

Presseinformation

Drei Viertel verschenken digitale Medien zu Weihnachten

- Handy-Guthaben und Computer-Spiele lösen Musik-CD als beliebtestes Geschenk ab
- BITKOM-Tipp zum Verschenken digitaler Medien

Berlin, 12. Dezember 2012

Gut drei Viertel (78 Prozent) aller Bundesbürger machen in dieser Weihnachtssaison Geschenke rund um Handy, digitale Medien und Internet. Das hat eine repräsentative Umfrage im Auftrag des Hightech-Verbands BITKOM ergeben. Das beliebteste Präsent aus diesem Bereich sind Guthaben für Handys und Smartphones, die 28 Prozent aller Deutschen verschenken. „Viele Eltern schenken ihren Kindern zu Weihnachten eine Extraportion Handy-Kommunikation. Mit dem Guthaben können sie telefonieren, simsen oder surfen“, sagt BITKOM-Hauptgeschäftsführer Bernhard Rohleder. Laut BITKOM besitzen 94 Prozent aller Teenager im Alter von 10 bis 18 Jahren ein Handy. Die meisten von ihnen nutzen Prepaid-Karten, mit denen Eltern die Kosten am einfachsten im Blick behalten können. An zweiter Stelle des Rankings der beliebtesten Geschenke im Bereich der digitalen Medien stehen Computer- und Videospiele, die 23 Prozent aller Bundesbürger verschenken wollen.

Bundesverband
Informationswirtschaft,
Telekommunikation und
neue Medien e.V.

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

Ansprechpartner
Maurice Shahd
Pressesprecher
+49. 30. 27576-114
m.shahd@bitkom.org

Mario Rehse
Bereichsleiter Gewerblicher
Rechtsschutz
+49. 30. 27576-155
m.rehse@bitkom.org

Präsident
Prof. Dieter Kempf

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder



Nach den Ergebnissen der Umfrage haben Handy-Guthaben und Computerspiele die Musik-CD vom ersten Platz der Rangliste verdrängt. 22 Prozent der

Presseinformation

Drei Viertel verschenken digitale Medien zu Weihnachten

Seite 2

Bundesbürger wollen in diesem Jahr Musik-CDs verschenken, im vergangenen Jahr waren es noch 26 Prozent. Das sind in absoluten Zahlen rund 2,8 Millionen weniger. Ebenfalls 22 Prozent wollen DVDs oder Bluray-Discs mit Filmen, Serien oder Dokumentationen verschenken. „Stark im Kommen sind Gutscheine bzw. Guthaben für Online-Shops und Online-Dienste“, sagt Rohleder. Bereits 12 Prozent aller Bundesbürger wollen entsprechende Präsente machen. Im Vorjahr waren es erst 10 Prozent. Mit den Gutscheinen können die Beschenkten Waren bestellen oder digitale Medien wie Musik- oder Filmdownloads sowie elektronische Bücher (E-Books) ordern. Eine weitere Alternative sind Hörbücher auf CD, die 9 Prozent verschenken wollen.

Digitale Mediendateien mit E-Books, Musik oder Filmen können aus urheberrechtlichen Gründen nicht ohne weiteres verschenkt werden. Beim Kauf, zum Beispiel eines E-Books, erwirbt der Käufer nicht das Eigentum an der Datei, sondern ein Nutzungsrecht. Dieses Nutzungsrecht ist nicht ohne weiteres übertragbar. Allerdings gibt es technische Lösungen, die das Verschenken trotzdem ermöglichen. So wird bei bestimmten Diensten der Empfänger eines digitalen Geschenks per E-Mail informiert. Über einen Link kann er die bereits bezahlte Datei auf seinen Computer bzw. sein Smartphone laden. Voraussetzung ist, dass der Empfänger beim gleichen Dienst registriert ist. Der Verschenkende hat dabei keinen Zugriff auf die Datei.

Die gängige Alternative für digitale Präsente ist das Verschenken eines Gutscheins. Wer einen bestimmten Titel verschenken will, kann ihn im Gutschein vermerken. Die Online-Händler verfügen dafür in der Regel über eine Auswahl an Grußkarten, die zum Anlass passen. Praktisch: Gutscheine können in der Regel direkt ausgedruckt werden und eignen sich damit auch als Last-Minute-Geschenk.

Hinweis zur Methodik: Im Auftrag des BITKOM hat das Marktforschungsinstitut ARIS 1.005 Personen ab 14 Jahre befragt. Die Umfrage ist repräsentativ.

Der BITKOM vertritt mehr als 1.700 Unternehmen, davon über 1.200 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. Der BITKOM setzt sich insbesondere

Presseinformation

Drei Viertel verschenken digitale Medien zu Weihnachten

Seite 3

für eine Modernisierung des Bildungssystems, eine innovationsorientierte Wirtschaftspolitik und eine zukunftsfähige Netzpolitik ein.