



Facts & Figures

Branche

- Während die Umsatzentwicklung im Markt für Computer- und Videospiele 2007 ein **Plus von 21 Prozent** gegenüber Vorjahr erwirtschaftete, gaben die anderen Entertainmentmärkte überwiegend nach: Kino (-6 %), Music (inklusive Music Videos und Audio-Books: -4%), Videoverleih (-3 %) und Mobile Content (minus 7 Prozent); lediglich die Bereiche Video Sell-Through (+2%), Bücher (+3%) und Commercial download (+32%) konnten zulegen.
Quelle: GfK Consumer Panel
- 2007 wurde in Deutschland erneut ein deutlich höherer Umsatz mit dem Verkauf von PC- und Videospiele (1,36 Mrd. Euro) erzielt als mit Eintrittskarten an den Kinokassen (758 Mio. Euro)
- Zum Vergleich: Der US-Markt für PC- und Videospiele hatte in 2007 ein Volumen von 9,5 Mrd. Dollar, das entspricht mehr als einer **Verdreifachung** seit 1996.
- Das **Durchschnittsalter** der Spielerinnen und Spieler lag im Jahre 2007 laut GfK Consumer Panel bei 22,1 Jahren.
- Der **Anteil der weiblichen Spieler** steigt von Jahr zu Jahr. 2007 waren 29 % der Spieler weiblich und 71 % männlich.

Unterhaltungssoftware Umsatz der Teilmärkte 2007 (Abweichung gegenüber Vorjahr)

Angaben in Mio. Euro

PC-Spiele	458 (-03%)
Videospiele	904 (+38%)
Gesamt	1362 (+21%)

Marktentwicklung 2007

Der Markt für interaktive Unterhaltungssoftware befindet sich mit einem Plus von 21 % weiter im Höhenflug und erreicht in Deutschland einen neuen Rekordstand. Insgesamt wurde 2007 ein Umsatz von 1,362 Milliarden € erzielt, im Vorjahr waren es 1,126 Milliarden €. Die Videospielekonsolen, bei denen der Generationswechsel mit der Einführung der Sony Playstation 3 abgeschlossen wurde, sind weiterhin die Wachstumstreiber: Der Umsatz mit Videospiele stieg um 38 % auf 904 Mio. € (Vorjahr: 654 Mio. €). Mit einem Wachstum von 65 % auf 360 Mio. € (Vorjahr: 220 Mio. €) erweisen sich Spiele für mobile Videospielekonsolen, den Handhelds, als Zugpferd der Branche. Der Umsatz für PC-Spiele bleibt trotz eines leichten Rückgangs um 3 % auf 458 Mio. € insgesamt stabil.

Handheldspiele bei Frauen hoch im Kurs



Zudem geht der Trend weiterhin in Richtung Zielgruppenerweiterung: Immer mehr Frauen können sich für interaktive Unterhaltung begeistern; die Hälfte der Nutzer von Handheldspielen ist seit 2007 weiblich. „Computer- und Videospiele sind in der Mitte unserer Gesellschaft angekommen“, konstatierte BIU-Geschäftsführer Olaf Wolters. „Die Zielgruppenerweiterung schlägt sich am deutlichsten bei den mobilen Spielkonsolen nieder. Hier erreichen wir mit den neuen Spielkonzepten sehr viele neue Kunden - weshalb dieser Bereich auch am stärksten wächst.“

Trend 2008

Für das erste Halbjahr 2008 geht der BIU von einer weiter positiven Marktentwicklung aus. Der gute Abverkauf von Spielkonsolen der neuen Generation sorgt nach Einschätzung des Branchenverbands für einen weiterhin steigenden Absatz von Videospiele. Besonderes Wachstumspotenzial erwartet man bei Videospiele für stationäre Konsolen.

Die detaillierten Marktzahlen finden Sie hier: <http://www.biu-online.de/fakten/marktzahlen/>

Quelle: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware