



Pressekonferenz „Digitale Spiele“

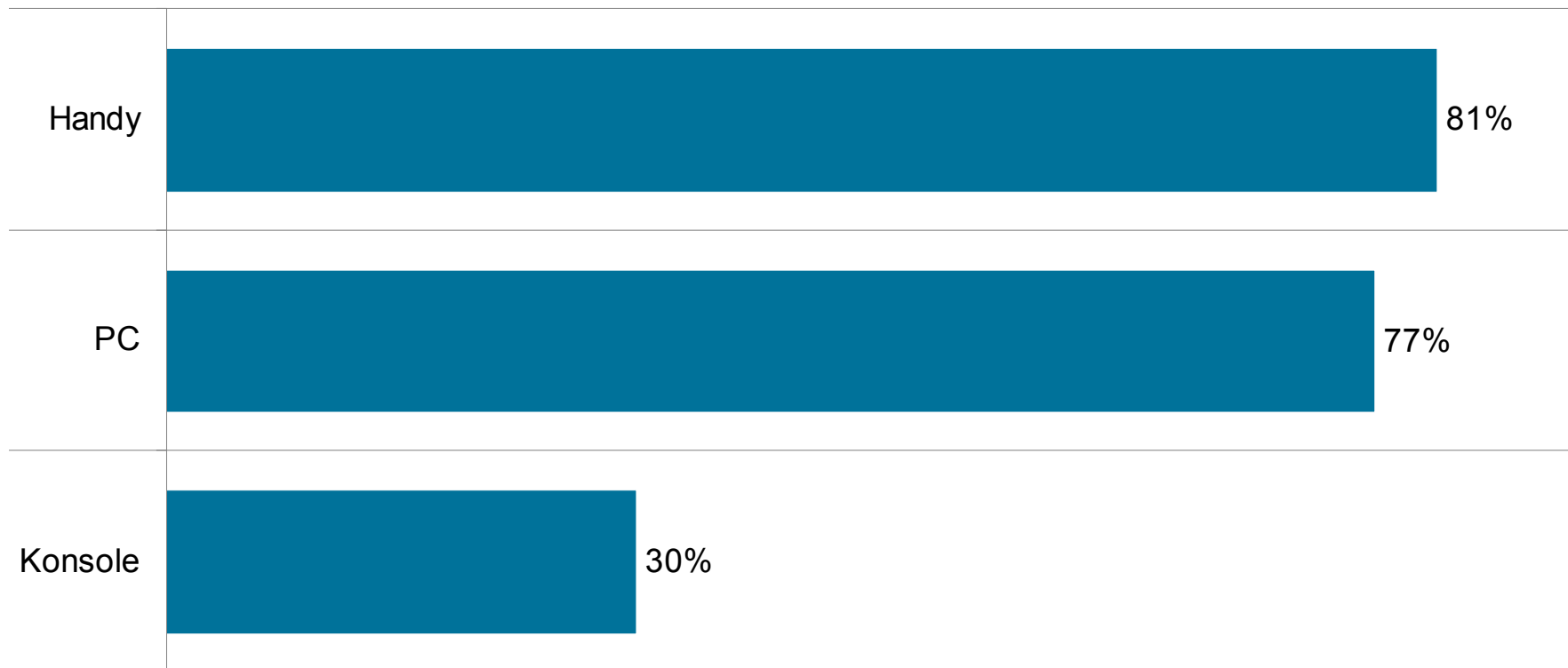
Manfred Gerdes

Mitglied des BITKOM-Präsidiums

15. August 2007

Ausstattung

Anteil der Haushalte mit einem Gerät zum Spielen



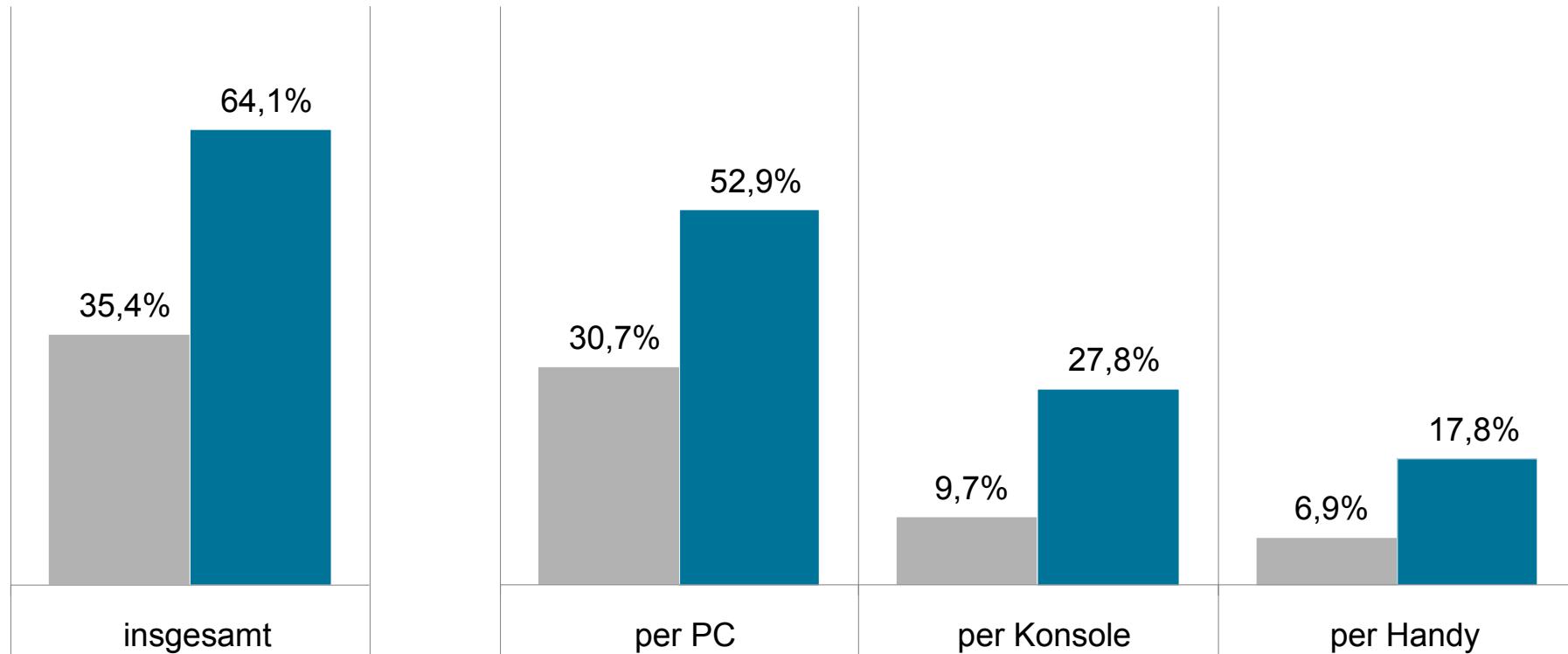
