

Presseinformation

Für die junge Generation gehören Computerspiele zum Alltag

- 8 von 10 Bundesbürgern unter 30 Jahren sind Gamer
- Smartphones haben sich als Spielplattform etabliert
- Jeder zweite verbindet seine Spielkonsole mit dem Internet
- Am 21. August startet die gamescom in Köln

Berlin, 13. August 2013

Computerspiele gehören bei jungen Bundesbürgern zum Alltag. 8 von 10 Deutschen zwischen 14 und 29 Jahren sind Gamer. Bei den 30- bis 49-Jährigen ist es fast jeder zweite (44 Prozent). Insgesamt spielt mehr als jeder dritte Bundesbürger (36 Prozent) über 14 Jahren Computerspiele. Das entspricht mehr als 25 Millionen Menschen. 2012 waren es rund eine Million weniger. Zwar spielen noch immer mehr Männer (42 Prozent) als Frauen. Allerdings ist der Anteil der spielenden Frauen von 22 Prozent im Jahr 2008 auf 30 Prozent in diesem Jahr gestiegen. Das gab der Hightech-Verband BITKOM heute in Berlin bekannt. „Games sind endgültig vom Nischenphänomen zum alltäglich genutzten Unterhaltungsmedium geworden“, sagt Dr. Christian P. Illek vom BITKOM-Präsidium. „Der Boom bei Spielen für Smartphones, Tablet Computer und Sozialen Netzwerken sowie Innovationen wie die Bewegungssteuerung haben viele Menschen abseits der klassischen Zielgruppe für Games begeistert.“

Smartphones haben sich als Spielplattform fest etabliert. Fast jeder zweite Gamer (44 Prozent) in Deutschland spielt auf diesen Geräten. Das entspricht rund 11 Millionen Menschen. Damit liegen sie in der Spielergunst gleichauf mit Spielkonsolen, die von 43 Prozent der Spieler genutzt werden. Am häufigsten werden jedoch Desktop-PCs zum Spielen verwendet. Drei Viertel der Gamer (76 Prozent) hierzulande spielen mit einem klassischen Rechner. Jeder zehnte Gamer (10 Prozent) nutzt hierfür einen Tablet Computer. Illek: „Smartphones haben sich innerhalb weniger Jahre zu einer relevanten Spielplattform entwickelt. Die Hauptgründe sind das wachsende Angebot an günstigen Gaming-Apps sowie die

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

Für die junge Generation gehören Computerspiele zum Alltag

Seite 2

immer bessere Darstellung durch schnellere Grafikchips und hochauflösende Displays.“

Der Internetanschluss bei Konsolen wird deutlich häufiger genutzt. Vor einem Jahr ging nur jeder vierte Konsolen-Nutzer (24 Prozent) mit seinem Gerät online, heute ist es jeder zweite (49 Prozent). 20 Prozent verbinden ihre Spielkonsole dauerhaft mit dem Internet, die restlichen 29 Prozent nur gelegentlich. Die aktuelle Konsolengeneration bietet viele verschiedene Online-Funktionen, etwa den Zugriff auf Streaming-Dienste für Musik und Filme. Bei der neuen Generation können zudem aufwendige Berechnungen in die Cloud ausgelagert oder Demo-Versionen neuer Spiele direkt aus dem Internet gestreamt werden. Illek: „2013 ist eines der spannendsten Jahre für Konsolennutzer: Neue Modelle sind entweder schon erschienen oder kommen in den nächsten Monaten auf den deutschen Markt. Viele Neuheiten der neuen Konsolengeneration werden kommende Woche auf der gamescom in Köln zu sehen sein.“

Das Internet wird als Vertriebsweg für neue Spiele-Titel wichtiger. Jeder zweite Gamer in Deutschland (52 Prozent) bezieht neue Spiele am liebsten per Download. Jeder Fünfte (22 Prozent) bevorzugt Spiele, die ohne Installation direkt im Browser gestartet werden können, etwa Social Games in Sozialen Netzwerken. Knapp jeder vierte Spieler (23 Prozent) bezieht seine Spiele am liebsten auf Datenträgern wie DVDs oder Blu-rays.

Zur Methodik: Im Auftrag des BITKOM befragte das Meinungsforschungsinstitut Aris 517 Gamer ab 14 Jahren. Für die Angabe, ob jemand Gamer ist oder nicht, wurden 1.482 Personen ab 14 Jahren befragt. Alle Daten sind repräsentativ.

Der BITKOM vertritt mehr als 2.000 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.