

Computerspiele. Der Umsatz der heimischen Gaming-Wirtschaft ist in den vergangenen Jahren stark gewachsen. Warum Österreich im internationalen Vergleich trotzdem weit zurückliegt und was die Branche von anderen Ländern lernen kann.

VON PAUL MAIER

Wien. Mit einem Pinsel in der Hand springt Micky Maus durch eine bunte Welt. Um Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden, muss Micky zeichnen, Farbe verspritzen und den Pinsel schwingen. Dieses kreative Abenteuer verbirgt sich im neuen Videospiel „Epic Mickey: Rebrushed“, einer restaurierten Neu-Fassung des beliebten „Epic Mickey“-Spiels aus 2010. Die Neuauflage wurde vom Wiener Spielentwicklungsstudio Purple Lamps produziert. Ein aktuelles Leuchtturm-Projekt, das zeigt, was die kleine österreichische Gaming-Landschaft hervorbringen kann.

Sie ist in den vergangenen Jahren stark gewachsen: Derzeit gibt es 149 Unternehmen, die rund 135 Spiele pro Jahr entwickeln. Das sind um 71,3 Prozent mehr Betriebe als im Jahr 2017. Das ergibt eine Studie des Industriewissenschaftlichen Instituts (IWI) im Auftrag der Wirtschaftskammer. Mehr als 81 Prozent der Unternehmen sind Kleinstunternehmen mit maximal neun Beschäftigten. Nur vier Game Developer haben mehr als 50 Mitarbeiter.

Auftrag von Microsoft

Dazu gehört beispielsweise die Grazer Firma Bongfish, die gemeinsam mit Microsoft 2020 den „Microsoft Flight Simulator“ entwickelte. Auch die Wiener Moon Studios gehören zu den größten Betrieben, sie entwickelten die „Ori“-Spiele. Insgesamt erwirtschaftet die heimische Gaming-Branche laut der Studie jährlich 188,7 Millionen Euro.

Das sind selbst für ein kleines Land wie Österreich niedrige Zahlen. Ein Blick in das größtmäßig ver-

gleichbare Finnland offenbart, was möglich wäre: Gaming-Unternehmen machen dort jedes Jahr mehr als drei Milliarden Euro Umsatz.

Eine der Grundlagen für den finnischen Erfolg ist laut Martin Filipp vom Verband „Pioneers of Game Developers Austria“ eine staatliche Förderung. Etwas Ähnliches würde sich der Spielentwickler auch für Österreich wünschen: „Ein Fonds, der Firmen fördert, die mit späteren Gewinnen anteilig Geld in diesen Fonds zurückzahlen. Im Idealfall eine Art Perpetuum Mobile.“ Eine solche Förderung könnte neue Unternehmen in der sogenannten „Scale Up“-Phase unterstützen, in der es darum geht, Investoren mit großen Beiträgen an Bord zu holen.

Gute Ausbildung

In dieser Phase gebe es noch große Hürden, sagt Alfred Harl, Obmann für IT in der Wirtschaftskammer. Gut aufgestellt sei in Österreich hingegen das Ausbildungsangebot für Spielentwicklung. Mehr als 80 Prozent der Mitarbeiter in den Gaming-Unternehmen haben laut der IWI-Studie einen Universitäts- oder FH-Abschluss. Weil die Karrierechancen in Österreich jedoch stark begrenzt sind, wandern viele kluge Köpfe in das Ausland ab. „Wir treffen im Silicon Valley immer wieder Österreicher, die auf der Technischen Universität in Wien studiert haben“, sagt Harl. Die Ausbildung sei in Ordnung, das wirtschaftliche „Biotop“ sei das Problem. In den USA bekommen Spielentwickler mehr Budget, mehr Zeit und werden besser bezahlt.

Die Internationalität der Branche macht es Unternehmen zwar schwerer, gute Mitarbeiter zu halten.



Österreichs Gaming auf geringem Level

Getty Images / Nestea06

Gleichzeitig bringt sie große Vorteile. Spiele können durch digitale Plattformen wie Steam auf der ganzen Welt verkauft werden. Der potenzielle Markt für neue Produkte ist riesig. Gaming ist seit Jahren die mit Abstand lukrativste Unterhaltungsindustrie der Welt, im Vorjahr machten Spielentwickler weltweit 184 Milliarden US-Dollar Umsatz. Mehr als die Film- und Musikindustrie zusammen.

Immer mehr „Serious Games“

Abseits der klassischen Unterhaltungsspiele wächst zudem die Bedeutung sogenannter „Serious Games“ und „Educational Games“ in Österreich. Dabei geht es um interaktive Lernspiele, die für Ausbildungsmaßnahmen herangezogen werden. Sie werden zur Schulung von Angestellten in Unternehmen oder in Bildungseinrichtungen eingesetzt. Auch Museen oder NGOs lassen solche Spiele konzipieren. Serious Games entstehen größtenteils durch Aufträge der öffentlichen Hand.

Um die heimische Spielentwicklungsbranche zu stärken, sind laut Harl von der Wirtschaftskammer auch Änderungen auf politischer Ebene notwendig. Er fordert ein eigenes Digitalisierungsministerium, das sich dem Ausbau der digitalen Wirtschaft verschreibt und als Ansprechpartner für die Industrie da ist.

Spielentwickler Filipp weist zudem auf die kaum vorhandene Sichtbarkeit von Österreichs Gaming-Industrie hin. Mehr Bekanntheit und ein positiveres Image würden den Unternehmen helfen, gut ausgebildete Fachkräfte für heimische Betriebe zu gewinnen.