



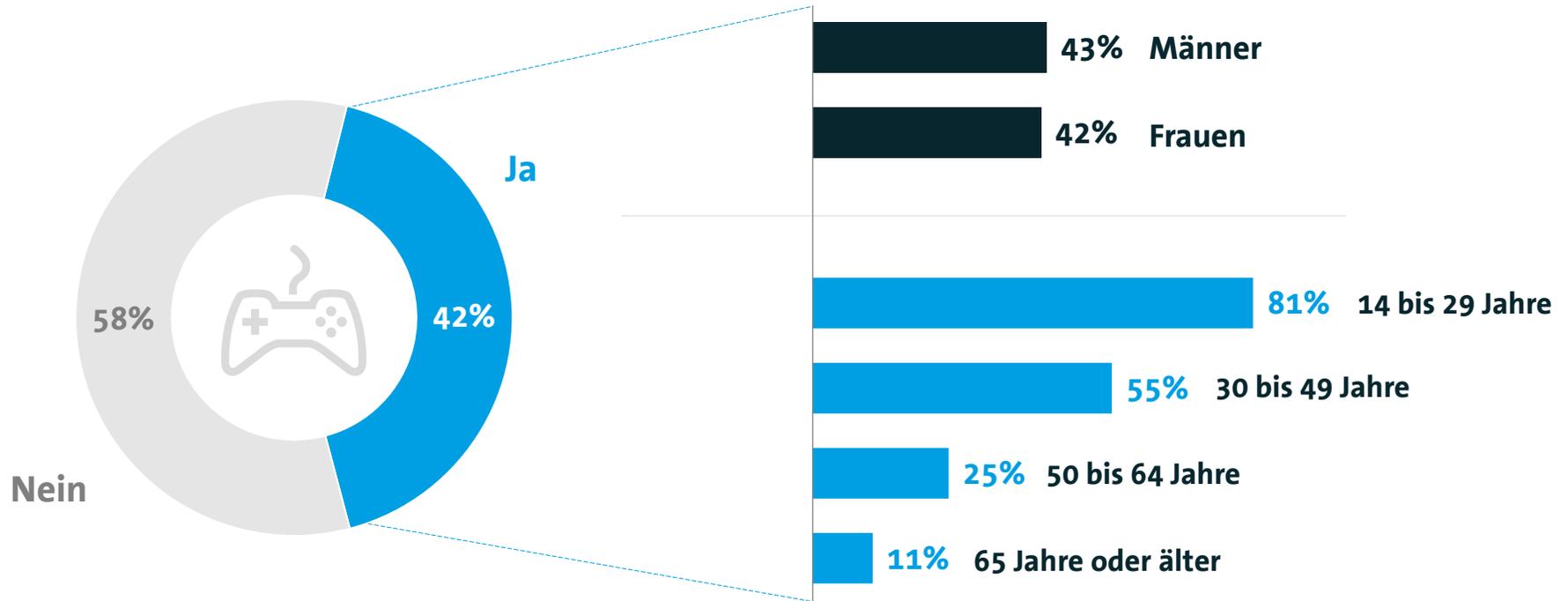
# Gaming-Trends in Deutschland

**Dr. Axel Pols** | Chefvolkswirt  
Berlin, 29. Juli 2015

**bitkom**

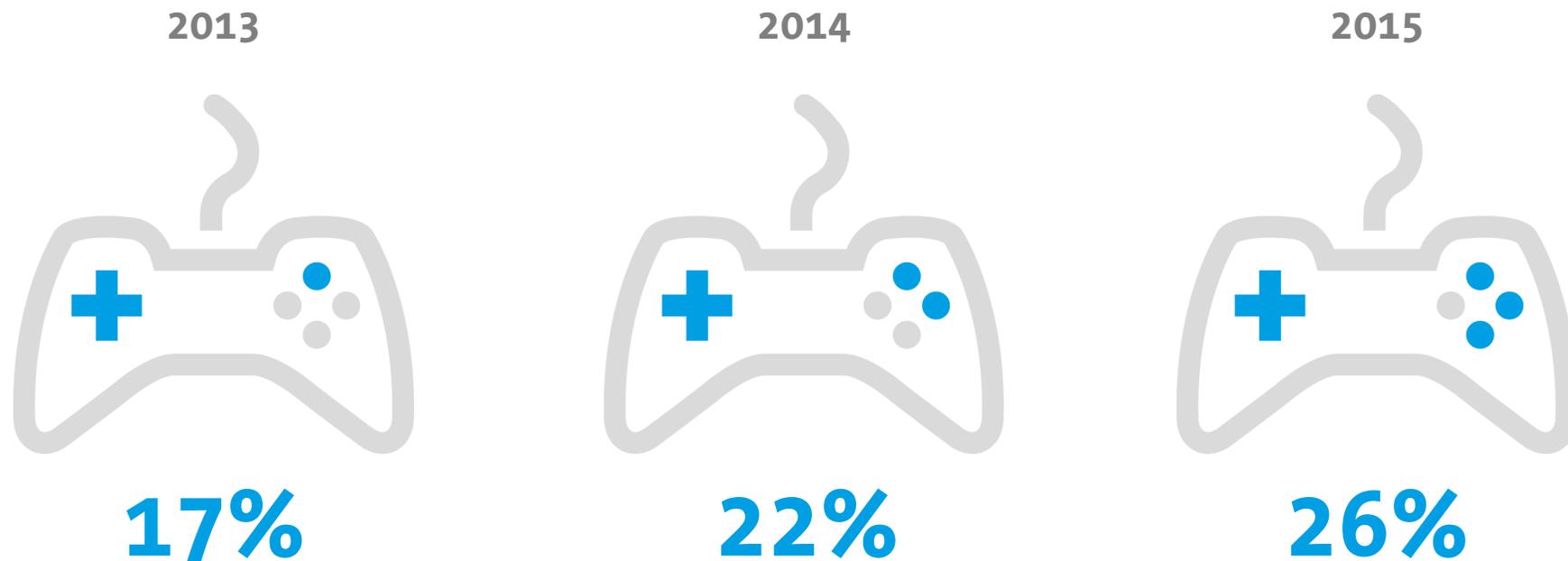
# 42 Prozent der Deutschen sind Gamer

Spielen Sie Video- oder Computerspiele?



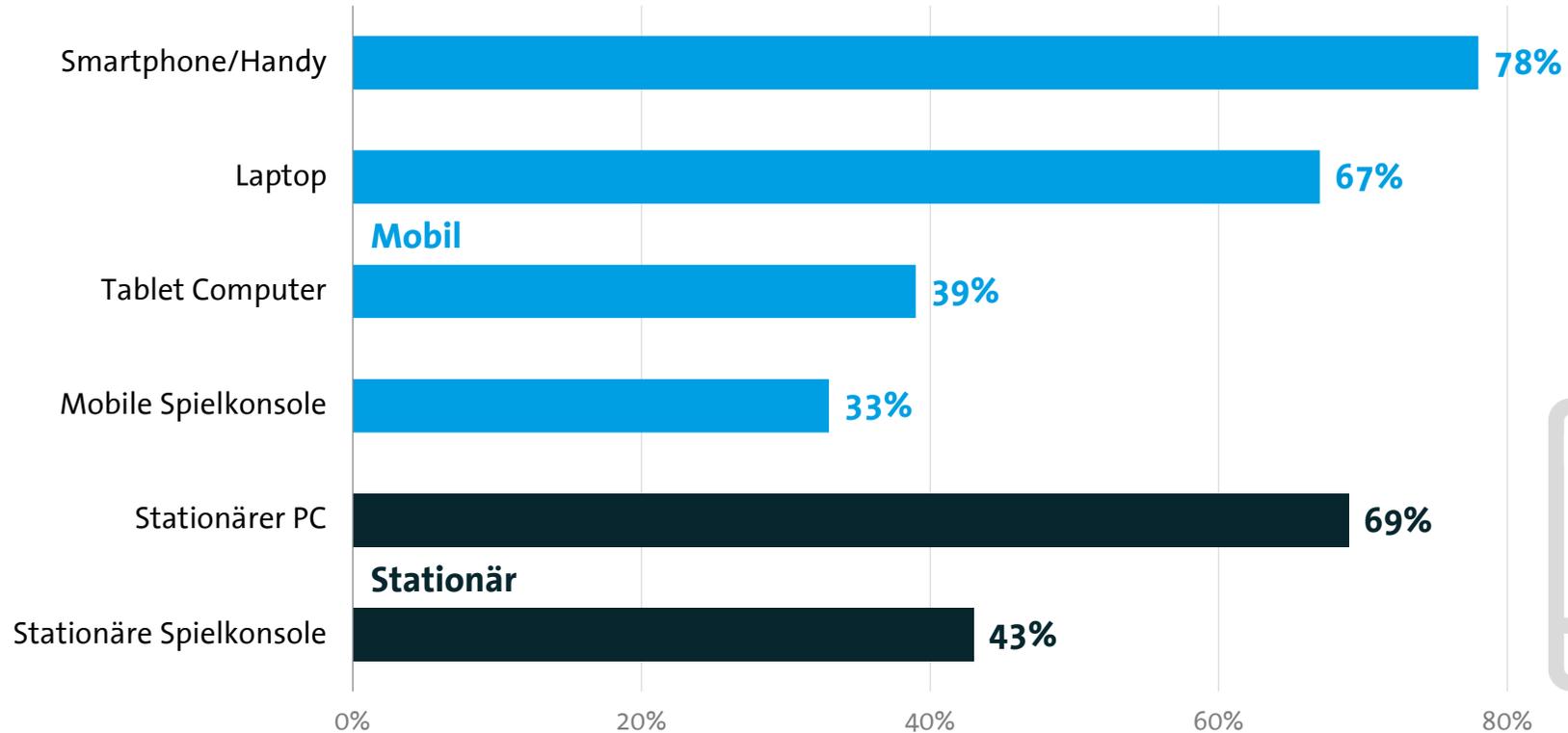
# Jeder Vierte ist an Gaming interessiert

»Ich spiele keine Video- oder Computerspiele, kann mir das aber in Zukunft vorstellen.«



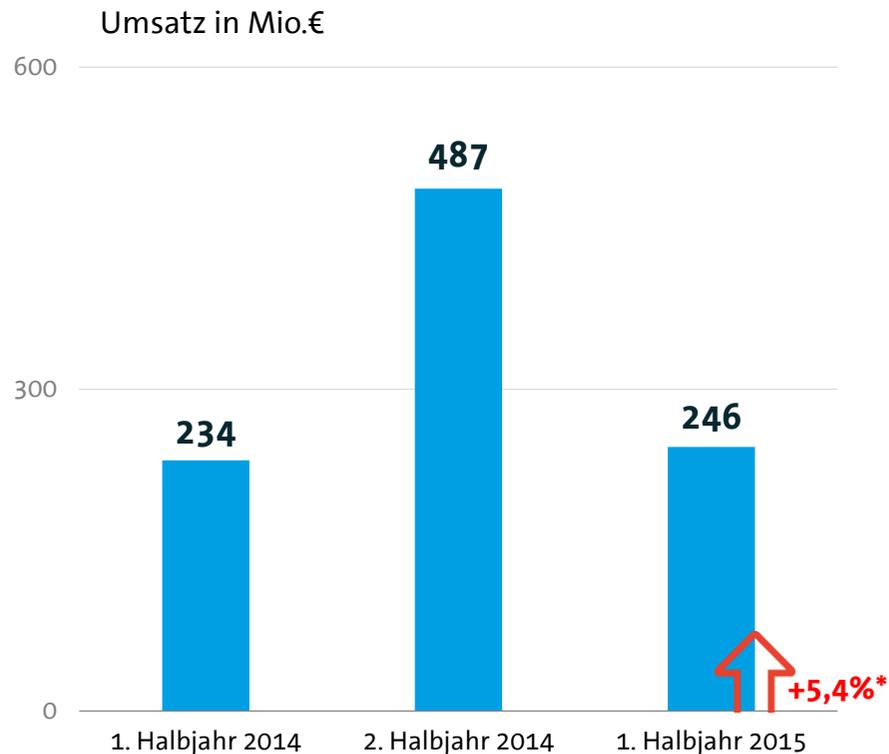
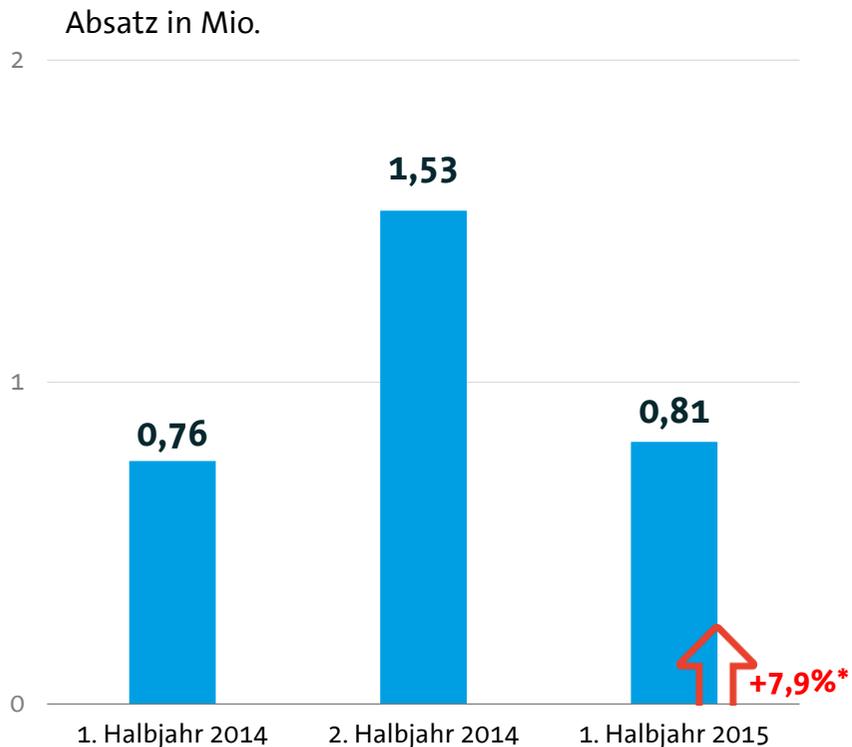
# Das Smartphone ist die beliebteste Gaming-Plattform

Auf welchen Geräten spielen Sie?



# Stationäre Konsolen bleiben gefragt

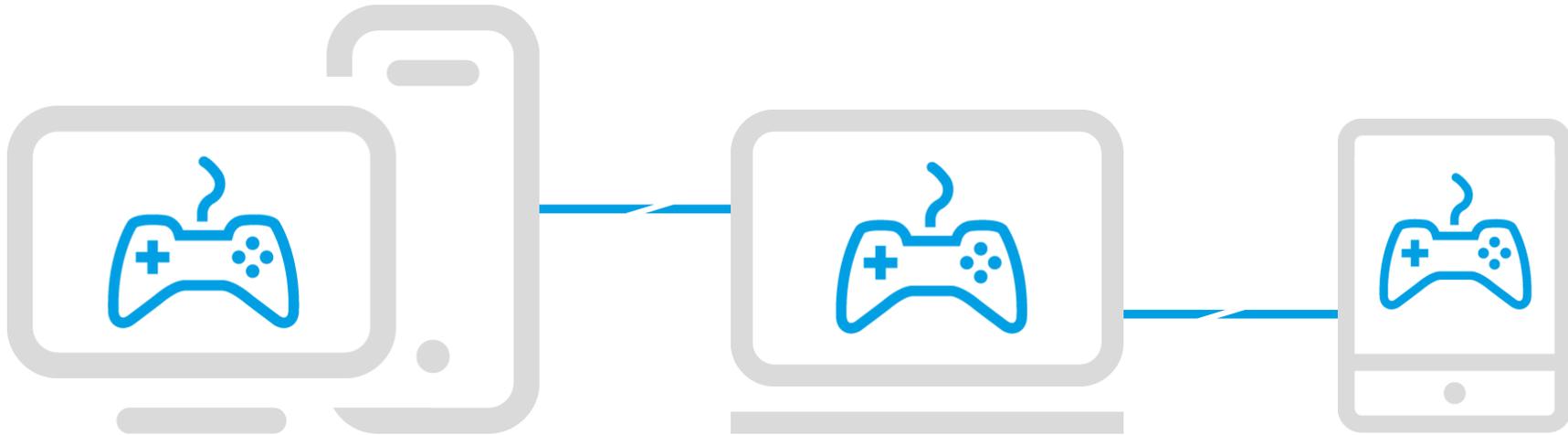
Zahlen für den deutschen Gesamtmarkt



# Jeder Achte nutzt synchronisiertes Gaming

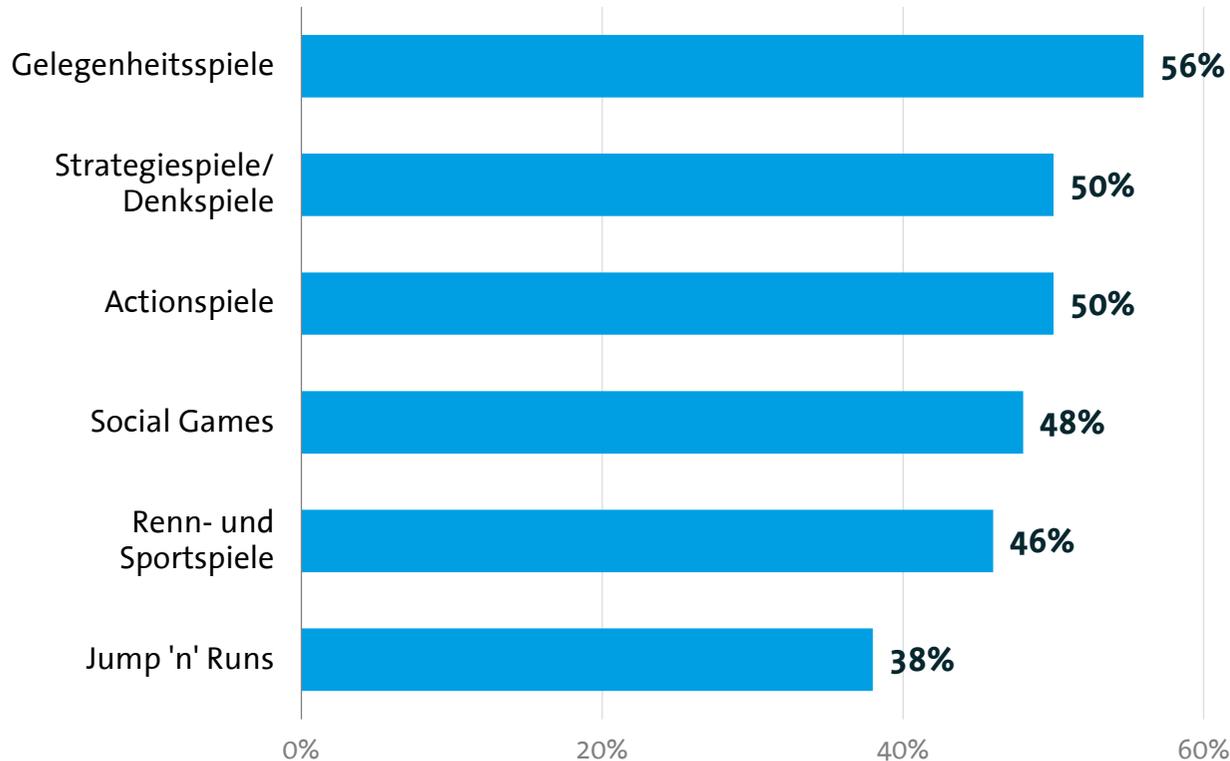
Spielen Sie ein und dasselbe Spiel auf mehreren Endgeräten?

**12%** Ja



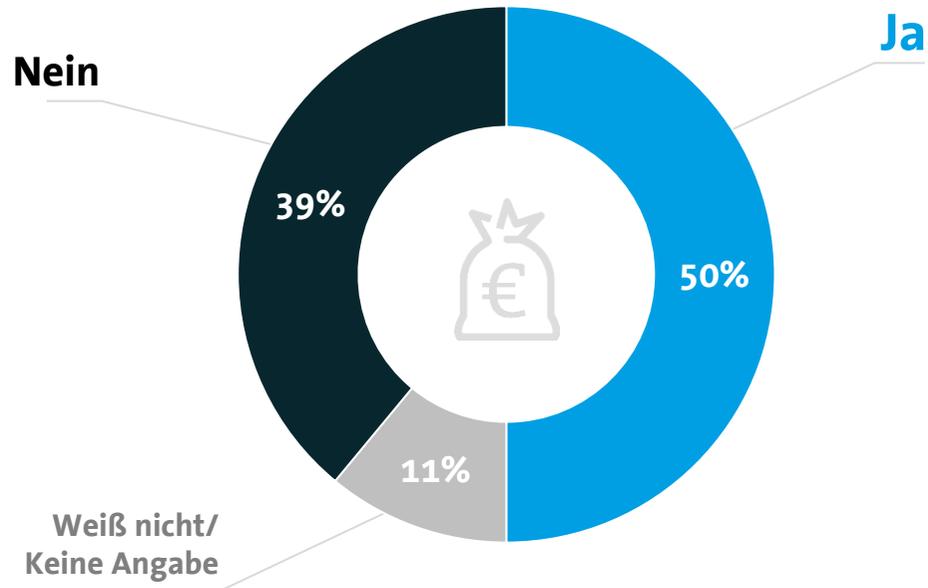
# Gelegenheitsspiele sind das beliebteste Genre

Welche Arten von Video- und Computerspielen spielen Sie?



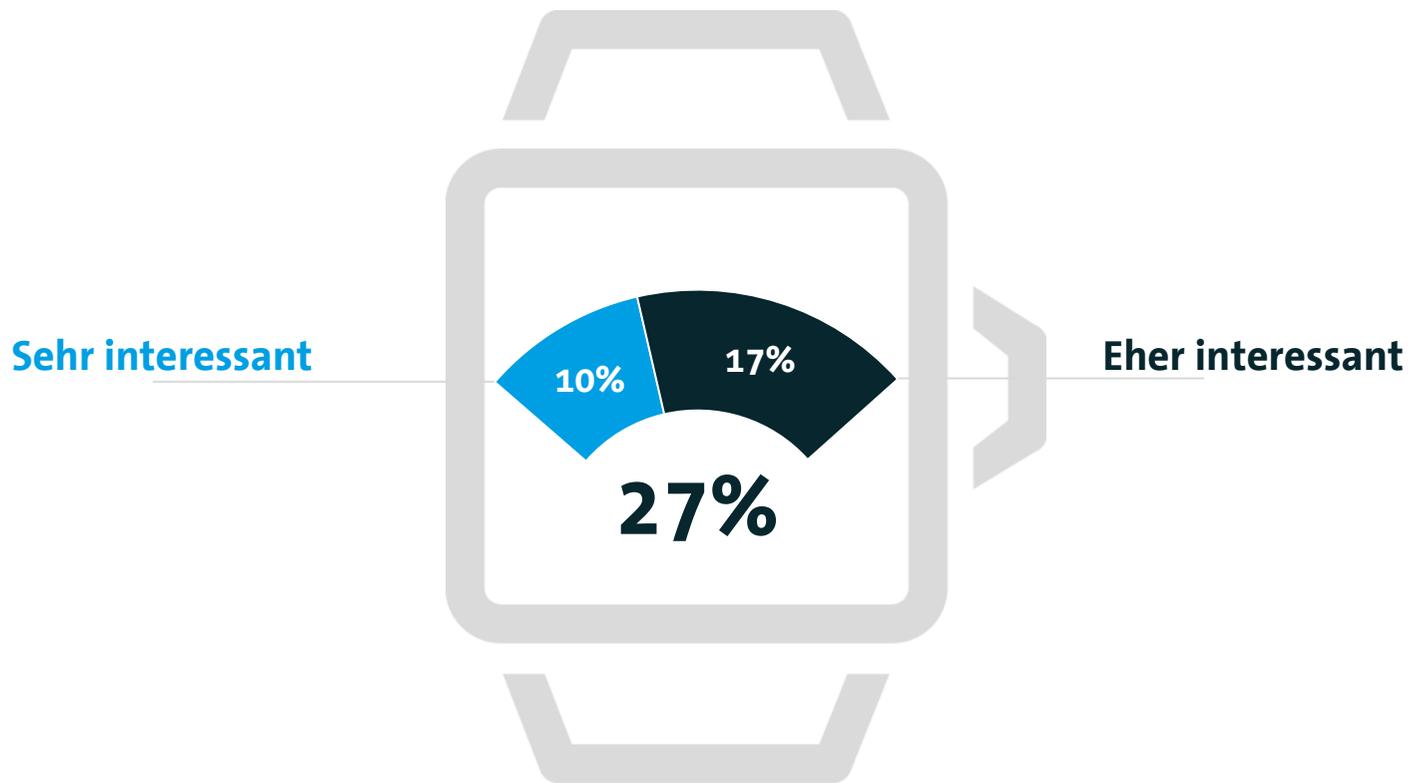
# Die Hälfte aller Spieler zahlt für Games

Geben Sie Geld für Computer- und Videospiele aus?



# Jeder vierte Gamer will auf einer Smartwatch spielen

Inwieweit ist oder wäre es (zukünftig) für Sie interessant, eine Smartwatch zum Gaming zu nutzen?



# Jeder fünfte Deutsche hat Interesse an einer Virtual-Reality-Brille

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

Ja, ich werde  
eine Virtual-  
Reality-Brille auf  
jeden Fall nutzen

9%

11%

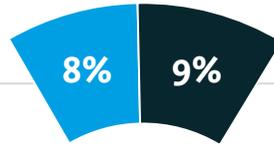
Ja, ich kann mir  
vorstellen, eine  
Virtual-Reality-  
Brille zu nutzen

**14 Millionen**  
potenzielle Anwender

# 17 Prozent der Gamer schauen Online-Spielszenen

Haben sie schon einmal Gaming-Wettkämpfe im Internet als Live-Stream mitverfolgt?

**Ja, ich spiele nicht nur selber, sondern schaue auch anderen regelmäßig per Livestream dabei zu.**



**Ja, ich spiele nicht nur selber, sondern schaue auch anderen per Livestream hin und wieder dabei zu.**



# Gaming in Deutschland 2015

- Gaming hat sich auf einem stabil hohen Niveau etabliert.
- Das Interesse der Deutschen an Computer- und Videospiele nimmt zu.
- Die wichtigsten Gaming-Trends 2015 sind:
  - Mobile Gaming
  - Synchronisiertes Gaming
  - Wearables wie Smartwatches
  - Virtual-Reality-Brillen
  - Gaming-Übertragungen via Livestream



# Gaming-Trends in Deutschland

**Dr. Axel Pols** | Chefvolkswirt  
Berlin, 29. Juli 2015

**bitkom**