

# Deutscher Games-Markt 2023

## So ticken Gamerinnen und Gamer in Deutschland

### 7 von 10

Spielerinnen und Spielern finden, dass es eine **Stärke von Games ist, dass alle mitmachen können** – unabhängig von körperlichen Einschränkungen.



### Rund zwei Drittel

der Spielenden sagen, dass **Fähigkeiten aus Games wie strategisches Denken** auch in der Arbeitswelt wichtig sind.



### Knapp jeder und jede zweite

Spielende findet, dass Games bei Themen wie **mentaler Gesundheit und Achtsamkeit** helfen können.



### Rund 8,2 Mio.

Gamerinnen und Gamer in Deutschland zählen sich zu **Menschen mit Behinderung**.



### Rund 14 Prozent

von ihnen nutzen **spezielle Eingabegeräte zum Spielen**.

## So vielfältig sind die Spielerinnen und Spieler in Deutschland

**48%** der Spielenden sind weiblich



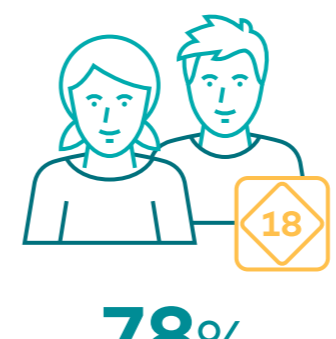
**37,9** Jahre sind Spielende im Durchschnitt alt



**58%** der 6- bis 69-Jährigen spielen Games

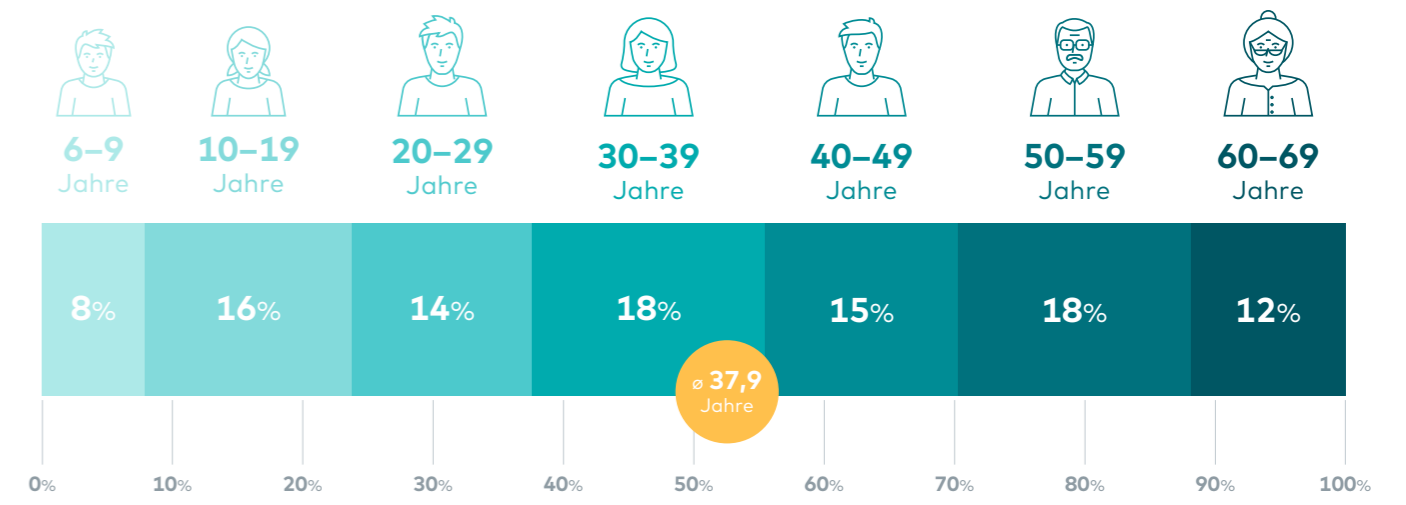


**78%** der Spielenden sind **mindestens 18 Jahre alt**



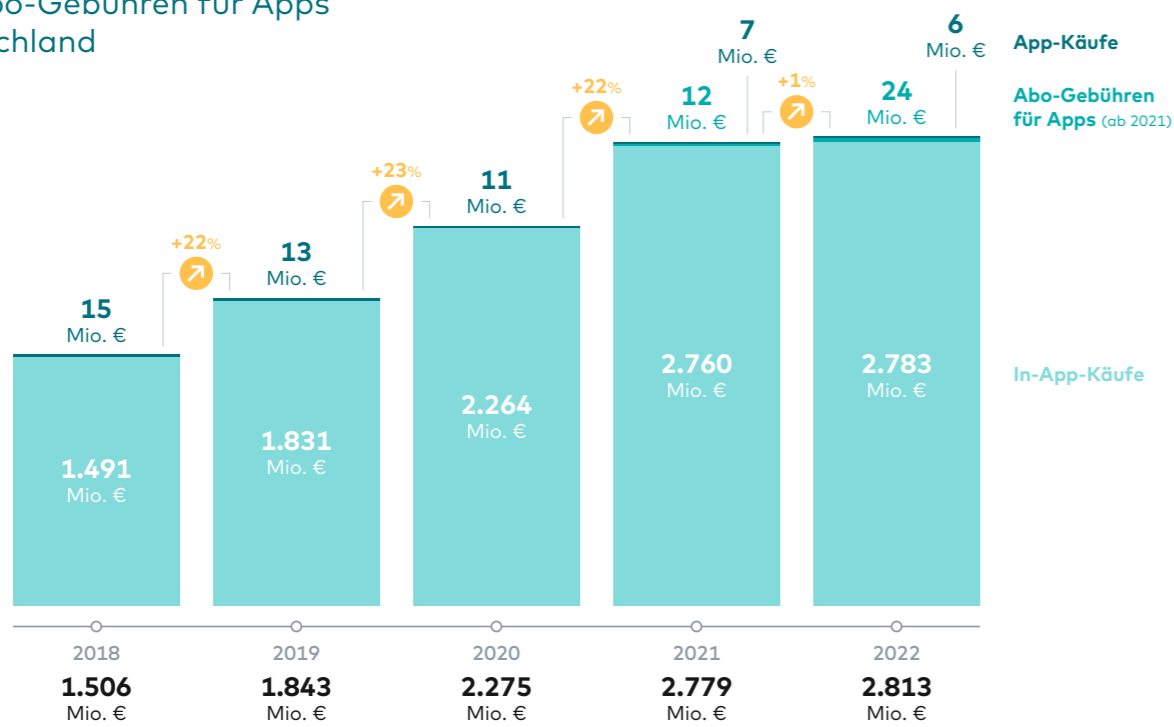
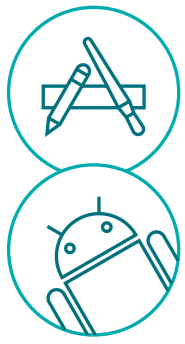
## Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen

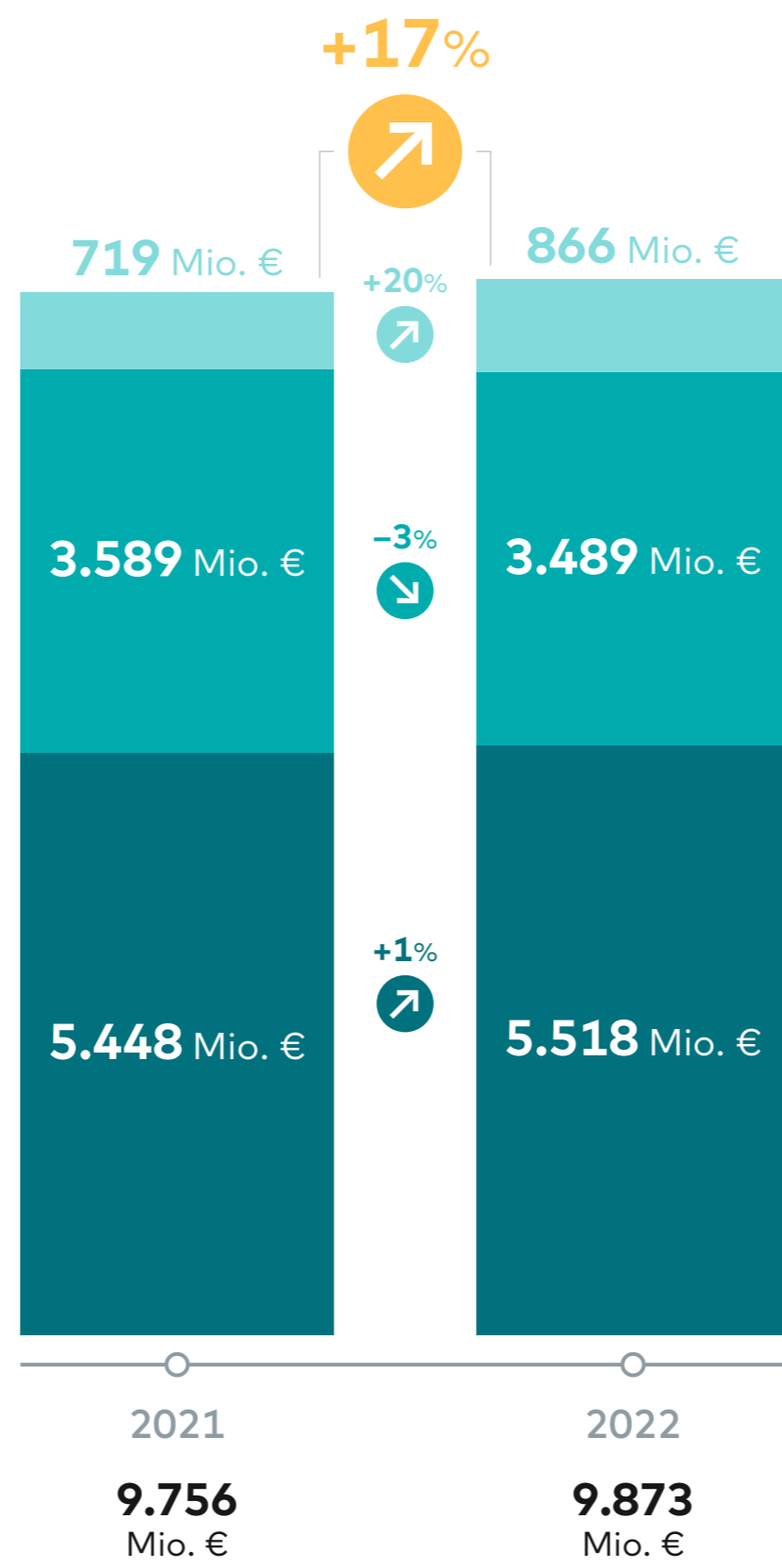


## Markt für Spiele-Apps in Deutschland wächst um ein weiteres Prozent

Umsätze mit App- und In-App-Käufen sowie Abo-Gebühren für Apps in Deutschland



## Deutscher Games-Markt 2022 mit weiterem Umsatzsprung

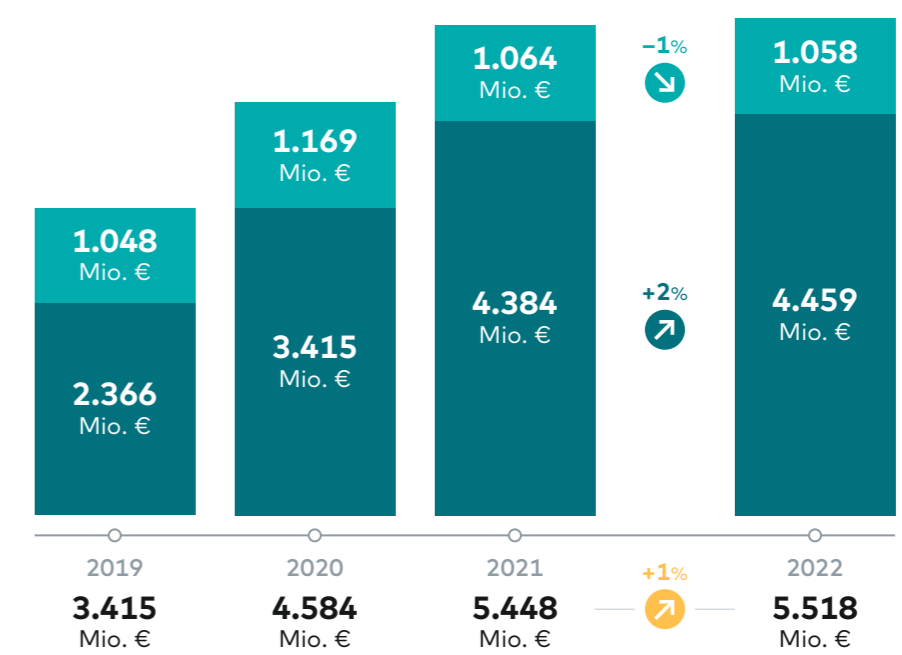
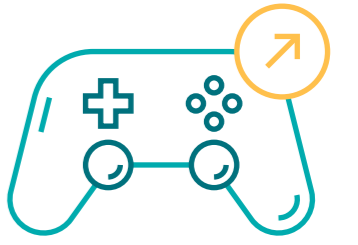


