

# Knapp 100.000 Existenzgründungen in der Kreativwirtschaft im Jahr 2018



Nr. 187, 24. Oktober 2019

Autor: Dr. Georg Metzger, Telefon 069 7431-9717, georg.metzger@kfw.de

## Abwärtstrend bei Gründungstätigkeit auch in Kreativwirtschaft prägend

Die Gründungstätigkeit in Deutschland ist in den vergangenen 15 Jahren merklich abgeebbt. Dadurch hat sich auch die Zahl der Kreativgründer von 178.000 im Jahr 2003 auf 98.000 im Jahr 2018 verringert (Grafik 1). Die Entwicklung schwankte im Vergleich zur allgemeinen Gründungstätigkeit allerdings stärker und der Rückgang fiel bis 2018 etwas geringer aus. So sackte die Zahl der Kreativgründer bis 2009 auf ein Tief ab, um bis 2013 wieder auf das Ausgangsniveau anzusteigen. Danach ging es jedoch wieder auf das Niveau des Tiefstands zurück. Auf diesem bewegt sich die Gründungstätigkeit in der Kreativwirtschaft noch immer. Ihr Anteil hat sich seit dem 11 %-Tiefpunkt 2009 allerdings im Trend positiv entwickelt und lag nach einigem Auf und Abs zuletzt bei 18 %.

## Starker Rückgang bei Kreativgründungen durch Männer bis 2008

Der anfänglich starke Rückgang bei Kreativgründungen war maßgeblich ein Schwund von Gründungen durch Männer. Deren Zahl sank von 135.000 im Jahr 2003 auf 43.000 im Jahr 2008 (Grafik 2). Die darauf folgende Entwicklung verlief hingegen bei Männern und Frauen relativ ähnlich, bei Männern aber deutlich volatiler. Nach einem ungefähren Gleichstand bei der Gründungszahl 2017 spreizte sich zuletzt die Gründungstätigkeit wieder: Die Zahl der Kreativgründungen durch Männer zog 2018 auf 60.000 an, jene durch Frauen ging auf 38.000 zurück.

## Software/Games büßen stark an Bedeutung ein

Die Kreativwirtschaft umfasst verschiedene Teilmärkte.<sup>1</sup> Im Teilmarkt Designwirtschaft (25 %) gab es zuletzt (Ø 2015–2018) die meisten Gründungen (Grafik 3). Die Teilmärkte Werbewirtschaft (14 %), Software/Games und Büchermarkt (je 11 %) folgen auf den Plätzen 2 und 3. Das war 2003 bis 2006 noch anders: Software/Games hatten

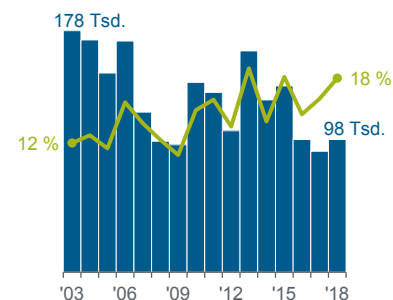
mit 28 % den weitaus größten Anteil an der Gründungstätigkeit. Für den relativen Bedeutungsverlust gibt es eine einfache Erklärung. In Software/Games gründen zum Großteil Männer: Im langfristigen Durchschnitt 8 von 10 Existenzgründungen. Der deutliche Rückgang der Gründungen durch Männer hat den Teilmarkt somit überproportional getroffen.

## Kreativgründungen mit anderen Schwerpunkten

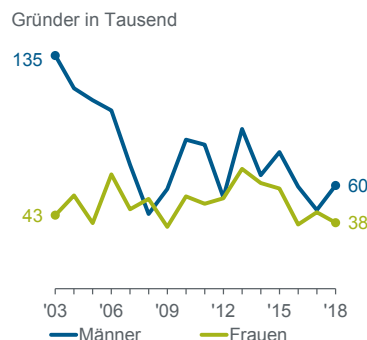
Existenzgründungen in der Kreativwirtschaft zeigen teilweise deutliche strukturelle Unterschiede zu Gründungen in anderen Bereichen (Grafik 4). So dominieren Sologründungen noch stärker als bei der allgemeinen Gründungstätigkeit ohnehin schon. Auch sind Freiberufler doppelt so häufig. Kreativgründer sind außerdem stärker auf überregionale Zielmärkte und auf Geschäftskunden ausgerichtet. Ihre Angebote sind häufiger digitaler Natur, wobei das Internet häufiger Kernelement des Geschäftsmodells ist. Zur Realisierung ihrer Existenzgründung benötigt ein Drittel der Kreativgründer nur private Sachmittel, wie den Laptop oder das Auto. Ist ein Finanzmitteleinsatz notwendig, reichen wiederum die eigenen Mittel der Gründer häufig aus – nur gut jeder zehnte Kreativgründer hat externe Kapitalgeber wie Freunde, Verwandte oder Finanzinstitute. Schon die Auswahl der größten Teilmärkte (Design, Werbung, Software / Games, Bücher) deutet darauf hin, dass unter Kreativgründern viele Wissensarbeiter zu finden sind. Die Merkmale der Kreativgründer bestätigen dies. Offensichtlich sind hier auch viele „Digitale Nomaden“ – Solo, Freiberufler, B2B, digital – vertreten, denen ihre private IT-Ausstattung genügt, um ihre Dienstleistung zu erbringen.

<sup>1</sup> Zur Kreativwirtschaft gehören die Bereiche Musik, Film, Rundfunk, Kunst, Bücher, Presse, Design, Werbung, Architektur, darstellende Künste sowie Software-/Games, siehe Bertschek, Ohnemus, Erdsiek, Kimpeler und Rammer (2017), Monitoringbericht der Kultur- und Kreativwirtschaft 2017, Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, Berlin.

**Grafik 1: 18 % der Gründer in Kreativwirtschaft tätig – 98.000 im Jahr 2018**



**Grafik 2: Seit 2003 deutlich weniger Kreativgründungen durch Männer**



**Grafik 3: Weniger Kreativgründungen in Software/Games, Design legt zu**

Zeiträume	Teilmärkte
2003–2006	28 Software / Games
	13 Designwirtschaft
2007–2010	18 Software / Games
	19 Designwirtschaft
2011–2014	12 Software / Games
	27 Designwirtschaft
2015–2018	11 Software / Games
	25 Designwirtschaft

**Grafik 4: Kreativgründer weisen teilweise deutliche Unterschiede auf**

	Kreativgründer	Andere Gründer
Sologründer	78	62
Freiberufler	43	21
Überregional	65	40
B2B	51	35
Digital	46	18
Internet	41	23
Nur Sachmittel	33	27
Externe Mittel	12	24

Quelle aller Grafiken: KfW-Gründungsmonitor