

Pressemitteilung

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.

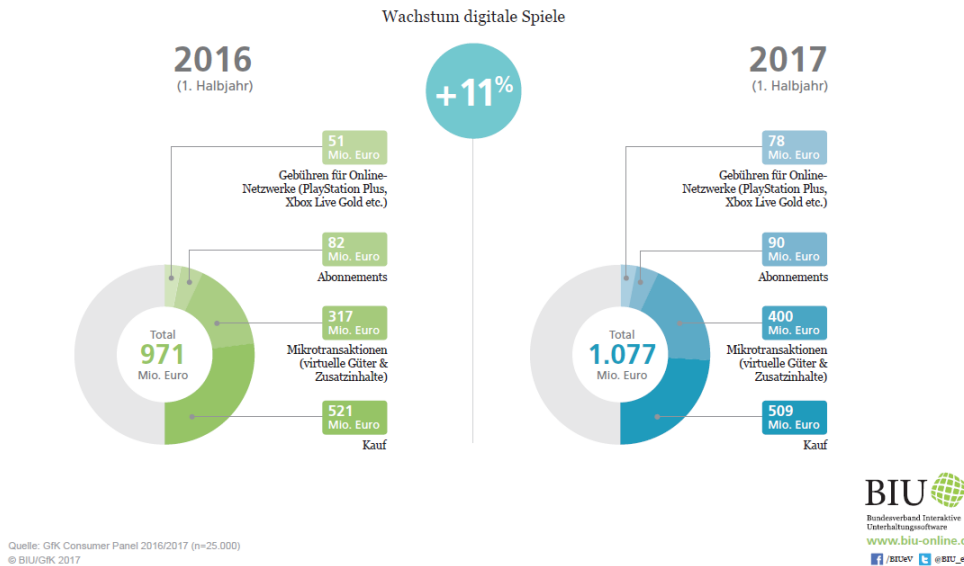
Umsatz mit Computer- und Videospiele wächst im ersten Halbjahr 2017 um 11 Prozent

- **Knapp 18 Millionen Menschen in Deutschland spielen Games gemeinsam mit anderen**
- **Jeder vierte Spieler in Deutschland kann sich vorstellen, sich in lokalen eSports-Vereinen zu engagieren**
- **Bekanntheit von Virtual Reality wächst stark**
- **gamescom findet vom 22. bis 26. August in Köln statt**

Berlin, 16. August 2017 – Der Markt für Computer- und Videospiele boomt in Deutschland: Im ersten Halbjahr 2017 ist der Umsatz mit Spielen für PC, Spielekonsole, Handheld, Smartphones und Tablets um 11 Prozent auf rund 1,08 Milliarden Euro gewachsen. Das gab heute der BIU, der Verband der deutschen Games-Branche, auf einer Pressekonferenz zum Start der gamescom in der kommenden Woche bekannt. Mit 509 Millionen Euro wurde rund die Hälfte des Umsatzes (47 Prozent) mit dem Verkauf von digitalen Spielen auf Datenträgern oder per Download erzielt. Das Marktsegment der virtuellen Güter und Zusatzinhalte wuchs auch Anfang 2017 weiter stark und legte um 26 Prozent auf 400 Millionen Euro zu. Der Umsatz mit Abonnements für Spiele und Gebühren für Online-Netzwerke wuchs ebenfalls um 26 Prozent auf zusammengerechnet 168 Millionen Euro.

„Das starke Marktwachstum unterstreicht die weiter zunehmende wirtschaftliche Bedeutung von Games: Kein anderes Medium konnte in den vergangenen Jahren so kontinuierlich und dynamisch wachsen“, sagt Felix Falk, Geschäftsführer des BIU, dem Verband der deutschen Games-Branche und Träger der gamescom. „Warum Computer- und Videospiele so beliebt sind, zeigt unsere aktuelle Umfrage. Ob das gemeinsame Spielen mit Familie und Freunden oder eSports: Games sind das sozialste Medium unserer Zeit!“

