Bitkom e.V. |

2,9 Milliarden Euro Umsatz: Deutscher App-Markt erreicht neues Rekordhoch

- **Nutzerinnen und -Nutzer werden in diesem Jahr 3,3 Milliarden Apps herunterladen**
- **74 Prozent der Umsätze werden mit In-App-Käufen generiert; Anteil der Paid-Downloads steigt im Zuge der Corona-Krise deutlich an**

Berlin, 2. Oktober 2021 - Handyspiele, Lernprogramme, Büroanwendungen: Im Jahr 2021 geben die Deutschen so viel Geld für Handy-Apps aus wie noch nie. Insgesamt 2,9 Milliarden Euro Umsatz werden in diesem Jahr mit Smartphone-Programmen generiert werden. Das teilt der Digitalverband Bitkom auf Basis von Daten des Marktforschungsinstituts research2guidance mit. Binnen zwei Jahren hat sich der Umsatz nahezu verdoppelt. Im vergangenen Jahr wurden hierzulande 2,3 Milliarden Euro umgesetzt; 2019 lag der Umsatz noch bei 1,6 Milliarden Euro.

„Das Angebot an Apps wird immer größer – sie ersetzen die Digitalkamera, das Bücherregal, die Spielekonsole“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Bereichsleiter für Consumer Technology beim Digitalverband Bitkom. „Gerade in der Corona-Krise haben die Menschen mehr Zeit mit ihrem Smartphone verbracht. Sie haben neue Apps ausprobiert und dabei auch mehr Geld ausgegeben – etwa, um mit kostenpflichtigen Online-Kursen fit zu bleiben, sich mit Spielen die Zeit zu vertreiben oder um neue Sprachen zu lernen.“

Der Großteil der Umsätze (74 Prozent) entfällt dabei auf In-App-Käufe; Kosten für Abonnements etwa für Video- oder Audiostreaming sind hier sogar noch ausgenommen. Hierbei können Nutzerinnen und Nutzer ein Handy-Programm grundsätzlich kostenlos nutzen, zahlen aber für bestimmte Funktionen Geld – etwa um Notizen über mehrere Geräte hinweg zu synchronisieren oder in Spielen schneller voranzukommen. „In-App-Käufe haben sich zum absoluten Umsatztreiber entwickelt. Unternehmen können Dienste oder Funktionen so zielgerichtet anbieten. Für Verbraucher kann sich das lohnen: Ausgewählte Inhalte gegen eine geringe Gebühr freizuschalten, kann deutlich günstiger sein als der Kauf eines teureren Komplettpakets“, sagt Klöß.

16 Prozent der Umsätze werden über Werbeanzeigen in Smartphone-Anwendungen generiert; lediglich jeder zehnte Euro entsteht durch den Kauf eines grundsätzlich kostenpflichtigen Handy-Programms. Zum Vergleich: Im Jahr 2011 wurde noch mehr als die Hälfte (53 Prozent) der damals insgesamt 242 Millionen Euro Umsatz mit bezahlten Downloads erzielt. Im Zuge der Corona-Krise ist der Umsatz-Anteil der bezahlten Apps wieder deutlich gestiegen – von drei Prozent im Jahr 2019 auf aktuell zehn Prozent. „Besonders Lern-Apps haben den Umsatz-Anteil bezahlter Anwendungen wieder steigen lassen“, so Bitkom-Experte Klöß. „Solche Apps bieten mit Videos, Aufgaben, Texten und Grafiken oft mehr Inhalte als klassische Schulbücher und kosten deshalb in der Regel einen einmaligen Preis.“

Insgesamt werden die Deutschen in diesem Jahr 3,3 Milliarden Apps herunterladen – ein Plus von 17 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Die dominierende Plattform für Downloads ist dabei das von Google entwickelte Betriebssystem Android mit dem „Google PlayStore“. 2,5 Milliarden Apps werden dort heruntergeladen. Auf den von Apple betriebenen AppStore für iOS-Geräte entfallen lediglich 786 Millionen Downloads. Bis zum Jahr 2013 lagen die beiden Plattformen noch gleich auf. Danach setze sich Android mit teils deutlich günstigeren Geräten ab.

Hinweis zur Methodik: Die Angaben zum Umsatz auf dem deutschen App-Markt basieren auf Berechnungen des Marktforschungsinstituts research2guidance.

Kontakt

Nina Paulsen

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

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/29-Milliarden-Euro-Umsatz-Deutscher-App-Markt-neues-Rekordhoch***