



Statista Corporate-Account
14 Tage kostenlos testen
Gutscheincode „Games“ unter
de.statista.com/anmeldung einlösen

Branchenmonitor Games 2017

Statista Expertenbefragung - Report

Dezember 2017

Deutsche Game-Start-Ups stehen vor finanziellen Herausforderungen, Förderungen als Lösungsansatz

Key Findings

Wirtschaftliche Situation der Branche in Deutschland mittelmäßig, in anderen Ländern deutlich besser

In Bezug auf die wirtschaftliche Situation der deutschen Games-Branche ergibt sich ein durchwachsenes Bild: Rund ein Drittel der befragten Experten bewertet diese als eher/sehr positiv (35%), während ein weiteres Drittel diese als eher/sehr negativ bewertet (31%). Eindeutiger ist die Einschätzung der Rahmenbedingungen, diese werden im internationalen Vergleich von über der Hälfte der Befragten als eher/sehr schlecht bewertet (56%).

Staatliche Förderung, Finanzierungsmöglichkeiten und qualifiziertes Personal wichtigste Erfolgstreiber

Über die Hälfte der Befragten sehen staatliche Förderungen als entscheidende Treiber für eine positive Entwicklung der Games-Branche in Deutschland (56%), für jeweils ein Viertel steht und fällt der Erfolg der Branche mit dem Vorhandensein einer gesicherten Finanzierung (27%) und qualifizierten Personals (25%).

Finanzierungen für deutsche Game-Start-Ups und deutschsprachige Entwickler größte Baustellen

Die Mehrheit der Befragten sind der Ansicht, dass es für Game-Start-Ups schwierig ist, in Deutschland das nötige Startkapital zu bekommen (65%) und englischsprachige Entwickler eher Finanzierungsmöglichkeiten finden als deutschsprachige (63%). Demgegenüber gibt es in Deutschland es ausreichend Ausbildungsmöglichkeiten für angehende Spielentwickler (52%).

Start-Ups haben gute Chancen auf Partnerschaften und Übernahmen

Die Reaktion von etablierte Game-Entwicklern und Publishern auf deutsche Game-Start-Ups fällt sehr unterschiedlich aus: Rund ein Drittel der Experten beobachtet, dass Start-Up-Entwicklungen vorrangig von den großen Playern ignoriert werden (34%), nahezu ebenso viele beobachten die Etablierung von Partnerschaften mit Newcomern (32%). 21% zufolge werden Game-Start-Ups vorrangig aufgekauft, 10% beobachten die Entwicklung von Konkurrenzlösungen.

Mobile Gaming als Game Changer, Kompetenzausbau im Mobile Development wichtige Herausforderung

Key Findings

Interaction Design, Storytelling und 3D-Design sind Kernkompetenzen für die Branche

Laut über drei Viertel der Befragten kommt dem Ausbau dieser Kompetenzen die größte Bedeutung für die deutsche Games-Branche zu. Auch der Ausbau von Mobile Development wird als ziemlich/sehr wichtig erachtet (73%).

Mobile Gaming und Competitive Gaming sind aktuelle Game Changer, Let's-Play und AR interessante Trends

Neben Mobile Gaming (52%) wird Competitive Gaming in Form von E-Sports und Multiplayer-Spielen (je 42%) als weisungsgebend für die Branche angesehen. Zusätzlich sind Let's-Play Videos (56%), Augmented Reality (44%) und Virtual Reality (39%) interessante Trends. Bei GPS Activity Games, wie Geocaching und Pokémon Go, scheiden sich wiederum die Geister: 39% sehen diese Art von Gaming als interessanten Trend, 32% sind der Ansicht, es werde viel Lärm um nichts gemacht.

Stetiger Bedeutungszuwachs von Abonnements und Mikrotransaktionen für Umsatz erwartet

2015 wurden in Deutschland schätzungsweise 36% des Gesamtumsatzes für digitale Spiele für PC, Konsolen, Smartphones und Tablets mit Abonnements (Pay-to-Play) und Mikrotransaktionen (Free-to-Play) erwirtschaftet.¹ Für die darauffolgenden Jahre erwarten die Games-Experten einen stetigen Anstieg auf schließlich 55% im Jahr 2021. Dabei sind Game-Entwickler mit einer Prognose von 57% leicht optimistischer als Games-Redakteure mit 52%.

Die Mehrheit der Experten rechnet damit, dass Virtual Reality bis 2020 den Massenmarkt erreicht

Über die Hälfte der befragten Experten erwartet, dass Virtual Reality bis 2020 ein für den Massemarkt relevantes Produkt sein wird (58%). Nur 15% prognostizieren, dass dieser Zustand nicht eintreten wird, sondern der Hype beizeiten verblassen wird.

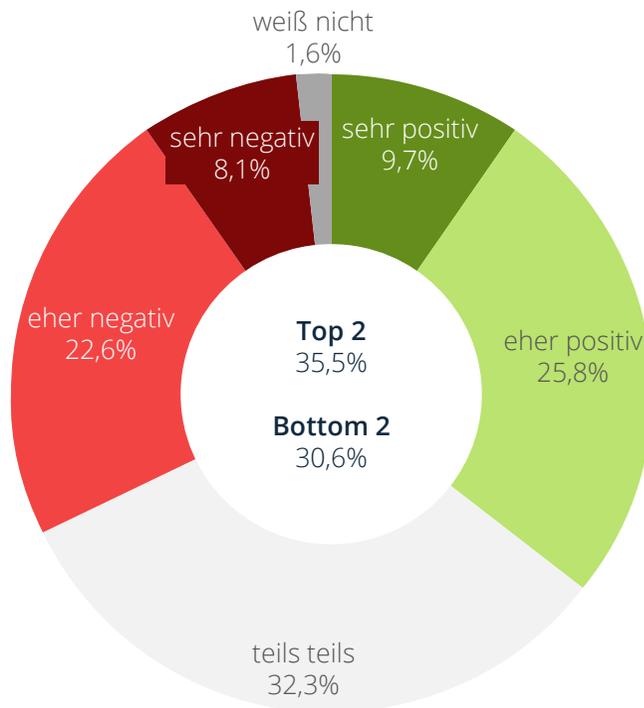
GAMES

Die wirtschaftliche Situation der deutschen Games-Branche wird mittelmäßig bewertet. Vor allem im internationalen Vergleich werden die Rahmenbedingungen in Deutschland für die Games-Branche als deutlich schlechter wahrgenommen. Dabei spricht sich die Mehrheit der Experten für staatliche Förderungen und zusätzliche Finanzierungsmöglichkeiten aus, um die Branche anzukurbeln und speziell Start-Ups zu helfen.

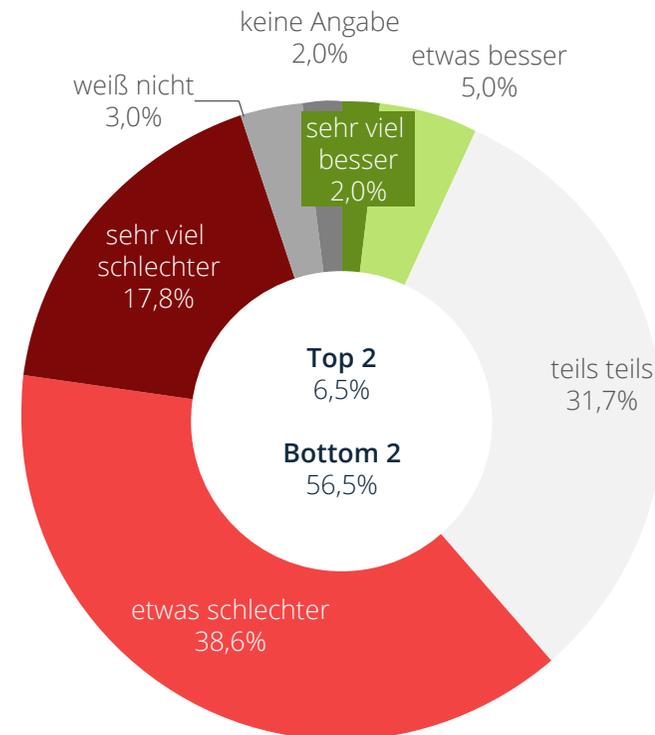


Wirtschaftliche Situation der Branche in Deutschland mittelmäßig, in anderen Ländern deutlich besser

Wirtschaftliche Situation der Branche insgesamt



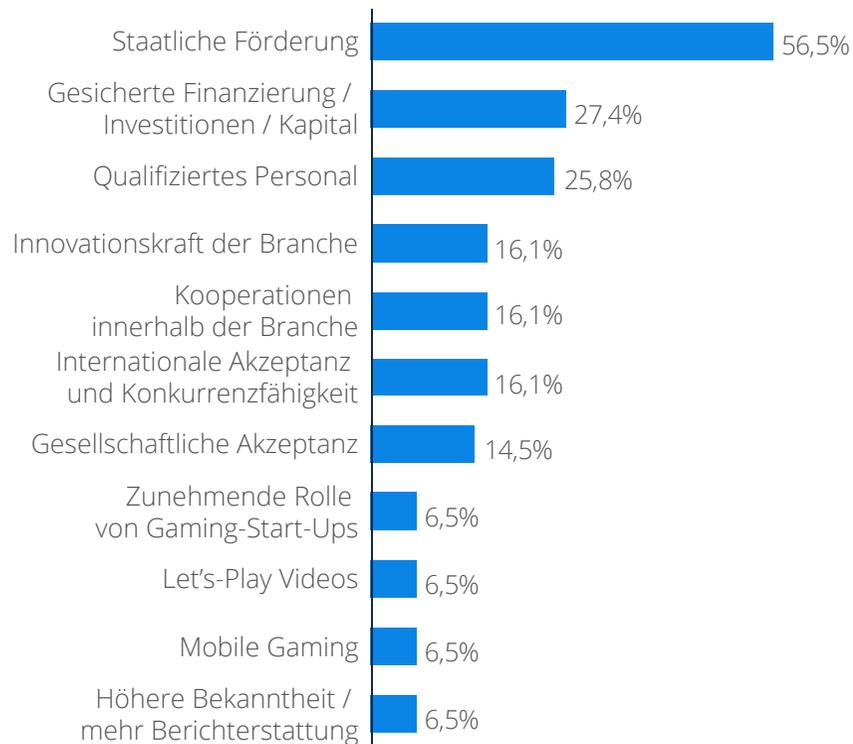
Rahmenbedingungen im internationalen Vergleich



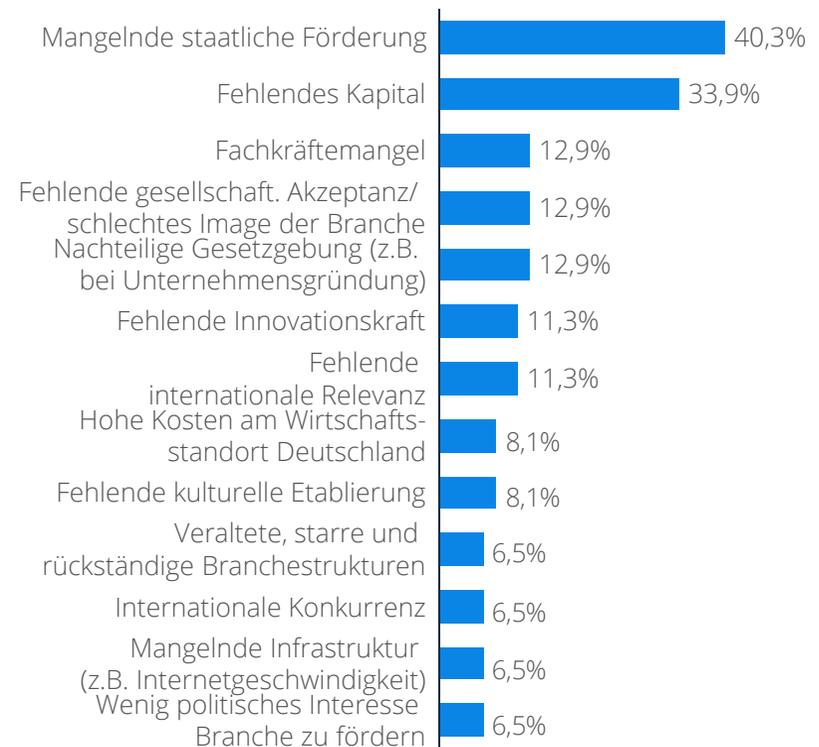
„Wie bewerten Sie die aktuelle wirtschaftliche Situation der deutschen Games-Branche insgesamt?“ (Einfachnennung), „Wie bewerten Sie die Rahmenbedingungen in Deutschland für die Games-Branche im internationalen Vergleich?“ (Einfachnennung), n=62, alle Befragten
Quelle: Statista-Expertenbefragung Games 2017

Staatliche Förderung, Finanzierungsmöglichkeiten und qualifiziertes Personal wichtigste Erfolgstreiber

Treiber (Top 10)



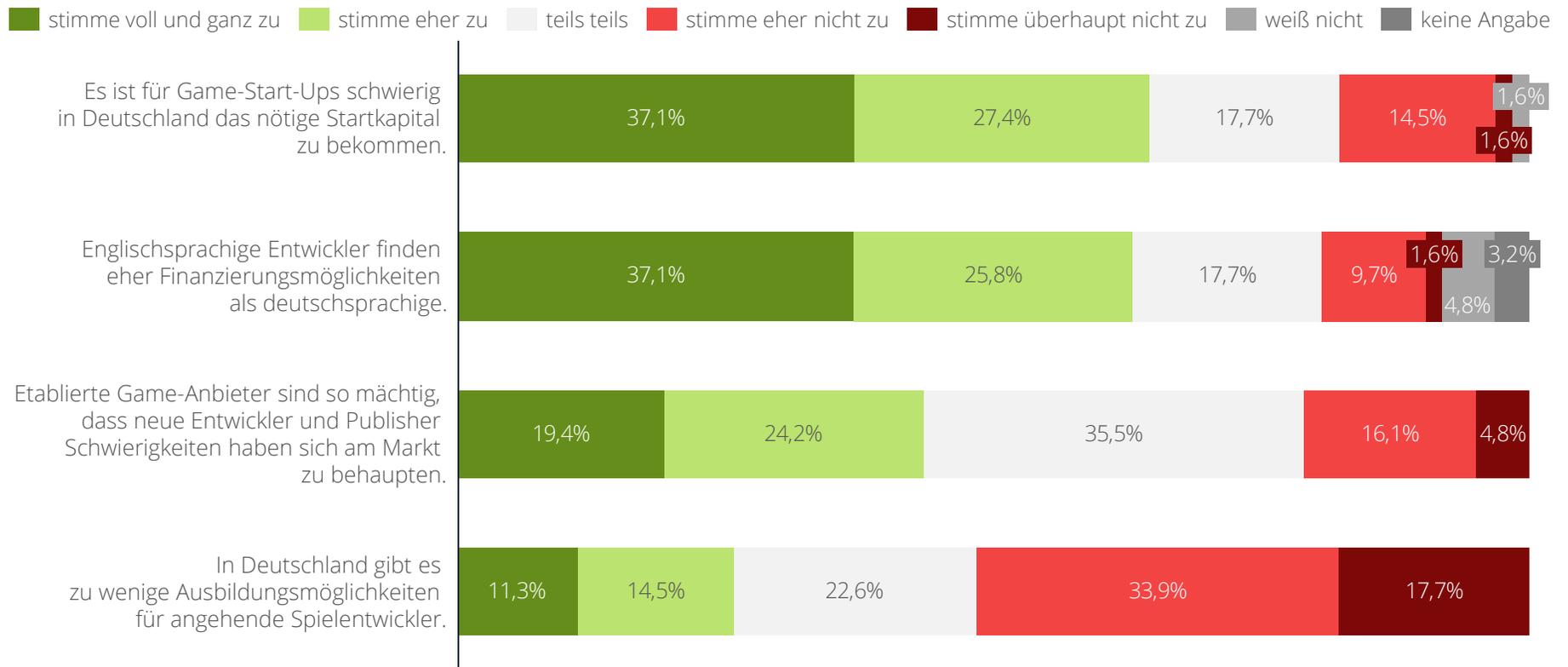
Barrieren (Top 10)



„Welche sind aus Ihrer Sicht die drei entscheidenden Treiber für eine positive Entwicklung der Games-Branche in Deutschland?“ (Offene Abfrage, Mehrfachnennung), „Welche sind aus Ihrer Sicht die drei entscheidenden Barrieren für eine positive Entwicklung der Games-Branche in Deutschland?“ (Offene Abfrage, Mehrfachnennung), n=62, alle Befragten
Quelle: Statista-Expertenbefragung Games 2017

Finanzierungen für deutsche Game-Start-Ups und deutschsprachige Entwickler größte Baustellen

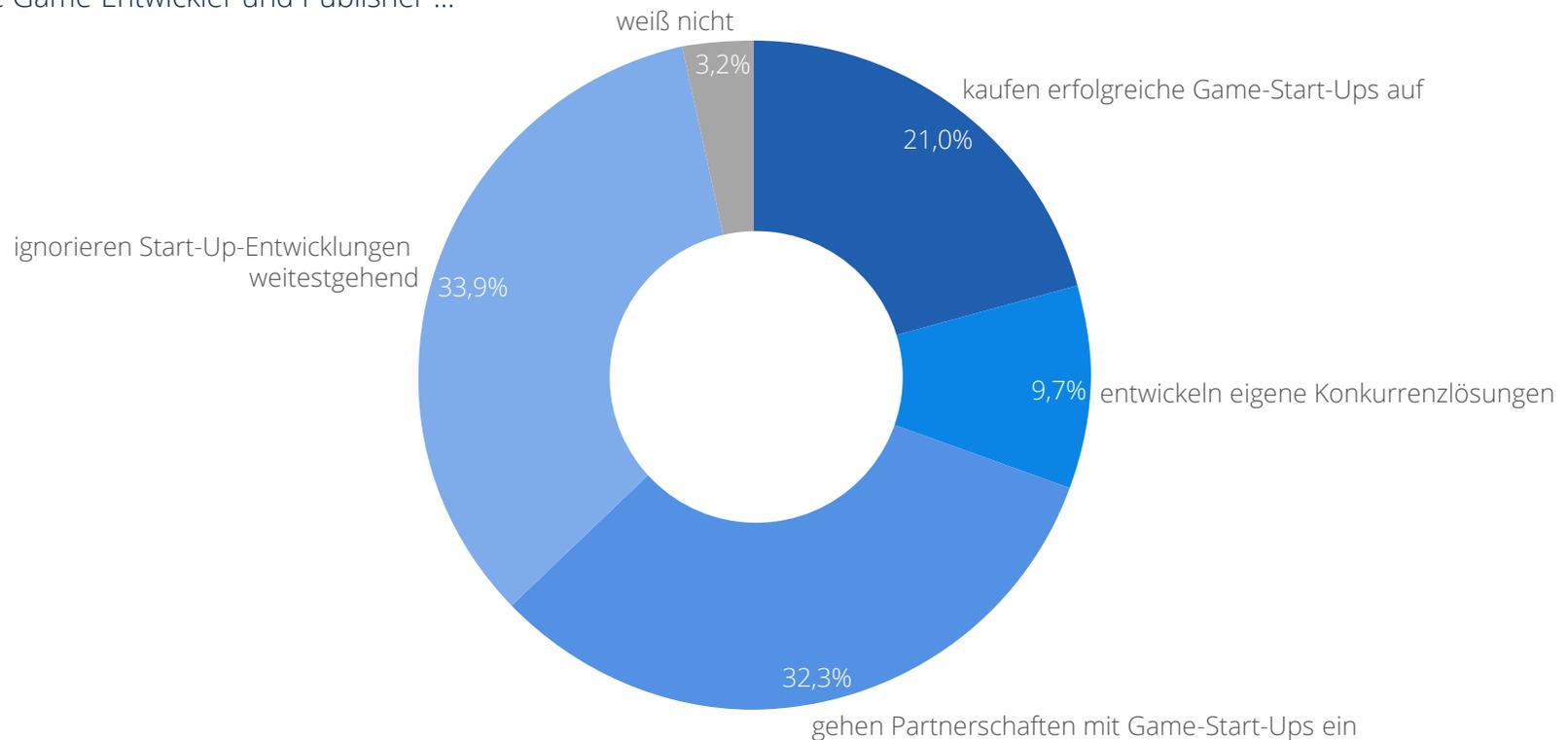
Situation von Game-Entwicklern und -Publishern



