

# CORONAVIRUS

INFO-SERVICE FÜR BETRIEBE



## Wirtschaftsfaktor Gaming

Immer mehr Menschen nutzen Computerspiele, das sorgt für steigende Umsätze

16.10.2020, 10:00



© SYDA PRODUCTIONS | STOCK.ADOBE.COM

Die Gaming-Branche ist in den letzten Jahrzehnten rasant gewachsen und hat sich zu einem gewaltigen Wirtschaftszweig entwickelt. Weltweit spielen aktuell ungefähr 2,5 Milliarden Menschen, Tendenz steigend. In Österreich spielen einer aktuellen Studie von A1 zufolge 54 % der Bevölkerung mindestens einmal pro Woche ein Computer-Game. Obwohl Gaming heute in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist und das Durchschnittsalter in Österreich bei 35 Jahren liegt, wird die Wirtschaftskraft dieser Branche trotz ihres enormen Potenzials oftmals noch unterschätzt. Alleine die weltweiten Umsätze für PC-Spiele haben sich zwischen 2011 und 2019 auf über 31 Milliarden US-Dollar fast verdoppelt.

Welche wirtschaftliche Bedeutung Videospieldentwicklung 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.

Spieleentwicklung in Österreich konzentriert sich in erster Linie auf PC- und Mobile Games für Smartphones und Tablets. Auch immersive Technologien wie Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) stehen hoch im Kurs. AR beschreibt eine computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung, z.B. in Spielen wie Pokémon Go, wo die reale Welt über den Handybildschirm um eine digitale Komponente erweitert wird. VR lässt die Spieler über eigens dafür entwickelte Geräte, meistens Brillen, in die virtuelle Welt eintauchen. Vier von zehn der heimischen Spieleentwicklerinnen- und Entwicklern haben im Zuge ihrer Arbeit Spiele entwickelt, die entweder AR (37,5 %), VR (34,4 %) oder beide Technologien (28,1 %) einsetzen.

Ob für PCs, Konsolen, Handys oder sonstige Plattformen, die Arbeitsschritte der Spieleentwicklung gehen über die reine Programmierarbeit hinaus. Die heimischen Spieleentwicklerinnen- und Entwickler sind neben der Programmierleistung und der Grafik auch mit Marketing und Public Relations beschäftigt, aber auch Musik und Übersetzung im Rahmen der Spieleentwicklung spielen eine Rolle.

## Jung und bestens ausgebildet

Die Studie zeigt, dass der Altersdurchschnitt im Gaming-Bereich deutlich jünger ist als in anderen Branchen. Ein Großteil der Spieleentwicklerinnen- und Entwickler sind zwischen 15 und 34 Jahre alt, rund ein Drittel zählt zwischen 35 und 44 Jahre. Über 45 Jahre sind nur knapp 4 Prozent. Die überwältigende Mehrheit hat einen Universitäts- oder FH-Abschluss, über 97 Prozent weisen zumindest eine Ausbildung an einer höheren Schule vor. Der Anteil an Akademikerinnen und Akademikern ist damit rund dreimal so hoch wie jener der heimischen Bevölkerung im Alter zwischen 25 und 64 Jahren. Eine fachspezifische Ausbildung gilt in der Branche auch als wichtiges Einstellungskriterium, wenn es um die Auswahl neuer Kolleginnen und Kollegen geht.

Jung ist nicht nur die Belegschaft, die Entwicklerunternehmen sind es auch. Mehr als jedes fünfte Unternehmen steckt in der Seed- oder Startup-Phase. Rund die Hälfte steht noch ganz am Anfang: Der Markteintritt ist erfolgt, langsam werden erste Umsätze erzielt. Die internationale Expansion gelingt knapp jedem vierten Unternehmen. Im weltweiten Ranking der Märkte nach Spieleinnahmen, liegt Österreich an 31. Stelle von insgesamt 100 beobachteten Märkten. Die größten Spielermärkte finden sich außerhalb Europas, etwa in China, den USA, Japan und Korea. Der weltweite Markt in Kombination mit dem Vorteil, die Produkte digital vertreiben zu können, führt zu einem regen Exportverhalten der österreichischen Spieleentwickler. Knapp 40 Prozent der Befragten sehen dem gesamten, weltweiten Markt als mögliches Exportterritorium.

Angesichts des starken Wachstums der Gaming-Branche und der weltweiten Beliebtheit von Videospiele ist es erfreulich, dass österreichische Spieleentwicklerinnen- und Unternehmer hier sehr aktiv sind. Gleichzeitig bemängeln 80 Prozent der Befragten neben dem aufwendigen Steuer- und Abgabensystem die im international Vergleich recht hohen Arbeitszusatzkosten. Ebenfalls wichtig für das Wachstum der Branche ist es, Österreich weiterhin als attraktiven Standort für hochqualifizierte Arbeitskräfte auszubauen.

Die Game Development Studie 2019

## Das könnte Sie auch interessieren



### JW Holzinger: Modernisierung der Rot-Weiß-Rot-Karte ist entscheidender Schritt gegen Fachkräftemangel

Junge Wirtschaft und WKÖ-Startup-Services sehen in Reform der Rot-Weiß-Rot-Karte eine Stärkung des Gründer- und Startup-Standortes Österreich [➤ mehr](#)



## **WKÖ-Schultz zum Frauentag: Unternehmerinnen auf Erfolgskurs – jetzt braucht es endlich bessere Rahmenbedingungen, allen voran Kinderbetreuung**

Schultz: Unser Mitgefühl und unsere Gedanken sind bei den Frauen in der Ukraine > mehr



## **Weitgehendes Aussetzen der Maskenpflicht mit 1. Juni angekündigt**

Verpflichtung zum Tragen einer FFP2-Maske nur mehr in vulnerablen Settings > mehr