

Österreich



„Ermöglicher zu sein bedeutet, den Wert der Arbeit unserer Unternehmen anzuerkennen.“

Alfred Harl, FV-Obmann UBIT

© UBIT / Strasnik



Heimische Game Developer sind auch international höchst gefragt.

GAME DEVELOPMENT

Ausbildungsschwerpunkte werden in Österreich bereits gesetzt. Insgesamt gibt es 25 Hochschulangebote für Game Development mit Schwerpunkten in Puch bei Salzburg, Hagenberg in Oberösterreich, Wien (etwa zu Software-Engineering und Web-Development), und Kärnten (Klagenfurt). Puch und Hagenberg bilden rund 50 Prozent der Absolventen für die Gaming-Branche aus. Was es für eine gute Standortpolitik ebenso braucht, sind Förderschienen für Firmengründungen in Österreich, Studios für Game Development und Jobs in der Industrie. Jedes dritte Unternehmen der Branche hat sich in den letzten 24 Monaten um öffentliche Fördermittel beworben.

Gaming-Wirtschaft auf Wachstumskurs

In nur sechs Jahren hat die Branche um 71,3 Prozent zugelegt. Insgesamt 2.260 Jobs hängen in Österreich an der Entwicklung von PC- und Mobile-Spielen.

Noch nie zuvor hat eine so große Zahl heimischer Entwickler zum Erfolg internationaler Top-Games, aber auch zur digitalen Transformation der österreichischen Wirtschaft beigetragen – zu diesem Ergebnis kommt die brandaktuelle Game Development Studie 2024 des Industriewissenschaftlichen Instituts (IWI). Rund 150 Unternehmen sind demnach in Österreich aktiv in der Spieleentwicklung tätig, was laut Vergleichsstudie aus dem Jahr 2018 einem Wachstum von 71,3

Prozent in den vergangenen sechs Jahren entspricht. Unterm Strich generiert die Branche damit einen gesamtwirtschaftlichen Umsatz von 188,7 Millionen Euro. 2.260 Arbeitsplätze werden durch die heimischen Game Developer direkt oder indirekt initiiert.

„Es ist eine junge und dynamische Branche, die in Österreich vorwiegend von kleinen und kleinsten Unternehmen mit überdurchschnittlich gut ausgebildeten Fachkräften geprägt ist. Die wirtschaftliche Leistungskraft und Impulswirkung sowie die volkswirtschaftlichen Effekte sind im Steigen“, fasst Wolfgang Koller (IWI) die Studienergebnisse zusammen. Die rot-weiß-rote Szene ist demnach vorwiegend in der Altersklasse 25 bis 34 beheimatet, rund 80 Prozent haben eine Uni-

versität oder Fachhochschule abgeschlossen. Fachkräfte sind aber auch hier Mangelware, wie Alfred Harl, Obmann des Fachverbands UBIT, zu berichten weiß: „Die Politik muss an vielen Schrauben drehen: Von der Ausbildung über die Attraktivität bis hin zum Schutz vor Abwanderung und dem Erhalt von wertvollen Schlüsselkräften.“

Neue Branchen-Trends

Die Palette der in Österreich (mit-)produzierten Games reicht von Entertainment über Education- bis hin zu Serious Games. Entwickelt werden hauptsächlich PC- und Mobile-Games für Smartphones und Tablets. Augmented- und Virtual-Reality sind der Studie zufolge für 20 bzw. 35 Prozent bereits ein wichtiger

Teil ihrer Produkte. Ein weiterer Trend seien laut Martin Filipp vom Verband Pioneers of Game Development Austria (PGDA) sogenannte Serious Games. Dabei handelt es sich um digitale Spiele, deren Zweck über die Unterhaltung hinausgeht. Etwa wenn es um das Lernen geht oder um Bewusstseinsklärung mit spielerischen Elementen. Gemeinsam mit der Gamification stellen Serious Games einen bedeutenden Bereich der Digitalisierung der Gesellschaft dar. Anders als Entertainment-Spiele entstehen Serious Games überwiegend durch Aufträge oder Kooperationen der öffentlichen Hand. Auch Museen, Forschungseinrichtungen, NGOs oder Kirchen lassen Serious Games konzipieren, um ihre Anliegen spielerisch zu vermitteln.

150

Unternehmen sind in Österreich bereits aktiv in der Entwicklung von PC- und Konsolenspielen tätig. Heimische Fachkräfte sind gefragt.

188,7

Millionen Euro beträgt der gesamtwirtschaftliche Umsatz der auf Game Development spezialisierten Unternehmen in Österreich.

2.260

Arbeitsplätze werden laut Studie des Industriewissenschaftlichen Instituts direkt oder indirekt durch heimische Game Developer initiiert.