

MARKTREPORT

Spielebranche mit
satten Zuwächsen

AMSTERDAM. Laut dem kürzlich veröffentlichten Global Games Market Report von Newzoo werden die weltweiten Umsätze mit Video- und e-Games heuer 152,1 Bio. USD erreichen – ein Plus von 9,6% gegenüber 2018.

Mobile Games bleiben mit einem Anteil von 45% bzw. 68,5 Bio. USD der mit Abstand größte Sektor, wovon 54,9 Bio. USD (+11,6%) auf Smartphone-Spiele entfallen. Auf Platz zwei folgen Konsolen-Spiele mit 47,98 Bio. USD (+13,4%). Der dritte Platz geht mit 32,2% (+6,6%) an PC-Spiele. Rückläufig dagegen sind Browser Games, die nur noch 3,5 Bio. USD (-15,5%) lukrieren.

Gute Aussichten

Laut Prognosen wird das Wachstum bis 2022 anhalten. Mobile Games werden ihre Vormachtstellung sogar noch weiter ausbauen und dann bereits 49% des 196 Bio. USD-Gesamtmarkts ausmachen. (red)



© PantherMedia/Antonio Guillen Fernández

Viel Dynamik

Für den Mobile Game-Sektor werden überdurchschnittliche Zuwächse erwartet.

Individuell & mobil

PwC-Studie: Personalisierung und neue Technologien sind Treiber in der globalen Unterhaltungs- und Medienbranche.

•• Von Britta Biron

WIEN. Bis 2023 prognostiziert der aktuelle Global Entertainment & Media Outlook der Unternehmensberatung PwC eine durchschnittliche jährliche Umsatzsteigerung von 4,3% auf insgesamt 2,6 Bio. USD.

Streaming legt weiter zu

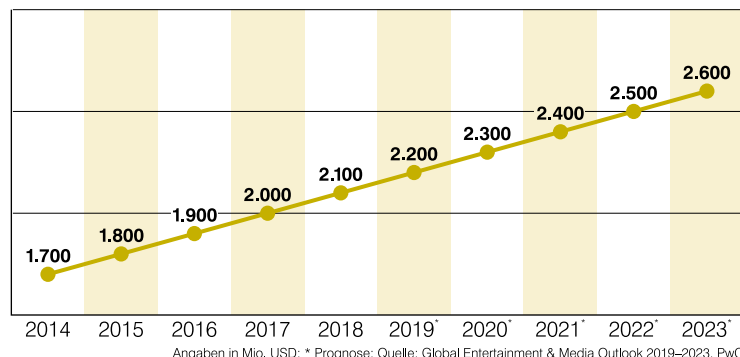
Zu den größten Gewinnern dürften Streaming-Portale wie Netflix, Amazon Prime oder DAZN gehören. Für dieses Over-the-Top-Videosegment (OTT) rechnet die Studie mit einer Umsatzsteigerung von aktuell 38,2 auf 72,8 Mrd. USD, ein jährliches Plus von 13,8%. Für Österreich weist die Studie sogar ein Plus von 15,2% p.a. aus, also mehr als eine Verdoppelung.

Stark profitieren werden auch Podcasts (+28,5% p.a.), Virtual

Aufwärtstrend hält weiter an

Positive Entwicklung

Branchenumsätze steigen pro Jahr um durchschnittlich 4,3%



ihre Wiedergabelisten über Musik-Streaming-Dienste, empfehlen Filme auf Sozialen Plattformen oder kämpfen in riesigen Multi-User-Videospielen im Team oder gegeneinander. Neue

durch den neuen 5G-Mobilfunkstandard auch immer mobiler.

„Seine Einführung wird den bereits vorhandenen Personalisierungstrend weiter beschleunigen und es noch einfacher, bequemer und billiger machen, über Smartphones und andere Mobilgeräte auf Medien- und Unterhaltungsangebote zuzugreifen“, so Orthofer. „Eine der zentralen Konsequenzen von 5G für den Unterhaltungs- und Medienbereich ist, dass Verbraucher mehr hochauflösende Videos streamen können – auch von Sportveranstaltungen und Konzerten – und dass Künstliche Intelligenz besser eingesetzt werden kann. Außerdem werden sich in Sachen Geschwindigkeit und Bildqualität riesige Chancen für Videospiele und VR auftun.“

„
In Österreich weist
OTT-Content mit
15,2 Prozent die
höchste jährliche
Steigerungsrate auf.“

Hannes Orthofer
PwC Österreich



© PwC Österreich

Reality (+22,2% p.a.) und e-Sport (18,3%). Allerdings ist das Ausgangsniveau mit 2,2, 0,9 und 0,8 Mrd. USD deutlich bescheidener als beim Video-Streaming.

„Menschen entscheiden sich für immer stärker personalisierte Unterhaltungsangebote. Dies wirkt auf den ersten Blick isolierter, hat aber auch eine neue soziale Komponente: Sie teilen

Technologien und Angebote ermöglichen es uns, vom passiven zum aktiven Konsum überzugehen“, so Hannes Orthofer, Leiter des Bereichs Technologie, Medien und Telekommunikation bei PwC Österreich.

5G bringt mehr Mobilität

Wie die Analyse zeigt, wird die Welt der Unterhaltung vor allem

Österreich-Umsätze

Segment	2018	2023
OTT	203	412
Videogames/e-Sport	550	714
TV-Abos	611	654
Musik	527	597
Radio	427	464
Kino Box Office	144	158

in Mio. USD; Quelle: Global Ent. & Media Outlook 2019–2023