

# Gaming-Trends 2022

**Olaf May**

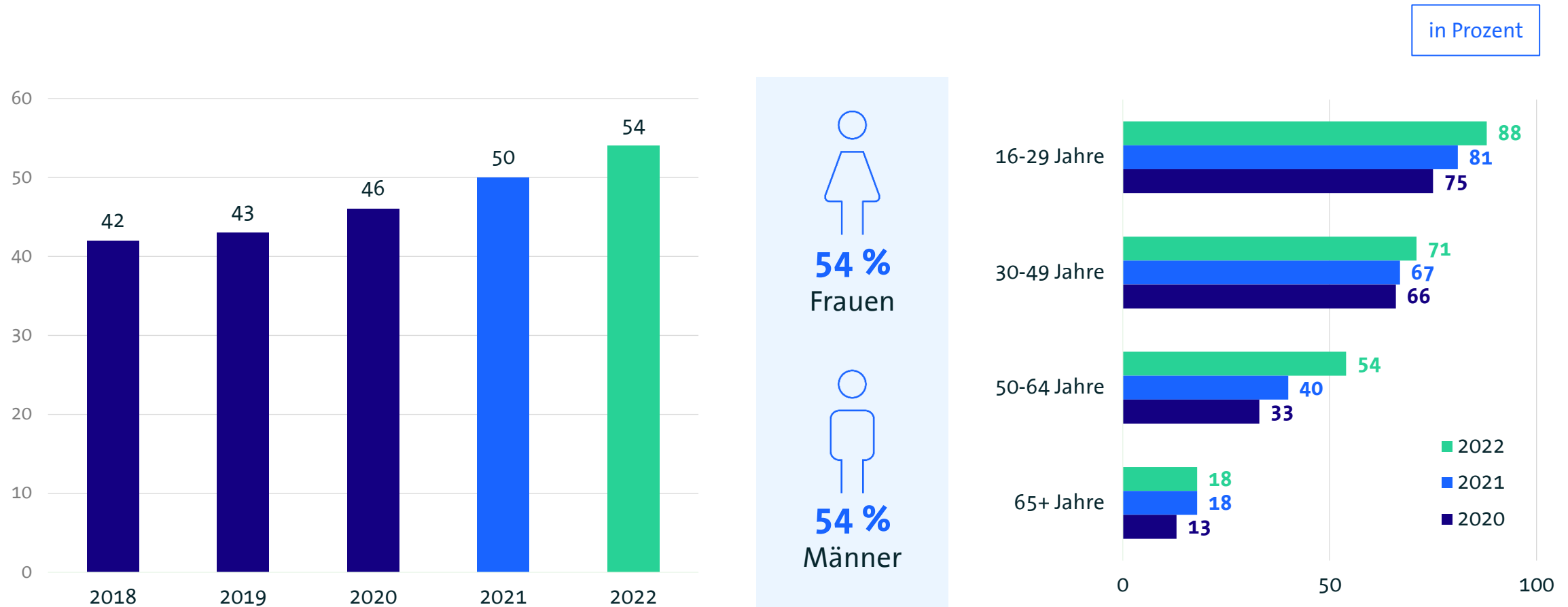
Präsidium Bitkom e.V.

Berlin, 23. August 2022



# Mehrheit der Deutschen spielt digital

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?



# Drei Viertel schalten beim Gaming vom Alltag ab

Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen zu bzw. nicht zu?



**75 %**

(2021: 64 %)

