

DOSSIER

Videospiele

Videospiele

◆ Inhaltsverzeichnis

Überblick

- [08](#) Verkaufte Computer-und Videospiele in Deutschland bis 2015
- [09](#) Anteil der Downloads am Absatz von PC- und Konsolenspielen in Deutschland bis 2016
- [10](#) Umsatz mit dem Verkauf von Videospiele in Deutschland bis 2016
- [11](#) Umsatz mit dem Verkauf von Computer- und Videospiele nach Plattform bis 2016
- [12](#) Umsatzanteile mit Computer- und Videospiele nach Plattform bis 2016
- [13](#) Anteil der Downloads am Umsatz mit PC- und Konsolenspielen in Deutschland bis 2016
- [14](#) Anzahl der Computerspieler in Deutschland bis 2017
- [15](#) Anzahl der Computerspieler in Deutschland nach Geschlecht 2017
- [16](#) Altersverteilung von Computerspielern in Deutschland 2017
- [17](#) Prognose der Konsumentenausgaben für Videospiele in Deutschland bis 2021
- [18](#) Prognose zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit nach Segment bis 2020

Konsolenspiele

- [20](#) Umsätze im Markt für Konsolenspiele in Deutschland bis 2021
- [21](#) Absatzzahlen der meistverkauften Videospiele in Deutschland 2015
- [22](#) Absatzzahlen der meistverkauften Videospiele in Deutschland 2016
- [23](#) Absatzzahlen der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit 2015

- [24](#) Absatzzahlen der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit 2016
- [25](#) Weltweit meistverkaufte Videospiele bis Dezember 2017
- [26](#) Prognose zum Verkaufspreis von Konsolenspielen in Deutschland von 2005 bis 2016
- [27](#) Verkaufszahlen von ausgewählten Spielkonsolen weltweit bis 2016
- [28](#) Anteil der Haushalte in Deutschland mit einer Spielkonsole bis 2017
- [29](#) Nutzung von stationären Konsolen durch Gamer in Deutschland nach Altersgruppe 2016

PC-Spiele

- [31](#) Prognose der Umsätze mit PC-Spielen in Deutschland bis 2021
- [32](#) Verkaufspreis von PC-Spielen in Deutschland von 2005 bis 2016
- [33](#) Verkaufszahlen der meistverkauften PC-Spiele bis 2015
- [34](#) Nutzung von Desktop-PCs für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016
- [35](#) Nutzung von Notebooks für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Onlinespiele/ Apps

- [37](#) Umsatz mit Online- und Browser-Games in Deutschland bis 2016
- [38](#) Umsatz durch Gebühren für Online- und Browsergames in Deutschland bis 2016
- [39](#) Anzahl der Nutzer von Online- und Browsergames in Deutschland bis 2015
- [40](#) Geschlechterverteilung der Online- und Browser-Gamer in Deutschland 2014

- [41](#) Altersverteilung der Online- und Browser-Gamer in Deutschland 2014
- [42](#) Umfrage zur Nutzung des Multiplayer-Modus in Videospiele in Deutschland 2016
- [43](#) Umsatz mit virtuellen Zusatzinhalten für Videospiele in Deutschland bis 2016
- [44](#) Anzahl der Käufer von virtuellen Zusatzinhalten für Videospiele bis 2014
- [45](#) Umsatz mit Spiele-Apps in Deutschland bis 2016
- [46](#) Anzahl der Nutzer von Spiele-Apps in Deutschland bis 2016
- [47](#) Nutzung von Smartphones für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016
- [48](#) Nutzung von Tablets für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Sonstiges

- [50](#) Preisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis 2017
- [51](#) Meistgeschaute eSports-Game-Events auf Twitch im Januar 2018
- [52](#) Meistgeschaute Video Games auf Twitch im Januar 2018
- [53](#) Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft bis Q3 2015
- [54](#) Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Fraktion 2017
- [55](#) Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Völkern 2017
- [56](#) Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Klassen 2017
- [57](#) Freigaben von Computerspielen durch die USK 2016 (nach Genre)
- [58](#) Anteile der Altersfreigaben bei Prüfungen von Computerspielen durch die USK bis 2017

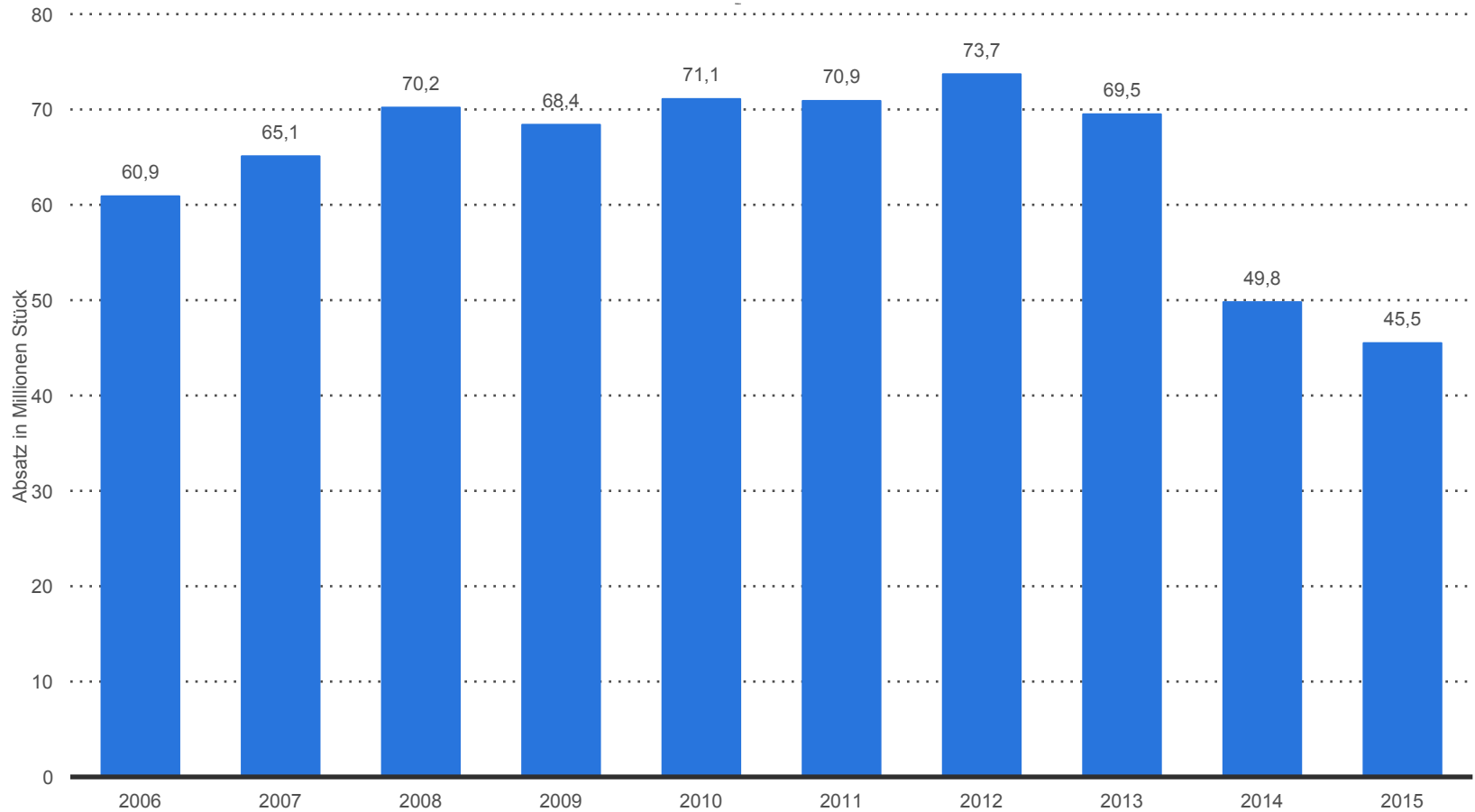
- [59](#) Umfrage zum Interesse an Virtual Reality unter Gamern in Deutschland 2016
- [60](#) Umfrage zu den bevorzugten Gaming-Genres für VR-Brillen in Deutschland 2017
- [61](#) Prognose zum Absatz von Virtual-Reality-Brillen bis 2021

Videospiele

◆ Überblick

Verkaufte Computer- und Videospiele in Deutschland bis 2015

Anzahl der verkauften Computer- und Videospiele in Deutschland von 2006 bis 2015 (in Millionen Stück)



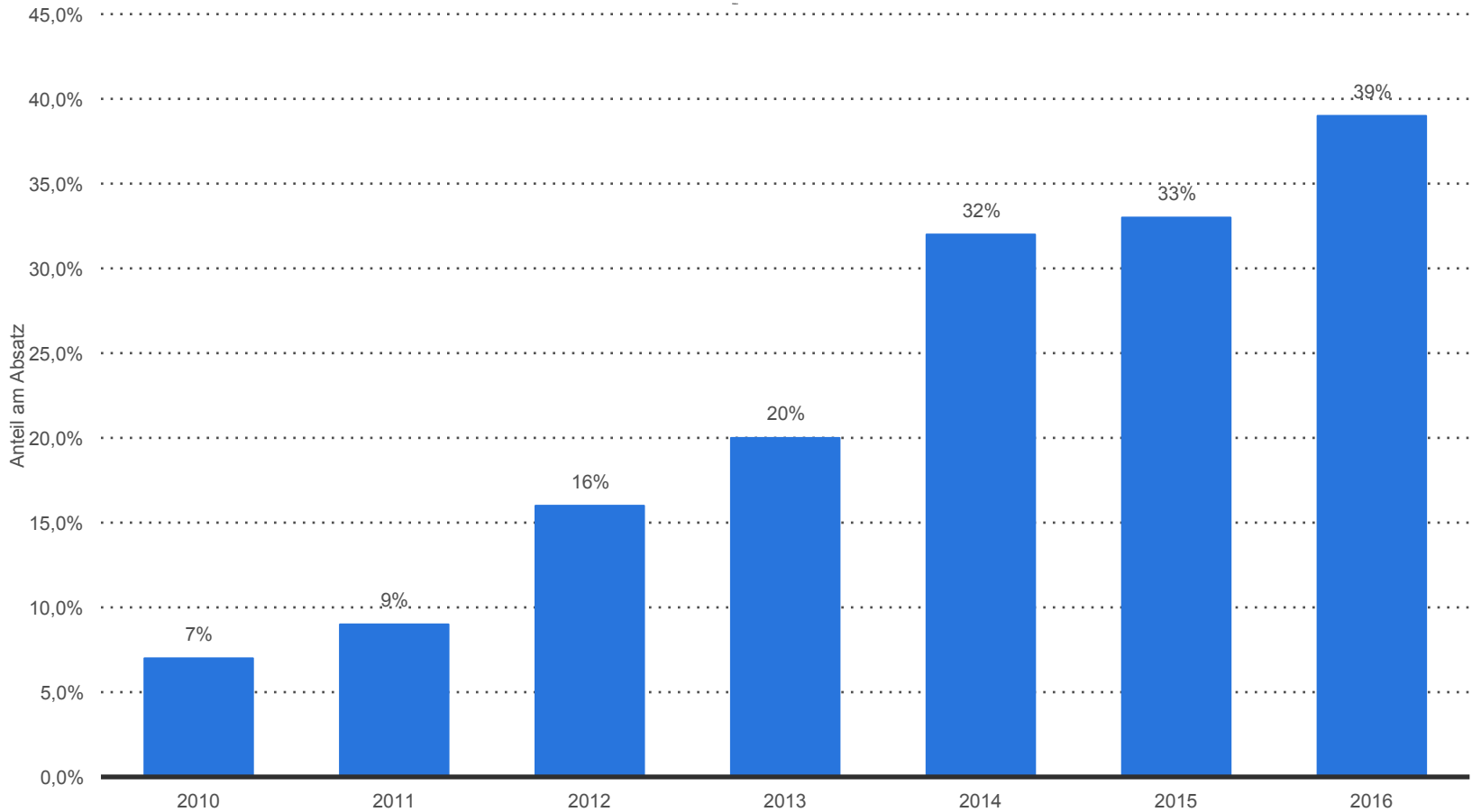
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 63](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID_150673](#)

Anteil der Downloads am Absatz von PC- und Konsolenspielen in Deutschland bis 2016

Anteil der Downloads am Absatz von PC- und Konsolenspielen in Deutschland von 2010 bis 2016



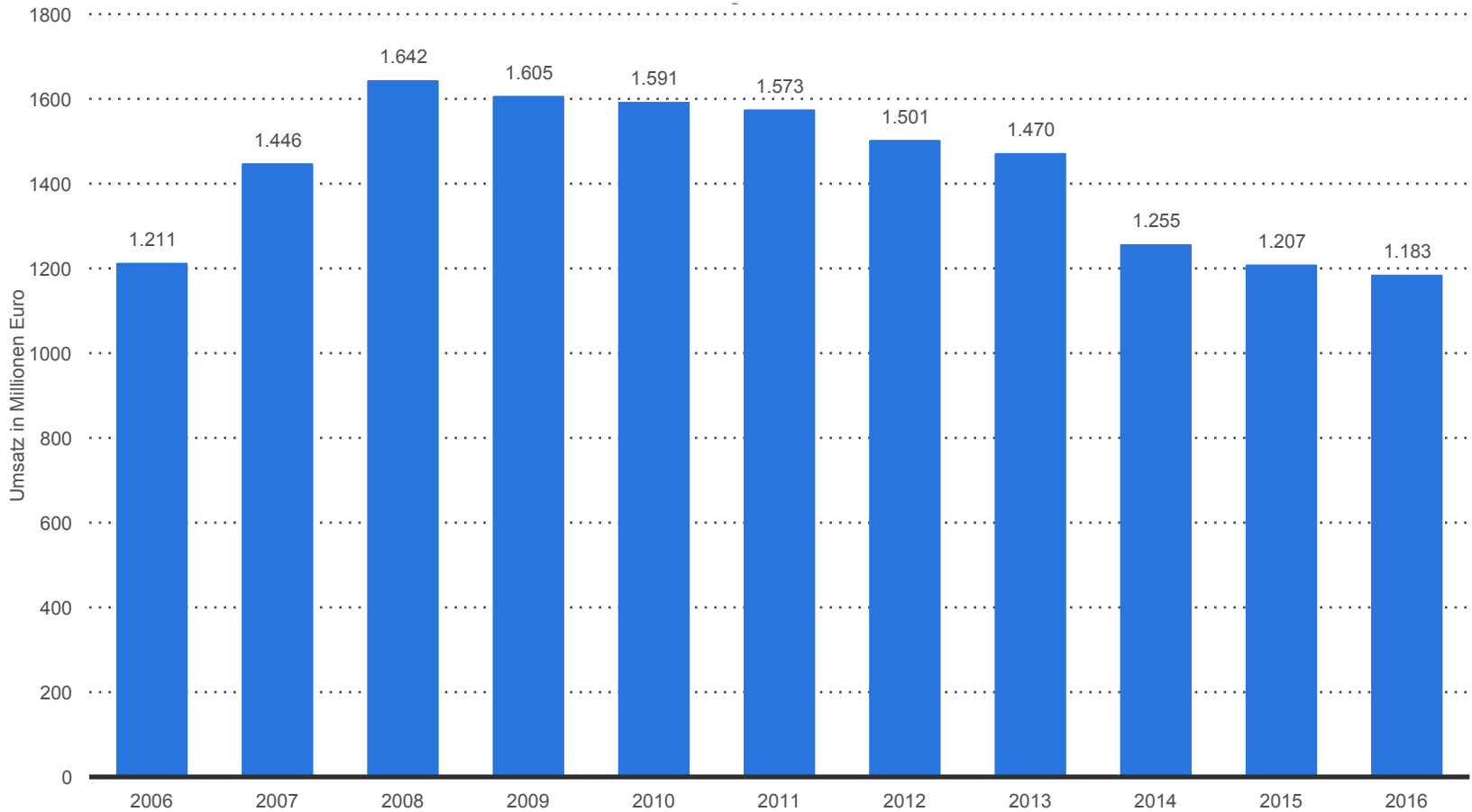
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 64](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID.418754](#)

Umsatz mit dem Verkauf von Videospiele in Deutschland bis 2016

Umsatz mit dem Verkauf von Computer- und Videospiele (Software) in Deutschland von 2006 bis 2016 (in Millionen Euro)



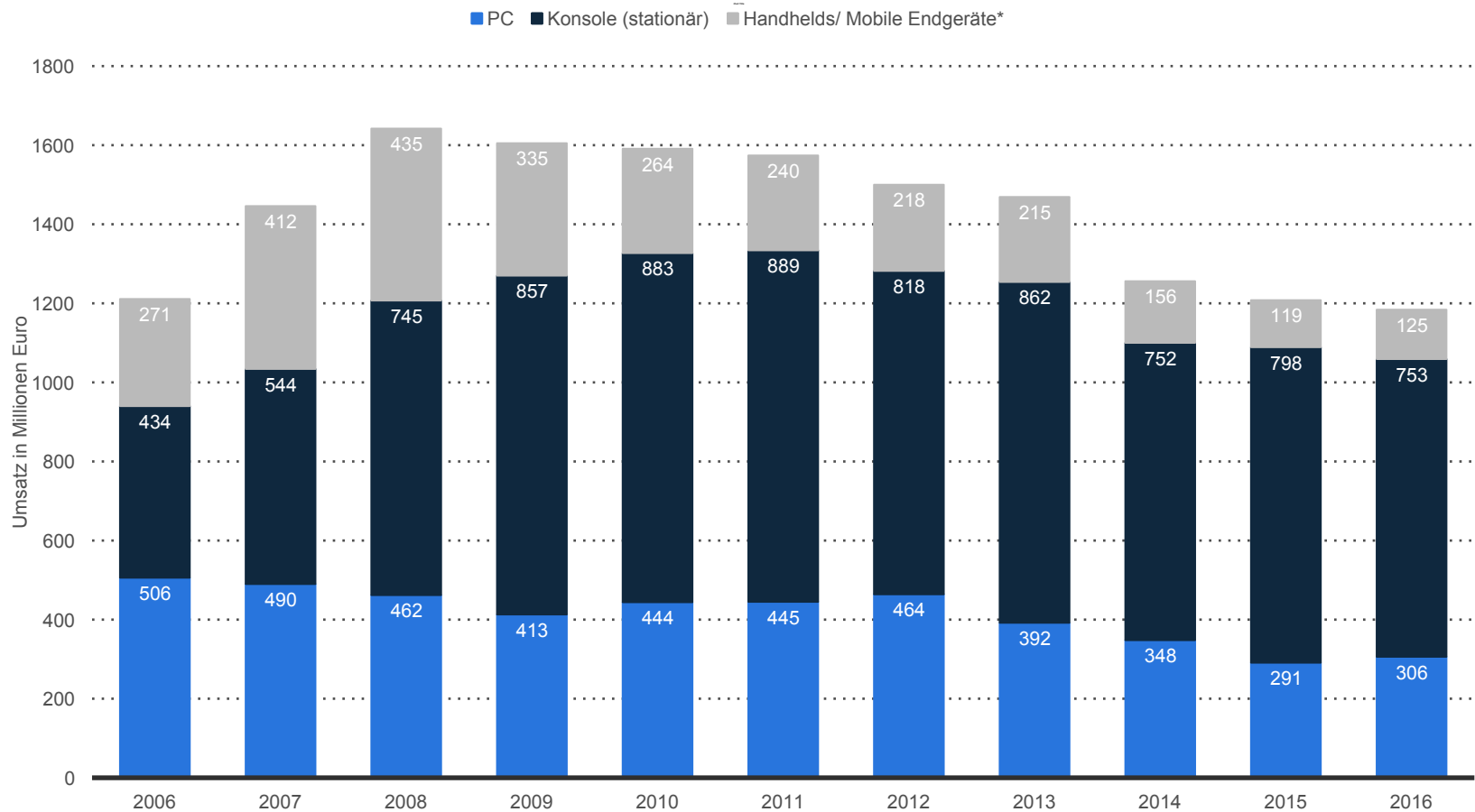
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 65](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID.3947](#)

Umsatz mit dem Verkauf von Computer- und Videospiele nach Plattform bis 2016

Umsatz mit dem Verkauf von Computer- und Videospiele in Deutschland nach Plattform von 2006 bis 2016 (in Millionen Euro)



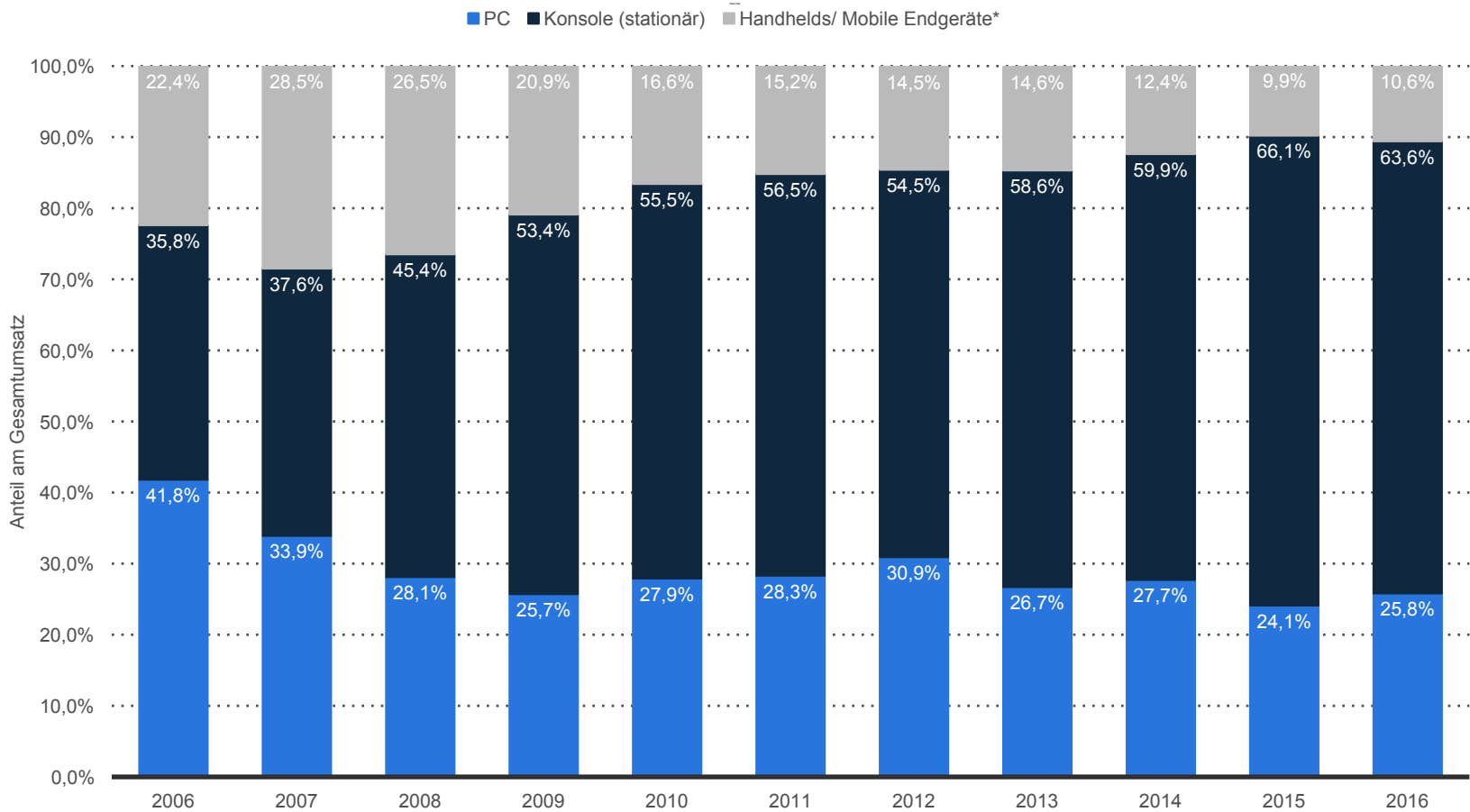
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 66](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID 4033](#)

Umsatzanteile mit Computer- und Videospiele nach Plattform bis 2016

Anteile der Plattformen am Umsatz mit Computer- und Videospiele in Deutschland von 2006 bis 2016



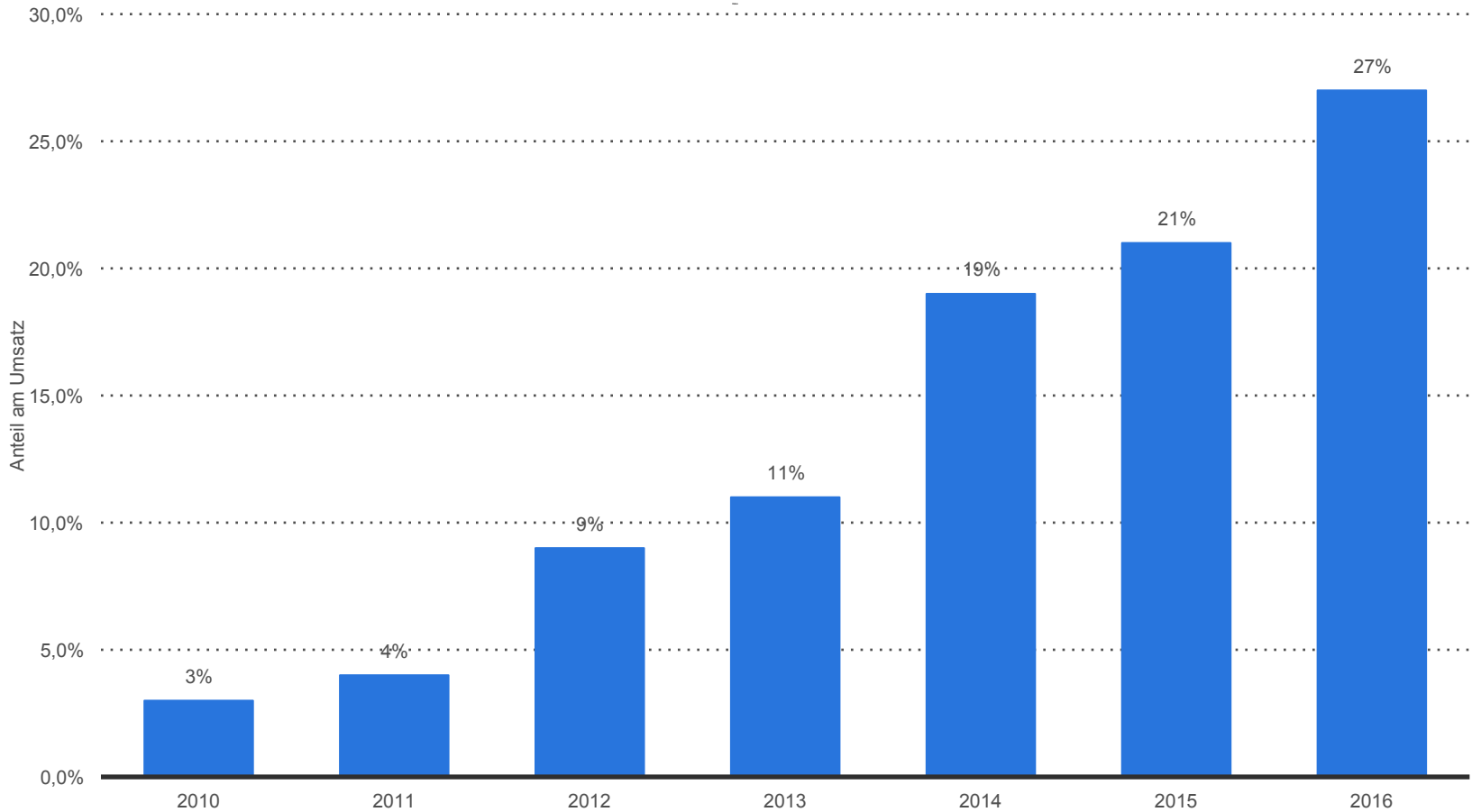
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 67](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID.3978](#)

Anteil der Downloads am Umsatz mit PC- und Konsolenspielen in Deutschland bis 2016

Anteil der Downloads am Umsatz mit dem Verkauf von PC- und Konsolenspielen in Deutschland von 2010 bis 2016



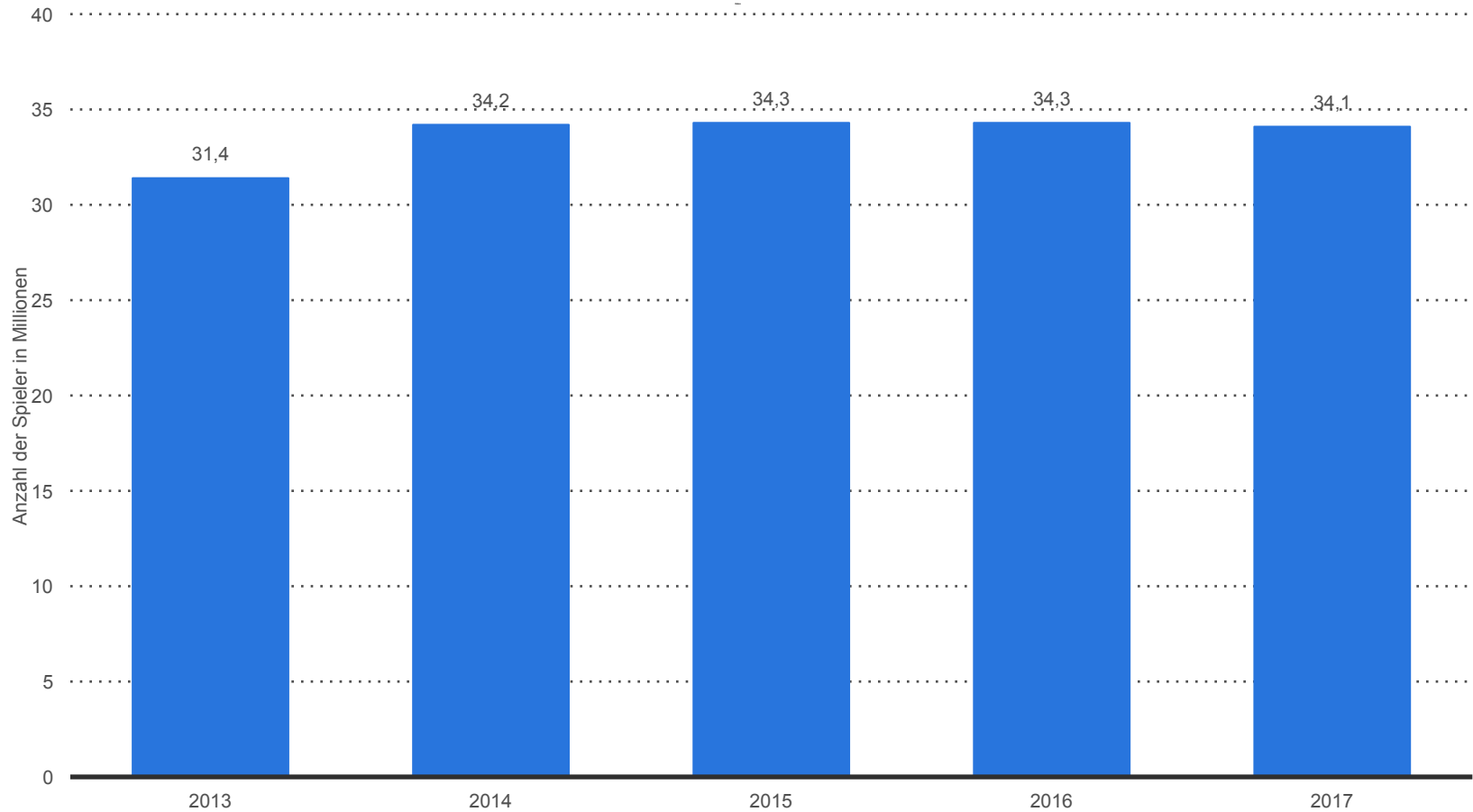
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 68](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID.317104](#)

Anzahl der Computerspieler in Deutschland bis 2017

Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2017 (in Millionen)



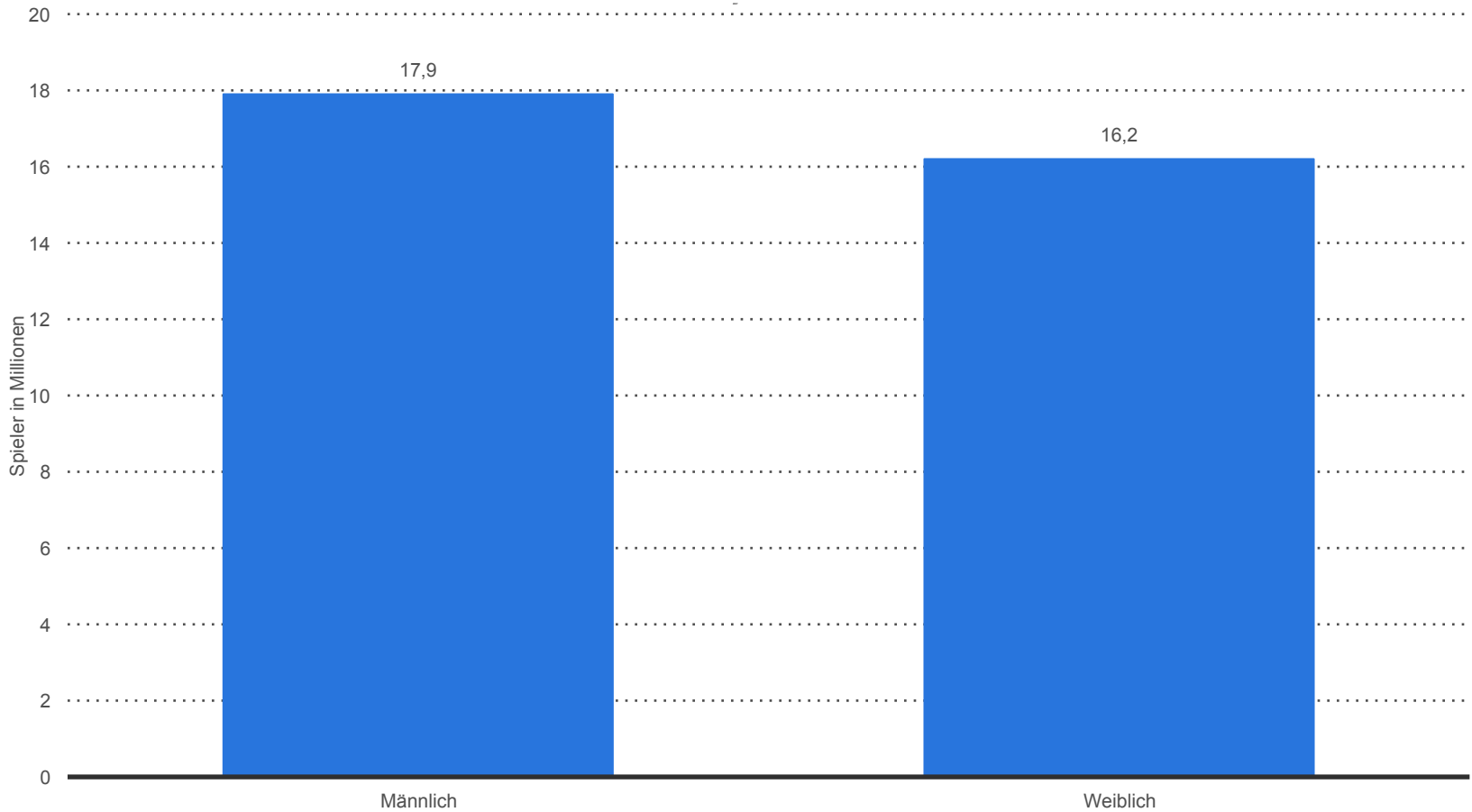
Hinweis: Deutschland; Personen, die mindestens gelegentlich digitale Spiele spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 69](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID 712928](#)

Anzahl der Computerspieler in Deutschland nach Geschlecht 2017

Anzahl der Computerspieler in Deutschland nach Geschlecht im Jahr 2017 (in Millionen)



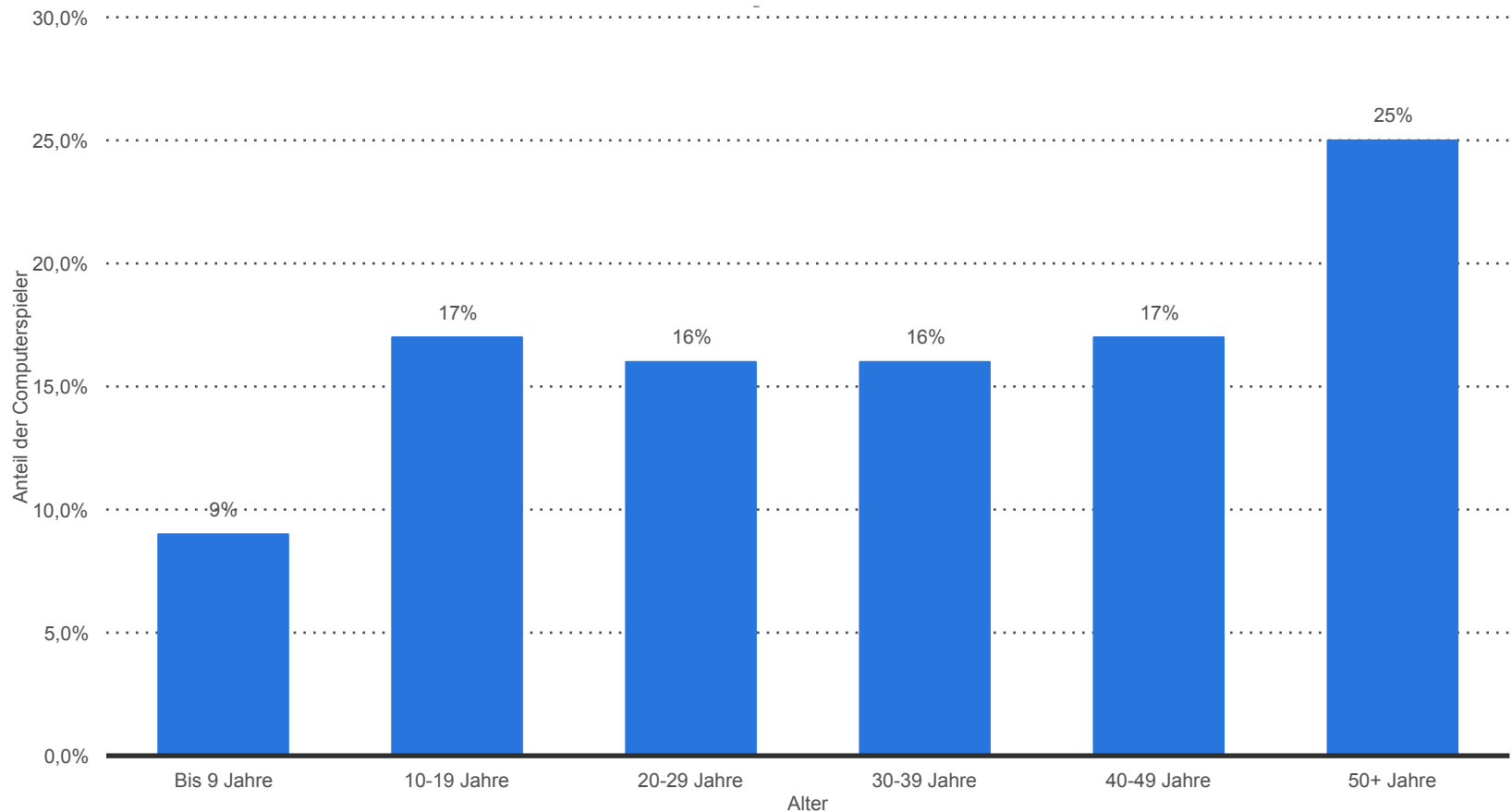
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 70](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID.197219](#)

Altersverteilung von Computerspielern in Deutschland 2017

Verteilung der Videogamer in Deutschland nach Alter im Jahr 2017



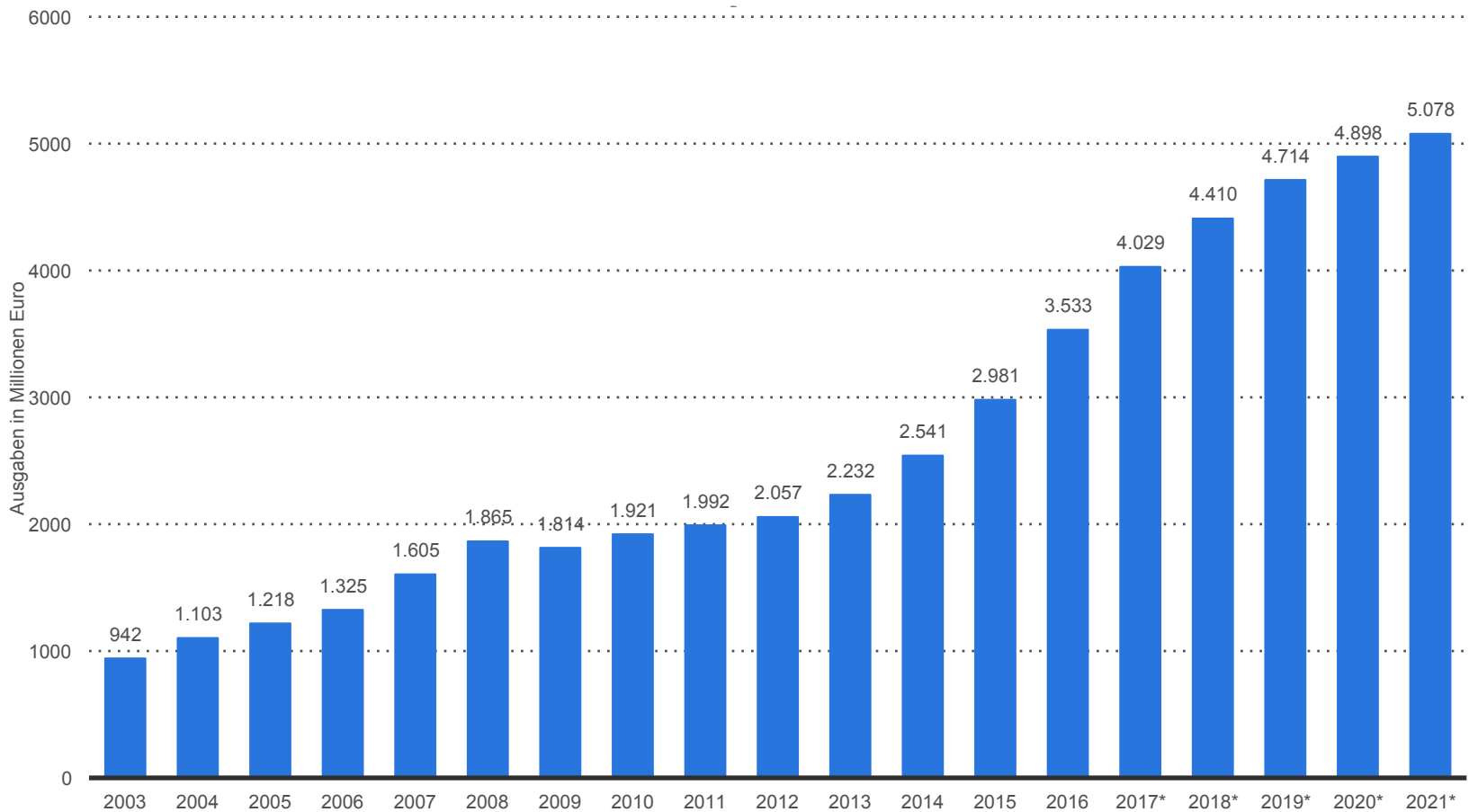
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 71](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID 290890](#)

Prognose der Konsumentenausgaben für Videospiele in Deutschland bis 2021

Prognose zu den Konsumentenausgaben für Videospiele in Deutschland von 2003 bis 2021 (in Millionen Euro)



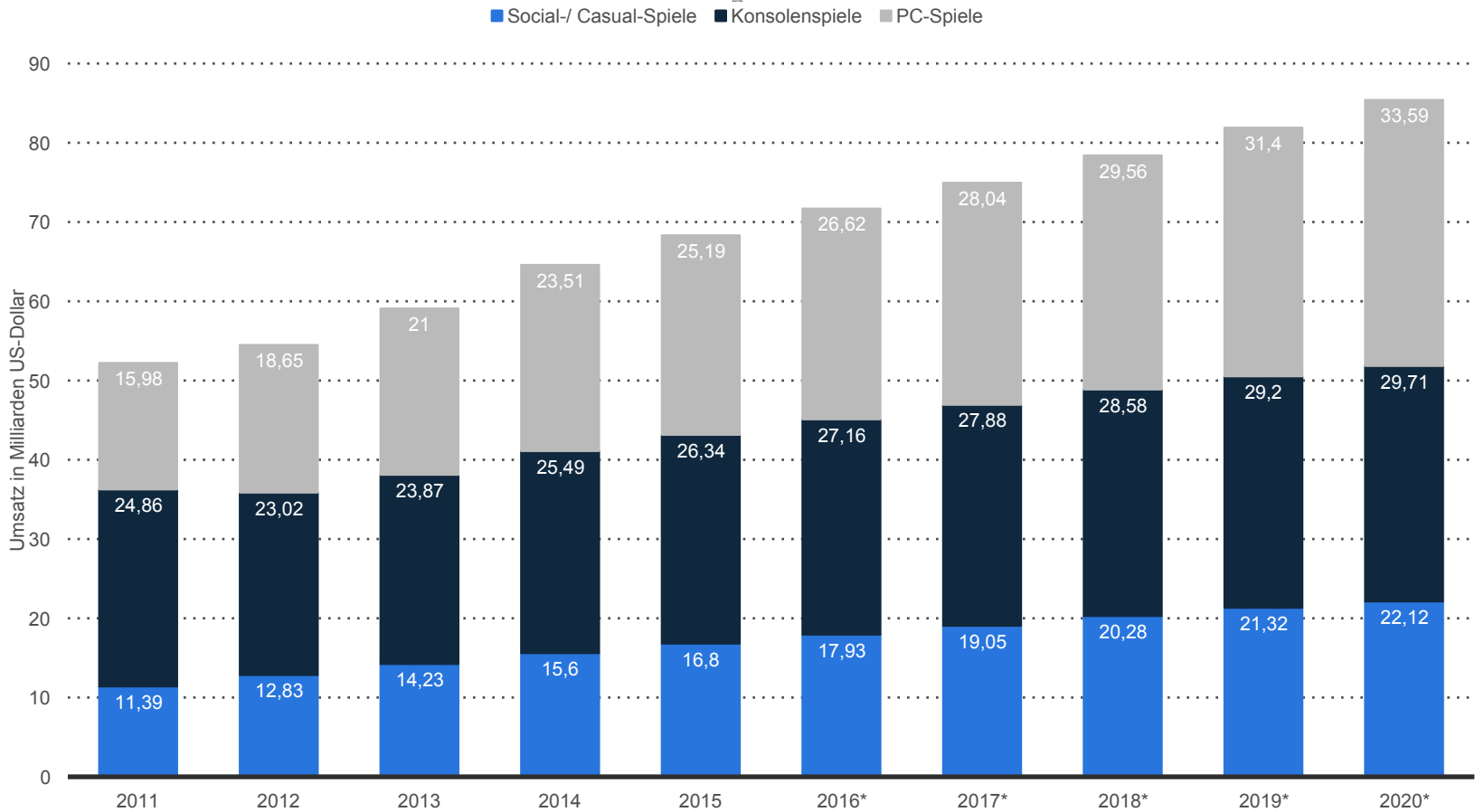
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 72](#) zu finden.

Quelle: PwC; BIU; Ovum [ID 3765](#)

Prognose zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit nach Segment bis 2020

Prognose zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit von 2011 bis 2020 nach Segment (in Milliarden US-Dollar)



Hinweis: Weltweit

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 73](#) zu finden.

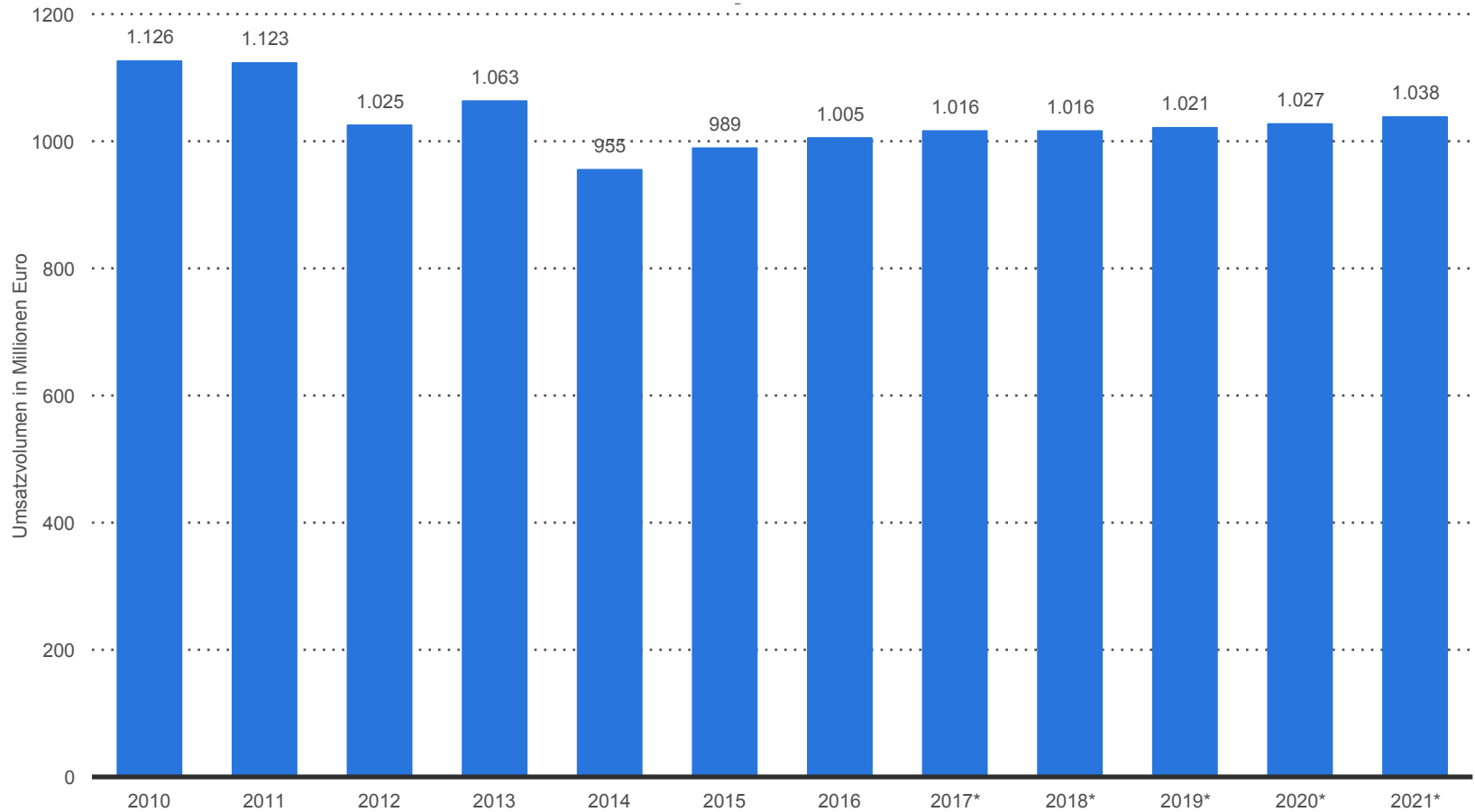
Quelle: PwC [ID_160518](#)

Videospiele

 **Konsolenspiele**

Umsätze im Markt für Konsolenspiele in Deutschland bis 2021

Prognose der Umsätze mit Konsolenspielen in Deutschland von 2010 bis 2021 (in Millionen Euro)



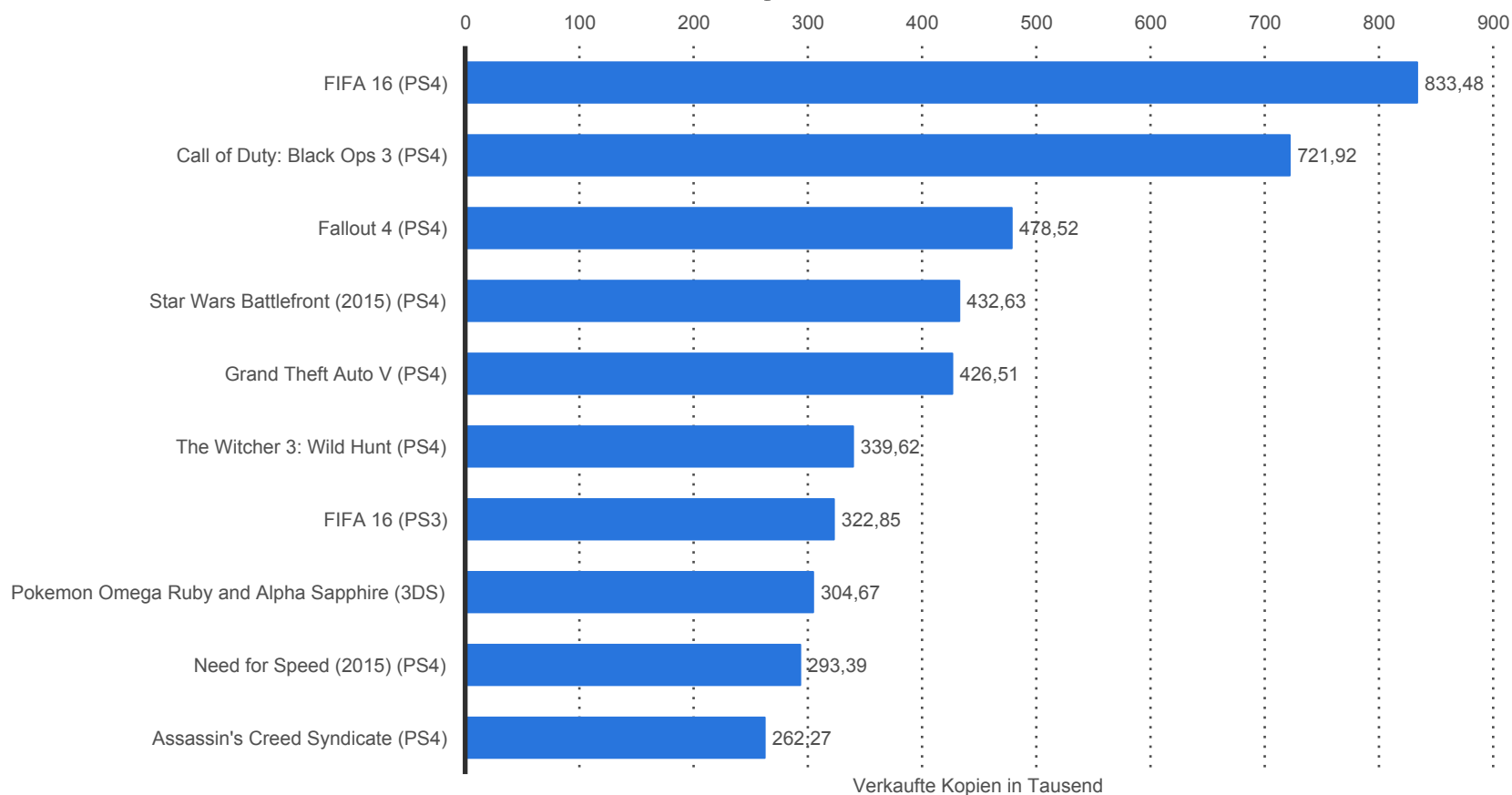
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 74](#) zu finden.

Quelle: PwC; BIU; Ovum [ID 239096](#)

Absatzzahlen der meistverkauften Videospiele in Deutschland 2015

Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2015 (in 1.000 Stück)



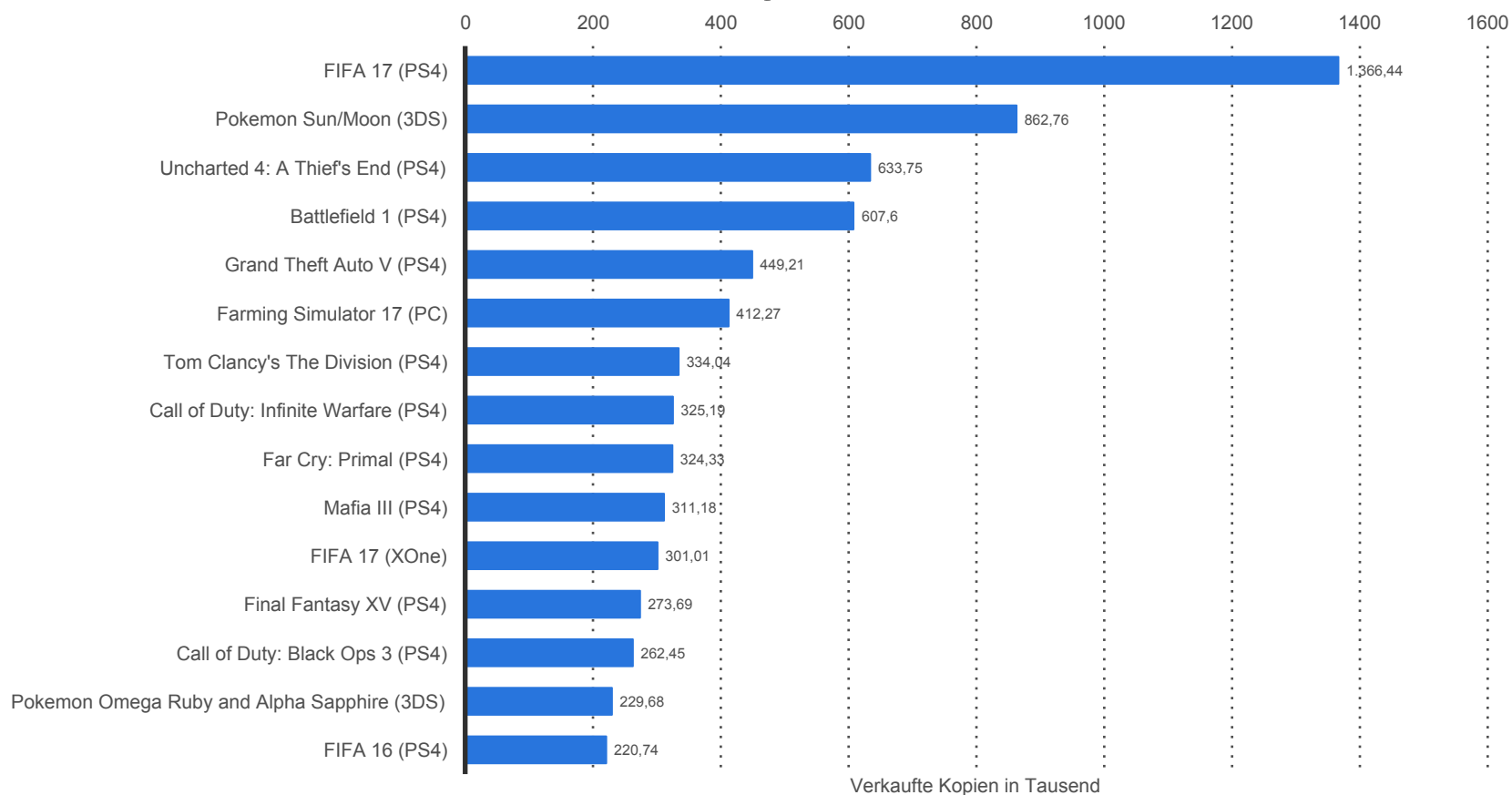
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 75](#) zu finden.

Quelle: VGChartz [ID 517901](#)

Absatzzahlen der meistverkauften Videospiele in Deutschland 2016

Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2016 (in 1.000 Stück)



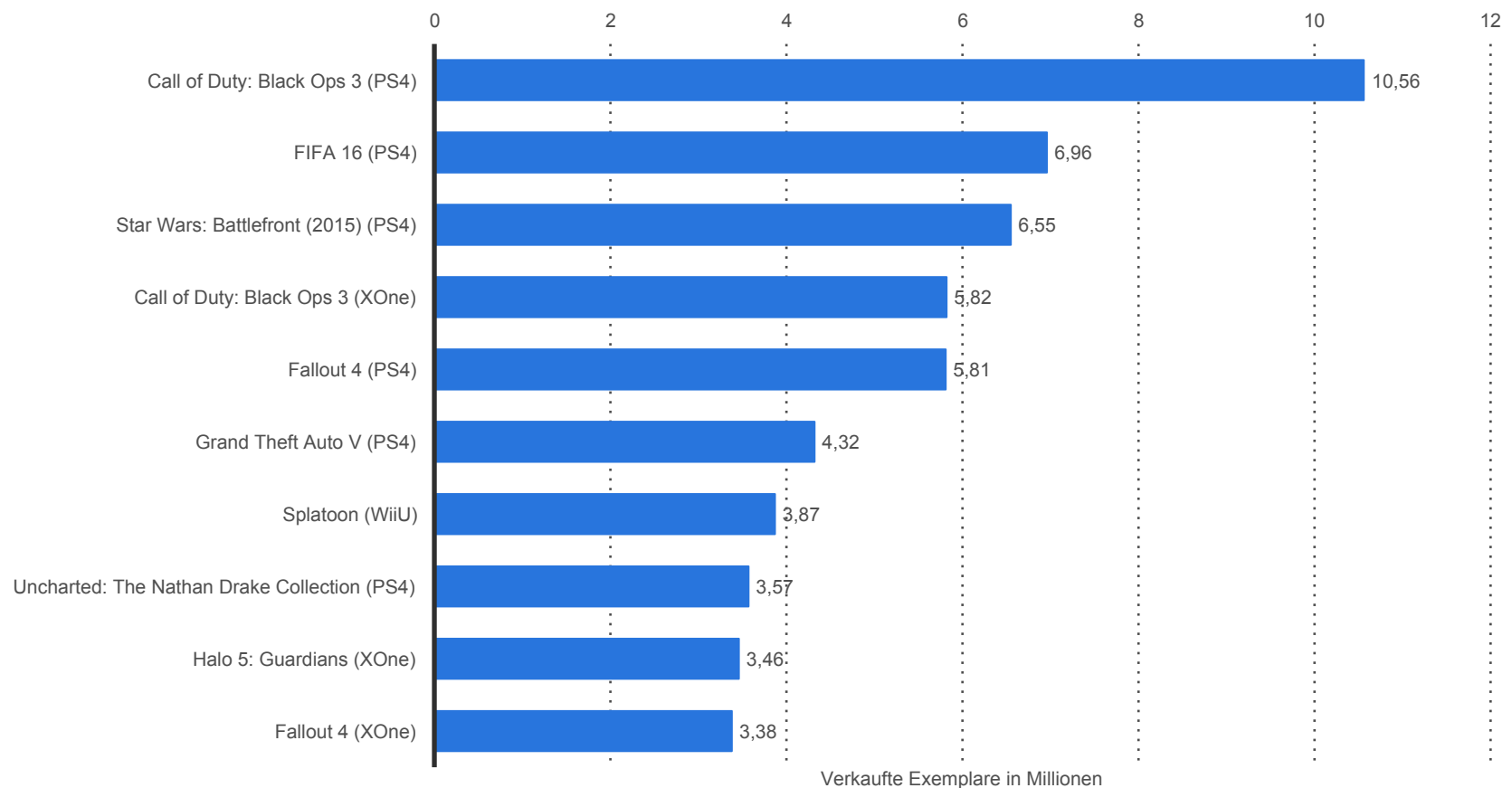
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 76](#) zu finden.

Quelle: VGChartz [ID 683709](#)

Absatzzahlen der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit 2015

Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit im Jahr 2015 (in Millionen Stück)



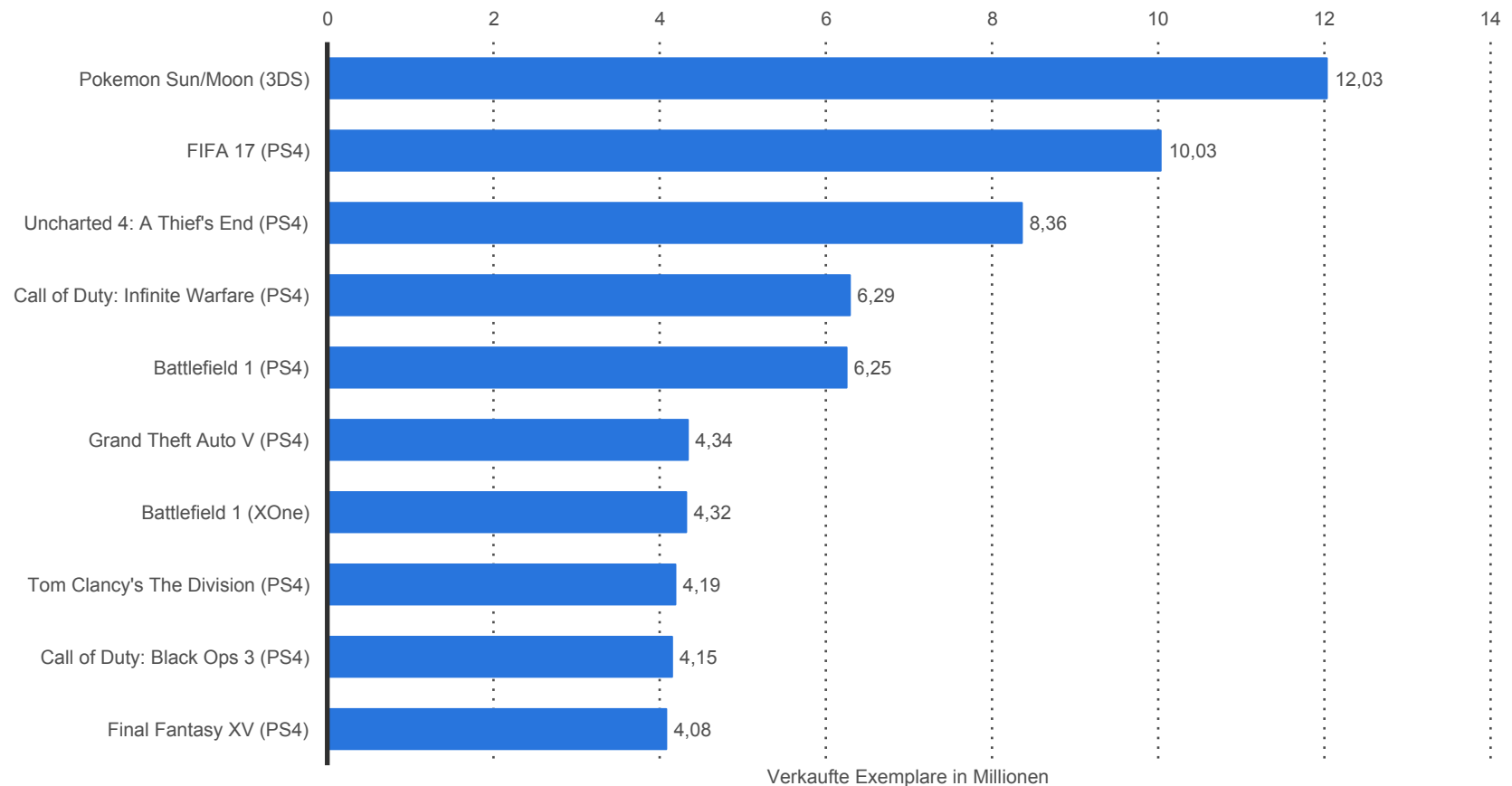
Hinweis: Weltweit

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 77](#) zu finden.

Quelle: VGChartz [ID 517877](#)

Absatzzahlen der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit 2016

Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit im Jahr 2016 (in Millionen Stück)



Hinweis: Weltweit

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 78](#) zu finden.

Quelle: VGChartz [ID 683677](#)

Weltweit meistverkaufte Videospiele bis Dezember 2017

Einzelhandelsabsatz der weltweit meistverkauften Videospiele in Millionen Stück (Stand: Ende Dezember 2017)

	Verkaufte Exemplare in Millionen Stück
Wii Sports (Wii)	82,65
Super Mario Bros. (NES)	40,24
Mario Kart Wii (Wii)	35,81
Wii Sports Resort (Wii)	32,9
Pokemon Red/Pokemon Blue (GB)	31,37
Tetris (GB)	30,26
New Super Mario Bros. (DS)	29,85
Wii Play (Wii)	28,92
New Super Mario Bros. Wii (Wii)	28,48
Duck Hunt (NES)	28,31
Nintendogs (DS)	24,68
Mario Kart DS (DS)	23,26
Pokemon Gold/ Silver (GB)	23,1
Wii Fit (Wii)	22,7
Kinect Adventures! (X360)	22,09



Gekürzte Fassung

Excel-Datei mit allen Daten
durch Doppelklick öffnen

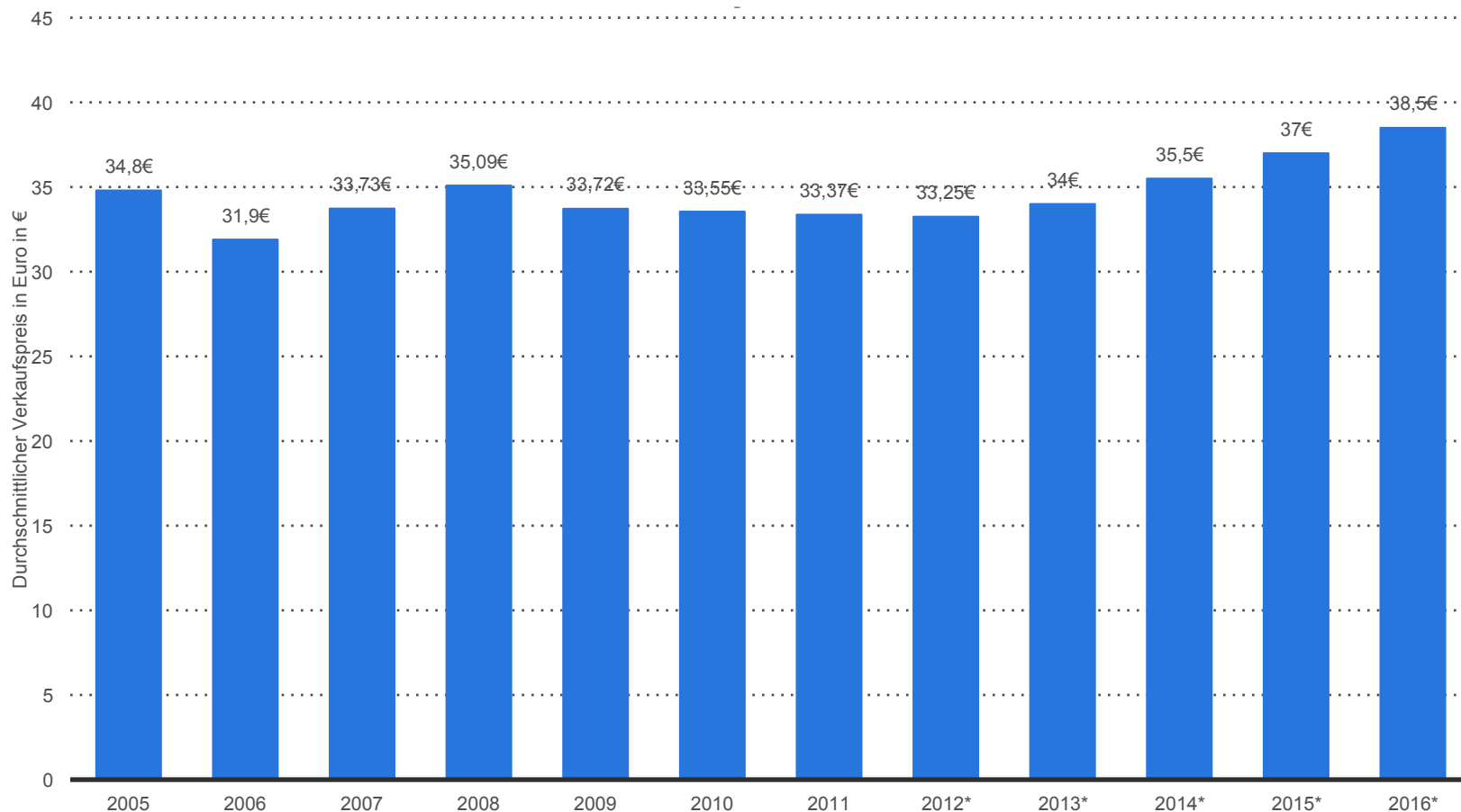
Hinweis: Weltweit; Dezember 2017

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 79](#) zu finden.

Quelle: VGChartz [ID 36854](#)

Prognose zum Verkaufspreis von Konsolenspielen in Deutschland von 2005 bis 2016

Prognose zum durchschnittlichen Verkaufspreis von Konsolen- und Handheldkonsolenspielen von 2005 bis 2016* (in Euro)



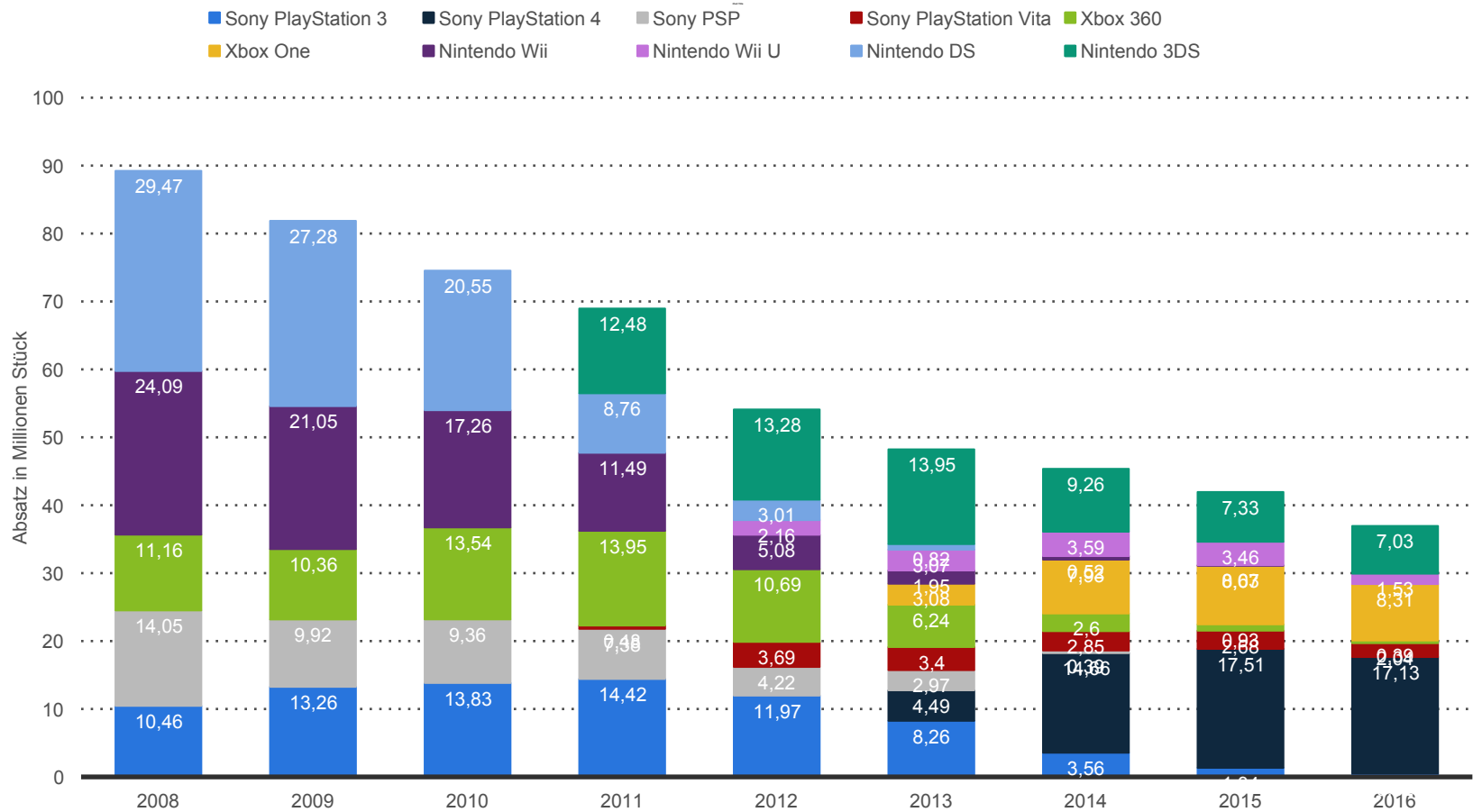
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 80](#) zu finden.

Quelle: BIU; PwC; Wilkofsky Gruen Associates [ID 180593](#)

Verkaufszahlen von ausgewählten Spielkonsolen weltweit bis 2016

Verkaufszahlen von ausgewählten Spielkonsolen weltweit von 2008 bis 2016 (in Millionen Stück)



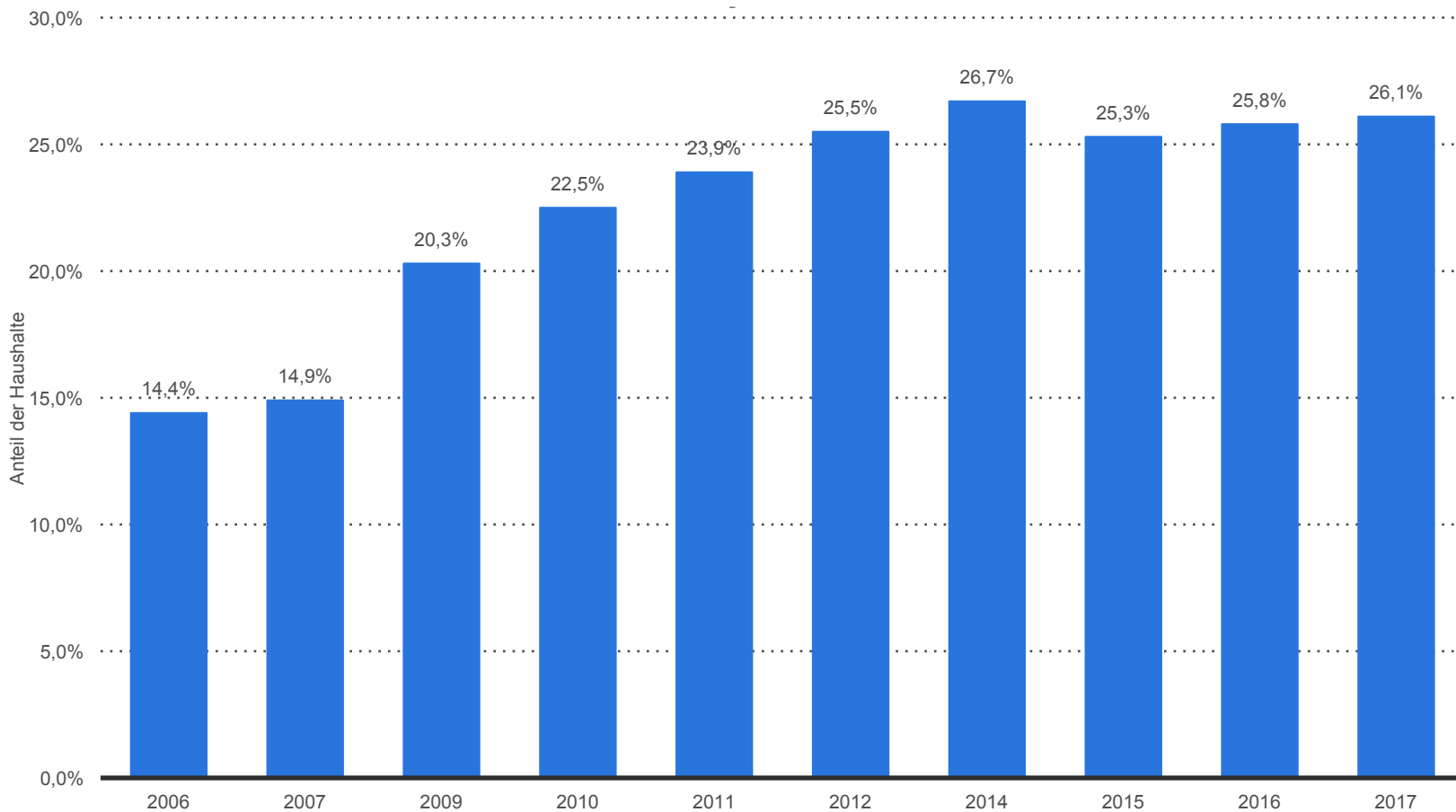
Hinweis: Weltweit

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 81](#) zu finden.

Quelle: VGChartz [ID 214670](#)

Anteil der Haushalte in Deutschland mit einer Spielkonsole bis 2017

Anteil der privaten Haushalte in Deutschland mit einer Spielkonsole von 2006 bis 2017



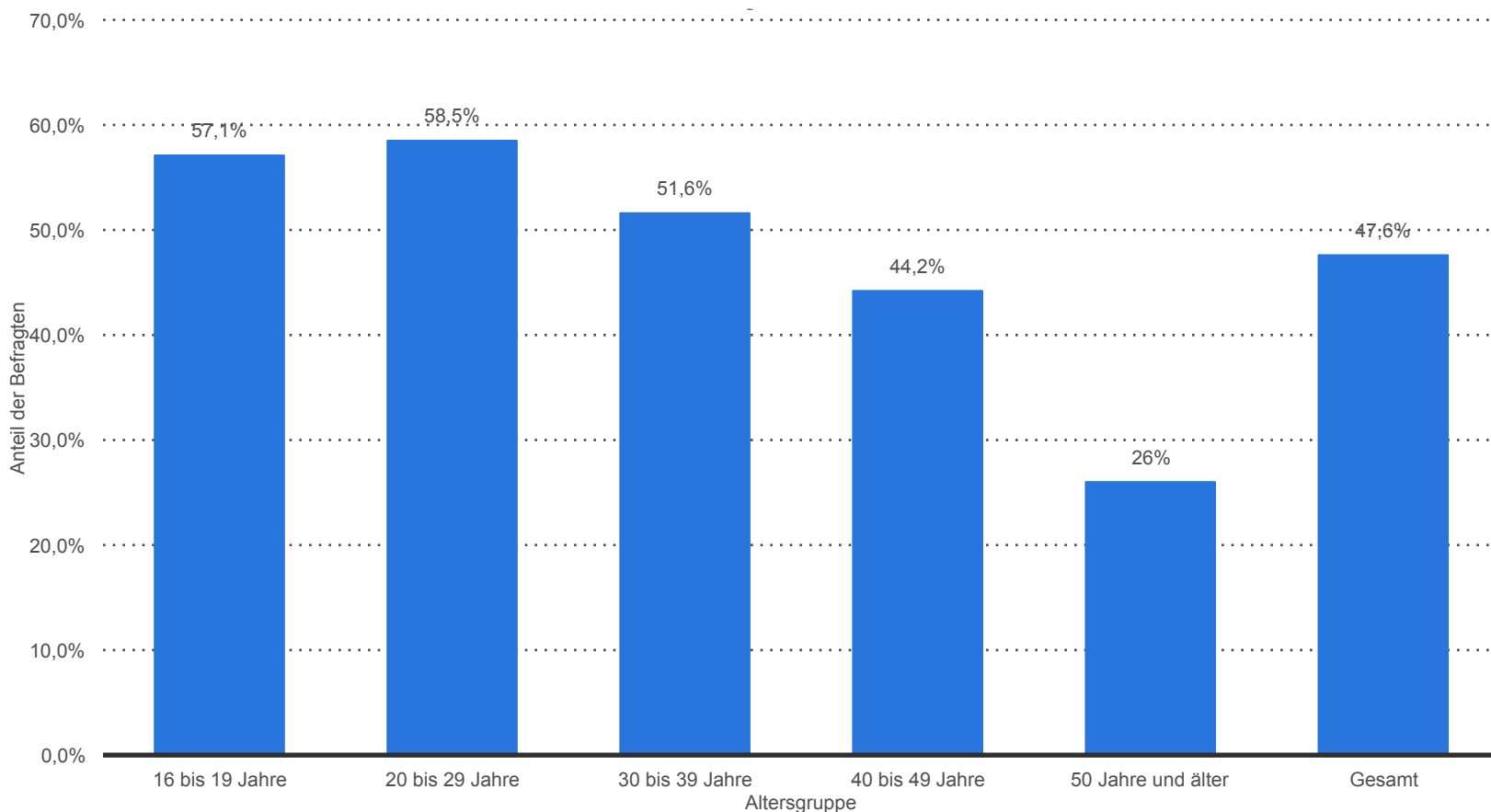
Hinweis: Deutschland; Privathaushalte (ohne Selbstständige, Landwirte)

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 82](#) zu finden.

Quelle: Statistisches Bundesamt [ID_198640](#)

Nutzung von stationären Konsolen durch Gamer in Deutschland nach Altersgruppe 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die eine stationäre Spielkonsole für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016



Hinweis: Deutschland; 22.11.2016 bis 02.12.2016; 16-75 Jahre; 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 83](#) zu finden.

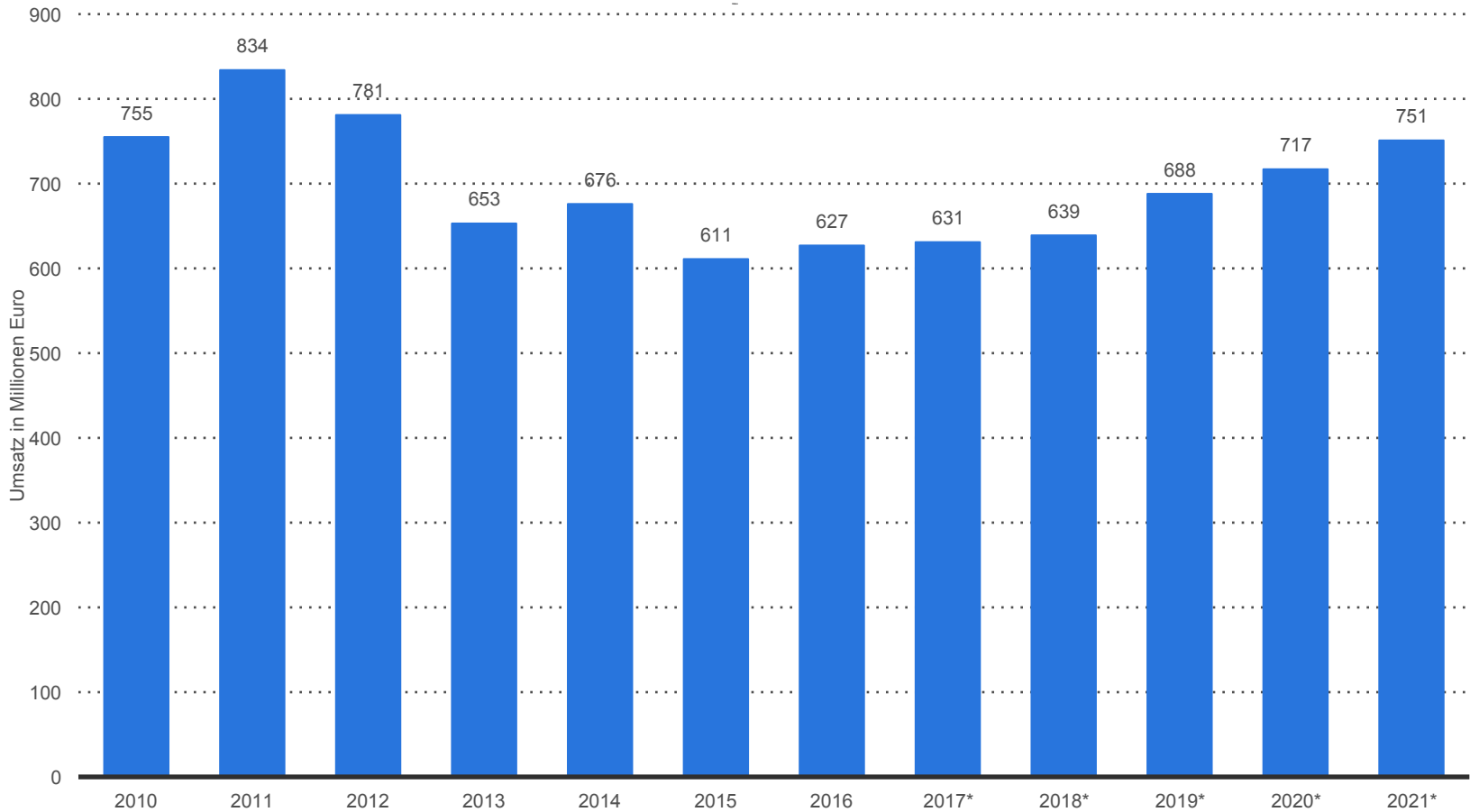
Quelle: Statista-Umfrage [ID.680000](#)

Videospiele

 **PC-Spiele**

Prognose der Umsätze mit PC-Spielen in Deutschland bis 2021

Prognose der Umsätze mit PC-Spielen in Deutschland von 2010 bis 2021 (in Millionen Euro)



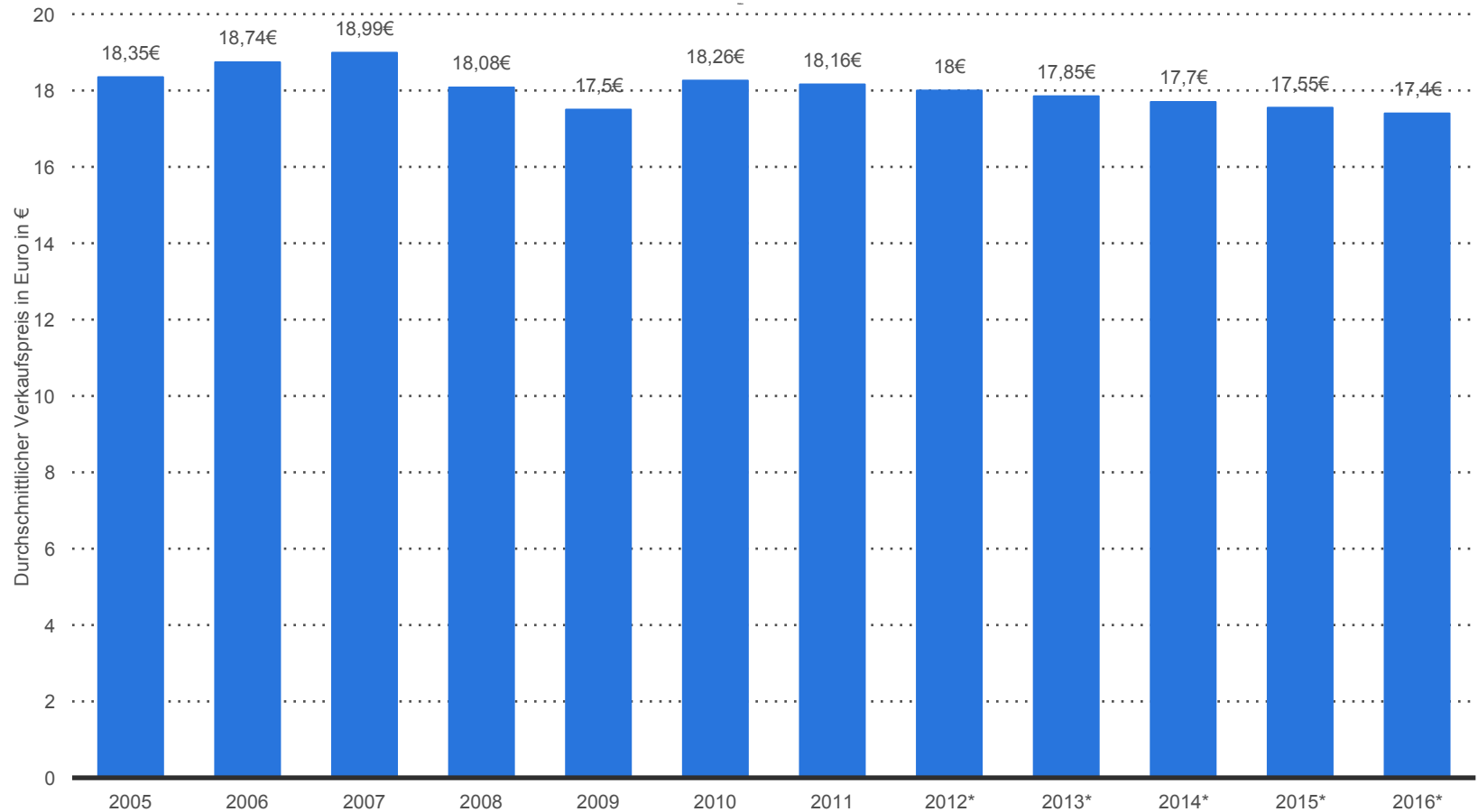
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 84](#) zu finden.

Quelle: BIU; PwC; Ovum [ID_165597](#)

Verkaufspreis von PC-Spielen in Deutschland von 2005 bis 2016

Prognose zum durchschnittlichen Verkaufspreis von PC-Spielen in Deutschland von 2005 bis 2016* (in Euro)



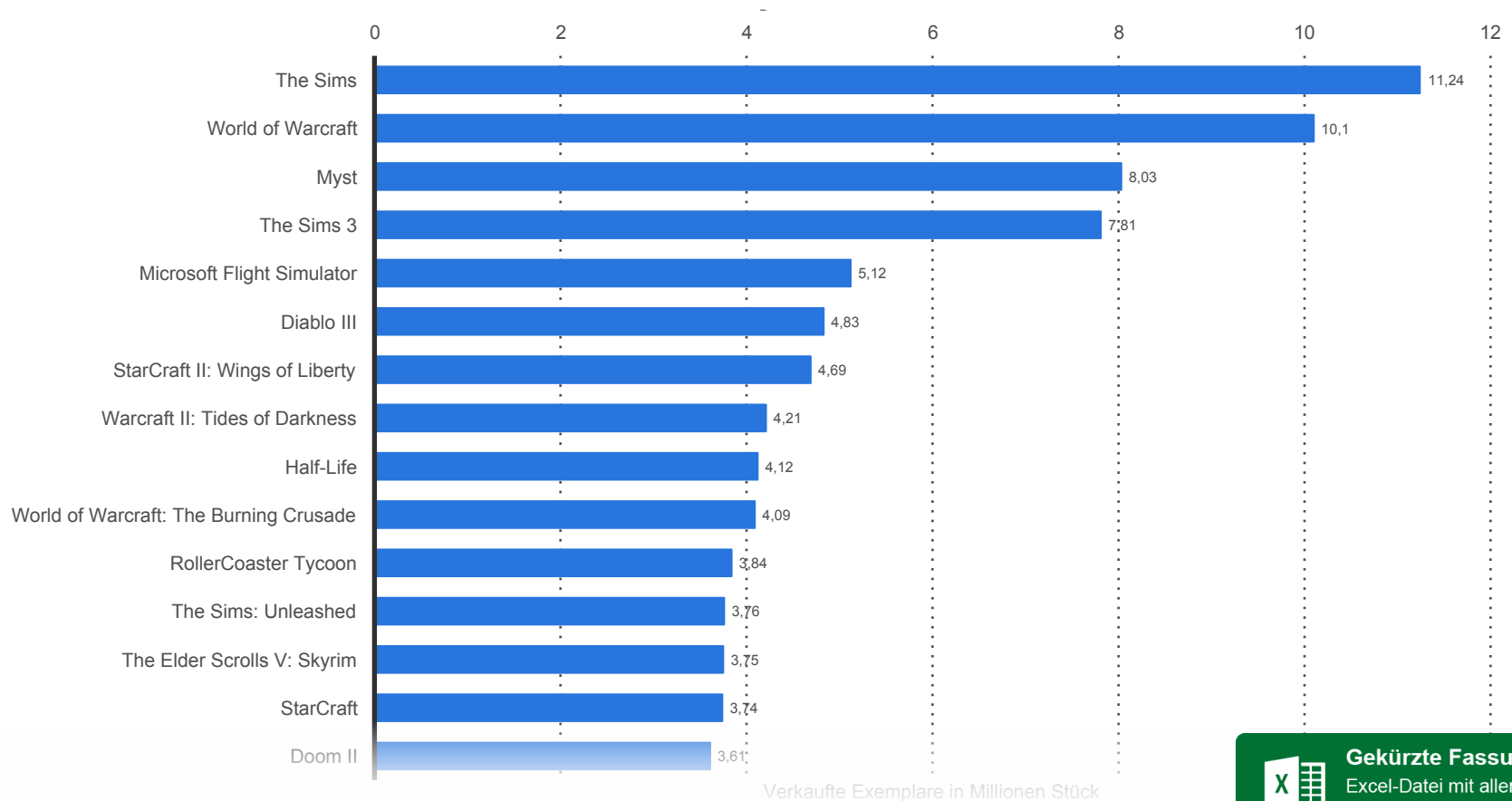
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 85](#) zu finden.

Quelle: BIU; PwC; Wilkofsky Gruen Associates [ID 180612](#)

Verkaufszahlen der meistverkauften PC-Spiele bis 2015

Einzelhandelsabsatz der weltweit meistverkauften PC-Spiele in Millionen Stück (Stand: August 2015)



Gekürzte Fassung

Excel-Datei mit allen Daten
durch Doppelklick öffnen

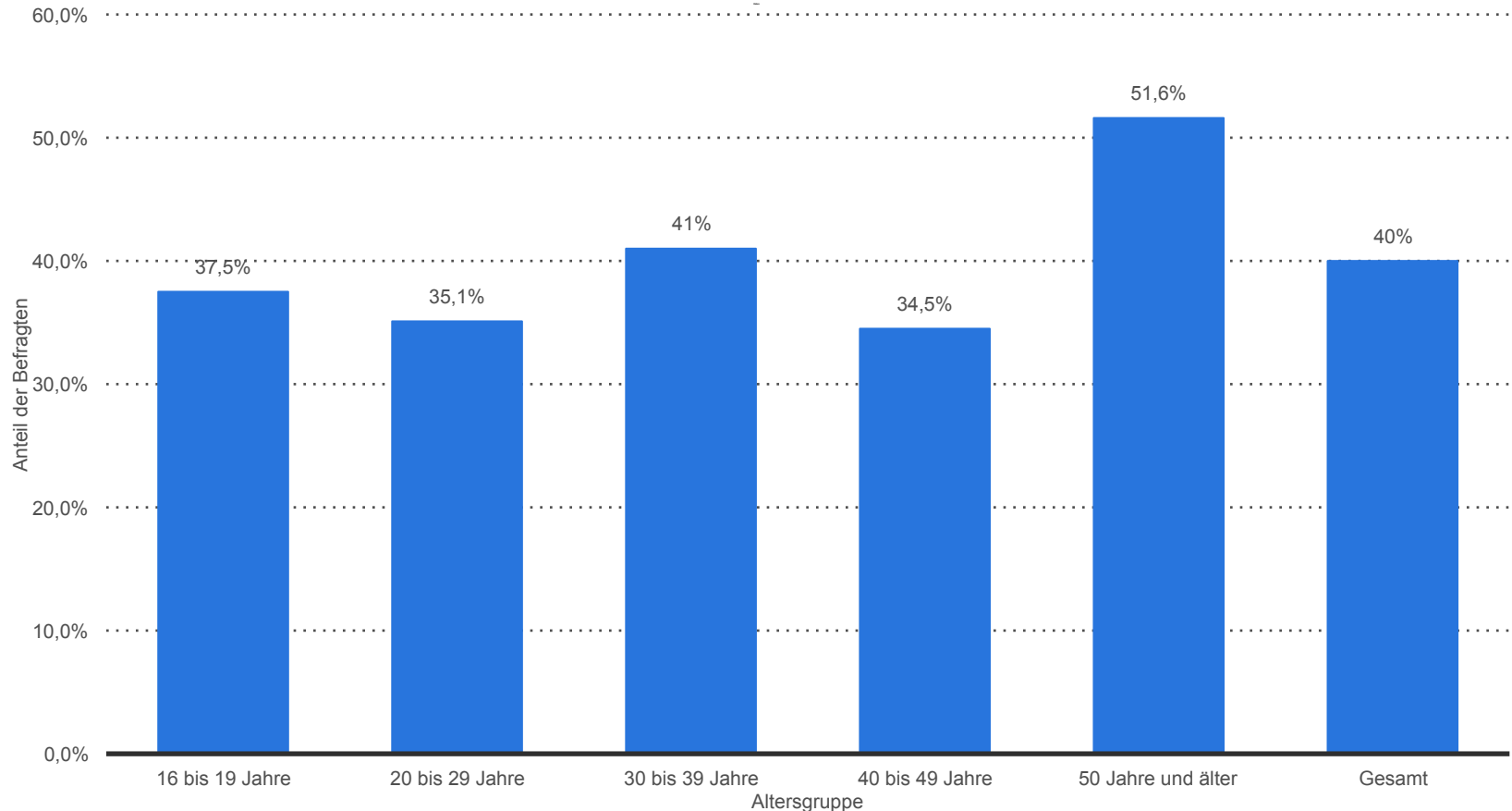
Hinweis: Weltweit; August 2015

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 86](#) zu finden.

Quelle: VGChartz [ID 199991](#)

Nutzung von Desktop-PCs für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die Desktop-PCs für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016



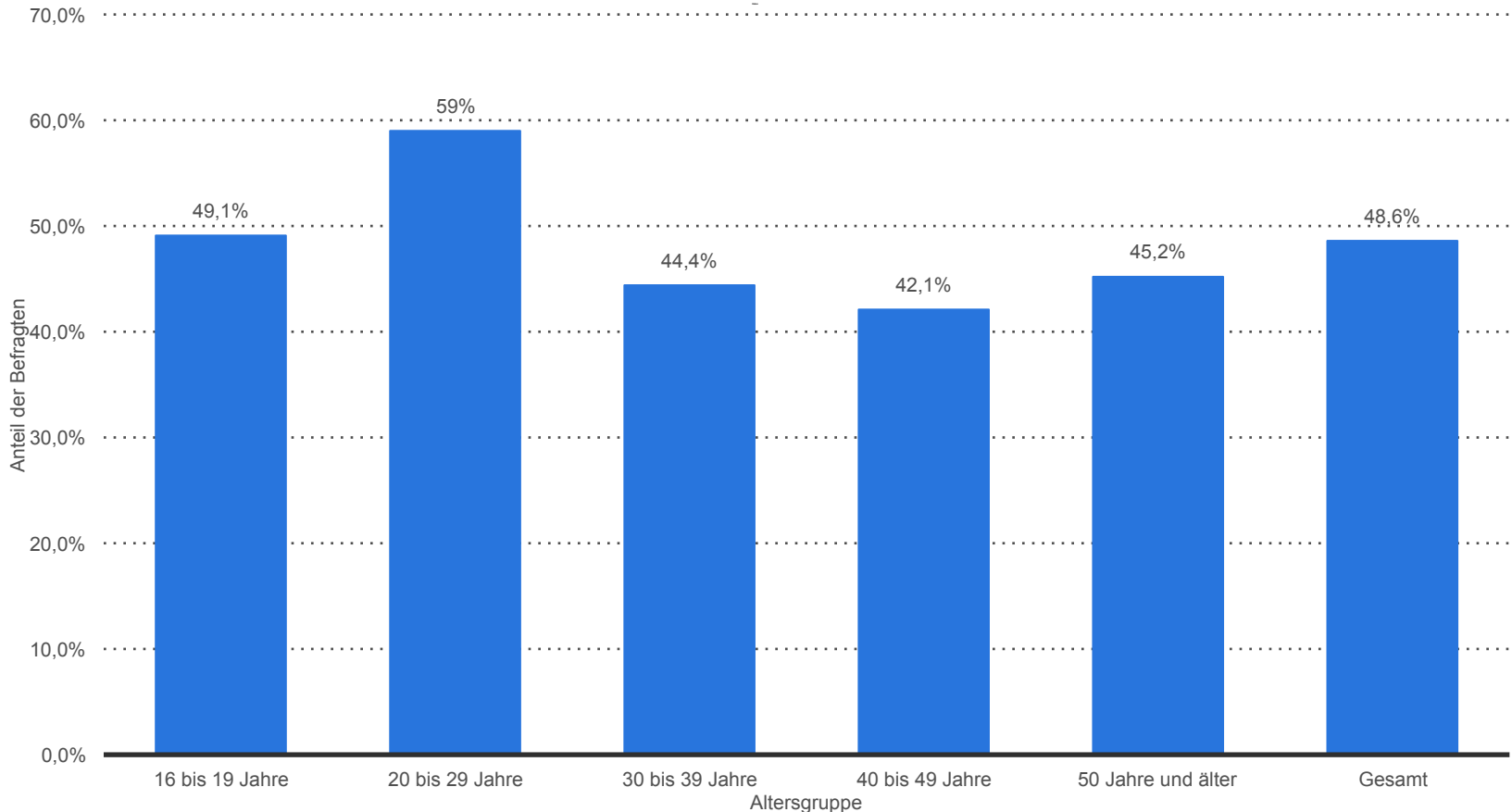
Hinweis: Deutschland; 22.11.2016 bis 02.12.2016; 16-75 Jahre; 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 87](#) zu finden.

Quelle: Statista-Umfrage [ID 680591](#)

Nutzung von Notebooks für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die Notebooks/ Laptops für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016



Hinweis: Deutschland; 22.11.2016 bis 02.12.2016; 16-75 Jahre; 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 88](#) zu finden.

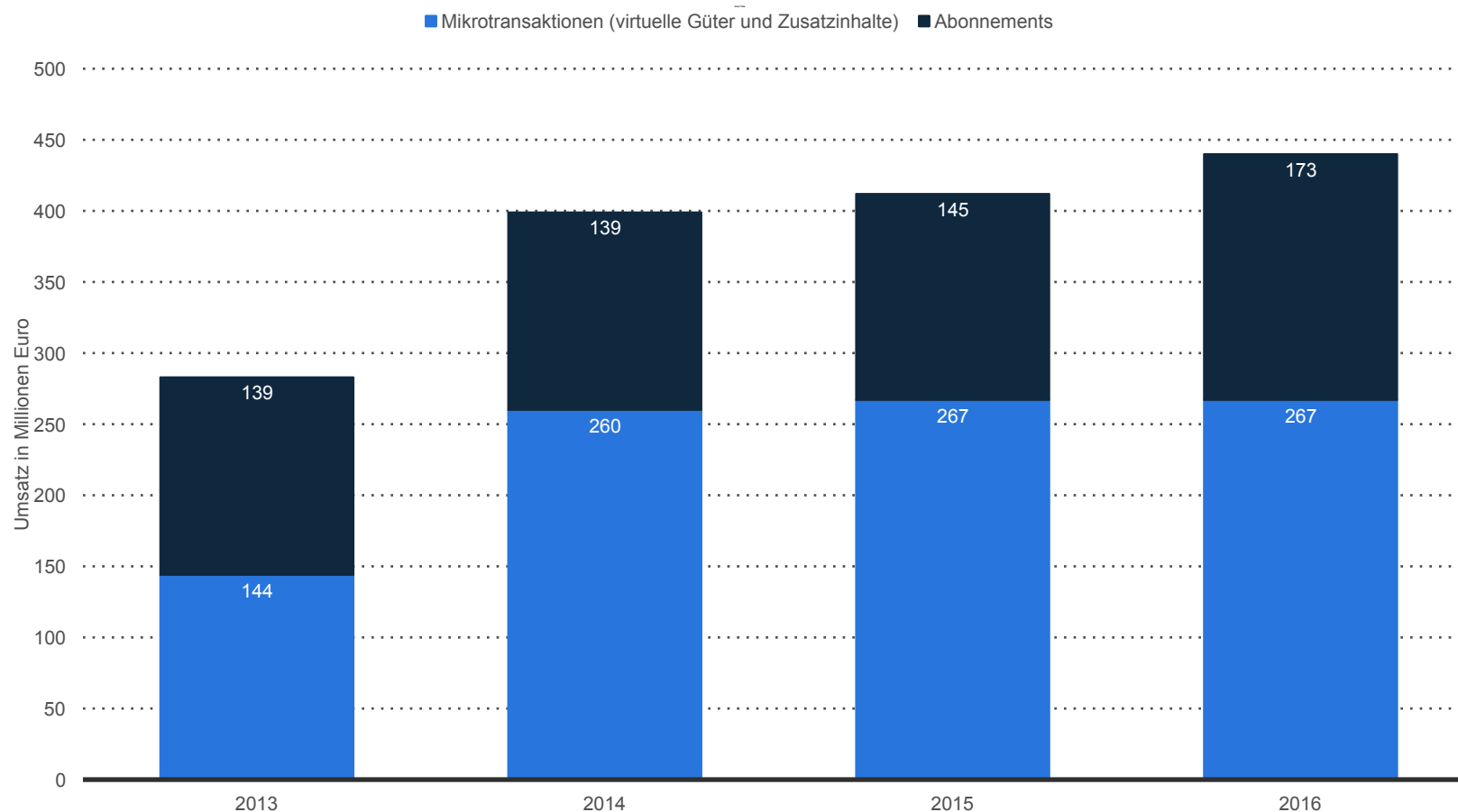
Quelle: Statista-Umfrage [ID.680620](#)

Videospiele

◆ **Onlinespiele/ Apps**

Umsatz mit Online- und Browser-Games in Deutschland bis 2016

Umsatz mit Online- und Browser-Games in Deutschland von 2013 bis 2016 (in Millionen Euro)



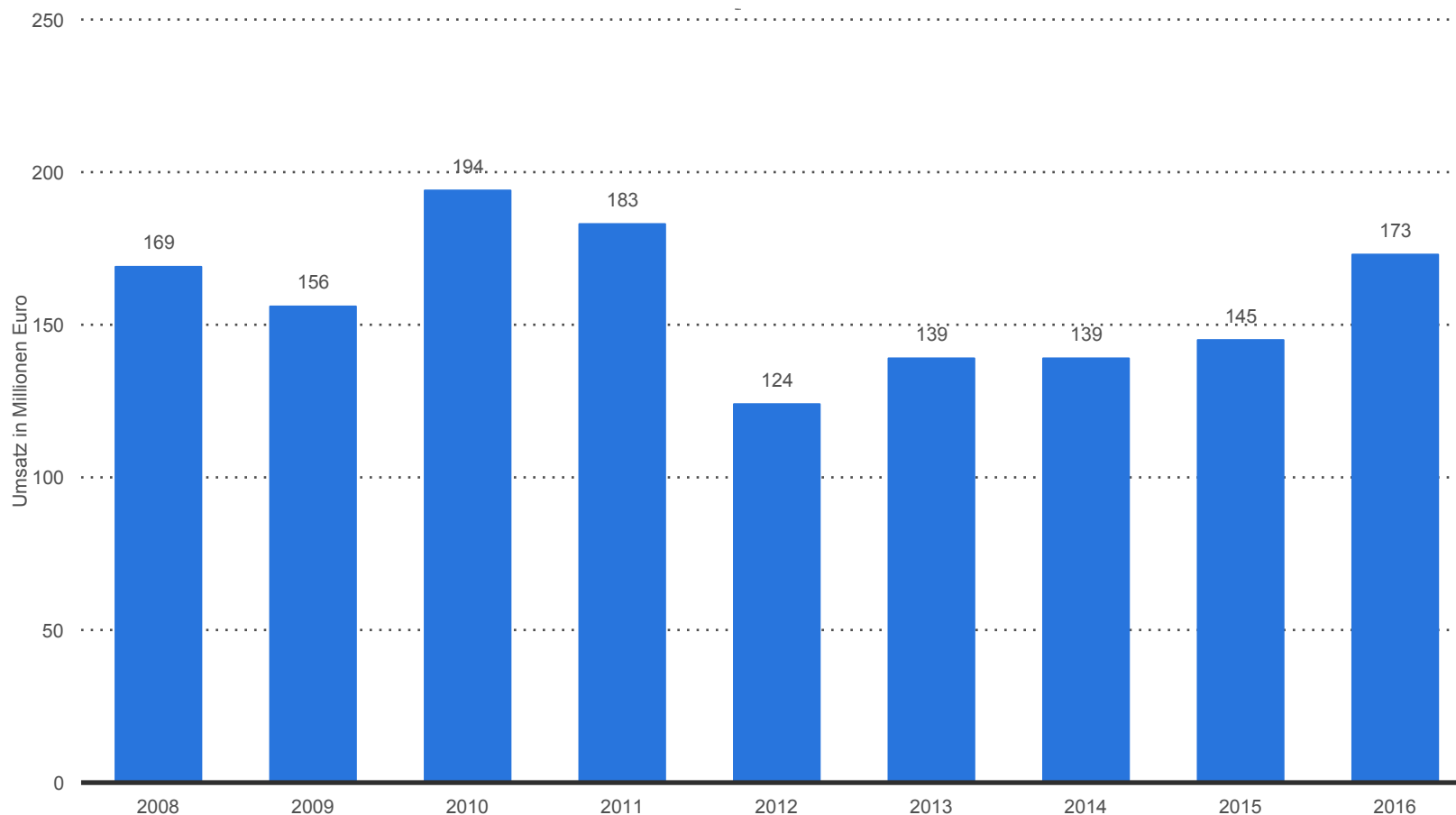
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 89](#) zu finden.

Quelle: GfK; BIU [ID.161865](#)

Umsatz durch Gebühren für Online- und Browsergames in Deutschland bis 2016

Umsatz durch Gebühren für Online- und Browsergames (Abonnements) in Deutschland von 2008 bis 2016 (in Millionen Euro)



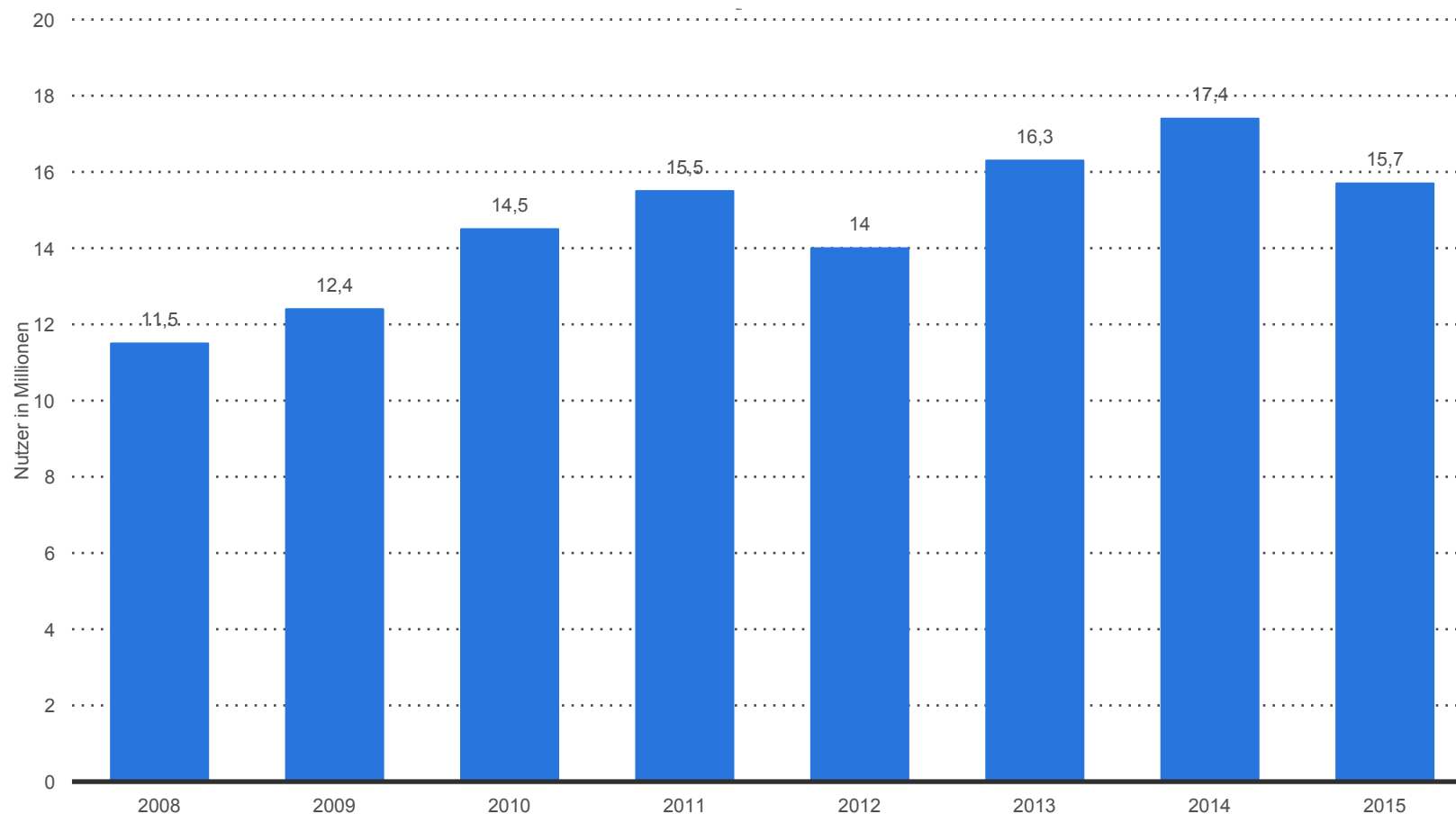
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 90](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID 200033](#)

Anzahl der Nutzer von Online- und Browsergames in Deutschland bis 2015

Anzahl der Nutzer von Online- und/oder Browsergames in Deutschland von 2008 bis 2015 (in Millionen)



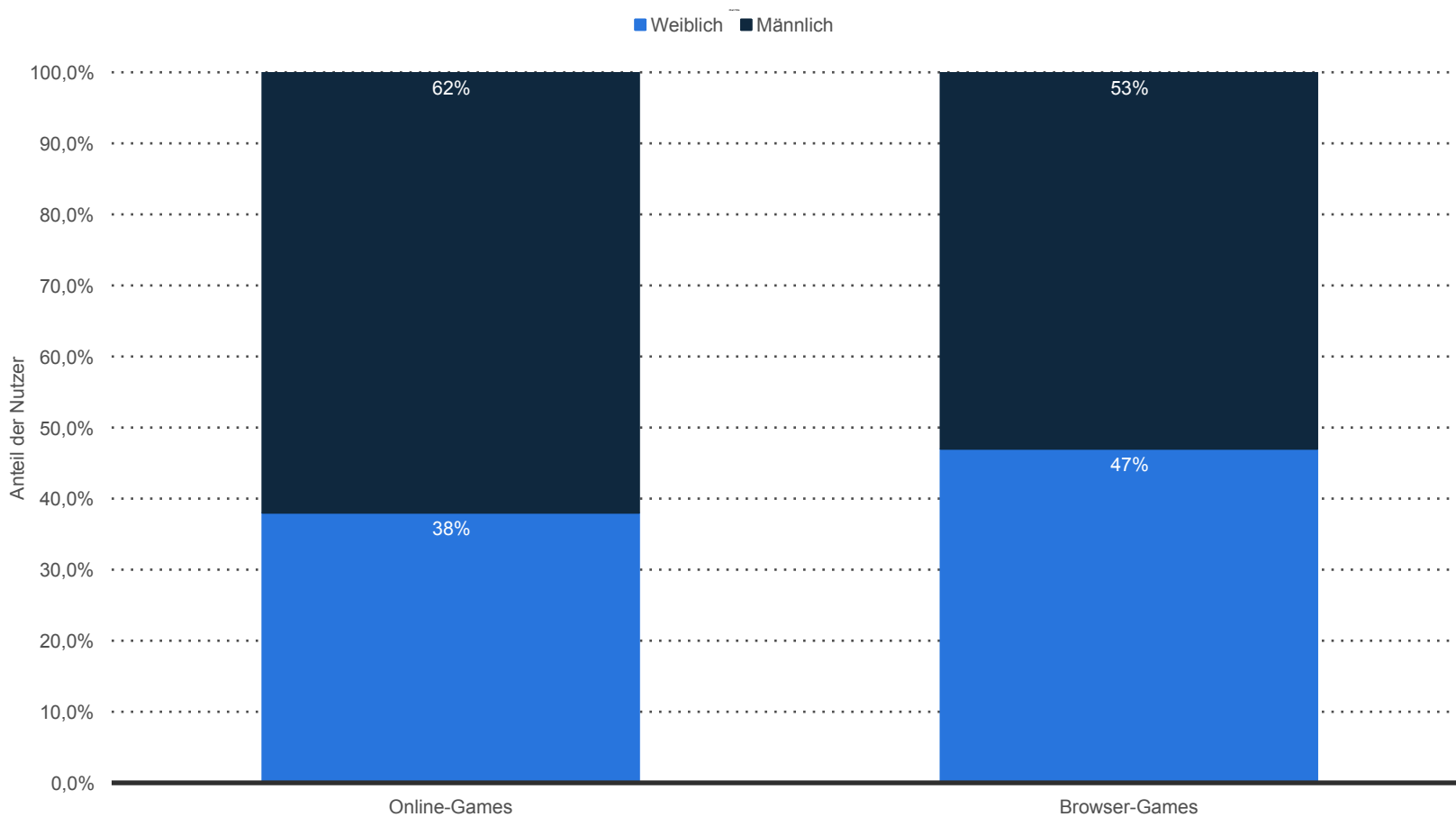
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 91](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID 200038](#)

Geschlechterverteilung der Online- und Browser-Gamer in Deutschland 2014

Geschlechterverteilung der Nutzer von Online- und Browser-Games in Deutschland im Jahr 2014



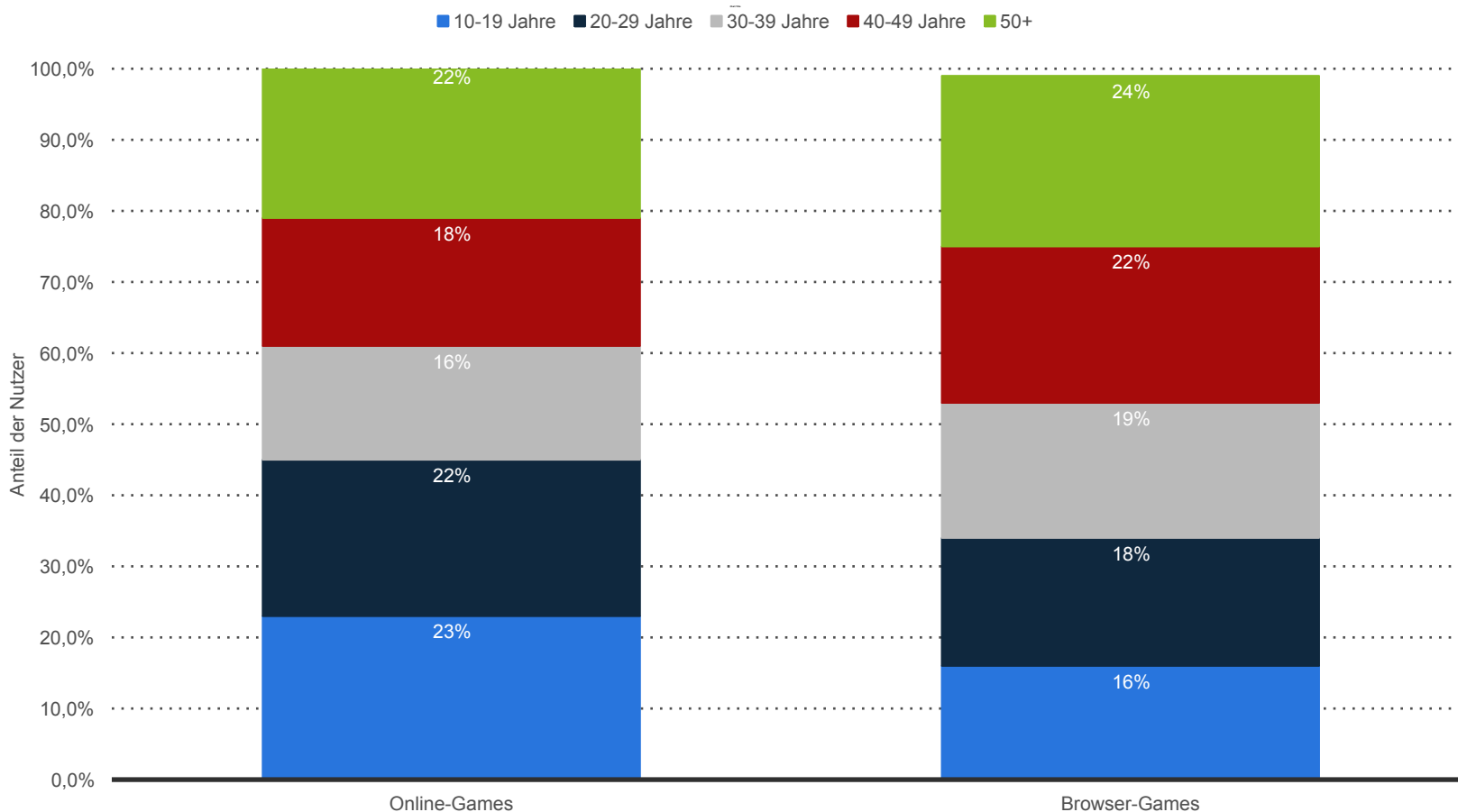
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 92](#) zu finden.

Quelle: GfK; BIU [ID_183298](#)

Altersverteilung der Online- und Browser-Gamer in Deutschland 2014

Altersverteilung der Nutzer von Online- und Browser-Games in Deutschland im Jahr 2014



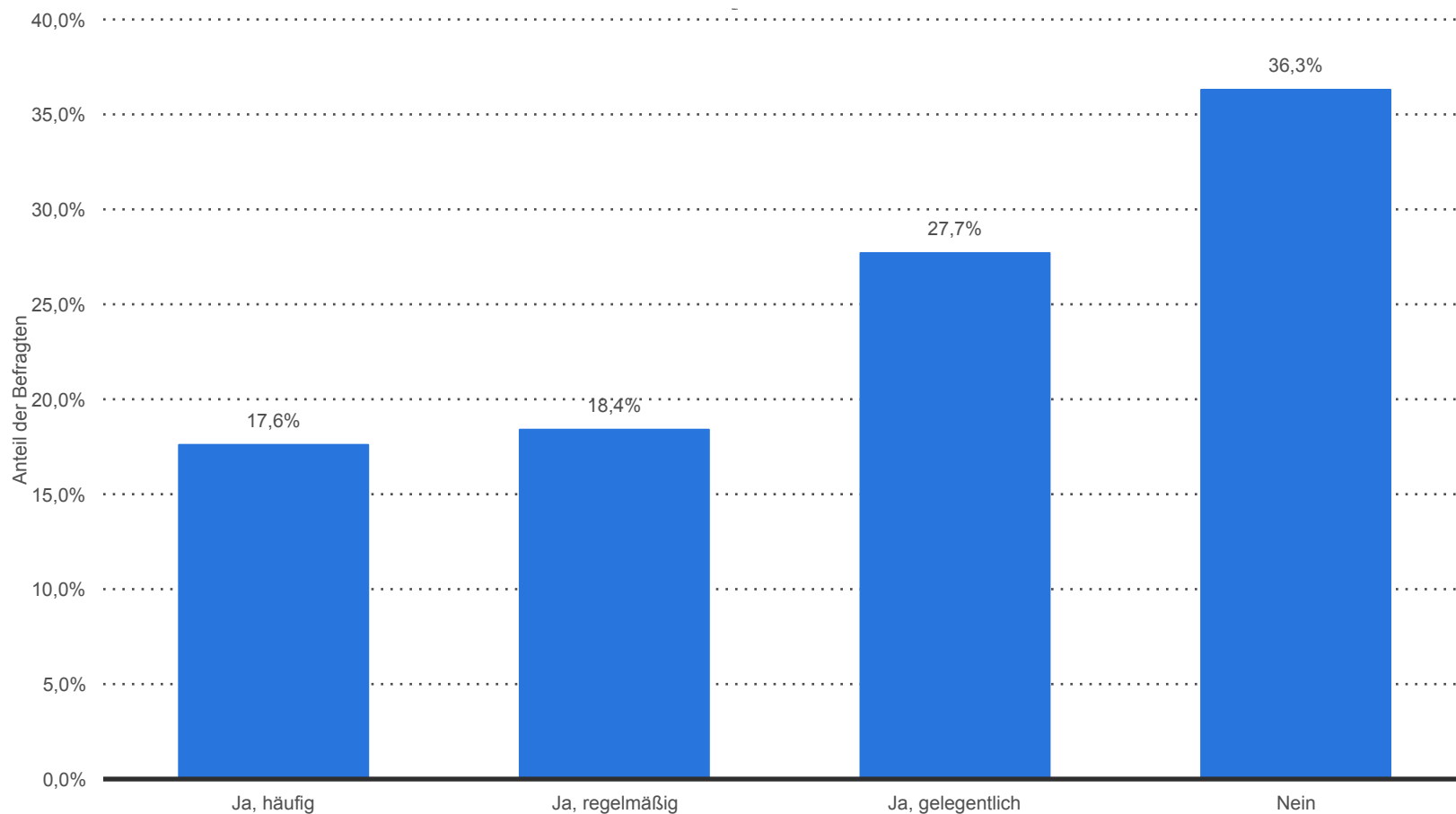
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 93](#) zu finden.

Quelle: GfK; BIU [ID_183297](#)

Umfrage zur Nutzung des Multiplayer-Modus in Videospiele in Deutschland 2016

Spielen Sie Games im Online-Multiplayer-Modus?



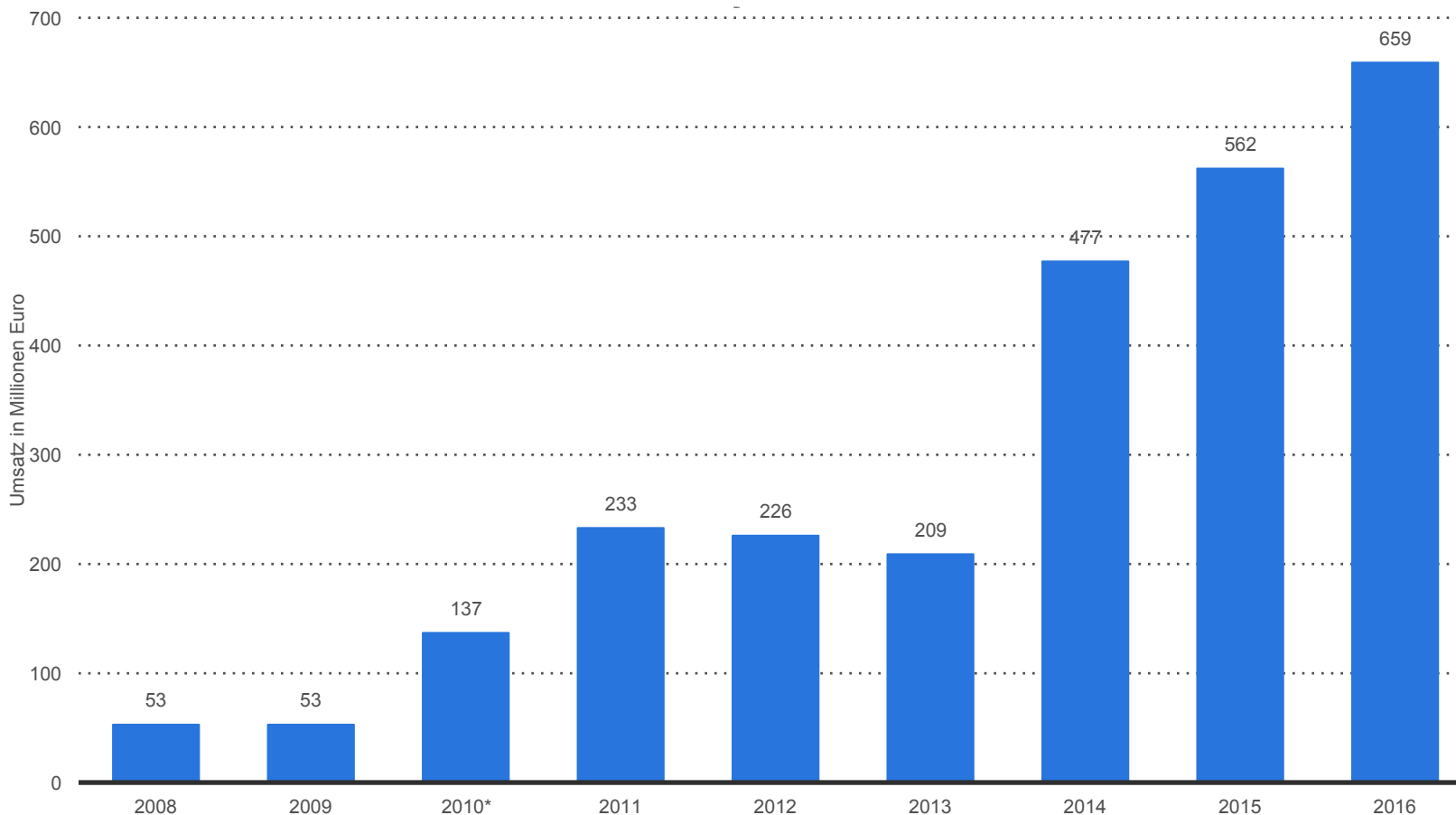
Hinweis: Deutschland; 22.11.2016 bis 02.12.2016; 16-75 Jahre; 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 94](#) zu finden.

Quelle: Statista-Umfrage [ID.684610](#)

Umsatz mit virtuellen Zusatzinhalten für Videospiele in Deutschland bis 2016

Umsatz mit kostenpflichtigen virtuellen Zusatzinhalten für Computer- und Videospiele (Mikrotransaktionen) in Deutschland von 2008 bis 2016 (in Millionen Euro)



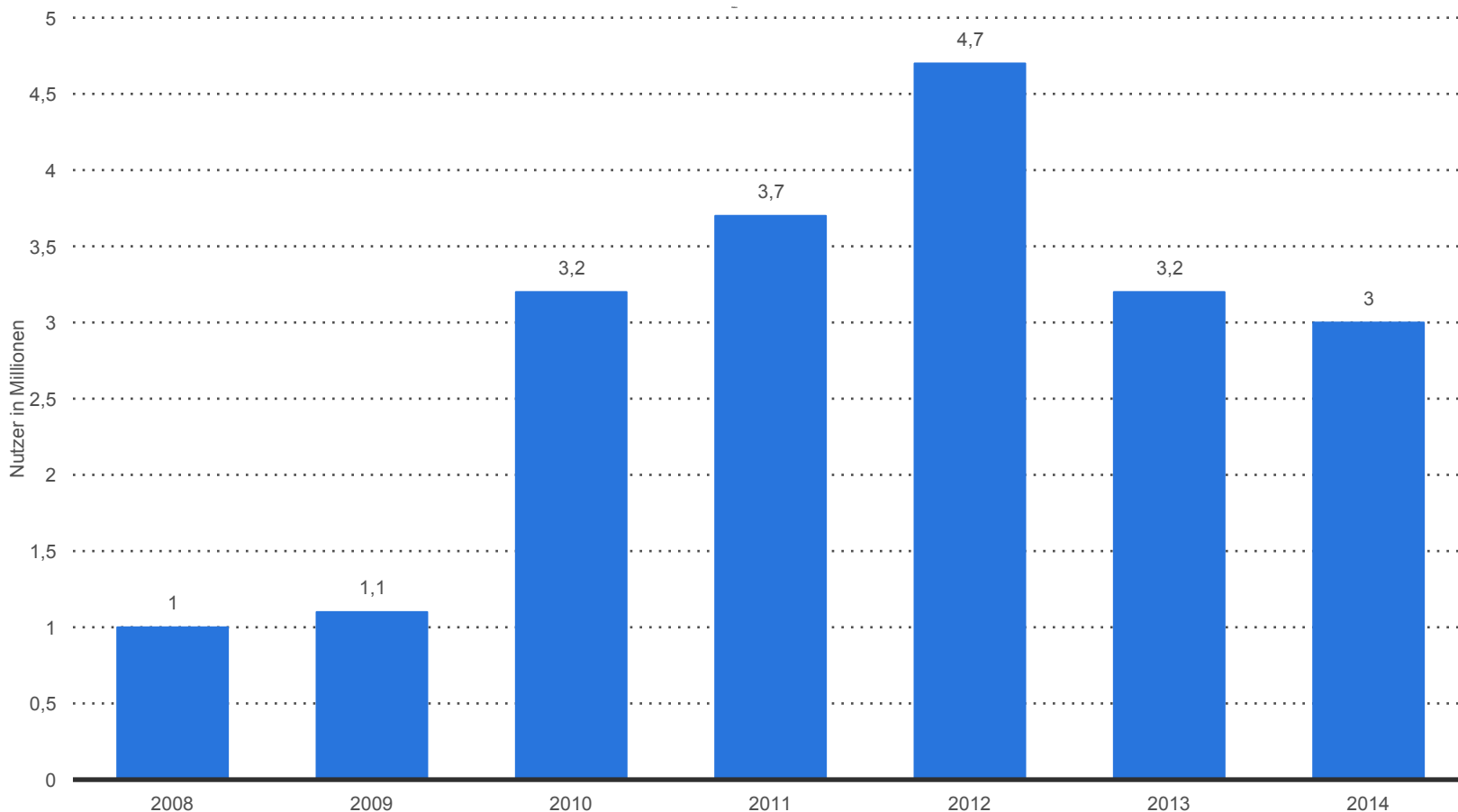
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 95](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID 200040](#)

Anzahl der Käufer von virtuellen Zusatzinhalten für Videospiele bis 2014

Anzahl der Nutzer von kostenpflichtigen virtuellen Zusatzinhalten für Computer- und Videospiele in Deutschland von 2008 bis 2014 (in Millionen)



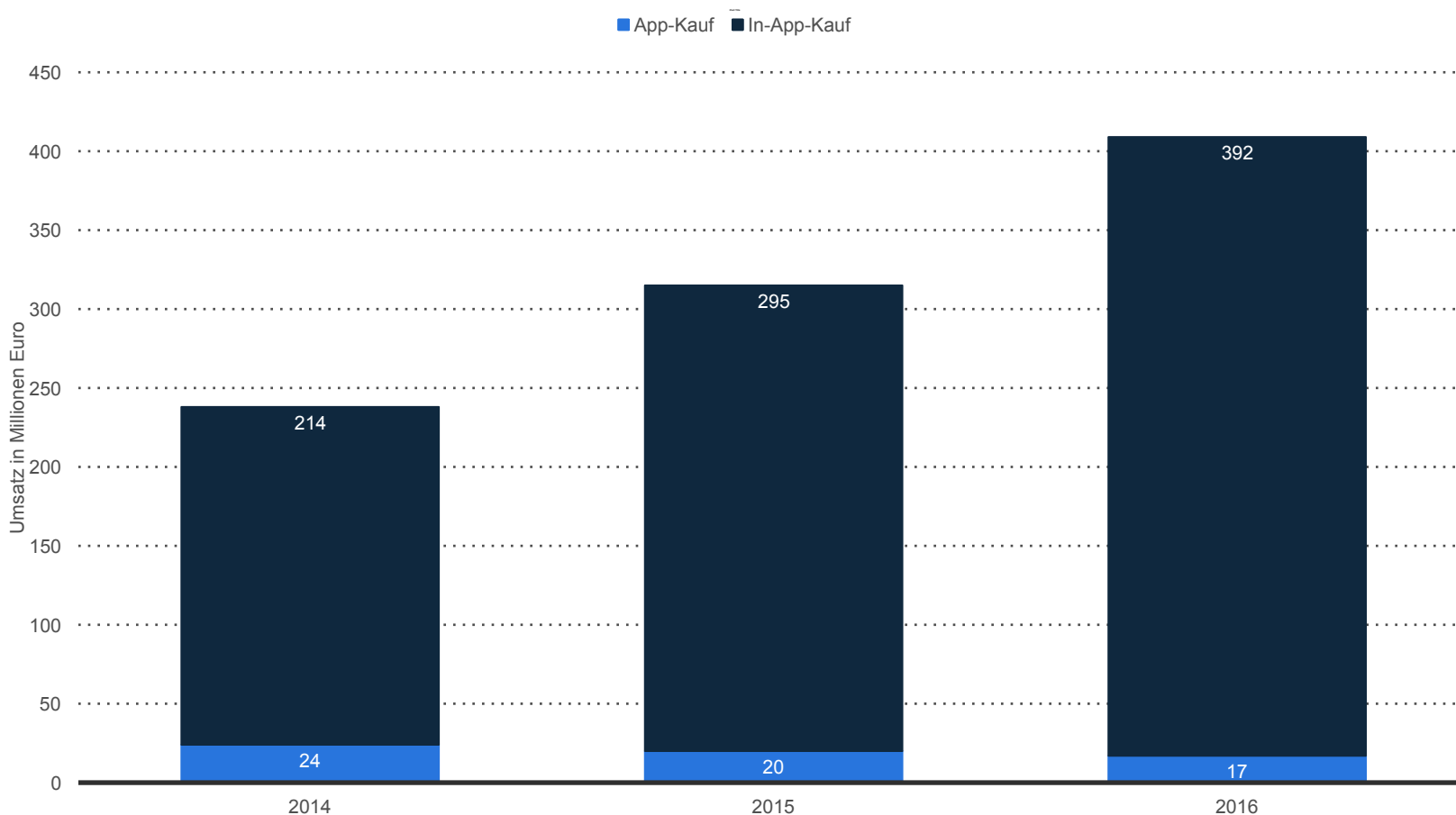
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 96](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID 200042](#)

Umsatz mit Spiele-Apps in Deutschland bis 2016

Umsatz mit Spiele-Apps für Smartphones und Tablets in Deutschland in den Jahren 2014 bis 2016 (in Millionen)



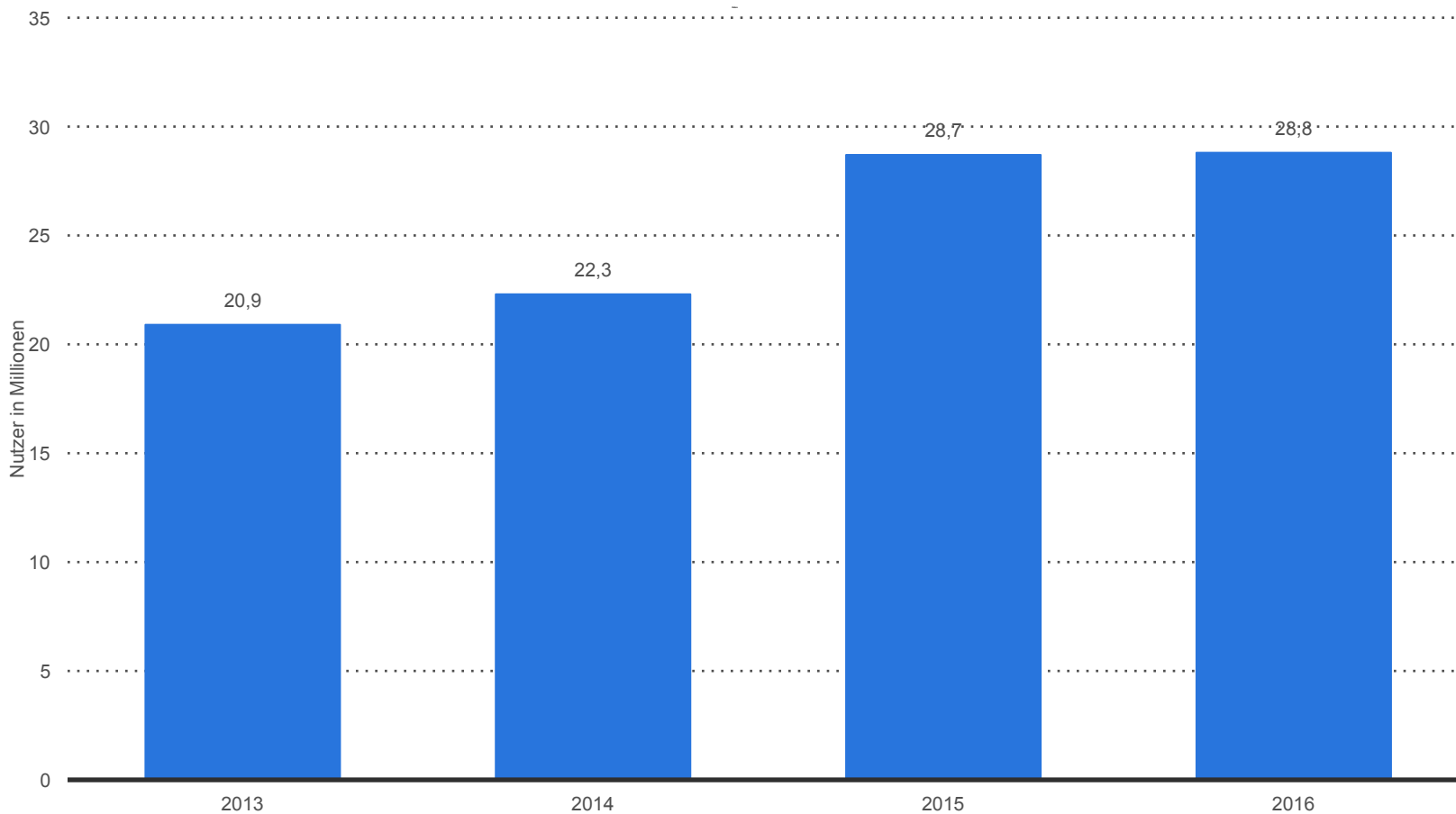
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 97](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID 699449](#)

