

# Presseinformation

## Mobile Games treiben den Spiele-Markt

- **2014: Umsatz mit Spiele-Apps wächst um ein Drittel**
- **Smartphone beliebteste Gamingplattform**
- **29 Millionen Deutsche sind Gamer**

### Berlin, 6. August 2014

In Deutschland wächst der Umsatz mit Spielen für Mobilgeräte wie Smartphones und Tablet-Computer in diesem Jahr voraussichtlich auf 465 Millionen Euro. Dies entspricht einem Anstieg um ein Drittel (33 Prozent) gegenüber 2013. Das berichtet der Hightech-Verband BITKOM auf Basis von Daten des Marktforschungsinstituts IHS Technology. Danach soll der Gesamtumsatz mit Computer- und Videospiele im laufenden Jahr auf 2,58 Milliarden Euro steigen – 1,4 Prozent mehr als im Vorjahr. „Mittlerweile ist das Smartphone die beliebteste Gaming-Plattform“, sagt BITKOM-Chefvolkswirt Dr. Axel Pols. „Die wachsende Verbreitung von Smartphones und Tablet-Computern bietet ein großes Potenzial für die Games-Branche.“ Mit kostenpflichtigen Spielen, die als Download oder als reines Online-Game angeboten werden, setzen die Unternehmen voraussichtlich 966 Millionen Euro um, ein Plus von 8 Prozent. Dagegen wird für physische Datenträger wie DVDs oder CDs ein Umsatzrückgang vorausgesagt: 1,15 Milliarden Euro im laufenden Jahr stehen 1,3 Milliarden Euro aus dem Vorjahr gegenüber.

Computer- und Videospiele sind so beliebt wie nie in Deutschland. Zwei von Fünf Personen (42 Prozent) ab 14 Jahren sind Gamer. Das entspricht rund 29 Millionen Bundesbürgern. Vor einem Jahr spielte erst gut jeder Dritte (36 Prozent) Computer- und Videospiele. So lautet das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage im Auftrag des BITKOM. Vor allem bei Frauen ist der Gamer-Anteil deutlich gestiegen: 39 Prozent spielen Games. 2013 waren es erst 30 Prozent. Bei den Männern ist der Anteil von 42 Prozent aus 2013 auf aktuell 44 Prozent gewachsen. „Smartphones und Tablet-Computer sorgen dafür, dass viele Menschen spielen, die bislang eher nicht zu den Gamern gehörten“, so Pols. Laut Umfrage spielen fast vier von fünf Gamern (78 Prozent) zumindest hin und wieder auf Smartphones. Ein Jahr zuvor war es erst knapp jeder zweite (44 Prozent).

Bundesverband  
Informationswirtschaft,  
Telekommunikation und  
neue Medien e.V.

Albrechtstraße 10  
10117 Berlin  
Tel.: +49.30.27576-0  
Fax: +49.30.27576-400  
bitkom@bitkom.org  
www.bitkom.org

**Ansprechpartner**  
Christoph Krösmann  
Tel.: +49.30.27576-125  
[c.kroesmann@bitkom.org](mailto:c.kroesmann@bitkom.org)

Timm Hoffmann  
Referent Consumer  
Electronics & Digital Media  
Tel. +49.30.27576-210  
[t.hoffmann@bitkom.org](mailto:t.hoffmann@bitkom.org)

Dr. Axel Pols  
Chefvolkswirt  
Tel. +49.30.27576-120  
[a.pols@bitkom.org](mailto:a.pols@bitkom.org)

**Präsident**  
Prof. Dieter Kempf

**Hauptgeschäftsführer**  
Dr. Bernhard Rohleder

## Presseinformation

Mobile Games treiben den Spiele-Markt

Seite 2

In allen Altersklassen hat die Anzahl der Gamer zugelegt. Von den 14- bis 29-jährigen spielen 84 Prozent auf Konsole, PC, Smartphone oder Tablet-Computer (2013: 80 Prozent). Bei den 30- bis 49-jährigen ist es jeder Zweite (50 Prozent), ein Jahr davor noch 44 Prozent. Die meisten neuen Gamer gibt es unter den 50- bis 64-jährigen: Fast jeder Vierte (23 Prozent) spielt inzwischen Video – und Computerspiele, im Vorjahr war es erst knapp jeder Achte (13 Prozent). Bei den über 64-Jährigen ist es jeder Zehnte (9 Prozent, 2013: 5 Prozent).

Viele Gamer spielen mittlerweile häufiger als vor einem Jahr. Neun von Zehn (91 Prozent) spielen mehrmals pro Woche, zuvor sagten dies knapp drei Viertel (73 Prozent). Rund die Hälfte (46 Prozent) zockt sogar täglich.

Hinweis zur Methodik: Basis der Angaben zum Umsatz mit Computer- und Videospielen sind Daten des Marktforschungsinstituts IHS Technology. Basis der Angaben zum Umsatz mit Gaming-Konsolen sind Daten des Marktforschungsinstituts GfK. Die Angaben zur Games-Nutzung basiert auf einer repräsentativen Umfrage, die Bitkom Research in Zusammenarbeit mit Aris im Auftrag des BITKOM durchgeführt hat. Dabei wurden 1.205 Personen ab 14 Jahren befragt, davon 504 Gamer.

BITKOM vertritt mehr als 2.200 Unternehmen der digitalen Wirtschaft, davon gut 1.400 Direktmitglieder. Sie erzielen mit 700.000 Beschäftigten jährlich Inlandsumsätze von 140 Milliarden Euro und stehen für Exporte von weiteren 50 Milliarden Euro. Zu den Mitgliedern zählen 1.000 Mittelständler, mehr als 200 Start-ups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Hardware oder Consumer Electronics her, sind im Bereich der digitalen Medien oder der Netzwirtschaft tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. Mehr als drei Viertel der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, jeweils knapp 10 Prozent kommen aus sonstigen Ländern der EU und den USA, 5 Prozent aus anderen Regionen. BITKOM setzt sich insbesondere für eine innovative Wirtschaftspolitik, eine Modernisierung des Bildungssystems und eine zukunftsorientierte Netzpolitik ein.