K
A
T

Siebenter Österreichischer Kreativwirtschafts-bericht

Schwerpunkt Crossover-Effekte und Innovation

K Kreativwirtschaft
A Austria
T
WKO
bmwfw

Kreativwirtschaft wächst von Solo-Selbstständigen zu Mikro-Unternehmen

42.241
KREATIVWIRTSCHAFTS-UNTERNEHMEN

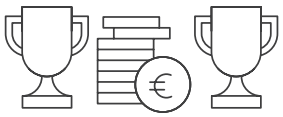
Anteil an der Gesamtwirtschaft **10,8 %**

152.377
BESCHÄFTIGTE GESAMT

Anteil an der Gesamtwirtschaft **4,6 %**

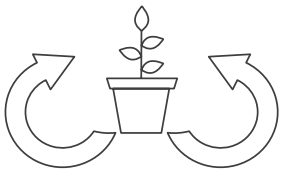
108.457
UNSELBSTSTÄNDIG BESCHÄFTIGTE

Anteil an der Gesamtwirtschaft **3,6 %**



Millionen Euro
21.601
UMSATZERLÖSE

Anteil an der Gesamtwirtschaft **2,8 %**

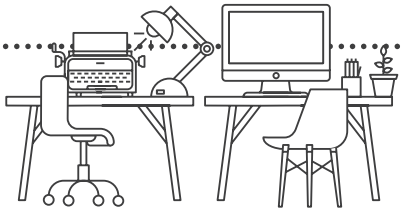
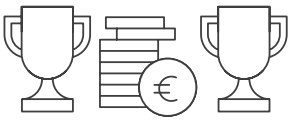
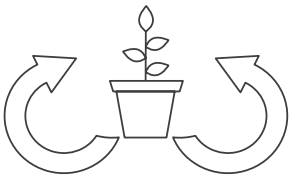


Millionen Euro
8.637
BRUTTOWERTSCHÖPFUNG ZU FAKTORKOSTEN

Anteil an der Gesamtwirtschaft **3,9 %**

Mehr als jedes zehnte Unternehmen in Österreich zählt zur Kreativwirtschaft, insgesamt rund 42.200 Unternehmen.
Diese beschäftigen knapp 152.400 Personen, auch wenn die 61 % Ein-Personen-Unternehmen weiterhin die Mehrheit der Kreativwirtschafts-unternehmen darstellen. Im Jahresvergleich kann die Kreativwirtschaft ihre Rolle als Wachstumstreiberin mit 2,8 Millionen Euro Jahresumsatz bestätigen. Die Anzahl der Beschäftigten ist um mehr als 5 % gestiegen, verglichen mit knapp 2 % in der Gesamtwirtschaft.

Kreativwirtschaft zeigt Resilienz auch in Zeiten der Unsicherheit

	KREATIV-WIRTSCHAFT	GESAMT-WIRTSCHAFT
 UNTERNEHMEN	1,7 %	4,2 %
BESCHÄFTIGTE	5,4 %	1,9 %
UNSELBST-STÄNDIG BESCHÄFTIGTE	5,6 %	1,5 %
 UMSATZERLÖSE	5,7 %	0,4 %
 BRUTTOWERT-SCHÖPFUNG ZU FAKTORKOSTEN	8,5 %	1,3 %

Umsätze (+5,7 %) und Bruttowert-schöpfung (+8,5 %) entwickelten sich in der Kreativwirtschaft dynamischer als in der Gesamtwirtschaft. Die durchschnittlichen Gewinne in Relation zum Umsatz sind höher als in der Gesamtwirtschaft. Besonders kleinere Unternehmen in der Kreativwirtschaft sind erfolgreicher und haben höhere Gewinne in Relation zum Umsatz.

Software, Games und Werbung machen am meisten Umsatz

	Umsatzerlöse in Millionen Euro
SOFTWARE UND GAMES	6.232
WERBUNG	4.456
BUCH UND VERLAGSWESEN	3.846
MARKT FÜR DARSTELLENDE KUNST	2.436
ARCHITEKTUR	1.698
RADIO UND TV	1.294
FILMWIRTSCHAFT	1.052
MUSIKWIRTSCHAFT	323
DESIGN	265
KREATIVWIRTSCHAFT INSGESAMT	21.601

Die Bereiche Software und Games, Werbung, Markt für darstellende Kunst sowie Buch und Verlagswesen sind nach Beschäftigung, Umsatz und Bruttowertschöpfung die größten Sektoren in der Kreativwirtschaft. Der Bereich Software und Games hat sich in den letzten Jahren am dynamischsten entwickelt: Die Anzahl der Unternehmen ist um 3,8 % gestiegen, jene der Beschäftigten sogar um 9,9 %. Aber auch die Filmwirtschaft, die Musikwirtschaft und die Werbung wachsen! Eine besonders hohe Umsatzrentabilität haben die Sektoren Software und Games, Architektur und Markt für darstellende Kunst.

