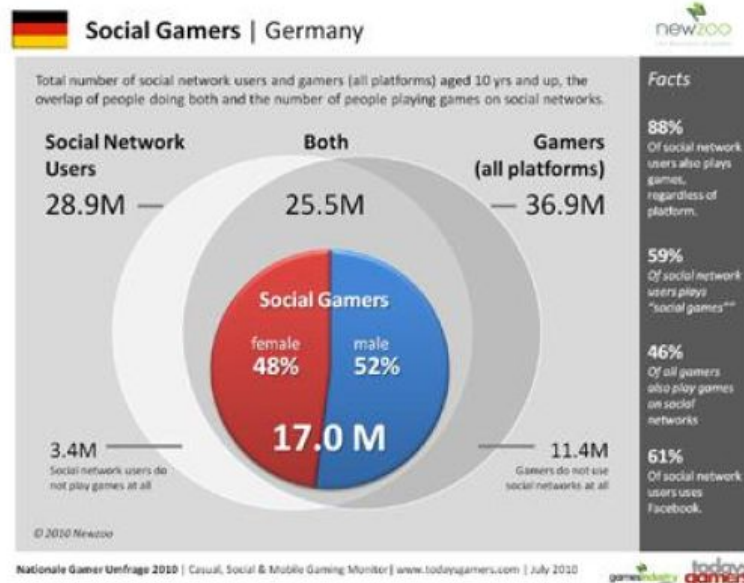


17 Millionen Deutsche spielen „Social Games“

22.07.2010, 14:39 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Quinke Networks*

Presseagentur: *Quinke Networks*



Social Gamer in Deutschland

Amsterdam, 22. Juli 2010: Social Communities wie Facebook und MySpace werden nicht nur als virtuelle „Treffpunkte“ immer beliebter, auch als Spiele-Plattformen gewinnen sie zunehmend an Bedeutung. Der gerade erschienene „Social Gaming Monitor 2010“ der Newzoo BV belegt: Von den 28,9 Millionen Deutschen, die einen Account innerhalb eines sozialen Netzwerks besitzen, spielen 17 Millionen sogenannte Social-Games. Das sind 30 Prozent aller deutschen Internetnutzer ab 10 Jahren. Im Vergleich: in Großbritannien liegt die Zahl bei 42 Prozent, in Frankreich bei 35 Prozent und in den Niederlanden bei 27 Prozent. So verwundert es nicht, dass die Zahl der Social Games auf Facebook & Co. stetig wächst.

Frauen spielen gerne, Männer zahlen

Die Mehrzahl der auf Social Network-Portalen angebotenen Games sind kostenlos nutzbar. Geld wird lediglich für virtuelle Waren, zusätzliche Level und virtuelle Geschenke für Freunde, um deren Spielpraxis zu steigern, ausgegeben. Die Summe der zahlenden Gamer ist mit der auf traditionellen Spiele-Portalen vergleichbar und liegt zwischen 12 Prozent in den Niederlanden und 32 Prozent in Deutschland. Großbritannien und die USA ordnen sich dazwischen ein. Im Vergleich Mann/Frau gibt es keinen gravierenden Unterschied. Der weibliche Anteil an Social Game-Nutzern liegt bei 48, der männliche bei 52 Prozent. Abweichungen gibt es lediglich im Zahlverhalten, sind es doch vorwiegend (62 Prozent) Männer, die Geld in virtuelle Waren investieren. Alex Agostini, Director Business Development beim Social Game Publisher 6Waves kommentiert das Zahlverhalten so: „2010 wird einen Wandel für alle Social Gaming-Unternehmen bringen. Dabei wird es eine Neuorientierung vom explosiven Wachstum hin zu der Suche nach mehr Effizienz in der Monetarisierung geben.“

Social Games – Beilage oder Hauptgericht?

Im Rahmen von sozialen Netzwerken ist die stetig wachsende Anzahl an Social Games kaum zu übersehen und sie erfreuen sich eben immer größerer Beliebtheit. Nahezu die Hälfte (45 Prozent) aller deutschen Social Gamer spielen drei und mehr Spiele pro Monat; 47 Prozent dieser Spieler sogar drei oder mehr Tage die Woche. Platz zum Wachstum ist

dennoch gegeben, spielen doch nur 16 Prozent der Social Gamer mehr als eine Stunde am Tag und 56 Prozent von diesen Spielern geben an, dass sie innerhalb von vier Wochen gerade ein einziges Spiel absolvieren.

Für 29 Prozent der deutschen Social Gamer ist Facebook die beliebteste Spiele-Plattform; in Großbritannien liegt die Zahl sogar bei 61 Prozent. Daher ist es keine Frage mehr, dass soziale Netzwerke sowohl als Möglichkeit, aber auch als Herausforderung für die klassischen Konsolen und Spiele-Plattformen anzusehen sind. Peter Warman, Managing Director von Newzoo BV: „Es gibt kaum ein Unternehmen der Games-Branche mehr, das Social Games nicht auf seiner Agenda hat. Die große Frage ist jedoch, wie sich die Games-Branche wandeln wird, wenn Spielen in sozialen Netzwerken neue Zielgruppen erschließt und diese mehr Zeit und Geld investieren als die klassischen Konsolen- und PC-Spieler. Das gleiche gilt für iPhone, iPod und iPad. Mit unserer Umfrage wollen wir die großen Umbrüche im Games-Markt analysieren und dokumentieren.“

Der Newzoo „Casual, Social & Mobile Gaming Monitor“

Der Social Gaming Monitor ist Teil des „Casual, Social & Mobile Gaming Monitors“ und fasst ausführliche Verbauchermarktdaten zu aktuellen Themen und Geschäftsmodellen der Games-Branche zusammen. Primäre Plattformen sind dabei soziale Netzwerke, Casual Game-Websites und mobile Geräte (einschließlich iPod, iPhone und iPad). Die Umfrage beinhaltet außerdem ein Update zu anderen Spiele-Plattformen wie Konsolen, MMOGs und PC-Games (verpackte Produkte und Produkte über den digitalen Vertrieb). Die zeitgleich im Juni 2010 in den USA, Großbritannien, Deutschland, Frankreich, den Niederlanden und Belgien durchgeführten Erhebungen beruhen auf der Befragung von mehr als 10.000 Internetnutzern (10 Jahre und älter) aus allen teilnehmenden Ländern. Mehr Informationen zum Monitor und allen weiteren Produkten von Newzoo BV finden Sie auf www.todaysgamers.com.

(Zeichen: 4.081)

Portrait

Über Gamesindustry.com (Newzoo BV):

Gamesindustry.com (Newzoo BV) ist die international führende Informationsquelle der Spiele-Industrie für die Bereiche Games, Zukunftsaussichten, Kooperationen, Jobs und Investment-Möglichkeiten. Neben dem Angebot von Kooperations-Services erhalten Investoren, Werbetreibende, traditionelle Verleger und Medienfirmen Unterstützung beim Eintritt in den dynamischen Games-Markt. Gamesindustry.com stellt außerdem Marktforschungsdaten/Informationen über Games und Gamer zur Verfügung.

News-ID: 450444 • Views: 1090 (Stand: 13.10.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/450444/17-Millionen-Deutsche-spielen-Social-Games.html>