

Markterkundung | Kreativwirtschaft

/ Games | Japan

Ergebnisbericht

Datum	14. – 18.09.2026
Durchgeführt von	SBS systems for business solutions GmbH
Projektpartner	- San-Ten Consulting LLC
Fachpartner / Referierende	- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. - Japan Online Game Association (JOGA)
Teilnehmende deutsche Unternehmen	An der Markterkundungsreise nahmen 14 deutsche Unternehmen mit insgesamt 20 Vertreterinnen und Vertretern aus verschiedenen Bereichen der Games- und digitalen Kreativwirtschaft teil, darunter Spieleentwicklung, Publishing, digitale Inhalte und Technologien sowie angrenzende Dienstleistungen.
Zielgruppe in Japan	Die Maßnahme richtete sich an japanische Publisher, Entwickler, Investoren sowie weitere Akteure der Games- und digitalen Kreativwirtschaft. Dadurch erhielten die deutschen Unternehmen vielfältige Einblicke in den japanischen Markt und konnten potenzielle Kooperationsmöglichkeiten ausloten.
Informationen zum Ablauf (Programm, Themen, ggf. besuchte Städte/Regionen)	Die fünftägige Markterkundungsreise in Tokio und Umgebung kombinierte Marktinformationen, Fach- und Unternehmensgespräche, Institutionenbesuche, Networking sowie den Besuch der Tokyo Game Show. - Länder- und Marktbriefing in Tokio: Am 14.09.2026 erhielten die Teilnehmenden Informationen zur wirtschaftlichen und politischen Situation Japans, zum japanischen Games-Markt sowie zur japanischen Geschäftskultur. - Besuch bei Shochiku Games und Shochiku Ventures: Die Delegation erhielt Einblicke in Spieleproduktion, Publishing und Investitionen sowie in die Aktivitäten von Shochiku Games und Shochiku Ventures im japanischen und asiatischen Games-Markt. - Unternehmensbesuch bei Derage / Deluxe Games: Die Delegation besuchte einen japanischen Spieleentwickler mit Schwerpunkt auf Smartphone-Games und erhielt Einblicke in die Entwicklungspraxis. - Pitch- und Präsentationsveranstaltung: Die deutschen Unternehmen präsentierten ihre Unternehmen und Lösungen bei einem Pitch-Event im UDX Akihabara. Im Anschluss bot ein Networking-Buffer die Möglichkeit zum direkten Austausch mit den Teilnehmenden und Keynote-Speakern. - Tokyo Contents Incubation Center (TCIC): Bei dem Site Visit wurden unter anderem die japanischen Unternehmen Japan XR Centre und NEO SAKURA vorgestellt. Im anschließenden Cross-Talk standen globale Entwicklungsmodelle, der Einsatz von KI in der Spieleentwicklung sowie

Strategien für die internationale Markterschließung und Publisher- bzw. Plattformpartnerschaften im Mittelpunkt.

- Ritsumeikan University – Center for Game Studies: Die Delegation erhielt Einblicke in die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Games und den japanischen Games-Sektor.
- Tokyo Game Show (TGS): Am 17. und 18.09.2026 besuchten die Teilnehmenden die Tokyo Game Show. Die Tage standen für individuelle Gespräche, eigenständig organisierte Termine und die Erkundung des japanischen Games-Marktes zur Verfügung.

Highlights, Ergebnisse, Ausblick

- Die Reise vermittelte praxisnahe Einblicke in den japanischen Games-Markt und verschiedene Akteursgruppen, darunter etablierte Unternehmen, Publisher, Start-ups und Inkubatoren.
- Unternehmensbesuche ermöglichten Einblicke in Geschäftsmodelle, Publishing, Spieleentwicklung und Investitionsmöglichkeiten.
- Pitch-Event und TCIC-Besuch boten direkte Networking-Möglichkeiten und Austausch zu internationalen Kooperationen, KI und Marktstrategien.
- Die Reise hat damit eine Grundlage für die weitere Marktbearbeitung, Kooperationen und Geschäftsanbahnungen deutscher Games-Unternehmen in Japan geschaffen. Die im Rahmen der Reise geknüpften Kontakte sollen im Nachgang durch die teilnehmenden Unternehmen weiterverfolgt und hinsichtlich konkreter Kooperations- und Geschäftspotenziale vertieft werden.

Link zur Zielmarktanalyse www.gtai.de/mep-zma

Bilder der Veranstaltung:



©San-Ten Consulting LLC

Kontakt Durchführer:

Durchführer: SBS systems for business solutions GmbH

Ansprechperson: Mihaela Nistorica

E-Mail: m.nistorica@sbs-business.com

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



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie



MITTELSTAND
GLOBAL
MARKTERSCHLIESSUNGS-
PROGRAMM FÜR KMU

Das Markterschließungsprogramm wird im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie umgesetzt von:



GERMANY
TRADE & INVEST