



CHANGING
PERSPECTIVE
BLICKWINKEL ZUKUNFT

Austrian
IT & CONSULTANTS
DAY
2024

Spieleentwicklung in Österreich

Das Vermitteln von Emotionen mit Hilfe modernster Technologien als Teil der digitalen Transformation



Mag. Martin Filipp

- Chair (& founder) of PGDA
- Pioneers of Game Developers Austria
- COO & Co-Managing Director Mi'pu'mi Games
- 24 years industry experience

The Games Industry

Ein kurzer Überblick

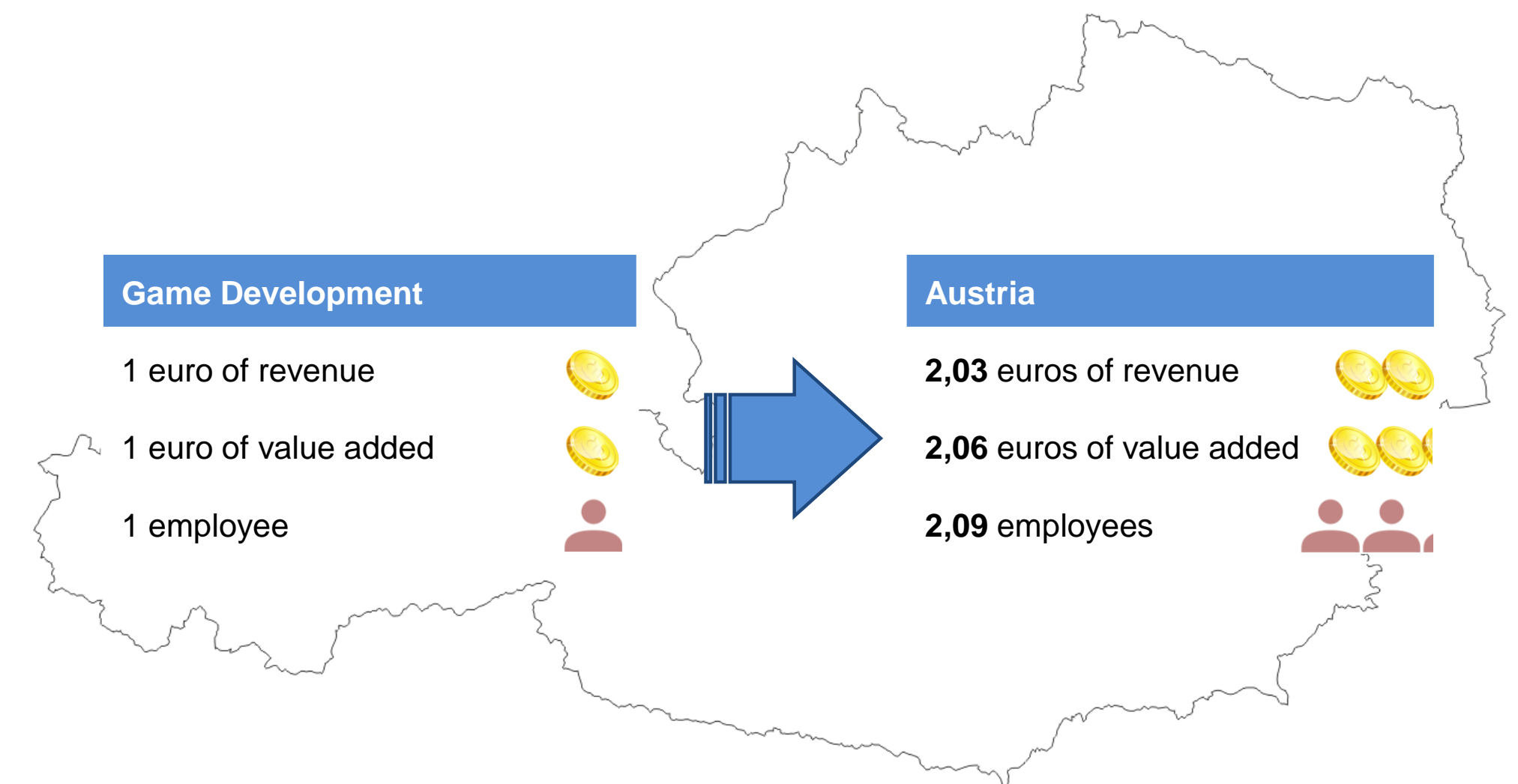
The Games Industry

- ❖ Einzigartige Verbindung von Technik und Kunst
- ❖ Junge Industrie, noch hauptsächlich Unterhaltung
- ❖ Nichts für Zartbesaitete
- ❖ **Globaler Marktwert USD 187,7 Mrd. in 2024 (+2,1% YoY)***
Mobile USD 92,6 Mrd. (+3,0% YoY) | Console USD 51,9 Mrd. (-1,0% YoY) | PC USD 43,2 Mrd. (+4,0% YoY)
- ❖ **ca. 268.698 Entwickler in den USA****
Ca. 3,5% Wachstum in Schnitt von 2018–2023
- ❖ **1.080 Entwickler in Österreich**

* Newzoo: Global Games Market Report 2024

** IBISWorld: Video Games in the US - Employment Statistics 2004–2029

Austrian Games Market 2024



Quelle: IWI (2024)

Games in Austria

	2017	2023	Wachstum 2017-2023	2029	Wachstum 2023-2029
Anzahl Unternehmen	87	149	71,3%	184	23,5%
Beschäftigung	474	1080	127,8%	1536	42,2%
Umsatz zu Preisen 2023, in Mio. EUR	32,7	92,8	183,6%	149,0	60,6%

Quelle: IWI (2024)

Unternehmensbereiche

- ❖ Entertainment (Console, PC & Mobile games)
- ❖ e-sports
- ❖ Serious games
- ❖ New world of VR & AR technology
- ❖ “Gamification”

Themen abseits Entertainment



Quelle: IWI (2024)

Disziplinen

- Ein Video Spiel /interaktive Experience besteht aus...
- ...Design
- ...Technologie / Engineering
- ...Audio
- ...Video
- ...Acting
- ...Visual Design
- ...Quality Assurance (QA)
- ...Produktion
- ...und vor allem EMOTIONEN & SPASS!

Emotionen in Games

Mehr als nur ein Kinderspielzeug

Emotionen

- ❖ **Hauptsächlich vom Wettbewerb getrieben**
Gewinnen, verlieren, Leistung und Frustration
- ❖ **Spieler fühlen...**
...Wut, Aufregung, Langeweile, Frustration und Vergnügen
- ❖ **Soziale Interaktionen**
Soziale Komponenten & Kollaborationen sind der Kern von interaktiven Experiences
- ❖ **Spiele können helfen bei (durch Ablenkung)**
Schmerz und psychologischem Trauma sowie psychischen Störungen
Schwierige Zeiten während Pandemien

Emotionen

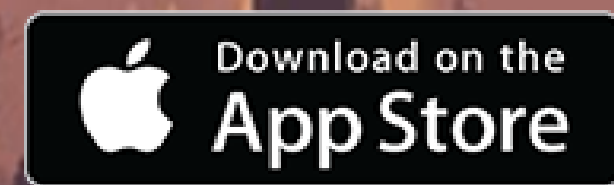
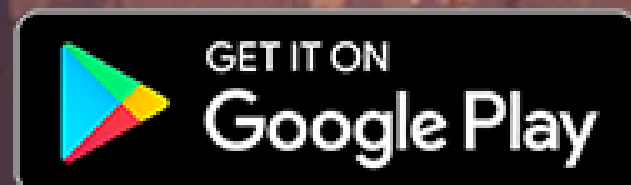
- ❖ **Emotionen helfen bei Engagement**
Spieler in das Erlebnis einführen und darin halten
- ❖ **Hauptsächlich zur Unterhaltung und auf freiwilliger Basis**
Im Vergleich zu Standardsoftware, die bei der Arbeit verwendet wird
- ❖ **Multidisziplinäre Teams**
Emotionen müssen Teil der Entwicklung sein
Am Ende sind es Emotionen, die wir verkaufen



SAMSUNG



THE LION'S SONG



81



Otto zog für Familie und Vaterland in den Krieg.



...wandte er sich der Politik zu, um einen weiteren Krieg um jeden Preis zu verhindern.



Während des Krieges wurde die Universität Wien zum Lazarett umfunktioniert.

Players Feedback

Kahvinporo 🌻🌻🌻
@Kahvinporo

I finished last episode of [@thelionssong](#) and I'm not okay and my feelings are pouring out of my eyes.

Bryony Donnelly
@HandfulOfTweets

Just played the final episode of [@thelionssong](#) by [@Mipumi](#). Beautiful narrative set in early 20th Century Vienna. Quite teary at the end...



PandaManiac @PandaMan... 8 Sep 2017
Das letzte Kapitel von "The Lion's Song" hat mich so kalt erwischt! Ich hab zwar schon geahnt, in welche Richtung das gehen würde, aber...
🗨️ 1 ↺ 1 ❤️ 3 ...

PandaManiac
@PandaManiacLP

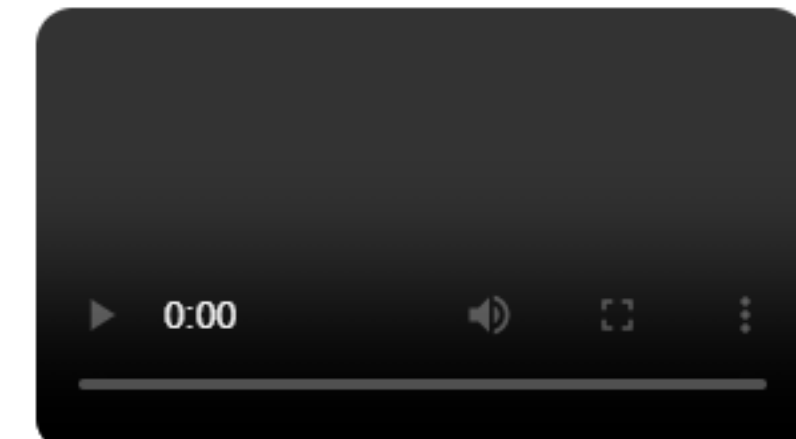
...der Kloß im Hals war da und ist auch noch nicht ganz verschwunden. Vielen, vielen Dank [@thelionssong](#) für dieses umwerfend schöne Spiel! 🙏

Alex The Typo Guy
@BrotherTypo

I can safely say [@thelionssong](#) has been one of my favorite games to play. The goosebumps and emotion in the amazing story were well worth it

Glenn Ángel 🇪🇸 elle/él
@HelloGlennAngel

I enjoyed Episode 3 so very much I had to stop and take a min to thank every person that was presented from the team. It was all so beautiful and powerful. Thank you [@leafthief](#) [@Mipumi](#) [@thelionssong](#) for this experience. So moving and unexpected. I have no more words <3 [#indiegames](#)



Onkel Mario
@PinguinSoda

Habe [@thelionssong](#) durchgespielt. Wow. Das Ende. Hat mich erwischt. Und mitgenommen. Danke für dieses tolle Spiel! Große Liebe! ❤️

Engagement

Media Consumption

Engagement

- ❖ **Durchschnittlicher Medienkonsum pro Woche 55,8h***
Aufgrund von Parallelkonsum
z.B. einen Film ansehen, während man auf dem 2. Bildschirm
Schauspieler recherchiert
- ❖ **Konkurrenz sind nicht andere Entwickler oder Spiele, sondern die verfügbare MedienZEIT**
- ❖ **Emotionen und Geschichten sind die wichtigsten Faktoren, um Spieler in ein Erlebnis hineinzuziehen und zu halten**

Engagement

- ❖ **Spiele sind ein effizientes Mittel für das Stimmungsmanagement**
Gut konzipierte Spiele fesseln die Spieler auf eine Weise, die den psychologischen Grundbedürfnissen des Menschen entspricht
- ❖ **Spiele ermöglichen den interaktiven Medienkonsum**
- ❖ **Spielinhalte sind auch über andere Medienplattformen als Spiele verfügbar**
- ❖ **Spiele unterstützen und stärken soziale Aktivitäten**

Ausblick & Impact

Was kommt als nächstes?

Wirtschaftspolitischer Impact

- ❖ **Games sind im Alltag angekommen, auch wenn dies vielen gar nicht bewusst ist.**

Der Begriff Gamification hat in Bereichen wie interaktives Lernen, User Interface, Automobile & Pharma Einzug gehalten.

- ❖ **Spiele sind mehr als Entertainment**

Auch wenn Entertainment noch immer das grösste Segment darstellt, sind Spiele aus der Fort- und Ausbildung, Museen oder firmeninternen Abläufen nicht mehr wegzudenken.

- ❖ **Spieletechnologie wird auch in „Old Economy“ eingesetzt**

Die technischen Errungenschaften der Spieleindustrie haben still und heimlich Einzug in die Old Economy gefunden, vor allem im Echtzeit Bereich, wie zum Beispiel Industriesimulationen oder Visualisierungen. Aber auch die Film- und Broadcasting Industrie verwendet seit längerem Games Technologie.

Ausblick

- ❖ Aktive Formen der Mediennutzung werden zunehmen
- ❖ Weitere Verschmelzung von digitalen und physischen Erlebnissen
- ❖ Immersive Erlebnisse über mehrere Kanäle und Plattformen hinweg verstärken
- ❖ Die Art und Weise, wie Videospieldinhalte konsumiert werden, wird sich weiter diversifizieren
- ❖ Spiele werden ihre Position als ernsthaftes Medium stärken

Danke für die Aufmerksamkeit