

Kreativwirtschaft / Games in Japan

Handout zur Zielmarktanalyse |
Markterkundung



Impressum

Herausgeber

SBS systems for business solutions GmbH
 Telefon: +49 (0)30 5861994-10
 E-Mail: info@sbs-business.com
<https://germantech.org/>

Text und Redaktion

SBS systems for business solutions GmbH
 Am Moosfeld 13
 D-81829 München

San-Ten Consulting LLC
 Shinjuku Nomura Building 32F
 1-26-2 Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku
 Tokyo 163-0532

Stand

06.08.2026

Gestaltung und Produktion

SBS systems for business solutions GmbH

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

Die Studie wurde im Rahmen des Markterschließungsprogramms für Markterkundung nach Japan, im Bereich Kreativwirtschaft / Games 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

1 Abstract.....	5
2 Wirtschaftsdaten kompakt	6
Weitere Informationen über Kreativwirtschaft: Games in Japan.....	15
3 Branchen-spezifische Informationen.....	16
3.1 Marktinformationen	16
3.1.1 Aktueller Marktüberblick	16
3.1.2 Einzigartige Marktstruktur.....	16
3.2. Segmentanalyse.....	17
3.2.1 Smartphone-Spiele	17
3.2.2 Konsolenspiele.....	18
3.2.3 PC-Spiele	18
3.3 Japan als Absatzmarkt	19
3.3.1 Konsumverhalten und Spielkultur	19
3.3.2 Trends	19
3.4 Ausblick und Geschäftschancen für deutsche Unternehmen	20
3.5 Stärken und Schwächen des Marktes für die Branche Kreativwirtschaft.....	21
4 Kontaktadressen	22
5 Quellen	23

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: SWOT-Analyse der japanischen Gaming-Branche	21
--	----

Abkürzungsverzeichnis

AAA	Triple-A; Videospiele mit sehr hohem Entwicklungsbudget
AR	Augmented Reality (erweiterte Realität)
CAGR	Compound Annual Growth Rate; durchschnittliche jährliche Wachstumsrate
F2P	Free-to-Play; kostenlos spielbare Spiele mit optionalen In-App-Käufen
GaaS	Games as a Service
GDP / BIP	Gross Domestic Product / Bruttoinlandsprodukt
IAP	In-App Purchase; digitale Käufe innerhalb eines Spiels
Indie	Independent; unabhängig entwickeltes Videospiel
IP	Intellectual Property; geistiges Eigentum (z. B. Marken, Charaktere, Spielwelten)
KPI	Key Performance Indicator; Leistungskennzahl
MAU	Monthly Active Users; monatlich aktive Nutzer
M&A	Mergers & Acquisitions; Fusionen und Unternehmensübernahmen
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
RPG	Role-Playing Game; Rollenspiel
R&D / FuE	Research and Development / Forschung und Entwicklung
SDK	Software Development Kit; Entwicklungswerkzeug für Software
UI	User Interface; Benutzeroberfläche
UX	User Experience; Nutzererfahrung
VR	Virtual Reality; virtuelle Realität
XR	Extended Reality; Sammelbegriff für VR, AR und Mixed Reality
JPY / Yen	Japanischer Yen
USD	US-Dollar
EUR / €	Euro
Mio.	Millionen
Mrd.	Milliarden

1 Abstract

Japan zählt zu den wichtigsten und traditionsreichsten Märkten der globalen Gaming-Industrie. Mit einer Bevölkerung von rund 125 Millionen Menschen und einem jährlichen Marktvolumen von etwa 2,4 Billionen Yen (ca. 13,2 Milliarden Euro) gehört das Land nach China und den USA zu den drei größten Spielmarkten weltweit. Neben der wirtschaftlichen Bedeutung zeichnet sich Japan durch eine außergewöhnlich tief verwurzelte Spielekultur aus. Seit mehr als vier Jahrzehnten prägen japanische Unternehmen die internationale Entwicklung der Branche und haben mit Marken wie *Super Mario*, *Pokémon*, *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy* und *Resident Evil* einige der erfolgreichsten Unterhaltungs-Franchises weltweit geschaffen. Unternehmen wie Nintendo, Sony, Bandai Namco und Capcom gehören weiterhin zu den bedeutendsten Akteuren der globalen Spieleindustrie.

Der japanische Gaming-Markt weist eine besondere Struktur auf, die sich deutlich von westlichen Märkten unterscheidet. Während Japan historisch vor allem als Konsolenmarkt bekannt ist, stellen heute Smartphone-Spiele mit rund 42,8 Millionen Nutzern das größte Segment dar. Die starke Position des Mobile-Gaming-Bereichs basiert auf der frühen Entwicklung eines eigenen Ökosystems bereits während der Tastenhandy-Ära. Japanische Unternehmen wie DeNA und GREE entwickelten damals innovative Geschäftsmodelle wie Free-to-Play, Mikrotransaktionen und virtuelle Güter, die später weltweit übernommen wurden. Diese Entwicklung bildete die Grundlage für erfolgreiche Smartphone-Spiele wie *Monster Strike*, *Fate/Grand Order*, *Uma Musume* oder *Puzzle & Dragons*. Gleichzeitig gewinnt der PC-Markt zunehmend an Bedeutung und verzeichnet aktuell die höchsten Wachstumsraten aller Plattformen. Die zunehmende Nutzung von Steam sowie die internationale Ausrichtung japanischer Entwickler haben dazu geführt, dass der PC für viele Studios inzwischen eine gleichwertige Plattform neben Konsolen darstellt.

Trotz des Wachstums mobiler und digitaler Plattformen bleibt der Konsolenbereich ein zentraler Bestandteil der japanischen Spieleindustrie. Nintendo nimmt hierbei eine besondere Stellung ein und dominiert den heimischen Konsolenmarkt mit der Switch-Plattform. Das hybride Konzept aus stationärer Konsole und Handheld entspricht den Lebensgewohnheiten vieler japanischer Nutzer, insbesondere aufgrund langer Pendelzeiten. Erfolgreiche Eigenmarken wie *Mario Kart*, *Animal Crossing*, *The Legend of Zelda* und *Pokémon* sichern eine außergewöhnlich hohe Kundenbindung. Neben Nintendo zählen Capcom, Bandai Namco, Square Enix, Sega, Konami und Koei Tecmo zu den wichtigsten japanischen Spieleentwicklern. Besonders Capcom konnte mit internationalen Erfolgsserien wie *Resident Evil* und *Street Fighter* seine Marktposition in den vergangenen Jahren weiter stärken. Auch kleinere Studios wie FromSoftware haben mit Titeln wie *Dark Souls* und *Elden Ring* weltweit große Anerkennung erlangt.

Ein wesentliches Merkmal der japanischen Spieleindustrie ist die hohe Bedeutung von Intellectual Property (IP). Erfolgreiche Spiele werden häufig nicht isoliert entwickelt, sondern als umfassende Medienmarken aufgebaut. Durch die Erweiterung in Bereiche wie Anime, Manga, Filme, Musik, Events und Merchandising können japanische Unternehmen die Lebensdauer ihrer Marken verlängern und eine starke Fanbindung schaffen. Gleichzeitig bevorzugen japanische Spieler traditionell charakter- und geschichtenorientierte Spielerlebnisse. Rollenspiele gehören über alle Plattformen hinweg zu den beliebtesten Genres, während westlich dominierte Kategorien wie First-Person-Shooter oder Sportspiele eine geringere Rolle spielen.

Für deutsche Unternehmen ergeben sich trotz der hohen Markteintrittsbarrieren interessante Geschäftsmöglichkeiten. Durch digitale Vertriebswege, internationale Plattformen wie Steam und die zunehmende globale Ausrichtung japanischer Unternehmen ist der Markt heute zugänglicher als in der Vergangenheit. Besonders Chancen bestehen in Bereichen wie hochwertigen PC- und Indie-Spielen, innovativen Smartphone-Konzepten sowie technologischen Lösungen für die Spieleentwicklung, darunter Game-Engines, KI-Anwendungen, Cloud-Infrastruktur, Middleware, Analytics und Co-Development-Dienstleistungen.

2 Wirtschaftsdaten kompakt¹



Japan

Alle wichtigen Kennzahlen zur Wirtschaft in rund 150 Ländern –
übersichtlich, vergleichbar und von Germany Trade & Invest geprüft.

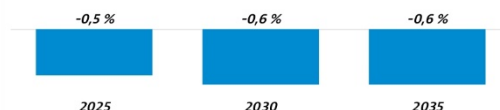
TRADE & INVEST

Bevölkerung & Ressourcen

Bevölkerung und Demografie

Einwohnerzahl	2025 123,1 Mio.
	2030 119,6 Mio.
	2035 115,9 Mio.

Bevölkerungswachstum



Analphabetenquote

Anteil an der Bevölkerung ab 15 Jahren in %

Daten für diese Kennzahl nicht
verfügbar oder nicht anwendbar.

Fertilitätsrate	2024 1,2
Durchschnittliche Anzahl der Geburten pro Frau	

Altersstruktur 2025



Fläche und Sprache

Fläche	2026 377.930 km²
---------------	--------------------

Geschäftssprache(n)	Japanisch, Englisch
----------------------------	---------------------

Rohstoffe und Ressourcen

Rohstoffe	Kalkstein Iodine Seltene Erden (Offshore Minamitorishima)
Fossil und mineralisch	

Gas - Fördermenge

Daten für diese Kennzahl nicht
verfügbar oder nicht anwendbar.

Erdöl - Fördermenge

Daten für diese Kennzahl nicht
verfügbar oder nicht anwendbar.

Gas - Reserven	2023 21,0 Milliarden cbm
-----------------------	----------------------------

Erdöl - Reserven	2023 6,0 Megatonnen
-------------------------	-----------------------

Wirtschaftslage

Währung und Wechselkurse

Währung - Bezeichnung	Yen
	1 Yen = 100 Sen

Währung - Kurs	1 € = 184,91 Yen
03/2026	1 US\$ = 160,88 Yen

Wechselkurse im Jahresdurchschnitt

	2023	2024	2025
1 € =	154,67 Yen	165,86 Yen	171,03 Yen
1 US\$ =	141,67 Yen	152,71 Yen	150,61 Yen

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

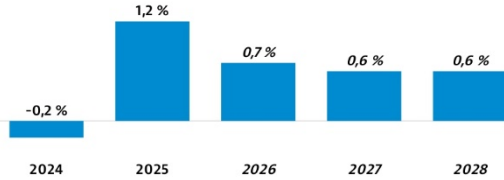
Seite 1/9

¹ www.gtai.de/wirtschaftsdaten-kompakt

Wirtschaftliche Leistung

Wirtschaftswachstum

Bruttoinlandsprodukt (BIP), Veränderung zum Vorjahreszeitraum, real



BIP

Nominal

	2025	2026	2027
US\$ (Mrd.)	4.435,2	4.379,3	4.561,6
Yen (Mrd.)	663.757,3	677.601,4	700.187,7

BIP/Kopf

Nominal

	2025	2026	2027
US\$	35.973	35.703	37.391
Yen	5.383.667	5.524.389	5.739.310

BIP/Kopf in Kaufkraftstandards

Nominal

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

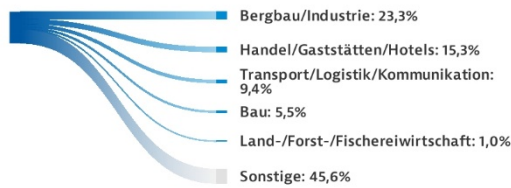
Ausgaben für F&E

% des BIP

2022	3,5 %
2023	3,6 %
2024	3,7 %

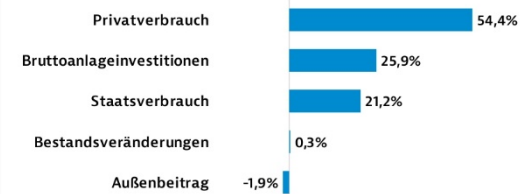
BIP-Entstehung

Anteil an nominaler Bruttowertschöpfung in %; 2024



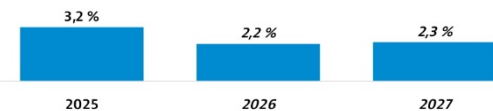
BIP-Verwendung

Anteil an Bruttoinlandsprodukt in %; 2024

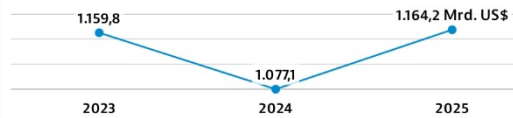


Makroökonomische Stabilität

Inflationsrate



Währungsreserven



Leistungsbilanzsaldo

% des BIP

2025	4,8 %
2026	3,8 %
2027	3,9 %

Arbeitslosenquote

2025	2,5 %
2026	2,5 %
2027	2,5 %

Investitionsquote

% des BIP, brutto, öffentlich und privat

2025	27,7 %
2026	28,2 %
2027	28,1 %

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

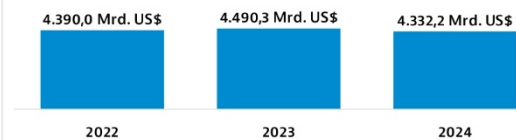
© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Seite 2/9

Öffentliche Finanzen & Verschuldung

Haushaltssaldo % des BIP	2025	-1,1 %
	2026	-2,0 %
	2027	-2,4 %
Staatsverschuldungsquote % des BIP, brutto	2025	206,5 %
	2026	204,4 %
	2027	200,1 %

Auslandsverschuldung



Ausländische Direktinvestitionen

FDI - Nettotransaktionen	2022	34.194 Mio. US\$
	2023	20.841 Mio. US\$
	2024	13.357 Mio. US\$

FDI - Bestand	2022	227.079 Mio. US\$
	2023	223.499 Mio. US\$
	2024	219.802 Mio. US\$

FDI - Hauptländer Anteil in %, Bestand; 2025	USA:	25,8 %
	Singapur:	15,9 %
	Hongkong, SVR:	8,4 %
	Frankreich:	7,2 %
	Vereinigtes Königreich:	7,0 %
	Schweiz:	6,8 %
	Kaimaninseln:	5,8 %
	Taiwan:	5,0 %
	Niederlande:	4,5 %
	Kanada:	3,1 %
	Südkorea:	2,6 %
	Luxemburg:	2,2 %

FDI - Hauptbranchen Anteil in %, Bestand; 2025	Finanz- und Versicherungswesen:	36,9 %
	Chemie und Pharma:	10,3 %
	Kommunikation:	9,3 %
	elektrische Maschinen:	8,0 %
	Transportausrüstung:	7,9 %
	Dienstleistungen:	4,5 %
	Transport:	4,0 %
	Immobilien:	2,1 %
	Handel:	1,9 %
	Maschinen:	1,9 %
	Eisen und Metalle:	1,7 %
	Glas und Keramik:	1,5 %

Außenwirtschaft

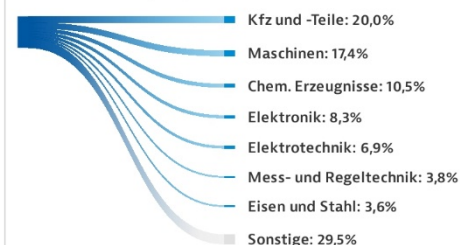
Warenhandel

Warenhandel Veränderung zum Vorjahreszeitraum in %, Abweichungen durch Rundungen						
	2023	%	2024	%	2025	%
Exporte (Mrd. US\$)	717,9	-3,8	707,4	-1,5	708,5	0,2
Importe (Mrd. US\$)	751,8	-16,3	742,7	-1,2	725,5	-2,3
Saldo (Mrd. US\$)	-33,8		-35,3		-17,0	

Exportquote Exporte/BIP in %	2023	16,4 %
	2024	16,9 %
	2025	16,0 %

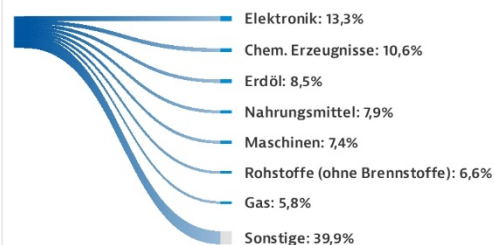
Ausfuhrgüter nach SITC

Anteil an den Warenexporten; 2025



Einfuhrgüter nach SITC

Anteil an den Warenimporten; 2025



Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

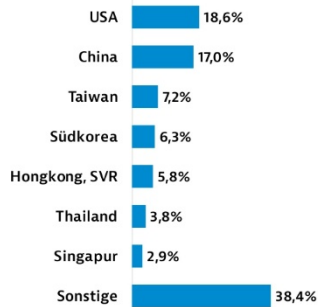
© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Seite 3/9

Handelspartner

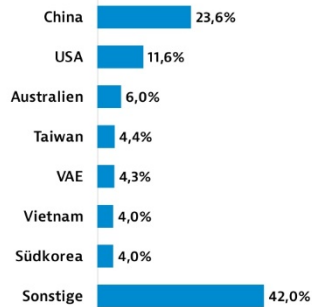
Hauptabnehmerländer

Anteil an den Warenexporten; 2025



Hauptlieferländer

Anteil an den Warenimporten; 2025



Dienstleistungshandel

Dienstleistungshandel (mit dem Ausland)

Veränderung zum Vorjahreszeitraum in %, Abweichungen durch Rundungen

	2023	%	2024	%	2025	%
DL-Exporte (Mrd. US\$)	208,6	22,4	228,0	9,3	243,1	6,6
DL-Importe (Mrd. US\$)	233,0	9,4	246,3	5,7	265,8	7,9
Saldo (Mrd. US\$)	-24,4		-18,4		-22,7	

Freihandelsabkommen

Freihandelsabkommen mit Ländergruppen (ohne EU)

ASEAN Free Trade Area (AFTA); CPTPP
Zu bilateralen Abkommen siehe <https://rtais.wto.org/> -> RTAs by country/territory.

