



CLUSTER IKT, MEDIEN UND KREATIVWIRT- SCHAFT

Auswertung der Berliner Wirtschaftsdaten für das
Jahr 2021

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
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. 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 2021 zählten in Berlin mehr als 42.000 umsatzsteuerpflichtige Unternehmen zum Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft; der Umsatz betrug rund 43,9 Mrd. Euro.

Mit 245.000 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 2021 rund 164.000 steuerpflichtige Unternehmen angesiedelt, die einen Umsatz von rund 300 Mrd. Euro erwirtschaftet haben. Das Cluster stellt damit 26% aller Berliner Unternehmen und erbrachte einen Umsatzanteil von 15%.

Die folgende Tabelle¹ zeigt die Anzahl an Unternehmen und die Umsätze sowie die sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigten in 2021 für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Cluster	Unternehmen 2021	Umsatz in TEUR 2021	SVP 2021	Geringfügig Besch. 2021
Musikwirtschaft	1.510	956.410	6.088	892
Buchmarkt	2.002	1.173.055	8.039	513
Kunstmarkt	3.116	833.510	3.689	627
Filmwirtschaft	2.231	926.140	5.274	1.004
Rundfunkwirtschaft	1.562	1.013.256	7.705	485
Markt für Darstellende Künste	1.955	478.079	4.101	727
Designwirtschaft	13.416	7.231.608	26.625	3.800
Architekturmarkt	2.395	856.601	9.769	659
Pressemarkt	1.830	1.856.053	9.366	543
Werbemarkt	1.224	1.544.590	9.177	1.173
Software/ Games	6.189	9.368.062	81.935	2.630
IKT (ohne Software/Games)	2.389	9.052.244	23.985	1.052
Sonstige Branchen	3.016	8.590.381	49.161	5.540
Cluster gesamt	42.835	43.879.989	244.884	19.645

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

UNTERNEHMENSZAHLEN IM DETAIL

Im Jahr 2021 zählten in Berlin über 42.000 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 Tabelle² zeigt die Anzahl der Unternehmen des Clusters sowie deren Entwicklung in den einzelnen Teilmärkten:

Unternehmen	2020	2021	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	1.477	1.510	2,2	33
Buchmarkt	1.983	2.002	1,0	19
Kunstmarkt	3.030	3.116	2,8	86
Filmwirtschaft	2.142	2.231	4,2	89
Rundfunkwirtschaft	1.627	1.562	-4,0	-65
Markt für Darstellende Künste	1.903	1.955	2,7	52
Designwirtschaft	8.989	13.416	49,2	4.427
Architekturmarkt	2.437	2.395	-1,7	-42
Pressemarkt	1.910	1.830	-4,2	-80
Werbemarkt	1.228	1.224	-0,3	-4
Software/ Games	5.979	6.189	3,5	210
IKT (ohne Software/Games)	2.422	2.389	-1,4	-33
Sonstige Branchen	3.003	3.016	0,4	13
Cluster gesamt	38.130	42.835	12,3	4.705

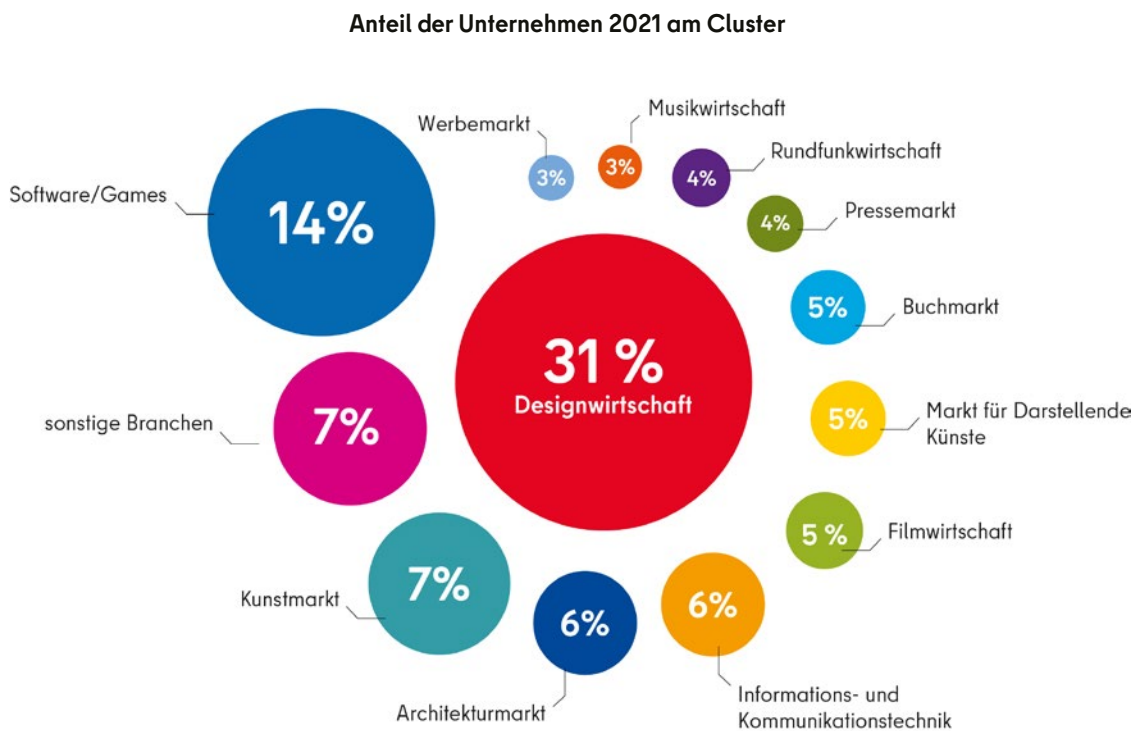
Auf die Unternehmensanzahl bezogen, zählen Software/Games (rd. 6.200 Unternehmen) und der Kunstmarkt (rd. 3.100) zu den größten Branchen. Zu den kleineren Teilmärkten gehören der Werbemarkt und die Musikwirtschaft.

