

Presseinformation

Wachstumssprung im Markt für Spielkonsolen

- **Absatz von Spielkonsolen steigt 2013 auf rund 2,6 Millionen Geräte**
- **Multimedia-Funktionen von Spielkonsolen werden wichtiger**

Berlin, 17. September 2013

Nach Stagnation in den vergangenen Jahren, steht der Markt für Spielkonsolen in Deutschland vor einem Aufschwung. In diesem Jahr sollen rund 2,8 Millionen mobile und stationäre Spielkonsolen verkauft werden. 2012 waren es noch rund 2,6 Millionen. Das entspricht einer Steigerung von rund 7 Prozent. Der Umsatz wächst mit knapp 14 Prozent sogar doppelt so stark. 605 Millionen Euro werden in diesem Jahr mit Spielkonsolen umgesetzt. 2012 waren es noch 533 Millionen Euro. Zum starken Umsatzwachstum tragen hauptsächlich der gestiegene Absatz und die höheren Preise für die neuen Spielkonsolen im Vergleich zu den älteren Geräten bei. Das teilt der Hightech-Verband BITKOM auf Basis von Daten des Marktforschungsinstituts GfK mit. „Die aktuellen Spielkonsolen sind länger auf dem Markt als alle bisherigen Generationen. Viele Spieler warten mit Spannung auf die neuen Geräte“, erklärt Tobias Arns, Gaming-Experte beim BITKOM.

Die Multimedia-Funktionen von Spielkonsolen werden wichtiger. Bereits heute nutzen 59 Prozent der Konsolenbesitzer ihr Gerät auch für Filme oder Musik. Im vergangenen Jahr waren es erst 47 Prozent. Jeder Dritte schaut mit seiner Spielkonsole Filme von DVD und Blu-ray, jeder Vierte nutzt die Online-Dienste der Konsolenhersteller. 14 Prozent der Konsolenbesitzer spielen Musik-CDs ab, 9 Prozent streamen Musik aus dem Internet. Insgesamt hat knapp jeder zweite Konsolenbesitzer (49 Prozent) sein Gerät mit dem Internet verbunden, jeder fünfte sogar dauerhaft. Arns: „Bereits die aktuelle Konsolengeneration bietet viele Multimedia-Funktionen, die kommenden Geräte werden hier noch weiter zulegen. Das macht moderne Spielkonsolen auch für Gelegenheitsspieler interessant, die damit viele Entertainment-Dienste aus dem Netz auch auf dem Fernseher nutzen können.“

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
Referent 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

Wachstumssprung im Markt für Spielkonsolen

Seite 2

Zur Methodik: Die Daten zu Um- und Absätzen von Spielkonsolen in Deutschland wurden vom Marktforschungsinstitut GfK im Auftrag des BITKOM erhoben. Für die Angaben zur Multimedia- und Online-Nutzung der Spielkonsolen wurden vom Meinungsforschungsinstitut Forsa im Auftrag des BITKOM 517 Gamer befragt. Die 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.