Abgeordnetenhaus BERLIN

Drucksache 18 / 25 183
Schriftliche Anfrage

18. Wahlperiode

# Schriftliche Anfrage

## des Abgeordneten Martin Trefzer (AfD)

vom 07. Oktober 2020 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 07. Oktober 2020)

zum Thema:
**Kultur- und Kreativwirtschaft in Berlin**

und **Antwort** vom 22. Oktober 2020 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 26. Okt. 2020)

Die Drucksachen des Abgeordnetenhauses sind bei der Kulturbuch-Verlag GmbH zu beziehen.
Hausanschrift: Sprosserweg 3, 12351 Berlin-Buckow · Postanschrift: Postfach 47 04 49, 12313 Berlin, Telefon: 6 61 84 84; Telefax: 6 61 78 28.

Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Energie und Betriebe

Herrn Abgeordneten Martin Trefzer (AfD)
über
den Präsidenten des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

A n t w o r t
auf die Schriftliche Anfrage Nr. 18/25183
vom 07. Oktober 2020
über Kultur- und Kreativwirtschaft in Berlin

---

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

1.) Florian Knetsch[1] konstatiert, kein Bundesland könne es sich leisten ohne einen „Kreativwirtschaftsbeauftragten“ auszukommen und nicht regelmäßig die statistische Erfassung der Branche zu aktualisieren. Gibt es einen solchen „Kreativwirtschaftsbeaufragten“ in Berlin? Falls ja, wer ist in personam der „Kreativwirtschaftsbeauftragte“ in Berlin bzw. der zentrale Ansprechpartner und Koordinator? Falls nein, warum gibt es keinen „Kreativwirtschaftsbeaufragten“ in Berlin und was ist sein Äquivalent?

Zu 1.: Für die Unternehmen der erwerbswirtschaftlichen Kreativwirtschaft ist in Berlin nicht ein einzelner „Kreativwirtschaftsbeaufragter“ zuständig, sondern eine Fachgruppe, die bei der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe angesiedelt ist.

2.) Das Berliner Beratungszentrum für Kulturförderung und Kreativwirtschaft hat 2016 seine Tätigkeit aufgenommen, es arbeitet unter dem Dach der gemeinnützigen Landesgesellschaft Kulturprojekte Berlin und umfasst vier Säulen: Kulturförderpunkt Berlin, Kreativwirtschaftsberatung Berlin, Creative City Berlin und Crowdfunding Berlin. Wie hat sich die Zahl der Klienten und Nutzer seit 2016 bei den vier Säulen entwickelt, wie viele öffentliche Mittel wurden und werden jeweils für die Berattungs- und Serviceleistungen zur Verfügung gestellt und wie hat sich die Zahl des dafür zur Verfügung stehenden Personals entwickelt? (Bitte um Angabe der Haushaltstitel) Welche weiteren Beratungsstellen gibt es für die Kultur- und Kreativwirtschaft?

Zu 2.: Das Berliner Beratungszentrum erhält von der Senatsverwaltung für Kultur und Europa (SenKultEuropa) im Rahmen des Programms „Stärkung des Innovationspotentials in der Kultur“ (INP II) aus Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) eine Projektförderung (siehe auch Antwort zu Frage Nr. 3). Details der Förderung sind der Antwort des Senats vom 19. Dezember 2018 zur Schriftlichen Anfrage Nr. 18/17281 zu entnehmen.

---

[1] Florian Knetsch: Faszination Kultur- und Kreativwirtschaft: Strukturen und Potenziale, in: Hausmann/Heinze (Hrsg.): Cultural Entrepreneurship – Gründen in der Kultur- und Kreativwirtschaft, Wiesbaden 2017, S. 1-11, S. 3.

Die Zahl der Klientinnen und Klienten sowie Nutzerinnen und Nutzer hat sich seit 2016 wie folgt entwickelt:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Besucherinnen/Besucher Webseiten** | **2016** | **2017** | **2018** | **2019** | **Gesamt** |
| Creative City Berlin | 186.837 | 252.531 | 317.568 | 333.285 | 1.090.221 |
| Crowdfunding Berlin | 23.832 | 12.726 | 10.921 | 10.573 | 58.052 |
| Kreativwirtschaftsberatung Berlin | 3.831 | 4.041 | 5.812 | 6.379 | 20.063 |
| Kulturförderpunkt Berlin | 32.532 | 42.117 | 44.394 | 67.064 | 186.107 |
| **Summe Besucherinnen/Besucher** | **247.032** | **311.415** | **378.695** | **417.301** | **1.354.443** |

| **Profile** | **2016** | **2017** | **2018** | **2019** | **Gesamt** |
|---|---|---|---|---|---|
| Creative City Berlin | 13.500 | 15.973 | 18.332 | 20.355 | **68.160** |

| **Newsletter** | **2016** | | **2017** | | **2018** | | **2019** | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Ausgaben | Abonennten | Ausgaben | Abonennten | Ausgaben | Abonennten | Ausgaben | Abonennten |
| Creative City Berlin DE | 12 | 5.675 | 10 | 6.506 | 12 | 4.086 | 9 | 4.307 |
| Creative City Berlin EN (ab 2018) | | | | | 5 | 2.883 | 7 | 3.014 |
| Kulturförderpunkt Berlin | 19 | 2.365 | 12 | 3.178 | 10 | 1.543 | 11 | 2.718 |
| Kreativ Kultur Berlin (ab 2018) | | | | | 1 | 283 | 6 | 769 |
| **Gesamtreichweite Newsletter** | 31 | 8.040 | 22 | 9.684 | 28 | 8.795 | 33 | 10.808 |

| **Veranstaltungen** | **2016** | **2017** | **2018** | **2019** | **Gesamt** |
|---|---|---|---|---|---|
| **Anzahl Veranstaltungen** | 56 | 63 | 71 | 77 | 267 |
| **Summe Besucherinnen/Besucher** | 2.667 | 2.308 | 7.861 | 3.585 | **16.421** |

| **Social Media** | **2016** | | **2017** | | **2018** | | **2019** | | **Gesamt** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Facebook | Twitter | Facebook | Twitter | Facebook | Twitter | Facebook | Twitter | |
| Kreativ-wirtschafts-beratung | 1.608 | 0 | 959 | 0 | 1.200 | 0 | 1.400 | 0 | 5.167 |
| Kulturförder-punkt Berlin | 7.899 | 237 | 3.239 | 412 | 3.983 | 577 | 4.549 | 773 | 21.669 |
| Creative City Berlin | 7.525 | 10.400 | 8.090 | 10.900 | 9.517 | 10.940 | 10.434 | 11.050 | 78.856 |
| **Reichweite Social Media** | **17.032** | **10.637** | **12.288** | **11.312** | **14.700** | **11.517** | **16.383** | **11.823** | **125.692** |

| Beratungen | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | Gesamt |
|---|---|---|---|---|---|
| Crowdfunding Berlin | 12 | 69 | 64 | 18 | 163 |
| Kreativwirtschaftsberatung Berlin | 249 | 253 | 284 | 312 | 1.098 |
| Kulturförderpunkt Berlin | 532 | 422 | 382 | 400 | 1.736 |
| gemeinsame Beratungen | 32 | 5 | 9 | 16 | 62 |
| **Summe Beratungen** | **825** | **749** | **739** | **746** | **3059** |

Um die Arbeit des Beratungszentrums umfassend quantitativ einschätzen zu wollen, sollten neben den tatsächlichen Beratungszahlen und angelegten Profilen auf Creative City Berlin auch weitere Indikatoren, wie Veranstaltungsbesucherinnen und Veranstaltungsbesucher, Webseitenbesucherinnen und Webseitenbesucher, Newsletterabonenntinnen und Newsletterabonennten, Social-Media-Reichweite etc. herangezogen werden. Das Jahr 2020 ist hier noch nicht mit aufgeführt. Aufgrund der durch die Corona-Pandemie geänderten Situation der Kultur- und Kreativschaffenden in Berlin sind seit Mitte März 2020 die Anforderungen und Anfragen an das Beratungsangebot sprunghaft gestiegen. So wurden im Vergleich zum Vorjahreszeitraum, wo im ersten Halbjahr 379 Beratungen durchgeführt wurden, im ersten Halbjahr 2020 bereits 785 Beratungsgespräche durchgeführt.

Folgende Mittel werden jeweils für die Beratungs- und Serviceleistungen zur Verfügung gestellt:

| | Titel Haushalt | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 (Plan) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Eigenanteil Kulturprojekte Berlin | - | 59.669 € | 42.320 € | 78.952 € | 70.772 € | 72.424 € |
| EFRE | 0810/68696 | 255.720 € | 390.583 € | 343.768 € | 274.403 € | 319.129 € |
| Kofinanzierung SenKultEuropa | 0810/68610 | - € | - € | 262.337 € | 100.000 € | 295.000 € |
| **Gesamtsumme** | | **315.389 €** | **432.903 €** | **685.057 €** | **445.175 €** | **686.553 €** |

Zur Entwicklung des Personals:

| Beratungen | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | Gesamt |
|---|---|---|---|---|---|
| Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter* | 6 | 7 | 7 | 9 | 10 |
| Praktikantinnen und Praktikanten** | 4 | 5 | 12 | 11 | 16 |

* Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter: Die Gesamtzahl beinhaltet sowohl Vollzeit- als auch Teilzeitstellen.
** Praktikantinnen und Praktikanten: Ein Praktikum dauert jeweils drei Monate,

Zur Frage nach weiteren Beratungsstellen für die Kultur- und Kreativwirtschaft: Für die künstlerisch geprägten Soloselbständigen der Kulturwirtschaft bieten neben dem Berliner Beratungszentrum auch die geförderten spartenbezogenen Netzwerke, Branchenfestivals und Servicestrukturen Beratungsleistungen an, zum Beispiel der Berufsverband Bildender Künstler e.V. oder der Lettretage e.V. (Projekt Schreiben & Leben), Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH, media.net, Musikpool, Creative Service Center, PAP - Performing Arts Program, Tanzbüro/ Tanzraum, BBK Berlin e.V., IDZ - Internationales Designzentrum Berlin, Berlin Music Commission,

Berlin Club Commission, INM - Initiative Neue Musik, Filmnetzwerk Berlin, Unternehmen Neukölln/ coopolis (Projekt auf Bezirksebene Berlin-Neukölln), Touring Artists.
Das besondere an Kreativ Kultur Berlin ist, dass – anders als beim überwiegenden Teil der o.g. Beratungs- und Unterstützungsangebote – kein Fokus auf eine bestimmte Kultur- oder Kreativwirtschaftsbranche gelegt wird. Vielmehr bietet das Beratungszentrum Informationen und Unterstützungsleistungen für alle Sparten und Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft an. Es informiert zu Kulturförderung wie auch zu Wirtschaftsförderung und unterstützt die Berliner Kunst- und Kreativszene somit in ihrer künstlerischen als auch wirtschaftlichen Professionalisierung.

3.) Die Entschließung des Rates der EU zu einer europäischen Kulturagenda (2007) zählt zu den wichtigsten strategischen Zielen die „Förderung der Bereitstellung von Schulungsangeboten in Betriebswirtschaft sowie Unternehmensgründung und -führung, die speziell auf die Beschäftigten der Kultur- und Kreativwirtschaft zugeschnitten sind“. In welcher Form wurde dies in Berlin umgesetzt?

Zu 3.: Der Senat hat das besagte strategische Ziel aufgegriffen und durch konkrete Förderangebote umgesetzt. Für die künstlerisch geprägten Soloselbständigen der Kulturwirtschaft, insbesondere Künstlerinnen und Künstler, Musikerinnen und Musiker sowie Autorinnen und Autoren hat der Senat zwei Förderprogramme initiiert, die diesem Personenkreis die Schulung und Qualifizierung in der erwähnten Weise erleichtern bzw. ermöglichen sollen.

Das Programm Qualifizierung Kulturwirtschaft (KuWiQ) aus Mitteln des europäischen Sozialfonds (ESF) fördert direkt personenbezogene Qualifizierungsangebote von intermediären Projektträgern (z.B. des LAFT Berlin – Landesverband freie darstellende Künste Berlin e.V.). Das Programmbudget beträgt nach Verstärkung 4,78 Mio. € in den Jahren 2014 bis 2020. Eine noch immer aktuelle Übersicht über die geförderten Projekte enthält der Bericht der Senatsverwaltung für Kultur und Europa vom 30.08.2019 (Rote Nummer 1952) für den Ausschuss für Kulturelle Angelegenheiten und den Hauptausschuss.

Das Programm Stärkung des Innovationspotentials in der Kultur (INP II) aus Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) unterstützt die bessere wirtschaftliche Inwertsetzung des kulturellen Innovationspotentials, indem es Unterstützung bietet für

- den Aufbau und die Weiterentwicklung von Selbsthilfe-, Beratungs- und Servicestrukturen für die künstlerisch geprägten Kreativen,
- den Zugang dieser Personengruppe zum Markt und beim Absatz kultureller Produkte und Dienstleistungen,
- die Organisation, Entwicklung und Vermarktung neuer, vor allem gemeinschaftlicher Kulturangebote auf der Basis bestehender Potentiale und Angebote.

Mit diesen Unterstützungsformen, ebenfalls vermittelt durch intermediäre Träger, hilft das Programm INP II den künstlerisch geprägten Urheberinnen und Urheber bzw. Interpretinnen und Interpreten ihr Innovationspotential zu entfalten und dabei wirtschaftlich erfolgreicher zu sein. Das Programmbudget beträgt nach Verstärkung 15,15 Mio. € in den Jahren 2014 bis 2020. Weitere Informationen über das Programm enthält der Bericht der Senatsverwaltung für Kultur und Europa vom 29.08.2019 (Rote Nummer 1924) für den Ausschuss für Kulturelle Angelegenheiten und den Hauptausschuss.

Unternehmen der erwerbswirtschaftlichen Kreativwirtschaft werden mit verschiedenen Maßnahmen zur Professionalisierung durch die bei der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe angesiedelten Landesinitiative Projekt Zukunft unterstützt.

Seit 2015 bietet das Förderprogramm Coaching Bonus jungen und etablierten kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) sowie Existenzgründerinnen und Existenzgründern Unterstützung bei betriebswirtschaftlichen Fragestellungen, bei der Internationalisierung des Geschäftsfeldes oder der Organisation der Unternehmensnachfolge an. Darüber hinaus werden über die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe/ Projekt Zukunft jedes Jahr zusätzliche branchenbezogene und bedarfsorinetierte Professionalisierungsmaßnahmen über die Netzwerke (u.a. Berlin Music Commission, Club Commission, Fashion Council Germany) beauftragt.

4.) Für welche Jahre liegt für Berlin ein Kreativwirtschaftsbericht vor, für welche Jahre liegt ein Kultur- und Kreativwirtschaftsindex (KKI) vor und welche Handlungsempfehlungen ergaben sich daraus? Nach welcher Methode werden die Erhebungen für den Kreativwirtschaftsbericht und für den KKI durchgeführt und welcher Finanz- und Arbeitsaufwand ist damit verbunden? Plant der Senat, das Verfassen eines Kreativwirtschaftsberichts oder Kreativwirtschaftsindex fortzusetzen? Wenn ja, wann werden die Erhebungen vorgestellt? Wenn nein, warum nicht?

Zu 4.: Die Kultur- bzw. Kreativwirtschaftsberichte für Berlin wurden in den Jahren 2005, 2009 und 2014 veröffentlicht. Grundlagen für die dort genannten Wirtschaftsdaten sind die Umsatzsteuerstatistik der Statistischen Ämter und die Beschäftigungsstatistik der Bundesagentur für Arbeit.

Aufgrund des erheblichen redaktionellen und abstimmungsbezogenen Arbeitsaufwands der drei beteiligten Senatsverwaltungen, die für Wirtschaft, Kultur, und Stadtentwicklung zuständig waren/sind, dauerte die Erstellung der Berichte jeweils mindestens ein Jahr. Die Berichte wurden ab 2014 durch jährliche Kurzinfos zu den Teilmärkten der Kreativwirtschaft, branchenbezogene Auswertungen (u.a. Film, Musik, Mode) sowie vertiefende Bestandsaufnahmen/ Potentialanalysen zu Einzethemen (Virtual Reality, Games, Clubszene) ersetzt.

