unternehmen etwa um das Zwei- bis Fünffache höher (z.B. Software-/Games-Industrie: Faktor 2,5, Buchmarkt 3,6, Musikwirtschaft 3,9, Filmwirtschaft 4,5 und Markt für Darstellende Künste 5,1 (eigene Berechnungen, nach Statistisches Bundesamt 2024). Hinzu kommen andere die Statistiken beeinflussende Aspekte, wie etwa eine adäquate Zuordnung der Unternehmen zu den Wirtschaftszweigen (z.B. Online-Vertrieb von Büchern versus Vertrieb über den stationären Buchhandel oder im Einzelhandel).

Danach lässt sich trotz einer weiterhin nicht unbedeutenden Anzahl an Unternehmen im Kulturbereich deren wirtschaftliche Relevanz immer weniger anhand der Auswertung der Umsatzsteuer- und der Beschäftigtenstatistik auf Basis der Abgrenzung nach Wirtschaftszweigen ablesen. Will die Kulturpolitik hinsichtlich der Berücksichtigung des erwerbswirtschaftlichen Sektors im Kulturbereich auch zukünftig faktenorientiert agieren, dann sollte sie sich stärker auf die kulturbezogenen Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft beziehen, also auf die Musikwirtschaft, den Buchmarkt, den Kunstmarkt, die Filmwirtschaft und den Markt für Darstellende Künste, auch wenn dadurch der Effekt hinsichtlich der »Macht der großen Zahlen« deutlich geringer ausfallen dürfte.

Literatur

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (Hrsg.) (2025): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2024. Berlin

STADTart, Institut für Kulturpolitik, HWWI (2012): Öffentlich geförderter, intermediärer und privater Kultursektor – Wirkungsketten, Interdependenzen, Potenziale. Forschungsgutachten für den Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM)

Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen (MFKJKS) (Hrsg.) (2017): 1. Landeskulturbericht Nordrhein-Westfalen 2017. Düsseldorf

Statistisches Bundesamt (Destatis) (2024): Finanzen und Steuern. Umsatzsteuerstatistik (Veranlagungen) Berichtszeitraum 2020