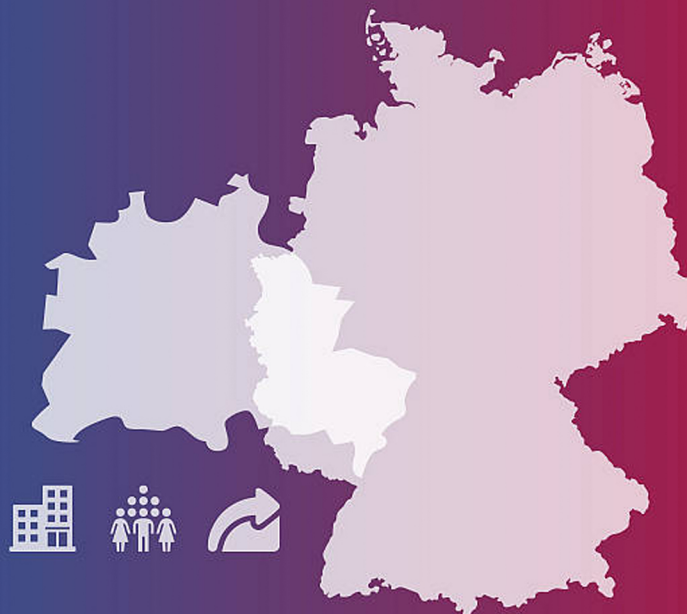


Cluster IKT, Medien & Kreativwirtschaft

*Auswertung der Berliner Wirtschaftsdaten
für die Jahre 2016/2017*



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		

Eine detaillierte Aufstellung der zugrunde liegenden Wirtschaftszweige ist als Anlage beigefügt.

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 2016 zählten in Berlin rund 38.400 umsatzsteuerpflichtige Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft; der Umsatz betrug rund 33,8 Mrd. Euro.

Mit über 200.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und einem hohen Anteil an freien und geringfügig Beschäftigten stellt das Cluster im Jahr 2017 einen relevanten Arbeitsmarktfaktor in Berlin dar. Rechnet man die selbständigen Beschäftigten hinzu, kann von 310.000 Erwerbstätigen ausgegangen werden.

In der gesamten Berliner Wirtschaft waren 2016 fast 180.000 steuerpflichtige Unternehmen angesiedelt, die einen Umsatz von rund 199,8 Mrd. Euro erwirtschaftet haben. Das Cluster stellt damit 21% aller Berliner Unternehmen und erbrachte einen Umsatzanteil von 17%.

Die folgende Tabelle¹ zeigt die Anzahl an Unternehmen und die Umsätze in 2016 sowie die Beschäftigtenzahlen 2017 für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Cluster	Unternehmen 2016	Umsatz in TEUR 2016	Erwerbstätige 2017	Davon SVP 2017
Musikwirtschaft	1.517	1.081.094	13.970	5.011
Buchmarkt	2.057	1.109.980	10.628	7.517
Kunstmarkt	3.281	701.714	5.826	3.725
Filmwirtschaft	2.265	1.017.407	11.974	4.948
Rundfunkwirtschaft	1.848	1.207.316	24.519	6.440
Markt für Darstellende Künste	2.128	618.072	13.502	3.943
Designwirtschaft	7.545	6.534.987	40.185	28.461
Architekturmarkt	2.773	618.357	13.098	7.372
Pressemarkt	2.064	2.017.662	13.061	9.699
Werbemarkt	1.436	1.551.900	15.656	8.519
Software/ Games	5.202	4.399.147	73.939	50.229
IKT (ohne Software/Games)	2.623	7.282.926	26.666	21.764
Sonstige Branchen	3.638	5.720.912	47.628	42.905
Cluster gesamt	38.377	33.861.474	310.652	200.533

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

CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

UNTERNEHMENSZAHLEN IM DETAIL

Im Jahr 2016 zählten in Berlin rund 38.400 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 Mikro-Unternehmen ist davon auszugehen, dass die Unternehmenszahlen tatsächlich höher liegen.

Auf die Unternehmensanzahl bezogen, zählen die Designwirtschaft (rd. 7.500) und Software/ Games (rd. 5.200) zu den größten Branchen. Zu den kleineren Teilmärkten gehören der Werbemarkt (rd. 1.400) und die Musikwirtschaft (rd. 1.500).

