

DATENAKTUALISIERUNG 2025

DIE KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT IN BRANDENBURG



Inhaltsverzeichnis

Zentrale Ergebnisse auf einen Blick.....	4
1. Einleitung & Methodik	5
2. Die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Land Brandenburg.....	7
2.1. Die Positionierung der Kultur- und Kreativwirtschaft im zeitlichen und räumlichen Vergleich.....	7
2.2. Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg	11
Anhang	27
Glossar	27
Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Leitfaden (2016)	28

Zentrale Ergebnisse auf einen Blick

Die Kennzahlen der KKW zeigen, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) in Brandenburg eine **dynamische Branche** ist: Im Jahr 2023 erwirtschafteten rund 5.100 Selbständige und Unternehmen in der brandenburgischen KKW einen Umsatz von 2,1 Mrd. Euro. Vor der COVID-19-Pandemie (2015 - 2019) wuchs die brandenburgische Kultur- und Kreativwirtschaft (+16,5 %) deutlich und war damit dynamischer als die Gesamtwirtschaft (+10,6 %). Infolge der COVID-19-Pandemie sank der Umsatz der brandenburgischen KKW zwischen 2019 und 2020. In den Folgejahren erholte sich die KKW von der Corona-Pandemie und setzte den früheren Wachstumskurs fort. So verzeichnete die KKW 2020 bis 2023 ein Umsatzwachstum von 44,5 %. Auch in diesem Zeitraum war das Wachstum damit dynamischer als in der Gesamtwirtschaft in Brandenburg (+39,2 % zwischen 2020 und 2023).

In der brandenburgischen KKW arbeiteten 2023 mehr als 17.000 Kernerwerbstätige. Sie setzen sich zu 30 % aus Selbständigen/Unternehmen und zu 70 % aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zusammen. Im Vor-Pandemie-Zeitraum (2015 - 2019) nahm die Zahl der Kernerwerbstätigen in der KKW deutlich zu (+1.400 bzw. +9,2 %). Zwischen 2020 und 2023 stieg die Zahl der Kernerwerbstätigen in der brandenburgischen KKW um weitere 1.150 Erwerbstätige (+7,2 %). Auch diese Entwicklungen zeigen, dass sich die Branche von den Einschnitten der Pandemie wieder erholen konnte.

Insgesamt werden elf Teilmärkte der KKW unterschieden. In Brandenburg sind die **Software- und Games-Industrie**, der **Pressemarkt** und der **Werbemarkt** kontinuierlich die **umsatzstärksten Teilmärkte**. Mit Ausnahme des Architekturmarkts sind die Umsätze in allen Teilmärkten der KKW in Brandenburg im Zeitraum 2020 bis 2023 angestiegen. Die Umsätze in der Software- und Games-Industrie (+164 %), in der Musikwirtschaft (+124 %) und im Markt für darstellende Künste (+121 %) stiegen sogar um mehr als das Doppelte. Die Software- und Games-Industrie wuchs in den letzten Jahren kontinuierlich stark. Die COVID-19-Pandemie löste sogar einen zusätzlichen Digitalisierungsschub aus, der dem Teilmarkt zugutekam. In der Musikwirtschaft und im Markt für darstellende Künste sind in diesem Wachstum auch Aufholeffekte enthalten, weil die Umsätze in den beiden Teilmärkten durch eine starke Publikumsorientierung 2020 besonders deutlich einbrachen. Trotz allem überstiegen die Umsätze in den beiden Teilmärkten schon 2022 deutlich die Umsätze aus den Vor-Pandemie-Jahren. Der Architekturmarkt dagegen war kaum durch die COVID-19-Pandemie beeinflusst. Er wurde jedoch nach der Pandemie stark durch die in Folge des Ukraine-Kriegs ausgelöste Inflation getroffen, die einen starken Anstieg der Baukosten nach sich zog.

In Bezug auf Erwerbstätige ist ebenfalls die **Software- und Games-Industrie** der stärkste Teilmarkt. Hier schieben sich der **Architekturmarkt** und die **Designwirtschaft** noch vor den Presse- und Werbemarkt. Die positive Entwicklung der Musikwirtschaft und des Markts für darstellende Künste nach der Pandemie bestätigt sich auch in der Entwicklung der Kernerwerbstätigen (Markt für darstellende Künste 2020-2023: +12,5 %, Musikwirtschaft 2020-2023: +12,0 %).

1. Einleitung & Methodik

Der Kurzbericht befasst sich mit der aktuellen Lage der Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) in Brandenburg. Die Bestandsaufnahme bildet mittels statistischer Kennzahlen die Struktur und regionalwirtschaftliche Bedeutung der Branche in Brandenburg ab. Der Bericht knüpft an den Bestandsaufnahmen aus den Jahren 2017 und 2023 an und aktualisiert die wichtigsten statistischen Kennzahlen.

Um die wirtschaftliche Positionierung, die Potenziale und Chancen der KKW im Land Brandenburg detailliert und systematisch analysieren zu können, ist eine statistische Abgrenzung der Branche erforderlich. Zu diesem Zweck wurde für den vorliegenden Datenbericht die bundesweit abgestimmte Abgrenzung der KKW zugrunde gelegt (Leitfaden der Wirtschaftsministerkonferenz aus dem Jahr 2016, s. Anhang). Auf Basis dieser statistischen Branchenklassifikation wird die Einordnung der brandenburgischen KKW im Länder- und Bundesvergleich ermöglicht.

Von dieser Branchenklassifikation zu differenzieren, sind die statistischen Klassifikationen des Clusters¹ Informations- und Kommunikationstechnologien, Medien und Kreativwirtschaft (IMK) im Rahmen der Innovationsstrategie der Länder Berlin und Brandenburg (innoBB) und die Branchenabgrenzung im Rahmen der Sonderauswertung Berlins für die Kreativwirtschaft in der Region.

Folgende Indikatoren werden analysiert:

Umsatz

Die im vorliegenden Bericht ausgewiesenen Umsätze beziehen sich auf die steuerbaren Umsätze aus Lieferungen und Leistungen von Unternehmerinnen und Unternehmern aus der Umsatzsteuerstatistik (Vor Anmeldungen). Vor 2020 wurden Umsätze von Selbständigen und Unternehmen geführt, die mehr als 17.500 Euro Jahreseinkommen im Berichtsjahr erzielten. Im Jahr 2020 wurde diese Schwelle angehoben auf Unternehmen mit Umsätzen von über 22.000 Euro pro Jahr.

Erwerbstätige

• **Kernerwerbstätige**

Die Kernerwerbstätigen setzen sich aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und Selbständigen/ Unternehmen über 17.500 (vor 2020) bzw. 22.000 (ab 2020) Euro Jahresumsatz zusammen. Aufgrund der Anpassung der Kleinunternehmensschwelle bei Selbständigen/ Unternehmen auf 22.000 Euro ist die Zahl der Kernerwerbstätigen vor 2020 mit den Jahren ab 2020 nicht vergleichbar. Im Bericht wird deshalb die Entwicklung zwischen 2015 und 2019 sowie zwischen 2020 und 2023 analysiert. Aufgrund des Datenreihenbruchs können auf dieser Ebene die Effekte der COVID-19-Pandemie, die vor allem die Entwicklung zwischen den Jahren 2019 und 2021 betreffen, nur bedingt abgebildet werden.

• **Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte**

Diese Bezugsgröße beschreibt die Anzahl derjenigen Personen, die einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit in der KKW nachgehen. Beamtinnen und Beamte, Selbständige, mithelfende Familienangehörige, Berufs- und Zeitsoldatinnen und -soldaten sowie Wehr- und Zivildienstleistende zählen nicht zu den

¹ Clustermanagement IKT, Medien und Kreativwirtschaft Berlin-Brandenburg (2020): Masterplan für das Cluster IKT, Medien und Kreativwirtschaft. Berlin-Brandenburg.

sozialversicherungspflichtig Beschäftigten. Die Datenbasis bildet die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (Stichtag 30. Juni). Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten gab es im Betrachtungszeitraum keine methodischen Veränderungen in der Erfassung, sodass auch Aussagen über die Entwicklung zwischen 2019 und 2020 getroffen werden können.

- **Selbständige/Unternehmen**

Hierunter werden alle steuerpflichtigen Unternehmerinnen und Unternehmer gefasst, die jährlich einen durchschnittlichen Umsatz von mehr als 17.500 Euro (bis 2019) bzw. mehr als 22.000 Euro (ab 2020) erwirtschaften. Die statistische Basis ist die Anzahl Steuerpflichtiger aus der Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen). Wie oben bereits beschrieben, kommt es aufgrund der Anhebung der Kleinunternehmensschwelle zu einem Datenreihenbruch zwischen 2019 und 2020 vor, weshalb Entwicklungen nur für den Zeitraum vor 2020 und nach 2020 ausgewiesen werden können.

