

Thema: Deutscher Games-Markt stabilisiert sich auf hohem Niveau – Umsatz im Jahr 2022 bei rund 10 Milliarden Euro

Beitrag: 1:35 Minuten

Anmoderationsvorschlag: Egal ob mit dem Handy, der Konsole oder dem PC, offline oder online. Gaming ist beliebter denn je und gehört für Millionen Menschen in Deutschland fest zum Alltag. Das bestätigen auch die neuen Marktdaten zur Entwicklung des deutschen Games-Marktes im Jahr 2022, die in einer repräsentativen Befragung unter 25.000 Deutschen erhoben wurden. Die Daten wurden jetzt in Berlin von game, dem Verband der deutschen Games-Branche, veröffentlicht. Helke Michael berichtet.

Sprecherin: Der Umsatz der Games-Branche hat sich im vergangenen Jahr auf einem hohen Niveau stabilisiert. Rund 10 Milliarden Euro konnten umgesetzt werden. Zahlen, mit denen nur wenige gerechnet haben, so game-Geschäftsführer Felix Falk.

O-Ton 1 (Felix Falk, 14 Sek.): „Weil, wir haben natürlich solche Probleme wie Inflation, wie die fehlende Verfügbarkeit von Spielekonsolen, Spiele verzögern sich. Das sind Sachen, die natürlich das Wachstum bremsen, aber trotzdem sind wir in einem positiven Bereich und es spricht also alles dafür, dass es auch in Zukunft so weiter gehen wird“.

Sprecherin: Das stärkste Wachstum im Games-Markt verzeichnet der Bereich Online-Services. Hier ging es gleich 20 Prozent nach oben.

O-Ton 2 (Felix Falk, 15 Sek.): „Und das betrifft solche Bereiche wie Cloud-Gaming, wo ich in der Cloud spielen kann, oder auch Gaming-Abo-Dienste, wo ich einen Zugang haben zu einer ganzen großen Spieleauswahl, auch Funktionen wie Online-Multiplayer nutzen kann. Also gerade diese Elemente, die führen zu einem starken Wachstum“.

Sprecherin: Ebenfalls weiter im Kommen die sogenannten In-Game- und In-App-Käufe.

O-Ton 3 (Felix Falk, 16 Sek.): „Da geht es also um die Ausgaben, die ich im Spiel selbst noch tätigen kann. Wenn ich zum Beispiel meinen Spielcharakter ausstatte, wenn ich da neue Gegenstände kaufe oder Ausrüstung für meine Spielfigur oder ein neues Level freischalte, um weiter spielen zu können. Das ist ein Bereich, der führt zu einem hohen Umsatz.“

Sprecherin: Einen leichten Rückgang gab es bei der Gaming-Hardware, also Spiele-PCs, Konsolen und Zubehör – vor allem, weil sich viele Gamer und Gamerinnen hier schon eingedeckt haben. Die werden übrigens immer älter: Sechs von zehn Deutschen zocken regelmäßig. Der Altersdurchschnitt liegt bei 38 Jahren.

O-Ton 4 (Felix Falk, 11 Sek.): „Und das hat gerade auch mit denen zu tun, die ab 60, die Silver-Gamer, wie man sie nennt, die heute spielen. Und genauso Frauen wie Männer spielen heute. Es ist also ein wirklich gesamtgesellschaftliches Phänomen“.

Abmoderationsvorschlag: Der deutsche Games-Markt stabilisiert sich auf einem hohen Niveau – so die aktuellen Zahlen, die jetzt in Berlin von game, dem Verband der deutschen Games-Branche veröffentlicht wurden. Mehr Infos zum Thema finden Sie im Internet unter game.de.



Thema: **Deutscher Games-Markt stabilisiert sich auf hohem Niveau – Umsatz im Jahr 2022 bei rund 10 Milliarden Euro**

Interview: 2:14 Minuten

Anmoderationsvorschlag: Egal ob mit dem Handy, der Konsole oder dem PC, offline oder online. Gaming ist beliebter denn je und gehört für Millionen Menschen in Deutschland fest zum Alltag. Das bestätigen auch die neuen Marktdaten zur Entwicklung des deutschen Games-Marktes im Jahr 2022, die in einer repräsentativen Befragung unter 25.000 Deutschen erhoben wurden. Die Daten wurden jetzt in Berlin von game, dem Verband der deutschen Games-Branche, veröffentlicht. Über die Zahlen sprechen wir mit game-Geschäftsführer Felix Falk, hallo!

Begrüßung: „Hallo!“

1. Herr Falk, wie sehen denn die Marktdaten der Gamesbranche für das Jahr 2022 aus?

O-Ton 1 (Felix Falk, 29 Sek.): „Wir haben im Games-Bereich in den letzten Jahren wirklich ein ganz, ganz starkes Wachstum gesehen und jetzt stabilisiert sich das Ganze. Wir liegen beim Umsatz bei 10 Milliarden Euro. Das ist mehr als Film und Musik zusammen machen. Bei einem Wachstum von einem Prozent. Und das ist übrigens was, da hätten viele nicht mit gerechnet. Weil, wir haben natürlich solche Probleme wie Inflation, wie die fehlende Verfügbarkeit von Spielekonsolen, Spiele verzögern sich. Das sind Sachen, die natürlich das Wachstum bremsen, aber trotzdem sind wir in einem positiven Bereich und es spricht also alles dafür, dass es auch in Zukunft so weiter gehen wird“.

2. Aber wer spielt denn eigentlich Videospiele?

O-Ton 2 (Felix Falk, 20 Sek.): „Es sind in Deutschland Millionen Spielerinnen und Spielern. Sechs von zehn Deutschen spielen heute und das Spannende ist, die sind häufig viel Älter als man denkt: Der Altersdurchschnitt liegt bei 38, und das hat gerade auch mit denen zu tun, die ab 60, die Silver-Gamer, wie man sie nennt, die heute spielen. Und genauso Frauen wie Männer spielen heute. Es ist also ein wirklich gesamtgesellschaftliches Phänomen“.

3. Kommen wir zurück zu den Marktdaten: Gab es einen Bereich, wo der Umsatz besonders stark gestiegen ist?

O-Ton 3 (Felix Falk, 20 Sek.): „Das stärkste Wachstum im Games-Markt haben wir im Bereich der Online-Services. Da geht es 20 Prozent nach oben. Und das betrifft solche Bereiche wie Cloud-Gaming, wo ich in der Cloud spielen kann, oder auch Gaming-Abo-Dienste, wo ich einen Zugang haben zu einer ganzen großen Spieleauswahl, auch Funktionen wie Online-Multiplayer nutzen kann. Also gerade diese Elemente, die führen zu einem starken Wachstum“.

4. Einer der größten Teilmärkte sind die sogenannten In-Game- und In-App-Käufe. Wie haben sich diese denn entwickelt und was gehört hier alles dazu?

O-Ton 4 (Felix Falk, 23 Sek.): „Einer der wichtigsten Teilmärkte im Games-Bereich ist der Bereich der In-App-Käufe, In-Game-Käufe. Da geht es also um die Ausgaben, die ich im Spiel selbst noch tätigen kann. Wenn ich zum Beispiel meinen Spielcharakter ausstatte, wenn ich da neue Gegenstände kaufe oder Ausrüstung für meine Spielfigur oder ein neues



Level freischalte, um weiter spielen zu können. Das ist ein Bereich, der ist ganz wichtig, der wächst auch weiter und führt zu einem hohen Umsatz.“

5. Gab es denn auch rückläufige Entwicklungen, was die Daten angeht?

O-Ton 5 (Felix Falk, 28 Sek.): „Der Games-Bereich ist ja sehr dynamisch, so dass es da in manchen Bereichen hoch und manchen runtergeht. In 2022 beispielsweise sehen wir, dass es einen leichten Rückgang gab bei der Gaming-Hardware. Das heißt also, Spiele-PCs, Spiele-Konsolen, Zubehör. Da haben sich ganz viele Leute inzwischen eingedeckt auch mit Spiele-Konsolen. Andere, die gerne welche hätten, die haben noch keine gekriegt, weil die einfach nicht verfügbar waren. Aber insgesamt zeigt das schon, dass viele Leute, die die Hardware haben, natürlich dann auch in Zukunft ganz viel spielen werden. Also, es wird also weiter dynamisch bleiben.“

Felix Falk, Geschäftsführer von game, dem Verband der deutschen Games-Branche. Vielen Dank für das Gespräch!

Verabschiedung: „Sehr gern, ich danke!“

Abmoderationsvorschlag: Der deutsche Games-Markt stabilisiert sich auf einem hohen Niveau – so die aktuellen Zahlen, die jetzt in Berlin von game, dem Verband der deutschen Games-Branche veröffentlicht wurden. Mehr Infos zum Thema finden Sie im Internet unter game.de.

