Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2026

Studie im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie

bundeswirtschaftsministerium.de



Impressum

Herausgeber
Bundesministerium für
Wirtschaft und Energie (BMWE)
Öffentlichkeitsarbeit
10100 Berlin
www.bundeswirtschaftsministerium.de

Redaktion
Kathleen Freitag, Dr. Anna Heugel, Frauke Dornberg,
Kamronbek Turgunov (Prognos AG)

Stand
Oktober 2026

Diese Publikation wird ausschließlich als Download angeboten.

Gestaltung
PRpetuum GmbH, 81541 München

Bildnachweis
iStock
xorosho / Titel
Kertlis /S. 7, 30 – 31
sutthiphorn phanchart / S. 30, 31, 36 – 38
EXTREME-PHOTOGRAPHER / S. 41, 41, 44, 45
quantic69 / S. 46, 47, 50, 51
gorodenkoff / S. 52, 53, 56, 57
avdyachenko / S. 58, 59, 62, 63
master 1305 / S. 64, 65, 68, 69
Marc_Osboren / S. 70, 71, 74, 75
Reinhard Krull / S. 76, 77, 80, 81
DirkRietschel / S. 82, 83, 86, 87
mustafaU / S. 88, 89, 92, 93
anyaberkut / S. 106 – 107
Andrey Suslov / S. 94, 95, 98, 99
ProfessionalStudioImages / 100 – 102, 104, 105
gleitfrosch / S. 125
Magnific / S. 2, 3, 4, 5, 10, 110, 113, 114, 115,
118, 119, 120, 123, 124, 127

Diese Publikation wird vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit herausgegeben. Die Publikation wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt. Sie darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.

Inhalt

Aufgaben und Methodik des Monitorings 2

Key Facts Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2025 6

Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2025 7

Umsätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft 8

Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft 12

Exporte der Kultur- und Kreativwirtschaft 16

Ausstrahlungseffekte 19

- Welche Branchen nutzen Produkte und Dienstleistungen der Kultur- und Kreativwirtschaft? 19
- Welche Bedeutung haben kreative Beschäftigte in anderen Branchen? 24

Teilmarktsteckbriefe 2025 31

- Musikwirtschaft 33
- Buchmarkt 41
- Kunstmarkt 47
- Filmwirtschaft 53
- Rundfunkwirtschaft 59
- Markt für Darstellende Künste 65
- Designwirtschaft 71
- Architekturmarkt 77
- Pressemarkt 83
- Werbemarkt 89
- Software-/Games-Industrie 95
- Sonderauswertung Games-Markt 101

EU-Benchmark: Dänemark, Estland, Italien 107

- Dänemark 110
- Estland 115
- Italien 120

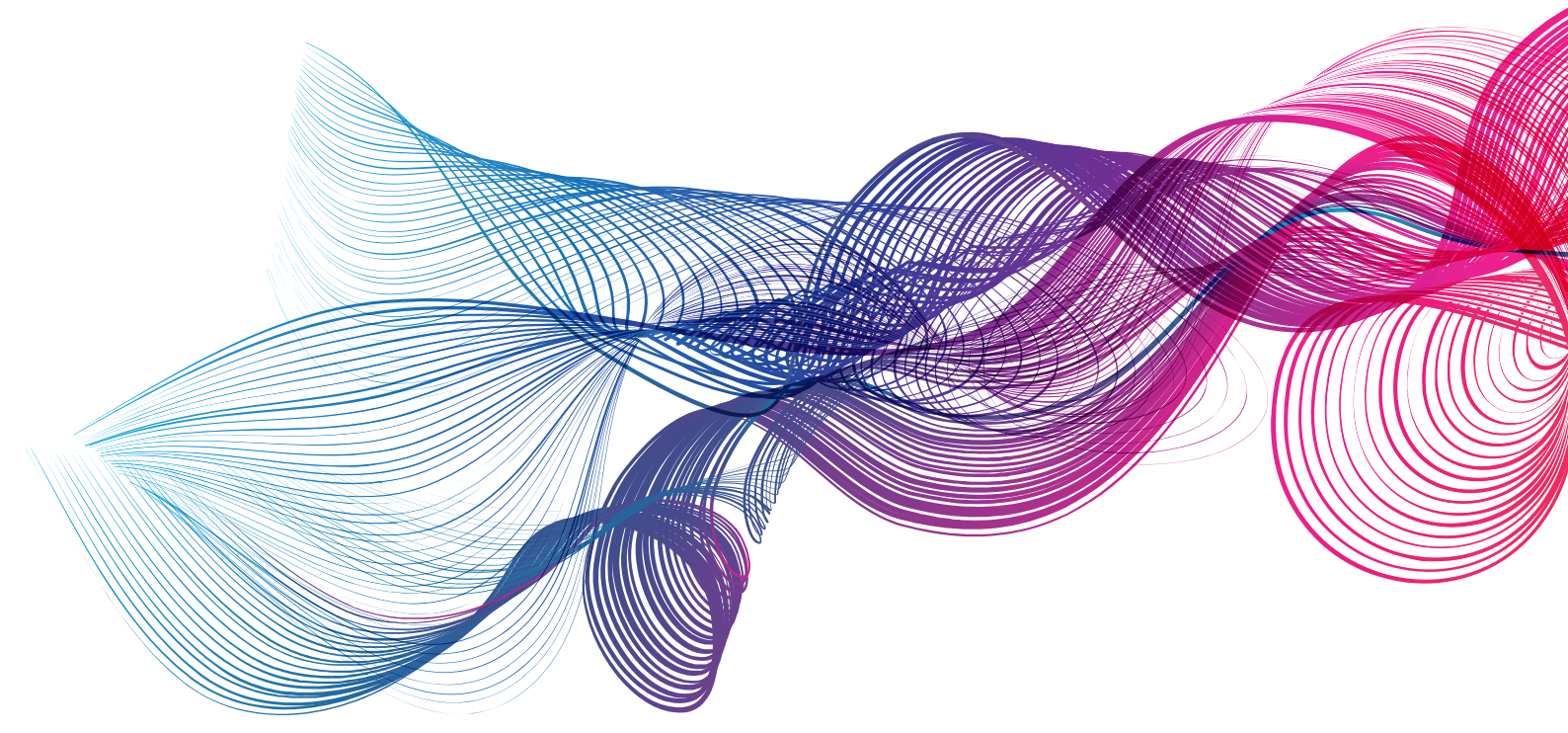
Anhang 125

- Bezugsgrößen und statistische Quellen 126
- Quellenverzeichnis 128
- Daten-Tabellen 133

Aufgaben und Methodik des Monitorings

Die Prognos AG hat im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWE) den Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2026 erstellt.

Der Monitoringbericht ist ein ***kontinuierliches Instrument*** *zur Beobachtung von Status quo und* ***Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft*** *(KKW) in Deutschland. Kern des Monitorings bilden zentrale statistische Daten zu Umsatz und Beschäftigung in der Branche, die im Rahmen des im zweijährigen Rhythmus erscheinenden Monitoringberichtes fortgeschrieben werden. Einschätzungen und O-Töne von Branchenverbänden zur Entwicklung der Teilmärkte ergänzen die statistischen Kennzahlen. Darüber hinaus wird in jedem Bericht ein Sonderthema aufbereitet, welches für die KKW von aktueller Relevanz ist. 2026 werden Ausstrahlungseffekte der KKW dargestellt.*



INFO

Abgrenzung der KKW

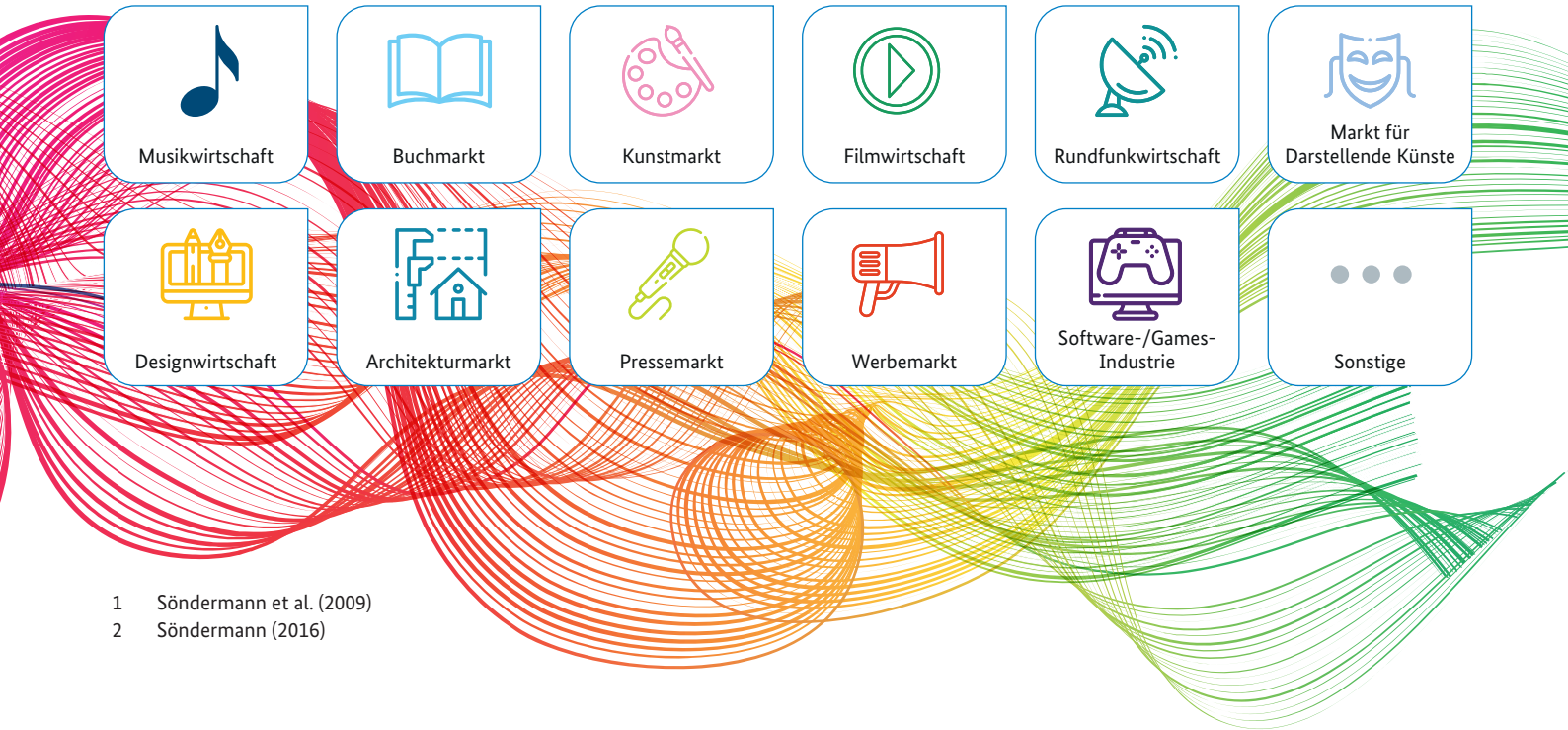
Als Querschnittsbranche verfügt die KKW über ein breites Angebotsportfolio. Kultur- und Kreativschaffende sind auf zahlreichen Märkten aktiv. Zur Branche zählen elf Teilmärkte mit unterschiedlichen Tätigkeitsprofilen, von den Darstellenden Künsten bis zur Software-/Games-Branche.

Verbindendes Element ist der schöpferische Akt. „Unter Kultur- und Kreativwirtschaft werden diejenigen Kultur- und Kreativunternehmen erfasst, die **überwiegend erwerbswirtschaftlich** orientiert sind und sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen."[1] Unternehmen, Einrichtungen oder Vereine, die öffentlich finanziert werden, zählen nicht zur KKW und werden im Monitoring nicht erfasst.

Die Erhebung der Kennzahlen im Monitoringbericht basiert auf der **bundesweit abgestimmten Branchendefinition der KKW** nach dem Leitfaden der Wirtschaftsministerkonferenz[2] (s. Anhang). Der Leitfaden wurde 2009 entwickelt und 2016 aktualisiert. 2025 wurde die Wirtschaftszweigklassifikation WZ 2025 eingeführt, aktuell werden jedoch noch keine Daten nach diesem Klassifikationssystem veröffentlicht. Der Bericht basiert daher weiterhin auf der WZ 2008.

Im Leitfaden werden offiziell **elf Teilmärkte** der KKW definiert (s. Abbildung). Einzelne Wirtschaftszweige, die keinem Teilmarkt direkt zugeordnet werden können, werden in einer zusätzlichen Kategorie „Sonstiges" zusammengefasst. Diese systematische Zusammenführung der Branche auf Grundlage der Wirtschaftszweigklassifikation ermöglicht eine Vergleichbarkeit der Daten über Regionen hinweg.

Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft



1 Söndermann et al. (2009)
2 Söndermann (2016)

Zentrale statistische Kennzahlen des Monitoringberichtes

Der Status quo und die Entwicklung der KKW werden anhand von Daten zu Umsatz, Bruttowertschöpfung und Beschäftigung erfasst (Kerndatenset). Die zentralen statistischen Datenquellen des Monitorings zur Abbildung der Kerndaten sind:

- die **Beschäftigungsstatistik** der Bundesagentur für Arbeit (BA)
- die **Umsatzsteuerstatistik** des Statistischen Bundesamts (DESTATIS)
- die **Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung** (VGR) des Statistischen Bundesamts (DESTATIS)

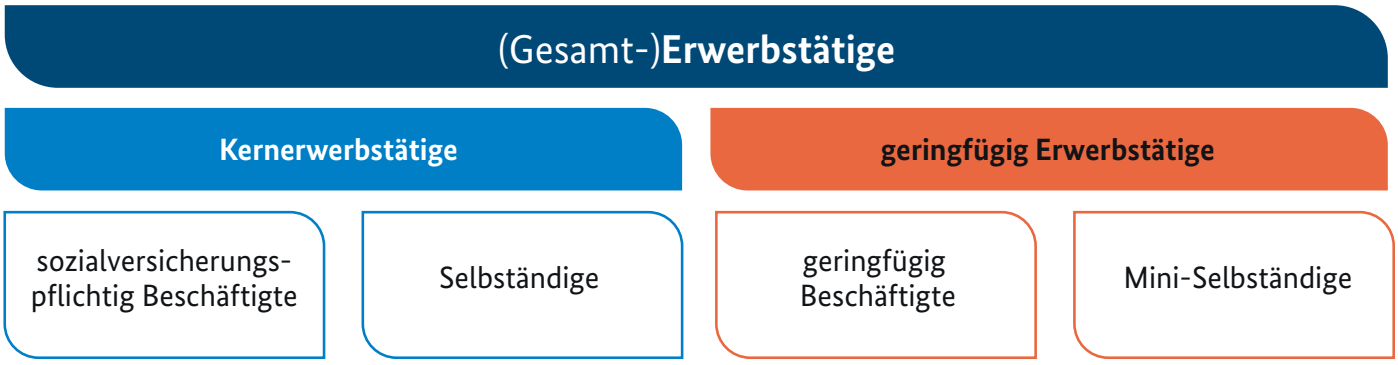
Die nachfolgend aufgeführten Kennzahlen bilden das Kerndatenset des Monitoringberichtes.[3]

Kennzahlen zu Umsatz, Bruttowertschöpfung, Anzahl der Unternehmen

Umsatz	bezieht sich auf Umsätze von Unternehmerinnen und Unternehmern mit mehr als 17.500 (bis 2019) bzw. 22.000 Euro (seit 2020) Jahresumsatz. Daten aus der Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldung) liegen bis zum Jahr 2024 vor. Die Daten für das Jahr 2025 sind geschätzt.
Bruttowertschöpfung	erfasst den Wert, der bei der Produktion von Waren oder Dienstleistungen in einer Branche geschaffen wird. Vorleistungen in anderen Branchen und Gütersteuern sind nicht enthalten. Die Bruttowertschöpfung steht nur auf Ebene der Wirtschaftsabteilungen (Zweisteller) zur Verfügung. Dementsprechend wird eine Gewichtung auf Basis der Umsatzverteilung aus der Umsatzsteuerstatistik vorgenommen, um den einzelnen Wirtschaftszweigen der KKW individuelle Wertschöpfungswerte zuzuweisen. Die Daten für das Jahr 2025 sind geschätzt.
Unternehmen	umfasst alle Unternehmensformen einschließlich Freiberuflerinnen und Freiberuflern mit eigenem Büro, Selbständigen mit und ohne Beschäftigte sowie Gewerbebetrieben. Es werden Unternehmen und Selbständige oberhalb der Kleinunternehmerschwelle erfasst. Aktuell liegt diese bei 22.000 Euro Jahresumsatz (bis 2019: 17.500 Euro). Daten aus der amtlichen Statistik liegen bis zum Jahr 2024 vor. Die Daten für das Jahr 2025 sind geschätzt.

3 Detaillierte Angaben zu statistischen Bezugsgrößen finden sich im Anhang.

Kennzahlen zur Beschäftigung



Die Gesamtzahl der im Monitoringbericht ausgewiesenen Erwerbstätigen ist die Summe aus Selbständigen und angestellten Beschäftigten. Beide Gruppen werden nach Beschäftigungsumfang jeweils differenziert in einen Kernerwerbstätigenbereich und einen Bereich geringfügiger Erwerbstätigkeit. Zu den Kernerwerbstätigen gehören zum einen Unternehmen und Selbständige mit einem Jahresumsatz oberhalb der sogenannten Kleinunternehmerschwelle (ab 22.000 Euro Jahresumsatz seit 2020). Zum anderen zählen die sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zu den Kernerwerbstätigen. Die Gruppe der geringfügig Erwerbstätigen setzt sich aus den Mini-Selbständigen, also jenen Unternehmen und Selbständigen unterhalb der Kleinunternehmerschwelle, und den geringfügig Beschäftigten zusammen. Geringfügig Beschäftigte verdienen monatlich weniger als 603 Euro oder sind nur kurzfristig angestellt (unter 3 Monate im Jahr). Zur besseren Lesbarkeit werden die Daten zur Erwerbstätigkeit in der Regel auf Zehnerstellen gerundet dargestellt. Dies kann zu geringfügigen Abweichungen zwischen Einzelwerten und ausgewiesenen Summen führen.

Zeitliche Datenverfügbarkeit

Der **Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2026** bildet die Situation der KKW im Jahr 2025 ab. Die Daten aus der Beschäftigungsstatistik (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte) liegen bis zum Jahr 2025 vor. Die Daten aus der Umsatzsteuerstatistik und die Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung können von den Statistikämtern nur mit einem gewissen zeitlichen Verzug aufbereitet werden. Die Daten zu Bruttowertschöpfung, Umsätzen sowie Unternehmen und Selbständigen (ab 22.000 Euro Jahresumsatz) liegen in der amtlichen Statistik aktuell bis zum Jahr 2024 vor. Die Daten für das Jahr 2025 sind geschätzt. Für die Mini-Selbständigen (unter 22.000 Euro Jahresumsatz) sind bisher nur Daten bis 2021 verfügbar. Daher sind die Daten für die Mini-Selbständigen für die Jahre 2022 bis 2025 geschätzt.

Vor dem Hintergrund der jeweiligen statistischen Datenverfügbarkeit sind auch in den Vorgängerberichten für das jüngste Jahr Daten geschätzt. Diese geschätzten Daten wurden im Rahmen der Aktualisierung durch die realen Ist-Werte aus der amtlichen Statistik ersetzt.

Key Facts Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2025

217,3 Mrd.
Euro Umsatz

+3,4 %
Wachstum Umsatz
2025 ggü. 2024

921 Tausend
Euro Umsatz pro
Unternehmen

236 Tausend
Unternehmen

137,8 Mrd.
Euro Bruttowertschöpfung

3,4 %
der deutschen
Bruttowertschöpfung

1,9 Mio.
Gesamterwerbstätige

3,9 %
aller Erwerbstätigen
in Deutschland

1,1 Mio.
Sozialversicherungspflichtig
Beschäftigte

652 Tausend
Selbständige
(inkl. Mini-Selbständige)



Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft 2025

Umsätze, Bruttowertschöpfung, Erwerbstätigkeit, Unternehmen, Exportgeschehen

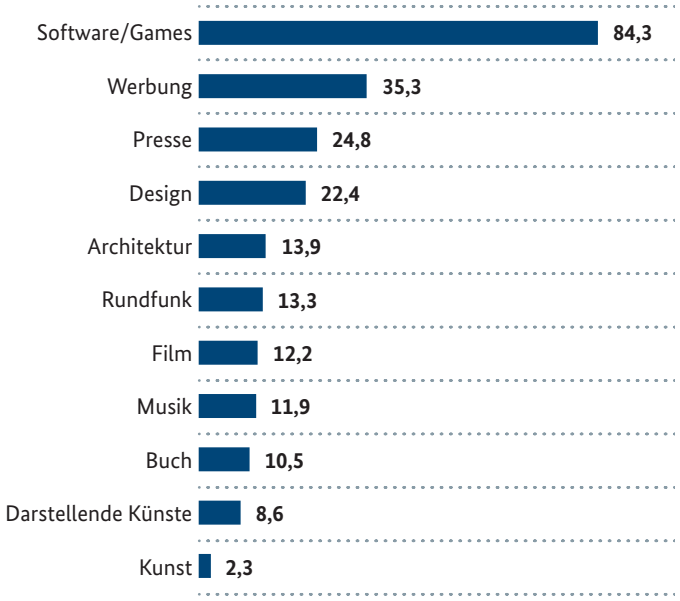
Ausstrahlungseffekte

Umsätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Im Jahr 2025 erwirtschafteten rund 235.740 KKW-Unternehmen einen Umsatz von 217,3 Mrd. Euro. Das entspricht 2,5 Prozent des Gesamtumsatzes der deutschen Wirtschaft. Gegenüber dem Vorjahr ist der Umsatz um 3,4 Prozent gestiegen.

Mehr als ein Drittel des Branchenumsatzes wurde in der Software-/Games-Industrie erzielt (35 %). Mit deutlichem Abstand folgten der Werbe- (15 %) und der Pressemarkt (10 %). Auf die übrigen Teilmärkte entfielen jeweils weniger als zehn Prozent des Umsatzes. Den geringsten Anteil verzeichnete der Kunstmarkt (1 %).

Umsätze in den Teilmärkten der KKW 2025 in Mrd. Euro

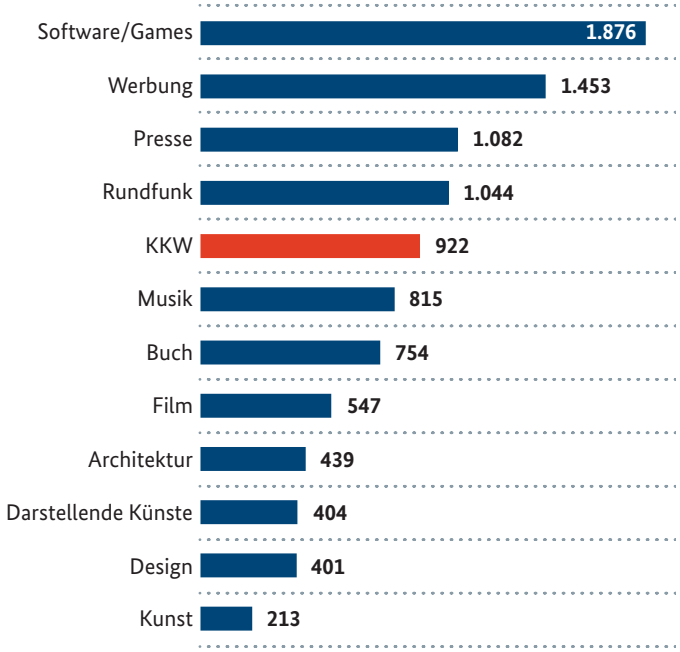


Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b, Schätzung 2025.

Der durchschnittliche Umsatz je Unternehmen lag in der KKW 2025 bei rund 922.000 Euro. Insgesamt bleibt die KKW damit hinter der Gesamtwirtschaft zurück, in der 2,78 Mio. Euro je Unternehmen Umsatz erwirtschaftet werden.

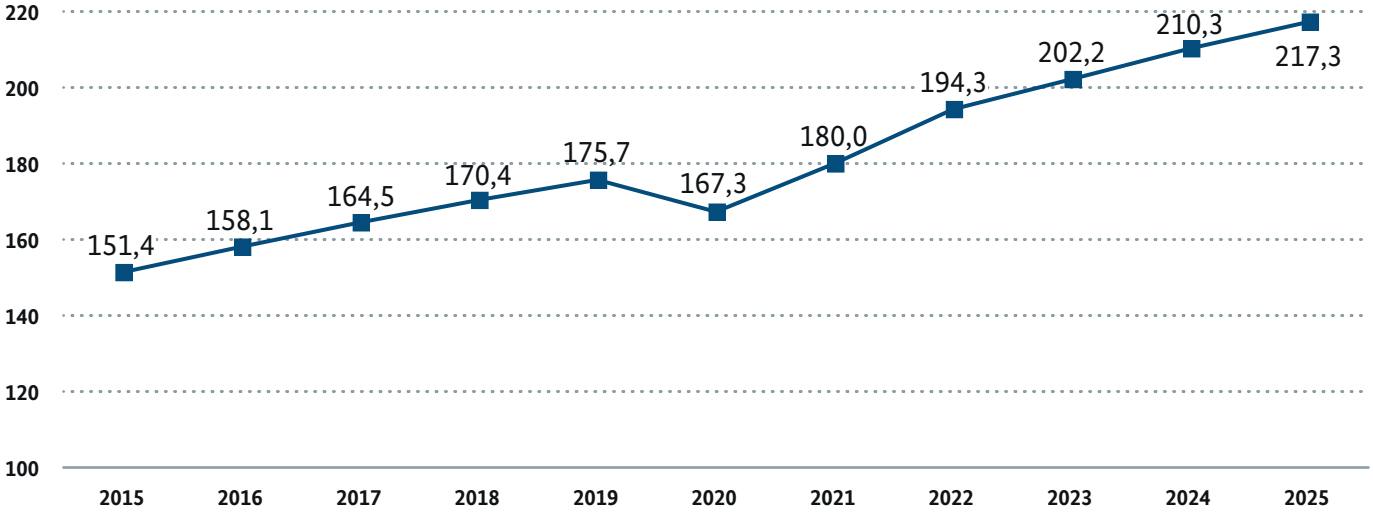
Die Teilmärkte unterscheiden sich hier jedoch deutlich: Während die Software-/Games-Industrie rund 1,88 Mio. Euro pro Unternehmen und der Werbemarkt rund 1,45 Mio. Euro pro Unternehmen umsetzen, ist der Kunstmarkt der Teilmarkt mit dem geringsten Umsatz pro Unternehmen (rund 213.000 Euro).

Umsatz je Unternehmen in den Teilmärkten der KKW 2025 in Tsd. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b, Schätzung 2025.

Umsatz Kultur- und Kreativwirtschaft 2015 – 2025 in Mrd. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025; Anpassung der Kleinunternehmerschwelle 2020 von 17.500 auf 22.000 Euro.

Zwischen 2015 und 2025 verzeichnete die deutsche KKW mit Ausnahme des pandemiebedingten Einbruchs im Jahr 2020 ein kontinuierliches Umsatzwachstum. In den Jahren 2015 bis 2019 lag die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate bei 3,8 Prozent. Die Corona-Pandemie führte 2020 zwar zu deutlichen Umsatzrückgängen in vielen Teilmärkten, doch bereits 2021 setzte eine spürbare Erholung ein. Auch von 2021 auf 2022 profitierten zahlreiche Teilmärkte noch von kräftigen Nachholeffekten, sodass der Umsatz um weitere acht Prozent zunahm. In den darauffolgenden Jahren setzte sich der Wachstumskurs fort: Zwischen 2022 und 2025 erhöhte sich der Umsatz der KKW insgesamt um 11,8 Prozent. Die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate lag damit erneut bei 3,8 Prozent und entsprach somit dem Niveau der Vorkrisenjahre. Gleichzeitig verlor die Dynamik im Zeitverlauf etwas an Schwung. Während die Umsätze von 2022 auf 2023 noch um 4,1 Prozent zulegten, verringerte sich das Wachstum auf 4,0 Prozent im Folgejahr und auf 3,4 Prozent zwischen 2024 und 2025.

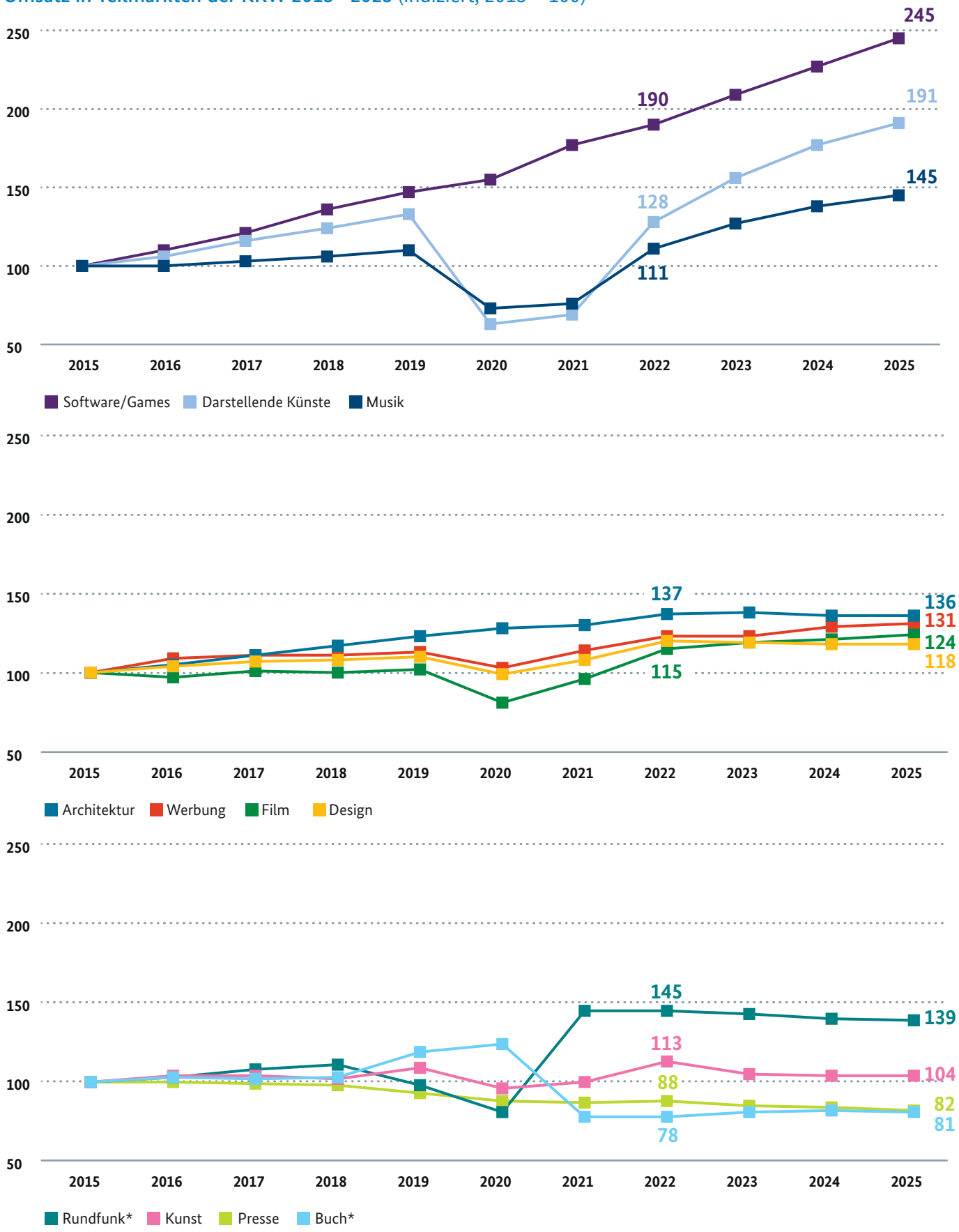
Die Software-/Games-Industrie erwies sich im gesamten Zeitraum als der zentrale Wachstumstreiber der KKW. Ihr Umsatz hat sich zwischen 2015 und 2025 mehr als verdoppelt. Hervorzuheben ist dabei die kontinuierliche Entwicklung über den gesamten Zeitraum hinweg, da der Teilmarkt im Gegensatz zu vielen anderen Branchen nicht von den wirtschaftlichen Auswirkungen der Corona-Pandemie beeinträchtigt wurde. Deutliche Umsatzzuwächse verzeichneten auch der Markt für Darstellende Künste (+91 %) sowie die Musikwirtschaft (+45 %). Beide Teilmärkte befanden sich bereits vor der Pandemie auf Wachstumskurs (durchschnittliche jährliche Wachstumsrate 2015 – 2019: Markt für Darstellende Künste 7,4 % und Musikwirtschaft 2,3 %). Nach den erheblichen pandemiebedingten Einschränkungen und damit verbundenen Umsatzverlusten beschleunigte sich die Entwicklung spürbar. Ab 2022 wiesen beide Teilmärkte hohe Wachstumsraten auf (durchschnittliche jährliche Wachstumsrate 2022 – 2025: Markt für Darstellende Künste 14,4 % und Musikwirtschaft 9,4 %), was auch auf Nachholeffekte der Corona-Krise zurückzuführen ist, die beide Teilmärkte besonders stark traf.

Auch der Architekturmarkt, der Werbemarkt sowie die Film- und Designwirtschaft erzielten 2025 höhere Umsätze als 2015, blieben in ihrer Dynamik jedoch hinter den zuvor betrachteten Teilmärkten zurück. Die Umsätze im Gesamtzeitraum 2015 bis 2025 stiegen im Architekturmarkt um 36 Prozent, im Werbemarkt um 31 Prozent, in der Filmwirtschaft um 24 Prozent und in der Designwirtschaft um 18 Prozent. Dabei entwickelten sich die Teilmärkte nach der Pandemie unterschiedlich: Die Filmwirtschaft gewann an Dynamik und steigerte ihre durchschnittliche jährliche Wachstumsrate von 0,4 Prozent (2015 – 2019) auf 2,6 Prozent (2022 – 2025). Im Werbemarkt schwächte sich das Wachstum dagegen leicht ab (durchschnittliche Wachstumsrate: 2015 – 2019 von 3,2 % auf 2,1 % im Zeitraum 2022 – 2025). Im Design- und Architekturmarkt kam es sogar zu einer Trendumkehr: zwischen 2015 und 2019 war ein Wachstum zu verzeichnen (durchschnittliche jährliche Wachstumsrate 2015 – 2019: Designwirtschaft 1,8 %, Architekturmarkt 5,3 %). Seit 2022 bzw. 2023 verzeichnen beide Teilmärkte leichte Umsatzrückgänge, die sich in den durchschnittlichen jährlichen Wachstumsraten im Zeitraum 2022 – 2025 von -1,8 Prozent in der Designwirtschaft und -1,1 Prozent im Architekturmarkt niederschlagen.

Die Rundfunkwirtschaft, der Kunstmarkt sowie der Presse- und Buchmarkt waren im Zeitraum 2015 bis 2025 dagegen eher von Stagnation, rückläufigen Entwicklungen oder Sondereffekten geprägt. Der Kunstmarkt unterlag zwar wiederholt leichten Schwankungen, konnte über den Gesamtzeitraum jedoch ein moderates Umsatzplus von vier Prozent erzielen. Deutlich ungünstiger entwickelte sich der Pressemarkt. Als einziger Teilmarkt der KKW verzeichnete er einen kontinuierlichen Umsatzrückgang. Im Jahr 2025 erreichte er nur noch 82 Prozent des Umsatzniveaus von 2015. Die Rundfunkwirtschaft und der Buchmarkt können durch eine statistische Verschiebung nicht über den Gesamtzeitraum 2015 bis 2025 betrachtet werden. Der Buchmarkt wuchs seit 2022 moderat (durchschnittliche jährliche Wachstumsrate 1,0 %), während die Rundfunkwirtschaft leicht schrumpfte (durchschnittliche jährliche Wachstumsrate -1,4 %).



Umsatz in Teilmärkten der KKW 2015 – 2025 (indiziert, 2015 = 100)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.
* Statistischer Effekt im Bereich Rundfunk und Buch durch die Verschiebung eines umsatzstarken Unternehmens aus dem Teilmarkt Buch in den Teilmarkt Rundfunk.

Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Im Jahr 2025 waren über 1,9 Mio. Menschen in der deutschen KKW beschäftigt. Das entspricht rund vier Prozent aller Erwerbstätigen in Deutschland. Mehr als die Hälfte der Erwerbstätigen in der KKW ist sozialversicherungspflichtig beschäftigt (55 %). Rund ein Drittel (33 %) sind selbständig tätig (12 % Selbständige mit Umsatz über 22.000 EUR und 21 % Mini-Selbständige).

Erwerbstätigenstruktur 2025

1.943.960 (100 %) Gesamterwerbstätige

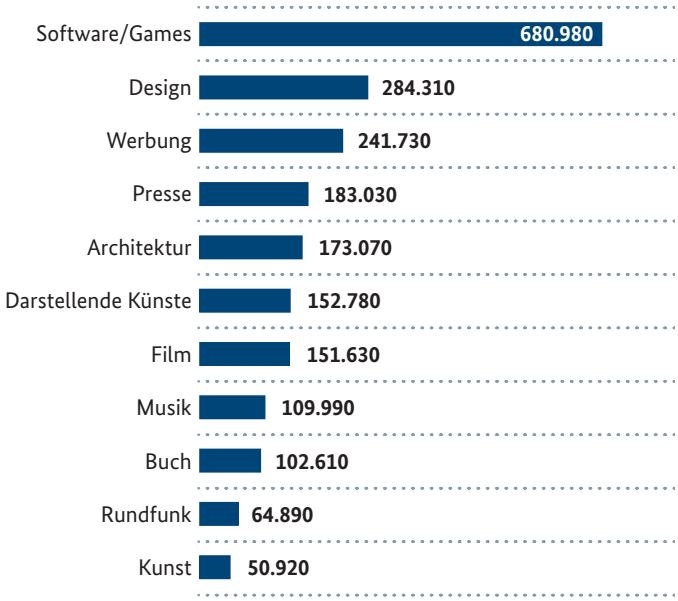
- **1.298.710** (67 %) Kernerwerbstätige
  - **1.062.850** (55 %) sozialversicherungspflichtig Beschäftigte
  - **235.860** (12 %) Selbständige
- **645.250** (33 %) geringfügig Erwerbstätige
  - **228.770** (12 %) geringfügig Beschäftigte
  - **416.480** (21 %) Mini-Selbständige

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b, BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Der mit Abstand beschäftigungsstärkste Teilmarkt der KKW ist die Software-/Games-Industrie, auf die rund 31 Prozent der Erwerbstätigen der KKW entfallen. Es folgen die Designwirtschaft und der Werbemarkt mit 13 bzw. elf Prozent. Ebenfalls zu den beschäftigungsstarken Teilmärkten gehören der Presse- und der Architekturmarkt mit jeweils rund acht Prozent sowie der Markt für Darstellende Künste und die Filmwirtschaft mit jeweils rund sieben Prozent der Erwerbstätigen.

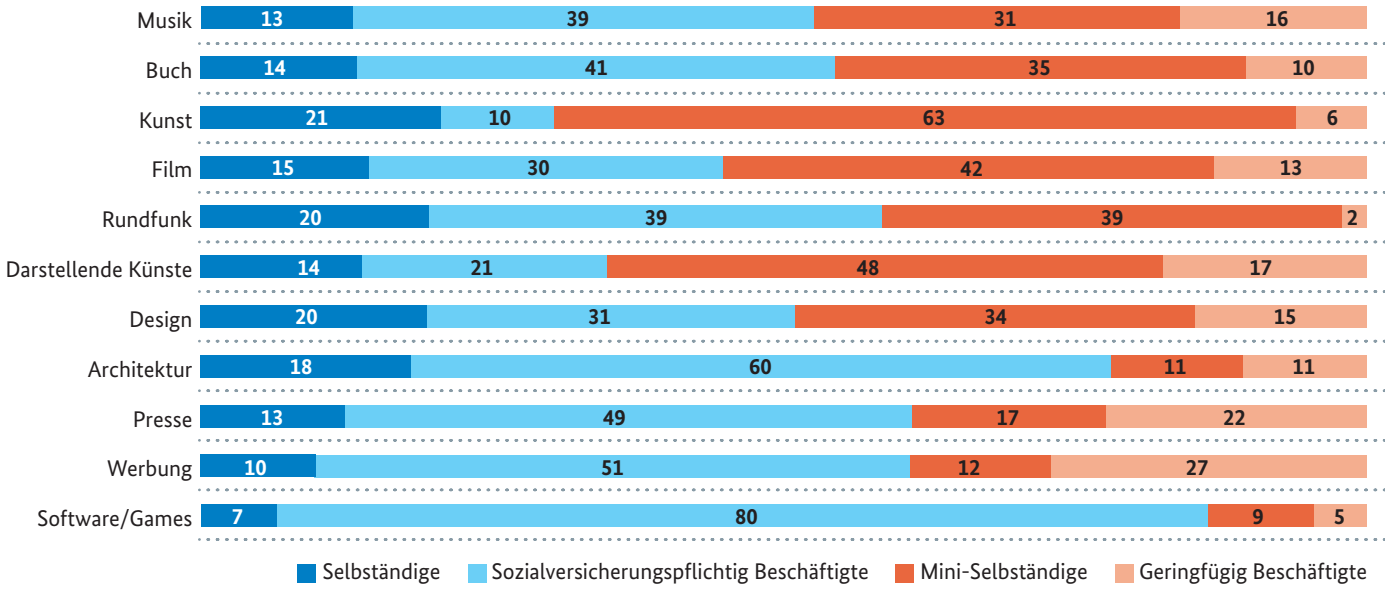
Die kleinsten Teilmärkte, die deutlich unter 100.000 Erwerbstätige zählen, sind die Rundfunkwirtschaft mit drei Prozent und der Kunstmarkt mit zwei Prozent.

Gesamterwerbstätige in den Teilmärkten der KKW 2025



Prognos 2026, Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b, BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

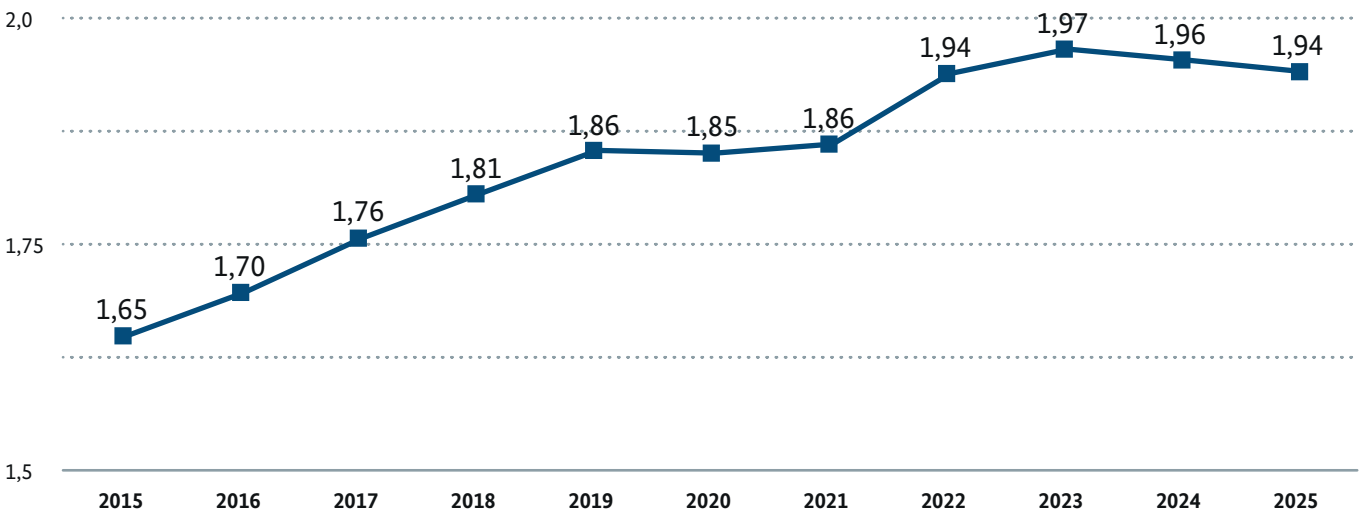
Erwerbstätigenstruktur in Teilmärkten der KKW 2025 (in Prozent)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b, BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige. 2025.

Die Erwerbstätigenstruktur unterscheidet sich zwischen den Teilmärkten deutlich. In einigen Bereichen überwiegen Angestellte (sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte), in anderen Bereichen Selbständige (einschließlich Mini-Selbständige). Besonders hoch ist der Anteil der Angestellten in der Software-/Games-Industrie (85 %), im Werbemarkt (78 %), im Architekturmarkt (71 %) und im Pressemarkt (71 %). V. a. im Werbe- (27 %) und im Pressemarkt (22 %) spielen geringfügig Beschäftigte eine größere Rolle. Umgekehrt sind der Kunstmarkt und der Markt für Darstellende Künste stark durch Selbständigkeit geprägt. In diesen sind 84 bzw. 62 Prozent der Erwerbstätigen selbständig, wobei die Mini-Selbständigen dominieren. Im Kunstmarkt entfallen allein 63 Prozent, in den Darstellenden Künsten 48 Prozent auf Mini-Selbständige. In der Musik-, Film- und Designwirtschaft sowie im Buchmarkt ist das Verhältnis zwischen Selbständigen und Angestellten deutlich ausgewogener.

Entwicklung der Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2015 – 2025 (in Millionen)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b, BA 2026; Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Die Zahl der Erwerbstätigen in der KKW stieg von 2015 bis 2023 – abgesehen von der Corona-Krise – kontinuierlich. Zwischen 2015 und 2019 verzeichnete die Branche eine durchschnittliche jährliche Wachstumsrate von rund drei Prozent. Nach der Corona-Krise erholte sich die Erwerbstätigkeit schnell und stieg bis 2023 deutlich an, so dass das Vor-Krisenniveau übertroffen wurde. Seitdem verzeichnete die KKW allerdings einen leichten Rückgang der Erwerbstätigenzahl: zwischen 2023 und 2024 um 0,6 Prozent und zwischen 2024 und 2025 um 0,7 Prozent.

Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ging nach einem Anstieg um 2,2 Prozent zwischen 2022 und 2023 ab 2024 zurück und lag 2025 wieder auf dem Niveau von 2022. Dieser Rückgang ist v. a. darauf zurückzuführen, dass die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in fast allen Teilmärkten abnahm, mit Ausnahme der Software-/Games-Industrie, der Musikwirtschaft und des Markts für Darstellende Künste. Auch die Zahl der geringfügig Beschäftigten verringerte sich zwischen 2022 und 2025 deutlich um 7,6 Prozent, v. a. infolge starker Rückgänge im Presse- und Werbemarkt (-25,7 bzw. -14,3 %). Demgegenüber zeigte sich die Entwicklung der Selbständigen und Mini-Selbständigen weitgehend stabil. Die Zahl der Selbständigen blieb nahezu unverändert. Die Zahl der Mini-Selbständigen erhöhte sich um rund vier Prozent.

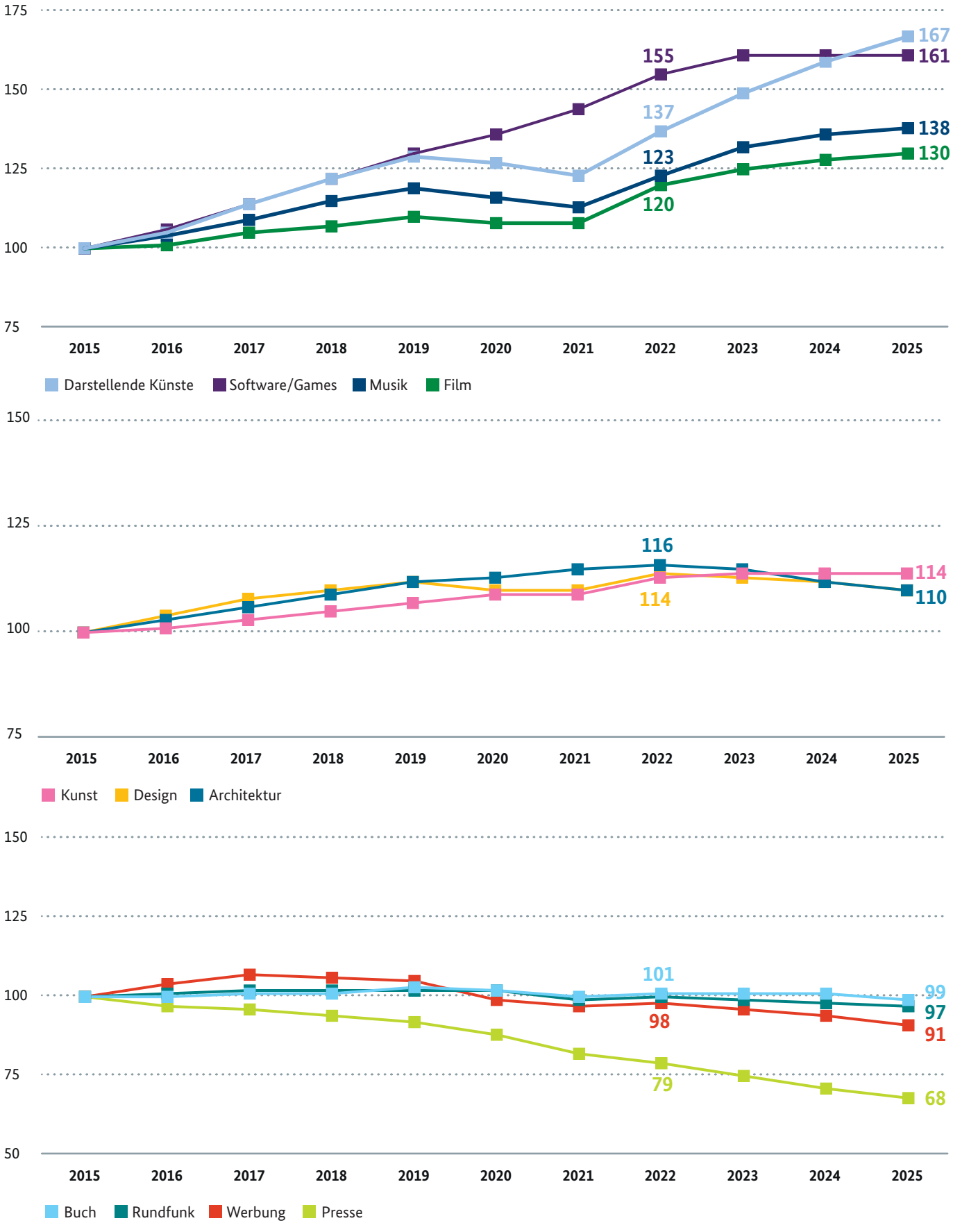
Die Entwicklung der Erwerbstätigkeit in den Teilmärkten der KKW verlief im Zeitraum 2015 bis 2025 sehr unterschiedlich. Insgesamt lassen sich die Teilmärkte in drei Gruppen einteilen: Die erste Gruppe verzeichnete ein besonders dynamisches Wachstum mit Zuwachsraten über den Gesamtzeitraum von 30 bis 67 Prozent und entwickelte sich damit deutlich überdurchschnittlich. Eine zweite Gruppe von Teilmärkten konnte ebenfalls Beschäftigung aufbauen, allerdings in einem moderaten Wachstumstempo. Hier lagen die Wachstumsraten über den Gesamtzeitraum zwischen 10 und 14 Prozent. Die dritte Gruppe zeigt eine gegenläufige Entwicklung. Diese Teilmärkte haben Erwerbstätige verloren. Die Erwerbstätigenzahl lag 2025 unter dem Beschäftigungsniveau von 2015.

Die Software-/Games-Industrie war über viele Jahre der stärkste Wachstumsmarkt, ihr Wachstum kam jedoch 2023 zu einem Stillstand. Insgesamt stieg die Zahl der Erwerbstätigen in der Software-/Games-Industrie über den Gesamtzeitraum um rund 60 Prozent und um mehr als 250.000 Personen. Im Markt für Darstellende Künste, in der Musik- und Filmwirtschaft stieg die Beschäftigung, abgesehen von einem coronabedingten Einbruch 2020 und 2021, zwischen 2015 und 2025 kontinuierlich. In der Filmwirtschaft liegt die Zahl der Erwerbstätigen 2025 rund 30 Prozent über dem Jahr 2015, in der Musikwirtschaft 38 Prozent. Im Markt für Darstellende Künste liegt die Zahl der Erwerbstätigen sogar 61 Prozent über dem Niveau des Jahres 2015.

Im Kunst-, Design- und Architekturmarkt entwickelte sich die Beschäftigung vor der Corona-Pandemie noch sehr dynamisch (durchschnittliche jährliche Wachstumsrate 2015 bis 2019: Kunstmarkt +1,8 %, Designwirtschaft +2,8 %, Architekturmarkt +2,9 %). Seitdem hat sich das Wachstum deutlich abgeschwächt oder ist in einen leichten Rückgang übergegangen (2022 bis 2025: Kunstmarkt +0,3 %, Designwirtschaft −0,9 %, Architekturmarkt −1,9 %). Dennoch liegen alle drei Teilmärkte bei der Zahl der Erwerbstätigen weiterhin mindestens zehn Prozent über dem Niveau von 2015.

Die letzte Gruppe von Teilmärkten liegt 2025 hinsichtlich der Erwerbstätigenzahl auf dem Niveau von 2015 oder sogar darunter. Im Buchmarkt und in der Rundfunkwirtschaft blieb die Beschäftigung weitgehend stabil. Im Werbemarkt sank die Zahl der Erwerbstätigen bereits seit 2019 und lag 2025 neun Prozent unter dem Niveau von 2015. Am stärksten betroffen ist der Pressemarkt, dessen Beschäftigung zwischen 2015 und 2025 um fast ein Drittel zurückging.

Entwicklung der Erwerbstätigen in den Teilmärkten der KKW 2015 – 2025 (indiziert, 2015 = 100)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Exporte der Kultur- und Kreativwirtschaft

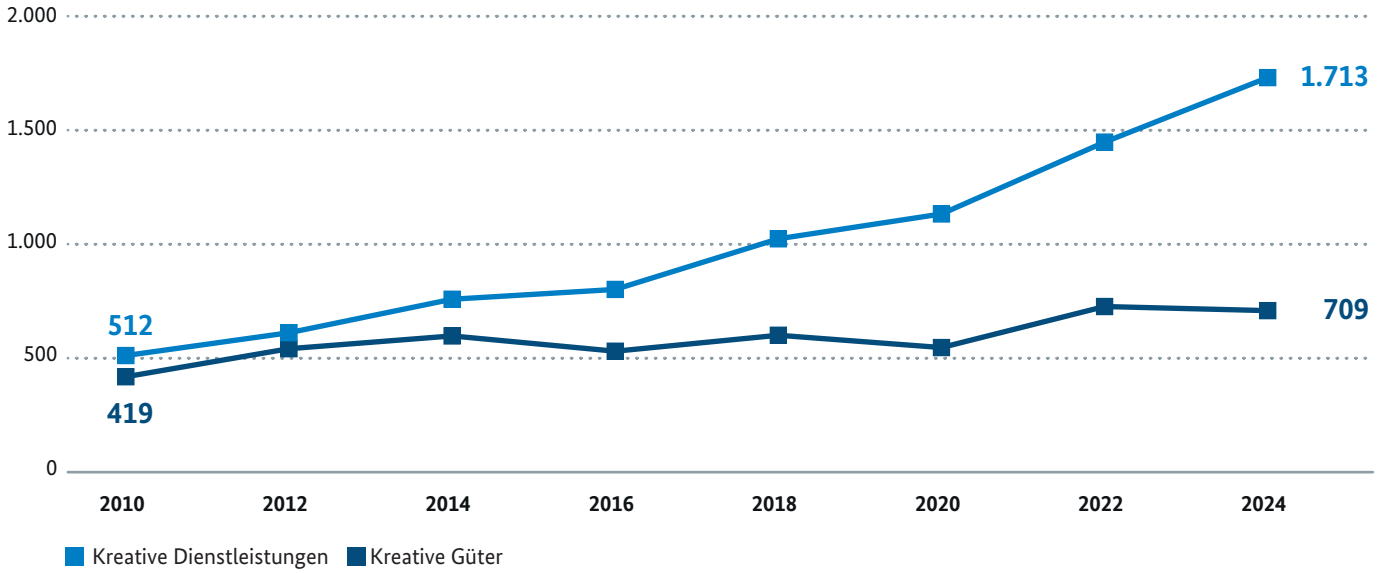
Weltweite Exporte in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Während Exporte häufig mit dem Handel von Waren verbunden werden, kommt in der KKW insbesondere dem Export von Dienstleistungen eine hohe Bedeutung zu. Weltweit beträgt der Anteil kreativer Dienstleistungen an allen Dienstleistungsexporten rund 20 Prozent, während kreative Güter etwa drei Prozent der weltweiten Güterexporte ausmachen.[4] Seit 2010 sind v. a. die Exporte kreativer Dienstleistungen deutlich gewachsen – das Exportvolumen dieser hat sich mehr als verdreifacht. Das Exportvolumen kreativer Güter stieg im gleichen Zeitraum um knapp 70 Prozent. Deutschland zählt dabei zu den führenden Exportnationen und rangiert weltweit auf Platz vier bei kreativen Dienstleistungen sowie auf Platz sechs bei kreativen Gütern[5].

Exporte in der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft

Die statistische Erfassung von Exporten im Dienstleistungsbereich ist grundsätzlich herausfordernd. Die im vorherigen Abschnitt herangezogenen UN-Daten lassen sich nicht in einer Detailtiefe auswerten, die eine Abbildung der Teilmärkte der KKW ermöglicht. Für die nachfolgende Analyse werden daher Daten aus der Umsatzsteuerstatistik[6] herangezogen. Diese orientieren sich exakt an der KKW-Definition. Zwar umfasst die Erfassung grundsätzlich sowohl Waren- als auch Dienstleistungsexporte, die für die KKW eigentlich sehr bedeutenden Dienstleistungsexporte werden jedoch untererfasst.[7] Im Jahr 2024 exportierte die KKW laut Umsatzsteuerstatistik in Deutschland Waren und Dienstleistungen im Wert von rund 6,7 Mrd. Euro. Die Exportquote lag bei 3,2 Prozent. Gegenüber 2014 entspricht dies einem leichten Rückgang von 3,7 Prozent.

Weltweiter Export von kreativen Gütern und Dienstleistungen (Mrd. Dollar)



Prognos 2026. Datengrundlage: UN Trade and Development 2026, UNCTADstat Creative goods matrix and UNCTADstat Creative services exports.

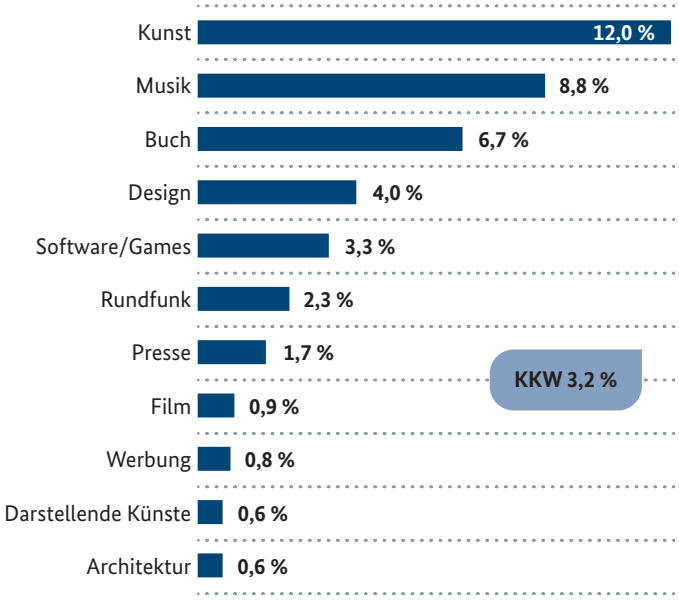
4 UNCTAD (2024)
5 ebd.
6 Umsatzsteuerfreie Lieferungen und Leistungen mit Vorsteuerabzug
7 Kranzusch et al. (2016)

Mit Exportquoten von 12,0 Prozent im Kunstmarkt, 8,8 Prozent in der Musikwirtschaft und 6,7 Prozent im Buchmarkt gehören diese drei Teilmärkte zu den exportstärksten Bereichen der KKW. Die vergleichsweise hohe Exportorientierung des Kunstmarkts ist v. a. auf den Export von Kunstgegenständen und Bildern zurückzuführen. In der Musikwirtschaft sind insbesondere die Herstellung und der Einzelhandel mit Musikinstrumenten international ausgerichtet. Im Buchmarkt weisen v. a. Buchverlage überdurchschnittlich hohe Exportquoten auf.

Über den Zeitraum von 2014 bis 2024 zeigen die meisten Teilmärkte eine weitgehend konstante Exportorientierung, wenngleich vereinzelt leichte Schwankungen zu beobachten sind.

