

# Cluster IKT, Medien & Kreativwirtschaft

*Auswertung der Berliner Wirtschaftsdaten  
für die Jahre 2017/2018*



# CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

## DEFINITION UND METHODIK

Die Unternehmen des Clusters IKT, Medien und Kreativwirtschaft gehören zu einem der fünf Schwerpunktbranchen, die von Berlin und Brandenburg bevorzugt gemeinsam entwickelt werden.

Im Einzelnen werden dem Cluster folgende Teilmärkte bzw. Branchen zugeordnet:

Kreativwirtschaft	Informations- und Kommunikationswirtschaft	Sonstige Branchen
Musikwirtschaft	IT-Dienstleister	Post- und Kurierdienste
Buchmarkt	Telekommunikation	Call Center
Kunstmarkt	Herstellung von Geräten und Zubehör	Forschung und Entwicklung
Filmwirtschaft	Handel	Handelsvermittlung, Groß- und Einzelhandel
Rundfunkwirtschaft		Dienstleister der Kultur- und Kreativwirtschaft
Markt für Darstellende Künste		
Designwirtschaft		
Architekturmarkt		
Pressemarkt		
Werbemarkt		
Software / Games		

Die Auswertung der Wirtschaftsdaten beruht auf der amtlichen Umsatzsteuerstatistik und zieht zur Ermittlung der Umsätze in der Region allgemein zugängliche Quellen zusätzlich heran.

Die Beschäftigtenzahlen beruhen auf der Beschäftigtenstatistik der Bundesagentur für Arbeit. Zusätzlich bildet diese Auswertung den hohen Anteil an Selbständigen im Cluster ab, die in der Beschäftigtenstatistik nicht aufgeführt werden.

Die Auswertungen wurden auf der Basis der vom Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH (ZEW) gelieferten Daten vorgenommen.

Der Teilmarkt Software/ Games gehört je nach Sichtweise entweder zur Kreativwirtschaft oder zur Informations- und Kommunikationswirtschaft. In den nachfolgenden Tabellen wurde er deshalb gesondert ausgewiesen.

# CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

## BEDEUTUNG DES CLUSTERS FÜR DIE BERLINER WIRTSCHAFT

Im Jahr 2017 zählten in Berlin 39.900 umsatzsteuerpflichtige Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft; der Umsatz betrug rund 38 Mrd. Euro.

Mit 215.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und einem hohen Anteil an freien und geringfügig Beschäftigten stellt das Cluster im Jahr 2018 einen relevanten Arbeitsmarktfaktor in Berlin dar. Rechnet man die selbständigen Beschäftigten hinzu, kann von 332.000 Erwerbstätigen ausgegangen werden.

In der gesamten Berliner Wirtschaft waren 2017 fast 155.000 steuerpflichtige Unternehmen angesiedelt, die einen Umsatz von rund 229 Mrd. Euro erwirtschaftet haben. Das Cluster stellt damit 25,7% aller Berliner Unternehmen und erbrachte einen Umsatzanteil von 16,6%.

Die folgende Tabelle<sup>1</sup> zeigt die Anzahl an Unternehmen und die Umsätze in 2017 sowie die Beschäftigtenzahlen 2018 für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Cluster	Unternehmen 2017	Umsatz in TEUR 2017	Erwerbstätige 2018	Davon SVP 2018
Musikwirtschaft	1.597	1.131.742	15.394	5.426
Buchmarkt	2.141	1.103.949	10.597	7.458
Kunstmarkt	3.403	720.860	5.832	3.693
Filmwirtschaft	2.378	1.077.165	11.961	5.106
Rundfunkwirtschaft	1.856	1.266.840	26.345	7.036
Markt für Darstellende Künste	2.264	699.372	14.392	4.129
Designwirtschaft	7.991	7.339.780	40.344	28.801
Architekturmarkt	2.741	679.215	14.273	8.092
Pressemarkt	2.095	2.359.925	12.742	9.463
Werbemarkt	1.451	1.643.199	16.067	8.861
Software/ Games	5.599	5.167.192	85.511	58.416
IKT (ohne Software/Games)	2.714	8.401.048	28.592	23.451
Sonstige Branchen	3.679	6.367.004	49.769	44.896
<b>Cluster gesamt</b>	<b>39.908</b>	<b>37.957.293</b>	<b>331.819</b>	<b>214.828</b>

