

# GAMES-BRANCHE IN BERLIN-BRANDENBURG

EINE UNTERSUCHUNG DES WIRTSCHAFTSFAKTORS

STAND 27.04.2023

**GOLDMEDIA GMBH STRATEGY CONSULTING**

Prof. Dr. Klaus Goldhammer | Manuel Schwarz  
Manuel.Schwarz@Goldmedia.de | [www.Goldmedia.com](http://www.Goldmedia.com)  
Oranienburger Str. 27 | 10117 Berlin | Tel. +49 (0)30 2462660

Im Auftrag von:

**medianet**  
berlinbrandenburg

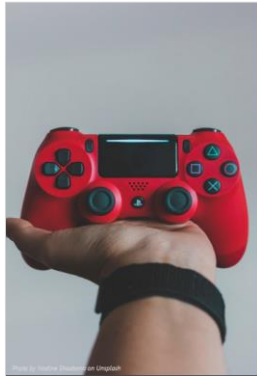
Gefördert von:

**medienboard**  
BerlinBrandenburg



Photo by Ella Don on Unsplash

# INHALT



## 1. EXECUTIVE SUMMARY UND KEY FACTS

GOLDMEDIA



## 2. BRANCHENSTRUKTUR

GOLDMEDIA



## 3. STANDORTFAKTOREN

GOLDMEDIA



## 4. BRANCHENVERGLEICHE

GOLDMEDIA



## 5. METHODIK

GOLDMEDIA



## 6. QUELLEN

GOLDMEDIA



# 1. EXECUTIVE SUMMARY UND KEY FACTS

---

GOLDMEDIA

# EXECUTIVE SUMMARY: DIE GAMES-BRANCHE IN BERLIN-BRANDENBURG 2021/2022

## UNTERNEHMENSZAHL

Die Games-Branche in Berlin-Brandenburg umfasst derzeit 301 Unternehmen, davon 182 im Kernmarkt (Entwickler und Publisher). Damit befindet sich rund jedes fünfte in Deutschland ansässige Games-Unternehmen in der Capital Region.

## ALTERSSTRUKTUR

Das Durchschnittsalter der Kernmarkt-Unternehmen in Berlin-Brandenburg beträgt ca. 6,4 Jahre. Es handelt sich demnach um eine sehr junge Branche.

## BESCHÄFTIGTE

Im Kernmarkt arbeiten rund 2.600 Beschäftigte. Damit sind 22 Prozent aller Beschäftigten der deutschen Games-Branche in Berlin-Brandenburg tätig. Rund 30 Prozent aller Beschäftigten sind nicht männlich. Von den zehn Unternehmen mit den meisten Beschäftigten in Deutschland kommen fünf aus Berlin.

## UMSATZSTRUKTUR

Der Kernmarkt in Berlin-Brandenburg hatte 2021 einen Gesamtumsatz von 446 Mio. €\*. Das entspricht in etwa 12 Prozent des Gesamtumsatzes der Branche in Deutschland. Hervorzuheben ist die hohe Exportquote der Branche. Bundesweit wurden 2018 46 Prozent durch Export erwirtschaftet. Zwar beherbergt Berlin-Brandenburg zahlenmäßig viele Unternehmen; die umsatzstarken sitzen jedoch auch in anderen Bundesländern (Hessen, Bayern, Hamburg, Nordrhein-Westfalen).

## UMSATZRENDITE

Die fünf größten Unternehmen erzielten 70 Prozent des Gesamtumsatzes der Branche in der Capital Region Berlin-Brandenburg. Mehr als jedem vierten Unternehmen gelangen dabei hohe Renditen (> 15 Prozent).

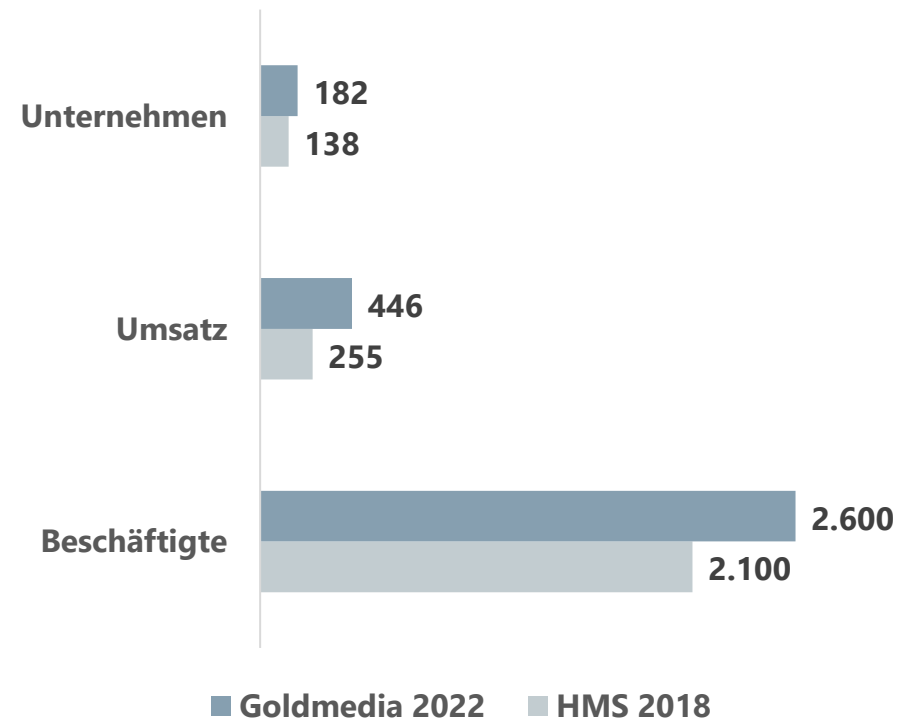
## STANDORTFAKTOREN

Der Standort Berlin-Brandenburg wird vor allem wegen seiner guten Vernetzungsmöglichkeiten geschätzt. Als wichtigster Faktor werden die Fördermöglichkeiten angesehen, die aber nur von rund der Hälfte aller Unternehmen als gut oder sehr gut eingestuft werden.

# KEY FACTS: DIE GAMES-BRANCHE BERLIN-BRANDENBURG IM ZEITVERGLEICH

- 182 Unternehmen umfasst der Kernmarkt der Capital Region im Jahr 2022. Dies entspricht einem Anstieg von über 30 Prozent im Vergleich 2016 (138 Unternehmen).
- Der Altersdurchschnitt der Unternehmen in Berlin-Brandenburg liegt 2022 bei 6,4 Jahren und damit höher als 2016 (4,2 Jahre), was als Indiz für eine Marktstabilisierung gedeutet werden kann.
- 27 Prozent der Unternehmen in Berlin-Brandenburg konnten 2022 eine Umsatzrendite von mindestens 15 Prozent erzielen. 2015 lag der Unternehmensanteil bei 23 Prozent.
- Der Kernmarkt in Berlin-Brandenburg erwirtschaftete 2021 einen Umsatz von 446 Mio. €, was einem bundesweiten Anteil von 12 Prozent gleichkommt. 2015 lag der Umsatz im erweiterten Kernmarkt\* noch bei 255 Mio. €. Das entsprach 9 Prozent des bundesweiten Umsatzes.
- In Berlin-Brandenburg sind rund 2.600 Beschäftigte tätig, davon 78 Prozent sozialversicherungspflichtig. 2015 wurden im erweiterten Kernmarkt 2.100 Beschäftigte (davon 1.900 im Kernmarkt) mit einem sozialversicherungspflichtigen Anteil von 73 Prozent erfasst.

## UNTERNEHMENSANZAHL, UMSATZ- UND BESCHÄFTIGTENANZAHLEN IN DER CAPITAL REGION IM ZEITVERGLEICH, AUF BASIS VON STUDIEN DER HMS 2018 UND GOLDMEDIA 2022



Quellen: Goldmedia-Untersuchung im Auftrag von medianet 2022, HMS 2018. \*Hinweis: In der Studie der HMS von 2018 wurden Unternehmen des erweiterten Kernmarktes auf Basis einer Erhebung von 2015 / 2016 gezählt. Umsatz- und Beschäftigtenzahlen stammen dementsprechend von 2015, die Unternehmenszahl von 2016. Die Studie umfasst neben Entwicklern und Publishern noch einige spezifische Dienstleister und ist auf den Standort Berlin begrenzt.