Start-Ups haben gute Chancen auf Partnerschaften und Übernahmen

Reaktion etablierter Game-Entwickler und Publisher auf Start-Ups

„Etablierte Game-Entwickler und Publisher ...“

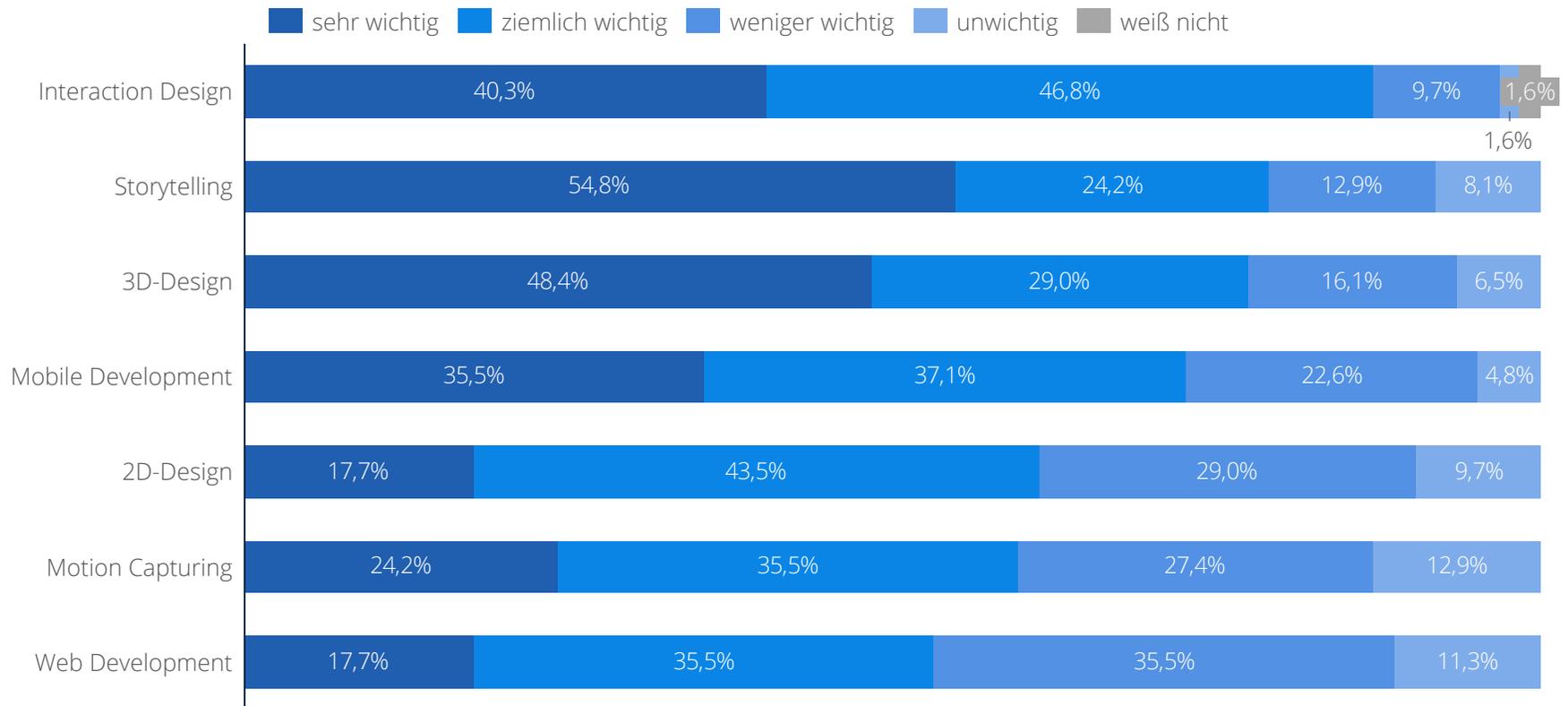


„Was ist Ihr Eindruck: Wie reagieren etablierte Game-Entwickler und Publisher vorrangig auf deutsche Game-Start-Ups? Etablierte Game-Entwickler und Publisher ...“ (Einfachnennung), n=62, alle Befragten

