Standortanalyse Kultur- und Kreativwirtschaft

mit besonderer Betrachtung der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln

IHK Köln

prognos

Inhalt

	Vorwort	3
1.	Zielsetzung und methodische Erläuterungen	4
2.	Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln	7
3.	Überblick über die elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft	12
3.1	Musikwirtschaft	17
3.2	Buchmarkt	18
3.3	Kunstmarkt	19
3.4	Filmwirtschaft	20
3.5	Rundfunkwirtschaft	21
3.6	Markt für darstellende Künste	22
3.7	Designwirtschaft	23
3.8	Architekturmarkt	24
3.9	Pressemarkt	25
3.10	Werbemarkt	26
3.11	Software- und Games-Industrie	27
4.	Gesonderte Marktbetrachtung der Medienwirtschaft	28
5.	Betroffenheitsanalyse der Kultur- und Kreativwirtschaft durch die Auswirkungen der Corona-Pandemie	32
	Impressum	38

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

seit 2020 steht auch die Wirtschaft im IHK-Bezirk Köln unter dem Einfluss der Corona-Pandemie. Die Auswirkungen der Lockdown-Maßnahmen auf die Wirtschaft sind einschneidend. Die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln ist eine der Branchen, die von der ersten Stunde an bis heute von den wirtschaftlichen Einschränkungen stark betroffen ist.

Die Industrie- und Handelskammer zu Köln, Geschäftsbereich Standortpolitik, hat seit 2014 in zweijährigem Turnus eine Studie zur Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft als Wirtschaftsfaktor im IHK-Bezirk Köln vorgelegt. Mit der vorliegenden Studie werden diese Ergebnisse nun nochmals umfassend aktualisiert. Sie zeichnen ein detailliertes Bild der Entwicklung in den verschiedenen Teilbranchen der Kultur- und Kreativwirtschaft von 2009 bis 2019.

Vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie haben wir unsere Standortanalyse, die aufgrund der vorhandenen amtlichen Daten nur rückblickend sein kann, um eine Prognose ergänzt. Diese Analyse formuliert auf der Basis von drei angenommenen Szenarien den prognostizierten Umsatzverlust der Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln infolge der Einwirkungen der Pandemie für die Jahre 2020 und 2021.

Unsere Motivation als IHK Köln ist es, mit dieser Studie eine fundierte Analyse der Branchenentwicklung im IHK-Bezirk zu liefern und den Blick, insbesondere der Politik, zu schärfen für die wirtschaftlichen Schwierigkeiten, die die Kultur- und Kreativwirtschaft aufgrund der Pandemie erleidet. Die Kultur- und Kreativwirtschaft muss auch nach der Pandemie zukunftsfähig weiter wirtschaften können.

Die IHK Köln ist in ständigem Austausch mit der Branche und den politischen Entscheidungsträgern, um die Betroffenheit der Wirtschaft zu verdeutlichen.

Ich freue mich auf den weiteren Austausch mit Ihnen.

Dr. Ulrich S. Soénius
Geschäftsführer Standortpolitik

Dr. Ulrich S. Soénius
Geschäftsführer Standortpolitik
IHK Köln

1. Zielsetzung und methodische Erläuterungen

Im Hinblick auf die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) als wachstumsstarke Zukunftsbranche im Zeitalter der Digitalisierung und einer zunehmend wissensbasierten Ökonomie hat sich die IHK Köln als ein zentrales Vorhaben im Arbeitsbereich der Kultur- und Kreativwirtschaft die Fortschreibung der Standortanalyse von 2018 vorgenommen, ergänzt durch eine Analyse der Betroffenheit der Branche durch die Corona-Pandemie.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft zählt im IHK-Bezirk Köln zu einer bedeutsamen Wirtschaftsbranche und gilt als wichtiger Wachstumsmotor für die Region Köln. Jährlich setzen 13.300 Selbstständige und Unternehmen mehr als 9,5 Mrd. Euro im IHK-Bezirk Köln um. Damit die Branche auch zukünftig ihre Wachstumsstärke entfalten kann, ist die Kenntnis über die aktuelle Positionierung der Branche sowie über spezifische Entwicklungstendenzen von zentraler Bedeutung.
Die vorliegende Standortanalyse zur Kultur- und Kreativwirtschaft mit besonderer Betrachtung der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln dient

- der regelmäßigen Überprüfung der Positionierung der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln **anhand einer aktualisierten Bestandsaufnahme**,
- der Darstellung der **gesamtwirtschaftlichen Bedeutung** der Branche, indem zentrale Strukturdaten wie Umsatz oder Beschäftigungsbesatz im zeitlichen sowie **überregionalen Vergleich mit Nordrhein-Westfalen und Deutschland** analysiert werden,
- der Identifizierung der **Chancen und Herausforderungen** der Branche und ihrer Teilmärkte im IHK-Bezirk Köln,
- der gesonderten **Marktbetrachtung der „Medienwirtschaft"** als zentralem Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft, um die Positionierung in der landesweiten Medienwirtschaft Nordrhein-Westfalens abzuschätzen,
- und der Herausarbeitung der **Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft** durch drei verschiedene **Lockdown-Szenarien** vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie.

Methodik

Die Studie analysiert zentrale Strukturdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft und ihrer elf Teilmärkte. Für die Analyse der Kultur- und Kreativwirtschaft werden die folgenden zentralen Indikatoren auf Basis der amtlichen Statistik verwendet: Anzahl der Selbstständigen und Unternehmen mit einem Jahresumsatz (aus Lieferungen und Leistungen) von mind. 17.500 Euro, Umsatz, Erwerbstätige, sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, geringfügig Beschäftigte und Bruttowertschöpfung im Zeitraum von 2009 bis 2019. Die Zahl der Erwerbstätigen bezeichnet hierbei die Summe aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, Selbstständigen und Unternehmen.

Die statistische Basis für die Darstellung der aktuellen Situation der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln bildet die von der Wirtschaftsministerkonferenz der Bundesländer und der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2009) vereinbarte Definition zur Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft. Die statistische Abgrenzung und Methodik ist im „Leitfaden zur Erstellung der statistischen Analyse der Kulturwirtschaft" erfasst und wurde seit 2009 weiterentwickelt. Die vorliegende Standortanalyse zur Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln orientiert sich am aktuellsten Leitfaden (2016).[1] Die statistische Klassifikation und Systematik zur Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft ist u. a. im bundesweiten Monitoring der Kultur- und Kreativwirtschaft dargestellt.

Neben der Analyse zentraler Strukturdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft wurde die Medienwirtschaft gesondert betrachtet und analysiert. Die Basis dieser gesamtwirtschaftlichen Analyse der Medienwirtschaft bildet die in der Standortanalyse zur Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln 2014 erarbeitete und mit der IHK Köln abgestimmte Abgrenzungssystematik (siehe Tabelle 1-1).

[1] Arbeitskreis Kultur- und Kreativwirtschaft in der Wirtschaftsministerkonferenz (2016): Leitfaden zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft, Köln.

Tabelle 1-1: Statistische Abgrenzung der Medienwirtschaft

Teilmärkte der Medienwirtschaft	WZ-Klassifikation (2008)	
Filmwirtschaft	90.01.4	Selbstständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler
	59.11	Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen
	59.12	Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik
	59.13	Filmverleih und -vertrieb (ohne Videotheken)
	59.14	Kinos
	47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.
	77.22	Videotheken
Rundfunkwirtschaft	90.03.5	Selbstständige Journalisten und Pressefotografen
	60.1	Hörfunkveranstalter
	60.2	Fernsehveranstalter
Print & Verlag	58.12	Adressbücher- und Verzeichnisverlage
	58.13	Zeitungsverlage
	58.14	Zeitschriftenverlage
	58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)
	47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen
	59.20.2	Tonträgerverlage
	59.20.3	Musikverlage
	47.61	Einzelhandel mit Büchern
Werbemarkt & Kommunikation	73.11	Werbeagenturen
	73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten u. Ä.
	74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign
Digitale Wirtschaft & Games	58.21	Computerspielverlage
	58.29	Sonstige Softwareverlage
	62.01	Programmierungstätigkeiten
	63.12	Webportale

Quelle: IHK Köln (2014): Die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln. Eine Standortanalyse unter besonderer Betrachtung der Medienwirtschaft.

Anpassungen gegenüber vorherigen Standortanalysen

Gegenüber der Standortanalyse zur Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln aus dem Jahr 2014 hat sich die statistische Datenbasis bereits in der letzten Aktualisierung im Jahr 2018 verändert. Hintergrund sind Revisionen statistischer Daten der Beschäftigungsstatistik, der Bruttowertschöpfung sowie die Aktualisierung des Leitfadens zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Zur Gewährleistung der Vergleichbarkeit und Anschlussfähigkeit ist die Datenbasis für den bereits betrachteten Zeitraum von 2009 bis 2016 auf der Grundlage der revidierten Daten 2019 angepasst worden. In der vorliegenden aktualisierten Fassung sind alle korrigierten und revidierten (u. a. Nachmeldungen etc.) Werte seit 2009 auf einem einheitlichen und dem neuesten Stand (2019). Die Erläuterungen zur Methodik der Betroffenheitsanalyse sind in Kapitel 5 dieses Berichts zusammengestellt.

2. Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln

Mit rund 9,5 Mrd. Euro werden 23 Prozent des gesamten Branchenumsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft von Nordrhein-Westfalen im IHK-Bezirk Köln umgesetzt. Die Branche hat im IHK-Bezirk Köln im Landes- und Bundesvergleich einen hohen Stellenwert: mehr als fünf Prozent der Erwerbstätigen der Gesamtwirtschaft sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft zählt im IHK-Bezirk Köln zu den bedeutsamsten Wirtschaftsbranchen. Knapp 13.300 Selbstständige und Unternehmen mit fast 43.650 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten waren hier 2019 aktiv (vgl. Tabelle 2-1). Insgesamt erwirtschafteten sie einen Umsatz von rund 9,5 Mrd. Euro. 5,3 Prozent aller Erwerbstätigen im IHK-Bezirk Köln arbeiten in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Vergleich zu Nordrhein-Westfalen (3,1 Prozent) und Deutschland (3,4 Prozent) ist die Branche somit im IHK-Bezirk Köln überdurchschnittlich stark vertreten und stellt einen wichtigen Arbeitgeber dar. Die Kultur- und Kreativwirtschaft gilt daneben auch als wirtschaftlich leistungsfähige Branche. Mit einer Bruttowertschöpfung von fünf Mrd. Euro und einem Anteil an der gesamten Wirtschaftsleistung von 5,1 Prozent ist die Branche im IHK-Bezirk Köln fast doppelt so leistungsstark wie im landes- (3,3 Prozent) und bundesweiten (3,1 Prozent) Vergleich.

Die hohe Konzentration an Unternehmen und Selbstständigen der Kultur- und Kreativwirtschaft und die Nähe zwischen Anbietern und Nachfragern aus allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft sowie anderen Branchen wirken als zentrale Standortfaktoren. Die daraus entstehenden Wertschöpfungsverflechtungen, Synergien und Netzwerke sind ein wesentlicher Schlüssel für die herausgehobene Stellung der Branche im IHK-Bezirk und deren Bedeutung für das Land Nordrhein-Westfalen.

Tabelle 2-1: Die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln im überregionalen Vergleich

Kultur- und Kreativwirtschaft	IHK Köln		Nordrhein-Westfalen		Deutschland	
	Absolut (2019)	Anteil an Gesamt-wirtschaft in Prozent	Absolut (2019)	Anteil an Gesamt-wirtschaft in Prozent	Absolut (2019)	Anteil an Gesamt-wirtschaft in Prozent
Umsatz in Mrd. Euro	9,5*	3,2*	41,1*	2,6*	175,7**	2,6**
Umsatz je Unternehmen in 1.000 Euro*	720*	-	780*	-	680**	-
Umsatz je Erwerbstätigen in 1.000 Euro*	168*	-	1.720*	-	14.340**	-
Bruttowertschöpfung in Mrd. Euro	5,0*	5,1*	21,1*	3,3*	96,2*	3,1*
Erwerbstätige (Kernbestand = (1) + (2))	56.900*	5,3*	238.600*	3,1*	1.229.900**	3,4**
Selbstständige & Unternehmen (1)	13.300*	13,9*	52.800*	7,9*	259.500**	7,9**
Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (2)	43.600	4,5	185.900	2,7	970.300	2,9
Geringfügig Beschäftigte	13.100	5,5	66.600	3,6	293.300	3,7

* Werte für 2019 (zum Teil) geschätzt, Prognos
** Werte für 2019 nach BMWI (Hrsg.) Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2020
Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit, von IT.NRW, Destatis und VGRdL.
Hinweis: Die absoluten und relativen Anteilsangaben beziehen sich auf die Kultur- und Kreativwirtschaft exklusive der Doppelzählungen spezifischer Wirtschaftszweige. Werte auf 100er Stellen gerundet.

Zahl der Unternehmen und Selbstständigen wächst im Vergleich zu Bund und Land überdurchschnittlich stark

Im Vergleich zur landes- und bundesweiten Branchenentwicklung zeigte sich die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln zwischen 2009 und 2019 als überdurchschnittlich wachstumsstark. Zwischen 2009 und 2019 stiegen die Umsätze sowie die Zahl der Erwerbstätigen stärker als im Landes- oder Bundesvergleich, die Bruttowertschöpfung stieg stärker als im Landes-, allerdings etwas schwächer als im Bundesvergleich. Insbesondere beim Umsatzwachstum setzte sich der IHK-Bezirk Köln mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 2,7 Prozent bzw. einem Plus von 1,6 Mrd. Euro positiv vom Wachstum auf Landes- (+1,3 Prozent) und Bundesebene (+2,3 Prozent) ab. Auch bei Betrachtung der Entwicklung der Zahl der Erwerbstätigen erzielte der IHK-Bezirk Köln ein hohes Wachstumsplus (+2,4 Prozent bzw. rd. 7.400 Erwerbstätige), vor allem im Vergleich zu Nordrhein-Westfalen.[2]

Betrachtet man den Zeitraum 2009 bis 2019 rückblickend im Hinblick auf die jährlichen durchschnittlichen Wachstumsraten, fällt der IHK-Bezirk im Vergleich zur NRW- und bundesweiten Branchenentwicklung etwas zurück. Insbesondere beim Umsatzwachstum bleibt der IHK-Bezirk Köln mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 1,4 Prozent und einer absoluten Zunahme um 1,3 Mrd. Euro etwas gegenüber Land (1,8 Prozent) und Bund (2,8 Prozent) zurück. Dementsprechend ist auch die durchschnittliche Wachstumsrate der Bruttowertschöpfung im IHK-Bezirk (+1,5 Prozent) nicht mehr ganz so dynamisch wie auf Landes- (+1,8 Prozent) und Bundesebene (+3,2 Prozent). Bei der Zahl der Erwerbstätigen erzielt der IHK-Bezirk Köln ein ähnlich hohes durchschnittliches jährliches Wachstumsplus (+2,1 Prozent) wie das Land NRW. Positiv ist auch die Entwicklung im Bereich der Selbstständigen und Unternehmen zu bewerten. Im IHK-Bezirk Köln ist der Anteil der Selbstständigen und Unternehmen zwischen 2009 und 2019 um 1,4 Prozent gestiegen. Dagegen nahm der Anteil der Selbstständigen und Unternehmen im Land NRW nur um ein Prozent und bundesweit sogar nur um 0,9 Prozent zu.

[2] IHK Köln (2018): Standortanalyse der Kultur- und Kreativwirtschaft mit besonderer Betrachtung der Medienwirtschaft, Köln.

Die Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln wurde von der positiven Entwicklung vieler der elf Teilmärkte getragen. Insbesondere die Umsätze bedeutender Teilbranchen wie Software/Games (+92,4 Prozent), Film (+32,7 Prozent) und Presse (+39,9 Prozent) stiegen im Zeitraum von 2009 bis 2019 stark an. Die positive Wachstumsdynamik wichtiger Teilmärkte sichert den hohen Stellenwert und die Zukunftsfestigkeit der Gesamtbranche.

Das dynamische Branchenwachstum innerhalb des IHK-Bezirks Köln geht vor allem von der überdurchschnittlichen Wachstumsdynamik bei der Zahl der Beschäftigten und der Umsätze in der Stadt Köln aus. Stiegen im Zeitraum von 2009 bis 2019 die Umsätze und die Zahl der Erwerbstätigen in der Stadt Köln um 2,6 bzw. 3,3 Prozent (durchschnittliche jährliche Wachstumsrate), stieg der Umsatz im Kölner Umland (Leverkusen, Oberbergischer Kreis, Rhein-Erft-Kreis und Rheinisch-Bergischer Kreis) im gleichen Zeitraum nur moderat (+2,1 Prozent), während die Zahl der Beschäftigten sogar deutlich sank (pro Jahr durchschnittlich -4,7 Prozent). Spürbare Umsatzrückgänge verzeichnete das Kölner Umland insbesondere im Buchmarkt, der sich nahezu halbierte, im Werbemarkt (-69 Mio. Euro) sowie in der Filmwirtschaft (-33 Mio. Euro). Diese Branchen verloren im Umland auch Personal.

Tabelle 2-2: Die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln 2009–2019

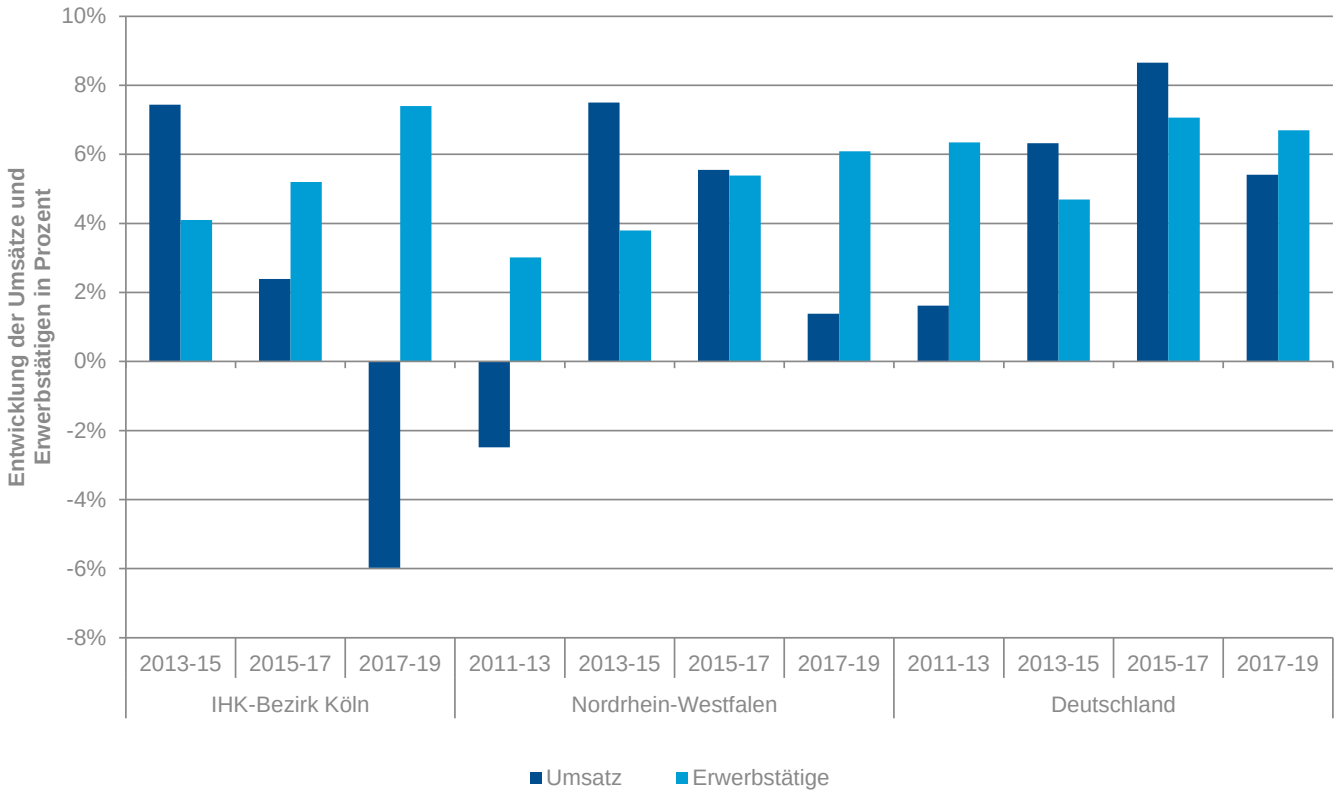
Kultur- und Kreativwirtschaft	Ist-Werte IHK-Bezirk Köln					Durchschnittliche Wachstumsrate [in Prozent p.a.]		
						IHK Köln	NRW	DE
	2015	2016	2017	2018	2019	2009-2019	2009-2019	2009-2019
Umsatz in Mrd. Euro	**9,9**	**9,9**	**10,2**	**10,3**	**9,5***	**1,4**	**1,8**	**2,8**
Umsatz je Unternehmen in 1.000 Euro	790	780	790	790	720*	1,0	0,7	1,9
Umsatz je Erwerbstätigen in 1.000 Euro	208	199	197	195	168*	0,3	-0,3	0,1
Bruttowertschöpfung in Mrd. Euro	**5,2**	**5,2**	**5,3**	**5,4**	**5,0***	**1,5***	**1,8***	**3,2***
Erwerbstätige (Kernbestand = (1) + (2))	**50.400**	**51.400**	**53.000**	**54.400**	**56.900***	**2,1**	**2,1**	**2,7**
Selbstständige & Unternehmen (1)	12.600	12.800	12.900	13.100	13.300*	1,4	1,0	0,9
Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (2)	37.800	38.600	40.200	41.300	43.600	2,3	2,4	3,3
Geringfügig Beschäftigte	13.300	13.500	13.400	13.000	13.100	5,6	-0,4	-2,4

* Werte für 2019 (zum Teil) geschätzt, Prognos

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit, von IT.NRW, Destatis und VGRdL.
Hinweis: Die Angaben beziehen sich auf die Kultur- und Kreativwirtschaft exklusive der Doppelzählungen spezifischer Wirtschaftszweige. Werte auf 100er Stellen gerundet. Eigene Berechnungen der IHK Köln

Eine differenzierte Betrachtung der Entwicklung von Umsatz und der Zahl der Erwerbstätigen nach verschiedenen Zeiträumen zeigt, dass sich gegenüber dem Betrachtungszeitraum 2015 bis 2017 der vorherigen Standortanalyse[3] die Wachstumsintensität im Zeitraum 2017 bis 2019 insbesondere für die Zahl der Erwerbstätigen erhöht hat (Abbildung 2-1). Im IHK-Bezirk Köln nahm zwischen 2017 und 2019 die Zahl der Erwerbstätigen stärker als im davorliegenden Zeitraum zu. Hinsichtlich des Umsatzes wies der IHK-Bezirk Köln in den Jahren 2013 bis 2015 eine deutlich höhere Wachstumsdynamik im NRW- und Bundesvergleich auf. Von 2015 bis 2017 hat die Dynamik als im IHK-Bezirk im Vergleich zu Bund und Land dagegen deutlich nachgelassen. Von 2017 bis 2019 gingen die Umsätze im IHK-Bezirk um rund sechs Prozent zurück. Während die Umsätze von 2017 bis 2018 noch um 1,3 Prozent gestiegen waren, gingen sie von 2018 bis 2019 um 7,2 Prozent zurück. Auch auf NRW-Ebene ist die Wachstumsdynamik 2017 bis 2019 nicht mehr so stark und verzeichnete eine durchschnittliche Wachstumsrate von 1,8 Prozent. Dagegen wuchsen die Umsätze in der bundesweiten Kultur- und Kreativwirtschaft stärker, wenn auch nicht mehr so dynamisch wie zwischen 2015 und 2017 (Tabelle 2-2).

Abbildung 2-1: Entwicklung der Wachstumsraten bei Beschäftigung und Umsatz



Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit, von IT.NRW und Destatis.
Hinweis: Eigene Berechnungen der IHK Köln

[3] IHK Köln (2018): Die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln mit besonderer Betrachtung der Medienwirtschaft, Köln.

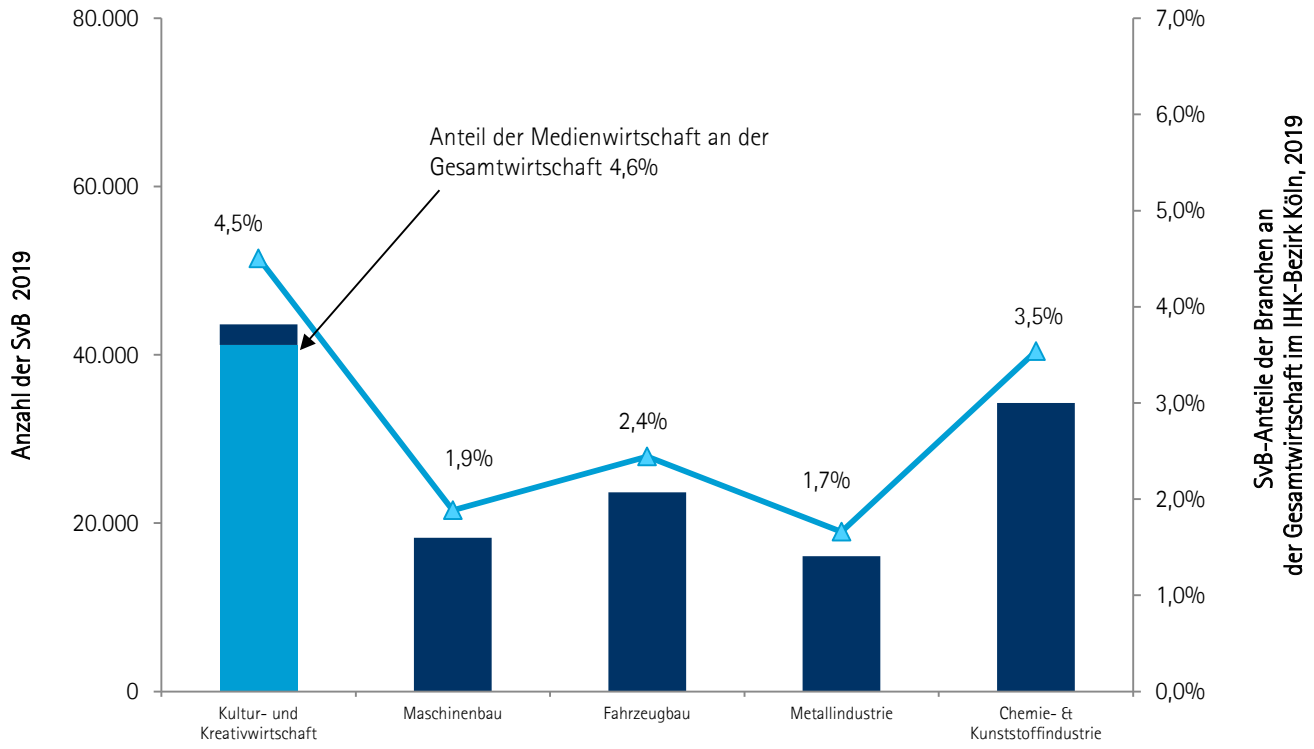
Die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk hat einen soliden Stellenwert im Branchenvergleich

Im Vergleich zu „klassischen" Wirtschaftsbranchen weist die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln eine starke Beschäftigungsstruktur auf. Von rund 1.070.000 Erwerbstätigen im IHK-Bezirk Köln sind knapp 57.000 in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig, ein Anteil von 5,3 Prozent. Von den Erwerbstätigen sind 13.300 Selbstständige und Unternehmen, 43.600 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte.

Die sozialversicherungspflichtig Beschäftigen der Kultur- und Kreativwirtschaft haben einen Anteil an der Gesamtwirtschaft von 4,5 Prozent (vgl. Abbildung 2-2). Damit ist die Branche ungefähr so beschäftigungsstark wie der Maschinenbau, der Fahrzeugbau und die Metallindustrie zusammen.

Die Medienwirtschaft nimmt bei der Beschäftigung mit einem Anteil von 4,3 Prozent die bedeutendste Rolle ein. Der Maschinenbau und die Metallindustrie kommen hingegen nur auf 1,9 bzw. 1,7 Prozent Beschäftigungsanteil, wohingegen Branchen mit vor Ort ansässigen Großbetrieben wie die Chemie- und Kunststoffindustrie (Bayer, LANXESS, INEOS, Shell) mit 3,5 Prozent und der Fahrzeugbau (Ford) mit 2,4 Prozent zum Beschäftigungsanteil beitragen.

Abbildung 2-2: Anteile der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Branchenvergleich



Quellen: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit, von IT.NRW und Destatis; IHK Köln (2019): Die Industrie im IHK-Bezirk Köln. Industrieatlas | Sommer 2020.

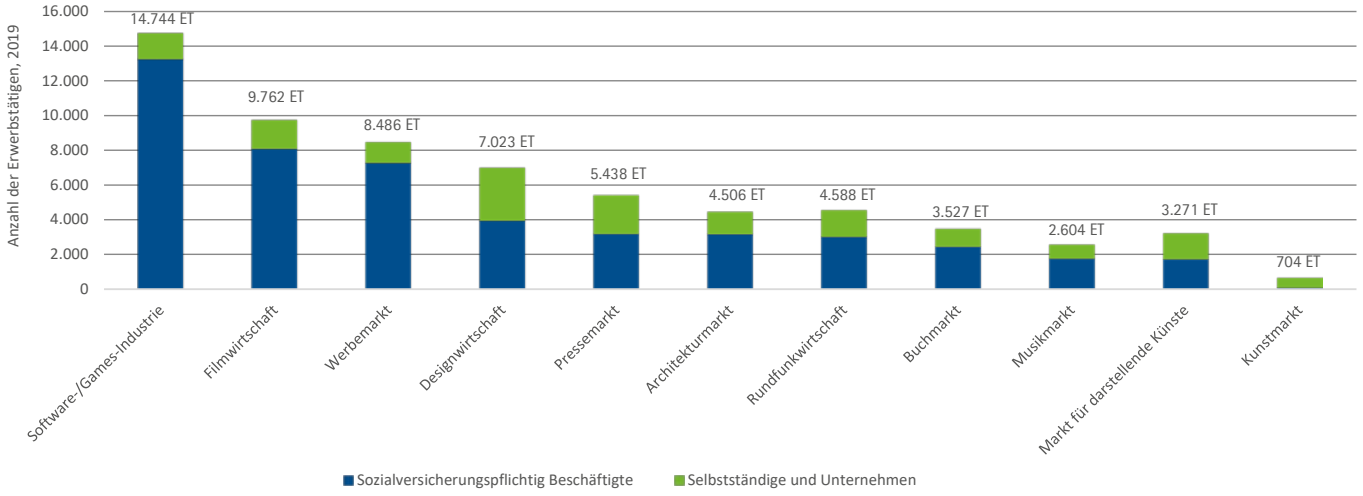
3. Überblick über die elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft

Als beschäftigungsstärkste Teilmärkte heben sich die Software-/Games-Industrie, die Filmwirtschaft und der Werbemarkt hervor.

Mehr als die Hälfte aller Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln sind in den Märkten Software/Games, Film und Werbung beschäftigt (58 Prozent) (vgl. Abbildung 3-1). Zusammen stellen sie 32.992 von insgesamt 56.936 Erwerbstätigen. Knapp jeder vierte Erwerbstätige der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk ist in der Software-/Games-Industrie tätig. Diese Beschäftigungswirkung unterstreicht die zunehmende Veränderung hin zu digitalen Märkten, Geschäftsprozessen und Vertriebswegen.

