

# Markterkundung Singapur-Thailand

Computer- und Videospielebranche: in Verbindung mit der gamescom Asia

Singapur & Bangkok | 13. – 17. Oktober 2025



## Markterkundungsreise Singapur-Thailand 2025

Vom 13. bis zum 17. Oktober 2025 führt SBS systems for business solutions in Zusammenarbeit mit der Deutsch-Singapurischen Industrie- und Handelskammer (SGC) und der Deutsch-Thailändischen Handelskammer (AHK Thailand), im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK), eine Markterkundungsreise nach Singapur und Thailand zur gamescom asia durch. Es handelt sich dabei um eine projektbezogene Fördermaßnahme, die im Rahmen des Markterschließungsprogramms für KMU durchgeführt wird. Zielgruppe sind vorwiegend kleine und mittlere deutsche Unternehmen (KMU).

### Marktpotenzial in Singapur

Die **Computer- und Videospielebranche in Singapur** profitiert von der strategischen Lage, politischen Stabilität und modernen Infrastruktur des Landes. Als führendes Wirtschaftszentrum Asiens mit einer geschäftsfreundlichen Umgebung zieht Singapur Unternehmen aus verschiedenen Branchen, einschließlich der digitalen Kreativwirtschaft und Spieleindustrie, an.

Der Konsum von Videospiele ist in der Bevölkerung tief verankert: Rund 70% der Einwohner spielen regelmäßig, insbesondere mobile Spiele. Die starke Verbreitung von Smartphones und Breitbandinternet sowie das wachsende Interesse an immersiven Technologien wie Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) treiben den Markt zusätzlich an.

Die gezielte Förderung durch die singapurische Regierung ist ein zentraler Treiber dieser Entwicklung. Mit Initiativen wie Förderprogrammen der Infocomm Media Development Authority (IMDA) und steuerlichen Anreizen des Economic Development Board (EDB) wird die Ansiedlung und Expansion von

Unternehmen aus der Gaming-Branche aktiv unterstützt. Zudem sorgen Einrichtungen wie die Digital Industry Singapore (DISG) und die Singapore Games Association (SGGA) für eine koordinierte Weiterentwicklung des Sektors und fördern Innovationen.

Singapur dient internationalen Unternehmen wie Ubisoft und Riot Games als asiatisch-pazifisches Hauptquartier und ist zugleich Heimat für innovative Start-ups. Während der Fokus auf der Entwicklung von Assets, Animationen, Character-Design und Umgebungen liegt, ist die Entwicklung des AAA-Titel *Skull and Bones* (Ubisoft) beispielhaft für Singapurs zunehmende Bedeutung in der Branche. Darüber hinaus zeigt Singapur großes Potenzial in Zukunftsbereichen wie Mobile Gaming, eSports, und AR/VR. Die Einführung von 5G fördert das Wachstum im Bereich Cloud-Gaming und mobiler Spiele. Internationale Turniere und die Ansiedlung der Global eSports Federation unterstreichen Singapurs Rolle als wichtiger Akteur in der Gaming-Welt.

Gleichzeitig investieren Behörden und Unternehmen in Technologien wie Künstliche Intelligenz und Gamification, die neue Möglichkeiten für innovative Spielerlebnisse und Anwendungen eröffnen.

Durchführer

## Marktpotenzial in Thailand

Die Gaming-Industrie gehört zu den dynamisch wachsenden Sektoren des Landes, angetrieben durch die große Beliebtheit von Mobile Gaming & E-Sports, die starke Verbreitung von Smartphones sowie der hohen Internetgeschwindigkeit und -qualität.

Laut der Digital Economy Promotion Agency (DEPA) belief sich der Wert der Gaming-Branche im Jahr 2023 auf rund THB 34 Milliarden (rund EUR 1 Mrd.) und lag damit weltweit auf Platz 20. Die thailändische Regierung möchte Games als eines der nationalen Soft-Power-Elemente fördern und das Land zu einem regionalen Zentrum für Online-Spiele machen.

Der „Game Industry Act“ soll im 1. Quartal 2025 dem Kabinett zur Prüfung vorgelegt werden und Ende 2025 in Kraft treten.

## Ihr Expertenteam

### Projekträger – SBS systems for business solutions

Seit 1999 entwickelt SBS maßgeschneiderte Lösungen für komplexe Internationalisierungsprojekte. Das Kerngeschäft liegt in der Beratung mittelständischer Unternehmen bezüglich ihrer weltweiten Exportaktivitäten. Geografisch konzentriert sich SBS u.a. in enger Partnerschaft mit der AHK Singapur auf die erfolgreiche Geschäftsentwicklung.

