Bitkom e.V. |

Umsatzanstieg im Markt der Unterhaltungselektronik

- Umsatz mit klassischer Consumer Electronics steigt leicht an
- Smartphones treiben Entwicklung bei der Nutzung von Film, Musik und Foto
- Boom bei Smartwatches und Fitness-Trackern ungebrochen



Berlin, 29. August 2017 – Der Markt für klassische Unterhaltungselektronik ist im laufenden Jahr leicht angestiegen. Der Gesamtumsatz mit Geräten wie Fernsehern, Digitalkameras, Audio-Anlagen oder Spielkonsolen steigt im Jahr 2017 in Deutschland voraussichtlich um 2,6 Prozent auf 9,44 Milliarden Euro. Das gab der Digitalverband Bitkom auf Basis aktueller Prognosen der Marktforschungsunternehmen EITO und GfK bekannt. „Der leichte Umsatzanstieg geht einher mit einer wachsenden Bedeutung von mobilen Geräten wie Smartphones, Tablets und Wearables“, sagte Martin Börner, Mitglied des Bitkom-Präsidiums, im Vorfeld der IFA in Berlin. „Gerade das Smartphone hat in den vergangenen zehn Jahren unser Leben tiefgreifend verändert: Es hat sich zum universellen Zugriffspunkt auf Kommunikation, Inhalte und Dienste entwickelt.“ Die größte Bedeutung in der klassischen Unterhaltungselektronik haben weiterhin TV-Geräte mit einem Marktanteil von 44 Prozent. Im laufenden Jahr werden voraussichtlich mehr als 7 Millionen Geräte verkauft (plus 2,4 Prozent). Der Umsatz steigt um 4,3 Prozent auf 4,18 Milliarden Euro. Börner: „In der klassischen Unterhaltungselektronik sind einmal mehr die Fernsehgeräte der Markttreiber, der solides Wachstum zeigt.“ Im Durchschnitt geben die Käufer 595 Euro für einen Flachbildfernseher aus, im Jahr 2015 waren es noch 578 Euro.

Der deutsche Smartphone-Markt erzielt im laufenden Jahr mit einem Volumen von 9,77 Milliarden Euro voraussichtlich einen höheren Umsatz als die gesamte klassische Unterhaltungselektronik. Mit einem Absatzrekord von 5 Millionen verkauften Geräten haben insbesondere Phablets, also Smartphones ab einer Display-Größe von 5,5-Zoll, einen großen Anteil an der Entwicklung. Den Prognosen zufolge wird der Absatz von Phablets um 8,2 Prozent in 2017 steigen. Die Geräte machen somit 21 Prozent der gesamten Smartphone-Verkäufe aus. „Innerhalb nur eines Jahrzehnts ist das Smartphone von einem Nischenprodukt zu einem unverzichtbaren Begleiter im Alltag geworden. So schnell hat sich bislang keine andere Technologie verbreitet und mit ihr ein ganzes Jahrzehnt geprägt“, sagte Börner. So spielen etwa Smart-TVs oder Audio-Anlagen mit Internetzugang zuvor auf dem Smartphone ausgewählte Video- oder Musik-Streams ab. Auch Haushaltsgeräte lassen sich aus der Ferne mit dem Smartphone aktivieren und steuern. Hinzu kommen Virtual-Reality-Brillen, die sogar völlig von der Rechenleistung des Smartphones abhängig sind. Hierbei dient das Smartphone, in eine spezielle Brillenhalterung gelegt, als vollwertiger Bildschirm und als Steuerungszentrale für virtuelle Welten. „Das Smartphone ist Wegbereiter für neue Technologien wie etwa Augmented und Virtual Reality, aber auch Sprachsteuerung. Letztere erobert in Form der stationären digitalen Sprachassistenten gerade die Wohnzimmer. Das diese neuen Produkte so gut aufgenommen werden, liegt nicht zuletzt daran, dass die Nutzer bereits Alltagserfahrungen mit der Sprachsteuerung des Smartphones hatten“, sagte Börner.

