

Gaming Vereinigtes Königreich

Handout Zielmarktanalyse zur
Geschäftsanhahnung, 24.02.-27.02.2025



Durchführer

IMPRESSUM

Herausgeber

Trade Horizons Ltd.

Text und Redaktion

Trade Horizons Ltd.

Stand

Dezember 2024

Druck

Trade Horizons Ltd.

Gestaltung und Produktion

Trade Horizons Ltd.

Bildnachweis

unsplash

Mit der Durchführung dieses Projekts im Rahmen des Bundesförderprogramms Mittelstand Global/ Markterschließungsprogramm beauftragt:



Das Markterschließungsprogramm für kleine und mittlere Unternehmen ist ein Förderprogramm des:



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Klimaschutz



MITTELSTAND
GLOBAL
MARKTERSCHLIESSUNGS-
PROGRAMM FÜR KMU

Die Studie wurde im Rahmen des Markterschließungsprogramms für Geschäftsanbahnung Vereinigtes Königreich Gaming erstellt.

Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.

Die Zielmarktanalyse steht der Germany Trade & Invest GmbH sowie geeigneten Dritten zur unentgeltlichen Verwertung zur Verfügung.

Sämtliche Inhalte wurden mit größtmöglicher Sorgfalt und nach bestem Wissen erstellt. Der Herausgeber übernimmt keine Gewähr für die Aktualität, Richtigkeit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Für Schäden materieller oder immaterieller Art, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen unmittelbar oder mittelbar verursacht werden, haftet der Herausgeber nicht, sofern ihm nicht nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden zur Last gelegt werden kann.

Inhalt

Inhalt	2
Abbildungsverzeichnis	3
Tabellenverzeichnis	3
1 Abstract	4
2 Wirtschaftsdaten kompakt	5
Weitere Informationen über Gaming im Vereinigten Königreich.....	11
3 Branchenspezifische Informationen	12
3.1 Marktpotenziale und -chancen.....	12
3.2 Künftige Entwicklungen in den relevanten Segmenten und Nachfragesektoren.....	16
Gaming-Geräte.....	16
Videospielekonsolen.....	17
Metaverse.....	18
AR/VR-Markt.....	19
Generative KI.....	19
3.3 Aktuelle Vorhaben, Projekte und Ziele.....	21
Auswirkungen der Brexit auf die Game-Industry.....	21
Staatliche Förderung und Zuschüsse.....	21
Übergang vom VGTR zum VGEC.....	22
3.4 Wettbewerbssituation.....	23
Indie Games.....	23
AA Games.....	24
AAA Games.....	24
Game Analysetools.....	25
3.5 Stärken und Schwächen des Marktes für die Branche Gaming.....	26
Wirtschaftlicher Umschwung nach der Covid-Blase.....	26
Generative KI – Vorteil oder Nachteil für die Gaming Branche?.....	27
4 Kontaktadressen	28
Quellenverzeichnis	29

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Umsatz Videospiele-Software im Einzelhandel im Vereinigten Königreich von 2011 bis 2023 (in Mio. Pfund)	13
Abbildung 2: Verkaufszahlen Spiele-Hardware 2023	14
Abbildung 3: Prognose zum Wachstum der UK Gaming-Branche bis 2026	15
Abbildung 4: Die beliebtesten Spiele-Geräte 2023	16
Abbildung 5: Konsumpräferenzen Gaming 2023 Mobile Gratis Spiele	16
Abbildung 6: Jährliche Veränderung der Verkaufszahlen von Videospielekonsolen 2023	17
Abbildung 7: Top-Unternehmen nach Anzahl der Markenmeldungen im Zusammenhang mit dem Metaverse, 2001 bis Juni 2023	18

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Gaming-Reichweite in Großbritannien 2013–2023, nach Altersgruppe und Geschlecht.....	12
Tabelle 2: Meistverkaufte Videospiele UK November 2024 nach Verkaufszahlen.....	14

1 Abstract

Das vorliegende Handout zur Gaming Branche im Vereinigten Königreich ist schriftlicher Bestandteil des Zielmarktwebinars und dient der Vorbereitung auf die Geschäftsanbahnungsreise vom 24. bis 27. Februar 2025. Das Zielmarktwebinar und das Handout wurden im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) verfasst.

Das Vereinigte Königreich ist der größte Videospiegelmarkt in Europa und zählt weltweit zu den führenden Märkten. Die kontinuierliche Entwicklung von Gaming-Hardware, -Software und digitalen Inhalten macht Videospiele zu einem populären Freizeitvergnügen für Menschen aller Altersgruppen. Mit einem Marktwert von 7,82 Mrd. Pfund (ca. 9,25 Mrd. Euro) im Jahr 2023 und rund 40 Mio. aktiven Spielern (58 % der Bevölkerung) zeigt die Branche ein dynamisches Wachstum, das sich voraussichtlich bis 2029 mit einer Zunahme von 5,3 Mio. Nutzern (+14,07 %) fortsetzt.

Der Gaming-Sektor trägt jährlich etwa 5 Mrd. Pfund (ca 5,91 Mrd. Euro) zur britischen Wirtschaft bei und bietet rund 75.000 Arbeitsplätze in Bereichen wie Programmierung, Design, Musik, Storytelling und Marketing. Die Branche profitiert von steuerlichen Anreizen wie der neuen Regelung des Video Games Expenditure Credit (VGEC), die britische Studios bei der Produktion unterstützt. Gleichzeitig stellt der Brexit eine Herausforderung dar, da er Handelshemmnisse und eine Abwanderung von Talenten zur Folge hat.

Technologische Innovationen treiben die Branche voran, insbesondere in den Bereichen Mobile Gaming, AR/VR und Metaverse. Mobile Gaming dominiert mit einem Marktanteil von 35,6 %, während der AR/VR-Markt bis 2029 auf ein Volumen von 1,73 Mrd. Pfund (ca. 2 Mrd. Euro) anwachsen könnte. Das Metaverse gewinnt ebenfalls an Bedeutung, obwohl die Akzeptanz bei Verbrauchern noch ausbaufähig ist.

Trotz positiver Entwicklungen stehen britische Studios unter Druck, sich an eine sich wandelnde Wirtschaftslage und die zunehmende Nutzung generativer KI anzupassen. Während KI neue kreative Möglichkeiten eröffnet, bringt sie zugleich Herausforderungen hinsichtlich Urheberrechte und Arbeitsplätzen mit sich.

Regionale Zentren wie London, Manchester, Brighton und Guildford sowie starke Clusternationen wie Yorkshire and the Humber, West Midlands und East Midlands spielen eine entscheidende Rolle für die Diversität und Stärke des Marktes. Die britische Videospiegelindustrie vereint Innovation, Kreativität und eine starke Infrastruktur, was sie zu einem vielversprechenden Zielmarkt für internationale Investoren macht.

2 Wirtschaftsdaten kompakt

Die folgenden Daten entstammen dem GTAI-Artikel „[Wirtschaftsdaten Kompakt Vereinigtes Königreich](#)“ vom Dezember 2024.



Bevölkerung und Ressourcen

Fläche (km ²)	243.610
Einwohner (Mio.)	2024: 69,1*; 2029: 71,0*; 2034: 72,4*
Bevölkerungswachstum (%)	2024: 0,6*; 2029: 0,4*; 2034: 0,3*
Fertilitätsrate (Geburten/Frau)	2024: 1,6*
Altersstruktur	2024: 0-14 Jahre: 17,2%; 15-24 Jahre: 11,7%; 25-64 Jahre: 51,6%; 65 Jahre und darüber: 19,5%*
Geschäftssprache(n)	Englisch
Rohstoffe	Kohle, Erdöl, Erdgas, Eisenerz, Blei, Zink, Gold, Zinn, Kalkstein, Salz, Ton, Kreide, Gips, Pottasche, Quarzsand und Schiefer
Gas - Produktion (Mrd. cbm)	2021: 32,8; 2022: 38,1; 2023: 34,5
Gas - Reserven (Billionen cbm)	2020: 0,2
Erdöl - Produktion (Tsd. bpd)	2021: 874,1; 2022: 808,8; 2023: 715,0
Erdöl - Reserven (Mrd. Barrel)	2020: 2,5

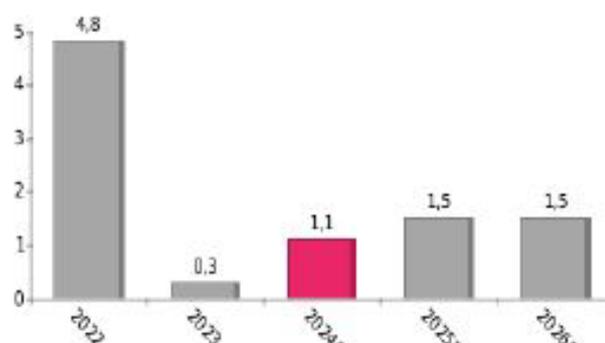
Wirtschaftslage

Währung	Bezeichnung Kurs (August 2024) Jahresdurchschnitt	Pfund Sterling (£); 1 £ = 100 Pence 1 Euro = 0,842 £; 1 US\$ = 1,314 £ 2023: 1 Euro = 0,868 £; 1 US\$ = 1,243 £ 2022: 1 Euro = 0,855 £; 1 US\$ = 1,236 £ 2021: 1 Euro = 0,858 £; 1 US\$ = 1,376 £
Bruttoinlandsprodukt (BIP, nominal)		
- Mrd. US\$		2023: 3.382; 2024: 3.588*; 2025: 3.730*
- Mrd. £		2023: 2.720; 2024: 2.808*; 2025: 2.901*
BIP/Kopf (nominal)		
- US\$		2023: 49.648*; 2024: 52.423*; 2025: 54.280*
- £		2023: 39.929*; 2024: 41.037*; 2025: 42.206*
BIP-Entstehung (Anteil an nominaler Bruttowertschöpfung in %)		2022: Handel/Gaststätten/Hotels 13,4; Bergbau/Industrie 12,2; Transport/Logistik/Kommunikation 10,3; Bau 6,2; Land-/Forst-/Fischereiwirtschaft 0,9; Sonstige 57,1
BIP-Verwendung (Anteil an BIP in %)		2022: Privatverbrauch 61,9; Staatsverbrauch 21,0; Bruttoanlageinvestitionen 17,6; Bestandsveränderungen 1,0; Außenbeitrag -2,7

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

-1-

Wirtschaftswachstum

Bruttoinlandsprodukt
Veränderung in %, real

Inflationsrate (%)	2023: 7,3; 2024: 2,6*; 2025: 2,1*
Arbeitslosenquote (%)	2023: 4,0; 2024: 4,3*; 2025: 4,1*
Haushaltssaldo (% des BIP)	2023: -6,0; 2024: -4,3*; 2025: -3,7*
Leistungsbilanzsaldo (% des BIP)	2023: -2,0; 2024: -2,8*; 2025: -2,8*
Investitionen (% des BIP, brutto, öffentlich und privat)	2023: 17,7; 2024: 17,1*; 2025: 17,1*
Ausgaben für F&E (% des BIP)	2019: 2,7; 2020: 2,9; 2021: 2,9
Staatsverschuldung (% des BIP, brutto)	2023: 100,0; 2024: 101,8*; 2025: 103,8*
Ausländische Direktinvestitionen	
- Nettotransaktionen (Mio. US\$)	2021: -71.174; 2022: 14.912; 2023: -89.247
- Bestand (Mio. US\$)	2021: 2.689.966; 2022: 2.718.892; 2023: 3.048.932
- Hauptländer (Anteil in %, Bestand)	2022: USA 34,0; Luxemburg 6,9; Niederlande 6,8; ; Frankreich: 5,6; Japan 4,2; Sonstige 42,5
- Hauptbranchen (Anteil in %, Bestand)	2022: Finanzdienstl. 30,1; Wissenschaftliche und Technische Dienstleistungen 13,2; Handel u. Reparatur 8,8; Information und Kommunikation 7,8; Administrative und unterstützende Dienstleistungen 7,1; Nahrungsmittel, Getränke u. Tabak 4,9; Logistik/Transport 4,5; Sonstige 23,6
Währungsreserven (Mrd. US\$, zum 31.12.)	2021: 142,7; 2022: 125,7; 2023: 114,9
Auslandsverschuldung (zum 31.12.)	Mrd. US\$: 2021: 5.276; 2022: 5.904; 2023: 6.045 Mrd. Pfund: 2021: 7.260; 2022: 7.297; 2023: 7.520

