

## Pressekonferenz „Gaming in Deutschland – Markt und Trends“

**Dr. Axel Pols, Chefvolkswirt des BITKOM**

### **Statement im Rahmen der Pressekonferenz Gaming in Deutschland – Markt und Trends**

*Es gilt das gesprochene Wort!*

Berlin, 6. August 2014

Seite 1

Meine sehr geehrten Damen und Herren,

auch ich heiÙe Sie sehr herzlich willkommen zu unserer telefonischen Pressekonferenz. 2014 ist ein interessantes Jahr für die Gaming-Branche. Die neue Konsolengeneration hat sich erfolgreich im Markt etabliert. Daneben sehen wir einen Mega-Trend: Mobile Gaming. Smartphones und Tablets werden zur Spieleplattform für jedermann. Das zeigen sowohl die Marktzahlen als auch die Nutzerbefragung. Deshalb stellt sich die Frage: Gibt es heutzutage überhaupt noch den typischen Gamer? Was wird vor allem gespielt und auf welchen Geräten? Dazu stellen wir Ihnen heute die Ergebnisse einer repräsentativen Umfrage vor. Aber beginnen wir mit der Entwicklung der Umsätze im Gaming-Markt in Deutschland?

#### **Chart: Games-Umsätze werden zunehmend online erzielt**

Der Umsatz mit Computer- und Videospiele steigt in diesem Jahr leicht mit 1,4 Prozent auf insgesamt gut 2,5 Milliarden Euro. Den Großteil davon machen immer noch physische Medien aus, also Computer- und Videospiele, die im Einzelhandel auf DVD gekauft werden. Dieser Bereich wird zunehmend von Umsätzen mit digitalen und Online-Medien verdrängt. Dies sind in erster Linie Spiele-Downloads, Browser-Games und Abo-Gebühren für Online-Spiele. Dieses Segment wächst in diesem Jahr auf rund 966 Millionen Euro. Den geringsten Anteil am Markt für Computerspiele macht bisher der App-Markt aus mit voraussichtlich 465 Millionen Euro. Aber genau hier ist das Wachstum am größten.

Bundesverband  
Informationswirtschaft,  
Telekommunikation und  
neue Medien e.V.

Albrechtstraße 10  
10117 Berlin  
Tel. +49.30.27576-0  
Fax +49.30.27576-400  
bitkom@bitkom.org  
www.bitkom.org

**Ansprechpartner**  
Christoph Krösmann  
Presse-  
und Öffentlichkeitsarbeit  
+49. 30. 27576-125  
c.kroesmann@bitkom.org

Timm Hoffmann  
Referent Consumer  
Electronics & Digital Media  
+49. 30. 27576-210  
t.hoffmann@bitkom.org

**Präsident**  
Prof. Dieter Kempf

**Hauptgeschäftsführer**  
Dr. Bernhard Rohleder

**Dr. Axel Pols, Chefvolkswirt des BITKOM**  
Statement im Rahmen der Pressekonferenz  
Gaming in Deutschland  
Seite 2

#### **Chart: Games für mobile Plattformen wachsen rasant**

Wir sehen, dass der Markt für Spiele-Apps für Smartphones und Tablets vor allem in den vergangenen drei Jahren rasant gewachsen ist. Für 2014 wächst der Umsatz dort um 33 Prozent, im Bereich Digital und Online immerhin um 8 Prozent. Die Erklärung für den Schub im Mobilbereich ist einfach: Immer mehr Menschen nutzen ein Smartphone oder Tablet-Computer. Games sind die insgesamt beliebteste App-Kategorie, das heißt, hier wird derzeit der meiste Umsatz in der App-Wirtschaft gemacht.

#### **Chart: Stationäre Konsolen weiterhin gefragt**

Zum Ende des vergangenen Jahr haben mehrere Hersteller neue Konsolen auf den Markt gebracht, die bei Gamern sehr gut angekommen sind. Mit 234 Millionen Euro sind die Umsätze im ersten Halbjahr 2014 um gut 54 Prozent höher als vor einem Jahr. Erfahrungsgemäß sind die Umsätze mit Konsolen in der zweiten Jahreshälfte erheblich größer als in den ersten sechs Monaten, insbesondere in der Weihnachtszeit. Insgesamt gehen wir davon aus, dass der Umsatz mit Spielkonsolen in diesem Jahr deutlich zweistellig wachsen wird. Der Games-Markt wächst sowohl im Software- wie auch im Gerätesegment.

#### **Chart: Zwei von Fünf spielen Computer- und Videospiele**

Die Marktzahlen haben es bereits angedeutet: Computer- und Videospiele sind so beliebt wie nie in Deutschland. Vier von zehn Personen (42 Prozent) ab 14 Jahren sind Gamer. Das entspricht rund 29 Millionen Bundesbürgern. Vor einem Jahr spielte erst gut jeder Dritte (36 Prozent) Computer- und Videospiele. Vor allem bei Frauen ist der Gamer-Anteil deutlich gestiegen, auf jetzt 39 Prozent. 2013 waren es erst 30 Prozent. Bei den Männern ist der Anteil von 42 Prozent aus 2013 auf aktuell 44 Prozent gewachsen. Wir sehen zudem: In allen Altersklassen hat die Anzahl der Gamer zugelegt.

