

UNTERNEHMEN & PRODUKTE

Gamescom

Inhaltsverzeichnis

01 gamescom, Messen und Gaming

Kennzahlen zur digitalen gamescom 2020-2023	
Kennzahlen zur gamescom 2023	
Besucher der gamescom bis 2023	
Aussteller auf der gamescom nach Herkunft bis 2019	
Umsatz im Gaming-Markt in Deutschland bis 2022	
Anzahl der Computerspieler in Deutschland bis 2020	
Umsatz der deutschen Messeveranstalter bis 2021	
Umsatz der Messe Köln bis 2022	
Hallenkapazitäten der Messen in Deutschland bis 2023	

02 Besucher der gamescom

Fach- und Privatbesucher auf der gamescom bis 2023	
Fachbesucher auf der gamescom nach Wirtschaftszweig 2019	
Privatbesucher auf der gamescom nach Altersgruppen 2019	
Privatbesucher auf der gamescom nach Angebotsinteresse 2019	
Privatbesucher auf der gamescom nach Länge der Anreise 2019	
Privatbesucher auf der gamescom nach Hobbies 2019	

03 Gamingmarkt in Deutschland

Umsatz mit Videospielen in Deutschland bis 2022	
---	--

Umsatz mit Gaming-Hardware in Deutschland bis 2022	21
Prognose der Umsätze mit Videospielen in Deutschland bis 2027	22
Umsatz mit dem Verkauf von Videospielen in Deutschland bis 2022	23
Ranking der meistverkauften PC- und Konsolenspiele in Deutschland September 2023	24
Umsatzanteile mit Computer- und Videospielen nach Plattform bis 2020	25
Prognose zum Umsatz mit Videospielen nach Segmenten in Deutschland 2019-2027	26
Umsatz der führenden Gaming-Unternehmen weltweit Q1 2023	27
04 Nutzer von Video- und Computerspielen	
Anteil der Computerspieler in Deutschland bis 2023	29
Anteil der Computerspieler in Deutschland nach Geschlecht 2023	30
Tägliche Nutzungsdauer von Games in Deutschland bis 2023	31
Anteil der Computerspieler in Deutschland nach Altersgruppe 2023	32
Altersverteilung von Computerspielern in Deutschland 2023	33
Umfrage zu den bevorzugten Gaming-Geräten in Deutschland 2023	34
Umfrage zum Spielen von kostenpflichtigen Videogames in Deutschland 2023	35
20	

KAPITEL 01

gamescom, Messen und Gaming

Ausgewählte Kennzahlen zur digitalen Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung gamescom 2020 bis 2023

Kennzahlen zur digitalen gamescom 2020-2023

	2020	2021	2022	2023
Unique User der gamescom-Shows	10000000	13000000		
Video-Views über alle Kanäle	60000000	109000000	230000000	180000000
Zuschauer der Eröffnungsshow	2000000	5800000	12000000	20000000
Anzahl der Länder, aus denen die Besucher kamen*	180	180	100	100
Anzahl der ausstellenden Partner	370		1100	1227

Ausgewählte Kennzahlen zur Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung gamescom 2023

Kennzahlen zur gamescom 2023

	Kennzahlen
Anzahl der Besuchenden	320000
davon Fachbesuchende	31000
Anzahl der Länder, aus denen die Besuchende kamen*	100
Auslandsanteil der Besuchenden	50 %
Anzahl der Ausstellenden	1227
Anzahl der Länder, aus denen Ausstellende stammen	63
Auslandsanteil der Ausstellenden	76 %
Bruttoausstellungsfläche (in m ²)	230000
Zahl der Online-Zugriffe insgesamt**	180000000
Zahl der Video-Views bei der Opening Night Live	20000000

