

Die Gaming-Trends 2021

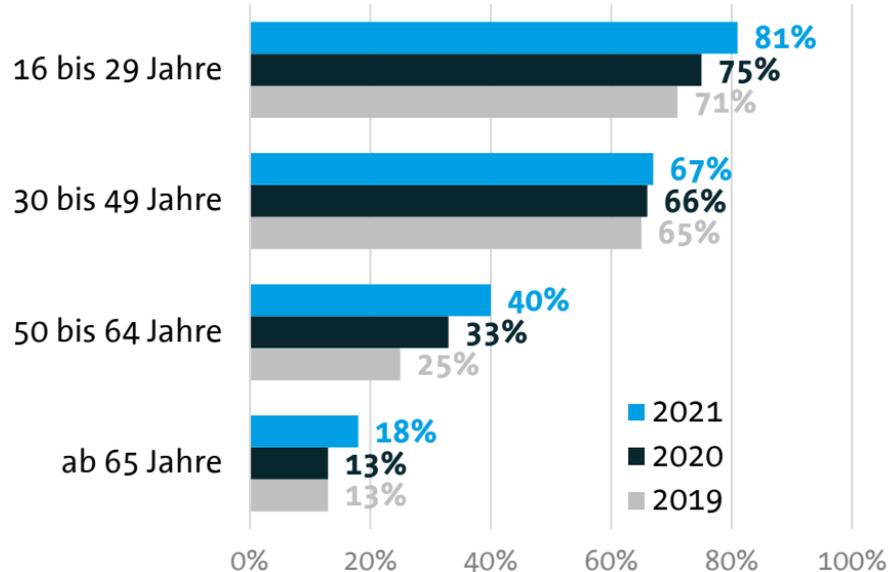
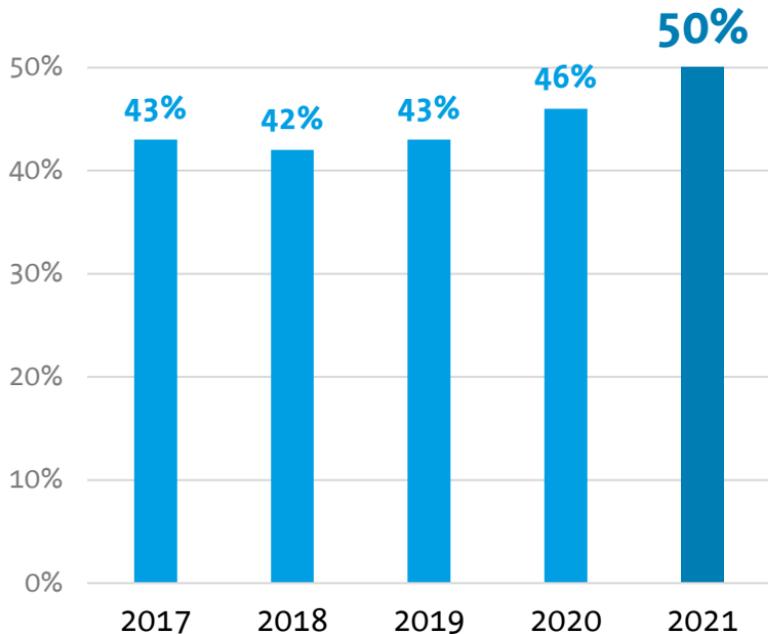
Olaf May | Bitkom Präsidium

Berlin, 23. August 2021

bitkom

Die Hälfte spielt digital

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?



Basis: Personen in Deutschland ab 16 Jahren (2021: n=1.269; 2020: n=1.195; 2019: n=1.224; 2018: n=1.219; 2017: n=1.192)

2 Quelle: Bitkom Research 2021

Gaming ist fester Bestandteil des Lebens

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu bzw. nicht zu?