## **2. BRANCHENSTRUKTUR**

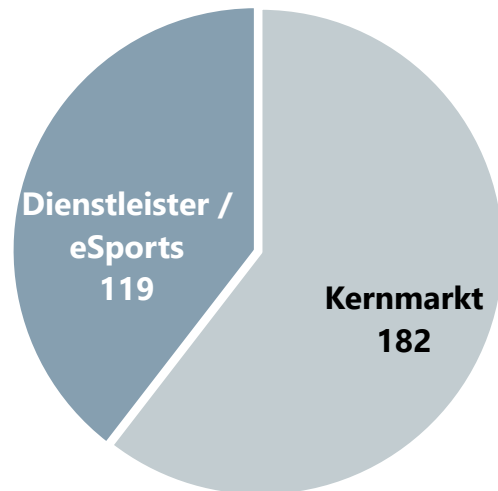


## **2. BRANCHENSTRUKTUR**

### 2.1 ANZAHL DER UNTERNEHMEN

# DIE GAMES-BRANCHE BERLIN-BRANDENBURG BESTEHT AUS INSGESAMT 301 UNTERNEHMEN

## ANZAHL DER GAMES-UNTERNEHMEN IN BERLIN-BRANDENBURG, KERNMARKT (ENTWICKLER / PUBLISHER) UND DIENSTLEISTER / ESPORTS 2022

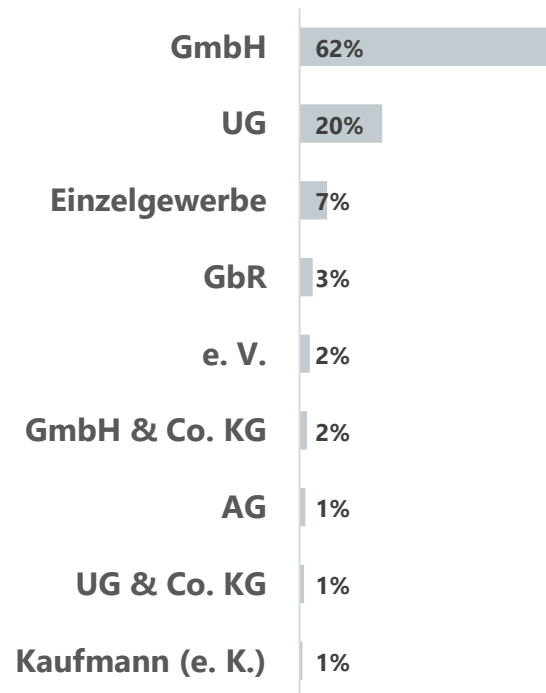


- Insgesamt sind in der Capital Region 301 Unternehmen in der Games-Branche aktiv, davon zählen 182 zum Kernmarkt (Entwickler und Publisher).
- Die übrigen 119 Unternehmen agieren als reine Dienstleister. 45 davon auch / oder im Bereich eSports.
- Knapp 40 Prozent aller deutschen eSports-Unternehmen haben ihren Sitz in Berlin-Brandenburg. So viele wie in keinem anderen Bundesland.
- Von den 811 Unternehmen des deutschlandweiten Kernmarktes (gemäß gamesmap.de, Stand: 11/2022), sind somit rund 22 Prozent in Berlin-Brandenburg ansässig.
- Der Berliner Innenring bildet das Ballungszentrum der Capital Region.



# KAPITALGESELLSCHAFTEN SIND DIE HÄUFIGSTE RECHTSFORM

## VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN IN BERLIN-BRANDENBURG NACH RECHTSFORM, GESAMT 2022



- 64 Prozent aller Unternehmen sind in Form von Kapitalgesellschaften (GmbH oder GmbH & Co. KG) oder Aktiengesellschaften (AG) organisiert. Damit befindet sich Berlin-Brandenburg, bezüglich der Rechtsform, auf einer Ebene mit der bundesweiten Games-Branche, wo dieser Wert 2018 bei 59 Prozent lag (HMS 2020).
- Rund 20 Prozent der Unternehmen sind haftungsbeschränkte Unternehmergesellschaften (UG oder UG & Co. KG), die als Sonderform der GmbH mit weniger Eigenkapital gegründet werden können.
- Die übrigen 20 Prozent des Marktes sind vornehmlich als Einzelgewerbe bzw. e. K., als Gesellschaften bürgerlichen Rechts (GbR) oder eingetragene Vereine (e. V.) organisiert.



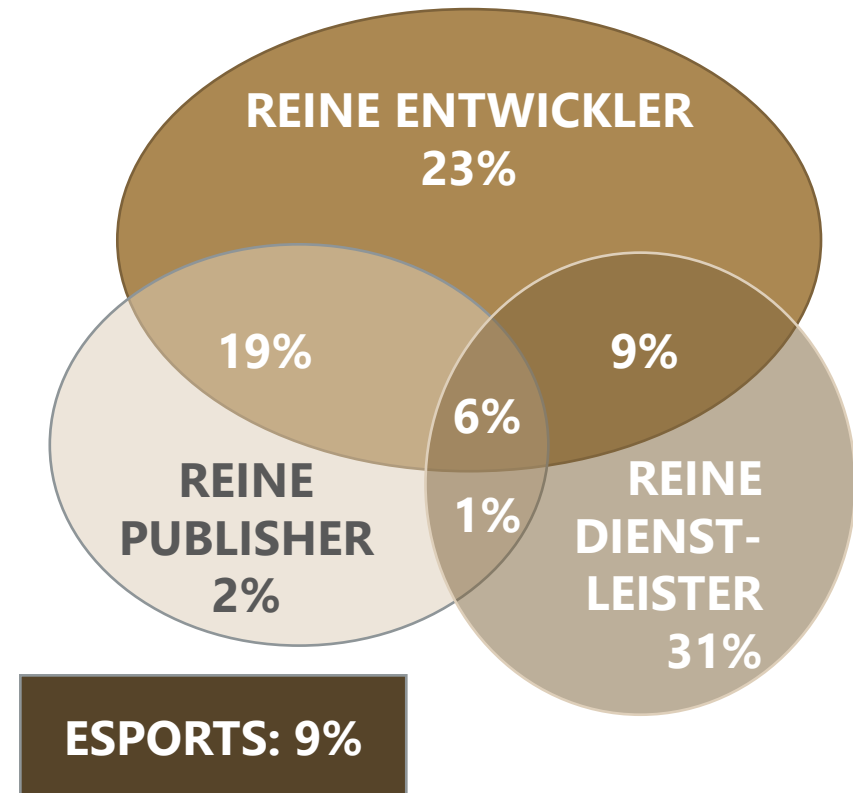
## **2. BRANCHENSTRUKTUR**

### 2.2 UNTERNEHMENSTÄTIGKEIT

# FAST 60 PROZENT ALLER GAMES-UNTERNEHMEN SIND (AUCH) ENTWICKLER

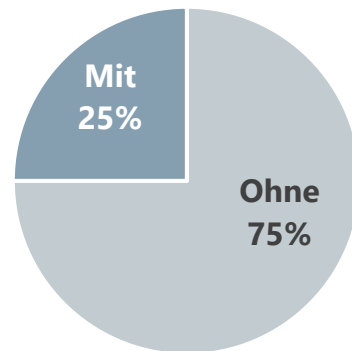
- 59 Prozent der Unternehmen sind (auch) im Bereich Entwicklung tätig. Manche als reine Entwickler, andere zusätzlich auch als Publisher und/oder Dienstleister.
- Knapp ein Drittel aller Unternehmen vertreibt eigene und / oder fremde Spiele (28 Prozent).
- Reine Publisher gibt es hingegen kaum (2 Prozent).
- Fast die Hälfte aller Firmen erbringt (auch) Dienstleistungen.
- Rund jedes zehnte Unternehmen ist ein eSports-Unternehmen.

TÄTIGKEITSBEREICHE DER GAMES-UNTERNEHMEN, IN BERLIN-BRANDENBURG, GESAMT 2022



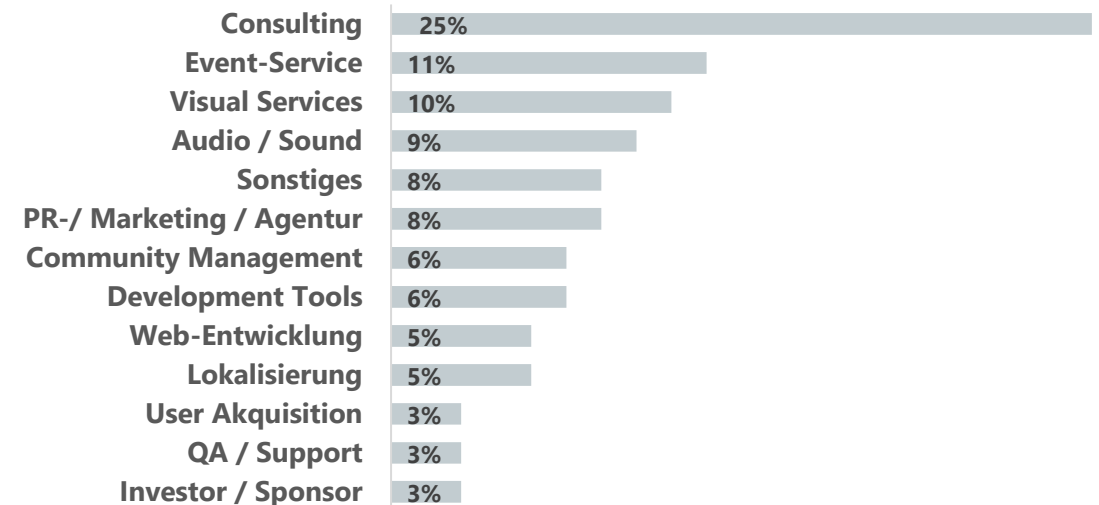
# JEDES VIERTE UNTERNEHMEN NUTZT KOOPERATIONEN AUßERHALB DER GAMES-BRANCHE

## GAMES-UNTERNEHMEN MIT UND OHNE KOOPERATIONEN AUßERHALB DER GAMES-BRANCHE, KERNMARKT 2021



- Jedes vierte Unternehmen arbeitet mit anderen Unternehmen außerhalb der Games-Branche zusammen.
- Branchen, mit denen kooperiert wird, sind breit gefächert: von Film und Musik über Pharma, Tech, Bildungswesen, Touristik, Wohnungsbau, Veranstaltungen, Freizeiteinrichtungen, Umwelt, Automobil und Verlage.

## HÄUFIGKEIT DER ERBRACHTEN DIENSTLEISTUNGEN, GAMES-UNTERNEHMEN, DIE (AUCH) DIENSTLEISTUNGEN ANBIETEN 2022



- Unternehmen, die (auch) Dienstleistungen anbieten, wird am häufigsten Consulting (25 Prozent) genannt. Event-Services, Visual Services und Audio / Sound werden ebenfalls häufig angeboten.
- Sonstige Dienstleistungen umfassen u. a. Wissensvermittlung über Games, Schulungen sowie Juryorganisationen für Preisauszeichnungen.



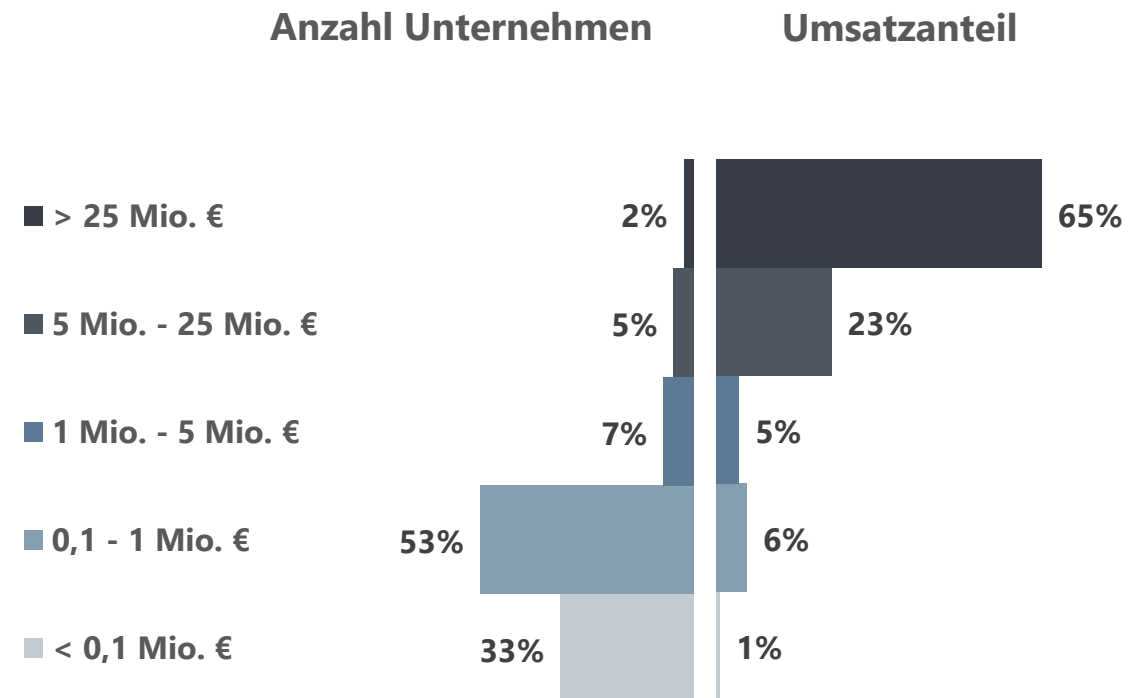
## **2. BRANCHENSTRUKTUR**

### 2.3 UMSATZSTRUKTUR

# UMSATZ DER GAMES-BRANCHE IN DER CAPITAL REGION LAG 2021 BEI 446 MIO. €

- Der Unternehmensumsatz umfasst alle durch den Verkauf von Gütern oder das Erbringen von Dienstleistungen auf Unternehmensebene erzielten (zumeist Netto-) Umsätze. Er ist zu unterscheiden vom sog. Handelsumsatz (= Endkundenumsatz).
- Der Gesamtumsatz des Kernmarktes lag 2021 bei ca. 446 Mio. € in Berlin-Brandenburg.**
- Zwar wird die Branche zahlenmäßig von vielen kleinen Unternehmen bestimmt, jedoch erwirtschaften einige wenige Unternehmen den Großteil des Branchen-Umsatzes.
- Berlin-Brandenburg erreicht einen Anteil von ca. 12 Prozent des gesamten Umsatzes der deutschen Games-Branche (BMWK 2022).**

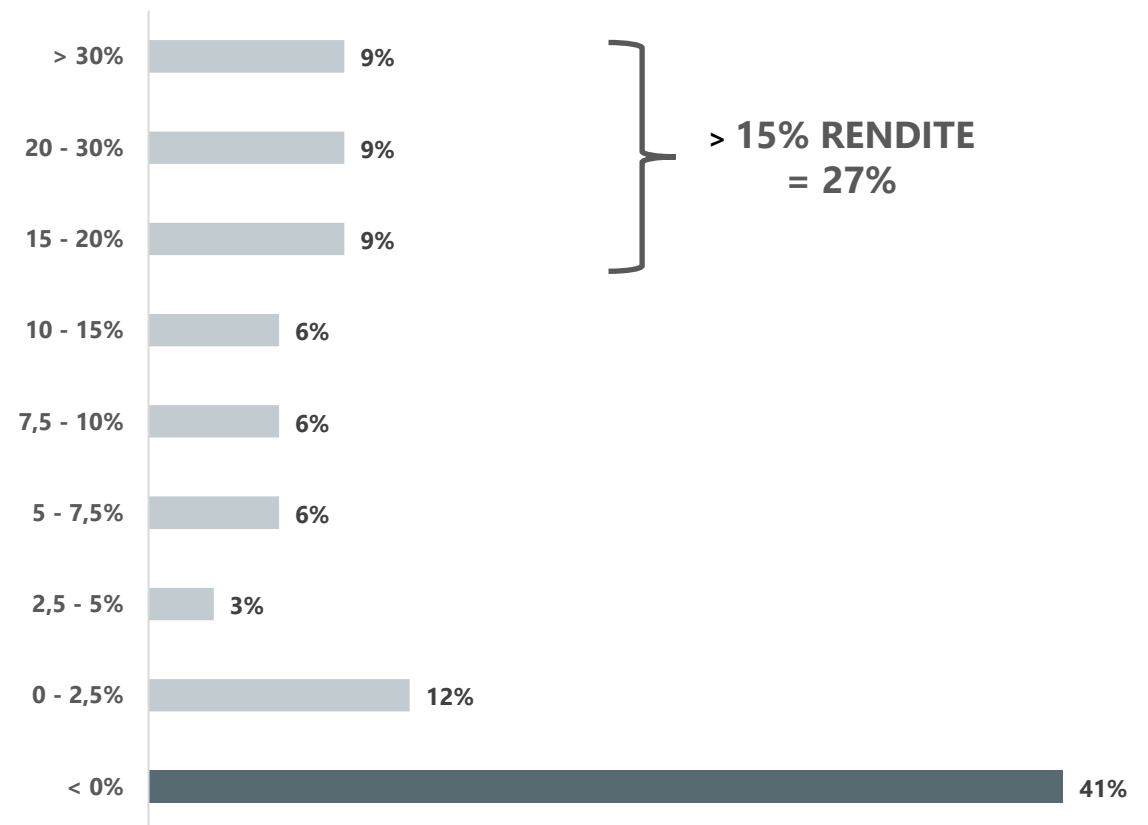
## BRANCHENUMSATZ DER GAMESBRANCHE BERLIN-BRANDENBURG SOWIE MARKTSTRUKTUR NACH UNTERNEHMENSZAHL UND UMSATZANTEIL, KERNMARKT 2021



