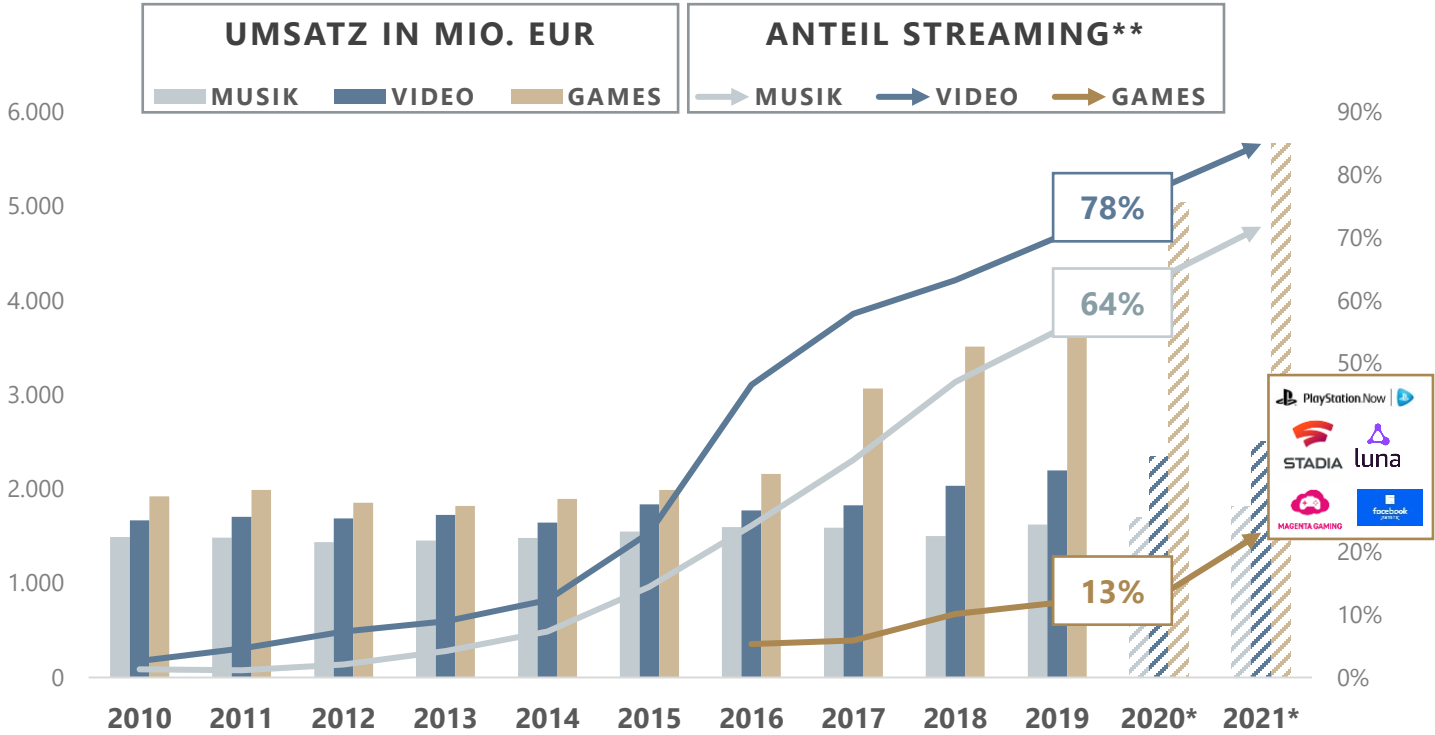


# NACH MUSIK UND VIDEO: MIT CLOUD-GAMING EROBERT STREAMING AUCH DEN GAMES-MARKT



UMSATZ IM DEUTSCHEN MUSIK-, VIDEO- UND GAMES-MARKT 2010-2021  
IN MIO. UND ANTEIL STREAMING\*\* IN %, \*2020/21 PROGNOSE



\*\*bei Games: Umsatz mit Onlinegebühren, dazu zählen Games-Streaming-Dienste wie Playstation Now sowie Online-Services wie Xbox Live, Xbox Game Pass und Playstation Now, Anteil am Games-Umsatz ohne Hardware; ausgewiesene Umsatzanteile: Stand 06/2020; Quelle: Goldmedia-Analyse, Bundesverband Musikindustrie, game, GfK

Photo by tarn-nyuen-unsplash