

Karriere in der Games-Branche: Nur 50 % der Anzeigen fordern ein Diplom

Joblift nimmt das Arbeitsmarktpotenzial der Spieleentwicklungsindustrie unter die Lupe

Hamburg / Berlin, 31. Januar 2016 – letzte Woche gab der ehemals größte deutsche Spielehersteller Goodgame Studios erneut eine große Entlassungswelle bekannt. Zeugt dies von einer sich verschärfenden Krise der einst so dynamischen Spieleentwicklungsbranche? Die Metajobsuchmaschine [Joblift](#) verglich die Rekrutierungsrate des letzten Quartals mit der des Vorjahres und kam zu dem Ergebnis, dass diese tatsächlich an allen wichtigen deutschen Gaming-Standorten zurückgegangen ist – mit Ausnahme Frankfurts am Main. Die Hansestadt Hamburg, die sich einst als Knotenpunkt der Spieleindustrie etablierte, büßte hingegen die meisten Ausschreibungen ein. Umfangreiche Förderprogramme, wie sie in anderen Bereichen der Kreativwirtschaft üblich sind, könnten der Branche jedoch neuen Aufschwung geben.

Der Einstieg in die Branche erfolgt weniger über den Abschluss als über relevante Erfahrungen

Insgesamt schrieb die Spieleindustrie in den letzten zwölf Monaten 6.205 Jobs aus. Der größte Teil davon (1.214 Stellenanzeigen) richtete sich an Spieleentwickler. Darauf folgen Designer (641 Vakanzen), Mitarbeiter in der Kundenberatung und -betreuung (486 Ausschreibungen), Angestellte im Marketing (426 Stellen) sowie im Sales (239 veröffentlichte Jobs). Was die Zugangsvoraussetzungen angeht, scheint die Branche wenig klare Kriterien festgelegt zu haben: Nur etwa die Hälfte der Stellenanzeigen (3.099) machte Angaben zur gewünschten Ausbildung. Im Entwicklungsbereich wurde etwa lediglich 405-mal ein Abschluss in allgemeiner Informatik, 51-mal in Medieninformatik sowie 49-mal in Wirtschaftsinformatik verlangt. Für Designer empfiehlt sich am ehesten ein Studium in Gamedesign (80-mal genannt) oder Grafikdesign (67 Erwähnungen) beziehungsweise eine Ausbildung als Mediengestalter/-in (36-mal aufgeführt). Im Kundenservice, Marketing und Vertrieb ist hingegen eine kaufmännische Ausbildung (212 Nennungen) oder ein wirtschaftswissenschaftliches Studium von Vorteil (190-mal verlangt), nur 28-mal wurde ein Abschluss in Kommunikationswissenschaften gefordert. Der Fokus scheint also weniger auf einem bestimmten Diplom als auf umfangreichen Fachkenntnissen zu liegen.

Knapp die Hälfte des Gaming-Stellenmarkts konzentriert sich in Berlin und Hamburg, einzig Frankfurt verzeichnet eine wachsende Nachfrage

Mit 24 % der im vergangenen Jahr ausgeschriebenen Stellen führt Berlin das Ranking knapp vor Hamburg (23 % der Vakanzen) an. Etwas weiter abgeschlagen folgt München – hier wurden 11 % der deutschen Gaming-Stellen veröffentlicht. Platz vier teilen sich Frankfurt am

Main, Köln und Karlsruhe mit 4 % der Ausschreibungen. Düsseldorf rekrutierte mit 2 % der Anzeigen am fünfthäufigsten. Eine Untersuchung im Zeitverlauf eröffnet jedoch eine alternative Interpretation der Standortverteilung. Vergleicht man nämlich die im vierten Quartal 2016 veröffentlichten Jobanzeigen mit denen desselben Zeitraums 2015, so verzeichnete lediglich Frankfurt am Main ein positives Stellenwachstum. Die Vakanzen stiegen dort um 30 % an, während sie in Karlsruhe um 10 %, in München um 22 %, in Berlin um 46 %, in Düsseldorf um 54 %, in Köln um 62 % und in Hamburg sogar um 73 % abnahmen. Verantwortlich für die positive Entwicklung in Frankfurt zeichnet vor allem der Spieleentwickler Crytek, der im letzten Quartal fünfmal mehr Mitarbeiter als im Vorjahr rekrutierte. Insgesamt verlor die Branche im Jahresvergleich 838 publizierte Stellen, was ein Minus von 39 % ausmacht.

Eine verstärkte Förderung seitens der Politik könnte die Entwicklung des schwächelnden Gaming-Stellenmarkts beflügeln

Inwiefern lässt diese überwiegend negative Tendenz des Arbeitsmarkts Rückschlüsse auf den Gesamtzustand der Branche zu? Tatsächlich beklagt die Spieleindustrie hierzulande häufig unzureichende Subventionierungen, um im internationalen Wettbewerb bestehen zu können. Denn obwohl der Umsatz mit Spielen in Deutschland genauso hoch ist wie der mit Filmen (2,8 Milliarden im Jahr 2015 *), wird die Games-Industrie vergleichsweise weniger stark unterstützt. Dies spiegelt sich auch in der Rekrutierung wider: Die Filmbranche fragte im vergangenen Jahr rund 21 % mehr Mitarbeiter nach als die Spieleindustrie. Bayern scheint den Handlungsbedarf erkannt zu haben und kündigte kürzlich an, das Förderbudget für die Games-Branche in den nächsten beiden Jahren verdreifachen zu wollen. Es bleibt abzuwarten, ob Berlin und Hamburg diesem Beispiel folgen, um ihre innerdeutsche Vorrangstellung nicht zu verlieren.

* Quellen: Bundesverband der interaktiven Unterhaltungssoftware (BIU); Statista

Über Joblift

Joblift ist eine Metasuchmaschine für aktuell mehr als 1.000.000 Jobs aus über 100 Partnerjobbörsen. Ein klarer User-Fokus sowie eine ausgereifte Technologie stehen im Zentrum der Produktentwicklung. Gegründet wurde das Unternehmen 2015 von Lukas Erlebach und Malte Widenka. An den beiden Standorten Hamburg und Berlin beschäftigt Joblift zurzeit ein Team von rund 30 Mitarbeitern.

Pressekontakt

Julia Karlstetter
PR & Content Marketing Manager

Joblift GmbH
Leuschnerdamm 31
10999 Berlin
+49 (0)30 - 36 42 84 533
julia.karlstetter@joblift.de
joblift.de/presse