Bitkom e.V. | Presseinformation

Hälfte der Deutschen zockt Video- und Computerspiele

- **Für jede und jeden Zweiten sind Spiele ein einfacher Einstieg in die digitale Welt**
- **Ausgaben für Video- und Computerspiele steigen weiter an**
- **Die meisten spielen auf dem Smartphone**

Berlin, 21. August 2024 – Mit Freunden an der Konsole spielen, online mit Fremden zocken oder zwischendurch am Handy daddeln – Video- oder Computerspiele ermöglichen einen einfachen Einstieg in die digitale Welt, davon ist fast die Hälfte (49 Prozent) der Deutschen überzeugt. Außerdem sagt ein Drittel (33 Prozent), durch Video- und Computerspiele lernt man wichtige Fähigkeiten für das reale Leben, wie zum Beispiel Teamfähigkeit, Reaktionsschnelligkeit oder strategisches Denken. Auch deshalb zählen für knapp die Hälfte (45 Prozent) der Deutschen Video- und Computerspiele genauso zu gesellschaftlichen Kulturgütern wie Bücher, Filme oder Musik. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung unter 1.205 Personen ab 16 Jahren im Auftrag des Digitalverbands Bitkom, darunter 638 Gamerinnen und Gamer, die Bitkom aus Anlass der heute startenden Spielemesse Gamescom veröffentlicht.

Insgesamt spielt rund die Hälfte der Deutschen (53 Prozent) ab 16 Jahren zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele – unter den Frauen (52 Prozent) ähnlich viele wie unter Männern (54 Prozent). Unter den 16- bis 29-Jährigen sind es sogar 90 Prozent, unter den 30- bis 49-Jährigen 74 Prozent. In der Altersgruppe zwischen 50 und 64 Jahren spielen 43 Prozent, ab 65 Jahren nur 21 Prozent. 40 Prozent der Gamerinnen und Gamer können sich ein Leben ohne Computerspiele nicht mehr vorstellen. „Die Spielelandschaft wächst seit Jahren kontinuierlich und richtet sich längst nicht mehr nur an Kinder und Jugendliche. Für viele bedeuten Spiele mehr als bloße Unterhaltung – sie bieten eine intuitive Einführung in Technologie, das Erkunden neuer Welten und die Gelegenheit, auch gemeinsam mit Freunden etwas zu erleben“, sagt Bitkom-Experte Dr. Florian Bayer.

Wer spielt, lässt sich das zunehmend etwas kosten: Abgesehen von Hardware wie zum Beispiel Computer, Konsolen oder Smartphones bezahlen Spielerinnen und Spieler, die Geld für Gaming ausgeben, nach eigenen Angaben im Schnitt monatlich knapp 31 Euro für Video- und Computerspiele. Im Vorjahr waren es noch durchschnittlich 26 Euro, 2022 noch 23 Euro. Für den Kauf beziehungsweise Download von Spielen im Internet etwa auf Plattformen wie Steam beziehungsweise in App Stores zahlen 45 Prozent aller Spielenden, für den Kauf von Spielen im Geschäft vor Ort 20 Prozent. Doch dieser Kauf ist häufig nur der Anfang: 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 vor zwei Jahren noch 37 Prozent waren, gibt inzwischen rund die Hälfte (48 Prozent) der Gamerinnen und Gamer an, in den vergangenen 12 Monaten In-Game-Käufe getätigt zu haben.

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 41 Prozent der Gamerinnen und Gamer. Konkret nutzen unter diesen Gamerinnen und Gamern, die Abos nutzen, 22 Prozent Game-Streaming, zum Beispiel über GeForce Now, Playstation Plus Premium, Microsoft Xbox Cloud Gaming oder Amazon Luna. „Fortschritte in der Cloud-Technologie ermöglichen es zunehmend, Spiele über leistungsstarke Server zu streamen. Dadurch lässt sich auf eine große Auswahl an Spielen zugreifen, ohne sie herunterzuladen oder leistungsstarke Hardware zu besitzen sowie zwischen verschiedenen Geräten wechseln, ohne den Spielstand zu verlieren“, so Bayer.

Geht es um die Hardware, liegen Smartphone und Computer mit Abstand vorne: 83 Prozent der Gamerinnen und Gamer nutzen zum Spielen ein Smartphone, 82 Prozent einen Laptop oder Notebook. Über ein Tablet spielen 61 Prozent, über einen stationären Desktop-PC 50 Prozent. Eine stationäre Spielekonsole nutzen 41 Prozent, eine Konsole, die sowohl stationär als auch mobil

verwendet werden kann, 39 Prozent. Über einen Smart-TV spielen 37 Prozent, über eine mobile Spielekonsole 36 Prozent. Ein Drittel (33 Prozent) der Gamerinnen und Gamer zockt zumindest hin und wieder mit Virtual-Reality-Brille. Ein herkömmliches Handy verwenden nur 3 Prozent, eine Smartwatch lediglich 1 Prozent der Gamerinnen und Gamer. Bayer: „In den vergangenen Jahren hat besonders Mobile Gaming einen enormen Aufschwung erlebt. Mit dem Aufkommen von Cloud Gaming und AR/VR auf Mobilgeräten wird es auch in Zukunft eine zentrale Rolle einnehmen."

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 1.205 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 638 Gamerinnen und Gamer. Die Gesamtumfrage ist repräsentativ. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 13 bis KW 18 2024 statt. 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? ", „Welche der folgenden Geräte nutzen Sie zum Spielen von Video- oder Computerspielen?", „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 zum Thema Video- und Computerspiele auf Sie bzw. Ihrer Meinung nach zu bzw. nicht zu?".

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Haelfte-Deutschen-zockt-Video-Computerspiele***