

# Kreativwirtschaft: Games in Japan

Markterkundung | 14.09-18.09.2026



Japans Gaming-Industrie: Wo Innovation auf Pixel-Perfektion trifft.

Vom 14.09. bis zum 18.09.2026 führt SBS systems for business solutions GmbH, im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWE), eine Markterkundung in Japan durch. Es handelt sich dabei um eine projektbezogene Fördermaßnahme im Rahmen des Markterschließungsprogramms für KMU. Zielgruppe sind vorwiegend kleine und mittlere deutsche Unternehmen.

## Zielmarkt und -branche

Japan zählt zu den weltweit einflussreichsten und technologisch fortschrittlichsten Gaming-Märkten. Mit einem Marktwert von rund 26,3 Mrd. US-Dollar im Jahr 2024 nimmt das Land weltweit den dritten Platz hinter China und den USA ein und zeigt ein starkes prognostiziertes Wachstum auf 60,5 Mrd. US-Dollar bis 2033, was einer jährlichen Wachstumsrate von 9,7 % entspricht. Der Markt zeichnet sich durch eine einzigartige Verbindung von Tradition und Innovation aus, in der ikonische Franchises, wegweisende Hardware und sich wandelnde Spielerpräferenzen

eng miteinander verknüpft sind – gute Bedingungen für deutsche Unternehmen, die mit Qualität, Kreativität und technischer Expertise überzeugen.

Mobile Gaming dominiert den Markt mit einem Anteil von rund 55–60 % und profitiert von der nahezu vollständigen Smartphone-Penetration, flexiblen Spielmöglichkeiten für Pendler und beliebten Monetarisierungsmodellen wie Gacha. Konsolen- und PC-/MMO-Gaming bleiben wichtige Segmente, wobei insbesondere der PC- und MMO-Bereich stark wächst, getrieben durch leistungsfähige Hardware, immersive

### Durchführer



Spielerlebnisse und die Integration von Cross-Platform-Play. Auch AR- und VR-Technologien gewinnen zunehmend an Bedeutung, sowohl im Mobile- als auch im PC- und Konsolen-Bereich, während Location-Based Entertainment und Cloud-Gaming neue Marktchancen eröffnen. Die wachsende E-Sports- und Streaming-Kultur verstärkt die Bedeutung von kompetitivem Gaming und Community-orientierten Erlebnissen, was wiederum die Nachfrage nach innovativen Turnieren, Livestreams und digitalen Plattformen erhöht. Führende Unternehmen wie Nintendo, Sony und Square Enix setzen auf starke Franchises, innovative Hardware und immersive Spielerlebnisse, treiben technologische Entwicklungen voran und prägen die Markttrends entscheidend.

## Zielgruppe

Die Markterkundung richtet sich an 10 bis 15 deutsche Unternehmen aus der Kreativwirtschaft. Chancen bieten sich vor allem im Bereich **Mobile- und Cloud-Gaming**, da Smartphones und Cloud-Dienste stark verbreitet sind. Auch **AR- und VR-**

**Technologien** bieten Potenzial, da japanische Spieler immersive Erlebnisse besonders schätzen.

Die wachsende **E-Sports- und Streaming-Kultur** eröffnet neue Möglichkeiten für Kooperationen und Turniere. Nischen- und Indie-Spiele haben Chancen, weil japanische Studios stark auf große Franchises setzen. Innovative Storytelling-Formate mit Anime-Elementen oder RPG-Mechaniken können gezielt Aufmerksamkeit gewinnen.

## Chancen für deutsche Unternehmen

Für deutsche Akteure bietet der japanische Markt nicht nur neue wirtschaftliche Chancen, sondern auch die Möglichkeit, frühzeitig an globalen Trends teilzuhaben und kreative Partnerschaften zu entwickeln. Es ist sowohl aus strategischer als auch kultureller Perspektive sinnvoll, den Fokus auf diesen besonders dynamischen und zukunftsorientierten Bereich der japanischen Event- und Entertainmentbranche zu legen.