Weitere für die KKW relevante Erwerbstätigengruppen sind:

- **Geringfügig Beschäftigte**

Geringfügig Beschäftigte sind Personen in Arbeitsverhältnissen mit einem niedrigen Lohn (geringfügig entlohnte Beschäftigte, aktuell unter 520 Euro im Monat) oder mit einer kurzen Dauer (kurzfristig Beschäftigte). Die Datenbasis bildet die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (Stichtag 30. Juni). Sie werden wie die Mini-Selbständigen im Bericht nachrichtlich ausgewiesen.

- **Mini-Selbständige**

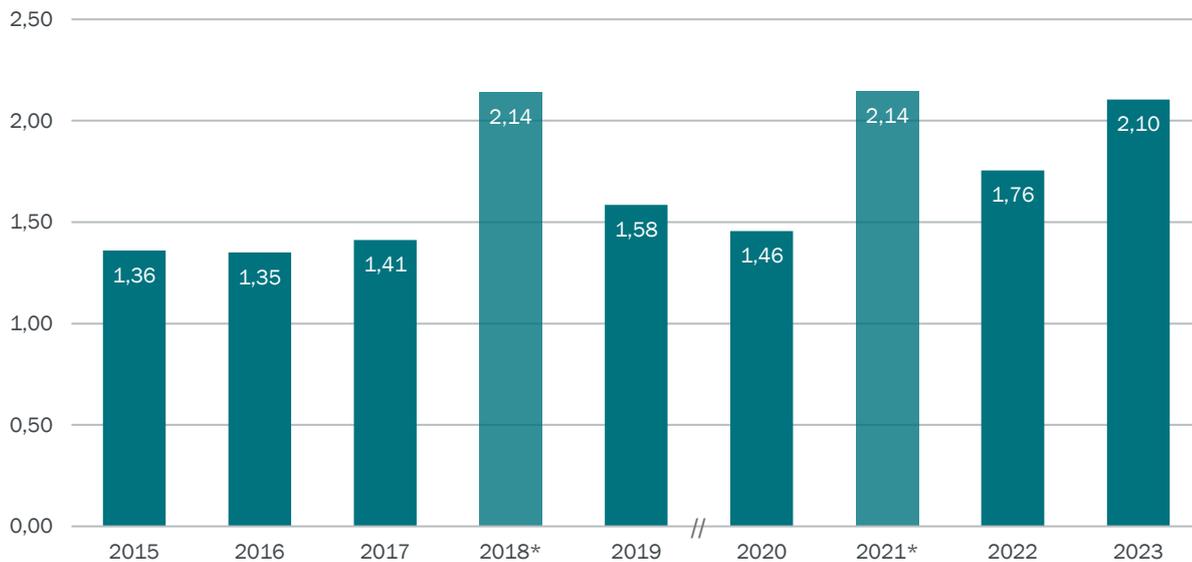
Hierunter fallen Unternehmerinnen und Unternehmer, die eine gewerbliche oder berufliche Tätigkeit selbstständig ausüben und einen durchschnittlichen Jahresumsatz von weniger als 17.500 Euro (bis 2019) bzw. 22.000 Euro (ab 2020) erwirtschaften. Die statistische Basis ist die Anzahl Steuerpflichtiger unterhalb der Kleinunternehmensschwelle aus der Umsatzsteuerstatistik (Veranlagungen). Die Veranlagungsstatistik liegt aktuell nur bis zum Jahr 2020 vor. Nach 2020 ist die Fortschreibung aufgrund sich überlagernder Effekte der COVID-19-Pandemie und der Anpassung der Kleinunternehmensschwelle mit großen Unsicherheiten behaftet. Deshalb werden die Daten im Bericht bis zum Jahr 2020 ausgewiesen.

2. Die Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Land Brandenburg

2.1. Die Positionierung der Kultur- und Kreativwirtschaft im zeitlichen und räumlichen Vergleich

Rund 5.100 Selbständige und Unternehmen erwirtschaften einen Umsatz von 2,1 Mrd. Euro.

Abbildung 1: Entwicklung des Umsatzes in der brandenburgischen Kultur- und Kreativwirtschaft
in Mrd. Euro



Eigene Darstellung, Datenquelle: DESTATIS 2025

© Prognos AG 2025

Schätzungen enthalten

*2018 Sondereffekt: Im Pressemarkt ist der Umsatz 2018 deutlich höher als in den vorherigen und nachfolgenden

Jahren, 2021 Sondereffekt: In der Filmwirtschaft ist der Umsatz deutlich höher als in den vorherigen und nachfolgenden

Jahren.

Im Jahr 2023 erwirtschafteten rund 5.100 Selbständige und Unternehmen der brandenburgischen KKW einen Umsatz von rund 2,1 Mrd. Euro (vgl. Abbildung 1). Damit erzielte die KKW 1,8 % der Umsätze der brandenburgischen Wirtschaft. Die brandenburgische KKW zeichnet sich durch eine positive Umsatzentwicklung vor der COVID-19-Pandemie aus. Im Zeitraum 2015 bis 2019 wuchs der Umsatz in brandenburgischen KKW mit einem Anstieg um 16,5 % dynamischer als die brandenburgische Gesamtwirtschaft (+10,6 %) und ebenso dynamisch wie die KKW im Bund (+16,1 %). Infolge der COVID-19-Pandemie sank der Umsatz der brandenburgischen KKW zwischen 2019 und 2020. Zwischen 2020 und 2023 kehrt die KKW in Brandenburg wieder auf ihren Wachstumskurs zurück. Der Umsatz stieg in diesem Zeitraum um 44,5 %. Auch in diesem Zeitraum ist die KKW dynamischer als die Gesamtwirtschaft in Brandenburg (+ 39,2 %) und auch dynamischer als die KKW im Bund (+20,9 %).

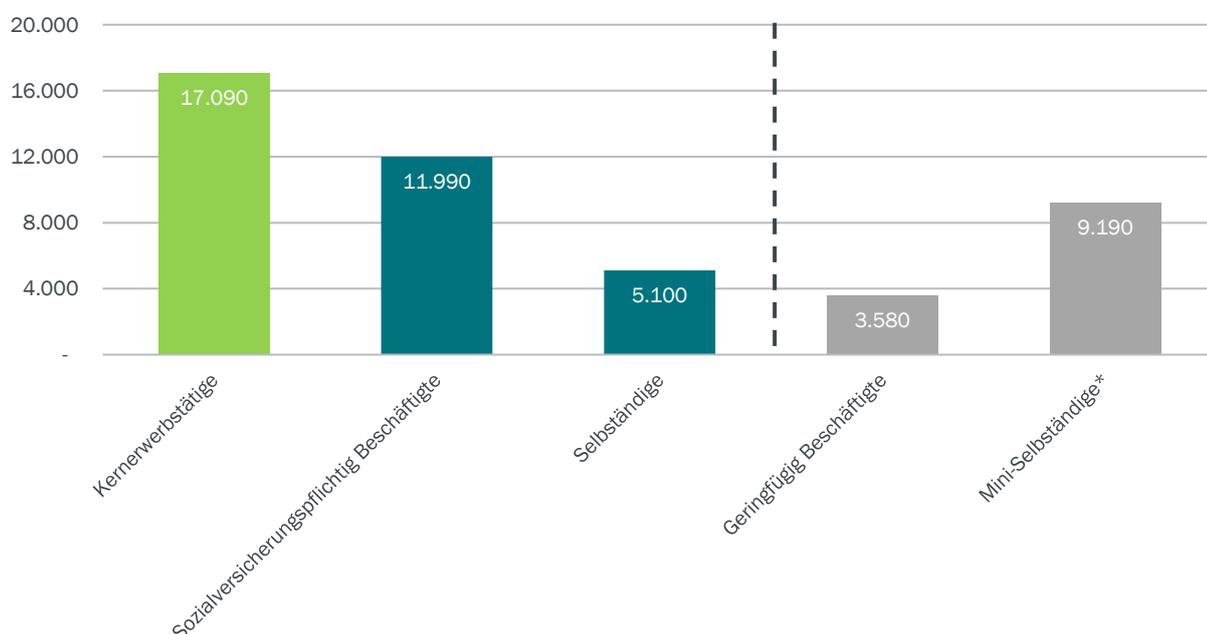
Im Diagramm ist deutlich zu sehen, dass die Umsätze der KKW in Brandenburg immer wieder starke Sprünge machen. Im Jahr 2018 lag der Umsatz der KKW aufgrund eines im Vergleich zu den anderen Jahren sehr umsatzstarken Jahres im Pressemarkt deutlich über dem Niveau der Vorjahre bzw. der Jahre 2019 und 2020. Im

Jahr 2021 stieg der Umsatz im Vergleich zu den Vorjahren in der Filmwirtschaft sehr stark an. Auch dieser Effekt entfiel im Jahr 2022 wieder. In diesen beiden Jahren kommen jeweils Sondereffekte zum Tragen. Es kann nicht endgültig geklärt werden, wodurch diese Effekte zustande kommen. Auch im Jahr 2023 stieg der KKW-Umsatz im Vergleich zum Jahr 2022 überproportional stark an. In diesem Jahr ist dieser Effekt auf die Software- und Games-Industrie zurückzuführen, die grundsätzlich ein Wachstumsmarkt ist, in diesem Jahr aber überproportional stark zunahm.

