

A photograph of two young children sitting on a light-colored surface, looking intently at a tablet computer. The child on the right is wearing large, green and white headphones. The child on the left is wearing a grey sweater and has a blue cord around their neck. The background is softly blurred, suggesting an indoor setting.

Marktentwicklung und Trends der Unterhaltungselektronik

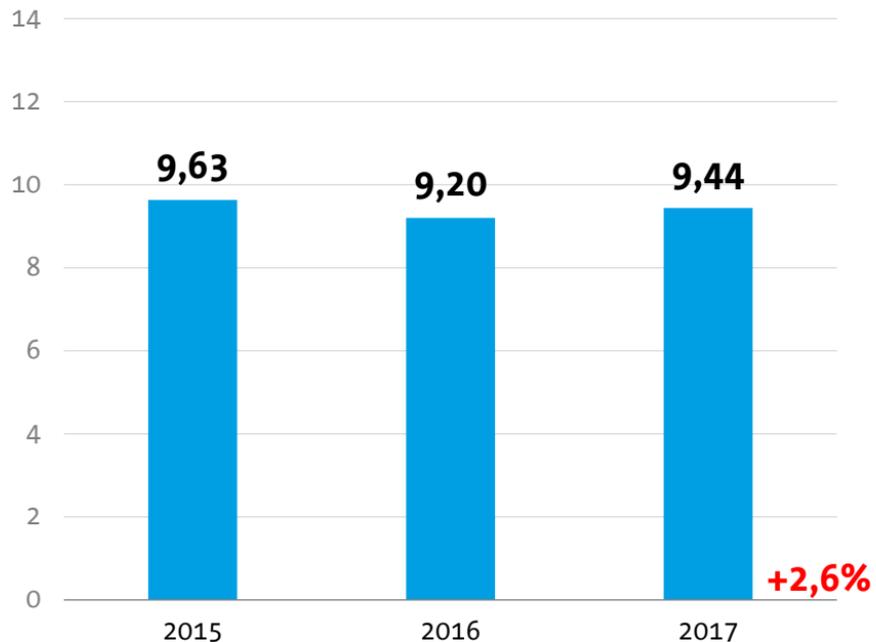
Martin Börner | Bitkom-Präsidium

Berlin, 29. August 2017

bitkom

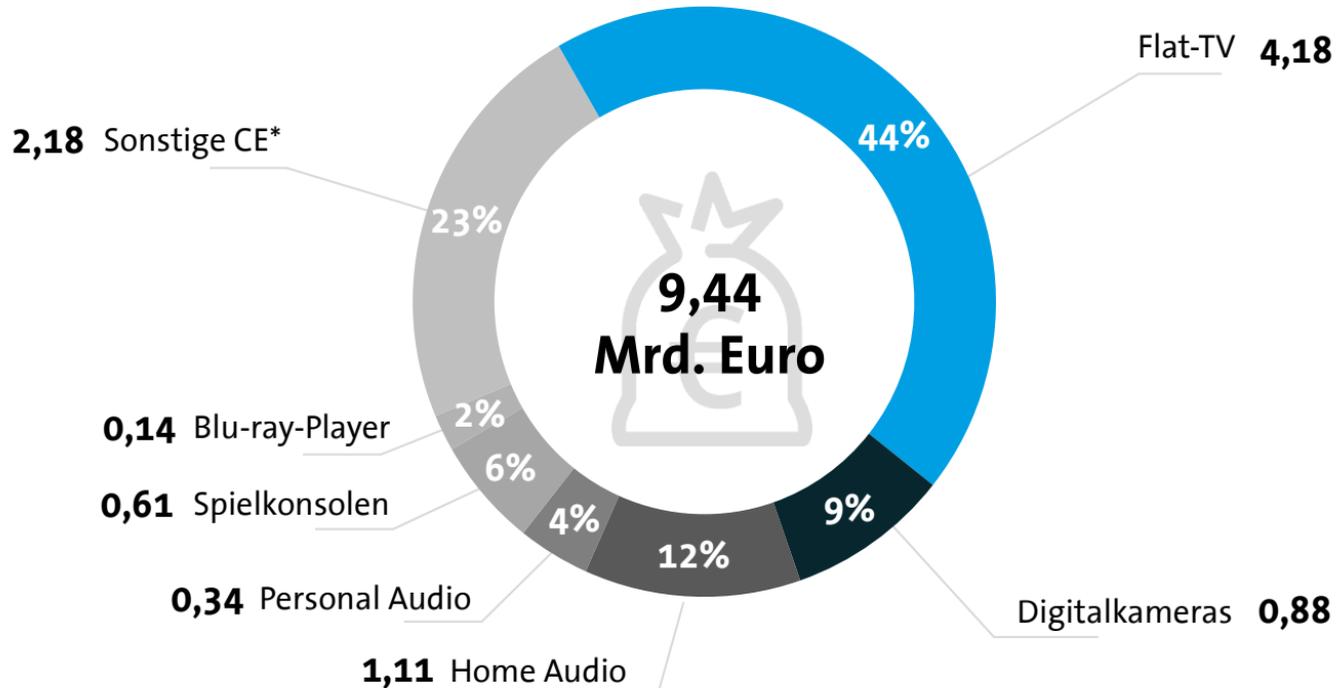
Leichter Umsatzanstieg mit Unterhaltungselektronik

Deutscher Markt für Unterhaltungselektronik in Mrd. €



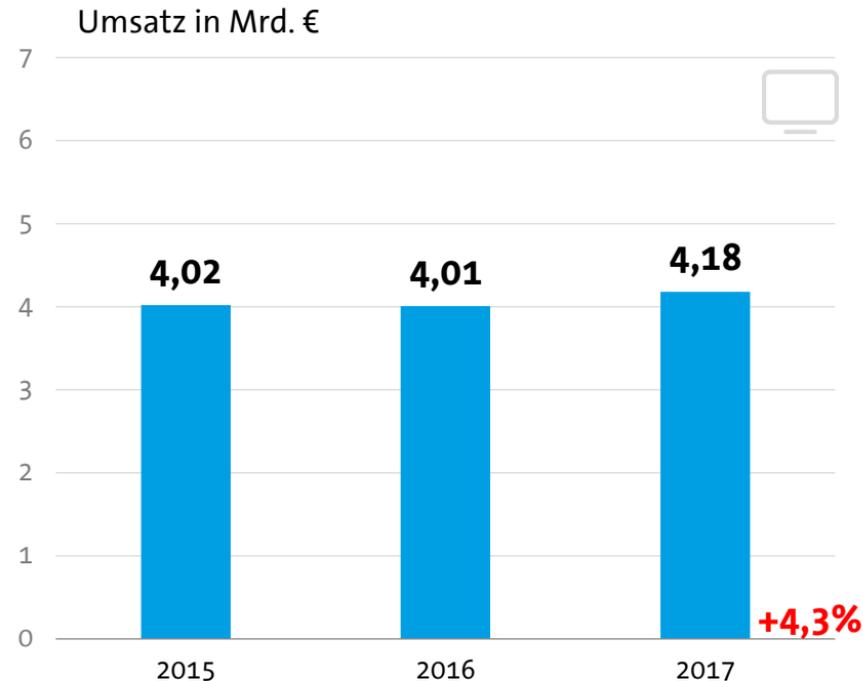
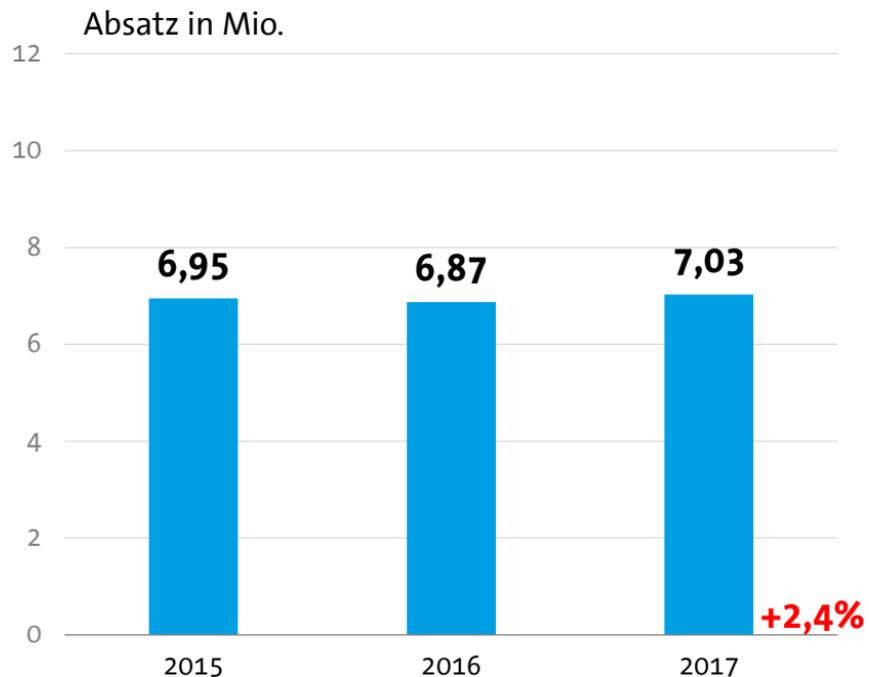
Größter Umsatz mit Flachbildfernsehern

Deutscher Markt für Unterhaltungselektronik nach Segmenten 2017 (in Mrd. Euro)



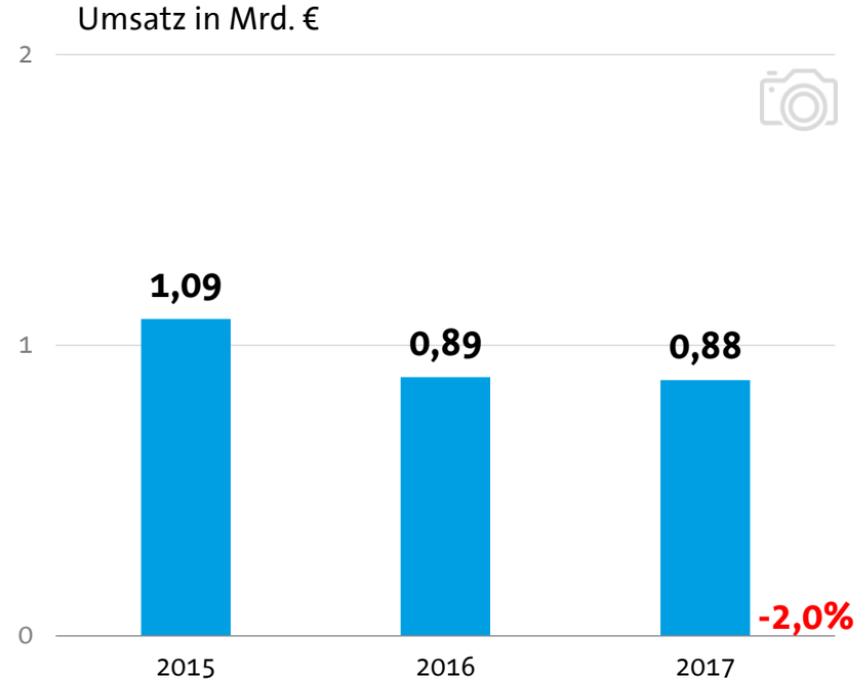
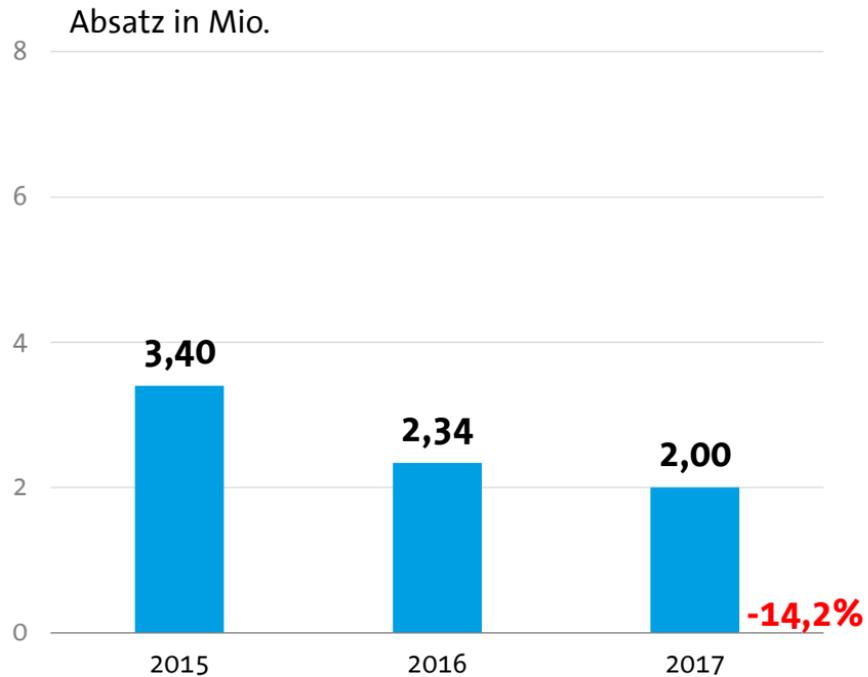
Markt für TV-Geräte profitiert von neuen Technologien

Deutscher Markt für Fernseher 2015 – 2017



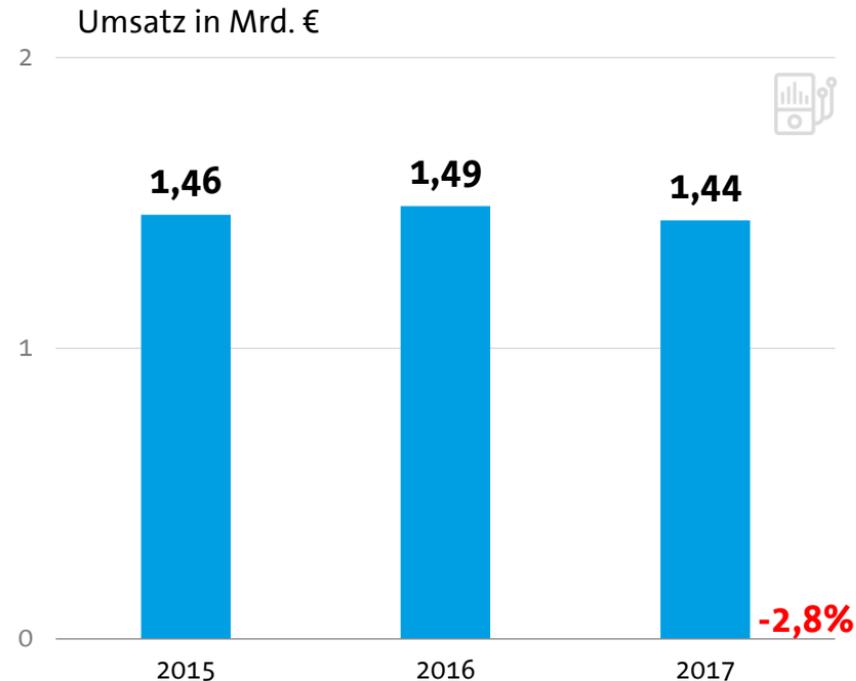
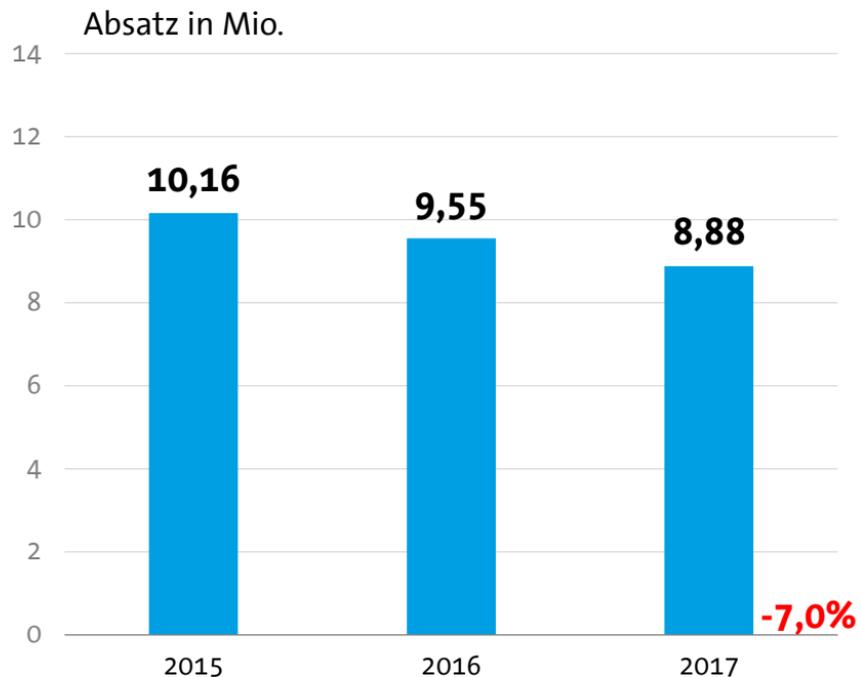
Kameras: Klasse statt Masse

Deutscher Markt für Digitalkameras 2015 – 2017



Audio: Umsatzwachstum dank Vernetzung

Deutscher Markt für Audio-Geräte 2015 – 2017



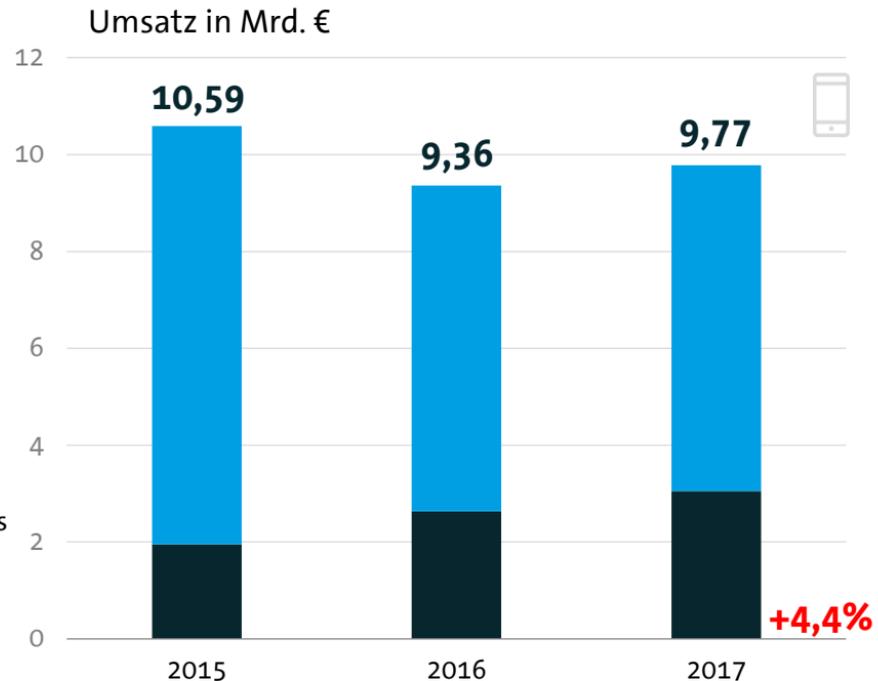
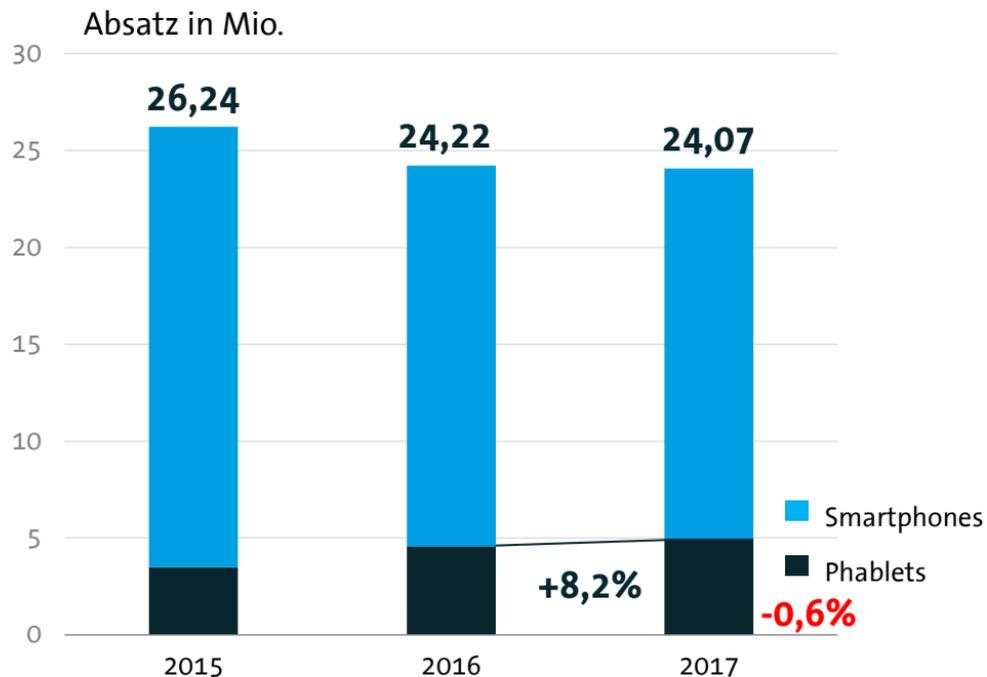
Zehn Jahre Smartphone: Aus der Nische zur Steuerungszentrale

Unterhaltungselektronik und Alltagsanwendungen, die mit Smartphones vernetzt sind



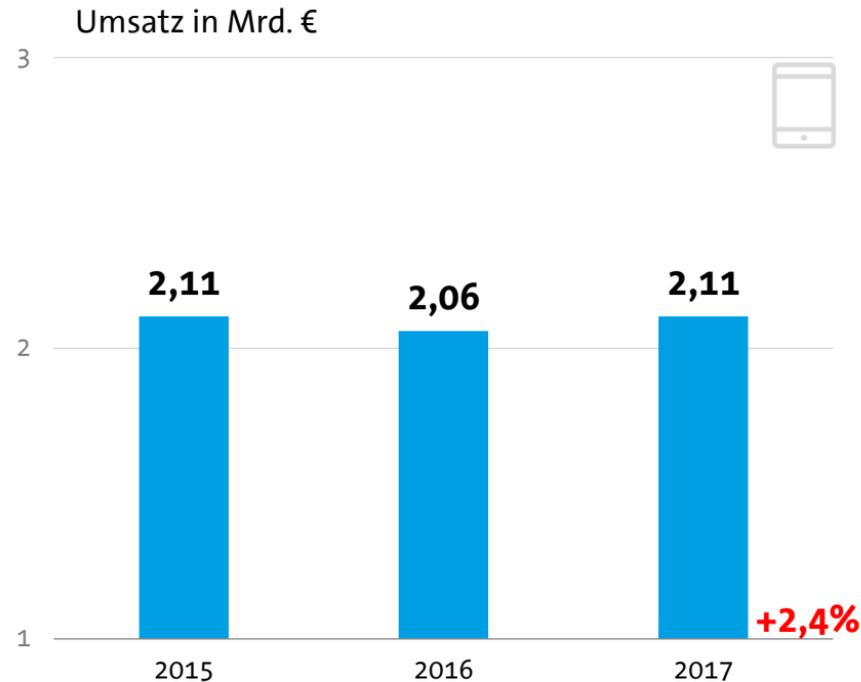
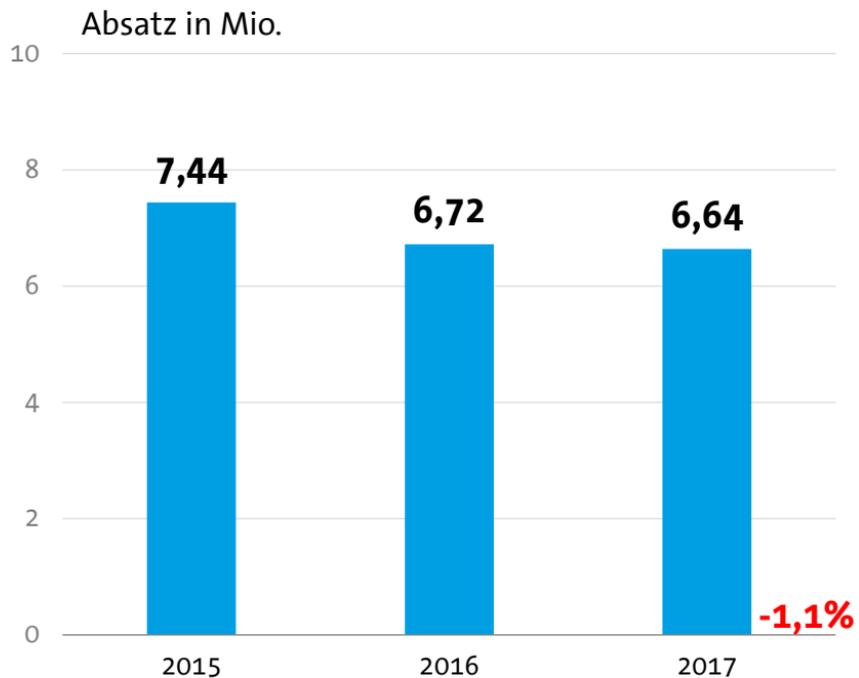
Smartphone: Nachfrage ungebrochen

Deutscher Markt für Smartphones 2015 – 2017



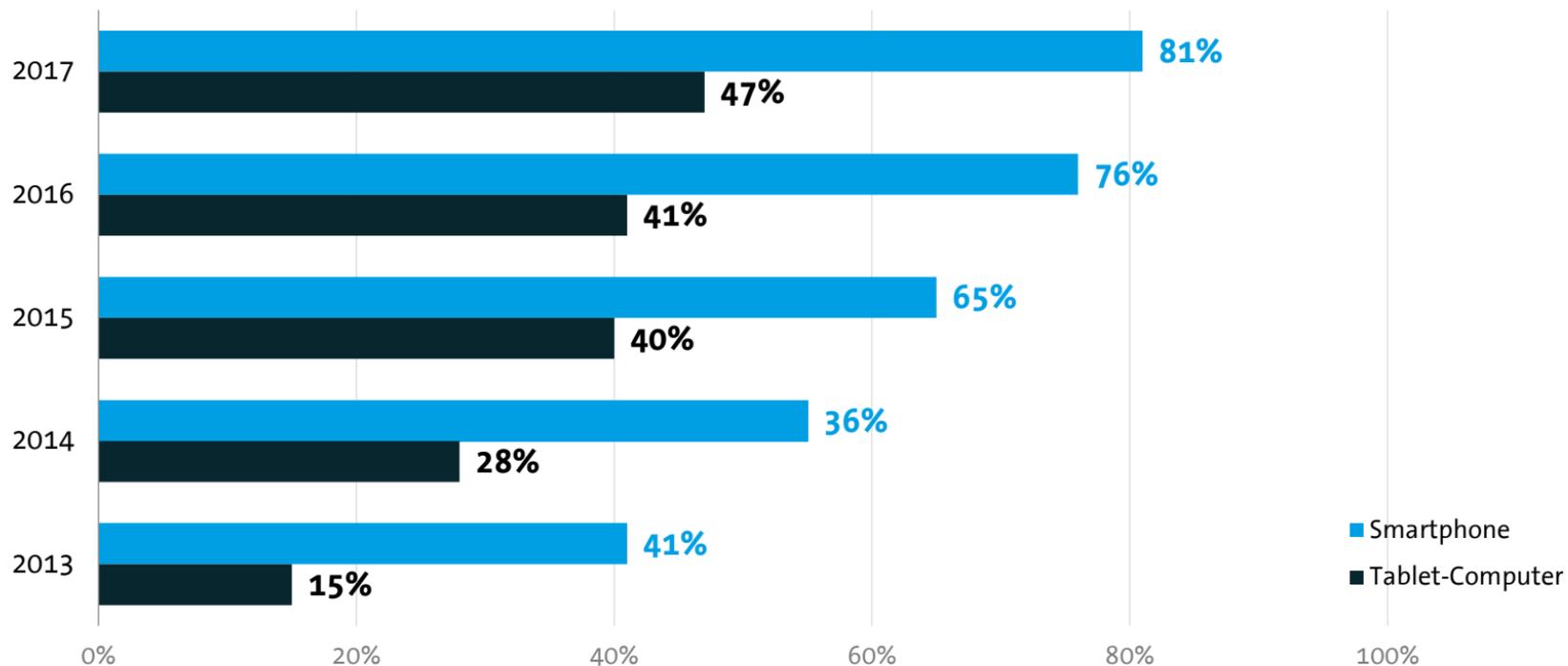
Tablet-Markt stabilisiert sich auf hohem Niveau

Deutscher Markt für Tablet Computer 2015 – 2017



Smartphone und Tablet Computer als mobiler Standard

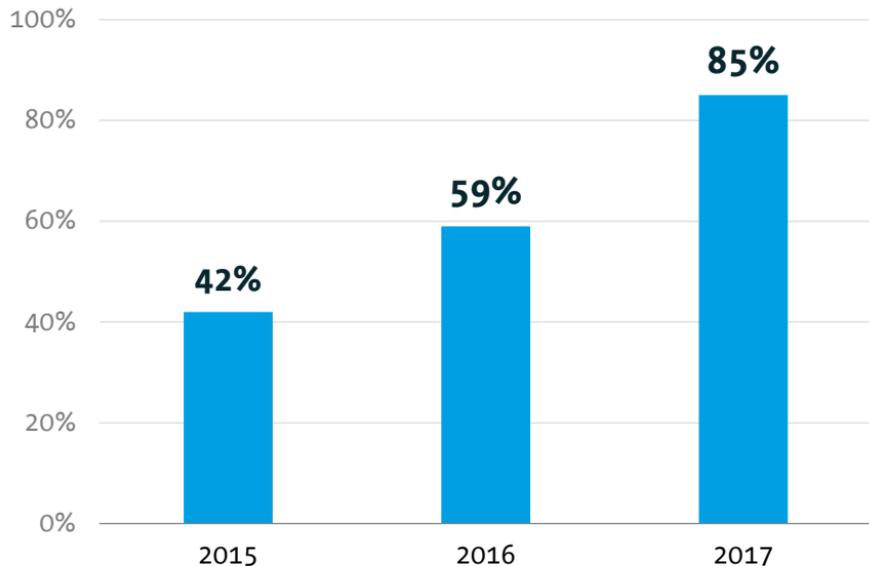
Anteil der Nutzer von Smartphone und Tablet Computer in Prozent



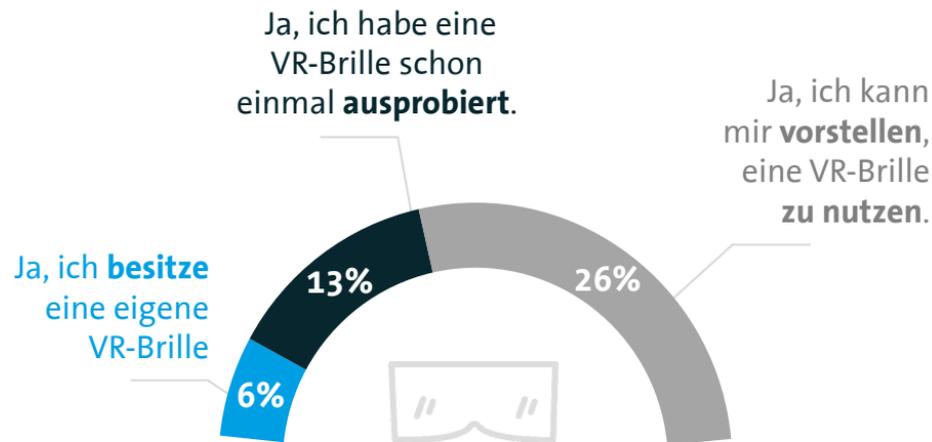
Virtual Reality in der Pole Position

Potentielle Nutzer von VR-Brillen und Anwendungsmöglichkeiten

Haben Sie bereits von Virtual-Reality-Brillen gehört oder gelesen?



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



Virtual Reality: Unbegrenzte Einsatzmöglichkeiten

Potentielle Nutzer von VR-Brillen und Anwendungsmöglichkeiten



46%

Computer- und
Videospiele



43%

Orte bereisen



38%

Filme schauen



31%

Musikkonzerte
erleben



28%

Sportereignisse
verfolgen

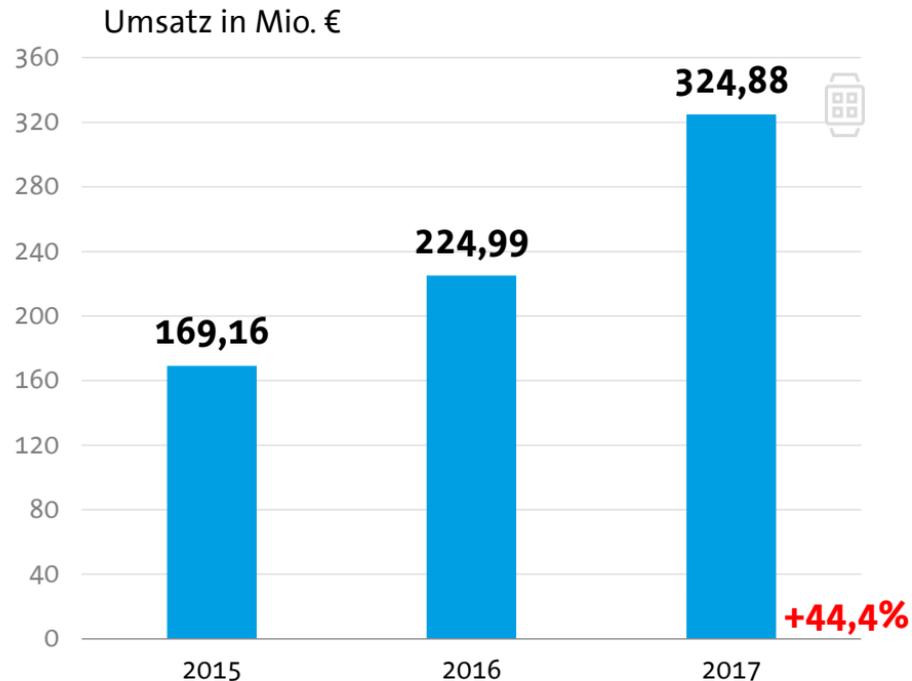
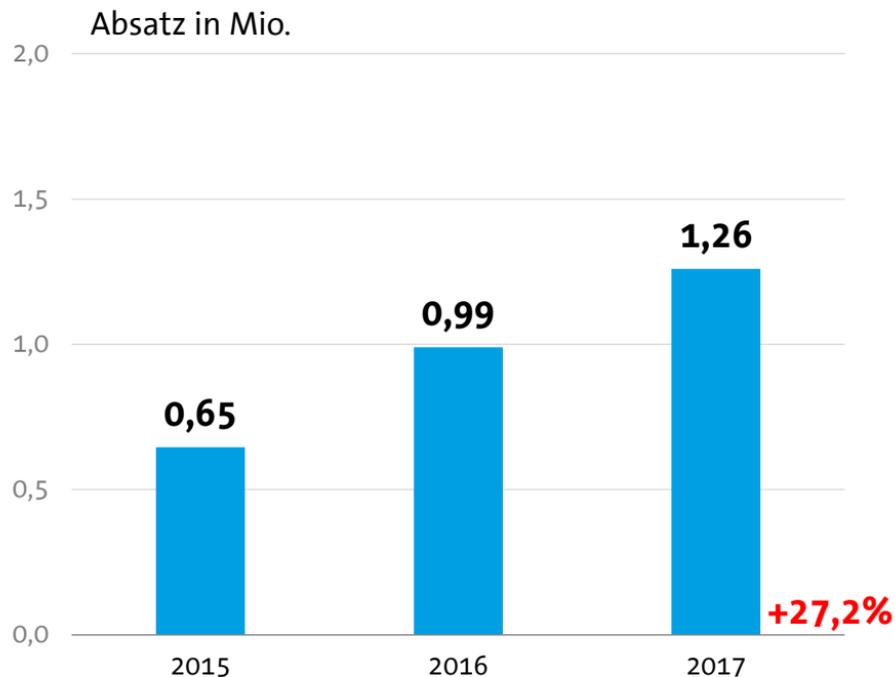


25%

Für Bildungs-
und Lernprojekte

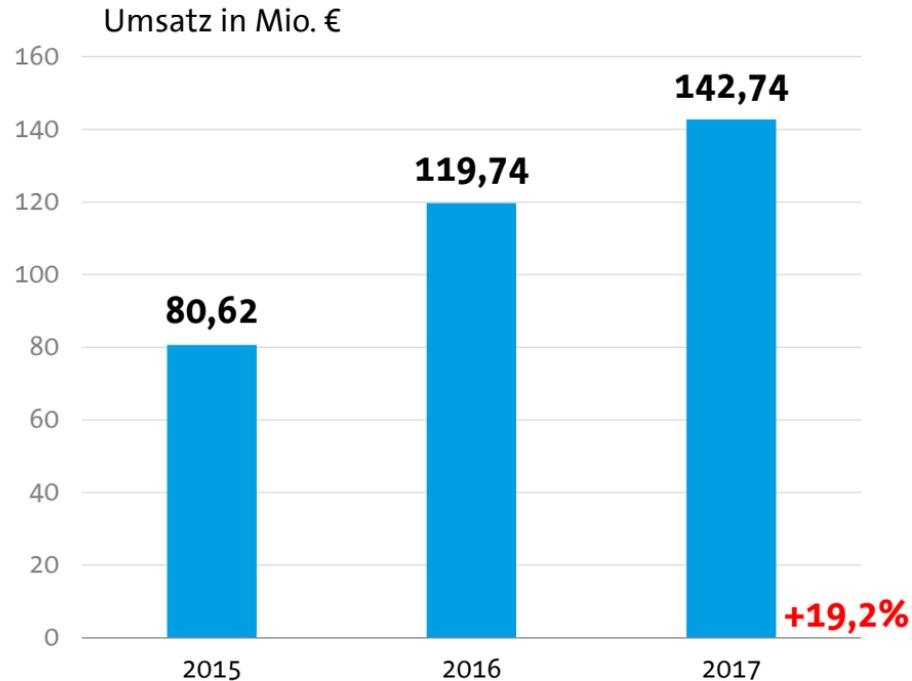
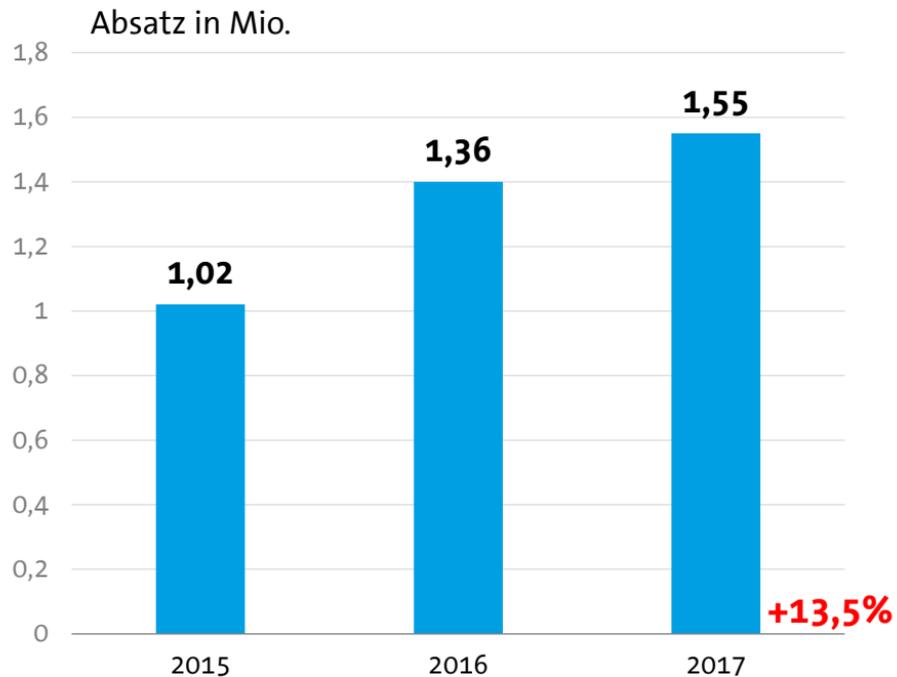
Boom bei Smartwatches ungebrochen

Deutscher Markt für Smartwatches 2015 – 2017



Selbstläufer Fitness-Tracker

Deutscher Markt für Fitness-Tracker 2015 – 2017



Consumer Electronics in Deutschland 2017

- Vernetzt, dynamisch und disruptiv
- Klassische Unterhaltungselektronik wächst wieder
- Trend zu höherwertigen Geräten
- Zehn Jahre Smartphone: Nachfrage ungebrochen
- Mobilgeräte schaffen neue Wachstumsfelder
- Wearables-Absatz steigt weiter
- Virtual Reality in der Pole Position



A woman with dark hair tied back, wearing a white tank top and green pants, is sitting in a circular window. She is looking out the window and holding a yellow smartphone in her right hand. Her legs are crossed, and she is wearing yellow sneakers. The window has a wooden frame. The background is a bright, out-of-focus outdoor scene.

Marktentwicklung und Trends der Unterhaltungselektronik

Martin Börner | Bitkom-Präsidium

Berlin, 29. August 2017

bitkom