

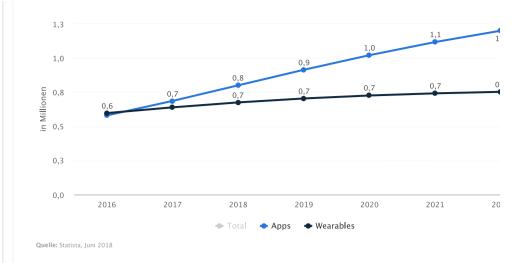
in Millionen

Lesehilfe:
Im Segment Apps wird die Anzahl der
Nutzer im Jahr 2022 laut Prognose
1,2 Mio. betragen.

Nutzer

Penetrationsrate

### Fitness - Österreich | Statista Marktprognose



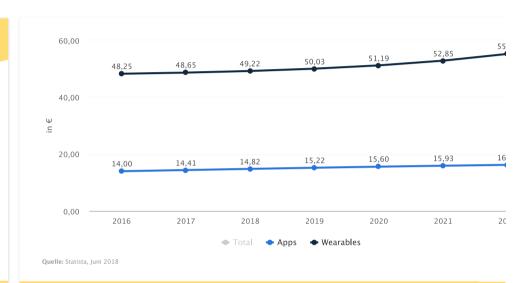
**PNG Download** 



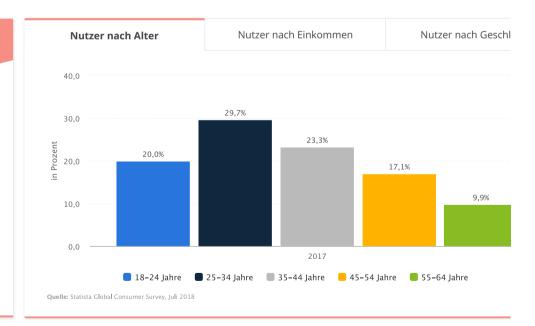
### Lesehilfe:

Der durchschnittliche Erlös pro Nutzer (ARPU, engl. Average Revenue Per User) im Segment Apps liegt im Jahr 2018 bei 14,82€.

**PNG Download** 



# Lesehilfe: Im Jahr 2017 ist ein Anteil von 29,7% der Nutzer 25-34 Jahre alt.



weltweiter Vergleich -Umsatz in Millionen €

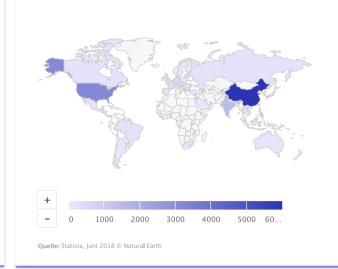
**PNG Download** 

weltweiter Vergleich - Umsatz

weltweiter Vergleich - Nutzerpenetrat

### Lesehilfe:

Mit einem Marktvolumen von 5.939 Mio. € in 2018 wird in China am meisten Umsatz generiert.



Top Länder	
China	5.939
USA	3.136
Indien	1.436
Großbritannien	487
Deutschland	461
Österreich	45

**PNG Download** 

Marktindikatoren XLS Downloa

Die abgebildeten Marktindikatoren liefern einen generellen Überblick über die demographische, wirtschaftliche und technologische Entwicklung der ausgewählten Region anhand marktüblicher Kennzahlen. Für die Berechnung des Statista Market Outlooks wurden komplexe Treibersets aus einer Datenbasis von über 400 regionsspezifischen Marktindikatoren herangezogen.

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	<b>CAG</b> (2016
Absatz Mobiltelefone / Kopf in Stück	10,000	1,00	1,00	10,000	10,000	1,00	4,00	<b>^</b>
Absatz Laptops / Kopf in Stück	10,000	10,000	1,100	1,100	1,100	1,100	1,00	<b>A</b>
Absatz Desktop-PCs / Kopf in Stück	4,100	4,100	4,100	4,100	4,100	4,101	4,100	•
Umsatz Mobiltelefone / Kopf in €	1000.0	1000.0	1000.0	1000,0	1000,0	1000,0	1000.0	<b>A</b>
Umsatz Laptops / Kopf in €	1000.0	1000.0	1000.0	1000,0	1000,0	1000,0	1000	<b>A</b>
Umsatz Desktop-PCs / Kopf in €	60,0	150	1,1	15,15	15.0	100	1,1	•
Nahrungsmittelausgaben / Kopf in $\in$	6300	6300	6300	6.300	6300	6,300	6300	<b>A</b>
Kinos / Millionen Einwohner	60,0	60,0	10,1	60,0	60,0	60,0	10.1	•
<b>Tablet Penetration</b> in %	100,0	10,1	10,1	60,0	10,1	60,0	10.3	<b>^</b>
Smartphone Penetration in %	10.0	10,1	10,1	60,0	60,0	60,0	10.1	<b>^</b>
Internet Penetration in %	100,0	10,1	100,0	60,0	10,1	60,0	10,1	<b>^</b>
<b>Urbanisierungsgrad</b> in %	10.1	60,0	10.1	60,0	10.1	10,1	10,1	<b>^</b>
Konsumausgaben / Kopf in €	600,000	800,000	eces	600,000	excess	600,000	800,000	<b>A</b>
BIP / Kopf in €	800,000	800,000	800,000	800,000	800,000	800,000	800,000	<b>A</b>
Haushalte in Mio.	150	10.00	1,1	10,00	1,1	100	100	<b>^</b>
<b>Bevölkerung</b> in Mio.	8,0	150	15.00	10.00	150	100	100	<b>A</b>
<b>∑</b> Gesundheit								
Telekommunikation								

Quelle: Statista, Juli 2018, basierend auf IWF, Weltbank, UN und Eurostat

# Verwandte Inhalte

Hier finden Sie weitere Studien und Statistiken zum Thema "Fitness"

# Statistiken

Beliebteste Fitness-Apps im Google Play Store nach Downloads in Österreich 2018

Umsatzstärkste Fitness-Apps im Google Play Store in Österreich 2018

Umsatzstärkste Fitness-Apps im Google Play Store in der Schweiz 2018

Beliebteste Fitness-Apps für iPhones nach Downloads in Österreich 2018

Umsatzstärkste Fitness-Apps für iPhones in Österreich 2018

# Studien

eServices Report 2018 - Fitness

eServices Report 2018 - Fitness

eServices Report 2018 - Dating Se

eServices Report 2018 - Online Fo Delivery

eServices Report 2018 - Dating Se

eServices Report 2018 - Online Fo Delivery



Marktverzeichnis



Studien & Infografiken



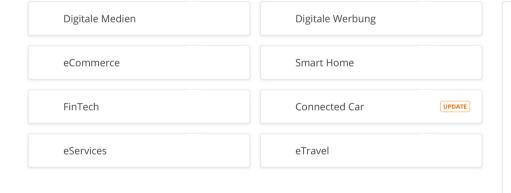
Methodik & FAQs



Über uns / Konta

# Diese Märkte könnten Sie auch interessieren

Entdecken Sie weitere Marktsegmente und verwandte Kategorien zu Ihrem Thema



### MARKTVERZEICHNIS

### **eServices**

Veranstaltungstickets
--- Sportveranstaltungen

Musikveranstaltungen

... Kinotickets

# Fitness

-- Apps

... Wearables

# **Dating Services**

--- Partnervermittlungen

Singlebörsen

Carrel Datina