



80%

Exportstark

Die junge Branche der österreichischen Game Developer umfasst derzeit rund 150 Unternehmen, von denen 80% international tätig sind.

Gameentwicklung ist Boombranche

Die österreichische Gaming-Industrie verzeichnet ein kräftiges Wachstum im internationalen Umfeld.

WIEN. Die Game Development Studie 2024 des Industriewissenschaftlichen Instituts (IWI) im Auftrag des Fachverbands Unternehmensberatung, Buchhaltung und IT der Wirtschaftskammer Österreich (UBIT) zeigt deutlich: Nie zuvor hat eine so große Zahl heimischer Entwickler zum Erfolg internationaler Top-Games, aber auch zur digitalen Transformation der österreichischen Wirtschaft beigetragen. Rund 150 Unternehmen sind aktiv in der Spieleentwicklung tätig, 80% arbeiten international.

Basis für Transformation ...

Die heimischen Game Developer generierten 2023 einen Umsatz von 188,7 Mio. €. Jeder Arbeitsplatz in einem Unternehmen der Spieleentwicklung sichert mehr als einen weiteren ab. In Summe werden durch die heimischen Game Developer rund 2.260 Arbeitsplätze direkt oder indirekt initiiert.

„Game Development ist eine junge und dynamische Branche. Sie ist in Österreich geprägt von vorwiegend kleinen und kleinsten Unternehmen, mit überdurchschnittlich jungen, gut ausgebildeten und hoch motivierten Fachkräften. Die wirtschaftliche Leistungskraft und Impulswirkung sowie die volkswirtschaftlichen Effekte der Branche auf die heimische Wirtschaft sind von Wachstum geprägt“, fasst Wolfgang Koller vom IWI die Studienergebnisse zusammen.

Entwickelt werden hauptsächlich PC- und Mobile Games, Augmented Reality und Virtual Reality sind für 20% bzw. 35% der Unternehmen wichtige Geschäftsfelder. Die Palette der Games reicht von Entertainment, über Education- bis hin zu Serious Games, deren Zweck über die reine Unterhaltung hinausgeht, einem Sektor, der sich immer größerer Akzeptanz erfreut.

Gemeinsam mit der Gamification stellen Serious Games einen bedeutenden Bereich der Digitalisierung der Gesellschaft dar – von Bildung, über Gesundheit und berufliche Weiterbildung bis hin zu sozialen Themen wie Umwelt, Klima oder Konfliktvermeidung.

... in vielen Sektoren

Das Gros der Serious Games basiert auf Aufträgen oder Kooperationen der öffentlichen Hand, zunehmend setzen auch Museen, Forschungseinrichtungen, NGOs oder Kirchen auf die spielerische Form der Wissensvermittlung.

„Fachkräfte und Unternehmen aus Österreich im Bereich Gaming sind weltweit stark gefragt. Österreich hat hier schon ein hohes Niveau im Bereich der Ausbildung. Diese Absolventen in Österreich zu halten, ist eine große Chance für den Standort und die Wirtschaft“, ist Reanne Leuning von der Außen-

wirtschaft Austria überzeugt. Acht von zehn Unternehmen der Spieleentwickler exportieren ihre Produkte.

„Österreich ist ein nach wie vor stark traditionell geprägtes Land – auch auf dem Arbeitsmarkt. Nun drängen viele junge, gut ausgebildete Menschen mit neuer Dynamik in Bereichen nach, die Wirtschaft und Industrie in Zukunft neu gestalten werden. Das schließt die Gaming-Branche mit ein, die Know-how und Technologie liefert, um branchenübergreifend Prozesse neu zu denken und zu entwickeln“, erklärt Martin Filipp vom Verband Pioneers of Game Development Austria (PGDA).

Fachliche Expertise

„Der Standort Österreich wird im Zuge der Digitalisierung nur dann zukunftsfit sein, wenn die Transformation auch bei den Jobs gelingt. Um den Fachkräftemangel zu bekämpfen, muss die Politik an vielen Schrauben drehen – von der Ausbildung, über die Attraktivität zum Schutz vor Abwanderung bis zum Erhalt von wertvollen Schlüsselkräften“, ergänzt Alfred Harl, Obmann des Fachverbands UBIT. Handlungsbedarf sehen die Experten insbesondere bei aktiver Politik für Spieleentwickler in Österreich und der EU zur Verbesserung der Rahmenbedingungen sowie Finanzierungsmöglichkeiten. (red)