

## **BVDW: Anzahl der Online Gamer ist 2009 um rund ein Drittel gestiegen**

Fachgruppe Connected Games im BVDW veröffentlicht Online Games-Report 2010 / Über ein Drittel der Online-Spieler zahlt / Mehrheit der Gamer nimmt Werbung wahr

**Düsseldorf, 25. März 2010 – Die Anzahl der Online Gamer ist im letzten Jahr um rund ein Drittel gestiegen. Dies geht aus dem „Online Games-Report 2010“ der Fachgruppe Connected Games im Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V. in Kooperation mit der Statista GmbH hervor. Weiterhin investiert rund jeder dritte Spieler durchschnittlich 28 Euro pro Monat in Online Games. Knapp fünf Prozent sind sogar bereit, mehr als 75 Euro monatlich für ihr Hobby auszugeben. Weiterhin nimmt die Mehrheit der Spieler Werbung im Spieleumfeld wahr. Jeder Dritte Online Gamer gibt sogar an, aktiv auf Werbeangebote geklickt zu haben. Damit bestätigt die BVDW-Studie das rasante Wachstum des noch jungen Marktes der Online Games, sowie das attraktive Umfeld für Werbungtreibende. Der Online Games-Report 2010 ist als Executive Summary ab sofort kostenlos unter [www.bvdw.org](http://www.bvdw.org) sowie die komplette Auswertung für 49,95 Euro im BVDW-Shop unter [www.bvdw-shop.org](http://www.bvdw-shop.org) erhältlich.**

### **Die zehn wichtigsten Fakten des BVDW Online Games-Report 2010 in der Übersicht:**

1. Die Anzahl der Online Gamer ist im letzten Jahr um rund ein Drittel gestiegen
2. Jeder Dritte Online Gamer investiert durchschnittlich 28 Euro pro Monat, knapp fünf Prozent sogar mehr als 75 Euro
3. Die Hälfte der Online Gamer nimmt Werbung wahr
4. Ein Drittel aller Online Gamer klickt auf Werbeangebote
5. Jeder dritte Online Gamer ist weiblich
6. 44 Prozent der Online Gamer, die seit mindestens einem Jahr spielen, spielt heute häufiger als zuvor
7. Knapp 40 Prozent der Online Gamer spielt täglich
8. Gut ein Drittel der Online Gamer sind Intensivspieler, die mindestens zwei Stunden pro Sitzung spielen
9. Über 50 Prozent der Online spielt Multiplayer-Spiele, jeder fünfte ausschließlich. Ein Drittel aller Online Gamer spielt sowohl allein als auch zusammen
10. Beliebteste Genres, die online gespielt werden: Strategie, Denkspiel und Action-Adventure

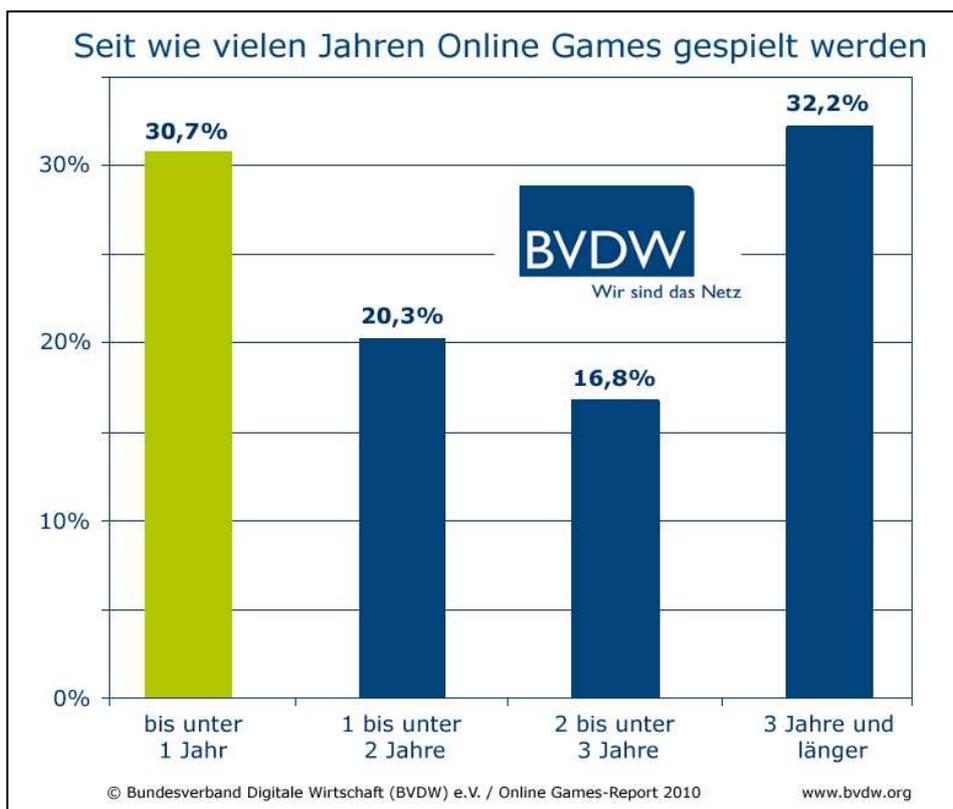
### **Online-Spiele massiver Treiber des Games-Branche**

„Online Games sind kein Nischenmarkt mehr, sondern ein eigenständiger Wirtschaftsbereich innerhalb der Games-Industrie, in dem derzeit hunderte von neuen Arbeitsplätzen in Deutschland entstehen. Mit dem BVDW Online Games-Report 2010 untermauern wir

erstmalig die Bedeutung des Online-Spielemarktes als massiven Treiber der kompletten Games-Branche“, sagt Marc Wardenga (SevenOne Intermedia), Vorsitzender der Fachgruppe Connected Games im BVDW.

## Plattformübergreifende Befragung

Erstmals in Deutschland wurde durch den BVDW eine plattformübergreifende Befragung mit über 7.500 Online-Spielern durchgeführt. Beteiligt waren die in der Fachgruppe Connected Games organisierten Unternehmen Bigpoint (bigpoint.com), Brot und Spiele (Spieletipps.de), Deutsche Telekom (gamesload.de), GD GameDuell (gameduell.de), Mediatrust (spielen.de), SevenOne Intermedia (sevendgames.de, Sat1spiele.de), United Internet Media (Spieleportale auf GMX, WEB.DE, 1&1) und Yahoo! Spiele (de.games.yahoo.com).



## Zahlungsbereitschaft wird weiter steigen

„Die Anzahl der Internet-Spieler steigt nicht nur rasant an – viele sind auch bereit, Geld in ihr Hobby zu investieren. Diese Bereitschaft wird in den nächsten Monaten weiter ansteigen und die Summe der zahlenden Spieler weiter zunehmen. Der BVDW Online Games-Report 2010 belegt schon jetzt die hohe Akzeptanz von Online-Spielen und somit das deutliche Wachstumspotenzial“, ergänzt Nils-Holger Henning (Bigpoint), stellvertretender Vorsitzender der Fachgruppe Connected Games im BVDW.

## Definition Online Games im BVDW

Als Online Games definiert die Fachgruppe Connected Games im BVDW PC-Spiele, die über eine Internetverbindung gespielt werden. Der Fokus des BVDW Online Games-Report 2010 liegt insbesondere auf Browser Games und Client-basierten Spielen, die jederzeit, überall und an jedem PC ohne einen Datenträger gespielt werden können.

Bildmaterial sowie die Executive Summary des BVDW Online Game-Reports 2010 auf dem Presseserver als Download unter:  
[www.bvdw.org/presseserver/online\\_games\\_report\\_2010/](http://www.bvdw.org/presseserver/online_games_report_2010/)

Weitere Informationen zur Fachgruppe Connected Games unter [www.bvdw.org](http://www.bvdw.org) oder auf Anfrage.

## **Kontakt:**

Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V.  
Kaistraße 14, 40221 Düsseldorf  
[www.bvdw.org](http://www.bvdw.org)

Ansprechpartner für die Presse:  
Ingo Notthoff, Pressesprecher  
Tel: +49 (0)211 600456-25, Fax: -33  
[notthoff@bvdw.org](mailto:notthoff@bvdw.org)

## **Über den BVDW**

Der Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V. ist die Interessenvertretung für Unternehmen im Bereich interaktives Marketing, digitale Inhalte und interaktive Wertschöpfung. Der BVDW ist interdisziplinär verankert und hat damit einen ganzheitlichen Blick auf die Themen der digitalen Wirtschaft. Er hat sich zur Aufgabe gemacht, Effizienz und Nutzen digitaler Medien transparent zu machen und so den Einsatz in der Gesamtwirtschaft, Gesellschaft und Administration zu fördern. Im ständigen Dialog mit Politik, Öffentlichkeit und anderen Interessengruppen stehend unterstützt der BVDW ergebnisorientiert, praxisnah und effektiv die dynamische Entwicklung der Branche. Die Summe aller Kompetenzen der Mitglieder, gepaart mit den definierten Werten und Emotionen des Verbandes, bilden die Basis für das Selbstverständnis des BVDW. **Wir sind das Netz.**