<sup>1</sup> Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg, Bundesagentur für Arbeit- Auswertung ZEW/ Darstellung SenWEB

## CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

### UNTERNEHMENSZAHLEN IM DETAIL

Im Jahr 2017 zählten in Berlin 39.900 Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativ-Wirtschaft. Die Umsatzsteuerstatistik erfasst nur Unternehmen, die einen Jahresumsatz von mindestens 17.500 Euro erwirtschaften. Aufgrund des hohen Anteils an kleinen und Mikro-Unternehmen ist davon auszugehen, dass die Unternehmenszahlen tatsächlich höher liegen.

Auf die Unternehmensanzahl bezogen, zählen die Designwirtschaft (rd. 8.000) und Software/ Games (rd. 5.600) zu den größten Branchen. Zu den kleineren Teilmärkten gehören der Werbemarkt (rd. 1.400) und die Musikwirtschaft (rd. 1.600).

Die folgende Tabelle<sup>2</sup> zeigt die Anzahl der Unternehmen des Clusters sowie deren Entwicklung in den einzelnen Teilmärkten:

Unternehmen	2016	2017	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	1.517	1.597	5,3	80
Buchmarkt	2.057	2.141	4,1	84
Kunstmarkt	3.281	3.403	3,7	122
Filmwirtschaft	2.265	2.378	5,0	113
Rundfunkwirtschaft	1.848	1.856	0,4	8
Markt für Darstellende Künste	2.128	2.264	6,4	136
Designwirtschaft	7.545	7.991	5,9	446
Architekturmarkt	2.773	2.741	-1,2	-32
Pressemarkt	2.064	2.095	1,5	31
Werbemarkt	1.436	1.451	1,0	15
Software/ Games	5.202	5.599	7,6	397
IKT (ohne Software/Games)	2.623	2.714	3,5	91
Sonstige Branchen	3.638	3.679	1,1	41
<b>Cluster gesamt</b>	<b>38.377</b>	<b>39.908</b>	<b>4,0</b>	<b>1.531</b>

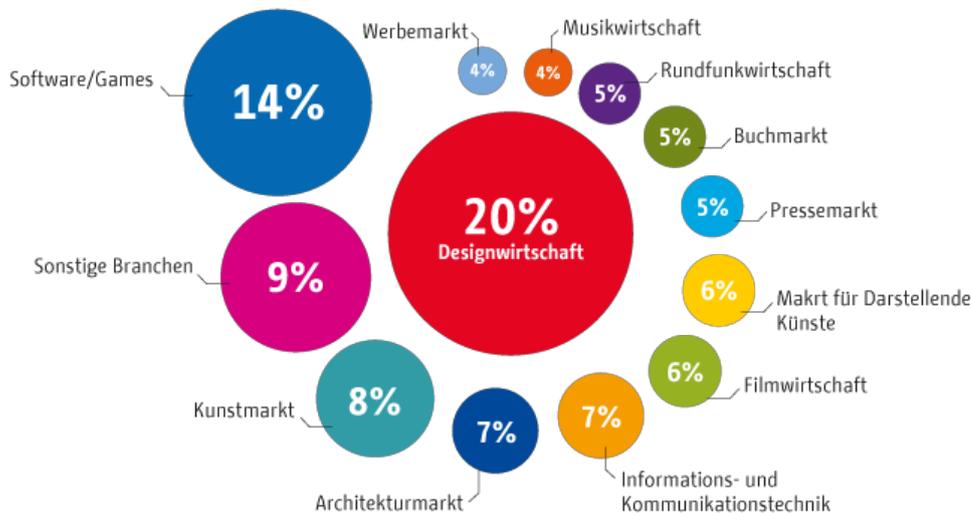
<sup>2</sup> Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg, Auswertung ZEW/ Darstellung SenWEB

## CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

Die Anzahl der Unternehmen ist von 2016 auf 2017 um 4% gestiegen. Die größte Anzahl an Unternehmen ist mit 7,6% im Bereich Software/Games, 6,4% im Markt für Darstellende Künste und 5,9% in der Designwirtschaft hinzugekommen.

