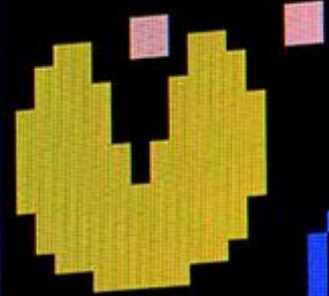


# Die Gaming-Trends 2020

**Olaf May | Bitkom Präsidium**

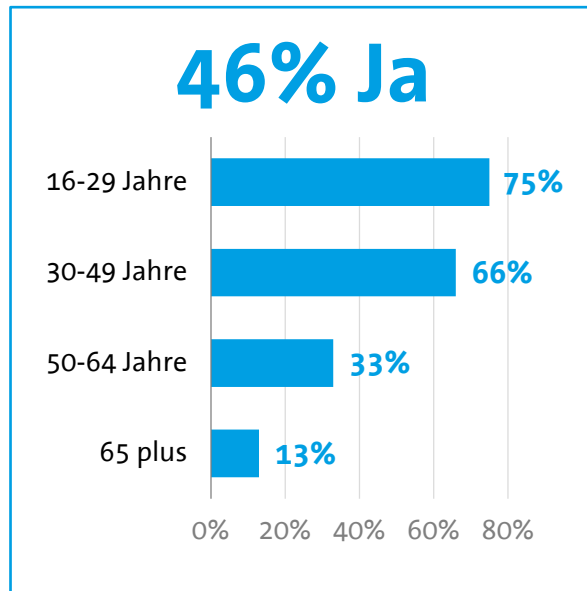
Berlin, 20. August 2020

bitkom



# Fast jeder Zweite spielt

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?

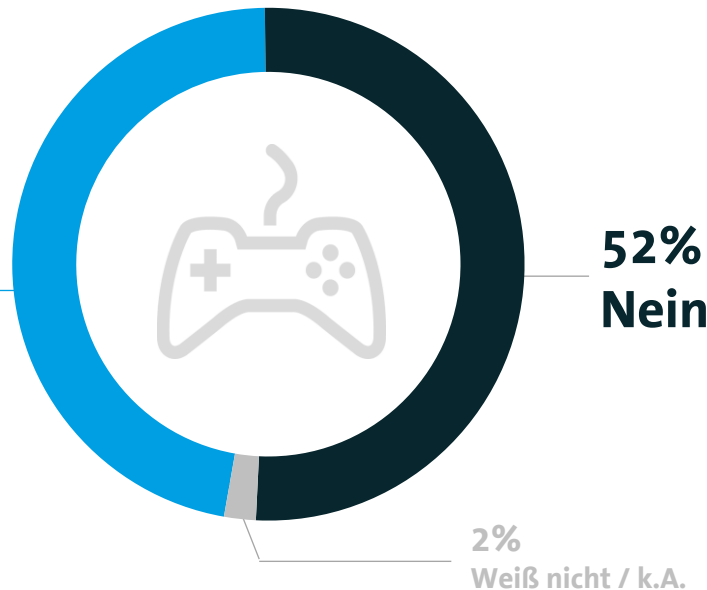


**44%**  
Frauen



**49%**  
Männer

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



# 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.

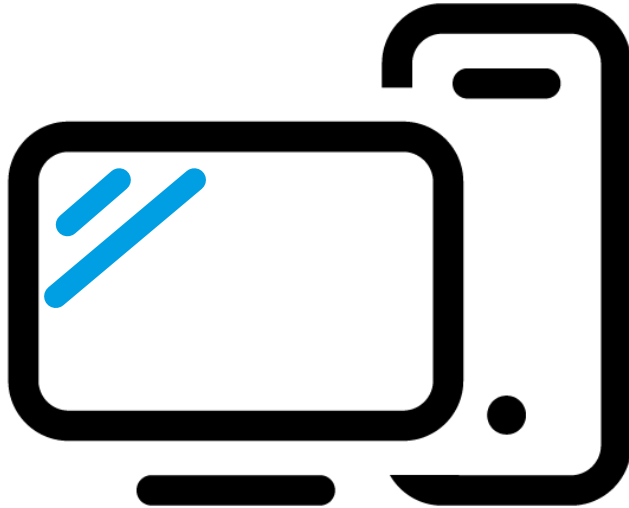
61%

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?