Außenwirtschaft

Warenhandel (Mrd. US\$, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
Ausfuhr	470,5	18,9	535,1	13,7	521,2	-2,6
Einfuhr	688,2	8,5	821,6	19,4	791,7	-3,6
Saldo	-217,7		-286,5		-270,4	

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

-2-

Exportquote (Exporte/BIP in %)

2021: 15,0; 2022: 17,1; 2023: 15,4

Exportgüter nach SITC
(% der Gesamtexporte)

2023: Maschinen 16,2; Chem. Erzeugnisse 13,5; Gold 12,7; Kfz und -Teile 9,2; Erdöl 4,0; Nahrungsmittel 3,8; Elektronik 3,2; Mess- und Regeltechnik 3,1; Elektrotechnik 3,1; Sonstige Fahrzeuge 3,1; Sonstige 28,1

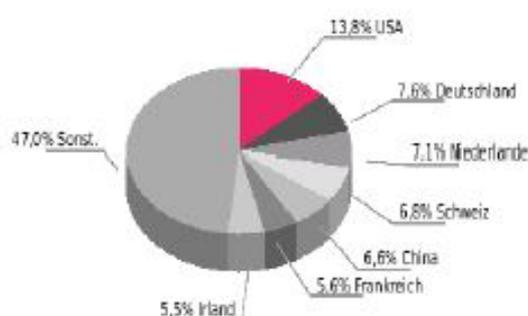
Importgüter nach SITC
(% der Gesamtimporte)

2023: Kfz und -Teile 11,2; Chem. Erzeugnisse 10,1; Maschinen 10,1; Nahrungsmittel 8,0; Elektronik 7,0; Gold 6,1; Elektrotechnik 4,7; Erdöl 4,1; Textilien/Bekleidung 3,6; Petrochemie 3,4; Sonstige 31,7

Hauptabnehmerländer

Hauptabnehmerländer

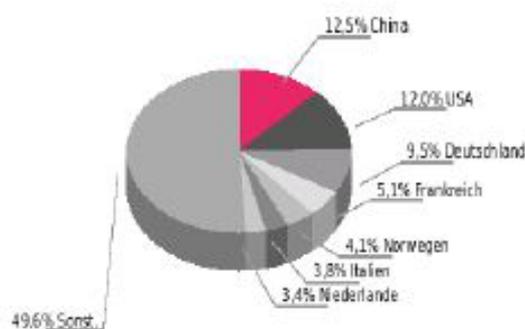
2023; Anteil in %



Hauptlieferländer

Hauptlieferländer

2023; Anteil in %



Dienstleistungshandel (Mrd. US\$,
Veränderung zum Vorjahr in %,
Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
DL-Exporte	473,9	18,9	506,6	6,9	584,2	15,3
DL-Importe	254,0	16,2	321,6	26,6	393,9	22,5
Saldo	219,9		185,0		190,3	

Freihandelsabkommen mit
Ländergruppen (ohne EU)

CARIFORUM; COMESA; SACU; Zu bilateralen Abkommen siehe www.wto.org -> Trade Topics, Regional Trade Agreements, RTA Database, By country/territory

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

Mitgliedschaft in Zollunion

Nordirland ist seit 01.01.2021 Zollgebiet des Vereinigten Königreichs, wird jedoch zugleich behandelt, als ob es zum Zollgebiet der EU gehören würde.

Außenhandel Deutschlands mit Vereinigtes Königreich

Warenhandel (Mrd. Euro, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
dt. Exporte	65,0	-3,1	73,8	13,5	78,4	6,3
dt. Importe	32,2	-7,9	40,3	25,0	36,7	-8,9
Saldo	32,8		33,4		41,7	

Halbjahreswert (Mrd. Euro)

- deutsche Exporte

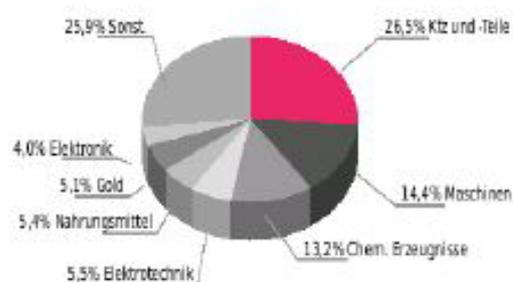
H1/2024: 41,0 (+5,5%)

- deutsche Importe

H1/2024: 18,0 (-7,7%)

Deutsche Exportgüter

Deutsche Exportgüter nach SITC
2023; % der Gesamtexporte



Deutsche Importgüter nach SITC
(% der Gesamtimporte)

2023: Maschinen 14,4; Kfz und -Teile 14,3; Chem. Erzeugnisse 14,2; Erdöl 12,6; Sonstige Fahrzeuge 8,6; Elektrotechnik 5,6; Mess- und Regeltechnik 3,1; NE-Metalle 3,1; Elektronik 2,9; Nahrungsmittel 2,1; Sonstige 19,1

Rangstelle bei deutschen Exporten

2023: 8 von 239 Handelspartnern

Rangstelle bei deutschen Importen

2023: 13 von 239 Handelspartnern

Dienstleistungshandel (ohne Reiseverkehr) (Mrd. Euro, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
Einnahmen	29,0	8,3	32,1	10,7	31,8	-0,9
Ausgaben	30,1	18,5	33,5	11,2	35,9	7,2
Saldo	-1,1		-1,4		-4,1	

Deutsche Direktinvestitionen
(Mio. Euro)

- Bestand

2020: 97.380; 2021: 108.123; 2022: 114.442

- Nettotransaktionen

2021: +30.045; 2022: +13.249; 2023: +19.195*

Direktinvestitionen des Vereinigten Königreiches in Deutschland (Mio. Euro)

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

-4-

- Bestand	2020: 36.933; 2021: 48.391; 2022: 55.814
- Nettotransaktionen	2021: +33.044; 2022: -1.397; 2023: +38.273*
Doppelbesteuerungsabkommen	Abkommen vom 30.03.2010; in Kraft seit 30.12.2010; letzte Änderung vom 12.01.2021
Auslandshandelskammer	London, https://grossbritannien.ahk.de/
Deutsche Auslandsvertretung	London, https://uk.diplo.de/
Auslandsvertretung des Vereinigten Königreiches in Deutschland	Berlin, www.gov.uk/world/germany

Außenhandel der EU mit Vereinigtes Königreich

Warenhandel EU-27 (Mrd. Euro, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
Exporte der EU	283,4	2,1	328,4	15,9	336,2	2,4
Importe der EU	147,6	-12,7	216,9	46,9	181,0	-16,5
Saldo	135,7		111,5		155,2	

Halbjahreswert EU-27 (Mrd. Euro)

- Exporte der EU	H1/2024: 171,7 (+0,9%)
- Importe der EU	H1/2024: 82,9 (-13,6%)

Dienstleistungshandel EU-27 (Mrd. Euro, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
DL-Exporte der EU	207,1	10,6	256,6	23,9	264,9	3,3
DL-Importe der EU	175,7	3,6	210,6	19,9	211,3	0,3
Saldo	31,4		45,9		53,6	

Freihandelsabkommen mit EU

Handels- und Partnerschaftsabkommen seit 01.01.2021

Einseitige EU-Zollpräferenzen

Keine einseitigen Präferenzregelungen

Nachhaltigkeit und Klimaschutz

Treibhausgasemissionen (tCO ₂ eq. pro Kopf)	2011: 8,9; 2021: 6,4
Treibhausgasemissionen (Anteil weltweit in %)	2011: 1,2; 2021: 0,9
Emissionsintensität (tCO ₂ eq. pro Mio. US\$ BIP)	2011: 211,7; 2021: 136,2
Erneuerbare Energien (Anteil am Primärenergieangebot in %)	2011: 4,0; 2021: 12,6
Emissionsstärkste Sektoren (2021, nur national, Anteil in %)	Transport: 25,8; Elektrizität/Wärme: 21,9; Gebäude: 21,3
Stromverbrauch/Kopf (kWh)	2022: 4.314
Sustainable Development Goals Index 2024	9 von 167 Handelspartnern

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

-5-

Einschätzung des Geschäftsumfelds

Länderkategorie für Exportkreditgarantien	Keine Risikoeinstufung
Corruption Perceptions Index 2023 (Rang)	20 von 180 Ländern
Logistics-Performance-Index 2023 (Rang)	19 von 139 Ländern
Internetqualität 2023 (Rang)	32 von 121 Ländern

Weitere Informationen zu Wirtschaftslage, Branchen, Geschäftspraxis, Recht, Zoll, Ausschreibungen und Entwicklungsprojekten können Sie unter www.gtai.de/vereinigtes-koenigreich abrufen.

Für die Reihe Wirtschaftsdaten kompakt werden die folgenden Standardquellen verwendet: ADB, AUMA, BMF, BMWK, BMZ, Bundesbank, CIA, Climatewatch, Destatis, Energyinstitute, Euler Hermes, Europäische Kommission, Eurostat, FAO, IEA, IWF, OECD, SDSN, United Nations, UN Comtrade, UNCTAD, UN-Stats, Transparency International, Weltbank. Zum Teil wird zudem auf nationale und weitere internationale Quellen zurückgegriffen.

Quellen: *Germany Trade & Invest* bemüht sich, in allen Datenblättern einheitliche Quellen zu nutzen, so dass die Daten für unterschiedliche Länder möglichst vergleichbar sind. Die *kursiv gedruckten Daten* stammen aus nationalen Quellen oder sind für das jeweilige Land in unserer Standardquelle nicht verfügbar. Dies ist bei einem Vergleich dieser Daten mit den Angaben in Datenblättern zu anderen Ländern zu berücksichtigen.

Germany Trade & Invest ist die Wirtschaftsförderungsgesellschaft der Bundesrepublik Deutschland. Die Gesellschaft sichert und schafft Arbeitsplätze und stärkt damit den Wirtschaftsstandort Deutschland. Mit über 50 Standorten weltweit und dem Partnernetzwerk unterstützt *Germany Trade & Invest* deutsche Unternehmen bei ihrem Weg ins Ausland, wirbt für den Standort Deutschland und begleitet ausländische Unternehmen bei der Ansiedlung in Deutschland.

Ihr Ansprechpartner
bei Germany Trade & Invest:
Leonie Schneiderhöhn
T +49 (0) 228 249 93-279
leonie.schneiderhoehn@gtai.de

Germany Trade & Invest
Standort Bonn
Villemombler Straße 76
53123 Bonn
Deutschland
T +49 (0)228 249 93-0
trade@gtai.de
www.gtai.de/de/trade

Germany Trade & Invest
Hauptsitz
Friedrichstraße 60
10117 Berlin
Deutschland
T +49 (0)30 200 099-0
invest@gtai.de
www.gtai.de/en/invest

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

-6-

Weitere Informationen über Gaming im Vereinigten Königreich

GTAI-Informationen zu Vereinigtes Königreich	Link
Prognosen zu Investitionen, Konsum und Außenhandel	Wirtschaftsausblick von GTAI
Potenziale kennen, Risiken richtig einschätzen	Link zur SWOT-Analyse
Kulturelle Hintergründe und Regeln für den Geschäftskontakt	Link zu Verhandlungspraxis kompakt
Länderspezifische Basisinformationen zu relevanten Rechtsthemen im Vereinigten Königreich	Link zu Recht kompakt
Kompakter Überblick rund um die Wareneinfuhr im Vereinigten Königreich	Link zu Zoll und Einfuhr kompakt
Perspektiven für ausländische Direktinvestitionen	Link zu GTAI-Artikel
Britische Immigration Rules	Link zu GTAI-Artikel
Informationen zur Visumsbeantragung	Link zu GTAI-Artikel
Einreise- und Aufenthaltsbestimmungen	Link zu GTAI-Artikel

3 Branchenspezifische Informationen

3.1 Marktpotenziale und -chancen

Das Vereinigte Königreich ist europaweit führend in der Gaming Branche: Das Land hat die größte Videospiele-Belegschaft Europas, wobei die Branche jedes Jahr ca. 5 Mrd. Pfund (ca. 5,9 Mrd. Euro) zur britischen Wirtschaft beiträgt. Laut dem Branchenverband UK Interactive Entertainment (Ukie) sind in Großbritannien insgesamt 2.555 aktive Spieleunternehmen tätig. Der Gaming-Sektor schafft etwa 75.000 Arbeitsplätze, die von Bereichen wie Programmierung, Kunst, Musik und Storytelling bis hin zu kaufmännischen und juristischen Tätigkeiten reichen. Rund 55 % der Arbeitsplätze in den Studios befinden sich außerhalb Londons und im Südosten des Landes.

Die im April 2024 von ukie veröffentlichte Studie des *Consumer Market Valuation Report*¹ verdeutlicht, dass die Videospiele-Branche weiterhin anwächst: Im Jahr 2023 erreichte der Markt einen Wert von 7,82 Mrd. Pfund (ca. 9,25 Mrd. Euro), was einem Wachstum von 4,4 % im Vergleich zum Vorjahr entspricht. Der Bericht umfasst die Verkaufszahlen von Videospiele-Hardware und -Software und den weiteren kulturellen Spiele-Konsum in der Bevölkerung.

Etwa jeder sechste Erwachsene in Großbritannien spielt regelmäßig Videospiele. Und wenn man auch die unter 18-Jährigen berücksichtigt, gibt es derzeit landesweit rund 40 Mio. Gamer – circa 58% der Bevölkerung –, die regelmäßig Videospiele benutzen: Ob auf PC, Konsolen wie **Xbox** und **Play Station**, auf Handheld-Geräten oder direkt online als mobile App auf den mittlerweile omnipräsenten Smartphones. Die Nutzerzahlen auf dem britischen Spielemarkt werden zwischen 2024 und 2029 voraussichtlich kontinuierlich um insgesamt 5,3 Mio. Nutzer (+14,07 %) steigen. Die Nutzerzahl wird voraussichtlich bis 2029 mit 42,96 Mio. Nutzern erreichen, und wird damit einen neuen Höchststand erzielen.

Prognosen zufolge könnte der Sektor weiterhin wachsen: Der [Appinio Hype TrainReport](#) schätzt, dass das inländische Marktvolumen – der jährliche Gesamtwert der gehandelten Videospieleanteile – bis 2027 über 8 Mrd. Pfund (ca. 9,4 Mrd. Euro) erreichen könnte. Damit würde die Branche etwa viermal so groß sein wie die britische Filmindustrie, die 2023 ein Marktvolumen von 2 Mrd. Pfund (ca. 2,4 Mrd. Euro) verzeichnete.

Tabelle 1: Gaming-Reichweite in Großbritannien 2013–2023, nach Altersgruppe und Geschlecht

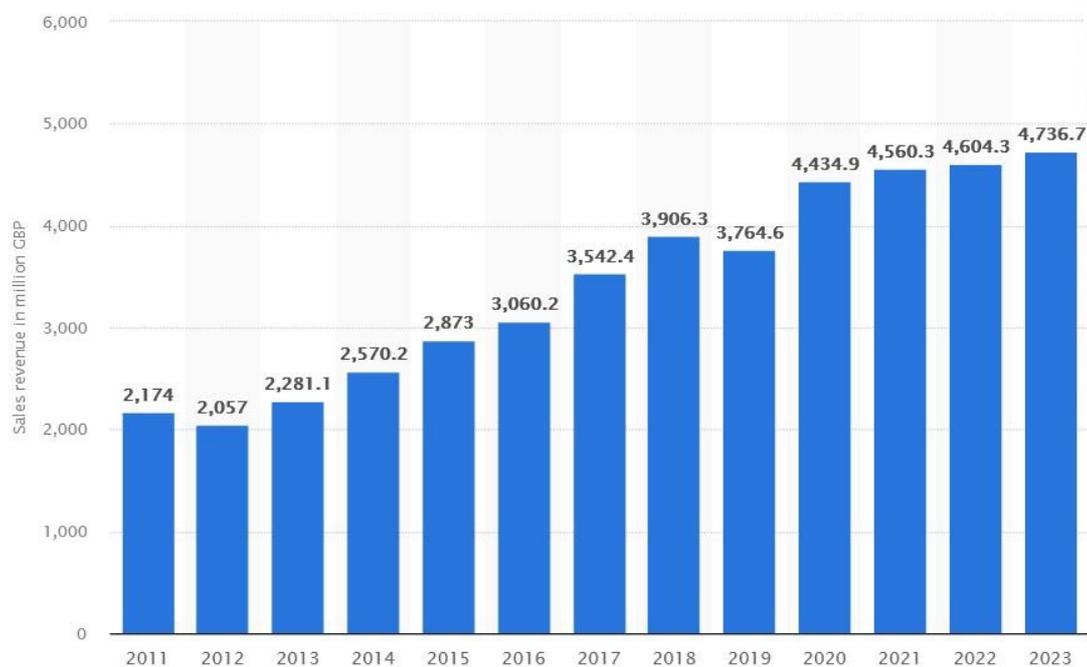
Characteristic	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020/21	2021	2022	2023
Male	46%	47%	44%	41%	41%	44%	46%	61%	63%	55%	53%
Female	38%	41%	39%	32%	31%	32%	32%	63%	56%	56%	51%
16-24	71%	73%	66%	67%	70%	65%	73%	92%	88%	88%	83%
25-34	62%	62%	63%	50%	49%	59%	52%	82%	79%	76%	70%
35-44	45%	51%	44%	42%	40%	36%	41%	76%	73%	67%	62%
45-54	43%	39%	42%	27%	29%	35%	40%	62%	62%	54%	56%
55-64	28%	26%	25%	23%	23%	23%	24%	43%	47%	41%	40%
65+	-	-	-	-	-	-	-	30%	-	21%	24%
65-74	13%	19%	17%	21%	16%	23%	-	-	26%	-	-
55+	-	-	-	-	-	-	19%	-	-	-	-
75+	4%	7%	9%	13%	14%	9%	-	-	-	-	-

Quelle: [Statista](#), Stand April 2024

Den aktuellen Zahlen aus ukie's *Consumer Market Valuation Report* zufolge sind die Einnahmen aus **Spielesoftware** auf insgesamt 5,18 Mrd. Pfund (ca. 6,13 Mrd. Euro) im Jahr 2023 gestiegen, was einem Zuwachs von 4,1 % im Vergleich

¹ Ukie: „2023 Video Game Industry Valuation“, 11.04.2024. Vgl.: <https://ukie.org.uk/news/2024/04/2023VideoGameIndustryValuation>

zum Vorjahr entspricht. Während die Verkäufe von Box-Software leicht um 5,0 % auf 495 Mio. Pfund (ca. 585 Mio. Euro) zurückgingen, legten die Verkäufe digitaler Konsolensoftware um 5,6 % auf 2,48 Mrd. Pfund (ca. 2,93 Mrd. Euro) zu. Auch digitale PC-Software erzielte ein moderates Wachstum von 4,5 % und erreichte 684 Mio. Pfund (ca. 809 Mio. Euro). Handyspiele trugen ebenfalls zum Anstieg bei, mit einem Plus von 4,5 % auf 1,52 Mrd. Pfund (ca. 1,8 Mrd. Euro).



© Statista 2024

Abbildung 1: Umsatz Videospiele im Einzelhandel im Vereinigten Königreich von 2011 bis 2023 (in Mio. Pfund)

Quelle: [Statista](#), Stand Februar 2024

Die Statistik in Abbildung 1 umfasst die Daten aus dem Verkauf von Spielen in digitaler und physischer Form sowie den Verkauf über Laden- und Online-Kanäle. Ersichtlich ist ein klares Wirtschaftswachstum des Sektors im Jahr 2020 in Folge der COVID-Krise und einen etwas verlangsamten Anstieg in den Folgejahren bis 2023.

Die Einzelhandelsumsätze mit Videospiele in Großbritannien erreichten im Jahr 2023 ein Volumen von 4,76 Mrd. Pfund (ca. 5,63 Mrd. Euro), wobei der Großteil der Einnahmen aus dem Verkauf digitaler Software stammte. Das meistverkaufte Videospiele des Jahres 2023 war wenig überraschend *EA Sports FC 24*, mit fast 2,4 Mio. verkauften Exemplaren in dem fußballbegeisterten Land. Die Spiele der **EA Sports FC**-Reihe (ehemals **FIFA**) führen traditionell die britischen Verkaufscharts an. Auf Platz zwei landete 2023 *Hogwarts Legacy*, ein Titel, der auf der Zauberwelt von Harry Potter basiert.

Einen anderen Zwischenstand der Verkaufszahlen gab Statista im Dezember 2024: *Call of Duty: Black Ops 6*, herausgegeben von **Activision Blizzard**, war das meistverkaufte Videospiele im Vereinigten Königreich, gemessen an den kombinierten digitalen und physischen Verkaufszahlen. *Call of Duty* verweist damit *EA Sports FC 25* (**EA**) auf den zweiten Platz, gefolgt von *Dragon Age: The Veilguard* (**EA**).

Title (Publisher)	Rank
Call of Duty: Black Ops 6 (Activision Blizzard)	1
EA Sports FC 25 (EA)	2
Dragon Age: The Veilguard (EA)	3
Hogwarts Legacy (Warner Bros)	4
Grand Theft Auto 5 (Rockstar)	5
Super Mario Party Jamboree (Nintendo)*	6
Horizon: Zero Dawn Remastered (Sony)	7
Nintendo Switch Sports (Nintendo)*	8
Super Mario Bros Wonder (Nintendo)*	9
Mario Kart 8: Deluxe (Nintendo)*	10

Tabelle 2: Meistverkaufte Videospiele UK November 2024 nach Verkaufszahlen

Quelle: [Statista](#), Stand Dezember 2024

Statista berichtet², dass die Einnahmen aus der **Hardware** von Videospielekonsolen im Vereinigten Königreich im Jahr 2023 auf 951 Mio. Pfund (ca. 1,12 Mrd. Euro) gestiegen sind, was einem Zuwachs von fast 11 % gegenüber den 832 Mio. Pfund (ca. 984 Mio. Euro) im Jahr 2022 entspricht. Dieser Anstieg sei vor allem auf die Einführung neuer Konsolengenerationen von Sony und Microsoft sowie die verbesserte Verfügbarkeit dieser Geräte zurückzuführen.

Der Gesamtumsatz mit **Spielehardware** belief sich im Jahr 2023 auf 2,22 Mrd. Pfund (ca. 2,62 Mrd. Euro), was einem moderaten Anstieg von 2,1 % im Vergleich zum Vorjahr entspricht. Besonders deutlich stiegen die Verkäufe von **Konsolenhardware**, die um 12 % auf 951 Mio. Pfund (ca. 1,12 Mrd. Euro) zunahm und eine weiterhin hohe Nachfrage nach Spielekonsolen widerspiegelt. Im Gegensatz dazu gingen die Einnahmen aus **PC-Spielehardware** um 11 % auf 673 Mio. Pfund (ca. 441 Mio. Euro) zurück. **Konsolenzubehör** legte leicht um 3,0 % auf 402 Mio. Pfund (ca. 475 Mio. Euro) zu, während der Markt für **VR-Hardware** mit einem Zuwachs von 11 % auf 194 Mio. Pfund (ca. 229 Mio. Euro) ein beeindruckendes Wachstum verzeichnete.

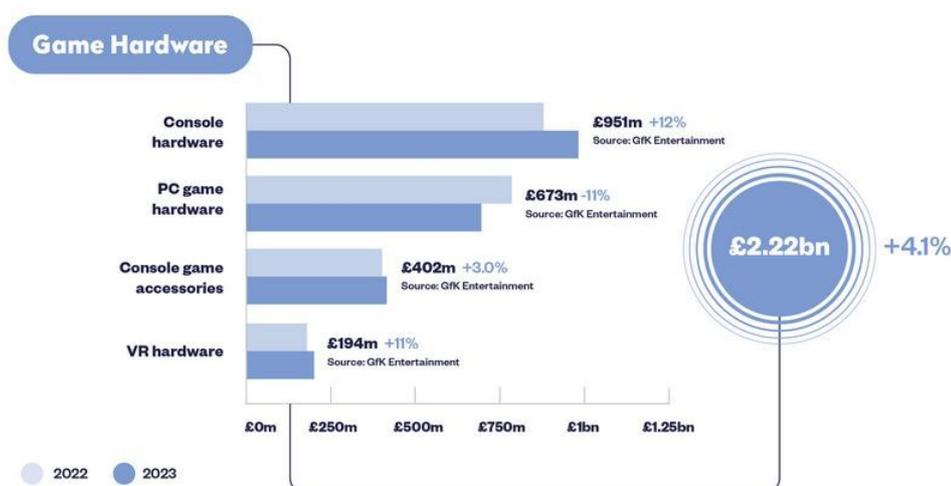


Abbildung 2: Verkaufszahlen Spiele-Hardware 2023

² Statista: „Consumer spending on gaming console hardware in the United Kingdom (UK) from 2010 to 2023“, 16.04.2024. Vgl.: <https://www.statista.com/statistics/285711/video-game-console-hardware-revenue-in-the-united-kingdom-uk/>

Quelle: [ukie](#), Stand April 2024

Im vergangenen Jahrzehnt schwankten die Ausgaben der britischen Verbraucher für Spielekonsolen-Hardware deutlich, abhängig von der Einführung neuer Konsolen. Der Einzelhandelsumsatz erreichte 2021 nach der Veröffentlichung der **Xbox Series X/S** und der **PlayStation 5** der nächsten Generation einen Höhepunkt von 1,13 Mrd. Pfund (ca. 1,33 Mrd. Euro). Im Jahr 2023 lagen die jährlichen Verkäufe von Spielekonsolen-Hardware bei 951 Mio. Pfund (ca. 1,12 Mrd. Euro). 2024 wurden im Vereinigten Königreich rund 2,38 Mio. Videospielekonsolen verkauft. Die verbesserte Verfügbarkeit von Hardware im Vergleich zu den Vorjahren führte zu einem Anstieg der Konsolenverkäufe um 9,4 % im Jahresvergleich, wobei die **PlayStation 4** mit einem bemerkenswerten Wachstum von 633 Prozent den größten Zuwachs verzeichnete.

Basierend auf einer Wachstumsrate von 15,8 % erwartet Datacity, dass der gesamte Gaming-Sektor bis 2026 einen Wert von 13,1 Mrd. Pfund (ca. 15,5 Mrd. Euro) erreichen könnte.

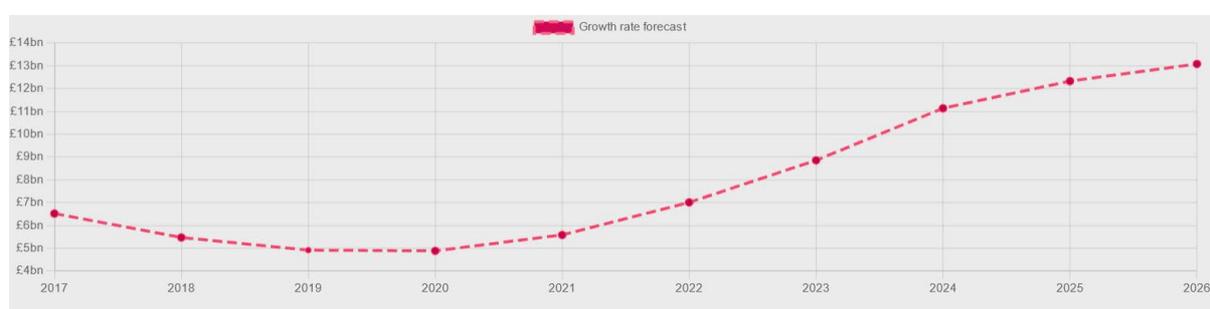


Abbildung 3: Prognose zum Wachstum der UK Gaming-Branche bis 2026

Quelle: [Datacity](#), Stand 2024

Trotz der beeindruckenden Wachstumsraten bleibt es abzuwarten, ob die positive Entwicklung der Gaming-Branche nach der COVID-Pandemie anhalten kann. Angesichts der aktuellen Lebenshaltungskostenkrise in Großbritannien werden die Verbraucher voraussichtlich auf nicht unbedingt notwendige Ausgaben und Freizeitaktivitäten verzichten. Ein Beispiel für die Auswirkungen auf den britischen Gaming-Markt ist, dass viele Gamer ihre Hardware nicht auf die neueste Version aufrüstet haben und möglicherweise noch ein weiteres Jahr auf solche kostspieligen Anschaffungen verzichten. Ebenso könnten Spieler dazu neigen, die neuesten Videospiele nicht zum Vollpreis bei der Veröffentlichung zu kaufen, sondern auf Sonderangebote zu warten.

3.2 Künftige Entwicklungen in den relevanten Segmenten und Nachfragesektoren

Rund 58 % der britischen Bevölkerung nutzt aktiv Videospiele und erfreut sich an altbewährten Spielen sowie jährlichen Innovationen. Die Palette der Spielgeräte reicht dabei von mobilen Geräten bis zu Konsolen und PCs. Fast kaum noch wegzudenken ist eine stabile Internetverbindung bei einem Großteil aller existierenden Geräte.

Gaming-Geräte

Der aktuelle Trend bei den meistgenutzten Devices zeichnet sich deutlich ab: Im Jahr 2023 war das beliebteste Spielgerät das internetfähige Smartphone mit einem Anteil von 35,6 % an der Gesamtnutzung. Es folgen Konsolen mit 25,8 %, PC & Laptops mit 21,8 %, Handheld-Geräte mit 12,5 % und Tablets mit 7,5 %. Das zeigt der [Jahresbericht 2024](#) zum Videospielemarkt im Vereinigten Königreich, herausgegeben von der britischen **Digital Entertainment and Retail Association (ERA)**. Laut dem ERA-Jahrbuch 2024 betrug der Gesamtumsatz aus Videospielverkäufen im Jahr 2023 4,73 Mrd. Pfund (ca. 5,6 Mrd. Euro), was einem Anstieg von 2,9 % gegenüber dem Vorjahr entspricht.

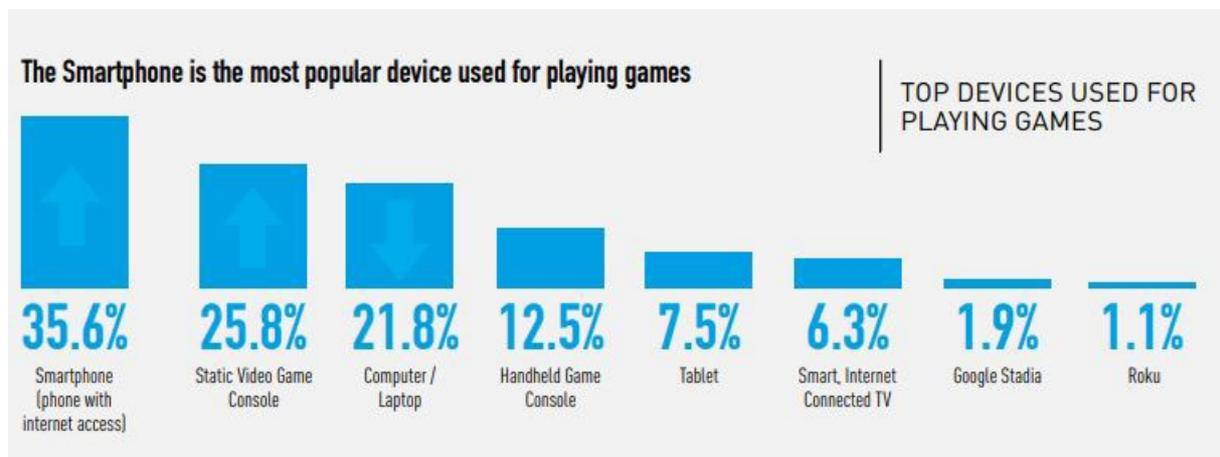


Abbildung 4: Die beliebtesten Spiele-Geräte 2023

Quelle: [ERA](#), 2024

Die Konsumpräferenzen tendieren dagegen ganz klar in Richtung kostenloser Spiele, und dieser Trend wird sich auch weiter fortsetzen. Die digitalen Verkäufe erreichten 4,24 Mrd. Pfund (ca. 5 Mrd. Euro) und stiegen im Vergleich zu 2022 um 3,8 %, während die physischen Verkäufe um 4,4 % auf 495 Mio. Pfund (ca. 585 Mio. Euro) zurückgingen.

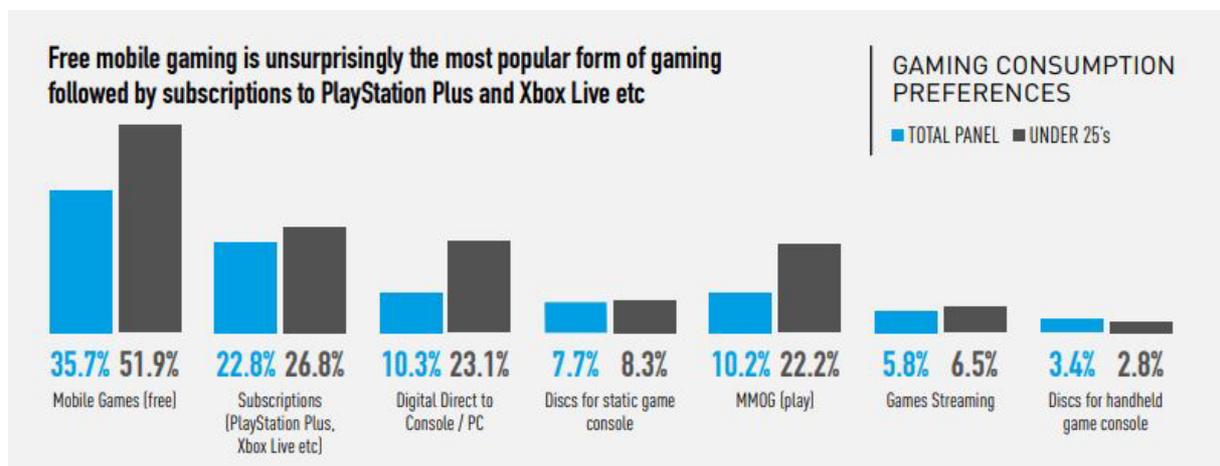


Abbildung 5: Konsumpräferenzen Gaming 2023 Mobile Gratis Spiele

Quelle: [ERA](#), 2024

Mobile Spiele sich im Einklang mit globalen Markttrends zur zentralen Antriebskraft für das kontinuierliche Wachstum der britischen Videospielebranche entwickelt. Mit der steigenden Zahl an Smartphone-Besitzern in Großbritannien und einer stetig wachsenden Auswahl an Gaming-Apps haben die Verbraucherausgaben für Handyspiele neue Rekordhöhen erreicht.

Im Jahr 2023 erreichte die Mobile-Gaming-Penetrationsrate in Großbritannien 34 Prozent³, was nicht nur deutlich über den Penetrationsraten für PCs und Spielkonsolen lag, sondern auch auf eine Veränderung der Spielvorlieben hinweist – insbesondere bei jüngeren Zielgruppen, die zunehmend mobiles Spielen bevorzugen.

Videospielkonsolen

Trotz des Stagnierens des Marktes ist ein langsamer aber stetiger Anstieg der Verkaufszahlen für Spielesoftware und -hardware zu verzeichnen. Im Jahr 2023 wurden im Vereinigten Königreich rund 2,38 Mio. Videospielkonsolen verkauft.

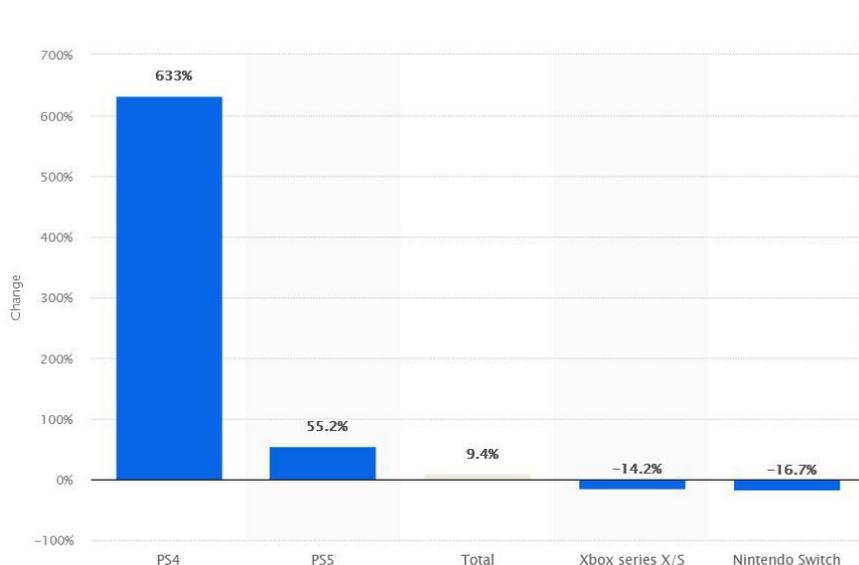


Abbildung 6: Jährliche Veränderung der Verkaufszahlen von Videospielkonsolen 2023

Quelle: [Statista](#), Stand: April 2024

Die **PlayStation 5** führte die Verkaufscharts an und konnte ihre Verkäufe im Vergleich zum Vorjahr um beeindruckende 55,2 % steigern. Trotz ihres Alters verzeichnete jedoch die **PlayStation 4** das stärkste Wachstum: Die Verkäufe der Konsole der vorherigen Generation stiegen um bemerkenswerte 633 % gegenüber dem Vorjahr. Dieser sprunghafte Anstieg ist vor allem darauf zurückzuführen, dass die Lagerengpässe aus dem Jahr 2022 im Jahr 2023 behoben wurden, so Statista⁴.

Spielkonsolen stehen zwar nur auf Platz 2 der beliebtesten Spiele-Geräte, werden aber vorrausichtlich nichts an Charme beim britischen Gaming-Publikum einbüßen. Das für sein riesiges Fußball Publikum bekannte Land hat als meistverkaufte Videospiel-Franchise die **FIFA-Reihe** gekürt, die mit 51 Titeln insgesamt einen Gesamtumsatz von 1,96 Mrd. Pfund (ca. 2,31 Mrd. Euro) erzielt hat.

Auch **Streaming** ist zu einem grundlegenden Bestandteil der britischen Gaming-Landschaft geworden. Da Streaming-Plattformen und kompetitiver **E-Sport** untrennbar miteinander verbunden sind, überrascht es nicht, dass das Interesse und die Umsätze am eSports-Markt wachsen.

Laut Prognosen ([Statista](#)) wird die Reichweite des E-Sport-Marktes im Vereinigten Königreich zwischen 2024 und 2029 jährlich wachsen und insgesamt um 4,6 Mio. Nutzer zunehmen, was einem Anstieg von 24 Prozent entspricht. Bis 2029 wird die Zahl der E-Sport-Nutzer im Vereinigten Königreich voraussichtlich 23,77 Mio. erreichen. Zu den beliebtesten

³ Statista: „Video gaming in the United Kingdom (UK) - Statistics & Facts“, 26.09.2024. Vgl.: <https://www.statista.com/topics/8238/video-gaming-in-the-united-kingdom/#topicOverview>

⁴ Statista: „Year-over-year change in video game console unit sales in the United Kingdom (UK) in 2023“, 16.04.2024. Vgl.: <https://www.statista.com/statistics/1366865/uk-game-consoles-sales-change/>

Franchises im E-Sports-Bereich gehören *Call of Duty*, *League of Legends* und *Apex Legends*.

Metaverse

Das Metaverse hat in den letzten Jahren erheblich an Aufmerksamkeit gewonnen, da zahlreiche Unternehmen daran arbeiten, Technologien zu entwickeln, die den Zugang zu dieser gemeinsamen virtuellen Realität ermöglichen. Besonders hervorzuheben ist **Meta** (ehemals **Facebook**), das seinen Namen 2021 änderte, um den neuen Fokus des Unternehmens auf die virtuelle Welt zu unterstreichen. Der Zugang zu Metaverse-Umgebungen erfolgt in der Regel über am Kopf befestigte Geräte (HMDs) und wird durch fortschrittliche Software unterstützt. Viele dieser Hardwaretechnologien existieren bereits seit Jahren, und das Metaverse kann als eine neue, innovative Anwendung dieser bestehenden Technologien betrachtet werden.

Das Metaverse ist ein dynamischer und schnell wachsender Sektor, der bislang nur wenig spezifische Regulierung erfahren hat. Die Zahl der Nutzer wird in den kommenden Jahren voraussichtlich rasant steigen. Prognosen zufolge könnte die Zahl der Metaverse-Benutzer weltweit bis 2030 auf über 1,4 Mrd. anwachsen.⁵

Laut einer offiziellen [Analyse der britischen Regierung](#) wird deutlich, dass die Hersteller von Metaverse-Angeboten stetig weiter in diesen Sektor investieren. Ein Blick auf die führenden Unternehmen, die Metaverse-bezogene Markenmeldungen im Vereinigten Königreich vornehmen, zeigt eine vielfältige Beteiligung in diesem Bereich. An der Spitze steht **Sky Limited** mit 607 Markenmeldungen, gefolgt von **Huawei**, das 502 Anmeldungen in diesem Bereich vorweisen kann. Auffällig ist, dass **Huawei** auch bei Metaverse-bezogenen Patenten den achten Platz einnimmt, was darauf hindeutet, dass das Unternehmen aktiv daran arbeitet, ein umfassendes IP-Portfolio im Zusammenhang mit dem Metaverse aufzubauen.

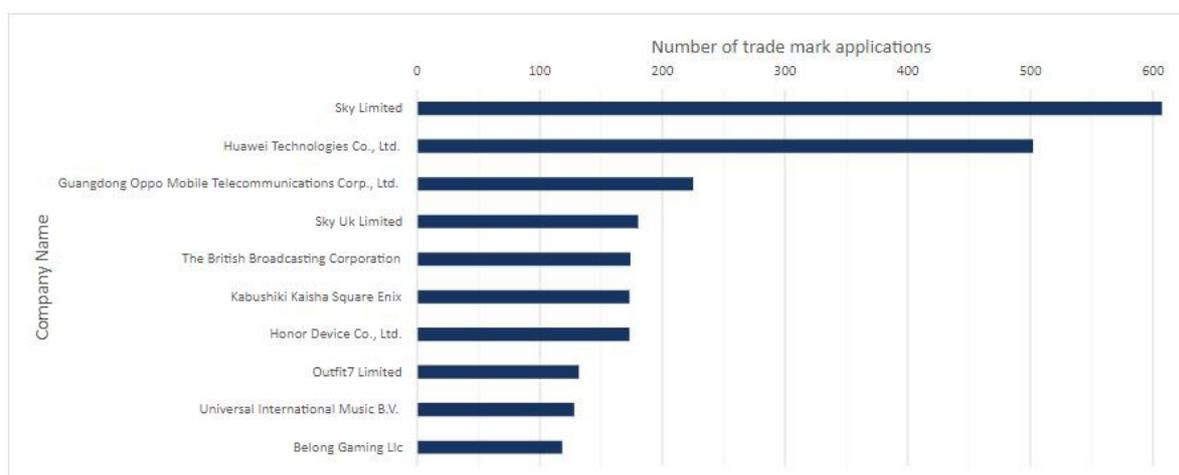


Abbildung 7: Top-Unternehmen nach Anzahl der Markenmeldungen im Zusammenhang mit dem Metaverse, 2001 bis Juni 2023

Quelle: [UK Government](#), Stand 07.03.2024

Das Metaverse ist trotz des Hypes der letzten Jahre weiterhin weit davon entfernt, einen festen Platz im Alltag der Verbraucher einzunehmen. Die Bekanntheit der Plattformen bleibt niedrig, und die tatsächliche Nutzung ist noch geringer. Lediglich 2 % der Verbraucher, die von Plattformen wie **Meta's Workrooms**, **Horizon Worlds** oder **Decentraland** gehört haben, haben diese tatsächlich genutzt. Dies verdeutlicht, dass die neuen Metaverse-Umgebungen noch erhebliche Hürden überwinden müssen, um das Interesse und die Fantasie einer breiteren Öffentlichkeit zu wecken.

Auch der Besitz von Virtual-Reality-Headsets (VR) zeigt seit Jahren kaum Bewegung. Trotz der viel beachteten Umbenennung von Facebook in **Meta** und erheblicher Investitionen in das Metaverse ist nur ein geringer Zuwachs bei

⁵ TechReport: „Metaverse Statistics 2025: Latest User & Market Trends“ 15.06.2023 (aktualisiert am 27.05.2024). Vgl.: <https://techreport.com/statistics/software-web/metaverse-statistics/>

der Zahl der Menschen zu erkennen, die über den Kauf eines VR-Headsets nachdenken. Solche Geräte bleiben aufgrund ihres oft hohen Preises für viele ein Luxusartikel. Selbst mit sinkenden Preisen werden sie weiterhin als optional angesehen, insbesondere im Vergleich zu unverzichtbaren Technologien wie Smartphones oder Computern.

Nicht-Gaming-Metaversen haben bislang nur eine begrenzte Nutzerbasis, doch Gaming-Metaversen wie *Roblox*, *Fortnite* und *Minecraft* erfreuen sich seit Jahren großer Beliebtheit und einer konstanten täglichen Nutzeraktivität auf globaler Ebene. Diese Plattformen bieten Marken eine einzigartige Gelegenheit, mit ihrem Publikum in Kontakt zu treten. Durch gezielte Nutzung von Gaming können Unternehmen Produkteinführungen, Kooperationen und Marketingkampagnen umsetzen, um ihre Präsenz in virtuellen Welten effektiv zu stärken.

AR/VR-Markt

Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) haben in den letzten Jahren nach und nach immer mehr praktische Anwendungsfälle gefunden – die Nutzung der Technologie wird daher in den kommenden Jahren exponentiell zunehmen.

Im Vereinigten Königreich wird der Umsatz im AR- und VR-Markt bis 2025 voraussichtlich 1,3 Mrd. Pfund (ca. 1,55 Mrd. Euro) erreichen. Mit einer prognostizierten jährlichen Wachstumsrate (CAGR) von 7,20 % zwischen 2025 und 2029 wird das Marktvolumen bis 2029 auf etwa 1,73 Mrd. Pfund (ca. 2,04 Mrd. Euro) ansteigen, so Statista⁶. Der größte Anteil entfällt auf den Bereich der VR-Hardware, der im Jahr 2025 ein Marktvolumen von 445,7 Mio. Pfund (ca. 527 Mio. Euro) erreichen soll. Obwohl der weltweit größte Umsatz in den Vereinigten Staaten generiert wird, zeigt auch der britische Markt ein deutliches Wachstum in diesem Bereich.

Die Zahl der AR- und VR-Nutzer im Vereinigten Königreich wird bis 2029 voraussichtlich 57,5 Mio. erreichen. Die Nutzerdurchdringung liegt im Jahr 2025 bei geschätzten 82,2 % und wird bis 2029 leicht auf 83,3 % ansteigen. Der durchschnittliche Umsatz pro Nutzer (ARPU) wird auf 23,3 Pfund (ca. 27,5 Euro) geschätzt.

Die Nachfrage nach immersiven und interaktiven Erlebnissen wächst stetig, und AR- und VR-Technologien erfüllen genau dieses Bedürfnis. Die Möglichkeit, virtuelle Welten zu erkunden, Spiele zu spielen und in Virtual-Reality-Erlebnisse einzutauchen, spricht besonders die technikaffine Bevölkerung im Vereinigten Königreich an. Markttrends treiben diese Entwicklung weiter voran und stärken den AR- und VR-Markt in der Region.

Die weitverbreitete Nutzung von Smartphones und Mobilgeräten hat AR- und VR-Technologien für ein breiteres Publikum zugänglicher gemacht, was die Nachfrage nach entsprechenden Apps, Spielen und Virtual-Reality-Headsets erheblich gesteigert hat. Gleichzeitig haben Fortschritte in der Hardware- und Softwareentwicklung die Qualität und den Realismus virtueller Erlebnisse spürbar verbessert, was das Interesse und die Begeisterung der Verbraucher im Vereinigten Königreich weiter fördert.

Generative KI

Künstliche Intelligenz (KI) ist bereits ein fester Bestandteil der Videospielebranche. Mit dem Fortschritt und der zunehmenden Reife generativer KI-Tools eröffnen sich in den kommenden Jahren nicht nur wirtschaftliche Vorteile, generative KI bietet Videospieldesignern auch spannende neue Möglichkeiten, ansprechende Inhalte, realistische Grafiken und immersive Spielerlebnisse zu erstellen.

Generative KI wird in den kommenden Jahren eine immer größere Rolle spielen, und das in umfassender Weise beim gesamten Herstellerprozess eines Videospieles. So kann sie beispielsweise bei folgenden Aspekten eingesetzt werden (und wird es bereits):

- **Prozedurale Generierung:** Durch die Nutzung von Algorithmen zur Erstellung riesiger, komplexer und unvorhersehbarer Umgebungen können Spiele potenziell in jeder Spielsitzung ein einzigartiges, dynamisches Erlebnis bieten.
- **Terrain-Generierung:** Generative KI kann bei der Generierung realistischer Terrains helfen und so die

⁶ Statista: „AR & VR - United Kingdom“, April 2024. Vgl.: <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/united-kingdom?currency=GBP#revenue>

visuelle Attraktivität von Spielwelten verbessern.

