



Datenreport 2025

Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen

Erstellt von

prognos

Inhaltsverzeichnis

Management Summary	S.3
A Zentrale Kennzahlen KKW in Thüringen	S.6
B Gesamtmarktanalyse	S.14
C Bundesvergleich	S.24
D Branchenvergleich	S.27
E Teilmarktanalysen	S.30
F Fazit	S.60
G Methodik	S.62

Management Summary (I)

Die **gesamte Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen wuchs zwischen 2020 und 2023**. Das zeigt sich über alle Indikatoren hinweg: Die Zahl der Unternehmen stieg um 2 Prozent auf 2.980, der Umsatz um 17 Prozent auf 1,08 Mrd. Euro, die Bruttowertschöpfung um 10 Prozent auf 0,55 Mrd. Euro und die Kernerwerbstätigen (Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte) um 4 Prozent auf 14.370. Die Kultur- und Kreativwirtschaft entwickelte sich damit in Bezug auf Unternehmenszahlen im Zeitraum 2020 bis 2023 positiv im Gegensatz zur Gesamtwirtschaft (-1,6%). Auch die Entwicklung der Kernerwerbstätigen war positiver als in der Gesamtwirtschaft (+0,8%). Hier zeigt sich zum einen, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft, die vor 2020 auch auf Wachstumskurs lag, sich von den Einschnitten in einigen Teilmärkten durch die Corona-Pandemie in den Jahren 2020 und 2021 erholt hat. Zum anderen ist das Wachstum der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft stark geprägt von der enorm positiven Entwicklung der Software- und Gamesindustrie.

Trotz des zu erwartenden Bevölkerungsrückgangs in Thüringen und einem daraus resultierenden Rückgang an Erwerbstätigen, wird bis **2030 eine stabile Entwicklung der Unternehmens- und Beschäftigtenzahlen der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft** in Thüringen erwartet. Dabei wird eine weiter wachsende Software- und Gamesindustrie stagnierende und rückläufige Unternehmens- und Beschäftigtenzahlen in den anderen Teilmärkten ausgleichen. Der Umsatz wird moderat steigen.

Management Summary (II)

Die meisten Unternehmen und Kernerwerbstätigen der Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft sind im **städtischen Raum** verortet. **Erfurt** liegt hier an der Spitze vor **Jena** und **Weimar**.

Thüringen bleibt hinter den bundesdeutschen Zahlen zurück, das zeigt sich an allen Vergleichskennzahlen. So liegt beispielsweise der Umsatz je Unternehmen in Deutschland bei 857.000 Euro und in Thüringen bei 362.000 Euro. Das heißt in Thüringen sind die KKW-Unternehmen im Durchschnitt kleiner als in ganz Deutschland. In Deutschland sind 158 Kernerwerbstätige je 10.000 Einwohner in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig, in Thüringen sind es nur 68.

Im Vergleich mit anderen Thüringer Branchen ordnet sich die Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft an verschiedenen Stellen ein: In Bezug auf die **Unternehmenszahl** liegt sie im Vergleich mit **Fahrzeugbau, Maschinenbau, Elektrotechnik, Landwirtschaft** und **Gastgewerbe an zweiter Stelle** hinter dem Gastgewerbe. Hier zeigt sich, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft durch viele kleine Unternehmen geprägt ist. In Bezug auf den **Umsatz** ist sie die **schwächste** der Vergleichsbranchen. In Bezug auf **Kernerwerbstätige** steht sie **vor der Landwirtschaft**.

Management Summary (III)

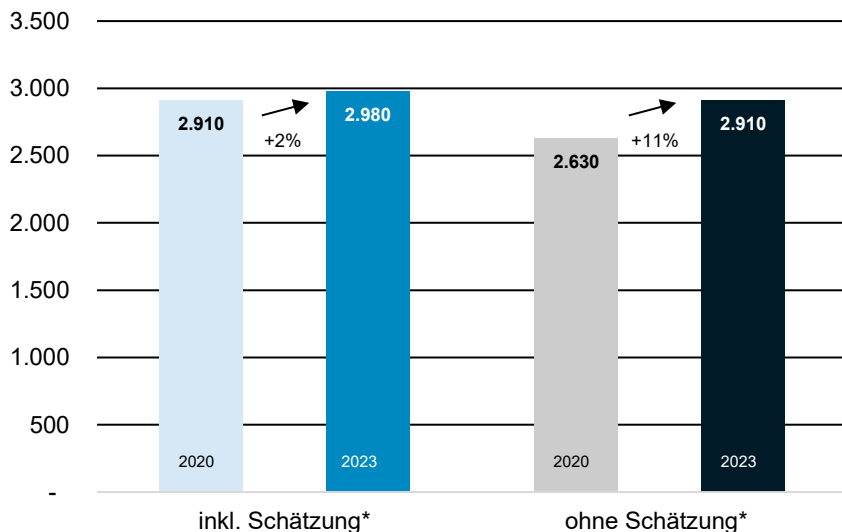
Die **Software- und Gamesindustrie** ist in Bezug auf den **Umsatz** (rund ein Drittel) und die **Kernerwerbstätigenzahl** (40%) mit Abstand der **stärkste** Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen. Bei der **Unternehmenszahl** liegt die **Designwirtschaft** mit 660 Unternehmen vor der **Software- und Gamesindustrie** (600). Über alle Indikatoren hinweg zählen neben der **Software- und Gamesindustrie**, die **Designwirtschaft**, der **Architektur-**, **Werbe-** und **Pressemarkt** zu den fünf größten Teilmärkten.

Die **Software- und Gamesindustrie** ist ein **starker Wachstumsmarkt**: Die Unternehmenszahl stieg zwischen 2020 und 2023 um 15 Prozent, die Zahl der Kernerwerbstätigen um 22 Prozent und der Umsatz um 26 Prozent. Der **Architekturmarkt** war zunächst unbeschadet durch die Corona-Pandemie gekommen, war aber **deutlich getroffen** von den, infolge des Ukraine-Kriegs, **steigenden Preisen**. Er verlor zwischen 2020 und 2023 11 Prozent der Unternehmen und 7 Prozent der Kernerwerbstätigen. Der **Pressemarkt** ist seit Jahren auch in ganz Deutschland rückläufig (2020-2023: Unternehmen -17%, Kernerwerbstätige -28%, Umsatz -6%). Der **Werbemarkt** und die **Designwirtschaft** sind weniger auffällig in ihrer Entwicklung – mit einem leichten Wachstum der Kernerwerbstätigen (0,4 bzw. 0,9%), einer recht stabilen Unternehmensentwicklung (-2% bzw. +2%) und einem Umsatzwachstum von 10 Prozent.

A Zentrale Kennzahlen der KKW in Thüringen

Unternehmen

Anzahl, auf Zehner gerundet



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes sind einzelne Werte ausgeblendet; „ohne Schätzung“ stellt die Summe der von DESTATIS ausgegebenen Daten dar; „inkl. Schätzung“ beinhaltet eine Schätzung ausgeblendeter Daten von Prognos; vor allem in Bezug auf das Wachstum der Daten sind diese Daten als realistischer einzuschätzen

2023 zählte die Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft rund **2.980** Unternehmen. Dies entspricht rund **4,6 Prozent** der Thüringer Unternehmen. Die Unternehmenszahl **stieg zwischen 2020 und 2023 um rund 2 Prozent**. Damit liegt Thüringen leicht unter dem Bundesdurchschnitt (2020-2023: +4%). Mit dem Wachstum steht die Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen besser da als die Gesamtwirtschaft, in der im Vergleichszeitraum ein negativer Trend zu verzeichnen war (-1,6%).

Hier zeigt sich zum einen, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft, die vor 2020 auch auf Wachstumskurs lag, sich von den Einschnitten in einigen Teilmärkten durch die Corona-Pandemie in den Jahren 2020 und 2021 erholt hat. Zum anderen ist das Wachstum der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft auch stark geprägt von der enorm positiven Entwicklung der Software- und Gamesindustrie (vgl. Folie 31).

Unternehmen nach Unternehmensgrößen

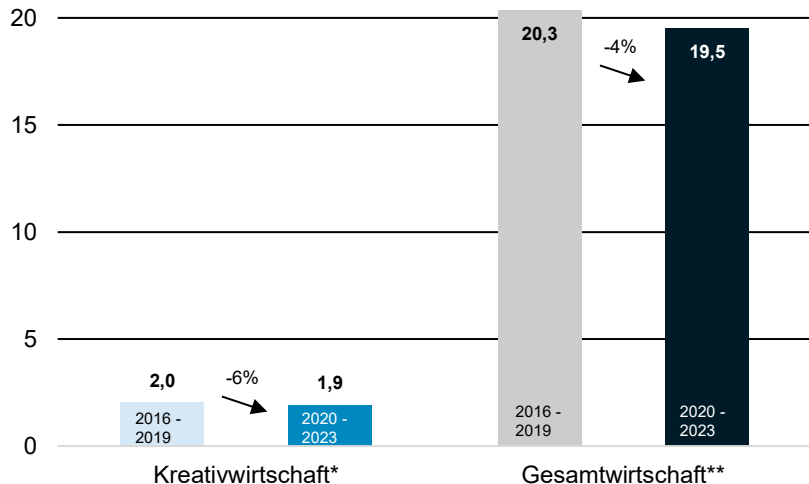
Anzahl*, auf Zehner gerundet, 2023

Unternehmensgrößen nach EU-Definition	Umsatz in Euro zwischen	Anzahl*	Anteil
Kleinstunternehmen	gesamt	2.260	76%
	22.000 - 100.000	1.310	44%
	100.000 - 250.000	570	19%
	250.000 - 500.000	210	7%
	500.000 - 2 Mio.	170	6%
Kleine Unternehmen	2 - 10 Mio.	10	0,3%
Mittlere Unternehmen	10 - 50 Mio.	*	
Großunternehmen	Über 50 Mio.	*	
Unternehmen gesamt**		2.980	

Die überwiegende Anzahl der Unternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft sind Kleinstunternehmen. In Thüringen sind **mind. 2.260 Unternehmen Kleinstunternehmen** mit einem Umsatz zwischen 22.000 und 2 Mio. Euro. Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes können zu einigen Unternehmen keine Angaben zur Unternehmensgröße gemacht werden. Trotzdem geht aus den Daten hervor, dass mind. 76 Prozent der Unternehmen zu den Kleinstunternehmen zählen. Der reale Anteil liegt vermutlich deutlich über 90 Prozent: Der Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 2022* zeigt, dass der Anteil der Kleinstunternehmen in allen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland **bei mind. 93 Prozent** liegt. Am geringsten ist der Wert in der Software- und Gamesindustrie mit 93 Prozent, am höchsten ist der Wert in der Rundfunkwirtschaft, wo 99 Prozent der Unternehmen als Kleinstunternehmen zählen.

Gründungsintensität (Jahresdurchschnitt)

= Unternehmensgründungen je 10.000 Erwerbsfähige



Prognos 2025. Datengrundlage: Mannheimer Unternehmenspanel (ZEW)

* Abgrenzung durch ZEW; ** ZEW Hauptbranchen

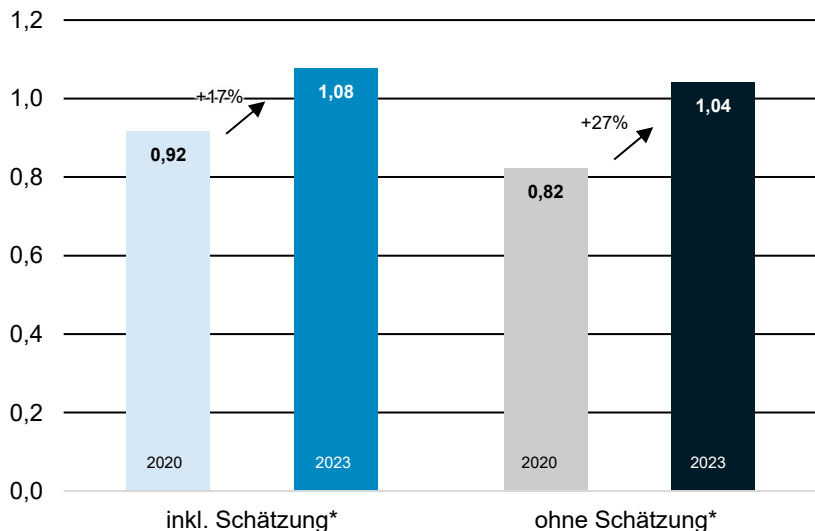
Rund **10% der Gründungen** in Thüringen gehen auf die Kreativwirtschaft zurück.

Die Gründungsintensität in der **Kreativwirtschaft in Thüringen** liegt im Jahresdurchschnitt im **Zeitraum 2020 bis 2023 bei 1,9 Gründungen** je 10.000 Erwerbsfähige. Im Vergleich zum Jahresdurchschnitt im Zeitraum 2016 bis 2019 sinkt sie damit um 6%.

Damit nimmt die Entwicklung der Gründungen im Vergleich der beiden Zeiträume eine vergleichbare Entwicklung wie in der Gesamtwirtschaft in Thüringen. Hier nahmen die Gründungen je 10.000 Erwerbsfähige **um 4% ab** (von 20,3 auf 19,5 Gründungen je 10.000 Erwerbsfähige).

Umsatz

in Mrd. Euro



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)

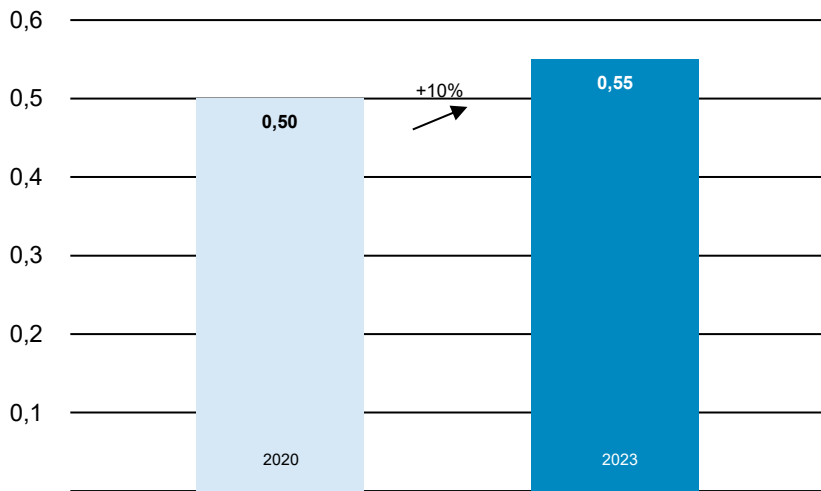
* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes sind einzelne Werte ausgeblendet; „ohne Schätzung“ stellt die Summe der von DESTATIS ausgegebenen Daten dar; „inkl. Schätzung“ beinhaltet eine Schätzung ausgeblendeter Daten von Prognos; vor allem in Bezug auf das Wachstum der Daten sind diese Daten als realistischer einzuschätzen

2023 erzielte die Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft einen Umsatz von **1,08 Mrd. Euro**. Dies entspricht rund **1,3 Prozent** des Umsatzes der Thüringer Gesamtwirtschaft. Der Umsatz der KKW **stieg zwischen 2020 und 2023 um rund 17 Prozent**. Damit liegt Thüringen leicht unter dem Bundesdurchschnitt (+21% 2020-2023). In der Gesamtwirtschaft in Thüringen war im Vergleichszeitraum ein Wachstum von 28 Prozent zu verzeichnen.

Auch in Bezug auf den Umsatz zeigt sich zum einen, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft sich von den Einschnitten in einigen Teilmärkten durch die Corona-Pandemie in den Jahren 2020 und 2021 erholt hat (v.a. in den Teilmärkten Musikwirtschaft und Markt für darstellende Künste). Zum anderen ist das Wachstum der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft enorm vom Umsatzwachstum der Software- und Gamesindustrie geprägt (vgl. Folie 32).

Bruttowertschöpfung

in Mrd. Euro



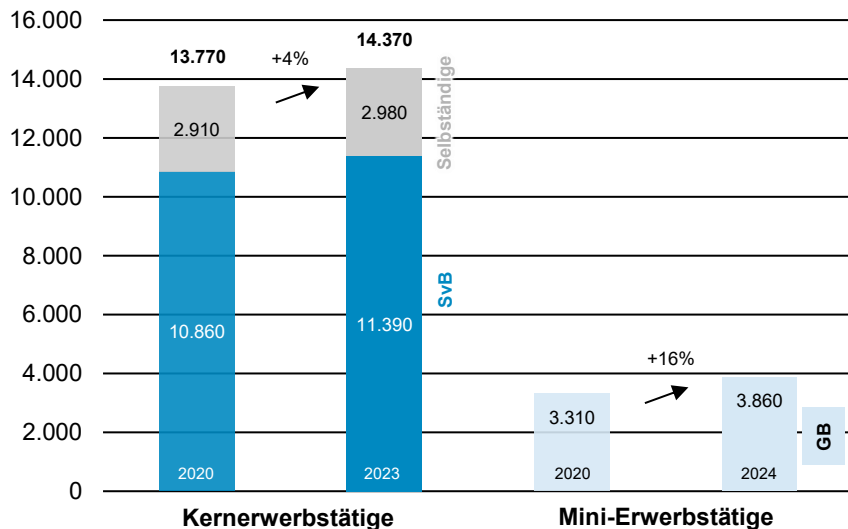
Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen);
DESTATIS Input-Output-Rechnung 2023 und 2024

Die Bruttowertschöpfung erfasst den Wert, der bei der Produktion von Waren oder Dienstleistungen in einer Branche geschaffen wird. Vorleistungen in anderen Branchen und Gütersteuern sind nicht enthalten.

Im Jahr 2023 erwirtschaftete die Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen eine Bruttowertschöpfung von **rund 0,55 Mrd. Euro**, was einem Wachstum von **zehn Prozent** gegenüber 2020 entspricht. Der Anteil an der gesamten Bruttowertschöpfung in Thüringen liegt bei **0,8 Prozent**.

Erwerbstätige

Anzahl, auf Zehner gerundet



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen);

Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Hinweis: Die Zahl der Selbständigen ist inkl. Schätzung.

SvB = Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; GB = Geringfügig Beschäftigte

2023 waren in der Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft **14.370 Kernerwerbstätige**, darunter **11.390 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte** und **2.980 Selbständige** tätig. Dies entspricht rund **1,7 Prozent** aller Kernerwerbstätigen in Thüringen. Zusätzlich gab es 2024 im Bereich der Mini-Erwerbstätigkeit **3.860 geringfügig Beschäftigte**.

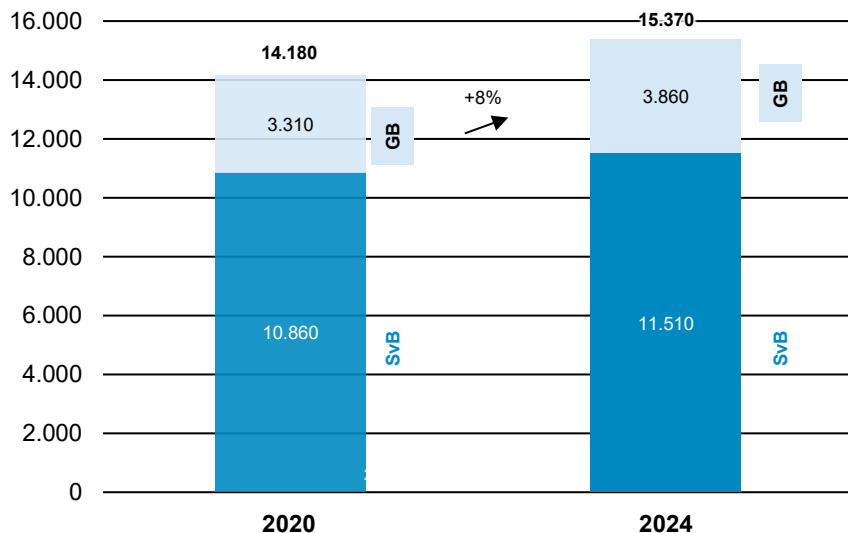
Die Zahl der **Kernerwerbstätigen** stieg zwischen 2020 und 2023 um **rund 4 Prozent**. Damit liegt Thüringen unter dem Bundesdurchschnitt (+9% 2020-2023). Auch hier liegt das Wachstum über der Thüringer Gesamtwirtschaft, die im Zeitraum 2020 bis 2023 – vor allem aufgrund eines pandemiebedingten Einbruchs 2020 – (noch) +0,8 Prozent Kernerwerbstätige dazu gewann. Die Zahl der geringfügig Beschäftigten wuchs zwischen 2020 und 2024 um **16 Prozent**. Das Wachstum ist vor allem auf Designwirtschaft und Werbemarkt und mit hoher Wahrscheinlichkeit hauptsächlich auf eines oder wenige Unternehmen zurückzuführen. Dementsprechend weicht die Entwicklung hier stark von der Bundesentwicklung ab (2020-2024: -10%).

A Zentrale Kennzahlen der KKW in Thüringen

A 3 Beschäftigungs- und erwerbsbezogenes Volumen

Beschäftigte*

Anzahl, auf Zehner gerundet



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik
SVB = Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte; GB = Geringfügig Beschäftigte

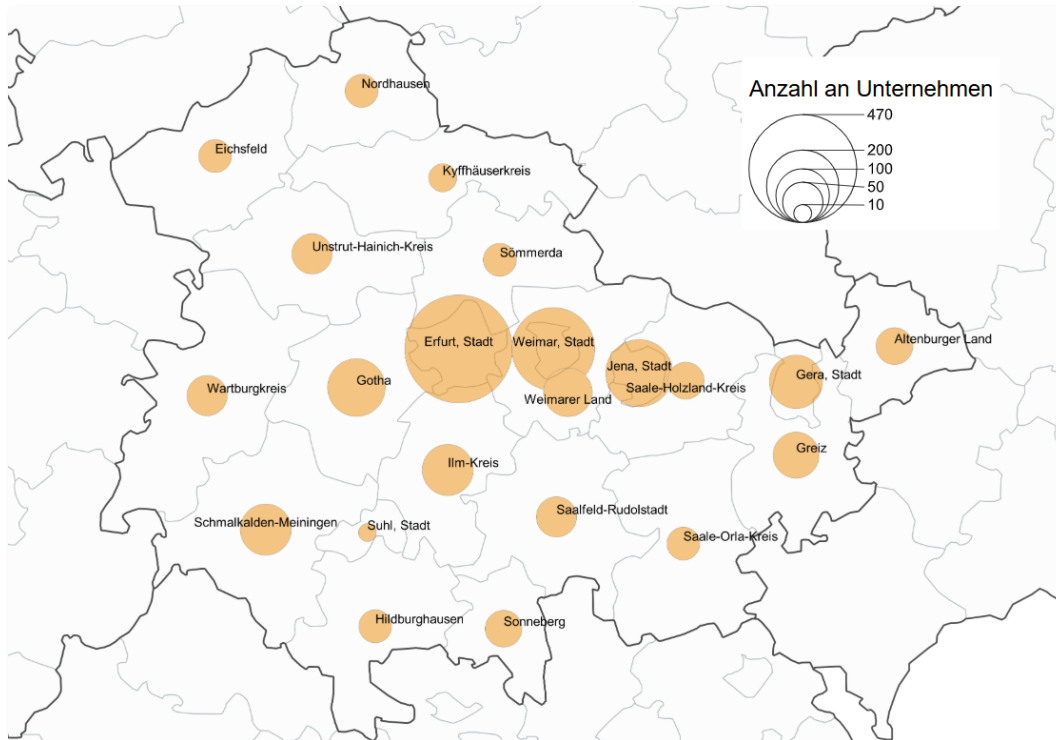
* **Beschäftigte:** Summe der angestellt Beschäftigten, also sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte; Kernerwerbstätige (vgl. S. 12); Summe aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und Selbständigen (weitere Erläuterungen finden sich auf S. 64)

2024 waren in der Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft **15.370 Personen angestellt beschäftigt**, darunter **11.510 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte** und **3.860 geringfügig Beschäftigte**. Dies entspricht rund **1,7 Prozent** aller Beschäftigten in Thüringen.

Die Zahl der **angestellt Beschäftigten** stieg zwischen 2020 und 2024 um **rund 8 Prozent**. Damit liegt Thüringen über dem Bundesdurchschnitt (+5% 2020-2024). Das vergleichsweise hohe Wachstum ist, wie auf der vorangegangenen Folie beschrieben, auf ein starkes Wachstum der geringfügig Beschäftigten zurückzuführen (2020-2024: +16%). Gleichwohl stieg auch die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten zwischen 2020 und 2024 deutlich um 6 Prozent. Dieses deutliche Wachstum ist auf die Software- und Gamesindustrie zurückzuführen, die zwischen 2020 und 2025 um 28% zulegte.

B Gesamtmarktanalyse

Unternehmen KKW 2023

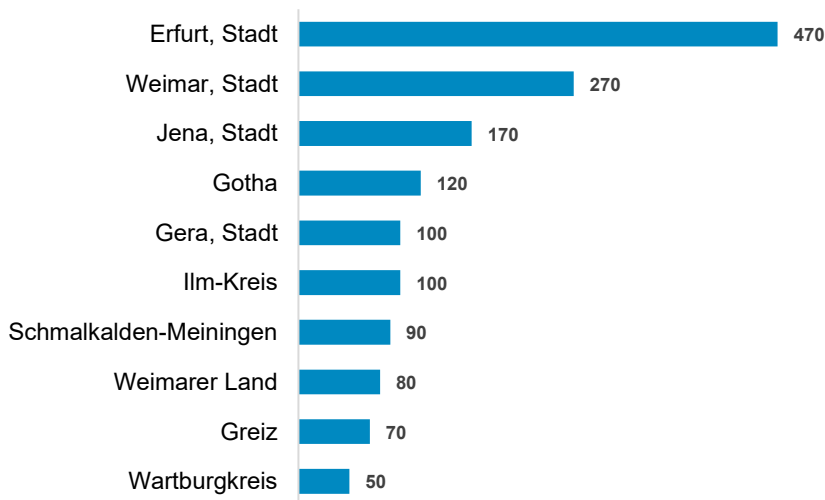


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)

* Einzelne Werte sind aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes ausgeblendet; dargestellt ist die Mindestanzahl

Unternehmen KKW auf Kreisebene (Top 10)

Anzahl*, auf Zehner gerundet, 2023



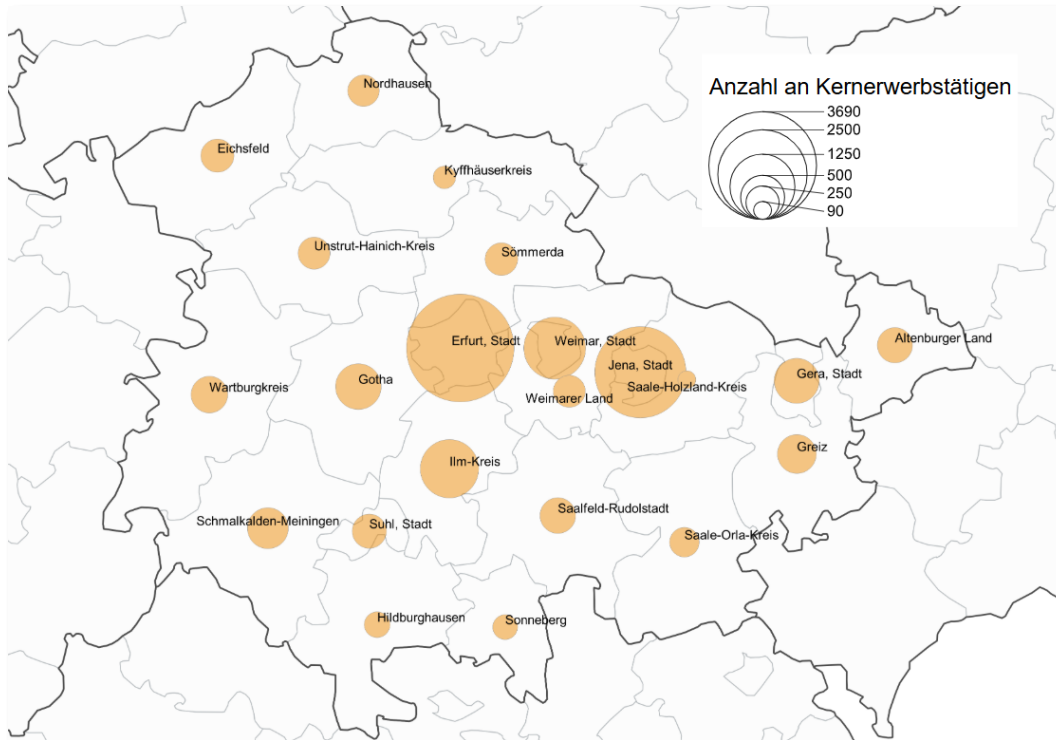
Die meisten Unternehmen der Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft sind in der **Landeshauptstadt Erfurt** ansässig – mindestens **470 Unternehmen**, was rund **16 Prozent** der Gesamtzahl entspricht. Es folgen die kreisfreien Städte **Weimar** mit mind. 270 Unternehmen und **Jena** mit mind. 170 Unternehmen.

Die drei Städte setzen sich recht deutlich von den anderen kreisfreien Städten und Landkreisen ab. Es folgen der Landkreis **Gotha**, die kreisfreie Stadt **Gera**, der **Ilm-Kreis** und der Landkreis **Schmalkalden-Meiningen**, die alle in einem Bereich um die 100 Unternehmen liegen.

Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Einzelne Werte sind aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes ausgeblendet; dargestellt ist die Mindestanzahl

Kernerwerbstätige KKW 2023

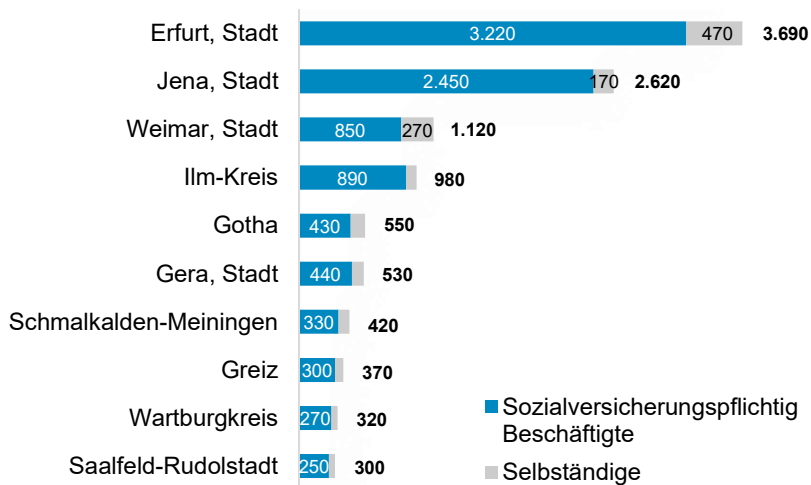


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen); Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

* Einzelne Werte sind aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes ausgeblendet; dargestellt ist die Mindestanzahl

Kernerwerbstätige KKW Kreisebene (Top 10)

Anzahl*, auf Zehner gerundet, 2023



Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen); Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

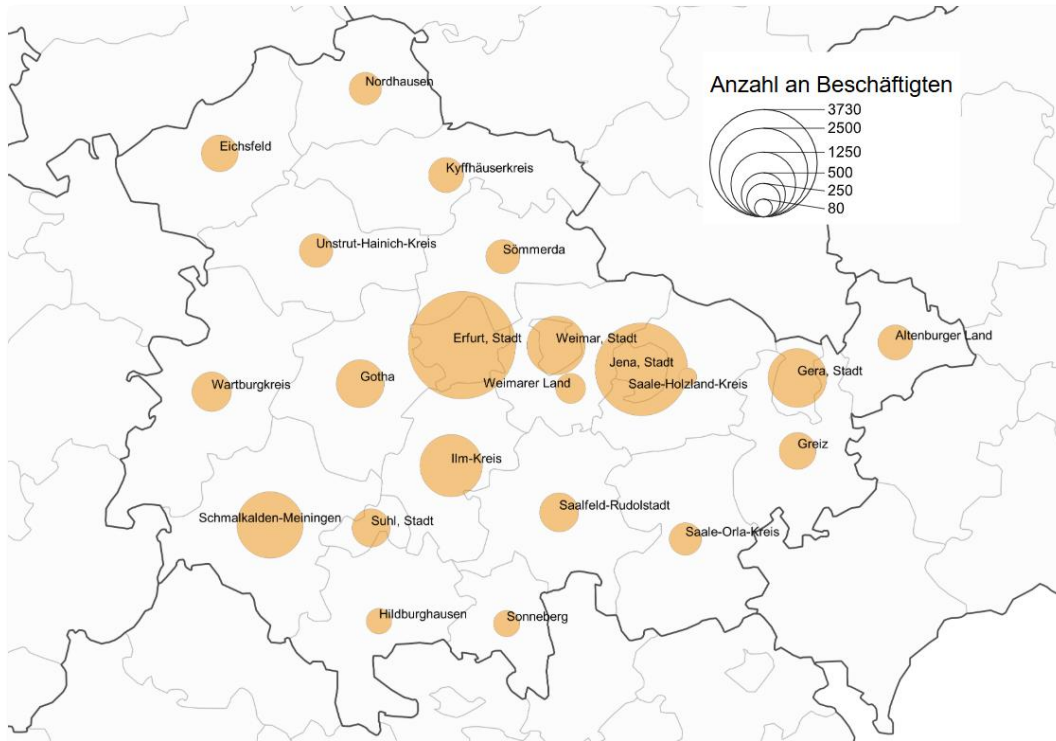
* Einzelne Werte sind aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes ausgeblendet; dargestellt ist die Mindestanzahl

Auch bei der Zahl der Kernerwerbstätigen liegt **Erfurt** an der Spitze: Hier sind mindestens **3.690 Personen** Kernerwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig – das sind ein Viertel der Kernerwerbstätigen in Thüringen –, davon sind rund 87 Prozent sozialversicherungspflichtig beschäftigt.

Obwohl in **Jena** weniger Unternehmen ansässig sind als in Weimar, ist die Zahl der Kernerwerbstätigen dort höher – etwa **2.620** im Vergleich mit **1.120** Personen in **Weimar**.

Im Ilm-Kreis und im Landkreis Gotha sind mindestens 980 bzw. 550 Kernerwerbstätige tätig. Dies zeigt, dass der ländliche Raum ebenfalls eine relevante Beschäftigungsbasis für die KKW bietet.

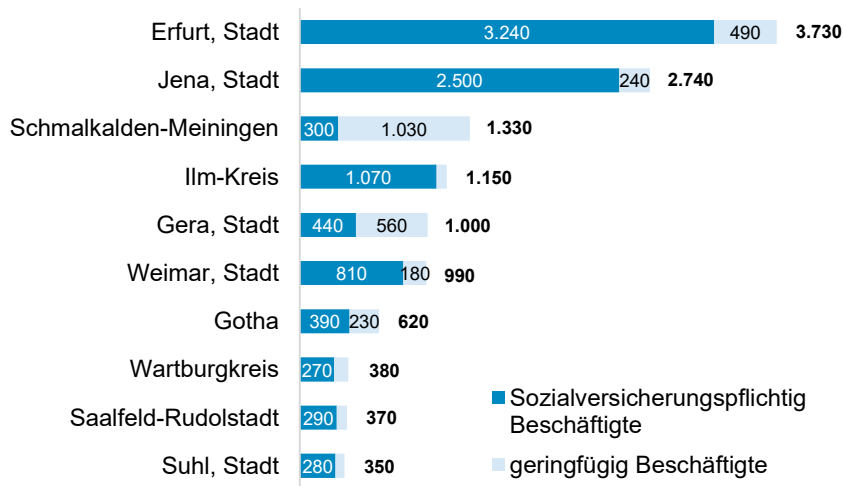
Beschäftigte KKW 2023



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Beschäftigte* KKW auf Kreisebene (Top 10)

Anzahl, auf Zehner gerundet, 2024



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

* **Beschäftigte**: Summe der angestellt Beschäftigten, also sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte; Kernerwerbstätige (vgl. S. 17); Summe aus sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und Selbständigen (weitere Erläuterungen finden sich auf S. 63)

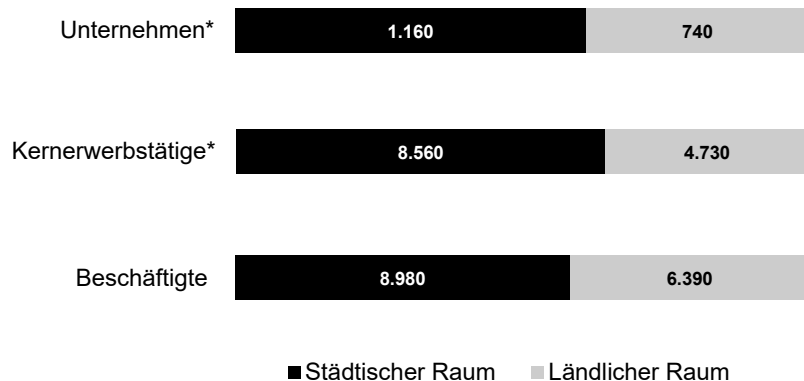
Die meisten **angestellt Beschäftigten*** der Kultur- und Kreativwirtschaft arbeiten in **Erfurt** und **Jena**. Dort sind rund **3.730** bzw. **2.740** Personen tätig, von denen etwa 90 Prozent sozialversicherungspflichtig beschäftigt sind.

Danach folgt mitinigem Abstand der Landkreis **Schmalkalden-Meiningen** mit mindestens **1.330** Beschäftigten, von denen jedoch rund 77 Prozent geringfügig beschäftigt sind. Diese hohe Anzahl ist hauptsächlich auf ein Unternehmen im Wirtschaftszweig Werbeagenturen mit vielen geringfügig Beschäftigten zu zurückzuführen. Auch im **Ilm-Kreis** sind mit **1.150** Beschäftigte über tausend Beschäftigte in Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft angestellt.

Gera und **Weimar** folgen mit 1.000 und 990 Beschäftigten, wobei in Gera ähnlich wie im Landkreis Schmalkalden-Meiningen der Anteil der geringfügig Beschäftigten aufgrund eines vergleichbaren Effekts sehr hoch ist. In beiden Kreisen sind die hohen Zahlen fast ausschließlich auf die Designwirtschaft bzw. den Werbemarkt zurückzuführen.

Verteilung städtischer und ländlicher Raum

Anzahl, auf Zehner gerundet; Unternehmen und Kernerwerbstätige 2023, Beschäftigte 2024



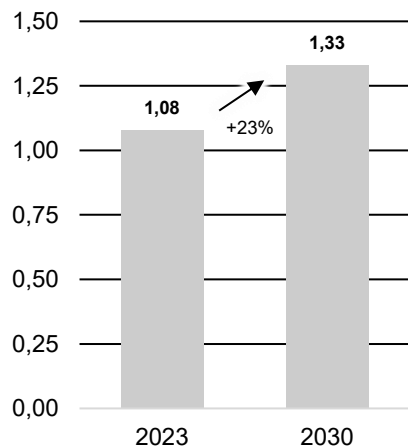
Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik; Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)

* Einzelne Werte sind aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes ausgeblendet; dargestellt ist die Mindestanzahl

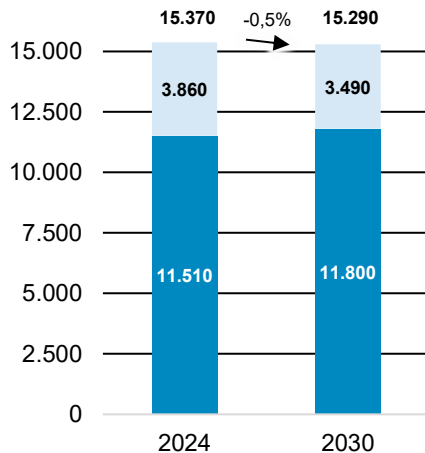
Auf Basis der vorangegangenen Kreisdaten wurde unter Zugrundlegung der weitgehenden Definition des Bundesinstituts für Bau-, Stadt und Raumforschung nach **städtischem** und **ländlichem Raum** differenziert. Zum städtischen Raum zählen nach dieser Definition die kreisfreien Städte Erfurt, Gera, Jena und Weimar sowie die Landkreise Weimarer Land und Greiz. Die anderen 15 Thüringer Landkreise und die kreisfreie Stadt Suhl zählen zum ländlichen Raum.

Auf den vorangegangenen Folien wurde bereits deutlich, dass in den größeren Städten Thüringens die größten Zahlen an Unternehmen und Kernerwerbstätigen vorzufinden sind. Rund **zwei Drittel der Kernerwerbstätigen** und **60 Prozent der angestellt Beschäftigten** entfallen auf den **städtischen Raum**. Bei den Unternehmen ergibt sich ein ähnliches Verhältnis.

Umsatz



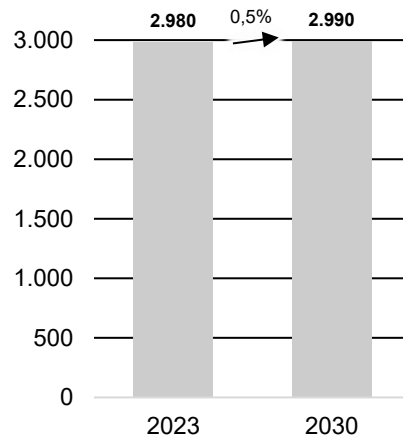
Beschäftigte



geringfügig Beschäftigte

Sozialversicherungspflichtig
Beschäftigte

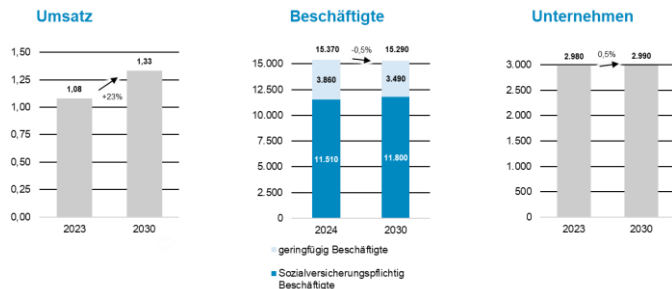
Unternehmen



Maßgeblich für die Prognose der Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen ist neben Branchentrends die Bevölkerungsentwicklung in Thüringen. Die Studie „Langfristige Folgen von Demografie und Strukturwandel für das Bundesland: Thüringen“* der BIBB-IAB Qualifikations- und Berufsprojektionen erwartet zwischen 2023 und 2040 einen **Bevölkerungsrückgang um 10,8 Prozent** in Thüringen, wodurch auch die **Bevölkerung im erwerbsfähigen Alter** von rund 74 Prozent (2023) **auf rund 70 Prozent (2040) sinkt**. Bis 2040 wird für Thüringen insgesamt damit gerechnet, dass die **Erwerbstätigenzahl jedes Jahr um 0,7 Prozent sinkt**. Während viele Arbeitsplätze wegfallen, entstehen neue Arbeitsplätze in Zukunftsbranchen wie im IT-Bereich.

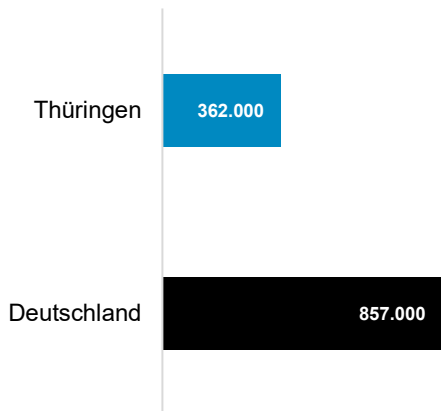
Für die Kultur- und Kreativwirtschaft ist im Bereich **Software- und Games** nach wie vor mit einer **positiven Entwicklung** von Unternehmen und Erwerbstätigen zu rechnen. In den meisten **anderen Teilmärkten** ist mit **stagnierenden bis rückläufigen** Entwicklung der Unternehmens- und Erwerbstätigenzahlen zu rechnen. Der Umsatz steigt mit einer etwas geringeren Wachstumsrate als in den Vorjahren. **Insgesamt** bleibt die Branche so in den nächsten Jahren auf einem **stabilen Niveau**.

*Langfristige Folge von Demografie und Strukturwandel für das Bundesland Thüringen; BIBB-IAB Qualifikations- und Berufsprojektionen (qube-projekt.de); Projektionen auf Basis der Welle 8, online verfügbar unter: https://www.bibb.de/dokumente/pdf/Bundesland-Dossier%20_16_Th%C3%BCrCrIngen_W8.pdf

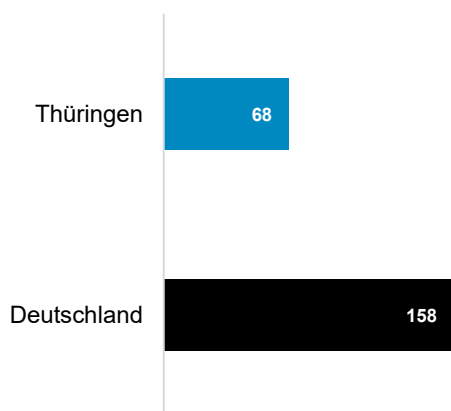


C Bundesvergleich

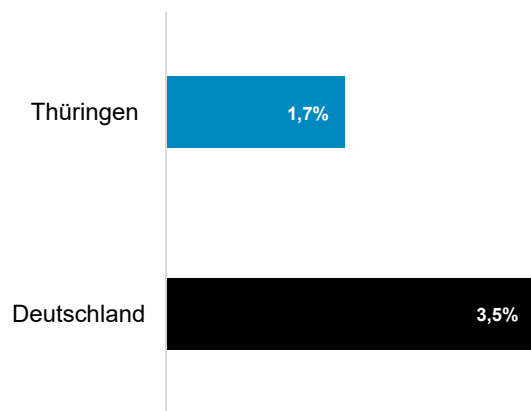
Umsatz pro Unternehmen 2023

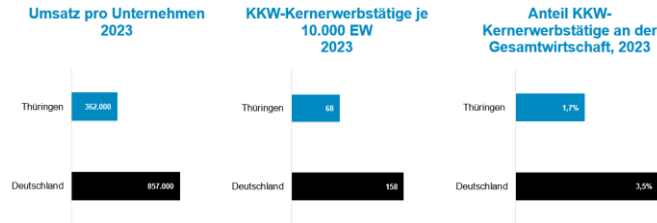


KKW-Kernerwerbstätige je 10.000 EW 2023



Anteil KKW- Kernerwerbstätige an der Gesamtwirtschaft, 2023

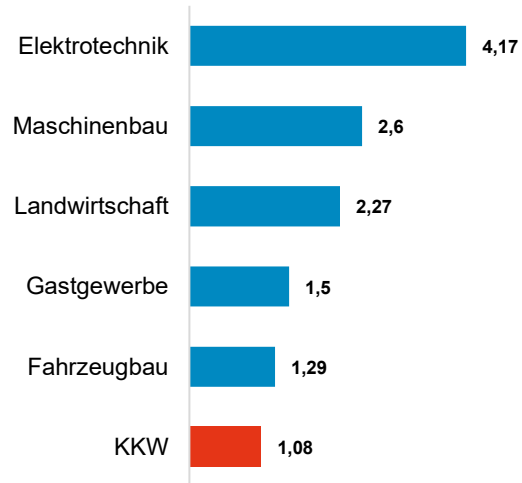




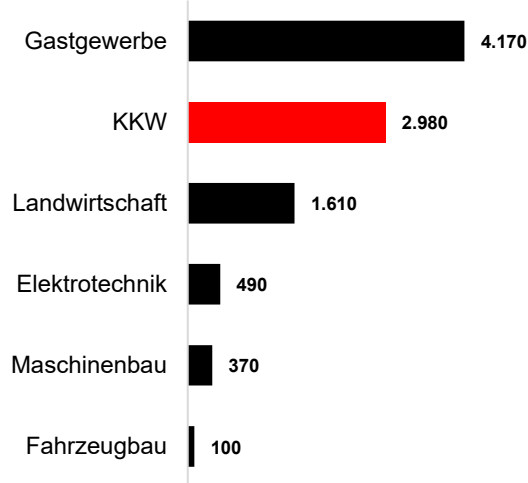
Im Vergleich mit ganz Deutschland ist die Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen schwächer aufgestellt: Der Umsatz je Unternehmen liegt in Thüringen bei rund **362.000 Euro pro Unternehmen**, während er in Deutschland bei 857.000 Euro liegt (jeweils 2023). Das heißt in Thüringen sind die KKW-Unternehmen im Durchschnitt kleiner als in ganz Deutschland. In Thüringen sind mit **68 Erwerbstätigen je 10.000 Einwohner** weniger Kernerwerbstätige – also Selbständige und sozialversicherungspflichtig Beschäftigte – in der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig als in Deutschland (158 Erwerbstätige je 10.000 Einwohner). Dies zeigt sich auch im Anteil der KKW-Kernerwerbstätigen an allen Kernerwerbstätigen in Thüringen. Er liegt in Thüringen bei **1,7%** und in Deutschland bei 3,5%. Damit ist die Branche in ganz Deutschland im Vergleich mit anderen Branchen bedeutender als in Thüringen.

D Branchenvergleich

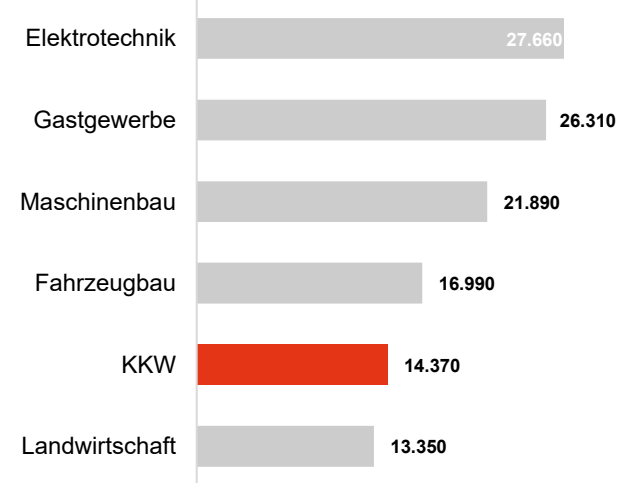
Umsatz in Mrd. Euro, 2023



Unternehmen, 2023



Kernerwerbstätige, 2023



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik; DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)
Unternehmen und Kernerwerbstätige wurden auf Zehner gerundet.
Hinweis: Für Umsatz- und Unternehmensdaten der KKW wurden die Daten inkl. Schätzung verwendet (vgl. Folie 7 und 10).

Im Vergleich mit den Branchen **Fahrzeugbau, Maschinenbau, Elektrotechnik, Landwirtschaft** und **Gastgewerbe** ordnet sich die Kultur- und Kreativwirtschaft je nach Indikator an verschiedenen Stellen ein.

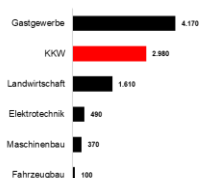
In der Kultur- und Kreativwirtschaft sind mit **2.980 Unternehmen** (2023) mehr Unternehmen als in der Landwirtschaft, Elektrotechnik, Maschinen- und Fahrzeugbau tätig, nur im Gastgewerbe gibt es in Thüringen noch mehr Unternehmen. In Bezug auf den Umsatz ist die Kultur- und Kreativwirtschaft allerdings mit **1,08 Mrd. Euro Umsatz** die schwächste der untersuchten Branchen. Sie liegt auf einem ähnlichen Niveau wie der Fahrzeugbau mit 1,29 Mrd. Euro. Die umsatzstärkste Branche ist die Elektrotechnik mit 4,17 Mrd. Euro Umsatz. Beides verdeutlicht, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft im Vergleich mit den anderen Branchen deutlich kleinteiliger mit vielen kleinen Unternehmen und Soloselbständigen strukturiert ist.

Bei Kernerwerbstätigen – also Selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten – liegt die Kultur- und Kreativwirtschaft mit **14.370 Erwerbstätigen** zwischen dem Fahrzeugbau (2023: 16.990) und der Landwirtschaft (2023: 13.350).

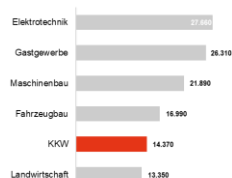
Umsatz in Mrd. Euro, 2023



Unternehmen, 2023



Kernerwerbstätige, 2023



E Teilmarktanalysen

Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft



Musikwirtschaft



Rundfunkwirtschaft



Pressemarkt



Buchmarkt



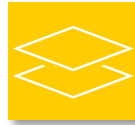
**Markt für Darstellende
Künste**



Werbemarkt



Kunstmarkt



Designwirtschaft



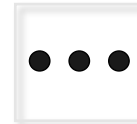
**Software-/Games-
Industrie**



Filmwirtschaft



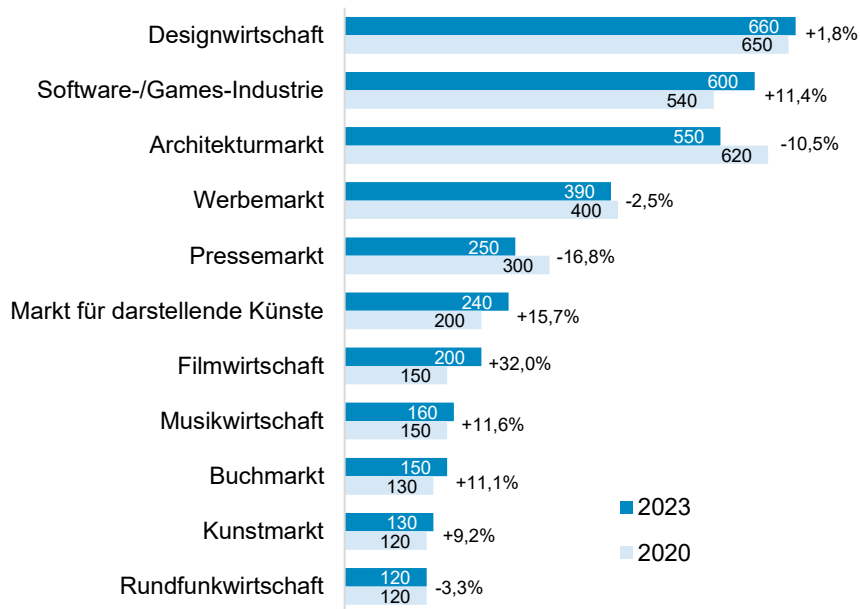
Architekturmarkt



Sonstiges

Unternehmen der KKW nach Teilmärkten

Anzahl*, auf Zehner gerundet, 2020 und 2023

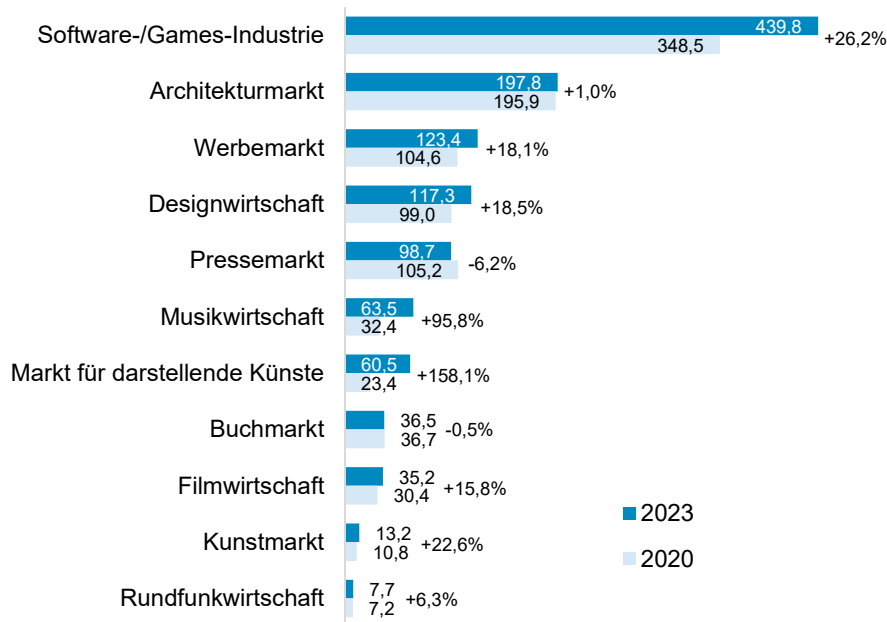


In der **Designwirtschaft** sind rund 660 Unternehmen tätig, was **19 Prozent** der Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen ausmacht. Gegenüber 2020 wuchs die Zahl der Unternehmen im Teilmarkt um 2 Prozent. Weitere 600 Unternehmen – **17 Prozent** der KKW-Unternehmen – gehören zur **Software- und Games-Industrie**. Dieser Teilmarkt verzeichnete gegenüber 2020 einen **deutlichen Anstieg von 11 Prozent**. Der drittstärkste Teilmarkt in Bezug auf Unternehmen ist der **Architekturmarkt**.

Im Gegensatz zu den anderen beiden Teilmärkten **schrumpfte** die Zahl der Unternehmen im Architekturmarkt jedoch deutlich um **11 Prozent** zwischen 2020 und 2023. Ebenfalls deutlich rückläufig ist die Unternehmenszahl im **Pressemarkt** mit **-17 Prozent**. Der Rückgang in beiden Teilmärkten entspricht dem Bundestrend.

Umsatz* der KKW nach Teilmärkten

in Mio. Euro, 2020 und 2023



Die umsatzstärkste Branche der KKW in Thüringen ist die **Software- und Games-Industrie**. Sie erwirtschaftete 2023 rund **440 Mio. Euro** und trägt zu **rund einem Drittel** des Gesamtumsatzes der KKW bei. Trotz des Rückgangs der Unternehmenszahlen im Architektur- und Werbemarkt bleibt deren Umsatzanteil mit rund 16 bzw. 10 Prozent weiterhin bedeutend.

Die **Software- und Games-Industrie** verzeichnete gegenüber 2020 ein Umsatzwachstum von **26 Prozent**. Besonders dynamisch entwickelten sich die **Musikwirtschaft** und der **Markt für darstellende Künste**, deren Umsätze um **96** bzw. **158 Prozent** stiegen – ein Effekt, der maßgeblich auf die Erholung nach der Corona-Krise zurückzuführen ist.

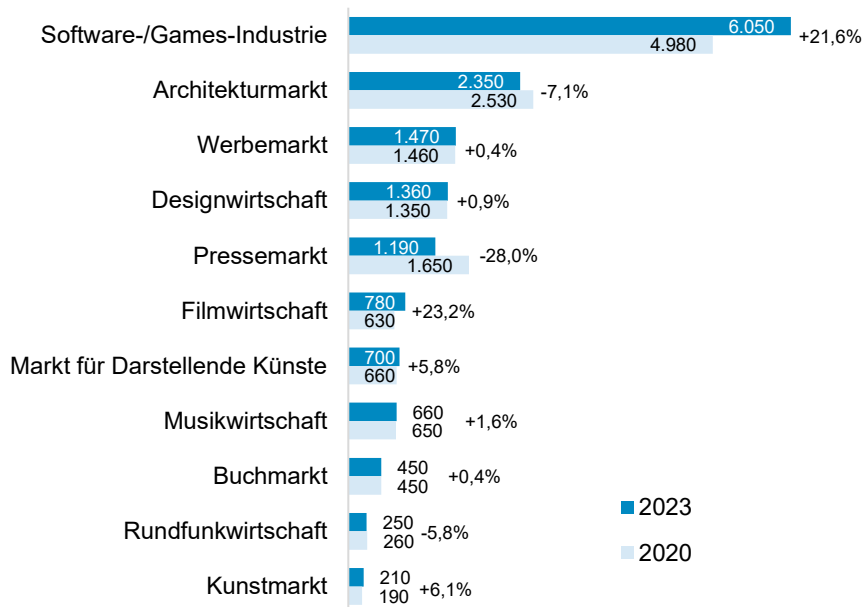
Der **Pressemarkt schrumpft** nicht nur in Bezug auf die Unternehmenszahl sondern auch den erzielten Umsatz (-6%).

Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)

* dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

Kernerwerbstätige der KKW nach Teilmärkten

Anzahl*, auf Zehner gerundet



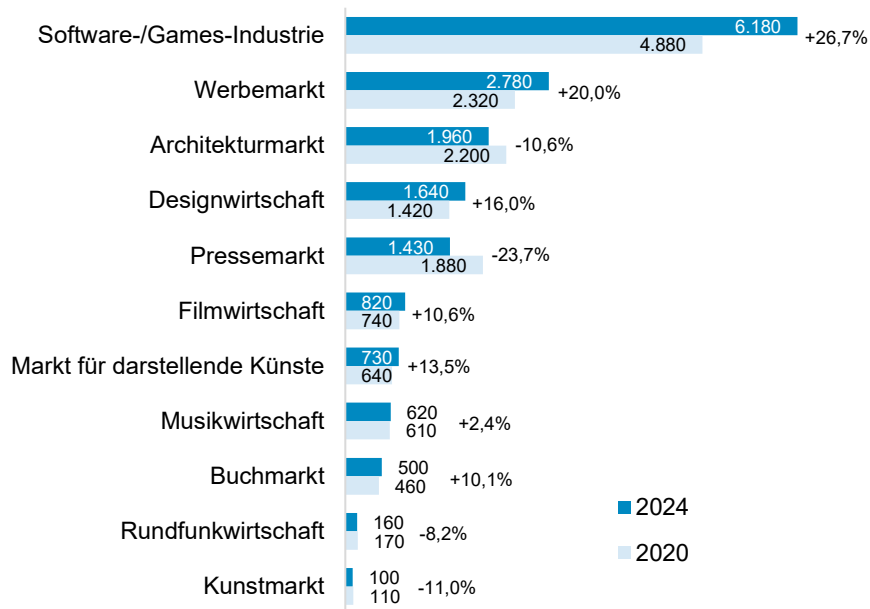
Im Jahr 2023 waren rund **14.370 Kernerwerbstätigen** in der Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft beschäftigt. Die **Software- und Games-Industrie** dominiert mit **6.050** Personen – das sind **40 Prozent** aller Kernerwerbstätigen. Dahinter folgen der **Architekturmarkt** (16%) und der **Werbemarkt** (10%).

Die **Software- und Gamesindustrie** legte auch in Bezug auf Erwerbstätige zwischen 2020 und 2023 deutlich zu, um **22 Prozent**. Auch die **Filmwirtschaft** verzeichnete ein starkes Wachstum mit **+23 Prozent** auf 780 Kernerwerbstätige, obgleich auf einem deutlich geringeren Niveau.

Ganz anders die Entwicklung im **Presse-** und **Architekturmarkt**, wo die Anzahl der Kernerwerbstätigen um **28 bzw. 7 Prozent** zurückging.

Beschäftigte der KKW nach Teilmärkten

Anzahl, auf Zehner gerundet



Im Jahr 2024 waren rund **15.370 Personen** in der Thüringer Kultur- und Kreativwirtschaft angestellt beschäftigt. Davon entfielen etwa **6.180** Beschäftigte auf die **Software- und Games-Industrie**, was einem Anteil von rund **36 Prozent** an der Gesamtzahl entspricht. Nach der Zahl der Beschäftigten zählen auch der **Werbemarkt** und der **Architekturmarkt** weiterhin zu den bedeutenden Teilmärkten, mit Anteilen von rund **16 bzw. 12 Prozent**.

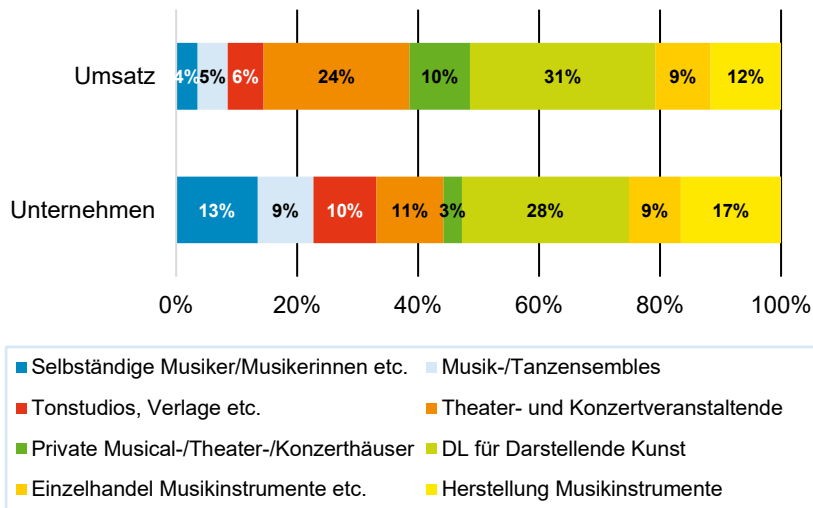
Die **Software- und Games-Industrie** sowie der **Werbemarkt** verzeichneten 2024 einen deutlichen Anstieg der Beschäftigtenzahlen – ein Plus von **27 bzw. 20 Prozent** gegenüber 2020. Im Werbemarkt ist diese Entwicklung auf einen starken Anstieg geringfügig Beschäftigter zurückzuführen. Dies ist ein Effekt, der mit hoher Wahrscheinlichkeit hauptsächlich auf eines oder wenige Unternehmen im Wirtschaftszweig Werbeagenturen in Gera zurückzuführen ist. Im Gegensatz dazu ging die Zahl der Beschäftigten im **Pressemarkt** um **24 Prozent** und im **Architekturmarkt** um **11 Prozent** zurück.

E Teilmarktanalysen

TEILMARKTSTECKBRIEFE

Musikwirtschaft: Gliederung des Teilmarkts

2023

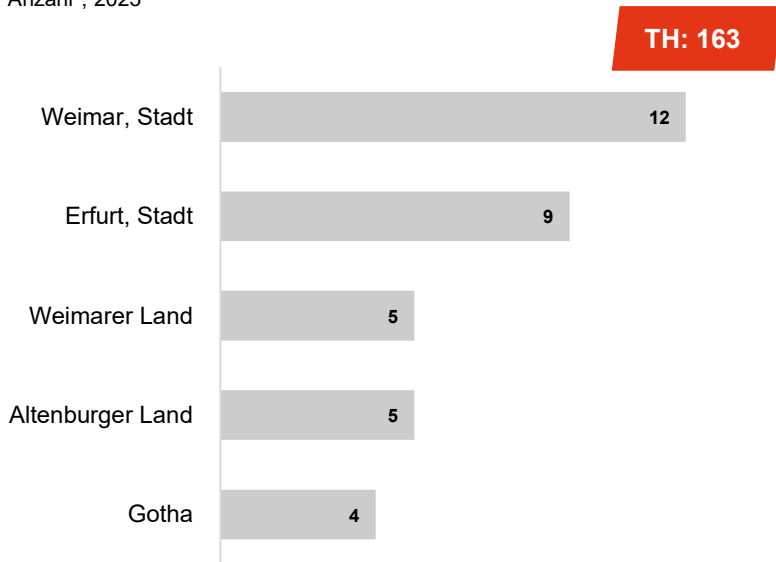


Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankmeldungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

Der Teilmarkt Musikwirtschaft erzielte in Thüringen 2023 einen **Umsatz** von **63,5 Mio. Euro**, was einem Anstieg von **96 Prozent** gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der **Unternehmen** stieg um **12 Prozent** auf **163**. 2020 war der Umsatz durch die Corona-Pandemie stark eingebrochen, zwischenzeitlich hat sich dieser Teilmarkt wieder erholt. **Dienstleistungen für die Darstellende Kunst** stellen mit knapp **einem Drittel des Gesamtumsatzes** den umsatzstärksten Wirtschaftszweig des Teilmarkts dar und vereinen zugleich den **größten Unternehmensanteil** (28%). Es folgen die **Theater- und Konzertveranstaltende** sowie die **Herstellung von Musikinstrumenten** mit jeweils rund einem Viertel bzw. 12 Prozent des Umsatzes und einem Unternehmensanteil von etwa 10 bzw. 20 Prozent. Die meisten **Beschäftigten** im Musikmarkt sind in **Erfurt**, gefolgt vom Landkreis **Altenburger Land**, **Jena** und dem Landkreis **Gotha** verortet. Zusammen stellen sie mehr als 70 Prozent der Beschäftigten im Musikmarkt.

Musikwirtschaft: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

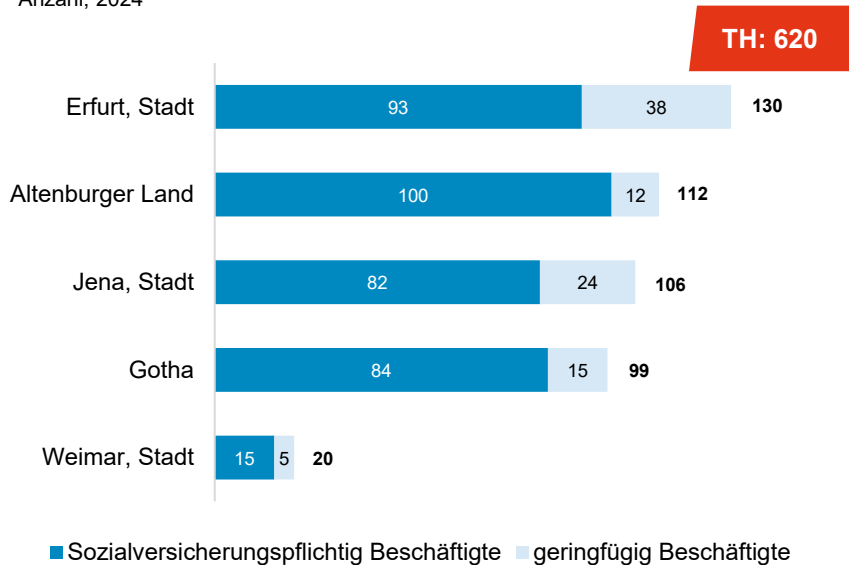


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 35 von 163 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen; die Zahlen haben dementsprechend eine geringe Aussagekraft

Musikwirtschaft: Beschäftigte Top 5 Kreise

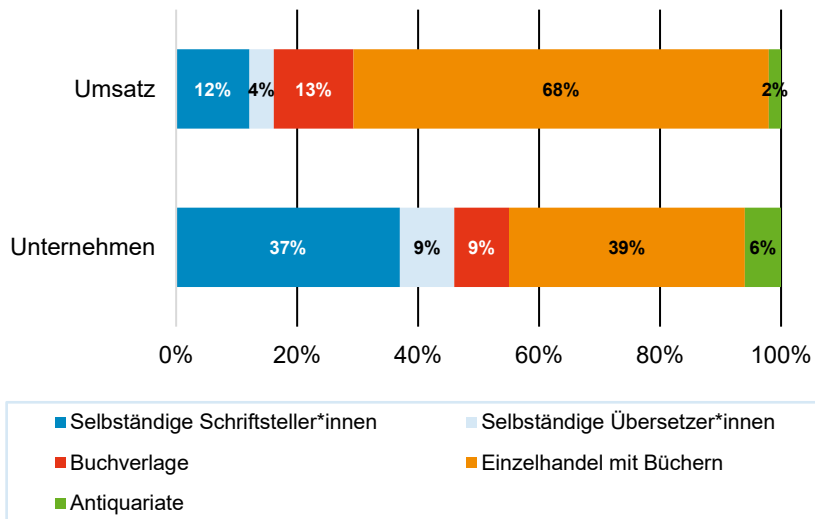
Anzahl, 2024



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Buchmarkt: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

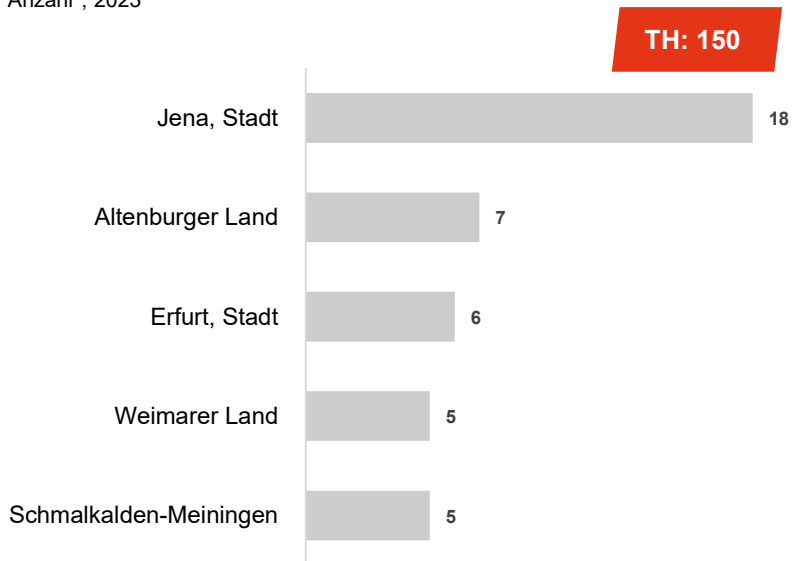
Der Buchmarkt erzielte 2023 einen **Umsatz** von **36,5 Mio.** Euro, was einem leichten Rückgang von 0,5 Prozent gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der **Unternehmen** stieg jedoch um elf Prozent auf knapp **150**.

Der **Einzelhandel mit Büchern** stellt mit rund **zwei Dritteln des Gesamtumsatzes** den umsatzstärksten Wirtschaftszweig dar und vereint zugleich den größten Unternehmensanteil (39%). Es folgen **selbständige Schriftstellerinnen und Schriftsteller** sowie **Buchverlage** mit jeweils rund 12 bzw. 13 Prozent des Umsatzes und einem Unternehmensanteil von knapp 37 bzw. 9 Prozent.

Die meisten Beschäftigten sind in **Erfurt, Jena** und **Weimar** tätig. Zusammen sind in den drei Städten fast die Hälfte der Beschäftigten im Buchmarkt verortet.

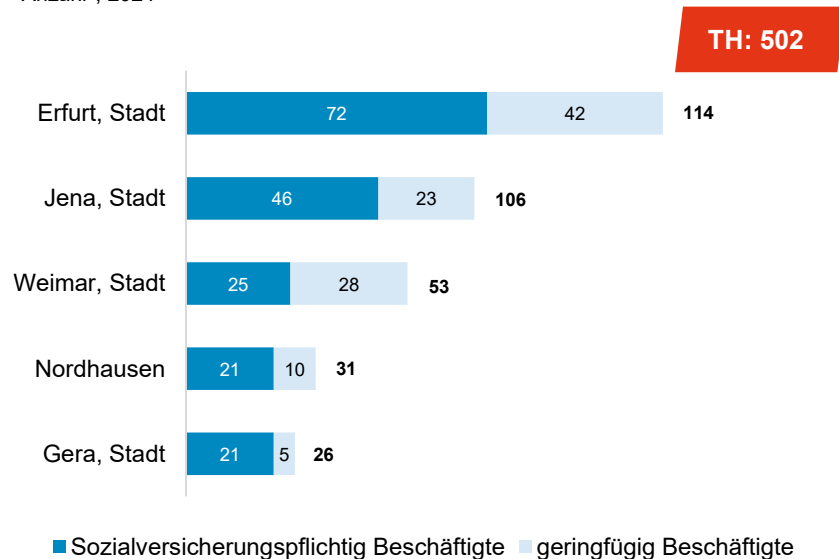
Buchmarkt: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023



Buchmarkt: Beschäftigte Top 5 Kreise

Anzahl*, 2024



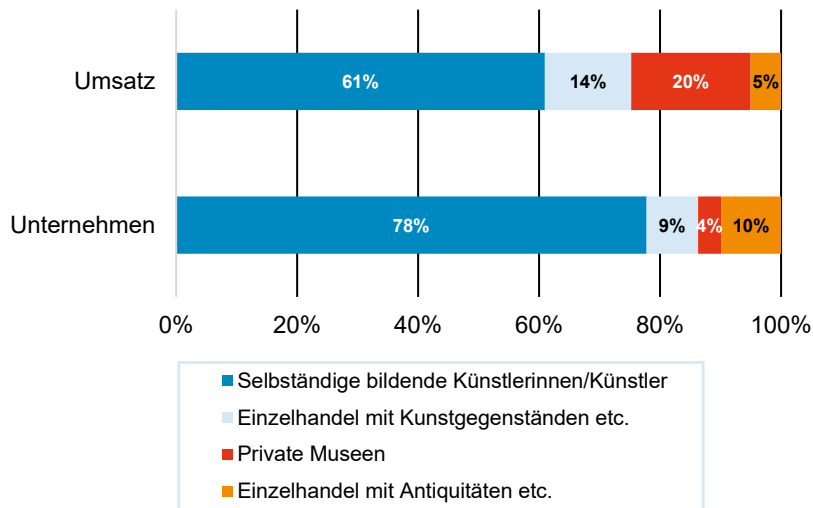
Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 65 von 150 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen; die Zahlen haben dementsprechend eine geringe Aussagekraft

Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Kunstmarkt: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

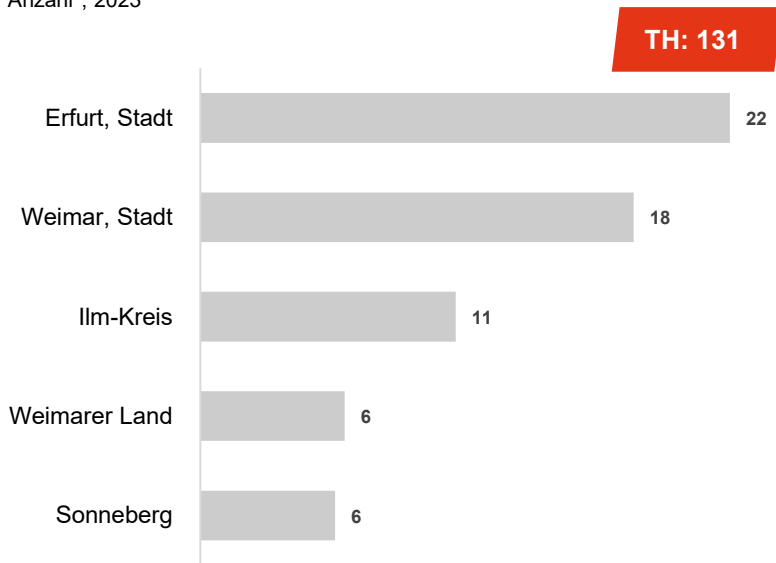
Der Kunstmarkt erreichte 2023 einen **Umsatz** von rund **13 Mio. Euro**, was einem Wachstum von 23 Prozent gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der Unternehmen erhöhte sich um knapp zehn Prozent auf **130**.

Selbständige bildende Künstlerinnen und Künstler erwirtschaften mit 61 Prozent den größten Anteil am Gesamtumsatz und stellen zugleich **78 Prozent der Unternehmen**.

Weil der Kunstmarkt stark von selbständigen bildenden Künstlerinnen und Künstlern geprägt wird, ist hier die Unternehmenszahl (rund 130) größer als die der angestellten Beschäftigten (rund 100). Die meisten Unternehmen sind in **Erfurt** und **Weimar** verortet.

Kunstmarkt: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023



Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 80 von 131 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen

Kunstmarkt: Beschäftigte Top 4 Kreise

Anzahl*, 2024

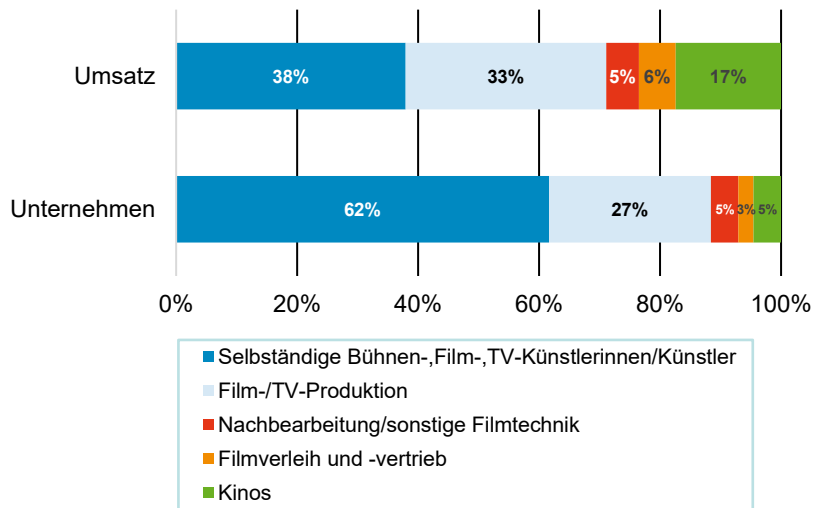


Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

* Werte unter 5 werden nicht abgebildet. Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 45 von 97 Beschäftigten auf Kreisebene ausgewiesen

Filmwirtschaft: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

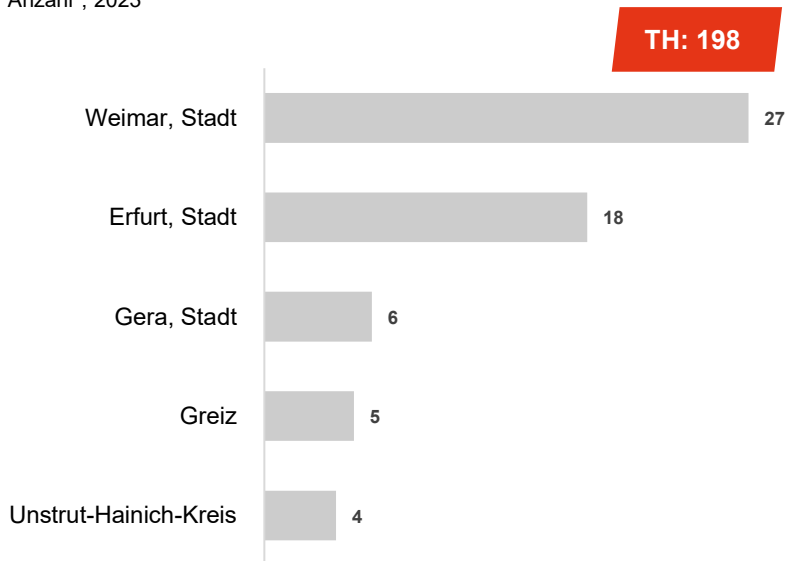
Der Teilmarkt Filmwirtschaft erwirtschaftete 2023 einen **Umsatz** von rund **35 Mio. Euro**, was einer Steigerung von 16 Prozent gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der **Unternehmen** erhöhte sich um 32 Prozent auf **200**.

Selbständige Bühnen-, Film- und TV-Künstlerinnen und -Künstler erwirtschaften etwas mehr als **ein Drittel des Gesamtumsatzes** und stellen **knapp zwei Drittel der Unternehmen**. Die Film- und TV-Produktion trägt rund ein Drittel zum Umsatz und zur Unternehmenszahl bei. Kinos haben mit 17 Prozent auch einen bedeutenden Anteil am Umsatz der Filmwirtschaft.

Erfurt ist eindeutig das Zentrum der Filmwirtschaft in Thüringen. Hier sind fast die Hälfte der Beschäftigten verortet.

Filmwirtschaft: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

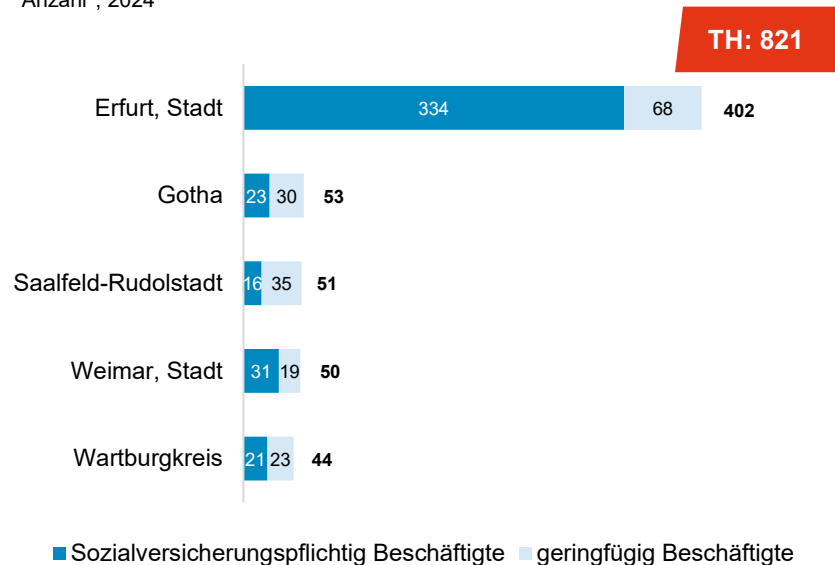


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 66 von 198 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen; die Zahlen haben dementsprechend eine geringe Aussagekraft

Filmwirtschaft: Beschäftigte Top 5 Kreise

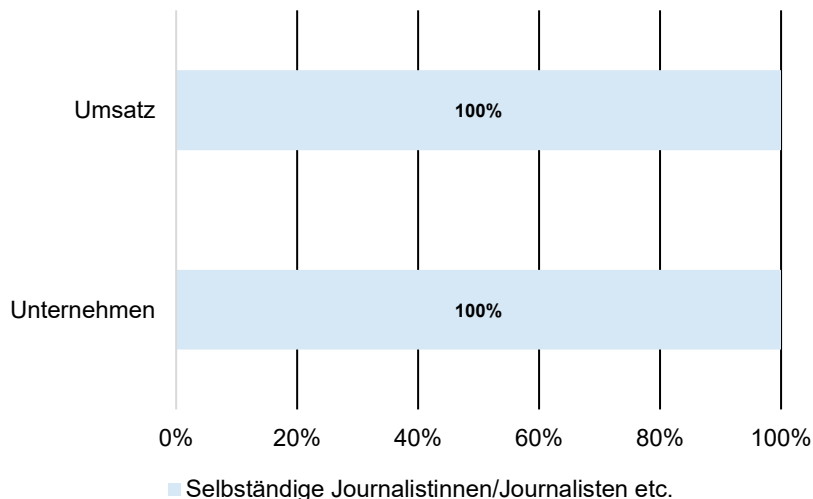
Anzahl*, 2024



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Rundfunkwirtschaft: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

Der Teilmarkt Rundfunkwirtschaft verzeichnete 2023 einen Umsatz von rund **7,7 Mio. Euro** und damit ein Wachstum von sechs Prozent gegenüber 2020. Die Zahl der Unternehmen blieb weitestgehend stabil bei **120**.

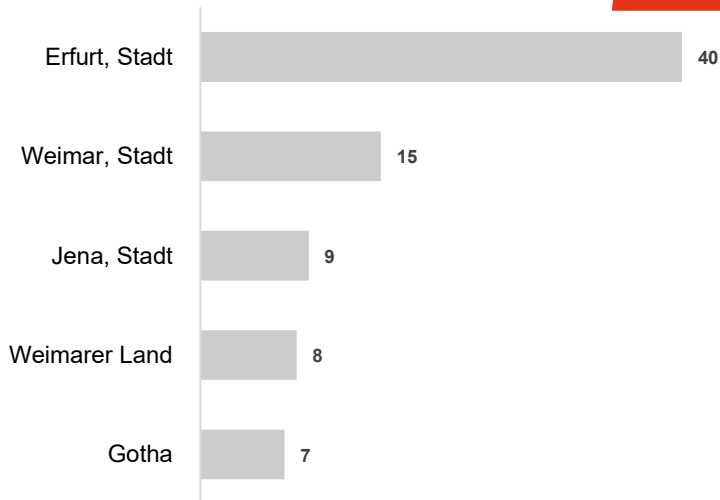
Innerhalb der Rundfunkwirtschaft kann in Thüringen nur der Wirtschaftszweig **selbständige Journalistinnen und Journalisten** im Hinblick auf Umsatz und Unternehmen quantifiziert werden. Einzelne ggf. vorhandene private Hörfunk- oder Fernsehveranstalter können in den Daten aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes nicht abgebildet werden.

Erfurt ist ganz klar der Standort für die Rundfunkwirtschaft. Fast 80 Prozent der Beschäftigten und mind. ein Drittel der Unternehmen sind dort verortet.

Rundfunkwirtschaft: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

TH: 117

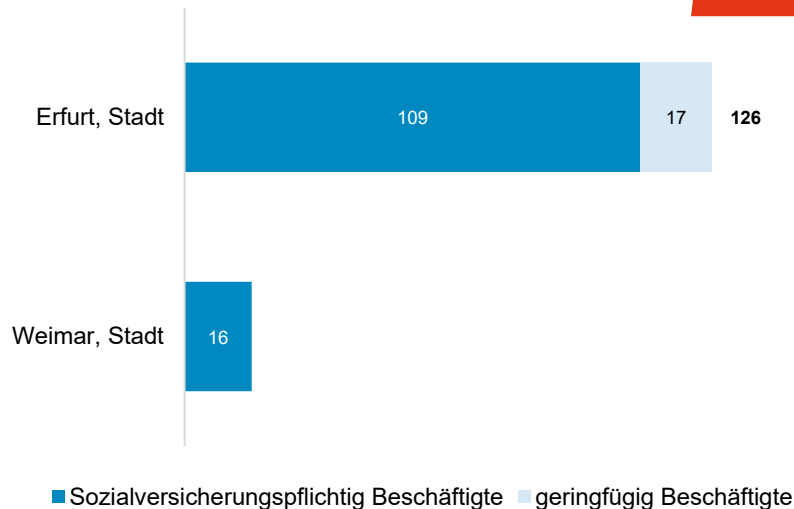


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vor Anmeldungen)
* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 97 von 117 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen

Rundfunkwirtschaft: Beschäftigte Top 2 Kreise

Anzahl*, 2024

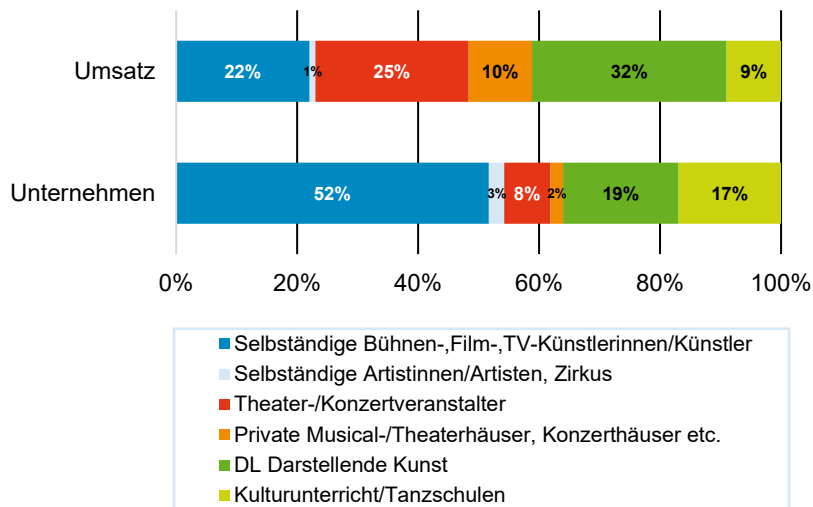
TH: 160



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik
* Werte unter 5 werden nicht abgebildet

Markt für darstellende Künste: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

Der Teilmarkt für darstellende Künste verzeichnete 2023 einen Umsatz von rund **60,5 Mio. Euro**, was einem Wachstum von 158 Prozent gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der Unternehmen stieg auf etwa **240 (+16%)**. Der Effekt ist maßgeblich auf die Erholung nach der Corona-Krise zurückzuführen.

Selbständige Bühnen-, Film- und TV-Künstlerinnen und -Künstler stellen **rund die Hälfte der Unternehmen**, tragen jedoch nur etwa 20 Prozent zum Gesamtumsatz bei. Im Gegensatz dazu erwirtschaften **Theater- und Konzertveranstalter rund ein Viertel des Umsatzes**, machen aber lediglich knapp zehn Prozent der Unternehmen aus. Dienstleistungen für die darstellende Kunst haben mit knapp einem Drittel den höchsten Umsatzanteil.

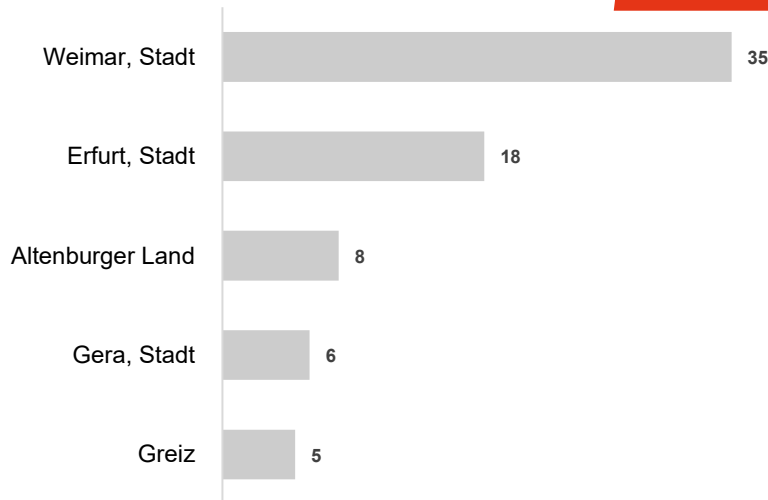
Die meisten Beschäftigten im Markt für darstellende Künste sind in **Erfurt** tätig, gefolgt von **Jena, Weimar** und **Gera**. In den vier Städten sind rund 60 Prozent aller Beschäftigten im Markt für darstellende Künste verortet.

Markt für darstellende Künste: Unternehmen

Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

TH: 236



Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)

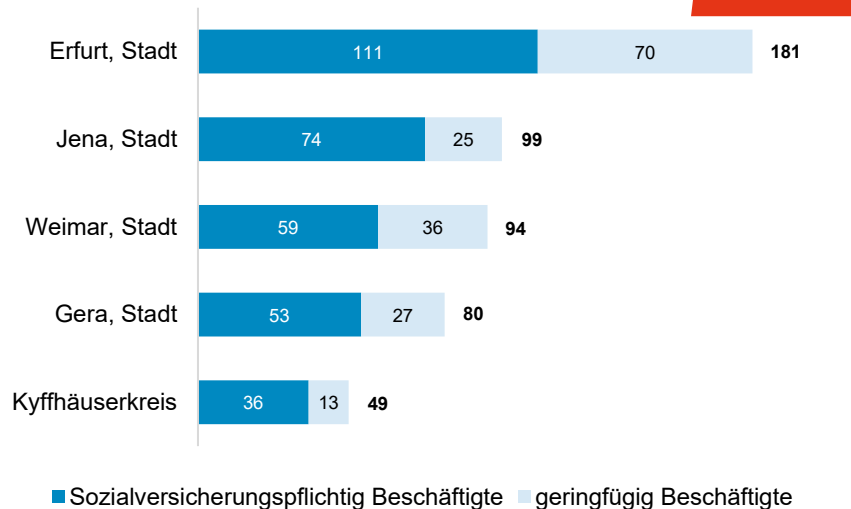
* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 89 von 236 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen; die Zahlen haben dementsprechend eine geringe Aussagekraft

Markt für darstellende Künste: Beschäftigte

Top 5 Kreise

Anzahl*, 2024

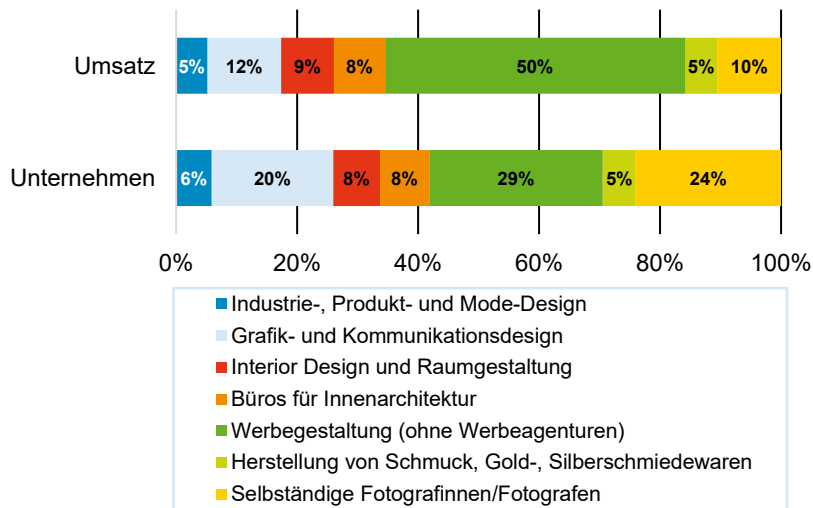
TH: 732



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Designwirtschaft: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

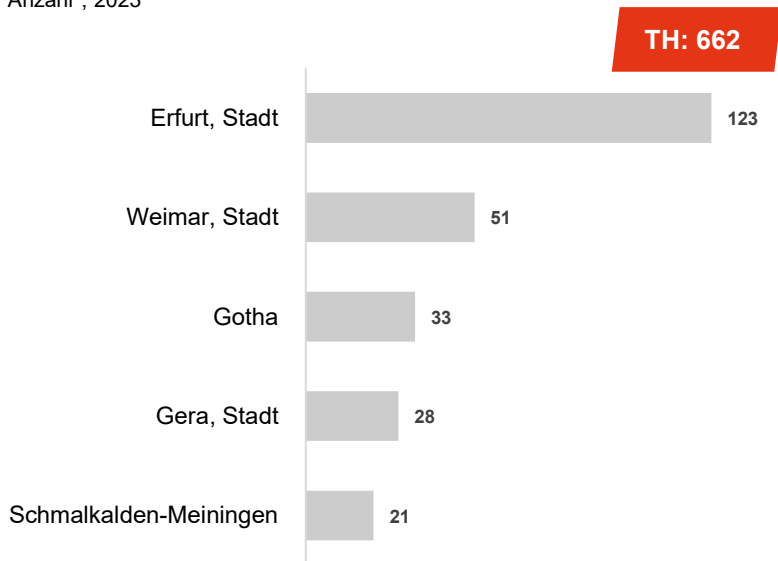
Der Teilmarkt Designwirtschaft erzielte 2023 einen Umsatz von rund **117 Mio. Euro**, was einer Zunahme von 19 Prozent gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der Unternehmen wuchs um zwei Prozent auf rund **660**.

Die **Hälfte des Gesamtumsatzes** entfällt auf den Bereich **Werbegestaltung**, weitere zwölf Prozent auf Grafik- und Kommunikationsdesign sowie zehn Prozent auf selbständige Fotografinnen und Fotografen. Werbegestaltung macht auch fast ein Drittel der Unternehmen in der Designwirtschaft aus. Ein Viertel entfällt auf Fotografinnen und Fotografen und 20 Prozent auf Grafik- und Kommunikationsdesign.

Die meisten sozialversicherungspflichtig Beschäftigten sind in **Erfurt** verortet. Im Landkreis Schmalkalden-Meiningen und in der Stadt Gera gibt es ungewöhnlich viele geringfügig Beschäftigte. Dies ist hauptsächlich auf wenige Unternehmen mit einer hohen Anzahl geringfügig Beschäftigter im Wirtschaftszweig Werbeagenturen zurückzuführen.

Designwirtschaft: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

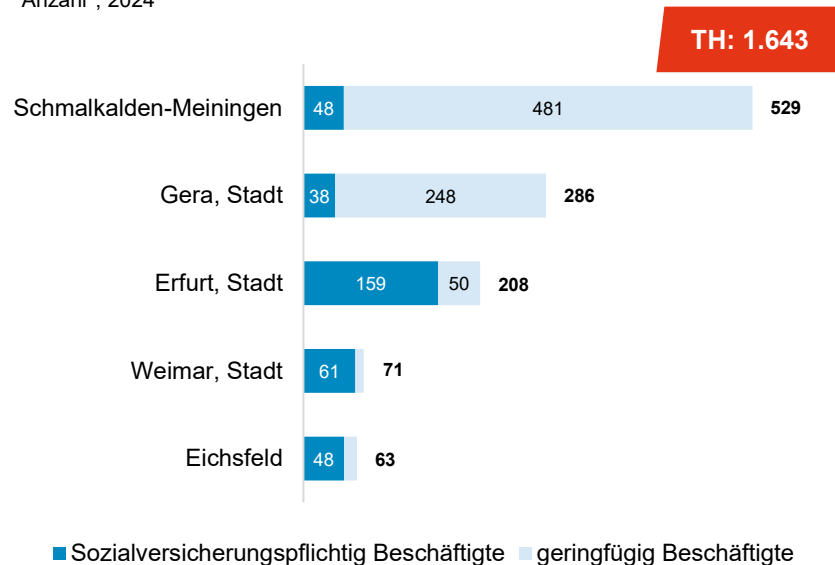


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 391 von 662 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen

Designwirtschaft: Beschäftigte Top 5 Kreise

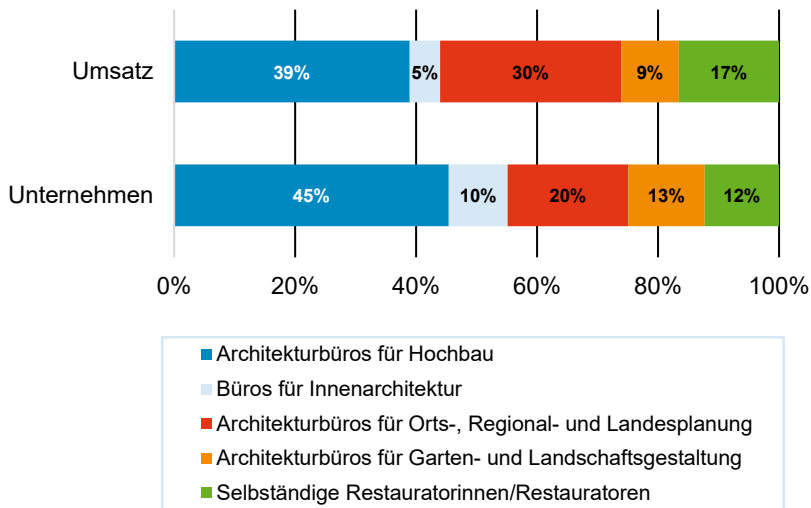
Anzahl*, 2024



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Architekturmarkt: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

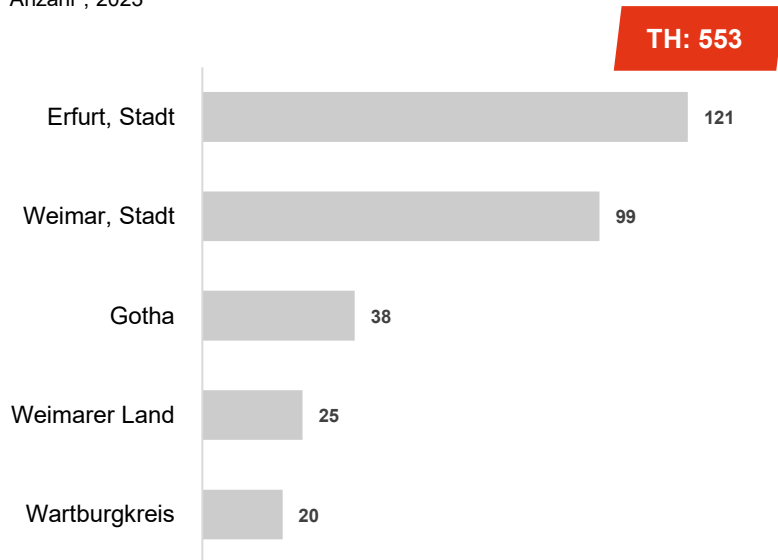
Der Architekturmarkt erzielte 2023 einen **Umsatz** von rund **198 Mio. Euro**, was einem leichten Anstieg von einem Prozent gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der **Unternehmen** ging **um elf Prozent zurück** und lag bei rund **550**.

39 Prozent des Umsatzes entfielen auf **Architekturbüros für Hochbau**, die zugleich 45 Prozent der Unternehmen des Teilmarkts stellen. Weitere 30 Prozent des Umsatzes erwirtschafteten Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung, die rund 20 Prozent der Unternehmen ausmachen.

