

Online-Gaming-Markt in der Asien-Pazifik-Region wächst

Der neue „Asia-Pacific Online Gaming Report 2012“ des Hamburger sekundären Marktforschungsunternehmens yStats.com bereitet aktuelle Informationen zum Online-Gaming-Markt der Asien-Pazifik-Region informativ auf und lässt Online-Gambling Aspekte außen vor. Hierzu gehören sowohl eine kurze Einführung in die Region als auch eine Betrachtung der Märkte China, Japan, Südkorea und Australien.

Der Online-Gaming-Markt in der gesamten südostasiatischen Region wächst rasant. So werden sich die Umsätze dieses Marktes zwischen 2011 und 2015 voraussichtlich mehr als verdoppeln. Insbesondere das Social Gaming ist dabei ein wichtiger Trend, der neue Nutzer und Umsätze generiert.

Massively Client Games treiben Wachstum auf chinesischem Online-Gaming-Markt

Der Wert des Online-Gaming-Marktes in China wird laut Prognosen zwischen 2012 und 2015 jährlich im zweistelligen Prozentbereich wachsen. Ebenso wird erwartet, dass die Ausgaben von Online-Gamern zwischen 2012 und 2013 steigen werden – ungeachtet der verlangsamten Wachstumsraten. Im vierten Quartal 2011 konnte Tencent auf dem chinesischen clientbasierten Online-Gaming-Markt den größten Marktanteil verbuchen, gefolgt von Netease und SNDA. Hier sind hauptsächlich Massively Client Games für das Wachstum verantwortlich. Sie werden 2013 voraussichtlich fast drei Viertel der gesamten Umsätze in diesem Markt generieren.

Online-Gaming-Märkte in Japan, Südkorea und Australien erfolgreich

In Japan hatte das Mobile Gaming, gefolgt vom Social Gaming, 2011 den größten Anteil am gesamten Wert des Online-Gaming-Marktes. Das herkömmliche Online-Gaming rangierte hingegen auf dem letzten Platz. Zwar stellten Frauen 2010 bereits mehr als 40 Prozent der Social Gamer, insgesamt dominierten jedoch Männer den Online-Gaming-Markt, sie stellten einen Anteil von nahezu drei Vierteln der Spieler. Es wird erwartet, dass insbesondere der Social-Gaming-Markt in Japan schnell wachsen wird – zwischen 2011 und 2012 um etwa ein Drittel. Auch in Südkorea wird der Online-Gaming-Markt zwischen 2008 und 2012 jährlich um mehr als 20 Prozent zulegen. Bereits 2010 machte der südkoreanische Anteil an den globalen Umsätzen in diesem Bereich mehr als ein Viertel aus. Der „Asia-Pacific Online Gaming Report 2012“ von yStats.com zeigt aber auch, dass die Onlinespielsucht in diesem Land, in dem 2011 bereits mehr als die Hälfte der Einwohner online spielte, ein großes Problem darstellt. Für Australien wird währenddessen erwartet, dass Online-Gaming Abonnements und digitale Produkte 2012 ein Fünftel der gesamten Ausgaben für digitale Produkte und Onlineabonnements generieren werden.

Pressekontakt:

yStats.com GmbH & Co. KG

Behringstraße 28a, D-22765 Hamburg

Telefon: +49 (0)40 - 39 90 68 50

Fax: +49 (0)40 - 39 90 68 51

E-Mail: presse@ystats.com

Internet: www.ystats.com

Twitter: www.twitter.com/ystats

Facebook: www.facebook.com/ystats

Über yStats.com

Seit 2005 recherchiert yStats.com aktuelle, objektive und bedarfsgerechte Markt- und Wettbewerbsinformationen für Top-Manager aus unterschiedlichen Branchen. Schwerpunkt des Hamburger Unternehmens mit internationaler Ausrichtung ist die sekundäre Marktforschung. yStats.com bietet sowohl Markt- und Wettbewerbsberichte als auch kundenspezifische Recherchedienstleistungen an. Zu den Kunden gehören weltweit führende Unternehmen aus den Bereichen B2C E-Commerce, elektronische Zahlungssysteme, Versandhandel und Direktvertrieb, Logistik, sowie Banken und Unternehmensberatungen.