Mitgliedschaft in Zollunion

Nein

Beziehungen zur EU & Deutschland

Waren- und Dienstleistungshandel mit der EU

Warenhandel der EU-27 mit dem Land

Veränderung zum Vorjahreszeitraum in %, Abweichungen durch Rundungen

	2023	%	2024	%	2025	%
Exporte (Mrd. Euro)	64,4	-10,1	67,4	4,8	65,8	-2,5
Importe (Mrd. Euro)	71,6	1,9	64,2	-10,4	63,3	-1,4
Saldo (Mrd. Euro)	-7,3		3,2		2,4	

Freihandelsabkommen mit der EU

Japan-EU-Freihandelsabkommen

Dienstleistungshandel der EU-27 mit dem Land

Veränderung zum Vorjahreszeitraum in %, Abweichungen durch Rundungen

	2023	%	2024	%	2025	%
DL-Exporte (Mrd. Euro)	39,0	2,6	40,5	3,9	44,6	10,1
DL-Importe (Mrd. Euro)	19,9	5,0	22,5	13,2	24,2	7,5
Saldo (Mrd. Euro)	19,1		18,0		20,4	

Einseitige EU-Zollpräferenzen

Keine einseitigen Präferenzregelungen

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Warenhandel mit Deutschland

Warenhandel Deutschlands mit dem Land

Veränderung zum Vorjahreszeitraum in %, Abweichungen durch Rundungen

	2023	%	2024	%	2025	%
Dt. Exporte (Mrd. Euro)	20,2	-1,3	21,6	6,6	21,0	-2,6
Dt. Importe (Mrd. Euro)	25,6	0,6	22,6	-11,6	22,1	-2,4
Saldo (Mrd. Euro)	-5,3		-1,0		-1,1	

Rangstelle bei deutschen Exporten

2025; 1 = beste Bewertung

Rang 18 von 238

Rangstelle bei deutschen Importen

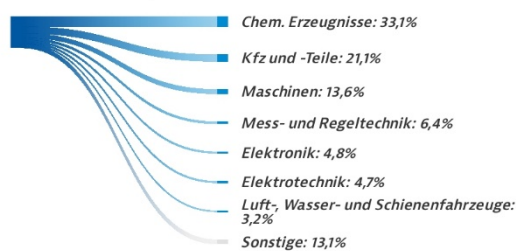
2025; 1 = beste Bewertung

Rang 17 von 238

Deutsche Aus- und Einfuhrgüter

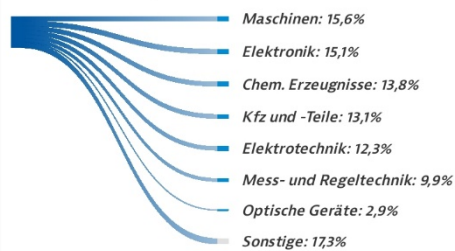
Deutsche Exportgüter nach SITC

Anteil an den Gesamtexporten; 2025



Deutsche Importgüter nach SITC

Anteil an den Gesamtimporten; 2025



Bilateraler Dienstleistungshandel

Dienstleistungshandel Deutschlands mit dem Land

Veränderung zum Vorjahreszeitraum in %, Abweichungen durch Rundungen

	2023	%	2024	%	2025	%
DL-Exporte (Mrd. Euro)	7,5	2,9	7,7	2,4	7,4	-3,9
DL-Importe (Mrd. Euro)	5,8	-6,6	6,4	9,8	7,0	9,9
Saldo (Mrd. Euro)	1,7		1,3		0,4	

Bilaterale Direktinvestitionen

Deutsche Direktinvestitionen (Bestand)	2022	16.602 Mio. Euro
	2023	15.993 Mio. Euro
	2024	15.166 Mio. Euro

Direktinvestitionen des Landes in Deutschland (Bestand)	2022	31.269 Mio. Euro
	2023	33.572 Mio. Euro
	2024	33.501 Mio. Euro

Deutsche Direktinvestitionen (Nettotransaktionen)	2023	+823 Mio. Euro
	2024	+100 Mio. Euro
	2025	-28 Mio. Euro

Direktinvestitionen des Landes in Deutschland (Nettotransaktionen)	2023	+2.020 Mio. Euro
	2024	+1.735 Mio. Euro
	2025	+722 Mio. Euro

Bilaterale Kooperation

Doppelbesteuerungs-abkommen	Abkommen vom 17.12.2015; in Kraft seit 28.10.2016
-----------------------------	---

Investitionsschutz-abkommen	Kein Abkommen
-----------------------------	---------------

Bilaterale öffentliche Entwicklungszusammenarbeit

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Seite 5/9

Anlaufstellen

Deutsche
Auslandsvertretung Tokyo, <https://japan.diplo.de/ja-de>

Auslandsvertretung des
Landes in Deutschland Berlin, https://www.de.emb-japan.go.jp/itprtop_de/index.html

Auslandshandelskammer Tokyo, <https://japan.ahk.de/>

Nachhaltigkeit & Klimaschutz

Emissionen

Treibhausgasemissionen
pro Kopf 2013 | 10,0 tCO₂e
In Tonnen CO₂-Äquivalent 2023 | 8,3 tCO₂e

Treibhausgasemissionen 2013 | 2,7 %
Anteil weltweit in % 2023 | 2,0 %

Emissionsintensität pro
Mio. US\$ BIP 2013 | 293,1 tCO₂e
In Tonnen CO₂-Äquivalent 2023 | 225,1 tCO₂e

Emissionsstärkste
Sektoren Elektrizität/Wärme: 45,4% | Transport: 18,0%
Anteil in %; 2023 Verarbeitende Industrie/Bau: 15,6%

Energie und Nachhaltigkeit

Erneuerbare Energien 2014 | 4,6 %
Anteil am
Primärenergieangebot in % 2024 | 8,2 %

Stromverbrauch 2024 | 7.541 kWh pro Kopf
In Kilowattstunden pro Kopf

Sustainable
Development Goals
Index Rang 19 von 167
2025; 1 = beste Bewertung

Geschäftsumfeld

Einschätzung des Geschäftsumfelds

Länderkategorie für
Exportkreditgarantien Keine Risikoeinstufung
0 = keine Risikobewertung, 7
= höchste Risikoeinstufung

Corruption Perceptions
Index Rang 18 von 182
2025; 1 = beste Bewertung

Logistics-Performance-
Index Rang 13 von 139
2023; 1 = beste Bewertung

Internetqualität Rang 57 von 121
2025; 1 = beste Bewertung

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Seite 6/9

Weiterführende Informationen

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

Quellen: Germany Trade & Invest bemüht sich, in allen Datenblättern einheitliche Quellen zu nutzen, sodass die Daten für unterschiedliche Länder möglichst vergleichbar sind. Wenn die Standardquellen nicht verfügbar sind, greifen wir auf andere Quellen zurück oder weisen keine Daten aus. Dies ist bei einem Vergleich dieser Daten mit den Angaben in Datenblättern zu anderen Ländern zu berücksichtigen.

Umstrittene Gebiete werden als eigene Entitäten und zu keinem der beanspruchenden Staaten gehörend dargestellt. Die Bundesregierung unterstützt die territoriale Unversehrtheit der Ukraine in den Grenzen, die seit 1991 international anerkannt sind.

Die Bezeichnung „Länder“ in den Wirtschaftsdaten kompakt umfasst Staaten, Provinzen und Territorien. Sie spiegelt nicht die Position der Bundesregierung hinsichtlich des Status eines Landes oder einer Region wider.

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.

