

Gamesbranche | 23.08.2023 | Lesezeit 2 Min.

Gaming erzielt Umsätze in Milliardenhöhe

Jedes Jahr aufs Neue vermeldet die Gamesbranche Rekordumsätze. Lange Zeit waren Hardware-Verkäufe die stärkste Einnahmequelle, doch mittlerweile fließt in einem anderen Marktsegment das meiste Geld.

Zocken am Computer, am Smartphone oder an der Konsole – in Deutschland greifen laut dem Fachverband der deutschen Gamesbranche rund sechs von zehn Menschen zwischen sechs und 69 Jahren zumindest gelegentlich zu Controller, Maus und Tastatur.

Auch die Gamescom, die größte Messe für Games aller Art, erwartet in diesem Jahr wieder Hunderttausende Besucher. In den Kölner Hallen können die Gaming-Begeisterten neue Spiele ausprobieren, E-Sport-Events verfolgen und sich in der Community austauschen.

Die Coronapandemie tat der Beliebtheit von Computer- und Videospiele keinen Abbruch. Im Gegenteil: Bei zeitweise geschlossenen Sportanlagen, Kinos und Bars wendeten sich viele Menschen dem Gaming als neue Freizeitbeschäftigung zu. Dementsprechend befindet sich die Branche im Dauerboom und vermeldet immer neue Rekordumsätze:

Weltweit nahm die Gamesbranche 2022

schätzungsweise 201 Milliarden Euro ein.

Zum Vergleich: Das ist etwa das Siebenfache dessen, was im vergangenen Jahr in die Kinokassen rund um den Globus floss.

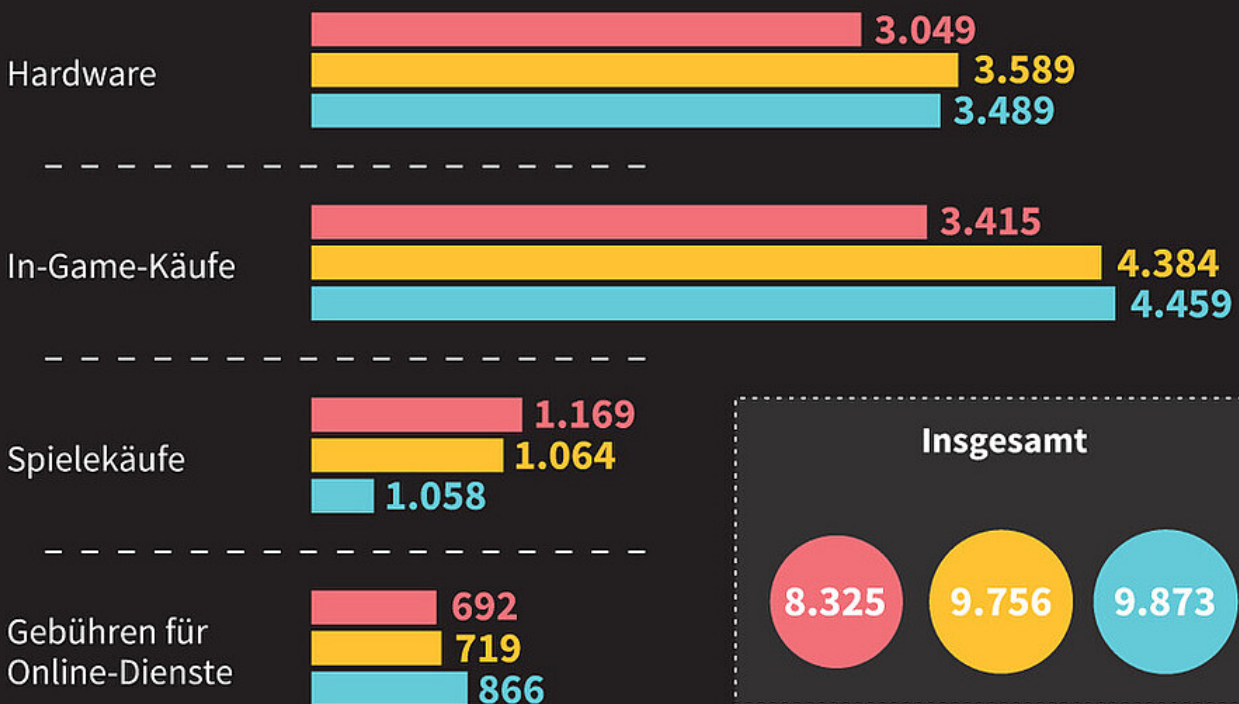
Etwa die Hälfte des Umsatzes mit Gaming wird in China und den USA erwirtschaftet. Innerhalb der EU ist Deutschland der umsatzstärkste Markt, auch hierzulande findet die Begeisterung für Computer- und Videospiele kein Ende (Grafik):

Der Umsatz der deutschen Gamesbranche stieg im Jahr 2022 auf fast 9,9 Milliarden Euro. Das war 1 Prozent mehr als im bisherigen Rekordjahr 2021.

Gamesbranche: Das nächste Rekordjahr

Umsatz der Teilsegmente des deutschen Marktes für Computer- und Videospiele in Millionen Euro

2020 2021 2022



Hardware: Spielekonsolen, Handhelds, Gaming-PCs und Zubehör; In-Game-Käufe: Käufe innerhalb des Spiels oder der App inklusive Abo-Gebühren für einzelne Online-Games

Quelle: game — Verband der deutschen Games-Branche
© 2023 IW Medien / iwd

iwd

Die größte Einnahmequelle sind die In-Game-Käufe – gegen Geld lassen sich innerhalb eines Spiels beispielsweise neue Charaktere und Fähigkeiten freischalten oder auch generell schneller und einfacher Erfolge erzielen. Die Einnahmen durch solche Käufe haben sich zwischen 2019 und 2022 fast verdoppelt und machten im vergangenen Jahr mit gut 4,5 Milliarden Euro rund 45 Prozent des gesamten Branchenumsatzes in Deutschland aus. Auf Platz zwei folgen mit einem Volumen von gut 3,5 Milliarden Euro die Verkäufe von Hardware wie Spielekonsolen oder Gaming-PCs. Für Computer- und Videospiele gaben die Gamerinnen und Gamer rund 1,1 Milliarden Euro aus.

Den prozentual stärksten Zuwachs verzeichnete aber ein noch recht kleines Marktsegment: Der Umsatz mit Online-Gamingdiensten stieg um ein Fünftel auf 866 Millionen Euro. Hierzu gehören beispielsweise kostenpflichtige Abonnements, die den

Nutzern den Zugang zu Spiele-Mediatheken und Funktionen wie Online-Multiplayer ermöglichen.

Kernaussagen in Kürze:

- Die Computer- und Videospiegelindustrie boomt: Im Jahr 2022 setzte die Gamesbranche weltweit schätzungsweise 201 Milliarden Euro um.
- Innerhalb der EU ist Deutschland der umsatzstärkste Markt, 2022 nahm die Branche hierzulande fast 9,9 Milliarden Euro ein.
- Größte Einnahmequelle der Branche sind die In-Game-Käufe, die mittlerweile rund 45 Prozent des Gesamtmarktes ausmachen.