

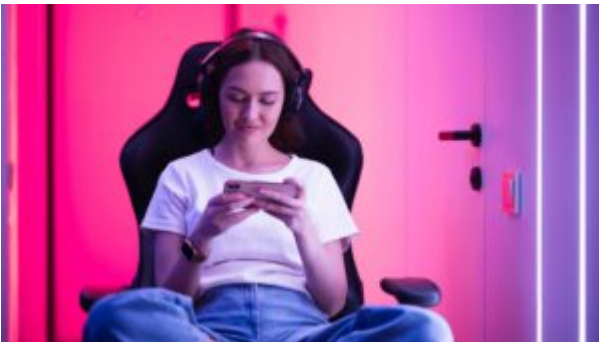
<https://warumnichtanders.at/blog/gaming-und-streaming-im-wohzimmer-und-am-finanzmarkt/>

# Gaming und Streaming – im Wohnzimmer und am Finanzmarkt

Die letzten 1 ½ Jahre haben zwei Sektoren besonders boomen lassen: Gaming (Spiele) und Streaming (digital übertragene Medieninhalte). Während Kinos, Stadien und Opernhäuser in vielen Ländern geschlossen blieben, profitierten digitale Angebote. Millionen neuer Benutzerinnen und Benutzer\* tauchten in dieser Zeit in diese faszinierenden Welten von Gaming und Streaming ein, die – ohne jede Übertreibung – Unmengen an Zeit und Geld verschlingen können.

## Der digitale Wandel der Medien

Doch auch unabhängig von der Pandemie werden klassische Unterhaltungsbranchen wie Film, Fernsehen, Radio und Printmedien immer weiter von digitalen Medien, wie Streaming, Sozialen Medien und Gaming verdrängt. Mittlerweile belegt die elektronische Spieleindustrie mit einem Jahresumsatz von 145 Milliarden US-Dollar den ersten Platz der Unterhaltungssubsektoren. Mit weitem Vorsprung vor Kino (42 Milliarden US-Dollar) und Musik (20 Milliarden US-Dollar). Fast die Hälfte des Jahresumsatzes aus der Gaming-Industrie fällt dabei in die Kategorie Mobile Gaming, also Spiele auf Tablets oder Smartphones.



Auch Streaming-Video-on-Demand (SVOD) holt auf die traditionellen Branchen auf. So schätzt das Bankhaus UBS, dass der globale Markt für diese Dienstleistung bis 2025 um durchschnittlich 11 % pro Jahr wachsen wird. Allein in den USA verdoppelte sich 2020 die Anzahl der SVOD-Abonnements und die Streamingzeit erhöhte sich um 75 %.

## Zukunftsträchtige Branchen

Die wichtigste Grundlage für den Erfolg von Gaming und Streaming sind unumstritten die jüngeren Generationen. Während bei älteren Menschen Fernsehapparat und Rundfunk noch immer die beliebtesten Formen der Unterhaltung sind, werden diese bei der Generation Z von Gaming, Streaming, Notebook und Smartphone überholt. Diese modernen Medien haben damit starken Rückenwind seitens der demografischen Entwicklung.

Auch neue Technologien wie 5G, künstliche Intelligenz, virtuelle Realität sowie Fortschritte bei Computerchips und Halbleitern eröffnen der Branche durch leistungsstärkere Smartphones und schnelleres Internet in Zukunft immer neue Möglichkeiten. Lies dazu auch: [Steigende Hackerangriffe durch zunehmende Digitalisierung](#).



Viele der großen Unternehmen in der Gaming- und Streaming-Industrie sind seit Jahren an den Finanzmärkten vertreten und etabliert. Unter den Trend Gaming fallen vor allem Werte in den Bereichen Halbleiter- und Chipherstellung, Software, genauso wie Spieleherausgeber, Grafikkartenhersteller oder Konsolen- und Spieleentwickler.

Im Streaming sind alle marktdominierenden Unternehmen an der [Börse](#) vertreten, aber auch jüngere Unternehmen haben nicht zuletzt durch phänomenale Kursanstiege bereits von sich Reden gemacht.

## Gaming und Streaming im Fonds

Im Portfolio des [Raiffeisen-MegaTrends-ESG-Aktien](#) befinden sich zum Thema Gaming ein Grafikkiphersteller, ein Konsolenhersteller und ein Spieleherausgeber. Der Megatrend Streaming ist durch drei große SVOD-Anbieter sowie einer Musik-Streaming-Plattform im Fonds vertreten. Bei der Auswahl der Positionen wird ein großer Fokus auf Treibhausgasbilanz, Privatsphäre und Datensicherheit gelegt.

## Große Chancen, vor allem in Asien

Die größten Märkte für Gaming finden sich in China, den USA, Japan und Südkorea. Dabei ist vor allem in China [Mobile Gaming](#) ein großes Thema. Bis 2027 soll der chinesische Markt rund um Mobile Gaming auf 48 Milliarden US-Dollar anwachsen – bei einer jährlichen Wachstumsrate von 11,9 %. Ein Grund für dieses Wachstum sind die enormen Fortschritte in der Smartphone-Entwicklung. Leistungsstärkere Geräte und höhere mobile Datenübertragungsraten lassen die Kluft zwischen Konsolen- und Mobile Gaming immer mehr verschwinden. In China sind wir in ein sehr großes Unternehmen dieses Segments investiert.

## Investments bergen auch Risiken

Der Unterhaltungssektor befindet sich mitten in einem regen Wandel: Jedes Jahr betreten neue Anbieter die Bühne und kämpfen mit den etablierten Unternehmen um einen rasch wachsenden Markt. Den Konsumenten ist dabei vor allem ein umfangreiches und attraktives Angebot wichtig. Wer sich im Streaming und Gaming durchsetzen möchte, muss daher einerseits eine breite Auswahl an populären Filmen, Serien und Spielen bieten und andererseits attraktive Inhalte offerieren, sodass die Kunden auch immer wieder

zurückkommen. Das bedeutet unter anderem fortlaufende beträchtliche Investitionen, um immer wieder Neues anbieten zu können.



Darüber hinaus sind kürzlich vor allem chinesische Spieleentwickler und -verleger unter Druck geraten. Seitens der **chinesischen Regierung verfügte man eine strengere Begrenzung der Spielzeiten bei Minderjährigen**. Ähnlich drastische Maßnahmen sind in anderen Ländern zwar weniger wahrscheinlich, aber es bestehen zweifellos Risiken durch regulatorische Eingriffe. Diese werden die Branche kaum ernsthaft gefährden, könnten sich jedoch in unterschiedlicher Weise auf die einzelnen Unternehmen auswirken und damit auch neue Gewinner und Verlierer hervorbringen.

## Ständige intensive Marktbeobachtung nötig

Daher ist auch in diesem Aktienmarktsegment eine **kontinuierliche, sorgfältige Beobachtung und eine gute Unternehmensauswahl durch das Fondsmanagement vonnöten**. Dementsprechend können sich die Positionierungen des Fonds auch jederzeit ändern. Die mit Aktieninvestments grundsätzlich verbundenen Risiken gelten selbstverständlich auch für die Unternehmen, die sich in den Bereichen Gaming und Streaming engagieren, also beispielsweise erhöhte Kursschwankungen und die Möglichkeit von Kapital- und Wertverlusten.

Möchtest du eine persönliche Beratung zum Thema Aktien oder Megatrends? Vereinbare gerne einen persönlichen Beratungstermin [hier!](#)

*Dies ist eine Marketingmitteilung der Raiffeisen Kapitalanlage GmbH, Mooslackengasse 12, 1190 Wien. Stand/Erstelldatum: Oktober 2021*

**Ein Investmentfonds ist kein Sparbuch und unterliegt nicht der Einlagensicherung. Veranlagungen in Fonds sind mit höheren Risiken verbunden, bis hin zu Kapitalverlusten.**

**Der Fonds weist eine erhöhte Volatilität auf, d.h. die Anteilswerte sind auch innerhalb kurzer Zeiträume großen Schwankungen nach oben und nach unten ausgesetzt, wobei auch Kapitalverluste nicht ausgeschlossen werden können.**

Die veröffentlichten Prospekte bzw. die Informationen für Anleger gemäß § 21 AIFMG sowie die Basisinformationsblätter der Fonds der Raiffeisen Kapitalanlage-Gesellschaft m.b.H. stehen unter [www.rcm.at](http://www.rcm.at) unter der Rubrik „Kurse & Dokumente“ in deutscher Sprache (bei manchen Fonds die Basisinformationsblätter zusätzlich auch in englischer Sprache) bzw. im Fall des Vertriebs von Anteilen im Ausland unter [www.rcm-international.com](http://www.rcm-international.com) unter der Rubrik „Kurse & Dokumente“ in englischer (gegebenenfalls in deutscher) Sprache bzw. in ihrer Landessprache zur Verfügung. Eine Zusammenfassung der Anlegerrechte steht in deutscher und englischer Sprache unter folgendem Link: <https://www.rcm.at/corporategovernance> zur Verfügung. Beachten Sie, dass die Raiffeisen Kapitalanlage-Gesellschaft m.b.H. die Vorkehrungen für den Vertrieb der Fondsanteilscheine außerhalb des Fondsdomizillandes Österreich aufheben kann.

