

Cluster IKT, Medien & Kreativwirtschaft

*Auswertung der Berliner
Wirtschaftsdaten für die Jahre
2015/2016*

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
Darstellende Künste		Organisationen der Kultur
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.

CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

BEDEUTUNG DES CLUSTERS FÜR DIE BERLINER WIRTSCHAFT

Im Jahr 2015 zählten in Berlin rund 37.000 umsatzsteuerpflichtige Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft; der Umsatz betrug rund 33 Mrd. Euro.

Mit über 185.000 **sozialversicherungspflichtig Beschäftigten** und einem hohen Anteil an freien und geringfügig Beschäftigten stellt das Cluster im Jahr 2016 einen relevanten Arbeitsmarktfaktor in Berlin dar. Rechnet man die selbständigen Beschäftigten hinzu, kann von 291.000 **Erwerbstätigen** ausgegangen werden.

In der gesamten Berliner Wirtschaft waren 2015 über 170.000 **steuerpflichtige Unternehmen** angesiedelt, die einen **Umsatz** von rund **200 Mrd. Euro** erwirtschaftet haben. Das Cluster stellt damit 21 Prozent aller Berliner Unternehmen und erbrachte einen Umsatzanteil von 16 Prozent.

Die folgende Tabelle¹ zeigt die Anzahl an Unternehmen und die Umsätze 2014 sowie die Beschäftigtenzahlen 2015 für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Cluster	Unternehmen 2015	Umsatz in TEUR 2015	Erwerbstätige 2016	Davon SVP 2016
Musikwirtschaft	1.446	1.899.549	13.312	4.747
Buchmarkt	1.979	852.039	8.677	5.689
Kunstmarkt	3.042	680.239	7.251	5.326
Filmwirtschaft	2.183	999.550	11.332	4.620
Rundfunkwirtschaft	1.810	1.206.942	24.343	6.295
Darstellende Kunst	2.013	571.783	13.558	3.911
Designwirtschaft	7.269	5.786.915	38.710	27.365
Architekturmarkt	2.771	594.753	11.862	6.654
Pressemarkt	1.993	1.910.423	12.808	9.279
Werbemarkt	1.396	1.639.216	14.904	8.285
Software/ Games	4.940	4.033.272	65.423	43.764
IKT (ohne Software/ Games)	2.613	7.100.242	25.380	20.659
Sonstige Branchen	3.572	5.731.367	43.584	39.050
Cluster gesamt	37.025	33.006.289	291.145	185.643

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

CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

UNTERNEHMENSZAHLEN IM DETAIL

Im Jahr 2015 zählten in Berlin rund 37.000 Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft. Die Umsatzsteuerstatistik erfasst nur Unternehmen, die einen Jahresumsatz von mindestens 17.500 Euro erwirtschaften. Aufgrund des hohen Anteils an kleinen und Mikrounternehmen ist davon auszugehen, dass die Unternehmenszahlen tatsächlich höher liegen.

Auf die Unternehmensanzahl bezogen, zählen die Designwirtschaft (rd. 7.300), Software/Games (rd. 5.000) und der Kunstmarkt (rd. 3.000) zu den größten Branchen. Zu den kleineren Teilmärkten gehören der Werbemarkt und die Musikwirtschaft (jeweils rd. 1.400).

Die folgende Tabelle² zeigt die Anzahl der Unternehmen des Clusters sowie deren Entwicklung in den einzelnen Teilmärkten:

Unternehmen			Veränderung 2014-2015	
	2014	2015	in %	absolut
Musikwirtschaft	1.389	1.446	4,1	58
Buchmarkt	1.877	1.979	5,4	102
Kunstmarkt	2.872	3.042	5,9	170
Filmwirtschaft	2.071	2.183	5,4	112
Rundfunkwirtschaft	1.754	1.810	3,2	56
Darstellende Kunst	1.896	2.013	6,1	117
Designwirtschaft	6.976	7.269	4,2	293
Architekturmarkt	2.764	2.771	0,2	7
Pressemarkt	1.980	1.993	0,7	13
Werbemarkt	1.423	1.396	-1,9	-27
Software/Games	4.603	4.940	7,3	337
IKT (ohne Software/ Games)	2.581	2.613	1,2	32
Sonstige Branchen	3.529	3.572	1,2	43
Cluster gesamt	35.714	37.025	3,7	1.311

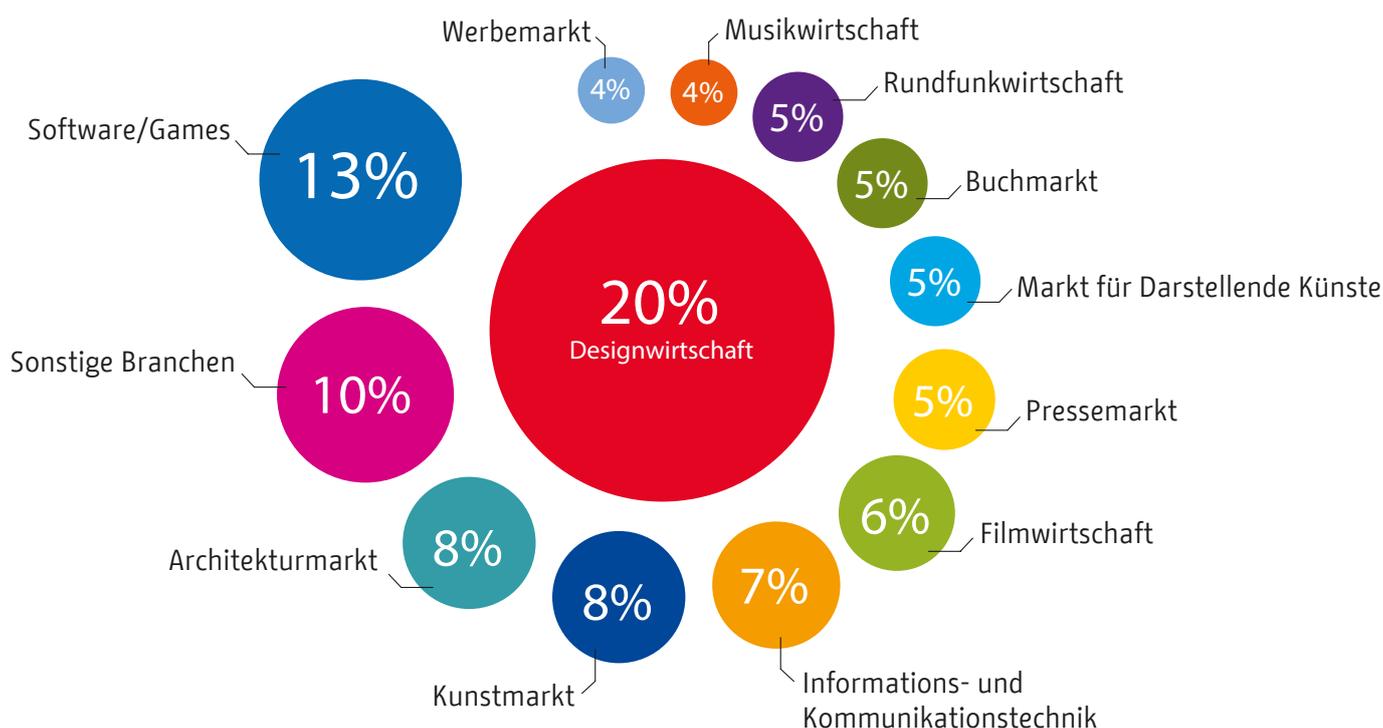
² Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg – Auswertung ZEW/ Darstellung SenWEB

CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

Die Anzahl der Unternehmen ist von 2014 bis 2015 um 3,7 Prozent gestiegen. Die größte Anzahl an Unternehmen ist mit sieben Prozent im Bereich Software/Games und mit sechs Prozent im Markt für Darstellende Künste hinzugekommen. Einen leichten Rückgang gab es im Werbemarkt (-2 Prozent).

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

Anteil der Unternehmen je Teilmarkt 2015



CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

UMSÄTZE

Die Unternehmen des Clusters erwirtschafteten 2015 einen Umsatz von 33 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 Tabelle³ zeigt die Umsatzzahlen für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Umsätze in TEUR		Veränderung 2014-2015		
		2014	2015	in %
Musikwirtschaft	1.805.661	1.899.549	5,2	93.888
Buchmarkt	811.793	852.039	5,0	40.246
Kunstmarkt	612.771	680.239	11,0	67.468
Filmwirtschaft	817.686	999.550	22,2	181.864
Rundfunkwirtschaft	1.303.529	1.206.942	-7,4	-96.587
Darstellende Kunst	543.407	571.783	5,2	28.376
Designwirtschaft	5.186.489	5.786.915	11,6	600.426
Architekturmarkt	541.702	594.753	9,8	53.051
Pressemarkt	2.029.456	1.910.423	-5,9	-119.033
Werbemarkt	1.570.712	1.639.216	4,4	68.504
Software/Games	3.318.752	4.033.272	21,5	714.520
IKT (ohne Software/ Games)	6.905.660	7.100.242	2,8	194.582
Sonstige Branchen	4.905.716	5.731.367	16,8	825.651
Cluster gesamt	30.353.334	33.006.289	8,7	2.652.955

³ Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg – Auswertung ZEW/Darstellung SenWEB

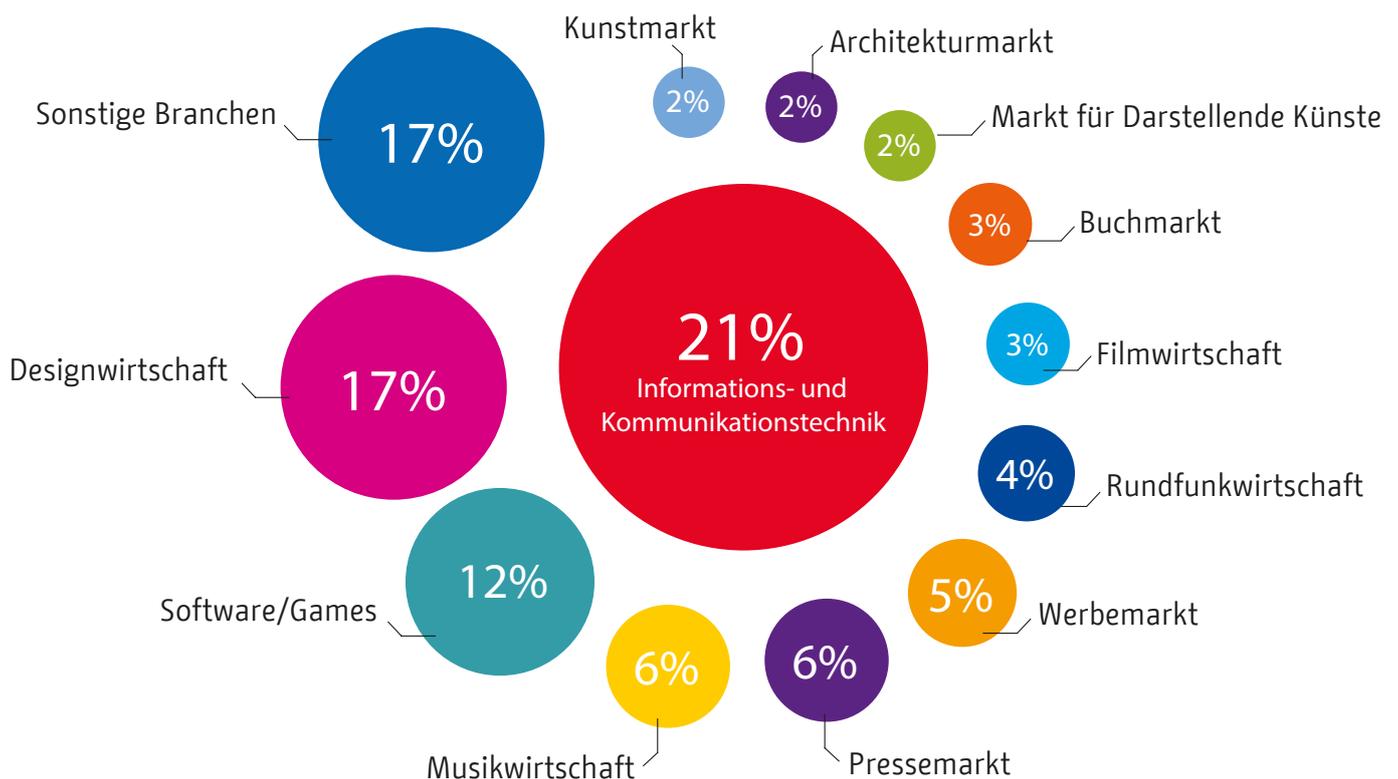
CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

Die größten Umsatzträger des Clusters bilden die Informations- und Kommunikationstechnik mit 7,1 Mrd. Euro, die Designwirtschaft mit 5,8 Mrd. Euro und Software/Games mit 4 Mrd. Euro Umsatz.

Der Umsatz ist von 2014 bis 2015 um 8,7 Prozent gestiegen. Nach der Filmwirtschaft und Software/Games (jeweils 22 Prozent) konnten die Designwirtschaft und der Kunstmarkt (jeweils elf Prozent) die Umsätze deutlich steigern. Einen deutlichen Umsatzrückgang gab es dagegen bei der Rundfunkwirtschaft (-7 Prozent) und dem Pressemarkt (-6 Prozent).

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

Anteil der Umsätze je Teilmarkt 2015



CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

BESCHÄFTIGTENZAHLEN

Im Jahr 2016 waren im gesamten Cluster rd. 185.600 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte sowie rd. 16.200 geringfügig Beschäftigte Personen tätig.

Die folgende Tabelle⁴ zeigt die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

SV-pflichtig Beschäftigte		Veränderung 2015-2016		
	2015	2016	in %	absolut
Musikwirtschaft	4.478	4.747	6,0	269
Buchmarkt	5.605	5.689	1,5	84
Kunstmarkt	5.081	5.326	4,8	245
Filmwirtschaft	4.401	4.620	5,0	219
Rundfunkwirtschaft	6.053	6.295	4,0	242
Darstellende Kunst	3.736	3.911	4,7	175
Designwirtschaft	25.859	27.365	5,8	1.506
Architekturmarkt	6.026	6.654	10,4	628
Pressemarkt	8.668	9.279	7,0	611
Werbemarkt	7.579	8.285	9,3	706
Software/Games	38.488	43.764	13,7	5.276
IKT (ohne Software/Games)	20.013	20.659	3,2	646
Sonstige Branchen	37.182	39.050	5,0	1.868
Cluster gesamt	173.168	185.643	7,2	12.475

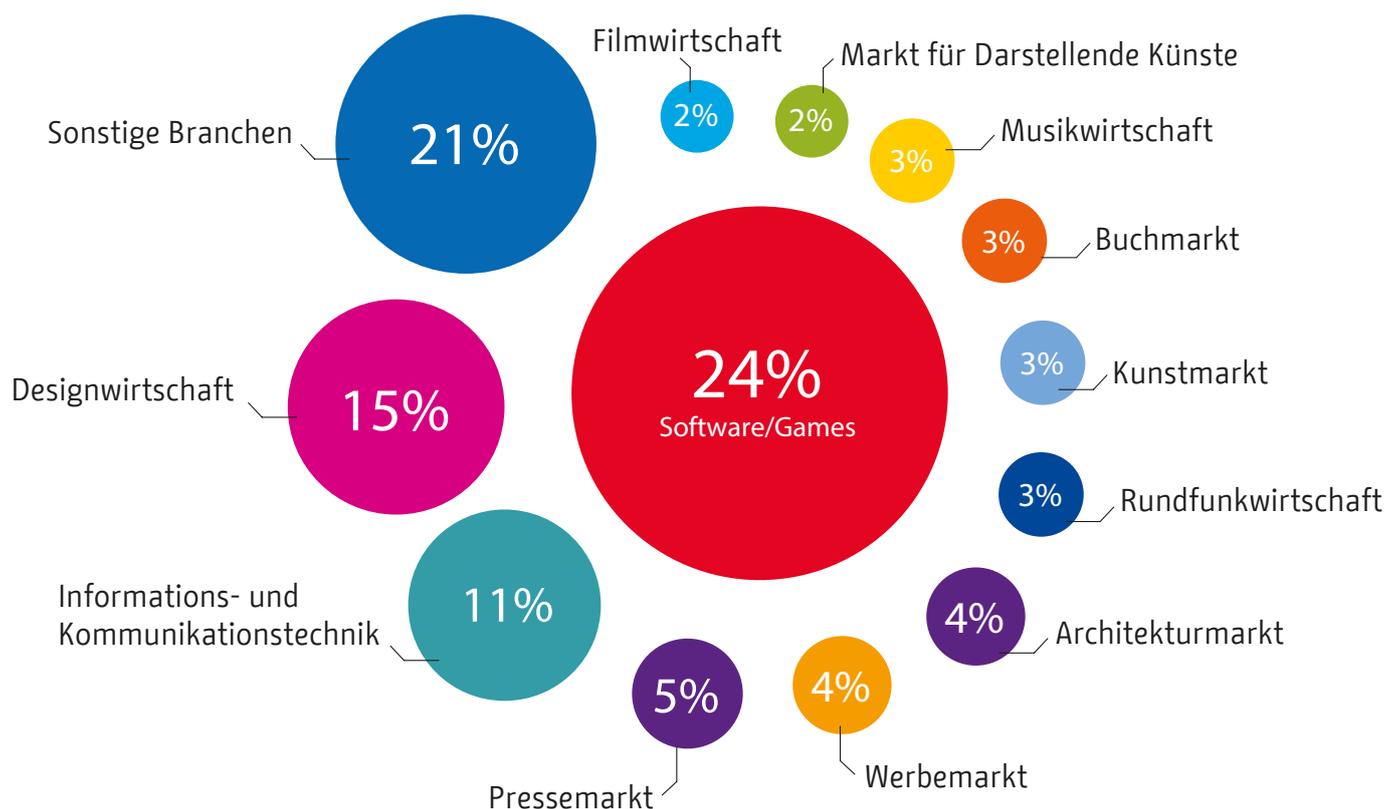
⁴ Quelle: Bundesagentur für Arbeit – Auswertung ZEW/Darstellung SenWEB

CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

In den Jahren 2015 bis 2016 ist die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten um sieben Prozent gestiegen. Neben dem Bereich Software/Games (13,7 Prozent) und dem Architekturmarkt (zehn Prozent) ist der Werbemarkt (neun Prozent) deutlich gewachsen.

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

Anteil der SV-Pflichtigen je Teilmarkt 2016



CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

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 einer Umfrage für verschiedene Branchen des Clusters Quoten für freie Mitarbeiter bzw. Selbständige ermittelt. Unter Berücksichtigung dieser Quoten belief sich die Zahl der Erwerbstätigen 2015 bei 291.100 Beschäftigten.

Die folgende Tabelle⁵ zeigt die Anzahl der Erwerbstätigen der einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Erwerbstätige	Veränderung 2015-2016			
	2015	2016	in %	absolut
Musikwirtschaft	13.039	13.312	2,1	273
Buchmarkt	8.691	8.677	-0,2	-14
Kunstmarkt	6.894	7.251	5,2	356
Filmwirtschaft	10.796	11.332	5,0	537
Rundfunkwirtschaft	23.595	24.343	3,2	748
Darstellende Kunst	13.113	13.558	3,4	445
Designwirtschaft	37.029	38.710	4,5	1.681
Architekturmarkt	10.747	11.862	10,4	1.115
Pressemarkt	12.013	12.808	6,6	795
Werbemarkt	13.826	14.904	7,8	1.077
Software/Games	57.540	65.423	13,7	7.883
IKT (ohne Software/Games)	24.594	25.380	3,2	786
Sonstige Branchen	41.297	43.584	5,5	2.287
Cluster gesamt	273.175	291.145	6,2	16.970

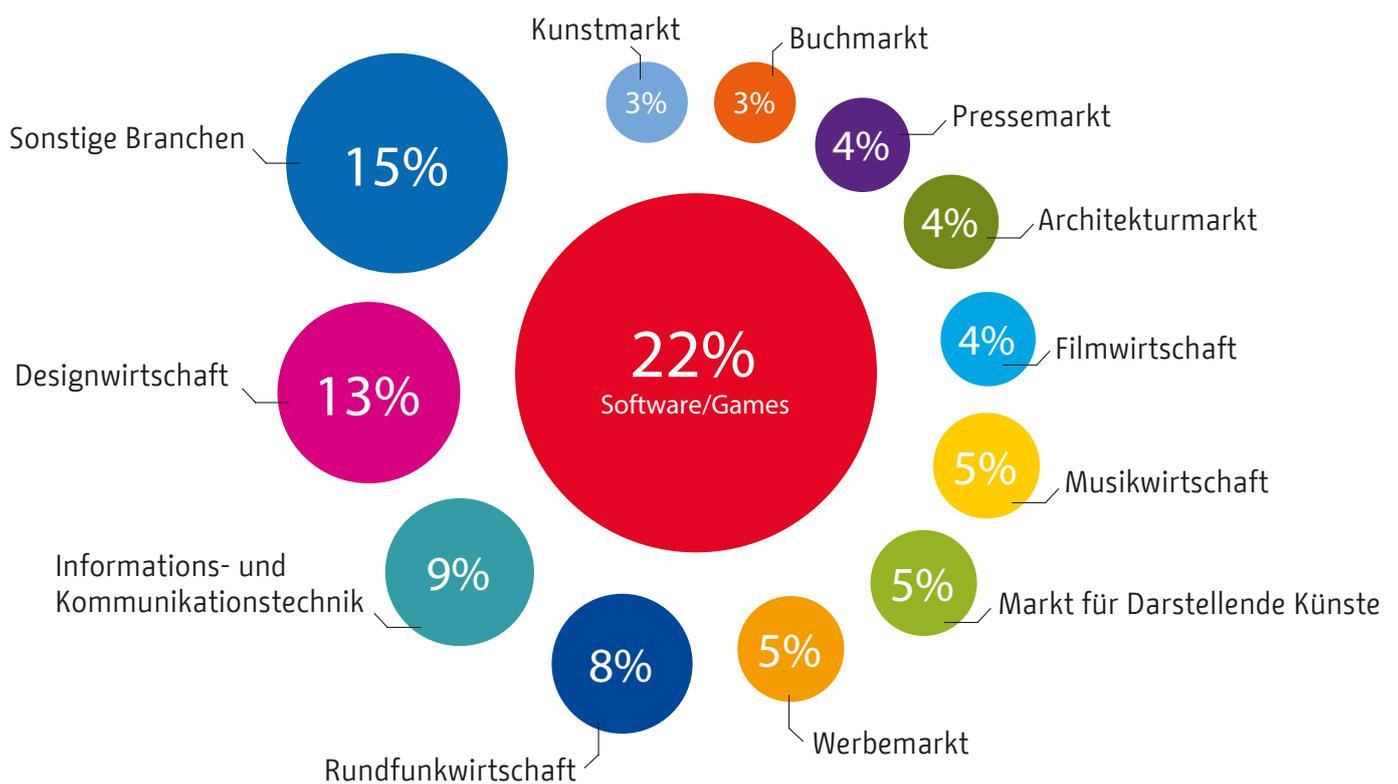
⁵ Quelle: Bundesagentur für Arbeit- Auswertung ZEW/ Darstellung SenWEB

CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

Mit rund 65.400 Erwerbstätigen ist der Bereich Software/Games der Teilmarkt des Clusters mit dem größten Beschäftigungsanteil, gefolgt von den sonstigen Branchen mit 43.500 und der Designwirtschaft mit 38.700 Erwerbstätigen.

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

Anteil der Erwerbstätigen je Teilmarkt 2016



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 2015	37.025	442.781
Wachstum 2014-15	3,7%	1,7%
Umsatz in TEUR 2015	33.006.289	704.494.914
Wachstum 2014-15	8,7%	4,6%
SVP 2016	185.643	2.683.676
Wachstum 2015-16	7,2%	1,8%

Rund acht Prozent der deutschen Unternehmen des Clusters IKT, Medien, Kreativwirtschaft sind in Berlin ansässig. Ein besonderer Schwerpunkt liegt in der Filmwirtschaft mit einem Anteil von fast 20 Prozent und beim Markt für darstellende Künste mit 19 Prozent, gefolgt von der Rundfunkwirtschaft mit 16 Prozent.

Der bundesweite Umsatz wird zu rund fünf Prozent in Berlin erwirtschaftet. Weit überdurchschnittlich sind dabei die Umsatzanteile in der Musikwirtschaft (21 Prozent), im Markt für darstellende Künste und in der Filmwirtschaft (jeweils 14 Prozent).

Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten liegt der Anteil Berlins an allen Beschäftigten in Deutschland bei sieben Prozent. Hier ist der Berliner Anteil in der Filmwirtschaft (15 Prozent), dem Kunstmarkt (14 Prozent) sowie der Musikwirtschaft und dem Markt für Darstellende Künste (jeweils zehn Prozent) besonders hoch.

IMPRESSUM

ÜBER DIE LANDESINITIATIVE PROJEKT ZUKUNFT

Projekt Zukunft – angesiedelt bei der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe – ist die Berliner Landesinitiative zur Förderung des Wachstumsfeldes IKT, Medien, Kreativwirtschaft. Projekt Zukunft erarbeitet Strategien für den Standort, baut Plattformen auf, initiiert Netzwerke, organisiert den Austausch mit den Unternehmen, entwickelt neue Förderinstrumente, erstellt Studien und realisiert innovative Projekte für Wirtschaft und Gesellschaft.

Große wirtschaftsbezogene Events wie die Berlin Fashion Week, die Berlin Web Week und die Berlin Art Week bieten Unternehmen und Kreativen Plattformen für die internationale Präsentation.

Weitere Informationen unter: www.projektzukunft.berlin.de

HERAUSGEBER

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



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

KONTAKT

Sylvia Fiedler
Referentin Buch- und Pressemarkt
Tel.: 030 9013-8327
Mail: sylvia.fiedler@senweb.berlin.de

GESTALTUNG

UHURA Creative Media GmbH
Stralauer Allee 2a
10245 Berlin
www.uhura.de

© 2018 Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe