

Presseinformation

Ein Drittel der Deutschen verschenkt Computerspiele

- Gutscheine für Online-Shops zum Fest immer beliebter
- Weihnachten zeigt das veränderte Konsumverhalten der Verbraucher
- Trend zum Online-Shopping und zu digitalen Medien

Berlin, 5. Dezember 2014

Vier von fünf (80 Prozent) Bundesbürgern verschenken in diesem Jahr digitale Medien oder Gutscheine für Online-Dienste. Das hat eine repräsentative Umfrage im Auftrag des Digitalverbands BITKOM ergeben. Die beliebtesten Präsente aus dem Bereich der digitalen Medien sind Computer- und Videospiele, die ein Drittel (33 Prozent) der Befragten verschenken. Gut ein Viertel (28 Prozent) verschenkt Gutscheine oder Guthaben für Online-Shops, in denen die Beschenkten entweder reale Produkte, Dienstleistungen oder digitale Medien wie Musik, Filme oder E-Books kaufen können. Dicht dahinter folgen mit 27 Prozent Guthaben für Prepaid-Karten von Smartphones oder Handys. 19 Prozent verschenken Musik-CDs, 17 Prozent Filme, TV-Serien oder andere Videos auf DVD bzw. Blu-ray und 13 Prozent Hörbuch-CDs. „Weihnachtsgeschenke spiegeln das veränderte Konsumverhalten der Verbraucher wider“, sagt Tobias Arns, E-Commerce-Experte des BITKOM. Das betreffe den generellen Trend zum Online-Shopping und die stärkere Nutzung digitaler Medien, die als Downloads zunehmend online gekauft oder direkt im Internet abgespielt werden.

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

Maurice Shahd
Pressesprecher
Tel. +49.30.27576-114
m.shahd@bitkom.org

Tobias Arns
Bereichsleiter Social Media
und E-Commerce
Tel. +49.30.27576-115
t.arns@bitkom.org

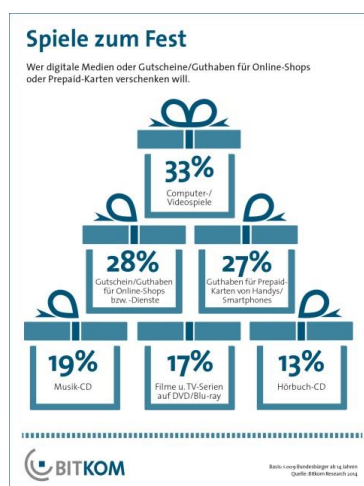
Timm Hoffmann
Bereichsleiter Consumer
Electronics und Digital Media
Tel. +49.30.27576-210
t.hoffmann@bitkom.org

Präsident

Prof. Dieter Kempf

Hauptgeschäftsführer

Dr. Bernhard Rohleder



Presseinformation

Ein Drittel der Deutschen verschenkt Computerspiele

Seite 2

So lag bei der entsprechenden BITKOM-Umfrage im Jahr 2011 die Musik-CD mit einem Anteil von 26 Prozent noch an der Spitze des Rankings und verlor seitdem 7 Prozentpunkte. 23 Prozent der befragten Bundesbürger verschenkten vor drei Jahren Filme oder Fernsehserien auf DVD bzw. Blu-ray und verloren 6 Punkte. Dagegen stieg der Anteil derjenigen, die Computer- und Videospiele verschenken, von 23 Prozent auf heute 33 Prozent. Den größten Zuwachs erzielten Gutscheine für Online-Shops von lediglich 10 Prozent im Jahr 2011 auf aktuell 28 Prozent. Auch Hörbücher konnten ihren Anteil von damals 7 Prozent nahezu verdoppeln.

Methodik: Die Angaben basieren auf einer repräsentativen Umfrage, die [Bitkom Research](#) in Zusammenarbeit mit Aris Umfrageforschung durchgeführt hat. Dabei wurden im November 1.003 Personen ab 14 Jahren befragt.

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.