Anzahl der Nutzer von Spiele-Apps in Deutschland bis 2016

Anzahl der Nutzer von Spiele-Apps für Smartphones und Tablets in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2016 (in Millionen)



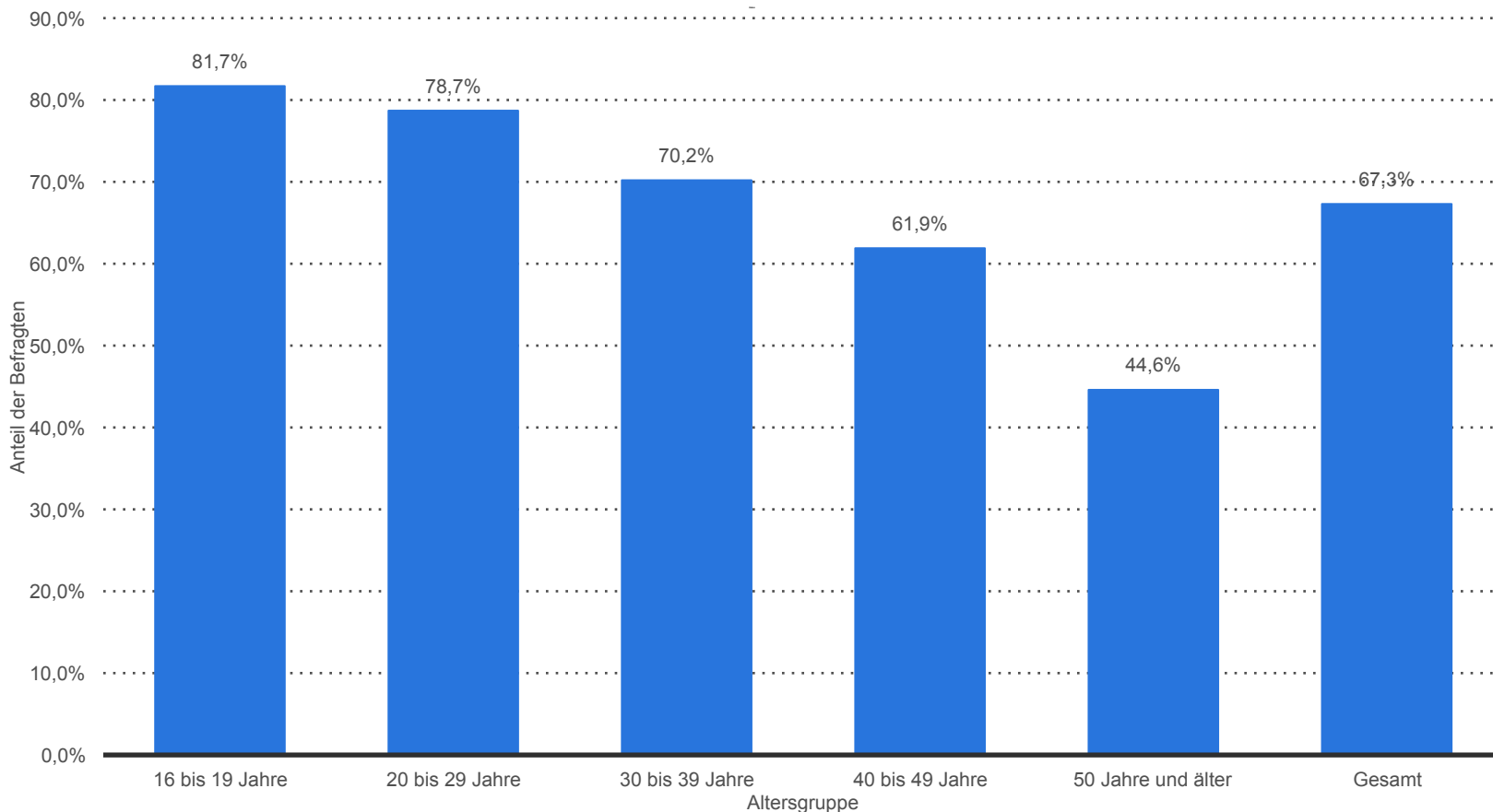
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 98](#) zu finden.

Quelle: BIU; GfK [ID.316737](#)

Nutzung von Smartphones für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die Smartphones für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016



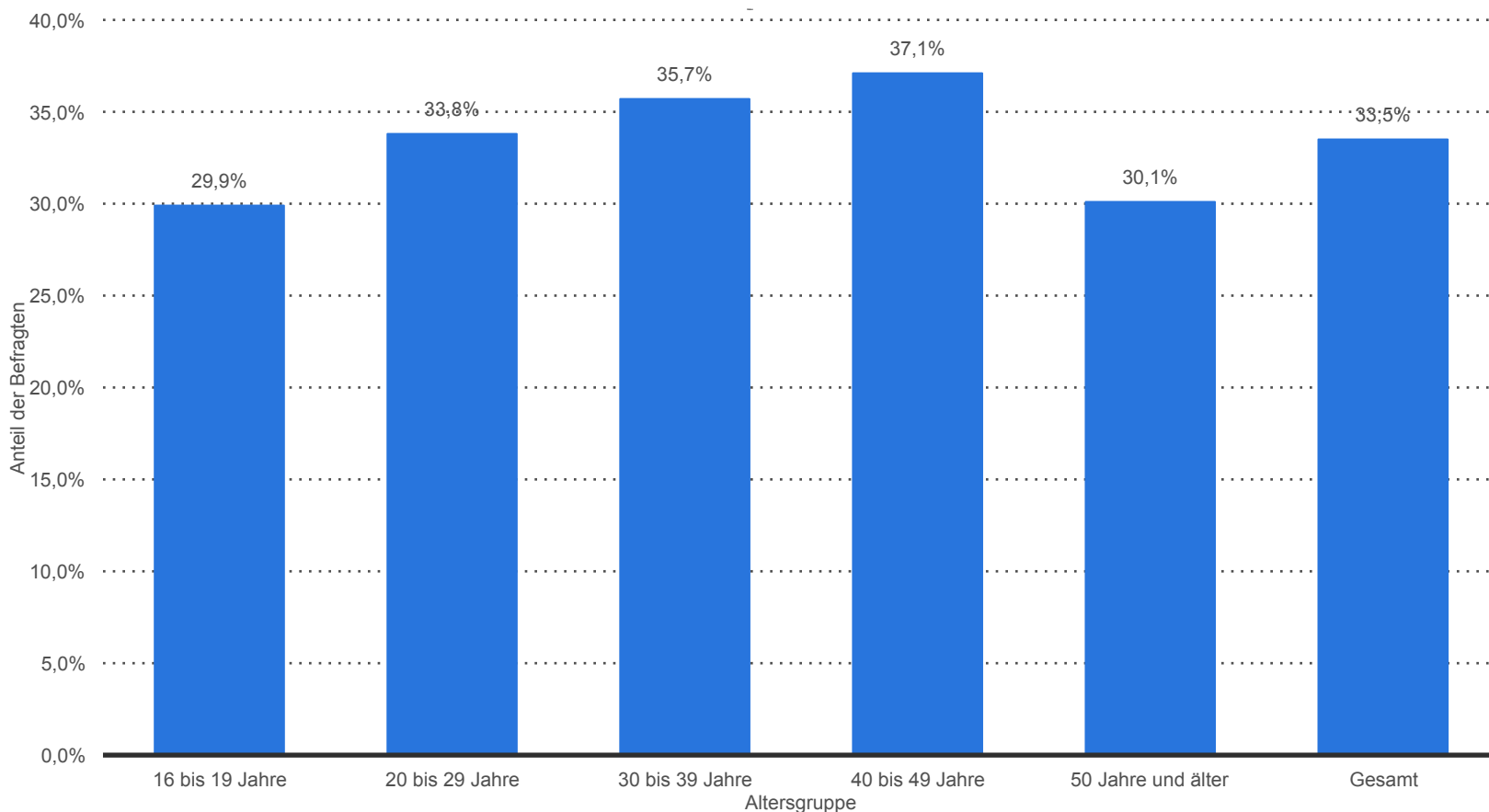
Hinweis: Deutschland; 22.11.2016 bis 02.12.2016; 16-75 Jahre; 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 99](#) zu finden.

Quelle: Statista-Umfrage [ID.680583](#)

Nutzung von Tablets für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die Tablets für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016



Hinweis: Deutschland; 22.11.2016 bis 02.12.2016; 16-75 Jahre; 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 100](#) zu finden.

Quelle: Statista-Umfrage [ID.680588](#)

Videospiele

 **Sonstiges**

Preisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis 2017

Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis August 2017 (in Millionen US-Dollar)

	Preisgeld in Millionen US-Dollar
The International 2017 (Dota 2)	24,55
The International 2016 (Dota 2)	20,77
The International 2015 (Dota 2)	18,43
The International 2014 (Dota 2)	10,93
LoL 2016 World Championship (League of Legends)	5,07
DAC 2015 (Dota 2)	3,06
The Frankfurt Major 2015 (Dota 2)	3
The Kiev Major 2017 (Dota 2)	3
The Boston Major 2016 (Dota 2)	3
The Manila Major 2016 (Dota 2)	3
The Shanghai Major 2016 (Dota 2)	3
The International 2013 (Dota 2)	2,87
Smite World Championship 2015 (Smite)	2,61
Halo World Championship 2016 (Halo 5: Guardians)	2,5
LoL 2015 World Championship (League of Legends)	2,13



Gekürzte Fassung

Excel-Datei mit allen Daten durch Doppelklick öffnen

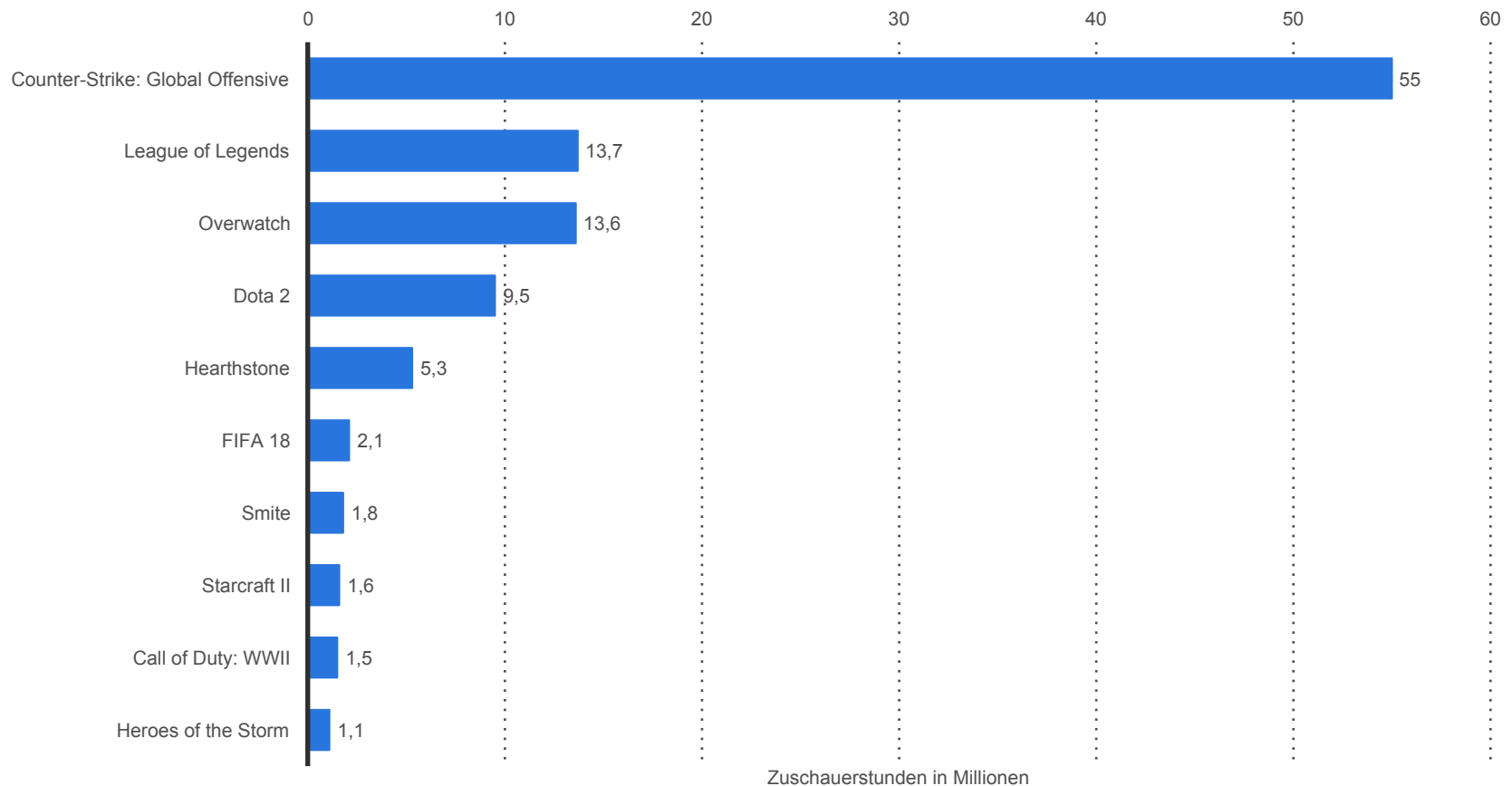
Hinweis: Weltweit; bis 14. August 2017

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 101](#) zu finden.

Quelle: e-Sports Earnings [ID 261931](#)

Meistgeschauten eSports-Game-Events auf Twitch im Januar 2018

Die meistgeschauten eSports-Game-Events auf Twitch.tv im Januar 2018 nach Spiel (in Millionen Zuschauerstunden)



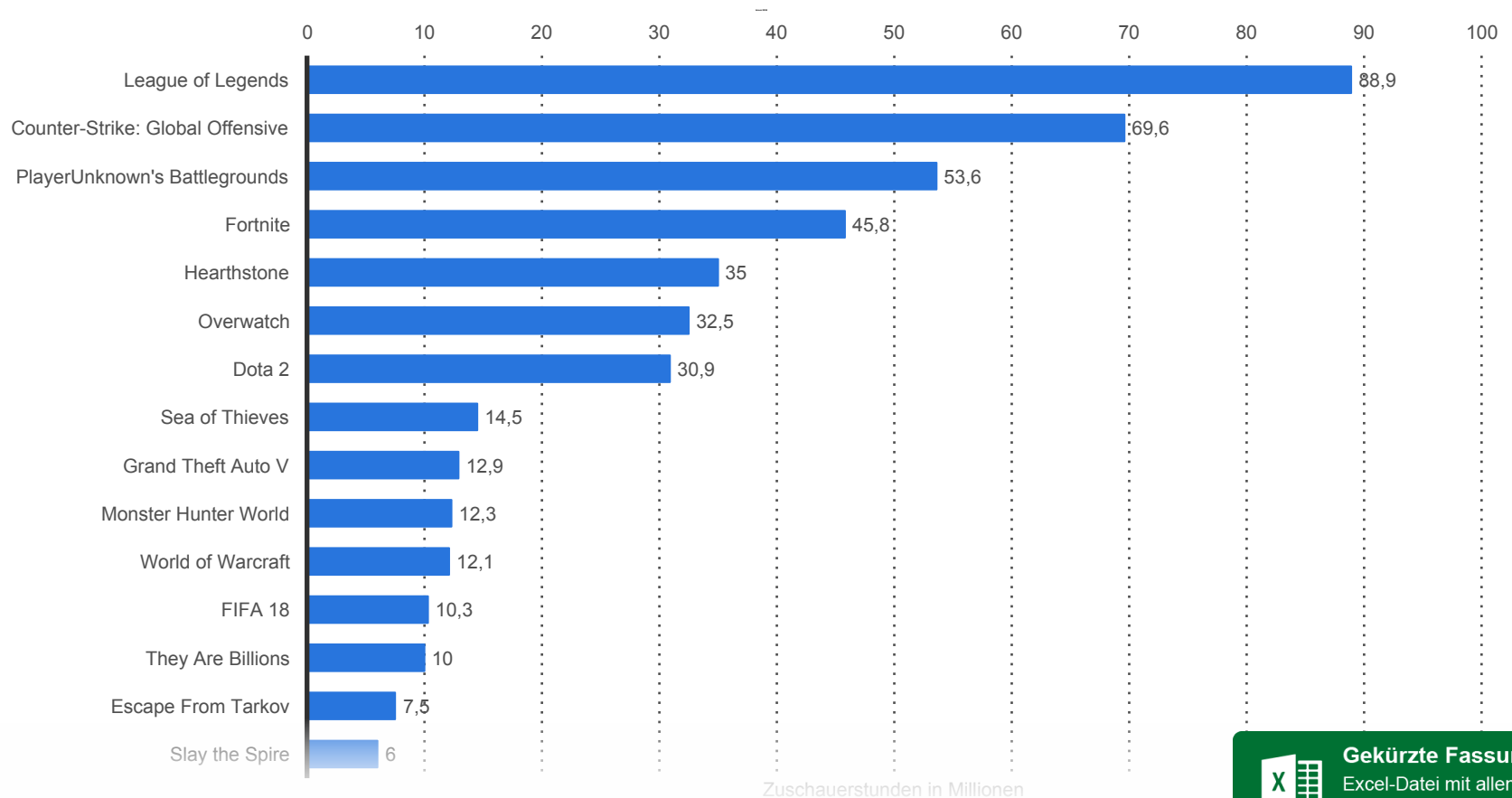
Hinweis: Weltweit

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 102](#) zu finden.

Quelle: Newzoo [ID 586858](#)

Meistgeschauten Video Games auf Twitch im Januar 2018

Die meistgeschauten Video Games auf Twitch.tv im Januar 2018 (in Millionen Zuschauerstunden)



Gekürzte Fassung

Excel-Datei mit allen Daten
durch Doppelklick öffnen

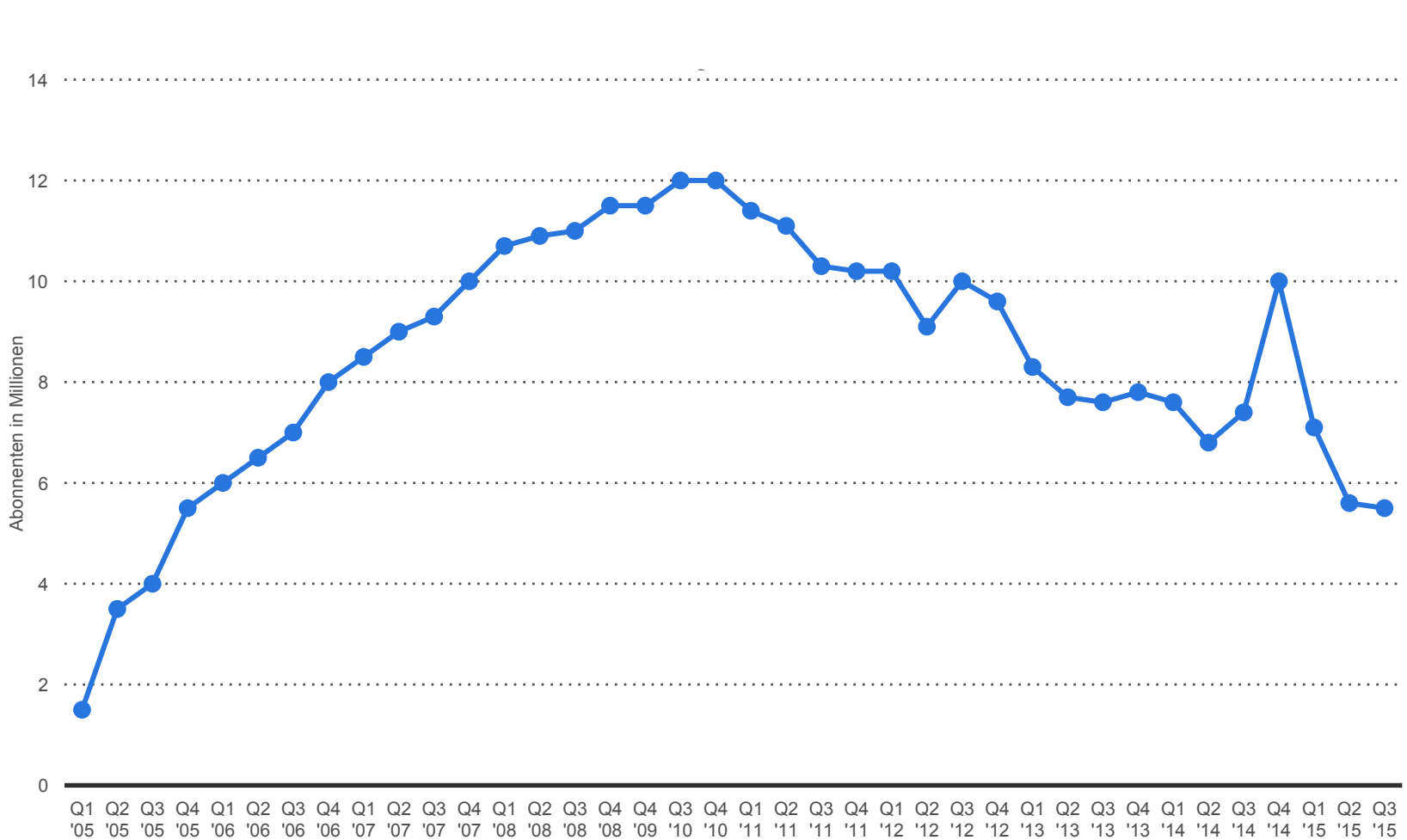
Hinweis: Weltweit

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 103](#) zu finden.

Quelle: Newzoo [ID 586829](#)

Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft bis Q3 2015

Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft weltweit vom 1. Quartal 2005 bis zum 3. Quartal 2015 (in Millionen)



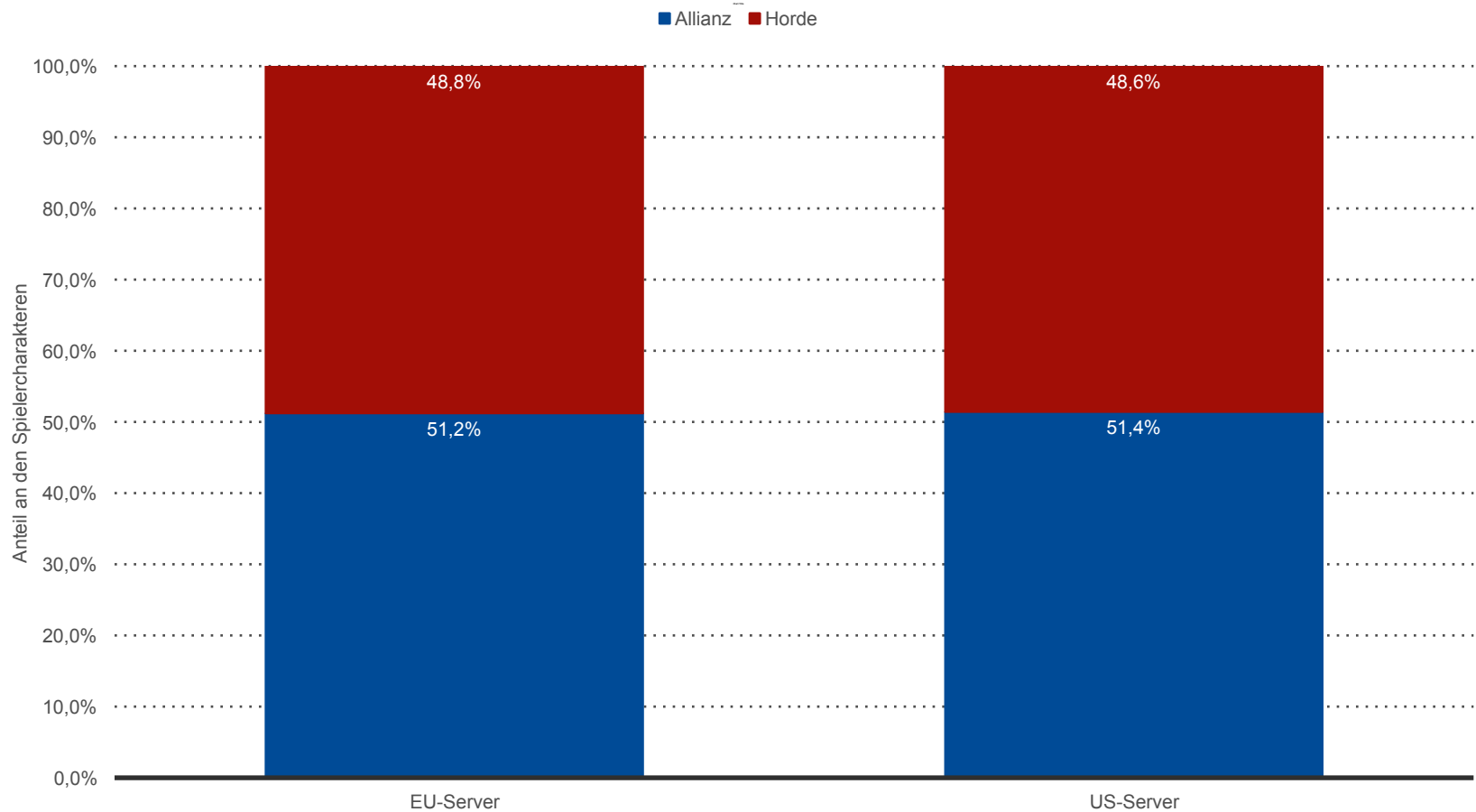
Hinweis: Weltweit

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 104](#) zu finden.

