



## Österreichs Gaming-Wirtschaft spielt im globalen Wettbewerb mit

*Gaming ist in Österreich weiter auf dem Vormarsch. Rund 5,3 Millionen Österreicherinnen und Österreicher spielen Videospiele, 50.000 davon kompetitiv als registrierte eSportler. In Österreich werden Videospiele aber nicht nur konsumiert, sondern auch entwickelt. Die rund 90 heimischen Spielestudios generierten zuletzt 24,1 Millionen Euro Umsatz und sind maßgeblich an der Produktion namhafter internationaler Blockbuster beteiligt.*

Von **Alexander Friedl**

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 Millionen Euro Umsatz. Die heimische Gaming-Wirtschaft ist eindeutig eine Zukunftsbranche und posi-

tioniert sich bereits als Global Player“, betont Harald Mahrer, Präsident der Wirtschaftskammer Österreich (WKÖ).

Österreichische Entwickler waren und sind an der Entwicklung von Top-Projekten beteiligt. Beispiele dafür wären 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. Moderne Multimillionen-Dollar-Produktionen mit hunderten Entwicklern – das lässt sich zusehends nur stemmen, indem man externe Unterstützung holt. «

Michael Fink,  
Vorsitzender des  
österreichischen  
Developerverbands Pioneers

Zum Beispiel aus Österreich. „Das Know-how der österreichischen Developer ist international sehr gefragt“, so Fink weiter.

## Videospiele sind ein Massenphänomen: 5,3 Millionen Gamer

Wie sehr Computer- und Videospiele auch hierzulande im Massenmarkt angekommen sind, zeigt eine Studie aus dem Vorjahr. Demnach ist die Anzahl der Gamer 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 Freizeitaltag von 5,3 Millionen Österreichern nicht mehr wegzudenken ist. «

Niki Laber,  
Präsident des  
Österreichischen Verbands für  
Unterhaltungssoftware (ÖVUS)



© Pascal Riesinger

Knapp 60 Prozent der Gesamtbevölkerung sind Gamer.

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 Österreicher übrigens auf dem Smartphone (44 Prozent), gefolgt von der Konsole (26 Prozent) und dem PC (25 Prozent). „Gaming hat alle Gesellschafts- und Altersschichten erreicht und wir sehen hier durchaus noch weiteres Wachstumspotenzial“, so Laber weiter.

## eSports im Aufwind: 50.000 aktive heimische eSportler

Auch das kompetitive Spielen von Videogames – besser bekannt als eSports – erlebt seit einigen Jahren erneuten Aufwind in Österreich. Der eSport Verband Österreich (ESVÖ) zählt rund 50.000 aktive heimische eSportler. Laut einer Studie der A1 Telekom Austria gemeinsam mit dem Marktforschungsunternehmen Nielsen kon-

sumiert jeder fünfte 14- bis 24-Jährige mindestens einmal pro Woche eSports-Inhalte – Tendenz steigend.

Umso wichtiger ist das breite Angebot an heimischen Ligen und eSports-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 eSports-Ökosystem leisten. Durch gezielte Nachwuchsförderung wird den Spielern durch diese Wettkämpfe oft auch das Sprungbrett in die internationale Szene ermöglicht. «

Stefan Baloh,  
ESVÖ-Präsident

»Gaming hat alle Gesellschafts- und Altersschichten erreicht«



© Pascal Riesinger

## Gaming wächst weltweit: Drei Milliarden Spieler im Jahr 2023

2023 soll es weltweit knapp über drei Milliarden Gamer geben, prognostiziert das Marktforschungsunternehmen Newzoo. Das wäre knapp eine halbe Milliarde mehr als 2019. Der globale Videospiegelmarkt wird den Prognosen zufolge im selben Zeitraum von 159,3 Milliarden US-Dollar auf 200,8 Milliarden US-Dollar wachsen. Für die heimische Developer-Szene stellt der globale Spielemarkt damit ein immenses Potenzial dar.

### Videospielementwicklung ist ein relevanter Wirtschaftsfaktor

Welche wirtschaftliche Bedeutung Videospielementwicklung in Österreich hat, zeigen Zahlen einer aktuellen Studie. Demnach generierten 90 heimische Entwicklerstudios 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 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, Arbeitsrecht sowie Bildung und Verfügbarkeit von (hoch)qualifizierten Arbeitskräften stellen die Befragten Österreich ein gutes Zeugnis aus.

» Österreich bietet aufgrund der hervorragenden Ausbildungsstätten eine gute Grundlage für Entwicklerstudios, die mit technologischen Innovationen am Weltmarkt für Aufmerksamkeit sorgen. «