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

Unternehmen	2015	2016	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	1.446	1.517	4,9	71
Buchmarkt	1.979	2.057	3,9	78
Kunstmarkt	3.042	3.281	7,9	239
Filmwirtschaft	2.183	2.265	3,8	82
Rundfunkwirtschaft	1.810	1.848	2,1	38
Markt für Darstellende Künste	2.013	2.128	5,7	115
Designwirtschaft	7.269	7.545	3,8	276
Architekturmarkt	2.771	2.773	0,1	2
Pressemarkt	1.993	2.064	3,6	71
Werbemarkt	1.396	1.436	2,8	40
Software/ Games	4.940	5.202	5,3	262
IKT (ohne Software/Games)	2.613	2.623	0,4	10
Sonstige Branchen	3.573	3.638	1,8	65
Cluster gesamt	37.028	38.337	3,6	1.349

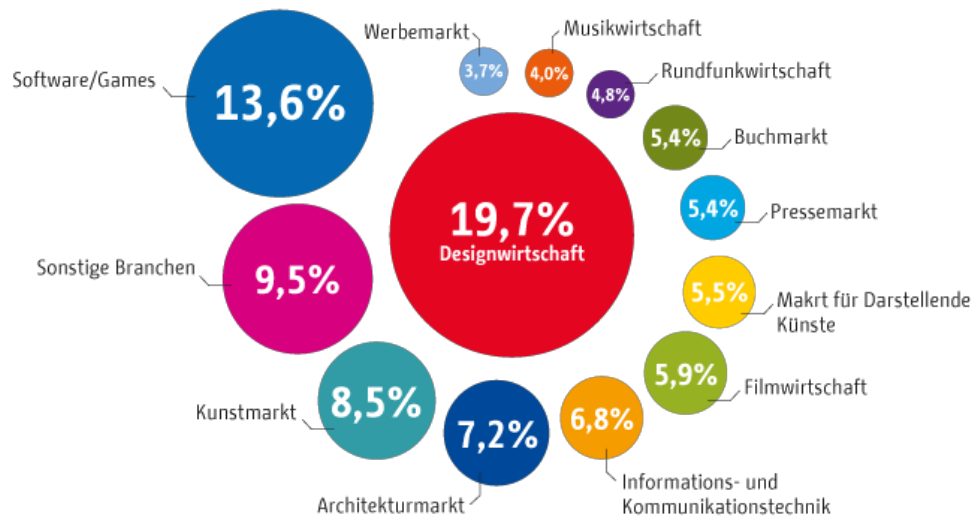
² Quelle: Amt für Statistik Berlin-Brandenburg, Auswertung ZEW/ Darstellung SenWEB

CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

Die Anzahl der Unternehmen ist von 2015 auf 2016 um 3,6% gestiegen. Die größte Anzahl an Unternehmen ist mit 8% im Kunstmarkt, mit 5,7% im Markt für Darstellende Künste und 5,3% im Bereich Software/Games hinzugekommen.

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

Anteil der Unternehmen je Teilmarkt 2016



CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

UMSÄTZE

Die Unternehmen des Clusters erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von über 33,8 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. 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	2015	2016	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	1.899.549	1.081.094	-43,1	-818.455
Buchmarkt	852.039	1.109.980	30,3	257.941
Kunstmarkt	680.239	701.714	3,2	21.475
Filmwirtschaft	999.550	1.017.407	1,8	17.857
Rundfunkwirtschaft	1.206.942	1.207.316	0,0	374
Markt für Darstellende Künste	571.783	618.072	8,1	46.289
Designwirtschaft	5.786.915	6.534.987	12,9	748.072
Architekturmarkt	594.753	618.357	4,0	23.604
Pressemarkt	1.910.423	2.017.662	5,6	107.239
Werbemarkt	1.639.216	1.551.900	-5,3	-87.316
Software/ Games	4.033.272	4.399.147	9,1	365.875
IKT (ohne Software/Games)	7.100.242	7.282.926	2,6	182.684
Sonstige Branchen	5.755.126	5.720.912	-0,6	-34.214
Cluster gesamt	33.030.049	33.861.474	2,5	831.425

Die größten Umsatzträger des Clusters bilden die Informations- und Kommunikationstechnik mit 7,2 Mrd. Euro, die Designwirtschaft mit 6,5 Mrd. Euro und Software/ Games mit 4,4 Mrd. Euro Umsatz.

Der Umsatz ist von 2015 zu 2016 um 2,5% gestiegen. Nach dem Buchmarkt (+30%) konnte die Designwirtschaft (+13%) und der Bereich Software/ Games (+9%) die Umsätze deutlich steigern.

