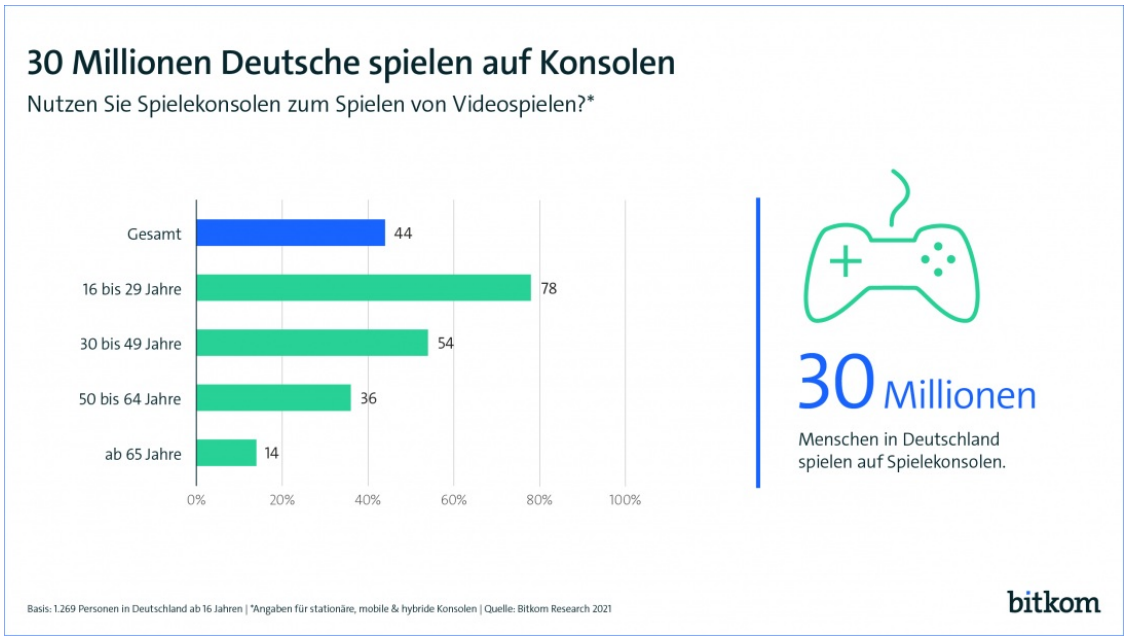
Bitkom e.V. | Presseinformation

50 Jahre Spielekonsole

- **Die Hälfte der Gamerinnen und Gamer spielt mittlerweile auf stationären Konsolen**
- **Erste Spielekonsole „Magnavox Odyssey“ kommt im Jahr 1972 auf den Markt**



Berlin, 06. Mai 2022 - Ob PlayStation, Xbox oder Switch – Spielekonsolen sind fester Bestandteil der heutigen Gaming-Welt. Bereits die Hälfte derjenigen, die zumindest hin und wieder Computer- und Videospiele spielen, nutzt dazu eine stationäre Konsole (52 Prozent), jede und jeder Fünfte (22 Prozent) spielt auf mobilen Konsolen und fast 4 von 10 Gamerinnen und Gamern (38 Prozent) spielen auf hybriden Konsolen, die sowohl stationär als auch mobil verwendet werden können. Das zeigt eine Studie im Auftrag des Digitalverbands Bitkom, die im Sommer 2021 durchgeführt wurde. Befragt wurden mehr als 1.200 Menschen in Deutschland ab 16 Jahren. „Spielekonsolen sind in deutschen Haushalten keine Seltenheit. Eine große Auswahl an Spielen sowie eine breite Palette an Zubehör wie bewegungsgesteuerte Controller, Fitness-Gadgets oder VR-Brillen tragen zu einem abwechslungsreichen Spieleerlebnis bei“, erklärt Dr. Sebastian Klöß, Bitkom-Experte für Consumer Technology. „Zudem sind moderne Konsolen wahre Multifunktionsgeräte und werden längst nicht mehr nur zum Spielen genutzt. Viele streamen darüber Filme, Serien und Musik oder integrieren sie ins Sportprogramm.“

Die Geschichte der Spielekonsole geht 50 Jahre zurück. Im Jahr 1972 kommt die erste Spielekonsole namens „Magnavox Odyssey“ für den Heimbedarf auf den Markt. Ihr Entwickler ist der deutschamerikanische Fachmann der Fernsehtechnik Ralph Bear. Im selben Jahr bringt der Spielehersteller Atari das Spiel „Pong“ für Spielhallen-Automaten heraus. Zwei Jahre später kommt der heutige Spieleklassiker unter dem Namen „Home Pong“ als Konsole in die heimischen Wohnzimmer. In den Jahren darauf entwickeln sich Videospiele rasant weiter. Mit der aufkommenden Verbreitung von PCs im Privatbereich kommt es 1983 jedoch zum sogenannten Videospiel-Crash. Computerspiele verdrängen die Konsolen fast vollkommen vom Markt. Mit dem Release der NES Mitte der 1980er Jahre und dem Kultspiel Super Mario Bros. gelingt Nintendo jedoch das Konsolen-Comeback in der Spielewelt. Mit dem Erscheinen des Game Boy wird das Spielen 1989 mobil.

Kontakt

Nina Paulsen

Pressesprecherin
Telefon: +49 30 27576-168
E-Mail: n.paulsen@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Hinweis zur Methodik

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Von Mitte Juni bis Mitte Juli 2021 wurden dabei 1.269 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 635 Gamerinnen und Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ. Die Fragestellung lautete: „Welche der folgenden Geräte nutzen Sie zum Spielen von Video- oder Computerspielen?“

Link zur Presseinformation auf der Webseite:
https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/50-Jahre-Spielekonsole