



BITKOM-Presskonferenz Gaming in Deutschland

**Ralph Haupter
Mitglied des BITKOM-Präsidiums**

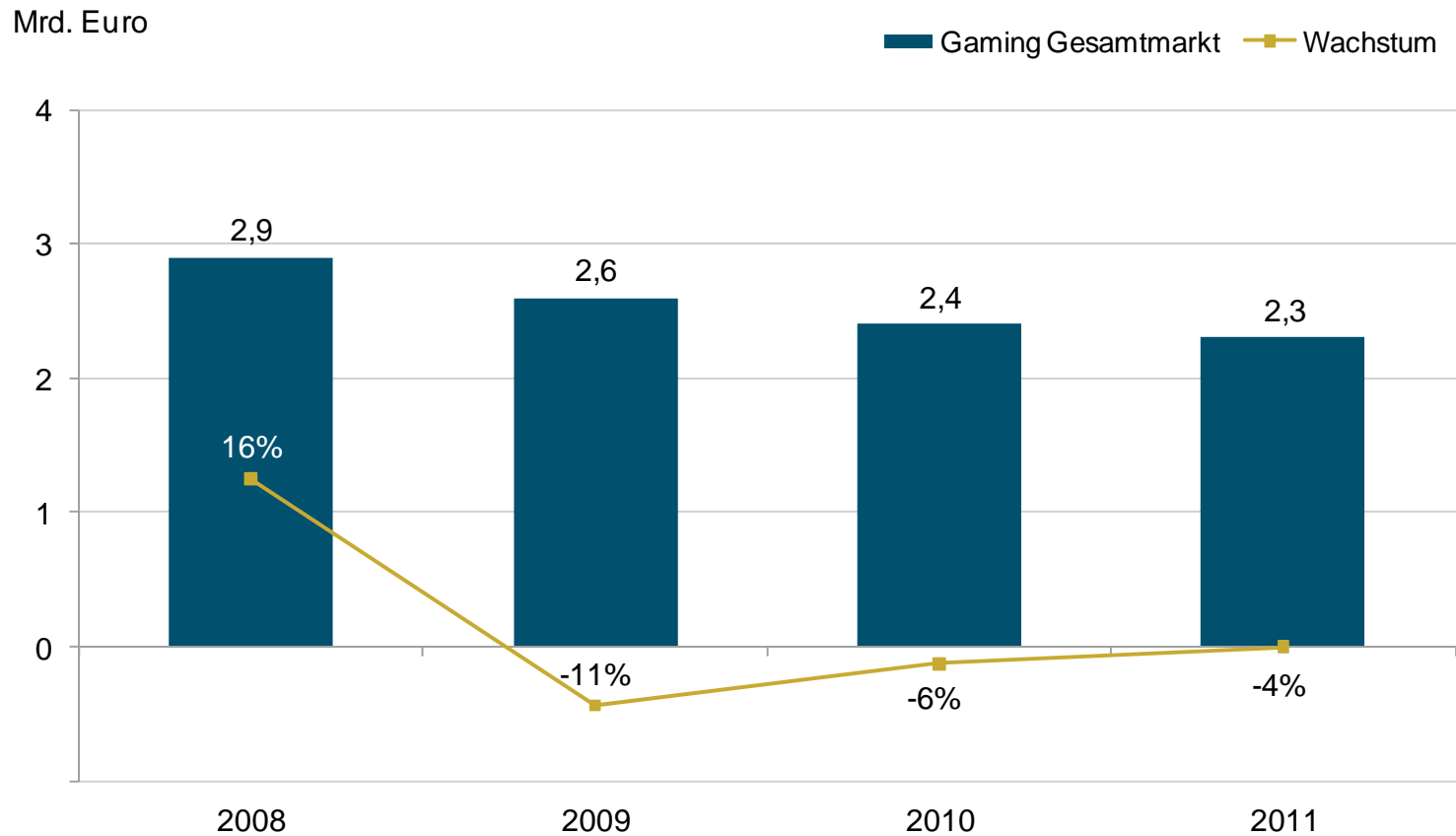
Bundesverband Informationswirtschaft,
Telekommunikation und neue Medien e.V.

Berlin, 10. August 2011

Umsatzrückgang schwächt sich ab

Gesamtumsatz Gaming in Deutschland

Umsätze in Deutschland mit Spielkonsolen und -software (in Milliarden €)