Neben dem Wachstum der absoluten Umsätze, ist auch der Umsatz je Unternehmen in der KKW gestiegen. So hat sich in Brandenburg im Zeitraum 2015 bis 2019 der Umsatz je Unternehmen von rund 283.000 auf rund 294.000 Euro erhöht. Ab 2020 sind die Werte aufgrund der Anpassung der Kleinunternehmensschwelle und der daraus deutlichen Veränderung der Unternehmenszahlen nicht mehr mit den Vorjahren vergleichbar. Aber auch zwischen 2020 und 2022 stieg der Umsatz pro Unternehmen von 302.000 Euro Umsatz auf 347.000 Euro Umsatz bzw. 2023 sogar 412.000 Euro Umsatz pro Unternehmen.

Die Zahl der Kernerwerbstätigen in der brandenburgischen KKW steigt auf über 17.000.

Abbildung 2: Erwerbstätigenstruktur der brandenburgischen Kultur- und Kreativwirtschaft 2023



Eigene Darstellung, Datenquelle: Bundesagentur für Arbeit 2024, DESTATIS 2025
Schätzungen enthalten

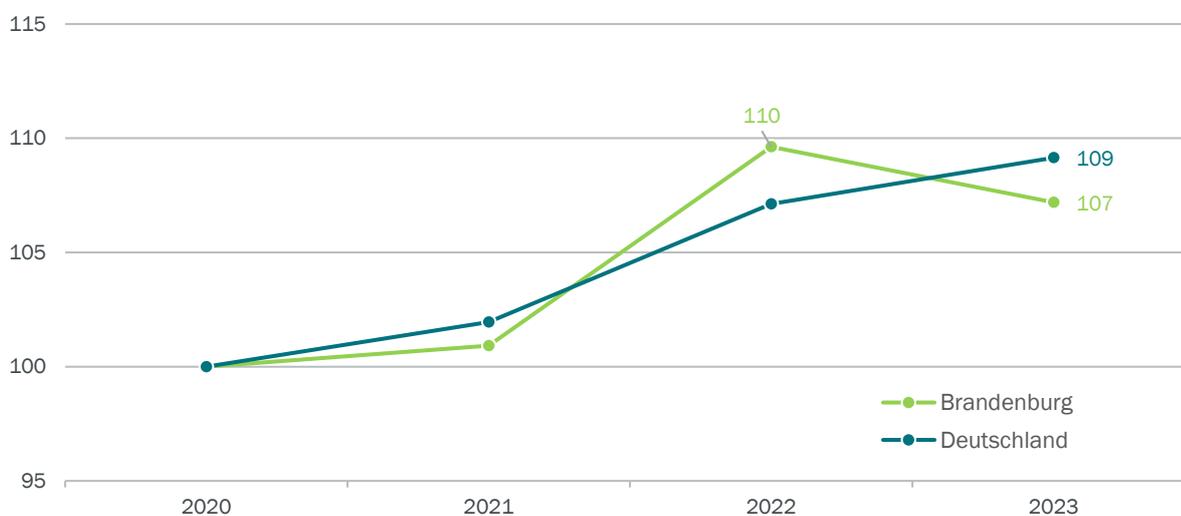
© Prognos AG 2025

*2020: Die Daten zu Mini-Selbständigen können nicht aussagekräftig fortgeschrieben werden.

In der brandenburgischen KKW waren im Jahr 2023 rund 17.100 Kernerwerbstätige² beschäftigt. Davon entfallen 30 % auf Selbständige/Unternehmen und 70 % auf sozialversicherungspflichtig Beschäftigte (vgl. Abbildung 2). Insgesamt sind in der brandenburgischen KKW 1,8 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen Gesamtwirtschaft tätig.

2023 beschäftigte die KKW in Brandenburg fast 1.150 Kernerwerbstätige mehr als 2020.

Abbildung 3: Entwicklung der Kernerwerbstätigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft
2020=100



Eigene Darstellung, Datenquelle: Bundesagentur für Arbeit 2024, DESTATIS 2025
Schätzungen enthalten

© Prognos AG 2025

Die Zahl der Kernerwerbstätigen ist zwischen 2020 und 2023 um 7,2 % gewachsen (vgl. Abbildung 3). Der starke Anstieg der Kernerwerbstätigen im Jahr 2022 und der leichte Rückgang im Jahr 2023 sind stark durch den Sondereffekt in der Filmwirtschaft beeinflusst. Die Erwerbstätigenzahl 2023 ist dementsprechend belastbarer als die Zahl aus dem Jahr 2022. Absolut stieg die Zahl zwischen 2020 und 2023 in Brandenburg um fast 1.150 Erwerbstätige. Damit fiel das Beschäftigtenwachstum in der KKW zwischen 2020 und 2023 dynamischer als in der brandenburgischen Gesamtwirtschaft (+3,9 %) aus. Im Bund dagegen war das Wachstum der Kernerwerbstätigen in der KKW mit 9,1 % noch dynamischer als in Brandenburg.

² Im Text werden Kernerwerbstätige (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) in den Blick genommen. Nachrichtlich werden in den Grafiken und Tabellen auch geringfügig Beschäftigte und Mini-Selbständige mit aufgeführt. Die Daten werden für das Jahr 2019 angegeben. Sie liegen nur bis 2018 vor und die Fortschreibung nach 2019 ist durch die Einflüsse der COVID-19-Pandemie und die Anpassung der Kleinunternehmensschwelle mit großen Unsicherheiten behaftet.

Tabelle 1: Kennzahlen Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg

2015 – 2023

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2015 – 2019	2020 – 2023
Kern- erwerbstätige	15.060	15.370	15.930	16.440	16.440	15.940*	16.090	17.480	17.090	+9,2 %	+7,2 %
Sozialversich- erungspflichtig Beschäftigte	10.270	10.450	10.820	11.170	11.060	11.130	11.280	12.420	11.990	+7,7 %	+7,7 %
Selbständige/ Unternehmen	4.800	4.920	5.110	5.270	5.380	4.810*	4.810	5.060	5.100	+12,3 %	+6,0 %
<i>nachrichtlich:</i>											
<i>Geringfügig Beschäftigte</i>	5.090	5.530	5.440	5.160	4.300	3.900	3.370	3.420	3.580	-15,5 %	-8,2 %
<i>Mini- Selbständige**</i>	5.290	6.260	7.320	8.140	8.130	9.190**				+52,7 %	
Umsatz in Mrd. Euro	1,36	1,35	1,41	2,14	1,58	1,46	2,14	1,76	2,10	+16,5 %	+44,5 %
Umsatz je Unternehmen Euro	283	274	276	406	294	302*	444*	347	412	+3,8 %	+36,3 %

Eigene Darstellung, Datenquelle: Bundesagentur für Arbeit 2024, DESTATIS 2025

© Prognos AG 2025

Schätzungen enthalten

*Durch die Anpassung der Kleinunternehmensschwelle von 17.500 Euro auf 22.000 Euro im Jahr 2020 reduziert sich die Zahl der Selbständigen/Unternehmen im Jahr 2020 im Vergleich zum Jahr 2019.

** Durch die Anpassung der Kleinunternehmensschwelle von 17.500 Euro auf 22.000 Euro im Jahr 2020 steigt die Zahl der Mini-Selbständigen im Jahr 2020 im Vergleich zum Jahr 2019.

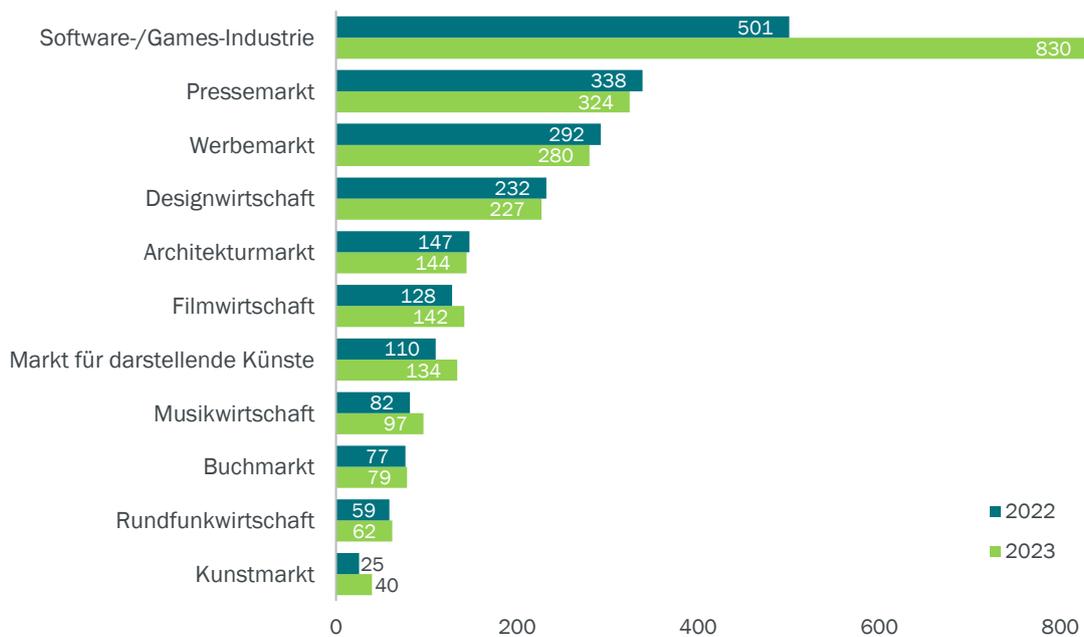
2.2. Die Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg

Die **Software- und Games-Industrie**, der **Pressemarkt** und der **Werbemarkt** zählen kontinuierlich zu den umsatzstärksten Teilmärkten der KKW in Brandenburg.