Quelle: BITKOM/Ipsos, Eurostat, Statistisches Bundesamt; Basis: Haushalte

Verbreitung

Anteil der Deutschen, der digitale Spiele spielt



- Gesamtbevölkerung ab 14 Jahren
- Deutsche zwischen 14 und 29 Jahren



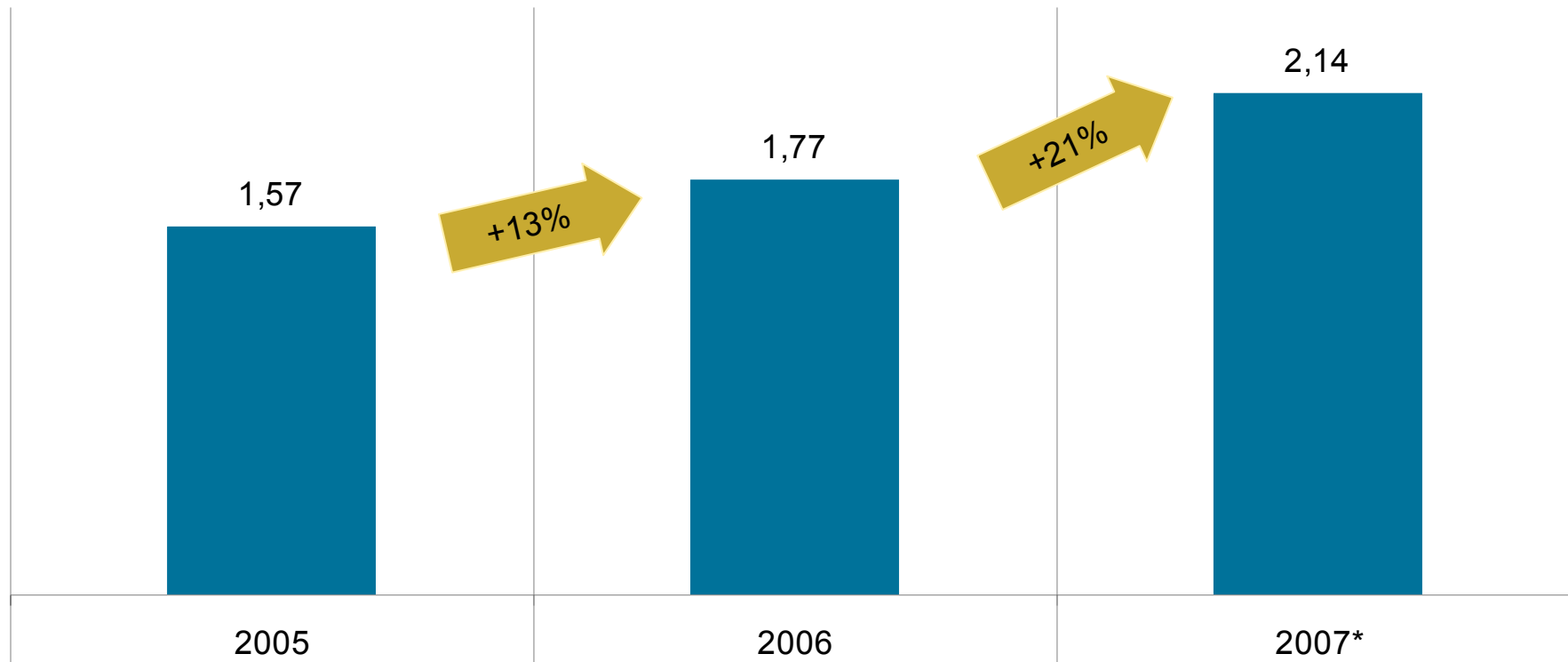
Quelle: BITKOM/Ipsos; Basis: Alle Befragten

Gesamtmarkt

Umsatz mit Konsolen, Konsolen-Spielen und PC-Spielen



in Milliarden Euro



Quelle: BITKOM/GfK/media control

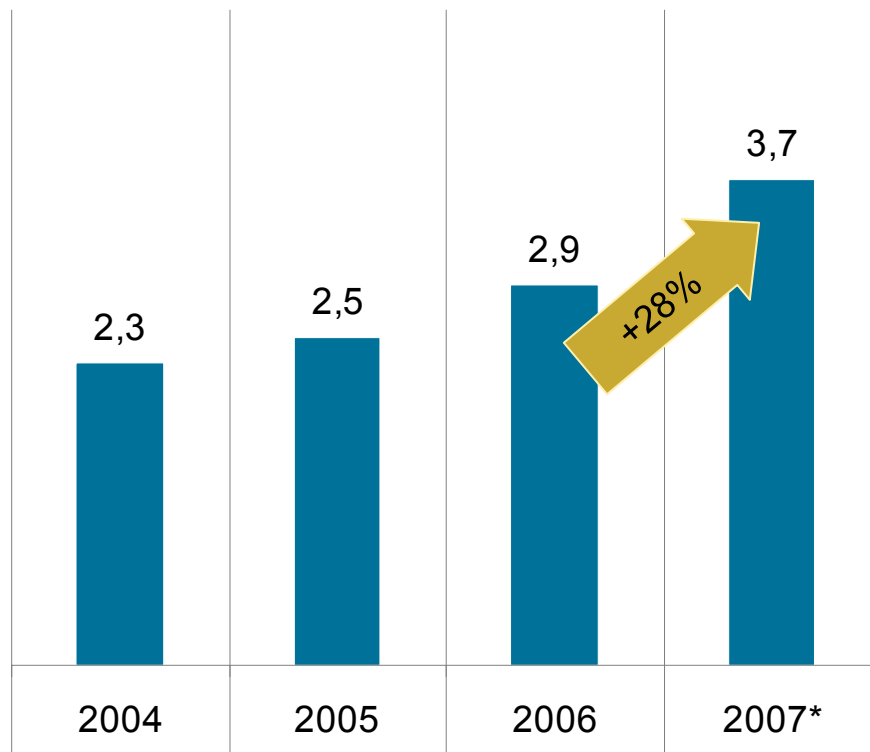
* Prognose auf Basis 1. Halbjahr

Spielkonsolen

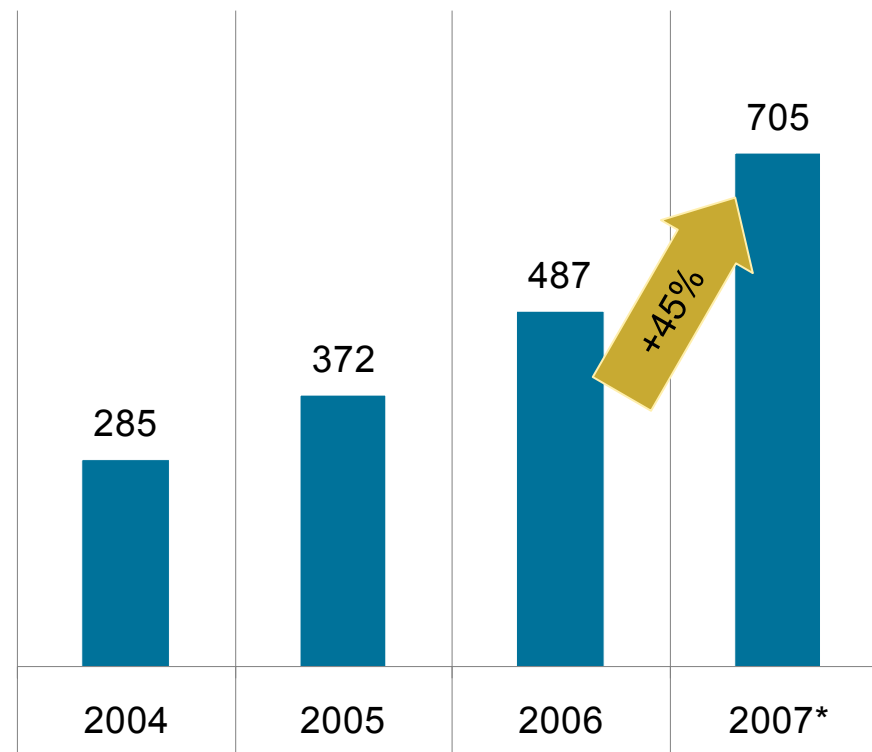
Absatz und Umsatz



Absatz in Millionen Stück



Umsatz in Millionen Euro



Quelle: BITKOM/GfK/media control

* Prognose auf Basis 1. Halbjahr

Online-Spiele per PC

Anteil der Spieler, der Spiele über das Internet spielt

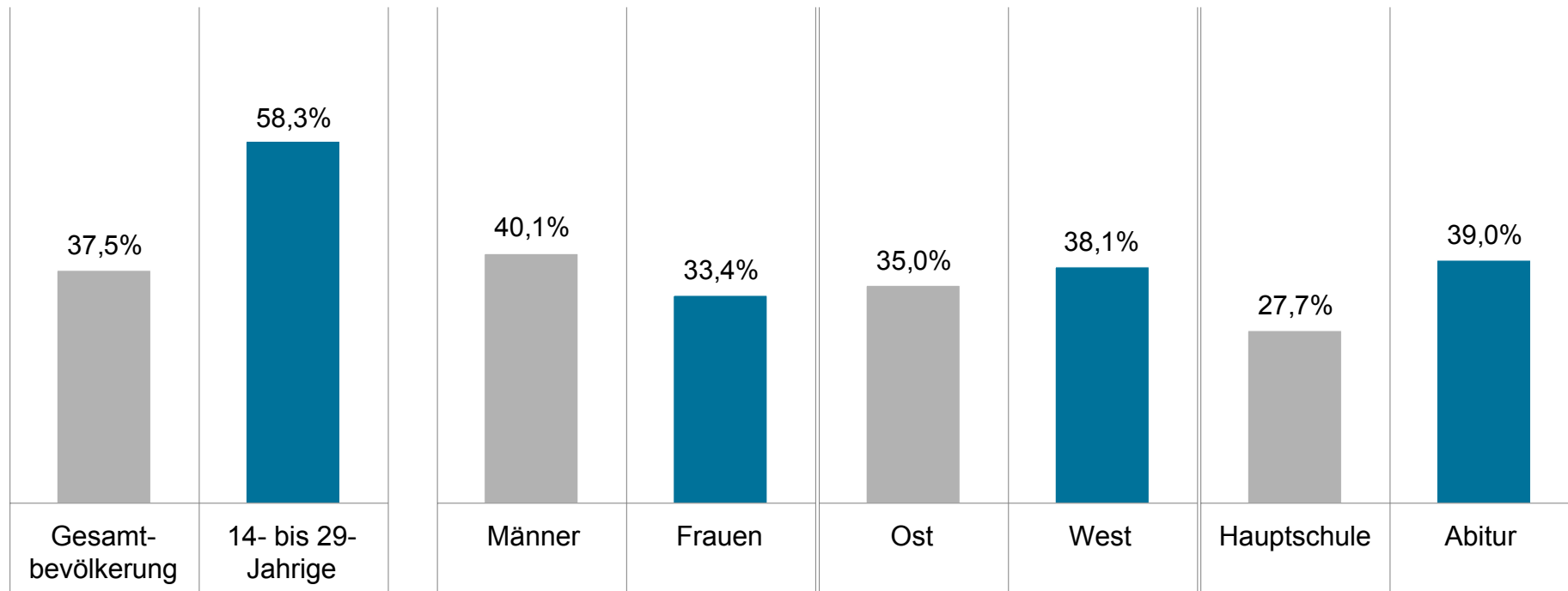


Deutschland

nach Geschlecht

nach Region

nach Schulabschluss



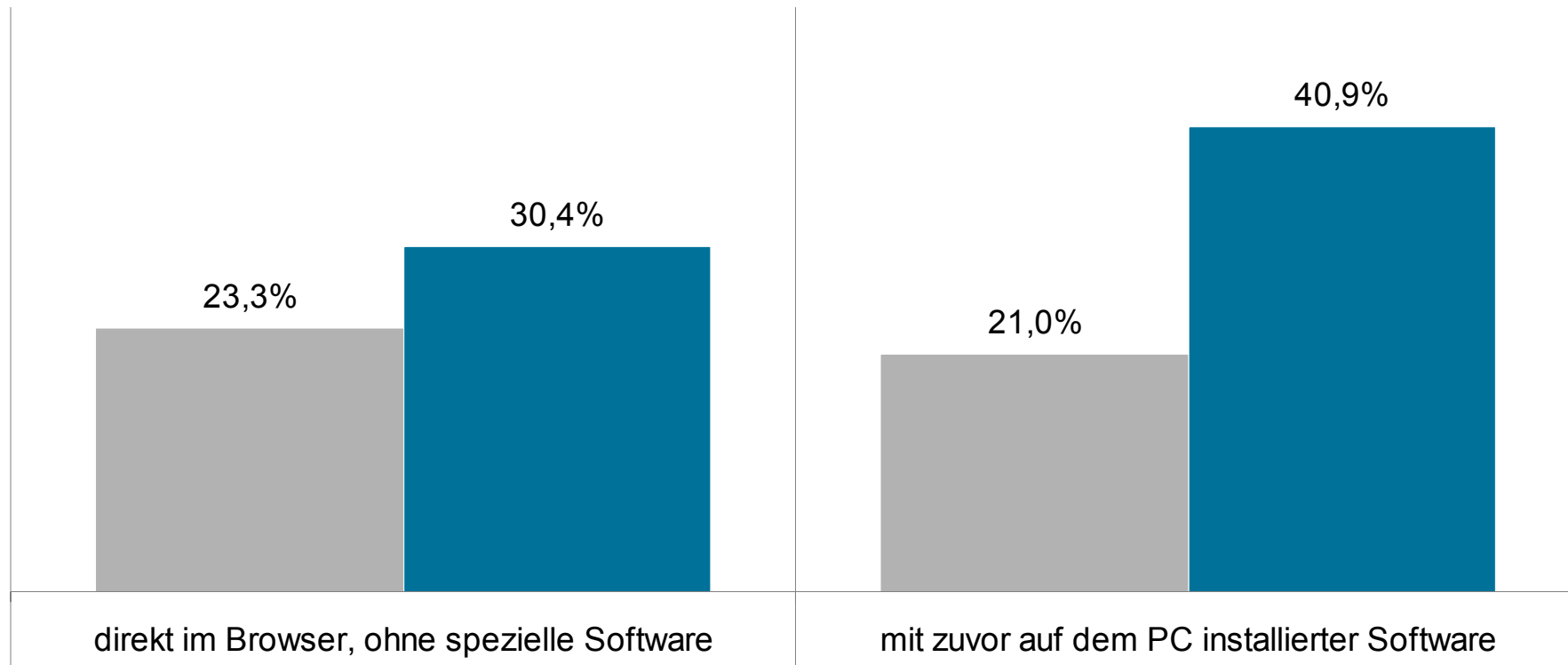