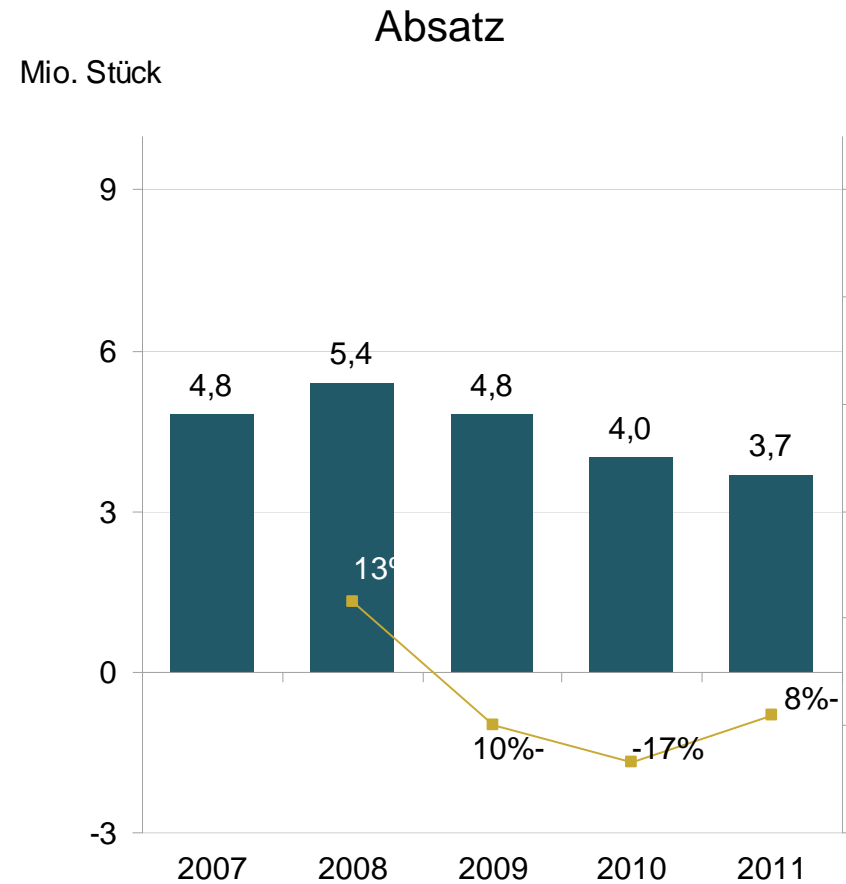
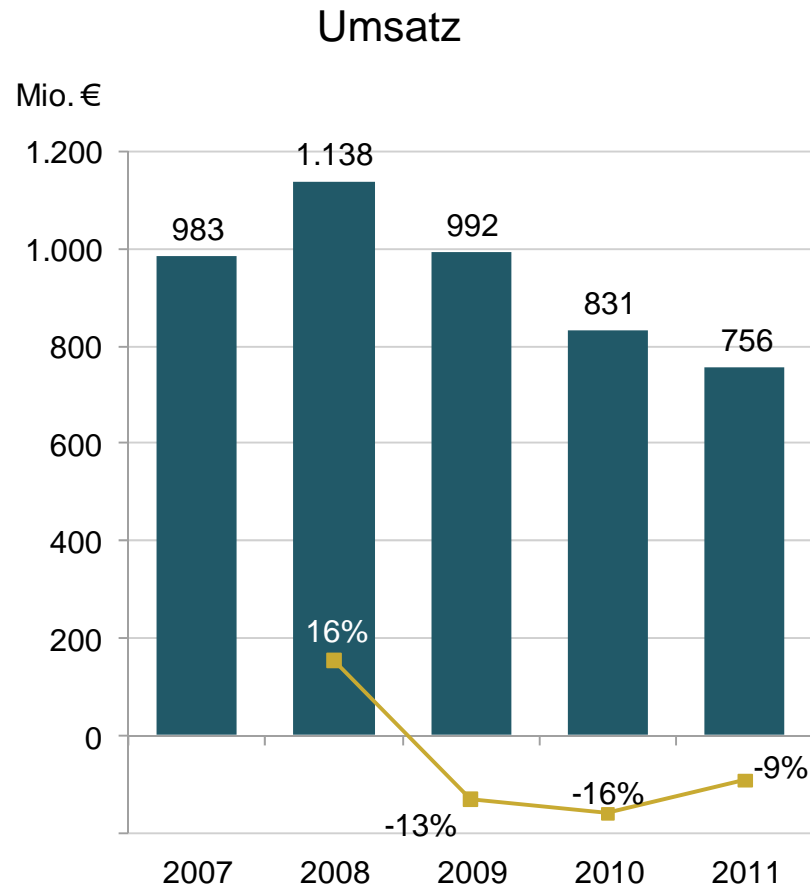
Quelle: media control GfK/EITO

