

Presseinformation

Jeder dritte Deutsche spielt Computerspiele

- PC ist das meist genutzte Gerät, gefolgt von Konsole und Handy
- Spiele über das Internet gewinnen an Bedeutung
- Gesamtumsatz erreicht 2007 erstmals mehr als 2 Milliarden Euro

Berlin, 15. August 2007

Computer- und Videospiele haben sich zu einem Volkssport entwickelt. Ein Drittel der Deutschen (35 Prozent) spielt solche Spiele, bei den 14- bis 29-Jährigen sind es sogar zwei Drittel (64 Prozent). Beliebtestes Gerät dabei ist der PC. Ihn nutzen 31 Prozent der Bundesbürger, um zu spielen. Dahinter folgen Konsole (10 Prozent) und Handy (7 Prozent). Das teilten der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) sowie das Marktforschungsunternehmen Ipsos heute in Berlin mit – wenige Tage vor Beginn der Spielemesse Games Convention. Grundlage für die Angaben ist eine repräsentative Befragung von 1000 Deutschen ab 14 Jahren. „Computerspiele sind kein Jugendphänomen mehr. Selbst 19 Prozent der Über-50-Jährigen spielen heute“, sagte Manfred Gerdes, Mitglied des BITKOM-Präsidiums.

Bundesverband
Informationswirtschaft,
Telekommunikation und
neue Medien e.V.

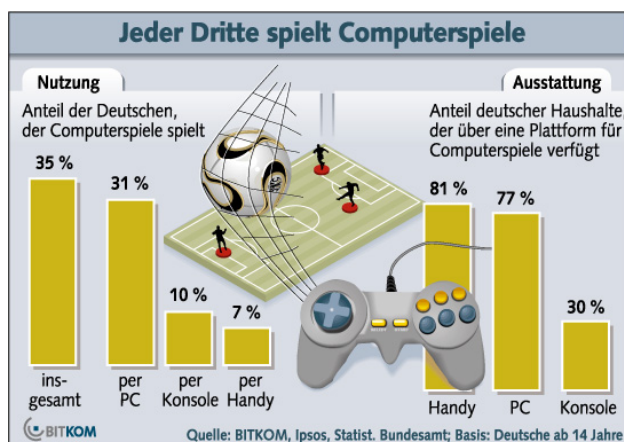
Albrechtstraße 10
10117 Berlin
+49. 30. 27576-0
Fax +49. 30. 27576-400
bitkom@bitkom.org
www.bitkom.org

Ansprechpartner
Stephan Kahl
Pressesprecher
Public Sector & Neue Märkte
+49. 30. 27576-119
Fax +49. 30. 27576-400
s.kahl@bitkom.org

Florian Koch
Bereichsleiter
Digitale Medien & E-Dienste
+49. 30. 27576-249
Fax +49. 30. 27576-400
f.koch@bitkom.org

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

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder



An Bedeutung gewinnt zunehmend das Spielen über das Internet. Von dieser Möglichkeit macht bereits jeder dritte PC-Spieler (38 Prozent) Gebrauch, bei den 14- bis 29-jährigen PC-Spielern liegt die Quote bei 58

Presseinformation

Jeder dritte Deutsche spielt Computerspiele

Seite 2

Prozent. Besonders beliebt sind dabei vor allem Karten- und Schachspiele, Strategiespiele und so genannte Multiplayer-Games. Bei diesen treten über das Internet verbundene Teilnehmer gegeneinander an. Unabhängig davon gilt: 68 Prozent aller PC-Spieler, die online spielen, tun dies mindestens einmal die Woche. 22 Prozent sogar täglich.

Das starke Interesse an Computerspielen spiegelt sich auch in den Marktzahlen wieder. Nach einem starken ersten Halbjahr werden für das Gesamtjahr 2007 neue Rekorde bei Umsatz und Absatz in Deutschland erwartet. Mit dem Weihnachtsgeschäft steht der Branche die nachfragestärkste Zeit des Jahres noch bevor. Nach BITKOM-Berechnungen klettert der Umsatz mit Konsolen, Konsolen-Spielen und PC-Spielen 2007 um 21 Prozent auf 2,14 Milliarden Euro. 2006 lag der Wert noch bei 1,77 Milliarden Euro, 2005 bei 1,57 Milliarden Euro. Damit wird im laufenden Jahr erstmals die Marke von 2 Milliarden Euro erreicht.

Schon jetzt verfügen 30 Prozent aller Haushalte über eine Spielkonsole. Bei Handys beträgt die Quote 81 Prozent, bei PCs 77 Prozent.

Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. vertritt mehr als 1.000 Unternehmen, davon 850 Direktmitglieder mit etwa 120 Milliarden Euro Umsatz und 700.000 Beschäftigten. Hierzu zählen Gerätehersteller, Anbieter von Software, IT-Services, Telekommunikationsdiensten und Content. Der BITKOM setzt sich insbesondere für bessere ordnungsrechtliche Rahmenbedingungen, eine Modernisierung des Bildungssystems und eine innovationsorientierte Wirtschaftspolitik ein.

Die Ipsos GmbH ist ein Tochterunternehmen der Ipsos SA, einem börsennotierten Unternehmen mit Hauptsitz in Paris. Mit über 6.000 Mitarbeitern weltweit hat die Ipsos-Gruppe Niederlassungen in mehr als 50 Ländern. Als umfragebasiertes Institut forscht Ipsos weltweit in fünf Spezialisierungen: Werbeforschung, Marketingforschung, Kundenzufriedenheitsforschung, Mediaforschung und Sozial- und Politikforschung. In Deutschland gehört Ipsos zu den führenden Instituten. 80 Prozent unserer Kunden sind DAX-Unternehmen. Für sie und für alle anderen liefern wir "Wissen aus Daten".