Betrachtet man zusätzlich die Verteilung von sozialversicherungspflichtig Beschäftigten sowie von Selbstständigen und Unternehmen, so werden strukturelle Unterschiede zwischen den einzelnen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft sichtbar. Ein vergleichsweise hoher Anteil an Selbstständigen und Unternehmen im Vergleich zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten existiert im Kunstmarkt (82 Prozent Selbstständige und Unternehmen), im Markt für darstellende Künste (46 Prozent), in der Designwirtschaft (43 Prozent) und im Pressemarkt (41 Prozent). Diese Märkte zeichnen sich durch einen hohen Anteil an Klein- und Kleinstunternehmen aus, wohingegen in der Software-/Games-Industrie oder der Filmwirtschaft eher größere Unternehmen mit einem höheren Beschäftigungsbesatz zu finden sind. So beträgt der Anteil der Unternehmen und Selbstständigen in der Software-/Games-Industrie im Vergleich zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten nur rund zehn Prozent.

Abbildung 3-1: Verteilung der Erwerbstätigen nach Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln, 2019



Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.
Hinweis: Die ausgewiesenen statistischen Daten zu den Teilmärkten liegen über der eigentlichen Summe der Kultur- und Kreativwirtschaft, da einzelne Wirtschaftszweige in mehreren Teilmärkten verankert sind. Die Zahlen zu den Erwerbstätigen 2019 basieren zum Teil auf geschätzten Daten (Prognos)..

Insgesamt positive Entwicklung der Zahl der Erwerbstätigen und hohe Spezialisierung der elf Teilmärkte im Deutschlandvergleich

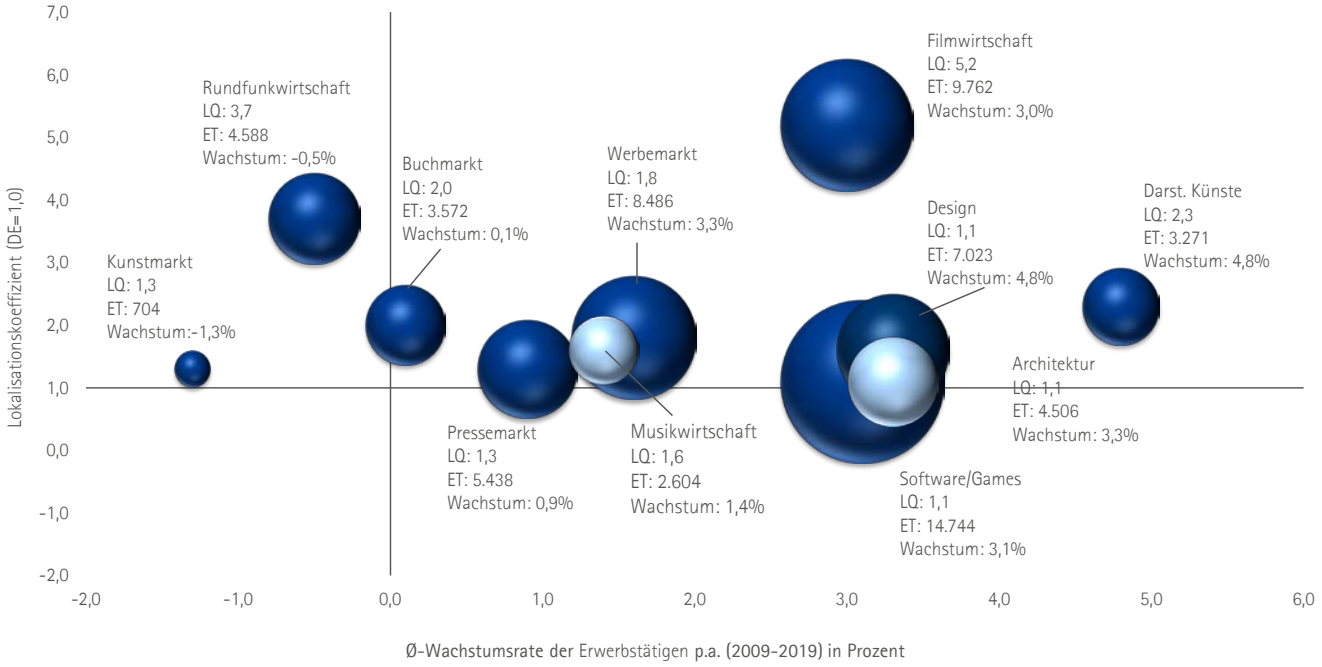
Als Querschnittsbranche zeigt die Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln die typischen heterogenen Merkmale auf, die sich in den verschiedenen Ausprägungen der Teilmarktstruktur, den unterschiedlichen Dynamiken sowie im Umfang des ökonomischen Gesamtbeitrags abzeichnen. Die Zahl der Erwerbstätigen hat zwischen 2009 und 2019 in neun der elf Teilmärkte beständig zugenommen (vgl. Abbildung 3-3). Insbesondere der Markt für darstellende Künste (4,8 Prozent), die Designwirtschaft (4,8 Prozent), der Architekturmarkt (3,3 Prozent) und die Software-/Games-Industrie (3,1 Prozent) haben sich besonders positiv entwickelt. Rückläufige Zahlen lassen sich nur im Kunstmarkt (-1,3 Prozent) und in der Rundfunkwirtschaft (-0,5 Prozent) feststellen.

Mit Blick auf den Spezialisierungsgrad sind alle elf Teilmärkte im Bundesvergleich überdurchschnittlich aufgestellt und besitzen folglich eine breite Ausstrahlungskraft. Das heißt, in allen Märkten der Kultur- und Kreativwirtschaft sind im Verhältnis mehr Erwerbstätige beschäftigt als im bundesdeutschen Durchschnitt. Besonders die Film- und die Rundfunkwirtschaft sind im IHK-Bezirk Köln überdurchschnittlich stark vertreten (Filmwirtschaft LQ: 5,2, Rundfunkwirtschaft LQ: 3,7).[4] Positiv hervorzuheben ist außerdem, dass gerade Branchen mit einer hohen Beschäftigtenzahl (siehe Kugelgröße in der Abbildung 3-3), wie Software/Games, Film und Werbung, überdurchschnittlich wachsen.

In der Stadt Köln sieht das Gesamtbild noch positiver aus (vgl. Abbildung 3-4). Die Kultur- und Kreativwirtschaft an diesem Standort ist teilmarktübergreifend deutlich stärker spezialisiert als im IHK-Bezirk insgesamt. Hervorzuheben sind insbesondere die Teilmärkte Filmwirtschaft (LQ: 8,1), Rundfunkwirtschaft (LQ: 5,8), darstellende Künste (LQ: 2,9) und der Werbemarkt (LQ: 2,8). Bei der Entwicklung der Zahl der Erwerbstätigen ist ein ähnlich positiver Trend zu beobachten – insgesamt konnten sechs der elf Teilmärkte am Standort Köln dynamischer wachsen als im betrachteten Gesamtbezirk. Teilmärkte, die im IHK-Bezirk stärker wachsen als auf der Kölner Ebene, sind der Pressemarkt sowie der Markt für darstellende Künste. Rückläufige Zahlen zeigen sich in der Stadt Köln neben der Rundfunkwirtschaft (-0,6 Prozent) und dem Kunstmarkt (-0,7 Prozent) auch im Musikmarkt (-0,1 Prozent).

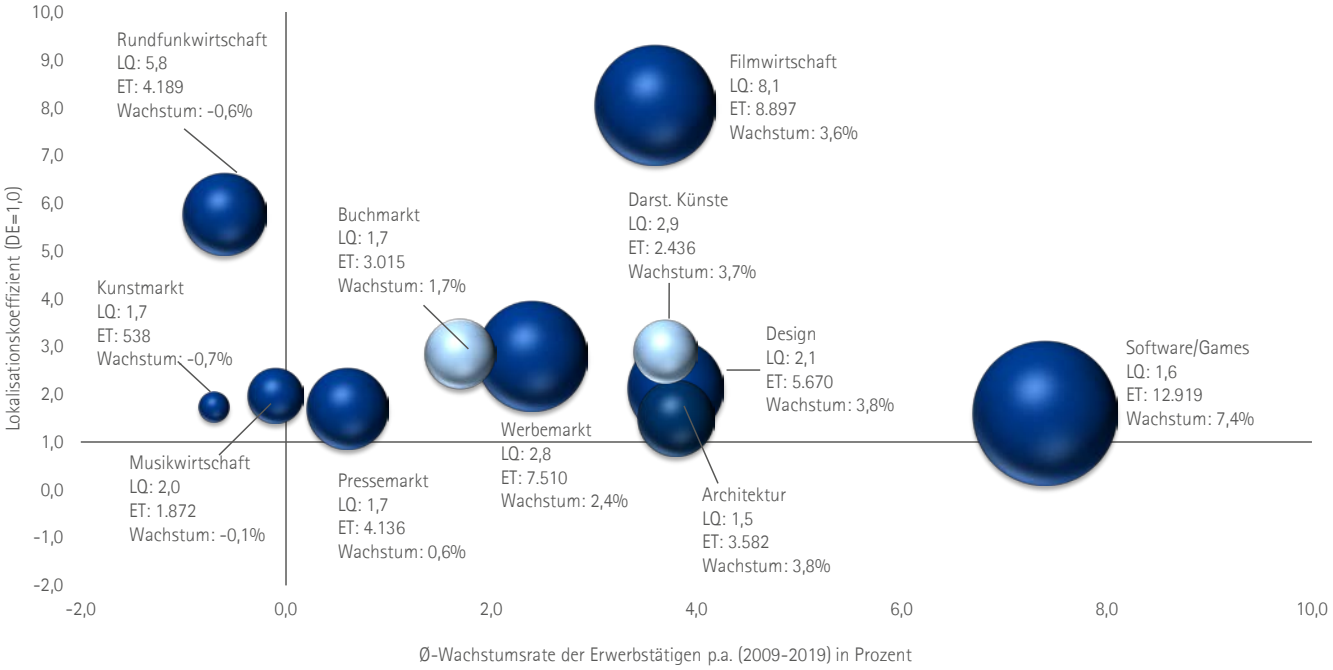
[4] Lokalisationsquotient (LQ): Der Lokalisationsgrad gibt die Konzentration der Teilmärkte im IHK-Bezirk Köln im Vergleich zu Deutschland an. Besitzt der Lokalisationsquotient den Wert 1, ist die Branche in der Region Köln genauso stark vertreten wie in Deutschland. Werte größer 1 verweisen auf einen überproportionalen Besatz, Werte kleiner 1 auf einen unterdurchschnittlichen Besatz der Branche.

Abbildung 3-2: IHK-Bezirk Köln: Entwicklung der Zahl der Erwerbstätigen und Bedeutung der Teilmärkte im Vergleich zu Deutschland, 2009-2019



Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit, von IT.NRW und des Statistischen Bundesamtes, (Destatis)
Hinweis: Spezialisierungs- bzw. Lokalisationsgrad (LQ)[5]; Eigene Berechnungen der IHK Köln.

Abbildung 3-3: Stadt Köln: Entwicklung der Zahl der Erwerbstätigen und Bedeutung der Teilmärkte im Vergleich zu Deutschland, 2009-2019



Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Bundesagentur für Arbeit, von IT.NRW und des Statistischen Bundesamtes, (Destatis)
Hinweis: siehe Abbildung 3-2; Eigene Berechnungen der IHK Köln.

[5] Lokalisationsquotient (LQ): Der Spezialisierungs- bzw. Lokalisationsgrad gibt die Konzentration der Teilmärkte im IHK-Bezirk Köln im Vergleich zu Deutschland an. Besitzt der Lokalisationsquotient den Wert 1, ist die Branche in der Region Köln genauso stark vertreten wie in Deutschland. Werte größer 1 verweisen auf einen überproportionalen Besatz, Werte kleiner 1 auf einen unterdurchschnittlichen Besatz der Branche.

Umsatzstärkste Teilmärkte im IHK-Bezirk Köln sind die Teilmärkte Software/Games, Presse, Rundfunk, Werbung und Film

Im Gesamtzeitraum von 2009 bis 2019 haben sich die Teilmärkte sowohl bei den Umsätzen als auch bei der Zahl der Erwerbstätigen im IHK-Bezirk Köln größtenteils positiv entwickelt (vgl. Tabelle 3-1). Die umsatzstärksten Teilmärkte bilden die Branchen Werbung, Rundfunk, Presse, Software/Games, Film und Design. In den vergangenen zehn Jahren sind in diesen Branchen beachtliche Umsatzsteigerungen erzielt worden: in der Werbebranche um zirka 150 Mio. Euro (+7,4 Prozent), bei der Presse um über 430 Mio. Euro (+39,9 Prozent) und in der Filmwirtschaft um über 260 Mio. (+32,7 Prozent). Auch die Software-/Games-Industrie konnte mächtig zulegen – hier verdoppelte sich der Umsatz binnen zehn Jahren nahezu von 617,7 Mio. auf knapp 1,2 Mrd. Euro. Besonders hohe Wachstumsraten, allerdings auf einem geringeren Gesamtniveau, verzeichneten zudem der Markt für darstellende Künste (+92,2 Prozent), der Architekturmarkt (+ 55,5 Prozent) und der Musikmarkt (+44,9 Prozent).

Tabelle 3-1: Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln

Teilmarkt	Umsatz*		Erwerbstätige* (1) +(2)		Selbstständige und Unternehmen (1)*		Sozialversicherungs-pflichtig Beschäftigte (2)	
	In 1.000 Euro	Entwick-lung in Prozent 2009-2019	Anzahl	Entwick-lung in Prozent 2009-2019	Anzahl	Entwick-lung in Prozent 2009-2019	Anzahl	Entwick-lung in Prozent 2009-2019
Gesamt	9.500	15,1	56.900	23,1	13.300	14,5	43.600	26,0
Musikwirtschaft	480	44,9	2.600	15,1	800	28,5	1.800	9,9
Buchmarkt	600	1,1	3.500	1,3	1.000	23,5	2.500	-5,8
Kunstmarkt	100	-0,3	700	-11,9	600	-9,7	100	-21,0
Filmwirtschaft	1.100	32,7	9.800	33,7	1.700	12,1	8.100	39,3
Rundfunkwirtschaft	1.700	-26,1	4.600	-4,5	1.500	0,2	3.100	-6,7
Markt für darstellende Kunst	430	92,2	3.300	59,1	1.500	47,7	1.800	70,5
Designwirtschaft	1.100	1,0	7.000	37,9	3.100	36,6	4.000	38,9
Architekturmarkt	360	55,5	4.500	38,8	1.300	-2,3	3.200	67,6
Pressemarkt	1.500	39,9	5.400	9,7	2.200	11,4	3.200	8,5
Werbemarkt	2.300	7,4	8.500	17,0	1.200	-30,4	7.300	31,9
Software-/ Games-Industrie	1.200	92,4	14.700	35,4	1.500	48,1	13.200	34,1
Sonstige	51	11,3	800	-8,8	400	-6,5	300	-11,5

*Werte für 2019 (zum Teil) geschätzt, Prognos.
Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.
Hinweis: Erwerbstätige und Umsätze auf 100er Stellen gerundet.

