

Presseinformation

Computerspiele kommen aus der Nische

- 21 Millionen Deutsche nutzen Video- und Computerspiele
- Große Unterschiede zwischen Frauen und Männern
- Deutscher Gaming-Markt 2010 bei 2,3 Milliarden Euro

Berlin, 11. August 2010

Computer- und Videospiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Fast ein Drittel (29 Prozent) aller Deutschen ab 14 Jahren spielen mit PC, Smartphone, TV-Gerät oder Konsolen, das sind 21 Millionen Personen. Der Anteil bei den Männern ist mit 32 Prozent nur noch geringfügig höher als bei den Frauen mit 27 Prozent. Vier von fünf Jugendlichen spielen, aber auch bei den Älteren sind Computerspiele beliebt. Von den 40- bis 49-Jährigen machen fast 30 Prozent digitale Spiele, bei den 50- bis 59-Jährigen ist es bereits jeder Sechste. Das ergab eine repräsentative Umfrage des Meinungsforschungsinstituts Aris im Auftrag des High-tech-Verbands BITKOM. „Computerspiele kommen raus aus der Nische der Freaks und finden Verbreitung in allen Kreisen und Altersklassen der Bevölkerung“, sagte BITKOM-Hauptgeschäftsführer Bernhard Rohleder heute im Vorfeld der Spielemesse gamescom. „Die Zeiten, in denen Computerspieler überwiegend bleichgesichtige Jungs waren, sind vorbei.“ Neue Technologien führen derzeit zu einem großen qualitativen Sprung im Gaming-Sektor. Rohleder: „Mobilität, Online-Fähigkeit, hochauflösende Bilder und neue Bedienmöglichkeiten lassen virtuelle und reale Welten verschmelzen.“

Am beliebtesten sind Denk-, Strategie- und Management-Spiele, die von knapp 30 Prozent aller Deutschen genutzt werden. Lediglich bei Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren liegen die Action-Games vorne (32 Prozent). Bei den Über-20-Jährigen dominieren Denk- und Strategiespiele. Actionspiele landen in dieser Altersgruppe mit deutlichem Abstand (22 Prozent) hinter den Denk- und Strategiespielen auf dem zweiten Platz. 18 Prozent der Bundesbürger nutzen so genannte Casual Games, also einfache Gelegenheitsspiele wie Memory oder Puzzeln zur gelegentlichen

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
Marc Thylmann
Pressesprecher
Technologien & Dienste
Tel.: +49.30.27576-111
Fax: +49.30.27576-51-111
m.thylmann@bitkom.org

Dr. Axel Pols
Chefvolkswirt
Tel. +49. 30. 27576-120
Fax +49. 30. 27576-400
a.pols@bitkom.org

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

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Presseinformation

Computerspiele kommen aus der Nische

Seite 2

Zerstreuung. In virtuellen Welten wie etwa Second Life fühlen sich neun Prozent der Gamer wohl. Simulationsspiele (vier Prozent) und Jump'n Run-Spiele (drei Prozent) belegen die hinteren Plätze. Jeder sechste Befragte nutzt Online-Spiele. Ebenfalls im Trend liegen Sport- und Fitness-Spiele, bei denen es auf körperliche Beweglichkeit, Geschicklichkeit und Ausdauer ankommt. Rund drei Millionen Deutsche spielen sie.

In der BITKOM-Untersuchung wurden große Unterschiede zwischen den Geschlechtern festgestellt. Frauen entscheiden sich nur halb so häufig wie Männer für Actionspiele. Egoshooter & Co. kommen lediglich bei knapp 15 Prozent der Frauen, aber bei 29 Prozent der Männer gut an. Umgekehrt begeben sich Frauen sehr viel häufiger (13 Prozent) als Männer (fünf Prozent) in virtuelle Welten oder nutzen die neuen Social Games (zehn zu sechs Prozent). Social Games werden über Internet-Communitys wie StudiVZ oder Facebook gespielt. „Einige Anbieter von Social Games sind erst vor zwei bis drei Jahren gegründet worden und werden aktuell mit mehreren hundert Millionen Euro bewertet – das zeigt das Potenzial dieses Marktsegments“, sagte Rohleder.

Der deutsche Gesamtmarkt mit Spielekonsolen und Spielesoftware bleibt in diesem Jahr im Wesentlichen stabil. Der BITKOM geht von einem leichten Rückgang von 2,4 auf 2,3 Milliarden Euro aus. Basis der Berechnung sind Zahlen von media control GfK. Der Umsatz mit Spielehardware folgt dem Gesamttrend: Mit mobilen und stationären Spielekonsolen werden in diesem Jahr voraussichtlich rund 730 Millionen Euro umgesetzt, ein Rückgang von 9 Prozent. Insgesamt werden 2010 rund 3,5 Millionen Konsolen verkauft. „Bei den Spielekonsolen hat sich der Produktlebenszyklus verlängert. Früher kam ungefähr alle fünf Jahre eine neue Generation auf den Markt, mittlerweile eher alle sieben bis acht Jahre“, so Rohleder. Eine neue Konsole will sich in diesem Jahr jeder zwanzigste Deutsche zulegen, neue Spielesoftware jeder achte. Das ergab eine repräsentative Forsa-Umfrage im Auftrag von BITKOM.

Presseinformation

Computerspiele kommen aus der Nische

Seite 3

Zur Methode: Basis für die Angaben ist eine telefonische Befragung der Aris Umfrageforschung bzw. Forsa im Auftrag des BITKOM bei 1.000 Personen über 14 Jahren.

Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. vertritt mehr als 1.300 Unternehmen, davon 950 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.