

Presseinformation

Studie: Trends bei Computer-Spielen

- **BITKOM und Deloitte stellen Studie vor**
- **Vernetzung und mobiles Spielen sind die wichtigsten Trends**
- **Computerspieler werden Teil des Geschehens**
- **Deutsche spielen im Durchschnitt 5,4 Stunden pro Woche**

Berlin, 18. August 2009

Computer- und Videospiele erreichen einen neuen Entwicklungsstand. Dies betrifft die Art der Spiele, ihre Nutzung und die dafür benötigte Technologie. „Die digitalen Spiele der Zukunft sind kaum zu vergleichen mit den Computerspielen der Vergangenheit. Dank neuer Bedientechnologien sowie dem kollektiven und vernetzten Spielen verschmelzen virtuelle und reale Welt. Die Spieler werden zum Teil des Geschehens“, sagte Achim Berg, Vizepräsident des Hightech-Verbands BITKOM, bei der Vorstellung der Studie „Spielend unterhalten – Wachstumsmarkt Electronic Games“. Die Studie wurde von BITKOM und der Prüfungs- und Beratungsgesellschaft Deloitte anlässlich der Kölner Spielemesse GamesCom gemeinsam erstellt. Berg: „Mittlerweile begeistern sich auch Menschen für digitale Spiele, die sich nicht als Gamer bezeichnen würden. Im Durchschnitt werden die Spieler älter und weiblicher.“ So ziehen trendige Genres wie Partyspiele weitere Zielgruppen an und sorgen für eine Verbreiterung des Marktes.

Ein weiterer Trend sind digitale Gelegenheitsspiele, sogenannte Casual Games. „Viele haben das Bedürfnis nach Spielen und nur wenige die Zeit, sich in umfassende Storys hineinzudenken. Sie wollen kurzweilig und interaktiv unterhalten werden. Für diese Zielgruppe sind Casual Games das optimale Angebot“, sagte Klaus Böhm, Director Media bei Deloitte. Mit der neuen Generation mobiler Endgeräte erhalten Casual Games noch weiteren Auftrieb. Böhm: „Schnelles mobiles Internet und attraktive Zusatzfeatures wie die GPS-gestützte Ortsbestimmung werden innovative Spielformen und Einsatzmöglichkeiten entstehen lassen. Sie

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
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

Studie: Trends bei Computer-Spielen

Seite 2

können zum Beispiel für Stadtführungen oder zur Schnitzeljagd an realen Orten genutzt werden.“

Derzeit spielen die Deutschen im Schnitt 5,4 Stunden pro Woche, die meiste Zeit davon am Computer – insgesamt 4,5 Stunden. An PC und Laptop überwiegt das Spielen über Internet: 2,3 Stunden pro Woche verbringen die Bundesbürger mit vernetztem Spielen. Stationäre Spielkonsolen werden durchschnittlich eine halbe Stunde pro Woche genutzt.

Von wachsender Bedeutung sind außerdem sogenannte Serious Games. Dabei stehen Lernen und Wissensvermittlung im Vordergrund. So werden Computerspiele bei der Vermittlung komplexer Sachverhalte eingesetzt oder als Simulationsanwendung, etwa für Operationsschulungen in der Medizin. Angehende Ärzte können auf realitätsgetreue Art und Weise Erfahrungen für die Praxis sammeln.

Hintergrund: Im Jahr 2009 wird die Branche mit Konsolen sowie Spielprogrammen für Konsolen und PCs gut 2,7 Milliarden Euro umsetzen. Auf dem hohen Niveau von 2008 kann der Games-Markt in Deutschland damit noch einmal um einen Prozentpunkt zulegen. 2008 war der Umsatz um 17 Prozent gestiegen, 2007 gar um 29 Prozent. Durch die hohen Wachstumsraten in den vergangenen Jahren ist die Spielebranche auch wirtschaftlich zu einem bedeutenden Faktor der Medienindustrie geworden.

Die kostenfreie Studie kann heruntergeladen werden auf

Methodik: Für die Studie „Spielend unterhalten – Wachstumsmarkt Electronic Games“ wurden Experteninterviews geführt mit 20 Entscheidungsträgern aus Games-fokussierten Unternehmen sowie von Medien-, Telekommunikations- und Technologieanbietern. Die Angaben zur Spielnutzung entstammen der Deloitte-Studie „The State of the Media Democracy“, für die im September und Oktober 2008 in Deutschland 1.882 Personen im Alter von 14 bis 75 Jahren befragt wurden.

Presseinformation

Studie: Trends bei Computer-Spielen

Seite 3

Über BITKOM

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.

Über Deloitte

Deloitte erbringt Dienstleistungen aus den Bereichen Wirtschaftsprüfung, Steuerberatung, Consulting und Corporate Finance für Unternehmen und Institutionen aus allen Wirtschaftszweigen. Mit einem Netzwerk von Mitgliedsgesellschaften in 140 Ländern verbindet Deloitte erstklassige Leistungen mit umfassender regionaler Marktkenntnis und verhilft so Kunden in aller Welt zum Erfolg. „To be the Standard of Excellence“ – für die 165.000 Mitarbeiter von Deloitte ist dies gemeinsame Vision und individueller Anspruch zugleich.

Die Mitarbeiter von Deloitte haben sich einer Unternehmenskultur verpflichtet, die auf vier Grundwerten basiert: erstklassige Leistung, gegenseitige Unterstützung, absolute Integrität und kreatives Zusammenwirken. Sie arbeiten in einem Umfeld, das herausfordernde Aufgaben und umfassende Entwicklungsmöglichkeiten bietet und in dem jeder Mitarbeiter aktiv und verantwortungsvoll dazu beiträgt, dem Vertrauen von Kunden und Öffentlichkeit gerecht zu werden.

Deloitte bezieht sich auf Deloitte Touche Tohmatsu, einen Verein schweizerischen Rechts, und/oder sein Netzwerk von Mitgliedsunternehmen. Jedes dieser Mitgliedsunternehmen ist rechtlich selbstständig und unabhängig. Eine detaillierte Beschreibung der rechtlichen Struktur von Deloitte Touche Tohmatsu und seiner Mitgliedsunternehmen finden Sie auf www.deloitte.com/de/UeberUns.