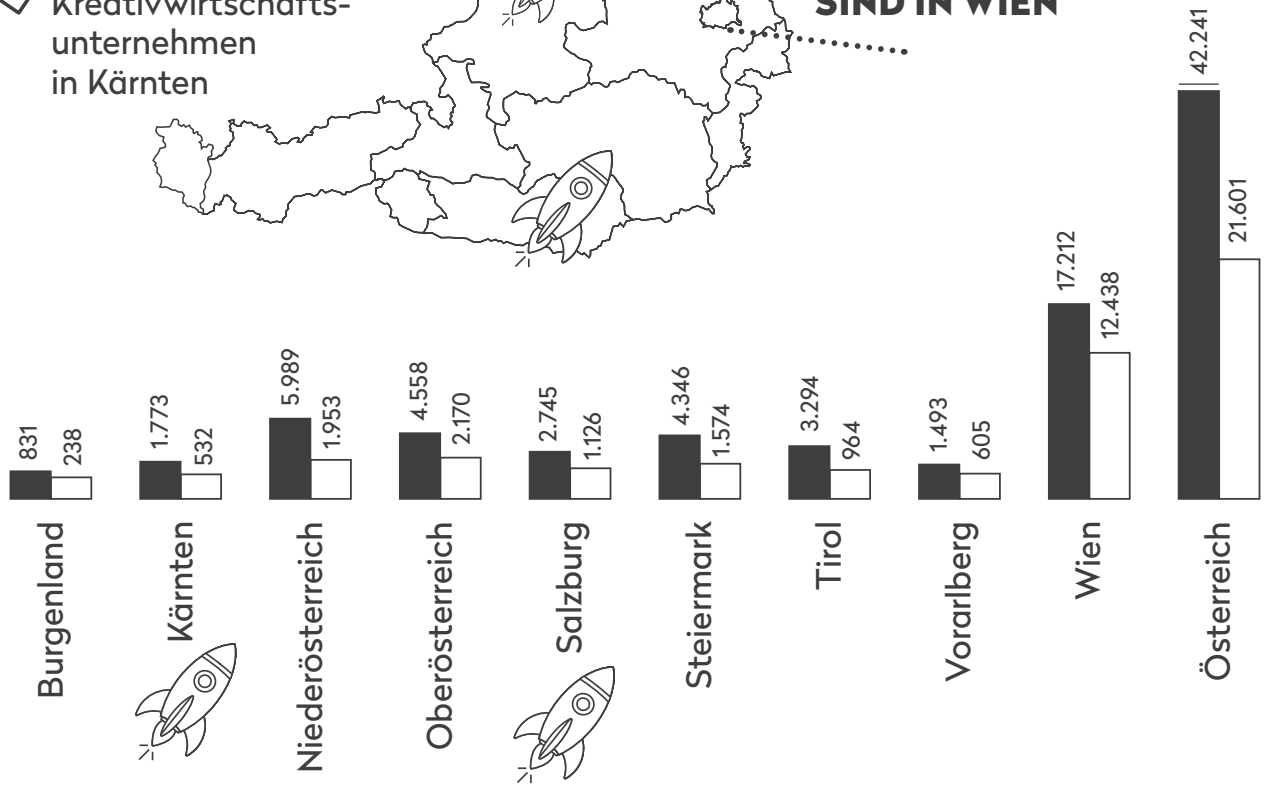
Der Kreativwirtschaftseffekt für die Regionen