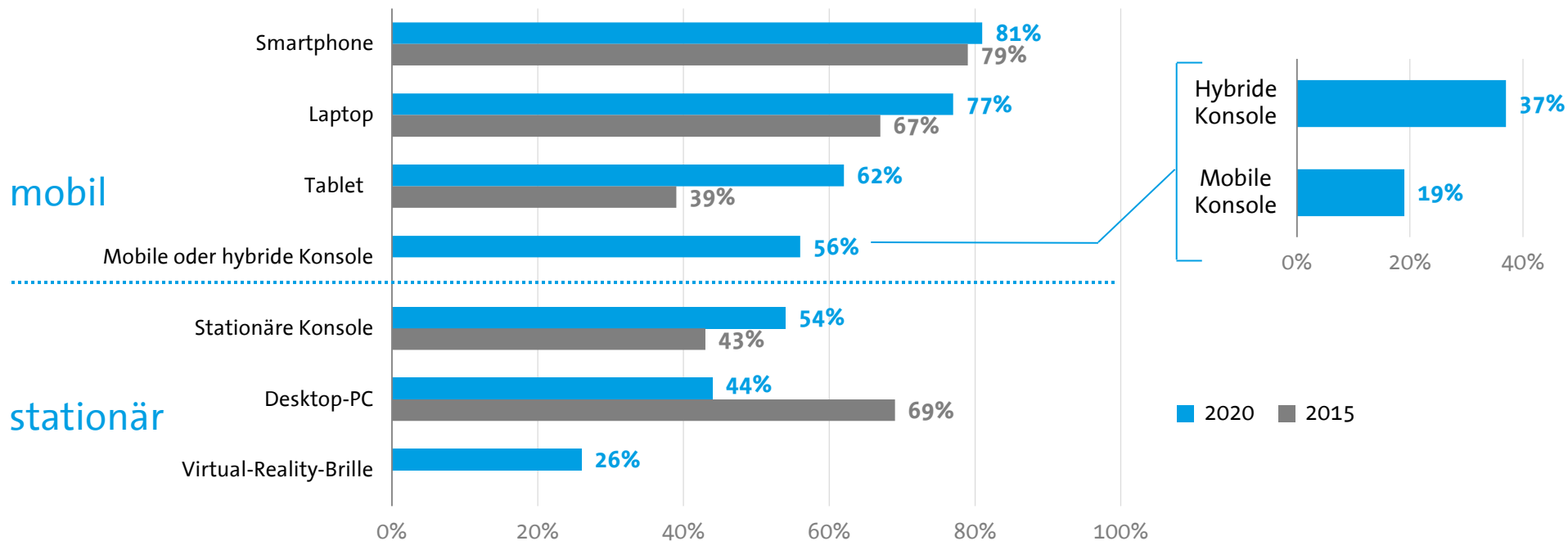


# 37%

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

# Gaming wird mobiler

Auf welchen Geräten spielen Sie Video- oder Computerspiele?

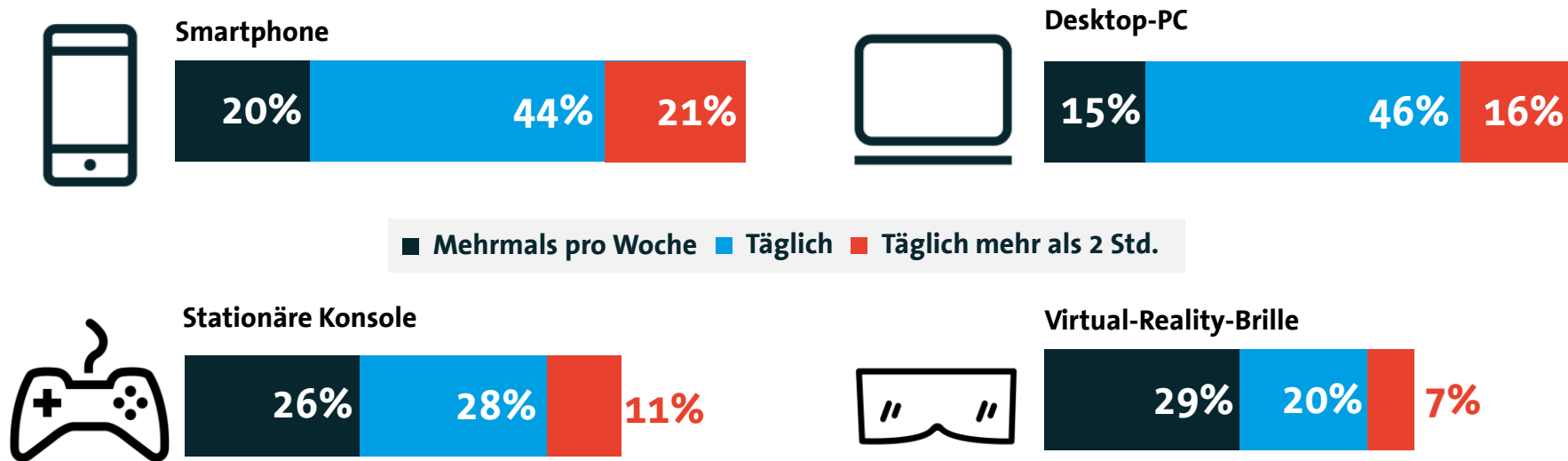


Basis: Gamer ab 16 Jahren (2020: n=554; 2016: n=514) | Mehrfachnennungen möglich

5 Quelle: Bitkom Research 2020

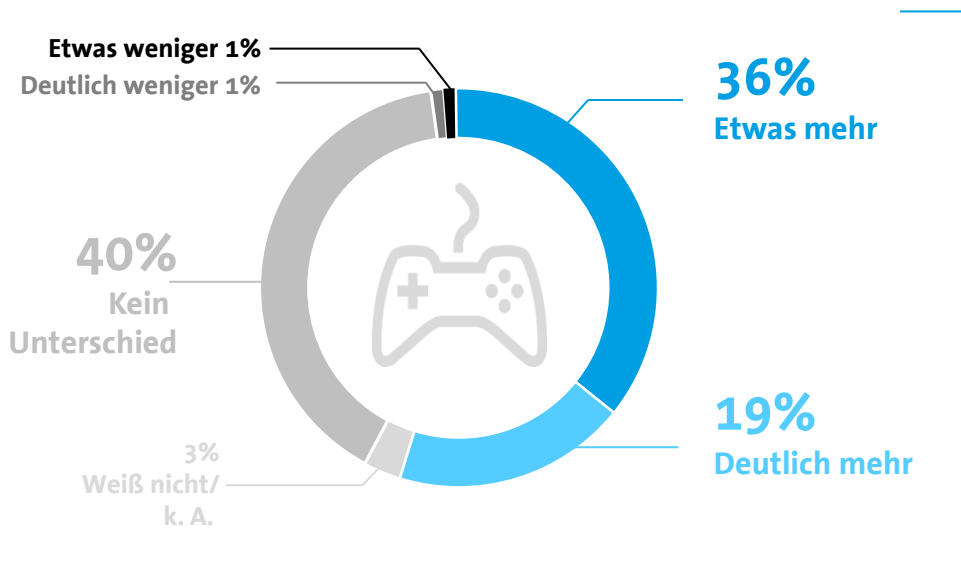
# Jeder Fünfte spielt täglich mehr als 2 Stunden per Smartphone

