

# DEFINITION

## Definition der Kultur- und Kreativwirtschaft

Die Berufsorientierung des Projektes „Theaterwerkstatt 2.0“ bezieht sich in erster Linie auf Berufsperspektiven in der Kultur- und Kreativwirtschaft und auf die davon abhängigen und profitierenden handwerklichen und kaufmännischen Wirtschaftssparten.

### Branchenüberblick

Die Basis der Kultur- und Kreativwirtschaft sind schöpferische und gestaltende Menschen, dazu zählen unter anderem Autoren, Filmemacher, Musiker, bildende und darstellende Künstler, Architekten, Designer und Softwareentwickler. Diese Menschen schaffen künstlerische Qualität, kulturelle Vielfalt und kreative Erneuerung. Dieser Wirtschaftssektor steht für eine enorme Dynamik der heutigen von Wissen und Innovation geprägten Ökonomie. Das heißt, auch das handwerkliche und kaufmännische Gewerbe profitiert vom Schaffen künstlerischer und kultureller Güter.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft besteht vorwiegend aus Freiberuflern und Klein- und Kleinstbetrieben. Im Gegensatz zur Automobilindustrie, die von wenigen untereinander abhängigen Mittel- und Großbetrieben geprägt ist, zeichnet sich dieser Wirtschaftssektor auf Grund seiner Zusammensetzung gerade in wirtschaftlichen Krisenzeiten durch eine enorme Stabilität aus. Die Personen und Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft sind nicht wie fälschlicherweise oft angenommen wird am Existenzminimum lebende idealistische Künstler, sondern sie sind erwerbswirtschaftlich orientiert. Die Kernpunkte ihres wirtschaftlichen Handelns sind die Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder mediale Verbreitung von kulturellen und kreativen Gütern und Dienstleistungen.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft lässt sich in elf Teilmärkte bzw. –branchen unterteilen: der Architekturmarkt, der Buchmarkt, die Designwirtschaft, die Filmwirtschaft, der Kunstmarkt, der Markt für darstellende Künste, die Musikwirtschaft, der Pressemarkt, die Rundfunkwirtschaft, die Software-/ Games-Industrie und der Werbemarkt.

### Wirtschaftliche Entwicklung und Bedeutung als Wirtschafts- und Standortfaktor

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist mittlerweile vergleichbar mit den großen Industriesektoren Automobil, Maschinenbau und Informations- und Kommunikationstechnologie. Seit den 80er Jahren gilt diese als der dynamischste Wirtschaftssektor schlechthin und die ökonomische Bedeutung dieser Sparte kann nicht mehr verleugnet werden. Im Jahr 2008 hat die Kultur- und Kreativwirtschaft 65 Milliarden Euro zur volkswirtschaftlichen Gesamtleistung in Deutschland beigetragen.

Nachweislich ist die Kultur- und Kreativwirtschaft ein nicht zu unterschätzender Faktor in der regionalen Wirtschaftsentwicklung. Das kulturelle Umfeld einer Region ist ein wesentlicher Entscheidungsfaktor in der Standortfrage großer Unternehmen. Dies darf von Städten und Kommunen künftig nicht außer acht gelassen werden.

### Kennzahlen der Kultur- und Kreativwirtschaft

Aktuell sind in der europäischen Gemeinschaft 4,9 Mio. Menschen im Kultur- und Kreativsektor beschäftigt. Mit 1 Mio. Erwerbstätigen (ohne Minijobs!!) in 237.000 Unternehmen und einen Jahresumsatz von 131 Mrd. €. liegt Deutschland an der Spitze. Im Jahr 2008 verzeichnete die Branche auf Grund der aktuellen schlechten wirtschaftlichen Lage einen Umsatzrückgang von 3,5 Prozent. Dieser liegt aber deutlich unter dem der Gesamtwirtschaft mit 8,5 Prozent.

*Quelle: Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung*

## Die Berufsorientierung in der Kunst- und Kreativwirtschaft im Projekt „Theaterwerkstatt 2.0“

Folgende Grafik verdeutlicht welche beruflichen Perspektiven im Projekt „Theaterwerkstatt 2.0“ in der Kultur- und Kreativwirtschaft sowie in den davon abhängigen und profitierenden Branchen den Schülerinnen und Schülern aufgezeigt und ermöglicht werden.

<b>BERUFSPERSPEKTIVEN IN DER THEATERWERKSTATT</b>		
<b>Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft</b>	<b>Kreativberufe</b>	<b>davon abhängige oder profitierende Branchen</b>
<b>Buchmarkt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schriftsteller</li> <li>• Autoren (spez. Drehbuch)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buchverlag</li> <li>• Einzelhandel mit Büchern</li> </ul>
<b>Designmarkt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikationsdesign</li> <li>• Produkt- / Mode- / Grafik- / Webdesign</li> <li>• Industriedesign</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Druckereien</li> <li>• Produktion</li> <li>• Vertrieb</li> </ul>
<b>Filmwirtschaft</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bühnenkünstler</li> <li>• Film-/TV- und Videofilmherstellung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Künstlerbetreuung (Agenturen, Visagisten, etc.)</li> <li>• Filmvertrieb</li> </ul>
<b>Markt für darstellende Künste</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bühnenkünstler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bühnentechnische Betriebe</li> <li>• Theater</li> <li>• Künstlerbetreuung</li> </ul>
<b>Musikwirtschaft</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musiker</li> <li>• Komponisten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verlag (Tonträger)</li> <li>• Theater/Konzertveranstalter</li> <li>• Theaterbetrieb</li> <li>• Einzelhandel mit Musik &amp; Instrumenten</li> <li>• Instrumentenbau</li> <li>• Bühnenbau</li> </ul>
<b>Pressemarkt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Journalisten</li> <li>• Redakteure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verlage</li> <li>• Druckereien</li> <li>• Einzelhandel</li> </ul>
<b>Rundfunkwirtschaft</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Journalisten</li> <li>• Moderatoren</li> <li>• Redakteure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rundfunkveranstalter</li> <li>• Tontechniker</li> </ul>
<b>Werbemarkt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werbegestaltung (Design, Fotografie, Text,...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werbevermittlung (Anzeigen, Plakatierung,...)</li> <li>• Druck</li> </ul>