Quelle: BITKOM/Ipsos; Basis: Befragte, die Spiele auf dem PC spielen (ab 14 Jahren), z.T. kleine Fallzahlen

Online-Spiele per PC

Anteil der Spieler, der bestimmte Online-Spiele spielt



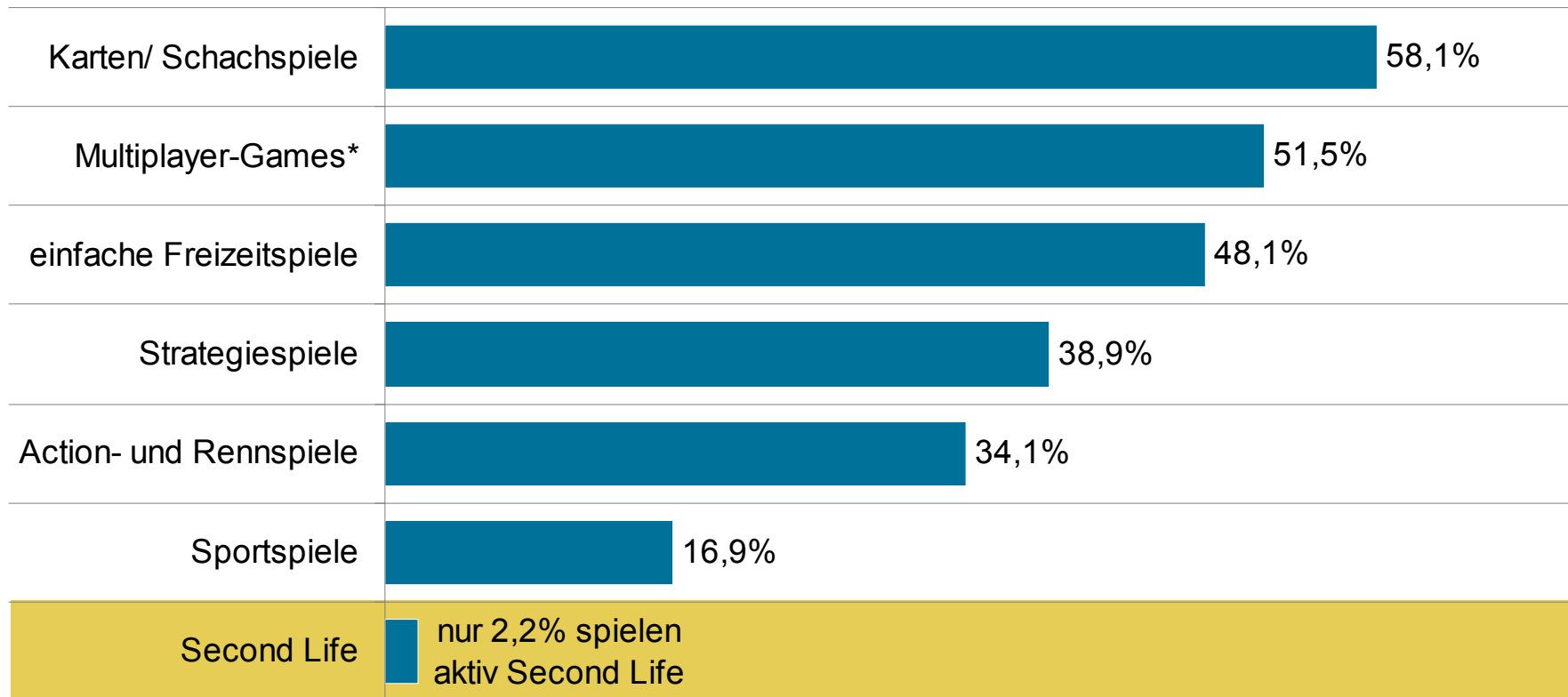
- PC-Spieler ab 14 Jahren
- PC-Spieler zwischen 14 und 29 Jahren



Quelle: BITKOM/Ipsos; Basis: Befragte, die Spiele auf dem PC spielen (ab 14 Jahren); z.T. kleine Fallzahlen

Online-Spiele per PC

Anteil der Onliner-Spieler, der bestimmte Genres spielt



* Spiele mit mehreren über das Internet verbundenen Teilnehmern

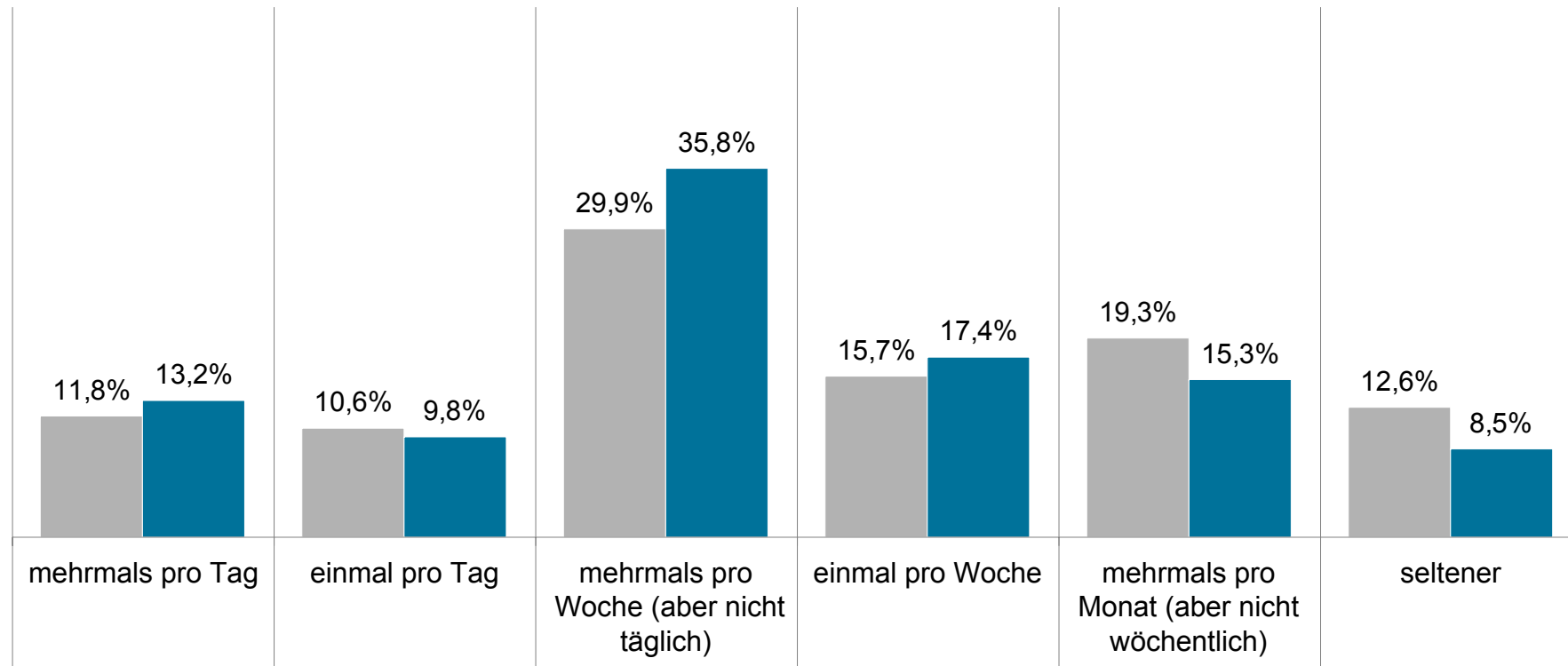
Quelle: BITKOM/ Ipsos; Basis: Befragte, die Online-Spiele per PC spielen (ab 14 Jahren); z.T. kleine Fallzahlen

Online-Spiele per PC

Zeit, die Online-Spieler mit Spielen im Web verbringen



- PC-Online-Spieler ab 14 Jahren
- PC-Online-Spieler zwischen 14 und 29 Jahren



Quelle: BITKOM/ Ipsos; Basis: Befragte, die Online-Spiele per PC spielen (ab 14 Jahren); z.T. kleine Fallzahlen