Gebühren für Online-Dienste, Cloud-, Online- und Abonnement-Services

Games-Hardware: Konsolen, Gaming-PCs und Zubehör

Games: Einmalige Käufe, Abonnements, In-Game- und In-App-Käufe

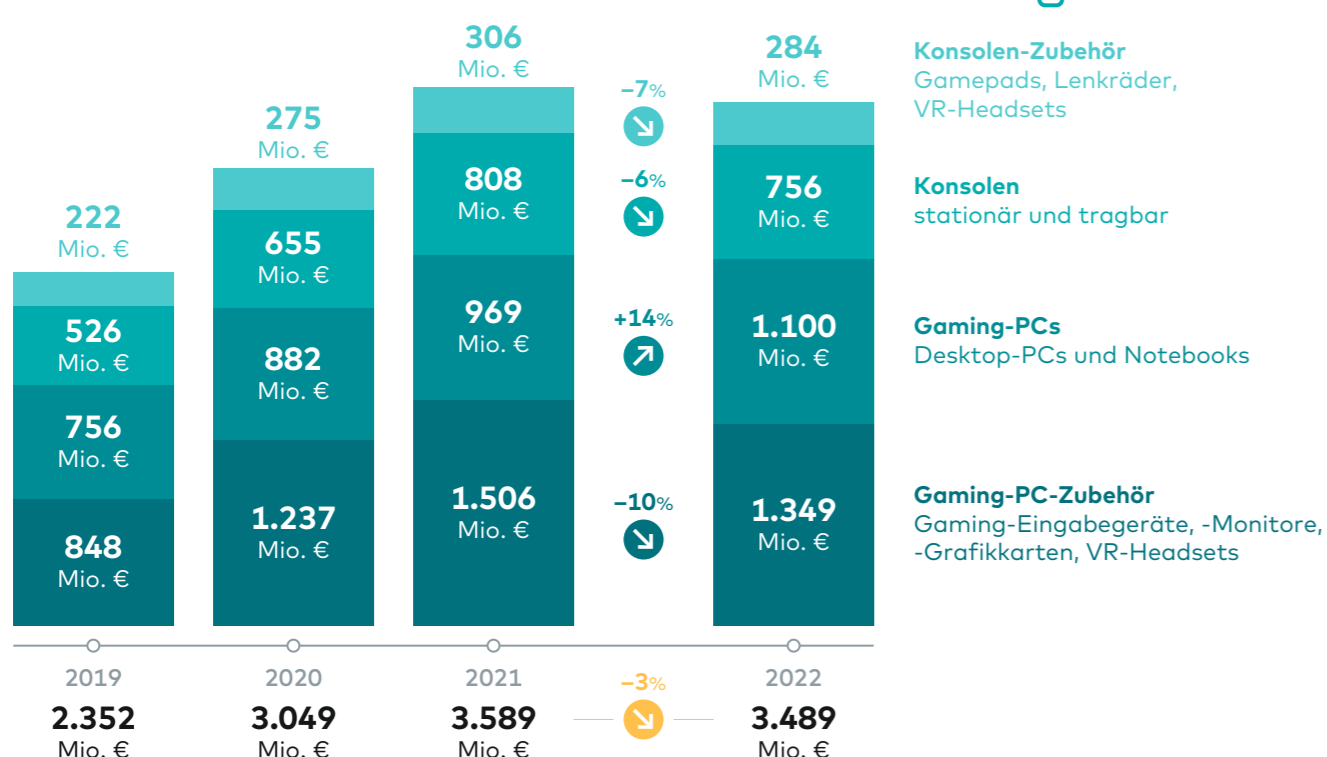
## Umsatz mit Computer- und Videospiele übertrifft hohes Vorjahresniveau leicht



Game-Käufe: Video- und Computerspiele auf Datenträgern und Downloads

In-Game- und In-App-Käufe: Zusatzinhalte für Games und Abo-Gebühren für einzelne Online-Games

## Umsatz mit Games-Hardware geht 2022 leicht zurück



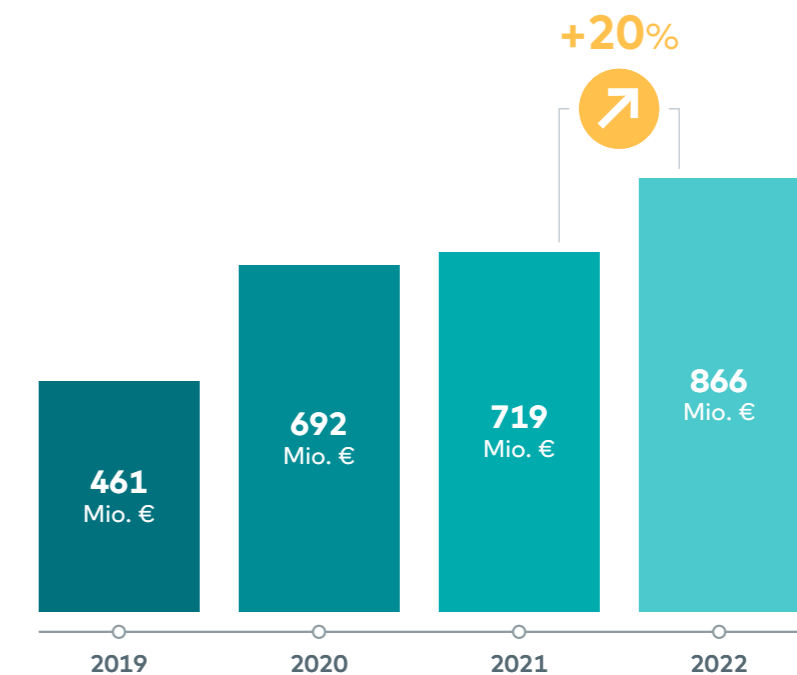
Konsolen-Zubehör: Gamepads, Lenkräder, VR-Headsets

Konsolen: stationär und tragbar

Gaming-PCs: Desktop-PCs und Notebooks

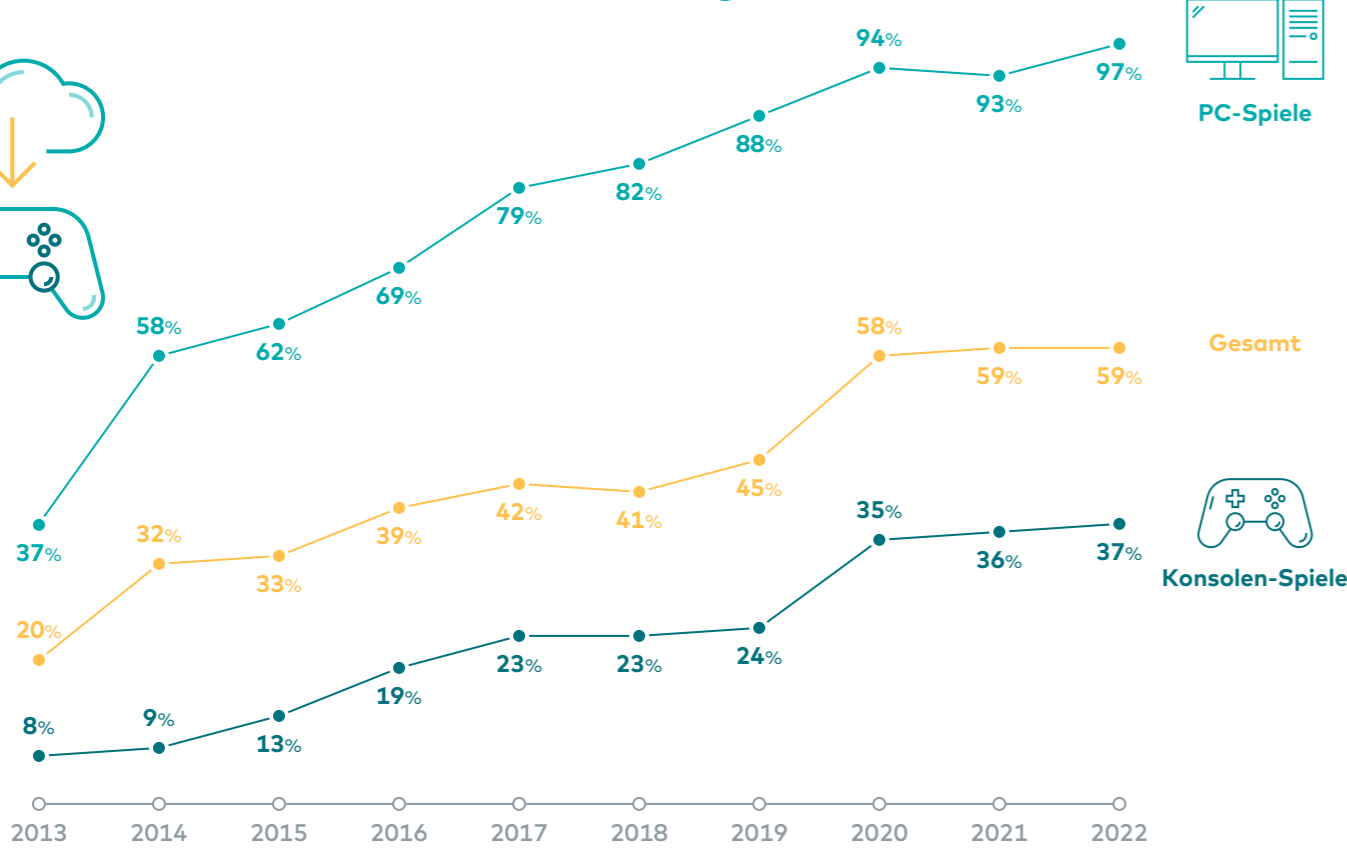
Gaming-PC-Zubehör: Gaming-Eingabegeräte, -Monitore, -Grafikkarten, VR-Headsets

