Bitkom e.V. |

Mobil, vernetzt und sozial: Die Gaming-Trends 2018

- Fast 30 Millionen Bundesbürger spielen Video- oder Computerspiele
- Steigende Bereitschaft, für Spiele zu zahlen
- Mehr als ein Drittel der Gamer möchte Spiele-Flatrates

Berlin, 16. August 2018 - Zocken bei Freunden, Teilnahme an Gaming-Events oder Lernspiele beim Frühstück: Video- und Computerspiele sind ein fester Bestandteil im Alltag vieler Jugendlicher und Erwachsener. Vier von zehn Bundesbürgern (42 Prozent) ab 14 Jahren spielen zumindest gelegentlich. Das entspricht knapp 30 Millionen Menschen, wie eine repräsentative Befragung im Auftrag des Digitalverbands Bitkom ergab. Seit 2014 hält sich die Zahl der Gamer damit auf einem konstant hohen Niveau. Aber auch viele, die nicht selbst zu Controller, VR-Brille und Co. greifen, stehen Gaming offen gegenüber: Jeder vierte Bundesbürger (29 Prozent) hält Video- und Computerspiele für gesellschaftliches Kulturgut wie Literatur, Filme und Musik. Und rund jeder Fünfte (19 Prozent) sagt, dass man nicht selbst spielen muss, um Teil der Gaming-Kultur zu sein. „Die Gaming-Branche macht Schluss mit Klischees und öffnet sich damit immer weiter für Menschen, die nicht selbst spielen“, sagte Bitkom-Präsidiumsmitglied Martin Börner im Vorfeld der Spielemesse Gamescom bei der Vorstellung der Studienergebnisse. „Es gibt zahlreiche digitale Angebote, die Gaming zu einem gesellschaftlichen Ereignis machen: E-Sport-Events, Livestreams und Let’s Plays sind einige davon.“

Gaming-Klischee adé

Gaming ist mittlerweile keine Männer-Domäne mehr: Frauen (40 Prozent) und Männer (43 Prozent) spielen fast zu gleichen Anteilen. Auch in allen Altersgruppen ist das Gaming angekommen. Zwar sind die meisten Gamer immer noch unter den 14- bis 29-Jährigen (71 Prozent) und 30- bis 49-Jährigen (63 Prozent) zu finden, doch es gibt auch immer mehr Silver Gamer ab 50 Jahren. Unter den 50- bis 64-Jährigen spielt rund jeder Fünfte (19 Prozent), in der Generation 65 Plus ist es knapp jeder Achte (12 Prozent). „Gaming ist nicht mehr nur ein Jugendphänomen, sondern hat sich auf hohem Niveau in der Breite der Gesellschaft etabliert“, so Börner. 59 Prozent der Gamer sagen außerdem, immer wieder gerne neue Computer- und Videospiele auszuprobieren.

Von den Nicht-Gamern kann sich jeder Dritte (33 Prozent) vorstellen, in Zukunft mit dem Spielen anzufangen. Unter den 14- bis 29-Jährigen, die bislang keine Video- oder Computerspiele spielen, sind es mehr als zwei Drittel (72 Prozent). Auch Silver Surfern zeigen viel Interesse: Von den 50- bis 64-Jährigen können sich 28 Prozent vorstellen zu spielen, in der Generation 65 Plus 22 Prozent. Der häufigste Grund, der vom Spielen abhält, ist Zeitmangel (66 Prozent). 56 Prozent macht das Zocken keinen Spaß und für 16 Prozent ist es zu teuer.

Gamer geben gerne Geld für ihr Hobby aus

Insgesamt steigt allerdings die Bereitschaft, fürs Gaming zu bezahlen: 57 Prozent der Gamer geben

an, in den letzten zwölf Monaten Geld für ihr Hobby ausgegeben zu haben. Davon gab ein Viertel (25 Prozent) an, für den Online-Kauf oder Download bezahlt zu haben, 24 Prozent für In-Game-Käufe. Abo-Gebühren für Onlinespiele waren bei 24 Prozent fällig.

Mehr als ein Drittel der Gamer (36 Prozent) würde eine Gaming-Flatrate nutzen, die ähnlich wie die Abomodelle für Filme, Serien oder Musik funktionieren könnte. Besonders die 14- bis 29-Jährigen hätten daran Interesse (43 Prozent). Börner: „Gaming-Flatrates können die logische Entwicklung aus den aktuellen Trends im Video- und Audiostreaming sein. Klassischerweise werden Spiele im Einzel- oder Onlinehandel oder über Plattformen digital erworben, aber da sich die Spielebranche immer mehr zum Massenmarkt entwickelt, bietet sich eine Abonnentenstruktur an.“

Spielkonsolen erleben ein Revival

Als Gaming-Plattform legen Spielkonsolen zu: 8 von 10 Gamern (85 Prozent) spielen zumindest gelegentlich darüber. Es folgen die mobilen Plattformen Smartphone (79 Prozent) und Laptop (78 Prozent). Der Desktop-PC sinkt dagegen in der Gunst der Gamer erneut auf nunmehr 47 Prozent (2016: 67 Prozent). Auch synchronisiertes Gaming wird beliebter: Bereits jeder vierte Gamer (26 Prozent, 2016: 18 Prozent) nutzt die Möglichkeit. So kann man ein Spiel beispielsweise zu Hause auf dem Laptop beginnen und unterwegs mit dem Smartphone weiterspielen.

Virtual Reality hat Potenzial, wartet aber auf den Durchbruch

Ein weiterer Gaming-Trend ist Virtual Reality. 89 Prozent der Bundesbürger haben bereits von Virtual Reality gehört beziehungsweise gelesen (2016: 46 Prozent). 16 Prozent geben an, VR tatsächlich schon selbst ausprobiert zu haben (2016: 9 Prozent), 17 Prozent können sich vorstellen, eine VR-Brille zu nutzen (2016: 31 Prozent). Börner: „Virtual Reality macht es möglich, noch tiefer in die Spielewelten einzutauchen. Das hat der Branche jetzt schon neue Spiel- und Erzählweisen eröffnet und wird ihr noch etliche Innovationen bescheren. VR-Gaming hat enormes Potential“, sagt Börner.

Let’s get social: Fangemeinden rund ums Gaming wachsen

Knapp jeder dritte Gamer (29 Prozent) kann sich ein Leben ohne Computer- und Videospiele nicht mehr vorstellen. Neben der eigenen Spielerfahrung ist vielen dabei auch das gemeinsame Spielerlebnis wichtig. Ebenfalls jeder dritte Gamer (34 Prozent) verfolgt zumindest ab und an die Spiele anderer Gamer per Livestream. Jeder Vierte (25 Prozent) schaut sich aufgezeichnete „Let’s-Play“-Videos an. Gaming sorgt auch für Gesprächsstoff: 48 Prozent der Gamer unterhalten sich mit Freunden und Bekannten über Video- und Computerspiele. 18 Prozent informieren sich auf speziellen Internetseiten rund um das Thema und 11 Prozent tauschen sich in Online-Foren aus. 5 Prozent der befragten Gamer besuchen auch Veranstaltungen wie Gaming-Messen.

Die Gamescom in Köln findet vom 21.08. bis 25.08.2018 zum zehnten Mal statt.

Hinweis zur Methodik:

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.219 Bundesbürger ab 14 Jahren telefonisch befragt, darunter 506 Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ.

Kontakt

Merle Wiez
Pressereferentin
Telefon: +49 30 27576-274
E-Mail: m.wiez@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Mobil-vernetzt-und-sozial-Die-Gaming-Trends-2018.html***