

Von Pacman zur milliardenschweren Gaming-Industrie

Im neuen Luzerner Spielmuseum Gameorama kann man leicht der Nostalgie verfallen. Endlich wieder mal den legendären Pacman steuern, wie zur Mittelschulzeit, als ich das Geld für gute Schulnoten über Mittag für den Spass an diesem Klassiker unter den Videospielen einsetzte. Meine Mutter wusste noch nichts von Pacman, bis ich ihr mal einen runden Schokoladenkuchen vor dem Auftischen zur gefrässigen Pacman-Figur «dekoriert» habe: Ich schnitt einen Fünftel weg (und verschlang ihn), und schon war das charakteristische Bild wiederzuerkennen, wie die runde Pacman-Figur mit gefräßigem Mund die Geister durchs Labyrinth verfolgte.

Brettspiele gab es seit Jahrhunderten und erste Videospiele seit rund 40 Jahren. Mit der zunehmenden Digitalisierung

und Computerisierung hat eine fulminante Entwicklung stattgefunden. In meinem ersten Semester 1984 machte ich Kalkulationen auf einem Grosscomputer. Der Hochschulrechner DEC PDP 11/45 in einem gekühlten Saal erbrachte jedoch nur gerade einen Bruchteil an Leistung eines heutigen Smartphones und war x-tausendmal langsamer. Aber immerhin war er viel schneller als das händische Durchrechnen der Zinsstaffeln am Wirtschaftsgymnasium.

Es hat sich mittlerweile eine explodierende «Gaming-Industrie» entwickelt. Sie ist aus dem Weihnachtsgeschäft nicht mehr wegzudenken. Sony, dessen Hauptquartier für die Spielesparte in Kalifornien liegt, und Microsoft haben soeben ihre neuesten Spielekonsolen auf den Markt mit

futuristisch anmutenden Figuren gebracht. Die eingefleischten Gamer verfolgen jedes Detail in der Szene, und sie werden dafür auch clever unterhalten und eingebunden.

Der Weltmarkt für Videospiele wird in diesem Jahr auf rund 170 Milliarden Franken ansteigen, was neue, finanzkräftige Konkurrenten wie Alphabet (mit der Streaming-Plattform Google Stadia), Amazon (mit dem Abo-Service Luna) und Apple anzieht. Sie alle werden davon profitieren, dass der Anteil an mobilen Spielen zunehmen wird. Das Spielen mit Konsolen und am PC macht umsatzmässig nur noch knapp die Hälfte aus. In Asien führend ist die chinesische Tencent, mit schnellen Chips des US-Produzenten Nvidia, aber deren Ambitionen mit Hits wie «League of Legends»

sind globaler Natur. Gaming ist längst viel grösser als das gesamte Filmgeschäft mit knapp 40 Milliarden Franken Jahresumsatz, die ihre Aushängeschilder wie Netflix, Disney, Hollywood und alle Kinos im Schlepptau erzielen. Und die gesamte Musikbranche, mit der nur noch rund 17 Milliarden Franken weltweit umgesetzt werden, ist im Vergleich zum Gaming klein.

Beim Sony-Konzern liegt der Umsatzanteil des Gamings bereits bei 30 Prozent, bei Microsoft sind es acht. Der Leader in diesem Jahr dürfte allerdings Nintendo sein. Die Covid-Pandemie hat das Interesse an digitalen Spielen zu Hause am Bildschirm befeuert. Da gilt es aber auch noch, die Branchenriesen wie Ubisoft und Electronic Arts zu erwähnen. Im Vordergrund steht, die

Gamer per Abo in ein Ökosystem zu locken, wo am PC wie auch auf dem Handy gleichermaßen gespielt werden kann. Gigantische Datenpakete werden gestreamt und immense Serverkapazitäten benötigt. Eine Marktübersicht mit allen strategischen und taktischen Partnerschaften fehlt. Es herrscht die im kalifornischen Silicon Valley fest verankerte Innovationskultur der «Cooperation», eine Kombination aus opportunistischer Kooperation und unerbittlicher Kooperation (Wettbewerb).

Der Bedarf an sehr schnellen, breitbandigen und stabilen Internetverbindungen wird steigen, denn die mobilen Games werden immer populärer. Cloudbasierte Lösungen spielen eine immer grössere Rolle. Gerade darin liegt beispielsweise die Stärke von

Amazon. Sie ermöglichen zudem hochklassige Spielerlebnisse ohne teure Hardware, was weltweit immer mehr dazu veranlasst, in die aufregende Welt des Spielens über die Wolke einzutauchen. Aber ich garantiere, dass in der Zeit nach den pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen ich mich im Gameorama endlich wieder mal am Flipperkasten und am Pacman mit meinen alten Schulkollegen messen werde.



Maurice Pedergnana

Professor für Banking und Finance an der Hochschule Luzern und Studienleiter am Institut für Finanzdienstleistungen Zug (IFZ).