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



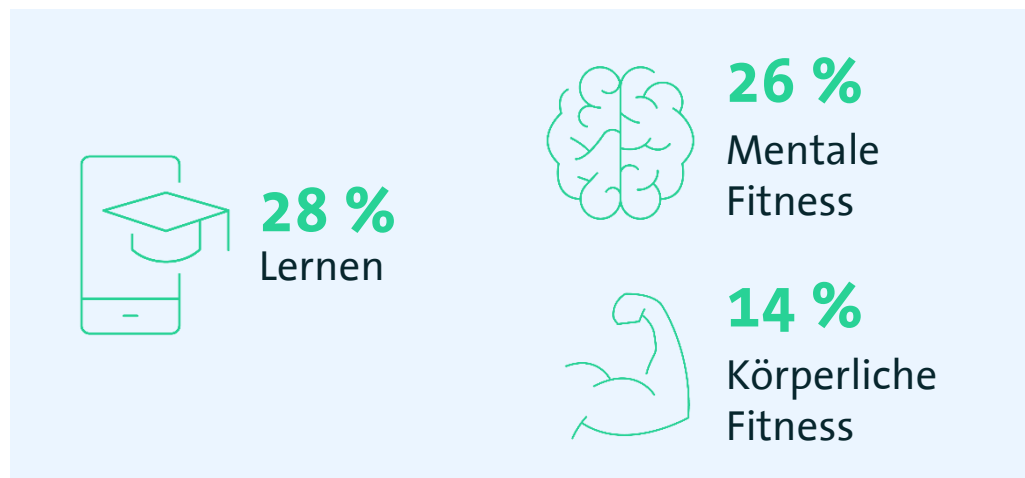
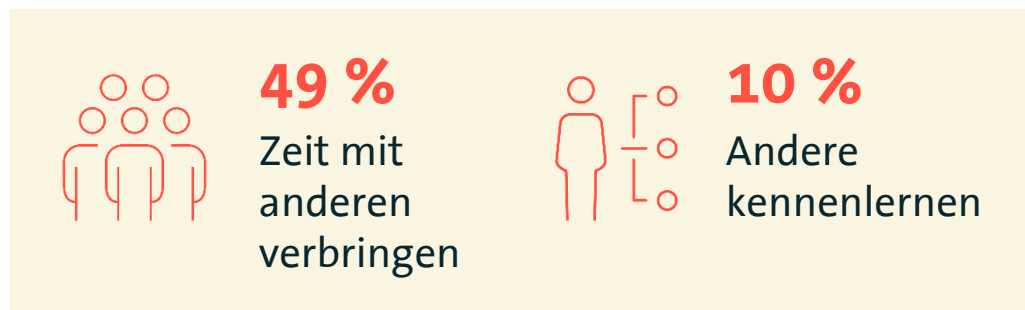
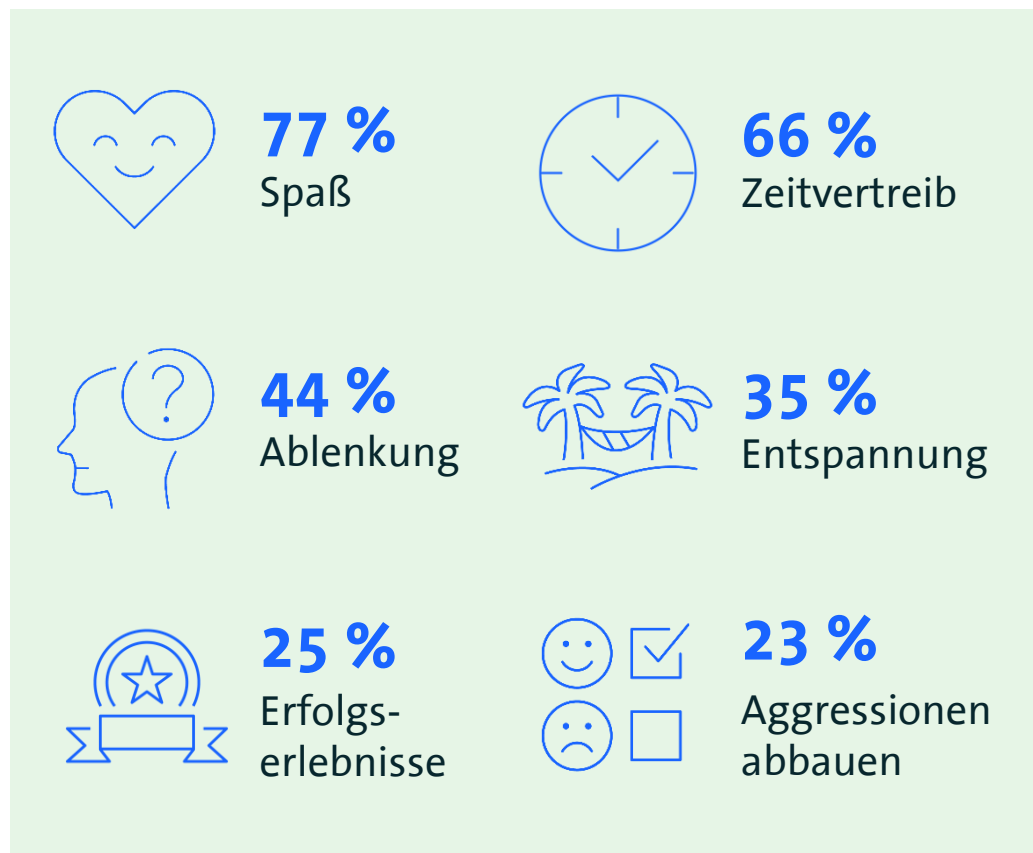
**42 %**

