

### Europäischer Online-Gaming-Markt zeigt positive Entwicklung

In seinem neuen „Europe Online Gaming Report 2012“ stellt das Hamburger sekundäre Marktforschungsunternehmen yStats.com ausführlich den europäischen Online-Gaming-Markt dar, ohne den Online-Gambling-Markt zu berücksichtigen. Betrachtet werden hierzu nach einer kurzen regionalen Einführung wichtige Märkte in Westeuropa (Großbritannien, Deutschland, Belgien, Finnland, Frankreich, Italien, die Niederlande und Spanien) sowie in Osteuropa (Polen, Russland und die Türkei).

Weltweit erfreuen sich Social Games, klassische Onlinespiele und Casual Websites wachsender Beliebtheit. Dies gilt auch für den europäischen Markt. Wichtige Märkte sind hier zum einen Großbritannien und Deutschland sowie zum anderen Russland. Allerdings sind auch auf den kleineren Märkten deutliche Steigerungen bei Umsatz- und Nutzerzahlen zu verzeichnen.

#### Social Games auf den wichtigsten europäischen Märkten äußerst beliebt

In Großbritannien spielten im September 2011 mehr als 90 Prozent der Social Gamer auf einem Desktop-PC oder Laptop, während weniger als ein Drittel Smartphones nutzte. Das beliebteste Social-Online-Game war hier im September 2011 FarmVille, gefolgt von Bejeweled Blitz und Mafia Wars. Zudem wurde 2011 fast ein Fünftel der Gesamtspielzeit für Social Networks verwendet, gefolgt von Casual Games; mehr Zeit wurde nur für Konsolenspiele aufgebracht. In Deutschland stiegen die Ausgaben für Online-/Browsergames 2011 gegenüber 2010 und machten letztendlich mehr als 20 Prozent der Gesamtumsätze mit Spielen aus. Auch 2012 wuchs der deutsche Gaming-Markt, im Gegensatz beispielsweise zum japanischen oder US-amerikanischen Markt, und dies allein aufgrund von Umsatzsteigerungen bei Online-/Browsergames. Die Größe des deutschen Online- und Mobile-Gaming-Markts wird auch erwartungsgemäß weiterhin zunehmen und sich zwischen 2010 und 2015 fast verdoppeln. Der „Europe Online Gaming Report 2012“ von yStats.com zeigt, dass auch französische Spieler 2011 laut Prognosen einen zweistelligen Prozentsatz der gesamten Spielzeit in Social Networks verbracht haben. Ebenso wird erwartet, dass fast drei Viertel der Gamer in Spanien Social Networks zum Spielen nutzten. In Russland wird das Volumen des Online-Gaming-Marktes 2012 gegenüber 2011 voraussichtlich um 20 bis 30 Prozent steigen. Fast 80 Prozent des gesamten Online-Gaming-Marktwerts werden dabei durch Browsergames generiert.

#### Casual Websites auch auf den übrigen europäischen Märkten im Aufwind

In Belgien waren 2011 laut Prognosen Casual Websites die beliebteste Gaming-Plattform. Der „Europe Online Gaming Report 2012“ von yStats.com zeigt zudem, dass der Wert des polnischen Gaming-Markts im Jahr 2011 gegenüber dem Jahr 2010 im zweistelligen Prozentbereich zulegen. Nicht zuletzt stellte die Türkei im zweiten Quartal 2011 den weltweit viertgrößten Social-Gaming-Markt dar.

**Pressekontakt:**

yStats.com GmbH & Co. KG

Behringstraße 28a, D-22765 Hamburg

Telefon: +49 (0)40 - 39 90 68 50

Fax: +49 (0)40 - 39 90 68 51

E-Mail: [presse@ystats.com](mailto:presse@ystats.com)

Internet: [www.ystats.com](http://www.ystats.com)

Twitter: [www.twitter.com/ystats](http://www.twitter.com/ystats)

Facebook: [www.facebook.com/ystats](http://www.facebook.com/ystats)

**Über yStats.com**

Seit 2005 recherchiert yStats.com aktuelle, objektive und bedarfsgerechte Markt- und Wettbewerbsinformationen für Top-Manager aus unterschiedlichen Branchen. Schwerpunkt des Hamburger Unternehmens mit internationaler Ausrichtung ist die sekundäre Marktforschung. yStats.com bietet sowohl Markt- und Wettbewerbsberichte als auch kundenspezifische Recherchedienstleistungen an. Zu den Kunden gehören weltweit führende Unternehmen aus den Bereichen B2C E-Commerce, elektronische Zahlungssysteme, Versandhandel und Direktvertrieb, Logistik, sowie Banken und Unternehmensberatungen.