

Die Gaming-Trends 2019

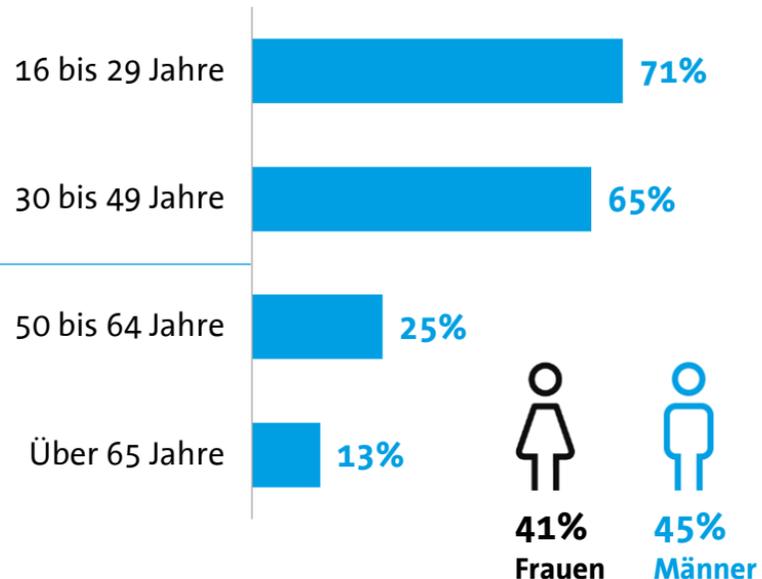
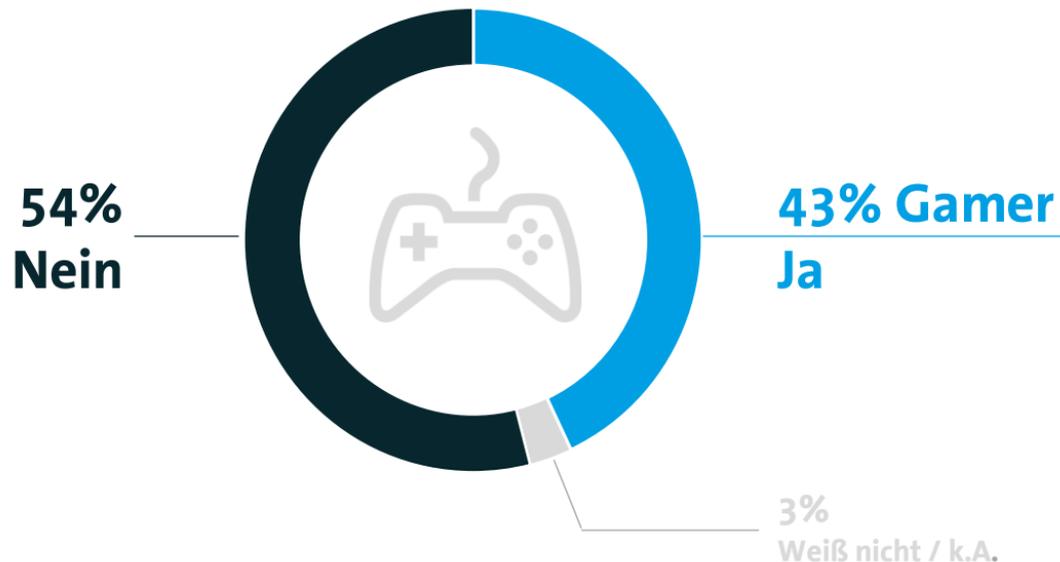
Olaf May | Bitkom Präsidium

Berlin, 14. August 2019

bitkom

Fast jeder Zweite spielt

Spielen Sie Video- oder Computerspiele?