In einzelnen Marktsegmenten zeigen sich jedoch deutlichere Veränderungen. So erhöhte sich die Exportquote im Bereich des Verlegens von Computerspielen um rund 17 Prozentpunkte – von etwa drei Prozent im Jahr 2014 auf 20 Prozent im Jahr 2024 (vgl. Exkurs). Eine ähnlich dynamische Entwicklung ist beim Einzelhandel mit Musikinstrumenten zu beobachten, dessen Exportquote im gleichen Zeitraum von 15 auf 30 Prozent anstieg.

Exportquoten der Teilmärkte der KKW (2024)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b.

EXKURS

Internationaler Vertrieb von Games

Die Exportquote von Games ist von 2014 bis 2024 deutlich gestiegen. Der internationale Vertrieb von Games erfolgt mittlerweile überwiegend digital über Plattformen wie Steam, PlayStation Store, Xbox Store oder die App-Stores von Apple und Google. Dadurch können selbst kleine und mittlere Entwicklerstudios mit vergleichsweise geringen Markteintrittsbarrieren ein weltweites Publikum erreichen. Unabhängig dieser vergleichsweise einfachen Distributionsstrukturen hängt der Erfolg auf internationalen Märkten aber auch stark von Faktoren wie Lokalisierung, also sprachliche und kulturelle Anpassung, Plattformpartnerschaften, Community-Management und internationalem Marketing ab.[8]

8 KreativBund (2026); indiedevgames.com (2025); Business Research Insight (2026)

Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2015 – 2025

Kennzahlen (KKW)	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	Veränderung 2024/2025
Bruttowertschöpfung (in Mrd. Euro)												
KKW	92,0	96,9	100,3	106,5	109,5	103,2	113,3	117,8	126,8	132,4	137,8	+4,1 %
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	3,3 %	3,4 %	3,4 %	3,5 %	3,4 %	3,3 %	3,4 %	3,3 %	3,3 %	3,3 %	3,4 %	
Umsatz (in Mrd. Euro)												
KKW	151,4	158,1	164,5	170,4	175,7	167,3	180,0	194,3	202,2	210,3	217,3	+3,4 %
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	2,5 %	2,6 %	2,6 %	2,6 %	2,6 %	2,6 %	2,3 %	2,2 %	2,2 %	2,4 %	2,5 %	
Exporte (in Mio. Euro)												
KKW	5.715	5.856	6.030	5.882	6.141	5.990	6.348	7.029	6.685	6.664	-	
Exportquote in %	3,8 %	3,7 %	3,7 %	3,5 %	3,5 %	3,6 %	3,5 %	3,6 %	3,3 %	3,2 %	-	
Anzahl Unternehmen (in Tausend)												
KKW	249,5	253,6	255,8	258,6	259,6	226,3	226,0	234,4	236,0	235,8	235,9	0 %
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	7,7 %	7,8 %	7,8 %	7,9 %	7,9 %	7,5 %	7,5 %	7,6 %	7,6 %	7,5 %	7,5 %	
Umsatz je Unternehmen (in Tausend Euro)	607	623	643	659	677	739	796	829	857	891	922	+3,4 %
Gesamterwerbstätige (in Tausend)												
KKW	1.652,5	1.699,7	1.759,8	1.808,7	1.857,1	1.853,8	1.863,8	1.942,4	1.969,0	1.957,3	1.944,0	-0,7 %
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	3,7 %	3,8 %	3,8 %	3,8 %	3,9 %	3,9 %	3,9 %	4,0 %	4,0 %	3,9 %	3,9 %	
Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (in Tausend)												
KKW	825,8	857,9	895,5	931,2	970,3	983,0	1.006,9	1.061,0	1.083,9	1.074,8	1.062,8	-1,1 %
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	2,7 %	2,7 %	2,8 %	2,8 %	2,9 %	2,9 %	3,0 %	3,1 %	3,1 %	3,1 %	3,0 %	
Selbständige (in Tausend)												
KKW	249,5	253,6	255,8	258,6	259,6	226,3	226,0	234,4	236,0	235,8	235,9	0 %
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	7,7 %	7,8 %	7,8 %	7,9 %	7,9 %	7,5 %	7,5 %	7,6 %	7,6 %	7,5 %	7,5 %	
Geringfügig Beschäftigte (in Tausend)												
KKW	304,6	306,8	306,7	298,8	293,3	260,9	247,4	247,6	242,1	235,1	228,8	-2,7 %
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	4,0 %	4,0 %	3,9 %	3,8 %	3,7 %	3,6 %	3,3 %	3,2 %	3,1 %	3,0 %	2,9 %	
Mini-Selbständige (in Tausend)												
KKW	272,5	281,3	301,8	320,1	333,9	383,7	383,5	399,4	407,1	411,5	416,5	+1,2 %
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	9,8 %	10,0 %	10,4 %	10,5 %	10,6 %	10,7 %	10,4 %	10,4 %	10,3 %	10,4 %	10,4 %	

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a, 2026b und 2026c, BA 2026; Schätzung: Umsatz, Unternehmen/Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.
* statistischer Bruch von 2020 auf 2021 durch Anpassung der Kleinunternehmerschwelle 2020 von 17.500 auf 22.000 Euro

Ausstrahlungseffekte

Kreative Produkte, Dienstleistungen und Kompetenzen sind für zahlreiche Branchen unverzichtbar, weil sie grundlegende Anforderungen bspw. an Gestaltung, Kommunikation, Content-Erstellung und Nutzeransprache erfüllen. Dadurch wirkt die KKW weit über ihre eigenen Kernmärkte hinaus und unterstützt andere Branchen dabei, ihre Produkte und Dienstleistungen erfolgreich zu entwickeln, zu vermarkten und sichtbar zu machen.

Dieses Kapitel beleuchtet zwei zentrale Formen von Ausstrahlungseffekten der KKW. Im ersten Teil wird untersucht, welche Branchen in besonderem Maße Produkte und Dienstleistungen der KKW als Vorleistungen nachfragen und welche kreativen Leistungen dabei genutzt werden. Im zweiten Teil wird die Bedeutung kreativer Beschäftigter in anderen Branchen, also außerhalb der KKW, in den Blick genommen. Menschen mit einer kreativen Berufsausbildung arbeiten daher nicht nur innerhalb der KKW, sondern sind auch in vielen anderen Branchen tätig. Dort übernehmen sie wichtige Aufgaben, etwa bei der Gestaltung betrieblicher Abläufe, der externen Kommunikation, der Entwicklung neuer Produktdesigns oder der visuellen Darstellung und Markenpräsenz von Unternehmen, um nur einige Beispiele zu nennen. Auf diese Weise wird deutlich, dass die KKW eine wichtige Rolle für das Funktionieren und die Leistungsfähigkeit der Gesamtwirtschaft spielt.

Welche Branchen nutzen Produkte und Dienstleistungen der Kultur- und Kreativwirtschaft?

Die KKW ist eng mit vielen anderen Branchen verknüpft. Sie nutzt einerseits Vorleistungen anderer Branchen, um ihre Produkte und Dienstleistungen zu erzeugen bzw. anbieten zu können. Z. B. braucht ein Buchverlag für die Buchproduktion Papier aus der Papierindustrie. Ein Tonstudio, in dem Musik aufgenommen wird, benötigt Energie, beschäftigt u. a. einen Reinigungsservice, eine Steuerberatung, technische Dienstleister für die Wartung und Installation von Equipment und mietet Studioräumlichkeiten an. Andererseits greifen Unternehmen aus anderen Branchen auf Produkte und Dienstleistungen der KKW zurück – sie sind also Abnehmer von Vorleistungen der KKW. So planen z. B. Architekturbüros neue Firmengebäude oder Marketingagenturen gestalten Webseiten und Werbematerialien für Unternehmen aus ganz unterschiedlichen Wirtschaftszweigen.

Kurz gesagt: Die KKW steht mitten in einem Wirtschaftskreislauf – sie nutzt Vorleistungen anderer Branchen und liefert selbst Vorleistungen für abnehmende Branchen, sodass dort neue Produkte und Dienstleistungen entstehen können. Die KKW hat damit nicht nur einen eigenen volkswirtschaftlichen Wert, sondern erzeugt volkswirtschaftliche Effekte, die darüber hinausgehen.

Schematische Darstellung zur Einbindung der KKW in den Wirtschaftskreislauf



Prognos 2026.

Volkswirtschaftliche Effekte, die durch die KKW-Nachfrage nach Vorleistungen aus anderen Branchen entstehen, wurden im Monitoringbericht 2024 (S. 16 ff.) analysiert. Die Nachfrage der KKW nach Vorleistungen aus anderen Branchen (indirekter Effekt) erzeugte im Jahr 2023 eine Bruttowertschöpfung von 23,5 Mrd. Euro. Die KKW selbst erwirtschaftete 2023 eine Bruttowertschöpfung von rund 130,5 Mrd. Euro (direkter Effekt). Rund 40 Prozent dieser Vorleistungen entfiel auf unternehmensnahe Dienstleistungen, z. B. Rechts- und Steuerberatung, Hausmeisterdienste oder Vermietung und Verwaltung von Gebäuden.

In diesem Bericht steht die Frage im Fokus, welche Branchen Vorleistungsprodukte und -dienstleistungen der KKW nutzen. Grundlage für die Analyse sind die Input-Output-Tabellen (IO) der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung. Sie geben Auskunft über die produktions- und gütermäßigen Verflechtungen innerhalb einer Volkswirtschaft einschließlich der Güterströme zwischen einer Volkswirtschaft und der übrigen Welt.

Bedeutende Abnehmerbranchen von KKW-Vorleistungen

Die Wertschöpfungsverflechtungen sind vielfältig. So bedienen Unternehmen der KKW die Nachfrage nach Vorleistungen innerhalb des eigenen Teilmarktes, aus anderen Teilmärkten der KKW sowie in Branchen außerhalb der KKW. Insgesamt nimmt die KKW rund 40 Prozent ihrer Vorleistungen selbst ab. Rund 60 Prozent der KKW-Vorleistungen werden folglich von anderen Branchen nachgefragt. Diese Vorleistungsnachfrage anderer Branchen wird nachfolgend näher beleuchtet. Der Fokus liegt dabei auf den Branchen mit der höchsten Nachfrage, eine vollständige Betrachtung aller Abnehmer-Branchen erfolgt nicht. Insgesamt zeigt sich, dass das Nachfragevolumen nach KKW-Vorleistungen in Dienstleistungsbranchen höher ist als im Produzierenden Gewerbe.

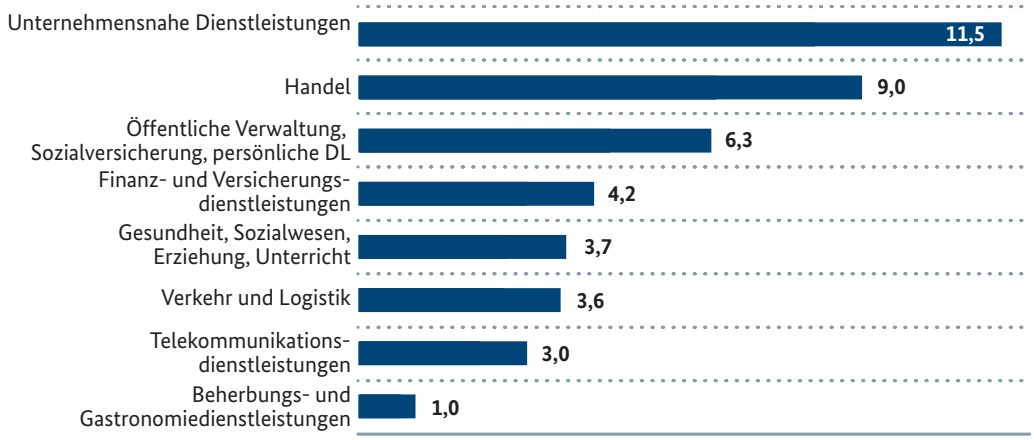
Betrachtet man zunächst die **Dienstleistungsbranchen**, so zeigt sich, dass fast **zwölf Prozent** aller Vorleistungen der KKW auf die **Unternehmensnahen Dienstleistungen** (v. a. Rechts-, Steuer- und Unternehmensberatung, Vermietung von Fahrzeugen sowie Maschinen und Wach-, Sicherheitsdienstleistungen, andere wirtschaftliche Dienstleistungen) als Abnehmer entfallen. Wichtige Vorleistungen, die diese Unternehmen nutzen, stammen aus den Bereichen Softwareentwicklung und Gestaltung von Webseiten, Verlagswesen (u. a. auch Software) und Werbung.

Auch der Handel ist mit **rund neun Prozent** der gesamten KKW-Vorleistungen ein bedeutender Abnehmer von Produkten und Dienstleistungen der KKW. Für den Handel sind Werbedienstleistungen und auch Softwaredienstleistungen besonders relevant. Der Handel benötigt Werbedienstleistungen, um Produkte bekannt zu machen und Kundinnen und Kunden gezielt anzusprechen. Dazu gehören u. a. Werbekampagnen, die Kommunikation von Angeboten sowie die Gestaltung von Ladenflächen und Onlineauftritten. Durch Werbung können Unternehmen ihre Sichtbarkeit erhöhen, Kaufanreize schaffen und sich im Wettbewerb besser positionieren. Softwaredienstleistungen werden u. a. dafür gebraucht, Warenströme, Lagerbestände und Bestellprozesse zu steuern sowie Verkaufs- und Kassensysteme zu betreiben. Hinzu kommen Softwarelösungen für Online-Shops, Zahlungsabwicklung und Kundenmanagement. Sie sind damit zentrale Voraussetzung für effiziente Abläufe und den Vertrieb über stationäre und digitale Kanäle.

Weitere rund **sechs Prozent** der Vorleistungen der KKW werden von Einrichtungen in den Segmenten **Öffentliche Verwaltung, Sozialversicherung und persönliche Dienstleistungen** abgenommen. Damit stellen diese den drittstärksten Bereich im Dienstleistungssektor dar. Mit Anteilen zwischen jeweils drei bis fünf Prozent zählen zudem Finanz- und Versicherungsdienstleistungen, der Bereich Gesundheit, Sozialwesen, Erziehung und Unterricht, die Verkehrs- und Logistikbranchen sowie die Telekommunikationsdienstleistungen zu weiteren wichtigen Abnehmern von KKW-Vorleistungen.

Abnehmerbranchen von Vorleistungen der KKW in Dienstleistungsbranchen

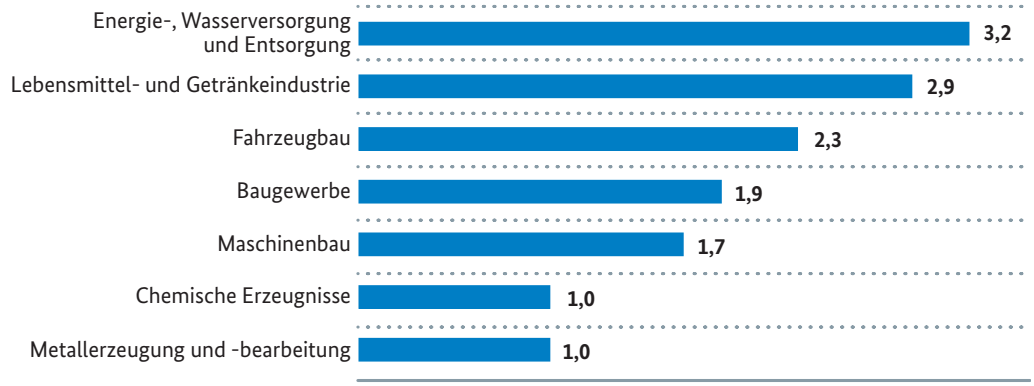
Anteil an allen KKW-Vorleistungen in %, 2023



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026d; Hinweis: Dargestellt werden Branchen mit mehr als 1 %.

Abnehmerbranchen von Vorleistungen der KKW im Produzierenden Gewerbe

Anteil an allen KKW-Vorleistungen in %, 2023



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026d; Hinweis: Dargestellt werden Branchen mit mehr als 1 %.

Im **Produzierenden Gewerbe** sind die Bereiche Energie-, Wasserversorgung und Entsorgung, Lebensmittel- und Getränkeindustrie sowie Fahrzeugbau die größten Abnehmer von KKW-Vorleistungen. Sie liegen alle bei jeweils **über zwei Prozent** der gesamten KKW-Vorleistungen.

In der **Energie-, Wasserversorgung und Entsorgung** sind Dienstleistungen aus den Bereichen Architektur sowie Software am stärksten nachgefragt. Architektinnen und Architekten spielen im Bereich der Energie-, Wasserversorgung und Entsorgung eine wichtige Rolle, da sie technische Anlagen funktional, sicher und harmonisch in ihre räumliche Umgebung integrieren. Sie planen und gestalten Infrastrukturbauten so, dass technische Anforderungen mit städtebaulichen und ökologischen Aspekten zusammengeführt werden. Softwaredienstleistungen werden zur Steuerung, Überwachung und Optimierung komplexer Versorgungsnetze benötigt. Software wird etwa für Netzmanagement, Prozesssteuerung, Wartungsplanung und Abrechnung eingesetzt. Sie ist damit eine zentrale Voraussetzung für einen zuverlässigen, effizienten und sicheren Betrieb der Infrastrukturen.

Für die **Lebensmittel- und Getränkeindustrie** sind Werbedienstleistungen von hoher Relevanz, weil viele Produkte austauschbar sind und Kaufentscheidungen stark über Marken, Verpackung und Image beeinflusst werden. Werbung wird genutzt, um neue Produkte einzuführen, Markenbekanntheit

aufzubauen und sich im Wettbewerb zu differenzieren. Besonders im Lebensmitteleinzelhandel ist visuelle und kommunikative Aufmerksamkeit entscheidend für den Absatz.

Für den **Fahrzeugbau** haben Werbe- und Softwaredienstleistungen die größte Bedeutung. Werbung braucht es, um Modelle zu positionieren, Markenimages aufzubauen und sich im intensiven Wettbewerb zu differenzieren. Sie vermittelt technische Eigenschaften, Design und Emotionen und beeinflusst so Kaufentscheidungen nachhaltig. Softwaredienstleistungen benötigt der Fahrzeugbau zur Entwicklung und Steuerung moderner Fahrzeuge, etwa für Fahrerassistenzsysteme, Bordelektronik und vernetzte Funktionen. Darüber hinaus kommen Softwarelösungen in der Konstruktion, Simulation und Produktionsplanung zum Einsatz. Sie sind damit zentral für Fahrzeugfunktion, Produktionsprozesse und Qualitätskontrolle.

Welchen Stellenwert haben die KKW-Vorleistungen für abnehmende Branchen?

Neben der Betrachtung, welche Branchen KKW-Vorleistungen in größerem Umfang nachfragen, lohnt zudem der Blick auf den KKW-Vorleistungsanteil. Der **KKW-Vorleistungsanteil** beschreibt das Verhältnis der Vorleistungsbezüge aus der KKW zu den gesamten Vorleistungen der jeweiligen abnehmenden Branche. Der KKW-Vorleistungsanteil zeigt damit auf, welchen Stellenwert die KKW-Vorleistungen für die jeweilige Branche haben.

Im **Dienstleistungssektor** ist der KKW-Vorleistungsanteil im Bereich **Telekommunikationsdienstleistungen** mit rund **zwölf Prozent** am höchsten. Für die Branche sind Software- und Werbedienstleistungen die wichtigsten KKW-Vorleistungen. Die Telekommunikationsbranche setzt Softwaredienstleistungen in vielfältiger Weise ein, insbesondere zur Steuerung und Optimierung von Netzwerken, zur Abrechnung und zum Kundenmanagement sowie für datenbasierte Analysen und digitale Serviceangebote. Werbedienstleistungen spielen v. a. bei der Vermarktung von Tarifen, Endgeräten und Zusatzdiensten eine zentrale Rolle. Sie dienen dazu, sich in einem stark wettbewerbsgeprägten Markt zu positionieren, Kundinnen und Kunden zu gewinnen und zu binden sowie Markenbekanntheit und -image zu stärken.

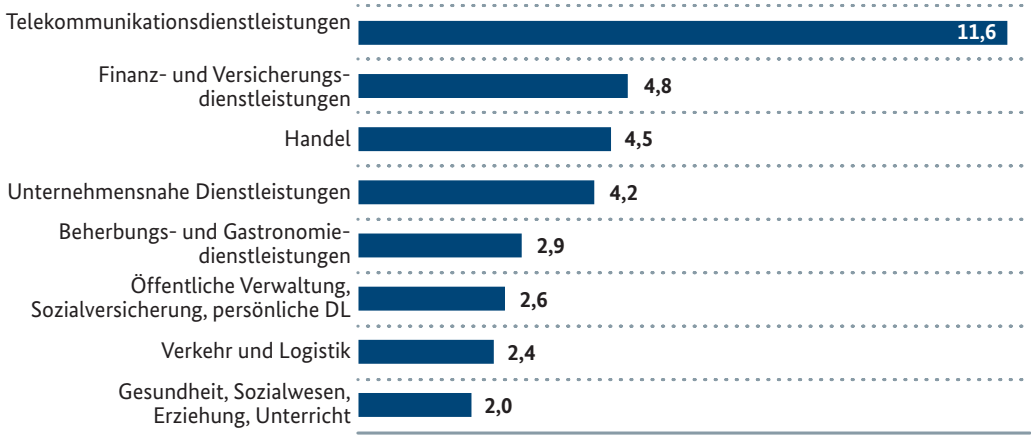
Der zweithöchste KKW-Vorleistungsanteil mit **fünf Prozent** wird im Bereich **Finanz- und Versicherungsdienstleistungen** erzielt. Auch in dieser Branche werden an vorderster Stelle Software- und Werbedienstleistungen nachgefragt. Softwaredienstleistungen sind für die Finanz- und Versicherungsbranche zentral, um Kernprozesse wie Abwicklung, Risikomanagement, Datenanalyse und digitale Kundenservices zu ermöglichen. Werbedienstleistungen werden v. a. zur Kundengewinnung, Kundenbindung und zur Positionierung komplexer Finanz- und Versicherungsprodukte in wettbewerbsintensiven Märkten eingesetzt.

Mit einem Anteil von **4,5 Prozent** folgt der **Handel** an dritter Stelle. Analog zu den Telekommunikations- sowie Finanz- und Versicherungsdienstleistungen sind auch im Handel Werbe- und Softwaredienstleistungen am stärksten nachgefragt und obenstehend mit Beispielen untersetzt.

Im **Produzierenden Gewerbe** ist der KKW-Vorleistungsanteil mit **sechs Prozent** in der **Pharmaindustrie** am höchsten. Die Pharmaindustrie fragt besonders Werbedienstleistungen aus der KKW nach. Die Pharma-Unternehmen nutzen Werbung, um Ärztinnen und Ärzte, Apothekerinnen und Apotheker und im Rahmen gesetzlicher Vorgaben auch Patientinnen und Patienten über neue Medikamente, Anwendungsgebiete und Therapieoptionen zu informieren. Sie dient zudem der Markenbildung, der Differenzierung gegenüber Wettbewerbern und der Unterstützung von Produkteinführungen.

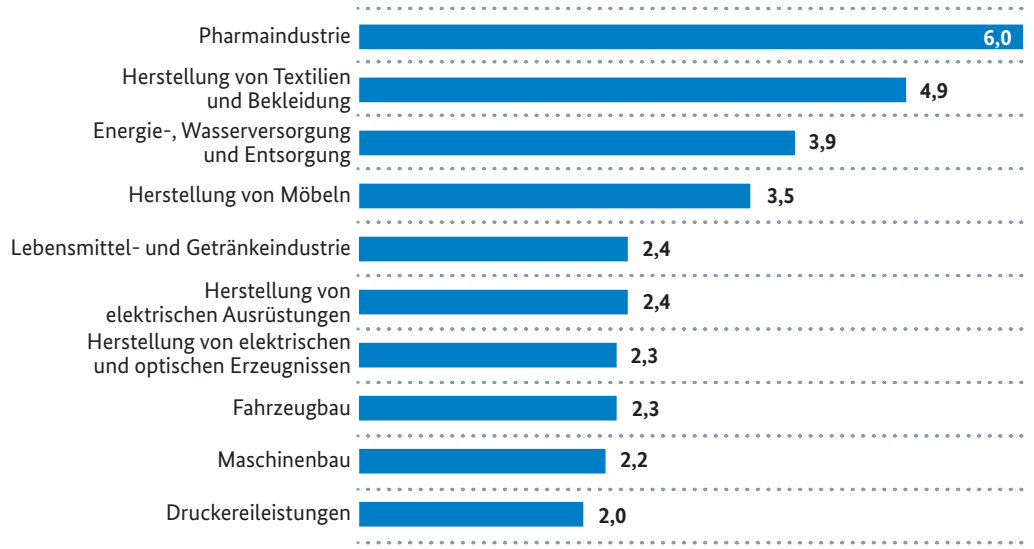
Mit einem KKW-Vorleistungsanteil von rund **fünf Prozent** folgt die **Herstellung von Textilien und Bekleidung** an zweiter Stelle. Für diese Branche ist Design mit Abstand die bedeutendste KKW-Vorleistung. Design spielt eine zentrale Rolle bei der Herstellung von Textilien und Bekleidung, da es die

KKW-Vorleistungsanteil Dienstleistungsbranchen
in Relation zu allen Vorleistungen der jeweiligen Branche, 2023



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026d; Hinweis: Dargestellt werden Branchen mit mehr als 2 %.

KKW-Vorleistungsanteil Produzierendes Gewerbe
in Relation zu allen Vorleistungen der jeweiligen Branche, 2023



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026d; Hinweis: Dargestellt werden Branchen mit mehr als 2 %.

ästhetische Gestaltung ebenso prägt wie Funktionalität und Gebrauchstauglichkeit. Es beeinflusst Schnitt, Materialwahl, Farbgebung und Muster und trägt dazu bei, Mode- und Stiltrends umzusetzen. Zugleich ist Design entscheidend für die Differenzierung von Produkten, die Markenidentität sowie die Anpassung an Zielgruppen und Nutzungskontexte (z. B. Alltags-, Sport- oder Arbeitsbekleidung).

An dritter Stelle steht die **Herstellung von Möbeln**. Die Möbelherstellung bezieht **3,5 Prozent** ihrer gesamten Vorleistungen aus der KKW. Für diese Branche sind Design, Werbe- und Softwaredienstleistungen als Vorleistung von zentraler Relevanz. Design prägt Form, Funktionalität, Ergonomie und Materialwahl von Möbeln. Es sorgt dafür, dass Produkte sowohl ästhetisch ansprechend als auch nutzungsorientiert sind und sich an Trends, Zielgruppen und Wohnstile anpassen lassen. Werbedienstleistungen sind entscheidend, um Möbel zu vermarkten, Marken zu positionieren und Produkte in einem stark wettbewerbsorientierten Markt sichtbar zu machen. Sie helfen, Qualitätsmerkmale, Designkonzepte und Nutzungsvorteile zu kommunizieren. Softwaredienstleistungen unterstützen Planung, Konstruktion und Produktion.

Die Analysen zeigen, dass zahlreiche Branchen sowohl im Produzierenden Gewerbe als auch im Dienstleistungssektor in hohem Umfang Leistungen von Kreativunternehmen nachfragen. Diese kreativen Vorleistungen tragen zur Produktgestaltung, zur Prozessoptimierung, zur Vermarktung sowie zur Differenzierung im Wettbewerb bei und besitzen damit einen relevanten Stellenwert für die Wertschöpfung und Wettbewerbsfähigkeit der jeweiligen Branchen. Zudem wird deutlich, dass bestimmte Teilmärkte – wie die Designwirtschaft, der Werbemarkt, die Software-/Games-Industrie oder auch der Architekturmarkt – stärker in andere Branchen über Vorleistungen hineinwirken als andere Teilmärkte der KKW. Andere Teilmärkte, wie z. B. die Darstellenden Künste, Musik- und Filmwirtschaft oder der Buchmarkt, sind stärker innerhalb des eigenen Teilmarkts bzw. innerhalb der KKW verflochten.

Welche Bedeutung haben kreative Beschäftigte in anderen Branchen?

Die **KKW** fasst Unternehmen zu einer **Branche** zusammen, die sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen. Das bedeutet, dass der **Unternehmenszweck** der erfassten Unternehmen und ihrer Erwerbstätigen **kreativ** ist. Gleichermaßen bedeutet dies, dass in dieser Branche auch Beschäftigte angestellt sind, die nicht im eigentlichen Sinn kreative Tätigkeiten ausüben, sondern z. B. für die Buchhaltung oder Personalangelegenheiten im Kreativunternehmen zuständig sind.

Darüber hinaus gibt es zahlreiche Personen, die **kreative Berufe** ausüben, jedoch außerhalb der KKW **in anderen Branchen** tätig sind. So gibt es bspw. Architektinnen und Architekten in der Verwaltung, Modedesignerinnen und -designer direkt in der Textilindustrie oder auch im Fahrzeugbau. Diese Beschäftigten übernehmen „inhouse“ kreative Aufgaben, so dass hier nicht unbedingt oder nicht für alle Aufgaben externe Kreativunternehmen beauftragt werden müssen.

In Deutschland arbeiten rund zwei Mio. Menschen in der KKW.[9] Zusätzlich sind etwa 1,4 Mio. angestellt Beschäftigte[10] mit kreativen Berufen in anderen Branchen außerhalb der KKW tätig.[11] Dies zeigt, dass kreative Berufe nicht nur in der KKW, sondern auch in anderen Branchen eine zentrale Rolle spielen. Im Folgenden wird untersucht, in welchen Branchen diese zusätzlichen 1,4 Mio. angestellten Beschäftigten mit kreativen Berufen überwiegend tätig sind.

Zwei Dimensionen verdeutlichen, in welchen Branchen **außerhalb der KKW** kreative Berufe besonders relevant sind:

- **Anteil kreativer Beschäftigter an der Gesamtzahl der Beschäftigten einer Branche**
  Diese Kennzahl verdeutlicht, in welchen Branchen kreative Berufe eine besonders hohe Bedeutung haben.
- **Absolute Zahl kreativer Beschäftigter in der jeweiligen Branche**
  Sie zeigt auf, in welchen Branchen viele Personen in kreativen Berufen tätig sind.

Erwerbstätige in der KKW und Beschäftigte in Kreativberufen in anderen Branchen

1,9 Mio. Erwerbstätige in der KKW

1,4 Mio. Beschäftigte mit Kreativberufen in anderen Branchen

9 vgl. S. 12
10 Summe aus sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten
11 Abgrenzung kreativer Berufsgruppen s. Anhang

Die untenstehende Abbildung verbindet beide Dimensionen. Auf der x-Achse wird der Anteil der kreativen Beschäftigten an der Gesamtzahl der Beschäftigten in der jeweiligen Branche abgebildet. Auf der y-Achse und zusätzlich über die Kreisgröße wird die absolute Anzahl der kreativen Beschäftigten in der jeweiligen Branche dargestellt.

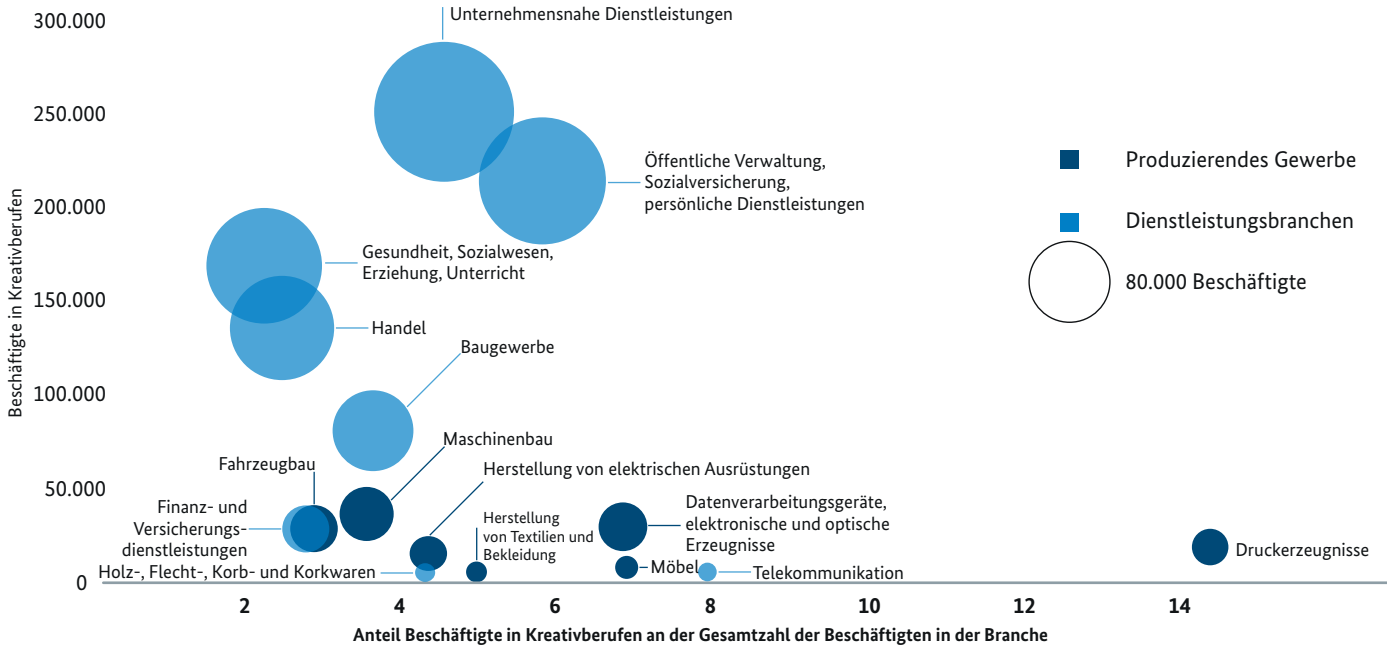
1. Dimension: Es gibt einige Branchen mit einem **überdurchschnittlich hohen Anteil kreativer Beschäftigter**. Zwar zählen sie insgesamt zu den kleineren Branchen, doch spielen kreative Berufe innerhalb dieser eine zentrale Rolle. Diese Branchen sind im Diagramm überwiegend im rechten unteren Bereich verortet. Besonders auffällig sind vier Branchen, deren Anteil an Kreativbeschäftigten im Diagramm jeweils über sechs Prozent liegt: Herstellung von Druckerzeugnissen, Telekommunikation, Herstellung von Möbeln sowie Datenverarbeitungsgeräten, elektronische und optische Erzeugnisse. Zu den Branchen mit einem hohen Anteil kreativer Beschäftigter zählen außerdem auch der Maschinen- und Fahrzeugbau. Dort sind mehr als zwei Prozent der Beschäftigten kreativ tätig, was zugleich mehr als 25.000 kreativen Beschäftigten entspricht.

- Besonders sticht der Bereich **Herstellung von Druckerzeugnissen** hervor. Rund **14 Prozent der Beschäftigten in der Branche** verfügen über einen kreativen Beruf. Absolut sind das rund 18.600 kreative Beschäftigte. Die Branche druckt Zeitungen, Zeitschriften und Bücher und ist damit eng mit dem Buch- und Pressemarkt verknüpft. Fast zwei Drittel der kreativen Beschäftigten in dieser Branche üben Berufe in der Digital- und Printmediengestaltung und im Grafik- und Kommunikationsdesign aus.

- In der **Telekommunikation** haben rund **acht Prozent der Beschäftigten kreative Berufe**. Absolut sind das rund 5.100 kreative Beschäftigte. Jeweils ein Drittel dieser Beschäftigten sind der Berufsgruppe Werbung und Öffentlichkeitsarbeit sowie Softwareentwicklung und Programmierung zugeordnet. Ein weiteres Fünftel der Beschäftigten sind Architektinnen und Architekten.

Branchen außerhalb der KKW mit vielen kreativen Beschäftigten

Beschäftigte[12] in Kreativberufen in verschiedenen Branchen, 2025 (in Prozent)



Prognos 2026. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2026. Stichtag 30.6.
Hinweis: Dargestellt werden Branchen mit mehr als 4 Prozent und/oder mehr als 25.000 Beschäftigten.

12 Summe aus sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten

- Im Bereich der **Herstellung von Möbeln** erbringen rund **sieben Prozent der Beschäftigten** kreative Tätigkeiten. Das sind insgesamt rund 7.700 Beschäftigte. Fast drei Viertel dieser Beschäftigten mit kreativen Berufen sind dem Bereich Innenarchitektur und Raumausstattung zuzuordnen. Ein weiteres Zehntel der Beschäftigten verfügt über eine Ausbildung im Bereich Werbung und Öffentlichkeitsarbeit.

- Ebenfalls sieben Prozent der Beschäftigten, die im Bereich der **Herstellung von Datenverarbeitungsgeräten, elektronischen und optischen Erzeugnissen** arbeiten, verfügen über einen kreativen Beruf. Absolut sind das 29.600 Beschäftigte. Fast 60 Prozent sind Softwareentwicklerinnen und -entwickler oder Programmiererinnen und Programmierer. Ein weiteres Viertel entfällt auf Expertinnen und Experten im Bereich Werbung und Öffentlichkeitsarbeit.

- Im **Maschinenbau** sind rund 36.200 kreative Beschäftigte tätig. Das entspricht rund 3,4 Prozent der Beschäftigten. 44 Prozent sind in der Softwareentwicklung und -programmierung tätig. 26 Prozent entfallen auf Expertinnen und Experten im Bereich Werbung und Öffentlichkeitsarbeit. Weitere zehn Prozent der kreativen Beschäftigten im Maschinenbau sind im Bereich Architektur und Modellbau ausgebildet.

- Im **Fahrzeugbau** sind rund 28.800 kreative Beschäftigte tätig, was 2,7 Prozent aller Beschäftigten ausmacht. Ähnlich wie im Maschinenbau sind auch hier 44 Prozent der kreativen Beschäftigten in der Softwareentwicklung und -programmierung sowie weitere 24 Prozent im Bereich Werbung und Öffentlichkeitsarbeit tätig. Im Bereich Fahrzeugbau sind außerdem Produkt- und Industriedesignerinnen und -designer von großer Bedeutung. Insgesamt sind rund 2.200 Produkt- und Industriedesignerinnen und -designer tätig, das entspricht acht Prozent aller kreativen Beschäftigten.

2. Dimension: Andere Branchen zeichnen sich durch eine hohe absolute Zahl kreativer Beschäftigter aus, jedoch mit geringerer relativer Bedeutung innerhalb der Branche. Die Branchen sind insgesamt größer in Bezug auf die Gesamtbeschäftigtenzahl, so dass trotz hoher absoluter Zahl an Beschäftigten mit kreativen Berufen der Beschäftigtenanteil niedriger ausfällt als in den eben beschriebenen Branchen. Diese Branchen sind im Diagramm überwiegend im linken oberen Bereich verortet. Besonders auffällig sind vier Branchen, deren Anzahl an Kreativbeschäftigten im Diagramm jeweils über 100.000 Beschäftigten liegt: Unternehmensnahe Dienstleistungen; Öffentliche Verwaltung und Sozialversicherung; Gesundheit, Sozialwesen, Erziehung und Unterricht; Handel.

- Rund **250.500 kreative Beschäftigte** sind im Bereich **Unternehmensnaher Dienstleistungen** tätig. Das sind rund vier Prozent aller Beschäftigten in dieser Branche. Hierzu zählt z. B. der Bereich Unternehmensführung und Unternehmensberatung, Gebäudebetreuung und Grundstücks- und Wohnungswesen oder Messe-, Ausstellungs- und Kongressveranstalter. Fast ein Drittel dieser Beschäftigten sind Architektinnen und Architekten. Ein Viertel haben Berufe in der Werbung und Öffentlichkeitsarbeit. Außerdem sind kreative Berufe aus den Bereichen Softwareentwicklung und Programmierung sowie Veranstaltungsservice und Management hier von Bedeutung.

- An zweiter Stelle steht die **Öffentliche Verwaltung und Sozialversicherung**, in der rund **214.600 Beschäftigte mit kreativen Berufen** und damit rund sechs Prozent der Branchenbeschäftigten arbeiten. Mehr als ein Viertel der kreativen Beschäftigten sind Architektinnen und Architekten. Außerdem spielen kreative pädagogische Berufe und Berufe im Bereich Werbung und Öffentlichkeitsarbeit eine Rolle.

- An dritter Stelle steht der Bereich **Gesundheit, Sozialwesen, Erziehung und Unterricht** mit rund **169.300 kreativen Beschäftigten** (2 % aller

Kreative Berufsgruppen, die in vielen Branchen außerhalb der KKW von Bedeutung sind

Rund **281.100 Architektinnen und Architekten** arbeiten in anderen Branchen, z. B.
- im Baugewerbe
- in unternehmensnahen Dienstleistungen, v. a. im Bereich Gebäudebetreuung
- im Handel
- in der Verwaltung

Rund **246.500 Expertinnen und Experten im Bereich Werbung und Öffentlichkeitsarbeit** arbeiten in anderen Branchen, z. B.
- im Handel
- in unternehmensnahen Dienstleistungen, v. a. im Bereich Unternehmensführung
- in Finanz- und Versicherungsdienstleistungen
- im Maschinenbau
- im Fahrzeugbau

Rund **145.900 Softwareentwicklerinnen und -entwickler sowie Programmiererinnen und Programmierer** arbeiten in anderen Branchen, z. B.
- im Maschinenbau
- im Fahrzeugbau
- in der Metallerzeugung und -bearbeitung
- in Finanz- und Versicherungsdienstleistungen

Rund **87.000 Designerinnen und Designer** arbeiten in anderen Branchen, z. B.
- im Handel
- im Bereich Druckerzeugnisse
- in unternehmensnahen Dienstleistungen, v. a. im Bereich Unternehmensführung
- im Fahrzeug- und Maschinenbau

Prognos 2026. Hinweis: Architektinnen und Architekten fassen an dieser Stelle die Berufsgruppen Berufe im Bereich Architektur und Modellbau sowie Berufe im Bereich Innenarchitektur, Raumausstattung, visuelles Marketing zusammen; Designerinnen und Designer fassen die Berufsgruppen Technische Mediengestaltung, Fototechnik und Fotografie, Produkt- und Industriedesign sowie Textilgestaltung und Modedesign zusammen.

Beschäftigten). In diesem Bereich sind kreative pädagogische Berufe dominant. Sie stellen fast zwei Drittel aller kreativen Beschäftigten.

- Auch im **Handel** sind rund **135.400 Kreativbeschäftigte** angestellt. Dies entspricht ungefähr zwei Prozent aller Beschäftigten im Handelssegment. Im Handel machen Berufe im Bereich der Werbung und Öffentlichkeitsarbeit fast die Hälfte der kreativen Beschäftigten aus. Jeweils rund zehn Prozent der kreativen Beschäftigten sind außerdem Softwareentwicklerinnen und Softwareentwickler sowie Grafik- und Kommunikationsdesignerinnen und -designer.

Welche kreativen Berufsgruppen sind für andere Branchen besonders von Bedeutung?

Die Analyse zeigt, dass verschiedene kreative Berufsgruppen, in ganz unterschiedlichen Branchen, direkt angestellt sind. Die folgende Abbildung zeigt vier Berufsgruppen, die in besonders vielen Branchen von Bedeutung sind. Sie stellen insgesamt mehr als die Hälfte der kreativen Beschäftigten in anderen Branchen.

Während viele kreative Berufsgruppen neben der KKW oftmals auch in anderen Branchen als angestellt Beschäftigte arbeiten, sind einige Berufsgruppen kaum in anderen Branchen vertreten und arbeiten damit hauptsächlich in der KKW selbst. So sind z. B. Bühnen- und Kostümbildnerinnen und -bildner hauptsächlich in der Musikwirtschaft, Filmwirtschaft und im Markt für Darstellende Künste tätig und weniger direkt in Branchen außerhalb der KKW beschäftigt. So ähnlich trifft dies auch auf Schauspielerinnen und Schauspieler sowie Tänzerinnen und Tänzer zu.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass verschiedene kreative Berufe weit über die Grenzen der KKW hinaus von Bedeutung sind. Neben rund zwei

Mio. Erwerbstätigen innerhalb der KKW arbeiten etwa 1,4 Mio. angestellt Beschäftigte mit kreativen Berufen in anderen Branchen der Wirtschaft. Dies unterstreicht, dass kreative Kompetenzen heute ein integraler Bestandteil zahlreicher Wertschöpfungsprozesse sind. Sie tragen nicht nur zur Gestaltung von Produkten und Dienstleistungen bei, sondern spielen auch eine zentrale Rolle für Innovation, Problemlösungsfähigkeit und Wettbewerbsfähigkeit in unterschiedlichsten Wirtschaftsbereichen.

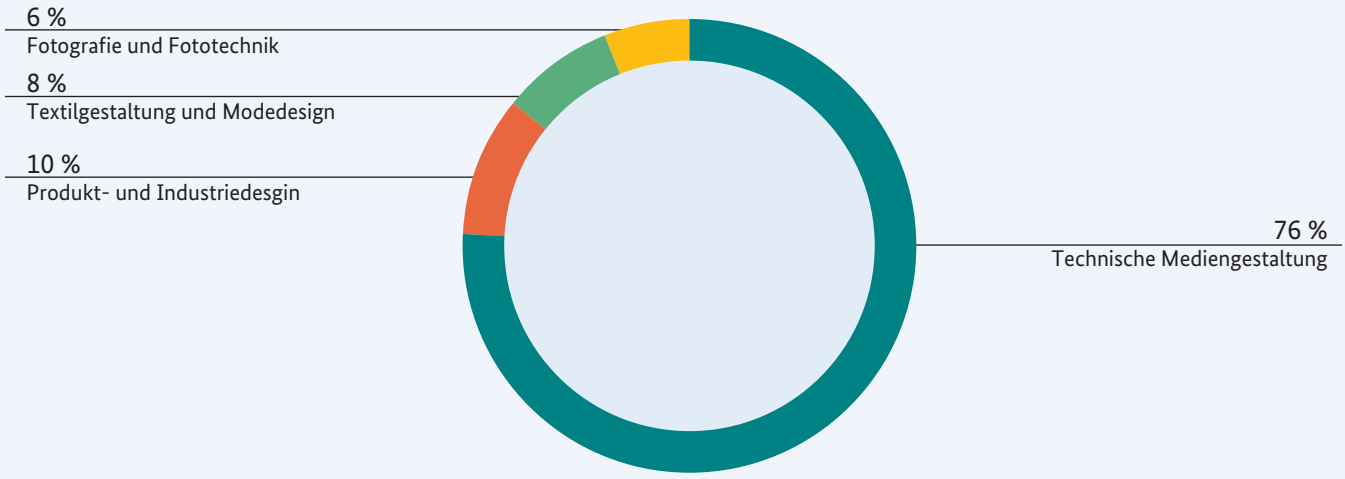
EXKURS

Designerinnen und Designer in anderen Branchen

In diesem Exkurs werden Designerinnen und Designer, die in anderen Branchen arbeiten, vertiefend betrachtet.

Von den 87.000 Designerinnen und Designern, die außerhalb der Designwirtschaft tätig sind, gehören rund drei Viertel zur Berufsgruppe der technischen Mediengestaltung (66.300 Beschäftigte). Das sind insbesondere Grafik- und Kommunikationsdesignerinnen und -designer. Zehn Prozent der Designerinnen und Designer sind Produkt- und Industriedesignerinnen und -designer (8.760 Beschäftigte), während acht Prozent in der Textilgestaltung und im Modedesign tätig sind (7.060 Beschäftigte). Die restlichen sechs Prozent entfallen auf Fotografie und Fototechnik (4.890 Beschäftigte). Für die ersten drei Berufsgruppen wird im Folgenden gezeigt, in welchen Branchen diese Berufsgruppen hauptsächlich tätig sind.

Die meisten **Grafik- und Kommunikationsdesignerinnen und -designer** sind im Handel tätig, gefolgt von unternehmensnahen Dienstleistungen und der Herstellung von Druckerzeugnissen. Im Handel sind Grafik- und Kommunikationsdesignerinnen und -designer v. a. für die visuelle Vermarktung von Produkten und Dienstleistungen verantwortlich. Sie gestalten Werbe- und Marketingmaterialien, digitale Inhalte, Verpackungen sowie Verkaufsflächen und tragen so zur Markenkommunikation und Kundenansprache bei. Die Hälfte der Grafik- und Kommunikationsdesignerinnen



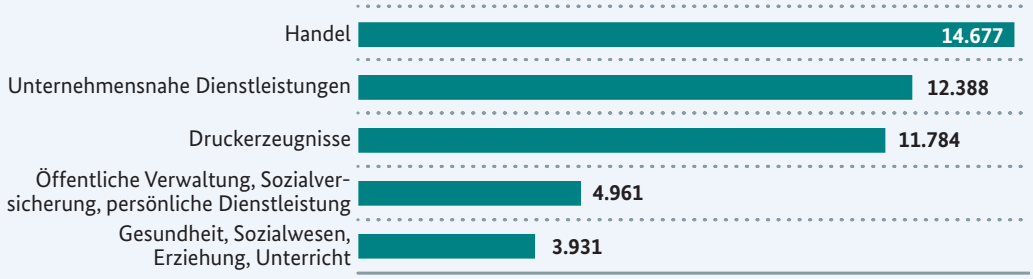
Prognos 2026. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2026. Stichtag 30.6.

und -designer im Bereich der unternehmensnahen Dienstleistungen sind in der Unternehmensführung tätig. Hier unterstützen sie v. a. die Marken- und Unternehmenskommunikation. Sie gestalten u. a. Präsentationen, Geschäftsberichte, digitale Medien und Kommunikationskampagnen und sorgen für ein einheitliches visuelles Erscheinungsbild des Unternehmens.

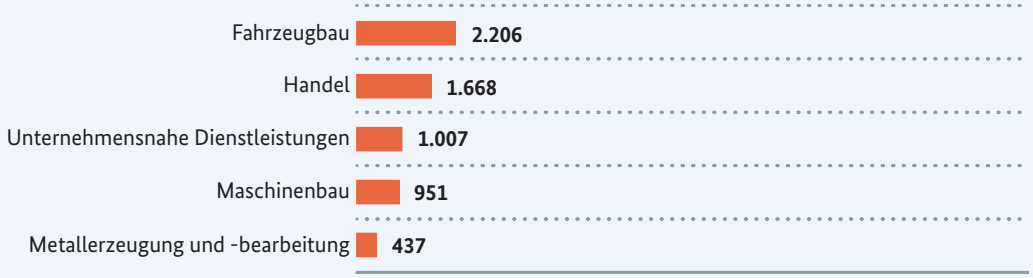
Die meisten **Produkt- und Industriedesignerinnen und -designer** sind im Fahrzeugbau tätig. Es folgen auch hier der Handel und unternehmensnahe Dienstleistungen. Produkt- und Industriedesignerinnen und -designer entwickeln im Fahrzeugbau das Design von Fahrzeugen und Fahrzeugkomponenten. Sie gestalten u. a. Karosserien, Innenräume und Bedienelemente und sorgen dafür, dass technische, funktionale und ästhetische Anforderungen optimal miteinander verbunden werden.

Berufe in der **Textilgestaltung und im Modedesign** sind hauptsächlich im Handel und in der Textilindustrie relevant. Textilgestaltende und Modedesignerinnen und -designer entwickeln in der Textilindustrie neue Bekleidungs- und Textilprodukte. Sie gestalten Kollektionen, wählen Materialien und Designs aus und sorgen dafür, dass gestalterische, funktionale und produktionstechnische Anforderungen zusammengeführt werden.

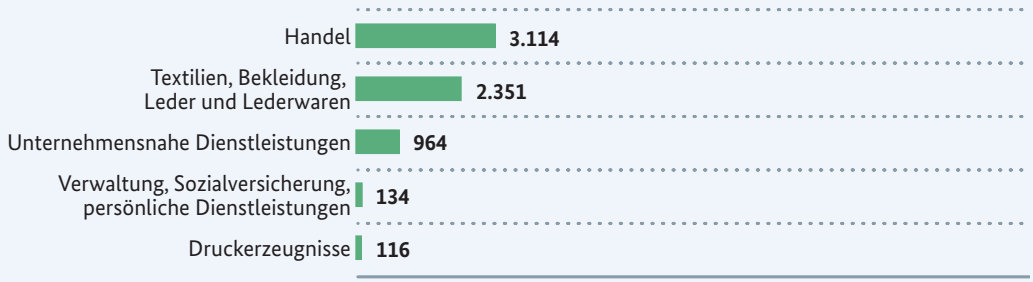
Beschäftigte in der technischen Mediengestaltung Top-5 Branchen 2025



Beschäftigte im Produkt- und Industriedesign Top-5 Branchen 2025



Beschäftigte in Textilgestaltung und Modedesign Top-5 Branchen 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2026. Stichtag 30.06.



Teilmarktsteckbriefe 2025





Musikwirtschaft



Umsatz 2025:

11,85 Mrd. Euro

(+5,2 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

14.540

(+2,4 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

109.990

(+1,4 % ggü. 2024)

Umsatz in der Musikwirtschaft

Entwicklung

Rund 14.540 Unternehmen der deutschen Musikwirtschaft erwirtschafteten im Jahr 2025 einen Umsatz von 11,9 Mrd. Euro. Der durchschnittliche Umsatz je Unternehmen belief sich auf ca. 815.000 Euro.

Seit 2022 stieg der Umsatz in der Musikwirtschaft kontinuierlich an. Die Dynamik hat sich dabei von Jahr zu Jahr verringert (2022 – 2023: +15 %, 2023 – 2024: +8 %, 2024 – 2025: +5 %).

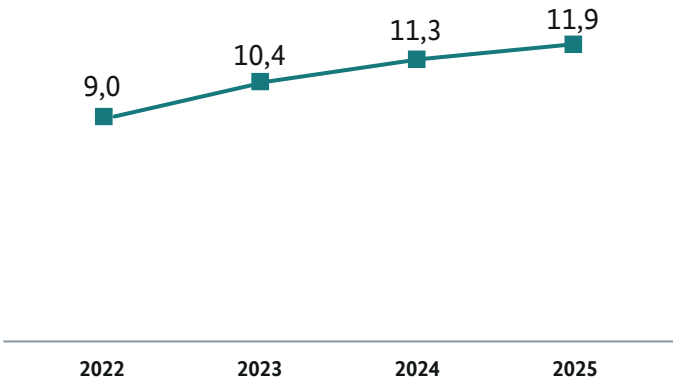
Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als befriedigend und schätzen die Situation für 2027 als gleichbleibend ein.

Teilbranchen

Zwischen 2022 und 2025 stieg der Umsatz in allen Teilbranchen der Musikwirtschaft mit Ausnahme der Herstellung von Musikinstrumenten (-13 %).

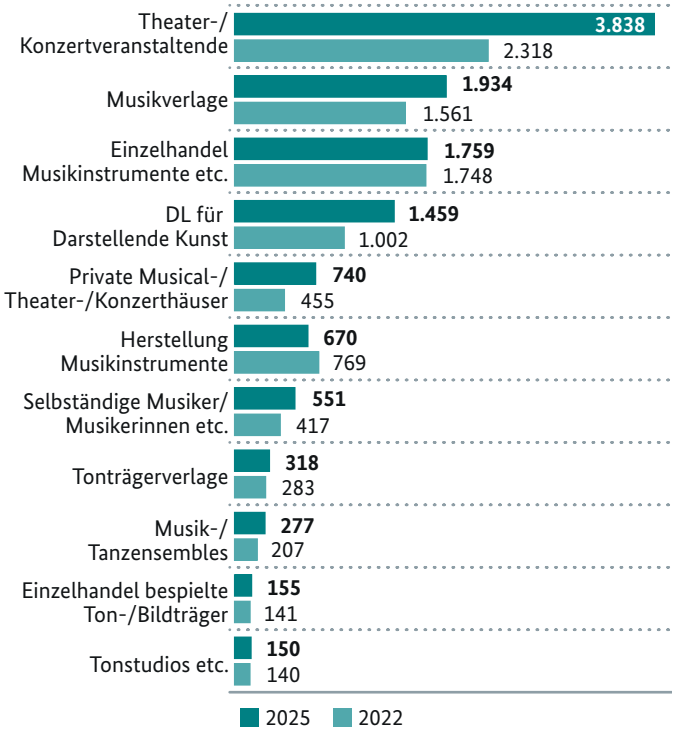
Besonders stark waren die Umsatzsteigerungen in den Teilbranchen Theater- und Konzertveranstalter (+66 %), Private Musical-, Theater- und Konzerthäuser (+63 %) sowie den dazugehörigen Dienstleistungen (+46 %), also im Bereich der Livemusikveranstaltungen. Die steigenden Umsätze sind jedoch v. a. im Livebereich mit ebenso angestiegenen Produktionskosten und Honoraren ins Verhältnis zu setzen. Außerdem profitieren nicht alle im gleichen Maße. Eine Analyse der GEMA (2024) zeigt bspw., dass v. a. Großkonzerte stark nachgefragt sind.

Umsatz in der Musikwirtschaft 2022 – 2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen der Musikwirtschaft 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit in der Musikwirtschaft

Struktur

In der Musikwirtschaft waren 2025 knapp 110.000 Erwerbstätige beschäftigt. Der größte Teil der Erwerbstätigen in der Musikwirtschaft ist sozialversicherungspflichtig beschäftigt (2025: 39 %). Daneben ist mit rund einem Drittel auch der Anteil der Mini-Selbständigen hoch.

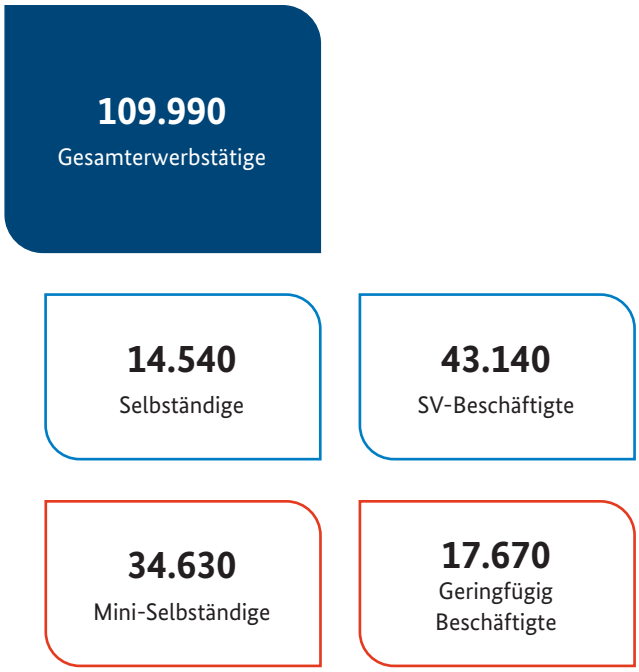
Der beschäftigungsstärkste Wirtschaftszweig sind Dienstleistungen für die Darstellende Kunst – also Tätigkeiten, die im Zusammenhang mit Aufführungen wie Opern und Konzerten stehen (2025: 25 % der Erwerbstätigen). Es folgen Theater- und Konzertveranstaltende (16 %), Komponistinnen und Komponisten (15 %) sowie Musik- und Tanzensembles (13 %). Auf die übrigen sieben Bereiche entfällt rund ein Drittel der Erwerbstätigen.

Entwicklung

Seit dem Ende der Corona-Pandemie verzeichnet die Musikwirtschaft einen kontinuierlichen Beschäftigungsaufbau. Die Dynamik des Wachstums hat sich jedoch von Jahr zu Jahr etwas abgeschwächt.

