



Blitzlichter: „Immaterielle“ Investitionen in der Kreativwirtschaft

Immaterielle Vermögenswerte

- Sind jene Investitionen, welche im Gegensatz zu Sachanlagen keine physische Verkörperung haben
 - Software
 - Design
 - Reputation, Marketing, Markenwert
 - Arbeitgeber finanzierte Aus- und Weiterbildung
 - Forschung und Entwicklung
 - Organisation- und Geschäftsprozesse
- Der Anteil der Investitionen in diese Vermögensgegenstände steigt
- Keine Erfassung im buchhalterischen Sinn - keine Darstellung nach Außen
 - Problem der Bewertung für Fremdkapital
 - Förderkriterien
- **Annahme: Besondere Bedeutung für Kreativwirtschaft**

Umfrage zum Investitionsverhalten in der Kreativwirtschaft

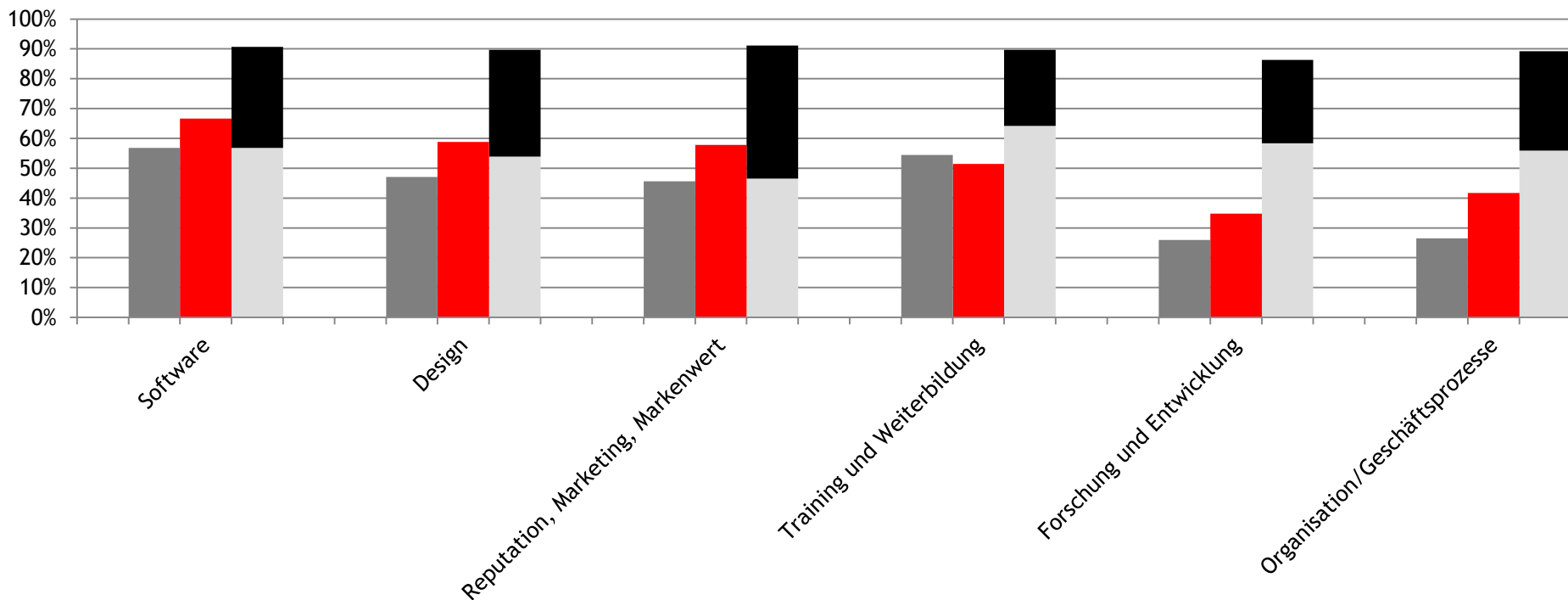
	Gesamt	Architektur	Design	Kunst und künstlerisches Schaffen	Musik	Software	Sonstiges	Verlage*	Video & Film	Werbung
Teilnehmer	204	11	13	10	5	64	7	2	27	65
Keine immat. Invest.	20	1	1	1	1	6	1	0	3	6

- EPU-Anteil 59,8 %
- Umsätze zwischen unter 10.000 Euro (8) bis 7 Mio. und mehr (1)

