



# 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
<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 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 Tabelle<sup>1</sup> 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
<b>Cluster gesamt</b>	<b>42.835</b>	<b>43.879.989</b>	<b>244.884</b>	<b>19.645</b>

<sup>1</sup> 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 Tabelle<sup>2</sup> zeigt die Anzahl der Unternehmen des Clusters sowie deren Entwicklung in den einzelnen Teilmärkten:

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

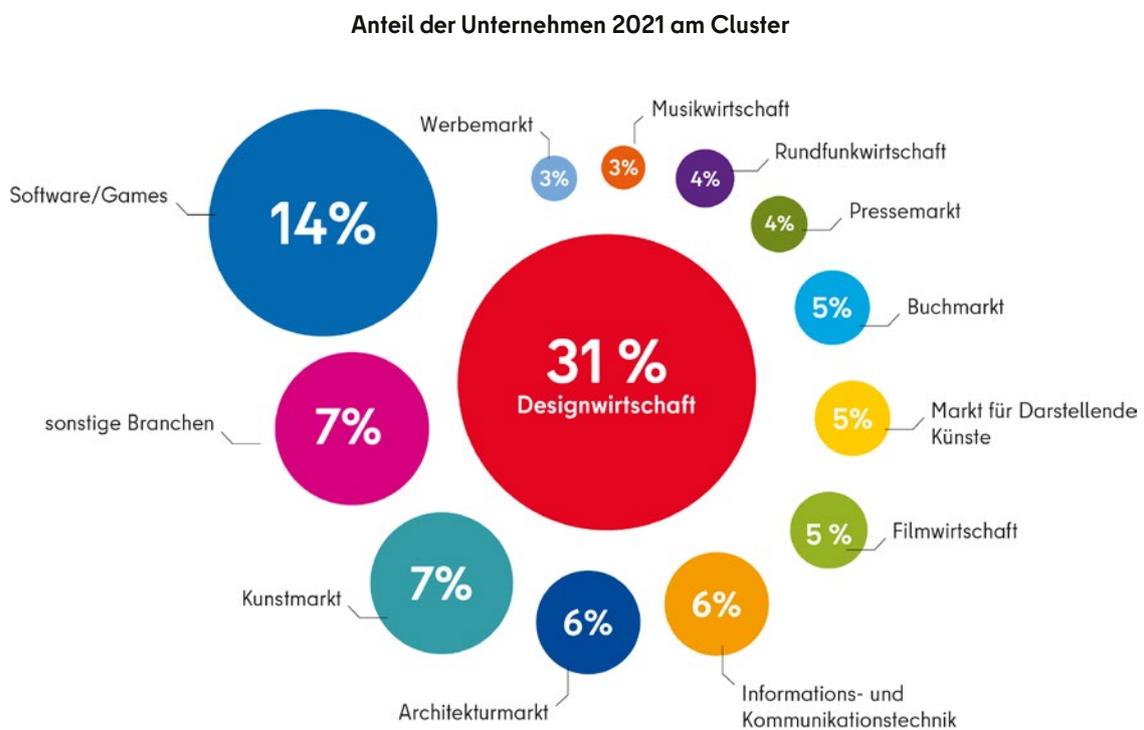
Auf die Unternehmensanzahl bezogen, zählen Software/Games (rd. 6.200 Unternehmen) und der Kunstmarkt (rd. 3.100) zu den größten Branchen. Zu den kleineren Teilmärkten gehören der Werbemarkt und die Musikwirtschaft.

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

<sup>2</sup> 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 Tabelle<sup>3</sup> zeigt die Umsatzzahlen für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

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

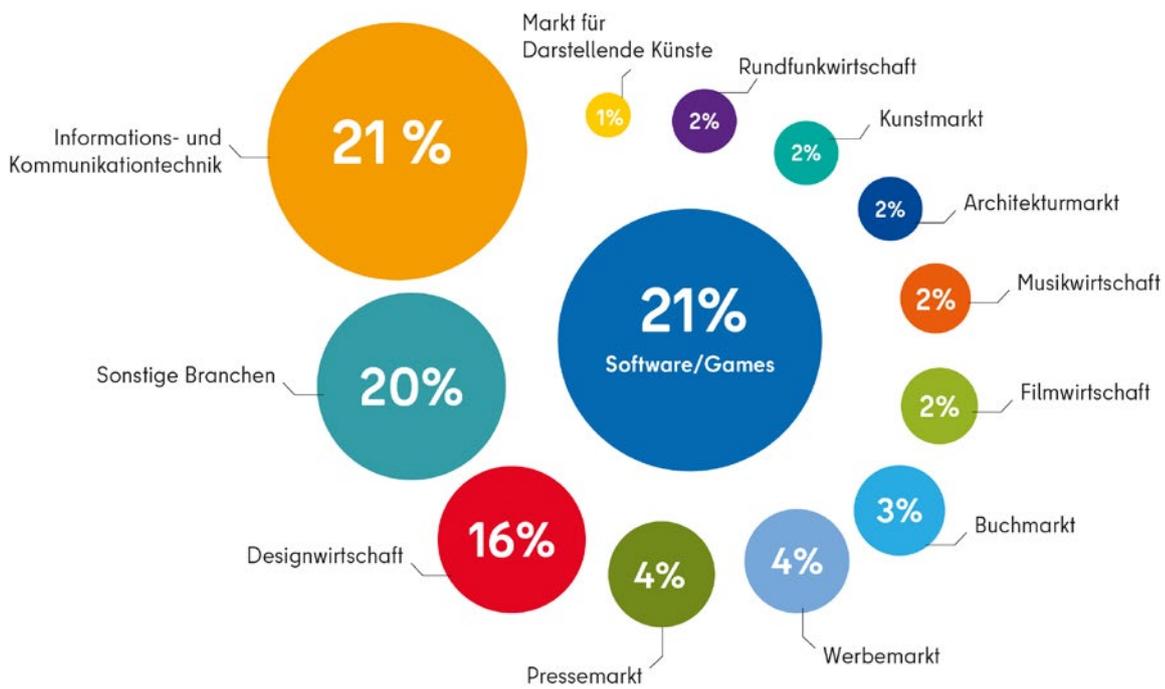
Die größten Umsatzträger des Clusters bilden der Teilmarkt Software/ Games mit 9,3 Mrd. Euro und die Informations- und Kommunikationstechnik mit 9 Mrd. Euro.