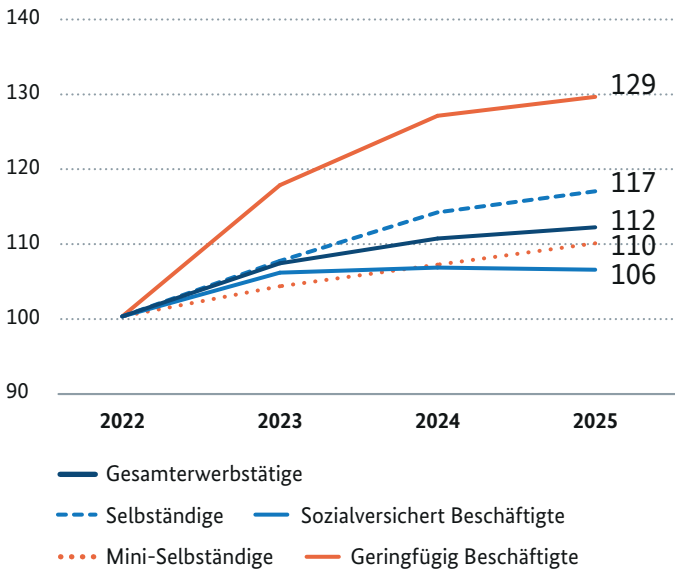
Das Wachstum der Erwerbstätigen ist v.a. auf den Livebereich zurückzuführen: Die Zahl der Erwerbstätigen im Bereich Dienstleistungen für die Darstellenden Künste stieg um 29 Prozent und im Bereich Theater- und Konzertveranstalter um 21 Prozent (jeweils 2022 – 2025). In anderen Bereichen wie bei Tonträgerverlagen (-13 %) oder auch dem musikwirtschaftsrelevanten Einzelhandel (-4 % und -5 %) sank die Zahl der Erwerbstätigen im Zeitraum 2022 bis 2025 dagegen.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige in der Musikwirtschaft 2022 – 2025 (indiziert)

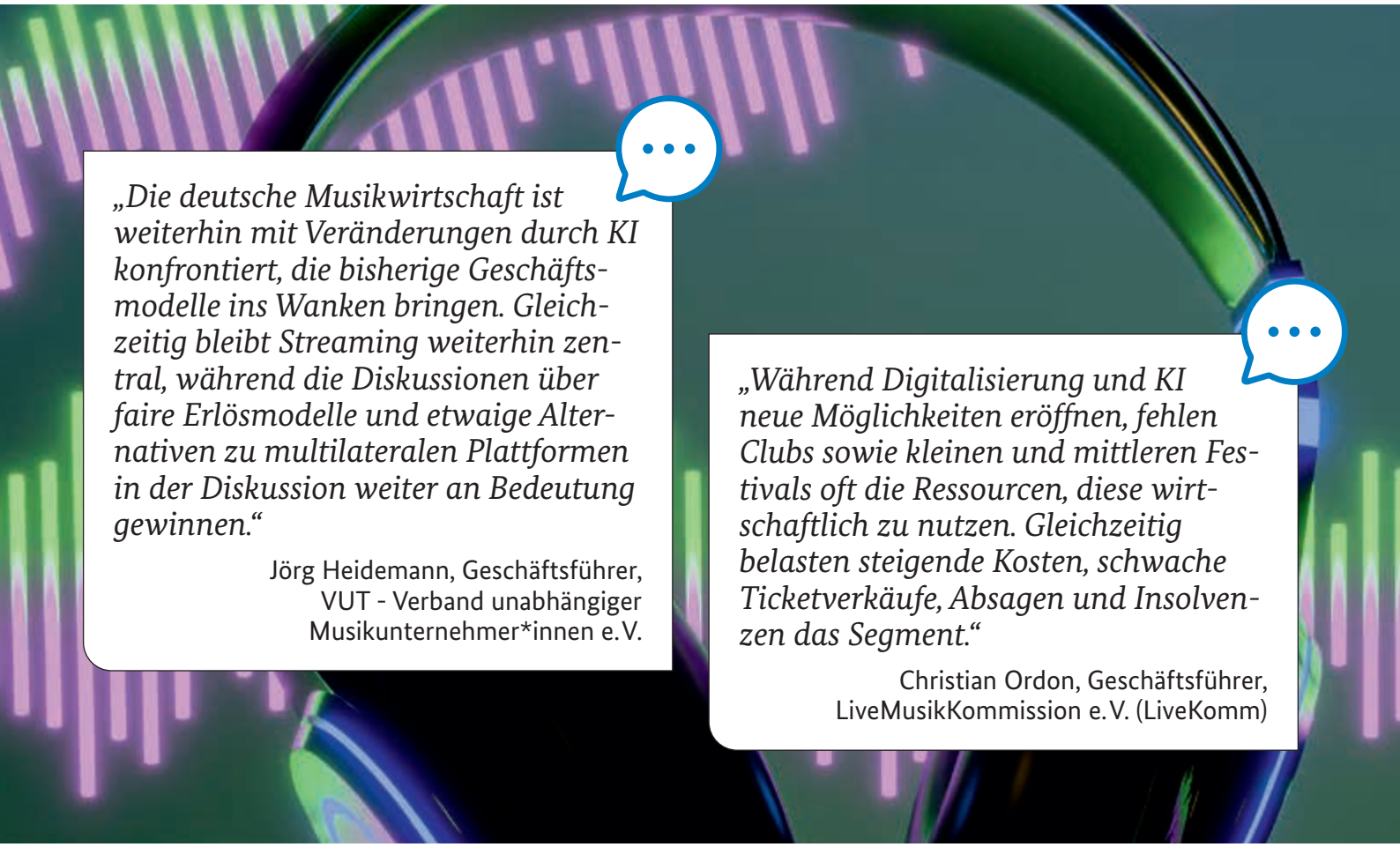


Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt die Musikwirtschaft?

Künstliche Intelligenz verändert Geschäftsmodelle

KI verändert die Musikwirtschaft grundlegend und schafft neue Geschäftsmodelle entlang der gesamten Wertschöpfungskette. Moderne KI-Tools können heute Melodien, Songtexte, komplette Musikstücke und Stimmen generieren. Dadurch sinken Produktionskosten und Markteintrittsbarrieren. Zugleich entstehen neue Geschäftsfelder in den Bereichen automatisierte Musikproduktion, personalisierte Inhalte und KI-gestützte Vermarktung.[13] Ein aktuelles Beispiel ist der Einsatz von KI in TV-Produktionen, in denen lebende Künstlerinnen und Künstler gemeinsam mit KI-generierten Versionen verstorbener Musikstars wie Elvis Presley oder Whitney Houston auftreten.[14] Zugleich setzt KI-generierte Musik die wirtschaftliche Grundlage kreativer Arbeit im Musiksektor unter Druck. So konkurrieren bspw. auf Streamingplattformen KI-generierte Titel zunehmend mit von Menschen geschaffenen Werken um Platzierungen, Aufmerksamkeit und Erlöse. Dabei ist ungeklärt, wie die kreative Vorleistung der ursprünglichen Urheberinnen und Urheber, die in das Training der KI mit einfließt, rechtlich geschützt und angemessen vergütet werden kann.



„Die deutsche Musikwirtschaft ist weiterhin mit Veränderungen durch KI konfrontiert, die bisherige Geschäftsmodelle ins Wanken bringen. Gleichzeitig bleibt Streaming weiterhin zentral, während die Diskussionen über faire Erlösmodelle und etwaige Alternativen zu multilateralen Plattformen in der Diskussion weiter an Bedeutung gewinnen.“

Jörg Heidemann, Geschäftsführer,
VUT - Verband unabhängiger
Musikunternehmer*innen e.V.

„Während Digitalisierung und KI neue Möglichkeiten eröffnen, fehlen Clubs sowie kleinen und mittleren Festivals oft die Ressourcen, diese wirtschaftlich zu nutzen. Gleichzeitig belasten steigende Kosten, schwache Ticketverkäufe, Absagen und Insolvenzen das Segment.“

Christian Ordon, Geschäftsführer,
LiveMusikKommission e.V. (LiveKomm)

13 CISAC; PMP Strategy (2024)
14 Joyn (2026)

Live-Musikveranstaltungen: Zwischen wirtschaftlichem Druck und hoher Bedeutung für Gemeinschaft und Identität

Live-Musikveranstaltungen gewinnen als zentrale Einnahmequelle für Musikerinnen und Musiker weiter an Bedeutung, da Erlösmöglichkeiten aus dem Musikstreaming begrenzt sind. Gleichzeitig wird das Erlebnis rund um Konzerte, Festivals und Clubveranstaltungen zunehmend zu einem eigenständigen Wertschöpfungsfaktor. Besuchende suchen nicht allein den Zugang zur Musik, sondern legen verstärkt Wert auf Gemeinschaftserlebnisse, Identifikation mit einer Szene und besondere Veranstaltungsformate.[15] Um diese Erwartungen zu erfüllen und neue Zielgruppen zu erschließen, erweitern viele Veranstaltende ihre Angebote und setzen neben dem Ticketverkauf mehr denn je auf zusätzliche Erlösquellen wie Gastronomie, Merchandising, Sponsoring oder Community-Angebote.[16] Auch KI gewinnt als Instrument zur effizienteren Nutzung knapper Ressourcen an Bedeutung. Automatisierte Marketingprozesse und datenbasierte Publikumsanalysen können dabei helfen, Angebote gezielter auszurichten und betriebliche Abläufe von Veranstaltungen zu optimieren.[17] Zugleich stehen Live-Musikveranstaltungen vor erheblichen wirtschaftlichen Herausforderungen.

„KI verändert die Musikwirtschaft grundlegend. Aber eines bleibt unverändert: Am Anfang jedes Songs steht menschliche Kreativität. Sie ist die unverzichtbare Quelle kultureller Vielfalt und der Ausgangspunkt jeder Wertschöpfung. Wir setzen uns dafür ein, dass Kreative auch künftig die Anerkennung und angemessene Vergütung erhalten, die ihnen zusteht.“

Michael Duderstädt, Direktor,
Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und Vervielfältigungsrechte (GEMA)

„Musikverlage reagieren auf Marktveränderungen und sind offen für technologischen Fortschritt. Immer dabei im Blick: der Aufbau und die wirtschaftliche Begleitung von Autorinnen und Autoren, wie der Einsatz für faire Vergütungsmodelle. Immer wichtiger: KI. Sie verbessert Rechtemanagement und Metadaten, erfordert aber auch eine Lizenzierung von In- und Output.“

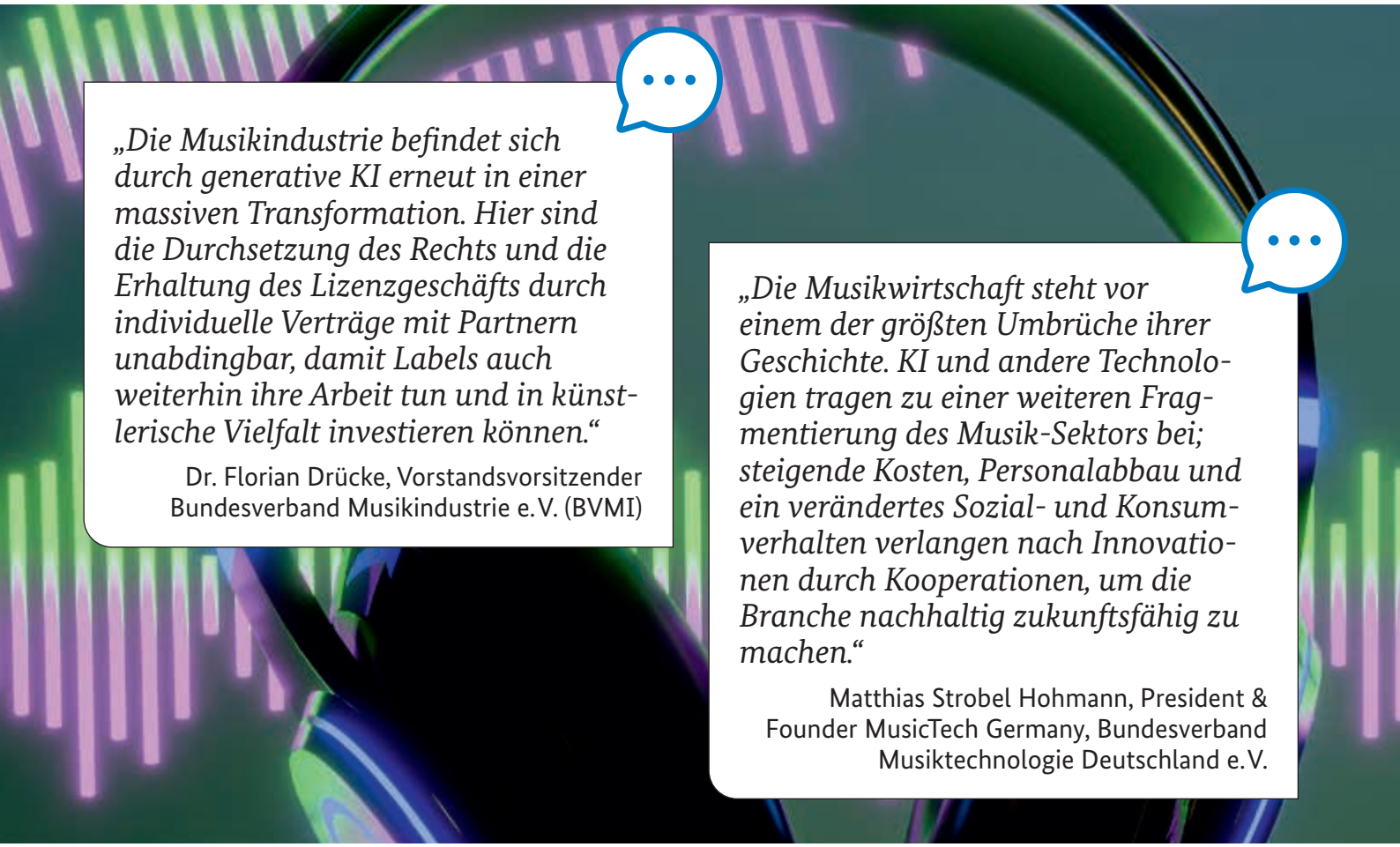
Birgit Böcher, Geschäftsführerin,
DMV – Verband Deutscher Musikverlage e.V.

15 Europäische Kommission (2025)
16 Bundesverband der Konzert- und Veranstaltungswirtschaft et al. (2024)
17 Goldmedia; GEMA; SACEM (2024)

Steigende Energie-, Personal- und Infrastrukturkosten setzen insbesondere Clubs, kleinere Spielstätten und Festivals unter Druck, da diese häufig nur über begrenzte finanzielle Reserven verfügen.[18] Der zunehmende wirtschaftliche Druck beschleunigt damit einen Strukturwandel, bei dem Erlebnischarakter, Gemeinschaft und zusätzliche Serviceangebote nicht nur das Publikumserlebnis prägen, sondern auch zu wichtigen Faktoren für die wirtschaftliche Tragfähigkeit und Wettbewerbsfähigkeit von Veranstaltungsformaten werden.

Herausforderungen für Nachwuchsmusikerinnen und -musiker und neue Marktakteure

Die Nutzung von Musikstreaming in Deutschland wächst weiter: 2024 wurden erstmals mehr als 236 Mrd. Streams verzeichnet. Dabei verteilt sich die Aufmerksamkeit der Nutzenden auf ein immer größeres Angebot an Musik.[19] Die große Zahl neuer Veröffentlichungen und der starke Wettbewerb auf digitalen Plattformen erschweren es Nachwuchsmusikerinnen und -musikern sowie neuen Marktakteuren, sich erfolgreich am Markt zu positionieren. Für neue Acts wird es durch das große Angebot schwieriger, Sichtbarkeit zu erreichen und Fangemeinden aufzubauen. Auch für Labels, Managements, Verlage und Vertriebsunternehmen wird es



„Die Musikindustrie befindet sich durch generative KI erneut in einer massiven Transformation. Hier sind die Durchsetzung des Rechts und die Erhaltung des Lizenzgeschäfts durch individuelle Verträge mit Partnern unabdingbar, damit Labels auch weiterhin ihre Arbeit tun und in künstlerische Vielfalt investieren können."

Dr. Florian Drücke, Vorstandsvorsitzender Bundesverband Musikindustrie e.V. (BVMI)

„Die Musikwirtschaft steht vor einem der größten Umbrüche ihrer Geschichte. KI und andere Technologien tragen zu einer weiteren Fragmentierung des Musik-Sektors bei; steigende Kosten, Personalabbau und ein verändertes Sozial- und Konsumverhalten verlangen nach Innovationen durch Kooperationen, um die Branche nachhaltig zukunftsfähig zu machen."

Matthias Strobel Hohmann, President & Founder MusicTech Germany, Bundesverband Musiktechnologie Deutschland e.V.

18 BVMI (2025a)
19 BVMI (2025b)

zunehmend schwieriger, neue Künstlerinnen und Künstler erfolgreich am Markt zu etablieren. Um Reichweite und Sichtbarkeit zu erzielen, sind oft umfangreiche Investitionen in Social-Media-Aktivitäten und digitale Vermarktung notwendig. Gleichzeitig verlagert sich die Musikentdeckung insbesondere bei jüngeren Zielgruppen immer stärker auf soziale Medien und Videoplattformen.[20] Dadurch gewinnen Plattformalgorithmen, digitale Reichweiten und kurzfristige Aufmerksamkeitstrends zunehmend an Einfluss darauf, welche Musik sichtbar wird und wirtschaftlich erfolgreich sein kann. Für Musikschaffende bedeutet dies, dass der Erfolg eines Titels nicht allein von der musikalischen Qualität abhängt, sondern zunehmend auch von der Fähigkeit, Aufmerksamkeit auf digitalen Plattformen zu erzeugen. Dies verändert die Wettbewerbsbedingungen der Branche und beeinflusst, welche Künstlerinnen und Künstler sich am Markt durchsetzen können.

„Die Musik im Stream ist allgegenwärtig und kostenlos, aber Live wird sie zum einzigartigen Erlebnis für die Fans und zum wirtschaftlichen Fundament der ganzen Branche. Mit den Erwartungen aller steigen dann aber auch die Kosten und gefährden die Wirtschaftlichkeit vieler Kulturangebote.“

Johannes Everke, Geschäftsführer Bundesverband der deutschen Konzert- und Veranstaltungswirtschaft (BDKV)

„Die Musikinstrumenten- und Musikequipmentbranche bildet die strategische Infrastruktur der Musikwirtschaft. Als zentraler Enabler schafft sie die wirtschaftlichen Voraussetzungen für aktives Musizieren und damit für Innovation, Kreativität und Wertschöpfung entlang der gesamten musikalischen Wertschöpfungskette.“

Daniel Sebastian Knöll, Geschäftsführer SOMM – Society of Music Merchants e.V.

20 Midia Research (2025)



Buchmarkt

Umsatz 2025:

10,49 Mrd. Euro

(-1,1 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

13.910

(-0,8 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

102.610

(-1,3 % ggü. 2024)

Umsatz im Buchmarkt

Entwicklung

Die 13.910 Unternehmen des deutschen Buchmarkts erwirtschafteten 2025 rund 10,5 Mrd. Euro. Der durchschnittliche Umsatz je Unternehmen lag bei ca. 754.000 Euro.

Seit 2022 zeigte sich der Buchmarkt weitgehend stabil. Nach moderaten Umsatzsteigerungen in den Jahren 2023 (+3 %) und 2024 (+2 %) ging der Umsatz 2025 leicht zurück (-1 %).

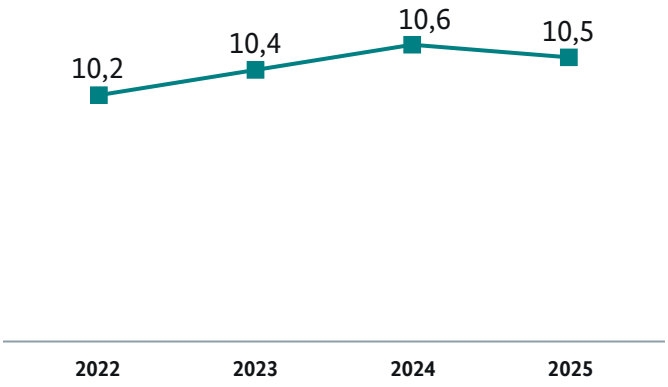
Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als befriedigend und schätzen die Situation für 2027 als gleichbleibend ein.

Teilbranchen

Die einzelnen Wirtschaftszweige des Buchmarkts entwickelten sich zwischen 2022 und 2025 unterschiedlich. Der Umsatz bei den Buchverlagen stagnierte. Im Einzelhandel mit Büchern stieg der Umsatz zwar über den Gesamtzeitraum, allerdings war der Umsatz von 2024 (4.156 Mio. Euro) auf 2025 rückläufig.

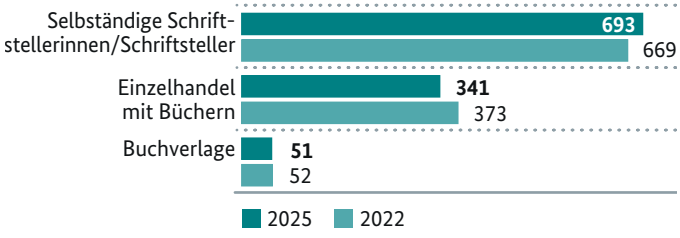
Bei Schriftstellerinnen und Schriftstellern ist über den Gesamtzeitraum 2022 bis 2025 eine positive Umsatzentwicklung mit zwischenzeitlichen Schwankungen zu beobachten (+4 %). In den übrigen Wirtschaftszweigen ging der Umsatz 2022 – 2025 zurück – bei den selbständigen Übersetzerinnen und Übersetzern um neun Prozent und bei den Antiquariaten um drei Prozent.

Umsatz im Buchmarkt 2022 – 2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen des Buchmarkts 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit im Buchmarkt

Struktur

Im Buchmarkt waren 2025 rund 102.600 Erwerbstätige beschäftigt. Die größte Gruppe bilden sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (41 % der Erwerbstätigen), gefolgt von den Mini-Selbständigen mit 35 Prozent. Selbständige sind v. a. als Schriftstellerinnen und Schriftsteller sowie Übersetzerinnen und Übersetzer tätig. Angestellt Beschäftigte arbeiten vorrangig bei Buchverlagen und im Einzelhandel.

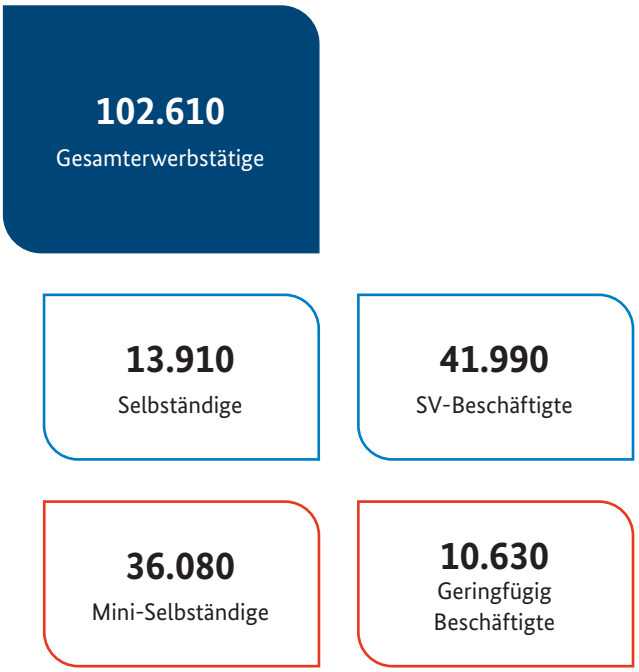
Nach Wirtschaftszweigen betrachtet sind die Schriftstellerinnen und Schriftsteller insgesamt der beschäftigungsstärkste Bereich (33 %). Es folgen Buchverlage (27 %) und, knapp dahinter, der Einzelhandel mit Büchern (26 %).

Entwicklung

Die Zahl der Erwerbstätigen im Buchmarkt sank zwischen 2022 und 2025 leicht (-1 %). Am stärksten rückläufig waren sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (-3 %) und Selbständige (-2 %).

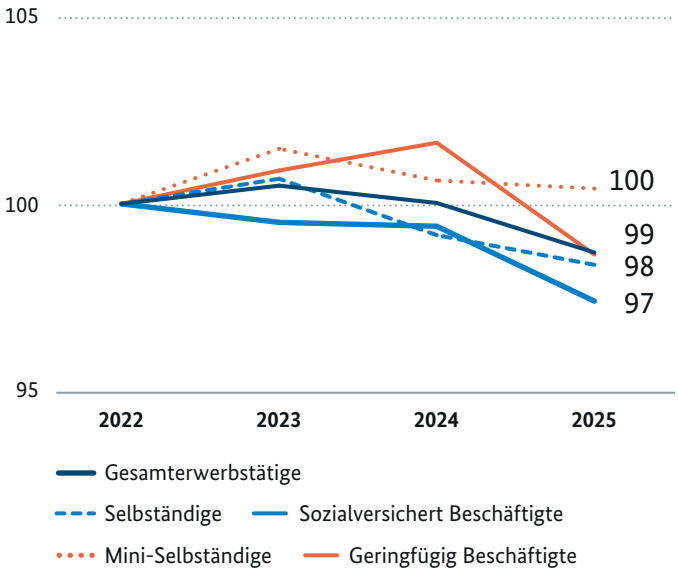
Dass die Gesamtzahl nur leicht zurückgegangen ist, liegt v. a. am beschäftigungsstärksten Wirtschaftszweig des Teilmarktes: Die Zahl der Schriftstellerinnen und Schriftsteller stieg um drei Prozent und glich damit Rückgänge in anderen Bereichen aus, etwa bei den Übersetzerinnen und Übersetzern sowie Antiquariaten (jeweils -8 %). Auch bei Buchverlagen und im Einzelhandel mit Büchern nahm die Beschäftigung ab, allerdings etwas weniger stark (-3 % bzw. -1 %).

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige im Buchmarkt 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt den Buchmarkt?

Lesekompetenz als Grundlage für den Buchmarkt

Die Lesekompetenz entwickelt sich zunehmend zu einem wirtschaftlich relevanten Thema für den deutschen Buchhandel. So zeigt die Internationale Grundschul-Lese-Untersuchung (IGLU) aus dem Jahr 2021, dass inzwischen ein Viertel der Grundschulkinder die vierte Klasse ohne ausreichende Lesekompetenz verlässt.[21] Dies kann langfristig die Nachfrage nach Büchern beeinflussen. Zwar bleibt die Zielgruppe der jungen Leserinnen und Leser für den bisherigen Umsatz weiterhin zentral, doch erste Hinweise deuten auf eine Abschwächung hin: Nach Angaben des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels ist die Zahl der Buchkäuferinnen und Buchkäufer im Alter von 10 bis 15 Jahren zuletzt deutlich zurückgegangen (2025: -30,6 %[22]). Branchenvertretungen sehen darin auch eine Folge der nachlassenden Lesekompetenz und der veränderten Mediennutzung junger Menschen.[23] Für Verlage und Buchhandlungen stellt sich damit die Frage, wie junge Menschen weiterhin für das Lesen gewonnen werden können. Neben der Vermarktung über soziale Medien rücken deshalb Maßnahmen zur Leseförderung und zur Entwicklung langfristiger Leseinteressen stärker in den Fokus der Branche.

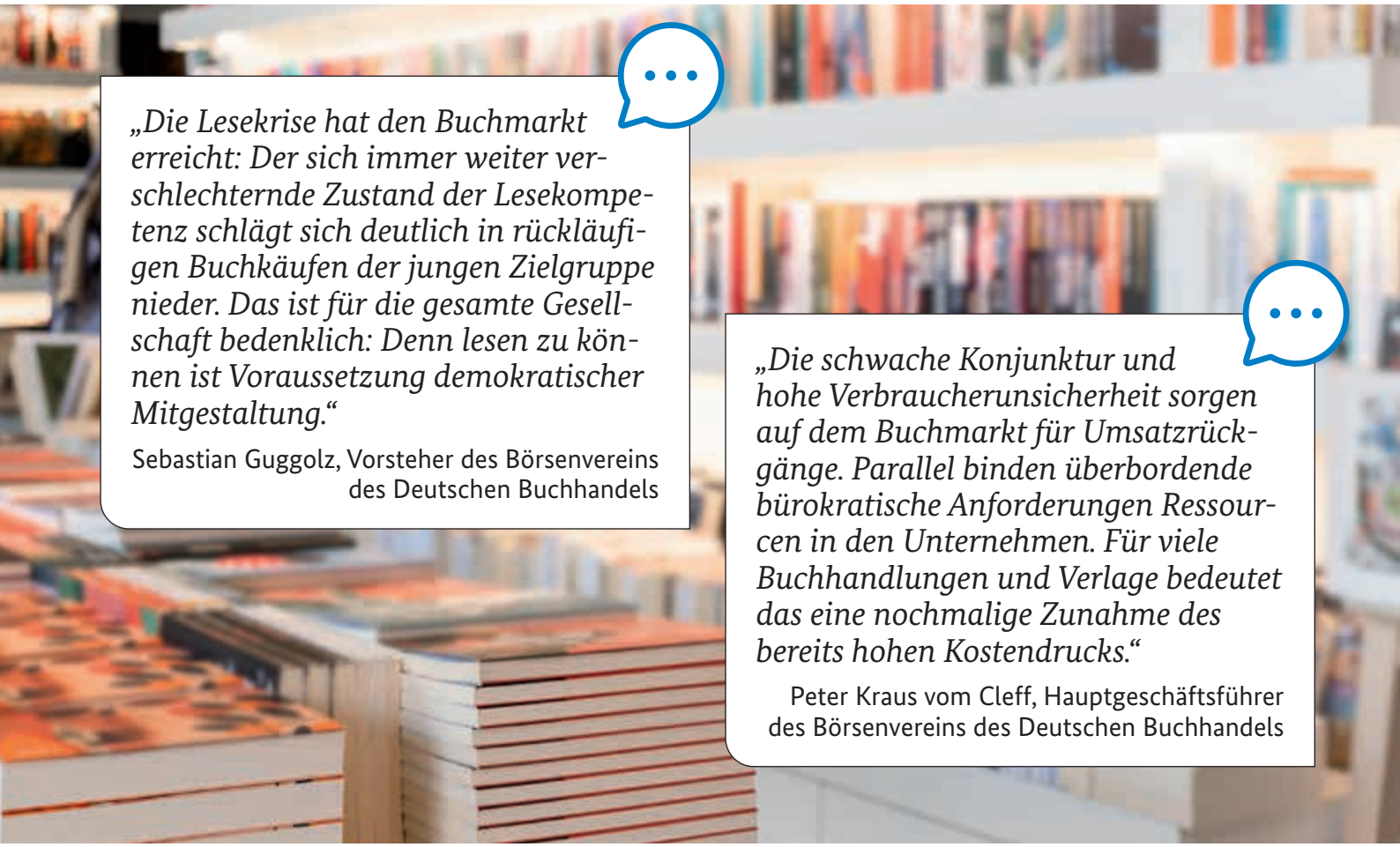
Crossmediale Geschäftsmodelle stärken den Buchmarkt

Während die Zahl junger Käuferinnen und Käufer (10 bis 15 Jahre) zuletzt zurückgegangen ist, war das Genre „Young and New Adult“ (Käuferinnen und Käufer: 12 bis 30 Jahre) erfolgreich (2021 – 2025: +47,5 %[24]). Die wachsende Nachfrage nach Young- und New-Adult-Titeln dürfte auch den Hörbuchmarkt stärken, da diese Genres von jungen Zielgruppen besonders häufig digital konsumiert werden. Hörbücher zählen weiterhin zu den Wachstumstreibern des Buchmarkts (2022 – 2025: +25 %), v. a. digitale Vertriebskanäle wie Streaming (2022 – 2025: 58 %) und Download (2022 – 2025: +21 %) wachsen stark. Storytelling wird dadurch in



21 Stiftung Lesen (2023)
22 Börsenverein des deutschen Buchhandels (2026a)
23 Börsenverein des deutschen Buchhandels (2024)
24 alle Zahlen; Börsenverein des deutschen Buchhandels (2026a); 47,5 % beziehen sich auf die Anzahl Kaufender des Genres Young oder New Adult

unterschiedlichen Formaten gedacht. Das eröffnet Verlagen auch neue Möglichkeiten, Inhalte über verschiedene Nutzungsformen hinweg zu vermarkten.[25] Soziale Medien tragen dazu bei, dass erfolgreiche Titel medienübergreifend verbreitet und als Buch, E-Book, Hörbuch oder auch als immersive Formate genutzt werden. Für die Branche ist diese Entwicklung von besonderem Interesse, weil sich damit neue Geschäftsmodelle rund um Inhalte und Storytelling etablieren. Zusätzlich wird neben der inhaltlichen Rezension der erzählten Geschichten durch die verschiedenen Formate auch die visuelle Aufbereitung immer wichtiger. Community-basierte Kuration von Young-Adult-Ecken, die sich visuell abheben, oder auch sogenannte Farbschnitte, die farbige Gestaltung der Buchseitenränder, ist längst keine Neuheit mehr.[26]



„Die Lesekrise hat den Buchmarkt erreicht: Der sich immer weiter verschlechternde Zustand der Lesekompetenz schlägt sich deutlich in rückläufigen Buchkäufen der jungen Zielgruppe nieder. Das ist für die gesamte Gesellschaft bedenklich: Denn lesen zu können ist Voraussetzung demokratischer Mitgestaltung.“

Sebastian Guggolz, Vorsteher des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels

„Die schwache Konjunktur und hohe Verbraucherunsicherheit sorgen auf dem Buchmarkt für Umsatzrückgänge. Parallel binden überbordende bürokratische Anforderungen Ressourcen in den Unternehmen. Für viele Buchhandlungen und Verlage bedeutet das eine nochmalige Zunahme des bereits hohen Kostendrucks.“

Peter Kraus vom Cleff, Hauptgeschäftsführer des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels

25 Börsenverein des deutschen Buchhandels (2026b)
26 Verzeichnis lieferbarer Bücher (2025)


ART

Kunstmarkt



Umsatz 2025:

2,26 Mrd. Euro

(-0,5 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

10.590

(-0,1 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

50.920

(-0,4 % ggü. 2024)

Umsatz im Kunstmarkt

Entwicklung

Die 10.590 Unternehmen des deutschen Kunstmarkts erwirtschafteten 2025 rund 2,26 Mrd. Euro. Im Durchschnitt erzielte jedes Unternehmen einen Umsatz von ca. 213.000 Euro.

Im Zeitraum 2022 bis 2025 ging der Umsatz stetig zurück. Zwischen 2022 und 2023 sank er deutlich um rund sieben Prozent. In den Jahren 2024 und 2025 sind jeweils leichte Verluste zu verzeichnen.

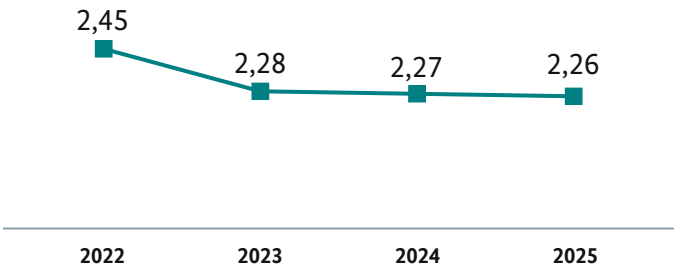
Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als befriedigend bis schlecht und schätzen die Situation für 2027 als gleichbleibend bis ungünstiger ein.

Teilbranchen

Der Umsatz sank zwischen 2022 und 2025 in fast allen Wirtschaftszweigen des Kunstmarkts. Eine Ausnahme bildeten die privaten Museen (+20 %). Besonders stark betroffen war der Einzelhandel mit Kunstgegenständen, dessen Umsatz um ein Viertel sank. Auch der Einzelhandel mit Antiquitäten verzeichnete hohe Umsatzeinbußen (-13 %), während sich die selbständigen bildenden Künstlerinnen und Künstler mit einem leichten Rückgang von rund drei Prozent vergleichsweise stabil erwiesen.

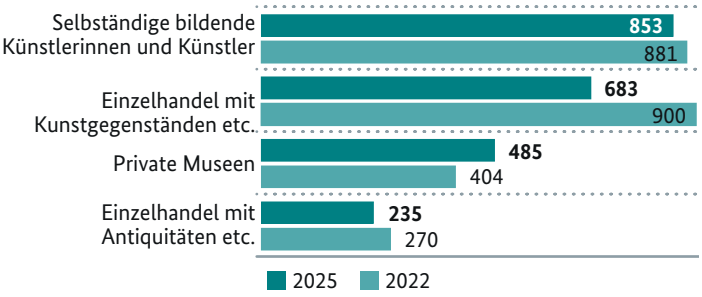
Der Kunstmarkt ist durch anhaltende geopolitische Spannungen und wirtschaftliche Herausforderungen geprägt. V. a. im oberen Marktsegment löste dies eine Zurückhaltung bei Käuferinnen und Käufern sowie Sammlerinnen und Sammlern aus.

Umsatz im Kunstmarkt 2022 – 2025
in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen des Kunstmarkts 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit im Kunstmarkt

Struktur

Im Kunstmarkt waren 2025 rund 50.900 Personen erwerbstätig. Charakteristisch für diesen Teilmarkt ist der hohe Anteil selbständiger Erwerbsformen: Knapp zwei Drittel der Erwerbstätigen (63 %) sind Mini-Selbständige, weitere 21 Prozent sind als Selbständige tätig. Beide Gruppen werden überwiegend von bildenden Künstlerinnen und Künstlern geprägt.

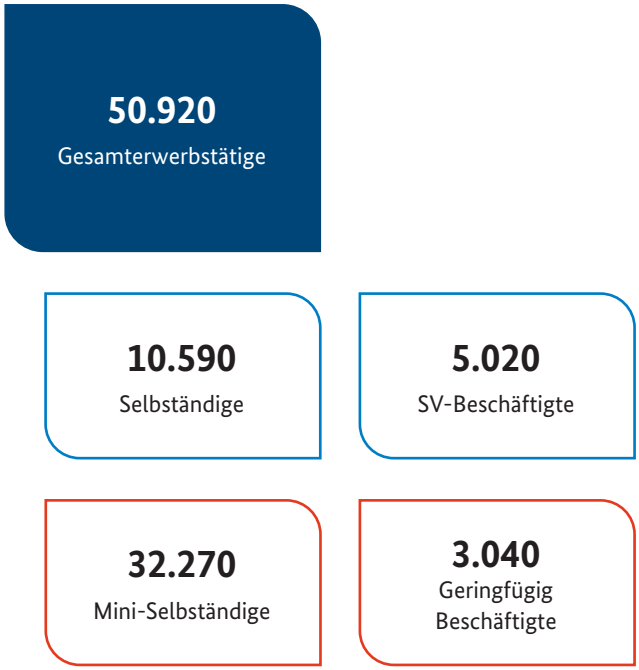
Die bildenden Künstlerinnen und Künstler stellen auch den beschäftigungsstärksten Bereich: Auf sie entfallen rund 78 Prozent aller Erwerbstätigen des Kunstmarktes. Neun Prozent der Erwerbstätigen arbeiten im Einzelhandel mit Kunstgegenständen, acht Prozent im Einzelhandel mit Antiquitäten.

Entwicklung

Die Zahl der Gesamterwerbstätigen legte zwischen 2022 und 2025 leicht zu (+1 %). Ausschlaggebend hierfür war die leicht positive Entwicklung der Selbständigen (+1 %) und Mini-Selbständigen (+3 %), die den Teilmarkt prägen. Dies ist gleichbedeutend mit einem Wachstum im Bereich der Bildenden Künstlerinnen und Künstler (+4 %).

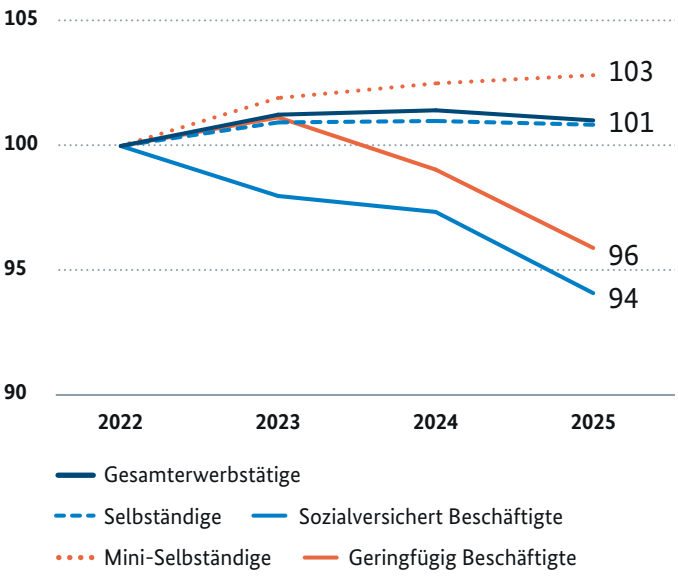
Demgegenüber ging die Zahl der sozialversicherungspflichtig (-6 %) und geringfügig (-4 %) Beschäftigten zurück. Aufgrund ihres geringeren Anteils an den Gesamterwerbstätigen wurde dieser Rückgang durch das Wachstum der Selbständigen kompensiert.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige im Kunstmarkt 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt den Kunstmarkt

Nachfolge und Generationswechsel als zentrale Herausforderungen

Viele Galerien, Kunsthandlungen und Auktionshäuser sind über Jahrzehnte als familiengeführte Unternehmen gewachsen. Dabei beruhen ihr Erfolg und ihre Marktstellung oft auf persönlichen Netzwerken, langjährigen Kundenbeziehungen und der engen Zusammenarbeit mit Künstlerinnen und Künstlern. Die Frage, wie dieses Wissen und diese Kontakte an eine nächste Generation weitergegeben werden können, beschäftigt deshalb viele Akteurinnen und Akteure im Kunsthandel.[27] Der Generationenwechsel wird zunehmend zu einer zentralen Herausforderung für die Zukunftsfähigkeit des deutschen Kunstmarkts. So stellte bspw. das traditionsreiche Münchner Auktionshaus Neumeister 2026 seinen Geschäftsbetrieb ein.[28] Als Gründe wurden u. a. die fehlende familieninterne Nachfolge sowie erfolglose Versuche, eine langfristige Fortführung des Unternehmens zu sichern, genannt.[29] Der Generationswechsel betrifft dabei nicht nur einzelne Betriebe. Eine aktuelle bundesweite Galerienstudie zeigt, dass 29 Prozent der Galerien innerhalb der nächsten fünf Jahre eine



„Das Kunststück einer Galerie besteht darin, ihr einen individuellen, eigenen Markt und Resonanzraum zu verschaffen. Das ist ein Prozess, der sich über Jahre erstreckt. Buch, Film, Games – viele Kulturbranchen erhalten institutionalisierte Förderung. Galerien hingegen leisten Kulturarbeit gänzlich ohne Subventionen.“

Birgit Maria Sturm,
Geschäftsführerin des Bundesverbands Deutscher Galerien und Kunsthändler e. V.

„Der deutsche Kunstmarkt steht derzeit unter erheblichem wirtschaftlichen Druck. Kaufzurückhaltung, steigende Kosten und ein verändertes Sammelverhalten erschweren insbesondere Galerien und freischaffenden Künstlerinnen und Künstlern die Vermarktung zeitgenössischer Kunst und verändern die Marktstrukturen nachhaltig.“

Dagmar Schmidt und Marcel Noack,
Vorsitzende Bundesverband Bildender Künstlerinnen und Künstler (BBK) e. V.

Übergabe planen, weitere 20 Prozent innerhalb der folgenden zehn Jahre. Gleichzeitig verfügt bislang nur ein kleiner Teil über eine konkrete Nachfolgeregelung. Für viele Beschäftigte im Kunstmarkt stellt sich daher die Frage, wie gewachsene Unternehmensprofile, Sammlerkontakte und Fachwissen langfristig erhalten werden können. Besonders herausfordernd ist dabei, dass der wirtschaftliche Erfolg dieser Unternehmen häufig auf persönlichen Netzwerken, langjährigen Kundenbeziehungen und der Reputation der Inhabenden beruht, die sich nur bedingt übertragen lassen.



Kaufzurückhaltung

Der deutsche Kunstmarkt ist gegenwärtig von einer verhaltenen Nachfrage und der zunehmenden wirtschaftlichen Unsicherheit geprägt. Vor dem Hintergrund der angespannten konjunkturellen Lage, gestiegener Lebenshaltungskosten und eines insgesamt zurückhaltenden Konsumverhaltens werden Investitionen in zeitgenössische Kunst häufiger verschoben oder reduziert.[30] Der deutsche Kunstmarkt ist eng mit internationalen Sammler-, Messe- und Handelsstrukturen verflochten. Der Art Basel & UBS Global Art Market Report 2025 beschreibt das Jahr 2024 als von wirtschaftlicher und geopolitischer Unsicherheit geprägt. Inflation, politische Spannungen und ein zurückhaltendes Marktumfeld wirkten sich weltweit negativ auf Kauf- und Verkaufsentscheidungen aus. Die Umsätze im Kunstmarkt gingen um 12 Prozent zurück, viele Marktteilnehmende planen ihre Transaktionen vorsichtiger.[31] Die wirtschaftlichen Herausforderungen werden zusätzlich durch gestiegene Kosten entlang der gesamten Wertschöpfungskette verstärkt. Höhere Ausgaben für Mieten, Transporte, Versicherungen, Ausstellungsorganisation und Kunstproduktion erhöhen den finanziellen Druck auf Galerien und Kunstschaffende.

27 Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft (2024)
28 Weltkunst Insider (2026)
29 https://www.gallery-neher.com/
30 IFSE & Bundesverband Deutscher Galeristen und Kunsthändler e.V. (2025)
31 Art Basel (2025)



Filmwirtschaft

Umsatz 2025:

12,18 Mrd. Euro
(+1,9 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

22.260
(-4,7 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

151.630
(+2,1 % ggü. 2024)

Umsatz in der Filmwirtschaft

Entwicklung

Rund 22.260 Unternehmen der deutschen Filmwirtschaft erwirtschafteten im Jahr 2025 rund 12,2 Mrd. Euro. Der durchschnittliche Umsatz je Unternehmen belief sich auf ca. 547.000 Euro.

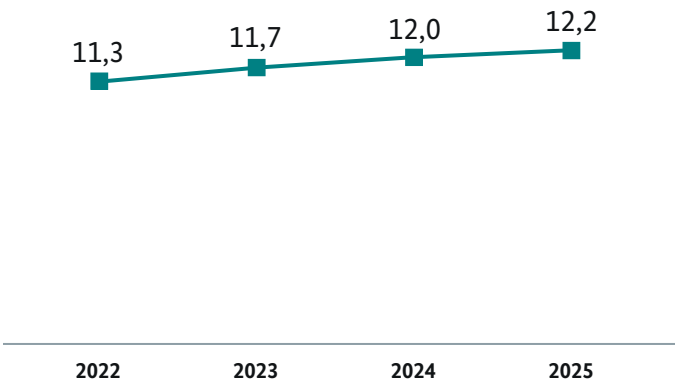
Der Umsatz wuchs über den gesamten Zeitraum 2022 – 2025 kontinuierlich, von 11,3 auf 12,2 Mrd. Euro (+8 %). Nach einem stärkeren Anstieg von rund vier Prozent zwischen 2022 und 2023 fiel das Wachstum in den folgenden Jahren mit rund zwei Prozent pro Jahr schwächer aus.

Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als gut bis befriedigend und schätzen die Situation für 2027 als gleichbleibend bis ungünstiger ein.

Teilbranchen

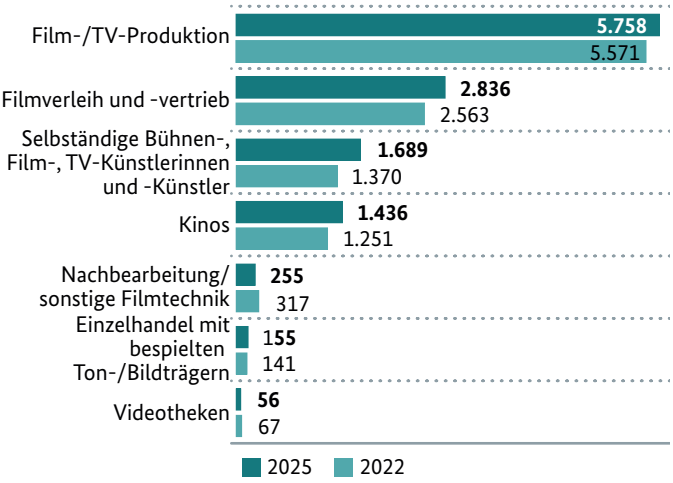
Die vier umsatzstärksten Bereiche der Filmwirtschaft konnten ihre Umsätze zwischen 2022 und 2025 allesamt steigern. Das Umsatzwachstum lag zwischen drei (Film- und TV-Produktion) und 23 Prozent (Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler). Umsatzrückgänge verzeichneten umsatzschwächere Bereiche (Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik -20 % und Videotheken -17 %). Dies wirkt sich wenig auf die Gesamtentwicklung der Branche aus. Insgesamt werden die positiven Effekte veränderter Rahmenbedingungen in der Filmwirtschaft, etwa der Reform der Filmförderung, auch in der Filmwirtschaft durch Inflation und steigende Kosten gedämpft. Darüber hinaus befindet sich die Branche, ähnlich wie andere Medienmärkte, in tiefgreifenden Transformationsprozessen (Streaming-Angebote, KI).

Umsatz in der Filmwirtschaft 2022 – 2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen der Filmwirtschaft 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit in der Filmwirtschaft

Struktur

In der Filmwirtschaft waren 2025 rund 151.600 Personen erwerbstätig. Mit einem Anteil von 42 Prozent stellen Mini-Selbständige die größte Gruppe der Erwerbstätigen. Mehr als drei Viertel von ihnen sind als Bühnen-, Film- und Fernsehkünstlerinnen bzw. -künstler tätig. Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte machen weitere 30 Prozent der Erwerbstätigen aus und arbeiten vor allem in der Filmproduktion sowie im Kinobetrieb.

Diese drei Wirtschaftszweige prägen auch die Filmwirtschaft: Bühnen-, Film- und TV-Künstlerinnen und -Künstler bilden den beschäftigungsstärksten Bereich (43 %). Es folgen die Film- und TV-Produktion (34 %) und die Kinos (15 %).

Entwicklung

Die Zahl der Erwerbstätigen in der Filmwirtschaft stieg zwischen 2022 und 2025 um neun Prozent. Getragen wurde dieses Wachstum v. a. von den Selbständigen, deren Zahl um 19 Prozent zunahm. Die geringfügige Beschäftigung blieb weitgehend stabil, während die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten abnahm.

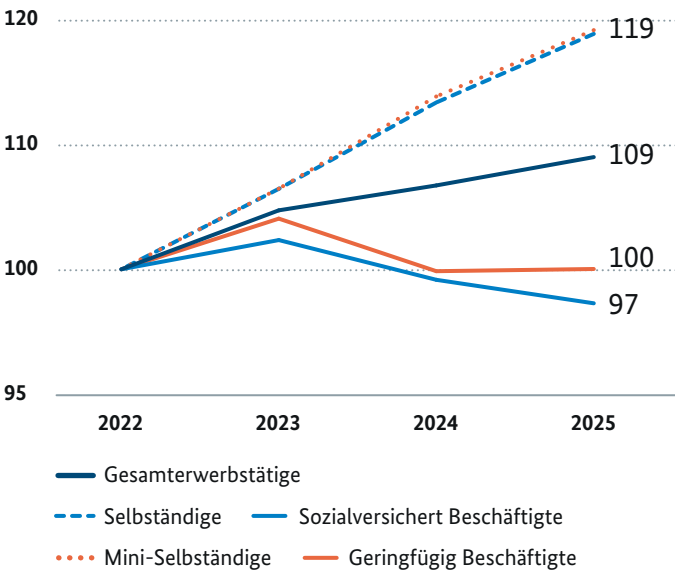
Das Wachstum der Selbständigen ist auf die positive Entwicklung bei den Bühnen-, Film- und TV-Künstlerinnen und -Künstlern sowie selbständig tätigen Personen der Film- und TV-Produktion zurückzuführen. Dagegen lag die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten 2025 rund drei Prozent unter dem Niveau von 2022. Besonders deutlich fiel der Rückgang in der Film- und TV-Produktion und Nachbearbeitung aus, wo insgesamt 1.875 Arbeitsplätze verloren gingen.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige in der Filmwirtschaft 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt die Filmwirtschaft

Reform der Filmförderung

Die Reform der Filmförderung gehört weiterhin zu den prägenden Themen der deutschen Filmwirtschaft und beinhaltet drei Komponenten.[32] Eine davon wird derzeit besonders intensiv diskutiert: das Mediendienste-Investitionsverpflichtungs-Gesetz (MedienInvestVG). Der im Mai 2026 vom Bundeskabinett beschlossene Gesetzentwurf sieht vor, dass Streamingdienste und Sender künftig mindestens acht Prozent ihres in Deutschland erzielten Umsatzes in europäische audiovisuelle Werke investieren müssen. Unternehmen, die freiwillig mehr als zwölf Prozent ihres Umsatzes in Film- und Serienproduktionen investieren, können bei einigen gesetzlichen Vorgaben flexibler handeln. So könnte ein Streamingdienst, der deutlich stärker in deutsche Produktionen investiert als vorgeschrieben, größere Freiheiten bspw. bei der Verteilung seiner Investitionen erhalten. Die Filmbranche verbindet mit diesem Gesetz die Erwartung auf mehr Produktionsaufträge, zusätzliche Investitionen und eine stärkere Beteiligung internationaler Plattformen an der Finanzierung deutscher und europäischer Inhalte.[33]



„Für die Filmwirtschaft ist entscheidend, dass sich auch für das KI-Training ihrer Werke und ihrer Nutzung ein Lizenzmarkt entwickelt. Nur so bleiben Kreativität und wirtschaftliche Basis der Branche geschützt."

Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO)

„Das Fundament jeder Filmproduktion und ihrer Finanzierung ist die Möglichkeit, die unterschiedlichen Rechte an einem Filmwerk zu bündeln und auf dieser Grundlage einen Film zu finanzieren und zu lizenzieren. Jede Einschränkung oder Verletzung dieser Lizenzrechte schwächt die Filmwirtschaft und damit auch das Potenzial für Beschäftigung und Wachstum."

Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO)

32 Die Bundesregierung (2026a)
33 Die Bundesregierung (2026a)

Künstliche Intelligenz und Urheberrecht

Während generative KI zunehmend in der inhaltlichen Entwicklung, Produktion, Postproduktion und Vermarktung von Filmen eingesetzt wird, beschäftigt Filmschaffende verstärkt die Frage, auf welcher Grundlage KI-Systeme trainiert werden und wie Urheberinnen und Urheber an der Wertschöpfung beteiligt werden können. Für die Beschäftigten der Filmwirtschaft geht es dabei nicht nur um den Schutz kreativer Leistungen, sondern auch um faire Wettbewerbsbedingungen und die langfristige Finanzierung künstlerischer Arbeit. Diskutiert werden insbesondere die Regelungen der DSM-Richtlinie[34] zum Text- und Data-Mining sowie die neuen Transparenzanforderungen des europäischen AI Act. Diese verpflichten die KI-Anbieter dazu, Informationen über die für das Training genutzten Inhalte bereitzustellen und urheberrechtliche Vorgaben einzuhalten.[35] Gleichzeitig reagiert die Branche auf die zunehmende Verbreitung generativer KI mit neuen Vereinbarungen zum Schutz von Filmschaffenden. So wurden 2025 erstmals tarifvertragliche Regelungen zum Einsatz generativer KI in Filmproduktionen geschaffen, die insbesondere den Umgang mit digitalen Abbildern von Schauspielerinnen und Schauspielern sowie die Transparenz über KI-Einsätze regeln.[36]



„Voller Kraft haben sich die Kinos wirtschaftlich zurückgekämpft. So knüpft das aktuelle Box Office an die Vorpandemie-Zeit an und macht Kino zu einem essenziellen Bestandteil der Filmwertschöpfungskette. Auch gesellschaftlich ist es wichtig als Gemeinschaftsort in der Fläche, für Begegnung und Austausch. Besonders Mut macht, dass die Gen Z diesen Wert des Kinos gerade neu entdeckt.“

Christine Berg,
Vorstandsvorsitzende, HDF Kino e.V.

34 Die DSM-Richtlinie (Digital Single Market-Richtlinie) regelt auf EU-Ebene, wie urheberrechtlich geschützte Inhalte im digitalen Raum genutzt werden dürfen, und soll sicherstellen, dass Kreative für die Nutzung ihrer Werke angemessen vergütet werden.
35 Filmhaus Frankfurt (2025)
36 Produktionsallianz (2025)



Rundfunkwirtschaft



Umsatz 2025:

13,32 Mrd. Euro

(-0,9 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

12.760

(-1,4 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

64.890

(-0,7 % ggü. 2024)

Umsatz in der Rundfunkwirtschaft

Entwicklung

Die 12.760 Unternehmen der deutschen Rundfunkwirtschaft erwirtschafteten 2025 rund 13,3 Mrd. Euro. Im Durchschnitt erwirtschaftete jedes Unternehmen einen Umsatz von gut einer Million Euro.

Die Umsatzentwicklung war zwischen 2022 und 2025 von einem kontinuierlichen Rückgang geprägt. Der Umsatz nahm um rund vier Prozent ab.

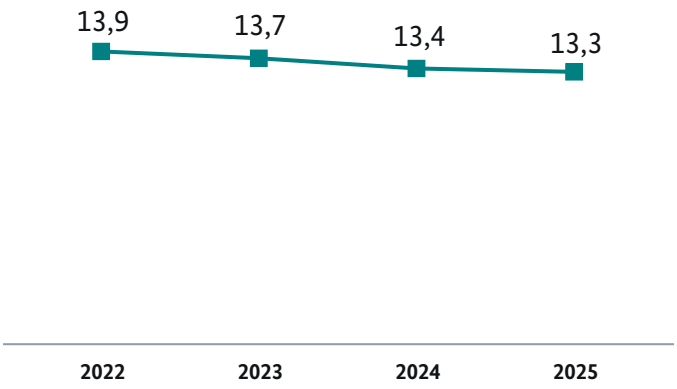
Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als befriedigend und schätzen die Situation für 2027 als ungünstiger ein.

Teilbranchen

Der Umsatzrückgang zieht sich durch alle drei Wirtschaftszweige (jeweils -4 %).

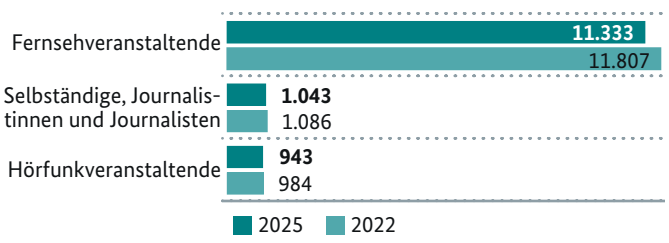
Im Bereich der privaten Medien sind aktuell sinkende Werbeeinnahmen im linearen Radio und Fernsehen eine Herausforderung. Dagegen steigen die Werbeeinnahmen im Bereich Streaming. Instream-Videowerbung stieg 2025 um 22 Prozent und Instream-Audiowerbung um elf Prozent. Für private deutsche Hörfunk- und Fernsehveranstaltende reicht dieses Wachstum jedoch häufig nicht aus, um die Einbußen aus dem linearen Fernsehen auszugleichen (VAUNET 2026).

Umsatz in der Rundfunkwirtschaft 2022 – 2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen der Rundfunkwirtschaft 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit in der Rundfunkwirtschaft

Struktur

In der Rundfunkwirtschaft waren 2025 rund 64.890 Erwerbstätige beschäftigt. Mini-Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte sind mit jeweils knapp 40 Prozent die größten Erwerbstätigengruppen. Die Mini-Selbständigen sind nahezu ausschließlich im Journalismus tätig, während die sozialversicherungspflichtig Beschäftigten überwiegend bei Hörfunk- und Fernsehveranstaltenden arbeiten.

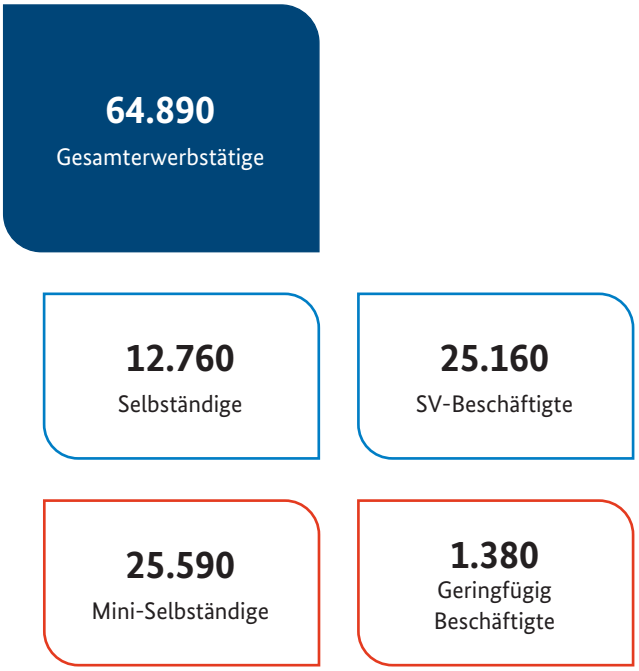
Insgesamt sind Journalistinnen und Journalisten der beschäftigungsstärkste Wirtschaftszweig – auf sie entfallen knapp zwei Drittel aller Erwerbstätigen der Rundfunkwirtschaft. Die übrigen Erwerbstätigen arbeiten bei Hörfunk- und Fernsehveranstaltenden.

Entwicklung

Die Zahl der Erwerbstätigen in der Rundfunkwirtschaft ging zwischen 2022 und 2025 um drei Prozent zurück. Ausschlaggebend hierfür war der Rückgang der Selbständigen und Mini-Selbständigen. Da die Selbständigen in diesem Teilmarkt nahezu ausschließlich Journalistinnen und Journalisten sind, spiegelt sich darin zugleich ein Rückgang der Erwerbstätigkeit in diesem Wirtschaftszweig wider (-4 %).

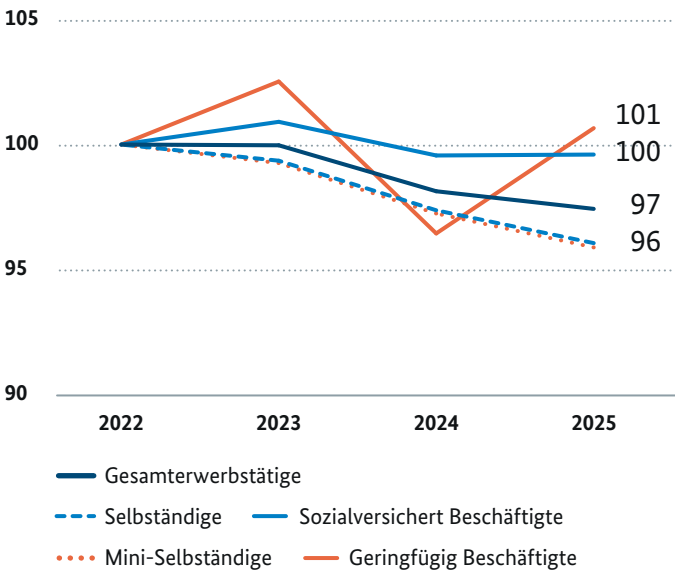
Im Gegensatz dazu blieb die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zwischen 2022 und 2025 weitgehend stabil. Dementsprechend zeigt sich auch bei den Hör- und Rundfunkveranstaltenden keine nennenswerte Veränderung der Beschäftigtenzahl.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige in der Rundfunkwirtschaft 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt die Rundfunkwirtschaft?

