

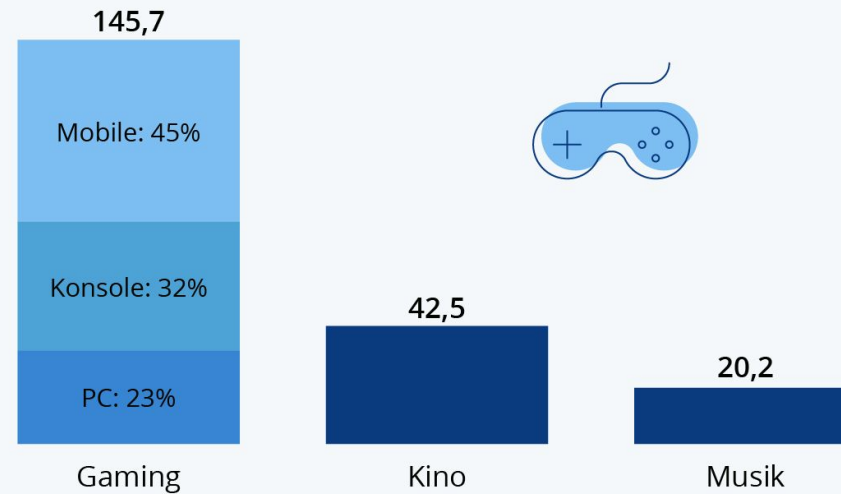
# Digitale Spiele – mehr als Pop und Kommerz?

23. Gautinger Internettreffen



## Videospiele sind die lukrativste Unterhaltungsbranche

Umsatz ausgewählter Sektoren der Unterhaltungsindustrie weltweit 2019 (in Mrd. US-Dollar)



Quellen: Newzoo, Billboard, IFPI



statista

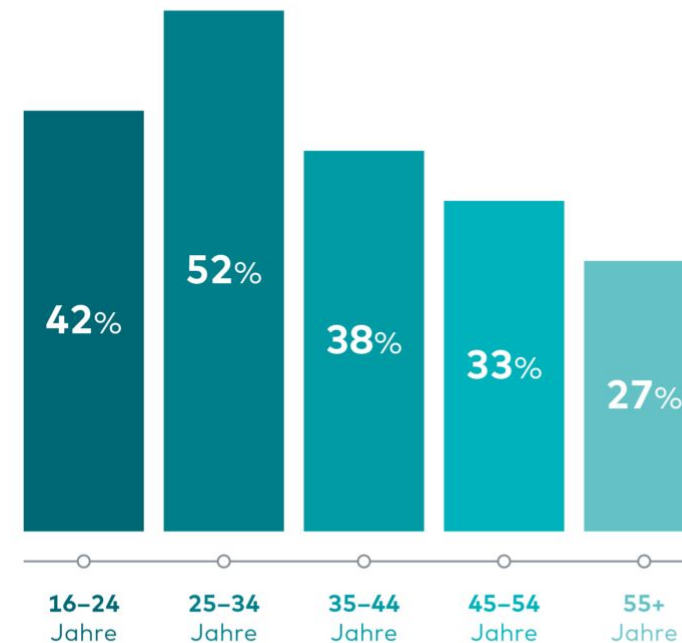
## Games inspirieren immer mehr Bereiche der Popkultur



Mehr als **ein Drittel der Deutschen** sagt, dass Games einen **immer stärkeren Einfluss auf die Popkultur** haben.

**game**  
Verband der deutschen  
Games-Branche

Für junge Erwachsene ist der Einfluss von Games auf die Popkultur besonders deutlich erkennbar



[www.game.de](http://www.game.de)

Quelle: Online-Umfrage von YouGov im Auftrag des game im Juli 2022 (n = 2.039). © game 2022

## Umsatz mit Games-Büchern steigt um 14 Prozent



2019

+14%  
↗



2020

Umsatz mit Büchern,  
Zeitschriften, Hörbüchern  
& Co. über und zu Games  
in Deutschland.

game

[www.game.de](http://www.game.de)

Quelle: Media Control, MC Metis. © game 2021.