Quelle: Statista-Expertenbefragung Games 2017

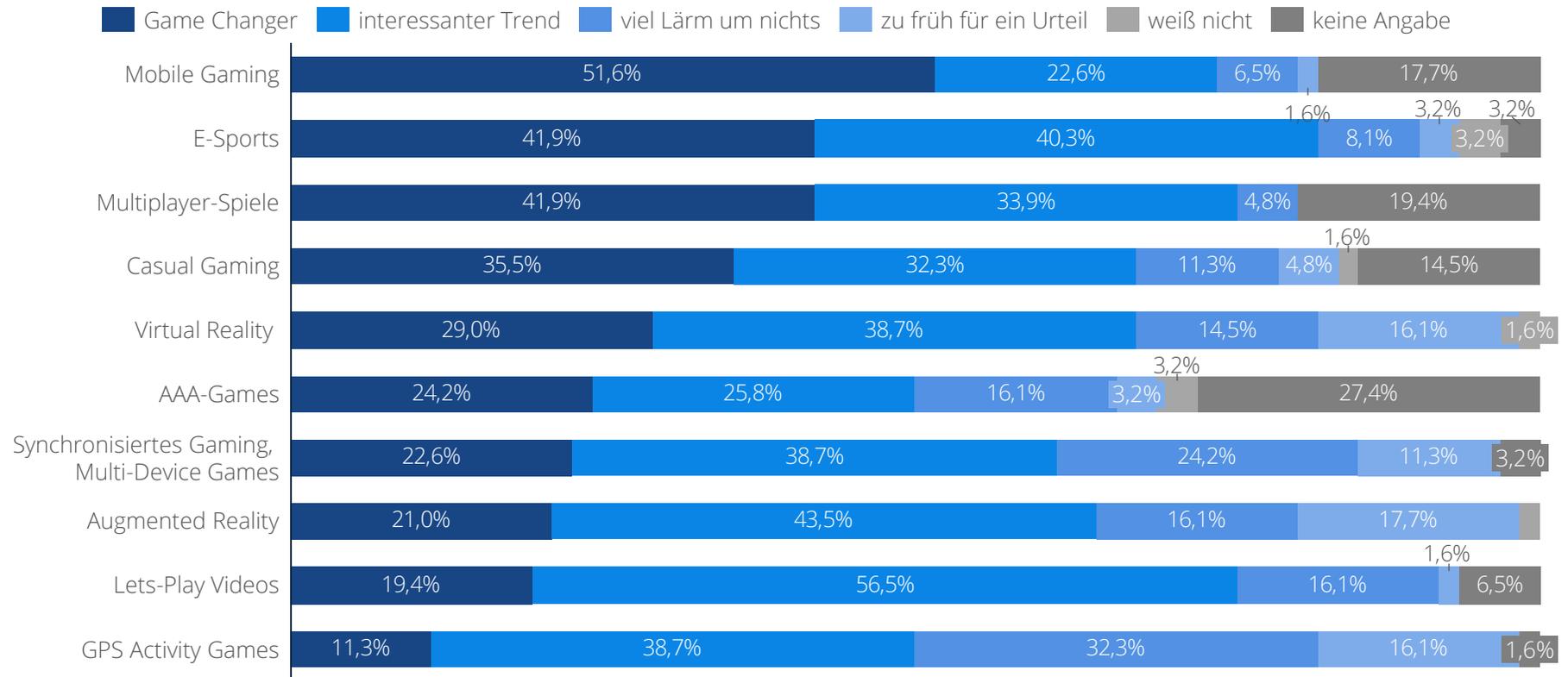
Interaction Design, Storytelling und 3D-Design sind Kernkompetenzen für die Branche

