

CORONAVIRUS
INFO-SERVICE FÜR **BETRIEBE**



Österreichs Gaming-Wirtschaft spielt im globalen Wettbewerb mit

Heimische Studios wesentlich an Entwicklung internationaler Blockbuster beteiligt – Videospiegelproduktion findet heute international vernetzt statt

27.08.2020, 13:41



© WKÖ

Wenn in den kommenden Tagen die großen Publisher auf der gamescom ihre aktuellen Spieleblockbuster präsentieren, zeigt das zwei Dinge: Videospiele sind ein Massenphänomen – und österreichische Entwicklerstudios mischen kräftig mit. In vielen internationalen Spiele-Hits steckt nämlich österreichisches Know-how.

„Der eSports-Markt boomt. Gemeinsam generierten die knapp 90 österreichischen Spielestudios so zuletzt über 24 Mio. Euro Umsatz. Die heimische Gaming-Wirtschaft ist eindeutig eine Zukunftsbranche und positioniert sich bereits als Global Player“, betont Harald Mahrer, Präsident der Wirtschaftskammer Österreich (WKÖ).

Österreichische Entwickler waren/sind beteiligt an der Entwicklung von Top-Projekten wie World of Tanks: Frontline (Bongfish, Graz), Die Siedler (Mi'pu'mi Games, Wien), Sea of Thieves (Purple Lamp, Wien) oder Bus Simulator 18 (stillalive studios, Innsbruck).

„Videospieldentwicklung findet mittlerweile sehr stark international vernetzt statt“, erklärt Michael Fink, Vorsitzender des österreichischen Developersverbands Pioneers. „Moderne Multimillionen-Dollar-Produktionen mit hunderten Entwicklerinnen und Entwicklern – das lässt sich zusehends nur stemmen, indem man externe Unterstützung holt.“ Zum Beispiel aus Österreich. „Das Know-how der österreichischen Developer ist international sehr gefragt“, so Fink.

Videospiele sind ein Massenphänomen

Wie sehr Computer- und Videospiele auch hierzulande im Massenmarkt angekommen sind, zeigt eine Studie aus dem Vorjahr. Demnach ist die Anzahl der Spielerinnen und Spieler in Österreich auf zuletzt 5,3 Millionen gewachsen. Das heißt: Knapp 60 Prozent der Gesamtbevölkerung spielen. „Diese Zahlen unterstreichen, dass digitale Unterhaltung sich als Medium fest etabliert hat und aus dem Freizeitalltag von 5,3 Millionen Österreicherinnen und Österreichern nicht mehr wegzudenken ist“, sagt ÖVUS-Präsident Niki Laber.

Das Durchschnittsalter von Gamern in Österreich beträgt 35 Jahre, der Anteil von Männern (54 Prozent) und Frauen (46 Prozent) ist fast ausgeglichen. Am liebsten spielen die Österreicherinnen und Österreicher übrigens auf dem Smartphone (44 Prozent), gefolgt von Konsole (26 Prozent) und PC (25 Prozent).

„Gaming hat alle Gesellschafts- und Altersschichten erreicht und wir sehen hier durchaus noch weiteres Wachstumspotenzial“, so Laber.



© UBIT/ANJA KUNDRAT

eSport im Aufwind

Auch das kompetitive Spielen von Videogames – besser bekannt als eSport – erlebt seit einigen Jahren erneuten Aufwind in Österreich. Der eSport Verband Österreich (ESVÖ) zählt rund 50.000 aktive heimische eSportlerinnen und eSportler. Laut einer Studie der A1 Telekom Austria, gemeinsam mit dem Marktforschungsunternehmen Nielsen, konsumiert jeder fünfte 14-24-Jährige mindestens einmal pro Woche eSport-Inhalte, Tendenz steigend.

Umso wichtiger ist das breite Angebot an heimischen Ligen und eSport-Wettkämpfen, um auch langfristig auf internationaler Bühne mitmischen zu können. „Wir sehen, dass Wettbewerbe wie die A1 eSports League Austria und die eBundesliga einen wesentlichen Beitrag für das österreichische eSport-Ökosystem leisten. Durch gezielte Nachwuchsförderung wird den Spielerinnen und Spielern durch diese Wettkämpfe oft auch das Sprungbrett in die internationale Szene ermöglicht.“, so ESVÖ-Präsident Stefan Baloh.

Gaming wächst weltweit

2023 soll es weltweit knapp über 3 Mrd. Spielerinnen und Spieler geben, prognostiziert Newzoo. Das wären knapp eine halbe Milliarde mehr als 2019. Der globale Videospielemarkt wird den Prognosen zufolge im selben Zeitraum von 159,3 Mrd. US-Dollar auf 200,8 Mrd. US-Dollar wachsen. Für die heimische Developer-Szene stellt der globale Spielemarkt damit ein immenses Potenzial dar.

Microsoft Flight Simulator hebt mit österreichischer Technologie ab

Ein aktuelles Beispiel, wie heimische Unternehmen in der internationalen Spieleentwicklung mitmischen, ist Blackshark.ai. Das in Graz, Wien und San Francisco ansässige Schwesterunternehmen von Österreichs ältestem Entwicklerstudio Bongfish generiert aus Satellitenfotos einen Großteil der Städte- und Gebäudegrafiken für den neuen Microsoft Flight Simulator. Das Team aus über 50 AI-Spezialistinnen und -Spezialisten, Geospatial Engineers, Rendering-Developern und Datenwissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern hat drei Jahre lang an dem Projekt gearbeitet.

Mit Hilfe einer Cloud-basierten Deep-learning-Lösung werden die Gebäude auf Satellitenbildern klassifiziert. Eine patentierte Technologie rekonstruiert anschließend Gebäude-Attribute in detailliertem 3D. Features wie die Gebäudegröße gehen aus den vorhandenen Daten hervor. Andere Details – etwa zu den Gebäudefassaden – werden auf Basis von kontextuellen Daten wie der geographischen Lage des Gebäudes hinzugefügt. Die 3D-Modelle streamt das Spiel dann aus der Cloud auf die Rechner der Spieler. Erst diese Technologie aus Österreich ermöglicht es dem Flight Simulator, die komplette Welt fotorealistisch und in bisher unerreichter Detailtiefe abzubilden.

„Die langjährige Erfahrung im Technologiebereich sowie der Ausbildungscluster in Graz haben diese Kooperation überhaupt ermöglicht und zeigen, wie hoch die Ansprüche für das Engineering in Spielen bereits sind, die österreichische Firmen aber in der Lage sind für den Weltmarkt zu erbringen“, sagt DI Michael Putz, Geschäftsführer von Blackshark.ai und CEO von Bongfish.



© UBIT/ANJA KUNDRAT

Videospielentwicklung ist ein relevanter Wirtschaftsfaktor

Welche wirtschaftliche Bedeutung Videospielentwicklung in Österreich hat, hat im Vorjahr eine Studie erhoben. Demnach generierten gut 90 heimische Entwicklerstudios zuletzt insgesamt 24,1 Millionen Euro Umsatz und eine gesamtwirtschaftliche Wertschöpfung von 51,1 Millionen Euro. Über einen Betrachtungszeitraum von drei Jahren entwickelten die heimischen Studios insgesamt 197 Spiele. Die heimischen Entwicklerstudios sichern damit pro Jahr in Summe 958 Arbeitsplätze in der österreichischen Volkswirtschaft ab. In den Unternehmen selbst sind 474 Personen beschäftigt.

Bei den Themen Arbeitszeitflexibilisierung und Arbeitsrecht bzw. der Bildung und Verfügbarkeit von (hoch)qualifizierten Arbeitskräften stellen die Befragten Österreich ein gutes Zeugnis aus. Auch Fink sieht das so. „Österreich bietet aufgrund der hervorragenden Ausbildungsstätten eine gute Grundlage für Entwicklerstudios, die mit technologischen Innovationen am Weltmarkt für Aufmerksamkeit sorgen, siehe Bongfish und Microsoft Flight Simulator“, so Fink.

Wertschöpfungstreiber Videospielektor: Junge und hoch qualifizierte Fachkräfte

Die im Auftrag des Fachverbands Unternehmensberatung, Buchhaltung und Informationstechnologie der Wirtschaftskammer Österreich (UBIT) im Vorjahr initiierte Studie zur wirtschaftlichen Bedeutung der SpieleentwicklerInnen in Österreich unterstreicht weiters, dass die heimischen SpieleentwicklerInnen überdurchschnittlich jung im Erwerbsleben stehen und überdurchschnittlich gut ausgebildet sind. Entscheidend ist daher, den Standort auch weiterhin für die österreichischen Spieleentwickler attraktiv zu halten.

Rund zwei Drittel der Beschäftigten in der Spieleentwicklung in Österreich sind unter 35 Jahre alt und hoch qualifiziert wie Alfred Harl, Obmann des Fachverbands UBIT, erklärt: „Mehr als acht von zehn Befragten haben einen Universitäts- oder Fachhochschulabschluss. 97,5% der Befragten haben zumindest eine Ausbildung an einer höheren Schule absolviert. Dieser Anteil ist rund dreimal so hoch wie jener der heimischen Bevölkerung (31,5%). Das ist besonders erfreulich, denn als Fachverband setzen wir uns seit vielen Jahren für eine entsprechende Ausbildung des IT-Nachwuchses und

laufende Höherqualifizierung ein.“

Auch bei eSports den Aufschwung nicht verschlafen

Auf internationaler Ebene bilden sich immer stärkere politische Verbände, die um die Weiterentwicklung und Anerkennung von eSport kämpfen. „Hierzulande haben Spielerinnen und Spieler aber auch Vereine oftmals mit rechtlichen Unsicherheiten zu kämpfen. Beispiele sind die steuerliche Abwicklung von Preisgeldern oder die Frage der Gemeinnützigkeit von Vereinen. „Wenn wir hier schon jetzt einen rechtlichen Rahmen schaffen, werden wir schnell einen positiven Effekt für die weitere Entwicklung der Szene verzeichnen können – auch auf sportlicher Ebene“, sagt Baloh. Der eSport Verband Österreich setzt sich daher für die rechtliche Definition von eSport in Österreich ein. Gemeinsam mit der Politik soll Klarheit geschaffen werden, damit der weiteren Förderung von eSport-Disziplinen nichts im Wege steht. „Spätestens wenn eSport olympisch wird, werden die geschaffenen Strukturen auch von der Sportwelt benötigt, um international erfolgreich zu sein“, so Baloh.

Pressekonferenz "Gaming in Austria"

Das könnte Sie auch interessieren



WKÖ-Trefelik: Handel ist sicher, Geschäfte bleiben offen

Bundessparte Handel begrüßt Ausweitung von Testmöglichkeiten – Analysen bestätigen Sicherheit im Handel [➤ mehr](#)



Fachverbandsobmann Reder: Güterbeförderer begrüßen die Forderung nach längerer NoVA-Befreiung

Fristverlängerung brächte Verschnaufpause sowie Investitionsschub durch Vorziehkäufe – denn NoVA auch für Klein-Lkw bedeutet enorme Mehrkosten [➤ mehr](#)