# KNAPP EIN DRITTEL DER GAMES-UNTERNEHMEN ERZIELT ÜBER 15 PROZENT UMSATZRENDITE

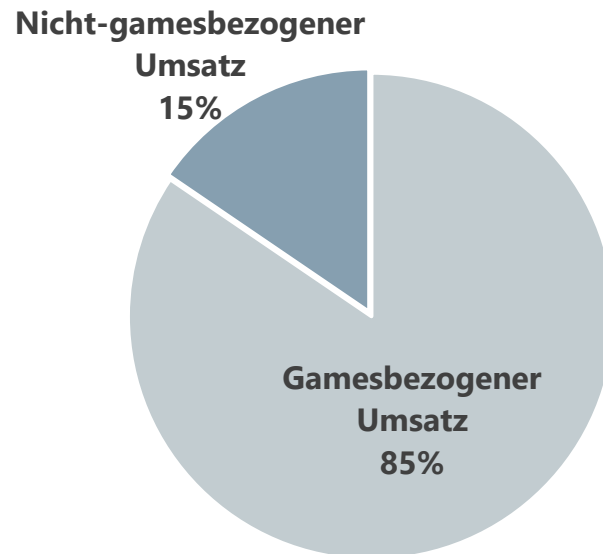
- Der Median der Umsatzrenditen bei den befragten Unternehmen lag 2021 bei 0 bis 2,5 Prozent. Mehr als jedes dritte Games-Unternehmen weist eine negative Rendite auf, arbeitet also defizitär.
- Demgegenüber stehen jedoch rund 27 Prozent aller befragten Unternehmen, die eine Rendite von über 15 Prozent erwirtschafteten. Die Zahl der Unternehmen mit mittleren Renditen (2,5 bis 15 Prozent) ist gering (21 Prozent).
- Es sei auf die Besonderheit der Games-Branche hingewiesen, dass die Spieleentwicklungen nicht selten eine mehrjährige Entwicklungszeit benötigen. Es ist dementsprechend nicht unüblich, dass insbesondere neugegründete Unternehmen teils erst nach mehreren Jahre eine positive Rendite erzielen.
- Wenn es einem Spiel gelingt, erfolgreich zu werden, kann es äußerst profitabel für das jeweilige Unternehmen sein.

UMSATZRENDITE DER GAMES-UNTERNEHMEN IN BERLIN-BRANDENBURG, KERNMARKT 2021



# DER GROßTEIL DER UMSÄTZE WIRD MIT GAMES ERZIELT

## VERTEILUNG DER UMSÄTZE AUF GAMESBEZOGENE UND NICHT-GAMESBEZOGENE TÄTIGKEITEN DER GAMES-UNTERNEHMEN IN BERLIN-BRANDENBURG, KERNMARKT 2022



- Die Games-Unternehmen des Kernmarktes erwirtschaften 85 Prozent des Branchenumsatzes mit gamesbezogenen Tätigkeiten.
- Damit sind Games der wesentliche Geschäftsgegenstand der Games-Unternehmen. Jedoch gibt es auch eine umsatzrelevante Verknüpfung zu anderen Industrien und Aktivitäten.
- Immerhin 15 Prozent aller Umsätze sind auf nicht-gamesbezogene Tätigkeiten der Unternehmen zurückzuführen. Dazu zählen beispielsweise Dienstleistungen wie Consulting aber auch Software- und App-Entwicklungen mit nicht-gamesbezogenen Inhalten.





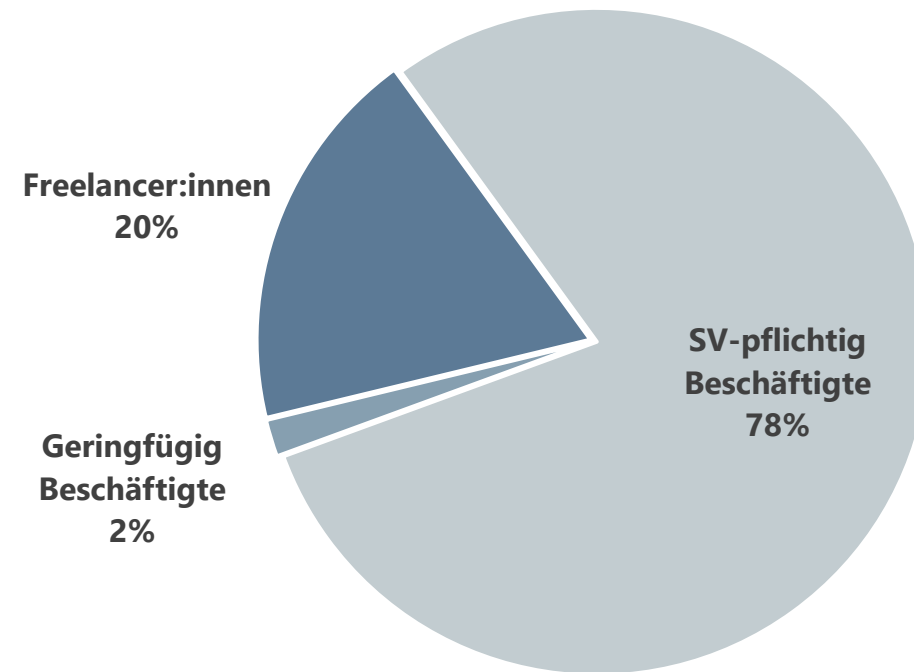
## **2. BRANCHENSTRUKTUR**

### 2.4 BESCHÄFTIGUNGSSTRUKTUR

# IN DER CAPITAL REGION ARBEITEN 2.600 BESCHÄFTIGTE IM KERNMARKT

- Rund 2.600 Beschäftigte sind im Kernmarkt in Berlin-Brandenburg in der Games-Branche tätig (ca. 3.700 im gesamten Markt). Davon befinden sich die meisten in einer sozialversicherungs-pflichtigen Anstellung (78 Prozent). 2015 waren es 73 Prozent (HMS 2018). Etwa jede:r fünfte Beschäftigte (20 Prozent) ist freiberuflich tätig.
- **Die Region Berlin-Brandenburg stellt rund 22 Prozent der deutschlandweiten Beschäftigten in der Games-Branche** (insgesamt 11.828, gemäß gamesmap.de, Stand: 11/2022). Der Anteil der Beschäftigten liegt damit deutlich über dem Umsatzanteil (16 Prozent).
- In den Daten zeigt sich, dass der Markt in Berlin-Brandenburg vor allem durch kleinere Entwicklerstudios geprägt ist, während die Dependancen der umsatzstarken internationalen Publishing-Häuser ihren Sitz oft an anderen Standorten in Deutschland haben wie etwa Frankfurt am Main, München oder Hamburg.

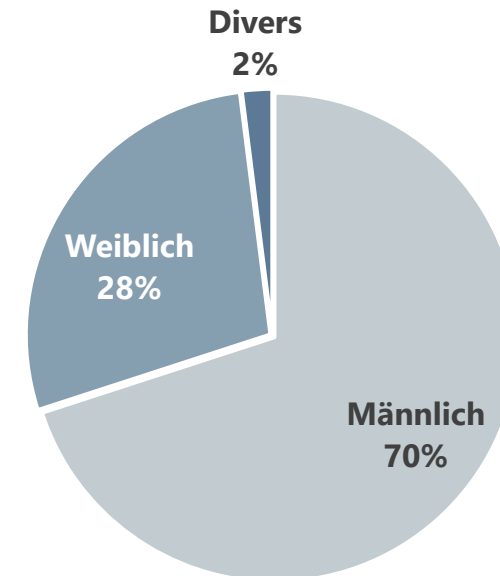
**ANZAHL UND BESCHÄFTIGUNGSART DER 2.600 BESCHÄFTIGTEN IM GAMESMARKT BERLIN-BRANDENBURG, KERNMARKT ZUM 31.12.2021**



# GAMES-BRANCHE IST NACH WIE VOR DURCH MÄNNLICHE BESCHÄFTIGTE GEPRÄGT, 30 PROZENT SIND WEIBLICH ODER DIVERS

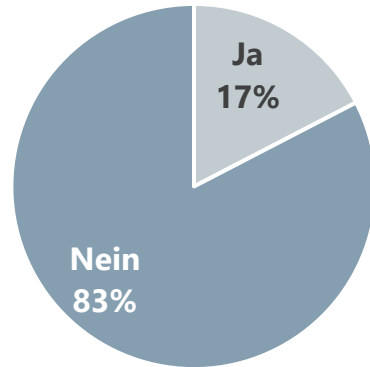
- 70 Prozent aller Beschäftigten in der Games-Branche von Berlin-Brandenburg sind männlich. Rund 2 Prozent der Belegschaft ist divers. Der Frauenanteil liegt bei rund 28 Prozent.
- Damit liegt Berlin-Brandenburg auf einem ähnlichen Niveau wie der bundesweite Durchschnitt der weiblichen Beschäftigten innerhalb der Games-Branche in Deutschland von 25 Prozent (HMS 2020).
- Im Vergleich zur Filmwirtschaft, wo der Frauenanteil über alle Teilmärkte hinweg bei rund 47 Prozent liegt, hinkt die Games-Branche hinterher (BMWK 2022).
- Insgesamt ist die Personalsituation nach wie vor männlich geprägt, es herrscht ein Mangel an insbesondere nicht-männlichen Arbeitskräften.

VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN IM GAMESMARKT BERLIN-BRANDENBURG NACH GESCHLECHT, KERNMARKT 2021



# JEDES SECHSTE GAMES-UNTERNEHMEN BILDET AUS, JEDES DRITTE BESCHÄFTIGT HOCHSCHUL-STUDIERENDE ODER -ABSOLVIERENDE

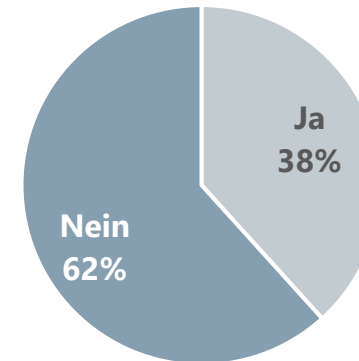
## ANTEIL DER UNTERNEHMEN MIT AUSZUBILDENDEN, KERNMARKT 2021



Wenn ja, dann im Durchschnitt 2,4 Auszubildende pro Unternehmen\*

- 17 Prozent aller Games-Unternehmen in Berlin-Brandenburg bilden aus: im Schnitt 2,4 Auszubildende.
- Die befragten Unternehmen gaben im Rahmen der Umfrage an, dass es nur wenige für die Games-Branche einschlägige Ausbildungsgänge gebe. Positive Entwicklung: Ab 2023 wird es den neuen Ausbildungsberuf Gestalter:in für immersive Medien geben (BIBB).

## ANTEIL DER UNTERNEHMEN MIT STUDIERENDEN ODER ABSOLVIERENDEN VON GAMES-STUDIENGÄNGEN BERLINER HOCHSCHULEN, KERNMARKT 2021



Wenn ja, dann im Durchschnitt 3,3 Studierende/Absolvierende pro Unternehmen

- 38 Prozent der Games-Unternehmen in der Hauptstadtregion beschäftigen Studierende oder Absolvent:innen von Games-Studiengängen: im Schnitt 3,3.
- Bundesweit scheint die Ausbildung an deutschen Hochschulen zu unspezialisiert zu sein. Allroundwissen steht im Vordergrund (HMS 2020).

Quelle: Goldmedia-Untersuchung im Auftrag von medianet 2022. n(Auszubildende)=46, n(Studierende)=47. Fragen: „Waren 2021 Auszubildende in Ihrem Unternehmen beschäftigt und wenn ja, wie viele?“, „Haben Sie 2021 Studierende oder Absolvent:innen von Games-Studiengängen Berliner Hochschulen beschäftigt und wenn ja, wie viele?“, „Wie bewerten Sie Ihren Hauptstandort in Berlin-Brandenburg in Bezug auf folgende Faktoren?“.



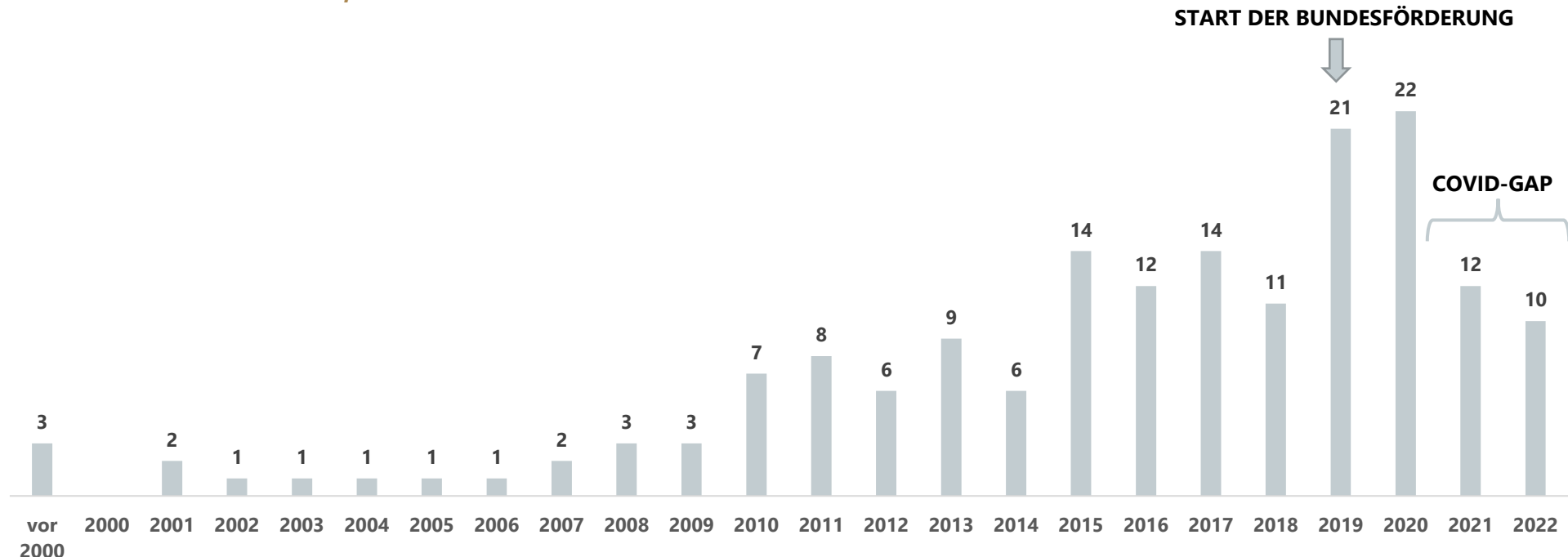
## **2. BRANCHENSTRUKTUR**

### 2.5 ALTER DER UNTERNEHMEN

# DIE GAMES-BRANCHE IST JUNG, MIT STETEN NEUGRÜNDUNGEN

- Die Games-Branche in Berlin-Brandenburg besteht zahlenmäßig zu einem Großteil aus jungen Start-Ups.
- Knapp die Hälfte aller Unternehmen bestehen seit höchstens fünf Jahren; 6 Prozent der Unternehmen wurden sogar erst 2022 gegründet.
- 3 Prozent aller Unternehmen bestehen bereits länger als 20 Jahre. Von diesen großen, etablierten Unternehmen generieren einige den Großteil des Branchenumsatzes.
- Das Durchschnittsalter eines Games-Unternehmens beträgt rund 6,4 Jahre.

## VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN IN BERLIN-BRANDENBURG NACH GRÜNDUNGSJAHR, KERNMARKT 2022





## **2. BRANCHENSTRUKTUR**

### 2.6 KONZERNABHÄNGIGKEIT

# DIE GAMES-BRANCHE IST SEHR GLOBALISIERT. ERFOLGREICHE ENTWICKLERSTUDIOS WERDEN HÄUFIG AUFGEKAUFT.

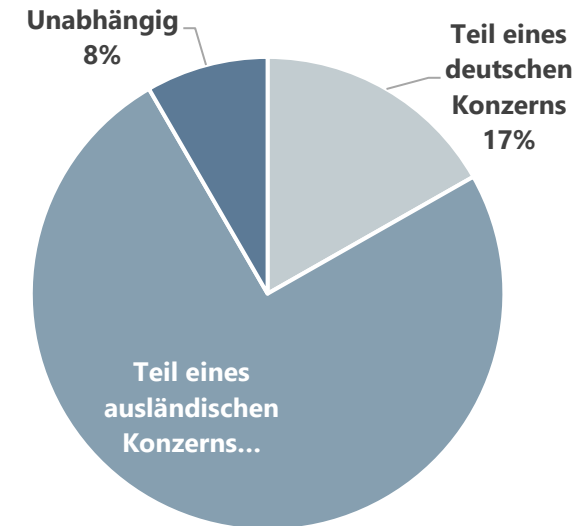
- Der Anteil unabhängiger Unternehmen ohne Mutter im In- oder Ausland liegt bei 75 Prozent (sog. Indie-Quote).
- Jedes vierte Games-Unternehmen in Berlin-Brandenburg ist Teil eines übergeordneten Konzerns.

## VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN IN BERLIN-BRANDENBURG NACH KONZERNZUGEHÖRIGKEIT, KERNMARKT 2022



- Bei einer Aufteilung des Umsatzes nach Konzernzugehörigkeit stellt sich heraus, dass der Gesamtumsatz nur zu 9 Prozent von unabhängigen Unternehmen erwirtschaftet wird.
- Mehr als zwei Drittel der Umsätze (76 Prozent) werden von Unternehmen mit einer Konzernmutter im Ausland erzielt.