(2021: 41 %)

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

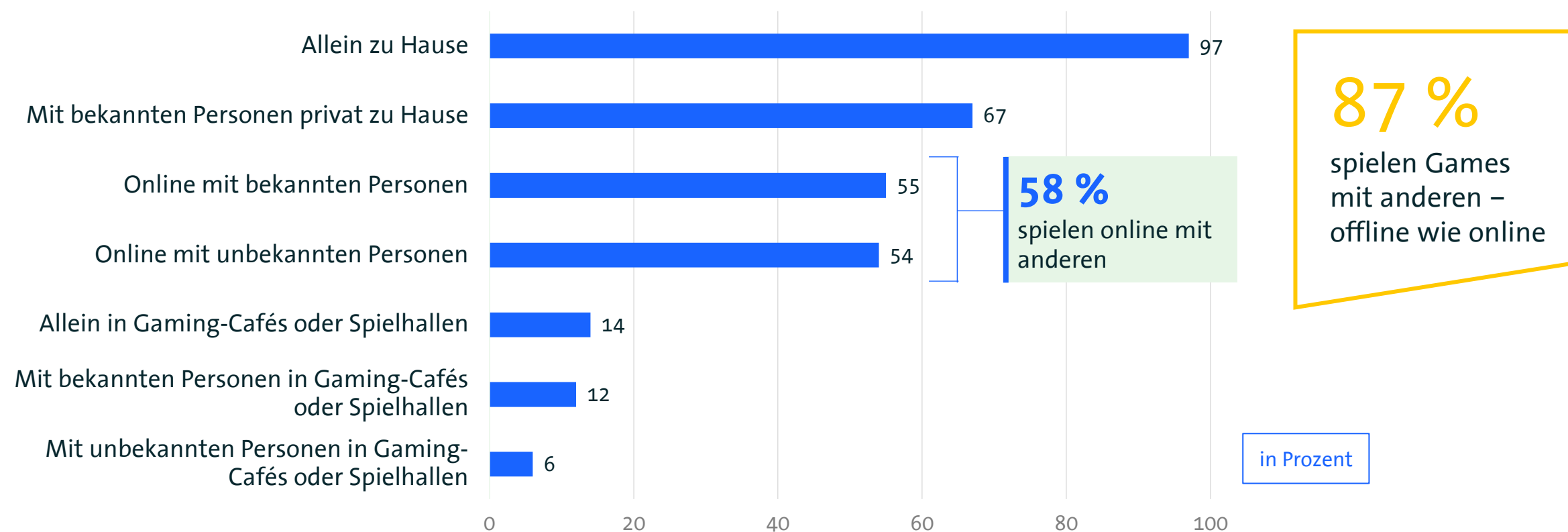
# Die Hälfte spielt, um Zeit mit anderen zu verbringen

Aus welchen Gründen spielen Sie in der Regel Video- oder Computerspiele?



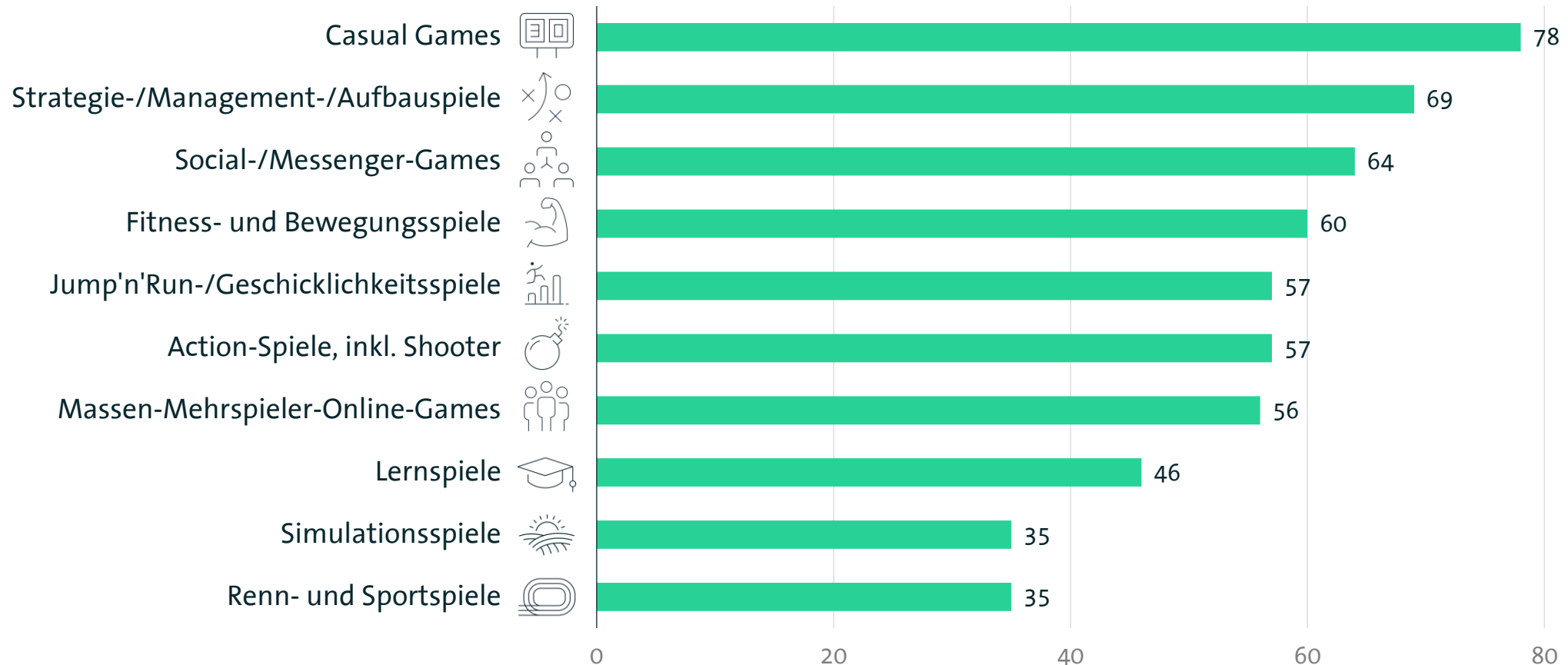
# 58 Prozent spielen online mit anderen

In welchen der folgenden Konstellationen spielen Sie Video- oder Computerspiele?