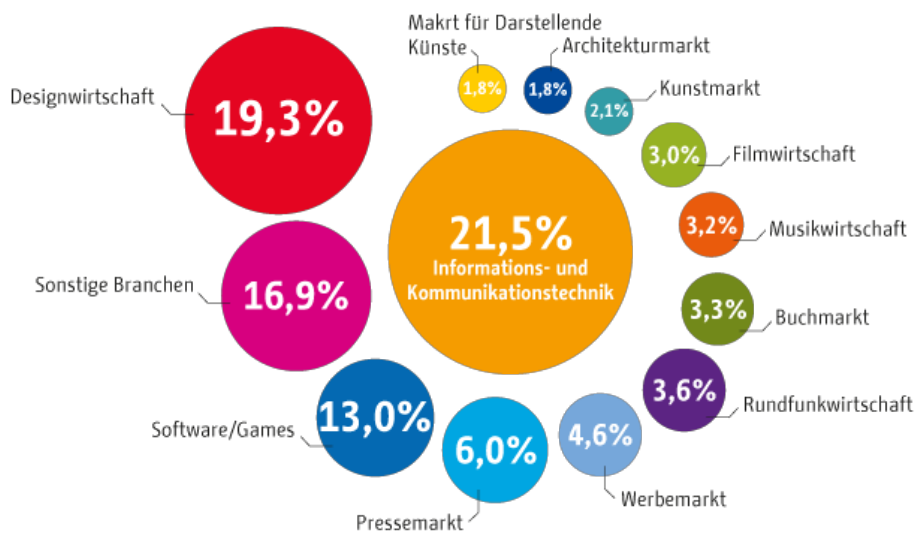
Einen gravierenden Umsatzrückgang von -43% gab es in der Musikwirtschaft. Der Umsatz ist damit auf den Stand von 2012 zurückgefallen. Im Werbemarkt sank der Umsatz um -5%.

³ 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 der Umsätze je Teilmarkt 2016



CLUSTER IKT, MEDIEN & KREATIVWIRTSCHAFT

BESCHÄFTIGTENZAHLEN

Im Jahr 2017 waren im gesamten Cluster 200.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte sowie 16.300 geringfügig beschäftigte Personen tätig.

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

SV-pflichtig Beschäftigte	2016	2017	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	4.741	5.011	5,7	270
Buchmarkt	5.703	7.517	31,8	1.814
Kunstmarkt	5.332	3.725	-30,1	-1.607
Filmwirtschaft	4.608	4.948	7,4	340
Rundfunkwirtschaft	6.300	6.440	2,2	140
Markt für Darstellende Künste	3.893	3.943	1,3	50
Designwirtschaft	27.428	28.461	3,8	1.033
Architekturmarkt	6.663	7.372	10,6	709
Pressemarkt	9.284	9.699	4,5	415
Werbemarkt	8.291	8.519	2,7	228
Software/ Games	43.833	50.229	14,6	6.396
IKT (ohne Software/Games)	20.704	21.764	5,1	1.060
Sonstige Branchen	39.071	42.905	9,8	3.834
Cluster gesamt	185.851	200.533	7,9	14.682

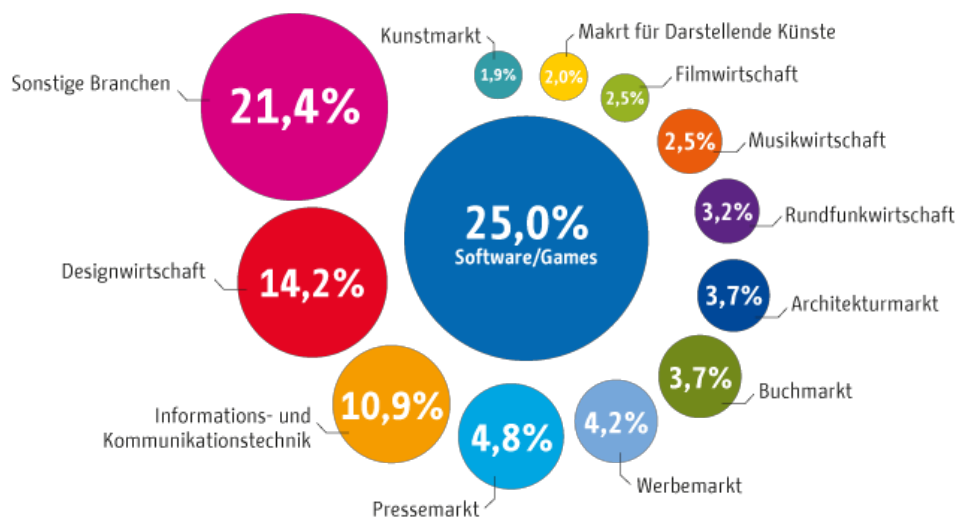
In den Jahren 2016 zu 2017 ist die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten um 8% gestiegen. Der Bereich Software/ Games hat dazu mit +14,6% besonders beigetragen. Die Veränderungen im Kunstmarkt (-30%) und im Buchmarkt (+32%) gleichen sich in der Summe aus. Das liegt vermutlich daran, dass die Bundesagentur für Arbeit die Zuordnung der Beschäftigten in den Wirtschaftszweigen 90.01 (Bibliotheken und Archive) und 90.02 (Museen) getauscht hat.

