



Spielend unterhalten

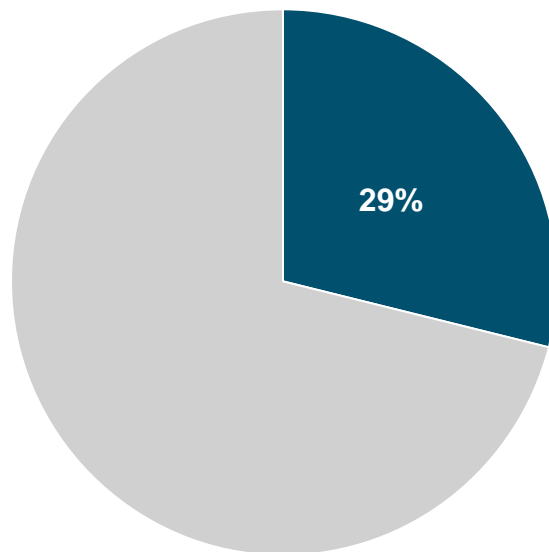
**Wachstumsmarkt Electronic Games
– Perspektive Deutschland**

Achim Berg, BITKOM-Vizepräsident

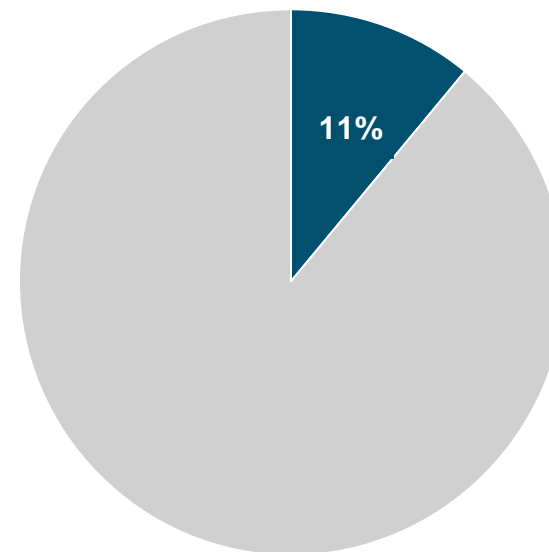
Pressekonferenz
18. August 2009

21 Millionen Bundesbürger spielen

Anteil der Nutzer von Computer- und Videospiele



alle

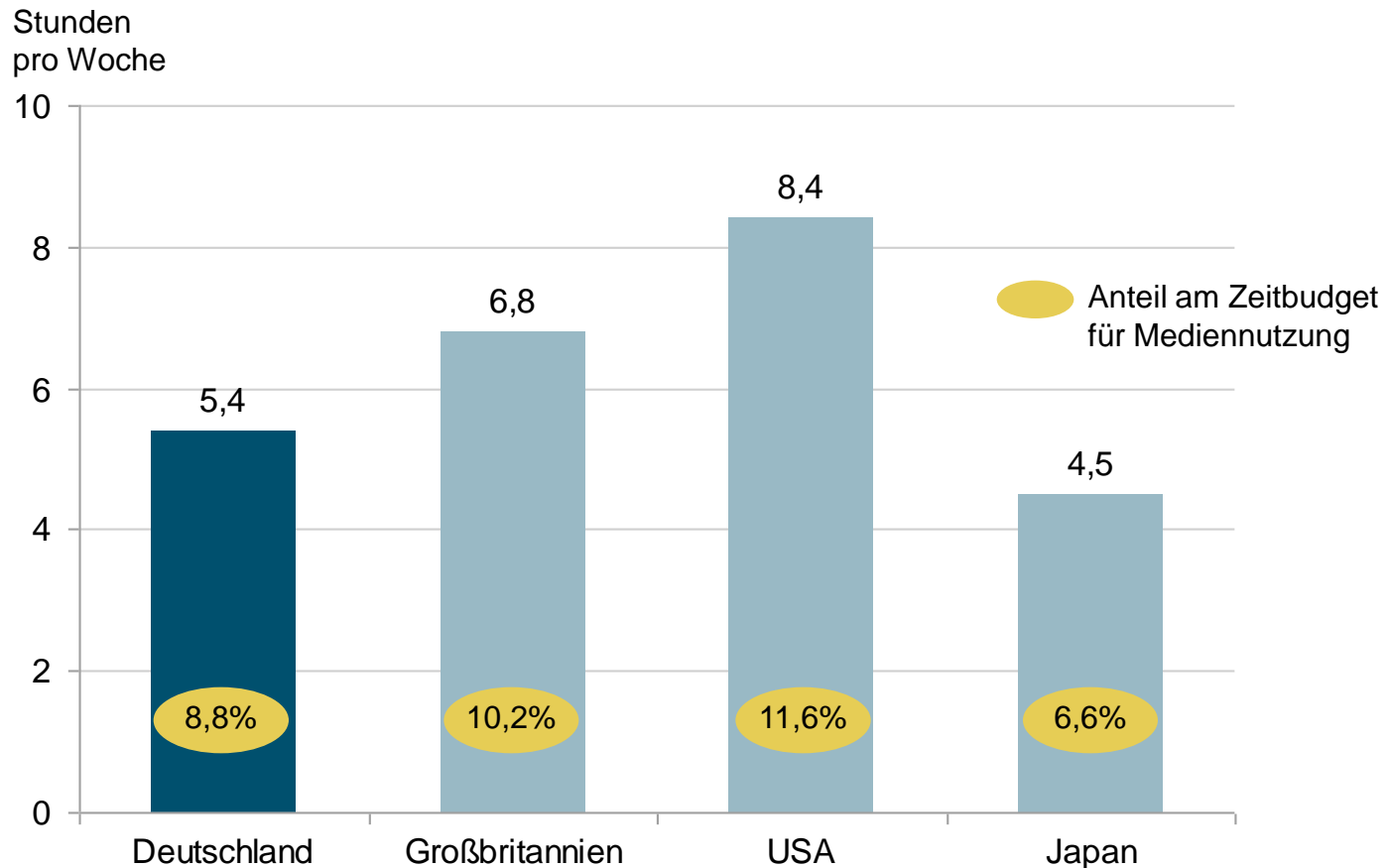


über 50 Jahre

Quelle: BITKOM; Basis: 1.002 Befragte ab 14 Jahren

Briten und Amerikaner spielen am längsten

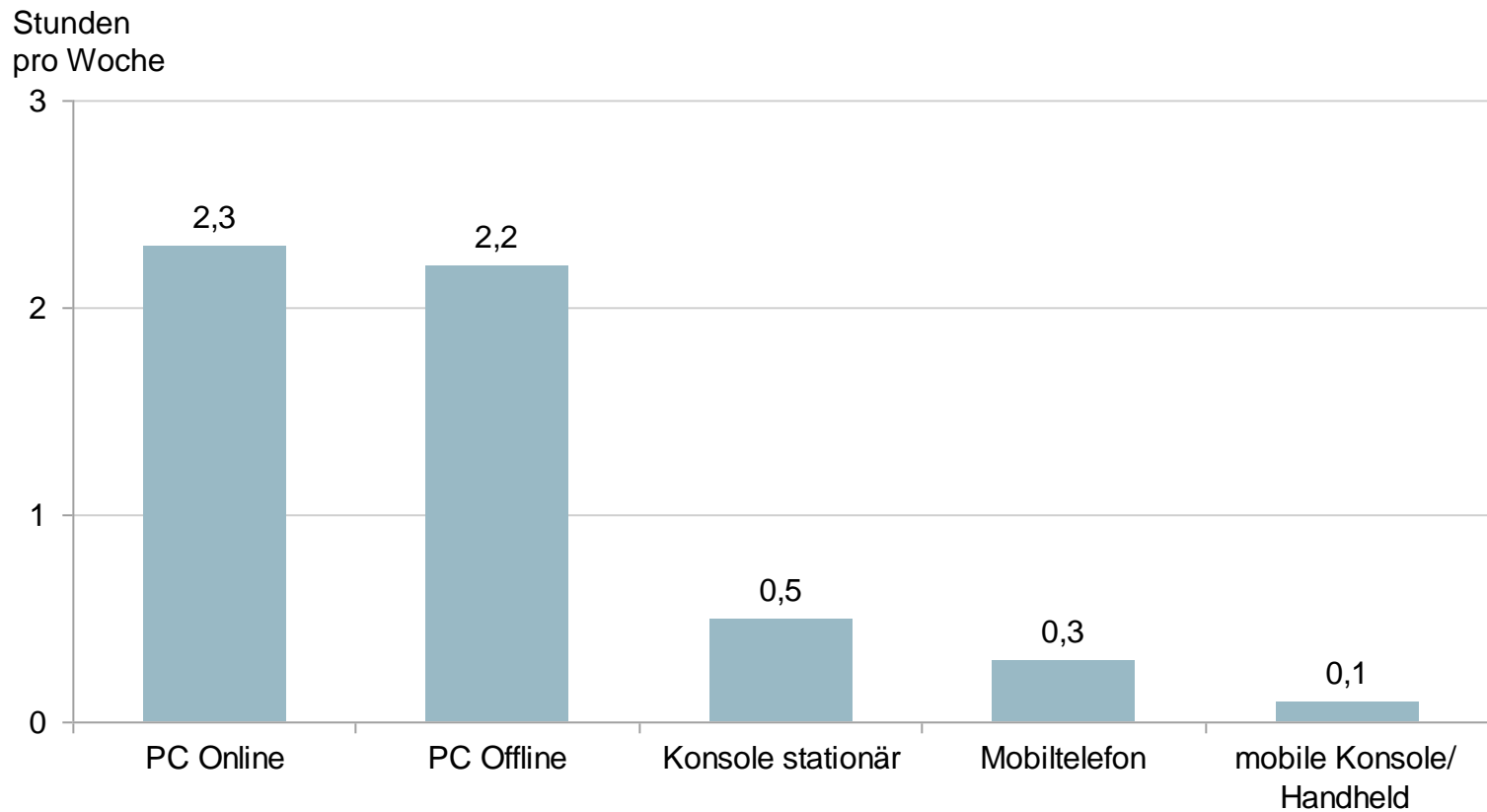
Mit elektronischen Spielen verbrachte Zeit in Stunden pro Woche



