

Marktzahlen der Interaktiven Entertainment Branche der Schweiz

SIEA-Bulletin Marktzahlen im 1. Halbjahr 2011

22. September 2011

Gaming-Markt: Rückgang im ersten Halbjahr, gute Aussichten für die zweite Jahreshälfte dank Weihnachtsgeschäft

Gaming ist ungebrochen populär und insgesamt ein Wachstumsmarkt. Der Schweizer Markt für Video- und Computerspiele war im ersten Halbjahr 2011 im Vergleich zur Vorjahresperiode allerdings rückgängig. Dies widerspiegelt nicht zuletzt das veränderte Medienverhalten: Smartphone- und Onlinespiele, die von der SIEA nicht erfasst werden, haben an Bedeutung und Marktanteilen gewonnen. Die Branche geht allerdings davon aus, dass der Konsolenbereich im zweiten Halbjahr mit dem wichtigen Weihnachtsgeschäft zulegen kann.

Gaming genießt ungebrochene Popularität und erfreut sich insgesamt eines kontinuierlichen Wachstums. Allerdings finden gewisse Verschiebungen statt in Richtung Spiele für Smartphones sowie Online-Spiele, die nicht über den Ladentisch verkauft werden und somit nicht in den SIEA-Marktzahlen erfasst sind. Gemäss den von media control erhobenen Zahlen ist der Schweizer Markt für Video- und Computerspiele daher im ersten Halbjahr 2011 nochmals geschrumpft. In den ersten sechs Monaten kamen von der Produktseite zwar verschiedene kräftige Impulse, die den Markt durchaus belebten. Diese vermochten allerdings nicht zu verhindern, dass der Gesamtmarkt (Konsolen sowie Games für Konsolen und PC) im Vergleich zum Vorjahresquartal um -8,6% (Absatz/Stückzahlen) bzw. -16,3% (Umsatz) geschrumpft ist. Im Vergleich zum ersten Halbjahr 2010 beträgt der Rückgang -7,4% (Absatz/Stückzahlen) bzw. -14,7% (Umsatz).

Konsolen: Der Konsolenmarkt hat sich im ersten Halbjahr 2011 noch nicht erholt. Beim Absatz (Stückzahlen) beträgt der Rückgang gegenüber der gleichen Vorjahresperiode -6,0%, beim Umsatz -10,4%. Gegenüber dem zweiten Quartal 2010 gingen die Verkäufe -4,9% und der Umsatz -13,5% zurück. 2011 hat sich der Anteil der mobilen Konsolen deutlich erhöht: So war im zweiten Quartal beinahe jede zweite verkaufte Konsole war ein Handheld. Dieses Wachstum ist vor allem auf die Einführung von Nintendo 3DS zurückzuführen.

Games: Auch bei den Spielen wurde im ersten Halbjahr 2011 ein Minus verzeichnet. Insgesamt (Konsolen- und PC-Spiele) beträgt der Rückgang gegenüber der gleichen Vorjahresperiode -7,5% (Absatz) bzw. -16,7% (Umsatz), gegenüber dem zweiten Quartal 2010 -8,9% und der Umsatz -17,5%. Bei den PC-Spielen, deren Anteil bei gut 20% lag, waren die Einbussen für einmal etwas weniger ausgeprägt. Bei den Konsolenspielen fallen deutlich über zwei Drittel auf den Home-Bereich.

Ausblick: Für das zweite Halbjahr und da vor allem für das Weihnachtsgeschäft vorsichtig optimistisch zeigt sich Peter Züger, Präsident der SIEA: „Viele Top-Titel werden das Spielesortiment bereichern und somit die Verkäufe ankurbeln. Auch die neue, konsumentenfreundliche Preisgestaltung im Bereich Konsolen dürfte den Markt beleben. Aufgrund

Marktzahlen der Interaktiven Entertainment Branche der Schweiz

der unsicheren Konsumentenstimmung gehen wir zum jetzigen Zeitpunkt allerdings davon aus, dass wir die Vorjahreswerte nicht ganz erreichen können.“

Marktzahlen SIEA im 1. Halbjahr 2011

	Absatz in Stück			Umsatz in CHF		
	HJ1 2011	Anteil	Veränderung*	HJ1 2011	Anteil	Veränderung*
Gesamtmarkt	1'583'219		-7.4%	118'997'979		-14.7%
Konsolen	132'589	100%	-6.0%	39'285'178	100%	-10.4%
Home Konsolen	77'325	58%	-19.4%	25'439'656	65%	-21.1%
Nintendo Wii	22'257	29%	-46%	5'442'165	21%	-52%
Sony PS3	38'288	50%	-1%	14'800'137	58%	-10%
Sony PS2	1'242	2%	-48%	186'020	1%	-48%
Xbox 360	15'538	20%	11%	5'011'334	20%	24%
Portable Konsolen	55'264	42%	22.4%	13'845'522	35%	19.4%
Nintendo 3DS	18'210	33%	100%	5'795'485	42%	100%
Nintendo DS	23'757	43%	-26%	5'375'616	39%	-35%
Sony PSP	13'297	24%	3%	2'674'421	19%	-18%
Games	1'450'631	100%	-7.5%	79'712'800	100%	-16.7%
PC	307'457	21%	-5%	12'902'854	16%	-14%
Home Konsolen	824'234	57%	-9%	53'030'787	67%	-18%
Portable Konsolen	318'939	22%	-6%	13'779'160	17%	-16%

Hochgerechnet auf Gesamtmarkt, * eingeschränkte Vergleichbarkeit mit Zahlen 2010 aufgrund von Coverage-Anpassungen

Medienstelle SIEA
sensus pr, Peter Kuster
Tel. 043 366 55 11
siea@sensus.ch

Swiss Interactive Entertainment Association SIEA

Die SIEA vereinigt die führenden Hersteller und Verleger von Unterhaltungssoftware – darunter die Plattformhalter Microsoft (Xbox), Nintendo (Wii, DS) und Sony Computer Entertainment (PlayStation) sowie die offiziellen Schweizer Niederlassungen der Softwarefirmen Electronic Arts (ABC Software GmbH), Ubisoft (Ubisoft Schweiz), Take 2 (Gametime AG), Deep Silver (Koch Media AG) und Warner Bros. Interactive Entertainment. Die SIEA engagiert sich für die gesellschaftliche Akzeptanz von Computer- und Videospiele und setzt sich mit branchenrelevanten Themen wie Jugendschutz und Förderung der Medienkompetenz auseinander.