Erhalt der Medienvielfalt

Die Rundfunkwirtschaft steht vor der Herausforderung, die Vielfalt der Medienangebote in einer zunehmend von digitalen Plattformen, wie YouTube oder Netflix, geprägten Medienwelt zu erhalten. Obwohl Rundfunkunternehmen ihre Angebote ausbauen und neue Technologien einsetzen, gewinnen wenige große internationale Plattformen immer mehr Einfluss. Sie bündeln einen wachsenden Anteil der Aufmerksamkeit, Werbeeinnahmen und Daten der Nutzenden.[37] Werbeeinnahmen beeinflussen, welche Rundfunkangebote im digitalen Raum sichtbar und wirtschaftlich erfolgreich sind. Konzentrieren sich Werbeeinnahmen auf wenige Plattformen, kann dies die Vielfalt der sichtbaren Medienangebote einschränken.[38] Für die Rundfunkwirtschaft gewinnt damit die Frage an Bedeutung, wie qualitativ hochwertige Inhalte, journalistische Unabhängigkeit und eine Vielfalt gesellschaftlicher, kultureller und künstlerischer Perspektiven auch unter veränderten Marktbedingungen erhalten werden können. Gleichzeitig stehen Redaktionen, Produktionen wie auch Programmentwicklerinnen und -entwickler vor der Aufgabe, die Qualität und Eigenständigkeit ihrer Angebote zu bewahren. [39]



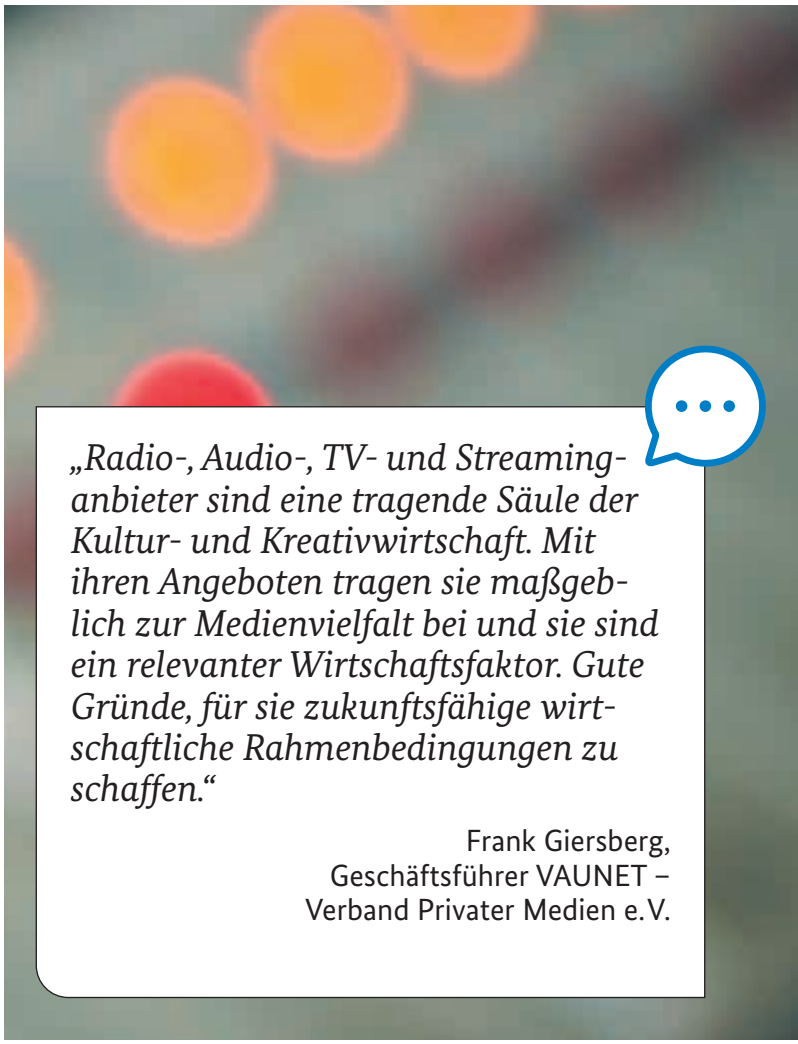
„Als wesentliche Pfeiler der demokratischen Öffentlichkeit sichern private Medien im digitalen Zeitalter Informationsvermittlung und Einordnung, freie und pluralistische Meinungsbildung und somit demokratische Teilhabe. Deswegen müssen ihre diskriminierungsfreie und chancengleiche Auffindbarkeit sowie der Zugang gewährleistet sein.“

Daniela Beaujean, Geschäftsführerin VAUNET – Verband Privater Medien

37 VAUNET (2025)
38 Die Mediaagenturen (2026)
39 Presseportal ZDF (2026)

Digital Networks Act der Europäischen Union

Mit dem geplanten Digital Networks Act (DNA) arbeitet die Europäische Union an einer grundlegenden Reform des Regulierungsrahmens für digitale Kommunikationsnetze. Der DNA geht auf die Debatte über die Zukunft der europäischen digitalen Infrastruktur zurück. Ziel ist es, die bislang fragmentierten Regelungen für elektronische Kommunikationsnetze in Europa stärker zu vereinheitlichen, Investitionen in leistungsfähige Netzinfrastrukturen zu fördern und den Übergang von kupferbasierten zu glasfaserbasierten Netzen zu begleiten.[40] Für die deutsche Rundfunkwirtschaft ist die Entwicklung von großer Bedeutung, da sie die technischen und regulatorischen Rahmenbedingungen betrifft, über die audiovisuelle Inhalte verbreitet und genutzt werden. Die Ausgestaltung des Digital Networks Act kann unter anderem Einfluss auf die Auffindbarkeit und Reichweite von Rundfunkangeboten, den Zugang zu Radio in vernetzten Fahrzeugen sowie die Rahmenbedingungen der digitalen Verbreitung im Zuge des Infrastrukturwandels haben. Mit der zunehmenden Digitalisierung von Infotainmentsystemen stehen klassische Radioangebote in Konkurrenz zu internationalen Plattform- und Streamingdiensten. Vertreterinnen und Vertreter der Rundfunkbranche setzen sich deshalb dafür ein, dass terrestrische Radioangebote auch künftig leicht auffindbar und ohne technische oder wirtschaftliche Hürden nutzbar bleiben. Dies wird insbesondere mit der Bedeutung des Radios für die öffentliche Informationsversorgung sowie für die Krisen- und Notfallkommunikation begründet.[41]



„Radio-, Audio-, TV- und Streaminganbieter sind eine tragende Säule der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit ihren Angeboten tragen sie maßgeblich zur Medienvielfalt bei und sie sind ein relevanter Wirtschaftsfaktor. Gute Gründe, für sie zukunftsfähige wirtschaftliche Rahmenbedingungen zu schaffen.“

Frank Giersberg,
Geschäftsführer VAUNET –
Verband Privater Medien e.V.

40 European Commission (2026a)
41 Association Européenne Des Radios (2026)



Markt für Darstellende Künste

Umsatz 2025:

8,61 Mrd. Euro
(+7,8 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

21.310
(+4,9 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

152.780
(+5,0 % ggü. 2024)



Umsatz im Markt für Darstellende Künste

Entwicklung

Die 21.310 Unternehmen im Markt für Darstellende Künste erwirtschafteten 2025 rund 8,6 Mrd. Euro. Auf jedes Unternehmen entfiel im Durchschnitt ein Umsatz von ca. 404.000 Euro.

Der Teilmarkt verzeichnet seit 2022 ein stetiges Umsatzwachstum. Der Umsatz stieg zwischen 2022 und 2025 um 50 Prozent. Zwar nahm die Wachstumsdynamik im Zeitverlauf ab, dennoch lag das Umsatzplus 2025 ggü. 2024 bei acht Prozent (2022 – 2023: +23 %, 2023 – 2024: +12 %).

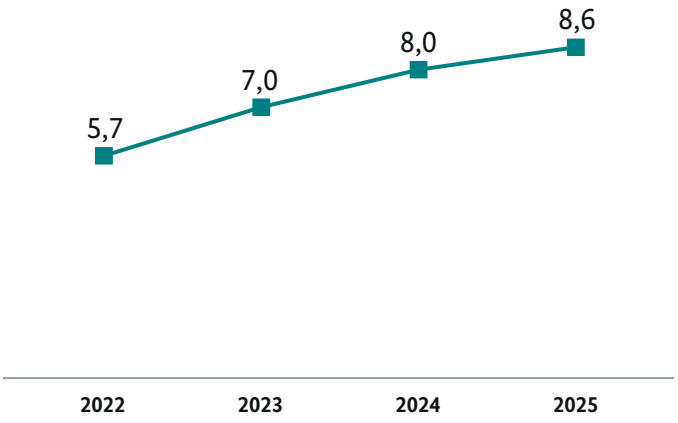
Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als befriedigend und schätzen die Situation für 2027 als ungünstiger ein.

Teilbranchen

Zwischen 2022 und 2025 verzeichneten alle Wirtschaftszweige deutliche Umsatzzuwächse. Die Theater- und Konzertveranstalter als umsatzstärkster Bereich steigerten den Umsatz um rund 66 Prozent. Auch die Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst (+46 %) und die selbständigen Bühnen-, Film- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler (+23 %) entwickelten sich dynamisch.

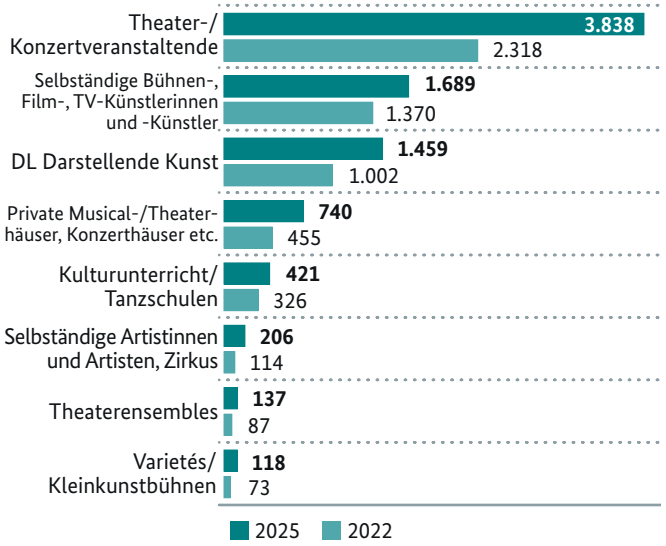
Trotz dieser positiven Umsatzentwicklung bleibt die wirtschaftliche Lage vieler Akteure angespannt, da gleichzeitig die Personal- und Sachkosten deutlich gestiegen sind.

Umsatz im Markt für Darstellende Künste 2022 – 2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze im Markt für Darstellende Künste 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit im Markt für Darstellende Künste

Struktur

Im Markt für Darstellende Künste waren 2025 rund 152.800 Erwerbstätige beschäftigt. Mit nahezu der Hälfte der Erwerbstätigen stellen die Mini-Selbständigen mit Abstand die größte Gruppe. Die Mini-Selbständigen sind überwiegend als Bühnen-, Film- und TV-Künstlerinnen und -Künstler tätig.

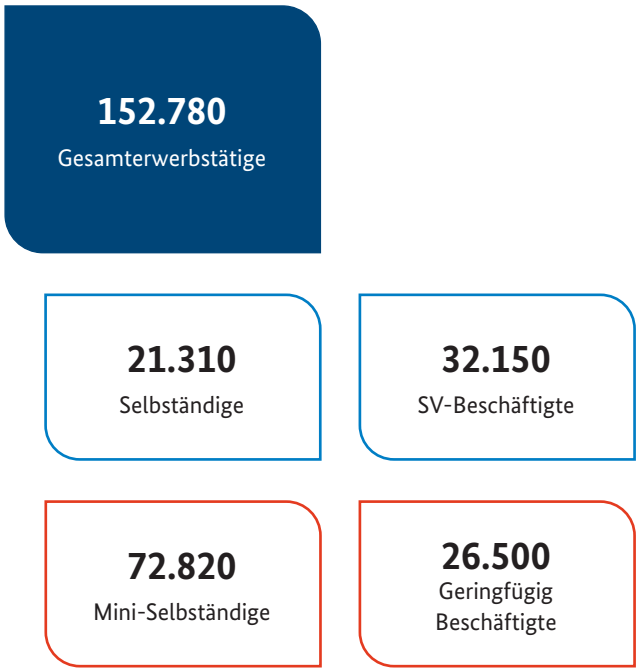
Der Bereich ist auch auf alle Erwerbstätigen bezogen der beschäftigungsstärkste Wirtschaftszweig (43 % aller Erwerbstätigen). Weitere bedeutende Erwerbstätigengruppen sind mit jeweils fast 20 Prozent der Schauspiel- und Tanzunterricht und die Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellenden Künste, also Tätigkeiten im Zusammenhang mit Theateraufführungen oder Tanzdarbietungen.

Entwicklung

Seit dem Ende der Corona-Pandemie verzeichnete der Markt für Darstellende Künste einen kontinuierlichen Beschäftigungsaufbau. Die Zahl der Erwerbstätigen stieg zwischen 2022 und 2025 deutlich um 21 Prozent. Zugewinne verzeichneten alle Erwerbsformen, wobei die Zahl der geringfügig Beschäftigten mit einem Plus von 37 Prozent besonders deutlich zunahm.

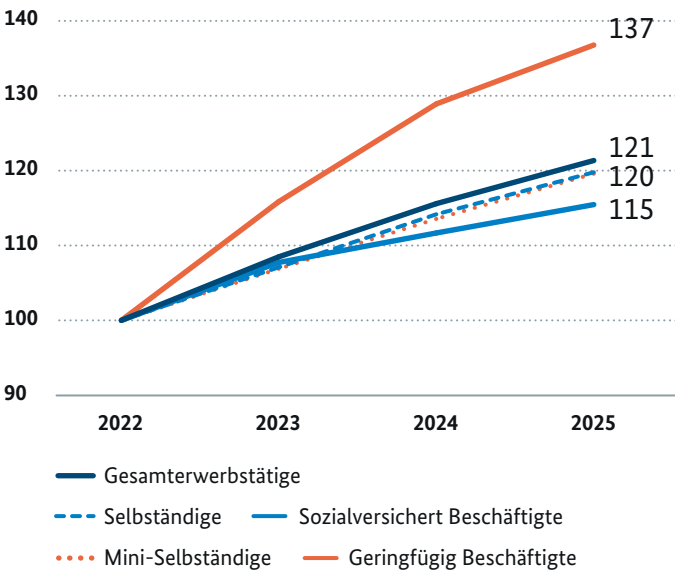
Von dieser positiven Entwicklung profitierten alle Wirtschaftszweige des Teilmarktes: Die Zahl der Bühnen-, Film- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler erhöhte sich um 18 Prozent, während die Bereiche Dienstleistungen für die Darstellenden Künste (+29 %) sowie Kulturunterricht und Tanzschulen (+23 %) noch dynamischer wuchsen.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige im Markt für Darstellende Künste 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

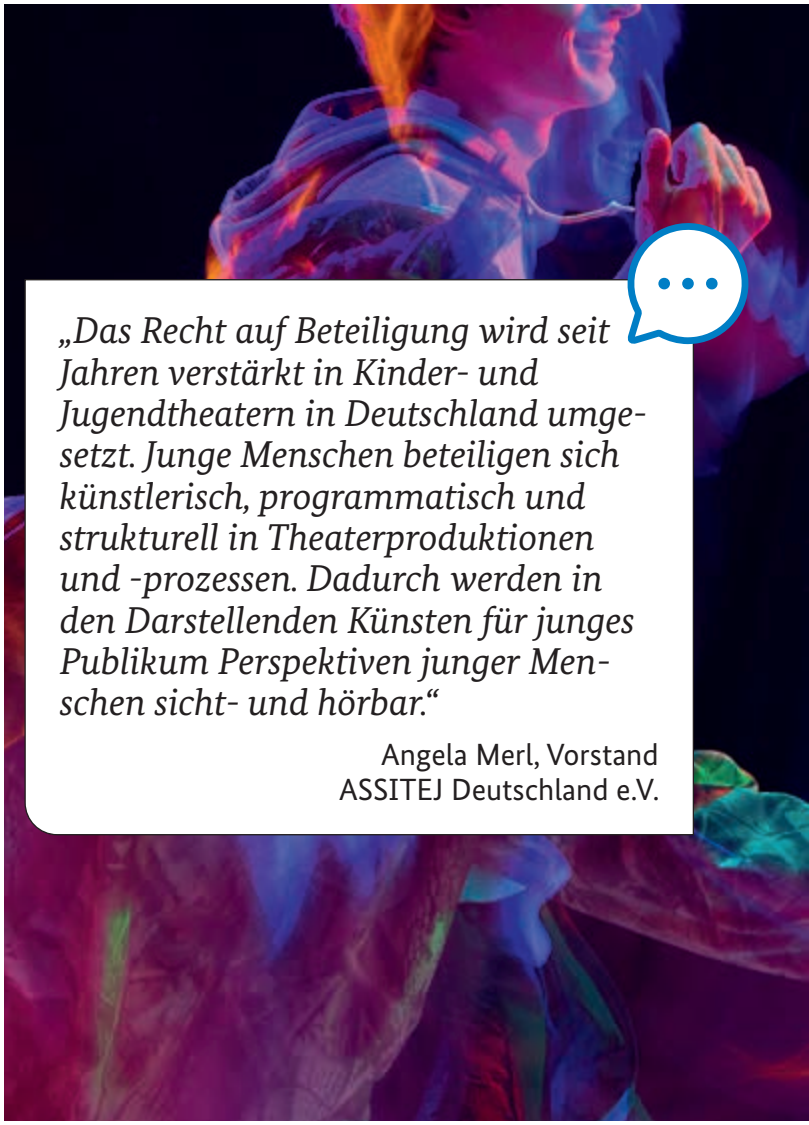
Was bewegt den Markt für Darstellende Künste

Demokratische Resilienz und kulturelle Teilhabe

Vor dem Hintergrund zunehmender gesellschaftlicher Polarisierung und wachsender Desinformationsrisiken in demokratischen Institutionen gewinnen die Darstellenden Künste als Orte des gesellschaftlichen Austauschs und der kulturellen Teilhabe weiter an Bedeutung. Theater, Tanz- und Performancehäuser verstehen sich nicht nur als Produktions- und Aufführungsorte, sondern auch als Räume für Begegnung, Reflexion und demokratische Aushandlungsprozesse. Spielpläne, partizipative Formate und Vermittlungsangebote greifen aktuelle gesellschaftliche Fragestellungen auf und ermöglichen die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Perspektiven, Lebensrealitäten und Zukunftsentwürfen.[42] Viele Beschäftigte im Teilmarkt der Darstellenden Künste bewegt die Frage, wie Theater und andere Aufführungsorte auch künftig ein breites und diverses Publikum erreichen können. Vor dem Hintergrund einer wachsenden Medienvielfalt gewinnt dabei insbesondere die Frage an Bedeutung, wie diese Angebote im Bewusstsein und in den Freizeitgewohnheiten jüngerer Generationen präsent bleiben. Es entstehen vermehrt Kooperationen mit Schulen, sozialen Einrichtungen, Vereinen und lokalen Initiativen. Ziel ist es, Zugangsbarrieren abzubauen, neue Besuchergruppen anzusprechen und kulturelle Angebote stärker in die Lebenswelten unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen einzubetten. Programme wie „Kultur macht stark“ oder das Modellprogramm „Lokal – Programm für Kultur und Engagement“ spiegeln diesen Trend wider, indem sie kulturelle Bildungs- und Beteiligungsangebote insbesondere für junge Menschen und bislang unterrepräsentierte Bevölkerungsgruppen fördern.[43]

Wirtschaftlicher Druck aufgrund steigender Kosten

Der Markt für Darstellende Künste steht trotz einer deutlichen Erholung der Publikumszahlen nach der Pandemie sowie positiver Umsatz- und Beschäftigungsentwicklungen weiterhin unter wirtschaftlichem Druck. Zwar verzeichneten private Theater in der Spielzeit 2023/24 rund 4,7 Mio. Besuche und damit deutlich mehr als in den Vorjahren.[44] Von dieser Entwicklung können viele Einrichtungen jedoch nur eingeschränkt profitieren,



„Das Recht auf Beteiligung wird seit Jahren verstärkt in Kinder- und Jugendtheatern in Deutschland umgesetzt. Junge Menschen beteiligen sich künstlerisch, programmatisch und strukturell in Theaterproduktionen und -prozessen. Dadurch werden in den Darstellenden Künsten für junges Publikum Perspektiven junger Menschen sicht- und hörbar.“

Angela Merl, Vorstand
ASSITEJ Deutschland e.V.

42 Politik & Kultur (2025)
43 Kulturstiftung des Bundes (2026) und Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2026)
44 DESTATIS (2026e)

da gleichzeitig die Kosten für Personal, Energie, Produktion und Sachmittel deutlich gestiegen sind.[45] Besonders die gestiegenen Personal- und Produktionskosten prägen den Arbeitsalltag vieler Akteure im Markt für Darstellende Künste. Tarifsteigerungen, höhere Honorare sowie gestiegene Material-, Betriebs- und Energiekosten erhöhen die Ausgaben vieler Einrichtungen und Unternehmen insgesamt.



„Es ist unsere gemeinsame Aufgabe, die Theater und Orchester zu stärken. Dies tun wir über den Zukunftspakt Bühne, der auf der Basis der Freiheit der Künste die Rahmenbedingungen von Theatern und Orchestern fokussiert und die Beteiligten dazu aufruft, diese Rahmenbedingungen vertrauensvoll und verbindlich miteinander zu gestalten."

Claudia Schmitz, Geschäftsführende Direktorin
Deutscher Bühnenverein

„Niedrige Einkommen, Lücken in der sozialen Sicherung und fehlende Infrastrukturen erschweren die kulturelle Versorgung, insbesondere außerhalb urbaner Zentren. Auch gesellschaftliche Polarisierung und Haushaltskürzungen zählen zu den aktuellen Herausforderungen."

Cilgia Gadola, Geschäftsführerin
Bundesverband Freie Darstellende Künste

45 Deutscher Bühnenverein (2026)



Designwirtschaft



Umsatz 2025:

22,42 Mrd. Euro

(-0,2 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

55.990

(+0,3 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

284.310

(-1,7 % ggü. 2024)

Umsatz in der Designwirtschaft

Entwicklung

Im Jahr 2025 erzielten die 55.990 Unternehmen der deutschen Designwirtschaft einen Gesamtumsatz von rund 22,4 Mrd. Euro. Dies entspricht einem durchschnittlichen Umsatz von knapp 401.000 Euro je Unternehmen.

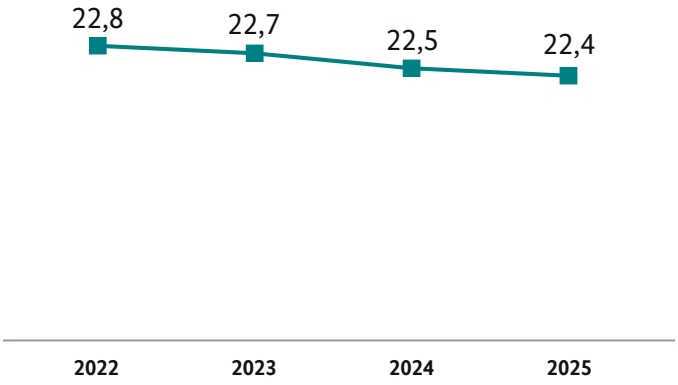
Der Umsatz ging zwischen 2022 und 2025 leicht, aber kontinuierlich zurück. Im Gesamtzeitraum verringerte sich der Umsatz um rund zwei Prozent.

Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als befriedigend und schätzen die Situation für 2027 als günstiger als 2026 ein.

Teilbranchen

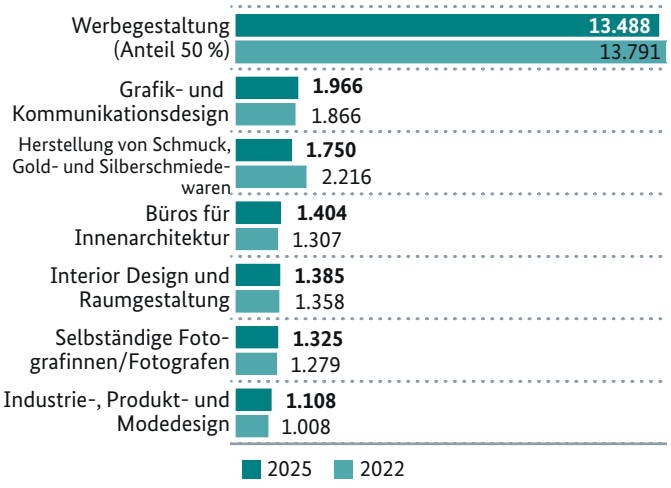
Obwohl der Umsatz der Designwirtschaft zwischen 2022 und 2025 insgesamt leicht zurückging, verlief die Entwicklung in den einzelnen Teilbranchen sehr unterschiedlich. Belastet wurde der Teilmarkt insbesondere durch Umsatzrückgänge in der umsatzstärksten Branche, der Werbegestaltung (-2 % bzw. -303 Mio. Euro), sowie bei der Herstellung von Schmuck, Gold- und Silberschmiedewaren (-21 % bzw. -466 Mio. Euro). Demgegenüber konnten alle übrigen Bereiche Umsatzzuwächse verzeichnen. Besonders dynamisch entwickelten sich das Industrie-, Produkt- und Modedesign mit einem Plus von knapp zehn Prozent sowie die Innenarchitektur mit einem Umsatzanstieg von sieben Prozent.

Umsatz in der Designwirtschaft 2022 – 2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen der Designwirtschaft 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit in der Designwirtschaft

Struktur

In der Designwirtschaft waren 2025 rund 284.300 Erwerbstätige beschäftigt. Mini-Selbständige stellen mit 34 Prozent die größte Erwerbstätigengruppe, gefolgt von sozialversicherungspflichtig Beschäftigten mit 31 Prozent. Mit 54 Prozent selbständig oder mini-selbständig und 46 Prozent angestellt Beschäftigten ist das Verhältnis beider Gruppen recht ausgewogen.

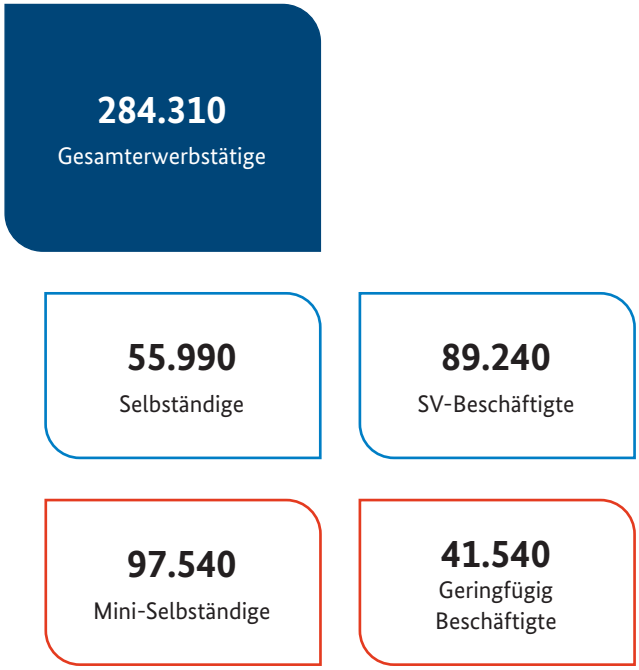
Mit einem Anteil von rund 40 Prozent an allen Erwerbstätigen ist die Werbegestaltung der größte Wirtschaftszweig der Designwirtschaft. Grafik- und Kommunikationsdesign (20 %) sowie selbständige Fotografinnen und Fotografen (19 %) zählen ebenfalls zu den beschäftigungsstarken Bereichen im Teilmarkt, liegen jedoch deutlich unter dem Niveau der Werbegestaltung.

Entwicklung

Die Zahl der Erwerbstätigen in der Designwirtschaft ist seit 2022 kontinuierlich zurückgegangen – im Schnitt um rund ein Prozent pro Jahr. Am deutlichsten sank dabei die Zahl der geringfügig Beschäftigten.

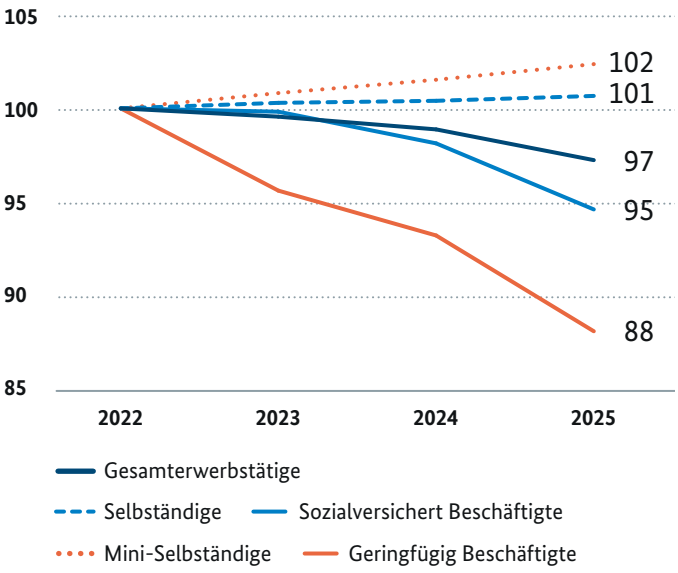
Zum Gesamtrückgang trug v. a. die Werbegestaltung bei. Im größten Bereich der Designwirtschaft nahm die Zahl der Erwerbstätigen zwischen 2022 und 2025 um acht Prozent ab (absolut -9.200 Erwerbstätige). Positiv entwickelte sich v. a. die Zahl der selbständigen Fotografinnen und Fotografen mit einem Plus von sieben Prozent (absolut +3.370). Ein leichtes Wachstum zeigte sich im Grafik- und Kommunikationsdesign (+1 %). In der Innenarchitektur blieb die Zahl stabil (0 %).

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige in der Designwirtschaft 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

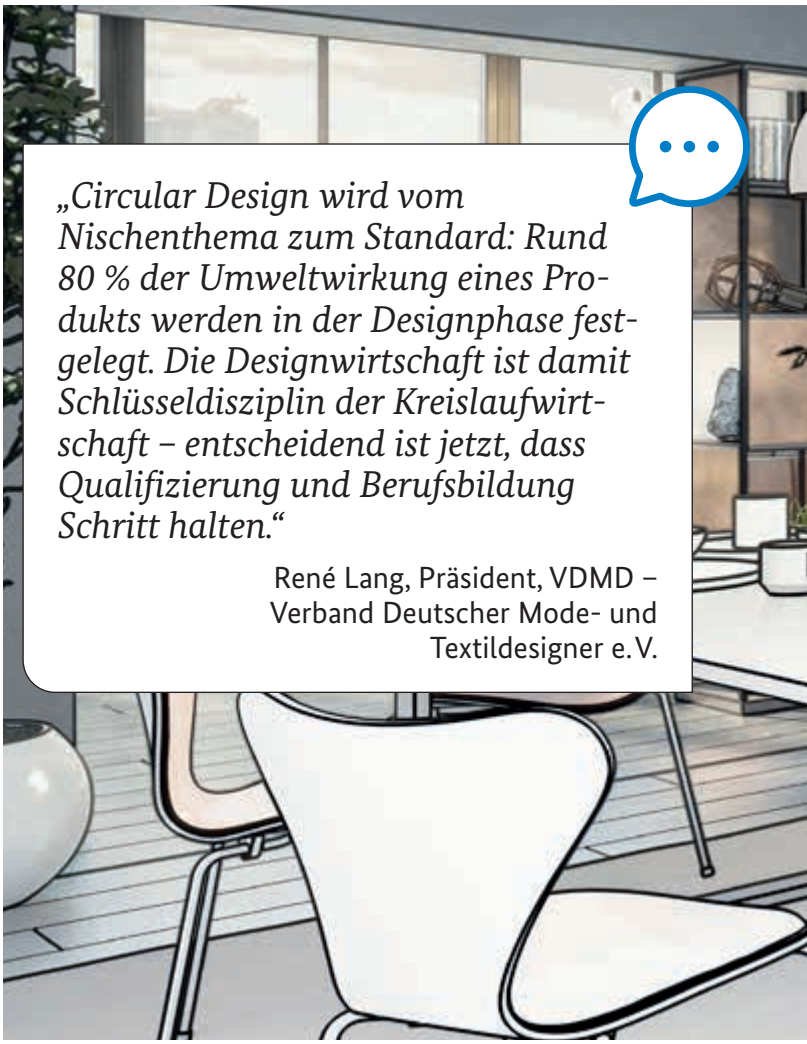
Was bewegt die Designwirtschaft?

Circular Design und Kreislaufwirtschaft

Anders als klassische Nachhaltigkeitsansätze, die häufig auf die Reduzierung von Umweltauswirkungen einzelner Produkte abzielen, rückt Circular Design den gesamten Lebenszyklus in den Fokus – von der Materialauswahl über die Nutzung und Reparatur bis hin zur Wiederverwendung und Wiederverwertung. Durch Circular Design sollen nachhaltige Produkte gleichzeitig funktional, attraktiv und wirtschaftlich werden. Designerinnen und Designer fungieren hierfür als Vermittlung zwischen Technologie, Ökologie, Wirtschaft und Nutzungserfahrung. Sie spielen im gesamten Lebenszyklus von Beginn an bereits eine große Rolle: Ihre Gestaltungstätigkeit ist zunehmend als strategischer Hebel zu verstehen, um Kreislaufwirtschaft bereits in der Produktentwicklung zu verankern. Mit der 2024 in Kraft getretenen EU-Ökodesign-Verordnung (Ecodesign for Sustainable Products Regulation, ESPR) gewinnt Circular Design in der deutschen Designwirtschaft stark an Bedeutung. Die Verordnung erweitert die Anforderungen an Produkte über die reine Energieeffizienz hinaus und stellt Aspekte wie Haltbarkeit, Reparierbarkeit, Wiederverwendbarkeit, Recyclingfähigkeit und Ressourceneffizienz in den Mittelpunkt.[46] Zudem werden schrittweise digitale Produktpässe eingeführt, die Informationen zu Materialien, Reparaturen und Recyclingmöglichkeiten bereitstellen sollen.[47] Damit wird die Berücksichtigung von Circular Design zu einer Anforderung in der Produktgestaltung und zieht auch einen Bedarf an neuen Berufsprofilen in der Branche nach sich, etwa für Circular-Design-Managerinnen und -Manager, die Produkte auf Langlebigkeit, Reparierbarkeit und Wiederverwertbarkeit ausrichten.

Design als Kompetenz, die Transformation gestaltet

Die Designwirtschaft betrachtet Design heute zunehmend nicht mehr nur als ästhetische Gestaltung, sondern auch als Fähigkeit, komplexe Herausforderungen und Veränderungsprozesse zu lösen. Design wird dabei als Werkzeug verstanden, um komplexe Veränderungsprozesse in Wirtschaft und Gesellschaft zu gestalten.[48] Ein besonderes Beispiel für diese Entwicklung ist das wachsende Interesse an sogenannten Dual-Use-Innovationen. Gemeint sind Technologien und Lösungen, die sowohl zivil als auch für Sicherheits- und Verteidi-



„Circular Design wird vom Nischenthema zum Standard: Rund 80 % der Umweltwirkung eines Produkts werden in der Designphase festgelegt. Die Designwirtschaft ist damit Schlüsseldisziplin der Kreislaufwirtschaft – entscheidend ist jetzt, dass Qualifizierung und Berufsbildung Schritt halten.“

René Lang, Präsident, VDMD – Verband Deutscher Mode- und Textildesigner e.V.

46 Umweltbundesamt (2026)
47 European Union Law EUR-Lex (2024)
48 German Design Council (2025)

gungsanwendungen nutzbar sind. Designerinnen und Designer beschäftigen sich in diesem Zusammenhang u. a. mit der nutzerfreundlichen Gestaltung komplexer Technologien, z. B. die Gestaltung verständlicher Warnhinweise oder Sicherheitseinstellungen von Webseiten oder Apps, damit Nutzende sicher mit digitalen Anwendungen umgehen können. Aber auch die Gestaltung von Schnittstellen zwischen ziviler und sicherheitsrelevanter Nutzung gehört zu diesem Bereich, wie bspw. die Gestaltung von kritischer Infrastruktur an Bahnhöfen o.Ä. durch Wegegestaltung oder Nutzeroberflächen. Die zunehmende politische und wirtschaftliche Bedeutung von Dual-Use-Technologien wird aktuell auf EU-Ebene sowie in Deutschland intensiv diskutiert und gefördert.[49] Designmöglichkeiten, v. a. in Kommunikations-, Produkt- und Industriedesign, können hier zu Beginn der Prozesse bereits mitgedacht werden und eine wichtige Rolle spielen.



„Circular Design zeigt, dass Nachhaltigkeit und wirtschaftlicher Erfolg zusammengehen können. Mit innovativen Produkten, Prozessen und Geschäftsmodellen leistet die Designwirtschaft einen wichtigen Beitrag zur Transformation von Wirtschaft und Gesellschaft.“

Lutz Dietzold, CEO German Design Council

„Design ist keine Dienstleistung am Ende der Wertschöpfungskette – es ist die Kompetenz, die entscheidet, ob Innovationen wirken. Wer das nicht versteht, verschenkt wirtschaftliches Potenzial.“

Boris Kochan, Präsident
Deutscher Designtag e.V

49 Europäische Kommission (2024)



Architekturmarkt



Umsatz 2025:

13,9 Mrd. Euro

(-0,4 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

31.640

(-3,1 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

173.070

(-1,8 % ggü. 2024)

Umsatz im Architekturmarkt

Entwicklung

Die 31.640 Unternehmen im deutschen Architekturmarkt erwirtschafteten im Jahr 2025 einen Umsatz von 13,9 Mrd. Euro. Der durchschnittliche Umsatz je Unternehmen lag bei 439.000 Euro.

Auf das leichte Umsatzwachstum im Jahr 2023 (+0,6 %) folgte im Architekturmarkt eine Phase moderater Rückgänge. Seit 2023 verringerte sich der Umsatz durchschnittlich um 0,4 Prozent pro Jahr.

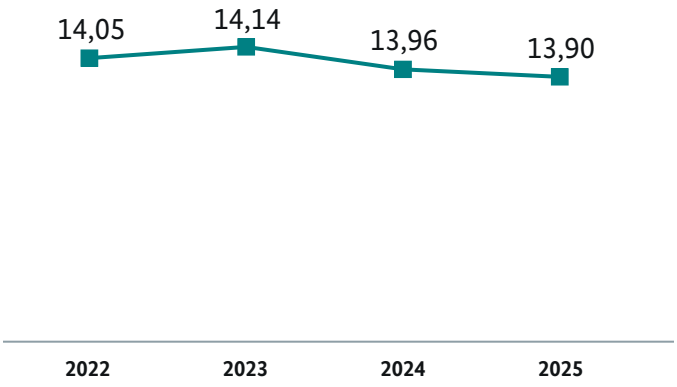
Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als befriedigend bis schlecht und schätzen die Situation für 2027 als gleichbleibend bis ungünstiger ein.

Teilbranchen

Der Umsatzrückgang im Architekturmarkt geht v. a. auf den auch umsatzstärksten Wirtschaftszweig, die Architekturbüros für Hochbau, zurück. Zwischen 2022 und 2025 sank der Umsatz um rund vier Prozent. Der Bereich steht seit 2022 unter Druck: Stark gestiegene Zinsen und erheblich gestiegene Bau- und Materialpreise, u. a. aufgrund des Ukraine-Kriegs, machen Bauinvestitionen unattraktiv, hinzu kommen Engpässe bei der Verfügbarkeit von Handwerkern. Die Entwicklungen im Kontext des Iran-Kriegs sorgen auch 2026 dafür, dass sich die Lage nicht entspannt.

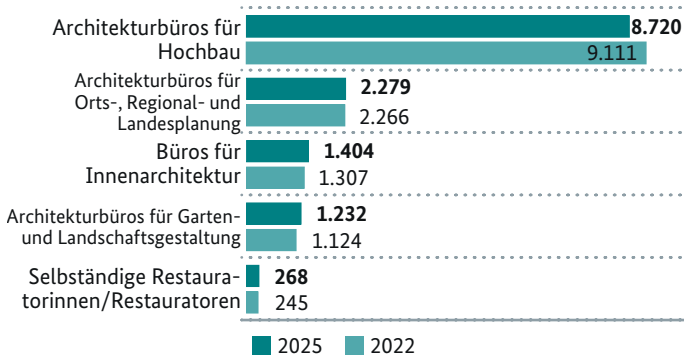
In den übrigen Wirtschaftszweigen entwickelte sich der Umsatz positiv.

Umsatz im Architekturmarkt 2022 – 2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen des Architekturmarkts 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit im Architekturmarkt

Struktur

Der Architekturmarkt zählte 2025 rund 173.100 Erwerbstätige. Die größte Erwerbstätigengruppe sind mit einem Anteil von 60 Prozent die sozialversicherungspflichtig Beschäftigten. Der Teilmarkt ist deutlich stärker durch angestellte Beschäftigte (insgesamt 71 %) geprägt als durch selbständige Erwerbsformen.

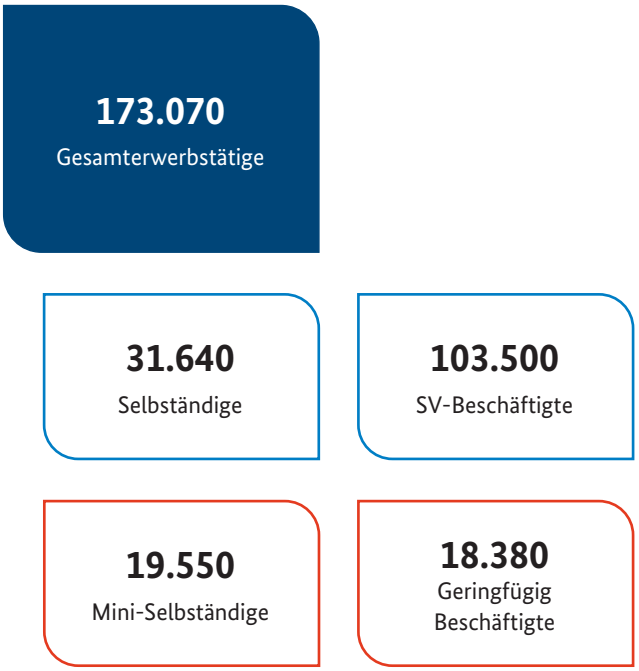
Architekturbüros für Hochbau sind mit einem Anteil von rund 70 Prozent aller Erwerbstätigen der mit Abstand beschäftigungsstärkste Wirtschaftszweig. Es folgen Büros für Innenarchitektur, Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung sowie Büros für Garten- und Landschaftsgestaltung mit jeweils fast zehn Prozent. Die restlichen drei Prozent entfallen auf selbständige Restauratorinnen und Restauratoren.

Entwicklung

Zwischen 2022 und 2025 ging die Beschäftigung im Architekturmarkt über alle Erwerbsformen hinweg zurück. Die Zahl der Erwerbstätigen sank insgesamt um sechs Prozent.

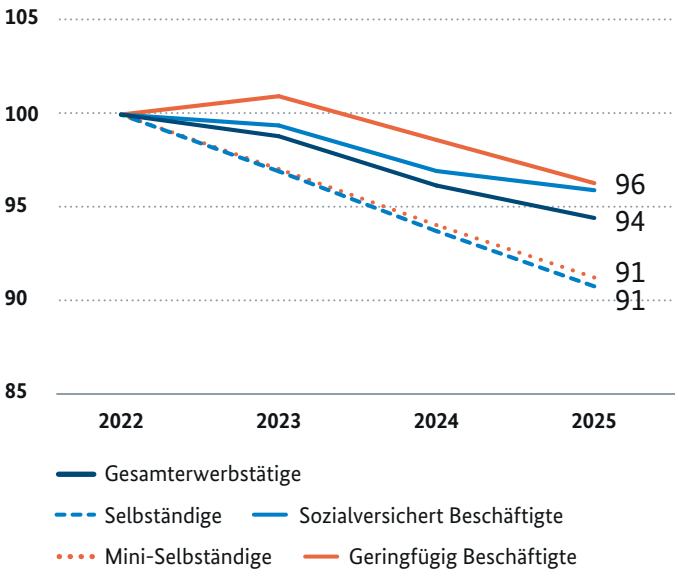
Der Rückgang ist fast ausschließlich auf Arbeitsplatzverluste im beschäftigungsstärksten Wirtschaftszweig, den Architekturbüros für Hochbau, zurückzuführen, wo nicht nur der Umsatz sank, sondern auch rund 10.000 Arbeitsplätze bzw. acht Prozent der Beschäftigung wegfielen. Der Bereich steht aufgrund verschiedener Entwicklungen seit 2022 stark unter Druck.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige im Architekturmarkt 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt den Architekturmarkt?

Umnutzung und Bauen im Bestand

Vor dem Hintergrund steigender Baukosten, knapper Flächen und ambitionierter Klimaziele gewinnt das Bauen im Bestand stark an Bedeutung. Bauen im Bestand umfasst die Planung und Umsetzung von Umbau- , Modernisierungs- oder Umnutzungsmaßnahmen an bereits bestehenden Gebäuden statt eines Neubaus. Im Jahr 2025 entfiel bereits nahezu jede zweite Baugenehmigung auf Maßnahmen im Bestand, während der Neubau deutlich zurückging.[50] Ursache dafür sind, neben regulatorischen Maßnahmen, v.a. wirtschaftliche und ökologische Rahmenbedingungen: Neubauten werden durch hohe Kosten und Zinsen gebremst, während der Gebäudebestand häufig als besser kalkulierbar gilt. Regulatorisch ist insbesondere das Gebäudeenergiegesetz (GEG) relevant. Es enthält Nachrüstpflichten für Bestandsgebäude, bspw. zur Dämmung bestimmter Bauteile, zur Dämmung von Heizungs- und Warmwasserleitungen sowie zum Austausch alter Heizkessel.[51] Solche Vorgaben machen Maßnahmen wie energetische Sanierung und Umnutzung von bestehenden Bauten notwendig oder wirtschaftlich attraktiver. Für Architekturbüros bedeutet dies eine klare Verschiebung der



„Der Einsatz von KI bringt neue Chancen und Herausforderungen; noch ist nicht vollständig abzusehen, wie sich dies auf das Tempo, den Personalbedarf und die Optimierung der Nachhaltigkeit beim Bauen auswirken wird. Innovation und Nachhaltigkeit bleiben wichtige Erfordernisse, ebenso die Frage, wie der Markt dem steigenden Bedarf nach Wohnraum nachkommen kann und wie dieser Wohnraum bezahlbar bleibt."

Alexander Schwab, Präsident der VfA - Vereinigung freischaffender Architekten

„Der historisch gewachsene Bestand ist die wichtigste Ressource für bauliche Weiterentwicklung. Umbau braucht Kreativität, planerische Kompetenz und Gestaltungswillen. Die Umnutzung schafft ökologische sowie ökonomische Mehrwerte und eröffnet Räume für die Kreativwirtschaft. Bauen im Bestand bewahrt Ressourcen und in einer klugen Nachverdichtung mit Grün- und Freiflächen liegt die Zukunft."

Andrea Gebhard, Präsidentin der Bundesarchitektenkammer

50 Bauingenieur (2025)
51 GEG Infoportal (2026)

Aufgaben: Statt Neubau stehen immer häufiger Umbau, Modernisierung und Umnutzung im Mittelpunkt. Dies bringt insbesondere komplexe Planungsprozesse im Umgang mit vorhandener Bausubstanz sowie die Integration neuer Nutzungen mit sich, etwa die Umwandlung von Büro- in Wohnflächen oder von ehemaligen Kaufhäusern in sozial oder kulturell nutzbare Räume.[52] Zugleich gewinnen auch Themen wie Materialeigenschaften und -verhalten bei Extremwetterereignissen an Bedeutung. Diese Fälle werden im Zusammenhang mit Bestandsbauten zunehmend mitberücksichtigt.



Zügigere Projektumsetzung durch „Bau-Turbo“

Vor dem Hintergrund des anhaltenden Wohnraummangels und langwieriger Planungs- und Genehmigungsverfahren ist 2025 der sogenannte „Bau-Turbo“ (Gesetz zur Beschleunigung des Wohnungsbaus und zur Wohnraumsicherung) in Kraft getreten. Der Bau-Turbo bezeichnet ein Maßnahmenpaket zur Beschleunigung des Wohnungsbaus. Kern der Reform ist die Möglichkeit, Wohnungsbauvorhaben unter bestimmten Voraussetzungen auch ohne langwierige Bebauungsplanverfahren schneller zu genehmigen (neuer Paragraph 246e im Baugesetzbuch). Ziel ist es, zusätzlichen Wohnraum zügiger zu schaffen und bestehende Engpässe auf dem Wohnungsmarkt zu verringern.[53] Für Kommunen, Bauträger und Planungsbüros bedeutet dies eine Vereinfachung der bisherigen Planungsprozesse. Nachverdichtungen, Aufstockungen und Umnutzungen können schneller umgesetzt werden. Gleichzeitig soll der Bau-Turbo bürokratische Hürden abbauen und Investitionen in den Wohnungsbau erleichtern.[54] Vereinfachte Verfahren dürften insbesondere Architekturbüros mit Kompetenzen in der Nachverdichtung, Aufstockung, Umnutzung und Bestandsentwicklung zugutekommen, indem sie zusätzliche Projekte ermöglichen und die Planungsauslastung erhöhen.

52 Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen (2026)
53 Die Bundesregierung (2026b)
54 ZDF Heute (2025)



Pressemarkt



Umsatz 2025:

24,79 Mrd. Euro

(-1,9 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

22.910

(-4,2 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

183.030

(-3,7 % ggü. 2024)

Umsatz im Pressemarkt

Entwicklung

Die 22.910 Unternehmen des deutschen Pressemarkts erwirtschafteten im Jahr 2025 rund 24,8 Mrd. Euro. Je Unternehmen wurden durchschnittlich 1,08 Mio. Euro erwirtschaftet.

Zwischen 2022 und 2025 verzeichnet der Pressemarkt einen stetigen Umsatzrückgang (-6 %). Nach einem stärkeren Rückgang von rund drei Prozent zwischen 2022 und 2023 fiel das Minus in den folgenden Jahren mit jeweils rund zwei Prozent etwas schwächer aus.

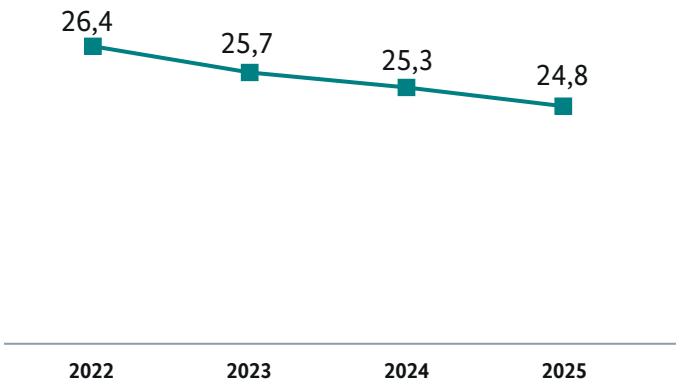
Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als befriedigend bis schlecht und schätzen die Situation für 2027 als gleichbleibend bis ungünstiger ein.

Teilbranchen

Der Umsatzrückgang zog sich durch nahezu alle Wirtschaftszweige. Einzig das sonstige Verlagswesen (ohne Software) legte zwischen 2022 und 2025 leicht zu (+4 %).

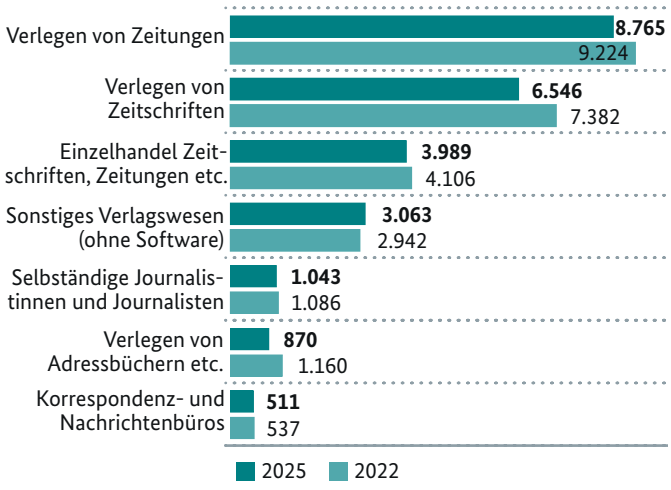
Die Entwicklungen unterstreichen den anhaltenden Transformationsprozess im Pressemarkt. Während die Nachfrage nach vertrauenswürdigen Informationen weiterhin hoch ist, stehen Verlage vor der Herausforderung, ihre Geschäftsmodelle, Produkte und Vertriebsstrukturen an neue technologische und marktseitige Anforderungen anzupassen. Entscheidend für die Zukunftsfähigkeit sind dabei v. a. journalistische Qualität, Glaubwürdigkeit, eine enge Bindung an die Nutzerschaft sowie digitale Innovationskompetenz.

Umsatz im Pressemarkt 2022 – 2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen des Pressemarkts 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit im Pressemarkt

Struktur

Im Pressemarkt waren 2025 rund 183.000 Personen erwerbstätig. Die größte Gruppe stellen die sozialversicherungspflichtig Beschäftigten dar, die etwa die Hälfte aller Erwerbstätigen ausmachen. Insgesamt prägen angestellte Beschäftigungsverhältnisse den Teilmarkt deutlich: Rund 70 Prozent der Erwerbstätigen arbeiten abhängig beschäftigt.

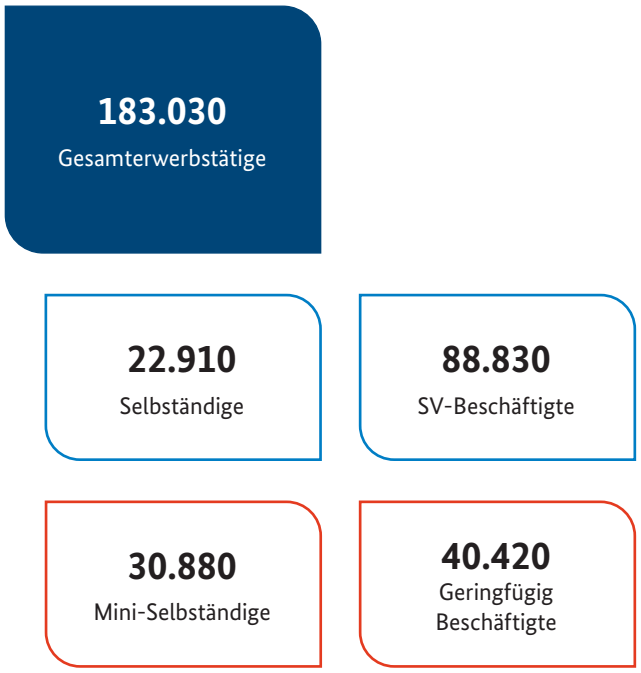
Nach Wirtschaftszweigen betrachtet ist das Verlegen von Zeitungen der beschäftigungsstärkste Bereich und vereint rund ein Drittel aller Erwerbstätigen auf sich. Die zweitgrößte Gruppe bilden Journalistinnen und Journalisten, auf die etwa 20 Prozent der Erwerbstätigen entfallen.

Entwicklung

Die Zahl der Erwerbstätigen im Pressemarkt ging zwischen 2022 und 2025 deutlich zurück (-14 % und -29.820 Erwerbstätige). Betroffen waren alle Erwerbsformen, wobei der stärkste Rückgang bei den geringfügig Beschäftigten (-26 %) zu verzeichnen war.

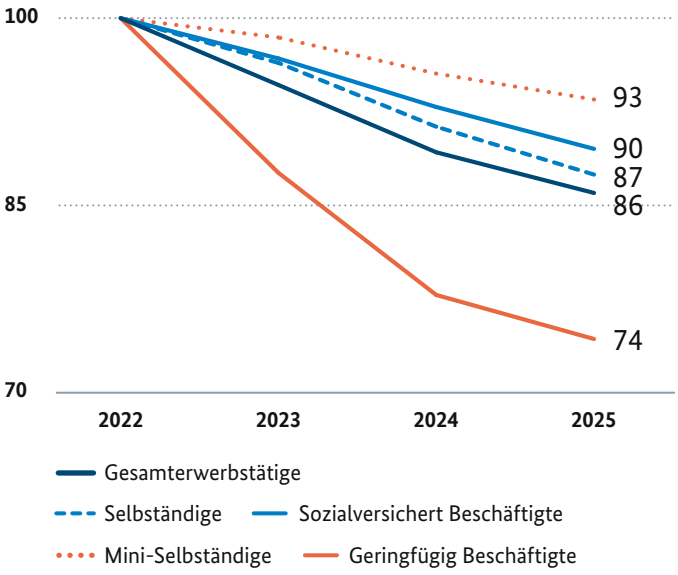
Der Beschäftigungsabbau zog sich durch nahezu alle Wirtschaftszweige. Allein bei den Zeitungs- und Zeitschriftenverlagen gingen rund 16.700 Arbeitsplätze verloren (-16 %). Prozentual am stärksten betroffen waren der Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen, das Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen sowie das sonstige Verlagswesen. Die Zahl der Erwerbstätigen ging dort jeweils um rund 20 Prozent zurück.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige im Pressemarkt 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt den Pressemarkt?

Digital Services Act, Digitale-Dienste-Gesetz und Plattformabhängigkeit

Mit dem Digital Services Act (DSA) und dem deutschen Digitale-Dienste-Gesetz (DDG) gelten seit 2024 neue Regeln für digitale Plattformen und Suchmaschinen.[55] Der DSA verpflichtet insbesondere große Online-Plattformen und Suchmaschinen dazu, transparenter zu machen, nach welchen Kriterien sie Inhalte empfehlen oder in Suchergebnissen anzeigen. Außerdem müssen sie mögliche Risiken ihrer Dienste erkennen und begrenzen.[56]

Für den deutschen Pressemarkt ist der DSA vor allem deshalb relevant, weil die Reichweite journalistischer Angebote heute in hohem Maße von Suchmaschinen, sozialen Netzwerken und anderen Plattformen abhängt. Die neuen Transparenzpflichten können dazu beitragen, besser nachvollziehen zu können, nach welchen Kriterien Inhalte verbreitet oder priorisiert werden. Gleichzeitig bleibt offen, ob dies die starke Abhängigkeit vieler



„Innerhalb der Medienunternehmen droht ein Kampf zwischen den betriebswirtschaftlichen Vorteilen des KI-Einsatzes und der Glaubwürdigkeit des Journalismus, wenn KI einen wachsenden Anteil am Zustandekommen journalistischer Produkte bekommen sollte. Langfristig wirkt sich der drohende Glaubwürdigkeitsverlust auch ökonomisch auf die Bilanzen der Medienunternehmen aus."

Hendrik Zörner, DJV-Medienexperte, Deutscher Journalisten-Verband (DJV)

„Der deutsche Pressemarkt befindet sich in einer beschleunigten Transformation: Print bleibt relevant, verliert aber an wirtschaftlicher Tragkraft. Wachstum entsteht zunehmend digital – durch Paid Content, E-Paper, direkte Nutzerbeziehungen und neue KI-gestützte Produkte."

Dr. Jörg Eggers, Hauptgeschäftsführer und Vorstandsvorsitzender Bundesverband Digitalpublisher und Zeitungsverleger (BDZV)

55 Die Bundesregierung (2025)
56 Bundesnetzagentur (2025)

Verlage von den Plattformen tatsächlich verringert. Für Presseunternehmen stellt sich daher weiterhin die Frage, wie sie ihre Sichtbarkeit, Reichweite und digitalen Erlöse in von wenigen großen Plattformen geprägten Märkten sichern können. Von besonderem Interesse sind folglich die Transparenz von Plattformalgorithmen, faire Wettbewerbsbedingungen gegenüber großen Plattformanbietenden sowie der Zugang zu Daten über Reichweite und Nutzungsverhalten.[57]



Künstliche Intelligenz, Trusted AI und der Schutz journalistischer Inhalte

KI entwickelt sich zunehmend zu einer zentralen Infrastruktur des digitalen Pressemarkts. Für Verlage und journalistische Anbieter geht es dabei längst nicht mehr nur um den Einsatz von KI in redaktionellen Prozessen: Während zunächst vor allem Qualitätssicherung, Transparenz und der verantwortungsvolle Einsatz von KI in Redaktionen diskutiert wurden, stehen inzwischen wirtschaftliche und rechtliche Fragen im Mittelpunkt. Verlage sowie Journalistinnen und Journalisten beschäftigen sich insbesondere damit, wie KI-Systeme journalistische Inhalte für Training, Suchergebnisse oder automatisierte Antworten nutzen und wie Urheberrechte, Leistungsschutzrechte sowie eine faire Vergütung für die Verwendung dieser Inhalte gesichert werden können. Für den Pressemarkt gewinnt in diesem Zusammenhang auch das Thema „Trusted AI“ an Bedeutung. Trusted AI bezeichnet KI-Systeme, die transparent, nachvollziehbar, sicher und verlässlich arbeiten. Für Verlage reicht die Debatte inzwischen jedoch über die Qualität einzelner KI-Anwendungen hinaus. Von zentraler Bedeutung ist vielmehr, unter welchen Bedingungen journalistische Inhalte in KI-Systemen genutzt, sichtbar gemacht und den ursprünglichen Quellen zugeordnet werden.[58] Verlagshäuser beobachten, dass Nutzende Informationen zunehmend direkt über KI-generierte Antworten erhalten, ohne die ursprünglichen journalistischen Angebote aufzurufen.[59] Damit könnten Reichweiten, Werbeerlöse und Abonnementmodelle zunehmend unter Druck geraten.

57 Bundesverband Digitalpublisher und Zeitungsverleger (2026)
58 European Union Intellectual Property Office (2025)
59 University of Oxford (2026)


B
R
A
N
D

Werbemarkt



Umsatz 2025:

35,30 Mrd. Euro

(+1,2 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

24.300

(-1,0 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

241.730

(-3,3 % ggü. 2024)

Umsatz im Werbemarkt

Entwicklung

Rund 24.300 Unternehmen des deutschen Werbemarkts erwirtschafteten 2025 rund 35,3 Mrd. Euro. Dies entspricht einem durchschnittlichen Umsatz von 1,45 Mio. Euro je Unternehmen.

Der Werbemarkt verzeichnete zwischen 2022 und 2025 ein Umsatzwachstum von insgesamt sechs Prozent. Während der Umsatz zunächst nahezu unverändert blieb, folgte zwischen 2023 und 2024 ein deutlicher Anstieg (+5 %). Das Wachstum setzte sich 2025 fort, allerdings mit geringerem Tempo (+1 %).

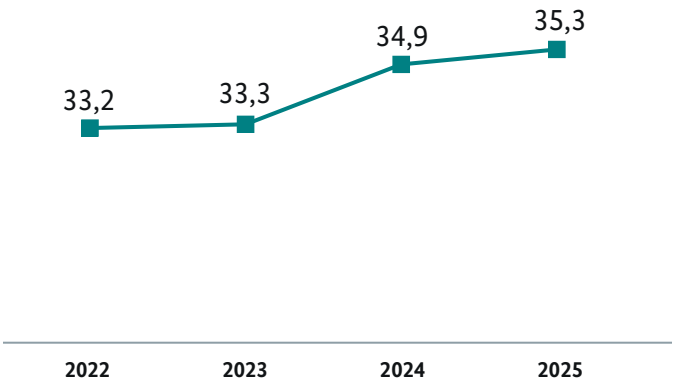
Ausblick: Nach der ZAW-Frühjahrsumfrage schätzen die Unternehmen die wirtschaftliche Lage 2026 als schlecht ein.

Teilbranchen

Die Umsatzentwicklung der beiden Wirtschaftszweige im Zeitraum 2022 bis 2025 verlief sehr unterschiedlich. Im dominierenden Bereich Werbeagenturen und Werbegestaltung war ein leichter Umsatzrückgang von zwei Prozent zu beobachten. Dagegen konnte die deutlich kleinere Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen ihren Umsatz um rund die Hälfte steigern.

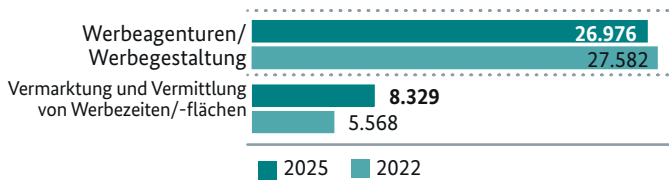
Die Rückgänge hängen stark mit der schwächelnden Gesamtwirtschaft zusammen, die Werbebudgets in Unternehmen belasten. Im GWA-Frühjahrsmonitor 2026 nennen 98 Prozent der befragten Werbeagenturen die schwächelnde Konjunktur als Wachstumshemmnis.

Umsatz im Werbemarkt 2022 – 2025
in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen des Werbemarkts 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit im Werbemarkt

Struktur

Im Werbemarkt waren 2025 rund 241.700 Erwerbstätige beschäftigt. Im Werbemarkt ist der überwiegende Teil der Erwerbstätigen angestellt beschäftigt: 51 Prozent der Erwerbstätigen sind sozialversicherungspflichtig beschäftigt, weitere 27 Prozent sind geringfügig beschäftigt.

Die Beschäftigung im Werbemarkt konzentriert sich stark auf den Bereich Werbeagenturen und Werbegestaltung, auf den rund 92 Prozent aller Erwerbstätigen entfallen. Die Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen spielt demgegenüber mit einem Anteil von acht Prozent eine deutlich geringere Rolle.

Entwicklung

Die Zahl der Erwerbstätigen im Werbemarkt ging zwischen 2022 und 2025 um sieben Prozent zurück. Von dieser Entwicklung waren alle Erwerbsformen betroffen. Besonders stark fiel der Rückgang bei den geringfügig Beschäftigten aus, deren Zahl um 14 Prozent bzw. rund 11.000 Personen sank.

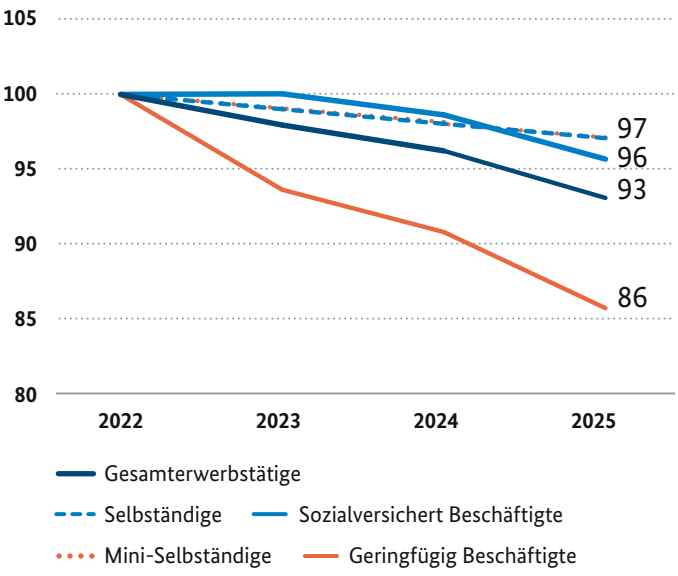
Maßgeblich für den Rückgang der Erwerbstätigenzahl war die Entwicklung im dominierenden Wirtschaftszweig Werbeagenturen und Werbegestaltung. Hier verringerte sich die Beschäftigung zwischen 2022 und 2025 um acht Prozent bzw. rund 18.400 Erwerbstätige. Die Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen konnte hingegen leicht wachsen (+2 %).

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige im Werbemarkt 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt den Werbemarkt?

Wettbewerbsbedingungen durch Digital Markets Act und Digital Services Act

Mit dem Inkrafttreten des Digital Markets Act (DMA)[60] und des Digital Services Act (DSA)[61] prägen europäische Digitalregulierungen zunehmend die Rahmenbedingungen des Werbemarkts. Hintergrund ist die starke Bedeutung großer digitaler Plattformen für die Vermarktung von Werbung. Der DMA soll den Wettbewerb in digitalen Märkten stärken, indem er die Marktmacht sogenannter „Gatekeeper“ begrenzt und den Zugang zu digitalen Plattformen für andere Marktteilnehmende erleichtert. Der DSA wiederum schafft neue Transparenz- und Sorgfaltspflichten für Online-Plattformen und digitale Werbesysteme.[62] Für den Werbemarkt sind diese Entwicklungen v. a. deshalb relevant, weil sie die tägliche Arbeit in den Bereichen Mediaplanung, digitales Marketing, Plattformwerbung und Datenanalyse beeinflussen. Neue Vorgaben zur Transparenz von Werbung, zum Daten-



„DSA und DMA können ihr Ziel nur erreichen, wenn sie faire Wettbewerbsbedingungen für alle Marktteilnehmer schaffen. Regulierung muss bestehende Ungleichgewichte abbauen und darf nicht neue Wettbewerbsnachteile für europäische Unternehmen erzeugen.“

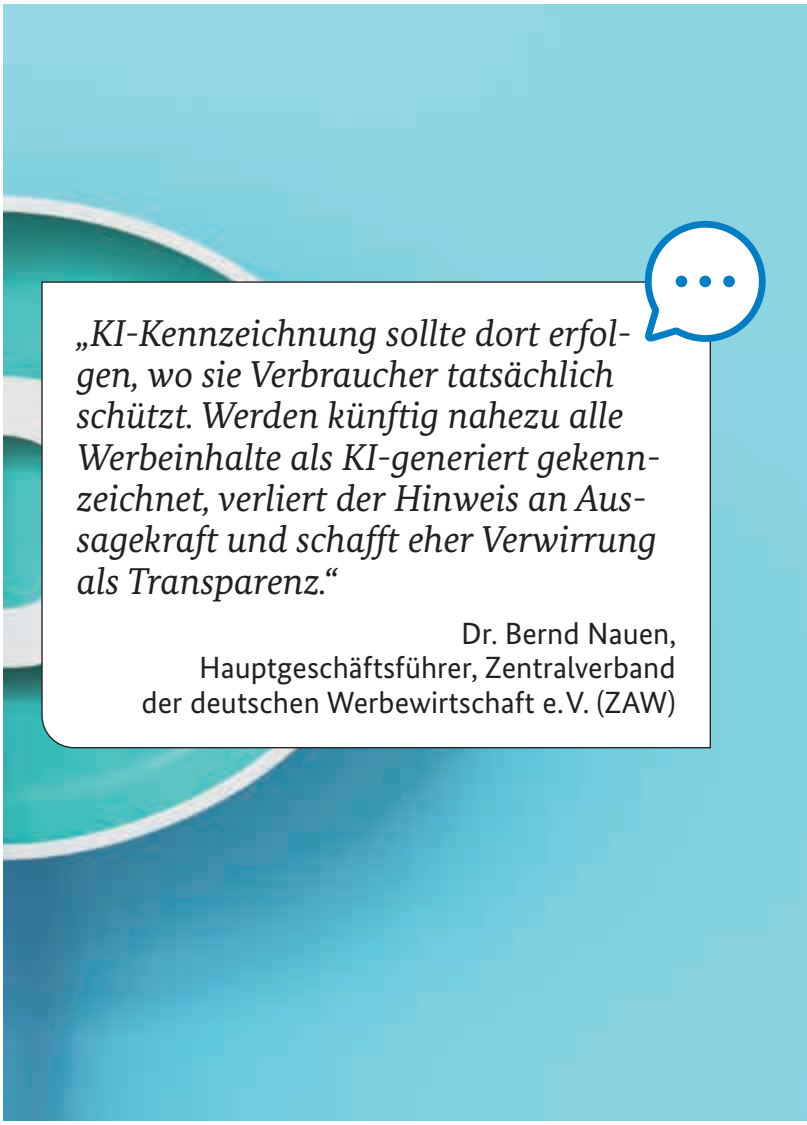
Dr. Bernd Nauen,
Hauptgeschäftsführer, Zentralverband
der deutschen Werbewirtschaft e.V. (ZAW)

60 European Commission (2023)
61 European Commission (2026b)
62 Wolters & Zuiderveen Borgesius (2025)

umgang und zur Nachvollziehbarkeit von Werbeveröffentlichungen erfordern teilweise angepasste Prozesse und zusätzliche Kompetenzen. Zugleich verbindet die Branche mit DMA und DSA die Erwartung, dass die starke Abhängigkeit von einzelnen Plattformanbietern begrenzt und die Wettbewerbsbedingungen für andere Marktakteure verbessert werden können. Für Werbeagenturen und Vermarktende könnte ein stärkerer Wettbewerb zwischen Plattformen langfristig neue Möglichkeiten bei der Nutzung von Daten, beim Zugang zu Werbeinventaren und bei der Entwicklung alternativer Vermarktungsmodelle schaffen. Die Regulierung wird damit nicht nur als Compliance-Thema betrachtet, sondern auch als möglicher Einflussfaktor auf die zukünftige Wertschöpfung und Wettbewerbsfähigkeit der Werbewirtschaft.[63]

KI-Kennzeichnung des AI Act

In der Werbewirtschaft rückt die Frage der Kennzeichnung KI-generierter Inhalte stärker in den Fokus. Hintergrund sind die Transparenzvorgaben der europäischen KI-Verordnung (AI Act), nach denen bestimmte KI-generierte oder wesentlich KI-veränderte Inhalte künftig als solche erkennbar gemacht werden müssen.[64] Ziel ist es, Verbrauchende vor Täuschung zu schützen und das Vertrauen in digitale Inhalte zu stärken. Da KI inzwischen in vielen Arbeitsschritten der Werbeproduktion Anwendung findet, wird in der Werbebranche diskutiert, ob eine pauschale Kennzeichnung aller KI-gestützten Inhalte tatsächlich zu mehr Transparenz führt und wie Kennzeichnungen so eingesetzt werden können, dass sie dort Aufmerksamkeit schaffen, wo tatsächlich ein erhöhtes Risiko von Irreführung besteht, etwa bei realistisch wirkenden KI-generierten Personen, Stimmen oder Bildern.[65] Darüber hinaus beschäftigt die Branche, wie sich Transparenzanforderungen mit kreativen Prozessen vereinbaren lassen. Werbeunternehmen müssen künftig nicht nur technische und rechtliche Vorgaben berücksichtigen, sondern auch abwägen, welchen Einfluss Kennzeichnungen auf die Wahrnehmung von Marken und Kampagnen als glaubhafte und vertrauenswürdige Inhalte haben.



„KI-Kennzeichnung sollte dort erfolgen, wo sie Verbraucher tatsächlich schützt. Werden künftig nahezu alle Werbeinhalte als KI-generiert gekennzeichnet, verliert der Hinweis an Aussagekraft und schafft eher Verwirrung als Transparenz.“

Dr. Bernd Nauen,
Hauptgeschäftsführer, Zentralverband
der deutschen Werbewirtschaft e.V. (ZAW)

63 Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft (2025)
64 European Commission (2026b)
65 OWM (2026)


DING

Software-/Games-Industrie



Umsatz 2025:

84,31 Mrd. Euro
(+8,3 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

45.070
(+0,8 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

680.980
(0 % ggü. 2024)

Umsatz in der Software-/Games-Industrie

Entwicklung

Rund 45.070 Unternehmen der deutschen Software-/Games-Industrie erwirtschafteten 2025 rund 84,3 Mrd. Euro. Der durchschnittliche Umsatz je Unternehmen belief sich auf 1,88 Mio. Euro.

Von 2022 bis 2025 verzeichnete der Umsatz ein durchgängiges und dynamisches Wachstum. Über den gesamten Zeitraum stieg er um 29 Prozent beziehungsweise durchschnittlich neun Prozent pro Jahr.

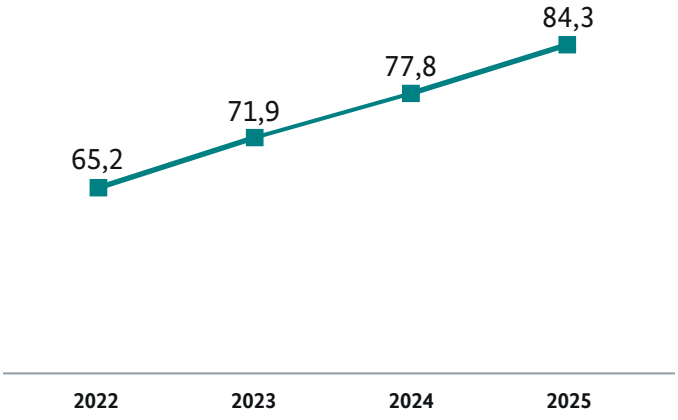
Ausblick: Die Branchenverbände bewerten die wirtschaftliche Lage im Jahr 2026 überwiegend als gut bis befriedigend und schätzen die Situation für 2027 als günstiger bis gleichbleibend ein.

Teilbranchen

Der Umsatz wuchs zwischen 2022 und 2025 in allen Wirtschaftszweigen der Software-/Games-Industrie, in vier von fünf Bereichen sogar um mehr als zehn Prozent. Der umsatzstärkste Bereich – die sonstige Softwareentwicklung – legte um rund 31 Prozent zu. Der zweitgrößte Bereich, die Webportale, wuchs mit rund 41 Prozent am stärksten. Moderater entwickelte sich die Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen (+9 %).

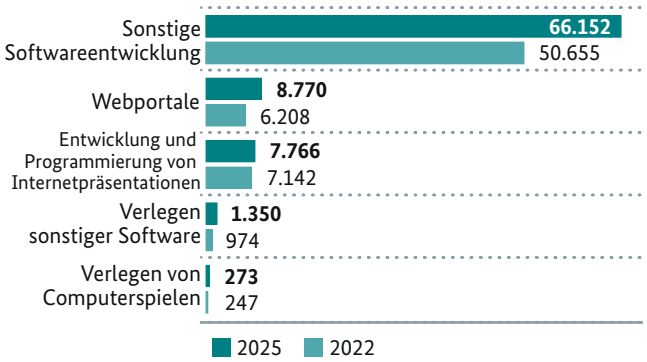
Trotz zurückhaltender Erwerbstätigenentwicklung setzte sich die starke Dynamik der Software-/Games-Industrie umsatzseitig weiter fort. V.a. KI- und Cloud Computing sind im Software-Bereich aktuell wichtige Wachstumstreiber.

Umsatz in der Software-/Games-Industrie 2022–2025 in Mrd. EUR



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Umsätze in den Teilbranchen der Software-/Games-Industrie 2022 und 2025 in Mio. Euro



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Erwerbstätigkeit in der Software-/Games-Industrie

Struktur

In der Software-/Games-Industrie waren 2025 rund 681.000 Erwerbstätige beschäftigt. Der überwiegende Teil der Erwerbstätigen sind sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (80 %).

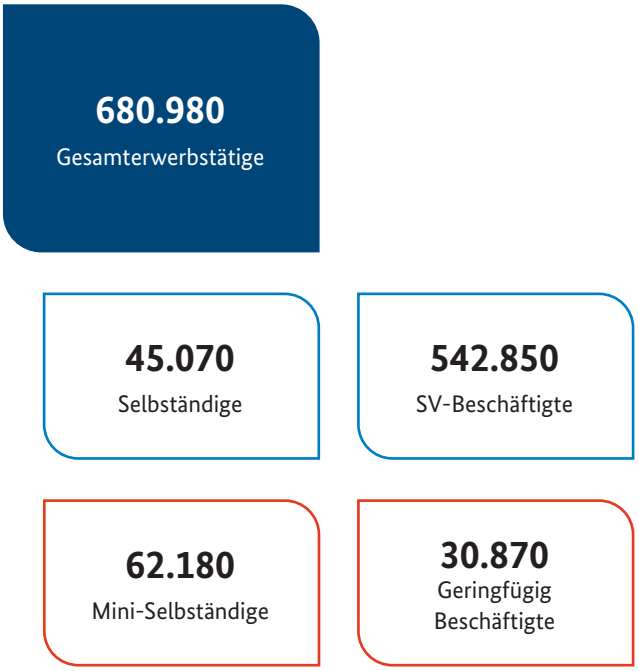
Nach Wirtschaftszweigen betrachtet bildet die sonstige Softwareentwicklung – also die Entwicklung, Anpassung, das Testen und die Pflege von Software – den beschäftigungsstärksten Bereich. Auf sie entfallen rund drei Viertel aller Erwerbstätigen des Teilmarkts. 14 Prozent der Erwerbstätigen sind im Bereich Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen, sechs Prozent im Bereich Webportale, fünf Prozent im Bereich Verlegen von Software und Computerspielen tätig.

Entwicklung

Die Zahl der Erwerbstätigen stieg zwischen 2022 und 2025 insgesamt um vier Prozent. Nach langen Jahren des stetigen Wachstums in der Software-/Games-Industrie setzte ab 2023 eine weitgehende Stagnation bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ein, die die Entwicklung der Gesamterwerbstätigen maßgeblich prägen. Die Zahl der geringfügig Beschäftigten, die aber nur eine kleine Rolle für den Teilmarkt spielen, ist seit 2023 sogar rückläufig.

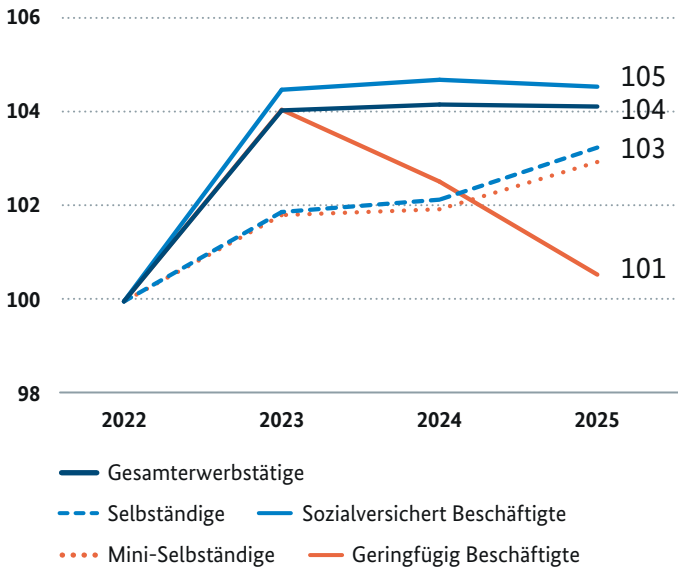
Der beschäftigungsstärkste Wirtschaftszweig, die sonstige Softwareentwicklung, verzeichnete zwischen 2022 und 2025 weiterhin ein Wachstum (+7 %). Die insgesamt zu beobachtende Stagnation ist daher v. a. auf die Entwicklung in den übrigen Wirtschaftszweigen zurückzuführen.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026; Schätzung: Selbständige und Mini-Selbständige 2025.

Erwerbstätige in der Software-/Games-Industrie 2022 – 2025 (indiziert)



Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b; BA 2026, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025.

Was bewegt die Software-/Games-Industrie?

Cloud Computing und digitale Souveränität

Cloud Computing bezeichnet die Bereitstellung von IT-Ressourcen wie Software, Speicher oder Rechenleistung über das Internet. Diese Technologie zählt zu den wichtigsten Entwicklungen im Softwaremarkt: 90 Prozent der Unternehmen nutzen inzwischen Cloud-Anwendungen, wodurch die Nachfrage nach cloudbasierten Softwarelösungen weiter steigt.[66] In diesem Kontext gewinnt das Thema digitale Souveränität bundesweit und auf europäischer Ebene an Bedeutung. Hintergrund sind die starke Abhängigkeit von internationalen Technologieanbietenden sowie geopolitische Unsicherheiten, die Fragen nach Datenhoheit, Sicherheit und technologischer Unabhängigkeit verstärken.[67] Für die Softwarebranche rücken daher neben der Entwicklung innovativer Cloud-Anwendungen auch Datenschutz, Cybersicherheit und miteinander kompatible Cloud-Infrastrukturen in den Fokus. Entsprechend wächst die Nachfrage nach sicheren Cloud-Lösungen und europäischen Alternativen zu etablierten internationalen Anbietenden, die häufig in den USA verortet sind.



„KI kann zu einer enormen Effizienzsteigerung in der IT-Branche, insbesondere in der Softwareentwicklung, führen. Hier liegt echtes Potenzial, das noch mehr IT-Unternehmen fundiert einsetzen müssen, um international mitzuhalten. Außerdem brauchen wir in Zukunft mehr Softwarearchitekten als Softwareentwickler, denn die Arbeit des Code-Schreibens wird zunehmend durch die KI übernommen.“

Dr. Oliver Grün, Präsident
Bundesverband IT-Mittelstand e.V. (BITMi)

„Die Unternehmen der deutschen Softwarebranche treiben mit ihrem Innovationstempo die digitale Transformation der Gesellschaft voran. Cloud, KI und Virtual Reality sind nur einige von vielen Technologien, die sowohl für ganze Sektoren als auch für private Nutzerinnen und Nutzer neue Möglichkeiten eröffnen.“

Felix Falk, Geschäftsführer, game –
Verband der deutschen Games-Branche

66 Bitkom (2025a)
67 Bundesministerium für Digitales und Staatsmodernisierung (2026)

So befürworten 82 Prozent der Unternehmen den Aufbau leistungsfähiger Cloud-Anbietender in Europa.[68]

KI in der Games-Entwicklung

KI kommt in der Games-Entwicklung in hohem Maße zum Einsatz. Entwicklerstudios nutzen KI bspw., um Programmcodes schneller zu erstellen und Arbeitsprozesse zu unterstützen. Der Einsatz der Technologie wird dabei nicht nur als Effizienzgewinn verstanden, sondern eröffnet auch neue Möglichkeiten in verschiedenen Phasen der Spieleentwicklung. Für die Entwicklung von Games eröffnet KI neue Möglichkeiten, etwa bei der Prototypenentwicklung oder der Erstellung von Spielinhalten.[69] Dass diese Anwendungen an Bedeutung gewinnen, hängt auch mit den wachsenden Anforderungen an die Entwicklung moderner Computerspiele zusammen. Viele Studios versprechen sich von KI eine effizientere Umsetzung zunehmend aufwendiger Entwicklungsprojekte. Zudem investieren große internationale Studios und Technologieunternehmen umfangreich in KI-Anwendungen, wodurch der Innovations- und Wettbewerbsdruck für andere Marktteilnehmende weiter steigt. Insbesondere in Bereichen wie Programmierung oder Grafik werden Aufgaben durch KI unterstützt oder können teilweise automatisiert werden. Gleichzeitig bleiben qualifizierte Fachkräfte für die Games-Branche von zentraler Bedeutung: Sie entwickeln, steuern und integrieren neue Technologien in Entwicklungsprozesse und verfügen über Kompetenzen, die auch in anderen Wirtschaftsbereichen gefragt sind. Damit verschiebt sich der Schwerpunkt vieler Tätigkeiten zunehmend von der operativen Umsetzung hin zum Einsatz und zur Weiterentwicklung digitaler Werkzeuge. Für die deutsche Games-Branche stellt sich damit die Herausforderung, die Potenziale von KI für Produktivität und Innovation zu nutzen und gleichzeitig die erforderlichen Fachkompetenzen weiterzuentwickeln.[70]



68 Bitkom (2025b)
69 game (2025)
70 Institut der deutschen Wirtschaft (2025)



Sonderauswertung Games-Markt



Umsatz 2025:

3,7 Mrd. Euro
(+0,5 % ggü. 2024)

Unternehmen 2025:

1.050
(-4,8 % ggü. 2024)

Erwerbstätige 2025:

14.670
(-0,9 % ggü. 2024)

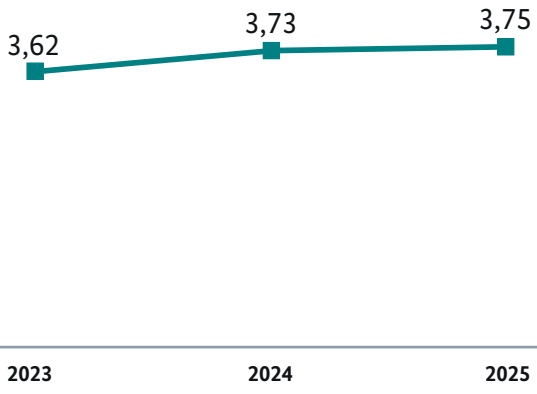
Umsatz im Games-Markt

Entwicklung

Der Umsatz im Games-Markt lag 2025 bei 3,75 Mrd. Euro und wuchs zwischen 2023 und 2025 insgesamt um 3,4 Prozent. Während der Umsatz zwischen 2023 und 2024 um 2,8 Prozent stieg, fiel das Wachstum zwischen 2024 und 2025 jedoch deutlich geringer aus (+0,5 %). Dies lässt sich durch eine internationale Konsolidierungswelle und die Einführung der neuen Förderrichtlinie erst Ende 2024 erklären. 2025 war auch die Zahl der Unternehmen in der Games-Branche rückläufig gewesen.

Dabei ist zu beachten, dass ein Großteil des Umsatzes im Games-Markt von deutschen Niederlassungen internationaler Unternehmen erwirtschaftet wird. 2024 betraf dies 88 Prozent des Umsatzes (game 2025).

Umsatz im Games-Markt 2023 – 2025
in Mrd. Euro





Erwerbstätigkeit im Games-Markt

Struktur

Im Games-Markt waren 2025 rund 14.670 Erwerbstätige beschäftigt. Wie in der Software-/Games-Industrie insgesamt ist auch hier die überwiegende Mehrheit sozialversicherungspflichtig beschäftigt (90 %). Weitere sieben Prozent sind Selbständige, rund zwei Prozent sind geringfügig beschäftigt. Der Anteil der Mini-Selbständigen liegt bei unter einem Prozent. Selbständigkeit spielt im Games-Markt somit kaum eine Rolle.

Entwicklung

Die Zahl der Erwerbstätigen in der deutschen Games-Branche stieg von 2022 auf 2024 um elf Prozent von 13.340 auf 14.800. Im Jahr 2025 ging sie leicht auf 14.670 Erwerbstätige zurück (-1 %).

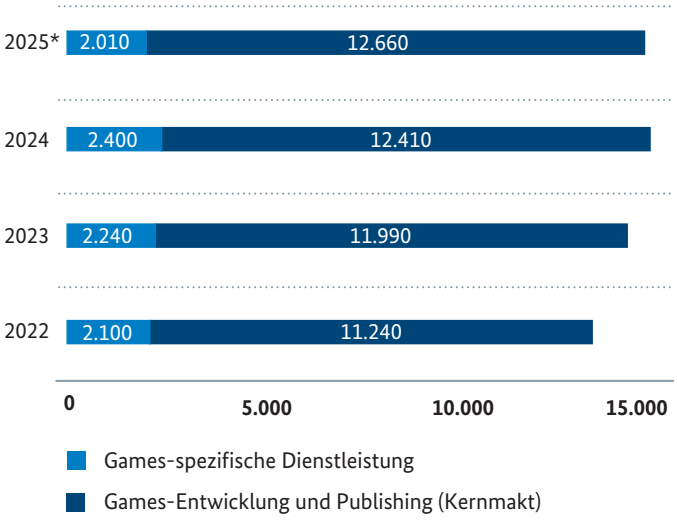
Bei der Einordnung ist zu berücksichtigen, dass die gamesmap-Datenbasis im Zuge der Studie „Die Games-Branche in Deutschland 2025“ (game 2025) erweitert, überarbeitet und die Daten für 2025 rückwirkend angepasst wurden. Veränderungen in den einzelnen Teilsegmenten gegenüber 2024 sind daher nur eingeschränkt vergleichbar. Insgesamt zeigt sich 2025 nach dem Wachstum der Vorjahre ein leichter Rückgang bei der Erwerbstätigkeit.

Erwerbstätige nach Erwerbsform 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: Goldmedia auf Basis der Datenbank www.gamesmap.de.

Erwerbstätige im Games-Markt 2022 – 2025



Prognos 2026. Datengrundlage: Goldmedia auf Basis der Datenbank www.gamesmap.de.
*Die Datenbasis wurde 2025 erweitert, weshalb die Daten nicht direkt mit den Vorjahren vergleichbar sind.

Was bewegt den Games-Markt?

Geschäftsmodelle: Kontinuierliche Monetarisierung statt Einmalkauf

Der deutsche Games-Markt wird zunehmend von einer neuen Ausprägung der Geschäftsmodelle geprägt: Während der einmalige Kauf eines Spiels lange das vorherrschende Erlösmodell war, sind heute In-Game- und In-App-Käufe, abonnementbasierte Angebote sowie dauerhaft weiterentwickelte Online-Spiele von Bedeutung. Nach Angaben des game – Verband der deutschen Games-Branche – gehen die Umsätze aus dem Kauf einzelner Spiele zurück, während In-Game- und In-App-Käufe auf hohem Niveau weiterwachsen. Gleichzeitig erzielten Online-Gaming-Services, zu denen Abo-Angebote wie Xbox Game Pass oder PlayStation Plus zählen, 2025 erstmals mehr als eine Mrd. Euro Umsatz in Deutschland.[71] Für Beschäftigte in der Games-Branche bedeutet dieser Wandel eine grundlegende Veränderung ihrer Arbeit. Statt Games nach Veröffentlichung weitgehend abzuschließen, müssen viele Entwicklerinnen und Entwickler Inhalte kontinuierlich weiterentwickeln, Spielgemeinschaften betreuen sowie neue Erweiterungen, Ereignisse und digitale Zusatzangebote bereitstellen. Gefragt sind daher verstärkt Kompetenzen in den Bereichen Community-



„Die Lage bleibt nicht nur in Deutschland, sondern global für Games-Unternehmen herausfordernd. Mut machen allerdings Dinge wie der ungebrochene Gründungswille, das große Wachstum der letzten Jahre und die Ankündigung der Bundesregierung, mit einer steuerlichen Förderung für international vergleichbare Förderbedingungen zu sorgen. Damit kommt der deutsche Games-Markt nach vorn."

Felix Falk,
Geschäftsführer, game – Verband der deutschen Games-Branche

„Entscheidend für den E-Sport ist der Aufbau eines nachhaltigen und leistungsfähigen Ökosystems. Dafür fördern wir verlässliche Strukturen – von Vereinen über Nachwuchsförderung bis hin zu starken Ligen und professionellen Wettbewerben, um Talente langfristig und den E-Sport nachhaltig zu entwickeln."

E-Sport-Bund Deutschland e.V.

71 game (2026a)
72 game (2026b)

Management, Datenanalyse, Monetarisierung und Live-Betrieb von Spielen. Der Trend wird insbesondere durch die wachsende Verbreitung digitaler Vertriebswege und mobiler Spiele vorangetrieben. Allein der Umsatz mit Spiele-Apps überschritt 2024 erstmals die Marke von drei Mrd. Euro in Deutschland. Viele dieser Angebote basieren auf sogenannten Free-to-Play-Modellen, bei denen das Spiel kostenlos zugänglich ist und Einnahmen über digitale Zusatzinhalte, Abonnements oder Komfortfunktionen erzielt werden.[72]



Nachwuchsförderung im E-Sport

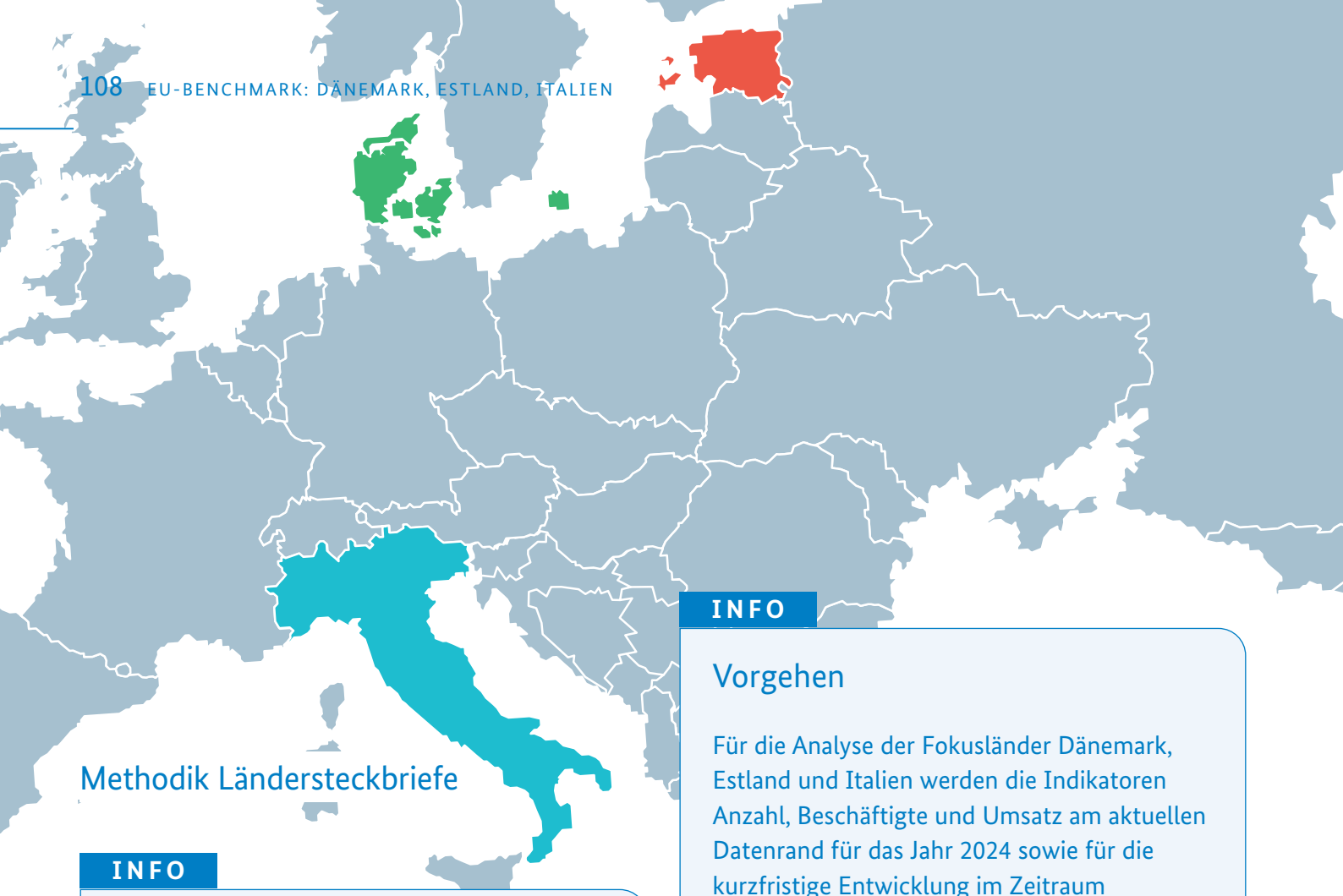
E-Sport (elektronischer Sport) bezeichnet das wettbewerbsorientierte Spielen von Computer- und Videospielen nach festen Regeln. Einzelspielerinnen und Einzelspieler oder Teams treten dabei in Turnieren und Ligen gegeneinander an. Mit der zunehmenden Professionalisierung der Branche entwickelt sich Nachwuchsförderung zu einem wichtigen Thema und es steigt der Bedarf an strukturierten Ausbildungs- und Förderangeboten für junge Talente.[73] Der E-Sport-Bund Deutschland baut dafür Vereins- und Qualifizierungsstrukturen aus, während die esports player foundation Nachwuchsspielerinnen und -spieler u.a. mit Coaching, Sportpsychologie und Angeboten zur Vereinbarkeit von Leistungssport und Bildung unterstützt.[74] Zusätzliche Aufmerksamkeit erhält das Thema durch internationale Wettbewerbe wie den Esports Nations Cup, bei dem Nationalteams antreten und der den Bedarf an einer systematischen Talententwicklung weiter erhöht. Deutschland beteiligt sich an dem Wettbewerb, der voraussichtlich 2027 zum ersten Mal stattfinden wird.[75]

73 E-Sport-Bund (2025)
74 esports player foundation (2026)
75 Esports Nations Cup (2026)



EU-Benchmark: Dänemark, Estland, Italien





Methodik Ländersteckbriefe

INFO

Datengrundlage und Datenverfügbarkeit

Als statistische Datenbasis dient primär die Strukturelle Unternehmensstatistik (SUS) von Eurostat, über die zentral die Daten für die Mitgliedstaaten der Europäischen Union bereitgestellt werden. Die Daten für die KKW sind auf der Ebene der 3-Steller der Klassifikation der Wirtschaftszweige (WZ) verfügbar.

Einschränkungen gibt es aufgrund der Umsetzung der European Business Statistics (EBS)-Verordnung.[76] Diese führte im Jahr 2020 zu einem Zeitreihenbruch, weil u. a. neue Wirtschaftsbereiche in die Statistik aufgenommen wurden und es zu einer Umstellung in der Methodik kam. Deshalb ist ein Vergleich der Daten ab 2021 mit früheren Jahren nicht möglich. Damit einher geht auch die bedingte Datenverfügbarkeit einzelner WZ.

INFO

Vorgehen

Für die Analyse der Fokusländer Dänemark, Estland und Italien werden die Indikatoren Anzahl, Beschäftigte und Umsatz am aktuellen Datenrand für das Jahr 2024 sowie für die kurzfristige Entwicklung im Zeitraum 2022 – 2024 betrachtet. Die Abgrenzung in Anlehnung an den Leitfaden WMK 2016 auf Ebene der 3-Steller dient hierbei als Klassifikationsrahmen.[77] Ein Vergleich zur Gesamtwirtschaft in den jeweiligen Ländern dient dazu, die Werte damit in Beziehung zu setzen. Aufgrund der oben beschriebenen methodischen Einschränkungen fokussiert sich die Analyse des EU-Benchmarks auf die Jahre 2022 – 2024, für die alle 23 Wirtschaftszweige gemäß Leitfaden in die Darstellung einfließen. Ergänzt wird die deskriptive statistische Analyse durch die qualitative Analyse von Branchentrends und Alleinstellungsmerkmalen in den Fokusländern.

76 vgl. Statistische Ämter des Bundes und der Länder (2024)

77 Die Bereiche Kulturhandel einerseits und Schmuck/Musikinstrumente andererseits werden in dieser Analyse abweichend in zwei separate Bereiche unterteilt.

Statistische Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft auf WZ-3-Steller-Ebene

WZ-Code	WZ-Bezeichnung	Beschäftigte (Anteil)	Umsatz (Anteil)
1. Buch/Presse			
58.1	Verlegen von Büchern und Zeitschriften; sonstiges Verlagswesen	100 %	100 %
63.9	Erbringung von sonstigen Informationsdienstleistungen	26 %	5 %
2. Film/Musik/Video			
59.1	Herstellung von Filmen und TV-Programmen, Verleih und Vertrieb; Kino	100 %	100 %
59.2	Tonstudios; Herstellung von Hörfunkbeiträgen; Verlegen von Tonträgern und Musikalien	100 %	100 %
77.2	Vermietung von Gebrauchsgütern	65 %	6 %
3. Rundfunk			
60.1	Hörfunkveranstaltende	40 %	100 %
60.2	Fernsehveranstaltende	40 %	100 %
4. Softwareentwicklung/Games/Webportale			
58.2	Verlegen von Software	100 %	100 %
62.0	Erbringung von Dienstleistungen der Informationstechnologie	47 %	41 %
63.1	Datenverarbeitung, Hosting und damit verbundene Tätigkeiten; Webportale	47 %	31 %
5. Architektur			
71.1	Architektur- und Ingenieurbüros	18 %	18 %
6. Werbung			
73.1	Werbung	100 %	100 %
7. Design/Foto u.Ä.			
74.1	Ateliers für Textil-, Schmuck-, Grafik- u.Ä. Design	100 %	100 %
74.2	Fotografie und Fotolabors	100 %	100 %
74.3	Übersetzen und Dolmetschen	100 %	100 %
8. Darstellende Künste			
85.5	Sonstiger Unterricht	4 %	4 %
90.0	Kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten	46 %	100 %
9. Schmuck/Musikinstrumente			
32.1	Herstellung von Münzen, Schmuck und ähnlichen Erzeugnissen	100 %	100 %
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	100 %	100 %
10. Kulturhandel u.Ä.			
47.5	Einzelhandel mit sonstigen Haushaltsgeräten, Textilien, Heimwerker- und Einrichtungsbedarf (in Verkaufsräumen)	1 %	2 %
47.6	Einzelhandel mit Verlagsprodukten, Sportausrüstungen und Spielwaren (in Verkaufsräumen)	49 %	43 %
47.7	Einzelhandel mit sonstigen Gütern (in Verkaufsräumen)	1 %	1 %
11. Sonstiges			
32.1	Bibliotheken, Archive, Museen, botanische & zoologische Gärten	8 %	100 %

Quelle: Söndermann (2016).

Stand und Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft Dänemark

Umsatz 2024:

23,6 Mrd. Euro
(-4,5 % ggü. 2023)

Beschäftigte 2024:

120.770
(-1,7 % ggü. 2023)

Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft

23,6 Mrd.
Euro Umsatz (2024)

2,9 Prozent
des Umsatzes in der Gesamtwirtschaft (2024)

-8,5 Prozent
Umsatzwachstum KKW (2022 – 2024)

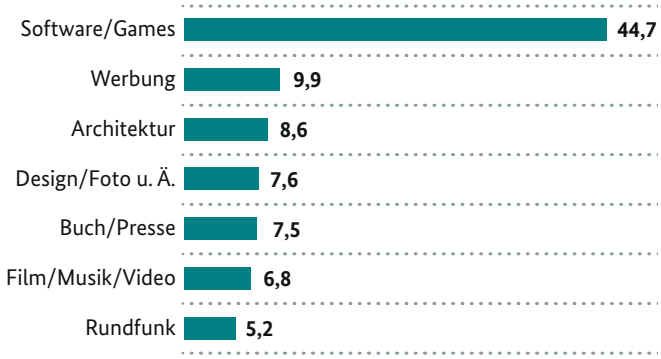
-6,9 Prozent
Umsatzwachstum Gesamtwirtschaft (2022 – 2024)

Die KKW in Dänemark erzielte 2024 einen Umsatz von 23,6 Mrd. Euro, was einem Anteil von 2,9 Prozent am Umsatz der Gesamtwirtschaft entspricht. 2022 bis 2024 ging der Umsatz der KKW und der Gesamtwirtschaft zurück.

Software-/Games-Industrie mit klar dominierendem Umsatzanteil

Mit rund 45 Prozent erwirtschaftete die Software-/Games-Industrie 2024 den größten Anteil am Umsatz der KKW. Der übrige Umsatz verteilt sich deutlich gleichmäßiger über die anderen Teilmärkte, die jeweils einstellige Anteile am Umsatz erzielen. Die Hälfte der Teilmärkte erreicht Umsatzanteile zwischen fünf und neun Prozent. Damit prägen, neben der dominierenden Leitbranche, eine Vielzahl an Teilmärkten das Umsatzgeschehen der dänischen KKW.

Anteil Umsatz an KKW 2024
in %



Prognos 2026. Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2026. Bereiche mit Anteilen >5 % am Gesamtumsatz der KKW.

Architektur mit stärkstem Umsatzwachstum

Zwischen 2022 und 2024 verzeichneten die Bereiche Architektur, Schmuck/Musikinstrumente und Software-/Games-Industrie mit einem Wachstum von jeweils mehr als zehn Prozent eine dynamische Umsatzentwicklung. In den übrigen Bereichen ging der Umsatz hingegen zurück, insbesondere im Werbemarkt, im Bereich Film/Musik/Video und den darstellenden Künsten. Insgesamt verlief die Entwicklung der Umsätze innerhalb der KKW damit heterogen.

Entwicklung Umsatz KKW 2022 – 2024
in %



Prognos 2026. Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2026. Bereiche mit Umsatzwachstum >5 %.

Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft

120.770
Beschäftigte (2024)

5,3 Prozent
der Beschäftigten der Gesamtwirtschaft

-1,0 Prozent
Beschäftigtenwachstum KKW (2022 – 2024)

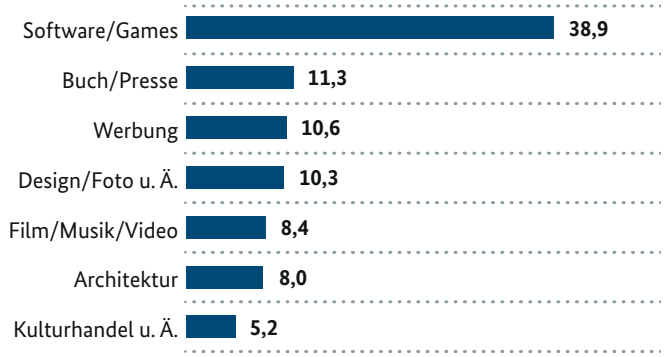
2,2 Prozent
Beschäftigtenwachstum Gesamtwirtschaft (2022 – 2024)

In Dänemark waren 2024 rund 120.770 Beschäftigte in der KKW tätig, was einem Anteil von 5,3 Prozent an der Gesamtbeschäftigung entspricht. EU-weit gehört Dänemark damit zu den Ländern mit den höchsten KKW-Beschäftigungsanteilen.

Software-/Games-Industrie stellte den größten Beschäftigungsbereich

Die Software-/Games-Industrie war, gemessen an der Beschäftigung, 2024 mit einem Anteil von knapp 40 Prozent der größte Bereich der KKW. Buch/Presse, Werbemarkt und Design/Foto erreichten jeweils Anteile von über zehn Prozent und stellten zusammen etwa ein Drittel der Gesamtbeschäftigung. Über weitere Kompetenzen verfügt Dänemark in den Bereichen Film/Musik/Video, Architektur und dem Kunsthandel.

Anteil Beschäftigte an KKW 2024
in %



Prognos 2026. Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2026. Bereiche mit Anteilen >5 % an der Gesamtbeschäftigtenzahl der KKW.

Architektur und Kulturinstitutionen mit stärkstem Beschäftigtenzuwachs

Zwischen 2022 und 2024 stieg die Zahl der Beschäftigten v. a. im Bereich der sonstigen Kulturinstitutionen (Bibliotheken, Museen, botanische und zoologische Gärten u.Ä.) sowie im Architekturmarkt deutlich an. Auch die darstellenden Künste und die Software-/Games-Industrie verzeichneten Zuwächse, jedoch auf einem Niveau von unter fünf Prozent. In den übrigen Teilmärkten ging die Beschäftigung im gleichen Zeitraum zurück, wobei insbesondere im Bereich Buch/Presse Rückgänge von über zehn Prozent zu beobachten waren.

Entwicklung Beschäftigte KKW 2022 – 2024
in %



Prognos 2026. Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2026. Bereiche mit Beschäftigtenwachstum >5 %.

Ausgewählte Branchentrends

Architektur

Dänemark ist Vorreiterin im Bereich nachhaltiger Architektur: Seit 2025 wird in Dänemark eine neue CO_2-Emissionsgrenze umgesetzt, die die zulässigen CO_2-Emissionen von Neubauten deutlich senkt und diese Regeln auf fast alle Gebäudetypen ausweitet. Neu ist v. a., dass nun nicht nur der Betrieb, sondern auch Materialien und Bauprozesse in die Klimabilanz einfließen.[78] Für die Architektur bedeutet das eine spürbare Veränderung: Entwürfe müssen von Beginn an klimagerecht gedacht werden, wodurch Materialwahl, Konstruktion und Entwurf näher zusammenrücken und komplexer werden.

Das dänische Kulturministerium hat zusätzlich im Jahr 2025 eine neue Architekturpolitik beschlossen. Statt Neubauten zu fördern, liegt der Schwerpunkt nun auf Umbau, Weiterentwicklung des Bestands und gesellschaftlichem Mehrwert von Architektur.[79] In Kopenhagen wurde bspw. mit dem Projekt „Thoravej 29“ eine Fabrik aus den 1960er Jahren nun in einen Kulturort und Workspace umgebaut. Dabei wurden 95 Prozent der verbauten Materialien wiederverwendet.[80] Die neue Ausrichtung verändert die Rahmenbedingungen für den Markt, da öffentliche Auftraggebende ihre Wettbewerbe und Vergabekriterien daran orientieren. Für Architektinnen und Architekten rücken so strategisches Denken, Bestandserfahrung und nachhaltige Konzepte stärker in den Mittelpunkt ihrer Arbeit.[81]

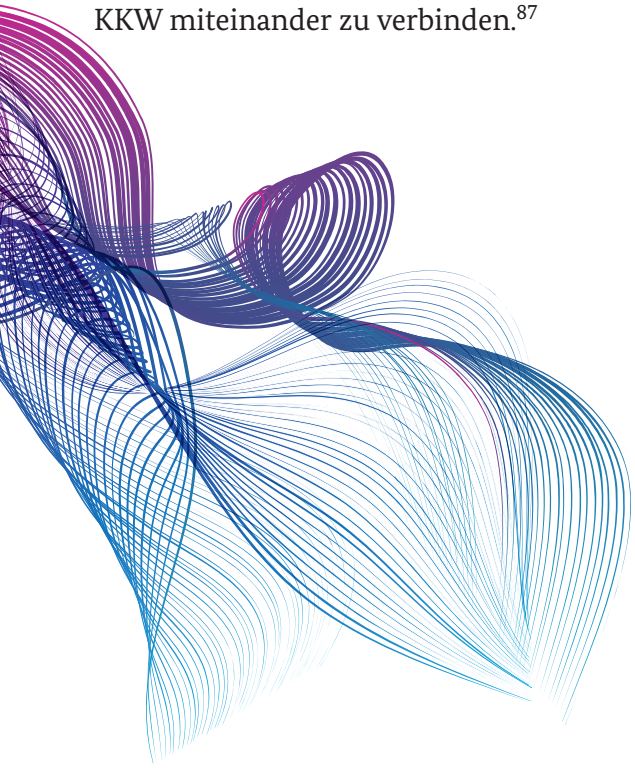
Design

Im Bereich Design ist Dänemark innovationsstark aufgestellt: Staatlich finanzierte Akteure wie das Danish Design Centre und das Kulturministerium fungieren als aktive Innovationspartner für Wirtschaft und die öffentliche Verwaltung. Sie bieten Programme, Studien und Pilotprojekte an, die Design mit Themen wie Digitalisierung, grüne Transformation und öffentliche Services verbinden.[82] Diese enge Verzahnung von Politik, Verwaltung und Designwirtschaft gilt als Erfolgsfaktor der dänischen KKW, weil die Designnutzung von und für Industrie und Unternehmen hier direkt mitgedacht wird und insbesondere das nationale Design Centre auch Teil internationaler Netzwerke, wie z. B. der Distributed Design Platform, ist.[83] Seit dem Jahr 2024 gilt in Dänemark zusätzlich der Strategic Framework for Denmark’s International Cultural Collaboration. Dieser unterstützt ausdrücklich Design als Teil der KKW, u a. durch Exportförderung, internationale Kooperationen und Nachhaltigkeitsprogramme.[84] Davon profitieren Designbüros und Unternehmen beim Markteintritt im Ausland. Das Programm enthält zugleich Fördermöglichkeiten für internationale Künstlerinnen und Künstler, die eine Künstlerresidenz in Dänemark verbringen möchten.[85]

78 Nordic Sustainable Construction (2024)
79 Kulturministeriet (2025a)
80 The Architect’s Newspaper (2025)
81 Gehl Architects (2025)
82 Dansk Design Centre (2026)
83 Distributed Design 2025
84 UNESCO (2024)
85 Kulturministeriet (2025b)

Fokus: Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der dänischen Kultur- und Kreativwirtschaft

Dänemark hat bisher keinen eigenen KI-Sonderrechtsrahmen für die KKW, sondern nutzt dafür das bestehende Urheberrecht und die geltenden Regeln des EU AI Act der Europäischen Kommission. Dennoch wurde das dänische Urheberrechtsgesetz im Juni 2024 aktualisiert, um besser auf digitale Nutzungen und KI-Anwendungen zu reagieren, insbesondere bei Text- und Data-Mining[86] sowie beim Training kommerzieller KI-Modelle mit geschützten Werken. Grundsätzlich gilt weiterhin: Werden urheberrechtlich geschützte Inhalte für KI-Training genutzt, ist dafür eine Zustimmung der Rechteinhabenden oder eine entsprechende Lizenz erforderlich. Parallel dazu hat das Kulturministerium 2024 eine eigene Expertinnen- und Expertengruppe zu Urheberrecht und KI eingesetzt, die empfohlen hat, Transparenz über Trainingsdaten zu schaffen und faire Vergütungsmodelle für Kreative sicherzustellen, um Innovation und Schutz der KKW miteinander zu verbinden.[87]



In der praktischen Anwendung funktioniert KI in der dänischen KKW bereits gut in Bereichen wie Ideenfindung, Gestaltung, Übersetzung, Musik- und Bildvorproduktion sowie bei administrativen Prozessen. Staatliche Stellen unterstützen diese Nutzung indirekt, etwa durch Leitfäden zur verantwortungsvollen Anwendung generativer KI, die seit Januar 2024 von der dänischen Digitalisierungsbehörde veröffentlicht werden und sich ausdrücklich auch an kreative Akteure richten. Diese Leitfäden sollen Orientierung im Alltag für Unternehmen schaffen, ohne Innovation oder Beschleunigung zu behindern.[88] Aber auch in der dänischen KKW lassen sich Beispiele für die praktische Anwendung von KI finden. Art Music Denmark, die staatlich geförderte dänische Förderorganisation für zeitgenössische Kunstmusik, neue Komposition und Klangkunst, setzt seit 2025 KI v. a. für daten- und analysebasierte Forschungs- und Entwicklungsprojekte ein, etwa zur Kartierung von Live-Musik-Ökosystemen.[89] Damit ist gemeint, dass mithilfe von Daten und KI sichtbar gemacht wird, wo Live-Musik stattfindet, welche Künstlerinnen und Künstler, Veranstaltungsorte, Festivals und Netzwerke miteinander verbunden sind und wie sich Musik über Regionen hinwegbewegt. KI-gestützte Musikkomposition fördert diese dänische Institution bisher nicht.

86 Bei Text- und Data-Mining handelt es sich um eine Auswertung großer Mengen von Daten, Bildern oder Texten, die von KI-Tools durchsucht und verarbeitet werden.
87 Kulturministeriet (2026)
88 Agency for Digital Government (2024)
89 Art Music Denmark (2025)

Stand und Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft Estland

Umsatz 2024:

4,1 Mrd. Euro
(+4,6 % ggü. 2023)

Beschäftigte 2024:

33.190
(-2,0 % ggü. 2023)

Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft

4,1 Mrd.
Euro Umsatz (2024)

4,2 Prozent
des Umsatzes in der Gesamtwirtschaft (2024)

11,3 Prozent
Umsatzwachstum KKW (2022 – 2024)

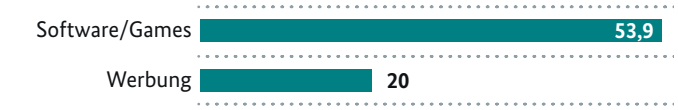
-2,6 Prozent
Umsatzwachstum Gesamtwirtschaft (2022 – 2024)

2024 erzielte die KKW in Estland einen Umsatz von rund 4,1 Mrd. Euro, was 4,2 Prozent des Gesamtumsatzes der estnischen Wirtschaft entspricht. Mit einem Umsatzwachstum von 11,3 Prozent legte die KKW im Zeitraum 2022 bis 2024 zu, während die Gesamtwirtschaft im gleichen Zeitraum einen Umsatzrückgang verzeichnete.

Software-/Games-Industrie prägt den Branchenumsatz deutlich

2024 stammte mehr als die Hälfte des gesamten Umsatzes der estnischen KKW aus der Software-/Games-Industrie. Der Werbemarkt folgte mit deutlichem Abstand und einem Anteil von 20 Prozent. Damit zeigt sich eine starke Umsatzkonzentration auf nur zwei Teilmärkte, während die anderen Bereiche jeweils mit weniger als fünf Prozent zum Gesamtumsatz der KKW in Estland beitragen.

Anteil Umsatz an KKW 2024
in %

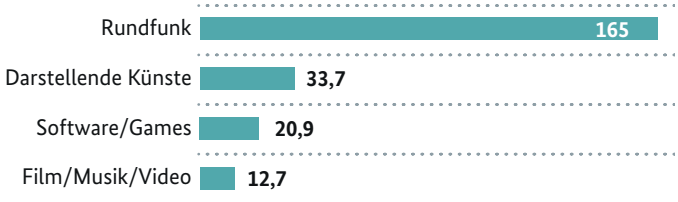


Prognos 2026. Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2026. Bereiche mit Anteilen >5 % am Gesamtumsatz der KKW.

Darstellende Künste mit 34 Prozent Umsatzsteigerung

Zwischen 2022 und 2024 erzielte der Rundfunk zwar den höchsten Umsatzzuwachs, dieser ist jedoch vor dem Hintergrund eines niedrigen Ausgangsniveaus zu relativieren. Auch in den Bereichen darstellende Künste, Software/Games sowie Film/Musik/Video entwickelten sich die Umsätze positiv. Architektur und Design/Foto verzeichneten Zuwächse unter fünf Prozent. Demgegenüber ging der Umsatz in den übrigen Teilmärkten zurück, sodass sich insgesamt ein gemischtes Bild mit einzelnen Wachstumstreibern zeigt.

Entwicklung Umsatz KKW 2022 – 2024
in %



Prognos 2026. Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2026. Bereiche mit Umsatzwachstum >5 %.

Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft

33.200
Beschäftigte (2024)

6,2 Prozent
der Beschäftigten der Gesamtwirtschaft

3,5 Prozent
Beschäftigtenwachstum KKW (2022 – 2024)

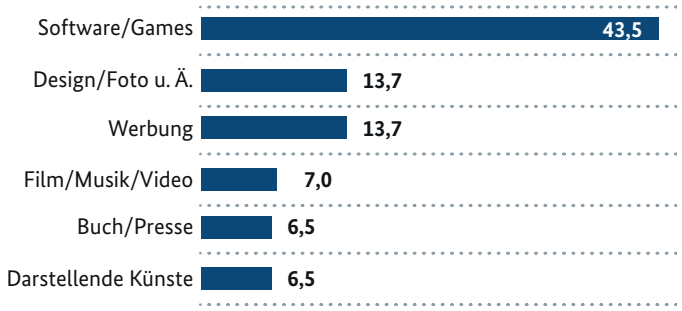
0,7 Prozent
Beschäftigtenwachstum Gesamtwirtschaft (2022 – 2024)

In Estland waren 2024 in der KKW rund 33.200 Beschäftigte tätig, was einem Anteil von 6,2 Prozent der Gesamtbeschäftigten und im Vergleich zu 2022 einem Beschäftigungswachstum von 3,5 Prozent entspricht.

Software-/Games-Industrie dominiert

2024 entfiel fast die Hälfte aller Beschäftigten der KKW in Estland auf die Software-/Games-Industrie. Mit deutlichem Abstand folgten Design/Foto und der Werbemarkt mit jeweils knapp 14 Prozent. Von Bedeutung sind zudem die Bereiche Film/Musik/Video, Buch/Presse und Darstellende Künste, die jeweils rund sieben Prozent der Beschäftigten stellen. Die übrigen Teilmärkte spielen mit Anteilen von jeweils unter fünf Prozent eine untergeordnete Rolle.

Anteil Beschäftigte an KKW 2024
in %

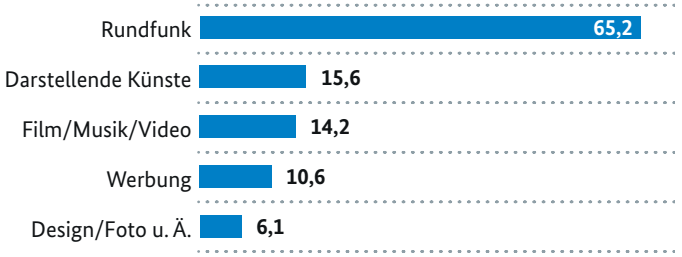


Prognos 2026. Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2026. Bereiche mit Anteilen >5 % an der Gesamtbeschäftigtenzahl der KKW.

Positive Beschäftigungsentwicklung in vielen KKW-Bereichen

Zwischen 2022 und 2024 verzeichnete der Rundfunkbereich prozentual das stärkste Beschäftigungswachstum. Zu beachten ist, dass der Rundfunkbereich mit einem Anteil von weniger als einem Prozent der estnischen KKW sehr klein ist. Wachstumsraten von mehr als zehn Prozent fanden sich zudem in den Bereichen Darstellende Künste, Film/Musik/ Video und Werbemarkt. Ein deutlicher Rückgang der Beschäftigung (-20 %) verzeichnete der Bereich Presse/Buch.

Entwicklung Beschäftigte KKW 2022 – 2024
in %



Prognos 2026. Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2026. Bereiche mit Beschäftigtenwachstum >5 %.

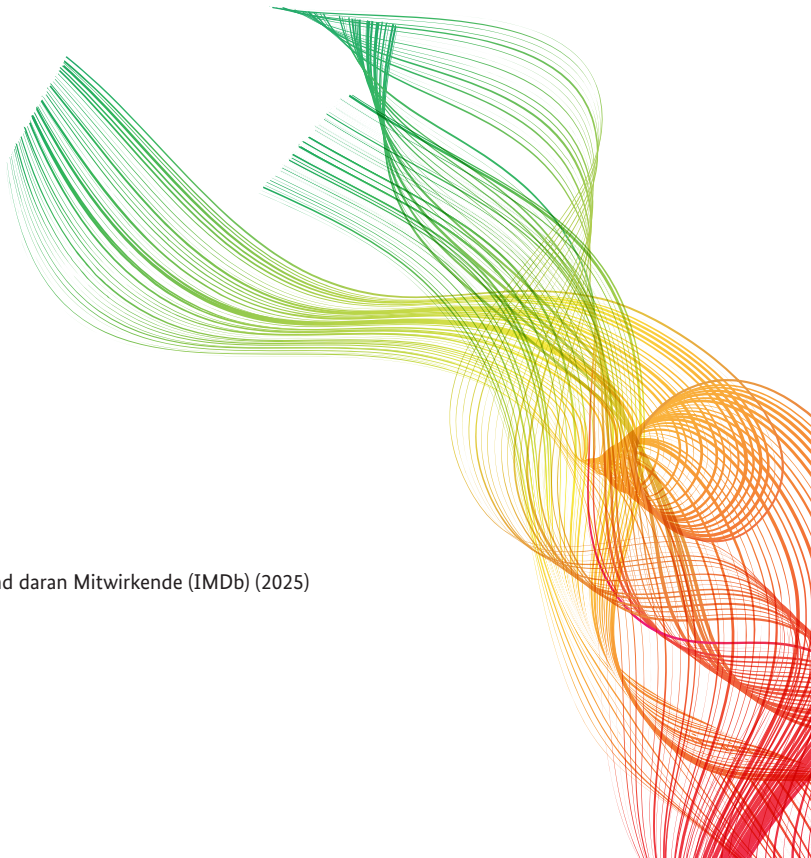
Ausgewählte Branchentrends

Film

In der estnischen Medienlandschaft ist aktuell ein starkes Beschäftigungswachstum in der Filmwirtschaft zu beobachten. Estland investiert gezielt in neue Filmstudios wie das nationale Großprojekt Tallinnfilm sowie in das entstehende Innovationszentrum Ida Hub, um moderne Produktionsbedingungen zu schaffen und die Zukunftsfähigkeit der Branche zu stärken.[90] Gleichzeitig wächst die internationale Sichtbarkeit estnischer Filme, etwa durch Festivalerfolge wie Cannes-Premieren oder durch die weltweite Aufmerksamkeit für Werke wie „Smoke Sauna Sisterhood".[91] Darüber hinaus wirbt Estland in Europa und den USA für die eigenen gut ausgebildeten Fachkräfte in der Postproduktion.[92] Erfolgreiche Formate wie Christopher Nolans „Tenet" oder die HBO-Serie „The Penguin" ließen ihre Postproduktionen in Estland durchführen. Für die Ausführung des Auftrags für „The Penguin" gewann das estnische Studio FrostFX im Jahr 2025 einen Emmy-Award und erreichte dadurch noch mehr Bekanntheit für estnische Postproduktion. Zusätzlich macht eine staatliche finanzielle Förderung audiovisueller Postproduktion Estland für ausländische Filmunternehmen noch attraktiver.[93] Estland möchte sich damit als Standort für Filmproduktionen behaupten und neue Produktionen für sich gewinnen. Diese Entwicklungen zeigen, dass Estland seine Filmwirtschaft sowohl infrastrukturell als auch kulturell weiter stärkt, um im internationalen Wettbewerb besser bestehen zu können.[94]

Games

Estland hat sich in den letzten Jahren als international sichtbarer Standort für erzählerisch anspruchsvolle VR-Games etabliert, bei denen Virtual Reality nicht nur Technik, sondern zentrales kreatives Ausdrucksmittel ist. Seit 2025 dominieren Games, die Virtual Reality einsetzen, die Sichtbarkeit von estnischen Spieleveröffentlichungen.[95] International bekannt ist das immersive Survival-VR-Spiel „Bootstrap Island".[96] Der zunehmende Einsatz von KI und generativen Tools verändert in Estland auch spürbar die Art, wie Spielwelten, Inhalte und Prototypen entwickelt und gestaltet werden. Die estnische Firma Alpha3D erwarb 2025 bspw. das niederländische Games-AI-Startup MoonlanderAI, das Text-to-Game und Text-to-World-Technologien entwickelt. Dadurch können Spielemechaniken und die Spielweltenentwicklungen schneller und v.a. automatisiert umgesetzt werden.[97] Insgesamt profitiert die Branche von dem bereits seit langem stark digitalisierten Umfeld in Estland.

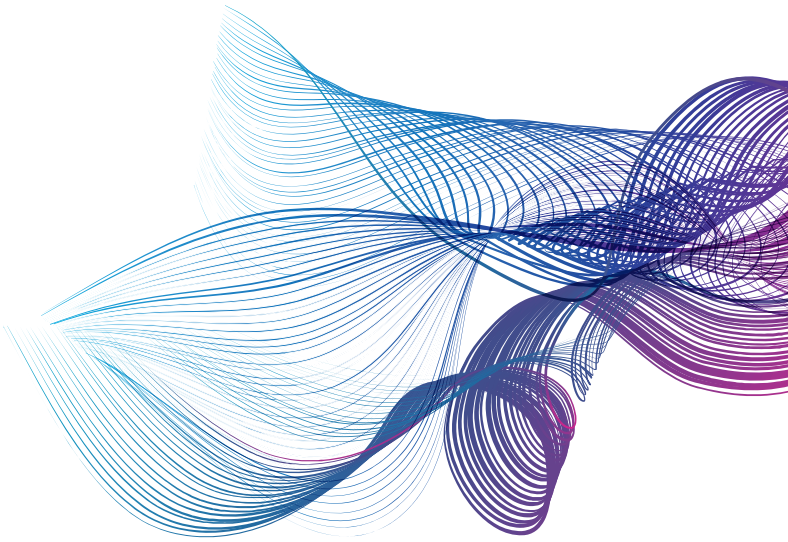


90 ERR News (2025)
91 Film New Europe Association (2026)
92 Datenbank über Filme, Fernsehserien, Videoproduktionen, Videospiele und daran Mitwirkende (IMDb) (2025)
93 Film Estonia Funding (2026)
94 Film New Europe Association (2026)
95 ERR News (2024)
96 GameDev Estonia (2026)
97 AIN (2025)

Fokus: Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der estnischen Kultur- und Kreativwirtschaft

Estland zeichnete sich schon vor der Einführung von KI durch einen stark digitalisierten öffentlichen Sektor aus, der seit mehreren Jahren öffentliche Dienstleistungen zu 99 Prozent online ermöglicht.[98] Basierend auf dem im Jahr 2024 in Kraft getretenen EU AI Act, hat Estland im selben Jahr das Data & AI White Paper 2024 bis 2030 veröffentlicht. Dabei handelt es sich um ein strategisches Rahmenpapier für Estland, das klare Leitlinien für den Umgang mit Daten, für verantwortungsvolle KI und für eine gut funktionierende digitale Infrastruktur beschreibt.[99] Festgelegt in dem Rahmenpapier ist u. a., dass KI-Werkzeuge einfacher und wirtschaftlich sinnvoll nutzbar eingesetzt werden sollen – etwa für Medienproduktion, Design, Übersetzung oder digitale Kunst. Bspw. werden Sprachtechnologien staatlich gefördert, sodass eine automatische Echtzeit-Untertitelung im estnischen Fernsehen oder die Nutzung von Übersetzungen in Museen, Literatur und Medien etabliert wird. Davon profitiert die Kreativbranche u. a. durch Kostensenkungen in der Medienproduktion. In Bezug auf urheberrechtliche Fragestellungen verweist das Papier auf die Regelungen auf EU-Ebene und definiert darüber hinaus keine gesonderten Maßnahmen oder Ziele für Estland. [100]

Die estnische KKW nutzt KI bereits erfolgreich für innovative Geschäftsmodelle in unterschiedlichen Teilmärkten. Im Bereich der Filmwirtschaft entwickelt bspw. das Start-up e-Axiom eine KI-gestützte Plattform, die in Echtzeit Drehbuch, Dialoge und Animationen für Kinderfilme und -serien anbietet. Basierend auf den Entscheidungen des jungen Publikums kann der Film verändert werden und in Echtzeit die gewünschte Wendung nehmen.[101] Die estnische Plattform AI Music bietet eine Bibliothek KI-generierter estnischer Lieder an. Diese Songs werden automatisiert erstellt und können kommerziell genutzt werden, was ein direktes ökonomisches Modell für Content-Produzierende, Werbeagenturen, Games und andere Medien darstellt, die diese Musik weiterverarbeiten.[102] Ein speziell für die KKW entwickeltes Förderprogramm von Enterprise Estonia (EIS)[103] fördert Organisationen, die technologische, digitale und KI-relevante Support-Services für Kreativunternehmen anbieten, z. B. Beratung zu digitaler Transformation und KI-Tools oder Schulungen und Workshops. Die estnische KKW erfährt dadurch gesonderte Unterstützung bei der Erschließung von KI für eigene ökonomische Zwecke.



98 Europäische Kommission (2024)
99 Interoperable Europe (2024)
100 regulations.ai (2026)
101 ida hub (2026)
102 aimusic (2026)
103 Enterprise Estonia ist eine staatliche Wirtschafts- und Innovationsagentur, die Unternehmen dabei unterstützt, zu wachsen, zu internationalisieren, Innovation zu fördern und so die internationale Wettbewerbsfähigkeit Estlands zu stärken.

Stand und Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft Italien

Umsatz 2024:

101,24 Mrd. Euro
(+1,7 % ggü. 2023)

Beschäftigte 2024:

680.500
(+3,2 % ggü. 2023)

Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft

101,2 Mrd.
Euro Umsatz (2024)

2,4 Prozent
des Umsatzes in der Gesamtwirtschaft (2024)

9,7 Prozent
Umsatzwachstum KKW (2022 – 2024)

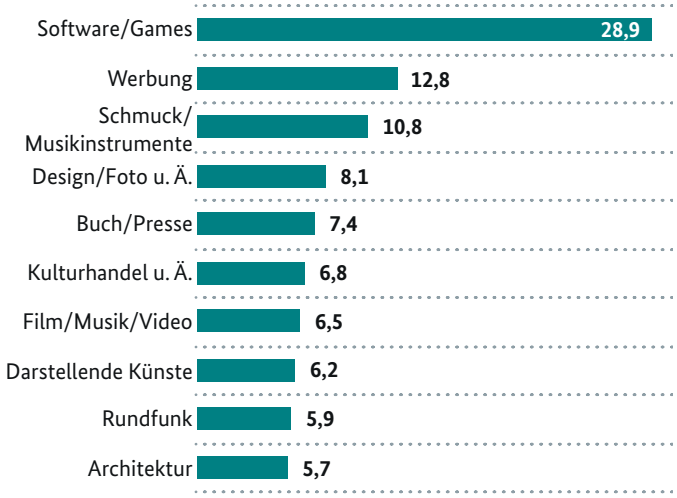
-4,4 Prozent
Umsatzwachstum Gesamtwirtschaft (2022 – 2024)

Die italienische KKW erwirtschaftete 2024 einen Umsatz von 101,2 Mrd. Euro, was 2,4 Prozent des Umsatzes der Gesamtwirtschaft entspricht. Mit einem Umsatzwachstum von 9,7 Prozent wuchs die KKW im Zeitraum 2022 bis 2024 sehr dynamisch, während die Gesamtwirtschaft einen Umsatzrückgang verzeichnete.

Werbung und Schmuck/Musikinstrumente neben Software-/Games-Industrie mit hohem Umsatzanteil

Kennzeichnend für die italienische KKW ist die breite Streuung der Umsätze auf viele Teilmärkte. So tragen zehn von elf Teilmärkten mit mehr als fünf Prozent zum Umsatz der KKW bei. Die höchsten Umsätze erzielte die Software-/Games-Industrie mit rund 29 Prozent. Mit etwas Abstand folgen Werbung und Schmuck/Musikinstrumente an zweiter und dritter Position mit Umsatzanteilen von jeweils mehr als zehn Prozent.

Anteil Umsatz an KKW 2024
in %



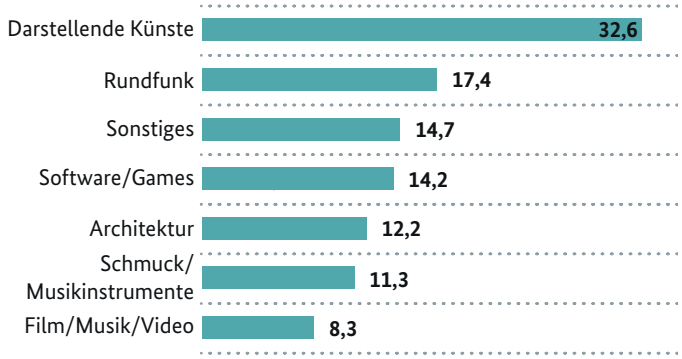
Eigene Darstellung: Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2024. Bereiche mit Anteilen >5 % am Gesamtumsatz der KKW.

Darstellende Künste mit dem stärksten Umsatzwachstum

Der Markt für darstellende Künste verzeichnete das stärkste Umsatzwachstum im Zeitraum 2022 bis 2024. Aber auch viele Bereiche wie Rundfunk, Software-/Games-Industrie, Architektur sowie Schmuck/Musikinstrumente entwickelten sich positiv und wuchsen zweistellig.

Insgesamt zeigt sich eine überwiegend positive Umsatzentwicklung über die meisten Teilmärkte hinweg, während lediglich der Bereich Buch/Presse einen leichten Rückgang verzeichnete.

Entwicklung Umsatz KKW 2022 – 2024
in %



Eigene Darstellung: Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2024. Bereiche mit Umsatzwachstum >10 %.

Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft

680.500
Beschäftigte (2024)

3,6 Prozent
der Beschäftigten der Gesamtwirtschaft

7,9 Prozent
Beschäftigtenwachstum KKW (2022 – 2024)

4,6 Prozent
Beschäftigtenwachstum Gesamtwirtschaft (2022 – 2024)

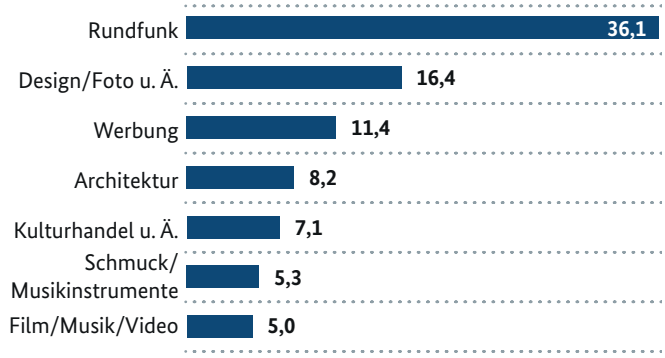
In Italien waren 2024 rund 680.500 Beschäftigte in der KKW tätig, was einem Anteil von 3,6 Prozent an der Gesamtbeschäftigung entspricht. Im Zeitraum 2022 bis 2024 stieg die Beschäftigtenzahl in der KKW um 7,9 Prozent und damit stärker als in der Gesamtwirtschaft (4,6 %).

Software-/Games-Industrie dominiert, gefolgt von Design/Foto und Werbung

Mehr als ein Drittel der Beschäftigten der italienischen KKW arbeiteten 2024 in der Software-/Games-Industrie. Knapp 28 Prozent waren in den Bereichen Design/Foto und Werbung beschäftigt.

Darüber hinaus sind auch Märkte wie Architektur, Kulturhandel u.Ä., Schmuck/Musikinstrumente sowie Film/Musik/Video in der italienischen KKW von Bedeutung. Insgesamt zeigt sich damit ein guter Branchenmix.

Anteil Beschäftigte an KKW 2024
in %

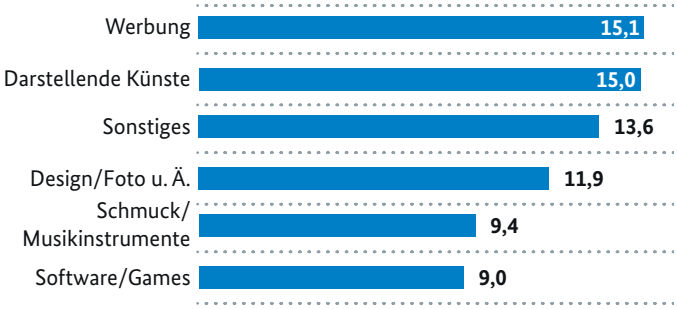


Eigene Darstellung: Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2024. Bereiche mit Anteilen >5 % an der Gesamtbeschäftigtenzahl der KKW.

Werbemarkt und Darstellende Künste wachsen am stärksten

Die Mehrheit der Teilmärkte entwickelte sich im Zeitraum 2022 bis 2024 positiv. Mit Wachstumsraten von mehr als zehn Prozent wuchs die Beschäftigung in den Bereichen Werbung, Darstellende Künste, Sonstiges und Design/Foto sehr dynamisch. Auch die Bereiche Schmuck/Musikinstrumente und Software-/Games-Industrie verzeichneten hohe Beschäftigungszuwächse von jeweils rund neun Prozent. Von höheren Beschäftigungsrückgängen (jeweils rund drei Prozent) waren nur die zwei Bereiche Buch/Presse sowie Rundfunk betroffen.

Entwicklung Beschäftigte KKW 2022 – 2024
in %



Eigene Darstellung: Datengrundlage: Strukturelle Unternehmensstatistiken (SUS); Eurostat 2024. Bereiche mit Beschäftigtenwachstum >5 %.

Ausgewählte Branchentrends

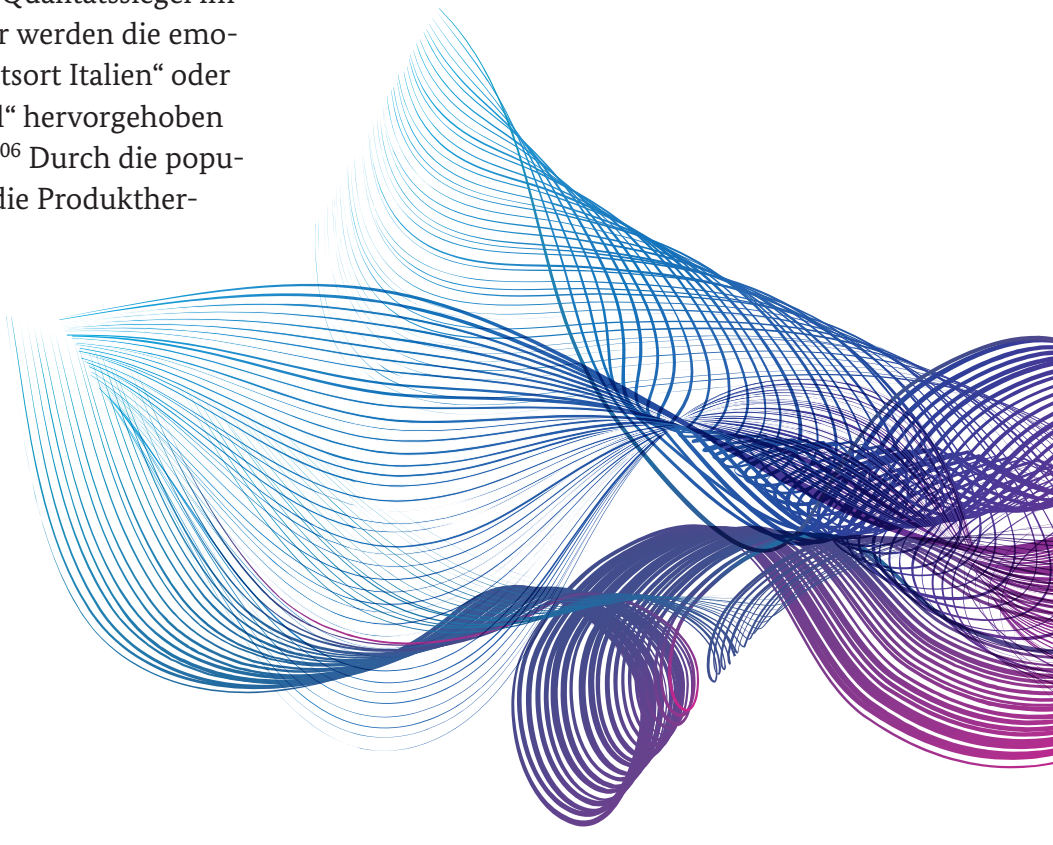
Werbung

Der italienische Werbemarkt zählt zu den bedeutenden und wachstumsstarken Bereichen der italienischen KKW. Gemessen am Umsatz ist er der zweitgrößte Bereich, hinsichtlich der Beschäftigtenzahl belegt er den dritten Platz. Zudem wies der Sektor zwischen 2022 und 2024 das stärkste Beschäftigungswachstum innerhalb der italienischen KKW auf. Auffällig ist die Entwicklung im digitalen Werbemarkt. Fast die Hälfte der Branche produziert digitale Werbung: digitale Kreativproduktion, Ad-Tech, KI-Tools, Mediendienstleistungen und Content Marketing gehören in diesen Bereich.[104] Die Integration von KI und Datenanalytik verändert auch Werbestrategien in Italien grundlegend – insbesondere durch personalisierte Werbung und automatisierte Kampagnenoptimierung, also der laufenden Anpassung von Werbekampagnen durch KI-Datenauswertung.[105] In Social Media oder im Bereich Suchmaschinenmarketing ist der Einsatz von KI-gestützten Tools deshalb besonders hoch.

Charakteristisch für italienisches Marketing ist derzeit die persönliche Ansprache, die auf einen emotionalen Bezug zur eigenen Region oder auf „Made in Italy“ als bedeutsames Qualitätssiegel im internationalen Markt setzt. Hier werden die emotionale Bindung zum „Sehnsuchtsort Italien“ oder zum „italienischen Lebensgefühl“ hervorgehoben und damit Produkte beworben.[106] Durch die populäre Designtradition Italiens ist die Produktherkunft gut vermarktbar.

Musikinstrumente

Eine spannende Nische der KKW in Italien ist der Handel und die Produktion von Musikinstrumenten. Italienische Musikinstrumente, insbesondere Streichinstrumente, sind inner- und außerhalb des Landes für ihre hohe Qualität bekannt und sowohl bei Amateur- als auch bei professionellen Musikerinnen und Musikern beliebt.[107] Es handelt sich dabei um eine Nische von Luxusprodukten, die mit Qualität und Traditionshandwerk für sich werben. Während der traditionelle Instrumentenbau in Cremona als immaterielles Kulturerbe anerkannt ist, wächst zugleich die Bedeutung elektronischer Musikinstrumente, getragen von der steigenden Beliebtheit elektronischer Musik. Die Popularität italienischer Traditionsinstrumente schlägt sich ebenfalls im Export nieder: Etwa die Hälfte des Gesamtumsatzes aus dem Verkauf von Musikinstrumenten wird auf internationalen Märkten erzielt.[108] Neben dem stationären Handel spielt auch der Onlinehandel mit Musikinstrumenten mittlerweile eine wichtige Rolle. Zugleich sorgt das Konsumverhalten im Onlinehandel aber für einen weiteren Rückgang des Ladengeschäfts im Inland.

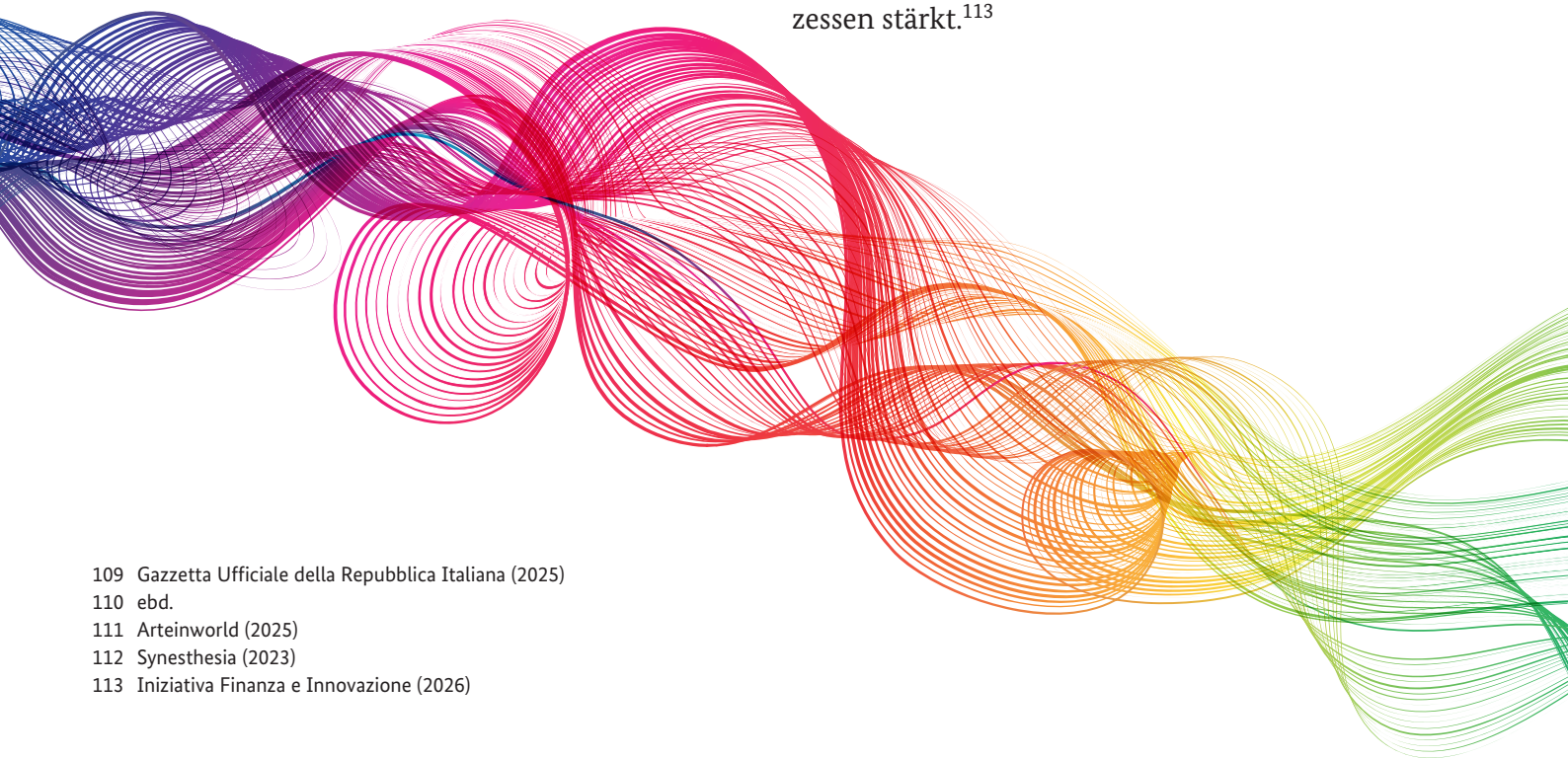


104 Seeders (2026)
105 ReportLinker (2025)
106 amce Studios GmbH (2026)
107 Bonafide (2025)
108 ebd.

Fokus: Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der italienischen Kultur- und Kreativwirtschaft

Italien ist das erste Land der Europäischen Union, welches ein Gesetz zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz (KI) verabschiedete. Das Gesetz (Nr. 132/2025) trat im Oktober 2025 in Kraft und regelt den Rahmen, in dem KI in Italien genutzt werden kann. Die Regeln beziehen sich auf die Bereiche Arbeit, Gesundheit, Forschung und Medien.[109] Für Kreativschaffende in Italien bedeutet dieses Gesetz v. a., dass eine generelle Verpflichtung zu Transparenz über Datenquellen besteht, die sichtbar machen soll, ob KI zur Herstellung eines Produkts o. Ä. verwendet wurde und welche Datentypen und Parameter ggf. für das Training der KI genutzt wurden. Ob Werke von Kreativschaffenden zum Training genutzt wurden, soll dadurch bspw. nachvollziehbarer werden. Zusätzlich legt das Gesetz Strafen für KI-Produkte fest, die missbräuchlich Daten verwenden oder verändern, z. B. Deepfakes. Für die KKW dient dieses Gesetz insbesondere dem Schutz vor unerlaubter oder nicht angezeigter Nutzung von KI und dem Schutz vor medialer Manipulation.[110]

Die Nutzung von KI-Tools in Kreativ- und Kulturunternehmen in Italien ist bereits vielfältig. Die Organisation Medaarch bspw. nutzt KI für die Produktion von Designs und Handwerksprodukten. Die Designerinnen und Designer verwenden automatisierte Gestaltungstools für ihr Architekturdesign und stellen z. B. 3D-gedrucktes Interior Design her. Auch im Bereich der Filmwirtschaft und Games-Industrie wird KI u. a. zur Unterstützung bei Drehbüchern, Storyboards, Trendanalysen, Animationen und der Produktionsplanung eingesetzt.[111] Die Digitalagentur Synesthesia erarbeitete z. B. für das nationale Kinomuseum in Turin ein KI-Tool, mit dem Besuchende eigene Filmideen in ein Drehbuch und in Filmplots und -plakate bis September 2023 umsetzen konnten.[112] Neben cineastischen Tools setzt Synesthesia digitale Werbung mit KI um. Auch der kreative Nachwuchs wird in Bezug auf den Umgang mit KI in Italien gefördert, u. a. mit dem Projekt RenAIssance: Dies ist ein von der EU gefördertes Projekt, das in Italien neue KI-gestützte Ausbildungsmodelle, Berufsprofile und Innovationsprozesse für die KKW entwickelt und damit Kreativschaffende in Bereichen wie Design, digitaler Fertigung und kreativen Produktionsprozessen stärkt.[113]



109 Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana (2025)
110 ebd.
111 Arteinworld (2025)
112 Synesthesia (2023)
113 Iniziativa Finanza e Innovazione (2026)

Anhang



Bezugsgrößen und statistische Quellen

Bruttowertschöpfung

Daten zur Bruttowertschöpfung werden in der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung (VGR) des Statistischen Bundesamtes ausgewiesen. Grundlage ist die Bruttowertschöpfung zu jeweiligen Preisen der VGR. Die Bruttowertschöpfung steht in der VGR nur auf Ebene der Wirtschaftsabteilungen (Zweisteller) zur Verfügung und eignet sich deshalb nicht direkt für die Teilmarktabgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft. Dementsprechend wird eine Gewichtung auf Basis der Umsatzverteilung aus der Umsatzsteuerstatistik vorgenommen, um den einzelnen Wirtschaftszweigen der Kultur- und Kreativwirtschaft individuelle Wertschöpfungswerte zuzuweisen. Die VGR liegt aktuell nur bis zum Jahr 2024 vor. Daten für 2025 wurden von Prognos geschätzt. Aufgrund einer Generalrevision der VGR 2024 weichen die Werte leicht vom Monitoringbericht 2024 ab.

Exporte

Die im vorliegenden Bericht ausgewiesenen Exporte beziehen sich auf steuerfreie Lieferungen und Leistungen mit Vorsteuerabzug aus der Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen). Vor 2020 wurden Lieferungen und Leistungen von Selbständigen und Unternehmen geführt, die mehr als 17.500 Euro Jahreseinkommen im Berichtsjahr erzielten. Im Jahr 2020 wurde diese Schwelle angehoben auf Unternehmen mit Umsätzen von über 22.000 Euro pro Jahr. Die Voranmeldungsstatistik liegt aktuell nur bis zum Jahr 2024 vor.

Geringfügig Beschäftigte

Geringfügig Beschäftigte sind Personen in Arbeitsverhältnissen mit einem niedrigen Lohn (geringfügig entlohnte Beschäftigte, aktuell bis zu 603 Euro im Monat) oder mit einer kurzen Dauer (kurzfristig Beschäftigte, unter 3 Monaten). Die Datenbasis bildet die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (Stichtag 30. Juni).

Gesamterwerbstätige

Gesamtzahl der Erwerbstätigen zusammengesetzt aus Selbständigen und Mini-Selbständigen sowie sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten.

Mini-Selbständige

Hierunter fallen Unternehmerinnen und Unternehmer, die eine gewerbliche oder berufliche Tätigkeit selbständig ausüben und einen durchschnittlichen Jahresumsatz von weniger als 17.500 Euro (bis 2019) bzw. 22.000 Euro (seit 2020) erwirtschaften. Die statistische Basis ist die Anzahl Steuerpflichtiger unterhalb der Kleinunternehmerschwelle aus der Umsatzsteuerstatistik (Veranlagungen). Die Veranlagungsstatistik liegt aktuell nur bis zum Jahr 2021 vor. Daten für die Jahre 2022 bis 2025 wurden von Prognos geschätzt.

Selbständige/Unternehmen

Hierunter werden alle steuerpflichtigen Unternehmerinnen und Unternehmer gefasst, die jährlich einen durchschnittlichen Umsatz von mehr als 17.500 Euro (bis 2019) bzw. mehr als 22.000 Euro (seit 2020) erwirtschaften. Die statistische Basis ist die Anzahl Steuerpflichtiger aus der Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen). Aufgrund der Anhebung der Kleinunternehmerschwelle liegt ein Datenreihenbruch zwischen 2019 und 2020 vor, weshalb Entwicklungen nur für den Zeitraum vor 2020 und nach 2020 ausgewiesen werden können. Die Voranmeldungsstatistik liegt aktuell nur bis zum Jahr 2024 vor. Daten für 2025 wurden von Prognos geschätzt.

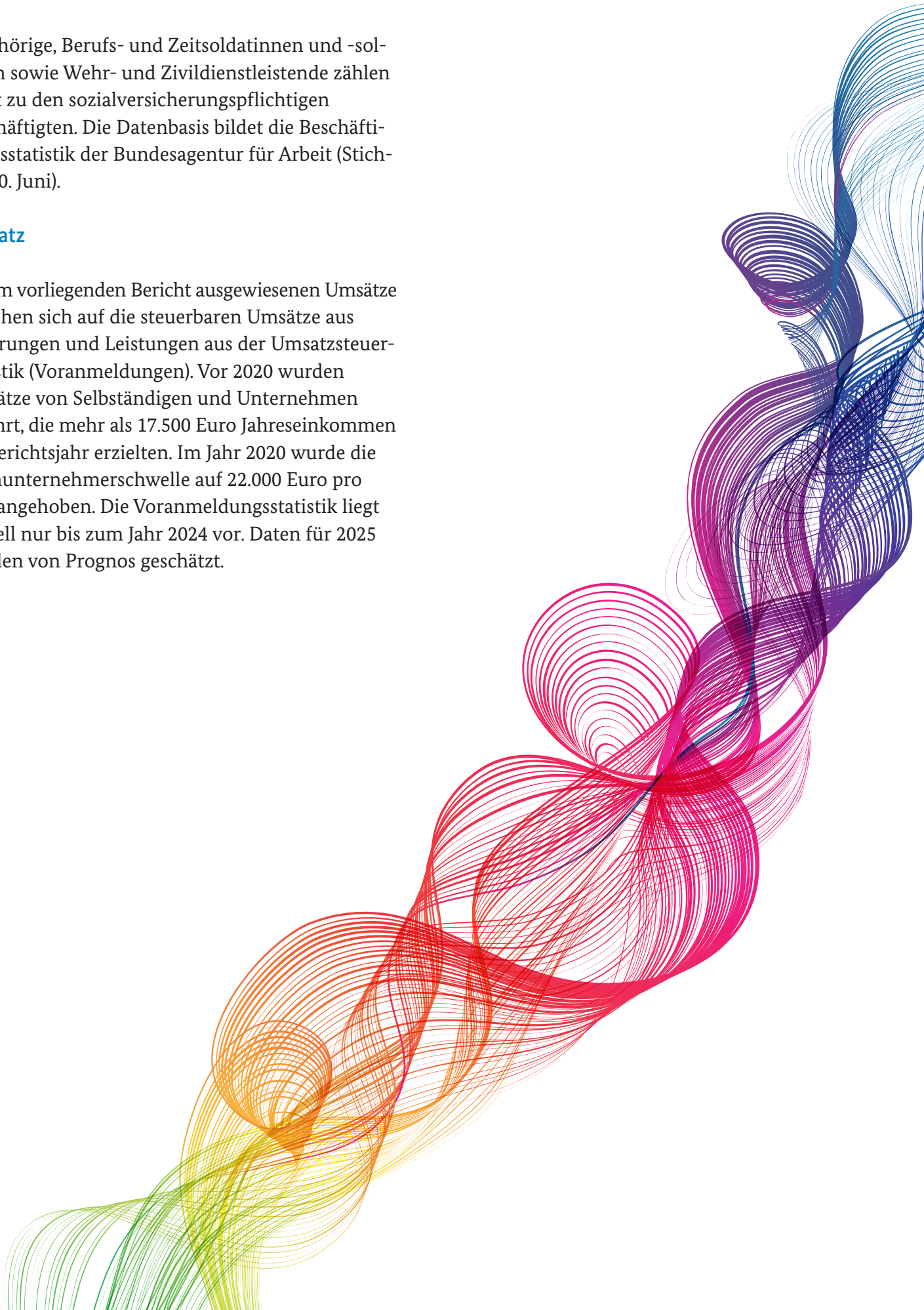
Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte

Diese Bezugsgröße beschreibt die Anzahl derjenigen Personen, die einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit in der KKW nachgehen. Beamtinnen und Beamte, Selbständige, mithelfende Familien-

angehörige, Berufs- und Zeitsoldatinnen und -soldaten sowie Wehr- und Zivildienstleistende zählen nicht zu den sozialversicherungspflichtigen Beschäftigten. Die Datenbasis bildet die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (Stichtag 30. Juni).

Umsatz

Die im vorliegenden Bericht ausgewiesenen Umsätze beziehen sich auf die steuerbaren Umsätze aus Lieferungen und Leistungen aus der Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen). Vor 2020 wurden Umsätze von Selbständigen und Unternehmen geführt, die mehr als 17.500 Euro Jahreseinkommen im Berichtsjahr erzielten. Im Jahr 2020 wurde die Kleinunternehmerschwelle auf 22.000 Euro pro Jahr angehoben. Die Voranmeldungsstatistik liegt aktuell nur bis zum Jahr 2024 vor. Daten für 2025 wurden von Prognos geschätzt.



Quellenverzeichnis

Datenquellen

BA (Statistik der Bundesagentur für Arbeit) (2026): Beschäftigtenstatistik. Stichtag 30.06.

DESTATIS (Statistisches Bundesamt) (2026a): Umsatzsteuerstatistik (Veranlagungen).

DESTATIS (Statistisches Bundesamt) (2026b): Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen).

DESTATIS (Statistisches Bundesamt) (2026c): Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen des Bundes. Bruttowertschöpfung.

DESTATIS (Statistisches Bundesamt) (2026d): Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen des Bundes. Input-Output-Rechnung 2023 (Revision 2024, Stand: August 2025). Erschienen am 27. März 2026, ergänzt am 19. Juni 2026.

Eurostat (2026): Strukturelle Unternehmensstatistik.

UN Trade and Development 2026: UNCTADstat Creative goods matrix and UNCTADstat Creative services exports.

Literatur

Agency for Digital Government (2024). The Agency for Digital Government Publishes AI Guides. 3. Mai 2024. Online verfügbar unter: https://en.digst.dk/news/news-archive/2024/maj/the-agency-for-digital-government-publishes-ai-guides/, zuletzt abgerufen am 28.04.2026.

AI Music (2026). Estonian Culture. (2026). Online verfügbar unter: https://aimusic.so/tag/Estonian-Culture, zuletzt abgerufen am 26.03.2026.

AIN (2025). Estonian Alpha3D Acquires MoonlanderAI. 21. Februar 2025. Online verfügbar unter: https://en.ain.ua/2025/02/21/estonian-alpha3d-acquires-moonlanderai/, zuletzt abgerufen am 01.04.2026.

Art Basel (2025). Art Basel & UBS Global Art Market Report. Online verfügbar unter: https://www.artbasel.com/stories/the-art-basel-and-ubs-global-art-market-report-2025, zuletzt abgerufen am 11.08.2026.

Art Music Denmark (2025). Art Music Denmark Launches New Report Mapping the Nordic Music Ecosystem. 11. September 2025. Online verfügbar unter: https://artmusicdenmark.org/en/art-music-denmark-launches-new-report-mapping-the-nordic-music-ecosystem/, zuletzt abgerufen am 28.04.2026.

Arteinworld (2025). Cinema 2025: L'evoluzione della settima arte tra tecnologia e tradizione. Online verfügbar unter: https://arteinworld.com/cinema-2025-levoluzione-della-settima-arte-tra-tecnologia-e-tradizione/, zuletzt abgerufen am 12.03.2026.

Association Européenne Des Radios (2026). Safeguarding the future of radio in connected cars: AER position on the European Electronic Communication Code (EECC) revision and proposal for Digital Networks Act. Online verfügbar unter: https://www.aereurope.org/wp-content/uploads/2025/07/aer-position-paper-on-radio-in-car-eecc-dna.pdf, zuletzt abgerufen am 16.07.2026.

Bauingenieur (2025). Das Bauen im Bestand überholt bald den Neubau. 12. September 2025. Online verfügbar unter: https://www.ingenieur.de/fachmedien/bauingenieur/klimaschutz/das-bauen-im-bestand-ueberholt-bald-den-neubau/, zuletzt abgerufen am 01.07.2026.

Bitkom (2025a). Cloud Report 2025: Status Quo und Trends in Wirtschaft und Politik. Präsentation Dr. Ralf Wintergerst. Berlin, 11. Juni 2025. Online verfügbar unter: https://www.bitkom.org/sites/main/files/2025-06/bitkom-pressekonferenz-cloud-report-2025-praesentation.pdf, zuletzt abgerufen am 12.08.2026.

Bitkom (2025b). Digitale Souveränität. Online verfügbar unter: https://www.bitkom.org/sites/main/files/2025-02/2025-bitkom-studienbericht-digitale-souveraenitaet.pdf, zuletzt abgerufen am 12.08.2026.

Börsenverein des Deutschen Buchhandels (2024). Studie: „Bock auf Buch! – Wie junge Menschen heute Bücher finden und kaufen" 2024. Online verfügbar unter: https://www.boersenverein.de/markt-daten/marktforschung/studien-umfragen/studie-bock-auf-buch-2024/, zuletzt abgerufen am 20.07.2026.

Börsenverein des Deutschen Buchhandels (2026a). Buchmarkt kompakt 2025/2026. Online verfügbar unter: https://www.boersenverein.de/fileadmin/bundesverband/dokumente/presse/digitale_pressemappen/WIPK/Buchmarkt_kompakt_2025_2026_Zahlenuebersicht.pdf, zuletzt abgerufen am 22.07.2026.

Börsenverein des Deutschen Buchhandels (2026b). Lesekompetenz sinkt, Handlungsbedarf wächst: Junge Menschen kaufen weniger Bücher. 9. Juli 2026. Online verfügbar unter: https://www.boersenverein.de/presse/pressemitteilungen/detailseite/lesekompetenz-sinkt-handlungsbedarf-waechst-junge-menschen-kaufen-weniger-buecher/, zuletzt abgerufen am 21.07.2026.

Bonafide Research (2025). Italy Musical Instruments Market Overview. Online verfügbar unter: https://www.bonafideresearch.com/product/6503158712/italy-musical-instruments-market, zuletzt abgerufen am 10.03.2026.

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2026). Kultur macht stark. Inhalt und Ziele. Online verfügbar unter: https://www.buendnisse-fuer-bildung.de/buendnissefuerbildung/de/programm/inhalt-und-ziele/inhalt-und-ziele.html, zuletzt abgerufen am 15.07.2026.

Bundesministerium für Digitales und Staatsmodernisierung (2026). Digitale Souveränität. Online verfügbar unter: https://bmds.bund.de/themen/digitale-souveraenitaet, zuletzt abgerufen am 12.08.2026.

Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen (2026). Tempo, Technologie und Toleranz. Online verfügbar unter: https://www.bmwsb.bund.de/DE/home/home_node.html, zuletzt abgerufen am 01.07.2026.

Bundesnetzagentur (2025). Bundesnetzagentur testet Abläufe und Maßnahmen bei Verstößen gegen den Digital Services Act. 31. Januar 2025. Online verfügbar unter: https://www.bundesnetzagentur.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/DE/2025/20250131_DSC.html, zuletzt abgerufen am 21.07.2026.

Bundesverband Digitalpublisher und Zeitungsverleger (2026). #beBETA 2026: Weimer kündigt schärfere Plattformregulierung und stärkeren Schutz journalistischer Inhalte an. Online verfügbar unter: https://www.bdzv.de/service/presse/pressemitteilungen/2026/bebeta-2026-weimer-kuendigt-schaerfere-plattformregulierung-und-staerkeren-schutz-journalistischer-inhalte-an, zuletzt abgerufen am 21.07.2026.

Bundesverband der Konzert- und Veranstaltungswirtschaft e.V. (BDKV) et al. (2024). Musikwirtschaft in Deutschland 2024. Online verfügbar unter: https://miz.org/de/studien/musikwirtschaft-in-deutschland-2024, zuletzt abgerufen am 08.07.2026.

Bundesverband Musikindustrie (BVMI) (2025a). Musikindustrie in Zahlen 2025. Online verfügbar unter: https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06_Publikationen/MiZ_Jahrbuch/2025/Musikindustrie_in_Zahlen_2025_final_geschuetzt.pdf, zuletzt abgerufen am 08.07.2026.

Bundesverband Musikindustrie (2025b). Abrufzahlen der Plattformen zeigen: Nutzung von Musikstreaming nimmt weiter zweistellig zu // Über 236 Milliarden Streams im Jahr 2024. 16. Januar 2025. Online verfügbar unter: https://www.musikindustrie.de/presse/presseinformationen/abrufzahlen-der-plattformen-zeigen-nutzung-von-musikstreaming-nimmt-weiter-zweistellig-zu-ueber-236-milliarden-streams-im-jahr-2024-, zuletzt abgerufen am 20.07.2026.

Business Research Insight (2026). Video Game Localization Market Size, Share, Growth, and Industry Analysis, By Type (Games Text Localization, Games Audio Localization, Others), By Application (PC Games, Mobile Games, Controller Games), and Regional Forecast to 2035. Online verfügbar unter: https://www.businessresearchinsights.com/market-reports/video-game-localization-market-118264, zuletzt abgerufen am 25.09.2026.

Chiarella, Claudio und Banfi, Margherita (2025). Law No. 132 of 23 September 2025: Italy's Leadership in National AI Regulation. (2025). Online verfügbar unter: https://www.aoshearman.com/en/insights/law-no-132-of-23-september-2025-italys-leadership-in-national-ai-regulation, zuletzt abgerufen am 12.03.2026.

CISAC und PMP Strategy (2024). Study on the Economic Impact of Generative AI in the Music and Audiovisual Industries. Online verfügbar unter: https://members.cisac.org/CisacPortal/cisacDownloadFileSearch.do?docId=47661&lang=en, zuletzt abgerufen am 08.07.2026.

Coe, Isabel (2026). La Dolce Vita: Wie italienische Ästhetik zur Marketingstrategie wird. Online verfügbar unter: https://amce-studios.de/news/la-dolce-vita---wie-italienische-asthetik-zur-marketingstrategie-wird, zuletzt abgerufen am 23.03.2026.

DESTATIS (Statistisches Bundesamt) (2026e). Theaterbesuche 2023/2024. Online verfügbar unter: https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Kultur/Tabellen/besuche-theater.html#fussnote-1-110818, zuletzt abgerufen am 31.08.2026.

Deutscher Bühnenverein (2026). Theaterstatistik 2023/24 – 59. Auflage gibt Überblick zu wichtigen Wirtschaftsdaten der Theater, Orchester und Festspiele. 16. März 2026. Online verfügbar unter: https://www.buehnenverein.de/de/pressemitteilungen/theaterstatistik-202324-59-auflage-gibt-uberblick-zu-wichtigen-wirtschaftsdaten-der-theater-orchester-und-festspiele/261, zuletzt abgerufen am 15.07.2026.

Die Bundesregierung (2025). Sicher im Netz unterwegs. 14. Mai 2025. Online verfügbar unter: https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/digitale-dienste-gesetz-2250526, zuletzt abgerufen am 21.07.2026.

Die Bundesregierung (2026a). Durchbruch bei der Filmförderung: Bundesregierung bringt Investitionspakt mit Filmbooster auf den Weg – Weimer: „Jetzt kann der Produktionsstandort Deutschland durchstarten". Online verfügbar unter: https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/durchbruch-bei-der-filmfoerderung-bundesregierung-bringt-investitionspakt-mit-filmbooster-auf-den-weg-weimer-jetzt-kann-der-produktionsstandort-deutschland-durchstarten--2405712, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

Die Bundesregierung (2026b). Schneller bauen mit dem Wohnungsbau-Turbo. Online verfügbar unter: https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/wohnungsbau-turbo-2354894, zuletzt abgerufen am 07.07.2026.

Die Mediaagenturen (2026). Jeder zweite Werbeeuro fließt 2026 an drei globale Plattformen. Online verfügbar unter: https://diemediaagenturen.de/top-themen/werbemarktdaten/, zuletzt abgerufen am 16.07.2026.

E-Sport-Bund Deutschland e.V. (2025). E-Sport-Report. Online verfügbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2025/07/E-Sport-Report-2025.pdf, zuletzt abgerufen am 12.08.2026.

ERR News (2024). Bootstrap Island Voted Best Estonian Video Game 2024. Online verfügbar unter: https://news.err.ee/1609498207/bootstrap-island-voted-best-estonian-video-game-2024, zuletzt abgerufen am 01.04.2026.

ERR News (2025). Estonia's Movie Industry to Be Boosted by New Multimillion-Euro, Purpose-Built Studios. 19. Mai 2025. Online verfügbar unter: https://news.err.ee/1609697943/estonia-s-movie-industry-to-be-boosted-by-new-multimillion-euro-purpose-built-studios, zuletzt abgerufen am 30.03.2026.

Esports Nations Cup (2026). Online verfügbar unter: https://esportsnationscup.com/en, zuletzt abgerufen am 12.08.2026.

Esports Player Foundation (2026). Talentförderung. Online verfügbar unter: https://esportsplayerfoundation.org/talentfoerderung/, zuletzt abgerufen am 12.08.2026.

Europäische Kommission (2024). WHITE PAPER. On options for enhancing support for research and development involving technologies with dual-use potential. 24. Januar 2024. Online verfügbar unter: https://research-and-innovation.ec.europa.eu/system/files/2024-01/ec_rtd_white-paper-dual-use-potential.pdf, zuletzt abgerufen am 14.07.2026.

Europäische Kommission (2025). Music in the EU – Report 2025. Online verfügbar unter: https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/05_Dokumente-zum-Download/2025/Music_in_the_EU-Report_2025.pdf, zuletzt abgerufen am 08.07.2026.

Europäische Kommission (2024). Estonia 2024. Digital Decade Country Report. Online verfügbar unter: https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/factpages/estonia-2024-digital-decade-country-report, zuletzt abgerufen am 15.06.2026.

European Commission (2023). About the Digital Markets Act. Online verfügbar unter: https://digital-markets-act.ec.europa.eu/about-dma_en, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

European Commission (2026a). The Digital Networks Act. Online verfügbar unter: https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-networks-act, zuletzt abgerufen am 16.07.2026.

European Commission (2026b). The Digital Services Act. Online verfügbar unter: https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

European Union Intellectual Property Office (2025). Development of Generative Artificial Intelligence from a Copyright Perspective. 12. Mai 2025. Online verfügbar unter: https://www.euipo.europa.eu/en/publications/genai-from-a-copyright-perspective-2025, zuletzt abgerufen am 21.07.2026.

European Union Law EUR-lex (2024). Ecodesign requirements for sustainable products. Online verfügbar unter: https://eur-lex.europa.eu/EN/legal-content/summary/ecodesign-requirements-for-sustainable-products.html, zuletzt abgerufen am 14.07.2026.

Film Estonia (2026). Film Estonia Funding: Guidelines and How to Apply. Online verfügbar unter: https://filmestonia.eu/film-estonia-funding/guidelines-and-how-to-apply/, zuletzt abgerufen am 23.04.2026.

Filmhaus Frankfurt (2025). Generative KI und Urheberrecht in der Filmproduktion. 7. Juli 2025. Online verfügbar unter: https://www.filmhaus-frankfurt.de/de/grip/grip-71/generative-ki-und-urheberrecht-in-der-filmproduktion/, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

FNE Staff (2026). Market Analysis 2025: Estonia. 27. März 2026. Online verfügbar unter: https://www.filmneweurope.com/news/estonia-news/item/127758-market-analysis-2025-estonia, zuletzt abgerufen am 30.03.2026.

game (2025). Die Games-Branche in Deutschland 2025. Online verfügbar unter: https://www.game.de/publikationen/die-games-branche-in-deutschland-2025/, zuletzt abgerufen am 17.08.2026.

game (2026a). Deutscher Games-Markt wächst 2025 um 4 Prozent. Online verfügbar unter: https://www.game.de/deutscher-games-markt-waechst-2025-um-4-prozent/, zuletzt abgerufen am 13.08.2026.

game (2026b). Jahresreport der deutschen Games-Branche 2026. Online verfügbar unter: https://www.game.de/guides/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2026/02-markt-fuer-computer-und-videospiele-in-deutschland/, zuletzt abgerufen am 13.08.2026.

GameDev Estonia (2026). Bootstrap Island. Online verfügbar unter: https://gamedevestonia.ee/games/bootstrap-island/, zuletzt abgerufen am 01.04.2026.

Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana (2025). Legge 23 settembre 2025, n. 132. Online verfügbar unter: https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2025/09/25/25G00143/SG, zuletzt abgerufen am 12.03.2026.

GEMA (2024). Konzerte in Deutschland: Zahlen, Fakten, Hintergründe. Online verfügbar unter: https://www.gema.de/de/aktuelles/song-economy/konzerte-in-deutschland-2024, zuletzt abgerufen am 25.09.2026.

GEG Infoportal (2026). Bestandsgebäude. Online verfügbar unter: https://www.bbsr-geg.bund.de/GEGPortal/DE/GEGRegelungen/Gebaeudebestand/Gebaeudebestand-node.html, zuletzt abgerufen am 14.07.2026.

German Design Council (2025). Vorstellung der Studie „Design in Business". 7. Februar 2025. Online verfügbar unter: https://www.german-design-council.de/news/preview/german-design-award-2025-vorstellung-der-studie-design-in-business, zuletzt abgerufen am 25.09.2026.

Goldmedia, GEMA und SACEM (2024). AI AND MUSIC. Market Development of Artificial Intelligence in the Music Sector and Impact on Music Authors and Composers in Germany and France. Online verfügbar unter: https://www.gema.de/documents/d/guest/gema-sacem-goldmedia-ai-and-music-pdf, zuletzt abgerufen am 08.07.2026.

gwa (2026). GWA Frühjahrsmonitor 2026. Online verfügbar unter: https://www.gwa.de/presse-meldungen/gwa-fruehjahrsmonitor-2026/, zuletzt abgerufen am 25.09.2026.

IDA Hub (2026). Four Startups Are Developing Innovative Solutions for the Film Industry at the IDA Hub Film and Multimedia Accelerator. Online verfügbar unter: https://idahub.ee/en/four-startups-are-developing-innovative-solutions-for-the-film-industry-at-the-ida-hub-film-and-multimedia-accelerator/, zuletzt abgerufen am 26.03.2026.

IFSE & Bundesverband Deutscher Galeristen und Kunsthändler e.V. (2025). Galerienstudie III. Online verfügbar unter: https://ifse.de/Pdf/IFSE_Galerienstudie_III_2025.pdf, zuletzt abgerufen am 11.08.2026.

indiedevgames.com (2025). Igniting Success: Top Game Distribution Platforms and How They Shape the Industry. Online verfügbar unter: https://indiedevgames.com/igniting-success-top-game-distribution-platforms-and-how-they-shape-the-industry/, zuletzt abgerufen am 25.09.2026.

Iniziativa Finanza e Innovazione (2026). Il Mattino racconta RENAISSANCE, il progetto europeo che colma il divario di competenze sull'IA nelle industrie culturali e creative. 10. Januar 2026. Online verfügbar unter: https://www.iniziativa.cc/en/2026/01/10/il-mattino-racconta-renaissance-il-progetto-europeo-che-colma-il-divario-di-competenze-sullia-nelle-industrie-culturali-e-creative/, zuletzt abgerufen am 12.03.2026.

Institut der deutschen Wirtschaft (2025). Games-Branche: Wissens- und Technologietransfer in die deutsche Wirtschaft. IW-Kurzbericht 74/2025. Online verfügbar unter: https://www.iwkoeln.de/studien/jan-buechel-jan-felix-engler-armin-mertens-wissens-und-technologietransfer-in-die-deutsche-wirtschaft.html, zuletzt abgerufen am 17.08.2026.

Interoperable Europe (2024). Digital Public Administration Factsheet 2024: Estonia. Online verfügbar unter: https://interoperable-europe.ec.europa.eu/sites/default/files/inline-files/NIFO_2024%20DPAF_Estonia_vFinal.pdf, zuletzt abgerufen am 25.03.2026.

Joyn (2026). Elvis, Whitney, Freddie und Amy: Mit diesen Musiklegenden singen die No Angels und andere Pop-Stars bei „Staying Alive" auf ProSieben. 20. April 2026. Online verfügbar unter: https://www.joyn.de/bts/themen/allgemein/staying-alive-elvis-whitney-freddie-amy-musiklegenden-no-angels-pop-stars-prosieben-18731, zuletzt abgerufen am 13.07.2026.

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft (2024). Generationenwechsel und Nachfolgesituation in der KKW. Themendossier. Online verfügbar unter: https://archiv.kreativ-bund.de/wp-content/uploads/2024/12/202412_Nachfolgesituation_KKW.pdf, zuletzt abgerufen am 19.08.2026.

Kranzusch, P., Pahnke, A., Kay, R. & Holz, M. (2016). Internationalisierung von kleinen und mittleren Unternehmen im Dienstleistungssektor im Lichte der (amtlichen). Statistik (No. 17). Daten und Fakten. Institut für Mittelstandsforschung (IfM), Bonn. Online verfügbar unter: https://www.econstor.eu/handle/10419/149636, zuletzt abgerufen am 18.11.2024.