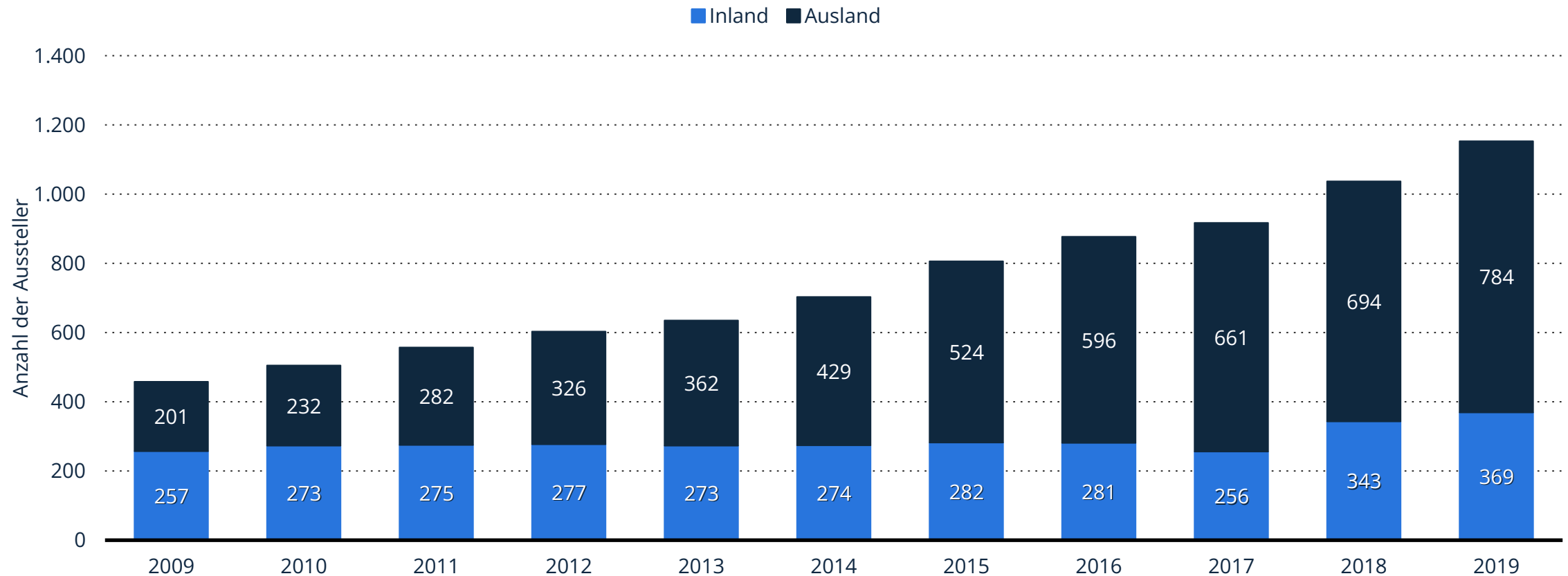
Anzahl der Besucher / digitalen Teilnehmer der gamescom in den Jahren 2010 bis 2023

Besucher der gamescom bis 2023

	Besucher	Digitale Teilnehmer
2023 (vor Ort und digitale Views)*	320000	180000000
2022 (vor Ort und digitale Views)*	265000	230000000
2021 (nur digital, gesamt)		109000000
2020 (nur digital, gesamt)		10000000
2019	370000	
2018	370000	
2017	355000	
2016	345000	
2015	345000	
2014	335000	
2013	340000	
2012	275000	
2011	275000	
2010	254000	

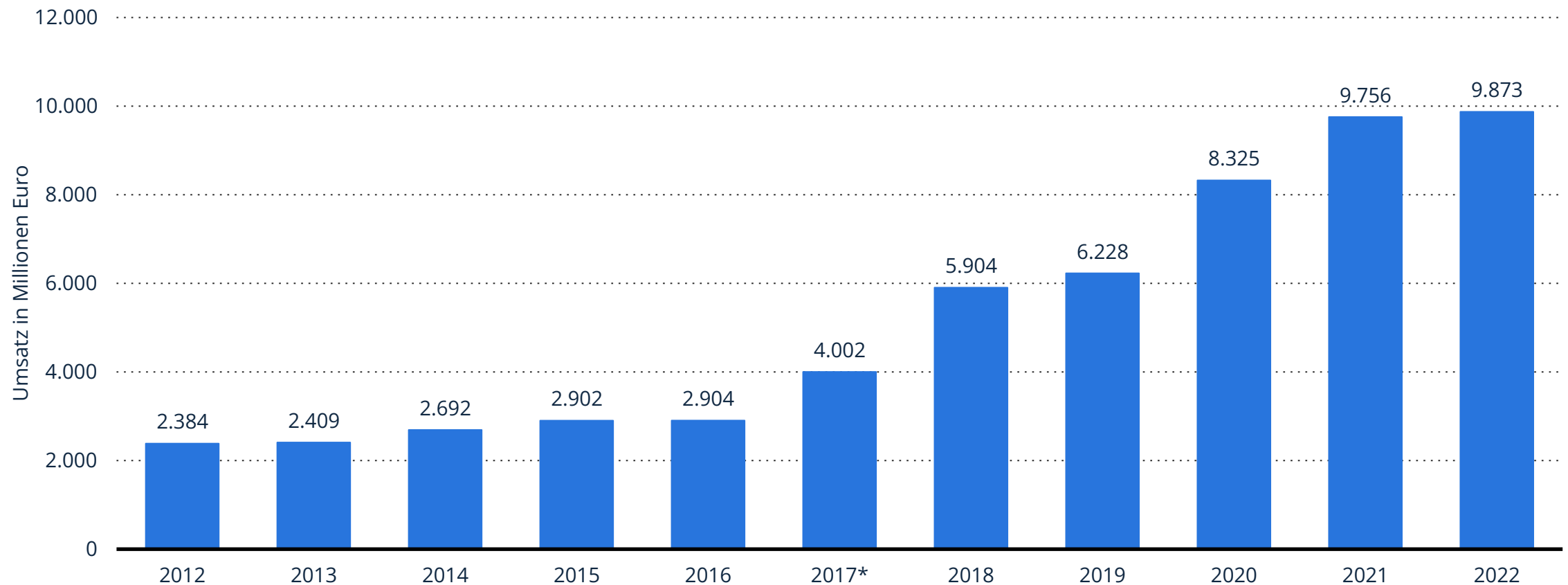
Anzahl der Aussteller auf der gamescom in den Jahren 2009 bis 2019 nach Herkunft

Aussteller auf der gamescom nach Herkunft bis 2019



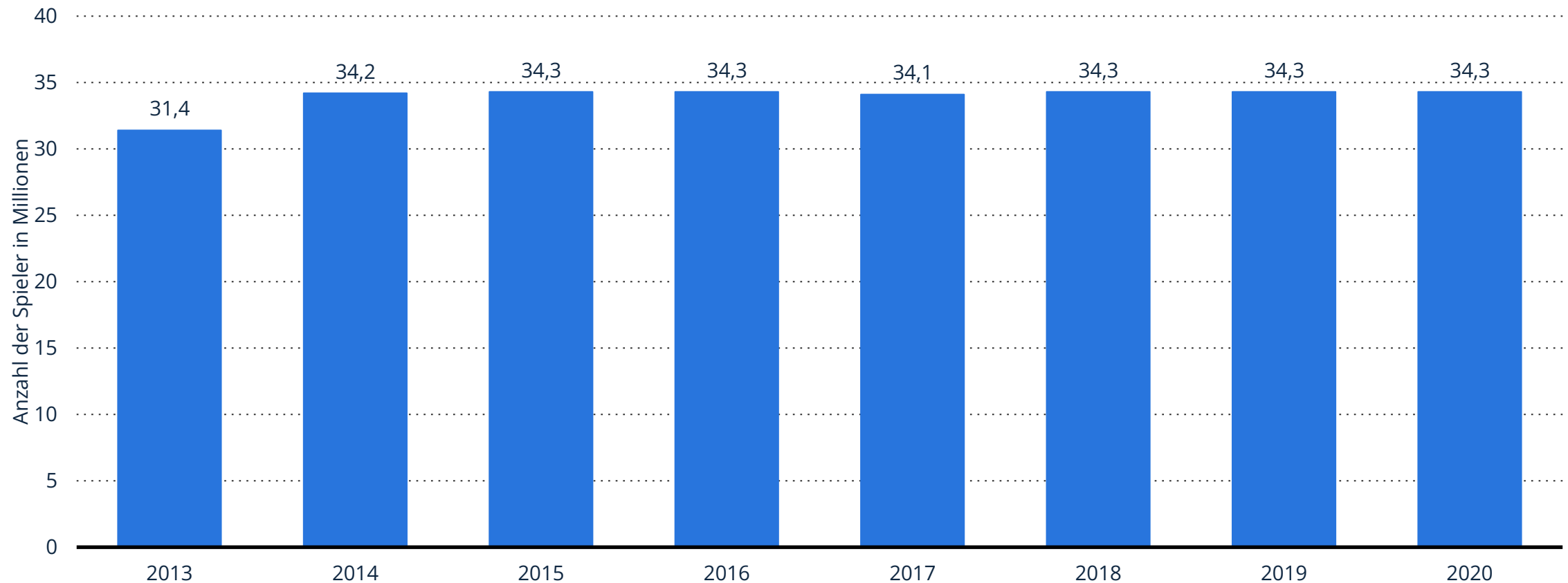
Umsatz im Gaming-Markt (inkl. Hardware) in Deutschland von 2012 bis 2022 (in Millionen Euro)

Umsatz im Gaming-Markt in Deutschland bis 2022



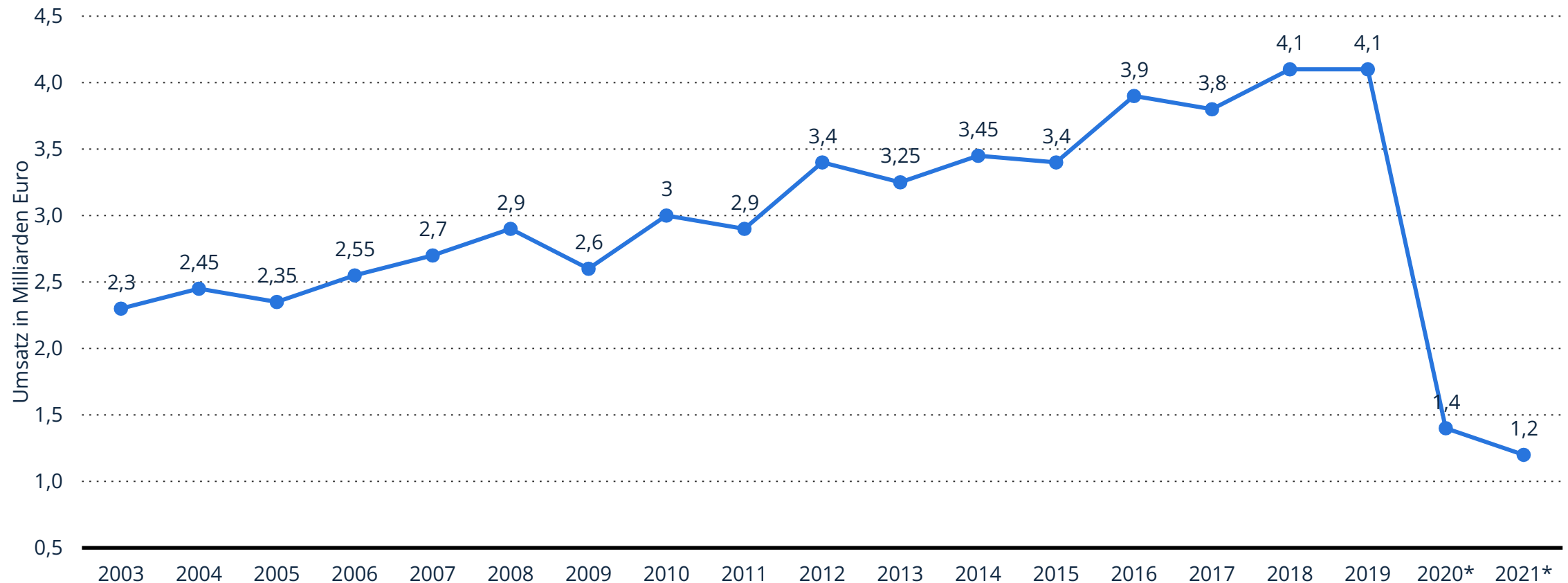
Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2020 (in Millionen)

Anzahl der Computerspieler in Deutschland bis 2020



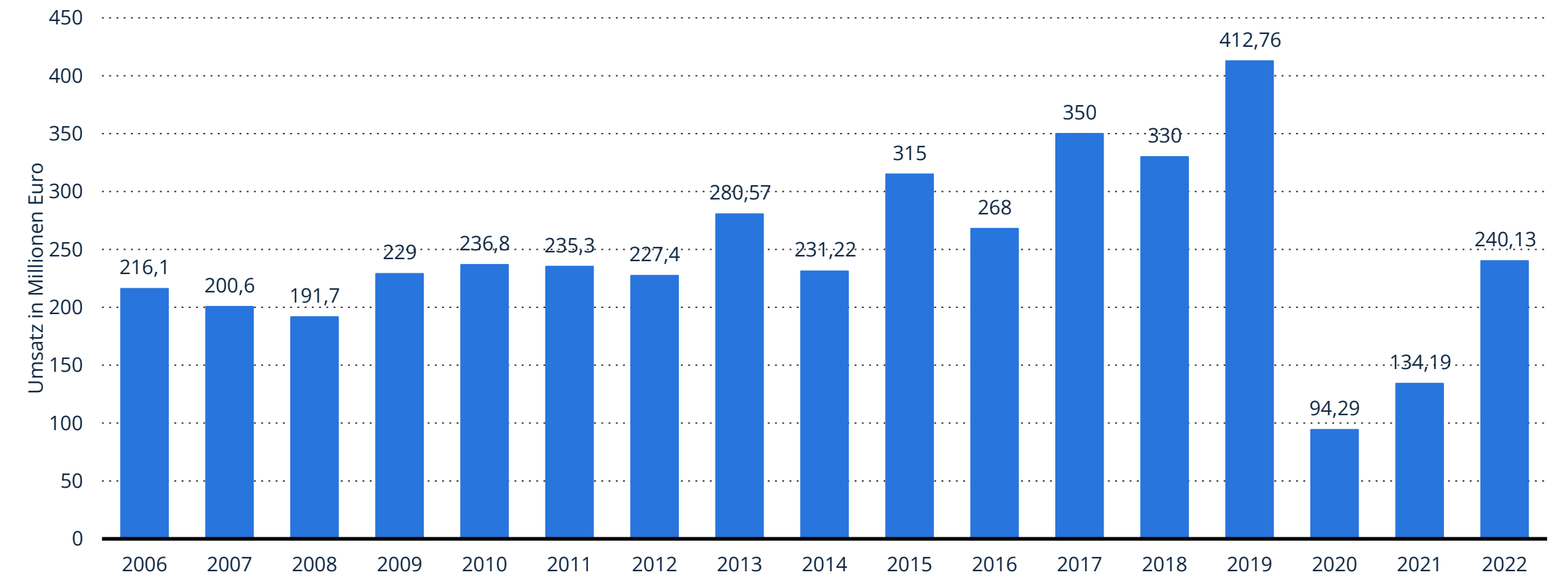
Umsatz der Messeveranstalter in Deutschland in den Jahren 2003 bis 2021 (in Milliarden Euro)

Umsatz der deutschen Messeveranstalter bis 2021



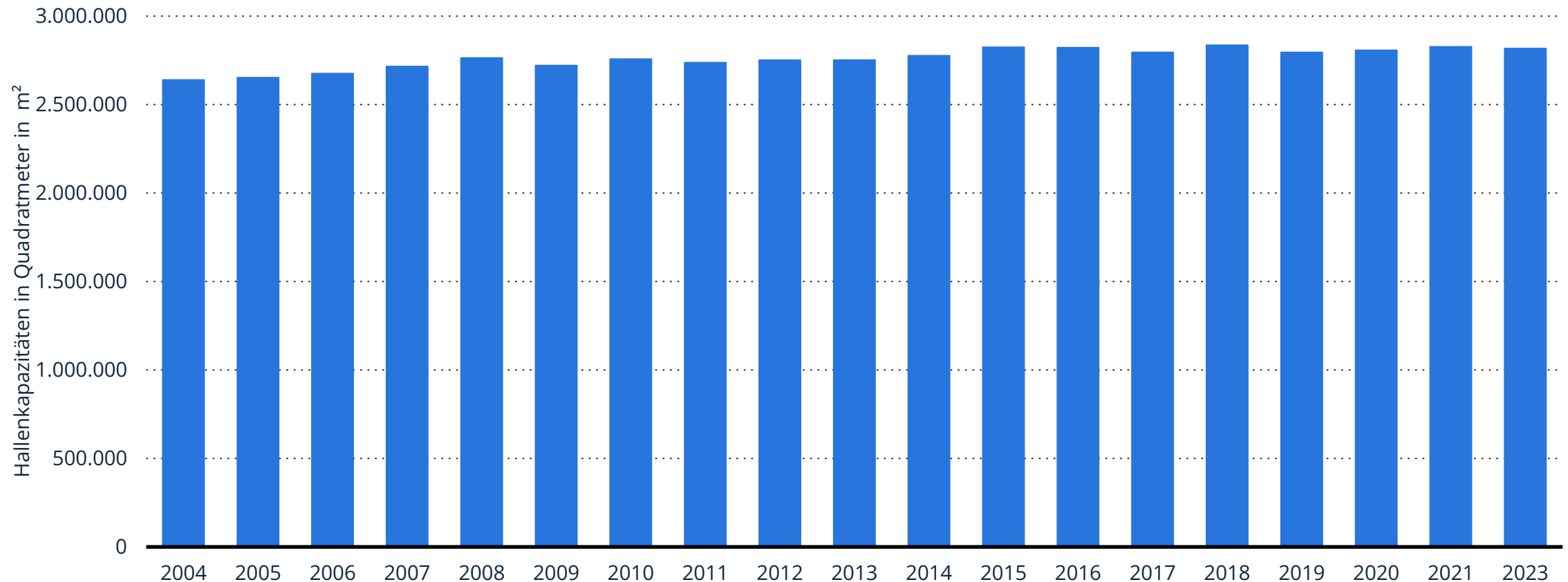
Konzernumsatz der Koelnmesse GmbH in den Jahren 2006 bis 2022 (in Millionen Euro)

Umsatz der Messe Köln bis 2022



Hallenkapazitäten der Messen in Deutschland in den Jahren 2004 bis 2023 (in Quadratmeter)

