

MICHAEL SÖNDERMANN

Der Leitfaden zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft

Entstehungsprozess des Leitfadens

Die Kultur- und Kreativwirtschaft gilt allgemein als ein heterogener Branchenkomplex, der nicht einfach zu beschreiben ist. Er ist kleinsteilig strukturiert, bleibt deshalb oft unsichtbar und unterliegt zudem einem ständigen und rasanten Strukturwandel. Das bringt immer wieder gewisse Schwierigkeiten mit sich, was seine empirische Erfassung und Beschreibung betrifft.

Vor diesem Hintergrund wurde 2009 erstmals im Auftrag der deutschen *Wirtschaftsministerkonferenz* (WMK) ein »Leitfaden zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage für die Kulturwirtschaft« erstellt, nachdem sich die WMK ein Jahr zuvor auf eine länderübergreifend einheitliche und europaweit anschlussfähige Definition und Abgrenzung des Begriffs »Kultur- und Kreativwirtschaft« geeinigt hatte.

Seit 2016 liegt eine neue erweiterte und präzierte Fassung des Leitfadens vor – erarbeitet im Auftrag des Länderarbeitskreises Kultur- und Kreativwirtschaft der *Wirtschaftsministerkonferenz*. Der damit verbundene Perspektivwechsel ist bedeutsam. Im Focus stehen nun Künstler*innen und Kreative als die eigentlichen Urheber*innen der in der Kultur- und Kreativwirtschaft angebotenen Produkte und Dienstleistungen. Dabei geraten auch Akteure in den Blick, die bisher durch das Raster der statistischen Erfassungsmethoden fielen. Ihre Arbeits- und Existenzbedingungen können nun erstmals umfassend dokumentiert werden.

Der neue Leitfaden ist das Ergebnis eines intensiven Diskussionsprozesses, dessen Ziel die Etablierung vergleichbarer Kennzahlen für eine regelmäßige statistische Erhebung entsprechender Daten war. Die methodischen Überlegungen zielten dabei zunächst auf Deutschland – den Bund ebenso wie die Länder und Kommu-

nen; später auch auf die *EU* und ihre Mitgliedsstaaten. Kurz, im Fokus stand die Formulierung qualitativer Anforderungen für empirisch vergleichbare Aussagen zur Kultur- und Kreativwirtschaft europaweit¹. Besondere Aufmerksamkeit galt dabei unter anderem einer verbesserten Erfassung der Selbständigen. Um die Beschäftigungseffekte breiter zu erfassen, wurden ergänzend auch die Potenziale des öffentlichen und gemeinnützigen Kulturbetriebs berücksichtigt und nachrichtlich ausgewiesen.

Bestandsaufnahme

Insgesamt basieren die im Anhang ausgewiesenen Systematiken auf öffentlich zugänglichen Daten, vor allem der Umsatzsteuer- und der Beschäftigtenstatistik einschließlich der Angaben zu geringfügig Beschäftigten, um allen Interessierten einen transparenten Zugang zu ermöglichen und eine entsprechende Überprüfung der Daten zu gewährleisten. Bereits der bisherige Leitfaden hat eine vergleichende Datenbasis entwickelt und ausgewählte Kennzahlen festgelegt. Damit bietet der Leitfaden ein Zahlenwerk an, das die ökonomische Bedeutung der Kultur- und Kreativwirtschaft nachvollziehbar macht:

- In einem ersten Schritt wurde eine handhabbare und nachvollziehbare Definition erstellt,
- In einem zweiten Schritt wurde die Kultur- und Kreativwirtschaft nach realen Teilmärkten gegliedert (Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt etc.),
- In einem dritten Schritt wurden die Teilmärkte mit statistischen Klassifikationen verknüpft, um eine empirisch quantifizierbare Basis zu erhalten,
- In einem vierten Schritt wurden zentrale Merkmale benannt, die für alle elf Teilmärkte gelten. Dazu zählen unter anderem: die Erfassung der Selbständigen/ Unternehmen, des Umsatzes, der abhängigen Beschäftigung und der Erwerbstätigkeit,
- In einem fünften Schritt wurden die Datenquellen festgelegt, die eine einheitliche Erhebung für alle Bereiche in fachlicher wie in räumlicher Hinsicht erlauben.²

Der bisherige *WMK*-Leitfaden hat bereits eine beachtliche Akzeptanz in der deutschen Fachöffentlichkeit erreicht. Dabei wurde das Konzept der elf-Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft etabliert, dazu wurde die Rolle der Urheber*innen, Künstler*innen und Kreativen neben den Kultur- und Kreativwirtschaftsunternehmen betont. Der Blick richtete sich also primär auf die Angebotsseite und nicht auf die Konsum- und Absatzmärkte.

1 Im Anhang werden die verschiedenen statistischen Modelle zur Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft im Einzelnen skizziert.

2 Dies war das Ergebnis einer langjährigen Definitionsdebatte aus der Forschungstradition der Kulturwirtschaftsberichte und fachpolitischer Dokumente: der Kulturwirtschaftsberichte NRW 1992–2001 und Schweiz 2003, der *Enquetekommission »Kultur in Deutschland«* 2007, des Beschlusses der *Wirtschaftsministerkonferenz* 2008 und des *BMWi-Forschungsgutachtens* 2009.

Im neuen erweiterten Leitfaden wurden unter anderem die Vorschläge der *EU-Kommission* aufgegriffen. Ziel war dabei zum einen eine verbesserte Vergleichbarkeit, um neben der Bundes-, Länder- und Kommunalebene auch die *EU-Ebene* einbeziehen zu können. Zum anderen sollte als Ergebnis aus der bundesdeutschen Diskussion eine verbesserte Erfassung der Selbstständigen erfolgen.

Diese verbesserte Erfassung der Selbstständigen wird im Folgenden näher erläutert. Die Auswertung neuer statistischer Quellen macht es möglich, auch Mini-Selbstständige zu integrieren, deren Jahresumsatz bei weniger als 17.500 Euro liegt. Damit wird die Datenbasis zum einen erheblich verbreitert, zum anderen wird hier ein spezielles Potenzial deutlich. In diesem Segment finden sich oft kulturell-experimentelle Akteure mit neuen Ideen und innovativen Ansätzen. Sie folgen ihrer intrinsischen Motivation oft am Rande des Existenzminimums und mit geringer Aussicht auf materiellen Erfolg.

