

Gamescom | 27.08.2020 | Lesezeit 2 Min.

## Gamesbranche im Dauerboom

*Jedes Jahr kommt die Videospielebranche zur Gamescom in Köln zusammen und verkündet neue Rekordzahlen. So auch 2020 - allerdings feiert die Branche den anhaltenden Boom diesmal nur digital.*

---













Normalerweise strömen im August Hunderttausende Besucher durch die Kölner Messehallen, wenn auf der Gamescom die neuesten Spieletrends vorgestellt werden. Auch wenn die Corona-Pandemie dieses Jahr das gemeinsame Zocken vor Ort verhindert, lassen die Gamer sich vom Feiern der Spieleneuheiten nicht abhalten - die Gamescom findet 2020 digital statt.

Die Gamingbranche befindet sich seit vielen Jahren im Dauerboom. Auch dieses Jahr vermeldet die Branche neue Rekordumsätze:

**Im Jahr 2020 nimmt die Branche nach Prognosen weltweit rund 159 Milliarden Dollar ein - das wäre ein Zuwachs von 9,3 Prozent gegenüber dem Vorjahr.**

# Gamingbranche weiter auf Wachstumskurs

Prognostizierter weltweiter Umsatz mit Spielen für ... in Milliarden Dollar

	2020 (Prognose)	Prozentuale Veränderung gegenüber 2019	Marktanteil in Prozent
... Konsolenspiele 	<b>45,2</b>	<b>+6,8</b> 	<b>28</b>
... Browserspiele 	<b>3,0</b>	<b>-13,4</b> 	<b>2</b>
... PC-Spiele 	<b>33,9</b>	<b>+6,7</b> 	<b>21</b>
... Smartphonespiele 	<b>63,6</b>	<b>+15,8</b> 	<b>40</b>
... Tabletspele 	<b>13,7</b>	<b>+2,7</b> 	<b>9</b>
Gesamt 	<b>159,3</b>	<b>+9,3</b> 	

Datenspezialisten: Beschäftigte, die Daten hauptsächlich oder als essenziellen Bestandteil ihrer Arbeit sammeln, speichern, managen, analysieren, interpretieren und visualisieren

Quelle: EU-Kommission

Stärkste Einnahmequelle sind die mobilen Spiele für Smartphones und Tablets: Sie machen fast die Hälfte des gesamten Absatzes aus.

Ein wesentlicher Faktor für das starke Umsatzwachstum ist laut Gamingmarkt-Analyst Newzoo das gesteigerte Interesse an Videospiele während der weltweiten Lockdown-Maßnahmen.

---

Weltweit spielen fast 2,7 Milliarden Menschen  
zumindest gelegentlich Videospiele.

