

## PRESSEAUSSENDUNG

### **Game Development Studie 2024: Knowhow aus Österreich ist weltweit gefragt!**

**Österreichs Gaming-Wirtschaft boomt: klares Branchenwachstum, hohe Exportquote und Innovationen - IT-Fachkräfte aus Österreich international gefragt.**

Wien, 05.11.2024 - 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, was einem Wachstum von 71,3 % in den letzten sechs Jahren entspricht (Vergleichsstudie 2018).

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

#### **Harl: „Die Politik muss an vielen Schrauben drehen“**

„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 (IWI) die Studienergebnisse zusammen. Die österreichische Szene ist vorwiegend jene der 25- bis 34-Jährigen. Rund 80% haben eine Universität oder Fachhochschule abgeschlossen.

„Ermöglicher zu sein bedeutet, den Wert der Arbeit unserer Unternehmen anzuerkennen“, ist Alfred Harl, Obmann des Fachverbands UBIT überzeugt. „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.“ Handlungsbedarf sieht die Branche insbesondere bei aktiver Politik für SpieleentwicklerInnen in Österreich und der EU zur Verbesserung ihrer Rahmenbedingungen sowie Finanzierungsmöglichkeiten.

#### **Filipp: „Unsere Arbeit denkt ganze Industrieprozesse neu“**

„Fachkräfte und Unternehmen aus Österreich im Bereich Gaming sind weltweit stark gefragt. Österreich hat hier schon hohes Niveau im Bereich der Ausbildung. Diese AbsolventInnen in Österreich zu halten ist eine große Chance für den Standort und die Wirtschaft“, sagt Reanne Leuning, Außenwirtschaft Austria zur Exportquote und zur internationalen Bedeutung der Branche. Acht von zehn Unternehmen der SpieleentwicklerInnen exportieren ihre Produkte. Spiele werden über das Internet vertrieben, und damit eröffnen sich globale Märkte.

„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“, ergänzt Martin Filipp vom Verband Pioneers of Game Development Austria (PGDA). „Wir haben aber nicht nur Game-Entwickler und Programmierer. Wir liefern Knowhow und Technologie, um branchenübergreifend Prozesse neu zu denken und zu entwickeln.“

## PRESSEAUSSENDUNG

### Neuer Stellenwert von Serious- und Education Games

Die Palette der Games reicht von Entertainment über Education- bis hin zu Serious Games. Entwickelt werden hauptsächlich PC und Mobile Games (Smartphones/Tablets). AR (Augmented Reality) und VR (Virtual Reality) ist für 20 % bzw. 35 % der Branche ein wichtiger Teil der Produkte. Serious Games sind digitale Spiele, deren Zweck über die Unterhaltung hinausgeht. Es geht um Lernen oder Bewusstseinschärfung mit spielerischen Elementen, um nachhaltig etwas zu bewirken. Serious Games erfreuen sich immer größerer Akzeptanz. Das enorme Potenzial wird durch die Digitalisierung und die Integration neuer Technologien gestärkt.

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 Themen des Alltags wie Bewusstseinschärfung für soziale Themen wie Umwelt, Klima oder Konfliktvermeidung. Anders als Entertainment-Spiele entstehen Serious Games überwiegend durch Aufträge oder Kooperationen der öffentlichen Hand (Länder & Gemeinden, Regierungsstellen, Ministerien oder Behörden). Auch Museen, Forschungseinrichtungen, NGOs oder Kirchen lassen Serious Games konzipieren, um ihre Anliegen spielerisch zu vermitteln.

Game Development Schwerpunkte werden schon in der Ausbildung gesetzt. Unis, FHs oder HTLs leisten in Österreich einen hochwertigen Beitrag. 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% an AbsolventInnen der Gaming Branche aus.

Was es für eine gute Standortpolitik ebenso wie die Fachkräfte 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.

### Bild

Bild 01: v.l.n.r.: Wolfgang Koller, Reanne Leuning, Alfred Harl, Martin Filipp. (Copyright: Caro Strasnik)

### Über den Fachverband UBIT

Der Fachverband Unternehmensberatung, Buchhaltung und IT (UBIT) der Wirtschaftskammer Österreich ist ein bedeutender Akteur in der österreichischen Wirtschaft mit einem Umsatz von 45 Milliarden Euro und damit rund 10 Prozent des BIP. Die UBIT-Betriebe sind zentrale Player der digitalen Wirtschaft und Innovationstreiber.

### Rückfragehinweis

Michael Lechner, Milestones in Communication

[michael.lechner@minc.at](mailto:michael.lechner@minc.at)

+43 664 889 75 824