



Gaming in Deutschland – Markt und Trends

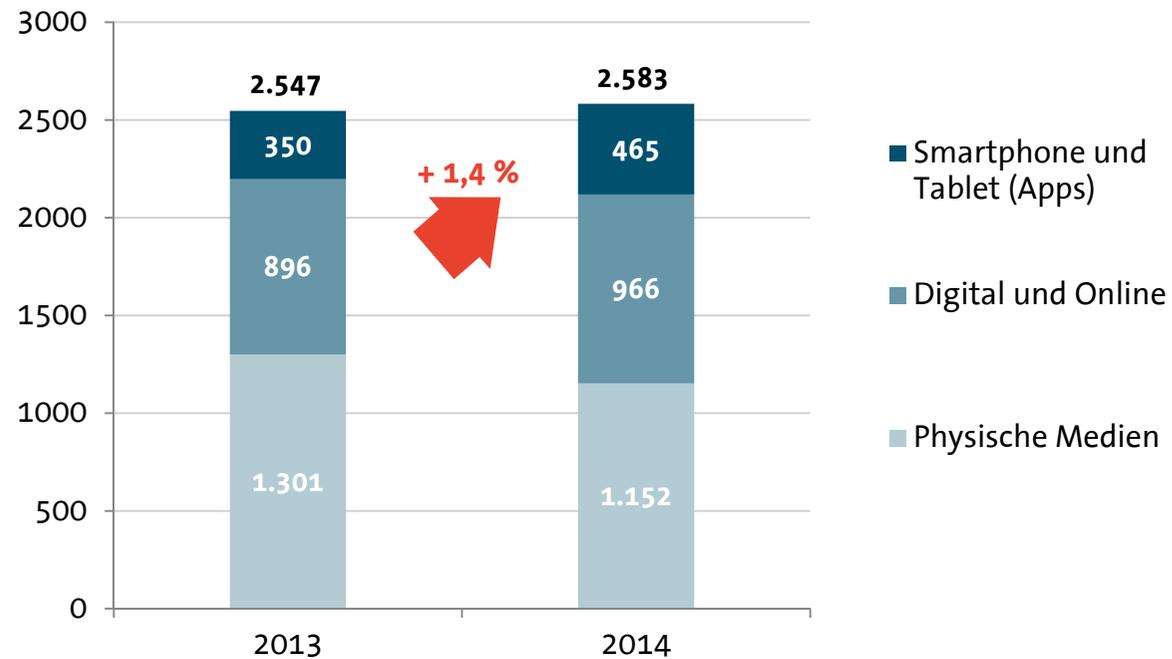
Pressekonferenz mit Dr. Axel Pols, BITKOM-Chefvolkswirt



Berlin, 6. August 2014

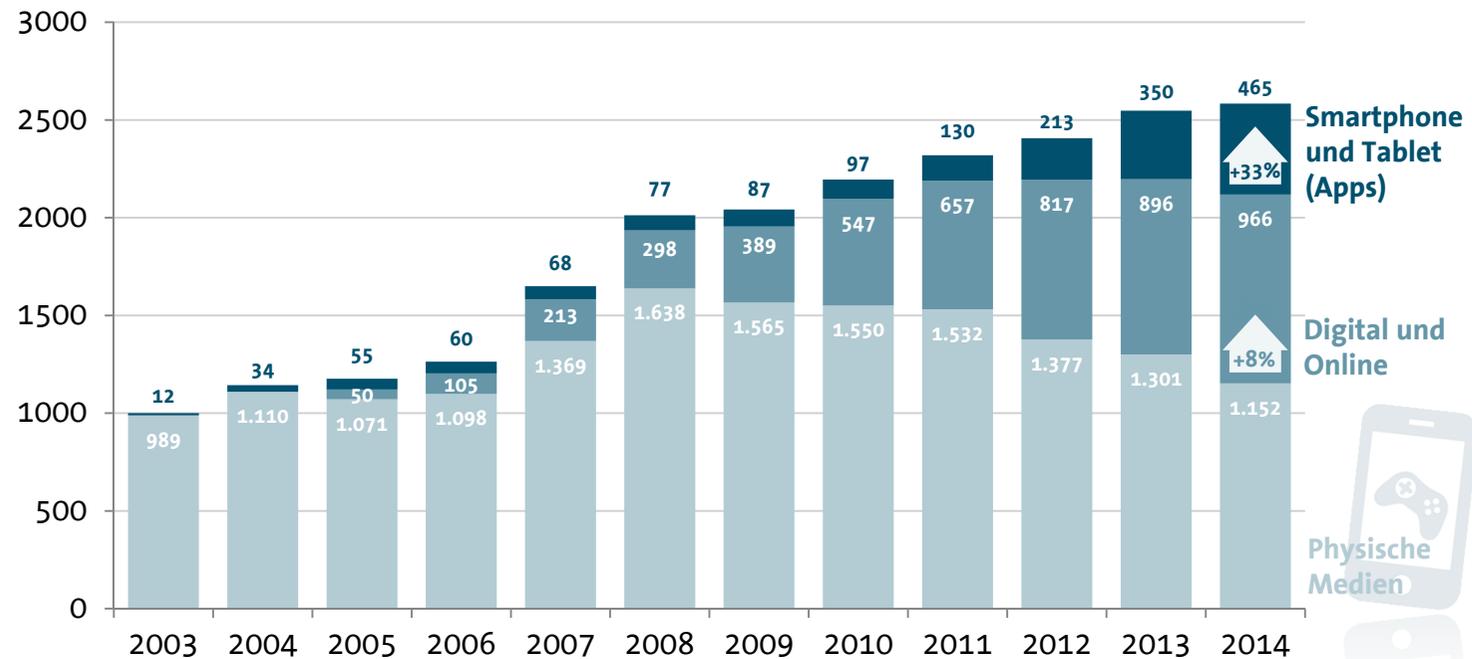
Games-Umsätze werden zunehmend online und mobil erzielt

Umsatzerlöse in Mio. € / Deutschland



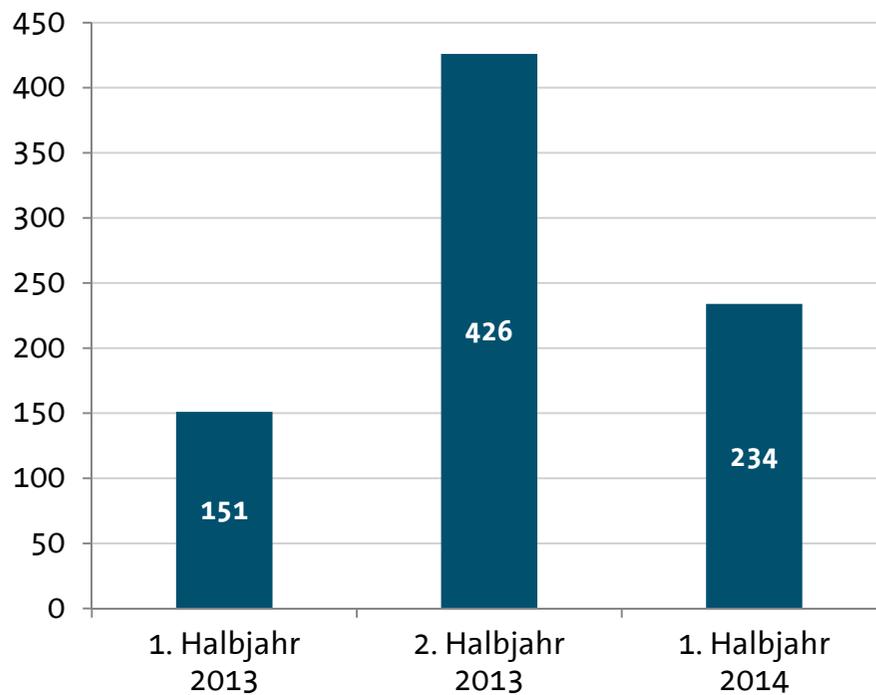
Games für Smartphones und Tablets wachsen rasant