Quelle: Activision Blizzard [ID 208146](#)

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Fraktion 2017

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Fraktionen auf EU- und US-Servern im Jahr 2017 (Stand November 2017)



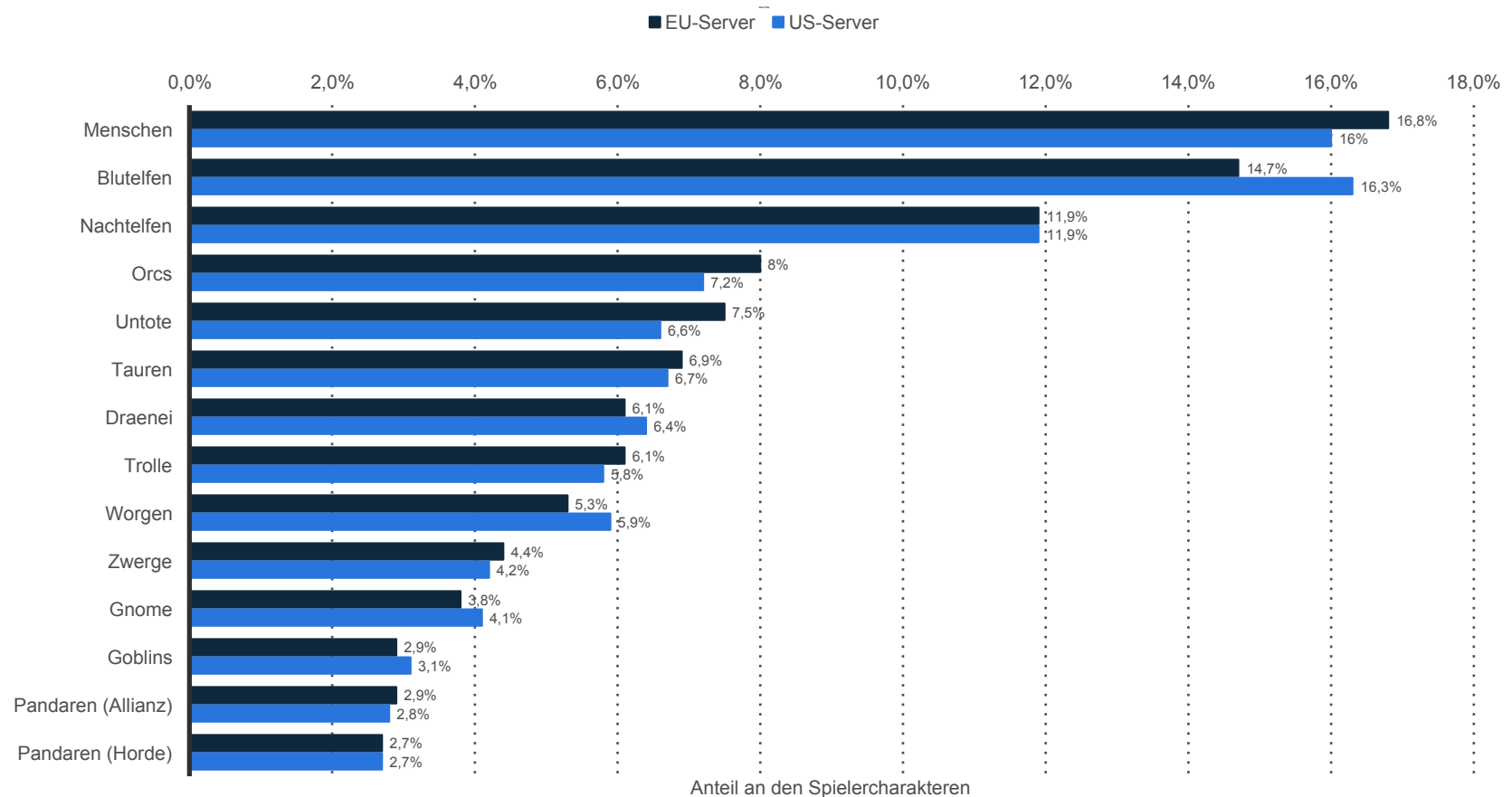
Hinweis: Europa; USA; Charaktere Level 10 - 110

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 105](#) zu finden.

Quelle: Realm Pop [ID_203886](#)

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Völkern 2017

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Völkern auf den EU- und US-Servern im Jahr 2017 (Stand November 2017)



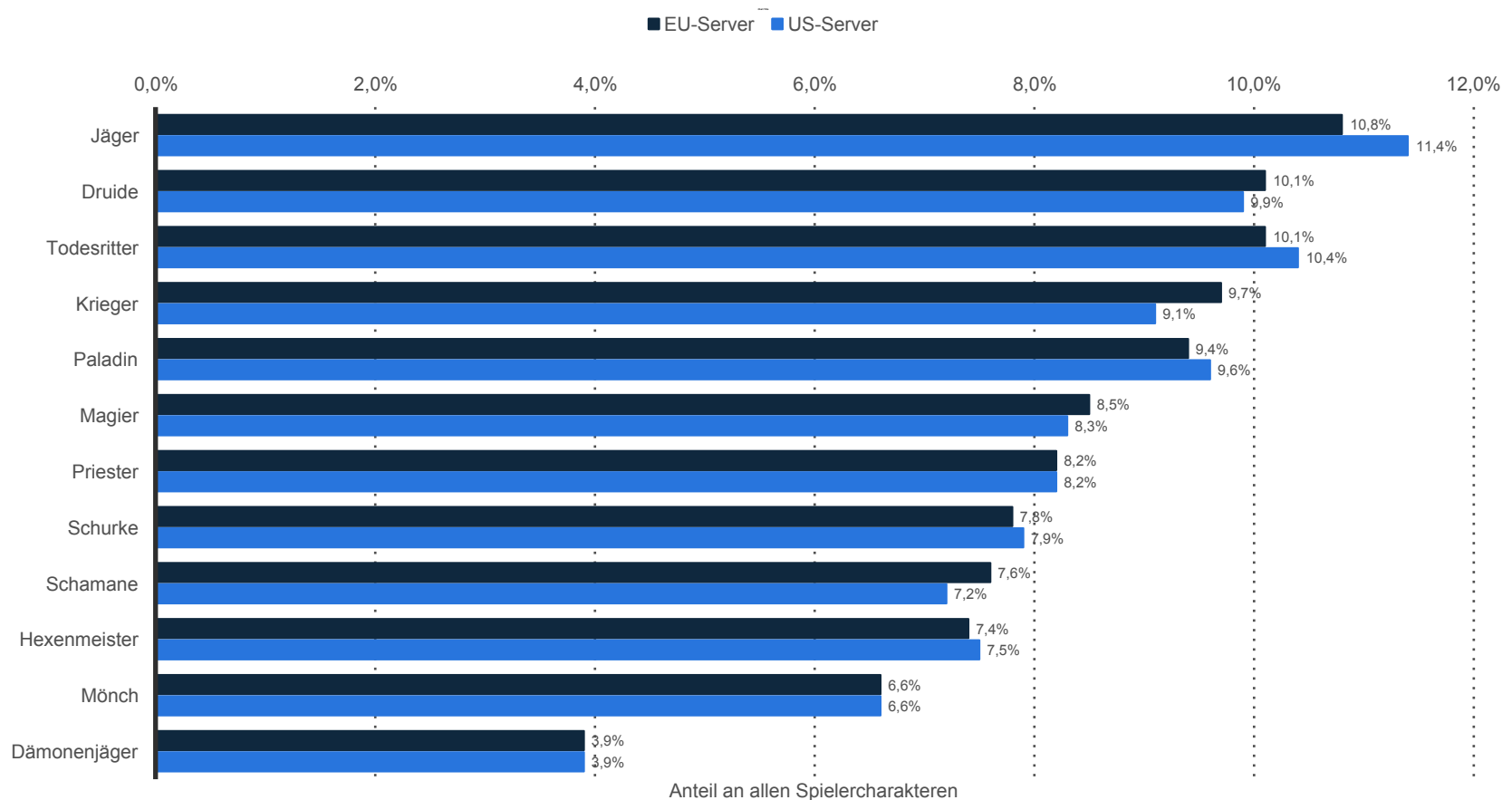
Hinweis: Europa; USA; Charaktere Level 10 - 110

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 106](#) zu finden.

Quelle: Realm Pop [ID_203853](#)

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Klassen 2017

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Klassen auf EU- und US-Servern im Jahr 2017 (Stand November 2017)



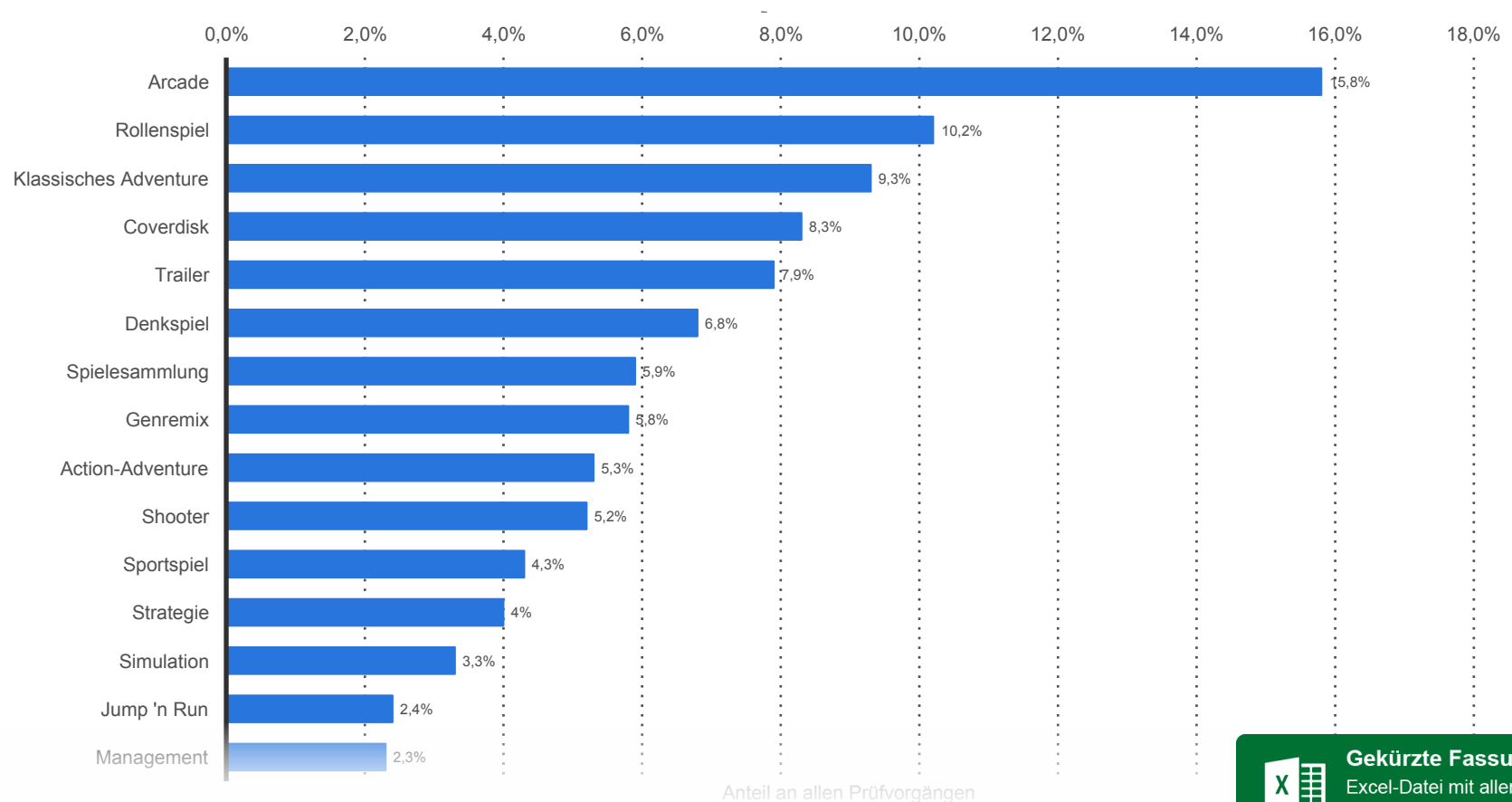
Hinweis: Europa; USA; Charaktere Level 10 - 110

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 107](#) zu finden.

Quelle: Realm Pop [ID 203876](#)

Freigaben von Computerspielen durch die USK 2016 (nach Genre)

Anteile der einzelnen Spielgenres an den Freigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) im Jahr 2016



Gekürzte Fassung

Excel-Datei mit allen Daten
durch Doppelklick öffnen

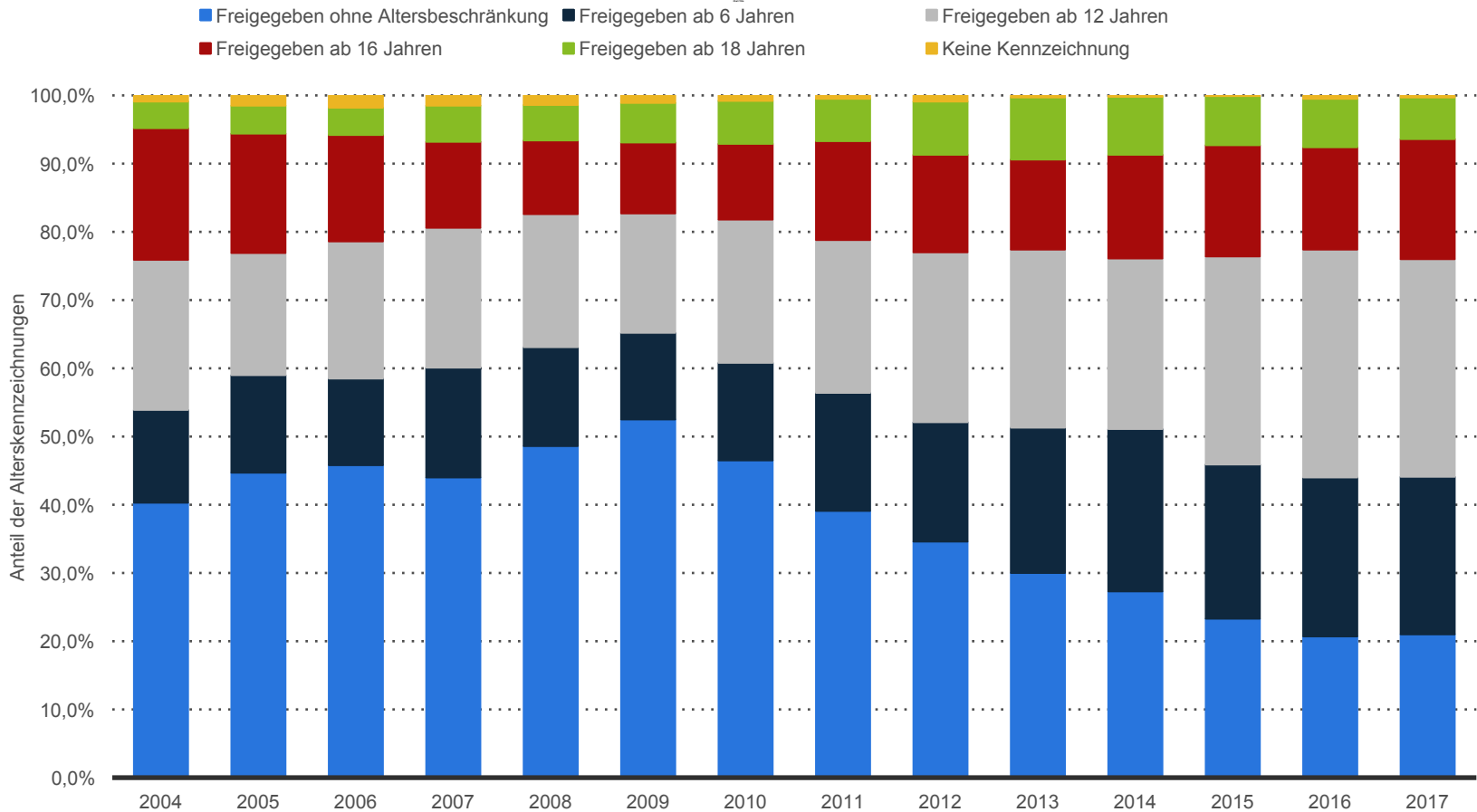
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 108](#) zu finden.

Quelle: USK [ID 236587](#)

Anteile der Altersfreigaben bei Prüfungen von Computerspielen durch die USK bis 2017

Anteile der Alterskennzeichnungen an den Freigaben von Spielen durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in den Jahren 2004 bis 2017



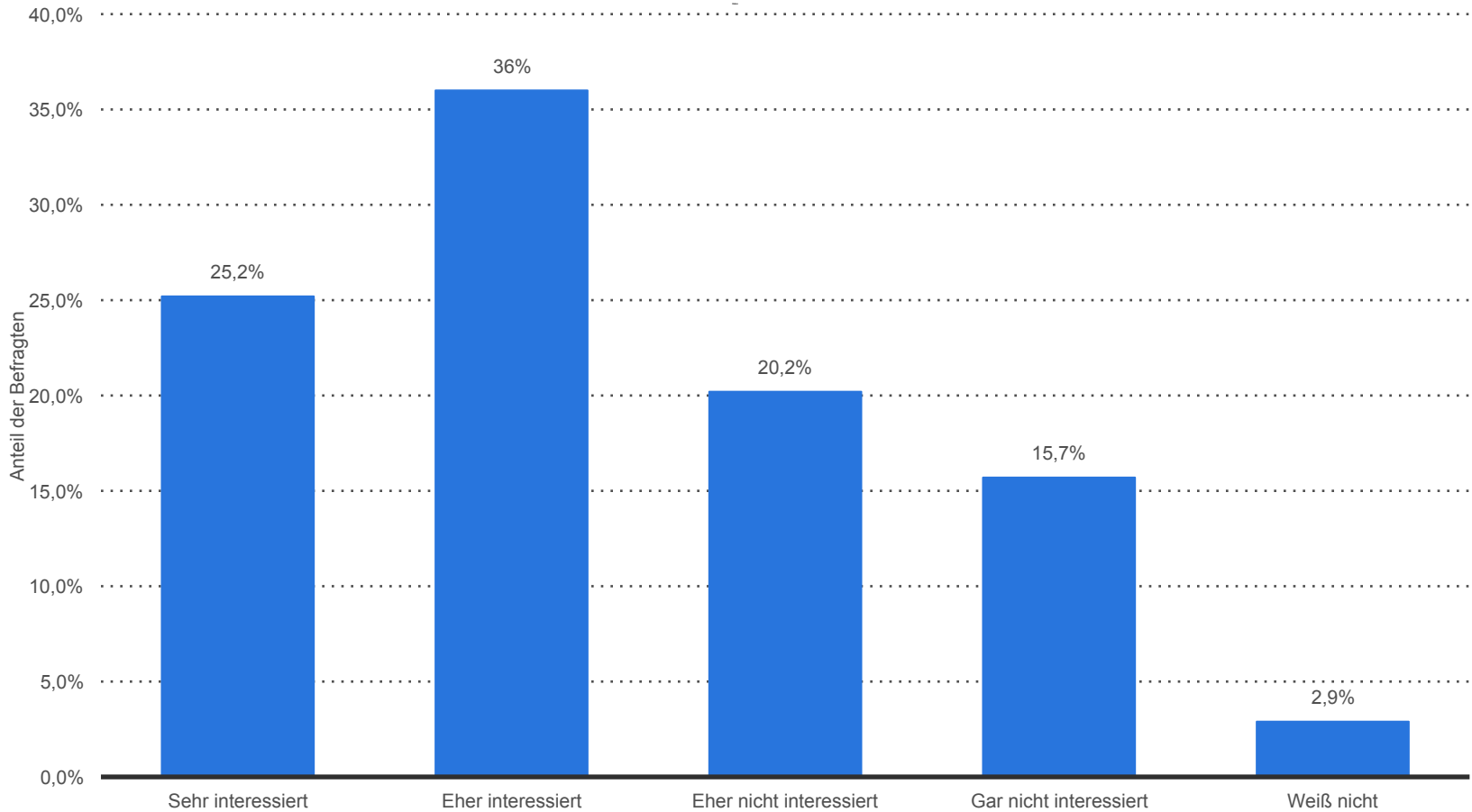
Hinweis: Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 109](#) zu finden.

Quelle: USK [ID 236581](#)

Umfrage zum Interesse an Virtual Reality unter Gamern in Deutschland 2016

Wie sehr interessieren Sie sich für Virtual Reality?



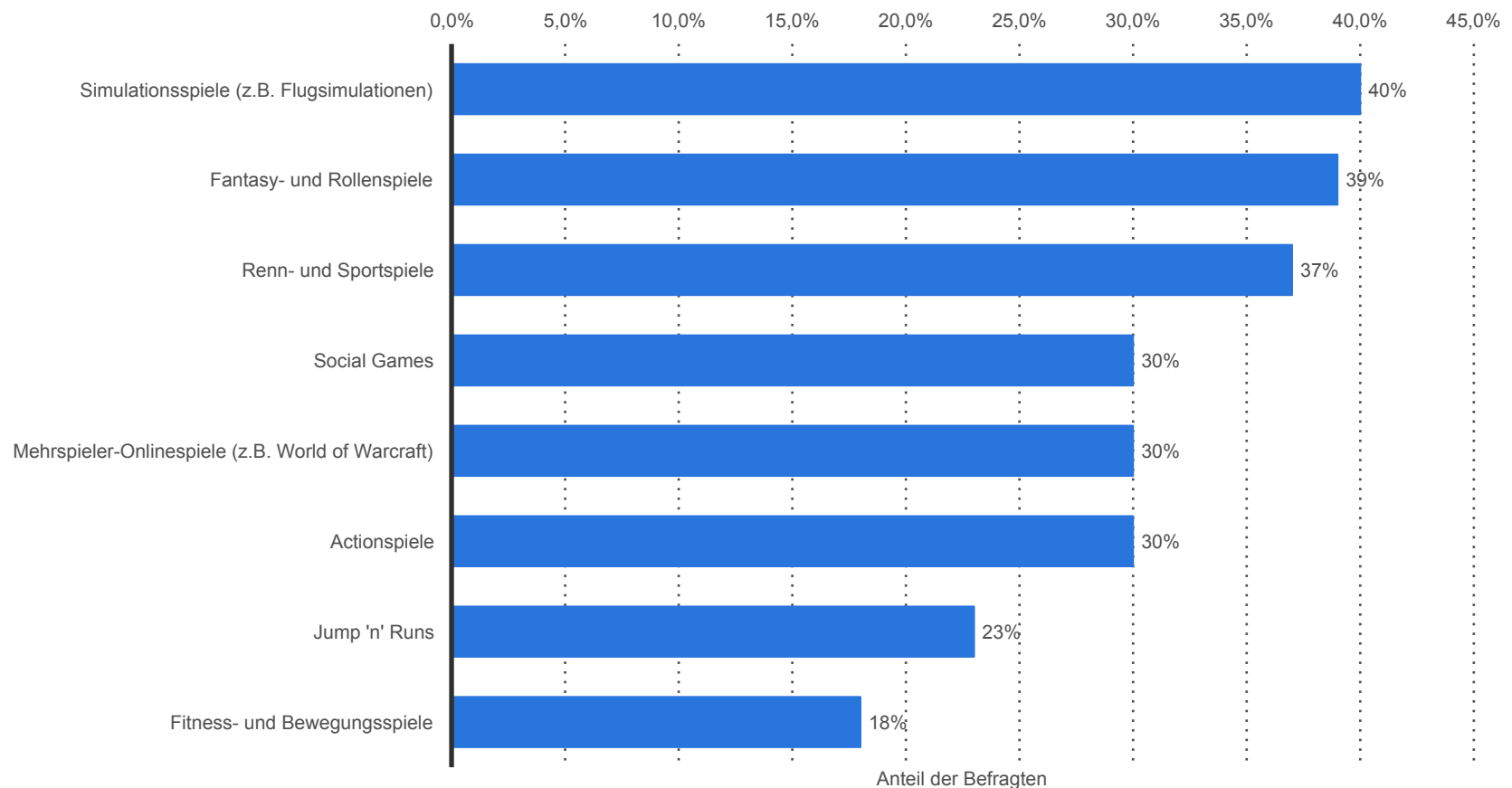
Hinweis: Deutschland; 22.11.2016 bis 02.12.2016; 16-75 Jahre; 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 110](#) zu finden.

Quelle: Statista-Umfrage [ID.685695](#)

Umfrage zu den bevorzugten Gaming-Genres für VR-Brillen in Deutschland 2017

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



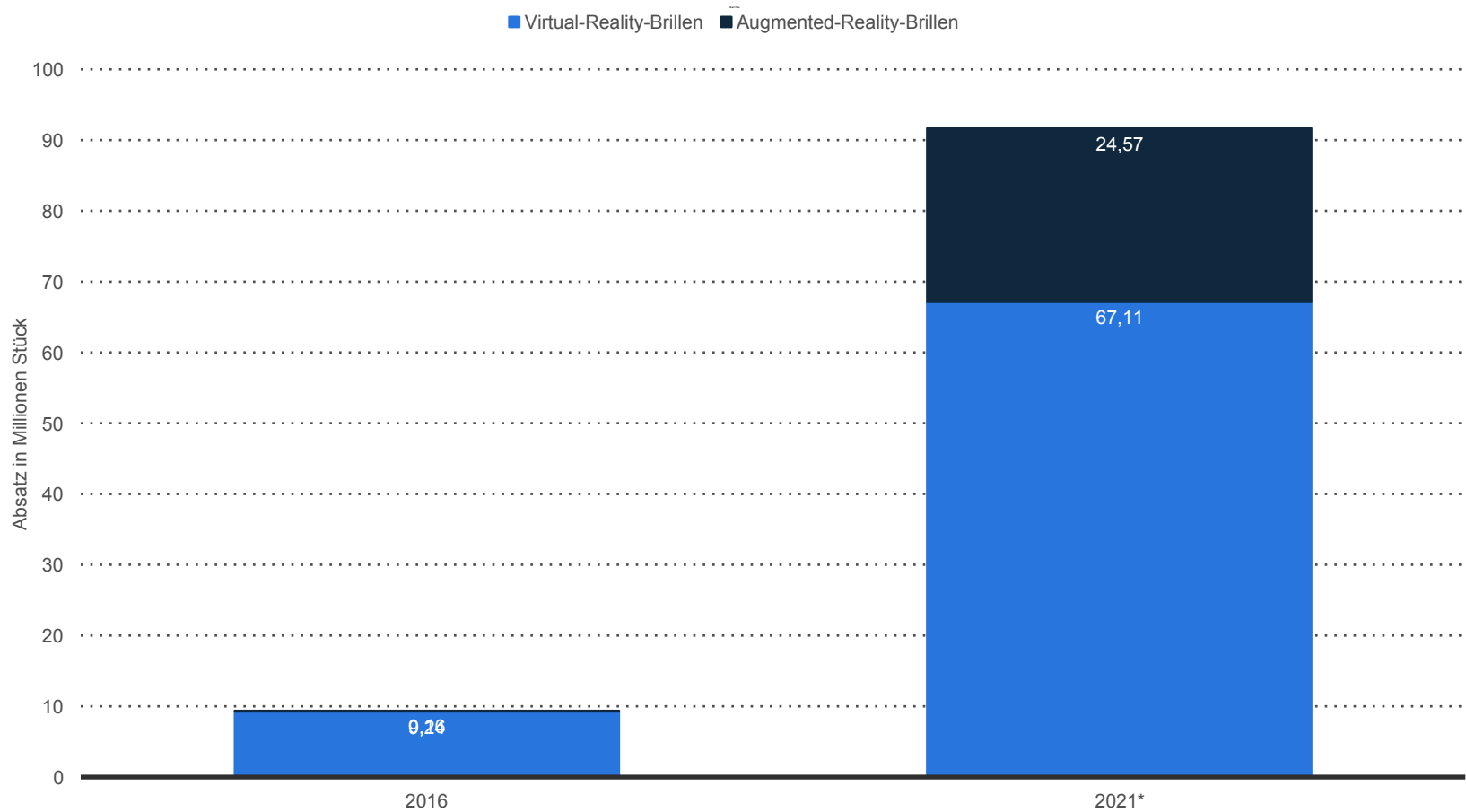
Hinweis: Deutschland; 2017; ab 14 Jahre; 517 Gamer

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 111](#) zu finden.

Quelle: Bitkom [ID.590152](#)

Prognose zum Absatz von Virtual-Reality-Brillen bis 2021

Absatz von Virtual-Reality- und AR-Brillen weltweit im Jahr 2016 und Prognose für 2021 (in Millionen Stück)



Hinweis: Weltweit

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 112](#) zu finden.

Quelle: IDC [ID 654936](#)

Videospiele

◆ Quellenverzeichnis

Verkaufte Computer- und Videospiele in Deutschland bis 2015

Anzahl der verkauften Computer- und Videospiele in Deutschland von 2006 bis 2015 (in Millionen Stück)

Informationen zur Statistik

Quelle	BIU; GfK
Erheber	BIU; GfK
Erhebungszeitraum	2006 bis 2015
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	BIU
Veröffentlichungsdatum	Februar 2017
Herkunftsverweis	biu-online.de
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

Die Daten umfassen Spiele für PC, Konsole und mobile Geräte, darunter Handhelds, Handys und Smartphones. Ohne Umsätze aus Abonnements, Premium-Accounts oder dem Verkauf virtueller Zusatzinhalte. Im Jahr 2012 hat die Quelle rückwirkend die Werte der Jahre 2008 bis 2011 leicht angepasst.

Anteil der Downloads am Absatz von PC- und Konsolenspielen in Deutschland bis 2016

Anteil der Downloads am Absatz von PC- und Konsolenspielen in Deutschland von 2010 bis 2016

Informationen zur Statistik

Quelle	BIU; GfK
Erheber	BIU; GfK
Erhebungszeitraum	2010 bis 2016
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	BIU
Veröffentlichungsdatum	Mai 2017
Herkunftsverweis	biu-online.de
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

n.a.

Umsatz mit dem Verkauf von Videospiele in Deutschland bis 2016

Umsatz mit dem Verkauf von Computer- und Videospiele (Software) in Deutschland von 2006 bis 2016 (in Millionen Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; GfK

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum 2006 bis 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch BIU

Veröffentlichungsdatum April 2017

Herkunftsverweis biu-online.de

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Daten umfassen Spiele für PC, Konsole und mobile Geräte, darunter Handhelds, Handys und Smartphones. Ohne Umsätze aus Abonnements, Premium-Accounts oder dem Verkauf virtueller Zusatzinhalte.

Umsatz mit dem Verkauf von Computer- und Videospiele nach Plattform bis 2016

Umsatz mit dem Verkauf von Computer- und Videospiele in Deutschland nach Plattform von 2006 bis 2016 (in Millionen Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; GfK

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum 2006 bis 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch BIU

Veröffentlichungsdatum August 2017

Herkunftsverweis Marktzahlen Computer- und Videospiele

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Abkürzung BIU steht für Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. * Laut Quelle werden zu den mobilen Endgeräten Smartphones, herkömmliche Handys und Tablets gezählt.

