

Presseinformation

Smartphones etablieren sich als Spieleplattform

- Jeder dritte Gamer spielt auf seinem Mobiltelefon
- Auch Tablet Computer werden regelmäßig zum Spielen genutzt

Berlin, 18. März 2013

Smartphones werden für die Spiele-Industrie immer wichtiger. Jeder dritte Gamer (34 Prozent) spielt mittlerweile auf seinem Mobiltelefon. Das entspricht über acht Millionen Deutschen. Damit wird das Smartphone hinter dem Computer und der Spielkonsole am häufigsten zum Spielen genutzt. Zum Vergleich: Nur jeder zehnte Gamer spielt mit einer mobilen Spielkonsole – also einem Gerät, das speziell hierfür entwickelt wurde. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage von Bitkom Research im Auftrag von SponsorPay. „Smartphones haben sich als Spieleplattform fest etabliert“, sagt Tobias Arns, Gaming-Experte beim BITKOM. „Eine große Auswahl an Spielen, geringe Kosten und die einfache Bedienung machen Smartphones zum attraktiven Spiele-Gerät.“

Bei der täglichen Nutzung liegt das Mobiltelefon sogar vor anderen Plattformen auf Platz eins. Rund jeder vierte Gamer spielt mindestens einmal am Tag mit seinem Smartphone. Desktop Computer und Laptops werden dagegen von nur knapp 13 Prozent der Spieler täglich genutzt, die klassische Spielkonsole sogar von nur 3 Prozent. „Mit Smartphone-Spielen lassen sich die täglichen Pausen, etwa im Wartezimmer oder an der Bushaltestelle, unterhaltsam und durchaus auch lehrreich nutzen“, sagt Arns.

Auch der Tablet Computer wird immer häufiger zum Spielen genutzt: Jeder zehnte Gamer (11 Prozent) greift täglich auf ihn zurück. Insgesamt spielen 60 Prozent von ihnen mehrmals in der Woche auf einem Tablet Computer. „Immer mehr Menschen, die bisher keine Computerspiele gespielt haben, installieren sich auf ihren Smartphones und Tablet Computern Spiele-Apps. Mobilgeräte erreichen dadurch ganz neue Spielergruppen“, erklärt Arns.

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 & Mobile
+49. 30. 27576-115
t.arns@bitkom.org

Präsident
Prof. Dieter Kempf

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Presseinformation

Smartphones etablieren sich als Spieleplattform

Seite 2

Nutzungshäufigkeit verschiedener Geräte als Spielkonsole

| | Täglich | Täglich, mindestens mehrmals in der Woche |
|--------------------------|---------|---|
| Smartphones | 24 % | 59 % |
| Tablet Computer | 11 % | 60 % |
| Desktop Computer/Laptops | 13 % | 55 % |
| Stationäre Spielkonsole | 3 % | 27 % |
| Tragbare Spielkonsole | 11 % | 41 % |

Zur Methodik: Für die Angaben zur Nutzung verschiedener Geräte zum Spielen befragte das Meinungsforschungsinstitut Forsa im Auftrag des BITKOM 1.003 Bundesbürger über 14 Jahren. Die Angaben sind repräsentativ.

Der BITKOM vertritt mehr als 1.700 Unternehmen, davon über 1.200 Direktmitglieder mit 140 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.