KreativBund (2026). Export- und Wachstumspotenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft. Online verfügbar unter: https://a.storyblok.com/f/287609726226301/x/c0eaa9ba14/20260805_kreativbund_dossier_export_barr.pdf, zuletzt abgerufen am 25.09.2026.

Kulturministeriet (2025a). The Strategic Framework. Online verfügbar unter: https://slks.dk/english/work-areas/international-focus/about-international-cooperation/the-strategic-framework, zuletzt abgerufen am 30.04.2026.

Kulturministeriet (2025b). NATIONAL ARKITEKTURPOLITIK. Online verfügbar unter: https://kum.dk/kulturomraader/national-arkitekturpolitik, zuletzt abgerufen am 28.04.2026.

Kulturministeriet (2026). Ekspertgruppe om ophavsret og kunstig intelligens. Aktualisiert am 3. Februar 2026. Online verfügbar unter: https://kum.dk/kulturomraader/ophavsret/ekspertgruppe-for-ophavsret-og-kunstig-intelligens, zuletzt abgerufen am 28.04.2026.

Kulturstiftung des Bundes (2026). Kleine Kulturorte für mehr soziales Miteinander: Die LOKAL-Projekte legen los. Online verfügbar unter: https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/detail/lokal_programm_fuer_kultur_und_engagement.html, zuletzt abgerufen am 15.04.2026.

Midia Research (2025). Recorded music market shares 2024 Widening gaps. Online verfügbar unter: https://www.midiaresearch.com/reports/recorded-music-market-2024-widening-gaps, zuletzt abgerufen am 20.07.2026.

Nordic Sustainable Construction (2024). Danish Political Agreement Tightens the Limit Values for New Buildings and Extends the Impact. 4. Juni 2024. Online verfügbar unter: https://www.nordicsustainableconstruction.com/news/2024/june/tillaegsaftale-paa-engelsk, zuletzt abgerufen am 28.04.2026.

Organisation Werbungtreibende im Markenverband (OWM). (2026). KI Kennzeichnungspflicht. Online verfügbar unter: https://www.owm.de/themen/transparenz-und-standards/ki-kennzeichnungspflicht, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

Politik & Kultur (2025). Kulturelle Teilhabe fördert die Demokratie. 27. Februar 2025. Online verfügbar unter: https://politikkultur.de/schwerpunkte/teilhabe-an-kultur/kulturelle-teilhabe-foerdert-die-demokratie/, zuletzt abgerufen am 15.07.2026.

Presseportal ZDF (2026). Presse und Rundfunk fordern faire Rahmenbedingungen für eine vielfältige Informations- und Medienlandschaft im Zeitalter künstlicher Intelligenz. 21. April 2026. Online verfügbar unter: https://presseportal.zdf.de/pressemitteilung/presse-und-rundfunk-fordern-faire-rahmenbedingungen-fuer-eine-vielfaeltige-informations-und-medienlandschaft-im-zeitalter-kuenstlicher-intelligenz, zuletzt abgerufen am 16.07.2026.

Produktionsallianz (2025). Anlage zum Manteltarifvertrag des TV FFS. Einsatz generativer Künstlicher Intelligenz in Filmproduktionen. Online verfügbar unter: https://produktionsallianz.de/wp-content/uploads/2025/02/2025-01-16-TV-FFS_Anlage_KI.pdf, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

regulations.ai (2026). Estonia: AI Regulations Summary. Online verfügbar unter: https://regulations.ai/regulations/estonia-summary, zuletzt abgerufen am 26.03.2026.

ReportLinker (2025). Italy Market Report. Online verfügbar unter: https://www.reportlinker.com/dlp/54c01b7d566acee5dd02b9e09c52f670, zuletzt abgerufen am 22.06.2026.

Ross, Rafa Sales (2025). Estonia Attracts Major Post-Production Projects Like 'The Penguin,' Thanks to Healthy Rebate, Emmy-Winning Talent and Expanding Facilities. 14. November 2025. Online verfügbar unter: https://www.imdb.com/de/news/ni65572695/, zuletzt abgerufen am 22.06.2026.

Seeders (2026). Werbung in Italien. Online verfügbar unter: https://seeders.com/de/werbung-in-italien/, zuletzt abgerufen am 23.03.2026.

Söndermann, Michael, Christiane Backes, Olaf Arndt und Dennis Brünink. Gesamtwirtschaftliche Perspektiven der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland: Kurzfassung eines Forschungsgutachtens. Forschungsbericht Nr. 577. Berlin: Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, (2009). Online verfügbar unter: https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Publikationen/2009/gesamtwirtschaftliche-perspektiven-kuk.pdf, zuletzt abgerufen am 17.08.2026.

Söndermann, Michael. Leitfaden zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft: Fassung (2016). 2016. Online verfügbar unter: https://kulturwirtschaft.de/wp-content/uploads/2019/08/Kurzanleitung-KKW-Stat.Leitfaden-161031.pdf, zuletzt abgerufen am 17.08.2026.

Statistische Ämter des Bundes und der Länder (2024). EBS. Ein neuer Rechtsrahmen für die europäische Unternehmensstatistik. Online verfügbar unter: https://www.statistikportal.de/de/ebs, zuletzt abgerufen am 20.11.2024.

Stiftung Lesen (2023). IGLU-Studie: Mangelnde Lesekompetenz – was passieren muss. 16. Mai 2023. Online verfügbar unter: https://www.stiftunglesen.de/ueber-uns/newsroom/pressemitteilung-detail/iglu-studie-bestaetigt-mangelnde-lesekompetenz-von-grundschulkindern-was-jetzt-passieren-muss, zuletzt abgerufen am 20.07.2026.

Synesthesia (2023). Intelligenza artificiale per i musei interattivi del futuro. Online verfügbar unter: https://synesthesia.it/synblog/intelligenza-artificiale-per-i-musei-interattivi-del-futuro/, zuletzt abgerufen am 12.03.2026.

The Architects's Newspaper (2025). Waste Not Want Not. 15. April 2025. Online verfügbar unter: https://www.archpaper.com/2025/04/thoravej-29-pihlmann-architects-workspace-copenhagen/, zuletzt abgerufen am 22.06.2026.

Umweltbundesamt (2026). Ökodesign-Verordnung. Online verfügbar unter: https://www.umweltbundesamt.de/themen/wirtschaft-konsum/produkte/oekodesign/oekodesign-verordnung, zuletzt abgerufen am 14.07.2026.

UNCTAD (2024). Creative Economy Outlook 2024. Online verfügbar unter: https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_en.pdf, zuletzt abgerufen am 18.11.2024.

UNESCO (2024). Strategic Framework for Denmark's International Cultural Collaboration. Online verfügbar unter: https://www.unesco.org/creativity/en/policy-monitoring-platform/strategic-framework-denmarks-international-cultural-collaboration, zuletzt abgerufen am 25.09.2026.

University of Oxford (2026). News publishers expect search traffic to fall by more than 40% in the next three years, new RISJ report finds. 13. Januar 2026. Online verfügbar unter: https://www.politics.ox.ac.uk/news/news-publishers-expect-search-traffic-fall-more-40-next-three-years-new-risj-report-finds, zuletzt abgerufen am 21.07.2026.

VAUNET (2025). VAUNET-Frühjahrsprognose: Werbeumsätze der Audio- und audiovisuellen Medien steigen auf 6,3 Milliarden Euro. 22. Mai 2025. Online verfügbar unter: https://vau.net/pressemeldungen/vaunet-fruehjahrsprognose-werbeumsaetze-der-audio-und-audiovisuellen-medien-steigen-auf-63-milliarden-euro/, zuletzt abgerufen am 16.07.2026.

VAUNET (2026). Audio- & Audiovisuelle Werbung in Deutschland 2025 – 26. Online verfügbar unter: https://vau.net/wp-content/uploads/2026/05/VAUNET-Publikation_Audio-und-Audiovisuelle-Werbung-in-Deutschland-2025-2026.pdf, zuletzt abgerufen am 25.09.2026.

Verzeichnis lieferbarer Bücher (2025). Die neuen Warengruppen "Young Adult" und "New Adult" sind verfügbar. 3. März 2025. Online verfügbar unter: https://vlb.de/aktuelles/neue-warengruppen-verfuegbar, zuletzt abgerufen am 21.07.2026.

Weltkunst Insider (2026). Neumeister schließt – auch weil kein Mitbewerber an einer Übernahme interessiert war. 7. April 2026. Online verfügbar unter: https://insider.weltkunst.de/auktionshaus-neumeister-schliesst/, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

Wolters, Pieter und Zuiderveen Borgesius, Frederik (2025). The EU Digital Services Act: what does it mean for online advertising and adtech? International Journal of Law and Information Technology Volume 33, 2025, eaaf004, https://doi.org/10.1093/ijlit/eaaf004, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

ZAW (2026). Stimmungsbarometer der Werbewirtschaft für 2026 kippt – Hoffnungen auf wirtschaftspolitische Impulse enttäuscht – Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft e. V.

ZDF Heute (2025). Kabinett gibt grünes Licht für "Bau-Turbo". 18. Juni 2025. Online verfügbar unter: https://www.zdfheute.de/politik/deutschland/bau-turbo-kabinett-beschluss-100.html, zuletzt abgerufen am 07.07.2026.

Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft (2025). Stimmung in der Werbewirtschaft verbessert sich. 22. Mai 2025. Online verfügbar unter: https://www.vdav.de/files/vdav/PM_ZAW_Trendbarometer_2025-01.pdf, zuletzt abgerufen am 23.07.2026.

Daten-Tabellen

Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft anhand der Wirtschaftszweigklassifikation 2008 (WZ 5-Steller)

WZ-Code	WZ-Bezeichnung	Steuerpflichtige und Umsatz (Anteil)	Beschäftigte (Anteil)
Musikwirtschaft			
90.03.1	Selbständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter	100 %	100 %
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	100 %	100 %
59.20.1	Tonstudios etc.	100 %	100 %
59.20.2	Tonträgerverlage	100 %	100 %
59.20.3	Musikverlage	100 %	100 %
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	100 %	100 %
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	100 %	10 %
90.02	Erbringung von Dienstleistungen f. d. darst. Kunst	100 %	100 %
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	100 %	100 %
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	100 %	100 %
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	100 %	100 %
Buchmarkt			
90.03.2	Selbständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller	100 %	100 %
74.30.1	Selbständige Übersetzerinnen und Übersetzer	100 %	100 %
58.11	Buchverlage	100 %	100 %
47.61	Einzelhandel mit Büchern	100 %	100 %
47.79.2	Antiquariate	100 %	100 %
Kunstmarkt			
90.03.3	Selbständige bildende Künstlerinnen und bildende Künstler	100 %	100 %
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	20 %	20 %
91.02	Private Museen	100 %	8 %
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	100 %	100 %
Filmwirtschaft			
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	100 %	100 %
59.11	Film-/TV-Produktion	100 %	100 %
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	100 %	100 %
59.13	Filmverleih u. -vertrieb	100 %	100 %
59.14	Kinos	100 %	100 %
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	100 %	100 %
77.22	Videotheken	100 %	100 %
Rundfunkwirtschaft			
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalist etc.	100 %	100 %
60.10	Hörfunkveranstaltende	100 %	40 %
60.20	Fernsehveranstaltende	100 %	40 %

WZ-Code	WZ-Bezeichnung	Steuerpflichtige und Umsatz (Anteil)	Beschäftigte (Anteil)
Markt für Darstellende Künste			
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	100 %	100 %
90.01.3	Selbständige Artistinnen, Artistn, Zirkusbetriebe	100 %	100 %
90.01.1	Theaterensembles	100 %	10 %
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	100 %	100 %
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	100 %	10 %
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	100 %	100 %
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	100 %	100 %
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	100 %	100 %
Designwirtschaft			
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	100 %	100 %
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	100 %	100 %
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	100 %	100 %
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	100 %	100 %
73.11	Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	50 %	50 %
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren	100 %	100 %
74.20.1	Selbständige Fotografinnen und Fotografen	100 %	100 %
Architekturmarkt			
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	100 %	100 %
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	100 %	100 %
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	100 %	100 %
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	100 %	100 %
90.03.4	Selbständige Restauratorinnen und Restauratoren	100 %	100 %
Pressemarkt			
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	100 %	100 %
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	100 %	100 %
58.12	Verlegen v. Adressbüchern und Verzeichnissen	100 %	100 %
58.13	Verlegen von Zeitungen	100 %	100 %
58.14	Verlegen von Zeitschriften	100 %	100 %
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	100 %	100 %
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	100 %	100 %
47.62.2	Einzelhandel mit Schreib- und Papierwaren, Schul- und Büroartikeln	100 %	100 %
Werbemarkt			
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	100 %	100 %
73.12	Vermarkt. u. Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	100 %	100 %

WZ-Code	WZ-Bezeichnung	Steuerpflichtige und Umsatz (Anteil)	Beschäftigte (Anteil)
Software-/Games-Industrie			
58.21	Verlegen von Computerspielen	100 %	100 %
58.29	Verlegen von sonstiger Software	100 %	100 %
63.12	Webportale	100 %	100 %
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	100 %	100 %
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	100 %	100 %
Sonstiges			
91.01	Bibliotheken und Archive	100 %	8 %
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäudennd ähnliche Attraktionen	100 %	8 %
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	100 %	8 %
74.30.2	Selbständige Dolmetscherinnen und Dolmetscher	100 %	100 %
74.20.2	Fotolabors	100 %	100 %
32.11	Herstellung von Münzen etc.	100 %	100 %
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	100 %	100 %

Quelle: Söndermann (2016): Leitfaden zur Erfassung von Statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft (Fassung 2016).

Kreative Berufsgruppen aus der Klassifikation der Berufe 2010

Kreative Berufsgruppen	KldB 4-Steller der Berufsgruppe
Musik-, Gesangs- und Dirigententätigkeiten	Musikerinnen/Musiker
	Sängerinnen/Sänger
	Dirigentinnen/Dirigenten
	Komponistinnen/Komponisten
	Musik-, Gesangs- und Dirigententätigkeiten (sonst. Spez.)
Musikinstrumentenbau	Berufe im Musikinstrumentenbau
	Berufe im Streich- und Zupfinstrumentenbau
	Berufe im Holzblasinstrumentenbau
	Berufe im Metallblasinstrumentenbau
	Berufe im Klavier- und Cembalobau
	Berufe im Orgel- und Harmoniumbau
	Berufe im Musikinstrumentenbau (sonst. Spez.)
	Aufsichtskräfte Musikinstrumentenbau
Berufe im Bereich Buch-, Kunst-, Antiquitäten- und Musikfachhandel	Berufe im Buchhandel
	Berufe im Kunst- und Antiquitätenhandel
	Berufe im Musikfachhandel
Dolmetscherinnen und Dolmetscher, Übersetzerinnen und Übersetzer	Dolmetschende, Übersetzende
	Steno- und Phonotypistinnen/Steno- und Phonotypisten
	Kodierer, Korrekturlesende oder verwandte Berufe
Berufe im Bereich Schauspiel, Tanz, Bewegungskunst	Schauspielerinnen/Schauspieler
	Tänzerinnen/Tänzer und Choreographinnen/Choreographen
	Mannequins, Dressmen und sonstige Models
	Berufe im Schauspiel, Tanz und Bewegungskunst (sonstige Spezifika)
Berufe in der Theater-, Film-, Fernsehproduktion und Regie	Berufe in der Theater-, Film- und Fernsehproduktion
	Berufe in der Regie
	Berufe in der Theater-, Film- und Fernsehproduktion (sonstige Spezifika)
	Aufsichts-/Führungskräfte – Theater-, Film- und Fernsehproduktion
Berufe im Bereich Veranstaltungs-, Kamera-, Bühnentechnik	Berufe in der Veranstaltungs- und Bühnentechnik
	Berufe in der Kameratechnik
	Berufe in der Bild- und Tontechnik
	Berufe in der Veranstaltungs-, Kamera- und Tontechnik
	Aufsichtskräfte: Veranstaltungs-, Kamera- und Tontechnik
Berufe im Bereich Veranstaltungsservice und -management	Berufe im Veranstaltungsservice und -management

Kreative Berufsgruppen	KldB 4-Steller der Berufsgruppe
Berufe im Bereich Redaktion und Journalismus	Redakteurinnen/Redakteure und Journalistinnen/Journalisten
	Lektorinnen/Lektoren
	Autorinnen/Autoren und Schriftstellerinnen/Schriftsteller
	Führungskräfte – Redaktion und Journalismus
Berufe im Bereich Verlags- und Medienwirtschaft	Verlags- und Medienkaufleute
	Verlags- und Medienkaufleute (sonstige spezifische Tätigkeit)
	Führungskräfte – Verlags- und Medienwirtschaft
Kreative Berufe in der Moderation und Unterhaltung	Berufe in Moderation und Unterhaltung
	Komikerinnen/Komiker und Kabarettistinnen/Kabarettisten
	Zauberinnen/ Zauberer und Illusionistinnen/Illusionisten
	Hörfunk- und Fernsehmoderatorinnen/-moderatoren
	Berufe in Moderation und Unterhaltung (sonstige spezifische Tätigkeitsangabe)
Berufe in der Bühnen- und Kostümbildnerei sowie Requisite	Berufe in der Bühnen- und Kostümbildnerei
	Berufe in der Requisite
	Aufsichtskräfte: Bühnen- und Kostümbildnerei, Requisite
	Berufe in der Maskenbildnerei
Produkt- und Industriedesign	Produkt- und Industriedesign
Textilgestaltung und Modedesign	Berufe in der Textilgestaltung
	Berufe im Modedesign
Technische Mediengestaltung	Berufe in der Digital- und Printmediengestaltung
	Berufe im Grafik-, Kommunikations- und Fotodesign
	Berufe in der technischen Mediengestaltung
	Aufsichts- und Führungskräfte – Technische Mediengestaltung
Fototechnik und Fotografie	Berufe in der Fototechnik
	Berufe in der Fotografie
	Aufsichtskräfte – Fototechnik und Fotografie
Berufe im Bereich Architektur und Modellbau	Berufe in der Bauplanung und -überwachung
	Berufe in der Architektur
	Berufe in der Stadt- und Raumplanung
	Berufe in der Bauplanung von Verkehrswegen und -anlagen
	Bautechnikerinnen/Bautechniker und Denkmalpflege
	Berufe im Garten-, Landschafts- und Sportplatzbau (12144)
	Aufsichts-/Führungskräfte – Bauplanung/-überwachung, Archit.
	Berufe im Modellbau
	Technisches Zeichnen, Konstruktion und Modellbau

Kreative Berufsgruppen	KldB 4-Steller der Berufsgruppe
Berufe im Bereich Innenarchitektur, Raumausstattung, visuelles Marketing	Berufe in der Innenarchitektur
	Berufe im visuellen Marketing
	Berufe in der Raumausstattung (93233)
	Aufsichtskräfte – Innenarchitektur, visuelles Marketing, Raumausstattung
Berufe im Bereich Werbung und Öffentlichkeitsarbeit	Berufe in Werbung und Marketing
	Aufsichts- und Führungskräfte – Werbung und Marketing
	Berufe in der Öffentlichkeitsarbeit
	Führungskräfte – Öffentlichkeitsarbeit
Berufe im Bereich Softwareentwicklung und Programmierung	Berufe in der Softwareentwicklung
	Berufe in der Programmierung
	Führungskräfte – Softwareentwicklung und Programmierung
Medien-, Dokumentations-, Informationsdienste	Berufe im Archivwesen
	Berufe im Bibliothekswesen
	Berufe im Dokumentations- und Informationsdienst
	Führungskräfte: Medien-, Dokumentations- und Informationsdienste
Museumsberufe	Museumsberufe
	Berufe in der Museums- und Ausstellungstechnik
	Kunstsachverständige
	Führungskräfte – Museum
Berufe im Bereich kunsthandwerkliche Keramik- und Glasgestaltung	Berufe in der kunsthandwerklichen Keramikgestaltung
	Berufe in der kunsthandwerklichen Glas-, Keramik- und Porzellanmalerei
	Berufe in der kunsthandwerklichen Glasbläserei
	Aufsichtskräfte – kunsthandwerkliche Keramik- und Glasgestaltung
Kreative, pädagogische Berufe	Berufe in der Musikpädagogik
	Berufe in der Kunst- und Musiktherapie
	Berufe in der Kunst- und Theaterpädagogik
	Lehrkräfte an außerschulischen Bildungseinrichtungen (sonstige spezifische Tätigkeitsangabe)
	Tanzlehrerinnen/Tanzlehrer
	Berufe in Medien- und Theaterwissenschaften
	Berufe in der Erziehungswissenschaft

Kreative Berufsgruppen	KldB 4-Steller der Berufsgruppe
Berufe im Bereich Kunsthandwerk und bildende Kunst	Berufe in Kunsthandwerk und bildender Kunst
	Berufe in der Bildhauerei
	Kunstmalerinnen/Kunstmaler und Zeichnerinnen/Zeichner
	Berufe in der Drechslerei und Spielzeugherstellung
	Berufe im Vergolderhandwerk
	Berufe in der Wachszieherei
	Berufe in Kunsthandwerk und bildender Kunst (sonstige Spezifika)
	Aufsichtskräfte – Kunsthandwerk und bildende Kunst
	Berufe im Bereich Tätowierung und Piercing
	Flechtwerksgestaltende, Bürsten- und Pinselmacherinnen und -macher
Berufe im Bereich kunsthandwerkliche Metallgestaltung	Berufe in der kunsthandwerklichen Metallgestaltung
	Berufe. i. d. kunsthandwerklichen Schmuckwarenherstellung, Edelsteinbearbeitung und Metallbearbeitung
	Berufe in der Gravur
	Berufe in der Schilder- und Leuchtreklameherstellung
	Aufsichtskräfte – kunsthandwerkliche Metallgestaltung
	Hufbeschlagschmiedinnen/Hufbeschlagschmiede

Quelle: verändert nach Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft (2021): Nachwuchs und Fachkräfte in der KKW https://archiv.kreativ-bund.de/wp-content/uploads/2021/12/Dossier_Nachwuchs-und-Fachkra%CC%88fte-der-KKW_Dezember2021.pdf.

1. Tabellen auf Teilmarktebene

Zentrale Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft, 2025 (nach Teilmärkten)

Teilmarkt	Anzahl Unternehmen	Umsatz (in Mio. Euro)	Gesamt-erwerbstätige	Sozialversiche-rungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig Beschäftigte	Mini-Selbständige
Musik	14.540	11.851	109.990	43.140	17.670	34.630
Buch	13.910	10.491	102.610	41.990	10.630	36.080
Kunst	10.590	2.256	50.920	5.020	3.040	32.270
Film	22.260	12.185	151.630	45.780	19.680	63.930
Rundfunk	12.760	13.319	64.890	25.160	1.380	25.590
Darstellende Künste	21.310	8.608	152.780	32.150	26.500	72.820
Design	55.990	22.425	284.310	89.240	41.540	97.540
Architektur	31.640	13.903	173.070	103.500	18.380	19.550
Presse	22.910	24.787	183.030	88.830	40.420	30.880
Werbung	24.300	35.305	241.730	122.880	65.130	29.410
Software/Games	45.070	84.311	680.980	542.850	30.870	62.180
Sonstige	6.380	1.705	28.340	6.770	1.770	13.420
Summe mit Doppelzählungen	281.660	241.145	2.224.280	1.147.320	276.990	518.300
Doppelte Wirtschaftszweige	45.800	23.816	280.320	84.480	48.220	101.820
KKW (ohne Doppelzählung)	**235.860**	**217.330**	**1.943.960**	**1.062.850**	**228.770**	**416.480**
Gesamtwirtschaft	*3.145.880*	*8.728.506*	*49.968.260*	*34.885.490*	*7.914.010*	*4.022.890*
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*7,5%*	*2,5%*	*3,9%*	*3,0%*	*2,9%*	*10,4%*

Prognos 2026. Datengrundlage: Unternehmen und Umsatz: DESTATIS 2026b, Schätzung 2025;
Bruttowertschöpfung: DESTATIS 2026c, Schätzung 2025; Beschäftigte: BA 2026;
Mini-Selbständige: DESTATIS 2026a, Schätzung 2025;
Rundung auf 10er, dadurch können bei Summen leichte Rundungsdifferenzen entstehen.

Umsatz in Mio. Euro, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten)

Teilmarkt	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musik	8.178	8.139	8.440	8.685	8.971	6.011	6.204	9.042	10.394	11.271	11.851
Buch	12.961	13.333	13.200	13.378	15.437	16.081	10.060	10.172	10.440	10.608	10.491
Kunst	2.170	2.249	2.252	2.223	2.362	2.074	2.163	2.455	2.278	2.266	2.256
Film	9.844	9.572	9.987	9.874	10.011	7.935	9.449	11.281	11.695	11.956	12.185
Rundfunk	9.578	9.892	10.334	10.657	9.415	7.778	13.847	13.877	13.672	13.435	13.319
Darstellende Künste	4.502	4.770	5.244	5.604	5.993	2.845	3.102	5.745	7.045	7.988	8.608
Design	19.078	19.764	20.321	20.604	21.028	18.973	20.537	22.826	22.670	22.470	22.425
Architektur	10.236	10.700	11.348	11.943	12.575	13.107	13.268	14.054	14.140	13.957	13.903
Presse	30.133	30.054	29.820	29.416	27.946	26.380	26.140	26.436	25.728	25.255	24.787
Werbung	27.033	29.405	30.078	29.975	30.619	27.761	30.819	33.151	33.305	34.902	35.305
Software/Games	34.362	37.727	41.632	46.655	50.650	53.364	60.717	65.226	71.878	77.832	84.311
Sonstige	1.381	1.425	1.454	1.411	1.396	1.221	1.362	1.536	1.673	1.667	1.705
Summe mit Doppelzählungen	169.455	177.029	184.110	190.423	196.401	183.531	197.668	215.800	224.918	233.607	241.145
Doppelte Wirtschaftszweige	18.084	18.906	19.633	20.072	20.656	16.196	17.694	21.470	22.676	23.349	23.816
KKW (ohne Doppelzählung)	**151.371**	**158.124**	**164.478**	**170.351**	**175.745**	**167.335**	**179.974**	**194.330**	**202.242**	**210.257**	**217.330**
Gesamtwirtschaft	*5.989.743*	*6.088.287*	*6.360.802*	*6.622.777*	*6.770.825*	*6.503.461*	*7.692.327*	*8.874.515*	*9.049.031*	*8.776.907*	*8.728.506*
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*2,5%*	*2,6%*	*2,6%*	*2,6%*	*2,6%*	*2,6%*	*2,3%*	*2,2%*	*2,2%*	*2,4%*	*2,5%*

Prognos 2026: Datengrundlage: DESTATIS 2026b, Schätzung 2025.

Unternehmen 2015 – 2025 (nach Teilmärkten)

Teilmarkt	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musik	14.060	14.430	14.680	14.880	15.100	11.380	11.180	12.460	13.390	14.200	14.540
Buch	16.180	16.410	16.570	16.740	16.620	14.270	14.100	14.140	14.240	14.020	13.910
Kunst	12.750	12.870	12.750	12.650	12.670	10.250	10.010	10.500	10.600	10.600	10.590
Film	18.620	19.080	19.640	20.220	20.660	16.480	16.820	18.680	19.890	21.270	22.260
Rundfunk	18.180	17.880	17.490	17.340	17.120	14.000	13.240	13.290	13.200	12.940	12.760
Darstellende Künste	18.250	19.080	19.930	20.790	21.430	15.790	15.620	17.790	19.050	20.310	21.310
Design	57.130	58.430	59.320	60.310	60.890	52.550	53.030	55.620	55.780	55.840	55.990
Architektur	39.850	39.690	39.140	38.720	38.300	35.810	35.270	34.830	33.780	32.660	31.640
Presse	32.340	32.240	31.830	31.590	31.030	27.120	26.050	26.190	25.250	23.910	22.910
Werbung	30.220	30.220	29.890	29.560	28.920	25.240	24.600	25.030	24.790	24.540	24.300
Software/Games	35.930	37.380	38.800	40.560	41.790	40.210	41.870	43.640	44.470	44.590	45.070
Sonstige	7.890	8.250	8.250	8.140	7.950	6.230	6.170	6.320	6.410	6.360	6.380
Summe mit Doppelzählungen	301.400	305.960	308.300	311.490	312.480	269.320	267.950	278.490	280.840	281.250	281.660
Doppelte Wirtschaftszweige	51.860	52.330	52.520	52.940	52.930	43.020	41.980	44.140	44.880	45.430	45.800
KKW (ohne Doppelzählung)	**249.540**	**253.630**	**255.780**	**258.560**	**259.550**	**226.300**	**225.970**	**234.350**	**235.960**	**235.820**	**235.860**
Gesamtwirtschaft	*3.255.540*	*3.266.430*	*3.266.810*	*3.279.140*	*3.288.310*	*3.025.150*	*3.022.410*	*3.102.700*	*3.124.590*	*3.131.420*	*3.145.880*
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*7,7%*	*7,8%*	*7,8%*	*7,9%*	*7,9%*	*7,5%*	*7,5%*	*7,6%*	*7,6%*	*7,5%*	*7,5%*

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025; Anpassung der Kleinunternehmerschwelle 2020 von 17.500 auf 22.000 Euro; Rundung auf 10er, dadurch können bei Summen leichte Rundungsdifferenzen entstehen.

Umsatz je Unternehmen in Tsd. Euro, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten)

Teilmarkt	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musik	581,8	564,0	575,0	583,6	594,3	528,3	554,9	725,5	776,4	794,0	815,1
Buch	800,9	812,3	796,6	799,2	928,9	1.126,9	713,5	719,3	733,3	756,5	754,2
Kunst	170,1	174,7	176,6	175,7	186,4	202,3	215,9	233,8	215,0	213,8	213,1
Film	528,5	501,8	508,5	488,4	484,6	481,5	561,8	604,0	588,1	562,2	547,4
Rundfunk	526,9	553,3	590,8	614,6	549,8	555,6	1.046,2	1.044,5	1.035,8	1.038,6	1.043,7
Darstellende Künste	246,7	250,0	263,1	269,6	279,7	180,1	198,6	322,9	369,7	393,2	403,9
Design	334,0	338,2	342,6	341,7	345,3	361,1	387,3	410,4	406,4	402,4	400,5
Architektur	256,9	269,6	289,9	308,4	328,3	366,1	376,2	403,5	418,6	427,3	439,5
Presse	931,7	932,2	936,9	931,2	900,5	972,7	1.003,4	1.009,3	1.018,8	1.056,1	1.082,0
Werbung	894,5	973,0	1.006,2	1.014,0	1.058,6	1.100,1	1.252,9	1.324,3	1.343,7	1.422,2	1.452,8
Software/Games	956,3	1.009,4	1.072,9	1.150,2	1.211,9	1.327,1	1.450,3	1.494,7	1.616,3	1.745,7	1.870,6
Sonstige	175,1	172,7	176,2	173,3	175,6	196,2	220,8	243,2	260,8	262,0	267,1
KKW	**606,6**	**623,4**	**643,0**	**658,9**	**677,1**	**739,4**	**796,4**	**829,2**	**857,1**	**891,6**	**921,4**
Gesamtwirtschaft	*1.839,9*	*1.863,9*	*1.947,1*	*2.019,7*	*2.059,1*	*2.149,8*	*2.545,1*	*2.860,3*	*2.896,1*	*2.802,9*	*2.774,6*

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025; Anpassung der Kleinunternehmerschwelle 2020 von 17.500 auf 22.000 Euro.

Gesamterwerbstätige, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten)

Teilmarkt	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musik	79.710	83.110	87.220	91.630	94.820	92.280	89.850	98.300	105.270	108.520	109.990
Buch	103.200	103.250	104.610	104.580	106.360	104.890	103.600	103.960	104.460	103.980	102.610
Kunst	44.680	44.950	45.990	47.100	47.900	48.860	48.730	50.400	51.040	51.130	50.920
Film	116.260	117.700	122.450	124.730	128.090	125.990	125.850	139.130	145.700	148.480	151.630
Rundfunk	66.940	67.350	68.110	68.500	68.110	68.320	65.970	66.610	66.590	65.360	64.890
Darstellende Künste	91.710	96.370	104.330	112.280	118.100	116.780	112.360	125.900	136.590	145.530	152.780
Design	257.440	268.220	278.430	284.150	287.960	283.790	282.140	292.400	291.100	289.110	284.310
Architektur	157.560	162.050	167.390	172.530	176.820	177.850	180.890	183.190	181.070	176.240	173.070
Presse	268.840	262.100	258.460	252.170	247.200	235.400	220.440	212.850	201.450	189.970	183.030
Werbung	266.300	277.860	283.820	282.730	280.360	264.120	258.040	259.680	254.370	249.890	241.730
Software/Games	422.790	448.880	479.970	514.600	550.390	576.370	609.110	653.750	680.440	681.260	680.980
Sonstige	26.890	27.620	28.420	28.620	28.530	27.870	27.150	27.890	28.260	28.290	28.340
Summe mit Doppelzählungen	1.902.330	1.959.450	2.029.200	2.083.610	2.134.610	2.122.500	2.124.120	2.214.060	2.246.340	2.237.760	2.224.280
Doppelte Wirtschaftszweige	249.870	259.800	269.400	274.940	277.510	268.660	260.330	271.700	277.300	280.500	280.320
KKW (ohne Doppelzählung)	**1.652.460**	**1.699.650**	**1.759.800**	**1.808.670**	**1.857.110**	**1.853.840**	**1.863.790**	**1.942.360**	**1.969.040**	**1.957.260**	**1.943.960**
Gesamtwirtschaft	*44.523.790*	*45.277.610*	*46.145.530*	*47.063.050*	*47.736.980*	*47.255.610*	*47.908.700*	*49.020.510*	*49.629.850*	*49.859.160*	*49.968.260*
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*3,7%*	*3,8%*	*3,8%*	*3,8%*	*3,9%*	*3,9%*	*3,9%*	*4,0%*	*4,0%*	*3,9%*	*3,9%*

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b, BA 2026; Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025; Rundung auf 10er, dadurch können bei Summen leichte Rundungsdifferenzen entstehen.

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten)

Teilmarkt	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musik	34.440	36.100	37.470	39.120	40.100	39.320	38.210	40.620	42.990	43.270	43.140
Buch	47.310	46.840	46.130	44.400	44.720	43.480	42.970	43.110	42.900	42.860	41.990
Kunst	5.420	5.420	5.380	5.280	5.290	5.130	5.180	5.340	5.240	5.200	5.020
Film	40.240	40.640	41.980	41.940	43.290	41.220	43.430	47.060	48.160	46.660	45.780
Rundfunk	24.300	24.540	24.860	24.950	24.960	25.040	24.840	25.270	25.500	25.160	25.160
Darstellende Künste	22.030	23.080	24.260	26.060	27.370	26.720	25.630	27.850	30.000	31.100	32.150
Design	84.170	87.160	90.570	92.240	93.090	91.510	91.000	94.330	94.160	92.570	89.240
Architektur	76.850	82.000	87.810	93.310	98.520	100.950	104.550	107.860	107.230	104.600	103.500
Presse	118.040	116.400	115.190	112.270	110.490	106.430	101.350	99.220	96.010	92.160	88.830
Werbung	115.640	120.500	124.280	126.970	128.730	124.950	124.310	128.430	128.480	126.680	122.880
Software/Games	322.870	343.990	369.370	398.910	430.020	452.670	478.780	519.040	542.520	543.620	542.850
Sonstige	7.250	7.130	7.180	7.250	7.130	6.890	6.790	6.810	6.750	6.860	6.770
Summe mit Doppelzählungen	898.560	933.780	974.470	1.012.700	1.053.690	1.064.310	1.087.040	1.144.940	1.169.950	1.160.720	1.147.320
Doppelte Wirtschaftszweige	72.730	75.920	78.950	81.480	83.370	81.350	80.090	83.890	86.050	85.900	84.480
KKW (ohne Doppelzählung)	**825.830**	**857.870**	**895.520**	**931.230**	**970.320**	**982.960**	**1.006.950**	**1.061.040**	**1.083.900**	**1.074.820**	**1.062.850**
Gesamtwirtschaft	*30.771.300*	*31.443.320*	*32.164.970*	*32.870.230*	*33.407.260*	*33.322.950*	*33.802.170*	*34.445.090*	*34.709.060*	*34.837.100*	*34.885.490*
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*2,7%*	*2,7%*	*2,8%*	*2,8%*	*2,9%*	*2,9%*	*3,0%*	*3,1%*	*3,1%*	*3,1%*	*3,0%*

Prognos 2026. Datengrundlage: BA 2026; Rundung auf 10er, dadurch können bei Summen leichte Rundungsdifferenzen entstehen.

Geringfügig Beschäftigte, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten)

Teilmarkt	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musik	13.420	13.860	14.680	15.420	15.740	11.220	10.470	13.670	16.060	17.330	17.670
Buch	14.170	13.530	13.100	12.710	12.550	11.660	11.000	10.770	10.870	10.950	10.630
Kunst	4.050	4.000	3.880	3.760	3.620	3.120	3.040	3.180	3.220	3.150	3.040
Film	24.190	23.330	22.960	21.900	21.330	17.670	15.200	19.610	20.410	19.580	19.680
Rundfunk	1.750	1.790	1.770	1.640	1.580	1.420	1.300	1.370	1.410	1.320	1.380
Darstellende Künste	17.080	18.000	19.480	20.740	21.890	16.770	15.160	19.370	22.450	24.970	26.500
Design	56.510	60.400	60.780	58.510	56.690	50.080	48.160	47.150	45.080	43.950	41.540
Architektur	18.890	18.990	19.280	19.480	19.570	18.930	19.460	19.080	19.260	18.820	18.380
Presse	89.870	84.450	81.750	78.010	75.500	67.680	60.020	54.400	47.660	42.330	40.420
Werbung	95.070	101.750	102.470	98.140	94.680	83.420	79.400	75.970	71.140	68.990	65.130
Software/Games	25.510	26.960	27.860	28.510	28.960	28.020	30.460	30.690	31.950	31.480	30.870
Sonstige	1.580	1.630	1.700	1.610	1.600	1.450	1.480	1.640	1.730	1.760	1.770
Summe mit Doppelzählungen	362.090	368.690	369.690	360.430	353.720	311.430	295.150	296.920	291.230	284.640	276.990
Doppelte Wirtschaftszweige	57.480	61.850	63.010	61.630	60.370	50.570	47.780	49.330	49.140	49.540	48.220
KKW (ohne Doppelzählung)	**304.610**	**306.840**	**306.680**	**298.800**	**293.340**	**260.860**	**247.370**	**247.590**	**242.080**	**235.100**	**228.770**
Gesamtwirtschaft	*7.704.750*	*7.763.220*	*7.806.050*	*7.878.280*	*7.886.580*	*7.315.840*	*7.408.030*	*7.622.230*	*7.859.850*	*7.926.070*	*7.914.010*
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*4,0%*	*4,0%*	*3,9%*	*3,8%*	*3,7%*	*3,6%*	*3,3%*	*3,2%*	*3,1%*	*3,0%*	*2,9%*

Prognos 2026. Datengrundlage: BA 2026; Rundung auf 10er, dadurch können bei Summen leichte Rundungsdifferenzen entstehen.

Mini-Selbständige, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten)

Teilmarkt	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musik	17.790	18.710	20.400	22.220	23.890	30.360	30.000	31.550	32.830	33.730	34.630
Buch	25.530	26.470	28.810	30.740	32.470	35.480	35.530	35.930	36.460	36.150	36.080
Kunst	22.460	22.660	23.980	25.410	26.310	30.360	30.480	31.380	31.980	32.170	32.270
Film	33.210	34.660	37.880	40.680	42.810	50.630	50.400	53.780	57.250	60.970	63.930
Rundfunk	22.710	23.140	24.000	24.560	24.440	27.860	26.590	26.690	26.490	25.950	25.590
Darstellende Künste	34.350	36.210	40.660	44.690	47.420	57.490	55.950	60.890	65.090	69.150	72.820
Design	59.630	62.230	67.760	73.090	77.290	89.670	89.960	95.290	96.070	96.750	97.540
Architektur	21.970	21.370	21.170	21.010	20.440	22.170	21.610	21.420	20.800	20.150	19.550
Presse	28.590	29.010	29.690	30.300	30.180	34.170	33.010	33.030	32.520	31.570	30.880
Werbung	25.370	25.400	27.180	28.050	28.030	30.510	29.730	30.240	29.960	29.680	29.410
Software/Games	38.480	40.550	43.940	46.620	49.620	55.470	58.010	60.380	61.500	61.570	62.180
Sonstige	10.180	10.610	11.290	11.620	11.840	13.290	12.720	13.110	13.370	13.310	13.420
Summe mit Doppelzählungen	340.280	351.020	376.740	398.980	414.730	477.440	473.990	493.710	504.320	511.160	518.300
Doppelte Wirtschaftszweige	67.810	69.700	74.920	78.900	80.830	93.720	90.480	94.340	97.220	99.640	101.820
KKW (ohne Doppelzählung)	**272.470**	**281.320**	**301.830**	**320.080**	**333.890**	**383.720**	**383.510**	**399.370**	**407.090**	**411.520**	**416.480**
Gesamtwirtschaft	*2.792.210*	*2.804.640*	*2.907.700*	*3.035.410*	*3.154.830*	*3.591.680*	*3.676.090*	*3.850.490*	*3.936.360*	*3.964.580*	*4.022.890*
Anteil KKW an Gesamtwirtschaft	*9,8%*	*10,0%*	*10,4%*	*10,5%*	*10,6%*	*10,7%*	*10,4%*	*10,4%*	*10,3%*	*10,4%*	*10,4%*

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a, Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025;
Rundung auf 10er, dadurch können bei Summen leichte Rundungsdifferenzen entstehen.

2. Tabellen auf Ebene der Wirtschaftszweige

Umsatz in Mio. Euro, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musikwirtschaft		**8.178**	**8.139**	**8.440**	**8.685**	**8.971**	**6.011**	**6.204**	**9.042**	**10.394**	**11.271**	**11.851**
90.03.1	Selbständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen, Musikbearbeiter	316	313	326	372	391	330	343	417	475	512	551
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	224	231	224	227	241	148	114	207	280	279	277
59.20.1	Tonstudios etc.	120	130	132	131	140	120	119	140	150	150	150
59.20.2	Tonträgerverlage	793	541	335	299	305	279	273	283	321	316	318
59.20.3	Musikverlage	1.749	1.698	1.786	1.760	1.640	1.404	1.337	1.561	1.666	1.801	1.934
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	1.795	1.897	2.079	2.216	2.364	634	743	2.318	2.996	3.595	3.838
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	491	475	501	542	538	224	228	455	633	685	740
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	597	700	864	917	1.036	541	654	1.002	1.179	1.312	1.459
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.279	1.345	1.358	1.373	1.458	1.515	1.550	1.748	1.779	1.769	1.759
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	186	169	174	140	142	141	141	141	149	152	155
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	628	640	660	708	718	674	701	769	766	701	670
Buchmarkt		**12.961**	**13.333**	**13.200**	**13.378**	**15.437**	**16.081**	**10.060**	**10.172**	**10.440**	**10.608**	**10.491**
90.03.2	Selbständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller	585	611	607	649	653	596	627	669	665	685	693
74.30.1	Selbständige Übersetzerinnen und Übersetzer	315	374	374	399	380	343	373	373	367	351	341
58.11	Buchverlage	8.133	8.457	8.430	8.473	10.482	11.596	5.531	5.370	5.395	5.365	5.363
47.61	Einzelhandel mit Büchern	3.866	3.831	3.729	3.800	3.864	3.490	3.474	3.707	3.963	4.156	4.044
47.79.2	Antiquariate	61	61	60	57	57	56	56	52	50	51	51
Kunstmarkt		**2.170**	**2.249**	**2.252**	**2.223**	**2.362**	**2.074**	**2.163**	**2.455**	**2.278**	**2.266**	**2.256**
90.03.3	Selbständige bildende Künstlerinnen und Künstler	784	874	839	872	907	745	802	881	898	875	853
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	679	667	685	652	727	752	802	900	672	677	683
91.02	Private Museen	405	407	440	425	436	309	304	404	457	471	485
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	302	301	288	275	291	269	255	270	251	243	235

Umsatz in Mio. Euro, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Filmwirtschaft		**9.844**	**9.572**	**9.987**	**9.874**	**10.011**	**7.935**	**9.449**	**11.281**	**11.695**	**11.956**	**12.185**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	1.049	1.102	1.165	1.268	1.355	1.035	1.124	1.370	1.497	1.590	1.689
59.11	Film-/TV-Produktion	4.674	4.676	4.901	5.112	5.096	4.737	5.945	5.571	5.520	5.638	5.758
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	234	211	230	254	275	213	257	317	301	274	255
59.13	Filmverleih und -vertrieb	1.630	1.528	1.527	1.577	1.440	1.150	1.214	2.563	2.597	2.742	2.836
59.14	Kinos	1.761	1.535	1.608	1.424	1.619	584	698	1.251	1.572	1.503	1.436
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	186	169	174	140	142	141	141	141	149	152	155
77.22	Videotheken	309	353	383	97	85	74	70	67	60	57	56
Rundfunkwirtschaft		**9.578**	**9.892**	**10.334**	**10.657**	**9.415**	**7.778**	**13.847**	**13.877**	**13.672**	**13.435**	**13.319**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	1.212	1.218	1.204	1.222	1.210	1.026	1.044	1.086	1.075	1.057	1.043
60.10	Hörfunkveranstaltende	942	1.034	1.007	1.026	1.033	940	926	984	1.044	935	943
60.20	Fernsehveranstaltende	7.423	7.641	8.123	8.409	7.172	5.812	11.876	11.807	11.553	11.442	11.333
Markt für Darstellende Künste		**4.502**	**4.770**	**5.244**	**5.604**	**5.993**	**2.845**	**3.102**	**5.745**	**7.045**	**7.988**	**8.608**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	1.049	1.102	1.165	1.268	1.355	1.035	1.124	1.370	1.497	1.590	1.689
90.01.3	Selbständige Artistinnen, Artisten und Zirkusbetriebe	89	97	107	126	125	55	61	114	148	175	206
90.01.1	Theaterensembles	101	103	108	93	109	29	40	87	120	129	137
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	1.795	1.897	2.079	2.216	2.364	634	743	2.318	2.996	3.595	3.838
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	491	475	501	542	538	224	228	455	633	685	740
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	89	92	92	95	100	37	39	73	93	105	118
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	597	700	864	917	1.036	541	654	1.002	1.179	1.312	1.459
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	290	305	328	347	367	288	212	326	378	399	421

Umsatz in Mio. Euro, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Designwirtschaft		**19.078**	**19.764**	**20.321**	**20.604**	**21.028**	**18.973**	**20.537**	**22.826**	**22.670**	**22.470**	**22.425**
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	625	664	685	747	822	773	898	1.008	1.057	1.074	1.108
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	1.210	1.331	1.463	1.556	1.606	1.509	1.666	1.866	1.915	1.932	1.966
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	1.028	1.076	1.095	1.168	1.217	1.148	1.227	1.358	1.436	1.410	1.385
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	768	873	963	1.073	1.144	1.108	1.169	1.307	1.293	1.371	1.404
73.11	Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	11.984	12.473	12.684	12.694	12.868	11.485	12.590	13.791	13.853	13.588	13.488
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren	2.219	2.110	2.183	2.060	2.063	1.898	1.849	2.216	1.812	1.780	1.750
74.20.1	Selbständige Fotografinnen und Fotografen	1.244	1.237	1.248	1.308	1.308	1.052	1.138	1.279	1.304	1.314	1.325
Architekturmarkt		**10.236**	**10.700**	**11.348**	**11.943**	**12.575**	**13.107**	**13.268**	**14.054**	**14.140**	**13.957**	**13.903**
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	7.080	7.290	7.689	7.951	8.345	8.643	8.692	9.111	9.034	8.849	8.720
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	768	873	963	1.073	1.144	1.108	1.169	1.307	1.293	1.371	1.404
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	1.486	1.599	1.698	1.831	1.918	2.103	2.145	2.266	2.388	2.275	2.279
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	700	737	792	875	940	1.024	1.044	1.124	1.173	1.202	1.232
90.03.4	Selbständige Restauratorinnen und Restauratoren	203	202	206	213	227	228	219	245	252	260	268
Pressemarkt		**30.133**	**30.054**	**29.820**	**29.416**	**27.946**	**26.380**	**26.140**	**26.436**	**25.728**	**25.255**	**24.787**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	1.212	1.218	1.204	1.222	1.210	1.026	1.044	1.086	1.075	1.057	1.043
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	515	561	556	577	595	608	524	537	526	518	511
58.12	Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen	1.599	1.516	1.505	1.443	1.399	1.267	1.211	1.160	1.000	933	870
58.13	Verlegen von Zeitungen	10.112	10.094	10.291	10.294	10.166	9.795	9.288	9.224	8.980	8.872	8.765
58.14	Verlegen von Zeitschriften	9.708	9.473	9.265	8.424	7.796	7.240	7.397	7.382	7.058	6.797	6.546
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	3.643	3.733	3.166	3.551	2.869	2.625	2.850	2.942	2.952	3.022	3.063
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	968	1.040	1.491	1.627	1.746	1.776	1.873	2.120	2.217	2.220	2.223
47.62.2	Einzelhandel mit Schreib-/Papierwaren, Schul-/ Büroartikeln	2.376	2.418	2.342	2.279	2.165	2.043	1.954	1.985	1.921	1.836	1.766

Umsatz in Mio. Euro, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Werbemarkt		**27.033**	**29.405**	**30.078**	**29.975**	**30.619**	**27.761**	**30.819**	**33.151**	**33.305**	**34.902**	**35.305**
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	23.969	24.946	25.367	25.387	25.737	22.970	25.180	27.582	27.707	27.177	26.976
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	3.064	4.459	4.711	4.588	4.882	4.791	5.640	5.568	5.598	7.725	8.329
Software-/Games-Industrie		**34.362**	**37.727**	**41.632**	**46.655**	**50.650**	**53.364**	**60.717**	**65.226**	**71.878**	**77.832**	**84.311**
58.21	Verlegen von Computerspielen	269	304	247	304	280	262	268	247	254	264	273
58.29	Verlegen von sonstiger Software	400	442	508	651	727	797	909	974	1.142	1.242	1.350
63.12	Webportale	1.667	2.013	2.507	3.251	3.690	4.063	5.090	6.208	7.228	7.962	8.770
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	3.955	4.670	5.057	5.752	6.459	6.955	8.072	7.142	7.439	7.600	7.766
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	28.070	30.298	33.313	36.697	39.494	41.287	46.378	50.655	55.815	60.764	66.152
Sonstiges		**1.381**	**1.425**	**1.454**	**1.411**	**1.396**	**1.221**	**1.362**	**1.536**	**1.673**	**1.667**	**1.705**
91.01	Bibliotheken und Archive	55	30	34	34	34	34	38	42	51	55	60
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnliche Attraktionen	36	36	37	41	39	27	31	49	48	51	51
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	319	306	360	353	376	295	293	394	487	447	477
74.30.2	Selbständige Dolmetscherinnen und Dolmetscher	559	642	630	609	592	486	525	570	628	629	631
74.20.2	Fotolabors	232	225	198	186	168	154	212	197	208	208	213
32.11	Herstellung von Münzen etc.	105	117	125	118	119	168	205	219	184	213	211
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	75	68	70	69	68	57	58	65	67	64	63
	Summe mit Doppelzählung	169.455	177.029	184.110	190.423	196.401	183.531	197.668	215.800	224.918	233.607	241.145
	Doppelte Wirtschaftszweige	18.084	18.906	19.633	20.072	20.656	16.196	17.694	21.470	22.676	23.349	23.816
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**151.371**	**158.124**	**164.478**	**170.351**	**175.745**	**167.335**	**179.974**	**194.330**	**202.242**	**210.257**	**217.330**

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025.

Unternehmen, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musikwirtschaft		**14.060**	**14.430**	**14.680**	**14.880**	**15.100**	**11.380**	**11.180**	**12.460**	**13.390**	**14.200**	**14.540**
90.03.1	Selbständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter	2.920	3.020	3.170	3.370	3.490	2.730	2.760	3.110	3.400	3.760	3.920
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	1.510	1.560	1.550	1.570	1.580	510	410	750	970	1.150	1.160
59.20.1	Tonstudios etc.	660	700	720	710	740	610	570	610	670	690	710
59.20.2	Tonträgerverlage	390	400	390	390	390	330	340	340	340	320	310
59.20.3	Musikverlage	1.060	1.070	1.070	1.050	1.080	920	910	940	970	990	1.020
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	1.320	1.330	1.310	1.270	1.250	930	860	990	1.020	1.080	1.130
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	200	210	210	210	200	170	170	190	190	190	200
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	2.550	2.720	2.870	3.010	3.110	2.200	2.270	2.630	2.940	3.140	3.260
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	1.810	1.740	1.710	1.640	1.580	1.400	1.330	1.340	1.310	1.290	1.260
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	390	390	400	370	380	350	340	350	360	360	350
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	1.270	1.290	1.290	1.300	1.290	1.210	1.220	1.220	1.220	1.220	1.230
Buchmarkt		**16.180**	**16.410**	**16.570**	**16.740**	**16.620**	**14.270**	**14.100**	**14.140**	**14.240**	**14.020**	**13.910**
90.03.2	Selbständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller	7.900	8.060	8.270	8.510	8.560	7.200	7.180	7.350	7.510	7.560	7.600
74.30.1	Selbständige Übersetzerinnen und Übersetzer	2.090	2.240	2.410	2.560	2.560	2.010	2.070	2.050	2.070	1.990	1.960
58.11	Buchverlage	2.080	2.030	1.980	1.920	1.850	1.670	1.610	1.560	1.530	1.480	1.450
47.61	Einzelhandel mit Büchern	3.720	3.680	3.540	3.400	3.310	3.090	2.960	2.900	2.840	2.740	2.670
47.79.2	Antiquariate	410	390	370	370	340	300	290	280	280	250	240
Kunstmarkt		**12.750**	**12.870**	**12.750**	**12.650**	**12.670**	**10.250**	**10.010**	**10.500**	**10.600**	**10.600**	**10.590**
90.03.3	Selbständige bildende Künstlerinnen und Künstler	8.950	9.130	9.190	9.220	9.380	7.440	7.330	7.790	7.990	8.070	8.120
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	1.430	1.390	1.340	1.290	1.240	1.060	1.010	1.020	990	940	900
91.02	Private Museen	590	600	580	540	530	450	430	450	430	430	430
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	1.790	1.750	1.650	1.590	1.530	1.300	1.250	1.240	1.190	1.170	1.140

Unternehmen, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Filmwirtschaft		**18.620**	**19.080**	**19.640**	**20.220**	**20.660**	**16.480**	**16.820**	**18.680**	**19.890**	**21.270**	**22.260**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	10.950	11.530	12.130	12.790	13.210	9.740	9.770	11.040	11.730	12.510	13.110
59.11	Film-/TV-Produktion	4.400	4.410	4.520	4.560	4.630	4.280	4.620	5.180	5.740	6.360	6.780
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	830	850	870	910	910	770	830	860	840	840	840
59.13	Filmverleih und -vertrieb	560	520	480	440	420	370	350	350	350	330	320
59.14	Kinos	840	820	820	820	820	760	730	750	750	750	760
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	390	390	400	370	380	350	340	350	360	360	350
77.22	Videotheken	650	550	430	330	280	210	180	160	130	120	100
Rundfunkwirtschaft		**18.180**	**17.880**	**17.490**	**17.340**	**17.120**	**14.000**	**13.240**	**13.290**	**13.200**	**12.940**	**12.760**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	17.840	17.550	17.170	17.010	16.790	13.670	12.900	12.940	12.840	12.580	12.400
60.10	Hörfunkveranstaltende	250	250	250	260	250	250	260	260	280	280	280
60.20	Fernsehveranstaltende	90	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Markt für Darstellende Künste		**18.250**	**19.080**	**19.930**	**20.790**	**21.430**	**15.790**	**15.620**	**17.790**	**19.050**	**20.310**	**21.310**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	10.950	11.530	12.130	12.790	13.210	9.740	9.770	11.040	11.730	12.510	13.110
90.01.3	Selbständige Artistinnen, Artisten und Zirkusbetriebe	640	670	720	710	760	400	390	540	610	700	790
90.01.1	Theaterensembles	170	160	170	180	190	130	130	160	180	190	200
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	1.320	1.330	1.310	1.270	1.250	930	860	990	1.020	1.080	1.130
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	200	210	210	210	200	170	170	190	190	190	200
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	150	160	150	150	150	100	110	120	120	120	120
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	2.550	2.720	2.870	3.010	3.110	2.200	2.270	2.630	2.940	3.140	3.260
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	2.270	2.310	2.370	2.470	2.560	2.110	1.930	2.130	2.270	2.390	2.510

Unternehmen, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Designwirtschaft		**57.130**	**58.430**	**59.320**	**60.310**	**60.890**	**52.550**	**53.030**	**55.620**	**55.780**	**55.840**	**55.990**
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	3.790	3.990	4.120	4.340	4.440	3.850	3.910	4.170	4.120	4.120	4.100
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	13.600	14.420	15.090	15.740	16.300	14.010	14.660	15.380	15.520	15.550	15.640
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	6.590	6.510	6.440	6.340	6.170	5.360	5.260	5.310	5.180	5.040	4.910
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.190	4.220	4.250	4.270	4.320	4.050	4.090	4.210	4.130	4.040	3.950
73.11	Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	14.430	14.380	14.200	14.010	13.670	11.910	11.580	11.800	11.660	11.530	11.400
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren	3.310	3.310	3.220	3.150	3.110	2.870	2.790	2.840	2.840	2.820	2.810
74.20.1	Selbständige Fotografinnen und Fotografen	11.220	11.610	12.000	12.460	12.880	10.510	10.740	11.910	12.320	12.750	13.190
Architekturmarkt		**39.850**	**39.690**	**39.140**	**38.720**	**38.300**	**35.810**	**35.270**	**34.830**	**33.780**	**32.660**	**31.640**
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	25.770	25.490	24.900	24.490	23.960	22.420	21.930	21.440	20.630	19.780	18.990
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	4.190	4.220	4.250	4.270	4.320	4.050	4.090	4.210	4.130	4.040	3.950
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	5.120	5.190	5.140	5.080	5.040	4.740	4.690	4.630	4.560	4.470	4.380
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	3.200	3.190	3.220	3.260	3.330	3.140	3.110	3.090	3.020	2.940	2.870
90.03.4	Selbständige Restauratorinnen und Restauratoren	1.580	1.610	1.640	1.630	1.640	1.460	1.440	1.460	1.430	1.450	1.440
Pressemarkt		**32.340**	**32.240**	**31.830**	**31.590**	**31.030**	**27.120**	**26.050**	**26.190**	**25.250**	**23.910**	**22.910**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	17.840	17.550	17.170	17.010	16.790	13.670	12.900	12.940	12.840	12.580	12.400
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	810	780	750	750	730	620	610	600	580	560	540
58.12	Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen	200	200	190	190	180	170	170	160	140	130	110
58.13	Verlegen von Zeitungen	810	810	790	760	710	670	620	600	580	550	530
58.14	Verlegen von Zeitschriften	1.620	1.570	1.530	1.480	1.410	1.300	1.250	1.220	1.170	1.130	1.090
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	2.800	2.740	2.650	2.550	2.470	2.220	2.070	2.010	1.970	1.880	1.820
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	3.060	3.620	4.020	4.350	4.550	4.630	4.860	5.220	4.700	4.050	3.570
47.62.2	Einzelhandel mit Schreib-/Papierwaren, Schul-/ Büroartikeln	5.200	4.990	4.730	4.500	4.200	3.850	3.590	3.440	3.270	3.030	2.840

Unternehmen, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Werbemarkt		**30.220**	**30.220**	**29.890**	**29.560**	**28.920**	**25.240**	**24.600**	**25.030**	**24.790**	**24.540**	**24.300**
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	28.850	28.770	28.390	28.020	27.330	23.820	23.160	23.600	23.330	23.060	22.800
73.12	Vermarkt. und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	1.370	1.460	1.500	1.550	1.590	1.420	1.430	1.430	1.460	1.480	1.500
Software-/Games-Industrie		**35.930**	**37.380**	**38.800**	**40.560**	**41.790**	**40.210**	**41.870**	**43.640**	**44.470**	**44.590**	**45.070**
58.21	Verlegen von Computerspielen	280	270	260	270	260	240	240	240	240	220	210
58.29	Verlegen von sonstiger Software	530	560	610	630	640	620	660	690	690	700	700
63.12	Webportale	720	800	930	1.030	1.120	1.120	1.230	1.310	1.350	1.370	1.410
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internet-präsentationen	11.110	11.560	11.880	12.390	12.570	11.660	12.120	12.490	12.620	12.510	12.530
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	23.300	24.180	25.120	26.250	27.210	26.570	27.610	28.920	29.570	29.780	30.220
Sonstiges		**7.890**	**8.250**	**8.250**	**8.140**	**7.950**	**6.230**	**6.170**	**6.320**	**6.410**	**6.360**	**6.380**
91.01	Bibliotheken und Archive	70	60	70	60	60	60	60	60	60	60	60
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnliche Attraktionen	90	90	90	90	90	70	70	80	90	90	90
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	210	220	230	230	230	210	200	210	210	210	210
74.30.2	Selbständige Dolmetscherinnen und Dolmetscher	6.790	7.170	7.190	7.070	6.920	5.330	5.290	5.410	5.480	5.430	5.440
74.20.2	Fotolabors	350	340	320	310	280	230	220	220	210	200	200
32.11	Herstellung von Münzen etc.	40	40	40	40	40	40	30	30	20	20	20
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	330	330	320	340	340	280	300	320	340	350	360
	Summe mit Doppelzählung	301.400	305.960	308.300	311.490	312.480	269.320	267.950	278.490	280.840	281.250	281.660
	Doppelte Wirtschaftszweige	51.860	52.330	52.520	52.940	52.930	43.020	41.980	44.140	44.880	45.430	45.800
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**249.540**	**253.630**	**255.780**	**258.560**	**259.550**	**226.300**	**225.970**	**234.350**	**235.960**	**235.820**	**235.860**

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026b; Schätzung 2025; Anpassung der Kleinunternehmerschwelle 2020 von 17.500 auf 22.000 Euro; Rundung auf 10er.

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musikwirtschaft		**34.440**	**36.100**	**37.470**	**39.120**	**40.100**	**39.320**	**38.210**	**40.620**	**42.990**	**43.270**	**43.140**
90.03.1	Selbständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter	210	220	200	210	200	200	200	210	190	190	180
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	4.250	5.370	5.520	5.510	5.610	5.380	5.310	5.620	6.050	6.030	6.140
59.20.1	Tonstudios etc.	890	910	960	1.040	1.040	1.080	1.100	1.440	1.450	1.370	1.310
59.20.2	Tonträgerverlage	1.450	1.200	1.260	1.220	1.150	1.310	1.240	1.330	1.230	1.210	1.110
59.20.3	Musikverlage	2.200	2.360	2.490	2.650	2.790	2.860	2.920	3.140	3.370	3.350	3.330
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	6.790	7.000	7.360	7.750	8.090	7.610	7.120	7.700	8.370	8.660	8.990
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	3.420	3.250	3.270	3.330	3.400	3.330	3.280	3.440	3.490	3.550	3.560
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	5.020	5.590	6.120	6.960	7.510	7.310	6.990	7.880	9.010	9.350	9.530
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	4.270	4.270	4.360	4.420	4.160	4.200	4.150	4.110	4.130	4.070	3.850
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	860	840	830	820	770	710	650	620	600	590	540
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	5.090	5.090	5.090	5.220	5.390	5.350	5.260	5.130	5.110	4.890	4.600
Buchmarkt		**47.310**	**46.840**	**46.130**	**44.400**	**44.720**	**43.480**	**42.970**	**43.110**	**42.900**	**42.860**	**41.990**
90.03.2	Selbständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller	600	700	750	850	800	760	760	800	810	780	640
74.30.1	Selbständige Übersetzerinnen und Übersetzer	3.940	4.150	4.320	4.450	4.510	4.030	4.050	3.950	4.010	3.800	3.200
58.11	Buchverlage	22.540	23.190	23.080	22.780	22.850	22.440	22.420	22.390	22.290	22.050	21.980
47.61	Einzelhandel mit Büchern	19.920	18.470	17.700	16.010	16.280	15.950	15.400	15.640	15.460	15.890	15.840
47.79.2	Antiquariate	310	330	290	310	290	300	340	350	330	340	330
Kunstmarkt		**5.420**	**5.420**	**5.380**	**5.280**	**5.290**	**5.130**	**5.180**	**5.340**	**5.240**	**5.200**	**5.020**
90.03.3	Selbständige bildende Künstlerinnen und Künstler	1.230	1.240	1.280	1.260	1.290	1.250	1.260	1.270	1.260	1.270	1.270
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	1.680	1.700	1.710	1.680	1.640	1.560	1.600	1.640	1.610	1.560	1.450
91.02	Private Museen	1.290	1.300	1.250	1.210	1.240	1.240	1.230	1.330	1.330	1.390	1.390
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	1.230	1.180	1.130	1.130	1.120	1.080	1.100	1.110	1.040	990	910

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Filmwirtschaft		**40.240**	**40.640**	**41.980**	**41.940**	**43.290**	**41.220**	**43.430**	**47.060**	**48.160**	**46.660**	**45.780**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	690	790	790	830	830	810	830	890	940	1.000	990
59.11	Film-/TV-Produktion	22.090	22.780	23.730	24.230	25.450	24.640	28.410	29.980	30.310	29.180	28.520
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	4.140	4.010	4.250	4.130	4.120	4.320	4.420	4.620	4.890	4.440	4.310
59.13	Filmverleih und -vertrieb	2.160	2.180	2.260	2.260	2.180	1.950	1.870	1.970	1.980	2.030	1.850
59.14	Kinos	8.740	8.770	9.120	8.990	9.380	8.230	6.710	8.450	8.980	8.970	9.120
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	860	840	830	820	770	710	650	620	600	590	540
77.22	Videotheken	1.550	1.270	1.000	690	570	560	540	510	460	450	460
Rundfunkwirtschaft		**24.300**	**24.540**	**24.860**	**24.950**	**24.960**	**25.040**	**24.840**	**25.270**	**25.500**	**25.160**	**25.160**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	860	1.000	1.080	1.080	1.020	1.030	980	1.020	1.080	1.100	1.090
60.10	Hörfunkveranstaltende	14.810	14.840	14.430	14.520	14.510	14.450	14.250	15.520	15.580	15.420	15.350
60.20	Fernsehveranstaltende	8.620	8.700	9.360	9.350	9.440	9.560	9.610	8.720	8.840	8.640	8.720
Markt für Darstellende Künste		**22.030**	**23.080**	**24.260**	**26.060**	**27.370**	**26.720**	**25.630**	**27.850**	**30.000**	**31.100**	**32.150**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	690	790	790	830	830	810	830	890	940	1.000	990
90.01.3	Selbständige Artistinnen, Artisten und Zirkusbetriebe	630	720	640	710	800	460	410	460	580	620	660
90.01.1	Theaterensembles	910	960	980	950	940	910	900	1.040	940	960	960
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	6.790	7.000	7.360	7.750	8.090	7.610	7.120	7.700	8.370	8.660	8.990
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	3.420	3.250	3.270	3.330	3.400	3.330	3.280	3.440	3.490	3.550	3.560
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	900	890	960	980	1.020	1.020	940	1.030	1.070	1.100	1.100
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	5.020	5.590	6.120	6.960	7.510	7.310	6.990	7.880	9.010	9.350	9.530
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	3.650	3.870	4.150	4.550	4.770	5.270	5.160	5.410	5.600	5.850	6.360

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Designwirtschaft		**84.170**	**87.160**	**90.570**	**92.240**	**93.090**	**91.510**	**91.000**	**94.330**	**94.160**	**92.570**	**89.240**
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	4.200	4.400	5.430	5.740	5.530	5.710	5.810	6.030	5.930	5.730	5.400
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	5.540	5.940	6.330	6.590	7.010	7.240	7.840	8.640	8.770	8.710	8.480
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	3.110	3.400	3.430	3.380	3.370	3.190	3.140	3.060	3.060	3.040	2.900
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.630	2.950	3.240	3.530	3.770	4.020	4.090	4.320	4.620	4.560	4.580
73.11	Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	52.450	54.500	56.270	57.190	57.980	56.540	56.150	58.010	57.950	57.090	55.190
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiede	7.890	7.890	7.750	7.810	7.750	7.550	7.160	7.280	7.260	7.210	6.930
74.20.1	Selbständige Fotografinnen und Fotografen	8.350	8.090	8.120	8.010	7.670	7.260	6.810	6.990	6.580	6.240	5.770
Architekturmarkt		**76.850**	**82.000**	**87.810**	**93.310**	**98.520**	**100.950**	**104.550**	**107.860**	**107.230**	**104.600**	**103.500**
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	60.780	64.780	69.680	73.860	77.550	79.010	81.410	83.490	82.250	79.430	78.000
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	2.630	2.950	3.240	3.530	3.770	4.020	4.090	4.320	4.620	4.560	4.580
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	6.860	7.180	7.280	7.750	8.460	8.860	9.500	10.200	10.280	10.430	10.430
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	5.130	5.590	6.020	6.530	7.090	7.420	7.870	8.230	8.510	8.720	8.970
90.03.4	Selbständige Restauratorinnen und Restauratoren	1.450	1.510	1.600	1.640	1.650	1.640	1.680	1.620	1.580	1.470	1.510
Pressemarkt		**118.040**	**116.400**	**115.190**	**112.270**	**110.490**	**106.430**	**101.350**	**99.220**	**96.010**	**92.160**	**88.830**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen und Journalisten etc.	860	1.000	1.080	1.080	1.020	1.030	980	1.020	1.080	1.100	1.090
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	9.950	10.990	12.630	12.410	11.970	11.710	11.840	11.610	11.240	10.590	10.310
58.12	Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen	3.440	3.340	2.940	2.770	2.680	2.560	2.280	2.230	2.120	1.950	1.790
58.13	Verlegen von Zeitungen	43.900	43.080	41.790	40.630	40.450	39.010	36.610	35.630	34.840	33.830	32.790
58.14	Verlegen von Zeitschriften	33.220	31.900	31.340	30.850	30.600	29.470	27.980	27.580	26.870	25.720	24.640
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	7.280	6.900	6.860	6.450	6.210	5.960	5.880	5.710	5.560	5.500	5.240
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	4.460	4.550	4.710	4.590	4.480	4.310	4.150	4.460	3.980	3.760	3.710
47.62.2	EH mit Schreib- und Papierwaren, Schul- und Büroartikeln	14.940	14.650	13.840	13.500	13.080	12.400	11.630	10.970	10.330	9.700	9.270

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Werbemarkt		**115.640**	**120.500**	**124.280**	**126.970**	**128.730**	**124.950**	**124.310**	**128.430**	**128.480**	**126.680**	**122.880**
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	104.900	109.000	112.540	114.380	115.970	113.070	112.300	116.030	115.900	114.170	110.380
73.12	Vermarkt. und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	10.740	11.500	11.740	12.600	12.760	11.880	12.010	12.400	12.590	12.510	12.500
Software-/Games-Industrie		**322.870**	**343.990**	**369.370**	**398.910**	**430.020**	**452.670**	**478.780**	**519.040**	**542.520**	**543.620**	**542.850**
58.21	Verlegen von Computerspielen	1.480	1.810	1.580	1.560	1.550	1.510	1.740	1.710	1.920	1.720	1.660
58.29	Verlegen von sonstiger Software	24.870	28.130	31.800	31.940	32.670	33.520	33.880	34.400	34.590	33.600	32.790
63.12	Webportale	13.170	16.930	20.480	24.150	27.160	29.060	31.630	36.130	37.330	36.550	36.160
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internet-präsentationen	33.910	36.610	39.290	43.060	45.680	46.900	51.190	55.370	56.110	54.880	52.540
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	249.440	260.520	276.220	298.200	322.960	341.680	360.340	391.440	412.570	416.870	419.710
Sonstiges		**7.250**	**7.130**	**7.180**	**7.250**	**7.130**	**6.890**	**6.790**	**6.810**	**6.750**	**6.860**	**6.770**
91.01	Bibliotheken und Archive	850	880	1.010	1.010	1.030	1.030	1.050	1.100	1.110	1.120	1.120
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnliche Attraktionen	130	120	120	130	140	150	150	160	160	160	160
91.04	Botanische und zoologische Gärten, Naturparks	580	590	600	610	620	630	640	670	680	680	680
74.30.2	Selbständige Dolmetscherinnen und Dolmetscher	530	730	820	830	800	730	720	750	820	940	910
74.20.2	Fotolabors	4.230	3.880	3.680	3.700	3.550	3.380	3.200	3.110	2.960	2.950	2.970
32.11	Herstellung von Münzen etc.	500	520	550	560	590	600	620	620	640	630	550
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	430	410	390	400	400	380	420	400	380	370	370
	Summe mit Doppelzählung	898.560	933.790	974.470	1.012.700	1.053.690	1.064.310	1.087.040	1.144.940	1.169.950	1.160.720	1.147.320
	Doppelte Wirtschaftszweige	72.730	75.920	78.950	81.480	83.370	81.350	80.090	83.890	86.050	85.900	84.480
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**825.830**	**857.870**	**895.520**	**931.230**	**970.320**	**982.960**	**1.006.950**	**1.061.040**	**1.083.900**	**1.074.820**	**1.062.850**

Prognos 2026. Datengrundlage: BA 2026; Rundung auf 10er, dadurch können bei Summen leichte Rundungsdifferenzen entstehen.

Gesamterwerbstätige, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musikwirtschaft		**79.710**	**83.110**	**87.220**	**91.630**	**94.820**	**92.280**	**89.850**	**98.300**	**105.270**	**108.520**	**109.990**
90.03.1	Selbständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter	8.720	9.400	10.530	11.650	12.780	14.240	14.430	14.940	15.360	15.870	16.150
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	9.860	11.180	11.410	11.850	12.140	12.580	12.110	13.090	14.110	14.410	14.760
59.20.1	Tonstudios etc.	2.870	2.960	3.020	3.130	3.200	3.250	3.240	3.770	3.980	3.990	3.970
59.20.2	Tonträgerverlage	2.630	2.390	2.420	2.380	2.350	2.470	2.440	2.560	2.480	2.380	2.220
59.20.3	Musikverlage	5.260	5.420	5.610	5.740	5.900	5.990	6.120	6.450	6.850	6.880	6.930
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	13.930	14.210	14.930	15.530	15.950	13.440	12.350	14.440	15.930	16.890	17.530
90.04.2		4.370	4.190	4.220	4.290	4.380	4.090	4.030	4.410	4.610	4.680	4.680
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	13.930	15.170	16.770	18.580	19.910	18.290	17.590	21.250	24.540	26.290	27.330
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	8.400	8.350	8.400	8.460	8.000	7.850	7.640	7.660	7.650	7.590	7.260
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	1.960	1.970	1.970	1.950	1.930	1.890	1.830	1.860	1.880	1.860	1.790
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	7.770	7.880	7.940	8.080	8.270	8.190	8.070	7.880	7.890	7.690	7.380
Buchmarkt		**103.200**	**103.250**	**104.610**	**104.580**	**106.360**	**104.890**	**103.600**	**103.960**	**104.460**	**103.980**	**102.610**
90.03.2	Selbständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller	25.720	26.560	28.430	30.140	31.560	32.270	32.410	33.180	33.900	34.020	34.030
74.30.1	Selbständige Übersetzerinnen und Übersetzer	11.750	12.690	13.770	14.570	14.850	14.170	14.090	13.900	14.020	13.490	12.730
58.11	Buchverlage	30.260	30.570	30.280	29.850	29.810	29.230	29.000	28.750	28.620	28.270	28.010
47.61	Einzelhandel mit Büchern	34.060	32.010	30.880	28.760	28.910	28.010	26.820	26.860	26.690	27.010	26.670
47.79.2	Antiquariate	1.410	1.410	1.250	1.270	1.240	1.200	1.270	1.260	1.240	1.180	1.160
Kunstmarkt		**44.680**	**44.950**	**45.990**	**47.100**	**47.900**	**48.860**	**48.730**	**50.400**	**51.040**	**51.130**	**50.920**
90.03.3	Selbständige bildende Künstlerinnen und Künstler	30.820	31.320	32.630	33.970	35.000	36.560	36.580	37.960	38.930	39.280	39.580
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	5.840	5.800	5.790	5.670	5.540	5.190	5.190	5.340	5.230	5.000	4.720
91.02	Private Museen	2.600	2.590	2.520	2.450	2.470	2.400	2.330	2.520	2.490	2.570	2.590
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	5.430	5.240	5.050	5.010	4.890	4.710	4.620	4.590	4.380	4.270	4.040

Gesamterwerbstätige, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Filmwirtschaft		**116.260**	**117.700**	**122.450**	**124.730**	**128.090**	**125.990**	**125.850**	**139.130**	**145.700**	**148.480**	**151.630**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	38.620	40.640	44.210	47.570	49.830	52.450	51.140	55.040	58.490	62.180	65.130
59.11	Film-/TV-Produktion	34.910	35.890	37.120	37.640	39.140	39.150	45.430	48.680	50.350	50.360	51.200
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	6.630	6.540	6.970	6.830	6.830	6.930	7.190	7.430	7.610	7.120	6.970
59.13	Filmverleih und -vertrieb	3.640	3.570	3.600	3.540	3.370	3.060	2.930	3.030	3.040	3.040	2.810
59.14	Kinos	25.190	25.010	25.630	25.060	25.290	21.100	16.100	22.000	23.420	23.060	22.880
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	1.960	1.970	1.970	1.950	1.930	1.890	1.830	1.860	1.880	1.860	1.790
77.22	Videotheken	5.300	4.090	2.960	2.130	1.700	1.430	1.230	1.090	910	860	840
Rundfunkwirtschaft		**66.940**	**67.350**	**68.110**	**68.500**	**68.110**	**68.320**	**65.970**	**66.610**	**66.590**	**65.360**	**64.890**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	42.030	42.290	42.800	43.170	42.750	42.960	40.870	41.070	40.810	40.000	39.470
60.10	Hörfunkveranstaltende	15.820	15.890	15.490	15.540	15.490	15.320	15.060	16.420	16.550	16.390	16.340
60.20	Fernsehveranstaltende	9.100	9.170	9.830	9.790	9.860	10.040	10.040	9.110	9.230	8.970	9.090
Markt für Darstellende Künste		**91.710**	**96.370**	**104.330**	**112.280**	**118.100**	**116.780**	**112.360**	**125.900**	**136.590**	**145.530**	**152.780**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	38.620	40.640	44.210	47.570	49.830	52.450	51.140	55.040	58.490	62.180	65.130
90.01.3	Selbständige Artistinnen, Artisten und Zirkusbetriebe	2.430	2.570	2.720	2.940	3.140	2.750	2.550	3.450	3.980	4.490	4.990
90.01.1	Theaterensembles	1.590	1.650	1.710	1.750	1.780	1.790	1.760	2.170	2.120	2.220	2.300
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	13.930	14.210	14.930	15.530	15.950	13.440	12.350	14.440	15.930	16.890	17.530
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	4.370	4.190	4.220	4.290	4.380	4.090	4.030	4.410	4.610	4.680	4.680
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	1.940	1.990	2.140	2.130	2.190	2.090	1.890	2.150	2.330	2.410	2.450
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	13.930	15.170	16.770	18.580	19.910	18.290	17.590	21.250	24.540	26.290	27.330
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	14.890	15.950	17.650	19.480	20.930	21.880	21.030	23.000	24.580	26.380	28.360

Gesamterwerbstätige, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Designwirtschaft		**257.440**	**268.220**	**278.430**	**284.150**	**287.960**	**283.790**	**282.140**	**292.400**	**291.100**	**289.110**	**284.310**
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	14.370	15.260	17.000	18.040	18.290	18.830	19.400	20.600	20.270	20.060	19.530
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	37.310	39.870	43.020	45.760	48.380	50.470	52.260	55.380	56.160	56.100	56.110
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	18.000	18.050	17.810	17.500	17.210	16.910	16.500	16.520	16.140	15.770	15.280
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	10.560	10.980	11.460	11.920	12.230	12.580	12.700	13.180	13.410	13.180	13.120
73.11	Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	124.460	130.350	133.060	131.930	130.530	122.970	119.800	120.460	117.630	115.430	111.260
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren	15.770	15.640	15.370	15.480	15.370	14.970	14.520	14.890	14.870	14.710	14.270
74.20.1	Selbständige Fotografinnen und Fotografen	36.970	38.080	40.720	43.520	45.960	47.060	46.960	51.360	52.630	53.860	54.730
Architekturmarkt		**157.560**	**162.050**	**167.390**	**172.530**	**176.820**	**177.850**	**180.890**	**183.190**	**181.070**	**176.240**	**173.070**
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	115.020	118.350	122.670	126.080	128.750	128.920	130.820	131.780	129.240	124.590	121.470
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	10.560	10.980	11.460	11.920	12.230	12.580	12.700	13.180	13.410	13.180	13.120
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	16.040	16.250	16.210	16.710	17.390	17.650	18.280	18.880	18.950	18.960	18.830
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	11.210	11.670	12.110	12.770	13.370	13.650	14.060	14.360	14.570	14.660	14.800
90.03.4	Selbständige Restauratorinnen und Restauratoren	4.730	4.800	4.950	5.040	5.090	5.060	5.040	4.990	4.900	4.840	4.850
Pressemarkt		**268.840**	**262.100**	**258.460**	**252.170**	**247.200**	**235.400**	**220.440**	**212.850**	**201.450**	**189.970**	**183.030**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	42.030	42.290	42.800	43.170	42.750	42.960	40.870	41.070	40.810	40.000	39.470
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	13.480	14.370	15.850	15.580	14.910	14.360	14.360	13.930	13.500	12.720	12.380
58.12	Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen	4.050	3.960	3.520	3.290	3.180	3.010	2.740	2.670	2.520	2.310	2.110
58.13	Verlegen von Zeitungen	95.350	91.470	85.960	83.490	83.750	78.370	73.330	67.800	61.730	58.170	55.840
58.14	Verlegen von Zeitschriften	49.420	46.900	46.520	44.870	43.400	41.220	37.440	36.050	34.670	32.390	31.260
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	17.650	17.370	18.380	17.520	16.850	15.630	13.550	13.420	12.740	11.330	10.810
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	13.680	13.490	14.820	14.640	14.000	13.690	13.630	14.460	13.130	12.070	11.220
47.62.2	Einzelhandel Schreib-/ Papierwaren, Schul-/Büroartikel	33.190	32.260	30.610	29.600	28.350	26.180	24.520	23.450	22.360	20.970	19.950

Gesamterwerbstätige, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Werbemarkt		**266.300**	**277.860**	**283.820**	**282.730**	**280.360**	**264.120**	**258.040**	**259.680**	**254.370**	**249.890**	**241.730**
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	248.910	260.700	266.110	263.860	261.060	245.940	239.610	240.910	235.260	230.860	222.520
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	17.390	17.160	17.700	18.860	19.290	18.180	18.430	18.770	19.110	19.030	19.200
Software-/Games-Industrie		**422.790**	**448.880**	**479.970**	**514.600**	**550.390**	**576.370**	**609.110**	**653.750**	**680.440**	**681.260**	**680.980**
58.21	Verlegen von Computerspielen	2.130	2.430	2.220	2.210	2.250	2.230	2.470	2.410	2.640	2.380	2.290
58.29	Verlegen von sonstiger Software	28.430	31.920	35.720	35.820	36.510	37.310	37.750	38.210	38.350	37.230	36.380
63.12	Webportale	17.060	21.490	25.670	29.880	33.270	35.440	38.650	43.240	44.580	43.730	43.390
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internet-präsentationen	66.430	70.450	74.950	80.230	84.210	85.980	92.050	97.650	99.260	97.590	95.110
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	308.740	322.590	341.410	366.460	394.160	415.410	438.190	472.230	495.600	500.330	503.820
Sonstiges		**26.890**	**27.620**	**28.420**	**28.620**	**28.530**	**27.870**	**27.150**	**27.890**	**28.260**	**28.290**	**28.340**
91.01	Bibliotheken und Archive	1.100	1.140	1.270	1.260	1.270	1.260	1.280	1.340	1.360	1.370	1.370
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnliche Attraktionen	330	310	310	320	340	360	360	390	410	410	410
91.04	Botanische und zoologische Gärten, Naturparks	1.080	1.110	1.150	1.160	1.170	1.150	1.150	1.220	1.250	1.260	1.270
74.30.2	Selbständige Dolmetscherinnen und Dolmetscher	16.510	17.550	18.200	18.300	18.160	17.680	16.930	17.430	17.820	17.830	17.840
74.20.2	Fotolabors	5.370	4.920	4.710	4.640	4.470	4.250	3.990	3.900	3.710	3.650	3.640
32.11	Herstellung von Münzen etc.	690	710	750	760	790	770	800	790	790	780	690
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	1.820	1.880	2.030	2.190	2.330	2.400	2.650	2.820	2.930	3.000	3.110
	Summe mit Doppelzählung	1.902.330	1.959.450	2.029.200	2.083.610	2.134.610	2.122.500	2.124.120	2.214.060	2.246.340	2.237.760	2.224.280
	Doppelte Wirtschaftszweige	249.870	259.800	269.400	274.940	277.510	268.660	261.830	260.330	271.700	277.300	280.500
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**1.652.460**	**1.699.650**	**1.759.800**	**1.808.670**	**1.857.110**	**1.853.840**	**1.863.790**	**1.942.360**	**1.969.040**	**1.957.260**	**1.943.960**

Prognos 2026. Datengrundlage: DESTATIS 2026a und 2026b, BA 2026; Schätzung: Selbständige 2025 und Mini-Selbständige 2022 – 2025;
Rundung auf 10er, dadurch können bei Summen leichte Rundungsdifferenzen entstehen.

Frauenanteil bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in Prozent, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musikwirtschaft		**40,2%**	**39,8%**	**40,1%**	**39,9%**	**40,0%**	**40,3%**	**40,3%**	**40,6%**	**40,7%**	**41,1%**	**41,3%**
90.03.1	Selbständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter	54,4%	51,4%	52,5%	53,1%	51,5%	51,7%	50,5%	47,6%	46,2%	47,0%	46,7%
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	42,4%	43,3%	44,2%	44,5%	44,6%	45,1%	45,0%	46,5%	46,6%	47,0%	47,8%
59.20.1	Tonstudios etc.	38,3%	37,7%	37,5%	35,5%	35,2%	33,2%	32,6%	37,4%	38,2%	37,4%	36,6%
59.20.2	Tonträgerverlage	51,5%	48,5%	48,8%	51,0%	53,0%	53,6%	53,3%	51,7%	54,9%	55,7%	57,0%
59.20.3	Musikverlage	53,5%	52,4%	52,3%	52,3%	51,7%	51,3%	51,2%	50,0%	49,8%	51,8%	51,5%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	51,8%	51,3%	51,4%	51,0%	51,6%	51,9%	51,7%	52,1%	53,0%	53,2%	53,1%
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	44,6%	44,7%	45,0%	45,4%	45,8%	46,0%	46,2%	46,7%	47,0%	47,5%	48,0%
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	29,4%	28,4%	28,5%	27,9%	27,0%	27,7%	27,9%	27,9%	27,8%	27,8%	27,2%
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	30,4%	30,4%	30,6%	30,1%	31,1%	31,5%	31,7%	31,6%	30,9%	31,4%	30,6%
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	33,5%	32,0%	31,8%	32,4%	30,1%	31,1%	31,0%	30,3%	30,3%	27,9%	30,2%
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	30,6%	31,1%	31,2%	31,7%	32,2%	32,4%	32,7%	32,9%	32,6%	32,9%	33,5%
Buchmarkt		**72,6%**	**72,3%**	**72,1%**	**71,9%**	**72,0%**	**71,9%**	**72,1%**	**72,3%**	**72,3%**	**72,4%**	**72,7%**
90.03.2	Selbständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller	66,6%	59,2%	61,2%	59,3%	62,5%	61,1%	60,2%	60,9%	61,0%	61,3%	68,3%
74.30.1	Selbständige Übersetzerinnen und Übersetzer	68,4%	68,0%	67,9%	66,3%	66,0%	67,1%	67,3%	66,7%	65,8%	65,6%	66,5%
58.11	Buchverlage	67,1%	67,4%	67,5%	67,8%	67,8%	67,5%	68,2%	69,0%	69,2%	69,2%	69,3%
47.61	Einzelhandel mit Büchern	80,0%	80,0%	79,8%	80,4%	80,4%	80,1%	79,9%	79,4%	79,6%	79,5%	79,2%
47.79.2	Antiquariate	59,0%	60,0%	55,8%	55,9%	59,0%	55,7%	56,2%	53,7%	53,2%	53,4%	50,9%
Kunstmarkt		**58,5%**	**58,6%**	**58,5%**	**58,1%**	**57,8%**	**57,4%**	**57,5%**	**57,3%**	**58,1%**	**57,8%**	**58,1%**
90.03.3	Selbständige bildende Künstlerinnen und Künstler	49,0%	49,7%	49,9%	49,6%	50,3%	49,6%	50,8%	50,9%	51,6%	51,3%	53,8%
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	72,5%	72,5%	71,4%	71,0%	70,5%	70,0%	70,2%	69,7%	69,8%	69,3%	68,7%
91.02	Private Museen	59,3%	59,4%	59,7%	59,6%	60,1%	60,0%	60,0%	60,4%	60,1%	59,7%	59,5%
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	48,0%	47,2%	47,3%	46,7%	45,1%	45,3%	43,6%	42,9%	45,1%	45,5%	44,9%

Frauenanteil bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in Prozent, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Filmwirtschaft		**46,5%**	**46,3%**	**46,4%**	**46,3%**	**46,7%**	**46,4%**	**46,7%**	**46,8%**	**47,3%**	**47,5%**	**47,8%**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	64,9%	64,2%	62,8%	60,5%	62,0%	60,2%	60,3%	59,7%	59,7%	59,7%	58,6%
59.11	Film-/TV-Produktion	45,3%	45,2%	45,3%	45,3%	46,0%	45,7%	46,7%	46,5%	47,3%	47,1%	47,2%
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	42,7%	40,9%	42,4%	43,3%	42,8%	43,4%	42,6%	42,0%	41,0%	40,9%	41,2%
59.13	Filmverleih und -vertrieb	53,2%	53,0%	53,2%	53,4%	54,4%	54,5%	54,9%	54,3%	53,9%	55,1%	56,0%
59.14	Kinos	48,6%	49,2%	49,0%	48,2%	48,4%	47,7%	47,0%	48,4%	49,0%	50,0%	50,7%
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	33,5%	32,0%	31,8%	32,4%	30,1%	31,1%	31,0%	30,3%	30,3%	27,9%	30,2%
77.22	Videotheken	52,1%	51,5%	50,1%	49,7%	47,9%	47,4%	48,8%	48,0%	50,0%	50,4%	51,9%
Rundfunkwirtschaft		**50,0%**	**49,7%**	**49,8%**	**49,9%**	**50,3%**	**50,6%**	**50,7%**	**51,0%**	**51,4%**	**51,4%**	**51,6%**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen und Journalisten etc.	67,9%	63,6%	61,9%	60,3%	61,1%	62,1%	61,8%	59,5%	60,6%	60,6%	59,8%
60.10	Hörfunkveranstaltende	49,6%	49,4%	49,5%	49,5%	50,0%	50,2%	50,5%	51,1%	51,4%	51,6%	51,8%
60.20	Fernsehveranstaltende	49,1%	48,5%	49,0%	49,2%	49,6%	49,9%	49,9%	49,8%	50,3%	49,8%	50,4%
Markt für Darstellende Künste		**47,6%**	**46,9%**	**47,0%**	**46,5%**	**46,5%**	**47,4%**	**47,3%**	**47,3%**	**47,0%**	**47,3%**	**47,1%**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	64,9%	64,2%	62,8%	60,5%	62,0%	60,2%	60,3%	59,7%	59,7%	59,7%	58,6%
90.01.3	Selbständige Artistinnen, Artisten und Zirkusbetriebe	27,6%	28,2%	30,2%	36,6%	39,9%	41,5%	40,6%	41,8%	39,4%	42,1%	42,9%
90.01.1	Theaterensembles	46,8%	46,7%	46,4%	47,0%	47,4%	47,8%	48,0%	48,2%	49,6%	49,8%	50,4%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	51,8%	51,3%	51,4%	51,0%	51,6%	51,9%	51,7%	52,1%	53,0%	53,2%	53,1%
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	44,6%	44,7%	45,0%	45,4%	45,8%	46,0%	46,2%	46,7%	47,0%	47,5%	48,0%
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	51,7%	50,8%	50,3%	50,6%	49,1%	51,4%	49,6%	52,9%	51,7%	50,8%	50,5%
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	29,4%	28,4%	28,5%	27,9%	27,0%	27,7%	27,9%	27,9%	27,8%	27,8%	27,2%
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	67,2%	66,8%	66,9%	66,2%	66,6%	67,0%	66,2%	66,4%	66,4%	67,1%	65,5%

Frauenanteil bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in Prozent, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Designwirtschaft		**56,8%**	**56,4%**	**56,3%**	**56,2%**	**56,0%**	**55,6%**	**55,4%**	**55,5%**	**56,0%**	**55,8%**	**55,7%**
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	50,6%	49,7%	51,3%	51,0%	50,9%	50,8%	50,0%	50,5%	51,3%	51,9%	52,8%
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	54,5%	54,8%	54,2%	54,6%	54,3%	53,9%	53,6%	53,5%	54,4%	54,7%	55,2%
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	51,1%	50,0%	50,2%	50,5%	49,6%	49,8%	50,2%	50,1%	50,8%	50,9%	50,0%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	62,5%	61,8%	61,8%	60,4%	61,6%	59,9%	61,4%	62,2%	61,1%	61,5%	62,1%
73.11	Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	54,9%	54,6%	54,4%	54,5%	54,5%	54,1%	54,1%	54,3%	54,8%	54,5%	54,3%
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren	62,0%	62,2%	62,7%	63,0%	63,1%	63,1%	63,3%	63,3%	64,1%	64,1%	64,1%
74.20.1	Selbständige Fotografinnen und Fotografen	69,1%	68,6%	68,2%	67,4%	66,0%	65,1%	63,4%	62,7%	62,2%	61,7%	60,5%
Architekturmarkt		**56,1%**	**56,3%**	**56,1%**	**56,2%**	**56,2%**	**55,9%**	**56,1%**	**55,8%**	**55,7%**	**55,6%**	**55,5%**
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	56,2%	56,5%	56,3%	56,3%	56,1%	55,8%	55,9%	55,4%	55,2%	55,1%	55,0%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	62,5%	61,8%	61,8%	60,4%	61,6%	59,9%	61,4%	62,2%	61,1%	61,5%	62,1%
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	53,2%	53,8%	53,5%	54,2%	55,1%	54,7%	54,6%	55,0%	54,5%	54,2%	54,2%
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	59,0%	59,2%	59,1%	59,5%	59,7%	59,8%	59,9%	60,1%	60,6%	60,3%	59,9%
90.03.4	Selbständige Restauratorinnen und Restauratoren	39,9%	39,1%	40,2%	41,1%	40,0%	40,6%	41,1%	43,0%	43,7%	43,9%	44,7%
Pressemarkt		**58,1%**	**58,2%**	**57,9%**	**57,9%**	**58,0%**	**58,0%**	**57,9%**	**58,0%**	**57,7%**	**57,7%**	**57,5%**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	67,9%	63,6%	61,9%	60,3%	61,1%	62,1%	61,8%	59,5%	60,6%	60,6%	59,8%
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	50,1%	50,0%	48,9%	49,0%	49,1%	48,9%	49,1%	49,3%	49,6%	49,7%	49,6%
58.12	Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen	66,1%	66,0%	64,1%	63,5%	64,3%	62,7%	63,1%	62,8%	62,9%	62,8%	63,9%
58.13	Verlegen von Zeitungen	51,4%	52,0%	52,1%	52,4%	52,5%	52,8%	52,6%	52,6%	52,6%	52,8%	52,8%
58.14	Verlegen von Zeitschriften	60,8%	61,0%	60,7%	60,8%	61,1%	61,2%	61,0%	61,4%	61,3%	61,3%	61,3%
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	57,6%	57,4%	57,9%	58,4%	58,6%	58,8%	59,1%	58,3%	57,6%	58,5%	57,6%
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	74,5%	73,9%	74,1%	74,0%	75,1%	74,8%	74,6%	72,7%	71,2%	69,4%	68,6%
47.62.2	Einzelhandel mit Schreib-/Papierwaren, Schul-/Büroartikeln	69,7%	70,1%	69,9%	69,2%	68,3%	68,0%	68,0%	69,0%	68,2%	67,7%	66,8%

Frauenanteil bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in Prozent, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Werbemarkt		**54,8%**	**54,6%**	**54,4%**	**54,5%**	**54,4%**	**54,0%**	**54,1%**	**54,1%**	**54,6%**	**54,3%**	**54,1%**
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	54,9%	54,6%	54,4%	54,5%	54,5%	54,1%	54,1%	54,3%	54,8%	54,5%	54,3%
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	54,1%	54,4%	54,3%	54,2%	53,5%	52,5%	53,4%	52,7%	52,3%	53,0%	52,3%
Software-/Games-Industrie		**26,9%**	**27,4%**	**27,7%**	**28,2%**	**28,7%**	**29,0%**	**29,8%**	**30,4%**	**30,5%**	**30,6%**	**30,5%**
58.21	Verlegen von Computerspielen	24,9%	25,8%	25,0%	25,3%	27,4%	25,7%	27,9%	30,3%	31,2%	32,6%	32,8%
58.29	Verlegen von sonstiger Software	26,2%	26,4%	26,6%	27,6%	28,3%	28,9%	29,8%	30,6%	30,8%	30,9%	31,3%
63.12	Webportale	42,9%	42,7%	42,4%	43,8%	43,5%	43,8%	43,5%	43,5%	43,0%	43,1%	42,9%
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internet-präsentationen	32,2%	33,7%	34,5%	34,9%	35,6%	35,9%	37,1%	37,9%	37,8%	38,1%	38,3%
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	25,4%	25,6%	25,7%	26,0%	26,5%	26,8%	27,5%	28,1%	28,3%	28,5%	28,4%
Sonstiges		**55,5%**	**55,9%**	**55,7%**	**55,5%**	**55,5%**	**55,0%**	**54,6%**	**54,7%**	**54,4%**	**54,4%**	**54,8%**
91.01	Bibliotheken und Archive	69,7%	69,8%	68,3%	68,1%	68,2%	67,8%	67,5%	67,4%	67,4%	67,1%	67,1%
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnliche Attraktionen	51,4%	51,2%	49,3%	50,2%	48,6%	49,0%	49,7%	49,6%	48,9%	48,7%	48,7%
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	47,8%	47,9%	48,5%	49,3%	50,3%	50,5%	50,9%	51,8%	51,9%	52,1%	52,7%
74.30.2	Selbständige Dolmetscherinnen und Dolmetscher	73,4%	63,1%	64,0%	64,6%	68,8%	69,0%	67,4%	65,5%	63,1%	63,5%	64,5%
74.20.2	Fotolabors	52,8%	54,1%	53,6%	53,0%	51,9%	51,1%	50,7%	50,9%	51,0%	50,5%	50,2%
32.11	Herstellung von Münzen etc.	40,4%	41,1%	41,7%	41,9%	43,0%	42,0%	41,6%	42,0%	42,7%	42,4%	42,8%
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	60,9%	61,0%	58,8%	58,9%	58,1%	58,7%	56,5%	54,3%	50,8%	52,0%	54,6%
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**44,6%**	**44,3%**	**44,0%**	**43,7%**	**43,6%**	**43,2%**	**43,1%**	**43,0%**	**42,8%**	**42,7%**	**42,5%**

Datengrundlage: BA 2026.

Akademikeranteil bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Musikwirtschaft		**23,3%**	**23,8%**	**24,9%**	**25,2%**	**26,6%**	**27,6%**	**28,8%**	**30,3%**	**31,2%**	**32,1%**	**33,1%**
90.03.1	Selbständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter	22,3%	20,4%	21,6%	21,7%	19,4%	21,4%	24,0%	28,4%	25,8%	32,4%	33,7%
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	53,1%	46,8%	47,7%	48,6%	50,6%	52,5%	53,2%	54,7%	55,2%	56,1%	57,4%
59.20.1	Tonstudios etc.	16,7%	19,8%	21,9%	26,6%	27,6%	29,4%	30,4%	38,0%	41,0%	41,4%	40,2%
59.20.2	Tonträgerverlage	34,3%	36,9%	41,9%	40,5%	43,7%	43,4%	50,4%	54,2%	56,7%	57,3%	58,0%
59.20.3	Musikverlage	36,4%	38,2%	40,2%	41,6%	44,4%	45,0%	47,1%	49,2%	51,2%	52,3%	53,4%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	26,6%	27,0%	28,2%	28,6%	30,4%	32,2%	33,4%	34,8%	36,3%	37,7%	38,4%
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	31,7%	34,0%	35,3%	36,5%	37,8%	38,2%	39,2%	40,4%	41,1%	41,6%	42,6%
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	15,1%	14,9%	15,3%	15,0%	15,6%	16,6%	17,7%	18,0%	17,7%	18,3%	19,0%
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	7,3%	7,7%	7,9%	8,4%	8,9%	9,6%	9,9%	10,5%	10,8%	11,5%	11,3%
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	7,1%	8,1%	11,7%	12,9%	13,1%	15,0%	14,8%	13,6%	16,0%	16,8%	17,3%
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	5,0%	5,4%	5,8%	5,9%	6,6%	6,8%	7,4%	7,2%	7,7%	8,2%	9,5%
Buchmarkt		**31,9%**	**34,1%**	**35,9%**	**37,9%**	**38,8%**	**39,2%**	**40,5%**	**41,3%**	**41,8%**	**41,4%**	**42,1%**
90.03.2	Selbständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller	42,4%	44,0%	46,5%	48,3%	45,9%	46,2%	45,3%	48,3%	51,8%	49,7%	54,9%
74.30.1	Selbständige Übersetzerinnen und Übersetzer	46,8%	48,8%	50,6%	52,3%	54,3%	54,5%	56,3%	56,6%	54,0%	52,0%	53,8%
58.11	Buchverlage	48,0%	49,3%	50,9%	51,7%	52,7%	53,4%	54,7%	55,3%	55,9%	56,4%	57,2%
47.61	Einzelhandel mit Büchern	10,6%	11,6%	12,4%	13,9%	14,7%	15,1%	15,7%	17,3%	18,1%	18,0%	18,5%
47.79.2	Antiquariate	17,3%	19,7%	24,1%	28,1%	31,4%	29,4%	28,8%	28,4%	32,6%	30,7%	28,6%
Kunstmarkt		**18,0%**	**19,4%**	**20,2%**	**21,2%**	**22,4%**	**23,9%**	**24,7%**	**26,1%**	**27,7%**	**29,3%**	**30,8%**
90.03.3	Selbständige bildende Künstlerinnen und Künstler	13,5%	15,7%	17,6%	19,0%	21,4%	23,3%	24,5%	26,9%	29,4%	32,7%	34,0%
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	12,3%	13,6%	14,4%	15,1%	15,6%	16,7%	17,3%	17,9%	18,5%	19,2%	20,2%
91.02	Private Museen	37,4%	38,5%	38,7%	41,0%	42,8%	43,9%	45,6%	46,7%	47,4%	47,9%	48,6%
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	10,1%	10,5%	11,6%	11,4%	11,1%	11,8%	12,3%	12,6%	14,7%	15,1%	16,0%

Akademikeranteil bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Filmwirtschaft		**20,7%**	**22,7%**	**24,7%**	**26,5%**	**27,6%**	**29,6%**	**31,8%**	**32,5%**	**33,8%**	**34,8%**	**35,6%**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	18,5%	20,2%	20,4%	22,3%	24,4%	24,4%	25,9%	27,8%	28,2%	29,5%	31,9%
59.11	Film-/TV-Produktion	24,6%	26,6%	28,9%	30,9%	31,9%	33,7%	34,7%	36,2%	38,1%	39,2%	40,1%
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	22,0%	24,2%	26,3%	28,8%	32,2%	33,9%	35,7%	38,1%	39,6%	40,9%	42,6%
59.13	Filmverleih und -vertrieb	33,6%	36,4%	38,2%	39,3%	42,4%	43,5%	47,1%	50,7%	50,2%	52,1%	54,5%
59.14	Kinos	11,2%	12,3%	12,8%	13,1%	13,0%	13,8%	15,1%	14,2%	14,2%	15,0%	15,4%
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	7,1%	8,1%	11,7%	12,9%	13,1%	15,0%	14,8%	13,6%	16,0%	16,8%	17,3%
77.22	Videotheken	6,9%	9,0%	9,5%	12,5%	13,7%	22,7%	28,0%	30,1%	37,7%	41,2%	43,8%
Rundfunkwirtschaft		**32,7%**	**33,8%**	**35,1%**	**36,5%**	**37,8%**	**39,1%**	**40,7%**	**41,7%**	**42,9%**	**44,3%**	**45,2%**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	40,0%	40,9%	41,9%	45,0%	43,3%	45,3%	47,8%	48,9%	50,9%	53,5%	54,6%
60.10	Hörfunkveranstaltende	33,4%	34,5%	35,7%	36,4%	37,6%	38,6%	40,0%	40,8%	42,1%	43,2%	44,0%
60.20	Fernsehveranstaltende	30,9%	31,9%	33,3%	35,5%	37,6%	39,3%	41,1%	42,5%	43,4%	44,9%	46,0%
Markt für Darstellende Künste		**22,8%**	**23,3%**	**24,3%**	**24,9%**	**26,0%**	**27,7%**	**28,9%**	**29,7%**	**30,2%**	**31,2%**	**32,7%**
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstlerinnen und -Künstler	18,5%	20,2%	20,4%	22,3%	24,4%	24,4%	25,9%	27,8%	28,2%	29,5%	31,9%
90.01.3	Selbständige Artistinnen, Artisten und Zirkusbetriebe	2,5%	3,0%	4,7%	7,9%	9,2%	12,2%	12,7%	11,4%	10,7%	12,2%	12,6%
90.01.1	Theaterensembles	33,3%	33,5%	35,1%	36,5%	36,3%	36,7%	38,0%	38,0%	39,8%	39,9%	41,4%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	26,6%	27,0%	28,2%	28,6%	30,4%	32,2%	33,4%	34,8%	36,3%	37,7%	38,4%
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.Ä.	31,7%	34,0%	35,3%	36,5%	37,8%	38,2%	39,2%	40,4%	41,1%	41,6%	42,6%
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	16,1%	18,8%	18,6%	17,7%	20,2%	22,7%	24,1%	24,8%	25,7%	24,8%	28,2%
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die Darstellende Kunst	15,1%	14,9%	15,3%	15,0%	15,6%	16,6%	17,7%	18,0%	17,7%	18,3%	19,0%
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	21,2%	22,8%	24,7%	27,6%	28,7%	31,1%	32,2%	34,0%	36,0%	37,7%	41,4%

Akademikeranteil bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, 2015 – 2025 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Designwirtschaft		**24,4%**	**26,7%**	**28,5%**	**30,3%**	**31,8%**	**32,7%**	**34,5%**	**35,9%**	**36,9%**	**37,2%**	**38,0%**
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	37,8%	40,3%	41,6%	42,8%	43,1%	44,5%	44,7%	44,4%	45,2%	45,2%	45,6%
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	31,3%	33,3%	35,9%	37,5%	38,4%	39,3%	41,3%	43,2%	43,7%	43,4%	43,8%
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	17,9%	20,4%	21,9%	24,4%	24,7%	25,6%	25,8%	26,5%	28,0%	27,2%	28,4%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	47,8%	50,2%	51,0%	51,3%	52,6%	52,2%	54,0%	55,7%	55,8%	55,2%	57,7%
73.11	Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	27,3%	29,6%	31,3%	33,1%	34,8%	35,4%	37,3%	38,6%	39,6%	40,0%	40,7%
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren	4,6%	5,4%	5,5%	6,3%	6,4%	7,0%	7,3%	8,2%	8,9%	9,5%	10,3%
74.20.1	Selbständige Fotografinnen und Fotografen	8,9%	9,9%	10,7%	12,0%	13,3%	14,1%	15,2%	16,8%	18,3%	18,8%	19,7%
Architekturmarkt		**55,9%**	**57,5%**	**58,7%**	**59,7%**	**60,3%**	**60,7%**	**61,1%**	**61,5%**	**62,0%**	**62,7%**	**63,5%**
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	55,6%	57,1%	58,5%	59,4%	59,9%	60,2%	60,6%	60,8%	61,4%	62,2%	62,9%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	47,8%	50,2%	51,0%	51,3%	52,6%	52,2%	54,0%	55,7%	55,8%	55,2%	57,7%
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	62,1%	64,1%	64,6%	66,2%	67,4%	68,0%	68,1%	68,5%	68,8%	68,7%	69,2%
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	66,9%	68,6%	69,7%	70,8%	71,0%	71,6%	70,7%	70,8%	70,9%	70,9%	71,3%
90.03.4	Selbständige Restauratorinnen und Restauratoren	16,1%	16,0%	17,1%	19,0%	18,6%	19,7%	19,6%	22,1%	23,0%	23,9%	25,6%
Pressemarkt		**24,7%**	**26,2%**	**27,4%**	**28,7%**	**29,8%**	**30,8%**	**32,0%**	**33,3%**	**34,6%**	**35,7%**	**36,8%**
90.03.5	Selbständige Journalistinnen, Journalisten etc.	40,0%	40,9%	41,9%	45,0%	43,3%	45,3%	47,8%	48,9%	50,9%	53,5%	54,6%
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	38,0%	41,1%	41,3%	42,5%	44,4%	45,2%	46,4%	46,9%	47,9%	47,1%	49,0%
58.12	Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen	20,1%	21,5%	19,9%	20,3%	20,7%	22,2%	21,8%	22,3%	22,5%	24,6%	27,2%
58.13	Verlegen von Zeitungen	23,7%	25,1%	26,6%	28,3%	28,9%	29,9%	31,0%	32,6%	33,9%	35,7%	36,8%
58.14	Verlegen von Zeitschriften	34,3%	36,2%	37,4%	38,7%	40,2%	41,5%	43,4%	45,2%	46,3%	47,2%	48,2%
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	22,7%	23,3%	24,2%	25,6%	27,5%	28,3%	28,2%	27,3%	28,4%	30,4%	30,2%
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	3,0%	3,1%	3,4%	3,6%	3,9%	3,9%	3,8%	5,6%	5,6%	5,8%	6,6%
47.62.2	Einzelhandel Schreib-/ Papierwaren, Schul-/Büroartikel	5,0%	5,3%	4,7%	5,2%	5,7%	5,7%	5,8%	6,1%	6,8%	7,5%	8,1%

Akademikeranteil bei sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, 2015 – 205 (nach Teilmärkten und Wirtschaftszweigen)

WZ 2008	Wirtschaftszweig	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Werbemarkt		**27,4%**	**29,4%**	**31,1%**	**32,8%**	**34,5%**	**35,2%**	**37,1%**	**38,4%**	**39,4%**	**39,9%**	**40,6%**
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	27,3%	29,6%	31,3%	33,1%	34,8%	35,4%	37,3%	38,6%	39,6%	40,0%	40,7%
73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	28,3%	28,1%	29,0%	30,2%	32,0%	33,3%	34,8%	36,5%	37,3%	38,6%	40,1%
Software-/Games-Industrie		**46,8%**	**48,8%**	**50,3%**	**51,6%**	**52,9%**	**54,1%**	**55,5%**	**56,6%**	**57,4%**	**58,0%**	**58,8%**
58.21	Verlegen von Computerspielen	46,6%	52,2%	50,4%	48,1%	45,8%	46,1%	48,0%	50,1%	51,8%	51,5%	51,5%
58.29	Verlegen von sonstiger Software	45,5%	47,8%	50,6%	50,3%	52,6%	53,5%	54,7%	55,0%	55,2%	55,5%	56,6%
63.12	Webportale	45,5%	48,4%	50,4%	51,5%	52,2%	54,5%	55,4%	54,3%	54,3%	54,9%	55,9%
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internet-präsentationen	34,9%	38,0%	39,9%	42,2%	43,3%	44,3%	46,2%	47,7%	47,8%	48,5%	49,3%
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	48,6%	50,4%	51,7%	53,1%	54,4%	55,5%	56,9%	58,3%	59,2%	59,7%	60,4%
Sonstiges		**16,7%**	**17,9%**	**20,7%**	**21,5%**	**22,9%**	**23,8%**	**25,0%**	**25,5%**	**25,7%**	**26,4%**	**27,5%**
91.01	Bibliotheken und Archive	37,2%	37,1%	39,7%	41,6%	41,8%	43,3%	44,9%	45,5%	46,6%	47,3%	47,8%
91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnliche Attraktionen	45,8%	44,1%	45,2%	45,7%	46,4%	48,1%	49,7%	49,3%	49,4%	50,2%	50,7%
91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	13,7%	14,3%	14,9%	15,5%	16,3%	17,4%	17,8%	18,2%	18,6%	19,1%	19,7%
74.30.2	Selbständige Dolmetscherinnen und Dolmetscher	40,4%	35,8%	39,5%	40,2%	40,1%	38,3%	38,6%	37,4%	36,4%	36,6%	35,6%
74.20.2	Fotolabors	11,5%	12,7%	15,0%	15,9%	18,3%	19,4%	20,4%	20,8%	21,0%	21,5%	23,2%
32.11	Herstellung von Münzen etc.	5,7%	6,2%	6,5%	5,7%	5,6%	6,2%	6,8%	7,9%	7,9%	8,2%	8,7%
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	6,1%	7,1%	7,4%	8,0%	9,3%	11,8%	15,6%	14,4%	11,8%	10,8%	12,6%
Kultur- und Kreativwirtschaft (ohne Doppelzählung)		**36,6%**	**38,7%**	**40,5%**	**42,3%**	**43,9%**	**45,3%**	**47,0%**	**48,3%**	**49,4%**	**50,0%**	**51,0%**

Prognos 2026. Datengrundlage: BA 2026

3. Tabellen im EU-Vergleich

KKW im EU-Vergleich 2021 – 2024 / Anzahl Unternehmen

Land	2021	2022	2023	2024	Veränderungen (%) 2023/2024	Anzahl Unternehmen Gesamtwirtschaft 2024	Anteil KKW an Gesamtwirtschaft 2024
Belgien	65.269	70.673	69.577	70.434	1,2%	900.497	7,8%
Bulgarien	20.198	20.973	21.909	22.859	4,3%	416.565	5,5%
Dänemark	28.292	29.273	29.555	29.928	1,3%	385.178	7,8%
Deutschland	233.990	240.652	246.504	250.192	1,5%	3.250.971	7,7%
Estland	13.794	16.265	18.464	18.669	1,1%	154.529	12,1%
Finnland	42.211	44.536	46.279	49.513	7,0%	480.738	10,3%
Frankreich	358.661	414.668	449.014	435.515	-3,0%	5.100.136	8,5%
Griechenland	51.868	55.254	57.371	58.718	2,3%	964.309	6,1%
Italien	272.985	293.827	305.592	305.491	0,0%	4.547.058	6,7%
Kroatien	19.270	20.825	22.662	23.942	5,6%	251.925	9,5%
Lettland	11.661	13.383	13.707	14.789	7,9%	150.397	9,8%
Litauen	33.971	37.549	40.497	42.423	4,8%	368.823	11,5%
Malta	4.378	4.625	5.684	5.841	2,8%	58.304	10,0%
Niederlande	292.681	308.171	319.533	337.756	5,7%	2.424.320	13,9%
Österreich	73.795	72.267	77.070	77.099	0,0%	605.644	12,7%
Polen	202.559	213.234	226.290	235.789	4,2%	2.820.441	8,4%
Portugal	75.914	84.772	90.938	97.121	6,8%	1.470.925	6,6%
Rumänien	72.124	78.727	84.540	88.530	4,7%	1.032.223	8,6%
Schweden	140.172	126.717	131.536	133.664	1,6%	880.901	15,2%
Slowakei	42.567	46.388	49.185	47.707	-3,0%	670.113	7,1%
Slowenien	20.977	22.238	23.192	24.022	3,6%	208.059	11,5%
Spanien	226.521	239.419	244.214	253.846	3,9%	3.527.094	7,2%
Tschechien	104.233	111.301	116.165	122.661	5,6%	1.348.961	9,1%
Ungarn	88.822	92.856	81.210	81.449	0,3%	901.409	9,0%
Zypern	5.166	5.883	6.353	6.837	7,6%	95.377	7,2%

Prognos 2026. Datengrundlage: Eurostat 2026. Strukturelle Unternehmensstatistik. Schätzungen enthalten.

KKW im EU-Vergleich 2021 – 2024 / Beschäftigte

Land	2021	2022	2023	2024	Veränderungen (%) 2023/2024	Anzahl Unternehmen Gesamtwirtschaft 2024	Anteil KKW an Gesamtwirtschaft 2024
Belgien	139.016	145.802	145.305	146.247	0,6%	3.983.771	3,7%
Bulgarien	79.339	85.560	90.804	91.833	1,1%	2.229.778	4,1%
Dänemark	115.016	122.018	122.896	120.772	-1,7%	2.265.825	5,3%
Deutschland	1.385.509	1.444.989	1.390.343	1.385.535	-0,3%	38.670.736	3,6%
Estland	28.594	32.060	33.863	33.194	-2,0%	539.416	6,2%
Finnland	91.622	97.753	98.290	95.519	-2,8%	1.740.071	5,5%
Frankreich	837.439	908.931	960.221	962.914	0,3%	21.181.341	4,5%
Griechenland	113.397	123.291	126.880	133.447	5,2%	3.633.901	3,7%
Italien	593.250	630.491	659.145	680.504	3,2%	19.038.273	3,6%
Kroatien	49.143	52.695	56.788	58.131	2,4%	1.350.883	4,3%
Lettland	31.086	31.916	32.314	34.770	7,6%	702.267	5,0%
Litauen	52.064	58.124	61.138	62.789	2,7%	1.300.724	4,8%
Malta	11.229	12.241	13.908	14.268	2,6%	271.382	5,3%
Niederlande	370.911	387.307	393.483	391.808	-0,4%	8.484.255	4,6%
Österreich	164.832	171.444	177.359	176.676	-0,4%	3.785.144	4,7%
Polen	418.146	447.060	461.738	469.692	1,7%	11.525.230	4,1%
Portugal	147.322	163.320	177.513	186.868	5,3%	4.801.666	3,9%
Rumänien	187.429	201.775	213.913	218.895	2,3%	4.765.579	4,6%
Schweden	235.386	274.166	278.508	270.334	-2,9%	4.085.368	6,6%
Slowakei	74.038	79.166	82.347	80.333	-2,4%	1.829.860	4,4%
Slowenien	31.596	33.613	35.402	36.045	1,8%	792.663	4,5%
Spanien	560.259	603.971	620.143	665.810	7,4%	16.448.251	4,0%
Tschechien	159.354	170.291	176.371	177.780	0,8%	4.217.347	4,2%
Ungarn	142.174	148.863	139.529	144.316	3,4%	3.342.433	4,3%
Zypern	13.852	17.233	21.269	22.882	7,6%	411.101	5,6%

Prognos 2026. Datengrundlage: Eurostat 2026. Strukturelle Unternehmensstatistik. Schätzungen enthalten.

KKW im EU-Vergleich 2021 – 2024 / Nettoumsatz (in Mio. EUR)

Land	2021	2022	2023	2024	Veränderungen (%) 2023/2024	Anzahl Unternehmen Gesamtwirtschaft 2024	Anteil KKW an Gesamtwirtschaft 2024
Belgien	26.943	32.405	35.562	36.437	2,5%	1.603.425	2,3%
Bulgarien	4.324	5.252	6.148	6.618	7,6%	272.878	2,4%
Dänemark	21.614	25.824	24.738	23.624	-4,5%	818.811	2,9%
Deutschland	205.705	226.240	238.527	248.580	4,2%	9.878.871	2,5%
Estland	2.558	3.655	3.890	4.069	4,6%	96.306	4,2%
Finnland	17.572	18.936	19.634	20.144	2,6%	526.081	3,8%
Frankreich	157.860	173.273	191.089	186.238	-2,5%	5.622.721	3,3%
Griechenland	6.515	7.870	8.925	9.495	6,4%	430.863	2,2%
Italien	82.719	92.272	99.502	101.239	1,7%	4.175.313	2,4%
Kroatien	3.138	3.748	4.285	4.649	8,5%	164.698	2,8%
Lettland	1.960	2.253	2.439	2.425	-0,5%	82.502	2,9%
Litauen	2.981	3.772	4.362	4.702	7,8%	165.137	2,8%
Malta	2.496	3.038	3.406	3.381	-0,7%	56.982	5,9%
Niederlande	62.366	71.587	75.140	81.216	8,1%	2.669.182	3,0%
Österreich	24.558	28.081	27.307	26.886	-1,5%	1.015.428	2,6%
Polen	33.746	39.184	44.925	51.231	14,0%	1.977.738	2,6%
Portugal	10.455	12.834	14.338	15.566	8,6%	598.301	2,6%
Rumänien	10.715	13.309	15.199	17.123	12,7%	558.530	3,1%
Schweden	50.551	55.979	53.017	56.326	6,2%	1.195.222	4,7%
Slowakei	5.934	6.713	7.571	7.816	3,2%	302.355	2,6%
Slowenien	3.275	3.502	3.772	3.980	5,5%	156.463	2,5%
Spanien	65.241	76.637	83.359	91.148	9,3%	3.129.512	2,9%
Tschechien	17.057	20.720	22.757	23.769	4,4%	785.988	3,0%
Ungarn	9.969	10.437	11.546	11.387	-1,4%	477.434	2,4%
Zypern	5.640	7.343	8.356	9.385	12,3%	76.143	12,3%

Prognos 2026. Datengrundlage: Eurostat 2026. Strukturelle Unternehmensstatistik. Schätzungen enthalten.