



Rheinland-Pfalz

Die Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz



Rheinland-^{Gold}
Pfalz

Die Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz

Vorwort



Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein wichtiger Impulsgeber und bedeutender Motor wirtschaftlicher, sozialer und kultureller Entwicklung in Rheinland-Pfalz. Mit rund 9400 Unternehmen, 38800 Beschäftigten und einem Umsatz in Höhe von knapp 6,5 Milliarden Euro trägt sie spürbar zur Wertschöpfung und zur Attraktivität unseres Landes bei.

Ihre Stärke liegt nicht nur in wirtschaftlichen Kennzahlen – sie prägt auch unsere kulturelle Vielfalt und die Anziehungskraft unserer Städte und Regionen gleichermaßen. Mit ihrer Vielfalt stärkt die Kultur- und Kreativwirtschaft den ländlichen Raum auf besondere Weise. Sie schafft Begegnungsorte und macht Orte durch kreative Gestaltung und kulturelle Impulse lebendiger, moderner und vor allem unverwechselbar. Ihre Projekte machen die regionalen Besonderheiten sichtbar und tragen wesentlich zur Identitätsbildung bei. Zurückzuführen ist dies auf die insgesamt elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Hierzu zählen der Architekturmarkt, der Buchmarkt, die Designwirtschaft, die Filmwirtschaft, der Kunstmarkt, der Markt für darstellende Künste, die Musikwirtschaft, der Pressemarkt, die Rundfunkwirtschaft, die Software-/Games-Industrie und der Werbemarkt.

Als Gestalter der Digitalisierung liefert die Kultur- und Kreativwirtschaft zudem wichtige Technologien und Gestaltungskompetenzen, ermöglicht digitale Geschäftsmodelle und erhöht die Innovationskraft unserer Regionen im Land. Sie nimmt innerhalb unserer Dienstleistungsgesellschaft eine zentrale Schlüsselrolle ein, die das Wirtschaftsministerium durch die Förderung der Aktivitäten der Kreativforen für Design, Film, Games und Musik stärkt.

Perspektivisch hat die Kultur- und Kreativwirtschaft weiterhin Potenzial, noch stärker als Innovationsmotor zu wirken – vor allem durch die Verzahnung mit der Digitalisierung. Hierzu trägt auch die Innovationsagentur Rheinland-Pfalz wesentlich bei, deren Gesellschaftszweck auch die Kultur- und Kreativwirtschaft umfasst. Die Förderung durch mein Haus legt dafür ein solides Fundament und ist eine Motivation, diese positive Entwicklung und deren innovative Effekte weiter zu unterstützen. Um dabei Trends, Strukturen und Entwicklungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu verfolgen, bildet die statistische Abbildung der Branche, wie sie nun durch die Analyse des Statistischen Landesamtes vorliegt, eine wichtige Grundlage. Mein Dank gilt an dieser Stelle dem Team des Statistischen Landesamtes für diese Ausarbeitung.

Sehr lesenswert ist auch der Beitrag der Innovationsagentur zum Thema Cross Innovation, der die Bedeutung der branchenübergreifenden Vernetzung mit der Kultur- und Kreativwirtschaft unterstreicht.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Ihre

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daniela Schmitt', with a stylized flourish at the end.

Daniela Schmitt
Ministerin für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau

Hinweise

Rundungsdifferenzen sind möglich. Einzelwerte in Tabellen und Grafiken werden in der Regel ohne Rücksicht auf die Endsumme gerundet.

Inhalt

Vorwort	3
Hinweise	4
Kernaussagen	7
1. Kultur- und Kreativwirtschaft – Definition, Datenquellen und Methodik	11
2. Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft	15
3. Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft	27
4. Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft	35
5. Ausgewählte Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft	47
6. Innovationsagentur Rheinland-Pfalz: Cross Innovation in der Kultur- und Kreativwirtschaft	75
Erläuterungen zu den Daten	79
Verzeichnisse	87
Impressum	90

Kernaussagen

Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

- Im Jahr 2023 hatten 9 400 Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft ihren Sitz in Rheinland-Pfalz. Damit gehören sechs Prozent aller im Land ansässigen Unternehmen zu dieser Branche.
- Im Jahr 2023 waren rund 38 800 abhängig Beschäftigte bei den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft angestellt, die in Rheinland-Pfalz ihren Sitz haben. Darin enthalten sind auch die sozialversicherungspflichtig und geringfügig entlohnt Beschäftigten der Niederlassungen außerhalb des Bundeslandes.
- In der Kultur- und Kreativwirtschaft sind die Unternehmen nicht einmal halb so groß wie im gesamtwirtschaftlichen Durchschnitt. Jedes Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft hatte 2023 im Schnitt nur 4,1 abhängig Beschäftigte (Gesamtwirtschaft: 9,4).
- Je kleiner ein Unternehmen ist, desto größer ist tendenziell der Anteil der geringfügig entlohnt Beschäftigten: Bei den Kleinunternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft sind etwa 30 Prozent der abhängig Beschäftigten geringfügig entlohnt und 70 Prozent sozialversicherungspflichtig beschäftigt. Bei den Großunternehmen ist nur eine bzw. einer von hundert Beschäftigten geringfügig entlohnt.
- Die in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft erzielten 2023 Umsätze in Höhe von knapp 6,5 Milliarden Euro. Das sind zwei Prozent der gesamten Umsätze aller Unternehmen, die im Land ihren Sitz haben.
- Großunternehmen sind für mehr als ein Drittel der Umsätze der Kultur- und Kreativwirtschaft verantwortlich, obwohl nur 0,3 Prozent der Unternehmen in diese Größenklasse fallen.
- Von 2016 bis 2023 erhöhten sich die Umsätze der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft um 32 Prozent. Die Umsätze in der Gesamtwirtschaft legten im selben Zeitraum um 43 Prozent zu.
- Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft erwirtschafteten 2023 einen Umsatz von 166 800 Euro je Beschäftigten. Die Umsatzproduktivität ist deutlich geringer als in der Gesamtwirtschaft (215 000 Euro), was die überdurchschnittliche Personalintensität der Branche zum Ausdruck bringt.

Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft

- Im Jahr 2020 gehörten in Rheinland-Pfalz rund 13 200 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem steuerbaren Umsatz aus Lieferungen und Leistungen bis 22 000 Euro zur Kultur- und Kreativwirtschaft.
- Etwa ein Fünftel der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer ist in der Designwirtschaft tätig. Mit einem Anteil von zwölf Prozent folgt die Software-/Games-Industrie auf Platz zwei vor dem Markt für darstellende Künste.
- Der Anteil der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer an allen Unternehmen der Branche liegt in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit 58 Prozent über dem gesamtwirtschaftlichen Durchschnitt (53 Prozent).
- Im Markt für darstellende Künste zählen sogar 71 Prozent der Unternehmen in diese Größenklasse. Am geringsten ist ihr Anteil im Architekturmarkt (36 Prozent).

- Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer der Kultur- und Kreativwirtschaft erzielten 2020 zusammen 72,1 Millionen Euro Umsatz. Der Anteil an den Gesamtumsätzen der Kultur- und Kreativwirtschaft laut Umsatzsteuerstatistik lag bei 1,5 Prozent.
- Besonders hoch ist der Umsatzanteil der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Markt für darstellende Künste (2020: elf Prozent); am niedrigsten ist er in der Software-/Games-Industrie (0,5 Prozent).
- Von 2014 bis 2020 erhöhte sich die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft stärker als in der Gesamtwirtschaft. Besonders groß waren die Zuwächse im Markt für darstellende Künste sowie in der Design- und der Musikwirtschaft.

Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft

- In der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft hatten 2024 zusammen rund 42 900 abhängig Beschäftigte (sozialversicherungspflichtig sowie geringfügig Beschäftigte) ihren Arbeitsplatz.
- Von allen abhängig Beschäftigten, die ihren Arbeitsort in Rheinland-Pfalz hatten, arbeiteten 2,3 Prozent in der Kultur- und Kreativwirtschaft.
- Teilzeitarbeit ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft etwas weniger verbreitet als in der Gesamtwirtschaft. In der Branche lag der Anteil der Teilzeitbeschäftigten 2024 bei 28 Prozent, in der Gesamtwirtschaft bei 31 Prozent.
- Der Anteil weiblicher Beschäftigter ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft etwas geringer als in der Gesamtwirtschaft. Besonders niedrig ist der Anteil von Frauen unter den abhängig Beschäftigten in der Software-/Games-Industrie. Dort ist noch nicht einmal jede dritte beschäftigte Person eine Frau. In neun der elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft stellen Frauen mehr als die Hälfte der Belegschaft.
- Das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist hoch. „Spezialisten“ und „Experten“ machten 2024 zusammen gut die Hälfte (51 Prozent) der abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft aus – in der Gesamtwirtschaft waren es nur 22 Prozent. Der Anteil der Tätigkeiten auf Helferniveau ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft noch nicht einmal halb so groß wie in der Gesamtwirtschaft.
- Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein Wachstumsmarkt. Im Jahr 2024 gab es in der Branche 28 Prozent mehr sozialversicherungspflichtig Beschäftigte als 2014. Die Zahl der geringfügig Beschäftigten nahm zwar deutlich ab, dieser Rückgang hängt aber teilweise mit einem Sondereffekt zusammen.
- Zwischen den Teilbereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft sind die Unterschiede bei der Verbreitung von Teilzeitarbeit groß. Besonders niedrig ist der Anteil in der Software-/Games-Industrie mit 20 Prozent, besonders hoch ist er im Kunstmarkt mit 62 Prozent.
- Wie in der Wirtschaft insgesamt besteht auch in der Kultur- und Kreativwirtschaft der Trend zu mehr Teilzeitarbeit. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, die in Teilzeit arbeiten, erhöhte sich von 2014 bis 2024 um 50 Prozent.
- Der Frauenanteil unter den abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft war in den vergangenen Jahren rückläufig. Er verringerte sich von 2014 bis 2024 um 3,3 Prozentpunkte auf 47 Prozent.
- In den vergangenen Jahren erhöhte sich das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze deutlich. Zwar wuchs die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in allen vier Anforderungskategorien, allerdings fiel der Anstieg mit +64 Prozent bei den „Experten“ am stärksten aus.

Ausgewählte Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft

- In der Musikwirtschaft stiegen die Umsätze der Unternehmen von 2014 bis 2023 kräftig (+47 Prozent). Dies ist beachtlich, da die Branche im Pandemiejahr 2020 einen starken Umsatzeinbruch um 38 Prozent verkraften musste.
- Im Buchmarkt ist der Frauenanteil unter den Beschäftigten am höchsten. Im Jahr 2024 lag er bei 70 Prozent.
- Der Kunstmarkt ist der kleinste Teilmarkt. Die Anteile des Kunstmarktes am Umsatz und an den abhängig Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft betragen jeweils 0,6 Prozent.
- Die Filmwirtschaft wächst. Die Zahl der in diesem Teilmarkt tätigen Unternehmen stieg von 2014 bis 2023 um 8,3 Prozent. Zugleich entwickelten sich die Umsätze sehr dynamisch; sie waren 2023 doppelt so hoch wie 2014.
- Die Designwirtschaft ist gemessen an der Unternehmenszahl der größte Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Etwa ein Fünftel der Unternehmen ist in diesem Teilmarkt tätig; sie trugen 2023 elf Prozent zu den Umsätzen der Kultur- und Kreativwirtschaft bei.
- Der Architekturmarkt zeichnet sich durch ein hohes Anforderungsniveau der Arbeitsplätze aus. Mit 45 Prozent arbeitete 2024 fast die Hälfte der Beschäftigten auf Expertenniveau.
- Im Pressemarkt waren 2023 gut 700 Unternehmen tätig; das sind 300 weniger als 2014. Der Rückgang fiel stärker aus als in den anderen Teilmärkten.
- Im Werbemarkt stand ein deutlicher Rückgang der Zahl der Unternehmen kräftigen Umsatzsteigerungen gegenüber. Daraus lässt sich schließen, dass vor allem kleine Unternehmen aus dem Markt ausschieden. Der durchschnittliche Umsatz je Unternehmen wuchs von 2014 bis 2023 um 61 Prozent.
- Die Software-/Games-Industrie ist gemessen an Umsatz und Beschäftigten der bedeutendste Teilmarkt. Im Jahr 2023 erzielten die Unternehmen dieses Teilmarktes 39 Prozent der gesamten Umsätze der Kultur- und Kreativwirtschaft und 40 Prozent der abhängig Beschäftigten arbeiteten dort.

1. Kultur- und Kreativwirtschaft – Definition, Datenquellen und Methodik



Kultur- und Kreativwirtschaft – Definition, Datenquellen und Methodik

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist eine Querschnittsbranche, die sich durch eine enorme Vielfalt unterschiedlicher Akteure auszeichnet. Neben Wirtschaftszweigen mit einer langen kulturellen Tradition, wie zum Beispiel Schriftstellerinnen und Schriftstellern, Komponistinnen und Komponisten oder Künstlerinnen und Künstlern, gehört zur Kultur- und Kreativwirtschaft auch die Entwicklung von Software und Computerspielen, die erst seit wenigen Jahrzehnten existiert. Nicht nur die inhaltliche, sondern auch die unternehmerische Vielfalt ist groß – sie reicht von der Kleinunternehmerin bzw. dem Kleinunternehmer bis zum Großunternehmen mit mehr als 250 Beschäftigten. Ihnen allen gemeinsam ist die schöpferische, kreative Leistung als Kern ihrer Tätigkeit. Ziel dieser Veröffentlichung ist es, die Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz sowie einzelne Teilbereiche daraus anhand statistischer Daten zu porträtieren. Dazu wird erstmals auf das Unternehmensregister als Datenbasis zurückgegriffen.

Definition und Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die theoretische Grundlage für die Zuordnung der Wirtschaftszweige zur Kultur- und Kreativwirtschaft bildet die bundeseinheitlich abgestimmte Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach dem Leitfaden der Wirtschaftsministerkonferenz.¹ Gemäß der Definition der Wirtschaftsministerkonferenz zählen zur Kultur- und Kreativwirtschaft „diejenigen Kultur- und Kreativwirtschaftsunternehmen [...], welche überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind und sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kre-

ativen Gütern und Dienstleistungen befassen.“² Zentrales Merkmal kultur- und kreativwirtschaftlicher Tätigkeiten ist eine schöpferische, kreative Leistung: „Der verbindende Kern jeder kultur- und kreativwirtschaftlichen Aktivität ist der schöpferische Akt von künstlerischen, literarischen, kulturellen, musischen, architektonischen oder kreativen Inhalten, Werken, Produkten, Produktionen oder Dienstleistungen. Alle schöpferischen Akte, gleichgültig ob als analoges Unikat, Liveaufführung oder serielle bzw. digitale Dienstleistung vorliegend, zählen dazu.“³

Der Leitfaden der Wirtschaftsministerkonferenz stellt einen Bezug her zur Klassifikation der Wirtschaftszweige, Ausgabe 2008, die den Wirtschaftsstatistiken in Deutschland derzeit zugrunde liegt. Der Leitfaden enthält eine umfangreiche Liste von Wirtschaftszweigen, die bei der statistischen Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft berücksichtigt werden sollen.⁴ Diese Wirtschaftszweige werden elf Teilbereichen, den sogenannten „Teilmärkten“ der Kultur- und Kreativwirtschaft, zugeordnet. Ein zwölfter Bereich „Sonstiges“ umfasst einzelne Wirtschaftszweige, die keinem Teilmarkt zugeordnet werden können.

Den Kern jedes Teilmarktes bilden die Urheberinnen und Urheber bestimmter kreativer Leistungen. Im Musikmarkt sind dies beispielsweise Musikerinnen und Musiker oder Komponistinnen und Komponisten. Darüber hinaus werden weitere Akteure, deren Wertschöpfung auf den kreativen Leistungen der

¹ Vgl. Söndermann, M.: Überarbeitung des Leitfadens zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Köln 2016.

² Söndermann, M.: Leitfaden zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage für die Kulturwirtschaft und eine länderübergreifende Auswertung kulturwirtschaftlicher Daten, S. 15. <https://www.wirtschaftsministerkonferenz.de/WMK/DE/termine/Sitzungen/09-12-14-15-WMK/09-12-14-15-leitfaden-9.html> [abgerufen am: 17.12.2025].

³ Forschungsgutachten Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung 2009, zitiert nach: ebd. S. 15.

⁴ Vgl. Söndermann, M.: Überarbeitung des Leitfadens zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Köln 2016, S. 50ff. Siehe auch Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 84-86.

Urheberinnen und Urheber aufbaut, der Kultur- und Kreativwirtschaft zugerechnet. Im Musikmarkt sind dies zum Beispiel Tonstudios, Musikverlage, Konzertveranstalter oder der „Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern“. Der letztgenannte Wirtschaftszweig verdeutlicht, dass die Zuordnung nicht immer ganz trennscharf ist und es daher vereinzelt zu Doppelzählungen kommt. So ist der „Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern“ gleichzeitig Teil der Musikwirtschaft und der Filmwirtschaft und wird bei beiden Teilmärkten ausgewiesen. Die Gesamtergebnisse für die Kultur- und Kreativwirtschaft werden um diese Doppelzählungen bereinigt, sodass die Wirtschaftszweige, die in mehreren Teilmärkten vorkommen, nur einmal enthalten sind.

In einzelnen Fällen werden Wirtschaftszweige nicht vollständig der Kultur- und Kreativwirtschaft zugerechnet, sondern gehen nur anteilig ein. Dies ist beispielsweise beim Einzelhandel mit Kunstgegenständen und Bildern der Fall. Er ist Teil des Wirtschaftszweigs „Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Bildern, kunstgewerblichen Erzeugnissen, Briefmarken, Münzen und Geschenkartikeln“, der auch wirtschaftliche Aktivitäten außerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft enthält. Für diesen Wirtschaftszweig gibt der Leitfaden der Wirtschaftsministerkonferenz einen Schätzanteil vor, der mangels

Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft

- Musikwirtschaft
- Buchmarkt
- Kunstmarkt
- Filmwirtschaft
- Rundfunkwirtschaft
- Markt für darstellende Künste
- Designwirtschaft
- Architekturmarkt
- Pressemarkt
- Werbemarkt
- Software-/Games-Industrie
- Sonstiges

länderspezifischer Daten in die Auswertung für Rheinland-Pfalz übernommen wurde. Das gleiche gilt für Wirtschaftszweige, in denen neben privatwirtschaftlichen Unternehmen in größerem Umfang gemeinnützige sowie öffentliche Einrichtungen tätig sind. Da die Analyse der Kultur- und Kreativwirtschaft ihren Fokus auf Akteure mit einer überwiegend erwerbswirtschaftlichen Orientierung legt und in den Beschäftigtenzahlen dieser Wirtschaftszweige das Personal öffentlicher Einrichtungen berücksichtigt ist, gehen sie nur anteilig in die Berechnungen ein. Als Beispiele sind die Wirtschaftszweige „Opern- und Schauspielhäuser, Konzerthallen und ähnliche Einrichtungen“ oder „Fernsehveranstalter“ zu nennen.⁵

Die statistische Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft

Es gibt in der amtlichen Statistik keine eigene statistische Erhebung zur Kultur- und Kreativwirtschaft, was unter anderem durch den Charakter als Querschnittsbranche zu erklären ist. Bislang wurde bei den statistischen Auswertungen zur Kultur- und Kreativwirtschaft üblicherweise die Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen) zur Gewinnung von Informationen zur Zahl der Unternehmen und ihren Umsätzen verwendet. Die Zahl der Beschäftigten wurde anhand der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit ermittelt.

Nun wird erstmals auf das Unternehmensregister als Datenbasis zurückgegriffen, um die in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit ihren Umsätzen und ihren Beschäftigten zu porträtieren. Das Unternehmensregister enthält Informationen zur Zahl der Unternehmen, die in Rheinland-Pfalz ihren Hauptsitz haben. Zusätzlich können dem Register die Umsätze und

⁵ Vgl. Söndermann, M.: Leitfaden zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage für die Kulturwirtschaft und eine länderübergreifende Auswertung kulturwirtschaftlicher Daten, S. 28ff. <https://www.wirtschaftsministerkonferenz.de/WMK/DE/termine/Sitzungen/09-12-14-15-WMK/09-12-14-15-leitfaden-9.html> [abgerufen am: 17.12.2025]. Siehe auch Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 84-86.

die Zahl der abhängig Beschäftigten dieser Unternehmen an ihren Standorten inner- und außerhalb des Landes entnommen werden. Somit stellt das Unternehmensregister konsistente Informationen zu den Umsätzen und den Beschäftigten der im Land ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft bereit und ermöglicht die Berechnung von Kennzahlen wie der durchschnittlichen Beschäftigtenzahl je Unternehmen oder dem Umsatz je Beschäftigten. Die Daten des Unternehmensregisters bilden die Grundlage für die Kapitel 2 und 5 dieser Analyse.

Ergänzend wird in Kapitel 4 und 5 die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit genutzt, um die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft für den Arbeitsmarkt in Rheinland-Pfalz aufzuzeigen. Diese Statistik enthält Angaben zur Zahl der sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten aller im Land ansässigen Betriebe, die schwerpunktmäßig in den Wirtschaftszweigen tätig sind, die zur Kultur- und Kreativwirtschaft zählen. Außerdem ermöglicht die Beschäftigungsstatistik Aussagen zum Geschlecht der Beschäftigten und zum Beschäftigungsumfang sowie zum Anforderungsniveau der Arbeitsplätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft. In der Beschäftigungsstatistik sind auch die Beschäftigten von Betrieben enthalten, die zu Unternehmen gehören, die außerhalb von Rheinland-Pfalz ihren Hauptsitz haben. Daher lassen sich diese Beschäftigtenzahlen nicht zu den Ergebnissen der Umsatzsteuerstatistik und zur Auswertung der Unternehmen aus dem Unternehmensregister in Beziehung setzen, die sich auf die im Land ansässigen Unternehmen und die Umsätze beziehen, die sie in ihren Niederlassungen inner- oder außerhalb von Rheinland-Pfalz erwirtschaften.

Der Begriff des Unternehmens wird in dieser Auswertung weiter definiert als es im allgemeinen Sprachgebrauch üblich ist. Hierunter gefasst werden sämtliche Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft von Großunternehmen bis zu Soloselbstständigen und nebenberuflich tätigen Künstlerinnen und Künstlern, sofern bei ihnen überwiegend eine erwerbswirtschaftliche Orientierung vorliegt. Zu-

gleich ist der Unternehmensbegriff enger gefasst als in der amtlichen Statistik üblich und wird hier mit der „Rechtlichen Einheit“ des Unternehmensregisters gleichgesetzt.⁶

Weder in der Statistik der Umsatzsteuervoranmeldungen noch im Unternehmensregister sind Informationen über Kleinunternehmerinnen und -unternehmer enthalten, die die Umsatzgrenze nach §19 Absatz 1 des Umsatzsteuergesetzes unterschreiten, die bis 2019 bei 17 500 Euro und ab 2020 bei 22 000 Euro Jahresumsatz lag. Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer werden daher in Kapitel 3 anhand der Statistik der Umsatzsteuerveranlagungen beschrieben.

Zum Redaktionsschluss dieser Veröffentlichung lagen die Daten aus der Statistik der Umsatzsteueranmeldung nur bis zum Berichtsjahr 2020 und die Daten aus dem Unternehmensregister nur bis 2023 vor. Da sich Branchenstrukturen meist nur langsam ändern, dürften aber viele strukturelle Aussagen über einen längeren Zeitraum ihre Gültigkeit behalten.

⁶ Als Unternehmen gilt demnach die kleinste rechtliche Einheit, die aus handels- und/oder steuerrechtlichen Gründen Bücher führt und Geschäftsabschlüsse aufstellt beziehungsweise über ähnliche Aufzeichnungen verfügt. Für detaillierte Erläuterungen zum Unternehmensbegriff siehe Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau Rheinland-Pfalz (Hrsg.): Mittelstandsbericht 2025. Statistischer Bericht und Agenda zur Situation der mittelständischen Wirtschaft in Rheinland-Pfalz. Mainz 2025, S. 108f.

2. Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft



Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Wie viele Unternehmen sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig? Wie groß sind die Unternehmen und wie viele Beschäftigte haben sie? Wie haben sich die Umsätze der Branche entwickelt? Mithilfe der Daten aus dem statistischen Unternehmensregister werden in diesem Kapitel Unternehmen, Umsätze und Beschäftigtenzahlen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft analysiert. Die Auswertung des Unternehmensregisters enthält ausschließlich Daten zu den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, die ihren Firmensitz in Rheinland-Pfalz haben. Sie bezieht auch die Beschäftigten mit ein, die für diese Unternehmen in Niederlassungen in einem anderen Bundesland arbeiten. Die rheinland-pfälzischen Niederlassungen von Unternehmen, die außerhalb von Rheinland-Pfalz ihren Hauptsitz haben, sind nicht Gegenstand der Analyse.

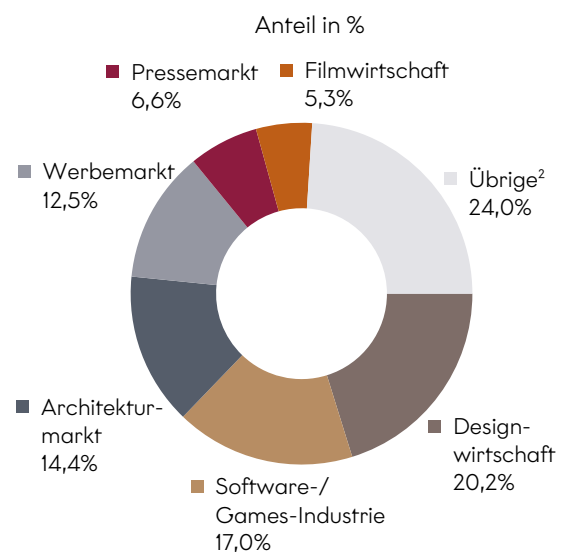
Coronapandemie sorgte für tiefen Einschnitt bei der Zahl der Unternehmen

Im Jahr 2023 waren etwa 159 000 Unternehmen mit Sitz in Rheinland-Pfalz im Unternehmensregister erfasst. Davon gehörten knapp sechs Prozent bzw. 9 400 Unternehmen zur Kultur- und Kreativwirtschaft. In Deutschland lag der Anteil mit 7,6 Prozent höher. In Rheinland-Pfalz ist jedes fünfte Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Designwirtschaft tätig, die unter anderem die Bereiche Innenarchitektur, Grafik- und Kommunikations- sowie Produktdesign umfasst (Deutschland: 19 Prozent).¹ Dieser Teilmarkt bestand 2023 aus 2 200 Unternehmen. Etwa 17 Prozent bzw.

¹ Einige Wirtschaftszweige werden mehr als einem Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft zugeordnet. Unternehmen, die in diesen Wirtschaftszweigen tätig sind, werden bei der Ermittlung der Zahl der Unternehmen in den Teilmärkten mehrfach gezählt, jedoch bei der Berechnung der Gesamtzahl der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft nur einmal berücksichtigt. Siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“.

1900 Unternehmen hatten ihren Schwerpunkt in der „Software-/Games-Industrie“; diese Industrie entwickelt und programmiert Software und verlegt Computerspiele. In Deutschland waren 18 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in der Software-/Games-Industrie tätig. An dritter und vierter Stelle folgen der Architekturmarkt und der Werbemarkt mit Anteilen von 14 bzw. 13 Prozent (Deutschland: zwölf bzw. zehn Prozent). Fast zwei Drittel der rheinland-pfälzischen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft waren somit in diesen vier Teilmärkten aktiv. In Deutschland entfielen auf diese vier Teilmärkte etwas weniger als 60 Prozent der Unternehmen. Die Anteile der anderen Teilmärkte waren wesentlich geringer. Auf Platz fünf folgte der Pressemarkt, dem 2023 in Rheinland-Pfalz 6,6 Prozent der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft angehörten. Zur Filmwirtschaft zählten 5,3 Prozent und zum Buchmarkt 5,2 Prozent der Unternehmen. Die Anteile der kleineren

G1 Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Teilmärkten¹



¹ Anteile aufgrund von Doppelzählungen auf 100 Prozent normiert. –
² Umfasst die Teilmärkte „Buchmarkt“, „Kunstmarkt“, „Musikwirtschaft“, „Rundfunkwirtschaft“, „Markt für darstellende Künste“ und „Sonstiges“.
 Quelle: Unternehmensregister

Teilmärkte waren in Deutschland ähnlich, wobei bundesweit der Pressemarkt und die Filmwirtschaft mit Anteilen von 7,3 bzw. sieben Prozent eine etwas größere Rolle spielten.

In der Kultur- und Kreativwirtschaft gibt es viele kleine Unternehmen. Im Jahr 2023 hatten 94 Prozent der Unternehmen weniger als zehn sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und erwirtschafteten höchstens zwei Millionen Euro Umsatz pro Jahr. In der Gesamtwirtschaft war der Anteil dieser sogenannten Kleinstunternehmen geringer als in der Kultur- und Kreativwirtschaft – rund 87 Prozent aller in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen fielen in diese Größenklasse.² Etwa fünf Prozent der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft zählten zu den Kleinunternehmen mit zehn bis unter 50 Beschäftigten und mehr als zwei, aber maximal zehn Millionen Euro Umsatz. In der Gesamtwirtschaft war der Anteil etwa doppelt so groß; jedes zehnte Unternehmen fiel in diese Größenklasse. Mittlere Unternehmen mit 50 bis unter 250 Beschäftigten sowie mehr als zehn und höchstens 50 Millionen Euro Umsatz machten 1,2 Prozent aller Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft aus (Gesamtwirtschaft: 2,2 Prozent). Lediglich 0,3 Prozent der Unternehmen gehören zu den großen Unternehmen mit 250 oder mehr Beschäftigten und einem Jahresumsatz von mehr als 50 Millionen Euro. Auch diese Größenklasse ist in der Gesamtwirtschaft mit einem Anteil von 0,6 Prozent stärker vertreten.

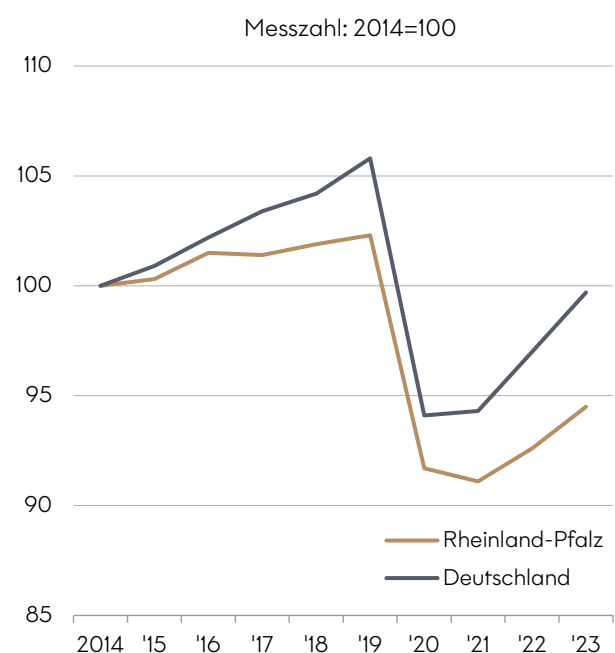
In der Kultur- und Kreativwirtschaft waren 2023 in Rheinland-Pfalz 5,5 Prozent weniger Unternehmen tätig als im Jahr 2014, dem ersten Jahr des Betrachtungszeitraums (Deutschland: -0,3 Prozent). Der Ausbruch der Coronapandemie war eine Zäsur für die Branche. Von 2014 bis zum Ausbruch der Pandemie stieg die Zahl der Unternehmen relativ kontinuierlich. Sie erreichte 2019 mit knapp 10 200

² Die Unternehmensgrößenklassen orientieren sich an der Größeneinteilung des Mittelstandsberichts, die wiederum auf der Definition der Europäischen Kommission basiert; vgl. Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau Rheinland-Pfalz (Hrsg.): Mittelstandsbericht 2025. Statistischer Bericht und Agenda zur Situation der mittelständischen Wirtschaft in Rheinland-Pfalz. Mainz 2025, S. 24f.

Unternehmen ihren höchsten Stand im Betrachtungszeitraum. Im Jahr 2020, dem ersten Jahr der Pandemie, sank die Zahl der Unternehmen in allen Teilmärkten, sodass insgesamt rund 1100 Unternehmen weniger in der Kultur- und Kreativwirtschaft gezählt wurden als 2019 (-10 Prozent; Deutschland: -11 Prozent). Der pandemiebedingte Einbruch wird jedoch durch eine Änderung in der Datenbasis überschätzt: Die Umsatzschwelle, ab der ein Unternehmen in das Unternehmensregister aufgenommen wird, orientiert sich an der Umsatzgrenze für Kleinunternehmerinnen und -unternehmer nach § 19 Absatz 1 des Umsatzsteuergesetzes, die 2020 von 17 500 Euro auf 22 000 Euro Jahresumsatz erhöht wurde. Dadurch waren Unternehmen mit einem Umsatz zwischen 17 500 und 22 000 Euro ab 2020 nicht mehr Teil der Auswertung.

Nach dem starken Rückgang 2020 schrumpfte die Kultur- und Kreativwirtschaft auch im zweiten Pandemiejahr noch leicht (-0,7 Prozent), konnte in den Jahren 2022 und 2023 aber wieder Zuwächse verzeichnen (+1,6 bzw. +2,1 Prozent). Trotzdem lag

G2 Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023

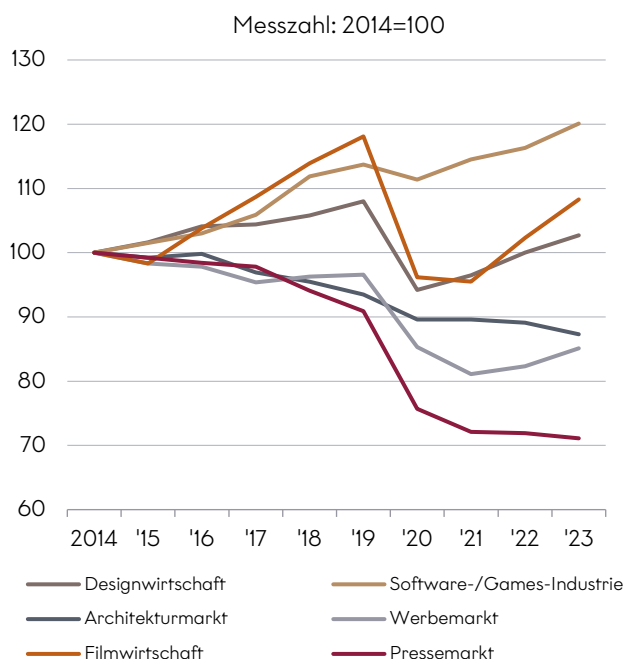


Quelle: Unternehmensregister

die Zahl der Unternehmen 2023 immer noch um 7,6 Prozent unter dem Vor-Pandemieniveau von 2019. In Deutschland war der Einschnitt im ersten Jahr der Pandemie zwar etwas stärker, allerdings erholte sich die Kultur- und Kreativwirtschaft in den Folgejahren etwas schneller als in Rheinland-Pfalz, sodass die Unternehmenszahl 2023 noch 5,8 Prozent geringer war als 2019.

Die Zahl der Unternehmen entwickelte sich in den einzelnen Teilmärkten sehr unterschiedlich. Die Software-/Games-Industrie ist ein Wachstumsmarkt, in dem 2023 wesentlich mehr Unternehmen tätig waren als 2014 (+20 Prozent). Sie ist auch der einzige Teilmarkt, der 2023 mehr Unternehmen umfasste als vor der Coronapandemie, was unter anderem damit zusammenhängen könnte, dass kontaktarme Hobbys wie Computerspiele durch die Pandemie einen Aufschwung erlebten und die stärkere Verbreitung mobilen Arbeitens die Nachfrage nach entsprechenden Softwarelösungen erhöhte. In der Filmwirtschaft lag die Zahl der Unternehmen 2023 um 8,3 Prozent über dem Niveau von 2014.

G3 Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2014–2023 nach ausgewählten Teilmärkten



Quelle: Unternehmensregister

Allerdings war die Unternehmenszahl 2023 immer noch 8,3 Prozent niedriger als vor der Pandemie. In der Designwirtschaft waren 2023 ebenfalls mehr Unternehmen tätig als 2014 (+2,7 Prozent), wobei auch hier das Vor-Pandemieniveau noch nicht wieder erreicht wurde (-4,9 Prozent). In den übrigen Teilmärkten ging die Zahl der Unternehmen im Betrachtungszeitraum zurück. Dabei ist auffällig, dass insbesondere die Teilmärkte im Bereich der klassischen Medien wie etwa der Buchmarkt oder der Pressemarkt kontinuierlich schrumpften, was durch die Coronapandemie noch verstärkt wurde. In den beiden Teilmärkten sank die Zahl der Unternehmen zwischen 2014 und 2023 um 20 bzw. 29 Prozent. Im Kunstmarkt schrumpfte die Zahl der Unternehmen um rund ein Fünftel. Auch hier konnte der starke Rückgang während der Coronapandemie nicht aufgeholt werden. Im Architektur- sowie im Werbemarkt gab es 2023 rund 13 bzw. 15 Prozent weniger Unternehmen als 2014. Außerdem lag die Zahl der Unternehmen 2023 deutlich unter dem Niveau von 2019 (-7 bzw. -12 Prozent). Die Musikwirtschaft verzeichnete im Vergleich zum Jahr 2014 nur geringe Einbußen (-1,1 Prozent). Allerdings war die Zahl der Unternehmen in diesem Teilmarkt in den Pandemie Jahren 2020 und 2021 um mehr als ein Viertel geschrumpft und liegt aktuell 14 Prozent unterhalb des Höchststands von 2019.

In Deutschland entwickelte sich die Zahl der Unternehmen in den einzelnen Teilmärkten ähnlich wie in Rheinland-Pfalz. Allerdings waren die Zuwächse meist etwas größer (z. B. stieg die Zahl der Unternehmen in der Software-/Games-Industrie von 2014 bis 2023 um 31 Prozent) und die Rückgänge waren weniger stark (z. B. schrumpfte der Buchmarkt lediglich um 8,9 Prozent). Insgesamt stellt sich die Entwicklung der Zahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland somit positiver dar als in Rheinland-Pfalz. Eine Ausnahme bildet der Werbemarkt, wo die Zahl der Unternehmen in Deutschland mit -20 Prozent stärker zurückging als in Rheinland-Pfalz.

Zahl der Beschäftigten in den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft steigt kräftig

Im Jahr 2023 waren rund 38 800 abhängig Beschäftigte bei den Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft angestellt, die in Rheinland-Pfalz ihren Sitz haben.³ Etwa neun von zehn abhängig Beschäftigten (2023: 89 Prozent) gingen einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit nach. Die übrigen rund zwölf Prozent waren geringfügig entlohnt beschäftigt. Die Anteile der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und der geringfügig entlohnt Beschäftigten an der Belegschaft der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft entsprechen in etwa dem gesamtwirtschaftlichen Durchschnitt. In Deutschland beträgt der Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft knapp 90 Prozent und weist damit eine ähnliche Größenordnung auf wie in Rheinland-Pfalz.