3,3 % mehr Kreativwirtschafts-unternehmen in Oberösterreich

5,7 % mehr Kreativwirtschafts-unternehmen in Kärnten

41 %

DER KREATIVWIRT-SCHAFTSUNTERNEHMEN SIND IN WIEN

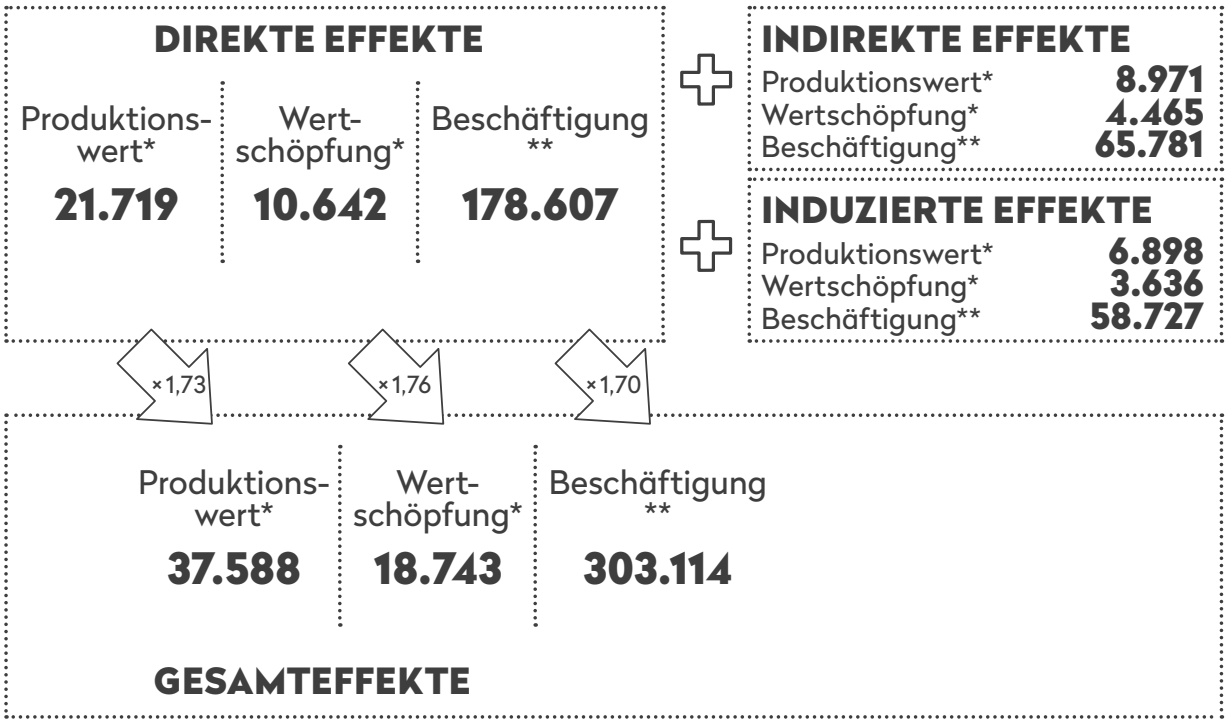


Die Kreativwirtschaft ist regional verankert. Ihre wichtigsten Kundinnen, Kooperationspartner und Lieferantinnen haben sie meist in regionaler Nähe. Dabei leisten sie wichtige Impulse zur Stärkung regionaler Wertschöpfungs- und Innovationssysteme. 15 % der Kreativen zielen mit ihren Innovationsaktivitäten darauf ab, Veränderungsprozesse in Regionen auszulösen. Die Kreativwirtschaft gewinnt in den österreichischen Bundesländern an Bedeutung. In Kärnten und Oberösterreich entwickelt sich die Kreativwirtschaft am dynamischsten, Wien hat die größte Ressource an Kreativen. 41 % der Kreativwirtschaftsunternehmen sind hier angesiedelt. Sie machen einen Anteil von 18,3 % aller Unternehmen in Wien aus.

Anzahl der Kreativwirtschaftsunternehmen

Umsatzerlöse in Millionen Euro

Der Kreativwirtschaftseffekt in der Volkswirtschaft



* in Millionen Euro ** Personen

Kreativwirtschaft schafft Wertschöpfung und Beschäftigung beim Rest der Wirtschaft. Die Kreativwirtschaft sichert mehr als 300.000 Beschäftigte in der Wirtschaft ab, drei Beschäftigte in der Kreativwirtschaft sichern zwei Arbeitsplätze im Rest der Wirtschaft. Neben den in der Kreativwirtschaft selbst beschäftigten Personen erhält die Kreativwirtschaft zusätzlich im Zuge der Vorleistungsverflechtungen rund 66.000 und im Zuge der induzierten Effekte rund 59.000 Arbeitsplätze. Auf jeden Euro Wertschöpfung in der Kreativwirtschaft entstehen zusätzliche 0,76 Euro an Wertschöpfung in der restlichen Wirtschaft.

