



# Pressekonferenz Gaming-Markt in Deutschland

Achim Berg

Vizepräsident des BITKOM

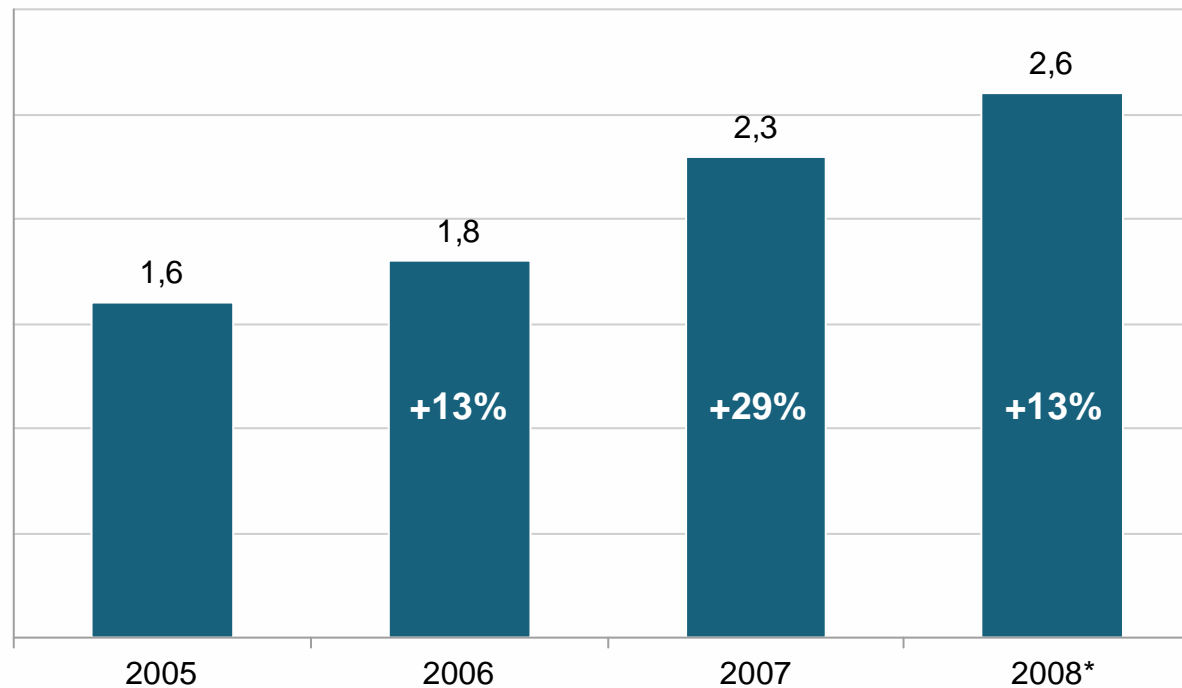
19. August 2008 (10.30 bis 11.15 Uhr)

---

# Umsatz mit Konsolen sowie Spielen für Konsolen und PCs Gesamtmarkt wächst auf hohem Niveau weiter



in Milliarden Euro



Quelle: BITKOM/GfK/media control

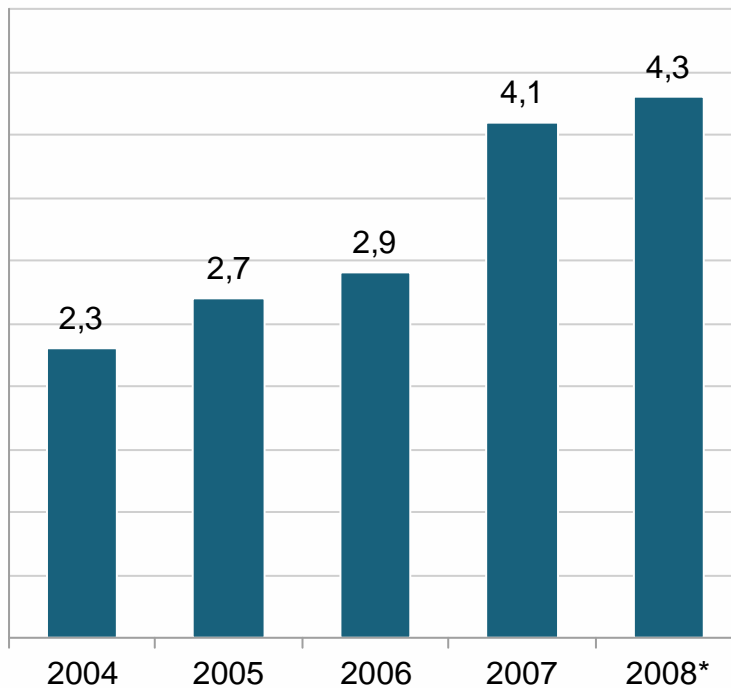
\* Prognose

# Absatz und Umsatz

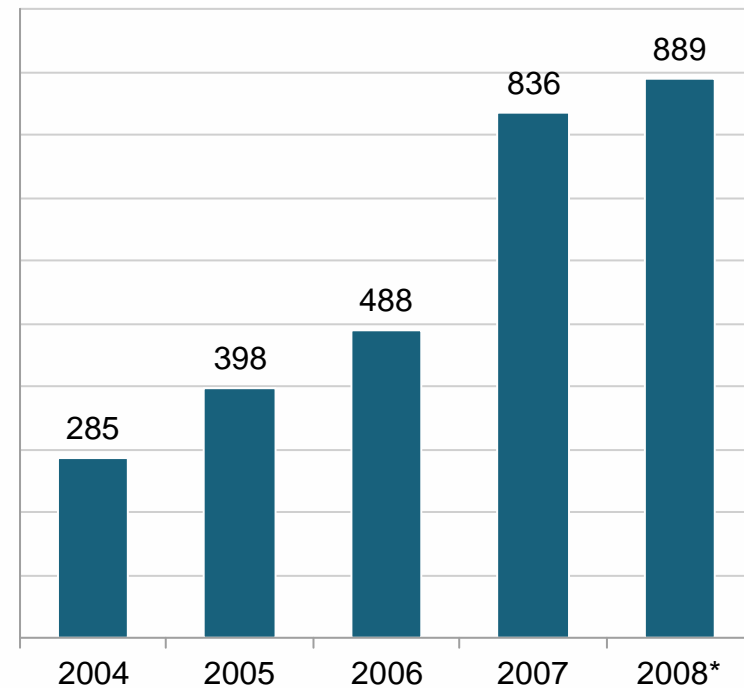
## Verkauf von Spielkonsolen legt erneut zu



Absatz in Millionen Stück



Umsatz in Millionen Euro

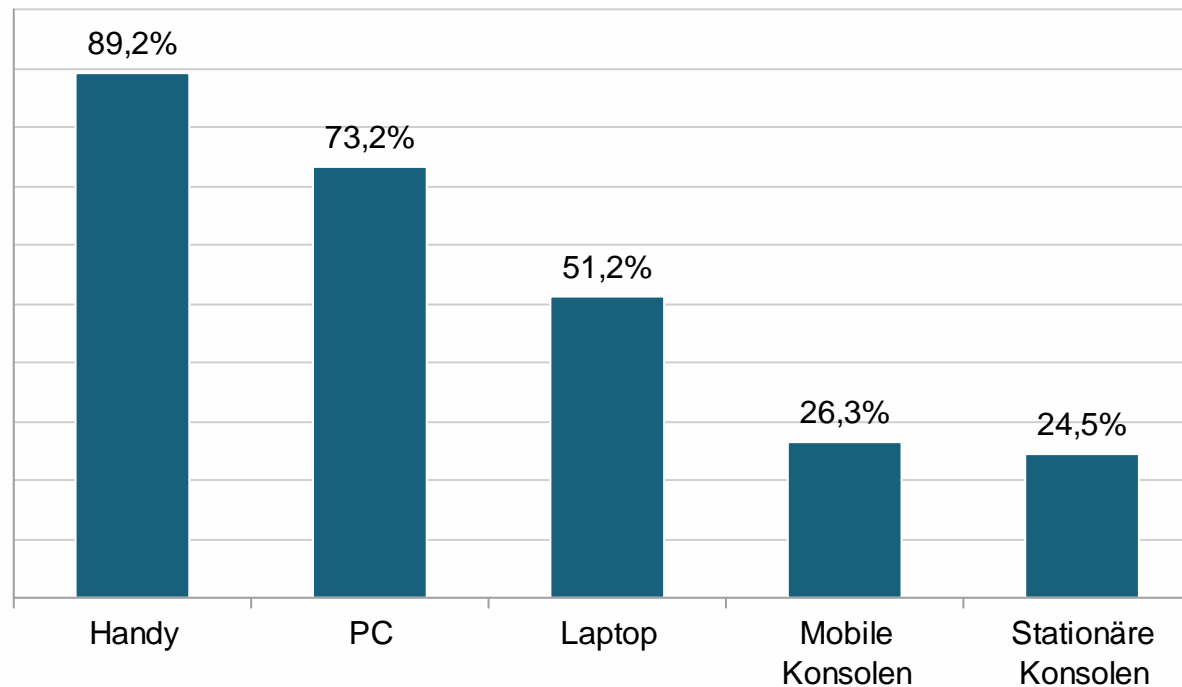


Quelle: BITKOM/GfK/media control

\* Prognose

# Anteil der Haushalte mit „Spiel-Geräten“

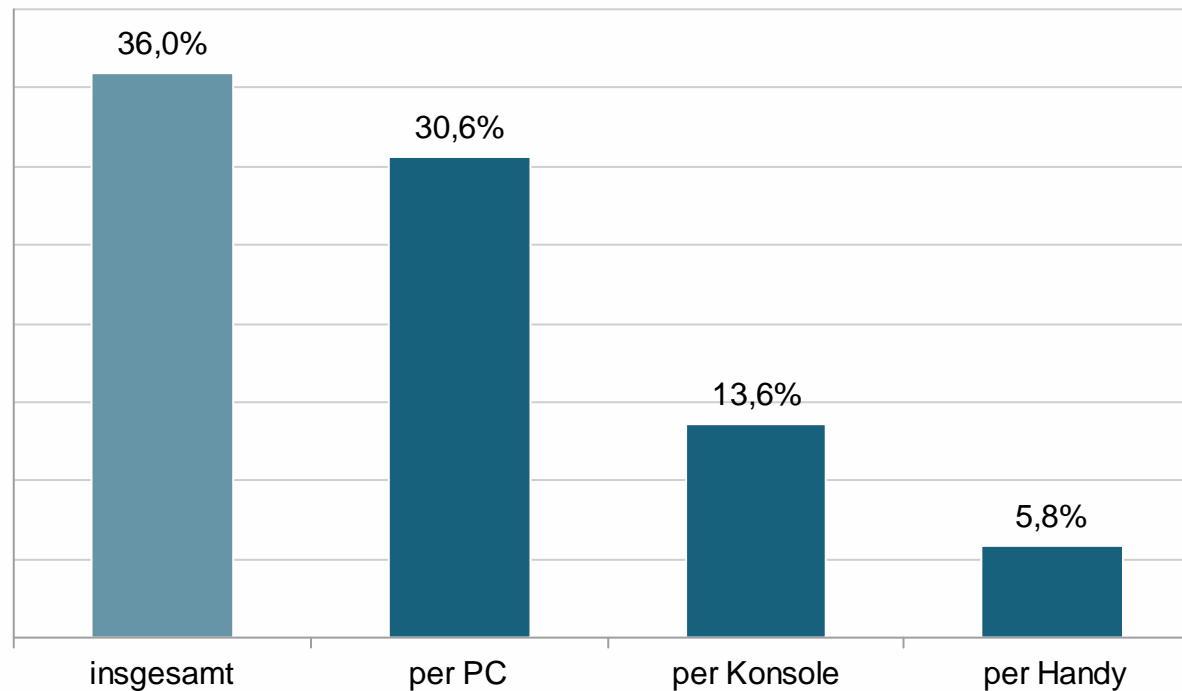
## Jeder vierte Haushalt verfügt über Konsolen



