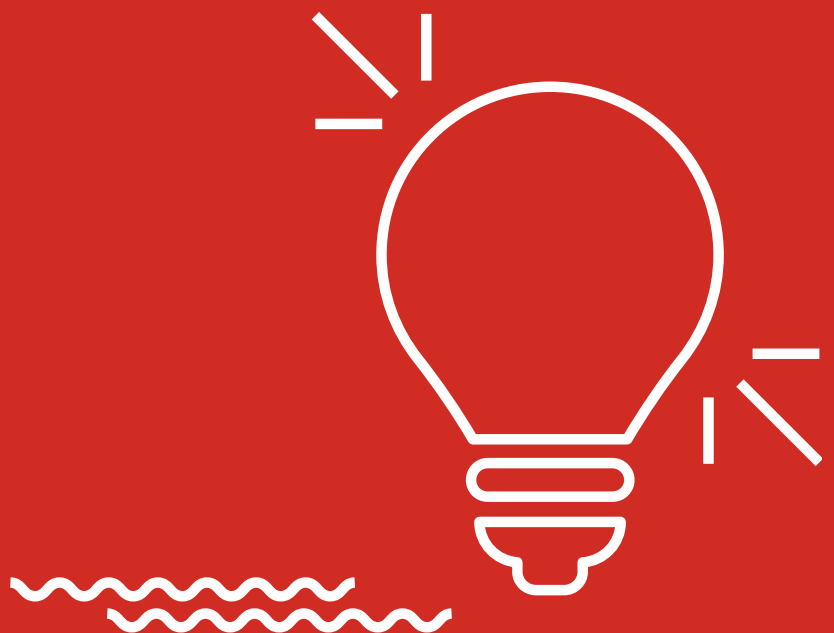


Österreichischer Kreativwirtschafts- bericht 2026



Inhaltsverzeichnis

VORWORT	3
ZUSAMMENFASSUNG	6
EXECUTIVE SUMMARY	9
DIE DEFINITION DER AUSTRIAN CREATIVE INDUSTRIES	12
KREATIVWIRTSCHAFTSDATENBLATT	
CREATIVE INDUSTRIES 2023 IN A NUTSHELL	17
UNTERNEHMEN DER CREATIVE INDUSTRIES	18
TEAM DER CREATIVE INDUSTRIES	27
UMSATZ UND ERTRAG DER CREATIVE INDUSTRIES	37
KREATIVWIRTSCHAFT IN DEN BUNDESLÄNDERN	44
REZENTE ENTWICKLUNG AB 2023	48
KREATIVWIRTSCHAFTSBAROMETER	
DIE CREATIVE INDUSTRIES IN DEN JAHREN AB 2023	53
AUSBLICK DER CREATIVE INDUSTRIES 2026	58
SCHLUSSFOLGERUNGEN	71
METHODIK	74
ANHANG	76
IMPRESSUM	93

Vorwort



Mag. Elisabeth Zehetner Staatssekretärin im
Bundesministerium für Wirtschaft, Energie und
Tourismus

Die Kreativwirtschaft ist kein Randphänomen, sie ist ein zentraler Impulsgeber für die wirtschaftliche Zukunft Österreichs. Sie verbindet unternehmerischen Mut mit kultureller Vielfalt, technologischem Fortschritt und nachhaltiger Wertschöpfung. Mit mehr als 80.000 Unternehmen und einem Wachstum von 6 % binnen eines Jahres und über 214.000 Beschäftigten zeigt sie eindrucksvoll, wie stark kreative Leistung zur Innovationskraft und Beschäftigung unseres Landes beiträgt. Jeder achte Betrieb in Österreich ist Teil dieser Branche, ihr Anteil von 3 % am Bruttoinlandsprodukt unterstreicht ihre volkswirtschaftliche Bedeutung.

Was die Kreativwirtschaft besonders auszeichnet, ist ihre Dynamik: Sie ist kleinteilig organisiert, hochflexibel und außergewöhnlich anpassungsfähig. Der überwiegende Teil der Unternehmen sind Kleinstbetriebe, viele davon mit sehr geringen Umsätzen. Gerade diese Struktur ermöglicht es, neue Ideen rasch in marktfähige Lösungen zu übersetzen, neue Märkte zu erschließen und gesellschaftliche wie technologische Entwicklungen früh aufzugreifen. Zugleich macht sie deutlich, wo gezielte Unterstützung notwendig ist, insbesondere bei Wachstum, Finanzierung und langfristiger Stabilität.

Auch in einem wirtschaftlich herausfordernden Umfeld beweist die Kreativwirtschaft ihre Resilienz. Trotz eines nominalen Umsatzrückgangs bleibt sie ein verlässlicher Innovationsmotor und ein wichtiger Baustein für einen zukunftsfähigen Wirtschaftsstandort. Die Bundesregierung steht klar an ihrer Seite. Mit dem Innovationsprogramm Kreativwirtschaft 2030 setzen wir gezielt Maßnahmen, um kreative Unternehmen zu stärken, Innovationsprozesse zu beschleunigen und Österreich als attraktiven Standort für kreative Wertschöpfung weiter auszubauen. Die Kreativwirtschaft ist nicht nur Teil unserer Wirtschaft, sie ist Treiber für neue Lösungen und oft der Ausgangspunkt für nachhaltigen Fortschritt.



Angelika Sery-Froschauer, Vizepräsidentin der
Wirtschaftskammer Österreich

Die Kreativwirtschaft ist die Brückenbauerin der Transformation: Sie verbindet Ideen, Technologien und Menschen und schafft Wege, die andere erst später gehen. Mit ihrer Innovationskraft erschließt sie neue Märkte, entwickelt digitale Geschäftsmodelle und gestaltet nachhaltige Lösungen – selbst in Zeiten wirtschaftlicher Unsicherheit.

Die Innovationsdynamik der Branche bleibt ungebrochen. Professionelle Kreativität hilft Unternehmen, Wettbewerbsvorteile sichtbar zu machen, sich neu zu erfinden, Produkte nachhaltiger zu gestalten und die Digitalisierung als Chance zu nutzen.

Die Wirtschaftskammer Österreich versteht sich als Partnerin und Möglichmacherin dieser Entwicklung. Mit gezielten Programmen, internationaler Vernetzung und starken Netzwerken schaffen wir Räume für Wachstum und Innovation. Unser Ziel ist klar: Wir wollen die Creative Industries als systemrelevante Akteur:innen im österreichischen Innovationssystem verankern und ihre Wettbewerbsfähigkeit weiter stärken. Denn wer heute auf Kreativität setzt, gestaltet die Wirtschaft von morgen.



Gerin Trautenberg, BA (hons), MSSc,
Vorsitzender der Kreativwirtschaft Austria

Die österreichische Kreativwirtschaft ist ein Ökosystem der Vielfalt – geprägt von einer beeindruckenden Zahl an Kleinstbetrieben: 98 % der Unternehmen erwirtschaften weniger als 2 Millionen Euro Umsatz pro Jahr, 69 % sogar weniger als 50.000 Euro, und 95 % bleiben unter 500.000 Euro. Diese kleinteilige Struktur steht für Flexibilität, Innovationskraft und die Fähigkeit, rasch auf neue Trends und Nischen zu reagieren. Sie ermöglicht es vielen Kreativen, ihre Ideen eigenständig und unabhängig umzusetzen und so die Vielfalt der Branche zu sichern.

Doch diese Struktur bringt auch Herausforderungen mit sich: Viele Unternehmen stehen vor Fragen der Finanzierung, des Wachstums und der langfristigen Stabilität. Gerade deshalb braucht es gezielte Unterstützungsmaßnahmen und Förderprogramme, die auf die Bedürfnisse von Kleinunternehmen zugeschnitten sind und ihnen helfen, ihre Innovationskraft und Wettbewerbsfähigkeit weiter auszubauen.

Die Kreativwirtschaft Austria setzt sich dafür ein, dass die Kreativwirtschaft als Schlüsselressource für Innovation und Transformation anerkannt und gestärkt wird – national wie international. Dazu gehört auch die konsequente Integration in europäische Innovationsnetzwerke wie das EIT Culture & Creativity und die Schaffung moderner Rahmenbedingungen, die kreatives Unternehmertum fördern und die Sichtbarkeit der Branche erhöhen. Denn die Zukunft der Wirtschaft ist kreativ – und sie braucht starke, vielfältige und mutige Akteure.

Zusammenfassung

Rd. 80.200 Unternehmen mit über 214.000 Beschäftigten sind den Creative Industries zuzuordnen; die Unternehmen erwirtschaften rd. € 31,3 Mrd. Jahresumsatz. Dies entspricht einem Rückgang von rd. 4 % gegenüber dem Vorjahr. Exklusive der Branche Herstellung von Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen ergibt sich für die Creative Industries eine Umsatzsteigerung im Jahr 2023 von 3,8 % gegenüber dem Vorjahr.

In Bezug auf die Gesamtwirtschaft liegt die direkte Bedeutung der Creative Industries, gemessen an der Anzahl der Unternehmen, bei 13,3 %. Bei weiteren zentralen Indikatoren wie Umsatzerlösen, Bruttowertschöpfung und Bruttobetriebsüberschüssen beträgt der Anteil der Creative Industries zwischen rund 3 % und etwas mehr als 4 % der Gesamtwirtschaft.

Wien bildet das Zentrum der Creative Industries mit 37 % aller Unternehmen; zudem sind viele größere Unternehmen in Wien angesiedelt, sodass mehr als die Hälfte der Umsätze der Creative Industries in der Bundeshauptstadt erwirtschaftet wird.

Die wichtigsten Bereiche der Creative Industries sind der Kunstmarkt (25.600 Unternehmen) gefolgt vom Bereich Werbung (16.800 Unternehmen); bezogen auf die Anzahl der Beschäftigten ist die Software & Games mit knapp 55.000 Beschäftigten insgesamt die größte Branche gefolgt von den bereits genannten beiden Teilbereichen, Kunstmarkt (mit 46.000 Beschäftigten) bzw. Werbung (mit knapp 39.000).

Die Vielfalt der Geschäftsmodelle und Unternehmenskonzepte in den Creative Industries ist sehr groß. Viele Personen arbeiten – teils auch als Einstieg in die Selbstständigkeit – nebenberuflich in diesen Branchen, aber erwerbswirtschaftlich mit eigenen Unternehmen; daher gibt es rd. 23.300 Selbstständige in den Creative Industries mit weniger als € 10.000,- Jahresumsatz.

Die Creative Industries weisen im Vergleich zur Gesamtwirtschaft eine kleinere durchschnittliche Betriebsgröße (3 gegenüber 6 Beschäftigte pro Unternehmen) und einen deutlich höheren Anteil an Ein-Personen-Unternehmen (76 % gegenüber 56 %) auf. Da die

meisten Unternehmen der Creative Industries im Dienstleistungsbereich tätig sind, ist deren relativer Personalaufwand höher als in der Gesamtwirtschaft (26 % gegenüber 18 %).

Der hohe Anteil an Ein-Personen-Unternehmen erklärt auch, dass rd. zwei Drittel der Unternehmen Jahresumsätze bis zu € 50.000,- erwirtschaften. Der Anteil der Teilzeitbeschäftigten ist in den Creative Industries mit 43 % ebenfalls deutlich höher als in der Gesamtwirtschaft (33 %).

Der Anteil der Frauen an der Gesamtbeschäftigung liegt bei 44 % (somit 3 %-Punkte über dem Durchschnitt der Gesamtwirtschaft), in den Bereichen Buch- und Verlage ist dieser mit 62 % ebenso wie Design (59 %) und Werbung (52 %) überdurchschnittlich hoch, während die Musikwirtschaft (30 %) und Software & Games (27 %) die niedrigsten Anteile aufweisen.

Der Anteil selbstständig tätiger Frauen variiert stark zwischen den Branchen: Während er im Design (58 %), Buch & Verlag (46 %), Kunstmarkt (40 %) und Werbung (43 %) deutlich über dem Durchschnitt der Creative Industries (36 %) und der Gesamtwirtschaft (36 %) liegt, ist er in Architektur (18 %), Radio & TV (24 %) sowie Software & Games und der Musikwirtschaft (jeweils 9 %) weit unterdurchschnittlich.

Die Jahre 2023 (und 2024) sind in Österreich von einer Rezession geprägt. Die Entwicklung der Creative Industries verläuft – dies zeigt eine Hochrechnung - 2024 besser als in der Gesamtwirtschaft: Insgesamt war bei einem geringen Anstieg der Unternehmensanzahl von 0,1 % ein Rückgang der Beschäftigten um 0,2 % zu beobachten (gegenüber 0,5 % in der Gesamtwirtschaft); dies bei sinkenden Umsätzen (0,6 % gegenüber 1,8 % in der Gesamtwirtschaft); exklusive der Branche Herstellung von Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen ergibt sich für die Creative Industries ein Umsatzrückgang im Jahr 2024 von 0,4 %.

Trotz schwieriger wirtschaftlicher Rahmenbedingungen bleiben die Creative Industries ein bedeutender wirtschaftspolitischer Faktor und fungieren als Innovationstreiber, der neue Technologien in verschiedenste Branchen einführt. Die aktuelle Sonderauswertung des Wirtschaftsbarometers der Creative Industries, basierend auf der halbjährlichen Konjunkturmfrage der Wirtschaftskammer Österreich, zeigt jedoch eine deutliche Verschlechterung der wirtschaftlichen Lage im Vergleich zum Vorjahr und Frühjahr 2025.

Nahezu alle Indikatoren deuten auf eine anhaltende Konjunkturschwäche hin, wobei rund 34 % der Unternehmen von Umsatzrückgängen und 13 % von einer schwächeren Auftragslage berichten. Diese Entwicklung schlägt sich auch in negativen Saldowerten bei Kapazitätsauslastung und Beschäftigung nieder, wo die Creative Industries im Vergleich zur gewerblichen Wirtschaft etwas schlechter abschneiden. Besonders bemerkenswert ist, dass ein Preisauftrieb nicht wie erwartet zu höheren Umsätzen geführt hat.

Für die kommenden zwölf Monate (Herbst 2025-Herbst 2026) bleibt der Ausblick gedämpft. Die gewerbliche Wirtschaft ist bei Gesamtumsatz, Auftragslage und Beschäftigung etwas optimistischer als die Creative Industries: 34 % der Creative Industries erwarten steigende Umsätze, während 25 % mit einem Rückgang rechnen. Auch die Investitionspläne spiegeln die Unsicherheiten wider: Knapp 3 von 10 Unternehmen planen keine Investitionen, 62 % der Creative Industries planen Investitionen, vor allem um Ersatzbedarf zu decken.

Executive Summary

Around 80,200 companies with more than 214,000 employees can be assigned to the Creative Industries; these companies generate annual revenues of approximately €31.3 billion. This corresponds to a decline of around 4% compared to the previous year. Excluding the sector “manufacture of coins, jewelry and similar products”, the Creative Industries recorded an increase in revenues of 3.8% in 2023 compared to the previous year.

With regard to the overall economy, the direct importance of the Creative Industries, measured by the number of companies, amounts to 13.3%. For other key indicators such as revenues, gross value added and gross operating surplus, the share of the Creative Industries ranges between around 3% and slightly more than 4% of the overall economy.

Vienna constitutes the center of the Creative Industries, accounting for 37% of all companies; moreover, many larger companies are located in Vienna, resulting in more than half of total Creative Industries revenues being generated in the federal capital.

The most important segments of the Creative Industries are the art market (25,600 companies), followed by advertising (16,800 companies). In terms of employment, Software & Games is the largest segment overall with nearly 55,000 employees, followed by the art market (with 46,000 employees) and advertising (with nearly 39,000 employees).

The diversity of business models and company concepts within the Creative Industries is very high. Many individuals work in these sectors on a part-time basis—sometimes as an entry into self-employment—while operating their own businesses; consequently, there are around 23,300 self-employed persons in the Creative Industries with annual revenues of less than €10,000.

Compared to the overall economy, the Creative Industries exhibit a smaller average company size (3 employees per company compared to 6) and a significantly higher share of one-person enterprises (76% compared to 56%). As most companies in the Creative Industries operate in the service sector, their relative personnel costs are higher than in the overall economy (26% compared to 18%).

The high proportion of one-person enterprises also explains why around two-thirds of companies generate annual revenues of up to €50,000. The share of part-time employees in the Creative Industries, at 43%, is likewise significantly higher than in the overall economy (33%).

The share of women in total employment amounts to 44%, which is 3 percentage points above the average of the overall economy. In the Book & Publishing sector this share is particularly high at 62%, as it is in Design (59%) and Advertising (52%), while the Music Industry (30%) and Software & Games (27%) record the lowest shares.

The proportion of self-employed women varies considerably across sectors. While it is significantly above the average of the Creative Industries (36%) and the overall economy (36%) in Design (58%), Book & Publishing (46%), the art market (40%) and Advertising (43%), it is well below average in Architecture (18%), Radio & TV (24%), as well as in Software & Games and the Music Industry (9% each).

The years 2023 (and 2024) are characterized by a recession in Austria. As shown by a projection, the development of the Creative Industries in 2024 is more favorable than that of the overall economy: overall, despite a slight increase in the number of companies of 0.1%, employment declined by 0.2% (compared to 0.5% in the overall economy), accompanied by declining revenues (0.6% compared to 1.8% in the overall economy). Excluding the sector “manufacture of coins, jewelry and similar products”, the Creative Industries recorded a decline in revenues of 0.4% in 2024.

Despite difficult economic conditions, the Creative Industries remain an important economic policy factor and act as an innovation driver introducing new technologies into a wide range of sectors. However, the current special evaluation of the Creative Industries Economic Barometer, based on the semi-annual business cycle survey conducted by the Austrian Federal Economic Chamber, indicates a marked deterioration in the economic situation compared to the previous year and spring 2025.

Almost all indicators point to a persistent economic slowdown, with around 34% of companies reporting declining revenues and 13% reporting a weaker order situation. This development is also reflected in negative balance values for capacity utilization and employment, where the Creative Industries perform slightly worse than the commercial

economy. It is particularly noteworthy that price increases have not led to higher revenues as expected.

The outlook for the coming twelve months (autumn 2025 to autumn 2026) remains subdued. The commercial economy is somewhat more optimistic than the Creative Industries with regard to total revenues, order situation and employment: 34% of Creative Industries companies expect increasing revenues, while 25% anticipate a decline. Investment plans also reflect the prevailing uncertainty: nearly three out of ten companies plan no investments, while 62% of Creative Industries companies plan investments, primarily to cover replacement needs.

Die Definition der Austrian Creative Industries

Unveränderte Definition seit 2024

Im Kreativwirtschaftsbericht 2024 wurde die Definition der Creative Industries adaptiert. Diese Definition insgesamt verbleibt inhaltlich unverändert.

Durch die seit 2025 nunmehr wieder stärkere Differenzierung / Aufteilung auf mehrere Teilbereiche erfolgt eine Anpassung der Bezeichnungen bzw. des Wordings; es werden die in Österreich häufig verwendeten Begrifflichkeiten bzw. Branchenbezeichnungen verwendet.

Tabelle 1

Kreativwirtschaft bis 2023*	Creative Industries 2024	Creative Industries ab 2025
Architektur	Architektur	Architektur
Buch und Verlagswesen	Buch- und Pressemarkt	Buch & Verlage
Markt für darstellende Kunst	Kunstmarkt	Kunstmarkt
Filmwirtschaft	Film-, Musik- und Rundfunkwirtschaft	Film & Fotografie
Musikwirtschaft		Musikwirtschaft
Radio und TV		Radio & TV
Werbung	Werbewirtschaft, Industrial Design & Fotografie	Werbung
Design		Design
Software und Games	Software & Games	Software & Games
Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten	Sonstige	Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten

Teilbereiche der Kreativwirtschaft bzw. Creative Industries

Anmerkung: *vgl. 9. österreichischen Kreativwirtschaftsbericht (2021), "Schwerpunkt Digitale Transformation 2030".
Quelle: iföw auf Basis Statistik Austria.

Im Detail setzen sich die Creative Industries aus folgenden Branchen zusammen.

Tabelle 2
Definition der Creative Industries, nach Bereichen und ÖNACE

ÖNACE 2008	Bezeichnung
Architektur	
7111	Architekturbüros
Buch & Verlage	
4761	EH - Bücher
4762	EH - Zeitschriften und Bürobedarf
5811	Verlegen v. Büchern
5812	Verlegen v. Adressbüchern
5813	Verlegen v. Zeitungen
5814	Verlegen v. Zeitschriften
5819	Sonst. Verlagswesen (ohne Software)
6391	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros
Kunstmarkt	
4778	Sonst. EH in Verkaufsräumen
4779	EH - Antiquitäten und Gebrauchtwaren
8552	Kulturunterricht
9001	Darstellende Kunst
9002	Dienstleist. für die darstellende Kunst
9003	Künstlerisches Schaffen
9004	Kultur- und Unterhaltungseinrichtungen
Film & Fotografie	
5911	H.v. Filmen und Fernsehprogrammen
5912	Nachbearbeitung und sonst. Filmtechnik
5913	Filmverleih und -vertrieb
5914	Kinos
7420	Fotografie und Fotolabors
Musikwirtschaft	
3220	H.v. Musikinstrumenten
4759	EH - Möbel und Einrichtungsgegenstände
4763	EH - Bespielte Ton- und Bildträger
5920	Tonstudios und Musikverlage
Radio & TV	
6010	Hörfunkveranstalter
6020	Fernsehveranstalter
7722	Videotheken
Werbung	
7311	Werbeagenturen
7312	Vermittlung v. Werbezeiten/-flächen
Design	
321	H.v. Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen
7410	Ateliers für Design
Software & Games	
582	Verlegen von Software
6201	Programmierungstätigkeiten
6312	Webportale
Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten	
7430	Übersetzen und Dolmetschen
9101	Bibliotheken und Archive
9103	Historische Stätten und Gebäude
9102	Museen
9104	Botanische und zoologische Gärten

Anmerkung: *siehe „Anmerkung zur Branche Einzelhandel mit Musikinstrumenten“ und „Anmerkung zum Teilbereich Design“.

In der Leistungs- und Strukturstatistik der Statistik Austria werden ausschließlich Marktproduzenten der angeführten Wirtschaftsbereiche einbezogen. Diese sind gemäß ESVG (Europäische System Volkswirtschaftlicher Gesamtrechnungen, ein einheitliches Regelwerk der EU zur standardisierten Erfassung und Darstellung von Wirtschaftsdaten, um sie vergleichbar zu machen) dadurch gekennzeichnet, dass mehr als 50% der Produktionskosten durch Umsätze gedeckt sein müssen; andernfalls sind diese statistischen Einheiten als Nicht-Marktproduzenten aus dem Erfassungsbereich auszuschließen.

Der Österreichische Rundfunk wird als Stiftung des öffentlichen Rechts von Statistik Austria auf der Einheitenliste des Öffentlichen Sektors inklusive Liste der Staatlichen Einheiten gemäß ESVG geführt.

Aufgrund der Geheimhaltungsbestimmung zum Statistikgesetz sind nicht mehr bei allen Indikatoren die Videotheken berücksichtigt (im Jahr 2023 gab es insgesamt 4 Unternehmen; die Umsätze bzw. anderen quantitativen Indikatoren liegen nicht vor).

Anmerkung zur Branche Einzelhandel mit Musikinstrumenten

Der 4-Steller ÖNACE 4759 umfasst vor allem den Einzelhandel mit Möbeln (ÖNACE 47592); dies ist die mit Abstand größte Branche in dieser Branchengruppe; ebenso gehört der Einzelhandel mit Musikinstrumenten und Musikalien (ÖNACE 47591) zu dieser Branche(ngruppe).

Auf Basis einer Sonderauswertung der Statistik Austria zeigt sich, dass

- rd. 8 % aller Unternehmen und
- rd. 2 % der weiteren Indikatoren (Beschäftigte, Umsatzerlöse, Bruttowertschöpfung, Betriebsüberschüsse etc.)

dem Einzelhandel mit Musikinstrumenten zuzurechnen sind. Diese Werte werden folglich zur Berücksichtigung des Einzelhandels mit Musikinstrumenten angesetzt werden.

Anmerkung zum Bereich Design

Der Bereich Design besteht aus den Branchen Herstellung von Münzen, Schmuck und ähnlichen Erzeugnissen (ÖNACE 321) sowie der Branche Ateliers für Design (ÖNACE 7410).

In der Branche Herstellung von Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen (ÖNACE 321) befindet sich ein einziges Großunternehmen, welches einen erheblichen Einfluss auf die Indikatoren bzw. deren Entwicklung der gesamten Creative Industries und somit auch des Bereichs Design ausübt. Im Jahr 2023 und 2024 kam es zu markanten Umsatzrückgängen.

Aufgrund dessen ist im Jahr 2023 ein (nomineller) Umsatzrückgang in den Creative Industries in Höhe von 4,1 % zu verzeichnen; im Durchschnitt aller anderen Branchen der Creative Industries ergibt sich für 2023 ein nominelles Umsatzwachstum von 3,8 %.

Tabelle 3

Anzahl der Unternehmen und Umsätze der Creative Industries im Bereich Design, 2022-2024

Bereich Design	2022	2023	2024
Anzahl der Unternehmen	3.879	4.147	4.217
Umsatzerlöse in 1 000 EUR	4.145.487	1.704.898	1.261.947
H.v. Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen (ÖNACE 321)			
Anzahl der Unternehmen	1.249	1.481	1.510
Umsatzerlöse in 1 000 EUR	3.871.763	1.455.278	1.003.582
Ateliers für Design (ÖNACE 7420)			
Anzahl der Unternehmen	2.630	2.666	2.707
Umsatzerlöse in 1 000 EUR	273.724	249.620	258.365

Anmerkung: Hochrechnung des iföw für 2024

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria

Kreativwirtschafts- datenblatt



Creative Industries 2023 in a nutshell

Die Creative Industries umfasst 80.000 Unternehmen und 215.000 Beschäftigte in Österreich

Die Creative Industries repräsentieren einen zentralen Wirtschaftssektor, dem etwa 13,3 % aller Unternehmen zuzuordnen sind. Rund 5,6 % der Beschäftigten arbeiten in diesem Bereich - ein Anteil, der im Vergleich zum Vorjahr stabil geblieben ist. Der kleinere Durchschnittsbetrieb in den Creative Industries, verglichen mit anderen Branchen, spiegelt sich in den zentralen wirtschaftlichen Kennzahlen wider: Der direkte Beitrag zu Umsatzerlösen der Gesamtwirtschaft beträgt rund 3%, jener zu den Bruttobetriebsüberschüssen etwa 3,6 %.

Im Jahr 2023 umfassten die Creative Industries etwa 80.000 Unternehmen (+6,0 % im Vergleich zum Vorjahr). Diese beschäftigten rund 215.000 Personen (+3,3 %), davon rund 130.000 unselbstständig (+1,7 %). Der Umsatz belief sich auf 31,3 Milliarden Euro (-4,1 %), der Produktionswert rd. 20,8 Milliarden Euro (-6,6 %). Die Bruttowertschöpfung stieg um 7,1 % auf € 12,15 Milliarden Euro, während der Bruttobetriebsüberschuss 4,1 Milliarden Euro (+5,3 %) erreichte.