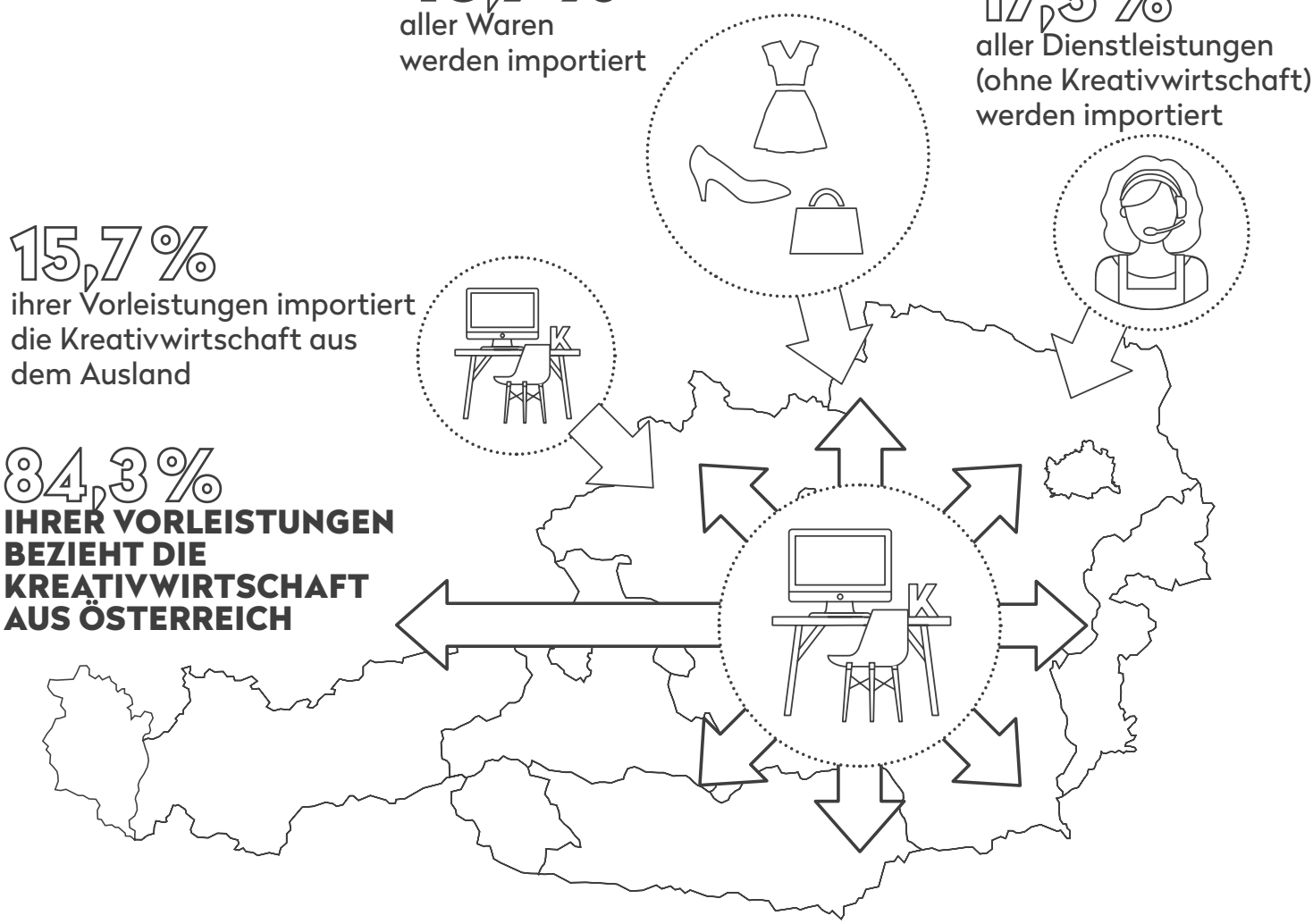
Der Kreativwirtschaftseffekt für den österreichischen Markt

