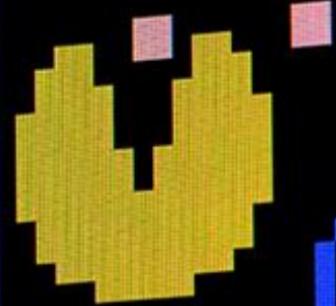


Die Gaming-Trends 2020

Olaf May | Bitkom Präsidium

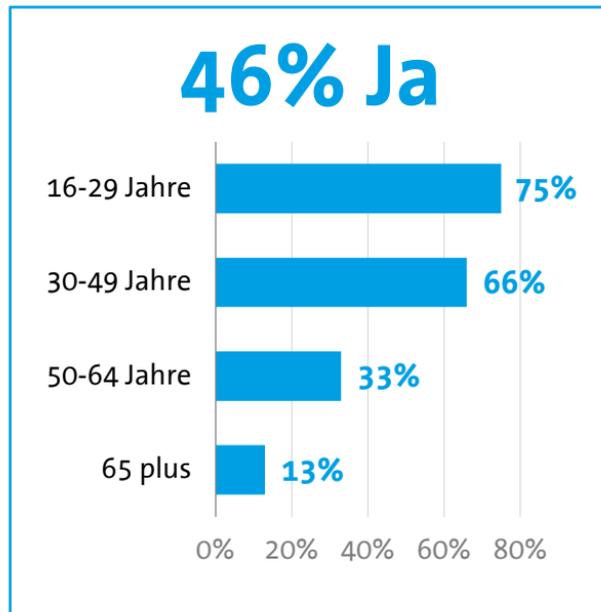
Berlin, 20. August 2020

bitkom



Fast jeder Zweite spielt

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?

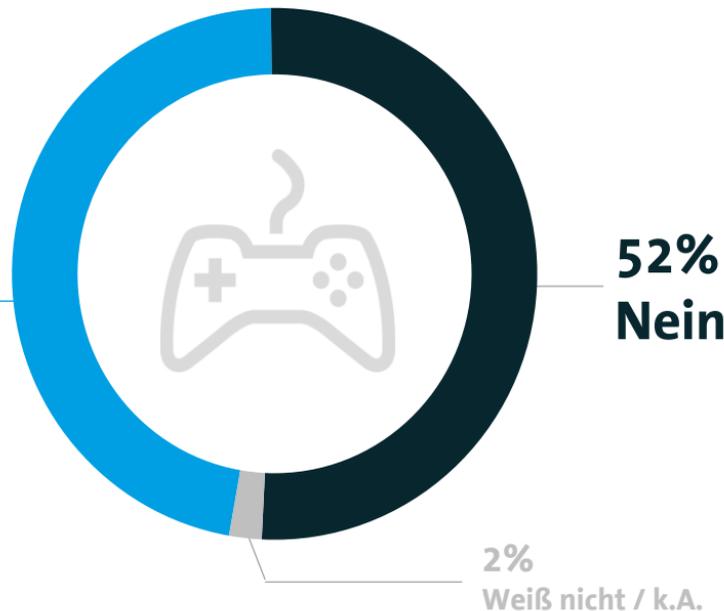


44%
Frauen



49%
Männer

Entspricht **32 Millionen**
Menschen in Deutschland
ab 16 Jahren



Basis: 1.195 Personen in Deutschland ab 16 Jahren

2 Quelle: Bitkom Research 2020

Gaming hilft jedem Zweiten durch die Corona-Krise

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu?

49%

Ohne Video- und Computerspiele wäre mir während der Corona-Krise **die Decke auf den Kopf gefallen.**

45%

Video- oder Computerspiele **sind ein gesellschaftliches Kulturgut** wie Bücher, Filme oder Musik.

31%

Durch gemeinsame Online-Spiele habe ich während der Corona-Krise **Kontakt zu Freunden** und Bekannten gehalten.

