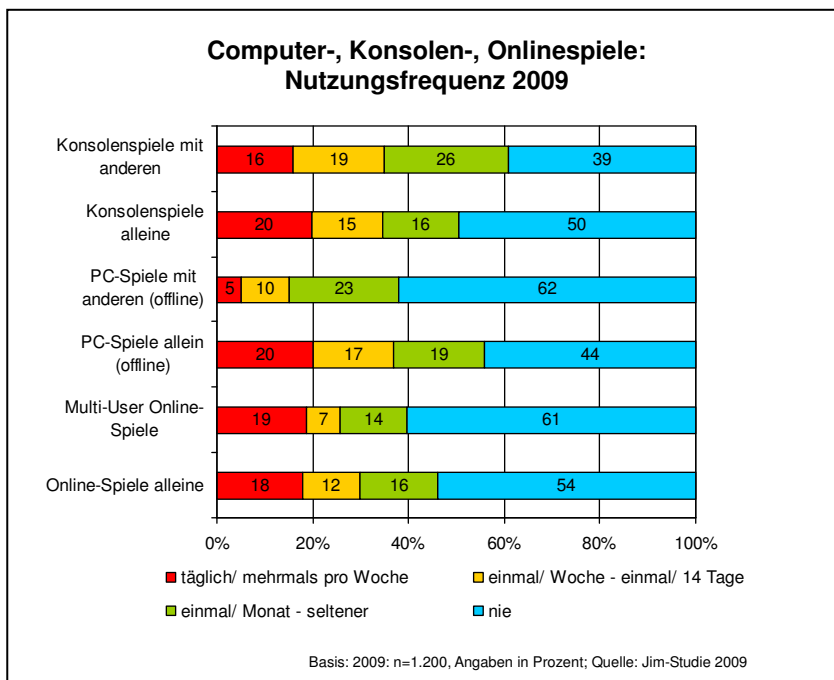


Presseinformation

Jugend und Social Media: Was Jugendliche zu Social Games treibt – Markt für Social Games mit dreistelligen Wachstumsraten pro Jahr

Die beiden 21jährigen Erfinder des Pennergames und der Facebook Applikation StreetRivals, Marius Follert und Niels Wildung, im Gespräch.

Hamburg, 18. August 2010 – Mit der Jim-Studie werden im jährlichen Turnus Daten zum Mediennutzungsverhalten von 12-19-Jährigen erhoben. Bereits 2009 gaben 90 Prozent der Jugendlichen an, täglich oder mehrmals wöchentlich das Internet zu nutzen. Von diesen Gewohnheitsnutzern spielen 26 Prozent mindestens alle 14 Tage, häufig sogar täglich, Multi-User Online-Spiele (auch Social Games genannt).



Die gemeinsame Nutzung onlinebasierter Spiele ist heutzutage sehr stark im Alltag Jugendlicher verankert und zu einem Phänomen der aktuellen Jugendkultur geworden. Knapp die Hälfte der 12-19-Jährigen, die zusammen mit anderen Internetnutzern Online-Spiele spielen, tut dies mehrmals pro Woche. Bei Jungen sind es sogar 58 Prozent. Social Games spielen inzwischen eine größere Rolle als Spiele, die von den Nutzern „alleine“ gespielt werden, das heißt ohne über das Internet mit anderen Spielern verbunden zu sein.

Trotz dieser intensiven Nutzung von Social Games, haben 61 Prozent der regelmäßigen Internetnutzer noch nie Multi-User Online-Spiele gespielt, so dass mit einem weiteren starken Wachstum des Marktes zu rechnen ist. Davon geht auch das US-Marktforschungsunternehmen Screen Digest aus, nach deren Erhebung sich der Markt für Social Games im Jahr 2008 weltweit über einen geschätzten Wert von 76 Millionen US-Dollar belief. In 2009 wuchs der Markt auf einen Wert von rund 639 Millionen US-Dollar (>700% Wachstum). Bis 2014 werde dieser weiter auf 1,5 Milliarden US-Dollar steigen.

Die wichtigste Plattform für Social Games ist Facebook, mit über 500 Millionen Nutzern das größte Social Network weltweit. Facebook ermöglicht es Spieleentwicklern ihre Spiele innerhalb des Netzwerkes anzubieten. So verbuchte „Zynga“, der Marktführer im Bereich Social Games, im März 2009 nach eigenen Angaben 40 Mio. aktive Nutzer über Facebook. Heute sind es nach insightsocialgames.com über 250 Mio. Spieler. Eine Entwicklung, die einige schwindelig, andere übermütig werden lässt – nicht aber die 21jährigen Erfinder des Pennergames und Geschäftsführer



Farbflut
Entertainment GmbH

von Farbflut Entertainment, Marius Follert und Niels Wildung. Sie betreiben mit dem Spiel StreetRivals eines der größten Rollenspiele auf Facebook und mit Pennergame eines der erfolgreichsten Social Games weltweit.

Warum Nutzen gerade so viele 14-29jährige soziale Netzwerke?

Niels: Soziale Netzwerke wie Facebook oder StudiVZ gibt es erst seit wenigen Jahren. Diese Netzwerke bieten völlig neue Kommunikationsmöglichkeiten. Wie so oft wird auch hier ein neuer Trend zuerst von der Jugend aufgegriffen. Für sie ist die Nutzung eine Selbstverständlichkeit und zum Bestandteil der täglichen Kommunikation geworden. Die 14-29-Jährigen sind vollständig mit dem Internet sozialisiert worden, meist auch mit sozialen Netzwerken.

