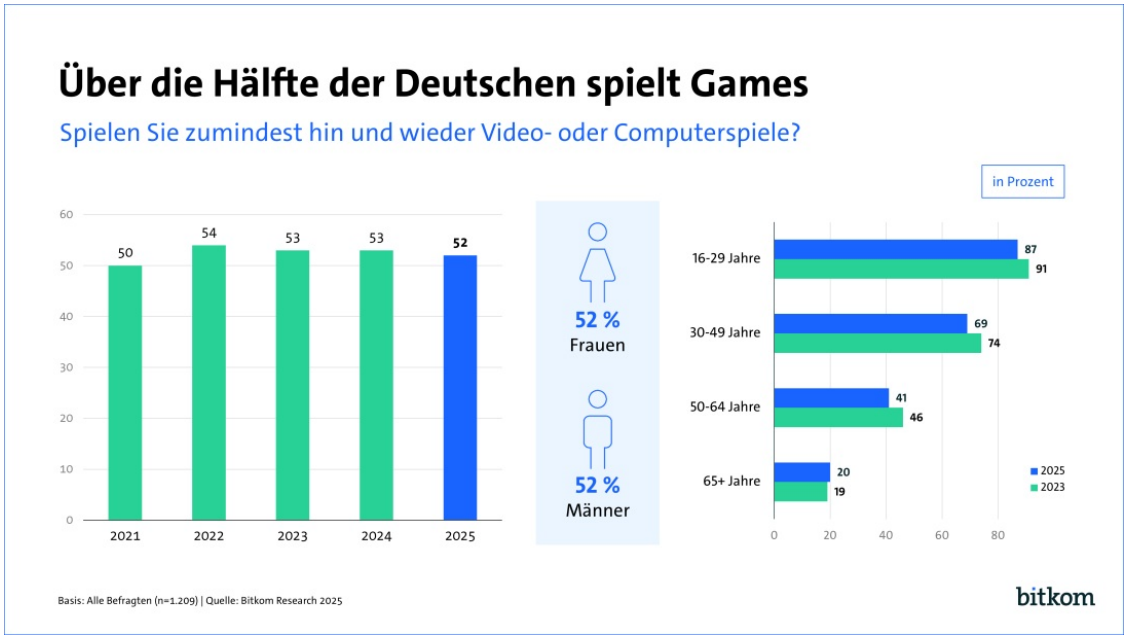
Bitkom e.V. | Presseinformation zur Pressekonferenz

Frauen zocken täglich knapp 20 Minuten mehr als Männer

- **Insgesamt spielt mehr als die Hälfte der Deutschen Computer- und Videospiele**
- **Die Silver Gamer kommen: Jede und jeder Fünfte Ü65 zockt**
- **Durchschnittliche Spieldauer beträgt zwei Stunden am Tag**
- **Konsole und Smartphone meistgenutzte Geräte**

Berlin, 12. August 2025 – Video- und Computerspiele sind längst ein Massenphänomen: Über die Hälfte der Deutschen spielt zumindest hin und wieder elektronische Spiele (52 Prozent), und unter den Frauen gibt es ebenso viele Gamer wie unter den Männern (je 52 Prozent). Ein Unterschied zeigt sich allerdings in der täglichen Spieldauer: Frauen verbringen am Tag durchschnittlich 2,2 Stunden mit Gaming – das sind knapp 20 Minuten mehr als bei den Männern, die nur 1,9 Stunden pro Tag spielen. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Studie im Auftrag des Digitalverbands Bitkom, für die 1.209 Personen ab 16 Jahren in Deutschland befragt wurden, darunter 626 Gamer. Auch mit Blick auf die verschiedenen Altersgruppen sind Games überall verbreitet: Bei den 16- bis 29-Jährigen spielt mit 87 Prozent der Deutschen der größte Anteil Videospiele. „Wer unter 30 ist und keine Videospiele spielt, ist heute ein echter Exot“, kommentiert Bitkom-Hauptgeschäftsführer Dr. Bernhard Rohleder die neuen Zahlen. Aber auch unter den Seniorinnen und Senioren ab 65 Jahren widmet sich inzwischen jede und jeder Fünfte zumindest gelegentlich dem Gaming (20 Prozent).



Gaming ist also inzwischen fest im Alltag der Menschen verankert, und es macht sich bemerkbar: Fast die Hälfte der Gamerinnen und Gamer kann sich ein Leben ohne Computer- und Videospiele nicht mehr vorstellen (45 Prozent). Rund ein Drittel hat sich sogar schon einmal gewünscht, in echt in ein Spiel eintauchen zu können (36 Prozent). Viele Menschen nehmen ihre Gaming-Erlebnisse außerdem mit in den Schlaf: Jede und jeder Fünfte, der entsprechende Spiele spielt, hat schon einmal von einem Videospiel geträumt (20 Prozent).