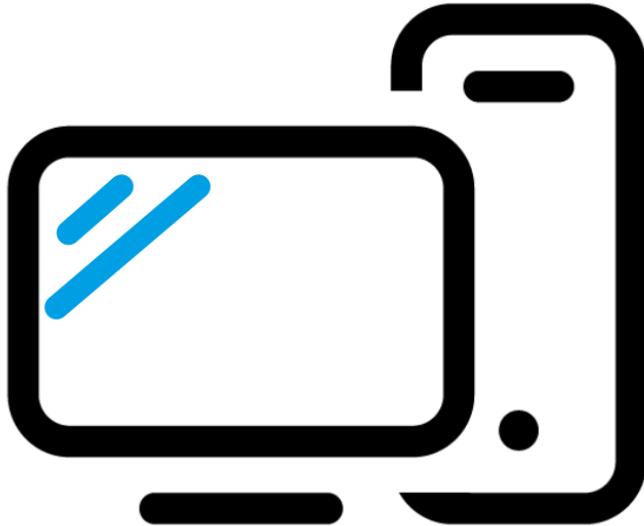
61%

Video- und Computerspiele helfen mir dabei, **vom Alltag abzuschalten.**



Ein Leben ohne Videospiele ist für jeden dritten Nutzer undenkbar

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu?

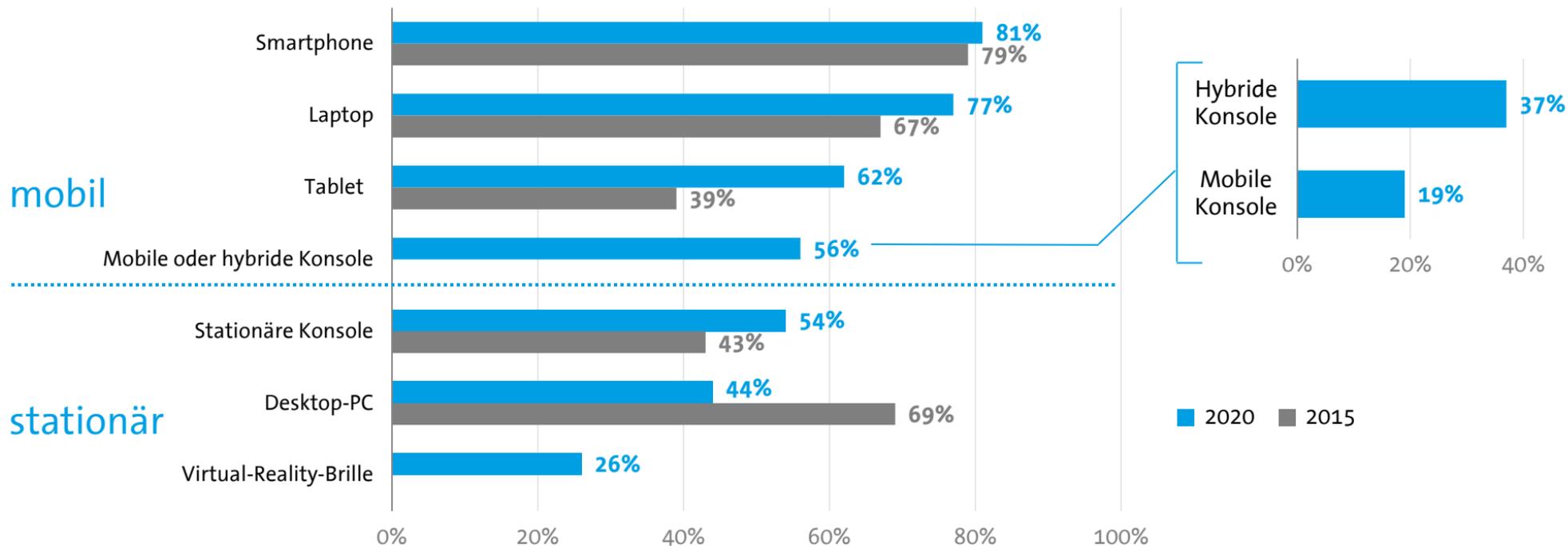


37%

Ich kann mir ein Leben ohne Video- oder Computerspiele **nicht mehr vorstellen.**

Gaming wird mobiler

Auf welchen Geräten spielen Sie Video- oder Computerspiele?

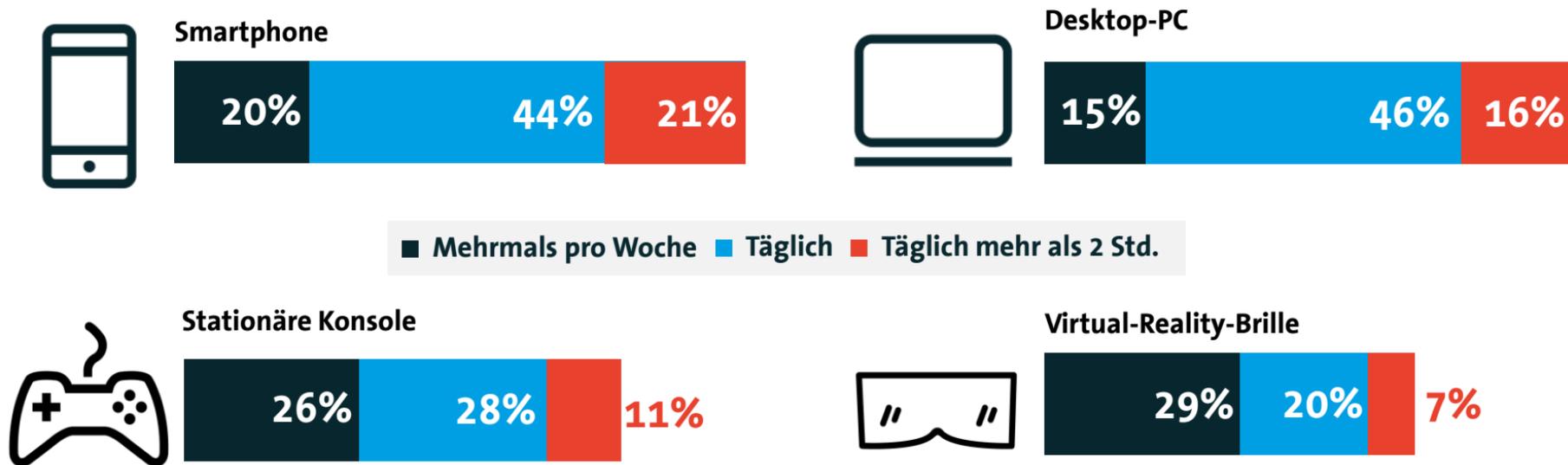


Basis: Gamer ab 16 Jahren (2020: n=554; 2016: n=514) | Mehrfachnennungen möglich

5 Quelle: Bitkom Research 2020

Jeder Fünfte spielt täglich mehr als 2 Stunden per Smartphone

Wie häufig spielen Sie Video- oder Computerspiele auf den folgenden Geräten?