Erfurt und **Weimar** sind die bedeutendsten Standorte des Teilmarkts – sowohl hinsichtlich der Unternehmenszahl als auch der Beschäftigten.

Architekturmarkt: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

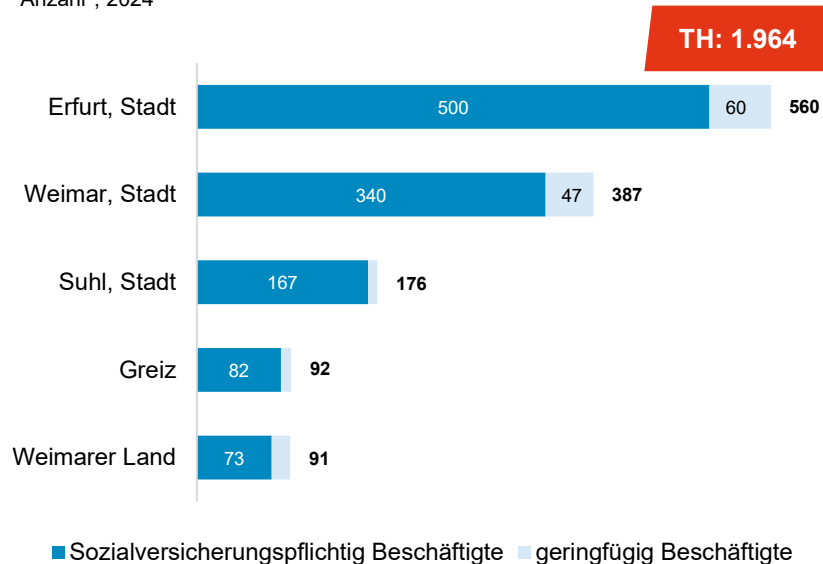


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 446 von 553 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen

Architekturmarkt: Beschäftigte Top 5 Kreise

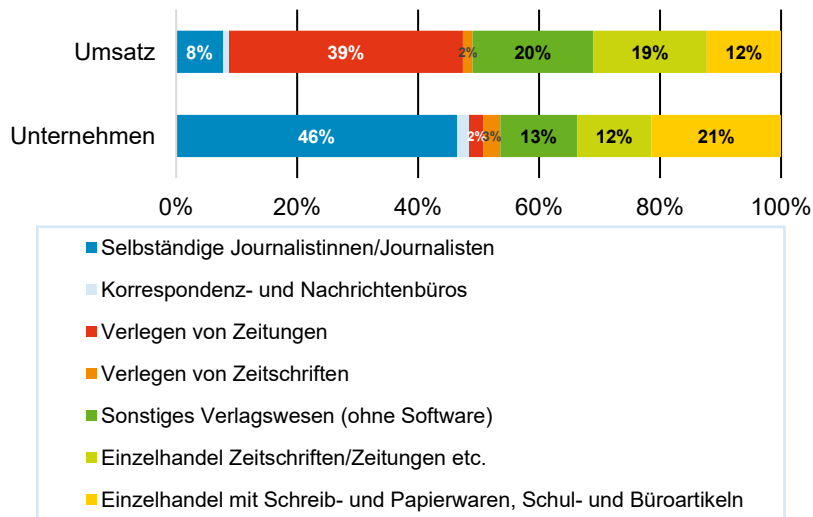
Anzahl*, 2024



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Pressemarkt: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

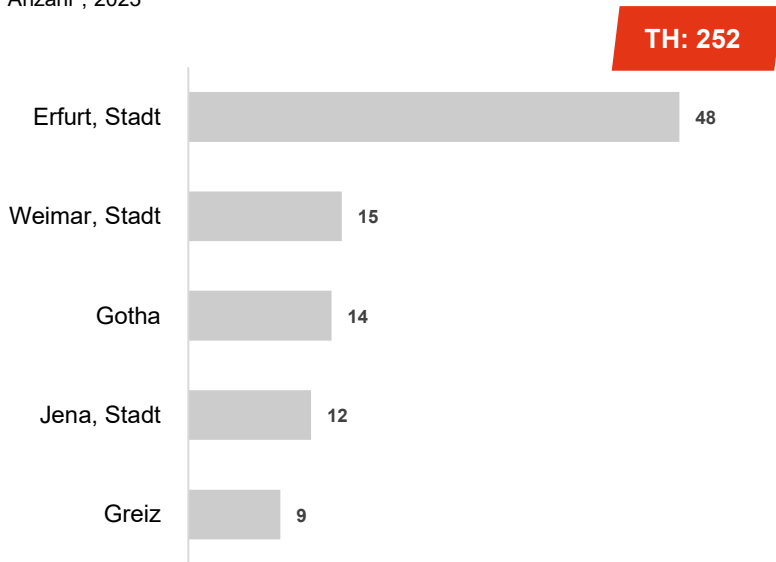
Der Pressemarkt erwirtschaftete 2023 einen Umsatz von **98,7 Mio. Euro**, was einem Rückgang von sechs Prozent gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der Unternehmen sank **um 17 Prozent** auf rund 250. Der Rückgang im Pressemarkt entspricht der bundesweiten Entwicklung aufgrund des Strukturwandels im Pressemarkt.

Obwohl **selbständige Journalistinnen und Journalisten** fast die **Hälfte der Unternehmen** stellen, erwirtschaften sie lediglich acht Prozent des Umsatzes. Umsatzstärkster Wirtschaftszweig ist das **Verlegen von Zeitungen** mit knapp **40 Prozent des Gesamtumsatzes**, obwohl dieser Bereich nur zwei Prozent der Unternehmen ausmacht. Außerdem hat der **Einzelhandel** im Pressemarkt mit insgesamt 31 Prozent des Umsatzes einen großen Marktanteil.

28 Prozent der Beschäftigten sind in **Erfurt** ansässig, mit einigem Abstand folgt **Gera**.

Pressemarkt: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

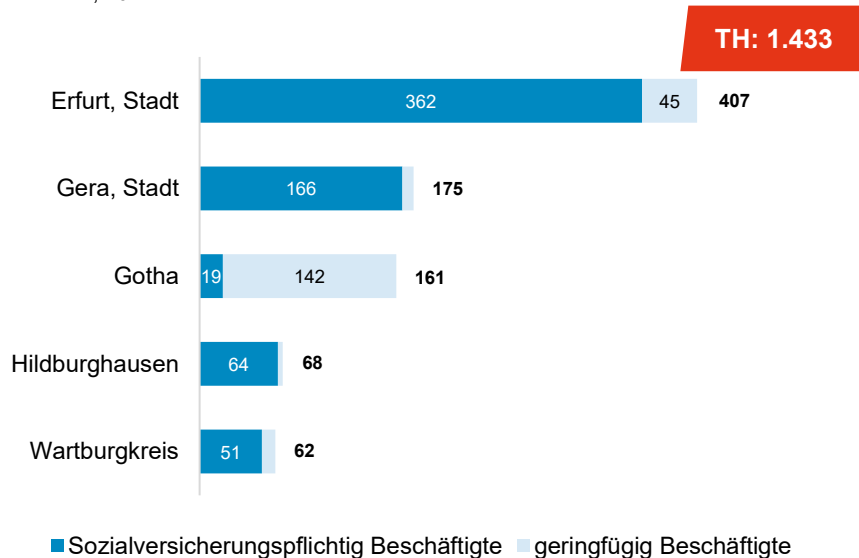


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 141 von 252 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen

Pressemarkt: Beschäftigte Top 5 Kreise

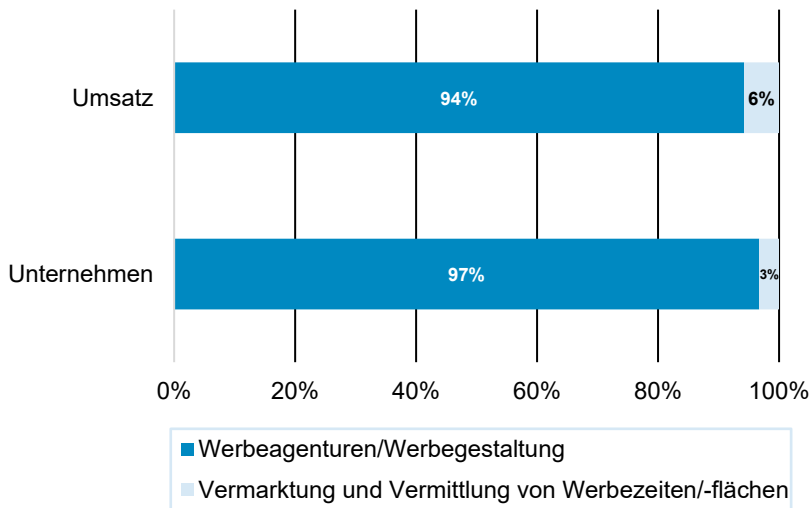
Anzahl*, 2024



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Werbemarkt: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

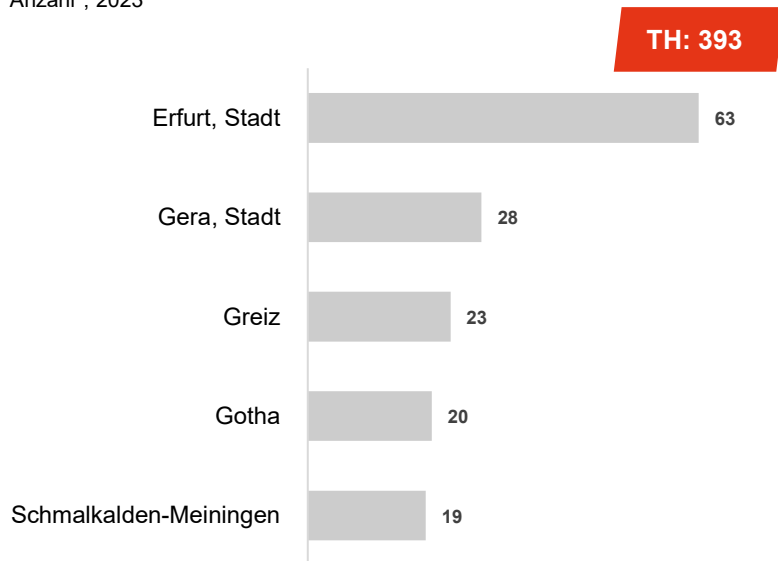
Der Werbemarkt erzielte 2023 einen Umsatz von rund **123 Mio. Euro**, was einem Wachstum von 18 Prozent gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der Unternehmen ging leicht um zwei Prozent zurück und lag bei rund **390**.

Der Werbemarkt wird fast vollständig von **Werbeagenturen** dominiert, die sowohl die Unternehmensstruktur als auch den Umsatz bestimmen.

Erfurt ist der bedeutendste Standort in Bezug auf die Unternehmenszahl. In Bezug auf Beschäftigte ist ähnlich wie in der Designwirtschaft eine ungewöhnlich hohe Zahl an geringfügig Beschäftigten im Landkreis Schmalkalden-Meinigen und in der Stadt Gera auszumachen. Dies ist hauptsächlich auf wenige Unternehmen mit einer hohen Anzahl geringfügig Beschäftigter im Wirtschaftszweig Werbeagenturen zurückzuführen. Hinter diesen beiden „Sonderfällen“ folgt Erfurt mit den meisten sozialversicherungspflichtig Beschäftigten.

Werbemarkt: Unternehmen Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

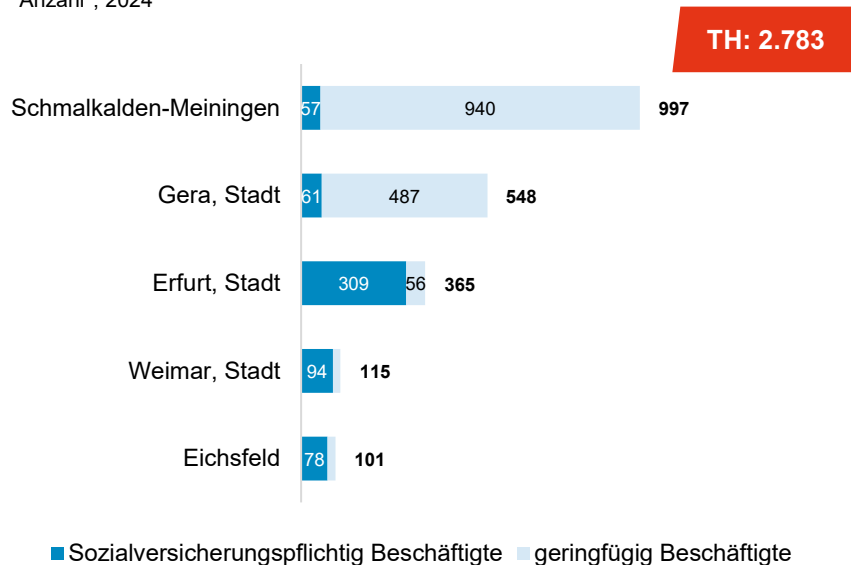


Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 246 von 393 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen

Werbemarkt: Beschäftigte Top 5 Kreise

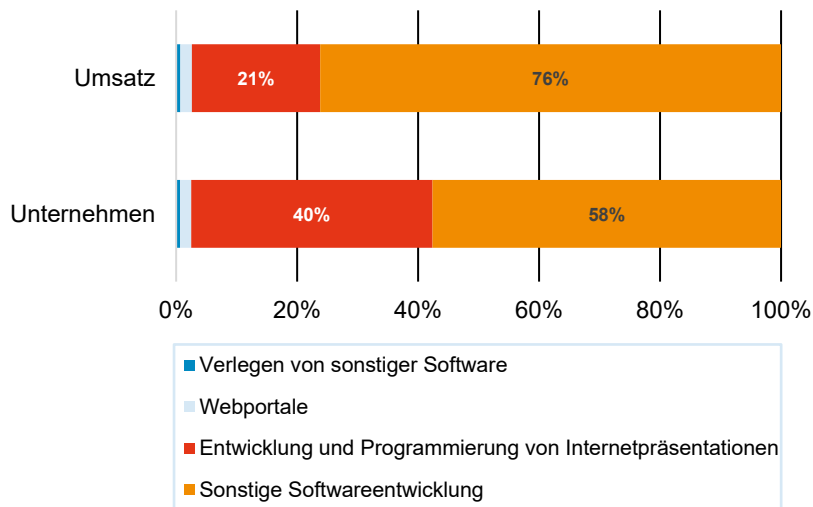
Anzahl*, 2024



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Software-/Games-Industrie: Gliederung des Teilmarkts

2023



Prognos 2025. Datengrundlage: DESTATIS 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)
Hinweis: dargestellt sind Daten inkl. einer Schätzung ausgeblendeter Daten

Die Software- und Games-Industrie verzeichnete 2023 einen Umsatz von rund **440 Mio. Euro**, was einem **Anstieg von 26 Prozent** gegenüber 2020 entspricht. Die Zahl der Unternehmen stieg auf rund **600** (+11%).

Mehr als die Hälfte der Unternehmen gehört zur **Sonstigen Softwareentwicklung**, die rund **drei Viertel des Gesamtumsatzes** der Branche erwirtschaftete. Weitere 40 Prozent der Unternehmen sind in der Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen tätig und erzielten 2023 rund ein Fünftel des Gesamtumsatzes.

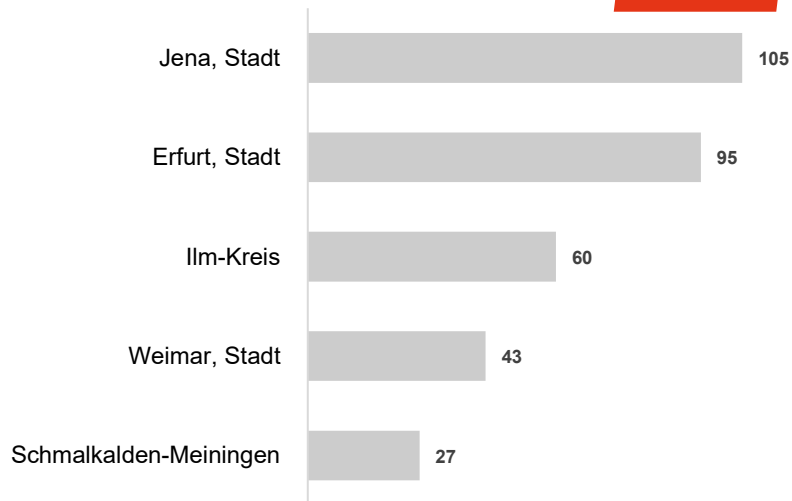
Jena und **Erfurt** sind die bedeutendsten Standorte des Teilmarkts, gefolgt vom **Ilm-Kreis** – sowohl hinsichtlich der Unternehmenszahl als auch der Beschäftigten. In Jena sind 37 Prozent der Beschäftigten in der Software- und Gamesindustrie verortet. Weitere 24 Prozent sind in Erfurt tätig.