Neu berücksichtigt: Mini-Selbstständige

Die Mini-Selbstständigen stellen eine bislang vernachlässigte Gruppe in der Kultur- und Kreativwirtschaft dar. Ihr Verdienst liegt unterhalb der magischen Grenze von 17.500 Euro jährlich, mit der bisher überhaupt erst eine Erfassung in amtlichen Statistiken verbunden war. Ein Großteil der Künstler*innen und Kreativen erreichen diesen Wert aber nicht und existierten bisher eher im Verborgenen – unterhalb des statistischen Radars. Weder war ihre Zahl bekannt, noch konnte man Näheres über ihre Entwicklung, die von ihnen geprägten Strukturen und ihre (Markt-)Aktivitäten erfahren.

Diese Vernachlässigung ist das Ergebnis der von der Wirtschaftsforschung und der amtlichen Wirtschaftsstatistik vorgegebenen traditionellen wirtschaftlichen Strukturen. Man orientiert sich europaweit in der Regel an einer Definition, nach der sich die Unternehmenslandschaft in vier Unternehmenstypen gliedert:

Unternehmenstypologie nach offizieller EU-Definition

- Kleinunternehmen mit <10 Personal, Umsatz von bis zu 2 Millionen Euro oder einer Bilanzsumme von bis zu 2 Millionen Euro
- Kleine Unternehmen mit <50 Personal, Umsatz von bis zu 10 Millionen Euro oder einer Bilanzsumme von bis zu 10 Millionen Euro
- Mittlere Unternehmen mit <250 Personal, Umsatz von bis zu 50 Millionen Euro oder einer Bilanzsumme von bis zu 43 Millionen Euro
- Großunternehmen mit >250 Personal, Umsatz ab 50 Millionen Euro oder einer Bilanzsumme ab 43 Millionen Euro

Quelle: EU-Kommission (2003): Empfehlung zur KMU-Definition (2003/361/EG)

Die Gruppe der sogenannten Kleinstunternehmen mit einem jährlichen Umsatzvolumen von bis zu zwei Millionen Euro (!) kann die strukturellen Besonderheiten der Kultur- und Kreativwirtschaft gar nicht adäquat erfassen. Ein*e Musiker*in, der/die *nur* einen Jahresumsatz von 500.000 Euro erwirtschaftet, gilt in der Musikwirtschaft ganz sicher nicht als Kleinstunternehmer*in. Ein*e Galerist*in, der/die dem Finanzamt einen Million Jahresumsatz anzeigt, wird im regionalen Kunstmarkt als Krösus angesehen. Ein*e Innenarchitekt*in oder ein*e Designer*in, der/die zum Beispiel 1,5 Millionen Euro Jahresumsatz erzielt, zählt in diesem Markt bereits zu den »mittleren Unternehmen«.

Diese wenigen Beispiele zeigen, dass die offizielle EU-Zuordnung die Gegebenheiten der Kultur- und Kreativwirtschaft nur ungenügend abbildet und ihrer Marktrealität nicht annähernd gerecht wird.

Aber aus einem anderen Grund ist die Definition beziehungsweise die damit verbundene Abgrenzung unbefriedigend. Zwar nennt die EU-Definition keine wirtschaftliche Untergrenze – mithin fallen alle kleinen Unternehmen ab null Euro Umsatz in diese Kategorie. In der Wirtschaftsforschung und der amtlichen Wirtschaftsstatistik wird ein Unternehmen oder ein*e Selbständige*r empirisch-quantitativ aber erst dann erfasst, wenn diese mindestens einen Jahresumsatz von 17 500 Euro erzielen. Damit sind alle Kleinstunternehmen und Selbständige, deren Umsatz unter dieser Grenze liegt, nicht Gegenstand von Forschung und Analyse.

Das Ausblenden dieses Teils der wirtschaftlichen Realitäten ist der Tatsache geschuldet, dass in der traditionellen Wirtschaftsforschung vielfach Großunternehmen oder zumindest die sogenannten KMU-Unternehmen (klein- und mittelständische Unternehmen) im Zentrum des Forschungsinteresses stehen. Die wirtschaftliche Relevanz eines Unternehmens hängt aus dieser Sicht stets von seiner Größe ab. Das mag für die traditionellen Industrien sinnvoll gewesen sein, führt bei der statistischen Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft aber zu einem qualitativen wie quantitativen Ausschluss wesentlicher Akteur*innen.

Definitionsfragen von Mini-Selbständigen

Der Begriff des Kleinstunternehmens sowie der verwandte englischsprachige Begriff *Micro-enterprise* sind bereits von der angesprochenen EU-Definition besetzt. Deshalb werden im Leitfaden Unternehmer*innen, deren jährlicher Umsatz weniger als 17.500 Euro umfasst, als Mini-Selbständige bezeichnet. Die Abgrenzung eines/einer Mini-Selbständigen von einem Kleinstunternehmer basiert ausschließlich auf dem statistisch definierten Umsatzgrenzwert. Andere Kriterien wie die Rechtsform des Unternehmens oder qualitative Einstufungen wie zum Beispiel eine geringfügige, neben- oder hauptberufliche Selbständigkeit spielen dabei grundsätzlich keine Rolle.

Die Schnittmengen von Mini-Selbständigen und Kleinstunternehmern sind naturgemäß sehr groß: Sie umfassen alle denkbaren Formen von Freiberufler*innen, nebenberuflichen Selbständigen, Mini-GbRs oder Mini-GmbHs bis hin zu

hauptberuflichen Selbständigen mit Vollzeittätigkeit. Zusätzlich können die Mini-Selbständigen auch in Kombination mit Mini-Jobs, kurzfristiger Beschäftigung oder sonstigen Teilzeitbeschäftigungen auftreten.

Eine konstitutive Besonderheit der Mini-Selbständigen ist ihre *kulturelle* Produktionsweise. Da sie in wirtschaftlich labileren Strukturen tätig sind und nur einen geringen Umsatz erreichen, verstehen sie sich eher als kulturelle und kreative Akteur*innen, die vorwiegend experimentell und innovativ arbeiten. Ihre Tätigkeit ist eher auf kulturelle Vielfalt ausgerichtet und weniger an wirtschaftlicher Vervielfältigung orientiert. Deshalb schätzen sie ihr »kulturelles Kapital« (Pierre Bourdieu) mitunter höher ein als ihr wirtschaftliches. Allerdings ist es kaum möglich, dieses »kulturelle Kapital« mittels statistischer Kriterien *wertmäßig* zu erfassen. Deshalb beschränkt sich die Definition auf das statistische Kriterium des Umsatzwertes, um über diese bisher nicht untersuchte Gruppe der Kultur- und Kreativwirtschaft erste strukturelle Aussagen treffen zu können.