Die mit Abstand meisten Beschäftigten arbeiten bei Unternehmen in der Software-/Games-Industrie. Dort waren 2023 rund 41 Prozent aller abhängig Beschäftigten der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig (Deutschland: 43 Prozent). Dahinter folgten die Designwirtschaft, der Architekturmarkt und der Werbemarkt; dort arbeitete jeweils etwa ein Zehntel der Beschäftigten. Nur sehr wenige abhängig Beschäftigte waren bei den Unternehmen im Kunstmarkt angestellt; dort hatten 2023 nur 230 abhängig Beschäftigte ihren Arbeitsplatz (Anteil: 0,6 Prozent).

Die Anteile der sozialversicherungspflichtig und geringfügig entlohnt Beschäftigten unterscheiden sich zwischen den Teilmärkten. Während 96 Prozent der Beschäftigten der Unternehmen der Software-/Games-Industrie der Sozialversicherungspflicht

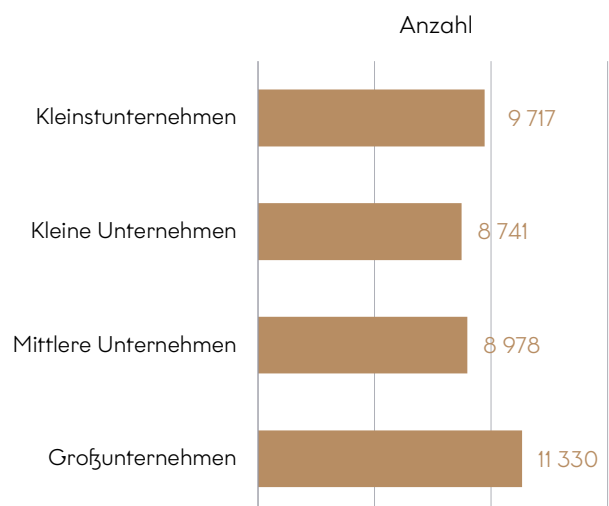
³ Die Auswertung umfasst alle abhängig Beschäftigten von Unternehmen, die ihren Firmensitz in Rheinland-Pfalz haben. Inbegriffen sind also auch Beschäftigte, die ihren Arbeitsplatz in Niederlassungen dieser Unternehmen haben, die außerhalb des Bundeslandes liegen. Beschäftigte, die zwar in Betrieben der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz arbeiten, die aber zu Unternehmen gehören, die ihren Sitz außerhalb des Bundeslandes haben, sind in den Zahlen nicht enthalten.

unterlagen, gingen 2023 im Kunstmarkt nur 67 Prozent der abhängig Beschäftigten einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit nach. Bundesweit ist die Beschäftigtenstruktur in den Teilmärkten ähnlich wie bei den rheinland-pfälzischen Unternehmen, wobei 2023 in allen Teilmärkten mindestens 70 Prozent der Beschäftigtenverhältnisse sozialversicherungspflichtig waren.

Um die Größenstruktur der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft besser erfassen zu können, lohnt sich ein Blick auf die Zahl der Beschäftigten je Unternehmen. Im Jahr 2023 waren bei jedem Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Sitz in Rheinland-Pfalz im Durchschnitt 4,1 abhängig Beschäftigte tätig. Davon waren 3,7 sozialversicherungspflichtig beschäftigt. In Deutschland sind die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft ähnlich klein wie hierzulande; der Bundesdurchschnitt lag 2023 bei 4,3 abhängig Beschäftigten bzw. 3,9 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten je Unternehmen.

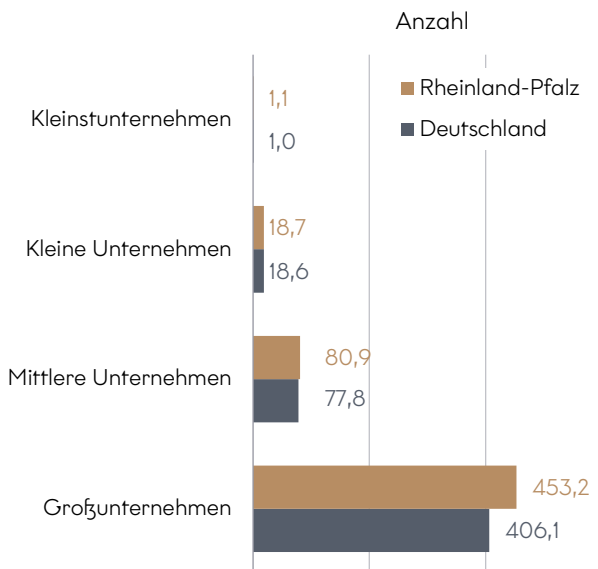
In der Kultur- und Kreativwirtschaft sind die Unternehmen rechnerisch noch nicht einmal halb so groß wie im gesamtwirtschaftlichen Durchschnitt. Alle Unternehmen mit Sitz in Rheinland-Pfalz hatten

G4 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Unternehmensgrößenklassen



Quelle: Unternehmensregister

G5 Abhängig Beschäftigte je Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Unternehmensgrößenklassen



Quelle: Unternehmensregister

2023 im Schnitt 9,4 abhängig Beschäftigte. Ein Grund für die geringe Unternehmensgröße ist, dass in der Kultur- und Kreativwirtschaft relativ viele sogenannte „Soloselbstständige“ arbeiten, die keine abhängig Beschäftigten haben. Im Durchschnitt die wenigsten Beschäftigten hatten die Unternehmen im Kunstmarkt. Dort kamen 2023 gerade einmal 0,6 abhängig Beschäftigte auf ein Unternehmen. Die höchste durchschnittliche Beschäftigtenzahl hatten die Unternehmen der Software-/Games-Industrie. Mit 9,1 abhängig Beschäftigten je Unternehmen lagen sie nur knapp unter dem gesamtwirtschaftlichen Mittelwert.

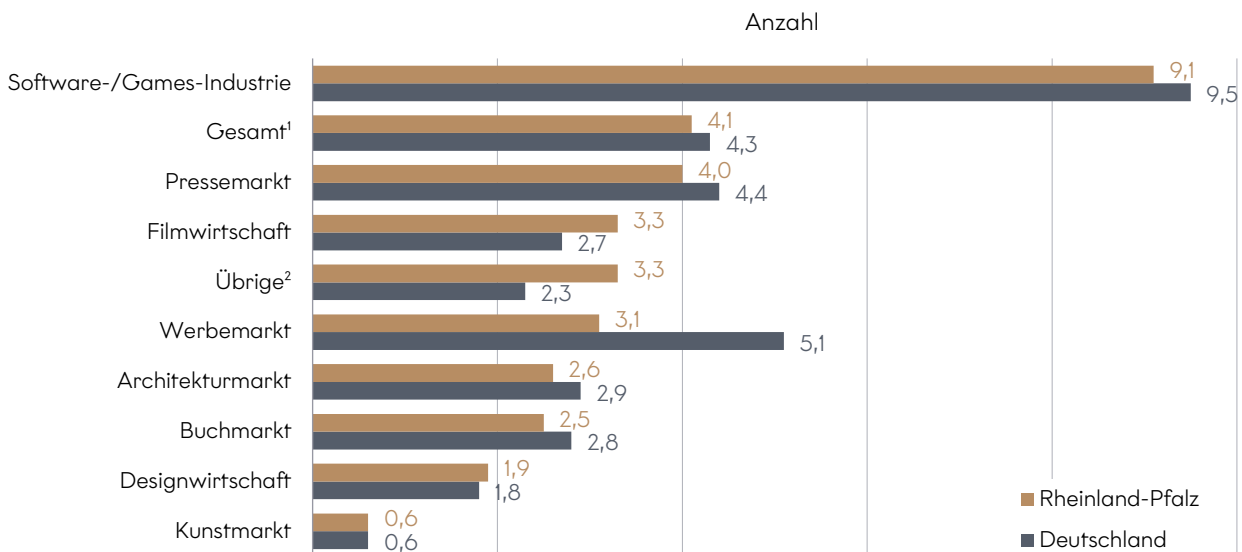
Die abhängig Beschäftigten der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft verteilen sich relativ gleichmäßig auf die vier Unternehmensgrößenklassen. Zwar zählten die meisten Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft zu den Kleinstunternehmen mit weniger als zehn Beschäftigten und maximal zwei Millionen Euro Umsatz, aber nur ein Viertel aller abhängig Beschäftigten war bei den Unternehmen dieser Größenklasse angestellt (Deutschland 2023: 21 Prozent). Jeweils 23 Prozent waren 2023 in Rheinland-Pfalz bei kleinen sowie mittleren Unternehmen der Kultur- und Kreativ-

wirtschaft tätig (Deutschland: jeweils 25 Prozent). Obwohl nur 0,3 Prozent der Unternehmen Großunternehmen sind, die 250 oder mehr Beschäftigte haben und mehr als 50 Millionen Euro Umsatz pro Jahr erzielen, sind die Unternehmen dieser Größenklasse in der Kultur- und Kreativwirtschaft die bedeutendsten Arbeitgeber. Bei ihnen hatten 29 Prozent der abhängig Beschäftigten ihren Arbeitsplatz (Deutschland: 29 Prozent).

Je kleiner die Unternehmen sind, desto größer ist tendenziell der Anteil geringfügig entlohnt Beschäftigter an der Belegschaft. Bei den Kleinstunternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft waren etwa 30 Prozent der abhängig Beschäftigten geringfügig entlohnt und 70 Prozent der Beschäftigten sozialversicherungspflichtig. Im Jahr 2023 waren zwei von drei geringfügig entlohnt Beschäftigten, die bei den rheinland-pfälzischen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeiteten, in einem Kleinstunternehmen angestellt. Nur 2,2 Prozent aller geringfügig entlohnt Beschäftigten hatten ihren Arbeitsplatz bei einem Großunternehmen. Von allen abhängig Beschäftigten, die bei den rheinland-pfälzischen Großunternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig waren, hatten 99 Prozent eine sozialversicherungspflichtige Beschäftigung und nur ein Prozent war geringfügig entlohnt.

Die längerfristige Entwicklung der Beschäftigung lässt sich anhand der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten darstellen; Angaben zu den abhängig Beschäftigten gibt es im Unternehmensregister erst ab 2019. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, die bei den rheinland-pfälzischen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig sind, wuchs in den vergangenen Jahren deutlich. Sie lag 2023 um 15 Prozent über dem Niveau von 2014 (Deutschland: +34 Prozent). Insgesamt entstanden bei den in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft 4500 zusätzliche Arbeitsplätze mit Sozialversicherungspflicht. Diese positive Entwicklung ist in großen Teilen auf die Software-/Games-Industrie zurückzuführen, die der größte Arbeitgeber in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist und deren Beschäftigtenzahl

G6 Abhängig Beschäftigte je Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Teilmärkten



1 Ohne Doppelzählungen. – 2 Umfasst die Teilmärkte „Musikwirtschaft“, „Rundfunkwirtschaft“, „Markt für darstellende Künste“ und „Sonstiges“.
Quelle: Unternehmensregister

im Betrachtungszeitraum um 29 Prozent zunahm (Deutschland: +78 Prozent). Von den neu hinzugekommenen sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnissen entfielen allein drei von fünf auf die Software-/Games-Industrie. Die höchste prozentuale Steigerung gab es in der Filmwirtschaft mit +163 Prozent; 2023 waren in diesem Teilmarkt 870 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte mehr tätig als 2014. Das größte Minus verzeichnete der Kunstmarkt, dessen Beschäftigtenzahl um 43 Prozent sank.

Die Zahl der abhängig Beschäftigten, die seit 2019 im Unternehmensregister vorliegt, war in den vergangenen Jahren rückläufig. Von 2019 bis 2023 nahm die Zahl der abhängig Beschäftigten, die bei den in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeiten, um 5,5 Prozent ab. Dies ist allerdings in Teilen auf einen statistischen Sondereffekt zurückzuführen: Durch die Neuordnung von Beschäftigten aus dem Pressemarkt zu einem anderen Wirtschaftszweig außerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft ging in diesem Teilmarkt insbesondere die Zahl der geringfügig entlohnt Beschäftigten deutlich zurück. Im Jahr 2023 waren bei den Unternehmen der Kultur-

und Kreativwirtschaft nur noch etwa halb so viele geringfügig entlohnt Beschäftigte tätig wie 2019. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten entwickelte sich im selben Zeitraum positiv (+71 Prozent).

Mehr als ein Drittel der Umsätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft erzielen Großunternehmen

Die in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft erzielten 2023 Umsätze in Höhe von knapp 6,5 Milliarden Euro. Der Anteil der Kultur- und Kreativwirtschaft an den gesamten Umsätzen aller Unternehmen mit Sitz in Rheinland-Pfalz betrug zwei Prozent. In Deutschland erwirtschaftete die Kultur- und Kreativwirtschaft 2,6 Prozent aller Umsätze und damit etwas mehr als hierzulande.

Den höchsten Umsatzanteil haben die Großunternehmen, die 2023 mit 35 Prozent mehr als ein Drittel der gesamten Umsätze der Kultur- und Kreativwirtschaft erzielten, obwohl nur ein Bruchteil der Unternehmen (0,3 Prozent) in diese Gruppe fällt.

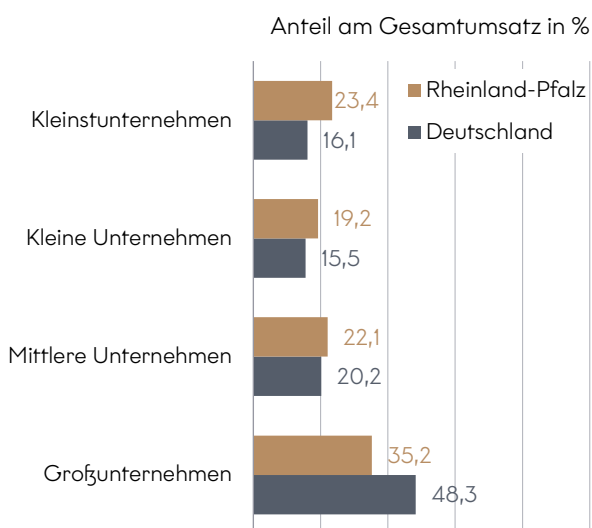
Die Größenklasse der Kleinstunternehmen, der die meisten Unternehmen angehören (94 Prozent), war 2023 lediglich für rund 23 Prozent der Umsätze verantwortlich. Der Anteil der mittleren Unternehmen betrug 22 Prozent und der Anteil der kleinen Unternehmen 19 Prozent.

Die einzelnen Teilmärkte trugen sehr unterschiedlich zum Gesamtumsatz der Kultur- und Kreativwirtschaft bei. Die höchsten Umsätze erwirtschafteten die Unternehmen in der Software-/ Games-Industrie, die mit 2,7 Milliarden Euro einen Anteil von 39 Prozent an den gesamten Umsätzen in der Kultur- und Kreativwirtschaft hatten. Der nach der Zahl der Unternehmen und der Zahl der Beschäftigten größte Teilmarkt erzielte somit auch die höchsten Umsätze. Platz zwei belegt der Werbemarkt, auf den 2023 rund 14 Prozent der Umsätze entfielen. Dahinter folgen der Designmarkt (elf Prozent) und der Pressemarkt (9,8 Prozent). Der Architekturmarkt, der gemessen an der Zahl der Unternehmen der drittgrößte Teilmarkt ist, hatte 2023 einen Umsatzanteil von 7,6 Prozent und stand damit an fünfter Stelle. Die fünf umsatzstärksten Teilmärkte vereinen damit mehr als 80 Prozent der Umsätze der Kultur- und Kreativwirtschaft auf sich. Die übrigen 20 Prozent verteilen sich auf die ande-

ren sieben Teilmärkte, die 2023 alle jeweils weniger als fünf Prozent Umsatzanteil hatten. Den niedrigsten Umsatz erwirtschaftete 2023 der Kunstmarkt mit knapp 43 Millionen Euro und einem Anteil von 0,6 Prozent.

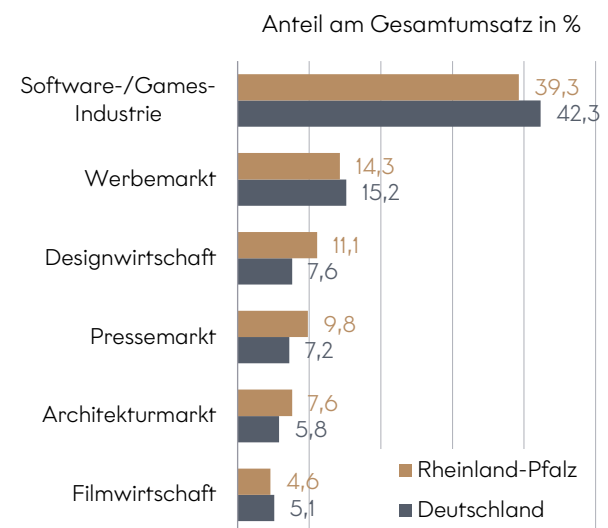
Im Durchschnitt erzielte jedes Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, das in Rheinland-Pfalz ansässig ist, 2023 Erlöse in Höhe von 688 000 Euro. Damit ist der Umsatz je Unternehmen in der Branche wesentlich niedriger als in der Gesamtwirtschaft (zwei Millionen Euro je Unternehmen). Außerdem liegt der Umsatz je Unternehmen in Rheinland-Pfalz unter dem Durchschnittswert der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland (975 100 Euro). Ein Grund dafür ist, dass die in Rheinland-Pfalz ansässigen Großunternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit 91 Millionen Euro je Unternehmen im Schnitt deutlich geringere Erlöse erzielen als die Großunternehmen in Deutschland (152 Millionen Euro). Die durchschnittlichen Erlöse der mittleren Unternehmen waren hierzulande mit 13 Millionen Euro ebenfalls niedriger als im Bundesdurchschnitt (Deutschland: 14 Millionen Euro). Umgekehrt ist es bei den kleinen Unternehmen, deren Durchschnittsumsatz sich in Rheinland-Pfalz auf 2,7 Millionen Euro und in Deutschland auf 2,6 Millio-

G7 Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Unternehmensgrößenklassen



Quelle: Unternehmensregister

G8 Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach ausgewählten Teilmärkten



Quelle: Unternehmensregister

nen Euro belief. Die rheinland-pfälzischen Kleinunternehmen setzten mit 172 000 Euro je Unternehmen ebenfalls mehr um als im Bundesdurchschnitt (170 000 Euro).

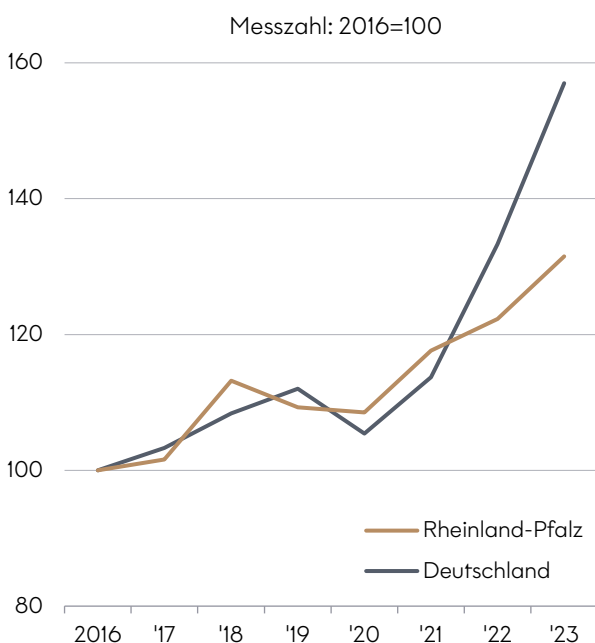
Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft ist die Spannweite der durchschnittlichen Umsätze je Unternehmen zwischen den Teilmärkten groß. Während die Unternehmen in der Software-/Games-Industrie 2023 im Schnitt rund 1,5 Millionen Euro Umsatz erwirtschafteten, waren es im Kunstmarkt gerade einmal 107 000 Euro.

Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, die in Rheinland-Pfalz ihren Sitz haben, erzielten 2023 weniger Umsatz als 2014. Dies hängt allerdings mit Sondereffekten in mehreren Teilmärkten zusammen, die die zeitliche Vergleichbarkeit der Jahre 2014 und 2015 mit den Folgejahren einschränken. Von 2016 bis 2023 erhöhten sich die Umsätze der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft deutlich (+32 Prozent). Bundesweit fiel das Wachstum

der Branche mit +57 Prozent noch stärker aus. Die Umsätze in der Gesamtwirtschaft erhöhten sich im selben Zeitraum in Rheinland-Pfalz um rund 43 Prozent und in Deutschland um 56 Prozent. Die Kultur- und Kreativwirtschaft schnitt also in Rheinland-Pfalz schwächer ab als die Wirtschaft insgesamt, während die Entwicklung in Deutschland in etwa parallel zur Gesamtwirtschaft verlief.

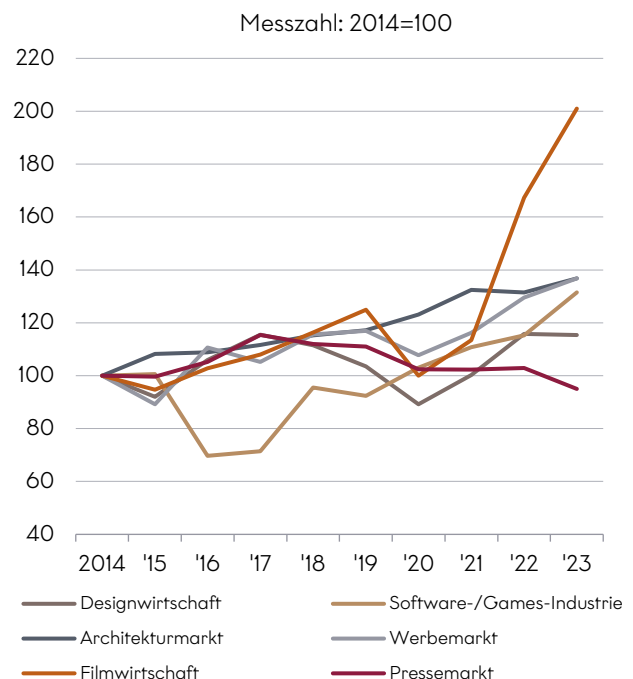
Nach Zuwächsen in den Jahren 2017 und 2018 waren die Umsätze der rheinland-pfälzischen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft 2019 und 2020 rückläufig. Bemerkenswert ist, dass sich ihre Erlöse im Pandemiejahr 2020 nur leicht um 0,7 Prozent verringerten, während die Umsätze aller in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen um zwei Prozent sanken. In Deutschland schrumpften die Erlöse der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 um 5,9 Prozent und somit stärker als die Umsätze in der Gesamtwirtschaft (-3,8 Prozent). Dass die rheinland-pfälzische Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 im Vergleich besser abschneidet, verdankt sie vor allem ihrem umsatzstärksten Teilmarkt, der Soft-

G9 Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2016–2023



Quelle: Unternehmensregister

G10 Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2014–2023 nach ausgewählten Teilmärkten



Quelle: Unternehmensregister

ware-/Games-Industrie, die ihre Erlöse 2020 um elf Prozent steigern konnte (Deutschland: +1,6 Prozent).

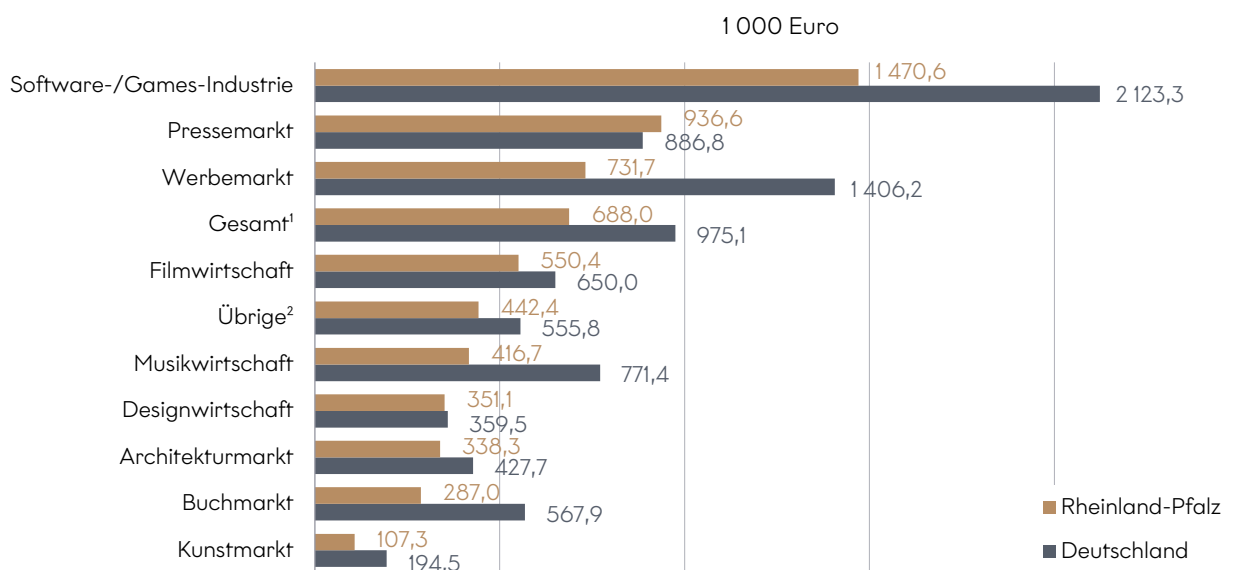
In den Jahren 2021 bis 2023 erhöhten die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft ihre Umsätze deutlich. Die Erlöse der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen lagen 2023 um 21 Prozent über dem Niveau von 2020. Die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland verzeichnete nach dem stärkeren Einbruch 2020 in den Folgejahren ein kräftigeres Wachstum als hierzulande. Von 2020 bis 2023 erhöhten sich ihre Umsätze um 49 Prozent.

Die einzelnen Teilmärkte entwickelten sich in den vergangenen Jahren sehr unterschiedlich. Besonders starke Umsatzzuwächse erzielten die rheinland-pfälzischen Unternehmen der Filmwirtschaft. Ihre Erlöse waren 2023 etwa doppelt so hoch wie 2014, obwohl die Branche im ersten Jahr der Coronapandemie deutliche Umsatzeinbußen zu verkräften hatte. Im Jahr 2020 schrumpften die Erlöse der Filmwirtschaft gegenüber dem Vorjahr um 20 Prozent und sanken damit wieder auf das Ausgangsniveau von 2014, um sich dann von 2020 bis 2023 zu verdoppeln (+101 Prozent). Einen ähnlichen Verlauf hatte die Entwicklung der Umsätze in

der Musikwirtschaft. Auch dort brachen die Umsätze 2020 massiv ein (-38 Prozent) und verdoppelten sich anschließend bis 2023 fast (+99 Prozent). Die Erlöse der Unternehmen in der Musikwirtschaft lagen 2023 um 47 Prozent über dem Niveau von 2014. In Deutschland legten die Umsätze der Musikwirtschaft ebenfalls um 47 Prozent zu; die Umsätze der Filmwirtschaft stiegen mit +55 Prozent schwächer als in Rheinland-Pfalz. Diese beiden Teilmärkte sind vom Publikumsverkehr abhängig, der in der Pandemie stark beschränkt war. Nach der Aufhebung der Coronaschutzmaßnahmen setzten Nachholeffekte ein und die Umsätze erholten sich sichtbar. Die dynamische Umsatzentwicklung spiegelt neben einer erhöhten Nachfrage auch die Preisentwicklung wider, da die Umsätze im Unternehmensregister nicht preisbereinigt sind. Die Preise für Kulturdienstleistungen – darunter fallen unter anderem Kino-, Konzert-, Theater- und Museumsbesuche – waren in Rheinland-Pfalz 2023 im Jahresdurchschnitt zehn Prozent höher als 2020.

Der Architektur- und der Werbemarkt verzeichneten im Betrachtungszeitraum ebenfalls ein kräftiges Umsatzwachstum. Beide Teilmärkte steigerten ihre Erlöse von 2014 bis 2023 um jeweils 37 Prozent

G11 Umsatz je Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Teilmärkten



¹ Ohne Doppelzählungen. – ² Umfasst die Teilmärkte „Rundfunkwirtschaft“, „Markt für Darstellende Künste“ und „Sonstiges“.
Quelle: Unternehmensregister

(Deutschland: +53 bzw. +45 Prozent). Dahinter folgte in Rheinland-Pfalz die Software-/Games-Industrie. Die Umsätze des größten Teilmarktes der Kultur- und Kreativwirtschaft lagen 2023 um 32 Prozent höher als 2014. In Deutschland haben sich die Erlöse der Software-/Games-Industrie im selben Zeitraum nahezu verdreifacht (+182 Prozent). Einen moderaten Umsatzzuwachs gab es in der Designwirtschaft (+15 Prozent; Deutschland: +39 Prozent). Starke Einbußen musste hingegen der Buchmarkt hinnehmen. Dort fielen die Umsätze 2023 trotz eines kräftigen Zuwachses im Pandemiejahr 2020 um 47 Prozent geringer aus als 2014. Im Kunstmarkt gingen die Erlöse um etwas mehr als ein Viertel zurück. Der Pressemarkt verzeichnete ein Minus von fünf Prozent.

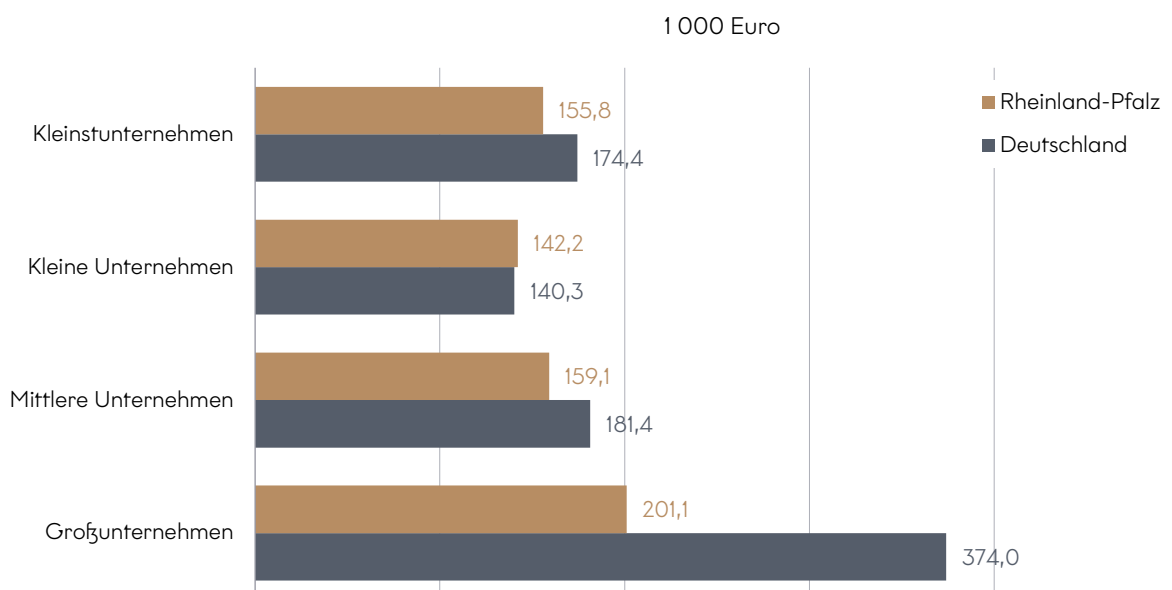
Insgesamt lässt sich feststellen, dass die Umsätze in den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft von Jahr zu Jahr teilweise stark schwanken. Dies kann neben konjunkturellen Einflüssen verschiedene Gründe haben. Einerseits können neu gegründete oder durch Aufteilung entstandene Unternehmen hinzugekommen und aufgelöste oder in andere Unternehmen aufgegangene Unternehmen weggefallen sein. Andererseits können Unternehmen durch Verschiebungen in ihrer Schwerpunkttätigkeit

aus dem Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft herausfallen oder hinzukommen.

Im Werbemarkt ist die Umsatzproduktivität am höchsten

Um die „Produktivität“ der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft zu erfassen, wird der Jahresumsatz je abhängig Beschäftigten berechnet. Die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, die ihren Sitz in Rheinland-Pfalz haben, erwirtschafteten 2023 einen Umsatz von 166 800 Euro je Beschäftigten (Deutschland: 225 800 Euro). In fast allen Unternehmensgrößenklassen – die einzige Ausnahme sind die kleinen Unternehmen mit zehn bis unter 50 Beschäftigten und Erlösen von mehr als zwei, aber maximal zehn Millionen Euro – ist der Umsatz je Beschäftigten bundesweit höher als bei den in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen. Besonders groß ist der Unterschied bei den Großunternehmen, die in Deutschland 2023 mit 374 000 Euro fast doppelt so hohe Umsätze je Beschäftigten erzielten wie die Großunternehmen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft (201100 Euro).

G12 Umsatzproduktivität in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2023 nach Unternehmensgrößenklassen



Quelle: Unternehmensregister

Im Vergleich zur Gesamtwirtschaft weist die Kultur- und Kreativwirtschaft eine geringere Umsatzproduktivität auf. Die rheinland-pfälzischen Unternehmen aller Wirtschaftszweige erzielten 2023 im Durchschnitt 215 000 Euro Umsatz je Beschäftigten. Auch deutschlandweit liegt die Produktivität der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit 225 800 Euro unter dem gesamtwirtschaftlichen Durchschnittswert, der sich 2023 auf 279 200 Euro belief. Ein Grund dafür dürften die spezifischen Produktionsbedingungen der Kultur- und Kreativwirtschaft sein, die in vielen Teilbereichen durch eine vergleichsweise hohe Personalintensität geprägt ist.

Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft erzielte der Werbemarkt die höchste Umsatzproduktivität,

die dicht gefolgt vom Pressemarkt. Die in Rheinland-Pfalz ansässigen Werbeunternehmen erwirtschafteten 2023 einen Umsatz von 234 900 Euro je Beschäftigten und die Unternehmen im Pressemarkt 232 000 Euro je Beschäftigten. An dritter und vierter Stelle standen der Kunstmarkt und die Designwirtschaft mit 188 500 bzw. 188 400 Euro Umsatz je Beschäftigten. Die Musikwirtschaft lag mit 169 900 Euro ebenfalls über dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Der größte Teilmarkt, die Software-/Games-Industrie, weist eine vergleichsweise geringe Umsatzproduktivität auf. Im Jahr 2023 setzten die in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen 161 400 Euro je abhängig Beschäftigten um.

3. Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft



Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft

In der Kultur- und Kreativwirtschaft sind viele Kleinunternehmerinnen und -unternehmer tätig. Mehr als die Hälfte der Unternehmen in der Branche erwirtschaften höchstens 22 000 Euro Umsatz pro Jahr. In einzelnen Teilbereichen wie beispielsweise dem Markt für darstellende Künste ist der Anteil der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer sogar noch deutlich höher. Auch wenn sie nur einen geringen Anteil an den gesamten Branchenumsätzen haben, leisten Kleinunternehmerinnen und -unternehmer einen wichtigen Beitrag zur Schaffung, Produktion und Verbreitung von kulturellen oder kreativen Gütern und Dienstleistungen.

Umsatzsteuerstatistik enthält Daten zu Kleinunternehmerinnen und -unternehmern

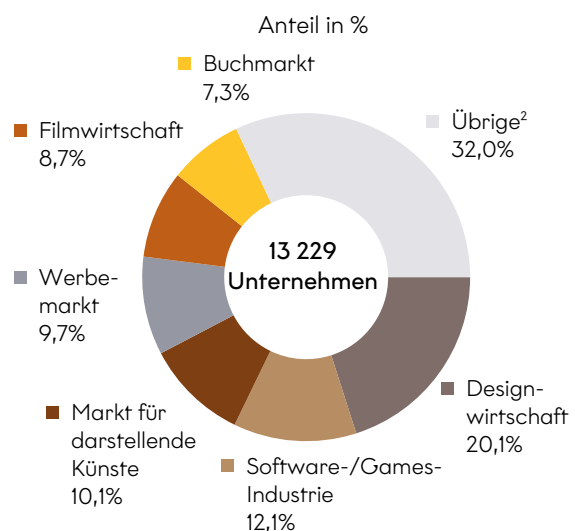
Im Statistischen Unternehmensregister sind die kleinen Unternehmen nicht vollständig abgebildet. Kleinunternehmerinnen und -unternehmer, die einen Jahresumsatz von höchstens 22 000 Euro (bis 2019: 17 500 Euro) erzielen und keine sozialversicherungspflichtig Beschäftigten haben bzw. die nur in sehr kleinem Umfang geringfügig Beschäftigte einsetzen, sind in der Auswertung des Unternehmensregisters nicht enthalten. Daher wird ergänzend auf die Umsatzsteuerunterlagen aus der Umsatzsteuerstatistik zurückgegriffen, die Informationen zur Zahl und zu den Umsätzen der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem steuerbaren Jahresumsatz aus Lieferungen und Leistungen von höchstens 22 000 Euro (bis 2019: 17 500 Euro) umfassen. Allerdings stehen die Daten erst mit großem Zeitverzug zur Verfügung, sodass nur bis zum Berichtsjahr 2020 Informationen zu den Kleinunternehmerinnen und -unternehmen vorliegen.

Viele Kleinunternehmerinnen und -unternehmer sind in der Designwirtschaft tätig

Im Jahr 2020 gehörten in Rheinland-Pfalz rund 13 200 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem steuerbaren Umsatz aus Lieferungen und Leistungen bis 22 000 Euro zur Kultur- und Kreativwirtschaft. Damit hatten 7,3 Prozent aller Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Land ihren wirtschaftlichen Schwerpunkt in dieser Branche (Deutschland: elf Prozent).

Die meisten Kleinunternehmerinnen und -unternehmer sind in der Designwirtschaft tätig. Dazu gehören unter anderem selbstständige Fotografinnen und Fotografen oder Unternehmerinnen und Unternehmer aus dem Bereich „Grafik- und Kommunikationsdesign“. Im Jahr 2020 waren in Rheinland-Pfalz knapp 3 300 Kleinunternehmerinnen und

G13 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 nach Teilmärkten¹



¹ Anteile aufgrund von Doppelzählungen auf 100 Prozent normiert. –
² Umfasst die Teilmärkte „Musikwirtschaft“, „Kunstmarkt“, „Rundfunkwirtschaft“, „Architekturmarkt“, „Pressemarkt“ und „Sonstiges“. Quelle: Umsatzsteuerstatistik (Veranlagung)

-unternehmer in der Designwirtschaft aktiv, das entspricht einem Fünftel aller Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit rund 2000 Unternehmerinnen und Unternehmern und einem Anteil von zwölf Prozent folgt die Software-/Games-Industrie auf Rang zwei. Der Markt für darstellende Künste umfasst gut 1600 Unternehmen (Anteil: zehn Prozent). Ein Großteil davon waren selbstständige Bühnen-, Film- und TV-Künstlerinnen und Künstler. Die Plätze vier und fünf belegten der Werbemarkt und die Filmwirtschaft mit 1600 bzw. 1400 Kleinunternehmerinnen und -unternehmern (Anteile: 9,7 bzw. 8,7 Prozent).