Software-/Games-Industrie: Unternehmen

Top 5 Kreise

Anzahl*, 2023

TH: 604



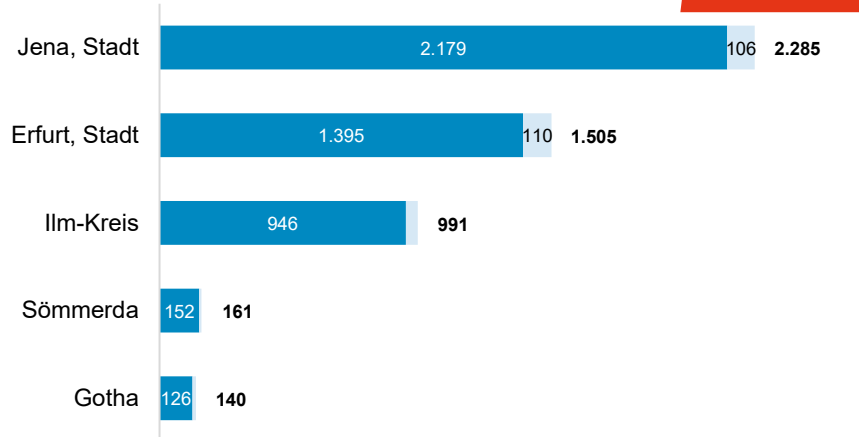
Prognos 2025. Datengrundlage: Thüringer Landesamt für Statistik 2025, Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldungen)

* Aufgrund des gesetzlichen Datenschutzes werden nur 552 von 604 Unternehmen auf Kreisebene ausgewiesen

Software-/Games-Industrie: Beschäftigte Top 5 Kreise

Anzahl*, 2024

TH: 6.175

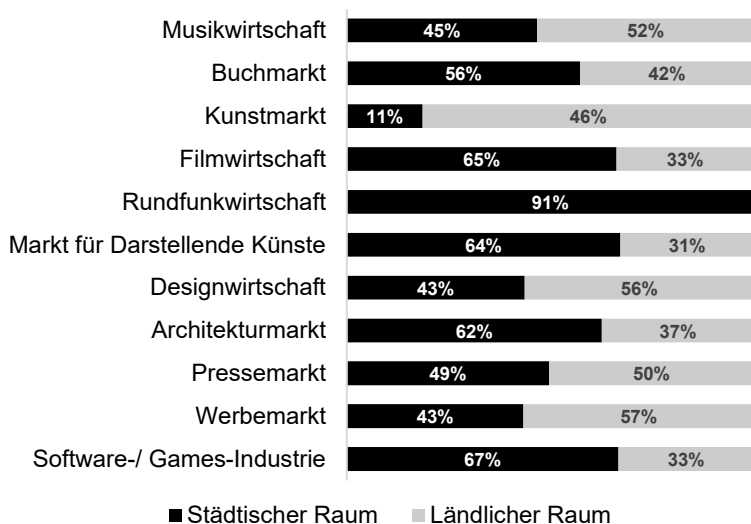


■ Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte ■ geringfügig Beschäftigte

Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Beschäftigte in Teilräumen

Anzahl*, 2024



Prognos 2025. Datengrundlage: Bundesagentur für Arbeit 2025, Beschäftigungsstatistik

Die höchste Beschäftigungskonzentration im **städtischen Raum** ist in der **Rundfunkwirtschaft**, der **Software- und Gamesindustrie**, der **Filmwirtschaft** und dem **Markt für darstellende Künste** mit mehr als 60 Prozent der Beschäftigten auszumachen.

Die Designwirtschaft und der Werbemarkt haben aufgrund der hohen Anzahl geringfügig Beschäftigter im Landkreis-Schmalkalden einen relativ hohen Anteil Beschäftigter im ländlichen Raum. Im **Pressemarkt** sind ungefähr **gleich viele Beschäftigte im ländlichen Raum wie im städtischen Raum** tätig.

Außerdem ist die **Musikwirtschaft** im **ländlichen Raum** stark. Hierzu tragen vor allem die Landkreise Gotha und Altenburger Land stark bei.

F Fazit

Fazit

Die Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen verzeichnete **zwischen 2020 und 2023 ein deutliches Wachstum**: Unternehmenszahl (+2%), Umsatz (+17%) und Kernerwerbstätige (+4%) stiegen, was eine Erholung nach den pandemiebedingten Einschnitten zeigt. **Treiber** dieser Entwicklung ist die **Software- und Gamesindustrie**, die allein rund ein Drittel des Umsatzes und 40 Prozent der Beschäftigten stellt und in allen Kennzahlen zweistellig wächst. Während andere Teilmärkte wie der Architektur- und Pressemarkt rückläufig sind, stabilisieren die anderen beiden TOP5-Teilmärkte Werbe- und Designwirtschaft die Gesamtentwicklung. Bis 2030 wird trotz demografischer Herausforderungen eine stabile Unternehmens- und Beschäftigtenzahl erwartet, getragen von der dynamischen Software- und Gamesbranche.

Im Vergleich zum Bund bleibt die Kultur- und Kreativwirtschaft in Thüringen jedoch deutlich zurück: Der Umsatz je Unternehmen ist weniger als halb so hoch, und die Beschäftigungsdichte liegt bei nur 68 statt 158 Kernerwerbstätigen je 10.000 Einwohner. Die Branche ist sehr kleinteilig organisiert, mit vielen kleinen Unternehmen, und ordnet sich im Thüringer Branchenvergleich bei der Unternehmenszahl weit vorn, beim Umsatz jedoch am unteren Ende ein.

G Methodik

Die Erhebung der Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft basiert auf der bundesweit abgestimmten Abgrenzung der Kultur- und Kreativwirtschaft nach dem **Leitfaden der Wirtschaftsministerkonferenz**. Ziel ist es, Kultur- und Kreativunternehmen zu erfassen, die „**überwiegend erwerbswirtschaftlich** orientiert sind und sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen“.

Im Leitfaden werden offiziell **elf Teilmärkte** der Kultur- und Kreativwirtschaft definiert (vgl. Folie 65). Einzelne Wirtschaftszweige, die keinem Teilmarkt direkt zugeordnet werden können, werden in einer zusätzlichen Kategorie „Sonstiges“ zusammengefasst. Diese systematische Zusammenführung der Branche auf Grundlage der Wirtschaftszweigklassifikation ermöglicht eine Vergleichbarkeit der Daten über Teilmärkte und Regionen hinweg.

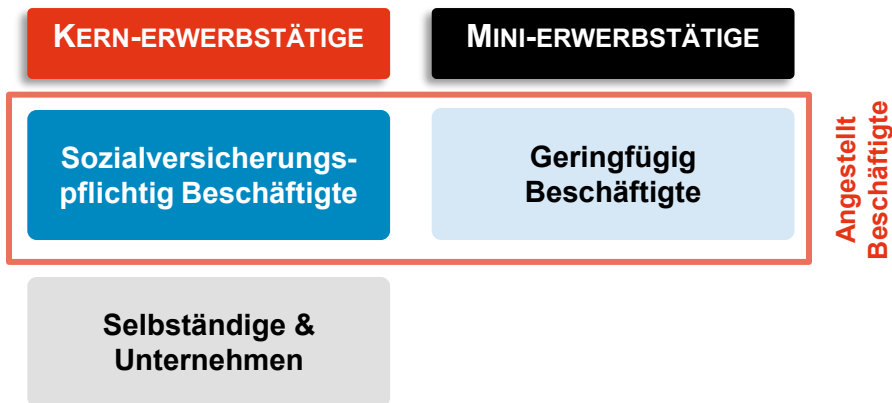
Zur Charakterisierung der Kultur- und Kreativwirtschaft werden folgende Hauptindikatoren werden:

- **Unternehmen** (ab 22.000 Euro Umsatz)
- **Umsatz** (in Unternehmen mit mehr als 22.00 Euro Umsatz)
- **Erwerbstätige** (Details s. S. 64)

Die Hautdatenquellen dieser Indikatoren sind:

- die **Beschäftigungsstatistik** der Bundesagentur für Arbeit (BA) für Beschäftigungsdaten
- die **Umsatzsteuerstatistik** (Vorankündigungen) des Thüringer Landesamtes für Statistik und des Statistischen Bundesamts (DESTATIS) für Unternehmens- und Umsatzdaten

Erwerbstätige in der Kultur- und Kreativwirtschaft



In der Kultur- und Kreativwirtschaft hat Selbständigkeit eine hohe Bedeutung. Dementsprechend wird mit einer Erwerbstätigenzahl gearbeitet, in der Selbständige enthalten sind. Die **Kernerwerbstätigen** stellt die Zahl der Erwerbstätigen mit einem hohen Beschäftigungsumfang dar (Summe aus Selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten, vgl. Erläuterungen S. 65). Zusätzlich werden geringfügig Beschäftigte ausgewiesen.

„**Reine**“ **Beschäftigungszahlen** werden auf Kreisebene genutzt, weil die Datenqualität und die Aussagekraft der Beschäftigungsdaten auf dieser kleinräumigen Ebene deutlich besser sind als die der Daten für Unternehmen bzw. Selbständige.

Indikator	Beschreibung
Unternehmen	Hierunter werden alle steuerpflichtigen Unternehmerinnen und Unternehmer gefasst, die jährlich einen durchschnittlichen Umsatz von mehr als 22.000 Euro erwirtschaften. Die statistische Basis ist die Anzahl Steuerpflichtiger aus der Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen).
Umsatz	Die im vorliegenden Bericht ausgewiesenen Umsätze beziehen sich auf die steuerbaren Umsätze aus Lieferungen und Leistungen aus der Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen). Erfasst werden Umsätze ab 22.000 Euro pro Jahr.
Bruttowertschöpfung	erfasst den Wert, der bei der Produktion von Waren oder Dienstleistungen in einer Branche geschaffen wird. Vorleistungen in anderen Branchen und Gütersteuern sind nicht enthalten.
Kernerwerbstätige	Erwerbstätige mit hohem Umfang; Summe aus Selbständigen und sozialversicherungspflichtig Beschäftigten
Selbständige	Hierunter werden alle steuerpflichtigen Unternehmerinnen und Unternehmer gefasst, die jährlich einen durchschnittlichen Umsatz von mehr als 22.000 Euro erwirtschaften. Die statistische Basis ist die Anzahl Steuerpflichtiger aus der Umsatzsteuerstatistik (Vorankündigungen).
Sozialversicherungs- pflichtig Beschäftigte	Diese Bezugsgröße beschreibt die Anzahl derjenigen Personen, die einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit in der KKW nachgehen. Beamtinnen und Beamte, Selbständige, mithelfende Familienangehörige, Berufs- und Zeitsoldatinnen und -soldaten sowie Wehr- und Zivildienstleistende zählen grundsätzlich nicht zu den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten. Die Datenbasis bildet die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (Stichtag 30. Juni).
Geringfügig Beschäftigte	Geringfügig Beschäftigte sind Personen in Arbeitsverhältnissen mit einem niedrigen Lohn (geringfügig entlohnte Beschäftigte, aktuell bis zu 556 Euro im Monat) oder mit einer kurzen Dauer (kurzfristig Beschäftigte, unter 3 Monaten). Die Datenbasis bildet die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit (Stichtag 30. Juni).
Beschäftigte	Angestellt Beschäftigte; Summe aus sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten

WZ-Code	WZ-Bezeichnung	Steuerpflichtige und Umsatz (Anteil)	Beschäftigte (Anteil)
Musikwirtschaft			
90.03.1	Selbständige Komponist:innen, Musikbearbeiter:innen	100%	100%
90.01.2	Musik-/Tanzensembles	100%	100%
59.20.1	Tonstudios etc.	100%	100%
59.20.2	Tonträgerverlage	100%	100%
59.20.3	Musikverlage	100%	100%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	100%	100%
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthallen u.ä.	100%	10%
90.02	Erbringung von Dienstleistungen f. d. darst. Kunst	100%	100%
47.59.3	Einzelhandel mit Musikinstrumenten etc.	100%	100%
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	100%	100%
32.2	Herstellung von Musikinstrumenten	100%	100%
Buchmarkt			
90.03.2	Selbständige Schriftsteller:innen	100%	100%
74.30.1	Selbständige Übersetzer:innen	100%	100%
58.11	Buchverlage	100%	100%
47.61	Einzelhandel mit Büchern	100%	100%
47.79.2	Antiquariate	100%	100%
Kunstmarkt			
90.03.3	Selbständige bildende Künstler:innen	100%	100%
47.78.3	Einzelhandel mit Kunstgegenständen etc.	20%	20%
91.02	Private Museen	100%	8%
47.79.1	Einzelhandel mit Antiquitäten etc.	100%	100%
Filmwirtschaft			
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler:innen	100%	100%
59.11	Film-/TV-Produktion	100%	100%
59.12	Nachbearbeitung/sonstige Filmetechnik	100%	100%
59.13	Filmverleih u. -vertrieb	100%	100%
59.14	Kinos	100%	100%
47.63	Einzelhandel mit bespielten Ton-/Bildträgern	100%	100%
77.22	Videotheken	100%	100%
Rundfunkwirtschaft			
90.03.5	Selbständige Journalist:innen etc.	100%	100%
60.10	Hörfunkveranstaltende	100%	40%
60.20	Fernsehveranstaltende	100%	40%
Markt für darstellende Künste			
90.01.4	Selbständige Bühnen-, Film-, TV-Künstler:innen	100%	100%
90.01.3	Selbständige Artist:innen, Zirkusbetriebe	100%	100%
90.01.1	Theaterensembles	100%	10%
90.04.1	Theater- und Konzertveranstaltende	100%	100%
90.04.2	Private Musical-/Theaterhäuser, Konzerthall. u. ä.	100%	10%
90.04.3	Varietés und Kleinkunstbühnen	100%	100%
90.02	Erbringung von Dienstleistungen f. d. darst. Kunst	100%	100%

85.52	Kulturunterricht/Tanzschulen	100%	100%
Designwirtschaft			
74.10.1	Industrie-, Produkt- und Mode-Design	100%	100%
74.10.2	Grafik- und Kommunikationsdesign	100%	100%
74.10.3	Interior Design und Raumgestaltung	100%	100%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	100%	100%
73.11	Werbegestaltung (ohne Werbeagenturen)	50%	50%
32.12	Herstellung von Schmuck, Gold, Silberschmiede.	100%	100%
74.20.1	Selbständige Fotograf:innen	100%	100%
Architekturmarkt			
71.11.1	Architekturbüros für Hochbau	100%	100%
71.11.2	Büros für Innenarchitektur	100%	100%
71.11.3	Architekturbüros für Orts-, Regional- und Landesplanung	100%	100%
71.11.4	Architekturbüros für Garten- und Landschaftsgestaltung	100%	100%
90.03.4	Selbständige Restaurator:innen	100%	100%
Pressemarkt			
90.03.5	Selbständige Journalist:innen etc.	100%	100%
63.91	Korrespondenz- und Nachrichtenbüros	100%	100%
58.12	Verlegen v. Adressbüchern und Verzeichnissen	100%	100%
58.13	Verlegen von Zeitungen	100%	100%
58.14	Verlegen von Zeitschriften	100%	100%
58.19	Sonstiges Verlagswesen (ohne Software)	100%	100%
47.62.1	Einzelhandel mit Zeitschriften und Zeitungen	100%	100%
47.62.2	Einzelhandel mit Schreib- und Papierwaren, Schul- und Büroartikeln	100%	100%
Werbemarkt			
73.11	Werbeagenturen/Werbegestaltung	100%	100%
73.12	Vermarkt. u. Vermittlung von Werbezeiten/-flächen	100%	100%
Software-/Games-Industrie			
58.21	Verlegen von Computerspielen	100%	100%
58.29	Verlegen von sonstiger Software	100%	100%
63.12	Webportale	100%	100%
62.01.1	Entwicklung und Programmierung von Internetpräsentationen	100%	100%
62.01.9	Sonstige Softwareentwicklung	100%	100%
Sonstiges			
91.01	Bibliotheken und Archive	100%	8%
91.03	Betrieb v. historischen Stätten u. Gebäuden u. ähnliche Attraktionen	100%	8%
91.04	Botanische u. zoologische Gärten sowie Naturparks	100%	8%
74.30.2	Selbständige Dolmetscher:innen	100%	100%
74.20.2	Fotolabors	100%	100%
32.11	Herstellung von Münzen etc.	100%	100%
32.13	Herstellung von Fantasieschmuck	100%	100%

Quelle: Söndermann (2016): Leitfaden zur Erfassung von Statistischen Daten für die Kultur- und Kreativwirtschaft (Fassung 2016)

Die **Prognose** beruht zum einen auf einer **Trendfortschreibung** der Entwicklungsraten aus den Vorjahren und zum anderen auf fundierten Einschätzungen, die wir durch Marktbeobachtungen im Bundeszentrum für Kultur- und Kreativwirtschaft sowie durch die Auswertung öffentlicher Studien, Berichte und Konjunkturprognosen gewinnen. Darüber hinaus fließen kontinuierliche Marktbeobachtungen, einschließlich Desk Research und Presse-Screenings, in unsere Analyse ein. Für die vorliegende Prognose wurden schwerpunktmäßig **Projektionen der BIBB-IAB Qualifikations- und Berufsprojektionen** (QuBe, 8.Welle) mit einbezogen, um die Situation in Thüringen aufgrund des prognostizierten Bevölkerungsrückgangs adäquat abzubilden. Diese Projektionen berechnen den zu erwartenden Bedarf an Erwerbstätigen bis 2040 aufgegliedert in Berufsgruppen.

Auftraggeber:

Thüringer Ministerium für Wirtschaft, Landwirtschaft und Ländlichen Raum
Referat 21 Grundsatzfragen Wirtschafts- und Konjunkturpolitik
Max-Reger-Straße 4-8
99096 Erfurt
www.tmwllr.de
mailbox@tmwllr.thueringen.de

Bearbeitung:

Prognos AG
Eberhardstraße 12
70173 Stuttgart
Telefon: +49 711 32 09610
E-Mail: info@prognos.com
www.prognos.com

Stand: Dezember 2025

Copyright: 2025, Prognos AG