

## Cluster IKT, Medien und Kreativwirtschaft

### Auswertung der Berliner Wirtschaftsdaten für die Jahre 2011/12

#### Definition des Clusters

Im Juni 2011 haben der Senat von Berlin und die Landesregierung Brandenburgs die „Gemeinsame Innovationsstrategie der Länder Berlin und Brandenburg (innoBB)“ beschlossen. Ziel der innoBB ist es fünf gemeinsame Wirtschaftskluster zu entwickeln, zu denen auch das Cluster „IKT, Medien, Kreativwirtschaft“ gehört.

Dieses Cluster setzt sich zusammen aus dem technologiebezogenen Kernbereich Informations- und Kommunikationstechnik, den Medien und der Kreativwirtschaft.

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

| <b>Teilmärkte der Kulturwirtschaft</b>  | <b>Branchen der Informations- und Kommunikationswirtschaft</b> | <b>Sonstige Branchen</b>   |
|---|--|--|
| Musikwirtschaft                         | IT-Dienstleister   | Post- und Kurierdienste  |
| Buchmarkt                               | Telekommunikation  | Call Center  |
| Kunstmarkt                              | Herstellung von Geräten und Zubehör                            | Organisationen der Kultur  |
| Filmwirtschaft                          | Handel   | Handelsvermittlung, Groß- und Einzelhandel mit Gütern des Clusters |
| Rundfunkwirtschaft                      | Forschung und Entwicklung                                      |  |
| Markt für Darstellende Künste           |  |  |
| Designwirtschaft                        |  |  |
| Architekturmarkt                        |  |  |
| Pressemarkt                             |  |  |
| Werbemarkt                              |  |  |
| Software-/ Games-Industrie              |  |  |
| Sonstige Branchen der Kreativwirtschaft |  |  |

Die Zuordnung der einzelnen Wirtschaftszweige zu den Teilmärkten ist in der Tabelle „WZ-Zuordnung“ im Anhang aufgeführt.

Zu einer Überschneidung kommt es in den Branchen Software-/Games-Industrie, da diese Wirtschaftszweige sowohl der Kreativwirtschaft als auch der Informations- und Kommunikationswirtschaft zugeordnet werden. In den genannten Gesamtsummen für das Cluster sind die Zahlen nur einmal enthalten.

Die Auswertungen wurden auf der Basis der vom Institut der Deutschen Wirtschaft Köln Consult GmbH gelieferten Daten vorgenommen.

Grundlage für die Angaben zu den Unternehmen und den Umsätzen sind die Umsatzsteuerstatistiken der Statistischen Landesämter und des Statistischen Bundesamtes. Darin werden alle Unternehmen erfasst, die ihren Unternehmenssitz in Deutschland haben, umsatzsteuerpflichtig sind und einen Jahresumsatz von mind. 17.500 Euro haben. Die Informationen über die sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten stammen aus der Beschäftigtenstatistik der Bundesagentur für Arbeit.

Für Unternehmen und Umsätze liegen Daten für die Jahre 2009 bis 2011 vor. Die Beschäftigtenzahlen umfassen eine Zeitreihe von 2008 bis 2012.

## **Bedeutung des Clusters für die Berliner Wirtschaft**

Rund 32.000 zumeist kleine und mittelständische Unternehmen des Clusters IKT, Medien, Kreativwirtschaft erwirtschafteten 2011 einen Umsatz von über 25,8 Mrd. Euro.

Mit über 148.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und einem hohen Anteil an freien und geringfügig Beschäftigten stellt das Cluster einen relevanten Arbeitsmarktfaktor in Berlin dar. Rechnet man die geringfügig Beschäftigten und Selbständigen hinzu, kann von über 240.000 Erwerbstätigen ausgegangen werden.

Den Teilmärkten der Kreativwirtschaft wurden 26.800 umsatzsteuerpflichtige Unternehmen zugerechnet, dies entspricht 83% des Clusters. Der Umsatz betrug 2011 rd. 14,3 Mrd. Euro, und damit 55% des gesamten Clusters.