Ansprechperson bei Germany Trade & Invest:

Christiane Süßel
T +49 228 24 993 363
christiane.suessel@gtai.de

Germany Trade & Invest, Standort Bonn
Villemombler Straße 76, 53123 Bonn, Deutschland
T +49 228 24 993 0
trade@gtai.de
www.gtai.de

Germany Trade & Invest, Hauptsitz
Friedrichstraße 60, 10117 Berlin, Deutschland
T +49 30 200 099 0
invest@gtai.de
www.gtai.de

Quellenverzeichnis mit Anmerkungen

Altersstruktur

Vereinte Nationen. Abgerufen am 31. März 2026

Analphabetenquote

Arbeitslosenquote

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

Ausfuhrgüter nach SITC

UN Comtrade. Abgerufen am 7. Mai 2026

Ausgaben für F&E

Statistics Bureau Japan. Abgerufen am 30. April 2026. **Weitere Hinweise: Fiskaljahr vom 1. April bis 31. März**

Auslandshandelskammer

Recherchen von GTAI. Abgerufen am 3. Juni 2026

Auslandsverschuldung

Asiatische Entwicklungsbank. Abgerufen am 6. Oktober 2025

Auslandsvertretung des Landes in Deutschland

Recherchen von GTAI. Abgerufen am 3. Juni 2026

Bevölkerungswachstum

Vereinte Nationen. Abgerufen am 31. März 2026

Bilaterale öffentliche Entwicklungszusammenarbeit

BIP

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

BIP-Entstehung

Vereinte Nationen. Abgerufen am 26. März 2026

BIP-Verwendung

Vereinte Nationen. Abgerufen am 26. März 2026

BIP/Kopf

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

BIP/Kopf in Kaufkraftstandards

Corruption Perceptions Index

Transparency International. Abgerufen am 26. März 2026

Deutsche Auslandsvertretung

Recherchen von GTAI. Abgerufen am 3. Juni 2026

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Seite 7/9

Deutsche Direktinvestitionen (Bestand)

Deutsche Bundesbank. Abgerufen am 22. Mai 2026

Deutsche Direktinvestitionen (Nettotransaktionen)

Deutsche Bundesbank. Abgerufen am 22. Mai 2026

Deutsche Exportgüter nach SITC

Statistisches Bundesamt. Abgerufen am 23. April 2026

Deutsche Importgüter nach SITC

Statistisches Bundesamt. Abgerufen am 23. April 2026

Dienstleistungshandel (mit dem Ausland)

UN Trade & Development (UNCTAD). Abgerufen am 8. April 2026

Dienstleistungshandel der EU-27 mit dem Land

Eurostat. Abgerufen am 28. Mai 2026

Dienstleistungshandel Deutschlands mit dem Land

Deutsche Bundesbank. Abgerufen am 21. Mai 2026

Direktinvestitionen des Landes in Deutschland (Bestand)

Deutsche Bundesbank. Abgerufen am 22. Mai 2026

Direktinvestitionen des Landes in Deutschland (Nettotransaktionen)

Deutsche Bundesbank. Abgerufen am 22. Mai 2026

Doppelbesteuerungsabkommen

Bundesministerium der Finanzen. Abgerufen am 27. April 2026

Einfuhrgüter nach SITC

UN Comtrade. Abgerufen am 7. Mai 2026

Einseitige EU-Zollpräferenzen

Generalzolldirektion Nürnberg, Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, Recherchen von Germany Trade & Invest. Abgerufen am 21. April 2026

Einwohnerzahl

Vereinte Nationen. Abgerufen am 31. März 2026

Emissionsintensität pro Mio. US\$ BIP

Climatewatch. Abgerufen am 14. April 2026

Emissionsstärkste Sektoren

Climatewatch. Abgerufen am 14. April 2026

Erdöl - Fördermenge**Erdöl - Reserven**

BGR. Abgerufen am 10. Oktober 2025

Erneuerbare Energien

OECD. Abgerufen am 8. April 2026

Exportquote

Berechnung von Germany Trade & Invest. Abgerufen am 28. Mai 2026

FDI - Bestand

UNCTAD-FDI. Abgerufen am 6. Oktober 2025

FDI - Hauptbranchen

Bank of Japan. Abgerufen am 28. Mai 2026. **Weitere Hinweise:** Verarbeitendes Gewerbe insgesamt 33,3

FDI - Hauptländer

Bank of Japan. Abgerufen am 28. Mai 2026. **Weitere Hinweise:** EU 14,4

FDI - Nettotransaktionen

UNCTAD-FDI. Abgerufen am 6. Oktober 2025

Fertilitätsrate

Weltbank. Abgerufen am 27. April 2026

Fläche

Vereinte Nationen. Abgerufen am 31. März 2026

Freihandelsabkommen mit der EU

Generalzolldirektion Nürnberg, Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, Recherchen von Germany Trade & Invest. Abgerufen am 21. April 2026

Freihandelsabkommen mit Ländergruppen (ohne EU)

Welthandelsorganisation, Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, Recherchen von Germany Trade & Invest. Abgerufen am 21. April 2026

Gas - Fördermenge**Gas - Reserven**

BGR. Abgerufen am 10. Oktober 2025

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Seite 8/9

Geschäftssprache(n)

Recherchen von Germany Trade & Invest. Abgerufen am 3. Juni 2026

Hauptabnehmerländer

UN Comtrade. Abgerufen am 7. Mai 2026

Hauptlieferländer

UN Comtrade. Abgerufen am 7. Mai 2026

Haushaltssaldo

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

Inflationsrate

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

Internetqualität

Surfshark. Abgerufen am 26. März 2026

Investitionsquote

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

Investitionsschutzabkommen

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie. Abgerufen am 7. April 2026

Länderkategorie für Exportkreditgarantien

Euler Hermes AG. Abgerufen am 22. April 2026

Leistungsbilanzsaldo

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

Logistics-Performance-Index

Weltbank. Abgerufen am 27. April 2026

Mitgliedschaft in Zollunion

Welthandelsorganisation, Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, Recherchen von Germany Trade & Invest. Abgerufen am 21. April 2026

Rangstelle bei deutschen Exporten

Statistisches Bundesamt. Abgerufen am 31. März 2026

Rangstelle bei deutschen Importen

Statistisches Bundesamt. Abgerufen am 31. März 2026

Rohstoffe

Ministry of Economic, Trade and Industry (METI). Abgerufen am 4. Mai 2026

Staatsverschuldungsquote

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

Stromverbrauch

Internationale Energieagentur. Abgerufen am 6. Oktober 2025

Sustainable Development Goals Index

SDG Report der Vereinten Nationen. Abgerufen am 15. Oktober 2025

Treibhausgasemissionen

Climatewatch. Abgerufen am 14. April 2026

Treibhausgasemissionen pro Kopf

Climatewatch. Abgerufen am 14. April 2026

Währung - Bezeichnung

Recherche von Germany Trade & Invest

Währung - Kurs

Deutsche Bundesbank. Abgerufen am 8. April 2026

Währungsreserven

IWF-Devisen. Abgerufen am 22. April 2026

Warenhandel

UN Comtrade. Abgerufen am 7. Mai 2026

Warenhandel der EU-27 mit dem Land

Eurostat. Abgerufen am 28. Mai 2026

Warenhandel Deutschlands mit dem Land

Statistisches Bundesamt. Abgerufen am 23. April 2026

Wechselkurse im Jahresdurchschnitt

Deutsche Bundesbank. Abgerufen am 8. April 2026

Wirtschaftswachstum

Internationaler Währungsfonds. Abgerufen am 23. April 2026

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2026 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Seite 9/9

Weitere Informationen über Kreativwirtschaft: Games in Japan

GTAI-Informationen zu Japan	Link
Prognosen zu Investitionen, Konsum und Außenhandel	Wirtschaftsausblick von GTAI
Länderspezifische Basisinformationen zu relevanten Rechtsthemen in Japan	Recht kompakt

3 Branchen-spezifische Informationen

3.1 Marktinformationen

3.1.1 Aktueller Marktüberblick

Mit einer Bevölkerung von etwa 125 Millionen Menschen und einem jährlichen Marktvolumen von rund 2,4 Billionen Yen (13,2 Milliarden Euro) ist Japan nach China und den USA der drittgrößte Spielmarkt weltweit. Die Ausgaben pro Spieler liegen im internationalen Vergleich auf einem extrem hohen Niveau, wodurch der japanische Markt sowohl für einheimische als auch für internationale Studios von strategischer Bedeutung ist und wohl auch in Zukunft bleiben wird.

Japan ist nicht nur wegen der Größe seines Marktes relevant, sondern auch wegen der tiefen Verwurzelung von Spielen in Gesellschaft und Kultur. Seit mehr als vier Jahrzehnten prägen japanische Unternehmen die weltweite Entwicklung der Spieleindustrie. Das Land hat eine Vielzahl der erfolgreichsten Marken der Unterhaltungsgeschichte hervorgebracht, darunter Super Mario, Pokémon, The Legend of Zelda, Final Fantasy oder Resident Evil. Studios wie zum Beispiel Nintendo, Sony, Bandai Namco oder Capcom gehören noch immer zu den wichtigsten Akteuren der internationalen Spieleindustrie.