Die **Software- und Games-Industrie** erwirtschaftete 2023 rd. 35 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW (vgl. Abbildung 4). Durch den oben bereits angesprochenen starken Anstieg im Jahr 2023 stieg auch der Teilmarktanteil stark an. So entfielen 2022 „nur“ 25 % des brandenburgischen KKW-Umsatzes auf die Software- und Games-Industrie. Auch der **Presse- und Werbemarkt** erzielten 2023 jeweils mehr als 10 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW (Pressemarkt: 13,5 % und Werbemarkt: 11,6 %). Alle drei Teilmärkte zählen in den letzten Jahren kontinuierlich zu den umsatzstärksten Teilmärkten. An vierter Stelle folgt die **Designwirtschaft** mit 9,4 % des Umsatzes.

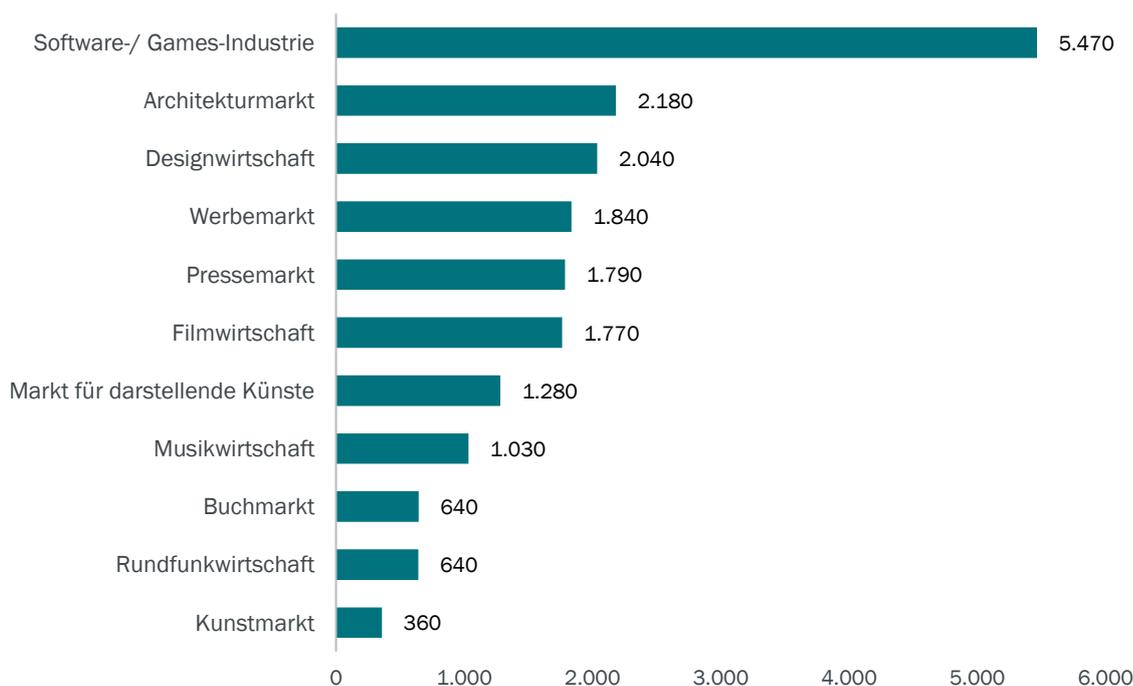
Abbildung 4: Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg (1)

Umsatz in Mio. Euro



Die Software- und Games-Industrie ist mit Abstand der beschäftigungsstärkste Teilmarkt der brandenburgischen KKW.

Abbildung 5: Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg (2)
Kernerwerbstätige 2023



Eigene Darstellung, Datenquelle: Bundesagentur für Arbeit 2024, DESTATIS 2025

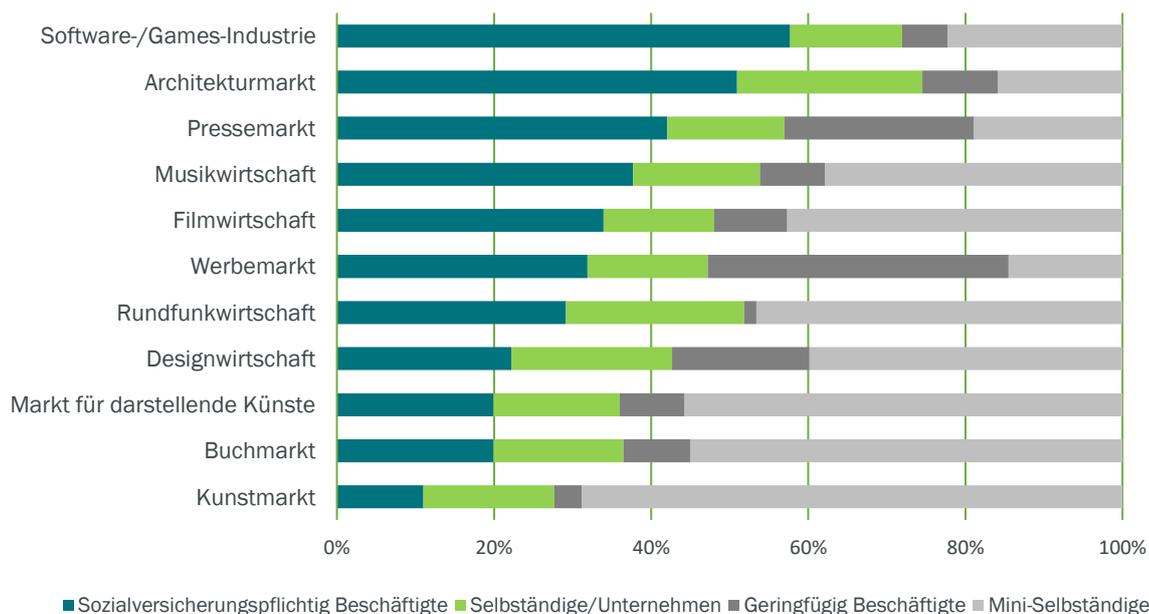
© Prognos AG 2025

Mit mehr als einem Viertel der Kernerwerbstätigen (5.470) ist die **Software- und Games-Industrie** der beschäftigungsstärkste Teilmarkt der KKW in Brandenburg (vgl. Abbildung 5). Im Bund ist die Software- und Games-Industrie mit rund 38 % der Kernerwerbstätigen jedoch weitaus dominierender. In Brandenburg folgen auf an zweiter Stelle der **Architekturmarkt** (11,3 %) und an dritter Stelle die **Designwirtschaft** (10,6 %), die alle jeweils mehr als 10 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW stellen. Mit 360 Kernerwerbstätigen ist der Kunstmarkt der kleinste Teilmarkt in Brandenburg.

Im Vergleich zum Bund zeigen sich in der Verteilung der Teilmärkte folgende Auffälligkeiten: Die Filmwirtschaft ist in Brandenburg mit einem Anteil von 9,2 % bedeutender als im Bund (4,4 %). Auch der Markt für darstellende Künste spielt in Brandenburg mit einem Anteil von 6,7 % eine größere Rolle als im Bund (3,0 %).

Die Verteilung der Erwerbstätigen auf den Kern- und Mini-Bereich zeigt eine hohe Varianz zwischen den Teilmärkten.

Abbildung 6: Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg (3)
Erwerbstätigenstruktur 2020



Eigene Darstellung, Datenquelle: Bundesagentur für Arbeit 2024, DESTATIS 2025

© Prognos AG 2025

Die Verteilung der Erwerbstätigen auf den Kern- und Minibereich weist deutliche Unterschiede zwischen den Teilmärkten auf (vgl. Abbildung 6). Im Kernbereich unterscheidet sich der Anteil sozialversicherungspflichtig Beschäftigter stark: In der Software- und Games-Industrie in Brandenburg ist mit fast 60 % der größte Anteil der Erwerbstätigen **sozialversicherungspflichtig** beschäftigt. Darauf folgen die Teilmärkte Architekturmarkt (51 %), Pressemarkt (42 %) und Musikwirtschaft (38 %), die ebenfalls einen hohen Anteil an sozialversicherungspflichtigen Arbeitsplätzen aufweisen. Im Kunstmarkt sind dagegen wenige Kultur- und Kreativschaffende in einem sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnis tätig (11 %). Bei **Selbständigen** zeigt sich keine solch starke Differenzierung zwischen den Teilmärkten. Sie sind in allen Teilmärkten mit vergleichbareren Anteilen zwischen 14 % und 24 % zu finden.

Auch im Minibereich sind deutliche Unterschiede zwischen den Teilmärkten auszumachen: Im Werbemarkt (38 %), Pressemarkt (24 %) und der Designwirtschaft (17 %) sind deutlich mehr **geringfügig** Beschäftigte tätig als in den anderen Teilmärkten. Auch innerhalb dieser Teilmärkte bilden sie eine große Gruppe. **Mini-Selbständige** sind im Kunstmarkt (69 %), Markt für darstellende Künste (56 %) und Buchmarkt (55 %) besonders von Bedeutung. In diesen Teilmärkten ist die Einkommenssituation besonders schwierig, da die Beschäftigungsverhältnisse eher unsicher sind, geringere Verdienstmöglichkeiten bestehen und die soziale Absicherung eingeschränkt ist. Hier spielen auch hybride Beschäftigungen eine große Rolle.

Mit Ausnahme des Architekturmarkts sind die Umsätze in allen Teilmärkten der KKW in Brandenburg im Zeitraum 2020 bis 2023 angestiegen.

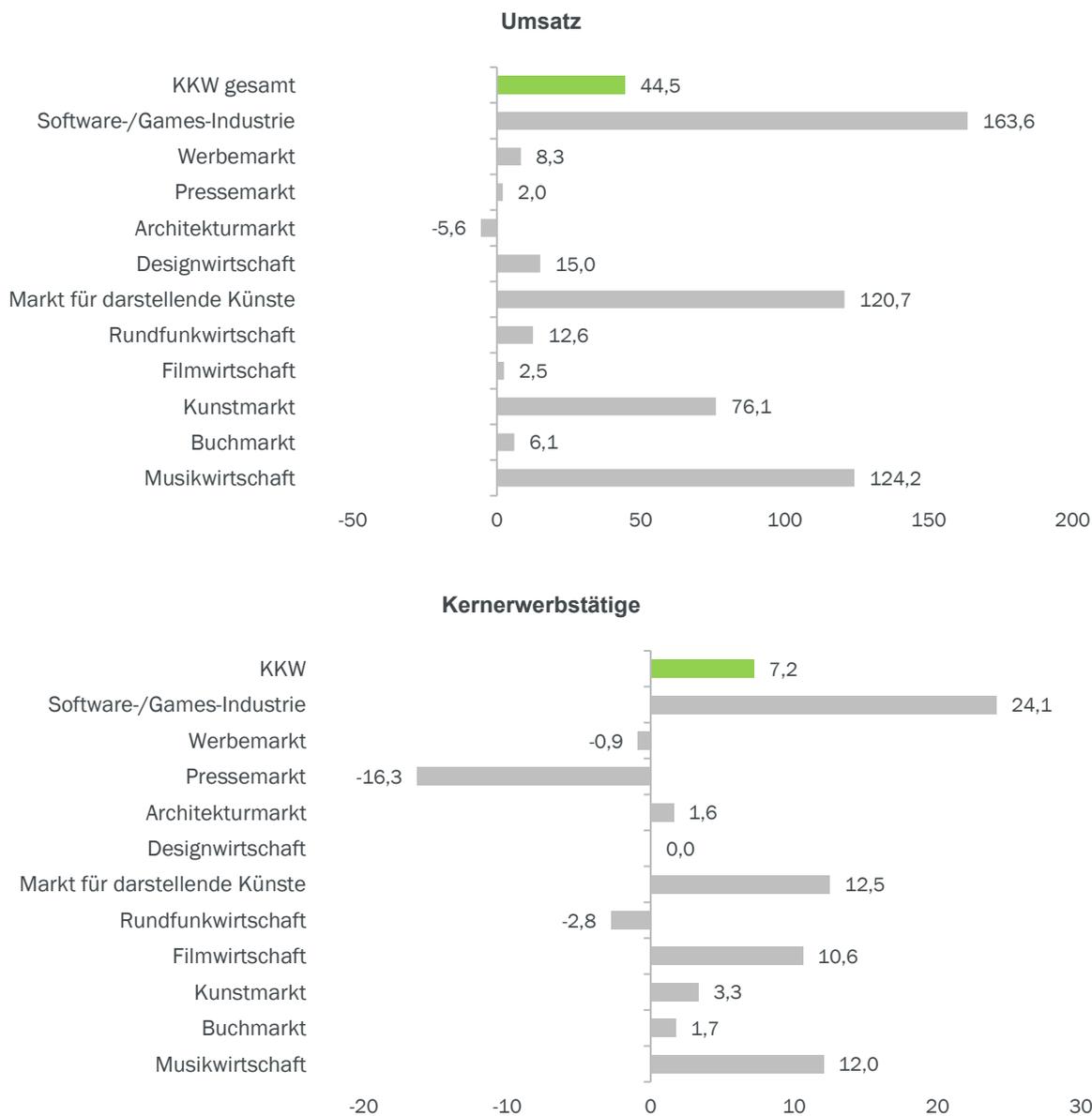
Nach dem Jahr 2020, in dem die Umsätze in vielen Teilmärkten aufgrund der COVID-19-Pandemie sanken, stiegen die Umsätze in allen Teilmärkten außer dem Architekturmarkt wieder an. Die Umsätze in der Software- und Gamesindustrie (+164 %), in der Musikwirtschaft (+124 %) und im Markt für darstellende Künste (+121 %) stiegen sogar um mehr als das Doppelte. In der Musikwirtschaft und im Markt für darstellende Künste sind in diesem Wachstum auch Aufholeffekte enthalten, weil die Umsätze in den beiden Teilmärkten durch eine starke Publikumsorientierung 2020 besonders deutlich einbrachen. Trotz allem überstiegen die Umsätze in den beiden Teilmärkten schon 2022 deutlich die Umsätze aus den Vor-Pandemie-Jahren. Überdurchschnittlich stark entwickelten sich auch die Umsätze im Kunstmarkt (+76 %). Diese starke Steigerung ist auf ein starkes Wachstum der Umsätze privater Museen 2023 zurückzuführen. Der Architekturmarkt war kaum durch die COVID-19-Pandemie beeinflusst. Er wurde jedoch nach der Pandemie stark durch die in Folge des Ukraine-Kriegs ausgelöste Inflation getroffen, die einen starken Anstieg der Baukosten nach sich zog. Dadurch konnte er in den Jahren 2021 bis 2023 den Wachstumstrend aus den Vorjahren nicht fortsetzen.

Die Zahl der Kernerwerbstätigen in der brandenburgischen KKW steigt zwischen 2020 und 2023 in vielen Teilmärkten.

Die Software-/Games-Industrie gewann zwischen 2020 und 2023 rund 1.060 Kernerwerbstätige hinzu und wuchs damit um fast 24 % (vgl. Abbildung 7). Auch in der Musikwirtschaft, im Markt für darstellende Künste und in der Filmwirtschaft stieg die Zahl der Kernerwerbstätigen im genannten Zeitraum um mindestens 10 %.

Der Pressemarkt verlor zwischen 2020 und 2023 rund 16 % seiner Kernerwerbstätigen (-350 Erwerbstätige). Auch in der Rundfunkwirtschaft (-2,8 % bzw. -20 Erwerbstätige) und im Werbemarkt (-0,9 % bzw. -20 Erwerbstätige) ging die Zahl der Kernerwerbstätigen leicht zurück. Aufgrund der generell niedrigen Zahl der Kernerwerbstätigen in beiden Teilmärkten sind diese Schwankungen normal, so dass man von einer insgesamt stagnierenden Entwicklung sprechen kann.

Abbildung 7: Entwicklung Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg in %
2020-2023



Eigene Darstellung, Datenquelle: Bundesagentur für Arbeit 2024, DESTATIS 2025

© Prognos AG 2025

Nachfolgend werden die Entwicklungen in den einzelnen Teilmärkten im Überblick dargestellt.



Musikwirtschaft

Erwerbstätige in der Musikwirtschaft

Anzahl Erwerbstätige 2023



5,4 % der Kernerwerb­stätigen der brandenburgischen KKW

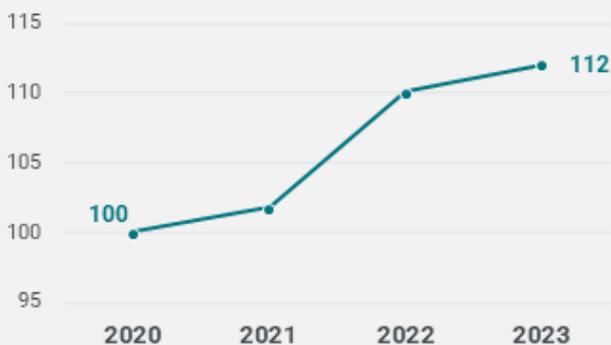
*2020

Wer zählt zur Musikwirtschaft?

- Selbständige KomponistInnen, MusikbearbeiterInnen
- Musikensembles
- Tonstudios
- Tonträger- und Musikverlage
- Einzelhandel mit Tonträgern
- Theater- und KonzertveranstalterInnen
- Dienstleistungen im Bereich darstellende Kunst
- Herstellung und Einzelhandel von Musikinstrumenten

Entwicklung Kernerwerb­stätige

2020-2023 (2020 = 100)



Der Anstieg der Kernerwerb­stätigen nach 2020 zeigt eine **Erholung** der Musikwirtschaft **nach der COVID-19-Pandemie**. Zwischen **2022 und 2023** war die Zahl der Erwerb­stätigen **stabil** mit einer leicht positiven Tendenz.

Umsatz in der Musikwirtschaft

96,7 Mio. Euro Umsatz (2023)

4 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

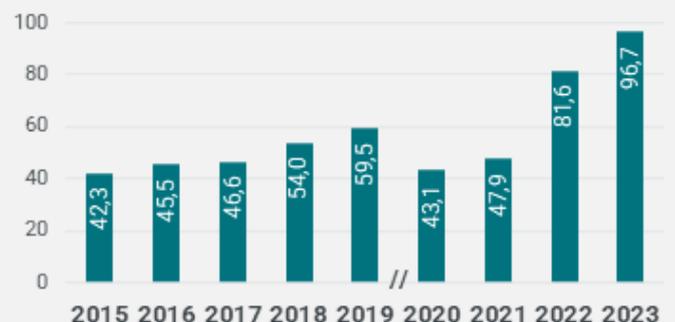
0,9 % des gesamtdeutschen Umsatzes in der Musikwirtschaft

+ 40 % zwischen 2015 und 2019

+ 124 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Buchmarkt

Erwerbstätige im Buchmarkt

Anzahl Erwerbstätige 2023



3,4 % der Kernerwerb-
stätigen der
brandenburgischen KKW

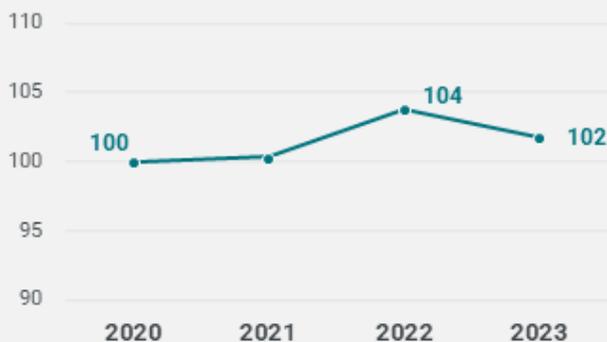
*2020

Wer zählt zum Buchmarkt?

- Selbständige SchriftstellerInnen
- Selbständige ÜbersetzerInnen
- Buchverlage
- Einzelhandel mit Büchern
- Antiquariate

Entwicklung Kernerwerb- stätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Im Buchmarkt zeigt sich die Zahl der Kern-
erwerb-
stätigen im Zeitraum 2020 bis 2023
insgesamt **stabil**. Do schwankt die Zahl der
Kernerwerb-
stätigen zwischen den Jahren um
+/-10 bis 20 Erwerb-
stätige.

Umsatz im Buchmarkt

78,6 Mio. Euro Umsatz (2023)

3 % des Umsatzes der
brandenburgischen KKW

0,8 % des gesamtdeutschen Umsatzes
im Buchmarkt

+ 20 % zwischen 2015 und 2019

+ 6 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Kunstmarkt

Erwerbstätige im Kunstmarkt

Anzahl Erwerbstätige 2023



1,9 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

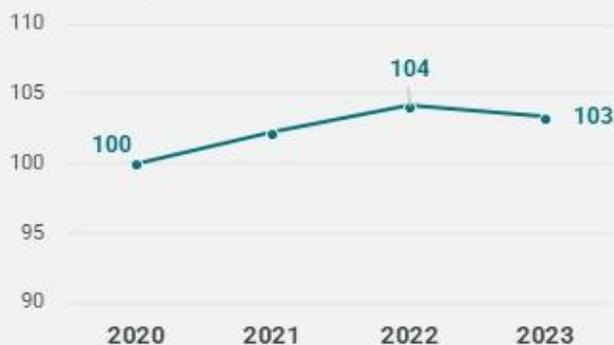
*2020

Wer zählt zum Kunstmarkt?

- Selbständige bildende KünstlerInnen
- Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.
- Museumsshops etc.
- Einzelhandel mit Antiquitäten etc.

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Die Zahl der Kernerwerbstätigen im Zeitraum 2020 bis 2023 im Kunstmarkt ist **stabil**. Auch zwischen 2022 und 2023 blieb die Zahl der Kernerwerbstätigen im Kunstmarkt stabil.

Umsatz im Kunstmarkt

39,7 Mio. Euro Umsatz (2023)

1,7 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

1,7 % des gesamtdeutschen Umsatzes im Kunstmarkt

+ 37 % zwischen 2015 und 2019

+ 76 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Filmwirtschaft

Erwerbstätige in der Filmwirtschaft

Anzahl Erwerbstätige 2023



9,2 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

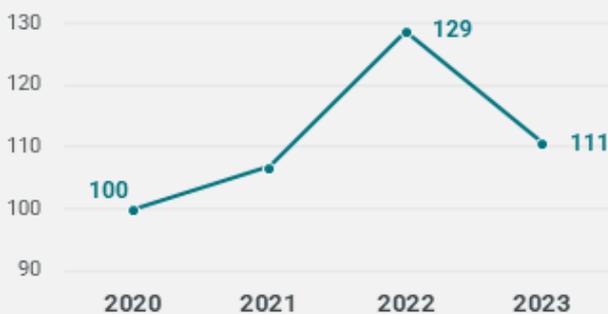
*2020

Wer zählt zur Filmwirtschaft?

- Selbständige Bühnen-, Film-, TV-KünstlerInnen
- Film-/TV-Produktion
- Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik
- Filmverleih und -vertrieb
- Kinos
- Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern
- Videotheken

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Die Zahl der Kernerwerbstätigen in der Filmwirtschaft **wächst**. Im Zeitraum 2020 bis 2023 ist diese um **10,6 %** gestiegen. Durch einen **Sondereffekt** im Jahr 2022 zeigt die Entwicklungslinie starke Schwankungen, die in der Gesamtbetrachtungszeitraum zu vernachlässigen sind.

Umsatz in der Filmwirtschaft

141,6 Mio. Euro Umsatz (2023)

6 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

1,2 % des gesamtdeutschen Umsatzes in der Filmwirtschaft

+ 170 % zwischen 2015 und 2019

+ 2,5 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Rundfunkwirtschaft

Erwerbstätige in der Rundfunkwirtschaft

Anzahl Erwerbstätige 2023



Wer zählt zur Rundfunkwirtschaft?

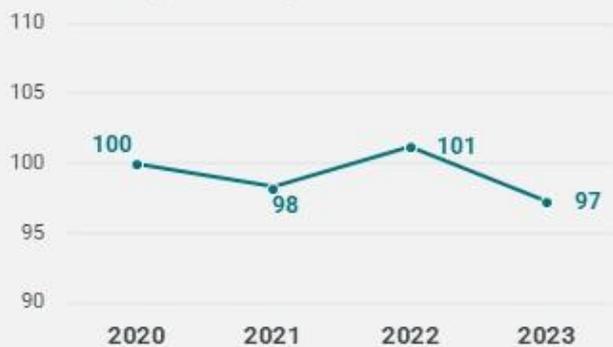
- Selbständige JournalistInnen etc.
- HörfunkveranstalterInnen
- FernsehveranstalterInnen

3,3 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

*2020

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Die Zahl der Kernerwerbstätigen in der Rundfunkwirtschaft blieb zwischen 2020 und 2023 weitgehend **stabil**. Der leichte Rückgang zwischen 2022 und 2023 betraf lediglich rund 30 Personen.

Umsatz in der Rundfunkwirtschaft

62,2 Mio. Euro Umsatz (2023)

2,6 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

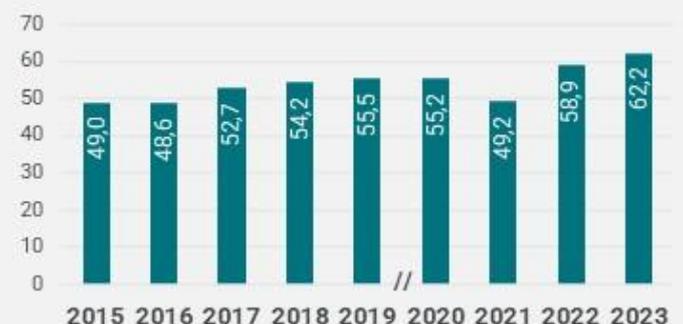
0,5 % des gesamtdeutschen Umsatzes in der Rundfunkwirtschaft

+ 13 % zwischen 2015 und 2019

+ 13 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Markt für darstellende Künste

Erwerbstätige im Markt für darstellende Künste

Anzahl Erwerbstätige 2023



6,7 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

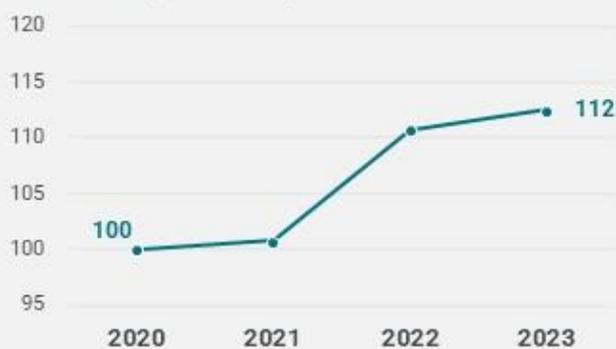
*2020

Wer zählt zum Markt für darstellende Künste?

