

Möbel, Sport- und Spielwaren, Recycling

Nach einer Steigerung der Innovations-tätigkeit im Vorjahr zeigten die meisten In-novationsindikatoren in der Möbel-, Spiel-waren und Sportwarenindustrie (inkl. Recy-cling) im Jahr 2005 weiter nach oben. Der Anteil der erfolgreich innovierenden Unternehmen stieg von 55% auf 59% im Jahr 2005. Die Innovationsaufwendungen legten auf 860 Mio. € (nach ca. 540 Mio. € 2004) ganz kräftig zu. Die Innovations-intensität (Innovationsaufwendungen in % des Umsatzes) stieg stark auf 2,7% an. Auch die Innovationserfolge durch die Ein-führung von Marktneuheiten erhöhten

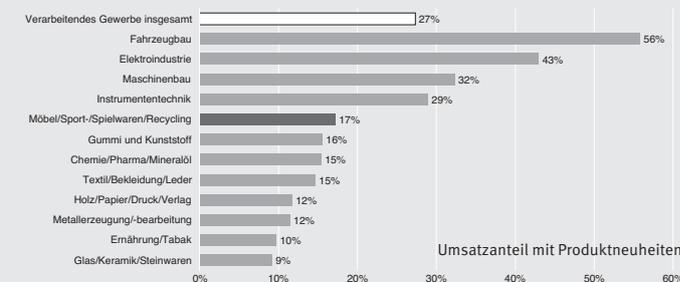
sich: Mit Hilfe originär neuer Produkte wurden 2005 knapp 4% des Branchenum-satzes erzielt (2004: 3,4%). Auf neue Pro-dukte (d.h. Produkte, die nicht älter als 3 Jahre sind) entfielen 17% des Gesamtums-atzes in der Branche. Auf Seite der Prozes-sinnovationen war der Erfolg schwächer. Im Jahr 2005 konnte eine durchschnittli-che Stückkostensenkung von 2,9% erzielt werden, nach 3,2% im Jahr 2004.

Für das Jahr 2006 waren die Unterneh-men der Möbel-, Spielwaren-, Sportwaren- und Recyclingindustrie zum Befragungs-zeitpunkt (Frühjahr 2006) verhalten zuver-

sichtlich. Die Innovationsaufwendungen sollen 2006 um 80 Mio. € zurückgehen. Für 2007 ist wieder mit einem Anstieg auf dann 850 Mio. € zu rechnen.

Allerdings waren sich Mitte 2006 noch viele Unternehmen der Branche über ihre Innovationsaktivitäten in den Jahren 2006 und 2007 unsicher: 18% hatten noch nicht entschieden, ob sie 2006 Innovationspro-jekte durchführen werden, für 2007 liegt diese Quote bei 19%. Die Bedeutung von FuE hat 2005 kräftig zugenommen: Der Anteil der kontinuierlich forschender Unter-nehmen stieg von 15 auf 21%.

Umsatzanteil mit Produktneuheiten nach Branchen des verarbeitenden Gewerbes im Jahr 2005

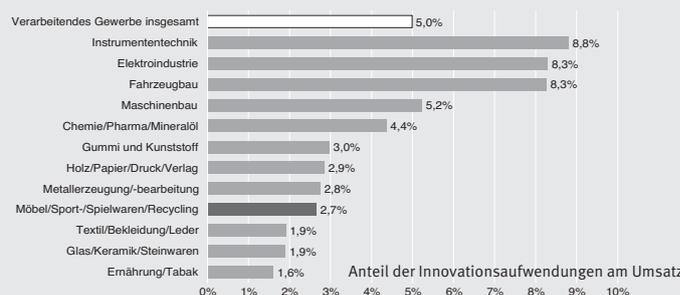


Lesehilfe: In der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie wurden im Jahr 2005 17% des Um-satzes mit Produktneuheiten generiert, d.h. mit Produkten, die innerhalb der letzten drei Jahre neu ein-geführt wurden.

Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- In der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recy-clingindustrie wurden 2005 17% des Umsatzes mit Produktneuheiten generiert, d.h. mit Pro-dukten, die nicht älter als drei Jahre sind.
- Der Umsatzanteil mit Produktneuheiten liegt da-mit unter dem Durchschnitt des verarbeitenden Gewerbes.
- Der Fahrzeugbau ist die Branche mit dem höch-sten und die Glas-, Keramik- und Steinwaren-in-dustrie die Branche mit dem niedrigsten Um-satzanteil mit Produktneuheiten im verarbeitenden Gewerbe.

Innovationsintensität nach Branchen des verarbeitenden Gewerbes im Jahr 2005



Lesehilfe: Die Unternehmen der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie gaben im Jahr 2005 2,7% ihres Umsatzes für Innovationsprojekte aus.

Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- Durch die um 0,9 Prozentpunkte auf 2,7% gestie-gene Innovationsintensität im Jahr 2005 konnte sich die Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recy-clingindustrie im Branchenranking des verarbei-tenden Gewerbes vom vorletzten Platz im Jahr 2004 auf Platz 9 im Jahr 2005 verbessern.
- Die Branche Textil, Bekleidung und Leder folgt auf Platz 10 (1,9%), die Glas-, Keramik und Stein-warenindustrie nimmt Platz 11 ein (1,9%).
- Der Abstand der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie zum Durchschnitt des verarbei-tenden Gewerbes (5,0%) ist im Jahr 2005 gegen-über 2004 auf 2,2 Prozentpunkte gesunken.

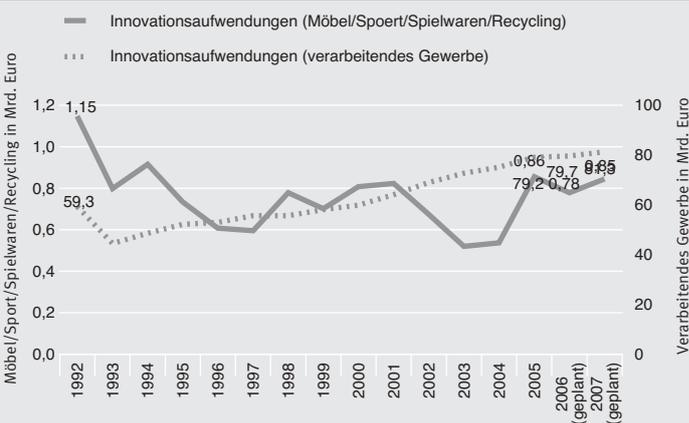
Anteil der Innovatoren in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 1992-2005



Lesehilfe: Im Jahr 2005 konnten 59% der Unternehmen der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie erfolgreich neue Produkte oder Prozesse einführen. 26% der Unternehmen führten kostensenkende Prozessinnovationen ein. 20% der Unternehmen haben 2005 mindestens eine Marktneuheit angeboten. *Werte für Unternehmen mit Kostenreduktion ab 2000 mit den Vorjahren nur eingeschränkt vergleichbar.
Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- Der Innovatorenanteil ist zum zweiten Mal in Folge gestiegen. Mit 59% erreicht er im Jahr 2005 wieder in etwa das langjährige Mittel. Die Höchststände der späten 1990er Jahre mit Innovatorenquoten von über 70% bleiben aber noch außer Reichweite.
- Nach dem Rückgang im Jahr 2004 ist der Anteil der Unternehmen mit kostensenkenden Prozessinnovationen 2005 wieder gestiegen. Er legte um 4 Prozentpunkte auf 26% und damit dem höchsten Wert seit 2000 zu.
- Der Anteil der Unternehmen mit Marktneuheiten blieb mit 20% auf dem Vorjahreswert. Diese Quote bleibt nun schon seit 2002 konstant.

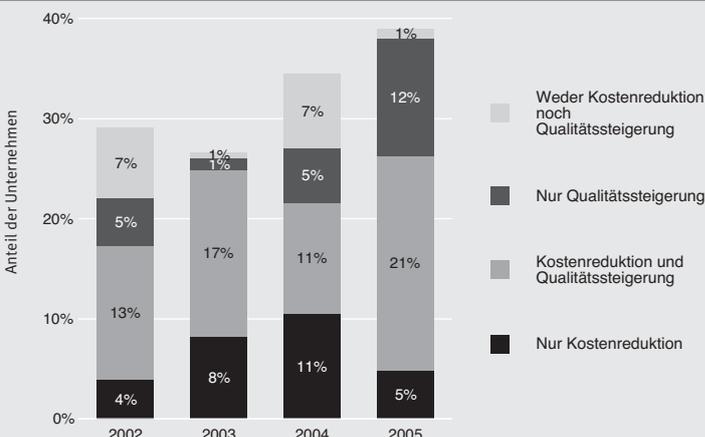
Innovationsaufwendungen in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 1992-2007



Lesehilfe: Im Jahr 2005 gaben die Unternehmen der Möbel-, Sportwaren-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 0,86 Mrd. € für Innovationsprojekte aus. Für das Jahr 2006 planten sie mit Innovationsaufwendungen in Höhe von 0,78 Mrd. €.
Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- Die Innovationsaufwendungen in der Möbel-, Sportwaren-, Spielwaren- und Recyclingindustrie sind im Jahr 2005 erneut auf 0,86 Mrd. € gestiegen (+0,3 Mrd. €). Damit wurde der positive Vorjahrestrend auch im Berichtsjahr fortgeführt.
- Für die Folgejahre sind keine weiteren Erhöhungen der Innovationsaufwendungen geplant.
- Insgesamt ist der Verlauf der Innovationsaufwendungen in den letzten Jahren sehr volatil gewesen. Hierfür ist vermutlich auch die Heterogenität der in der Möbel-, Sportwaren-, Spielwaren- und Recyclingindustrie zusammengefassten Teilbranchen verantwortlich.

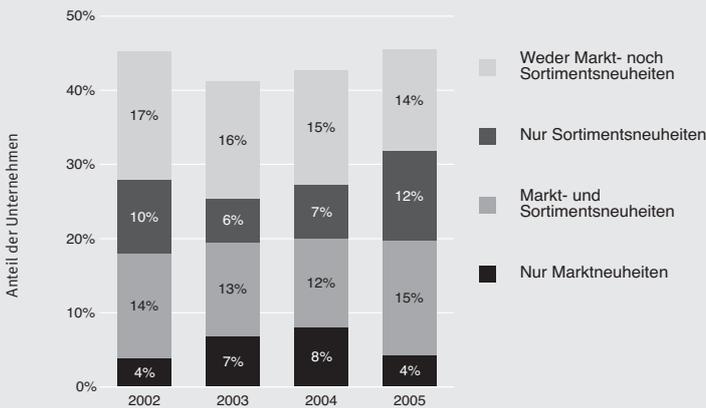
Effekte von Prozessinnovationen in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 2002-2005



Lesehilfe: Im Jahr 2005 haben 21% der Unternehmen in der Möbel-, Sportwaren-, Spielwaren- und Recyclingindustrie durch Prozessinnovationen sowohl ihre durchschnittlichen Stückkosten gesenkt als auch die Qualität ihrer Produkte/Dienstleistungen verbessert.
Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- Der Anteil der Unternehmen mit Prozessinnovationen nahm 2005 merklich von 34% auf 39% zu.
- Der Anteil der Unternehmen, die Kostenreduktionen realisieren konnten, stieg von 22% im Jahr 2004 auf 26% im Jahr 2005.
- Der Anteil der Unternehmen mit Qualitätssteigerungen konnte im Berichtsjahr sogar verdoppelt werden. Er nahm von 16% im Jahr 2004 auf 33% im Jahr 2005 zu.
- 21% der Unternehmen konnten im Berichtsjahr sowohl die Qualität steigern als auch die Kosten senken. Im Jahr 2004 war dies nur 11% gelungen.