Tabelle 4

	absolut	Veränderung zum Vorjahr in %
Anzahl Unternehmen	80.155	+6,0 %
Beschäftigte insgesamt	214.611	+3,3 %
Unselbstständig Beschäftigte	130.260	+1,7 %
Umsatzerlöse (in € 1.000,-)	31.289.912	-4,1 %
Produktionswert (in € 1.000,-)	20.804.657	-6,6 %
Bruttowertschöpfung (in € 1.000,-)	12.149.649	+7,1 %
Bruttobetriebsüberschuss (in € 1.000,-)	4.142.321	+7,0 %

Anzahl der Unternehmen der Creative Industries nach Bereichen, 2023 (Vergleich zum Vorjahr in %)

Anmerkung: *zwecks einfacherer Lesbarkeit wird dieser Bereich im Bericht als „Sonstige“ bezeichnet.
Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Unternehmen der Creative Industries

Bereiche der Creative Industries

Der Kunstmarkt und die Werbewirtschaft zählen zu den größten Branchengruppen; ein hoher Anteil an Ein-Personen-Unternehmen (EPU) ist charakteristisch. Mehr als die Hälfte der Unternehmen ist zwei Branchengruppen zuzuordnen: Kunstmarkt (32 %) sowie Werbung (21 %); in diesen beiden Bereichen sind ebenso viele selbstständig Beschäftigte tätig, da es sich häufig um Ein-Personen-Unternehmen (EPU) handelt.

Die Bandbreite der Werte der Indikatoren zwischen den einzelnen Teilbereichen der Creative Industries ist bei der Anzahl der Unternehmen bzw. den Beschäftigten insgesamt deutlich größer als bei den Umsatzerlösen. Insbesondere im Kunstmarkt zeigt sich eine hohe Anzahl an Unternehmens und (selbstständig) Beschäftigten, ähnlich wie bei Werbung – im Gegensatz zu Radio & TV.

Tabelle 5**Struktur der Creative Industries nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022 in % und %Pkt.)**

	Unter- nehmen	Beschäftigte gesamt	unselbstständig Beschäftigte	Umsatzerlöse in € 1 000	Bruttobetriebs- überschuss in € 1 000
Architektur	6.586	20.122	12.260	2.566.432	673.324
(% zu 2022)	(+1,7)	(+1,9)	(+2,3)	(+4,8)	(+7,7)
Buch & Verlage	2.155	18.549	16.207	3.469.965	138.603
(% zu 2022)	(+1,0)	(-1,0)	(-1,4)	(+0,6)	(-34,7)
Kunstmarkt	25.648	46.010	19.517	5.085.310	854.867
(% zu 2022)	(+5,3)	(+3,4)	(+1,3)	(+2,4)	(+7,1)
Film & Fotografie	10.328	18.053	7.390	1.891.896	340.979
(% zu 2022)	(+8,6)	(+6,2)	(+3,2)	(+10,7)	(+37,3)
Musikwirtschaft	1.892	3.580	1.753	406.087	67.948
(% zu 2022)	(+4,3)	(+3,5)	(+3,0)	(+8,9)	(+40,9)
Radio & TV	135	1.501	1.361	426.832	682
(% zu 2022)	(+8,0)	(+1,8)	(+1,3)	(+0,3)	(-98,2)
Werbung	16.812	38.958	21.123	5.347.651	820.575
(% zu 2022)	(+7,9)	(+4,0)	(+1,1)	(+4,9)	(+20,5)
Design	4.147	6.432	2.122	1.704.898	171.066
(% zu 2022)	(+6,9)	(+1,2)	(-8,3)	(-58,9)	(-1,4)
Software & Games	9.327	54.961	45.185	9.934.534	967.321
(% zu 2022)	(+6,2)	(+3,7)	(+3,2)	(+3,1)	(-0,1)
Sonstige (Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten)	3.125	6.445	3.342	456.307	106.956
(% zu 2022)	(+5,1)	(+5,4)	(+5,4)	(+19,5)	(+37,5)
Creative Industries	80.155	214.611	130.260	31.289.912	4.142.321
(% zu 2022)	(+6,0)	(+3,3)	(+1,7)	(-4,1)	(+7,0)
Gesamtwirtschaft	602.763	3.803.867	3.165.870	1.034.175.688	113.716.069
(% zu 2022)	(+3,2)	(+1,4)	(+1,0)	(-3,2)	(-2,7)
Anteil in %	13,3	5,6	4,1	3,0	3,6
(%Pkt. zu 2022)	(+0,3)	(+0,1)	(+0,0)	(-0,1)	(+0,3)

Anmerkung: %Pkt. = Prozentpunkte.

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

Werbung, Design sowie Software & Games tragen mit 56 % zur Bruttowertschöpfung und mit 57 % zum Produktionswert der Creative Industries bei. Software & Games erzielen einen überdurchschnittlichen Umsatzanteil (32 %), der sich auch in der Beschäftigungsstruktur widerspiegelt (26 % der Beschäftigten).

Tabelle 6**Bruttowertschöpfung und Produktionswert der Creative Industries, 2023 (Vergleich zu 2022 in %)**

	Bruttowertschöpfung in 1 000 EUR	Veränderung zum Vorjahr (in %)	Produktionswert in 1 000 EUR	Veränderung zum Vorjahr (in %)
Architektur	1.368.099	7,1	1.887.972	1,5
Buch & Verlage	1.111.234	-4,4	2.286.944	-0,6
Kunstmarkt	1.676.357	8,1	2.670.065	7,0
Film & Fotografie	743.013	22,0	1.254.125	13,1
Musikwirtschaft	154.082	22,6	260.024	11,4
Radio & TV	90.530	-26,5	279.206	-1,3
Werbung	1.762.280	11,9	2.879.265	10,7
Design	274.741	-3,0	1.872.415	-54,5
Software & Games	4.725.881	6,5	7.016.766	1,2
Sonstige (Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten)	243.432	23,2	397.875	18,7
Creative Industries	12.149.649	7,1	20.804.657	-6,6
Gesamtwirtschaft	297.750.728	3,9	710.104.895	-3,0
Anteil in %	4,1	3,1	2,9	-3,7

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

Die Bedeutung der Bereiche Design und Werbung sowie Software & Games für die Creative Industries werden mit einem Blick auf die Beschäftigten, Umsätze und Bruttobetriebsüberschüsse deutlich.

Im Bereich Design sind die hohen Umsätze auf die Branche Herstellung von Münzen, Schmuck und ähnlichen Erzeugnissen zurückzuführen (siehe auch Tabelle 3 im Kapitel Definition).

Tabelle 7

Struktur der Bereiche Design und Werbung, 2023 (Vergleich zu 2022 in %Pkt.)

ÖNACE 2008	Bezeichnung	Anzahl der Unternehmen	Beschäftigte insgesamt	Unselbstständig Beschäftigte	Umsätze in 1.000 €	Bruttobetriebsüberschuss in € 1 000
Design		4.147	6.432	2.122	1.704.898	171.066
321	H.v. Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen	1.481	2.507	984	1.455.278	97.900
7410	Ateliers für Design	2.666	3.925	1.138	249.620	73.166
Werbung		16.812	38.958	21.123	5.347.651	820.575
7311	Werbeagenturen	16.493	36.423	18.921	3.749.382	713.148
7312	Vermittlung v. Werbezeiten/-flächen	319	2.535	2.202	1.598.269	107.427
in % der Creative Industries		26,1	21,1	17,8	22,5	23,9
		(+0,4)	(+0,0)	(-0,3)	(-5,8)	(+1,8)
in % der Gesamtwirtschaft		3,5	1,2	0,7	0,7	0,9
		(+0,2)	(+0,0)	(+0,0)	(-0,2)	(+0,2)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Tabelle 8

Struktur des Bereichs Software & Games, 2023 (Vergleich zu 2022 in %Pkt.)

ÖNACE 2008	Bezeichnung	Anzahl der Unternehmen	Beschäftigte insgesamt	Unselbstständig Beschäftigte	Umsätze in 1.000 €	Bruttobetriebsüberschuss in € 1 000
Software & Games		9.327	54.961	45.185	9.934.534	967.321
582	Verlegen v. Software	343	5.637	5.306	1.981.075	197.107
6201	Programmierungstätigkeiten	8.476	42.871	33.896	6.955.763	647.353
6312	Webportale	508	6.453	5.983	997.696	122.861
in % der Creative Industries		11,6	25,6	34,7	31,7	23,4
		(+0,0)	(+0,1)	(+0,5)	(+2,2)	(-1,6)
in % der Gesamtwirtschaft		1,5	1,4	1,4	1,0	0,9
		(+0,0)	(+0,0)	(+0,0)	(+0,1)	(+0,1)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

76 % der Unternehmen der Creative Industries sind EPU

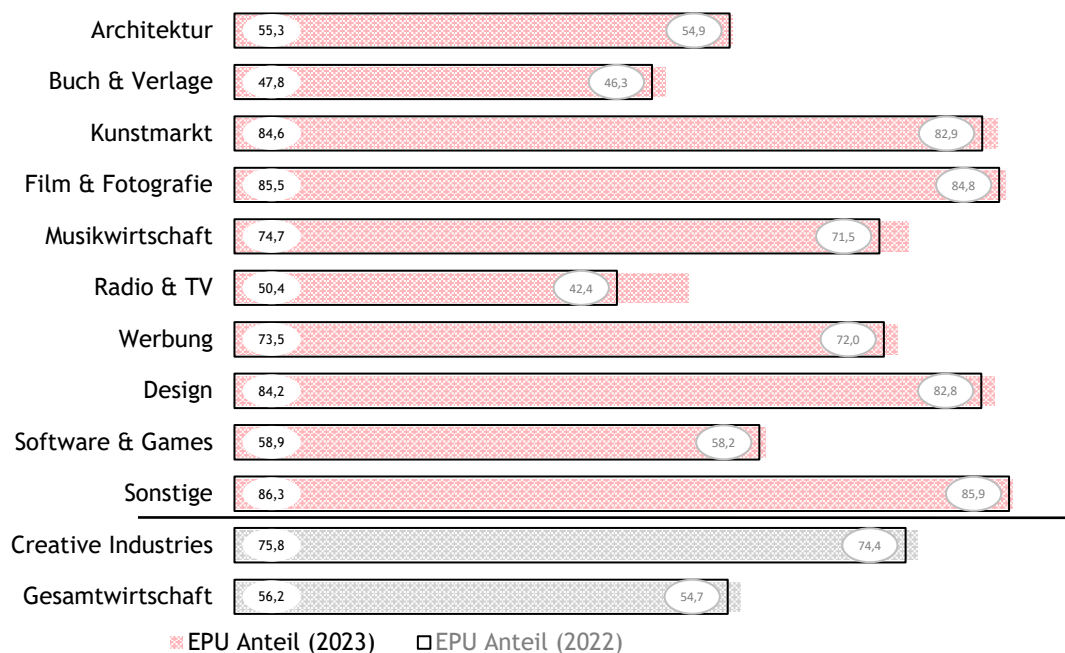
Die Creative Industries zeichnet sich durch eine kleinstbetriebliche Struktur aus, wobei Ein-Personen-Unternehmen (EPU) eine zentrale Rolle spielen. Rund 76 % der Unternehmen in diesem Sektor sind EPU, was bedeutet, dass sie ausschließlich von der Unternehmerin oder dem Unternehmer geführt werden, ohne dauerhafte Beschäftigung weiterer Personen.

Dieser Anteil übersteigt den Durchschnitt der Gesamtwirtschaft deutlich, wo der EPU-Anteil bei 56 % liegt. Besonders ausgeprägt ist diese Struktur in den Branchen Film & Fotografie, wo der EPU-Anteil bei 86 % liegt, sowie im Kunstmarkt mit 85 %.

In sechs von zehn Bereichen der Creative Industries liegt der EPU-Anteil signifikant über jenem der Gesamtwirtschaft: Einen EPU Anteil unter der Gesamtwirtschaft wiesen die Bereiche Buch & Verlage sowie Radio & TV auf; in den Bereichen Architektur sowie Software & Games liegt der EPU Anteil in etwa auf Niveau der Gesamtwirtschaft.

Grafik 1

EPU-Anteil der Creative Industries nach Bereichen (in %), 2023 (Vergleich zum Vorjahr)



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

Überdurchschnittlichen Anteil an selbstständigen Frauen bei der Hälfte der Bereiche der Creative Industries

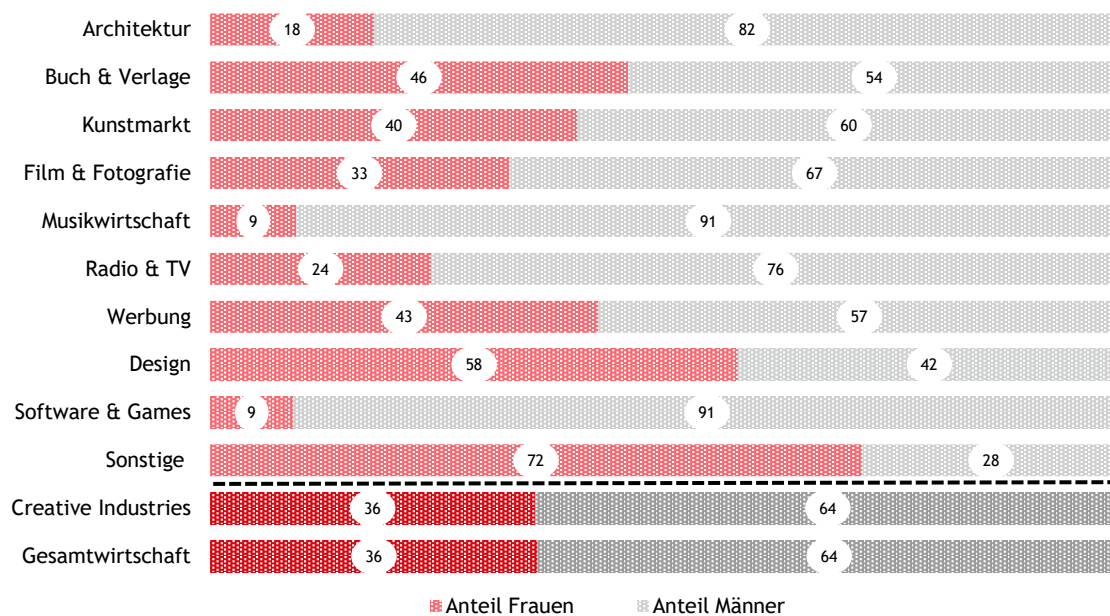
Der Anteil der selbstständigen Frauen entspricht in der Creative Industries mit 36 % jenem der Gesamtwirtschaft und hat sich gegenüber dem Vorjahr nicht verändert.

Im Bereich Design liegt der Anteil der selbstständig tätigen Frauen bei 58 %, im Bereich Buch & Verlag 46 %. Auch im Kunstmarkt und in der Werbung ist der Anteil weiblicher Selbstständiger mit 40 % bzw. 43 % deutlich höher als der Durchschnitt in den Creative Industries und in der Gesamtwirtschaft.

Gleichzeitig gibt es Branchen mit einem weit unterdurchschnittlichen Frauenanteil. In den Creative Industries zählen dazu Architektur mit 18 %, Radio & TV mit 24 % sowie Software & Games und die Musikwirtschaft, die jeweils nur 9 % weibliche Selbstständige aufweisen.

Grafik 2

Selbstständige der Creative Industries nach Geschlecht und Bereichen in %, 2023



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Weiterhin hohe Gründungszahlen und kaum Insolvenzen in den Creative Industries

Im Jahr 2023 wurden in den Creative Industries etwa 5.400 Unternehmen neu gegründet, was einem Anteil von rund 6,7 % aller Unternehmen entspricht. Andererseits kam es im Jahr 2023 zu etwa 3.600 Unternehmensschließungen, entsprechend einem Anteil von 4,5 %. Diese Gründungs- und Schließungsrate der Gesamtwirtschaft betrugen 6,2 % und 5,1 %. Somit ist der Saldo dieser beiden Indikatoren bei den Creative Industries deutlich höher (2,2 Prozentpunkte gegenüber 1,1 Prozentpunkte). Bei den Creative Industries kommt es somit bei relativer Betrachtung zu mehr Gründungen und Schließungen.

Tabelle 9
Unternehmensdemografie der Creative Industries nach Bereichen, 2023

	Unternehmensneugründungen			Unternehmensschließungen		
	absolut	in %	Veränderung zum Vorjahr in Prozentpunkten	absolut	in %	Veränderung zum Vorjahr in Prozentpunkten*
Architektur	201	3,1	0,1	282	4,3	-0,4
Buch & Verlage	86	4,0	0,2	105	4,9	-0,1
Kunstmarkt	1.489	5,8	-0,5	936	3,6	-1,9
Film & Fotografie	864	8,4	0,0	426	4,1	-0,6
Musikwirtschaft	110	5,8	-0,7	80	4,2	-0,5
Radio & TV	2	1,5	-0,9	6	4,4	3,6
Werbung	1.402	8,3	0,7	940	5,6	-0,6
Design	417	10,1	1,4	205	4,9	-1,7
Software & Games	580	6,2	-1,0	502	5,4	-0,1
Sonstige (Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten)	204	6,5	0,7	129	4,1	-2,8
Creative Industries	5.355	6,7	0,0	3.611	4,5	-1,1

Anmerkung: Aufgrund unterschiedlicher statistischer Konzepte (z.B. Möglichkeit der Reaktivierung innerhalb von 2 Jahren – Statistik Unternehmensdemographie) können sich bei der Gegenüberstellung von Indikatoren dadurch Abweichungen ergeben.

*vorläufig

Quelle: Unternehmensdemografie 2022 und 2023, Statistik Austria.

Die absolute Zahl der Insolvenzen ist im Verhältnis zur Gesamtzahl der Unternehmen in den Creative Industries äußerst niedrig. Gegenüber 2023 sind die Insolvenzen um +7,0 % und gegenüber 2020 um +108,0 % gestiegen (bedingt durch die geringen Fallzahlen beim Ausgangsniveau).

Tabelle 10

Anzahl der Insolvenzen in den Creative Industries insgesamt sowie die Anzahl der Gesamtinsolvenzen nach Bereichen (exkl. Sonstige), 2020 – 2024

	2020	2021	2022	2023	2024	Veränderung 23/24 in %	Veränderung 20/24 in %
Eröffnete Insolvenzen	86	89	174	191	184	-3,7	114,0
Nicht eröffnete Insolvenzverfahren (mangels kostendeckenden Vermögens)	59	42	80	91	118	29,7	100,0
Gesamtinsolvenzen	145	131	254	282	302	7	108
davon:							
Architektur	15	9	16	14	16	14,3	6,7
Buch & Verlage	7	8	12	15	15	0,0	114,3
Kunstmarkt	41	23	53	67	70	4,5	70,7
Film & Fotografie	12	7	28	29	32	10,3	166,7
Musikwirtschaft	13	11	28	30	42	40,0	223,1
Radio & TV	4	1	1	5	1	-80,0	-75,0
Werbung	36	45	86	81	79	-2,5	119,4
Design	2	6	4	3	13	333,3	550,0
Software & Games	12	16	20	26	25	-3,8	108,3
Sonstige	3	5	6	12	9	-25	200

Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: Kreditschutzverband 1870, iföw.

Die meisten Unternehmen in den Creative Industries verfügen über eine einzige Arbeitsstätte. Im Bereich Buch & Verlage, zu dem insbesondere auch der Einzelhandel mit Büchern zählt, liegt die durchschnittliche Anzahl der Arbeitsstätten pro Unternehmen bei 1,5; in dieser Branche bestehen filialisierte (Einzelhandels)Unternehmen.

Tabelle 11
Die Arbeitsstätten der Creative Industries nach Bereichen, 2023

	Anzahl der Unternehmen	Anzahl der Arbeitsstätten	Arbeitsstätten pro Unternehmen
Architektur	6.586	7.610	1,2
Buch & Verlage	2.155	3.204	1,5
Kunstmarkt	25.648	27.699	1,1
Film & Fotografie	10.328	11.003	1,1
Musikwirtschaft	1.892	2.138	1,1
Radio & TV	135	186	1,4
Werbung	16.812	18.545	1,1
Design	4.147	4.344	1,0
Software & Games	9.327	10.673	1,1
Sonstige (Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten)	3.125	3.266	1,0
Insgesamt	80.155	88.668	1,1

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Team der Creative Industries

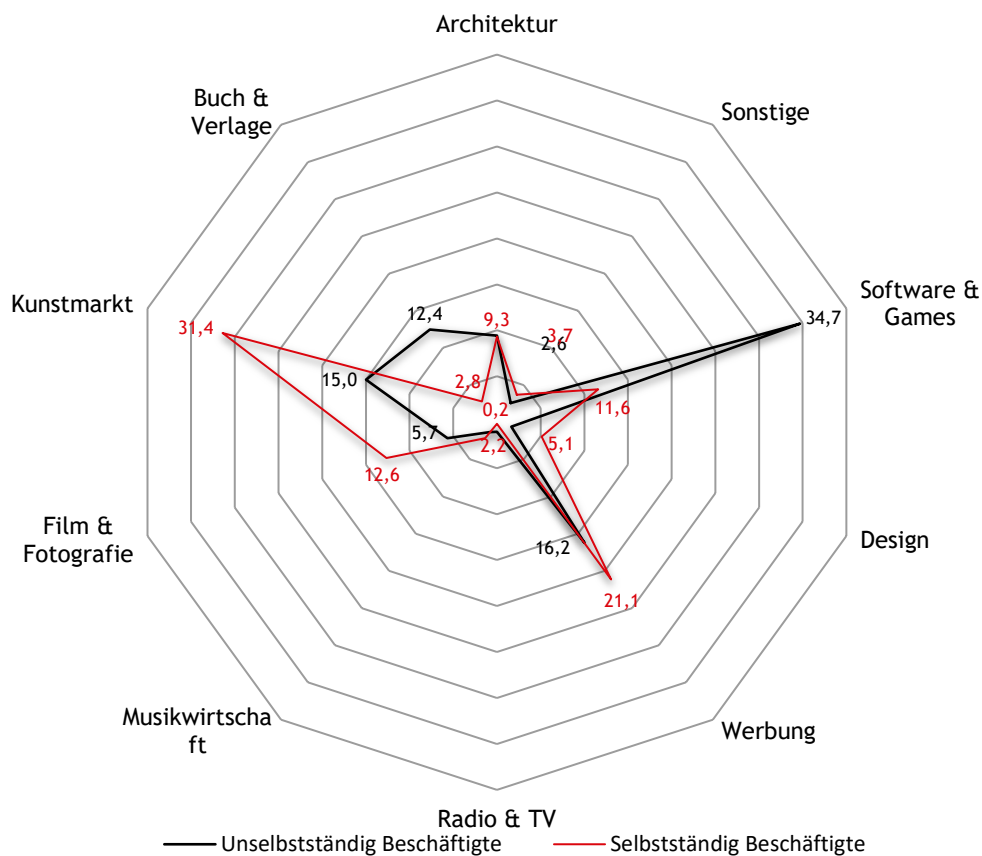
Mehrheit der selbstständig Beschäftigten ist in Kunstmarkt und Werbung tätig

Aufgrund des hohen Anteils an Ein-Personen-Unternehmen (EPU) sowie der hohen Anzahl der Unternehmen in den einzelnen Bereichen sind die meisten selbstständig Beschäftigten in den Bereichen Kunstmarkt (31,4 %) und Werbung (21,1 %) aktiv.

Der mit Abstand höchste Anteil (34,7 %) der unselbstständig Beschäftigten befindet sich im Bereich Software & Games.

Grafik 3

Verteilung der selbstständig und unselbstständig Beschäftigten der Creative Industries nach Bereichen (in %), 2023



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Creative Industries sind die Domäne der Kleinstunternehmen, nur

3 % der Unternehmen mit mehr als 9 Beschäftigten

Rund 3 % der Unternehmen in den Creative Industries beschäftigen mehr als 9 Beschäftigte. Der Großteil der nicht als EPU geführten Unternehmen fällt in die Kategorie der Kleinstunternehmen mit 2 bis 9 Beschäftigten, entsprechend der EU-Definition für Betriebe mit weniger als 10 Mitarbeitenden. Insgesamt haben 97 % aller Unternehmen der Creative Industries weniger als 10 Beschäftigte. Zum Vergleich: In der Gesamtwirtschaft sind 7 % der Unternehmen als Kleinunternehmen (10–49 Beschäftigte) und 1 % als Mittel- und Großunternehmen (50+ Beschäftigte) klassifiziert.

Einige Teilbereiche der Creative Industries, wie Architektur, Buch & Verlag sowie Software & Games, weisen mit 5 % bis 7 % einen überdurchschnittlichen Anteil an Kleinunternehmen auf, während dieser Anteil im Bereich Radio & TV sogar knapp 16 % erreicht.

Tabelle 12

Unternehmensstruktur der Creative Industries nach Beschäftigungsgrößenklassen (in %), 2023

	bis € 2 Mio. (Kleinstbetriebe)	bis € 10 Mio. (Kleinbetriebe)	ab € 10 Mio. (Mittel- und Großbetriebe)
Architektur	96,6	3,1	0,3
Buch & Verlage	92,3	5,6	2,1
Kunstmarkt	99,0	0,8	0,2
Film & Fotografie	99,2	0,6	0,2
Musikwirtschaft	98,0	1,7	0,2
Radio & TV	87,4	8,9	3,7
Werbung	98,2	1,5	0,3
Design	99,4	0,6	0,1
Software & Games	94,0	4,5	1,5
Sonstige	99,1	0,7	0,2

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Höchste durchschnittliche Betriebsgröße im Bereich der Software & Games













































Wie zuvor dargelegt, sind die beiden gemessen an der Unternehmenszahl größten Bereiche überwiegend von Ein-Personen-Unternehmen (Film & Fotografie: 86 %, Kunstmarkt: 85% und Design: 84 %) gekennzeichnet; die sehr geringe Betriebsgröße führt dazu, dass deren Umsatzanteil im Vergleich zur Software & Games deutlich geringer ist.

Die Bereiche Architektur, Musikwirtschaft sowie Radio und TV weisen an den zentralen Indikatoren (Anzahl der Unternehmen, Anzahl der Beschäftigten und Umsatz) einen relativ konstanten Anteil auf, d.h., entsprechen diese von der Struktur weitgehend jener des Durchschnitts der Creative Industries.

Im Bereich Software & Games sind 26 % der Arbeitskräfte beschäftigt; im Kunstmarkt bzw. Werbung liegt der Anteil bei 21 % bzw. 18%.