Die folgende Grafik zeigt die prozentuale Verteilung der Unternehmen innerhalb des Clusters:

### Anteil der Unternehmen 2017 am Cluster



# CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

## UMSÄTZE

Die Unternehmen des Clusters erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 38 Mrd. Euro. Auch bei den Umsätzen ist zu berücksichtigen, dass in der Umsatzsteuerstatistik nur Umsätze erfasst werden, die über 17.500 Euro liegen. Die tatsächlichen Umsatzzahlen dürften daher höher liegen. Daneben werden die Umsätze am Hauptsitz eines Unternehmens erfasst. Da in Berlin nur wenige Unternehmenszentralen angesiedelt sind, wird der hier erwirtschaftete Umsatz überwiegend nicht ausgewiesen.

Die Tabelle<sup>3</sup> zeigt die Umsatzzahlen für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Umsätze in TEUR	2016	2017	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	1.081.094	1.131.742	4,7	50.684
Buchmarkt	1.109.980	1.103.949	-0,5	-6.031
Kunstmarkt	701.714	720.860	2,7	19.146
Filmwirtschaft	1.017.407	1.077.165	5,9	59.758
Rundfunkwirtschaft	1.207.316	1.266.840	4,9	59.524
Markt für Darstellende Künste	618.072	699.372	13,2	81.300
Designwirtschaft	6.534.987	7.339.780	12,3	804.793
Architekturmarkt	618.357	679.215	9,8	60.858
Pressemarkt	2.017.662	2.359.925	17,0	342.263
Werbemarkt	1.551.900	1.643.199	5,9	91.299
Software/ Games	4.399.147	5.167.192	17,5	768.045
IKT (ohne Software/Games)	7.282.926	8.401.048	15,4	1.118.122
Sonstige Branchen	5.720.912	6.367.004	11,3	646.092
<b>Cluster gesamt</b>	<b>33.861.474</b>	<b>37.957.293</b>	<b>12,1</b>	<b>4.095.819</b>

Die größten Umsatzträger des Clusters bilden die Informations- und Kommunikationstechnik mit 8,4 Mrd. Euro, die Designwirtschaft mit 7,3 Mrd. Euro und Software/ Games mit 5,2 Mrd. Euro Umsatz.

Der Umsatz ist von 2016 zu 2017 um 12% gestiegen. Nach dem Bereich Software/ Games (+17,5%) konnte der Pressemarkt (+17%) und die Informations- und Kommunikationstechnik (+15,4%) die Umsätze deutlich steigern.

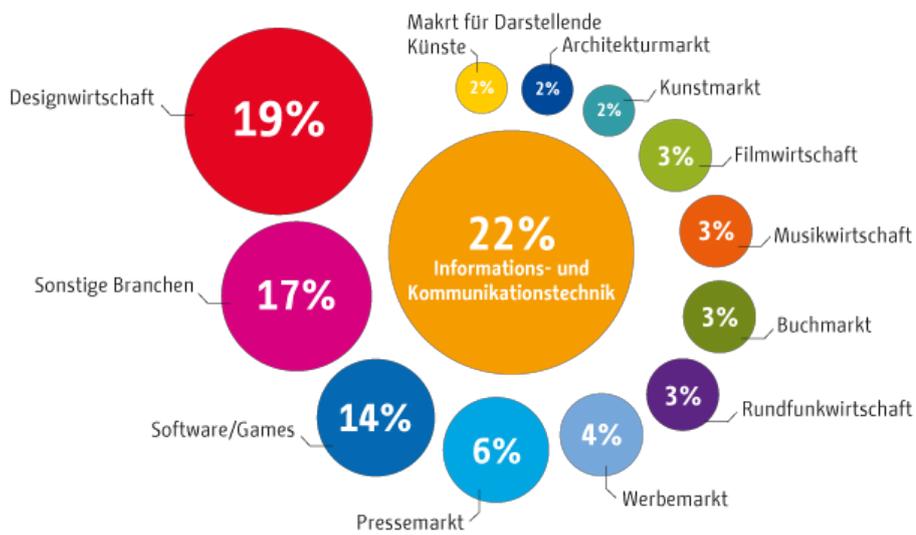
Lediglich im Buchmarkt stagniert der Umsatz bei -0,5%.

