

BVDW: 43 Prozent der Online Gamer spielen bis zu vier Stunden pro Sitzung

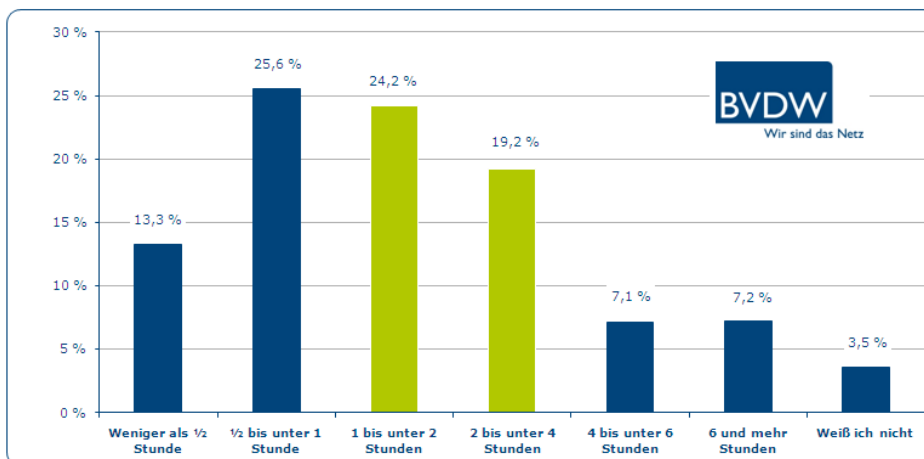
Studie der Fachgruppe Connected Games im BVDW erscheint im März 2010

Düsseldorf, 16. Februar 2010 – 43 Prozent der Online Gamer spielt zwischen einer und vier Stunden pro Sitzung. Dies geht als erstes Teilergebnis aus der Online Games-Studie des Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V. hervor, umgesetzt von der Fachgruppe Connected Games. Weiterhin spielt der Großteil abends in der Woche sowie abends am Wochenende. Erstmals wurde durch den BVDW eine repräsentative und plattformübergreifende Befragung mit über 10.000 Online-Spielern in Deutschland durchgeführt. Die BVDW Studie behandelt Aspekte wie die Nutzungsintensität von Online Games sowie die demografische Struktur, das Nutzerverhalten, die Zahlungsbereitschaft und die Werbeaffinität der Spieler. Die Veröffentlichung der BVDW Online Games-Studie ist für März 2010 geplant.

Aussagekräftige Zahlen zum Online Games-Markt

„Online Games sind ein rasant wachsendes Segment. Dennoch liegen für den deutschen Markt kaum repräsentative Zahlen zur Zahlungsbereitschaft, Nutzungsintensität oder Werbeaffinität vor. Mit der BVDW Online Games-Studie werden wir erstmals aussagekräftige Antworten, unabhängig von der Plattform, geben können“, sagt Marc Wardenga (SevenOne Intermedia), Vorsitzender der Fachgruppe Connected Games im BVDW.

43 Prozent der Online Gamer spielen zwischen einer und vier Stunden pro Sitzung



Quelle: BVDW Online Games Studie „Online Games Report 2010“

Portalübergreifende Studie

Beteiligt an der BVDW Online Games-Studie innerhalb der Fachgruppe Connected Games sind die folgenden Unternehmen: Bigpoint (bigpoint.de), Brot und Spiele (Spieletipps.de), Deutsche Telekom (gamesload.de), GD GameDuell (gameduell.de), Mediatrust

(spielen.de), SevenOne Intermedia (sevengames.de, Sat1spiele.de), United Internet Media (Spieleportale auf GMX, WEB.DE, 1&1), Yahoo! Deutschland (yahoo.com).

Definition Online Games im BVDW

Als Online Games definiert die Fachgruppe Connected Games PC-Spiele, die über eine Internetverbindung gespielt werden. Der Fokus der Befragung liegt dabei insbesondere auf Browser Games und Client-basierten Spielen, die jederzeit, überall und an jedem PC ohne einen Datenträger gespielt werden können.

Bildmaterial als Download unter:

www.bvdw.org/presseserver/online_games_studie/

Weitere Informationen zur Fachgruppe Connected Games unter www.bvdw.org oder auf Anfrage.

Kontakt:

Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V.
Kaistraße 14, 40221 Düsseldorf
www.bvdw.org

Ansprechpartner für die Presse:

Ingo Notthoff, Pressesprecher
Tel: +49 (0)211 600456-25, Fax: -33
notthoff@bvdw.org

Über den BVDW

Der Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V. ist die Interessenvertretung für Unternehmen im Bereich interaktives Marketing, digitale Inhalte und interaktive Wertschöpfung. Der BVDW ist interdisziplinär verankert und hat damit einen ganzheitlichen Blick auf die Themen der digitalen Wirtschaft. Er hat sich zur Aufgabe gemacht, Effizienz und Nutzen digitaler Medien transparent zu machen und so den Einsatz in der Gesamtwirtschaft, Gesellschaft und Administration zu fördern. Im ständigen Dialog mit Politik, Öffentlichkeit und anderen Interessengruppen stehend unterstützt der BVDW ergebnisorientiert, praxisnah und effektiv die dynamische Entwicklung der Branche. Die Summe aller Kompetenzen der Mitglieder, gepaart mit den definierten Werten und Emotionen des Verbandes, bilden die Basis für das Selbstverständnis des BVDW. **Wir sind das Netz.**