# Einfluss von Games auf Popkultur - Konzerte

20 Millionen Deutsche können sich Konzertbesuche in Games vorstellen

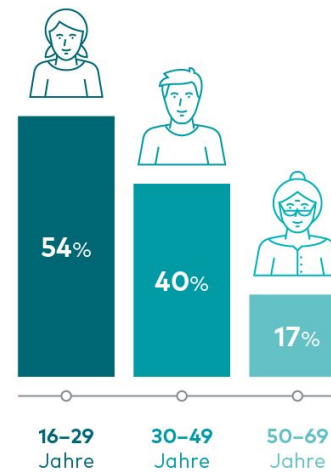


1,9 Mio.

Deutsche haben bereits an In-Game-Konzerten teilgenommen

20 Mio.

Deutsche können sich eine Teilnahme an In-Game-Konzerten vorstellen



Anteil der Deutschen je Alterssegment, die sich einen In-Game-Konzertbesuch vorstellen können



Travis Scott - Fortnite Konzert

# Produkte mit Games - Bezug

## Mehrheit der Deutschen hat bereits popkulturelle Produkte mit Games-Bezug gekauft oder genutzt

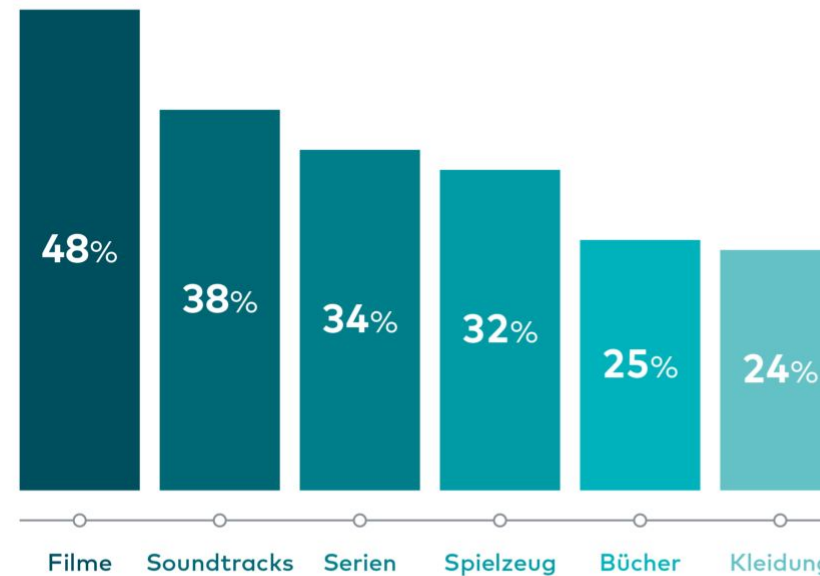


# 62%

der Deutschen haben bereits **popkulturelle Güter mit Bezug zu Games** gekauft oder genutzt.

**game**  
Verband der deutschen  
Games-Branche

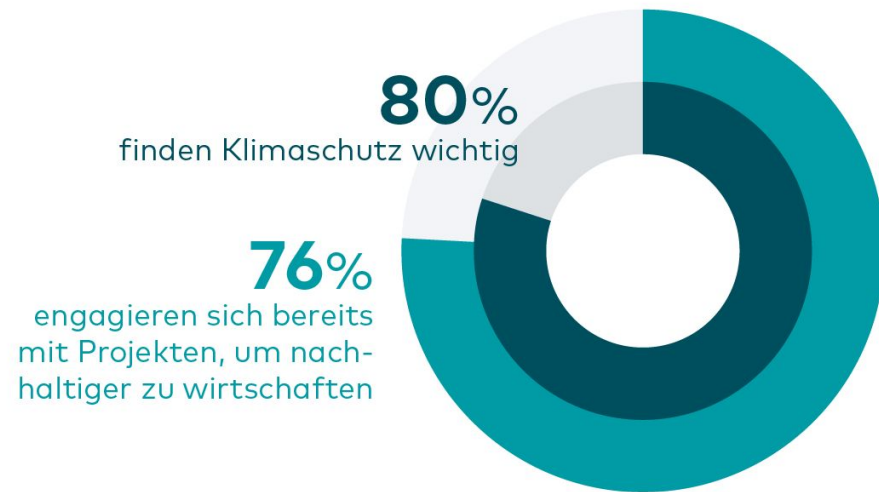
### Filme und Soundtracks mit Bezug zu Games sind in Deutschland besonders beliebt



