

Die Gamescom in Zahlen

Dichtes Gedrängel vor den neusten Spielen, lange Schlangen vor den heißesten Präsentationen und gesteckt volle Messehallen – **die Gamescom in Köln ist seit dem Jahr 2009 ein Magnet für Gaming-Fans.** Dieses Jahr findet die weltweit größte Gaming-Messe vom 20. bis 24. August statt.

Für Außenstehende mag das Daddeln am PC oder an Konsolen noch immer ein nerdiges Randthema sein. Doch in Wahrheit ist daraus längst **ein milliardenschwerer Markt** entstanden, der klassischen Unterhaltungsformaten zunehmend den Rang abzulaufen scheint. **Allein in Deutschland lagen beispielsweise die Ausgaben für Spiele, Konsolen, Soft- und Hardware im ersten Halbjahr des vergangenen Jahres bei rund 2,5 Milliarden Euro.** Im ersten Halbjahr **2019 sind es bereits 2,8 Milliarden,** was einen **Anstieg um elf Prozent** bedeutet. Damit liegt Deutschland laut dem Chef des Verbands der deutschen Games-Branche „Game“, Felix Falk, auf Platz 5 – weltweit.



[Wyświetl ten post na Instagramie.](#)

Post udostępniony przez gamescom (@gamescom)

Deutschland zockt

Wer nun denkt, dass überwiegend Kinder und Jugendliche den bunten, action- und fantasiegeladenen Spielen verfallen sind, fehlt weit. **Hierzulande liegt das Durchschnittsalter der Zocker bei rund 36 Jahren!** Finanzielle Stabilität und eine höhere Kaufkraft machen diese Alterskohorte besonders interessant für die Gaming-Branche. Zudem sind heutige Smartphones so leistungstark, dass das **Gaming am mobilen Endgerät** (also auch mal auf dem Weg ins Büro) **mit 18,6 Millionen Nutzern sogar die beliebteste Plattform der deutschen Zocker** ist, gefolgt von Konsole (16,7 Millionen), PC (13,4 Millionen) und Tablet (10,9 Millionen).

Gamescom kommt

Nicht jeder wird nach Köln reisen, um sich die neusten Spiele, Technologien und Präsentationen der Hersteller reinzuziehen. Nicht jeden interessiert [FIFA 20](#), Call of Duty: Modern Warfare, Fortnite oder das groß angekündigte Spiel „Cyberpunk

2077“, für das sogar der Schauspieler Keanu Reeves bei der Premiere auf der kalifornischen Spielemesse E3 über die Bühne sprang. **Allerdings zeigt ein Blick auf die Besucherzahlen der vergangenen Jahre auch: Die Messe wächst nahezu kontinuierlich und erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Im vergangenen Jahr, zum 10-jährigen Jubiläum, kamen stolze 370.000 Besucher, gut 15.000 mehr als 2017. Und auch in diesem Jahr werden ähnliche Besucherzahlen erwartet. Dabei gibt es gleich mehrere Gründe, die die Besucher anziehen – und die Branche wachsen lassen.**

Technologie auf dem Vormarsch

Von technologischer Seite steht das Thema **Cloud Computing im Zentrum der Aufmerksamkeit** – und die Branche setzt große Hoffnungen darauf. Denn statt sich teure, [leistungsstarke Hardware](#) selbst zuzulegen, laufen einige aufwendige Spiele heute schon zum Teil auf externen Servern und werden gestreamt. **Die Rechenleistung für ruckelfreien Spielspaß liegt also bei den Anbietern.** Der Nutzer selbst braucht „nur noch“ eine möglichst [schnelle Internetverbindung](#) – in Deutschland gar nicht so leicht – und kann dann sogar mit der alten Krücke von Papa zocken. So zumindest das verheißungsvolle Angebot.

Storytelling und Community vom Feinsten

Aber auch **die Spiele selbst werden immer aufwändiger und begeistern mit spannenden Stories.** Nutzer spielen heute in **großen Online-Communities**, verfolgen die Spiele, Siege und Verluste ihrer [Stars aus dem eSport](#) auf **Streaming-Plattformen** wie [Twitch](#) und organisieren sich selbst in Gruppen und auf Servern. **Rund neun Millionen Gamer gaben in einer Umfrage des Marktforschungsunternehmens GfK und App Annie an, „bereits gute Freunde (über das Gaming) gefunden zu haben“.**

Neben den Spielen selbst verspricht auch der Markt des eSports satte Umsätze für die Gaming-Branche. Hier liegt Deutschland sogar auf Platz 4.



Dass das Ganze keine reine Männerdomäne mehr ist, zeigt auch die Entwicklung der Anzahl weiblicher Gaming-Fans. **Auf der Gamescom waren beispielsweise im letzten Jahr rund 26 Prozent der Besucher weiblich oder in absoluten Zahlen: über 88.000 Frauen!**

Die Branche ist auf dem Vormarsch, entwickelt sich immer weiter und wird in Zeiten von Netflix und Chill vielleicht bald schon zum neuen Maß aller Dinge: Nicht umsonst steht die diesjährige Gamescom unter dem Motto: **Gemeinsam sind wir Games.**