Quelle: BITKOM/Ipsos

# Digital-Spieler

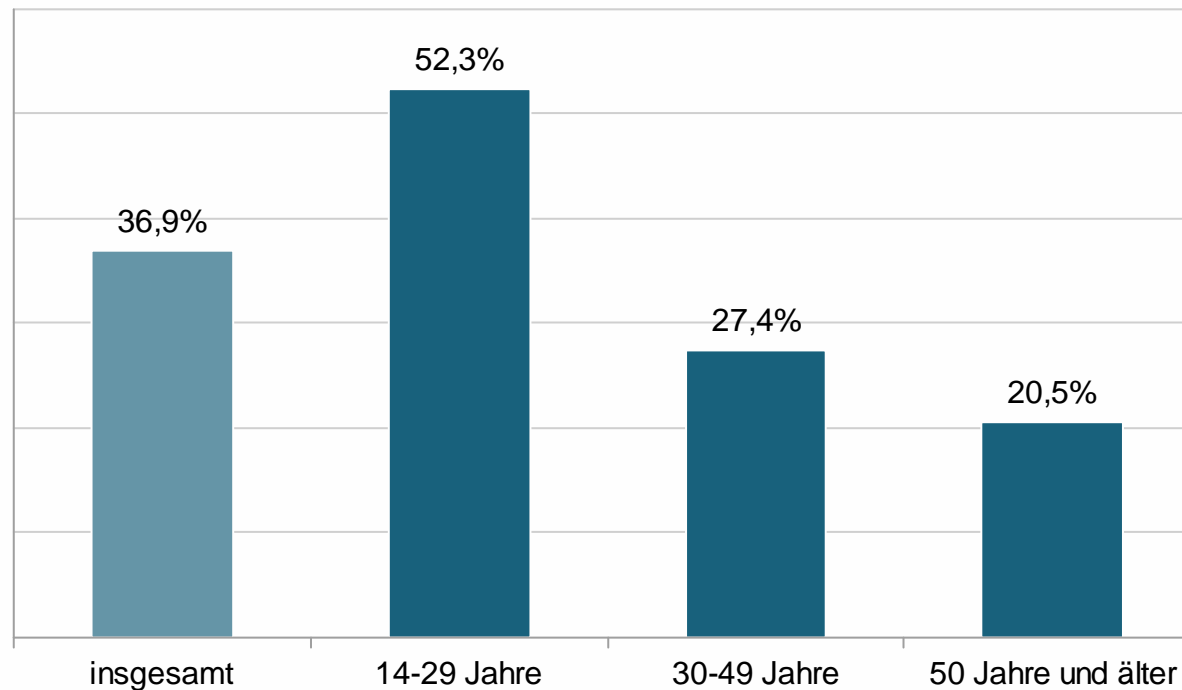
## PC ist weiter das Spielgerät der Wahl



Mehrfachnennungen; PC: inkl. Laptop

Quelle: BITKOM/Ipsos; Basis: Befragte, die einen Internetzugang über PC/Laptop, Spielkonsole oder Handy haben

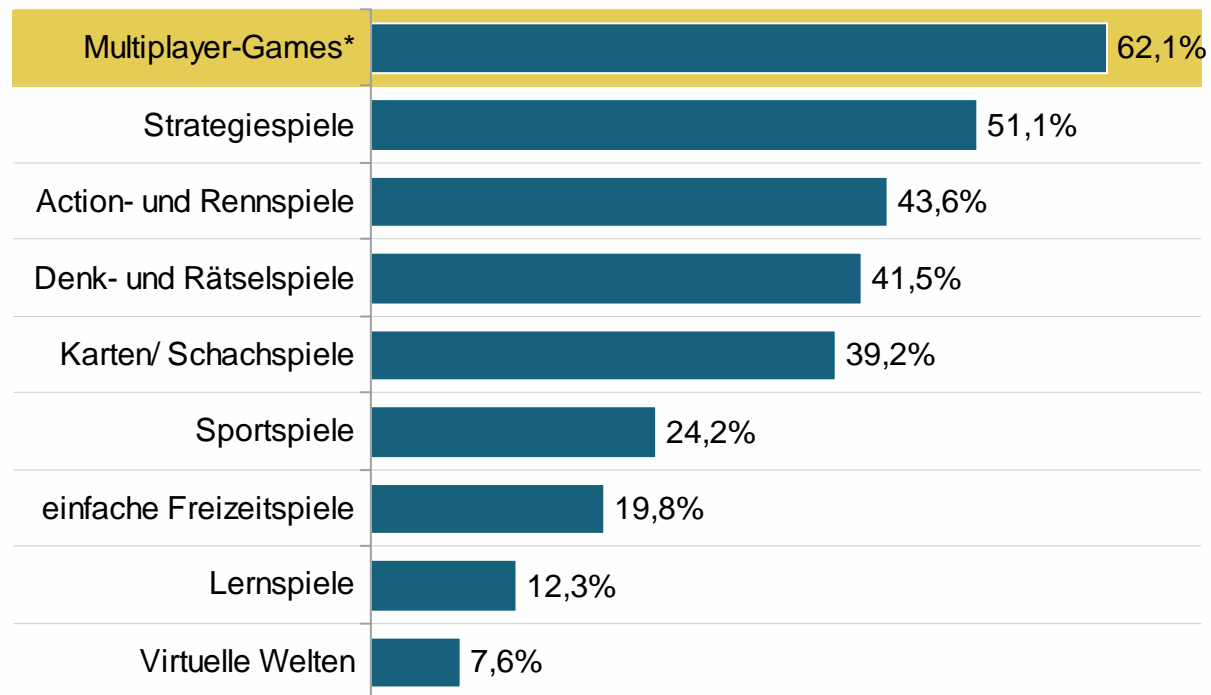
# Anteil der Online-Spieler unter den Gamern Jeder Fünfte über 50 spielt im Netz