# Top 10 Spiele-Genres: Casual Gaming an der Spitze

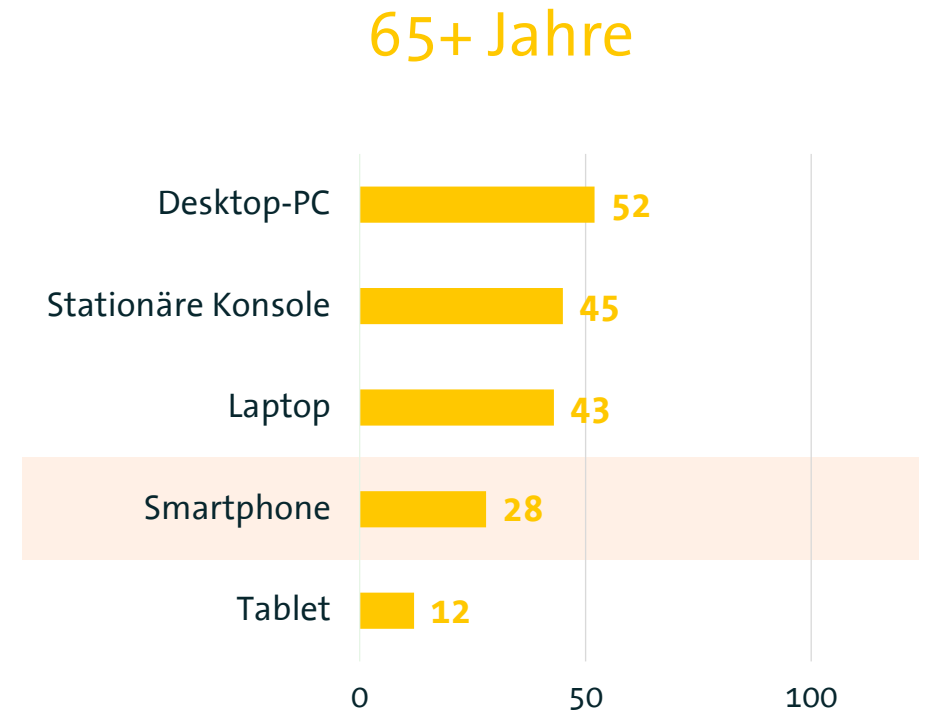
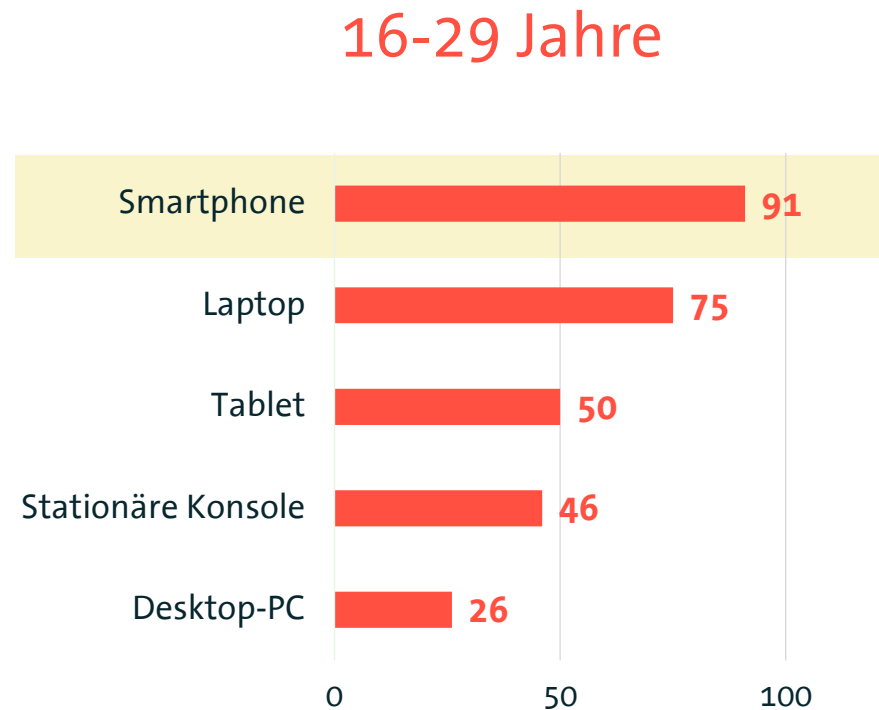
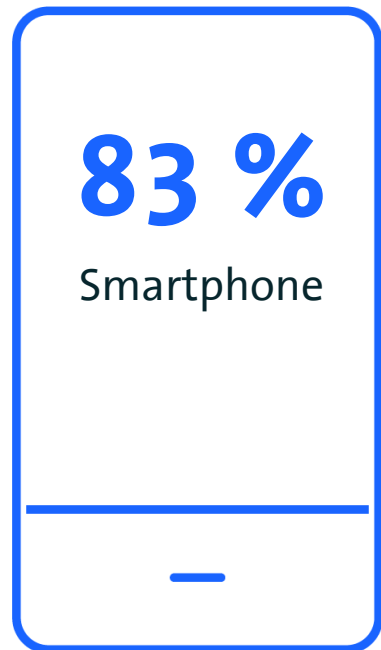
Welche der folgenden Arten von Video- oder Computerspielen spielen Sie zumindest gelegentlich?



in Prozent

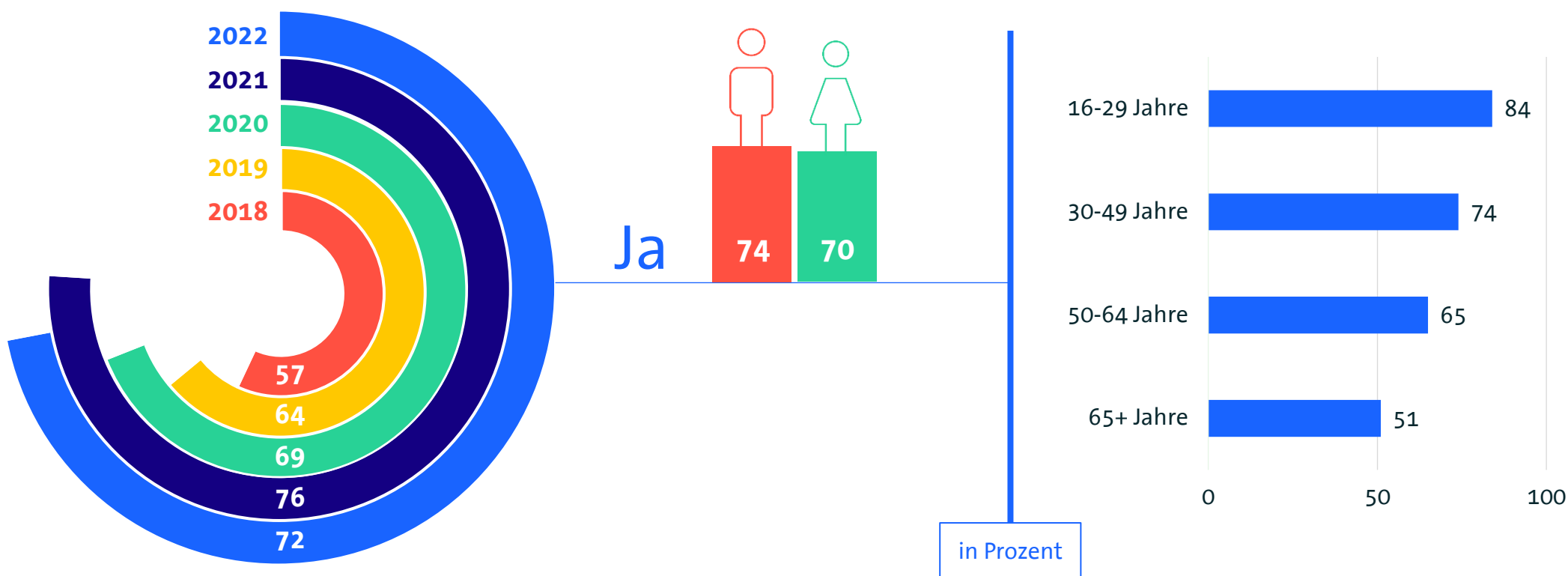
# 8 von 10 spielen Games auf dem Smartphone

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



# 72 Prozent geben Geld für Gaming aus

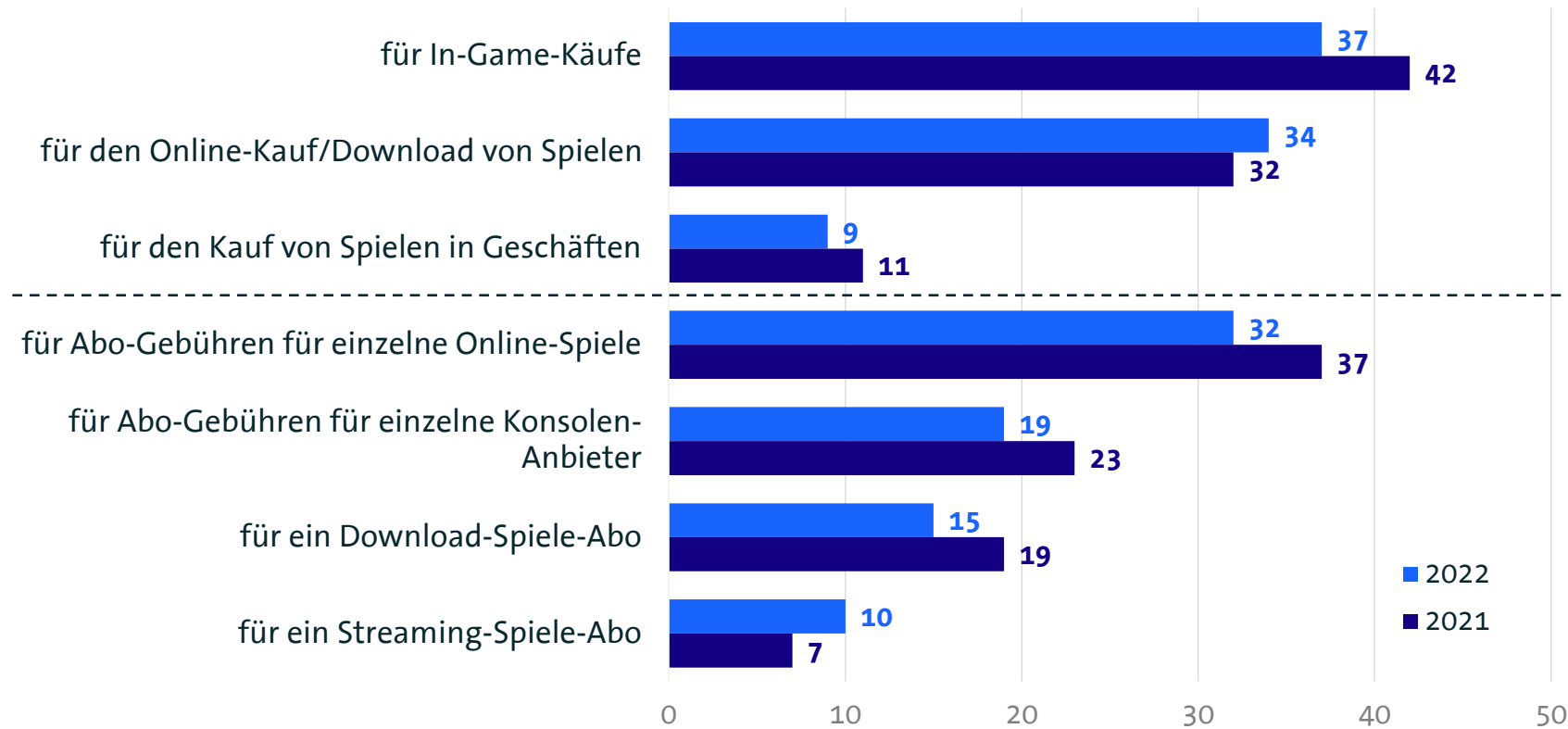
Haben Sie innerhalb der letzten 12 Monate Geld für Video- oder Computerspiele ausgegeben?





