

A photograph of two young children sitting on the floor, looking at a tablet. The child on the right is wearing large, bright green headphones. The child on the left is wearing blue headphones. The background is softly blurred, showing a light-colored wall and floor.

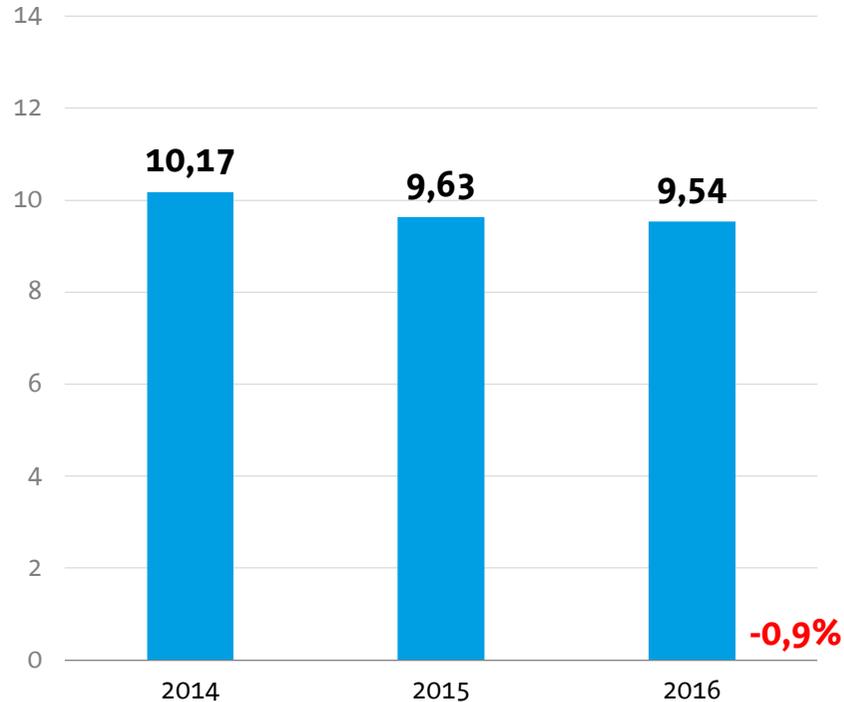
# Marktentwicklung und Trends der Unterhaltungselektronik

**Martin Börner** | Bitkom-Präsidium  
Berlin, 30. August 2016

**bitkom**

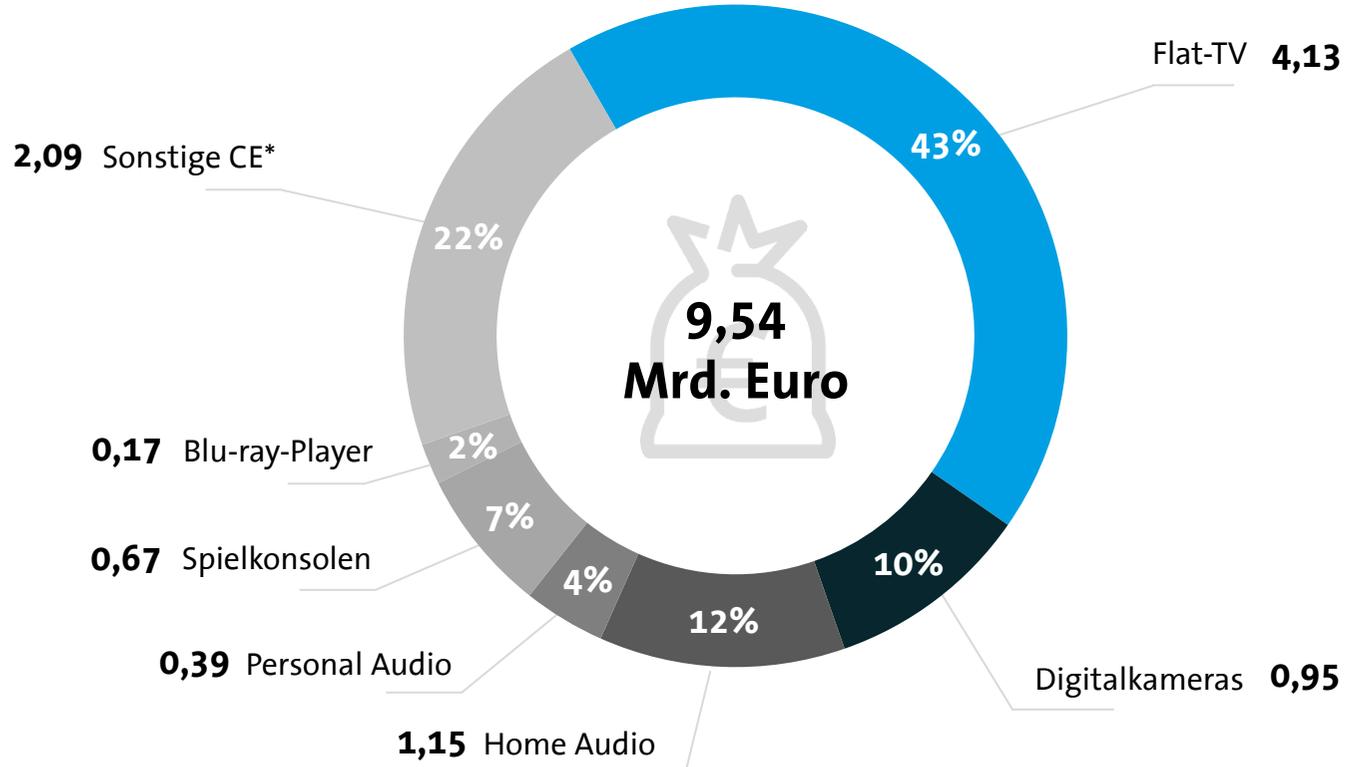
# Leichter Umsatzrückgang mit Unterhaltungselektronik

Deutscher Markt für Unterhaltungselektronik in Mrd. €



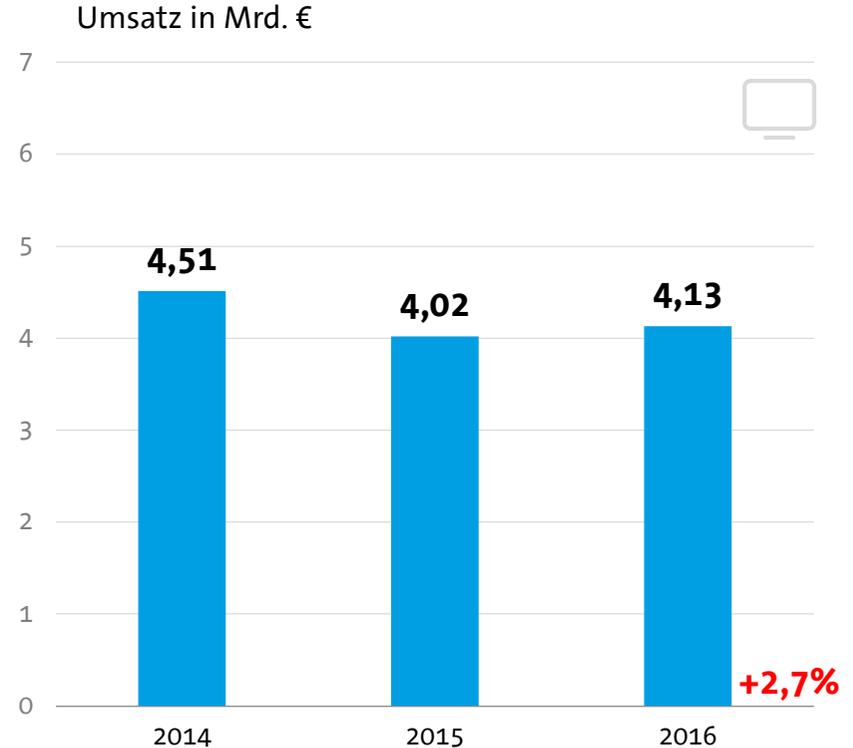
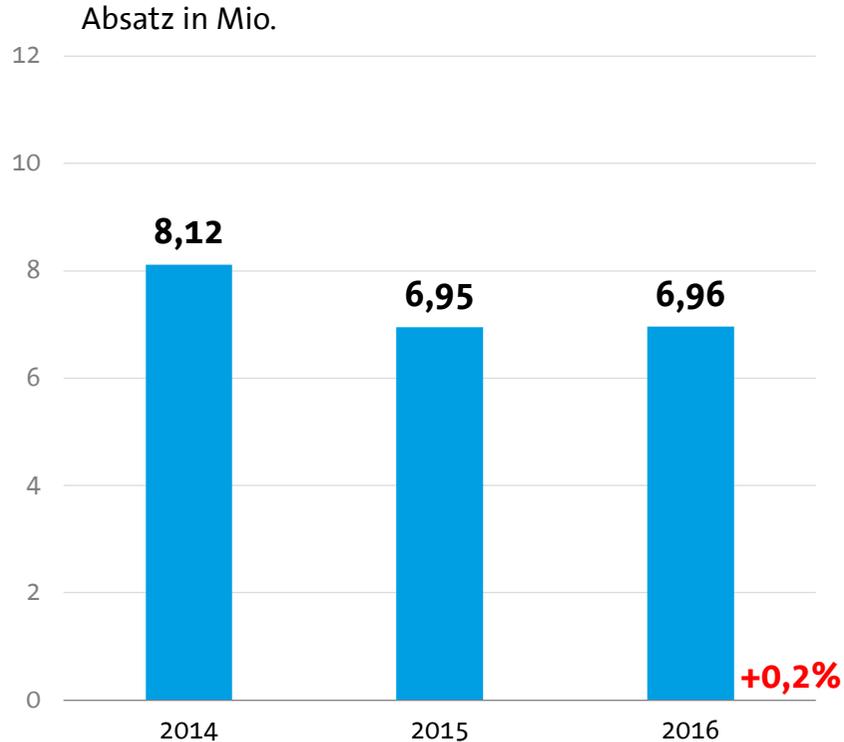
# Größter Umsatz mit Flachbildfernsehern

Deutscher Markt für Unterhaltungselektronik nach Segmenten 2016 (in Mrd. Euro)



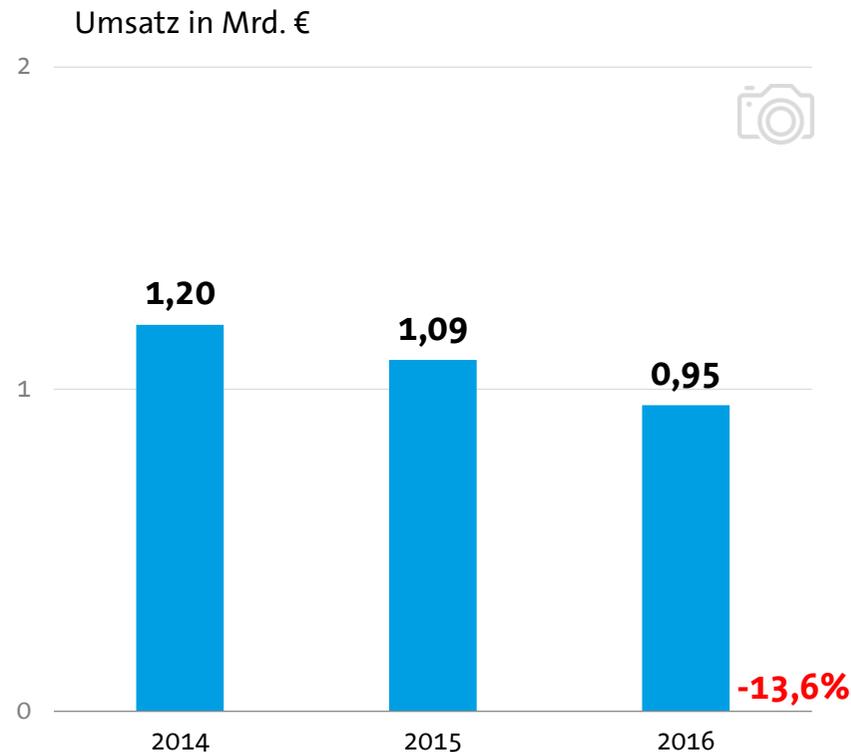
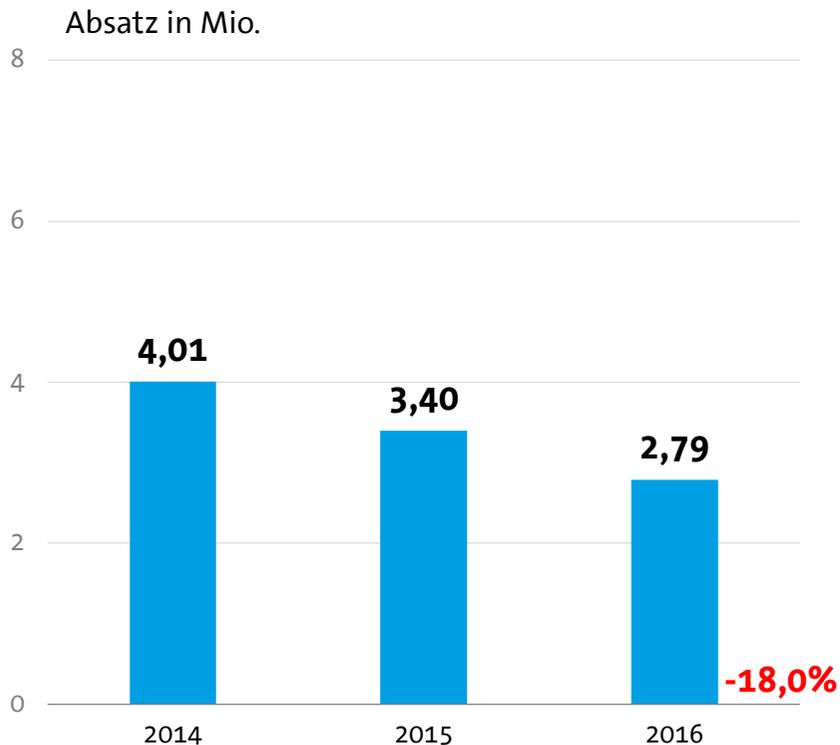
# Markt für TV-Geräte profitiert vom Sport-Jahr 2016

Deutscher Markt für Fernseher 2014 – 2016



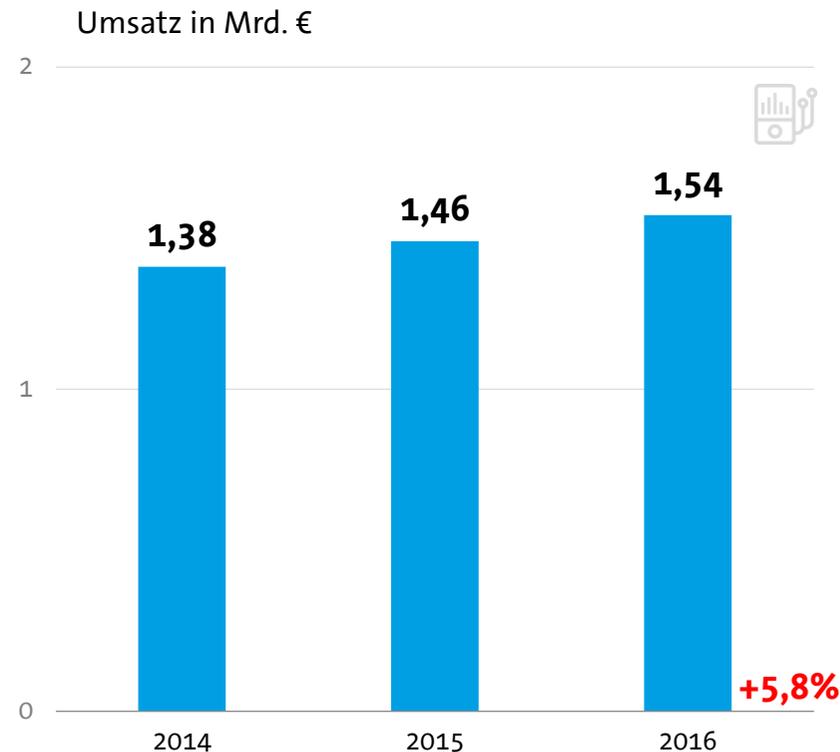
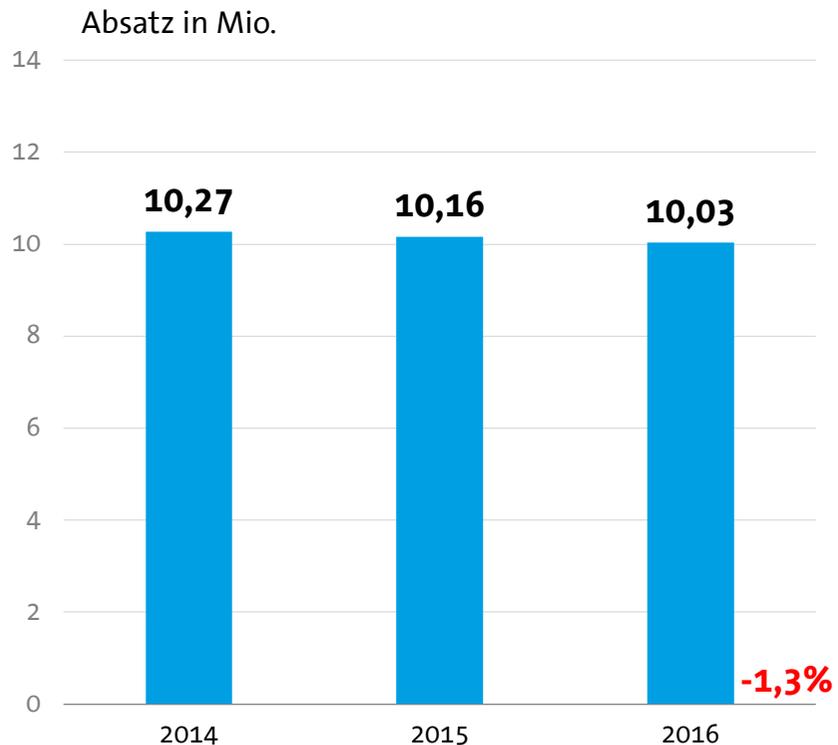
# Trend zu höherwertigen Kameras kann Einbruch nicht verhindern

Deutscher Markt für Digitalkameras 2014 – 2016



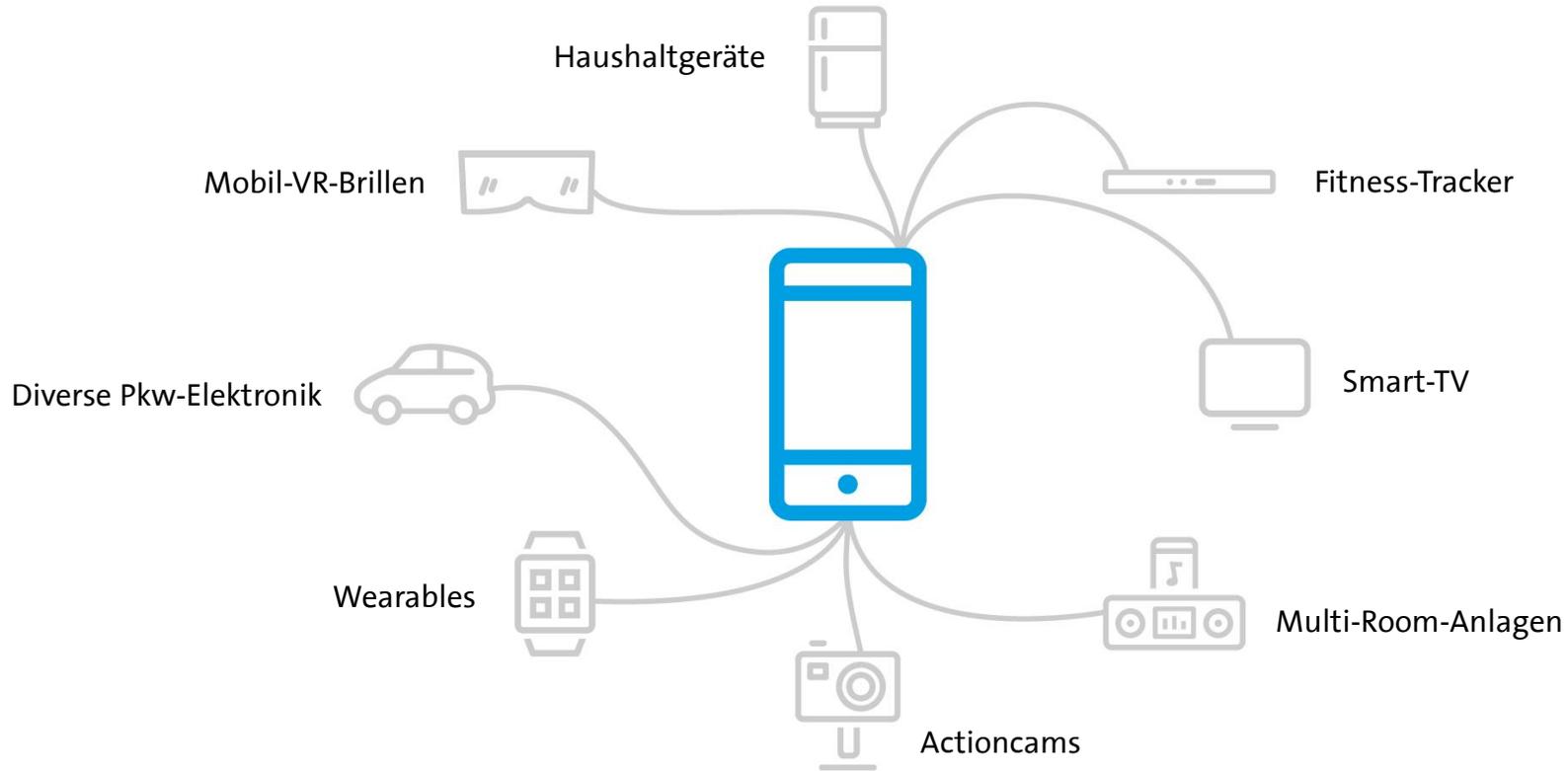
# Vernetzte Audio-Geräte sind gefragt

Deutscher Markt für Audio-Geräte 2014 – 2016



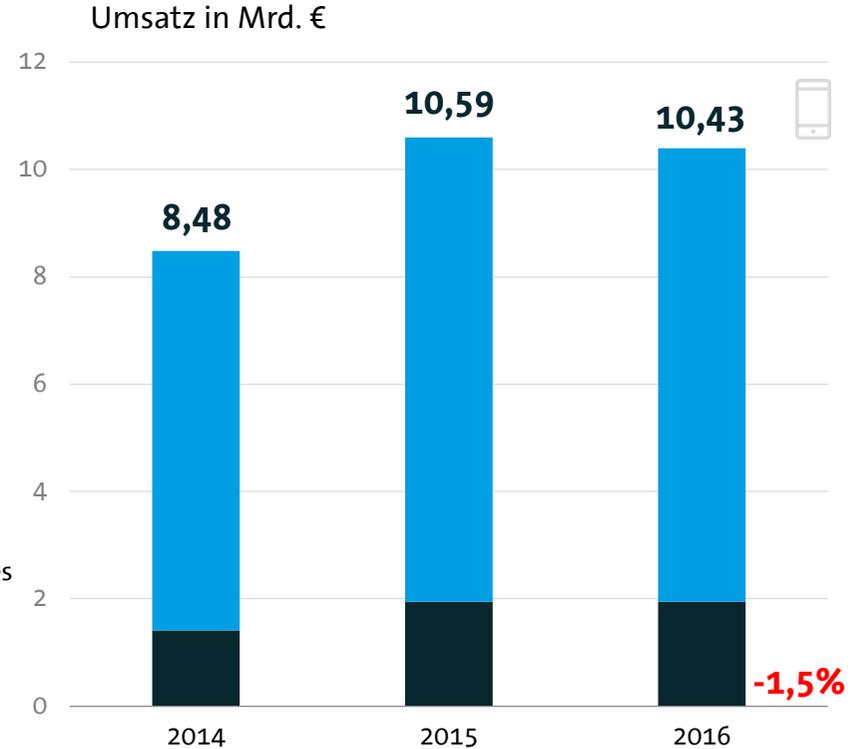
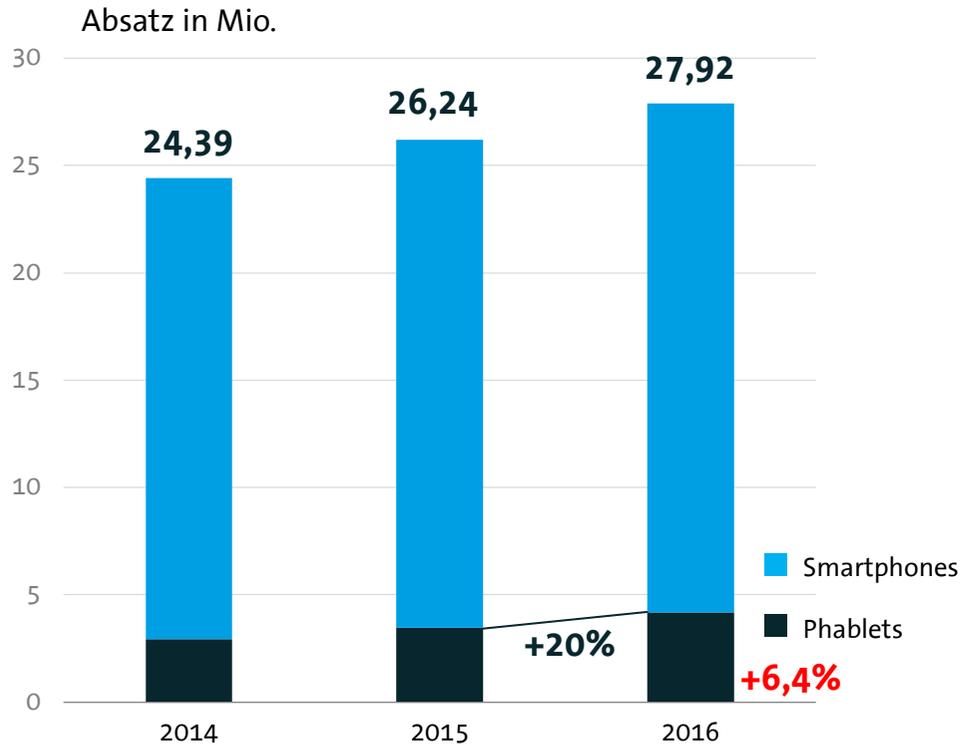
# Das Smartphone plus X als Steuerungszentrale

Unterhaltungselektronik und Alltagsanwendungen, die mit Smartphones vernetzt sind



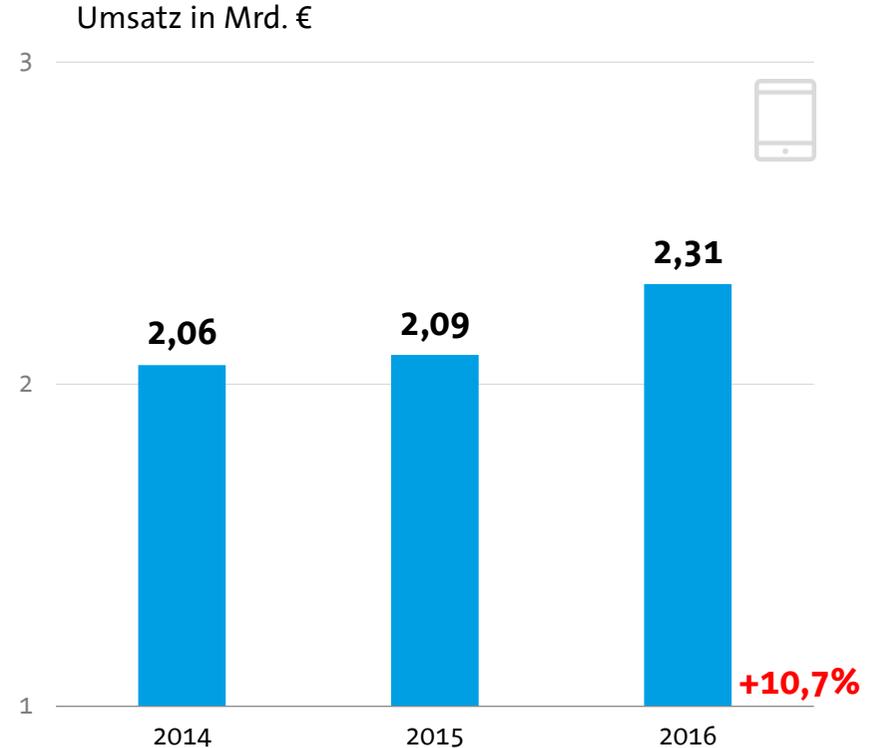
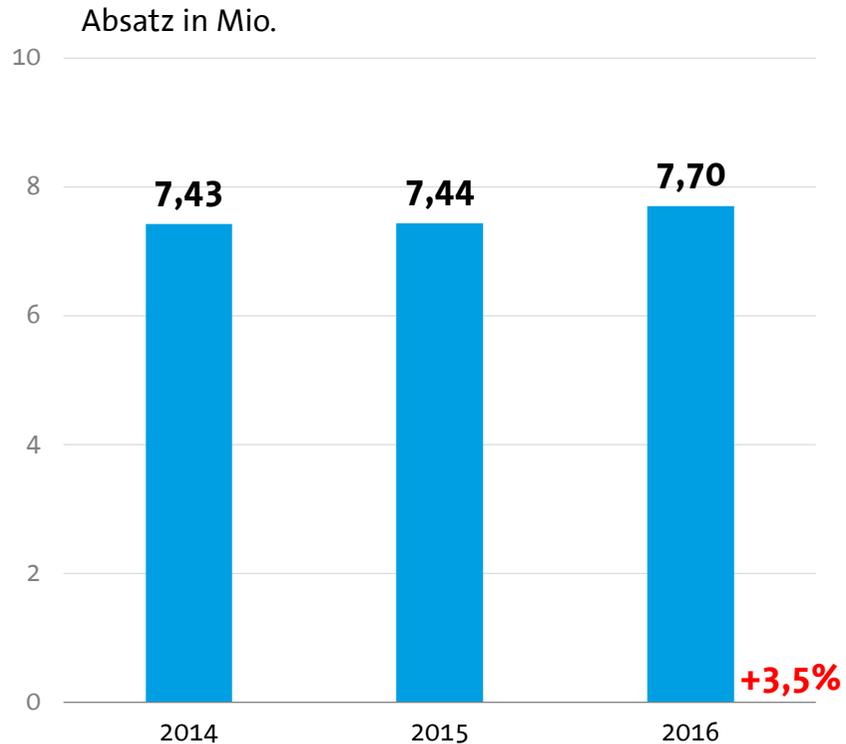
# Neuer Absatzrekord bei Smartphones

Deutscher Markt für Smartphones 2014 – 2016



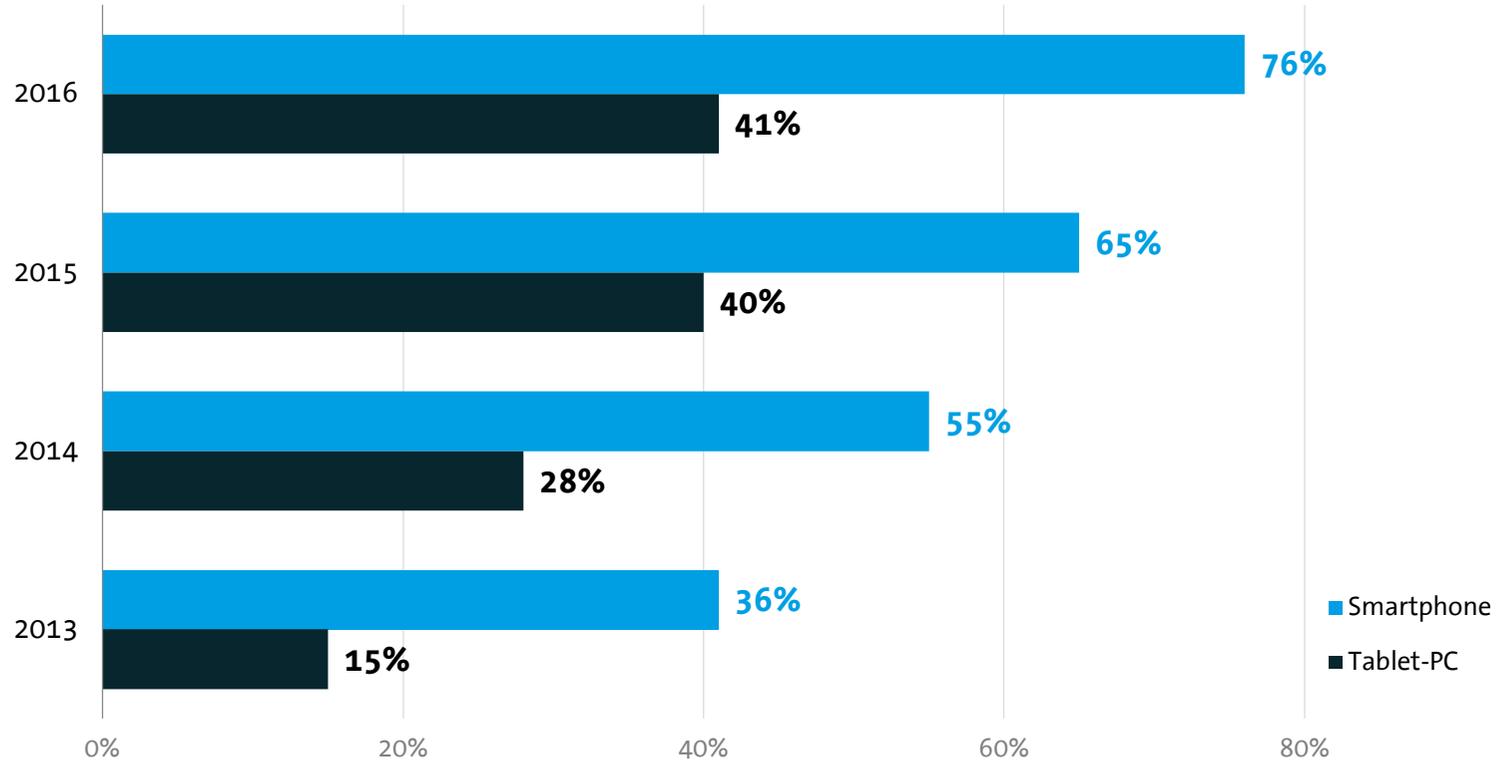
# Tablet-Markt zieht wieder an

Deutscher Markt für Tablet Computer 2014 – 2016



# Mobilgeräte verbreiten sich rasant

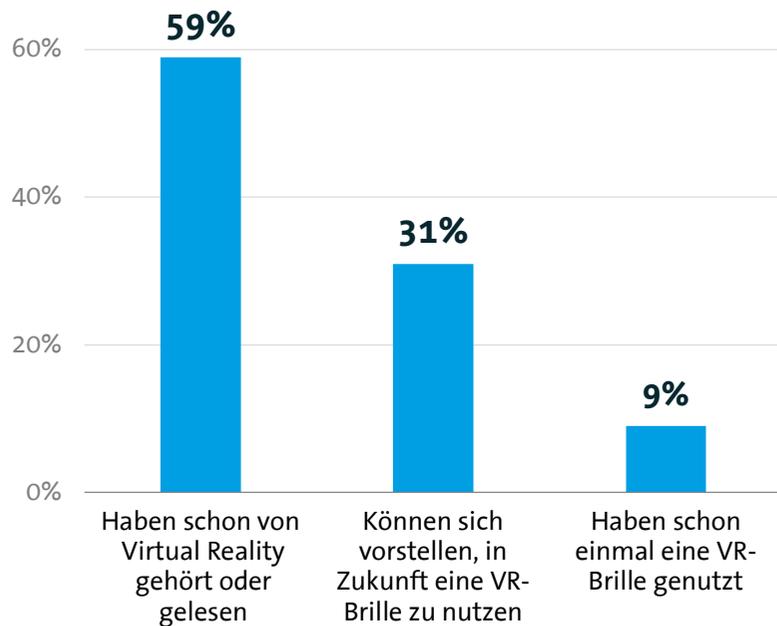
Anteil der Nutzer von Smartphone und Tablet Computer in Prozent



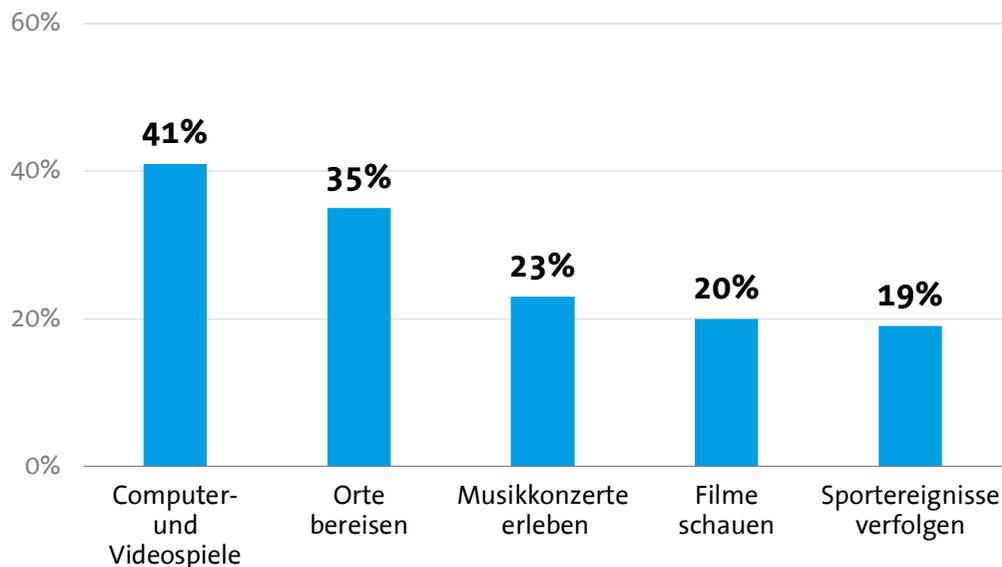
# Virtual Reality wird zum neuen Standbein der Branche

## Potentielle Nutzer von VR-Brillen und Anwendungsmöglichkeiten

Können Sie sich vorstellen, eine Virtual-Reality-Brille zu nutzen?\*

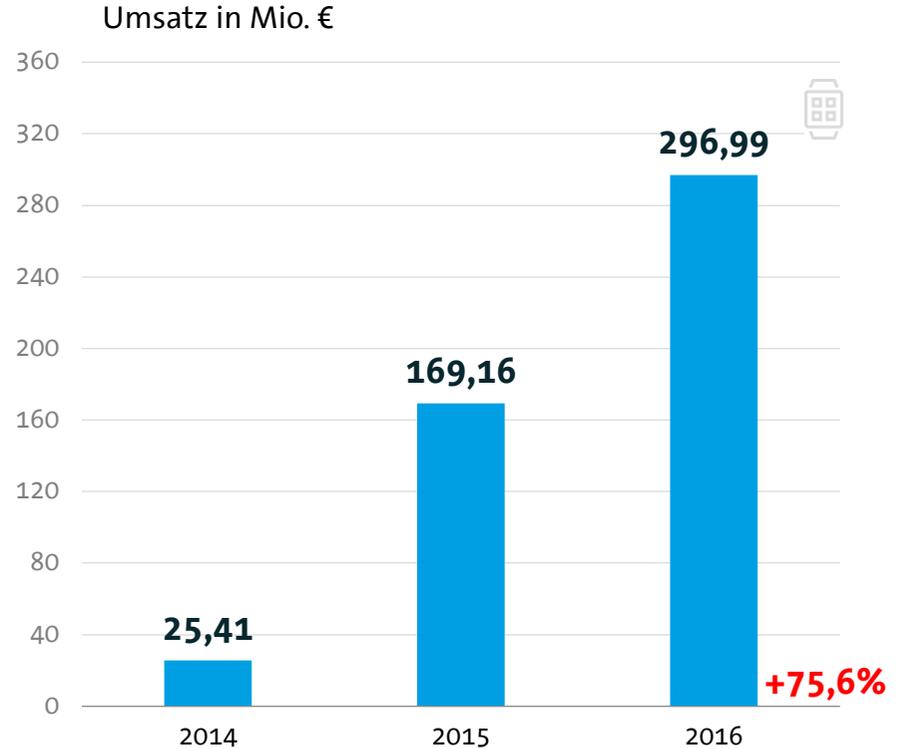
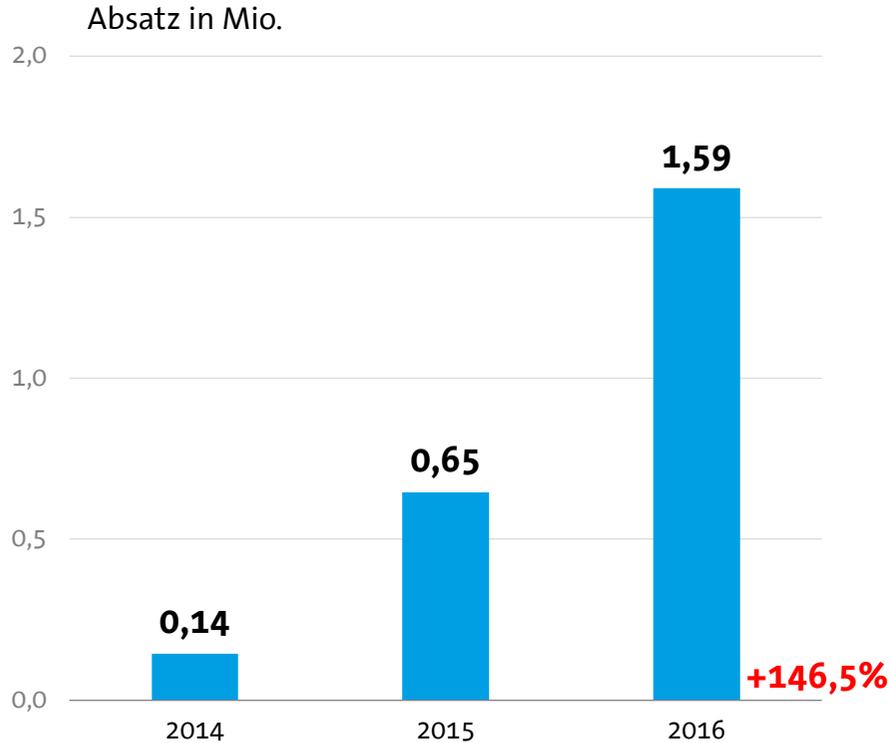


Für welche Inhalte würden Sie gerne Virtual-Reality-Brillen nutzen?\*



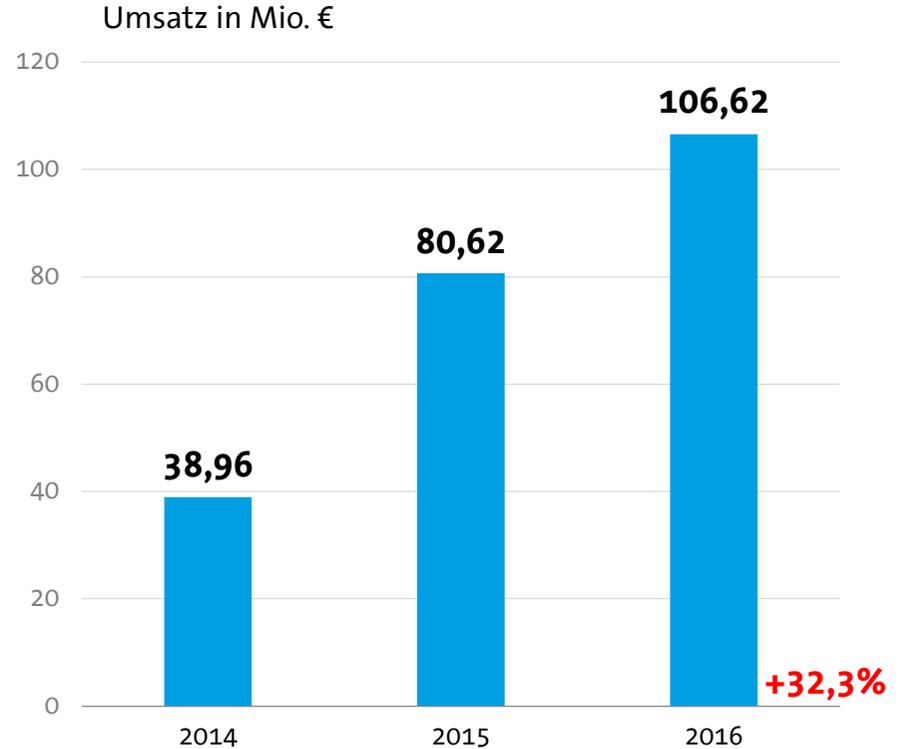
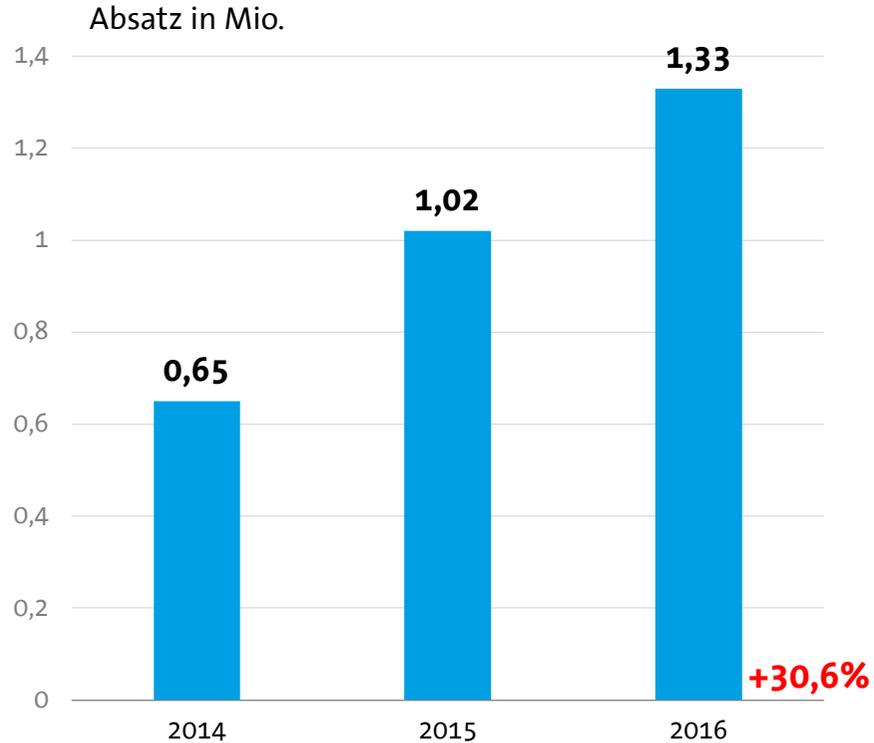
# Boom bei Smartwatches

Deutscher Markt für Smartwatches 2014 – 2016



# Fitness-Tracker legen zu

Deutscher Markt für Fitness-Tracker 2014 – 2016



# Consumer Electronics in Deutschland 2016

- Klassische Unterhaltungselektronik weiterhin auf hohem Niveau
- Trend zu höherwertigen Geräten in der klassischen Unterhaltungselektronik
- Mobilgeräte bleiben zentrale Markttreiber
- Das Smartphone plus X schafft neue Wachstumsfelder
- Wearables haben sich als Produktkategorie etabliert
- Zusätzlich entwickeln sich neue Märkte rund um Virtual Reality



A photograph of two young children sitting on the floor, looking intently at a tablet computer. The child on the right is wearing large, bright green headphones. The child on the left is wearing blue earbuds. The scene is brightly lit, suggesting an indoor setting. A white text box is overlaid on the left side of the image.

# Marktentwicklung und Trends der Unterhaltungselektronik

**Martin Börner** | Bitkom-Präsidium  
Berlin, 30. August 2016

**bitkom**