Zwei Stunden pro Tag: gegeneinander oder im Team, allein oder gemeinsam

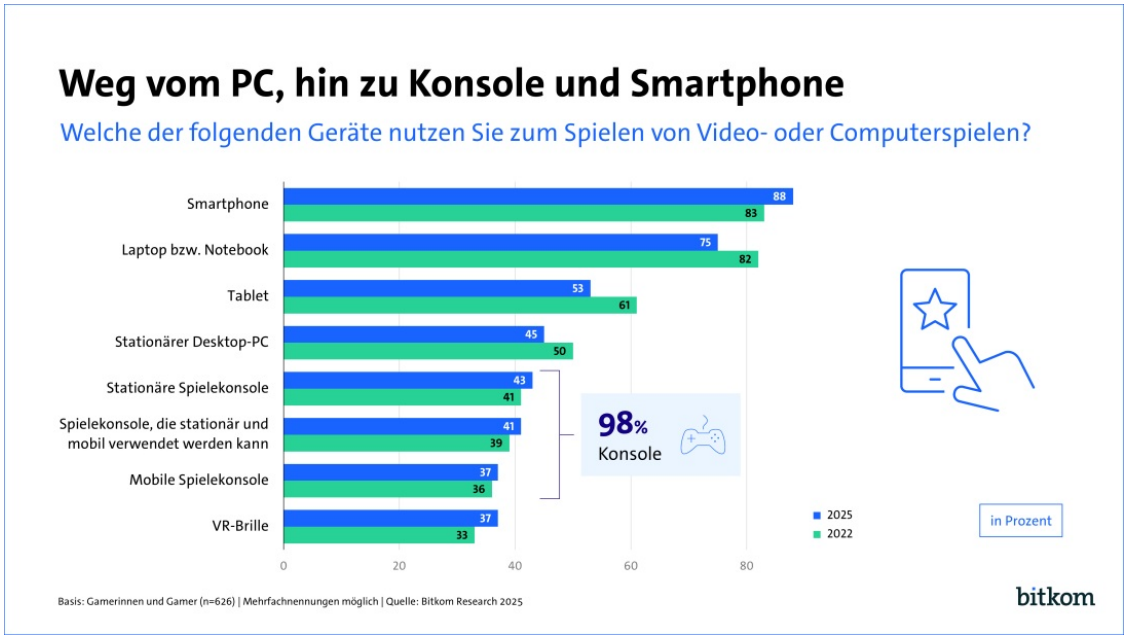
Gespielt wird im Schnitt zwei Stunden täglich – der Großteil der Gamer bleibt mit seiner täglichen Spielzeit damit unter fünf Stunden (84 Prozent), einige wenige kommen allerdings auf fünf Stunden oder mehr am Tag (7 Prozent). Unabhängig davon, was und wie viel gespielt wird, hat mehr als die Hälfte der Gamer eines gemein: den Wunsch, der oder die Beste im Spiel zu sein (54 Prozent).

Entsprechend spielt ein Drittel am liebsten gegen andere (33 Prozent). Trotzdem spielen nicht alle gerne kompetitiv: Rund ein Viertel zieht das kooperative Spiel im Team vor (24 Prozent), 4 von 10 Gamern haben keine Präferenz (40 Prozent). Insgesamt ist das Gaming eher ein geselliges Unterfangen, denn nur 3 von 10 Gamern ziehen explizit das Spiel allein vor (29 Prozent) – ebenfalls 3 von 10 spielen stattdessen lieber gemeinsam mit anderen in einer Online-Umgebung (28 Prozent), ein Zehntel sogar am liebsten mit anderen im selben Raum (11 Prozent). Weitere 3 von 10 haben keine klare Präferenz (29 Prozent).

Neben dem gemeinsamen Spiel bietet das Gaming aber noch mehr Möglichkeiten, miteinander Zeit zu verbringen, denn 6 von 10 Gamern schauen zumindest hin und wieder anderen beim Spielen zu (57 Prozent). Online beobachtet rund ein Viertel (26 Prozent) beispielsweise über Streaming-Plattformen, wie andere sich durch Spielwelten bewegen, und 44 Prozent sitzen an Ort und Stelle daneben, wenn Freunde, Familie oder Bekannte spielen. Aber auch für Menschen, die nicht selbst spielen, ist das Zuschauen nicht uninteressant: Unter den Nicht-Gamern schauen 18 Prozent zumindest ab und zu mal anderen beim Spiel zu.

Großteil spielt Casual Games auf dem Smartphone

Ob allein oder mit anderen: Die Rangliste der meistgespielten Spiele wird eindeutig von den sogenannten Casual Games angeführt. Diese Spiele für zwischendurch werden von drei Vierteln der Gamer zumindest gelegentlich gespielt (76 Prozent). Auch andere Unterhaltungsspiele wie Jump’n’Run- oder Geschicklichkeitsspiele (65 Prozent) und Action-Spiele (58 Prozent) erfreuen sich großer Beliebtheit. Noch verbreiteter sind Strategie-, Management- und Aufbauspiele (68 Prozent), dicht gefolgt von Social- und Messenger-Games (60 Prozent).



Genauso vielfältig wie die Palette an Spielarten ist die Bandbreite an Geräten, die für das Gaming genutzt werden. Spitzenreiter sind dabei Spielekonsolen und das Smartphone: Insgesamt 98 Prozent der Gamer machen Gebrauch von diversen Konsolen, fast 9 von 10 spielen auf ihrem Handy (88 Prozent). „Die Menschen spielen dort, wo es am praktischsten ist: Das Smartphone ist stets griffbereit – der stationäre PC eher weniger“, so Rohleder. An dritter Stelle finden sich Laptop oder Notebook, die von einem Drittel genutzt werden (75 Prozent). Auch Geräte wie Tablets (53 Prozent) und stationäre PCs (45 Prozent) haben weiterhin ihren festen Platz in der Gaming-Szene.

Gaming für die Bundeswehr?

Eine ganz neue Bedeutung bekommt das Gaming seit der russischen Vollinvasion in der Ukraine. Dort rekrutiert das Militär gezielt besonders talentierte Gamer, unter anderem zur Steuerung von Drohnen. Auch in Deutschland könnten Kriegsspiele, also beispielsweise Simulations- oder Shooter-Spiele, junge Menschen für das Militär begeistern – so die Einschätzung eines Drittels der Deutschen (34 Prozent). Spielen dieser Art gelingt es dabei nach Auffassung von 4 von 10, die Grausamkeiten von Krieg deutlich zu machen (43 Prozent). Die Hälfte der Deutschen (50 Prozent) erkennt aber auch eine Schattenseite, denn in ihren Augen stumpfen Spielende so gegenüber einem Krieg ab.

Der Umgang mit Joystick und Controller, Reaktionsschnelligkeit, Multi-Tasking – diese und weitere von der Bundeswehr nachgefragte Fähigkeiten können durch Videospiele geschult werden. 43 Prozent der Deutschen sind daher der Ansicht, dass die Bundeswehr ihre eigenen Videospiele zur Ausbildung von Soldatinnen und Soldaten entwickeln sollte. Weit über ein Drittel ist der Meinung, die Bundeswehr sollte sie nutzen, um Nachwuchs anzuwerben (38 Prozent). Video- und Computerspiele können damit auch ganz grundsätzlich einen Vorteil für die Verteidigungsfähigkeit bedeuten: Denn sie sind in der Lage, Fähigkeiten zu vermitteln, die vor diesem Hintergrund gebraucht werden, findet ein Fünftel der Deutschen (19 Prozent).

Zu diesen Fähigkeiten, die durch Videospiele gefördert werden, gehören für 4 von 10 die Problemlösungskompetenz (43 Prozent) sowie für jeweils 3 von 10 die Reaktionsgeschwindigkeit (33 Prozent) und Konzentration (32 Prozent). Auch Fähigkeiten wie Kreativität (27 Prozent) und Koordination (26 Prozent) lassen sich in den Augen von rund einem Viertel der Deutschen durch Videospiele erlernen oder verbessern. Demgegenüber stehen allerdings die Gefahren, die Videospiele möglicherweise mit sich bringen: Die größten Sorgen machen sich die Deutschen über einen unzureichenden Schutz Minderjähriger, den 44 Prozent als Risiko beim Spielen sehen. Die Gefahr eines sozialen Rückzugs (41 Prozent), einer Sucht oder Abhängigkeit (37 Prozent) sowie einer Vernachlässigung anderer Lebensbereiche (37 Prozent) sehen jeweils rund 4 von 10 Deutschen.

Kontakt

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

Felix Ansmann
Bereichsleiter Software & IT-Services
Download Pressefoto
Nachricht senden

Hinweis zur Methodik

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.209 Personen ab 16 Jahren in Deutschland telefonisch befragt, darunter 626 Gamer. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 20 bis KW 23 2025 statt. Die Umfrage ist repräsentativ. Sie wurde anlässlich der Gamescom durchgeführt, die vom 20. bis 24. August in Köln stattfindet.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Deutschland-2025***