## UMSATZVERTEILUNG DER GAMES-BRANCHE IN BERLIN-BRANDENBURG NACH KONZERNZUGEHÖRIGKEIT, KERNMARKT 2022







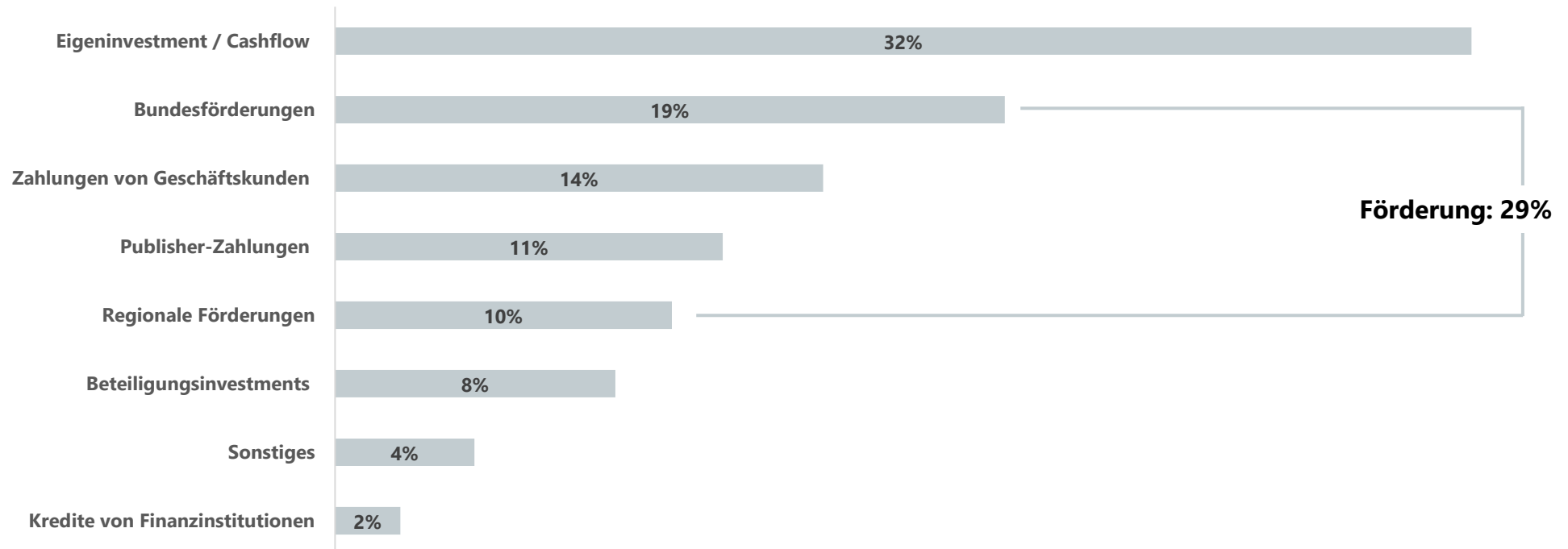
## **2. BRANCHENSTRUKTUR**

### 2.7 FINANZIERUNG

# EIGENMITTEL SORGEN FÜR EIN DRITTEL DER FINANZIERUNG

- Cashflow / Eigeninvestments sind mit 32 Prozent die größten Bausteine für die Finanzierung der Games-Unternehmen.
- Förderungen machen insgesamt 29 Prozent der Finanzierung aus, davon entfallen ein Drittel auf die regionale Förderung und zwei Drittel auf die Bundesförderung.

## ANTEIL DER FINANZIERUNGSQUELLEN DER GAMES-UNTERNEHMEN IN BERLIN-BRANDENBURG AN DER GESAMTFINANZIERUNG DER UNTERNEHMEN UND IHRER PROJEKTE, KERNMARKT 2021





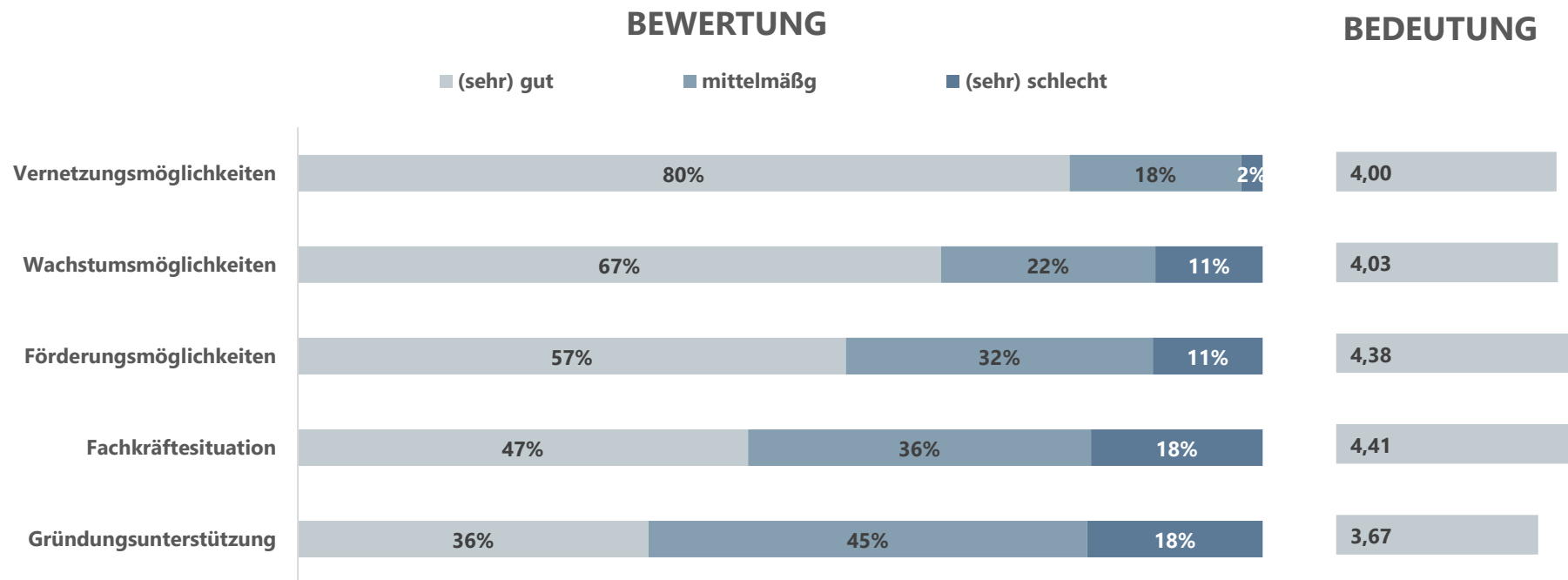
## **3. STANDORTFAKTOREN**

---

# BERLIN-BRANDENBURG BIETET SEHR GUTE VERNETZUNGS- MÖGLICHKEITEN

Der Standort Berlin-Brandenburg wird vor allem für seine guten Vernetzungsmöglichkeiten geschätzt: 80 Prozent aller Firmen bewerten den Standort diesbezüglich als gut oder sehr gut. Die zweitgrößte Bedeutung wird den Fördermöglichkeiten zugesprochen (4,4 von 5). Gleichzeitig werden die aktuellen Fördermöglichkeiten nur von rund jeder zweiten Firma (57 Prozent) als gut oder sehr gut eingeschätzt. Die niedrigsten Werte erhält die Unterstützung für Gründungen. Nur jedes dritte Unternehmen hält diese für gut oder sehr gut, zugleich wird ihr die geringste Bedeutung als Standortfaktor beigemessen.

## BEWERTUNG UND BEDEUTUNG DES GAMES-STANDORTS BERLIN-BRANDENBURG, KERNMARKT 2022



Quelle: Goldmedia-Untersuchung im Auftrag von medianet 2022. Bewertung: n=44, Bedeutung n=38. Fragen: „Wie bewerten Sie Ihren Hauptstandort in Berlin-Brandenburg in Bezug auf folgende Faktoren? Bitte geben Sie ebenfalls an, welche Bedeutung Sie diesen Faktoren beimessen. (Hinweis: Skala von 1 = „sehr schlecht“ bis 5 = „sehr gut“, bzw. Skala von 1 = „unbedeutend“ bis 5 = „sehr bedeutend“).“

# WELCHE POTENZIALE SIEHT DIE BRANCHE?

## GENERELLE STRUKTUREN

Die generellen Strukturen werden von den Unternehmen oft als hohe Hürden wahrgenommen: Zu hohe Mieten, Energiekosten und die Wohnungsknappheit erschweren sowohl die Büro- als auch die Wohnungssuche für Beschäftigte. Zudem werde schnelleres Internet benötigt.

