



# Pressemitteilung

## Deutscher Gaming-Markt: Spielekonsolen und Premium-Segmente legen im 1. Halbjahr 2023 deutlich zu

17. August 2023

Eva Böhm  
Public Relations  
T +49 911 395 4440  
[public.relations@gfk.com](mailto:public.relations@gfk.com)

**Nürnberg, 17. August 2023 – Der deutsche Gaming-Markt bewegt sich weiterhin auf einem hohen Niveau – und konnte im ersten Halbjahr 2023 zum Teil deutlich zulegen. Dies ist das Ergebnis einer gemeinsamen Sonderauswertung von GfK und GfK Entertainment anlässlich der diesjährigen Gamescom für die Segmente Gaming-Hardware und -Accessoires.**

Wie die repräsentativen Verkaufsdaten zeigen, stieg der Umsatz mit Spielekonsolen im Vergleich zum Vorjahreszeitraum um 90 Prozent. Neben der weiterhin gut performenden Nintendo Switch waren diese Zugewinne vor allem von der PS5 getrieben. Der Sony-Bestseller ist nach den Lieferengpässen der vergangenen beiden Jahre mittlerweile flächendeckend erhältlich und konnte 2023 bislang drei Mal so viele Exemplare absetzen wie in den ersten sechs Monaten 2022.

### Nächster Hardware-Austauschzyklus steht bevor

Insgesamt haben sich die Gaming-Märkte durch die Pandemie, während der viele Menschen ihre Hardware auf den aktuellen Stand gebracht bzw. erstmals in solche Angebote investiert hatten, stark vergrößert. Entsprechend verhalten ist derzeit noch das Interesse an neuen Produkten, sodass beispielsweise Gaming-Laptops (minus 13 Prozent) und Desktop-PCs (minus 20 Prozent) zwischen Januar und Juni 2023 an Umsatz verloren. Allerdings scheint der Austauschzyklus der zu Corona-Beginn gekauften Produkte langsam wieder zu starten. Eine Käuferbefragung im Rahmen der *gfknewron Consumer*-Plattform ergab, dass der Anteil der Personen, die ihr funktionierendes Gaming-Notebook schon mit einem Neugerät ersetzt haben, stetig wächst. Außerdem sind Laptops aus dem Premium-Bereich immer gefragter. Dieses verhältnismäßig kleine Marktsegment konnte sich in der Preisklasse ab 1.600 Euro um ein Prozent, in der Preisklasse ab 3.000 Euro sogar um 25 Prozent steigern.

GfK SE  
Sophie-Germain-Straße 3 – 5  
90443 Nürnberg  
Deutschland

T +49 911 395 0

Vorstand:  
Emilie Darolles  
Joshua Hubbert

Vorsitzender des Aufsichtsrats:  
John Blenke

Handelsregister:  
Nürnberg HRB 25014

## Premium wächst segmentübergreifend

Auch bei vielen weiteren Gaming-Produkten lohnt der Blick auf die Premium-Angebote. Während etwa das Geschäft mit Accessoires im Vergleich zum Vorjahreszeitraum insgesamt um ein Prozent zurückging, landeten beispielsweise Tenkeyless-Keyboards (plus 13 Prozent) und Bluetooth-Mäuse (plus 36 Prozent) spürbar im Plus. Bei den Monitoren ergibt sich ein ähnliches Bild. Zwar verzeichneten diese im ersten Halbjahr Umsatzeinbußen von acht Prozent. Dennoch konnte bei den Ultra-Premium-Geräten mit einer Bildwiederholfrequenz von 360 Hertz und höher ein signifikanter Anstieg um 64 Prozent gemessen werden. Entgegen der Inflation und gestiegener Lebenshaltungskosten trotz Gaming somit, zumindest in Teilen, dem allgemeinen Trend – und Gamer sind weiterhin bereit, in hochpreisige Produkte zu investieren.

## Physischer Videospielmarkt verbessert sich um zwei Prozent

Gesondert von der Hardware wurde im Rahmen der Auswertung auch der physische Videospielmarkt unter die Lupe genommen. Trotz der großen Konkurrenz durch die digitalen Angebote schrieben Händler hier schwarze Zahlen (plus 2 Prozent). Am beliebtesten waren das Action-Adventure „The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom“ und das im „Harry Potter“-Universum angesiedelte Fantasy-RPG „Hogwarts Legacy“.

## Games-Merchandise stark nachgefragt

Wie die Daten aus dem Merchandise-Panel von GfK Entertainment belegen, konnten die beiden Top-Titel des laufenden Jahres erheblich mehr Lizenzprodukte als 2022 absetzen. Während 33 Prozent mehr „Harry Potter“-Waren verkauft wurden, steigerte sich der Absatz mit „The Legend of Zelda“-Produkten sogar um beeindruckende 81 Prozent. Besonders begehrt waren Angebote aus den Kategorien Spielzeug, Schreibwaren und Zubehör.

---

## Zur Studie

**GfK** erhebt in seinen **Handelspanels** regelmäßig Umsatzdaten in mehr als 70 Ländern weltweit für die Bereiche Unterhaltungselektronik, Foto, Telekommunikation, Informationstechnologie, Bürogeräte sowie Haushaltsklein- und Haushaltsgroßgeräte. Alle Zahlen gemäß GfK Panelmarkt Deutschland, in Stück und in Euro dargestellt.

**GfK Entertainment** ermittelt die Absatzzahlen von PC- und Konsolensoftware sowie Spielekonsolen anhand der Point-of-Sale-Daten von über 2.000 Verkaufsstellen. Diese Daten werden im Kundenportal Games Control zusammengefasst, das individuelle Firmen-, Markt- und Produktanalysen ermöglicht.



**gfknewron** ist eine „always-on“-Plattform, die Markt-, Verbraucher- und Markendaten mit KI-gestützten Empfehlungen kombiniert. Sie ermöglicht es Unternehmen, aussagekräftige und vernetzte Erkenntnisse zu gewinnen und schnell zu handeln, um nachhaltiges Wachstum zu erzielen. Die Plattform bietet drei spezifische Module: „gfknewron Market“ für Markt- und Wettbewerbseinblicke, „gfknewron Consumer“ für ein tiefgreifendes Konsumentenverständnis und „gfknewron Predict“, das auf Basis von Marktdaten und KI-gestützter Intelligenz Handlungsempfehlungen für Unternehmen liefert.

Basis der Auswertung ist der Zeitraum Januar bis Juni 2023.

## **Pressekontakte**

**Für GfK:** Eva Böhm, T +49 911 395 4440, [public.relations@gfk.com](mailto:public.relations@gfk.com)

**Für GfK Entertainment:** Hans Schmucker, T +49 7221 279 200, [presse.entertainment@gfk.com](mailto:presse.entertainment@gfk.com)

## **Über GfK**

Seit über 89 Jahren vertrauen uns Kunden auf der ganzen Welt, denn wir beantworten datenbasiert zentrale Fragen für ihre Entscheidungsprozesse. Wir unterstützen ihr Wachstum durch unser umfassendes Verständnis des Kaufverhaltens und der Dynamiken, die Märkte, Marken und Medientrends beeinflussen. 2023 haben die Branchenführer GfK und NIQ sich zusammengeschlossen und bieten ihren Kunden durch diesen Zusammenschluss eine einmalige globale Reichweite. Mit einer ganzheitlichen Sicht auf den Handel und den umfassendsten Erkenntnissen über Konsumenten, bereitgestellt durch zukunftsweisende Analytik auf modernsten Plattformen, treibt GfK „Growth from Knowledge“ voran.

Weitere Informationen auf [www.gfk.com/de](http://www.gfk.com/de).

## **Über GfK Entertainment**

GfK Entertainment ist Charts-Ermittler und Datenlieferant in den Bereichen Games, Video, Musik, Buch und Merchandising. Das Unternehmen arbeitet eng mit den jeweiligen Branchenverbänden zusammen und führt in über 30 Ländern Marktforschung durch. GfK Entertainment ist Teil von GfK.

Weitere Informationen auf [www.gfk-entertainment.com](http://www.gfk-entertainment.com).