### Vorteile einer Teilnahme

- Detailliertes Zielmarktwebinar und -handout vor Antritt der Reise;
- Briefingveranstaltung zu rechtlichen und kulturellen Themen;
- Präsentation Ihres Unternehmens sowie Ihrer Gaming-Technologien vor einem ausgewählten Fachpublikum;
- Identifizierung neuer Geschäftsmöglichkeiten in Japan;
- Gruppenbesichtigung von lokalen Studios, Entwicklenden und weiteren Unternehmen der Games-Branche;
- Ein Höhepunkt der Reise ist der Besuch der **Tokyo Game Show**, einer der weltweit wichtigsten Messen der Spielebranche. Die Unternehmen können ihre Produkte präsentieren, entdecken aktuelle Trends und Innovationen – von bahnbrechenden Spielideen über Virtual Reality bis hin zu neuen Plattformen. Gleichzeitig bietet die Messe die Möglichkeit, wertvolle Geschäftskontakte zu knüpfen und Grundlagen für künftige Kooperationen und Markterschließungen zu schaffen.

### Vorläufiges Programm

Tag	Programmpunkt
14.09.2026	Vormittags: Briefing für alle Teilnehmer in Tokyo Nachmittags: Treffen mit japanischen Game Developern, z.B. MIXI, GungHo, etc. Abends: Gemeinsames Abendessen
15.09.2026	Vormittags: Treffen mit Ritsumeikan University, Graduate School of Image Arts Nachmittags: Präsentationsveranstaltung mit anschließender Networking Reception
16.09.2026	Vormittags: Besuch von Gaming-Inkubatoren und Unterstützungsnetzwerken und Treffen mit dem Tokyo Metropolitan Government / Digital Agency Nachmittags: Treffen mit und Besuch bei japanischer E-Sports-Firma / Center (z.B. JCG, Cygames, etc.) Abends: Gemeinsames Abendessen
17.09.2026	Ganztags: Besuch der Tokyo Game Show Abends: Freier Abend
18.09.2026	Vormittags: Besuch der Tokyo Game Show Mittags: Bilaterale Abschlussgespräche mit den deutschen Teilnehmern Nachmittags: Individuelle Abreise aus Tokyo
19.09.2026	Ganztags: Besuch der Tokyo Game Show (Optional)

## Kosten und Teilnahmebedingungen

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

- 250€ (Netto) für Unternehmen (inkl. Dienstleister, Handwerk), weniger als 10 Beschäftigte und weniger als 2 Mio. Euro Jahresumsatz;
- 850€ (Netto) für Unternehmen (inkl. Dienstleister,

Handwerk), weniger als 750 Beschäftigte und weniger als 150 Mio. Euro Jahresumsatz;

- 1.500€ (Netto) für Unternehmen (inkl. Dienstleister, Handwerk), ab 750 Beschäftigte oder einen Jahresumsatz ab 150 Mio. Euro;

Reise-, Unterbringungs- und Verpflegungskosten werden von den Teilnehmenden selbst getragen. Für alle Unternehmen werden die individuellen Beratungsleistungen in Anwendung der De-Minimis-Verordnung der EU bescheinigt. Teilnehmen können maximal 15 Unternehmen.

Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt, wobei KMU-Vorrang vor Großunternehmen haben.

## Durchführer/Partner



Seit 1999 entwickelt SBS systems for business solutions maßgeschneiderte Lösungen für komplexe

Internationalisierungsprojekte. Das Kerngeschäft liegt in der Beratung mittelständischer Unternehmen bezüglich ihrer weltweiten Exportaktivitäten.



San-Ten Consulting LLC ist ein auf Markteintritt in Japan spezialisiertes Beratungsunternehmen mit Sitz in Tokio,

dessen Schwerpunkt in der Beratung und Unterstützung deutscher und europäischer Unternehmen im B2B Bereich liegt.



Branchenverband, der die Interessen der deutschen Spieleentwickler, Publisher und Dienstleister bündelt und sich für die

Vernetzung und politische Vertretung der Games-Branche in Deutschland einsetzt

## Anmeldung und Kontakt

Hat die Veranstaltung Ihr Interesse geweckt? Dann melden Sie sich einfach online auf unserer Projektseite. Sollten Sie Fragen zum Projekt oder Interesse an einem Videocall zur detaillierteren Besprechung haben, steht Ihnen die Projektleiterin Frau Mihaela Nistorica gerne zur Verfügung.

SBS systems for business solutions GmbH

E-Mail: [m.nistorica@sbs-business.com](mailto:m.nistorica@sbs-business.com)

Tel.: +49 (0)30 22013397

[Projektseite](#)

**Anmeldeschluss: 29.05.2026**

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



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie



MITTELSTAND  
GLOBAL  
MARKTERSCHLIEßUNGS-  
PROGRAMM FÜR KMU



GERMANY  
TRADE & INVEST

Das Markterschließungsprogramm wird im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie umgesetzt von: