



# Branchenbericht: Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte

## Struktureller Wandel wird durch Corona beschleunigt

Branchenbericht Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte: Jahrgang 2020

IFH Köln – Geschäftsbereich Market Insights

Kooperationspartner:

**BBE**  
Handelsberatung



## Branchenbericht Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte

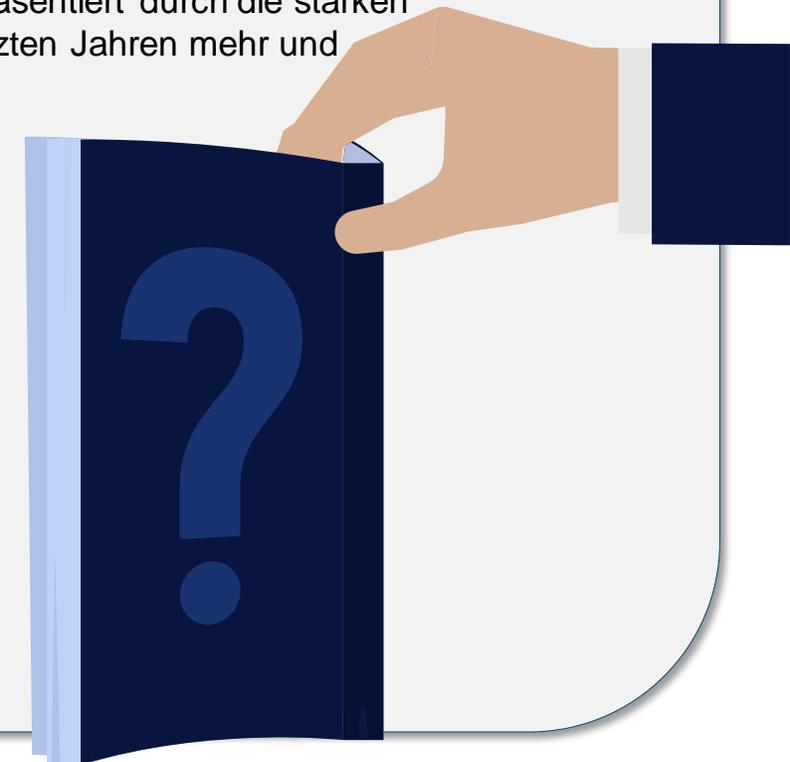
### Liebe Leserinnen und Leser,

mit der Coronakrise offenbart sich eine Wirtschaftskrise mit erheblichen Folgen für das Konsum- und Einkaufsverhalten der Verbraucher\*innen. Auch auf den Handel mit Sport-, Spiel- & Freizeitprodukten hat die Coronakrise weitreichende Auswirkungen.

Schon ohne die aktuellen Geschehnisse hat der Handel mit Produkten aus dem Freizeitbereich mit starken strukturellen Veränderungen zu kämpfen. Der Megatrend der Digitalisierung zeigt sich nicht nur im Konsumverhalten – zum Teil repräsentiert durch die starken Wachstumsraten des Onlinehandels in der Branche – auch das Freizeitverhalten an sich wird in den letzten Jahren mehr und mehr digital geprägt. Die Anzahl der Geschäfte im Fachhandel verringert sich seit Jahren und immer mehr Einzelhändler verkaufen ihre Ware über Marktplätze. Dabei bestimmen bequeme, durchgängig onlineaffine und zunehmend nachhaltige Konsument\*innen mit hoher Anspruchshaltung die Nachfrage.

Als extremer Katalysator dieser Entwicklung trifft nun die Coronakrise den Handel insbesondere im Sport-, Spiel- & Freizeitbereich und beschleunigt die strukturellen Veränderungen.

Der vorliegende Branchenbericht „*Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte*“ zeigt die Veränderungen der vergangenen Jahre auf und hilft, die künftigen Entwicklungen besser einschätzen zu können, mit Antworten u.a. auf die Fragen „*Wie wird sich das Marktvolumen 2020 und in den nächsten Jahren entwickeln?*“, „*Welchen Anteil wird der Onlinehandel auf sich ziehen können?*“, oder „*Wie wird sich die Anzahl der stationären Touchpoints verändern?*“



## Status quo

Die Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte sind stark vom Onlinehandel und der Veränderung des Freizeitverhaltens der Verbraucherinnen und Verbrauchern geprägt.

