Bitkom e.V. |

Mobil und vernetzt: Die Gaming-Trends 2017

- 43 Prozent der Deutschen spielen Video- oder Computerspiele
- Bekanntheit von Virtual Reality rapide gestiegen
- Fast jeder Dritte schaut anderen beim Gamen zu



Berlin, 17. August 2017 - Daddeln, spielen, zocken, gaming – wie auch immer man es nennen mag: Video- und Computerspiele sind aus dem Alltag vieler Jugendlicher und Erwachsener nicht mehr wegzudenken. 43 Prozent der Bundesbürger ab 14 Jahren spielen zumindest gelegentlich. Das entspricht rund 30 Millionen Menschen, wobei Frauen (41 Prozent) Männern (46 Prozent) in der ursprünglichen Männer-Domäne „Gaming“ dabei kaum nachstehen. Zu diesem Ergebnis kommt eine repräsentative Befragung, die der Digitalverband Bitkom in Auftrag gegeben hat. Gaming ist dabei vor allem bei den Jüngeren ein Massenphänomen, doch auch Silver Gamer, also Gamer ab einem Alter von rund 50 Jahren, sind keine Seltenheit mehr. 74 Prozent der 14- bis 29-Jährigen und 63 Prozent der 30- bis 49-Jährigen spielen Video- oder Computerspiele. Unter den 50 bis 64-Jährigen spielt heute bereits fast jeder Vierte (24 Prozent), in der Generation 65 Plus ist es knapp jeder Achte (12 Prozent). „Gaming ist heute nicht mehr nur ein Jugendphänomen, sondern hat sich in der Breite der Gesellschaft auf einem hohen Niveau etabliert“, sagte Bitkom-Präsidiumsmitglied Martin Börner im Vorfeld der Spielemesse gamescom bei der Vorstellung der Studienergebnisse.

Anteil der Silver Gamer wird zunehmen

Zwei Drittel (65 Prozent) derjenigen, die nicht spielen, geben als Grund dafür Zeitmangel an, 54 Prozent sagen, dass sie am Gaming keinen Spaß haben, weiteren 11 Prozent ist es zu teuer. Allerdings kann sich fast jeder dritte Nicht-Gamer (30 Prozent) vorstellen, in Zukunft mit dem Spielen anzufangen. Unter den 14- bis 29-Jährigen, die bislang keine Video- oder Computerspiele spielen, sagen sogar mehr als zwei Drittel (71 Prozent), dass sie sich das vorstellen können. Auch in der Altersgruppe der Silver Gamer gibt es noch viel Potenzial: Jeder Dritte 50- bis 64-Jährige kann sich vorstellen in Zukunft Video- oder Computerspiele zu spielen, in der Generation 65 Plus sind es 13 Prozent.

Bedeutung von Desktop-PC beim Gaming sinkt stark

Als Gaming-Plattform sind mobile Plattformen wie Laptops (75 Prozent) und Smartphones (74 Prozent) am beliebtesten. Das frühere Highend-Gerät zum Spielen, der Desktop-PC, sinkt dagegen in der Gunst der Gamer stark auf nun mehr 52 Prozent (2017: 67 Prozent). „Die Effekte der mobilen Geräte werden dank top Grafikkarten, sehr guter Displays sowie exzellenter Prozessoren und Arbeitsspeicher immer beeindruckender. Mit diesen mobilen und leistungsstarken Geräten kann heute oft auch unterwegs ohne Qualitätsverlust gespielt werden“, so Börner.

Jeder Vierte nutzt miteinander verbundene Geräte zum Spiel

Stark zugenommen hat in diesem Zusammenhang auch die Beliebtheit von Smart TVs im Geräte-Ranking. Beinahe jeder Vierte (24 Prozent) spielt inzwischen auf diesen Geräten (2016: 15 Prozent). „Auf Smart TVs lässt es sich im Gegensatz zu Fernsehern, die nicht internetfähig sind, auch ganz

ohne zusätzliche Hardware spielen. Die gewünschten Spiele können dabei aus der Cloud direkt auf den Bildschirm gestreamt oder via App gespielt werden. Alles, was man braucht, sind ein kompatibler Controller und ein Internetanschluss“, so Börner. Mit den vernetzten Geräten ist auch synchronisiertes Gaming möglich, es kann also dasselbe Spiel auf mehreren Endgeräten gespielt werden. Bereits jeder vierte Gamer (26 Prozent, 2016: 18 Prozent) nutzt synchronisiertes Gaming. So kann man ein Spiel beispielsweise zu Hause auf dem Smart TV oder PC beginnen und unterwegs mit dem Smartphone oder Tablet weiterspielen.

Bekanntheit von Virtual Reality massiv angestiegen

Der Gaming-Trend Virtual Reality rückt immer stärker ins öffentliche Bewusstsein. Während im letzten Jahr erst 46 Prozent der Bundesbürger von Virtual Reality gehört beziehungsweise gelesen hatten, sind es heute 88 Prozent. Die Bekanntheit der smarten Brillen erfährt damit einen Anstieg um fast 100 Prozent. Und der Markt für die Geräte hat weiterhin viel Potenzial: 19 Prozent aller Befragten in Deutschland haben Interesse am Kauf einer Virtual-Reality-Brille, 11 Prozent haben bereits den festen Kaufentschluss gefasst. Weitere 6 Prozent sind schon im Besitz einer VR-Brille. Fragt man nur die Gamer, ist das Interesse noch größer: 43 Prozent wollen sich eine Brille kaufen oder können sich das zumindest vorstellen, 15 Prozent sind bereits Besitzer. Von dem Mega-Trend VR werden vor allem Simulations- sowie Rollen- und Fantasyspiele profitieren. 40 beziehungsweise 39 Prozent der Gamer würden die Virtual-Reality-Brille gerne für solche Spiele verwenden. „Die Spielevielfalt im VR-Bereich wird weiter zunehmen. Und je mehr Spiele und Anwendungen für die VR-Headsets verfügbar gemacht werden, desto beliebter werden die Geräte. Virtual Reality hat es möglich gemacht, sich beim Spielen frei zu bewegen und noch tiefer in die Spielewelten einzutauchen. Das hat der Branche jetzt schon neue Spiel- und Erzählweisen eröffnet und wird ihr noch etliche Innovationen bescheren“, sagte Börner.

Livestreams von Computerspielen haben beständige Fangemeinde

Neben der eigenen Spielerfahrung ist vielen Gamern auch das gemeinsame Spielerlebnis wichtig. So schauen knapp drei von zehn Gamern (29 Prozent) regelmäßig die Spiele anderer Gamer – entweder per Livestream oder als aufgezeichnetes „Let’s-Play“-Video. Weitere 26 Prozent können sich das für die Zukunft vorstellen. Portale wie Twitch, YouTube Gaming oder Smashcast bieten Gamern die Möglichkeit, sich zum Beispiel per Chat miteinander auszutauschen, während sie den Wettkämpfen anderer Spieler zusehen. „Die Live-Streams oder Videos anderer Gamer sind mittlerweile fester Bestandteil der Gaming-Kultur. Sie erfreuen sich großer Beliebtheit und tragen zur Bekanntheit erfolgreicher Gamer bei, die ihre Spiel-Sessions streamen oder aufnehmen und veröffentlichen“, so Börner.

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.192 Bundesbürger ab 14 Jahren befragt, darunter 517 Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ.

Kontakt

Nina Paulsen
Pressesprecherin
Telefon: +493027576168
E-Mail: n.paulsen@bitkom.org
Download Pressefoto

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

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Mobil-und-vernetzt-Die-Gaming-Trends-2017.html***