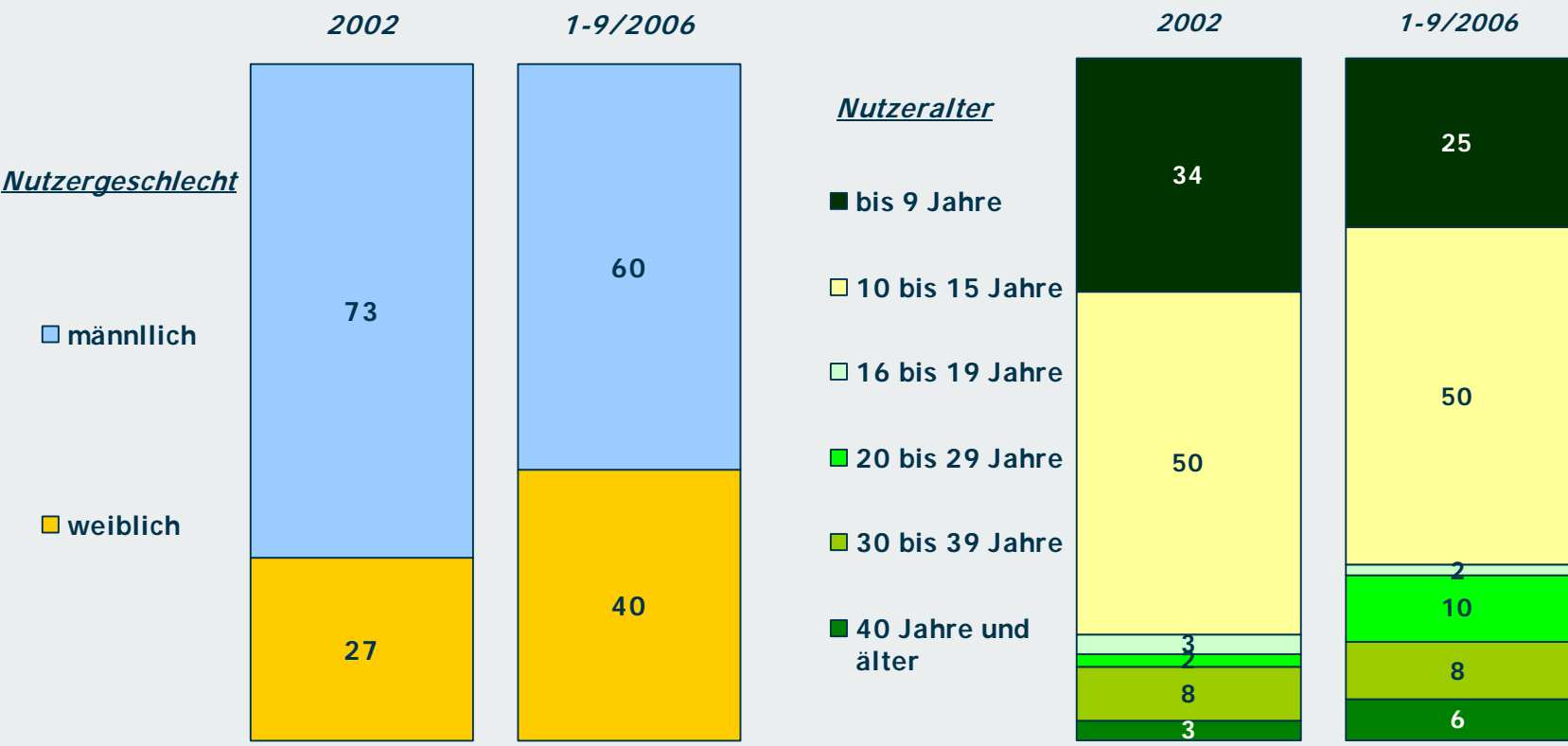


Neue tragbare Videospielegeräte bringen dem Markt neue Zielgruppen

Vergleich der Nutzerstrukturen von Handheldsoftware
 Basis: Menge (in %)



Neue tragbare Videospiegelgeräte bringen dem Markt neue Zielgruppen

2

In den letzten 5 Jahren hat sich die Nutzerstruktur von Spielen für tragbare Videospiegelgeräte, den so genannten Handhelds, deutlich verändert. Konnte der Konsument im Jahr 2002 zwischen Spielen für die beiden Nintendo Geräte Gameboy und dem Gameboy Advance auswählen, hat er jetzt die Möglichkeit Spiele für den Gameboy Advance, Nintendo DS und der PSP von Sony zu kaufen.

Durch die beiden neue Geräte Nintendo DS und Sony PSP hat sich auch die Nutzerstruktur der Spiele deutlich geändert. Waren im Jahr 2002 noch 3 von 4 männliche Nutzer, hat sich das Bild in den ersten 9 Monaten 2006 stark geändert. Inzwischen werden 40% aller Spiele für weibliche Nutzer gekauft.

Auch beim Alter der Nutzer sind Veränderung zu sehen. Den größten Anteil haben immer noch die 10-15-jährigen, aber die Zielgruppe 20-29 Jahre (+8%) und 40 Jahre und älter (+3%) konnten ihren Anteil doch deutlich erhöhen.

Nähere Informationen bei:

Christoph Zeh
Senior Research Consultant
Tel. 09 11 / 3 95 – 33 59
christoph.zeh@gfk.com

The GfK logo consists of the letters 'GfK' in a white, sans-serif font, centered within a solid orange square.