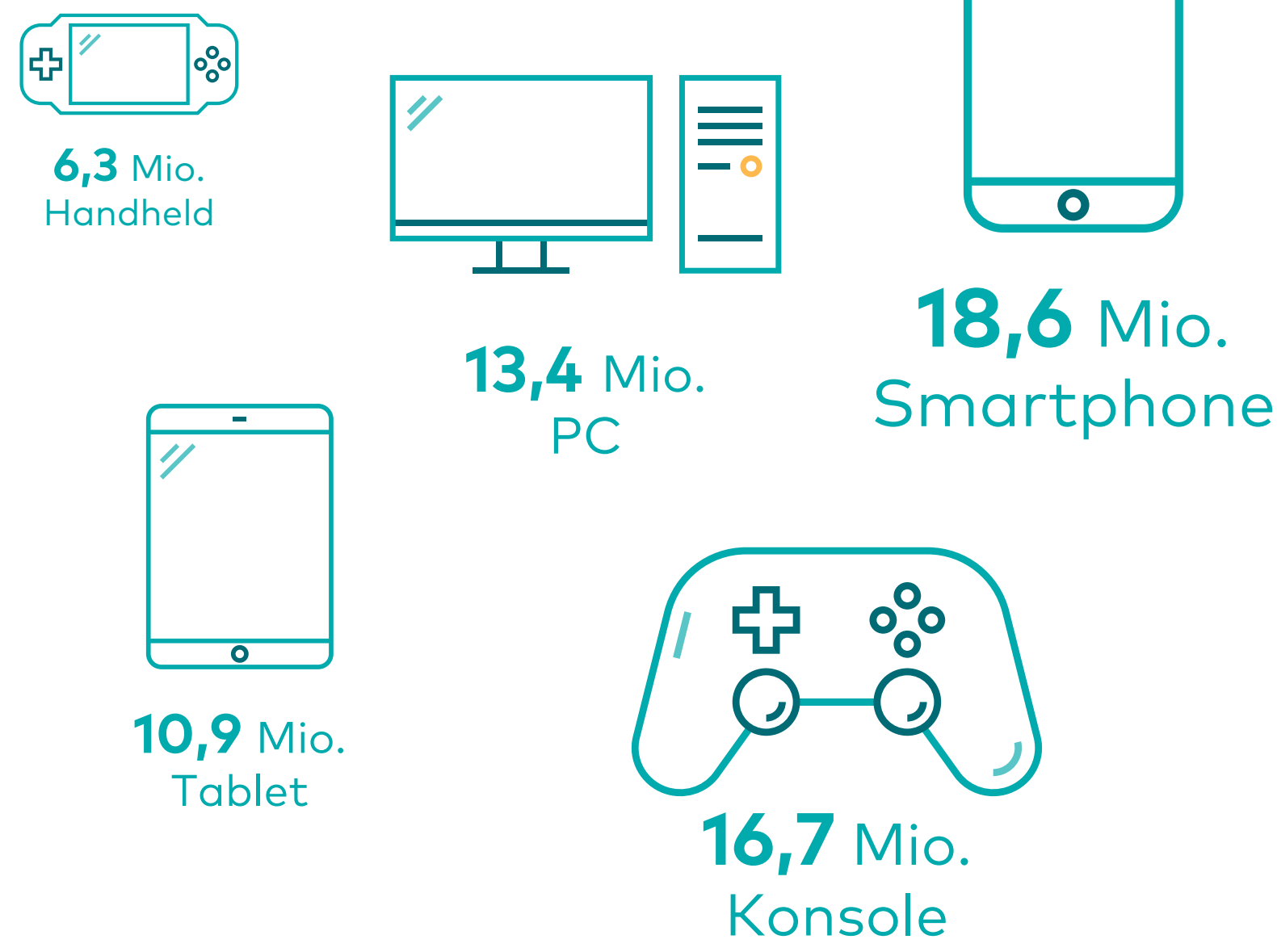


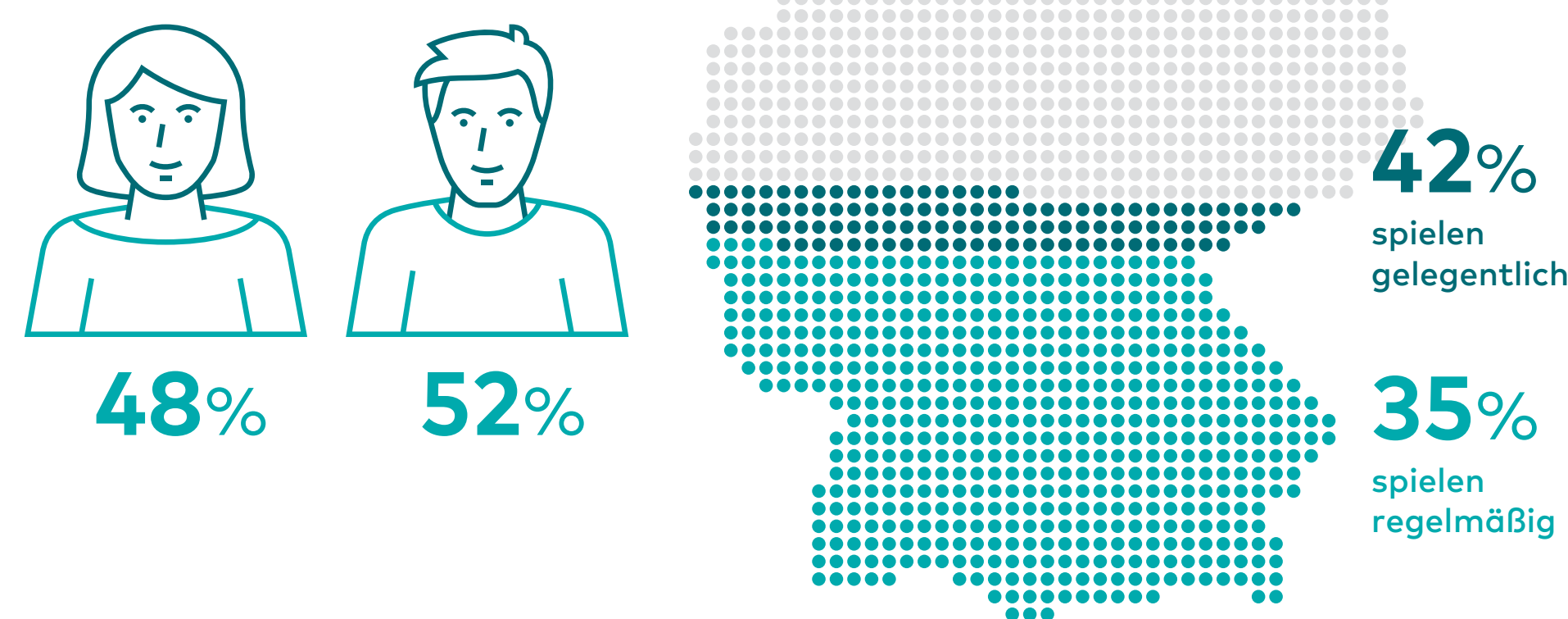
Deutscher Markt für digitale Spiele 2019