In der Kultur- und Kreativwirtschaft gibt es viele Kleinunternehmerinnen und -unternehmer. Von allen Unternehmen in der Branche erzielten 2020 mit 58 Prozent mehr als die Hälfte einen Jahresumsatz von maximal 22 000 Euro. In der Gesamtwirtschaft ist der Anteil der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer etwas geringer (53 Prozent). Allerdings ist die Bedeutung von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern in den Teilbereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft unterschiedlich groß. Der Markt für darstellende Künste weist anteilig besonders

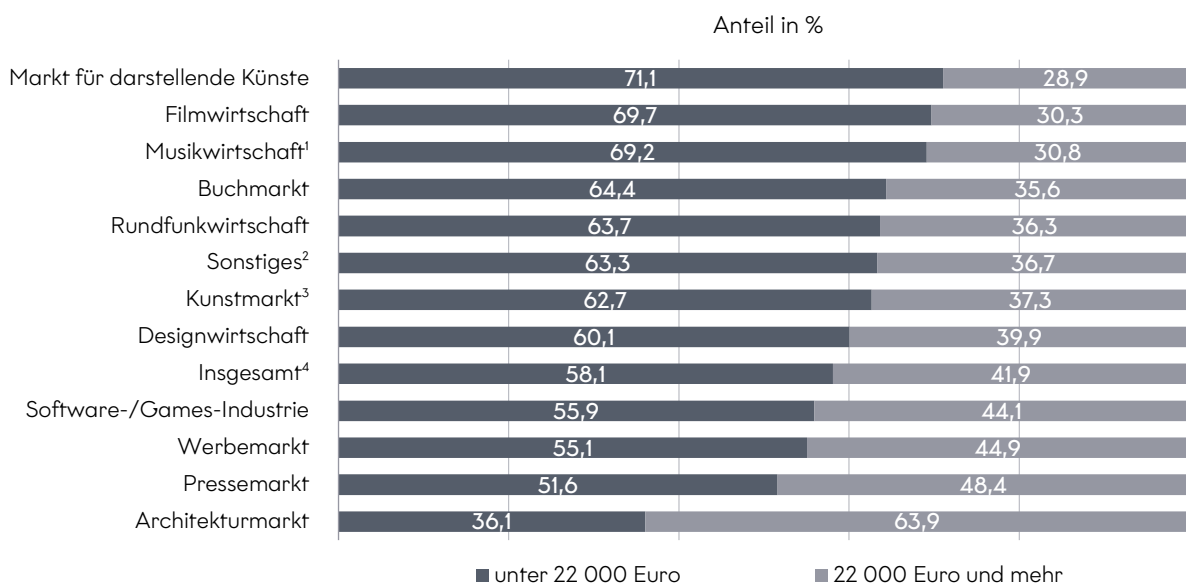
viele Kleinunternehmerinnen und -unternehmer auf. Dort erwirtschafteten 71 Prozent aller Unternehmen Erlöse unter 22 000 Euro. Ähnlich hoch waren die Anteile in der Filmwirtschaft und in der Musikwirtschaft. Dort fielen 70 bzw. 69 Prozent der Unternehmen in die Umsatzgrößenklasse bis 22 000 Euro. Mit Abstand am geringsten ist die Bedeutung von Kleinunternehmerinnen und -unternehmer für den Architekturmarkt; sie machten nur 36 Prozent der in diesem Teilmarkt tätigen Unternehmen aus.

Kleinunternehmerinnen und -unternehmer erzielen 1,5 Prozent der Umsätze

Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer der Kultur- und Kreativwirtschaft erzielten 2020 zusammen 72,1 Millionen Euro Umsatz. Der Anteil an den Erlösen aller Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Land betrug 8,4 Prozent. Bundesweit lag der Anteil bei zwölf Prozent.

Auch gemessen am Umsatz ist die Designwirtschaft der wichtigste Teilmarkt. Die in diesem

G14 Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 nach Umsatzgrößenklassen und Teilmärkten

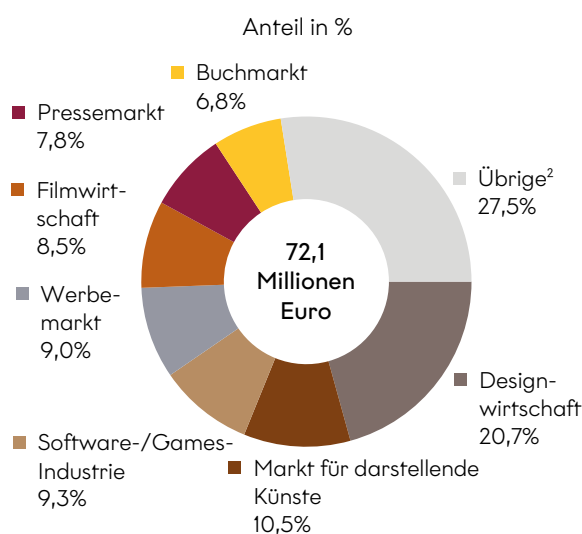


1 Ohne WZ 90.04.2. – 2 Mit WZ 90.04.2 und 91.02.0. – 3 Ohne WZ 91.02.0. – 4 Ohne Doppelzählungen.
Quelle: Umsatzsteuerstatistik (Veranlagung)

Markt tätigen Kleinunternehmerinnen und -unternehmer verbuchten 2020 knapp 19 Millionen Euro Umsatz und somit 21 Prozent aller Erlöse von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Auf dem zweiten Platz folgten die darstellenden Künste; in diesem Teilbereich erwirtschafteten die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer 9,3 Millionen Euro Umsatz (Anteil: elf Prozent). In der Software-/Games-Industrie, die gemessen an der Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer an zweiter Stelle steht, betragen die Erlöse 8,3 Millionen Euro (Rang drei; Anteil: 9,3 Prozent). Wie bei der Zahl der Unternehmen komplettieren der Werbemarkt und die Filmwirtschaft die Gruppe der fünf größten Teilmärkte. Die Umsätze der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Werbemarkt beliefen sich 2020 auf acht Millionen Euro und in der Filmwirtschaft auf 7,6 Millionen Euro; diese beiden Teilmärkte trugen neun bzw. 8,5 Prozent zu den Umsätzen der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft bei.

Trotz ihrer großen Zahl erwirtschafteten die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer 2020 nur

G15 Umsatz von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 nach Teilmärkten¹



¹ Anteile aufgrund von Doppelzählungen auf 100 Prozent normiert. –

² Umfasst die Teilmärkte „Musikwirtschaft“, „Kunstmarkt“, „Rundfunkwirtschaft“, „Architekturmarkt“ und „Sonstiges“. Quelle: Umsatzsteuerstatistik (Veranlagung)

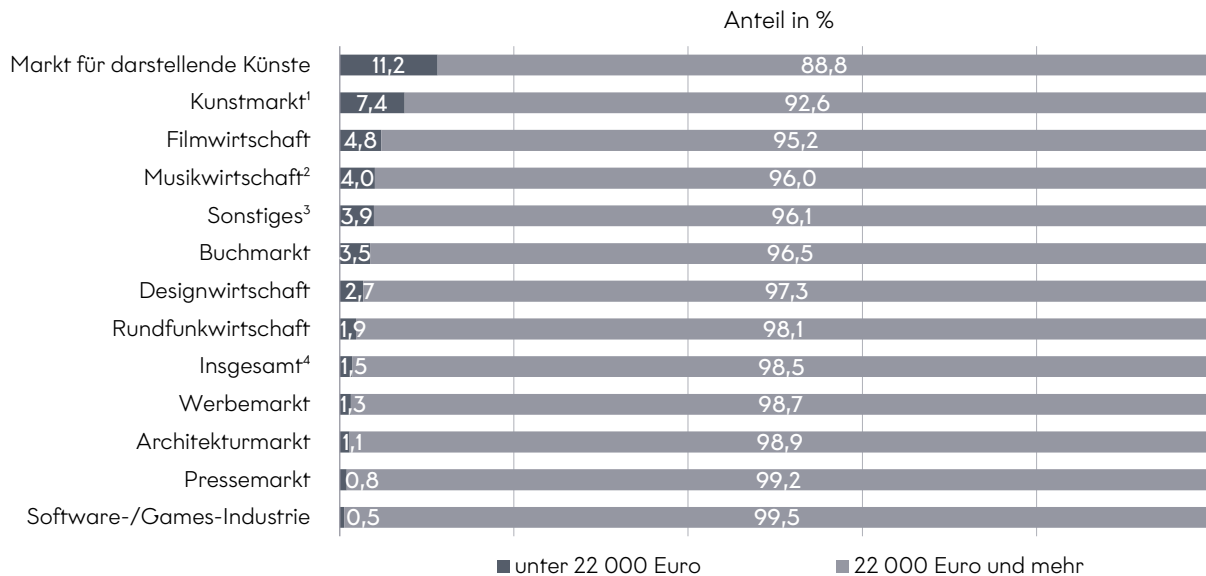
1,5 Prozent der gesamten Erlöse der Kultur- und Kreativwirtschaft. In einzelnen Teilmärkten ist die Bedeutung der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer jedoch deutlich höher. Im Markt für darstellende Künste erzielten die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer elf Prozent der Umsätze. Im Vergleich der elf Teilmärkte ist dies der Spitzenwert. Im Kunstmarkt¹ ist der Umsatzanteil der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit 7,4 Prozent ebenfalls weit überdurchschnittlich. In der Filmwirtschaft waren Kleinunternehmen für 4,8 Prozent der Erlöse verantwortlich. Den geringsten Beitrag zu den gesamten Umsätzen des jeweiligen Teilbereichs leisteten die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Software-/Games-Industrie (0,5 Prozent). Zwar erzielten die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Software-/Games-Industrie im Vergleich der elf Teilmärkte die dritthöchsten Erlöse, aufgrund der Umsatzstärke der größeren Unternehmen in diesem Teilmarkt ist die relative Bedeutung der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer innerhalb dieses Teilbereichs jedoch gering.

Die 13 200 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer der Kultur- und Kreativwirtschaft setzten 2020 im Durchschnitt 5 500 Euro um (Deutschland: 5 500 Euro). Der geringe Umsatz je Unternehmen dürfte unter anderem damit zusammenhängen, dass die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer ihre selbstständige Tätigkeit in der Kultur- und Kreativwirtschaft oftmals neben einer weiteren Beschäftigung ausüben. Am höchsten war der Umsatz je Unternehmen in der Rundfunkwirtschaft (6 800 Euro). Der Pressemarkt lag mit einem durchschnittlichen Umsatz von 6 500 Euro auf dem zweiten Rang, gefolgt vom Kunstmarkt mit 6 400 Euro je Unternehmen. Am geringsten war der durchschnittliche Erlös je Kleinunternehmerin bzw. -unternehmer in der Software-/Games-Industrie sowie in der Musikwirtschaft² (4 200 bzw. 4 700 Euro).

¹ Ohne Private Museen.

² Ohne Private Musical- und Theaterhäuser, Konzerthallen und Ähnliches.

G16 Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 nach Umsatzgrößenklassen der Unternehmen und Teilmärkten



1 Ohne WZ 91.02.0. – 2 Ohne WZ 90.04.2. – 3 Mit WZ 90.04.2 und 91.02.0. – 4 Ohne Doppelzählungen.
Quelle: Umsatzsteuerstatistik (Veranlagung)

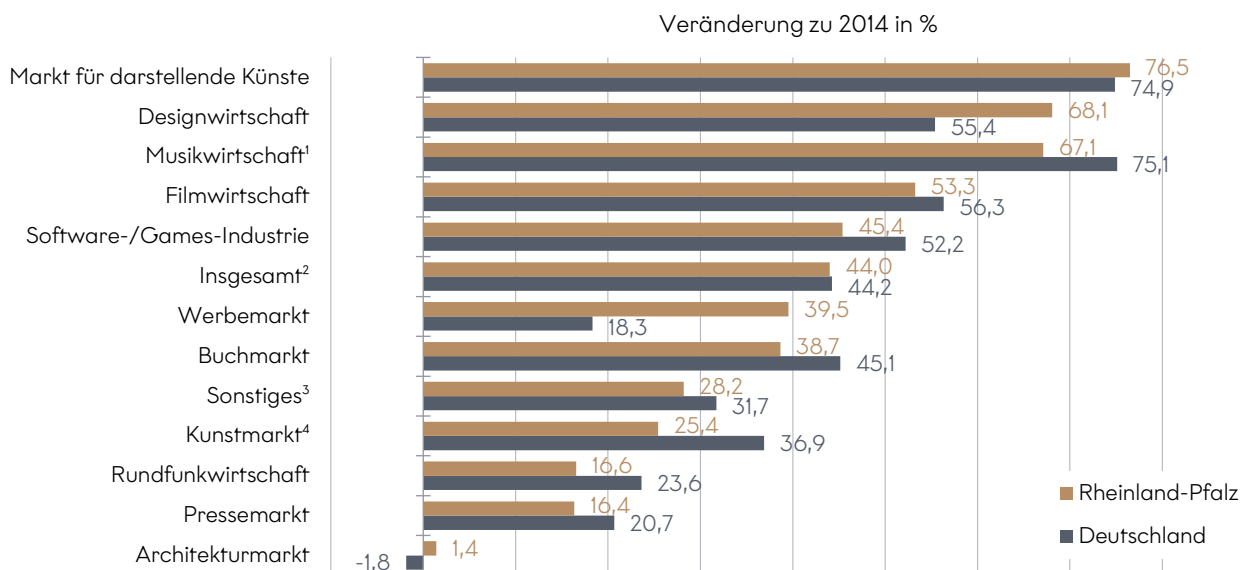
Unternehmenszahl und Umsätze steigen

In der Kultur- und Kreativwirtschaft waren 2020 deutlich mehr Kleinunternehmerinnen und -unternehmer tätig als 2014. Ihre Zahl erhöhte sich um 44 Prozent und wuchs damit deutlich stärker als die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Gesamtwirtschaft (+27 Prozent). Bundesweit fiel die Zunahme in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit +44 Prozent ebenfalls wesentlich kräftiger aus als in der Gesamtwirtschaft (+31 Prozent). Zu dem Anstieg der Unternehmenszahl trug auch eine methodische Änderung bei. Mit dem Berichtsjahr 2020 wurde die Umsatzschwelle für Kleinunternehmen von zuvor 17 500 Euro auf 22 000 Euro erhöht, sodass mehr Unternehmen in diese Umsatzgrößenklasse fielen. Außerdem könnten Umsatzeinbußen durch die Coronapandemie dazu geführt haben, dass 2020 einige Unternehmen, die zuvor einer höheren Größenklasse angehörten, in die Klasse der Kleinunternehmen gelangt sind. Allerdings war die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft bereits vor der Pandemie und der methodischen Änderung kräftig gewachsen; von 2014 bis 2019 legte sie um 22 Prozent zu (Deutschland: +26 Prozent).

Im Markt für darstellende Künste stieg die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer von 2014 bis 2020 am stärksten (+77 Prozent). Auch die Designwirtschaft und die Musikwirtschaft verzeichneten besonders kräftige Zuwächse (+68 bzw. +67 Prozent). Im Architekturmarkt kamen hingegen kaum neue Kleinunternehmerinnen und -unternehmer hinzu (+1,4 Prozent). Im Vergleich zur gesamten Branche entwickelten sich auch der Pressemarkt und die Rundfunkwirtschaft schwächer (+16 bzw. +17 Prozent).

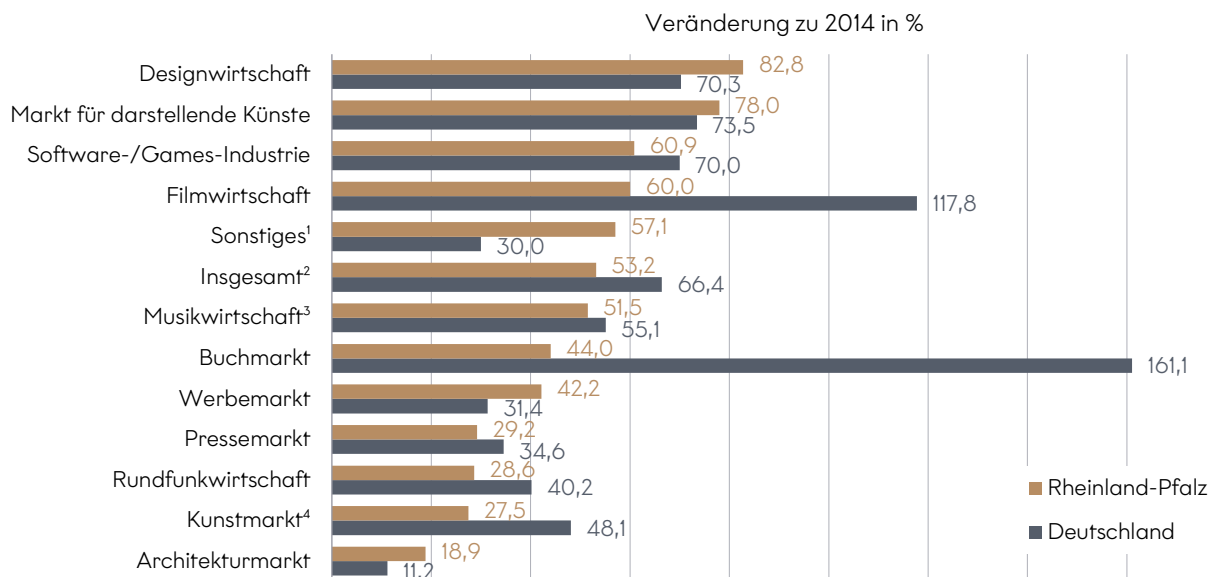
Die steuerbaren Umsätze aus Lieferungen und Leistungen wuchsen zwischen 2014 und 2020 etwas stärker als die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer (+53 Prozent; Deutschland: +66 Prozent). In der Gesamtwirtschaft stiegen die Umsätze der Kleinunternehmerinnen und -unternehmern mit +42 Prozent (Deutschland: +51 Prozent) ebenfalls kräftig, aber nicht ganz so stark wie in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Für die Umsatzsteigerung bei den Kleinunternehmerinnen und -unternehmern ist wiederum zum Teil die Anhebung der Umsatzschwelle zum Berichtsjahr 2020 verantwortlich, wodurch umsatzstärkere Unternehmen in die Größenklasse der Kleinunternehmen aufgenommen

G17 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2020 nach Teilmärkten



1 Ohne WZ 90.04.2. – 2 Ohne Doppelzählungen. – 3 Mit WZ 90.04.2 und WZ 91.02.0. – 4 Ohne WZ 91.02.0.
Quelle: Umsatzsteuerstatistik (Veranlagung)

G18 Umsatz von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2020 nach Teilmärkten



1 Mit WZ 90.04.2 und WZ 91.02.0. – 2 Ohne Doppelzählungen. – 3 Ohne WZ 90.04.2. – 4 Ohne WZ 91.02.0.
Quelle: Umsatzsteuerstatistik (Veranlagung)

wurden. Von 2014 bis 2019, in den Jahren vor dieser Methodikänderung, hatten die Erlöse der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft um 15 Prozent zugelegt. Bundesweit erzielten die Kleinunternehmen der Branche in diesem Zeitraum ein Umsatzplus von 27 Prozent. Bei der Interpretation ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Umsätze nicht preisbereinigt sind und ein Teil des Zuwachses daher auf Preissteigerungen zurückzuführen sein dürfte.

In der Designwirtschaft stiegen die Umsätze der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer von 2014 bis 2020 am stärksten (+83 Prozent). Auch die Unternehmen im Markt für darstellende Künste verzeichneten einen deutlichen Anstieg der Erlöse (+78 Prozent). Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer der Software-/Games-Industrie konnten ihre Umsätze um 61 Prozent steigern und in der Filmwirtschaft nahmen sie um 60 Prozent zu. Die Kleinunternehmen des Architekturmarktes verbuchten hingegen nur um 19 Prozent höhere Erlöse als 2014. Dies ist auch darauf zurückzuführen, dass die Anzahl der Unternehmen in diesem Teilmarkt kaum zunahm. Der Kunstmarkt (+27 Prozent), die Rundfunkwirtschaft und der Pressemarkt (jeweils

+29 Prozent) wiesen ebenfalls ein unterdurchschnittliches Umsatzwachstum auf.

Der Umsatz je Kleinunternehmerin bzw. -unternehmer stieg in der Kultur- und Kreativwirtschaft von 2014 bis 2020 um 6,4 Prozent (Deutschland: +15 Prozent). Dieser Zuwachs hängt mit der Anhebung der Umsatzschwelle 2020 zusammen, wodurch auch Unternehmen mit einem Jahresumsatz zwischen 17 500 und 22 000 Euro der Größenklasse der Kleinunternehmen zugeordnet werden. Von 2014 bis 2019 war der Durchschnittserlös je Kleinunternehmerin bzw. -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz um 5,9 Prozent zurückgegangen (Deutschland: +1 Prozent).

In zehn der elf Teilmärkte nahmen die Umsätze je Unternehmen zwischen 2014 und 2020 zu. Im Architekturmarkt stiegen sie besonders kräftig (+17 Prozent). Auch der Pressemarkt, die Software-/Games-Industrie sowie die Rundfunkwirtschaft verzeichneten Zuwächse mit zweistelliger Rate. In der Musikwirtschaft schrumpfte der Umsatz je Kleinunternehmerin bzw. -unternehmer hingegen um 9,4 Prozent.

4. Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft



Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Wie viele Beschäftigte sind in Rheinland-Pfalz in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig? Wie hat sich die Beschäftigung in dieser Branche in den vergangenen Jahren entwickelt? Welche Besonderheiten weist die rheinland-pfälzische Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zum Bundesdurchschnitt auf? Diese und weitere Fragen werden auf den nächsten Seiten mithilfe von Daten aus der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit beantwortet. In diesem Kapitel steht die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft für den rheinland-pfälzischen Arbeitsmarkt im Fokus; es werden also die Beschäftigten mit Arbeitsort in Rheinland-Pfalz betrachtet.

Mehr als ein Drittel der Beschäftigten arbeitet im Teilmarkt Software/Games

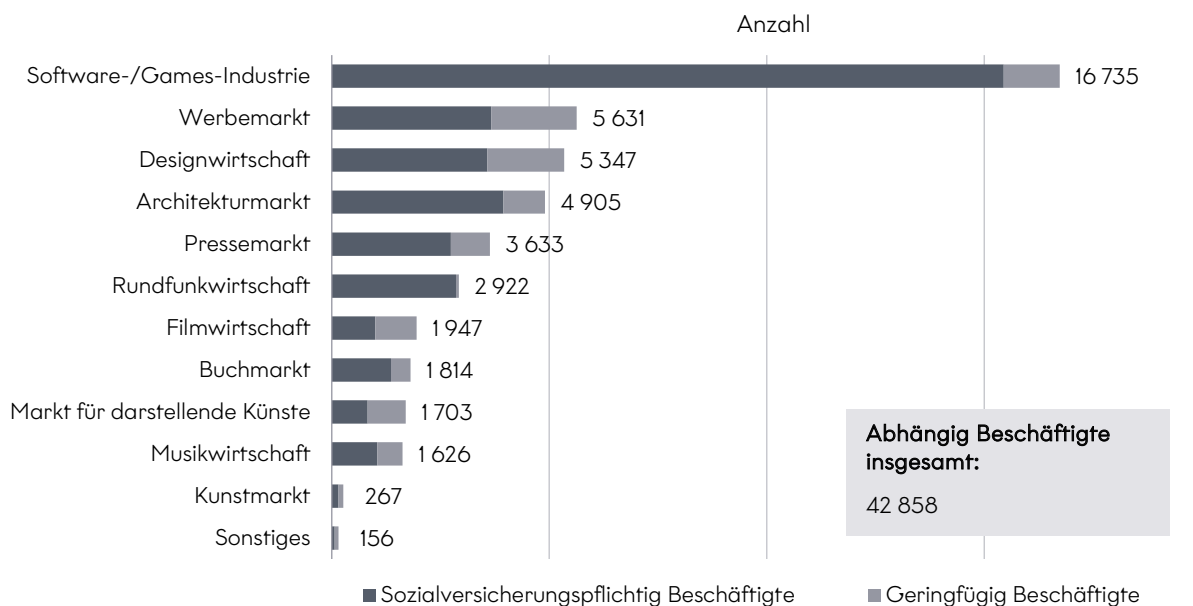
Die Betriebe der Kultur- und Kreativwirtschaft, die in Rheinland-Pfalz ansässig sind, boten 2024 rund

42 900 Beschäftigten einen Arbeitsplatz. Damit wird die Bedeutung der Branche noch unterschätzt, denn in den Beschäftigtenzahlen sind nur die sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten, nicht aber die Selbstständigen und unbezahlt mithelfenden Familienangehörigen enthalten.

Im Jahr 2024 arbeiteten in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2,3 Prozent aller abhängig Beschäftigten,¹ die ihren Arbeitsort in Rheinland-Pfalz hatten. In Deutschland hat die Kultur- und Kreativwirtschaft eine größere Bedeutung für den Arbeitsmarkt; im Bundesdurchschnitt waren 3,1 Prozent aller abhängig Beschäftigten in dieser Branche tätig.

¹ In diesem Kapitel wird unter abhängig Beschäftigten die Summe aus sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten verstanden. Geringfügig entlohnt Beschäftigte im Nebenjob und kurzfristig Beschäftigte sind somit in den Zahlen enthalten. Dadurch wird die Zahl der Beschäftigungsverhältnisse in den Teilmärkten umfassend abgebildet, allerdings kann es zu Doppelzählungen kommen, wenn eine Person mehrere Beschäftigungsverhältnisse hat.

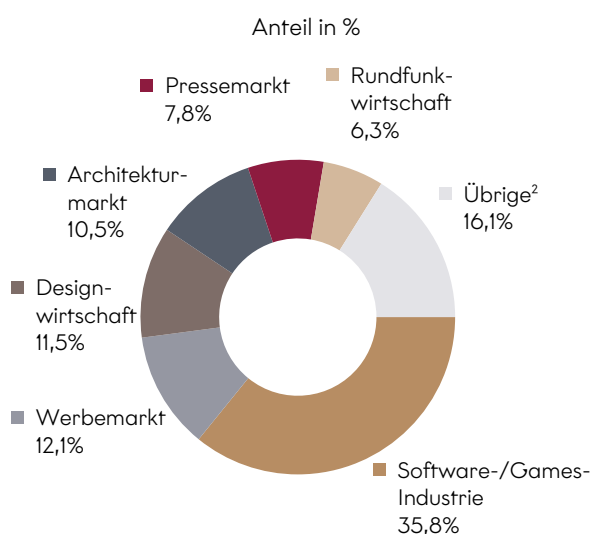
G19 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Art des Beschäftigungsverhältnisses



Die Kultur- und Kreativwirtschaft umfasst eine Vielzahl unterschiedlicher Wirtschaftszweige, die nach dem Leitfaden der Wirtschaftsministerkonferenz zu elf Teilmärkten zusammengefasst werden. Der mit Abstand größte Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft ist die Software-/Games-Industrie. Dort arbeiteten 2024 rund 16 700 abhängig Beschäftigte, was einem Anteil von mehr als einem Drittel (36 Prozent) an allen Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft entspricht. Mit deutlichem Abstand an zweiter Stelle steht der Werbemarkt mit 5 600 Beschäftigten bzw. einem Anteil von zwölf Prozent an allen Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft. Dicht dahinter folgen die Designwirtschaft und der Architekturmarkt, die mit 5 300 bzw. 4 900 Beschäftigten jeweils gut ein Zehntel der Arbeitsplätze der Branche auf sich vereinen. Platz fünf und sechs belegen der Pressemarkt und die Rundfunkwirtschaft mit Beschäftigtenanteilen von 7,8 bzw. 6,3 Prozent. Die übrigen fünf Teilmärkte sowie der Bereich „Sonstiges“ hatten 2024 zusammen nur einen Anteil von 16 Prozent an den abhängig Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Da einige Wirtschaftszweige in mehreren Teilmärkten enthalten sind, werden die Beschäftigten dieser

G20 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten¹



¹ Anteile aufgrund von Doppelzählungen auf 100 Prozent normiert. –
² Umfasst die Teilmärkte „Musikwirtschaft“, „Buchmarkt“, „Kunstmarkt“, „Filmwirtschaft“, „Markt für darstellende Künste“ und „Sonstiges“.
 Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Wirtschaftszweige bei der Ermittlung der Beschäftigtenzahlen der Teilmärkte mehrfach gezählt. Bei der Berechnung der Gesamtzahl der Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft werden diese Doppelzählungen herausgerechnet. Die Anteile aller Teilmärkte an der um Doppelzählungen bereinigten Gesamtbeschäftigtenzahl ergeben daher zusammen mehr als einhundert Prozent. Deshalb werden die Anteile normiert, sodass sie in der Summe einhundert Prozent betragen.

Die Rangfolge der Teilmärkte hinsichtlich ihrer Bedeutung für den Arbeitsmarkt unterscheidet sich in Rheinland-Pfalz nur wenig vom Bundesdurchschnitt. Auch in Deutschland sind die Software-/Games-Industrie, der Werbemarkt und die Designwirtschaft die beschäftigungsstärksten Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Der Anteil der Software-/Games-Industrie an den abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist in Deutschland mit 40 Prozent sogar noch höher als in Rheinland-Pfalz. Auch die Anteile des Werbemarktes und des Pressemarktes sind in Deutschland höher als hierzulande (14 bzw. 9,3 Prozent).

Eine Besonderheit der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz ist der vergleichsweise große Beschäftigtenanteil der Rundfunkwirtschaft. Während 2024 im Land 6,3 Prozent aller abhängig Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft in diesem Teilmarkt arbeiteten, waren es bundesweit nur 1,8 Prozent. Die Beschäftigtenanteile der Designwirtschaft und des Architekturmarktes liegen in Rheinland-Pfalz ebenfalls über dem Bundesdurchschnitt.

Vier von fünf Beschäftigungsverhältnissen sind sozialversicherungspflichtig

In Rheinland-Pfalz waren 2024 rund 34 300 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig. Zusätzlich bestanden 8 500 geringfügige Beschäftigungsverhältnisse. Damit sind 80 Prozent aller abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft sozialversiche-

rungspflichtig und 20 Prozent geringfügig beschäftigt. Sozialversicherungspflichtige Beschäftigungsverhältnisse sind in der Kultur- und Kreativwirtschaft etwas stärker verbreitet als in der Gesamtwirtschaft. Von allen abhängig Beschäftigten, die 2024 ihren Arbeitsort in Rheinland-Pfalz hatten, waren 78 Prozent sozialversicherungspflichtig beschäftigt, und 22 Prozent gingen einer geringfügigen Beschäftigung nach.

Bundesweit ist der Anteil der Beschäftigungsverhältnisse mit Sozialversicherungspflicht in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit 82 Prozent etwas höher als in Rheinland-Pfalz; über alle Branchen hinweg lag der Anteil der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse in Deutschland bei 81 Prozent.

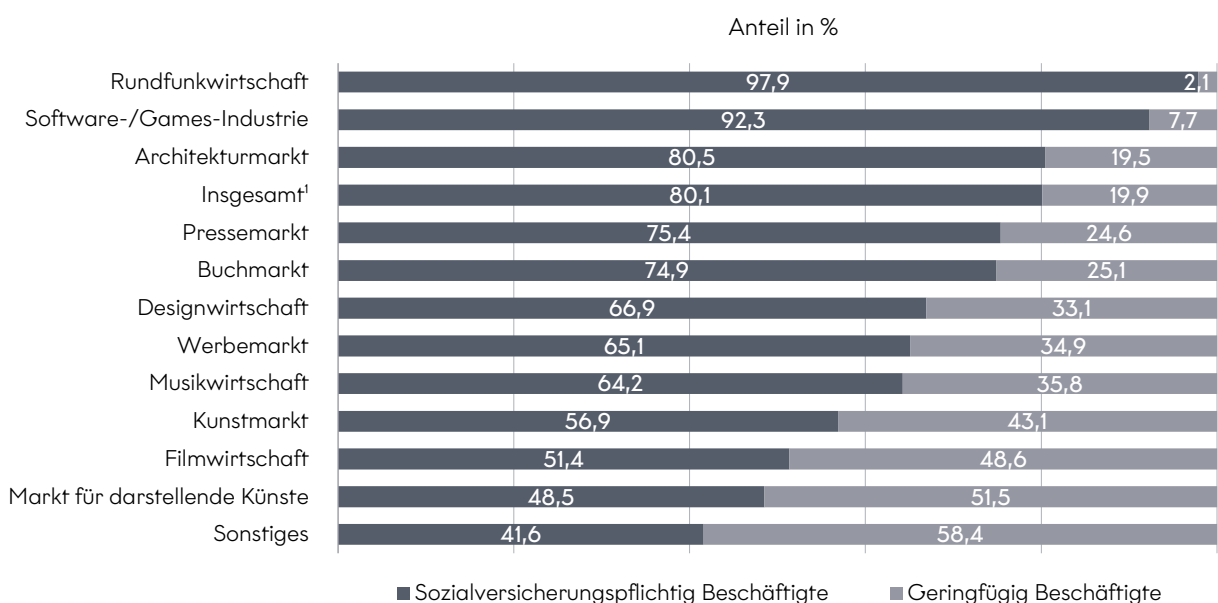
Zwischen den Teilmärkten variiert der Anteil der Arbeitsplätze mit Sozialversicherungspflicht beträchtlich. In der Rundfunkwirtschaft gibt es fast ausschließlich sozialversicherungspflichtige Beschäftigungsverhältnisse; 2024 lag ihr Anteil bei 98 Prozent. Auch in der Software-/Games-Industrie unterliegen mehr als neun von zehn Beschäftigungsverhältnissen der Sozialversicherungspflicht (92 Pro-

zent). Aufgrund seiner Größe hat dieser Teilmarkt einen erheblichen Einfluss auf den Gesamtdurchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Vergleichsweise hoch sind die Anteile von Arbeitsplätzen mit Sozialversicherungspflicht außerdem im Architekturmarkt (80 Prozent) sowie im Presse- und im Buchmarkt (jeweils 75 Prozent). In der Filmwirtschaft und den darstellenden Künsten geht hingegen nur etwa die Hälfte der abhängig Beschäftigten einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit nach.

Teilzeitanteil liegt unter dem gesamtwirtschaftlichen Durchschnitt

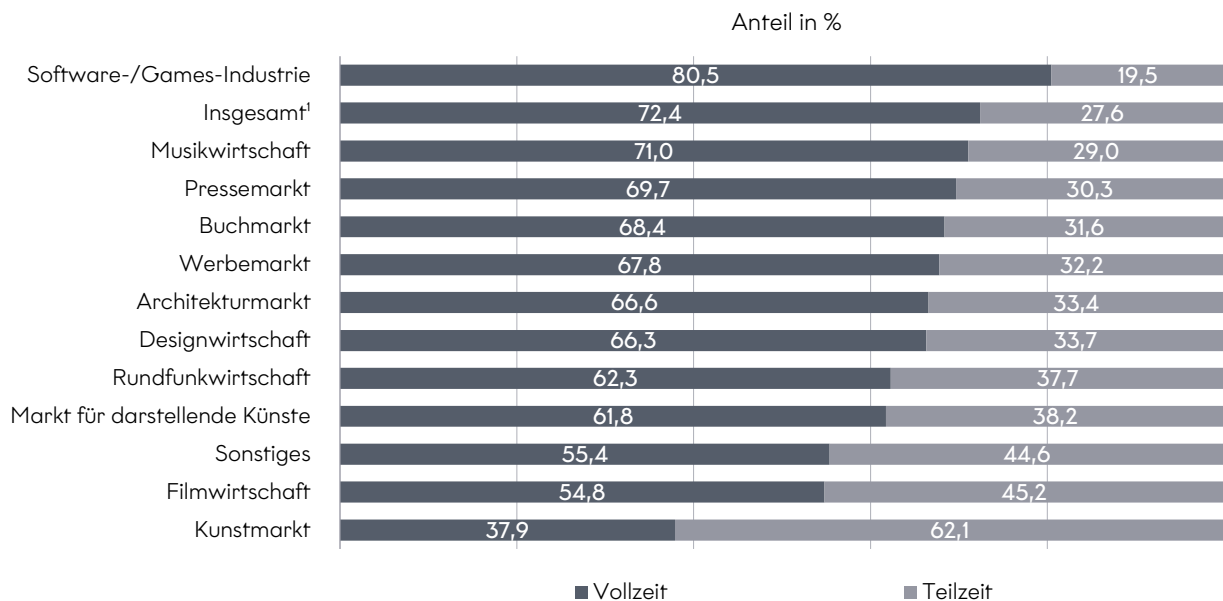
Teilzeitarbeit ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft etwas weniger verbreitet als in der Gesamtwirtschaft. Während 31 Prozent aller sozialversicherungspflichtig Beschäftigten mit Arbeitsort in Rheinland-Pfalz 2024 in Teilzeit arbeiteten, belief sich der Anteil der Teilzeitbeschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft nur auf 28 Prozent. Im Bundesdurchschnitt lag der Teilzeitanteil bezogen auf die Gesamtwirtschaft ebenfalls bei 31 Prozent; in der Kultur- und Kreativwirtschaft war er mit 25 Prozent noch niedriger als hierzulande.

G21 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Art des Beschäftigungsverhältnisses



¹ Ohne Doppelzählungen.
Quelle: Bundesagentur für Arbeit

G22 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Beschäftigungsumfang



¹ Ohne Doppelzählungen.
Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Zwischen den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft sind die Unterschiede bei der Verbreitung von Teilzeitarbeit groß. Besonders niedrig ist der Anteil der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, die in Teilzeit arbeiten, in der Software-/Games-Industrie. In diesem Teilmarkt betrug der Teilzeitanteil 2024 nur 20 Prozent; im Umkehrschluss gingen also vier von fünf Beschäftigten ihrer Tätigkeit in Vollzeit nach. Dieser Teilmarkt beeinflusst aufgrund seiner Größe den Teilzeitanteil in der Kultur- und Kreativwirtschaft maßgeblich; in den zehn anderen Teilmärkten lag der Anteil über dem Durchschnittswert.

Sechs Teilmärkte sowie der Bereich „Sonstiges“ wiesen 2024 einen Teilzeitanteil von mindestens einem Drittel auf. Besonders hoch war der Anteil auf dem Kunstmarkt; dort arbeiteten 62 Prozent aller sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in Teilzeit. In der Filmwirtschaft lag der Teilzeitanteil mit 45 Prozent ebenfalls weit über dem Durchschnitt.

Frauenanteil ist unterdurchschnittlich

In der Kultur- und Kreativwirtschaft waren in Rheinland-Pfalz 2024 rund 20 300 Frauen und

22 500 Männer als abhängig Beschäftigte tätig. Daraus errechnet sich ein Frauenanteil von 47 Prozent. Der Anteil weiblicher Beschäftigter ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft etwas niedriger als in der Gesamtwirtschaft. Unter allen abhängig Beschäftigten mit Arbeitsort in Rheinland-Pfalz lag der Frauenanteil bei 49 Prozent.

Im Vergleich zum Bundesdurchschnitt ist der Frauenanteil in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz etwas höher. Im Jahr 2024 waren in Deutschland 45 Prozent der abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft Frauen; in der Gesamtwirtschaft lag der Frauenanteil bei 48 Prozent.

Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist der Frauenanteil wesentlich niedriger als bei den geringfügig Beschäftigten. In Rheinland-Pfalz waren 2024 in der Kultur- und Kreativwirtschaft rund 15 300 Frauen sozialversicherungspflichtig beschäftigt; dies entspricht einem Anteil von 44 Prozent an allen sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Branche (Deutschland: 43 Prozent). Hinzu kamen knapp 5 100 Frauen in geringfügigen Beschäftigungsverhältnissen. Damit lag der Frauenanteil

unter den geringfügig Beschäftigten bei 59 Prozent (Deutschland: 56 Prozent).

Zwischen den elf Teilmärkten bestehen große Unterschiede hinsichtlich der Beschäftigungsanteile von Frauen und Männern. Besonders niedrig ist der Anteil von Frauen unter den abhängig Beschäftigten in der Software-/Games-Industrie. Dort wird noch nicht einmal jeder dritte Arbeitsplatz von einer Frau besetzt (Anteil 2024: 32 Prozent). In der Musikwirtschaft ist der Anteil weiblicher Beschäftigter ebenfalls vergleichsweise niedrig. Im Jahr 2024 waren 41 Prozent der Beschäftigten in der Musikbranche Frauen. Dies sind zugleich die beiden Teilmärkte mit den geringsten Teilzeitanteilen.

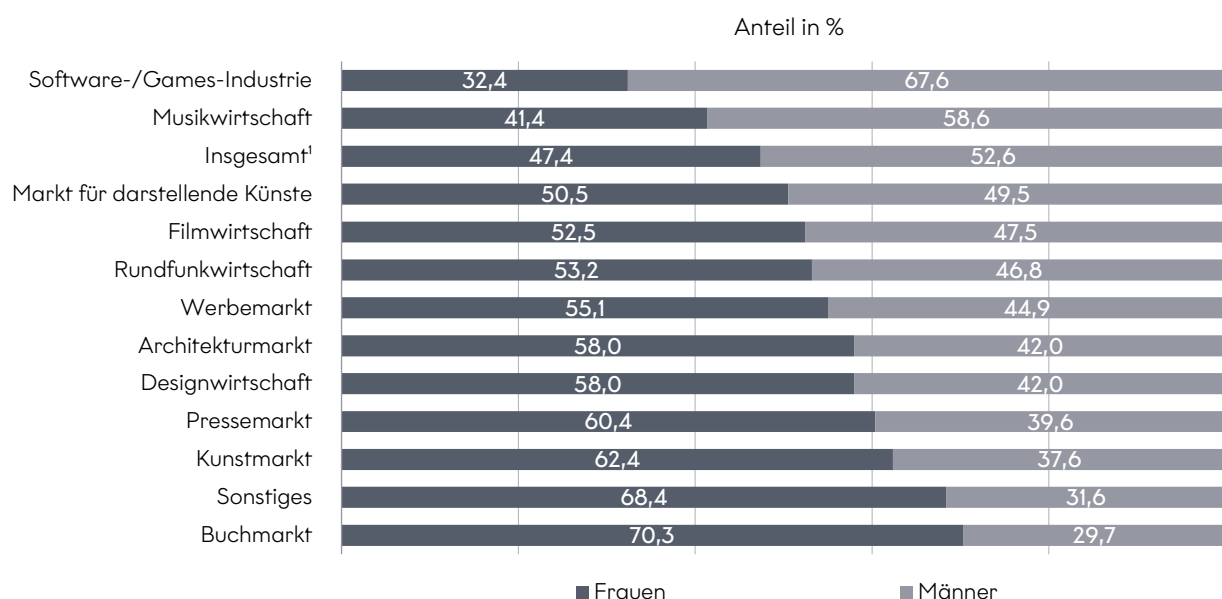
In den übrigen neun Teilmärkten stellen Frauen mehr als die Hälfte der Belegschaft. Der Buchmarkt weist den mit Abstand höchsten Frauenanteil auf. Dort sind 70 Prozent der abhängig Beschäftigten Frauen. Weitere Teilmärkte mit besonders hohen Frauenanteilen sind der Kunstmarkt (62 Prozent) und der Pressemarkt (60 Prozent). In Deutschland sind die Verhältnisse ähnlich wie hierzulande.

In der Kultur- und Kreativwirtschaft haben viele Beschäftigte Expertenstatus

Die Tätigkeiten in der Kultur- und Kreativwirtschaft zeichnen sich durch ein hohes Anforderungsniveau aus. Die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit gliedert die sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten nach dem Anforderungsniveau ihres Arbeitsplatzes in die Gruppen „Helfer“, „Fachkraft“, „Spezialist“ und „Experte“.² Das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt weit über dem

² In der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit beschreibt das Anforderungsniveau die Komplexität einer beruflich ausgeübten Tätigkeit. Sie ist immer für einen bestimmten Beruf typisch und außerdem unabhängig von der formalen Qualifikation einer Person. Zur Einstufung werden zwar die für die Ausübung des Berufs erforderlichen formalen Qualifikationen herangezogen, informelle Bildung und/oder Berufserfahrung sind bei der Zuordnung aber ebenfalls von Bedeutung. Das Anforderungsniveau wird in folgende vier Ausprägungsstufen unterteilt: Anforderungsniveau 1 („Helfer“): Helfer- und Anlerntätigkeiten, Anforderungsniveau 2 („Fachkraft“): Fachlich ausgerichtete Tätigkeiten, Anforderungsniveau 3 („Spezialist“): Komplexe Spezialistentätigkeiten, Anforderungsniveau 4 („Experte“): Hoch komplexe Tätigkeiten. Es werden die Bezeichnungen der Anforderungsniveaus laut Klassifikation der Berufe verwendet; es sind Personen aller Geschlechter gemeint. Vgl. <https://statistik.arbeitsagentur.de/DE/Statistischer-Inhalt/Grundlagen/Methodik-Qualitaet/Methodische-Hinweise/uebergreifend-Meth-Hinweise/Anforderungsniveau-Berufe.html> [abgerufen am 15. September 2025].

G23 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Geschlecht



¹ Ohne Doppelzählungen.
Quelle: Bundesagentur für Arbeit

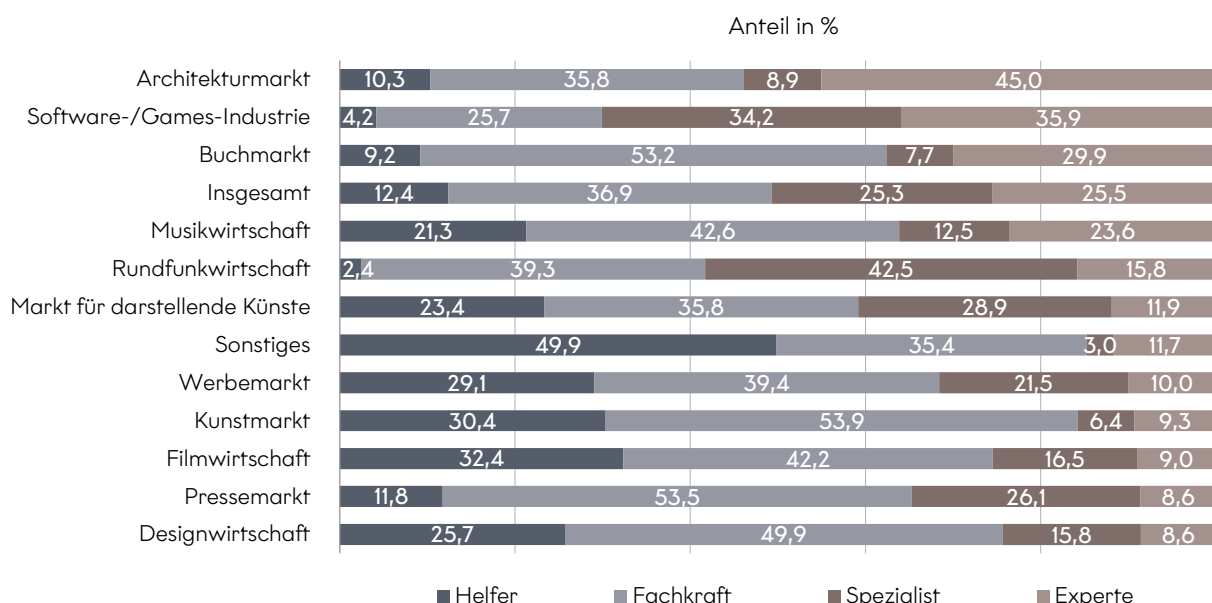
gesamtwirtschaftlichen Durchschnitt. Der Anteil der „Helfer“ an allen abhängig Beschäftigten ist in der Kultur- und Kreativwirtschaft nicht einmal halb so groß wie in der Gesamtwirtschaft. Im Jahr 2024 fielen zwölf Prozent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft in diese Gruppe; in der Gesamtwirtschaft hatten sie einen Anteil von 25 Prozent an allen abhängig Beschäftigten. Der Anteil der Fachkräfte war mit 37 Prozent in der Kultur- und Kreativwirtschaft ebenfalls wesentlich niedriger als im gesamtwirtschaftlichen Durchschnitt (53 Prozent). Weit überdurchschnittlich ist hingegen der Anteil der „Spezialisten“ und „Experten“. Sie machten 2024 zusammen gut die Hälfte der abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft aus – in der Gesamtwirtschaft waren es nur 22 Prozent. Den Expertenstatus hatten 25 Prozent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft (Gesamtwirtschaft: zehn Prozent). Als „Spezialisten“ wurden in der Branche weitere 25 Prozent der Beschäftigten eingestuft (Gesamtwirtschaft: zwölf Prozent).

In Deutschland ist der Anteil der „Helfer“ in der Kultur- und Kreativwirtschaft ähnlich niedrig wie in Rheinland-Pfalz; 2024 lag er bei 13 Prozent. Deutlich

geringer ist hingegen der Anteil der Fachkräfte, die im Bundesdurchschnitt nur 29 Prozent der abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ausmachten. Dafür sind Beschäftigte mit Spezialisten- oder Expertenstatus in Deutschland stärker vertreten. Insgesamt fielen 58 Prozent der Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft in diese beiden Kategorien. Ein Grund dafür ist die größere Bedeutung des Teilmarktes Software/Games für die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland; in diesem Bereich ist das Anforderungsniveau besonders hoch.

In Rheinland-Pfalz fielen in der Software-/Games-Industrie 70 Prozent der abhängig Beschäftigten in die beiden Kategorien „Spezialist“ und „Experte“. Der Expertenanteil unter den Beschäftigten lag 2024 bei 36 Prozent, und 34 Prozent wurden als „Spezialist“ klassifiziert. Noch höher war der Anteil der Beschäftigten mit Expertenstatus im Architekturmarkt (45 Prozent). Allerdings war dort der Beschäftigtenanteil auf Spezialistenniveau vergleichsweise niedrig (8,9 Prozent), sodass der Anteil der beiden höchsten Anforderungsniveaus zusammen genommen mit 54 Prozent geringer ausfiel als in der Software-/Games-Industrie. Auch in der

G24 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Anforderungsniveau



1 Ohne Doppelzählungen.
Quelle: Bundesagentur für Arbeit

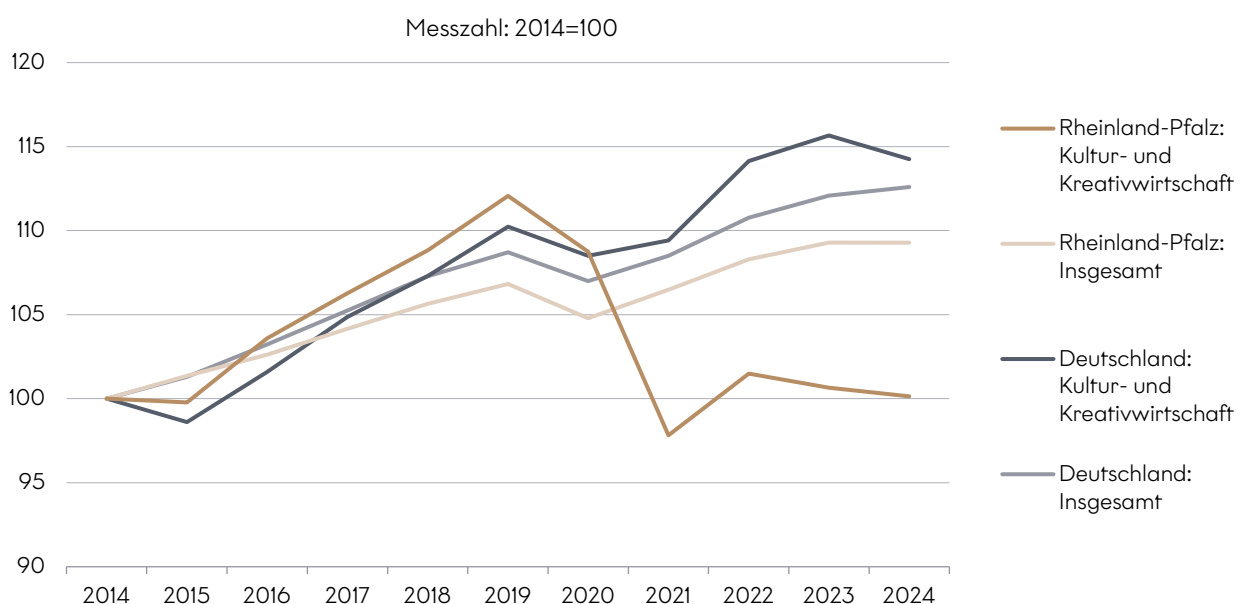
Rundfunkwirtschaft ist das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze vergleichsweise hoch. Zwar rangiert die Branche beim Anteil der Beschäftigten auf Expertenniveau mit 16 Prozent nur im Mittelfeld, dafür arbeiteten 2024 in diesem Teilmarkt 42 Prozent der Beschäftigten auf Spezialistenniveau. Zusammen fielen also 58 Prozent der Beschäftigten in diese beiden Kategorien.

Vergleichsweise niedrige Anforderungsniveaus weisen der Kunstmarkt, die Filmwirtschaft, der Pressemarkt sowie die Designwirtschaft auf. Diese Teilmärkte haben gemeinsam, dass weniger als ein Zehntel der Beschäftigten auf Expertenniveau arbeitet. Werden die Experten- und Spezialistentätigkeiten zusammen betrachtet, dann ist das Anforderungsniveau auf dem Kunstmarkt am geringsten. Dort zählten 2024 zusammen nur 16 Prozent der Beschäftigten in die beiden oberen Kategorien. Der Kunstmarkt ist der Teilmarkt mit dem höchsten Anteil von Fachkräften (54 Prozent), und auch der Anteil von Helfertätigkeiten ist weit überdurchschnittlich (30 Prozent). Auf dem Pressemarkt erreicht der Fachkräfteanteil eine ähnliche Größenordnung wie auf dem Kunstmarkt (54 Prozent), aber der An-

teil der Beschäftigten auf Helferniveau ist geringer (zwölf Prozent).

Auch in Deutschland weisen der Architekturmarkt (2024: 55 Prozent) sowie die Software-/Games-Industrie (40 Prozent) die höchsten Anteile von Beschäftigten mit Expertenstatus auf. Der Anteil der „Experten“ und „Spezialisten“ zusammengekommen ist in der Software-/Games-Industrie am größten; dort fielen 2024 insgesamt 76 Prozent der abhängig Beschäftigten in diese beiden Kategorien. Am schwächsten vertreten waren Beschäftigte mit Expertenstatus auf dem Pressemarkt (zehn Prozent) und auf dem Kunstmarkt (zwölf Prozent). Anders als in Rheinland-Pfalz lag der Anteil der Beschäftigten auf Expertenniveau bundesweit aber in allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft mindestens bei einem Zehntel. Den höchsten Anteil an Helfertätigkeiten hatte in Deutschland der Werbemarkt (Anteil: 30 Prozent), der in Rheinland-Pfalz den dritthöchsten Helferanteil aufwies.

G25 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft und in der Wirtschaft insgesamt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Sozialversicherungspflichtige Beschäftigung nimmt deutlich zu

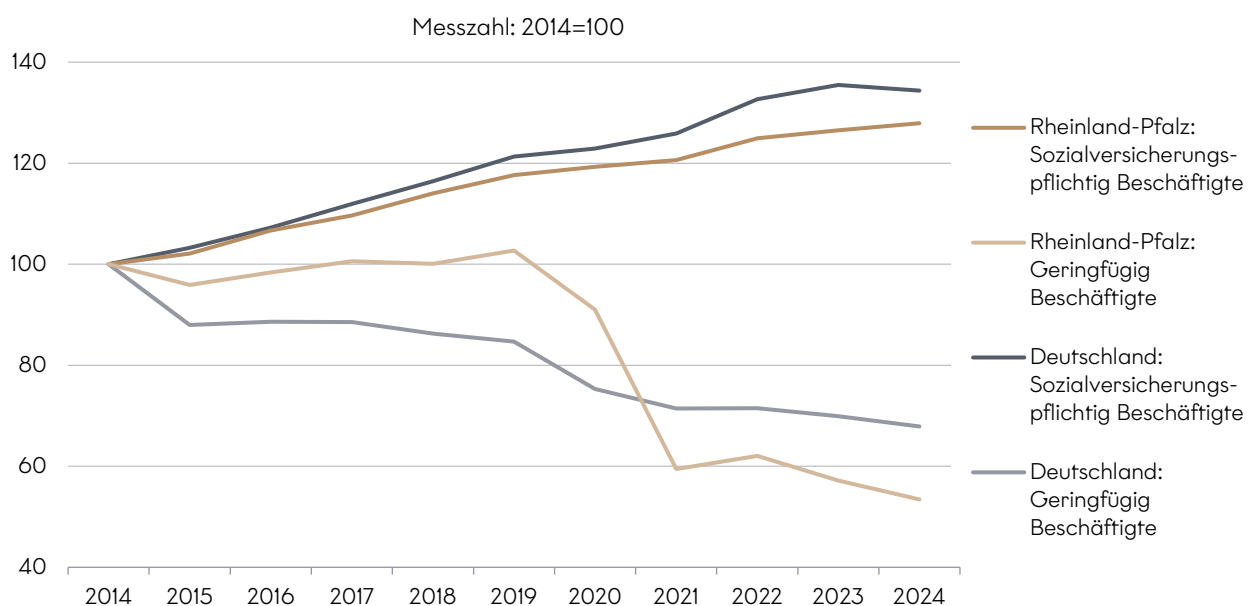
Im Jahr 2024 waren in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz etwa genauso viele abhängig Beschäftigte tätig wie 2014; die Beschäftigtenzahl war 2024 um 0,1 Prozent höher als zu Beginn des Betrachtungszeitraums. Allerdings schwankten die Beschäftigtenzahlen im Zeitverlauf stark.

In der ersten Hälfte des Berichtszeitraums wuchs die Zahl der abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft dynamisch. Im Jahr 2019 lag die Beschäftigtenzahl um zwölf Prozent über dem Niveau von 2014. Mit dem Ausbruch der Coronapandemie 2020 ging die Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft um drei Prozent gegenüber dem Vorjahr zurück. Im Jahr 2021 sank sie weiter, und zwar wesentlich stärker als im Jahr zuvor (-10 Prozent). Es folgte eine leichte Erholung; 2022 erhöhte sich die Zahl der abhängig Beschäftigten um 3,7 Prozent. In den Jahren 2023 und 2024 waren wiederum geringe Einbußen zu verzeichnen (-0,8 bzw. -0,5 Prozent).

Der Vergleich mit der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland zeigt, dass der kräftige Rückgang der Beschäftigtenzahl in Rheinland-Pfalz nach 2019 eine Sonderentwicklung darstellt. In der ersten Hälfte des Betrachtungszeitraums schuf die Kultur- und Kreativwirtschaft auch in Deutschland zahlreiche neue Arbeitsplätze. Das Wachstum war von 2014 bis 2019 mit +10 Prozent etwas schwächer als im Land. Auch bundesweit nahm 2020 die Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft ab (-1,6 Prozent). Aber schon im Folgejahr setzte mit einem Beschäftigungsanstieg um 0,8 Prozent die Erholung ein, die sich mit Zuwächsen von +4,3 bzw. +1,3 Prozent bis 2023 fortsetzte. Im Jahr 2024 waren in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 14 Prozent mehr Beschäftigte tätig als 2014.

Die nach der Art des Beschäftigungsverhältnisses differenzierte Betrachtung zeigt, dass der Beschäftigungsrückgang in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz in der zweiten Hälfte des Berichtszeitraums auf kräftige Einbußen bei der geringfügigen Beschäftigung zurückzuführen ist. Während die Zahl der geringfügigen Beschäftigungsverhältnisse in der Kultur- und Kreativwirtschaft bundesweit bereits seit Beginn des Betrachtungszeitraums

G26 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024 nach Art des Beschäftigungsverhältnisses



tungszeitraums kontinuierlich abnahm, blieb sie in Rheinland-Pfalz zunächst relativ konstant. Ab 2020 sank dann auch hierzulande die Zahl der geringfügig Beschäftigten. Im Jahr 2020 verringerte sie sich um elf Prozent und 2021 reduzierte sie sich um mehr als ein Drittel. Neben der branchenübergreifenden Tendenz, dass zu Beginn der Coronapandemie vor allem geringfügige Beschäftigungsverhältnisse abgebaut wurden, dürften hierfür weitere Faktoren verantwortlich sein. Es ist davon auszugehen, dass das starke Minus 2021 teilweise auf einem statistischen Sondereffekt beruht, der aus einer geänderten wirtschaftszweigsystematischen Zuordnung von Beschäftigten resultiert. So sind zum Beispiel die Übergänge zwischen dem Pressemarkt und der Druckindustrie, die nicht Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft ist, mitunter recht fließend.

Fokussiert sich die Betrachtung auf die sozialversicherungspflichtige Beschäftigung, wird der Charakter der Kultur- und Kreativwirtschaft als Wachstumsbranche deutlich. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft wuchs in den vergangenen Jahren kontinuierlich. Im Jahr 2024 gab es in der Branche 28 Prozent mehr sozialversicherungspflichtig

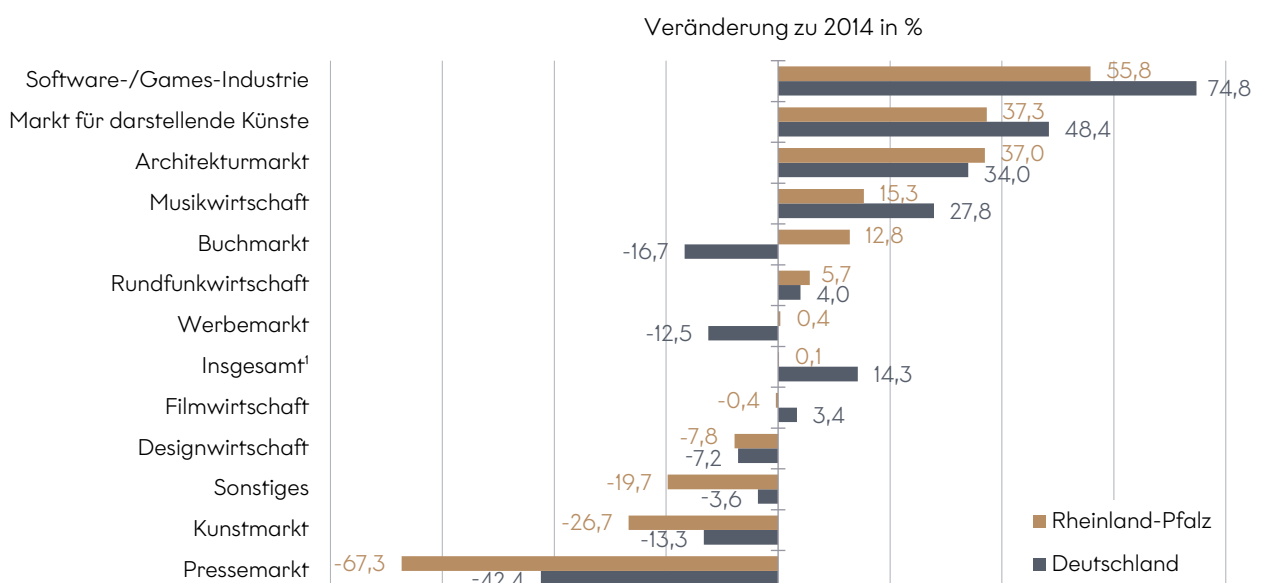
Beschäftigte als 2014. Sogar während der Coronapandemie stieg die Beschäftigtenzahl weiter, wenn auch mit geringerer Dynamik. Damit entwickelte sich die sozialversicherungspflichtige Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft in den vergangenen Jahren wesentlich besser als in der Gesamtwirtschaft: Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten mit Arbeitsort in Rheinland-Pfalz wuchs von 2014 bis 2024 um 13 Prozent.

Bundesweit fiel die Zunahme der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse in der Kultur- und Kreativwirtschaft noch stärker aus als in Rheinland-Pfalz. Die Beschäftigtenzahl war 2024 um mehr als ein Drittel höher als 2014 (+34 Prozent; Gesamtwirtschaft: +15 Prozent).

Starker Beschäftigungszuwachs im Bereich Software/Games

Von den elf Teilmärkten verzeichnete die Software-/Games-Industrie ein besonders starkes Wachstum. In diesem Bereich erhöhte sich die Zahl der abhängig Beschäftigten in Rheinland-Pfalz von 2014 bis 2024 um 56 Prozent. Auch der Markt für darstellende

G27 Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2024 nach Teilmärkten



¹ Ohne Doppelzählungen.
Quelle: Bundesagentur für Arbeit

de Künste und der Architekturmarkt entwickelten sich günstig; die Beschäftigtenzahlen stiegen jeweils um 37 Prozent. In der Musikwirtschaft und auf dem Buchmarkt waren die Wachstumsraten ebenfalls zweistellig. Die Rundfunkwirtschaft und der Werbemarkt schufen ebenfalls neue Arbeitsplätze.

In Deutschland sind die Wachstumsmärkte die gleichen wie in Rheinland-Pfalz. Mit Abstand am stärksten war der Beschäftigungsanstieg von 2014 bis 2024 in der Software-/Games-Industrie mit +75 Prozent. Auf Platz zwei und drei folgen wie im Land der Markt für darstellende Künste (+48 Prozent) sowie der Architekturmarkt (+34 Prozent) vor dem Musikmarkt auf Rang vier (+28 Prozent). Der Buchmarkt und der Werbemarkt, die hierzulande in den vergangenen Jahren ebenfalls Beschäftigung aufbauten, mussten im Bundesdurchschnitt Einbußen hinnehmen (-17 bzw. -13 Prozent).

Den mit Abstand größten Beschäftigungsrückgang verzeichnete landes- wie bundesweit der Pressemarkt. In Rheinland-Pfalz lag die Zahl der abhängig Beschäftigten 2024 um 67 Prozent und in Deutschland um 42 Prozent unter dem Niveau von 2014. Das kräftige Minus in Rheinland-Pfalz hängt allerdings mit dem starken Rückgang der geringfügig Beschäftigten in diesem Wirtschaftsbereich zusammen, der teilweise auf einem Sondereffekt beruht. Im Pressebereich wurden aber auch zahlreiche Arbeitsplätze mit Sozialversicherungspflicht abgebaut. Ihre Zahl sank über den gesamten Betrachtungszeitraum hinweg fast kontinuierlich; nur 2018 und 2021 gab es leichte Zuwächse. Im Jahr 2024 verfügte der Pressemarkt in Rheinland-Pfalz über 21 Prozent weniger sozialversicherungspflichtig Beschäftigte als 2014 (Deutschland: -23 Prozent).

Auch der Kunstmarkt und die Designwirtschaft bauten Arbeitsplätze ab. Die Zahl der abhängig Beschäftigten verringerte sich in Rheinland-Pfalz in diesen beiden Teilbereichen von 2014 bis 2024 um 27 bzw. 7,8 Prozent. In Deutschland fielen die Einbußen schwächer aus (-13 bzw. -7,2 Prozent).

Zahl der Teilzeitbeschäftigten steigt

Wie in der Wirtschaft insgesamt besteht auch in der Kultur- und Kreativwirtschaft der Trend zu mehr Teilzeitarbeit. In der Branche nahm die Teilzeitbeschäftigung sogar überdurchschnittlich zu: Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, die in Teilzeit arbeiten, erhöhte sich in der Kultur- und Kreativwirtschaft von 2014 bis 2024 um 50 Prozent. Der Anteil der Teilzeitbeschäftigten an allen abhängig Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft stieg dadurch um 4,1 Prozentpunkte (Deutschland: +4 Prozentpunkte). Insgesamt nahm die Zahl der Teilzeitbeschäftigten in Rheinland-Pfalz in diesem Zeitraum um 30 Prozent zu; der Teilzeitanteil in der Gesamtwirtschaft erhöhte sich um 4,2 Prozentpunkte (Deutschland: +4,9 Prozentpunkte).

Der Frauenanteil unter den abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft war in den vergangenen Jahren rückläufig. Er verringerte sich von 2014 bis 2024 um 3,3 Prozentpunkte, obwohl der Anteil weiblicher Beschäftigter in der Software-/Games-Industrie, dem größten Teilmarkt, leicht um 1,4 Prozentpunkte zulegen. Im Buchmarkt lag der Anteil weiblicher Beschäftigter 2024 um 4,8 Prozentpunkte unter dem Niveau von 2014; trotzdem wies dieser Teilmarkt auch 2024 noch den größten Frauenanteil auf. Auch bei den Beschäftigten des Architekturmarktes sank der Frauenanteil kräftig (-4,2 Prozentpunkte). Deutlich nach oben ging der Frauenanteil in der Musikwirtschaft (+3,6 Prozentpunkte), jedoch war die Geschlechterparität in diesem Teilmarkt 2024 noch nicht erreicht. In Deutschland verlief die Entwicklung ähnlich; der Anteil von Frauen an den abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft lag 2024 um 3,1 Prozentpunkte unter dem Niveau von 2014.

Anforderungsniveau der Arbeitsplätze nimmt zu

Das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist in den vergangenen Jahren deutlich gestiegen. Während sich die Zahl

der Arbeitsplätze auf Helferniveau mehr als halbierte (-55 Prozent) und die Arbeitsplätze für Fachkräfte leicht abnahmen (-1,3 Prozent), erhöhte sich die Zahl der abhängig Beschäftigten in den beiden höheren Kategorien deutlich: Die Zahl der „Spezialisten“ lag 2024 um 31 Prozent über dem Niveau von 2014 und die Zahl der abhängig Beschäftigten mit Expertenstatus legte im gleichen Zeitraum um 63 Prozent zu.

Die starke Abnahme der Helfertätigkeiten in den Betrieben der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz hängt auch mit dem Rückgang der geringfügigen Beschäftigung zusammen, der teilweise einem Sondereffekt geschuldet ist. Aber auch bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist eine zunehmende Professionalisierung zu beobachten: Zwar erhöhte sich die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in allen vier Kategorien, allerdings fiel der Anstieg mit +64 Prozent bei den „Experten“ am stärksten aus. Die Zahl der „Spezialisten“ legte ebenfalls deutlich zu (+33 Prozent). Es folgten die „Helfer“ mit +19 Prozent; bei den „Fachkräften“ gab es nur einen wesentlich geringeren Zuwachs (+6,2 Prozent). Entsprechend stark schrumpfte der Anteil der Fachkräfte an den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten: Im Jahr 2024 lag der Fachkräfteanteil in der Kultur- und Kreativ-

wirtschaft um 7,4 Prozentpunkte unter dem Niveau von 2014. Dafür stieg der Anteil der Beschäftigten auf Expertenniveau deutlich (+6,7 Prozentpunkte). Der Anteil der „Spezialisten“ erhöhte sich um 1,1 Prozentpunkte und der Anteil der „Helfer“ sank leicht um 0,4 Prozentpunkte. Im Bundesdurchschnitt verlief die Entwicklung ähnlich wie in Rheinland-Pfalz.

In fast allen Teilmärkten war der Anteil der „Experten“ an den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten 2024 höher als 2014. Die einzige Ausnahme war die Musikwirtschaft; dort sank der Expertenanteil um 1,1 Prozentpunkte. Besonders stark wuchs der Beschäftigtenanteil mit Expertenstatus auf dem Buchmarkt (+26 Prozentpunkte). Zugleich schrumpfte dort der Anteil der Fachkräfte deutlich um 20 Prozentpunkte. Auch die Filmwirtschaft und der Architekturmarkt verzeichneten einen kräftigen Anstieg des Anteils der „Experten“ an den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (+7,3 bzw. +6,7 Prozentpunkte). In der Software-/Games-Industrie, dem mit Abstand größten Teilmarkt, waren die Verschiebungen zwischen den Anforderungsniveaus vergleichsweise gering. Der Expertenanteil war in diesem Teilmarkt bereits am Beginn des Betrachtungszeitraumes relativ hoch und legte von 2014 bis 2024 um weitere 2,7 Prozentpunkte zu.

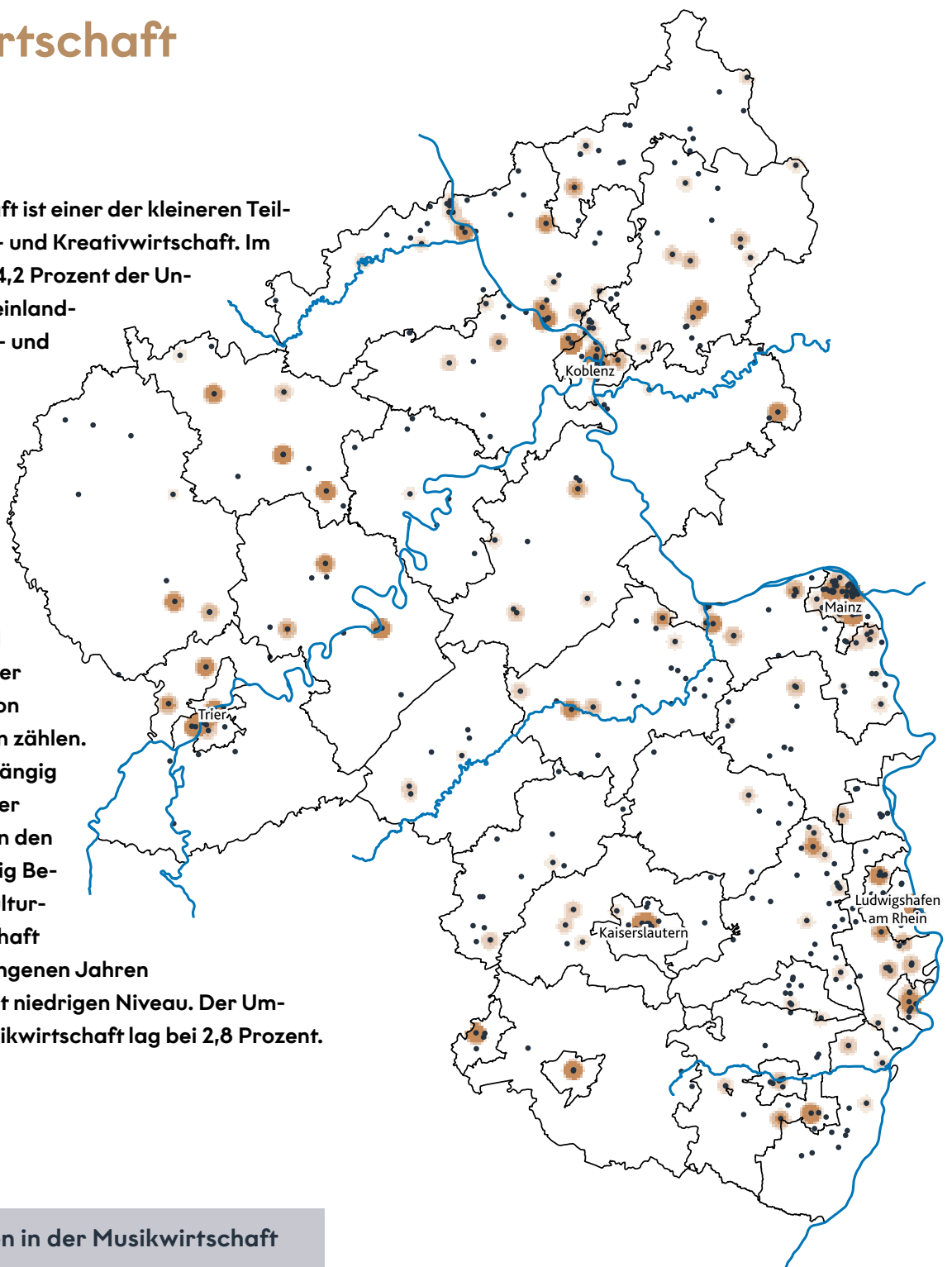
5. Ausgewählte Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft*

* ohne Rundfunkwirtschaft und Markt für darstellende Künste



Musikwirtschaft

Die Musikwirtschaft ist einer der kleineren Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Jahr 2023 waren 4,2 Prozent der Unternehmen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft in der Musikwirtschaft tätig, zu der neben den selbstständigen Musikerinnen und Musikern auch Musikverlage, Theater- und Konzertveranstalter sowie Hersteller von Musikinstrumenten zählen. Der Anteil der abhängig Beschäftigten in der Musikwirtschaft an den gesamten abhängig Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft blieb in den vergangenen Jahren auf einem konstant niedrigen Niveau. Der Umsatzanteil der Musikwirtschaft lag bei 2,8 Prozent.



Unternehmen in der Musikwirtschaft

Anzahl:	460
Umsatz:	192 Mio. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	Wert geheim

Quelle: Unternehmensregister

K1: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe der Musikwirtschaft in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Außerdem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben der Musikwirtschaft mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Viele Unternehmensschließungen während der Coronapandemie

Die Zahl der Unternehmen der Musikwirtschaft in Rheinland-Pfalz lag 2023 um 1,1 Prozent unter dem Niveau von 2014. Bis 2019 war die Zahl der Unternehmen kontinuierlich gewachsen. Die Coronapandemie sorgte allerdings für einen massiven Einbruch, von dem sich die Branche bislang nicht erholt hat. Im Jahr 2023 waren 14 Prozent weniger Unternehmen in der Musikwirtschaft tätig als 2019. Betroffen waren vor allem Teilbereiche der Musikwirtschaft, die stark vom Publikumsverkehr abhängig sind, wie etwa Theater- und Konzertveranstalter oder Opern- und Schauspielhäuser. In beiden Teilbereichen schlossen zwischen 2019 und 2023 mehr als die Hälfte der Unternehmen.

