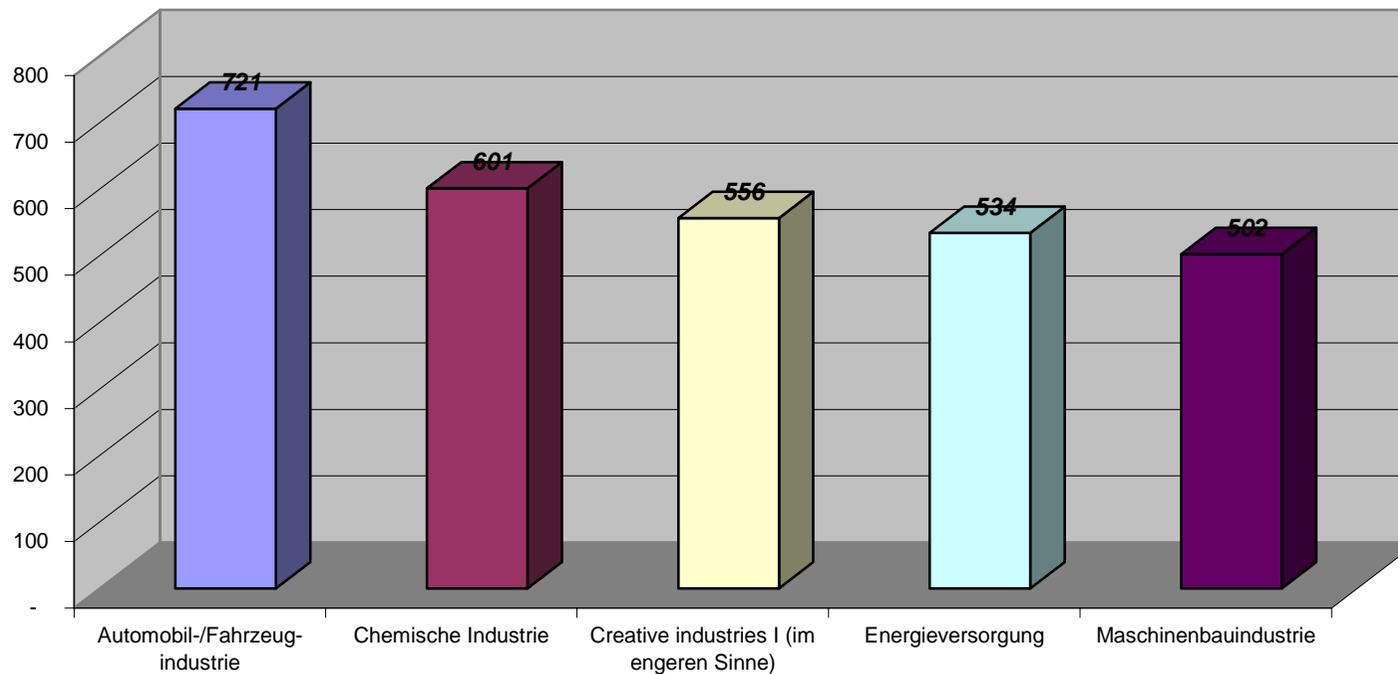


SPOT Creative Industries im Branchenvergleich der EU-25 für das Jahr 2002 Geppert / Söndermann

In Zusammenarbeit mit der MKW Wirtschaftsforschung hat der deutsche Kulturwirtschaftler Michael Söndermann einen Branchenvergleich der Creative Industries für die EU-25 im Jahre 2002 vorgenommen. Bei seiner Definition orientiert er sich am britischen Begriff des dcms¹. Dabei kommt er zu dem bemerkenswerten Ergebnis², dass sich die Creative Industries mit ca. 556 Mrd. € Umsatz zwischen der chemischen Industrie mit ca. 601 Mrd. € und der Energieversorgungsbranche mit ca. 534 Mrd. € wiederfinden.

Grafik 1: Creative Industries in der EU-25 im Branchenvergleich nach Umsätzen in Mrd. € - 2002



¹ dcms – Department for culture, media and sport of the British Government, Creative Industries Mapping Documents

² Details und Herleitung der Schätzungen ergeben sich aus Tabelle 1

Noch signifikanter ist der Vergleich, wenn man die Anzahl der vorhandenen Unternehmen darstellt: Mit fast 1.400.000 Unternehmen liegen die Creative Industries konkurrenzlos vor der Maschinenbau-Industrie mit 162.000 Betrieben oder der oft zitierten Automobilindustrie mit knapp 17.000 Betrieben.. Nach Berechnungen von M. Söndermann beschäftigen diese Unternehmen in den Creative Industries innerhalb der EU-25 bis zu 6,4 Mio Personen. Diese Schätzungen und Berechnungen basieren auf eurostat (SUS-Strukturelle Unternehmens Statistik) Angaben aus dem Jahre 2002. Diese Schätzung beinhaltet gleichzeitig die Tatsache, dass überdurchschnittlich viele Micro-Betriebe (Beschäftigtenzahl um die 5 Personen) in den Creative Industries zu finden sind.

Im allgemeinen wird den traditionellen Branchen wie Chemie, Automobilindustrie oder Maschinenbau eine sehr große Bedeutung bei Umsätzen, Innovationen und Beschäftigung beigemessen. Die beiden Grafiken und die Tabelle machen klar, welchen hohen Stellenwert den Creative Industries zukommt. Dies ist bisher wenig erkannt und deshalb weder von privater noch von öffentlicher Seite gefördert oder in den öffentlichen Diskurs gebracht worden.

Grafik 2: Creative Industries in der EU-25 im Branchenvergleich nach Anzahl der Unternehmen - 2002

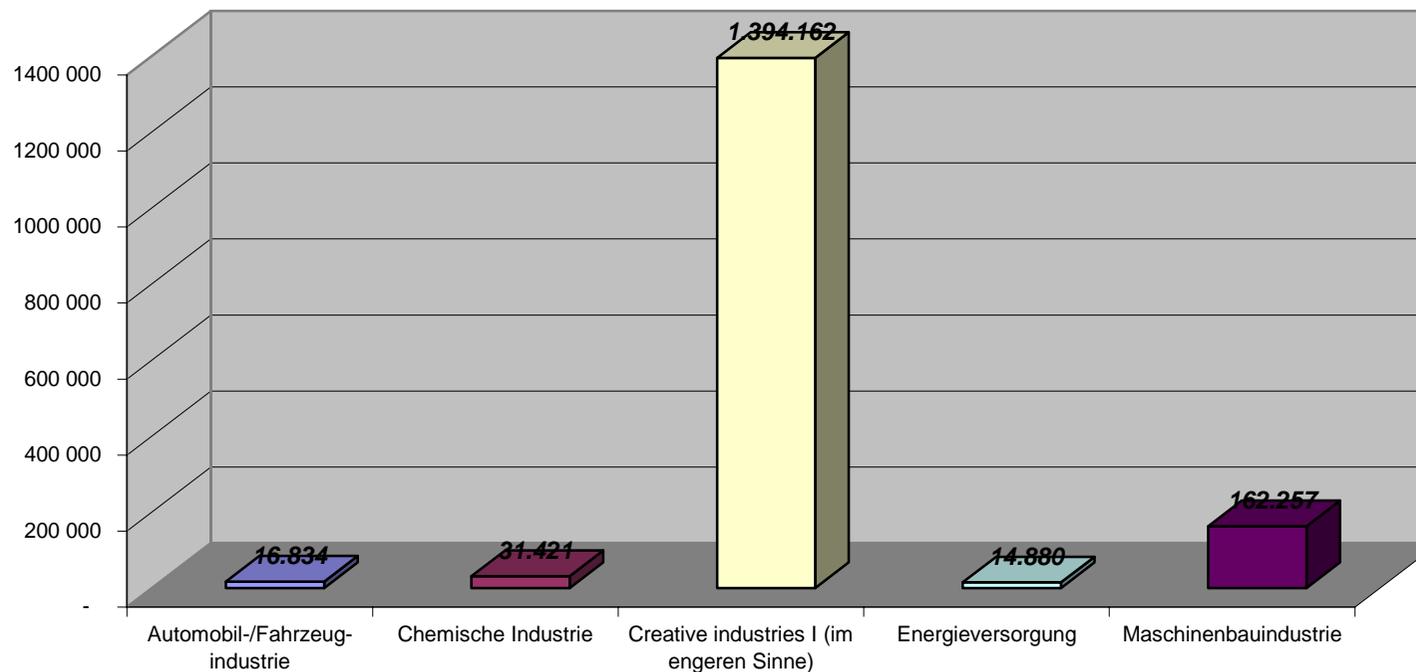


Tabelle 1: Creative industries in Europa 2002

Creative industries im Vergleich zu ausgewählten Industriebranchen in der EU-25

| | | Umsatz in Mrd EUR | Wertschöpfung in Mrd EUR | Beschäftigte in 1000 | Unternehmen Anzahl |
|-----------------|---|----------------------|-----------------------------|-------------------------|-----------------------|
| NACE 34 | Automobil-/Fahrzeug- industrie | 721 | 118 | 2 163 | 16 834a |
| NACE 24 | Chemische Industrie | 601 | 171 | 1 929 | 31 421a |
| NACE xxx | Creative industries I (im engeren Sinne) | 556 | 215 | 6 420 | 1.394 162a |
| NACE 60 | Energieversorgung | 534 | 144 | 1 181 | 14 880a |
| NACE 29 | Maschinenbauindustrie | 502 | 165 | 3 527 | 162 257a |

Hinweise: (a) Angaben zu Unternehmen für 2001. Abgrenzung creative industries im weiteren Sinne umfasst die NACE-Codes: 22.1, 22.3, 72, 74.2+3, 74.4, 74.8 die unbereinigt aus der SUS übernommen werden. Zur Abgrenzung der creative industries (I) im engeren Sinne wurden die oben genannten NACE-Codes durch Schätzungen teilweise bereinigt: Verlagsgewerbe (22.1), Vervielfältigung (22.3), Software/PC-Games (72.2), Architektur/Industriedesign (74.201-03) ohne Ingenieurbüros, Werbung (74.4), Design Aktivitäten (74.87) und zusätzlich die Kulturbranchen (92.1-5)

Quelle: Eurostat, Strukturelle Unternehmensstatistik (SUS) 2002, eigene Berechnungen und Schätzungen