Regelmäßige Erhebung des Branchenverbandes „game“

Auf diesen Plattformen spielen die Deutschen

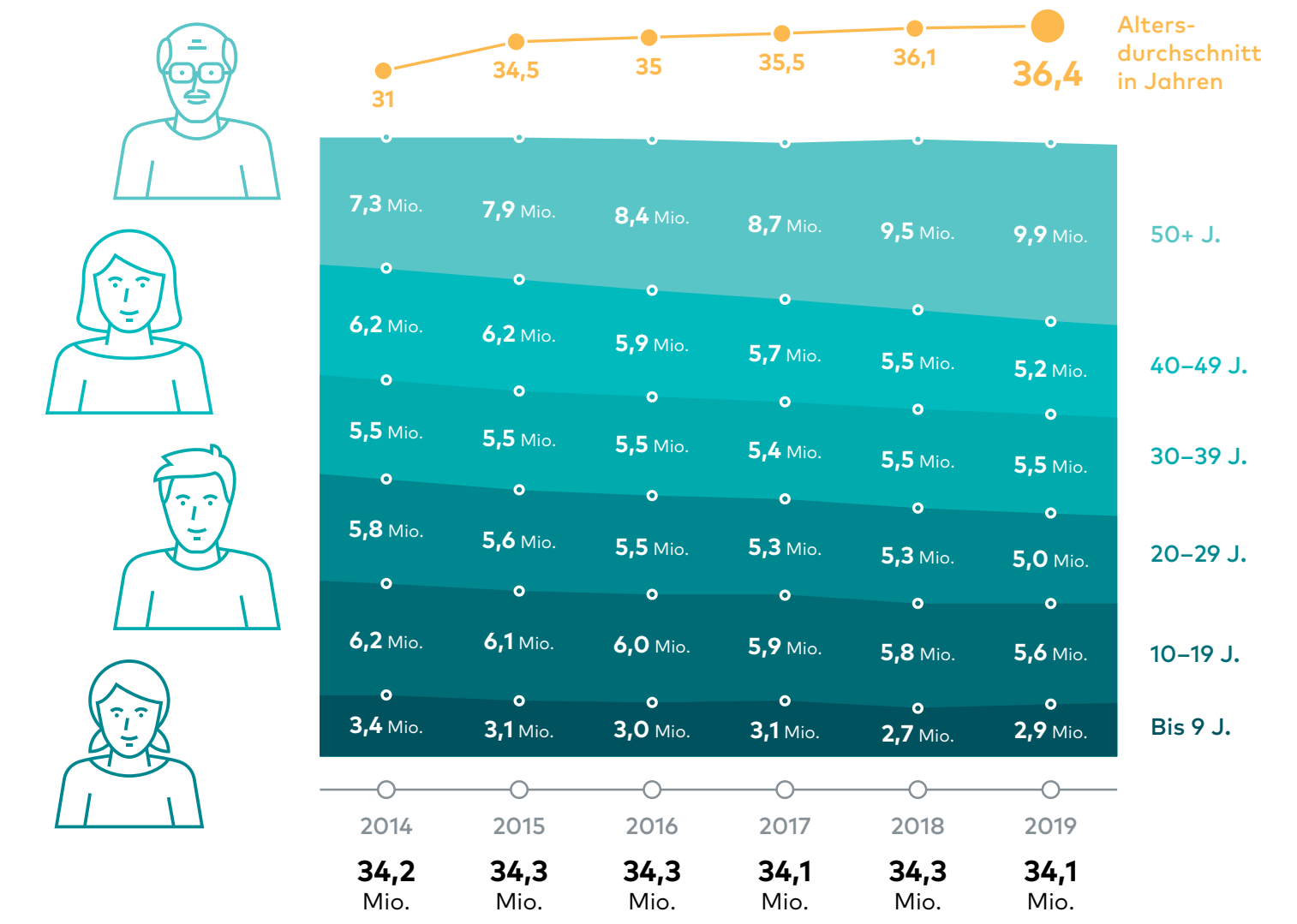


Über 34 Mio. Deutsche spielen Computer- und Videospiele



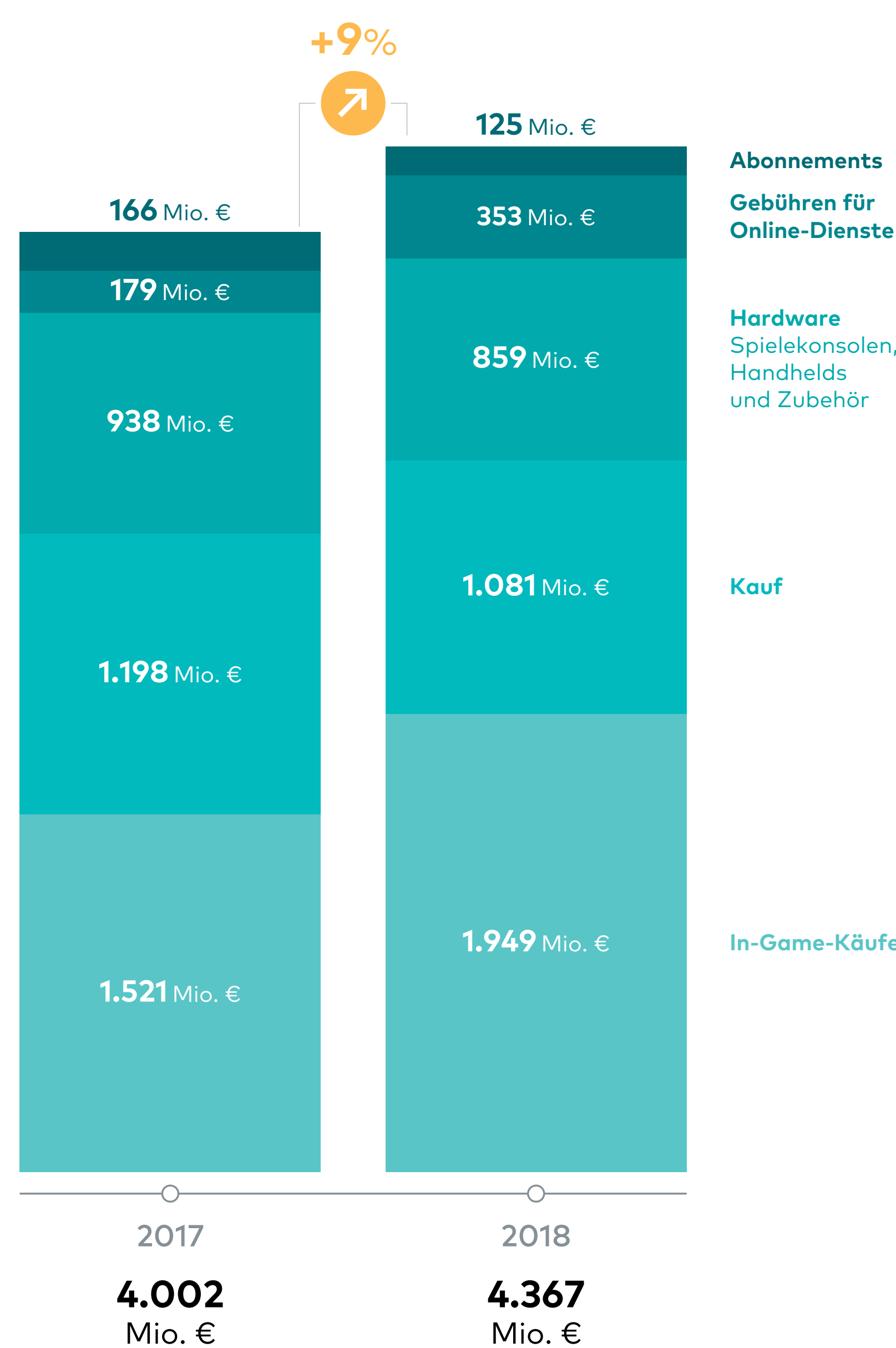
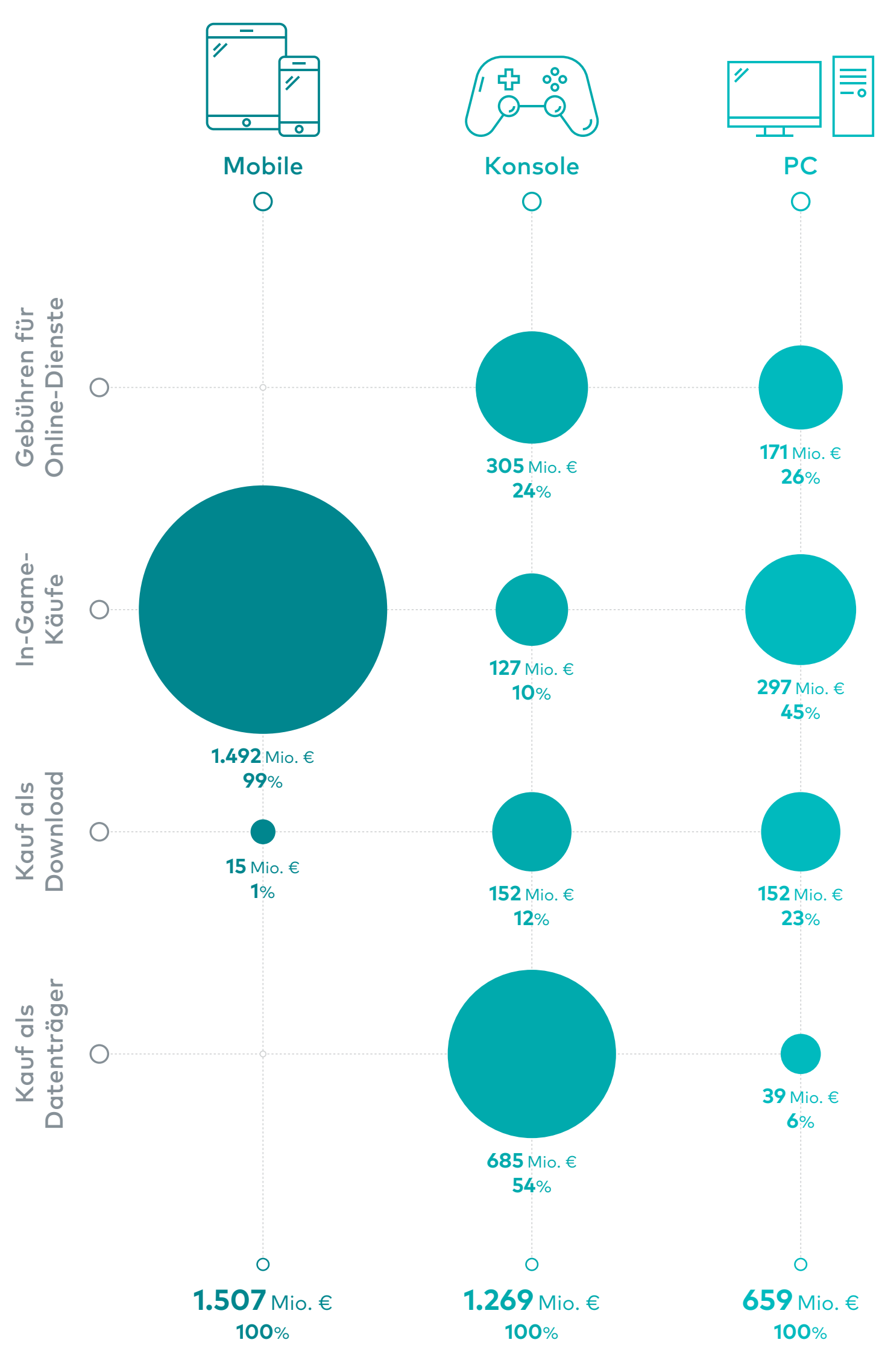
Durchschnittsalter der deutschen Gamer steigt weiter