Die ebenfalls mit dem Smartphone verbundenen Wearables, also Miniaturcomputer, die man direkt am Körper trägt, erzielen den Prognosen zufolge einen Absatzrekord von 2,81 Millionen Geräten sowie einen Umsatzrekord von 468 Millionen Euro. Davon werden alleine Smartwatches mit

voraussichtlich rund 1,26 Millionen verkauften Geräten (plus 27,2 Prozent) einen Umsatz von rund 325 Millionen Euro erzielen. Das entspricht einem Anstieg von 44,4 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Der durchschnittliche Preis für eine intelligente Uhr liegt bei 257 Euro (Vorjahr: 226 Euro), für Fitness-Tracker zahlen Verbraucher im Schnitt 88 Euro (Vorjahr: 88 Euro). „Smartwatches und Fitness-Tracker haben ihren Durchbruch im Massenmarkt bereits geschafft und auch Smart Clothes haben angesichts eines Fitnessbooms in Deutschland gute Chancen auch jenseits der Sportprofis“, sagte Börner. „Der Markt für Smartwatches hat sich in den vergangenen vier Jahren aus der Nische zu einem Produkt entwickelt, das im Alltag der Deutschen angekommen ist.“

Trotz seiner Substitutionskraft schafft das Smartphone auch neue Absatzmärkte für die Consumer Electronics. Durch die Vernetzung entstehen neue Möglichkeiten für die Geräte der klassischen Unterhaltungselektronik. So lassen sich Millionen von Songs per Smartphone mit vernetzbaren Audiogeräte verbinden und bringen Musik in jeden Raum. Entsprechend stabil entwickelt sich auch der Umsatz des Audiosegments. Gefragt sind dabei vor allem vernetzbare Audioprodukte. Nicht internetfähige Audiosysteme werden immer weniger nachgefragt. Den Prognosen zufolge liegen die Erlöse für mobile und stationäre Audiogeräte im laufenden Jahr bei 1,45 Milliarden Euro, was einen leichten Umsatzrückgang von 2,8 Prozent bedeutet.



Einen Einbruch erlebt erneut der Markt für Digitalkameras, da vor allem weniger leistungsstarke Geräte zunehmend von Smartphones ersetzt werden. Die Absatzzahlen sinken den Prognosen zufolge um 14,2 Prozent auf 2 Millionen Geräte. Beim Umsatz erwarten die Marktforscher ein Minus von 2 Prozent auf 880 Millionen Euro. Der Trend geht aber auch hier zu höherwertigen Geräten. Wer eine Kamera erwirbt, zahlt dafür mehr als noch im vergangenen Jahr: Heute liegt der Durchschnittspreis bei 437 Euro, im Jahr 2016 waren es 383 Euro. Mehr und mehr setzen sich auch neue Kameratypen durch, wie etwa Actioncams und 360°-Kameras. Diese tragen weiter zur Diversifikation des Kameramarktes bei. Helmkameras, wasserdichte Actioncams sowie Fotodrohnen werden von den Verbrauchern in Kombination mit Sozialen Medien genutzt und führen zur wachsenden Bedeutung von User-Generated-Content im Bereich Fotografie und Bewegtbild.

Die IFA findet vom 1. bis 6. September 2017 auf dem Berliner Messegelände (Expo Center City) statt. In diesem Jahr werden unter anderem neue Entwicklungen aus dem Bereich Smart Home, vernetzte Gesundheit und Virtual Reality erwartet.

Zur Methodik: Die Daten zum Gesamtmarkt für Unterhaltungselektronik sowie zum Umsatz-Anteil vernetzbarer Geräte wurden vom Marktforschungsinstitut GfK im Auftrag des Bitkom erhoben. Den Marktprognosen zum Markt für Smartphones und Tablet Computer liegen Untersuchungen des European Information Technology Observatory (EITO) zugrunde. EITO liefert aktuelle Daten zu den weltweiten Märkten der Informationstechnologie, Telekommunikation und Unterhaltungselektronik. EITO ist ein Projekt der Bitkom Research GmbH in Zusammenarbeit mit den Marktforschungsinstituten IDC und GfK .

Kontakt

Nina Paulsen
Pressesprecherin
Telefon: +493027576168
E-Mail: n.paulsen@bitkom.org
Download Pressefoto

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Umsatzanstieg-im-Markt-der-Unterhaltungselektronik.html***