

# Presseinformation

## Markt für digitale Spiele wächst zweistellig

- Games-Markt legt um 17 Prozent zu
- Prognose für 2008 übertroffen

**Berlin, 27. April 2009**

Der deutsche Markt für digitale Spiele wuchs 2008 um 16,9 Prozent auf 2,68 Milliarden Euro. Die ursprüngliche Prognose wurde um 4 Prozentpunkte übertroffen. Damit wuchs der Games-Markt im dritten Jahr in Folge zweistellig. In den Vorjahren lagen die Wachstumsraten bei 29 Prozent (2007) und 11 Prozent (2006). Diese aktuellen Daten veröffentlichte der Hightech-Verband BITKOM heute in Berlin. „Neue Spielkonzepte und neue Spielerlebnisse erschließen zusätzliche Käuferschichten. Immer mehr Frauen und Ältere interessieren sich für digitale Spiele“, sagte Achim Berg, Vizepräsident des BITKOM. Für das laufende Jahr rechnet der BITKOM mit moderatem Wachstum.



Großen Absatz fanden erneut die Spielekonsolen. Im Jahr 2008 wurden 4,6 Millionen Geräte verkauft. Das sind gut 650.000 Stück bzw. 16,6 Prozent mehr als 2007. Das Umsatzvolumen betrug 960 Millionen Euro.

Bundesverband  
Informationswirtschaft,  
Telekommunikation und  
neue Medien e.V.

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

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

Florian Koch  
Bereichsleiter  
Digitale Medien & E-Dienste  
Tel. +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

## **Presseinformation**

### **Markt für digitale Spiele wächst zweistellig**

Seite 2

Dieser Zuwachs kam ohne Sondereffekte zustande, wie neu auf den Markt gekommene Konsolen-Modelle.

Zukunftstrends sind das mobile und das vernetzte Spielen. Nachdem die klassischen Spielkonsolen im Wohnzimmer schon länger mit Internetanschluss ausgeliefert werden, verfügen jetzt auch die neue Generation der portablen Konsolen sowie viele aktuelle Handymodelle über die notwendige technische Ausstattung. „Schnelles mobiles Internet, Bewegungssensoren und attraktive Zusatzfeatures wie die GPS-gestützte Ortsbestimmung ermöglichen neue Spielformen und Einsatzmöglichkeiten“, so Berg.

Ein wichtiges Genre sind außerdem die sogenannten Serious Games, die häufig im beruflichen Kontext eingesetzt werden. „Beim spielerischen Lernen lässt sich sehr gut Wissen vermitteln – und zwar nicht nur bei Kindern“, so Berg. Mithilfe der von Computerspielen bekannten, realistischen Grafiken lassen sich auch sehr komplexe Vorgänge simulieren, etwa medizinischen Operationen. Mit Serious Games können aber auch ältere Menschen die Leistungsfähigkeit ihres Gehirns trainieren.

Zur Methode: Grundlage für die Angaben sind Erhebungen der Marktforschungsinstitute GfK und Media Control für den BITKOM.

Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. vertritt mehr als 1.200 Unternehmen, davon 900 Direktmitglieder mit etwa 135 Milliarden Euro Umsatz und 700.000 Beschäftigten. Hierzu zählen Anbieter von Software, IT-Services und Telekommunikationsdiensten, Hersteller von Hardware und Consumer Electronics sowie Unternehmen der digitalen Medien. Der BITKOM setzt sich insbesondere für bessere ordnungspolitische Rahmenbedingungen, eine Modernisierung des Bildungssystems und eine innovationsorientierte Wirtschaftspolitik ein.