In der Informations- und Kommunikationstechnik (IKT) waren 6.500 Unternehmen ansässig, ein Anteil von 20% am gesamten Cluster. Bei den Umsätzen betrug der Anteil am Cluster mit 10,4 Mrd. Euro 40%.

Die folgende Tabelle zeigt die Anzahl an Unternehmen und die Umsätze in 2011 sowie die Beschäftigtenzahlen 2012 für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

| <b>Cluster</b>                          | <b>Unternehmen</b> | <b>Umsätze in TEuro</b> | <b>Erwerbstätige</b> | <b>Davon SV-Pflichtige</b> | <b>Geringfügig Beschäftigte</b> |
|---|--------------------|-------------------------|----------------------|----------------------------|---------------------------------|
| Musikwirtschaft                         | 1.217              | 691.817                 | 12.470               | 4.114                      | 499                             |
| Buchmarkt                               | 1.659              | 648.084                 | 7.828                | 5.546                      | 438                             |
| Kunstmarkt                              | 2.415              | 542.173                 | 5.686                | 3.939                      | 729                             |
| Filmwirtschaft                          | 1.843              | 733.830                 | 10.208               | 4.354                      | 925                             |
| Rundfunkwirtschaft                      | 1.639              | 1.736.999               | 23.066               | 5.942                      | 368                             |
| Markt für Darstellende Künste           | 1.588              | 510.149                 | 12.743               | 3.721                      | 546                             |
| Designwirtschaft                        | 4.049              | 772.985                 | 11.372               | 4.750                      | 914                             |
| Architekturmarkt                        | 2.596              | 447.039                 | 8.589                | 4.705                      | 406                             |
| Pressemarkt                             | 1.849              | 2.632.815               | 11.425               | 8.102                      | 639                             |
| Werbemarkt                              | 1.065              | 618.865                 | 10.457               | 4.104                      | 737                             |
| Software-/ Games-Industrie              | 3.634              | 2.406.989               | 42.915               | 27.629                     | 1.389                           |
| Sonstige Branchen der Kreativwirtschaft | 3.312              | 2.625.395               | 15.913               | 13.677                     | 1.630                           |
| <b>Kreativwirtschaft (KW) gesamt</b>    | <b>26.866</b>      | <b>14.367.140</b>       | <b>172.672</b>       | <b>90.583</b>              | <b>9.220</b>                    |
| Informations- und Kommunikationstechnik | 6.520              | 10.420.000              | 71.935               | 52.160                     | 2.554                           |

|                                    |               |                   |                |                |               |
|------------------------------------|---------------|-------------------|----------------|----------------|---------------|
| Sonstige Branchen                  | 2.407         | 3.446.645         | 39.945         | 33.590         | 6.355         |
| <b>Cluster gesamt<sup>1)</sup></b> | <b>32.159</b> | <b>25.826.796</b> | <b>241.637</b> | <b>148.704</b> | <b>16.740</b> |

1) Die Daten zu "Software-/ Games-Industrie" fließen sowohl in den Teilbereich Kreativwirtschaft als auch in die Informations- und Kommunikationstechnik ein. In der Gesamtsumme für das Cluster sind sie nur einmal enthalten.

Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg sowie Bundesagentur für Arbeit, Auswertung IW Consult Köln/ Darstellung SenWTF

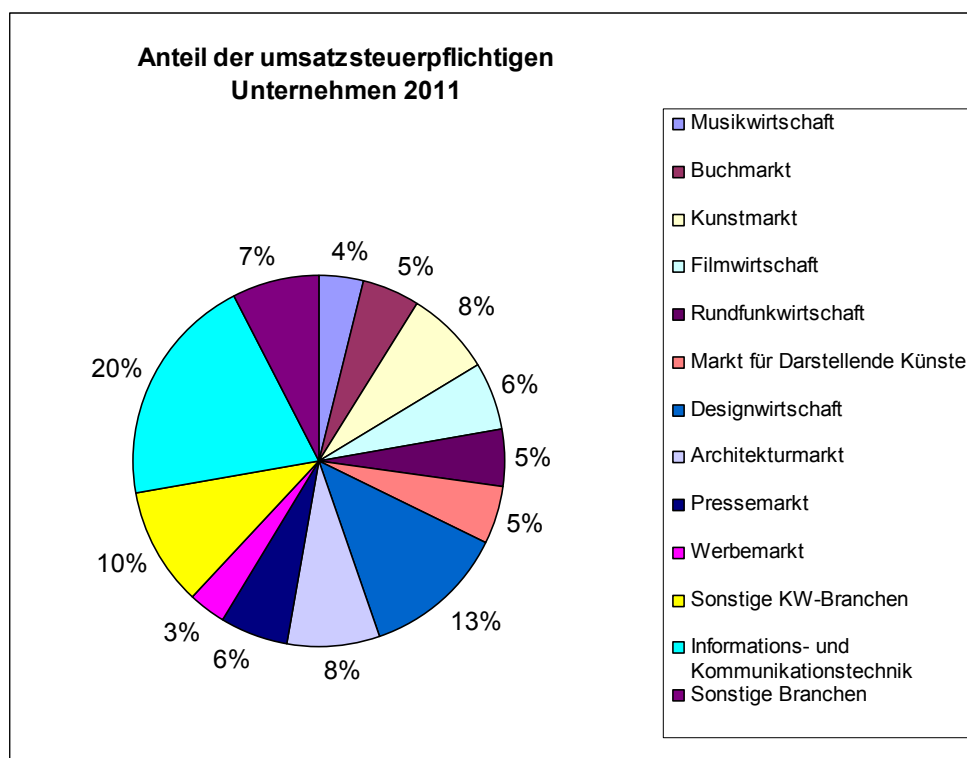
## Unternehmenszahlen

Im Jahr 2011 zählten in Berlin 32.000 Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft. Dabei ist zu berücksichtigen, dass in der Umsatzsteuerstatistik nur Unternehmen erfasst werden, die einen Jahresumsatz von über 17.500 Euro erwirtschaften. Aufgrund des hohen Anteils an kleinen und Mikrounternehmen ist davon auszugehen, dass die Unternehmenszahlen tatsächlich deutlich höher sind.

Die bezogen auf die Unternehmensanzahl größten Branchen waren die Informations- und Kommunikationstechnik (6.500 Unternehmen), die Designwirtschaft (4.000 Unternehmen) und der Architekturmarkt (2.600 Unternehmen).

Zu den kleineren Teilmärkten gehörten der Werbemarkt, die Musikwirtschaft und der Markt für Darstellende Künste mit unter 1.600 Unternehmen.

Die folgende Grafik zeigt die prozentuale Verteilung der Unternehmen in den Teilmärkten bzw. Branchen des Clusters:



Die folgende Tabelle zeigt die Anzahl an Unternehmen in den Jahren 2009 bis 2011 für die einzelnen Teilmärkte:

| Unternehmen                                | 2009          | 2010          | 2011          | Veränderung<br>2009 zu 2011 |              |
|--|---------------|---------------|---------------|-----------------------------|--------------|
|  |               |               |               | in %                        | absolut      |
| Musikwirtschaft                            | 1.160         | 1.170         | 1.217         | 4,9                         | 57           |
| Buchmarkt                                  | 1.464         | 1.556         | 1.659         | 13,3                        | 195          |
| Kunstmarkt                                 | 2.216         | 2.356         | 2.415         | 9,0                         | 199          |
| Filmwirtschaft                             | 1.748         | 1.716         | 1.843         | 5,4                         | 95           |
| Rundfunkwirtschaft                         | 1.688         | 1.605         | 1.639         | -2,9                        | -49          |
| Markt für Darstellende Künste              | 1.426         | 1.489         | 1.588         | 11,4                        | 162          |
| Designwirtschaft                           | 3.488         | 3.773         | 4.049         | 16,1                        | 561          |
| Architekturmarkt                           | 2.546         | 2.544         | 2.596         | 2,0                         | 50           |
| Pressemarkt                                | 1.839         | 1.854         | 1.849         | 0,5                         | 10           |
| Werbemarkt                                 | 1.098         | 1.068         | 1.065         | -3,0                        | -33          |
| Software-/ Games-Industrie                 | 3.035         | 3.288         | 3.634         | 19,7                        | 599          |
| sonstige Wirtschaftszweige der<br>KW       | 3.085         | 3.111         | 3.312         | 7,4                         | 227          |
| <b>Summe KW</b>                            | <b>24.793</b> | <b>25.530</b> | <b>26.866</b> | <b>8,4</b>                  | <b>2.073</b> |
| Informations- und<br>Kommunikationstechnik | 5.773         | 6.059         | 6.520         | 12,9                        | 747          |
| Sonstige Branchen <sup>1)</sup>            | 2.019         | 1.993         | 2.407         | 19,2                        | 388          |
| <b>Summe Cluster gesamt <sup>2)</sup></b>  | <b>29.550</b> | <b>30.294</b> | <b>32.159</b> | <b>8,8</b>                  | <b>2.609</b> |