<sup>3</sup> Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg- Auswertung ZEW/ Darstellung SenWEB

# CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

Die folgende Grafik zeigt die prozentuale Verteilung der Umsätze innerhalb des Clusters:

## Anteil des Umsatzes 2017 am Cluster



# CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

## BESCHÄFTIGTENZAHLEN

Im Jahr 2018 waren im gesamten Cluster 215.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte sowie 16.400 geringfügig Beschäftigte Personen tätig.

Die folgende Tabelle<sup>4</sup> zeigt die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

SV-pflichtig Beschäftigte	2017	2018	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	5.011	5.426	8,3	415
Buchmarkt	7.517	7.458	-0,8	-59
Kunstmarkt	3.725	3.693	-0,9	-32
Filmwirtschaft	4.948	5.106	3,2	158
Rundfunkwirtschaft	6.440	7.036	9,3	596
Markt für Darstellende Künste	3.943	4.129	4,7	186
Designwirtschaft	28.461	28.801	1,2	340
Architekturmarkt	7.372	8.092	9,8	720
Pressemarkt	9.699	9.463	-2,4	-236
Werbemarkt	8.519	8.861	4,0	342
Software/ Games	50.229	58.416	16,3	8.187
IKT (ohne Software/Games)	21.764	23.451	7,8	1.687
Sonstige Branchen	42.905	44.896	4,6	1.991
<b>Cluster gesamt</b>	<b>200.533</b>	<b>214.828</b>	<b>7,1</b>	<b>14.295</b>

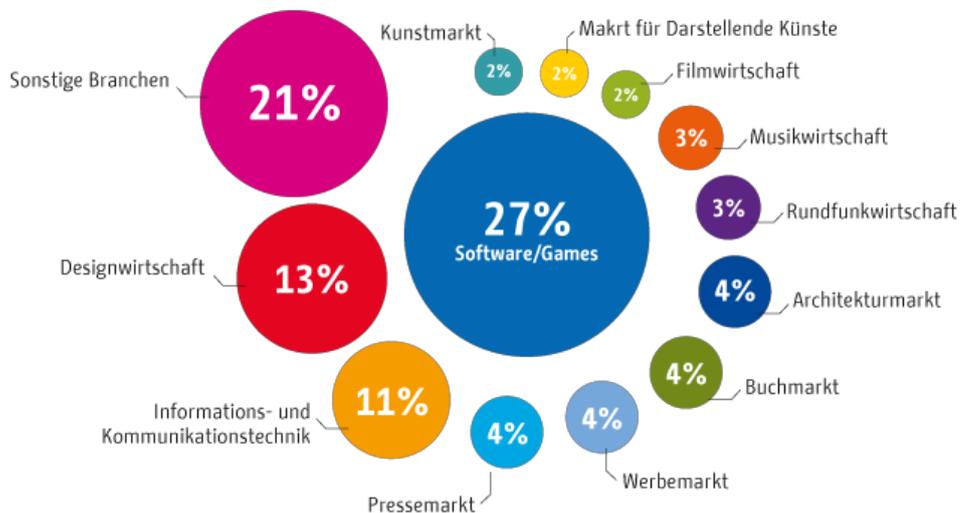
In den Jahren 2017 zu 2018 ist die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten um 7% gestiegen. Der Bereich Software/ Games hat dazu mit +16,3% besonders beigetragen.

<sup>4</sup> Quelle: Bundesagentur für Arbeit- Auswertung ZEW/ Darstellung SenWEB

## CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

Die folgende Grafik zeigt die prozentuale Verteilung der SV-pflichtig Beschäftigten innerhalb des Clusters:

Anteil der SV-Pflichtigen 2018 am Cluster



## CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

### BESCHÄFTIGTENZAHLEN

Typisch für die Beschäftigungsstruktur im Cluster ist ein hoher Anteil an Selbständigen, die in der Beschäftigtenstatistik der Bundesagentur für Arbeit nicht aufgeführt werden. Um eine realistische Abbildung des Beschäftigungseffekts zu erhalten, hat das DIW 2006 im Wege einer Umfrage für verschiedene Branchen des Clusters Quoten für freie Mitarbeiter bzw. Selbstständige ermittelt. Unter Berücksichtigung dieser Quoten belief sich die Zahl der Erwerbstätigen 2018 auf rund 332.000 Beschäftigte.

Die folgende Tabelle<sup>5</sup> zeigt die Anzahl der Erwerbstätigen der einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Erwerbstätige	2017	2018	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	13.970	15.394	10,2	1.424
Buchmarkt	10.628	10.597	-0,3	-31
Kunstmarkt	5.826	5.832	0,1	6
Filmwirtschaft	11.974	11.961	-0,1	-13
Rundfunkwirtschaft	24.519	26.345	7,4	1.826
Markt für Darstellende Künste	13.502	14.392	6,6	890
Designwirtschaft	40.185	40.344	0,4	159
Architekturmarkt	13.098	14.273	9,0	1.175
Pressemarkt	13.061	12.742	-2,4	-319
Werbemarkt	15.656	16.067	2,6	411
Software/ Games	73.939	85.511	15,7	11.572
IKT (ohne Software/Games)	26.666	28.592	7,2	1.926
Sonstige Branchen	47.628	49.769	4,5	2.141
<b>Cluster gesamt</b>	<b>310.652</b>	<b>331.819</b>	<b>6,8</b>	<b>21.167</b>

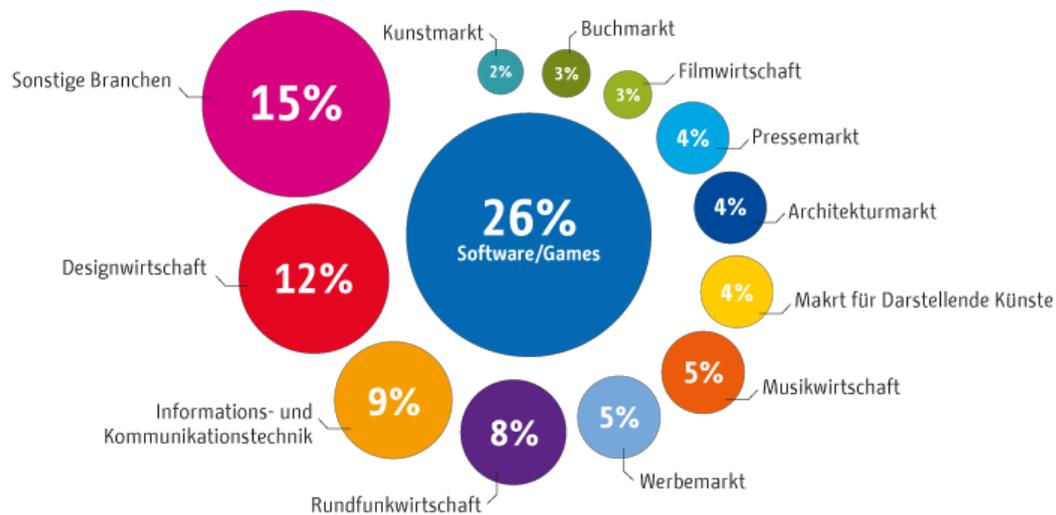
Mit 85.500 Erwerbstätigen ist der Bereich Software/ Games der Teilmarkt des Clusters mit dem größten Beschäftigungsanteil, gefolgt von den Sonstigen Branchen mit fast 50.000 und der Designwirtschaft mit 40.000 Erwerbstätigen.