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

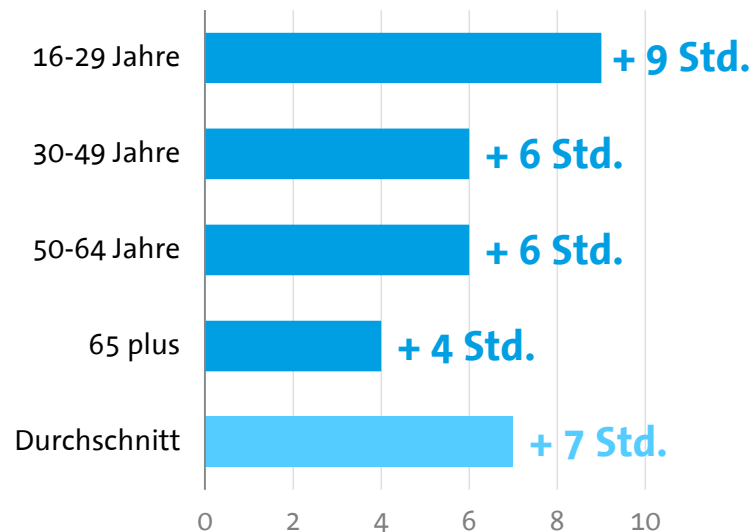


# Spieldauer steigt durch Corona stark an

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?

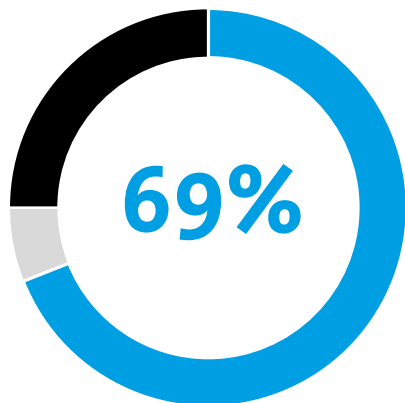


Basis: Gamer ab 16 Jahren (n=554)

7 Quelle: Bitkom Research 2020

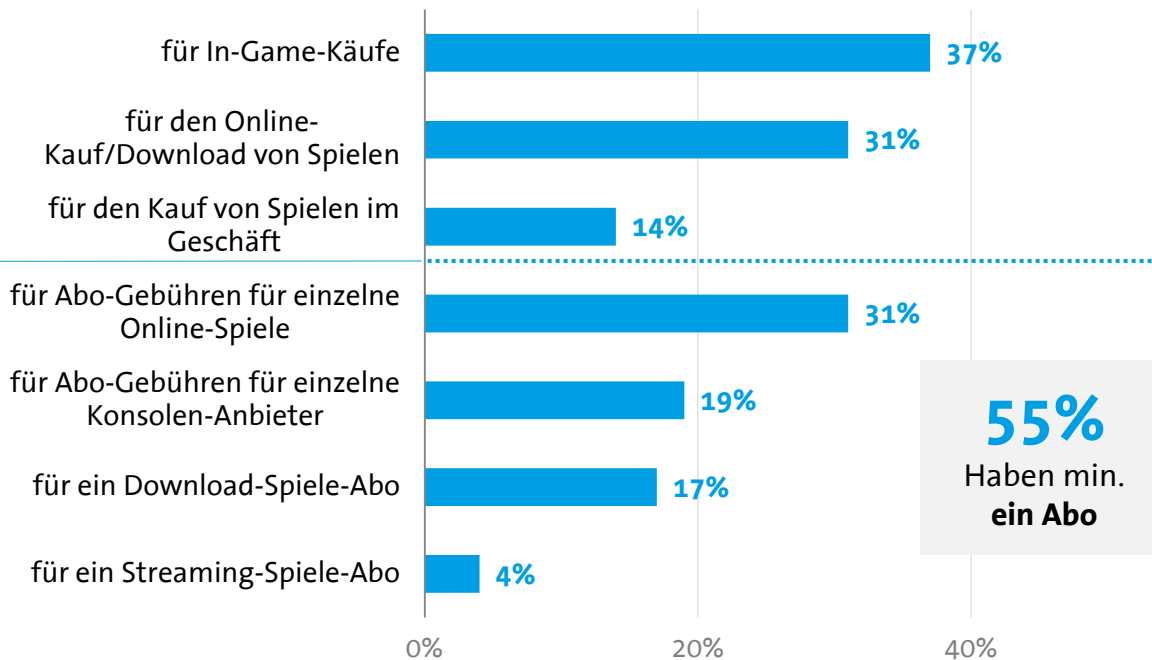
# Zwei Drittel geben Geld fürs Gaming aus

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)

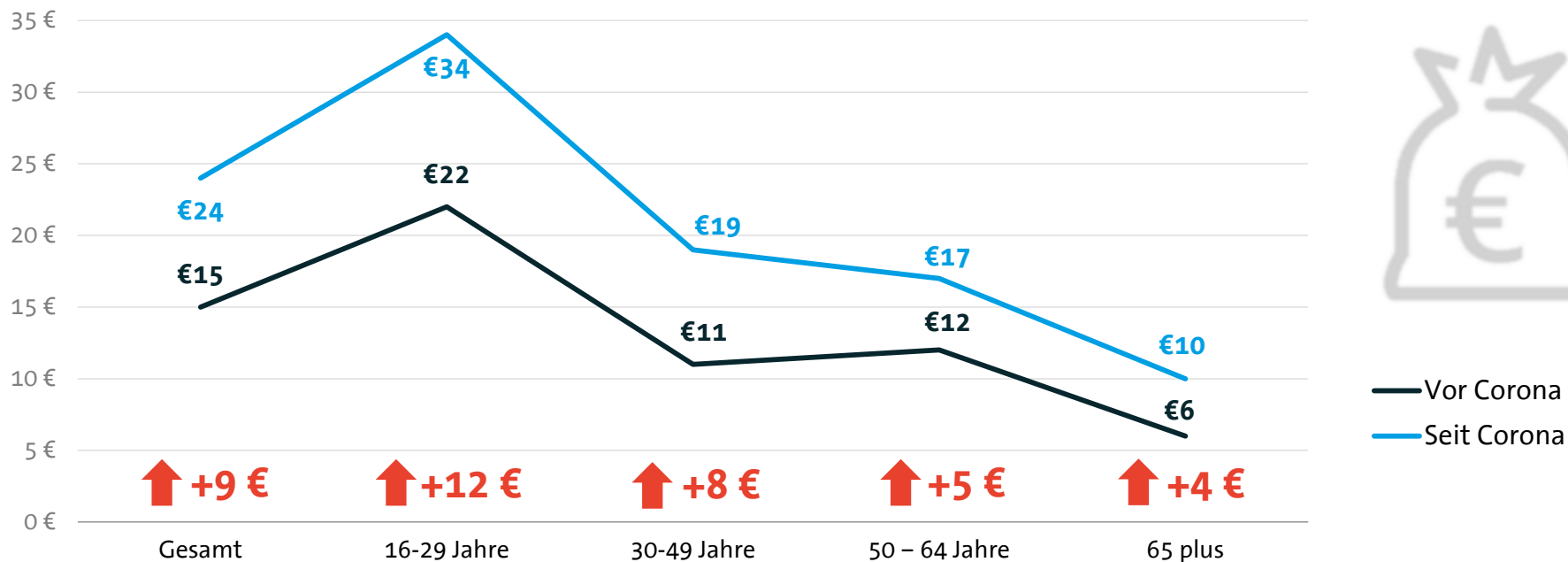
8 Quelle: Bitkom Research 2020

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

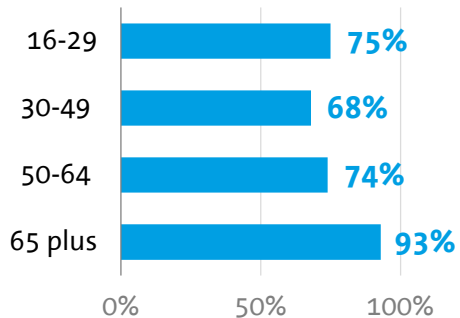
# Senioren lieben Casual Games

Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?



**73%**

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



**74%**  
**Frauen**

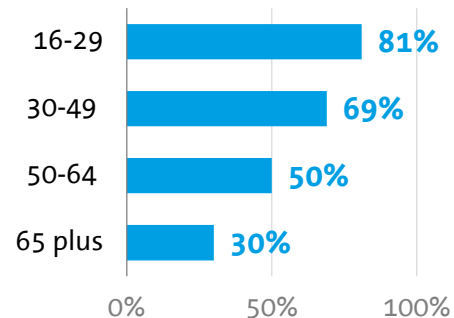


**72%**  
**Männer**



**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