Die Gründe für die strukturellen Unterschiede von Mini-Selbständigen und *regulären* Unternehmer*innen können aus den statistischen Befunden bisher noch nicht befriedigend abgeleitet werden. Deshalb sei an dieser Stelle zunächst auf einige Aspekte hingewiesen.

Die künstlerische und wirtschaftliche Tragfähigkeit

- Je künstlerischer oder kultureller die jeweilige Aktivität eines/einer Miniunternehmers/Miniunternehmerin ist, desto stärker ist sein/ihr Beharrungsvermögen im Markt, auch wenn die wirtschaftliche Basis kaum tragfähig ist. Je stärker die kulturelle Aktivität mit angewandter Gestaltung, Dienstleistung oder serieller Produktion verbunden ist, desto stärker nimmt auch die wirtschaftliche Tragfähigkeit der eigenen Aktivität zu und wird beachtet.

Die Marktbedingungen

- Je weniger das Marktumfeld reguliert ist, desto mehr Marktteilnehmer entwickeln experimentelle und innovative Aktivitäten (z. B. Künstler*in). Je mehr Regeln den Markt fixieren, desto weniger neue Akteur*innen können in den Markt eintreten (z. B. Architekt*innen). Zugleich gilt, je kostengünstiger die Lebenshaltung und die Betriebskosten gestaltet werden können, desto mehr Miniunternehmer*innen werden in den Markt eintreten.

Die wirtschaftliche Schmerzgrenze

- Aus Sicht zahlreicher Vertreter*innen von Wirtschaftskammern ist ein Unternehmen oder Selbständiger erst ab einem Jahresumsatz von mindestens 30.000 Euro wirtschaftlich ernst zu nehmen. Aus Sicht der amtlichen Statistik und der traditionellen Wirtschaftsforschung gelten dagegen 17.500 Euro als relevanter Mindestumsatz. Im Dienstleistungssektor verbreitet sich zunehmend die Ansicht, dass auch ein*e Miniunternehmer*in mit 10.000 Euro Jahresumsatz als vollwertige*r wirtschaftliche*r Akteur*in im Markt bestehen kann.

Diese These kann möglicherweise illustrieren, warum ein erstaunlich hoher Anteil an Mini-Selbständigen auch bei den Computerspielentwicklern zu finden ist.

Die fortschreitende Marktfragmentierung insbesondere der Dienstleistungsbranchen führt zu einer wachsenden Differenzierung der Unternehmenslandschaft. Das neue Phänomen der Mini-Selbständigen ist dabei keineswegs nur ein Thema der Kultur- und Kreativwirtschaft, sondern lässt sich auch in der Gesundheitswirtschaft oder in der IT-Wirtschaft beobachten. Rund 60 Prozent der im Gesundheitswesen (Krankengymnastik, Ernährungsberatung etc.) deutschlandweit registrierten mehr als 100.000 Unternehmen verzeichnen einen Jahresumsatz von unter 17.500 Euro. In der IT-Wirtschaft (Hardware-/Software-Industrie) trifft das auf mehr als 50 Prozent der rund 160.000 Unternehmen zu.

Absehbar dürfte der Anteil der Mini-Selbständigen in der Kultur- und Kreativwirtschaft noch zunehmen. Für die Wirtschaftspolitik und die Kulturpolitik erwachsen damit neue Aufgaben.

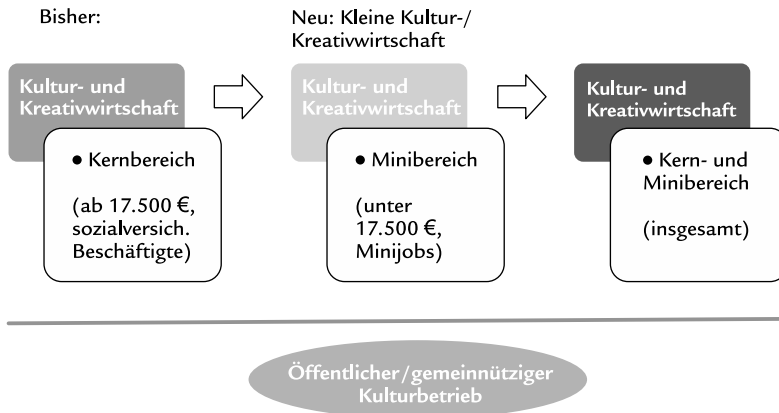
Statistische Modelle von Mini-Selbständigen

Bisher werden im Standardmodell (Kernbereich) der Berichte zur Kultur- und Kreativwirtschaft Selbständige und Unternehmen ab 17.500 Euro Jahresumsatz untersucht, dazu das wirtschaftliche Volumen (Umsätze) und die Beschäftigungslage in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im neuen »Leitfaden zur Erstellung einer statistischen Datengrundlage für die Kulturwirtschaft« von 2016 werden weitere Schwerpunkte einbezogen, um eine adäquate Abbildung zu ermöglichen. Das erweiterte Analysemodell gliedert sich systematisch nach

- Kernbereich (bisherige Standarderfassung),
- Minibereich (neue Erfassung),
- Kern- und Minibereich zusammen (neue Erfassung),
- Nachrichtlich: Öffentlicher/gemeinnütziger Kulturbetrieb (neue Erfassung).

Der Minibereich, die sogenannte kleine Kultur- und Kreativwirtschaft, umfasst die Selbständigen, die weniger als jährlich 17.500 Euro erzielen. Außerdem werden die geringfügig Beschäftigten erfasst (Minijobber*innen). Dieser Bereich ist – wie schon ausgeführt – von großer Relevanz, weil sich hier viele kulturell-experimentelle Akteur*innen finden, die mit neuen Ideen und innovativen Ansätzen die Kultur- und Kreativwirtschaft inspirieren. Dieses Strukturmerkmal unterscheidet die Kultur- und Kreativwirtschaft von anderen Wirtschaftszweigen und verdeutlicht ihre Potenziale. Die Darstellung des Minibereichs ist wesentlich für das Gesamtbild der kreativen Branchen und ermöglicht sowohl eine bessere quantitative Gesamtdarstellung wie einen neuen Zugang zur Erfassung dieses künstlerisch-experimentellen Feldes.