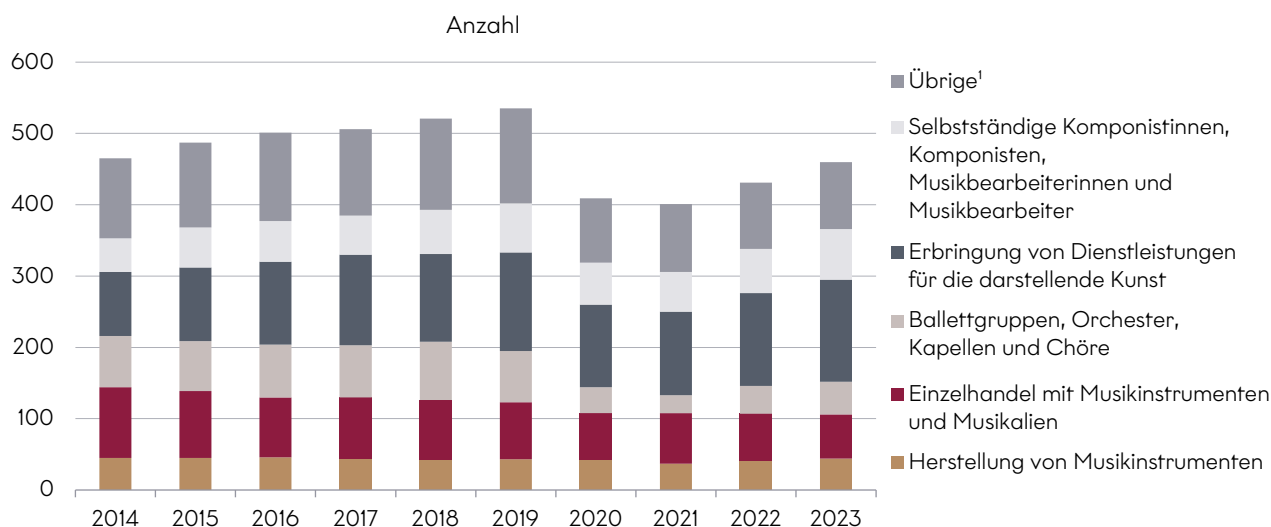
Die Erlöse der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Musikwirtschaft sind zwischen 2014 und 2023 um 47 Prozent gestiegen. Das ist beachtlich, da die Branche im Pandemiejahr 2020 Umsatzeinbußen von 38 Prozent verzeichnete. Es ist davon auszugehen, dass ein Teil der Umsatzsteigerungen durch die Preiserhöhungen bei Freizeitaktivitäten und Kultur nach der Pandemie sowie Nachholeffek-

Ü1 Feingliederung der Musikwirtschaft nach Wirtschaftszweigen

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
32.20.0	Herstellung von Musikinstrumenten
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten und Musikalien
47.63.0	Einzelhandel mit bespielten Ton- und Bildträgern
59.20.1	Tonstudios und Herstellung von Hörfunkbeiträgen
59.20.2	Verlegen von bespielten Tonträgern
59.20.3	Verlegen von Musikalien
90.01.2	Ballettgruppen, Orchester, Kapellen und Chöre
90.02.0	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst
90.03.1	Selbstständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter
90.04.2	Opern- und Schauspielhäuser, Konzerthallen und ähnliche Einrichtungen

te nach Aufhebung der Coronabeschränkungen zu erklären ist. In einigen Teilbereichen verdoppelten bis verdreifachten sich die Erlöse zwischen 2019 – dem Jahr vor der Pandemie – und 2023.

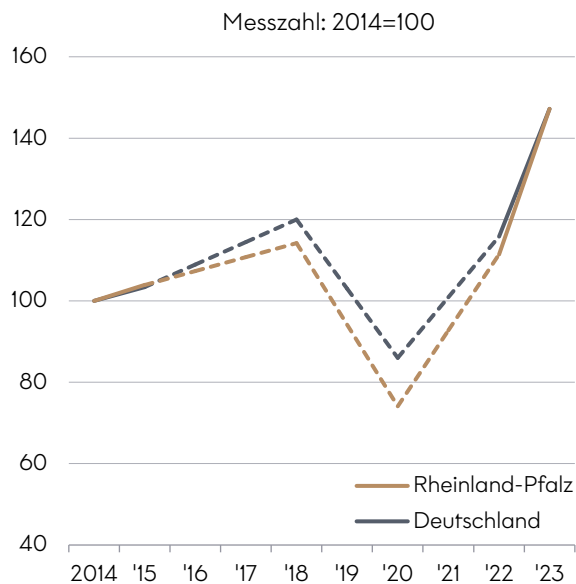
G28 Unternehmen in der Musikwirtschaft 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen



¹ Enthält die WZ-(Unter)klassen „Einzelhandel mit bespielten Ton- und Bildträgern“, „Tonstudios und Herstellung von Hörfunkbeiträgen“, „Verlegen von bespielten Tonträgern“, „Verlegen von Musikalien“, „Theater- und Konzertveranstalter“ sowie „Opern- und Schauspielhäuser, Konzerthallen und ähnliche Einrichtungen“.

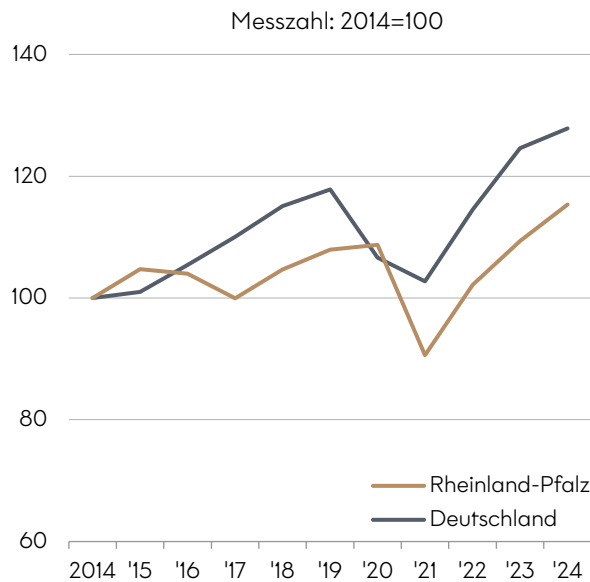
Quelle: Unternehmensregister

G29 Umsatz der Musikwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023¹



¹ Jahre 2016, 2017, 2019 und 2021 geheim.
Quelle: Unternehmensregister

G30 Abhängig Beschäftigte in der Musikwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

In der Musikwirtschaft gibt es viele Kleinunternehmen

Im Jahr 2020 gab es in der Musikwirtschaft laut Umsatzsteuerstatistik rund 1100 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz unter 22.000 Euro. Sie machten somit knapp 70 Prozent der Unternehmenslandschaft aus. Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer erwirtschafteten 2020 knapp 5,2 Millionen Euro Jahresumsatz, was vier Prozent der Erlöse der Musikwirtschaft insgesamt laut Umsatzsteuerstatistik entspricht. Die Umsätze der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer entwickelten sich zwischen 2014 und 2020 positiv. Diese Entwicklung wird allerdings durch die Anhebung der Umsatzgrenze für Kleinunternehmerinnen und -unternehmer 2020 verzerrt, wodurch umsatzstärkere Unternehmen mit in die Statistik aufgenommen wurden.

Beschäftigte sind weniger spezialisiert

Im Jahr 2024 arbeiteten laut Bundesagentur für Arbeit etwa 1.600 abhängig Beschäftigte in Rhein-

land-Pfalz in der Musikwirtschaft, was etwa 3,5 Prozent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft entspricht. Der Frauenanteil an den abhängig Beschäftigten lag bei 41 Prozent und damit unter dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt. Die Beschäftigungsverhältnisse in der Musikwirtschaft sind überdurchschnittlich durch Helfertätigkeiten geprägt (21 Prozent). Der Anteil der Arbeitsplätze mit Helfer- oder Fachkrafttätigkeiten hat seit 2014 stark zugenommen, während der Anteil der Spezialisten und Experten leicht abgenommen hat. Im Jahr 2024 lag der Anteil der Experten mit 24 Prozent leicht unter dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft.

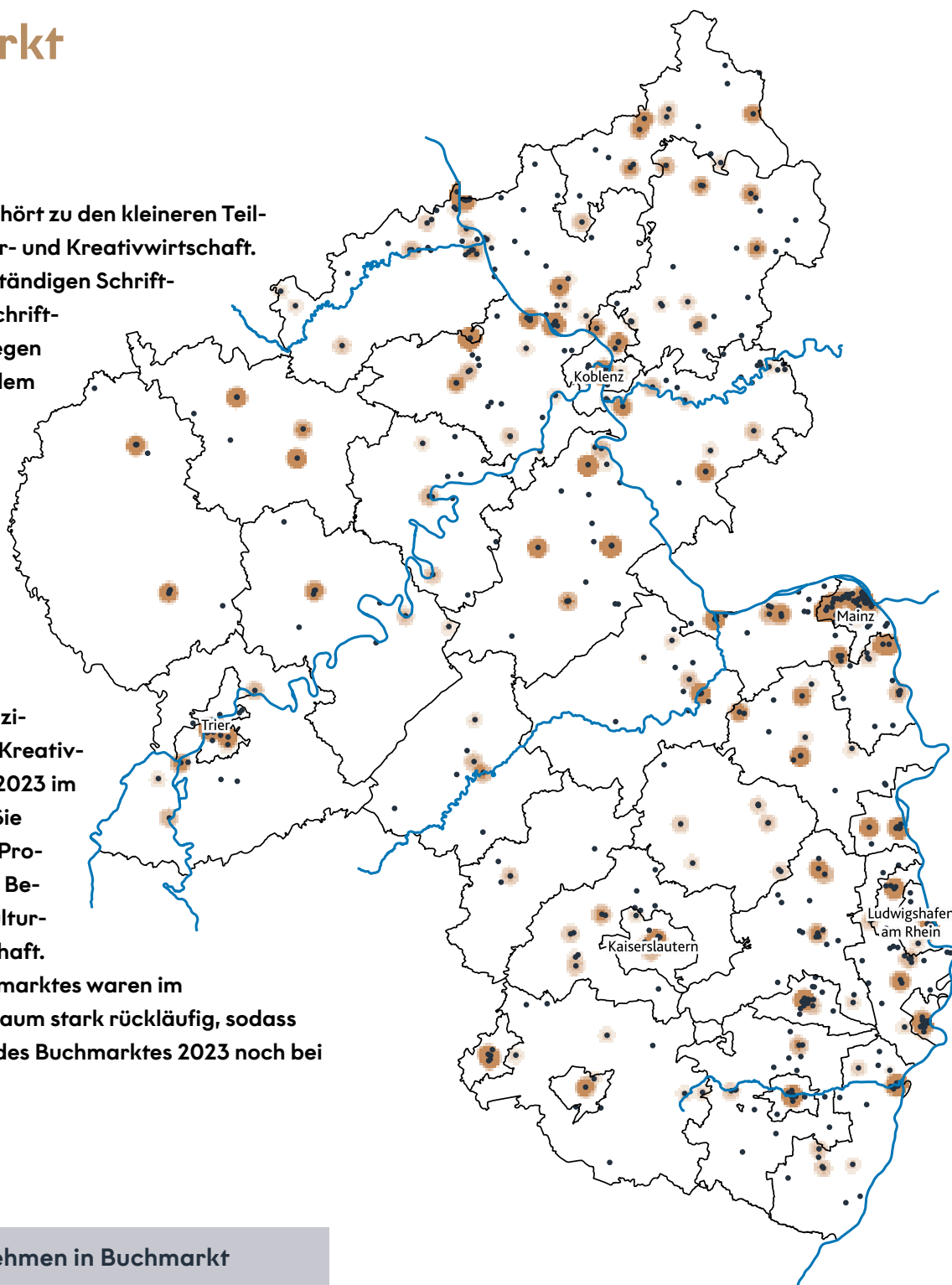
Beschäftigte in der Musikwirtschaft

Abhängig Beschäftigte:	1630
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	1050
geringfügig Beschäftigte:	580
Frauenanteil:	41 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Buchmarkt

Der Buchmarkt gehört zu den kleineren Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft. Neben den selbstständigen Schriftstellerinnen und Schriftstellern, dem Verlegen von Büchern und dem Einzelhandel mit Büchern zählen auch selbstständige Übersetzerinnen und Übersetzer zum Buchmarkt dazu. Rund 5,2 Prozent der Unternehmen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft waren 2023 im Buchmarkt tätig. Sie beschäftigten 3,5 Prozent der abhängig Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft. Die Erlöse des Teilmarktes waren im Betrachtungszeitraum stark rückläufig, sodass der Umsatzanteil des Buchmarktes 2023 noch bei 2,4 Prozent lag.



Unternehmen in Buchmarkt

Anzahl:	572
Umsatz:	164 Mio. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	115 000 Euro

Quelle: Unternehmensregister

K2: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe des Buchmarktes in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Außerdem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben des Buchmarktes mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Zahl der Unternehmen und Umsätze seit 2014 stark rückläufig

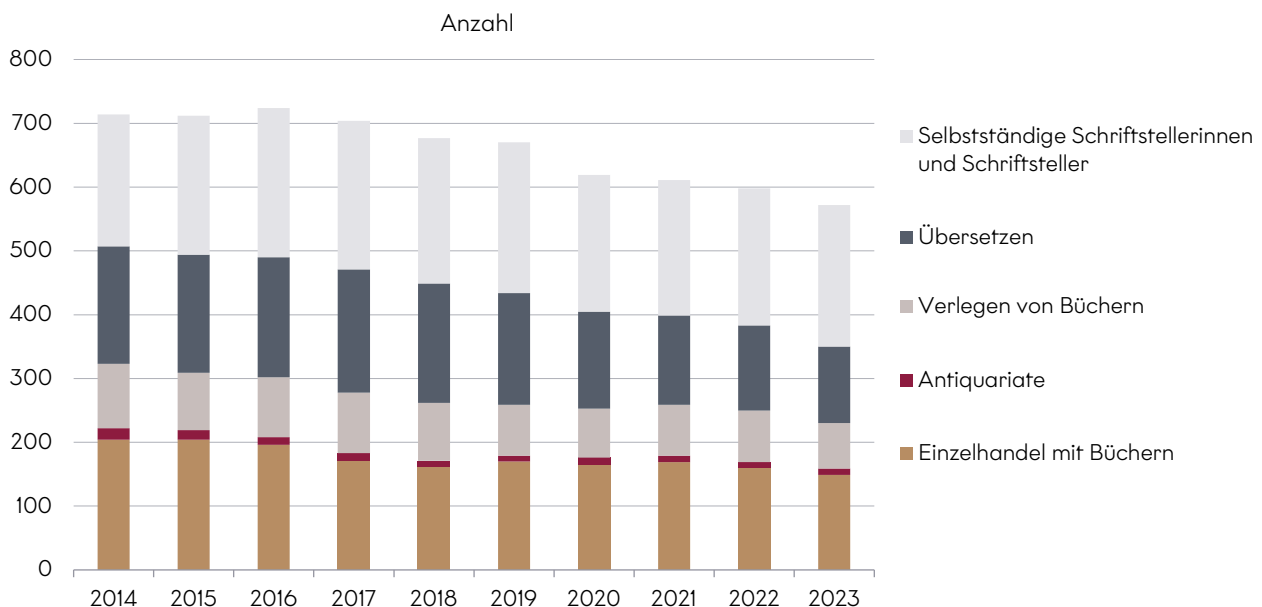
Zwischen 2014 und 2023 ist die Zahl der Unternehmen im rheinland-pfälzischen Buchmarkt um 20 Prozent zurückgegangen. Der Rückgang vollzog sich mit Ausnahme des Jahres 2016 kontinuierlich. Grund für die schrumpfende Zahl von Unternehmen könnten die Zunahme des Online-Geschäfts im Einzelhandel mit Büchern sein sowie die zunehmende Digitalisierung und Nutzung von künstlicher Intelligenz beispielsweise bei Übersetzungsdienstleistungen. Bemerkenswert ist, dass der pandemiebedingte Einbruch im Buchmarkt weniger ausgeprägt war als in anderen Teilmärkten. Dies könnte mit einer verstärkten Nachfrage nach Büchern während der Pandemie sowie einer geringen Abhängigkeit von Publikumsverkehr zusammenhängen. Andererseits schrumpfte insbesondere der Einzelhandel mit Büchern schon vor der Pandemie, sodass es weniger pandemiebedingte Schließungen gegeben haben könnte, da unprofitable Unternehmen bereits vorher vom Markt verdrängt worden waren. Lediglich im Wirtschaftszweig der selbstständigen Schriftstellerinnen und Schriftsteller waren 2023 mehr Unternehmen tätig als 2014 (+7,2 Prozent).

Ü2 Feingliederung des Buchmarktes nach Wirtschaftszweigen

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
47.61.0	Einzelhandel mit Büchern
47.79.2	Antiquariate
58.11.0	Verlegen von Büchern
74.30.1	Übersetzen
90.03.2	Selbstständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller

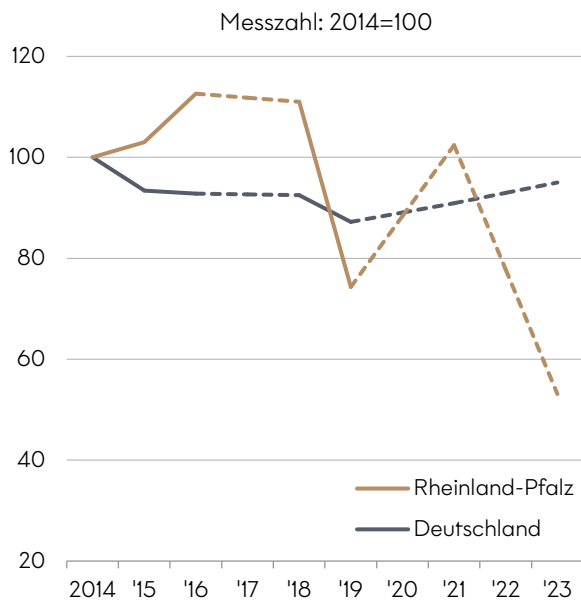
Die Erlöse der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen des Buchmarktes haben sich zwischen 2014 und 2023 fast halbiert. Das lag vor allem an den kräftigen Umsatzrückgängen im Einzelhandel mit Büchern. Auf diesen Wirtschaftszweig entfielen zeitweise fast drei Viertel aller Umsätze des Teilmarktes. Im Jahr 2023 waren seine Erlöse um etwa zwei Drittel niedriger als 2014. Insgesamt gab es beim Einzelhandel mit Büchern, aber auch beim Verlagswesen teilweise starke Schwankungen beim Umsatz, was auf Zusammenschlüsse von Unternehmen in diesem Bereich hindeuten könnte. Wird bei dem Zusammenschluss der Unternehmenssitz an einen Standort außerhalb von Rheinland-Pfalz verlagert, werden diese Umsätze nicht mehr berücksichtigt.

G31 Unternehmen im Buchmarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen



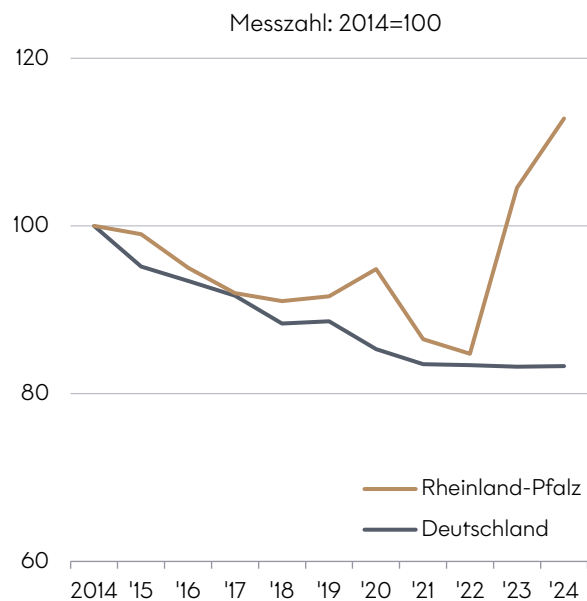
Quelle: Unternehmensregister

G32 Umsatz des Buchmarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023¹



¹ Jahre 2017, 2020 und 2022 geheim.
Quelle: Unternehmensregister

G33 Abhängig Beschäftigte im Buchmarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Zwei Drittel sind Kleinunternehmen

Im Jahr 2020 gab es im Buchmarkt laut Umsatzsteuerstatistik rund 1190 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz unter 22000 Euro. Sie machten somit rund zwei Drittel der Unternehmenslandschaft aus und erwirtschafteten 2020 knapp sechs Millionen Euro Jahresumsatz, was 3,5 Prozent der gesamten Erlöse des Buchmarktes laut Umsatzsteuerstatistik entspricht. Die Umsätze der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer entwickelten sich zwischen 2014 und 2020 positiv; der Anstieg wird allerdings durch die Anhebung der Umsatzgrenze für Kleinunternehmerinnen und -unternehmer 2020 überschätzt.

Frauenanteil im Buchmarkt am höchsten

Im Jahr 2024 arbeiteten laut Bundesagentur für Arbeit etwa 1800 abhängig Beschäftigte in Rheinland-Pfalz im Buchmarkt, was etwa 3,9 Prozent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft entspricht. Mit 70 Prozent war der Frauenanteil unter den Beschäftigten im Buchmarkt höher als in

allen anderen Teilmärkten. Die Beschäftigungsverhältnisse im Buchmarkt sind überdurchschnittlich durch Expertentätigkeiten geprägt (30 Prozent). Der Anteil der Expertinnen und Experten hat sich seit 2014 mehr als verdreifacht, während die Anteile der übrigen Anforderungsniveaus zurückgingen. Der Anteil der Beschäftigten mit Fachkrafttätigkeiten lag 2024 mit 53 Prozent ebenfalls deutlich über dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft, während Helfer- und Spezialistentätigkeiten unterdurchschnittlich vertreten waren.

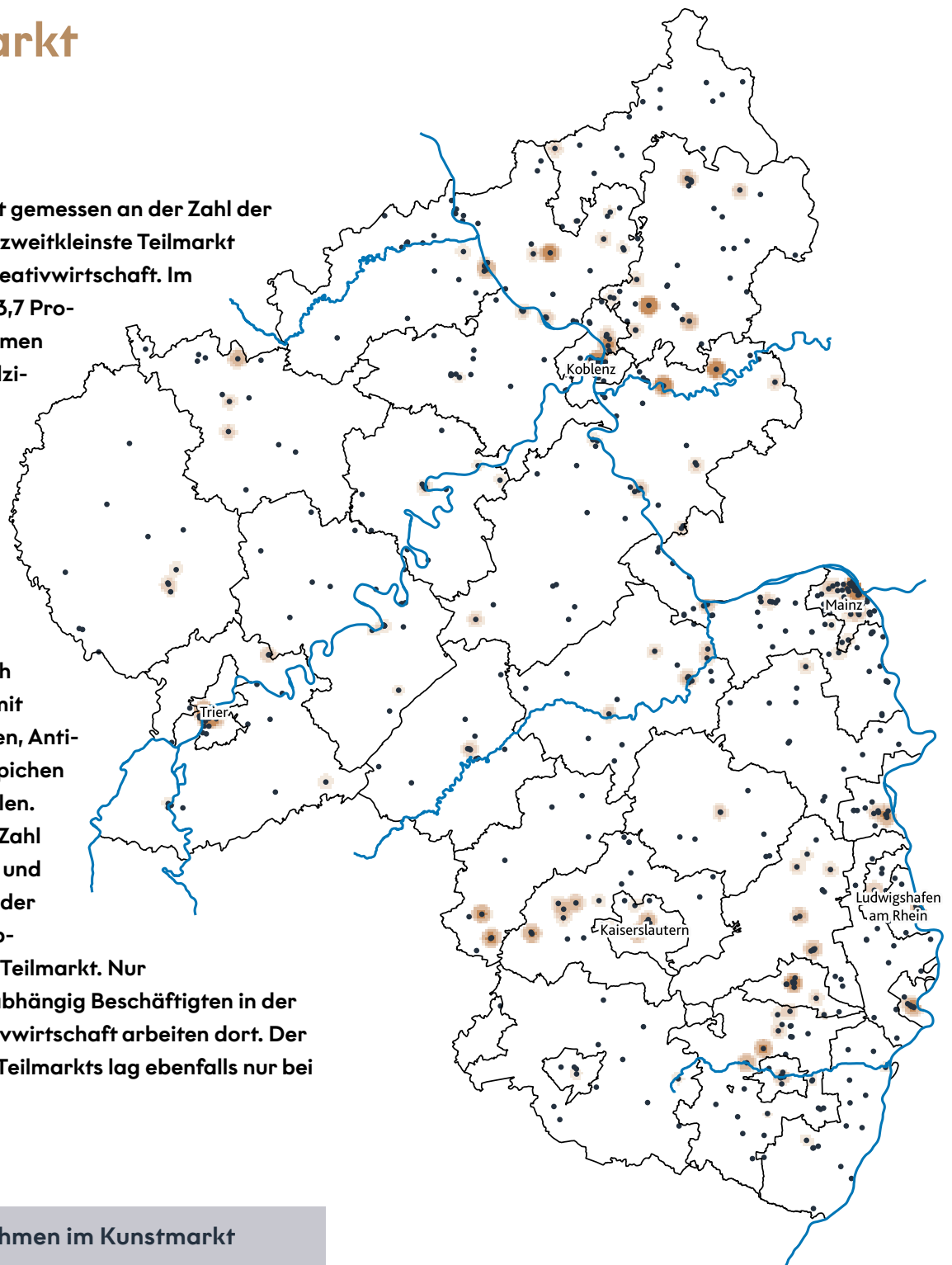
Beschäftigte im Buchmarkt

Abhängig Beschäftigte:	1810
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	1360
geringfügig Beschäftigte:	450
Frauenanteil:	70 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Kunstmarkt

Der Kunstmarkt ist gemessen an der Zahl der Unternehmen der zweitkleinste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Jahr 2023 waren 3,7 Prozent der Unternehmen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft im Kunstmarkt tätig, zu dem neben den selbstständigen bildenden Künstlerinnen und Künstlern auch der Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Antiquitäten oder Teppichen sowie Museen zählen. Gemessen an der Zahl der Beschäftigten und den Umsätzen, ist der Kunstmarkt mit Abstand der kleinste Teilmarkt. Nur 0,6 Prozent aller abhängig Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeiten dort. Der Umsatzanteil des Teilmarkts lag ebenfalls nur bei 0,6 Prozent.



Unternehmen im Kunstmarkt

Anzahl:	400
Umsatz:	43 Mio. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	189 000 Euro

Quelle: Unternehmensregister

K3: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe des Kunstmarktes in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Zudem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben des Kunstmarktes mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Kunstmarkt in Rheinland-Pfalz schrumpft

Die Zahl der Unternehmen im Kunstmarkt in Rheinland-Pfalz lag 2023 um 22 Prozent unter dem Niveau von 2014. Seit 2017 war die Zahl der Unternehmen rückläufig. Dieser Rückgang wurde durch die Coronapandemie verstärkt. Erst 2023 stieg die Zahl der Unternehmen wieder um 3,4 Prozent, blieb aber deutlich unter dem Niveau vor der Pandemie. Diesen Zuwachs verdankt der Teilmarkt seinem größten Wirtschaftszweig, den selbstständigen bildenden Künstlerinnen und Künstlern, deren Zahl 2023 um zwölf Prozent stieg. Über den gesamten Betrachtungszeitraum sank die Zahl der Unternehmen aber auch in diesem Wirtschaftszweig um 16 Prozent. In den übrigen Teilbereichen des Kunstmarktes schlossen zwischen 2014 und 2023 jeweils mehr als ein Fünftel der Unternehmen.

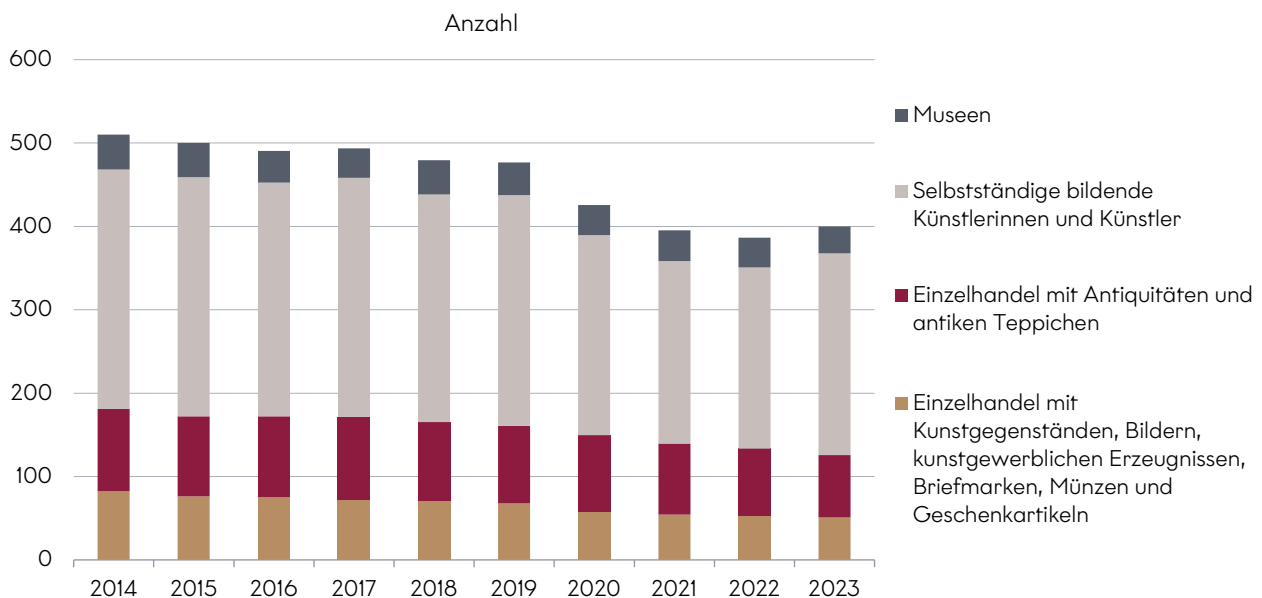
Die Erlöse des rheinland-pfälzischen Kunstmarktes sind zwischen 2014 und 2023 um 27 Prozent gesunken. Dabei gingen die Umsätze bis 2022 kontinuierlich zurück. Im Jahr 2023 stiegen sie um 5,8 Prozent, erreichten aber noch nicht das Niveau vor der Coronapandemie. Insbesondere Museen und die selbstständigen bildenden Künstlerinnen

Ü3 Feingliederung des Kunstmarktes nach Wirtschaftszweigen

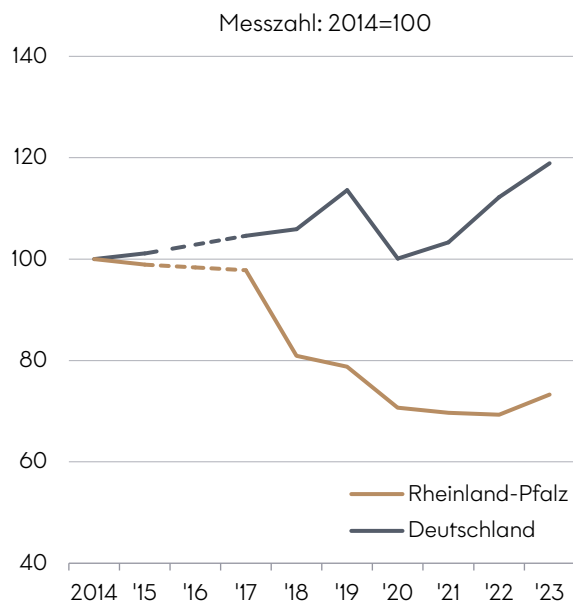
WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Bildern, kunstgewerblichen Erzeugnissen, Briefmarken, Münzen und Geschenkartikeln
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten und antiken Teppichen
90.03.3	Selbstständige bildende Künstlerinnen und Künstler
91.02.0	Museen

und Künstler mussten während der Pandemie hohe Umsatzeinbußen verkraften, konnten aber seitdem ihre Erlöse wieder steigern. Der Umsatz des „Einzelhandels mit Kunstgegenständen etc.“ nahm schon vor der Pandemie deutlich ab und schwankt seitdem auf niedrigem Niveau. Der Umsatz je Unternehmen im Kunstmarkt lag 2023 bei 107300 Euro und damit deutlich unter dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt.

G34 Unternehmen im Kunstmarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen

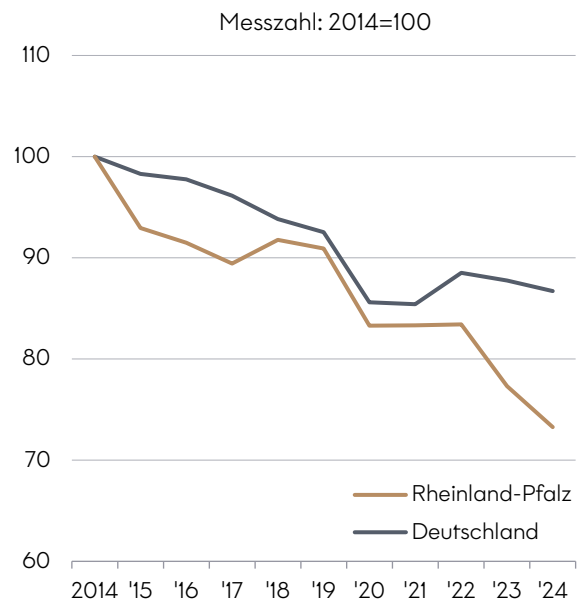


G35 Umsatz des Kunstmarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023¹



¹ Jahr 2016 geheim.
Quelle: Unternehmensregister

G36 Abhängig Beschäftigte im Kunstmarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Umsatz der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer überdurchschnittlich hoch

Im Jahr 2020 gab es im Kunstmarkt laut Umsatzsteuerstatistik rund 920 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz bis 22000 Euro. Sie machten etwa 63 Prozent der Unternehmenslandschaft aus und erwirtschafteten 2020 knapp 5,9 Millionen Euro Jahresumsatz, was 7,4 Prozent der gesamten Erlöse des Kunstmarktes laut Umsatzsteuerstatistik entspricht. Damit hat der Kunstmarkt den zweithöchsten Umsatzanteil von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern unter allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft. Die Umsätze der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer entwickelten sich zwischen 2014 und 2020 positiv, wobei auch hier die Entwicklung durch die Anhebung der Umsatzgrenze für Kleinunternehmerinnen und -unternehmer 2020 überschätzt wird.

Wenige Arbeitsplätze und geringe Spezialisierung

Im Jahr 2024 arbeiteten laut Bundesagentur für Arbeit rund 270 abhängig Beschäftigte in Rheinland-

Pfalz im Kunstmarkt, was 0,6 Prozent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft entspricht. Die Zahl der abhängig Beschäftigten ist seit 2014 um 27 Prozent geschrumpft. Der Frauenanteil an den abhängig Beschäftigten lag bei 62 Prozent und damit deutlich über dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt. Die Beschäftigungsverhältnisse im Kunstmarkt sind überdurchschnittlich durch Helfer- und Fachkrafttätigkeiten geprägt (30 bzw. 54 Prozent). Allerdings hat der Expertenanteil seit 2014 stark zugenommen (+27 Prozent). Im Jahr 2024 lag er mit 9,3 Prozent allerdings immer noch deutlich unter dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft.

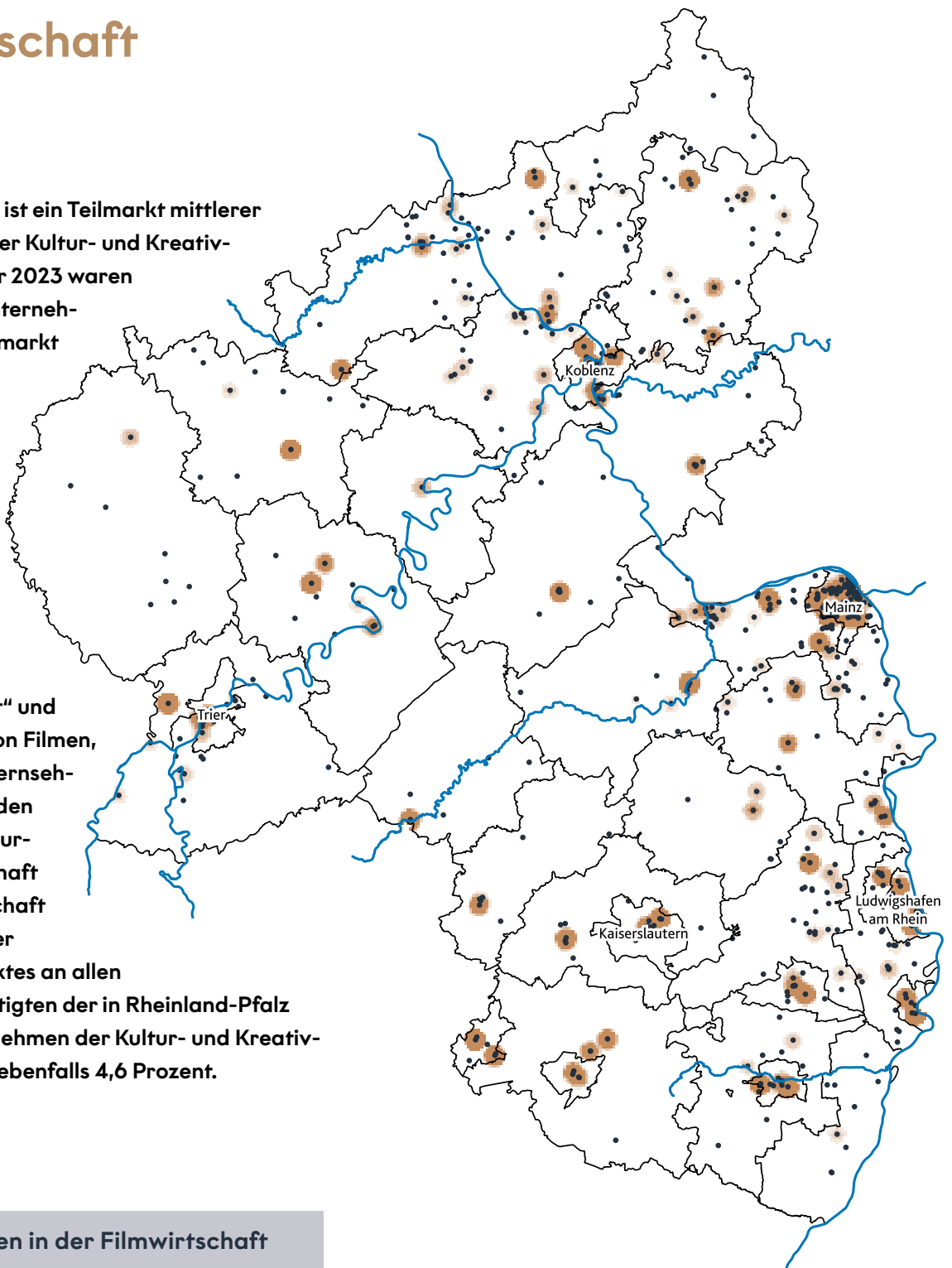
Beschäftigte im Kunstmarkt

Abhängig Beschäftigte:	270
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	150
geringfügig Beschäftigte:	120
Frauenanteil:	62 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Filmwirtschaft

Die Filmwirtschaft ist ein Teilmarkt mittlerer Größe innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft; im Jahr 2023 waren 5,3 Prozent der Unternehmen in diesem Teilmarkt tätig. Dazu zählen als größte Wirtschaftszweige unter anderem „Selbstständige Bühnen-, Film-, Hörfunk- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler sowie sonstige darstellende Kunst“ und die „Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen“. Zu den Umsätzen der Kultur- und Kreativwirtschaft trug die Filmwirtschaft 4,6 Prozent bei. Der Anteil des Teilmarktes an allen abhängig Beschäftigten der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft betrug ebenfalls 4,6 Prozent.



Unternehmen in der Filmwirtschaft

Anzahl:	575
Umsatz:	316 Mio. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	166 000 Euro

Quelle: Unternehmensregister

K4: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe der Filmwirtschaft in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Außerdem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben der Filmwirtschaft mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Starkes Wachstum nach der Coronapandemie

In der Filmwirtschaft waren 2023 knapp 600 Unternehmen tätig; das waren gut 40 Unternehmen mehr als 2014. Dies entspricht einem Plus von 8,3 Prozent und ist der zweitstärkste Zuwachs unter den elf Teilmärkten. Die größten prozentualen Steigerungen verzeichneten die Wirtschaftszweige „Filmverleih und -vertrieb (ohne Videotheken)“ und „Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen“. Einbußen gab es bei den Videotheken, die aus Geheimhaltungsgründen nicht Teil dieser Auswertung sind. Die Zahl der selbstständigen Bühnen-, Film-, Hörfunk- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler war ebenfalls rückläufig. Von 2016 bis zum Ausbruch der Coronapandemie wuchs die Zahl der Unternehmen in der Filmwirtschaft kontinuierlich. Im Jahr 2020 gab es einen kräftigen Einbruch um 19 Prozent. Nach einer Stagnation im Folgejahr traten 2022 und 2023 wieder mehr Unternehmen in den Markt ein als aufgaben. Gleichzeitig wuchsen die Umsätze sehr dynamisch. Sie lagen 2023 um 61 Prozent über dem Vor-Corona-Niveau von 2019; gegenüber 2014 verdoppelten sie sich sogar.

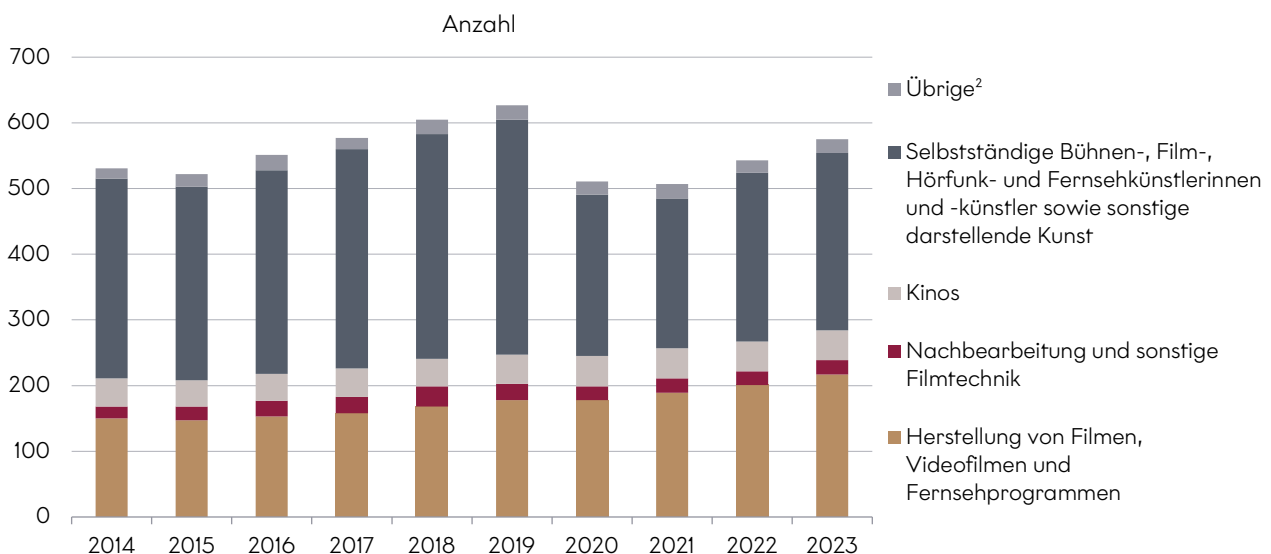
Ü4 Feingliederung der Filmwirtschaft nach Wirtschaftszweigen

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
47.63.0	Einzelhandel mit bespielten Ton- und Bildträgern
59.11.0	Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen
59.12.0	Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik
59.13.0	Filmverleih und -vertrieb (ohne Videotheken)
59.14.0	Kinos
77.22.0	Videotheken (nicht in Auswertung enthalten)
90.01.4	Selbstständige Bühnen-, Film-, Hörfunk- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler sowie sonstige darstellende Kunst

Kleinunternehmerinnen und -unternehmer sind stark vertreten

Im Jahr 2020 gab es in der Filmwirtschaft laut Umsatzsteuerstatistik 1400 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz bis 22.000 Euro. Sie machten 70 Prozent der in diesem Teilmarkt tätigen Unternehmen aus. Dies ist ein

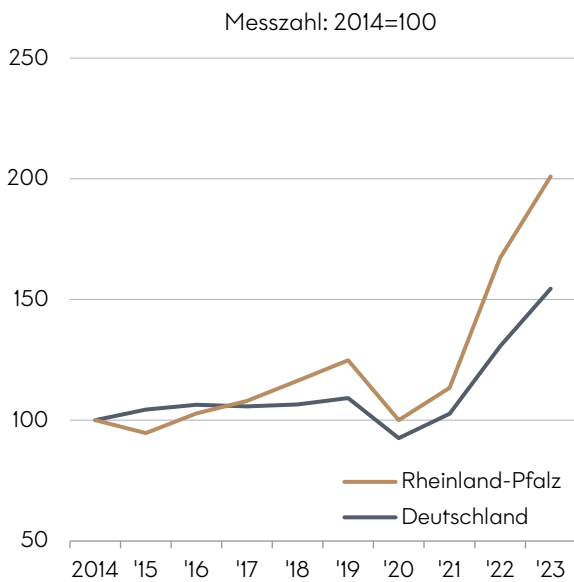
G37 Unternehmen in der Filmwirtschaft 2014–2023¹ nach Wirtschaftszweigen



¹ Ohne die WZ-Klasse „Videotheken“. – ² Enthält die WZ-(Unter)klassen „Einzelhandel mit bespielten Ton- und Bildträgern“ sowie „Filmverleih und -vertrieb (ohne Videotheken)“.

Quelle: Unternehmensregister

G38 Umsatz¹ der Filmwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023



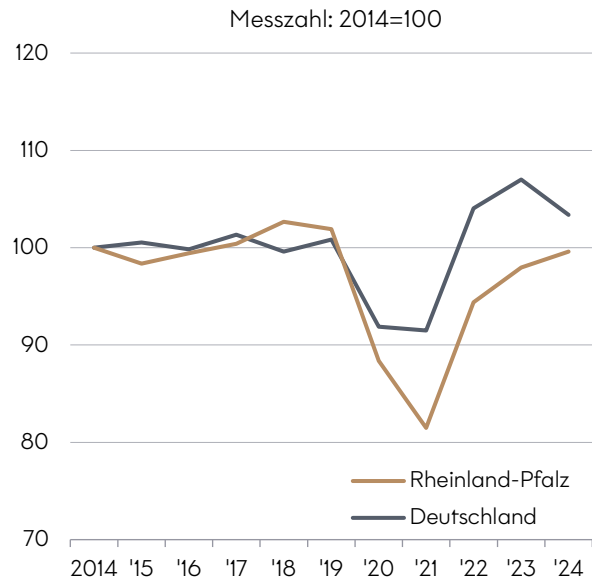
¹ Ohne die WZ-Klasse „Videotheken“.
Quelle: Unternehmensregister

außergewöhnlich hoher Anteil; nur im Markt für darstellende Künste war er noch größer. Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Filmwirtschaft erwirtschafteten 2020 rund 7,6 Millionen Euro Jahresumsatz. Das waren 4,8 Prozent der gesamten Umsätze, die alle Unternehmen dieses Teilmarktes laut Umsatzsteuerstatistik erzielten. Der Anteil ist mehr als dreimal so hoch wie in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (1,5 Prozent). Die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Filmwirtschaft erhöhte sich von 2014 bis 2020 kräftig. Sie stieg um 53 Prozent, was den vierten Platz unter den elf Teilmärkten bedeutet. Bei der Umsatzentwicklung belegten die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer der Filmwirtschaft ebenfalls den vierten Rang (+60 Prozent).

Teilzeitarbeit ist weit verbreitet

Im Jahr 2024 arbeiteten laut Bundesagentur für Arbeit gut 1900 abhängig Beschäftigte in Rheinland-Pfalz in der Filmwirtschaft. Das sind 4,2 Prozent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft, die ihren Arbeitsort in Rheinland-Pfalz haben, und bedeutet Platz sieben unter den elf Teilmärkten. Die

G39 Abhängig Beschäftigte in der Filmwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Zahl der abhängig Beschäftigten in der Filmwirtschaft stagnierte in den vergangenen Jahren. Sie war 2024 um 0,4 Prozent niedriger als 2014.

Teilzeitarbeit ist in der Filmwirtschaft weit verbreitet. Im Jahr 2024 arbeiteten 45 Prozent der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in Teilzeit; in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt waren es nur 28 Prozent. Darüber hinaus gibt es in diesem Teilmarkt viele geringfügig Beschäftigte; sie machten 2024 fast die Hälfte aller abhängig Beschäftigten aus. Das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze ist in der Filmwirtschaft relativ gering; fast ein Drittel sind Tätigkeiten auf Helferniveau.

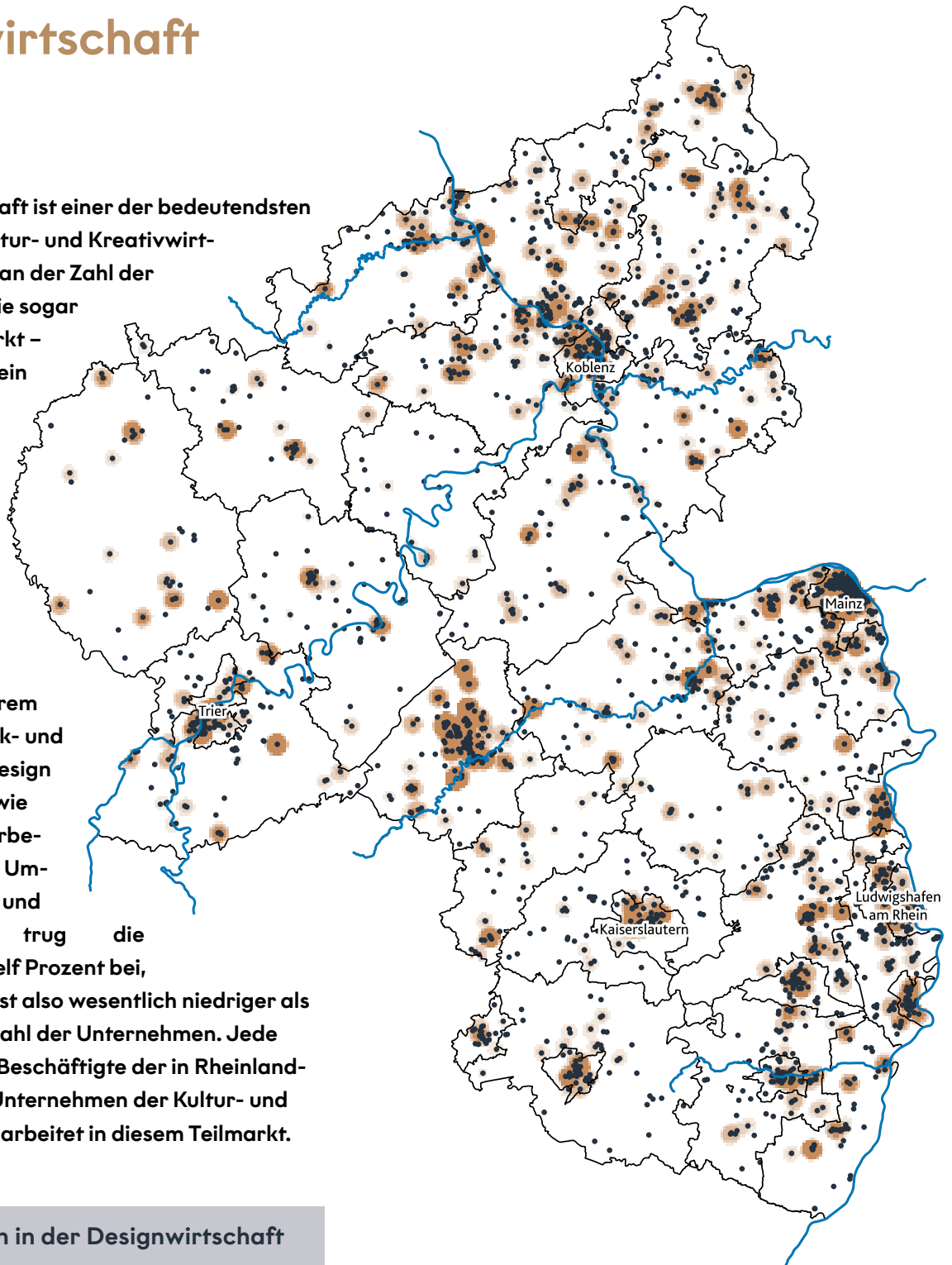
Beschäftigte in der Filmwirtschaft

Abhängig Beschäftigte:	1950
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	1000
geringfügig Beschäftigte:	950
Frauenanteil:	52 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Designwirtschaft

Die Designwirtschaft ist einer der bedeutendsten Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Gemessen an der Zahl der Unternehmen ist sie sogar der größte Teilmarkt – im Jahr 2023 war ein Fünftel der Unternehmen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft in der Designwirtschaft tätig. Zu diesem Teilmarkt zählen unter anderem die Bereiche Grafik- und Kommunikationsdesign und Fotografie sowie teilweise auch Werbeagenturen. Zu den Umsätzen der Kultur- und Kreativwirtschaft trug die Designwirtschaft elf Prozent bei, der Umsatzanteil ist also wesentlich niedriger als der Anteil an der Zahl der Unternehmen. Jede bzw. jeder zehnte Beschäftigte der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeitet in diesem Teilmarkt.



Unternehmen in der Designwirtschaft

Anzahl:	2202
Umsatz:	773 Mio. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	188 000 Euro

Quelle: Unternehmensregister

K5: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe der Designwirtschaft in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Außerdem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben der Designwirtschaft mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Zahl der Unternehmen in der Designwirtschaft steigt

In der Designwirtschaft waren 2023 rund 2.200 Unternehmen tätig; das waren etwa 60 Unternehmen mehr als 2014. Damit ist sie einer von vier Teilmärkten mit einer wachsenden Unternehmenszahl (+2,7 Prozent). Die verschiedenen Wirtschaftszweige der Designwirtschaft entwickelten sich unterschiedlich. Starke prozentuale Zuwächse verzeichneten die Bereiche „Industrie-, Produkt- und Modedesign“ und „Grafik- und Kommunikationsdesign“, aber auch im Bereich „Fotografie“ kamen zahlreiche Unternehmen hinzu. Dafür sank die Zahl der Unternehmen in den Bereichen „Interior Design und Raumgestaltung“ sowie „Herstellung von Schmuck, Gold- und Silberschmiedewaren“ beträchtlich. Die Zahl der Werbeagenturen nahm ebenfalls deutlich ab. Über den gesamten Betrachtungszeitraum hinweg stieg die Zahl der Unternehmen in der Designwirtschaft fast kontinuierlich. Nur 2020 gab es einen kräftigen Rückgang, der aber nicht nur mit der Coronapandemie, sondern auch mit der Anhebung der Umsatzgrenze für Kleinunternehmerinnen und -unternehmer von 17.500 auf 22.000 Euro zusammenhängen könnte.

Ü5 Feingliederung der Designwirtschaft nach Wirtschaftszweigen

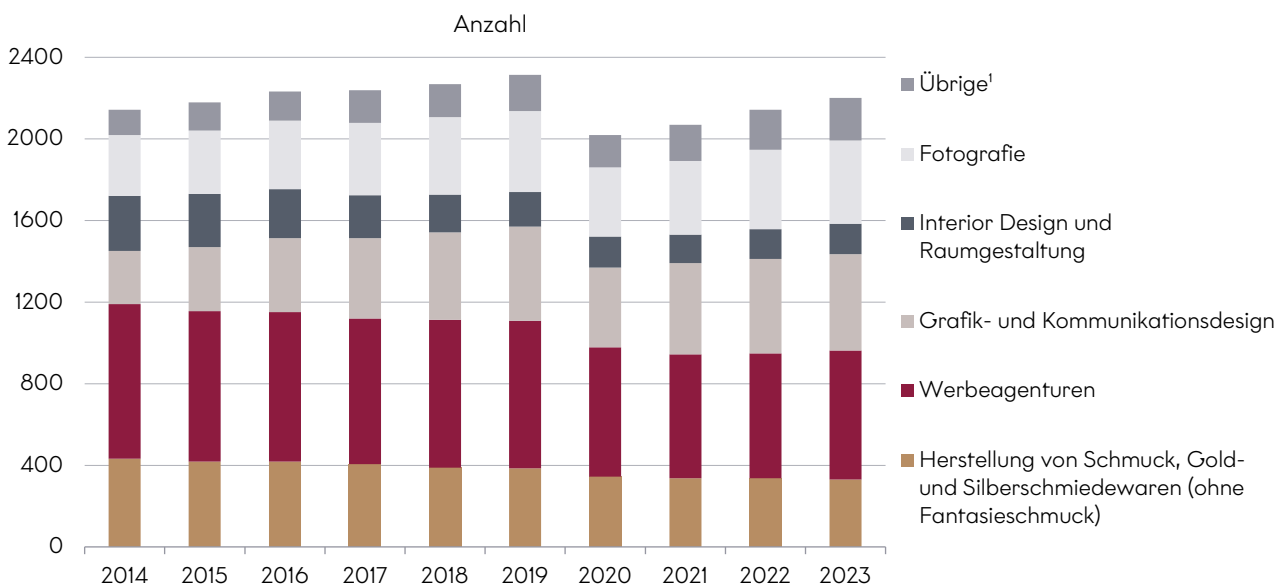
WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
32.12.0	Herstellung von Schmuck, Gold- und Silberschmiedewaren (ohne Fantasieschmuck)
71.11.2	Büros für Innenarchitektur
73.11.0	Werbeagenturen
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung
74.20.1	Fotografie

Die Umsätze in der Designwirtschaft stiegen moderat. Sie legten von 2014 bis 2023 um 15 Prozent zu.

Anteil der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer ist überdurchschnittlich

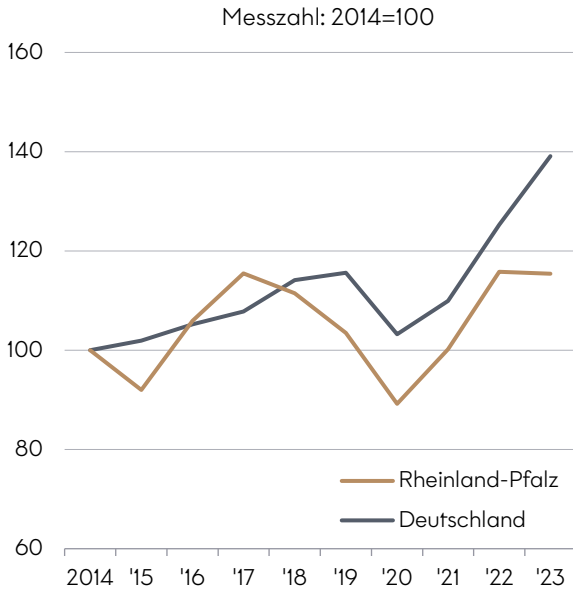
Im Jahr 2020 gab es in der Designwirtschaft laut Umsatzsteuerstatistik knapp 3.300 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz bis 22.000 Euro. Sie machten 60 Prozent der in diesem Teilmarkt tätigen Unternehmen aus. Der Anteil lag etwas über dem Durchschnitt der Kultur-

G40 Unternehmen in der Designwirtschaft 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen



¹ Enthält die WZ-(Unter)klassen „Büros für Innenarchitektur“ sowie „Industrie-, Produkt- und Mode-Design“.
Quelle: Unternehmensregister

G41 Umsatz der Designwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023



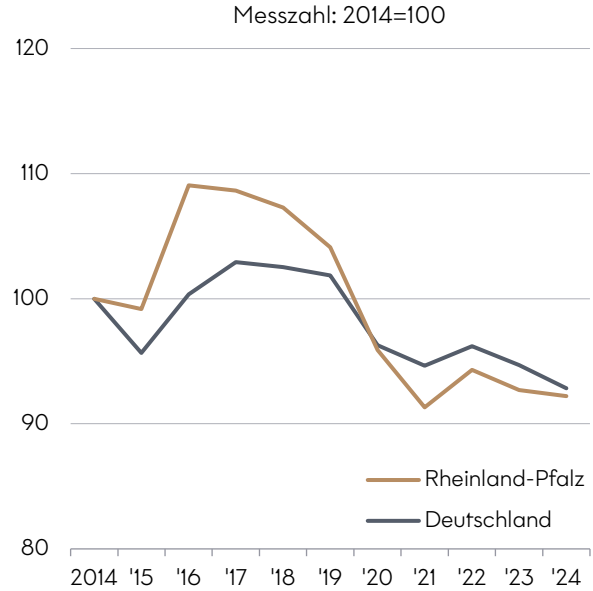
Quelle: Unternehmensregister

und Kreativwirtschaft (58 Prozent). Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Designwirtschaft erwirtschafteten 2020 rund 18,5 Millionen Euro Jahresumsatz. Das waren 2,7 Prozent der gesamten Umsätze, die alle Unternehmen dieses Teilmarktes laut Umsatzsteuerstatistik erzielten. Der Anteil ist höher als in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (1,5 Prozent). Die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Designwirtschaft erhöhte sich von 2014 bis 2020 kräftig. Sie stieg um 68 Prozent, was den zweiten Platz unter den elf Teilmärkten bedeutet. Dieser Zuwachs wurde zwar durch die Anhebung der Umsatzgrenze 2020 begünstigt, aber auch in den Jahren zuvor wuchs die Zahl der Unternehmen in diesem Teilmarkt zum Teil mit zweistelliger Rate. Bei der Umsatzentwicklung belegten die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer der Designwirtschaft sogar den Spitzenplatz (+83 Prozent).

Beschäftigtenzahl sinkt

Im Jahr 2024 arbeiteten laut Bundesagentur für Arbeit gut 5300 abhängig Beschäftigte in Rheinland-Pfalz in der Designwirtschaft. Das sind elf Pro-

G42 Abhängig Beschäftigte in der Designwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

zent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft, die ihren Arbeitsort in Rheinland-Pfalz haben, und bedeutet Platz drei unter den elf Teilmärkten. Allerdings nahm die Zahl der abhängig Beschäftigten in der Designwirtschaft in den vergangenen Jahren deutlich ab. Seit 2014 fielen etwa 450 Arbeitsplätze weg, was einem Minus von 7,8 Prozent entspricht.

Mit einem Frauenanteil von 58 Prozent liegt die Designwirtschaft innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft im Mittelfeld. Das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze ist vergleichsweise niedrig. Mit 76 Prozent arbeiten etwa drei von vier Beschäftigten auf Helfer- oder Fachkräfteniveau. Der Expertenanteil ist niedriger als in fast allen anderen Teilmärkten.

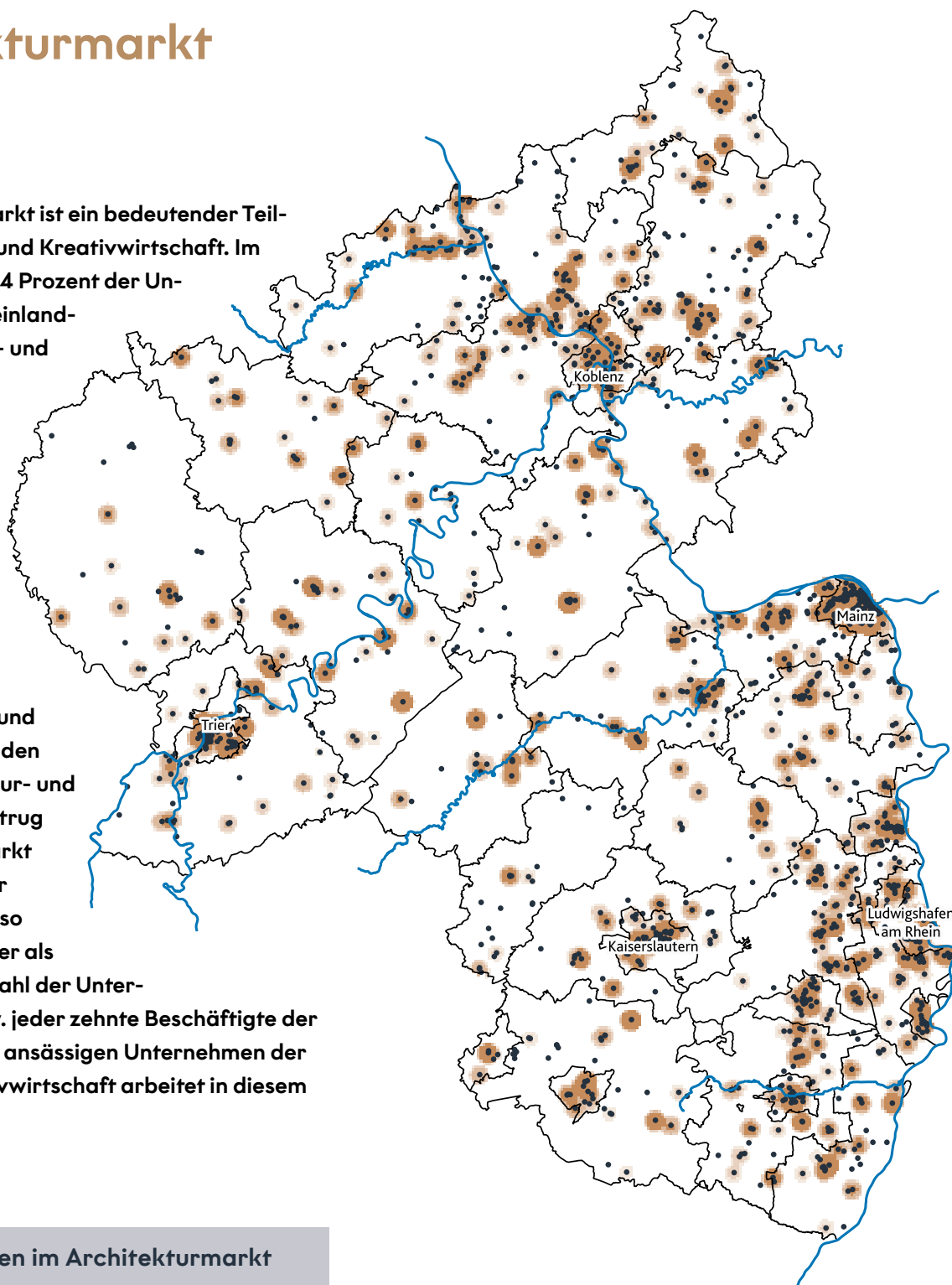
Beschäftigte in der Designwirtschaft

Abhängig Beschäftigte:	5350
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	3580
geringfügig Beschäftigte:	1770
Frauenanteil:	58 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Architekturmarkt

Der Architekturmarkt ist ein bedeutender Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Jahr 2023 waren 14 Prozent der Unternehmen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft im Architekturmarkt tätig; dazu zählen Architekturbüros verschiedener fachlicher Ausrichtungen, Büros für Innenarchitektur sowie Restauratorinnen und Restauratoren. Zu den Umsätzen der Kultur- und Kreativwirtschaft trug der Architekturmarkt 7,6 Prozent bei, der Umsatzanteil ist also wesentlich niedriger als der Anteil an der Zahl der Unternehmen. Jede bzw. jeder zehnte Beschäftigte der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeitet in diesem Teilmarkt.



Unternehmen im Architekturmarkt

Anzahl:	1567
Umsatz:	530 Mio. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	130 000 Euro

Quelle: Unternehmensregister

K6: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe des Architekturmarktes in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Außerdem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben des Architekturmarktes mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Zahl der Architekturbüros im Hochbau geht deutlich zurück

Im Architekturmarkt waren 2023 knapp 1600 Unternehmen tätig; das waren rund 230 Unternehmen weniger als 2014. Mit -13 Prozent fiel der Rückgang stärker aus als in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (-5,5 Prozent). Schon seit dem Beginn des Betrachtungszeitraums sinkt die Zahl der Unternehmen im Architekturmarkt fast kontinuierlich. Das Minus konzentrierte sich auf den mit Abstand größten Wirtschaftszweig des Architekturmarktes, die Architekturbüros für Hochbau. Im deutlich kleineren Teilbereich „Büros für Innenarchitektur“ gab es hingegen einen kräftigen Zuwachs. Auch in den Wirtschaftszweigen „Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung“ sowie „Selbstständige Restauratorinnen und Restauratoren“ kamen Unternehmen hinzu.

Dem Rückgang der Unternehmenszahl standen im Architekturmarkt steigende Umsätze gegenüber. Sie legten von 2014 bis 2023 um 37 Prozent zu. Daraus ergibt sich eine kräftige Zunahme des Umsatzes je Unternehmen um 57 Prozent.

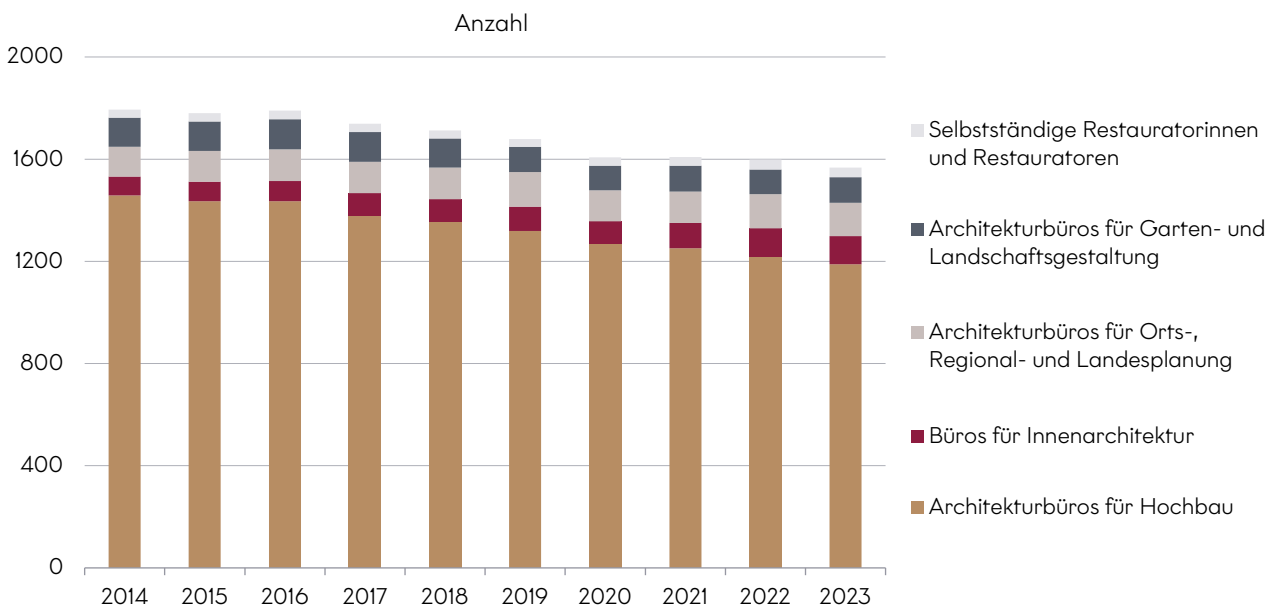
Ü6 Feingliederung des Architekturmarktes nach Wirtschaftszweigen

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau
71.11.2	Büros für Innenarchitektur
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung
90.03.4	Selbstständige Restauratorinnen und Restauratoren

Im Architekturmarkt gibt es nur wenige Kleinunternehmen

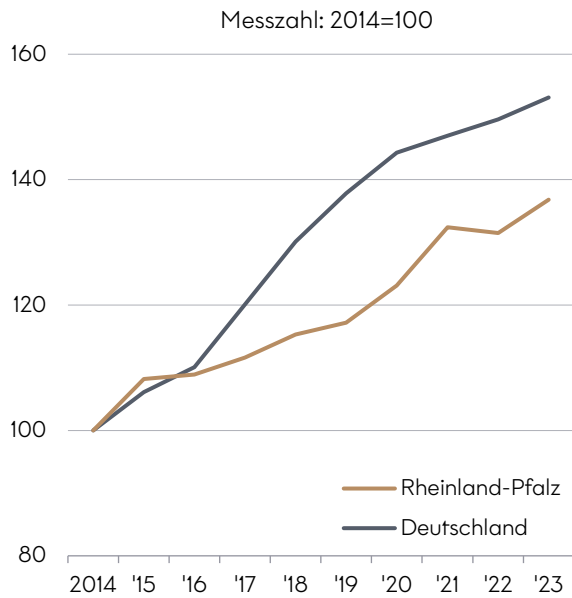
Im Jahr 2020 gab es im Architekturmarkt laut Umsatzsteuerstatistik knapp 900 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz bis 22.000 Euro. Sie machten 36 Prozent der in diesem Teilmarkt tätigen Unternehmen aus. Der Anteil lag weit unter dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft (58 Prozent). In allen anderen Teilmärkten zählte mehr als die Hälfte der Unternehmen zu dieser Größenklasse. Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Architekturmarkt erwirtschaft-

G43 Unternehmen im Architekturmarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen



Quelle: Unternehmensregister

G44 Umsatz des Architekturmarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023



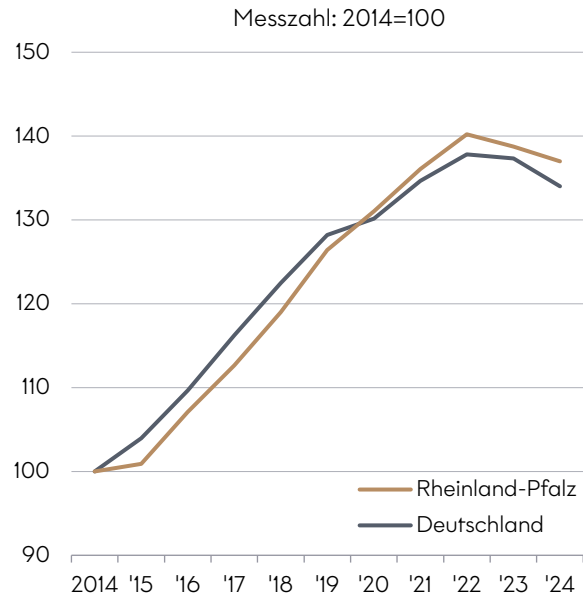
Quelle: Unternehmensregister

teten 2020 rund 5,3 Millionen Euro Jahresumsatz. Das waren 1,1 Prozent der gesamten Umsätze, die alle Unternehmen dieses Teilmarktes laut Umsatzsteuerstatistik erzielten. Damit ist der Architekturmarkt der Teilmarkt mit dem drittniedrigsten Umsatzanteil von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern. Die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Architekturmarkt erhöhte sich von 2014 bis 2020 kaum. Sie stieg um 1,4 Prozent, was den letzten Platz unter den elf Teilmärkten bedeutet. Auch bei der Umsatzentwicklung belegten die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer des Architekturmarktes den letzten Platz; die Erlöse stiegen um 19 Prozent.

Beschäftigtenzahl steigt kräftig

Im Jahr 2024 arbeiteten laut Bundesagentur für Arbeit etwa 4 900 abhängig Beschäftigte in Rheinland-Pfalz im Architekturmarkt. Das sind elf Prozent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft, die ihren Arbeitsort in Rheinland-Pfalz haben, und bedeutet Platz vier unter den elf Teilmärkten. Die Zahl der abhängig Beschäftigten ist im Architekturmarkt in den vergangenen Jahren kräftig gestiegen.

G45 Abhängig Beschäftigte im Architekturmarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Seit 2014 kamen 1 300 Arbeitsplätze hinzu, was einem Zuwachs von 37 Prozent entspricht.

Der Frauenanteil an den abhängig Beschäftigten lag 2024 bei 58 Prozent, unter den elf Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt der Architekturmarkt damit im Mittelfeld. Der Anteil sozialversicherungspflichtig Beschäftigter entspricht mit 80 Prozent in etwa dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze im Architekturmarkt ist hoch. Mit 45 Prozent arbeitet fast die Hälfte der Beschäftigten auf Expertenniveau. Der Expertenanteil ist größer als in allen anderen Teilmärkten.

