

Von Redaktion 13. Dezember 2022



## Candy Crush Saga und Call of Duty – Milliardenmarkt Gaming

Das Spiel „Candy Crush Saga“ hat jeder dritte Mensch auf diesem Planeten bereits gespielt. Aber auch Spiele wie Minecraft, Pokémon GO oder Call of Duty sind bei den Gamern beliebt. Gaming ist ein Milliardenmarkt.

Bis zum Jahr 2025 soll der globale Gaming Markt bei rund 257 Mrd. US-Dollar Marktwert liegen und sich bis 2028 auf etwa 435 Mrd. US-Dollar steigern. Das Videospielesegment auf Mobiltelefonen soll Schätzungen zufolge bereits über 100 Mrd. Dollar Umsatzvolumen erreichen. An vorderster Front bei den Videospielemärkten steht China, dicht gefolgt von den USA.

### Hohe Umsätze

Fifa22 war 2021 das meistverkaufte Spiel, verantwortlich für den Erfolg zeichnet sich das Unternehmen EA (Electronic Arts), die mit rund 7 Mrd. Dollar Umsatz den dritten Platz im Wettbewerb gemessen an dem Marktwert (ca. 36 Mrd. Dollar) belegen.

| Unternehmen                        | Marktkapitalisierung in \$ |
|------------------------------------|----------------------------|
| Activision Blizzard                | 58 Mrd.                    |
| Nintendo                           | 54 Mrd.                    |
| Electronic Arts                    | 36 Mrd.                    |
| Roblox Corp.                       | 19 Mrd.                    |
| Take-Two Interactive Software Inc. | 12 Mrd.                    |
| Ubisoft                            | 4 Mrd.                     |
| Square Enix Holding Group          | 6 Mrd.                     |
| CD Projekt                         | 3 Mrd.                     |

Quelle: Oberbanscheidt & Cie, bloomberg

Führend ist mit einem Marktwert von rund 58 Mrd. Dollar und einem Umsatz von fast neun Mrd. Dollar ist das US Unternehmen Activision Blizzard, deren Kassenschlager Call of Duty ist. Der Softwaregigant Microsoft Inc. hat im Januar 2022 eine Übernahme für 95 Dollar je Anteilsschein (vs. aktuellem Kurs von ca. 76 Dollar) angekündigt, wartet aber immer noch auf das Okay von einigen Wettbewerbsbehörden, die noch diverse Einwände von Konkurrenten berücksichtigen müssen. Aber Microsoft hat bereits Zugeständnisse gemacht, unter anderem mit einem Zehn-Jahresvertrag mit Nintendo für das Spiel Call of Duty, falls die Übernahme durchgeht.

Der japanische Anbieter Nintendo liegt mit rund 54 Mrd. Dollar Marktwert und 15 Mrd. Dollar Umsatz auf Platz zwei. Der Trend bei den Spielern, die auf ein Durchschnittsalter von rund 31 Jahren kommen, geht immer mehr zu immersiven Spielen. Das sind Spiele, in denen der Spieler direkt als Charakter in das Spiel „eintauchen“ kann, sei es mittels virtueller Technik (VR-Brillen) oder eines Avatars, einer künstlichen Grafikfigur, die man sich zuordnet.

## Breiter einsteigen mit einem ETF

Wer von dem Trend partizipieren möchte, der kann das mit dem **VanEck Video Gaming and eSports UCITS ETF** (WKN: A2PLDF) machen. Dieser börsennotierte Fonds investiert in Aktien mit dem Fokus auf E-Sports & Gaming, Technologie und das weltweit, wobei die Unternehmen mindestens 50 Prozent (25 Prozent für aktuelle Komponenten) ihrer Einnahmen aus Videospiele und/oder mit E-Sport erzielen müssen. Das Wertpapier konnte seit Auflage im Jahr 2019 über 52 Prozent zulegen.

Dennoch sollten sich Anleger auf eine höhere Schwankung in dem Segment einstellen. Wer beispielsweise vor einem Jahr in den ETF eingestiegen ist, der musste mehr als ein Drittel an Wertverlust hinnehmen. Aber vielleicht liegt ja bei dem ein oder anderen Gamer in diesem Jahr anstelle eines neuen Spiels dieses Wertpapier unter dem Tannenbaum. Nähere Informationen zur Zusammensetzung und weiteren Details finden Sie auf der Webseite: [/etf-profile/IE00BYWQWR46](https://etf-profile.com/IE00BYWQWR46)

## Über den Autor: Marc Gabriel

Marc Gabriel ist CIIA<sup>®</sup>, CESGA<sup>®</sup> und Kundendirektor, Oberbanscheidt & Cie. Vermögensverwaltung in Kleve