

# Presseinformation

## Jeder Zehnte über 50 Jahren spielt digital

- Gaming ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen
- Zwei Drittel akzeptieren Werbung in Online-Spielen

**Berlin, 19. August 2008**

Computerspiele sind nicht nur ein Jugendphänomen: 28 Prozent aller Deutschen über 14 Jahre spielen digitale Spiele. Auch von den über 50-Jährigen hat mehr als jeder Zehnte Spaß am Gaming. Zudem ist Gaming keine reine Männerdomäne mehr: Der Anteil der Frauen liegt derzeit bei 22 Prozent. Das teilten der Hightech-Verband BITKOM sowie das Marktforschungsunternehmen Ipsos heute in Berlin mit – zwei Tage vor Beginn der Leipziger Spielemesse Games Convention. Grundlage für die Angaben ist eine repräsentative Befragung von tausend Deutschen ab 14 Jahren. „Digitale Spiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen“, sagte Achim Berg, Vizepräsident des BITKOM

Bundesverband  
Informationswirtschaft,  
Telekommunikation und  
neue Medien e.V.

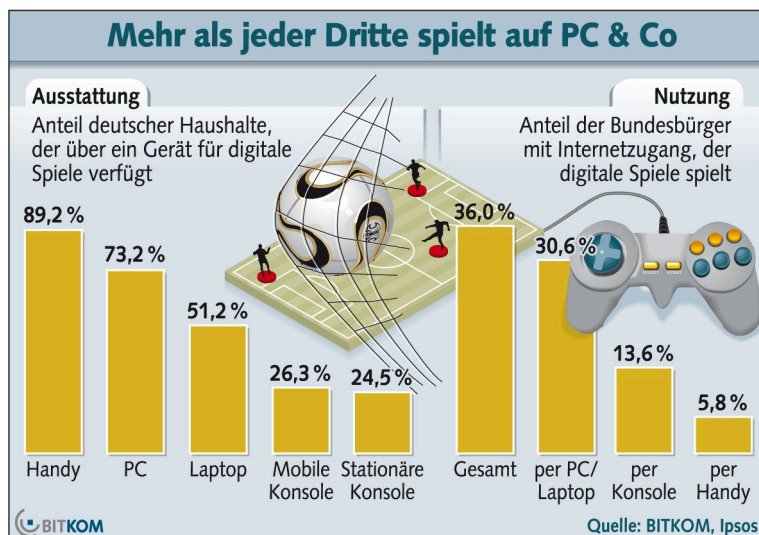
Albrechtstraße 10  
10117 Berlin  
+49. 30. 27576-0  
Fax +49. 30. 27576-400  
bitkom@bitkom.org  
www.bitkom.org

**Ansprechpartner**  
Christian Hallerberg  
Pressesprecher  
Public Sector & Neue Märkte  
+49. 30. 27576-119  
Fax +49. 30. 27576-400  
c.hallerberg@bitkom.org

Florian Koch  
Bereichsleiter  
Digitale Medien & E-Dienste  
+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



Weiterhin ist der Anteil bei den Jüngeren allerdings deutlich höher. Von den 14- bis 29-Jährigen spielen 57 Prozent auf PC, Konsole oder Handy, bei den über 50-Jährigen sind es 11 Prozent. „Der Spieltrieb ist in den Menschen tief verwurzelt. Digitale Medien bieten neue Möglichkeiten,

## Presseinformation

### Jeder Zehnte über 50 Jahren spielt digital

Seite 2

Spaß zu haben und sich zu unterhalten", sagt Berg. Dabei sei wichtig, gerade Kinder und Jugendliche mit PC und Spielkonsole nicht allein zu lassen. „Es genügt nicht, Kinder im technischen Umgang mit neuen Medien zu schulen. Medienkompetenz heißt, die Technik beherrschen und verantwortungsvoll mit ihr umgehen. Hier braucht es das Engagement von Eltern, Lehrern und Unternehmen.“

Ein aktueller Trend ist das Spielen über das Internet: 36,9 Prozent der wachsenden Gruppe derjenigen, die über die technische Ausrüstung verfügt, nutzt die interaktive Unterhaltung. Online-Spiele sind besonders bei den jüngeren Zielgruppen verbreitet. Aber auch bei den über 50-Jährigen kommen sie gut an: Jeder fünfte ältere Videospieleler vertreibt sich seine Zeit auch mit Internet-Games. Fast jeder Zweite (45 Prozent) würde prinzipiell für sein Vergnügen zahlen. Im Vorjahr waren es gerade einmal 16 Prozent – das ist ein Plus von 184 Prozent. Und schon gut jeder Zehnte macht das Portemonnaie bereits heute auf: 11,4 Prozent zahlen für Internet-Spiele.

Steigende Bedeutung für die Finanzierung von digitalen Spielen hat auch das sogenannte In-Game-Advertising. Diese Form der ins Spiel integrierten interaktiven Werbung wird von der überwiegenden Mehrheit der Online-Gamer akzeptiert (66 Prozent). Damit liegt die Zustimmungsquote deutlich höher als noch vor einem Jahr. 2007 hatte lediglich knapp die Hälfte (48 Prozent) grundsätzlich nichts gegen diese Werbeform einzuwenden.

Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. vertritt mehr als 1.200 Unternehmen, davon 900 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.