



KURZSTUDIE: KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN RHEINLAND-PFALZ

SEPTEMBER 2022

Studie im Auftrag des:



RheinlandPfalz

MINISTERIUM FÜR
WIRTSCHAFT, VERKEHR,
LANDWIRTSCHAFT
UND WEINBAU

Erstellt durch:

GOLDMEDIA



STANDORTMONITOR.NET
Kultur- und Kreativwirtschaft

IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

Goldmedia GmbH, Oranienburger Str. 27, 10117 Berlin
www.goldmedia.com | www.standortmonitor.net

REDAKTION:

Prof. Dr. Klaus Goldhammer, Timo Benecke, Mathias Birkel, Lena Mackuth

ERSTELLT IM AUFTRAG DES:

Ministerium für Wirtschaft, Verkehr,
Landwirtschaft und Weinbau Rheinland-Pfalz
Stiftsstraße 9
55116 Mainz
www.mwvllw.rlp.de

DATENSTAND:

September 2022

BILDQUELLEN TITELFOLIE:

Unsplash.com @Jené Stephaniuk

GRÜßWORT

**DER MINISTERIN FÜR WIRTSCHAFT, VERKEHR,
LANDWIRTSCHAFT & WEINBAU IN RHEINLAND-PFALZ**

DANIELA SCHMITT

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist als Wirtschaftsfaktor und innovativer Impulsgeber eine wichtige Branche.

Gerade durch die Corona Pandemie wurde deutlich, welchen Stellenwert und Bedeutung die Angebote und die Innovationen der verschiedenen Bereiche der Branche haben, gerade in der Digitalisierung.

Die Corona Pandemie hat aber auch Spuren in der wirtschaftlichen Entwicklung der Kultur- und Kreativwirtschaft hinterlassen, die in der vorliegenden Kurzstudie aufgezeigt werden. Dies in aller Differenziertheit, denn nicht jeder Teilmarkt der Branche ist in gleicher Weise betroffen.

Umso wichtiger sind die Unterstützungsmöglichkeiten, die auch durch mein Haus angeboten werden. Die erwähnte Bedeutung der Branche bestärkt mich darin die Förderung der Branche fortzusetzen. Das Ministerium fördert die Vernetzung der Branche, schwerpunktmäßig durch die Kreativforen für Design, Film und Games, und wollen sie dabei unterstützen, sichtbar zu werden. Grundsätzlich besteht Bedarf nach Beratung und nach der Stärkung der unternehmerischen Basis.

Unternehmen der Branche können zudem am Förder- und Unterstützungsangebot der Investitions- und Strukturbank Rheinland-Pfalz (ISB) partizipieren. Diese Angebote der allgemeinen Wirtschaftsförderung qua Kredit, Zuschuss, Beteiligung oder Bürgschaft werden in die Branche kommuniziert und immer wieder mal auch ergänzt oder modifiziert. Ein Beispiel ist der Gründungsbereich.



Startups und Gründungswillige insgesamt erleben derzeit im Kontext der Corona-Pandemie eine deutliche Verschlechterung des Gründungsumfelds. Wichtig sind deshalb u.a. zwei finanzielle Förderprogramme, die gerade auch Gründern der Kultur- und Kreativwirtschaft zugutekommen können.

Bei „startup innovativ“ erhalten innovative, nicht-technologieorientierte Startups Startkapital in Form von Zuschüssen und das „Gründungsstipendium Rheinland-Pfalz“ eröffnet die Chance, innovative Geschäftsideen auf den Weg zu bringen und sich mit dem Gründungsökosystem in der jeweiligen Region zu vernetzen.

Ich wünsche den Akteuren der Kultur- und Kreativwirtschaft viel Erfolg in ihrer wirtschaftlichen und kreativen Entwicklung und bedanke mich bei Goldmedia für die Erarbeitung dieser Kurzstudie.

ÜBERSICHT DER TEILMÄRKTE DER KULTUR- & KREATIVWIRTSCHAFT (KKW)



INHALTSVERZEICHNIS

ABSCHNITT 1

ZENTRALE KENNZAHLEN

Überblick zu den wichtigsten Kennzahlen der rheinland-pfälzischen Kultur- & Kreativwirtschaft

► S. 5

ABSCHNITT 2

MARKTPROGNOSEN

Analyse von Zeitreihen und Prognosen bis 2023 zur KKW-Teilmarktentwicklung

► S. 13

ABSCHNITT 3

GESCHLECHTER- VERTEILUNG

Überblick über die Geschlechterverteilung in den Teilmärkten der KKW in Rheinland-Pfalz

► S. 17

ABSCHNITT 4

DETAILANALYSE SOFTWARE-/GAMES- MARKT

Einzelanalyse wirtschaftlicher Kenngrößen der Software-/Games-Branche in Rheinland-Pfalz

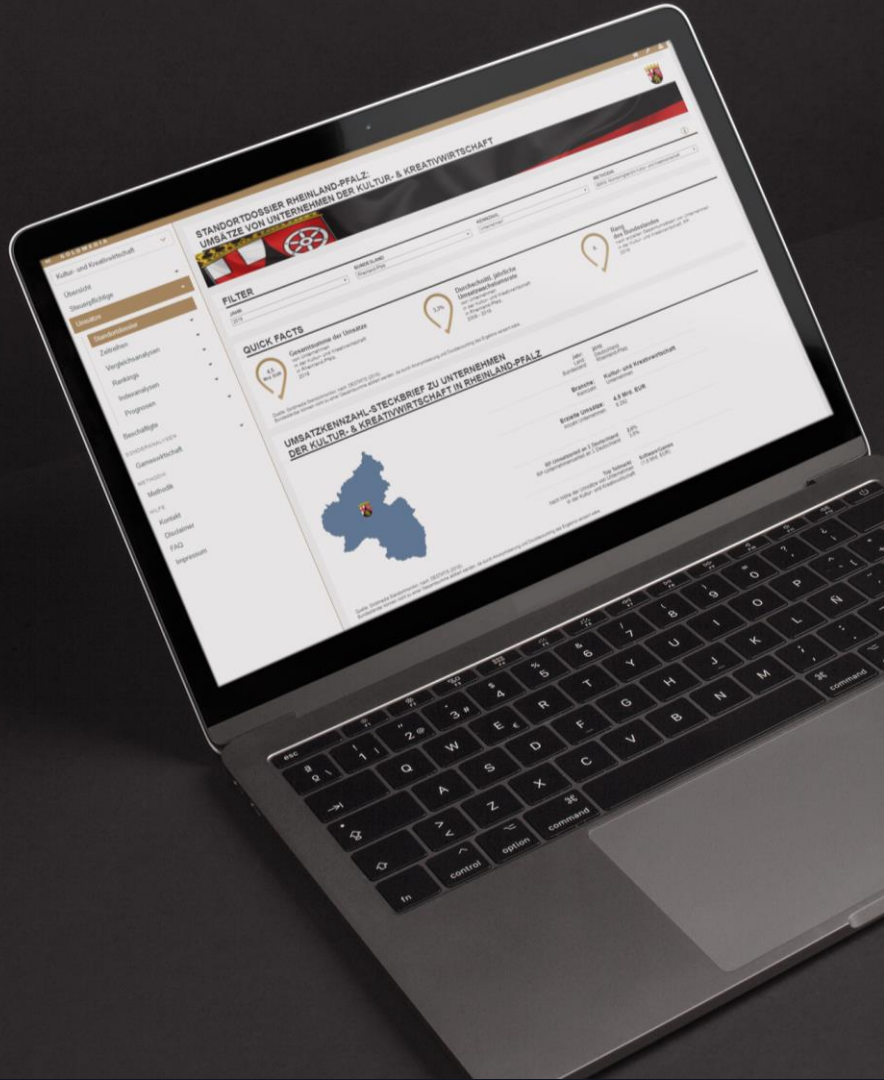
► S. 20

ABSCHNITT 5

METHODIK

Darstellung der Untersuchungsmethodik sowie Hinweise zur Datenerfassung und -verarbeitung

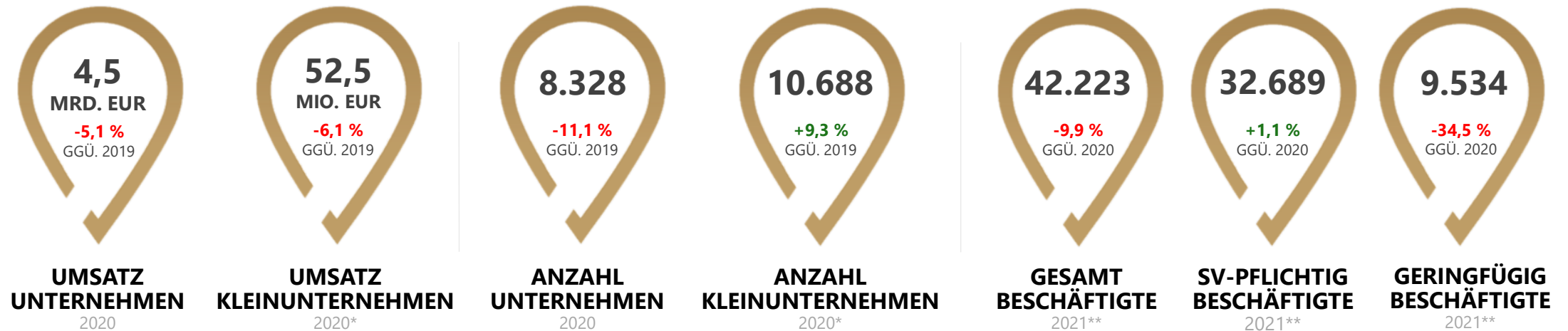
► S. 28



ZENTRALE KENNZAHLEN

DER KULTUR- UND KREATIVMÄRKTE
IN RHEINLAND-PFALZ

ÜBERSICHT ZENTRALER KENNZAHLEN ZUR KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN RHEINLAND-PFALZ FÜR 2020/2021



QUICKFACTS

Die Kultur- und Kreativwirtschaft (ferner KKW) in Rheinland-Pfalz verzeichnete vor dem Hintergrund der Corona-Krise in den Jahren 2020/2021 Einbußen gegenüber den vorangegangenen Jahren in Bezug auf fast alle wirtschaftlichen Kennzahlen.

Mit einem Umsatz in Höhe von 4,5 Mrd. EUR erwirtschafteten die 8.328 Unternehmen und 10.688 Kleinunternehmen 2020 rund -5 % gegenüber dem Vorjahr.

Die umsatzstärksten Teilmärkte stellten die Software-/Games-Industrie, der Pressemarkt und die Designwirtschaft dar.

Insgesamt waren im Jahr 2021 in der KKW von Rheinland-Pfalz 42.223 Personen beschäftigt. Diese Gesamtbeschäftigtenzahl verteilte sich auf 32.689 SV-pflichtig (77,4 %) und 9.534 geringfügig Beschäftigte (22,6 %).

Dabei nahm die Anzahl SV-pflichtig Beschäftigter gegenüber dem Vorjahr leicht zu (+1,1%), während die Anzahl geringfügig Beschäftigter deutlich rückläufig war (-34,5%).

Quelle: Goldmedia Standortmonitor (2022) nach: Bundesagentur für Arbeit (2021), DESTATIS (2020) & Goldmedia Berechnungen (2022)

* Goldmedia Schätzung (2022)

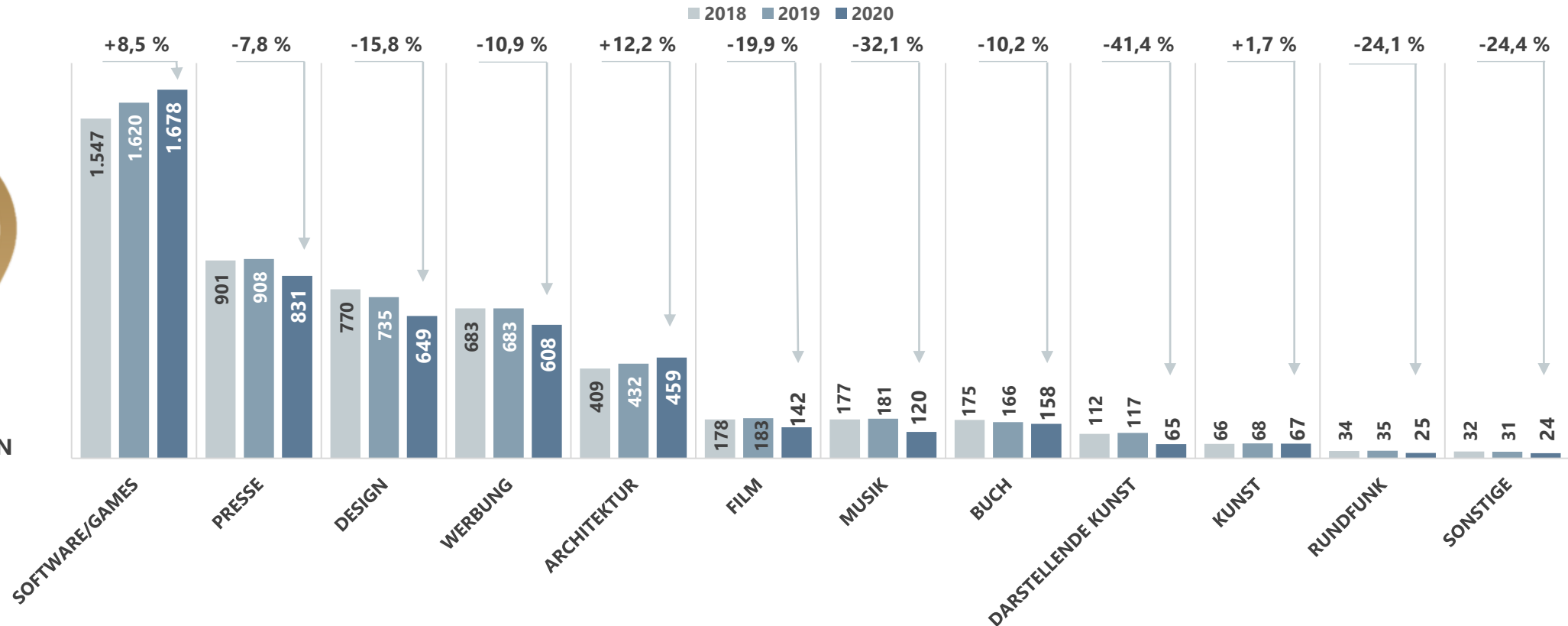
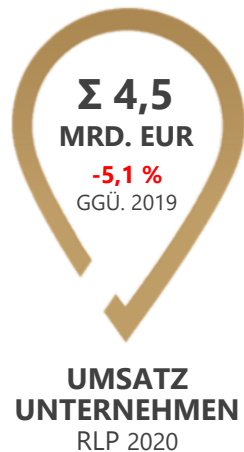
** Stichtag der Erfassung 30.06.2021

UMSÄTZE DER UNTERNEHMEN 2018-2020

Die Umsätze der KKW in Rheinland-Pfalz sind durch die Auswirkungen der Corona-Pandemie von rund 4,7 Mrd. EUR (2019) auf rund 4,5 Mrd. EUR (2020) gesunken, was einem Rückgang von -5,1 % entspricht. Der Umsatz sank somit etwas stärker als der Bundesdurchschnitt (-4,8 %).

Die größten prozentualen Verluste in der Zeit von 2018 bis 2020 verzeichnete der Markt für Darstellende Kunst (-41,4 %), gefolgt vom Musikmarkt (-32,1 %). Nur der Software/Games-Markt als umsatzstärkster Teilmarkt sowie der Architektur- und Kunstmarkt konnten ihre Umsätze im Jahr 2020 gegenüber 2018 steigern.

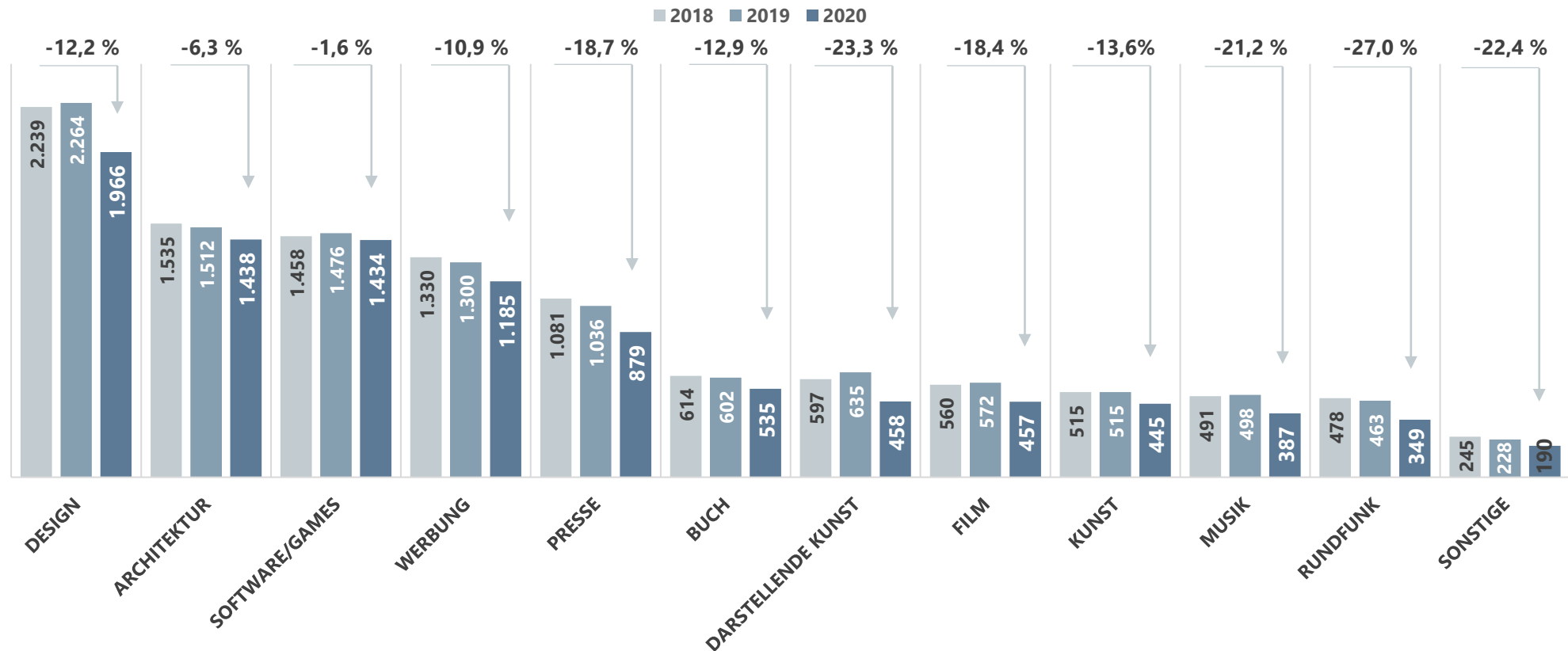
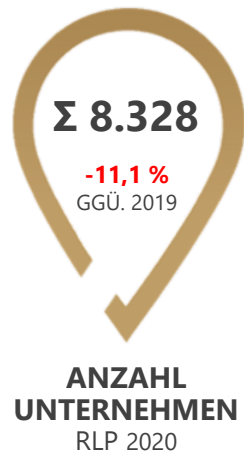
ENTWICKLUNG DER UMSÄTZE NACH KKW-TEILMÄRKTEN, RLP, IN MIO. EUR, 2018-2020



ANZAHL DER UNTERNEHMEN 2018-2020

Die Anzahl der Unternehmen in der KKW in Rheinland-Pfalz war 2020 rückläufig. Während 2019 noch 9.373 Unternehmen aktiv waren, verringerte sich die Zahl auf 8.328 Unternehmen im Jahr 2020 (-11,1 %). Der Rückgang war damit etwas weniger stark als im bundesweiten Durchschnitt (-12,8 %). Neben Pandemieeffekten, war hierfür allerdings auch die Anhebung der Grenze für die Kleinunternehmerregelung wesentlich verantwortlich. Steuerpflichtige Unternehmen werden ab 2020 erst ab einem Jahreseinkommen von 22.000 EUR erfasst (vorher 17.500 EUR). So sank die Zahl der in der Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen) bundesweit in der Gesamtwirtschaft erfassten Unternehmen um -8,0 %, wobei der Rückgang laut Angabe von Destatis im Wesentlichen auf diesen Effekt zurückzuführen ist.*

ENTWICKLUNG DER ANZAHL AN UNTERNEHMEN NACH KKW-TEILMÄRKTEN, RLP, 2018-2020



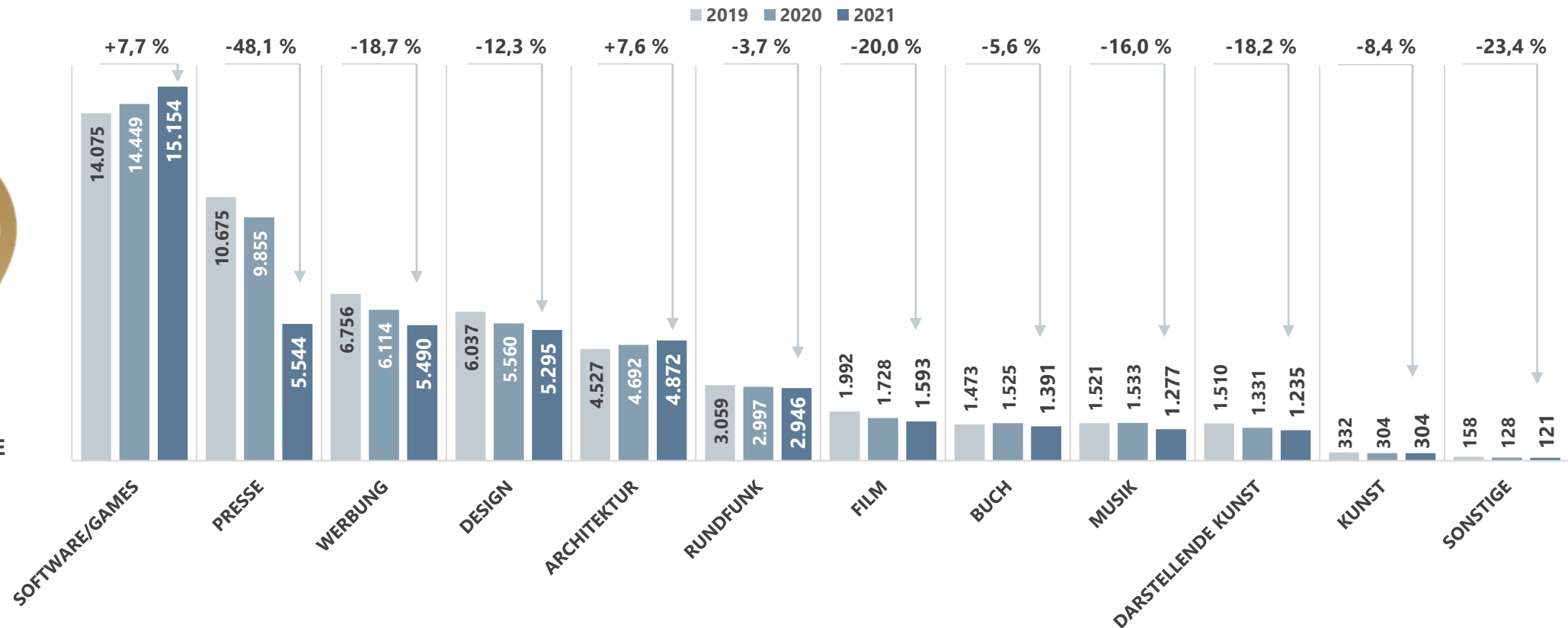
ANZAHL DER BESCHÄFTIGTEN 2019-2021

Nachdem die Anzahl an Beschäftigten in der KKW in Rheinland-Pfalz 2019 ihren Höchststand erreichte, konnte sich der positive Trend pandemiebedingt in den Jahren 2020/21 nicht fortsetzen. Insgesamt waren 6.118 Beschäftigte weniger in der KKW 2021 angestellt als vor der Pandemie (2021: 42.223; dies sind -12,7 % ggü. 2019). Grund war vor allem ein starker Rückgang der geringfügig Beschäftigten im Pressemarkt (2021: 2.497; dies sind -66,7 % ggü. 2019). Für die folgenden Jahre wird allgemein eine Erholung der Beschäftigtenzahlen erwartet.

ENTWICKLUNG DER ANZAHL AN BESCHÄFTIGTEN (GESAMT) NACH KKW-TEILMÄRKTEN, RLP, 2019-2021

Σ 42.223
-12,7 %
GGÜ. 2019

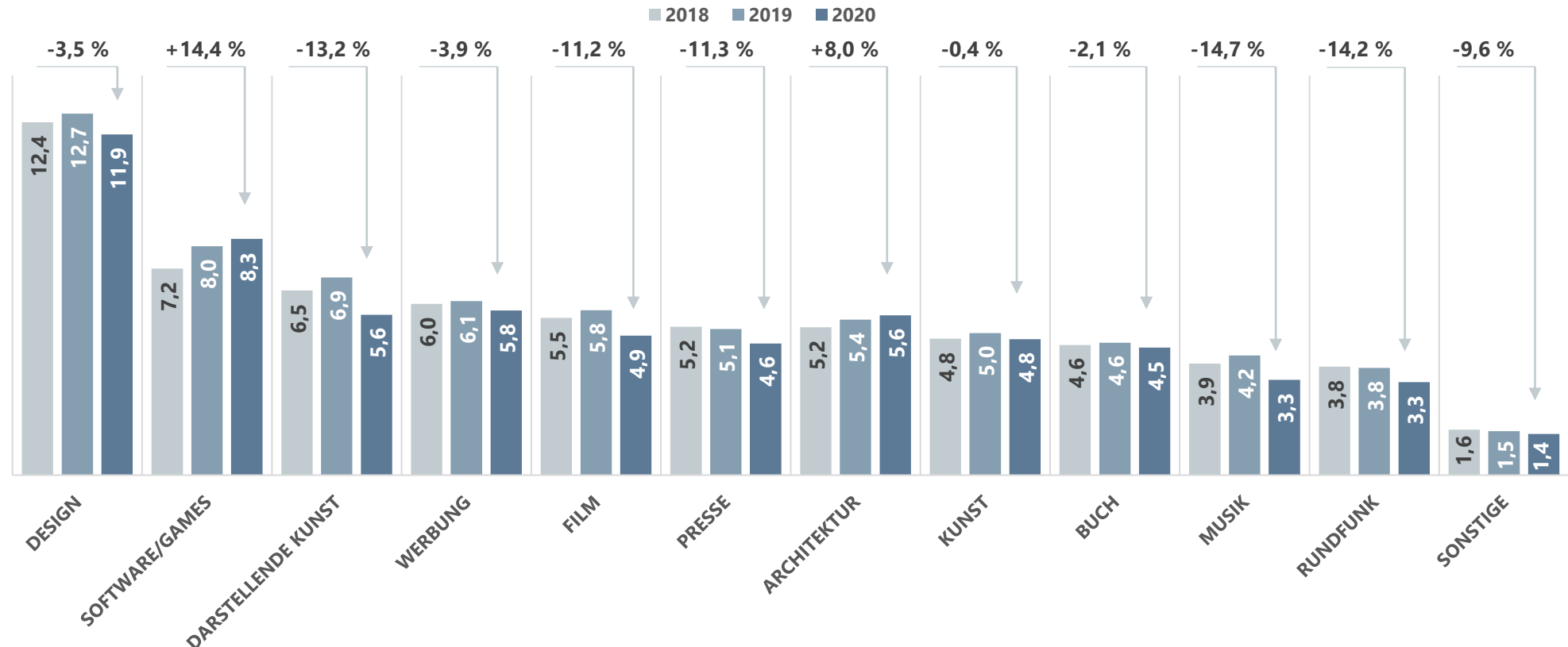
GESAMT
BESCHÄFTIGTE
RLP 2021



UMSÄTZE DER KLEINUNTERNEHMEN 2018-2020

Der Umsatz der Kleinunternehmen der KKW in Rheinland-Pfalz ist im Jahr 2020 gegenüber dem Vorjahr gesunken. Zwar wuchs zeitgleich die Anzahl an Kleinunternehmen durch Sondereffekte an (vgl. S. 12), dies konnte die pandemiebedingten Umsatzeinbußen jedoch nur teilweise auffangen. Während 2019 noch rund 56 Mio. EUR durch Kleinunternehmen erwirtschaftet wurden, waren es 2020 rund 52 Mio. EUR (-6 %). Der Anteil an den Gesamtumsätzen aller Unternehmen der KKW liegt konstant bei rund 1,3 %. Trotz eines leichten Umsatzrückgangs in der Designwirtschaft, der besonders viele Kleinunternehmen zählt, erwirtschaftete dieser Bereich 2020 mit rund 23 % weiterhin den größten Anteil der Umsätze, gefolgt von der Software-/Gamesindustrie mit rund 16 %.

ENTWICKLUNG DER UMSÄTZE VON KLEINUNTERNEHMEN NACH KKW-TEILMÄRKTEN, RLP, IN MIO. EUR, 2018-2020



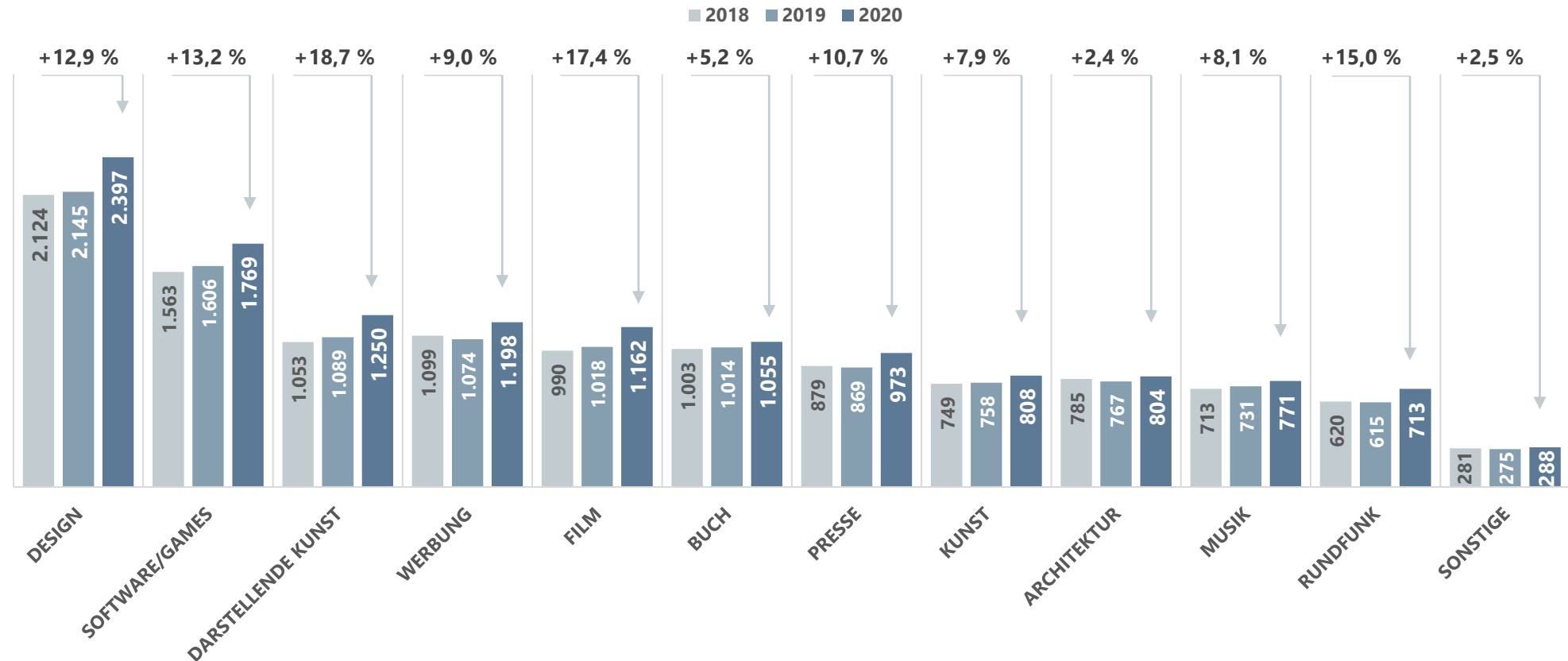
Σ 52,5
MIO. EUR
-6,1 %
GGÜ. 2019

**UMSATZ
KLEINUNTERNEHMEN
RLP 2020**

ANZAHL DER KLEINUNTERNEHMEN 2018-2020

Die Umsatzgrenze für die Kleinunternehmerregelung wurde 2020 von 17.500 auf 22.000 EUR erhöht. Hierdurch werden zahlreiche vormals steuerpflichtige Unternehmen nun als Kleinunternehmen gezählt. Durch pandemiebedingte Umsatzverluste kam es außerdem zu einer vorübergehenden Unterschreitung der Umsatzgrenze durch weitere zuvor steuerpflichtige Unternehmen. Hierdurch kommt es trotz der negativen Effekte der Pandemie in allen Teilmärkten zu einem (in Teilen temporären) Zuwachs der Zahl der Kleinunternehmen. Während es im Jahr 2019 insgesamt 9.777 Kleinunternehmen in der KKW in Rheinland-Pfalz gab, stieg dieser Wert 2020 auf 10.688 (+9,3 %). Die Designwirtschaft (2.397) und die Software-/Gamesindustrie (1.769) bildeten 2020 die Teilmärkte mit den meisten Kleinunternehmen.

ENTWICKLUNG DER ANZAHL AN KLEINUNTERNEHMEN NACH KKW-TEILMÄRKTEN IN RLP, 2018-2020



Σ 10.688

+9,3 %
GGÜ. 2019

ANZAHL
KLEINUNTERNEHMEN
RLP 2020

ANZAHL DER SOLO-SELBSTSTÄNDIGEN 2018-2020

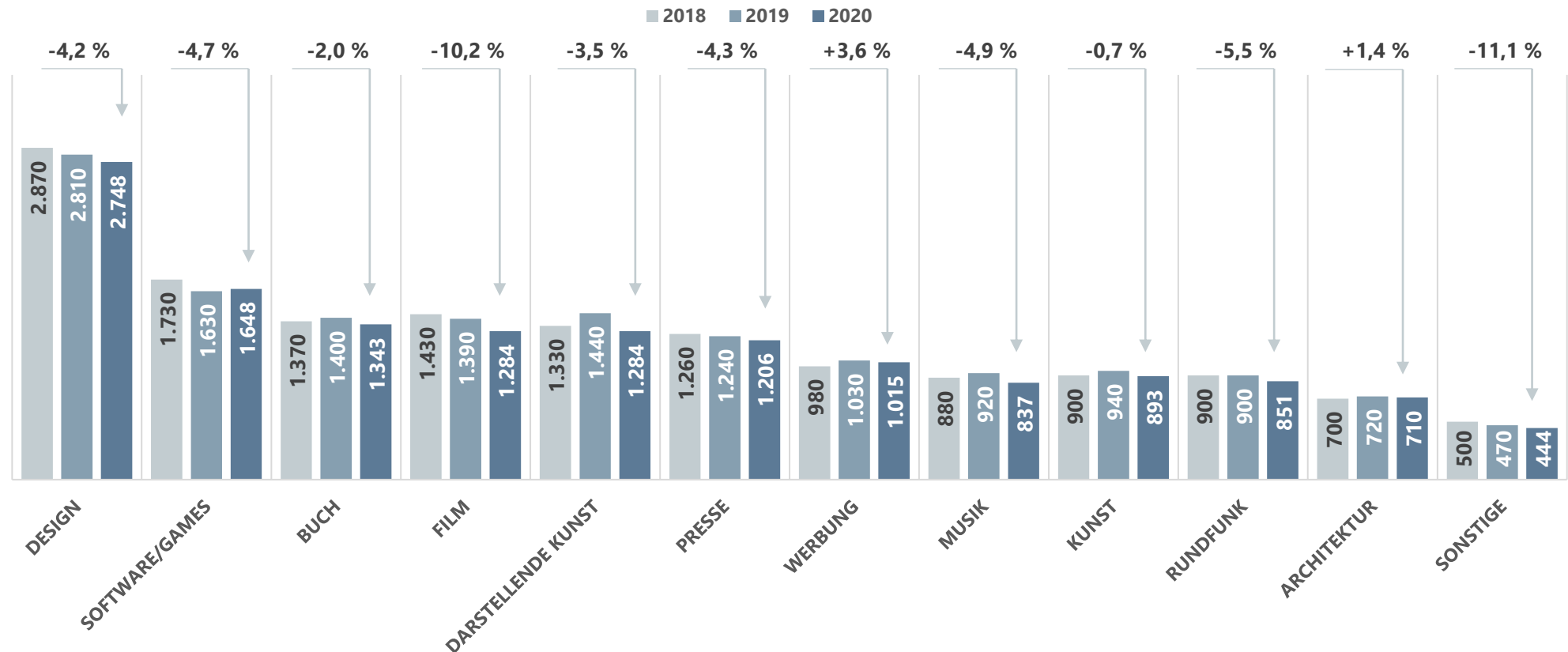
Als Solo-Selbstständige werden selbstständige Unternehmerinnen und Unternehmer bezeichnet, die ihr Unternehmen ohne abhängig Beschäftigte betreiben. Im Jahr 2020 gab es rund 12.000 Solo-Selbstständige in der KKW in Rheinland-Pfalz, dies entspricht einem Rückgang von rund -3,5 % gegenüber dem Vorjahr 2019.

Der Rückgang betraf nahezu alle Teilmärkte (bis auf den Architekturmarkt). Die meisten Solo-Selbstständige waren 2020 in der Designwirtschaft (2.748) sowie in der Software-/Games-Industrie (1.648) beschäftigt.

ENTWICKLUNG DER ANZAHL AN SOLO-SELBSTSTÄNDIGEN NACH KKW-TEILMÄRKTEN, RLP, 2018-2020

Σ 12.173
-3,5 %
GGÜ. 2019

ANZAHL SOLO-SELBSTSTÄNDIGE RLP 2020





MARKTPROGNOSE

DER KULTUR- UND KREATIVMÄRKTE
IN RHEINLAND-PFALZ

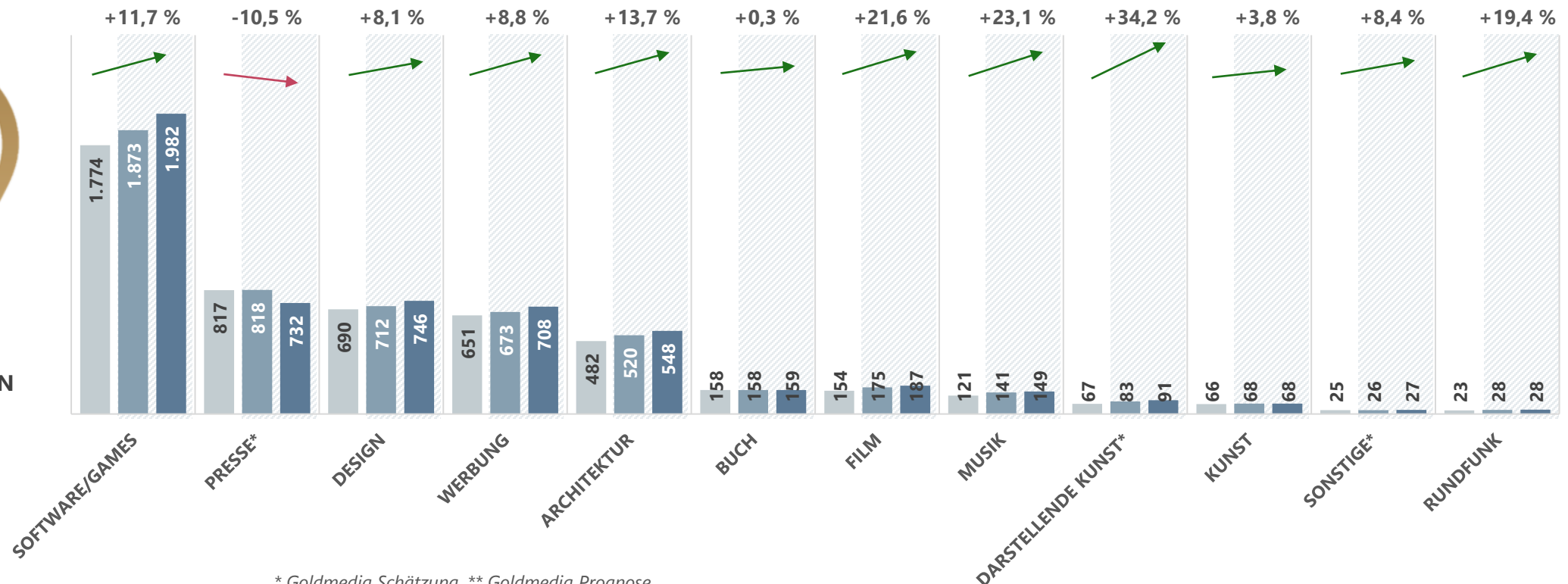
PROGNOSE DER UMSÄTZE 2021-2023

Ausgehend von den leicht rückläufigen Umsätzen von rund 4,5 Mrd. EUR im Jahr 2020 ist für die folgenden Jahre mit einer Markterholung zu rechnen. 2021 stiegen die Gesamtumsätze der KKW in Rheinland-Pfalz mit 4,6 Mrd. EUR bereits fast auf das Prä-Corona-Niveau.

Für die Jahre 2022/23 ist ein weiteres Wachstum der Umsätze zu erwarten. Im Jahr 2023 könnten diese auf fast 5 Mrd. EUR und somit mehr als 7 % gegenüber 2021 steigen. Ein wesentlicher Treiber dieser Entwicklung ist dabei der hohe KKW-Umsatzanteil des wachsenden Software-/Games-Marktes. Für die weiteren KKW-Teilmärkte ist ebenso mit einem Wachstum der Umsätze bis 2023 zu rechnen, lediglich für den Pressemarkt werden weitere Umsatzeinbußen prognostiziert.

PROGNOSE DER UMSATZENTWICKLUNG NACH KKW-TEILMÄRKTEN, RLP, IN MIO. EUR, 2021-2023

■ 2021* ■ 2022** ■ 2023**



* Goldmedia Schätzung, ** Goldmedia Prognose

Quelle: Goldmedia Standortmonitor (2022); Werte ab 2021 basieren auf Goldmedia Modellierungen und Analysen nach: DESTATIS, Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes und ifo Konjunkturprognose.

Die Prognosen und Schätzungen werden fortlaufend aktualisiert und können sich verändern. (Stand: 10.06.2022)

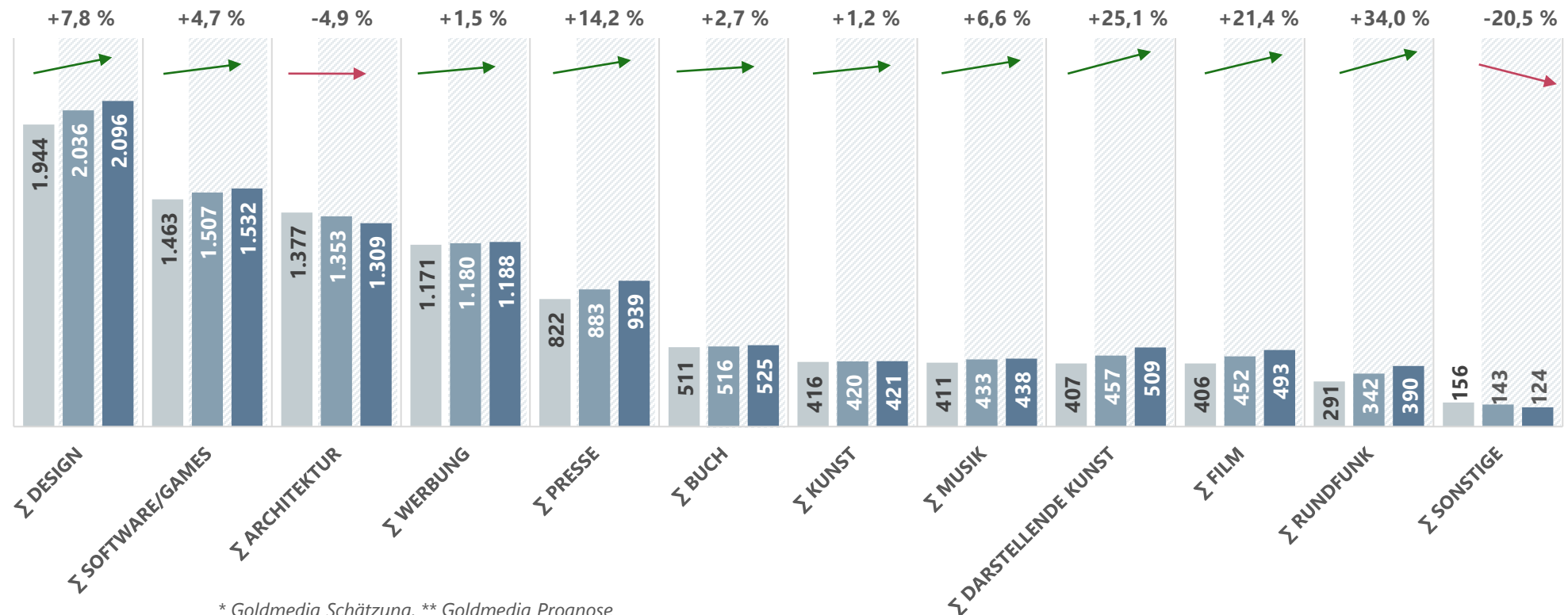
Σ 4.99
MRD. EUR
+7,4 %
GGÜ. 2021

PROGNOSE UMSATZ UNTERNEHMEN
RLP 2023

PROGNOSE DER ZAHL DER UNTERNEHMEN 2021-2023

Die Gesamtzahl der Unternehmen in der KKW in Rheinland-Pfalz lag 2021 bei 8.091 (-2,8 % ggü. 2020). Ab dem Jahr 2022 sind wieder steigende Werte zu erwarten. Von 2021 bis 2023 ist in der gesamten KKW mit einem Wachstum der Unternehmenszahl von insgesamt 4,5 % auf 8.454 zu rechnen. Die meisten Teilmärkte zeigen dabei auch bei den Unternehmenszahlen zum Teil deutliche Erholungstendenzen. Neben den „sonstigen“ Unternehmen nimmt voraussichtlich nur die Anzahl an Architekturunternehmen weiter ab. Diese sind 2023 voraussichtlich besonders von Zinssteigerungen und steigenden Baukosten aufgrund von Materialknappheit und Inflation betroffen.

PROGNOSE DER ENTWICKLUNG DER ZAHL DER UNTERNEHMEN NACH KKW-TEILMÄRKTEN, RLP, 2021-2023



* Goldmedia Schätzung, ** Goldmedia Prognose

Quelle: Goldmedia Standortmonitor (2022); Werte ab 2021 basieren auf Goldmedia Modellierungen und Analysen nach: DESTATIS, Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes und ifo Konjunkturprognose.

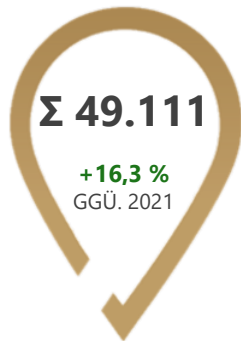
Die Prognosen und Schätzungen werden fortlaufend aktualisiert und können sich verändern. (Stand: 10.06.2022)

PROGNOSE DER BESCHÄFTIGTEN 2021-2023

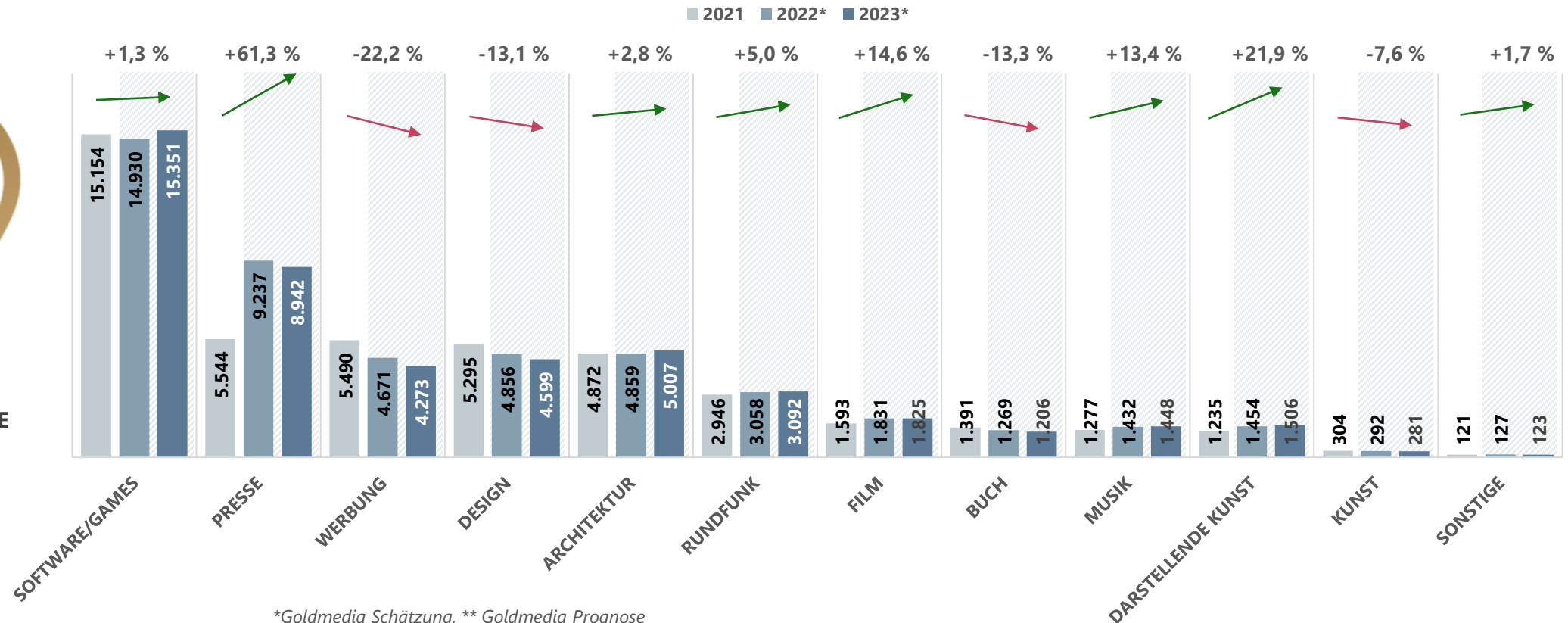
Nach dem starken Rückgang der KKW-Beschäftigtenzahlen in den Jahren 2020/21 ist für 2022/23 von einer deutlichen Erholung auszugehen. Nach dem schrittweisen Ende der pandemiebedingten Einschränkungen wird die Anzahl der Beschäftigten der KKW in Rheinland-Pfalz auf über 49.000 Beschäftigte im Jahr 2023 ansteigen, dies entspricht einem Wachstum von +16,3 % gegenüber 2021.

Das größte Wachstum bis zum Jahr 2023 ist durch eine Erholung insb. bei den geringfügig Beschäftigten im zuvor besonders stark betroffenen Pressemarkt (+61 % ggü. 2021) zu erwarten.

PROGNOSE DER BESCHÄFTIGTEN-ENTWICKLUNG (GESAMT) NACH KKW-TEILMÄRKTEN, RLP, 2021-2023



PROGNOSE ANZAHL BESCHÄFTIGTE RLP 2023



*Goldmedia Schätzung, ** Goldmedia Prognose

Quelle: Goldmedia Standortmonitor (2022); Daten bis 2021 nach Bundesagentur für Arbeit; Werte ab 2022 basieren auf Goldmedia Modellierungen und Analysen nach: DESTATIS, Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, IAB und ifo Konjunkturprognose. Stichtag: 30.06. des jeweiligen Jahres; Beschäftigte (Gesamt) = Summe aus SV-pflichtig und geringfügig Beschäftigten. **Die Prognosen und Schätzungen entsprechen dem Stand (10.06.2022)**



GESCHLECHTERVERTEILUNG

IN DEN KULTUR- UND KREATIVMÄRKTEN
IN RHEINLAND-PFALZ

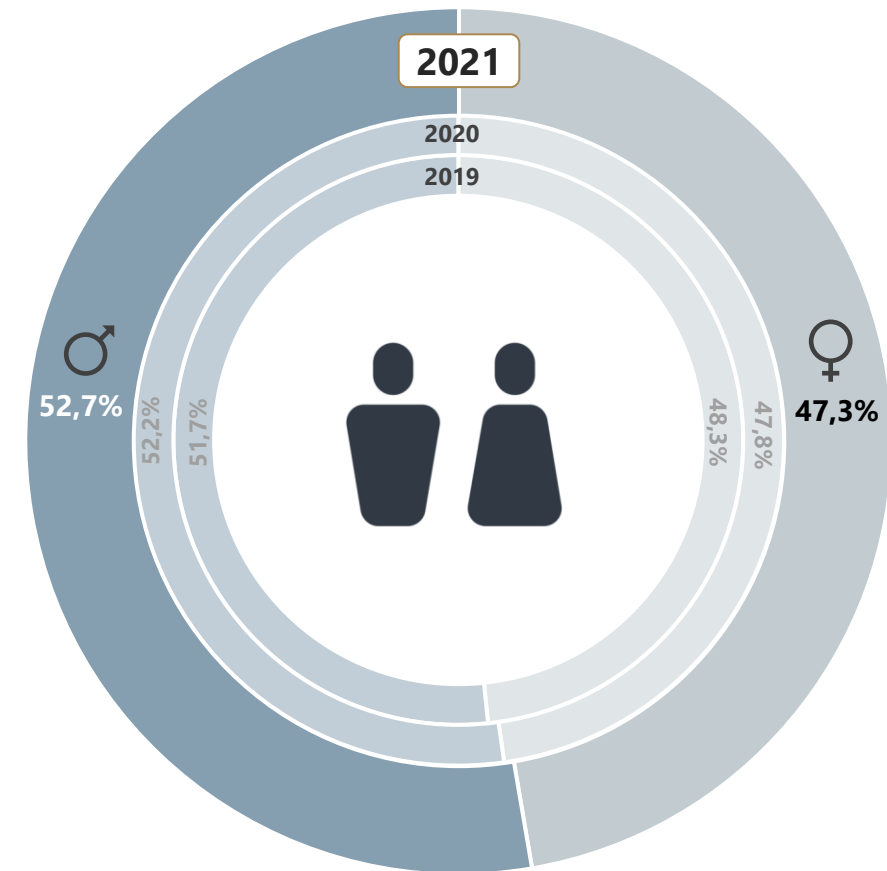
GESCHLECHTERVERTEILUNG DER KKW-BESCHÄFTIGTEN

Die Verteilung der Gesamtbeschäftigten in der KKW in Rheinland-Pfalz nach Geschlecht zeigt einen leicht höheren prozentualen Anteil von Männern zu Frauen in den Jahren 2019 bis 2021.

Durchschnittlich lag der Männeranteil in diesem Zeitraum bei 52,2 Prozent. Im Jahresvergleich lässt sich zudem ein leichter Anstieg des Männeranteils erkennen, der im Jahr 2021 mit 52,7 Prozent männlichen Beschäftigten einen Höchststand in der KKW in Rheinland-Pfalz erreicht.

Insgesamt ist die Geschlechterverteilung der Beschäftigten der KKW in Rheinland-Pfalz jedoch als vergleichsweise ausgeglichen einzuordnen. Der Anteil an weiblichen Beschäftigten liegt mit 47,3 Prozent sogar höher als im Bundesdurchschnitt (45,6 %).

GESCHLECHTERVERTEILUNG IN DER KKW, GESAMT-BESCHÄFTIGTE (SVB & GB), RLP, IN PROZENT, 2019-2021

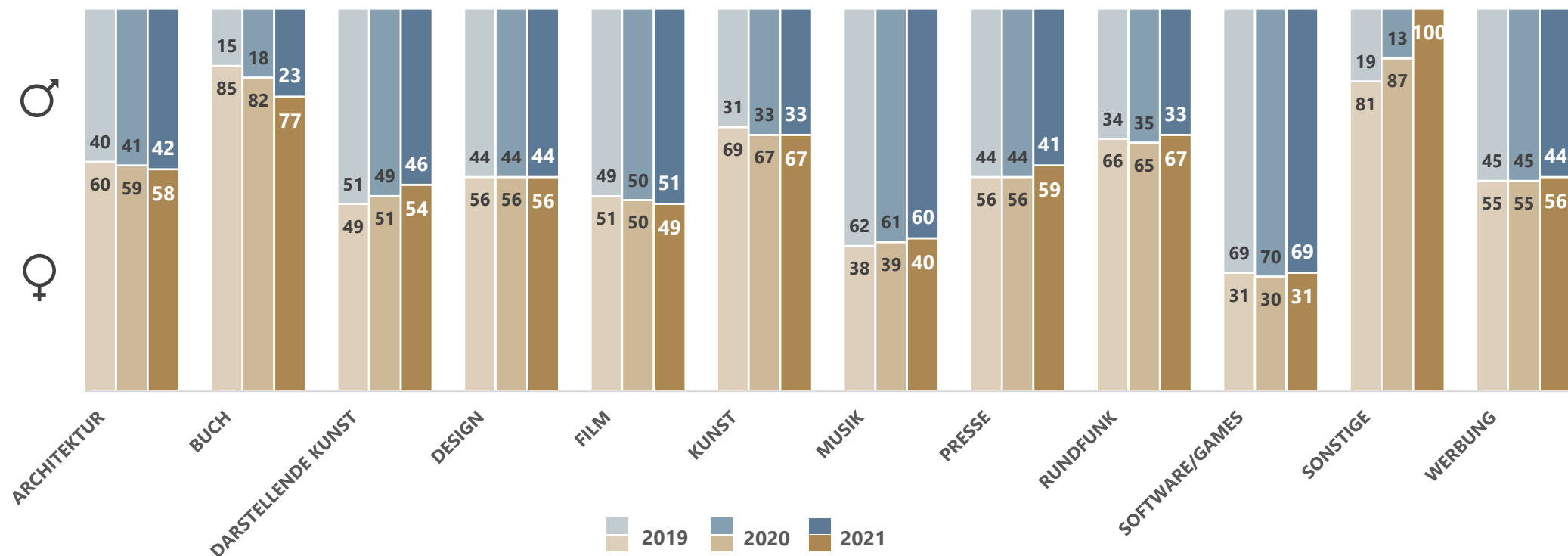


GESCHLECHTER- VERTEILUNG DER KKW-BESCHÄFTIGTEN

Während die Geschlechterverteilung in der KKW in Rheinland-Pfalz insgesamt sehr ausgeglichen ist, zeigen sich große Unterschiede in der Verteilung bei Betrachtung der einzelnen Teilmärkte.

So ist im Buch-, Kunst- und Rundfunkmarkt ein überproportional hoher Anteil weiblicher Beschäftigter zu verzeichnen, im Musik- und Software/Games-Markt sind hingegen deutlich mehr Männer beschäftigt. Der Filmmarkt weist das ausgeglichenste Verhältnis von 51 Prozent männlichen zu 49 Prozent weiblichen Beschäftigten auf. Im Teilmarkt „Sonstige“ waren 2021 ausschließlich Frauen angestellt.

ANTEILE DER GESCHLECHTER IN DEN TEILMÄRKTEN DER KKW, GESAMTBESCHÄFTIGTE (SVB & GB),
RHEINLAND-PFALZ, IN PROZENT, 2019-2021





DETAILANALYSE SOFTWARE-/GAMES-MARKT

TEILMARKTANALYSE FÜR RHEINLAND-PFALZ



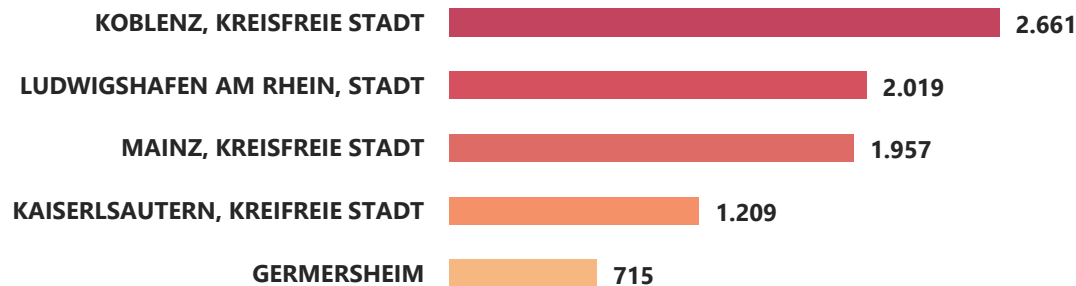


REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN IM MARKT FÜR SOFTWARE/GAMES

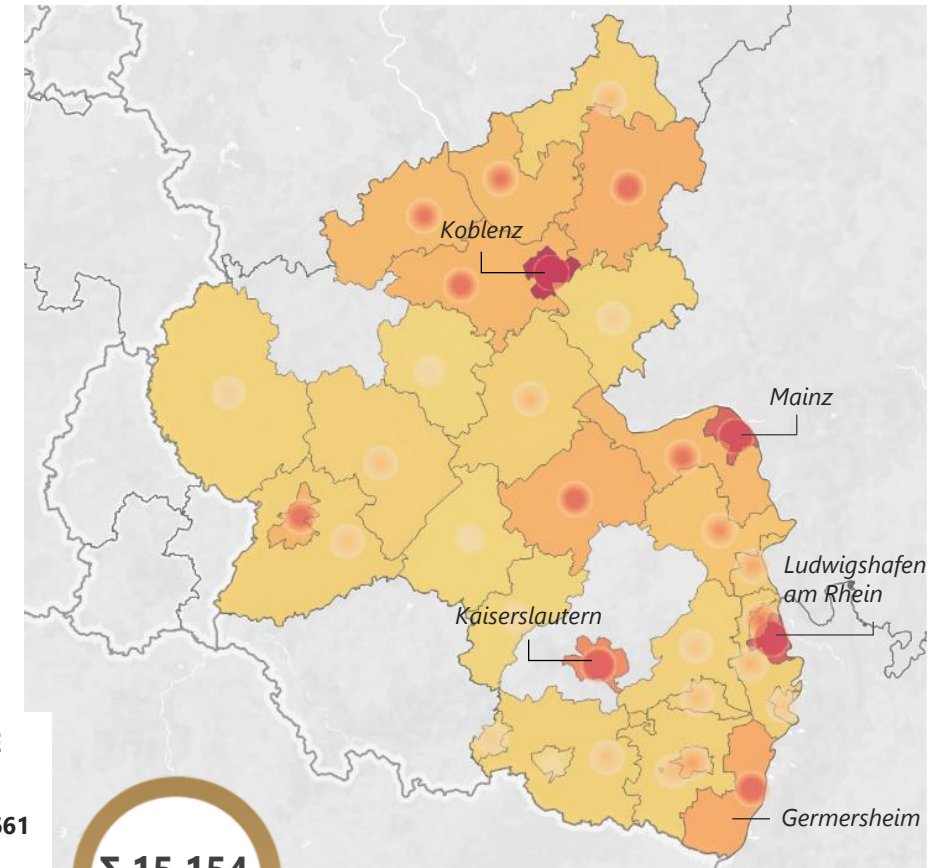
Der Software-/Games-Markt bildet den Teilmarkt der KKW in Rheinland-Pfalz mit den meisten Beschäftigten. 2021 waren insgesamt 15.154 Personen angestellt, davon 13.962 von SV-pflichtigen (92 %) und 1.192 in geringfügigen Beschäftigungsverhältnissen (8 %).

Die meisten Beschäftigten der Branche finden sich hierbei in den drei größten Städten. An der Spitze liegt Koblenz mit 2.661 Beschäftigten, es folgen Ludwigshafen a. R. (2.019) sowie die Landeshauptstadt Mainz (1.957).