Nutzer von Computer- und Videospiele, die mindestens gelegentlich spielen

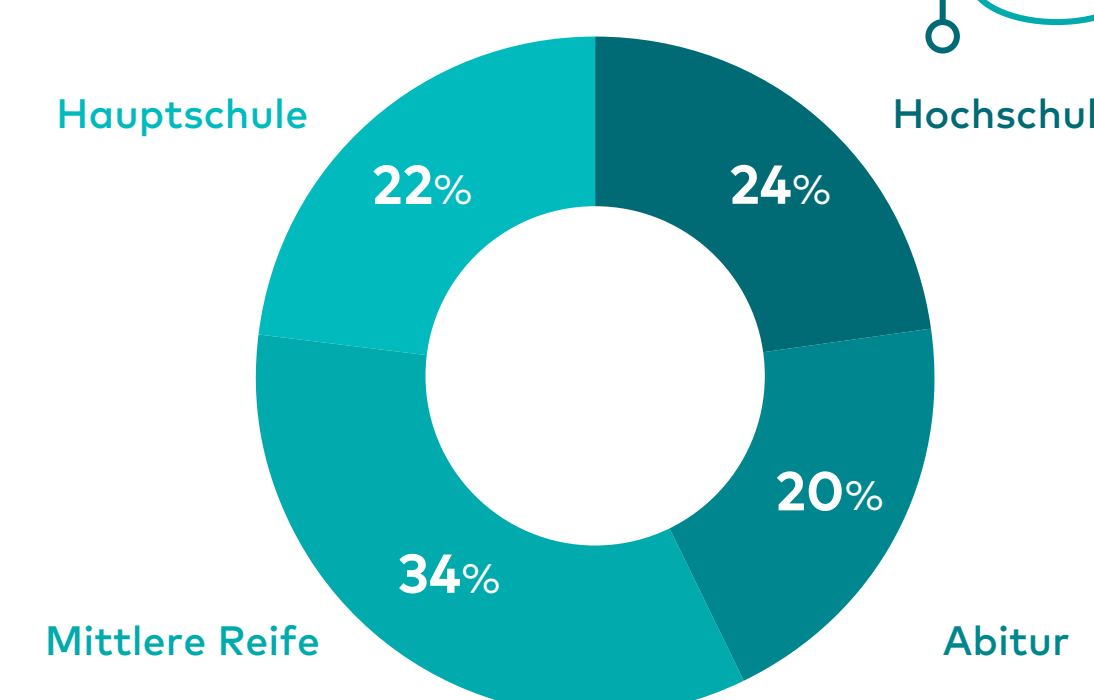


Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wächst

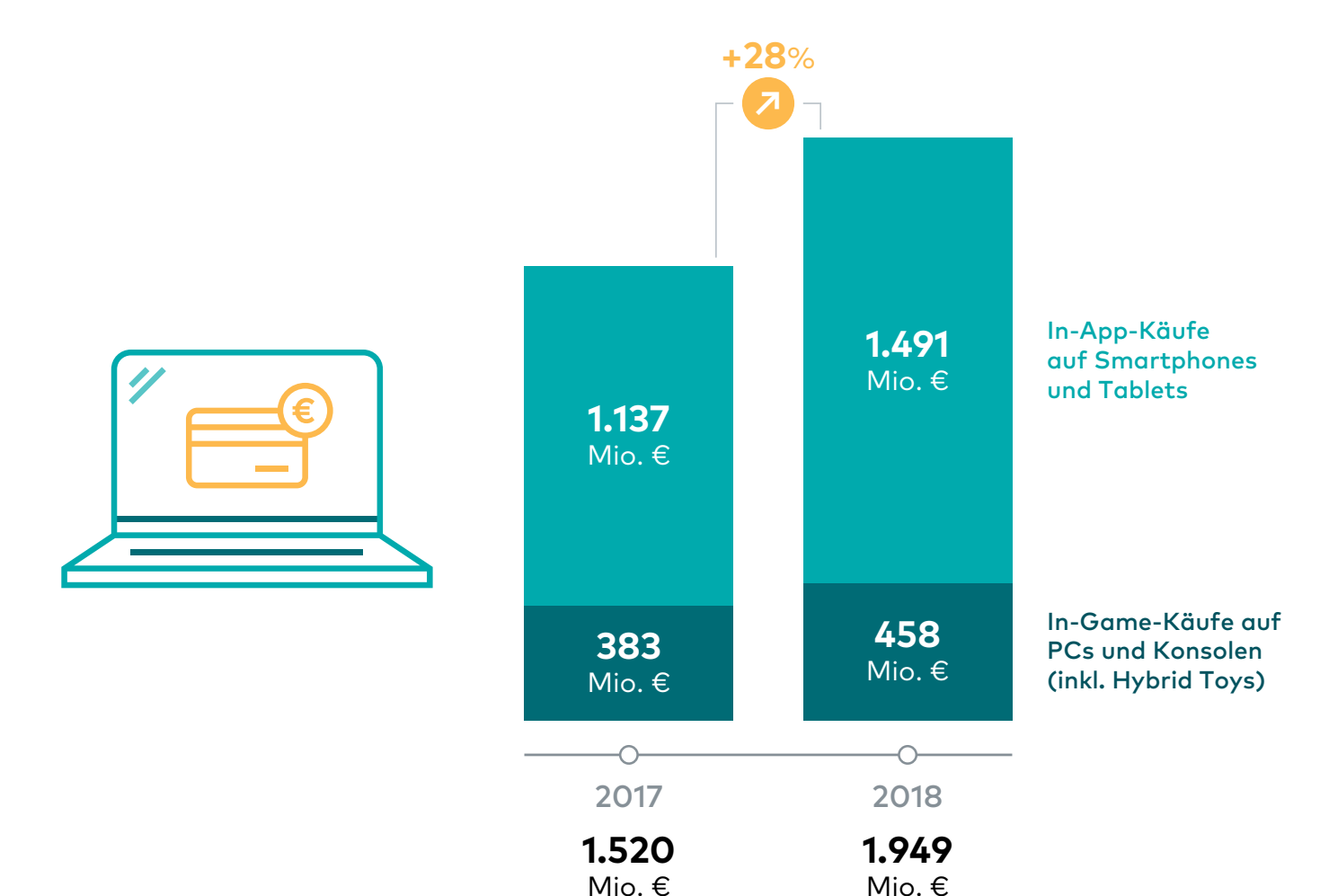
Umsatz nach Plattform und Geschäftsmodell



