

Pressemitteilung

Computerspiele-Markt in Österreich wächst auf 278 Mio. Euro

Die Zahl der verkauften Spiele durchbrach 2008 erstmals die 5-Millionen-Schallmauer. Der österreichische Markt für interaktive Unterhaltung trotz mit 24 Prozent Wachstum und starkem Weihnachtsgeschäft der Wirtschaftskrise.

Wien, 07.01.2009 - Die Computerspiele-Branche verzeichnet ein kräftiges Umsatzplus: Der österreichische Gesamtmarkt für interaktive Unterhaltung ist 2008 um 24 Prozent auf rund 278 Mio. Euro (2007: 224 Mio. Euro) angewachsen⁽¹⁾ (Enthalten sind ausschließlich Verkäufe über den Handel, Software-Downloads sind nicht berücksichtigt).

Insgesamt wurden 2008 in Österreich knapp über 5 Millionen Computer- und Videospiele verkauft⁽²⁾. Dank einer Steigerung um 16 Prozent wurde damit erstmals die magische 5-Millionen-Marke durchbrochen. Besonders kräftig ist der Hardware-Verkauf angestiegen: Rund 452.000 Videospielekonsolen und Handhelds wurden 2008 verkauft - das entspricht einem Plus von 44 Prozent gegenüber 2007⁽¹⁾. Von der Wirtschaftskrise unberührt konnte sich die Branche dabei insbesondere über ein sehr starkes Weihnachtsgeschäft freuen.

Wachstum durch Spiele für breite Zielgruppen

„Das starke Wachstum der gesamten Branche zeigt deutlich für wie viele Menschen Spiele selbstverständlicher Teil des Alltags sind“, sagt Niki Laber, Präsident des Branchenverbands ÖVUS (Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware). Es sind längst nicht nur ‚Kids‘ die spielen, sondern Menschen aller Altersstufen. „Die positive Entwicklung der Branche lässt sich stark auf innovative Spiele zurückführen, die ganze neue Zielgruppen für Computerspiele erschließen.“

So sind in letzter Zeit vermehrt neue Genres entstanden und gewachsen, die ein über den ‚traditionellen Gamer‘ hinausgehendes Publikum anziehen: Beispielsweise Party-taugliche Spiele, die dank Bewegungscontroller vollen Körpereinsatz der Spieler fordern und zahlreiche Musik- und Singspiele, die die ganze Familie ansprechen. Sie haben nicht zuletzt das Weihnachtsgeschäft kräftig angekurbelt.

Optimistischer Ausblick

Für 2009 erwartet die Branche eine weiterhin positive Entwicklung. „Computerspiele sind derzeit noch krisenresistent“, so Laber. „Die Nachfrage nach Unterhaltung gewinnt - gemäß dem alten Sprichwort „Brot und Spiele“ - in wirtschaftlich unsicheren Zeiten tendenziell sogar an Bedeutung“. Erfreulich ist dies auch im Hinblick auf die nicht zu vernachlässigende Anzahl von Jobs, die ein Wirtschaftswachstum in diesem Bereich für Österreich bedeutet.



Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware

- (1) Daten basierend auf ÖVUS-Berechnungen
- (2) Daten basierend auf media control GfK international Panel

Pressekontakt/Rückfragen:

moveo.pr

Andreas Roesler-Schmidt, MSc
Tel.: +43 (2243) 251 35
Fax: +43 (2243) 251 37
Mail: andreas.roesler-schmidt@moveo.at

ÖVUS

Dr. Niki Laber
Präsident
Tel. +43 (1) 810 32 89 12
Mail: office@ovus.at

Über ÖVUS

ÖVUS (Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware) ist die Interessensgemeinschaft und Branchenvertretung der Anbieter, Produzenten, Vertriebe und Medienschaffenden von Unterhaltungssoftware in Österreich.

Als Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen möchte ÖVUS Interessierten die Branche näher bringen und rund um das Thema "Computer-, Video- und Onlinespiele" informieren. ÖVUS will Maßnahmen zur Erhöhung der Medienkompetenz bei Jugendlichen und Eltern sowie des Jugendschutzes fördern. ÖVUS unterstützt außerdem Branchenausstellungen und Bildungseinrichtungen. ÖVUS ist Mitglied der europäischen ISFE (Interactive Software Federation of Europe), die auch PEGI (Pan-European Game Information), das europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele betreibt.

ÖVUS wurde 2007 gegründet. Präsident ist Dr. Niki Laber, Österreichs einziger allgemein beeideter und gerichtlich zertifizierter Sachverständiger für Computer- und Onlinespiele. Zu den Mitgliedern zählen aktronic, consol.Media, Deep Silver, Koch Media, Microsoft, Electronic Arts, Nintendo, FatFooGoo, Sony Computer Entertainment, Games College, Take 2 Interactive, Greentube AG, Ubisoft.