

Erfolgreich in der Spieleindustrie: Frauen erobern die Gaming-Branche

27. November 2017

Der Markt für Videospiele wächst Jahr für Jahr, und selbst Unternehmen wie [SAT.1](#) mischen mittlerweile als Anbieter von Online-Games in der Branche mit. Vor allem solche mobilen Games für Tablet und Smartphone haben Zocken zum Mainstream werden lassen.



© Flickr [Pax Prime 2015 328](#)

[SupportPDX](#) CC BY 2.0 [Bestimmte Rechte vorbehalten](#)

Und auch das Zielpublikum hat sich verändert. So erobern immer mehr Frauen die Gaming-Welt. Wer als Gründer in der Branche beruflich erfolgreich sein will, sollte einen der Gaming-Hotspots als Standort wählen. Dazu gehören neben Hamburg auch Berlin und Bayern.

Milliardenumsätze mit Games

Zocken ist heute zum Milliardengeschäft geworden: Allein im ersten Halbjahr 2017 wurde in Deutschland mit den virtuellen Welten ein [Umsatz von knapp über einer Milliarde Euro](#) erwirtschaftet. Im gleichen Zeitraum des Vorjahres waren es noch 971 Millionen Euro gewesen. Die Ursachen für diesen Siegeszug sind vielschichtig. Zum einen wird die Zielgruppe immer heterogener: So zocken längst nicht mehr nur 14-jährige Nerds alleine vor ihrem PC. Die zunehmende Vielfalt der Genres und die ständige Verfügbarkeit der Games als Apps für das Smartphone oder in der Browserversion haben dazu geführt, dass Frauen mindestens genauso gerne spielen wie Männer. Zudem sind Gaming-Fans inzwischen in allen Altersgruppen vertreten. Laut einer [Studie der Entertainment Software Association \(ESA\)](#) machen Spielerinnen über 18 Jahre mit 36 Prozent den größten Anteil der Gaming-Community aus.

Zukunftsperspektiven für Frauen als Marktteilnehmer in der Gaming-Industrie

Und nicht nur als Konsumenten werden Frauen immer wichtiger: Diese Beispiele von [erfolgreichen Frauen in der deutschen Gaming-Industrie](#) beweisen, dass auch Frauen das nötige Know-how für eine Karriere in der Spielbranche mitbringen. Sie übernehmen Verantwortung für große Budgets und

behaupten sich in der immer noch männerdominierten Branche. Das vermeintlich schwache Geschlecht ist [heutzutage gefragter denn je](#). Frauen, die leidenschaftlich gerne zocken, sich für die verschiedenen Aspekte in der Gaming-Industrie interessieren und [einen durchdachten Businessplan](#) erstellt haben, sollten sich nicht scheuen, ihr Hobby zum Beruf zu machen. Je nach Interesse und Know-how bieten sich für Marktteilnehmer als Schwerpunkte folgende Felder an:

- Produktion (Game Design und Development)
- Publishing (Finanzierung, Lizenzierung und Marketing)
- Distribution (Großhandel) und Plattformen (physischer und digitaler Einzelhandel, Online-Plattformen und App-Stores)

Studie zur Computer- und Videospiegelindustrie: Die besten Standorte

Wie in anderen Medienmärkten konzentriert sich auch die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland nicht nur auf einen Hauptstandort, sondern verteilt sich auf mehrere Regionen, wie eine aktuelle Studie der Hamburg Media School zeigt ([hier als PDF verfügbar](#)): Im Norden bildet Hamburg den Hotspot, im Osten Berlin, im Westen Köln und das Ruhrgebiet und im Süden Karlsruhe und Bayern. Betrachtet man die Umsätze, die deutsche Unternehmen ohne ausländischen Mutterkonzern hier erwirtschaften, werden große Unterschiede deutlich: Hamburg liegt mit großem Abstand vor Berlin, Bayern, Nordrhein-Westfalen und Hessen. Ein Grund also, sein Unternehmen im Norden zu gründen. Bei der Wahl des Standorts sollten Gründer aber noch zusätzliche Faktoren bedenken. Dazu zählen:

- Mietpreise sowie Personal- und Lebenshaltungskosten
- finanzielle Förderung der jeweiligen Landesregierung
- IT-Infrastruktur
- Verfügbarkeit von qualifiziertem Personal
- Lebensqualität und Freizeitmöglichkeiten

Bei den Mietpreisen und Kosten für Personal und Lebenshaltung schnitt Berlin am besten ab, dicht gefolgt von Hessen und Nordrhein-Westfalen. Hinsichtlich der Lebensqualität, der Freizeitmöglichkeiten und in puncto Förderungen ist Bayern der Gewinner; gefolgt von Berlin und Hamburg. Was die Verfügbarkeit von qualifiziertem Personals betrifft, erzielt die Hauptstadt die Bestnote.