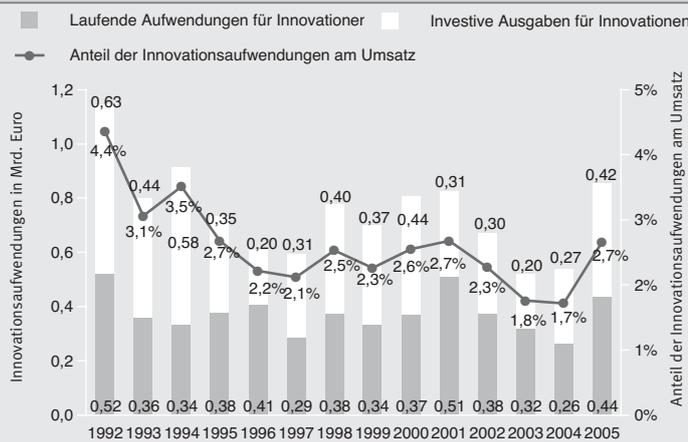
Arten von Produktinnovationen in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 2002-2005



Lesehilfe: Im Jahr 2005 haben 15% der Unternehmen in der Möbel-, Sportwaren-, Spielwaren- und Recyclingindustrie Produktinnovationen eingeführt, für die es im eigenen Unternehmen keine Vorgängerprodukte gab („Sortimentsneuheiten“) und die gleichzeitig noch von keinem anderen Unternehmen im Markt angeboten wurden („Marktneuheiten“).
Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- Der Anteil der Unternehmen mit Produktinnovationen nahm im Jahr 2005 leicht von 43% auf 46% zu.
- Gegenüber 2004 ist der Anteil der Unternehmen mit Marktneuheiten beinahe konstant geblieben. Er sank geringfügig von 20% auf 19%.
- Der Anteil der Unternehmen mit Sortimentsneuheiten stieg im Jahr 2005 - nach einer konstanten Entwicklung der Vorjahre auf 27%. Der Unterschied von 8 Prozentpunkten im Vergleich zum Vorjahr weist auf eine erhöhte Bedeutung von Sortimentsneuheiten als Zielrichtung der Produktinnovationsaktivitäten hin.

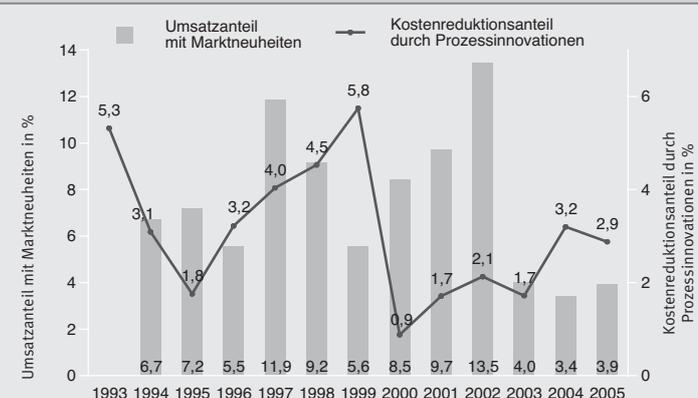
Struktur der Innovationsaufwendungen in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 1992-2005



Lesehilfe: Im Jahr 2005 entfielen in der Möbel-, Sportwaren-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 0,42 Mrd. € auf laufende und weitere 0,44 Mrd. € auf investive Innovationsausgaben. Die Innovationsintensität betrug 2,7%.
Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- Die gesamten Innovationsaufwendungen sind im Jahr 2005 zum zweiten Mal in Folge gestiegen. Dank des starken Zuwachses von fast 60% erreichten sie wieder das Niveau von 2001.
- Die laufenden Innovationsaufwendungen stiegen kräftig um 0,18 Mrd. € auf 0,44 Mrd. €.
- Die Investitionen im Rahmen von Innovationsprojekten nahmen um 0,15 Mrd. € auf 0,42 Mrd. € zu.
- Als Folge der erhöhten Innovationsausgaben der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie im Jahr 2005 stieg die Innovationsintensität auf 2,7%.

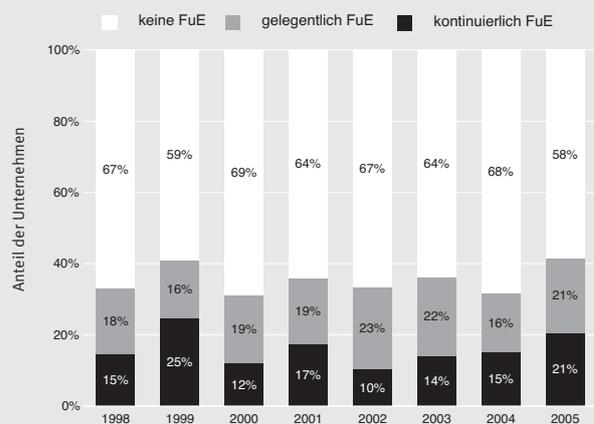
Umsatzanteil mit Marktneuheiten und Kostenreduktionsanteil durch Prozessinnovationen in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 1993-2005



Lesehilfe: Im Jahr 2005 lag der Umsatzanteil, den die Unternehmen der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie mit Marktneuheiten erwirtschafteten, bei 3,9%. Durch Prozessinnovationen verringerten die Unternehmen ihre durchschnittlichen Stückkosten um 2,9%. *Der starke Rückgang des Kostenreduktionsanteils durch Prozessinnovationen ist teilweise auf eine veränderte Fragestellung zurückzuführen.
Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- Prozessinnovationen in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie haben 2005 zu Kostenreduktionen von durchschnittlich 2,8% geführt.
- Nach einem starken Anstieg im Vorjahr ging der Kostensenkungserfolg durch Prozessinnovationen im Berichtsjahr geringfügig zurück. Er sank von 3,2% der Gesamtkosten im Jahr 2004 um 0,3 Prozentpunkte.
- Der Umsatzanteil mit Marktneuheiten konnte dagegen 2005 einen geringfügigen Anstieg um 0,5 Prozentpunkte auf 3,9% verzeichnen. Dieser Anteil ist trotz des Anstiegs weit entfernt von den hohen Werten der Jahre 1997 bis 2002.

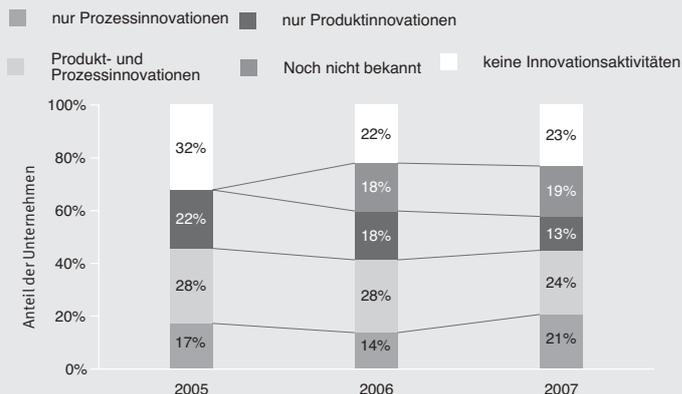
Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 1998-2005



Lesehilfe: 21% der Unternehmen der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie betrieben 2005 kontinuierlich Forschung und Entwicklung (FuE). Weitere 21% betrieben FuE gelegentlich, 58% der Unternehmen führten 2005 keine FuE-Aktivitäten durch.
Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- Der Anteil der FuE betreibenden Unternehmen ist im Jahr 2005 um 10 Prozentpunkte gestiegen.
- 42% der Unternehmen waren 2005 in Forschungs- und Entwicklung tätig.
- Der Anteil der Unternehmen mit kontinuierlichen FuE-Aktivitäten konnte im Berichtsjahr einen Anstieg um 6 Prozentpunkte auf 21% verzeichnen.
- Ein ähnlicher Verlauf ist für die Unternehmen mit gelegentlichen FuE-Aktivitäten zu verzeichnen (21% im Jahr 2005, +5 Prozentpunkte).

Geplante Innovationsaktivitäten in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie 2006 und 2007



Lesehilfe: 32% der Unternehmen in der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustrie waren 2005 nicht innovativ tätig. Im Frühjahr 2006 planten 22% der Unternehmen, im Jahr 2006 keine Innovationsaktivitäten durchzuführen, 18% waren noch unsicher, weitere 18% wollten ausschließlich Produktinnovationen, 14% ausschließlich Prozessinnovationen und 28% sowohl Produkt- als auch Prozessinnovationen vorantreiben.
Quelle: ZEW/ISI (2007): Mannheimer Innovationspanel, Befragung 2006.

- 68% der Unternehmen der Möbel-, Sport-, Spielwaren- und Recyclingindustriewaren 2005 innovativ tätig. 50% der Unternehmen zielten mit Ihren Innovationsprojekten auf Produktinnovationen, 45% auf Prozessinnovationen ab.
- 60% bzw. 58% der Unternehmen gehen sicher davon aus, im Jahr 2006 bzw. 2007 innovativ tätig zu sein. 18% bzw. 19% sind sich noch unsicher.
- Die größte Unsicherheit über die geplanten Innovationsaktivitäten scheint es bei Unternehmen zu geben, die ausschließlich auf Prozessinnovationen abzielen.

Die Branche umfasst die in der europäischen Wirtschaftszweigsystematik (NACE) in den Unterabschnitten 36 und 37 zusammengefassten Branchen. Dazu zählen die Herstellung von Möbeln, Schmuck, Musikinstrumenten, Sportgeräten, Spielwaren und einer Reihe weiterer Konsumgüterprodukte sowie das Recyclinggewerbe. In der Branche waren im Jahr 2005 in Deutschland 194.000 Personen beschäftigt.

Definitionen und Abgrenzungen der Innovationsvariablen sowie weitere Zahlen zu Ihrer Branche finden Sie unter: www.zew.de/branchen

Das Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung (ZEW), Mannheim, untersucht seit 1993 im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) in Zusammenarbeit mit ifas, Institut für angewandte Sozialwissenschaft Bonn und seit dem Jahr 2005 auch mit dem Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung (ISI), das Innovationsverhalten der deutschen Wirtschaft. Ein repräsentativer Querschnitt von etwa 5.000 Unternehmen gibt jährlich zu seinen Innovationsaktivitäten und -strategien Auskunft. Zusätzlich werden über 4.000 Unternehmen in einer Non-Response-Analyse zu ihren Innovationsaktivitäten befragt, um für mögliche Verzerrungen im Teilnahmeverhalten zwischen innovierenden und nicht-innovierenden Unternehmen zu kontrollieren. Die Angaben werden hochgerechnet auf die (für das Jahr 2005 vorläufige) Grundgesamtheit in Deutschland. Die Werte für 2004 und 2005 sind vorläufig.

ZEW
Zentrum für Europäische
Wirtschaftsforschung GmbH

IMPRESSUM

ZEW Branchenreport Innovationen, erscheint jährlich.

Herausgeber: Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH (ZEW) Mannheim, L 7, 1 · 68161 Mannheim · Postanschrift: Postfach 10 34 43 · 68034 Mannheim · Internet: www.zew.de, www.zew.eu
Prof. Dr. Dr. h.c. mult. Wolfgang Franz (Präsident)

Redaktion: Torben Schubert, Telefon 0721 6809 357, Telefax 0721 6809 260, E-Mail: t.schubert@isi.fraunhofer.de
Heide Löhlein, Telefon 0621/1235-179, Telefax 0621/1235-170, E-Mail: loehlein@zew.de

Projektteam: Dr. Christian Rammer, Birgit Aschhoff, PD Dr. Knut Blind, Thorsten Doherr, Dr. Sandra Gottschalk, Heide Löhlein, Dr. Bettina Peters, Tobias Schmidt, Torben Schubert, Franz Schwiebacher

Nachdruck und sonstige Verbreitung (auch auszugsweise): mit Quellenangabe und Zusendung eines Belegexemplars

© Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH (ZEW), Mannheim, 2007

Weitere Informationen: www.zew.de/innovation