Bedeutung des Kompetenzausbaus für die deutsche Games-Branche



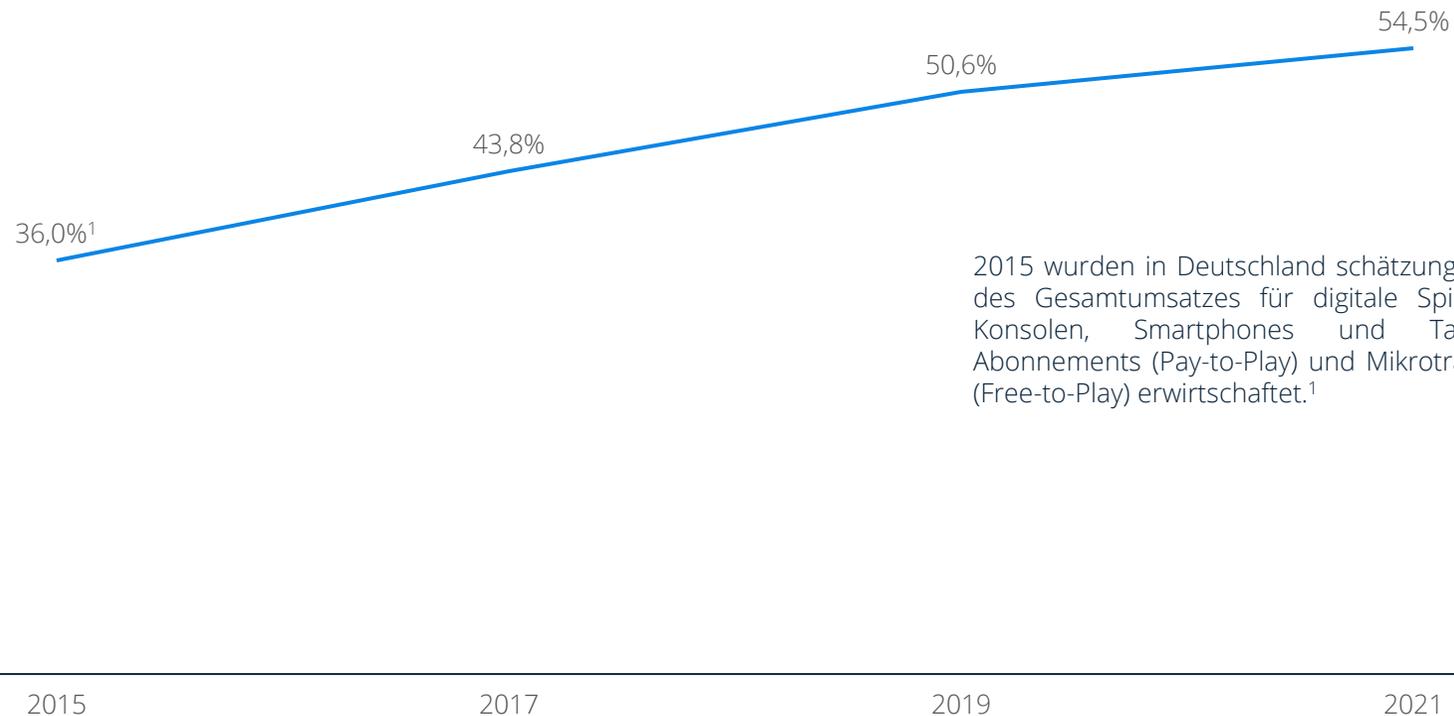
Mobile Gaming und Competitive Gaming sind aktuelle Game Changer, Let's-Play und AR interessante Trends

Trends der Branche



Stetiger Bedeutungszuwachs von Abonnements und Mikrotransaktionen für Umsatz erwartet

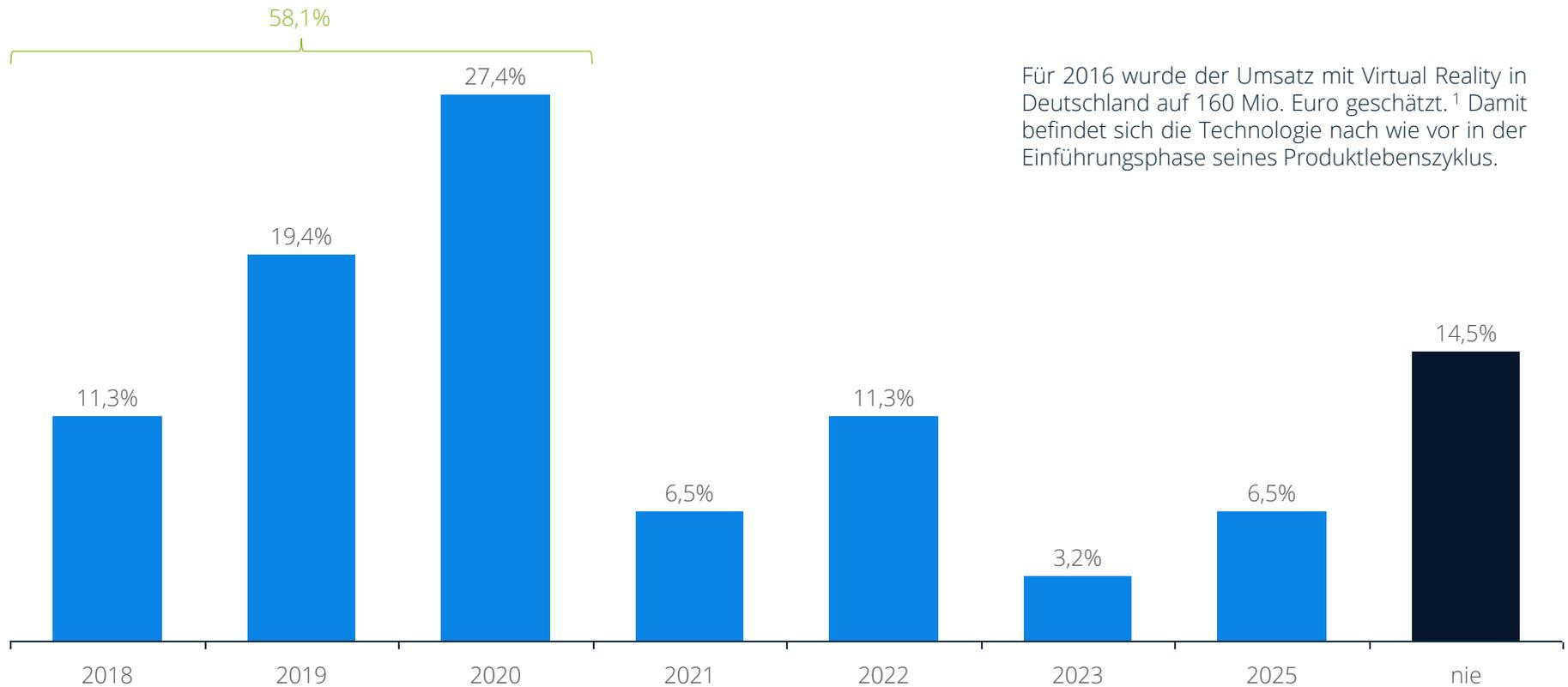
Entwicklungsprognose des Anteils von Abonnements und Mikrotransaktionen am Gesamtumsatz
(Mittelwert, Angabe gemacht)



„Was denken Sie, wie hoch wird der Anteil des Umsatzes von Abonnements und Mikrotransaktionen in den folgenden Jahren in Deutschland sein?“ (Offene Abfrage), n=62, alle Befragten, 1 GfK Consumer Panels 2015
Quelle: Statista-Expertenbefragung Games 2017

Die meisten Experten rechnen damit, dass Virtual Reality bis 2020 den Massenmarkt erreicht

Geschätztes Jahr, in dem Virtual Reality den Massenmarkt erreicht





ZUR STUDIE

Untersuchungsdesign

Statista-Expertenbefragung Games 2017

Dieser Branchenreport bietet Einblicke in die Games-Branche. Die Telefonbefragung wurde in Deutschland unter Beschäftigten der Games-Branche sowie Journalisten durchgeführt, die mindestens 2 Jahre Erfahrung in der Games-Branche haben.

Schwerpunkte der Befragung waren:

- Wirtschaftliche Situation der Branche
- Geschäftsmodelle
- Start-Ups
- Virtual Reality
- Trends der Branche
- Treiber und Barrieren der Branche in Deutschland

Weitere Daten sind auf de.statista.com für Kunden mit Premium-Account oder Corporate-Account verfügbar.

Statista Corporate-Account 14 Tage kostenlos testen
Gutscheincode „Games“

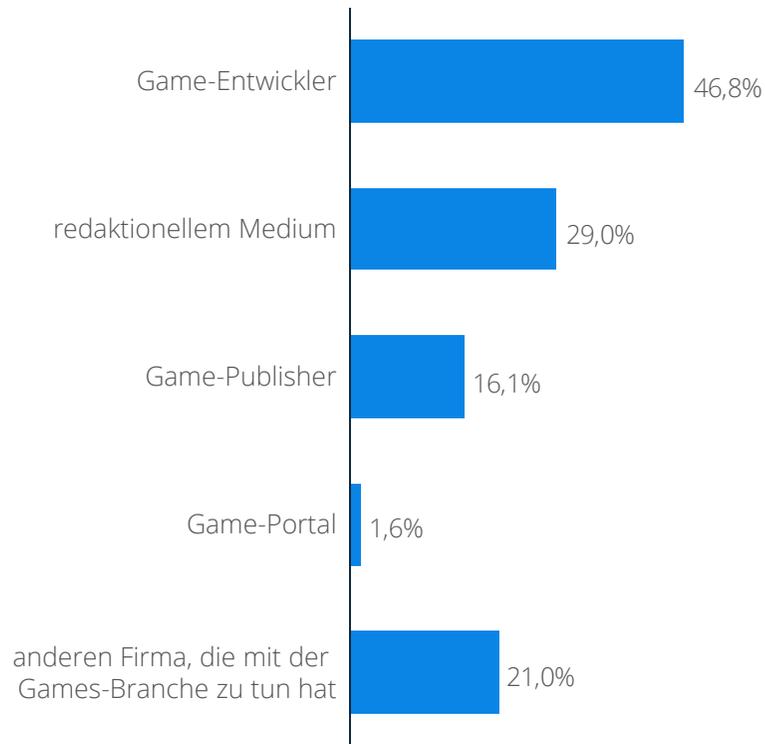
Registrieren Sie sich unter de.statista.com/anmeldung für Ihren kostenlosen „Basis-Account“ und lösen Sie den Gutscheincode unter „Mein Account“ ein.

Methode	CATI (Computer Assisted Telephone Interview) und Onlinebefragung
Quelle	Statista-Expertenbefragung
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	62
Stichprobe	Beschäftigte, die seit mindestens 2 Jahren in der Games-Branche tätig sind oder für ein redaktionelles Medium mit Schwerpunkt Games arbeiten
Erhebungszeitraum	22. Februar bis 22. März 2017

Zielgruppenbeschreibung

Statista-Expertenbefragung Games 2017

Arbeiten Sie bei einem/r...?



Top 5 Unternehmensbereiche





SPRECHEN SIE MIT UNS

Ann-Kathrin Kohl - Statista GmbH

Johannes-Brahms-Platz 1

20355 Hamburg

E-MAIL ann-kathrin.kohl@statista.com

WWW.STATISTA.COM