Abbildung 1: Erweiterte Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft



Quelle: Büro für Kulturwirtschaftsforschung Köln

Ergänzend werden Beschäftigungspotenziale des öffentlichen und gemeinnützigen Kulturbetriebs erfasst. Dazu zählen in der Regel die öffentlichen und nicht-kommerziellen Theater, die haupt- und nebenamtlich geführten Bibliotheken, die Museen und museumsähnlichen Einrichtungen, die Volkshochschulen, die kommunalen und vereinsgetragenen (nicht-kommerziellen) Musikschulen, der öffentlich-rechtliche Rundfunk und ähnliche Kultureinrichtungen. Die Auswahl der Kulturbetriebe basiert auf der Auswertung der amtlichen Statistiken, die jedoch verschiedene Kultursparten nicht immer einheitlich zuordnen. Damit präsentieren die ausgewiesenen Daten lediglich einen Mindestbestand, der deshalb nur nachrichtlich zum Schwerpunkt der Kultur- und Kreativwirtschaft dargestellt wird.

Fazit

Der neue Leitfaden soll zu einem realistischen Gesamtbild des Spannungsfeldes von Kultur und Wirtschaft beitragen. Mit ihm geht ein veränderter Blick auf die Branche einher. Denn künftig dürfte sichtbar werden, dass die Mini-Selbständigen mit ihren Anstößen mitunter Weltklassecluster nähren können. Damit ist die Voraussetzung geschaffen, die kulturellen und wirtschaftlichen Effekte der Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich zu anderen Branchen deutlicher und differenzierter als bisher sichtbar zu machen.

Die Aufnahme der Mini-Selbständigen, die erst in jüngster Zeit durch die amtliche Statistik ermöglicht wird, ist für die Kultur- und Kreativwirtschaft von immenser Bedeutung. Trotz der positiven Wahrnehmung bei den wirtschaftspoliti-

schen Akteur*innen und Förderern fällt es in der allgemeinen Wirtschaftsdebatte mitunter schwer, die Kultur- und Kreativwirtschaft als gleichwertige Branche darzustellen. Denn die vielen kleinen und kleinsten Akteur*innen scheinen nicht mit den herkömmlichen Unternehmenstypen vergleichbar zu sein.

Es sind jedoch die Künstler*innen, Kulturberufler und Kreativen, die zwischen wirtschaftlichen und künstlerischen Handlungslogiken agieren. Künstlerisches Experimentieren, Entwickeln von Prototypen und kulturelle Vielfalt stehen dabei der ökonomischen Verwertung oftmals im Weg.

In Analogie zur ökonomischen Wertschöpfung ließe sich diese Kulturproduktion auch als kulturelle Wertschöpfung bezeichnen, die weniger ökonomische Verwertungsbedingungen, als vielmehr kulturelle Entwicklungsbedingungen braucht. An anderer Stelle wurden die Mini-Selbständigen auch als »nicht finanzierte Forschungsabteilung«³ für die Branche bezeichnet. Ihre spezielle Bedeutung kann und muss zukünftig aufgezeigt werden, sofern ein komplettes Bild der kultur- und kreativwirtschaftlichen Entwicklung dargestellt werden soll.

Nur dann werden sowohl die Wirtschaftspolitik, wie ebenso die Kulturpolitik die kulturellen Entwicklungsbedingungen schaffen können, die für eine starke Kultur- und Kreativwirtschaft unabdingbar sind.

Anhang: Das statistische Modell der Kultur- und Kreativwirtschaft aus europäischer Perspektive

In der EU beschäftigen sich verschiedene Generaldirektionen (DG) mit dem Thema Kultur- und Kreativwirtschaft. Zu den wichtigsten zählen

- Die DG EAC (Bildung und Kultur),
- Die DG GROW (Binnenmarkt, Industrie etc.),
- Die DG Connect (Digitaler Binnenmarkt, etc.),
- Die DG RTD (Forschung und Innovation) und
- Die DG ESTAT (Statistik/Eurostat).

Über eigene Modelle zur statistischen Erfassung der Kultur- und Kreativwirtschaft verfügen nur die DG EAC und die DG GROW.

Die DG EAC greift auf ein von Eurostat (DG ESTAT) entwickeltes kulturstatistisches Modell zurück. Dieses Modell wird von der EU-Kommission allen Mitglieds-

3 Hans Georg Küppers, Kulturreferent der Stadt München, in der *Süddeutschen Zeitung*: »Münchens Kreative sind Spitze«, vom 28.1.2016.

staaten empfohlen, um den Kultursektor nach einheitlichen Kriterien zu erfassen. Es wird hier unter der Bezeichnung *ESSnet Kultur*⁴ vorgestellt.

Die DG GROW verwendet dagegen ein Modell der *European Cluster Observatory (ECO)*. Es erfasst die regionalen Cluster der Kultur- und Kreativwirtschaft in allen Mitgliedsstaaten. Das Modell wird hier unter der Bezeichnung *ECO-Modell* vorgestellt.

Beide Modelle weisen neben großen Gemeinsamkeiten auch unterschiedliche Perspektiven auf. Im Folgenden werden beide Modelle zunächst separat vorgestellt.

Das ESSnet-Kultur Modell

Das *ESSnet-Kultur Modell* wurde im Auftrag der *EU-Kommission* und der Mitgliedsstaaten in einem zweijährigen Projekt (von 2009 bis 2011) entwickelt, um auf dieser Basis in allen *EU-Mitgliedsstaaten* vergleichbare Daten erheben zu können. Sie sollen folgende Erkenntnisse ermöglichen: Welchen Beitrag leistet die Kultur zu Wachstum und Beschäftigung? Welchen Beitrag leistet sie zur kulturellen und sozialen Teilhabe in der *EU*? Dieses statistische Rahmenwerk für den Kultursektor basiert auf den folgenden drei Modulen:

- Gliederung des Kultursektors nach zehn Domains (die zehn Domains entsprechen zehn Kulturbereichen und ähneln den elf Teilmärkten des *WMK-Modells*),
- statistische Klassifikationen (Wirtschaftszweige/WZ)
- Die offizielle europäische Wirtschaftszweigklassifikation *NACE Rev.2*⁵ ist verbindlich für alle *EU-Mitgliedsstaaten* und deshalb auch verbindlich für Deutschland. Sie entspricht der deutschen Wirtschaftszweigklassifikation *WZ-2008*. Diese methodische Klammer stellt den Grundbaustein für jeden europäischen Vergleich dar.
- Auswahl geeigneter amtlicher Datenquellen für europäische Vergleiche.

In den »Schlussfolgerungen des Rates zum Beitrag der Kultur zur Umsetzung der Strategie Europa 2020« wird die *EU-Kommission* ersucht, »den vom *ESSnet-Kultur* derzeit entwickelten statistischen Rahmen anzuwenden, um verlässliche, vergleichbare und aktuelle Informationen über die sozialen und wirtschaftlichen Auswirkungen von Kultur zu erhalten, und künftige Prioritäten an den Empfehlungen des *ESSnet-Kultur* auszurichten.«⁶

Das ECO-Cluster Modell

Dieses Modell wurde von der *GD Unternehmen und Industrie* (Vorläufer der DG GROW) im Jahr 2010 entwickelt. Mit diesem Modell sollen alle Regionen Europas im Hinblick auf ihre wirtschaftliche Entwicklungsfähigkeit beobachtet werden

4 Das Kürzel *ESSnet-Kultur* bedeutet »Europäisches Statistisches System Netzwerk Kultur« und ist der Name für ein europaweites kulturstatistisches Projekt.

5 Nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne: Statistische Systematik der Wirtschaftszweige in der Europäischen Gemeinschaft (NACE).

6 *Amtsblatt der EU*, Dokument 2011/C 175/01, S. 2.

können. Neben der Erfassung der Standardbranchen wurde eine aktuelle Studie⁷ zu *creative and cultural industries* entwickelt mit dem Ziel, die wesentlichen *creative industries clusters* in allen Mitgliedsstaaten regelmäßig zu identifizieren.

Die *ECO* setzt sich aus drei Bausteinen zusammen:

- Gliederung nach acht Subsektoren beziehungsweise Wirtschaftsgruppen (in Analogie zu den elf Teilmärkten des *WMK-Modells*),
- statistische Klassifikation (Wirtschaftszweige/WZ),
- Die vergleichende Verbindung ergibt sich auch für das *ECO-Modell* durch die Verwendung der *NACE-Rev.2*- Klassifikation,
- Auswahl geeigneter nationaler Datenquellen für europäische Vergleiche.

Das Synthesemodell

Mit dem Begriff »Synthesemodell« wird das erweiterte Rahmenmodell des neuen Leitfadens bezeichnet. Es führt das *WMK-Modell*, das *ESSnet-Kultur Modell* und das *ECO-Cluster Modell* zusammen. Diese Verknüpfung ist möglich, weil alle mit *NACE Rev.2* die gleiche statistische Klassifikation verwenden.

Das *ESSnet-Kultur Modell* pointiert die kulturwirtschaftlichen Aktivitäten der Branche und vermeidet den Begriff »Kreativität«.

Das *ECO-Cluster Modell* betont dagegen seinen kreativwirtschaftlichen Charakter und führt den Kulturbegriff nur als Annex auf.

Das Synthesemodell der *WMK* nimmt keine Bewertung vor, sondern stellt beide Schlüsselbegriffe »Kultur« und »Kreativität« gleichwertig nebeneinander. Entscheidend für die Differenz der verschiedenen Modelle ist die unterschiedliche Würdigung der jeweiligen Wirtschaftszweige.

Der Übersicht halber werden zunächst die Gliederungen aller drei Modelle aufgelistet:

1. Das *WMK-Modell* umfasst 11 Teilmärkte:
Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, Markt für Darstellende Künste, Designwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Werbemarkt, Software-/Games-Industrie
2. Das *ESSnet-Modell* umfasst 10 Domains:
Kulturerbe, Archive, Bibliotheken, Bücher und Presse, Visuelle Künste, Darstellende Künste, Audiovision und Multimedia, Architektur, Werbung, Kunsthandwerk
3. Das *ECO-Modell* umfasst 8 Wirtschaftsgruppen:
Werbung, künstlerische und literarische Produktion, Museen und Kulturerbe, Druck- und Verlagsgewerbe, Radio und Fernsehen, Kulturhandel und Vertrieb, Software, Sonstiges

Im neuen statistischen Leitfaden werden diese Gruppierungen zu einer Synthesetabelle verbunden.

⁷ *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries – Methodological Appendix*; Dominic Power, Uppsala University, Tobias Nielsén, Volante QNB Research, March 2010 – deliverable D9-1; Conceptual definition, page 3.

Die statistische Synopse

Synopse der drei Modelle WMK, ESSnet, ECO nach Wirtschaftszweigen

In den folgenden Übersichten werden die drei Definitionsmodelle gegenübergestellt. Die Basis bildet die Wirtschaftszweigklassifikation, auf der alle drei Definitionsmodelle fußen⁸. In den ersten beiden Spalten sind der Name des Wirtschaftszweiges und die WZ/NACE-Nummern aufgeführt. Die folgenden drei Spalten zeigen an, ob der aufgeführte Wirtschaftszweig in einem der drei einzelnen Definitionsmodelle zu finden ist (WMK, ESSnet, ECO). Die letzte Spalte WMK-EU zeigt die Summe aller aufgeführten Wirtschaftszweige an.

Abbildung 2: Synopse der drei Modelle WMK, ESSnet, ECO nach Wirtschaftszweigen

Wirtschaftszweig	WZ-/ NACE-Nr.	Einzelne Modelle			Alle Abgren- zungen (für EU)
		WMK	ESSnet	ECO	
Drucken von Zeitungen	18.11	-	-	ECO	WMK-EU
Drucken a.n.g.	18.12	-	-	ECO	WMK-EU
Druck- und Medieneinstufe	18.13	-	-	ECO	WMK-EU
Binden v. Druckerzeugn. u. damit verbund. Dienstl.	18.14	WMK	-	ECO	WMK-EU
Vervielfält. v. bespielt. Ton-,Bild- u. Datenträg.	18.20	-	-	ECO	WMK-EU
H. v. magnetischen u. optischen Datenträgern	26.80	-	-	ECO	WMK-EU
Herstellung von Münzen	32.11	WMK	-	-	WMK-EU
H. v. Schmuck, Gold, Silberschmiedw. (oh. Fant.schm.)	32.12	WMK	-	-	WMK-EU
Herstellung von Fantasieschmuck	32.13	WMK	-	-	WMK-EU
Herstellung von Musikinstrumenten	32.20	WMK	-	ECO	WMK-EU
Einzelhandel m. Büchern	47.61	WMK	ESS-p	ECO	WMK-EU
Eh. m. Zeitsch., Zeitung., Schreibw. u. Bürobedarf	47.62	WMK	ESS-p	ECO	WMK-EU
Eh. mit bespielten Ton- und Bildträgern	47.63	WMK	ESS-p	ECO	WMK-EU
Verlegen von Büchern	58.11	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Verlegen v. Adressbüchern und Verzeichnissen	58.12	WMK	-	-	WMK-EU
Verlegen von Zeitungen	58.13	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Verlegen von Zeitschriften	58.14	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	58.19	WMK	-	ECO	WMK-EU
Verlegen von Computerspielen	58.21	WMK	ESS	ECO	WMK-EU

⁸ In Deutschland ist sie unter dem Namen WZ-2008 in der derzeit gültigen Fassung bekannt. In der der EU ist diese Klassifikation unter dem Namen NACE Rev.2⁴. Beide Klassifikationen sind identisch, da die deutsche Klassifikation per Gesetz an die europäische Klassifikation gebunden ist. Diese gesetzliche Bindung gilt für alle Wirtschaftszweige, von der höchsten Aggregation, dem sogenannten 1-Steller, bis zu 4-stelligen Feingliederung. Erst ab dem sogenannten 5-Steller können die europäischen Mitgliedsstaaten eigene weitere Differenzierungen vornehmen.

Verlegen von sonstiger Software	58.29	WMK	-	ECO	WMK-EU
Herst. v. Filmen, Videofilmen u. Fernseh- progr.	59.11	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Nachbearbeitung und sonstige Film- technik	59.12	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Filmverleih u.-vertrieb (ohne Videotheken)	59.13	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Kinos	59.14	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Tonstud., H.v.Hörfunkpr., Verl.bsp. Tontr., Musikal.	59.20	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Hörfunkveranstalter	60.10	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Fernsehveranstalter	60.20	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Programmierungstätigkeiten	62.01	WMK	-	ECO	WMK-EU
Webportale	63.12	WMK	-	ECO	WMK-EU
Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	63.91	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Architekturbüros	71.11	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Werbeagenturen	73.11	WMK	ESS-p	ECO	WMK-EU
Vermarkt. u. Vermittl. v. Werbezeit. u. Werbeflächen	73.12	WMK	-	ECO	WMK-EU
Ateliers für Textil-, Schmuck-, Grafik-Design	74.10	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Fotografie und Fotolabors	74.20	WMK	ESS-p	ECO	WMK-EU
Übersetzen und Dolmetschen	74.30	WMK	ESS-p	ECO	WMK-EU
Videotheken	77.22	WMK	ESS-p	ECO	WMK-EU
Kulturunterricht	85.52	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Darstellende Kunst	90.01	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Erbr. v. Dienstleistungen f. d. Darstellende Kunst	90.02	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Künstlerisches und schriftsteller. Schaffen	90.03	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Betrieb von Kultur- u. Unterhaltungs- einricht.	90.04	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Bibliotheken und Archive	91.01	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Museen	91.02	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Betr. v. historisch. Stätt. u. Gebäud. u. ähnl. Attrakt.	91.03	WMK	ESS	ECO	WMK-EU
Botanische u. zoologische Gärten sowie Naturparks	91.04	WMK	-	-	WMK-EU
Summe der Wirtschaftszweige		41	29	41	46

Zur Information:

5-Steller

Eh. m. Musikinstrumenten und Musikalien	47.59.3	WMK	-	-	WMK-EU
Eh.m.Kunstgeg., Bildern,Briefm., Münz. u. Geschenk. (anteilig 20%)	47.78.3	WMK-p	-	-	WMK-EU
Einzelh. m. Antiquitäten und antiken Teppichen	47.79.1	WMK	-	-	WMK-EU
Antiquariate	47.79.2	WMK	-	-	WMK-EU

Hinweise: WMK = Wirtschaftsministerkonferenz, ESS = ESSnet Kultur, ECO = European Cluster Observatory. p = partly (teilweise kulturwirtschaftliche Aktivitäten).

Quelle: WZ-2008: Deutsche Wirtschaftszweigklassifikation, NACE: Statistische Systematik der Wirtschaftszweige in der Europäischen Gemeinschaft (NACE-Rev.2)

Die Synopse zeigt die weitgehende Übereinstimmung der drei Modelle. Das *ESSnet-Modell* ist bereits vollständig im bisherigen *WMK-Modell* enthalten. Dies gilt weitgehend auch für das *ECO-Modell*.

Insgesamt umfasst das bisherige *WMK Modell* 41 Wirtschaftszweige (4-Steller). Zur Information sind unten drei weitere Wirtschaftszweige aufgeführt, die – außerhalb der europäischen Perspektive – für Deutschland auch zukünftig wichtig sein werden: dazu gehören Einzelhandel mit Musikinstrumenten (WZ-Nr. 47.59.3), Kunsthandel et cetera (WZ-Nr. 47.78.3) und die beiden Wirtschaftszweige Antiquitätenhandel und Antiquariate mit den WZ-Nr. 47.79.1+2.

Das *ESSnet Modell* umfasst 29 Wirtschaftszweige (4-Steller), davon werden 22 als zu hundert Prozent kulturwirtschaftlich relevant bewertet, sieben Wirtschaftszweige, wie zum Beispiel Buchhandel oder Werbeagenturen et cetera, werden von den Verfasser*innen des *ESSnet-Reports* nur teilweise als kulturrelevant bewertet (s. ESS-p). Diese Position ist inhaltlich richtig. Jedoch ist in vielen europäischen Ländern die Differenzierung nicht nachvollziehbar, weil die Datendifferenzierung (5-Steller) dort nicht vorliegt. Auch die vielfach angewandte Methode, Anteilswerte zu errechnen, ist nicht übertragbar, da die Anteilswerte in den verschiedenen europäischen Ländern sehr unterschiedlich ausfallen können. Deshalb wird hier vorgeschlagen, das *ESSnet-Modell* zu vereinfachen, indem die aufgeführten sieben Wirtschaftszweige zu 100 Prozent übernommen werden. Nur so ist der Zugang zu öffentlich verfügbaren Daten gewährleistet und damit die europäische Vergleichbarkeit möglich.

Das *ECO-Modell* umfasst 41 Wirtschaftszweige (4-Steller). Die Verfasser*innen dieses Modells beziehen alle Wirtschaftszweige zu 100 Prozent ein. Im Unterschied zum *ESSnet-Modell* führt das *ECO-Modell* zwei besondere Schwerpunkte zusätzlich ein: Das ist zum einen die Gruppe des Druckereigewerbes/Vervielfältigungen mit den WZ-/NACE-Nr. 18.11 bis 26.8, zum anderen das Verlegen von Software und das Entwickeln von Software mit den WZ-/NACE-Nr. 62.1, 63.12 und 58.21. Dies unterscheidet das *ECO-Modell* deutlich vom *ESSnet-Modell*, denn damit setzt das *ECO-Modell* einen stärkeren Schwerpunkt auf die kreativwirtschaftlichen Potentiale, während das *ESSnet-Modell* die kulturellen Potenziale in seinen Focus stellt.

Gliederung der drei Modelle nach kultur- und kreativwirtschaftlichen Schwerpunkten

Die Abbildung auf der folgenden Seite ist die Gliederung der drei Modelle nach kultur- und kreativwirtschaftlichen Schwerpunkten.