<sup>5</sup> Quelle: Bundesagentur für Arbeit- Auswertung ZEW/ Darstellung SenWEB

# CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

Die folgende Grafik zeigt die prozentuale Verteilung der Erwerbstätigen innerhalb des Clusters:

## Anteil der Erwerbstätigen 2018 am Cluster



## CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

### BERLIN IM VERGLEICH ZUM BUNDESGBIET

Berlin zählt zu den führenden Standorten der Digitalen Wirtschaft und der Kreativwirtschaft Deutschlands.

Die folgende Tabelle listet wesentliche Kennzahlen zu Berlin und dem Bundesgebiet auf:

Cluster gesamt	Berlin	Bund
Unternehmen 2017	39.900	447.300
Wachstum 2016-17	4,0	0,2
Umsatz in TEUR 2017	37.960.000	756.370.000
Wachstum 2016-17	12,1	4,9
SVP 2018	215.000	2.851.000
Wachstum 2017-18	7,1	2,9

In Berlin sind 9% der deutschen Unternehmen des Clusters IKT, Medien, Kreativwirtschaft ansässig. Ein besonderer Schwerpunkt liegt in der Filmwirtschaft mit einem Anteil von 21% und beim Markt für darstellende Künste mit 19%, gefolgt von der Rundfunkwirtschaft mit 17%.

Der bundesweite Umsatz wird zu 5% in Berlin erwirtschaftet. Weit überdurchschnittlich sind dabei die Umsatzanteile in der Filmwirtschaft (15%), dem Markt für darstellende Künste (15%) und der Musikwirtschaft (13%).

Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten liegt der Anteil Berlins an allen Beschäftigten in Deutschland bei 7,5%. Hier ist der Berliner Anteil in der Filmwirtschaft (17%), dem Buchmarkt (13%) sowie der Musikwirtschaft (11,5%) besonders hoch.

### Über Projekt Zukunft

Um die Wettbewerbsfähigkeit und Innovationskraft des Clusters IKT, Medien, Kreativwirtschaft in Berlin zu stärken, startete die Berliner Wirtschaftsverwaltung im Jahr 1997 die Initiative Projekt Zukunft.

Die Initiative erarbeitet Strategien für den Standort, erstellt Studien und Kampagnen, lobt Wettbewerbe zu Zukunftsthemen aus, entwickelt neue Förderinstrumente, organisiert den Austausch mit den Unternehmen, initiiert Netzwerke, Events und internationale Plattformen. Dazu zählen u. a. die Berlin Fashion Week und die Berlin Art Week. Ziel ist es, die clusterübergreifende Vernetzung und den digitalen Wandel der Branchen nachhaltig voranzutreiben. Projekt Zukunft steht für mehr digitale Innovation und Kreativität in und aus Berlin.

### Herausgeber

Senatsverwaltung für Wirtschaft,  
Energie und Betriebe  
Geschäftsstelle Projekt Zukunft  
Martin-Luther-Straße 105, 10825 Berlin

### Kontakt

Sylvia Fiedler  
Buch- und Pressemarkt  
T: 030 9013-8327  
F: 030 9013-7478  
M: [sylvia.fiedler@senweb.berlin.de](mailto:sylvia.fiedler@senweb.berlin.de)  
[www.projektzukunft.berlin.de/](http://www.projektzukunft.berlin.de/)

### Öffentlichkeitsarbeit und Gestaltung

Uhura Creative Media GmbH  
Stralauer Allee 2a, 10245 Berlin  
T: 030 3644409 50  
M: [info@projektzukunft.net](mailto:info@projektzukunft.net)



EUROPÄISCHE UNION

Europäischer Fonds für  
regionale Entwicklung

Projekt Zukunft wird durch den europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) kofinanziert.