Spielkonsolen folgen Gesamttrend

Umsatz und Geräteverkauf von Spielkonsolen in Deutschland



Umsatz/Absatz mobile und stationäre Spielkonsolen



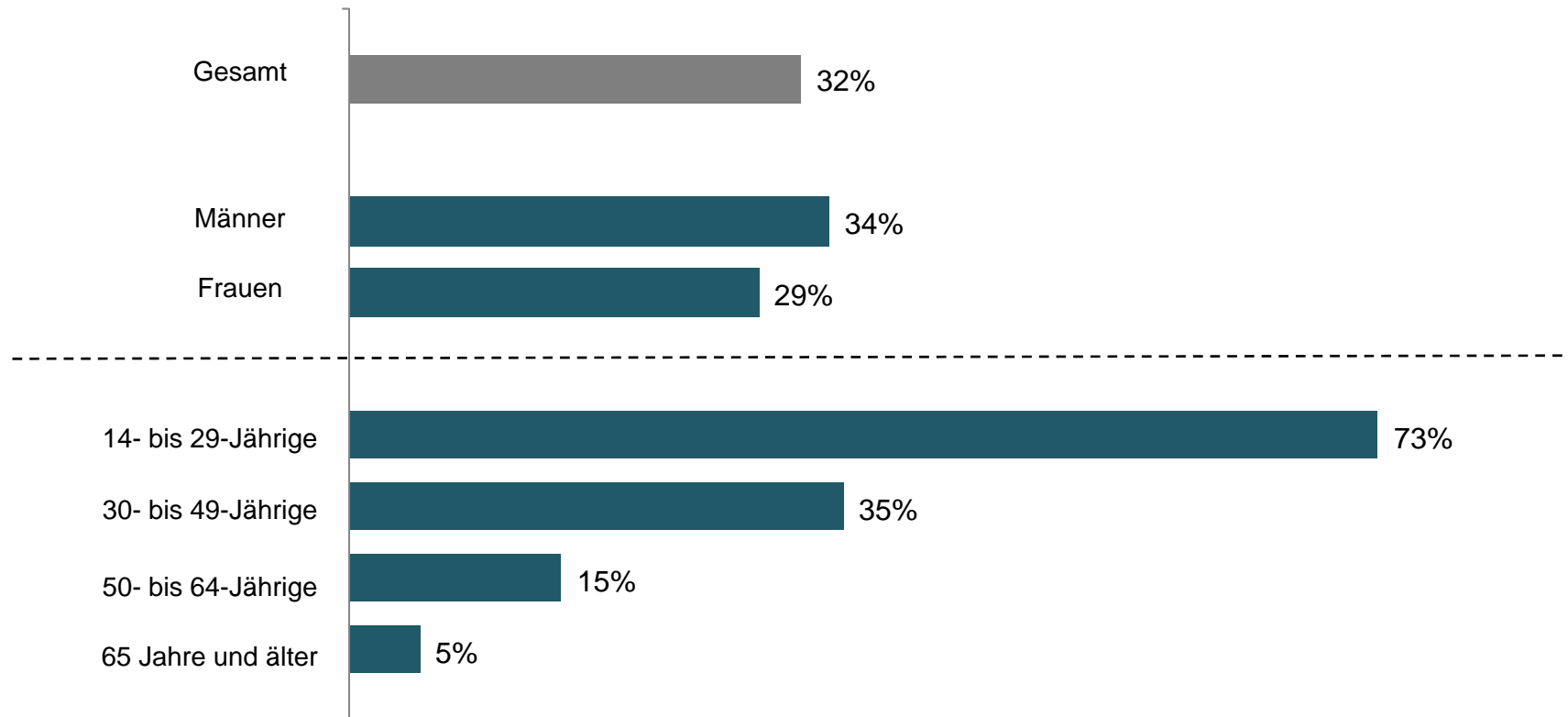
Quelle: GfK/EITO

Fast jeder Dritte spielt

Nutzung von Video- oder Computerspielen in Deutschland



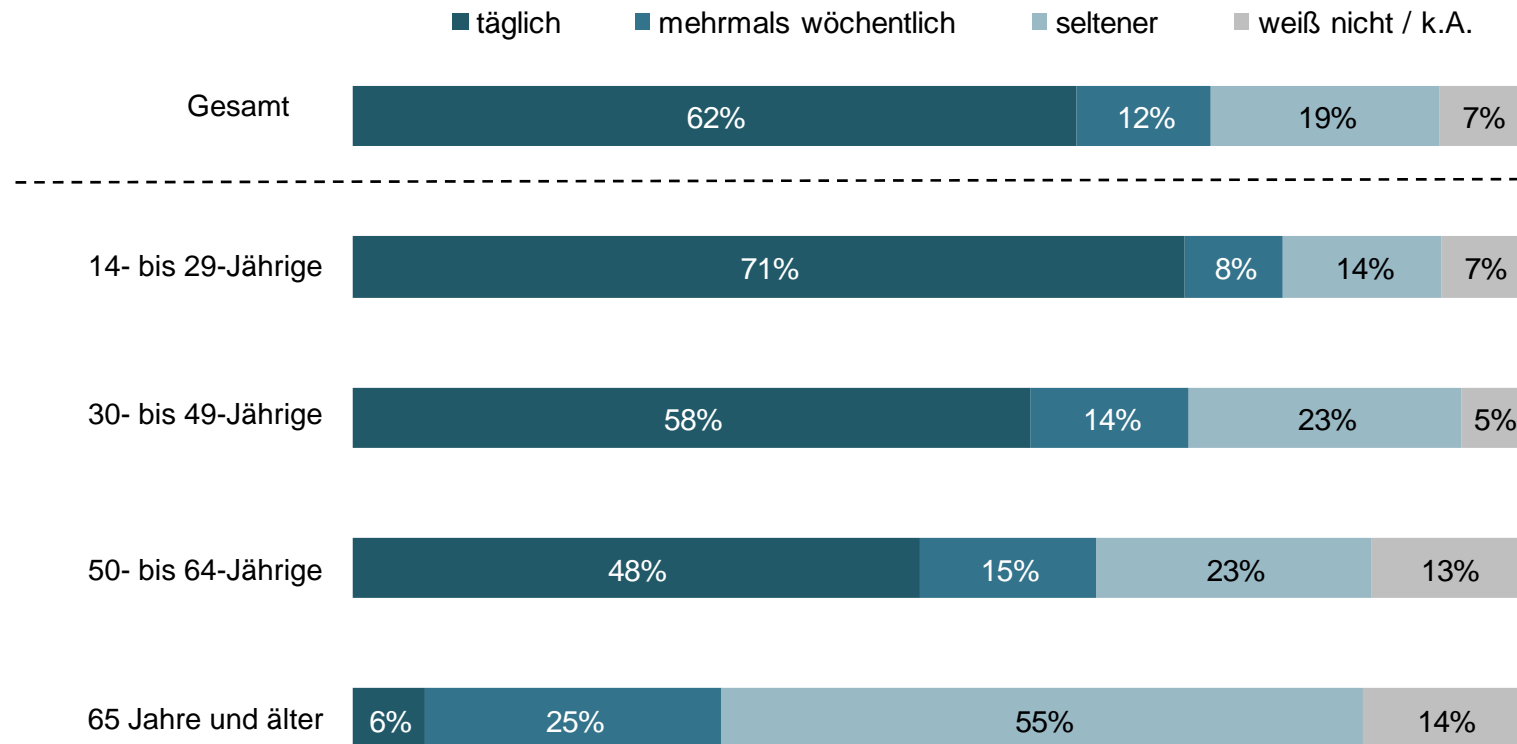
„Spielen Sie Video- oder Computerspiele?“



Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Bevölkerung ab 14 Jahren

Zwei Drittel der Gamer spielen täglich

Häufigkeit der Spiele-Nutzung:

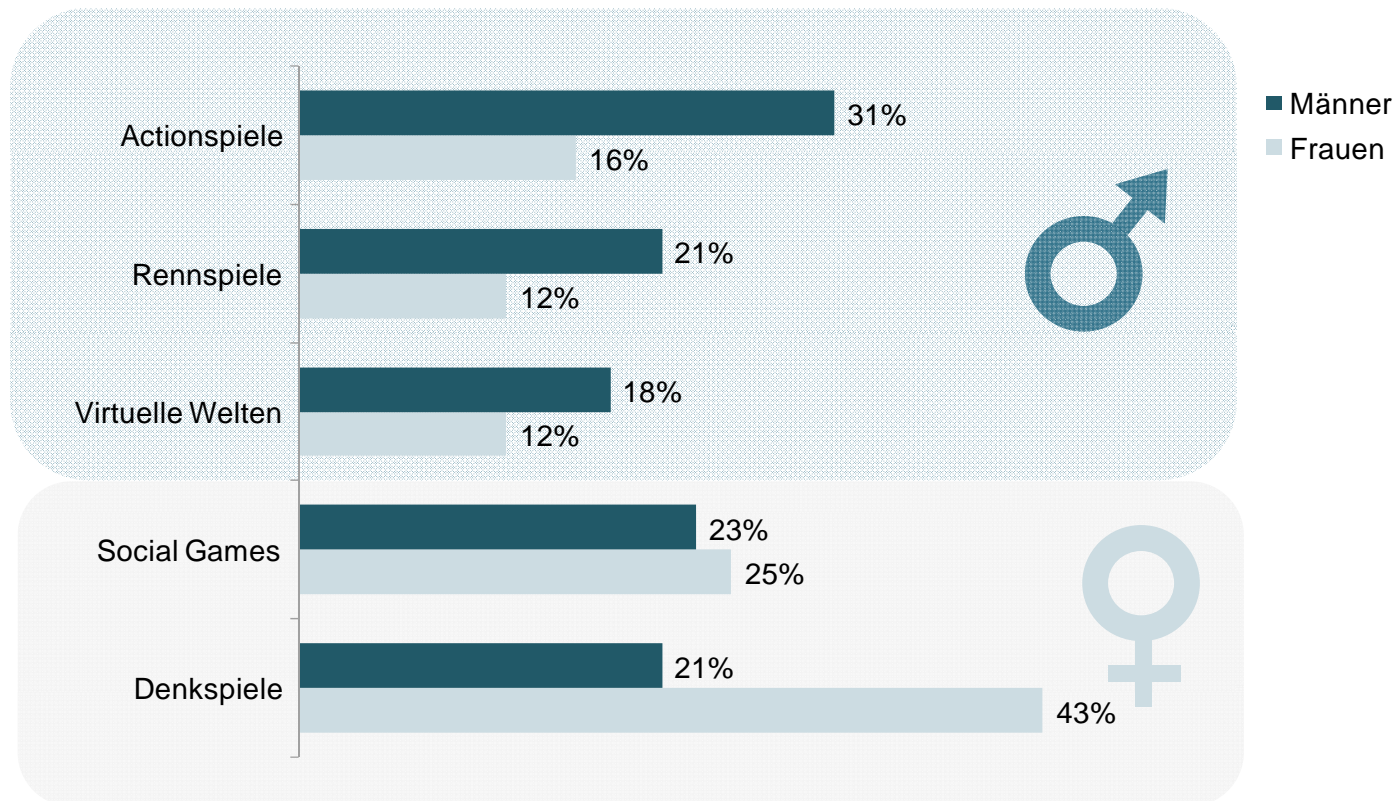


Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Frauen bevorzugen Denkspiele, Männer Action