64% (2020: 61%)

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

40% (2020: 36%)

Durch Video- oder Computerspiele **lernt man wichtige Fähigkeiten für das reale Leben.**



41% (2020: 37%)

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

34% (2020: 31%)

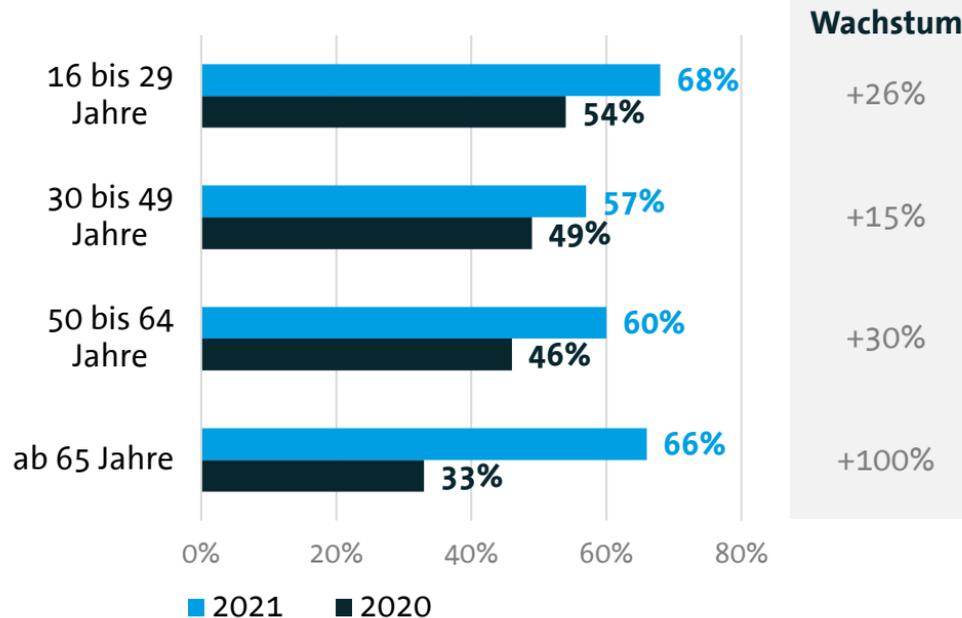
Mir wird es nach der Corona-Pandemie sicherlich **schwerfallen, weniger Zeit** mit Video- oder Computerspielen zu verbringen.

Gaming hilft Jung und Alt durch die Corona-Pandemie

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu bzw. nicht zu?

61% (2020: 49%)

Ohne Video- oder Computerspiele
wäre mir in der Corona-Pandemie
die Decke auf den Kopf gefallen.



Basis: Gamerinnen und Gamer ab 16 Jahren (2021: n=635; 2020: n=554) | Aussagen »stimme voll und ganz zu« und »stimme eher zu«

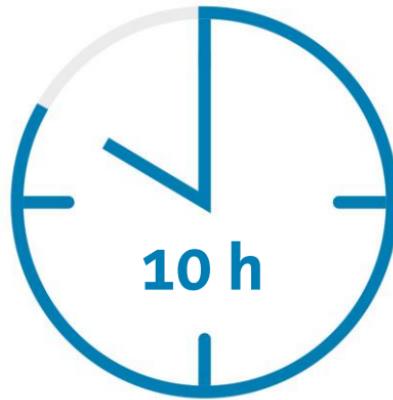
4 Quelle: Bitkom Research 2021

Spieldauer verdoppelt sich während Corona

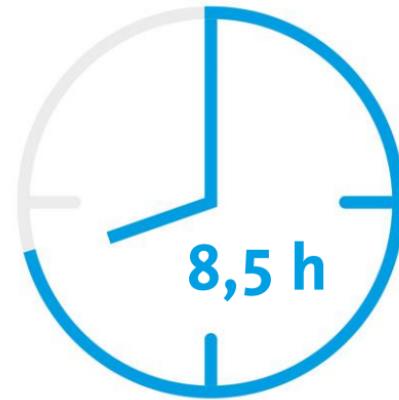
Wie lange haben Sie vor bzw. seit Corona etwa **pro Woche** mit Gaming verbracht? Und wie lange werden Sie danach damit verbringen?



VOR der Pandemie



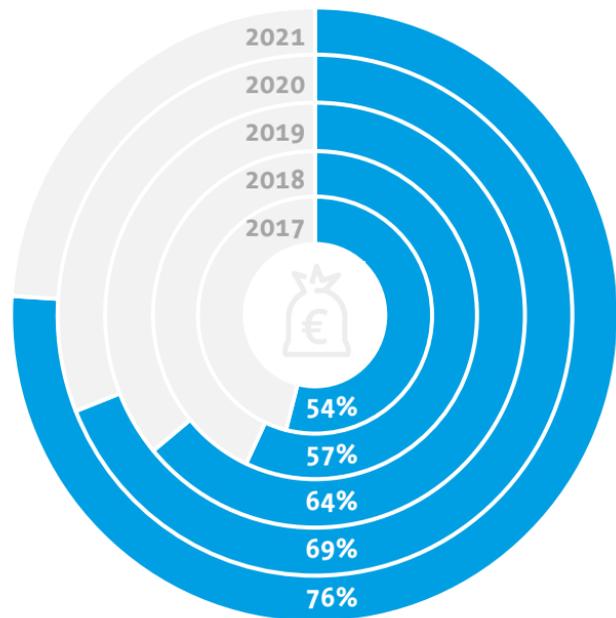
IN der Pandemie



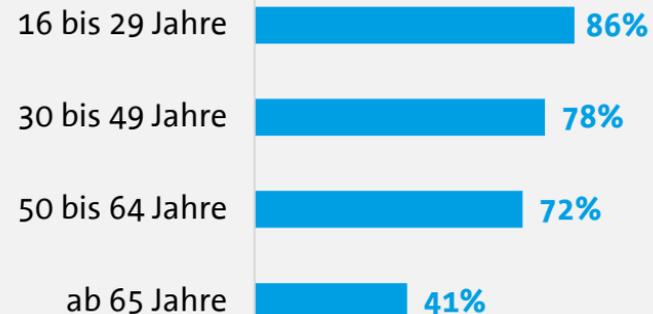
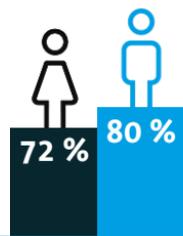
NACH der Pandemie

Drei Viertel geben Geld fürs Gaming aus

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



Ja

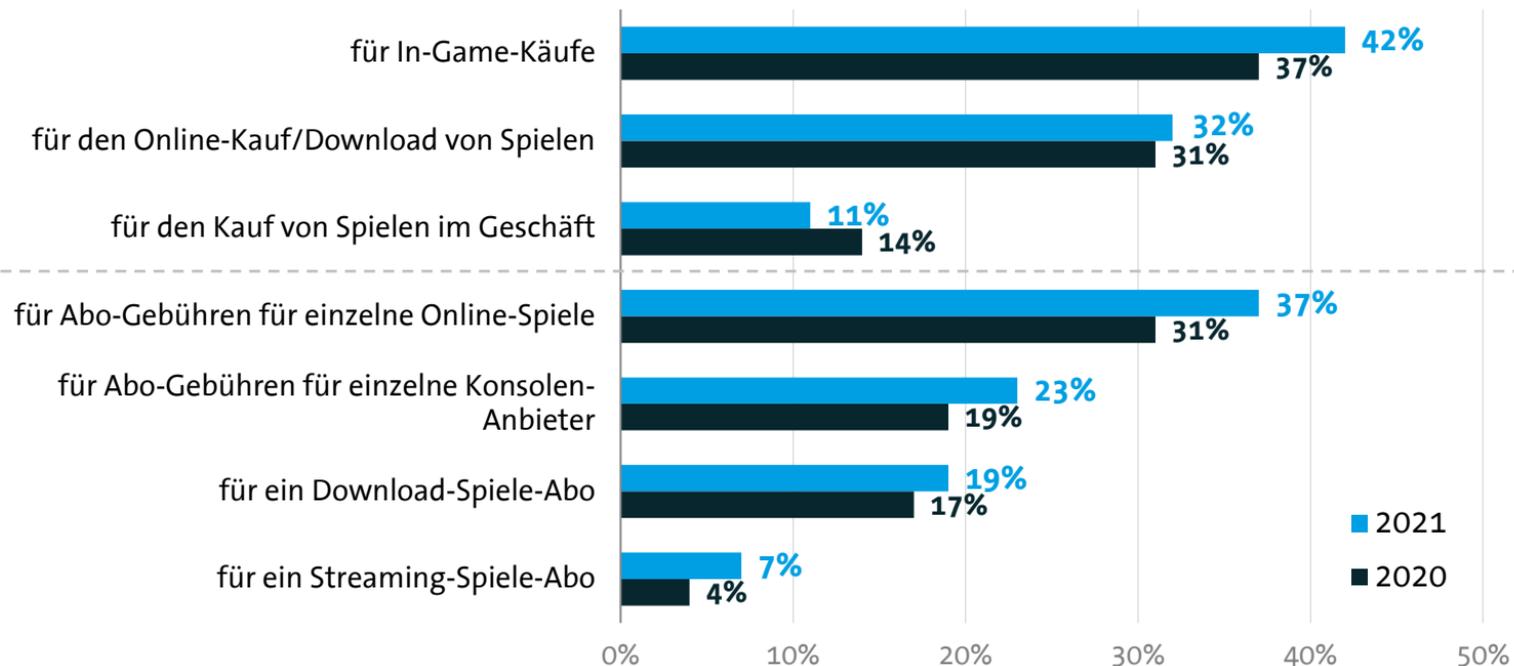


Basis: Gamerinnen und Gamer ab 16 Jahren (2021: n=635; 2020: n=554; 2019: n=528; 2018: n=506; 2017: n=517)

6 Quelle: Bitkom Research 2021

Die Mehrheit zahlt für Gaming-Abos

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



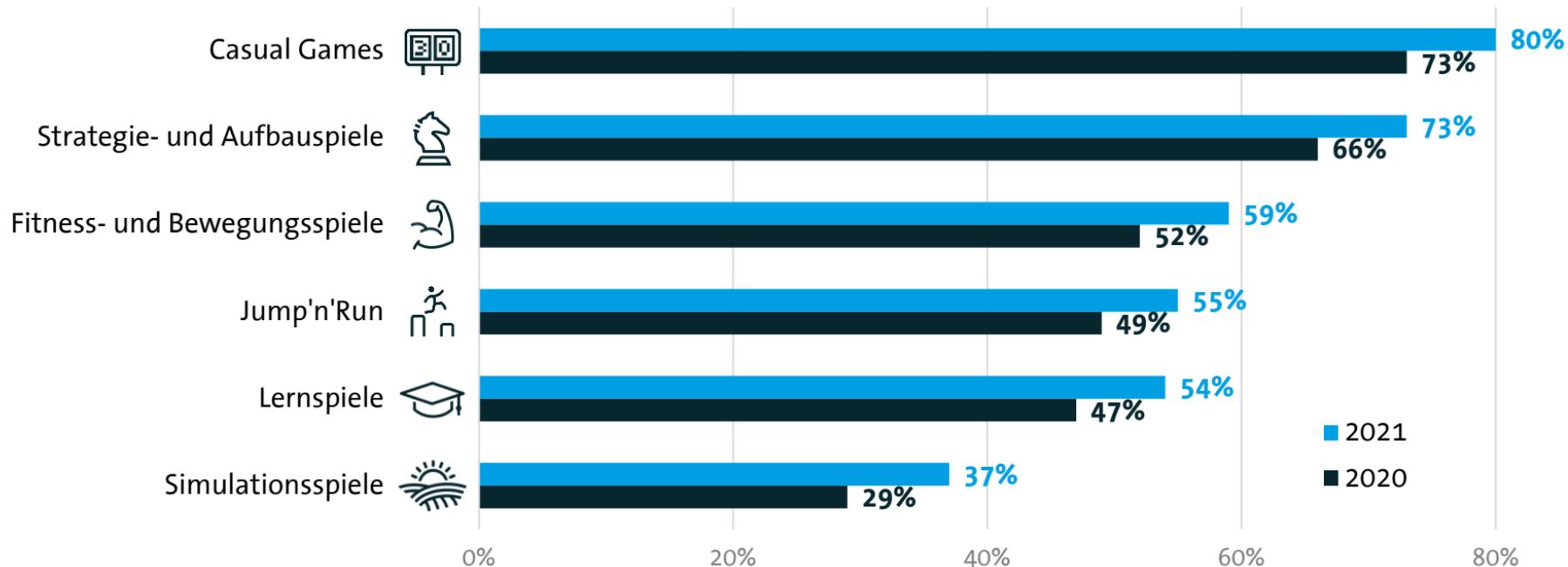
58%
haben mind.
ein Abo.