Japan zählt zudem zu den weltweit führenden Märkten im Bereich der Smartphone-Spiele. Einheimische Studios und Plattformbetreiber haben bereits Jahre vor dem Aufkommen von Smartphones ein hochentwickeltes Ökosystem entwickelt, das auf japanische Handynutzer und Telefonanbieter zugeschnitten war.

Heute stellen trotz Japans historischem Ruf als Konsolenhochburg Smartphone-Spiele mit etwa 42,8 Millionen Nutzern das populärste Marktsegment dar, gefolgt von 29,5 Millionen Japanern, die Konsolen wie die Nintendo Switch oder Sony PlayStation bevorzugen. Parallel dazu

wächst der japanische PC-Markt mit nun etwa 14,5 Millionen Nutzern seit mehreren Jahren besonders dynamisch.

3.1.2 Einzigartige Marktstruktur

Die japanische Spieleindustrie unterscheidet sich in mehrfacher Hinsicht stark von den meisten westlichen Märkten.

Erstens wird der Konsolenmarkt nach wie vor von einheimischen Studios dominiert. Zwar sind internationale Unternehmen wie Electronic Arts, Activision Blizzard oder Ubisoft in Japan mit eigenen Büros präsent und haben sich in bestimmten Marktsegmenten etabliert. Dennoch entfallen die größten Marktanteile in den meisten Genres weiterhin auf lokale Studios. Ein wesentlicher Grund hierfür ist die historisch bedingt hohe Loyalität japanischer Nutzer gegenüber einheimischen Franchises. Langjährig etablierte Serien wie Dragon Quest, Final Fantasy, Monster Hunter, oder Pokémon verfügen über eine starke Markenbindung und genießen über Generationen hinweg eine hohe Popularität.

Zum zweiten sind Rollenspiele über alle Plattformen hinweg traditionell das beliebteste Genre. Im Gegensatz zu MMORPGs, die etwa in China und Korea den Markt dominieren, bevorzugen japanische Nutzer besonders im Inland entwickelte Single-Player RPGs. Viele im Westen dominierende Genres wie First-Person-Shooter, Sport-Simulationen oder Action spielen im Vergleich eine viel kleinere Rolle.

Drittens kommt dem Thema Intellectual Property (IP) innerhalb der japanischen Unterhaltungsindustrie insgesamt eine sehr hohe Bedeutung zu. Viele Spiele werden in Japan vom Beginn der Entwicklung an als umfassende Medien-IP konzipiert. Entsprechend werden erfolgreiche Franchises oft zeitnah auf Anime- und Manga-Serien, Kinofilme, Live-Veranstaltungen, Spielzeug, Merchandising-Produkte oder auch Musik ausgeweitet. Diese Cross-Media-Strategie soll zu einem verlängerten Lebenszyklus der IP, mehr Nachhaltigkeit und verstärkter Fanbindung führen. Pokémon gilt weithin als das weltweit erfolgreichste Beispiel für die kommerzielle Verwertung einer originären Videospielmarke aus Japan.

Viertens blendet die japanische Konsolenindustrie weiterhin die Bereiche Live-Service und Free-To-Play weitgehend aus und setzt stattdessen noch immer vorrangig auf möglichst hochwertige Einzelspielertitel. Die prominentesten Beispiele für diese Strategie sind Nintendo, Capcom oder FromSoftware. Ausländische Live-Service-Spiele wie Fortnite, Apex Legends oder PUBG sprechen aber auch in Japan eine breite Spielerschaft an.

Fünftens unterscheidet sich die Zusammensetzung der Nachfrage in Japan stark vom Westen. Lokale Studios haben bereits zur Zeit der Tastenhandys erkannt, dass die seit den 1980er Jahren bekannte Schwäche japanischer Nutzer für tragbare Spiele ein erhebliches Marktpotenzial darstellt. Entsprechend gibt es heute in Japan bereits zwei Generationen, die mit Free-to-play Handy-Spielen aufgewachsen sind und nicht mehr zwangsläufig zu Konsolen greifen. Gleichzeitig gibt es durch die im Vergleich zum Rest der Welt viel höheren kulturellen Akzeptanz von Videospielen eine breite Schicht älterer Nutzer, die selbst nach Jahrzehnten noch beliebte Franchises in unterschiedlicher Form treu begleiten. Studien legen nahe, dass auch der Anteil weiblicher Nutzer je nach Plattform in Japan höher ist als in vielen westlichen Ländern.

3.2. Segmentanalyse

3.2.1 Smartphone-Spiele

Japans heutige Führungsrolle im Bereich der Smartphone-Spiele reicht bis in die Zeit der Tastenhandys zurück, als die meisten internationalen Märkte noch von einfachen Java-Anwendungen geprägt waren.

Japanische Startups wie DeNA und GREE fingen bereits um das Jahr 2007 an, Mobile Social Gaming Networks und komplexe Spiele für Tastenhandys zu entwickeln. Diese konnten bereits damals mit innovativen Konzepten wie virtuellen Gütern, personalisierten Avataren, Monetarisierung via Free-to-play und Mikrotransaktionen, oder sozialen Mechaniken wie Chats oder Freund-Systemen aufwarten. Alle Käufe und Abos wurden automatisch am Ende des Monats mit der Telefonrechnung beglichen.

Mit der erfolgreichen Einführung von Smartphones veränderte sich die japanische Handyspiel-Industrie innerhalb weniger Jahre jedoch stark. DeNA und GREE verloren ihre Spitzenpositionen als Plattformbetreiber an Apple und Google, die heute auch in Japan dominieren.

Einheimische Studios schwenkten schnell auf Smartphones um und entwickelten über die Jahre Hits wie Monster Strike, Puzzle & Dragons, Fate/Grand Order, Uma Musume oder Dragon Ball Z Dokkan Battle. Mit einer Mischung aus eigenen und externen IPs haben diese Apps mittlerweile Umsätze in Milliardenhöhe erreicht, sind zum Teil über ein Jahrzehnt alt und noch immer kommerziell erfolgreich.

Smartphone-Spiele haben bereits um etwa das Jahr 2012 herum Konsolen als das umsatzstärkste Segment der japanischen Spieleindustrie abgelöst, wobei Gachaboxen (virtuelle Überraschungspakete) als der größte Wachstumstreiber gelten. Diese in Japan perfektionierte Monetarisierungstechnik ist noch immer der Grund, warum besonders auf Smartphones die durchschnittlichen Ausgaben pro Spieler deutlich über denen der meisten anderen Länder liegen. Berichte, wonach einzelne Nutzer über Jahre zehntausende Euro in Gachaboxen investieren, sind in Japan nicht selten.

Heute ist der japanische Smartphone-Spielemarkt durch ein Oligopol besonders erfolgreicher Top-Studios auf der einen und einem Pool von Hunderten kleinerer Studios auf der anderen Seite gekennzeichnet.

Gleichzeitig konnten nach dem Ende der Tastenhandys immer mehr internationale Studios den zuvor praktisch geschlossenen japanischen Handyspiel-Markt erschließen. Entsprechend sind in den letzten Jahren die Marktanteile der einheimischen Studios kontinuierlich zurückgegangen, da sich immer mehr Nutzer auch im Ausland hergestellten Spielen offen zeigen.

Viele der umsatzstärksten Smartphone-Spiele in Japan stammen heute aus China und in einem geringeren Maße aus Südkorea. So konnten sich etwa in der ersten Jahreshälfte 2026 vier chinesische Firmen in die Top 10 der umsatzstärksten Smartphone-Publisher einreihen, was eine

neue Entwicklung darstellt. Es kann in diesem Zusammenhang aber auch eine Reihe in Japan sehr erfolgreicher westlicher Smartphone-Studios genannt werden, insbesondere Playrix, Dream Games, Peak oder Niantic.

3.2.2 Konsolenspiele

Trotz des anhaltenden Erfolgs der Smartphone-Spiele bleibt das Konsolengeschäft im internationalen Kontext das Aushängeschild der japanischen Spieleindustrie. Mit Nintendo und Sony stammen die beiden weltweit bedeutendsten Konsolenplattformen aus Japan, während die "Top 6" auf der Softwareseite (Capcom, Bandai Namco, Square Enix, Sega, Koei Tecmo, Konami) seit Jahrzehnten erfolgreiche Franchises entwickeln. Innerhalb des japanischen Konsolenmarktes kommt Nintendo eine Sonderstellung zu, nachdem Sony die Führung des PlayStation-Geschäfts bereits 2016 weitgehend von Tokyo nach Kalifornien abgezogen hat.

Die 2017 veröffentlichte Nintendo Switch ist nicht nur eine der erfolgreichsten Spielkonsolen aller Zeiten, sondern hat auch insbesondere in Japan den Zeitgeist getroffen. Das hybride Konzept aus stationärer Konsole und Handheld kommt dem Lebensstil vieler einheimischer Nutzer entgegen, die zum Beispiel täglich und über längere Zeiträume öffentliche Verkehrsmittel nutzen.

Hinzu kommt die Stärke von Nintendos eigener Software. Spiele wie Mario Kart, Animal Crossing, The Legend of Zelda oder Pokémon erzielen seit Jahrzehnten Millionenverkäufe. Dazu kommen Franchises wie Splatoon oder Pikmin, die in Japan besonders beliebt sind.

Sony hat mit der PlayStation den Weltmarkt für hochqualitative Konsolenspiele erobert und führt dieses spezifische Segment auch in Japan an. In der Gesamtbetrachtung jedoch hat die Marke in Japan seit der PlayStation 4-Generation ihre Strahlkraft eingebüßt und Marktanteile an die PC-Plattform Steam abgegeben.

Sonys direkter Konkurrent Microsoft nimmt mit der XBOX-Plattform seit jeher eine Außenseiterrolle in Japan ein.

Das Ergebnis ist heute ein japanischer Konsolenmarkt, den Nintendo mit der Switch 1 und 2 momentan mit etwa 70% Marktanteil dominiert.

Auf der Seite der Spielehersteller ist an erster Stelle Capcom zu nennen, das derzeit zu den erfolgreichsten Studios weltweit gehört. Dank Franchises wie Resident Evil oder Street Fighter konnte Capcom nun schon seit über zehn Jahren seinen operativen Gewinn kontinuierlich steigern.

Ein wichtiger Akteur außerhalb der "Top 6" ist FromSoftware, dessen Erfolg mit Dark Souls, Sekiro und Elden Ring die internationale Wahrnehmung japanischer Konsolenstudios erheblich gestärkt hat. Obwohl das Studio mit etwa 450 Mitarbeitern vergleichsweise klein ist, zählt es heute zu den angesehensten Entwicklern weltweit.

3.2.3 PC-Spiele

Lange Zeit galt Japan als der einzige große Spielemarkt, in dem der PC nur eine untergeordnete Rolle spielte. Historisch konzentrierten sich japanische PC-Nutzer überwiegend auf Nischengenres wie Visual Novels, asiatische Online-MMORPGs oder einfache Browser-Spiele.

In den vergangenen Jahren jedoch hat sich der PC zum dynamischsten Segment der japanischen Spieleindustrie entwickelt, mit den höchsten Wachstumsraten unter allen Plattformen. Zwar liegt der Umsatz insgesamt weiterhin hinter Smartphone- und Konsolenspielen, die strategische Bedeutung nimmt jedoch stark zu. So gilt für alle großen japanischen Videospiel-Studios, abgesehen von Nintendo und Sony, der PC mittlerweile als den Konsolen gleichgestellt.

Der wichtigste Wachstumstreiber ist der Erfolg der PC-Plattform Steam, der seinen Ursprung in Japan in der durch die Corona-Pandemie entstandenen Verknappung von PlayStation 5-Hardware hat.

Wie in allen Märkten bietet Steam auch in Japan eine große Auswahl an Spielen, Wishlisting, Community-Funktionen, Zahlung in einheimischer Währung und regelmäßige Rabattaktionen an.

Ein landesspezifischer Schlüsselfaktor ist hierbei die zunehmende Internationalisierung der japanischen Studios, die ihre Spiele zunehmend plattformübergreifend entwickeln. Premiumspiele erscheinen deshalb heute in fast allen Fällen gleichzeitig für Konsolen und PC, was japanischen PC-Nutzern eine größere Auswahl und Alternativen zu PlayStation oder Switch bietet.

Für kleinere Entwickler bietet Steam zudem die Möglichkeit, eine breitere internationale Zielgruppe zu erreichen, so dass die Plattform heute insbesondere von einheimischen Indie-Studios bevorzugt wird.

Epic, GOG oder einige lokal entwickelte PC-Plattformen sind in Japan ebenfalls vertreten, spielen jedoch eine eher untergeordnete Rolle.

3.3 Japan als Absatzmarkt

3.3.1 Konsumverhalten und Spielkultur

Japanische Spieler investieren häufig erhebliche Zeit in das Studieren von Spielen und Spielmechaniken, häufig in Verbindung mit einem regen Austausch in Communities - besonders in sozialen Netzwerken wie X, Videoportalen wie Nico Nico Douga und YouTube oder spezifischen Online-Foren wie GameWith.

Dieses Verhalten zeigt sich nicht nur bei Fans von komplexen Konsolen- oder PC-Spielen, sondern auch bei "simpleren" Smartphone-Spielen, die mitunter eine besonders stark engagierte Community haben. Dagegen kommt Esports in der japanischen Spielkultur eine sehr geringe Rolle zu. In der Regel bevorzugt eine große Mehrheit der japanischen Nutzer Rollenspiele ohne Multiplayer-Komponenten, wobei ausländische RPGs sich nie durchsetzen konnten.

Während westliche Spiele häufig Gameplay oder technische Innovationen in den Mittelpunkt stellen, stehen in Japan oftmals eher komplexe Charaktere und ihre Geschichten im Zentrum. Japanische Spieler identifizieren sich stark mit ihren Lieblingsfiguren und investieren teilweise erhebliche Summen, um etwa im Falle von Smartphone-Spielen via Gachaboxen neue Versionen oder alternative Designs dieser Charaktere zu erhalten.

3.3.2 Trends

Künstliche Intelligenz (KI) hat sich auch in der japanischen Spieleindustrie zu einem der wichtigsten Trends entwickelt. Wie im Ausland betrachten in Japan viele Studios KI derzeit vor allem als Instrument zur Steigerung der Produktivität. Laut einer Studie liegt der Anteil japanischer Studios in 2026, die KI bei der Entwicklung neuer Spiele einsetzen, mittlerweile bei 100%.

Auch bei den traditionell konservativen Konsolenspieler-Herstellern, die zuvor jahrelang hauptsächlich aufgrund Copyright-Bedenken gezögert haben, hat mittlerweile ein Umdenken stattgefunden. So setzt zum Beispiel Bandai Namco eine intern entwickelte Gameplay-KI im Fighting-Titel Tekken 8 ein. Andere etablierte Studios wie Level-5 demonstrieren mittlerweile offen den Einsatz auch generativer KI bei der Spielentwicklung.

Ein entscheidender Unterschied insbesondere zu westlichen Märkten ist die viel größere Akzeptanz von KI durch japanische Nutzer, die den Einsatz der Technologie in Spielen grundsätzlich viel weniger kritisch betrachten.

Ein weiterer Trend betrifft die landesspezifische Personalpolitik. Während insbesondere westliche Studios in den vergangenen Jahren wiederholt umfangreiche Stellenstreichungen vorgenommen haben, sind solche Maßnahmen bei den japanischen Konkurrenten sehr selten.

Hier geht der Trend seit einigen Jahren vielmehr in die entgegengesetzte Richtung, auch weil viele einheimische Studios über solide Bilanzen und hohe Liquiditätsreserven verfügen. Gleichzeitig sorgen der tiefgehende demografische Wandel und der damit einhergehende Fachkräftemangel für eine hohe Personalnachfrage. So haben in den vergangenen Jahren viele Studios nicht nur im großen Stil Mitarbeiter eingestellt, sondern auch das Gehaltsniveau im Zeitablauf massiv erhöht.

Eine Sorge bereitet den japanischen Studios die tendenziell zunehmende Marktmacht von asiatischen Konkurrenten, insbesondere aus China. Firmen wie Tencent und Netease betreiben seit langer Zeit große Büros in Japan, investieren aggressiv in einheimische Studios oder übernehmen sie

ganz, locken renommierte Entwickler mit der Finanzierung eigener Startups und lernen schnell von ihren Konkurrenten. Plattformübergreifend kommen dementsprechend viele Hits in den japanischen Spiele-Charts mittlerweile aus China. Beispiele hierfür sind Last War: Survival, Genshin Impact, Whiteout: Survival, NTE: Neverness to Everness, Honkai: Star Rail oder Black Myth: Wukong.

3.4 Ausblick und Geschäftschancen für deutsche Unternehmen

Die Spieleindustrie befindet sich auch in Japan gegenwärtig in einer Phase strukturellen Wandels. Obwohl der Markt in vielen Bereichen bereits einen hohen Reifegrad erreicht hat und kurzfristig nur begrenztes Nutzerwachstum erwarten lässt, existieren zahlreiche Geschäftsmöglichkeiten für ausländische Unternehmen.

Die Rahmenbedingungen hierfür haben sich in den vergangenen Jahren spürbar verbessert. Dank der Dominanz der App Stores von Apple und Google auf Smartphones, dem Wachstum von Steam auf dem PC, der zunehmend internationalen Ausrichtung von Sony und Nintendo im Konsolenbereich und generell dem Aufstieg digitaler Vertriebswege, ist der japanische Spielmarkt heute offener denn je.

Gleichzeitig können ausländische Studios von einer außergewöhnlich kaufkräftigen Nutzerbasis profitieren, die ebenfalls zunehmend flexibler wird und die Qualität vieler nicht in Japan entwickelter Spiele über die Zeit schätzen gelernt hat.

Die größten Marktchancen für ausländische Studios finden sich derzeit wohl im PC-Segment und insbesondere in Genres, die von japanischen Konkurrenten nicht besetzt sind. Dazu zählen zum Beispiel Survival-Spiele, Battle Royale, Simulationen, Koop-Spiele oder generell A- und AA-Titel.

Im Segment der Smartphone-Spiele haben sich ausländische Studios ebenfalls in spezifischen Genres erfolgreich in Japan über die Jahre behauptet, zum Beispiel in Genres wie Puzzle- und Merge-Spielen, Tower Defense, Farming-Simulationen, Strategie oder Battle Royale.

Außerhalb der reinen Spieleentwicklung sind einzelne ausländische Unternehmen auch als Technologie- und Middleware-Anbieter erfolgreich. Dazu gehören Game Engines, Cloud-Infrastruktur, Grafik und Audio, Backend-Systeme, KI-Lösungen, Bezahlinfrastruktur, Werbetechnologie, Analytics, etc.

Viele der größeren japanischen Studios sind mittlerweile wegen mangelnden Personals und komplexerer Entwicklungszyklen auch aufgeschlossener gegenüber Co-Development mit ausländischen Partnern.

Deutschland im Besonderen ist in Japan nicht nur als bedeutender Absatzmarkt, sondern auch als einer der größten Entwicklungsstandorte für Videospiele in Europa anerkannt. Dennoch spielt Japan als schwieriger Zielmarkt mit einer Reihe von Besonderheiten für die meisten deutschen Studios bislang nur eine untergeordnete Rolle. Die Genres, in denen viele deutsche Entwickler traditionell stark sind, treffen in Japan auf eine bisher eher kleine Zielgruppe, so zum Beispiel Wirtschafts- und Aufbausimulationen, Echtzeitstrategie oder komplexe PC-Spiele. Viele japanische Nutzer bringen Gaming und Deutschland noch immer mit physischen Brettspielen in Verbindung, die auch in Japan sehr populär sind.

Die größten Erfolgchancen liegen dabei weniger in einer direkten Konkurrenz zu den führenden japanischen und asiatischen Konkurrenten als vielmehr in klar definierten Nischen. Dazu zählen hochwertige PC-Spiele und Indie-Hits, neuartige Smartphone-Spiele, innovative Technologien etwa im KI-Bereich, Middleware, Co-Development oder auch sinnvolle Partnerschaften mit japanischen Unternehmen. Für deutsche Anbieter, die willens sind, ihre Spiele und Produkte sorgfältig zu lokalisieren und den Markt langfristig aufzubauen, kann Japan daher trotz seiner hohen Eintrittsbarrieren ein attraktiver und strategisch wichtiger Wachstumsmarkt sein.

3.5 Stärken und Schwächen des Marktes für die Branche Kreativwirtschaft

Die in Tabelle 1 dargestellte SWOT-Analyse gibt einen aktuellen Überblick über die wesentlichen Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken der japanischen Gaming-Branche mit Blick auf die Entwicklungen bis zum Jahr 2026.

Tabelle 1: SWOT-Analyse der japanischen Gaming-Branche

Stärken	Schwächen
Großer und kaufkräftiger Markt: Japan ist mit rund 125 Millionen Einwohnern und einem Marktvolumen von ca. 2,4 Billionen Yen einer der weltweit größten Gaming-Märkte. Starke Gaming-Kultur: Videospiele sind gesellschaftlich breit akzeptiert und über mehrere Generationen hinweg etabliert. Weltweit führende Spiele-IP: Japan besitzt einige der erfolgreichsten Entertainment-Marken wie Pokémon, Mario, Final Fantasy oder Resident Evil. Hohe Zahlungsbereitschaft der Nutzer: Besonders im Smartphone-Segment erzielen japanische Spieler überdurchschnittlich hohe Ausgaben. Innovatives Mobile-Gaming-Ökosystem: Japan verfügt über jahrzehntelange Erfahrung mit Free-to-Play-Modellen, Mikrotransaktionen und mobilen Spielen. Wachsende Bedeutung des PC-Marktes: Steam und digitale Vertriebswege eröffnen neue Chancen für internationale Entwickler und Indie-Studios. Hohe Offenheit für neue Technologien: KI, Cloud-Technologien und neue Entwicklungswerkzeuge gewinnen zunehmend an Bedeutung.	Hohe Markteintrittsbarrieren: Der japanische Markt ist komplex und erfordert ein tiefes Verständnis lokaler Konsumgewohnheiten, Kultur und Geschäftsstrukturen. Dominanz einheimischer Marken: Lokale Unternehmen wie Nintendo, Sony, Capcom oder Square Enix verfügen über starke Markenbindung und langjährige Nutzerloyalität. Sprachliche und kulturelle Anpassung: Erfolgreiche Markteintritte erfordern hochwertige Lokalisierung sowie Anpassung an japanische Erwartungen und Spielgewohnheiten. Schwieriger Zugang zu Netzwerken: Geschäftsbeziehungen basieren häufig auf langfristigem Vertrauen und persönlichen Kontakten. Starke Konkurrenz: Internationale Anbieter stehen nicht nur mit japanischen Studios, sondern zunehmend auch mit erfolgreichen Unternehmen aus China und Südkorea im Wettbewerb. Fachkräftemangel und hohe Entwicklungskosten: Die Branche steht vor steigenden Personalkosten und begrenzter Verfügbarkeit qualifizierter Entwickler.
Chancen	Risiken
Wachstum im PC-Gaming: Der zunehmende Erfolg von Steam schafft neue Absatzmöglichkeiten für internationale Entwickler. Nischenchancen für deutsche Unternehmen: Besonders hochwertige PC-Spiele, Indie-Titel, Simulationen, Strategie- und Spezialgenres bieten Potenzial. Technologiepartnerschaften: Chancen bestehen für Anbieter von KI-Lösungen, Game Engines, Cloud-Infrastruktur, Middleware und Analytics. Co-Development mit japanischen Studios: Internationale Zusammenarbeit gewinnt aufgrund steigender Entwicklungskosten und Fachkräftemangel an Bedeutung. Cross-Media-Potenzial: Erfolgreiche Spiele-IP können durch Anime, Manga, Merchandise und Events erweitert werden. Zunehmende Akzeptanz ausländischer Spiele: Japanische Nutzer zeigen sich offener gegenüber internationalen Titeln als in der Vergangenheit.	Zunehmende Konkurrenz aus China: Unternehmen wie Tencent oder NetEase gewinnen Marktanteile durch Investitionen und Übernahmen in Japan. Hohe Erwartungen japanischer Nutzer: Spieler erwarten häufig technisch hochwertige Produkte, starke Charaktere und langfristige Unterstützung. Abhängigkeit von Plattformbetreibern: Digitale Vertriebswege werden stark von Unternehmen wie Apple, Google, Sony, Nintendo und Steam kontrolliert. Sättigung des Marktes: In etablierten Segmenten wie Konsolenspielen ist das Nutzerwachstum begrenzt. Veränderungen im Nutzerverhalten: Mobile Gaming und neue Geschäftsmodelle verändern traditionelle Marktstrukturen schnell. Schwierige Lokalisierung: Fehlende Anpassung an japanische Kultur, Sprache und Spielmechaniken kann zum Marktausschluss führen.

Kurzfazit:

Japan bietet für Unternehmen der Kreativwirtschaft, insbesondere im Gaming-Bereich, einen attraktiven, aber anspruchsvollen Wachstumsmarkt. Die größten Chancen liegen weniger in einer direkten Konkurrenz zu etablierten japanischen Marktführern, sondern in spezialisierten Nischen, technologischen Lösungen sowie internationalen Kooperationen. Erfolgreiche Marktteilnehmer benötigen jedoch eine langfristige Strategie, hochwertige Lokalisierung und ein tiefes Verständnis der japanischen Spielkultur.