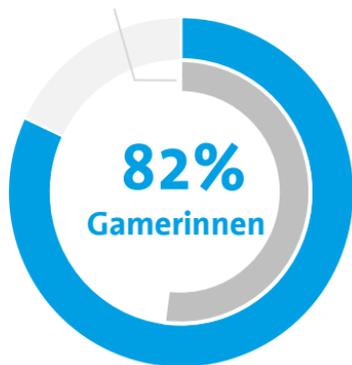
Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren (n=1.224) | Rundungsbedingt können Ergebnisse von 100 Prozent abweichen

2 Quelle: Bitkom Research 2019

Fragwürdiges Frauenbild in Games

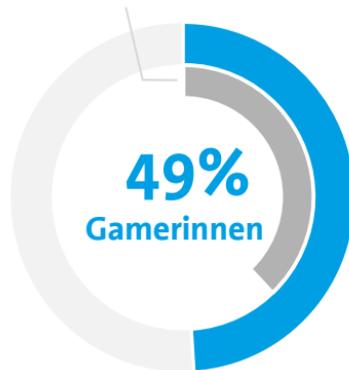
Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu?*

Gamer: 52%



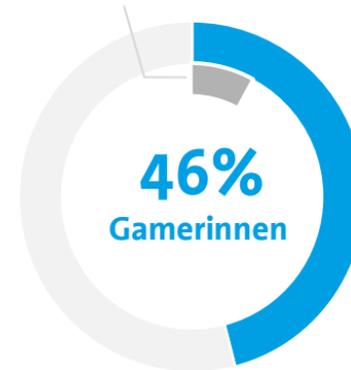
Ich finde die Darstellung von Frauen in Videospielen unangemessen und nicht zeitgemäß

Gamer: 38%



Ich wünsche mir mehr starke weibliche Figuren

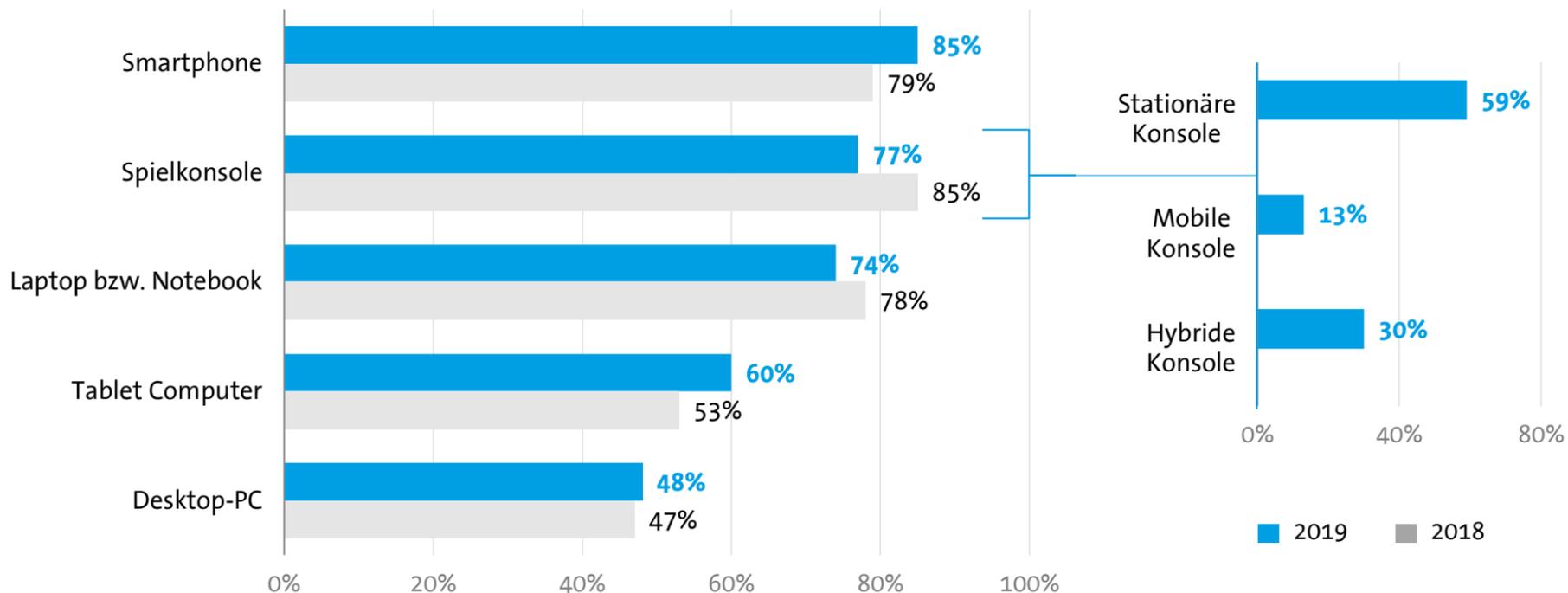
Gamer: 8%



Ich bevorzuge es, eine weibliche Figur zu spielen

Gaming wird mobiler und flexibler

Auf welchen Geräten spielen Sie Video- oder Computerspiele?



