

Games-Branche | 23.08.2019 | Lesezeit 2 Min.

## Gaming erzielt Umsätze in Milliardenhöhe

*Die Gamescom hat 2019 mit 373.000 Besuchern einen neuen Rekord aufgestellt – ein erneuter Beweis dafür, dass das Geschäft mit Computer- und Videospiele boomt wie nie.*

---

495 Millionen Mal – so oft wurde der 1984 veröffentlichte Videospieleklassiker „Tetris“ gekauft und ist damit das meistverkaufte Spiel aller Zeiten. Mit „Super Mario Bros.“ und „Pokémon Rote und Blaue Edition“ stehen zwei weitere Spiele aus dem 20. Jahrhundert in den Top Ten.

Doch auch neuere Veröffentlichungen besitzen unter den Spielern schon jetzt Kultstatus, so rangieren auf den Plätzen zwei und drei mit „Minecraft“ (176 Millionen verkaufte Einheiten) und „Grand Theft Auto V“ (110 Millionen) zwei Spiele aus den vergangenen acht Jahren.

Die Verkaufszahlen zeigen, wie stark die Spieleindustrie boomt (Grafik):

**Im Jahr 2018 nahm die Games-Branche weltweit fast 135 Milliarden Dollar ein – mehr als dreimal so viel, wie im selben Zeitraum an allen Kinokassen der Welt bezahlt wurde.**

## Gaming auf Wachstumskurs

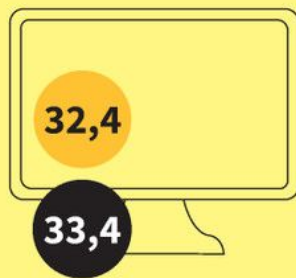
Weltweiter Umsatz mit Spielen für ... in Milliarden Dollar

■ 2017 ■ 2018

... Smartphone und  
Tablet



... PC



... Konsole



Insgesamt



Quelle: Newzoo International B.V.  
© 2019 IW Medien / iwd

iwd

Stärkste Einnahmequelle sind die Spiele für Smartphone und Tablets: Sie machen fast 50 Prozent des gesamten Absatzes aus.

In Deutschland verbringen laut dem Verband der deutschen Games-Branche 42 Prozent der Menschen zumindest gelegentlich Zeit mit Computer- und Videospielen. Entsprechend viele Zuschauer strömen jedes Jahr auf die seit 2009 in Köln stattfindende Gamescom, die weltweit größte Messe für Games aller Art. In diesem Jahr erweiterten die Veranstalter die Ausstellungsfläche auf die neue Rekordgröße von 210.000 Quadratmetern.

Doch die Gamescom lockt nicht nur Zocker aus aller Welt, sie ist auch einer der wichtigsten Branchentreffs. In der „Business Area“, die 2019 fast 65.000 Quadratmeter einnahm, trafen sich Händler, Publisher und Entwickler ebenso wie

Marketing- und PR-Experten der Gaming-Firmen, aber auch Hardware-Hersteller und viele Dienstleister rund um die Spielebranche. Denn längst ist der Verkauf der Spiele nur noch ein Teil der riesigen Maschinerie. Unternehmen, die sich auf einzelne Bereiche der Spiele spezialisieren, schießen wie Pilze aus dem Boden – zum Beispiel der Dienstleister Xsolla, der weltweit individuelle Bezahlungslösungen für Online-Spiele anbietet.

---

## Die Games-Branche setzte 2018 weltweit mehr als 135 Milliarden Dollar um – so viel wie nie zuvor.

---

Erfolgreiche Spiele sind zudem viel mehr als nur das Geschehen auf dem Bildschirm, um sie herum bilden sich riesige, international bekannte Franchise-Systeme – ein Beispiel dafür ist „Super Mario“.

Der italienische Klempner mit dem ikonischen Schnauzbart gilt als die bekannteste Videospieldfigur der Welt, mit mehr als 295 Millionen verkauften Spielen ist die Reihe, zu der auch Games mit Marios Bruder Luigi gehören, die erfolgreichste in der Branche. Zusammen mit Einnahmen aus dem Merchandising und dem Verkauf von Lizenzen generieren die Spiele jährliche Umsätze in Milliardenhöhe, in der Liste der 50 meistverkauften Spiele aller Zeiten tauchen Super Mario und seine Ableger zehnmal auf.

### **Kernaussagen in Kürze:**

- Die Spieleindustrie boomt: Im Jahr 2018 setzte die Games-Branche weltweit fast 135 Milliarden Dollar um.
- Spiele für Smartphone und Tablet machen dabei fast 50 Prozent des gesamten Absatzes aus.
- In Deutschland verbringen 42 Prozent der Bevölkerung zumindest gelegentlich Zeit mit Computer- und Videospiele.