



Playstation und Xbox: Spielekonsolen stehen auf dem Weihnachtzettel

Spielekonsolen werden unter etlichen Weihnachtsbäumen liegen. Lohnt sich daher für Anleger der Blick auf einen Gaming-ETF?

Vor einem Jahr hatten wir den **VanEck Video Gaming und eSports UCITS ETF** (WKN: A2PLDF) vorgestellt. 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. Grund genug auch im laufenden Jahr zu schauen, ob der ETF eine spannendere Alternative für das laufende Weihnachtsfest ist.

Aktien von Spielekonsolen sind keine Spielerei

Die Aktien von Spielekonzernen wie Electronic Arts (EA) oder Nintendo sind keine reine Spielerei, sondern ein echtes Zukunftsinvestment: EA erzielte in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2023 etwa 7,1 Milliarden Euro um. Das japanische Unternehmen Nintendo konnte in den sechs Monaten von April bis September 2023 umgerechnet 5,5 Milliarden Euro Umsatz verbuchen. Dabei profitierte der Konzern auch vom Debut von Super Mario auf der Kinoleinwand.

Branchenexperten erwarten für 2023 ein weltweites Marktvolumen im Videospielesegment von 281,8 Milliarden US-Dollar nach 249,6 Milliarden US-Dollar im Vorjahr. Laut Fortune soll der Markt auf 665,8 Milliarden US-Dollar bis 2030 steigen. Das durchschnittliche

Wachstum von rund 13 Prozent pro Jahr dürfte auch weiterhin von den Smartphones getrieben werden. Schon 2022 lag der Anteil der Mobilgeräte bei rund 44 Prozent des Gesamtmarktes. Der Wechsel von Konsolen und PC zum mobilen Gaming ist insbesondere für die jüngere Generation wichtig. Rund 86 Prozent der Generation Z (zwischen 1997 und 2012 geboren) spielt Videospiele auf Ihrem Smartphone. Darüber hinaus trägt die Beliebtheit von E-Sports-Events und Multiplayer-Spielen zum Wachstum des Online-Gaming-Segments bei.

Der Offline-Sektor der Spielekonsolen

Aber auch für das Offline-Segment wird für die Zeit zwischen 2023 und 2030 eine beträchtliche Wachstumsrate von fast zehn Prozent prognostiziert. Der Markt für Offline-Videospiele hat in den letzten Jahren ein beträchtliches Wachstum erfahren und sich innerhalb der Videospielindustrie im Allgemeinen etabliert. Solche Spiele bieten einzigartige Spielerlebnisse, die sie von ihren Online-Gegenstücken unterscheiden.

Bei Offline-Spielen stehen oft fesselnde Geschichten, knifflige Rätsel und fesselnde Welten im Vordergrund, die der Spieler in seinem eigenen Tempo erkunden kann. Für Offline-Spiele ist oftmals keine Internetverbindung erforderlich und es besteht kein Druck, gegen andere SpielerInnen anzutreten. Diese Faktoren haben zur Beliebtheit von Offline-Spielen beigetragen. Die meisten Spiele nutzen die Spieler aber inzwischen online, denn nichts ist spannender als mit einem Freund verbunden zu sein, und zu „zocken“.

Ein Spiel kostet über 100 Euro

Spiele wie Minecraft, Fortnite oder Sports FC 24 sind hier beliebte Spiele für die die Gamer schon mal schnell über 100 Euro pro Spiel zahlen. Electronics Arts hat die Zusammenarbeit mit der FIFA beendet und nennt FIFA seit diesem Jahr EA Sports FC24 – wahrscheinlich waren die Lizenzgebühren an den Fußballverband zu hoch, so dass man den Klassiker ohne den Namen der FIFA auflegte. Nach anfänglich regional spürbaren Umsatzrückgängen rechnet die EA Gruppe inzwischen mit einem Umsatz zwischen 7,3 und 7,7 Milliarden US-Dollar für das im März 2024 endet, was nach 7,3 Milliarden US-Dollar eine Steigerung von rund 3,9 Prozent entspricht.

Spielekonsolen von Sony sind begehrt

Laut einer Analyse von Statista verdient der japanische Konzern **Sony** (WKN: [853687](#)) im Jahr 2022 mit 26,6 Milliarden US-Dollar am meisten mit Gaming, wobei die Japaner auch die Absätze Ihrer Hardware (Playstation) mit berücksichtigen. Tencent aus China, deren Blockbuster Fortnite ist, folgt auf dem nächsten Platz. Auf dem dritten Platz der wesentlichen Spieler im Markt ist inzwischen Microsoft, die im laufenden Jahr die Übernahme von Activision Blizzard vollzogen haben und damit als dritter im Bunde ihren Platz vor Nintendo gestärkt hat.

Wie Investoren von dem Trend im Gaming und E-Sports-Markt profitieren können, haben wir im letzten Jahr bereits vorgestellt. Der VanEck Video Gaming und eSports UCITS ETF hat im Jahresvergleich (Stand: 6. Dezember 2023) rund 18,1 Prozent zulegen können. Im laufenden Jahr sogar 23,5 Prozent nachdem das Jahr 2022 noch ein Minus von 29,8 Prozent verzeichnete. In dem ETF nimmt inzwischen **NVIDIA** (WKN: [918422](#)) mit 8,4 Prozent

Gewicht die größte Position ein, gefolgt von **Tencent** (WKN: [A1138D](#)) und **AMD** (WKN: [863186](#)). **Microsoft** (WKN: [870747](#)) ist nicht in den aktuellen Top-10 vertreten, was wohl daran liegt, dass der Umsatzanteil des Gamingsegments trotz der Activision Blizzard Übernahme nur bei zwölf Prozent des Gesamtumsatzes des US-Softwareunternehmens liegt. Wir halten den ETF für weiterhin attraktiv, um an dem Trend „Gaming“ zu partizipieren.

Über den Autor Marc Gabriel

Marc Gabriel, CIIA, CESGA und Kundendirektor, Oberbanscheidt & Cie.
Vermögensverwaltung in Kleve