



# CLUSTER IKT, MEDIEN UND KREATIVWIRT- SCHAFT

Auswertung der Berliner Clusterdaten für das Jahr  
2020

**PROJEKT ZUKUNFT**  
Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe

**BERLIN**



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

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.

Die Auswertungen wurden auf der Basis der von der Goldmedia GmbH Strategy Consulting 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.

# BEDEUTUNG DES CLUSTERS FÜR DIE BERLINER WIRTSCHAFT

Im Jahr 2020 zählten in Berlin mehr als 38.000 umsatzsteuerpflichtige Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft; der Umsatz betrug rund 40,6 Mrd. Euro.

Mit 232.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und einem hohen Anteil an freien und geringfügig Beschäftigten stellt das Cluster einen relevanten Arbeitsmarktfaktor in Berlin dar.

In der gesamten Berliner Wirtschaft waren 2020 rund 152.000 steuerpflichtige Unternehmen angesiedelt, die einen Umsatz von rund 250 Mrd. Euro erwirtschaftet haben. Das Cluster stellt damit 25% aller Berliner Unternehmen und erbrachte einen Umsatzanteil von 16%.

Die folgende Tabelle<sup>1</sup> zeigt die Anzahl an Unternehmen und die Umsätze sowie die sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten in 2020 für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Cluster	Unternehmen 2020	Umsatz in TEUR 2020	SVP 2020	Geringfügig Besch. 2020
Musikwirtschaft	1.477	945.219	5.969	913
Buchmarkt	1.983	1.204.940	7.918	493
Kunstmarkt	3.030	741.468	3.713	667
Filmwirtschaft	2.142	852.434	4.697	936
Rundfunkwirtschaft	1.627	941.964	7.062	351
Markt für Darstellende Künste	1.903	457.312	4.214	738
Designwirtschaft	8.989	5.563.041	26.717	4.075
Architekturmarkt	2.437	858.517	9.253	662
Pressemarkt	1.910	3.293.615	9.408	541
Werbemarkt	1.228	1.544.569	8.879	1.235
Software/ Games	5.979	7.767.643	73.359	2.314
IKT (ohne Software/Games)	2.422	9.643.094	25.120	1.181
Sonstige Branchen	3.003	6.800.904	46.107	5.033
<b>Cluster gesamt</b>	<b>38.130</b>	<b>40.614.720</b>	<b>232.416</b>	<b>19.139</b>

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

# UNTERNEHMENSZAHLEN IM DETAIL

Im Jahr 2020 zählten in Berlin über 38.000 Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft. Die Umsatzsteuerstatistik erfasst ab 2020 nur Unternehmen, die einen Jahresumsatz von mindestens 22.000 Euro erwirtschaften. Aufgrund des hohen Anteils an kleinen und Mikrounternehmen ist davon auszugehen, dass die Unternehmenszahlen tatsächlich höher liegen.

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

Unternehmen	2019	2020	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	1.778	1.477	-16,9	-301
Buchmarkt	2.334	1.983	-15,0	-351
Kunstmarkt	3.779	3.030	-19,8	-749
Filmwirtschaft	2.575	2.142	-16,8	-433
Rundfunkwirtschaft	1.905	1.627	-14,6	-278
Markt für Darstellende Künste	2.512	1.903	-24,2	-609
Designwirtschaft	10.018	8.989	-10,3	-1.029
Architekturmarkt	2.702	2.437	-9,8	-265
Pressemarkt	2.159	1.910	-11,5	-249
Werbemarkt	1.407	1.228	-12,7	-179
Software/ Games	6.301	5.979	-5,1	-322
IKT (ohne Software/Games)	2.540	2.422	-8,3	-220
Sonstige Branchen	3.573	3.003	-16,0	-570
<b>Cluster gesamt</b>	<b>43.583</b>	<b>38.130</b>	<b>-12,7</b>	<b>-5.555</b>