*im Folgenden keine Einzelauswertung, da zu geringe Rücklaufquote

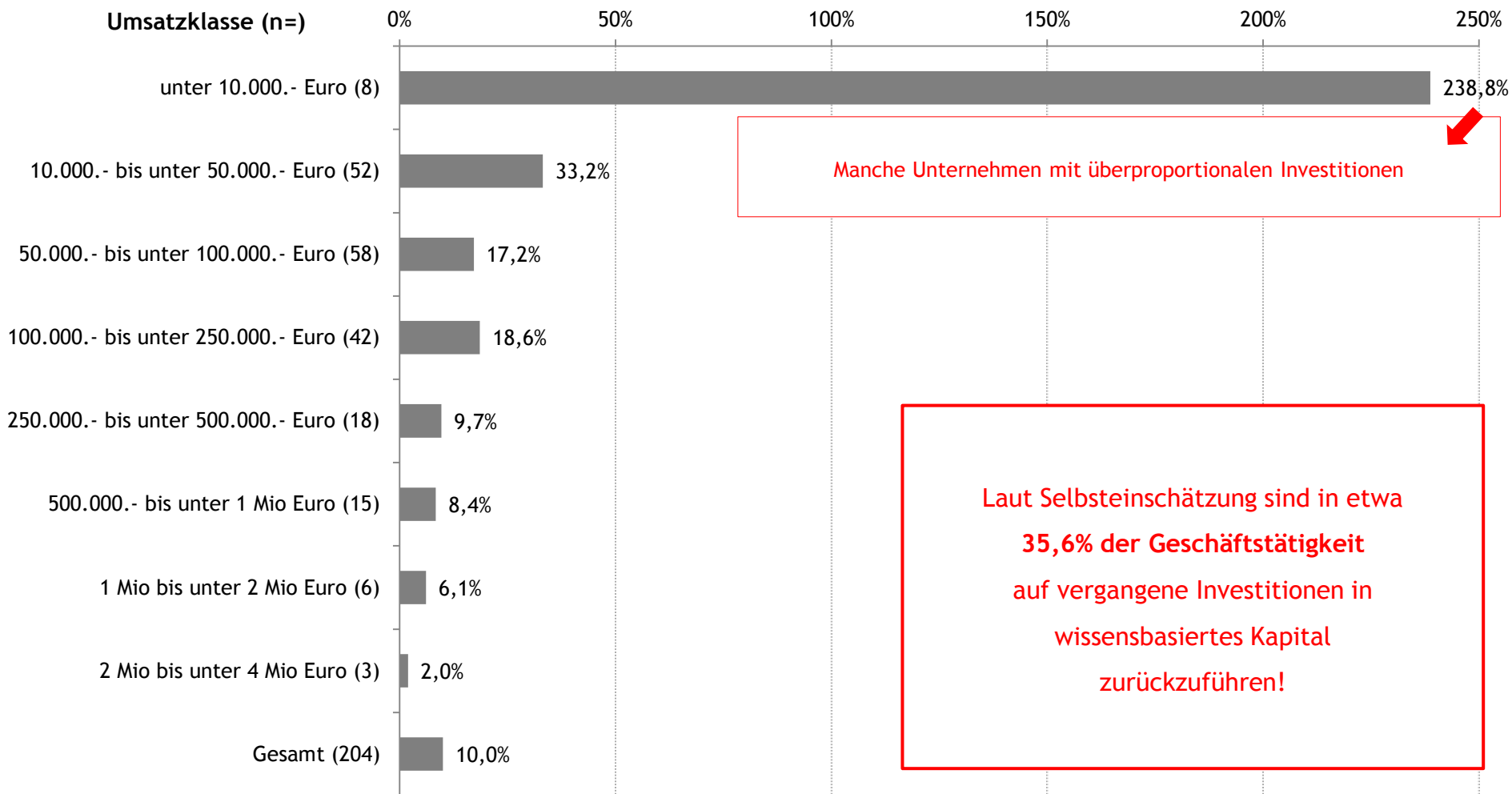
Wohin wird investiert und wie wichtig sind diese Investitionen?

- Anteil der Unternehmen, die in diesen Bereich investieren
- Investitionen in diesen Bereich waren in der Vergangenheit wichtig für Umsatz/Marktanteil (für jene Unternehmen, die in diesen Bereich investiert haben)
- Investitionen in diesen Bereich werden steigen
- Investitionen in diesen Bereich werden gleich bleiben



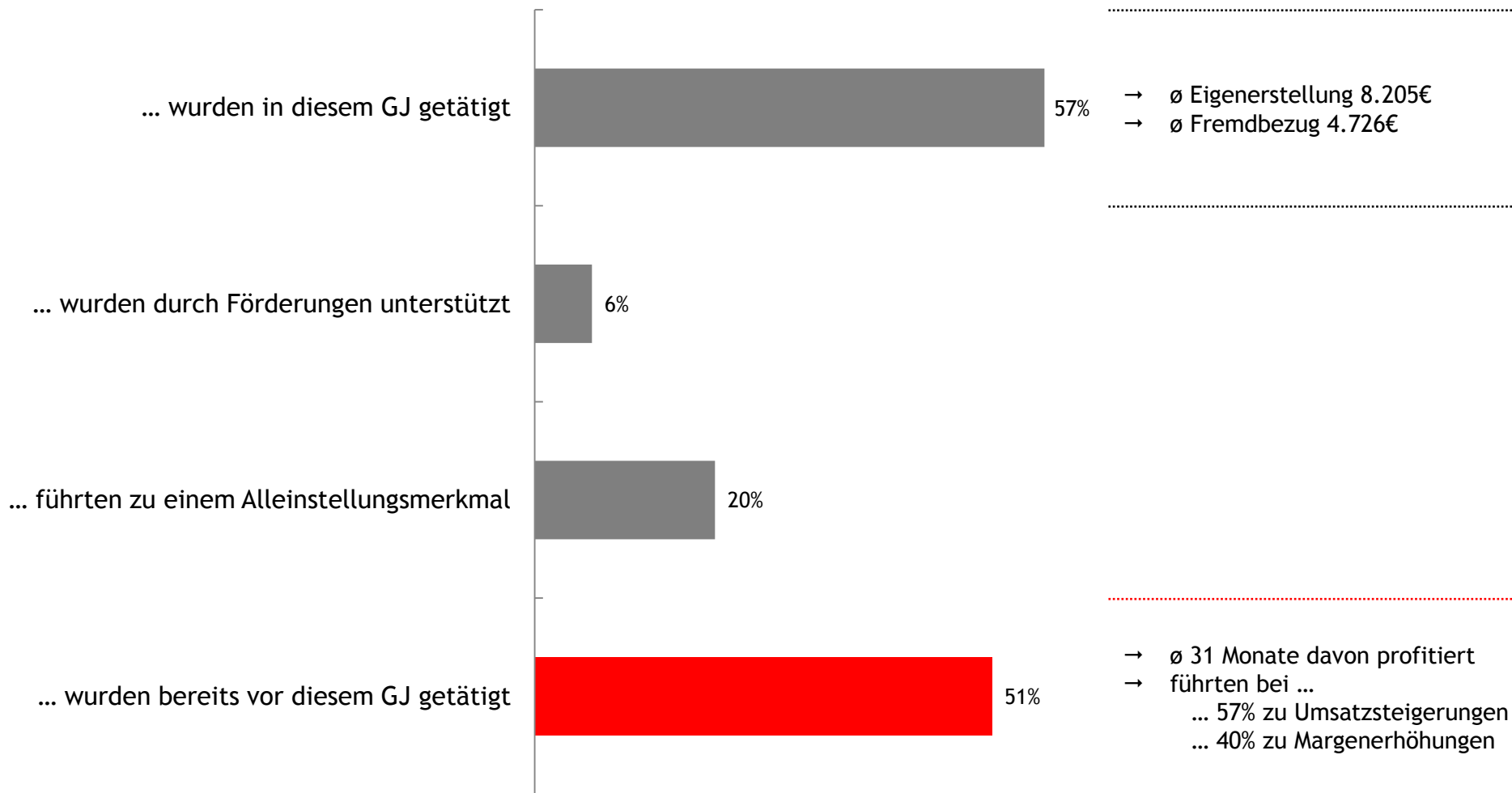
n=204

Investitionsquote* in immaterielle Vermögenswerte



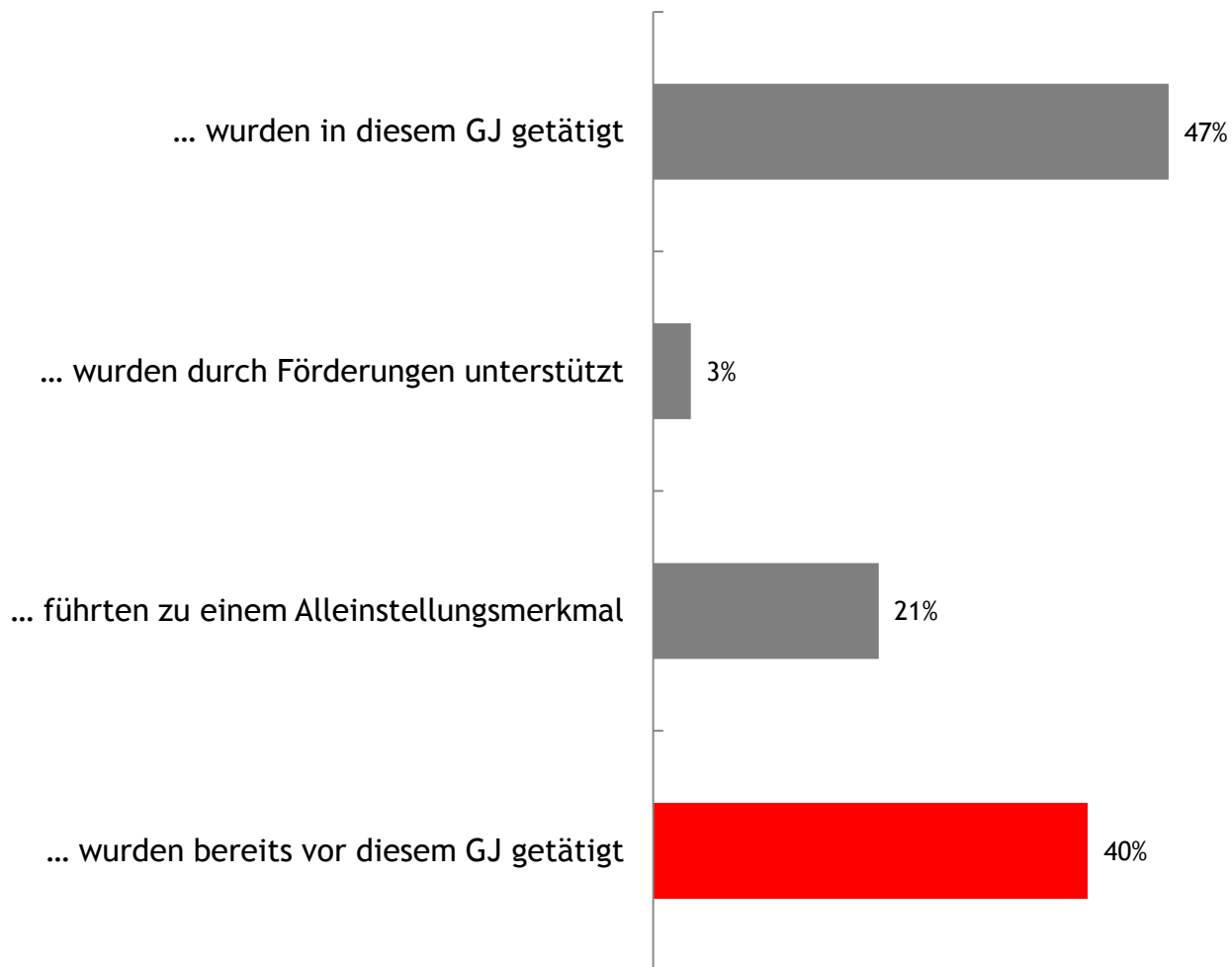
*ohne Umsatzklassen '4 Mio. bis unter 7 Mio. EUR' und '7 Mio. EUR und mehr'

Investitionen in Software ...



n=204

Investitionen in Design ...

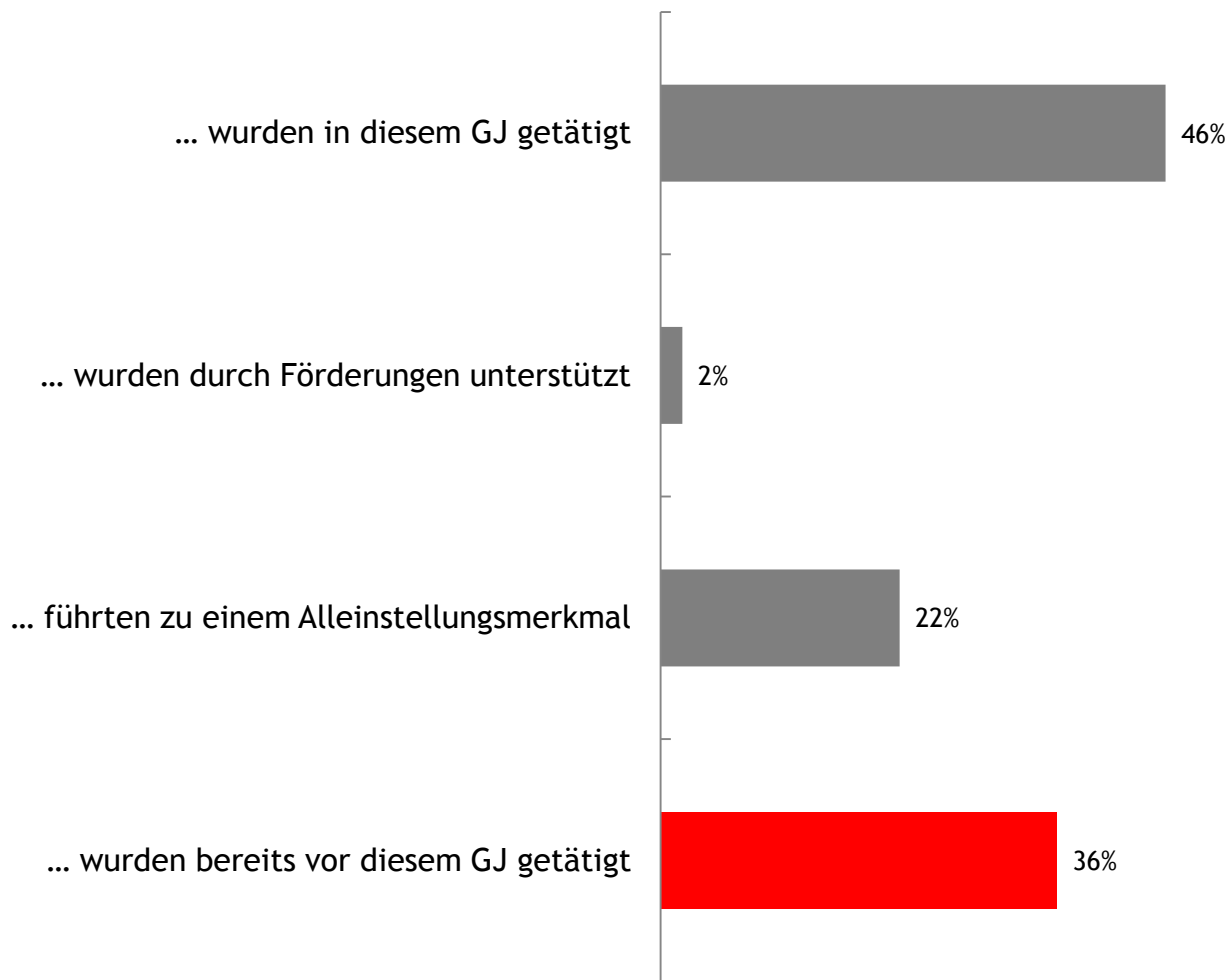


- ø Eigenerstellung 6.380€
- ø Fremdbezug 4.401€

- ø 24 Monate davon profitiert
- führten bei ...
 - ... 65% zu Umsatzsteigerungen
 - ... 40% zu Margenerhöhungen

n=204

Investitionen in Reputation, Marketing, Markenwert ...