Deutscher Markt für digitale Spiele wächst im ersten Halbjahr 2017



Knapp 18 Millionen Menschen in Deutschland spielen gemeinsam

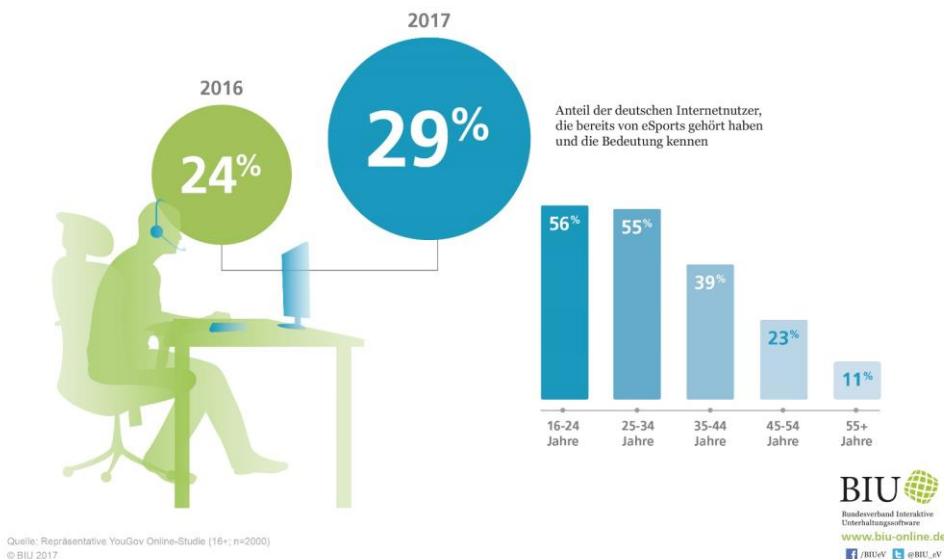
Mit dem Leitthema „Einfach zusammen spielen“ stellt die gamescom in diesem Jahr das gemeinsame Spielen in den Mittelpunkt. Wie wichtig die soziale Komponente ist, zeigt eine neue Umfrage, die im Auftrag des BIU durchgeführt wurde: Danach spielen vier von zehn Gamern in Deutschland mit anderen zusammen, das entspricht knapp 18 Millionen Menschen. Auffällig: Besonders die Jüngeren, die mit dem Teilen in sozialen Netzwerken aufgewachsen sind, setzen auf das gemeinsame Spielen: Drei Viertel (74 Prozent) der 16- bis 24-jährigen Spieler nutzen die Mehrspieler-Möglichkeiten aktueller Titel. Das gemeinsame Spielen findet dabei nicht nur online statt. Rund jeder dritte Gamer (36 Prozent) trifft sich mit anderen, um zusammen zu spielen. Von den 16- bis 24-jährigen Spielern sind es sogar rund zwei Drittel (63 Prozent), bei den 25- bis 34-jährigen ähnlich viele (57 Prozent).

eSports wird zum Breitensport

Dass Games ein besonders soziales Medium sind, wird nirgends so deutlich wie bei eSports. Gemeinsam mit Tausenden anderen fiebern eSports-Fans live im Stadion mit, Millionen verfolgen Turniere und Ligen per Live-Stream im Internet. Mit dem Trend „Professionalisierung von eSports“ greift die gamescom diese Entwicklung auf. Die Bekanntheit von eSports in Deutschland ist innerhalb eines Jahres um fünf Prozentpunkte auf 29 Prozent gewachsen.

Bei den 16- bis 24-Jährigen kennt mehr als die Hälfte (56 Prozent) den digitalen Sport. Doch nicht nur der professionelle eSports-Bereich wächst, es entstehen in Deutschland auch immer mehr Sportgruppen an Universtäten und lokale Vereine wie in Berlin, Leipzig und Magdeburg. Rund jeder vierte Gamer (23 Prozent) in Deutschland kann sich vorstellen, aktiv am eSports-Vereinsleben im Amateurbereich teilzunehmen. Bei den 16- bis 24-Jährigen ist es rund jeder Dritte (35 Prozent), bei den 25- bis 34-Jährigen sind es ähnlich viele (33 Prozent).

Bekanntheit von eSports wächst

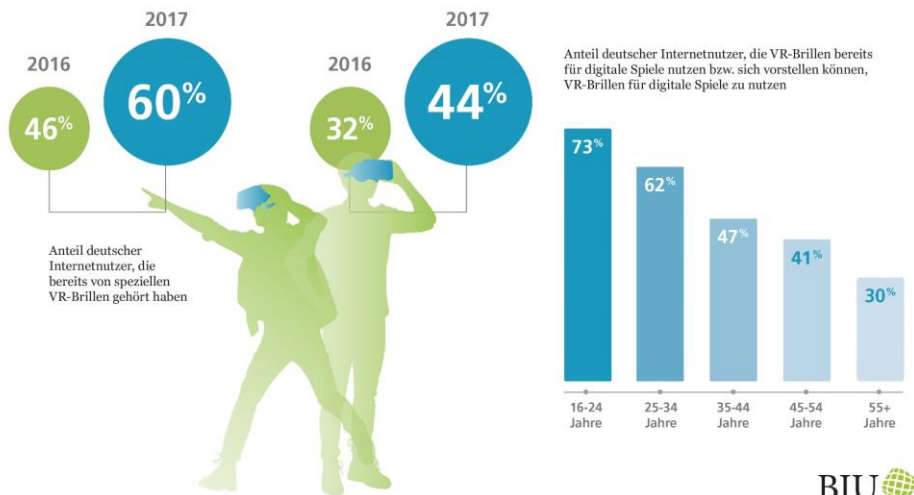


Interesse an Virtual-Reality-Brillen wächst

Die Veröffentlichungen der Virtual-Reality-Brillen zum Spielen auf dem PC und der Spielekonsole im vergangenen Jahr hat die Bekanntheit und das Interesse an der virtuellen Realität deutlich wachsen lassen: Innerhalb eines Jahres stieg der Anteil der über 16-Jährigen, die Virtual-Reality-Brillen kennen, von 46 auf 60 Prozent. Die neuen Brillen können das Spielerlebnis deutlich verbessern und sind Teil des diesjährigen gamescom-Trends „Innovationen für grenzenlose Erlebniswelten“. Mittlerweile kann sich fast jeder Zweite (44 Prozent) vorstellen, Virtual-Reality-Brillen für Computer- und Videospiele zu nutzen. Bei den 16- bis 24-Jährigen sind es sogar drei Viertel (73 Prozent). Auch die Anzahl derer, die sich den Kauf einer Virtual-Reality-Brille in den

kommenden sechs Monaten vorstellen können, ist gewachsen: Innerhalb eines Jahres stieg ihr Anteil von 21 auf 25 Prozent.

Interesse an Virtual-Reality-Brillen steigt



Quelle: Repräsentative YouGov Online-Studie (16+, n=2000)
 © BIU 2017

Weitere Informationen zum Leitthema und den Trends der gamescom 2017 gibt es unter folgendem Link: <https://www.biu-online.de/blog/2017/07/19/gamescom-2017-stellt-das-gemeinsame-spielen-in-den-mittelpunkt/>

Über die Markt- und Umfragedaten

Alle Umfragedaten, soweit nicht anders angegeben, beruhen auf einer Online-Umfrage der YouGov Deutschland GmbH, an der 2000 Personen zwischen dem 27.07.2017 und 03.08.2017 teilnahmen. Die Ergebnisse wurden gewichtet und sind repräsentativ für die deutsche Bevölkerung ab 16 Jahren. Die verwendeten Marktdaten basieren auf Erhebungen des GfK Consumer Panels. Die GfK verwendet Erhebungsmethoden zur Erfassung der Daten des deutschen Marktes für digitale Spiele, die weltweit und qualitativ einmalig sind. Hierzu gehören unter anderem eine für die gesamte deutsche Bevölkerung repräsentative laufende Befragung von 25.000 Konsumenten zu ihren Einkaufs- und Nutzungsgewohnheiten bei digitalen Spielen sowie ein Handelspanel. Die Datenerhebungsmethoden erlauben einen einmaligen Einblick in den deutschen Markt für Computer- und Videospiele.

Über die gamescom 2017

Die gamescom öffnet für alle interessierten Fachbesucher am Dienstag, 22. August 2017, für Privatbesucher am Mittwoch, 23. August 2017. Im vergangenen Jahr präsentierten 877 Unternehmen aus 54 Ländern ihre Neuheiten. 345.000 Besucher aus 97 Ländern nutzten die gamescom 2016 als Entertainment- und Business-Plattform. Damit ist die gamescom das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele sowie Europas größte Business-Plattform für die Games-Branche. Mit der business area, der entertainment area, der devcom, dem gamescom congress und dem gamescom city festival bietet die gamescom individuelle Plattformen für alle Zielgruppen an.

Informationen zur Koelnmesse

Die Kölner Messegesellschaft blickt auf eine mehr als 90-jährige Tradition zurück: Im Mai 1924 startete die Erfolgsgeschichte der Kölner Messen mit der Eröffnung der ersten Veranstaltung auf dem Köln-Deutzer Gelände. Während des Wirtschaftswunders der Nachkriegszeit stieg die „Rheinische Messe“ zum Welthandelsplatz auf. Dies gelang durch guten Service, durch das klare Bekenntnis zur Fachmesse und durch ein dichtes Netz von internationalen Kontakten. Damals wie heute ist die Koelnmesse ein wichtiger Treiber für weltweite Branchen und für die regionale Wirtschaft. Weitere Informationen erhalten Sie hier: www.koelnmesse.de

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler und Anbieter digitaler Spiele und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Wir sind Träger der gamescom, dem weltgrößten Event für Computer- und Videospiele. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz. Unsere Mission ist es, Deutschland zum führenden Standort für die Spieleentwicklung zu machen.

Pressekontakt:

Martin Puppe

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.

Charlottenstraße 62

10117 Berlin

Tel.: 030 2408779-20

Fax: 030 2408779-11

E-Mail: puppe@biu-online.de

www.biu-online.de

Twitter: @BIU_eV

Facebook.com/BIUeV