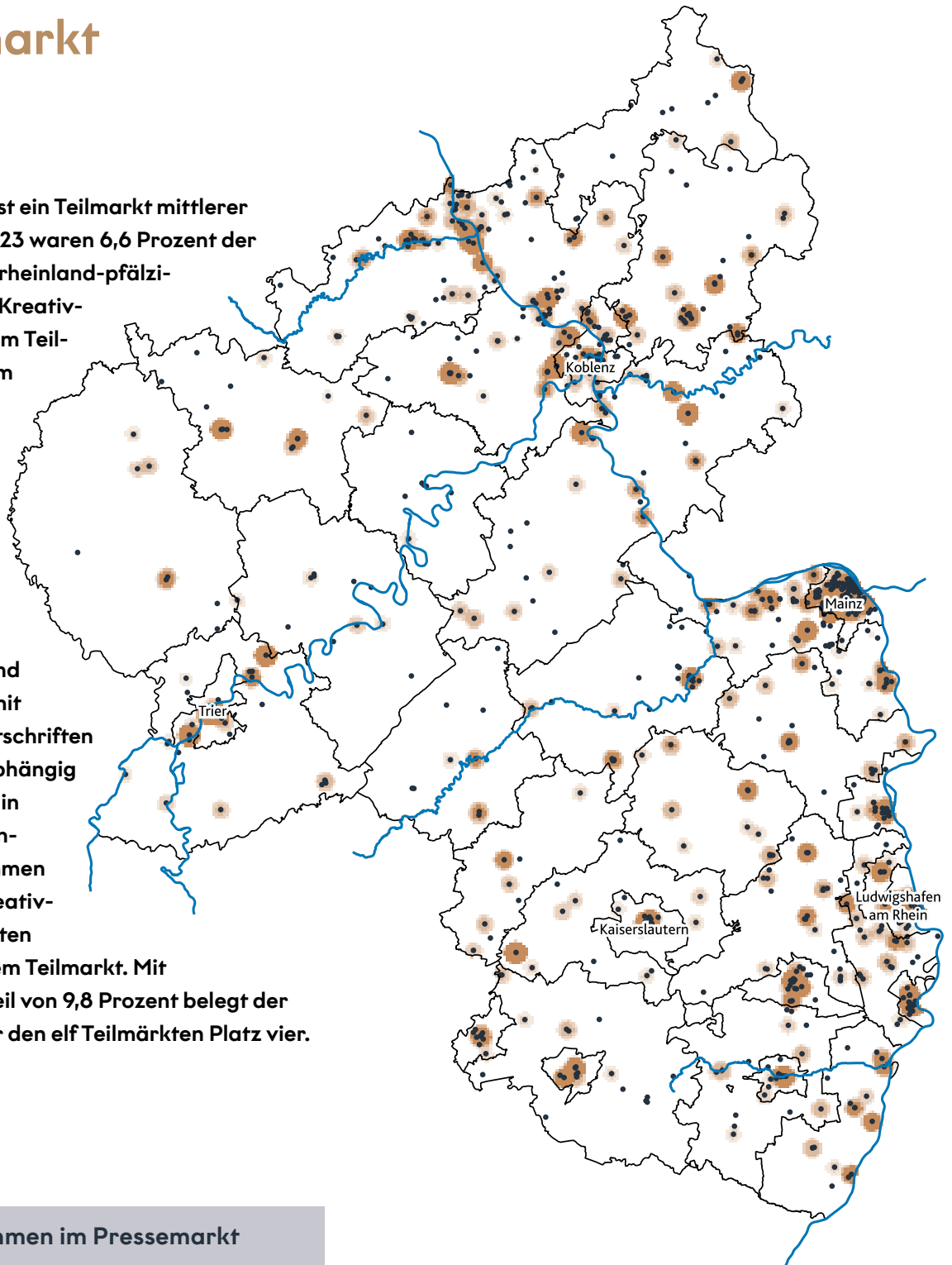
Beschäftigte im Architekturmarkt

Abhängig Beschäftigte:	4 910
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	3 950
geringfügig Beschäftigte:	960
Frauenanteil:	58 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Pressemarkt

Der Pressemarkt ist ein Teilmarkt mittlerer Größe. Im Jahr 2023 waren 6,6 Prozent der Unternehmen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft in diesem Teilmarkt tätig, zu dem unter anderem selbstständige Journalistinnen und Journalisten sowie Pressefotografinnen und -fotografen, das Verlagswesen (ohne Software) und der Einzelhandel mit Zeitungen und Zeitschriften zählen. Von den abhängig Beschäftigten der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeiteten 7,1 Prozent in diesem Teilmarkt. Mit einem Umsatzanteil von 9,8 Prozent belegt der Pressemarkt unter den elf Teilmärkten Platz vier.



Unternehmen im Pressemarkt

Anzahl:	725
Umsatz:	679 Mio. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	232.000 Euro

Quelle: Unternehmensregister

K7: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe des Pressemarktes in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Zudem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben des Pressemarktes mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Zahl der Unternehmen nimmt deutlich ab

Im Pressemarkt waren 2023 gut 700 Unternehmen tätig; das waren fast 300 Unternehmen weniger als 2014. Mit -29 Prozent fiel der Rückgang stärker aus als in allen anderen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft. Die meisten Wirtschaftszweige des Pressemarktes mussten Einbußen hinnehmen. So reduzierte sich die Zahl der Zeitschriftenverlage sowie die Zahl der selbstständigen Journalistinnen und Journalisten sowie Pressefotografinnen und -fotografen jeweils um mehr als ein Viertel. Noch wesentlich stärker sank die Zahl der Korrespondenz- und Nachrichtenbüros. Allein im Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen kamen Unternehmen hinzu. Die Zahl der Unternehmen im Pressemarkt sank über den gesamten Betrachtungsraum kontinuierlich.

Die Umsätze im Pressemarkt waren ebenfalls rückläufig. Sie lagen 2023 um fünf Prozent unter dem Niveau von 2014. Da das Umsatzminus in diesem Teilmarkt wesentlich schwächer ausfiel als der Rückgang der Zahl der Unternehmen, stieg der Umsatz je Unternehmen um ein Drittel.

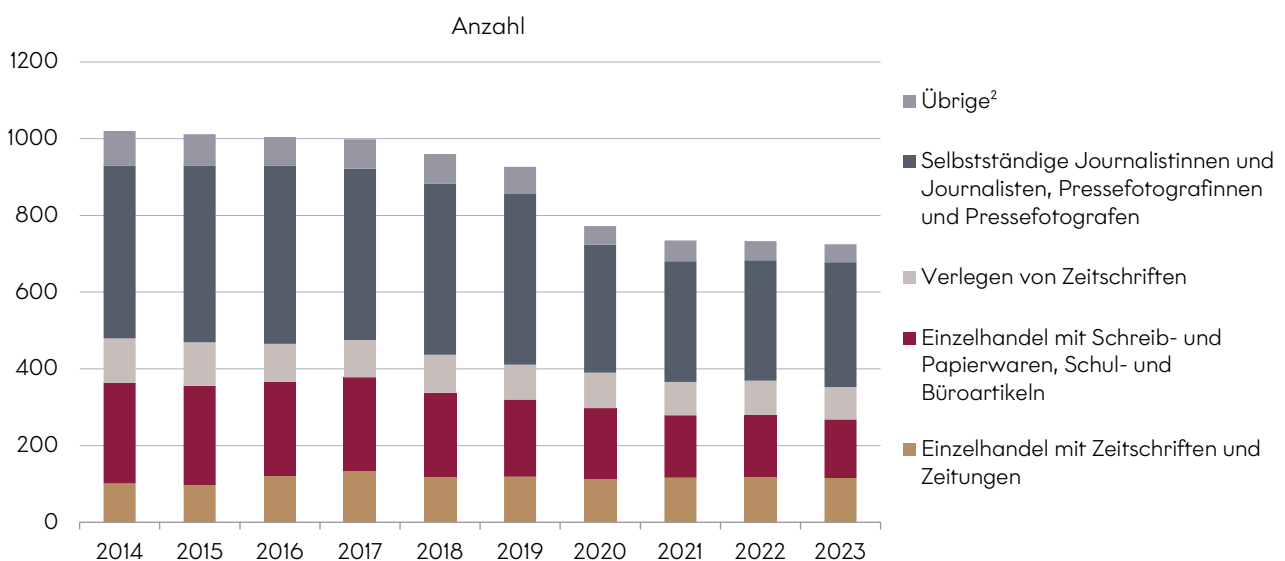
Ü7 Feingliederung des Pressemarktes nach Wirtschaftszweigen

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
47.62.0	Einzelhandel mit Zeitschriften, Zeitungen, Schreibwaren und Bürobedarf
58.12.0	Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen (nicht in Auswertung enthalten)
58.13.0	Verlegen von Zeitungen
58.14.0	Verlegen von Zeitschriften
58.19.0	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software) (nicht in Auswertung enthalten)
63.91.0	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros
90.03.5	Selbstständige Journalistinnen und Journalisten, Pressefotografinnen und Pressefotografen

Kleinunternehmen haben im Pressemarkt nur geringe Bedeutung

Im Jahr 2020 gab es im Pressemarkt laut Umsatzsteuerstatistik knapp 1100 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz bis zu 22000 Euro. Sie machten 52 Prozent der in diesem Teilmarkt tätigen Unternehmen aus. Der Anteil lag

G46 Unternehmen im Pressemarkt 2014–2023¹ nach Wirtschaftszweigen

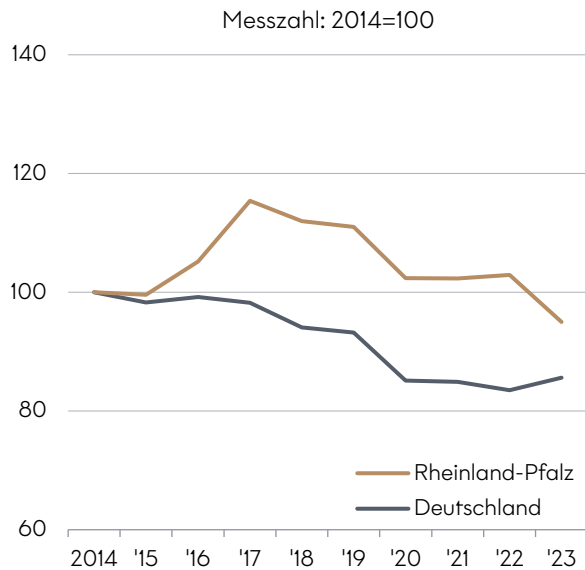


¹ Ohne die WZ-Klassen „Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen“ sowie „Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)“.

² Enthält die WZ-Klassen „Verlegen von Zeitungen“ sowie „Korrespondenz- und Nachrichtenbüros“.

Quelle: Unternehmensregister

G47 Umsatz¹ des Pressemarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023



¹ Ohne die WZ-Klassen „Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen“ sowie „Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)“.

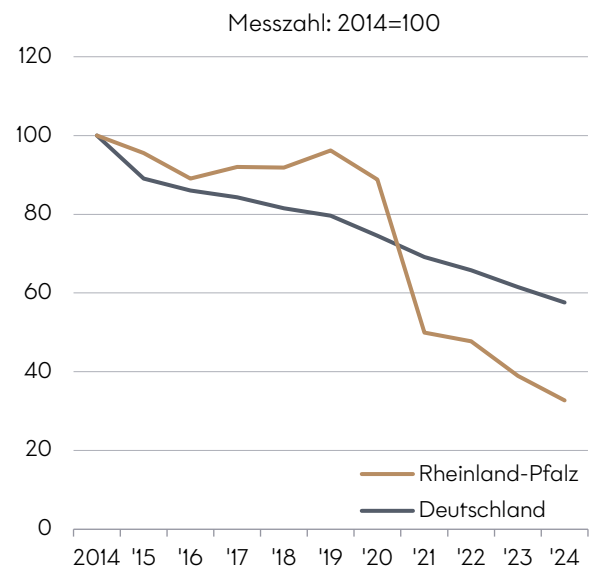
Quelle: Unternehmensregister

unter dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft (58 Prozent). Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Pressemarkt erwirtschafteten 2020 sieben Millionen Euro Jahresumsatz. Das waren 0,8 Prozent der gesamten Umsätze, die alle Unternehmen dieses Teilmarktes laut Umsatzsteuerstatistik erzielten. Damit ist der Pressemarkt der Teilmarkt mit dem zweitniedrigsten Umsatzanteil von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern. Die Zahl der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Pressemarkt erhöhte sich von 2014 bis 2020 um 16 Prozent, was den vorletzten Platz unter den elf Teilmärkten bedeutet. Ihre Umsätze stiegen mit +29 Prozent ebenfalls unterdurchschnittlich.

Pressemarkt bietet viele Arbeitsplätze für Fachkräfte

Im Jahr 2024 arbeiteten in Rheinland-Pfalz laut Bundesagentur für Arbeit 3 600 abhängig Beschäftigte im Pressemarkt; dies entspricht 7,8 Prozent der Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft, die ihren Arbeitsplatz in Rheinland-Pfalz haben. Gemessen an der Beschäftigtenzahl ist der Pressemarkt der fünftgrößte Teilmarkt. Der Frauenanteil an den

G48 Abhängig Beschäftigte im Pressemarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

abhängig Beschäftigten lag 2024 bei 60 Prozent; dies ist der vierthöchste Anteil unter den elf Teilmärkten. Das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze ist durch einen hohen Anteil von Fachkräften geprägt. Andererseits gibt es in diesem Teilmarkt wenige Arbeitsplätze auf Expertenniveau; mit 8,6 Prozent wies der Pressemarkt unter den elf Teilmärkten einen der niedrigsten Anteile von Beschäftigten mit Expertenstatus auf. Die Zahl der Beschäftigten im Pressemarkt ist stark gesunken. Es ist aber zu vermuten, dass dabei auch ein statistischer Sondereffekt durch die geänderte wirtschaftszweigsystematische Zuordnung von Beschäftigten eine Rolle spielt.

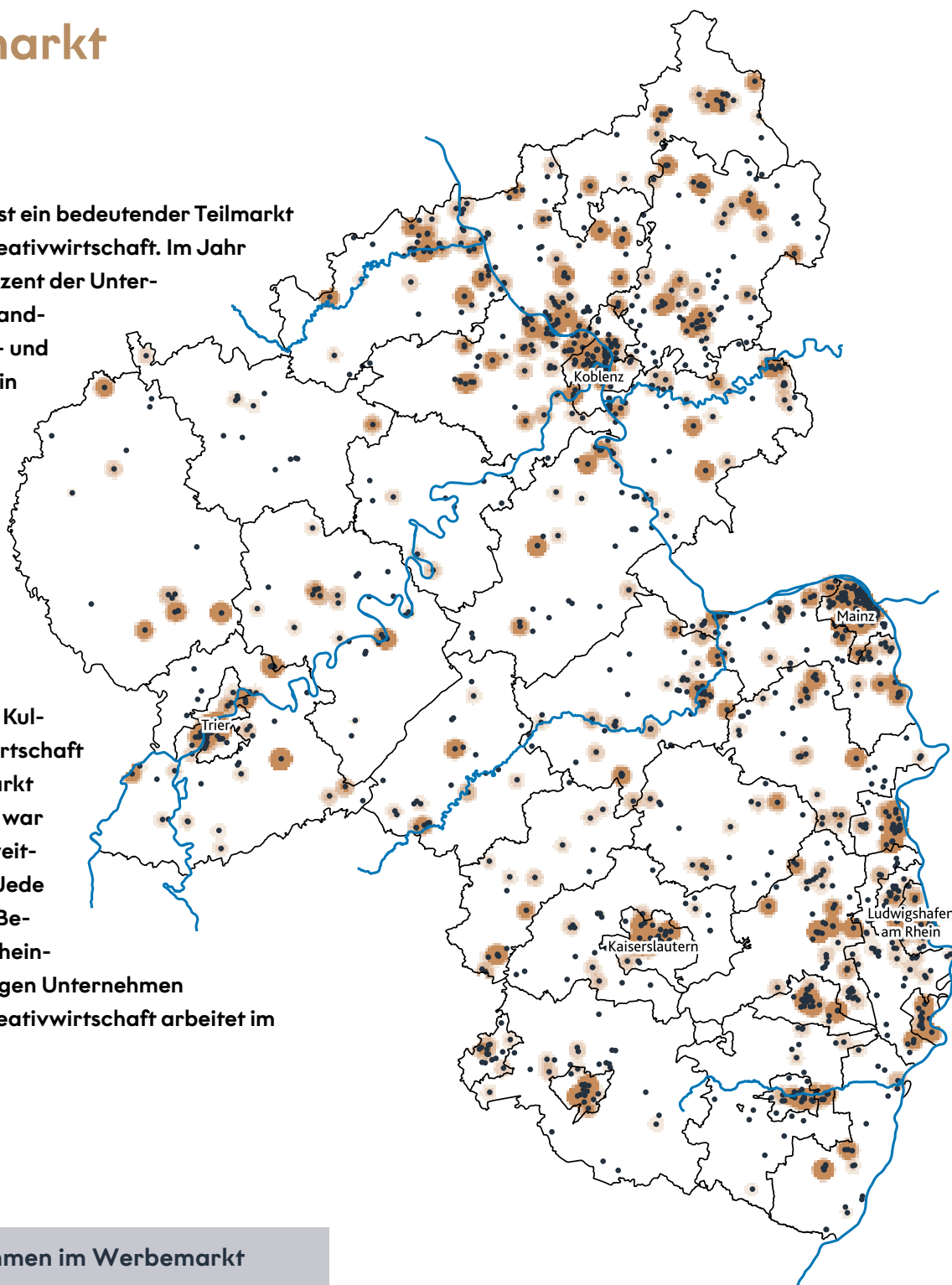
Beschäftigte im Pressemarkt

Abhängig Beschäftigte:	3 630
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	2 740
geringfügig Beschäftigte:	890
Frauenanteil:	60 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Werbemarkt

Der Werbemarkt ist ein bedeutender Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Jahr 2023 waren 13 Prozent der Unternehmen der rheinland-pfälzischen Kultur- und Kreativwirtschaft in diesem Teilmarkt tätig; dazu zählen Werbeagenturen sowie Unternehmen, die Werbezeiten und Werbeflächen vermarkten und vermitteln. Zu den Umsätzen der Kultur- und Kreativwirtschaft trug der Werbemarkt 14 Prozent bei und war damit 2023 der zweitgrößte Teilmarkt. Jede bzw. jeder zehnte Beschäftigte der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeitet im Werbemarkt.



Unternehmen im Werbemarkt

Anzahl:	1361
Umsatz:	996 Mio. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	235 000 Euro

Quelle: Unternehmensregister

K8: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe des Werbemarktes in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Zudem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben des Werbemarktes mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Zahl der Werbeagenturen sinkt

Im Werbemarkt waren 2023 knapp 1400 Unternehmen tätig; das waren rund 240 Unternehmen weniger als 2014. Mit -15 Prozent fiel der Rückgang stärker aus als in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (-5,5 Prozent). Das Minus konzentrierte sich auf die Werbeagenturen; im deutlich kleineren Teilbereich „Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen“ kamen Unternehmen hinzu. Schon in den ersten Jahren des Betrachtungszeitraums sank die Zahl der Unternehmen im Werbemarkt kontinuierlich. Nach leichten Zuwächsen 2018 und 2019 folgte ein massiver Einbruch in der Coronapandemie, der allerdings durch die Anhebung der Umsatzschwelle für die Aufnahme in das Unternehmensregister von 17 500 auf 22 000 Euro überschätzt wird. In den Jahren 2022 und 2023 erholte sich die Zahl der Unternehmen wieder etwas.

Dem Rückgang der Unternehmenszahl standen steigende Umsätze im Werbemarkt gegenüber. Sie legten von 2014 bis 2023 um 37 Prozent zu. Daraus ergibt sich eine kräftige Zunahme des Umsatzes je Unternehmen um 61 Prozent. Gleichzeitig wuchs auch die durchschnittliche Beschäftigtenzahl je

Ü8 Feingliederung des Werbemarktes nach Wirtschaftszweigen

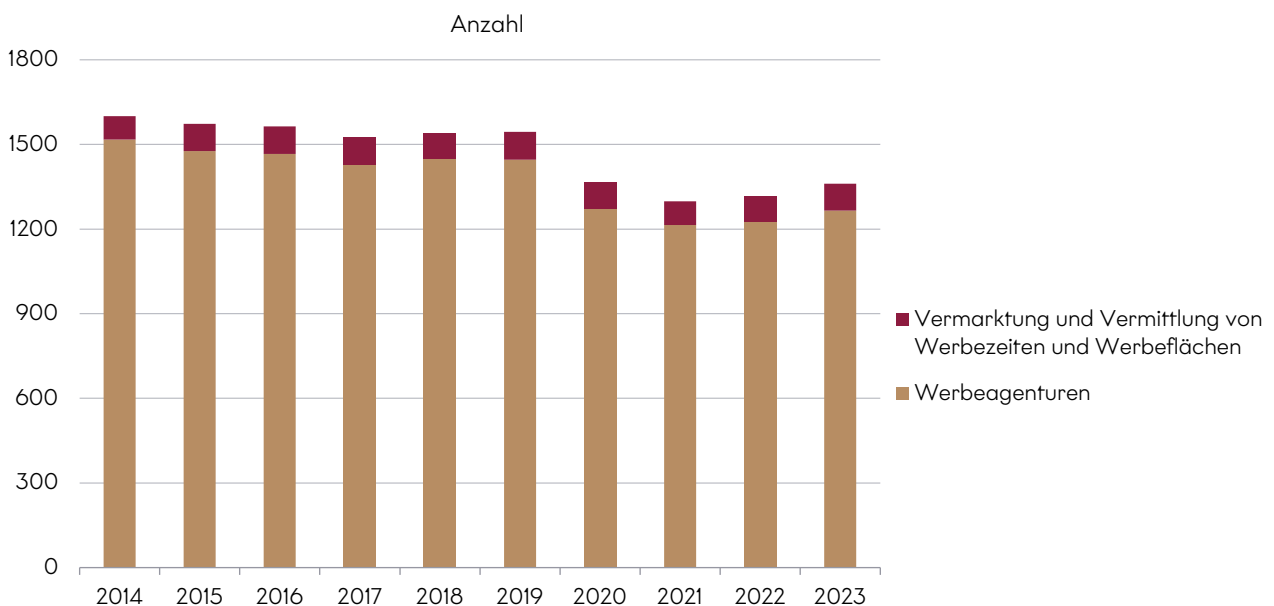
WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
73.11.0	Werbeagenturen
73.12.0	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen

Unternehmen. Daraus lässt sich schließen, dass vor allem kleine Unternehmen aus dem Markt ausschieden.

Anteil der Kleinunternehmen ist unterdurchschnittlich

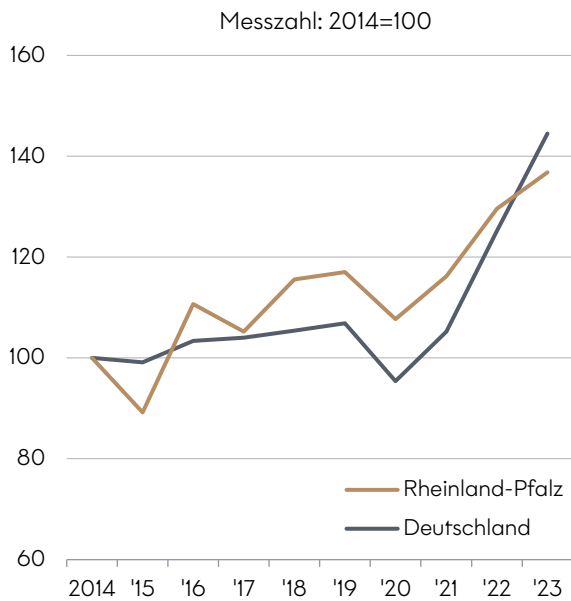
Im Jahr 2020 gab es im Werbemarkt laut Umsatzsteuerstatistik knapp 1 600 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz bis 22 000 Euro. Sie machten 55 Prozent der in diesem Teilmarkt tätigen Unternehmen aus. Der Anteil lag etwas unter dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft (58 Prozent). Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Werbemarkt erwirtschafteten 2020 acht Millionen Euro Jahresumsatz. Das waren 1,3 Prozent der gesamten Umsätze, die

G49 Unternehmen im Werbemarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen



Quelle: Unternehmensregister

G50 Umsatz des Werbemarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023



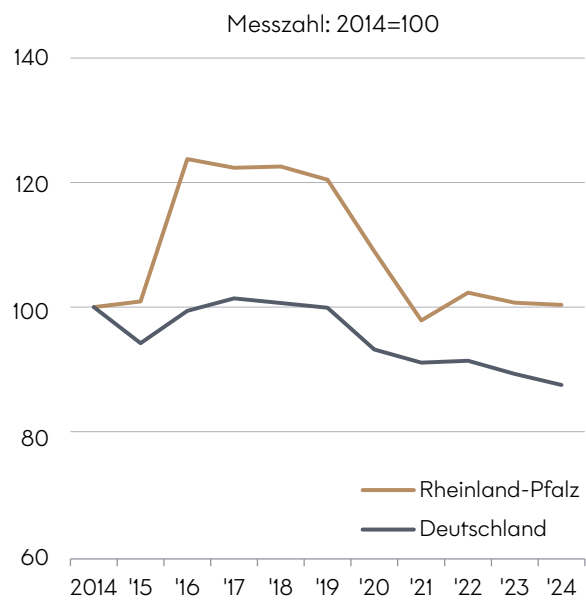
Quelle: Unternehmensregister

alle Unternehmen dieses Teilmarktes laut Umsatzsteuerstatistik erzielten. Damit ist der Umsatzanteil der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer im Werbemarkt etwas niedriger als in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (1,5 Prozent). Die Umsätze der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer stiegen von 2014 bis 2020 um 42 Prozent. Dazu trug allerdings die Anhebung der Umsatzschwelle von 17 500 auf 22 000 Euro bei, die dazu führte, dass 2020 mehr Unternehmen zu den Kleinunternehmerinnen und -unternehmern zählten als in den Jahren zuvor. Der Umsatzanstieg fiel im Werbemarkt schwächer aus als bei den Kleinunternehmerinnen und -unternehmern in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (+53 Prozent).

Beschäftigte sind weniger spezialisiert

Im Jahr 2024 arbeiteten in Rheinland-Pfalz laut Bundesagentur für Arbeit 5 600 abhängig Beschäftigte im Werbemarkt. Dies entspricht einem Anteil von zwölf Prozent an den Beschäftigten in der Kultur- und Kreativwirtschaft, die ihren Arbeitsplatz in Rheinland-Pfalz haben. Gemessen an der Beschäftigtenzahl ist der Werbemarkt der zweitgrößte Teil-

G51 Abhängig Beschäftigte im Werbemarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

markt. Der Frauenanteil an den abhängig Beschäftigten lag 2024 bei 55 Prozent. Damit befindet sich der Werbemarkt unter den Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft im Mittelfeld. Das Anforderungsniveau der Arbeitsplätze im Werbemarkt ist im Durchschnitt vergleichsweise niedrig. Im Jahr 2024 wurden 29 Prozent der Arbeitsplätze der geringsten Anforderungsstufe zugerechnet. Nur in zwei der elf Teilmärkte war dieser Anteil noch höher. Jede bzw. jeder zehnte Beschäftigte war auf Expertenniveau tätig; in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt traf dies auf ein Viertel der Beschäftigten zu.

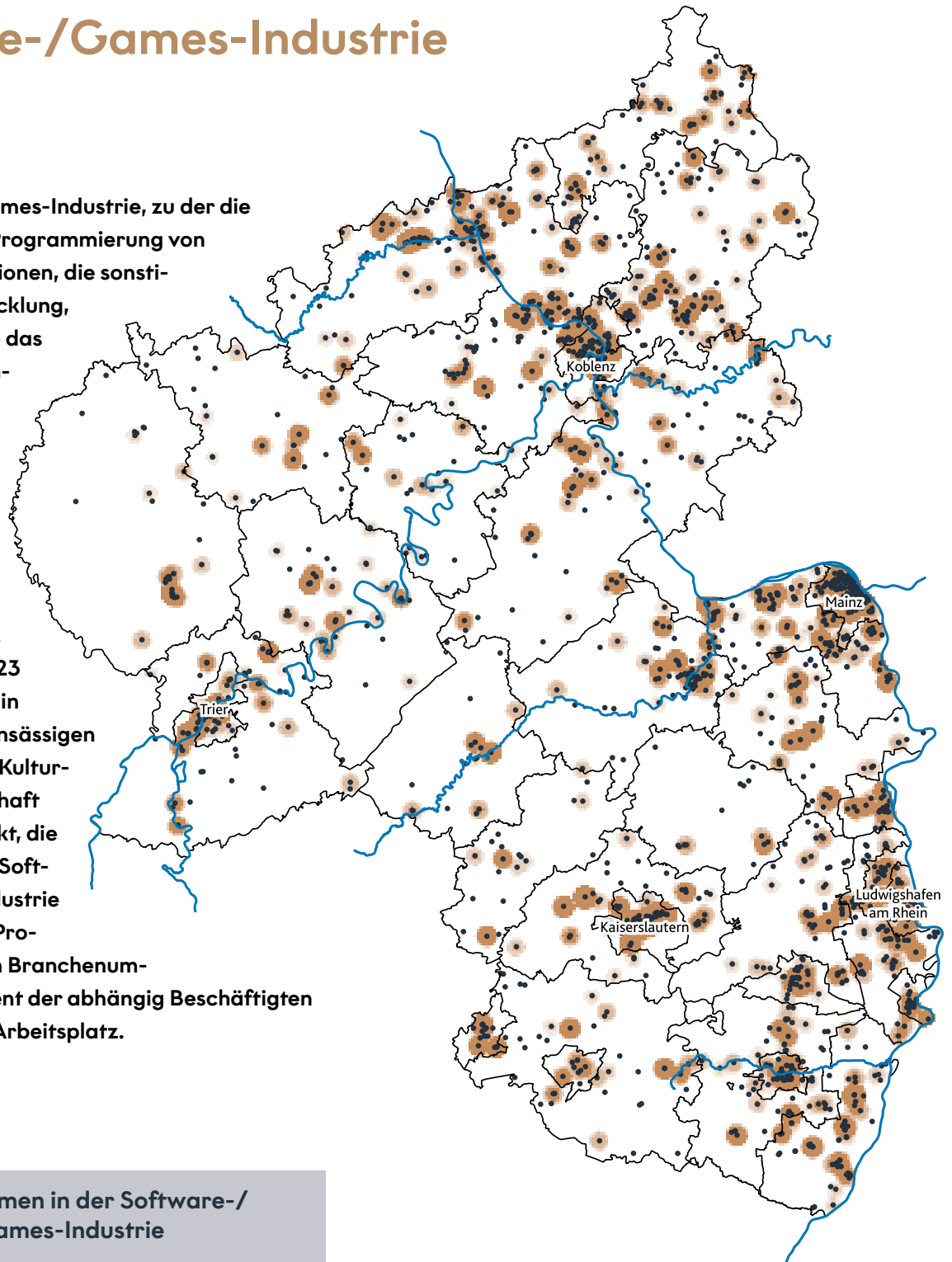
Beschäftigte im Werbemarkt

Abhängig Beschäftigte:	5 630
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	3 660
geringfügig Beschäftigte:	1 970
Frauenanteil:	55 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

Software-/Games-Industrie

Die Software-/Games-Industrie, zu der die Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen, die sonstige Softwareentwicklung, Webportale sowie das Verlegen von Computerspielen und sonstiger Software zählen, ist der mit Abstand umsatzstärkste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Zwar gehörten 2023 nur 17 Prozent der in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft zu diesem Teilmarkt, die Unternehmen der Software-/Games-Industrie erzielten aber 39 Prozent der gesamten Branchenumsätze und 41 Prozent der abhängig Beschäftigten hatten dort ihren Arbeitsplatz.



Unternehmen in der Software-/ Games-Industrie

Anzahl:	1856
Umsatz:	2,7 Mrd. Euro
Umsatz je abhängig Beschäftigten:	161 000 Euro

Quelle: Unternehmensregister

K9: Die Karte zeigt die Standorte der Betriebe der Software-/ Games-Industrie in Rheinland-Pfalz (dunkelgraue Punkte). Sie enthält auch Betriebe von Unternehmen, deren Hauptsitz außerhalb von Rheinland-Pfalz liegt (siehe Kapitel „Erläuterungen zu den Daten“, S. 83). Außerdem wird die räumliche Verteilung der abhängig Beschäftigten in den Betrieben der Software-/Games-Industrie mithilfe einer Kerndichteschätzung abgebildet (goldene Unterlegung). Die Kerndichteschätzung ist ein Verfahren, das die Veröffentlichung von Karten mit georeferenzierten Daten auf kleinräumiger Ebene ermöglicht und gleichzeitig die Geheimhaltung aller Einzelangaben sowie einen möglichst hohen Informationsgehalt für alle Gitterzellen sicherstellt. Je dunkler die Einfärbung ist, desto größer ist die Zahl der abhängig Beschäftigten am jeweiligen Standort.

Quelle: Unternehmensregister

Zahl der Unternehmen steigt deutlich

Die Software-/Games-Industrie ist eine Wachstumsbranche, in der 2023 gut 300 Unternehmen mehr tätig waren als 2014, was einem Anstieg um 20 Prozent entspricht. Unter den elf Teilmärkten ist dies die stärkste Steigerung. Die Zuwächse konzentrieren sich auf die Bereiche „Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen“ sowie „sonstige Softwareentwicklung“, während die Zahl der Unternehmen in den kleinen Teilbereichen „Verlegen von Computerspielen“ und „Verlegen von sonstiger Software“ abnahm. Insgesamt gehörten diesem Teilmarkt 2023 knapp 1900 Unternehmen an.

Die in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Software-/Games-Industrie erwirtschafteten 2023 Umsätze in Höhe von 2,7 Milliarden Euro. Die Erlöse stiegen von 2014 bis 2023 um 32 Prozent und somit stärker als die Unternehmenszahl. Dadurch erhöhte sich der durchschnittliche Umsatz je Unternehmen um 9,5 Prozent. Der Durchschnittsumsatz lag 2023 in der Software-/Games-Industrie bei knapp 1,5 Millionen Euro je Unternehmen und war damit mehr als doppelt so hoch wie in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt.

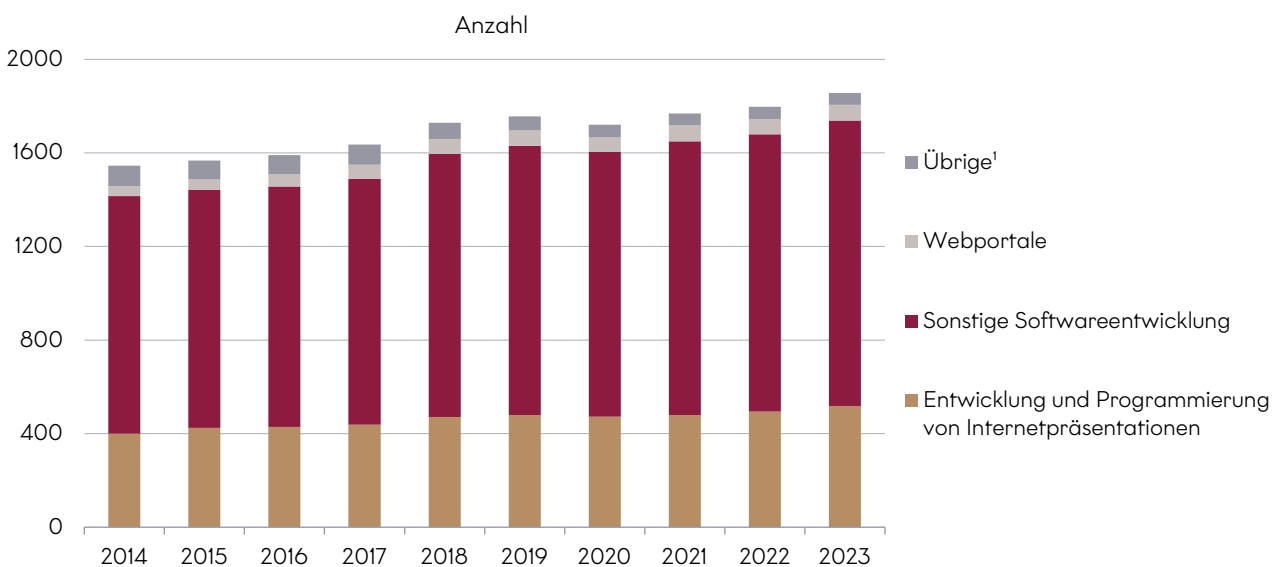
Ü9 Feingliederung der Software-/Games-Industrie nach Wirtschaftszweigen

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung
58.21.0	Verlegen von Computerspielen
58.29.0	Verlegen von sonstiger Software
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung
63.12.0	Webportale

Bedeutung der Kleinunternehmen ist unterdurchschnittlich

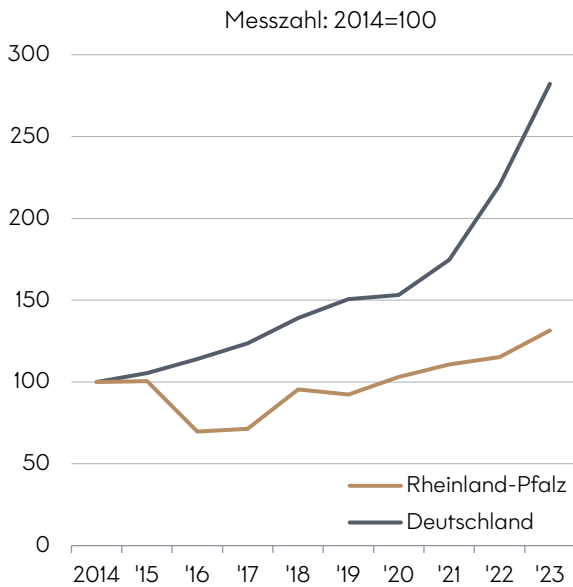
Im Jahr 2020 gab es in der Software-/Games-Industrie laut Umsatzsteuerstatistik knapp 2000 Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem Jahresumsatz bis 22000 Euro. Sie machten 56 Prozent der in diesem Teilmarkt tätigen Unternehmen aus. Der Anteil lag etwas unter dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft (58 Prozent). Die Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Software-/Games-Industrie erwirtschafteten 2020 rund 8,3 Millionen Euro Jahresumsatz. Das waren nur 0,5 Prozent der gesamten Umsätze, die alle Unternehmen dieses Teilmarktes laut Umsatzsteuerstatistik erzielten.

G52 Unternehmen in der Software-/Games-Industrie 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen



¹ Enthält die WZ-Klassen „Verlegen von Computerspielen“ sowie „Verlegen von sonstiger Software“.
Quelle: Unternehmensregister

G53 Umsatz der Software-/Games-Industrie in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023



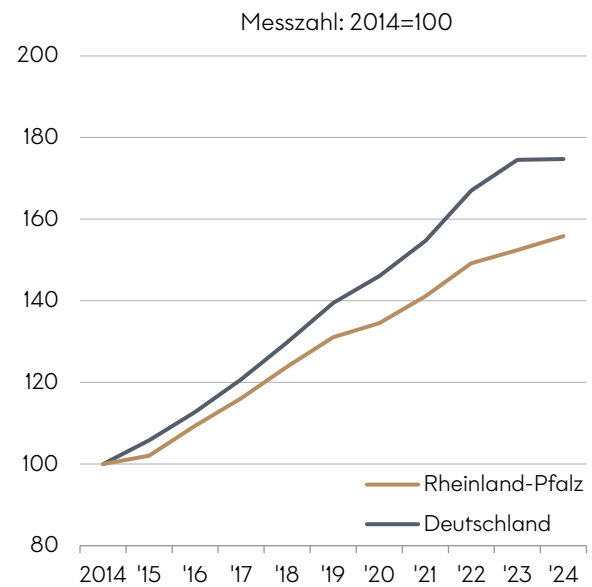
Quelle: Unternehmensregister

Damit ist der Umsatzanteil der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Software-/Games-Industrie niedriger als in allen anderen Teilmärkten. Die Umsätze der Kleinunternehmerinnen und -unternehmer stiegen von 2014 bis 2020 um 61 Prozent, wozu allerdings auch die Anhebung der Umsatzschwelle von 17 500 auf 22 000 Euro im Jahr 2020 beitrug. Der Zuwachs fiel höher aus als bei den Kleinunternehmerinnen und -unternehmern in der Kultur- und Kreativwirtschaft insgesamt (+53 Prozent).

