

11.01.2020

Chancen im Bereich der Kreativwirtschaft mit Fokus auf Games- und App- Wirtschaft in China

Geschäftsanhaltungsreise nach Hong Kong, Shenzhen und Shanghai vom 27. bis 31.07.2020

(BMWi) - Einer der weltweit am stärksten wachsenden Wirtschaftszweige ist der Games- und App-Markt mit einem Umsatz von US\$ 87,1 Mrd im Jahr 2018. Mit einer jährlichen Wachstumsrate von 14%, werden sich die Umsätze weltweit, im Jahr 2021, bereits auf knapp US\$ 130 Mrd. belaufen. Mit den meisten Smartphone-Nutzern und einem Marktanteil von 60%, steht die Asien-Pazifik Region (APAC) als umsatzstärkste Region auf dem ersten Platz. Einer der Haupttreiber dieser Entwicklung ist der Chinesische Markt, welcher heute bereits 50% aller Umsätze in APAC und 30% aller Umsätze weltweit auf sich vereinen kann.

Chinas Stärke ist insbesondere der landesweit gute Netzausbau und eine fortschreitende digitale Durchdringung der Gesellschaft, welche bereit ist, diesen Wandel mitzutragen. China wird im Jahr 2021 voraussichtlich 918 Mio. Smartphone-Nutzer haben und eine Vielzahl von Menschen, die ihr Leben über Smartphone-Applikationen steuern. Der Termin beim Arzt, das Bezahlen an der Kasse, das Schauen von Serien während der Fahrt zur Arbeit, das Bestellen von Essen, das Buchen von Flügen, Investieren in Aktien, das Steuern von Smart Homes usw. – all das geschieht bereits selbstverständlich über Smartphone-Applikationen und wird sich in Zukunft noch weiter verbreiten.

Darüber hinaus kommt der Games-Wirtschaft in China eine spezielle Rolle zu. Im Zuge von Reformen hat sich E-Sport zu einer landesweit anerkannten Sportart entwickelt, welche in den traditionellen als auch den neuen Medien immer präsenter wird. E-Sport bezieht sich aber in China nicht ausschließlich auf Computer- und Konsolenspiele, sondern auch auf Mobile Games. So finden bereits live übertragene Turniere statt, in denen die Spieler Smartphones anstatt Tastaturen oder Controller benutzen. Dieser Trend hin zum Gaming lässt sich auch an den aktuellen Statistiken ablesen. Über 70% aller App-Umsätze in China werden heute bereits im Bereich des Mobile Gamings erwirtschaftet.

Mit dieser Geschäftsanbahnungsreise soll die Grundlage für einen erfolgreichen Markteintritt deutscher Unternehmen in diesem Sektor geschaffen werden. „China ist der größte Games-Markt weltweit. Auch für deutsche Games-Unternehmen bietet der chinesische Markt zahlreiche Chancen, aber auch Hürden. Daher begrüßen wir es sehr, dass das BMWi diese Markterkundungsreise unterstützt, um die Geschäftsanbahnung zwischen deutschen und chinesischen Unternehmen zu fördern“, sagt Thorsten Hamdorf, Leiter Marketing, Marktforschung und Services des Verbands der Deutschen Games-Branche zu der initiative des BMWi.

Teilnehmer/Innen der Reise bekommen die Möglichkeit, ihre Produkte und Dienstleistungen vor Fachpublikum zu präsentieren und individuell vereinbarte Geschäftstermine wahrzunehmen. Die Delegationsreise ist ein vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) gefördertes Projekt im Rahmen des BMWi-Markterschließungsprogramms für kleine und mittlere Unternehmen (KMU). Durchgeführt wird die Geschäftsanbahnung von dem Projektträger AHK Shanghai in Zusammenarbeit mit der AHK Guangzhou, der AHK Hong Kong und dem GIC Deutschland Büro. Die Geschäftsanbahnung richtet sich an deutsche Unternehmen aus der Kreativwirtschaft, welche Games und Apps anbieten bzw. entwickeln.

Der Eigenanteil zur Teilnahme beträgt je nach Unternehmensgröße zwischen 500 und 1.000 Euro netto zzgl. individueller Reise-, Unterbringungs- und Verpflegungskosten.

Weitere Informationen finden Sie im [Projektflyer](#)

Eine Übersicht zu weiteren Projekten des BMWi-Markterschließungsprogramms für KMU finden Sie unter www.ixpos.de/markterschliessung.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck – auch teilweise – nur mit vorheriger ausdrücklicher Genehmigung. Trotz größtmöglicher Sorgfalt keine Haftung für den Inhalt.

© 2019 IXPOS

Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.