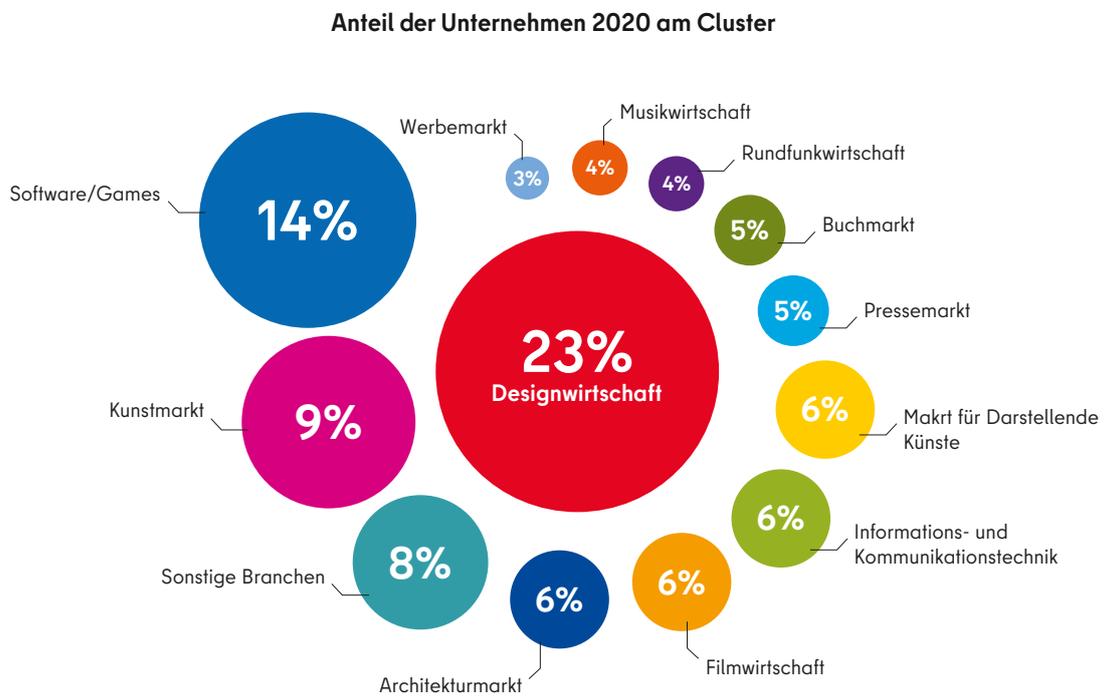
Auf die Unternehmensanzahl bezogen, zählen die Designwirtschaft (rd. 9.000 Unternehmen) und Software/ Games (rd. 6.000) zu den größten Branchen. Zu den kleineren Teilmärkten gehören der Werbemarkt und die Musikwirtschaft.

Die Anzahl der Unternehmen ist von 2019 auf 2020 um fast 13% gesunken. Hier zeigen sich die Auswirkungen der Schutzmaßnahmen in der Coronapandemie, die auch die Kreativwirtschaft erheblich getroffen haben, doppelt. Zum einen wurde der Grenzbetrag für die Umsatzsteuerstatistik ab Berichtsjahr 2020 von 17.500 € auf 22.000 € angehoben. Deshalb und wegen geringerer

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

pandemiebedingter Umsätze ist die in der Umsatzsteuerstatistik ausgewiesene Unternehmenszahl gesunken. Zum anderen mussten gerade kleine Unternehmen schließen, die die Lockdown-Phasen nicht mit ihren Rücklagen überbrücken konnten. Allerdings wurde die wirtschaftliche Situation in 2020 u.a. durch verschiedene Hilfsprogramme und die Aussetzung der Insolvenzantragspflicht bis Ende April 2021 aufgefangen. Eine belastbare Aussage über die Verringerung der Unternehmenszahlen ist daher nicht möglich.

