

Medienbarometer 2025

Innovation oder Stagnation:

Wie wettbewerbsfähig und KI-affin sind Film-, Games- und Medientech-Unternehmen in Berlin-Brandenburg?

Berlin, 15.05.2025

Herausgeber

medianet
berlinbrandenburg

Gefördert von

MBB
Medienboard
BerlinBrandenburg

In Zusammenarbeit mit

 Investitionsbank
Berlin

Investitionsbank
des Landes
Brandenburg **ILB**

Durchführendes Institut **GOLDMEDIA**

KERNERGEBNISSE: GESCHÄFTSKLIMA

44%

der Unternehmen erwarten 2025 sinkende Umsätze – wirtschaftliche Lage bleibt angespannt.

56%

gehen von negativer Entwicklung der Branche in den nächsten drei Jahren am Standort aus.

55%

bewerten nationale Wettbewerbsfähigkeit von Berlin-Brandenburg positiv.

Nur
21%

sehen Deutschland im internationalen Wettbewerb gut aufgestellt – ein alarmierendes Signal!

KERNERGEBNISSE: IM DETAIL

95%

der Filmunternehmen befürworten steuerliches Anreizmodell zur Erhöhung der Wettbewerbsfähigkeit.

66%

der Games-Branche sehen steuerliches Anreizmodell als Impuls für mehr internationale Games-Produktionen.

56%

der Creative-Technologies-Unternehmen setzen KI bereits in gesamter Wertschöpfung aktiv ein.

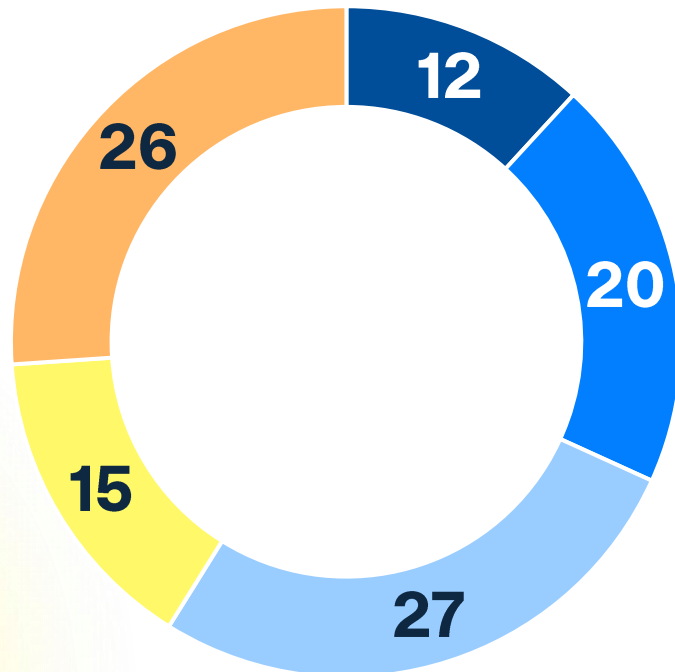
96%

erwarten, dass KI weiter an Relevanz gewinnt. Sie wird zum Schlüsselfaktor. Förderung und Know-how müssen nachziehen!