## Umsatz mit Gaming-Online-Services wächst deutlich

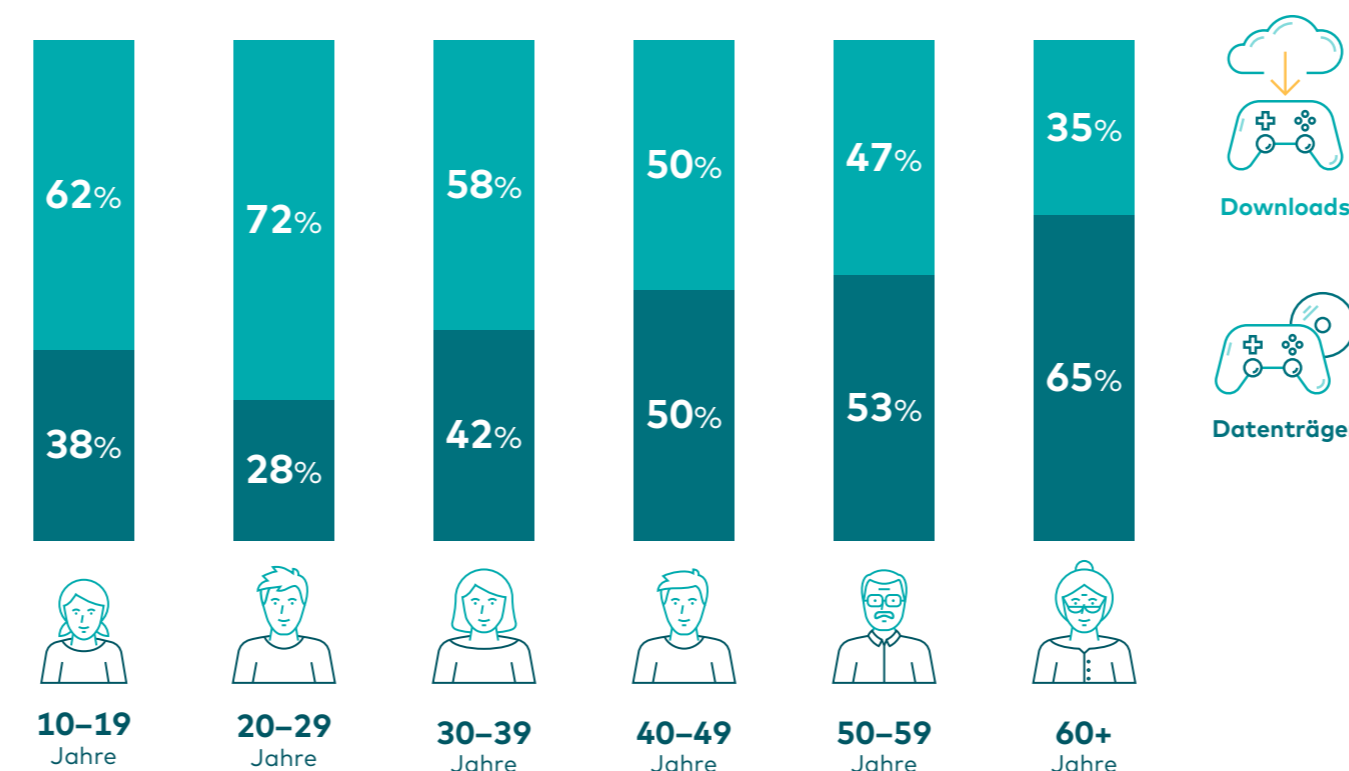


Gaming-Online-Services: z. B. Nintendo Switch Online, Nvidia GeForce Now, PlayStation Plus, Xbox Game Pass

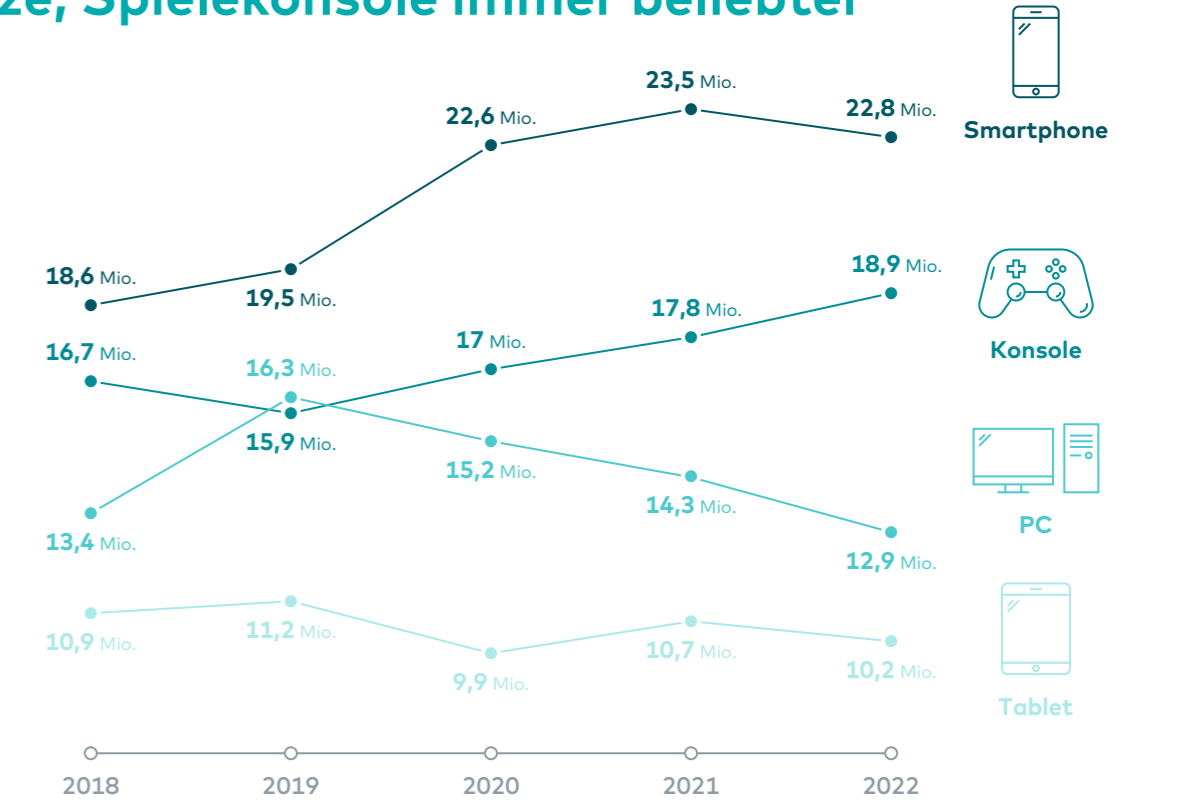
## 6 von 10 PC- und Konsolenspielen in Deutschland wurden 2022 als Download gekauft