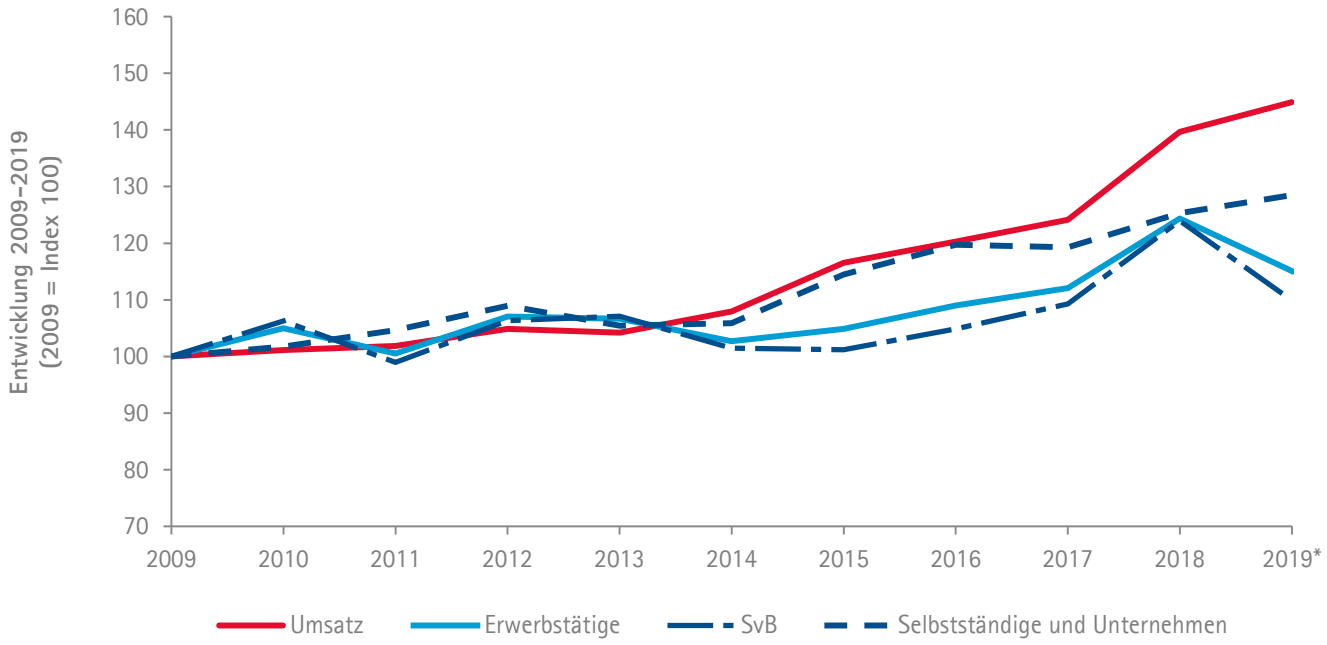
3.1 Musikwirtschaft

Zur Musikwirtschaft zählen Musiker, Komponisten und Ensembles genauso wie Tonstudios, Tonträger- und Musikverlage. Neben Theater- und Konzertveranstaltern bilden auch der Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern, der Handel und die Herstellung von Musikinstrumenten sowie Dienstleistungen für die darstellende Kunst wichtige Segmente.

Die 807 Unternehmen der Musikwirtschaft im IHK-Bezirk erwirtschafteten 2019 insgesamt einen Umsatz von knapp 480 Mio. Euro und generierten damit fünf Prozent des Gesamtumsatzes der Kunst- und Kreativwirtschaft. Seit 2009 sind die Umsätze der Musikwirtschaft um nahezu 150 Mio. Euro gestiegen – ein Plus von 44,9 Prozent (vgl. Abbildung 3-4).

Die Zahl der Erwerbstätigen entwickelte sich ebenfalls positiv. Mit gut 2.600 Erwerbstätigen im Jahr 2019 lässt sich gegenüber 2009 ein Plus von knapp 340 Personen oder 15,1 Prozent verzeichnen. Von der Gesamtzahl der Erwerbstätigen sind knapp 1.800 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte. Besonders zugenommen hat die Anzahl der Selbstständigen und Unternehmen – das Plus von 28,5 Prozent liegt weit über dem Trend der Kunst- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk insgesamt (+14,5 Prozent).

Abbildung 3-4: Entwicklung der Musikwirtschaft im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*
Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.

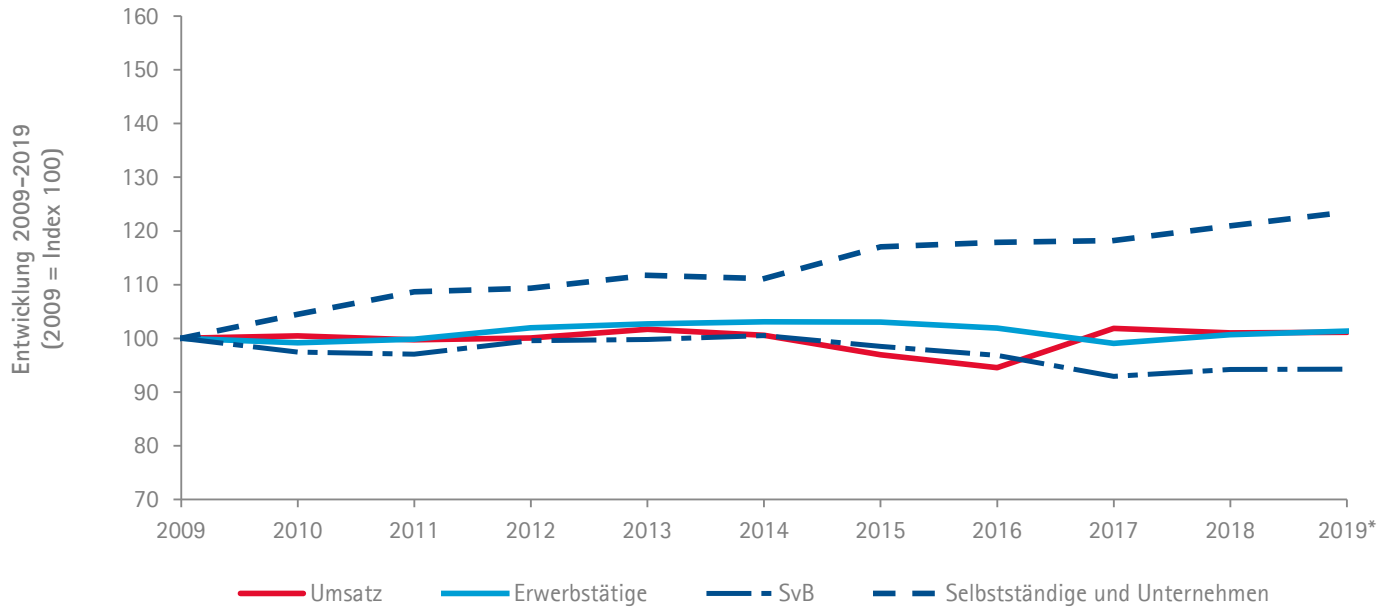
3.2 Buchmarkt

Zu den Wirtschaftszweigen des Buchmarktes zählen die selbstständigen Schriftsteller und Übersetzer sowie Buchverlage, Buchbindereien, der Einzelhandel mit Büchern sowie Antiquariate.

Der Buchmarkt im IHK-Bezirk erwirtschaftete mit seinen 1.044 Selbstständigen und Unternehmen 2019 einen Umsatz von knapp 600 Mio. Euro (6,3 Prozent des Gesamtumsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft). Im Buchmarkt sind 3.527 Personen erwerbstätig, davon zählen knapp 2.500 zur Gruppe der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten.

Die schwierige Lage auf dem Buchmarkt, insbesondere im Verlagswesen und Einzelhandel, schlägt sich auch in der Entwicklung des Umsatzes und der Anzahl der Erwerbstätigen nieder. So nahm die Anzahl der Beschäftigten seit 2009 um -5,8 Prozent ab, der Umsatz nahm hingegen um 1,1 Prozent zu (vgl. Abbildung 3-5).

Abbildung 3-5: Entwicklung des Buchmarktes im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.

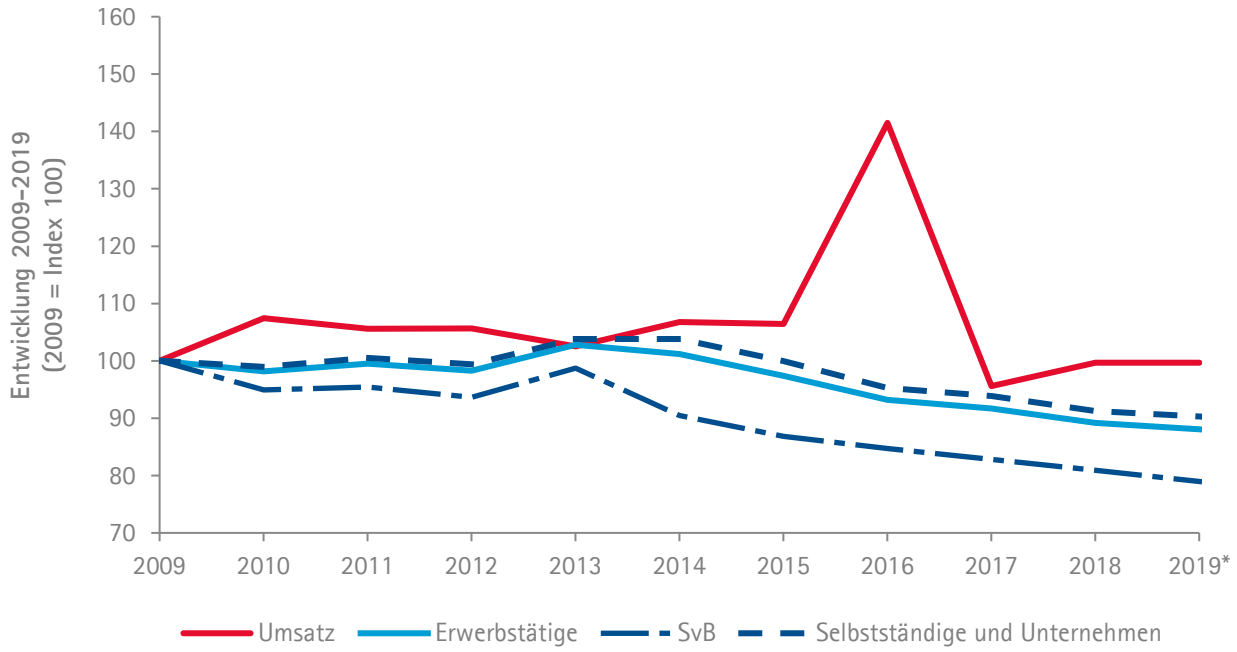
3.3 Kunstmarkt

Zum Kunstmarkt zählen die Wirtschaftszweige selbstständige bildende Künstler, der Einzelhandel mit Kunstgegenständen (z. B. Galerien) sowie Antiquitäten und Museumsshops.

Der Kunstmarkt setzte 2019 mit 580 Selbstständigen und Unternehmen gut 100 Mio. Euro um. Insgesamt sind 704 Personen im Kunstmarkt tätig; lediglich 124 davon sind sozialversicherungspflichtig Beschäftigte. Mit einem Anteil von einem Prozent am Gesamtumsatz und 1,2 Prozent an allen Erwerbstätigen ist der Kunstmarkt der kleinste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln.

Im Gegensatz zu vielen anderen Teilmärkten verlor der Kunstmarkt zwischen 2009 und 2019 an Personal (-11,9 Prozent). Zudem ist der Jahresumsatz 2019 der zweitniedrigste Wert seit 2009 (vgl. Abbildung 3-6).

Abbildung 3-6: Entwicklung des Kunstmarktes im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*
Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.

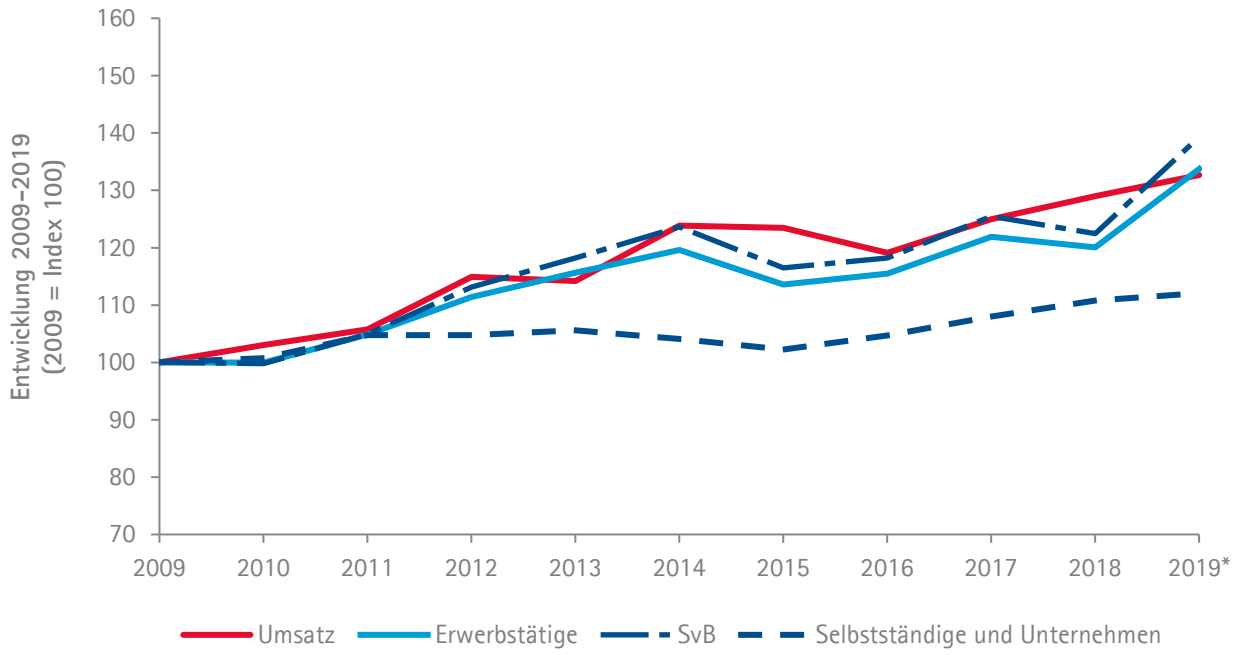
3.4 Filmwirtschaft

Zur Filmwirtschaft gehören neben den selbstständigen Bühnen-, Film- oder TV-Künstlern auch die Film- und TV-Produktion sowie die Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik (z. B. Synchronisation, Be- und Untertitelung). Die Kommerzialisierung der Filmerzeugnisse durch Filmverleihe, Kinos, Videotheken oder auch durch den klassischen Einzelhandel von Bild- und Tonträger wird ebenfalls unter der Filmwirtschaft subsumiert.

Die Filmwirtschaft setzt mit annähernd 1.700 Selbstständigen und Unternehmen sowie über 8.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten knapp 1,1 Mrd. Euro um. Insgesamt sind demnach fast 9.800 Personen in der Filmwirtschaft tätig. Dies entspricht 17,1 Prozent aller Erwerbstätigen der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln. Gut jeder zehnte Euro, der dort in der Kultur- und Kreativwirtschaft umgesetzt wird, ist auf die Filmwirtschaft zurückzuführen. Die Filmwirtschaft zählt damit zu den bedeutendsten Teilmärkten.

Die Entwicklung der Filmwirtschaft in den vergangenen zehn Jahren kennt, von kleinen zwischenzeitlichen Dämpfern abgesehen, nur den Weg nach oben (vgl. Abbildung 3-7). Der Umsatz nahm seit 2009 um 32,7 Prozent zu, die Zahl an Selbstständigen und Unternehmen stieg um 12,1 Prozent. Die Teilbranche zählte 2019 fast 34 Prozent mehr Erwerbstätige als 2009 und annähernd 40 Prozent mehr sozialversicherungspflichtig Beschäftigte.

Abbildung 3-7: Entwicklung der Filmwirtschaft im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*
Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.

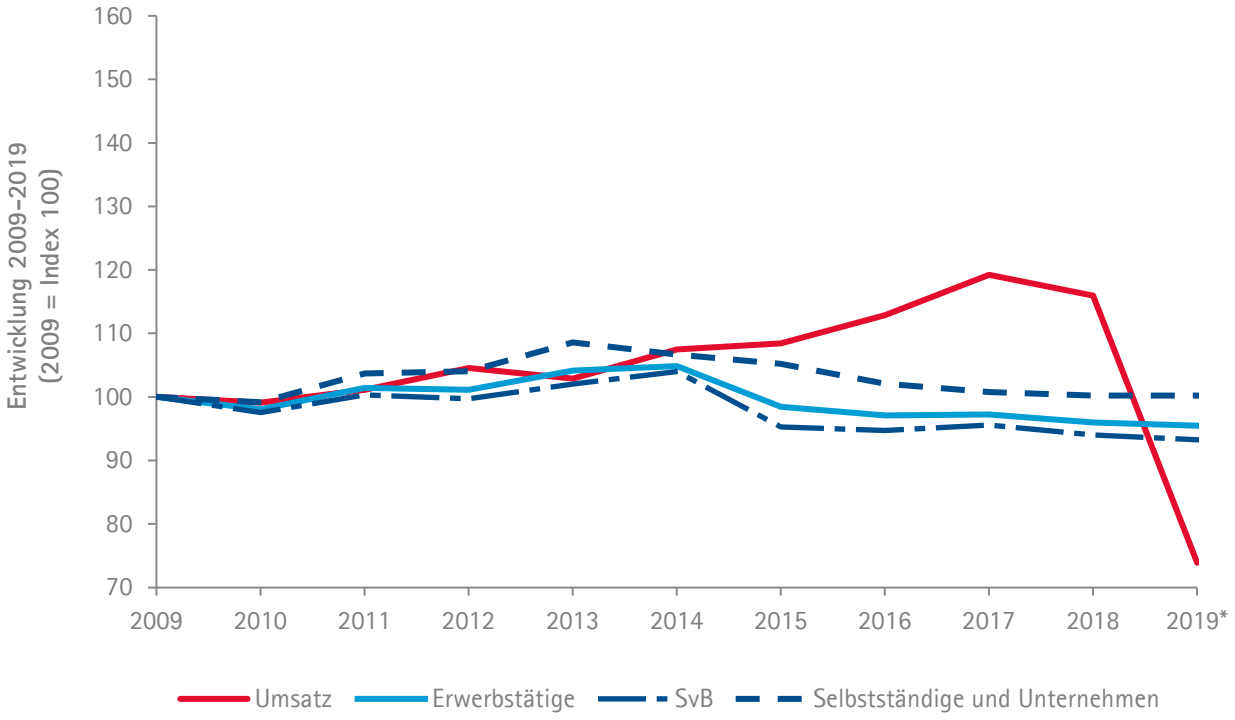
3.5 Rundfunkwirtschaft

Die Rundfunkwirtschaft unterteilt sich grundsätzlich in den gebührenfinanzierten öffentlich-rechtlichen und den privatwirtschaftlichen Rundfunk (sogenanntes duales Rundfunksystem). Die für die Kultur- und Kreativwirtschaft zugrunde gelegte statistische Branchenabgrenzung orientiert sich an den überwiegend erwerbswirtschaftlich ausgerichteten Unternehmen. In der Konsequenz bleiben der öffentlich-rechtliche sowie der nichtkommerzielle Rundfunk in der Gesamtbetrachtung unberücksichtigt. Damit zählen zur Rundfunkwirtschaft drei Wirtschaftszweige: die selbstständigen Journalisten und Pressefotografen, die Hörfunkveranstalter sowie die Fernsehveranstalter.

Die 1.538 Selbstständigen und Unternehmen der Rundfunkwirtschaft erzielten im Jahr 2019 einen Umsatz von 1,7 Mrd. Euro. Von 2009 bis 2019 fiel der Umsatz um rund 30 Prozent. Der deutliche Einbruch in den Umsätzen der Rundfunkwirtschaft zwischen 2018 und 2019 zeigt sich ebenfalls für Nordrhein-Westfalen. Der IHK-Bezirk Köln stellt rund 88 Prozent der Umsätze der Rundfunkwirtschaft in NRW. Daher macht sich der landesweite Rückgang im IHK-Bezirk so deutlich bemerkbar. Nach Rücksprache mit IT.NRW wird vermutet, dass diese Veränderung nicht unbedingt auf reale Umsatzeinbrüche zurückzuführen ist, sondern auf veränderten Unternehmensmeldungen basiert. Auch die Zahl der Erwerbstätigen sinkt seit 2014 kontinuierlich, 2019 betrug sie 4.800. Das sind 4,5 Prozent weniger als 2009 und fast zehn Prozent weniger als 2014, dem Jahr mit der höchsten Beschäftigung in der Rundfunkwirtschaft im betrachteten Zehnjahreszeitraum (vgl. Abbildung 3-8).

Geprägt wird der Teilmarkt der Rundfunkwirtschaft im IHK-Bezirk Köln vor allem durch die Fernsehveranstalter. Insbesondere ist hier – neben dem WDR, der aber in der vorliegenden Untersuchung nicht betrachtet wird – die RTL-Gruppe zu nennen, die mit ihren Sendern RTL, RTL 2, Super RTL, Vox und weiteren Rundfunkveranstaltern mehr als ein Viertel der deutschen Marktanteile hält.

Abbildung 3-8: Entwicklung der Rundfunkwirtschaft im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.

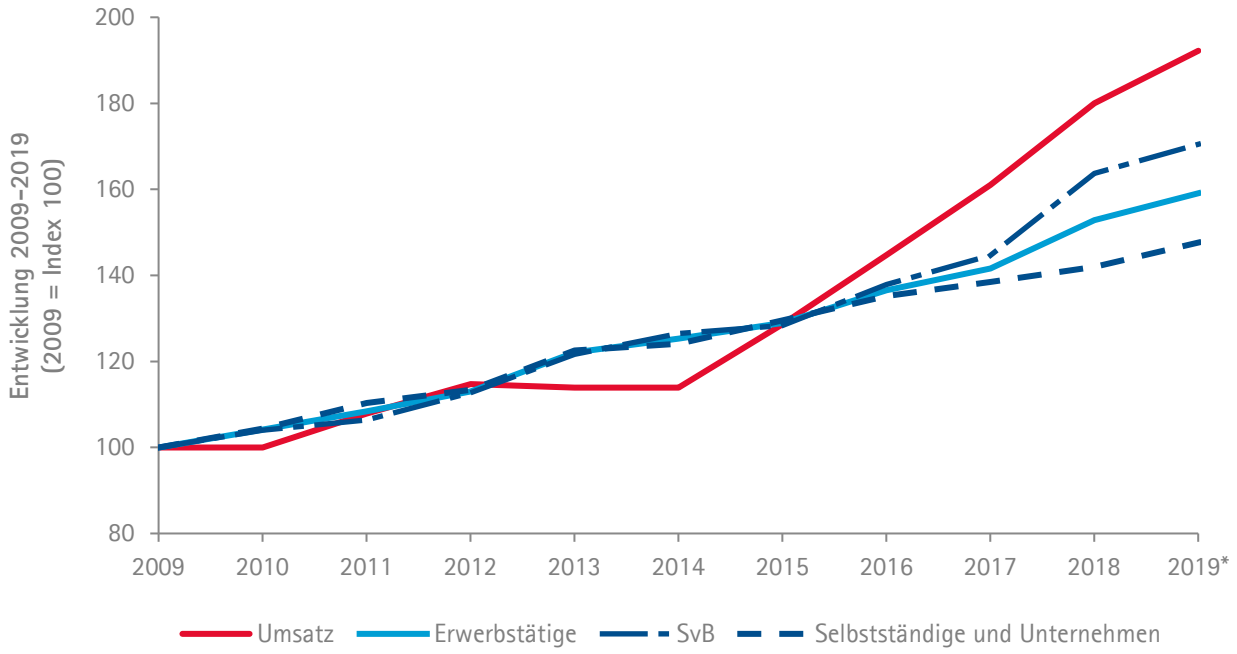
3.6 Markt für darstellende Künste

Der Markt für darstellende Künste beinhaltet sämtliche Aktivitäten, die sich mit der Produktion, Inszenierung und Darbietung von Auftritten bei Theatern, Konzerten, Musicalhäusern, Varietés, Zirkussen und Kleinkunstbühnen beschäftigen. Des Weiteren zählen selbstständige Bühnenkünstler, weitere Dienstleistungen, die Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst sowie Tanzschulen und Einrichtungen für den Kulturunterricht (zum Beispiel Musikschulen) zum Teilmarkt. In diesen Segmenten sind öffentlich-rechtlich finanzierte Theater und Opernhäuser nicht erfasst, gleichwohl sind sie durch enge Verflechtungen mit dem erwerbswirtschaftlichen Sektor gekennzeichnet.

Auf dem Markt für darstellende Künste erwirtschafteten im Jahr 2019 insgesamt 1.515 Selbstständige und Unternehmen einen Umsatz von über 432 Mio. Euro. Das ist nahezu doppelt so viel wie 2009 und entspricht einem Anteil von 4,5 Prozent am Gesamtumsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln. Die Zahl der Erwerbstätigen in diesem Segment nahm seit 2009 um über 50 Prozent von 2.056 auf 3.271 zu.

Insofern gehört der Markt für darstellende Künste einerseits zu den kleineren Teilmärkten, entwickelte sich in der Zehnjahresbetrachtung aber sehr positiv, wie Abbildung 3-9 zeigt.

Abbildung 3-9: Entwicklung des Marktes für darstellende Künste im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.

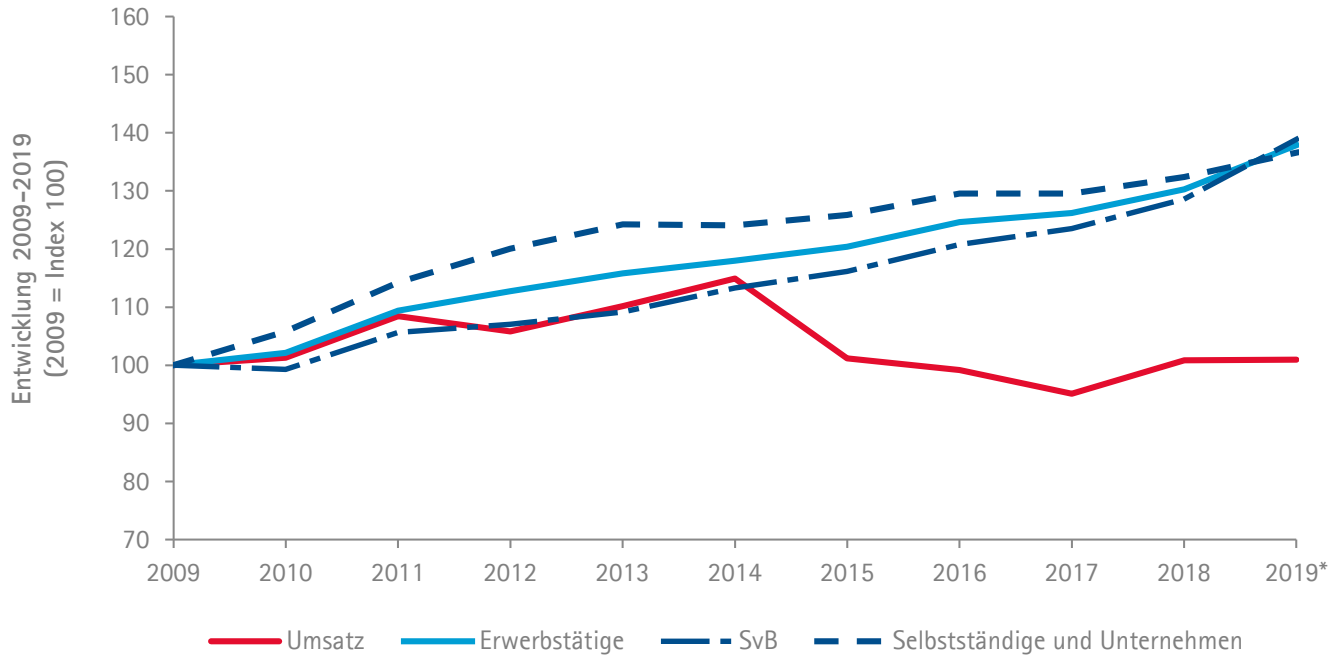
3.7 Designwirtschaft

Zum Teilmarkt Designwirtschaft zählen das Industrie-, Produkt-, Mode-, Grafik- und Kommunikations- sowie Interior Design und die Raumgestaltung. Zusammen mit dem Wirtschaftszweig der selbstständigen Fotografen komplettieren die Büros für Innenarchitektur, die Werbegestaltung sowie die Herstellung von Schmuck, Gold- und Silberschmiedewaren den Teilmarkt.

Die Designwirtschaft erzielte 2019 mit über 3.000 Selbstständigen und Unternehmen einen Umsatz von gut 1,06 Mrd. Euro. Insgesamt sind gut 7.000 Personen in der Designwirtschaft tätig. Sowohl in Bezug auf die Zahl der Erwerbstätigen als auch auf den Umsatz gehört die Designwirtschaft mit Anteilen von 12,3 bzw. 10,1 Prozent zu den wichtigsten Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Während sich die Zahl der Selbstständigen und Unternehmen seit 2009 um 36,6 Prozent erhöhte und die Zahl der Erwerbstätigen um 37,9 Prozent, nahmen die Jahresumsätze einen anderen Verlauf (vgl. Abbildung 3-10): Sie stiegen fast kontinuierlich bis 2014, fielen dann aber wieder ab und erreichten 2019 nur ein unwesentlich höheres Niveau als 2009.

Abbildung 3-10: Entwicklung der Designwirtschaft im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.

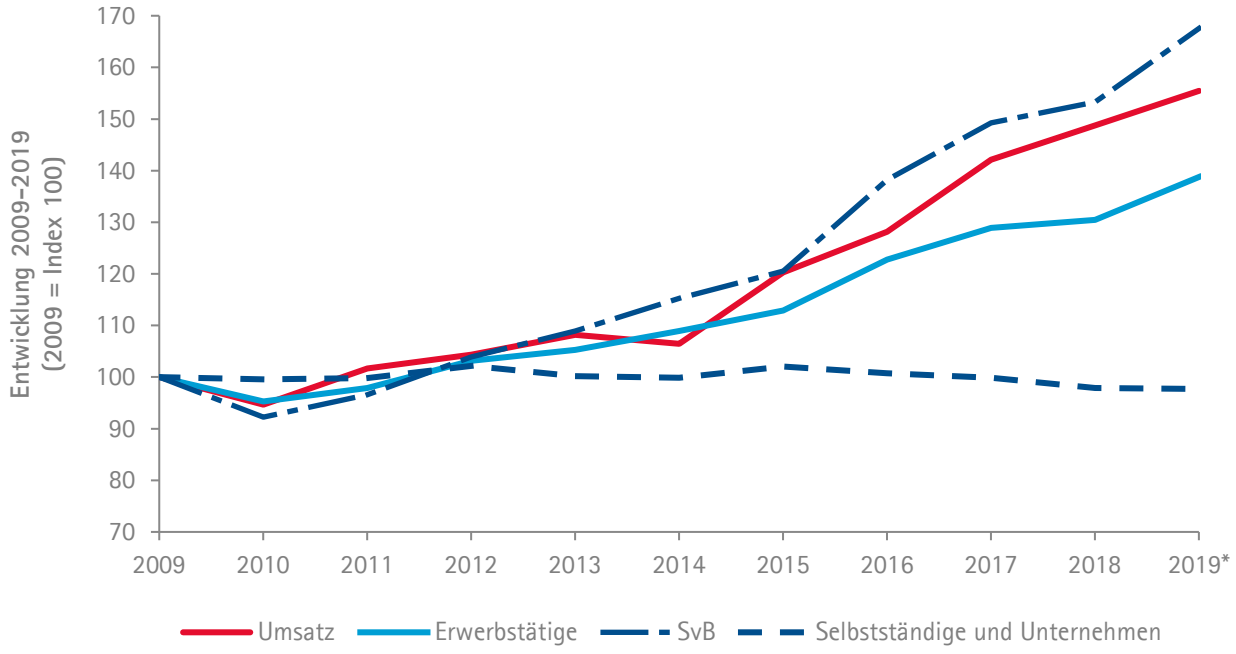
3.8 Architekturmarkt

Der Architekturmarkt umfasst alle Architekturleistungen in den Bereichen Hochbau, Innenarchitektur, Orts-, Regional- und Landesplanung sowie Garten- und Landschaftsgestaltung. Auch die selbstständigen Restauratoren werden dem Architekturmarkt zugerechnet.