TOP-5 KREISE/StÄDTE NACH ANZAHL BESCHÄFTIGTE



REGIONALE VERTEILUNG GESAMTBESCHÄFTIGTE IM MARKT FÜR SOFTWARE-/GAMES, RLP, 2021





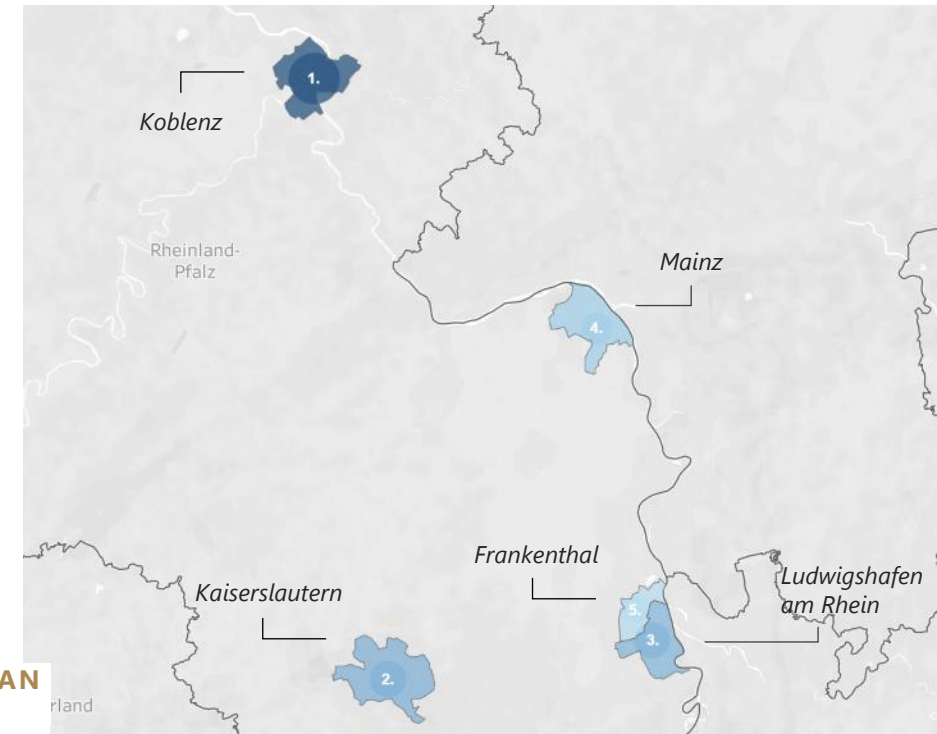
ANTEIL DER BESCHÄFTIGTEN IM MARKT FÜR SOFTWARE/ GAMES AN BEVÖLKERUNG

Die Stadt Koblenz hat im Jahr 2021 nicht nur die größte Anzahl an Beschäftigten im Software-/Games-Markt sondern auch den höchsten Anteil an Beschäftigten in der Software-/Games-Branche gemessen an der dortigen Bevölkerung.

Ebenso wie Koblenz finden sich Kaiserslautern, Ludwigshafen und Mainz bei Betrachtung des Anteils der Beschäftigten im Software-/Games-Markt an der Bevölkerung in den Top 5 wieder.

An Stelle von Germersheim findet nun Frankenthal, mit weniger absoluten Beschäftigten im Software-/Games-Markt, einem jedoch höheren Anteil der Beschäftigten an der Bevölkerung, auf Platz 5 der Liste.

REGIONALE VERTEILUNG DER GESAMTBESCHÄFTIGTEN IM MARKT FÜR SOFTWARE-/GAMES NACH ANTEIL AN DER BEVÖLKERUNG, RLP, 2021

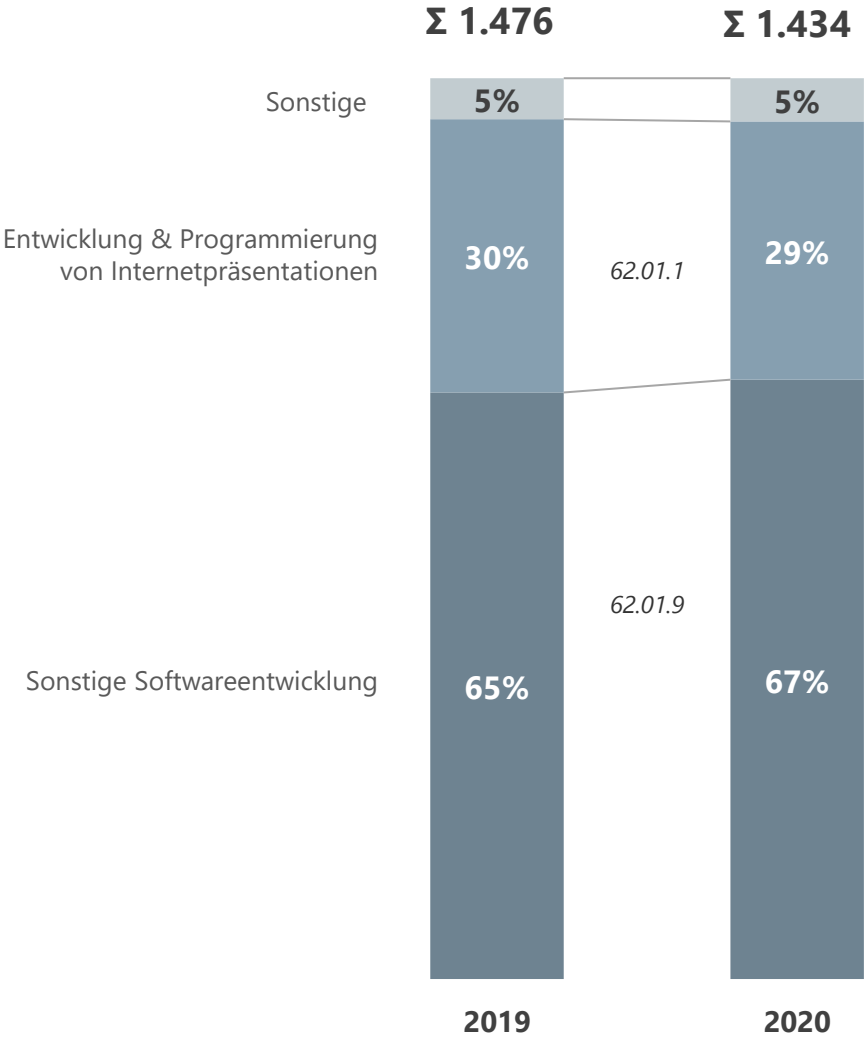


TOP-5 KREISE/STÄDTE NACH ANTEIL BESCHÄFTIGTE AN BEVÖLKERUNG

KOBLENZ, KREISFREIE STADT	2,36%
KAISERSLAUTERN, KREISFREIE STADT	1,21%
LUDWIGSHAFEN AM RHEIN, STADT	1,17%
MAINZ, KREISFREIE STADT	0,89%
FRANKENTHAL, KREISFREIE STADT	0,71%



VERTEILUNG VON UNTERNEHMEN IM MARKT FÜR SOFTWARE/GAMES



Während andere Teilmärkte der KKW in Folge der Corona-Pandemie drastische Einbrüche der Anzahl an Unternehmen registrierten, zeigte sich der Software-/Games-Markt im Jahr 2020 ggü. 2019 recht stabil mit leichten Einbußen von rund 3 Prozent. Insgesamt waren 1.434 Unternehmen 2020 im Software-/Games-Markt aktiv, der Großteil von ihnen in der „Sonstigen Softwareentwicklung“ (954; 66 %). Bis auf die WZ-Klasse „Webportale“ mit 3 Unternehmen mehr als im Jahr 2019, haben alle anderen WZ-Klassen des Marktes Verluste zu verzeichnen.

VERTEILUNG DER ANZAHL VON UNTERNEHMEN IM MARKT FÜR SOFTWARE-/GAMES NACH WZ-KLASSEN, IN PROZENT (LINKS) UND ABSOLUT (UNTEN), RLP, 2019 VS. 2020

WZ ID	WZ-KLASSE	2019	2020
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	961	954
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	448	411
63.12	Webportale	34	37
58.29	Verlegen von sonstiger Software	24	23
58.21	Verlegen von Computerspielen	9	9
Σ SOFTWARE/GAMES		1.476	1.434



VERTEILUNG DER UMSÄTZE IM MARKT FÜR SOFTWARE/GAMES

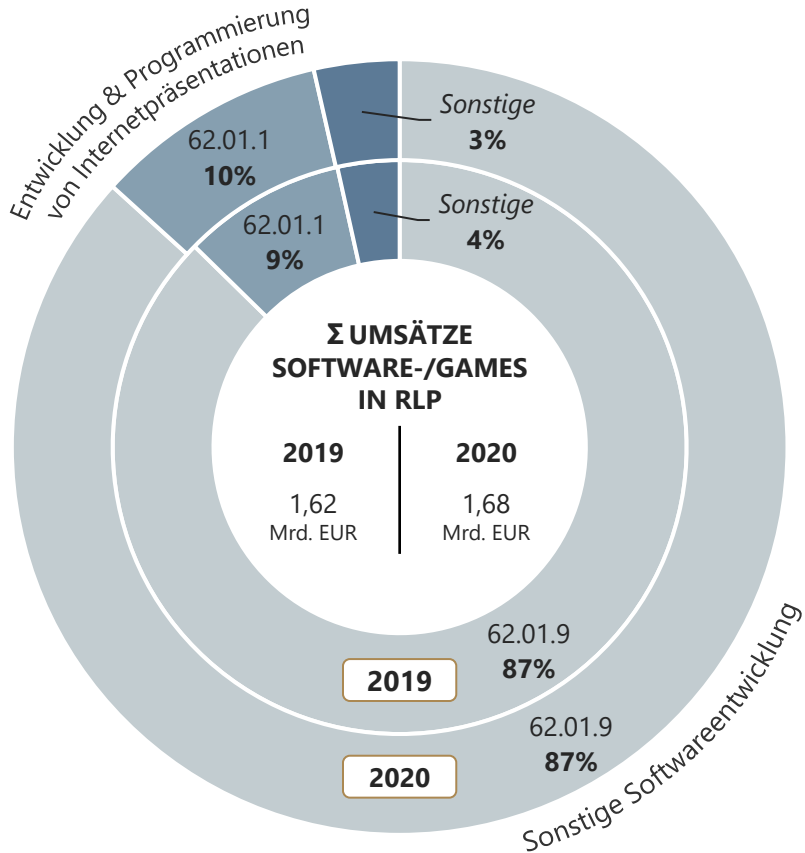
Der Software-/Games-Markt bildet auch im Jahr 2020 den größten Teilmarkt der KKW in Rheinland-Pfalz. Trotz einer leicht gesunkenen Anzahl an Unternehmen im Jahr 2020 (-2,8 % ggü. 2019) stieg der Umsatz von rund 1,62 Mrd. EUR im Jahr 2019 auf rund 1,68 Mrd. EUR im Jahr 2020 (+ 3,7 %).

Mit Umsätzen in Höhe von 1,45 Mrd. EUR machte die „sonstige“ Softwareentwicklung im Jahr 2020 (wie bereits 2019) den mit Abstand größten Umsatzanteil im Software-/Games-Markt in Rheinland-Pfalz aus.

Auch die weiteren WZ-Klassen des Teilmarktes erzielten 2020 noch einmal höhere Umsätze als 2019. Allein die WZ-Klasse „Verlegen von sonstiger Software“ verzeichnete leichte Verluste.

VERTEILUNG DER UMSÄTZE IM SOFTWARE/GAMES-MARKT
NACH WZ-KLASSEN, IN PROZENT (RECHTS) UND
MIO. EUR (UNTEN), RLP, 2019 VS. 2020

WZ ID	WZ-KLASSE	2019	2020
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	1.414,5	1.455,7
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	148,8	162,9
63.12	Webportale	41,4	43,5
58.29	Verlegen von sonstiger Software	7,4	7,3
58.21	Verlegen von Computerspielen	7,7	8,9
Σ SOFTWARE/GAMES		1.620	1.678



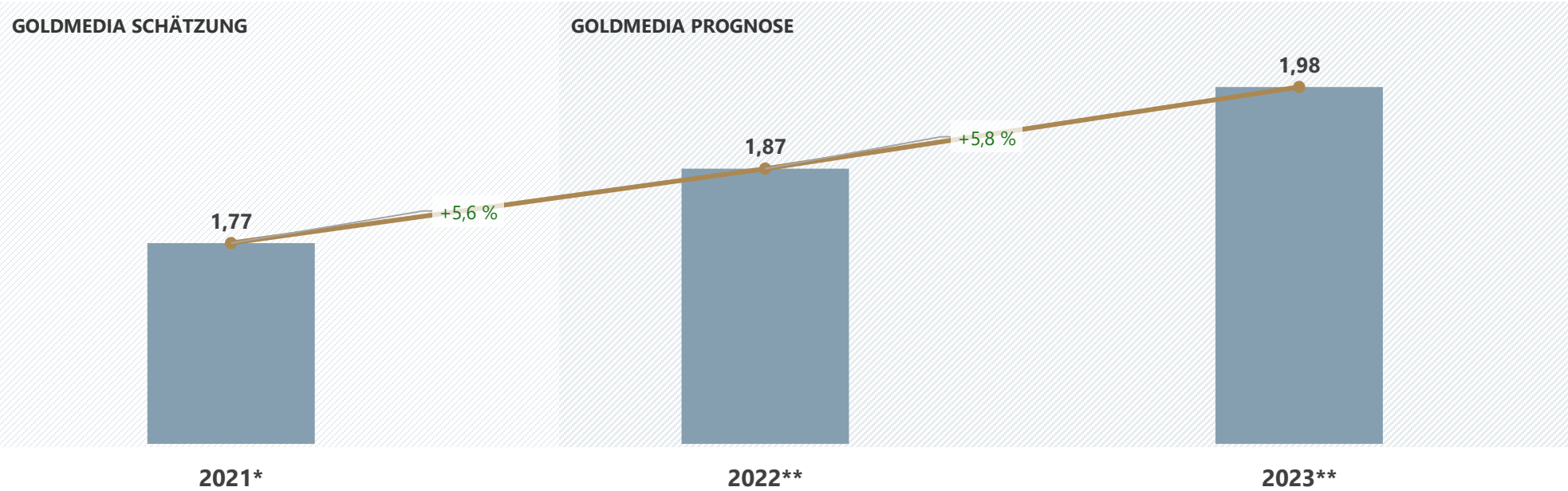


PROGNOSE UMSATZENTWICKLUNG SOFTWARE-/GAMES- MARKT

Im Jahr 2020 war der Software-/Games-Markt von den Auswirkungen der Corona-Pandemie nur geringfügig betroffen. Gegenüber 2019 konnten die Umsätze, entgegen erwarteter leichter Rückgänge, sogar um rund 3,6 % wachsen.

