

# Polen Gaming

Geschäftsanbahnung für deutsche Unternehmen aus der Computer- und Videospielebranche inkl. Hard- und Middleware-Hersteller sowie eSports

22. – 25. Oktober 2024

(zeitlich gekoppelt an die „Game Industry Conference“)



## Planen Sie jetzt Ihren Markteinstieg in Polen

*Im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) organisiert enviacon international in Zusammenarbeit mit der AHK Polen und dem Fachpartner game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. eine Geschäftsanbahnungsreise zum Thema Computer- und Videospiele. Es handelt sich dabei um eine projektbezogene Fördermaßnahme im Rahmen des Markterschließungsprogramms für KMU. Zielgruppe sind vorwiegend kleine und mittelständische deutsche Unternehmen (KMU).*

Die polnische Computer- und Videospielebranche hat in den letzten Jahren eine beachtliche Entwicklung verzeichnet.

Mit rasant steigenden Umsätzen von 348,81 Mio. EUR im Jahre 2017 bis hin zu 1.235,65 Mio. EUR im Jahre 2022 hat sich die Branche zu einer der prägnantesten in Europa entwickelt. Prognosen zufolge werden die Umsätze auch weiterhin wachsen; es bleibt jedoch abzuwarten mit welcher Dynamik und in welchem Umfang.

Rund 90% der hergestellten „Produkte“ sind für den Export ausgelegt. Ein Großteil der Exporte (75-90%) geht dabei in Länder der nördlichen Hemisphäre und findet auf digitalem Wege statt (85%). Der Verkauf auf anderen Märkten und die Nutzung anderer Distributionsarten (z.B. der Verkauf physischer

Spielekopien) finden eher selten statt. Die internationale Ausrichtung der Branche spiegelt sich darüber hinaus in der Anzahl der verfügbaren Sprachen in den einzelnen Spielen wider. Über 65% der in Polen produzierten Spiele sind auf mehr als zwei Sprachen verfügbar – der internationale Vergleichswert liegt bei lediglich 29%. Die polnische Computer- und Videospielebranche fokussiert sich dabei vermehrt auf die Herstellung von Spielen der höchsten Kategorie AAA. Daneben produzieren polnische Unternehmen zahlreiche Simulationsspiele (bspw. Car Mechanic Simulator), welche sich größter Beliebtheit erfreuen, Horror-Spiele, welche sich fast jedes Jahr unter den bestbewerteten Publikationen wiederfinden, sowie Retro-Shooter, wobei sich dieser Sektor noch in den Kinderschuhen befindet.

Durchführer

 **enviacon**  
INTERNATIONAL

## Der Markt für Computer und Videospiele in Polen

Die Anzahl der Beschäftigten in der polnischen Computer- und Videospieldbranche beträgt derzeit 15.290 Personen, wobei Frauen etwa 24% ausmachen. Die Beschäftigungsrate steigt jährlich um 23-27%, und mehr als 2.200 ausländische Arbeitskräfte, was etwa 14,5% der Gesamtbeschäftigten entspricht, sind in der Branche tätig. Jährlich werden etwa 530 neue Projekte in der Branche umgesetzt, wobei PC-Spiele bevorzugt werden. Handy-Spiele gewinnen jedoch an Bedeutung, insbesondere während der Corona-Pandemie.

Die Branche konzentriert sich verstärkt auf hochwertige AAA-Spiele wie "The Witcher 3: Wild Hunt" und "Cyberpunk 2077". Kleinere Unternehmen streben ebenfalls die Produktion von Spielen der AA+ Klasse an.

Zwei maßgebliche Trends sind die zunehmende Nutzung von VR/AR und die verstärkte Ausrichtung auf den E-Sports-Sektor. Der VR-Sektor ist noch eine Nische, während der E-Sport in Polen stark wächst und 2022 einen Wert von etwa 11,5 Mio. EUR erreicht hat.

Die polnische Regierung erkennt das Potenzial der Branche und unterstützt sie aktiv, u.a. durch das GameINN Förderprogramm. Auch die Bildung wird gefördert, mit Universitäten, die Studiengänge in Spieleentwicklung und Programmierung anbieten.

## Geschäftschancen für deutsche KMU

In Anbetracht der beeindruckenden Entwicklung der polnischen Computer- und Videospieldbranche ergeben sich für deutsche kleine und mittelständische Unternehmen (KMU) verschiedene vielversprechende Geschäftschancen.

Mit 494 Unternehmen, darunter Spieleentwickler, Hardwarehersteller, Herausgeber und Distributoren, ist die Branche äußerst dynamisch. Unternehmen, die sich auf Entwicklungspartnerschaften, den Export von Technologien, Ausrüstung oder Dienstleistungen im Bereich Spieleentwicklung, Hardware oder Distribution spezialisiert haben, könnten auf dem polnischen Markt vielversprechende Partnerschaften eingehen.

Die steigende Bedeutung von Bildung in der polnischen Videospieldbranche bietet deutschen Unternehmen im Bildungsbereich interessante Möglichkeiten. Angepasste Produkte und Dienstleistungen, darunter die Lokalisierung von Spielen, Marketingaktivitäten oder Kundensupport, könnten den Markteintritt erleichtern.

Durch das Angebot von Ausrüstung oder Technologien für den aufstrebenden E-Sports-Sektor können deutsche Unternehmen ihre Präsenz auf dem polnischen Markt stärken und von der steigenden Begeisterung für E-Sports profitieren.

Insgesamt präsentiert sich die polnische Computer- und Videospieldbranche als ein lukrativer Markt mit vielfältigen Möglichkeiten für deutsche KMU, die ihre Expertise und Innovation in diesem aufstrebenden Sektor einbringen möchten.

## Leistungen für Sie als Teilnehmende

- **B2B-Matchmaking:** Für die teilnehmenden Unternehmen werden im Vorfeld der Reise individuelle geschäftliche Termine mit ausgesuchten potenziellen Geschäftspartnern und Auftraggebern im Zielland vereinbart.
- **Zielmarktwebinar:** Die teilnehmenden deutschen Unternehmen erhalten im Vorfeld der Reise eine eigens für die Veranstaltung erstellte Zielmarktanalyse in Form eines Webinars und eines Handouts.
- **Besuche von Institutionen und Referenzprojekten:** Im Rahmen des Programms werden ausgewählte Institutionen und Referenzprojekte besucht.
- **Präsentation:** Im Rahmen einer Präsentationsveranstaltung im Zielland stellen sich die deutschen Unternehmen individuell mit einem Vortrag einem ausgewählten ausländischen Fachpublikum vor, das aus Vertretenden von Unternehmen, Verbänden, staatlichen Institutionen besteht.
- **Networking:** Im Anschluss an die Präsentationsveranstaltung können kurzfristig Kontakte zu den anwesenden Vertretern der einheimischen Unternehmen aufgenommen werden.

## Vorläufiges Programm\*

<b>Dienstag</b>	<b>22. Oktober 2024 : Anreise nach Poznań und Briefing</b>
17:00 Uhr	Begrüßung der Programmteilnehmer / Einführung & Briefing/Wirtschaftslage und -politik/Deutsch-Polnische Wirtschaftsbeziehungen (Referierende AHK Polen, enviacon, GTAI)
<b>Mittwoch</b>	<b>23. Oktober 2024: B2B-Gespräche Poznań und Umgebung</b>
	B2B-Gespräche
<b>Donnerstag</b>	<b>24. Oktober 2024: Präsentationsveranstaltung und B2B-Gespräche in Poznań auf der "Game Industry Conference"</b>
Ganztags	Präsentationsveranstaltung: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachvorträge</li> <li>• Firmenpräsentationen</li> <li>• Networking / B2B-Gespräche</li> </ul>
<b>Freitag</b>	<b>25. Oktober 2024: Abschlussbesprechung</b>
	Im Anschluss an die Reise besteht die Möglichkeit auf eigene Planung die Konferenz "Game Industry Conference" und die Messe "Poznań Game Arena" zu besuchen.

\*Zielmarktinteressen werden vorher abgefragt und die Agenda entsprechend gestaltet. Änderungen vorbehalten.

## Teilnahmebedingungen

Das Projekt ist Bestandteil des Markterschließungsprogramms für KMU und unterliegt den De-Minimis-Regelungen. Der Eigenanteil der Unternehmen für die Teilnahme am Projekt beträgt in Abhängigkeit von der Größe des Unternehmens:

- 500 EUR (netto) für Teilnehmende mit weniger als 2 Mio. EUR Jahresumsatz und weniger als 10 Mitarbeitenden
- 750 EUR (netto) für Teilnehmende mit weniger als 50 Mio. EUR Jahresumsatz und weniger als 500 Mitarbeitenden
- 1.000 EUR (netto) für Teilnehmende ab 50 Mio. EUR Jahresumsatz oder ab 500 Mitarbeitenden



## Allgemeine Hinweise und Anmeldung

Reise-, Unterbringungs- und Verpflegungskosten werden von den Teilnehmenden selbst getragen. Für alle Teilnehmenden werden die individuellen Beratungsleistungen in Anwendung der De-Minimis-Verordnung der EU bescheinigt. Teilnehmen können maximal 12 Unternehmen. Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt, wobei KMU Vorrang vor Großunternehmen haben.

## Das Markterschließungsprogramm für KMU

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz unterstützt mit seinem Markterschließungsprogramm für KMU deutsche Unternehmen dabei, sich international zu positionieren. Das Programm beinhaltet verschiedene Module, die für interessierte Unternehmen nutzbar sind.

Das Markterschließungsprogramm für KMU fördert in diesem Rahmen projektbezogene Markterschließungsmaßnahmen für kleine und mittlere Unternehmen, Selbständige der gewerblichen Wirtschaft sowie fachbezogene freie Berufe und wirtschaftsnahe Dienstleister bei ihrem außenwirtschaftlichen Engagement zur Erschließung neuer Absatzmärkte.

Eine Übersicht zu weiteren Projekten des Markterschließungsprogramms für KMU kann [hier](#) abgerufen werden.



### Ziellandpartner



### Fachpartner



Interessierte Unternehmen können sich bis zum **29. Juli 2024** bei **enviacon international** anmelden.

### Ansprechperson enviacon:

Dr. Konrad Bauer  
CEO  
Tel : +49 30 814 8841 11  
E-Mail: [bauer@enviacon.com](mailto:bauer@enviacon.com)

### Ansprechperson AHK Polen:

Dominika Knauer  
Tel: + 48 22 53 10 505  
E-Mail: [dknauer@ahk.pl](mailto:dknauer@ahk.pl)

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



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