## FÖRDERUNG

Vor allem Gründer:innen wünschen sich mehr Unterstützung durch Förderung. Eine Spezialisierung auf Games-Förderung und vereinfachte Verfahren werden gefordert. Innovationen im Games-Bereich würden bislang oft nicht richtig verstanden und blieben deswegen ungefordert. Zudem wird die Beantragung seitens der Unternehmen oft als zu kompliziert und die Bearbeitung als zu langwierig empfunden. Vorgeschlagen wird u. a. eine Steuererleichterung („tax incentives“) nach kanadischem Vorbild\* statt der jetzigen Projektförderung in Deutschland.

## BESCHÄFTIGTE

Die Bearbeitung von Visa-Prozessen und Erteilung von Blue-Cards werden als zu langwierig angesehen, welche die Einstellung nicht-europäischer Beschäftigter verzögere. Generell falle es den Unternehmen schwer, hochqualifiziertes Personal zu finden. Als ursächlich dafür wird die verbesserungswürdige Ausbildungs- und Studiensituation sowie schlechte Verdienstmöglichkeiten und die vergleichsweise hohen Lebenshaltungskosten angesehen.

## STANDORTMARKETING

Es werden mehr explizit auf Games ausgerichtete Programme gewünscht, weg von der allgemeinen Ausrichtung für audiovisuelle Inhalte. Zudem gibt es den Wunsch nach Subventionierungen von Tickets für Netzwerk-Events für kleine und junge Unternehmen.



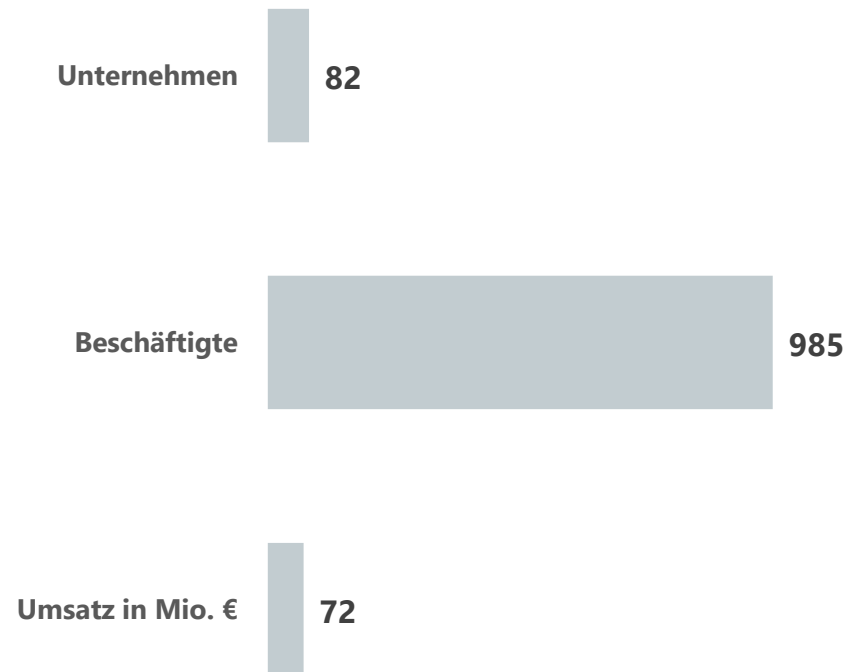
## 4. BRANCHENVERGLEICHE

---

GOLDMEDIA

# VIRTUAL-REALITY-BRANCHE IN DER CAPITAL REGION 2020 MIT 72 MIO. € UMSATZ UND KNAPP 1.000 BESCHÄFTIGTEN

## UNTERNEHMENSANZAHL, BESCHÄFTIGTEN- UND UMSATZZAHLEN DER VIRTUAL-REALITY-BRANCHE IN BERLIN-BRANDENBURG, KERNMARKT 2020

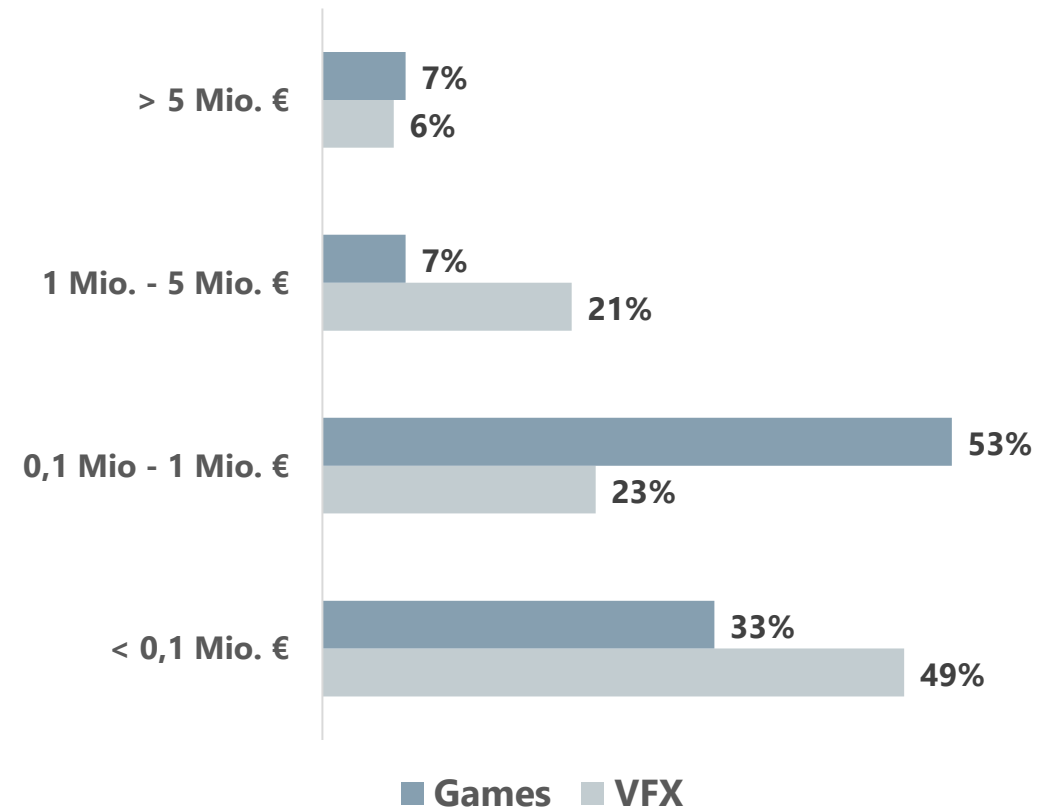


- Die Virtual-Reality-Branche in der Capital Region beheimatet 82 Unternehmen, die kommerzielle Anbieter und / oder Entwickler von VR-Dienstleistungen sind (Kernmarkt). Bundesweit ist die Region der am schnellsten wachsende Standort.
- Gemäß einer Studie aus NRW – mit einem weitergehenden Begriff von VR: Extended Reality (XR) – haben sogar 321 Unternehmen in Berlin-Brandenburg ihren Sitz (Mediennetzwerk.NRW 2022).
- Die Virtual-Reality-Branche erzielte 2020 Umsätze von 72 Mio. €, was einen Umsatzdurchschnitt pro Unternehmen von 877.000 € ergibt.
- Insgesamt sind im Kernmarkt knapp 1.000 Menschen in der Region beschäftigt. Im Durchschnitt zählt ein Unternehmen der Virtual-Reality-Branche damit 12 Beschäftigte.
- Genau wie im Games-Bereich ist auch die VR-Branche jung, mit vielen Neugründungen. Insgesamt sind knapp zwei Drittel aller Unternehmen nicht älter als zehn Jahre.
- Es wird darauf hingewiesen, dass es aufgrund von Überschneidungen zwischen Virtual Reality und Games (z. B. Games-Unternehmen, die auch VR-Services anbieten), keine saubere Abgrenzung der beiden Branchen voneinander möglich ist.

# VFX-BRANCHE ERZIELT 2021 IN BERLIN 100-200 MIO. € UMSATZ

- Durch technologische Möglichkeiten wie die Unreal-Engine und Unity konvergieren die Geschäftsfelder Games, Filmproduktion und Virtual Reality immer stärker. Noch sind VFX-Fachleute vor allem in Deutschland schwer zu finden, zumal verschiedene Branchen um diese Arbeitskräfte konkurrieren. Der Standort Berlin-Brandenburg bietet nicht genügend einschlägige Ausbildungsplätze, um den Bedarf an qualifizierten Fachkräften vor Ort zu decken (SenWEB 2021).
- In Berlin sind insgesamt **310 Anbieter** im Bereich VFX / Animation ansässig, die gemäß der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe zusammen ca. **100-200 Mio. € Umsatz** generieren. Die Hälfte dieser Anbieter erwirtschaftet weniger als 100.000 € Umsatz (SenWEB 2021).\*
- Bei den Unternehmen mit über 5 Mio. € Umsatz liegen beide Branchen anteilig gleichauf.

