

Presseinformation

Computerspiele-Markt wächst um 30 Prozent

- Konsolen und Spiele mit Rekordumsatz
- Branche verkauft 1 Million Spielkonsolen mehr als im Vorjahr
- BITKOM-Prognose: Umsatz steigt 2008 auf 2,5 Milliarden Euro

Berlin, 15. April 2008

Im deutschen Computerspiele-Markt wurden 2007 neue Rekorde erzielt. Mit Konsolen, Konsolen-Spielen und PC-Spielen setzte die Branche insgesamt 2,3 Milliarden Euro um – ein Plus von knapp 30 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. 2006 lagen die Umsätze bei 1,77 Milliarden Euro, 2005 noch bei 1,6 Milliarden Euro. Das teilte der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) heute in Berlin mit. Grundlage für die Angaben sind Erhebungen von GfK und Media Control für den BITKOM. „Wachstumstreiber im deutschen Spielmarkt waren 2007 vor allem Spielkonsolen“, sagte Achim Berg, Vizepräsident des BITKOM. 2007 wurden eine Million mehr Spielkonsolen verkauft als 2006: 2006 gingen 2,9 Millionen Geräte für 490 Millionen Euro über die Ladentheken, 2007 waren es 3,9 Millionen Geräte für fast 800 Millionen Euro. Berg: „Die neuen Konsolen werden in vielen Fällen nicht nur zum Spielen, sondern auch zum Lernen, für Filme und als Internetzugang eingesetzt.“

Bundesverband
Informationswirtschaft,
Telekommunikation und
neue Medien e.V.

Albrechtstraße 10 A
10117 Berlin-Mitte
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

Florian Koch
Bereichsleiter
Digitale Medien & E-Dienste
Tel. +49. 30. 27576-249
Fax +49. 30. 27576-51-249
f.koch@bitkom.org

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

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder



Presseinformation

Computerspiele-Markt wächst um 30 Prozent

Seite 2

Für 2008 erwartet der BITKOM ein Wachstum des deutschen Computerspiele-Marktes um rund 8 Prozent auf 2,5 Milliarden Euro. Markttreiber sind dabei die Konsolen-Spiele. „Nachdem im vergangenen Jahr die technische Ausstattung der Wohnzimmer verbessert wurde, zieht nun die Software nach. Neue Spiele-Ideen erschließen derzeit zusätzliche Zielgruppen“, sagte Berg.

Wie sich der Markt mittelfristig entwickelt, zeigt die Studie „Digitale Spiele in Deutschland“. Sie wurde 2007 von BITKOM und dem Beratungsunternehmen Ernst & Young erstellt. An Bedeutung gewinnen demnach mobile Handheld-Spiele. Einen zweiten Schwerpunkt bilden zusätzliche Anwendergruppen. Insbesondere für Frauen und Ältere haben die Hersteller in jüngster Vergangenheit neue Spiele entwickelt. Moderne Strategiespiele sind gerade bei Frauen sehr beliebt. Darüber hinaus entwickelt sich der Wettbewerb zwischen stationärem Einzelhandel und Online-Vertrieb zu einem zentralen Thema der Branche. Immer mehr Spiele werden als Downloads angeboten.

Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. vertritt mehr als 1.100 Unternehmen, davon 850 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.