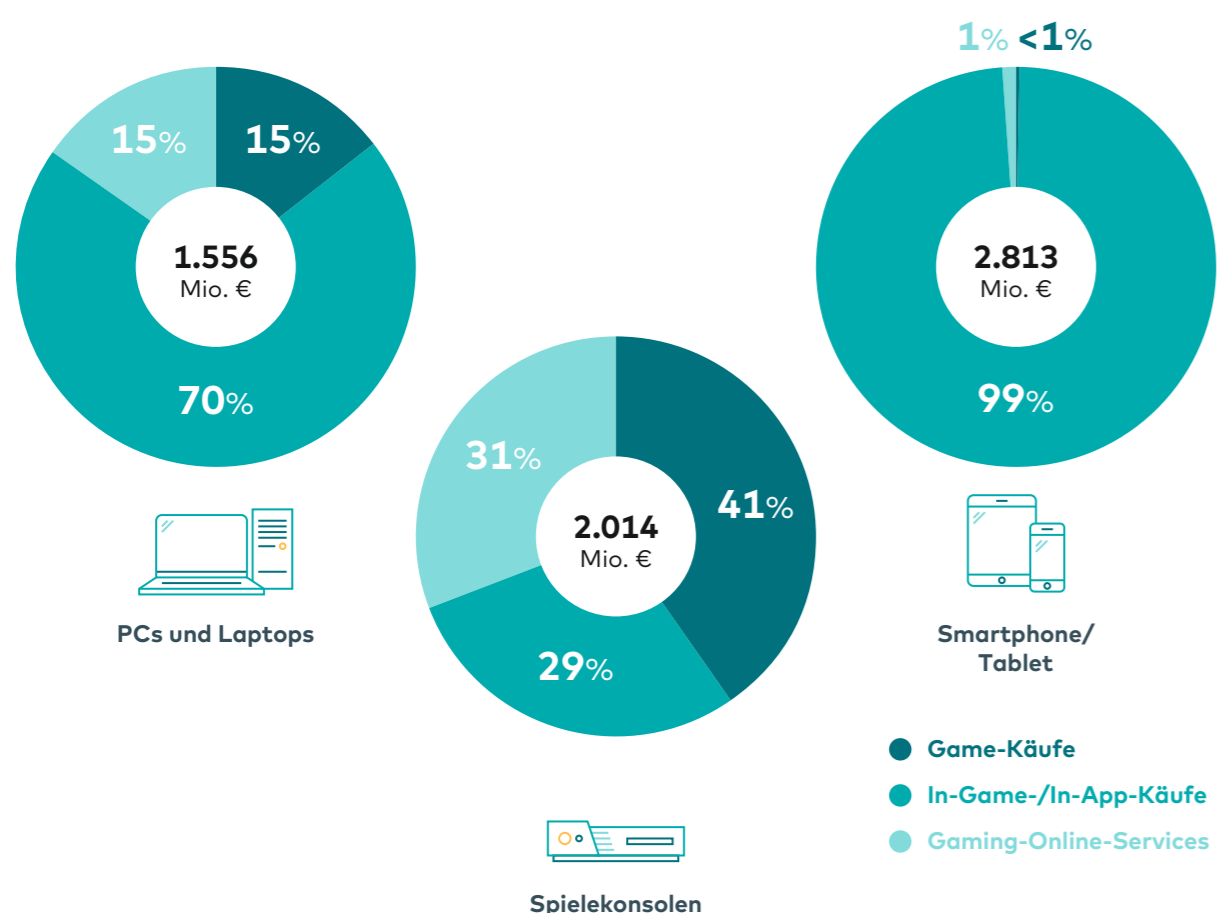
## Große Unterschiede zwischen den Altersgruppen bei Games-Käufen