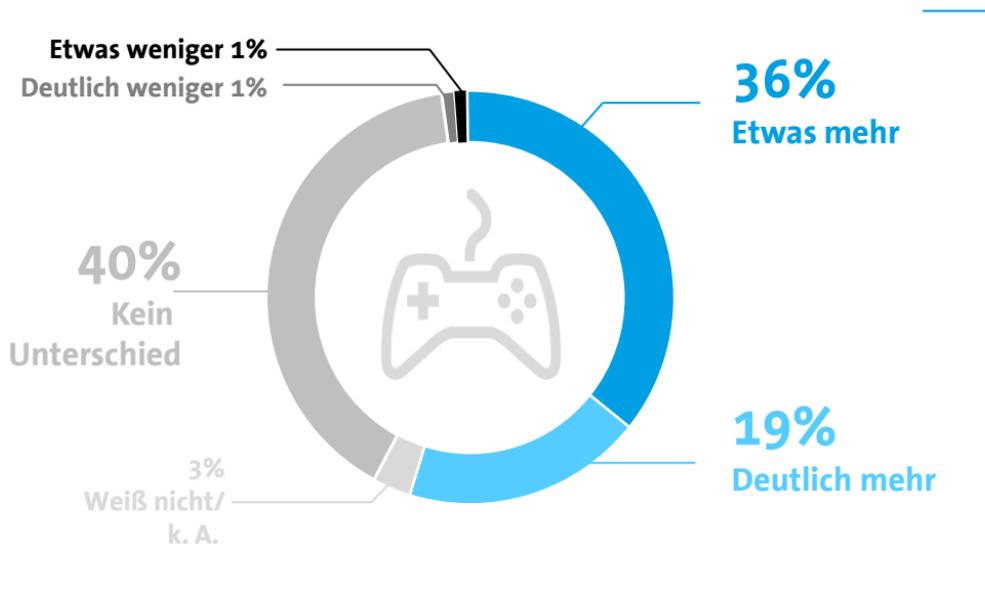


Basis: Gamer, die Smartphone/Desktop-PC/Stat.Konsole/VR-Brille zum Spielen nutzen (n=436/244/298/143)

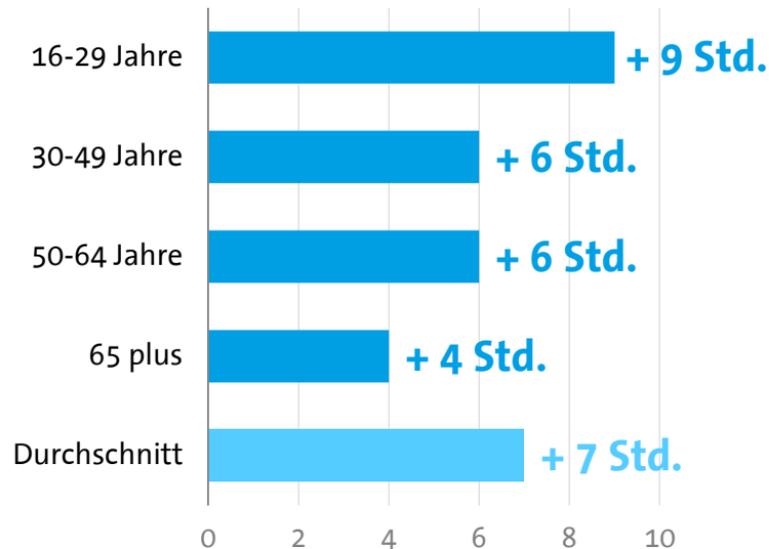
6 Quelle: Bitkom Research 2020

Spieldauer steigt durch Corona stark an

Inwiefern hat sich Ihre Nutzung von Computerspielen **seit Ausbruch der Corona-Pandemie** verändert?



Wie viel Zeit pro Woche verbringen Sie **seither mehr** mit der Nutzung von Computer- und Videospielen?

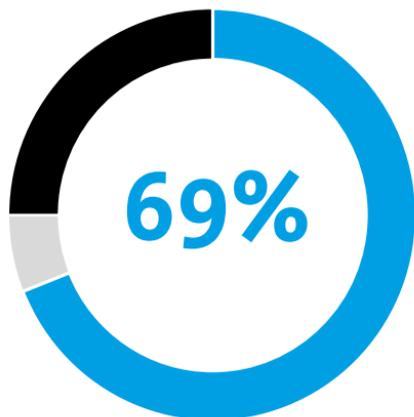


Basis: Gamer ab 16 Jahren (n=554)