Beschäftigtenzahl wächst kräftig

Im Jahr 2024 hatten laut Bundesagentur für Arbeit 16 700 abhängig Beschäftigte der Software-/Games-Industrie ihren Arbeitsplatz in Rheinland-Pfalz. Darunter befanden sich gut 15 400 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, was einem Anteil von 92 Prozent an allen abhängig Beschäftigten des Teilmarktes entspricht. Dieser Anteil liegt weit über dem Durchschnitt der Kultur- und Kreativwirtschaft und ist höher als in allen anderen aufgeführten Teilmärkten. Der Frauenanteil unter den abhängig Beschäftigten ist niedrig: Im Jahr 2024 lag er bei 32 Prozent. Gleichzeitig ist Teilzeitarbeit in diesem Teilmarkt

G54 Abhängig Beschäftigte in der Software-/Games-Industrie in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024



Quelle: Bundesagentur für Arbeit

weniger verbreitet als in den anderen Teilmärkten; nur jede bzw. jeder fünfte sozialversicherungspflichtig Beschäftigte arbeitete in Teilzeit. Der Anteil der Arbeitsplätze mit Spezialisten- und Expertenniveau ist in diesem Teilmarkt sehr hoch. Im Jahr 2024 fielen zusammen 70 Prozent der Arbeitsplätze in diese beiden Kategorien.

Die Zahl der abhängig Beschäftigten der Software-/Games-Industrie, die in Rheinland-Pfalz ihren Arbeitsplatz haben, stieg in den vergangenen Jahren kräftig. Sie lag 2024 um 56 Prozent über dem Niveau von 2014.

Beschäftigte in der Software-/Games-Industrie

Abhängig Beschäftigte:	16 740
davon:	
sozialversicherungspflichtig Beschäftigte:	15 450
geringfügig Beschäftigte:	1 290
Frauenanteil:	32 Prozent

Quelle: Bundesagentur für Arbeit

6. Innovationsagentur

Rheinland-Pfalz:

Cross Innovation in der
Kultur- und Kreativwirtschaft



Innovationsagentur Rheinland-Pfalz: Cross Innovation in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die Innovationsagentur Rheinland-Pfalz ist die zentrale Anlaufstelle für alle, die neue Ideen ins Land bringen wollen. Als landeseigene Agentur fördert, vernetzt und begleitet sie Innovationen über Sektorgrenzen hinweg. Das Ziel: Ein zukunftsfähiges Rheinland-Pfalz, in dem Ideen Wirklichkeit werden.

Die besondere Stärke der Innovationsagentur Rheinland-Pfalz ist es, den Zugang zu zukunftssträchtigen Technologien und Wirtschaftszweigen unter einem Dach zu vereinen. Mit den Kreativforen Designforum, Filmforum und GameUp ist die Kreativwirtschaft fest in die Struktur der Innovationsagentur Rheinland-Pfalz eingebunden. Dies zeigt sich als nachhaltiger Gewinn für alle Seiten: Kreative Ansätze, Methoden und Denkweisen werden gezielt in andere Branchen getragen – auf kurzem Weg wird so Cross Innovation möglich.

Gelebte Cross Innovation bedeutet, dass Ideen, Vorgehensweisen und Perspektiven aus unterschiedlichen Disziplinen zusammenkommen, um Neues zu schaffen. Immer das klare Ziel vor Augen: Innovation dort möglich zu machen, wo sich Kompetenzen begegnen und gegenseitig beflügeln.

Neue Ansätze durch direkten Austausch

Die Kreativwirtschaft ist ein besonders vielseitiger Cross Innovation Partner. So können Designerinnen und Designer etwa mit Ingenieurinnen und Ingenieuren an der Entwicklung schnell recyclebarer Produkte arbeiten, Filmschaffende kooperieren mit Medizinerinnen und Medizinern, um durch immersive Virtual-Reality-Anwendungen Schmerzen zu lindern und Games-Entwickler bauen Umgebungen, in denen autonome Fahrzeuge trainiert werden können.

Die Innovationsagentur Rheinland-Pfalz unterstützt die Entstehung solcher Kooperationen aktiv: mit Veranstaltungsformaten, inhaltlichen Impulsen und zielgerichtetem Matchmaking.

Dies wird möglich durch ihr diverses und erfahrenes Team. Mit ihrem aktuellen Know-how zu Forschungsschwerpunkten und Anwendungsfragen können die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Agentur eine Vogelperspektive einnehmen und so über Branchen- und Ländergrenzen hinweg neue Verbindungen herstellen.

Gemeinsam erfolgreich

Die Innovationsagentur orientiert ihre Arbeit an den Bedürfnissen der rheinland-pfälzischen Innovationscommunity. Gemeinsam mit Netzwerkpartnerinnen und -partner können gezielt Brücken geschlagen und relevante Themen adressiert werden.

Auch zum Thema Cross Innovation konnte 2025 bereits ein gemeinschaftliches Projekt umgesetzt werden. In Kooperation mit dem Life Science Zentrum Mainz, BioVation RLP, InnoNet HealthEconomy e. V., der Plattform für Innovation in Deutschland und der Hochschule Mainz fand der CrossDay25 statt. Akteure aus den Life Sciences trafen dabei auf mögliche Cross Partner, etwa aus der Kreativwirtschaft oder dem Maschinenbau.

Blind Date für Innovation

Ein weiteres Beispiel für erfolgreiche Cross Innovation ist das von den Kreativforen initiierte Format „Gemischte Tüte RLP“ – ein Blind-Date-Podcast, bei dem zwei Gäste aus unterschiedlichen Hintergründen mit Innovations-Bezug aufeinandertreffen. Der

Podcast zeigt exemplarisch, wie zufällige Begegnungen neue Ideen und Perspektiven hervorbringen. Fast alle Teilnehmenden der Blind Dates haben im Nachgang den Kontakt gehalten, und es gibt bereits konkrete gemeinsame Projekte:

Aus einer zufälligen, aber inspirierenden Begegnung im „Gemischte Tüte RLP“-Podcast ist eine beispielhafte Cross-Innovation-Partnerschaft zwischen BITO und HOLOMENTUM/MediaApes entstanden. Was als Austausch über Innovationskultur begann, hat sich zu einem konkreten gemeinsamen Entwicklungsprozess entfaltet: Gemeinsam mit Sabine Bittmann, Sophie Engel und dem gesamten BITO Team gestaltet das Team von HOLOMENTUM/MediaApes den „KREATIVRAUM“ als immersiven Raum für Co-Creation, Zukunftsfragen und nachhaltige Wertschöpfung. Auf dem Event „PROCEED“ ließ dieser Besucherinnen und Besucher das Thema Logistik bereits auf völlig neue Weise erleben. Der „KREATIVRAUM“ entwickelt sich aktuell zur festen immersiven Stätte für Präsentationen, Bildung und Lernen – offen für interne wie externe Nutzung. Und parallel entstehen erste gemeinsame Produkte Made in Meisenheim/Neustadt, die immersive

Technologien und nachhaltige Wertschöpfung verbinden.

Zukunft durch Zusammenarbeit

Das Projekt von BITO und HOLOMENTUM/Media Apes zeigt, dass die Zukunft in interdisziplinären Kooperationen liegt, die durch gelebte Cross Innovation neue Impulse für Wirtschaft, Kultur und Bildung in Rheinland-Pfalz setzen können.

Auch für 2026 steht bereits ein spannender Cross Innovation Termin fest: Auf der Serious Play Conference am 18. und 19. Juni treffen Gamedesignerinnen und -designer, Forschende, Startups und Unternehmen zusammen, um neue Kooperationen an der Schnittstelle von Lernen und Spielen zu initiieren.

Um Kooperationen wie diese weiter zu fördern, setzt die Innovationsagentur Rheinland-Pfalz auf Branchenkenntnis, intensive Vernetzung und persönlichen Austausch. So entsteht ein nahrhafter Boden für Cross Innovation mit der Kreativwirtschaft als Impulsgeberin und zentralem Motor.

Erläuterungen zu den Daten

Kapitel 2: Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Das zweite Kapitel, das Informationen zu den in Rheinland-Pfalz ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft, ihren abhängig Beschäftigten sowie ihren Umsätzen enthält, basiert auf einer Auswertung des Statistischen Unternehmensregisters. Das Unternehmensregister ist eine regelmäßig aktualisierte Datenbank, die unter anderem Angaben zu steuerbaren Umsätzen aus Lieferungen und Leistungen und/oder abhängig Beschäftigten für Unternehmen und Betriebe aus nahezu allen Wirtschaftsbereichen enthält. Quellen zur Pflege des Unternehmensregisters sind zum einen Daten aus Verwaltungsbereichen, wie der Bundesagentur für Arbeit oder den Finanzbehörden, und zum anderen Angaben aus einzelnen Bereichsstatistiken. Im Unternehmensregister sind Unternehmen enthalten, die einen Jahresumsatz von mehr als 22 000 Euro (bis 2019: 17 500 Euro) realisieren und/oder in mindestens einem der zwölf Berichtsmonate mindestens eine(n) sozialversicherungspflichtig Beschäftigte(n) oder im Durchschnitt mindestens eine(n) geringfügig entlohnt Beschäftigte(n) je Monat haben. Kleinstunternehmen, die keines dieser Kriterien erfüllen, bleiben unberücksichtigt. Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses lagen im Unternehmensregister Angaben bis zum Berichtsjahr 2023 vor.

Die Summe aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und geringfügig entlohnt Beschäftigten wird als abhängig Beschäftigte bezeichnet. Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte sind Arbeitnehmer/-innen, 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/-innen, Werkstudenten/-innen sowie Personen, die aus einem sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnis zur Ableistung von gesetzlichen Dienstpflichten (z. B. Wehrübung) einberufen werden. Seit der Revision im August 2014 zählen zu

den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten auch behinderte Menschen in anerkannten Werkstätten oder gleichartigen Einrichtungen, Personen in Einrichtungen der Jugendhilfe, Berufsbildungswerken oder ähnlichen Einrichtungen für behinderte Menschen sowie Personen, die ein Freiwilliges Soziales Jahr, ein Freiwilliges Ökologisches Jahr oder einen Bundesfreiwilligendienst ableisten. Nicht zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten gehören Beamte/-innen, Selbstständige und mithelfende Familienangehörige, Berufs- und Zeitsoldaten/-innen sowie Wehr- und Zivildienstleistende.

Eine geringfügig entlohnte Beschäftigung liegt vor, wenn das Arbeitsentgelt aus dieser Beschäftigung regelmäßig im Monat bestimmte Einkommensgrenzen nicht übersteigt (im Berichtsjahr 2023: 520 Euro). Es wird unterschieden zwischen ausschließlich geringfügig entlohnt Beschäftigten und geringfügig entlohnt Beschäftigten im Nebenjob. Geringfügig entlohnt Beschäftigte im Nebenjob sind in der Auswertung nicht enthalten.

Die Auswertung des Unternehmensregisters bezieht sich auf Unternehmen mit Sitz in Rheinland-Pfalz. Sie beinhaltet auch die Umsätze, die die Unternehmen in Niederlassungen außerhalb von Rheinland-Pfalz erwirtschaften, sowie Beschäftigte, die für die rheinland-pfälzischen Unternehmen an Standorten in anderen Bundesländern arbeiten. Nicht enthalten sind hingegen Umsätze und Beschäftigte von Niederlassungen bzw. Betrieben, die zwar in Rheinland-Pfalz ansässig sind, aber zu Unternehmen gehören, die ihren Sitz außerhalb des Bundeslandes haben.

Bei der Auswertung des Unternehmensregisters sind die Geheimhaltungsvorschriften der amtlichen Statistik zu beachten. Nach § 16 des Bundesstatistikgesetzes sind die Einzelangaben der Unternehmen grundsätzlich geheim zu halten. Dies wird im Unternehmensregister mittels Zellsperrenverfahren gewährleistet. Das bedeutet, dass Ergebnisse nicht veröffentlicht werden, denen weniger als drei Einzelangaben zugrunde liegen (primäre Geheimhaltung). Um sicherzustellen, dass diese Ergebnisse nicht durch Differenzbildung errechnet werden

können, müssen weitere Tabellenfelder gesperrt werden (sekundäre Geheimhaltung). Aus diesem Grund musste das Konzept der Teilmärkte für diese Auswertung leicht angepasst werden. Bei zwei Teilmärkten (Filmwirtschaft und Pressemarkt) wurden einzelne Wirtschaftszweige aus dem Teilmarkt herausgerechnet. Da die Wirtschaftszweige einen geringen Anteil am Teilmarktergebnis haben, wird die Aussagekraft dadurch kaum eingeschränkt.

Im Rundfunkmarkt gibt es eine Vielzahl von Geheimhaltungsfällen, sodass eine Darstellung nicht sinnvoll ist. Daher muss auf eine separate Abbildung dieses Teilmarktes komplett verzichtet werden. Das gleiche gilt für den Teilmarkt „Darstellende Künste“. Es wird eine Restgröße „Übrige“ ausgewiesen, die aus dem Rundfunkmarkt, dem Markt für Darstellende Künste, der Position „Sonstiges“ sowie den aus der Filmwirtschaft und dem Pressemarkt herausgerechneten Wirtschaftszweigen 58.12.0 (Verlegen von Adressbüchern, Verzeichnissen), 58.19.0 (Sonstiges Verlagswesen) sowie 77.22.0 (Videotheken) besteht.

In Kapitel 2 werden die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft Größenklassen zugeordnet. Diese Größenklassen sind vergleichbar mit der Einteilung des Mittelstandsberichts, die sich an einer Definition der EU-Kommission orientiert.¹ Es werden vier Größenklassen unterschieden:

- Kleinunternehmen, die weniger als zehn Beschäftigte haben und höchstens zwei Millionen Euro Jahresumsatz erzielen,
- kleine Unternehmen, die zehn bis unter 50 Personen beschäftigen und einen Umsatz von mehr als zwei, aber höchstens zehn Millionen Euro erwirtschaften,
- mittlere Unternehmen, die 50 bis unter 250 Beschäftigte haben und mehr als zehn, aber maximal 50 Millionen Euro im Jahr umsetzen,

- Großunternehmen mit 250 und mehr Beschäftigten sowie mehr als 50 Millionen Euro Umsatz.

Kapitel 3: Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Kleinunternehmerinnen und -unternehmer, die einen Jahresumsatz von höchstens 22.000 Euro (vor 2020: 17.500 Euro) erzielen und keine sozialversicherungspflichtig Beschäftigten haben bzw. die nur in sehr kleinem Umfang geringfügig Beschäftigte einsetzen, sind in der Auswertung des Statistischen Unternehmensregisters nicht enthalten. Daher wird in Kapitel 3 auf die Umsatzsteuerstatistik als Datenquelle zurückgegriffen.

Die Umsatzsteuerstatistik ist eine Sekundärerhebung. Genutzt werden Daten, die bei der Finanzverwaltung im Rahmen des Besteuerungsprozesses anfallen. Die Ergebnisse der Umsatzsteuervoranmeldungen liegen etwa 16 Monate nach Ende des Festsetzungsjahres vor. Allerdings werden dabei nur die Unternehmen erfasst, die eine Umsatzsteuervoranmeldung abgeben müssen. Davon ausgenommen sind unter anderem Kleinunternehmerinnen und -unternehmer mit einem jährlichen Umsatz von höchstens 22.000 Euro. Um Aussagen über diese Kleinunternehmerinnen und -unternehmer treffen zu können, müssen daher die Ergebnisse der Umsatzsteuerveranlagung herangezogen werden. Dort werden alle umsatzsteuerpflichtigen Unternehmen erfasst, die im entsprechenden Erfassungszeitraum zur Umsatzsteuer veranlagt wurden und eine Jahreserklärung abgegeben haben. In der Umsatzsteuerveranlagung werden Steuerfestsetzungen berücksichtigt, die bis zu drei Jahre nach dem Festsetzungsjahr bearbeitet wurden, um das betreffende Statistikjahr möglichst umfassend abzubilden. Aus diesem Grund stehen die Ergebnisse erst mit einem größerem Zeitverzug zur Verfügung. Zum Redaktionsschluss dieses Berichts lagen Angaben bis zum Berichtsjahr 2020 vor.

¹ Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau Rheinland-Pfalz (Hrsg.): Mittelstandsbericht 2025. Statistischer Bericht und Agenda zur Situation der mittelständischen Wirtschaft in Rheinland-Pfalz, S. 24f. https://www.statistik.rlp.de/fileadmin/dokumente/nach_themen/auf/Mittelstandsbericht2025_Web.pdf [abgerufen am: 17.12.2025].

Die Ergebnisse in Kapitel 3 sind aufgrund der unterschiedlichen Datenbasis grundsätzlich nicht mit den Ergebnissen aus Kapitel 2 vergleichbar. Zudem können aus der Umsatzsteuerstatistik nur die Zahl der Steuerpflichtigen – also die Zahl der Unternehmen – und die steuerbaren Umsätze aus Lieferungen und Leistungen entnommen werden. Angaben zur Beschäftigtenzahl der Unternehmen enthält die Umsatzsteuerstatistik nicht. Bei der Auswertung der Umsatzsteuerstatistik (Veranlagungen) kann es zu Überschneidungen mit der Auswertung aus dem Unternehmensregister kommen. Wenn ein Unternehmen zwar die Umsatzschwelle von 22 000 Euro nicht überschreitet, aber Beschäftigte hat, kann das Unternehmen in beiden Auswertungen enthalten sein, sofern die Beschäftigtenzahl die für eine Aufnahme in das Unternehmensregister erforderliche Untergrenze überschreitet. Im Jahr 2020 lag diese Untergrenze bei einer sozialversicherungspflichtig beschäftigten Person in mindestens einem der zwölf Monatsmonate oder bei im Durchschnitt mindestens einer geringfügig entlohnt beschäftigte Person je Monat.

Unter Berücksichtigung der statistischen Geheimhaltung auf Ebene der Wirtschaftszweige (WZ-5-Steller), die auf dem Zellsperverfahren beruht, muss das Konzept der Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft für Kapitel 3 leicht angepasst werden. Der Teilmarkt „Musikwirtschaft“ wird ohne den Wirtschaftszweig „Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen und Ähnliches“ dargestellt und der „Kunstmarkt“ ohne den Wirtschaftszweig „Private Museen“. Die beiden Wirtschaftszweige sind stattdessen in der Position „Sonstiges“ enthalten.

Kapitel 4: Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die Daten zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten sowie den geringfügig Beschäftigten nach Wirtschaftszweigen, Geschlecht, Beschäftigungsumfang sowie Anforderungsniveau stammen aus der Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit. Dargestellt sind Angaben zur Zahl der Be-

schäftigten am Arbeitsort am 30. Juni eines Jahres. Also bezieht sich Kapitel 4 dieses Berichts auf alle Beschäftigten, die ihren Arbeitsort in Betrieben der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz haben. Insofern gibt diese Auswertung einen Eindruck von der Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft für den Arbeitsmarkt im Land.

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte sind Arbeitnehmer/-innen, 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/-innen, Werkstudenten/-innen sowie Personen, die aus einem sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnis zur Ableistung von gesetzlichen Dienstpflichten (z. B. Wehrübung) einberufen werden. Seit der Revision im August 2014 zählen zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten auch behinderte Menschen in anerkannten Werkstätten oder gleichartigen Einrichtungen, Personen in Einrichtungen der Jugendhilfe, Berufsbildungswerken oder ähnlichen Einrichtungen für behinderte Menschen sowie Personen, die ein Freiwilliges Soziales Jahr, ein Freiwilliges Ökologisches Jahr oder einen Bundesfreiwilligendienst ableisten. Nicht zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten gehören Beamte/-innen, Selbstständige und mithelfende Familienangehörige, Berufs- und Zeitsoldaten/-innen sowie Wehr- und Zivildienstleistende.

Zu den geringfügig Beschäftigten zählen geringfügig entlohnte und kurzfristig Beschäftigte. Eine geringfügig entlohnte Beschäftigung liegt vor, wenn das Arbeitsentgelt aus dieser Beschäftigung regelmäßig im Monat bestimmte Einkommensgrenzen nicht übersteigt (von 1. Januar 2024 bis 31. Dezember 2024: 538 Euro). Es wird unterschieden zwischen ausschließlich geringfügig entlohnt Beschäftigten und geringfügig entlohnt Beschäftigten im Nebenjob. Eine kurzfristige Beschäftigung liegt vor, wenn die Beschäftigung aufgrund ihrer Art (z. B. saisonale Arbeit) oder vertraglich innerhalb eines Kalender-

jahres auf längstens drei Monate oder 70 Arbeitstage begrenzt ist.

In diesem Kapitel wird die Summe aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und geringfügig Beschäftigten als abhängig Beschäftigte bezeichnet. Die Definition weicht ab von Kapitel 2, da im Unternehmensregister nur die ausschließlich geringfügig entlohnt Beschäftigten enthalten sind.

Kapitel 5: Ausgewählte Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft

Kapitel 5 stellt die Ergebnisse aus den Kapiteln zwei bis vier des Berichts für die verschiedenen Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft zusammen und bezieht sich daher auf die gleichen Datenquellen, das Unternehmensregister, die Umsatzsteuerstatistik (Veranlagungen) und die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit. Bei einigen Teilmärkten ist eine separate Darstellung aufgrund der statistischen Geheimhaltung nicht sinnvoll.²

Die Karten in den Teilmarktprofilen wurden anhand der Geokoordinaten erstellt, die im Unternehmensregister vorhanden sind. Die Geokoordinaten beziehen sich auf die Betriebsstandorte. Auf Unternehmensebene liegen im Register keine Geokoordinaten vor. Daher bilden die Karten die Standorte von Betrieben ab, die schwerpunktmäßig in den Wirtschaftszweigen tätig sind, die zur Kultur- und Kreativwirtschaft zählen. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Unternehmen, zu dem ein Betrieb gehört, seinen Hauptsitz in Rheinland-Pfalz hat oder nicht. Insofern sind die Karten nicht mit den Daten zu den im Land ansässigen Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft vergleichbar, die in den Kapiteln 2, 3 und 5 dargestellt werden.

² Siehe Erläuterungen zur Geheimhaltung, S. 80-81.

Ü10 Feingliederung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach dem Modell der Wirtschaftsministerkonferenz (Fünfsteller der Klassifikation der Wirtschaftszweige)

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung	Unternehmen mit mindestens 22 000 Euro Umsatz	Umsatz ab 22 000 Euro	Abhängig Beschäftigte	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig entlohnt Beschäftigte
1. Musikwirtschaft						
32.20.0	Herstellung von Musikinstrumenten	100%	100%	100%	100%	100%
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten und Musikalien	100%	100%	100%	100%	100%
47.63.0	Einzelhandel mit bespielten Ton- und Bildträgern*	100%	100%	100%	100%	100%
59.20.1	Tonstudios und Herstellung von Hörfunkbeiträgen	100%	100%	100%	100%	100%
59.20.2	Verlegen von bespielten Tonträgern	100%	100%	100%	100%	100%
59.20.3	Verlegen von Musikalien	100%	100%	100%	100%	100%
90.01.2	Ballettgruppen, Orchester, Kapellen und Chöre	100%	100%	100%	100%	100%
90.02.0	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst*	100%	100%	100%	100%	100%
90.03.1	Selbstständige Komponistinnen, Komponisten, Musikbearbeiterinnen und Musikbearbeiter	100%	100%	100%	100%	100%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter*	100%	100%	100%	100%	100%
90.04.2	Opern- und Schauspielhäuser, Konzerthallen und ähnliche Einrichtungen*	100%	100%	10%	10%	10%
2. Buchmarkt						
47.61.0	Einzelhandel mit Büchern	100%	100%	100%	100%	100%
47.79.2	Antiquariate	100%	100%	100%	100%	100%
58.11.0	Verlegen von Büchern	100%	100%	100%	100%	100%
74.30.1	Übersetzen	100%	100%	100%	100%	100%
90.03.2	Selbstständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller	100%	100%	100%	100%	100%
3. Kunstmarkt						
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen, Bildern, kunstgewerblichen Erzeugnissen, Briefmarken, Münzen und Geschenkartikeln	20%	20%	20%	20%	20%
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten und antiken Teppichen	100%	100%	100%	100%	100%
90.03.3	Selbstständige bildende Künstlerinnen und Künstler	100%	100%	100%	100%	100%
91.02.0	Museen	100%	100%	8%	8%	8%
4. Filmwirtschaft						
47.63.0	Einzelhandel mit bespielten Ton- und Bildträgern*	100%	100%	100%	100%	100%
59.11.0	Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen	100%	100%	100%	100%	100%
59.12.0	Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik	100%	100%	100%	100%	100%
59.13.0	Filmverleih und -vertrieb (ohne Videotheken)	100%	100%	100%	100%	100%
59.14.0	Kinos	100%	100%	100%	100%	100%
77.22.0	Videotheken (nicht in der Auswertung des Teilmarktes enthalten)	100%	100%	100%	100%	100%
90.01.4	Selbstständige Bühnen-, Film-, Hörfunk- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler sowie sonstige darstellende Kunst*	100%	100%	100%	100%	100%

noch: Ü10 Feingliederung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach dem Modell der
Wirtschaftsministerkonferenz (Fünfsteller der Klassifikation der Wirtschaftszweige)

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung	Unternehmen mit mindestens 22 000 Euro Umsatz	Umsatz ab 22 000 Euro	Abhängig Beschäftigte	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig entlohnt Beschäftigte
5. Rundfunkwirtschaft						
60.10.0	Hörfunkveranstalter	100%	100%	40%	40%	40%
60.20.0	Fernsehveranstalter	100%	100%	40%	40%	40%
90.03.5	Selbstständige Journalistinnen und Journalisten, Pressefotografinnen und Pressefotografen*	100%	100%	100%	100%	100%
6. Markt für darstellende Künste						
85.52.0	Kulturunterricht	100%	100%	100%	100%	100%
90.01.1	Theaterensembles	100%	100%	10%	10%	10%
90.01.3	Selbstständige Artistinnen und Artisten, Zirkusgruppen	100%	100%	100%	100%	100%
90.01.4	Selbstständige Bühnen-, Film-, Hörfunk- und Fernsehkünstlerinnen und -künstler sowie sonstige darstellende Kunst*	100%	100%	100%	100%	100%
90.02.0	Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst*	100%	100%	100%	100%	100%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstalter*	100%	100%	100%	100%	100%
90.04.2	Opern- und Schauspielhäuser, Konzerthallen und ähnliche Einrichtungen*	100%	100%	10%	10%	10%
90.04.3	Varietés und Kleinkunstabühnen	100%	100%	100%	100%	100%
7. Designwirtschaft						
32.12.0	Herstellung von Schmuck, Gold- und Silberschmiedewaren (ohne Fantasieschmuck)	100%	100%	100%	100%	100%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur*	100%	100%	100%	100%	100%
73.11.0	Werbeagenturen*	50%	50%	50%	50%	50%
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	100%	100%	100%	100%	100%
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	100%	100%	100%	100%	100%
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	100%	100%	100%	100%	100%
74.20.1	Fotografie	100%	100%	100%	100%	100%
8. Architekturmarkt						
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	100%	100%	100%	100%	100%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur*	100%	100%	100%	100%	100%
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	100%	100%	100%	100%	100%
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	100%	100%	100%	100%	100%
90.03.4	Selbstständige Restauratorinnen und Restauratoren	100%	100%	100%	100%	100%
9. Pressemarkt						
47.62.0	Einzelhandel mit Zeitschriften, Zeitungen, Schreibwaren und Bürobedarf	100%	100%	100%	100%	100%
58.12.0	Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen (nicht in der Auswertung des Teilmarktes enthalten)	100%	100%	100%	100%	100%
58.13.0	Verlegen von Zeitungen	100%	100%	100%	100%	100%
58.14.0	Verlegen von Zeitschriften	100%	100%	100%	100%	100%
58.19.0	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software) (nicht in der Auswertung des Teilmarktes enthalten)	100%	100%	100%	100%	100%
63.91.0	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	100%	100%	100%	100%	100%
90.03.5	Selbstständige Journalistinnen und Journalisten, Pressefotografinnen und Pressefotografen*	100%	100%	100%	100%	100%

noch: Ü10 Feingliederung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach dem Modell der
Wirtschaftsministerkonferenz (Fünfsteller der Klassifikation der Wirtschaftszweige)

WZ-Code	Wirtschaftszweigbezeichnung	Unternehmen mit mindestens 22 000 Euro Umsatz	Umsatz ab 22 000 Euro	Abhängig Beschäftigte	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte	Geringfügig entlohnt Beschäftigte
10. Werbemarkt						
73.11.0	Werbeagenturen*	100%	100%	100%	100%	100%
73.12.0	Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten und Werbeflächen	100%	100%	100%	100%	100%
11. Software-/Games-Industrie						
58.21.0	Verlegen von Computerspielen	100%	100%	100%	100%	100%
58.29.0	Verlegen von sonstiger Software	100%	100%	100%	100%	100%
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	100%	100%	100%	100%	100%
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	100%	100%	100%	100%	100%
63.12.0	Webportale	100%	100%	100%	100%	100%
12. Sonstiges						
32.11.0	Herstellung von Münzen	100%	100%	100%	100%	100%
32.13.0	Herstellung von Fantasieschmuck	100%	100%	100%	100%	100%
74.20.2	Fotolabors	100%	100%	100%	100%	100%
74.30.2	Dolmetschen	100%	100%	100%	100%	100%
91.01.0	Bibliotheken und Archive	100%	100%	8%	8%	8%
91.03.0	Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden und ähnlichen Attraktionen	100%	100%	8%	8%	8%
91.04.0	Botanische und zoologische Gärten sowie Naturparks	100%	100%	8%	8%	8%

Hinweise: Mit Stern (*) gekennzeichnete Wirtschaftszweige fließen in mehrere Teilmärkte mit ein. – Bei den rot gefärbten Anteilen handelt sich um Anteils- und Schätzwerte auf Basis von statistischen Ergebnissen auf Ebene des Bundesgebiets zum Zeitpunkt der Erstellung des Modells. Die Anteils- und Schätzwerte des Bundesgebiets werden bei der Auswertung mangels landesspezifischer Werte auch für Rheinland-Pfalz übernommen. Die tatsächlichen Werte für Rheinland-Pfalz können von denen des Bundesgebiets abweichen. – Die Wirtschaftszweige 77.22.0 Videotheken, 58.12.0 Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen sowie 58.10.0 Sonstiges Verlagswesen wurden in dieser Auswertung aufgrund der statistischen Geheimhaltung nicht dem jeweiligen Teilmarkt zugerechnet, sondern sind in der Residualgröße "Sonstiges" enthalten.

Quelle: Eigene Darstellung nach Söndermann, M.: Überarbeitung des Leitfadens zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Köln 2016, S. 50ff.

Verzeichnisse

Grafikverzeichnis

G 1	Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Teilmärkten	16
G 2	Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	17
G 3	Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2014–2023 nach ausgewählten Teilmärkten	18
G 4	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Unternehmensgrößenklassen	19
G 5	Abhängig Beschäftigte je Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Unternehmensgrößenklassen	20
G 6	Abhängig Beschäftigte je Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Teilmärkten	21
G 7	Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Unternehmensgrößenklassen	22
G 8	Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach ausgewählten Teilmärkten	22
G 9	Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2016–2023	23
G 10	Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2014–2023 nach ausgewählten Teilmärkten	23
G 11	Umsatz je Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2023 nach Teilmärkten	24
G 12	Umsatzproduktivität in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2023 nach Unternehmensgrößenklassen	25
G 13	Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 nach Teilmärkten (Anteil)	28
G 14	Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 nach Umsatzgrößenklassen und Teilmärkten	29
G 15	Umsatz von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 nach Teilmärkten	30
G 16	Umsatz in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2020 nach Umsatzgrößenklassen der Unternehmen und Teilmärkten	31
G 17	Kleinunternehmerinnen und -unternehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2020 nach Teilmärkten (Veränderung)	32
G 18	Umsatz von Kleinunternehmerinnen und -unternehmern in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2020 nach Teilmärkten (Veränderung)	32
G 19	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Art des Beschäftigungsverhältnisses (Anzahl)	36
G 20	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten (Anteil)	37
G 21	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Art des Beschäftigungsverhältnisses (Anteil)	38
G 22	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Beschäftigungsumfang	39

G 23	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Geschlecht	40
G 24	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft 2024 nach Teilmärkten und Anforderungsniveau	41
G 25	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft und in der Wirtschaft insgesamt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	42
G 26	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024 nach Art des Beschäftigungsverhältnisses	43
G 27	Abhängig Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2024 nach Teilmärkten (Veränderung)	44
G 28	Unternehmen in der Musikwirtschaft 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	49
G 29	Umsatz der Musikwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	50
G 30	Abhängig Beschäftigte in der Musikwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	50
G 31	Unternehmen im Buchmarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	52
G 32	Umsatz des Buchmarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	53
G 33	Abhängig Beschäftigte im Buchmarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	53
G 34	Unternehmen im Kunstmarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	55
G 35	Umsatz des Kunstmarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	56
G 36	Abhängig Beschäftigte im Kunstmarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	56
G 37	Unternehmen in der Filmwirtschaft 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	58
G 38	Umsatz der Filmwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	59
G 39	Abhängig Beschäftigte in der Filmwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	59
G 40	Unternehmen in der Designwirtschaft 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	61
G 41	Umsatz der Designwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	62
G 42	Abhängig Beschäftigte in der Designwirtschaft in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	62
G 43	Unternehmen im Architekturmarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	64
G 44	Umsatz des Architekturmarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	65
G 45	Abhängig Beschäftigte im Architekturmarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	65
G 46	Unternehmen im Pressemarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	67
G 47	Umsatz des Pressemarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	68
G 48	Abhängig Beschäftigte im Pressemarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	68
G 49	Unternehmen im Werbemarkt 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	70
G 50	Umsatz des Werbemarktes in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	71
G 51	Abhängig Beschäftigte im Werbemarkt in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	71
G 52	Unternehmen in der Software-/Games-Industrie 2014–2023 nach Wirtschaftszweigen	73
G 53	Umsatz der Software-/Games-Industrie in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2023	74
G 54	Abhängig Beschäftigte in der Software-/Games-Industrie in Rheinland-Pfalz und Deutschland 2014–2024	74

Übersichtsverzeichnis

Ü 1	Feingliederung der Musikwirtschaft nach Wirtschaftszweigen	49
Ü 2	Feingliederung des Buchmarktes nach Wirtschaftszweigen	52
Ü 3	Feingliederung des Kunstmarktes nach Wirtschaftszweigen	55
Ü 4	Feingliederung der Filmwirtschaft nach Wirtschaftszweigen	58
Ü 5	Feingliederung der Designwirtschaft nach Wirtschaftszweigen	61
Ü 6	Feingliederung des Architekturmarktes nach Wirtschaftszweigen	64
Ü 7	Feingliederung des Pressemarktes nach Wirtschaftszweigen	67
Ü 8	Feingliederung des Werbemarktes nach Wirtschaftszweigen	70
Ü 9	Feingliederung der Software-/Games-Industrie nach Wirtschaftszweigen	73
Ü 10	Feingliederung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach dem Modell der Wirtschaftsministerkonferenz (Fünfsteller der Klassifikation der Wirtschaftszweige)	84

Kartenverzeichnis

K1	Betriebsstandorte der Musikwirtschaft in Rheinland-Pfalz	48
K2	Betriebsstandorte des Buchmarktes in Rheinland-Pfalz	51
K3	Betriebsstandorte des Kunstmarktes in Rheinland-Pfalz	54
K4	Betriebsstandorte der Filmwirtschaft in Rheinland-Pfalz	57
K5	Betriebsstandorte der Designwirtschaft in Rheinland-Pfalz	60
K6	Betriebsstandorte des Architekturmarktes in Rheinland-Pfalz	63
K7	Betriebsstandorte des Pressemarktes in Rheinland-Pfalz	66
K8	Betriebsstandorte des Werbemarktes in Rheinland-Pfalz	69
K9	Betriebsstandorte der Software-/Games-Industrie in Rheinland-Pfalz	72

Impressum

Herausgeber:

Ministerium für Wirtschaft, Verkehr,
Landwirtschaft und Weinbau
Rheinland-Pfalz

Redaktion:

Ministerium für Wirtschaft, Verkehr,
Landwirtschaft und Weinbau
Rheinland-Pfalz
Referat 8402 „Existenzgründungen, Startup Office,
Kreativwirtschaft, Technologietransfer“
Stiftsstraße 9
55116 Mainz

Statistisches Landesamt Rheinland-Pfalz
Abteilung 2 „Analysen, Regionaldaten,
Gesamtrechnungen“
Mainzer Straße 14–16
56130 Bad Ems

Inhalt:

Kapitel 1 bis 5:
Statistisches Landesamt Rheinland-Pfalz
Autorinnen und Autoren: Diane Dammers,
Moritz Hohlstein, Maximilian Lücke

Kapitel 6:
Innovationsagentur Rheinland-Pfalz

Bildnachweis:

Titelseite:

Reihe 1 und 4:

Bild 1: © PureSolution – stock.adobe.com

Bild 2: © Thanate – stock.adobe.com

Bild 3: © Vadym Huzhva – stock.adobe.com

Bild 4: © nicoletaionescu – stock.adobe.com

Reihe 2:

Bild 1: © Filip – stock.adobe.com

Bild 2: © ProstoSvet – stock.adobe.com

Bild 3: © Flow_control – stock.adobe.com

Bild 4: © pressmaster – stock.adobe.com

Reihe 3:

Bild 1: © Pixel-Shot – stock.adobe.com

Bild 2: © Sujid – stock.adobe.com

Bild 3: © lizavetta – stock.adobe.com

Bild 4: © Have a nice day – stock.adobe.com

Seite 11: © PureSolution – stock.adobe.com

Seite 15: © ProstoSvet – stock.adobe.com

Seite 27: © Pixel-Shot – stock.adobe.com

Seite 35: © Flow_control – stock.adobe.com

Seite 47: © arthurhidden – stock.adobe.com

Seite 75: © Inga Steeg

Erschienen im März 2026

© Ministerium für Wirtschaft, Verkehr,
Landwirtschaft und Weinbau
Rheinland-Pfalz
Mainz 2026

Vervielfältigung und Verbreitung,
auch auszugsweise, mit Quellenangabe gestattet.

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Landesregierung Rheinland-Pfalz herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerberinnen/Wahlwerbern oder Wahlhelferinnen/Wahlhelfern zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zu Gunsten einer politischen Gruppe verstanden werden könnte.



Rheinland-Pfalz