DAS MILLIARDEN-BUSINESS GAMING

MEISTVERKAUFTE VIDEOSPIELE

Die meistverkauften Spiele aller Zeiten (in Millionen Stück): Rockstar Games ist mit "GTA V" und "Red Dead Redemption 2" zweimal in den Top-Ten vertreten.

TITEL	VERKAUFTE EXEMPLARE
Tetris	520 Mio.
Minecraft	300 Mio.
GTA V	225 Mio.
Wii Sports	83 Mio.
Red Dead Redemption 2	82 Mio.
Mario Kart 8 (Deluxe)	78 Mio.
PUBG: Battlegrounds	75 Mio.
The Elder Scrolls V: Skyrim	60 Mio.
The Witcher 3	60 Mio.
Animal Crossing: New Horizons	51 Mio.



DIE ZEHN TEUERSTEN VIDEOSPIELE in US-Dollar

Die zehn teuersten Computer- und Videospiele nach Produktionsbudget - und was die Spiele ihren Entwicklern nach der Veröffentlichung eingebracht haben.

TITEL	KOSTEN	EINNAHMEN
GTA VI (2026)	1500 Mio.	
Star Citizen (in Enwicklung)	950 Mio.	1,02 Mrd.
Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)	700 Mio.	2,10 Mrd.
Call of Duty: Modern Warfare (2019)	640 Mio.	2,40 Mrd.
Gears of War: E-Day (2026)	500 Mio.	42 Mio.
Call of Duty: Black Ops III (2015)	450 Mio.	2,50 Mrd.
Cyberpunk 2077 (2020)	442 Mio.	1,80 Mrd.
Battlefield 6 (2025)	400 Mio.	1,40 Mrd.
Marvel's Spider-Man 2 (2023)	385 Mio.	1,27 Mrd.
GTA V (2013)	246 Mio.	8,60 Mrd.

6,1 MIO. Österreicher spielen

davon sind
49% FRAUEN
51% MÄNNER

39 JAHRE beträgt das Durchschnittsalter

8,31 STUNDEN beträgt die durchschnittliche Wochenspielzeit

Worauf wird gespielt?
64% SMARTPHONE
34% PC
30% KONSOLE

Krone KREATIV | Fotos/Screenshots: Rockstar Games, stock.adobe.com | Quelle: ÖVUS/Video Games Europe/Ipsos

Das Milliarden-Business Gaming

A) Vor dem Lesen

a) Notieren Sie spontan drei Begriffe, die Sie mit Gaming als Wirtschaftsfaktor verbinden.

b) Schätzen Sie ein, wie viele Menschen in Österreich Videospiele spielen. Begründen Sie Ihre Vermutung.

c) Diskutieren Sie in Partnerarbeit folgende Fragen:
- Wodurch verdienen Spieleunternehmen Geld – außer durch den Verkauf von Spielen?
- Welche Unterschiede erwarten Sie bei Spielzeit und Gerätenutzung?

d) Formulieren Sie eine Frage, die eine Infografik über Gaming beantworten sollte.

B) Textbearbeitung

a) Betrachten Sie die Infografik aufmerksam.

b) Entnehmen Sie der Grafik die Anzahl an Menschen, die in Österreich spielen, das Durchschnittsalter sowie die wöchentliche Spieledauer.

c) Nennen Sie die drei meistverkauften Spiele und ihre jeweiligen Verkaufszahlen.

d) Vergleichen Sie die Anteile der verwendeten Spielgeräte. Mehrfachnennungen sind möglich.

e) Erklären Sie den Unterschied zwischen Produktionskosten und Einnahmen anhand eines Beispiels aus der Grafik.

f) Beurteilen Sie mindestens zwei Angaben, welche besonders aussagekräftig sind, sowie Informationen, welche Ihrer Meinung nach in der Grafik fehlen.

C) Textproduktion

Verfassen Sie eine Grafikanalyse.

Untersuchen Sie die Infografik „Das Milliarden-Business Gaming" aus der Kronen Zeitung vom 14. November 2026.

Verfassen Sie eine **Grafikanalyse** der Infografik „Das Milliarden-Business Gaming" und bearbeiten Sie dabei folgende Arbeitsaufträge:

- Beschreiben Sie Aufbau, Themenbereiche und dargestellte Daten der Grafik.
- Analysieren Sie auffällige Ergebnisse, Unterschiede und Schwerpunkte der dargestellten Werte.
- Interpretieren Sie mögliche gesellschaftliche Ursachen der Ergebnisse und bewerten Sie die Aussagekraft der Grafik für die Gaming-Situation in Österreich.

Schreiben Sie zwischen 405 und 495 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

D) Weiterführende Aufgaben

a) Entwerfen Sie eine zusätzliche Frage für eine österreichische Gaming-Umfrage und begründen Sie deren Relevanz.

b) Erstellen Sie zu zweit eine Mini-Grafik zur bevorzugten Gaming-Plattform Ihrer Klasse. Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse im Plenum.

c) Vergleichen Sie Ihre Klassenergebnisse kritisch mit den österreichweiten Angaben der Infografik.