

Mittlerweile sind Videogames die größte Sparte in der Unterhaltungsindustrie. Mit ihnen wird weltweit fünfmal so viel eingenommen wie mit Filmen an der Kinokasse

UMSATZ 18440

Wer spielt eigentlich? (2022)

48% der Gamerinnen und Gamer sind Frauen, 52% Männer

Die größten Player: (Umsatz 2022)

1. Tencent (China) 41,5 Mrd. USD
2. Sony (Japan) 20,8 Mrd. USD
3. Microsoft (USA) 16,2 Mrd. USD
4. Nintendo (Japan) 13,9 Mrd. USD
5. NetEase (China) 10,8 Mrd. USD

Unterhaltungsindustrie in Deutschland: (Umsatz 2021)

Bücher 9,60 Mrd. Euro
Games 5,40 Mrd. Euro
Musik 1,96 Mrd. Euro
Kino 373 Mio. Euro

Auf welchen Geräten in Deutschland gezockt wird: (2020)

Smartphones 22,6 Mio.
Konsolen 17,0 Mio.
PC 15,2 Mio.
Tablets 9,9 Mio.

Durchschnittsalter: (2022)

37,4 Jahre
fast ein Drittel der Gamer sind Ü50

Die weltweit beliebtesten PC-Spiele nach monatlich aktiven Usern: (3/2023)

1. Minecraft
2. Fortnite
3. Roblox
4. The Sims 4
5. Call of Duty / Warzone 2.0
6. Counter-Strike / Global O.
7. League of Legends
8. Valorant
9. Grand Theft Auto V
10. Hogwarts Legacy

Anteil der Jugendlichen, die täglich oder mehrmals in der Woche spielen: (2022)
76 Prozent

Geschlecht der Menschen, die Spiele entwickeln: (2021)

61% Männer
30% Frauen
8% non-binär

Die größten Märkte: (2022)

1. China 744,1 Mio. Spieler / 45,8 Mrd. Umsatz in USD
2. USA 209,8 Mio. Spieler / 45,0 Mrd. Umsatz in USD
3. Japan 77,1 Mio. Spieler / 20,0 Mrd. Umsatz in USD
4. Südkorea 34,1 Mio. Spieler / 7,9 Mrd. Umsatz in USD
5. Deutschland 49,5 Mio. Spieler / 6,6 Mrd. Umsatz in USD