

A person's hands are shown holding a black VR headset against a wooden background. The person has a tattoo on their left forearm and is wearing a black watch. The VR headset has two lenses and a strap.

Consumer Technology 2016: Marktentwicklung und Trends

Pressegespräch mit Timm Lutter

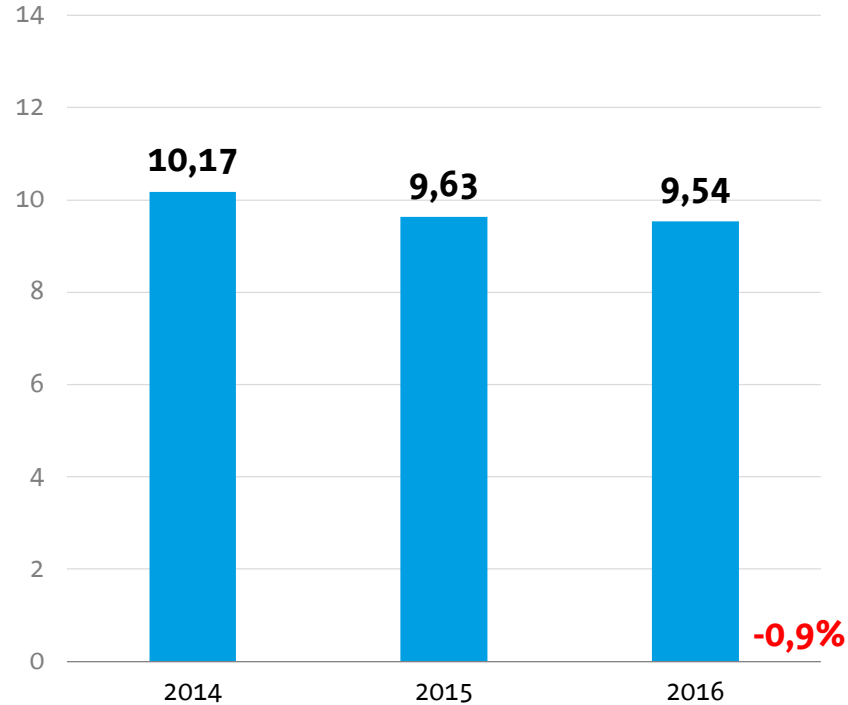
Bereichsleiter Consumer Electronics & Digital Media

Berlin, 31. Augst 2016

bitkom

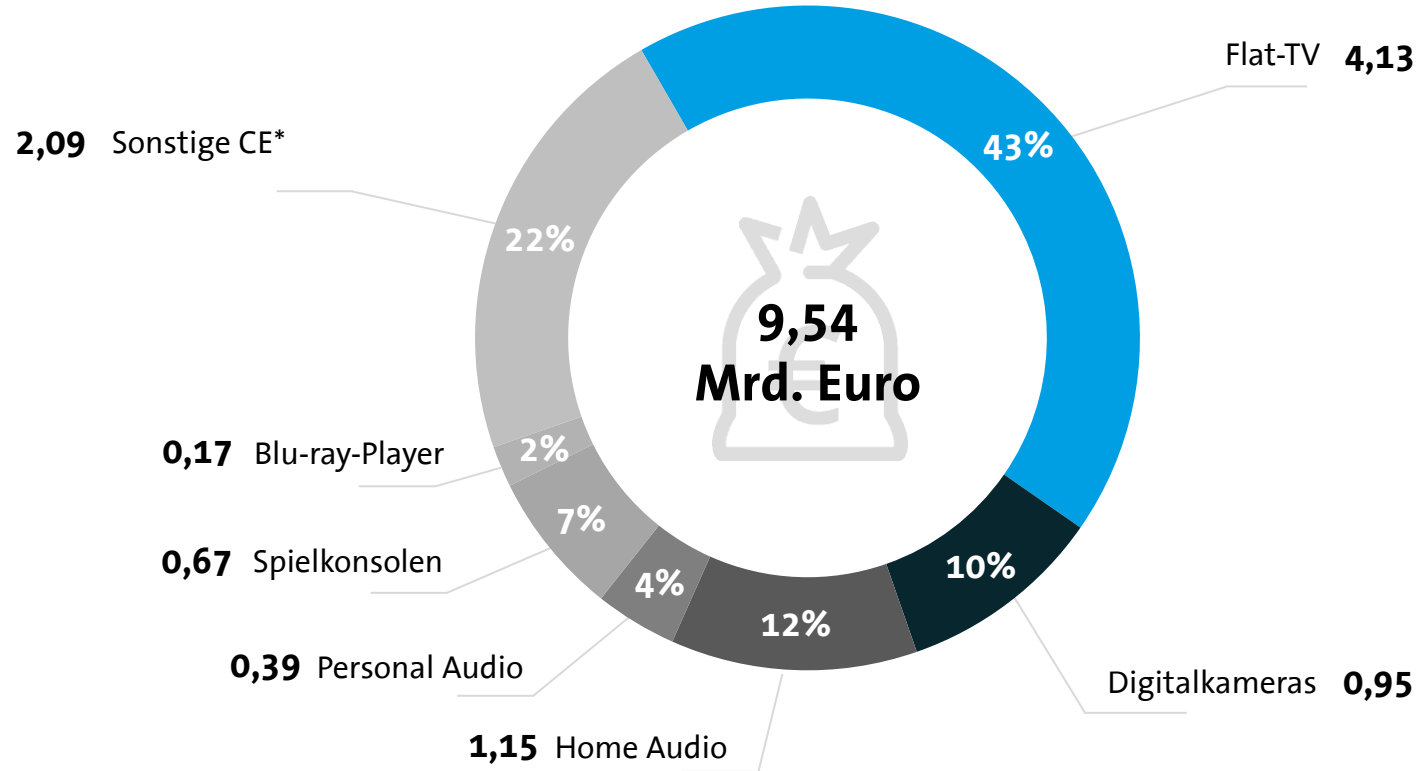
Leichter Umsatzrückgang mit Unterhaltungselektronik

Deutscher Markt für Unterhaltungselektronik in Mrd. €



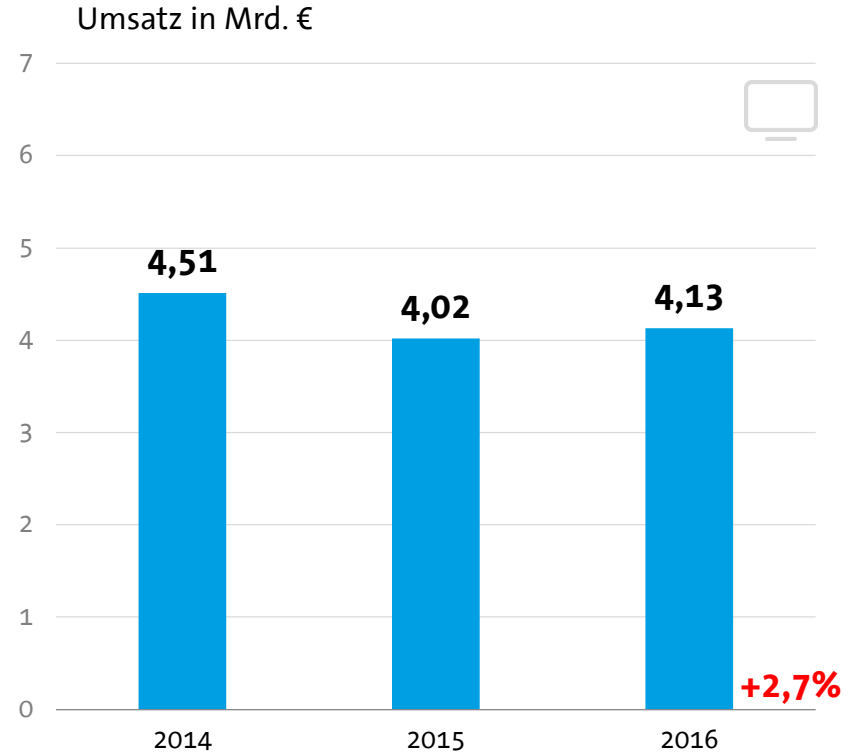
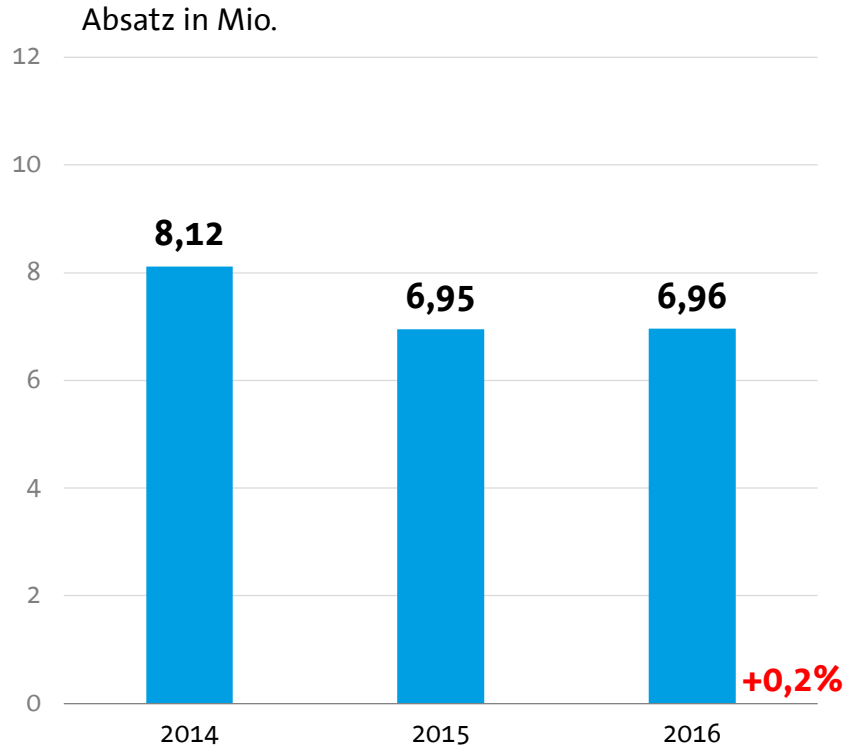
Größter Umsatz mit Flachbildfernsehern

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



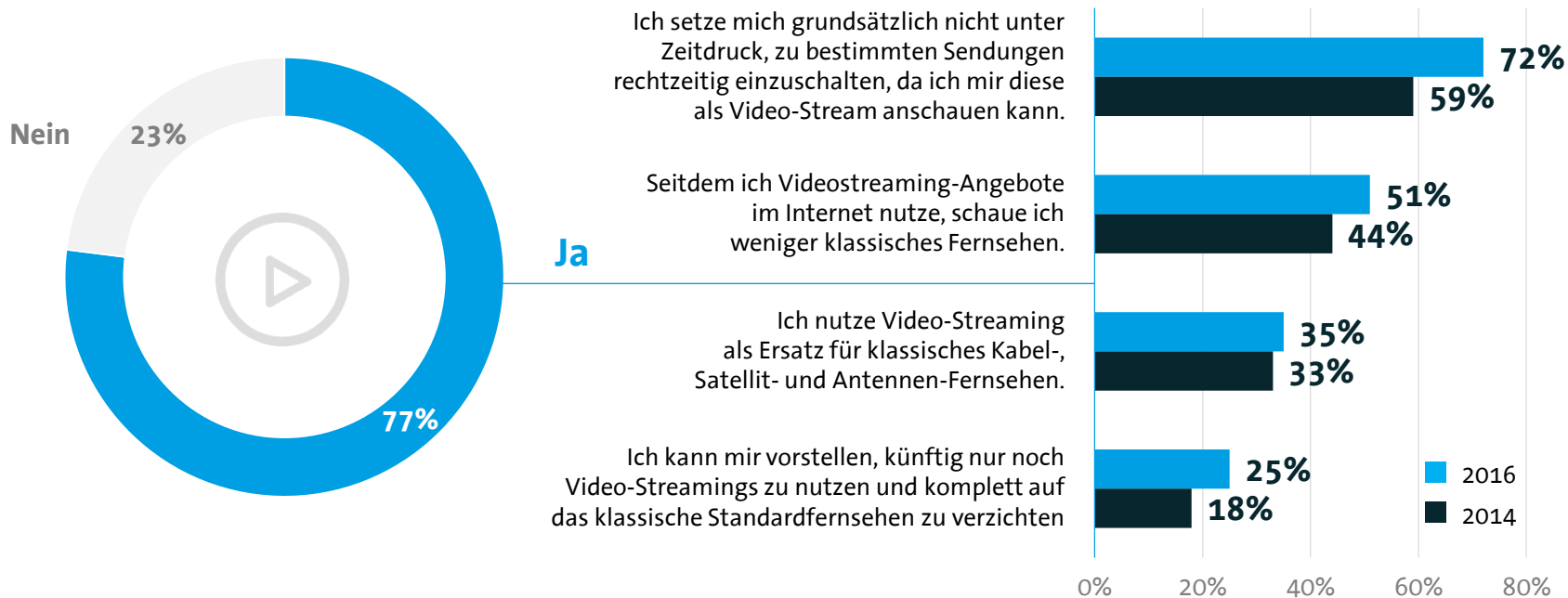
Markt für TV-Geräte profitiert vom Sport-Jahr 2016

Deutscher Markt für Fernseher 2014 – 2016



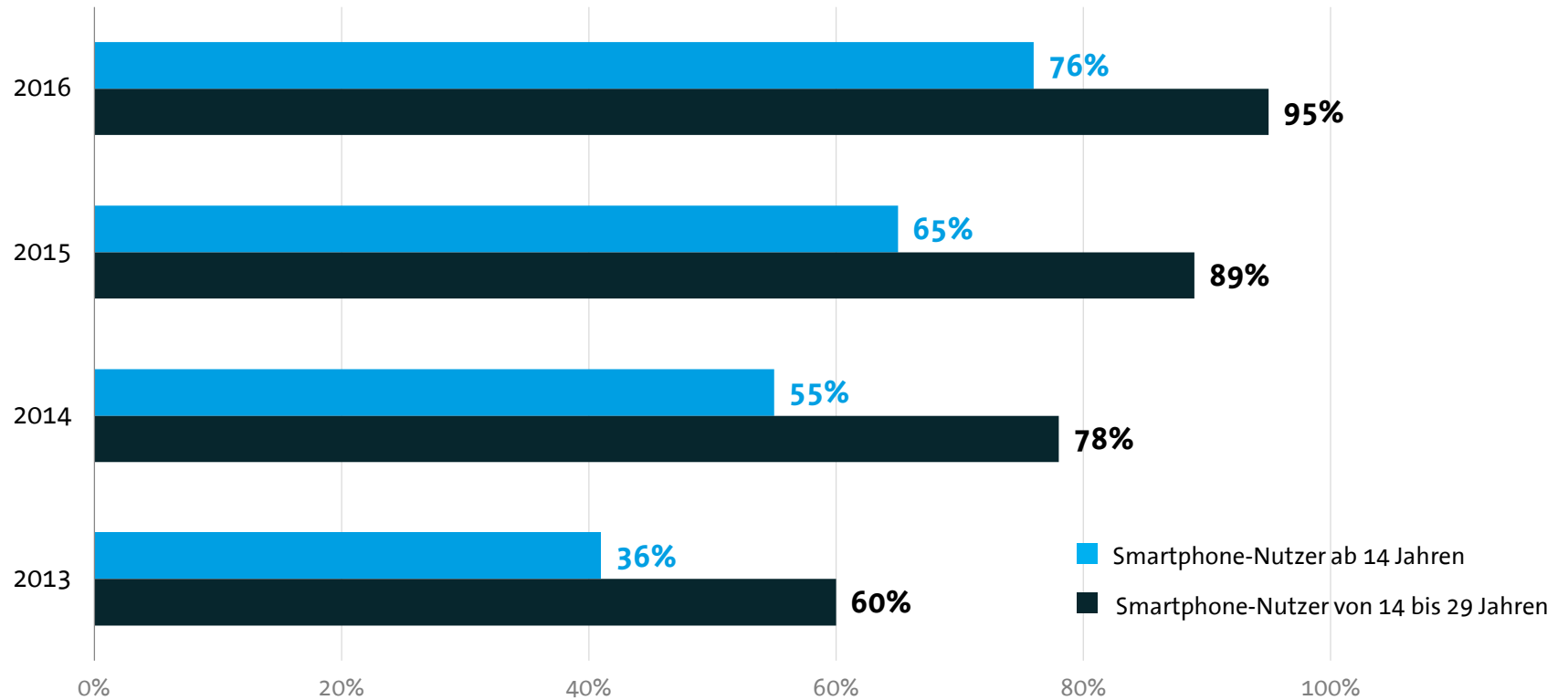
Jeder vierte Videostreamer kann auf lineares TV verzichten

Streamen Sie Videos im Internet? Wenn ja, welche Aussagen treffen auf Sie zu?



Unter 30 nicht ohne Smartphone

Anteil der Nutzer von Smartphones in Prozent



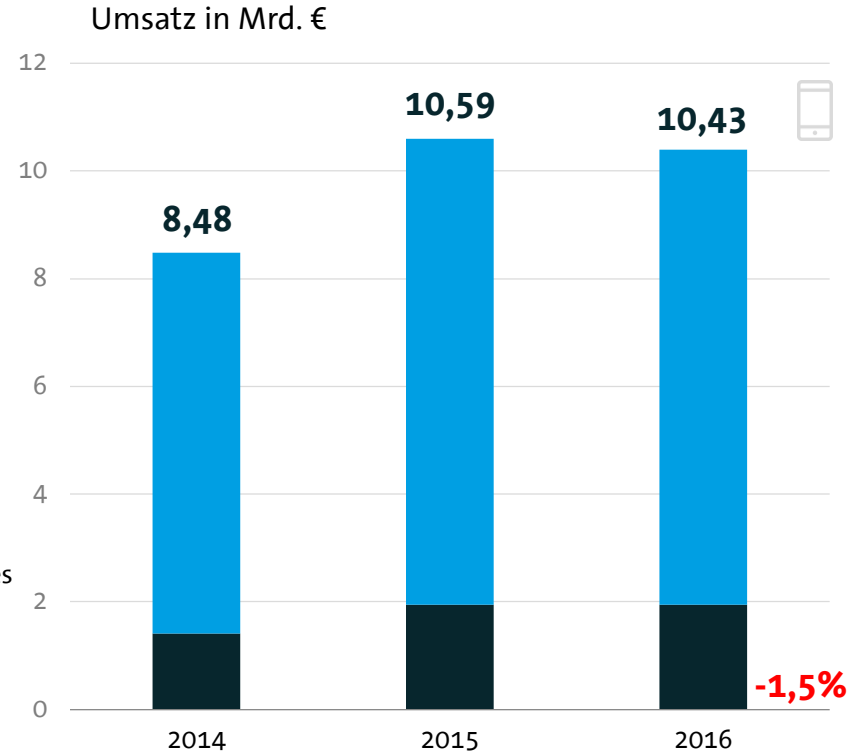
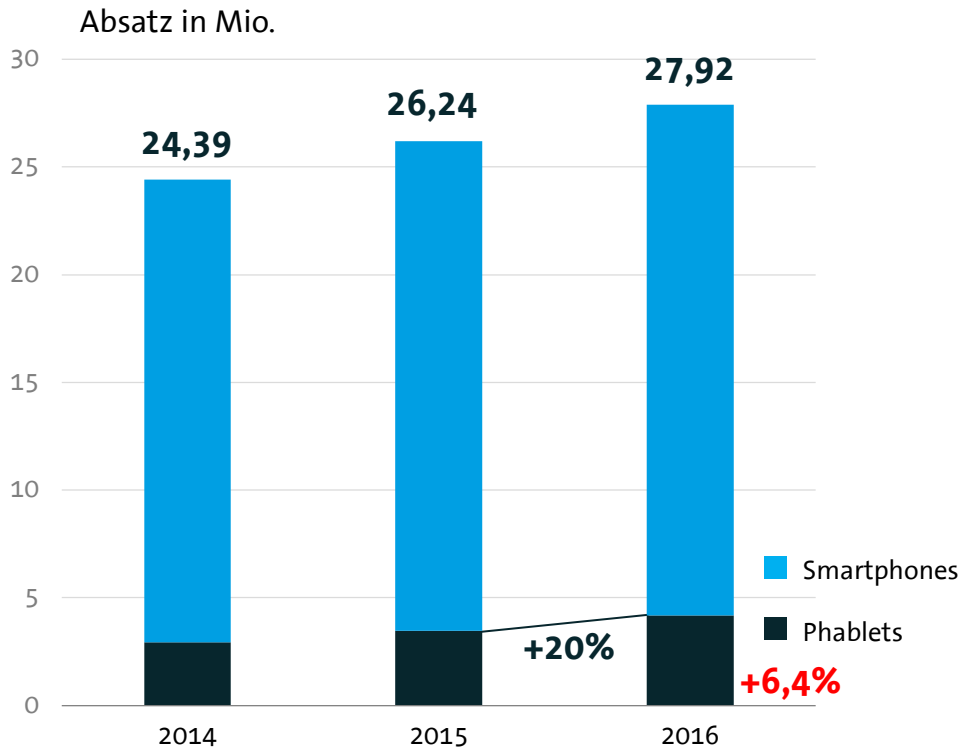
Das Smartphone plus X als Steuerungszentrale

Unterhaltungselektronik und Alltagsanwendungen, die mit Smartphones vernetzt sind



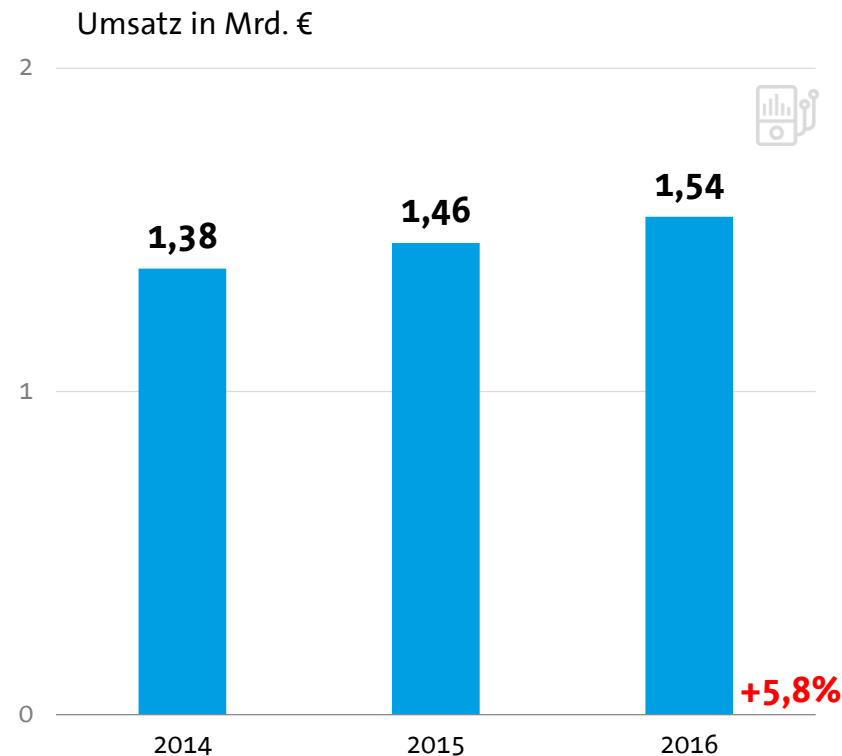
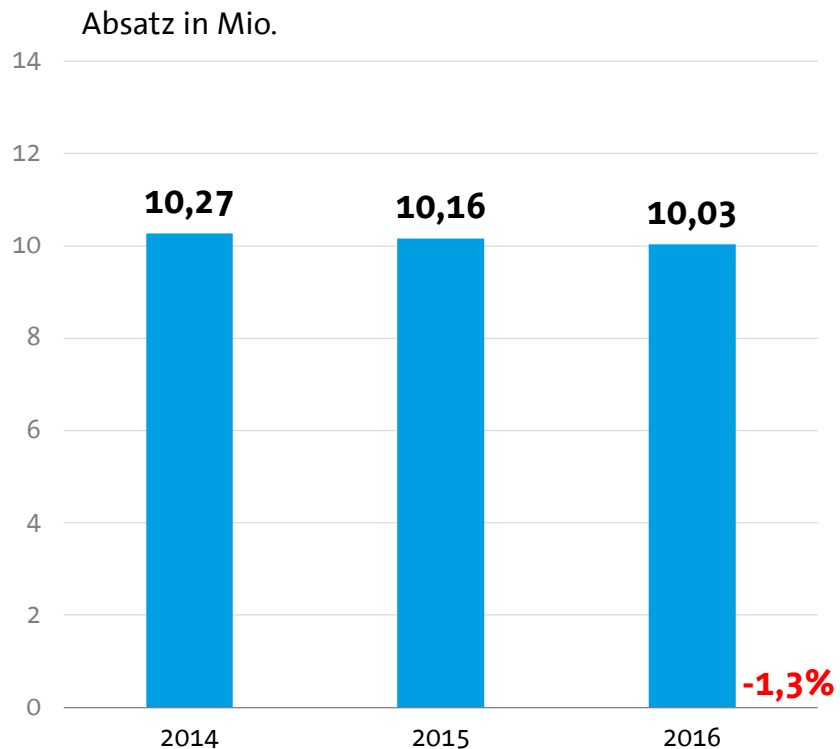
Neuer Absatzrekord bei Smartphones

Deutscher Markt für Smartphones 2014 – 2016



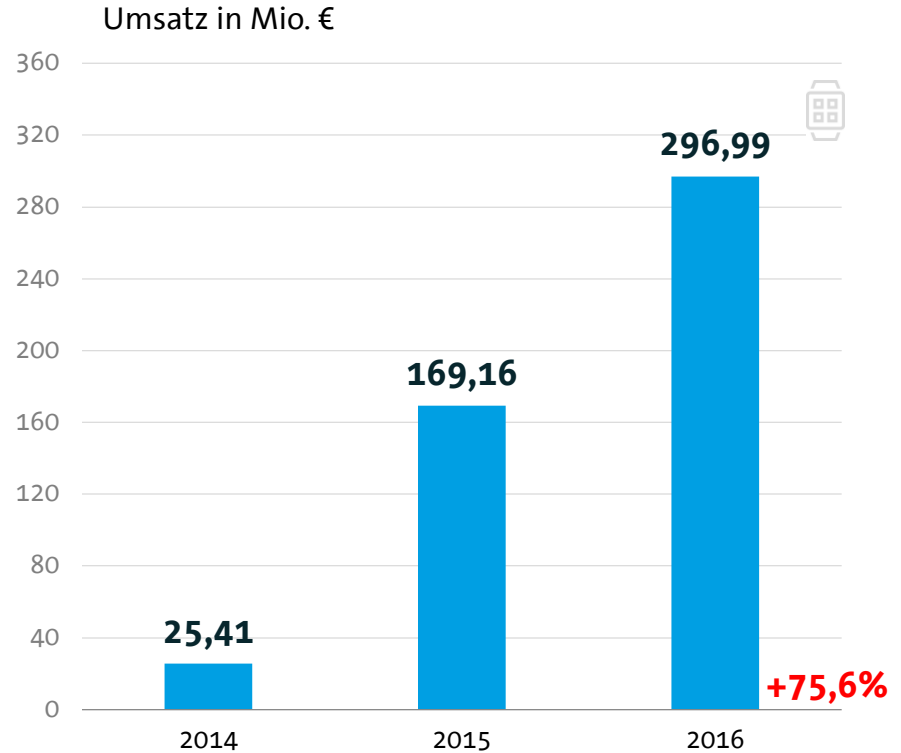
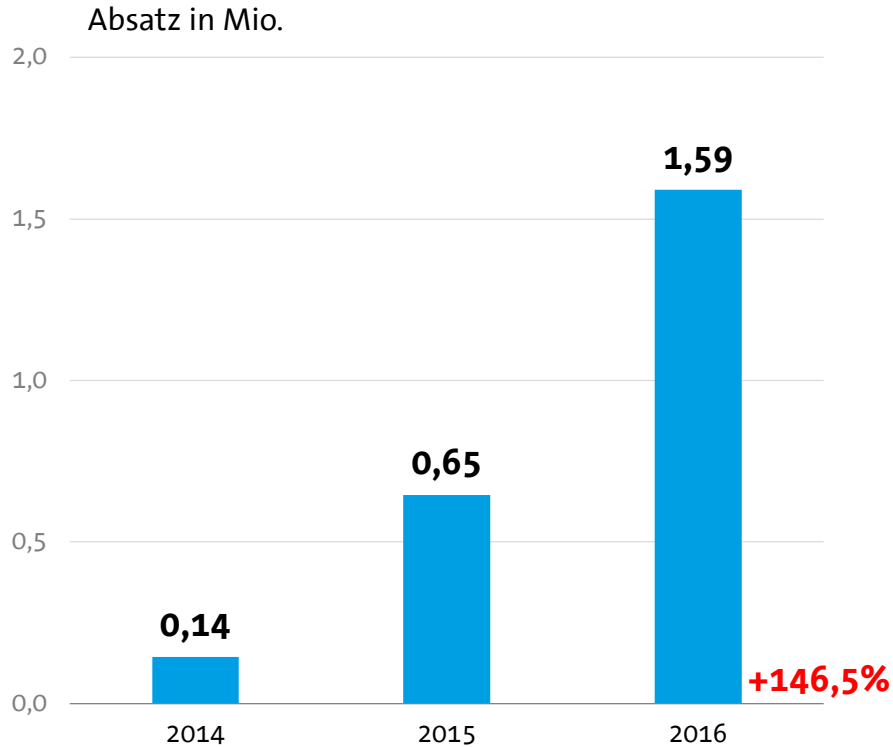
Vernetzte Audio-Geräte sind gefragt

Deutscher Markt für Audio-Geräte 2014 – 2016



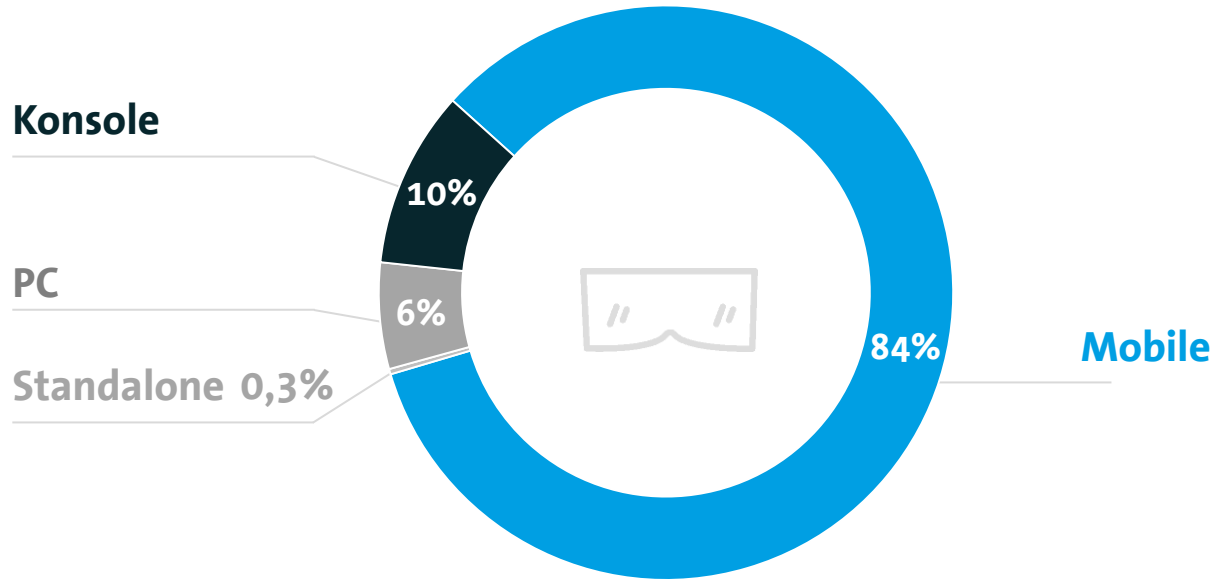
Boom bei Smartwatches

Deutscher Markt für Smartwatches 2014 – 2016



Mit dem Smartphone in die Virtual Reality

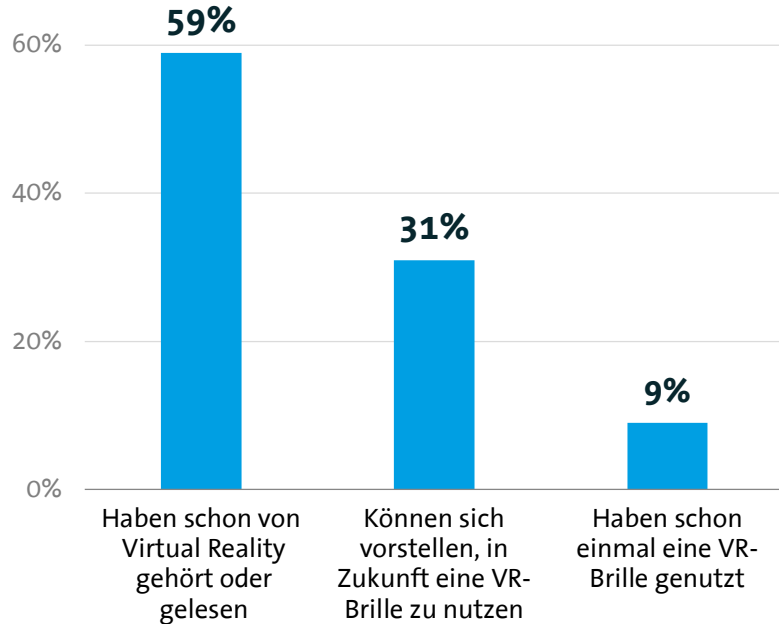
Weltweiter Anteil der Geräte, mit denen VR-Brillen 2016 genutzt werden



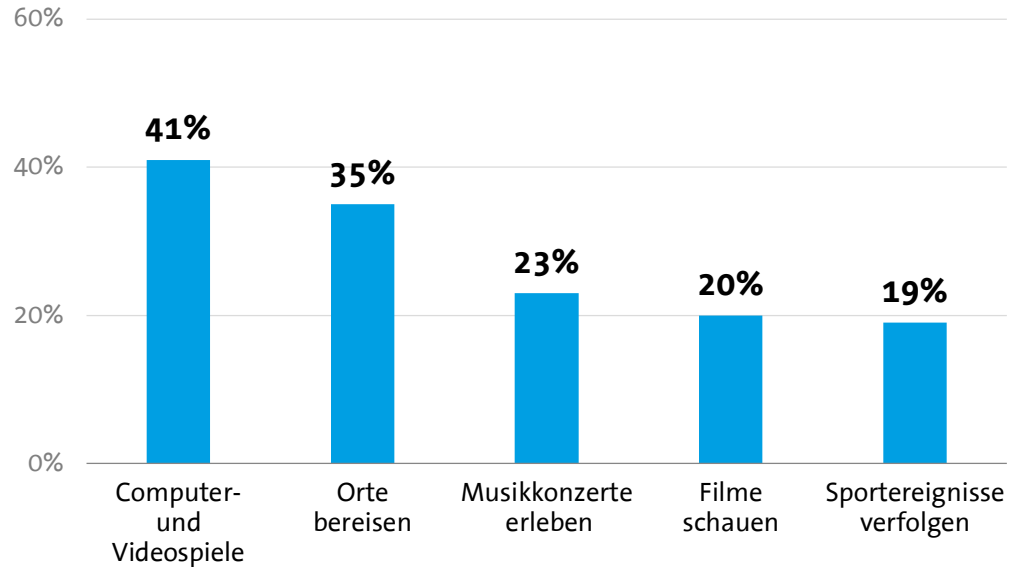
Virtual Reality wird zum neuen Standbein der Branche

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?*



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 person's hands are shown holding a black VR headset against a wooden background. The person has a tattoo on their left forearm and is wearing a black watch. The VR headset has two lenses and a strap. The background is a wooden surface with a prominent grain and a tattoo of a crown and leaves on the left side.

Consumer Technology 2016: Marktentwicklung und Trends

Pressegespräch mit Timm Lutter

Bereichsleiter Consumer Electronics & Digital Media

Berlin, 31. Augst 2016

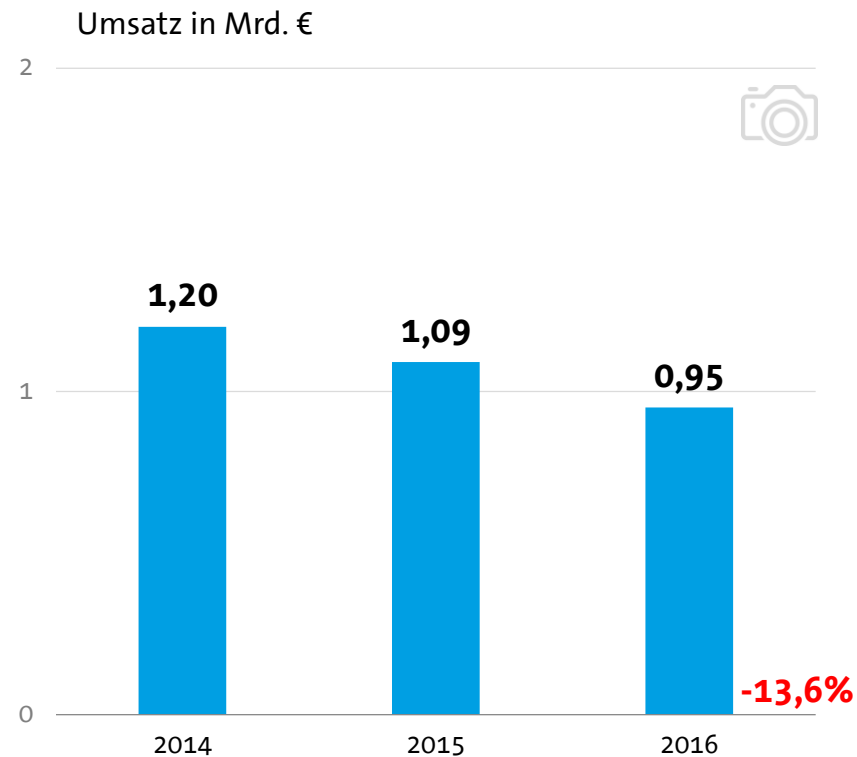
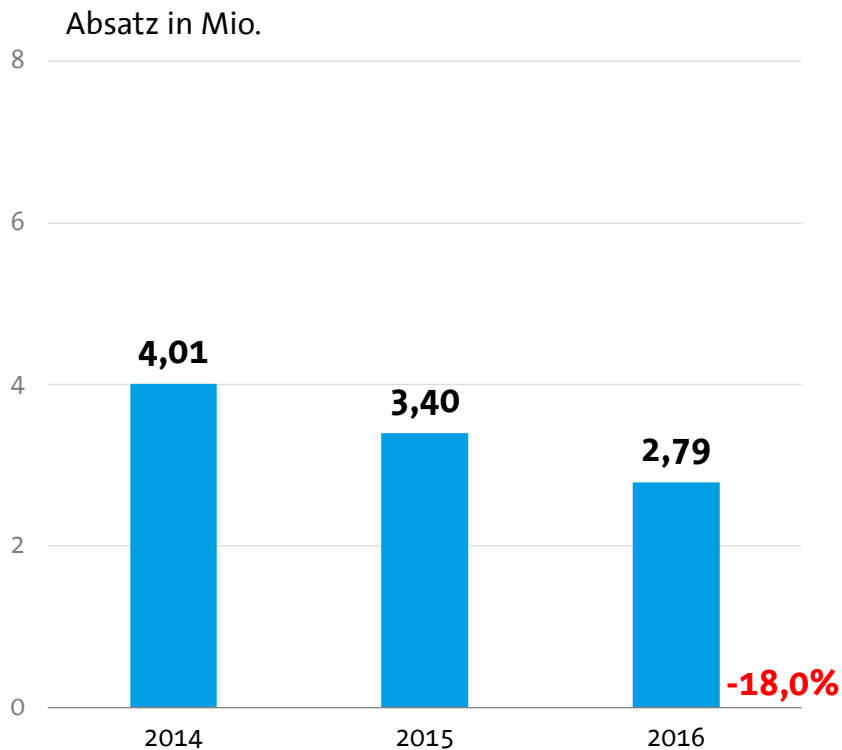
bitkom

Weitere Daten für Q&A

bitkom

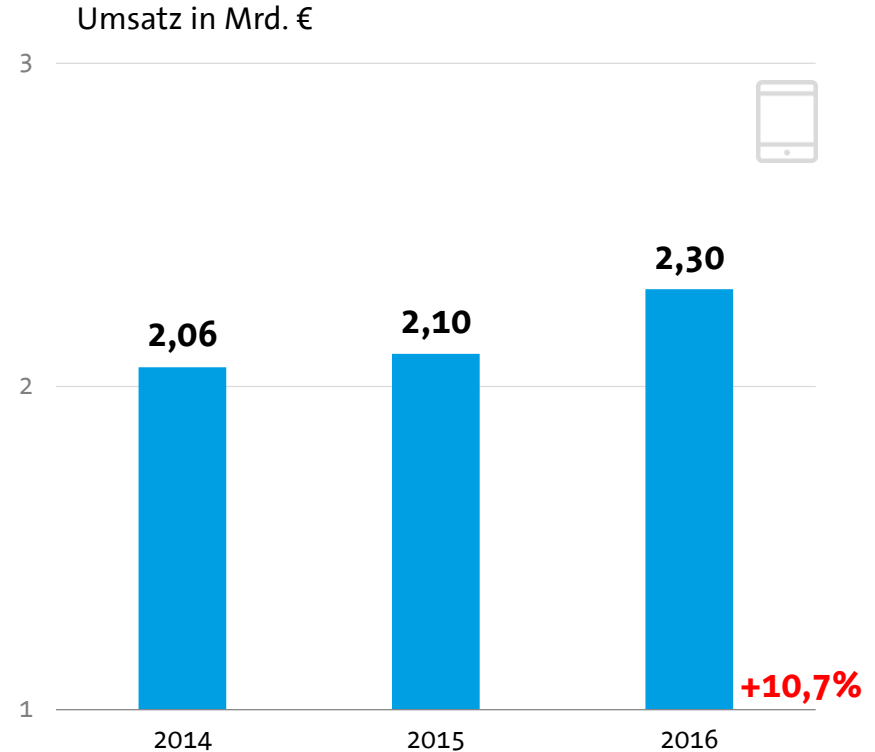
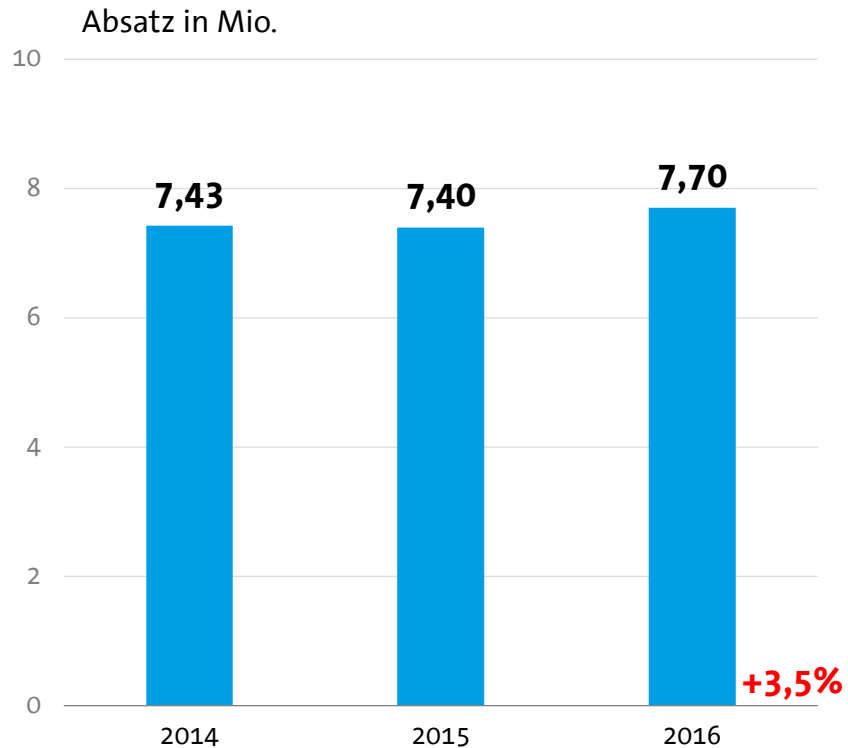
Trend zu höherwertigen Kameras kann Einbruch nicht verhindern

Deutscher Markt für Digitalkameras 2014 – 2016



Tablet-Markt zieht wieder an

Deutscher Markt für Tablet Computer 2014 – 2016



Fitness-Tracker legen zu

Deutscher Markt für Fitness-Tracker 2014 – 2016