Die Kategorie Kulturwirtschaft *ESSnet* (I.) ist, wie oben bereits erwähnt, dezidiert kulturwirtschaftlich und enthält nach Auffassung der *DG EAC* (Kultur) die wesentlichen kulturwirtschaftlichen Wirtschaftszweige. Sie kann deshalb innerhalb der europäischen Kulturpolitik breite Akzeptanz finden. Alle *ESSnet*-Wirtschaftszweige sind auch in der *ECO* und der *WMK* Abgrenzung enthalten.

Innerhalb der europäischen Wirtschaftspolitik wird der schlanke rein kulturwirtschaftliche Blick kaum hinreichende Akzeptanz finden. Die Kategorie Kultur- und Kreativwirtschaft *ECO Modell* (II.) ist hier adäquater, weil neben den kulturwirtschaftlichen Schwerpunkten die mehr kreativ orientierten Wirtschaftszweige

Abbildung 3: Gliederung der drei Modelle WMK, ESSnet, ECO nach kultur- und kreativwirtschaftlichen Schwerpunkten

Wirtschaftszweig	WZ-/ NACE-Nr.	Einzelne Modelle		
		ESSnet	ECO	WMK
I. Kulturwirtschaft ESSnet				
Einzelhandel m. Büchern	47.61	ESS	ECO	WMK
Eh. m. Zeitsch., Zeitung., Schreibw. u. Bürobedarf	47.62	ESS	ECO	WMK
Eh. mit bespielten Ton- und Bildträgern	47.63	ESS	ECO	WMK
Verlegen von Büchern	58.11	ESS	ECO	WMK
Verlegen von Zeitungen	58.13	ESS	ECO	WMK
Verlegen von Zeitschriften	58.14	ESS	ECO	WMK
Verlegen von Computerspielen	58.21	ESS	ECO	WMK
Herst. v. Filmen, Videofilmen u. Fernsehprogr.	59.11	ESS	ECO	WMK
Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik	59.12	ESS	ECO	WMK
Filmverleih u.-vertrieb (ohne Videotheken)	59.13	ESS	ECO	WMK
Kinos	59.14	ESS	ECO	WMK
Tonstud.; H.v.Hörfunkpr.; Verl. bsp.Tontr. ,Musikal.	59.20	ESS	ECO	WMK
Hörfunkveranstalter	60.10	ESS	ECO	WMK
Fernsehveranstalter	60.20	ESS	ECO	WMK
Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	63.91	ESS	ECO	WMK
Architekturbüros	71.11	ESS	ECO	WMK
Werbeagenturen	73.11	ESS	ECO	WMK
Ateliers für Textil-,Schmuck-,Grafik-Design	74.10	ESS	ECO	WMK
Fotografie und Fotolabors	74.20	ESS	ECO	WMK
Übersetzen und Dolmetschen	74.30	ESS	ECO	WMK
Videotheken	77.22	ESS	ECO	WMK
Kulturunterricht	85.52	ESS	ECO	WMK
Darstellende Kunst	90.01	ESS	ECO	WMK
Erbr. v. Dienstleistungen f. d. Darstellende Kunst	90.02	ESS	ECO	WMK
Künstlerisches und schriftsteller. Schaffen	90.03	ESS	ECO	WMK
Betrieb von Kultur- u. Unterhaltungseinricht.	90.04	ESS	ECO	WMK
Bibliotheken und Archive	91.01	ESS	ECO	WMK
Museen	91.02	ESS	ECO	WMK
Betr. v. historisch. Stätt. u. Gebäud. u. ähnl. Attrakt.	91.03	ESS	ECO	WMK
Summe 29 Wirtschaftszweige				
II. Kultur- und Kreativwirtschaft ECO				
Herstellung von Musikinstrumenten	32.20	-	ECO	WMK
Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	58.19	-	ECO	WMK
Verlegen von sonstiger Software	58.29	-	ECO	WMK
Programmierungstätigkeiten	62.01	-	ECO	WMK
Webportale	63.12	-	ECO	WMK

Vermarkt. u. Vermittl. v. Werbezeit. u. Werbeflächen	73.12	-	ECO	WMK
Summe 29 + 6 = 35 Wirtschaftszweige				

III. Kultur- und Kreativwirtschaft WMK

Herstellung von Münzen	32.11	-	-	WMK
H. v. Schmuck, Gold, Silberschmiedw.(oh. Fant.schm.)	32.12	-	-	WMK
Herstellung von Fantasieschmuck	32.13	-	-	WMK
Eh. m. Musikinstrumenten und Musikalien	47.59.3	-	-	WMK
Eh. m. Kunstgeg., Bildern, Briefm., Münz. u. Geschenk. (anteilig 20%)	47.78.3	-	-	WMK-p
Einzelh. m. Antiquitäten und antiken Teppichen	47.79.1	-	-	WMK
Antiquariate	47.79.2	-	-	WMK
Verlegen v. Adressbüchern und Verzeichnissen	58.12	-	-	WMK
Botanische u. zoologische Gärten sowie Naturparks	91.04	-	-	WMK
Summe 35 + 9 = 44 Wirtschaftszweige				

IV. Kultur- und Kreativwirtschaft für EU-Abgrenzung

Drucken von Zeitungen	18.11	-	ECO	-
Drucken a.n.g.	18.12	-	ECO	-
Druck- und Mediovorstufe	18.13	-	ECO	-
Binden v. Druckerzeugn. u. damit verbund. Dienstl.	18.14	-	ECO	WMK
Vervielfält. v. bespielt. Ton-,Bild- u. Datenträg.	18.20	-	ECO	-
H. v. magnetischen u. optischen Datenträgern	26.80	-	ECO	-
Summe 44 + 6 = 50 Wirtschaftszweige				

Hinweise: WMK = Wirtschaftsministerkonferenz, ESS = ESSnet Kultur, ECO = European Cluster Observatory

Quelle: WZ-2008: Deutsche Wirtschaftszweigklassifikation, NACE: Statistische Systematik der Wirtschaftszweige in der Europäischen Gemeinschaft (NACE Rev.2)

aufgenommen wurden. Zusätzlich ist über die Software-/Games-Branche eine starke Verbindung zu der rasant wachsenden Digitalisierung innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft gewährleistet. Daher wird diese Variante europaweit von allen akzeptiert werden, die in einem Austausch mit der *DG GROW* (Binnenmarkt, Industrie etc.) und der *DG CONNECT* (digitaler Binnenmarkt etc.) sind.