48,7 %
aller Waren
werden importiert

17,5 %
aller Dienstleistungen
(ohne Kreativwirtschaft)
werden importiert

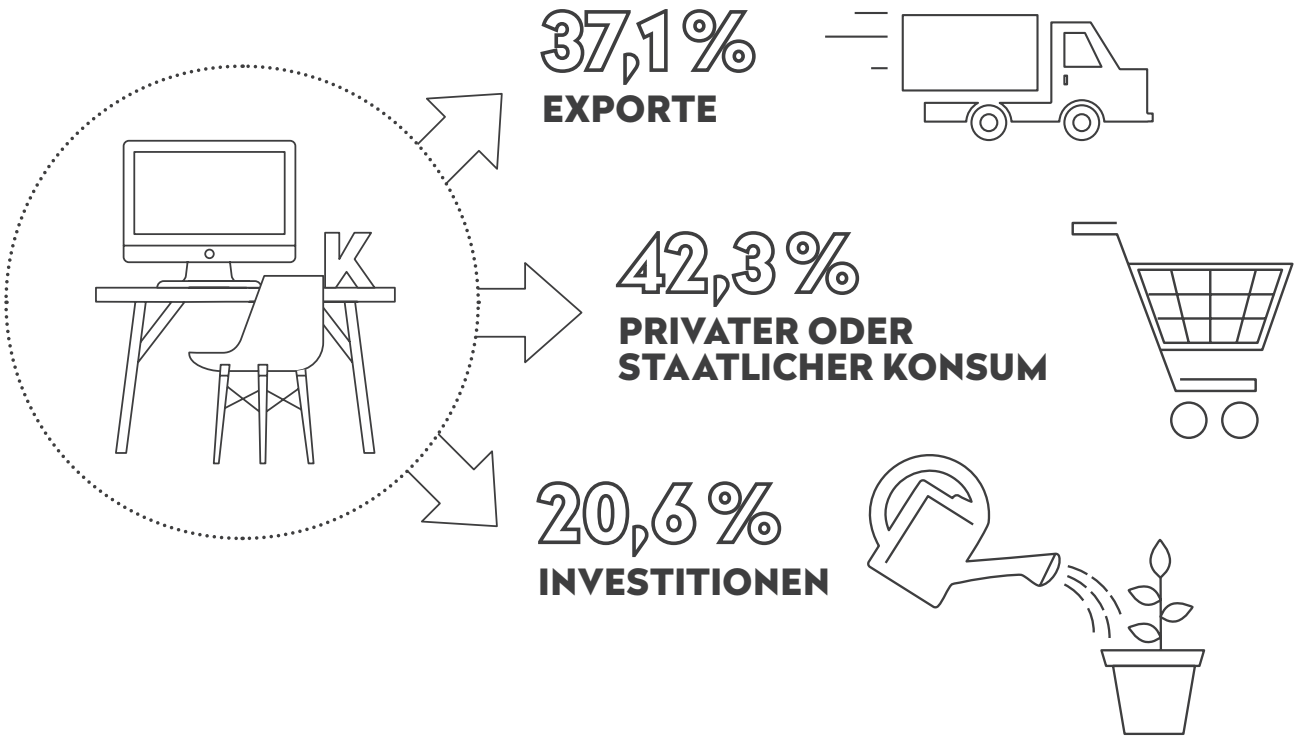
15,7 %
ihrer Vorleistungen importiert
die Kreativwirtschaft aus
dem Ausland

84,3 %
IHRER VORLEISTUNGEN BEZIEHT DIE KREATIVWIRTSCHAFT AUS ÖSTERREICH



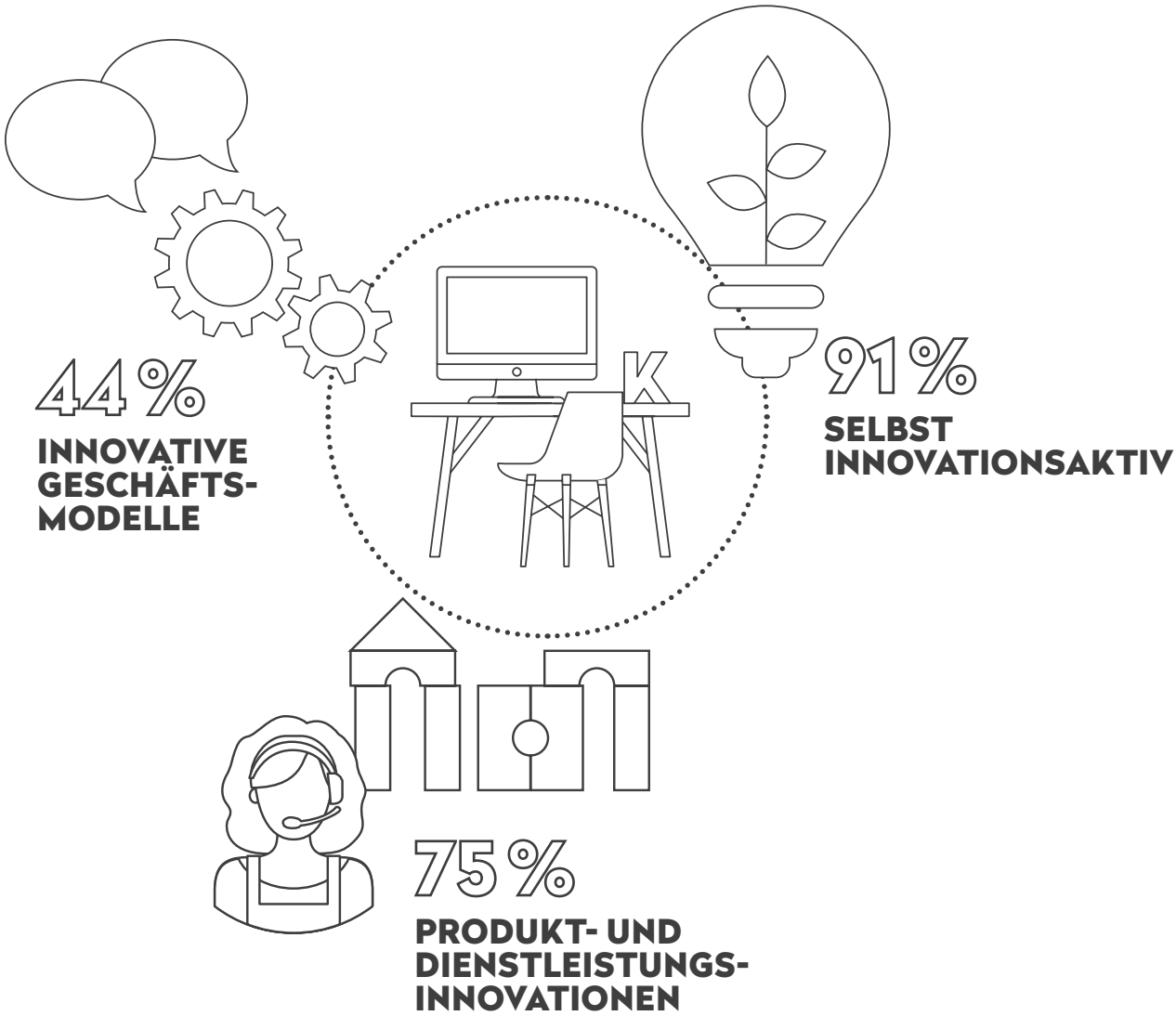
Die Kreativwirtschaft benötigt für ihre Leistungserstellung relativ viele Vorleistungen und bezieht diese fast ausschließlich aus Österreich. Sie trägt damit auch zur Ankurbelung des Inlandskonsums bei. Nur 15,7 % der Vorleistungen der Kreativwirtschaft stammen aus dem Ausland. Dieser Wert steht in Kontrast zum Importanteil, der durchschnittlich für den Bereich von Waren beobachtet wird (48,7 %), und unterschreitet auch jenen für den gesamten Dienstleistungssektor (ohne Kreativwirtschaft), der bei 17,5 % liegt.

Der Kreativwirtschaftseffekt für Investitionen und Exporte in der Wirtschaft



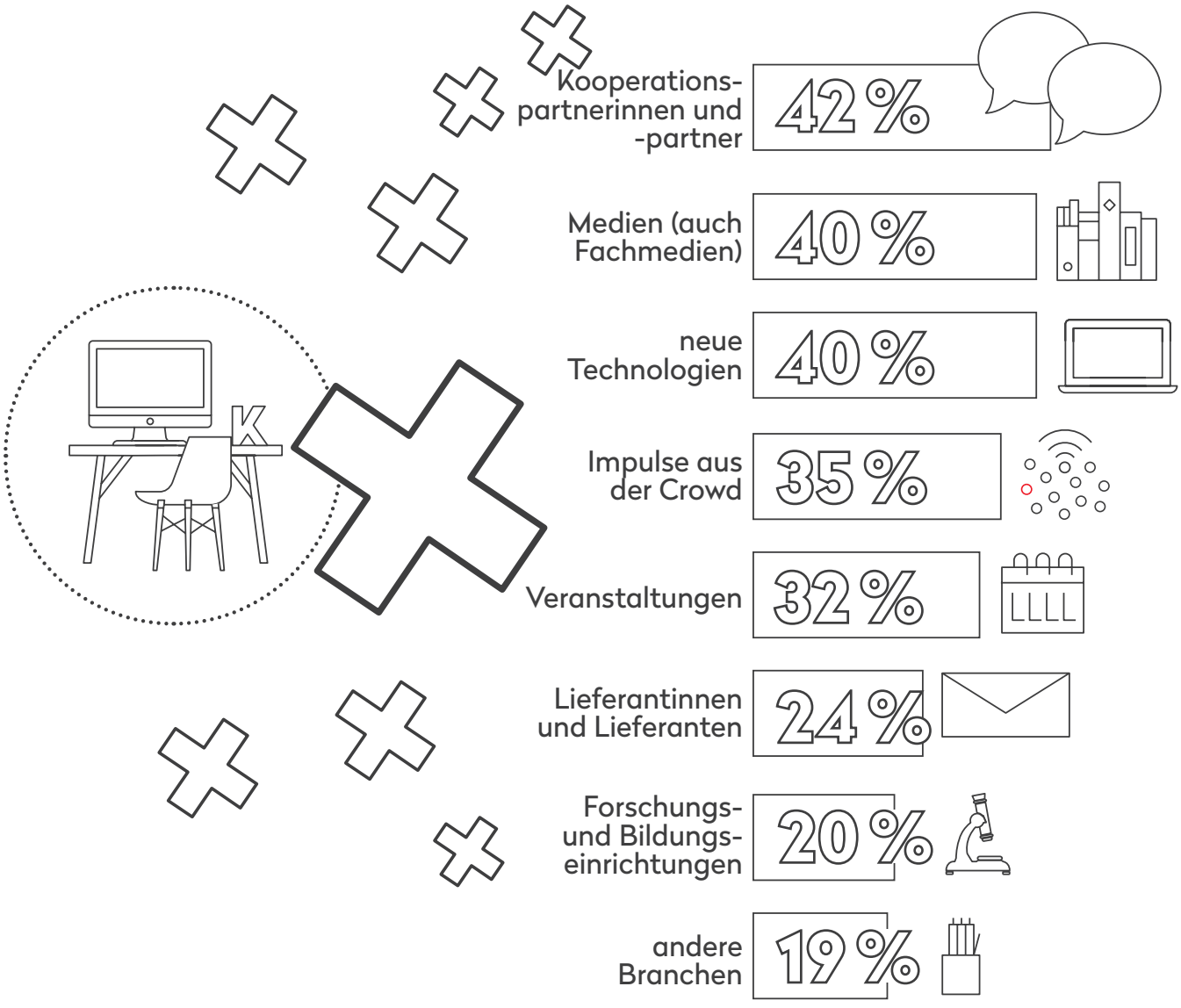
Mit ihren Lieferungen an ihre Kundinnen und Kunden unterstützt die Kreativwirtschaft die Produktion und Investitionstätigkeit in weiten Teilen der Wirtschaft. Diese Leistungen fließen unmittelbar vor allem in die Vorleistungsnachfrage anderer Wirtschaftsbereiche, insbesondere in die Produktion von anderen Dienstleistungen und kreativwirtschaftlichen Leistungen ein. Verfolgt man die Wertschöpfungskette des Outputs der Kreativwirtschaft über alle Stufen weiter, bis sie schließlich in die Endnachfrage eingeht, so gehen 42,3 % in den privaten oder staatlichen Konsum, 20,6 % in die Investitionen und 37,1 % in die Exporte. Zum überwiegenden Teil werden also Investitionen und Exporte unterstützt. Damit liefert die Kreativwirtschaft einen wichtigen Beitrag zur Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit der österreichischen Wirtschaft.

Kreativwirtschaftseffekt durch Innovation



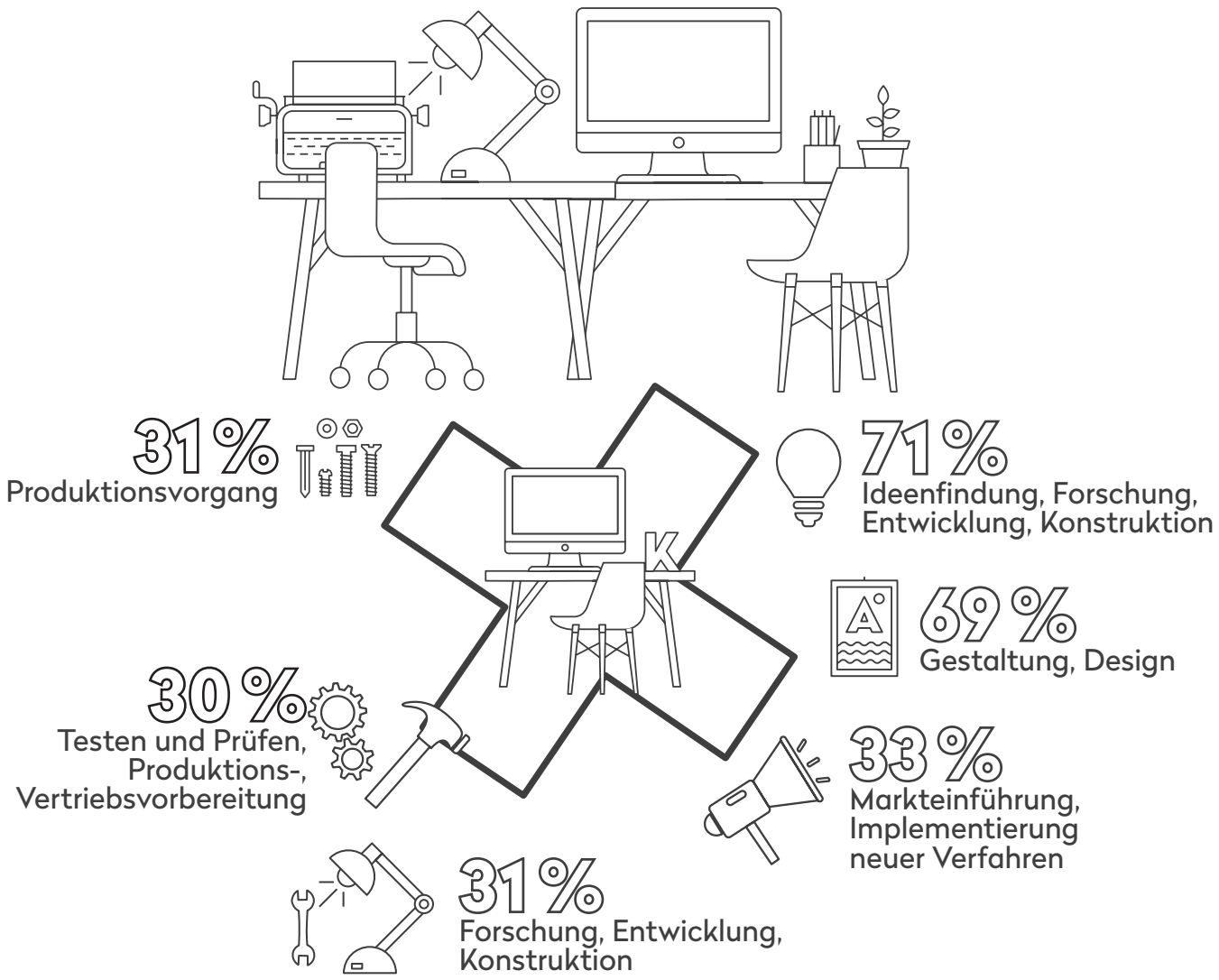
Die Kreativwirtschaft hat einen sehr breiten Innovationsbegriff. 91% der Unternehmen sind selbst innovationsaktiv, 75% erstellen Produkt- und Dienstleistungsinnovationen, 44% haben innovative Geschäftsmodelle. Die Kreativwirtschaft ist Vorreiterin und Impulsgeberin für neue Innovationsformen.