- **Automatisierte Modellierung:** Generative KI kann die Erstellung von 3D-Modellen für Charaktere und andere Elemente rationalisieren und so den erforderlichen Zeit- und Fachaufwand reduzieren.
- **Stimmsynthese:** Entwickler können KI nutzen, um vielfältige und realistische Voiceovers für Charaktere zu erstellen.
- **Stimmmodifikation:** Generative KI bietet die Möglichkeit, Sprachaufnahmen einfach zu modifizieren und dadurch mit begrenzten Ressourcen eine vielfältige Palette von Stimmen für Charaktere zu erstellen.
- **Generative Musik:** Dank generativer KI ist es möglich, automatisch Musikpartituren für Spiele zu erstellen, sogar dynamische Partituren, die sich je nach Ereignissen im Spiel ändern und so die emotionale Wirkung von Spielen verstärken.
- **Soundeffekte:** Generative KI kann auch verwendet werden, um realistische Soundeffekte zu generieren, um das Eintauchen und den Realismus von Spielwelten zu unterstützen.
- **Ambient-Klanglandschaften:** Mit generativer KI können immersive Umgebungsklanglandschaften erstellt werden, die die Atmosphäre des Spiels verbessern.
- **Dialoggenerierung:** Generative KI kann auch realistische Dialoge für Charaktere schreiben.
- **Persönlichkeitsgenerierung:** Generative KI ist in der Lage, einzigartige und konsistente Charakterpersönlichkeiten zu erschaffen, die das Geschichtenerzählen bereichern.
- **Dynamisches Geschichtenerzählen:** Nichtlineare Handlungsstränge, die sich basierend auf den Entscheidungen des Spielers anpassen, sind dank generativer KI eine weitere Möglichkeit. Dies trägt zu einem persönlicheren Spielerlebnis bei.
- **Automatisierte Questgenerierung:** Generative KI kann auch verwendet werden, um automatisch Quests und Missionen zu erstellen, die mit der übergreifenden Erzählung des Spiels übereinstimmen.

Ein weiterer Bereich, in dem generative KI den Wert von Videospielen erheblich steigern kann, ist die Qualitätssicherung und das In-Game-Testing. Mithilfe generativer KI können simulierte Spieler (Bots) erstellt werden, die das Spiel aus verschiedenen Perspektiven und mit unterschiedlichen, KI-generierten Spielstilen testen. Dies ermöglicht eine effizientere Identifizierung von Fehlern und eine präzisere Feinabstimmung des Spielerlebnisses.⁷

⁷ Forbes: „The Role Of Generative AI In Video Game Development“, 18.04.2024, Vgl.: <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2024/04/18/the-role-of-generative-ai-in-video-game-development/>

3.3 Aktuelle Vorhaben, Projekte und Ziele

Auswirkungen der Brexit auf die Game-Industry

Großbritannien trat Ende Januar 2020 aus der EU aus und ist seit 2021 auch nicht mehr Teil der EU-Zollunion und des Binnenmarkts. Trotz eines kurzfristig vereinbarten Freihandelsabkommens sieht sich die Wirtschaft mit zahlreichen bürokratischen Hürden und Handelshemmnissen konfrontiert. Seit dem Brexit hat der Handel zwischen Großbritannien und der EU deutlich nachgelassen. Insbesondere Importe und Exporte sind stark betroffen: Von 2021 bis 2023 sank der Wert der britischen Warenexporte in die EU um 27 Prozent, während der Wert der Importe um 32 Prozent fiel⁸.

Die britische Gaming-Industrie hatte in den letzten zwei Jahrzehnten einen Boom erlebt und Arbeitsplätze und Exportwachstum geschaffen. Allerdings kämpft auch die britische Spieleindustrie mit den Folgen der Brexit.

Der britische Frühjahrshaushalt von 2023 sollte schrittweise die andauernde Inflation halbieren, die Schulden senken und natürlich auch die Wirtschaft stärken. Um dieses Ziel zu erreichen wurden 12 Investitionszonen im gesamten Königreich angepeilt, in denen das Wirtschaftswachstum über einen Zeitraum von 5 Jahren mit dem Zuschuss von jeweils 80 Mio. Pfund (ca. 94,7 Mio. Euro) angekurbelt werden soll. Diese staatlichen Maßnahmen sollten u.a. auch die Kreativwirtschaft unterstützen. So wurde zum Beispiel ab dem 1. April 2024 Steuererleichterungen für Filme, Fernsehen und Videospiele reformiert.⁹

Dass die Wirtschaft seit dem Brexit einen herben Schlag erlitten hat kann man an den Zahlen gut erkennen: Allein 2023 wurden rund 140 Mrd. Pfund (ca. 166 Mrd. Euro) Einbußen verzeichnet, so eine Pressemitteilung vom Londoner Bürgermeister Sadiq Khan Anfang 2024¹⁰. Auch die Gaming Branche ist nicht unbeeinflusst geblieben: Einige internationale Entwickler haben beschlossen, Großbritannien zugunsten anderer Gebiete mit Zugang zum Binnenmarkt der Europäischen Union (EU) und seiner Freizügigkeit für Arbeitnehmer zu meiden. Der Brexit hat auch dazu geführt, dass die Studios neben anderen Konkurrenten wie Singapur, Australien und den USA auch nach Deutschland blicken – wo es angeblich nicht nur großzügige Steuererleichterungen, sondern dank der Einwanderung aus der Europäischen Union auch Talente und billigere Arbeitskräfte gibt.

Staatliche Förderung und Zuschüsse

Die 2014 eingeführte Steuererleichterung für Videospiele (**Video Games Tax Relief**, kurz **VGTR**) ist Teil der Strategie der britischen Regierung, verschiedene Kreativsektoren in Großbritannien durch großzügige Steuererleichterungen zu fördern und zu unterstützen.

Die **VGTR** steht Videospielentwicklungsunternehmen (**Video Game Development Company, VGDC**) zur Verfügung, die ein qualifizierte Videospiele entwickeln. Nach der derzeitigen Regelung kann die Erleichterung den Betrag der Ausgaben erhöhen, der steuerlich abzugsfähig ist, und ermöglicht es, einen Teil oder den gesamten Verlust gegen eine zahlbare Steuergutschrift einzutauschen, wenn das Unternehmen einen Verlust macht.

Um sich für **VGTR** zu qualifizieren, müssen die Unternehmen die folgenden Kriterien erfüllen:

- Das Unternehmen muss für den Großteil der Planung, Gestaltung, Entwicklung, Prüfung und Produktion des Videospieles verantwortlich sein und daher als **VGDC** anerkannt sein.
- Das Videospiele muss für die kommerzielle Veröffentlichung bestimmt sein, darf aber nicht für Werbe-, Verkaufsförderungs- oder Glücksspielzwecke (im Sinne des Gambling Act 2005) erstellt worden sein.
- Das Videospiele muss gemäß dem Kulturtest für Videospiele des British Film Institute (BFI) als „britisch“ eingestuft werden.
- Mindestens 25 % der Videospieleproduktionskosten müssen innerhalb des Vereinigten Königreichs oder des Europäischen Wirtschaftsraums (EWR) angefallen sein.

⁸ Tagesschau: „Großbritanniens Handel mit EU bricht laut Studie ein“, 17.09.2024 Vgl.: <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/weltwirtschaft/brexit-folgen-grossbritannien-100.html>

⁹ GTAI: „Britischer Haushalt 2023 vorgestellt“, 23.03.2023. Vgl.: <https://www.gtai.de/de/trade/vereinigtes-koenigreich/recht/britischer-haushalt-2023-vorgestellt-979196>

¹⁰ Vgl.: <https://www.london.gov.uk/new-report-reveals-uk-economy-almost-ps140billion-smaller-because-brexit>

Der **VGTR** gewährt britischen Spieleentwicklern eine Steuerrückerstattung von bis zu 20 % auf die Kosten, die sie für Design, Produktion und Test eines neuen Videospieles ausgegeben haben.

Übergang vom VGTR zum VGEC

Im Frühjahrshaushalt 2023 kündigte die Regierung die schrittweise Abschaffung des **Video Games Tax Relief (VGTR)** an, der durch den **Video Games Expenditure Credit (VGEC)** ersetzt wird. Der **VGEC** steht Unternehmen seit dem 1. Januar 2024 zur Verfügung. Obwohl der neue Kredit im Vergleich zum **VGTR** etwas großzügiger ist, gibt es entscheidende Unterschiede, die Studios möglicherweise benachteiligen könnten, wenn sie nicht entsprechend beachtet werden.

Viele der bestehenden Merkmale des **VGTR** bleiben auch unter den neuen **VGEC**-Regeln weiterhin gelten, wie z.B. die Definition eines anspruchsberechtigten Videospieleentwicklungsunternehmens, die qualifizierenden Kernaussgaben für die Entwicklung, Produktion und Prüfung eines Spiels, sowie die Obergrenze von 80 % für qualifizierende Ausgaben. Es ist außerdem wichtig zu beachten, dass für den **VGTR** eine Auslauffrist gilt: Spiele, die bis zum 31. März 2025 entwickelt werden, können weiterhin bis zum 31. März 2027 von den **VGTR**-Vorteilen profitieren.

Wesentliche Unterschiede werden sein: Der Nettoermäßigungssatz für qualifizierte Ausgaben im Rahmen des **VGEC** wird leicht höher ausfallen als die Entlastung im bisherigen **VGTR**, wobei der Unterschied bei Berücksichtigung der 80 %-Obergrenze bei 0,4 % liegt. Ein weiterer wesentlicher Unterschied ist, dass es nach den **VGEC**-Regeln keine Obergrenze mehr für die Höhe der Subunternehmerkosten gibt, die als Kernaussgaben anerkannt werden können. Im Gegensatz dazu sah der **VGTR** eine Obergrenze von 1 Mio. Pfund (ca. 1,18 Mio. Euro) pro Spiel vor, ab der Subunternehmerkosten nicht mehr als Kernaussgaben geltend gemacht werden konnten.

Der bedeutendste Unterschied zwischen den beiden Erleichterungen betrifft den Standort der anrechenbaren Ausgaben. Während der **VGTR** auf den Kernaussgaben des Europäischen Wirtschaftsraums (EWR) basiert, die einem antragstellenden Unternehmen entstehen, umfasst dies Ausgaben für Waren oder Dienstleistungen, die entweder im Vereinigten Königreich oder im EWR bereitgestellt werden. Im Gegensatz dazu wird der **VGEC** ausschließlich auf Grundlage der in Großbritannien getätigten Ausgaben berechnet.¹¹

Für alle Spiele, deren Entwicklung am oder nach dem 1. April 2025 beginnt, kann nur noch der Anspruch auf **VGEC** geltend gemacht werden.

¹¹ Johnston Carmichael: „Transition from VGTR to VGEC“, 29.05.2024. Vgl.: <https://johnstonsarmichael.com/insights/transition-from-vgtr-to-vgec/>

3.4 Wettbewerbssituation

Die britische Videospielebranche deckt heute alle Phasen des Gaming-Lebenszyklus ab, von der Entwicklung und Programmierung von Software und Spielen bis hin zur Veröffentlichung und Vermarktung fertiger Produkte.

Obwohl Videospiele bereits seit Jahrzehnten existieren, hat die Branche in den letzten zehn Jahren ein bemerkenswertes Wachstum und zahlreiche Innovationen erlebt. Der Aufstieg von Konsolenspielen (**PlayStation, Xbox, Nintendo**), PC-Gaming, Mobile-Games und immersiven Technologien hat dazu beigetragen, dass die Branche in ihrer Marktgröße inzwischen Film und Musik überholt hat.

Die Gaming-Wirtschaft ist ein breit gefächertes, dynamischer Sektor mit einer Vielzahl von Berufsfeldern. Diese reichen von Programmierung und Softwareentwicklung über Animation und Grafikdesign bis hin zu Marketing und Vertrieb. Die Branche umfasst eine Vielzahl von Akteuren, darunter Entwicklungsstudios, Medienagenturen, Technologieanbieter und Publisher, die zusammen das Fundament des Videospielmarkts bilden.

Eine beeindruckende Übersicht gibt die [Games-Karte](#), welche u.a. von **ukie** ständig aktualisiert wird und versucht, alle Gaming Unternehmen im Vereinigten Königreich aufzulisten. In Großbritannien sind derzeit 2.555 aktive Spieleunternehmen, Spieledienstleister und akademische Einrichtungen mit spielebezogenem Schwerpunkt registriert. Von diesen 2.555 Einrichtungen entfallen 2.202 auf Spieleentwicklungsunternehmen, 213 auf Dienstleistungsanbieter und 140 auf akademische Institutionen, die Kurse und Schulungen im Bereich Spieleentwicklung anbieten.

