

# Die Gaming-Trends 2018

**Martin Börner | Bitkom Präsidium**

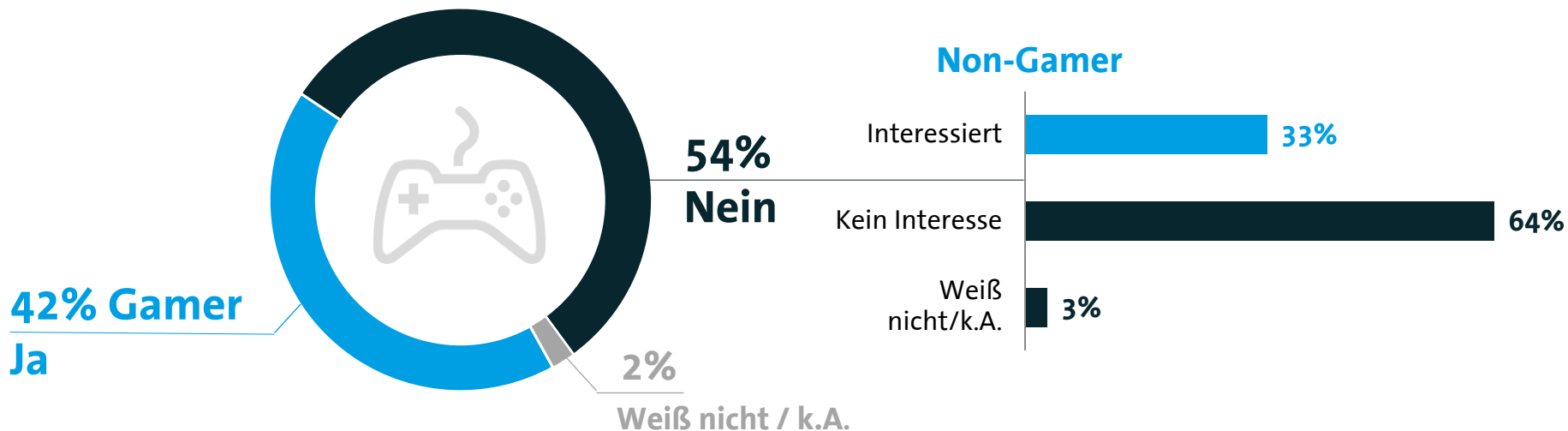
Berlin, 16. August 2018

**bitkom**



# Zahl der Gamer nach wie vor auf hohem Niveau

Spielen Sie Video- oder Computerspiele?



# Keine Zeit, kein Spaß, kein Geld: Weshalb manche nicht spielen.

Aus welchen Gründen haben Sie bisher nicht gespielt?

»Keine Zeit«



66%

»Macht mir keinen Spaß«



56%

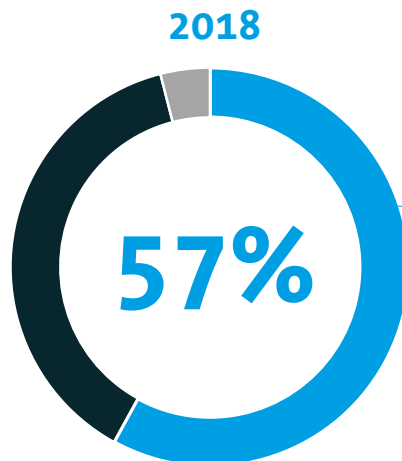
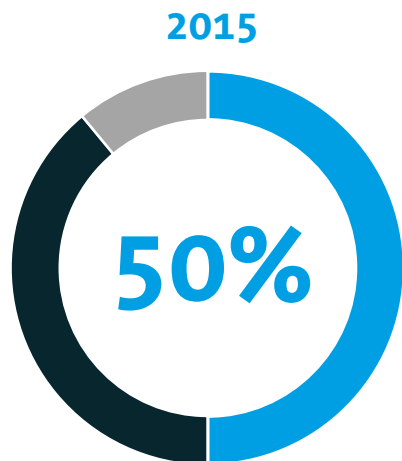
»Ist mir zu teuer«



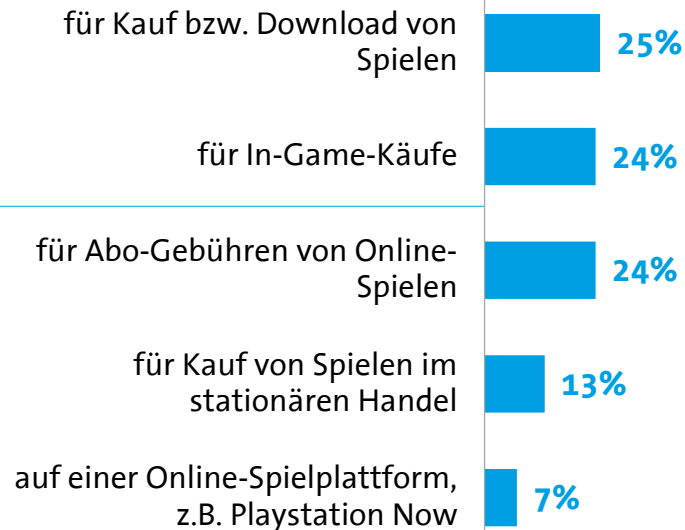
16%

# Immer mehr geben Geld für Gaming aus

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



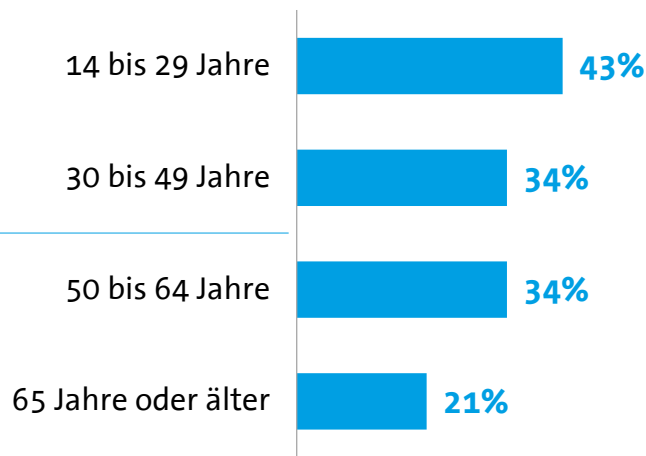
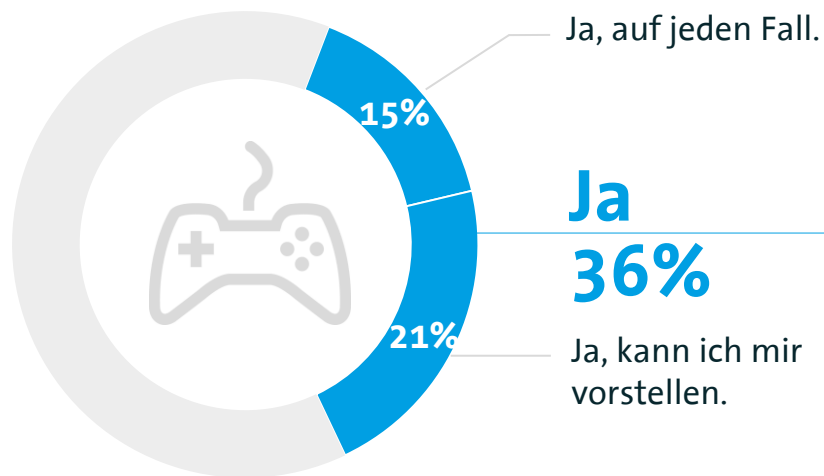
Ja



■ Ja ■ Nein ■ Weiß nicht / k.A.

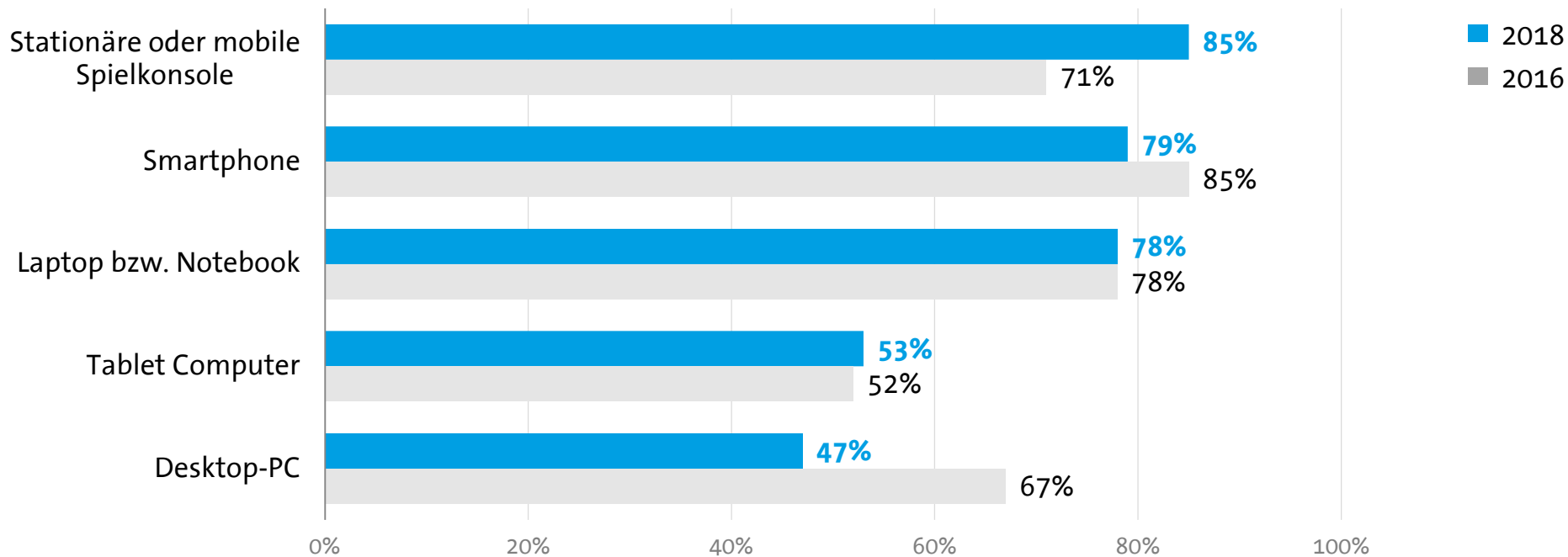
# Gamer möchten Spiele-Flatrates

Können Sie sich vorstellen, eine Spiele-Flatrate ähnlich wie Netflix für Serien und Filme und Spotify für Musik abzuschließen?



# Spielkonsolen feiern Revival

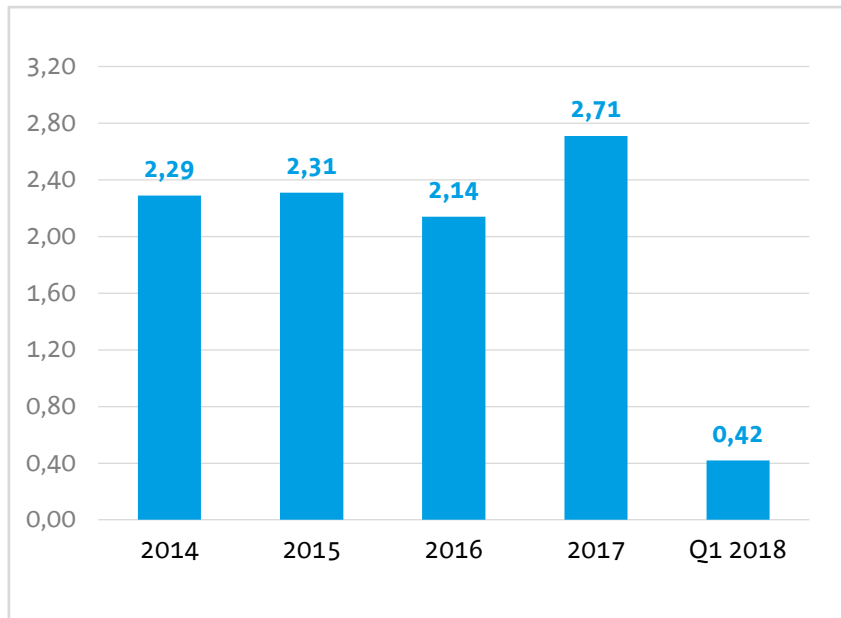
Auf welchen Geräten spielen Sie Video- oder Computerspiele?



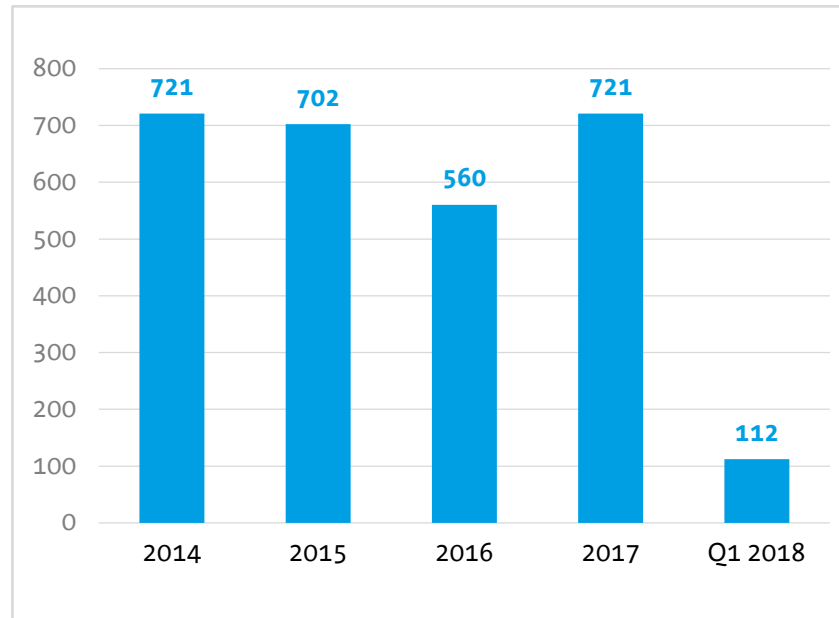
# Verkauf von Spielkonsolen: 2017 war ein Spitzen-Jahr

Zahlen für den deutschen Gesamtmarkt

Absatz in Mio.



Umsatz in Mio.€

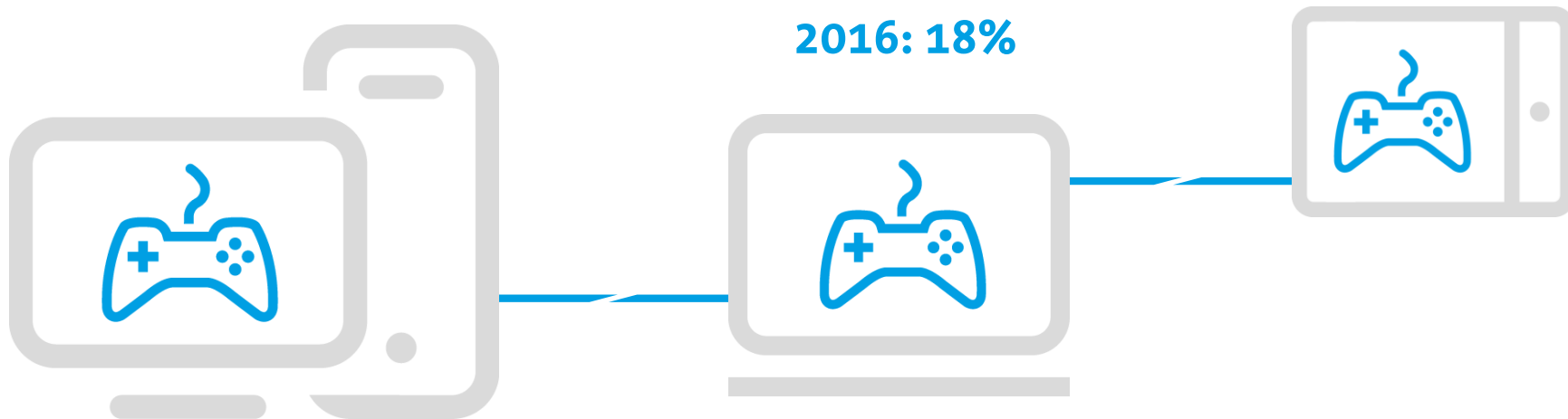


# Jeder Vierte spielt parallel auf mehreren Geräten

Spielen Sie ein und dasselbe Spiel auf mehreren Endgeräten?

**Ja 26%**

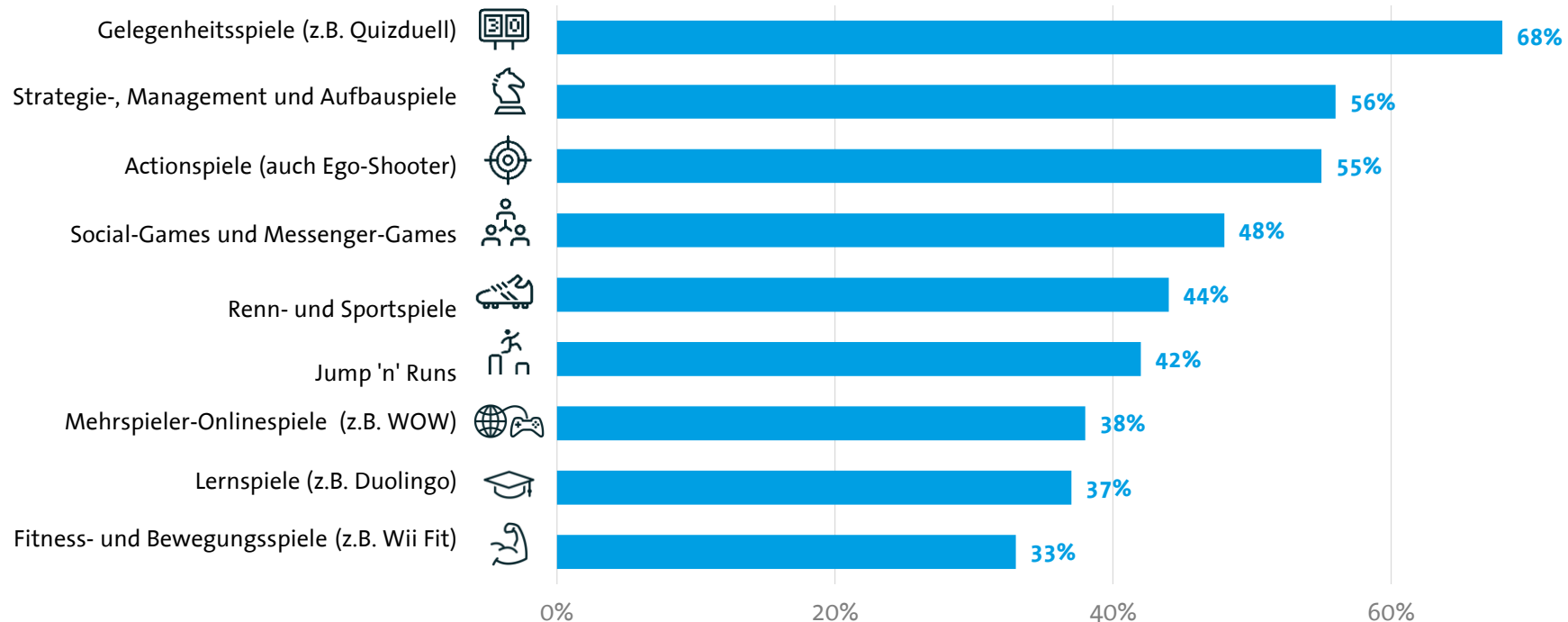
2016: 18%





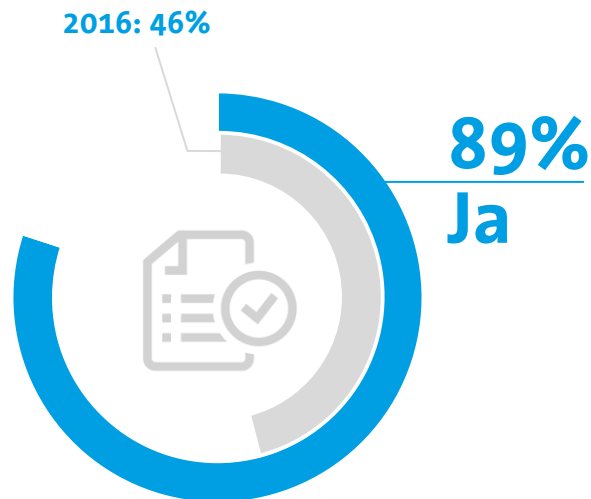
# Am häufigsten werden Casual Games gespielt

Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?

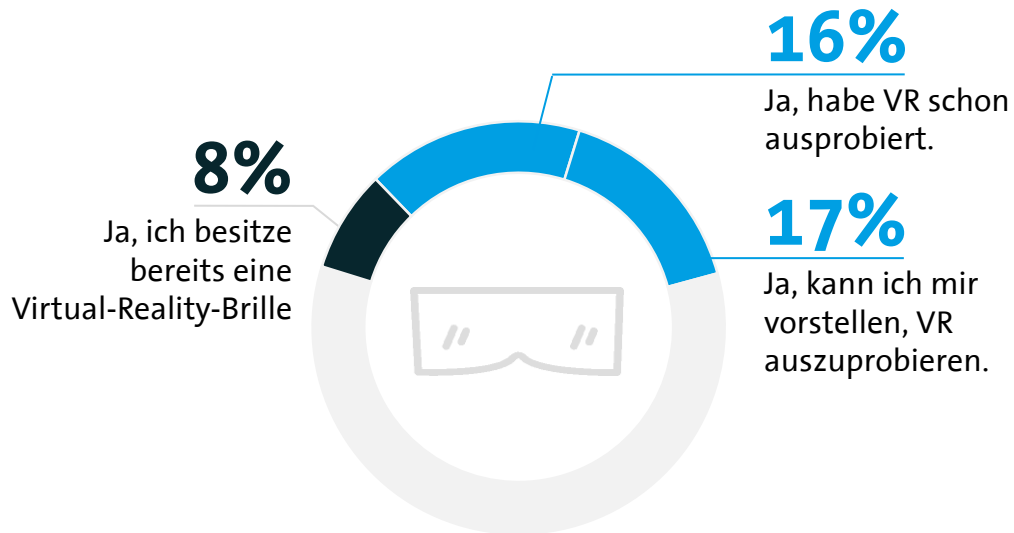


# Virtual Reality hat enormes Potential

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

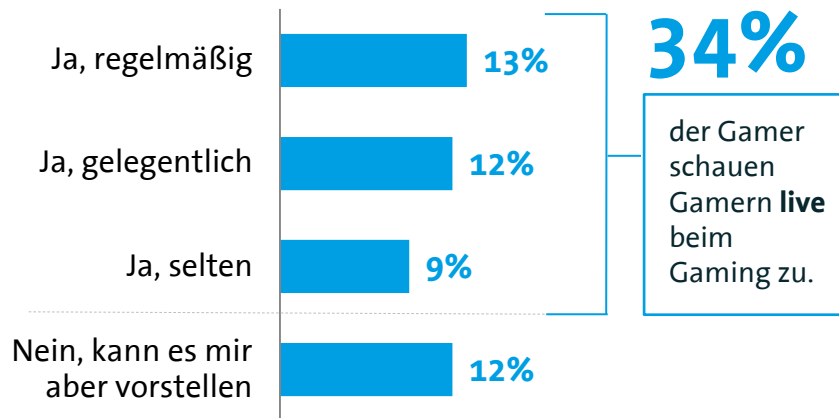


Haben Sie Virtual Reality schon ausprobiert?

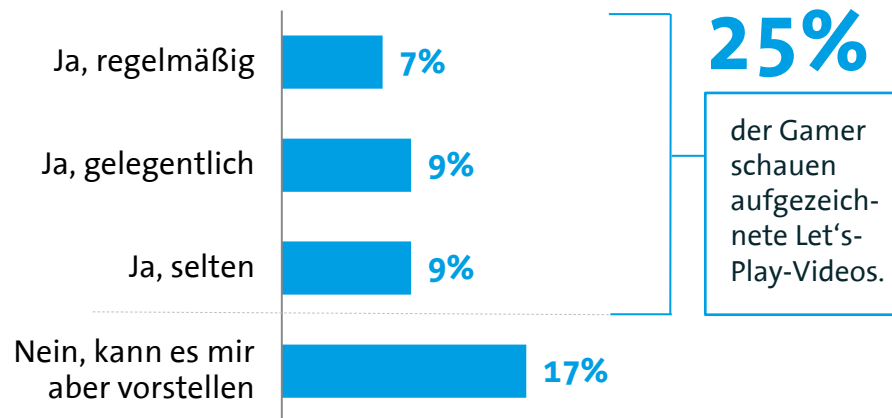


# Livestreams & Let's Plays sind längst Teil der Gaming-Kultur

Haben Sie schon einmal Spiel-Wettkämpfe im Internet als Livestream angesehen?



Haben Sie schon einmal aufgezeichnete Let's-Play-Videos angesehen?



# Gaming gehört zum Leben

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu?\*

**29%**

Video- und Computerspiele sind gesellschaftliches Kulturgut, wie Bücher, Filme oder Musik.

**59%**

Ich probiere immer wieder gerne neue Video- oder Computerspiele aus.

**19%**

Um Teil der Gaming-Kultur zu sein, muss man nicht zwangsläufig selbst Video- oder Computerspiele spielen.

**29%**

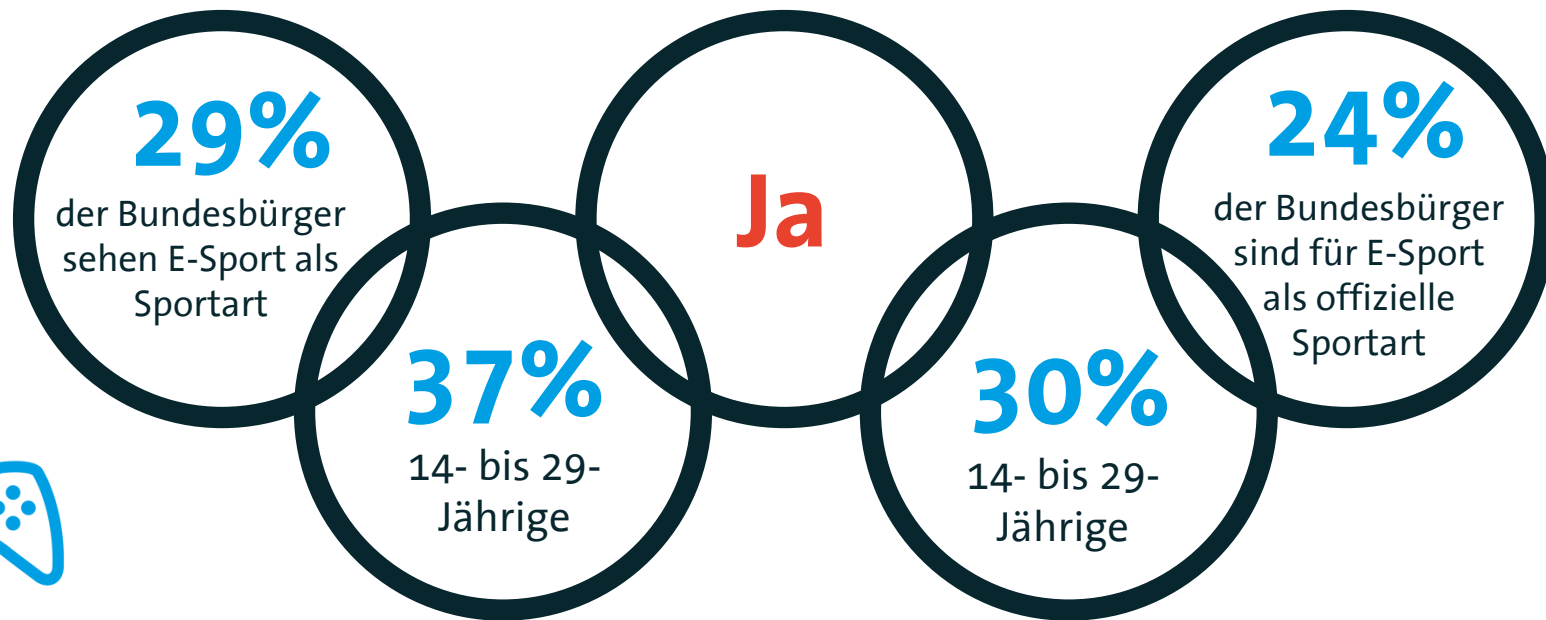
Ich kann mir ein Leben ohne Video- oder Computerspiele nicht mehr vorstellen.



# Akzeptanz von E-Sport steigt in der Bevölkerung

Ist E-Sport Ihrem Verständnis nach eine Sportart?

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





# Die Gaming-Trends 2018

**Martin Börner | Bitkom Präsidium**

Berlin, 16. August 2018

**bitkom**