Kreativwirtschaftsbasierte Innovationen entstehen meist durch Kooperation



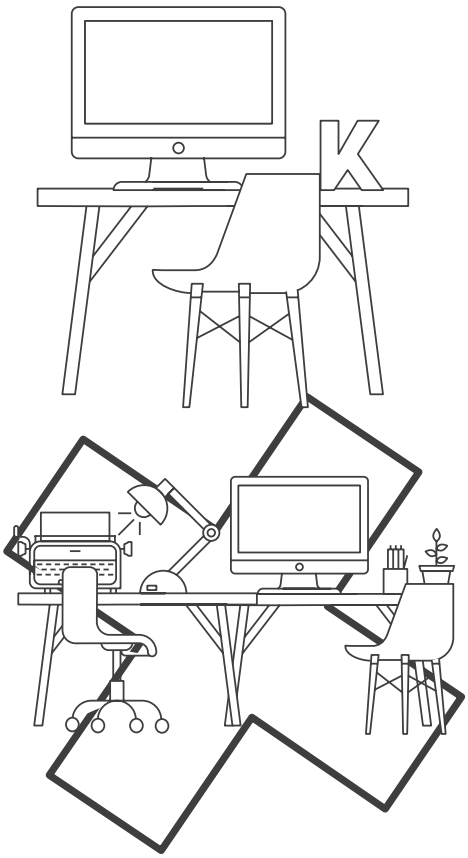
Die eigene Innovationsleistung der Kreativwirtschaft wird durch externe Impulse und Kooperationen getrieben. Rund die Hälfte der Kreativwirtschaftsunternehmen führt Innovationsaktivitäten gemeinsam mit Kooperationspartnerinnen und -partnern durch. Für 69 % der Kreativen sind unternehmensexterne Innovationsimpulse von Bedeutung.

Kreativwirtschaftseffekt für Unternehmen



Die Kreativwirtschaft hat einen Fokus auf Kundinnen und Kunden aus der Wirtschaft, quer durch alle Branchen und entlang der Wertschöpfungskette. Entsprechend stark ist ihre Wirkung auf andere Unternehmen ausgeprägt. 40 % der Kreativen unterstützen andere Unternehmen, insbesondere aus anderen Branchen, bei Innovationen. Für rund ein Drittel ist die Innovationsaktivität für ihre Kundinnen und Kunden das vorrangige Ziel ihrer Innovationsaktivitäten.

Mit der Kreativwirtschaft immer einen Schritt voraus



20 %
neuartige Materialien, Substanzen

26 %
neuartige Verfahren, Prozesse

43 %
andere neuartige Geräte, technische Ausstattung

69 %
neuartige Softwareanwendungen inkl. neuer Internettechnologien

63 %
neuartige Computer- oder Kommunikationstechnologie (= Hardware)

Kreative sind gerne auf dem neuesten Stand der Technik und anderer Entwicklungen. 87 % setzen neue Produkte, Verfahren oder Technologien ein, die von anderen Unternehmen entwickelt wurden. 69 % nutzen neuartige Softwareanwendungen und Internettechnologien im täglichen Betrieb und spielen damit eine wichtige Rolle für die Digitalisierung. Die Kreativwirtschaft nutzt aber nicht nur passiv neue Technologien, sondern fragt auch neue Anwendungen und Maßschneidereien nach. Das macht sie zur wichtigen Impulsgeberin für Innovationen.