### Kooperationspartner – Deutsch-Singapurische Industrie- und Handelskammer (AHK Singapur)

Die 2004 gegründete AHK Singapur ist eine offiziell anerkannte Auslandshandelskammer. Aufgrund ihrer langjährigen Erfahrung im Bereich Beratung und Unterstützung deutscher Unternehmen beim Einstieg in den singapurischen Markt und durch die aktive Zusammenarbeit mit Unternehmensvertretern in Form von regelmäßig tagenden Expertenausschüssen verfügt die AHK Singapur über fundierte Kenntnisse der dortigen Industrie und



Wirtschaft sowie ausgezeichnete branchenspezifische Kontakte. Die AHK übernimmt die Projektrealisierung vor Ort in Singapur.

### Kooperationspartner – Deutsch-Thailändische Handelskammer (AHK Thailand)

Seit 1962 ist die Deutsch-Thailändische Handelskammer Dienstleister für Unternehmen und unterstützt deutsche und thailändische Unternehmen beim Einstieg in neue Märkte, sowie beim Aufbau von Geschäftsbeziehungen mit deutschen oder thailändischen Geschäftspartnern. Derzeit zählt die AHK Thailand rund 570 Mitgliedsunternehmen, womit sie zu den größten ausländischen Handelskammern in Thailand gehört.

### Zielgruppe

Die Markterkundung richtet sich speziell an deutsche Unternehmen der Gaming-Branche, darunter Entwickler von Videospielen, Anbieter von Gaming-Technologien, Publisher sowie Dienstleister, die sich auf die Bereiche E-Sports, Game-Design, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) oder andere innovative Lösungen im Gaming-Sektor spezialisiert haben.

## Nutzen Sie die Chancen der gamescom asia-Messe

Die Höhepunkte der Reise sind der Besuch der gamescom asia sowie die zahlreichen Networking-Veranstaltungen. Erstmals findet die renommierte Messe in Bangkok statt, einer pulsierenden Metropole, die als aufstrebender Technologie- und Innovationsstandort gilt. Die Veranstaltung bringt Fachleute, Entwickler, Publisher und Investoren aus der ganzen Welt zusammen, um aktuelle Trends, neue Technologien und kreative Visionen der Spieleindustrie zu präsentieren. Die Teilnehmenden erhalten:

- ein kostenfreies Ticket für die gamescom asia;
- die kostenfreie Nutzung des B2B-Matchmaking-Systems gamescom biz;
- einen geführten Rundgang über die Messe;

## Weitere Vorteile einer Teilnahme

- Präsentation Ihres Unternehmens sowie Ihrer Gaming-Technologien vor einem ausgewählten Fachpublikum;
- Detailliertes Zielmarktwebinar und -handout vor Antritt der Reise;
- Country Briefing-Veranstaltung in Singapur und Bangkok;
- Gruppenbesichtigung von lokalen Studios, Entwickelnden und weiteren Unternehmen der Games-Branche;
- Identifizierung erster Kontakte und neuer Geschäftsmöglichkeiten;
- Teilnahme an der gamescom asia in Bangkok.