Der Fachhandel dominiert die Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte, verliert aber anhaltend Anteile: Zwischen 2010 und 2019 sinkt der Anteil des Fachhandels um mehrere Prozentpunkte.

Der Onlinehandel bietet immer mehr Kaufimpulse - trotz des bereits hohen Onlineanteils zeigen sich keine Sättigungstendenzen bei der Onlinenachfrage.

Im Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte-Fachhandel nehmen die stationären Umsätze ab. Die Anzahl der Geschäfte im Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte-Fachhandel hat sich in den letzten neun Jahren stark verringert.

Marktplatzumsätze von Amazon und anderen Marktplätzen sind Treiber des Onlinehandels. Immer mehr Einzelhändler in Deutschland verkaufen Ware über Marktplätze. Dazu kommt, dass die Bedeutung von Sport-, Spiel- & Freizeitartikeln auf Amazon sehr hoch ist.

Bequeme, durchgängig onlineaffine und zunehmend nachhaltige Konsument\*innen mit hoher Anspruchshaltung bestimmen die Nachfrage.

## Sport-, Spiel- & Freizeit: Corona

Der stationäre Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte-Fachhandel war je nach Teilmarkt mit sehr starken Umsatzverlusten vom I. Shutdown betroffen. Auch im Onlinehandel ist die Situation differenziert zu betrachten: Einige Sport-, Spiel- & Freizeitartikel wurden zum Teil kaum nachgefragt.

Nach dem Restart entspannt sich die Lage zusehends. Die Corona-Krise führt im Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte-Markt zu Umschichtungen Richtung online. Im Sommer/Spätsommer nähert sich die Frequenz in den deutschen Innenstädten wieder der Normalität. Ab Mitte/Ende Oktober setzt der Gegentrend wieder ein, um im November/Dezember im II. Shutdown zu münden.

Die Kaufanlässe sind nach dem Neustart eher auf die Suche nach bestimmten Produkten fokussiert. Stöbern, Inspiration und Beratung sind stark nachrangige Einkaufsanlässe.

Je nachdem, wie schnell sich der Konsum wieder erholt, fallen die Zukunftsprognosen für die Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte und den Fachhandel unterschiedlich aus. Dies ist auch abhängig von der Entwicklung auf dem Arbeitsmarkt, der Wirkung der konjunkturellen Maßnahmen und dem Infektionsrisiko.

Die Branche profitiert vom veränderten Freizeitverhalten in Krise & Shutdown. Für die Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte ist 2020 mit einem Umsatzplus zwischen 140 und bis zu 1.857 Mio. Euro zu rechnen, dem Fahrradmarkt sei dank.

Kanalverschiebungen zum Onlineanteil werden voraussichtlich (deutlich) zunehmen, wovon vor allem Marktplätze profitieren dürften.

Im Wettbewerb um Marktanteile zwischen Online-(Plattform)-Anbietern und (vertikalen) Multi-Channel-Filialisten, werden die stationären Geschäfte des Fachhandels verlieren. Bei der Zahl der Verkaufsstellen muss in den kommenden Jahren mit einem Rückgang zwischen 8% und 19% gerechnet werden.

- 1 Handelslandschaft Deutschland – die Ausgangssituation
- 2 Einordnung Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte im Branchenumfeld
- 3 Marktsituation in der Retrospektive: Sport, Spiel & Freizeit mit überdurchschnittlicher Performance
- 4 Vertriebswege: Stationär goes online, Fachhandelserosion in vielen Freizeit-Branchen sichtbar
- 5 Onlinehandel: Marktplätze sorgen für starke Dynamik
- 6 Corona-Krise im (Sport-, Spiel- & Freizeit-)Handel: Einkaufsverhalten im Wandel
- 7 Corona-Szenarien bis 2024: Sport-, Spiel- & Freizeitmärkte in der Krise