Tabelle 13

Verteilung ausgewählter Indikatoren der Creative Industries nach Bereichen (in %), 2023

	Unternehmen	Umsatz	Personalaufwand	Beschäftigte
Architektur	 8,2	 8,2	 8,7	 9,4
Buch & Verlage	 2,7	 11,1	 12,1	 8,6
Kunstmarkt	 32,0	 16,3	 10,3	 21,4
Film & Fotografie	 12,9	 6,0	 5,0	 8,4
Musikwirtschaft	 2,4	 1,3	 1,1	 1,7
Radio & TV	 0,2	 1,4	 1,1	 0,7
Werbung	 21,0	 17,1	 11,8	 18,2
Design	 5,2	 5,4	 1,3	 3,0
Software & Games	 11,6	 31,7	 46,9	 25,6
Sonstige	 3,9	 1,5	 1,7	 3,0
in % der Gesamtwirtschaft	 13,3	 3,0	 4,4	 5,6

Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

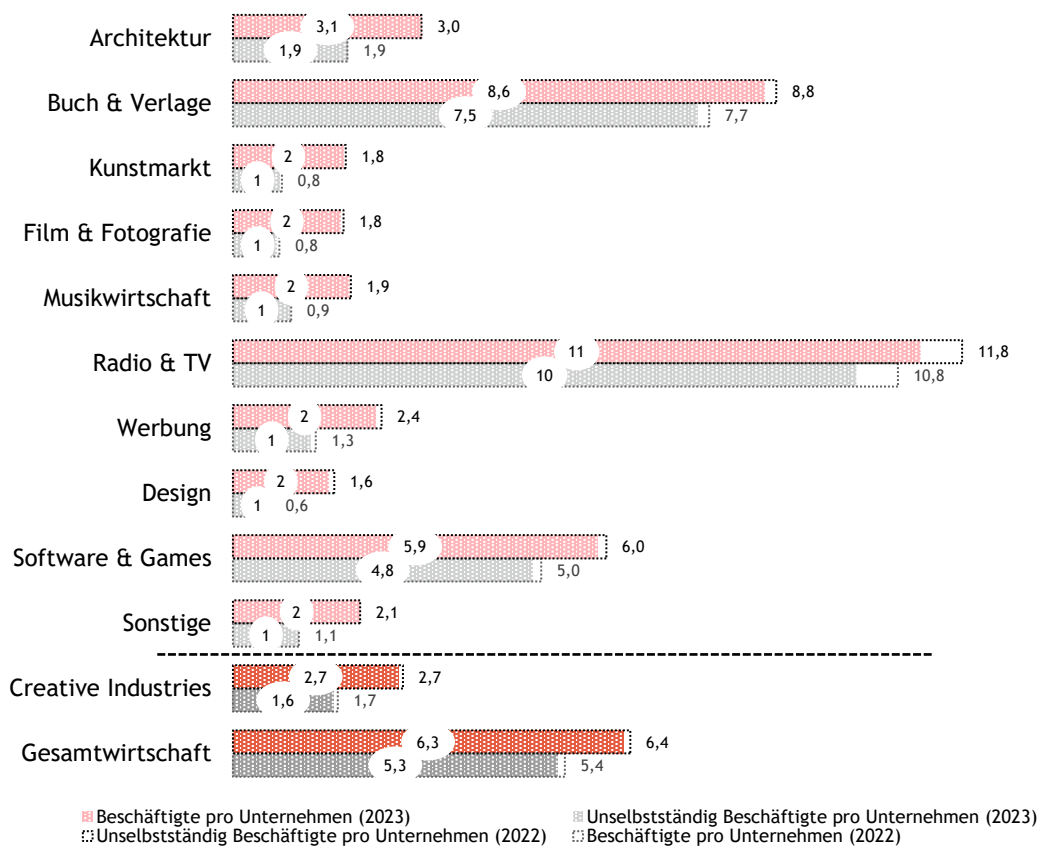
Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Der Unterschied zwischen der Gesamtzahl der Beschäftigten je Unternehmen und den unselbstständig Beschäftigten pro Unternehmen ist in der Regel eine einzige Person – nämlich der/die (selbstständige) Unternehmer:in selbst.

Die durchschnittliche Betriebsgröße variiert stark zwischen den Branchen. Während im Bereich Software & Games knapp 26 % der Beschäftigten tätig sind, weisen Kunstmarkt und Werbung aufgrund der hohen Anzahl an Ein-Personen-Unternehmen (EPU) deutlich kleinere Betriebsgrößen auf.

Grafik 4

Betriebsgrößen der Creative Industries nach Bereichen (in %), 2023 (Vergleich zu 2022)



Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

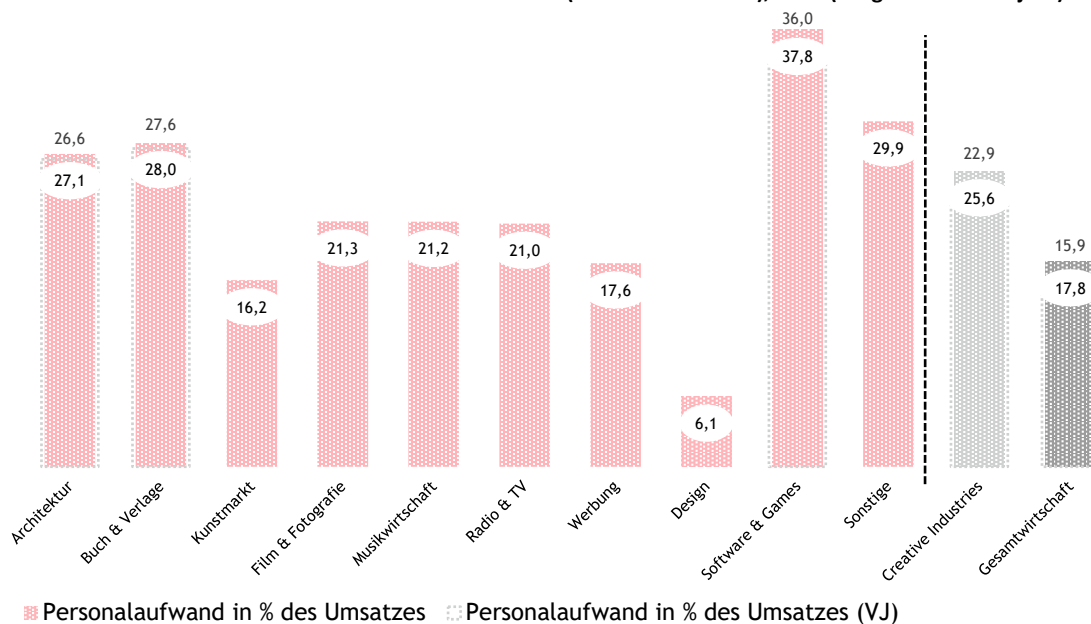
Auf den Bereich Software & Games entfallen 32 % des Gesamtumsatzes der Creative Industries bzw. 47 % der Personalkosten; rd. 26 % der Beschäftigten der Creative Industries sind diesem Bereich zuzuordnen. Somit weist Software & Games einen hohen Rohertrag und im Vergleich deutlich überdurchschnittliche Bruttogehälter auf; dies ist auch eine Folge der Beschäftigtenstruktur (deutlich weniger Teilzeitbeschäftigte). Trotz des hohen Unternehmensanteils (32 %) erwirtschaftet der Kunstmarkt relativ geringe Umsätze (16 %); dies ist unter anderem auf den hohen EPU-Anteil und großen Anteil an Unternehmen mit einem Jahresumsatz von weniger € 10.000,- zurückzuführen.

Die herausragende Bedeutung der Humanressourcen in den Creative Industries spiegelt sich auch in einem – im Vergleich zur Gesamtwirtschaft – überdurchschnittlich hohen Anteil der Personalaufwendungen am Gesamtumsatz wider (rd. 26 % versus rd. 18 %).

In einem besonderen Ausmaß zeigt sich dies mit einem Anteil von rd. 38 % bei der Software & Games; einen ebenfalls überdurchschnittlichen Anteil findet man mit rd. 27 % im Architektur bzw. rd. 28 % bei Buch & Verlag.

Grafik 5

Personalaufwand der Creative Industries nach Bereichen (in % des Umsatzes), 2023 (Vergleich zum Vorjahr)



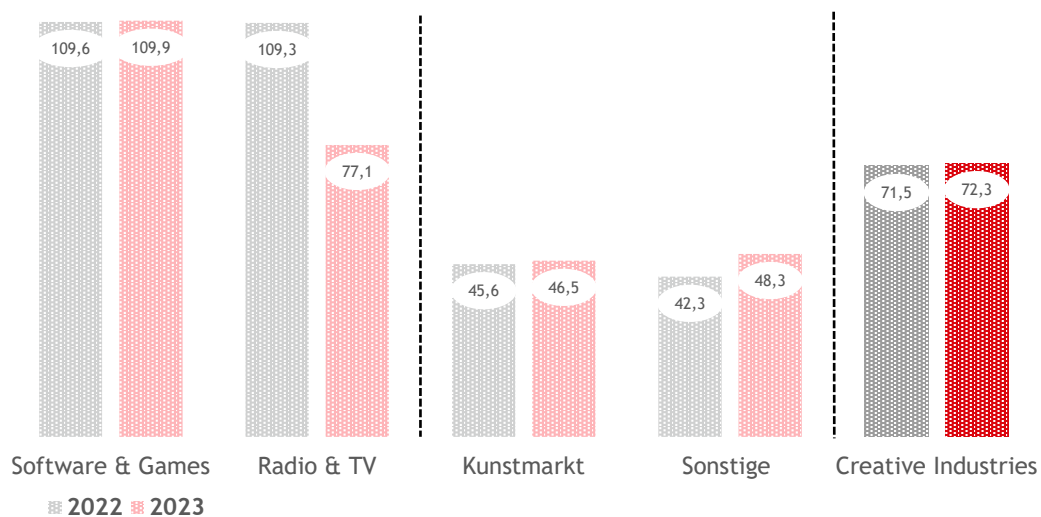
Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

In der Gesamtwirtschaft lag die Bruttowertschöpfung zu Faktorkosten 2023 bei rd. € 78.000,- pro Beschäftigten, was einem Wachstum von 2,6 % gegenüber 2022 entspricht.

Die Bereiche Software & Games (109,9 %) sowie Radio & TV (77,1 %) erzielen eine höhere Bruttowertschöpfung zu Faktorkosten (pro Beschäftigten) als die österreichische Gesamtwirtschaft bzw. die Creative Industries, wobei Software & Games einen Anstieg gegenüber 2022 (+0,3 %Pkt.) verzeichnet, während die Wertschöpfung im Bereich Radio & TV sank (-32,2 %Pkt.). Der Kunstmarkt zeigt eine moderate Steigerung von 45,6 % auf 46,5 %, bleibt aber vergleichsweise neben dem Bereich Sonstige jener mit der niedrigsten Wertschöpfung innerhalb der Creative Industries. Insgesamt ist die Bruttowertschöpfung zu Faktorkosten (pro Beschäftigten) der Creative Industries leicht gestiegen (+0,8 %Pkt.).

Grafik 6

Bruttowertschöpfung zu Faktorkosten pro Beschäftigten der Creative Industries (in % der BWS der Gesamtwirtschaft), 2023

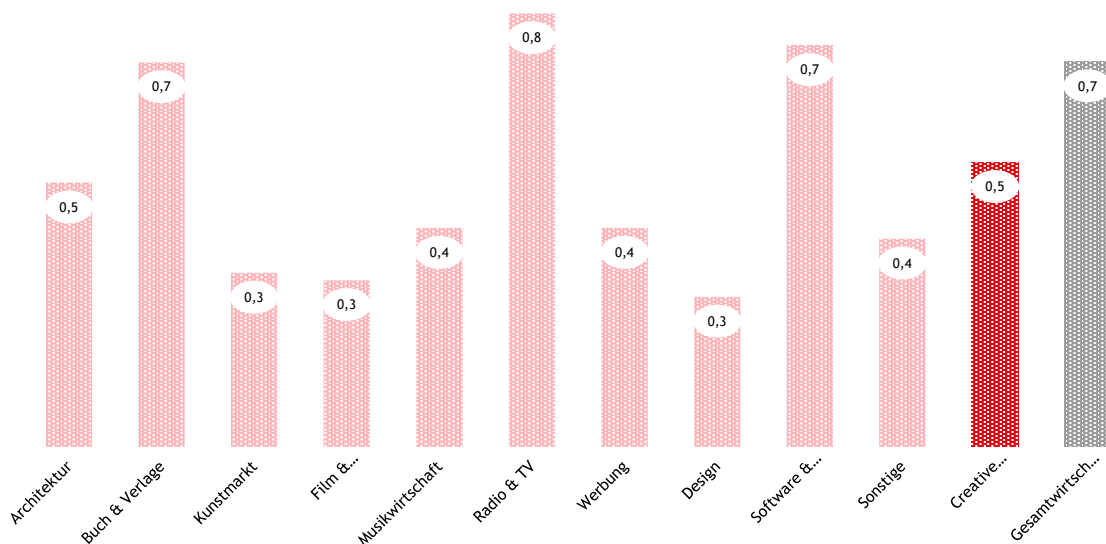


Quelle: Wirtschaftskennzahlen 2022 und 2023, Statistik Austria.

Radio & TV weist mit 0,8 das höchste Vollzeitäquivalent je Beschäftigten auf, gefolgt von Software & Games sowie Buch & Verlage, die jeweils bei rd. 0,7 liegen, was einen höheren Anteil an Vollzeitbeschäftigten bedeutet, welcher teilweise jenen der Gesamtwirtschaft übersteigt. Im Gegensatz dazu zeigen Bereiche wie der Kunstmarkt, Design sowie Film & Fotografie mit jeweils rd. 0,3 geringere Vollzeitäquivalente je Beschäftigten.

Insgesamt liegt das Vollzeitäquivalent der Creative Industries bei 0,5 und damit unter dem Wert der Gesamtwirtschaft, der bei 0,7 liegt. Die Creative Industries sind somit insgesamt stärker von flexiblen oder nicht-vollzeit Arbeitsmodellen geprägt, mit deutlichen Unterschieden zwischen den einzelnen Teilbereichen.

Grafik 7
Vollzeitäquivalent je Beschäftigten in den Creative Industries, 2023



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

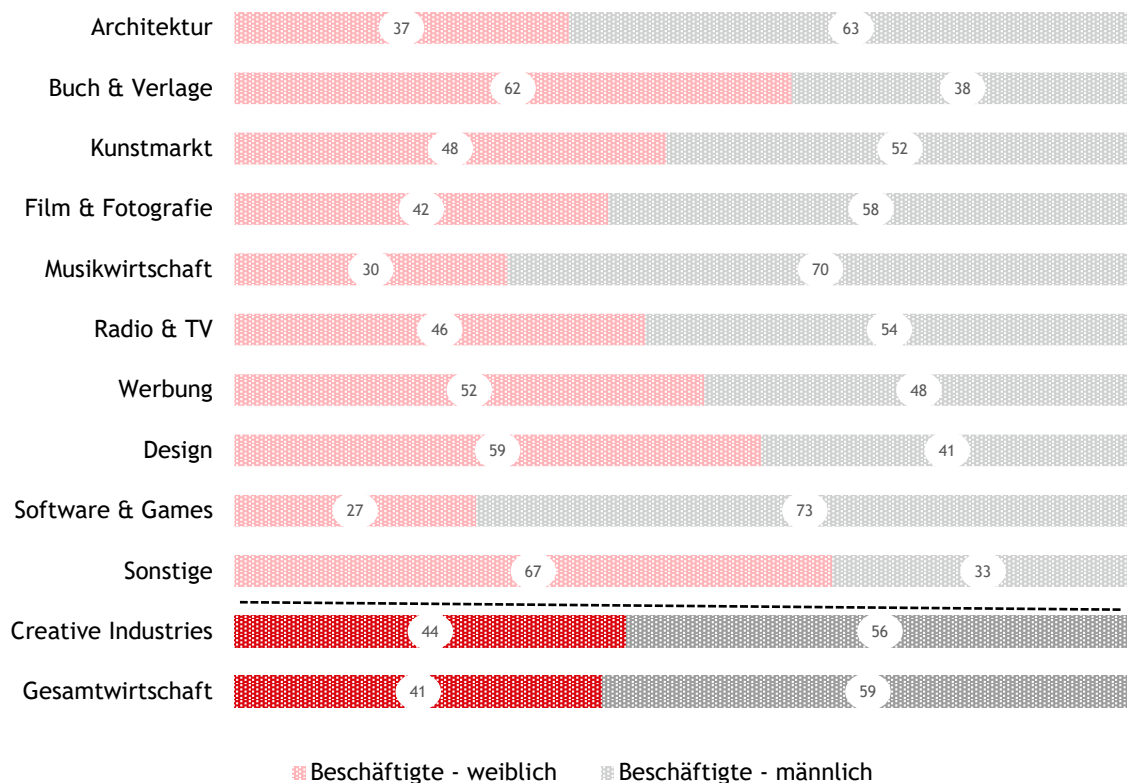
Frauenanteil der Beschäftigten liegt mit 43% über der Gesamtwirtschaft

Der Frauenanteil in den Creative Industries beträgt 43 % und liegt damit um 2 Prozentpunkte über dem Durchschnitt der Gesamtwirtschaft. In der Branche Werbung ist das Geschlechterverhältnis nahezu ausgeglichen. Gleichzeitig zeigen einige Teilbereiche der Creative Industries eine stark unausgewogene Geschlechterverteilung:

- in Software & Games sind 73 % der Beschäftigten männlich
- im Bereich Buch & Verlag sind 62 % der Beschäftigten weiblich

Grafik 8

Beschäftigte der Creative Industries nach Geschlecht und Bereichen (in %), 2023



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

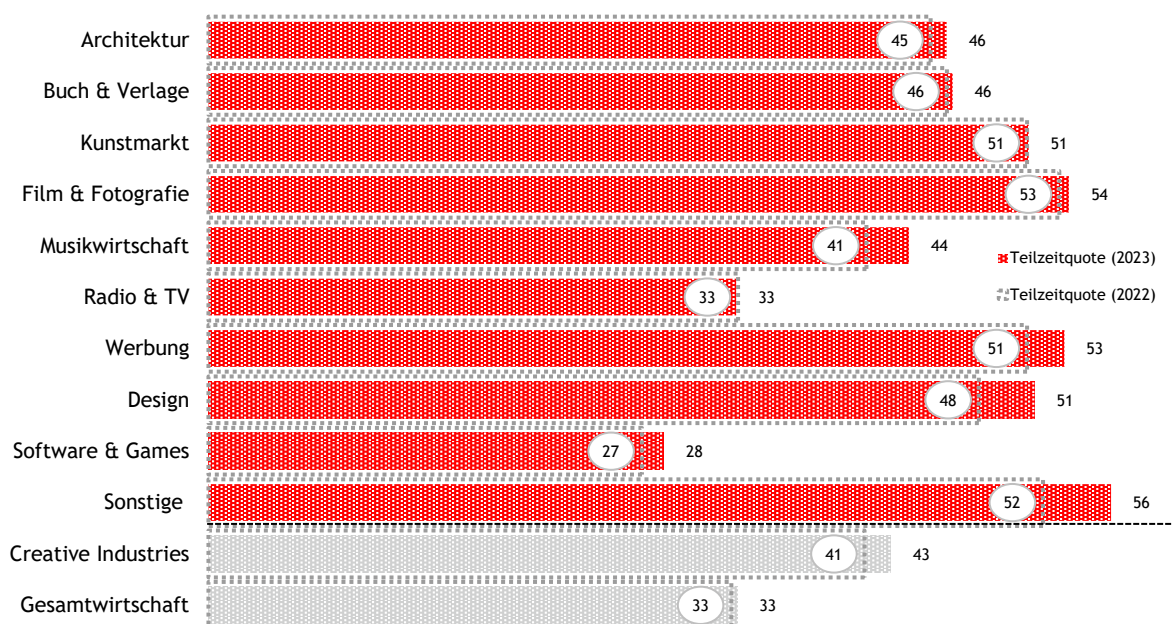
Hoher und steigender Anteil an Teilzeitbeschäftigten

Der Anteil der Teilzeitbeschäftigten in den Creative Industries liegt mit 43 % deutlich über dem Durchschnitt der Gesamtwirtschaft (33 %). Gegenüber dem Jahr 2022 ist dieser Wert um 2 Prozentpunkte gestiegen.

Besonders hohe Werte finden sich in den Bereichen Film & Fotografie (54 %), Werbung (53 %) sowie Kunstmarkt und Design (jeweils 51 %). Im Gegensatz dazu ist der Anteil der Teilzeitbeschäftigten in der Branche Software & Games mit 28 % vergleichsweise niedrig. In nahezu allen Bereichen der Creative Industries – mit Ausnahme von Radio & TV sowie Software & Games – übersteigt der Anteil der Teilzeitbeschäftigten das Niveau der Gesamtwirtschaft deutlich.

Grafik 9

Anteil der Teilzeitbeschäftigten der Creative Industries nach Bereichen in %, 2023 (Vergleich zu 2022)



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

Viele geringfügig Beschäftigten in den Creative Industries

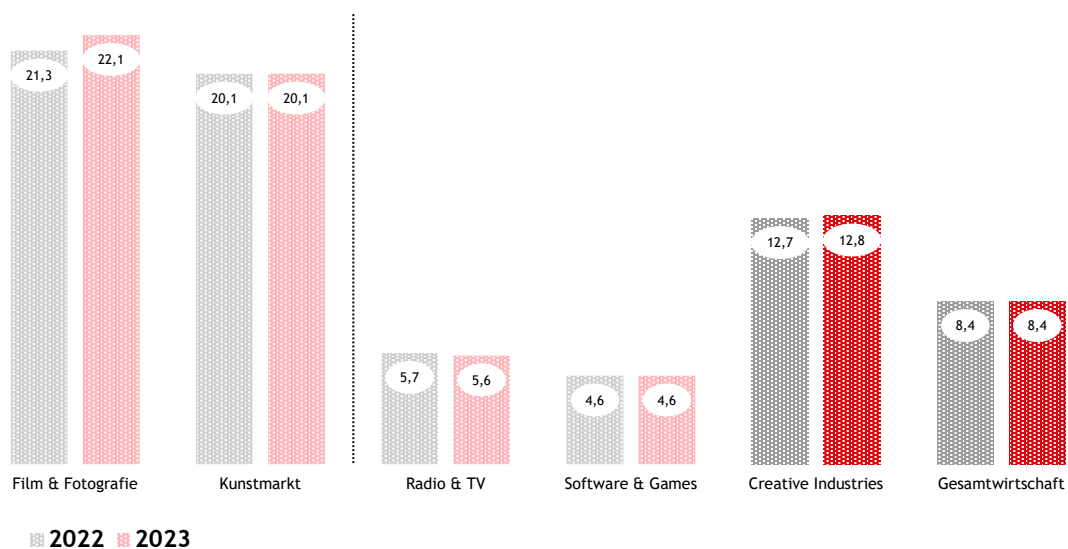
Die Creative Industries insgesamt erreichen einen Anteil an geringfügig Beschäftigten von 12,8 %, der deutlich über dem Wert der Gesamtwirtschaft (8,4 %) liegt.

Film & Fotografie weist mit 22,1 % die höchste Quote an geringfügig Beschäftigten auf, gefolgt vom Kunstmarkt mit 20,1 %. Ein hoher Anteil an geringfügig Beschäftigten ist auch Ausdruck von Kleinstbetrieben mit niedrigen Umsätzen bzw. einem nur geringen nachgefragten Arbeitsvolumen (Stundenausmaß).

Im Gegensatz dazu sind die Quoten bei Radio & TV (5,6 %) sowie Software & Games (4,6 %) deutlich niedriger.

Grafik 10

Quote der geringfügig Beschäftigten der Creative Industries nach Bereichen (in %), 2023



Quelle: Wirtschaftskennzahlen 2022 und 2023, Statistik Austria.

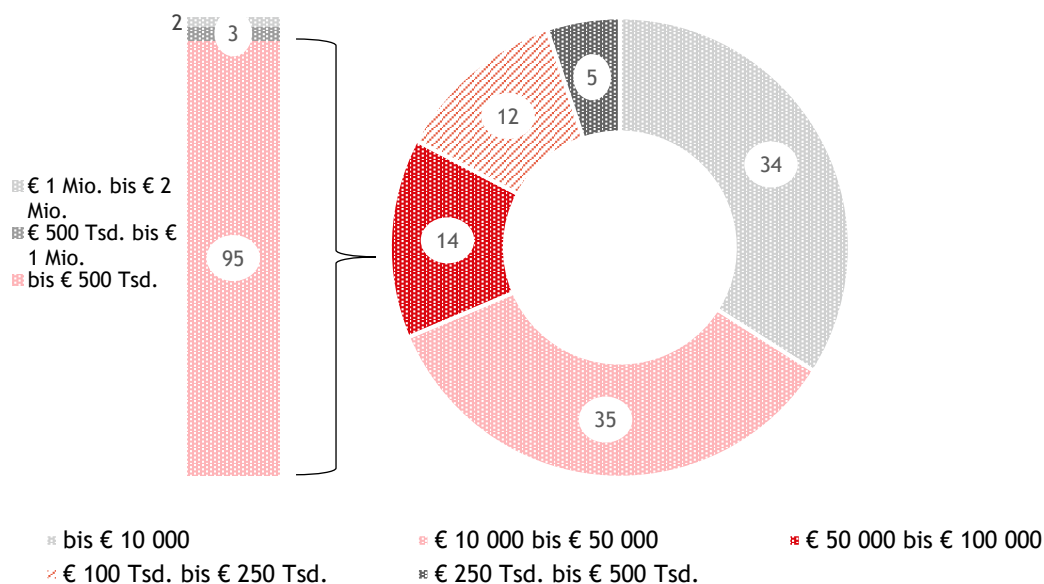
Umsatz und Ertrag der Creative Industries

Knapp 69 % der Kleinstbetriebe der Creative Industries erwirtschaften bis zu € 50.000,- Jahresumsatz

In den Creative Industries erzielen 95 % der Kleinstbetriebe einen Jahresumsatz von maximal € 500.000,-. Über zwei Drittel dieser Unternehmen erwirtschaften Umsätze unter € 50.000,- pro Jahr.