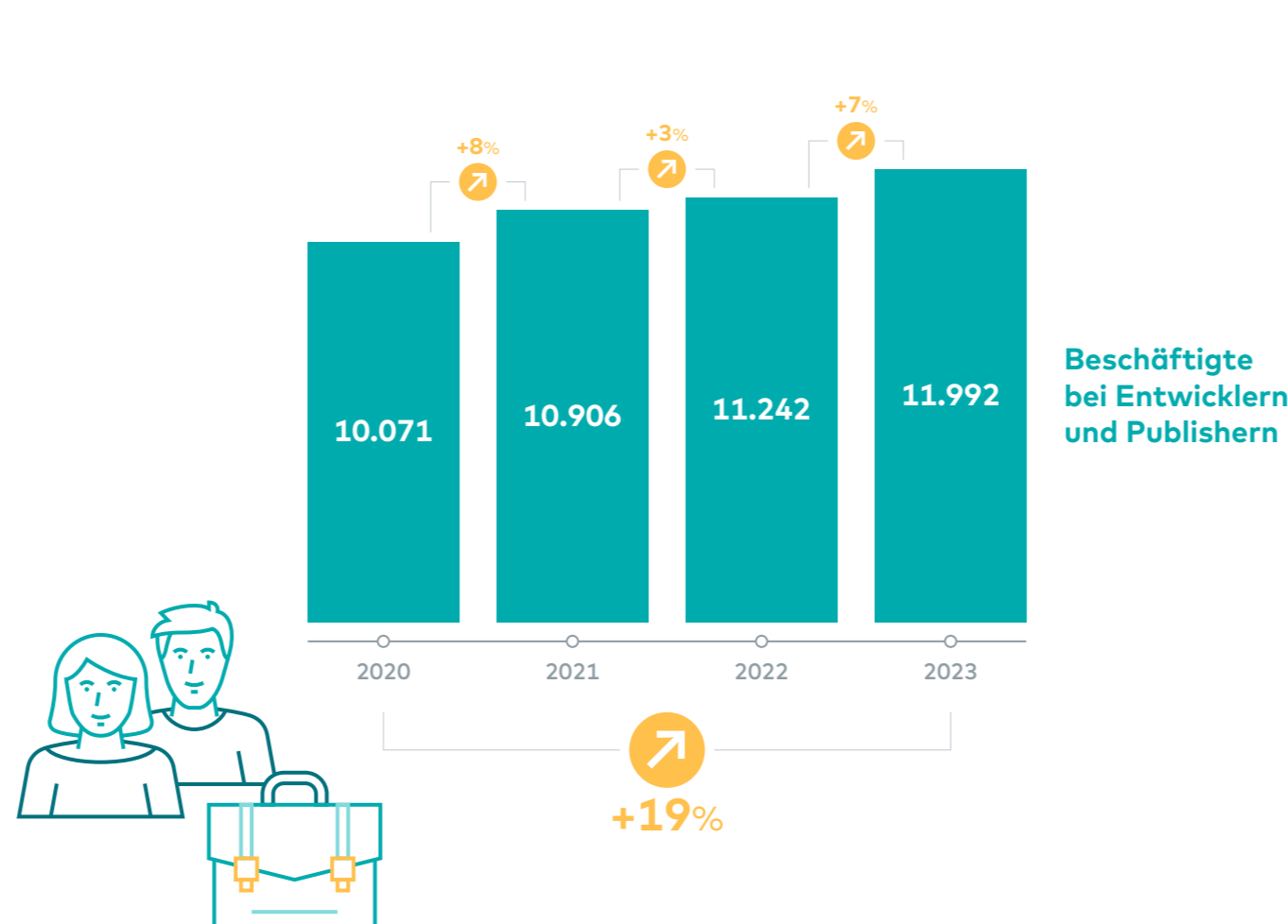
## Meistgenutzte Gaming-Plattformen in Deutschland: Smartphone an der Spitze, Spielekonsole immer beliebter



## Große Unterschiede zwischen Spiele-Plattformen beim Konsumverhalten



## Beschäftigtenanzahl bei Entwicklern und Publishern in Deutschland steigt auf knapp 12.000



## Anzahl der Games-Unternehmen in Deutschland innerhalb eines Jahres um über 15 Prozent gewachsen