GESCHÄFTSKLIMA

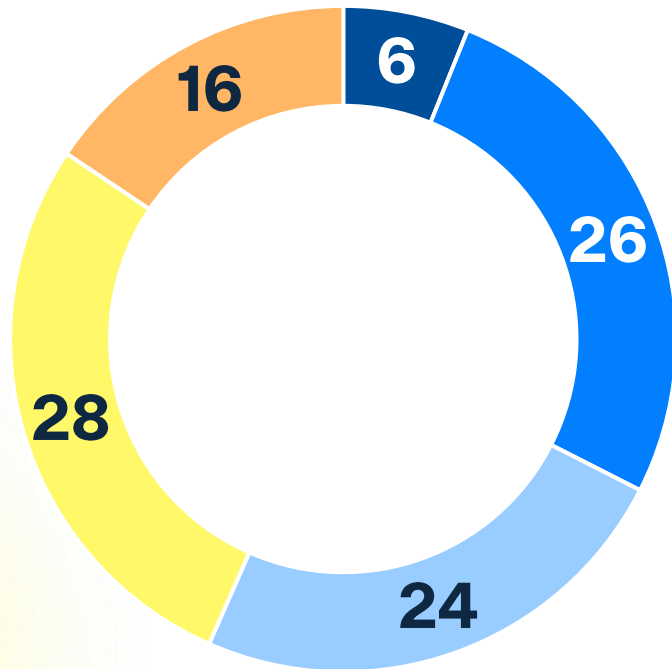


WIRTSCHAFTLICHER DRUCK NIMMT ZU : NUR EIN DRITTEL DER UNTERNEHMEN ZUFRIEDEN MIT ENTWICKLUNG 2024



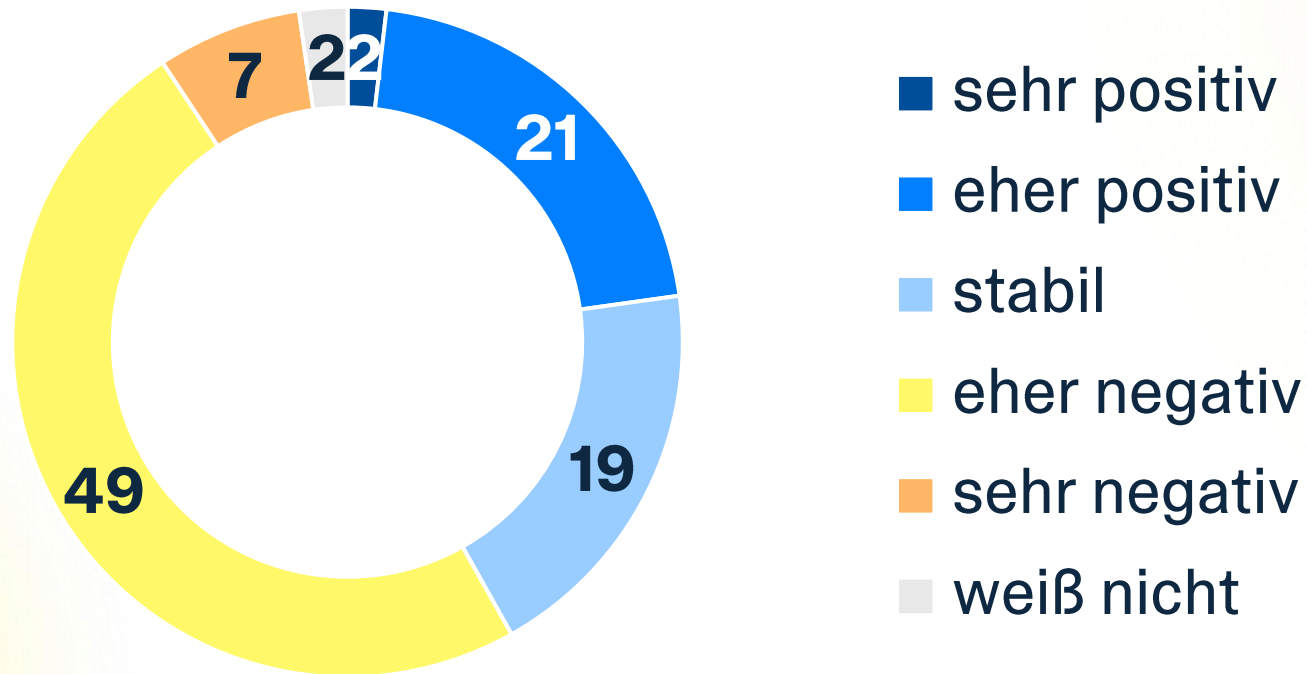
- deutlich zufriedener
- etwas zufriedener
- teils/teils
- etwas unzufriedener
- deutlich unzufriedener

AUCH ENTWICKLUNG 2025 UNSICHER: NUR EIN DRITTEL ERWARTET STEIGENDE UMSÄTZE



- wird stark steigen
- wird leicht steigen
- bleibt stabil
- wird leicht sinken
- wird stark sinken

VERHALTENE ERWARTUNGEN AUCH FÜR STANDORTENTWICKLUNG – NUR JEDES VIERTE UNTERNEHMEN MIT POSITIVER PROGNOSE

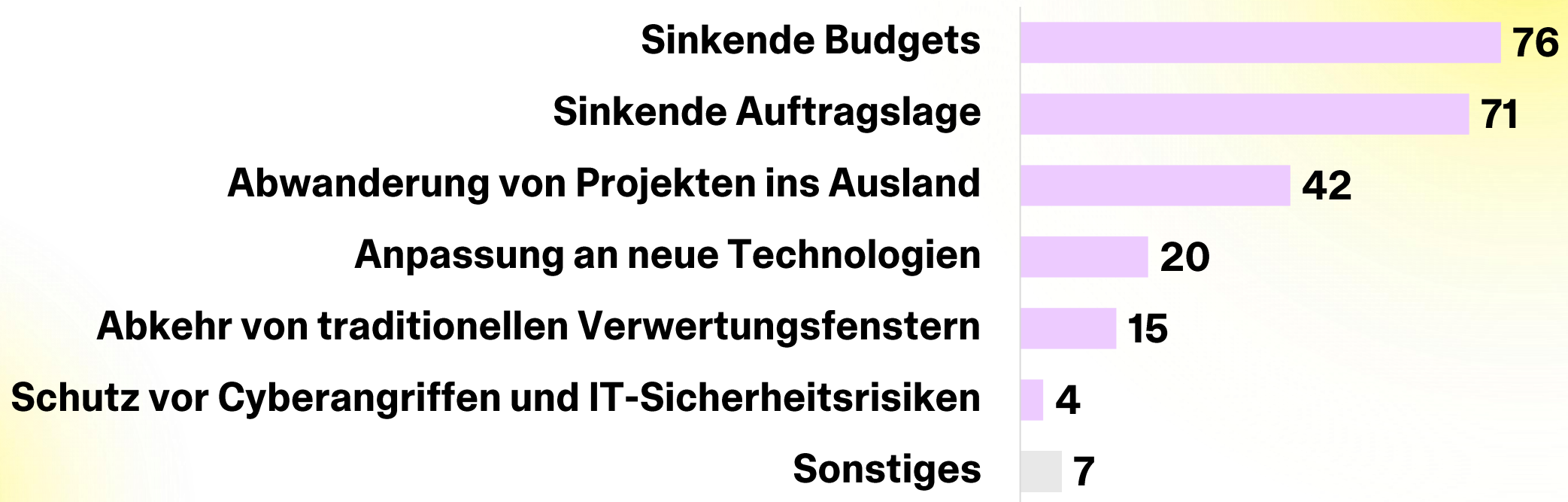


Frage: Wie wird sich Ihre Branche an Ihrem Standort in den nächsten 3 Jahren insgesamt wirtschaftlich entwickeln? Angaben in Prozent