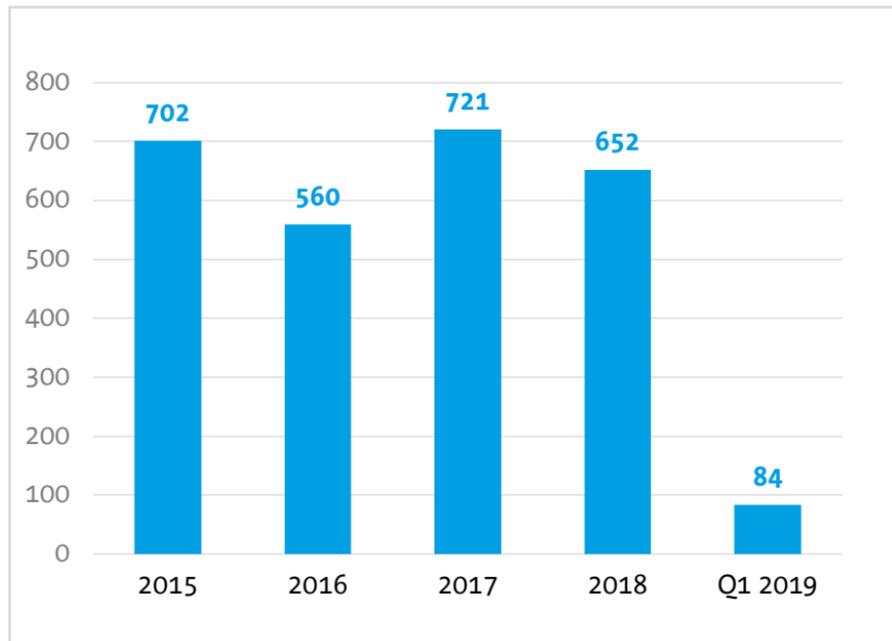
Basis: Gamer ab 16 Jahren (2019: n=528; 2018: n=506) | Mehrfachnennungen möglich

4 Quelle: Bitkom Research 2019

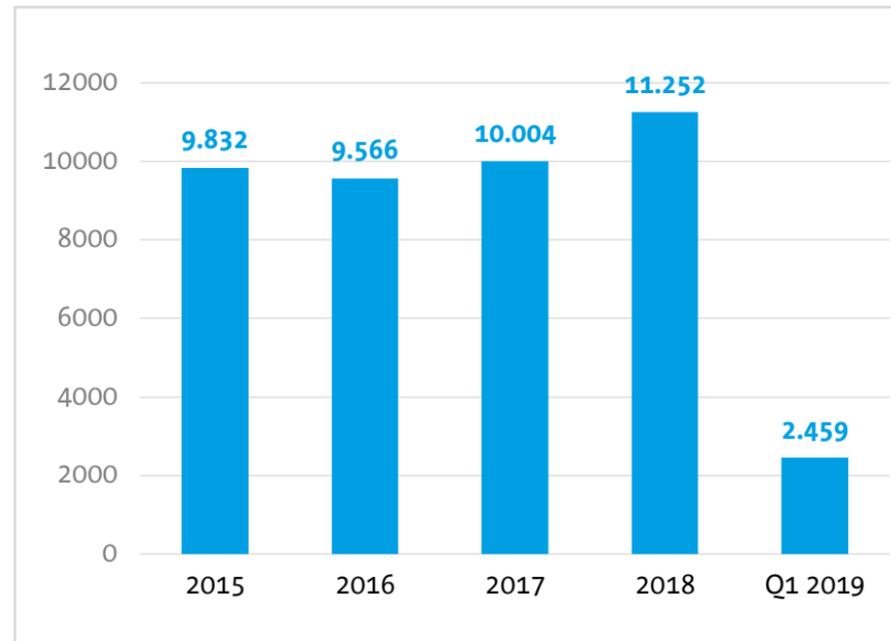
Verkauf von Spielkonsolen leicht rückläufig

Zahlen für den deutschen Gesamtmarkt

Umsatz mit Konsolen in Mio.€



Umsatz mit Smartphones in Mio.€



Synchron auf mehreren Geräten

Spielen Sie ein und dasselbe Spiel auf mehreren Endgeräten?

Ja 29%

2018: 26%

2016: 18 %

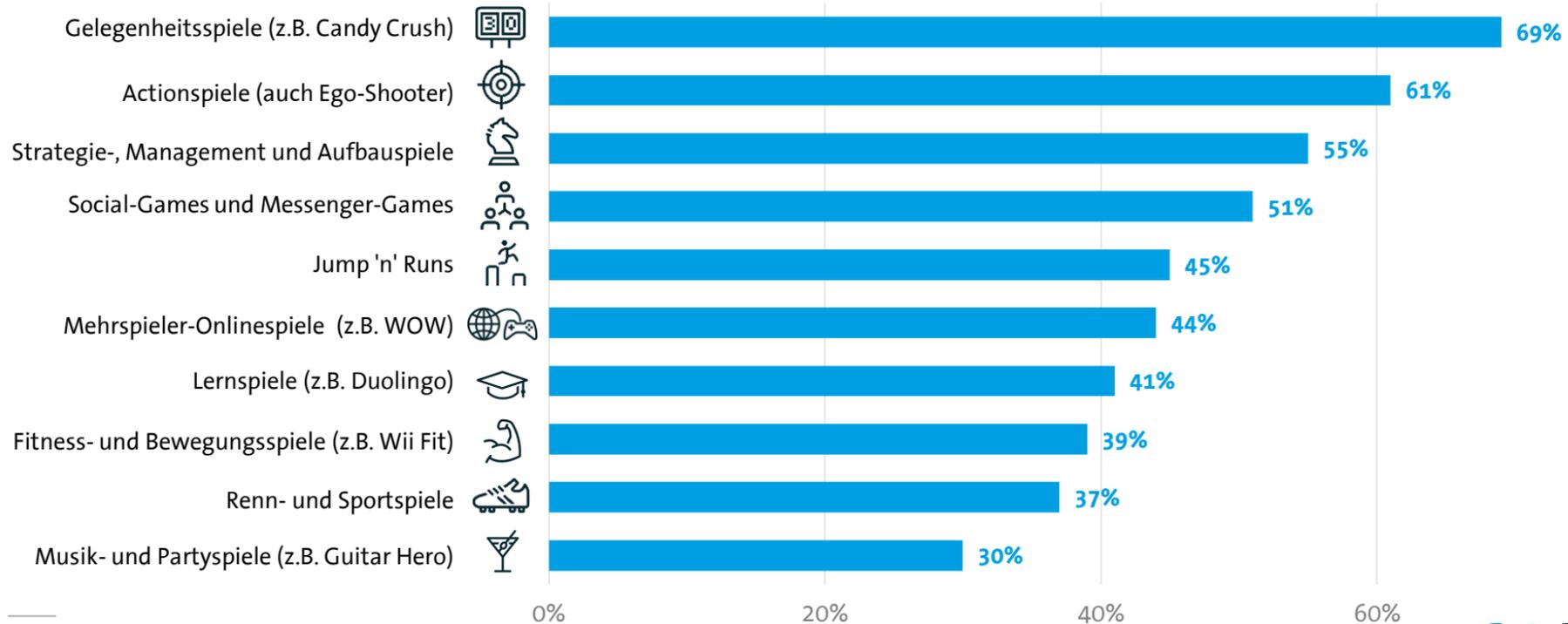


Basis: Gamer ab 16 Jahren (2019: n=528; 2018: n=506; 2016: n=517)

6 Quelle: Bitkom Research 2019

Candy Crush und Co. bleiben Dauerbrenner

Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?

