

150 Betriebe bereichern Österreichs Computer- und Videospielbranche

In der Spieleentwicklungsbranche sind überwiegend Klein- und Kleinunternehmen tätig

WIEN. Österreich spielt nicht nur, sondern entwickelt auch Computer- und Videospiele – und das in hoher Qualität. Zu diesem Schluss kommt eine Studie des Industriewissenschaftlichen Instituts (IWI) im Auftrag des Fachverbands Unternehmensberatung, Buchhaltung und IT (Ubit) der Wirtschaftskammer Österreich. Die Ergebnisse der Studie wurden diese Woche präsentiert.

Das sogenannte „Game Development“ sei eine „junge und dynamische Branche“, sagte Co-Studienautor Wolfgang Koller vom IWI. Geprägt sei sie vorwiegend von kleinen Unternehmen mit überdurchschnittlich jungen Fachkräften. Mehr als 81 Prozent der Unternehmen haben nicht mehr als neun Beschäftigte, 24 Unternehmen beschäftigen zehn bis 48 Mitarbeiter, vier Unternehmen haben 50 oder mehr Mitarbeiter.

Mehr als die Hälfte aller Betriebe haben ihren Sitz in Wien. In Oberösterreich sticht Own3d Media aus Steyr hervor. Die Firma bietet Produkte, Dienstleistungen und Tools für Spieler an, die ihre Computerspiele auf Videoplattformen live übertragen.

In der Studie wurden 80 Prozent aller Gaming-Unternehmen hierzulande berücksichtigt. Sie entwickelten im Studienzeitraum hauptsächlich Spiele zu Unterhaltungs- (85 Prozent) oder zu Bildungszwecken (30 Prozent) sowie sogenannte „Serious Games“ (29 Prozent). Dabei handelt es sich um Spiele, die klare Lernziele definiert haben und nicht nur der reinen Unterhaltung dienen. Seit 2018 hat die Produktion von Serious Games in Österreich zugenommen. Generell werden hauptsächlich Computer- und Mobile Games für Smartphones und Tablets entwi-



Österreichs Spieleentwickler sind international gefragt.

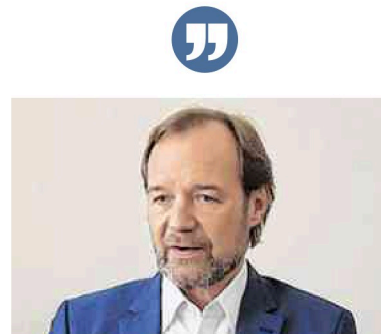
Foto: APA/dpa/Berg

ckelt. AR (Augmented Reality) und VR (Virtual Reality) sind der Studie zufolge für 20 bzw. 35 Prozent der Branche verantwortlich.

2260 Jobs hängen daran

Jeder Arbeitsplatz in einem Unternehmen der Spieleentwicklung sichere der Studie zufolge mehr als einen weiteren Arbeitsplatz in Österreich ab. In Summe würden durch die heimischen Spieleentwickler rund 2260 Arbeitsplätze direkt oder indirekt initiiert. Co-Studienautor Koller: „Die wirtschaftliche Leistungskraft und Impulswirkung sowie die volkswirtschaftlichen Effekte der Branche auf die heimische Wirtschaft sind von Wachstum geprägt.“

Ubit-Obmann Alfred Harl hob die Entwicklung der Branche hervor, verwies aber auch auf die He-



„Es braucht in Österreich und in der EU eine aktive-re Politik, verbesserte Rahmenbedingungen und Finanzierungsmöglichkeiten für Spieleentwickler.“

■ Alfred Harl, Obmann des Fachverbands Ubit

ZAHLEN UND FAKTEN

150 Unternehmen sind in Österreich in der Spieleentwicklung tätig, das sind 71,3 Prozent mehr als 2018. Das zeigt die Game Development Studie 2024 des Industriewissenschaftlichen Instituts (IWI).

80 Prozent aller in der Branche Tätigen haben eine Universitäts- oder Fachhochschulausbildung. Rund die Hälfte ist jünger als 35 Jahre.

92,8 Millionen Euro setzte die Branche im Vorjahr in Österreich um. 2017 waren es 32,7 Millionen gewesen, für 2029 werden 149 Millionen Euro erwartet.

erausforderungen. Handlungsbedarf sieht er im Bildungsbereich, in der Unternehmensfinanzierung und im Förderwesen. „Wir brauchen Innovationen, diese fehlen im IT-Bereich“, sagte Harl. Er forderte unter anderem zwei fixe Informatik-Wochenstunden in allgemeinbildenden höheren Schulen.

Kaderschmiede Hagenberg

Universitäten und Fachhochschulen hätten in den vergangenen Jahren viel in den Bereich der Spieleentwicklung investiert. Mehr als 50 Prozent der Programmierer absolvieren ihre Ausbildung auf dem Campus Hagenberg im Mühlviertel und dem Fachhochschul-Standort in Puch bei Salzburg. Ausbildungsschwerpunkte gibt es auch in Klagenfurt und in der Bundeshauptstadt Wien. (rom)