Quelle: Deloitte/BITKOM; Basis Deutschland: 1.882 Befragte von 14 bis 75 Jahren

PC ist meist genutztes Spielgerät in Deutschland

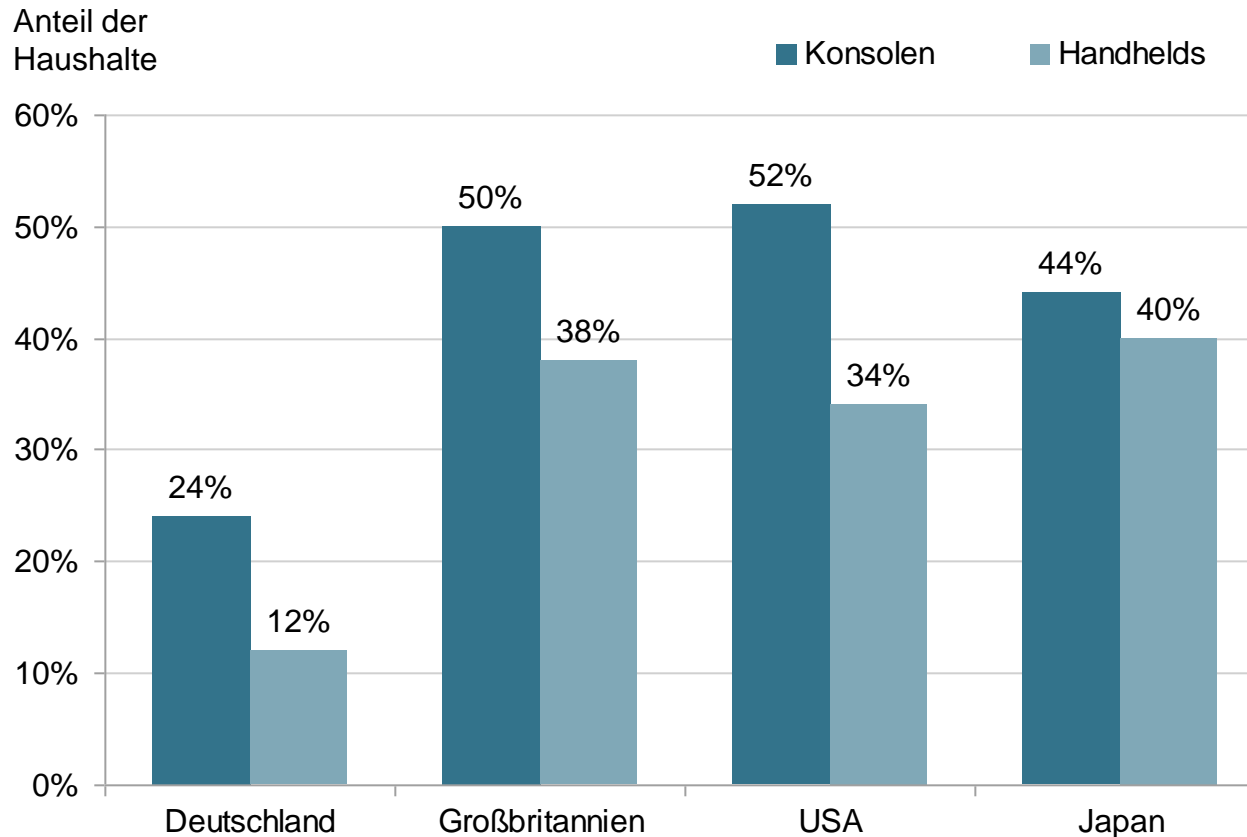
Mit elektronischen Spielen verbrachte Zeit in Stunden pro Woche



Quelle: Deloitte/BITKOM; Basis Deutschland: 1.882 Befragte von 14 bis 75 Jahren

Wachstumspotenzial bei Konsolen und Handhelds

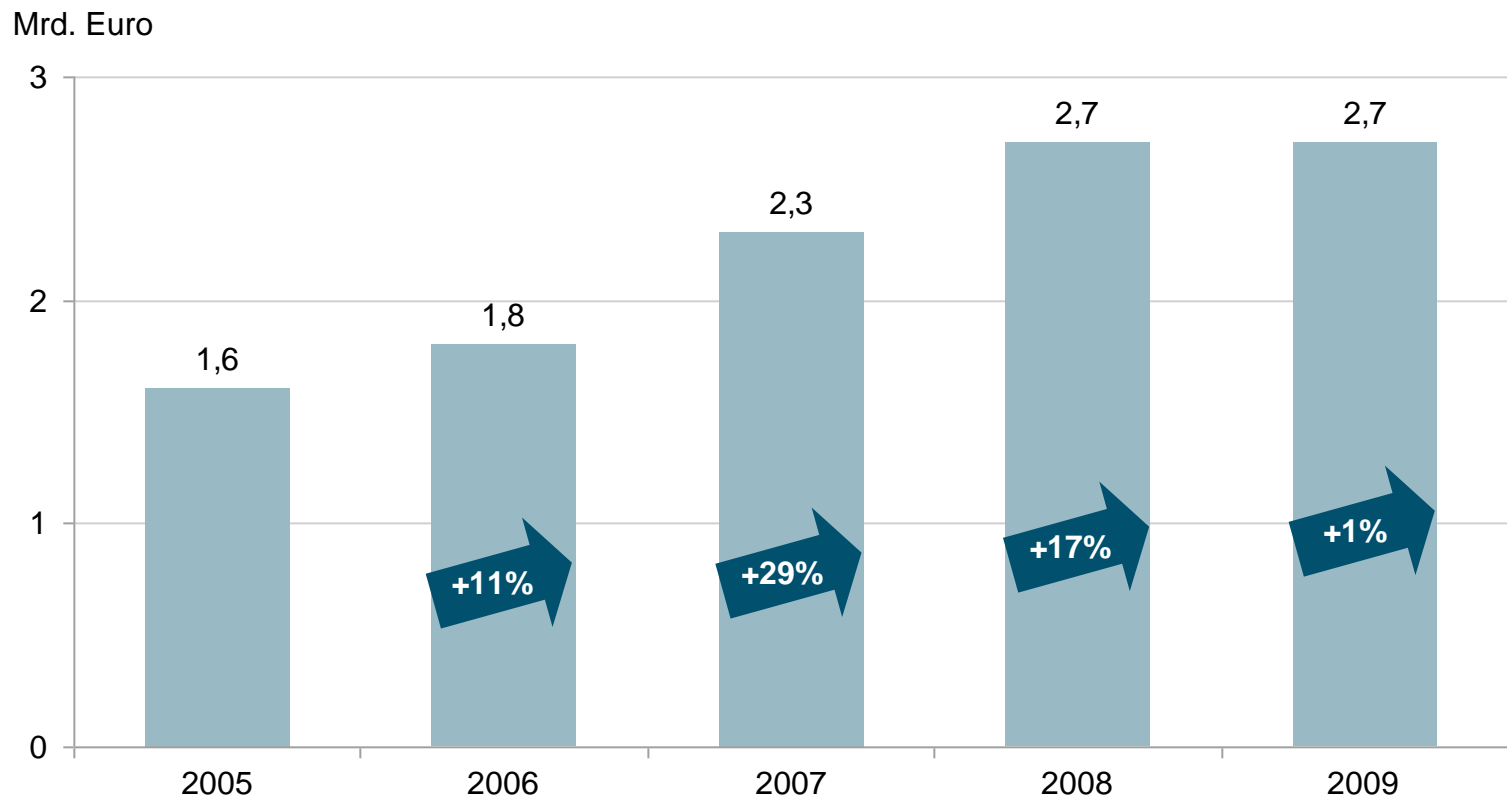
Welches der folgenden Medien- und Unterhaltungsgeräte besitzt Ihr Haushalt?



Quelle: Deloitte/BITKOM; Basis Deutschland: 1.882 Befragte von 14 bis 75 Jahren

Spielermarkt wächst auf Rekordniveau weiter

Umsatz mit Konsolen sowie Spielprogrammen für Konsolen und PCs in Mrd. Euro



Quelle: BITKOM/GfK/Media Control

Sechs Wege zum nächsten Level

Aktuelle Trends im Markt für digitale Spiele

1. Kollektives Spielen für gemeinsame Spielerlebnisse
2. Mobiles Spielen
3. Serious Games
4. Digitale Distribution
5. In-Game-Advertising
6. Cross-Selling



Klaus Böhm
Director Media Deloitte



Spielend unterhalten

**Wachstumsmarkt Electronic Games
– Perspektive Deutschland**

Achim Berg, BITKOM-Vizepräsident

Klaus Böhm, Director Media Deloitte

Pressekonferenz
18. August 2009