Die große Steigerung der Unternehmenszahlen in der Designbranche liegt an einem Anstieg im Wirtschaftszweig Versand- und Internet-Einzelhandel (WZ 47.91.1). In 2019 wurde in Deutschland die Haftungsregelung für Betreiber von Online-Marktplätzen eingeführt, wonach die Betreiber für die Entrichtung der Umsatzsteuer durch die im Ausland ansässigen Verkäufer haften. Seit 2021 gelten diese Haftungsregeln im grenzüberschreitenden Handel EU-weit. Das zuständige

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

Finanzamt für die Umsatzsteuer von ausländischen Unternehmen insbesondere aus China, Indien, Japan, Südkorea und Australien ist das Finanzamt Berlin-Neukölln. Die Einführung der Haftungsregeln führte dazu, dass sich seit 2019 vermehrt ausländische Online-Händler in Berlin zur Umsatzsteuer angemeldet haben. Die Anzahl der Unternehmen ist daher seit 2018 (1.800 Unternehmen) über 3.100 Unternehmen in 2020 und 2021 auf 7.400 in 2021 gestiegen. Lässt man den Wirtschaftszweig Versand- und Internet-Einzelhandel unberücksichtigt, ist die Anzahl der Unternehmen in der Designwirtschaft von 5.900 in 2020 auf 6.050 in 2021 nur geringfügig gestiegen (2,6%).

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



UMSÄTZE

Die Unternehmen des Clusters erwirtschafteten 2021 einen Umsatz von 43,9 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 Tabelle³ zeigt die Umsatzzahlen für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

Umsätze	2020	2021	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	945.221	956.410	1,2	11.189
Buchmarkt	1.204.940	1.173.055	-2,6	-31.885
Kunstmarkt	741.468	833.510	12,4	92.042
Filmwirtschaft	852.434	926.140	8,6	73.706
Rundfunkwirtschaft	950.113	1.013.256	6,6	63.143
Markt für Darstellende Künste	457.312	478.079	4,5	20.767
Designwirtschaft	5.563.041	7.231.608	30,0	1.668.567
Architekturmarkt	858.517	856.601	-0,2	-1.916
Pressemarkt	2.166.310	1.856.053	-14,3	-310.257
Werbemarkt	1.544.569	1.544.590	0,0	21
Software/ Games	7.767.643	9.368.062	20,6	1.600.419
IKT (ohne Software/Games)	9.643.094	9.052.244	-6,1	-590.850
Sonstige Branchen	6.800.904	8.590.381	26,3	1.789.477
Cluster gesamt	39.495.566	43.879.989	11,1	4.384.423

Die größten Umsatzträger des Clusters bilden der Teilmarkt Software/ Games mit 9,3 Mrd. Euro und die Informations- und Kommunikationstechnik mit 9 Mrd. Euro.

Die große Umsatzsteigerung in der Designwirtschaft ergibt sich einerseits aus der oben beschriebenen Änderung der Haftungsregeln in der Umsatzbesteuerung. Andererseits sind während der Corona-Pandemie die Umsätze im Online-Handel stark angestiegen.

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

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

Anteil des Umsatzes 2021 am Cluster



BESCHÄFTIGTENZAHLEN

Im Jahr 2021 waren im gesamten Cluster 245.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte sowie 19.600 geringfügig Beschäftigte tätig.