Die Erstellung der Kultur- bzw. Kreativwirtschaftsberichte war - neben dem personellen Aufwand - auch mit einem erheblichen finanziellen Aufwand verbunden. Für Lektorat, Layout, Gestaltung und Übersetzungen entstanden Kosten von ca. 40.000 Euro je Bericht. Hinzu kamen zusätzlich beauftrage Analysen der Einkommenssituation sowie der räumlichen Verteilung der kreativwirtschaftlichen Unternehmen mit rund 60.000 Euro.

Der Kultur- und Kreativwirtschaftsindex (KKI) für Berlin und Brandenburg wurde 2011 sowie 2013 bis 2015 erstellt. Die Ergebnisse basieren auf einer Primärerhebung (Online-Befragung) im Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft in Berlin und Brandenburg. Ziel war ein Stimmungsbild einzufangen, wie die Befragten ihre aktuelle und künftige wirtschaftliche Situation einschätzen und wie der Standort Berlin bzw. Brandenburg bewertet wird. Handlungsempehlungen haben sich daraus nicht ergeben.

5.) Wie haben sich nach dem Drei-Sektoren-Modell der Kultur-und Kreativwirtschaft die Anteile des privaten, des öffentlichen und intermediären Sektors an der Kulturproduktion entwickelt?

Zu 5.: Bei dem Drei-Sektoren-Modell handelt es sich um ein theoretisches Modell, das nur auf Bundesebene genutzt wird. In Berlin werden die Wirtschaftsdaten für die Kreativwirtschaft anhand der amtlichen Wirtschaftszweigklassifikation erhoben und ausgewertet.

6.) Welcher Umsatz wird aktuell durch die Kreativwirtschaft erwirtschaft? Bitte um Aufschlüsselung nach Kreativwirtschaft im engeren Sinne (Musikwirtschaft, Buch-und Literaturmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft, Darstellende Kunst, etc.) und Kreativwirtschaft im weiteren Sinne (Medienwirtschaft, Fernsehen, Games, Presse, Rundfunk, etc.)

Zu 6.: Die Umsatzsteuerstatistik wird von den Statistischen Ämtern mit zweijähriger Verzögerung veröffentlicht. Dem Senat liegen daher keine Angaben zu den aktuellen Umsätzen der Berliner Kreativwirtschaft vor.

7.) Wie haben sich die Umsätze und die Bruttowertschöpfung der Kultur- und Kreativwirtschaft seit 2008 entwickelt? (Bitte um Aufschlüsselung nach Jahren und Teilmärkten sowie Nennung der jährlichen Wachstumsrate) Wie sind das statistische Wachstum und der Rückgang in den Teilmärkten zu erklären?
9.) Wie hat sich die Zahl der Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft seit 2008 entwickelt? (Bitte um Aufschlüsselung nach Jahren und Teilmärkten)
11.) Wie hat sich die Erwerbstätigenzahl in der Kreativwirtschaft seit 2008 entwickelt? Wie hat sich die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten entwickelt und wie hat sich die Zahl der geringfügig Beschäftigten entwickel? (Bitte um Aufschlüsselung nach Jahren und Teilmärkten)

Zu 7., 9., 11.: Die Anzahl der Unternehmen, die Umsätze und die Beschäftigtenzahlen der Berliner Kreativwirtschaft haben sich seit 2009 sehr positiv entwickelt. Von 2009 bis 2017 stieg die Zahl der Unternehmen um 38% (über 9.200 Unternehmen) und die Umsätze um 80% (rund 10,3 Milliarden Euro) . Bei den sozialversicherungspflichtig Beschäftigten betrug das Wachstum zwischen 2008 und 2018 über 91% (rund 10.600 Beschäftigte).

Die Wirtschaftsdaten sind in den beigefügten Tabellen ausführlich dargestellt.

Große Veränderungen bei den Umsatzzahlen ergeben sich z.B. durch Unternehmensansiedlungen bzw. –abwanderungen sowie durch Änderungen in der statistischen Zuordnung zu den Wirtschaftszweigen.

Wird "Kultur" als erwerbswirtschaftliche Kreativwirtschaft verstanden, so erwirtschafteten die Berliner Unternehmen in dieser Branche 2017 rund 23,2 Milliarden Euro Umsatz und damit anteilig 9,6 % des Umsatzvolumens der gesamten Berliner Wirtschaft (auf Basis der Umsatzsteuerstatistik). Analog der bundesweiten Relation zwischen der Bruttowertschöpfung und dem Umsatz in der Kreativwirtschaft schätzt das ZEW - Leibniz-Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung die Bruttowertschöpfung der Kreativwirtschaft in Berlin für 2017 auf 13,7 Milliarden Euro, was einem Anteil von 10,9 % an der gesamten Bruttowertschöpfung in Berlin entspricht (die Anteile der Wirtschaftszweige an der gesamten Wirtschaftsleistung werden in den Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen der Länder über den jeweiligen Anteil an der Bruttowertschöpfung und nicht am BIP ausgewiesen).

8.) Wie viel Prozent aller auf den Umsatzsteueranteil Berlins entfallenden Einnahmen macht die Kultur- und Kreativwirtschaft aus und wie hat sich sich der Umsatzanteil der Kultur- und Kreativwirtschaft am Gesamtumsatz der Berliner Wirtschaft seit 2008 entwickelt? (Bitte um Aufschlüsselung nach Jahren und Teilmärkten) Wie hat sich der Anteil der Kultur- und Kreativwirtschaft an den anderen Steuerarten entwickelt?

Zu 8.: Der Anteil der Kreativwirtschaft am Berliner Gesamtumsatz (Lieferungen und Leistungen) beträgt seit 2008 jährlich rund 9%-10%. Genaue Angaben sind in der beigefügten Tabelle „Umsätze in der Kreativwirtschaft“ dargestellt.

Angaben zu „anderen Steuerarten“ liegen dem Senat nicht vor.

10.) Die Umsatzsteuerstatistik erfasst nur umsatzsteuerpflichtige Unternehmen mit einem Jahresumsatz ab 17.500 Euro. Die Branchenstruktur der Kultur- und Kreativwirtschaft ist indes von Klein- und Kleinstunternehmen geprägt. Welche Kenntnisse hat der Senat über die Unternehmensgrößen in der Kreativwirtschaft, definiert über die Summe an Festangestellten, geringfügig Beschäftigten und freien Mitarbeitern? Bei wie vielen Unternehmen handelt es sich um Einzelnunternehmen? Wie viele Unternehmen beschäftigen 1 bis 2, 3 bis 9, 10 bis 49, 50 bis 249, 250 und mehr Mitarbeiter?

Zu 10.: Dem Senat liegen keine Angaben zur Branchenstruktur bzw. Unternehmensgröße in der Berliner Kreativwirtschaft vor.

12.) Wo liegt die Absatzregion der Berliner Kreativwirtschaft (Berlin, Brandenburg, andere Bundesländer, EU, Nicht EU-Länder in Europa, außerhalb Europas)? Bitte um Aufschlüsselung nach Teilmärkten

Zu 12.: Die Absatzregionen der Berliner Kreativwirtschaft liegen vorrangig in Deutschland und Europa, für einzelne Branchen (Musik, Film/ Fernsehen, Games) auch darüber hinaus. Nähere Angaben liegen dem Senat nicht vor.

13.) Wie hoch ist der Anteil, der über öffentliche Förderung finanziert wird, an der Gesamtproduktion in der Kultur-und Kreativwirtschaft? (Bitte um Auschlüsselung nach Teilmärkten)
14.) Durch welche speziellen Maßnahmen unterstützt das Land Berlin die einzelnen Teilmärkte und wie unterscheidet sich der Bedarf?

Zu 13. und 14.: Die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe unterstützt erwerbswirtschaftliche Unternehmen der Kreativwirtschaft durch Leuchtturmveranstaltungen, Professionalisierungs- und Internationalisierungsangebote, Wettbewerbe, Matchmaking-Formate sowie branchenspezifische Förderprogramme und Coachingleistungen. Darüber hinaus werden Bestandsaufnahmen, Studien und Statistiken erstellt sowie Best Practise-Beispiele kommuniziert.