Grafik 11

Verteilung der Kleinstbetriebe der Creative Industries nach Umsatzgrößenklassen in %, 2023



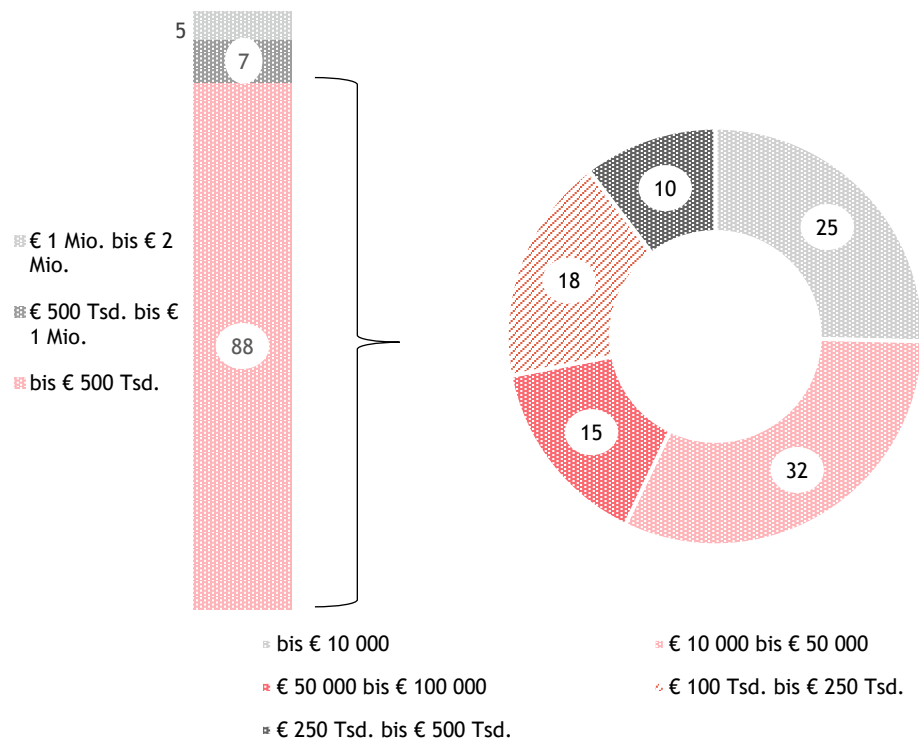
Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

In der Gesamtwirtschaft ist der Anteil der Kleinstunternehmen mit einem Jahresumsatz von über € 500.000,- deutlich höher als in den Creative Industries (12 % im Vergleich zu 5 %). Gleichzeitig ist der Anteil der Unternehmen mit einem Jahresumsatz von weniger als € 10.000,- in der Gesamtwirtschaft geringer (25% gegenüber 34 % in den Creative Industries).

Grafik 12

Verteilung der Kleinstbetriebe der Gesamtwirtschaft nach Umsatzgrößenklassen in %, 2023



Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

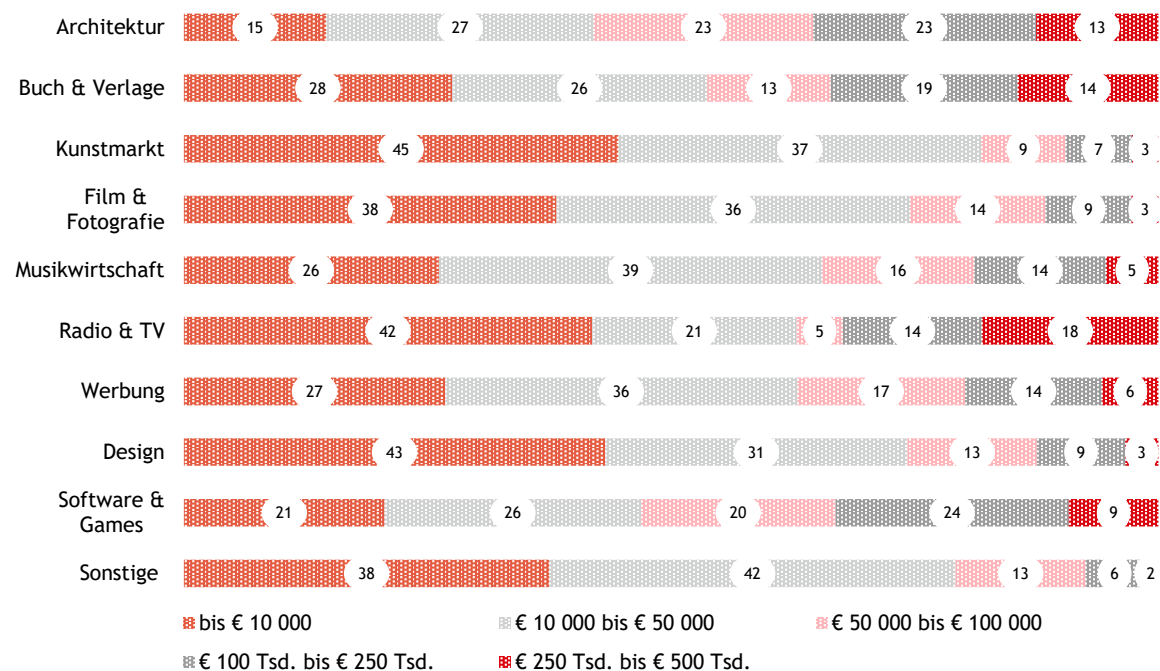
Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Die Verteilung der Unternehmen (mit bis zu € 500.000,- Jahresumsatz) der Creative Industries nach Bereichen und Umsatzgrößenklassen zeigt deren Unterschiede deutlich auf:

- Unternehmen mit geringen Umsätzen dominieren den Kunstmarkt, Radio & TV, Design und Film & Fotografie.
- Im Vergleich deutlich höhere Umsatzniveaus haben Unternehmen im Architektur, Buch & Verlage sowie in der Software & Games.

Grafik 13

Struktur der Kleinstbetriebe (bis € 500.000, - Jahresumsatz) der Creative Industries nach Bereichen in %, 2023



Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Viele Unternehmen der Creative Industries bleiben unter der Umsatzgrenze von € 10.000,-

Im Kunstmarkt, den Bereichen Fotografie & Film, Radio & TV sowie im Design erwirtschaften zwischen 37 % bis 43 % der Kleinstbetriebe einen Jahresumsatz von weniger als € 10.000,-. Insbesondere im Bereich Design erwirtschaften über 11 % nur weniger als € 1.000,- Umsatz.

Die Hypothese ist, dass Unternehmer:innen mit sehr niedrigen Umsätzen entweder diese selbstständige Tätigkeit nebenberuflich oder neben einem bestehenden Pensionsbezug ausüben.

Exkurs zur Beschäftigung in der Alterspension

Im Jahr 2023 waren (trotz einer deutlichen Zunahme in den letzten zwei Jahrzehnten) 57,3 % der 55- bis 64-Jährigen in Österreich erwerbstätig (Männer 65,4 %, Frauen 49,4 %). Im Bereich der 65-bis-69-Jährigen lag die Erwerbstätigenquote bei Männern bei 13,5 %, bei Frauen bei 9,1 %; bei den 70- bis 74-Jährigen waren es noch 7,9 % bzw. 3,0 %.

Tabelle 14





































Unternehmensstruktur der Creative Industries in %, nach Umsatzgrößenklassen, 2023

	bis € 2 Mio. (Kleinstbetriebe)	bis € 10 Mio. (Kleinbetriebe)	ab € 10 Mio. (Mittel- und Großbetriebe)
Architektur	96,6	3,1	0,3
Buch & Verlage	92,3	5,6	2,1
Kunstmarkt	99,0	0,8	0,2
Film & Fotografie	99,2	0,6	0,2
Musikwirtschaft	98,0	1,7	0,2
Radio & TV	87,4	8,9	3,7
Werbung	98,2	1,5	0,3
Design	99,4	0,6	0,1
Software & Games	94,0	4,5	1,5
Sonstige	99,1	0,7	0,2

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Tabelle 15

Umsatzverteilung der Kleinstunternehmen mit Umsätzen mit weniger als € 10.000,- in den Creative Industries in %, nach Umsatzgrößenklassen, 2023

	bis 1 000 €	2 000 € - 5 000 €	6 000 € - 10 000 €
Architektur	 2,4	 5,0	 5,5
Buch & Verlage	 5,0	 10,1	 7,8
Kunstmarkt	 8,6	 19,8	 14,9
Film & Fotografie	 8,3	 17,4	 11,9
Musikwirtschaft	 5,5	 11,0	 8,2
Radio & TV	 10,2	 15,3	 11,9
Werbung	 5,1	 11,5	 8,8
Design	 11,2	 19,1	 12,0
Software & Games	 4,2	 8,0	 6,4
Sonstige	 7,5	 17,9	 11,3
Creative Industries	 6,8	 14,7	 10,9
Gesamtwirtschaft	 4,2	 9,3	 7,5

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Die Ertragslage der Creative Industries: 60% der Unternehmen zeigen eine überdurchschnittlich hohe EBITDA-Marge

Rund 60 % der Teilbereiche der Creative Industries erzielen eine überdurchschnittlich hohe EBITDA-Marge. Insgesamt liegt die Bruttobetriebsüberschuss-Marge der Creative Industries um etwa 2 Prozentpunkte über jener der Gesamtwirtschaft.

Dieser Unterschied bedeutet jedoch nicht automatisch höhere Gewinne. Er ergibt sich vor allem aus einer buchhalterischen Besonderheit: Bei vielen Creative-Industries-Unternehmen – insbesondere bei Einzelunternehmen und Personengesellschaften – wird das Einkommen der Unternehmer:innen nicht als Kosten verbucht, sondern fließt direkt in das Betriebsergebnis ein. Das erhöht rechnerisch die EBITDA-Marge, auch wenn das tatsächliche verfügbare Einkommen oft begrenzt ist.

Zwischen 2022 und 2023 ist diese Kennzahl in den Creative Industries um 1,3 Prozentpunkte gesunken, was auf einen zunehmenden wirtschaftlichen Druck hinweist.

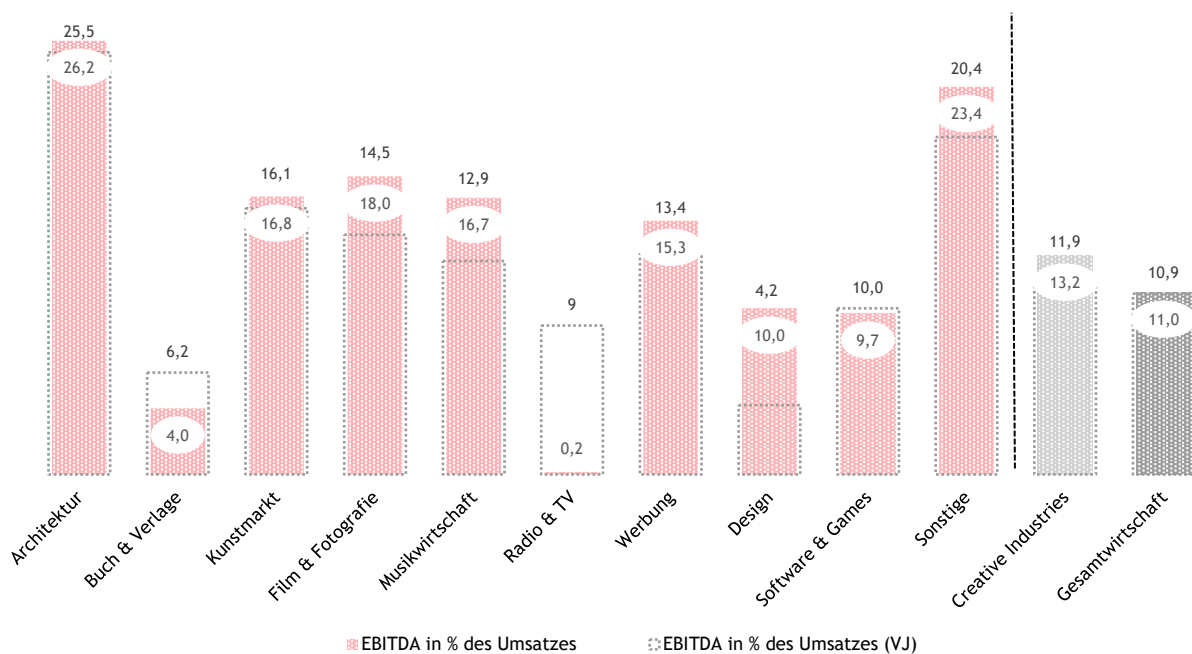
Gerade Unternehmer:innen mit sehr niedrigen Jahresumsätzen (unter 10.000 Euro, teilweise auch unter 50.000 Euro) können von ihrem Unternehmen allein nicht leben und sind auf zusätzliche Einkommensquellen angewiesen.

Ein deutlicher Ausreißer nach oben ist der Bereich Architektur: Mit einer EBITDA-Marge von 26,2 % liegt er fast doppelt so hoch wie der Durchschnitt der Creative Industries (13,2 %).

Das zeigt, dass sich innerhalb der Branche sehr unterschiedliche wirtschaftliche Realitäten finden – je nach Teilmarkt, Geschäftsmodell und Skalierbarkeit.

Grafik 14

EBITDA (in % des Umsatzes) der Creative Industries nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

Niedrige Investitionsquote in fast allen Bereichen der Creative Industries

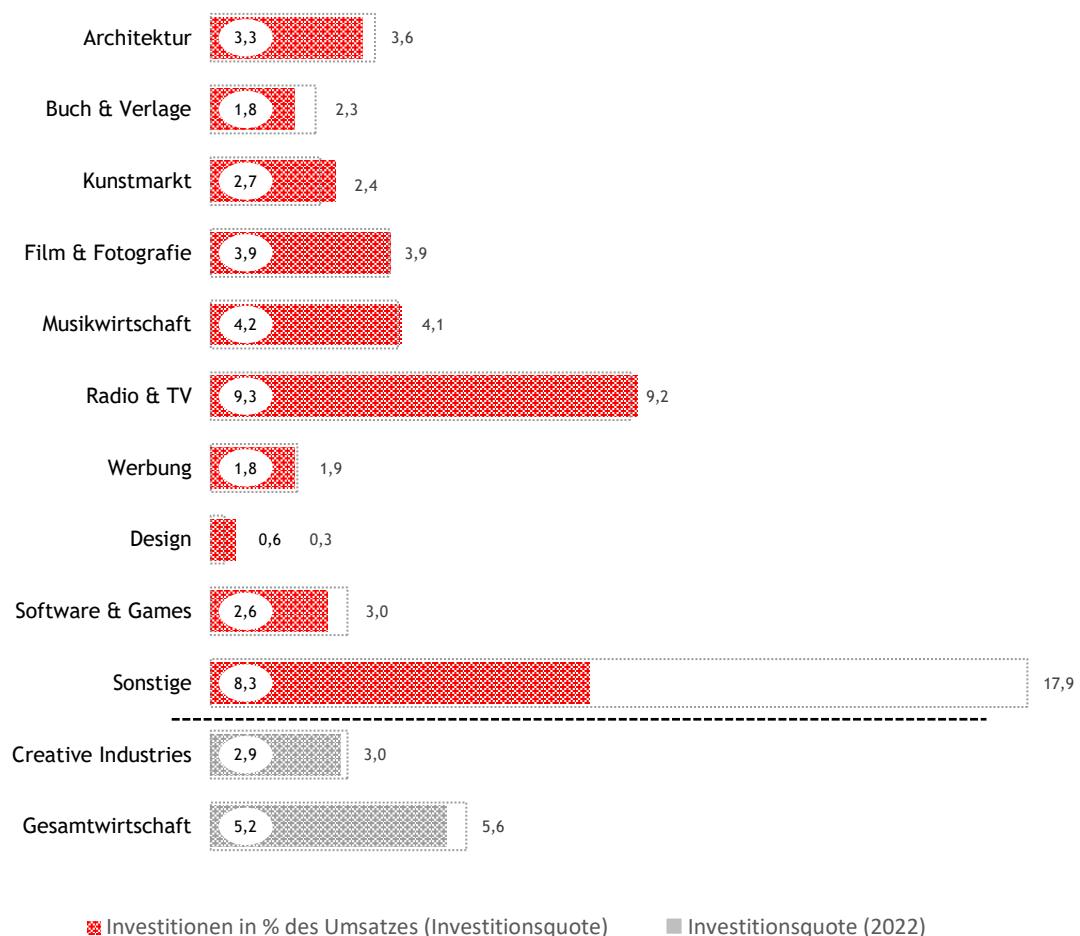
In den Creative Industries beträgt die Investitionsquote, gemessen als Anteil der Investitionen am Umsatz, 2,9 % und liegt damit deutlich unter dem Durchschnitt der Gesamtwirtschaft von 5,2 %. Dies unterstreicht den Schwerpunkt der Branche auf Humanressourcen anstelle von Investitionen in Sachanlagen.

Im Vergleich zum Jahr 2022 ist die Investitionsquote gesunken – in der Gesamtwirtschaft stärker als in den Creative Industries (Rückgang um 0,4 %punkte gegenüber 0,1% Prozentpunkten).

Der Bereich Radio & TV liegt mit einer Investitionsquote von 9,3 % deutlich über dem Branchendurchschnitt. Auch die Musikwirtschaft weist mit 4,2 % eine vergleichsweise hohe Investitionsquote auf, was jedoch auf die niedrigen Umsatzniveaus vieler Unternehmen in diesem Segment zurückzuführen ist.

Grafik 15

Investitionsquote nach Bereichen (in % des Umsatzes), 2023 (Vergleich zu 2022)



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria.

Kreativwirtschaft in den Bundesländern

Wien ist Hotspot der Creative Industries mit 37,1%, aber 62,9% der Unternehmen haben ihren Sitz außerhalb Wiens

In Wien befinden sich ca. 37,1 % aller Unternehmen der Creative Industries, während sich gesamtwirtschaftlich 23,9 % aller Unternehmen in diesem Bundesland befinden. Wien ist der Hotspot der Creative Industries, gefolgt von den Flächenbundesländern Oberösterreich, Niederösterreich und der Steiermark (gemessen an den unselbstständig Beschäftigten).

Detaillierte Auswertungen zu den Creative Industries in den Bundesländern (auch nach Teilbereichen) befinden sich im Anhang.

Tabelle 16
Summe der Creative Industries in den Bundesländern, 2023

	Unternehmen	Beschäftigte	Unselbstständig Beschäftigte	Umsatzerlöse
Burgenland	1.771	3.350	1.783	400.220
Kärnten	3.586	6.982	3.253	600.731
Niederösterreich	11.444	23.092	12.060	2.229.181
Oberösterreich	9.627	28.817	19.292	3.784.746
Salzburg	5.369	14.947	9.468	2.431.336
Steiermark	9.202	21.667	11.890	2.601.444
Tirol	6.565	15.467	8.496	1.804.151
Vorarlberg	2.881	5.458	2.879	666.559
Wien	29.711	87.181	56.090	15.623.155

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

Anmerkung

Die in Tabelle 6 ausgewiesene Anzahl der Unternehmen entsprechen jener in den gesamtösterreichischen Auswertungen. Von den Geheimhaltungsbestimmungen zum Statistikgesetz sind - aufgrund der geringen Fallzahlen - tlw. die weiteren Indikatoren (Beschäftigte, unselbstständig Beschäftigte und Umsatzerlöse) betroffen.

Bei der regionalen Aufschlüsselung ist ein Ausweis auf Bundeslandebene tlw. nicht möglich, sondern ausschließlich auf Österreichebene; von den insgesamt 90 Sektoren (10 Sektoren x 9 Bundesländer) trifft dies auf 53 Zellen zu.

Die Abweichung der o.a. Summe der Bundesländer gegenüber den Österreichswerten beträgt rd. 4 % (bei den Beschäftigten, unselbstständig Beschäftigten und den Umsatzerlösen).

Wien bildet das Zentrum der Creative Industries in Österreich: Rund 37 % aller Unternehmen dieser Branche (im Vergleich zu 24 % der Gesamtwirtschaft), sohin kannpp zwei Fünftel der Unternehmen, haben ihren Firmensitz in der Hauptstadt. Nach Wien folgen die Bundesländer Niederösterreich mit 14 %, Oberösterreich mit 12 % und die Steiermark mit 12 %.

Dabei befinden sich in Wien nicht nur die meisten, sondern auch die größeren Unternehmen der Creative Industries. Die Hälfte des Gesamtumsatzes der Creative Industries wird von Wiener Unternehmen erwirtschaftet.

Tabelle 17
Verteilung der Creative Industries nach Bundesländern (in %), 2023

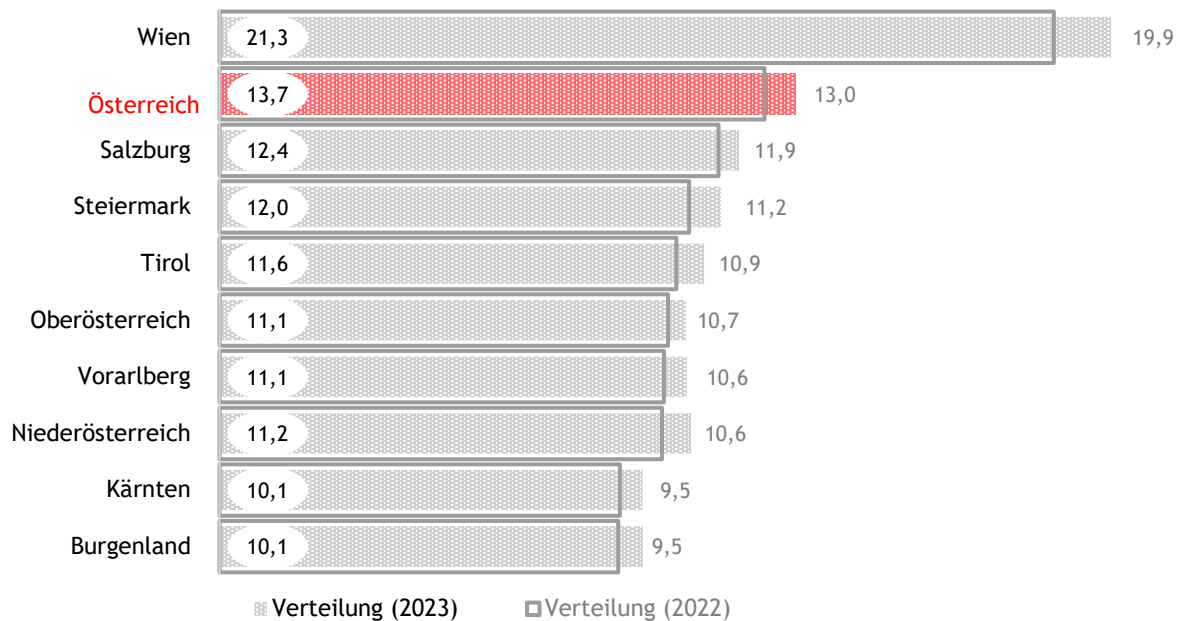
	Unternehmen	Beschäftigte	Unselbstständig Beschäftigte	Umsatzerlöse	Bruttobetriebsüberschuss
Burgenland	2,2	1,6	1,4	1,3	1,8
Kärnten	4,5	3,4	2,6	2,0	2,9
Niederösterreich	14,3	11,2	9,6	7,4	9,9
Oberösterreich	12,0	13,9	15,4	12,6	13,1
Salzburg	6,7	7,2	7,6	8,1	7,6
Steiermark	11,5	10,5	9,5	8,6	9,3
Tirol	8,2	7,5	6,8	6,0	7,6
Vorarlberg	3,6	2,6	2,3	2,2	3,6
Wien	37,1	42,1	44,8	51,8	44,1

Anmerkung: Aufgrund unterschiedlicher Auswirkung derselben Geheimhaltungsbestimmung von Statistik Austria ist ein Vorausjahresvergleich nicht sinnvoll darstellbar (vgl. Seite 77).
Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria.

Die Creative Industries nehmen in Wien eine zentrale Rolle ein, da jedes fünfte Unternehmen diesem Bereich zugeordnet wird. In den übrigen Bundesländern liegt der Anteil der Creative Industries-Unternehmen zwischen 10 % und 12 %, was zu einem österreichweiten Durchschnitt von rund 14 % führt.

Grafik 16

Creative Industries Unternehmen in % der Gesamtwirtschaft nach Bundesländern, 2023 (Vergleich zu 2022)



Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023, Statistik Austria.

Hinsichtlich der Verteilung der Unternehmen in den einzelnen Bereichen der Creative Industries zeigen sich deutliche Unterschiede.

- In den westlichen Bundesländern Tirol und Vorarlberg zeigt sich ein überdurchschnittlicher Anteil der Unternehmen in Architektur.
- Wien hat den geringsten Anteil der Unternehmen im Bereich Werbung; dieser Anteil liegt in allen anderen Bundesländern über dem Wert und dem Durchschnitt der Creative Industries insgesamt.

Tabelle 18**Creativ Industries Unternehmen im jeweiligen Bundesland nach Bereichen (in %), 2023**

	Burgen- land	Kärnten	Nieder- österreich	Ober- österreich	Salz- burg	Steier- mark	Tirol	Vorarl- berg	Wien	Öster- reich
Architektur	8	8	7	7	9	8	12	12	8	8
Buch & Verlage	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
Kunstmarkt	28	29	32	28	30	29	29	26	36	32
Film & Fotografie	13	14	14	15	14	13	14	14	11	13
Musikwirtschaft	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2
Radio & TV	0,2	0,2	0,1	0,2	0,1	0,1	0,2	0,2	0,2	0,2
Werbung	23	23	21	23	26	21	23	24	18	21
Design	5	6	5	6	5	6	4	6	5	5
Software & Games	12	10	13	13	9	13	9	10	12	12
Sonstige	5	4	3	3	3	5	4	2	4	4

Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023 Statistik Austria.

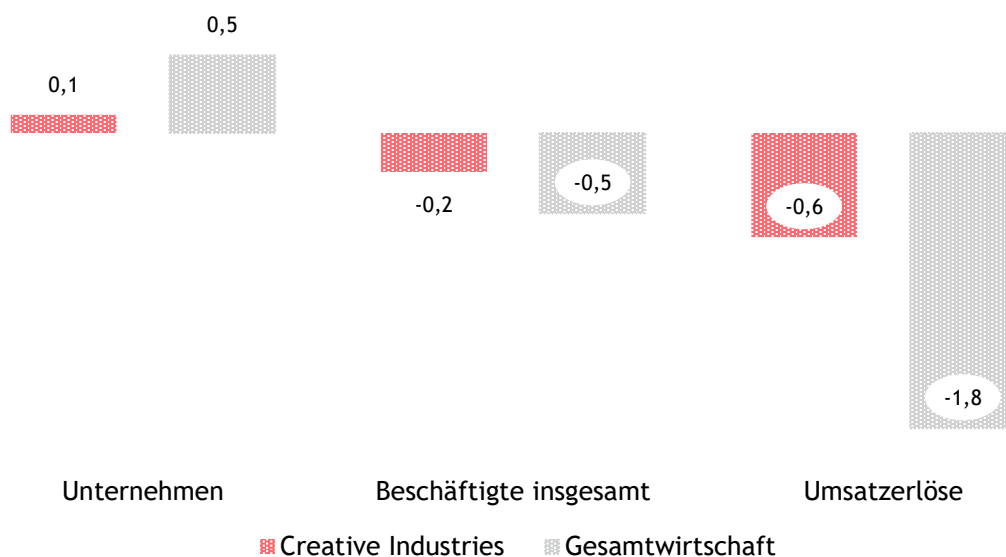
Rezente Entwicklung ab 2023

Es erfolgt nun die Darstellung einer Hochrechnung der Daten für das Folgejahr, sohin 2024 (für 2024 liegen von der amtlichen Statistik vorläufige Daten, wenngleich in einem deutlich geringeren Detaillierungsgrad vor; siehe auch Kapitel Methodik).