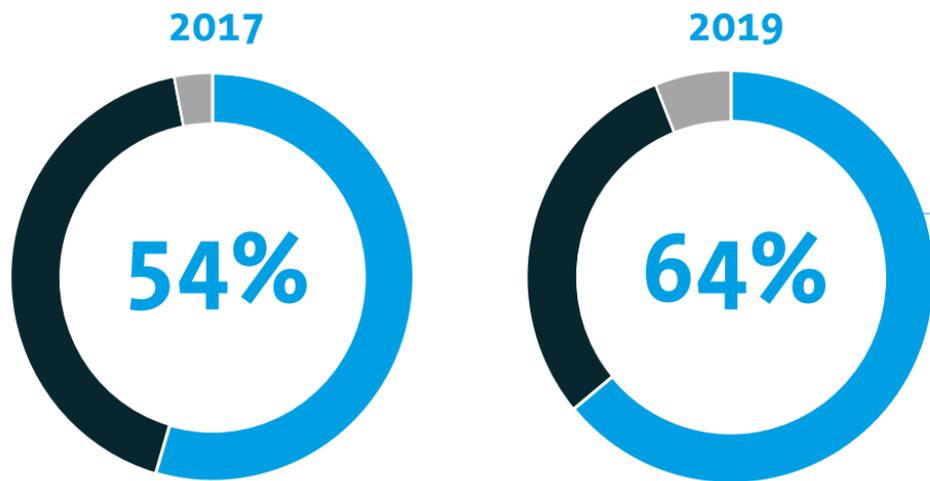


Basis: Gamer ab 16 Jahren (n=528) | Mehrfachnennungen möglich

7 Quelle: Bitkom Research 2019

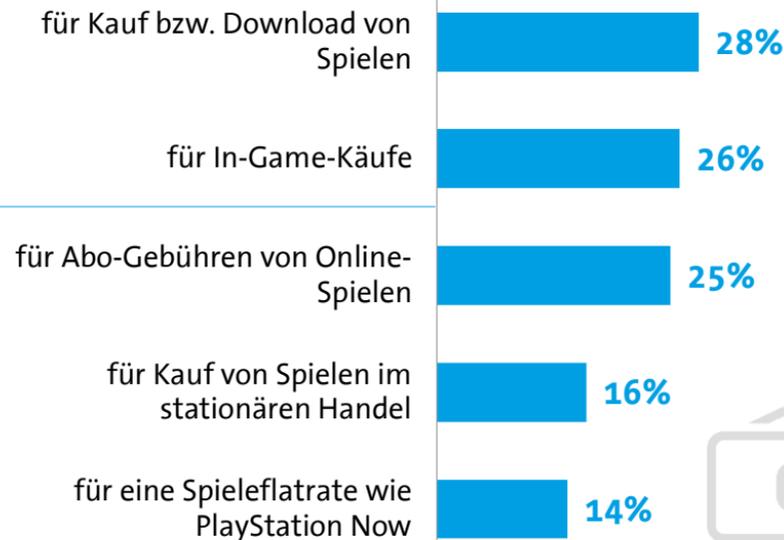
Gamer geben Geld aus

Haben Sie innerhalb der letzten 12 Monate Geld für Video- oder Computerspiele ausgegeben?



■ Ja ■ Nein ■ Weiß nicht / k.A.