⁴ 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-pflichtig Beschäftigten 2017



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 2017 auf 310.000 Beschäftigte.

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

Erwerbstätige	2016	2017	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	13.317	13.970	4,9	653
Buchmarkt	8.697	10.628	22,2	1.931
Kunstmarkt	7.256	5.826	-19,7	-1.430
Filmwirtschaft	11.331	11.974	5,7	643
Rundfunkwirtschaft	24.363	24.519	0,6	156
Markt für Darstellende Künste	13.540	13.502	-0,3	-38
Designwirtschaft	38.782	40.185	3,6	1.403
Architekturmarkt	11.878	13.098	10,3	1.220
Pressemarkt	12.817	13.061	1,9	244
Werbemarkt	14.916	15.656	5,0	740
Software/ Games	65.510	73.939	12,9	8.429
IKT (ohne Software/Games)	25.432	26.666	4,9	1.234
Sonstige Branchen	43.604	47.628	9,2	4.024
Cluster gesamt	291.443	310.652	6,6	19.209

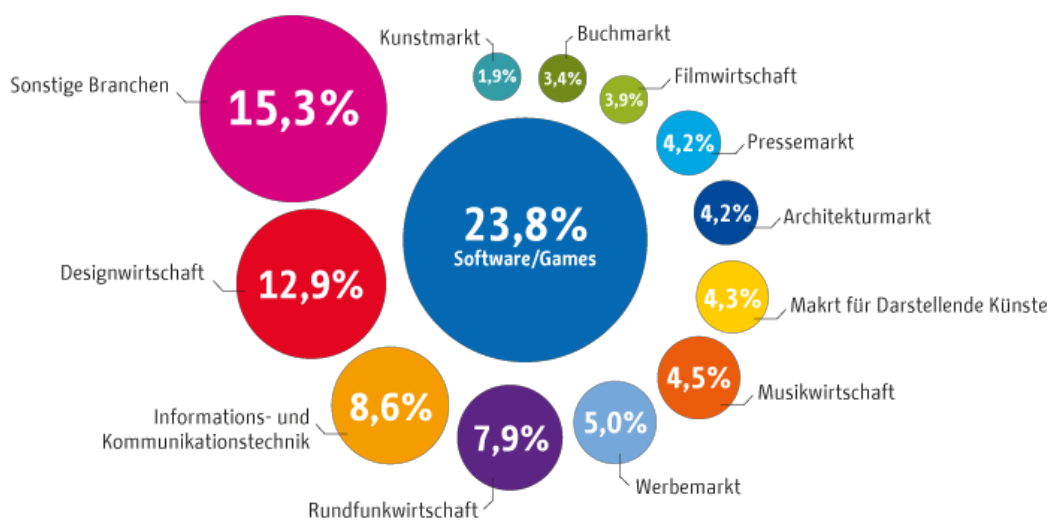
Mit 74.000 Erwerbstätigen ist der Bereich Software/ Games der Teilmarkt des Clusters mit dem größten Beschäftigungsanteil, gefolgt von den Sonstigen Branchen mit 47.600 und der Designwirtschaft mit 40.100 Erwerbstätigen.

⁵ 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 Erwerbstätige 2017



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 2016	38.377	446.183
Wachstum 2015-16	3,6%	0,8%
Umsatz in TEUR 2016	33.861.474	720.856.009
Wachstum 2015-16	2,5%	2,3%
SVP 2017	200.533	2.770.764
Wachstum 2016-17	7,9%	3,0%

In Berlin sind 8,6% der deutschen Unternehmen des Clusters IKT, Medien, Kreativwirtschaft ansässig. Ein besonderer Schwerpunkt liegt in der Filmwirtschaft mit einem Anteil von 20% und beim Markt für darstellende Künste mit 19%, gefolgt von der Rundfunkwirtschaft mit 16%.

Der bundesweite Umsatz wird zu rund 4,7% in Berlin erwirtschaftet. Weit überdurchschnittlich sind dabei die Umsatzanteile in der Filmwirtschaft (14,8%) dem Markt für darstellende Künste (14,4%) und der Musikwirtschaft (12,4%).

Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten liegt der Anteil Berlins an allen Beschäftigten in Deutschland bei 7%. Hier ist der Berliner Anteil in der Filmwirtschaft (16%), dem Buchmarkt (12,8%) sowie der Musikwirtschaft und dem Markt für Darstellende Künste (jeweils 10%) 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
www.projektzukunft.berlin.de/

Öffentlichkeitsarbeit und Gestaltung

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



EUROPÄISCHE UNION

Europäischer Fonds für
regionale Entwicklung

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