

The background of the slide features a close-up, shallow depth-of-field photograph of several colorful game pieces (pawns) on a light-colored board. The pieces are in shades of blue, green, and red. One blue piece is in sharp focus in the foreground, while others are blurred in the background. The lighting is bright and even.

Mobil und vernetzt: Die Gaming-Trends 2017

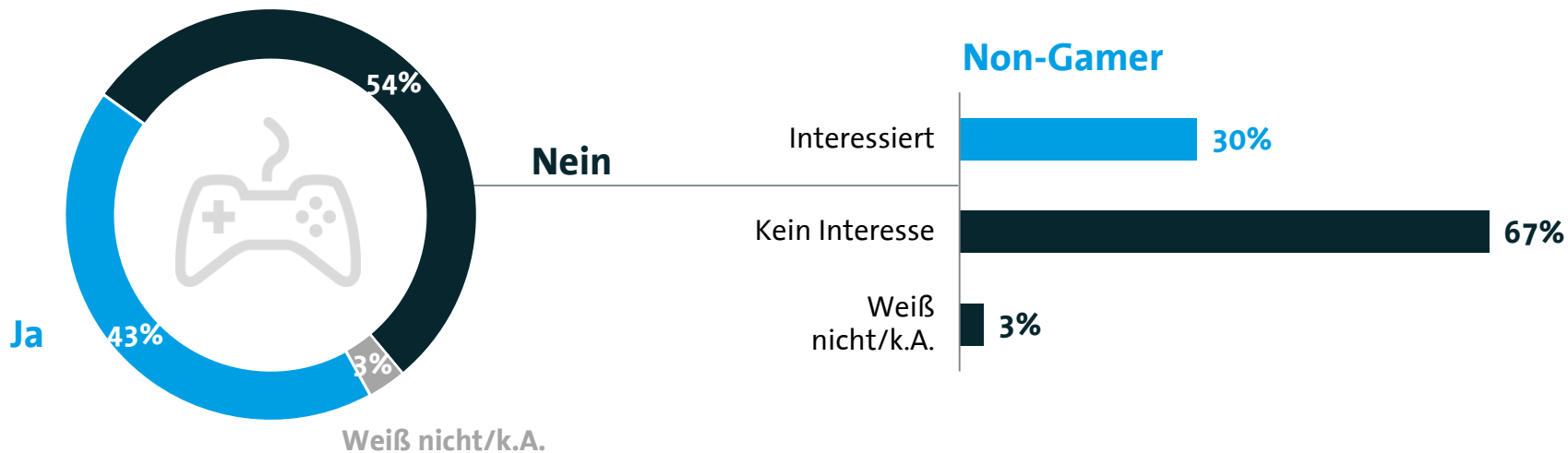
Martin Börner | Bitkom Präsidium

Berlin, 17. August 2017

bitkom

Zahl der Gamer auf hohem Niveau mit weiter großem Potenzial

Spielen Sie Video- oder Computerspiele?



43% Gamer

Zeitmangel hält die meisten vom Spielen ab

Aus welchen Gründen haben Sie bisher nicht gespielt?

»Keine Zeit«



65%

»Macht mir keinen Spaß«



54%

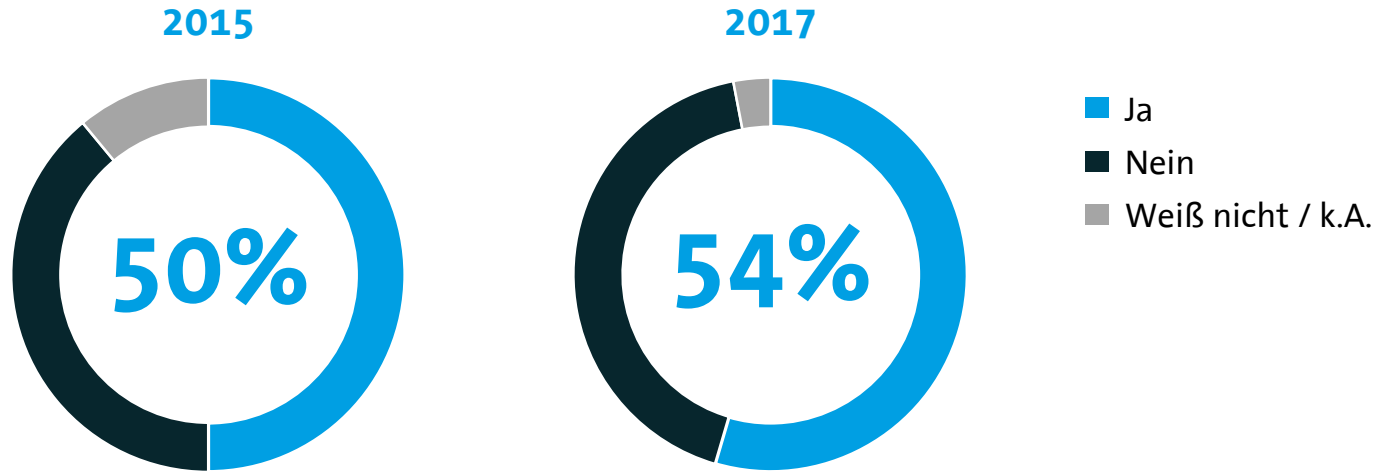
»Es ist mir zu teuer«



11%

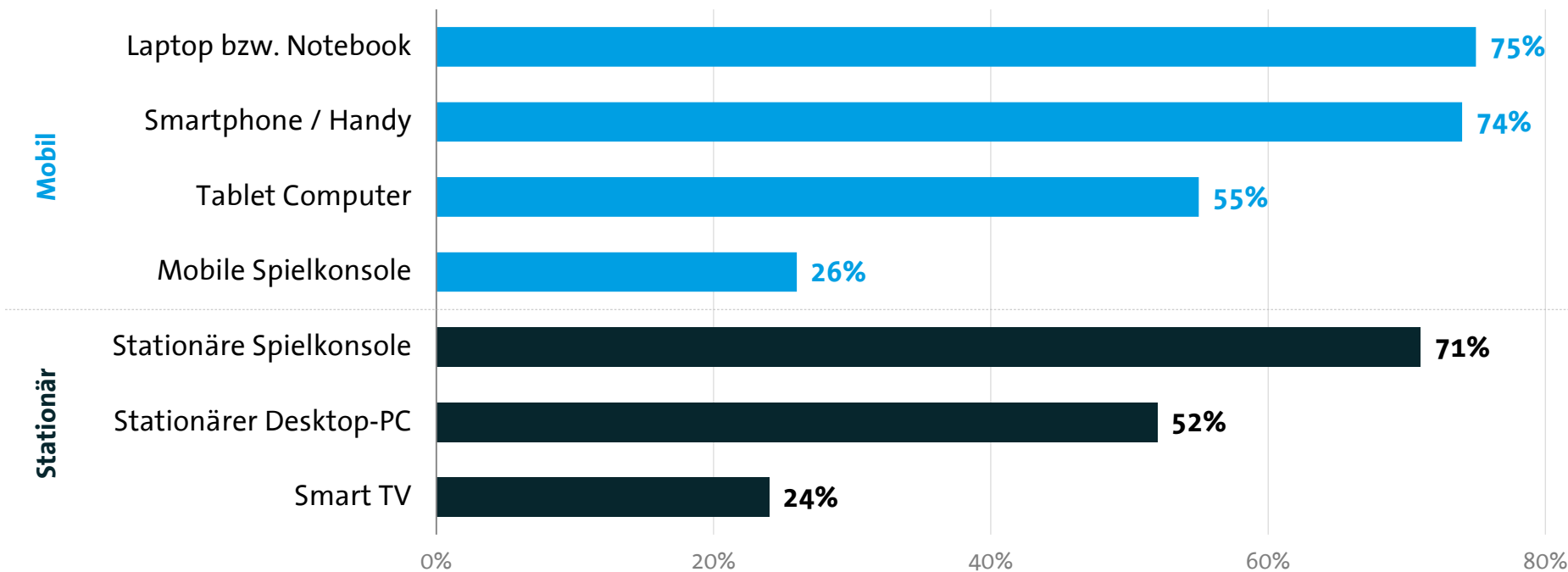
Mehr Menschen geben Geld für Gaming aus

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



Laptop und Smartphone beliebteste Gaming-Plattformen

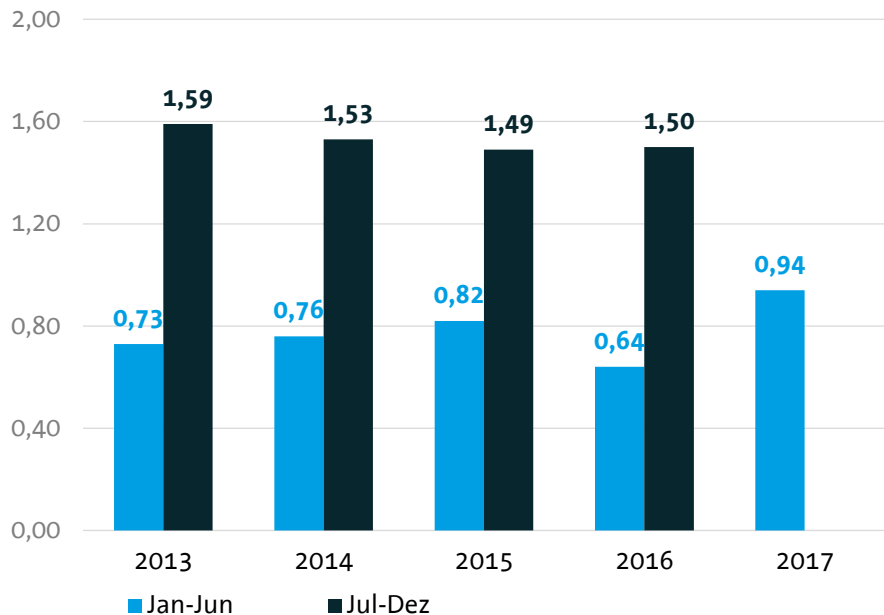
Auf welchen Geräten spielen Sie Video- oder Computerspiele?



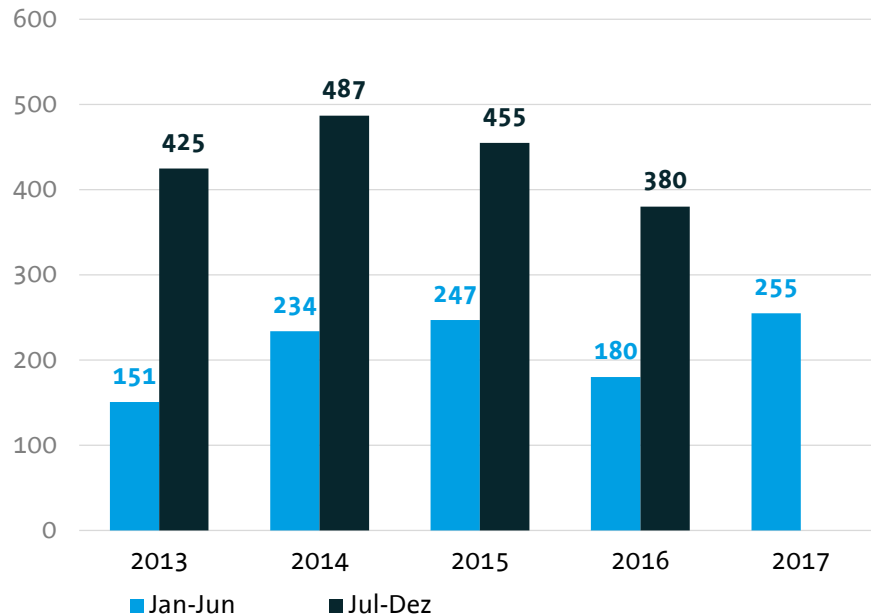
Stationäre Konsolen bleiben gefragt

Zahlen für den deutschen Gesamtmarkt

Absatz in Mio.



Umsatz in Mio.€



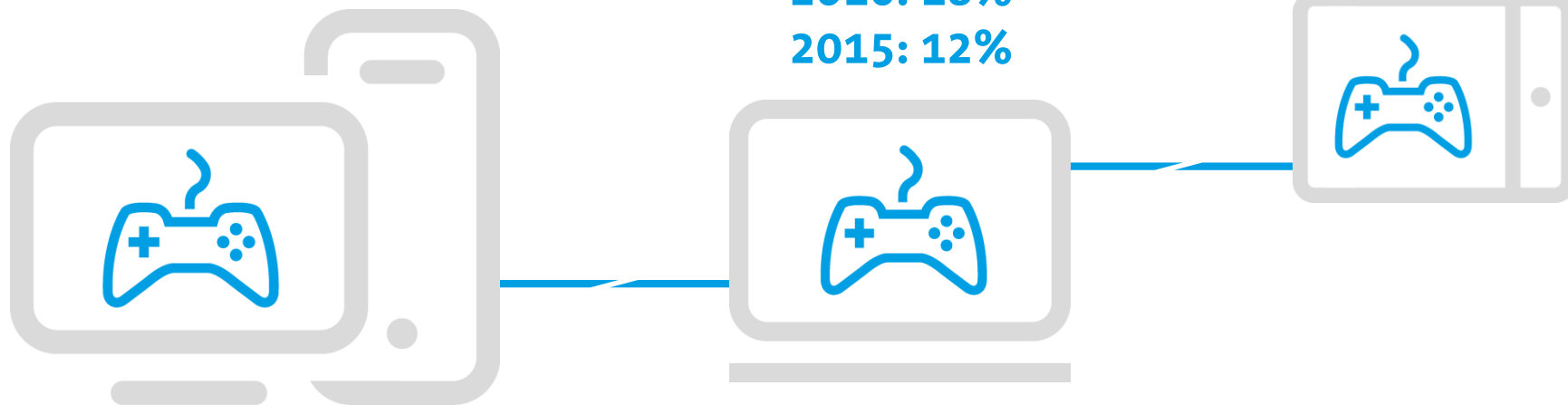
Jeder Vierte nutzt synchronisiertes Gaming

Spielen Sie ein und dasselbe Spiel auf mehreren Endgeräten?

Ja 26%

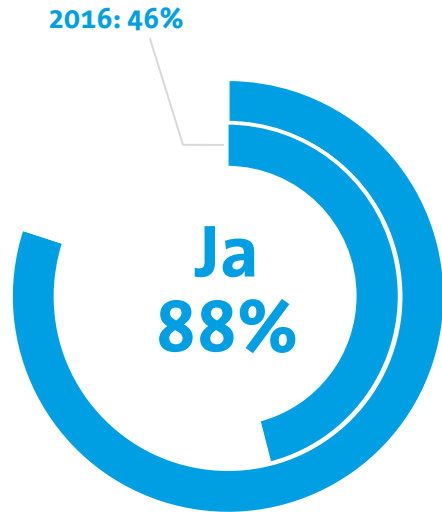
2016: 18%

2015: 12%

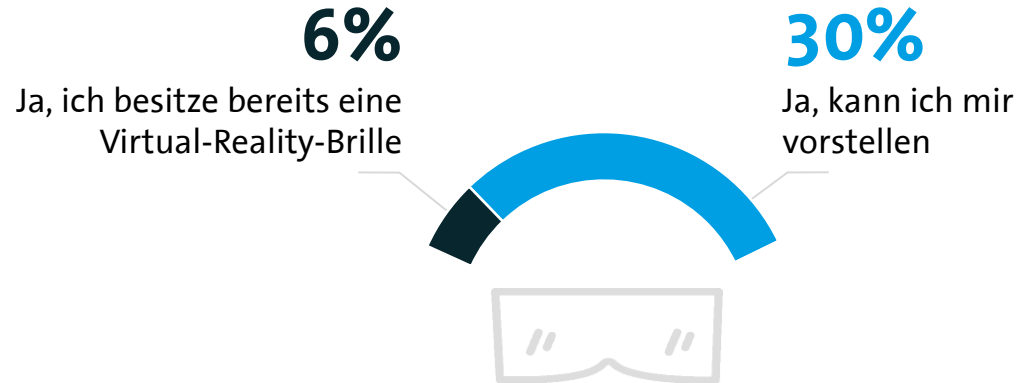


Bekanntheit von Virtual Reality massiv angestiegen

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

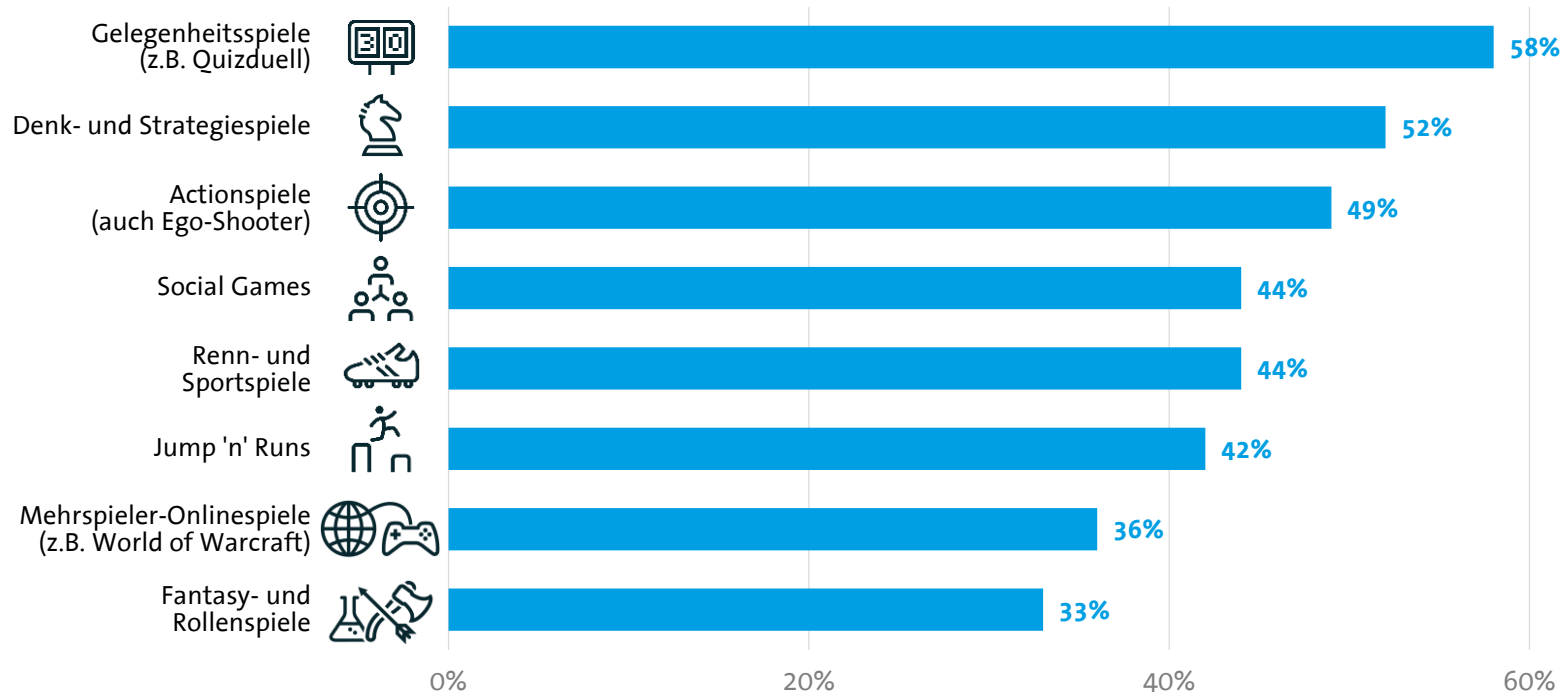


Können Sie sich vorstellen, eine solche Virtual-Reality-Brille zu kaufen?



Casual Games und Denkspiele am beliebtesten

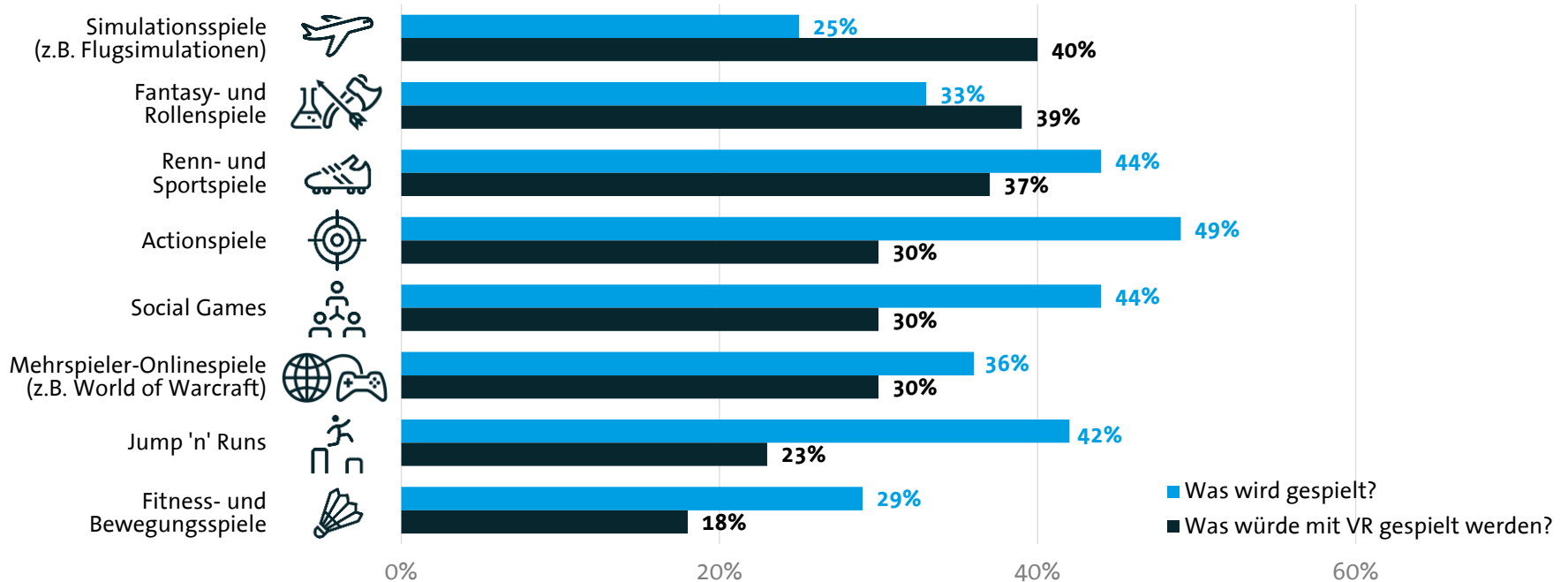
Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?



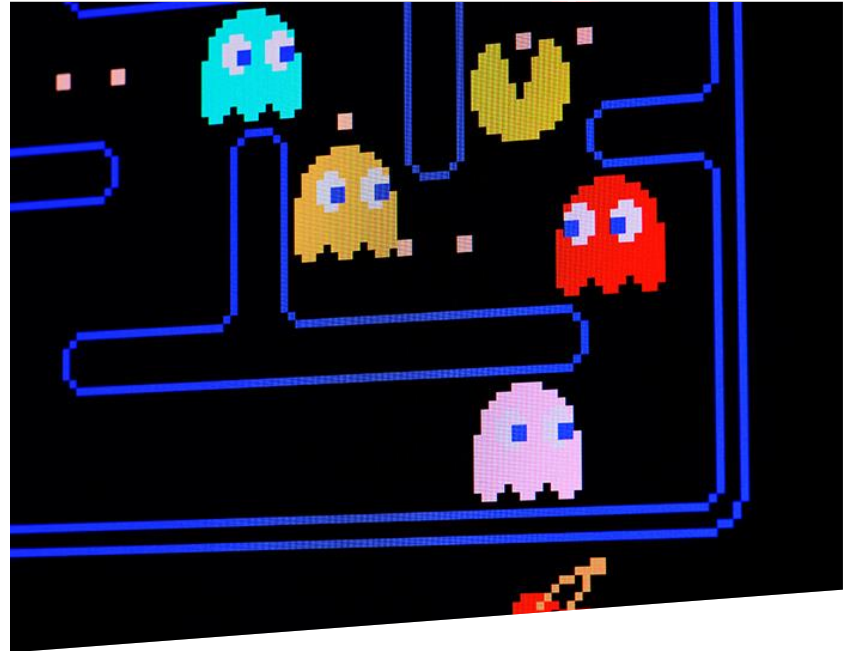
Simulations- und Rollenspiele könnten durch VR dazugewinnen

Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?

Für welche Computerspielarten würden Sie Virtual-Reality-Brillen gerne verwenden?

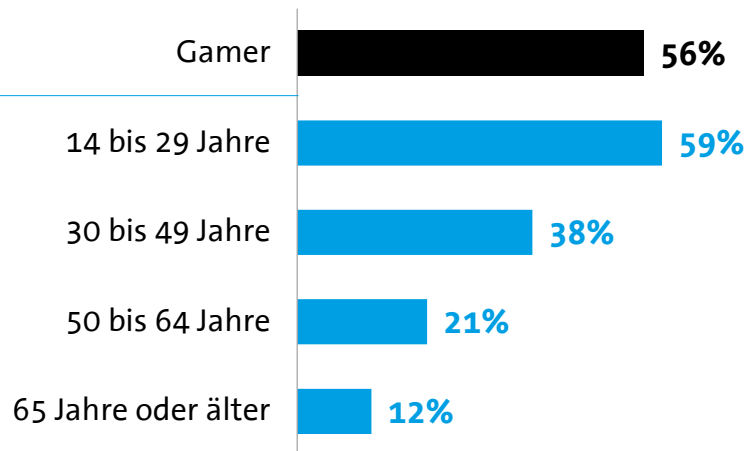
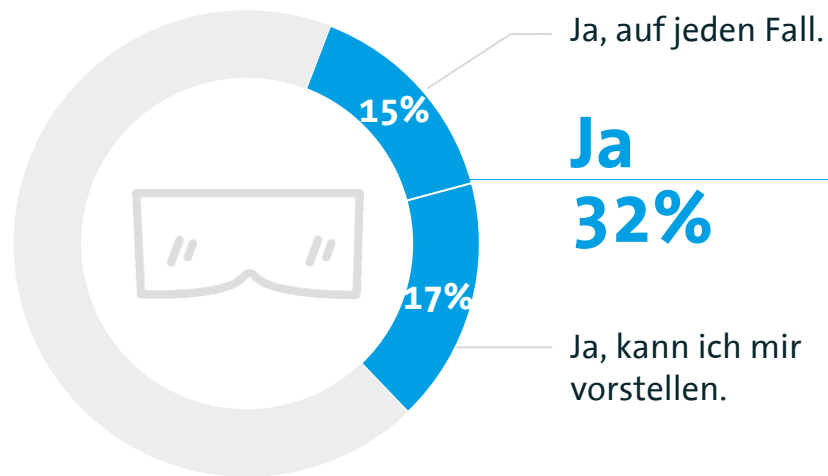


Arcades: Virtuelle Spielplätze machen VR Allgemeinheit zugänglich



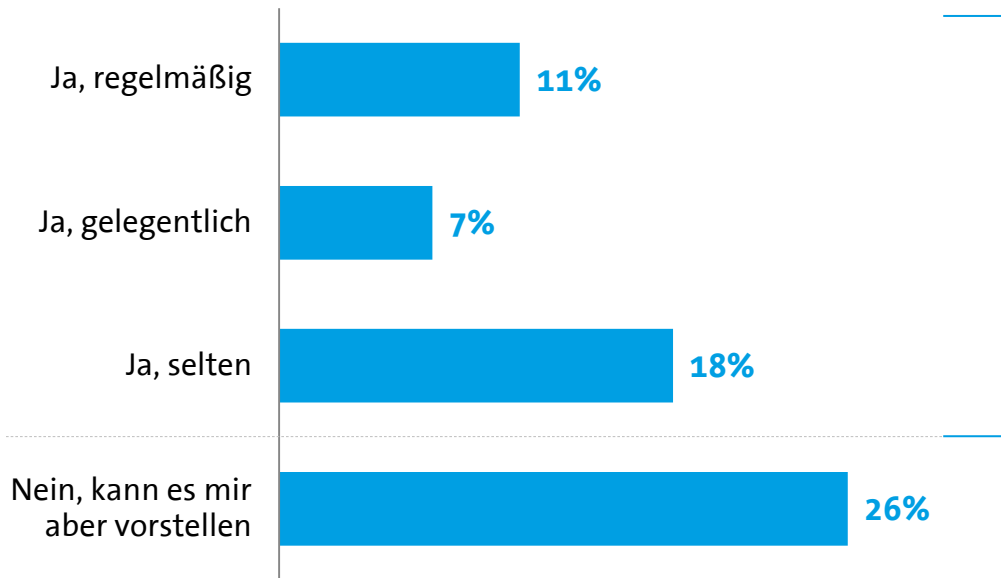
Arcades sind ein junger und vielversprechender Markt

Können Sie sich vorstellen, in Arcades, also Spielhallen, Virtual-Reality-Spiele zu spielen?



Gamer schauen Gamern beim Gaming zu

Haben Sie schon einmal derartige Wettkämpfe im Internet als Stream live oder als aufgezeichnetes Let's-Play-Videos angesehen?

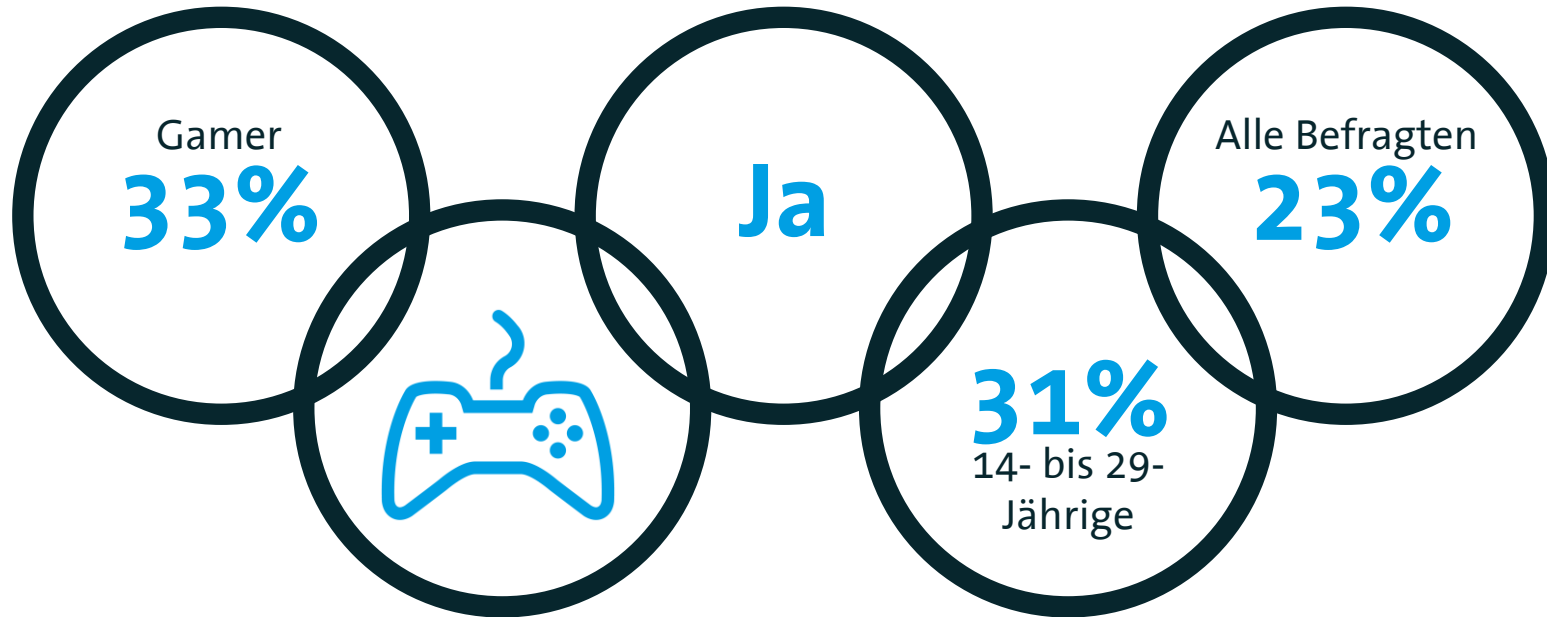


29%

Der Gamer schauen „Let's-Play“-Videos auf YouTube **oder** Livestreams.

E-Sport – Profispieler oder Profisportler?

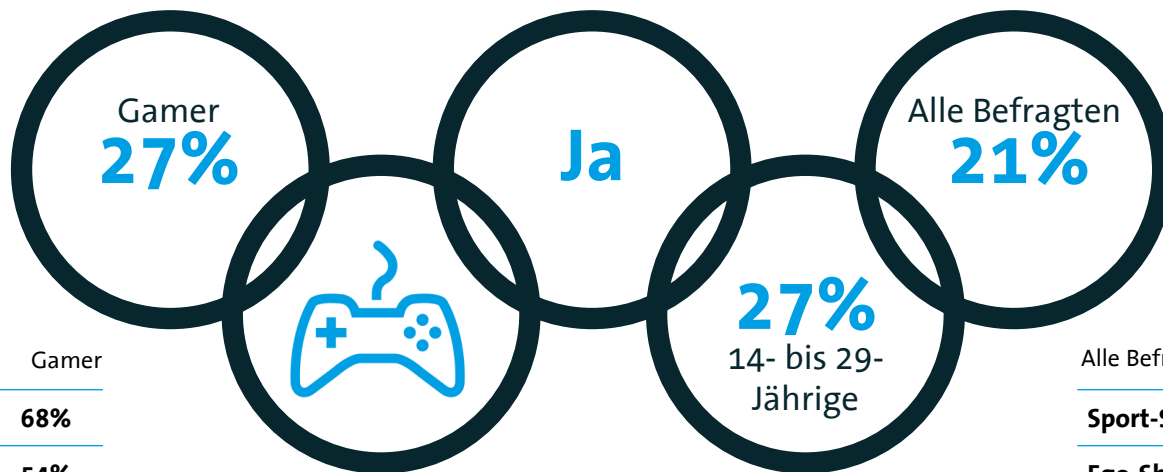
Ist E-Sport Ihrem Verständnis nach eine Sportart?



Jeder Fünfte ist für E-Sport als offizielle Sportart

Sollte E-Sport Ihrer Meinung nach auch in Deutschland offiziell als Sportart anerkannt werden?

Welche der folgenden Computerspielarten sollten offiziell als Sportart anerkannt werden?



| | Gamer |
|---------------------------------|------------|
| Sport-Spiele | 68% |
| Ego-Shooter | 54% |
| Echtzeit-Strategiespiele | 46% |

| | Alle Befragten |
|---------------------------------|----------------|
| Sport-Spiele | 67% |
| Ego-Shooter | 39% |
| Echtzeit-Strategiespiele | 38% |

Gaming in Deutschland 2017

- Gaming hat sich auf einem stabil hohen Niveau etabliert
- Bekanntheit von Virtual-Reality-Anwendungen steigt massiv
- Die wichtigsten Gaming-Trends 2017 sind:
 - Virtual-Reality-Brillen
 - Mobile Endgeräte als Gaming-Plattformen immer beliebter
 - Zunehmende Professionalisierung von E-Sports



The background of the slide features a close-up, shallow depth-of-field photograph of several colorful game pieces (pawns) on a light-colored board. The pieces are in shades of blue, green, and red. One blue piece is in sharp focus in the foreground, while others are blurred in the background. The lighting is bright and even.

Mobil und vernetzt: Die Gaming-Trends 2017

Martin Börner | Bitkom Präsidium

Berlin, 17. August 2017

bitkom