Marius: Soziale Netzwerke lassen unheimlich viel Teilhabe und Austausch zu. Gerade für Jugendliche ist das wichtig. Ältere Menschen stehen solchen Trends meist etwas skeptischer gegenüber. Allerdings sind die über 50-Jährigen derzeit die am stärksten wachsende Gruppe auf Facebook.

Welche Bedeutung haben Online-Spiele eurer Meinung nach bei Jugendlichen eingenommen?

Niels: Die Online-Spiele-Branche floriert ohne jeden Zweifel. Keine andere Sparte verbucht derartige Wachstumsraten. Online- und Social Games lassen klassische Spielesparten wie Konsolen- oder Offline-Spiele deutlich hinter sich und sind ein fester Bestandteil der heutigen Jugendkultur geworden.

Marius: Einige Stimmen sagen sogar, dass der Facebook-Erfolg des letzten Jahres vornehmlich auf die dort verfügbaren Social Games zurückgeht. Die werden mittlerweile sogar zur Primetime im TV beworben.

Was macht den besonderen Reiz an Social Games aus?

Marius: Da gibt es viele Gründe. Man muss keine Software installieren, sie sind einfach verständlich, jeder kann sofort und von jedem Ort aus spielen. Zudem besteht über Facebook und andere Netzwerke wie StudiVZ die Möglichkeit, direkt mit oder gegen Freunde zu spielen.

Niels: Unser Spiel StreetRivals ist ein gutes Beispiel. Es ist ein einfach gestaltetes, satirisches Strategie-Aufbau-Spiel. Ziel ist es seinen virtuellen Obdachlosen mit Gaunereien, Pfandflaschen sammeln und kleinen Missionen den Weg aus der Gosse zu ebnen. Dabei können sich die Spieler mit Freunden zu Banden zusammenschließen und gemeinsam können sie gegen andere Banden kämpfen. Jeder möchte der reichste und stärkste Penner der Straße werden.

Wie unterscheiden sich Social Games innerhalb und außerhalb von Sozialen Netzwerken?

Niels: Social Games außerhalb sozialer Netzwerke sind besonders attraktiv für Personen, die – warum auch immer – nicht Mitglied in den Netzwerken sind oder werden wollen. Zumeist ist auch der Community-Charakter in den Spielen wesentlich stärker. Unsere Pennergame Spieler sind nur für und wegen des Spiels in den Foren unterwegs. Der Zusammenhalt der Pennergame Spieler hat eine ganz besondere Qualität, der „Suchtfaktor“ steigt. Das merken wir regelmäßig an Aktionen wie Tippspielen, kleinen Wettbewerben oder den regelmäßigen Spendenaktionen, die wir für karitative Zwecke veranstalten. Zudem sind Social Games fernab von sozialen Netzwerken häufig komplexer, der Spielspaß hält länger.



Farbflut
Entertainment GmbH

Marius: Social Games, die über Facebook oder StudiVZ gespielt werden, haben den großen Vorzug, dass sie gleichzeitig eine Vernetzung mit Freunden ermöglichen – egal ob diese spielen oder nicht. Das setzt Spielanreize. Die Einstiegshürden sind für die Spieler insgesamt gering, eine längere Orientierungsphase innerhalb des Spiels entfällt. Deshalb haben Social Games einen gewissen „Fast Food“- Charakter: Sie sind schnell zur Hand, man wird auch schnell satt, aber der Hunger ist bald wieder da.

Wo gehen für euch zukünftige Spiele-Trends hin?

Niels: Das ist immer schwierig zu sagen. Klar ist, dass auch weiterhin Konsolenspiele von Jugendlichen gespielt werden und nicht einfach verschwinden, aber der Trend geht doch deutlich in Richtung von Social Games. Der Anschluss kleiner, aber feiner Spiele an soziale Netzwerke ist eben sehr attraktiv für die Nutzer. Und die machen eben noch den Hauptteil aller Spieler aus. Aber auch Spiele-Apps für das iPhone haben Potential.

Marius: Aber auch die Social Games selbst werden sich ändern. Rechnerkapazitäten werden steigen, die Internetverbindungen werden noch belastbarer und viele kreative Köpfe bringen innovative Konzepte ein. Möglicherweise sind Social Games zukünftig nicht mehr so minimal ausgestattet wie heute. Die technischen Voraussetzungen werden zukünftig mehr Komplexität zulassen. Warum sollten Spieler und Entwickler auf diese Möglichkeiten verzichten?

Über Farbflut

Die Farbflut Entertainment GmbH entwickelt und betreibt weltweit Online Spiele. Gründer und Geschäftsführer sind die 21 Jahre alten Marius Follert und Niels Wildung. Das international ausgerichtete Unternehmen ist mit seinen Spielen - u. a. dem erfolgreichen Pennergame - in sieben Sprachen in über 30 Ländern operativ tätig. Das Hamburger Unternehmen engagiert sich aktiv für Obdachlose, indem es regelmäßig einen Teil der Einnahmen zugunsten wohltätiger Projekte spendet und eng mit vielen Obdachlosenvereinen zusammenarbeitet.

Pressekontakt

Sebastian Lüdemann, Pressesprecher
Farbflut Entertainment GmbH, Heimhuder Straße 72, 20148 Hamburg

Tel.: +49 (0) 40 / 339 837 - 10
Email: presse@farbflut.de
Web: www.farbflut.de