

# Presseinformation

## Umbrüche im Gaming-Markt

- Immer mehr Frauen und Ältere spielen digital
- 2012 werden 2,5 Milliarden Euro mit Gaming umgesetzt
- Internet wird zum wichtigsten Marktplatz
- Spielemesse Gamescom startet am Mittwoch in Köln

### Berlin, 13. August 2012

„Der Gaming-Markt steht vor tiefgreifenden Umbrüchen. Einerseits wird immer mehr gespielt und Games erleben einen regelrechten Dauerboom. Andererseits verlagert sich die Nachfrage mit hohem Tempo vom traditionellen Handel ins Internet, aus der Offline- in die Onlinewelt, vom stationären Bildschirm zum mobilen Handy, vom Action- zum Denkspiel.“ So beschreibt Ralph Haupter vom BITKOM-Präsidium die aktuellen Gaming-Trends auf einer Pressekonferenz anlässlich der Spielemesse Gamescom. Die Messe rund um interaktive Unterhaltung öffnet vom 15. bis 19. August in Köln ihre Tore. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) ist Mitveranstalter und ideeller Träger der Gamescom.

Nach einer BITKOM-Prognose werden 2012 mit Spiel-Hardware, -Software und -Diensten insgesamt 2,5 Milliarden Euro umgesetzt. Der Rückgang um 3,7 Prozent erklärt sich insbesondere durch die geringeren Preise, die mit den neuen Spielformen erzielt werden. So kosten Gaming-Apps und Social Games deutlich weniger als klassische Games auf CD oder DVD. 41 Prozent der Spieler nutzen sogar ausschließlich kostenlose Angebote. Knapp die Hälfte (47 Prozent) ist dagegen bereit, für digitale Spiele zu bezahlen. Am meisten wird für klassische Computerspiele ausgegeben, wie sie etwa auf DVD erscheinen. 18 Euro pro Monat bezahlen Spieler durchschnittlich dafür. Für Gaming-Apps werden dagegen im Schnitt nur 2,20 Euro pro Monat aufgewendet. „Gaming-Apps und Social Games haben einen enormen Preisdruck ausgelöst“, sagt Haupter. „Aber: Noch nie war das Angebot an Games größer, noch nie haben so viele Menschen gespielt.“

Bundesverband  
Informationswirtschaft,  
Telekommunikation und  
neue Medien e.V.

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

**Ansprechpartner**  
Martin Puppe  
Presse- und  
Öffentlichkeitsarbeit  
+49. 30. 27576-125  
m.puppe@bitkom.org

Tobias Arns  
Bereichsleiter  
Social Media  
+49. 30. 27576-115  
t.arns@bitkom.org

**Präsident**  
Prof. Dieter Kempf

**Hauptgeschäftsführer**  
Dr. Bernhard Rohleder

## Presseinformation

### Umbrüche im Gaming-Markt

Seite 2

Mittlerweile spielen 35 Prozent der Deutschen Computerspiele. 2008 waren es noch 28 Prozent. Das breitere Spiele-Angebot ist auch für Frauen und Ältere zunehmend attraktiv. Vor vier Jahren spielten nur 22 Prozent der Frauen; heute beträgt ihr Anteil 28 Prozent. Auch die 30 bis 49-Jährigen nutzen immer häufiger digitale Spiele. In dieser Altersgruppe ist der Anteil der Gamer von 27 Prozent im Jahr 2008 auf 38 Prozent in diesem Jahr gestiegen. „Die Zeiten, in denen nur junge Männer gespielt haben, sind endgültig vorbei“, sagt Haupter.

Der Umbruch im Gaming-Markt zeigt sich auch bei den Bezugsquellen von Spielen. Das Internet wird als Marktplatz immer wichtiger: Knapp zwei Drittel der Spieler (63 Prozent) nutzen kostenlose Spielangebote im Internet. 41 Prozent von ihnen beziehen neue Games aus App-Stores für Mobilgeräte. Und mehr als jeder Vierte (27 Prozent) greift auf kostenpflichtige Download-Spiele zu. „Das Internet entwickelt sich zum bedeutendsten Marktplatz für Gamer“, sagt Haupter. „Viele Spieler wollen nicht mehr auf den Komfort verzichten, zu jeder Zeit Zugriff auf eine Vielzahl von Spielen zu haben.“ Doch auch der Verkauf von Games auf Datenträgern bleibt weiterhin wichtig. Knapp zwei Drittel der Spieler (65 Prozent) kaufen sie im stationären Einzelhandel ein. 45 Prozent bestellen entsprechende DVDs und Blu-rays in Online-Shops. Auch für Konsolen-Spieler wird das Internet zunehmend wichtiger. Rund ein Viertel von ihnen (24 Prozent) nutzt mit seinem Gerät Online-Services. Dazu gehören etwa Online-Videotheken oder die Möglichkeit, mit anderen Spielern per Internet zusammenzuspielen.

Die BITKOM-Umfrage zeigt auch, dass Schwarzkopien zu einem Randphänomen werden. 2 Prozent der befragten Gamer geben an, regelmäßig illegale Kopien von Spiele-Software anzufertigen, weitere 7 Prozent tun dies hin und wieder. Weitere 6 Prozent wollen hierzu keine Angaben machen. Haupter: „Raubkopien gehören zwar nicht der Vergangenheit an, aber sie sind auf dem Weg vom Massen- zum Randphänomen.“ Die mit Abstand meisten Spieler (82 Prozent) nutzen Original-Spiele oder schließen Abos bei Online-Spieleplattformen ab.

## **Presseinformation**

### **Umbrüche im Gaming-Markt**

Seite 3

Zur Methodik: Im Auftrag des BITKOM befragte das Meinungsforschungsinstitut Forsa 500 Gamer ab 14 Jahren. Für die Angaben zum Anteil der Spieler an der Bevölkerung wurden deutschlandweit knapp 1.000 deutschsprachige Personen ab 14 Jahren befragt. Die Daten sind repräsentativ.

Der BITKOM vertritt mehr als 1.700 Unternehmen, davon über 1.100 Direktmitglieder mit 135 Milliarden Euro Umsatz und 700.000 Beschäftigten. Nahezu alle Global Player sowie 800 Mittelständler und zahlreiche gründergeführte Unternehmen werden durch BITKOM repräsentiert. Hierzu zählen Anbieter von Software & IT-Services, Telekommunikations- und Internetdiensten, Hersteller von Hardware und Consumer Electronics sowie Unternehmen der digitalen Medien.