Während die Veränderungen bei der Zahl der Unternehmen in beiden Bereichen moderat ausfallen, zeigt die Gesamtwirtschaft mit 0,5 % einen etwas stärkeren Zuwachs als die Creative Industries mit 0,1 %. Auch bei den Beschäftigten sind in beiden Bereichen leichte Rückgänge zu beobachten, wobei der Rückgang in der Gesamtwirtschaft (-0,5 %) stärker ausfällt als jener in den Creative Industries (-0,2 %). Deutlichere Unterschiede zeigen sich jedoch bei den Umsatzerlösen: Während beide Bereiche Einbußen verzeichnen, sind die Rückgänge in der Gesamtwirtschaft (-1,8 %) deutlich höher als in den Creative Industries (-0,6 %).

Grafik 17

Entwicklung der Creative Industries und Gesamtwirtschaft (in % ggü. 2023), 2024 (vorl.)



Quelle: iföw Hochrechnung auf Basis der vorläufigen Leistungs- und Strukturstatistik 2024 Statistik Austria.

Im Gesamtkontext weisen die Creative Industries ein leichtes Wachstum von 0,1 % auf, wobei die Gesamtwirtschaft eine etwas stärkere Veränderung von 0,5 % verzeichnet.

Einige Teilbereiche der Creative Industries weisen Zuwächse bei den Unternehmenszahlen, wie Film & Fotografie (+1,4 %), Werbung (+2,0 %), Design (+1,7 %) und Software & Games (+2,8 %) auf.

Negative Entwicklungen sind im Buch & Verlage (-1,1 %), Kunstmarkt (-2,6 %), Radio & TV (-5,2 %), und Sonstige (-1,1%) zu beobachten. Die Bereiche Architektur und Musikwirtschaft zeigen nur geringe Veränderungen verglichen mit dem Vorjahr.

Grafik 18

Entwicklung der Anzahl der Unternehmen der Creative Industries nach Bereichen (in % ggü. 2023), 2024 (vorl.)

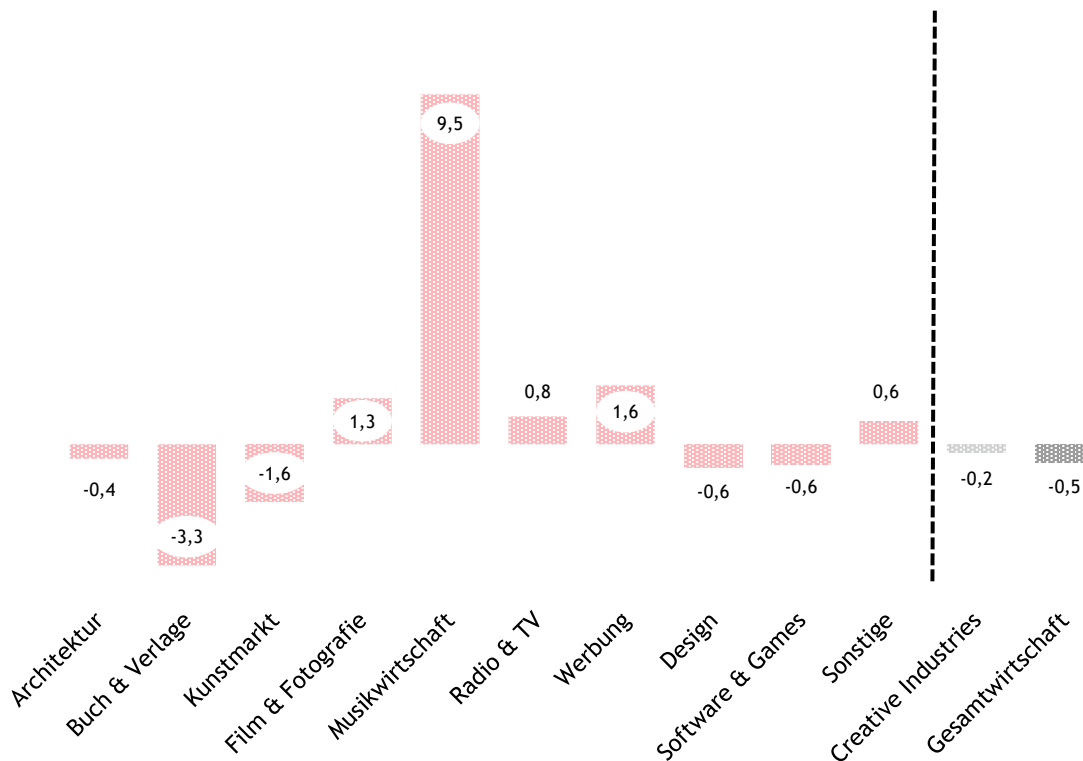


Quelle: iföw Hochrechnung auf Basis der vorläufigen Leistungs- und Strukturstatistik 2024 Statistik Austria.

Während die Creative Industries und Gesamtwirtschaft ein ähnliches Beschäftigungswachstum aufweisen, steigt die Anzahl der Beschäftigten im Bereich Musikwirtschaft (+9,5 %) stark überdurchschnittlich. Die Bereiche Film & Fotografie (+1,3 %), Radio & TV (+0,8 %), Werbung (+1,6 %) weisen ebenfalls Wachstum auf. Im Bereich Buch & Verlage ist ein Rückgang von 3,3 % zu beobachten.

Grafik 19

Entwicklung der Anzahl der Beschäftigten der Creative Industries nach Bereichen (in % ggü. 2023), 2024 (vorl.)



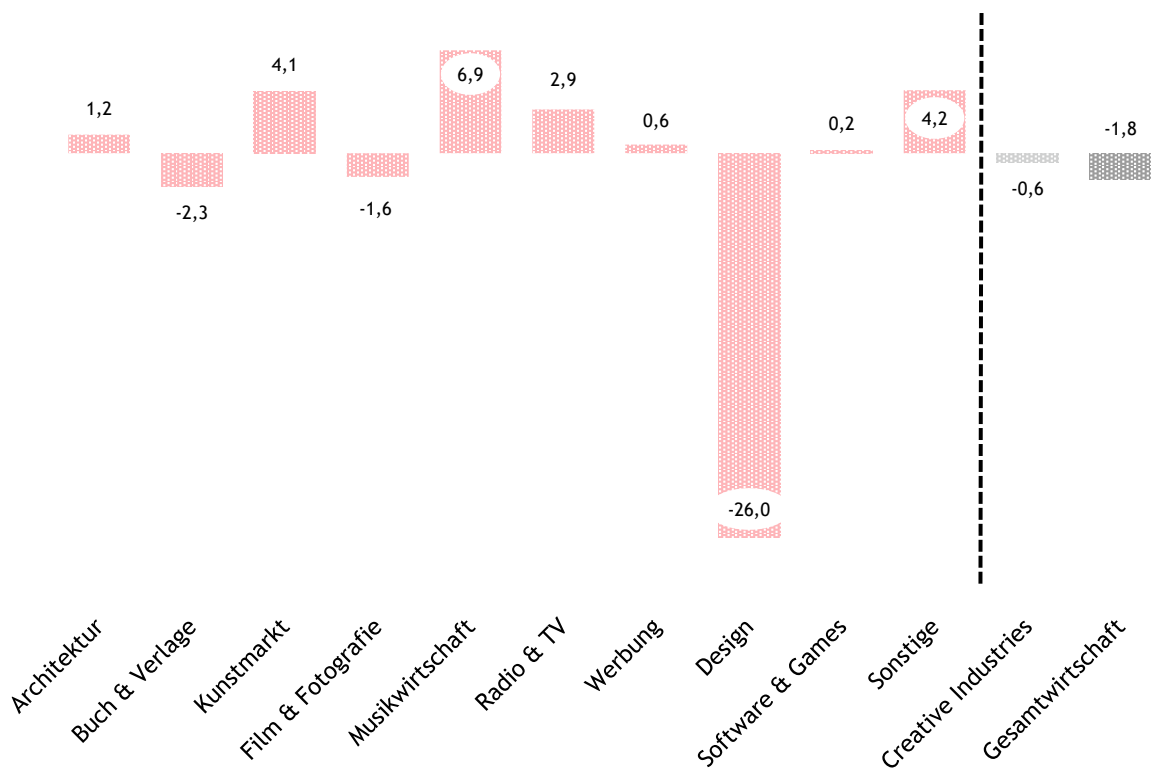
Quelle: iföw Hochrechnung auf Basis der vorläufigen Leistungs- und Strukturstatistik 2024 Statistik Austria.

Bis auf Design steigen die nominellen Umsatzerlöse aller Bereiche über dem Niveau der Gesamtwirtschaft an. Insbesondere Kunstmarkt (+4,1 %), die Musikwirtschaft (+6,9 %) und Sonstige (+4,2 %) verzeichnen ein starkes Wachstum.

Wie bereits angeführt, ist ein Großteil des Umsatzrückgangs im Bereich Design auf die Branche Herstellung von Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen (ÖNACE 321) zurückzuführen – ohne dieser Branche beträgt der Umsatzrückgang in diesem Bereich knapp 10 %.

Grafik 20

Entwicklung der Umsatzerlöse der Creative Industries nach Bereichen (in % ggü. 2023), 2024 (vorl.)

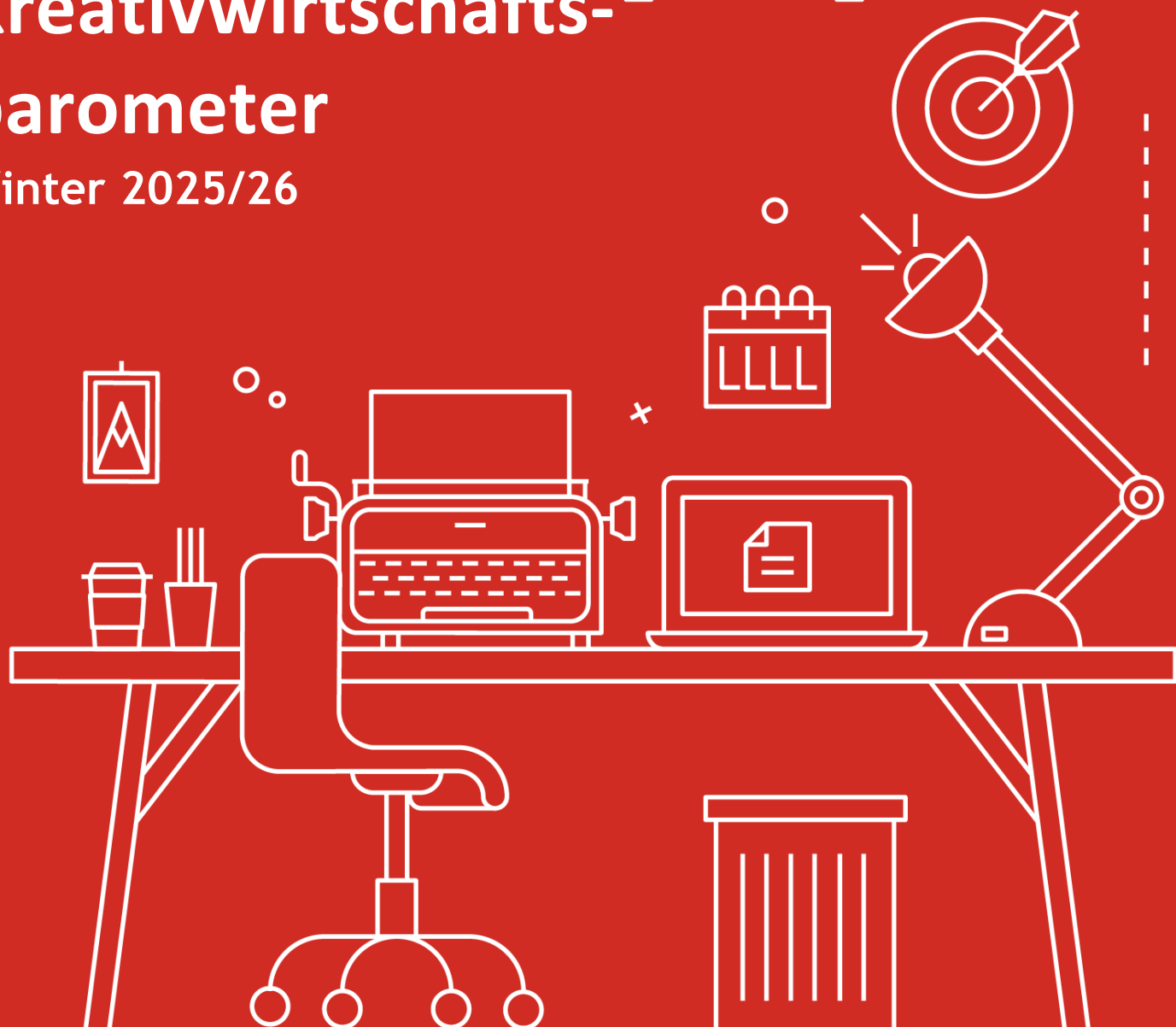


Quelle: iföw Hochrechnung auf Basis der vorläufigen Leistungs- und Strukturstatistik 2024 Statistik Austria.



Kreativwirtschafts- barometer

Winter 2025/26



Die Creative Industries in den Jahren ab 2023

Die vom WIFO veröffentlichte Konjunkturprognose zeigt deutlich die wirtschaftlichen Herausforderungen, mit denen Österreich in den kommenden Jahren konfrontiert ist. Während das reale Bruttoinlandsprodukt (BIP) 2023 und 2024 mit Rückgängen von 0,8 % (2023) und 0,7 % (2024) eine Rezession signalisiert, wird für 2025 ein geringes Plus von 0,5 % prognostiziert. Dies markiert eine voraussichtliche Erholung nach zwei Rezessionsjahren bzw. acht Rezessionsquartalen in Folge, was die Jahre 2023 und 2024 zur längsten Rezessionsphase seit 1945 macht.

Für 2026/2027 wird ein Anstieg des realen BIP in der Höhe von 1,2 % / 1,4 % erwartet.

Tabelle 19

Hauptergebnisse der kurzfristigen WIFO-Prognose für Österreich

	2023	2024	2025	2026	2027
Bruttoinlandsprodukt, nominal	+6,3	+3,4	+3,6	+3,6	+3,5
Bruttoinlandsprodukt, real	-0,8	-0,7	+0,5	+1,2	+1,4
Verbraucherpreise	+7,8	+2,9	+3,5	+2,6	+2,4
Private Konsumausgaben, real	-0,2	+1,0	+0,7	+0,8	+0,9
Bruttoanlageinvestitionen, real	-1,3	-4,3	+1,0	+1,5	+2,1
Unselbstständig aktiv Beschäftigte	+1,2	+0,2	+0,2	+0,7	+0,9
Arbeitslosenquote	+6,4	+7,0	+7,4	+7,3	+7,0
Sparquote der privaten Haushalte (in % des verfügbaren Einkommens)	+8,1	+11,1	+9,6	+9,0	+8,7
Exporte, real	-0,6	-2,3	-0,7	+1,2	+1,9
Importe, real	-4,3	-2,6	+1,4	+1,4	+1,8

Quelle: WIFO, kurzfristige Prognose für 2025 bis 2027 (Dezember 2025).

Die gesamtwirtschaftlichen Rahmenbedingungen haben naturgemäss auch Einfluss auf die wirtschaftliche Entwicklung der Creative Industries.

Die folgenden Ausführungen basieren auf dem Wirtschaftsbarometer der *Creative Industries*. Dieser stellt eine *Sonderauswertung des* Wirtschaftsbarometers, der halbjährlichen Konjunkturumfrage der Wirtschaftskammer Österreich (erstellt von der *Abteilung für Wirtschaftspolitik*) dar.

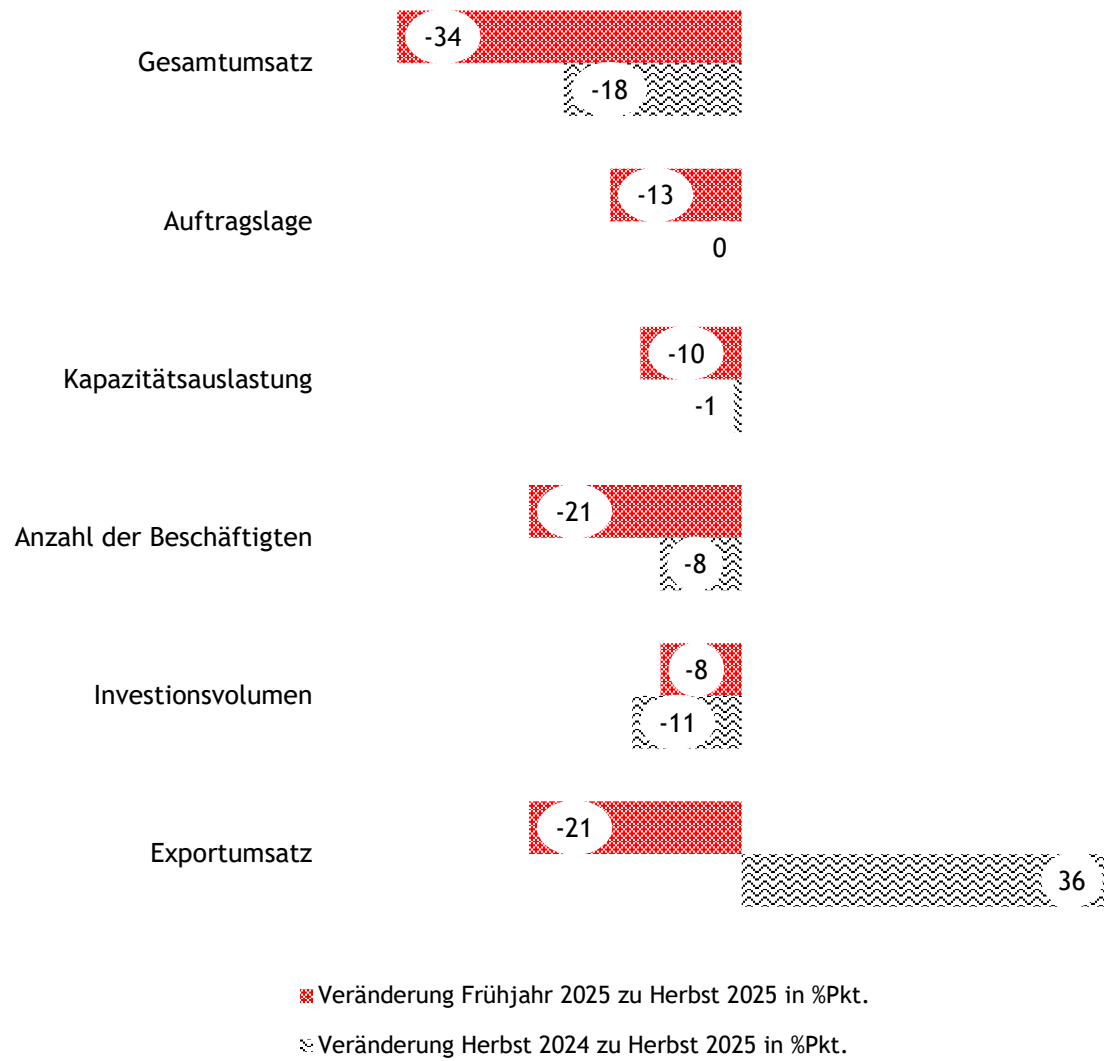
Im Vergleich zu den vorherigen Erhebungswellen im Herbst 2024 und Frühjahr 2025 wird deutlich, dass sich die Konjunkturlage erheblich verschlechtert hat. Diese negative Entwicklung zeigt sich, wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß, bei (nahezu) allen Indikatoren. Besonders ausgeprägt ist die Verschlechterung im Vergleich zum Frühjahr 2025, aber auch gegenüber dem Vorjahr ist eine weitere Eintrübung der wirtschaftlichen Entwicklung erkennbar.

Eine Ausnahme bildet hier der Exportumsatz, die Einschätzung hat sich hier von Herbst 2024 zu Herbst 2025 deutlich positiv verändert.

Viele Betriebe verzeichnen eine schwächere Auftragslage und berichten von rückläufigen Umsätzen. Dies hat auch negative Auswirkungen auf die Beschäftigungssituation sowie auf Investitionstätigkeiten.

Grafik 21

Vergleich der Einschätzungen der Unternehmen der Creative Industries gemessen an der Saldendifferenz in %-Punkten, Herbst 2024/Herbst 2025



Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

2025 ist geprägt von einer Konjunkturschwäche

Die Unternehmen der Creative Industries bewerten ihre Entwicklung in den vergangenen zwölf Monaten in Bezug auf Gesamtumsatz, Auftragslage, Kapazitätsauslastung, Investitionsvolumen und Beschäftigung als sehr negativ. In der gewerblichen Wirtschaft (exklusive Creative Industries) besteht ebenfalls eine negative Entwicklung, wenngleich deutlich abgeschwächt gegenüber den Creative Industries.

Ein detaillierter Blick auf die Ergebnisse zeigt, dass 27 % der Unternehmen der Creative Industries mit einer Umsatzsteigerung rechnen, während 19 % keine Veränderung und 54 % einen Rückgang der Umsätze verzeichnen. Dies ergibt einen Saldo von -27 %-Pkt., verglichen mit -4 %-Pkt. in der gewerblichen Wirtschaft (ohne Creative Industries).

Ähnlich negativ fällt die Einschätzung zur Auftragslage aus, die in den Creative Industries mit einem Saldo von -31 %-Pkt. bewertet wird. Dies liegt somit deutlich unter dem Wert der gewerblichen Wirtschaft (-4 %-Pkt.). Auch bei der Kapazitätsauslastung (-25 %-Pkt.) zeigt sich ein negatives Bild, dieses ist ebenfalls stärker ausgeprägt als bei der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries (-15 %-Pkt.).

Auch hinsichtlich Beschäftigung und Investitionsvolumen wird das vergangene Wirtschaftsjahr von beiden Wirtschaftsbereichen negativ beurteilt: 34 % der Unternehmen der Creative Industries und 32 % der gewerblichen Wirtschaft berichten von einem Rückgang bei der Beschäftigung. Beim Investitionsvolumen geben 43 % der Creative Industries und 35 % der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries eine Verringerung an.

Positivere Entwicklungen zeigen sich hingegen bei einem kleineren Anteil der Betriebe: 14 % der Creative Industries melden eine Erhöhung der Beschäftigungszahlen, während dies in der gewerblichen Wirtschaft 23 % sind. Im Bereich des Investitionsvolumens berichten 7 % der Creative Industries von Zuwächsen, verglichen mit 19 % der Unternehmen der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries.

Tabelle 20

**Einschätzung der wirtschaftlichen Entwicklung in den vergangenen zwölf Monaten (2025),
Anteil der Unternehmen in %**

	Creative Industries				Gewerbliche Wirtschaft (exkl. C)			
	+	-	=	Saldo in %-Pkt.	+	-	=	Saldo in %-Pkt.
Gesamtumsatz	27	54	19	-27	35	39	26	-4
Auftragslage	22	53	25	-31	24	41	35	-16
Kapazitätsauslastung	18	43	39	-25	20	35	45	-15
Anzahl der Beschäftigten	14	34	52	-20	23	32	45	-9
Investitionsvolumen	7	43	51	-36	19	35	46	-15
Preise	41	14	45	27	48	17	35	31
Exportumsatz	35	30	35	5	20	38	42	-18
Inlandsumsatz	20	42	38	-23	14	42	44	-28

+ (gestiegen), - (gesunken), = (gleich geblieben);

Saldo: Anteil der Unternehmen mit positiven abzüglich negativen Einschätzungen (%-Pkt.)

Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

Ausblick der Creative Industries 2026

Die Einschätzung für die kommenden zwölf Monate (2026) fällt sowohl in den Creative Industries als auch in der gewerblichen Wirtschaft (exklusive Creative Industries) zunehmend negativ aus.

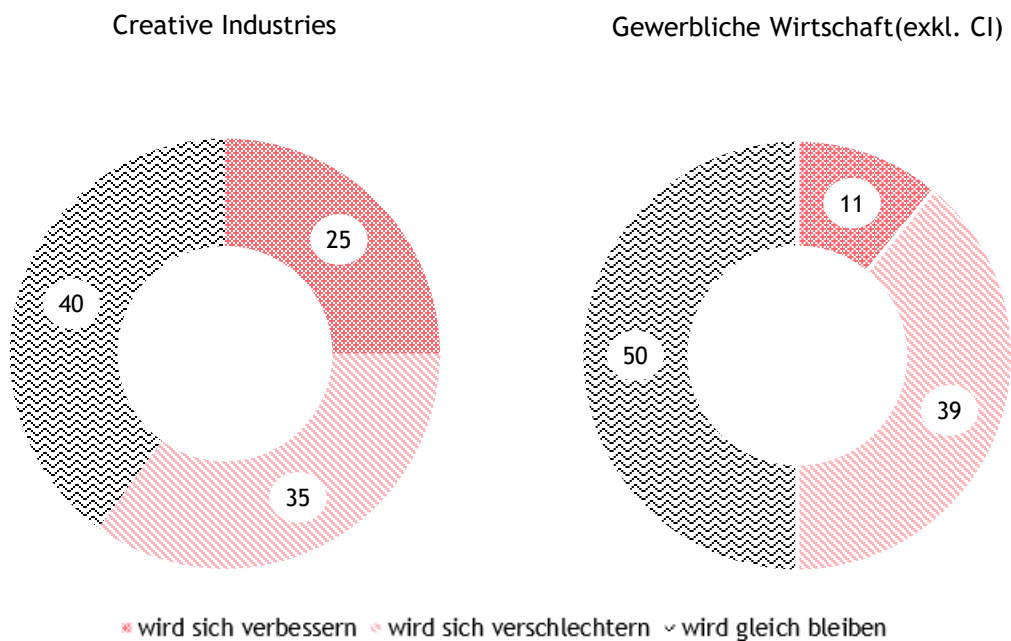
Die Creative Industries zeigen sich in ihrer Einschätzung zur Entwicklung von Beschäftigtenzahl, Umsatz, Auftragslage und Investitionsvolumen etwas pessimistischer als die gewerbliche Wirtschaft. In der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries bleiben die Erwartungen hinsichtlich Auftragsentwicklung zwar negativ, fallen jedoch weniger pessimistisch aus als im kreativen Bereich. Als größte Herausforderungen sehen die Creative Industries überwiegend steigende Arbeitskosten, allgemeine Unsicherheiten und eine schwache Nachfrage.

Wirtschaftsklima 2026: Creative Industries weniger pessimistisch als gewerbliche Wirtschaft

Die Mehrheit der Unternehmen erwartet eine Verschlechterung des allgemeinen Wirtschaftsklimas im Jahr 2026. Allerdings zeigen sich die Creative Industries etwas weniger pessimistisch als die gewerbliche Wirtschaft ohne Creative Industries: Während 35 % der Betriebe der Creative Industries von einer Verschlechterung ausgehen, liegt dieser Anteil in der gewerblichen Wirtschaft bei 39 %. Eine Verbesserung erwarten 25 % der Unternehmen aus den Creative Industries, während dies nur 11 % der Betriebe in der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries angeben.