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



# UMSÄTZE

Die Unternehmen des Clusters erwirtschafteten 2020 einen Umsatz von 40,6 Mrd. Euro. Auch bei den Umsätzen ist zu berücksichtigen, dass in der Umsatzsteuerstatistik nur Umsätze erfasst werden, die über 22.000 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	2019	2020	Veränderung in %	Veränderung absolut
<b>Musikwirtschaft</b>	1.307.651	945.219	-28,1	-368.602
<b>Buchmarkt</b>	1.176.680	1.204.940	2,8	32.940
<b>Kunstmarkt</b>	817.204	741.468	-8,0	-64.411
<b>Filmwirtschaft</b>	1.144.449	852.434	-24,2	-271.409
<b>Rundfunkwirtschaft</b>	983.575	941.964	-5,7	-57.199
<b>Markt für Darstellende Künste</b>	855.469	457.312	-46,9	-404.262
<b>Designwirtschaft</b>	6.196.915	5.563.041	-8,6	-524.348
<b>Architekturmarkt</b>	810.402	858.517	5,9	48.115
<b>Pressemarkt</b>	2.967.533	3.293.615	11,1	329.906
<b>Werbemarkt</b>	1.669.150	1.544.569	-7,5	-124.581
<b>Software/ Games</b>	6.949.836	7.767.643	11,8	817.807
<b>IKT (ohne Software/Games)</b>	11.330.796	9.643.094	-14,8	-1.671.295
<b>Sonstige Branchen</b>	7.281.876	6.800.904	-6,0	-434.577
<b>Cluster gesamt</b>	<b>43.491.535</b>	<b>40.614.720</b>	<b>-6,2</b>	<b>-2.691.916</b>

Die größten Umsatzträger des Clusters bilden die Informations- und Kommunikationstechnik mit 9,6 Mrd. Euro, Software/ Games mit 7,7 Mrd. Euro und die Designwirtschaft mit 5,5 Mrd. Euro Umsatz.

Der Umsatz ist von 2019 zu 2020 um 6,2% gesunken.

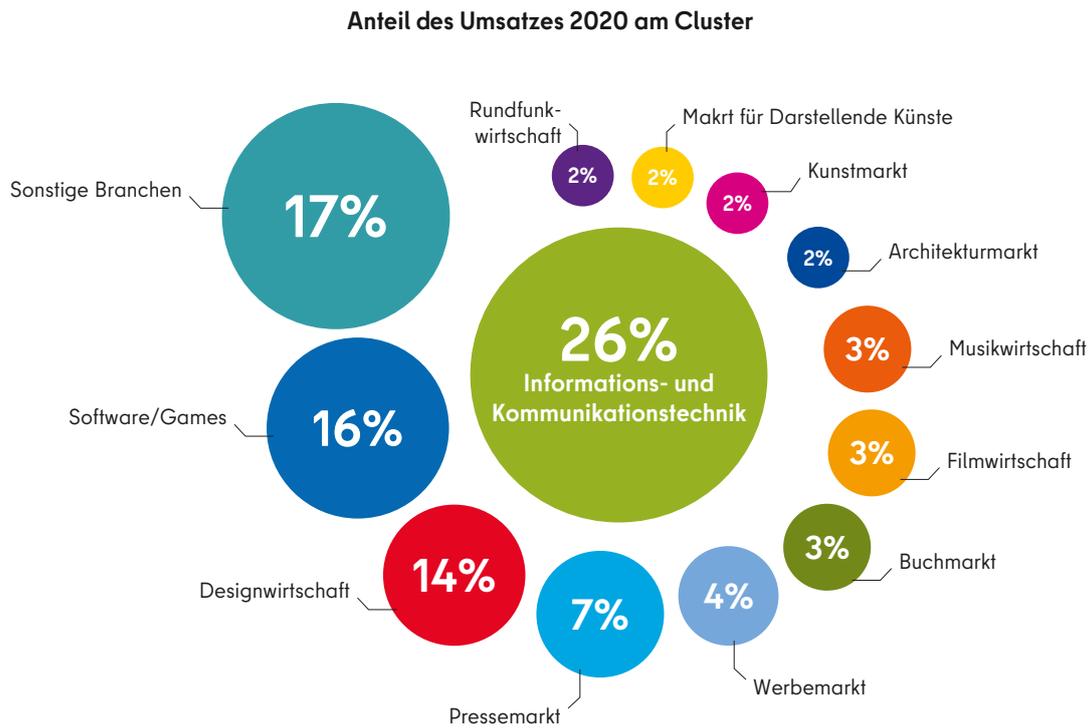
Auch hier zeigen sich die Auswirkungen der Corona-bedingten Schutzmaßnahmen auf die Kreativwirtschaft und die Erhöhung der Umsatzsteuergrenze.