Nutzung von Spiele-Genres Frauen/Männer

„Welche der folgenden Spiele-Genres spielen Sie?“

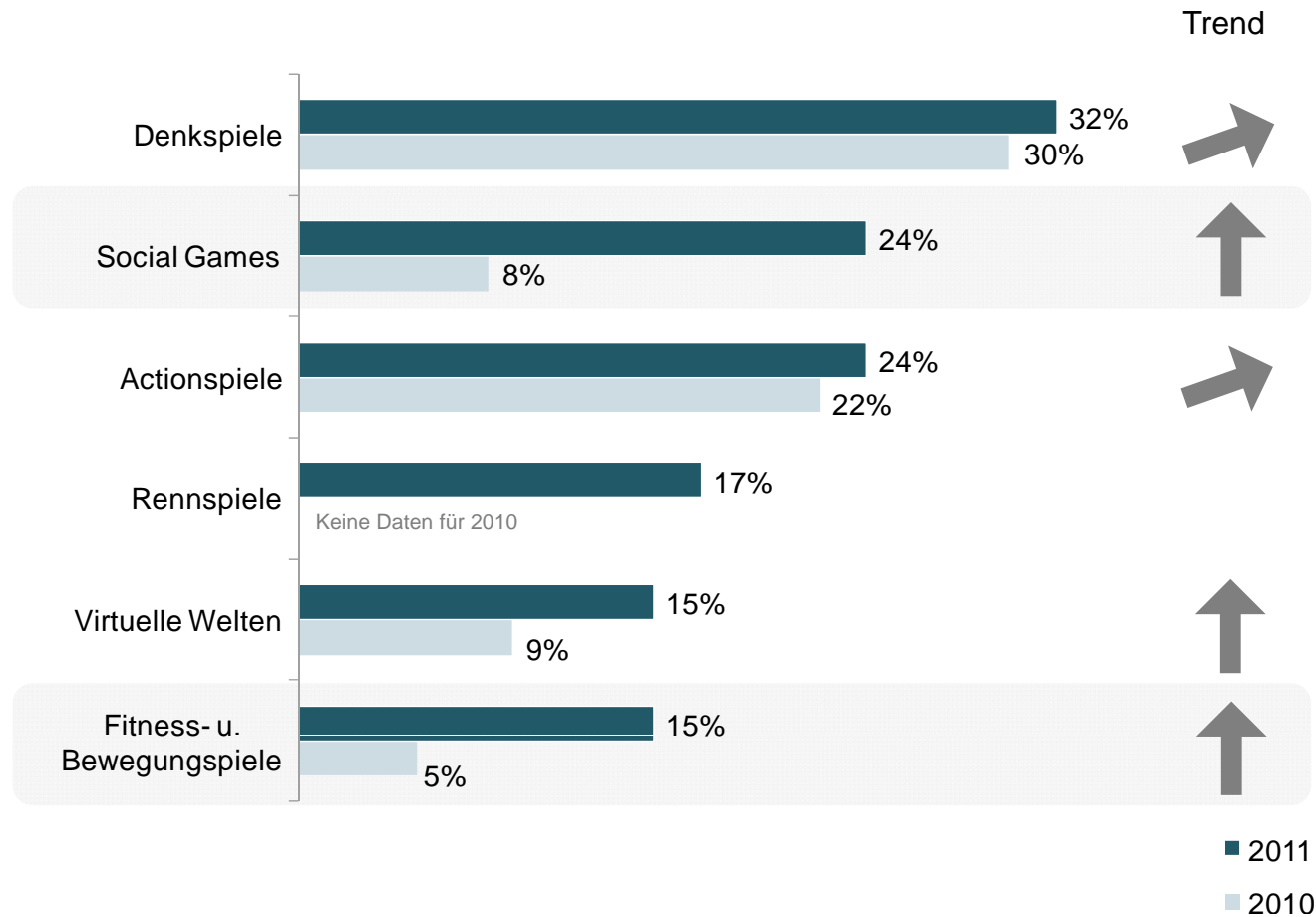


Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Social Games und Fitness-Spiele boomen

Vergleich Spiele-Genres 2010/11

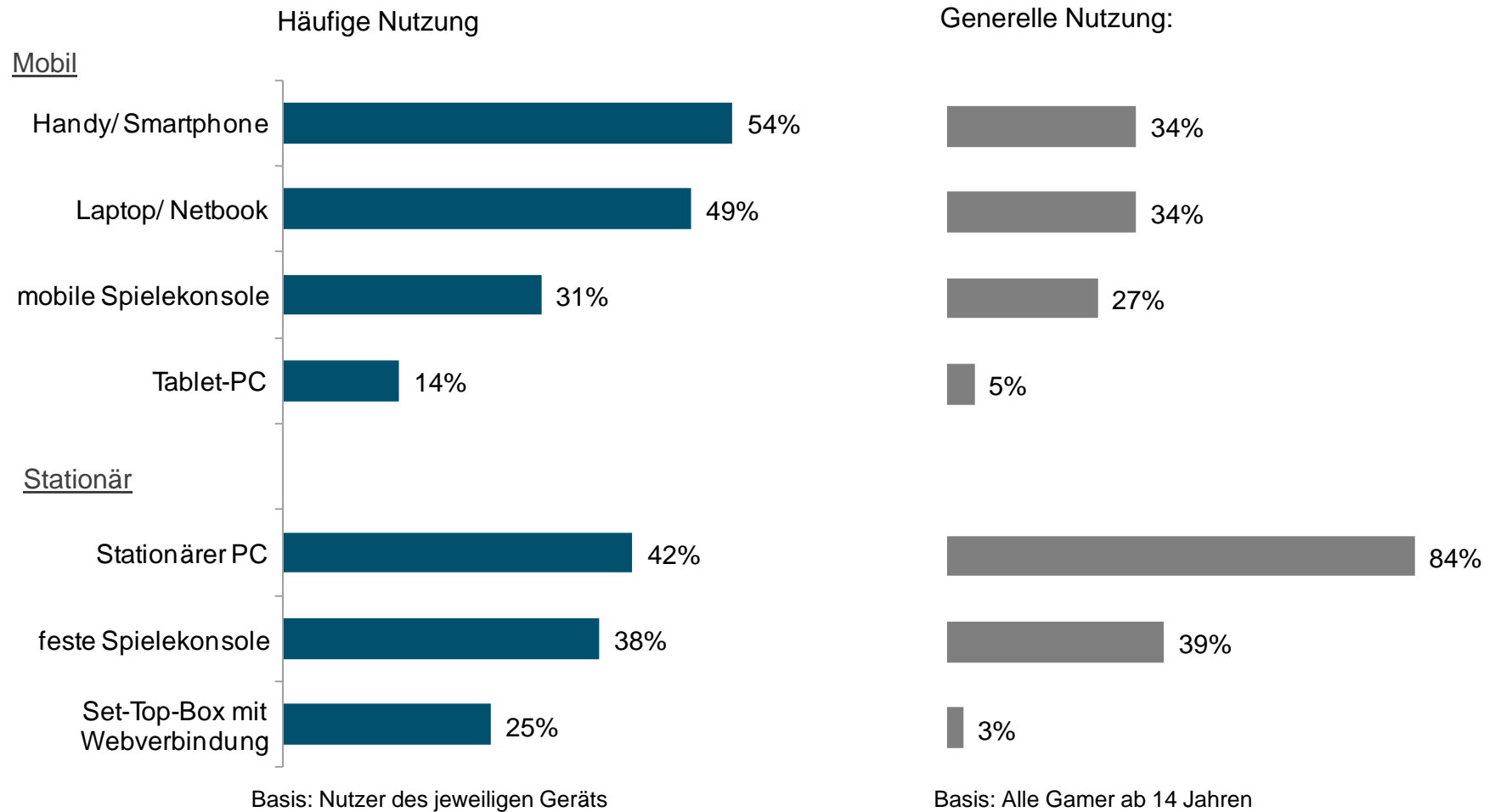
„Welche der folgenden Spiele-Genres spielen Sie?“



Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Handys und Smartphones am häufigsten genutzt

Wer spielt wann womit?

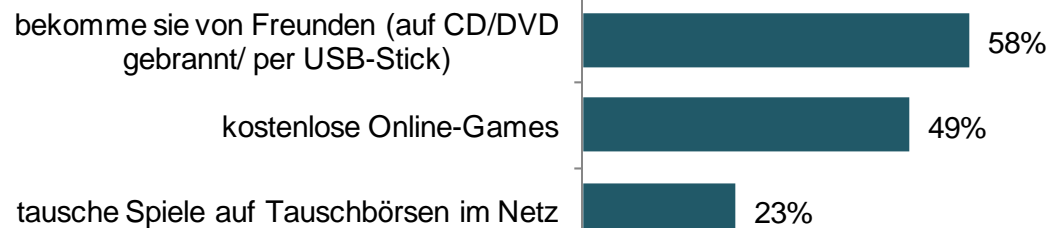


Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung

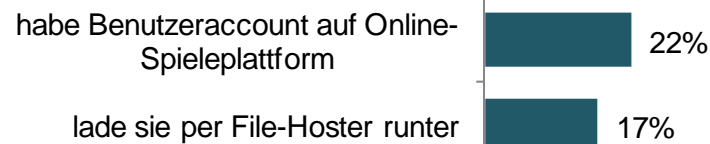
Die eine Hälfte zahlt, die andere nicht

Bezugsarten für die Spiele:

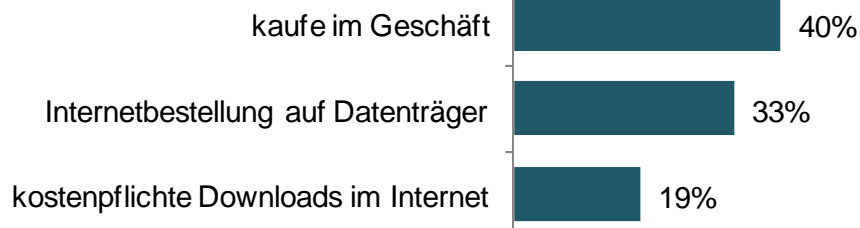
ohne Kosten



Teils, teils



mit Kosten



„Wie viel geben Sie im Monat in etwa für Video- und Computerspiele aus?“

45%
spielen nur Gratis-Spiele



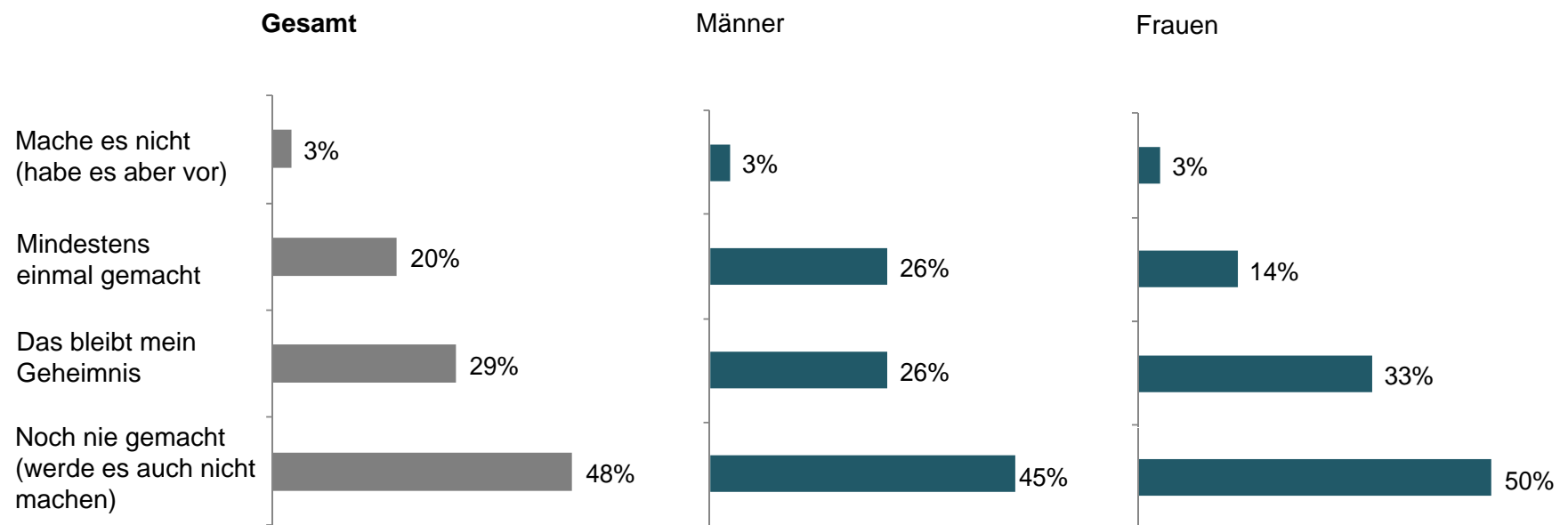
43%
Zahlen fürs Gaming
15 Euro/Monat
im Durchschnitt

Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Schwarzkopien sind nach wie vor ein Problem



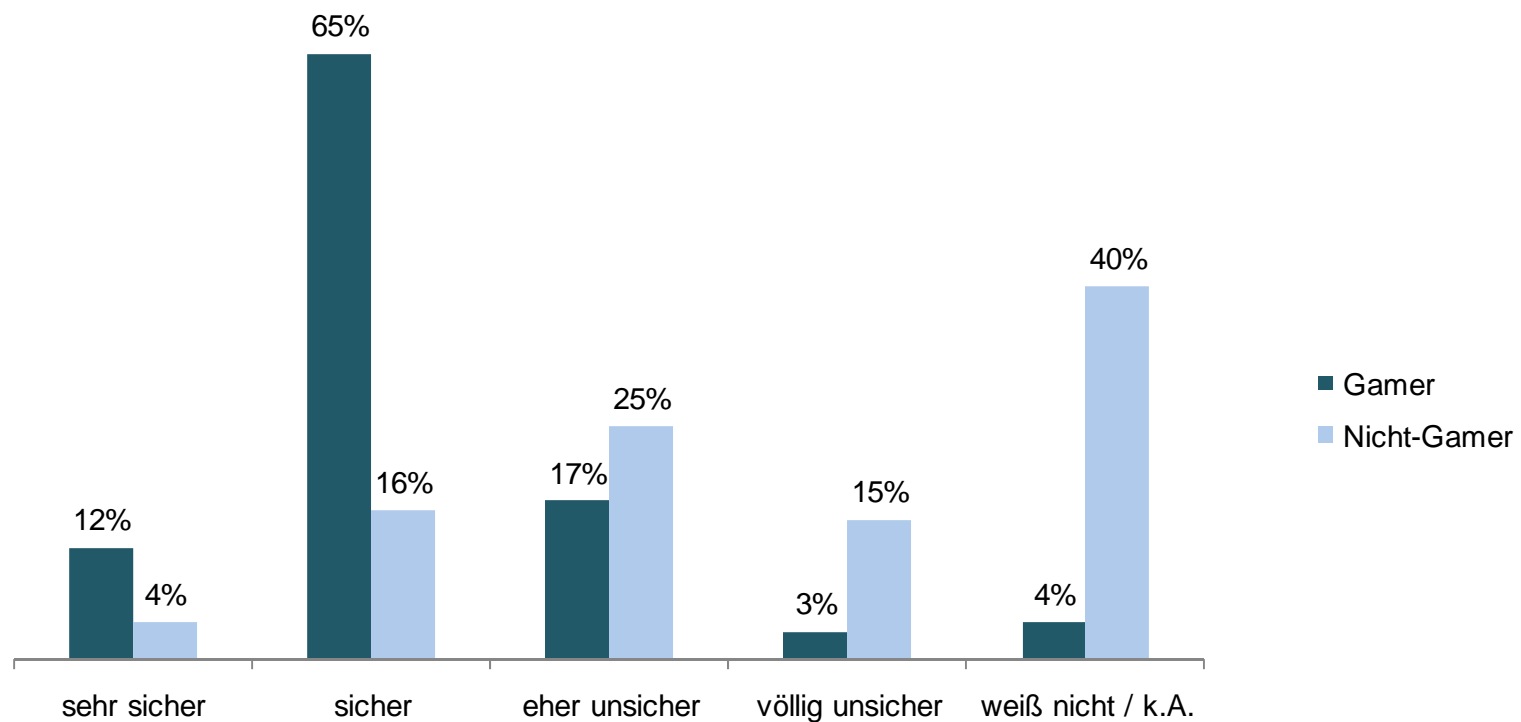
„Haben Sie schon einmal illegal Video- oder Computerspiele erworben?“



Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Gamer vertrauen auf Datensicherheit

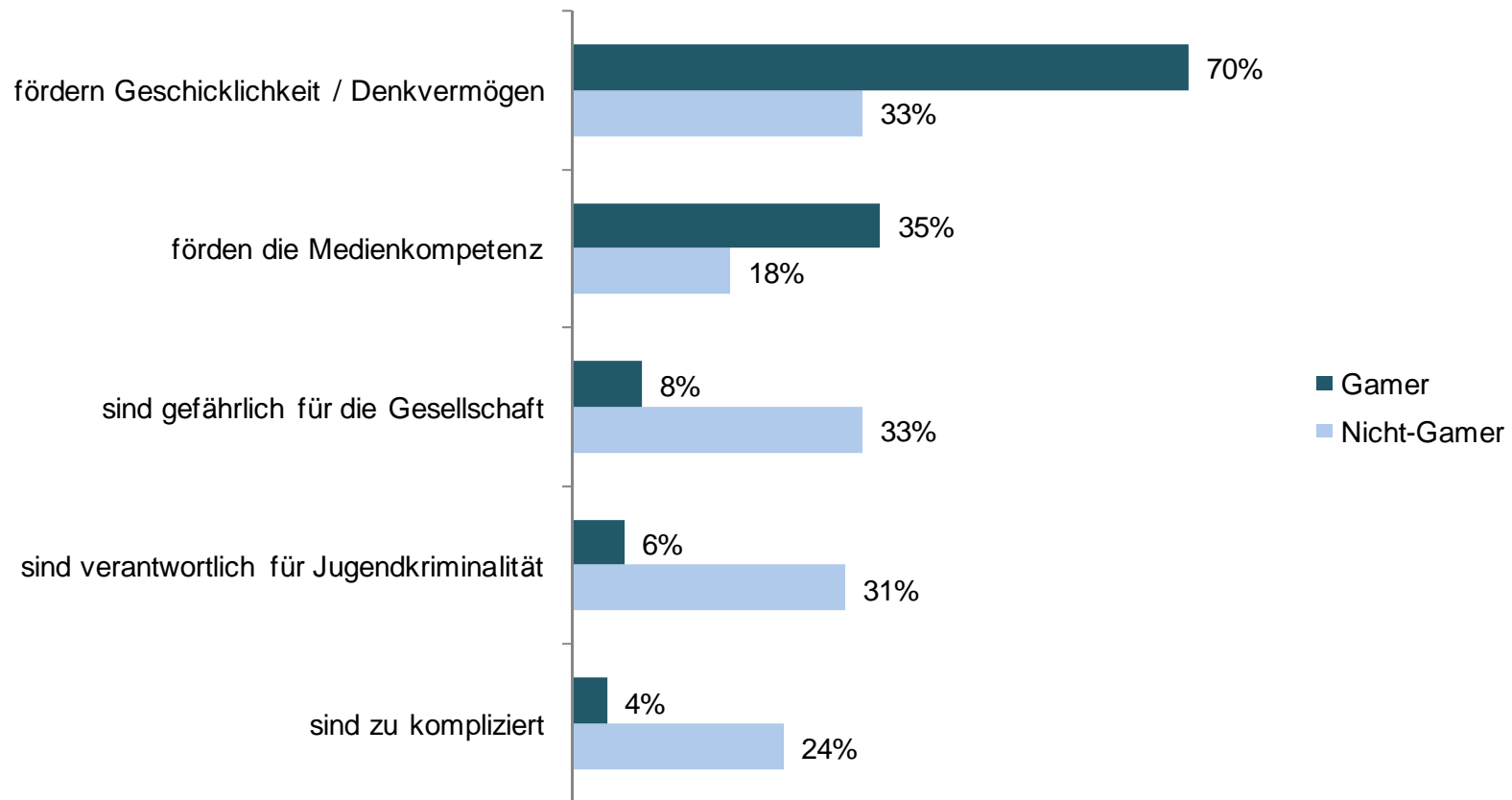
„Für wie sicher halten Sie persönliche Daten in Online-Spiele-Plattformen?“



Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Computerspiele polarisieren

„Wie ist Ihre generelle Einstellung zu Video- und Computerspielen? Welche Aussage trifft auf Sie zu?“



Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

- Games kommen raus aus der Baller-Ecke
- Gaming wird zum interaktiven Erlebnis, das Körper und Geist beansprucht
- Games werden mobil
- Schwarzkopien bleiben eine Herausforderung
- Datensicherheit ist für die meisten kein Thema
- Kritik an Games kommt v.a. von Nicht-Gamern



BITKOM-Pressekonferenz Gaming in Deutschland

**Ralph Haupter,
Mitglied des BITKOM-Prasidiums**

Bundesverband Informationswirtschaft,
Telekommunikation und neue Medien e.V.

Berlin, 10. August 2011