Basis: Gamerinnen und Gamer ab 16 Jahren (2021: n=635; 2020: n=554)

7 Quelle: Bitkom Research 2021

Viele Game-Genres erhalten Zuwachs

Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?



Basis: Gamerinnen und Gamer ab 16 Jahren (2021: n=635; 2020: n=554) | Mehrfachnennungen möglich | Auswahl: Genres mit größtem Zuwachs

8 Quelle: Bitkom Research 2021

Smartphone bleibt mit Abstand Gaming-Device Nummer 1

Welche der folgenden Geräte nutzen Sie zum Spielen von Video- oder Computerspielen?



84% (2020: 79%)

Smartphone

77% (2020: 77%)

Laptop/Notebook

52% (2020: 54%)

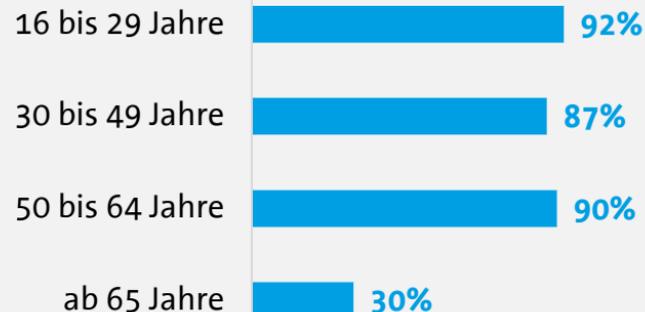
Stationäre Spielekonsole

50% (2020: 62%)

Tablet

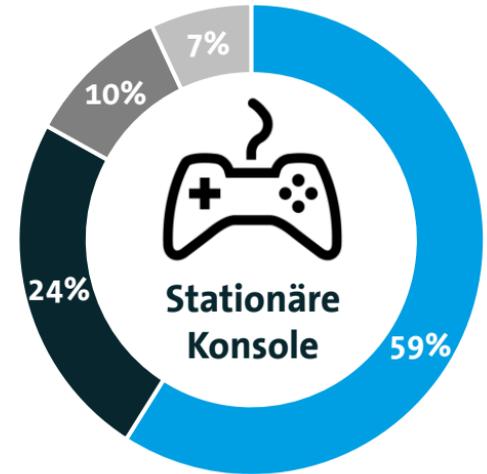
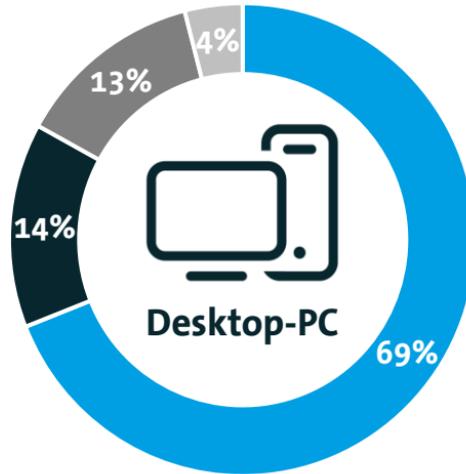
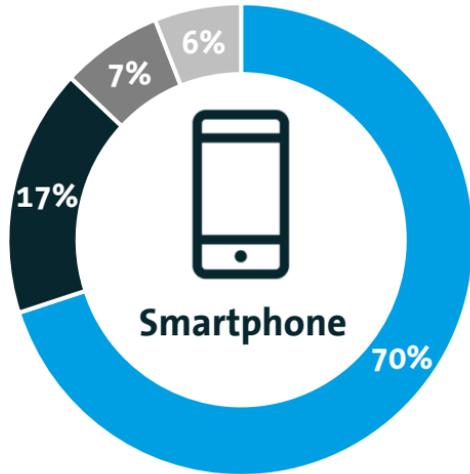
43% (2020: 44%)

Stationärer Desktop-PC



7 von 10 spielen täglich per Smartphone

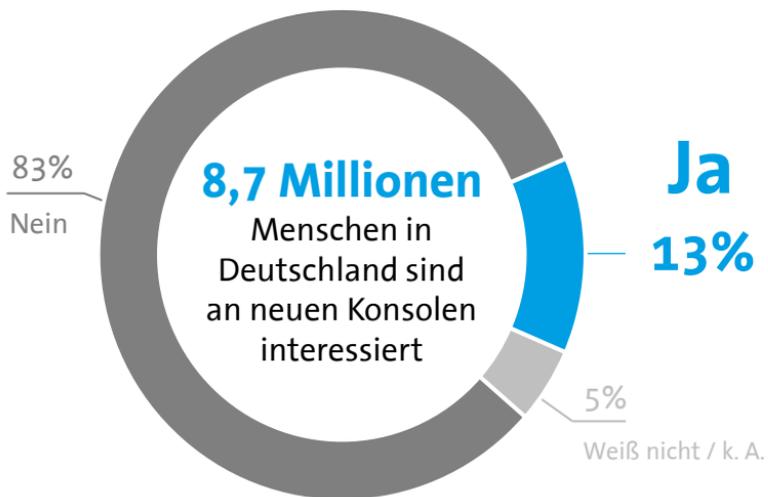
Wie häufig spielen Sie Video- oder Computerspiele auf den folgenden Geräten?



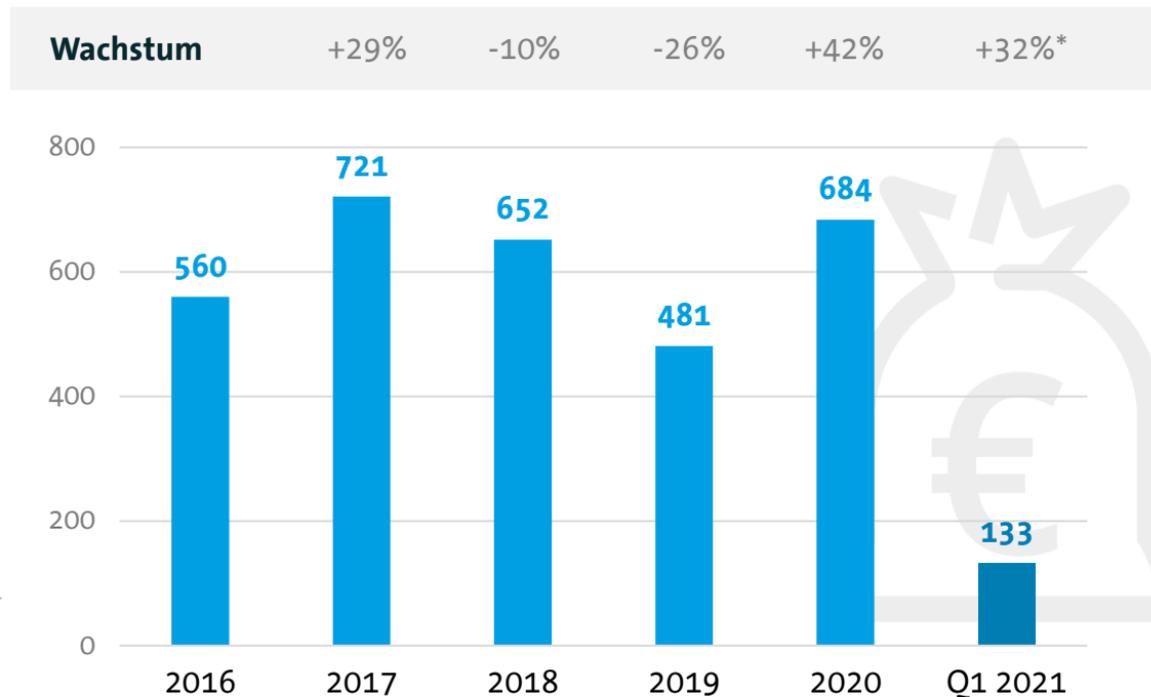
■ Täglich ■ Mehrmals pro Woche ■ Seltener ■ Weiß nicht / k. A.