[www.game.de](http://www.game.de)

Quelle: Online-Umfrage von YouGov im Auftrag des game im Juli 2022 (n = 2.039). © game 2022

## Großteil der deutschen Games-Unternehmen engagiert sich im Umwelt- und Klimaschutz

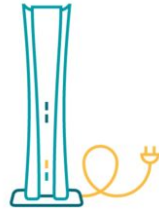


## Globale Initiative





## Bewusstsein für energiesparendes Gaming in Deutschland wächst



**16 Mio.**

Spielende achten stärker auf den **Energieverbrauch beim Gaming** als vor einem Jahr



**4 von 10**

Spielenden schauen **vor der Anschaffung** von Gaming-Hardware stärker auf deren **Stromverbrauch**



**59%**

der Spielenden **schalten ihre Gaming-Geräte ganz aus**, statt sie in den Standby-Modus zu versetzen

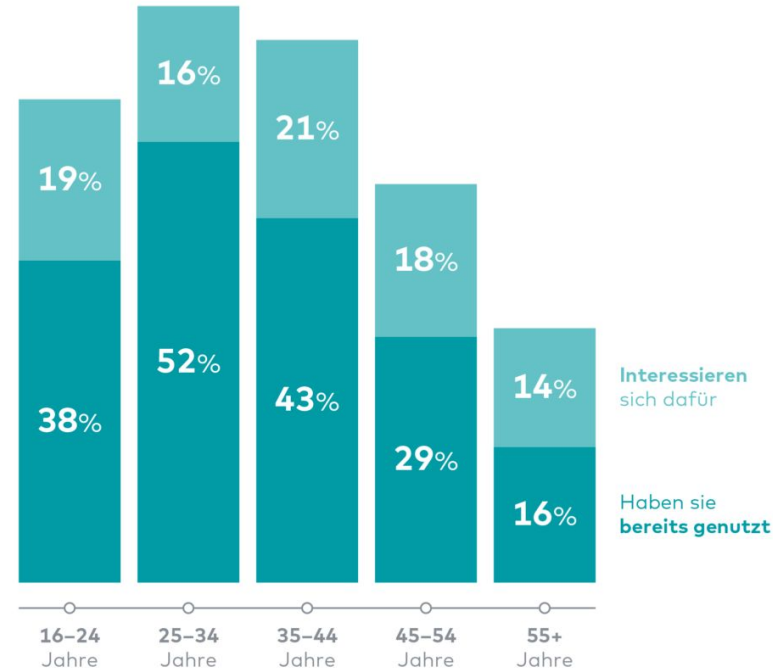
## Millionen Deutsche halten sich mit Games körperlich fit



**47%**

Rund die Hälfte der Deutschen ist an **Games für die körperliche Fitness** interessiert oder hat sie schon genutzt.