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.

<sup>3</sup> 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.

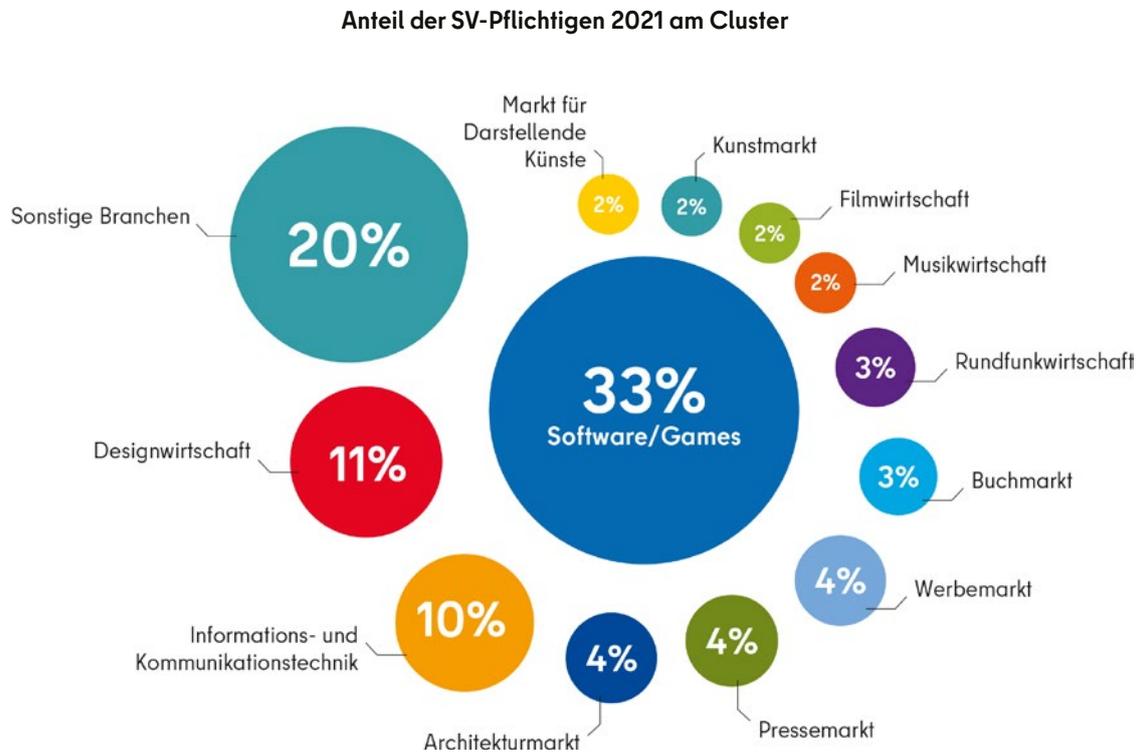
Die folgende Tabelle<sup>4</sup> zeigt die Anzahl der SV-pflichtig Beschäftigten für die einzelnen Teilmärkte des Clusters:

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

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%).

<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 2021</b>	42.835	387.197
<b>Wachstum 2020-2021</b>	12,3	0,1
<b>Umsatz in TEUR 2021</b>	43.879.989	760.380.954
<b>Wachstum 2020-2021</b>	11,1	5,8
<b>SVP 2021</b>	244.914	2.932.712
<b>Wachstum 2020-2021</b>	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](http://www.projektzukunft.berlin.de)

## KONTAKT

Katrin Tobies  
Steuerung Projekt Zukunft, Digitalwirtschaft, Nachhaltigkeit, Frauen, Startups  
[katrin.tobies@senweb.berlin.de](mailto: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](mailto:projektzukunft@senweb.berlin.de)  
[www.projektzukunft.berlin.de](http://www.projektzukunft.berlin.de)

© 11/2022