Ja

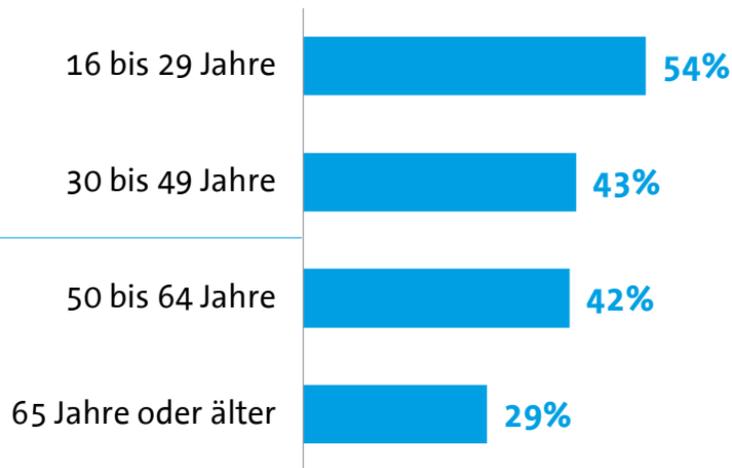
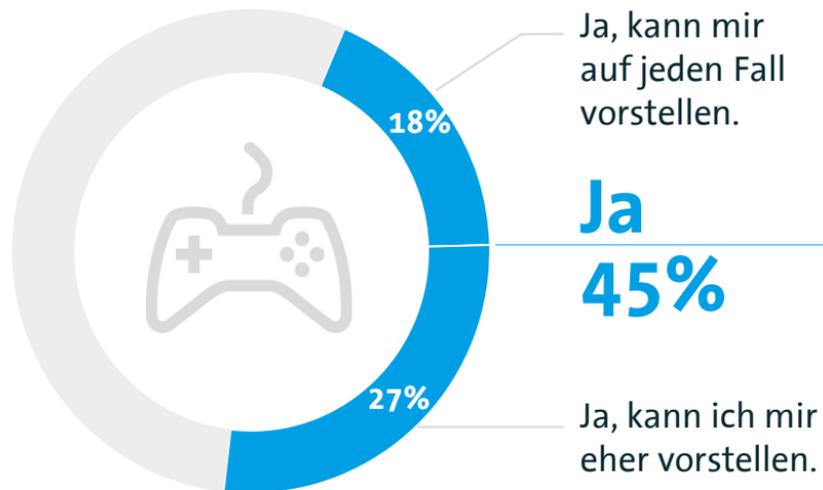


Basis: Gamer ab 16 Jahren (2019: n=528; 2017: n=517) | rechts: Mehrfachnennungen möglich

8 Quelle: Bitkom Research

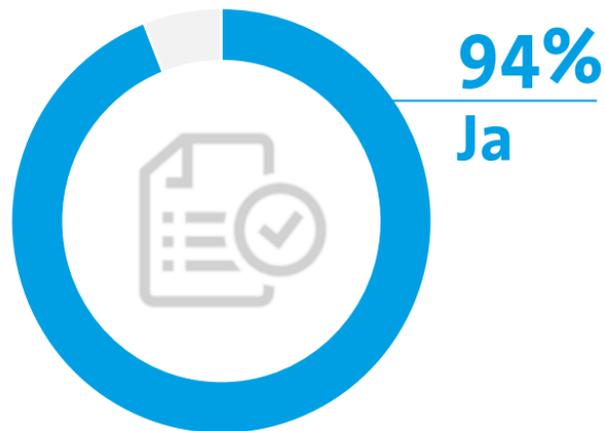
Gamer möchten Spiele-Flatrates

Können Sie sich vorstellen, eine Spiele-Flatrate ähnlich wie Netflix für Serien und Filme und Spotify für Musik abzuschließen?