#### **Das Smartphones ist die beliebteste Gaming-Plattform**

Den Grund dafür sehen wir, wenn wir die Frage nach den Spielgeräten betrachten. Das Smartphone ist zur beliebtesten Gaming-Plattform geworden, mehr als drei Viertel der Gamer nutzen es dafür. Auch auf Tablet-Computern wird deutlich häufiger gespielt als noch im Vorjahr. 2014 sind es 36 Prozent der Gamer, vor einem Jahr

**Dr. Axel Pols, Chefvolkswirt des BITKOM**

Statement im Rahmen der Pressekonferenz

Gaming in Deutschland

Seite 3

waren es erst 10 Prozent. Immer mehr Menschen nutzen ein Smartphone oder Tablet, der Anstieg bei Smartphone- und Tablet-Spielern ist daher konsequent. Stationäre Geräte werden entsprechend etwas weniger genutzt, bleiben bei Gamern aber weiterhin beliebt. Gut zwei von drei Gamern spielen auf stationäre PCs, rund zwei von fünf auf einer Spielkonsole.

**Chart: Jeder zweite Gamer spielt täglich**

Wie oft werden Computer- und Videospiele gespielt? Insgesamt häufiger als im Vorjahr. Rund die Hälfte der Gamer spielt täglich, ähnlich wie vor einem Jahr. Dafür ist die Anzahl der Nutzer sprunghaft gestiegen, die mehrmals pro Woche spielen: von 26 Prozent auf 45 Prozent. Auch hier hat der Mobil-Trend starke Auswirkungen: Wer mit dem Smartphone jederzeit ein Gerät mit vielen installierten Gaming-Apps bei sich führt, verkürzt sich die alltäglichen Wartezeiten schnell mit einem Spiel. Das lässt sich täglich etwa in Bus und Bahn beobachten.

**Chart: Alle Genres werden häufiger gespielt**

Unsere Umfrage ergab: Alle von uns abgefragten Spielegenres werden häufiger gespielt als im Vorjahr. Gut jeder zweite spielt Strategie- und Denkspiele oder auch Gelegenheitsspiele wie etwa Quizduell. Interessant ist hierbei: Alle Altersklassen spielen diese Genres in ähnlichem Umfang. Das bedeutet: Den typischen Gamer, wie wir ihn früher kannten, gibt es nicht mehr. Deutlich ist der Anstieg bei Social Games von 32 Prozent der Gamer 2013 auf aktuell 42 Prozent. Viele Spiele sind hier nicht mehr an ein soziales Netzwerk gebunden und können auch mobil gespielt werden.

**Chart: Gemeinsames Spielerlebnis im Internet immer beliebter**

Der soziale Faktor wächst also auch bei Computer- und Videospiele. Zwar spielt rund jeder Zweite am liebsten allein. Das gemeinsame Spielerlebnis über das Internet hat jedoch deutlich zugenommen: Jeder fünfte Gamer bevorzugt Mitspieler per Internet, zuvor waren es nur 12 Prozent. Die Unterschiede zwischen den Altersgruppen sind dabei überschaubar, nur die über 65-Jährigen verbinden sich deutlich weniger über das Internet mit anderen Mitspielern.

**Dr. Axel Pols, Chefvolkswirt des BITKOM**  
Statement im Rahmen der Pressekonferenz  
Gaming in Deutschland  
Seite 4

#### **Chart: Jeder Zweite zahlt für Games**

Viele Games sind kostenlos verfügbar, deshalb überrascht es nicht, dass fast die Hälfte der Gamer kein Geld für ihr Hobby ausgibt. geht. 28 Prozent der Gamer zahlt im Durchschnitt weniger als 20 Euro pro Monat. Jeder Fünfte gibt mindestens 20 Euro oder mehr pro Monat aus. Insgesamt sind die monatlichen Durchschnittsausgaben leicht gestiegen: von 17 Euro im Jahr 2013 auf 19 Euro aktuell.

#### **Chart: Gaming in Deutschland 2014**

Meine Damen und Herren,

zusammenfassend lassen sich aus diesen Daten folgende Ergebnisse ableiten:

Gaming ist in Deutschland so beliebt wie nie. Der Trend zu mobilen Endgeräten hat darauf einen großen Einfluss. Insgesamt wächst der Gesamtmarkt für Video- und Computerspiele leicht. Treiber sind vor allem Spiele-Apps für Smartphone und Tablet PCs, und zwar mit einem prognostizierten Umsatzwachstum von 33 Prozent gegenüber dem Vorjahr. Der Anteil der Gamer in Deutschland ist in allen Altersklassen gestiegen, mittlerweile spielen vier von zehn Bundesbürgern Computer- und Videospiele. Das Smartphone hat sich zur Gaming-Plattform Nummer eins entwickelt. Verantwortlich dafür sind vor allem Gelegenheitsspiele. Das führt dazu, dass viele Gamer häufiger spielen als noch vor einem Jahr – auch hier wirkt der Smartphone-Effekt. Schließlich geben Gamer mit durchschnittlich 19 Euro etwas mehr für ihr Hobby aus als noch vor einem Jahr.

Vielen Dank!