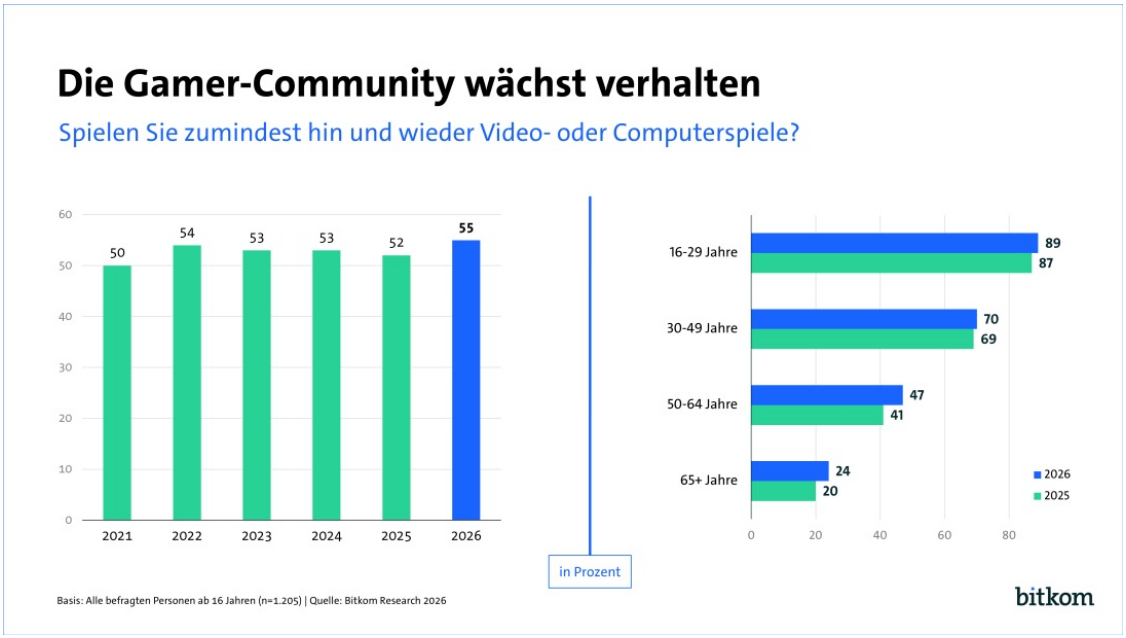
Bitkom e.V. | Presseinformation

Deutschland spielt: Rund 39 Millionen sind Gamer

- **55 Prozent der Menschen in Deutschland ab 16 Jahren spielen Video- und Computerspiele**
- **Klassische Rollenbilder weiterhin präsent – trotz mehr Diversität im Gaming**
- **6 von 10 erwarten, dass KI das Gaming revolutioniert**

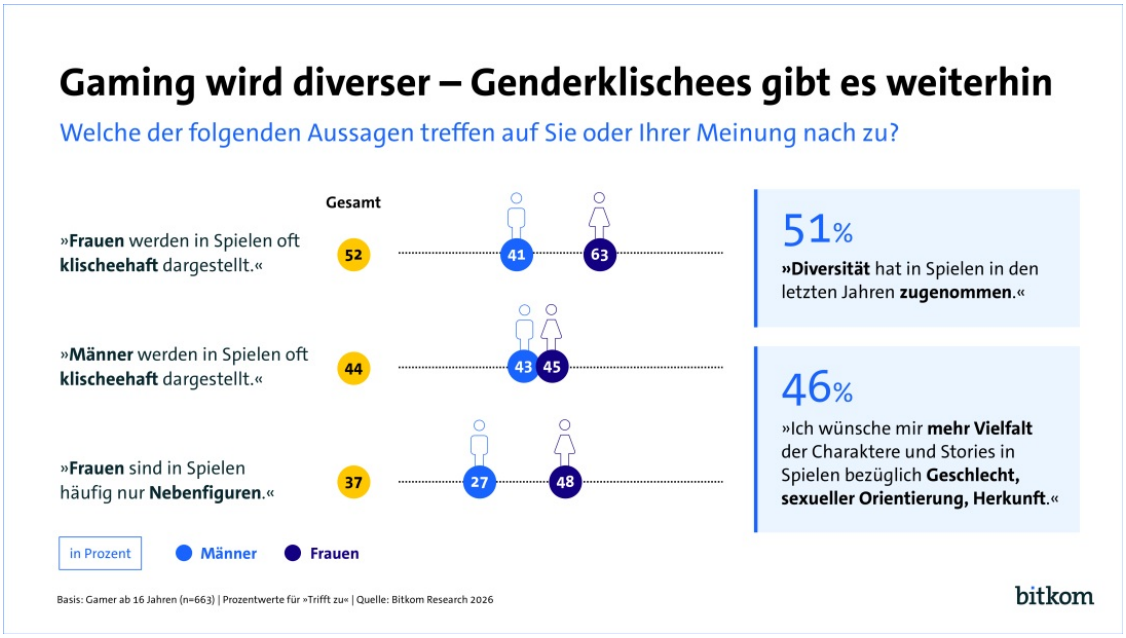
Berlin, 19. August 2026 – Vom kurzen Spiel zwischendurch bis zum Profisport: Mehr als die Hälfte der Menschen in Deutschland (55 Prozent) spielt Video- oder Computerspiele, regelmäßig oder hin und wieder. Das entspricht rund 39 Millionen Menschen über 16 Jahren. Bei vielen haben Games einen festen Platz im Leben: Fast die Hälfte der Gamer (47 Prozent) kann sich ein Leben ohne Video- und Computerspiele inzwischen nicht mehr vorstellen. 44 Prozent haben sich schon einmal gewünscht, selbst in echt in ein Spiel eintauchen zu können. 40 Prozent bauen sich in Spielen eine eigene Wunschrealität. Ebenfalls 40 Prozent fliehen in Games aus der Realität. 37 Prozent können sich in Video- und Computerspielen nach eigenem Dafürhalten selbst verwirklichen. Jede und jeder Fünfte (21 Prozent) sagt sogar: Nur in Spielen zeige ich mein wahres Ich. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung im Auftrag des Digitalverbands Bitkom unter 1.205 Personen ab 16 Jahren in Deutschland, darunter 663 Gamer. „Gaming ist in der Breite der Gesellschaft angekommen und dort seit Jahren fest verankert“, sagt Dr. Bernhard Rohleder, Bitkom-Hauptgeschäftsführer. „Was sich verändert, sind die Spielwelten. Sie werden vielfältiger, KI eröffnet neue Möglichkeiten und auch die Art, wie Menschen spielen, wandelt sich.“

Zahl der Gamer seit Jahren nahezu unverändert



Über die vergangenen Jahre ist die Zahl der Gamer vergleichsweise stabil geblieben: Vor fünf Jahren waren es 50 Prozent der Deutschen, 2025 waren es mit 52 Prozent nur unwesentlich mehr.
Besonders verbreitet ist Gaming bei den Jüngeren: Unter den 16- bis 29-Jährigen spielen 89 Prozent. Bei den 30- bis 49-Jährigen sind es 70 Prozent, unter den 50- bis 64-Jährigen 47 Prozent. Aber auch im höheren Alter wird gezockt: Fast ein Viertel (24 Prozent) der Menschen ab 65 Jahren spielt zumindest gelegentlich. „Die Boomer-Generation spielte früher Pong am Fernseher und vertreibt sich heute mit Casual Games die Wartezeit am Flughafen. Gaming begleitet viele Menschen seit Jahrzehnten.“

Gaming wird diverser – Genderklischees gibt es weiterhin



Aus Sicht vieler Gamer gibt es mittlerweile mehr Vielfalt in Video- und Computerspielen. Mehr als die Hälfte (51 Prozent) ist der Meinung, dass die Diversität in Spielen in den vergangenen Jahren zugenommen hat. Gleichzeitig wünschen sich 46 Prozent mehr Vielfalt der Charaktere und Stories in Spielen bezüglich Geschlecht, sexueller Orientierung und Herkunft. Aber: Klassische Rollenbilder sind weiterhin präsent. Mehr als die Hälfte der Gamer (52 Prozent) sind der Meinung, dass Frauen in Games oft klischeehaft dargestellt werden. Von den männlichen Gamern sehen dies 41 Prozent so, von den Frauen 63 Prozent. Auch Männer sind von stereotypen Darstellungen betroffen. 44 Prozent sind der Auffassung, dass Männer in Spielen oft klischeehaft dargestellt werden, darunter 43 Prozent der Männer, 45 Prozent der Frauen. Auch bei der Bedeutung weiblicher Charaktere in Games sehen viele noch Nachholbedarf. Etwas mehr als ein Drittel (37 Prozent) sagt, Frauen seien in Games häufig nur Nebenfiguren. Von den männlichen Gamern teilen 48 Prozent diese Einschätzung, von den Frauen 27 Prozent.

„In den vergangenen Jahren sind mehr große Spieletitel mit Frauen in Hauptrollen erschienen“, sagt Rohleder. „Je mehr Menschen sich in Spielwelten wiederfinden und mit Figuren identifizieren können, desto attraktiver wird Gaming für unterschiedliche Zielgruppen – davon profitiert am Ende auch die Games-Branche.“

Beim Kinder- und Jugendschutz im Gaming gibt es Defizite

15 Prozent der Gamer geben an, bei Online-Spielen schon häufiger beleidigt worden zu sein und vor allem den Kinder- und Jugendschutz sehen viele kritisch. 81 Prozent sind der Ansicht, dass Online- und Videospiele keine sicheren Räume für Kinder und Jugendliche sind. 85 Prozent sagen, Gaming brauche einen besseren Kinder- und Jugendschutz. „Kinder und Jugendliche müssen auch beim Gaming wirksam geschützt werden – gerade auch dort, wo sie mit anderen in den direkten Austausch kommen, etwa in Chats oder Communityforen“, so Rohleder. „Dafür braucht es sichere Plattformen und Regeln, die auch durchgesetzt werden.“

Gezockt wird im Schnitt 2 Stunden täglich – auf 4 Geräten

Wie selbstverständlich Gaming zum Leben dazugehört, zeigt sich auch daran, wie viel Zeit damit verbracht wird und auf wie vielen Geräten gespielt wird. Im Durchschnitt verbringen Gamer täglich rund zwei Stunden mit Video- und Computerspielen. Mehr als die Hälfte (57 Prozent) spielt weniger als zwei Stunden am Tag, jede und jeder Zehnte (10 Prozent) kommt auf fünf Stunden oder mehr.

Gaming ist dabei längst nicht mehr auf PC oder Konsole beschränkt. Am häufigsten wird auf dem Smartphone gespielt: 87 Prozent der Gamer nutzen es zum Spielen. 83 Prozent spielen an einer Spielekonsole, 69 Prozent am Laptop oder Notebook und 50 Prozent am stationären Desktop-PC. Tablets kommen bei 47 Prozent zum Einsatz, VR-Brillen bei 31 Prozent. Im Durchschnitt nutzen Gamer vier verschiedene Gerätetypen zum Spielen.

Bei den Genres liegen Gelegenheitsspiele, sogenannte Casual Games, vorn (73 Prozent). Ebenfalls weit verbreitet sind Jump’n’Run-Spiele (69 Prozent), Strategie-, Management- und Aufbauspiele (62 Prozent), Social- und Messenger-Games (56 Prozent) sowie Action-Spiele (53 Prozent).

Drei Viertel geben Geld für Games aus

Die Spielerinnen und Spieler verbringen nicht nur viel Zeit beim Gaming, sie zahlen auch dafür. Drei Viertel (75 Prozent) haben in den vergangenen zwölf Monaten Geld für Video- oder Computerspiele ausgegeben – 73 Prozent online. Jeweils 48 Prozent haben In-Game-Käufe – also zusätzliche Käufe innerhalb eines Spiels – getätigt oder für Abonnements von Spielen beziehungsweise Online-Diensten bezahlt. 42 Prozent haben Spiele im Internet gekauft oder heruntergeladen. Im stationären Handel haben 17 Prozent Geld für Games ausgegeben.

Gerade zusätzliche Kaufangebote innerhalb von Spielen sorgen allerdings für Kritik. 58 Prozent der Gamer stören sich an ständigen Kaufangeboten in Videospielen, ein Drittel fühlt sich bei In-Game-Käufen häufig abgezockt. Gleichzeitig werden solche Geschäftsmodelle nicht grundsätzlich abgelehnt: 43 Prozent spielen lieber ein kostenloses Spiel mit In-Game-Käufen als ein kostenpflichtiges Spiel ohne weitere Kosten.

6 von 10 erwarten eine KI-Revolution im Gaming

Die Erwartungen an Künstliche Intelligenz sind auch im Gaming hoch. 61 Prozent der Gamer rechnen damit, dass KI ihr Hobby revolutionieren wird. 65 Prozent sind der Auffassung, dass Spielwelten und Charaktere durch KI realistischer werden, und gut die Hälfte (51 Prozent) erwartet eine individuellere Spielerfahrung durch KI. 54 Prozent treten lieber gegen KI-gesteuerte Gegner als gegen andere Menschen an. Und einige Gamer nutzen KI bereits selbst für die Spieleentwicklung: 9 Prozent haben mit Hilfe von KI schon einmal ein eigenes Spiel programmiert.

Kontakt

Marie Kreß
Pressereferentin
Telefon: +49 30 27576-432
E-Mail: m.kress@bitkom.org

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 1.205 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 663 Gamer. Die Gesamtumfrage ist repräsentativ. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 20 2026 bis KW 24 2026 statt.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Rund-39-Millionen-sind-Gamer***