---

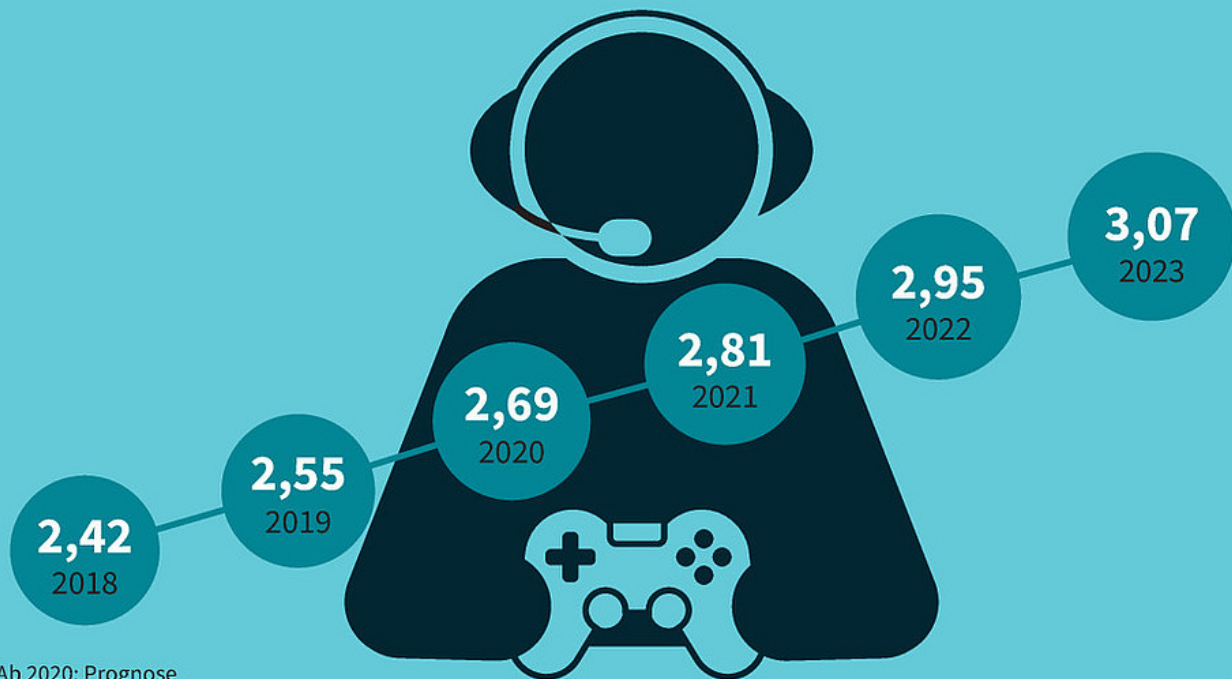
Zudem kommen Ende des Jahres neue Konsolen von Sony (Playstation 5) und Microsoft (Xbox Series X) auf den Markt, die pünktlich zum Weihnachtsgeschäft die Umsätze weiter ankurbeln werden. Allein in Deutschland planen rund acht Millionen Menschen, eine der neuen Spielekonsolen zu kaufen, hat der Verband der deutschen Games-Branche in einer Online-Umfrage herausgefunden.

Ein weiterer Grund für den Umsatzboom ist die stetig steigende Zahl an Spielern (Grafik):

**Zurzeit spielen weltweit fast 2,7 Milliarden Menschen zumindest gelegentlich Videospiele - schon im Jahr 2023 wird die 3-Milliarden-Marke wohl überschritten werden.**

## Immer mehr Gamer

Weltweite Entwicklung der Spielerzahl in Milliarden



Ab 2020: Prognose  
Quelle: Newzoo

iwd

Auch in Deutschland wächst der Gamesmarkt: 2019 stieg der Umsatz um 6 Prozent auf rund 6,2 Milliarden Euro. Die Branche beschäftigt hierzulande rund 30.000 Mitarbeiter in 622 Unternehmen.

Gaming ist längst ein Massenphänomen – doch Computerspiele sind nicht nur etwas für Zocker und Nerds. Rund 61 Prozent der Bundesbürger sagten in einer repräsentativen Online-Umfrage, die Corona-Zeit habe gezeigt, dass Deutschland beim Einsatz von Lernspielen – zum Beispiel in der Bildung – schon viel weiter sein sollte. Passenderweise heißt der Themenschwerpunkt auf dem diesjährigen Gamescom-Congress dann auch „Digitales Lernen mit Games“. Neben Online-Talks und -Panels

wurde ein Workshop-Programm speziell für Pädagoginnen und Pädagogen entwickelt. Die Workshops beleuchten den möglichen Einsatz von Games im Schulalltag. Dabei geht es zum Beispiel darum, wie das System der Europäischen Union mittels „Augmented Reality“ – ein digitales, am Computer geschaffenes Abbild der Realität – vermittelt werden kann oder wie Games für das literarische Lernen im Deutschunterricht eingesetzt werden können.

### **Kernaussagen in Kürze:**

- Im Jahr 2020 setzt die Gamesbranche nach Prognosen rund 159 Milliarden Dollar um.
- Weltweit spielen fast 2,7 Milliarden Menschen zumindest gelegentlich Videospiele.
- In Deutschland bietet die Gamesbranche rund 30.000 Arbeitsplätze.