Quelle: BITKOM/Ipsos; Basis: Befragte, die digitale Spiele spielen und einen Internetzugang über PC/Laptop, Spielkonsole oder Handy haben

# Anteil der Onliner-Spieler, die bestimmte Genres spielen

## Internetspieler bevorzugen Multiplayer-Games

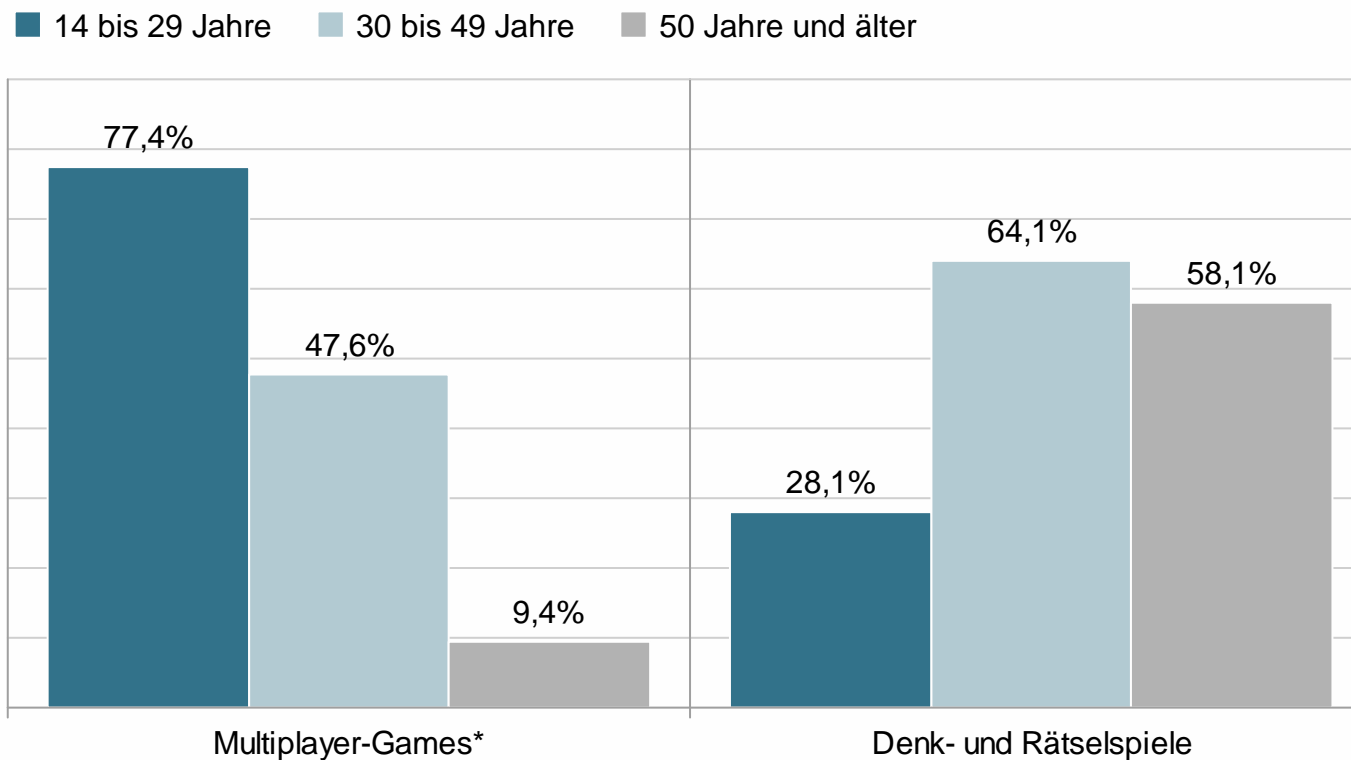


\* Spiele mit mehreren über das Internet verbundenen Teilnehmern

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

# Anteil der Online-Spieler, die diese Spiele nutzen

## Junge lieben Action, ältere denken lieber nach



\* Spiele mit mehreren über das Internet verbundenen Teilnehmern

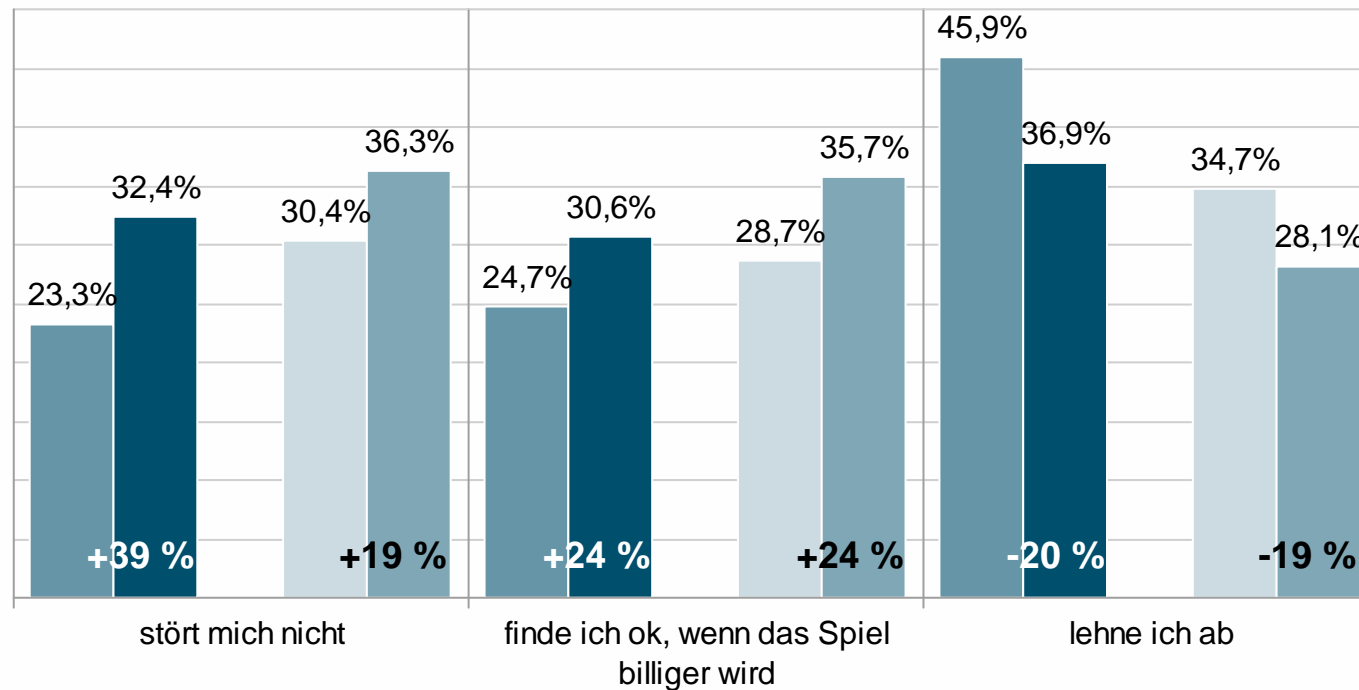
Quelle: BITKOM/ Ipsos; Basis: Befragte, die Online-Spiele auf dem PC spielen (ab 14 Jahren)

