



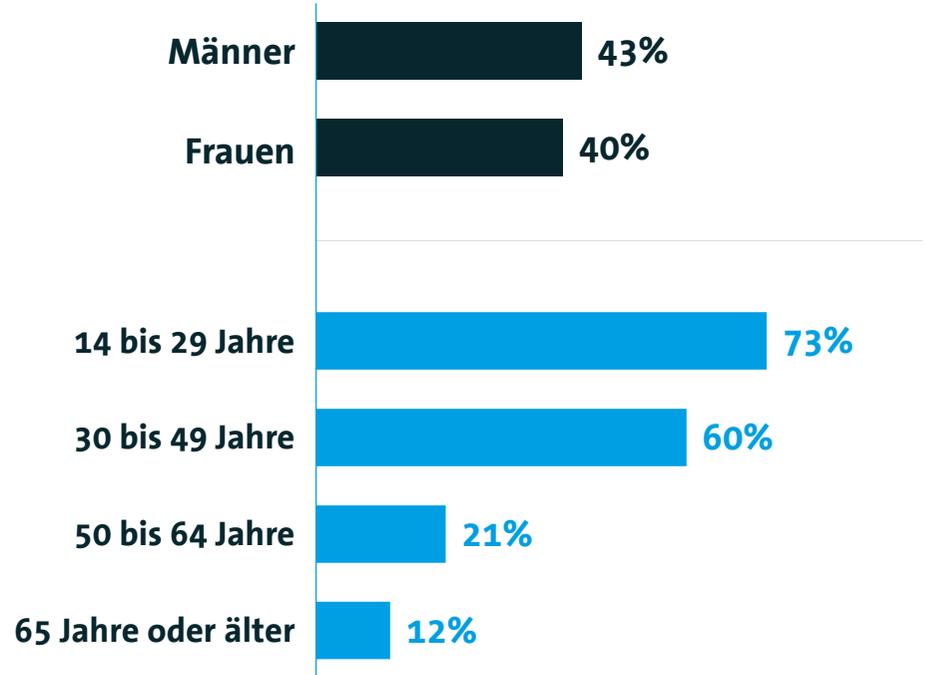
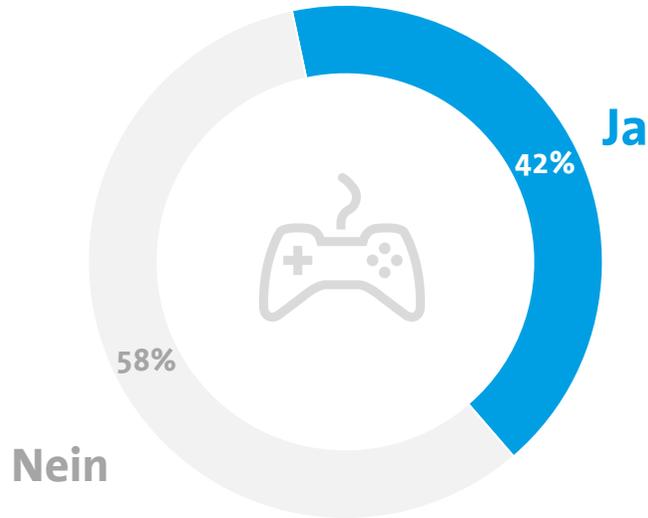
# Gaming-Trends in Deutschland

**Martin Börner | Bitkom Präsidium**  
Berlin, 11. August 2016

**bitkom**

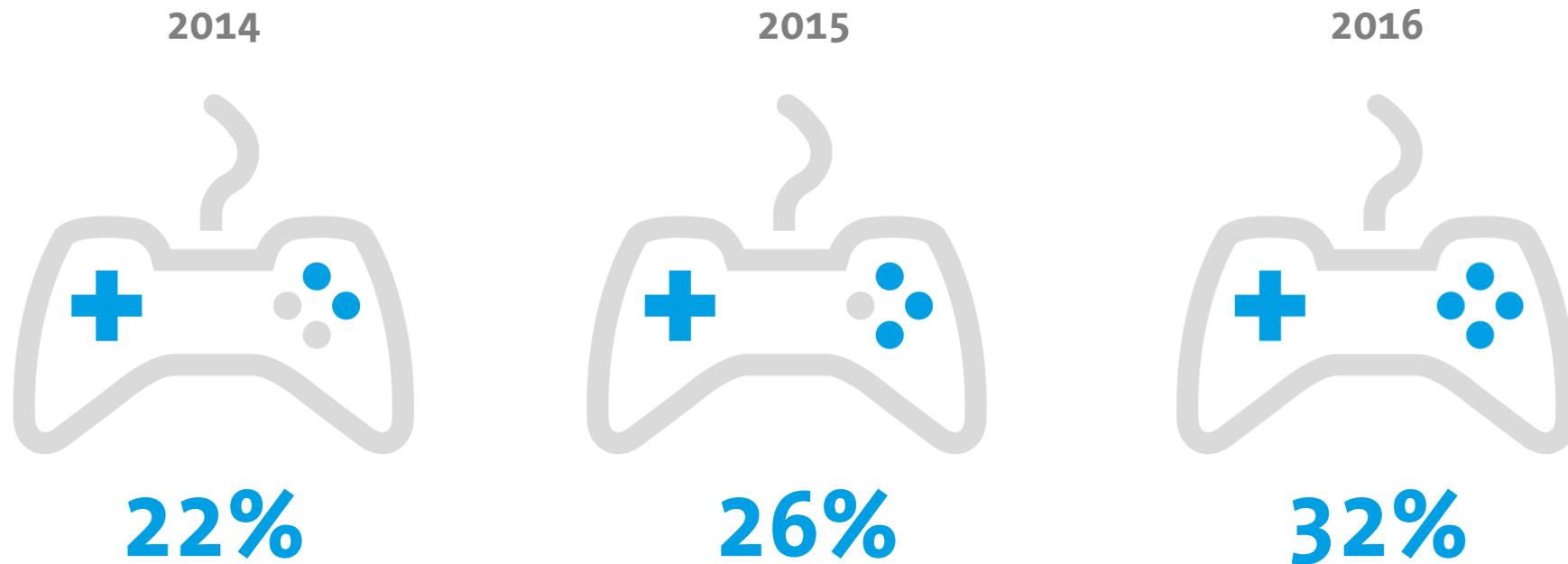
# 42 Prozent der Deutschen sind Gamer

Spielen Sie Video- oder Computerspiele?



# Jeder Dritte ist an Gaming interessiert

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



# Die meisten hält Zeitmangel vom Spielen ab

Aus welchen Gründen haben Sie bisher nicht gespielt?

»Keine Zeit«



60%

»Macht mir keinen Spaß«



57%

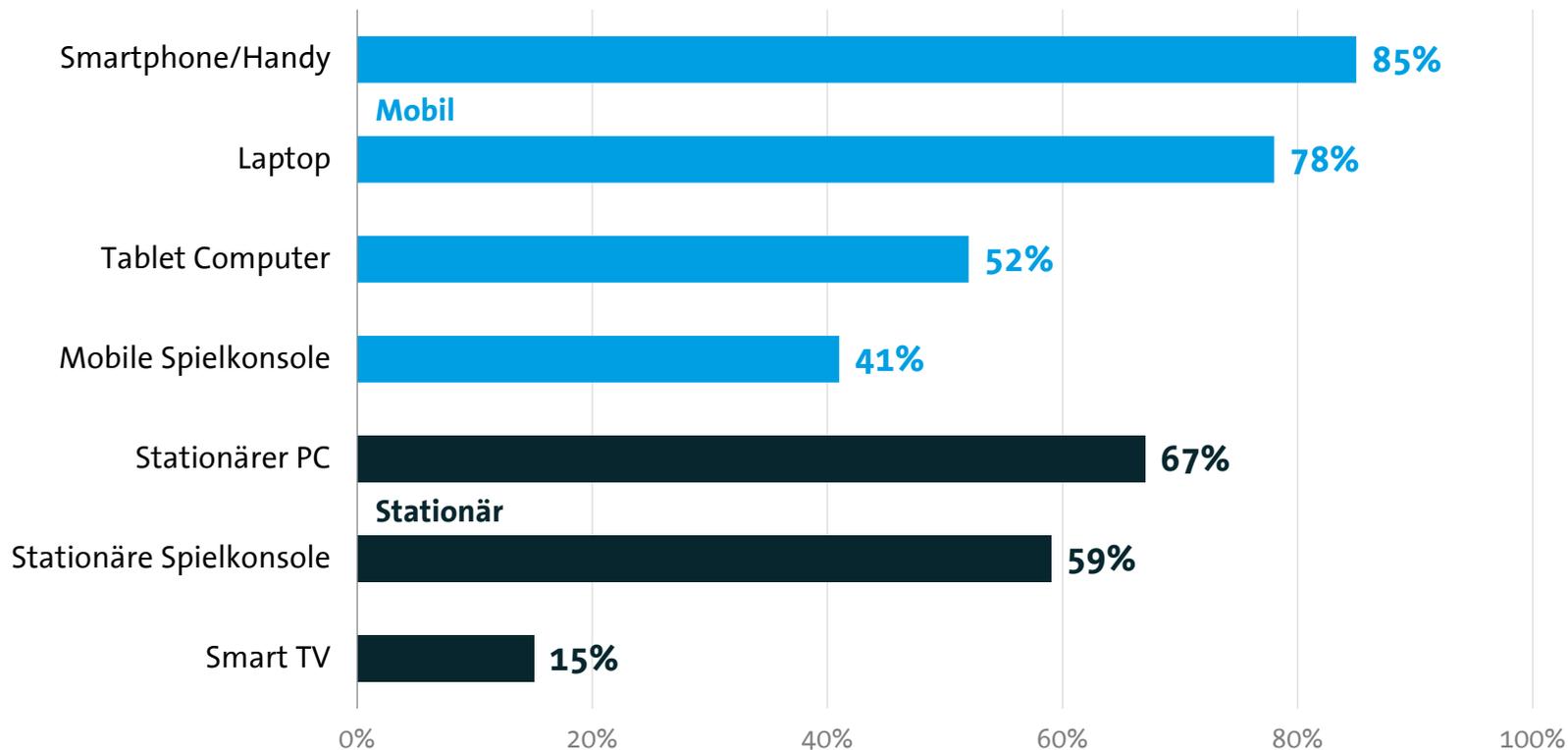
»Video- und Computerspiele sind für Kinder«



7%

# Das Smartphone ist die beliebteste Gaming-Plattform

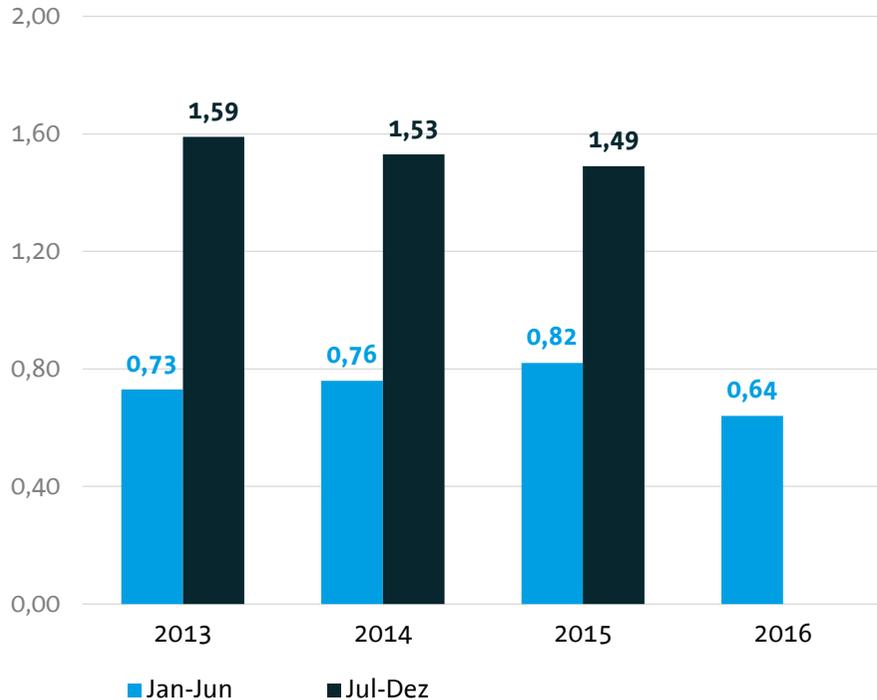
Auf welchen Geräten spielen Sie Video- oder Computerspiele?



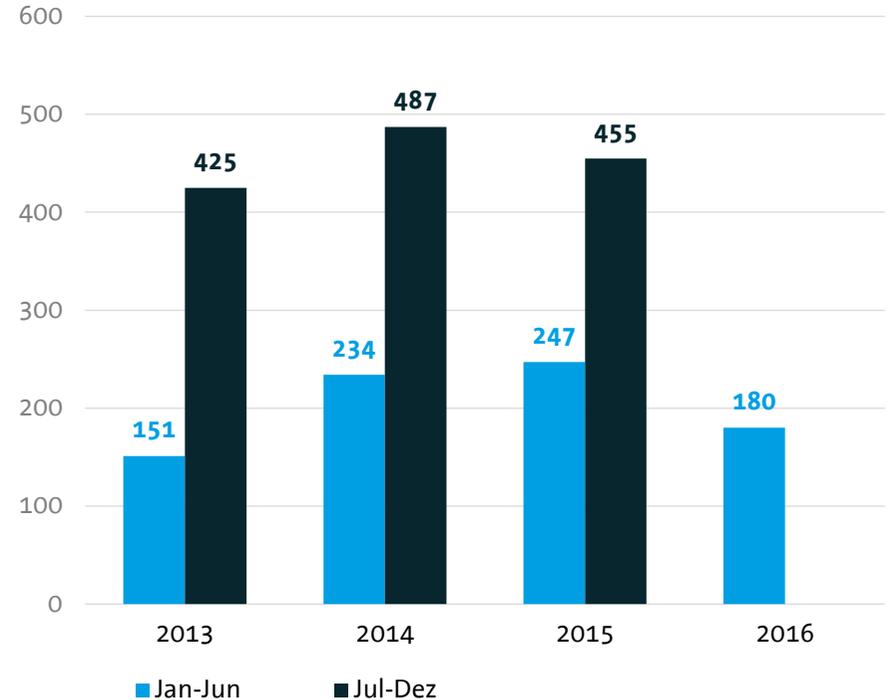
# Stationäre Konsolen bleiben gefragt

Zahlen für den deutschen Gesamtmarkt

Absatz in Mio.



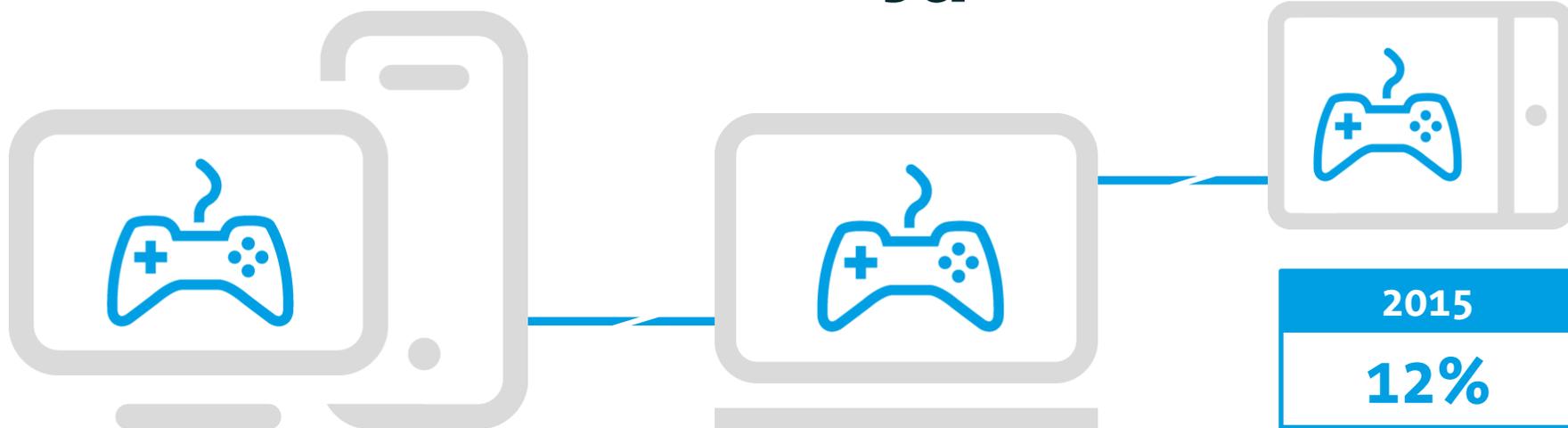
Umsatz in Mio.€



# Jeder Sechste nutzt synchronisiertes Gaming

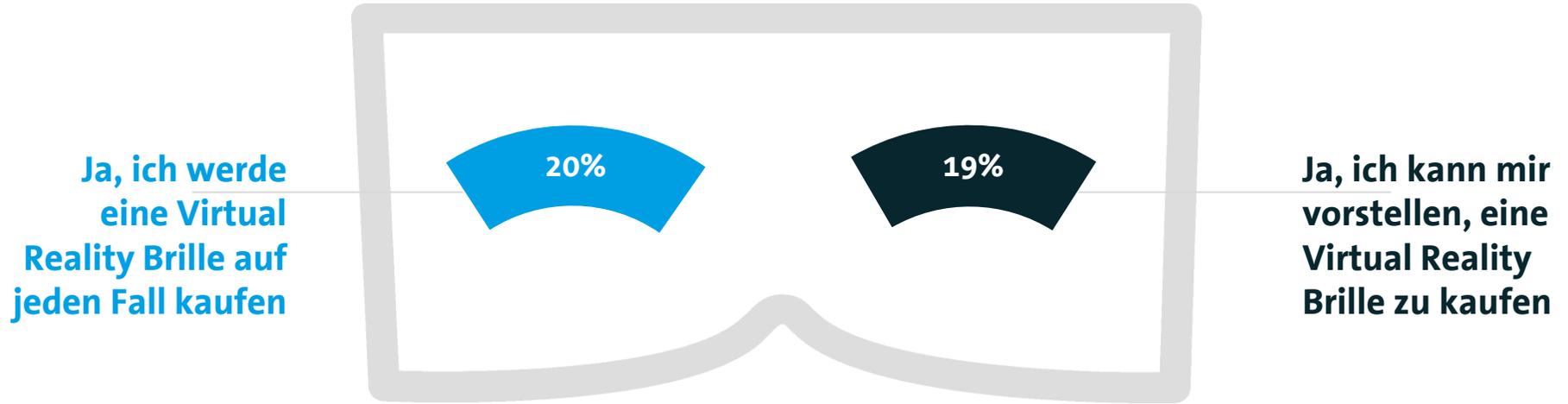
Spielen Sie ein und dasselbe Spiel auf mehreren Endgeräten?

**18%** Ja



# Fast 40 Prozent der Gamer haben Interesse am Kauf einer Virtual Reality Brille

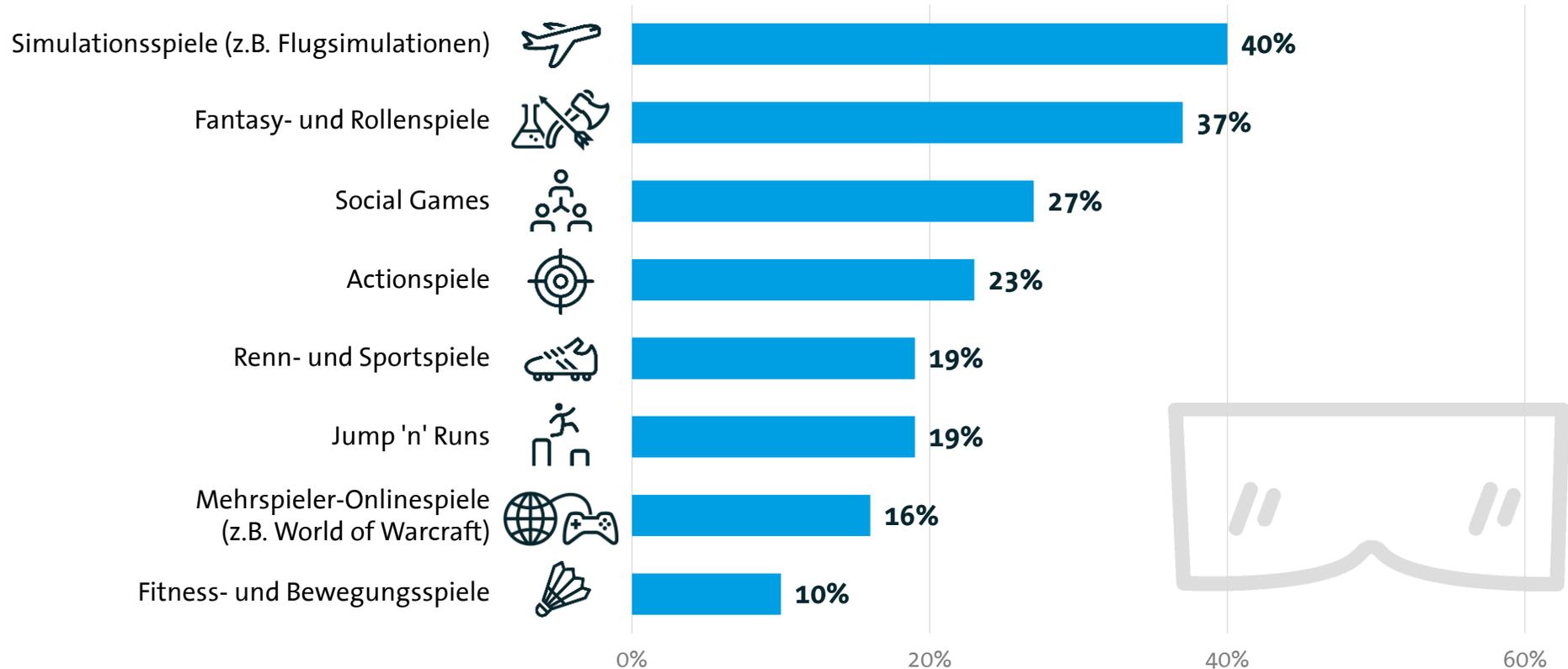
Können Sie sich vorstellen, eine Virtual Reality Brille zu kaufen?



**Rund 20 Millionen potenzielle Käufer**

# Simulations- und Rollenspiele für VR am beliebtesten

Für welche Computerspielarten würden Sie Virtual Reality Brillen gerne verwenden?



# Anwendungsbeispiele – Virtual Reality und Gaming

## Fantasy- und Rollenspiele

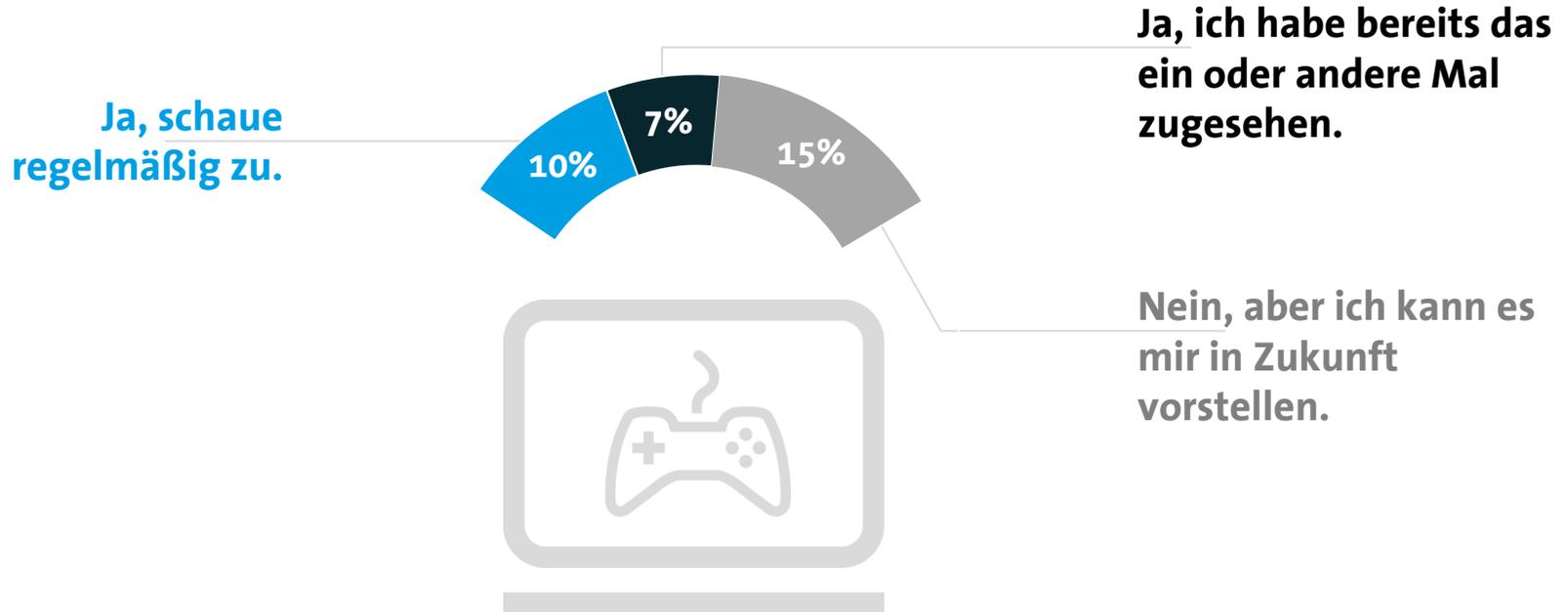


## Flugsimulation



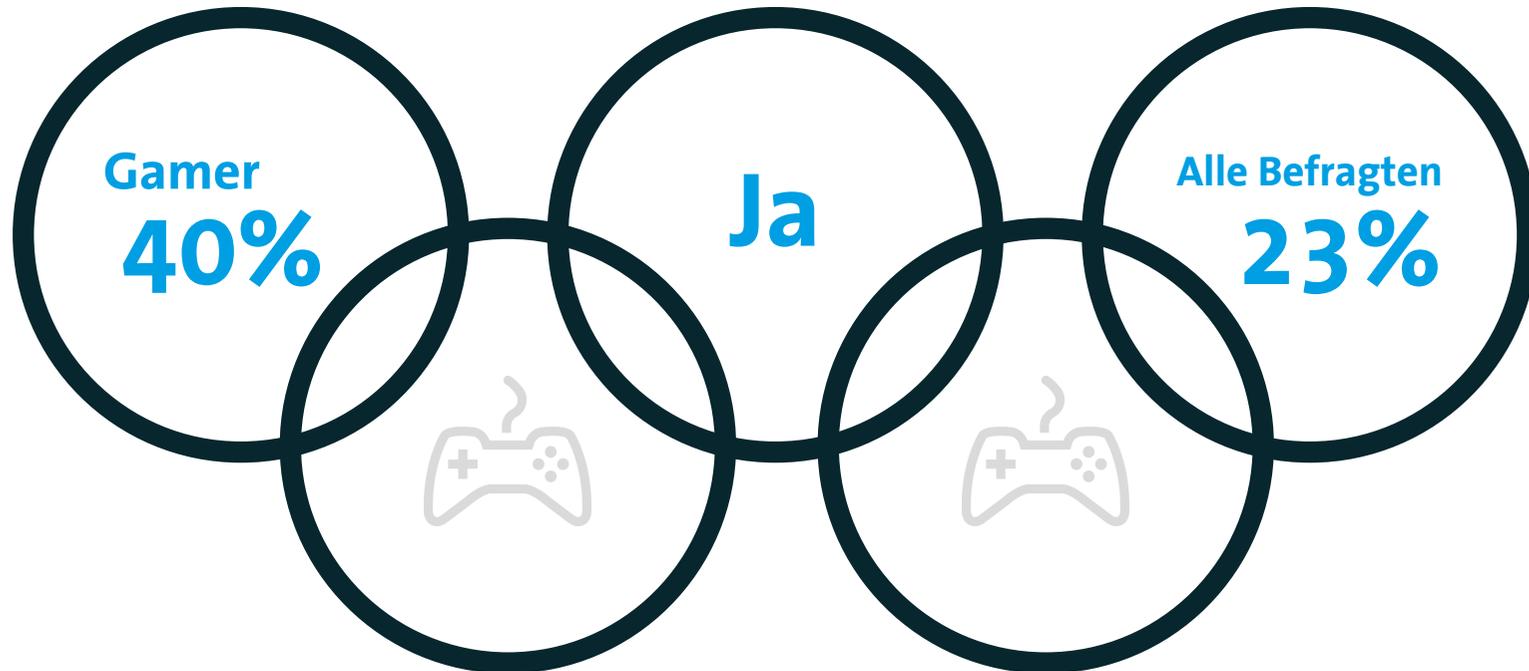
# 17 Prozent der Gamer schauen Online-Spielszenen

Haben sie schon einmal Gaming-Wettkämpfe im Internet als Live-Stream oder Aufzeichnung (z.B. als Let's-play-Video) mitverfolgt?



# E-Sports - Dabei sein ist alles

Können Sie sich vorstellen, dass Computerspielen olympisch wird?



# Gaming in Deutschland 2016

- Gaming hat sich auf einem stabil hohen Niveau etabliert
- Das Interesse der Deutschen an Virtual Reality Anwendungen steigt
- Die wichtigsten Gaming-Trends 2016 sind:
  - Mobile Gaming
  - Synchronisiertes Gaming
  - Virtual Reality Brillen





# Gaming-Trends in Deutschland

**Martin Börner | Bitkom Präsidium**  
Berlin, 11. August 2016

**bitkom**