Grafik 22

Erwartete Entwicklung des allgemeinen Wirtschaftsklimas in den kommenden zwölf Monaten (2026) aus Unternehmenssicht, Anteil der Unternehmen in %



Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

Erwartung weiterhin schwacher Konjunkturentwicklung

Die Einschätzungen zur Entwicklung des eigenen Unternehmens im Jahr 2025 fallen bei den Creative Industries moderat aus. 25 % der Unternehmen erwarten eine Umsatzsteigerung, während 35 % mit einem Rückgang rechnen, was zu einem negativen Saldo von -10 %-Pkt. führt. Im Vergleich dazu zeigt sich die gewerbliche Wirtschaft ohne Creative Industries leicht optimistisch: Nur 19 % gehen von steigenden Umsätzen aus, während 39 % einen Rückgang erwarten (Saldo -19 %-Pkt.).

Mehr Veränderung erwarten die Creative Industries bei der Auftragslage: 18 % der Unternehmen rechnen mit einer Verbesserung, verglichen mit 21 % in der gewerblichen Wirtschaft. Gleichzeitig erwarten 37 % der Creative Industries und 25 % der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries eine Verschlechterung.

Beim Investitionsvolumen sind die Erwartungen in beiden Bereichen ähnlich: 16 % der Creative Industries und der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries erwarten und planen eine Steigerung. Dagegen gehen 46 % der Creative Industries und 42 % der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries von einer Verringerung des Investitionsvolumens aus.

Im Bereich Beschäftigung erwarten 10 % der Creative Industries eine Erhöhung der Mitarbeiterzahl, während 26 % mit einer Reduzierung rechnen. In der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries rechnen 20 % mit einem Anstieg der Beschäftigten, wobei jedoch 51 % von einer unveränderten Personalsituation ausgehen.

Einschätzung der Entwicklung ausgewählter Wirtschaftsindikatoren in den kommenden zwölf Monaten (2026), Anteil der Unternehmen in %

Gesamtumsatz



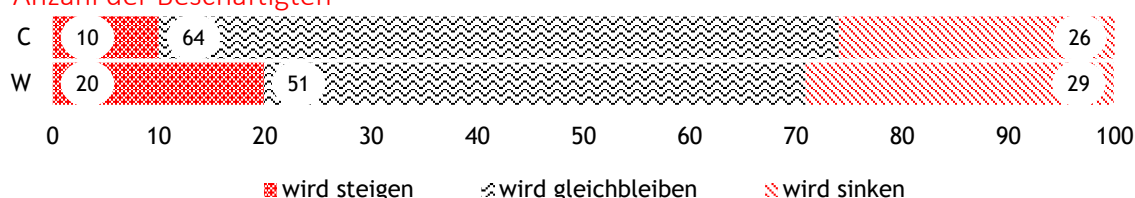
Auftragslage



Investitionsvolumen



Anzahl der Beschäftigten



C: Creative Industries; W: Gewerbliche Wirtschaft (exkl. C)

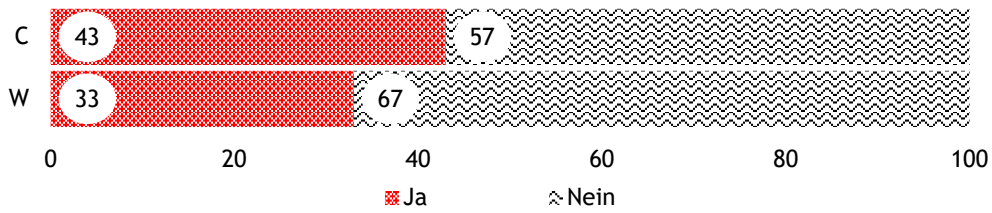
Anmerkung: Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen.

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

43 % der Unternehmen aus den Creative Industries und 33 % der Betriebe der gewerblichen Wirtschaft exportieren Waren oder Dienstleistungen ins Ausland. Von den exportierenden Unternehmen der Creative Industries erwarten 39 % im Jahr 2026 steigende Exportumsätze, 43 % rechnen mit gleichbleibenden Umsätzen, und 18 % gehen von einem Rückgang aus. Im Vergleich dazu zeigen sich die Prognosen in der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries zurückhaltender: 27 % erwarten einen Anstieg der Exportumsätze, während 22 % mit einem Rückgang rechnen.

Grafik 24

**Anteil der exportierenden Unternehmen (2025),
Anteil der Unternehmen in %**

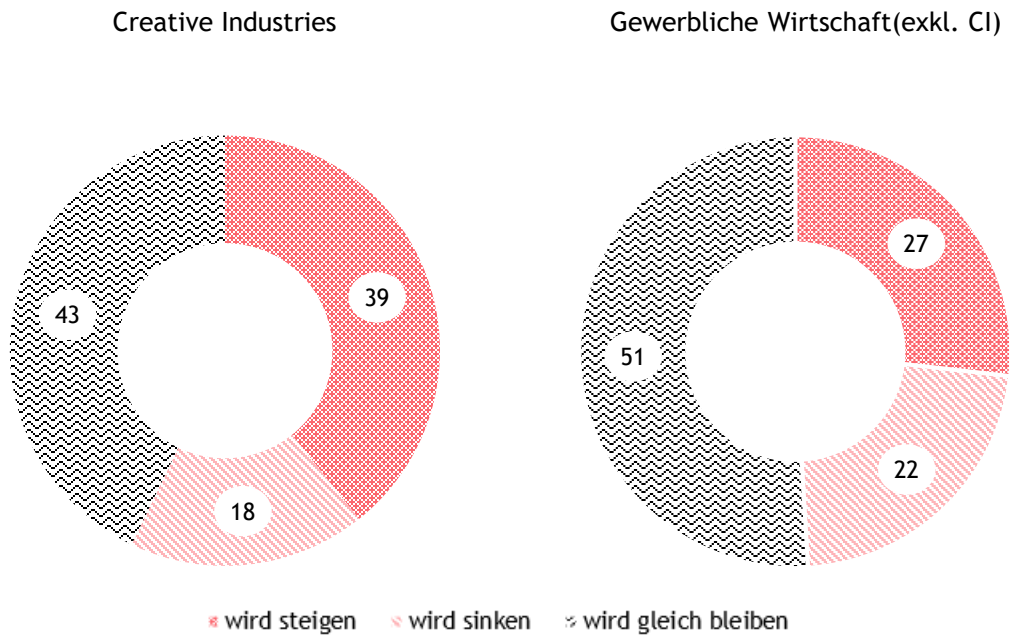


C: Creative Industries; W: Gewerbliche Wirtschaft (exkl. C)

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

Grafik 25

**Erwartete Entwicklung des Exportumsatzes in den kommenden zwölf Monaten (2026),
Anteil der Unternehmen in %**



Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

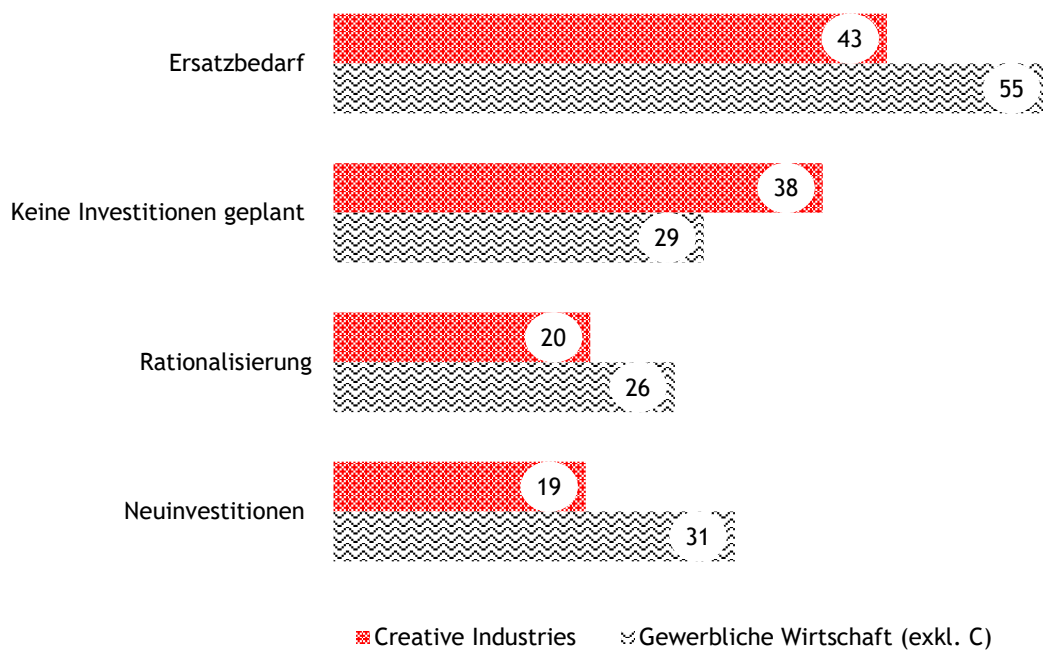
Ersatzinvestitionen dominieren die Investitionspläne

62 % der Creative Industries und 71 % der Unternehmen der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries planen, im kommenden Jahr Investitionen zu tätigen.

43 % der Unternehmen aus den Creative Industries (gegenüber 55 % der Unternehmen in der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries) nennen Ersatzbedarf als häufigsten Grund für geplante Investitionen.

Grafik 26

**Hauptmotive für Investitionen in den kommenden zwölf Monaten (2026),
Anteil der Unternehmen in %**



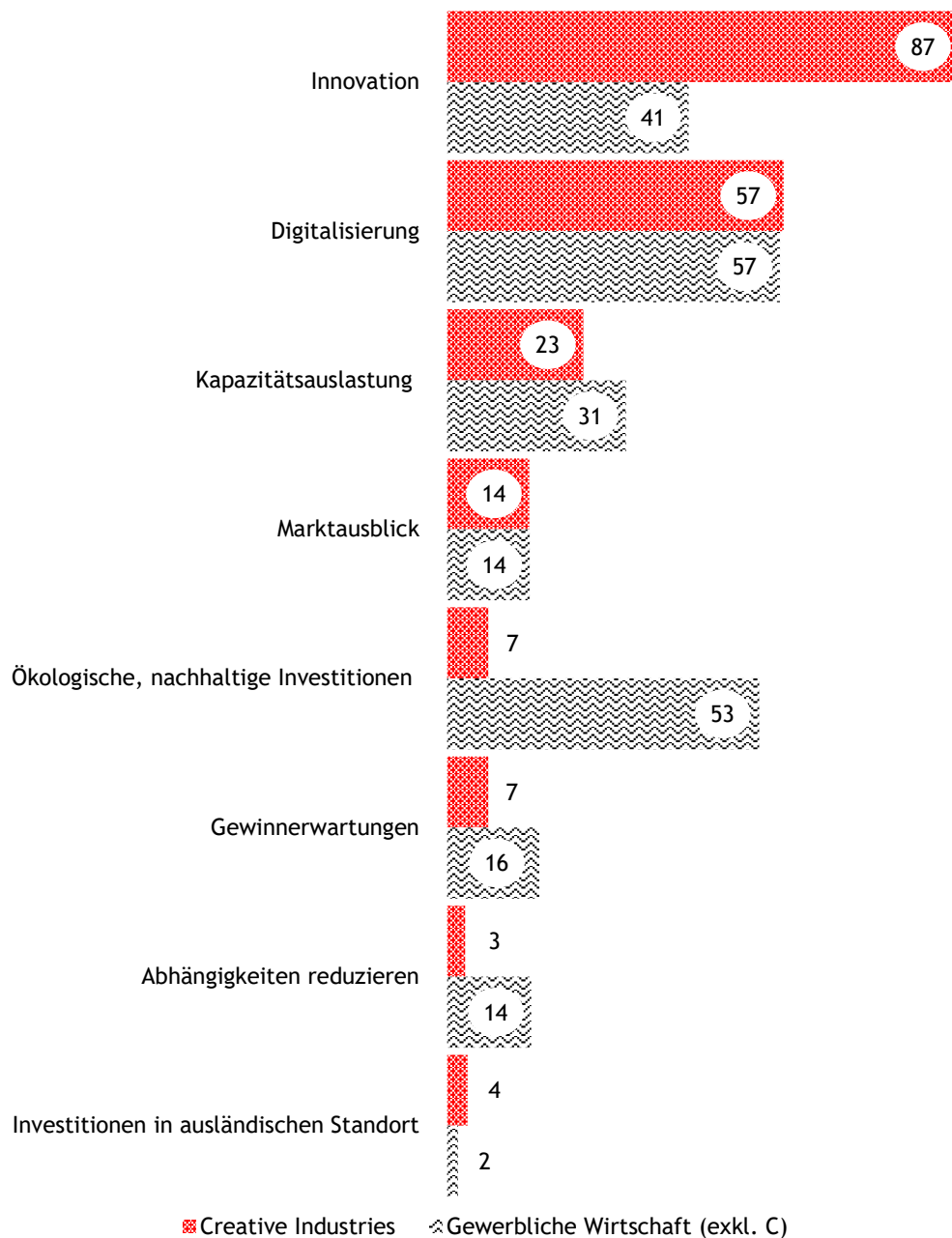
Anmerkung: Mehrfachantworten erlaubt.

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

Von den Betrieben der Creative Industries, die Neuinvestitionen planen, nennen 87 % Innovation und 57 % Digitalisierung als zentrale Gründe. In der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries stehen Digitalisierung (63 %) und ökologische, nachhaltige Investitionen (58 %) als Hauptmotive im Vordergrund.

Grafik 27

**Gründe für künftige Neuinvestitionen,
Anteil der Unternehmen in %**



Anmerkung: Mehrfachantworten erlaubt.

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

Kostendruck führt zu Preisänderungen

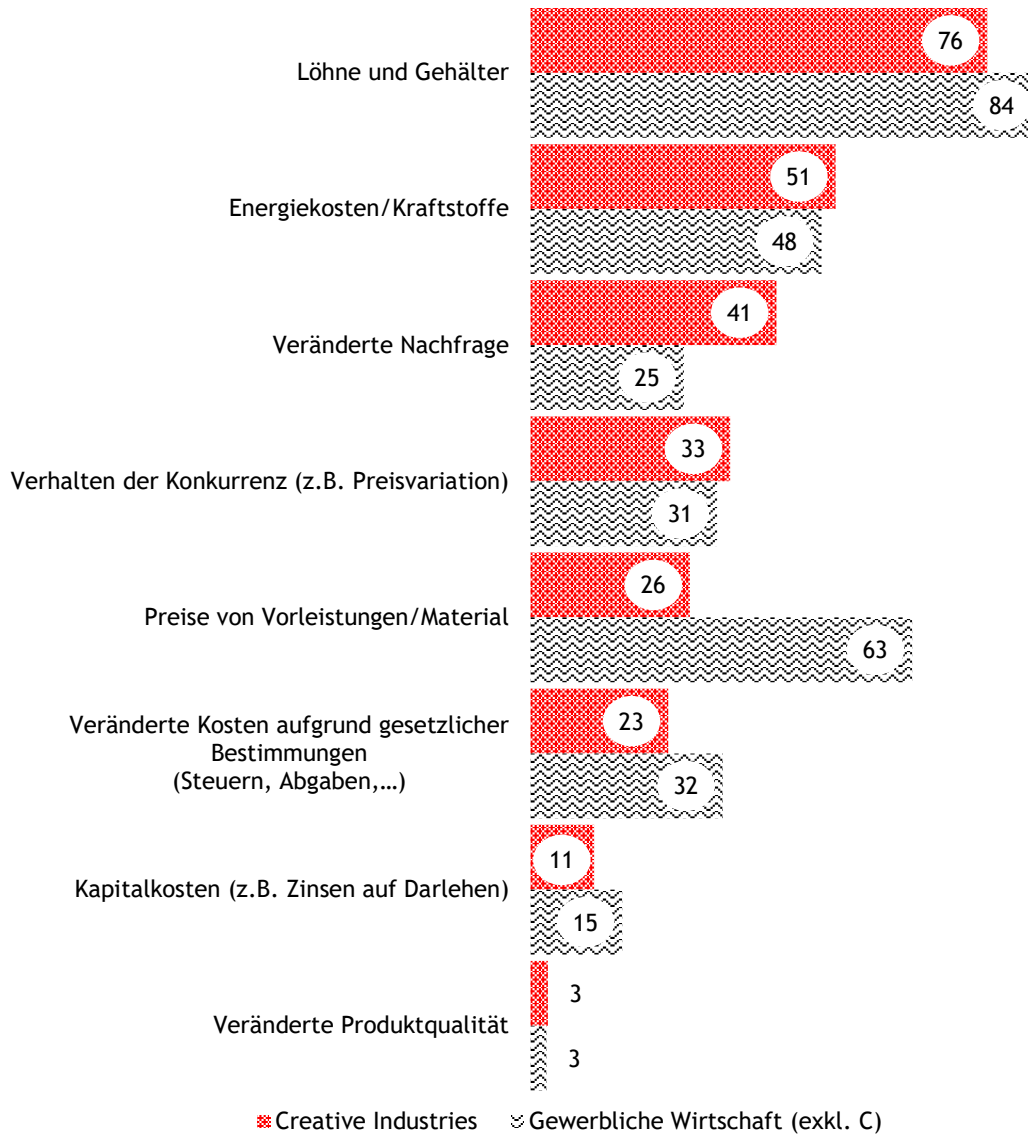
47 % der Unternehmen aus den Creative Industries planen, ihre Preise in den nächsten zwölf Monaten zu erhöhen. 41 % rechnen mit stabilen Preisen, während 12 % von sinkenden Preisen ausgehen. Hauptfaktoren für Preisänderungen sind gestiegene Löhne und Gehälter (76 %), höhere Preise für Energiekosten und Kraftstoffe (51 %) sowie veränderte Nachfrage (41 %).

In der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries liegt der Anteil der Unternehmen mit geplanten Preiserhöhungen bei 48 %. Gleichzeitig erwarten hier 14 % sinkende Verkaufspreise, was auf eine noch größere Zurückhaltung bei Preisanpassungen hinweist.

Die Gründe für Preiserhöhungen unterscheiden sich von denen der Creative Industries, insbesondere was Preise für Vorleistungen und Material (63 %) betrifft. Veränderte Nachfrage wird zudem deutlich seltener als Grund für Preiserhöhungen angegeben.

Grafik 28

Gründe für eine erwartete Preisänderung im Unternehmen in den kommenden zwölf Monaten (2026), Anteil der Unternehmen in %



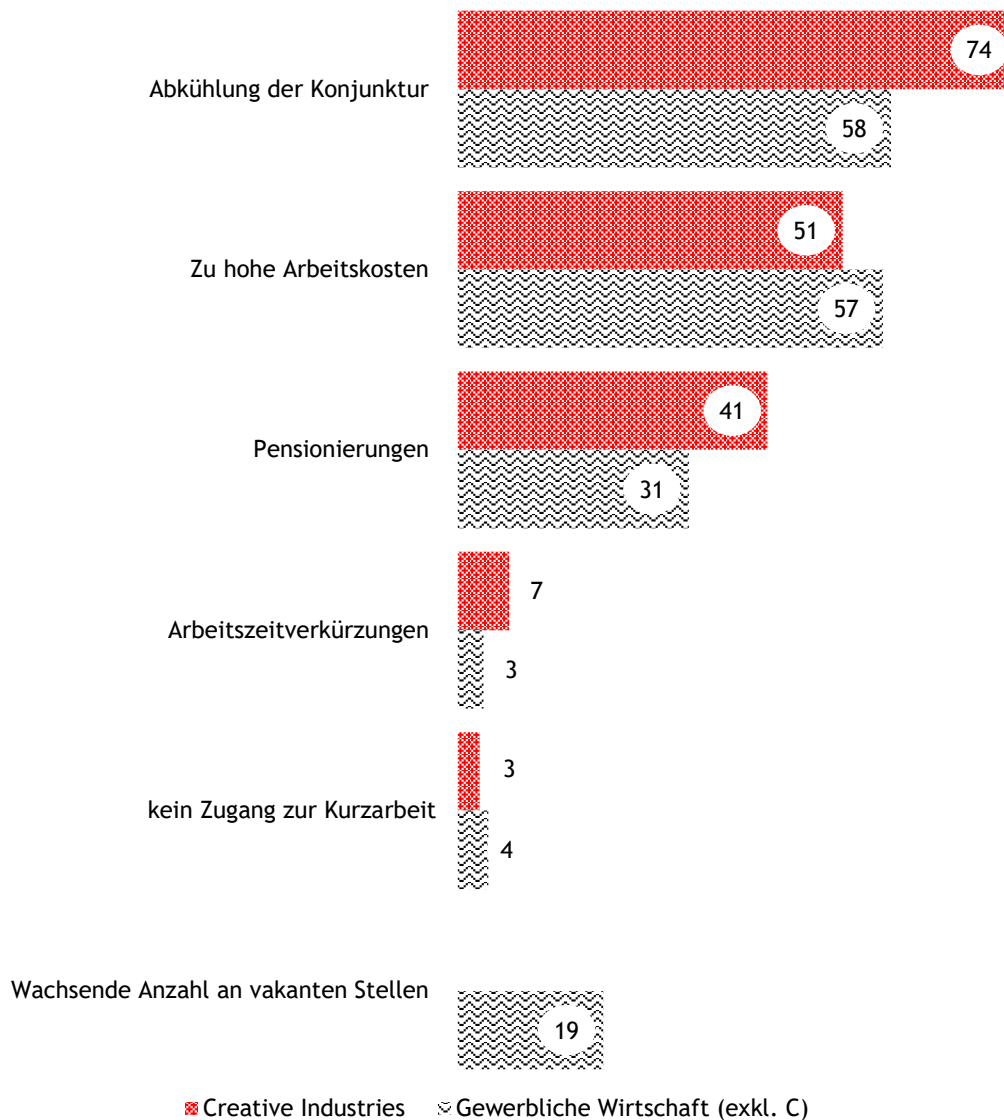
Anmerkung: Mehrfachantworten erlaubt.

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

Rückgang der Beschäftigten aufgrund der Konjunkturentwicklung

Sowohl die Unternehmen der Creative Industries als auch der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries nennen die konjunkturelle Abkühlung (74 % bzw. 58 %) und die hohen Arbeitskosten (51 % bzw. 57 %) als Hauptursachen für den Rückgang der Beschäftigten.

Grafik 29
Gründe für den Rückgang der Beschäftigten im Unternehmen,
Anteil der Unternehmen in %



Anmerkung: Mehrfachantworten erlaubt.

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

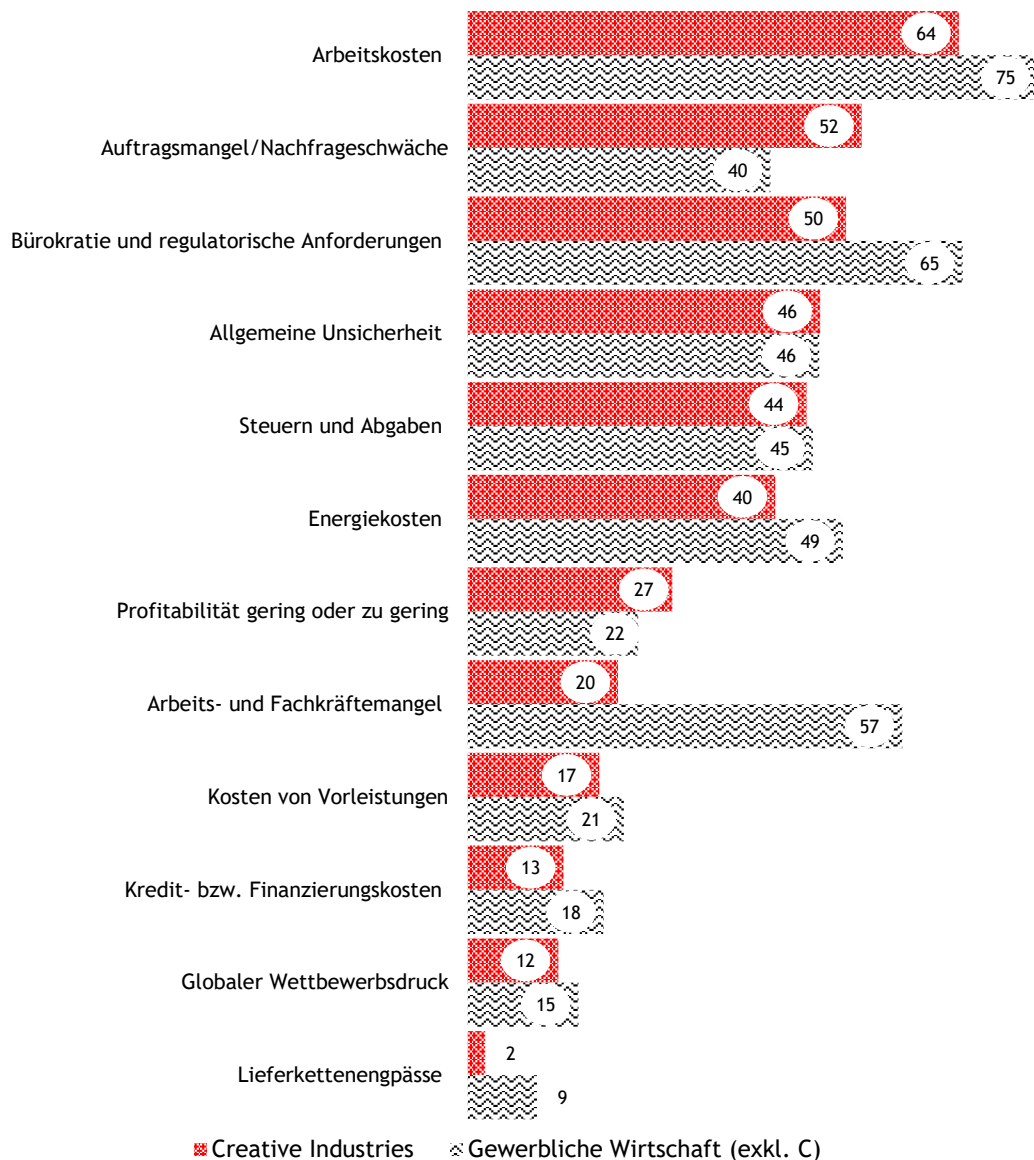
Bestehende Wachstumshemmnisse für die Creative Industries

Die größten Herausforderungen, sowohl für die Creative Industries als auch für die gewerbliche Wirtschaft ohne Creative Industries, liegen in steigenden Kosten, schwacher Nachfrage, Bürokratie und regulatorischen Anforderungen.

Zusätzlich beeinflussen die allgemeine Unsicherheit sowie der Mangel an Arbeits- und Fachkräften die Unternehmen, insbesondere vor dem Hintergrund der konjunkturellen Abkühlung. Aufgrund der oft größeren Betriebsstrukturen hat der Fachkräftemangel in der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries eine deutlich höhere Relevanz als in den Creative Industries.

Grafik 30

**Größte Wachstumshemmnisse für 2026,
Anteil der Unternehmen in %**



Anmerkung: Mehrfachantworten erlaubt.