Michael Fink,  
Vorsitzender des  
österreichischen  
Developerverbands Pioneers



© ÖFB/Max Bruckner

*Jeder 5. unter 25-Jährige konsumiert wöchentlich aktiv eSports-Inhalte.*



© Pascal Riesinger

### Wertschöpfungstreiber Videospielesektor: Junge und hochqualifizierte Fachkräfte

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

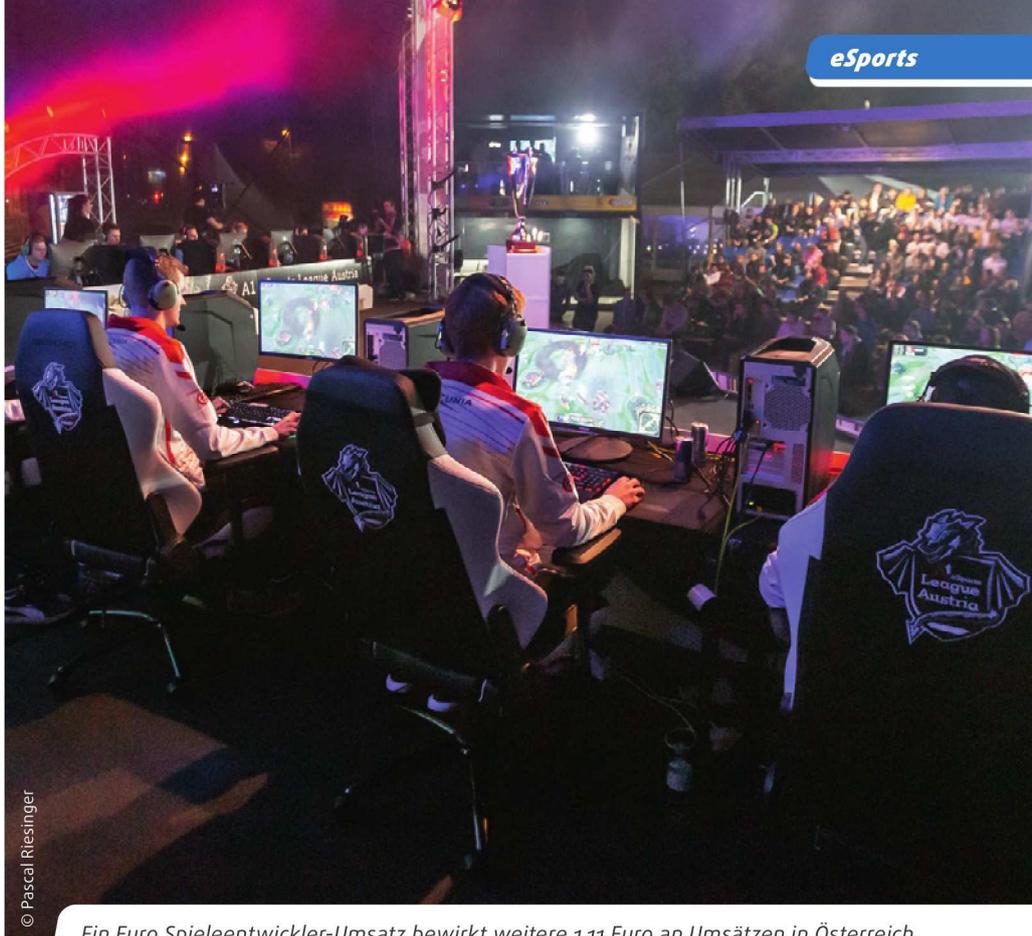


2023 soll es weltweit über drei Milliarden Gamer geben.

Rund zwei Drittel der Beschäftigten in der Spieleentwicklung in Österreich sind unter 35 Jahre alt und hochqualifiziert:

- » Mehr als acht von zehn Befragten haben einen Universitäts- oder Fachhochschulabschluss. 97,5 Prozent 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 Prozent). Das ist besonders erfreulich, denn als Fachverband setzen wir uns seit vielen Jahren für eine entsprechende Ausbildung des IT-Nachwuchses und laufende Höherqualifizierung ein. <<

Alfred Harl, Obmann des Fachverbands UBIT



© Pascal Riesinger

Ein Euro Spieleentwickler-Umsatz bewirkt weitere 1,11 Euro an Umsätzen in Österreich.

## Auch bei eSports den Aufschwung nicht verschlafen

Auf internationaler Ebene bilden sich immer stärkere politische Verbände, die um die Weiterentwicklung und Anerkennung von eSports kämpfen. Hierzulande haben Gamer, 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 rasch einen positiven Effekt für die weitere Entwicklung der Szene verzeichnen können – auch auf sportlicher Ebene. <<

Stefan Baloh, ESVÖ-Präsident

Der eSport Verband Österreich setzt sich daher für die rechtliche Definition von eSports in Österreich ein. Ge-

meinsam mit der Politik soll Klarheit geschaffen werden, damit der weiteren Förderung von eSports-Disziplinen nichts im Wege steht.

- » Spätestens wenn eSports olympisch wird, werden die geschaffenen Strukturen auch von der Sportwelt benötigt, um international erfolgreich zu sein. <<

Stefan Baloh, ESVÖ-Präsident

## VIDEOSPIELE IN ÖSTERREICH

Zahlen, Daten, Fakten rund um Computer- und Videospiele in Österreich

5,3 Mio.

Österreicherinnen und Österreicher spielen Videospiele

46% Frauen 54% Männer

49%



49 Prozent der unter 25-Jährigen interessieren sich für eSports

87 Developerstudios

in Österreich entwickelten in den vergangenen drei Jahren 197 Spiele und generierten dabei

80%

€ 24,1 Mio. Umsatz, bzw.

80 Prozent der heimischen Spieleentwickler exportieren

€ 51,1 Mio. Gesamtumsatz [inklusive indirekter Wertschöpfung]