Die Maßnahmen richten sich an die eher kommerziell aufgestellten Teilmärkte der Kreativwirtschaft wie Designwirtschaft, Werbe- und Pressemarkt, Film- und Rundfunkwirtschaft sowie an die Unternehmen der Musikwirtschaft, dem Kunst- und Buchmarkt, und der Software-/Games-Industrie. Die Budgetierung der einzelnen Bereiche kann dem aktuellen Haushaltsplan (Einzelplan 13, Kapitel 1350) entnommen werden.

Aus den Innovationsförderprogrammen der Investitionsbank Berlin fließen jährlich rund 50% an erwerbswirtschaftliche Unternehmen des Clusters IKT, Medien, Kreativwirtschaft. (incl. VC Fonds, Coaching Bonus, Transfer Bonus, Zwischenfinanzierung Film). Eine Unterteilung nach IKT und Kreativwirtschaft ist nicht möglich.

Die Senatsverwaltung für Kultur und Europa unterstützt die facettenreiche Berliner Kulturlandschaft mit einer Vielzahl von Instrumenten und Programmen. Diese Unterstützung bezieht sich vor allem auf den Kunst- und Kulturbereich im engeren Sinne in den klassischen Sparten Bildende Kunst, Darstellende Kunst, Musik und Literatur sowie spartenübergreifende Ansätze. Eher kommerziell aufgestellte Teilmärkte der Kreativwirtschaft wie Architektur, Design, Presse oder Film fallen nicht darunter. Die Budgetierung der einzelnen Bereiche kann dem aktuellen Haushaltsplan (Einzelplan 08, Kapitel 0810) entnommen werden.

15.) In welcher Form fördert der Senat den Kunstmarkt und welche Rolle spielen Atelierförderung und Kunstmessen dabei?

Zu 15.: Der Senat von Berlin unterstützt den Kunstmarkt seit vielen Jahren. Dazu gehört die Förderung der ressortübergreifend getragenen Dachkampagne Berlin Art Week (seit 2012) sowie die Unterstützung des Gallery Weekends (2015, 2016 und ab 2020), die Förderung des VBKI Galerienpreises und vergünstigter Messeflächen für junge Berliner Galerien durch die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe.

Teil des Kunstmarktes sind die selbstständigen bildenden Künstlerinnen und Künstler und die privatwirtschaftlichen Museen und Ausstellungshäuser. Die Senatsverwaltung für Kultur und Europa fördert selbständige professionelle Künstlerinnen und Künstler durch Stipendien und Projektförderungen für Präsentationen und Kataloge. Als Anerkennung herausragender Leistungen im Bereich der Bildenden Kunst werden zudem Preise vergeben.

Die räumliche Infrastruktur für die Kunstproduktion fördert die Senatsverwaltung für Kultur und Europa über das Arbeitsraumprogramm. In Zusammenarbeit mit dem Atelierbüro (Kulturwerk des Berufsverbandes Bildender Künstler Berlin GmbH) werden geförderte, mietpreis- und belegungsgebundene Ateliers sowie Atelierwohnungen angeboten, die über eine Auswahlkommission an Künstlerinnen und Künstler vergeben werden. Die Atelierförderung konnte als Teil des Arbeitsraumprogramms in den vergangenen Jahren sukzessive ausgebaut werden. Gemäß Arbeitsraumbericht 2019 (Bericht „Planung, Finanzierung, Anmietung und Herrichtung von Räumen als Ateliers, Präsentations- und Produktionsräume“ vom 23.06.2020, rote Nummer 1062 F) werden mit Stand 31.12.2019 insgesamt 814 Ateliers im Arbeitsraumprogramm sowie 230 Atelier-Wohnungen von der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Wohnen gefördert und 84 Ateliers mit Belegrechten vergeben. Damit stehen Stand zu diesem Zeitpunkt insgesamt 1.128 Arbeitsräume für Künstlerinnen und Künstler zur Verfügung.

Schließlich kauft die Senatsverwaltung für Kultur und Europa jährlich mit Mitteln der Stiftung Deutsche Klassenlotterie Berlin Kunstwerke an, die an Berliner Institutionen weitergereicht werden (Kupferstichkabinett, Neuer Berliner Kunstverein, Stiftung Berlinische Galerie, Stiftung Stadtmuseum). Aus den zur Verfügung stehenden Mitteln i.H.v. 250.000 € konnten im Jahr 2019 insgesamt 21 Ankäufe getätigt werden. Damit wird dem Sammlungsauftrag der genannten Einrichtungen, der notwendigen Erweiterung um Werke zeitgenössischer Kunst, Rechnung getragen und gleichzeitig die Einkommenssituation der ausgewählten Berliner Künstlerinnen und Künstler stabilisiert.

16.) Wie hat sich der Arbeitsmarkt der Computer- und Videospielbranche in Berlin entwickelt? Welche Studiengänge und Ausbildungsgänge werden in Berlin für diesen Bereich angeboten? Wie viele der Absolventen bleiben im Anschluss in Berlin?

Zu 16.: Das Berliner Games-Ökosystem besteht laut dem nationalen Games-Verband aus rund 225 Entwicklerstudios, Publishern, Zulieferern bzw. Dienstleistern.

Zum Berliner Games-Ökosystem gehört ein breites Angebot an Aus- und Weiterbildungsstätten, sowie spezialisierten Forschungsinstituten, wie z. B. Institut für Ludologie, das gamelab.berlin oder das DE:HIVE. Die relevanten Studiengänge heißen z. B. Medieninformatik, Mediendesign, 3D-Design, Game-Design, Game Development / Production, Game Engineering / Programming, Management digitaler Medien. Sie werden u.a. an folgenden staatlichen bzw.staatlich anerkannten Hochschulen, staatlichen bzw. privaten Fachhochschulen sowie Aus- und Weiterbildungsinstitutionen angeboten: Freie Universität Berlin, Best Sabel Berufsfachschule für Design, University of Applied Sciences Europe, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin , design akademie berlin, SRH Hochschule für Kommunikation und Design, GAMES ACADEMY GmbH, GPB - Gesellschaft für Personalentwicklung und Bildung GmbH, S4G School for Games GmbH, SAE Institute GmbH Berlin, HMKW Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft, Universität der Künste Berlin, WAVE AKADEMIE für Digitale Medien.

Hinsichtlich der Entwicklung des Arbeitsmarkts wird auf die Angaben zum Teilmarkt Software-/Games-Industrie in der Tabelle zu Frage 11 verwiesen. Eine Unterteilung zwischen Beschäftigten in der Games-Industrie und anderen Softwarebranchen ist aus statistischen Gründen nicht möglich.

Dem Senat ist weder die Anzahl der Absolventinnen und Absolventen dieser Studiengänge in Berlin bekannt, noch deren Verbleib in Berlin im Anschluss an deren Abschluss.

17.) Wie hat sich die Höhe der Künstlerförderung im Bereich der bildenden Kunst (Auslands- und Arbeitsstipendien, Hannah-Höch-Preis, Ankäufe, Projekt-, Katalogförderung, Kulturaustausch) in Berlin entwickelt? (Bitte um Nennung der Haushaltstitel) Wie viel Prozent der professionellen bildenden Künstler können aus ihrem Beruf ein auskömmliches Einkommen erzielen, wie viele sind auf Nebenerwerb angewiesen?

Zu 17.: Die Frage nach der Höhe der Künstlerförderung im Bereich der bildenden Kunst kann auf Grund des nicht festgelegten Zeitraums nicht beantwortet werden. Einige der genannten Förderungen existieren bereits seit Jahrzehnten, einige wurden modifiziert bzw. in den letzten Jahren auch neu eingeführt; eine umfassende Auslistung der einzelnen Förderung seit ihrer Einführung kann in der gegebenen Bearbeitungszeit nicht seriös dargestellt werden.

Dem Senat liegen keine Informationen darüber vor, wie viel Prozent der professionell bildenden Künstlerinnen und Künstler aus ihrem Beruf ein auskömmliches Einkommen erzielen können und wie viele auf einen Nebenerwerb angewiesen sind. Die Ergebnisse der 2020 vom Deutsche Kulturrat e.V. herausgebrachten Studie „Frauen und Männer im Kulturmarkt – Bericht zur wirtschaftlichen und sozialen Lage“ belegen, dass Künstlerinnen und Künstler über ein sehr geringes Einkommen verfügen, sodass Zuverdienste sehr wahrscheinlich sind.

Laut der Studie lag das Durchschnittseinkommen zwischen den Jahren 2013 - 2019 errechnet aus den Daten der Künstlersozialkasse im Bereich der Bildenden Kunst bei Künstlerinnen bei 14.750 Euro und bei Künstlern bei 20.518 Euro. Die Studie hält des Weiteren fest: „Eine Besonderheit ist Berlin. In Berlin leben, wie oben ausgeführt, sehr viele Künstlerinnen und Künstler, die im Vergleich zu anderen Bundesländern eher wenig verdienen. Es ist der Verdacht nicht von der Hand zu weisen, dass das große Angebot an künstlerischen Leistungen zu geringeren Einkommen führt. Weiter ist auffallend, dass Künstlerinnen und Künstler, die im ehemaligen Westteil der Stadt leben, ein geringeres Einkommen erzielen als diejenigen im ehemaligen Ostteil. Der Einkommensunterschied hat sich verstärkt. Im Jahr 2013 betrug er 177 €, im Jahr 2016 695 € und im Jahr 2019 1.367 Euro“ (Quelle: „Frauen und Männer im Kulturmarkt – Bericht zur wirtschaftlichen und sozialen Lage“, 2020, S. 470).

18.) Ende Dezember 2007 wurde der Venture Capital Fonds Kreativwirtschaft eingerichtet. In welchem Umfang und in welcher Höhe gehen jährlich Anträge ein? Wie viele Anträge werden jährlich bewilligt und wie hoch ist die jährliche Gesamtsumme? Aus welchen Branchen wird der Venture Capital Fonds Kreativwirtschaft nachgefragt? (Bitte um prozentuale Aufschlüsselung) Wie hoch ist die Rückzahlungsquote für Mikrokredite und wie hoch sind die Ausfälle? Besteht ein Bedarf, die Versorgung der Berliner Kreativwirtschaft mit Mikrokrediten auszuweiten?

Zu 18.: In den Jahren 2008 bis 2019 gingen insgesamt 1.690 Beteiligungsanfragen beim Venture Capital (VC) Fonds Kreativwirtschaft ein, im Jahresdurchschnitt also 140 Anfragen. Es wurden in diesem Zeitraum 61 Unternehmen durch den VC Fonds Kreativwirtschaft Berlin finanziert. Darüber hinaus wurden insgesamt 159 Folgefinanzierungen bei den o.g. 61 Unternehmen durchgeführt.

Ein konkretes Antragsvolumen lässt sich aus den 1.690 Beteiligungsanfragen nicht ableiten. An die finanzierten Unternehmen werden bei einer Venture Capital-Finanzierung hohe Anforderungen gestellt. Die Abschlussquote, welche sich aus der Anzahl der Anfragen und der Anzahl der Erstfinanzierungen ergibt, liegt bei VC-typischen 3,6%. Eine Absage erfolgt daher i.d.R. noch vor einer Strukturierung einer Finanzierung mit privaten Finanzierungspartnern.

Das Finanzierungsvolumen durch den VC Fonds Kreativwirtschaft liegt in dem Zeitraum von 2008 bis 2019 bei 58 Mio. EUR. Darüber hinaus wurden den finanzierten Unternehmen durch private Finanzierungspartner 288 Mio. EUR zur Verfügung gestellt.

Die Beteiligungsanfragen verteilen sich auf folgende Branchen:
Games und Software: 60%
Design und Mode: 14%
Werbung: 10%
Film- und Fernsehwirtschaft: 6%
Musikwirtschaft: 6%
Sonstiges: 4%

Die Rückzahlungsquote für Mikrokredite beläuft sich auf 99 %, die der Ausfälle auf 1%. Die Teilbranchen der Kreatvwirtschaft haben keinen Mehrbedarf auf Ausweitung dieses Programms signalisiert.

19.) In welchen Verbänden und Netzwerken sind die Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Berlin organisiert?

Zu 19.: Eine sehr große Anzahl an Verbänden und Netzwerken etc. bündeln die Interessen der Kreativwirtschaft in Berlin. Deren Anzahl nimmt mit der zunehmenden Segmentierung der Teilmärkte der Kreativwirtschaft deutlich zu.

Eine kleine Auswahl ohne Anspruch auf Vollständigkeit:
AG Kino
Berlin Music Commission
Börsenverein des Deutschen Buchhandels Berlin Brandenburg
Bundesverband Digitalpublisher und Zeitungsverleger e.V.
Club Commission
Creative Cities Berlin
Deutscher Comic Verein
Fashion Council Germany
Game – Verband der Deutschen Games-Branche
Games.net berlinbrandenburg
Gesamtverband der deutschen Textil- und Modeindustrie
HDF Kino e.V.
Internationales Design Zentrum Berlin
Landesverband Berliner Galerien
Media.net berlinbrandenburg
Verband der Filmverleiher e.V.
Verband Deutscher Zeitschriftenverleger
Verband Technischer Betrieb für Film und Fernsehen e.V.
Verein Berliner Designer
Zentralverband der Werbewirtschaft

20.) Wie wurde die Kultuwirtschaftsinitiative weiterentwickelt und evaluiert? Wann gab es Lenkungskreise und „Runde Tische“? Wann hat der Senat Gespräche mit der Wirtschaft und Verbänden zur Stärkung der Kreativwirtschaft geführt und was war das Ergebnis? Was sind die Forderungen der Kreativwirtschaft? Was sind die wichtigen Standortbedingungen für die Kreativwirtschaft?

Zu 20.: Die Aktivitäten zur Stärkung der Kreativwirtschaft wurden bis zum Ende der 17. Legislaturperiode unter dem Stichwort Kulturwirtschaftsinitiative zusammengefasst. In der aktuellen Legislaturperiode führt der Senat in regelmäßigen Abständen Gespräche mit Unternehmen und Interessenvertretungen der jeweils einzelnen Bereiche der Kreativwirtschaft über deren spezielle Bedarfe und Forderungen.

Im Ergebnis dieser Gespräche wurden im Haushalt 2020/21 bei der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe höhere Budgets zur Förderung der erwerbswirtschaftlichen Kreativwirtschaft zur Verfügung gestellt.

In der geringen Bearbeitungszeit können die Forderungen der zunehmend segmentierten Teilmärkte der Kreativwirtschaft und der einzelnen darin zusammengefassten Wirtschaftszweige (an die 100 Wirtschaftszweige) nicht seriös dargestellt werden. Unternehmen, die aus anderen Bundesländern oder Ländern zuziehen, merken jedoch regelmäßig an, dass Berlin ein umfassendes Angebot an breiten und spezifischen Förderangeboten zugunsten der Kreativwirtschaft hat.

Zu den wichtigsten Standortbedingungen zählen die Auswahl an gut ausgebildeten Fachkräften, die unzähligen international ausstrahlenden Leuchtturmveranstaltungen, die vielfältigen, auch branchenübergreifenden Vernetzungsmöglichkeiten, die Vielfalt der kulturellen Angebote und das internationale Image der Stadt.

21.) Welche Räume konnte der Senat in der 18. WP neben dem Radialsystem und der Alten Münze für die Kultur sichern? Wie hat sich die Zahl und Größe der Flächen, die für kulturelle Nutzung ausgewiesen sind, entwickelt? Wurde ein „Kulturkataster“ geschaffen?

Zu 21.: Bezogen auf das Arbeitsraumprogramm (ARP) des Landes Berlin wird auf den Bericht „Planung, Finanzierung, Anmietung und Herrichtung von Räumen als Ateliers, Präsentations- und Produktionsräume“ vom 23.06.2020 (rote Nummer 1062 F) sowie auf die Antwort zu Frage 15 verwiesen.

Die folgende Liste enthält Liegenschaften, die seit 2016 für Kulturnutzungen gesichert wurden:

| | Objekt | Kategorie | NRF Liegenschaft in m² |
|---|---|---|---|
| 1 | Eschenallee 3 | Arbeitsraum | 2.500,00 |
| 2 | Fröbelstr. 17 / Kapelle | Veranstaltungsort | 341,99 |
| 3 | Gotzkowskystr. 22 | Veranstaltungsort | 1.370,00 |
| 4 | Hasselwerder Str. 22 | Arbeitsraum | 1.102,00 |
| 5 | Hauptstr. 8 | Arbeitsraum | 3.020,58 |
| 6 | Holzmarktstr. 33 | Präsentations-/Veranstaltungsort | 2.676,90 |
| 7 | Lehrter Str. 60 | Arbeitsraum | 2.506,01 |
| 8 | Lehrter Str. 61 | Arbeitsraum | 3.566,41 |
| 9 | Marienfelder Allee 66-80 | Erinnerungsstätte | 2.000,00 |
| 10 | Nalepastr.52 | Arbeitsraum | 10.000,00 |
| 11 | Naunynstr. 27 | Ballhaus | 2.110,00 |
| 12 | Obentrautstr. (Dragoner Areal) | Arbeitsraum | k.A. |
| 13 | Poststr. 13, 14 | Verwaltung | 3.930,00 |
| 14 | Schnellerstr. 104 | Arbeitsraum | 5.337,00 |
| 15 | Tiergartenstr. 4 | Erinnerungsstätte | 2.500,00 |
| 16 | Wilhelminenhofstr. 90A | Arbeitsraum | 1.960,00 |
| 17 | Wissmannstr. 32 | Präsentations-/Veranstaltungsort | 3.048,00 |
| | | | **47.968,89** |

Um die kulturpolitische Daueraufgabe der Sicherung und Schaffung von Räumen für die Produktion und Präsentation von Kunst und Kultur wirksam zu bearbeiten, hat die öffentlich-rechtliche Stiftung für Kulturelle Weiterbildung und Kulturberatung (SKWK) im April diesen Jahres die Kulturraum Berlin GmbH (KRB) gegründet. Die Kulturraum Berlin GmbH soll eine nachhaltig effiziente, integrierte Struktur „aus einer Hand“ anbieten, um die nötige Szenenähe bei der Entwicklung von Kulturflächen sicherzustellen, aber auch über genügend Flexibilität auf einem von Dynamik geprägten Immobilienmarkt verfügen.

Die Übertragung von Aufgaben auf das KRB erfolgt nach einem Phasenmodell. In einer ersten Phase ab 2021 sollen die dringendsten Entwicklungsaufgaben des ARP auf das KRB übertragen werden. Darüber hinaus soll das KRB die Freie Szene bei

der Organisation der Vergabe von Räumen unterstützen, praxisnahe Konzepte bezüglich der Bestandssicherung für von Verdrängung bedrohte Arbeitsräume sowie des Fördertableaus entwickeln.
In einem zweiten Schritt könnten weitere Aufgaben an das KRB übertragen werden, um weitere Synergieeffekte zu erzielen, bspw. die Entwicklung eines Kulturkatasters.

22.) Wie haben sich die pandemiebedingten Einschränkungen auf die Kultur- und Kreativwirtschaft in Berlin ausgewirkt?

Zu 22.: Die Kreativwirtschaft steht mit 33.500 Unternehmen für rund 20% aller Berliner Unternehmen. Aufgrund abgesagter Veranstaltungen, Messen, Konzerte nicht geöffneter Clubs, eingeschränkt bespielbarer Kinos, nicht wirtschaftlich betreibbarer Musikspielstätten, privater Museen mit deutlich niedrigeren Besucherzahlen, sehr begrenzt stattfindenden Filmproduktionen, reduzierten Umsätzen bei Werbefirmen, Rundfunkunternehmen und Verlagen ist die Kreativwirtschaft durch die COVID-19-Pandemie besonders betroffen. In der Berliner Kreativwirtschaft arbeiten zudem rund 70.000 Solo-Selbstständige, die oftmals nicht über ausreichend finanzielle Rücklagen verfügen.

Zur Abmilderung der wirtschaftlichen Folgen der Pandemie haben Bund und Länder zahlreiche branchenoffene Soforthilfeprogramme und Überbrückungshilfen aufgelegt. Von den bisher rund 2 Milliarden Euro an Berliner Soforthilfen sind bereits über 530 Millionen Euro an die Unternehmen der Kreativwirtschaft geflossen. Weitere spezifische Zuschüsse (u.a. zu Tilgung, Gewerbemiete, Kauf von Hard- und Software), Darlehen (Modeunternehmen), ein Kongressfonds sowie zusätzliche Beauftragungen von Leuchtturmveranstaltungen sollen die Unternehmen zusätzlich stärken.

23.) Die Veranstaltungsbranche ist stark von den pandemiebedingten Einschränkungen betroffen. Wann und in welcher Form gab es Gespräche zwischen Vertretern der Veranstaltungsbranche und dem Senat und was war das Ergebnis? Welche Forderungen stellt die Veranstaltungsbranche aktuell und welche Maßnahmen ergreift der Senat, um die Veranstaltungsbranche zu stärken? Welches Konzept verfolgt der Senat zur Wiederaufnahme des Veranstaltungsbetriebes?

Zu 23.: Die Senatsverwaltungen für Wirtschaft, Energie und Betriebe sowie Kultur und Europa waren und sind mit mehreren Vertreterinnen und Vertretern der „Veranstaltungsbranche“ im Austausch: darunter Clubcommission, Berlin Music Commission, Musikboard, Landesmusikrat, Chorverband, aber auch mit einzelnen Veranstaltern oder Agenturen. Darüber hinaus fanden im Juni, Juli und Oktober 2020 Videokonferenzen statt. Dabei wurden die Problemlagen analysiert Hinweise auf Unterstützungsmöglichkeiten vermittelt, Förder-und Hygienekonzepte beraten und in der Folge angepasst. Die Senatsverwaltung für Kultur und Europa konzentriert sich auf Veranstalterinnen und Veranstalter, die selbst künstlerisch-kulturelle Angebote produzieren. Reine Vermittlungsunternehmen (Agenturen, Booking) werden von den Wirtschaftsförderprogrammen abgedeckt.

Die Forderungen beziehen sich im Kern auf Liquiditätshilfen und deren Verlängerungen. Im Ergebnis werden Soforthilfeprogramme verlängert bzw. angepasst. Hinzu kommen Forderungen und Vorschläge zu Hygienekonzepten, die in Abhängigkeit von der epidemiologischen Lage Berücksichtigung fanden und finden.

Besonders problematisch bleibt die Lage von Solo-Selbständigen auch in der Veranstaltungsbranche, da der Bund von der strengen Aufteilung der Kosten wirtschaftlicher Tätigkeit Solo-Selbstständiger in Betriebskosten und Lebensunterhalt bisher

nicht abweicht. Das Land Berlin hat mit einer einstimmig verabschiedeten Bundesratsinitiative Änderungen gefordert.

Für die sukzessive Wiederaufnahme des Veranstaltungsbetriebes entwickelt der Senat im Austausch mit Veranstalterinnen und Veranstaltern und medizinischen und technischen Expertinnen und Experten Hygienekonzepte und technische Lösungen etwa für die Lüftung von Veranstaltungsorten, die regelmäßig angepasst werden. Angesichts der aktuellen Infektionszahlen ist eine restriktionsfreie Wiederaufnahme des Veranstaltungsbetriebs derzeit allerdings nicht absehbar.