Bildungsgrad der Gamer in Deutschland

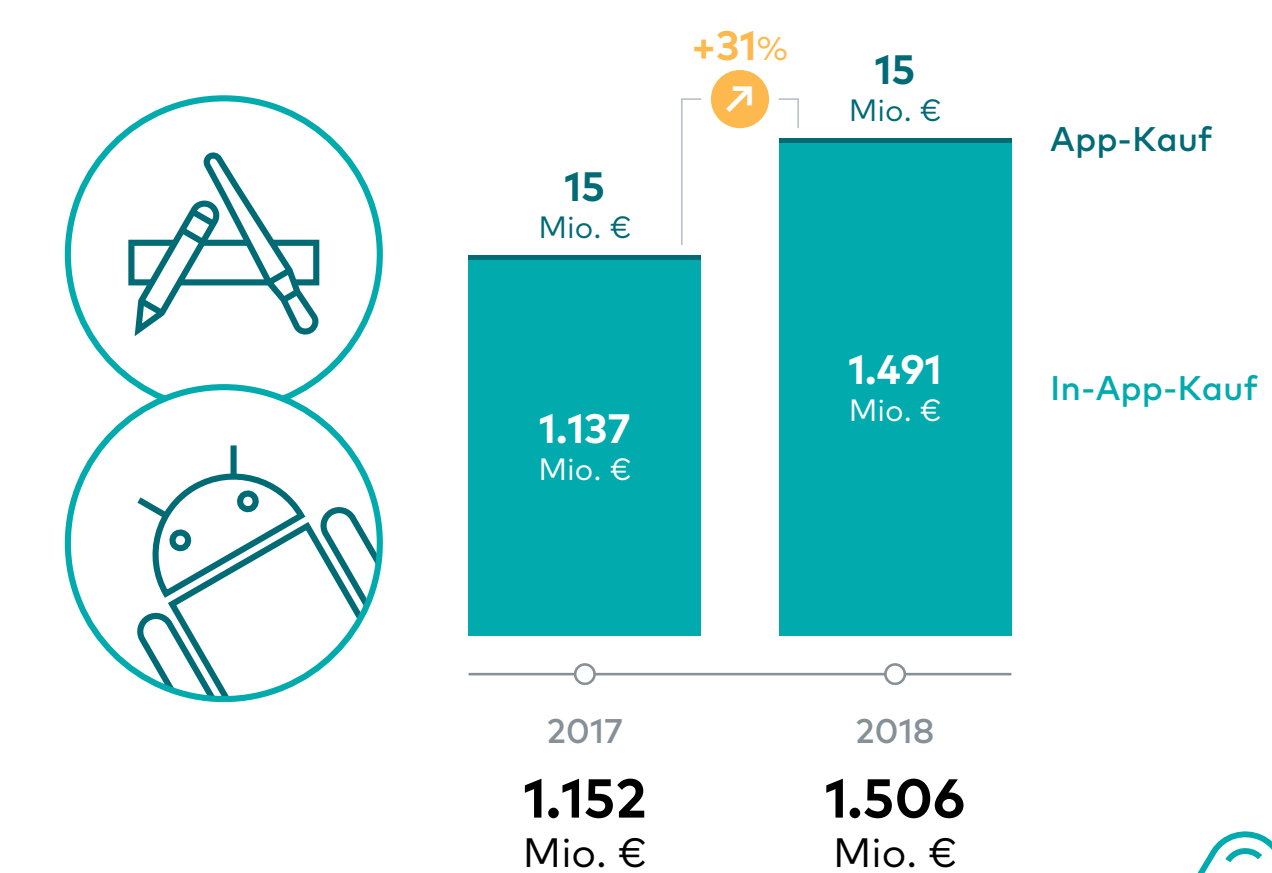


Umsatz mit In-Game-Käufen ist 2018 stark gewachsen



Spiele-Apps sind weiterhin einer der größten Wachstumstreiber

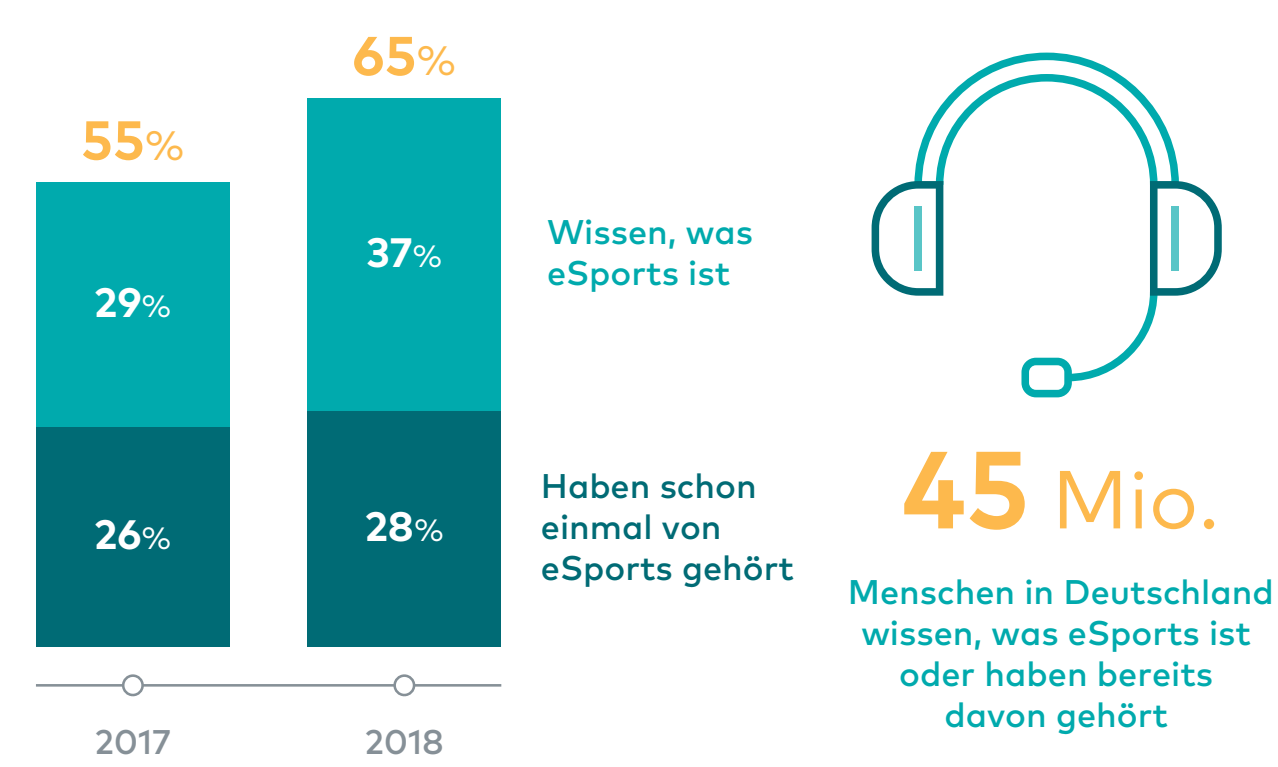
App-Kauf und In-App-Kauf



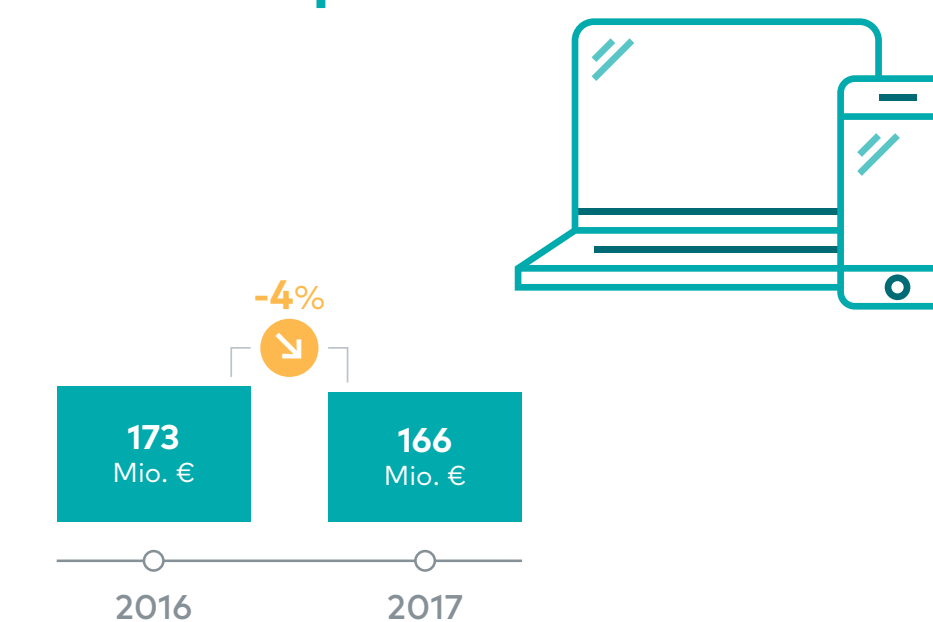
eSports wird zum Breitensport