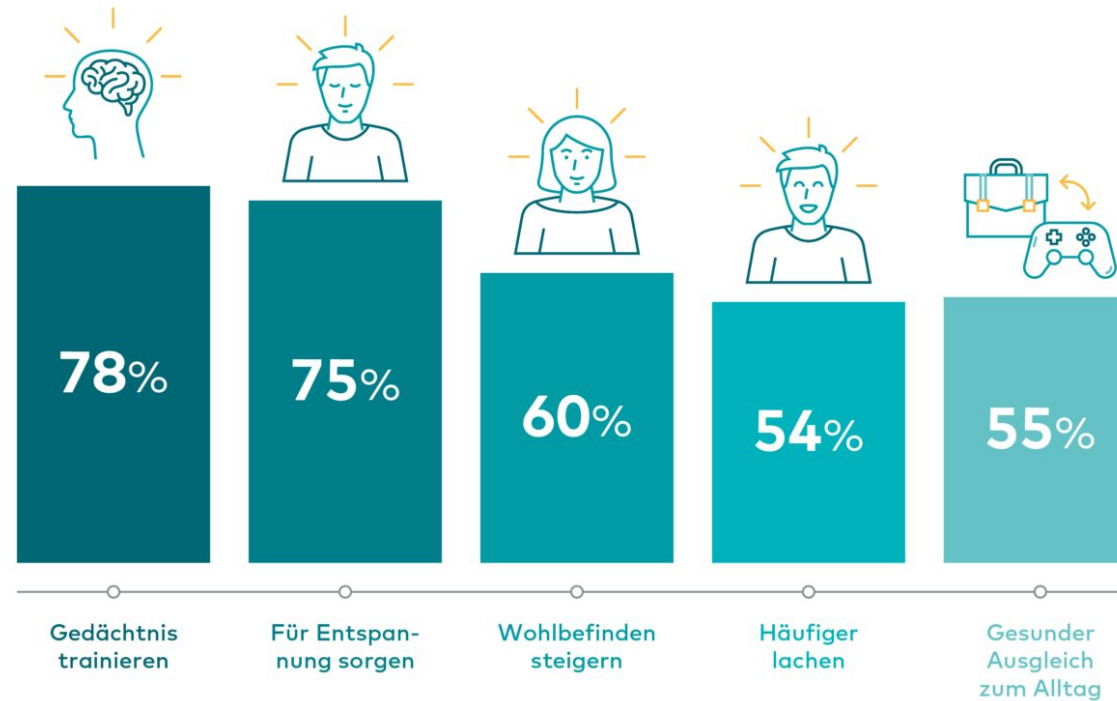
**game**  
Verband der deutschen  
Games-Branche



[www.game.de](http://www.game.de)

Quelle: Online-Umfrage von YouGov im Auftrag des game im Juli 2022 (n=2.039). © game 2022

## Der Großteil der Gamerinnen und Gamer sieht durchs Spielen positive Effekte auf die mentale Gesundheit



## 19 Millionen Deutsche sind überzeugt, dass Games bei der mentalen Gesundheit helfen können

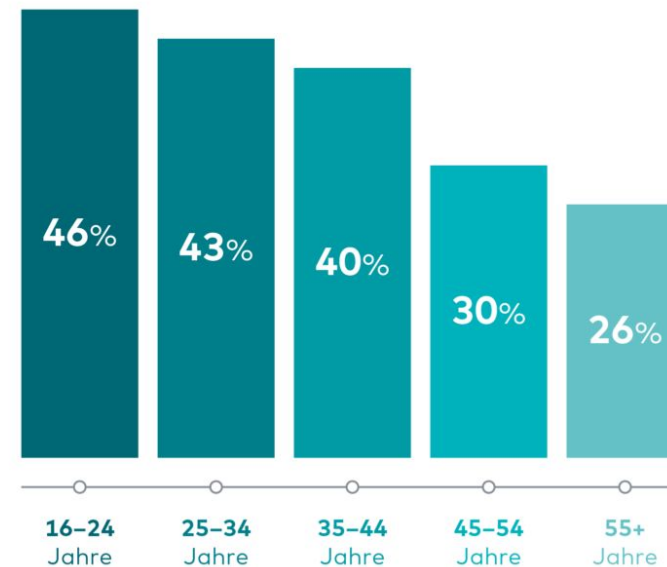


# 34%

oder 19 Millionen Deutsche glauben, dass **Games helfen können, die mentale Gesundheit zu fördern.**

**game**  
Verband der deutschen  
Games-Branche

Insbesondere jüngere Menschen sehen Games als hilfreich für die mentale Gesundheit an



[www.game.de](http://www.game.de)

Quelle: Online-Umfrage von YouGov im Auftrag des game im Juli 2022 (n = 2.039). © game 2022

## Große Mehrheit sieht Bedarf bei der Vermittlung digitaler Kompetenzen in den Schulen



Die befragten Deutschen stimmen folgenden Aussagen zu oder eher zu:

77%

Schülerinnen und Schüler sollten in der Schule die nötigen **digitalen Kompetenzen vermittelt** bekommen, um mit den Medien des Digitalzeitalters reflektiert umgehen zu können.

70%

**Grundlegende Programmierkenntnisse** sollten bereits frühzeitig in der Schule vermittelt werden.

61%

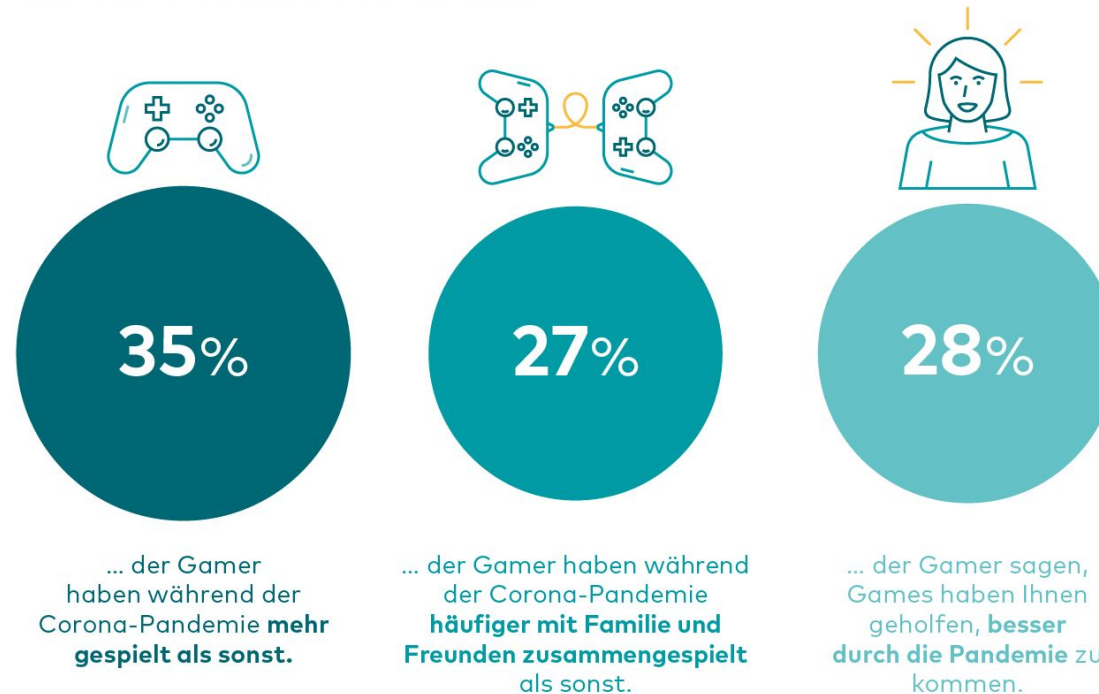
Gerade die Corona-Zeit hat gezeigt, dass wir in Deutschland beim **Einsatz von Lernspielen/Serious Games** zum Beispiel in der Bildung schon viel weiter sein sollten.

Aber

74%

Schulen in Deutschland sind in der Regel **technisch nicht gut genug ausgestattet.**

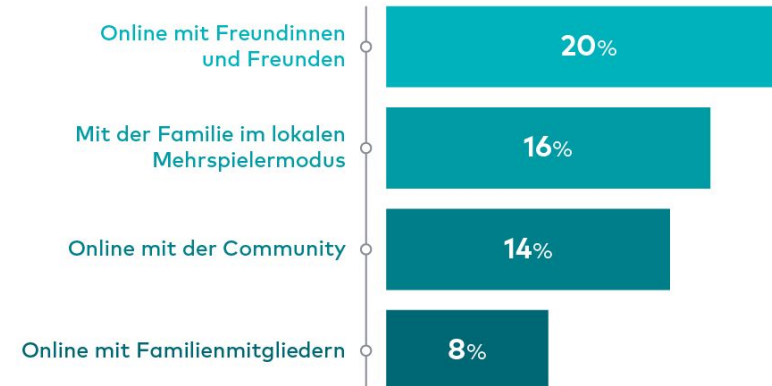
## Games waren für Millionen Menschen eine große Unterstützung während der Corona-Pandemie



## Während der Corona-Krise spielen rund 18 Millionen Deutsche Games und halten so mit Familie, Freunden und anderen Kontakt

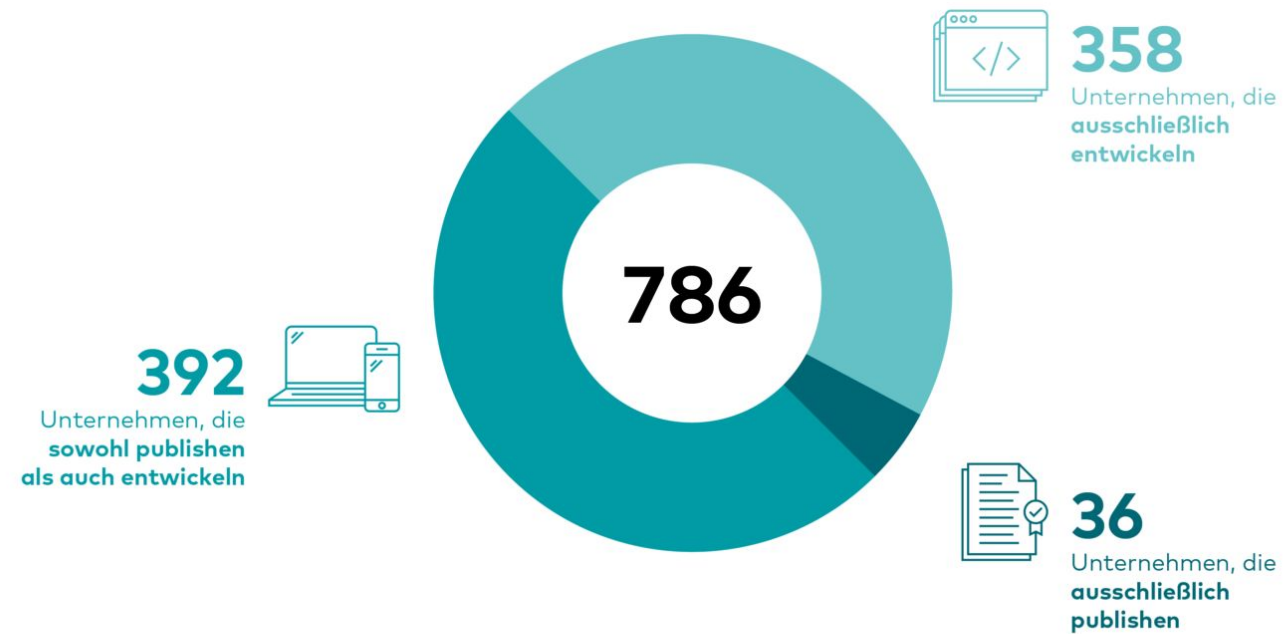


So wird gemeinsam online gespielt  
(Mehrfachantworten möglich)



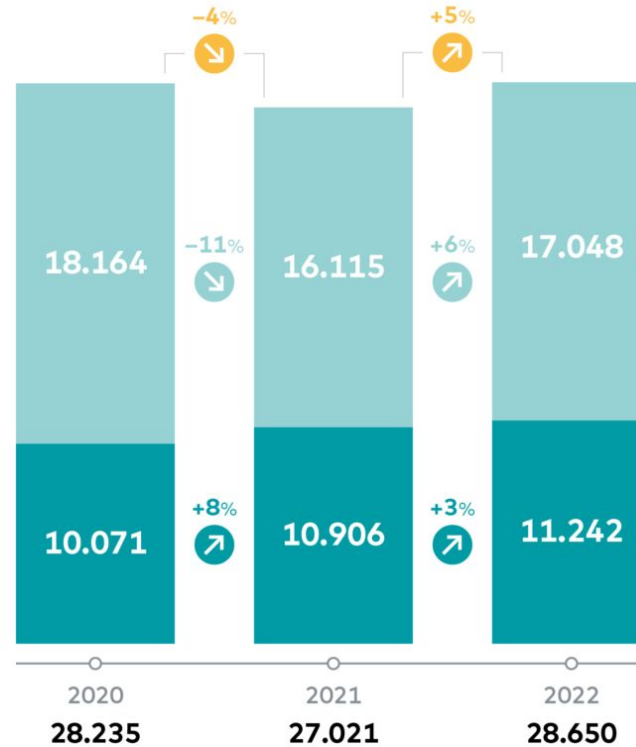
# Games als Arbeitgeber

## 786 Unternehmen in Deutschland entwickeln oder vertreiben Games





## Steigende Beschäftigtenzahlen in der deutschen Games-Branche



**Erweiterter Markt**  
Beschäftigte bei Dienstleistern, im Handel, bei Bildungseinrichtungen, Medien und im öffentlichen Sektor mit Bezug zur Games-Branche

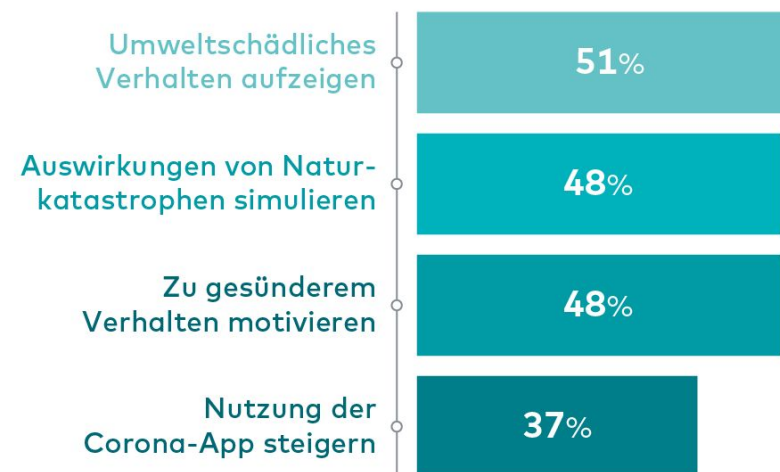
**Kernmarkt**  
Beschäftigte bei Entwicklern und Publishern

## Potenzial von Games wird laut jedem Zweiten in Deutschland noch nicht ausreichend genutzt



der Deutschen sagen, Deutschland könnte **mehr machen, um das Potenzial von Games** zu nutzen

Welche Beispiele für die Potenziale von Games sehen die Menschen?



**“Das Spiel soll unterhalten, ist aber auch ein politisches Statement.**

**Während sich Games üblicherweise um vergangene oder fiktive Konflikte drehen, kämpfen die Spielerinnen und Spieler in »Death from Above« aufseiten der Ukrainer gegen Russland, als Militärdrohnen-Piloten.”**

# »Auch in ›Civilization‹ kannst du die Demokratie nicht ohne Militär verteidigen«

Der Ukrainekrieg als Computerspiel-Szenario, während noch gekämpft wird? Gamingfirma-Chef Hendrik Lesser kündigt ein neues Drohnen-Kampfspiel an – und fordert von seinen Branchenkollegen mehr Haltung.

Ein Interview von [Markus Böhm](#)

09.03.2023, 16.26 Uhr



Promobild zu »Death from Above«: Als Drohnenpilot gegen russische Soldaten kämpfen Foto: Lesser Evil

# CALL TO ARMS

*Game Developer als “digital  
culture warriors”*

*“Democracy is non -  
negotiable”*



**Thank you!**

# Quellen

- <https://www.indiehackers.com/post/gaming-is-pandemic-proof-a9e28bee26>
- <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/death-from-above-warum-ein-deutscher-ein-videospiel-zum-ukraine-krieg-herausbringt-a-d44feabf-2a95-46e9-86e1-b558049c7a2b>
- <https://www.game.de/marktdaten/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=u8C5-4zIFil>