

# Presseinformation

## Computerspieler wollen mehr als nur ballern

- **Denkspiele sind insgesamt am beliebtesten**
- **Männer bevorzugen Actionspiele, Frauen Strategiespiele**

**Berlin, 13. Juli 2010**

Die meisten Computerspieler suchen beim Spielen offenbar die geistige Herausforderung. Das ergab eine repräsentative Umfrage des Meinungsforschungsinstituts Aris im Auftrag des BITKOM unter Video- und Computerspielern. Mit etwa 30 Prozent am beliebtesten sind demnach Denk-, Strategie- und Management-Spiele. Lediglich bei Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren liegen die Action-Games vorne (32 Prozent), ab 20 dominieren Denk- und Strategiespiele. „Das Klischee vom dummen Rumballern am PC oder der Spielkonsole sollte allmählich revidiert werden“, sagt BITKOM-Vizepräsident Achim Berg. „Viel häufiger nutzt man Spiele, die geistig fordern, soziale Kontakte fördern oder die Phantasie anregen.“

Actionspiele landen 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 Zerstreuung. In Rollenspielen und virtuellen Welten fühlen sich neun Prozent der Gamer wohl. Bei Fitnessspielen verausgaben sich inzwischen immerhin fünf Prozent. Simulationsspiele (vier Prozent) und Jump'n Run-Spiele (drei Prozent) belegen die hinteren Plätze. Jeder sechste Befragte geht zum Spielen ins Internet.

Dabei gibt es große Unterschiede zwischen den Geschlechtern. 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).

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**

Marcel Bertsch  
Presse- und  
Öffentlichkeitsarbeit  
Tel.: +49.30.27576-125  
Fax: +49.30.27576-400  
m.bertsch@bitkom.org

**Präsident**

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

**Hauptgeschäftsführer**

Dr. Bernhard Rohleder

## **Presseinformation**

### **Computerspieler wollen mehr als nur ballern**

Seite 2

Social Games werden über Internet Communities wie StudiVZ oder Facebook gespielt.

Zur Methode: Basis für die Angaben ist eine telefonische Befragung der Aris Umfrageforschung im Auftrag des BITKOM bei 289 Video- und Computerspieler über 14 Jahren. Mehrfachnennungen waren möglich.

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.