Hallenkapazitäten der Messen in Deutschland bis 2023

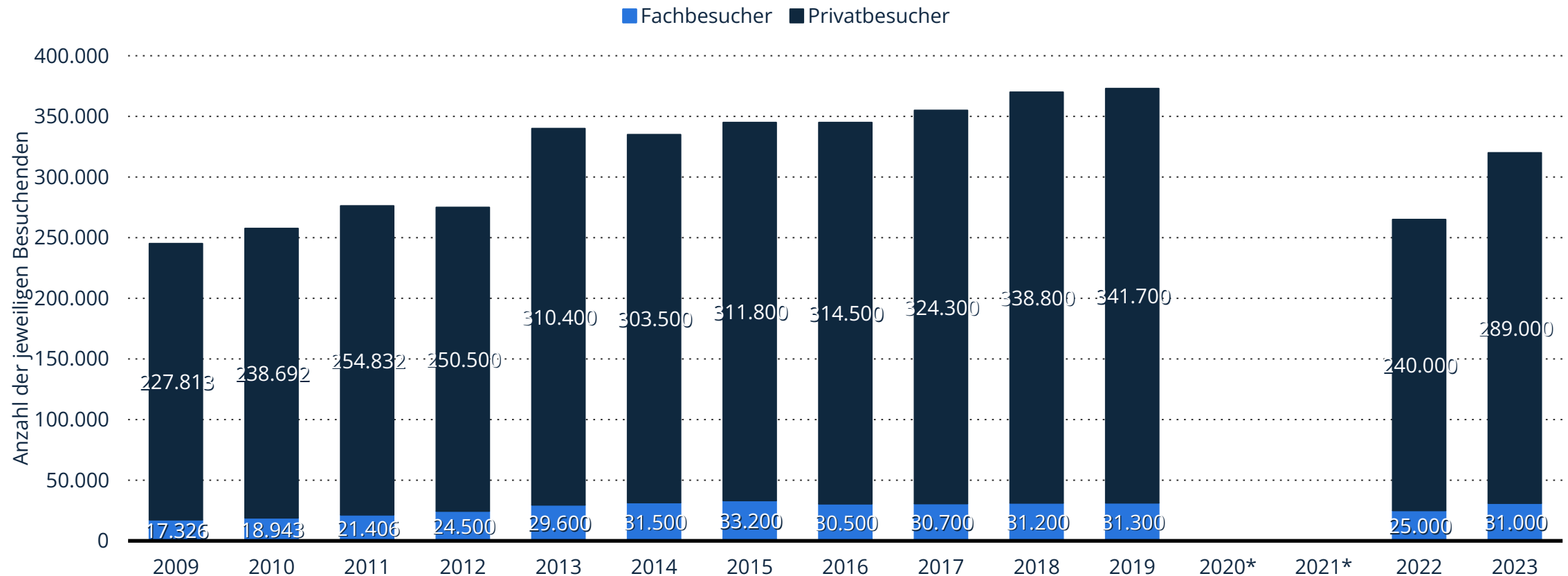


KAPITEL 02

Besucher der gamescom

Anzahl der Fach- und Privatbesucher auf der gamescom in den Jahren 2009 bis 2023

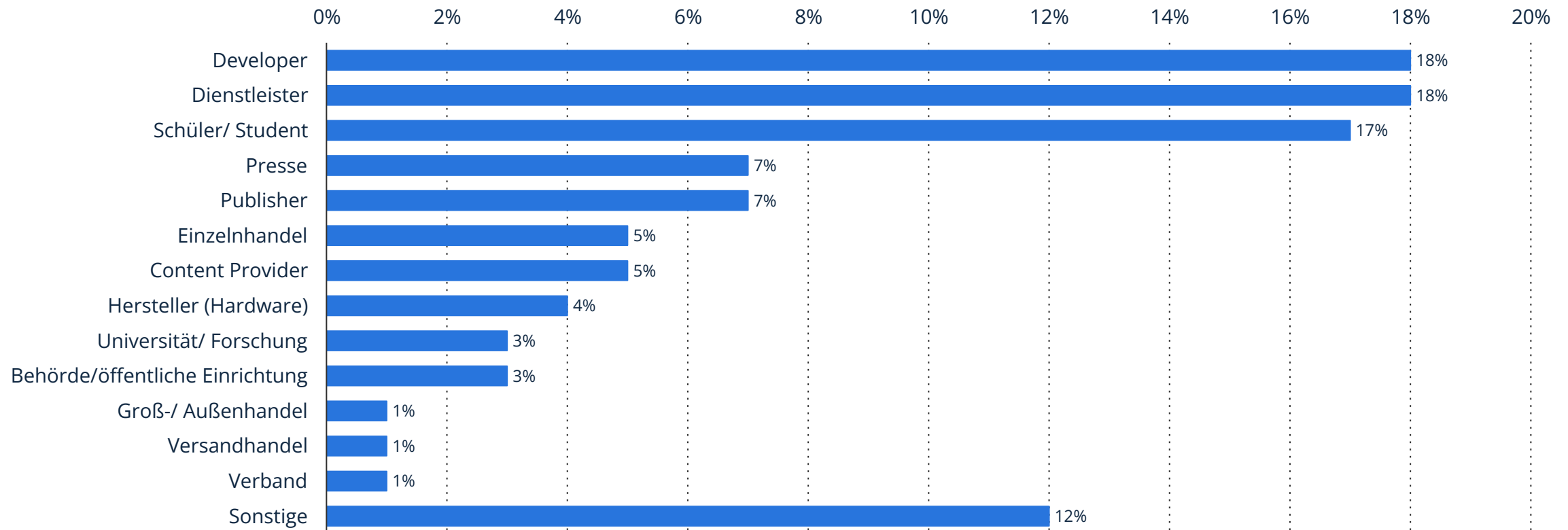
Fach- und Privatbesucher auf der gamescom bis 2023



Verteilung der Fachbesucher auf der gamescom nach Wirtschaftszweig im Jahr 2019

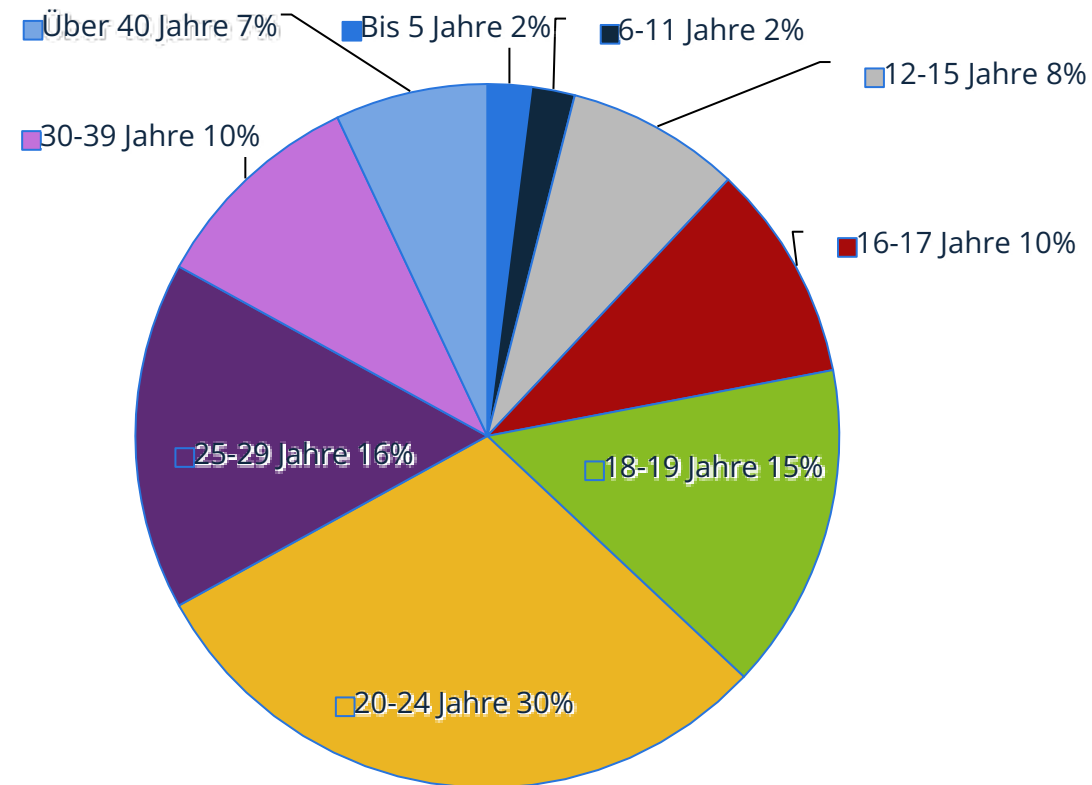
Fachbesucher auf der gamescom nach Wirtschaftszweig 2019