# In-Game-Advertising

## Zwei Drittel haben nichts gegen Werbung

alle  
von 14 bis 29 Jahren

■ 2007 ■ 2008  
■ 2007 ■ 2008

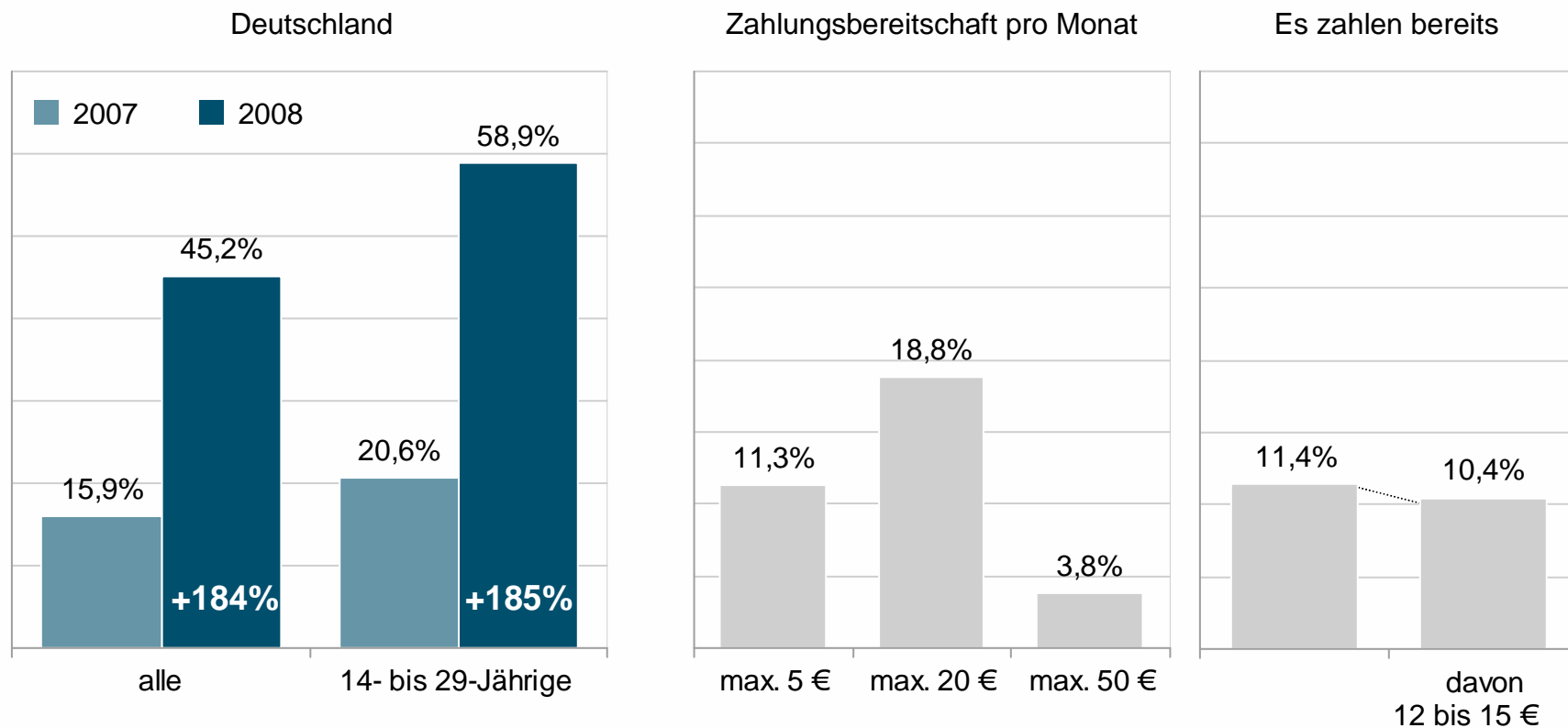


Quelle: BITKOM/ Ipsos; Basis: Befragte, die Online-Spiele per PC oder Konsole spielen (ab 14 Jahren)

# Bereitschaft, Geld fürs Spielen im Internet auszugeben Die Geldbörse öffnet sich – jeder Zehnte zahlt bereits



Anteil der Online-Spieler, die für das Spielen im Internet zahlen würden



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

# Trends auf dem Markt für digitale Spiele



## Zentrale Trends:

- Zahlungsbereitschaft vorhanden – fast jeder Zweite würde für Online-Services zahlen.
- Casual- und Family-Games – Titel für Gelegenheitsspieler und familiengerechte Unterhaltung sind fester Bestandteil im Portfolio fast aller Plattformhersteller und Spiele-Entwickler.
- Konsolen sind Entertainment-Zentralen – Trend setzt sich fort, die multimedialen Fähigkeiten der Spielkonsolen zu nutzen, z.B. für Filmdownload, Video- und Voice-Chat etc.



# Pressekonferenz Gaming-Markt in Deutschland

Achim Berg

Vizepräsident des BITKOM

19. August 2008 (10.30 bis 11.15 Uhr)

---