

## **Audiopaket zum Thema Computerspiele: Games-Markt erreicht neue Rekorde**

### **1. Sendefähiger Radiobeitrag**

#### **+++Anmoderation:**

Vor dem Bildschirm sitzen und Bauklötze übereinander stapeln – so sind Computerspiele schon lange nicht mehr. Heutzutage wird vor der Spielkonsole getanzt, gesungen und Fitness trainiert. Nicht nur bei Jugendlichen, auch bei Erwachsenen kommen die neuen „Mitmach-Spiele“ gut an, und deswegen hält der Boom bei den Spielkonsolen immer noch an. Marko Schlichting mit den Trends bei den Computerspielen.

#### **+++Beitrag mit O-Tönen:**

Tanzen lernen, Golf oder Tennis spielen, sich bewegen vor dem Bildschirm – in letzter Zeit haben sich Computerspiele völlig geändert. Drei Trends sind im Moment zu erkennen, sagt BITKOM-Vizepräsident Achim Berg.

*„Man sieht sehr stark das Wachstum auf der einen Seite in den Internet-Spielen, und auf der anderen Seite in diesen Spielen, wo ich mich auch körperlich betätigen muss. Und so genannte Casual-Games, das sind sehr einfache Spiele, die ich auf dem Handy spielen kann, auch auf einfachen Geräten spielen kann. Das sind drei Trends, die wir ganz bewusst sehen.“*

Für Jugendliche und junge Erwachsene ist es inzwischen das Non-Plus-ultra, im Internet zu spielen, und vor allem: Nicht alleine zu spielen.

Bundesverband  
Informationswirtschaft,  
Telekommunikation und  
neue Medien e.V.

Albrechtstraße 10  
10117 Berlin  
+49. 30. 27576-0  
Fax +49. 30. 27576-400  
bitkom@bitkom.org  
www.bitkom.org

**Ansprechpartner**  
Christian Hallerberg  
Pressesprecher  
Public Sector & Neue Märkte  
+49. 30. 27576-119  
Fax +49. 30. 27576-400  
c.hallerberg@bitkom.org

**Präsident**  
Prof. Dr. Dr. h.c. mult.  
August-Wilhelm Scheer

**Hauptgeschäftsführer**  
Dr. Bernhard Rohleder

Seite 2

*„Es gibt ein ganz breites Spektrum der Spiele, die ich mit mehreren mache. Sei es Freizeitspiele, sei es Aktivitäten, wo mehrere gleichzeitig aktiv sind. Das ist sowohl auf einer Spielkonsole möglich als auch im Internet.“*

Neu ist, dass sich auch ältere Leute für Computerspiele interessieren – jeder Zehnte der über 50-jährigen spielt an der Konsole oder am Computer.

*„Die Art der Spiele ist eine andere. Die Älteren spielen eher strategische Spiele, Denkspiele. Bei der Jugend sind es eher Communities und andere Themen. Es gibt also unterschiedliche Spielermärkte in unterschiedlichen Altersstufen.“*

Deswegen hält der Boom vor allem bei den Spielkonsolen weiter an: Ganze 30 Prozent wurden mehr verkauft in den ersten sechs Monaten. Auch bei der Spiele-Software gibt es üppige Zuwachszahlen.

*„Der Spielmarkt ist ein Multimilliardenmarkt, der zweistellig wächst. Wir werden, und das ist jetzt schon klar, auch dieses Jahr wieder ein weiteres Rekordjahr haben. Die Wachstumszahlen werden immer noch zweistellig, immer noch sehr hoch bleiben, obwohl wir hier über einen Milliardenmarkt reden.“*

Daran wird sich wohl so schnell nichts ändern. Computer und Spielkonsolen werden bald noch leistungsfähiger sein, die Spiele deswegen immer aufwändiger und realitätsnäher – und damit noch attraktiver für die vielen Computerspieler.

## 2. Einzelne O-Töne

*Achim Berg*, Vizepräsident des Hightech-Verbands BITKOM,  
Vorsitzender der Geschäftsführung Microsoft Deutschland GmbH

„Dieses Vorurteil hat noch nie gestimmt. Computerspiele haben sehr viel Positives: Sie fördern das strategische Denken, sie fördern Ihre Reaktionsgeschwindigkeit. Was auch interessant ist: Es gibt ja eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten des Spielens, wo ich mich auch körperlich anstrengen bzw. beteiligen muss. Und ganz nebenbei, vergessen Sie eines nicht: Computerspiele machen auch Spaß.“

„Es gibt mehrere Themen. Auf der einen Seite sind die Spiele natürlich sehr viel realistischer geworden. Konkretes Beispiel: Ein Fußballspiel auf einer Computerkonsole ist fast wie ein Live-Spiel, also man sieht kaum einen Unterschied auf dem Bildschirm, es ist also sehr viel realistischer geworden, sehr viel normaler. Auf der anderen Seite gibt es Spiele, die auch sehr stark in das körperliche gehen, das Spielerlebnis ändern mit irgendwelchen körperlichen Aktivitäten. Das sind die neuen Trends die man sieht, und ich bin mir sicher, es wird noch weitere Trends geben, die wir alle noch gar nicht kennen, die sich in den nächsten Jahren durch die neuen Hardware- und Software-Möglichkeiten entwickeln werden.“

„Was wir jetzt erkennen, ist, dass vor allem ältere, auch schon über 40- oder 50-jährige sehr stark spielen – nur die Art der Spiele ist eine andere. Die Älteren spielen eher strategische Spiele, Denkspiele. Bei der Jugend sind es eher Communities und andere Themen. Das ist eine andere Art der Spiele. Es gibt also unterschiedliche Spielmärkte in unterschiedlichen Altersstufen.“

„Im Internet spielen alle – nur sehen wir einen deutlichen Trend der unter 29-jährigen. Über 50 Prozent der unter 29-jährigen spielen regelmäßig im Internet. Das heißt: Dieses Thema der Internet-Games, dieser starke

Seite 4

Wachstumsmarkt, wird gerade von den jungen Leute sehr stark unterstützt.“

„Über 30 Prozent der Deutschen spielen aktiv und spielen leidenschaftlich. Der Spielemarkt ist ein Multimilliardenmarkt, der zweistellig wächst. Man sieht sehr stark das Wachstum auf der einen Seiten in den Internet-Spielen, und auf der anderen Seite in diesen Spielen, wo ich mich auch körperlich betätigen muss. Und so genannte Casual-Games, das sind sehr einfache Spiele, die ich auf dem Handy spielen kann, auch auf einfachen Geräten spielen kann. Das sind drei Trends, die wir ganz bewusst sehen.“