Bitkom e.V. | Presseinformation

Ausgaben für Video- und Computerspiele steigen

- **Je jünger, desto mehr wird für Video- und Computerspiele ausgegeben**
- **In-Game-Käufe wachsen – trotz Unbeliebtheit**
- **45 Prozent der Gamerinnen und Gamer zahlen für Spiele-Abos**

Berlin, 23. August 2023 - Ein Game zum Download, ein Spiele-Abo oder neue Funktionen und Level: Die Deutschen geben mehr Geld für Video- und Computerspiele aus. Abgesehen von Hardware wie z.B. Computer, Konsolen oder Smartphones bezahlen Spielerinnen und Spieler, die Geld für Gaming ausgeben, im Schnitt 26 Euro pro Monat für Video- und Computerspiele. Im Vorjahr waren es noch durchschnittlich 23 Euro. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung unter 1.159 Personen ab 16 Jahren in Deutschland im Auftrag des Digitalverbands Bitkom, darunter 618 Gamerinnen und Gamer, die Bitkom aus Anlass der heute startenden Spielemesse Gamescom veröffentlicht. Je jünger, desto mehr wird demnach investiert: Die 16- bis 29-Jährigen schätzen ihre monatlichen Ausgaben im Schnitt auf 30 Euro, bei den 30- bis 49-Jährigen sind es 27 Euro, bei den 50- bis 64-Jährigen 23 Euro und bei der Altersgruppe ab 65 Jahren 15 Euro. Insgesamt geben 53 Prozent der Menschen in Deutschland ab 16 Jahren an, zumindest hin und wieder Video- und Computerspiele zu spielen.

Mit dem Kauf eines neuen Spiels ist es damit aber häufig nicht getan: Immer mehr Gamerinnen und Gamer zahlen für In-Game-Käufe, also für Objekte innerhalb eines Spiels wie zum Beispiel Goldmünzen oder Rüstungen oder dafür, im Spiel schneller voranzukommen. Während es im Vorjahr noch 37 Prozent waren, gibt jetzt knapp die Hälfte (46 Prozent) an, in den vergangenen 12 Monaten Geld für In-Game-Käufe ausgegeben zu haben – und das obwohl 65 Prozent Spiele bevorzugen, für die man einmal bezahlen muss und bei denen während des Spielens keine weiteren Kosten anfallen.

„Das Angebot an Video- und Computerspielen wird immer breiter, das gilt für Blockbuster ebenso wie für Indie-Spiele, die ohne großes Budget entwickelt werden. Die Gaming-Landschaft entwickelt sich dabei kontinuierlich weiter. Durch verschiedene Bezahloptionen lässt sich die Spielerfahrung immer mehr auf individuelle Gewohnheiten und Vorlieben anpassen“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Bereichsleiter Consumer Technology beim Bitkom.

Für Abos, zum Beispiel von Online-Spielen, für zusätzliche Optionen und Services bei Konsolen-Spielen oder für Spiele-Abos zum Stream oder Download auf Online-Spieleplattformen zahlen 45 Prozent der Gamerinnen und Gamer. Für den Kauf beziehungsweise Download von Spielen im Internet etwa auf Plattformen wie Steam beziehungsweise in App Stores zahlen 39 Prozent, für den Kauf von Spielen im Geschäft vor Ort 13 Prozent.

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: „Zunächst wollen wir mit Ihnen über Video- und Computerspiele sprechen. 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? “, „Haben Sie innerhalb der letzten 12 Monate Geld für Video- oder Computerspiele ausgegeben?“, „Wie viel Geld geben Sie in etwa pro Monat für Video- und Computerspiele aus? Damit ist nicht der Kauf der Hardware wie z.B. Computer, Konsolen oder Smartphones gemeint.“ sowie „Inwieweit treffen die folgenden Aussagen zu Video- und Computerspielen auf Sie persönlich zu bzw. nicht zu?“

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Ausgaben-Video-Computerspiele-steigen***