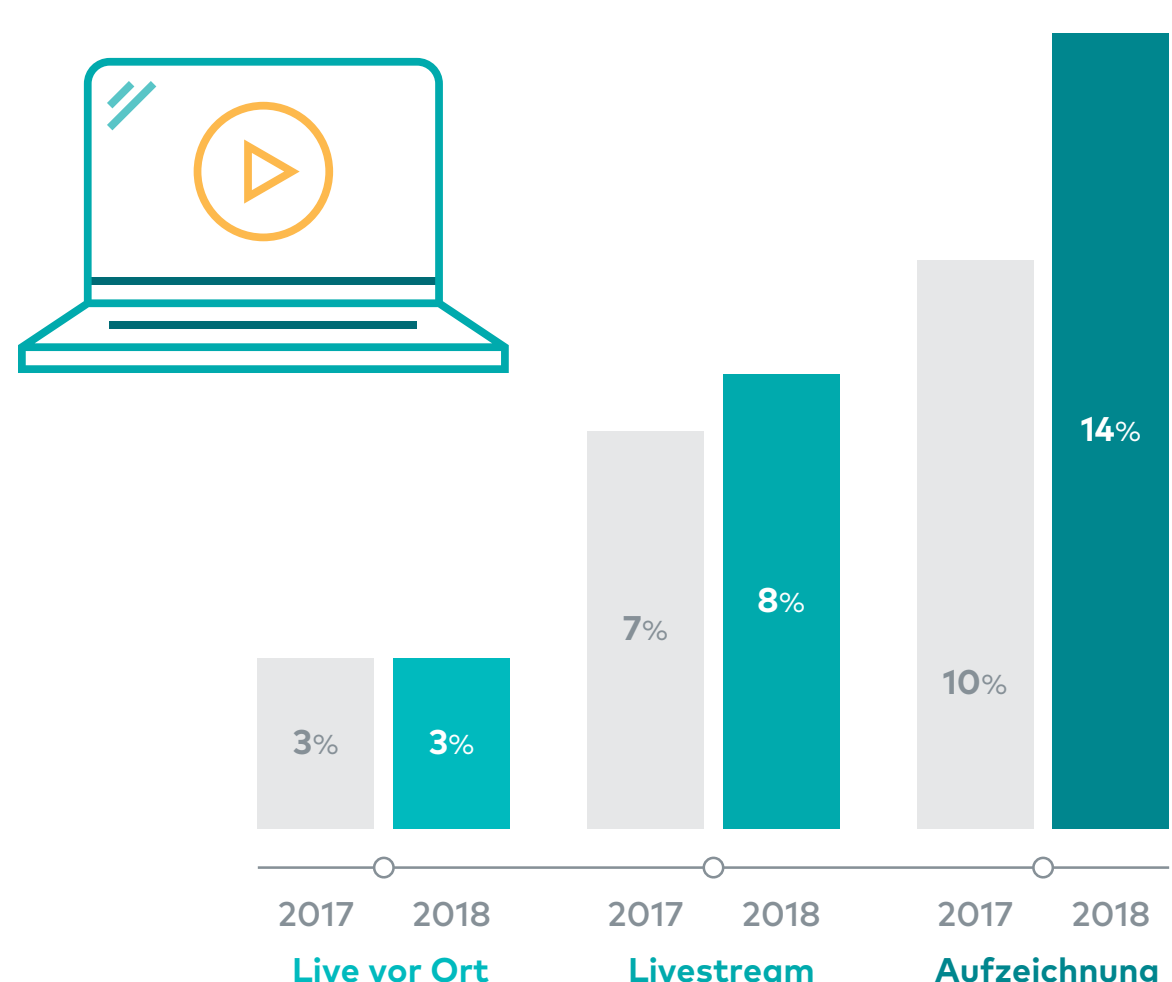
Bekanntheit von eSports wächst



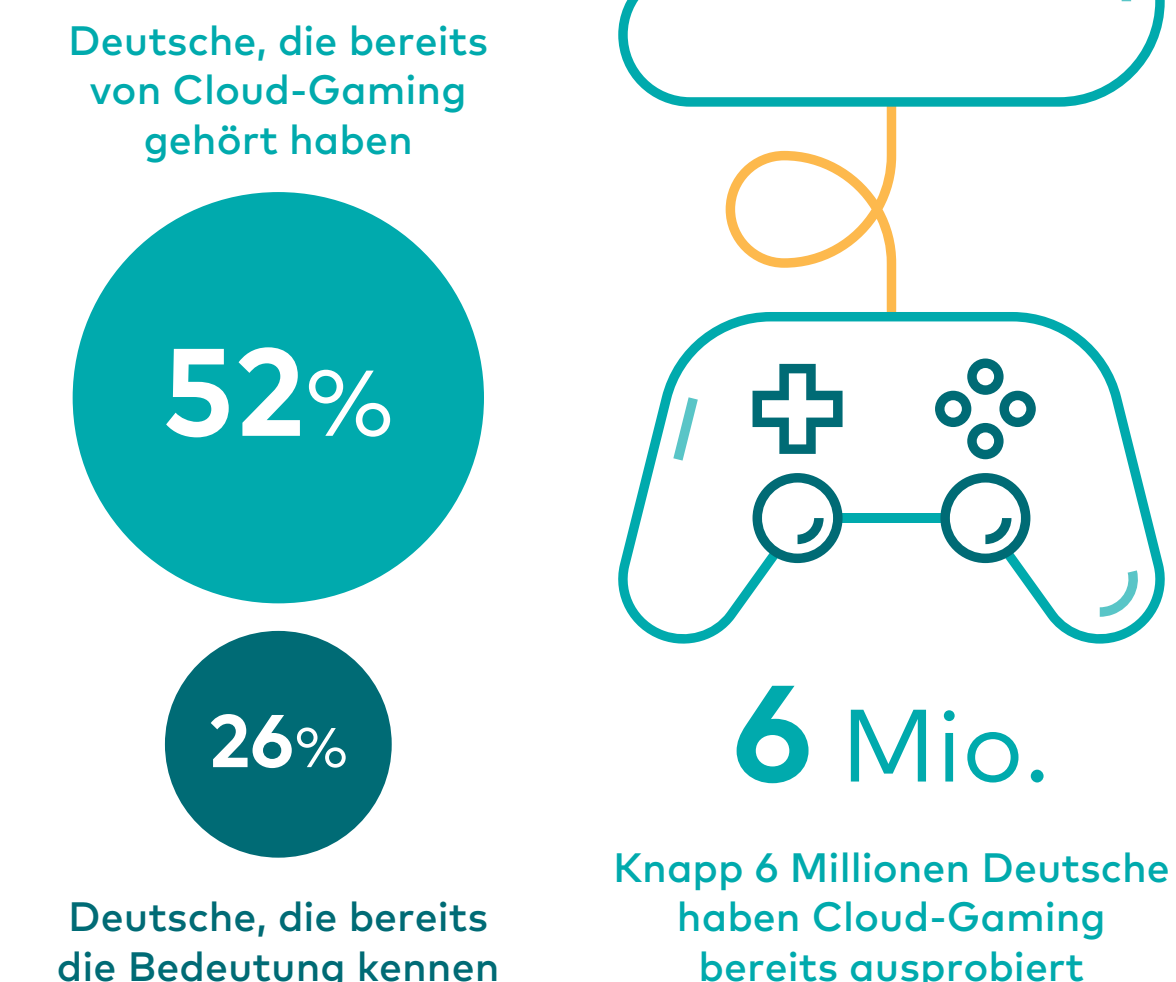
Abonnements für Online- und Browser-Spiele



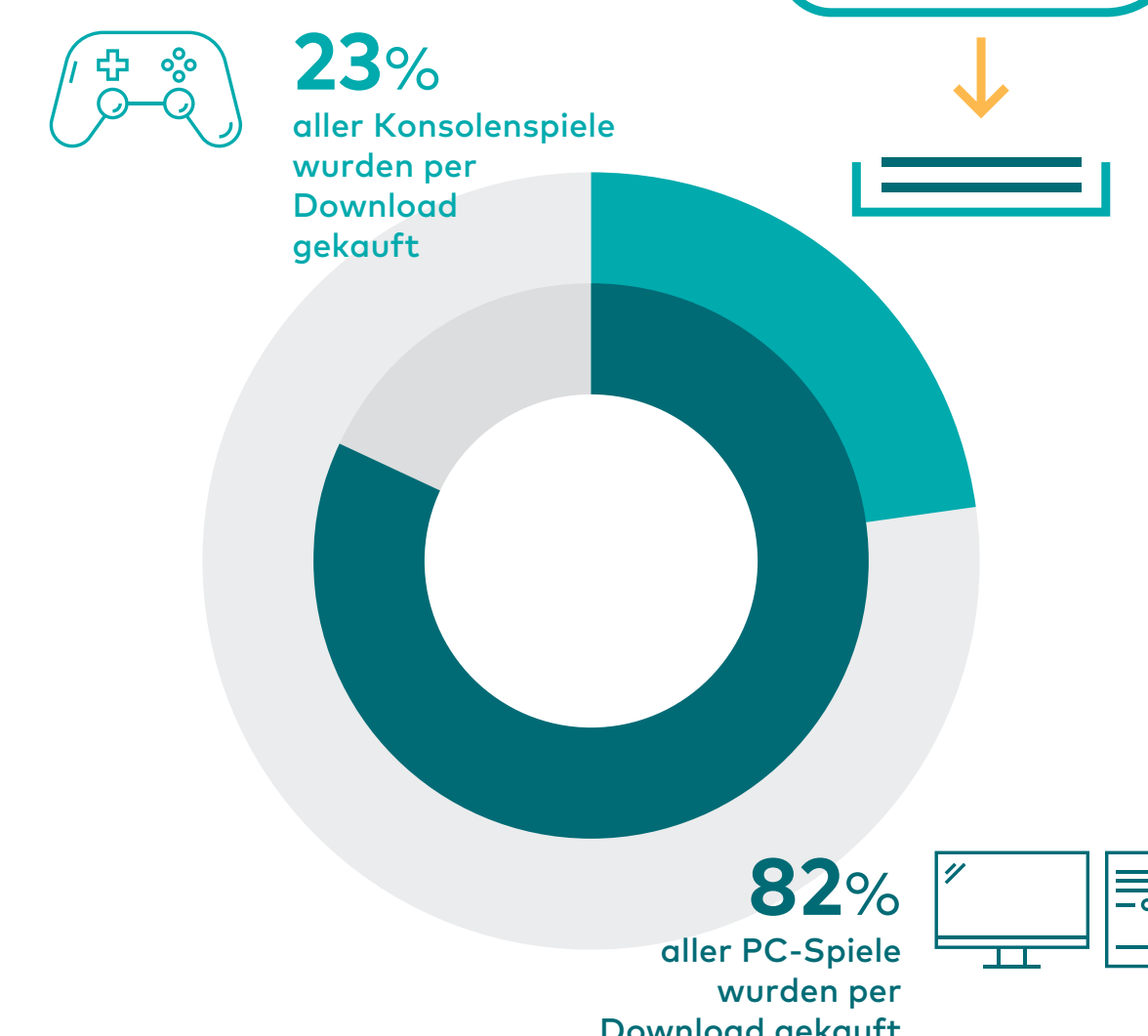
Jeder Fünfte hat schon einmal ein eSports-Match angeschaut



Großes Interesse an Cloud Gaming



Kauf per Download



Umsatz mit Gebühren für Online-Dienste nahezu verdoppelt

