



Der Markt für die Videospiele ist riesig. So wurden auf der Gamescom in Köln im Sommer rund 335.000 BesucherInnen gezählt.

Foto: AFP/Fassbender

Heimische Videospiele im Ausland beliebt

Die Zahl der Videospiele-Entwickler in Österreich ist in den vergangenen sechs Jahren um über 70 Prozent gestiegen.

Wien – Die heimische Computerspiele-Branche ist in den vergangenen sechs Jahren rasant gewachsen. Rund 150 Unternehmen sind derzeit in der Spieleentwicklung tätig – das entspricht einem Wachstum von 71,3 Prozent seit 2018, wie die aktuelle Game Development Studie 2024 des Industriewissenschaftlichen Instituts (IWI) im Auftrag der Wirtschaftskammer zeigt. Damit generierten die „Game Developer“, also die Spieleentwickler, einen gesamtwirtschaftlichen Umsatz von 188,7 Mio. Euro, 85 Prozent davon im Ausland. Demnach sichert jeder Arbeitsplatz in einem Unternehmen der

Spieleentwicklung mehr als einen weiteren Arbeitsplatz in Österreich ab. In Summe werden durch die heimischen Videospiele-Entwickler rund 2260 Jobs 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 hochmotivierten Fachkräften“, sagt Wolfgang Koller vom IWI. 48 Prozent aller Game Developer sind der Erhebung zufolge unter 35 Jahre alt. Nur acht Prozent sind älter als 45 Jahre. Rund 80 Prozent

aller in der Branche Arbeitenden haben eine Universitäts- oder Fachhochschulausbildung abgeschlossen.

Viel Handlungsbedarf

Die Gaming-Unternehmen entwickelten im Studienzeitraum hauptsächlich Spiele zu Unterhaltungs- oder zu Bildungszwecken sowie so genannte „Serious Games“. 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 entwickelt. AR (Augmented Reality) und VR (Virtual Reality) haben der Studie zufolge 20 bzw. 35 Prozent Anteil in der Branche.

Handlungsbedarf besteht insbesondere im Bildungsbereich sowie in der Unternehmensfinanzierung und im Förderwesen. „Wir brauchen Innovationen, diese fehlen im IT-Bereich“, sagte Alfred Harl, Obmann des WKO-Fachverbands Unternehmensberatung, Buchhaltung und Informationstechnologie. Er forderte unter anderem zwei fixe Informatik-Wochenstunden in allgemeinbildenden höheren Schulen. (TT, APA)