## Vorläufiges\* Programm der Markterkundung 13. – 17. Oktober 2025

Datum	Programminhalte
September 2025	Online (Zoom) Präsentation des <b>Zielmarkthandouts</b> „Gaming-Industrie in Singapur und Thailand 2025“ in Form eines Webinars mit Fachexperten.
Sonntag, 12.10.25 Singapur	Ganztägig <i>Individuelle Anreise der Teilnehmer, Hotelbezug</i> Abends <i>Gemeinsames Abendessen auf Selbstkostenbasis</i>
Montag, 13.10.25 Singapur	Vormittags <b>Länderbriefing</b> zur politischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Lage in Singapur sowie interkulturelles Briefing. Besuch des German Centre. <b>Referenzbesuche</b> zur Gaming Branche in Singapur: <ul style="list-style-type: none"> <li>bspw. Pixel Studios (Inkubator, der sich auf die Unterstützung von Start-ups in der Medien- und Spielebranche spezialisiert hat)</li> <li>bspw. Digital Industry Singapore / IMDA (Treffen mit Behördenvertretern zum Verständnis von staatlichen Förderprogrammen und regulatorische Rahmenbedingungen für die Spieleindustrie in Singapur)</li> </ul> Abends <i>Programmende und Rückkehr zum Hotel</i>
Dienstag, 14.10.25 Singapur	Vormittags <b>Präsentationsveranstaltung</b> vor Singapurischem Fachpublikum: <ul style="list-style-type: none"> <li>Mögliche Beiträge von singapurischen Branchenvertretern, bspw. von Singapore Games Association</li> <li>Vorstellung der deutschen Unternehmen und deren Lösungsansätze</li> <li>Mögliche Paneldiskussion zum Thema Games</li> </ul> Nachmittags <b>Networking-Events</b> mit bspw. Studios und Publishern, Einzelhändlern, Soundstudios und Synchronsprechern, Agenturen, XR-Unternehmen, Marktforschungsinstituten, Gaming-Locations. Abends <i>Gemeinsames Abendessen, bspw. traditionelle Garküche im Central Business District: „Lau Pa Sat“ mit Feedback Gespräch (auf Selbstkostenbasis)</i>
Mittwoch, 15.10.25 Singapur	Vormittags <b>Referenzbesuche</b> zur Gaming Branche in Singapur: <ul style="list-style-type: none"> <li>bspw. Refract Technologies (XR Developer)</li> <li>bspw. Singapore University of Technology and Design (SUTD) Game Lab</li> </ul> Abends <i>Weiterreise nach Bangkok, Thailand</i>
Donnerstag, 16.10.25 Bangkok	Vormittags <b>Länderbriefing</b> zur politischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Lage in Thailand sowie interkulturelles Briefing. Nachmittags Besuch der Spielemesse <b>Thailand Game Show</b> und <b>gamescom asia</b> mit geführtem Rundgang. Abends <i>Zur freien Verfügung</i>
Freitag, 17.10.25 Bangkok	Ganztägig Besuch der Spielemesse <b>Thailand Game Show</b> und <b>gamescom asia</b> Abends <i>Gemeinsames Abendessen mit Abschlussgespräch und Auswertung (auf Selbstkostenbasis)</i>
Samstag, 18.10.25 Bangkok	Ganztägig (optional) Besuch der Spielemesse <b>Thailand Game Show</b> und <b>gamescom asia</b>
Sonntag, 19.10.25 Bangkok	Ganztägig (optional) Besuch der Spielemesse <b>Thailand Game Show</b> und <b>gamescom asia</b>

\*Stand: 17.02.2025. Vereinzelt Programmänderungen sind möglich. Den aktuellen Stand des Programms und des gesamten Projektes finden Sie unter [germantech.org](http://germantech.org)

## Anmeldung und Kontakt

Hat die Markterkundung Ihr Interesse geweckt?

Dann melden Sie sich einfach online auf unserer Homepage [www.germantech.org](http://www.germantech.org) an bzw. kontaktieren Sie direkt den Projektleiterin, Frau Mihaela Nistorica.

**Anmeldeschluss ist der 30. Mai 2025!**

**SBS systems for business solutions GmbH**

Frau Mihaela Nistorica

Tel: +49 30 22013397

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

URL: [www.germantech.org](http://www.germantech.org) – [www.sbsbusiness.eu](http://www.sbsbusiness.eu)



Eine Übersicht zu weiteren Projekten des

Markterschließungsprogramms für KMU können Sie unter [www.gtai.de/mep](http://www.gtai.de/mep) abrufen.

## Kosten

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

- 500 Euro (Netto) für Unternehmen mit weniger als 2 Mio. Euro Jahresumsatz und weniger als 10 Mitarbeitenden
- 750 Euro (Netto) für Unternehmen mit weniger als 50 Mio. Euro Jahresumsatz und weniger als 500 Mitarbeitenden
- 1.000 Euro (Netto) für Unternehmen ab 50 Mio. Euro Jahresumsatz oder ab 500 Mitarbeitenden

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.

## KOOPERATIONSPARTNER



Deutsch-Singapurische  
Industrie- und Handelskammer  
Singaporean-German Chamber  
of Industry and Commerce



Deutsch-Thailändische  
Handelskammer  
German-Thai  
Chamber of Commerce

## FACHPARTNER



Initiative  
Kultur- & Kreativwirtschaft  
der Bundesregierung



Verband der deutschen  
Games-Branche



SINGAPORE GAMES ASSOCIATION



## Das Projektportal [germantech.org](http://germantech.org)

Registrieren Sie sich zudem kostenlos in unserem Network und lassen Sie sich von ausländischen Vertriebs- und Verkaufspartnern sowie Start-ups finden, unter: [www.germantech.org/network](http://www.germantech.org/network).

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



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



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Klimaschutz



MITTELSTAND  
GLOBAL  
MARKTERSCHLIESSUNGS-  
PROGRAMM FÜR KMU