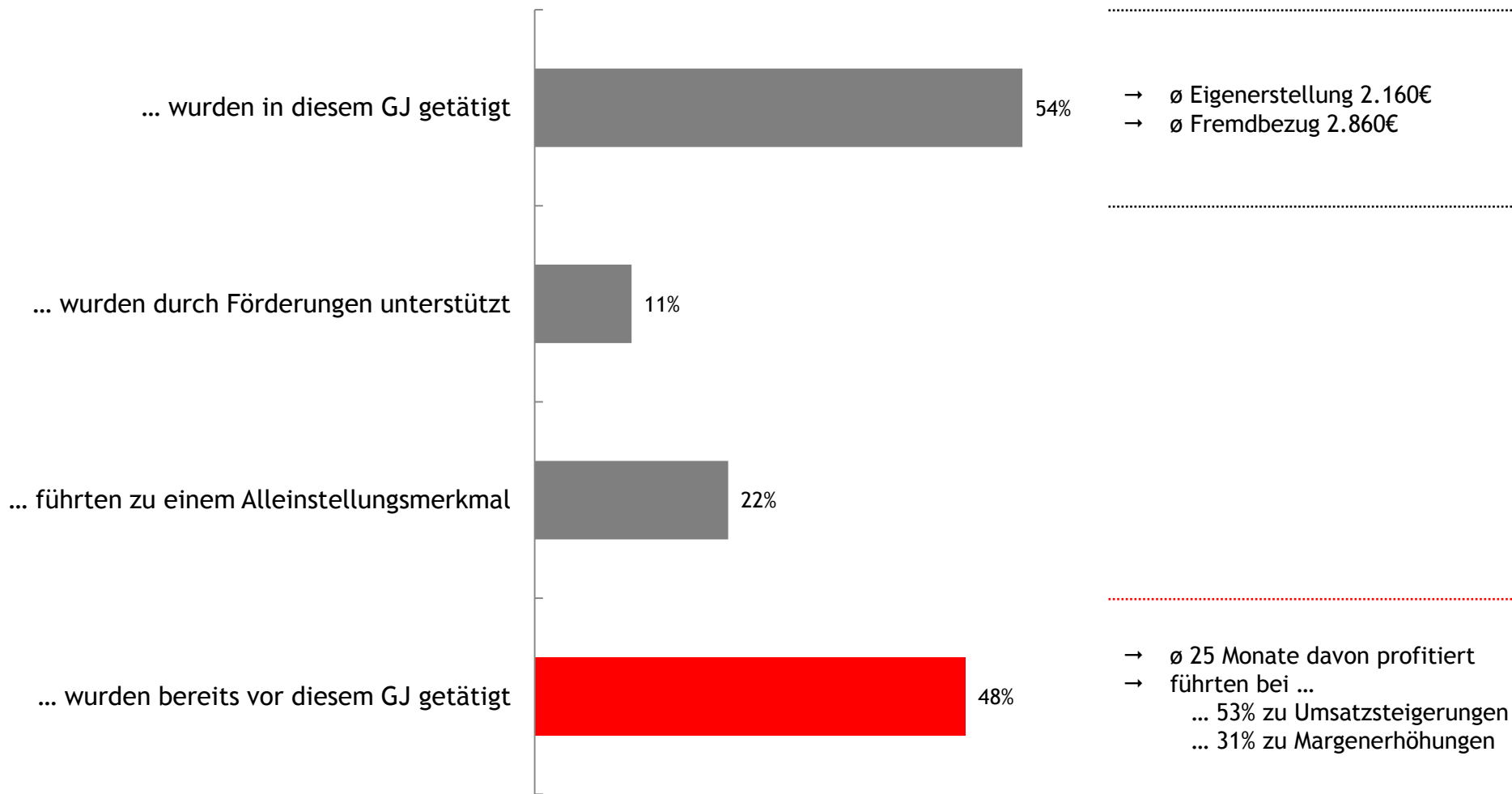


→ ø Eigenerstellung 3.976€
→ ø Fremdbezug 3.642€

→ ø 29 Monate davon profitiert
→ führten bei ...
... 71% zu Umsatzsteigerungen
... 32% zu Margenerhöhungen

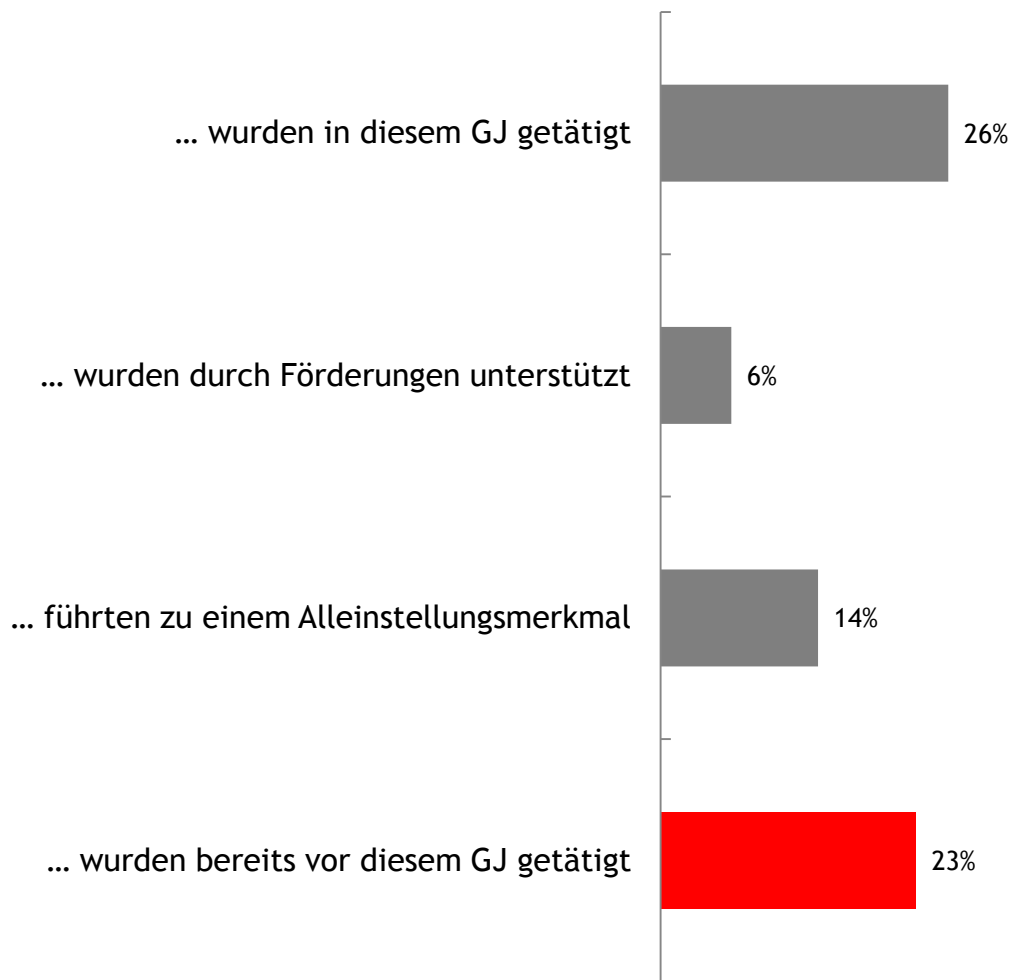
n=204

Investitionen in Training und Weiterbildung ...



n=204

Investitionen in Forschung und Entwicklung ...

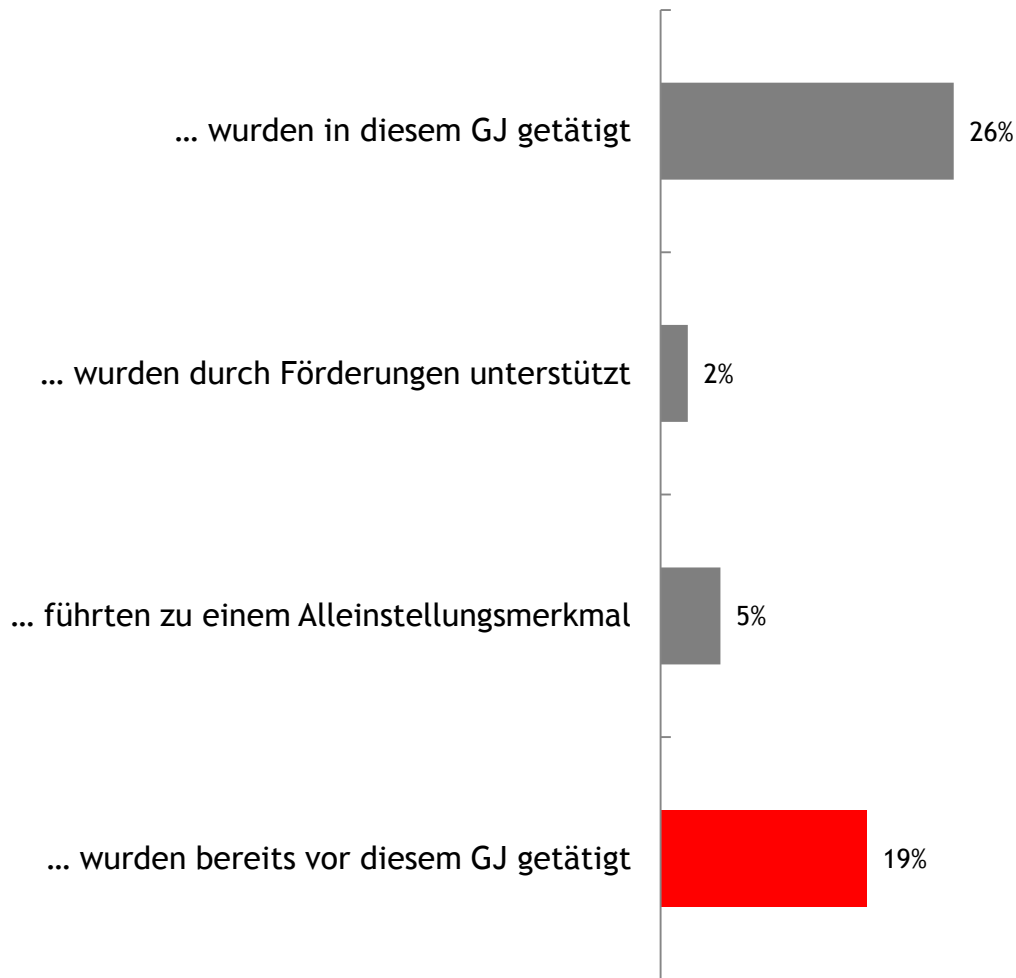


- ø Eigenerstellung 12.443€
- ø Fremdbezug 4.802€

- ø 29 Monate davon profitiert
- führten bei ...
 - ... 72% zu Umsatzsteigerungen
 - ... 45% zu Margenerhöhungen

n=204

Investitionen in Organisation/Geschäftsprozesse ...



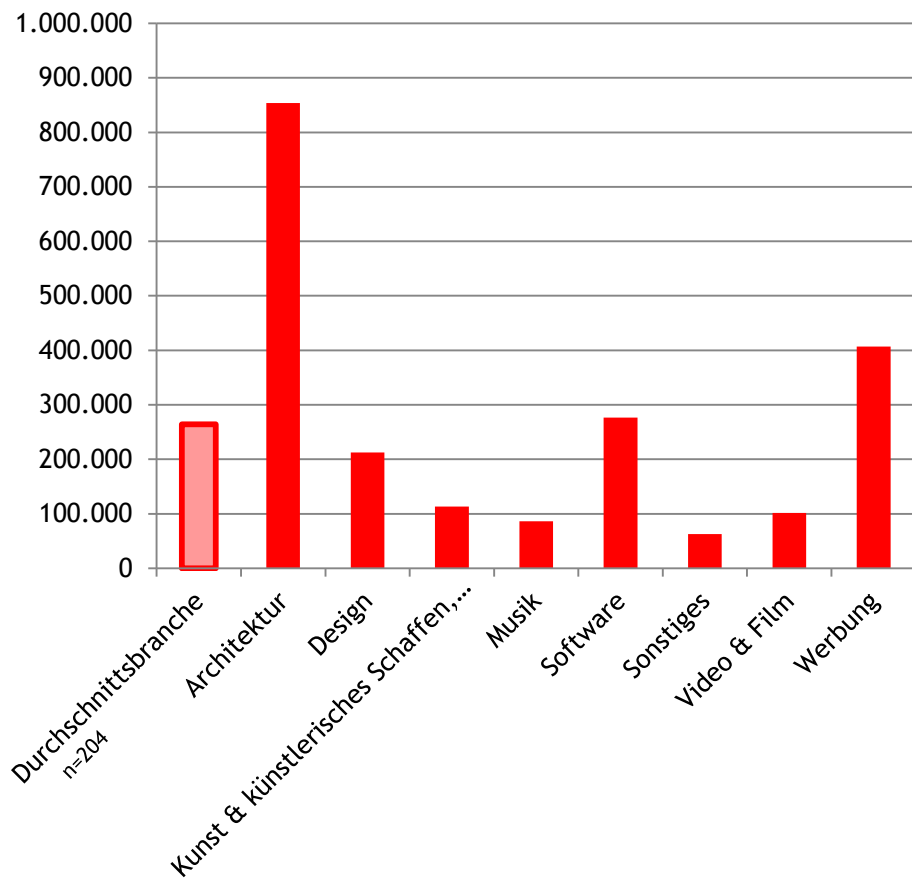
- ø Eigenerstellung 3.769€
- ø Fremdbezug 2.435€

n=204

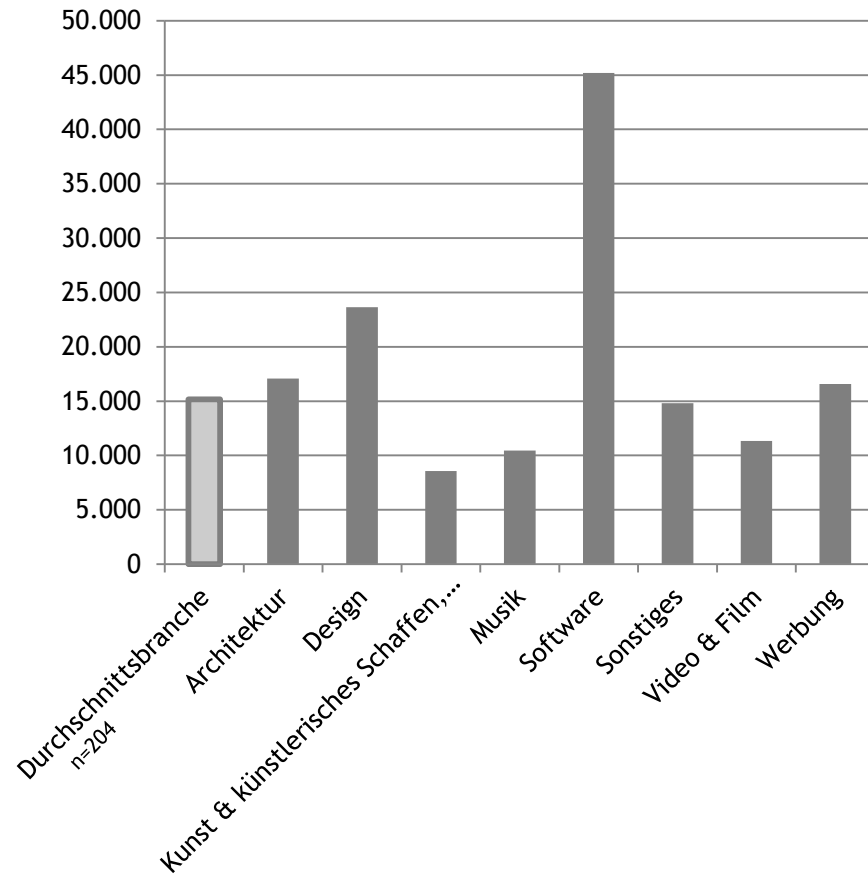
- ø 33 Monate davon profitiert
- führten bei ...
 - ... 42% zu Umsatzsteigerungen
 - ... 32% zu Margenerhöhungen

Branchenvergleich* Investitionsvolumen je Unternehmen

Ø Umsatz



Ø Investitionsvolumen



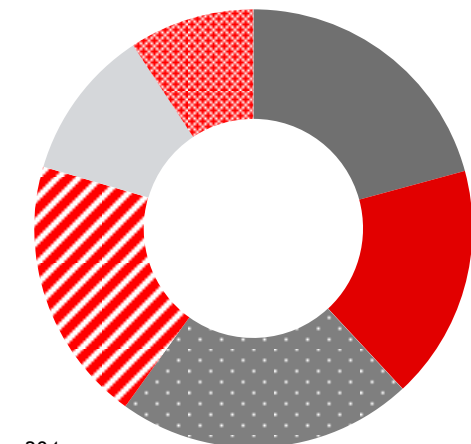
*ohne Verlage

Branchenvergleich*

Häufigkeit der Investitionen je Investitionsart

- Software
- Design
- Reputation, Marketing, Markenwert
- ▨ Training und Weiterbildung
- Forschung und Entwicklung
- ▨ Organisation/Geschäftsprozesse

Durchschnittsbranche



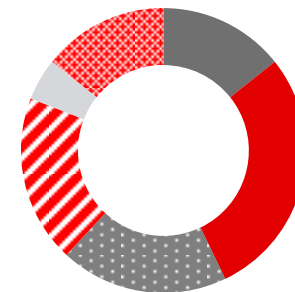
Architektur



Design



Kunst u.Ä.



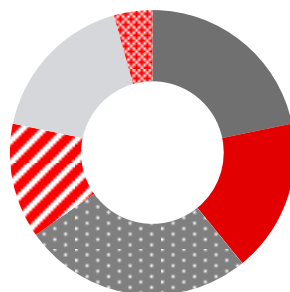
Musik



Software



Sonstiges



Video & F.



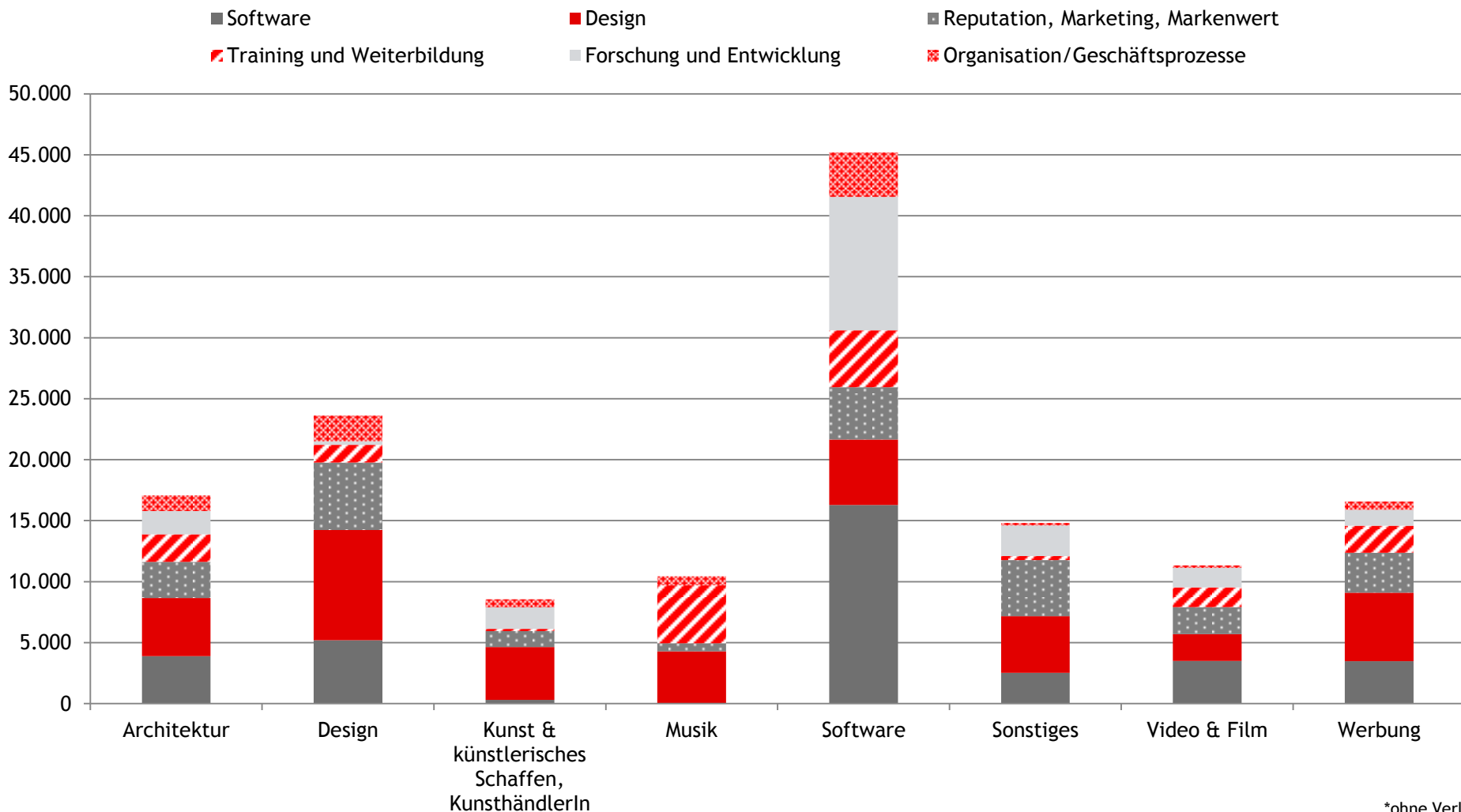
Werbung



*ohne Verlage

Branchenvergleich*

Durchschnittliche Investitionshöhe je Investition



*ohne Verlage