1) Die Veränderung von 2009 zu 2011 ergibt sich teilweise dadurch, dass aus statistischen Gründen nicht für jedes Kalenderjahr Zahlen vorliegen.

2) Die Daten zu "Software-/ Games-Industrie" fließen sowohl in den Teilbereich Kreativwirtschaft als auch in die Informations- und Kommunikationstechnik ein. In der Gesamtsumme für das Cluster sind sie nur einmal enthalten.

Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg, Auswertung IW Consult Köln/ Darstellung SenWTF

Die Zahl der Unternehmen ist im Vergleichszeitraum insgesamt um 8,8% gestiegen. In der Software-/Games-Industrie (19,7%), der Designwirtschaft (16,1%) und im Buchmarkt (13,3%) sind die meisten Unternehmen hinzu gekommen.

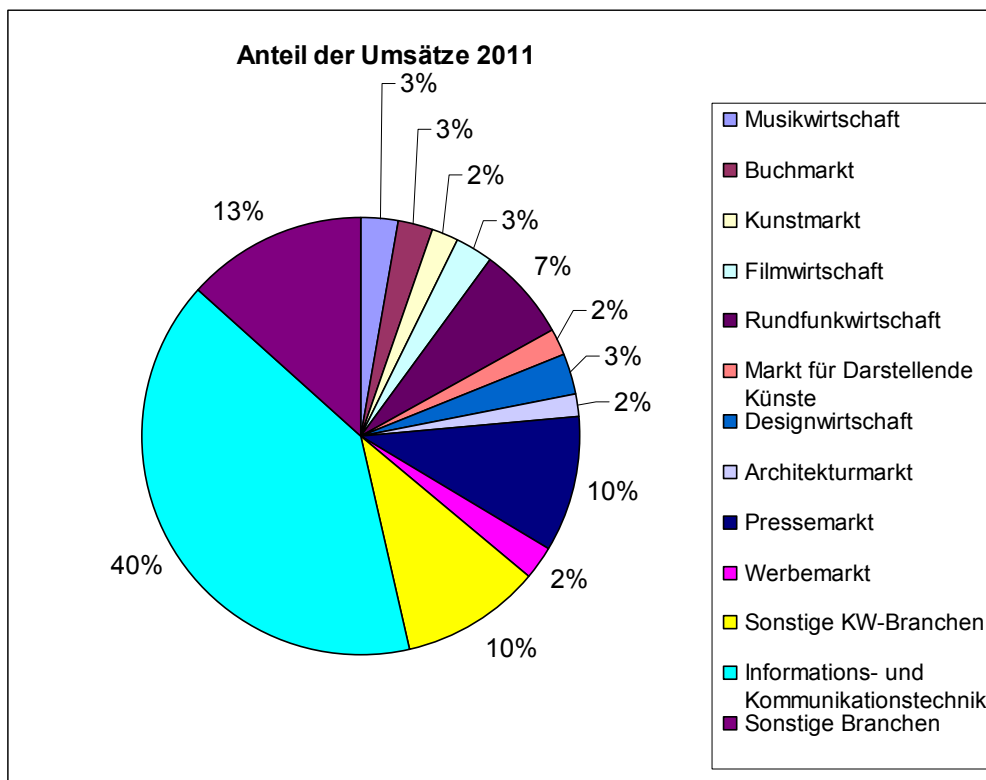
## Umsätze

Die Unternehmen des Clusters erwirtschafteten 2011 einen Umsatz von über 25,8 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.