Der Architekturmarkt umfasste 2019 rund 1.300 Selbstständige und Unternehmen, die mit insgesamt zirka 4.500 Erwerbstätigen knapp 361 Mio. Euro erwirtschafteten. Dies entspricht einem Anteil am Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln von 3,8 Prozent. 7,9 Prozent aller Kreativ-Erwerbstätigen sind auf dem Architekturmarkt aktiv.

Wie Abbildung 3-11 zeigt, weist die Entwicklung der meisten Parameter des Architekturmarktes seit 2009 nach oben – mit einer deutlichen Steigerung der Dynamik nach 2014. So stieg der Umsatz der Teilbranche gegenüber 2009 um 55,5 Prozent, die Zahl der Erwerbstätigen nahm um 38,8 Prozent zu. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten wuchs sogar um 67,6 Prozent.

Abbildung 3-11: Entwicklung des Architekturmarktes im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW.

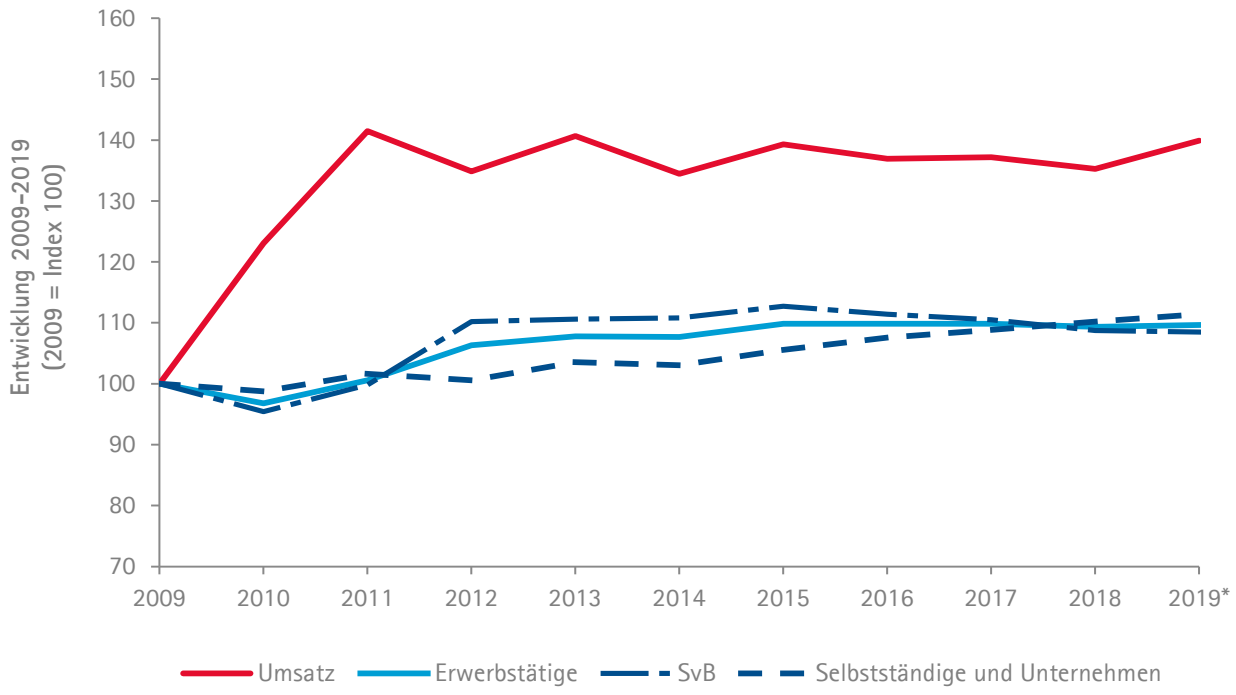
3.9 Pressemarkt

Zum Pressemarkt zählt neben den selbstständigen Journalisten, den Korrespondenz- und Nachrichtenbüros auch das Verlegen von Zeitungen, Zeitschriften, Adressbüchern und Verzeichnissen. Zusätzlich werden auch der Einzelhandel mit Zeitungen, Zeitschriften und Schreibwaren sowie das sonstige Verlagswesen hinzugezählt.

Der Pressemarkt ist mit einem Jahresumsatz von über 1,5 Mrd. Euro (2019) der drittgrößte Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln, er steuert 16 Prozent zum Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft bei. Die Zahl der Selbstständigen und Unternehmen beträgt 2.229 – ein kontinuierlicher Anstieg seit 2010 von 11,4 Prozent.

Über 5.400 Erwerbstätige arbeiten im Pressemarkt, 9,7 Prozent mehr als 2009. Damit vereint der Pressemarkt im IHK-Bezirk Köln knapp ein Zehntel aller Erwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft auf sich. Besonders in Bezug auf den Umsatz blickt der Pressemarkt auf wachstumsreiche Jahre zurück: 2019 erwirtschafteten die Selbstständigen und Unternehmen über 430 Mio. Euro mehr als 2009 – ein Plus von 39,9 Prozent. Mit der DuMont Mediengruppe ist einer der größten deutschen Zeitungsverlage in Köln angesiedelt und maßgeblich für das enorme Umsatzwachstum verantwortlich.

Abbildung 3-12: Entwicklung des Pressemarktes im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*
Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW

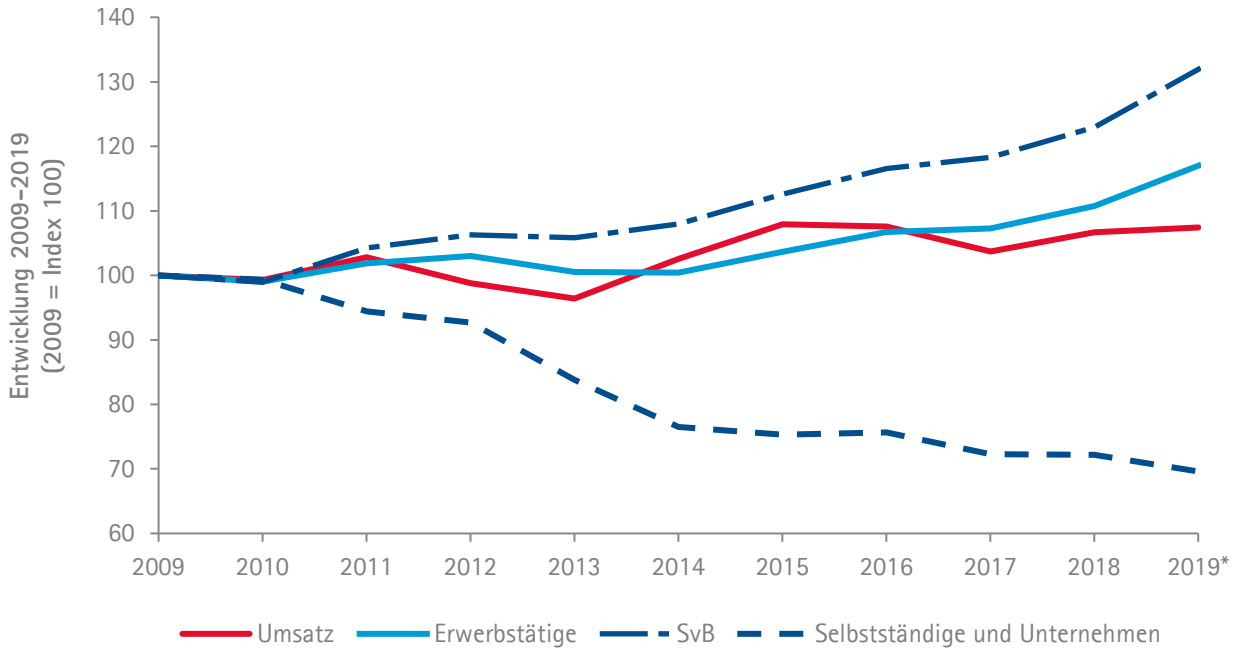
3.10 Werbemarkt

Zum Werbemarkt zählen die beiden Segmente Werbeagenturen bzw. die Werbegestaltung sowie die Vermarktung und Vermittlung von Werbeflächen und Werbezeiten.

Der Werbemarkt erzielt mit seinen gut 1.200 Selbstständigen und Unternehmen und den insgesamt knapp 8.500 Erwerbstätigen einen Jahresumsatz von 2,27 Mrd. Euro (2019) und ist damit hinter der Rundfunkwirtschaft der zweitumsatzstärkste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln. Er trägt 23,7 Prozent zum Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft bei. Die Zahl der Erwerbstätigen entspricht einem Anteil von fast 15 Prozent an allen in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätigen Personen. Somit ist der Werbemarkt einer der bedeutendsten Teilmärkte im IHK-Bezirk Köln.

Insgesamt verlief die Entwicklung seit 2009 positiv (vgl. Abbildung 3-13). Der Umsatz nahm binnen zehn Jahren um 7,4 Prozent zu, die Zahl der Erwerbstätigen stieg sogar um 17 Prozent. Während jedoch die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ebenfalls deutlich zunahm (31,9 Prozent), reduzierte sich die Zahl der Selbstständigen und Unternehmen um fast ein Drittel.

Abbildung 3-13: Entwicklung des Werbemarktes im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW

3.11 Software- und Games-Industrie

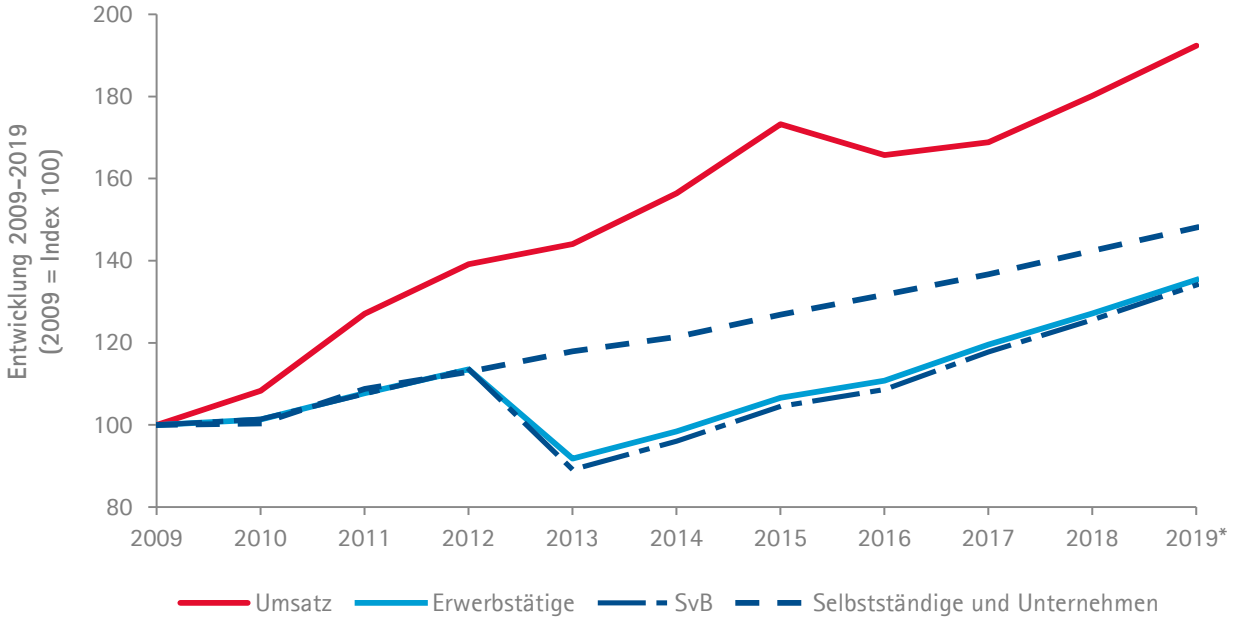
Zur Software-/Games-Industrie gehört das Verlegen von Computerspielen und sonstiger Software. Des Weiteren zählen die Wirtschaftszweige Webportale, die Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen sowie die sonstige Softwareentwicklung zum Teilmarkt.

Die Software-/Games-Industrie ist mit ihren über 14.700 Erwerbstätigen mit großem Abstand der beschäftigungsreichste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln. Auf Platz zwei folgt die Filmwirtschaft mit knapp 9.800 Erwerbstätigen. Jede vierte erwerbstätige Person arbeitet im Teilmarkt Software/Games. Insgesamt erwirtschafteten die 1.523 Selbstständigen und Unternehmen 2019 fast 1,2 Mrd. Euro.

Die Software- und Games-Industrie ist, zusammen mit Markt für darstellende Künste – allerdings auf weitaus höherem Niveau –, der dynamischste Teilmarkt: Der Umsatz hat sich seit 2009 nahezu verdoppelt. Das spiegelt die steigende Nachfrage nach digitalen Produkten und Dienstleistungen wider. Während der Umsatz um 92,4 Prozent zulegte, stieg die Zahl der Selbstständigen und Unternehmen um 48,1 Prozent. Die Erwerbstätigkeit nahm um 35,4 Prozent, die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um 34,1 Prozent zu (vgl. Abbildung 3-14).

Die Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen sowie die sonstige Softwareentwicklung stellen das prägende Segment des Teilmarktes dar. Zu den größten Arbeitgebern im Kölner Raum zählen etwa die Deutschlandzentrale von Electronic Arts (EA) und die Geschäftsstelle Köln von Microsoft.

Abbildung 3-14: Entwicklung der Software- und Games-Industrie im IHK-Bezirk Köln, 2009-2019



** Werte für 2019 (teilweise) geschätzt.*

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW

4. Gesonderte Marktbetrachtung der Medienwirtschaft

Medienwirtschaft als kreativwirtschaftliches Zugpferd des IHK-Bezirks Köln

Mit den Teilmärkten digitale Wirtschaft und Games, Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, Print und Verlage sowie Werbemarkt und Kommunikation bildet die Medienwirtschaft das kreativwirtschaftliche Zugpferd des IHK-Bezirks Köln. Der erzielte Umsatz sowie der Bruttowertschöpfungsbeitrag der Medienwirtschaft sind auf Ebene des IHK-Bezirks Köln höher als auf Landes- und Bundesebene (vgl. Tabelle 4-1).

Insgesamt sind 49.200 Personen in der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk tätig. Der Anteil der Erwerbstätigen an der Gesamtwirtschaft beträgt 4,6 Prozent. Im Vergleich dazu erreichten Nordrhein-Westfalen und Deutschland lediglich Anteilswerte von 2,5 Prozent bzw. 2,6 Prozent. Ähnlich stellt sich das Bild bei den Umsätzen dar. Während die Medienwirtschaft mit 8,2 Mrd. Euro auf IHK-Bezirksebene 2,8 Prozent des Gesamtumsatzes generieren konnte, fallen die Anteile in Nordrhein-Westfalen mit 2,2 Prozent und in Deutschland mit 2,1 Prozent etwas geringer aus.