GRÖSSTE AKTUELLE HÜRDEN: KOSTEN, FINANZIERUNG & BÜROKRATIE – JETZT BRAUCHT ES GEZIELTE UNTERSTÜTZUNG

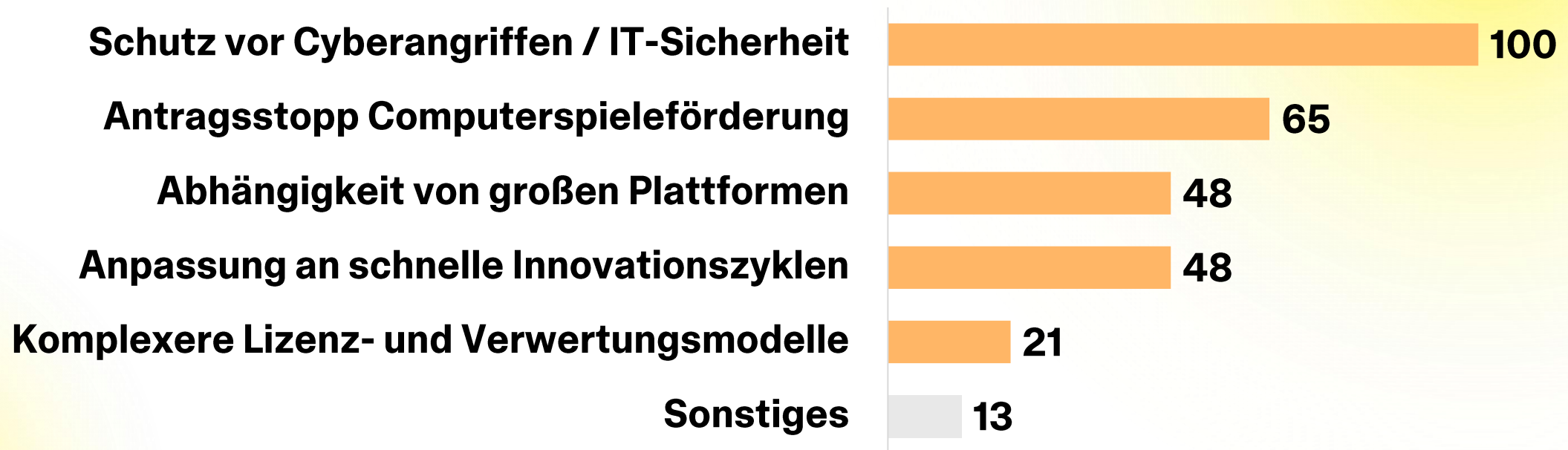


FILM: RÜCKGÄNGE BEI BUDGETS UND AUFTRÄGEN SETZEN DER FILMWIRTSCHAFT ZU – NEUE FÖRDERMODELLE DRINGEND NÖTIG



Diese Frage wurde nur von Unternehmen der Filmwirtschaft beantwortet.

GAMES-BRANCHE IM KRISENMODUS: SICHERHEITSRISIKEN UND FÖRDERSTOPP SETZEN DEN UNTERNEHMEN ZU



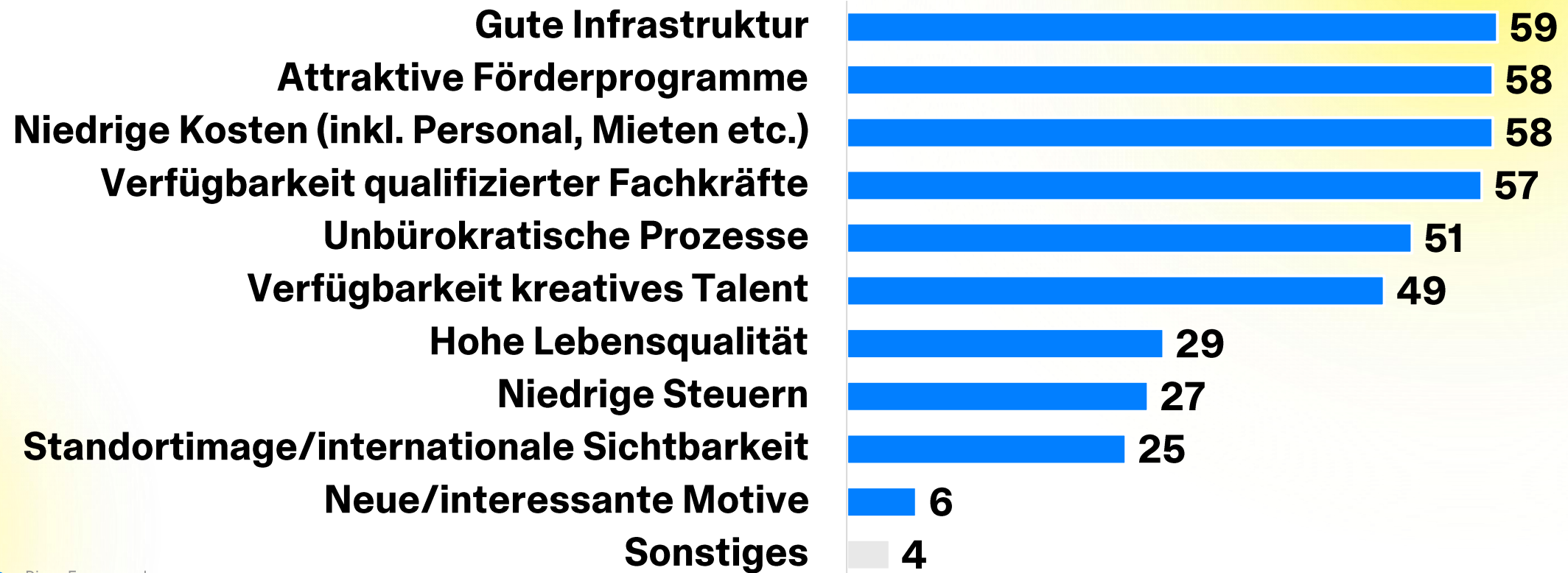
Diese Frage wurde nur von Unternehmen der Gameswirtschaft beantwortet.

Frage: Welche branchenspezifischen Herausforderungen beeinflussen Ihre Geschäftsfähigkeit im Bereich Games besonders stark? Angaben in Prozent, Mehrfachnennungen möglich

INTERNATIONALE UND NATIONALE WETTBEWERBSFÄHIGKEIT



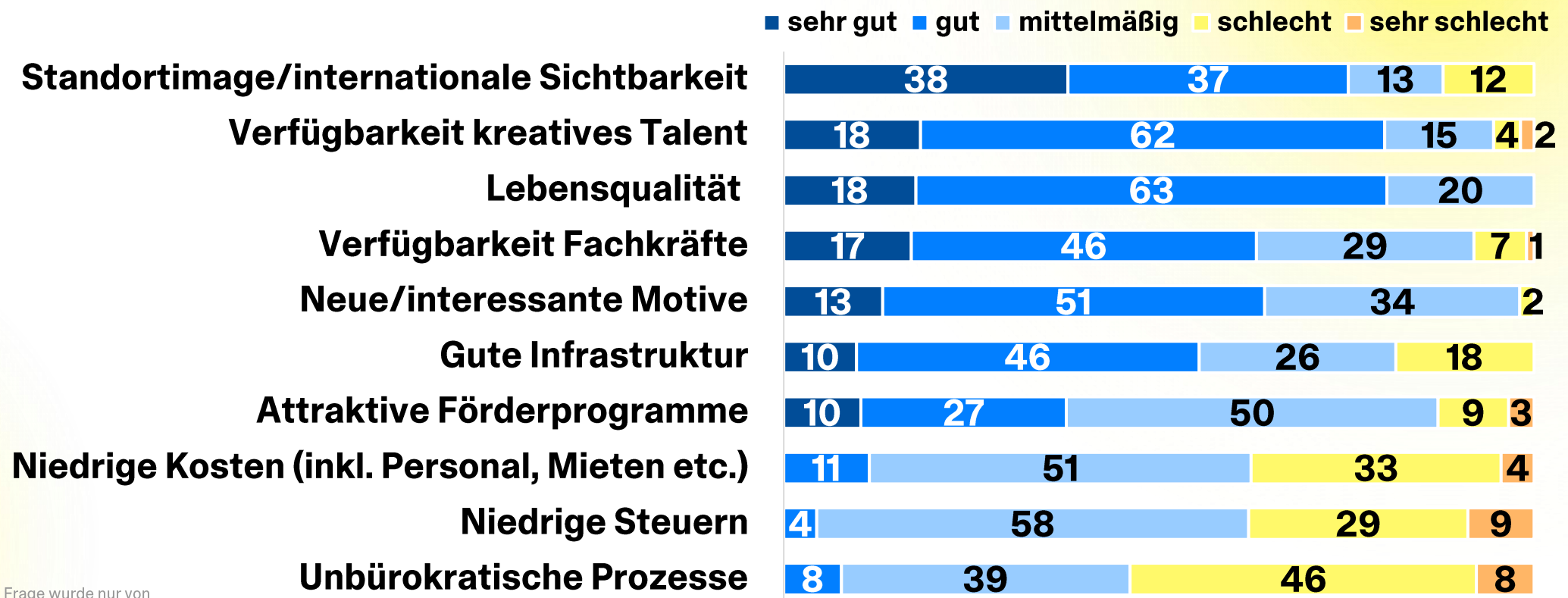
WETTBEWERBSFÄHIGKEIT BRAUCHT GUTE INFRASTRUKTUR, ATTRAKTIVE FÖRDERUNG, NIEDRIGE KOSTEN UND FACHKRÄFTE



 Diese Frage wurde nur von Unternehmen aus den Bereichen Film, TV, Games und Immersive beantwortet.

Frage: Was macht für Sie die Wettbewerbsfähigkeit einer Region aus? Angaben in Prozent, max. 5 Nennungen möglich

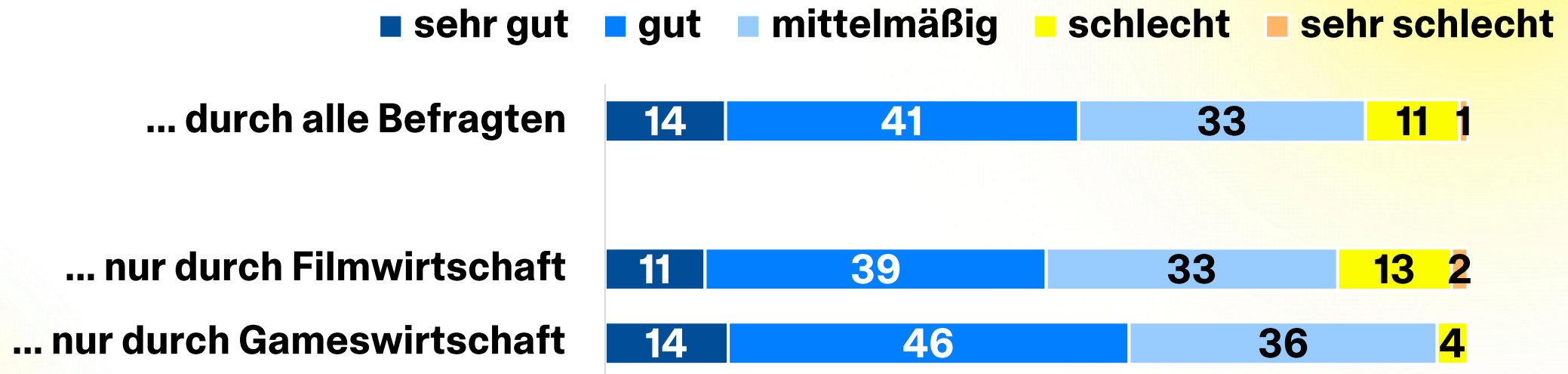
BERLIN-BRANDENBURG PUNKTET MIT IMAGE, TALENTEN & LEBENSQUALITÄT – DRINGEND ERFORDERLICH: ABBAU VON BÜROKRATIE




 Diese Frage wurde nur von Unternehmen aus den Bereichen Film, TV, Games und Immersive beantwortet.

Frage: Wie beurteilen Sie den Standort Berlin/Brandenburg hinsichtlich der von Ihnen ausgewählten Faktoren? Angaben in Prozent, Rundungsdifferenzen möglich

NATIONALE WETTBEWERBSFÄHIGKEIT: MEHRHEIT SIEHT REGION POSITIV – GAMES- UNTERNEHMEN BESONDERS ÜBERZEUGT

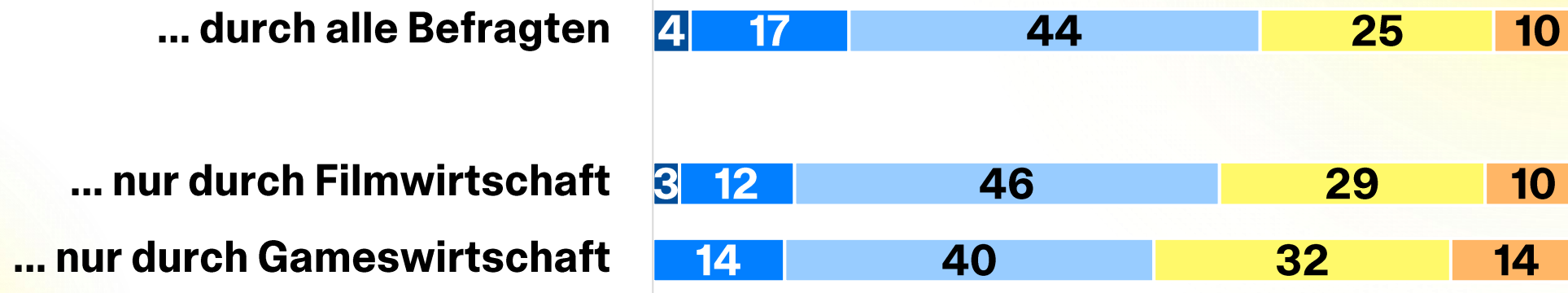



 Diese Frage wurde nur von Unternehmen aus den Bereichen Film, TV, Games und Immersive beantwortet.

Frage: Wie beurteilen Sie die nationale Wettbewerbsfähigkeit der Region Berlin/Brandenburg? Einschätzung ... Angaben in Prozent

INTERNATIONALE WETTBEWERBSFÄHIGKEIT (DT.) DAGEGEN SCHWACH BEWERTET – NUR 21 % SEHEN DEUTSCHLAND KONKURRENZFÄHIG

■ sehr gut ■ gut ■ mittelmäßig ■ schlecht ■ sehr schlecht



 Diese Frage wurde nur von Unternehmen aus den Bereichen Film, TV, Games und Immersive beantwortet.

Frage: Wie beurteilen Sie die internationale Wettbewerbsfähigkeit von Deutschland? Einschätzung ... Angaben in Prozent

FILMWIRTSCHAFT: 95 % BEFÜRWORTEN STEUERANREIZE, 87 % INVESTITIONSPFLICHT – STÄRKUNG DES STANDORTES NOTWENDIG

■ sehr sinnvoll ■ eher sinnvoll ■ eher nicht sinnvoll ■ gar nicht sinnvoll

**Investitionsverpflichtung für nationale
und internationale Streamingdienste
und TV-Sender**



**Steuerbasierte Förderung für
Produktionsfirmen, wenn sie in
Deutschland produzieren**

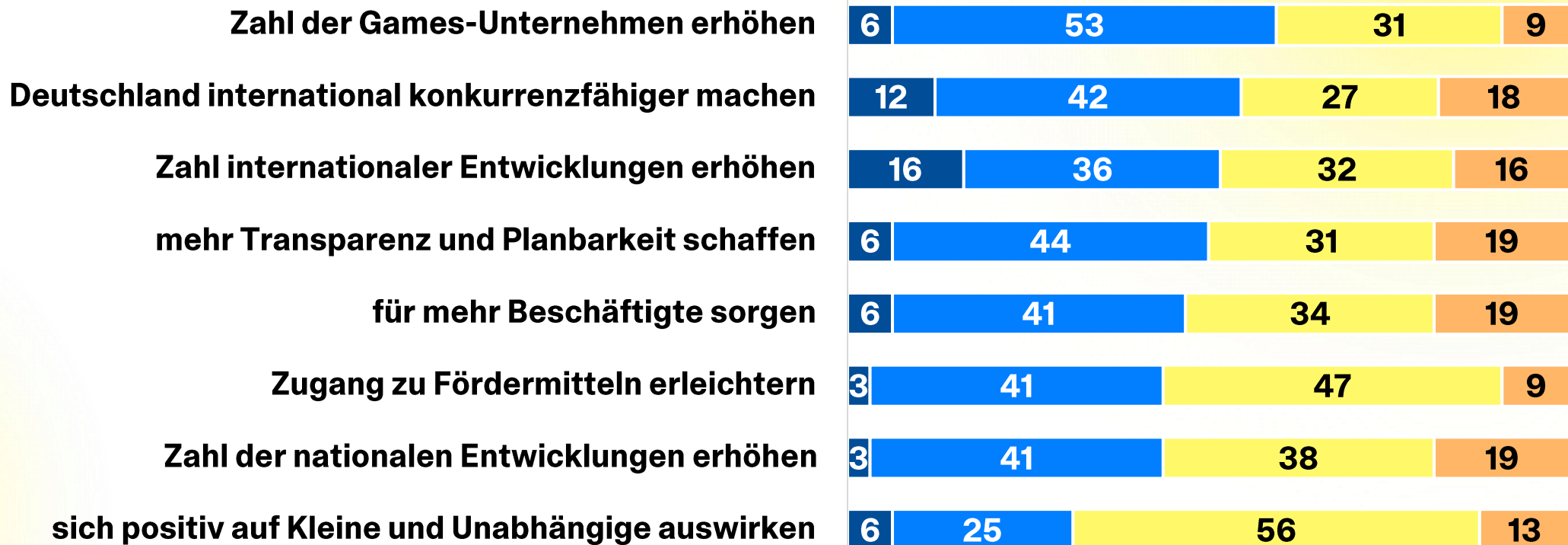


Diese Frage wurde nur von
Unternehmen der
Filmwirtschaft beantwortet.

Frage: Wie ist Ihre Einstellung zu einer Investitionsverpflichtung und der Einführung eines Steueranreizmodells? Angaben in Prozent

GAMES-BRANCHE: NOVELLIERTE FÖRDERUNG SOLL STANDORT AUCH INTERNATIONAL STÄRKEN

■ trifft voll und ganz zu ■ trifft eher zu ■ trifft eher nicht zu ■ trifft gar nicht zu



Diese Frage wurde nur von Unternehmen der Gameswirtschaft beantwortet.

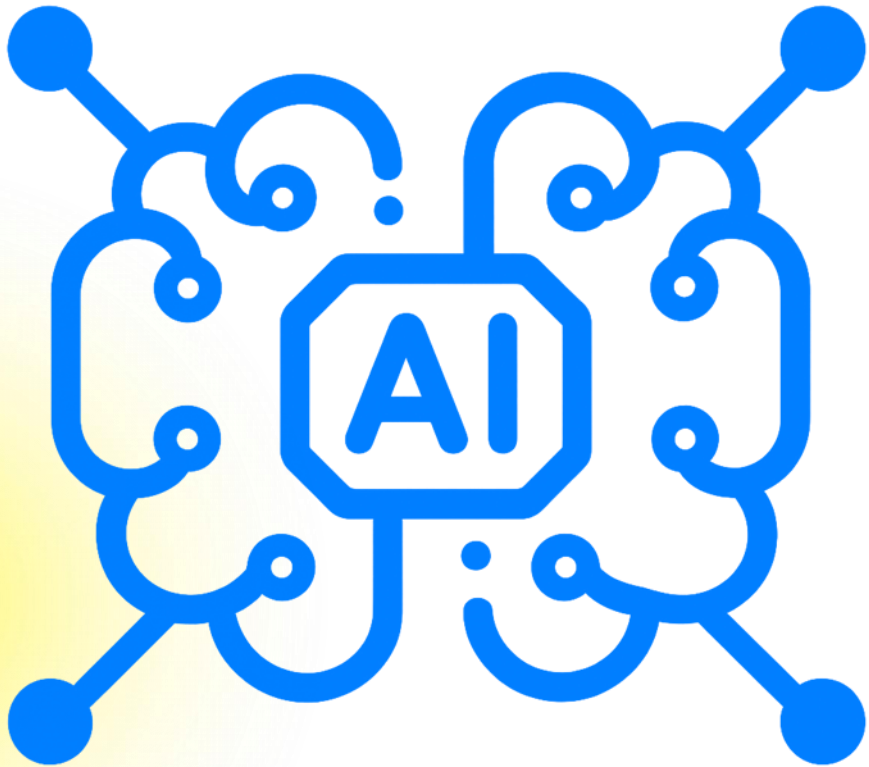
BÜROKRATIEABBAU & INNOVATIONSFÖRDERUNG HABEN HÖCHSTE PRIORITÄT FÜR STÄRKERE WETTBEWERBSFÄHIGKEIT



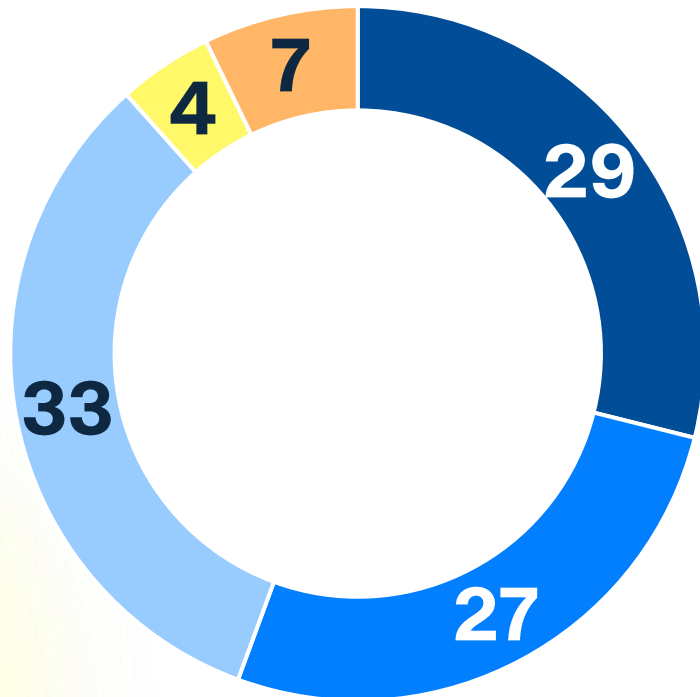
 Diese Frage wurde nur von Unternehmen aus den Bereichen Film, TV, Games und Immersive beantwortet.

Frage: Welche (weiteren) institutionellen Maßnahmen auf Bundes- bzw. Landesebene sind notwendig, um die Wettbewerbsfähigkeit der Unternehmen Ihrer Branche zu stärken? Angaben in Prozent, max. 5 Nennungen möglich

THEMENSCHWERPUNKT KÜNSTLICHE INTELLIGENZ



56 % DER CREATIVE-TECHNOLOGIES- WIRTSCHAFT NUTZEN KI BEREITS GEZIELT, BEI WEITEREN 33 % IST KI IN DER TESTPHASE



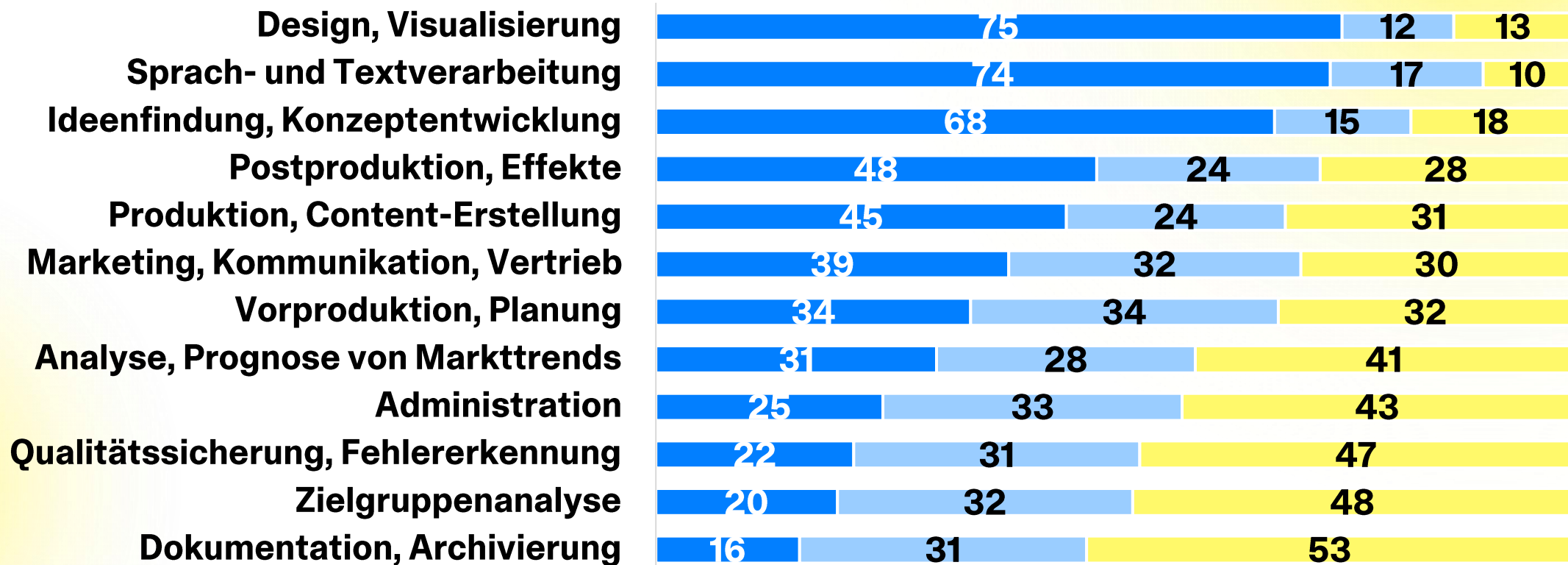
- Ja, intensiv in mehreren Bereichen
- Ja, gezielt in einem spezifischen Bereich
- Ja, erste Versuche mit KI gestartet
- Nein, wir planen es aber
- Nein, nutzen KI nicht

Gemeint ist die gezielte Nutzung von KI-Anwendungen zur Optimierung von Arbeitsprozessen. Nicht gemeint ist sog. „embedded KI“ oder „versteckte KI“, die in alltäglichen Technologien eingebettet ist (bspw. digitale Sprachassistenten, Gesichtserkennung, Empfehlungssysteme auf Plattformen, Navigationsdienste etc.)

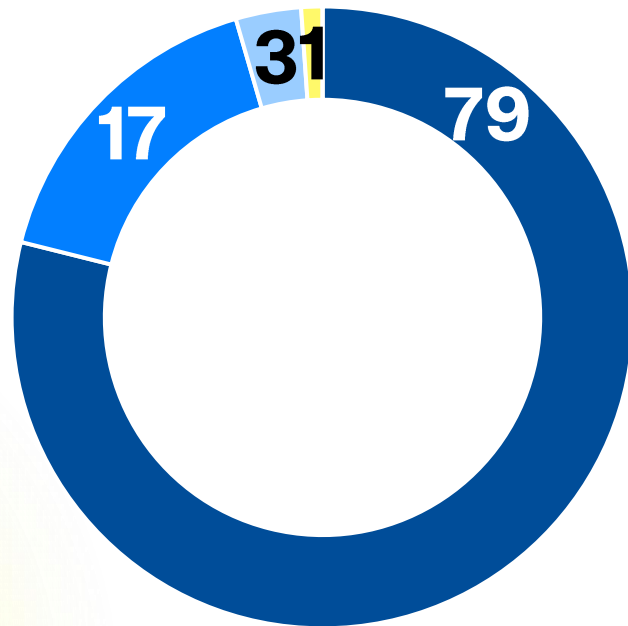
Frage: Nutzen Sie bereits KI-Tools in Ihrem Unternehmen bzw. in Ihren Arbeitsabläufen? Angaben in Prozent

KI DURCHDRINGT GESAMTE WERTSCHÖPFUNG – FAST JEDES ZWEITE UNTERNEHMEN NUTZT KI BEI POSTPRODUKTION UND PRODUKTION

■ setzen KI bereits ein ■ planen KI einzusetzen ■ setzen KI nicht ein



KI ALS SCHLÜSSELFAKTOR – 96 % DER CREATIVE-TECHNOLOGIES-UNTERNEHMEN SEHEN STEIGENDE RELEVANZ FÜR IHRE BRANCHE



- ... stark zunehmen
- ... etwas zunehmen
- ... gleich bleiben
- ... etwas sinken
- ... stark sinken

Medienbarometer 2025

Innovation oder Stagnation:

Wie wettbewerbsfähig und KI-affin sind Film-, Games- und Medientech-Unternehmen in Berlin-Brandenburg?

Berlin, 15.05.2025

Herausgeber

medianet
berlinbrandenburg

Gefördert von

MBB
Medienboard
BerlinBrandenburg

In Zusammenarbeit mit

 Investitionsbank
Berlin

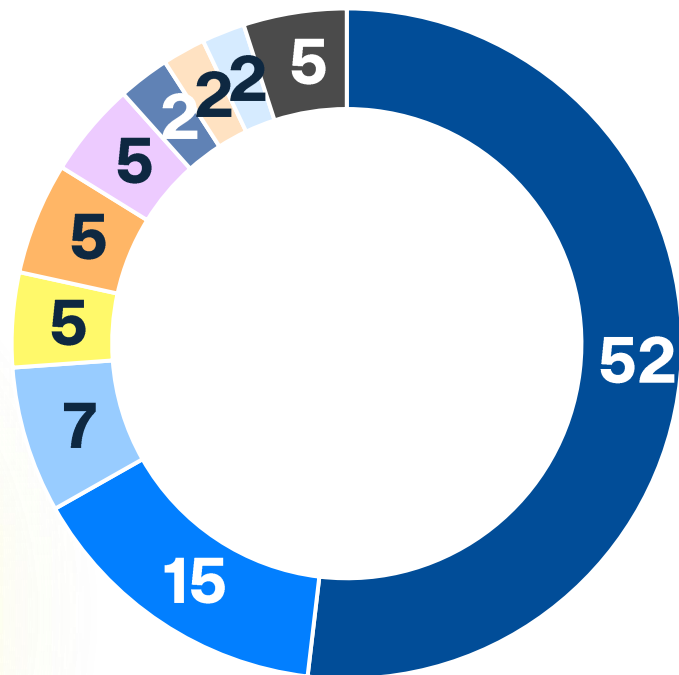
Investitionsbank
des Landes
Brandenburg **ILB**

Durchführendes Institut **GOLDMEDIA**

ÜBER DIE UMFRAGE



210 ENTSCHEIDER*INNEN DER CREATIVE-TECHNOLOGIES-WIRTSCHAFT AUS BERLIN UND BRANDENBURG HABEN TEILGENOMMEN IM ZEITRAUM 11.02. BIS 25.03.2025



- Filmwirtschaft
- Gameswirtschaft
- Rundfunkwirtschaft
- Pressemarkt, Journalismus
- Werbung
- Social Media, Influencer, -Marketing
- Immersive Media
- Audio-, Musikwirtschaft
- Ausbildung, Weiterbildung, Hochschule
- Sonstige digitale Wirtschaft