Berlin, den 22. Oktober 2020

In Vertretung

Christian R i c k e r t s
.....
Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Energie und Betriebe

SenWEB
III B 23

**Anlage zu Frage 7 und 8**

**Umsätze in der Berliner Kreativwirtschaft**

| | Umsätze in TEuro | | | | | | | | | Veränderung 2009 - 2017 | | Veränderung 2016 - 2017 | | Anteil am Berliner Gesamtumsatz in Prozent |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Teilmärkte** | **2009** | **2010** | **2011** | **2012** | **2013** | **2014** | **2015** | **2016** | **2017** | **in Prozent** | **absolut** | **in Prozent** | **absolut** | **2017** |
| Musikwirtschaft | 620.588 | 683.265 | 715.701 | 1.045.672 | 1.830.907 | 1.805.661 | 1.899.549 | 1.081.094 | 1.131.742 | 82,4 | 511.154 | 4,7 | 50.648 | 0,49 |
| Buchmarkt | 638.700 | 636.008 | 714.176 | 799.630 | 819.917 | 811.793 | 852.039 | 1.109.980 | 1.103.949 | 72,8 | 465.249 | -0,5 | -6.031 | 0,48 |
| Kunstmarkt | 571.851 | 628.944 | 686.909 | 695.152 | 651.494 | 612.771 | 680.239 | 701.714 | 720.860 | 26,1 | 149.009 | 2,7 | 19.146 | 0,31 |
| Filmwirtschaft | 805.279 | 772.487 | 730.343 | 802.992 | 790.128 | 817.686 | 999.550 | 1.017.407 | 1.077.165 | 33,8 | 271.886 | 5,9 | 59.758 | 0,47 |
| Rundfunkwirtschaft | 1.122.451 | 1.013.351 | 1.078.171 | 1.223.519 | 1.234.595 | 1.303.529 | 1.206.942 | 1.207.316 | 1.266.840 | 12,9 | 144.389 | 4,9 | 59.524 | 0,55 |
| Markt für Darstellende Künste | 449.207 | 494.677 | 521.977 | 511.101 | 524.963 | 543.407 | 571.783 | 618.072 | 699.372 | 55,7 | 250.165 | 13,2 | 81.300 | 0,31 |
| Designwirtschaft | 2.549.633 | 2.882.993 | 3.431.972 | 3.906.508 | 4.643.722 | 5.186.489 | 5.786.915 | 6.534.987 | 7.339.780 | 187,9 | 4.790.147 | 12,3 | 804.793 | 3,21 |
| Architekturmarkt | 459.135 | 426.952 | 447.039 | 452.763 | 493.056 | 541.702 | 594.753 | 618.357 | 679.215 | 47,9 | 220.080 | 9,8 | 60.858 | 0,30 |
| Pressemarkt | 3.097.226 | 2.914.203 | 2.698.531 | 2.933.380 | 2.673.236 | 2.029.456 | 1.910.423 | 2.017.662 | 2.359.925 | -23,8 | -737.301 | 17,0 | 342.263 | 1,03 |
| Werbemarkt | 756.504 | 807.112 | 843.475 | 939.238 | 1.017.377 | 1.570.712 | 1.639.216 | 1.551.900 | 1.643.199 | 117,2 | 886.695 | 5,9 | 91.299 | 0,72 |
| Software-/ Games-Industrie | 1.827.881 | 2.036.053 | 2.406.989 | 2.665.025 | 2.989.800 | 3.318.752 | 4.033.272 | 4.399.147 | 5.167.192 | 182,7 | 3.339.311 | 17,5 | 768.045 | 2,26 |
| **Summe Kreativwirtschaft** | **12.898.455** | **13.296.045** | **14.275.283** | **15.974.980** | **17.669.195** | **18.541.958** | **20.174.681** | **20.857.636** | **23.189.240** | **79,8** | **10.290.785** | **11,2** | **2.331.604** | **10,13** |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Anteil Kreativwirtschaft am Berliner Gesamtumsatz in Prozent | 9,0 | 8,6 | 8,5 | 9,1 | 9,1 | 9,4 | 10,0 | 10,2 | 10,1 |

SenWEB
III B 23

**Anlage zu Frage 9**

**Anzahl der umsatzsteuerpflichtigen Unternehmen in der Berliner Kreativwirtschaft**

| | Anzahl der Unternehmen | | | | | | | | | Veränderung 2009 - 2017 | | Veränderung 2016 - 2017 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Teilmärkte** | **2009** | **2010** | **2011** | **2012** | **2013** | **2014** | **2015** | **2016** | **2017** | **in Prozent** | **absolut** | **in Prozent** | **absolut** |
| Musikwirtschaft | 1.188 | 1.198 | 1.244 | 1.295 | 1.346 | 1.389 | 1.446 | 1.517 | 1.597 | 34,4 | 409 | 5,3 | 80 |
| Buchmarkt | 1.438 | 1.528 | 1.637 | 1.731 | 1.770 | 1.877 | 1.979 | 2.057 | 2.141 | 48,9 | 703 | 4,1 | 84 |
| Kunstmarkt | 2.250 | 2.326 | 2.445 | 2.583 | 2.708 | 2.872 | 3.042 | 3.281 | 3.403 | 51,2 | 1.153 | 3,7 | 122 |
| Filmwirtschaft | 1.747 | 1.715 | 1.843 | 1.896 | 2.008 | 2.071 | 2.183 | 2.265 | 2.378 | 36,1 | 631 | 5,0 | 113 |
| Rundfunkwirtschaft | 1.688 | 1.605 | 1.639 | 1.678 | 1.723 | 1.754 | 1.810 | 1.848 | 1.856 | 10,0 | 168 | 0,4 | 8 |
| Markt für Darstellende Künste | 1.425 | 1.489 | 1.588 | 1.664 | 1.783 | 1.896 | 2.013 | 2.128 | 2.264 | 58,9 | 839 | 6,4 | 136 |
| Designwirtschaft | 5.556 | 5.872 | 6.260 | 6.524 | 6.725 | 6.976 | 7.269 | 7.545 | 7.991 | 43,8 | 2.435 | 5,9 | 446 |
| Architekturmarkt | 2.546 | 2.544 | 2.597 | 2.680 | 2.703 | 2.764 | 2.771 | 2.773 | 2.741 | 7,6 | 195 | -1,2 | -32 |
| Pressemarkt | 1.813 | 1.821 | 1.823 | 1.867 | 1.929 | 1.980 | 1.993 | 2.064 | 2.095 | 15,6 | 282 | 1,5 | 31 |
| Werbemarkt | 1.628 | 1.567 | 1.571 | 1.540 | 1.478 | 1.423 | 1.396 | 1.436 | 1.451 | -10,9 | -177 | 1,0 | 15 |
| Software-/ Games-Industrie | 3.011 | 3.289 | 3.634 | 3.957 | 4.334 | 4.603 | 4.940 | 5.202 | 5.599 | 86,0 | 2.588 | 7,6 | 397 |
| **Summe Kreativwirtschaft** | **24.290** | **24.954** | **26.281** | **27.415** | **28.507** | **29.605** | **30.842** | **32.116** | **33.515** | **38,0** | **9.225** | **4,4** | **1.399** |