Tabelle 4-1: Kennzahlen der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln im Landes- und Bundesvergleich

Medienwirtschaft	IHK Köln		Nordrhein-Westfalen		Deutschland	
	Absolut (2019)	Anteil an Gesamt-wirtschaft in Prozent	Absolut (2019)	Anteil an Gesamt-wirtschaft in Prozent	Absolut (2019)	Anteil an Gesamt-wirtschaft in Prozent
Umsatz in Mrd. Euro	8,2*	2,8*	35,0*	2,2*	144,7	2,1
Umsatz je Unternehmen in 1.000 Euro	1.000*	-	260*	-	1.000	-
Umsatz je Erwerbstätigen in 1.000 Euro	170*	-	190*	-	150	-
Bruttowertschöpfung in Mrd. Euro	4,0*	4,1*	14,3*	2,2*	69,2	2,2
Erwerbstätige (Kernbestand = (1) + (2))	49.200*	4,6*	188.500*	2,5*	955.400	2,6
Anzahl der Unternehmen (1)	8.000*	8,3*	30.400*	4,6*	144.900	4,4
Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (2)	41.200	4,2	158.100	2,3	810.500	2,4

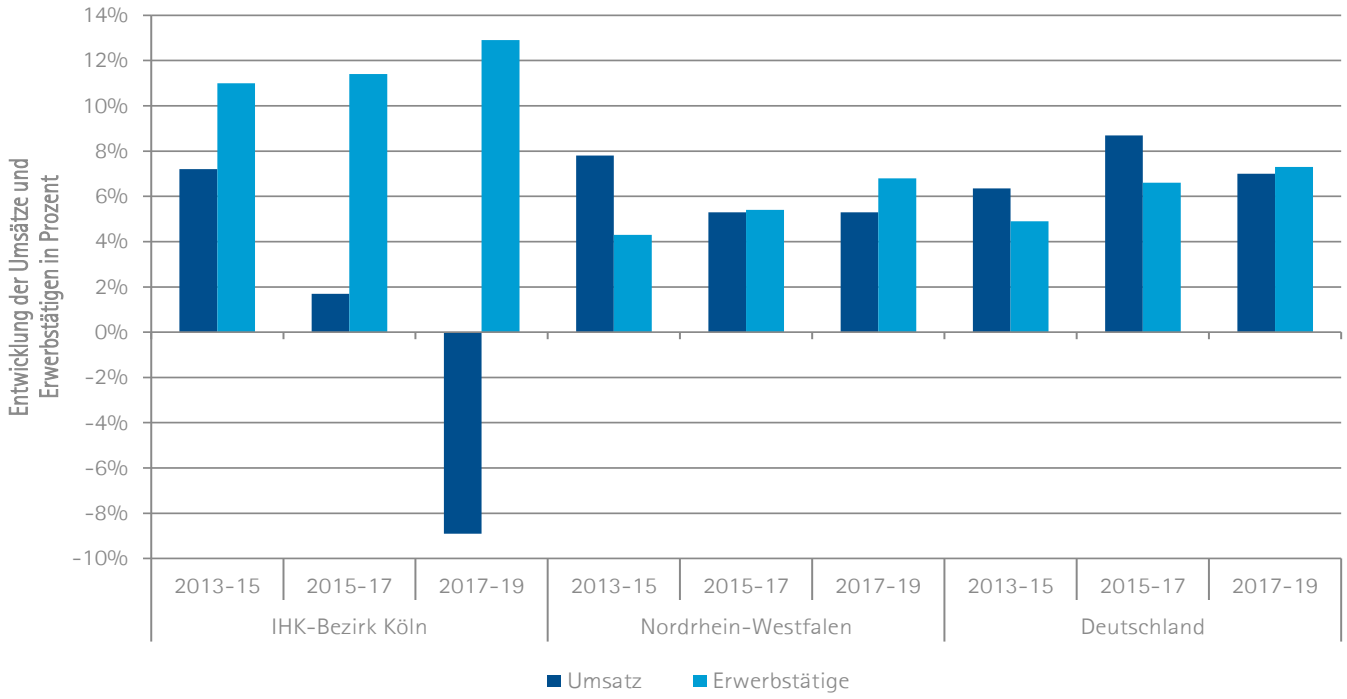
* Werte für 2019 (zum Teil) geschätzt, Prognos

Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit, von IT.NRW, Destatis und der VGRdL.

Die Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln hat sich hinsichtlich der Erwerbstätigenzahlen positiver entwickelt als die Medienwirtschaft auf Bundes- und Landesebene. Dagegen sind die Umsätze in der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln zwischen 2015 und 2017 nur um 1,7 Prozent gestiegen (Land NRW: +5,3 Prozent, Bund: +8,7 Prozent). Zwischen 2017 und 2019 sind die Umsätze im IHK-Bezirk Köln um 8,9 Prozent gefallen. Dem gegenüber sind die Umsätze im Land NRW um 5,3 Prozent und im Bund um 6,5 Prozent gestiegen.

Insgesamt ist die Verteilung der Erwerbstätigkeit auf die fünf Teilmärkte in der Wirtschaftsregion Köln deutlich ausgeglichener als im Landes- oder Bundesvergleich. Innerhalb der Medienwirtschaft ist die digitale Wirtschaft und Games mit 14.744 Erwerbstätigen der beschäftigungsreichste Teilmarkt. Dies entspricht 30 Prozent aller in der Medienwirtschaft beschäftigten Personen. Der Werbemarkt folgt mit 9.859 Erwerbstätigen sowie die Filmwirtschaft mit 9.762 Erwerbstätigen. Beide Branchen haben einen Erwerbstätigenanteil von jeweils 20 Prozent an der Medienwirtschaft. In der Rundfunkwirtschaft sind 8.816 Erwerbstätige eingesetzt, die damit einen Anteil von 18 Prozent bilden. Weitere zwölf Prozent der Erwerbstätigen sind in der Branche Print und Verlage tätig. Im Hinblick auf die Erwerbstätigenanteile zeigt sich die hohe Bedeutung von Filmwirtschaft und Rundfunkwirtschaft im IHK-Bezirk Köln im Vergleich zu NRW und Deutschland. Auch wenn die Software- und Games-Industrie den höchsten Erwerbstätigenanteil mit 30 Prozent erreicht, bleibt die Branche in ihrer Bedeutung im IHK-Bezirk Köln hinter den Anteilen in NRW (45 Prozent) und Deutschland (49 Prozent) deutlich zurück.

Abbildung 4-1: Entwicklung der Umsätze und der Zahl der Erwerbstätigen



Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit, von IT.NRW und des Statistischen Bundesamtes (Destatis)

Hinweis: Eigene Berechnungen der IHK Köln.

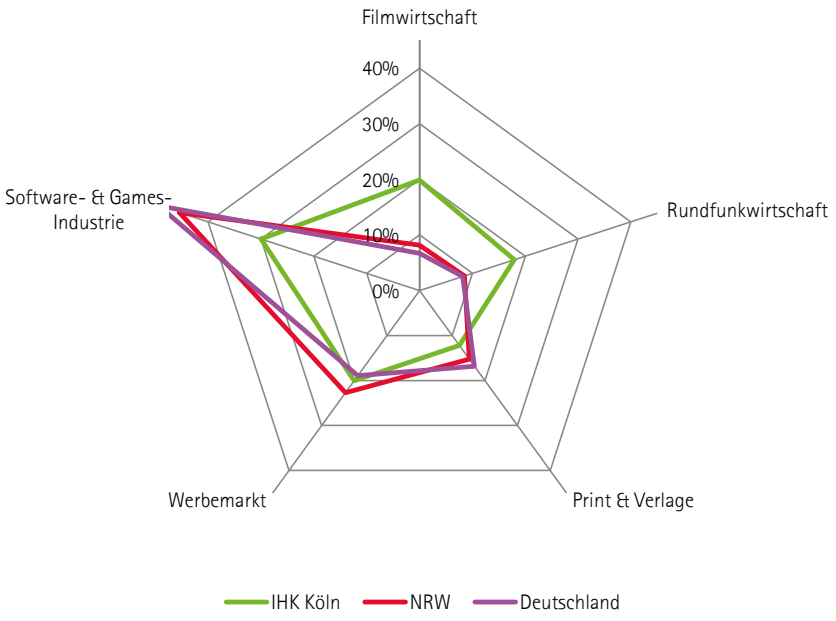
Insgesamt stieg die Erwerbstätigkeit in der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln im Betrachtungszeitraum von 2009 bis 2019 um 19 Prozent. Das Wachstum fand in den drei Teilmärkten digitale Wirtschaft und Games (+35 Prozent), der Filmwirtschaft (+34 Prozent) und im Werbemarkt (+23 Prozent) statt. Die Rundfunkwirtschaft (-8 Prozent) sowie Print und Verlage (-3 Prozent) verloren an Beschäftigung; diese Entwicklung ist vor allem seit 2015 in den beiden Branchen zu beobachten.

Gegenüber der Verteilung nach Erwerbstätigen verschieben sich bei den relativen Umsatzanteilen die Schwerpunkte, so dass die anteilmäßig größten Umsätze im IHK-Bezirk Köln im Werbemarkt mit 29 Prozent (2,4 Mrd. Euro), im Bereich Print und Verlage mit 23 Prozent (1,9 Mrd. Euro) und in der Rundfunkwirtschaft mit 21 Prozent (1,7 Mrd. Euro) erzielt werden. Die Software- und Games-Industrie erreicht 14 Prozent Umsatzanteil mit rund 1,2 Mrd. Euro. Die Filmwirtschaft steuert 13 Prozent bei mit rund 1,1 Mrd. Euro. Auf Landesebene werden im Bereich Print-/ und Verlage (40 Prozent), im Werbemarkt (33 Prozent) und im Bereich Software- und Games-Industrie (17 Prozent) die höchsten Umsatzanteile erreicht. Auf Bundesebene tragen die Software- und Games-Industrie mit 35 Prozent und die Branche Print-/ und Verlage mit 29 Prozent mit den höchsten Anteilen zum Umsatz der Medienwirtschaft bei. Der Umsatz der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln ist zwischen 2009 und 2019 um 8,9 Prozent gestiegen. Dabei ist der Umsatz insbesondere in den Branchen digitale Wirtschaft und Games (+48 Prozent), Filmwirtschaft (+24,6 Prozent), Print und Verlage (+17,6 Prozent) und dem Werbemarkt (+10 Prozent) gestiegen.

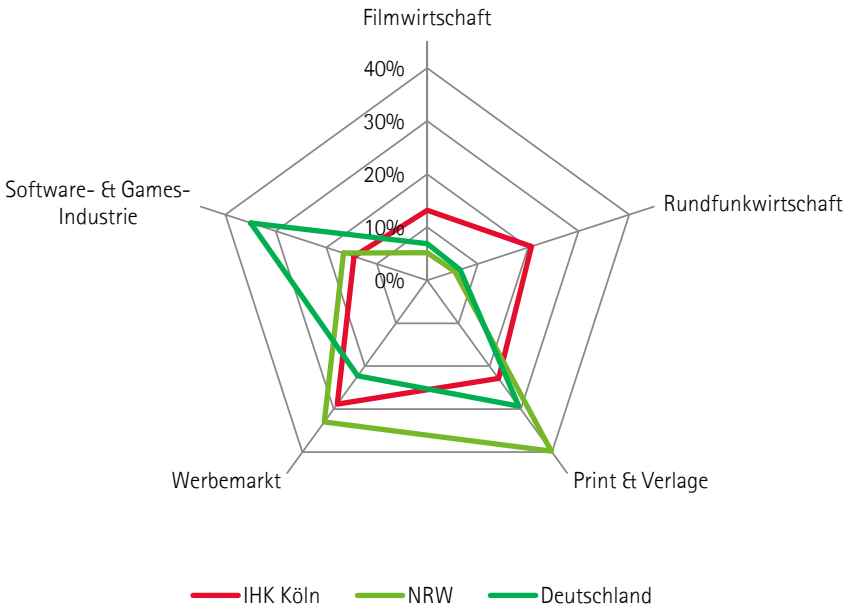
Diese Bewertung verdeutlicht die hohe Bedeutung der Medienbranche für die regionale Wirtschaft im IHK-Bezirk Köln. Mit der impulsgebenden Rolle der Medienwirtschaft zur Bewältigung des digitalen Wandels und der hohen Dichte an Akteuren und Kunden im IHK-Bezirk Köln ist eine sehr gute Basis zur Vernetzung und Entwicklung digitaler Geschäftsmodelle gegeben.

Abbildung 4-2: Verteilung der Erwerbstätigen und Umsätze in der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln, 2019

Anteil der Erwerbstätigen in den Teilmärkten der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln



Anteil am Umsatz in den Teilmärkten der Medienwirtschaft im IHK-Bezirk Köln



Quelle: Prognos, 2021 auf Basis der Angaben der Bundesagentur für Arbeit und von IT.NRW

5. Betroffenheitsanalyse der Kultur- und Kreativwirtschaft durch die durch die Auswirkungen der Corona-Pandemie

Ziel der Szenarioanalyse ist es, die Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die KKW und ihre Teilmärkte unter Berücksichtigung aktueller wirtschaftlicher und gesundheitspolitischer Entwicklungen quantitativ zu erfassen. Der Fokus der Analysen liegt dabei auf einer ex-post-Betrachtung von Umsatzverlusten des Jahres 2020 sowie einer ex-ante-Betrachtung der Umsatzentwicklung des Jahres 2021 in Form von drei Szenarien.

5.1 Methodik der Szenarioanalyse

In Anlehnung an den Leitfaden der Wirtschaftsministerkonferenz von 2016 werden die elf Teilmärkte der KKW sowie der Bereich Sonstiges erfasst. Damit folgt die vorliegende Studie dem gängigen Abgrenzungsverfahren zur statistischen Erfassung der KKW und erlaubt eine Vergleichbarkeit im wissenschaftlichen Branchendiskurs.

Die Hochrechnungen zur Betroffenheit der KKW sowie einzelner Teilmärkte basieren auf Daten des Statistischen Bundesamtes (Umsatzsteuerstatistik), des Statistischen Landesamtes Nordrhein-Westfalen sowie der Bundesagentur für Arbeit für das Jahr 2018 und 2019. In die Analysen eingeflossen sind veröffentlichte Studien von Branchenverbänden zur Corona-Betroffenheit, Analysen zur Betroffenheit von Wertschöpfungsketten sowie die Ergebnisse aus insgesamt 22 leitfadengestützten Experteninterviews mit nationalen Branchenvertretern. Inhalt der Interviews waren u. a. eine rückblickende Betroffenheitsbewertung des Jahres 2020, Einschätzungen zum Verlauf des Jahres 2021 und zu einer potenziellen Erholungsphase sowie Herausforderungen und Chancen in der Post-Corona-Zeit. Die Interviews fanden in der Kalenderwoche 52 des Jahres 2020 sowie in der Kalenderwoche eins und zwei des laufenden Jahres 2021 statt. Experten hatten zusätzlich die Möglichkeit, Interviewfragebögen schriftlich zu beantworten. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass die Ergebnisse der Interviews die zu dem jeweiligen Zeitpunkt bestehenden Eindrücke und den Betroffenheitszustand in der Branche widerspiegeln.

Die gesammelten Erkenntnisse zur Betroffenheit der KKW wurden im Szenariomodell systematisiert. Dazu wurden spezifische Betroffenheitslogiken entwickelt und Betroffenheitskategorien (z. B. Einzelhandelsschließungen, Veranstaltungsausfälle, wegfallende Werbeeinnahmen) definiert und für diese je nach Szenario spezifische Verläufe der monatlichen Umsatzausfälle 2021 hinterlegt (vgl. Abbildung 5-1). Die Betroffenheitskategorien wurden anschließend auf die Umsatzdaten der Wirtschaftszweige (WZ-5-Steller-Ebene) der KKW übertragen. Im Ergebnis werden die Umsatzverluste als Summen für Teilmärkte und die KKW erfasst und für das Jahr 2021 ausgewiesen.

Abbildung 5-1: Geschätzter Jahresverlauf der Umsatzeinbußen im KKW-bezogenen Einzelhandel

	2021											
	Jan	Feb	Mär	Apr	Mai	Jun	Jul	Aug	Sep	Okt	Nov	Dez
	Quartal 1			Quartal 2			Quartal 3			Quartal 4		
Kurzer Lockdown	100%	100%	70%	50%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Langer Lockdown	100%	100%	100%	70%	50%	30%	30%	0%	0%	0%	0%	0%
Zwei Lockdowns	100%	100%	70%	100%	70%	50%	30%	30%	30%	0%	0%	0%

Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2021).
Hinweis: Wirtschaftszweige, die dem Einzelhandel zuzuordnen sind, umfassen bspw. den Einzelhandel mit Musikinstrumenten, Büchern, Zeitschriften, bespielten Ton-/Bildträgern oder Antiquitäten.

Als Grundlage für die vorliegende Szenarioanalyse dienen aktuelle gesundheitspolitische Entwicklungen und Beschlüsse sowie mögliche Risikofaktoren, die den potenziellen wirtschaftlichen Betroffenheitskorridor der KKW in Deutschland in drei möglichen Szenarien abbilden sollen:

⇒ Kurzer Lockdown
In diesem Szenario zieht sich der von der Bundesregierung verordnete „harte Lockdown" bis Anfang März durch. Vor diesem Hintergrund ist mit z. T. starken wirtschaftlichen Einschränkungen bis Ende März zu rechnen, wobei es zu einer schrittweisen Erholung der Wirtschaft infolge einer sukzessiven Durchimpfung der Bevölkerung und durch saisonale Effekte kommt.