Die Mehrheit der Spieleunternehmen im Vereinigten Königreich ist in England ansässig. Von den insgesamt 2.555 Unternehmen befinden sich 2.001 in England, 108 in Schottland, 59 in Wales und 38 in Nordirland. London beherbergt mit 713 Unternehmen die meisten Spielefirmen im Vereinigten Königreich. Auch andere Städte weisen bedeutende Cluster auf, darunter Manchester (75), Brighton (72), Guildford (71), Slough (63), Cambridge (45), Bristol (42), Sheffield (38), Leamington Spa (36), Edinburgh (30) sowie Nottingham und Leeds (jeweils 26). Regionen wie Yorkshire and the Humber mit 128 Spieleunternehmen, die West Midlands mit 125 und die East Midlands mit 104 zählen ebenfalls zu den größten Standorten der Spielebranche im Land.

So breit gefächert wie die verschiedenen Arbeitsfelder, die beitragen, um ein einziges Spiel auf den Markt so bringen, so unterschiedlich sind auch die Videospiele an sich: In diesem Kapitel wollen wir einige der Akteure beleuchten, die Videospiele produzieren, vermarkten und publizieren. Aus Platzgründen und der enormen Fülle an Unternehmen, die in der Gaming-Branche im Vereinigten Königreich tätig sind, können wir leider nur einen Bruchteil vorstellen.

Videospiele werden generell in drei Gruppen eingeteilt: Indie, AA (Double-A) und AAA (Triple-A). Diese Einstufung wird Spielen basierend auf ihrem Budget, der Teamgröße, der Qualität und der Art und Weise gegeben, wie sie die Zielgruppe erreichen.

- Indie-Spiele werden von kleinen Teams oder Einzelkämpfern mit großen Ideen, aber limitierten Budget entwickelt.
- Triple-A-Spiele trumpfen mit ausgefallener Grafik auf, indem sie das Beste aus hochwertigen 3D-Animationsdiensten herausholen, und ihre Herstellung und ihr Verkauf kosten ein Vermögen.
- AA-Spiele liegen in der Mitte und bieten eine solide Produktion bei mittlerem Budget.

Indie Games

Die Gaming-Branche ist in den letzten Jahren rasant gewachsen. Gaming-Startups und Unternehmen entwickeln neue Spiele, entwickeln neue Spielmöglichkeiten und schaffen neue Spielerlebnisse. Großbritannien hat eine Welle von Videospiele-Startups erlebt und viele davon haben sich in London niedergelassen. Im Folgenden stellen wir einige davon vor:

Tripledote - **Tripledote** ist eines der am schnellsten wachsenden Studios in Großbritannien. **Tripledote** wurde 2017 gegründet. Es besteht aus einem Team von Branchenveteranen einiger der größten Namen im Bereich mobiler Spiele. Es ist auf die Entwicklung von Casual-Mobile-Games, darunter *Solitaire*-Apps und eine Vielzahl von Puzzlespielen spezialisiert.

Quell - **Quell** steht für die Zukunft der Fitness und revolutioniert das Training mit *Quell Impact*, der weltweit ersten speziell entwickelten Fitness-Gaming-Plattform. Diese ermöglicht es Benutzern, mehr Kalorien zu verbrennen als in einem klassischen Spinning-Kurs – und das auf spielerische Weise: das Spiel motiviert Nutzer, sich durch faszinierende virtuelle Welten zu kämpfen, indem es die Videospieldynamik mit einem individuell zugeschnittenen, intensiven Ganzkörpertraining kombiniert. Mit echtem Widerstand, realistischer Haptik und einer Live-Technikanalyse bietet Quell die nächste Generation des Fitness-Gamings. Cameron Brookhouse ist der CEO und Mitbegründer von **Quell**.

Hutch - **Hutch** ist ein Entwickler & Herausgeber von Handy-Videospielen. Das Unternehmen hat bereits 300 Mio. Handyspieler mit Spielen wie *Rebel Racing*, *F1® Clash*, *Top Drives* und *Hot Wheels: Race Off* bedient. Das Unternehmen wurde 2011 gegründet und hat sein Hauptquartier in London.

Pearl - Lemon Games - **Pearl Lemon Games** ist ein Indie-Spieleentwicklungsstudio mit Sitz in London, das sich darauf spezialisiert hat, die sichtbaren und unsichtbaren Leistungsaspekte von Videospielen auf allen Plattformen zu optimieren. Mit einem vielseitigen Portfolio widmet sich das Team Projekten wie der Entwicklung von *Roblox*, mobilen Spielen und Buildbox-Projekten. Die Spieleentwickler bei **Pearl Lemon Games** setzen ihr Fachwissen und ihre Flexibilität ein, um maßgeschneiderte Spiele zu entwerfen, die den spezifischen Anforderungen und Wünschen ihrer Kunden entsprechen.

Supermassive Games - Das 2008 gegründete unabhängige Entwicklungsstudio mit Sitz in Guildford im Südosten Englands arbeitet an Spielen für unterschiedliche Zielgruppen. Das BAFTA-prämierte Spielestudio ist bekannt für seine innovativen Storytelling-Titel und hat eine beeindruckende Reihe erfolgreicher Spiele veröffentlicht. Zu den bekanntesten Werken zählen *Until Dawn*, *The Dark Pictures Anthology* und *The Quarry*. Aktuell arbeitet das Studio an den Projekten *Directive 8020* und *Little Nightmares III*. Ihre neueste Veröffentlichung ist der fesselnde Titel *The Casting of Frank Stone*.

AA Games

Improbable - **Improbable** ist ein britisches Technologieunternehmen, das sich auf Lösungen für das Metaverse spezialisiert hat. Es kooperiert mit Spieleentwicklern, Unterhaltungsunternehmen sowie Verteidigungs- und akademischen Institutionen, um beeindruckende virtuelle Welten mit außergewöhnlicher Größe, Skalierbarkeit, Funktionalität und Kreativität zu realisieren. Das Unternehmen wurde 2012 von Herman Narula gegründet und hat seinen Hauptsitz in London.

Red Kite Games - Das Unternehmen ist auf die Entwicklung von PC und -Konsolenspielen spezialisiert und bietet die komplette Entwicklung von Videospielen für mehrere Plattformen sowie Lösungsdienste für die Spieleentwicklung und Codierung an. Auf diese Weise hilft es den Benutzern, eine Komplettlösung in Bezug auf die Entwicklung von Videospielen und die Erstellung von geistigem Eigentum zu erhalten.

Marmalade Game Studio - **Marmalade Game Studio** stellt hochwertige digitale Brettspiele her, wie z.B. mobile Adaptionen klassischer Brettspiele wie *The Game of Life*, *Clue/Cluedo* und *Battleship*, sowie *Sudoku 4 Two*. Das Studio konzentriert sich auf die Entwicklung von Prototypen, das Einholen von Feedback und das Testen mit Zielgruppen, um Spiele zu schaffen, die Menschen begeistern. Der Hauptsitz befindet sich in London, Großbritannien, ergänzt durch ein weiteres Studio in Lissabon, Portugal.

AAA Games

Firesprite - **Firesprite** ist ein innovatives Spieleentwicklungsstudio, das 2012 gegründet wurde und als Teil der **SONY PlayStation** Studios-Familie herausragende Titel für PlayStation-Plattformen entwickelt. Das Studio liegt direkt im pulsierenden Herzen der Liverpools Innenstadt. Ihre Titel wurden mit zahlreichen Branchenpreisen ausgezeichnet und erhielten mehrere Nominierungen bei renommierten Veranstaltungen wie den BAFTA Awards, den Golden Joysticks, TIGA und den DICE Awards.

Playground Games - **Playground Games Limited**, mit Sitz in Leamington Spa, England, ist vor allem für die Entwicklung der Forza Horizon-Reihe bekannt, die zum größeren Forza-Franchise gehört. Im Jahr 2018 wurde das

Unternehmen in die **Microsoft Studios** (heute **Xbox Game Studios**) integriert.

Climax Studios – Mit mehr als 30 Jahren Geschichte hat das Unternehmen eine umwerfende Expertise und Erfahrung mit Indie- und AAA-Titeln. Climax Studios arbeitet mit Top-Entwicklern und Unternehmen wie **Google**, **Microsoft**, **Sony** und **Amazon** zusammen, um komplette Spiele, gemeinsame Entwicklungen und technische Problemlösungen bereitzustellen.

n-ix game & vr studio - Das Studio ist ein führendes Kunst-Outsourcing-Unternehmen mit umfangreicher Expertise in der Videospiele- und Filmindustrie. Es hat sich darauf spezialisiert, Kunstwerke von erstklassiger Qualität zu entwickeln und modernes Design zu integrieren. Das Team hat erfolgreich mit renommierten AAA-Studios und Unternehmen weltweit zusammengearbeitet, darunter **Ubisoft**, **Epic Games** und **Marvel**.

Flix Interactive - **Flix Interactive** ist bekannt für seine Expertise in der Unreal Engine-Entwicklung und bietet hochwertige Spiele und interaktive Erlebnisse. Sie konzentrieren sich auf Umgebungen, innovative Mechaniken und technische Kunstfertigkeit und arbeiten mit bekannten Spieleherausgebern und -entwicklern an AAA-Projekten zusammen: **Xbox Game Studios**, **Rebellion**, **Sumo Digital**, **Rare** usw. Das Team hat beliebte Spiele wie *Sea of Thieves*, *Hell Let Loose*, *Sniper Elite 5*, *Zombie Army 4: Dead War*, *Crackdown 3* und *Beyond a Steel Sky* mitentwickelt.

Game Analysetools

GameAnalytics - **GameAnalytics** zählt zu den weltweit führenden Analysetools für Entwickler mobiler Spiele und wird von einer breiten Palette an Nutzern geschätzt – von kleinen Indie-Entwicklern bis hin zu großen Publishern mit Mrd.-Downloads. Das Unternehmen wurde 2012 in London, Großbritannien, von Morten E. Wulff gegründet. Im Jahr 2016 erfolgte die Übernahme durch **Mobvista**, ein führendes Unternehmen im Bereich mobile Werbung.

3.5 Stärken und Schwächen des Marktes für die Branche Gaming

Trotz anhaltendem wirtschaftlichem Wachstum steht die britische Gaming-Branche vor erheblichen Herausforderungen. Auf Verbraucherseite ist die pandemiebedingte Hochphase für Videospiele vorbei, und die Aktivität der Spielerinnen und Spieler hat sich weitgehend auf das Niveau vor der Krise normalisiert. Infolgedessen haben einige Studios Projekte eingestellt und Personal abgebaut. Für die Zulieferer erschweren branchenweite Stellenverluste, Risiken durch den Einsatz von KI und ein unzureichendes Steuersystem die Bedingungen für Studios im ganzen Land. Hinzu kommt, dass der Brexit – wie in vielen exportorientierten Branchen – den Druck zusätzlich verstärkt.

Wirtschaftlicher Umschwung nach der Covid-Blase

Der Videospiegelmarkt im Vereinigten Königreich ist der größte in Europa und übertrifft in Bezug auf den Jahresumsatz sowohl Deutschland als auch Frankreich. Videospiele haben sich als fest etablierte Mainstream-Unterhaltungsform etabliert und gewinnen weiterhin an Bedeutung. Dennoch machen sich die Auswirkungen des aktuellen wirtschaftlichen Abschwungs im Vereinigten Königreich bemerkbar. Trotz Rekordumsätzen und -verkäufen beeinflusst die angespannte Wirtschaftslage auch im Jahr 2024 den britischen Spielmarkt.

Schon seit 2023 sowohl in Großbritannien als auch weltweit sehen sich Studios und Publisher gezwungen, Einschnitte vorzunehmen. Der pandemiebedingte Boom in der Videospiegelindustrie konnte nicht dauerhaft aufrechterhalten werden, und die schwierige Wirtschaftslage sowie die Inflation haben die Situation weiter verschärft.¹²

Weltweit wurden in der Branche bereits 2023 schätzungsweise 10.500 Stellen abgebaut, wobei die Dunkelziffer aufgrund unvollständiger Angaben von Dutzenden der 170 betroffenen Unternehmen vermutlich deutlich höher liegt. Zu den von Kürzungen betroffenen Unternehmen gehört der Spielegigant **Electronic Arts (EA)**, bekannt für Serien wie *Fifa*, *Battlefield* und *Die Sims*. Auch prominente Studios wie **Bethesda**, **Activision Blizzard** und **CD Projekt RED** mussten massive Einschnitte hinnehmen.

Laut dem Branchenverband **Ukie** entfielen etwa 900 der geschätzten 11.100 Stellenverluste auf Großbritannien, was mehr als einem von 30 aller Beschäftigten des Sektors im Vereinigten Königreich entspricht. Ein markantes Beispiel ist **Unity**, das Unternehmen hinter der weit verbreiteten Spiel-Engine, die Titel wie *Among Us* und *Cuphead* antreibt. **Unity** kündigte an, rund 1.800 Stellen abzubauen – etwa 25 % seiner weltweiten Belegschaft. Sony hat in seiner PlayStation-Abteilung 900 Stellen abgebaut und die vollständige Schließung seines Londoner Studios angekündigt.

Die Wachstumschancen in der Gaming-Branche sind dennoch enorm. Mit dem Fortschritt in Technologien wie Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR) erleben zahlreiche Gaming-Startups und Unternehmen ein exponentielles Wachstum. Dieses Wachstum wird durch mehrere Schlüsselfaktoren angetrieben:

1. Technologische Zugänglichkeit: Die zunehmende Verbreitung von Smartphones und Tablets hat neue Wege eröffnet, wie Spieler auf Spiele zugreifen und diese erleben können.
2. Vielfalt der Spiele: Eine wachsende Zahl von Spieleentwicklern produziert qualitativ hochwertige Inhalte, die sowohl die breite Masse als auch spezialisierte Nischenmärkte ansprechen.
3. Steigende Nachfrage: Da immer mehr Menschen regelmäßig Spiele spielen, wächst der Bedarf an innovativen Inhalten und Produkten, um Spieler langfristig zu begeistern und zu unterhalten.

Der Gaming-Sektor bietet somit vielfältige Möglichkeiten, um erfolgreich zu sein. Der Schlüssel liegt darin, eine spezifische Nische zu identifizieren und das Potenzial dieser gezielt zu nutzen.

Gamer spielen heutzutage nicht mehr nur Spiele – sie vernetzen sich und interagieren mit anderen Spielern weltweit, sei es online oder bei persönlichen Treffen. Die Vielfalt an Spielen ist so groß, dass für jeden etwas dabei ist, und Langeweile hat keine Chance. Zudem bietet Gaming inzwischen auch die Möglichkeit, Geld zu verdienen, während man spielt.

¹² The Guardian: „Video game developers union membership in UK soars after thousands laid off“, 20.01.2024. Vgl.: <https://www.theguardian.com/politics/2024/jan/20/video-game-developers-union-membership-in-uk-soars-after-thousands-laid-off>

Der weit verbreitete Glaube, dass Gaming nur etwas für Kinder sei, entspricht längst nicht mehr der Realität. Es gibt Spiele für alle Altersgruppen, die unterschiedlichste Interessen und Vorlieben abdecken. Viele Experten betonen außerdem, dass Videospiele nicht nur unterhaltsam sind, sondern auch nützliche Fähigkeiten fördern können, wie Problemlösungskompetenz, Kreativität, Hand-Augen-Koordination und strategisches Denken. Gaming ist also mehr als nur ein Hobby – es ist eine vielseitige und bereichernde Aktivität.

Generative KI – Vorteil oder Nachteil für die Gaming Branche?

Die rasante Verbreitung von KI stellt für einige Arbeitnehmer in der Branche eine Bedrohung dar. Obwohl KI in Videospielen bisher hauptsächlich für ihre Kernfunktionen eingesetzt wurde (zum Beispiel für die automatische Generierung von Hintergründen), werden generative Systeme wie ChatGPT von OpenAI zunehmend für traditionell „kreative“ Aufgaben verwendet, wie weiter oben näher beleuchtet. Einerseits kann durch die Nutzung der KI eine erhebliche Kostenersparnis für die Studios verzeichnet werden, mit einem außerdem recht geringen Zeitaufwand.

Die rasanten Fortschritte bei der generativen KI werfen andererseits jedoch erhebliche Herausforderungen auf, insbesondere in Bezug auf die Arbeitsplätze von Spieleentwicklern. Eine weitere Entlassungswelle von Entwicklern, die dank KI nicht mehr wettbewerbsfähig sind ist nicht auszuschließen.

Um in der Branche wettbewerbsfähig zu bleiben, wird es für Entwickler zunehmend erforderlich sein, über Kenntnisse im Umgang mit generativer KI zu verfügen. Gleichzeitig könnten diese Technologien neue Urheberrechtsprobleme schaffen, da KI möglicherweise auf die Arbeit von Entwicklern zugreift und diese ohne Zustimmung zur Erstellung neuer Inhalte nutzt.

Es ist entscheidend, dass die Interessenvertreter der Spielebranche klare Richtlinien etablieren, um sicherzustellen, dass Entwickler weder durch KI-Systeme untergraben noch ersetzt werden. Obwohl generative KI derzeit viel Aufmerksamkeit auf sich zieht, befindet sie sich noch in einer frühen Entwicklungsphase. Ihr langfristiger Wert in der Spielebranche muss über die bisher vorhandenen Beispiele hinaus unter Beweis gestellt werden. Um Akzeptanz zu finden, wird sie Entwicklern und Spielern deutliche, bisher unerreichte Vorteile bieten müssen.¹³

¹³ Verdict: „Generative AI is growing but could transform the way video games are created“, 27.02.2023. Vgl.: <https://www.verdict.co.uk/generative-ai-video-games/?cf-view&cf-closed>

4 Kontaktadressen

Institution	Kurzbeschreibung
Germany Trade & Invest	Germany Trade & Invest (GTAI) ist die Außenwirtschaftsagentur der Bundesrepublik Deutschland. Mit 60 Standorten weltweit und dem Partnernetzwerk unterstützt Germany Trade & Invest deutsche Unternehmen bei ihrem Weg ins Ausland, wirbt für den Standort Deutschland und begleitet ausländische Unternehmen bei der Ansiedlung in Deutschland.
Creatives Loop International	Creatives Loop International UG & Co. KG ist ein spezialisierter Dienstleister rund um die Aktivitätsfelder internationale Geschäftsentwicklung und Matchmaking in der Kreativ- und Digitalwirtschaft. Seit 2006 hat Creatives Loop Limited (UK) dazu beigetragen, Kooperationen und Projekte in den Bereichen Games, Film, Fernsehen und digitale Wirtschaft im Wert von mehr als 100 Mio. € zu initiieren.
Game – Verband der deutschen Games-Branche	Game ist der wichtigste Verband der deutschen Games-Branche, Mitveranstalter der gamescom und Ansprechpartner bezüglich Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Der Verband ist außerdem Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation, der devcom und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises.
Medianet berlinbrandenburg e.V.	medianet berlinbrandenburg e.V. ist ein Netzwerk-Verein der Medien-, Kreativ- und Digitalbranche. medianet gestaltet gemeinsam mit den Mitgliedern des Netzwerks, der Politik, Wirtschaft und Wissenschaft ein Miteinander auf Augenhöhe in der Metropolregion Berlin-Brandenburg und über Landesgrenzen hinaus. medianet stärkt die Standorte als Arbeitgeber Regionen und vernetzt Akteure interdisziplinär auf dem gemeinsamen Weg in die digitale Zukunft.
ESBD – eSport-Bund Deutschland	Als Verband des organisierten E-Sports ist der eSport-Bund Deutschland (ESBD) für Politik, Gesellschaft und Öffentlichkeit der zentrale Ansprechpartner für die Ausgestaltung des E-Sports in Deutschland. Im Vordergrund stehen dabei die rechtliche Anerkennung der E-Sportvereine als gemeinnützig, die politische Integration der E-Sport-Branche, der Mitaufbau bundesweiter Strukturen sowie Formate zum branchenweiten Austausch.
Games Bavaria	Games/Bavaria ist eine Initiative der Medien.Bayern GmbH und setzt sich für die Gamesbranche in Bayern ein. Eine gut vernetzte Anlaufstelle für Beratung, Events, News und Kontakte rund um bayrische Game-Developer und -Publisher, sowie Distributoren und Dienstleister aus den Bereichen Games & Entertainment.
Initiative der Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung	Die Initiative wird vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz und dem Staatsministerium für Kultur und Medien koordiniert und dient der Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit der Kultur- und Kreativwirtschaftsbranche.
ukie	Ukie ist einer der wichtigsten britischen Branchenverbände für Games und interaktives Entertainment. Der Verband vertritt etwa 650 britische Unternehmen (Videospieleplattformen, internationale Herausgeber, unabhängige Entwickler etc) und unterstützt den Games-Sektor aktiv mit vielen Initiativen. Ukie stellt auch eine eigene Ukiepedia online zur Verfügung.
TIGA	TIGA ist ein gemeinnütziger Branchenverband, der die britische Videospielebranche vertritt. TIGA organisiert zahlreiche Events und Networkings, um den Games-Sektor in Großbritannien aktiv zu fördern (z.B. Games Education Conference, etc).
ERA – The Digital Entertainment and Retail Association	Die Digital Entertainment and Retail Association ist eine britische Handelsorganisation, die speziell als Forum für den physischen und digitalen Einzel- und Großhandelssektor der Musik-, Video- und Videospielebranche gegründet wurde. Als Ziele stellt sich der Verband höchste Handelsstandards in der Branche zu gewährleisten sowie den Austausch und die Zusammenarbeit zwischen Mitgliedern, der Öffentlichkeit und der Branche durch formelle und informelle Kontakte zu fördern und zu unterstützen.
GfK Entertainment	GfK Entertainment ist ein deutsches unabhängiges Marktforschungsinstitut mit Sitz in Baden-Baden welches grundlegendes Marktwissen für die Entertainment-Branche liefert.

Quellenverzeichnis

<https://www.statista.com/forecasts/1402973/video-gamers-in-uk>

<https://www.tagesschau.de/wirtschaft/weltwirtschaft/brexit-folgen-grossbritannien-100.html>

<https://www.spiegel.de/ausland/brexit-hat-britische-wirtschaft-allein-2023-rund-140-milliarden-pfund-gekostet-a-aa476049-6ec7-4bbf-a68c-f4d7a20cec57>

<https://flipbook-livid.vercel.app/deploy/examples/assets/pdf/book.pdf>

<https://www.gov.uk/government/publications/an-analysis-of-the-metaverse-ip-landscape/an-analysis-of-the-metaverse-ip-landscape-html#fn:2>

<https://store.mintel.com/report/uk-consumers-and-the-metaverse-market-report>

<https://techreport.com/statistics/software-web/metaverse-statistics/>

<https://www.assemblrworld.com/blog/5-immersive-ar-vr-and-mr-technology-trends-to-watch-in-2024>

<https://www.myriadassociates.com/services/creative-tax-reliefs/video-games-tax-relief/>

<https://www.bdo.co.uk/en-gb/insights/locations/guildford/video-games-expenditure-credit>

<https://www.economicsobservatory.com/the-video-games-industry-is-more-support-needed-for-this-uk-success-story>

<https://mooreks.co.uk/insights/tax-incentives-for-games-developers/>

<https://gameworldobserver.com/2024/03/07/uk-games-market-2023-report-best-selling-games-consoles>

<https://kevurugames.com/blog/top-aaa-game-companies/>

<https://startupsoflondon.com/top-gaming-startup-companies-in-the-uk/>

<https://ukie.org.uk/news/2024/04/2023VideoGameIndustryValuation>

<https://www.statista.com/statistics/285711/video-game-console-hardware-revenue-in-the-united-kingdom-uk/>

<https://www.statista.com/topics/8238/video-gaming-in-the-united-kingdom/#topicOverview>

<https://www.statista.com/statistics/1366865/uk-game-consoles-sales-change/>

<https://techreport.com/statistics/software-web/metaverse-statistics/>

<https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/united-kingdom?currency=GBP#revenue>

<https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2024/04/18/the-role-of-generative-ai-in-video-game-development/>

<https://www.tagesschau.de/wirtschaft/weltwirtschaft/brexit-folgen-grossbritannien-100.html>

<https://www.gtai.de/de/trade/vereinigtes-koenigreich/recht/britischer-haushalt-2023-vorgestellt-979196>

<https://www.london.gov.uk/new-report-reveals-uk-economy-almost-ps140billion-smaller-because-brexit>

<https://johnstoncarmichael.com/insights/transition-from-vgr-to-vgec/>

<https://www.theguardian.com/politics/2024/jan/20/video-game-developers-union-membership-in-uk-soars-after-thousands-laid-off>

<https://www.verdict.co.uk/generative-ai-video-games/?cf-view&cf-closed>