Online-Spiele per PC

Bereitschaft, Geld fürs Spielen im Internet auszugeben

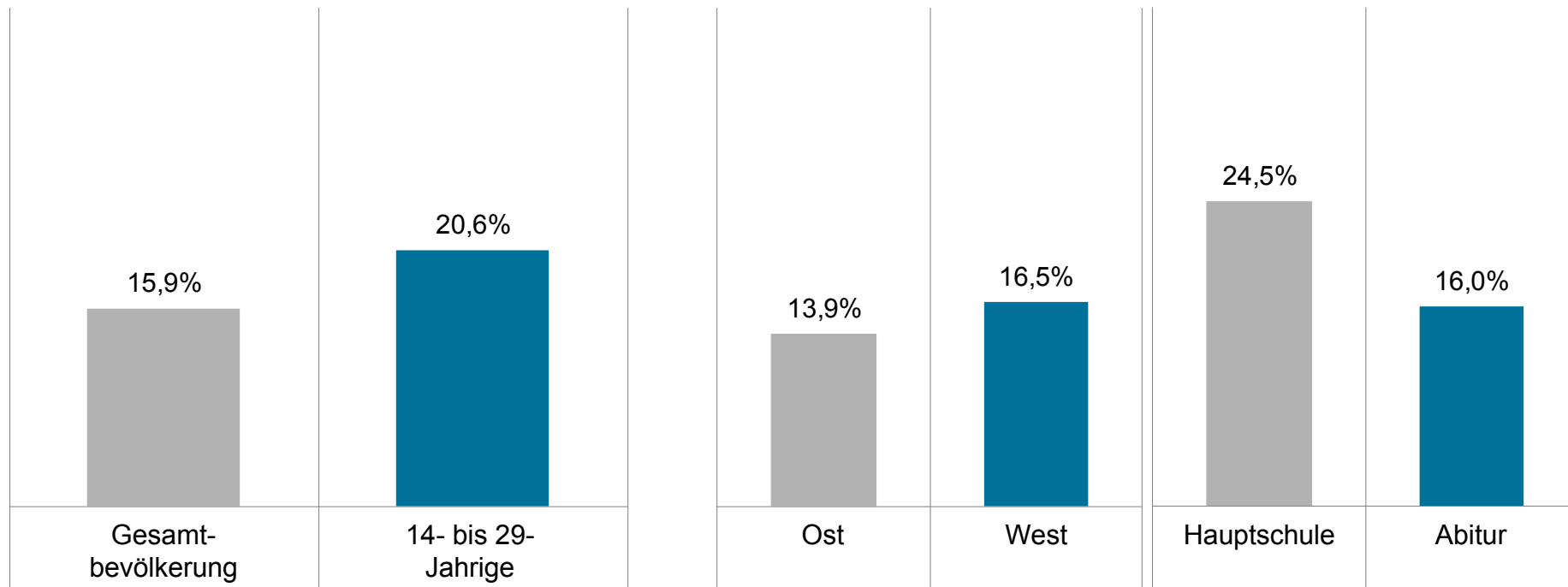


Anteil der Online-Spieler, der bereits für das Spielen per Internet zahlt

Deutschland

nach Region

nach Schulabschluss



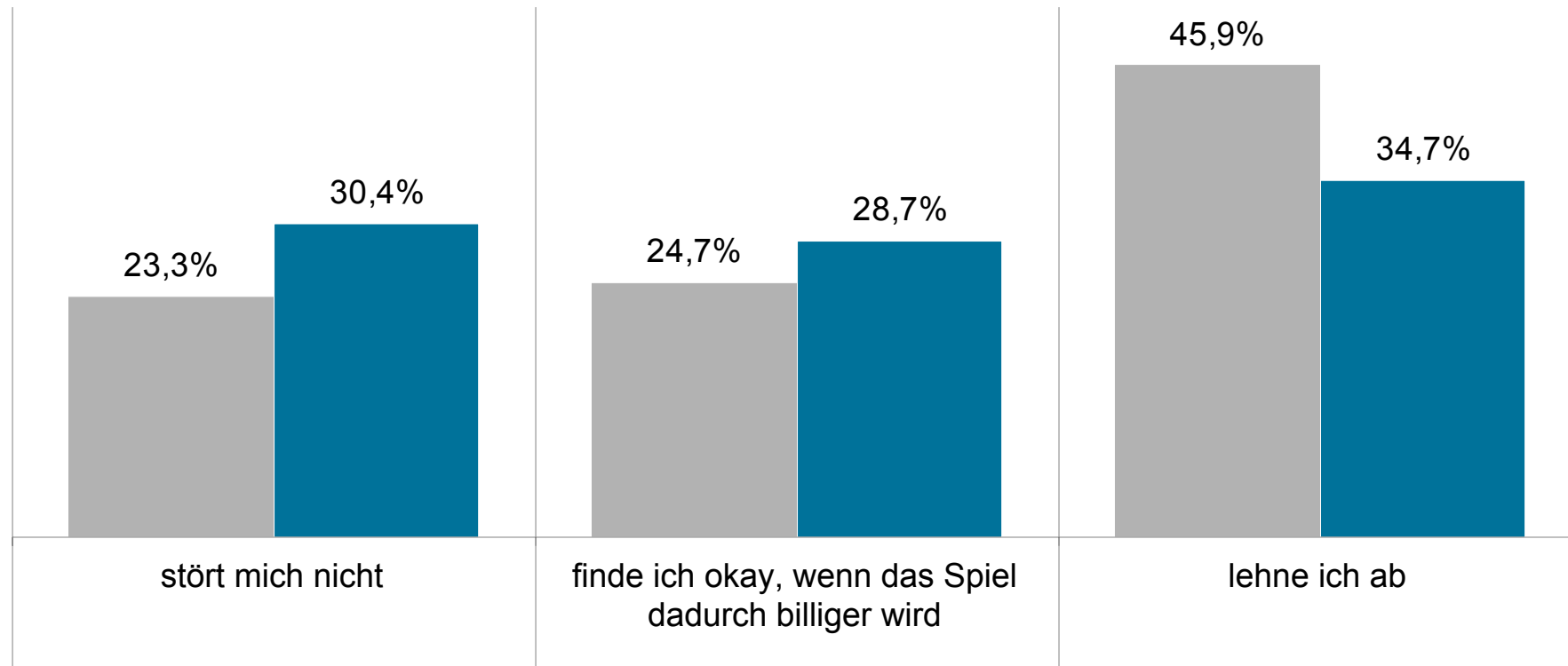
Quelle: BITKOM/ Ipsos; Basis: Befragte, die Online-Spiele per PC spielen (ab 14 Jahren); ohne Download kompletter Spiele; z.T. kleine Fallzahlen

Online-Spiele per PC

Einstellung der Online-Spieler zu Werbung im Spiel



- Online-Spieler ab 14 Jahren
- Online-Spieler zwischen 14 und 29 Jahren



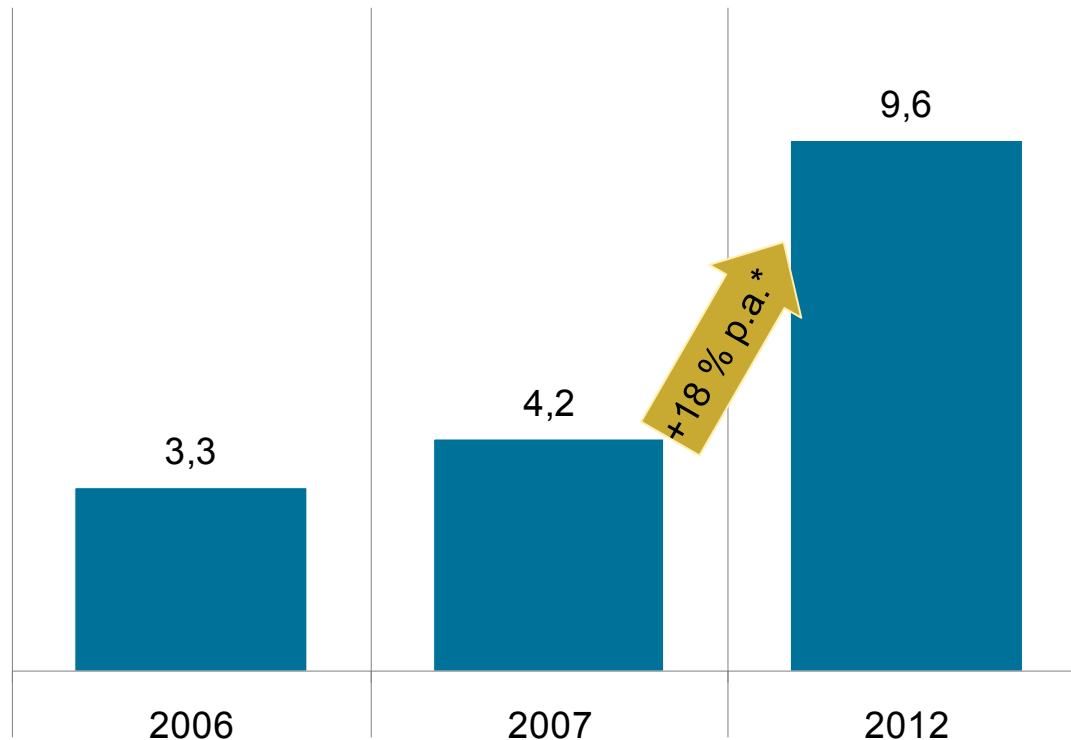
Quelle: BITKOM/ Ipsos; Basis: Befragte, die Online-Spiele per PC oder Konsole spielen (ab 14 Jahren); z.T. kleine Fallzahlen

Online-Spiele-Markt

Umsätze weltweit: Gebühren, Werbung, Downloads



in Milliarden Euro



Wachstums-Treiber:

- Gebühren für Mitgliedschaften
- Online-Verkauf von Spielelementen
- Werbung im Spiel oder auf der Spieleseite

Quelle: BITKOM/DFC Intelligence; Basis: Online-Spiele per PC und Konsole – inkl. Download kompletter Spiele; * durchschnittliche jährliche Wachstumsrate

Trends

auf dem Markt für digitale Spiele



Drei zentrale Trends:

- Handheld-Spiele – per Handy oder tragbarer Konsole
- Neue Zielgruppen – vor allem Ältere
- Multiplayer-Spiele – so stark wie in Asien

Quelle: Studie „Digitale Spiele in Deutschland“ von BITKOM und Ernst & Young, 2007



Pressekonferenz „Digitale Spiele“

Manfred Gerdes

Mitglied des BITKOM-Präsidiums