



CASARSAGURU/ISTOCKPHOTO.COM

Österreichische Spieleentwickler mischen auch international mit. Die Ausbildung ist gut, aber sonst hapert es an vielem

# Gaming-Wirtschaft: Starkes Wachstum, aber viel zu tun

**Studie.** Branche kämpft mit Fachkräftemangel und Finanzierungsgpässen

VON PATRICK DAX

Seit September ist „Epic Mickey: Rebrushed“ erhältlich. Die Neuentwicklung des Disney-Spiels mit der Micky Maus findet weltweit Anklang. Entwickelt wurde es von der Wiener Firma Purple Lamp. Das mehr als 60 Mitarbeiter zählende Unternehmen ist eines von rund 150 heimischen Spieleentwicklungsfirmen. Eine am Dienstag präsentierte Studie attestiert der österreichischen Gaming-Wirtschaft ein durchaus beeindruckendes Wachstum. Die Zahl der Unternehmen hat in den vergangenen sechs Jahren um mehr als 70 Prozent zugenommen. Die Branche stecke aber noch im Anfangsstadium, sagt Alfred Harl, Obmann des Fachverbandes UBIT in der Wirtschaftskammer, der die Spieleentwickler vertritt. „Es gibt noch viel zu tun.“

Fast 93 Mio. Euro wurden laut der vom Industriewissenschaftlichen Institut (IWI) durchgeführten Game-De-

## Fakten

**Gaming-Branche**  
149 Spieleentwicklungsunternehmen gab es zuletzt in Österreich. 2017 waren es 87

**Kleinstbetriebe**  
Die Branche ist kleinstbetrieblich strukturiert. 80 Prozent der Firmen haben weniger als 10 Mitarbeiter

**188,7 Millionen Euro**  
betragen die gesamtwirtschaftlichen Umsätze. „Jeder Euro, der in der Branche umgesetzt wird, generiert zusätzlich 1,03 Euro in der restlichen Wirtschaft“, sagt Studienautor Koller

velopment-Studie von den heimischen Entwicklerfirmen 2023 erwirtschaftet. 8 von 10 Euro wurden im Ausland umgesetzt. „Die Märkte außerhalb Europas werden wichtiger“, sagt Reanne Leuning von der Außenwirtschaft Austria. Über digitale Plattformen wie Steam könnten heimische Firmen große Reichweiten erzielen.

## Nicht nur Unterhaltung

Neben Entertainment-Spielen, wie eben „Epic Mickey“, die mit 85 Prozent den Großteil der Produktionen ausmachen, werden zunehmend auch sogenannte Serious Games (29 Prozent), die sich mit gesellschaftlichen Themen wie etwa dem Klimawandel beschäftigen, und Lernspiele oder Education Games (30 Prozent) entwickelt. Spielerisches Lernen werde wichtiger, sagt Koller.

Insgesamt arbeiten fast 1.100 Personen bei den heimischen Entwicklerfirmen. „Die Akademikerquote ist hoch“, sagt Martin Filipp, Vorstand des Branchenverbandes Pio-

neers of Game Development Austria und Geschäftsführer der Entwicklerfirma Mipumi Games. 80 Prozent haben eine Uni oder eine Fachhochschule absolviert.

Die Fachhochschulen hätten bereits früh begonnen, in die Gaming-Ausbildung zu investieren, sagt Filipp. In Österreich gebe es mittlerweile 25 Hochschulangebote für die Spielentwicklung, allen voran die Fachhochschulen Hagenberg und Puch. Viele Absolventen würden aber ins Ausland gehen: „Die Struktur ist zu klein, um sie aufzufangen.“

WKÖ-Spartenobmann Harl spricht sich dafür aus, den Zugang von qualifizierten Mitarbeitern zu fördern. Auch bei der Finanzierung der heimischen Entwicklerfirmen sieht er Verbesserungsbedarf. Denn für den wirklich großen Sprung fehlen in Österreich Investoren. Harl fordert von der künftigen Regierung auch ein eigenes Digitalministerium: „Die Agenten der Zukunft müssen zentral gesteuert werden.“