Außerdem werden die Umsätze am Hauptsitz eines Unternehmens erfasst. Da in Berlin nur wenige Unternehmenszentralen angesiedelt sind, wird der hier erwirtschaftete Umsatz nicht ausgewiesen.

Die größten Umsatzträger sind die Informations- und Kommunikationstechnik (10,4 Mrd. Euro), der Pressemarkt (2,6 Mrd. Euro) und die Rundfunkwirtschaft (1,7 Mrd. Euro).

Die anteilige Aufteilung der Umsätze auf die einzelnen Teilmärkte zeigt die folgende Grafik:



Die folgende Tabelle zeigt die Umsätze in den Jahren 2009 bis 2011 für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

| Umsatz in TEUR                          | 2009              | 2010              | 2011              | Veränderung 2009 zu 2011 |                  |
|---|-------------------|-------------------|-------------------|--------------------------|------------------|
|   |                   |                   |                   | in Prozent               | absolut          |
| Musikwirtschaft                         | 638.548           | 699.500           | 691.817           | 8,3                      | 53.269           |
| Buchmarkt                               | 651.454           | 650.089           | 648.084           | -0,5                     | -3.370           |
| Kunstmarkt                              | 395.425           | 471.022           | 542.173           | 37,1                     | 146.748          |
| Filmwirtschaft                          | 808.705           | 772.893           | 733.830           | -9,3                     | -74.875          |
| Rundfunkwirtschaft                      | 1.655.599         | 1.518.822         | 1.736.999         | 4,9                      | 81.400           |
| Markt für Darstellende Künste           | 423.150           | 473.911           | 510.149           | 20,6                     | 86.999           |
| Designwirtschaft                        | 687.368           | 734.487           | 772.985           | 12,5                     | 85.617           |
| Architekturmarkt                        | 459.136           | 426.952           | 447.039           | -2,6                     | 12.097           |
| Pressemarkt                             | 3.114.778         | 3.104.016         | 2.632.815         | -15,5                    | -481.963         |
| Werbemarkt                              | 555.931           | 591.741           | 618.865           | 11,3                     | 62.935           |
| Software-/ Games-Industrie              | 1.771.832         | 2.013.544         | 2.406.989         | 35,8                     | 635.157          |
| sonstige Wirtschaftszweige der KW       | 1.796.866         | 1.978.372         | 2.625.395         | 46,1                     | 828.529          |
| <b>Summe KW</b>                         | <b>12.958.792</b> | <b>13.435.349</b> | <b>14.367.140</b> | <b>10,9</b>              | <b>1.408.349</b> |
| Informations- und Kommunikationstechnik | 9.054.370         | 9.596.365         | 10.420.000        | 15,1                     | 1.365.630        |
| Sonstige Branchen <sup>1)</sup>         | 4.336.948         | 4.822.956         | 3.446.645         | -20,5                    | -890.303         |
| <b>Summe Cluster <sup>2)</sup></b>      | <b>24.578.278</b> | <b>25.841.126</b> | <b>25.826.796</b> | <b>5,1</b>               | <b>1.248.519</b> |

1) Die Veränderung von 2009 zu 2011 ergibt sich teilweise dadurch, dass aus statistischen Gründen nicht für jedes Kalenderjahr Zahlen vorliegen.

2) Die Daten zu "Software-/ Games-Industrie" fließen sowohl in den Teilbereich Kreativwirtschaft als auch in die Informations- und Kommunikationstechnik ein. In der Gesamtsumme für das Cluster sind sie nur einmal enthalten.