Umsatzerlöse in Mio. € / Deutschland



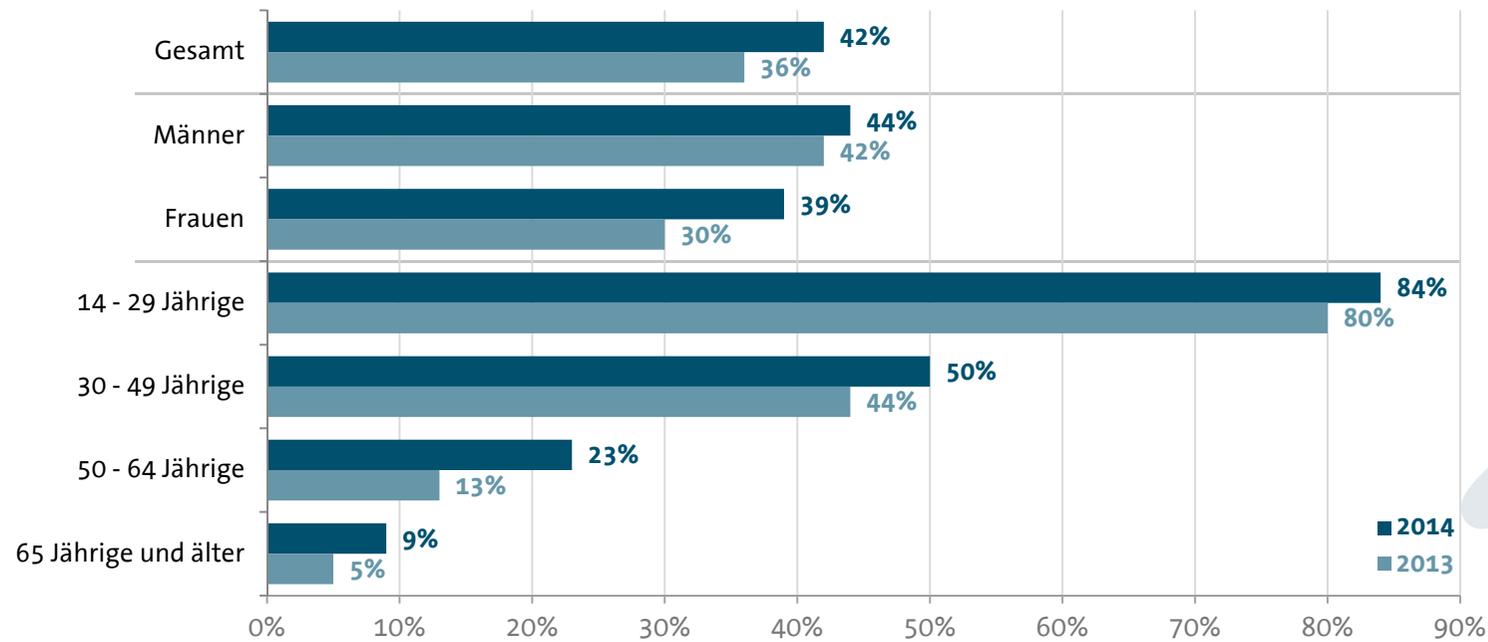
Stationäre Konsolen weiterhin gefragt

Umsatzerlöse in Mio. € / Deutschland



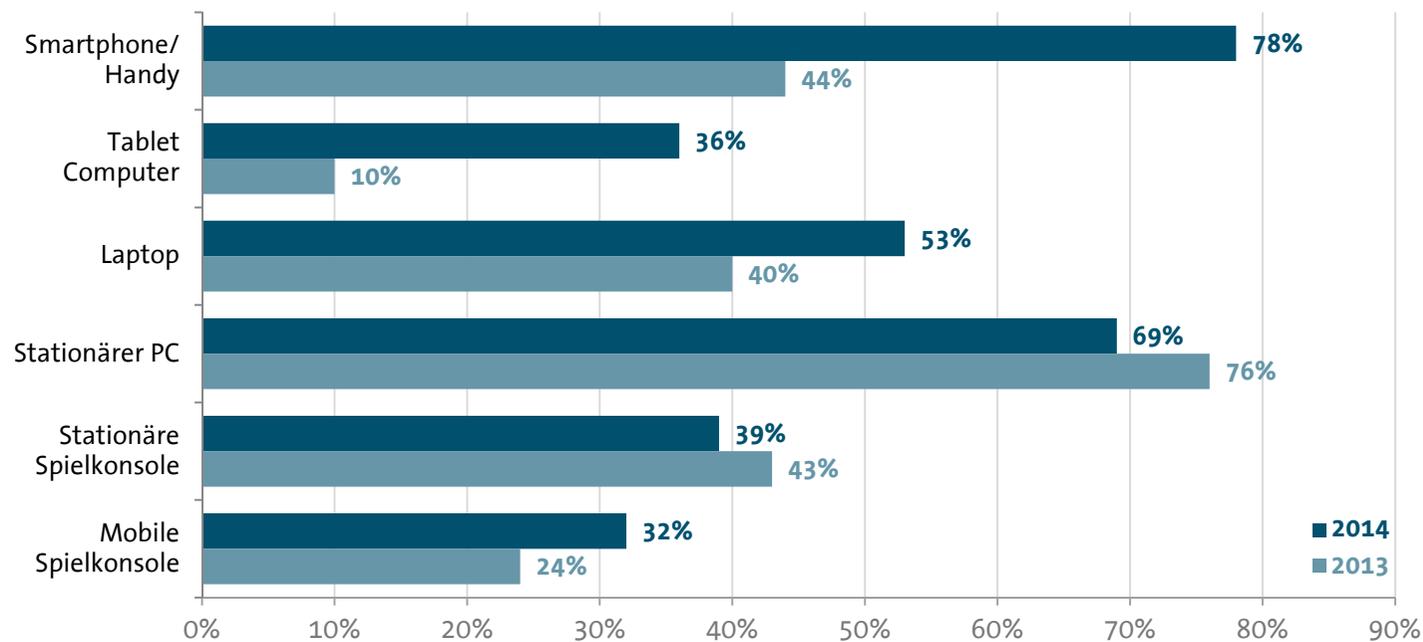
Zwei von Fünf spielen Computer- und Videospiele

Spielen Sie Video- oder Computerspiele?



Das Smartphone ist die beliebteste Gaming-Plattform

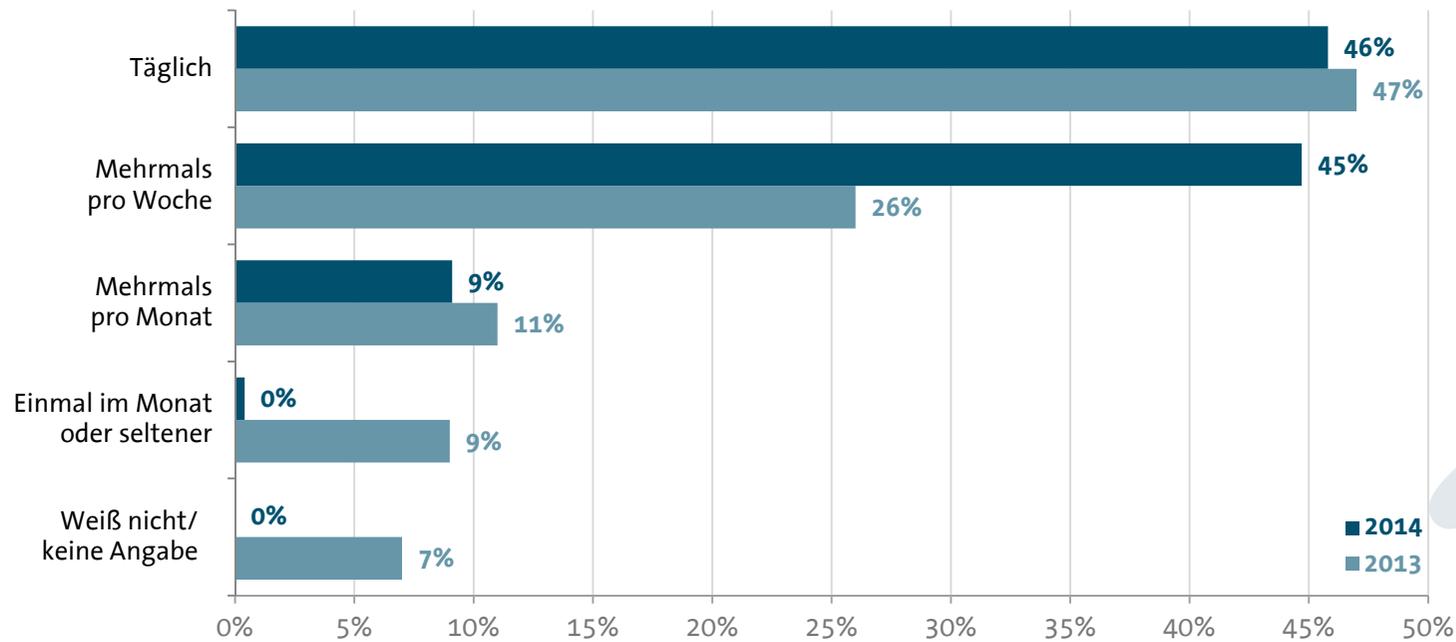
Auf welchen Geräten spielen Sie?



Basis: Gamer ab 14 Jahren
Quelle: BITKOM, Aris

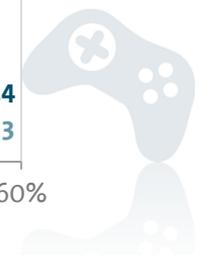
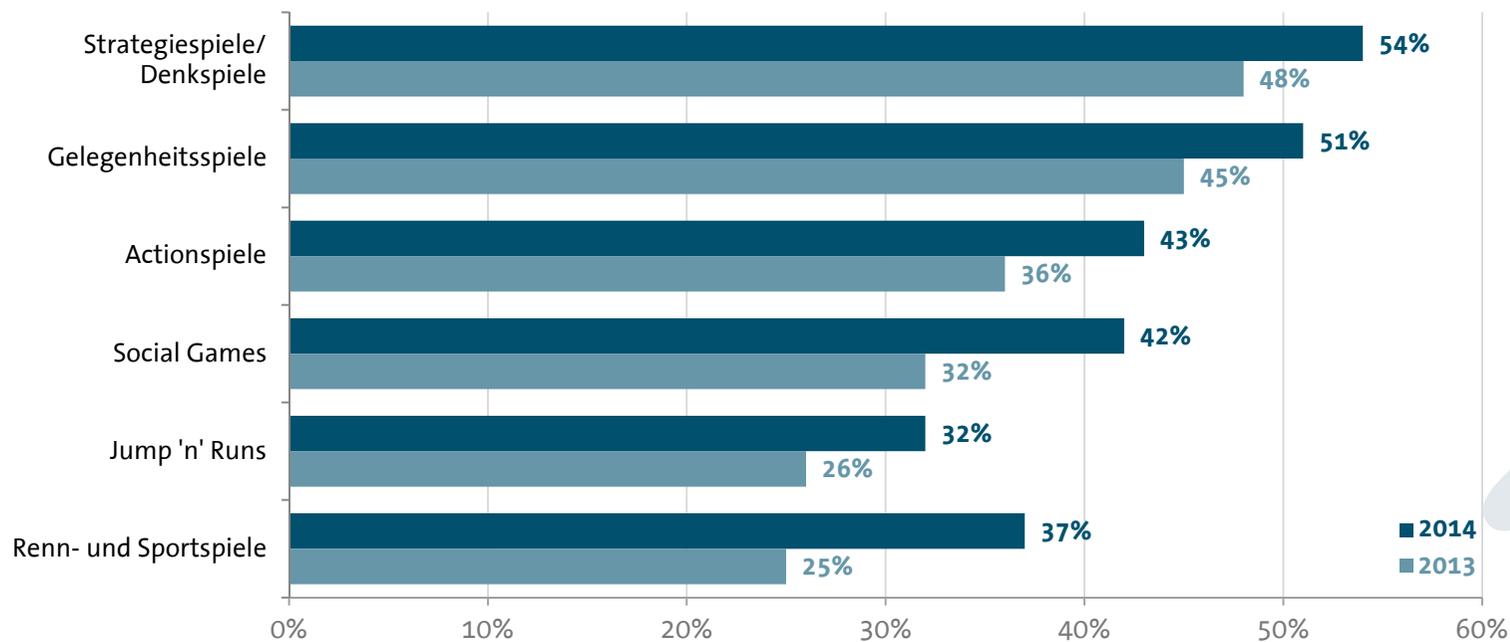
Gamer spielen deutlich häufiger als vor einem Jahr

Wie oft spielen Sie?



Alle Genres werden intensiver gespielt

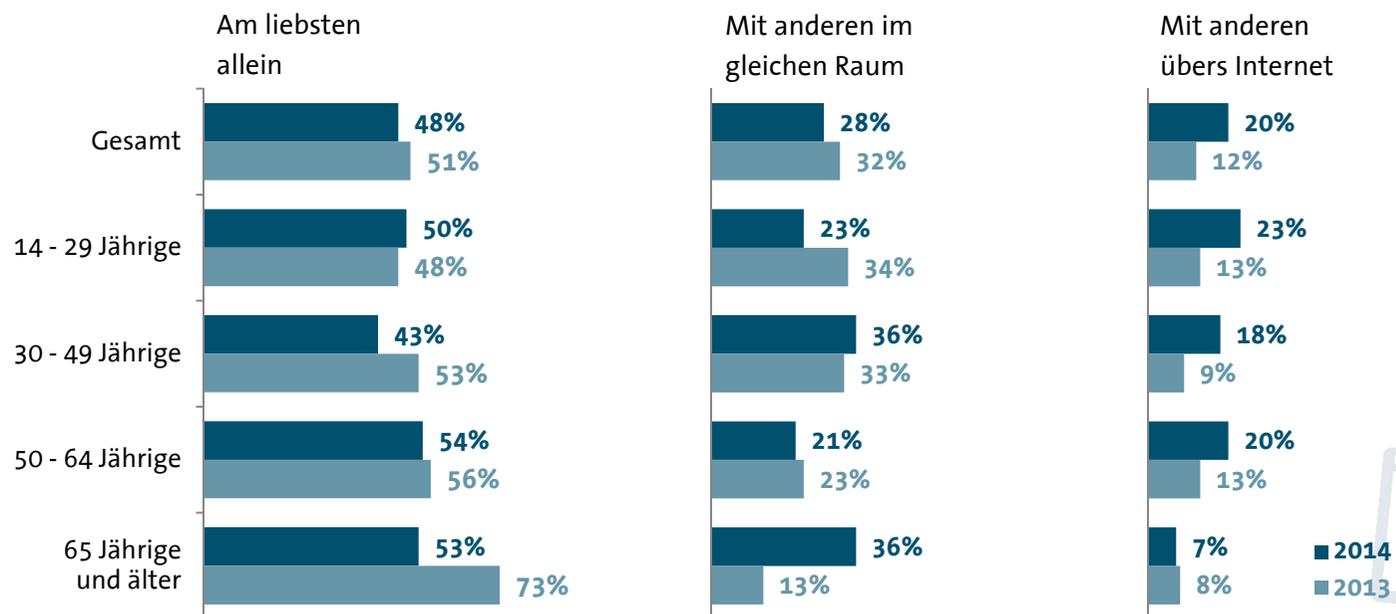
Was für Games spielen Sie?



Basis: Gamer ab 14 Jahren
Quelle: BITKOM, Aris
8

Gemeinsames Spielerlebnis im Internet immer beliebter

Spielen Sie am liebsten alleine oder mit anderen zusammen?



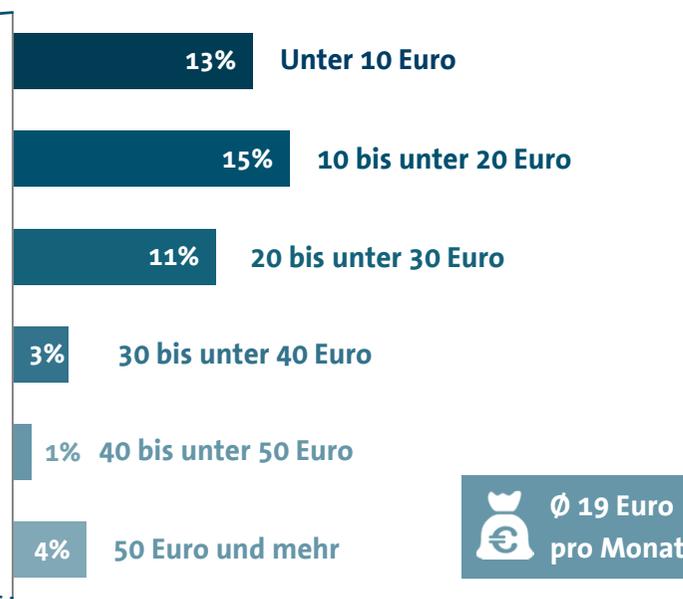
Fehlende Werte zu 100%: »Weiß nicht/keine Angabe«
 Basis: Gamer ab 14 Jahren
 Quelle: BITKOM, Aris

Jeder Zweite zahlt für Games

Geben Sie Geld für das Spielen aus?



Wie viel geben Sie pro Monat durchschnittlich für Computer- und Videospiele aus?



Gaming in Deutschland 2014

Mehr Umsatz	Der Gaming-Markt wächst, vor allem für mobile Geräte
Mehr Gamer	Computer- und Videospiele sind in allen Altersklassen beliebter
Mehr Mobile	Das Smartphone ist die meistgenutzte Spieleplattform
Mehrmals pro Woche	Gamer spielen häufiger als vor einem Jahr
Mehr Euro	Durchschnittsausgaben für Games steigen



Gaming in Deutschland – Markt und Trends

Pressekonferenz mit Dr. Axel Pols, BITKOM-Chefvolkswirt



Berlin, 6. August 2014