Neue Modelle beflügeln den Konsolenmarkt

Haben Sie sich zuletzt mit dem Kauf einer neu herausgebrachten Spielekonsole beschäftigt?



Deutscher Markt für Spielekonsolen (Umsatz in Mio. €)



Hoffnung auf Wunschkonsole trotz Lieferproblemen

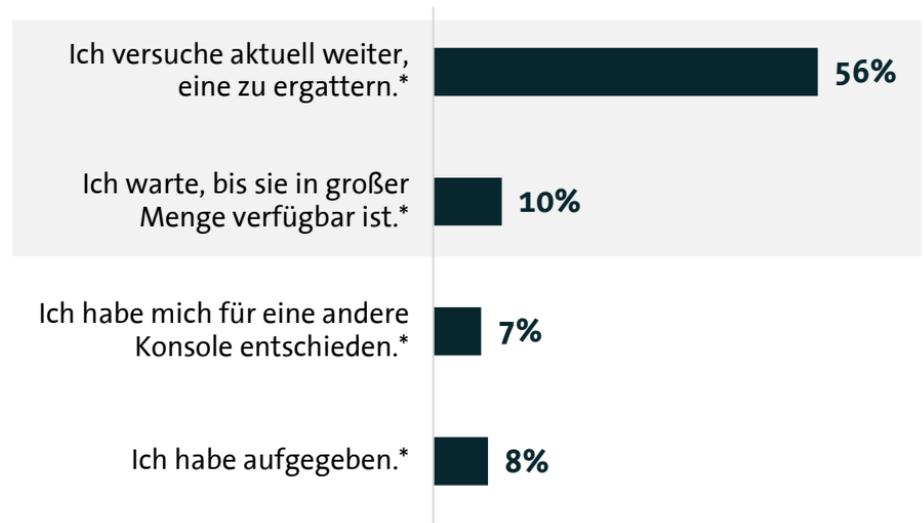
Haben Sie eine neu herausgebrachte Konsole gekauft bzw. bestellt?

36% Ja

Ø 10,5 Wochen
Lieferzeit



60% Nein



Gaming-Trends in Deutschland 2021

- **Halb Deutschland** spielt Video- oder Computerspiele – 2,5 Millionen Gamerinnen und Gamer kommen 2021 neu hinzu. Insbesondere die **Gruppe Ü50 wächst stark**.
- Die **Spieldauer** hat sich in der Pandemie **verdoppelt** und bleibt in Zukunft auf ähnlich hohem Niveau.
- **Zahlungsbereitschaft steigt**: 4 Millionen Menschen geben 2021 erstmals Geld fürs Gaming aus – mehr Geld fließt v. a. in Spiele-Abos.
- Cloud-Gaming bzw. **Game-Streaming-Dienste** werden sich **längerfristig etablieren**.
- **Hohe Nachfrage** besteht weiterhin bei neuen Konsolen trotz Lieferproblemen.

Die Gaming-Trends 2021

Olaf May | Bitkom Präsidium

Berlin, 23. August 2021

bitkom