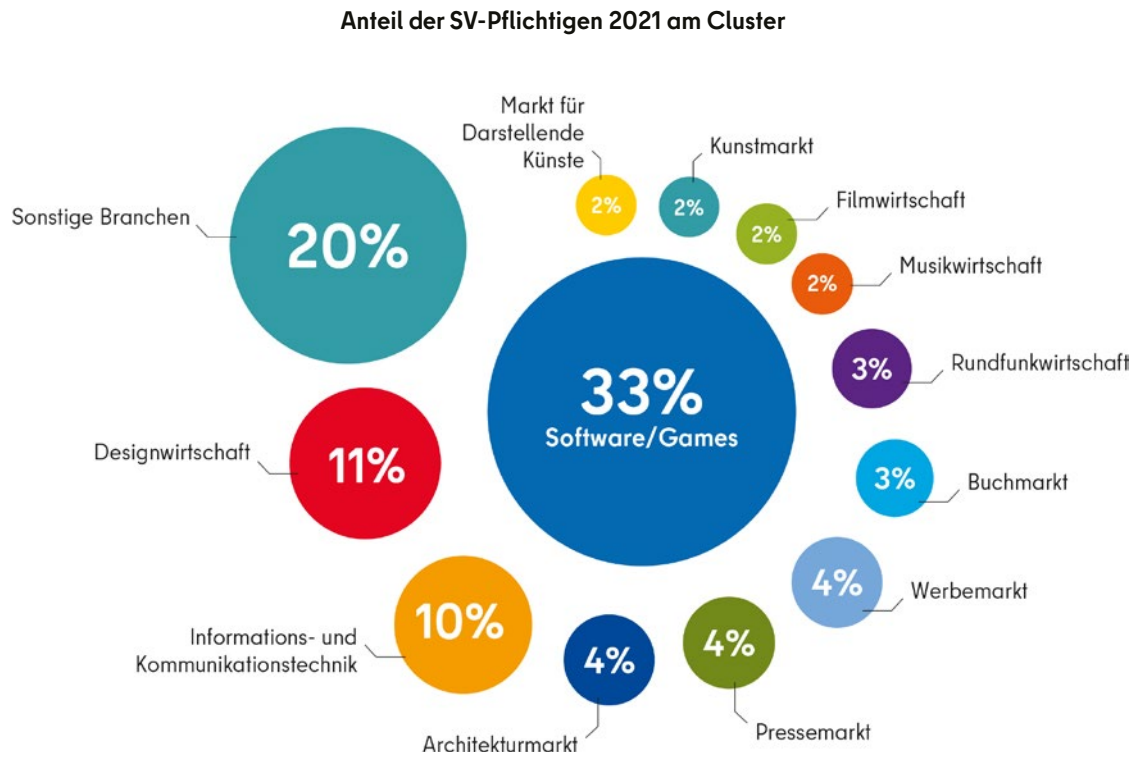
Die folgende Tabelle⁴ zeigt die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

SV-pflichtig Beschäftigte	2020	2021	Veränderung in %	Veränderung absolut
Musikwirtschaft	5.969	6.088	2,0	119
Buchmarkt	7.918	8.039	1,5	121
Kunstmarkt	3.713	3.689	-0,6	-24
Filmwirtschaft	4.697	5.274	12,3	577
Rundfunkwirtschaft	7.062	7.705	9,1	643
Markt für Darstellende Künste	4.214	4.101	-2,7	-113
Designwirtschaft	26.717	26.625	-0,3	-92
Architekturmarkt	9.253	9.769	5,6	516
Pressemarkt	9.408	9.366	-0,4	-42
Werbemarkt	8.879	9.177	3,4	298
Software/ Games	73.359	81.935	11,7	8.576
IKT (ohne Software/Games)	25.120	23.985	-4,5	-1.135
Sonstige Branchen	46.107	49.161	6,6	3.054
Cluster gesamt	232.416	244.914	5,4	12.498

Von 2020 zu 2021 ist die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten um 5% gestiegen. Den größten Zuwachs hatten die Filmwirtschaft (12%) und der Teilmarkt Software/Games (11,7%).

⁴ 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
Unternehmen 2021	42.835	387.197
Wachstum 2020-2021	12,3	0,1
Umsatz in TEUR 2021	43.879.989	760.380.954
Wachstum 2020-2021	11,1	5,8
SVP 2021	244.914	2.932.712
Wachstum 2020-2021	5,4	1,3

In Berlin sind 11% der deutschen Unternehmen des Clusters IKT, Medien, Kreativwirtschaft ansässig. Ein besonderer Schwerpunkt liegt in der Filmwirtschaft mit einem Anteil von 23% und beim Markt für darstellende Künste mit 21%, gefolgt von der Rundfunk- und Designwirtschaft mit jeweils 17%.

Der bundesweite Umsatz wird zu 5,8% in Berlin erwirtschaftet. Weit überdurchschnittlich sind dabei die Umsatzanteile im Markt für darstellende Künste (28%), der Musikwirtschaft (17%) und der Filmwirtschaft (15%).

Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten liegt der Anteil Berlins an allen Beschäftigten in Deutschland bei 8%. Hier ist der Berliner Anteil in der Filmwirtschaft (18%), im Buchmarkt (14%) sowie der Musikwirtschaft (13%) besonders hoch.

IMPRESSUM

ÜBER DIE LANDESINITIATIVE 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

KONTAKT

Katrin Tobies
Steuerung Projekt Zukunft, Digitalwirtschaft, Nachhaltigkeit, Frauen, Startups
katrin.tobies@senweb.berlin.de

GESTALTUNG & ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Uhura Digital GmbH
Weydemeyerstraße 2, 10178 Berlin

Stand: März 2024
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
www.projektzukunft.berlin.de

© 11/2022