

Gaming-Industrie in China atmet auf

Virtuelle Realität und 5G sorgen künftig für neue Impulse / Von Roland Rohde

Hongkong (GTAI) - Die chinesischen Behörden verhängten 2018 einen zeitweiligen Zulassungsstopp für elektronische Spiele. Das Umsatzwachstum stürzte daraufhin in den einstelligen Bereich.

30.01.2019

Chinas elektronische Spieleindustrie legte in den letzten Jahren ein fulminantes Wachstum vor. Das verdeutlichen Zahlen des China Gaming Report, einer Veröffentlichung des Branchenverbandes Game Publishers Association Committee (GPC) zusammen mit den Marktforschungsunternehmen Gama Data und International Data Corp.

Demzufolge stiegen in der Volksrepublik zwischen 2013 und 2018 die Einnahmen der Branche nominal (und auf Basis der Inlandswährung) um den Faktor 2,6 auf umgerechnet gut 32 Milliarden US-Dollar (US\$). Damit stellt das Land vor den USA und Japan den weltweit größten Absatzmarkt dar und erzielt einen globalen Marktanteil von 24 Prozent.

Umsatz der Gaming-Industrie in China (in Mrd. US\$, Veränderung im Vergleich zum Vorjahr in %)

Jahr	Wert	Veränd. *)
2013	13,5	38,0
2014	18,6	37,7
2015	22,4	22,9
2016	24,9	17,7
2017	30,1	23,0
2018	32,4	5,3

*) Veränderung auf Basis der Inlandswährung

Quelle: China Gaming Report

Die Statistiken zeigen aber auch, dass die Wachstumsraten im vorliegenden Zeitraum kontinuierlich zurückgegangen sind. Der Markt tritt damit allerdings noch lange nicht in eine Phase der Sättigung ein. Produkte, die verstärkt auf virtuelle Realität setzen und die technischen Möglichkeiten, die die Mobilfunkgeneration 5G bietet, dürften künftig für Impulse sorgen.

Kundenanzahl wächst kaum noch

Derweil wächst die Anzahl der Spieler im Reich der Mitte seit geraumer Zeit nur noch langsam. Für den Zeitraum von 2013 bis 2018 ergibt sich ein Plus von relativ mageren 26 Prozent. Im Prinzip habe man, so Branchenkenner, nahezu alle potenziellen Nutzer auf die eine oder andere Weise erreicht. Es gehe seit einigen Jahren daher vor allem darum, den Pro-Kopf-Umsatz zu steigern, was auch erfolgreich gelang. Zwischen 2013 und 2018 verdoppelte sich dieser nahezu.

Nutzer von elektronischen Spielen (in Mio.) in China und deren Pro-Kopf-Konsum (in US\$)

Jahr	Nutzer	Konsum
2013	495	27
2014	517	36
2015	534	42
2016	566	44
2017	583	52
2018	626	52

Quelle: China Gaming Report

Das Jahr 2018 verlief indes äußerst schlecht für die Branche. Ihre Umsätze legten um gerade einmal 5 Prozent zu. Die Schuld für die Misere lag bei der Regierung. Sie setzte vorübergehend die Erteilung von Verlaufslicenzen für elektronische Spiele aus. Die Verantwortlichen entwickelten laut offizieller Lesart in dieser Zeit ein neues Zulassungsverfahren, mit dem man die negativen gesellschaftlichen Auswirkungen der Spieleindustrie besser kontrollieren könne.

Viele Kunden wichen daher auf den grauen Markt aus, wovon einige ausländische Anbieter profitierten. Das konnte Beijing auch nicht recht sein. Zudem hängen an der Industrie zu viele Arbeitsplätze. Tencent ist der mit Abstand größte Anbieter der Welt. Seine Aktienkurse brachen in Folge des Zulassungstaus ein, und die Unternehmensverschuldung stieg an.

Seit Ende 2018 löst sich der Zulassungstau auf

Ende Dezember 2018 verkündete die China Daily daher, dass wieder neue Verkaufslizenzen ausgegeben werden. Um ihren Kritikern Wind aus den Segeln zu nehmen, gelobte die Branche zudem Besserung. Sie will mit Hilfe künstlicher Intelligenz das Alter ihrer Kunden stärker kontrollieren. Das funktioniert mit der chinesischen Gesichtserkennungstechnik schon relativ gut. Insgesamt dürfte die Regierung dem Sektor aber stärker auf die Finger schauen.

Nahezu zwei Drittel aller von der Gaming-Industrie generierten Umsätze entfallen auf die Mobilparte. Spielekonsolen kommen hingegen auf einen Anteil von weniger als einem Prozent. Branchenanalysten erkennen dennoch ein hohes Marktpotenzial, weil hier der Nachholbedarf am größten ausfällt.

Umsatz der Gaming-Industrie in China nach Sparten (in Mrd. US\$; Anteile in %)

Sparte	Wert	Anteil
Mobil (Smartphone, Tablet)	20,3	62,5
Desktop / Client-Server	9,4	28,9
Online / Plug-in	2,7	8,0
Spielkonsolen	0,2	0,6

Quelle: China Gaming Report

GAMING-INDUSTRIE IN CHINA ATMET AUF

Die Mobilsparte stellte zwischen 2013 und 2017 den mit Abstand größten Wachstumstreiber der Branche dar. Ihr Umsatz stieg (in Renminbi Yuan gerechnet) gemäß dem China Gaming Report um den Faktor zwölf, was vor allem auf einem geringen Basiseffekt beruht. Vor 2010 generierte sie kaum Geschäfte, da Smartphones noch nicht weit genug verbreitet waren.

Umsatz der Mobilsparte der Gaming-Industrie Chinas (in Mrd. US\$, Veränderung im Vergleich zum Vorjahr in %)

Jahr	Umsatz	Veränderung *)
2013	1,8	246,9
2014	4,5	144,6
2015	8,2	87,2
2016	12,3	59,2
2017	17,2	41,7
2018	20,3	15,4

*) Auf Basis der Inlandswährung

Quelle: China Gaming Report

Die Nachfrage nach elektronischen Spielen wird überwiegend von einheimischen Firmen abgedeckt. Sie kamen 2018 auf einen Marktanteil von mehr als drei Viertel. Angesichts der Größe des Marktes fällt damit aber noch genug für ausländische Anbieter ab. Das französische Unternehmen Ubisoft etwa berichtete in der China Daily, dass es 2017 seine Umsätze in der Volksrepublik um 90 Prozent gesteigert habe.

Kontaktadresse

Bezeichnung	Internetadresse	Anmerkungen
Game Publishers Association Committee (GPC)	http://www.cgigc.com.cn/ (Startseite ↗); http://www.cgigc.com.cn/gamedata/20752.html ↗ (Report zur Gaming-Industrie)	Branchenverband; Webseite nur auf Chinesisch

Weitere Informationen zu Wirtschaftslage, Branchen, Geschäftspraxis, Recht, Zoll, Ausschreibungen und Entwicklungsprojekten in China können Sie unter <http://www.gtai.de/china> abrufen. Die Seite <http://www.gtai.de/asien-pazifik> bietet einen Überblick zu verschiedenen Themen in der Region.

Mehr zu:

China
Software
Branchen

Kontakt

Christina Otte

Wirtschaftsexpertin

 +49 228 24 993 323

 [Ihre Frage an uns](#)

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck – auch teilweise – nur mit vorheriger ausdrücklicher Genehmigung. Trotz größtmöglicher Sorgfalt keine Haftung für den Inhalt.

© 2021 Germany Trade & Invest

Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.