- Selbständige Bühnen-, Film-, TV-KünstlerInnen
- Selbständige ArtistInnen, Zirkusbetriebe
- Theaterensembles
- Theater- und KonzertveranstalterInnen
- Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u. ä.
- Varietés und Kleinkunsth Bühnen
- Erbringung von Dienstleistungen für die darstellende Kunst
- Kulturunterricht und Tanzschulen

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Der Anstieg der Kernerwerbstätigen nach 2020 zeigt eine **Erholung** des Markts für darstellende Künste **nach der COVID-19-Pandemie**. Zwischen **2022 und 2023** war die Zahl der Kernerwerbstätigen **stabil** mit einer leicht positiven Tendenz.

Umsatz im Markt für darstellende Künste

134 Mio. Euro Umsatz (2023)

5,6 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

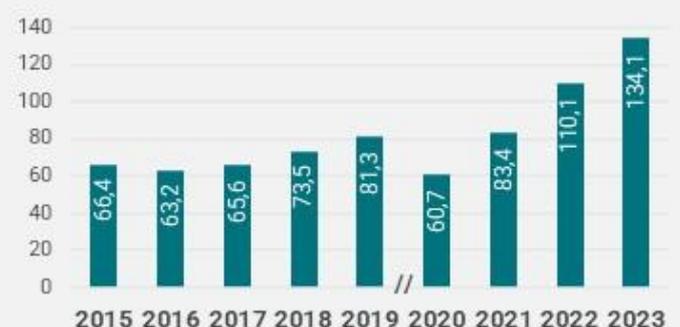
1,9 % des gesamtdeutschen Umsatzes im Markt für darstellende Künste

+ 23 % zwischen 2015 und 2019

+ 121 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Designwirtschaft

Erwerbstätige in der Designwirtschaft

Anzahl Erwerbstätige 2023



10,6 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

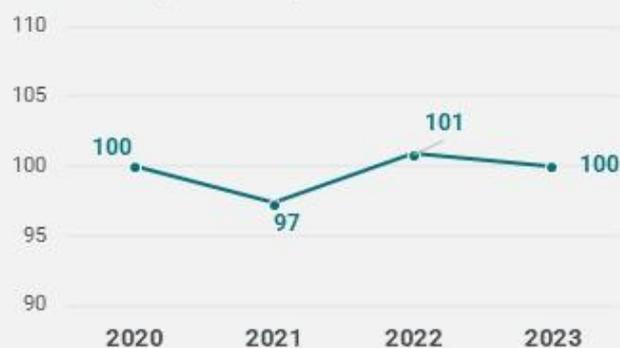
*2020

Wer zählt zum Pressemarkt?

- Industrie-, Produkt- und Mode-Design
- Grafik- und Kommunikationsdesign
- Interior Design und Raumgestaltung
- Büros für Innenarchitektur
- Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)
- Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedewaren
- Selbständige Fotograflinnen

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Die Zahl der Kernerwerbstätigen in der Designwirtschaft im Zeitraum 2020 bis 2023 ist **stabil**. Auch zwischen 2022 und 2023 blieb die Zahl der Kernerwerbstätigen in der Designwirtschaft stabil.

Umsatz in der Designwirtschaft

226,9 Mio. Euro Umsatz (2023)

9,4 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

1 % des gesamtdeutschen Umsatzes in der Designwirtschaft

+ 31 % zwischen 2015 und 2019

+ 15 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Architekturmarkt

Erwerbstätige im Architekturmarkt

Anzahl Erwerbstätige 2023



11,3 % des Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

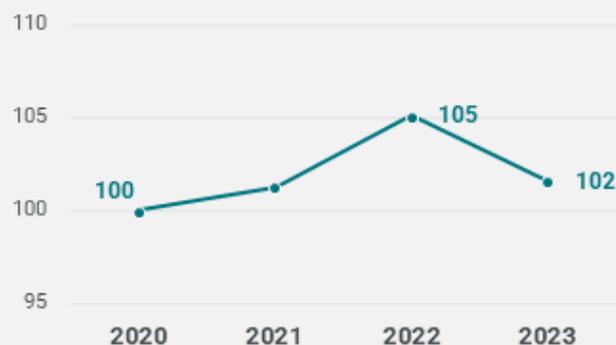
*2020

Wer zählt zum Architekturmarkt?

- Architekturbüros für Hochbau
- Büros für Innenarchitektur
- Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung
- Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung
- Selbständige RestauratorInnen

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Der Architekturmarkt verzeichnet bis 2022 eine wachsende Erwerbstätigenzahl. Im Jahr 2023 kehrte sich die Entwicklung um, so dass die Zahl der Kernerwerbstätigen im Teilmarkt um **-3,4 % (- 80 Erwerbstätige)** sank.

Umsatz im Architekturmarkt

144,3 Mio. Euro Umsatz (2023)

6 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

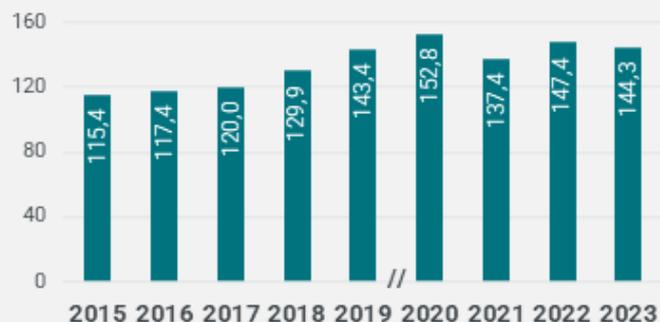
1 % des gesamtdeutschen Umsatzes im Architekturmarkt

+ 24 % zwischen 2015 und 2019

- 5,6 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Pressemarkt

Erwerbstätige im Pressemarkt

Anzahl Erwerbstätige 2023



9,3 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

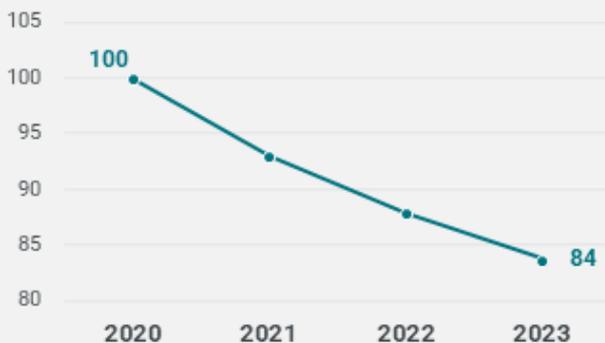
*2020

Wer zählt zum Pressemarkt?

- Selbständige JournalistInnen etc.
- Korrespondenz- und Nachrichtenbüros
- Verlegen von Adressbüchern und Verzeichnissen
- Verlegen von Zeitungen
- Verlegen von Zeitschriften
- Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)
- Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen
- Einzelhandel mit Schreib- und Papierwaren, Schul- und Büroartikeln

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Die Zahl der Kernerwerbstätigen im Pressemarkt war 2022 bis 2023 – wie auch schon in den Vorjahren – **rückläufig**. Insgesamt ist die Zahl der Kernerwerbstätigen 2020 bis 2023 um 16,3 % gesunken.

Umsatz im Pressemarkt

324,4

 Mio. Euro Umsatz (2023)

13,5 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

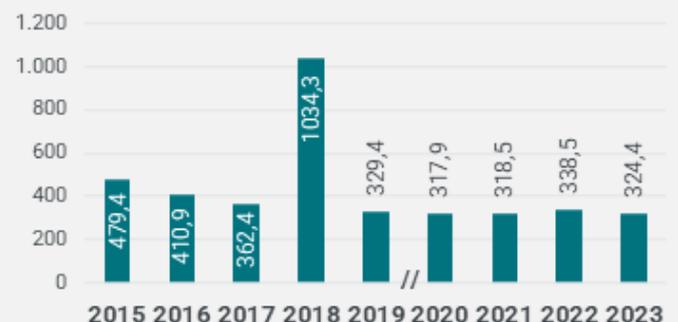
1,3 % des gesamtdeutschen Umsatzes im Pressemarkt

- 31 % zwischen 2015 und 2019

+ 2 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Werbemarkt

Erwerbstätige im Werbemarkt

Anzahl Erwerbstätige 2023



9,5 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

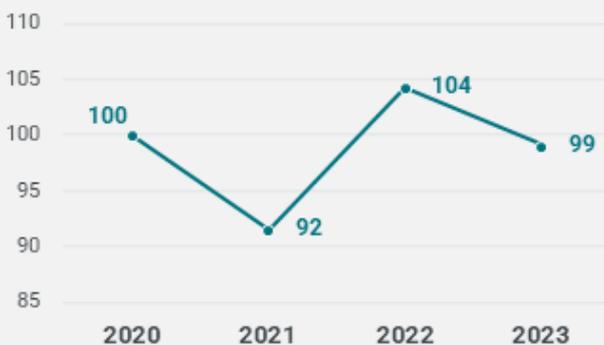
*2020

Wer zählt zum Werbemarkt?