7 Quelle: Bitkom Research 2020

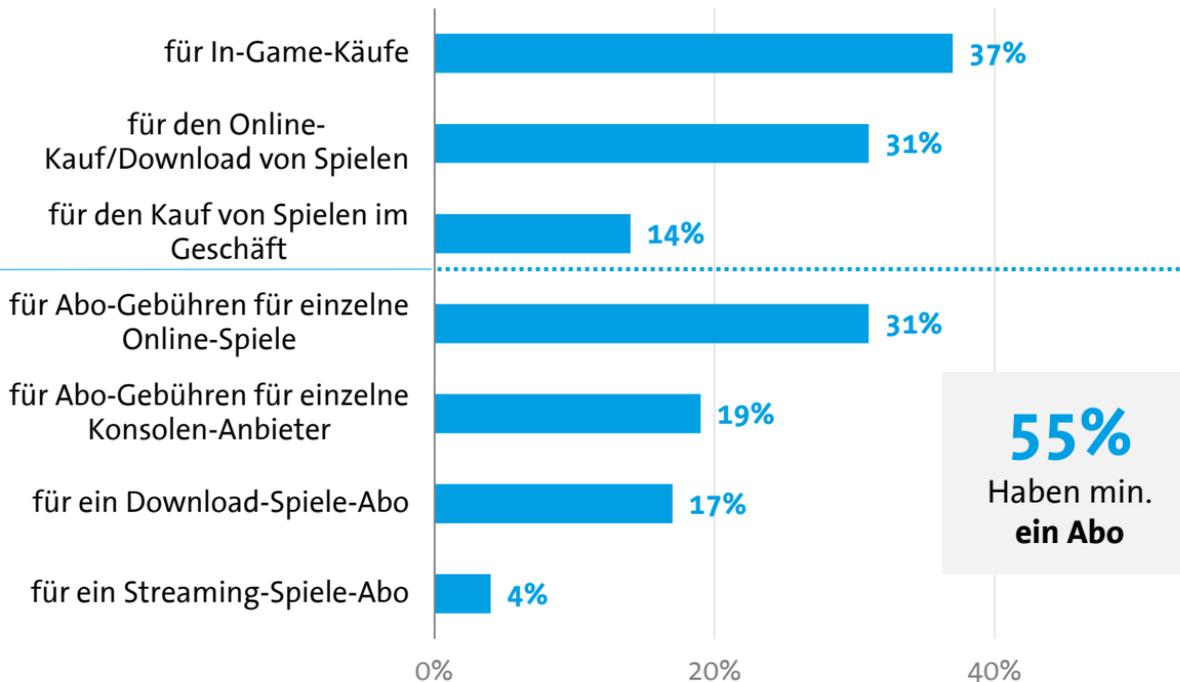
Zwei Drittel geben Geld fürs Gaming aus

Haben Sie in den letzten 12 Monaten Geld für Video- oder Computerspiele ausgegeben?



■ Ja ■ Nein ■ Weiß nicht / k.A.

Ja



55%
Haben min.
ein Abo

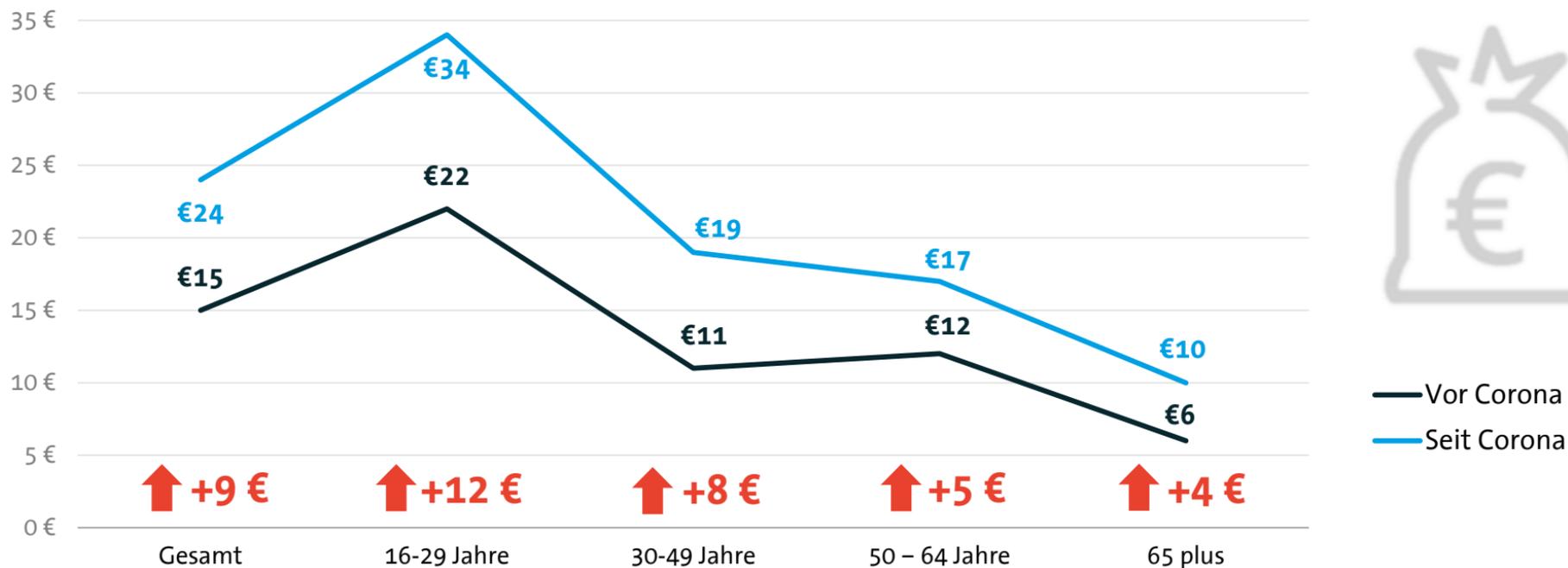
Basis: Gamer ab 16 Jahren (n=554)

8 Quelle: Bitkom Research 2020

bitkom

Gamer geben seit Corona 9 Euro monatlich mehr für Spiele aus

Wie viel Geld geben Sie etwa pro Monat für Video- und Computerspiele aus?



— Vor Corona
— Seit Corona

Basis Gamer, die innerhalb der letzten 12 Monate Geld für Computerspiele ausgegeben haben (n=380)

9 Quelle: Bitkom Research 2020

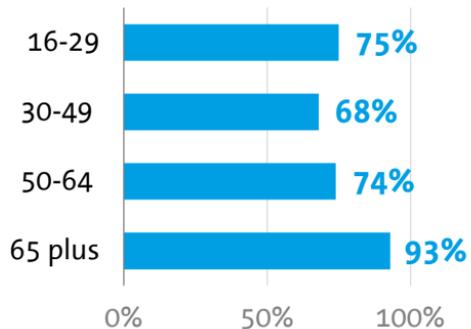
Senioren lieben Casual Games

Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?



73%

Casual Games
z.B. Candy Crush,
Karten- oder
Puzzlespiele



74%
Frauen

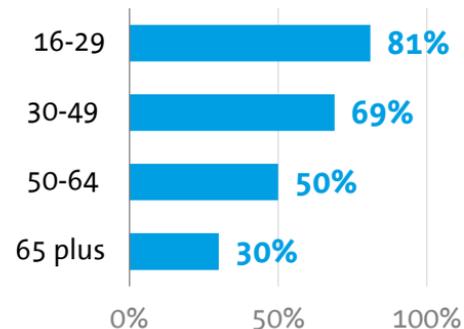


72%
Männer



67%

Action-Spiele
auch Ego-Shooter,
z.B. Call of Duty,
Battlefield



59%
Frauen



74%
Männer

Strategie- und Fitness-Games mit größtem Zuwachs

Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?



66% (2019: 55%)

Strategie-, Aufbau- und Managementspiele, z.B. Age of Empires, Anno 1800

↑ +11 Pp.



52% (2019: 39%)

Fitness- und Bewegungsspiele, z.B. Ring Fit, Wii Fit, Zumba

↑ +13 Pp.



49%
Massen-Mehrspieler-
Online-Spiele, z.B.
Fortnite, WoW



31%
Renn- und Sportspiele,
z.B. Fußball, Auto- oder
Motorradrennen



21%
Augmented-Reality-Spiele,
z.B. Pokémon Go, Harry Potter
Wizards Unite, Minecraft Earth

Gaming in Deutschland 2020

- Die Zahl der Gamer **steigt** weiter: Jeder Zweite spielt.
 - Jeder Dritte Gamer kann sich **ein Leben ohne Computerspiele** nicht mehr vorstellen.
 - Das **Smartphone** bleibt das beliebteste Gerät zum Spielen.
 - Die Spieldauer und die Ausgaben fürs Gaming sind im Zuge der **Corona-Pandemie** deutlich angestiegen. Vielen hat Gaming über die Einschränkungen hinweggeholfen.
-
- **Die Trends:**
 - Gaming etabliert sich weiter in der Mitte der Gesellschaft
 - Mobiles Gaming per Smartphone oder Konsole wird beliebter
 - Gamer schließen Spiele-Abos für Downloads oder Streams ab

Die Gaming-Trends 2020

Olaf May | Bitkom Präsidium

Berlin, 20. August 2020

bitkom