Die Kategorie Kultur- und Kreativwirtschaft *WMK Modell* (III.) bezieht zusätzlich kunsthandwerkliche Wirtschaftszweige und den Kulturhandel (Musik-, Kunsthandel etc.) ein. Sie gehören zum besonderen Profil der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft, deshalb sind diese Wirtschaftszweige insbesondere für innerdeutsche Analysen geeignet.

Die weitere Kategorie Kultur- und Kreativwirtschaft für *EU-Abgrenzung* (IV.) sollte eher nachrichtlich behandelt werden, da die *ECO*-Erweiterung um Druckerzeugnisse und physische Vervielfältigungsträger zu den vorgelagerten Wirtschaftszweigen gehört. Dies entspricht nicht mehr der aktuellen Auffassung von Kultur- und Kreativwirtschaft, die im Wesentlichen durch ästhetische Content-Produktionen geprägt ist.

Abbildung 4: Systematische Gliederung der Kultur- und kreativwirtschaftlichen Schwerpunkte nach WZ-/ NACE-Klassifikation

WZ-/ NACE-Nr.	Wirtschaftszweig	Einzelne Modelle		
		ESSnet	ECO	WMK
18.11	Drucken von Zeitungen	-	ECO	-
18.12	Drucken a.n.g.	-	ECO	-
18.13	Druck- und Medienvorstufe	-	ECO	-
18.14	Binden v. Druckerzeugn. u. damit verbund. Dienstl.	-	ECO	WMK
18.20	Vervielfält. v. bespielt. Ton-,Bild- u. Datenträg.	-	ECO	-
26.80	H. v. magnetischen u. optischen Datenträgern	-	ECO	-
32.11	Herstellung von Münzen	-	-	WMK
32.12	H. v. Schmuck, Gold, Silberschmiedw.(oh. Fant.schm.)	-	-	WMK
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	-	-	WMK
32.20	Herstellung von Musikinstrumenten	-	ECO	WMK
47.59.3	Eh. m. Musikinstrumenten und Musikalien	-	-	WMK
47.61	Einzelhandel m. Büchern	ESS	ECO	WMK
47.62	Eh. m. Zeitsch., Zeitung, Schreibw. u. Bürobedarf	ESS	ECO	WMK
47.63	Eh. mit bespielten Ton- und Bildträgern	ESS	ECO	WMK
47.78.3	Eh. m. Kunstgeg., Bildern, Briefm., Münz. u. Geschenk. (anteilig 20 %)	-	-	WMK-p
47.79.1	Einzelh. m. Antiquitäten und antiken Teppichen	-	-	WMK
47.79.2	Antiquariate	-	-	WMK
58.11	Verlegen von Büchern	ESS	ECO	WMK
58.12	Verlegen v. Adressbüchern und Verzeichnissen	-	-	WMK
58.13	Verlegen von Zeitungen	ESS	ECO	WMK
58.14	Verlegen von Zeitschriften	ESS	ECO	WMK
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	-	ECO	WMK
58.21	Verlegen von Computerspielen	ESS	ECO	WMK
58.29	Verlegen von sonstiger Software	-	ECO	WMK
59.11	Herst. v. Filmen, Videofilmen u. Fernsehprogr.	ESS	ECO	WMK
59.12	Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik	ESS	ECO	WMK
59.13	Filmverleih u.-vertrieb (ohne Videotheken)	ESS	ECO	WMK
59.14	Kinos	ESS	ECO	WMK
59.20	Tonstud.; H.v.Hörfunkpr.; Verl.bsp.Tontr., Musikal.	ESS	ECO	WMK
60.10	Hörfunkveranstalter	ESS	ECO	WMK
60.20	Fernsehveranstalter	ESS	ECO	WMK
62.01	Programmierungstätigkeiten	-	ECO	WMK
63.12	Webportale	-	ECO	WMK
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	ESS	ECO	WMK
71.11	Architekturbüros	ESS	ECO	WMK
73.11	Werbeagenturen	ESS	ECO	WMK
73.12	Vermarkt. u. Vermittl. v. Werbezeit. u. Werbeflächen	-	ECO	WMK

74.10	Ateliers für Textil-, Schmuck-, Grafik-Design	ESS	ECO	WMK
74.20	Fotografie und Fotolabors	ESS	ECO	WMK
74.30	Übersetzen und Dolmetschen	ESS	ECO	WMK
77.22	Videotheken	ESS	ECO	WMK
85.52	Kulturunterricht	ESS	ECO	WMK
90.01	Darstellende Kunst	ESS	ECO	WMK
90.02	Erbr. v. Dienstleistungen f. d. Darstellende Kunst	ESS	ECO	WMK
90.03	Künstlerisches und schriftsteller. Schaffen	ESS	ECO	WMK
90.04	Betrieb von Kultur- u. Unterhaltungseinricht.	ESS	ECO	WMK
91.01	Bibliotheken und Archive	ESS	ECO	WMK
91.02	Museen	ESS	ECO	WMK
91.03	Betr. v. historisch. Stätt. u. Gebäud. u. ähnl. Attrakt.	ESS	ECO	WMK
91.04	Botanische u. zoologische Gärten sowie Naturparks	-	-	WMK

Hinweise: WMK = Wirtschaftsministerkonferenz, ESS = ESSnet Kultur, ECO = European Cluster Observatory

Quelle: WZ-2008: Deutsche Wirtschaftszweigklassifikation, NACE: Statistische Systematik der Wirtschaftszweige in der Europäischen Gemeinschaft (NACE Rev.2) www.kulturwirtschaft.de:

Der Leitfaden zur Erfassung von statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft

Download des Leitfadens bei der Wirtschaftsministerkonferenz:

[www.wirtschaftsministerkonferenz.de/WMK/DE/termine/Sitzungen/ 16-06-08-09-WMK/ 16-06-08-09-bericht-leitfaden-ak-kultur-kreativwirtschaft-10.pdf? __blob=publicationFile&v=2](http://www.wirtschaftsministerkonferenz.de/WMK/DE/termine/Sitzungen/16-06-08-09-WMK/16-06-08-09-bericht-leitfaden-ak-kultur-kreativwirtschaft-10.pdf?__blob=publicationFile&v=2)

Download des Leitfadens bei www.kulturwirtschaft.de:

[www.kulturwirtschaft.de/wp-content/uploads/2017/03/Kurzanleitung-KKW- Stat.Leitfaden-161031.pdf](http://www.kulturwirtschaft.de/wp-content/uploads/2017/03/Kurzanleitung-KKW-Stat.Leitfaden-161031.pdf)