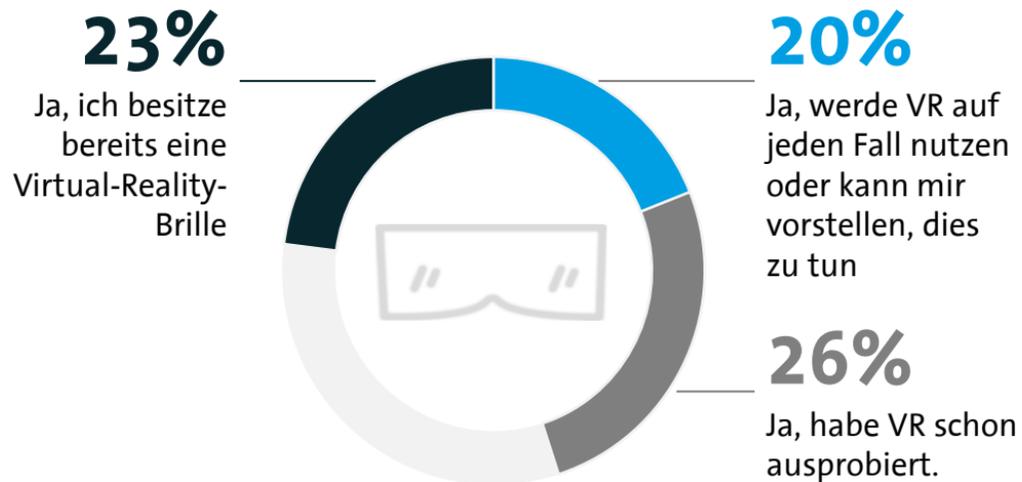


Virtual Reality hat enormes Potenzial

Haben Sie bereits von Virtual-Reality-Brillen gehört bzw. gelesen?

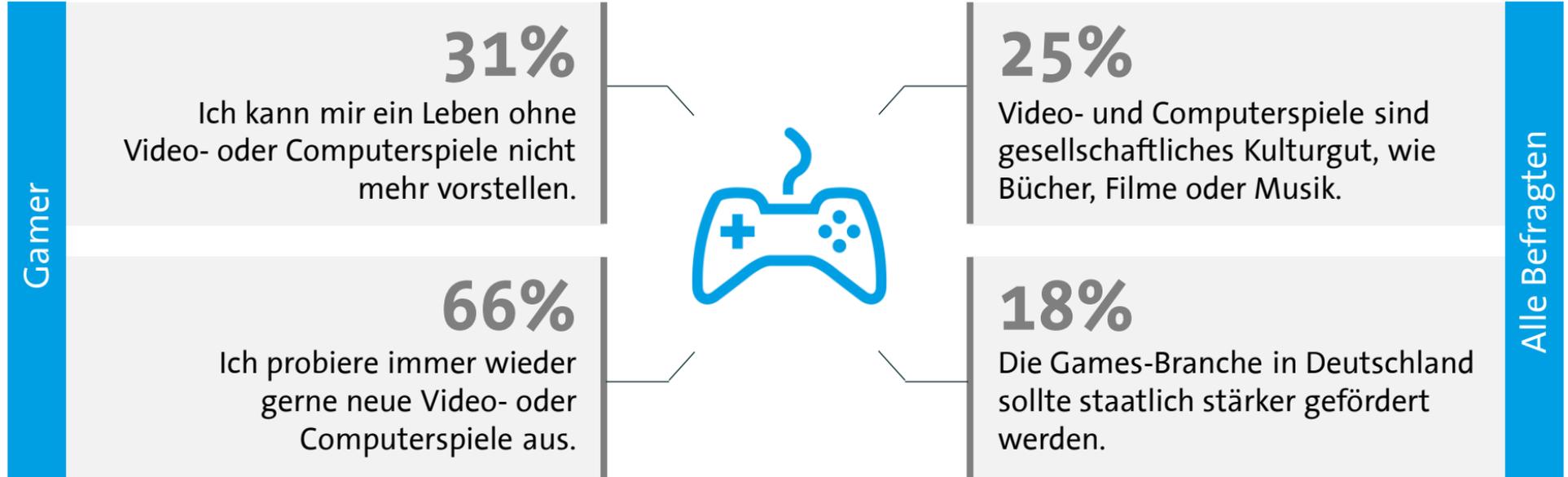


Können Sie sich vorstellen, eine VR-Brille zu nutzen?



Gaming gehört zum Leben

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu?*



Basis rechts: Alle Befragten (n=1.224) | Basis links: Gamer (n=528) | *Aussagen »stimme voll und ganz zu« und »stimme eher zu«

11 Quelle: Bitkom Research 2019

Gaming in Deutschland 2019

- Gaming hat sich auf einem stabil hohen Niveau in Deutschland etabliert
- Frauen fühlen sich nicht angemessen repräsentiert
- Das Smartphone ist das beliebteste Gerät zum Spielen
- Gamer geben Geld fürs Spielen aus
- Die Trends:
 - Spiele-Flatrates nach dem Modell Netflix
 - Mobiles Gaming wird noch beliebter
 - Große Potenziale für Virtual Reality durch 5G

Die Gaming-Trends 2019

Olaf May | Bitkom Präsidium

Berlin, 14. August 2019

bitkom