

Presseinformation

Spielkonsolen werden zur vernetzten Medienzentrale

- **Drei Viertel der Konsolen-Nutzer spielen nicht nur Videospiele**
- **Jeder Vierte macht Sport per Konsole**

Berlin, 4. August 2014

Für immer mehr Gamer sind Spielkonsolen multimediale Alleskönner. Drei von vier Konsolen-Nutzern (75 Prozent) hören über ihr Gerät Musik, schauen Filme oder rufen zusätzliche Gaming-Dienste im Internet ab. Im Vorjahr sagte dies erst jeder zweite Konsolen-Nutzer (51 Prozent). Nur jeder Fünfte (19 Prozent) nutzt die Konsole ausschließlich für Spiele. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage im Auftrag des Hightech-Verbands BITKOM. „Die Spielkonsole etabliert sich als vernetzte Medienzentrale“, sagt BITKOM-Experte Timm Hoffmann. „Viele Gamer nutzen die Internetverbindung ihrer Konsole, um online Musik zu hören oder Videos zu schauen.“

Fast zwei von fünf Konsolen-Nutzern (38 Prozent) schauen über ihr Gerät DVDs oder Blu-rays. Knapp ein Drittel (30 Prozent) nutzt den Online-Service ihrer Spielkonsole. Jeder Fünfte spielt damit Musik-CDs ab, gut jeder Sechste (15 Prozent) hört sogar Musik per Online-Streaming über die Konsole. Auch für Online-Videodienste setzen viele Nutzer ihre Spielkonsole ein: Gut jeder Zehnte (11 Prozent) leiht oder kauft sich darüber Filme.

Für viele Gamer ist die Spielkonsole auch ein Sportgerät. Jeder vierte Konsolen-Nutzer (25 Prozent) spielt damit Fitness- und Bewegungsspiele. Zwei von Fünf (40 Prozent) können sich dies für die Zukunft vorstellen. Hoffmann: „Von Sportsimulationen über Tanzspiele bis zu kompletten Workouts können Nutzer mit allen gängigen Konsolen vor dem Bildschirm an der eigenen Konstitution arbeiten.“

Ausführliche Ergebnisse zum Nutzerverhalten bei Computer- und Videospiele sowie zur Entwicklung des Games-Markts stellt der BITKOM am Mittwoch im Rahmen einer telefonischen Pressekonferenz vor.

Hinweis zur Methodik: Basis der Daten ist eine repräsentative Umfrage, die Bitkom Research in Zusammenarbeit mit Aris im Auftrag des BITKOM durchgeführt hat. Dabei wurden 500 Gamer ab 14 Jahren befragt.

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
Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel.: +49.30.27576-125
c.kroesmann@bitkom.org

Timm Hoffmann
Referent Consumer
Electronics & Digital Media
Tel. +49.30.27576-210
t.hoffmann@bitkom.org

Präsident
Prof. Dieter Kempf

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Presseinformation

Spielkonsolen werden zur vernetzten Medienzentrale

Seite 2

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.