- Werbeagenturen/Werbegestaltung
- Vermarktung und Vermittlung von Werbezeiten/-flächen

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Die Entwicklung der Kernerwerbstätigen im Werbemarkt zwischen 2020 und 2023 weist deutliche **Schwankungen auf**. Nach einem starken Anstieg 2022, folgte 2023 wieder ein Rückgang. Folglich lag die Zahl der Kernerwerbstätigen 2023 auf ähnlichem Niveau wie 2020.

Umsatz im Werbemarkt

279,9 Mio. Euro Umsatz (2023)

12 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

1 % des gesamtdeutschen Umsatzes im Werbemarkt

+ 36 % zwischen 2015 und 2019

+ 8 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro





Software-/Games-Industrie

Erwerbstätige im Werbemarkt

Anzahl Erwerbstätige 2023



28,4 % der Kernerwerbstätigen der brandenburgischen KKW

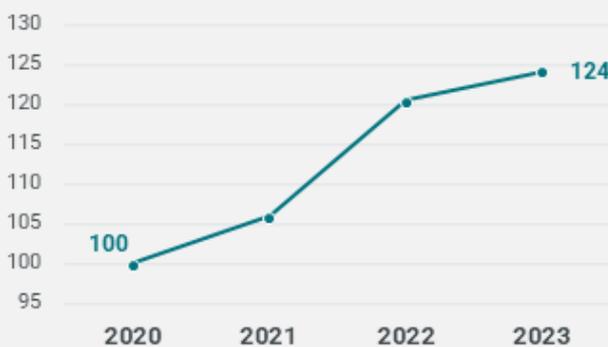
*2020

Wer zählt zum Werbemarkt?

- Verlegen von Computerspielen
- Verlegen von sonstiger Software
- Webportale
- Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen
- Sonstige Softwareentwicklung

Entwicklung Kernerwerbstätige

2020 – 2023 (2020 = 100)



Die Software-/Games-Industrie ist ein **kontinuierlich wachsender Markt**. So verzeichnete die Software-/Games-Industrie auch 2023 ein Wachstum von 3 % (rund 160 Kernerwerbstätige).

Umsatz in der Software-/Games-Industrie

830,1 Mio. Euro Umsatz (2023)

34,5 % des Umsatzes der brandenburgischen KKW

1,2 % des gesamtdeutschen Umsatzes in der Software-/Games-Industrie

+ 20 % zwischen 2015 und 2019

+ 164 % zwischen 2020 und 2023

Entwicklung Umsatz

in Mio. Euro



Anhang

Glossar

Geringfügig Beschäftigte

Geringfügig Beschäftigte sind Personen in Arbeitsverhältnissen mit einem niedrigen Lohn (geringfügig entlohnte Beschäftigte, aktuell bis zu 520 Euro im Monat) oder mit einer kurzen Dauer (kurzfristig Beschäftigte).

Kernerwerbstätige

Die Kernerwerbstätigen setzen sich aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und Selbstständigen/Unternehmen zusammen.

KKW

Abkürzung für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Weitere Abkürzungen, die in der gängigen Literatur für die Kultur- und Kreativwirtschaft verwendet werden, sind KuK, KKwi o-der CCI (cultural and creative industries).

Mini-Selbständige

Selbständige, die einen durchschnittlichen Jahresumsatz von weniger als 17.500 Euro (bis 2019) bzw. 22.000 Euro (ab 2020) erwirtschaften.

Selbstständige/Unternehmen

Selbständige bzw. Unternehmerinnen und Unternehmer, die einen durchschnittlichen Umsatz von mehr als 17.500 Euro (bis 2019) bzw. mehr als 22.000 Euro (ab 2020) erwirtschaften.

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte

Personen, die einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit nachgehen.

Umsatz

Umsätze von Unternehmerinnen und Unternehmern mit mehr als 17.500 (bis 2019) bzw. 22.000 Euro (ab 2020) Jahresumsatz.

Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach Leitfaden (2016)

WZ-Code	WZ-Bezeichnung	Steuerpflichtige und Umsatz	Beschäftigte
Musikwirtschaft			
90.03.1	Selbständige KomponistInnen, MusikbearbeiterInnen	100 %	100 %
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	100 %	100 %
59.20.1	Tonstudios etc.	100 %	100 %
59.20.2	Tonträgerverlage	100 %	100 %
59.20.3	Musikverlage	100 %	100 %
90.04.1	*Theater- und KonzertveranstalterInnen	100 %	100 %
90.04.2	*Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u. ä.	100 %	10 %
90.02	*Erbringung von Dienstleistungen f. d. darst. Kunst	100 %	100 %
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	100 %	100 %
47.63	*Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	100 %	100 %
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	100 %	100 %
Buchmarkt			
90.03.2	Selbständige SchriftstellerInnen	100 %	100 %
74.30.1	Selbständige ÜbersetzerInnen	100 %	100 %
58.11	Buchverlage	100 %	100 %
47.61	Einzelhandel mit Büchern	100 %	100 %
47.79.2	Antiquariate	100 %	100 %
Kunstmarkt			
90.03.3	Selbständige bildende KünstlerInnen	100 %	100 %
47.78.3	**Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	20 %	20 %
91.02	Museumsshops, etc.	100 %	8 %
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	100 %	100 %
Filmwirtschaft			
90.01.4	*Selbständige Bühnen-, Film-, TV-KünstlerInnen	100 %	100 %
59.11	Film-/TV-Produktion	100 %	100 %
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmtechnik	100%	100 %
59.13	Filmverleih u. -vertrieb	100 %	100 %
59.14	Kinos	100 %	100 %
47.63	*Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	100 %	100 %
77.22	Videotheken	100 %	100 %

Rundfunkwirtschaft			
90.03.5	*Selbständige JournalistInnen etc.	100 %	100 %
60.10	HörfunkveranstalterInnen	100 %	40 %
60.20	FernsehveranstalterInnen	100 %	40 %
Markt für darstellende Künste			
90.01.4	*Selbständige Bühnen-, Film-, TV-KünstlerInnen	100 %	100 %
90.01.3	Selbständige ArtistInnen, Zirkusbetriebe	100 %	100 %
90.01.1	Theaterensembles	100 %	10 %
90.04.1	*Theater- und KonzertveranstalterInnen	100 %	100 %
90.04.2	*Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthall. u. ä.	100 %	10 %
90.04.3	Varietés und Kleinkunsth Bühnen	100 %	100 %
90.02	*Erbringung von Dienstleistungen f. d. darst. Kunst	100 %	100 %
85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	100 %	100 %
Designwirtschaft			
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Modedesign	100 %	100 %
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	100 %	100 %
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	100 %	100 %
71.11.2	*Büros für Innenarchitektur	100 %	100 %
73.11	*Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	50 %	50 %
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiedew.	100 %	100 %
74.20.1	Selbständige FotografInnen	100 %	100 %
Architekturmarkt			
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	100 %	100 %
71.11.2	*Büros für Innenarchitektur	100 %	100 %
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	100 %	100 %
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	100 %	100 %
90.03.4	Selbständige RestauratorInnen	100 %	100 %
Pressemarkt			
90.03.5	*Selbständige JournalistInnen etc.	100 %	100 %
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	100 %	100 %
58.12	Verlegen v. Adressbüchern und Verzeichnissen	100 %	100 %

58.13	Verlegen von Zeitungen	100 %	100 %
58.14	Verlegen von Zeitschriften	100 %	100 %
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	100 %	100 %
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	100 %	100 %
47.62.2	Einzelhandel mit Schreib- und Papierwaren, Schul- und Büroartikeln	100 %	100 %
Werbemarkt			
73.11	*Werbeagenturen/Werbegestaltung	100 %	100 %
73.12	Vermarkt. u. Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	100 %	100 %
Software-/Games-Industrie			
58.21	Verlegen von Computerspielen	100 %	100 %
58.29	Verlegen von sonstiger Software	100 %	100 %
63.12	Webportale	100 %	100 %
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	100 %	100 %
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	100 %	100 %
Sonstiges			
91.01	Bibliotheken und Archive	100 %	8 %
91.03	Betrieb v. historischen Stätten u. Gebäuden u. ähnliche Attraktionen	100 %	8 %
91.04	Botanische u. zoologische Gärten sowie Naturparks	100 %	8 %
74.30.2	Selbständige DolmetscherInnen	100 %	100 %
74.20.2	Fotolabore	100 %	100 %
32.11	Herstellung von Münzen etc.	100 %	100 %
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	100%	100 %

*Doppelzählungen



Ministerium für Wirtschaft, Arbeit, Energie und Klimaschutz
des Landes Brandenburg
Heinrich-Mann-Allee 107
14473 Potsdam

