

Presseinformation

Markt für PC- und Videospiele sowie Konsolen wächst auf 1,77 Milliarden Euro

- **Umsätze klettern 2006 in Deutschland um 13 Prozent**
- **Konsolen-Spiele legen zu, PC-Spiele stagnieren**
- **Online-Vertrieb wird zu einem zentralen Thema der Branche**

Berlin, 29. Januar 2007

Der Markt für PC- und Videospiele sowie Konsolen hat 2006 ein neues Rekordhoch erreicht. Der Umsatz kletterte in Deutschland auf 1,77 Milliarden Euro – ein Plus von 13 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. 2005 lag der Umsatz bei 1,57 Milliarden Euro. Das gab der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) heute in Berlin bekannt. Dort stellte er mit Ernst & Young die Studie „Digitale Spiele in Deutschland – Trends und Perspektiven 2007“ vor. „Getrieben wurde der Markt im vergangenen Jahr von Konsolen und Konsolen-Spielen. Kaum Wachstum sahen wir hingegen bei Spielen für den PC“, sagte Manfred Gerdes, Mitglied des BITKOM-Präsidiums.

Insgesamt haben die Deutschen 2006 rund 2,9 Millionen stationäre und mobile Spielekonsolen gekauft. Im Vorjahr waren es erst 2,5 Millionen. Der Umsatz kletterte von 372 Millionen Euro (2005) auf 487 Millionen Euro (2006). Ebenfalls hoch waren die Wachstumsraten bei den dazugehörigen Spielen. Hier legten die Umsätze von 702 Millionen Euro (2005) auf 780 Millionen Euro (2006) zu. Während Konsolen damit weiter an Popularität gewannen, stagnierte der Verkauf von PC-Spielen. In diesem Segment wurden 2006 etwa 503 Millionen Euro umgesetzt. Im Vergleich zum Vorjahr ist dies ein Plus von nur drei Millionen Euro. Grundlage für die Angaben sind Berechnungen der Media Control GfK International unter Mitwirkung der Industrie.

Wie sich der Markt künftig weiter entwickeln könnte, zeigt die Studie „Digitale Spiele in Deutschland“. 35 Branchen-Experten wurden befragt, 22

Bundesverband
Informationswirtschaft,
Telekommunikation und
neue Medien e.V.

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

Ansprechpartner
Stephan Kahl
Pressesprecher
Public Sector & Neue Märkte
+49. 30. 27576-119
Fax +49. 30. 27576-400
s.kahl@bitkom.org

Florian Koch
Bereichsleiter
Digitale Medien & E-Dienste
+49. 30. 27576-249
Fax +49. 30. 27576-400
f.koch@bitkom.org

Präsident
Willi Berchtold

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Presseinformation

Markt für PC- und Videospiele sowie Konsolen wächst auf 1,77 Milliarden Euro

Seite 2

davon in geschäftsführender Position. An Bedeutung gewinnen demnach mobile Spiele auf dem Handy und auf tragbaren Konsolen. Einen zweiten Schwerpunkt bilden neue Zielgruppen. „Gerade Frauen und Ältere wurden in der Vergangenheit oft vernachlässigt. Das hat die Industrie erkannt. Moderne Spielkonzepte, bei denen es um Strategie und Emotionen geht, sind bei Frauen sehr beliebt“, sagte Gerhard Müller, Partner bei Ernst & Young. Ein dritter Trend sind die so genannten Multiplayer-Games. Hier treten über das Internet zum Teil Millionen Spieler gegeneinander an.

Zu einem zentralen Thema entwickelt sich laut Studie auch die Konkurrenz zwischen Online-Vertrieb und stationärem Einzelhandel. Viele Brancheninterne wollen beim Verkauf der Spiele den traditionellen Handel umgehen, beispielsweise um näher am Kunden zu sein. Die ersten Schritte in Richtung digitaler Vertrieb sind längst getan, etwa mit kostenpflichtigen Downloads. Für eine weitere Zunahme spricht die Verbreitung schneller Internet-Anschlüsse. In Deutschland verfügt bereits jeder dritte Haushalt über einen Breitbandzugang.

Bei der Entwicklung neuer Spiele hat die Branche im internationalen Vergleich allerdings noch Nachholbedarf, sagt die Studie. Während beispielsweise Briten und Franzosen auch als Entwickler Erfolge feiern, sind die Deutschen in erster Linie Käufer. „Wir müssen die Ausbildung von Spiele-Entwicklern daher hier zu Lande auf internationales Niveau bringen – durch moderne Ausbildungsstätten, durch anerkannte Abschlüsse und durch die Anbindung an Hochschulen“, forderte Gerdes.

Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. vertritt mehr als 1.000 Unternehmen, davon 800 Direktmitglieder mit etwa 120 Milliarden Euro Umsatz und 700.000 Beschäftigten. Hierzu zählen Gerätehersteller, Anbieter von Software, IT-Services, Telekommunikationsdiensten und Content. Der BITKOM setzt sich insbesondere für bessere ordnungsrechtliche Rahmenbedingungen, eine Modernisierung des Bildungssystems und eine innovationsorientierte Wirtschaftspolitik ein.