4 Kontaktadressen

Institution	Kurzbeschreibung
<u>Germany Trade & Invest</u>	Germany Trade & Invest (GTAI) ist die Außenwirtschaftsagentur der Bundesrepublik Deutschland. Mit 60 Standorten weltweit und dem Partnernetzwerk unterstützt GTAI deutsche Unternehmen bei ihrem Weg ins Ausland, wirbt für den Standort Deutschland und begleitet ausländische Unternehmen bei der Ansiedlung in Deutschland.
<u>Japan External Trade Organization (JETRO)</u>	Unterstützt ausländische Unternehmen beim Markteintritt in Japan und vermittelt Kontakte zu japanischen Unternehmen und Institutionen.
<u>Association of Media in Digital (AMD)</u>	Vernetzt Unternehmen aus digitalen Medien, Games, Animation, Film und weiteren Kreativbranchen und fördert die digitale Content-Industrie.
<u>Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)</u>	Verband der japanischen Spieleindustrie; vertritt Entwickler, Publisher und Plattformunternehmen und organisiert die Tokyo Game Show.
<u>Digital Content Association of Japan (DCAJ)</u>	Fördert digitale Inhalte wie Games, XR, Animation und interaktive Medien; erstellt Marktstudien und unterstützt internationale Kooperationen.
<u>Japan Animation Association (AJA)</u>	Relevanter Partner aufgrund der engen Verbindung zwischen Gaming, Anime, Manga und Cross-Media-IP-Strategien.
<u>Japan Game Developers Association (JOGA)</u>	Interessenvertretung von Spieleentwicklern, insbesondere für Mobile-Games-Unternehmen, unabhängige Studios und kleinere Entwickler.
<u>Keidanren (Japan Business Federation)</u>	Größter japanischer Wirtschaftsverband; unterstützt die Entwicklung der Kreativ- und Digitalwirtschaft.
<u>Ministry of Economy, Trade and Industry (METI)</u>	Zuständig für Industriepolitik, Digitalisierung, Kreativwirtschaft und Förderung internationaler Geschäftsbeziehungen.
<u>Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT)</u>	Zuständig für Kulturpolitik, Förderung kreativer Inhalte, Urheberrecht, kulturelle Industrien sowie internationale Verbreitung japanischer Inhalte (u. a. Anime, Manga, Games und digitale Inhalte).
<u>Shibuya Game Industry Promotion Organization</u>	Unterstützt Gaming-Start-ups, Entwickler und internationale Kooperationen innerhalb des Tokio-Gaming-Ökosystems.
<u>Tokyo Game Show (TGS)</u>	Bedeutendste Gaming-Messe Japans und zentrale Plattform für B2B-Kontakte zwischen Entwicklern, Publishern, Investoren und internationalen Unternehmen.
<u>Game Creators Guild (GCG)</u>	Netzwerk für unabhängige Spieleentwickler, Start-ups und Nachwuchstalente. Unterstützt den Austausch innerhalb der Entwicklungsgemeinschaft und fördert Innovationen in der japanischen Games-Branche.
<u>Digital Hollywood University</u>	Hochschule mit Schwerpunkt auf digitale Kreativindustrien, darunter Game Design, Animation, digitale Inhalte und Kreativtechnologien. Relevanter Partner für Fachkräfteentwicklung und Nachwuchsförderung.

5 Quellen

Circana. (2025). *Global Video Game Industry Reports*. Von <https://www.circana.com/>

Computer Entertainment Supplier's Association (CESA). (2025). *CESA Games White Paper 2025*. Von <https://www.cesa.or.jp/>

Computer Entertainment Supplier's Association (CESA). (2025). *Tokyo Game Show*. Von <https://tgs.cesa.or.jp/>

Digital Content Association of Japan (DCAJ). (2025). *Digital Content White Paper 2025*. Von <https://www.dcaj.or.jp/>

Famitsu. (2025). *Game Industry News*. Von <https://www.famitsu.com/>

GameBiz. (2025). *Japanese Game Industry News*. Von <https://gamebiz.jp/>

Germany Trade & Invest (GTAI). (2025). *Wirtschaftsausblick Japan*. Von <https://www.gtai.de/de/trade/japan>

Germany Trade & Invest (GTAI). (2025). *Wirtschaftsdaten kompakt – Japan*. Von <https://www.gtai.de/de/trade/japan>

International Trade Administration (ITA). (2025). *Japan – Country Commercial Guide*. Von <https://www.trade.gov/country-commercial-guides/japan>

Japan External Trade Organization (JETRO). (2025). *Invest Japan*. Von <https://www.jetro.go.jp/en/>

Ministry of Economy, Trade and Industry (METI). (2025). *Creative Industries Policy*. Von <https://www.meti.go.jp/>

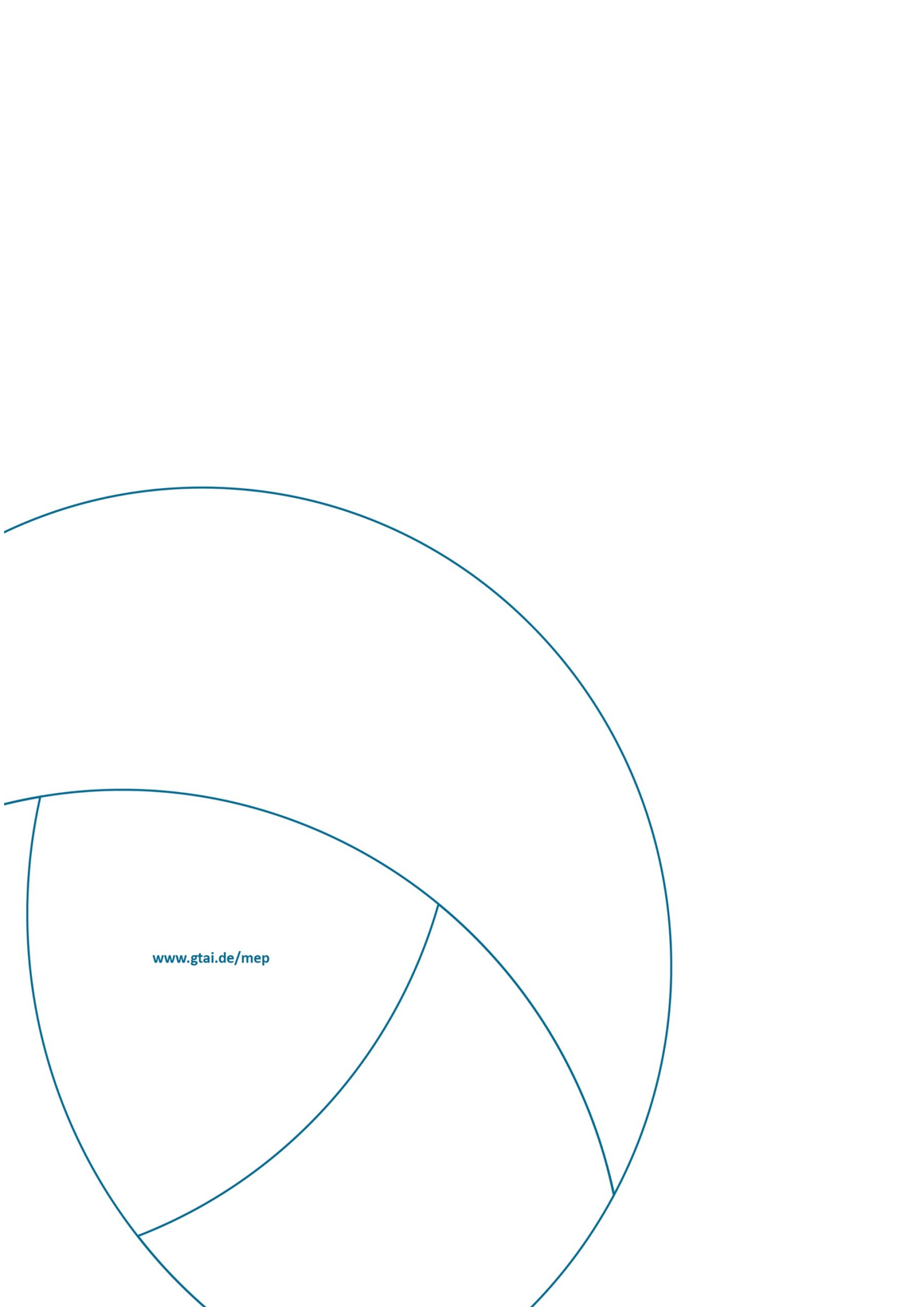
Newzoo. (2025). *Global Games Market Report 2025*. Von <https://newzoo.com/resources/trend-reports/global-games-market-report>

Sensor Tower. (2025). *State of Mobile Gaming 2025*. Von <https://sensortower.com/>

Statista. (2025). *Video Games Market Japan*. Von <https://www.statista.com/>

SteamDB. (2025). *Steam Statistics*. Von <https://steamdb.info/>

Video Games Chronicle (VGC). (2025). *Japanese Games Industry News*. Von <https://www.videogameschronicle.com/>



A Venn diagram consisting of two overlapping circles. The intersection of the two circles is shaded light blue. The URL 'www.gtai.de/mep' is centered within this intersection. The rest of the page is white.

www.gtai.de/mep