

Presseinformation

Spielkonsolen: Neue Gerätegeneration lässt Markt wachsen

- **Absatz steigt 2014 um 24 Prozent auf 3,4 Millionen Geräte**
- **Konsolen-Hersteller greifen aktuelle Gamingtrends auf**
- **Xbox One und PlayStation 4 erscheinen Ende November in Deutschland**

Berlin, 20. November 2013

Der Markt für Spielkonsolen steht vor einem deutlich Aufschwung: 2014 werden in Deutschland voraussichtlich 3,4 Millionen Geräte verkauft. Das ist ein Plus von 24 Prozent im Vergleich zu diesem Jahr. Parallel wird der Umsatz voraussichtlich um 26 Prozent auf dann 765 Millionen Euro steigen. Grund für das Wachstum ist eine neue Generation von Spielkonsolen, die Ende November auf dem deutschen Markt erscheint. Die Xbox One von Microsoft ist ab dem 22. November erhältlich, die PlayStation 4 von Sony ab dem 29. November. Nintendo als dritter großer Konsolenanbieter ist bereits seit November 2012 mit seinem neuesten stationären Modell Wii U auf dem deutschen Markt. Bereits zum Jahresende erlebt der Markt für Spielkonsolen eine deutliche Belebung. Nach der Stagnation der vergangenen Jahre werden 2013 voraussichtlich 2,8 Millionen Geräte verkauft. 2012 waren es noch 2,6 Millionen. Der Umsatz klettert von 533 Millionen auf 605 Millionen Euro. Das teilt der Hightech-Verband BITKOM auf Basis neuer Prognosen des Marktforschungsinstituts GfK mit. „Der Start der neuen Spielkonsolen-Generation ist ein starker Wachstumsimpuls für die gesamte Branche. Viele Spieler warten auf die Geräte und die passenden Spiele“, sagt BITKOM-Hauptgeschäftsführer Bernhard Rohleder.

Mit der neuen Generation greifen die Spielkonsolen-Hersteller aktuelle Gaming-Trends auf. So können einige der Modelle auch mit sozialen Netzwerken wie Facebook verbunden werden, etwa um Spielszenen als Foto oder Video dort mit anderen zu teilen. Zudem lassen sich Smartphones und Tablet Computer einbinden. Per App kann auf die Spielkonsole von unterwegs zugegriffen werden, etwa um Downloads von Spielen zu starten oder mit Freunden zu kommunizieren. Einige Games für die neue Konsolengeneration nutzen den Bildschirm von

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

Spielkonsolen: Neue Gerätegeneration lässt Markt wachsen

Seite 2

Mobilgeräten, um darauf zusätzliche Spielelemente wie Umgebungskarten oder Inventare anzeigen zu können. Rohleder: „Beim Start der jüngsten Spielkonsolen-Generation gab es weder Smartphones noch Tablet Computer, auch soziale Netzwerke wurden kaum genutzt. Die neuen Geräte haben einerseits mehr Wettbewerb, sie haben aber auch ganz neue Möglichkeiten.“

Der Gaming-Markt befindet sich in einem tiefgreifenden Wandel. Die Zahl der Spieler steigt seit Jahren konstant. Insgesamt spielt heute mehr als jeder dritte Bundesbürger (36 Prozent). Das entspricht mehr als 25 Millionen Menschen. 2009 waren es erst 29 Prozent. Auch immer mehr Frauen spielen in ihrer Freizeit. Während es 2008 erst 22 Prozent waren, sind es heute 30 Prozent der Frauen. Gleichzeitig ist das Spiele-Angebot in den vergangenen Jahren deutlich gewachsen. Insbesondere Mobilgeräte haben sich als Gaming-Plattform etabliert. Mittlerweile nutzen 44 Prozent der Spieler Smartphones. Damit liegen sie gleichauf mit Spielkonsolen, die von 43 Prozent genutzt werden. Noch beliebter ist bei Gamern nur der stationäre Computer (76 Prozent).

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.