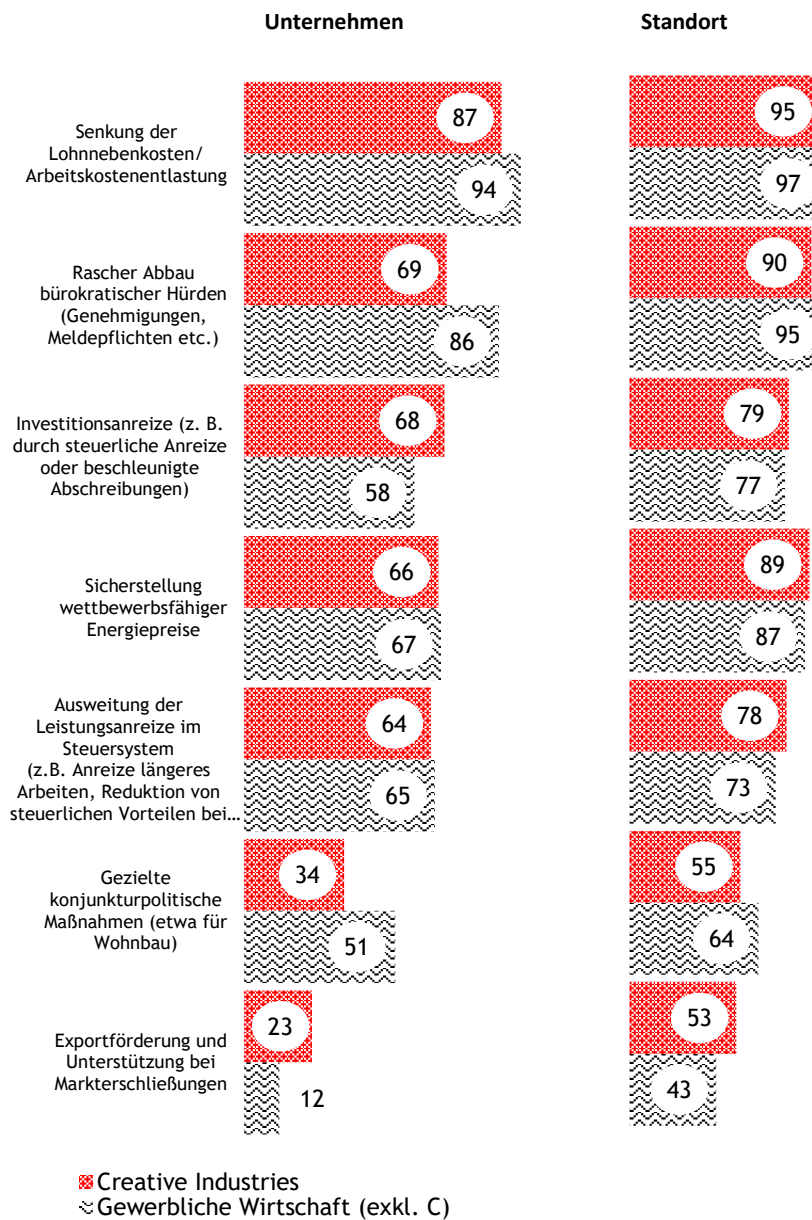
Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

Auf Unternehmensebene halten 87 % der Unternehmen der Creative Industries und 94 % der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries eine Senkung der Lohnkosten für wichtig; bezogen auf den Wirtschaftsstandort sind es 95 % (Creative Industries) und 97 % (gewerbliche Wirtschaft). Ein rascher Abbau bürokratischer Hürden hat für 69 % der Creative Industries und 86 % der gewerblichen Wirtschaft ohne Creative Industries einen sehr hohen Stellenwert auf Unternehmensebene; bezogen auf den Wirtschaftsstandort

sogar um 90 % (Creative Industries) und 95 % (gewerbliche Wirtschaft ohne Creative Industries).

Grafik 31

**Maßnahmen zum Ankurbeln des wirtschaftlichen Wachstums (2026),
Anteil der Unternehmen in %**



Anmerkung: Mehrfachantworten erlaubt.

Quelle: WKO, Wirtschaftsbarometer Herbst/Winter der Creative Industries 2025.

Schlussfolgerungen

Wirtschaftliche Entwicklung: Herausforderungen und Stärken

Das Jahr 2023 war für die österreichische Kreativwirtschaft von erheblichen Herausforderungen geprägt. Die Umsätze der Creative Industries gingen um 4,1 % zurück und damit stärker als in der Gesamtwirtschaft (–3,2 %). Dennoch zeigt sich die Branche strukturell robust: Die Zahl der Unternehmen stieg weiter an, was zu einem Beschäftigungswachstum von 3,3 % führte – mehr als doppelt so viel wie im gesamtwirtschaftlichen Durchschnitt (+1,4 %). Auch bei den unselbstständig Beschäftigten lag das Wachstum mit +1,7 % über dem gesamtwirtschaftlichen Schnitt (+1,0 %).

Die Creative Industries sind weiterhin stark von Ein-Personen-Unternehmen (EPU) geprägt (76 % aller Unternehmen, Gesamtwirtschaft: 56 %). Rund 23.300 der EPU erwirtschaften weniger als € 10.000 pro Jahr.

Der Anteil der Teilzeitbeschäftigten ist mit 43 % ebenfalls deutlich höher als im Durchschnitt (Gesamtwirtschaft: 33 %).

Unternehmensdynamik und Gründungsaktivität

Die Gründungs- und Schließungsraten liegen mit rund 7 % bzw. 6 % auf einem ähnlichen Niveau wie in der Gesamtwirtschaft. Die Zahl der Insolvenzen ist weiterhin niedrig, auch wenn sie im Vergleich zu den Vorjahren gestiegen ist. Die hohe Dynamik zeigt, dass die Branche offen für neue Geschäftsmodelle und Innovationen bleibt.

Konjunkturelle Lage und Ausblick

Die konjunkturelle Stimmung hat sich im Herbst 2023 deutlich eingetrübt. Besonders betroffen sind Umsatzentwicklung und Beschäftigung: 34 % der Unternehmen berichten von Umsatzrückgängen, 21 % von einem Rückgang der Beschäftigtenzahl, 13 % von einer schlechten Auftragslage. Dennoch blicken die Creative Industries

etwas optimistischer in die Zukunft als die gewerbliche Wirtschaft: 25 % erwarten eine Verbesserung des Wirtschaftsklimas (gewerbliche Wirtschaft: 11 %), 35 % rechnen mit einer Verschlechterung (gewerbliche Wirtschaft: 39 %).

Investitionen und Innovationskraft

62 % der Unternehmen planen für 2026 Investitionen. Der Schwerpunkt liegt auf Ersatzinvestitionen und Rationalisierungen, aber auch auf Innovation und Digitalisierung. Diese Bereiche werden als zentrale Treiber für die Wettbewerbsfähigkeit gesehen und sind ein Beleg für die hohe Anpassungsfähigkeit der Branche.

Preisentwicklung und Kostentreiber

47 % der Unternehmen planen Preiserhöhungen, 12 % erwarten sinkende Preise, 41 % gehen von stabilen Preisen aus. Haupttreiber für Preisänderungen sind gestiegene Löhne und Gehälter (76 %) sowie höhere Kosten für Energie, Kraftstoffe und Vorleistungen (51 %).

Herausforderungen und Handlungsbedarf

Die größten Herausforderungen für die Creative Industries bleiben hohe Arbeitskosten, allgemeine Unsicherheiten und eine schwache Nachfrage. Bürokratie sowie hohe Steuern und Abgaben belasten die Unternehmen zusätzlich. Im Unterschied zur gewerblichen Wirtschaft ist der Fachkräftemangel in der Kreativwirtschaft weniger ausgeprägt, dafür sind flexible Arbeitsmodelle und die Sicherung von Einkommen für Solo-Selbständige zentrale Themen.

Politische Handlungsfelder und Wachstumspotenziale

Die Unternehmen sehen klaren Handlungsbedarf:

Senkung der Lohnnebenkosten: 87 % der Unternehmen der Creative Industries sehen hier das größte Wachstumspotenzial.

Bürokratieabbau: Für 69 % der Creative Industries ist ein rascher Abbau bürokratischer Hürden prioritär.

Steuerliche Anreize: 64 % der Creative Industries fordern gezielte Anreize im Steuersystem.

Chancen und Empfehlungen

Die österreichische Kreativwirtschaft bleibt trotz schwieriger Rahmenbedingungen ein Innovationsmotor und wichtiger Wertschöpfungsfaktor. Ihre kleinteilige Struktur, hohe Flexibilität und Innovationskraft sind Stärken, die gezielt gefördert werden sollten. Um die Wettbewerbsfähigkeit zu sichern, braucht es: **Konsequente Umsetzung des Innovationsprogramms Kreativwirtschaft 2030:** Die Ziele und Handlungsfelder des Programms müssen vollständig umgesetzt werden, um die Innovationskraft der Creative Industries für die Wirtschaft und die „Triple Transition“ (ökologische, digitale, gesellschaftliche Transformation) zu nutzen.

Projektorientierte Innovationsförderung reaktivieren: Es braucht gezielte Förderprogramme für kreativwirtschaftsgetriebene Innovationsprojekte, insbesondere für Dienstleistungsinnovationen und neue (digitale) Geschäftsmodelle.

Integration in europäische Innovationsprogramme: Die Kreativwirtschaft soll strategisch in EU-Programme wie FP10 und die New European Bauhaus Initiative eingebunden werden. Nationale Kofinanzierungen und administrative Begleitstrukturen sind sicherzustellen

Nur durch eine konsequente Unterstützung kann die Kreativwirtschaft weiterhin als Impulsgeber für die gesamte Wirtschaft wirken und Österreichs Innovationskraft stärken.

Methodik

Im Rahmen der gegenständlichen Analyse wurden mehrere Methoden angewendet:

- Datenrecherche und -analysen sowie Sonderauswertungen von Statistik Austria und KSV von 1870 (für das Datenblatt der Creative Industries) samt Hochrechnung der Strukturdaten für 2024.
- Sonderauswertung der Konjunktur-Befragung von Unternehmen für den Wirtschaftsbarometer Austria der Abteilung für Wirtschaftspolitik der WKÖ (für den Wirtschaftsbarometer der Creative Industries) (bereitgestellt durch die Wirtschaftskammer Österreich)

Hochrechnung der Strukturdaten für 2024

Wie im Vorjahresbericht erfolgt eine Hochrechnung der Daten für das Folgejahr, sohin 2024 (für 2024 liegen von der amtlichen Statistik vorläufige Daten, wenngleich in einem deutlich geringeren Detaillierungsgrad vor).

Der letzte, im erforderlichen Disaggregationsgrad vollständige Datensatz zur Abbildung der Creative Industries bezieht sich auf das Jahr 2023. Für das Jahr 2024 werden von der Statistik Austria bereits vorläufige Werte publiziert, diese Tabelle ist jedoch insoweit unvollständig, als an Werten ausschließlich die Zahl der Unternehmen, der Beschäftigten und der Umsatzerlöse angeführt und ÖNACE 4-Steller nicht ausgewiesen werden.

Für alle in den Creative Industries inkludierten Sektoren auf ÖNACE 2- und 3-Steller-Ebene können diese Werte übernommen werden. Für Werte auf 4-Steller-Ebene hingegen müssen die entsprechenden Werte approximiert werden.

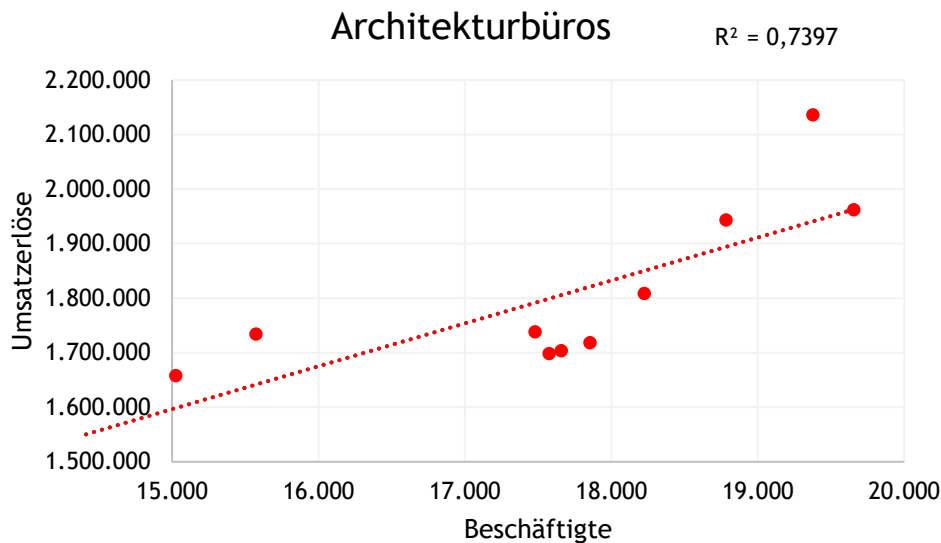
Hierfür verfügbar sind die, mit deutlich geringerer Nachlaufzeit verfügbaren, Beschäftigungsdaten aus der AMIS-Datenbank, welche als Basis für die Fortschreibung bzw. Anpassung der ÖNACE 4-Steller-Werte Verwendung finden.

Für die Fortschreibung dieser Werte auf 2024 wird, wie bereits im Vorjahr, folgendes Vorgehen gewählt:

1. Im ersten Schritt wird, auf Basis der Zeitreihe von 2008 bis 2023, für jeden der genannten ÖNACE 4-Steller eine Korrelation zwischen der Zahl der Beschäftigten und den Umsatzerlösen sowie der Zahl der Unternehmen berechnet. Die Korrelation gibt folglich Richtung und Stärke des Zusammenhangs zwischen Beschäftigung und Zahl der Unternehmen auf der einen, sowie Beschäftigung und Umsatzerlösen auf der anderen Seite an.

Dies wird exemplarisch für Architekturbüros dargestellt:

Grafik 32



Darstellung der Methodik zur Hochrechnung der Strukturdaten 2024

Quelle: iföw Hochrechnung auf Basis der vorläufigen Leistungs- und Strukturstatistik 2024 Statistik Austria.

2. Mittels bivariater linearer Regression lässt sich in weiterer Folge eine Gleichung erstellen, welche die Vorhersage einer Variabel (Zahl der Unternehmen und Umsatzerlöse) auf Basis einer anderen Variabel (Beschäftigungsdaten) ermöglicht.

Für das Beispiel der Architekturbüros wäre dies: $y = 78,684x + 416235$

3. Mit Ausnahme einer Korrelation von ± 1 , welche einen vollständigen positiven bzw. negativen Zusammenhang zwischen zwei Variablen widerspiegelt, sind derartige Fortschreibungen stets nur Schätzungen auf Basis eines Modells (sohin ungenau sowie in gewisser Weise fehlerbehaftet).
4. In einem letzten Schritt werden die berechneten 4-Steller-Werte auf die tatsächlichen 3-Steller-Werte für 2024 abgestimmt. Dafür werden mittels RAS-Algorithmus die Werte derart angepasst, dass die Randsummen (die jeweils übergeordneten ÖNACE 3-Steller-Werte als Summe der zugeordneten ÖNACE 4-Steller) sowohl für die Zahl der Unternehmen, die Zahl der Beschäftigten als auch Umsatzerlöse exakt erreicht werden.

Wirtschaftsbarometer der Creative Industries 2025

Die Wirtschaftskammer Österreich führt eine halbjährliche Konjunkturumfrage bei Unternehmen der gewerblichen Wirtschaft durch, den Wirtschaftsbarometer; diese Primärerhebung wird online mit einem standardisierten Fragebogen durchgeführt.

Die realisierte Stichprobe umfasst rd. 3.178 Unternehmen; davon sind rd. 318 Unternehmen der Creative Industries zuzuordnen.

Anhang

Datengrundlagen

Auf Basis der Abgrenzung der Creative Industries nach ÖNACE 2008 werden im Bericht ausschließlich Daten und Auswertungen nach dieser Branchensystematik verwendet; die weiteren Datengrundlagen nach anderen wirtschaftsstatistischen Gliederungen finden sich im Datenanhang. Ergänzend zu den Auswertungen der amtlichen Statistik wurden noch Sonderauswertungen herangezogen (z.B. für detailliertere Umsatzgrößenklassen).

Insbesondere wurde auf folgende Datenquellen zurückgegriffen:

Statistik Austria

- Leistungs- und Strukturstatistik samt Wirtschaftskennzahlen und Sonderauswertungen (letzter verfügbares Jahr 2023, vorläufige Leistungs- und Strukturstatistik 2024)
- Unternehmensdemografie (letzter verfügbares Jahr 2023)
- Arbeitsmarkt im Fokus – Einflussfaktoren auf die Erwerbsbeteiligung bei Pensionsbezug
<https://www.statistik.at/services/tools/services/publikationen/detail/2029>

Wirtschaftskammer Österreich

- Gründungsstatistik (letzter verfügbares Jahr 2024)
- Mitgliederstatistik (letzter verfügbares Jahre 2024)

Arbeitsmarktinformationssystem (AMIS Datenbank): Beschäftigungsdaten

Insolvenzstatistik des KSV: Aktive Unternehmen, angemeldete und eröffnete Insolvenzen, Jahresdaten, Stichtag Ende Dezember 2024

Bundeskammer und Länderkammern der Ziviltechniker:innen: Mitgliederstatistik

WIFO kurzfristige Prognose: Österreichs Wirtschaft sieht Licht am Ende des Tunnels, Prognose für 2025 bis 2027 (Dezember 2025)

Detailliertere Statistiken

Creative Industrie in Österreich

Tabelle 21
Ausgewählte Wirtschaftsindikatoren der Creative Industries nach Bereichen und ÖNACE, 2023

ÖNACE 2008	Bezeichnung	Anzahl Unternehmen	Beschäftigte insgesamt	Unselbständig Beschäftigte	Umsätze (in 1.000 €)	Bruttobetriebsüberschuss in € 1 000
Architektur		6.586	20.122	12.260	2.566.432	673.324
7111	Architekturbüros	6.586	20.122	12.260	2.566.432	673.324
Buch & Verlage		2.155	18.549	16.207	3.469.965	138.603
4761	EH - Bücher	423	2.824	2.369	445.139	21.365
4762	EH - Zeitschriften und Bürobedarf	368	3.439	3.038	527.753	37.641
5811	Verlegen v. Büchern	500	2.592	2.054	399.543	31.674
5812	Verlegen v. Adressbüchern	12	316	302	68.351	14.208
5813	Verlegen v. Zeitungen	132	4.661	4.500	1.288.641	-7.085
5814	Verlegen v. Zeitschriften	381	2.827	2.399	471.867	23.908
5819	Sonst. Verlagswesen (ohne Software)	217	543	317	69.485	5.586
6391	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	122	1.347	1.228	199.186	11.306
Kunstmarkt		25.648	46.010	19.517	5.085.310	854.867
4778	Sonst. EH in Verkaufsräumen	2.285	12.580	10.105	3.007.503	207.969
4779	EH - Antiquitäten und Gebrauchsgüter	1.263	3.311	1.986	420.959	39.499
8552	Kulturunterricht	1.379	2.500	1.055	98.951	23.440
9001	Darstellende Kunst	8.212	11.185	2.556	425.372	156.587
9002	Dienstleist. für die darstellende Kunst	2.689	4.770	2.064	713.476	302.897
9003	Künstlerisches Schaffen	9.594	10.430	728	286.477	129.061
9004	Kultur- und Unterhaltungseinrichtungen	226	1.234	1.023	132.572	-4.586
Film & Fotografie		10.328	18.053	7.390	1.891.896	340.979
5911	H.v. Filmen und Fernsehprogrammen	3.422	7.622	4.015	1.276.754	178.680
5912	Nachbearbeitung und sonst. Filmtechnik	188	356	163	27.159	6.849
5913	Filmverleih und -vertrieb	66	181	116	73.390	-375
5914	Kinos	86	1.955	1.855	219.290	39.067
7420	Fotografie und Fotolabors	6.566	7.939	1.241	295.303	116.758
Musikwirtschaft		1.892	3.580	1.753	406.087	67.948
3220	H.v. Musikinstrumenten	281	993	705	95.391	21.057
4759	EH - Möbel und Einrichtungsgegenstände	231	571	508	114.738	8.773
4763	EH - Bespielte Ton- und Bildträger	78	159	79	21.273	2.359
5920	Tonstudios und Musikverlage	1.302	1.857	461	174.685	35.759
Radio & TV		135	1.501	1.361	426.832	682
6010	Hörfunkveranstalter	51	611	546	95.577	3.202
6020	Fernsehveranstalter	80	890	815	331.255	-2.520
7722*	Videotheken	3	G	G	G	G
Werbung		16.812	38.958	21.123	5.347.651	820.575
7311	Werbeagenturen	16.493	36.423	18.921	3.749.382	713.148
7312	Vermittlung v. Werbezwecken/-flächen	319	2.535	2.202	1.598.269	107.427
Design		4.147	6.432	2.122	1.704.898	171.066
321	H.v. Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen	1.481	2.507	984	1.455.278	97.900
7410	Ateliers für Design	2.666	3.925	1.138	249.620	73.166
Software & Games		9.327	54.961	45.185	9.934.534	967.321
582	Verlegen von Software	343	5.637	5.306	1.981.075	197.107
6201	Programmierungstätigkeiten	8.476	42.871	33.896	6.955.763	647.353
6312	Webportale	508	6.453	5.983	997.696	122.861
Sonstige (Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten)		3.125	6.445	3.342	456.307	106.956
7430	Übersetzen und Dolmetschen	2.838	3.422	555	151.807	56.810
9101	Bibliotheken und Archive	46	161	115	19.518	7.431
9103	Historische Stätten und Gebäude	12	83	72	4.785	-12
9102	Museen	171	1.622	1.493	161.668	25.653
9104	Botanische und zoologische Gärten	58	1.157	1.107	118.529	17.074
Creative Industries		80.155	214.611	130.260	31.289.912	4.142.321

Anmerkung: *aufgrund der Geheimhaltung sind keine Indikatoren neben der Anzahl an Unternehmen verfügbar. Als Anhaltspunkt wurde im Vorjahr (2022) ein Umsatz je Unternehmen von rd. € 110.000,- erwirtschaftet.
Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria

Tabelle 22

Ausgewählte Wirtschaftsindikatoren der Creative Industries nach Bereichen und ÖNACE, 2022

ÖNACE 2008	Bezeichnung	Anzahl Unternehmen	Beschäftigte insgesamt	Unselbständig Beschäftigte	Umsätze (in 1.000 €)	Bruttobetriebsüberschuss in € 1 000
Architektur		6.476	19.743	11.990	2.448.972	625.340
7111	Architekturbüros	6.476	19.743	11.990	2.448.972	625.340
Buch & Verlage		2.133	18.739	16.430	3.449.474	212.266
4761	EH - Bücher	423	2.849	2.394	419.317	18.381
4762	EH - Zeitschriften und Bürobedarf	378	3.502	3.100	506.429	50.430
5811	Verlegen v. Büchern	480	2.455	1.936	375.021	40.752
5812	Verlegen v. Adressbüchern	8	341	336	83.282	15.735
5813	Verlegen v. Zeitungen	140	4.836	4.677	1.298.114	35.339
5814	Verlegen v. Zeitschriften	376	2.919	2.487	509.369	34.277
5819	Sonst. Verlagswesen (ohne Software)	204	523	308	65.558	7.203
6391	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	124	1.314	1.192	192.384	10.149
Kunstmarkt		24.354	44.478	19.273	4.967.285	797.831
4778	Sonst. EH in Verkaufsräumen	2.735	13.235	10.283	3.067.822	211.285
4779	EH - Antiquitäten und Gebrauchtwaren	1.186	3.140	1.899	417.204	46.022
8552	Kulturunterricht	1.273	2.289	963	88.355	27.577
9001	Darstellende Kunst	7.403	10.339	2.515	368.901	128.132
9002	Dienstleist. für die darstellende Kunst	2.413	4.275	1.861	619.955	266.374
9003	Künstlerisches Schaffen	9.141	10.018	763	288.696	124.289
9004	Kultur- und Unterhaltungseinrichtungen	203	1.182	989	116.352	-5.848
Film & Fotografie		9.513	16.992	7.158	1.709.396	248.392
5911	H.v. Filmen und Fernsehprogrammen	3.189	7.400	4.023	1.190.181	124.857
5912	Nachbearbeitung und sonst. Filmtechnik	171	243	66	14.764	3.713
5913	Filmverleih und -vertrieb	65	191	126	53.296	122
5914	Kinos	85	1.798	1.699	174.649	18.022
7420	Fotografie und Fotolabors	6.003	7.360	1.244	276.506	101.678
Musikwirtschaft		1.813	3.459	1.703	372.975	48.221
3220	H.v. Musikinstrumenten	275	951	671	90.873	18.759
4759	EH - Möbel und Einrichtungsgegenstände	220	571	511	111.214	8.126
4763	EH - Bespielte Ton- und Bildträger	83	149	63	13.547	3.267
5920	Tonstudios und Musikverlage	1.235	1.788	458	157.341	18.069
Radio & TV		125	1.474	1.344	425.636	38.171
6010	Hörfunkveranstalter	48	599	539	91.278	10.081
6020	Fernsehveranstalter	74	875	805	334.358	28.090
7722*	Videotheken	3	G	G	G	G
Werbung		15.588	37.451	20.899	5.099.420	680.817
7311	Werbeagenturen	15.290	34.891	18.649	3.475.668	580.838
7312	Vermittlung v. Werbezeiten/-flächen	298	2.560	2.250	1.623.752	99.979
Design		3.879	6.357	2.315	4.145.487	173.439
321	H.v. Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen	1.249	2.352	1.066	3.871.763	116.417
7410	Ateliers für Design	2.630	4.005	1.249	273.724	57.022
Software & Games		8.782	53.008	43.792	9.637.494	967.844
582	Verlegen von Software	321	5.408	5.091	1.683.389	117.071
6201	Programmierungstätigkeiten	7.944	40.741	32.321	6.848.704	630.348
6312	Webportale	517	6.859	6.380	1.105.401	220.425
Sonstige (Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten)		2.972	6.116	3.172	381.898	77.806
7430	Übersetzen und Dolmetschen	2.715	3.279	537	135.931	47.826
9101	Bibliotheken und Archive	39	154	117	16.085	4.276
9103	Historische Stätten und Gebäude	12	103	94	7.525	1.582
9102	Museen	155	1.472	1.360	115.023	10.297
9104	Botanische und zoologische Gärten	51	1.108	1.064	107.334	13.825
Creative Industries		75.635	207.817	128.076	32.638.037	3.870.127

Anmerkung: *aufgrund der Geheimhaltung sind keine Indikatoren neben der Anzahl an Unternehmen verfügbar. Als Anhaltspunkt wurde im Vorjahr (2021) ein Umsatz je Unternehmen von rd. € 110.000,- erwirtschaftet.

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022, Statistik Austria

Tabelle 23

Bruttowertschöpfung und Produktionswert (absolut und Veränderung in Prozent zu 2022) der Creative Industries (im Detail) nach Bereichen und ÖNACE, 2023

ÖNACE 2008	Bezeichnung	Bruttowertschöpfung		Produktionswert	
		absolut	in %	absolut	in %
Architektur		1.368.099	7,1	1.887.972	1,5
7111	Architekturbüros	1.368.099	7,1	1.887.972	1,5
Buch & Verlage		1.111.234	-4,4	2.286.944	-0,6
4761	EH - Bücher	103.986	7,5	178.981	5,5
4762	EH - Zeitschriften und Bürobedarf	146.598	-6,6	262.241	0,3
5811	Verlegen v. Büchern	149.098	1,2	292.182	4,9
5812	Verlegen v. Adressbüchern	35.017	-18,0	45.058	-24,5
5813	Verlegen v. Zeitungen	349.449	-10,1	945.777	-2,1
5814	Verlegen v. Zeitschriften	174.636	-5,7	346.618	-3,8
5819	Sonst. Verlagswesen (ohne Software)	23.467	6,0	47.857	10,1
6391	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	128.983	4,8	168.230	4,3
Kunstmarkt		1.676.357	8,1	2.670.065	7,0
4778	Sonst. EH in Verkaufsräumen	662.102	5,5	1.037.504	4,3
4779	EH - Antiquitäten und Gebrauchtwaren	116.198	-0,8	203.675	0,4
8552	Kulturunterricht	57.214	2,6	94.315	8,0
9001	Darstellende Kunst	266.210	15,2	441.484	13,2
9002	Dienstleist. für die darstellende Kunst	379.905	13,4	553.083	12,5
9003	Künstlerisches Schaffen	147.126	3,2	256.529	-0,2
9004	Kultur- und Unterhaltungseinrichtungen	47.602	17,0	83.475	15,6
Film & Fotografie		743.013	22,0	1.254.125	13,1
5911	H.v. Filmen und Fernsehprogrammen	485.102	20,5	745.716	11,7
5912	Nachbearbeitung und sonst. Filmtechnik	15.423	122,5	24.323	85,4
5913	Filmverleih und -vertrieb	10.738	16,5	36.858	39,0
5914	Kinos	80.742	44,1	173.967	23,1
7420	Fotografie und Fotolabors	151.008	12,6	273.261	4,9
Musikwirtschaft		154.082	22,6	260.024	11,4
3220	H.v. Musikinstrumenten	58.875	11,1	95.379	8,3
4759	EH - Möbel und Einrichtungsgegenstände	31.276	5,7	53.508	5,2
4763	EH - Bespielte Ton- und Bildträger	5.021	6,5	8.232	21,5
5920	Tonstudios und Musikverlage	58.910	53,5	102.905	17,2
Radio & TV		90.530	-26,5	279.206	-1,3
6010	Hörfunkveranstalter	36.693	-13,6	78.507	5,5
6020	Fernsehveranstalter	53.837	-33,2	200.699	-3,8
7722	Videotheken	G	G	G	G
Werbung		1.762.280	11,9	2.879.265	10,7
7311	Werbeagenturen	1.496.579	13,2	2.455.479	12,7
7312	Vermittlung v. Werbezeiten/-flächen	265.701	5,4	423.786	0,8
Design		274.741	-3,0	1.872.415	-54,5
321	H.v. Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen	150.357	-12,4	1.651.920	-57,6
7410	Ateliers für Design	124.384	11,5	220.495	0,0
Software & Games		4.725.881	6,5	7.016.766	1,2
582	Verlegen von Software	766.402	30,7	1.104.461	8,7
6201	Programmierungstätigkeiten	3.388.377	6,0	5.050.285	2,2
6312	Webportale	571.102	-12,5	862.020	-11,6
Sonstige (Bibliotheken, Museen sowie botanische und zoologische Gärten)		243.432	23,2	397.875	18,7
7430	Übersetzen und Dolmetschen	76.447	17,9	105.327	10,9
9101	Bibliotheken und Archive	12.424	39,8	18.264	23,6
9103	Historische Stätten und Gebäude	2.664	-42,8	4.997	-26,9
9102	Museen	86.060	38,6	149.835	33,1
9104	Botanische und zoologische Gärten	65.837	15,4	119.452	12,7
Creative Industries		12.149.649	7,1	20.804.657	-6,6

Anmerkung: *aufgrund der Geheimhaltung sind keine entsprechenden Indikatoren verfügbar.

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023, Statistik Austria

Tabelle 24**Unternehmensneugründungen nach Fachgruppen (Schwerpunktzuordnung¹), 2020 bis 2024**

	2020	2021	2022	2023	2024	Veränderung 23/24 in %	Veränderung 20/24 in %
Kunsthandwerke	822	1.010	977	1.139	1.172	2,9	42,6
Berufsfotografie	747	782	824	814	832	2,2	11,4
Film- und Musikwirtschaft	427	504	517	520	504	-3,1	18,0
Papier- und Spielwarenhandel	43	68	64	49	54	10,2	25,6
Juwelen-, Uhren-, Kunst-, Antiquitäten- und Briefmarkenhandel	111	98	95	111	108	-2,7	-2,7
Kino-, Kultur- und Vergnügungsbetriebe	52	32 ²	59	67	75	11,9	44,2
Werbung und Marktkommunikation	2.343	2.484	2.365	2.606	2.686	3,1	14,6
Unternehmensberatung, Buchhaltung und Informationstechnologie	2.766	3.049	3.129	3.192	3.277	2,7	18,5
Buch- und Medienwirtschaft	97	99	89	69	89	29,0	-8,2
Insgesamt	7.408	8.416	8.119	8.567	8.797	2,7	18,8

¹ Näherungsweise Schwerpunktzuordnung der Neugründungen anhand von ähnlichen Berechtigungsstrukturen bereits bestehender Unternehmen mit bekanntem Tätigkeitsschwerpunkt

² Schätzung; Daten nach Schwerpunktzuordnung sind nicht verfügbar, da es weniger als 35 Neugründungen in diesem Bereich gab.

Keine Daten separat für Telekommunikations- und Rundfunkunternehmungen verfügbar

Quelle: WKÖ, Gründungsstatistik, Stand Juli 2025

Tabelle 25

**Anzahl der aktiven Fachgruppenmitglieder in Fachgruppen,
die größtenteils den Creative Industries zugerechnet werden können, 2020 bis 2024**

Fachgruppen	Aktive Fachgruppenmitgliedschaften					Veränderung 23/24 in %	Veränderung 20/24 in %
	2020	2021	2022	2023	2024		
Kunsthandwerke	7.883	8.759	9.315	10.029	10.723	6,9	36,0
Berufsfotografie	9.140	9.506	9.805	10.055	10.362	3,1	13,4
Film- und Musikwirtschaft	5.620	6.032	6.303	6.525	6.718	3,0	19,5
Papier- und Spielwarenhandel	2.459	2.453	2.396	2.288	2.242	-2,0	-8,8
Juwelen-, Uhren-, Kunst-, Antiquitäten- und Briefmarkenhandel	3.090	3.132	3.139	3.126	3.122	-0,1	1,0
Kino-, Kultur- und Vergnügungsbetriebe	2.180	2.146	2.129	2.097	2.120	1,1	-2,8
Werbung und Marktkommunikation	27.395	28.958	29.825	30.948	32.124	3,8	17,3
Unternehmens-beratung, Buchhaltung und Informations- technologie	52.699	55.388	57.595	59.457	61.315	3,1	16,3
Buch- und Medienwirtschaft	2.894	2.938	2.906	2.877	2.911	1,2	0,6
Telekommunikations- und Rundfunk-unternehmungen	1.162	1.156	1.212	1.191	1.243	4,4	7,0
Insgesamt	114.522	120.468	124.625	128.593	132.880	3,3	16,0

Quelle: Wirtschaftskammer Österreich, Mitgliederstatistik, Anzahl der Fachgruppenmitglieder, Stand Jänner 2025

Tabelle 26

**Anzahl der ruhenden Fachgruppenmitglieder in Fachgruppen,
die größtenteils den Creative Industries zugerechnet werden können, 2020 bis 2024**

Fachgruppen	Ruhende Fachgruppenmitgliedschaften						
	2020	2021	2022	2023	2024	Veränderung 23/24 in %	Veränderung 20/24 in %
Kunsthandwerke	1.437	1.433	1.432	1.467	1.535	4,6	6,8
Berufsfotografie	1.084	1.089	1.097	1.127	1.160	2,9	7,0
Film- und Musikwirtschaft	962	915	903	907	951	4,9	-1,1
Papier- und Spielwarenhandel	347	316	288	272	257	-5,5	-25,9
Juwelen-, Uhren-, Kunst-, Antiquitäten- und Briefmarkenhandel	399	371	333	310	306	-1,3	-23,3
Kino-, Kultur- und Vergnügungsbetriebe	441	416	408	378	366	-3,2	-17,0
Werbung und Marktkommunikation	4.769	4.584	4.530	4.465	4.599	3,0	-3,6
Unternehmens-beratung, Buchhaltung und Informations-technologie	15.873	15.710	15.573	15.513	15.615	0,7	-1,6
Buch- und Medienwirtschaft	330	308	310	300	270	-10,0	-18,2
Telekommunikations- und Rundfunk-unternehmungen	31	29	25	40	43	7,5	38,7
Insgesamt	25.673	25.171	24.899	24.779	25.102	1,3	-2,2

Quelle: Wirtschaftskammer Österreich, Mitgliederstatistik, Anzahl der Fachgruppenmitglieder, Stand Jänner 2025

Tabelle 27

**Architektinnen und Architekten: Ausübende und ruhende Mitglieder
(natürliche Personen und Gesellschaften), 2020 bis 2024**

	2020	2021	2022	2023	2024	Veränderung 23/24 in %	Veränderung 20/24 in %
Ausübende Mitglieder	4.393	4.502	4.580	4.633	4.668	0,8	6,3
Ruhende Mitglieder	1.379	1.439	1.462	1.540	1.514	-1,7	9,8

Unterschiede zur Zahl der Unternehmen der Creative Industries Architektur (siehe vorne) ergeben sich dadurch, dass dieser breiter gefasst ist und etwa auch planende Baumeister, Landschafts- und Städteplanung etc. inkludiert.

Quelle: Bundeskammer der Ziviltechniker:innen: Statistik Mitglieder, Stand jeweils 31.12.2024

Creative Industries in den Bundesländern

Bedingt durch die starke Differenzierung der Teilbereiche (siehe Tabelle 1 „Teilbereiche der Kreativwirtschaft“) sind auf Bundeslandebene teilweise keine Daten verfügbar (dies auch

aufgrund der Geheimhaltungsbestimmung zum Statistikgesetz). Dies kommt in den folgenden Tabellen durch die fehlenden Werte zum Ausdruck.

Klarstellend sei angeführt, dass – bei fehlenden Werten - eine Summierung der einzelnen Indikatoren (mit Ausnahme der Unternehmenszahl) auf Bundeslandebene nicht zu korrekten Ergebnissen führen würde; siehe diesbezüglich auch Seite 21 (Tabelle und Erläuterung).

Auch kann die Standortverlegung eines oder weniger (bezogen auf den Bereich in dem jeweiligen Bundesland größeren) Unternehmens zu deutlichen Veränderungen der Indikatoren führen.

Creative Industries im Burgenland

Im Burgenland gab es offenkundig strukturelle Veränderungen in einzelnen Bereichen der Creative Industries (z.B. Kunstmarkt). In jenen Bereichen, von denen für beide Jahre (2022 und 2023) alle Indikatoren verfügbar sind, zeichnet sich eine gewisse Dynamik ab (z.B. Architektur, Werbung).

Tabelle 28

Struktur der Creative Industries im Burgenland nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbstständige Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	132	147	323	342	184	183	27.662	29.301
Buch & Verlage	49	49	88	30	59	12	9.524	1.687
Kunstmarkt	492	502	691	1.158	231	627	54.700	136.085
Film & Fotografie	208	222	183	198	23	23	4.962	5.256
Musikwirtschaft	46	54	5	6	3	4	936	916
Radio & TV	3	3	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Werbung	391	410	707	705	313	288	52.006	53.757
Design	80	86	43	49	7	8	711	796
Software & Games	190	216	774	862	578	638	160.311	172.422
Sonstige	74	82	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

N/A – nicht verfügbar (auf Grund der Geheimhaltungsbestimmung)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Creative Industries in Kärnten

In Kärnten ist in den meisten Bereichen der Creative Industries eine Dynamik feststellbar. Die Ausnahme ist jedoch der Kunstmarkt – mit einem Rückgang mit 15 % der Beschäftigten bzw. einen Umsatzrückgang von 24 %.

Der Bereich Werbung weist ein Plus von 14 % in der Beschäftigung und 17 % im Umsatz auf.

Tabelle 29

Struktur der Creative Industries in Kärnten nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbständig Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	295	302	798	810	456	458	81.528	86.467
Buch & Verlage	89	92	231	290	174	209	23.719	31.441
Kunstmarkt	1.010	1.048	1.682	1.617	616	523	172.799	130.540
Film & Fotografie	467	509	629	681	156	167	32.279	40.584
Musikwirtschaft	237	246	970	964	722	705	172.220	149.066
Radio & TV	8	7	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Werbung	777	834	1.422	1.493	605	614	114.937	135.023
Design	169	209	249	286	73	73	14.172	14.320
Software & Games	315	342	1.325	1.359	983	989	121.396	130.155
Sonstige	148	146	201	264	72	129	9.951	17.797

N/A – nicht verfügbar (auf Grund der Geheimhaltungsbestimmung)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Creative Industries in Niederösterreich

In Niederösterreich ist eine Dynamik der Creative Industries feststellbar – mit einer Wachstumsrate von rd. 5 % bei Unternehmen, Beschäftigten und unselbstständig Beschäftigten bzw. 8 % bei den Umsatzerlösen.

Im Bereich Film und Fotografie war ein überdurchschnittliches Wachstum feststellbar (+rd. 10 % der unselbstständig Beschäftigten und + 15 % des Umsatzes).

Tabelle 30

Struktur der Creative Industries in Niederösterreich nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbstständige Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	791	785	2.255	2.351	1.361	1.466	232.234	247.354
Buch & Verlage	319	304	3.040	3.015	2.709	2.688	437.210	458.332
Kunstmarkt	3.486	3.644	5.558	5.788	1.951	2.014	390.749	410.676
Film & Fotografie	1.491	1.620	1.907	2.081	376	416	90.640	104.669
Musikwirtschaft	260	264	396	393	331	330	58.297	60.768
Radio & TV	13	12	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Werbung	2.222	2.412	3.846	4.155	1.532	1.646	281.157	279.116
Design	539	594	230	277	29	32	5.314	5.757
Software & Games	1.360	1.466	4.382	4.715	2.964	3.181	541.639	641.314
Sonstige	327	343	280	317	255	287	18.019	21.195

N/A – nicht verfügbar (auf Grund der Geheimhaltungsbestimmung)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Creative Industries in Oberösterreich

Auch in Oberösterreich zeigt sich im Jahresvergleich 2022/2023 eine Dynamik: Besonders ausgeprägt ist diese im Bereich Buch und Verlage mit einem Plus von 29 % bei den unselbstständig Beschäftigten und 34 % im Umsatz.

In anderen Bereichen wie Kunstmarkt sowie Film und Fotografie musste die Mitarbeiter:innenzahl – angesichts einer schwachen nominellen Umsatzentwicklung – etwas reduziert werden.

Tabelle 31

Struktur der Creative Industries im Oberösterreich nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbstständige Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	628	637	2.066	2.105	1.302	1.329	259.670	253.321
Buch & Verlage	224	221	1.392	1.749	1.219	1.574	216.458	291.846
Kunstmarkt	2.699	2.739	6.052	6.072	3.217	3.196	714.365	684.532
Film & Fotografie	1.337	1.426	1.885	1.959	535	513	101.526	106.499
Musikwirtschaft	222	224	447	444	258	252	56.529	57.861
Radio & TV	19	19	N/A	180	N/A	162	N/A	20596
Werbung	2.086	2.261	4.394	4.599	2.177	2.202	458.174	473.117
Design	506	544	786	415	255	143	60.019	24.183
Software & Games	1.233	1.272	10.458	11.111	9.141	9.755	1.676.560	1.847.696
Sonstige	284	284	458	183	187	166	30.432	25.095

N/A – nicht verfügbar (auf Grund der Geheimhaltungsbestimmung)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Creative Industries in Salzburg

Auf Basis der Daten liegt die Annahme nahe, dass es zu strukturellen Veränderungen bzw. Verlegungen von Unternehmenssitzen gekommen ist (z.B. im Bereich Buch & Verlage sowie Werbung).

Andererseits zeigt sich auch bei Bereichen mit ähnlicher Anzahl an (unselbstständig) Beschäftigten in beiden Jahren beim Umsatz eine deutliche Dynamik in den Kunstmarkt sowie Film & Fotografie, aber auch Software & Games.

Tabelle 32

Struktur der Creative Industries im Salzburg nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbstständige Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	465	458	1.330	1.328	788	798	200.691	227.004
Buch & Verlage	113	124	690	429	595	314	97.694	67.318
Kunstmarkt	1.582	1.621	3.122	3.192	1.479	1.511	325.791	422.376
Film & Fotografie	677	725	2.365	2.391	1.676	1.671	646.293	697.983
Musikwirtschaft	123	117	70	82	36	45	7.386	8.700
Radio & TV	6	5	32	N/A	27	N/A	1489	N/A
Werbung	1.337	1.409	2.851	3.257	1.440	1.779	269.697	316.982
Design	267	281	615	621	341	331	52.802	53.447
Software & Games	444	474	3.162	3.212	2.711	2.728	489.938	614.351
Sonstige	143	155	401	435	268	291	14.129	23.175

N/A – nicht verfügbar (auf Grund der Geheimhaltungsbestimmung)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Creative Industries in Steiermark

Im Jahresvergleich 2022/2023 zeigt sich in der Steiermark eine schwache Entwicklung der Creative Industries; einer starken Steigerung der Unternehmenszahl um rd. 6,5 % steht ein starker Rückgang der unselbstständig Beschäftigten von um 6 % gegenüber, bei einem Umsatz, der 2023 nur nominell 1,2 % über dem Vorjahresniveau liegt.

Verantwortlich dafür ist ausschließlich der starke Rückgang im Bereich Buch & Verlag (unselbstständig Beschäftigte: -47 %; nomineller Umsatz: - 31 %). Deutliche Umsatzsteigerungen sind im Kunstmarkt (+30 %) sowie Software & Games sowie Werbung (jeweils + 18 %) feststellbar.

Tabelle 33

Struktur der Creative Industries im Steiermark nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbstständige Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	745	753	2.483	2.418	1.585	1.504	273.722	280.385
Buch & Verlage	241	250	1.762	731	1.495	517	291.103	78.077
Kunstmarkt	2.557	2.697	4.489	4.728	1.775	1.858	436.374	471.575
Film & Fotografie	1.133	1.191	1.723	1.749	536	505	78.472	88.465
Musikwirtschaft	226	238	342	354	117	119	23.859	25.580
Radio & TV	9	9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Werbung	1.769	1.936	3.423	3.574	1.539	1.511	294.388	286.690
Design	481	522	741	802	237	257	43.248	40.206
Software & Games	1.076	1.163	6.456	6.640	5.276	5.385	1.105.137	1.295.445
Sonstige	400	443	521	671	131	234	24.118	35.021

N/A – nicht verfügbar (auf Grund der Geheimhaltungsbestimmung)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Creative Industries in Tirol

Das Jahr 2023 war von einer Dynamik der Tiroler Creative Industries geprägt (rd. + 5 % oder mehr), einzig bei den unselbstständig Beschäftigten liegt das Wachstum bei 2 %.

Besonders hervorsteicht die enorme Umsatzsteigerung am Kunstmarkt, während der Bereich Buch & Verlage deutliche Umsatzrückgänge verzeichnete; rückläufige Umsätze kennzeichnen das Jahr 2023 auch in der Architektur.

In mehreren Bereichen der Creative Industries kam es im Jahresvergleich zu einem Rückgang der unselbstständig Beschäftigten (Buch & Verlage; Kunstmarkt; Musikwirtschaft; Radio & TV).

Tabelle 34

Struktur der Creative Industries im Tirol nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbstständige Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	776	803	2.654	2.701	1.715	1.739	333.419	295.465
Buch & Verlage	169	172	1.106	953	929	780	221.994	146.939
Kunstmarkt	1.841	1.873	3.228	3.207	1.260	1.233	273.886	482.704
Film & Fotografie	815	907	1.249	1.368	431	444	67.184	74.995
Musikwirtschaft	149	156	224	226	81	78	23.809	25.877
Radio & TV	13	14	83	81	70	67	7.492	7.635
Werbung	1.384	1.500	3.052	3.202	1.585	1.602	271.193	308.286
Design	264	292	236	499	109	194	16.849	34.743
Software & Games	535	579	2.634	2.791	2.064	2.182	446.475	408.473
Sonstige	248	269	102	439	92	177	6.188	19.034

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Creative Industries in Vorarlberg

Wiewohl die Unternehmenszahl der Creative Industries in Vorarlberg um rd. 5 % im Jahresvergleich steigt, ist insgesamt – gemessen an der Anzahl der unselbstständig Beschäftigten und des Umsatzes – eine Stagnation im Jahr 2023 feststellbar.

Besonders negativ verlief das Jahr 2023 für den Bereich Buch & Verlage mit einer massiven Reduktion von Umsatz und Beschäftigung. Dynamisch verlief das Jahr 2023 für die Bereiche Werbung sowie Software und Games.

Tabelle 35

Struktur der Creative Industries im Vorarlberg nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbstständige Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	347	360	1.075	1.071	654	638	172.672	186.288
Buch & Verlage	77	79	333	95	259	59	83.633	12.828
Kunstmarkt	747	753	1.297	1.453	585	680	155.815	152.536
Film & Fotografie	327	393	259	315	35	40	9.483	10.772
Musikwirtschaft	54	61	11	11	8	8	2.220	1.976
Radio & TV	5	6	N/A	27	N/A	25	N/A	5.588
Werbung	649	701	1.155	1.286	475	558	90.256	106.676
Design	184	183	65	69	21	19	3178	3114
Software & Games	267	275	1.114	1.131	842	852	150.996	186.781
Sonstige	73	70	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

N/A – nicht verfügbar (auf Grund der Geheimhaltungsbestimmung)

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Creative Industries in Wien

Mit Ausnahme des Umsatzes zeigt sich in Wien eine dynamische Entwicklung der Creative Industries (zwischen + 5 % und + 7 % je nach Indikator). Hinsichtlich der Umsatzrückgänge im Bereich Design ist auf Seite 14f des Berichts verwiesen:

Anmerkung: In der Branche Herstellung von Münzen, Schmuck u.ä. Erzeugnissen (ÖNACE 321) befindet sich ein einziges Großunternehmen, welches einen erheblichen Einfluss auf die Indikatoren bzw. deren Entwicklung der gesamten Creative Industries und somit auch des Bereichs Design ausübt. Im Jahr 2023 und 2024 kam es zu markanten Umsatzrückgängen. Dieses Großunternehmen hat den Sitz in Wien.

Die Anzahl der unselbstständig Beschäftigten ist wohl – bedingt durch Verlagerung des Unternehmenssitzes – besonders deutlich im Bereich Buch & Verlage gestiegen. Nominelle Umsatzrückgänge waren – abgesehen vom Design – auch im Kunstmarkt sowie – in geringem Ausmaß – im Bereich Software & Games zu verzeichnen.

Tabelle 36
Struktur der Creative Industries im Wien nach Bereichen, 2023 (Vergleich zu 2022)

	Unternehmen		Beschäftigte		Unselbstständige Beschäftigte		Umsätze in 1.000 €	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Architektur	2.297	2.341	6.759	6.996	3.945	4.145	867.374	960.847
Buch & Verlage	852	864	5.738	7.954	4.880	7.025	940.881	1.640.780
Kunstmarkt	9.940	10.771	17.731	18.795	7.646	7.875	2.313.396	2.194.286
Film & Fotografie	3.058	3.335	6.387	6.849	3.200	3.380	649.998	724.373
Musikwirtschaft	642	682	1.283	1.387	625	696	156.813	178.377
Radio & TV	49	60	926	964	871	894	362.232	367.882
Werbung	4.973	5.349	16.176	16.340	10.889	10.662	3.157.349	3.298.029
Design	1.389	1.436	2.442	2.355	990	851	3.893.268	1.462.883
Software & Games	3.362	3.540	22.533	22.977	19.085	19.332	4.909.138	4.602.183
Sonstige	1.275	1.333	2.368	2.564	1.094	1.230	151.778	193.515

Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2022 und 2023 Statistik Austria

Grafik 33

Verteilung der Creative Industries in den einzelnen Bundesländern nach Bereichen, 2023, in %



Quelle: Leistungs- und Strukturstatistik 2023 Statistik Austria

Impressum

Medieninhaberin, Herausgeberin und Verlegerin

Kreativwirtschaft Austria, Wirtschaftskammer Österreich

Wiedner Hauptstraße 63, 1045 Wien

<mailto:kreativwirtschaft@wko.at>

+43 (0) 5 90 900 4000

<http://www.kreativwirtschaft.at/offenlegung>

Kreativwirtschaft Austria

Die Kreativwirtschaft Austria, kurz KAT, bietet umfangreiche Serviceleistungen für den wirtschaftlichen Erfolg der Kreativen und ihre branchenübergreifende Vernetzung. Die Kreativwirtschaft Austria vertritt in Österreich und der Europäischen Union als Teil der Wirtschaftskammer die Interessen der Kreativwirtschaft und setzt sich für die Sichtbarkeit Creative Industries basierter Leistungen ein.

Der Österreichische Kreativwirtschaftsbericht ist eine Maßnahme der Kreativwirtschaft Austria im Rahmen des Innovationsprogramms Kreativwirtschaft 2030 des Bundesministeriums für Wirtschaft, Energie und Tourismus in Kooperation mit der Wirtschaftskammer Österreich, finanziert aus Mitteln des Bundesministeriums für Wirtschaft, Energie und Tourismus.

Projektleitung und Redaktion

Kreativwirtschaft Austria, Michaela Gutmann

Verfasserinnen und Verfasser „Kreativwirtschaftsdatenblatt“

Institut für Österreichs Wirtschaft (iföw)

Peter Voithofer (Projektleitung), Anna Kleissner, Nikolaus Fröhlich

Verfasserinnen und Verfasser „Kreativwirtschaftsbarometer - Winter 2024/25“

Sonderauswertung des Wirtschaftsbarometers der Abteilung für Wirtschaftspolitik, Wirtschaftskammer Österreich

Peter Voithofer, Nikolaus Fröhlich

Fotocredits

Zehetner © BMWET Holey; Sery Froschauer © WKÖ STARMAYR the fine art of Photography; Trautenberger © KAT
Alexander Wieselthaler stills and emotions

Grafikvorlage: Barbara Wais

© 2026 Kreativwirtschaft Austria

Verlags- und Herstellungsort Wien

Sämtliche Angaben in dieser Publikation erfolgen trotz sorgfältiger Bearbeitung und Kontrolle ohne Gewähr. Eine etwaige Haftung der Herausgeberin und der Verfasserinnen und Verfasser ist ausgeschlossen.