**Anlage zu Frage 11**

**Beschäftigte in der Berliner Kreativwirtschaft**

| Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten | Anzahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten | | | | | | | | | | | Veränderung 2008 - 2018 | | Veränderung 2017 - 2018 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Teilmärkte** | **2008** | **2009** | **2010** | **2011** | **2012** | **2013** | **2014** | **2015** | **2016** | **2017** | **2018** | **in %** | **absolut** | **in %** | **absolut** |
| Musikwirtschaft | 3.642 | 3.585 | 3.564 | 3.567 | 3.746 | 3.786 | 4.321 | 4.478 | 4.741 | 5.011 | 5.426 | 49,0 | 1.784 | 8,3 | 415 |
| Buchmarkt | 6.058 | 5.949 | 5.626 | 5.287 | 5.342 | 5.664 | 5.295 | 5.605 | 5.703 | 7.517 | 7.458 | 23,1 | 1.400 | -0,8 | -59 |
| Kunstmarkt | 3.722 | 3.737 | 4.288 | 4.023 | 4.193 | 4.773 | 4.926 | 5.081 | 5.332 | 3.725 | 3.693 | -0,8 | -29 | -0,9 | -32 |
| Filmwirtschaft | 5.053 | 4.474 | 4.437 | 4.321 | 4.156 | 4.231 | 4.376 | 4.401 | 4.608 | 4.948 | 5.106 | 1,0 | 53 | 3,2 | 158 |
| Rundfunkwirtschaft | 5.958 | 5.801 | 5.390 | 5.378 | 5.595 | 6.023 | 6.317 | 6.053 | 6.300 | 6.440 | 7.036 | 18,1 | 1.078 | 9,3 | 596 |
| Markt für Darstellende Künste | 3.623 | 3.567 | 3.535 | 3.544 | 3.517 | 3.607 | 3.649 | 3.736 | 3.893 | 3.943 | 4.129 | 14,0 | 506 | 4,7 | 186 |
| Designwirtschaft | 15.533 | 15.876 | 16.262 | 17.740 | 20.253 | 22.708 | 24.402 | 25.859 | 27.428 | 28.461 | 28.801 | 85,4 | 13.268 | 1,2 | 340 |
| Architekturmarkt | 3.972 | 4.024 | 4.241 | 4.668 | 4.698 | 4.898 | 5.373 | 6.026 | 6.663 | 7.372 | 8.092 | 103,7 | 4.120 | 9,8 | 720 |
| Pressemarkt | 6.626 | 6.891 | 7.008 | 7.546 | 7.929 | 7.932 | 8.159 | 8.668 | 9.284 | 9.699 | 9.463 | 42,8 | 2.837 | -2,4 | -236 |
| Werbemarkt | 4.658 | 4.804 | 4.759 | 5.167 | 5.569 | 6.142 | 6.899 | 7.579 | 8.291 | 8.519 | 8.861 | 90,2 | 4.203 | 4,0 | 342 |
| Software-/ Games-Industrie | 17.737 | 19.306 | 21.331 | 24.010 | 27.571 | 30.703 | 34.202 | 38.488 | 43.833 | 50.229 | 58.416 | 229,3 | 40.679 | 16,3 | 8.187 |
| **Summe Kreativwirtschaft** | **76.582** | **78.014** | **80.441** | **85.251** | **92.569** | **100.467** | **107.919** | **115.974** | **126.076** | **135.864** | **146.480** | **91,3** | **69.898** | **7,8** | **10.616** |

| Anzahl der geringfügig Beschäftigten | Anzahl der geringfügig Beschäftigten | | | | | | | | | | | Veränderung 2008 - 2018 | | Veränderung 2017 - 2018 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Teilmärkte** | **2008** | **2009** | **2010** | **2011** | **2012** | **2013** | **2014** | **2015** | **2016** | **2017** | **2018** | **in %** | **absolut** | **in %** | **absolut** |
| Musikwirtschaft | 628 | 637 | 678 | 707 | 690 | 772 | 681 | 702 | 616 | 727 | 882 | 40,4 | 254 | 21,3 | 155 |
| Buchmarkt | 527 | 531 | 490 | 480 | 444 | 491 | 449 | 407 | 373 | 374 | 384 | -27,1 | -143 | 2,7 | 10 |
| Kunstmarkt | 821 | 792 | 821 | 834 | 809 | 728 | 678 | 628 | 621 | 664 | 642 | -21,8 | -179 | -3,3 | -22 |
| Filmwirtschaft | 1.244 | 1.206 | 1.183 | 1.117 | 994 | 1.093 | 1.088 | 1.093 | 1.049 | 986 | 860 | -30,9 | -384 | -12,8 | -126 |
| Rundfunkwirtschaft | 459 | 421 | 374 | 359 | 411 | 428 | 457 | 350 | 393 | 353 | 337 | -26,6 | -122 | -4,5 | -16 |
| Markt für Darstellende Künste | 658 | 679 | 649 | 603 | 585 | 585 | 721 | 657 | 618 | 609 | 748 | 13,7 | 90 | 22,8 | 139 |
| Designwirtschaft | 5.160 | 4.983 | 7.546 | 5.253 | 5.121 | 5.568 | 5.244 | 4.712 | 4.329 | 4.119 | 3.901 | -24,4 | -1.259 | -5,3 | -218 |
| Architekturmarkt | 448 | 437 | 458 | 445 | 423 | 438 | 440 | 379 | 417 | 442 | 428 | -4,5 | -20 | -3,2 | -14 |
| Pressemarkt | 783 | 823 | 713 | 681 | 669 | 654 | 653 | 606 | 594 | 543 | 511 | -34,7 | -272 | -5,9 | -32 |
| Werbemarkt | 1.344 | 1.185 | 3.666 | 1.155 | 1.065 | 1.192 | 1.052 | 890 | 924 | 1.021 | 1.170 | -12,9 | -174 | 14,6 | 149 |
| Software-/ Games-Industrie | 1.067 | 967 | 1.067 | 1.320 | 1.435 | 1.492 | 1.515 | 1.305 | 1.360 | 1.408 | 1.365 | 27,9 | 298 | -3,1 | -43 |
| **Summe Kreativwirtschaft** | **13.139** | **12.661** | **17.645** | **12.954** | **12.646** | **13.441** | **12.978** | **11.729** | **11.294** | **11.246** | **11.228** | **-14,5** | **-1.911** | **-0,2** | **-18** |

| Anzahl der Erwerbstätigen (Sozialversicherungspflichtig und geringfügig Beschäftigte, freie Mitarbeiter, Selbstständige) | Anzahl der Erwerbstätigen | | | | | | | | | | | Veränderung 2008 - 2018 | | Veränderung 2017 - 2018 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Teilmärkte** | **2008** | **2009** | **2010** | **2011** | **2012** | **2013** | **2014** | **2015** | **2016** | **2017** | **2018** | **in %** | **absolut** | **in %** | **absolut** |
| Musikwirtschaft | 11.134 | 11.105 | 10.886 | 10.917 | 11.305 | 11.236 | 12.503 | 13.039 | 13.317 | 13.970 | 15.394 | 38,3 | 4.260 | 10,2 | 1.424 |
| Buchmarkt | 8.496 | 8.635 | 8.151 | 7.631 | 7.610 | 8.492 | 8.188 | 9.691 | 8.697 | 10.628 | 10.597 | 24,7 | 2.101 | -0,3 | -31 |
| Kunstmarkt | 5.595 | 5.505 | 6.161 | 5.804 | 6.026 | 6.638 | 6.688 | 6.894 | 7.256 | 5.826 | 5.832 | 4,2 | 237 | 0,1 | 6 |
| Filmwirtschaft | 12.233 | 11.037 | 10.983 | 10.436 | 9.858 | 10.299 | 10.728 | 10.796 | 11.331 | 11.974 | 11.961 | -2,2 | -272 | -0,1 | -13 |
| Rundfunkwirtschaft | 22.171 | 22.450 | 20.494 | 20.454 | 21.890 | 23.818 | 25.105 | 23.595 | 24.363 | 24.519 | 26.345 | 18,8 | 4.174 | 7,4 | 1.826 |
| Markt für Darstellende Künste | 12.832 | 12.766 | 12.612 | 12.507 | 12.336 | 12.564 | 13.101 | 13.113 | 13.540 | 13.502 | 14.392 | 12,2 | 1.560 | 6,6 | 890 |
| Designwirtschaft | 26.558 | 26.395 | 32.059 | 28.657 | 31.189 | 34.795 | 36.182 | 37.029 | 38.782 | 40.185 | 40.344 | 51,9 | 13.786 | 0,4 | 159 |
| Architekturmarkt | 7.434 | 7.511 | 7.910 | 8.606 | 8.612 | 8.962 | 9.755 | 10.747 | 11.878 | 13.098 | 14.273 | 92,0 | 6.839 | 9,0 | 1.175 |
| Pressemarkt | 10.122 | 10.467 | 10.413 | 10.938 | 11.450 | 11.457 | 11.710 | 12.013 | 12.817 | 13.061 | 12.742 | 25,9 | 2.620 | -2,4 | -319 |
| Werbemarkt | 11.272 | 10.864 | 15.999 | 11.162 | 11.512 | 12.706 | 13.315 | 13.826 | 14.916 | 15.656 | 16.067 | 42,5 | 4.795 | 2,6 | 411 |
| Software-/ Games-Industrie | 26.428 | 28.972 | 32.471 | 36.944 | 42.616 | 47.106 | 51.515 | 57.540 | 65.510 | 73.939 | 85.511 | 223,6 | 59.083 | 15,7 | 11.572 |
| **Summe Kreativwirtschaft** | **154.275** | **155.707** | **168.139** | **164.056** | **174.404** | **188.073** | **198.790** | **208.283** | **222.407** | **236.358** | **253.458** | **64,3** | **99.183** | **7,2** | **17.100** |