⇒ Langer Lockdown
In diesem Szenario dauert der von der Bundesregierung verordnete „harte Lockdown" deutlich länger und erstreckt sich bis Ende März. Es wird davon ausgegangen, dass die wirtschaftlichen Einschränkungen z. T. bis Ende April andauern und es in der Folge zu einer schrittweisen Erholung der Wirtschaft durch Impfkampagnen und saisonale Effekte kommen wird.

⇒ Zwei Lockdowns
In diesem Szenario wird eine frühzeitige Beendigung des „harten Lockdowns" Anfang März angenommen. Durch steigende Infektionszahlen infolge von Corona-Mutationen wird die erneute Schließung aller Geschäftsaktivitäten ab Mitte April angewiesen. Diese Maßnahmen führen dazu, dass starke Einschränkungen des wirtschaftlichen Lebens bis Ende Mai andauern und es in der Folge zu einer schrittweisen Erholung durch Impfungen und saisonale Effekte kommt. Aufgrund des zu erwartenden Impfangebots im Herbst ist aller Voraussicht nach mit keinen weiteren Lockdowns zu rechnen.

Die Auswirkungen sind in den einzelnen Wirtschaftszweigen und Berufsgruppen der Teilmärkte unterschiedlich stark zu spüren. Die Betroffenheitsszenarien bilden folglich einen Mittelwert aus Solo-Selbstständigen, sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, geringfügig Beschäftigten, KMU sowie Großunternehmen ab.

Zur Bestimmung der möglichen Umsatzentwicklung der KKW im IHK-Bezirk Köln 2020 und 2021 wurden die regionalen Umsätze der KKW 2018/2019 ins Szenario-Modell eingepflegt (auf Ebene der WZ-5-Steller). Anhand der hinterlegten bundesweiten prozentualen Umsatzentwicklungen wurden die Umsätze der KKW für 2020 sowie die drei möglichen Szenarien der Umsatzentwicklung für 2021 für den IHK-Bezirk Köln regionalisiert.

5.2 Umsatzeinbußen auf Bundesebene

Die Pandemie hat die Kultur- und Kreativwirtschaft sowohl im vergangenen Jahr als auch im laufenden Jahr stark getroffen. Für das Jahr 2020 berechnete die Prognos AG einen Umsatzeinbruch für die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland von 13 Prozent bzw. 22,4 Mrd. Euro. Der Rückgang hat einzelne Teilbranchen auf das Umsatzniveau von vor 2003 zurückgeworfen. Zu den besonders stark betroffenen Teilmärkten gehören u. a. der Markt für darstellende Künste (-85 Prozent), die Musikwirtschaft (-54 Prozent), der Kunstmarkt (-51 Prozent) und die Filmwirtschaft (-48 Prozent) (Prognos: Betroffenheitsanalyse 2021). Auch für 2021 zeigt die Untersuchung eine starke Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft: Die geschätzten Umsatzverluste liegen je nach Szenario zwischen 11,5 Mrd. Euro und 31,8 Mrd. Euro. Stark durch Umsatzverluste betroffene Teilmärkte sind 2021 gegenüber dem Vorkrisenjahr 2019 insbesondere der Markt für darstellende Künste (bis zu -69 Prozent), die Musikwirtschaft (bis zu -59 Prozent) und der Kunstmarkt (bis zu -61 Prozent).[6]

Abbildung 5-2: Geschätzte Umsatzeinbußen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland im Jahr 2021

Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft (2021): Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie, Berlin.

Insgesamt erwirtschaftete die Branche im Jahr 2019 knapp 173 Mrd. Euro Umsatz.

[6] Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft (2021): Betroffenheit der Kultur- und Kreativwirtschaft von der Corona-Pandemie, Berlin.

5.3 Umsatzverluste der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln in den Jahren 2020 und 2021

Für das Jahr 2020 wird aufgrund des Pandemieverlaufs und der verschiedenen Kontaktbeschränkungsmaßnahmen sowie der daraus hervorgegangenen heterogenen Betroffenheitsformen (siehe Kapitel 3.3) von Umsatzeinbußen in Höhe von insgesamt 1,7 Mrd. Euro – von 9,5 Mrd. Euro auf 7,8 Mrd. Euro – ausgegangen. Dies entspricht einem relativen Rückgang des KKW-Umsatzes von -18 Prozent gegenüber dem Vorkrisenjahr 2019.

Die Umsätze der KKW-Teilmärkte sind zum Teil drastisch von der Corona-Krise betroffen, wie der Vergleich der Umsatzniveaus 2020 zu den Vorjahren zeigt. Sehr stark zurückgegangen ist der Umsatz im Markt für darstellende Künste (-85 Prozent), im Musikmarkt (-60 Prozent), im Kunstmarkt (-58 Prozent) und in der Filmwirtschaft (37 Prozent). Die geringsten Rückfälle des Umsatzniveaus finden sich in der Software-/Games-Industrie (-1 Prozent) mit einem Rückgang auf das Niveau vom Jahr 2019 sowie im Architekturmarkt (-5 Prozent), im Pressemarkt (-10 Prozent) und vom Werbemarkt (-13 Prozent).

Für das Jahr 2021 wird geschätzt, dass bei einem langen Lockdown den Unternehmen und Solo-Selbständigen der KKW Umsatzeinbußen in Höhe von 1,45 Mrd. Euro entstehen (siehe Abbildung 5-3). Dies entspricht einem Umsatzrückgang von -15 Prozent gegenüber dem Vorkrisenjahr 2019. Ein kurzer Lockdown hätte dagegen zu einem prognostizierten Umsatzverlust von 870.000 Euro bzw. neun Prozent geführt. Werden zwei Lockdowns angenommen steigern sich die Verluste auf 23 Prozent, was rund 2,15 Mrd. Euro im Vergleich zum Jahr 2019 entspricht.

Aufgrund der dynamischen und stark volatilen Krisenentwicklung kann die wirtschaftliche Belastung in der KKW stark variieren und damit besser bzw. schlechter ausfallen. Im potenziellen Betroffenheitskorridor könnten Umsatzverluste der Branche daher im Bereich von 870.000 Euro im Szenario „Kurzer Lockdown" und 2,15 Mrd. Euro bzw. -23 Prozent im Szenario „Zwei Lockdowns" liegen.

Unberücksichtigt bleiben in der vorliegenden Szenarioanalyse Einbußen durch die Vernetzung der KKW mit anderen Branchen und daraus resultierende Effekte.

Abbildung 5-3: Geschätzte Umsatzeinbußen der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln im Jahr 2021

Quelle: Prognos 2021; Berechnungen auf Basis von Daten des Statistischen Bundesamtes (Destatis) und IT.NRW

Insgesamt erwirtschaftete die Branche im IHK-Bezirk Köln im Jahr 2019 knapp 9,5 Mrd. Euro Umsatz.

5.4 Umsatzentwicklung in den Teilmärkten im IHK-Bezirk Köln im Jahr 2021

In den Teilmärkten der KKW im IHK-Bezirk Köln zeigt sich, ähnlich wie auf bundesdeutscher Ebene, eine unterschiedliche Betroffenheit der Teilmärkte durch die Auswirkungen der Corona-Pandemie und dementsprechend auch durch die Lockdown-Szenarien. Besonders betroffen sind der Markt für darstellende Künste, die Musikwirtschaft, der Kunstmarkt und die Filmwirtschaft. Weniger betroffen sind die Teilmärkte Software/Games, Architektur und der Buchmarkt.

Der Teilmarkt der darstellenden Künste leidet stark durch Veranstaltungsausfälle. Besonders betroffen sind die selbstständigen Artisten, Zirkusbetriebe, Theaterbetriebe, Dienstleister für darstellende Künste und Tanzschulen. In der Branche reichen die prognostizierten Umsatzverluste von -50 Prozent (kurzer Lockdown) über -58 Prozent (langer Lockdown) bis hin zu 69 Prozent (zweifacher Lockdown).

Auch die Musikwirtschaft gehört zu den besonders betroffenen Teilmärkten. Die Branche ist vor allem durch Veranstaltungsausfälle, Einzelhandelsschließungen, aber auch Einnahmeausfälle von Verwertungsgesellschaften betroffen. Legt man die drei Szenarien zugrunde, ist die Branche mit einem Umsatzrückgang von -46 Prozent bei einem kurzen Lockdown, -51 Prozent bei einem langen Lockdown bis hin zu 61 Prozent bei einem zweifachen Lockdown betroffen.

Im Kunstmarkt sehen sich die Unternehmen insbesondere durch die Galerieschließungen und den Ausfall von Messen und Kunstevents betroffen. Besonders betroffen sind selbstständige bildende Künstler und Galerien. Die Lockdown-Szenarien führen in der Branche zu einem Umsatzverlust von -42 Prozent (kurzer Lockdown) über -51 Prozent (langer Lockdown) bis hin zu 61 Prozent (zweifacher Lockdown).

In der Filmwirtschaft leiden die Betriebe unter Kinoschließungen und Festivalausfällen sowie unter den erhöhten Produktionskosten, die sich aufgrund der Hygieneeinhaltung infolge der Pandemie ergeben. Besonders betroffen sind selbstständige Film- und TV-Künstler, Kinos, Filmverleihe, Filmproduktionen und Videotheken. Im Hinblick auf die Lockdown-Szenarien bewegt sich auch der Umsatzverlust der Filmwirtschaft auf einem bemerkenswert hohen Niveau. Während im kurzen Lockdown Umsatzeinbußen von -37 Prozent prognostiziert werden, rufen ein langer Lockdown einen Umsatzverlust von -39 Prozent und ein zweifacher Lockdown von -45 Prozent hervor.

Dagegen gibt es auch Branchen, die nur in geringem bis moderaten Maße von den Lockdown-Verordnungen betroffen sind. Dazu gehören die Software/Games-Branche, der Architekturmarkt und der Buchmarkt. Als besonders stabil erweist sich der Teilmarkt Software/Games. Im Rahmen der Pandemie konnte das Games-Segment sogar zulegen. Im Rahmen der Lockdown-Szenarien kann der Teilmarkt daher insbesondere den kurzen Lockdown und auch den langen Lockdown noch mit einem leichten Umsatzplus (fünf Prozent kurzer Lockdown, ein Prozent langer Lockdown) überstehen. Im Szenario zweifacher Lockdown wird davon ausgegangen, dass die Branche auf dem Umsatzniveau von 2019 stagniert.

Abbildung 5-4: Szenarien der Umsatzeinbußen in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft im IHK-Bezirk Köln

KKW-Teilmarkt / Wirtschaftszweig (gem. WZ 2008)	Umsatz in 1.000 Euro												
					2021			2021			2021		
	2018	2019*	2020	Verände-rung in % (2019)	Kurzer Lockdown	Verände-rung in % (2019)	Verände-rung in % (2020)	Langer Lockdown	Verände-rung in % (2019)	Veränderung in % (2020)	Zwei Lockdowns	Verände-rung in % (2019)	Verände-rung in % (2020)
Musikwirtschaft	461.000	478.400	189.800	-60%	277.100	-42%	46%	235.000	-51%	24%	185.400	-61%	-2%
Buchmarkt	596.900	597.500	555.800	-7%	541.400	-9%	-3%	522.900	-12%	-6%	502.600	-16%	-10%
Kunstmarkt	101.300	101.200	42.100	-58%	58.700	-42%	39%	49.300	-51%	17%	39.300	-61%	-7%
Filmwirtschaft	1.052.600	1.082.800	682.800	-37%	774.300	-28%	13%	657.100	-39%	-4%	592.900	-45%	-13%
Rundfunkwirtschaft	2.658.200	1.694.100	1.346.800	-21%	1.593.800	-6%	18%	1.491.900	-12%	11%	1.334.600	-21%	-1%
Markt für darstellende Künste	404.800	432.100	64.800	-85%	216.100	-50%	233%	180.100	-58%	178%	133.200	-69%	106%
Designwirtschaft	1.062.400	1.063.400	841.400	-21%	978.500	-8%	16%	913.300	-14%	9%	798.600	-25%	-5%
Architekturmarkt	345.200	360.800	341.000	-5%	356.600	-1%	5%	347.800	-4%	2%	324.300	-10%	-5%
Pressemarkt	1.477.400	1.527.900	1.371.800	-10%	1.422.800	-7%	4%	1.334.500	-13%	-3%	1.200.100	-21%	-13%
Werbemarkt	2.250.800	2.267.000	1.962.700	-13%	2.198.500	-3%	12%	2.066.200	-9%	5%	1.870.300	-18%	-5%
Software-/Games-Industrie	1.113.000	1.188.200	1.181.600	-1%	1.248.200	5%	6%	1.199.500	1%	2%	1.190.200	0%	1%
Sonstiges	50.400	50.900	35.300	-31%	26.000	-49%	-26%	21.800	-57%	-38%	16.200	-68%	-54%
KKW mit Doppelzählungen	11.573.900	10.844.500	8.616.000		9.691.900	-11%	12%	9.019.400	-17%	5%	8.187.800	-24%	-5%
dar. weiteres Aggregat	1.287.500	1.296.000	794.900		1.012.700	-22%	27%	922.500	-29%	16%	791.200	-39%	0%
KKW ohne Doppelzählungen	10.286.400	9.548.500	7.821.100	-18%	8.679.200	-9%	11%	8.096.900	-15%	4%	7.396.600	-23%	-5%

*Werte für 2019 und 2020 basieren auf Schätzungen, Prognos

Quelle: Prognos, 2021 Berechnungen auf Basis von Daten des Statistischen Bundesamtes und IT.NRW

Die anhand der Szenarien dargestellten Entwicklungen zeigen, welche tiefen Spuren die Corona-Pandemie in vielen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft hinterlassen wird. Je länger der Lockdown dauert, umso schwieriger wird für viele Unternehmen und Selbstständige der Neustart bzw. die Wiederaufnahme der Geschäftstätigkeit. Gründe hierfür sind zum Beispiel aufgebrauchte Rücklagen und daraus folgende Liquiditätsengpässe, hohe Belastungen durch Fremdkapital und Forderungsausfälle. Gleichzeitig ist die Kultur- und Kreativwirtschaft in vielen Teilmärkten ähnlich wie die Gastronomie und der Einzelhandel von einer Abwanderung der Fachkräfte in andere Branchen betroffen, was bei einem Neustart nach der Corona-Pandemie zu Engpässen führen kann.

Impressum

Verleger und Herausgeber:
Dr. Ulrich S. Soénius
Industrie- und Handelskammer zu Köln,
Geschäftsbereich Standortpolitik
Unter Sachsenhausen 10-26
50667 Köln
www.ihk-koeln.de

Redaktion:
Lothar Schmitz, Wort & Wirtschaft
Daniela Scherhag-Godlinski, Industrie- und Handelskammer zu Köln

Grafiken:
Daniela Scherhag-Godlinski
Flavia Iuliano
Industrie- und Handelskammer zu Köln

Gestaltung:
Flavia Iuliano, Industrie- und Handelskammer zu Köln

Prognos AG
Goethestr. 85
10623 Berlin
www.prognos.de

Datenaufbereitung:
Kathleen Freitag
Roman Bartuli
Dr. Olaf Arndt

Bildnachweis:
Titel: © Adobe Stock / vege // Seite 5: © Adobe Stock / denisismagilov // Seite 7: © Adobe Stock / Gina Sanders // Seite 16: © Adobe Stock / freshidea // Seite 28: © Adobe Stock / kentoh // Seite 37: © Adobe Stock / vegefox.com

Stand: September 2021

Alle Rechte liegen beim Herausgeber. Ein Nachdruck – auch auszugsweise – ist nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet.

In der Studie und in den IHK-Positionen wird wegen der besseren Lesbarkeit die männliche Form verwendet. Gemeint sind damit alle Geschlechter.