Umsatzanteile mit Computer- und Videospiele nach Plattform bis 2016

Anteile der Plattformen am Umsatz mit Computer- und Videospiele in Deutschland von 2006 bis 2016

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; GfK

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum 2006 bis 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch BIU

Veröffentlichungsdatum August 2017

Herkunftsverweis Marktzahlen Computer- und Videospiele

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

* Laut Quelle werden zu den mobilen Endgeräten Smartphones, herkömmliche Handys und Tablets gezählt. Daten anhand der absoluten Umsatzangaben berechnet.

Anteil der Downloads am Umsatz mit PC- und Konsolenspielen in Deutschland bis 2016

Anteil der Downloads am Umsatz mit dem Verkauf von PC- und Konsolenspielen in Deutschland von 2010 bis 2016

Informationen zur Statistik

Quelle	BIU; GfK
Erheber	BIU; GfK
Erhebungszeitraum	2010 bis 2016
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	BIU
Veröffentlichungsdatum	Mai 2017
Herkunftsverweis	biu-online.de
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

n.a.

Anzahl der Computerspieler in Deutschland bis 2017

Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2017 (in Millionen)

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; GfK

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum 2013 bis 2017

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften Personen, die mindestens gelegentlich digitale Spiele spielen

Veröffentlichung durch BIU

Veröffentlichungsdatum Juni 2017

Herkunftsverweis biu-online.de

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

n.a.

Anzahl der Computerspieler in Deutschland nach Geschlecht 2017

Anzahl der Computerspieler in Deutschland nach Geschlecht im Jahr 2017 (in Millionen)

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; GfK

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum Januar 2017

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch BIU

Veröffentlichungsdatum Juni 2017

Herkunftsverweis biu-online.de

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Daten beziehen sich auf Personen, die mindestens gelegentlich Computer- und Videospiele spielen.

Altersverteilung von Computerspielern in Deutschland 2017

Verteilung der Videogamer in Deutschland nach Alter im Jahr 2017

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; GfK

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum Januar 2017

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften Personen, die gelegentlich oder regelmäßig digitale Spiele spielen

Veröffentlichung durch BIU

Veröffentlichungsdatum Juni 2017

Herkunftsverweis biu-online.de

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

n.a.

Prognose der Konsumentenausgaben für Videospiele in Deutschland bis 2021

Prognose zu den Konsumentenausgaben für Videospiele in Deutschland von 2003 bis 2021 (in Millionen Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle PwC; BIU; Ovum

Erheber PwC; BIU; Ovum

Erhebungszeitraum 2003 bis 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch PwC

Veröffentlichungsdatum Oktober 2017

Herkunftsverweis German Entertainment and Media Outlook: 2017-2021

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

* Bei den Angaben für die Jahre 2017 bis 2021 handelt es sich um Prognosen. Die Werte für die Jahre 2003 bis 2011 wurden den Vorjahrespublikationen entnommen. Ab 2012 sind die Werte nur bedingt mit denen der Vorjahre vergleichbar. Die Quelle macht hierzu folgende Anmerkung: "Anzumerken ist hierbei, dass die Datenbasis des Datenanbieters Ovum, die wir für unsere Analyse des Segments Social/Casual Games nutzen, grundlegend überarbeitet wurde. Anhand der 2016 von Ovum neu erhobenen Zahlenbasis über App-Einnahmen zeigte sich, dass das Segment Social/Casual Games zuvor in seinem Volumen stark unterschätzt worden ist und tatsächlich bereits 2015 mit einem Marktanteil von 44,2 % den größten Bestandteil des Videospiegelmarktes darstellte". Laut Quelle beinhalten die Daten die Ausgaben für PC-Spiele, Konsolenspiele und Social/ Casual Games. Hardware-Ausgaben und Werbung sind nicht enthalten.

Prognose zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit nach Segment bis 2020

Prognose zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit von 2011 bis 2020 nach Segment (in Milliarden US-Dollar)

Informationen zur Statistik

Quelle PwC

Erheber PwC

Erhebungszeitraum 2011 bis 2015

Region Weltweit

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch VentureBeat

Veröffentlichungsdatum Juni 2016

Herkunftsverweis venturebeat.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

* Prognose. Werbeumsätze werden in dieser Statistik nicht berücksichtigt.

Umsätze im Markt für Konsolenspiele in Deutschland bis 2021

Prognose der Umsätze mit Konsolenspielen in Deutschland von 2010 bis 2021 (in Millionen Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle PwC; BIU; Ovum

Erheber BIU; Ovum

Erhebungszeitraum 2010 bis 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch PwC

Veröffentlichungsdatum Oktober 2017

Herkunftsverweis German Entertainment and Media Outlook: 2017-2021

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

* Prognose. Die Daten beinhalten physische und digitale Verkaufskanäle und Mikrotransaktionen (Online-Spieleabonnements und Erwerb von digitalen Zusatzinhalten). Die Werte vor 2012 wurden den Vorjahrespublikationen entnommen.

Absatzzahlen der meistverkauften Videospiele in Deutschland 2015

Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2015 (in 1.000 Stück)

Informationen zur Statistik

Quelle VGChartz

Erheber VGChartz

Erhebungszeitraum 2015

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch VGChartz

Veröffentlichungsdatum Februar 2017

Herkunftsverweis vgchartz.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Quelle aktualisiert auch zurückliegende Jahre kontinuierlich. Diese Version der Statistik kann sich deshalb von einer vorherigen Version unterscheiden.

Absatzzahlen der meistverkauften Videospiele in Deutschland 2016

Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2016 (in 1.000 Stück)

Informationen zur Statistik

Quelle VGChartz

Erheber VGChartz

Erhebungszeitraum 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch VGChartz

Veröffentlichungsdatum Juli 2017

Herkunftsverweis vgchartz.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Quelle aktualisiert auch zurückliegende Jahre kontinuierlich. Diese Version der Statistik kann sich deshalb von einer vorherigen Version unterscheiden.

Absatzzahlen der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit 2015

Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit im Jahr 2015 (in Millionen Stück)

Informationen zur Statistik

Quelle VGChartz

Erheber VGChartz

Erhebungszeitraum 2015

Region Weltweit

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch VGChartz

Veröffentlichungsdatum Oktober 2016

Herkunftsverweis vgchartz.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Quelle aktualisiert auch zurückliegende Jahre kontinuierlich. Diese Version der Statistik kann sich deshalb von einer vorherigen Version unterscheiden.

Absatzzahlen der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit 2016

Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele weltweit im Jahr 2016 (in Millionen Stück)

Informationen zur Statistik

Quelle VGChartz

Erheber VGChartz

Erhebungszeitraum 2016

Region Weltweit

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch VGChartz

Veröffentlichungsdatum Juni 2017

Herkunftsverweis vgchartz.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Quelle aktualisiert auch zurückliegende Jahre kontinuierlich. Diese Version der Statistik kann sich deshalb von einer vorherigen Version unterscheiden.

Weltweit meistverkaufte Videospiele bis Dezember 2017

Einzelhandelsabsatz der weltweit meistverkauften Videospiele in Millionen Stück (Stand: Ende Dezember 2017)

Informationen zur Statistik

Quelle	VGChartz
Erheber	VGChartz
Erhebungszeitraum	Dezember 2017
Region	Weltweit
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	VGChartz
Veröffentlichungsdatum	Februar 2018
Herkunftsverweis	vgchartz.com
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

n.a.

Prognose zum Verkaufspreis von Konsolenspielen in Deutschland von 2005 bis 2016

Prognose zum durchschnittlichen Verkaufspreis von Konsolen- und Handheldkonsolenspielen von 2005 bis 2016* (in Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; PwC; Wilkofsky Gruen Associates

Erheber BIU; PwC; Wilkofsky Gruen Associates

Erhebungszeitraum 2005 bis 2011

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch PwC

Veröffentlichungsdatum Oktober 2012

Herkunftsverweis German Entertainment and Media Outlook: 2012-2016, Seite 95

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

* Bei den Angaben für die Jahre 2012 bis 2016 handelt es sich um prognostizierte Werte. Die Werte für 2005 und 2006 wurden den Vorjahrespublikationen entnommen.

Verkaufszahlen von ausgewählten Spielkonsolen weltweit bis 2016

Verkaufszahlen von ausgewählten Spielkonsolen weltweit von 2008 bis 2016 (in Millionen Stück)

Informationen zur Statistik

Quelle	VGChartz
Erheber	VGChartz
Erhebungszeitraum	2008 bis 2016
Region	Weltweit
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	VGChartz
Veröffentlichungsdatum	Juni 2017
Herkunftsverweis	vgchartz.com
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

Die Quelle aktualisiert auch zurückliegende Jahre kontinuierlich. Diese Version der Statistik (Stand 01. Juni 2017) kann sich deshalb von einer vorherigen Version unterscheiden.

Anteil der Haushalte in Deutschland mit einer Spielkonsole bis 2017

Anteil der privaten Haushalte in Deutschland mit einer Spielkonsole von 2006 bis 2017

Informationen zur Statistik

Quelle Statistisches Bundesamt

Erheber Statistisches Bundesamt

Erhebungszeitraum 2006 bis 2017

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften Privathaushalte (ohne Selbstständige, Landwirte)

Veröffentlichung durch Statistisches Bundesamt

Veröffentlichungsdatum Oktober 2017

Herkunftsverweis Laufende Wirtschaftsrechnungen

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

In den Jahren 2008 und 2013 wurden keine LWR-Erhebungen durchgeführt. Die Quelle macht folgende Anmerkung: "Ausstattung privater Haushalte ohne Haushalte von Selbstständigen und Landwirten und ohne Haushalte mit einem monatlichen Haushaltsnettoeinkommen von 17 895 Euro / 18 000 Euro (ab 2002) und mehr". Stichtag ist der 01. Januar des jeweiligen Jahres.

Nutzung von stationären Konsolen durch Gamer in Deutschland nach Altersgruppe 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die eine stationäre Spielkonsole für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016

Informationen zur Statistik

Quelle Statista-Umfrage

Erheber Statista

Erhebungszeitraum 22.11.2016 bis 02.12.2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Altersgruppe 16-75 Jahre

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Statista

Veröffentlichungsdatum Dezember 2016

Herkunftsverweis [statista.com](https://www.statista.com)

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Frage wurde bei der Befragung in folgendem Wortlaut gestellt: "Welche der folgenden Geräte nutzen Sie persönlich um darauf zu spielen?" Mehrfachantworten waren hierbei möglich.

Prognose der Umsätze mit PC-Spielen in Deutschland bis 2021

Prognose der Umsätze mit PC-Spielen in Deutschland von 2010 bis 2021 (in Millionen Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; PwC; Ovum

Erheber BIU; Ovum

Erhebungszeitraum 2010 bis 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch PwC

Veröffentlichungsdatum Oktober 2017

Herkunftsverweis German Entertainment and Media Outlook: 2017-2021

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

* Bei den Angaben für die Jahre 2017 bis 2021 handelt es sich um Prognosen. Die Daten beinhalten physische und digitale Verkaufskanäle und Mikrotransaktionen (Online-Spieleabonnements und Erwerb von digitalen Zusatzinhalten).

Verkaufspreis von PC-Spielen in Deutschland von 2005 bis 2016

Prognose zum durchschnittlichen Verkaufspreis von PC-Spielen in Deutschland von 2005 bis 2016* (in Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; PwC; Wilkofsky Gruen Associates

Erheber BIU; PwC; Wilkofsky Gruen Associates

Erhebungszeitraum 2005 bis 2011

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch PwC

Veröffentlichungsdatum Oktober 2012

Herkunftsverweis German Entertainment and Media Outlook: 2012-2016, Seite 100

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

* Bei den Angaben für die Jahre 2012 bis 2016 handelt es sich um prognostizierte Werte. Die Werte für 2005 und 2006 wurden den Vorjahrespublikationen entnommen.

Verkaufszahlen der meistverkauften PC-Spiele bis 2015

Einzelhandelsabsatz der weltweit meistverkauften PC-Spiele in Millionen Stück (Stand: August 2015)

Informationen zur Statistik

Quelle VGChartz

Erheber VGChartz

Erhebungszeitraum August 2015

Region Weltweit

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften Einzelhandelsabsatz

Veröffentlichung durch VGChartz

Veröffentlichungsdatum August 2015

Herkunftsverweis VGChartz

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Daten beziehen sich nur auf PC-Spiele und umfassen die Verkaufszahlen im Einzelhandel bis August 2015.

Nutzung von Desktop-PCs für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die Desktop-PCs für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016

Informationen zur Statistik

Quelle Statista-Umfrage

Erheber Statista

Erhebungszeitraum 22.11.2016 bis 02.12.2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Altersgruppe 16-75 Jahre

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Statista

Veröffentlichungsdatum Dezember 2016

Herkunftsverweis [statista.com](https://www.statista.com)

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Frage wurde bei der Befragung in folgendem Wortlaut gestellt: "Welche der folgenden Geräte nutzen Sie persönlich um darauf zu spielen?" Mehrfachantworten waren hierbei möglich.

Nutzung von Notebooks für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die Notebooks/ Laptops für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016

Informationen zur Statistik

Quelle Statista-Umfrage

Erheber Statista

Erhebungszeitraum 22.11.2016 bis 02.12.2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Altersgruppe 16-75 Jahre

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Statista

Veröffentlichungsdatum Dezember 2016

Herkunftsverweis [statista.com](https://www.statista.com)

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Frage wurde bei der Befragung in folgendem Wortlaut gestellt: "Welche der folgenden Geräte nutzen Sie persönlich um darauf zu spielen?" Mehrfachantworten waren hierbei möglich.

Umsatz mit Online- und Browser-Games in Deutschland bis 2016

Umsatz mit Online- und Browser-Games in Deutschland von 2013 bis 2016 (in Millionen Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle GfK; BIU

Erheber GfK

Erhebungszeitraum 2013 bis 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch BIU

Veröffentlichungsdatum Juni 2017

Herkunftsverweis biu-online.de

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die aktuellen Werte für die Abonnements-Umsätze stammen aus einer anderen Veröffentlichung (siehe hier).

Umsatz durch Gebühren für Online- und Browsergames in Deutschland bis 2016

Umsatz durch Gebühren für Online- und Browsergames (Abonnements) in Deutschland von 2008 bis 2016 (in Millionen Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle BIU; GfK

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum 2008 bis 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch BIU

Veröffentlichungsdatum April 2017

Herkunftsverweis biu-online.de

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Gebühren beziehen sich auf Online-Abonnements und Premium-Accounts. Virtuelle Zusatzinhalte oder Gebühren für Online-Netzwerke (z.B. Xbox Live Gold) sind nicht enthalten.

Anzahl der Nutzer von Online- und Browsergames in Deutschland bis 2015

Anzahl der Nutzer von Online- und/oder Browsergames in Deutschland von 2008 bis 2015 (in Millionen)

Informationen zur Statistik

Quelle	BIU; GfK
Erheber	BIU; GfK
Erhebungszeitraum	2008 bis 2015
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	BIU
Veröffentlichungsdatum	Februar 2017
Herkunftsverweis	biu-online.de
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

n.a.

Geschlechterverteilung der Online- und Browser-Gamer in Deutschland 2014

Geschlechterverteilung der Nutzer von Online- und Browser-Games in Deutschland im Jahr 2014

Informationen zur Statistik

Quelle GfK; BIU

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum 2014

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Making Games

Veröffentlichungsdatum Juli 2015

Herkunftsverweis Making Games - Key Players 2015/2016, Seite 14

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

n.a.

Altersverteilung der Online- und Browser-Gamer in Deutschland 2014

Altersverteilung der Nutzer von Online- und Browser-Games in Deutschland im Jahr 2014

Informationen zur Statistik

Quelle GfK; BIU

Erheber BIU; GfK

Erhebungszeitraum 2014

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Making Games

Veröffentlichungsdatum Juli 2015

Herkunftsverweis Making Games - Key Players 2015/2016, Seite 15

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Von 100 Prozent abweichende Prozentpunkte sind vermutlich rundungsbedingt.

Umfrage zur Nutzung des Multiplayer-Modus in Videospiele in Deutschland 2016

Spielen Sie Games im Online-Multiplayer-Modus?

Informationen zur Statistik

Quelle Statista-Umfrage

Erheber Statista

Erhebungszeitraum 22.11.2016 bis 02.12.2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Altersgruppe 16-75 Jahre

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Statista

Veröffentlichungsdatum Dezember 2016

Herkunftsverweis statista.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Frage wurde bei der Befragung in folgendem Wortlaut gestellt: "Jetzt geht es speziell um Online-Multiplayer-Spiele, also Spiele, bei denen Sie direkt mit anderen Spielern interagieren. Spielen Sie Games im Online-Multiplayer-Modus?"

Umsatz mit virtuellen Zusatzinhalten für Videospiele in Deutschland bis 2016

Umsatz mit kostenpflichtigen virtuellen Zusatzinhalten für Computer- und Videospiele (Mikrotransaktionen) in Deutschland von 2008 bis 2016 (in Millionen Euro)

Informationen zur Statistik

Quelle	BIU; GfK
Erheber	BIU; GfK
Erhebungszeitraum	2008 bis 2016
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	BIU
Veröffentlichungsdatum	April 2017
Herkunftsverweis	biu-online.de
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

* Bruch in der Methodik. In der Quelle steht folgende Erläuterung: "Vor dem Hintergrund der zunehmenden Dynamik digitaler Geschäftsmodelle wurden in Zusammenarbeit zwischen GfK und BIU die statistischen Methoden zur Messung der Umsätze von virtuellen Zusatzinhalten angepasst".

Anzahl der Käufer von virtuellen Zusatzinhalten für Videospiele bis 2014

Anzahl der Nutzer von kostenpflichtigen virtuellen Zusatzinhalten für Computer- und Videospiele in Deutschland von 2008 bis 2014 (in Millionen)

Informationen zur Statistik

Quelle	BIU; GfK
Erheber	BIU; GfK
Erhebungszeitraum	2008 bis 2014
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	Making Games
Veröffentlichungsdatum	Juli 2015
Herkunftsverweis	Making Games - Key Players 2015/2016, Seite 16
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

n.a.

Umsatz mit Spiele-Apps in Deutschland bis 2016

Umsatz mit Spiele-Apps für Smartphones und Tablets in Deutschland in den Jahren 2014 bis 2016 (in Millionen)

Informationen zur Statistik

Quelle	BIU; GfK
Erheber	BIU; GfK
Erhebungszeitraum	2014 bis 2016
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	BIU
Veröffentlichungsdatum	April 2017
Herkunftsverweis	biu-online.de
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

n.a.

Anzahl der Nutzer von Spiele-Apps in Deutschland bis 2016

Anzahl der Nutzer von Spiele-Apps für Smartphones und Tablets in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2016 (in Millionen)

Informationen zur Statistik

Quelle	BIU; GfK
Erheber	BIU; GfK
Erhebungszeitraum	2013 bis 2016
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	BIU
Veröffentlichungsdatum	August 2017
Herkunftsverweis	biu-online.de
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

n.a.

Nutzung von Smartphones für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die Smartphones für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016

Informationen zur Statistik

Quelle Statista-Umfrage

Erheber Statista

Erhebungszeitraum 22.11.2016 bis 02.12.2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Altersgruppe 16-75 Jahre

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Statista

Veröffentlichungsdatum Dezember 2016

Herkunftsverweis statista.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Frage wurde bei der Befragung in folgendem Wortlaut gestellt: "Welche der folgenden Geräte nutzen Sie persönlich um darauf zu spielen?" Mehrfachantworten waren hierbei möglich.

Nutzung von Tablets für Games durch Videospiele in Deutschland nach Alter 2016

Anteil der Gamer in Deutschland, die Tablets für Videospiele nutzen, nach Altersgruppe im Jahr 2016

Informationen zur Statistik

Quelle Statista-Umfrage

Erheber Statista

Erhebungszeitraum 22.11.2016 bis 02.12.2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Altersgruppe 16-75 Jahre

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Statista

Veröffentlichungsdatum Dezember 2016

Herkunftsverweis statista.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Frage wurde bei der Befragung in folgendem Wortlaut gestellt: "Welche der folgenden Geräte nutzen Sie persönlich um darauf zu spielen?" Mehrfachantworten waren hierbei möglich.

Preisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis 2017

Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis August 2017 (in Millionen US-Dollar)

Informationen zur Statistik

Quelle e-Sports Earnings

Erheber e-Sports Earnings

Erhebungszeitraum bis 14. August 2017

Region Weltweit

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch e-Sports Earnings

Veröffentlichungsdatum August 2017

Herkunftsverweis esportsearnings.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

n.a.

Meistgeschaute eSports-Game-Events auf Twitch im Januar 2018

Die meistgeschauten eSports-Game-Events auf Twitch.tv im Januar 2018 nach Spiel (in Millionen Zuschauerstunden)

Informationen zur Statistik

Quelle Newzoo

Erheber Newzoo

Erhebungszeitraum Januar 2018

Region Weltweit

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Newzoo

Veröffentlichungsdatum Februar 2018

Herkunftsverweis newzoo.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Quelle macht folgende Anmerkung: "Esports hours consist of content from professionally organized esports competitions or events, and does not include individual (pro-player) streams nor hours spent watching broadcasts of other consumers".

Meistgeschaute Video Games auf Twitch im Januar 2018

Die meistgeschauten Video Games auf Twitch.tv im Januar 2018 (in Millionen Zuschauerstunden)

Informationen zur Statistik

Quelle Newzoo

Erheber Newzoo

Erhebungszeitraum Januar 2018

Region Weltweit

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Newzoo

Veröffentlichungsdatum Februar 2018

Herkunftsverweis newzoo.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Quelle macht folgende Anmerkung: "Esports hours consist of content from professionally organized esports competitions or events, and does not include individual (pro-player) streams nor hours spent watching broadcasts of other consumers. All together, these make up the total Twitch viewing hours"

Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft bis Q3 2015

Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft weltweit vom 1. Quartal 2005 bis zum 3. Quartal 2015 (in Millionen)

Informationen zur Statistik

Quelle	Activision Blizzard
Erheber	Activision Blizzard
Erhebungszeitraum	1. Quartal 2005 bis 3. Quartal 2015
Region	Weltweit
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	Activision Blizzard
Veröffentlichungsdatum	November 2015
Herkunftsverweis	investor.activision.com
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

Die Zahlen stammen aus Pressemitteilungen und Quartalsberichten von Activision Blizzard bzw. Vivendi Games und beziehen sich jeweils auf das Ende des Quartals. Die Quelle macht nicht in allen Quartalen Angaben zur Anzahl der Abonnenten. Die Zahl der Abonnenten ist streng genommen nicht mit der Zahl der Spieler gleichzusetzen, da ein Spieler mehrere Abonnements besitzen kann. Ab dem 4. Quartal 2015 werden keine Abonnentenzahlen mehr veröffentlicht.

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Fraktion 2017

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Fraktionen auf EU- und US-Servern im Jahr 2017 (Stand November 2017)

Informationen zur Statistik

Quelle	Realm Pop
Erheber	Realm Pop
Erhebungszeitraum	08. November 2017
Region	Europa; USA
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	Charaktere Level 10 - 110
Veröffentlichung durch	Realm Pop
Veröffentlichungsdatum	November 2017
Herkunftsverweis	realmpop.com
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

Laut Quelle basieren die Daten auf rund 38,9 Millionen erfassten Charakteren auf den US-Servern und 36,9 Millionen Charakteren auf den EU-Servern. Die Daten werden aus Blizzards Battle.net API ausgelesen. Laut Quelle werden im ersten Schritt alle Spielercharaktere erfasst, die im spielinternen Auktionshaus Waren anbieten. Sind diese Charaktere auch Mitglied einer Gilde, so werden auch alle anderen Spielercharaktere dieser Gilde erfasst.

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Völkern 2017

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Völkern auf den EU- und US-Servern im Jahr 2017 (Stand November 2017)

Informationen zur Statistik

Quelle	Realm Pop
Erheber	Realm Pop
Erhebungszeitraum	08. November 2017
Region	Europa; USA
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	Charaktere Level 10 - 110
Veröffentlichung durch	Realm Pop
Veröffentlichungsdatum	November 2017
Herkunftsverweis	realmpop.com
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

Laut Quelle basieren die Daten auf rund 38,9 Millionen erfassten Charakteren auf den US-Servern und 36,9 Millionen Charakteren auf den EU-Servern. Die Daten werden aus Blizzards Battle.net API ausgelesen. Laut Quelle werden im ersten Schritt alle Spielercharaktere erfasst, die im spielinternen Auktionshaus Waren anbieten. Sind diese Charaktere auch Mitglied einer Gilde, so werden auch alle anderen Spielercharaktere dieser Gilde erfasst.

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Klassen 2017

Verteilung der Spielercharaktere in World of Warcraft nach Klassen auf EU- und US-Servern im Jahr 2017 (Stand November 2017)

Informationen zur Statistik

Quelle	Realm Pop
Erheber	Realm Pop
Erhebungszeitraum	08. November 2017
Region	Europa; USA
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	Charaktere Level 10 - 110
Veröffentlichung durch	Realm Pop
Veröffentlichungsdatum	November 2017
Herkunftsverweis	realmpop.com
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

Laut Quelle basieren die Daten auf rund 38,9 Millionen erfassten Charakteren auf den US-Servern und 36,9 Millionen Charakteren auf den EU-Servern. Die Daten werden aus Blizzards Battle.net API ausgelesen. Laut Quelle werden im ersten Schritt alle Spielercharaktere erfasst, die im spielinternen Auktionshaus Waren anbieten. Sind diese Charaktere auch Mitglied einer Gilde, so werden auch alle anderen Spielercharaktere dieser Gilde erfasst.

Freigaben von Computerspielen durch die USK 2016 (nach Genre)

Anteile der einzelnen Spielgenres an den Freigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) im Jahr 2016

Informationen zur Statistik

Quelle USK

Erheber USK

Erhebungszeitraum 2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch USK

Veröffentlichungsdatum Februar 2017

Herkunftsverweis usk

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

n.a.

Anteile der Altersfreigaben bei Prüfungen von Computerspielen durch die USK bis 2017

Anteile der Alterskennzeichnungen an den Freigaben von Spielen durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in den Jahren 2004 bis 2017

Informationen zur Statistik

Quelle	USK
Erheber	USK
Erhebungszeitraum	2004 bis 2017
Region	Deutschland
Anzahl der Befragten	<i>n.a.</i>
Altersgruppe	<i>n.a.</i>
Besondere Eigenschaften	<i>n.a.</i>
Veröffentlichung durch	USK
Veröffentlichungsdatum	Februar 2018
Herkunftsverweis	usk.de
URL auf der Webseite	zur Webseite

Hinweis:

Die Werte wurden teilweise den Vorjahrespublikationen entnommen.

Umfrage zum Interesse an Virtual Reality unter Gamern in Deutschland 2016

Wie sehr interessieren Sie sich für Virtual Reality?

Informationen zur Statistik

Quelle Statista-Umfrage

Erheber Statista

Erhebungszeitraum 22.11.2016 bis 02.12.2016

Region Deutschland

Anzahl der Befragten 1.526 Personen, die mindestens gelegentlich Computerspiele/ Games spielen

Altersgruppe 16-75 Jahre

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Statista

Veröffentlichungsdatum Dezember 2016

Herkunftsverweis statista.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Diese Frage wurde bei der Befragung in folgendem Wortlaut gestellt: "Mit Virtual Reality bezeichnet man das Eintauchen in virtuellen Welten mit Hilfe von VR-Headsets, umgangssprachlich auch VR-Brillen, die man sich dazu aufsetzen muss. Wie sehr interessieren Sie sich für Virtual Reality?"

Umfrage zu den bevorzugten Gaming-Genres für VR-Brillen in Deutschland 2017

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

Informationen zur Statistik

Quelle Bitkom

Erheber Bitkom Research

Erhebungszeitraum 2017

Region Deutschland

Anzahl der Befragten 517 Gamer

Altersgruppe ab 14 Jahre

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch Bitkom

Veröffentlichungsdatum August 2017

Herkunftsverweis bitkom.org

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

Die Quelle macht keine Angabe zum genauen Zeitraum der Erhebung.

Prognose zum Absatz von Virtual-Reality-Brillen bis 2021

Absatz von Virtual-Reality-und AR-Brillen weltweit im Jahr 2016 und Prognose für 2021 (in Millionen Stück)

Informationen zur Statistik

Quelle IDC

Erheber IDC

Erhebungszeitraum 2016

Region Weltweit

Anzahl der Befragten *n.a.*

Altersgruppe *n.a.*

Besondere Eigenschaften *n.a.*

Veröffentlichung durch IDC

Veröffentlichungsdatum Juni 2017

Herkunftsverweis idc.com

URL auf der Webseite [zur Webseite](#)

Hinweis:

* Prognose.