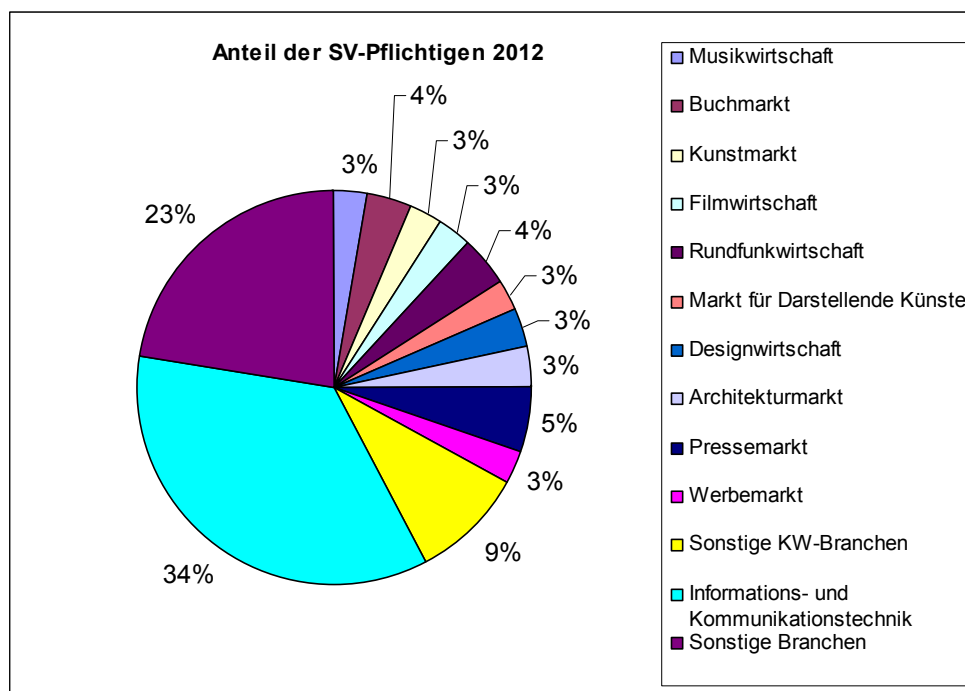
Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg, Auswertung IW Consult Köln/ Darstellung SenWTF

Der Umsatz ist von 2009 zu 2011 um 5,1% gestiegen. Nach dem Kunstmarkt mit einem Wachstum um 37,1%, konnten die Software-/ Games-Industrie mit 35,8% und der Markt für Darstellende Künste mit 20,6% die Umsätze deutlich steigern.

## Beschäftigtenzahlen

Im Jahr 2012 waren im gesamten Cluster 148.700 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und 16.700 geringfügig Beschäftigte tätig.

Die anteilige Aufteilung der Sozialversicherungspflichtigen auf die einzelnen Teilmärkte zeigt die folgende Grafik:



Die folgende Tabelle zeigt die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten von 2008 bis 2012 für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

| Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte | 2008   | 2009   | 2010   | 2011   | 2012   | Veränderung 2008 zu 2012 |         |
|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------------------------|---------|
|   |        |        |        |        |        | in %                     | absolut |
| Musikwirtschaft                           | 3.822  | 3.837  | 3.877  | 3.836  | 4.114  | 7,6                      | 292     |
| Buchmarkt                                 | 7.175  | 6.159  | 5.803  | 5.491  | 5.546  | -22,7                    | -1.629  |
| Kunstmarkt                                | 3.573  | 3.560  | 3.720  | 3.762  | 3.939  | 10,2                     | 366     |
| Filmwirtschaft                            | 5.290  | 4.692  | 4.630  | 4.500  | 4.354  | -17,7                    | -936    |
| Rundfunkwirtschaft                        | 6.372  | 6.200  | 5.743  | 5.797  | 5.942  | -6,7                     | -430    |
| Markt für Darstellende Künste             | 3.719  | 3.684  | 3.663  | 3.698  | 3.721  | 0,1                      | 2       |
| Designwirtschaft                          | 4.301  | 4.276  | 4.162  | 4.469  | 4.750  | 10,4                     | 449     |
| Architekturmarkt                          | 4.001  | 4.056  | 4.260  | 4.676  | 4.705  | 17,6                     | 704     |
| Pressemarkt                               | 6.774  | 7.093  | 7.092  | 7.714  | 8.102  | 19,6                     | 1.328   |
| Werbemarkt                                | 3.737  | 3.704  | 3.655  | 3.873  | 4.104  | 9,8                      | 367     |
| Software-/ Games-Industrie                | 17.984 | 19.358 | 21.052 | 24.028 | 27.629 | 53,6                     | 9.645   |

|   |                |                |                |                |                |             |               |
|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-------------|---------------|
| sonstige Wirtschaftszweige der KW         | 10.658         | 10.480         | 11.930         | 12.433         | 13.677         | 28,3        | 3.019         |
| <b>Summe KW</b>                           | <b>77.406</b>  | <b>77.098</b>  | <b>79.587</b>  | <b>84.277</b>  | <b>90.583</b>  | <b>17,0</b> | <b>13.177</b> |
| Informations- und Kommunikationstechnik   | 42.888         | 43.687         | 45.220         | 47.406         | 52.160         | 21,6        | 9.272         |
| Sonstige Branchen                         | 28.134         | 29.025         | 28.665         | 30.627         | 33.590         | 19,4        | 5.456         |
| <b>Summe Cluster gesamt <sup>1)</sup></b> | <b>130.444</b> | <b>130.452</b> | <b>132.420</b> | <b>138.281</b> | <b>148.704</b> | <b>14,0</b> | <b>18.260</b> |

1) Die Daten zu "Software-/ Games-Industrie" fließen sowohl in den Teilbereich Kreativwirtschaft als auch in die Informations- und Kommunikationstechnik ein. In der Gesamtsumme für das Cluster sind sie nur einmal enthalten.

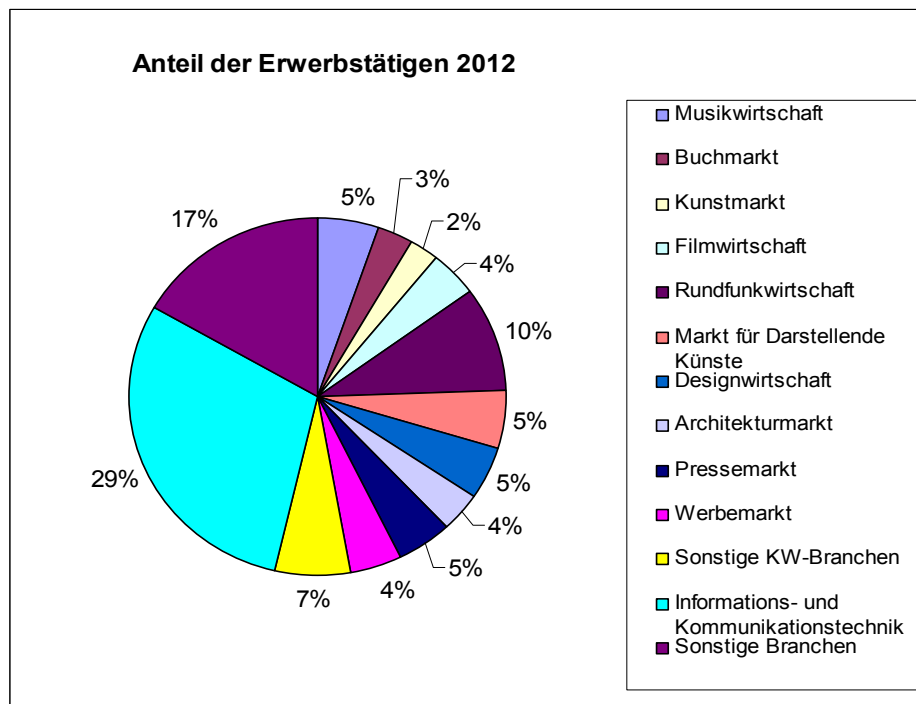
Quelle: Bundesagentur für Arbeit, Auswertung IW Consult Köln/ Darstellung SenWTF

In den Jahren 2008 bis 2012 ist die Zahl der SV-pflichtig Beschäftigten um 14% gestiegen. Neben der Software-/ Games-Industrie (53,6%) sind die sonstigen Wirtschaftszweige der Kreativwirtschaft (28,3%) und der Pressemarkt (19,6%) deutlich gewachsen.

Typisch für die Beschäftigungsstruktur im Cluster ist ein hoher Anteil an Selbständigen, die in der Beschäftigtenstatistik 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 2012 auf 241.600 Beschäftigte.

Die Branchen der Informations- und Kommunikationstechnik haben mit 72.000 Erwerbstätigen den größten Beschäftigungsanteil, gefolgt von der Rundfunkwirtschaft (23.000 Erwerbstätige), dem Markt für Darstellende Künste (12.700) und der Musikwirtschaft (12.400).

Die Grafik zeigt die Aufteilung der Erwerbstätigen auf die einzelnen Teilmärkte:



Die Zahl der Erwerbstätigen ist von 2008 bis 2012 um 17% auf 241.600 gestiegen. Auch hier dominieren die Software-/Games-Industrie mit einem Zuwachs von 47% (23.000 Personen) und der Architekturmarkt mit 15% (1.100 Personen).

### **Berlin im Vergleich mit anderen Standorten und dem Bundesgebiet**

Berlin gehört neben München, Hamburg und Köln zu den führenden Standorten der Informations- und Kreativwirtschaft Deutschlands.

Bei der Unternehmenszahl und der Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten liegt Berlin im Ranking auf Platz 2 hinter München. Diese Zahlen bilden nicht die in Berlin besonders hohe Anzahl der Kleinstunternehmen unterhalb der Abschneidegrenze von 17.500 € Jahresumsatz und der Freiberufler und Einzelunternehmer ab.

Während die Anzahl der Unternehmen an beiden Standorten lediglich um 2.400 Unternehmen abweicht, ist der Umsatz in München deutlich höher. Dies ergibt sich insbesondere aus den Umsätzen in der Informations- und Kommunikationswirtschaft (10,5 Mrd. € in Berlin zu 48,2 Mrd. € in München), der Umsätze in den sonstigen Wirtschaftszweigen der Kreativwirtschaft (2,6 Mrd. € zu 4,9 Mrd. €) und den sonstigen Branchen (3,4 Mrd. € zu 8,3 Mrd. €). Der deutlich höhere Umsatz in München ist u.a. darauf zurückzuführen, dass die Umsätze jeweils am Hauptsitz eines Unternehmens ausgewiesen werden. Dies bedingt erhebliche Verzerrungen zu Ungunsten Berlins, da bei der umsatzbezogenen Betrachtung Standorte wie München mit einer großen Zahl von Hauptsitzen profitieren.

Vergleicht man die Berliner Wachstumsraten mit denen der anderen Standorte und des Bundesgebietes ergibt sich ein sehr gemischtes Bild. Bei den Unternehmenszahlen liegen München, Köln und Berlin fast gleich auf und deutlich über dem Bundesdurchschnitt. Dagegen liegen die Umsatzsteigerungen in Berlin und München unter dem Bundesdurchschnitt. Die herausragende Umsatzsteigerung in Hamburg ergibt sich daraus, dass für die Jahre 2009 und 2010 nicht für alle Wirtschaftszweige in der Rubrik „Sonstige Wirtschaftszweige der Kreativwirtschaft“ Umsatzangaben vorlagen, deshalb wegen statistischer Ungenauigkeiten nicht aussagekräftig. Für 2011 ist dagegen die Gesamtsumme der Umsätze in dieser Rubrik ausgewiesen. Die Wachstumsrate bei der Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist in Berlin am höchsten.

#### Wirtschaftsdaten der Standorte 2011 bzw. 2012

|                  | Berlin     | München    | Hamburg    | Köln       | Bund        |
|------------------|------------|------------|------------|------------|-------------|
| Unternehmen      | 32.159     | 34.554     | 20.201     | 19.135     | 455.030     |
| Wachstum 2009-11 | 10,4       | 10,9       | 4,6        | 12,4       | 0,2         |
| Umsatz in TEUR   | 25.826.796 | 73.363.447 | 45.392.189 | 24.672.557 | 647.756.984 |
| Wachstum 2009-11 | 5,1        | 7,7        | 56,9       | 30,9       | 9,5         |
| SV-Pflichtige    | 148.704    | 189.778    | 120.367    | 95.299     | 2.519.737   |
| Wachstum 2008-12 | 14,0       | 12,7       | 8,6        | 12,3       | 3,0         |

Ansprechpartnerin:  
 Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Forschung  
 Frau Sylvia Fiedler  
 Tel.: 9013 8327  
 Sylvia.fiedler@senwtf.berlin.de