UMSATZVERTEILUNG NACH UMSATZGRÖßENCLUSTERN, GAMES-BRANCHE 2021, VFX-BRANCHE 2020



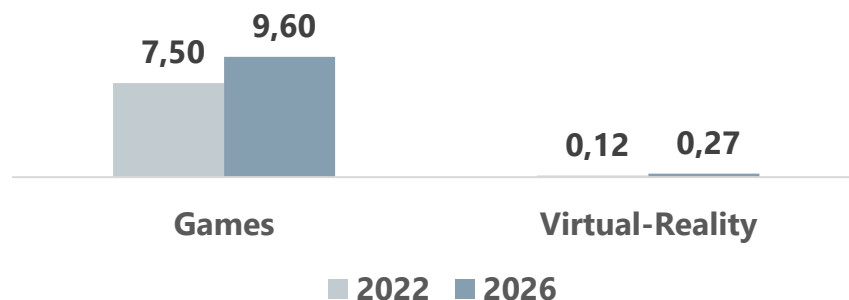


# DER MEDIENSTANDORT CAPITAL REGION BOOMT

## GAMES-BRANCHE

Der Games-Standort Berlin-Brandenburg wächst dynamisch: Wurden 2015 noch 138 Games-Unternehmen erfasst (HMS 2018), sind es 2022 bereits 182 – ein Anstieg um 32 Prozent. Der Umsatz hat sich in diesem Zeitraum von 255 Mio. € auf 446 Mio. € sogar um 75 Prozent gesteigert. Bundesweit wird bis 2026 ein Wachstum der Games-Endkundenumsätze um 28 Prozent von 7,5 Mrd. € auf insgesamt 9,6 Mrd. €\* erwartet (PwC 2022).

## BUNDESWEITE WACHSTUMSPROGNOSE FÜR GAMES- UND VR-ENDKUNDENUMSÄTZE, 2022 BIS 2026, IN MRD. €\*



## VIRTUAL-REALITY-BRANCHE

Deutschlandweit boomt auch die Virtual-Reality-Branche. Im VR-Bereich stiegen die bundesweiten Endkundenumsätze um rund 140 Prozent von 214 Mio. € (2019) auf 517 Mio. € (2021). Bis 2026 wird eine erneute Verdopplung dieser Umsätze auf bundesweit über 1,05 Mrd. € prognostiziert. Den größten Anteil daran hat die VR-Hardware. Bereits heute entfallen bereits etwa zwei Drittel des VR-Umsatzes auf VR-Hardware, 2026 werden es sogar rund drei Viertel sein. Der Umsatz mit VR-Software wird dann voraussichtlich 268 Mio. € betragen (Statista 2022). Mit dieser Entwicklung stünde die Branche erst am Anfang eines rasanten Wachstums.

Von diesem bundesweiten Zuwachs partizipiert Berlin-Brandenburg überdurchschnittlich: Die Region ist der am stärksten wachsende Standort für XR-Unternehmen. Knapp jedes siebte Unternehmen hat seinen Sitz in der Capital Region (Mediennetzwerk.NRW 2022). Die Region ist somit maßgeblich für den Aufschwung verantwortlich und auch künftig ein wichtiger Treiber der Entwicklung.

Quellen: Goldmedia-Untersuchung im Auftrag von medianet 2022, HMS 2018, Mediennetzwerk.NRW 2022, PwC 2022, Statista 2022. \*Hinweis: Games-Umsätze inkl. eSports (zu einem sehr geringen Anteil). VR- und Games-Umsätze ohne Hardware.



# VIELEN DANK

## **GOLDMEDIA GMBH STRATEGY CONSULTING**

Prof. Dr. Klaus Goldhammer | Manuel Schwarz  
Manuel.Schwarz@Goldmedia.de | [www.Goldmedia.com](http://www.Goldmedia.com)  
Oranienburger Str. 27 | 10117 Berlin | Tel. 0049302462660

Im Auftrag von:

**medianet**  
berlinbrandenburg

Gefördert von:

**medienboard**  
BerlinBrandenburg

**GOLDMEDIA**



## 5. METHODIK

---

GOLDMEDIA

# BEFRAGUNGSMETHODIK

## GRUNDGESAMTHEIT

Über eine umfangreiche Desk-Research auf Basis unterschiedlicher Quellen wurde die Grundgesamtheit der Games-Branche in Berlin-Brandenburg recherchiert und nach Tätigkeitsfeldern kategorisiert. Insgesamt wurden 301 Unternehmen, davon 182 im Kernmarkt identifiziert und bilden die Grundgesamtheit.

## BEFRAGUNG

Vom 25. Oktober bis 14. November 2022 wurde eine Online-Befragung der gesamten Games-Branche in Berlin-Brandenburg durchgeführt. Ziel der Befragung war es die Desk-Research-Ergebnisse zu validieren und nicht recherchierbare Lücken aufzufüllen sowie ergänzende Informationen zu erlangen. Die Online-Befragung war in deutscher und englischer Sprache verfügbar. Die Umfrage wurde mit Hilfe von SoSciSurvey erstellt und die Ergebnisse anonymisiert aufbereitet.

## STICHPROBE

Insgesamt nahmen 61 Games-Unternehmen an der Umfrage teil. Im Kernmarkt haben sich 44 Unternehmen beteiligt. Die Rücklaufquote liegt damit bei 24 Prozent im Kernmarkt und 20 Prozent im gesamten Markt.



## 6. QUELLEN

---

GOLDMEDIA

# QUELLENVERZEICHNIS

- BIBB – Bundesinstitut für Berufsbildung: Immersive:r Mediengestalter:in. Online unter: [https://www.bibb.de/dienst/berufesuche/de/index\\_berufesuche.php/profile/apprenticeship/gestim23](https://www.bibb.de/dienst/berufesuche/de/index_berufesuche.php/profile/apprenticeship/gestim23) [zuletzt aufgerufen am 27.04.23].
- BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (Hrsg.) (2022): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2022. Online unter: <https://www.kultur-kreativwirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Meldungen/2023/02/2023-02-27-monitoringbericht-2022.html> [zuletzt aufgerufen am 26.04.2023].
- Castendyk, Oliver / Goldhammer, Klaus (2018): Produzentenstudie 2018. Berlin, VISTAS Verlag.
- Crunchbase – Datenbank. Online unter: [www.crunchbase.com](http://www.crunchbase.com) [zuletzt aufgerufen am 06.12.2022].
- gamesmap – Datenbank. Online unter: [www.gamesmap.de](http://www.gamesmap.de) [zuletzt aufgerufen am 06.12.2022].
- Gamesmarkt – Datenbank. Online unter: [www.mediabiz.de](http://www.mediabiz.de) (zuletzt aufgerufen am 06.12.2022).
- Goldmedia (2022): Erhebung der regionalen Stärke Berlin-Brandenburgs in ausgewählten Technologiefeldern (nicht veröffentlicht).
- HMS - Hamburg Media School (2018): Die Computer- und Videospiegelindustrie in Berlin. Online unter: <https://projektzukunft.berlin.de/news/news-detail/berliner-games-studie/> [zuletzt aufgerufen am 26.04.2023].
- HMS - Hamburg Media School (2020): Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20. Online unter: <https://www.game.de/publikationen/studie-games-branche-in-deutschland-2020/> [zuletzt aufgerufen am 06.12.2022].
- Ogdb – Online Games Datenbank. Online unter: [www.ogdb.eu](http://www.ogdb.eu) [zuletzt aufgerufen am, 06.12.2022].
- Mediennetzwerk.NRW (2022): Extended/Cross Reality (XR) in Deutschland 2022. Online unter: [https://medien.nrw/wp-content/uploads/sites/8/2022/10/XR-Studie-DE-2022\\_final\\_screen.pdf](https://medien.nrw/wp-content/uploads/sites/8/2022/10/XR-Studie-DE-2022_final_screen.pdf) [zuletzt aufgerufen am 06.01.2023].
- PwC – PricewaterhouseCoopers GmbH (2022): German Entertainment & Media Outlook 2022 – 2026. Online unter: <https://www.pwc.de/de/content/b630d1bf-4aa8-4420-adcd-0984622e5037/pwc-gemo-2022-2026.pdf> [zuletzt aufgerufen am 27.04.2023].
- Startupdetector – Datenbank. Online unter: [www.startupdetector.de](http://www.startupdetector.de) [zuletzt aufgerufen am 06.12.2022].
- Startup Map Berlin – Datenbank. Online unter: [www.startup-map.berlin](http://www.startup-map.berlin) [zuletzt aufgerufen am 06.12.2022].
- Statista (2022): AR & VR – Germany. Online unter: <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/germany#revenue> [zuletzt aufgerufen am 28.02.2022].
- SenWEB – Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe (2021): Bestandsaufnahme virtuelle Filmproduktion / VFX in Berlin (nicht veröffentlicht).
- Wirtschaftsatlas – Datenbank. Online unter: <https://www.businesslocationcenter.de/berlin-economy-overview-map> [zuletzt aufgerufen am 06.12.2022].