Anteil an den Fachbesuchern



Verteilung der Privatbesucher auf der gamescom nach Altersgruppen im Jahr 2019

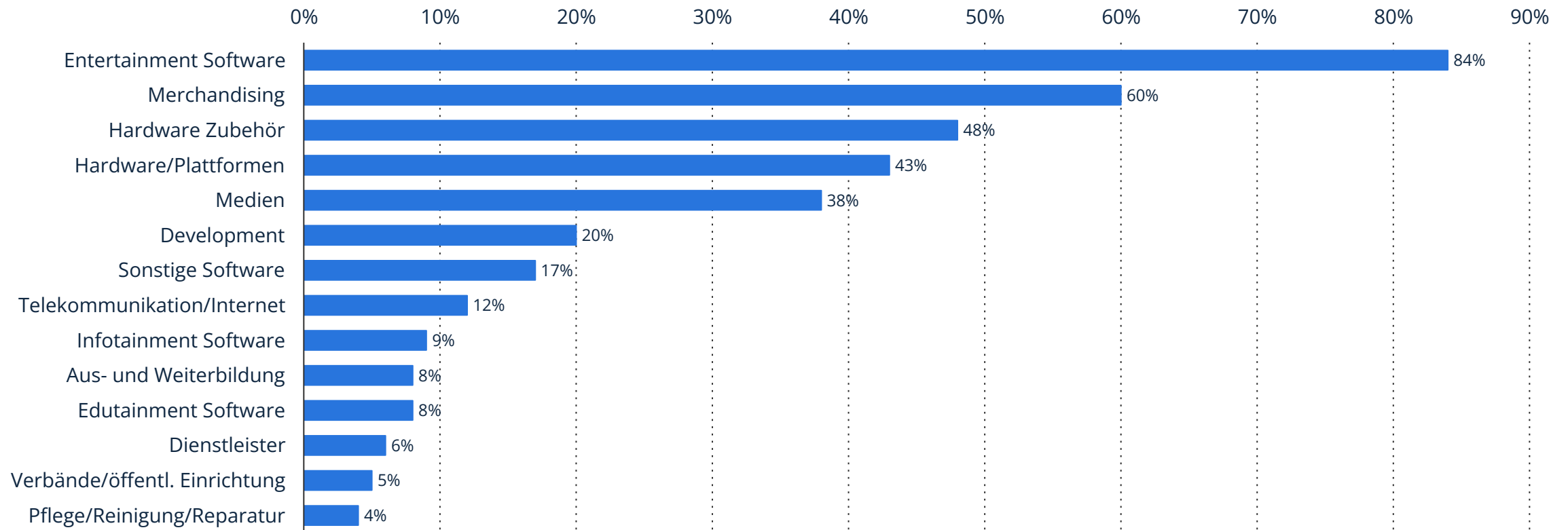
Privatbesucher auf der gamescom nach Altersgruppen 2019



Angebotsinteressen der Privatbesucher auf der gamescom im Jahr 2019

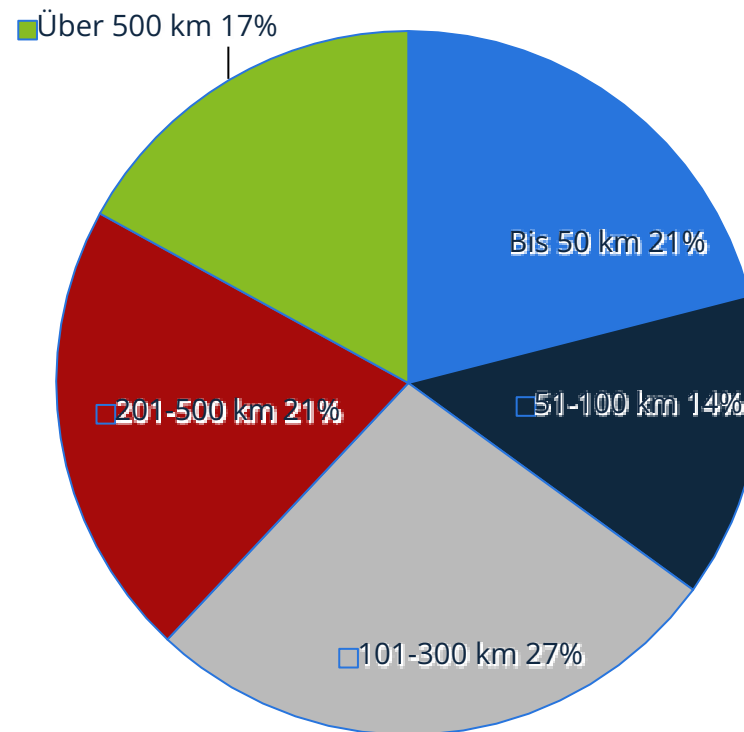
Privatbesucher auf der gamescom nach Angebotsinteresse 2019

Anteil an den Privatbesuchern



Verteilung der Privatbesucher auf der gamescom nach der Länge der Anreise im Jahr 2019

Privatbesucher auf der gamescom nach Länge der Anreise 2019



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/785132323322011104>