

IW-Kurzbericht 57/2019

Dynamisch und digital: Die Games-Branche

Vera Demary / Henry Goecke

Digitalisierung beeinflusst alle Branchen – besonders dynamisch und besonders digital ist die Games-Branche, zu deren Kunden allein in Deutschland rund 34 Millionen Menschen gehören. Es dominieren hier große Plattformen – eine Herausforderung für Startups und den Mittelstand.

Die Games-Branche in Deutschland ist im Aufwind: Nach Angaben des Verbandes der deutschen Games-Branche wuchs der Umsatz für Computer- und Videospiele in Deutschland von 2017 bis 2018 um etwas mehr als neun Prozent auf knapp 4,4 Milliarden Euro (game, 2019). Ein Vergleich mit Umsatzzahlen aus der öffentlichen Statistik zeigt, dass dieses Wachstum relativ hoch ist (siehe Abbildung). Der natürliche Referenzpunkt für die Games-Branche in der offiziellen Statistik ist der Wirtschaftszweig Information und Kommunikation. Dieser Wirtschaftszweig umfasst auch Teile der Games-Branche, welche im letzten Jahr dynamischer wuchs als der Wirtschaftszweig im Durchschnitt. Nur der Bereich der Informationsdienstleistungen verzeichnete ein noch höheres Wachstum als die Games-Branche.

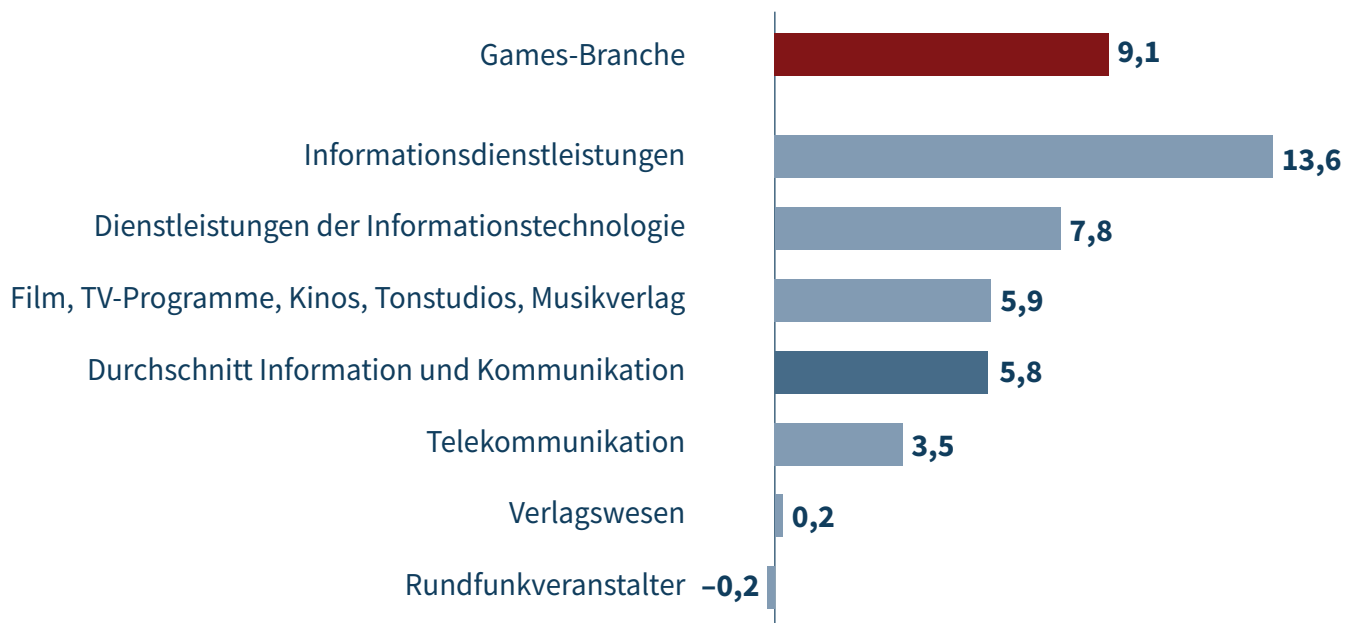
Auch die Zahl der Gamer ist nach wie vor hoch: 2018 spielten 34,3 Millionen Deutsche zumindest gelegentlich (game, 2019). Ein weiterer Wachstumsmarkt ist eSports. 19 Prozent der Deutschen haben schon einmal

einen solchen Wettkampf in Computer- oder Videospiele geschaut (ebenda).

Der Blick auf die Unternehmen, die mit Computer- und Videospiele (ohne Hardware) das meiste Geld verdienen, zeigt jedoch eine starke Konsolidierung der Branche (newzoo, 2019): Von den zehn umsatzstärksten Unternehmen sind sechs Plattformen. Neben den Herstellern der wichtigsten Konsolen – Sony (Platz 2), Microsoft (Platz 3) und Nintendo (Platz 9) – finden sich darunter auch drei große digitale Plattformen: Tencent (Platz 1), Apple (Platz 4) und Google (Platz 6). Während Apple und Google vor allem an den In-Game-Verkäufen von Spielen für mobile Geräte verdienen, hat der chinesische Tencent-Konzern eine eigene Gaming-Sparte, die unter anderem in den letzten Jahren Entwickler beliebter Spiele wie dem eSport-Spiel League of Legends übernommen oder Beteiligungen erworben hat (Ritter, 2015). Die Umsätze von Tencent mit Computer- und Videospiele beliefen sich 2018 auf insgesamt 19,7 Milliarden US-Dollar (newzoo, 2019).

Das Plattform-Geschäftsmodell – sei es nun die Gaming-Konsole als Plattform oder die Plattform eines App-Store – erlaubt schnelles Wachstum und ein Verfestigen von Marktmacht (Demary/Rusche, 2018). Um dabei mithalten zu können, gab es unter den Unternehmen,

Umsatzveränderung der Games-Branche von 2017 auf 2018 im Vergleich in Prozent



Quelle: Statistisches Bundesamt, 2019

die hohe Umsätze mit Computer- und Videospielen machen, mehrere Zusammenschlüsse von reinen Games-Produzenten ohne Plattform-Komponente. Schon 2005 schlossen sich Bandai und Namco zusammen (Bandai Namco, Platz 10), im Jahr 2008 Activision und Vivendi Games (Activision Blizzard, Platz 5) (Buchanan/Geddes, 2012).

Zwar macht dies nicht die ganze Games-Branche aus, aber es zeigt doch: Wettbewerbsfähigkeit, auch der deutschen Unternehmen, ist von entscheidender Bedeutung, um in diesem dynamischen Umfeld bestehen zu können. Diese zu stärken und zu fördern fängt bei adäquaten Finanzierungsmöglichkeiten in frühen Unternehmensphasen an, geht über eine Sicherung der Fachkräfteversorgung für die Branche bis hin zur konsequenten Umsetzung der Harmonisierung europäischer Datenschutzregelungen.

Literatur

Buchanan, Levi / Geddes, Ryan, 2012, The Wednesday 10: Game Industry Mergers, <https://www.ign.com/>

articles/2009/06/24/the-wednesday-10-game-industry-mergers [20.8.2019]

Demary, Vera / Rusche, Christian, 2018, The Economics of Platforms, IW-Analyse, Nr. 123, Köln

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2019, Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019, Berlin

newzoo, 2019, Top 25 Public Companies by Game Revenues, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/> [20.8.2019]

Ritter, Tobias, 2015, League of Legends - Entwickler Riot Games vollständig von Tencent übernommen, <https://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-entwickler-riot-games-vollstaendig-von-tencent-uebernommen,3241074.html> [20.8.2019]

Statistisches Bundesamt, 2019, Konjunkturstatistik im Dienstleistungsbereich, <https://www-genesis.destatis.de/genesis/online/logon> [20.8.2019]