Erhebliche Umsatzrückgänge verzeichnen die Teilmärkte, die von den Einschränkungen von Veranstaltungen betroffen waren: Markt für Darstellende Künste -47%, Musikwirtschaft -28%, Filmwirtschaft -24%. Hier gab es Einbußen bei allen Selbständigen Künstler:innen, Veranstaltern, Veranstaltungsorten und Dienstleistern.

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

Ein Umsatzplus von fast 12% gab es dagegen bei Software/Games. Durch den gestiegenen Bedarf an digitalen Angeboten konnten insbesondere die IT-Dienstleister die Umsätze erhöhen. Auch der Pressemarkt lag mit einem Wachstum von 11% deutlich über dem Vorjahreswert.

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



# BESCHÄFTIGTENZAHLEN

Im Jahr 2020 waren im gesamten Cluster 232.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte sowie 19.000 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	2019	2020	Veränderung in %	Veränderung absolut
<b>Musikwirtschaft</b>	5.959	5.969	0,2	10
<b>Buchmarkt</b>	7.919	7.918	0,0	-1
<b>Kunstmarkt</b>	3.837	3.713	-3,2	-124
<b>Filmwirtschaft</b>	5.114	4.697	-8,2	-417
<b>Rundfunkwirtschaft</b>	7.163	7.062	-1,4	-101
<b>Markt für Darstellende Künste</b>	4.273	4.214	-1,4	-59
<b>Designwirtschaft</b>	28.364	26.717	-5,8	-1.647
<b>Architekturmarkt</b>	8.879	9.253	4,2	374
<b>Pressemarkt</b>	9.652	9.408	-2,5	-244
<b>Werbemarkt</b>	9.025	8.879	-1,6	-146
<b>Software/ Games</b>	66.619	73.359	10,1	6.740
<b>IKT (ohne Software/Games)</b>	25.095	25.120	0,1	25
<b>Sonstige Branchen</b>	45.966	46.107	0,3	141
<b>Cluster gesamt</b>	<b>227.865</b>	<b>232.416</b>	<b>2,0</b>	<b>4.551</b>

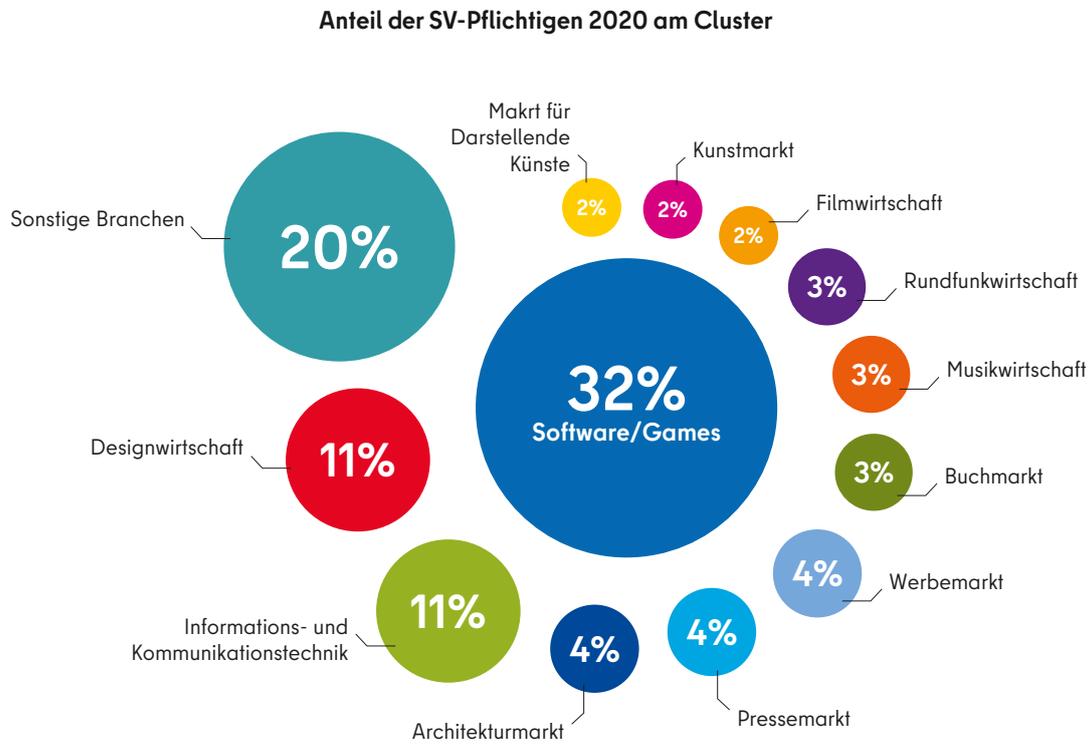
Von 2019 zu 2020 ist die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten um 2% gestiegen. Den mit Abstand größten Zuwachs hatte der Teilmarkt Software/Games mit 10% zu verzeichnen, was am erhöhten Bedarf an digitalen Lösungen während der Lock-down-Phasen liegt.

