Bitkom e.V. | Presseinformation

Gaming: Für die Hälfte sind Video- und Computerspiele ein Kulturgut

- **53 Prozent der Deutschen ab 16 Jahren spielen zumindest hin und wieder**
- **Die Mehrheit sagt, Gaming verleite dazu, reale Kontakte zu vernachlässigen – aber für 25 Prozent ist Gaming ein Familienevent**
- **Am 23. August startet die Gamescom in Köln**

Berlin, 15. August 2023 - Zocken, gamen, daddeln – mehr als die Hälfte (53 Prozent) der Deutschen ab 16 Jahren spielt zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele. Unter den Jüngeren zwischen 16 und 29 sind es sogar 91 Prozent, bei den 30- bis 49-Jährigen 74 Prozent und bei den 50- bis 64-Jährigen 46 Prozent. In der Altersgruppe ab 65 Jahren spielt jede und jeder Fünfte (19 Prozent). 39 Prozent der Gamerinnen und Gamer sagen, sie können sich ein Leben ohne Video- und Computerspiele nicht mehr vorstellen. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung im Auftrag des Digitalverbands Bitkom unter 1.159 Personen in Deutschland ab 16 Jahren, darunter 618 Gamerinnen und Gamer.

Entsprechend beliebt ist die Gamescom, die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele, die am Mittwoch, den 23. August in Köln startet. Denn für viele steckt mehr hinter dem Spielen: Für 51 Prozent der Gamerinnen und Gamer sind Video- und Computerspiele ein gesellschaftliches Kulturgut wie Bücher, Filme oder Musik. Knapp die Hälfte (49 Prozent) der Gamerinnen und Gamer ist überzeugt, dadurch erlerne man wichtige Fähigkeiten für das reale Leben wie Teamfähigkeit, Reaktionsschnelligkeit oder strategisches Denken. 47 Prozent der Gamerinnen und Gamer sagen, Computer- und Videospiele ermöglichen einen einfachen Einstieg in die digitale Welt.

„Gaming ist längst mehr als reine Unterhaltung. Durch interaktive Spielerlebnisse werden Nutzerinnen und Nutzer auf spielerische Weise mit moderner Technologie vertraut gemacht. Während sie in virtuelle Welten eintauchen, lernen sie intuitiv den Umgang mit digitalen Schnittstellen, Menüführungen und Steuerungsmöglichkeiten“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Bereichsleiter Consumer Technology beim Bitkom. „Wer schon einmal ganz in einem Spiel versunken ist, weiß, wie schnell man Zeit und Ort beim Gaming vergisst. Die Mehrheit der Gamerinnen und Gamer ist sich dem aber durchaus bewusst.“ 6 von 10 Gamerinnen und Gamern (60 Prozent) sagen, dass Video- und Computerspiele andere Hobbys wie Lesen oder Sport verdrängen. Dass Video- und Computerspiele mitunter dazu verleiten, soziale Kontakte im realen Leben zu vernachlässigen, sagen 57 Prozent der Gamerinnen und Gamer.

Andererseits sind Video- und Computerspiele für 26 Prozent der Gamerinnen und Gamer zu Hause eine Familienevent, und immerhin 7 Prozent der Gamerinnen und Gamer haben schon einmal eine neue Freundschaft beim Online-Gaming geknüpft, die auch außerhalb des Gamings bestehen blieb. „Gaming ist auch soziales Miteinander. Moderne Spieleplattformen und Online-Gaming-Szenarien bieten nicht nur die Gelegenheit, mit Menschen jeden Alters, sondern mit anderen Spielenden aus aller Welt in Kontakt zu treten und gemeinsam an Herausforderungen zu wachsen“, so Klöß.

Fast alle (97 Prozent) der Gamerinnen und Gamer spielen Spiele ohne andere Personen, also ohne Gegen- bzw. Mitspielende. Zu Spielen mit anderen Personen greifen 64 Prozent. Die Präferenzen sind dabei recht ausgeglichen: Während die Hälfte derer, die sowohl allein als auch mit anderen spielen, keine klare Vorliebe für Spiele ohne oder mit Gegen- beziehungsweise Mitspielende hat (49 Prozent), spielt jeweils etwa ein Viertel lieber mit (25 Prozent) beziehungsweise ohne andere Personen (22 Prozent).

Wer mit anderen spielt, spielt vor allem mit bekannten Personen vor Ort (72 Prozent), das heißt zu Hause, in Gaming-Cafés oder -Hallen. 53 Prozent spielen mit ihnen bekannten Personen im Internet, 37 Prozent mit ihnen unbekannten Personen online. Mit unbekannten Personen vor Ort spielen hingegen nur 12 Prozent. Aber nicht nur selbst spielen, auch anderen beim Spielen von Computer-

und Videospielen über die Schulter zu schauen ist beliebt: Jede und jeder vierte Deutsche (24 Prozent) schaut anderen hin und wieder offline dabei zu, zum Beispiel zu Hause oder bei Events. 10 Prozent sind als Zuschauer online dabei, zum Beispiel in Videos oder Livestreams.

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

Hinweis zur Methodik

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dazu wurden 1.159 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 618 Gamerinnen und Gamer. Die Gesamtumfrage ist repräsentativ. Die Fragestellungen lauteten: „Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele – egal ob mit PC, Laptop, Spielekonsole, Smartphone, Handy, Tablet, Smartwatch, Virtual-Reality-Brille oder Smart-TV?“, „Welche Art von Video- oder Computerspielen spielen Sie zumindest hin und wieder?“, „Spielen Sie lieber Spiele ohne oder mit Gegen- bzw. Mitspieler?“, „In welchen Konstellationen spielen Sie Video- oder Computerspiele mit anderen Gegen- bzw. Mitspielern?“, „Inwieweit stimmen Sie diesen allgemeinen Aussagen zu Video- und Computerspielen zu bzw. nicht zu?“, „Inwieweit treffen die folgenden Aussagen zu Video- und Computerspielen auf Sie persönlich zu bzw. nicht zu?“ ?“ und „Schauen Sie anderen Spielern zumindest hin und wieder beim Spielen von Video- oder Computerspielen zu?“.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Fuer-Haelfte-sind-Video-und-Computerspiele-Kulturgut***