



Gaming als Megatrend: Wie Anleger vom globalen Gaming- Boom profitieren

Volker Schulz / Julian Schulz

Einst war der Gaming-Markt ein Nischenmarkt für Jugendliche, heute ist er eines der wichtigsten Segmente in der globalen Unterhaltungsbranche. In den letzten Jahrzehnten durchlebte die Spieleindustrie eine signifikante Entwicklung. Mit einem prognostizierten weltweiten Umsatz von ungefähr 188,8 Mrd. \$ (+ 3,4 % YoY, Stand 09.2025 / nur Spiel - keine Konsolen etc.) übertrifft die Gaming-Branche andere Entertainment-Industrien bei Weitem. Auch die globale Spielerbasis wächst stetig, dieses Jahr wird ein Anstieg von 4,4 % auf 3,6 Milliarden Spieler erwartet. Dass die Spielerbasis aktuell schneller wächst als der Umsatz, ist zunächst hinzunehmen. Denn:

Viele neue Nutzer kommen aktuell über Free-to-Play-Titel (Fortnite, Roblox, Mobile Games). Eine Einstiegshürde gibt es nicht. Die Monetarisierung erfolgt später über optionale Käufe. Wachstum kommt zudem besonders aus Indien, Südostasien, Lateinamerika. Dort sind Spiele oft günstiger oder werden primär auf dem Smartphone gespielt. Mit dem Wachstum der Mittelschicht wird aber auch dort die Zahlungsbereitschaft im Trend zunehmen. Auch gilt: Statt klassischem Spielekauf (60 bis 70 € pro Titel) dominieren Abos (Game Pass, PS Plus) und Microtransaktionen. Das verteilt die Einnahmen über die Zeit, bremst aber kurzfristig das Umsatzwachstum. Blockbuster-Zyklen verstärken zudem die Volatilität. Das durchschnittliche Umsatzwachstum bis 2030 wird um 8 bis 10 % p. a. je nach Researchhaus taxiert.

Für Anleger sollte dieser Markt deshalb von besonderem Interesse sein - nicht nur wegen der kontinuierlichen Entwicklung, sondern vor allem, weil Gaming-Technologie echte Trends setzt: (...)