Die deutlichsten Verluste gab es pandemiebedingt in der Filmwirtschaft mit -8% und der Designwirtschaft mit -6%.

Auf die geringfügig Beschäftigten hat sich die Corona-Pandemie deutlich stärker ausgewirkt. Deren Anzahl ist um 4.000 Personen auf 19.000 (-17,5%) gesunken. Allein in der Musikwirtschaft und dem Markt für Darstellende Künste sind jeweils fast ein Drittel der Stellen weggefallen.

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

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



# BERLIN IM VERGLEICH ZUM BUNDESGBEIT

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

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

Cluster gesamt	Berlin	Bund
<b>Unternehmen 2020</b>	38.130	386.811
<b>Wachstum 2019-2020</b>	-12,7%	-10,2
<b>Umsatz in TEUR 2020</b>	40.614.721	718.562.249
<b>Wachstum 2019-2020</b>	-6,2%	-4,9
<b>SVP 2020</b>	232.416	2.894.515
<b>Wachstum 2019-2020</b>	2,0	-0,5

In Berlin sind 10% der deutschen Unternehmen des Clusters IKT, Medien, Kreativwirtschaft ansässig. Ein besonderer Schwerpunkt liegt in der Filmwirtschaft mit einem Anteil von 22% und beim Markt für darstellende Künste mit 20%, gefolgt von der Rundfunkwirtschaft mit 17%.

Der bundesweite Umsatz wird zu 5,7% in Berlin erwirtschaftet. Weit überdurchschnittlich sind dabei die Umsatzanteile im Markt für darstellende Künste (28%), der Musikwirtschaft (17%) und der Filmwirtschaft (16%).

Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten liegt der Anteil Berlins an allen Beschäftigten in Deutschland bei 8%. Hier ist der Berliner Anteil in der Filmwirtschaft (16%), im Buchmarkt (14%) sowie der Musikwirtschaft (12%) besonders hoch.

# IMPRESSUM

## ÜBER DIE LANDESMITTIATIVE 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  
[www.projektzukunft.berlin.de](http://www.projektzukunft.berlin.de)

## KONTAKT

Gizem Özyurt  
Referentin für Digitalwirtschaft, Startups, Women in Tech, Steuerung Projekt Zukunft  
[gizem.ozyurt@senweb.berlin.de](mailto:gizem.ozyurt@senweb.berlin.de)

## GESTALTUNG & ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Uhura Digital GmbH  
Weydemeyerstraße 2, 10178 Berlin

Stand: November 2022  
Cover: © Unsplash



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

**BERLIN**



## **PROJEKT ZUKUNFT**

Senatsverwaltung  
für Wirtschaft, Energie und Betriebe

**Senatsverwaltung für Wirtschaft,  
Energie und Betriebe**

Geschäftsstelle Projekt Zukunft  
Martin-Luther-Straße 105  
10825 Berlin

Tel +49 30 9013 7477  
[projektzukunft@senweb.berlin.de](mailto:projektzukunft@senweb.berlin.de)  
[www.projektzukunft.berlin.de](http://www.projektzukunft.berlin.de)

© 11/2022