Die Branche beweist sich als sehr resilient, da durch die Pandemie getriebene Digitalisierungstendenzen, einigen Unternehmen sogar zu einem Nachfrageschub verhalfen. Daher wird auch für die Jahre 2021 bis 2023 von einem weiteren Wachstum von jährlich über 5 % ausgegangen. Damit könnten die Umsätze der Branche bis 2023 auf fast 2 Mrd. EUR steigen.

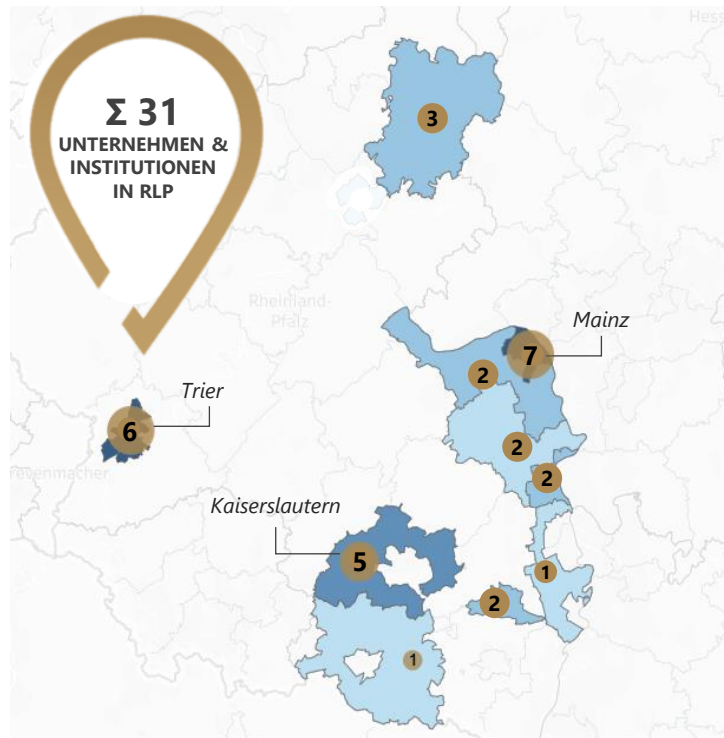
PROGNOSE DER UMSATZENTWICKLUNG (GESAMT) IM SOFTWARE/GAMES-MARKT, RLP, IN MRD. EUR UND PROZENT, 2021-2023



* Goldmedia Schätzung; ** Goldmedia Prognose



REGIONALE VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN & INSTITUTIONEN IM GAMES-MARKT, RLP, 2022



SONDERANALYSE: GAMESMARKT ANZAHL DER UNTERNEHMEN & INSTITUTIONEN DER GAMESBRANCHE

Eine gesonderte Untersuchung der Gamesbranche, basierend auf Daten des Game-Verbandes, zeigt die regionalen Cluster des Games-Marktes in Rheinland-Pfalz.

So wies „gamesmap.de“ im September 2022 insgesamt 31 aktive Unternehmen und Institutionen im Games-Markt in Rheinland-Pfalz aus (+3 ggü. 2021). Mainz, Trier und Kaiserslautern verfügen hierbei über die meisten Unternehmen und Institutionen im Games-Segment. Mainz und Kaiserslautern verzeichnen zudem einen Zuwachs von jeweils einem Unternehmen im Vergleich zu 2021.

Auch außerhalb der Ballungszentren, in der Pfalz und in der Region um Mainz herum, existieren Niederlassungen im Games-Segment.

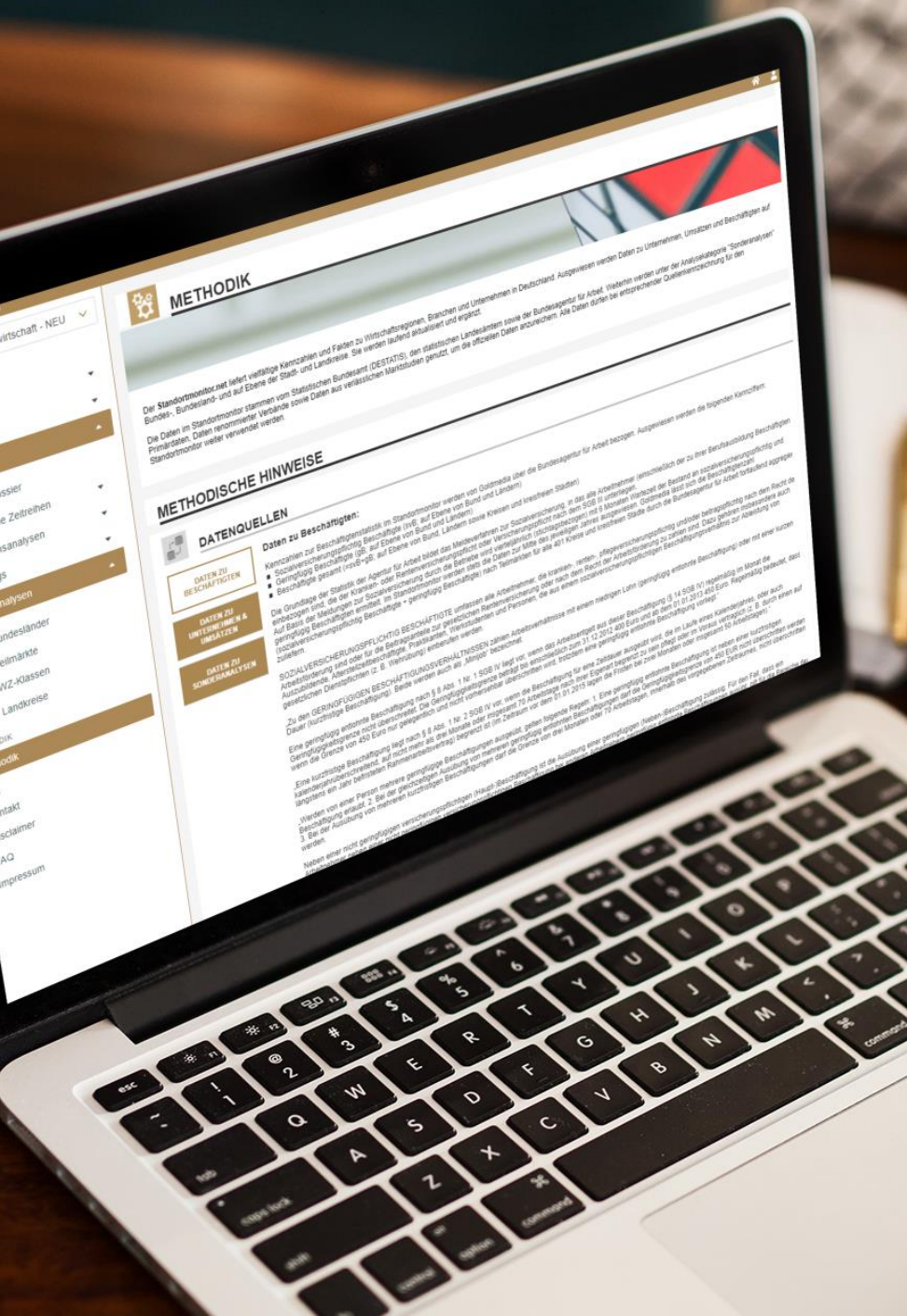
Quelle: Goldmedia (2022) nach: game – Verband der deutschen Games-Branche (gamesmap.de, Stand: 09/2022)

Die Karte umfasst Unternehmen & Institutionen in den Bereichen Entwicklung & Publishing, Dienstleistungen, öffentlicher Sektor, Bildungseinrichtungen & weitere



VIELEN DANK!

KURZBERICHT KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN
RHEINLAND-PFALZ (2022)



METHODIK

ABGRENZUNG DER KKW NACH TEILMÄRKTEN

Teilmarkt/ WZ 2008	Wirtschaftszweig	Anteilswert Unternehmen und Umsatz	Anteilswert Beschäftigte	Teilmarkt/ WZ 2008	Wirtschaftszweig	Anteilswert Unternehmen und Umsatz	Anteilswert Beschäftigte
1. Musikwirtschaft				7. Designwirtschaft			
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	100	100	32.12	Herstellung von Schmuck, Gold-, Silberschmiedewaren	100	100
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	100	100	71.11.2	Büros für Innenarchitektur*	100	100
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.*	100	100	73.11	Werbegestaltung*	50	50
59.20.1	Tonstudios etc.	100	100	74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	100	100
59.20.2	Tonträgerverlage	100	100	74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	100	100
59.20.3	Musikverlage	100	100	74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	100	100
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	100	100	74.20.1	Selbständige Fotografen/-innen	100	100
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst*	100	100	8. Architekturmarkt			
90.03.1	Selbständige Musiker/-innen etc.	100	100	71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	100	100
90.04.1	Theater-/Konzertveranstalter *	100	100	71.11.2	Büros für Innenarchitektur*	100	100
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.*	100	10	71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	100	100
2. Buchmarkt				71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	100	100
47.61.	Einzelhandel mit Büchern	100	100	90.03.4	Selbständige Restauratoren/-innen	100	100
47.79.2	Antiquariate	100	100	9. Pressemarkt			
58.11	Buchverlage	100	100	47.62	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	100	100
74.30.1	Selbständige Übersetzer/-innen	100	100	58.12	Verlegen von Adressbüchern etc.	100	100
90.03.2	Selbständige Schriftsteller/-innen	100	100	58.13	Verlegen von Zeitungen	100	100
3. Kunstmarkt				58.14	Verlegen von Zeitschriften	100	100
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	20	20	58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	100	100
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten	100	100	63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	100	100
90.03.3	Selbständige bildende Künstler/-innen	100	100	90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen*	100	100
91.02	Museumshops etc.	100	8	10. Werbemarkt			
4. Filmwirtschaft				73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung*	100	100
47.63	Einzelhandel mit bespielten Tonträgern etc.*	100	100	73.12	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	100	100
59.11	Film-/TV-Produktion	100	100	11. Software- und Games-Industrie			
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	100	100	58.21	Verlegen von Computerspielen	100	100
59.13	Filmverleih und -vertrieb	100	100	58.29	Verlegen von sonstiger Software	100	100
59.14	Kinos	100	100	62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	100	100
77.22	Videotheken	100	100	62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	100	100
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen*	100	100	63.12	Webportale	100	100
5. Rundfunkwirtschaft				12. Sonstige			
60.10	Hörfunkveranstalter	100	40	32.11	Herstellung von Münzen	100	100
60.20	Fernsehveranstalter	100	40	32.13	Herstellung Fantasieschmuck	100	100
90.03.5	Selbständige Journalisten/-innen und Pressefotografen/-innen*	100	100	74.20.2	Fotolabors	100	100
6. Markt für darstellende Künste				74.30.2	Selbständige Dolmetscher/-innen	100	100
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	100	100	91.01	Bibliotheken und Archive	100	8
90.01.1	Theaterensembles	100	10	91.03	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	100	8
90.01.3	Selbständige Artisten/-innen, Zirkusbetriebe	100	100	91.04	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	100	8
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler/-innen*	100	100				
90.02	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst*	100	100				
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter*	100	100				
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthäuser etc.*	100	10				
90.04.3	Varietés und Kleinkunsthäuser	100	100				

Nach Empfehlung der Wirtschaftsministerkonferenz umfasst der Kern der Kultur- und Kreativwirtschaft elf Teilmärkte, die sich jeweils aus einer unterschiedlichen Zahl von Wirtschaftszweigen (WZ) zusammensetzen. Der zwölfte Bereich „Sonstige“ enthält jene Wirtschaftszweige der Kultur- und Kreativwirtschaft, die keinem Teilmarkt zugeordnet werden können.

Bei den Berechnungen der wirtschaftlichen Kennzahlen und der Beschäftigten fließen die WZ entweder zu 100 % oder nach festgelegten Anteilswerten ein. Teilweise gibt es Überschneidungen zwischen den Teilmärkten (so werden bspw. die Theater- und Konzertveranstalter sowohl der Musikwirtschaft als auch dem Markt für darstellende Künste zugerechnet).

Werden diese einzelnen Teilmärkte addiert, ohne die Doppelzählungen zu entfernen, ergibt sich ein verzerrtes Bild. Die für die Kultur- und Kreativwirtschaft ausgewiesene Gesamtsumme stellt einen um diesen Effekt bereinigten Wert dar.

Quelle: Wirtschaftszweigklassifikation WZ 2008, Destatis; Arbeitskreis Kulturstatistik e. V., Söndermann 2012; *doppelt gezählte Wirtschaftszweigklassen

BEZUGSGRÖßEN UND STATISTISCHE QUELLEN

ANZAHL UNTERNEHMEN:

Als Quelle für die Anzahl der Unternehmen wurde die Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes (DESTATIS) verwendet, die seit dem Jahr 2009 in der neuen Wirtschaftszweigabgrenzung WZ 2008 vorliegt. Der Begriff des Unternehmens wird in der Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen) als eine rechtlich selbständige Einheit mit mehr als 22.000 EUR Jahresumsatz (ab 2020, vorher 17.500 EUR) definiert. Dazu zählen alle Unternehmensformen einschließlich der Freiberufler mit eigenem Büro, alle Selbständigen mit und ohne abhängig Beschäftigte und alle Unternehmen mit Gewerbebetrieben. Der Begriff des Unternehmens reicht also über den umgangssprachlichen Kontext hinaus und umfasst auch alle Einzelunternehmen, Ein-Personen-Unternehmen, vom kleinsten über die klein- und mittelständischen bis zu den großen Unternehmen. Das Verständnis für diese Bandbreite der verschiedenen Unternehmenstypen ist gerade für die Kultur- und Kreativwirtschaft von besonderer Bedeutung, da hier ein nicht unerheblicher Teil der wirtschaftlichen und beschäftigungsbezogenen Aktivitäten gerade auf die kleinen und kleinsten Unternehmenstypen entfällt.

Aufgrund von datenschutzrechtlichen Bestimmungen (bspw. bei geringen Fallzahlen) darf für einige WZ-Klassen die Anzahl an Unternehmen nicht amtlich publiziert werden. Dies führt dazu, dass ein gewisser Teil an Unternehmen seitens des Statistischen Bundesamtes anonymisiert ausgewiesen werden.

Um eine realistische Ausweisung der Gesamtmarkt- und Teilmarktsummen zu ermöglichen, wurden diese anonymisierten Werte von Goldmedia mithilfe statistischer Verfahren geschätzt bzw. interpoliert.

UMSATZ:

Der Umsatz wird ebenfalls anhand der Umsatzsteuerstatistik des Statistischen Bundesamtes bestimmt. Der Begriff des Umsatzes schließt in der Umsatzsteuerstatistik denjenigen Teil des Umsatzes ein, der die steuerbaren Lieferungen und Leistungen eines Unternehmens enthält, und zwar für alle Unternehmen und Selbständige mit mehr als 17.500 EUR (ab 2020: 22.000 EUR) Jahresumsatz.

Die zuvor dargelegten statistischen Geheimhaltungsvorgaben betreffen ebenfalls die Umsatz-Kennzahl. Aus diesem Grund wurden in gleicher Weise anonymisierte Umsatzwerte von Goldmedia geschätzt bzw. interpoliert.

BEZUGSGRÖßEN UND STATISTISCHE QUELLEN

KLEINUNTERNEHMEN:

Kleinunternehmen umfassen im Rahmen des Berichts Unternehmer*innen mit einem jährlichen Umsatz von bis zu 22.000 EUR (ab 2020, vorher 17.500 EUR). Die Zahl der Kleinunternehmen basiert auf der Umsatzsteuerstatistik auf Basis der Umsatzsteuererklärungen (Veranlagungen). Im Gegensatz zur Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen) werden hier auch Unternehmen mit einem jährlichen Umsatz bis 22.000 EUR (ab 2020, vorher 17.500 EUR) berücksichtigt. Ergebnisse der Statistik liegen jedoch erst ca. 3 ¾ Jahre nach Ende des Berichtszeit-raums vor.

Aus diesem Grund mussten für den vorliegenden Bericht die Werte ab 2016 geschätzt werden.

BESCHÄFTIGTE (1/2):

Kennzahlen zur Beschäftigtenstatistik werden von Goldmedia über die Bundesagentur für Arbeit bezogen. Ausgewiesen werden die folgenden Kennziffern:

- Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (svB)
- Geringfügig Beschäftigte (gB)
- Beschäftigte gesamt (=svB+gB)

Die Grundlage der Statistik der Agentur für Arbeit bildet das Meldeverfahren zur Sozialversicherung, in das alle Arbeitnehmer (einschließlich der zu ihrer Berufsausbildung Beschäftigten) einbezogen sind, die der Kranken- oder Rentenversicherungspflicht oder Versicherungspflicht nach dem SGB III unterliegen.

In der Studie werden die Daten zur Mitte des jeweiligen Jahres ausgewiesen.

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte umfassen alle Arbeitnehmer, die kranken-, renten-, pflegeversicherungspflichtig und/oder beitragspflichtig nach dem Recht der Arbeitsförderung sind oder für die Beitragsanteile zur gesetzlichen Rentenversicherung oder nach dem Recht der Arbeitsförderung zu zahlen sind. Dazu gehören insbesondere auch Auszubildende, Altersteilzeitbeschäftigte, Praktikanten, Werkstudenten und Personen, die aus einem sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnis zur Ableistung von gesetzlichen Dienstplichten (z. B. Wehrübung) einberufen werden.

BEZUGSGRÖßEN UND STATISTISCHE QUELLEN

BESCHÄFTIGTE (2/2):

Zu den **geringfügigen Beschäftigungsverhältnissen** zählen Arbeitsverhältnisse mit einem niedrigen Lohn (geringfügig entlohnte Beschäftigung) oder mit einer kurzen Dauer (kurzfristige Beschäftigung). Beide werden auch als „Minijob“ bezeichnet.

Eine geringfügig entlohnte Beschäftigung nach § 8 Abs. 1 Nr. 1 SGB IV liegt vor, wenn das Arbeitsentgelt aus dieser Beschäftigung (§ 14 SGB IV) regelmäßig im Monat die Geringfügigkeitsgrenze nicht überschreitet. Die Geringfügigkeitsgrenze beträgt bis einschließlich zum 31.12.2012 400 Euro und ab dem 01.01.2013 450 Euro. Regelmäßig bedeutet, dass, wenn die Grenze von 450 Euro nur gelegentlich und nicht vorhersehbar überschritten wird, trotzdem eine geringfügig entlohnte Beschäftigung vorliegt.

Eine kurzfristige Beschäftigung liegt nach § 8 Abs. 1 Nr. 2 SGB IV vor, wenn die Beschäftigung für eine Zeitdauer ausgeübt wird, die im Laufe eines Kalenderjahres, oder auch kalenderjahrüberschreitend, auf nicht mehr als drei Monate oder insgesamt 70 Arbeitstage nach ihrer Eigenart begrenzt zu sein pflegt oder im Voraus vertraglich (z. B. durch einen auf längstens ein Jahr befristeten Rahmenarbeitsvertrag) begrenzt ist (im Zeitraum vor dem 01.01.2015 lagen die Fristen bei zwei Monaten oder insgesamt 50 Arbeitstagen).

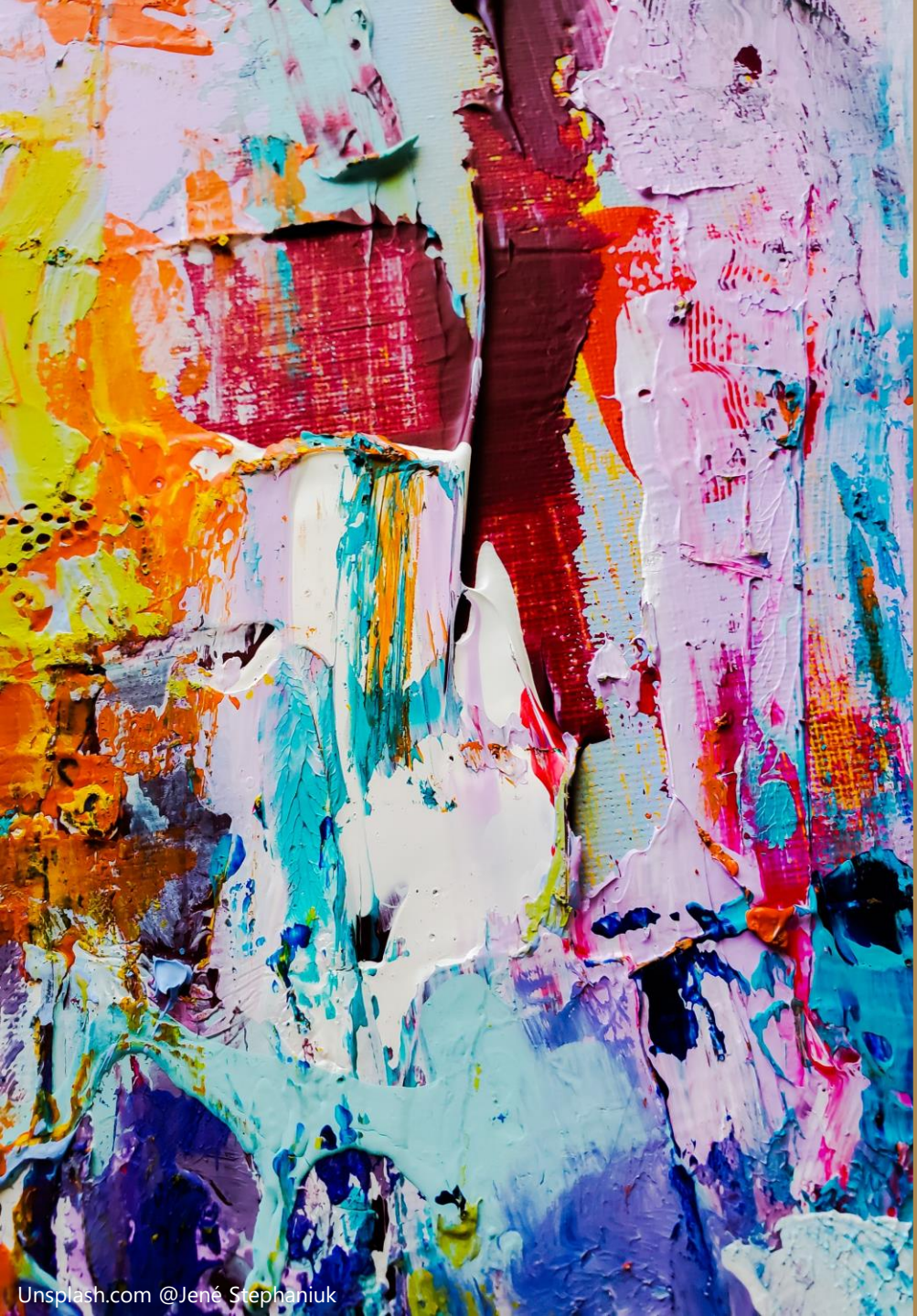
Mehrfachbeschäftigte, die gleichzeitig zwei oder mehr geringfügigen Beschäftigungen nachgehen, werden nur nach den Merkmalen der zuletzt aufgenommenen Beschäftigung ausgewiesen.

DATEN ZU PROGNOSEN

Die in dieser Studie ausgewiesenen Prognosen basieren auf statistischen Modellierungen, welchen Daten des Statistischen Bundesamtes (Umsatzsteuerstatistik und Volkswirtschaftliche Gesamtrechnungen) sowie der Bundesagentur für Arbeit zugrunde liegen. Weiterhin wurden bei der Erstellung der Prognosedaten Einschätzungen des ifo Instituts (Konjunkturprognose), dem IAB - Institut für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung der Bundesagentur für Arbeit (Beschäftigtenprognose), Hochrechnungen des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes zu den ökonomischen Auswirkungen der Corona-Pandemie sowie Post-Covid-19 Entwicklungsbeurteilungen zur Kreativwirtschaft von EY herangezogen.

Das von Goldmedia verwendete Modellierungsverfahren basiert auf einer Datentriangulation und vereint somit die Erkenntnisse diverser Studien renommierter Institute und Organisationen zur Betroffenheit der Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Zusätzlich wurden mithilfe eigener statistischer Verfahren und proprietärer Daten Verteilungsschlüssel erarbeitet, welche eine Ausweisung von Prognosedaten bis auf die WZ-Klassen-Ebene der Bundesländer ermöglichen. Die resultierenden Ergebnisse wurden anschließend von Branchenexperten hinsichtlich ihrer Plausibilität geprüft.

Die prognostizierten Werte wurden zuletzt am 10.06.2022 aktualisiert und stellen den zum Zeitpunkt der Veröffentlichung aktuellen Kenntnisstand dar.



Studie im Auftrag des:



RheinlandPfalz

MINISTERIUM FÜR
WIRTSCHAFT, VERKEHR,
LANDWIRTSCHAFT
UND WEINBAU

Erstellt durch:

GOLDMEDIA



STANDORTMONITOR.NET
Kultur- und Kreativwirtschaft