# Streaming-Abos nehmen zu

Haben Sie innerhalb der letzten 12 Monate Geld für Video- oder Computerspiele ausgegeben?



in Prozent

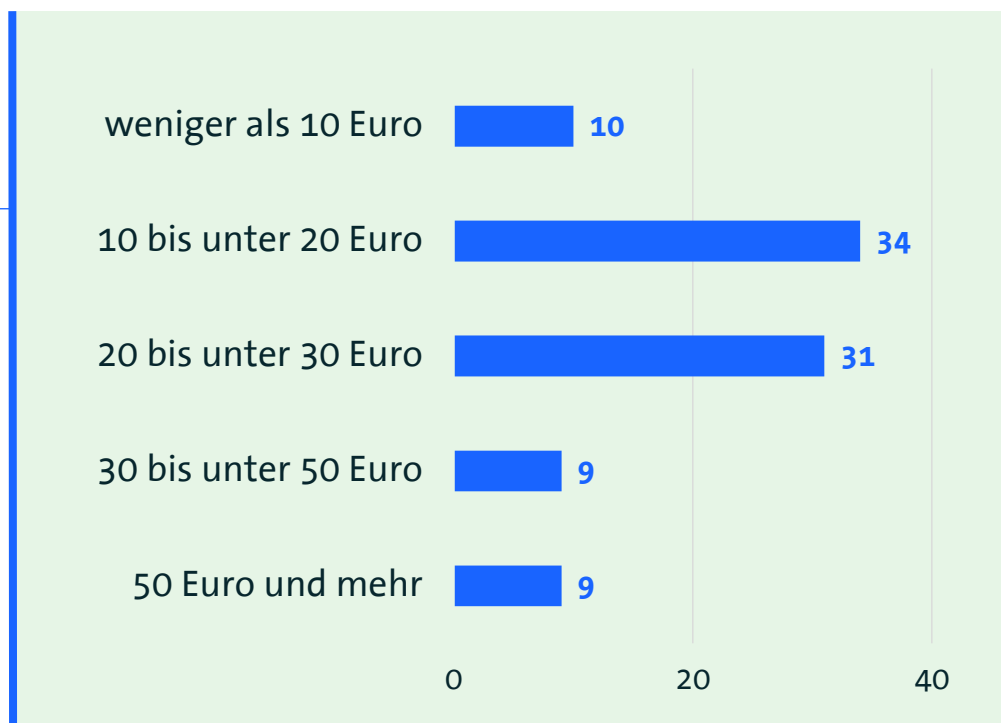
**51 %**  
haben mind.  
ein Abo.

# Die meisten geben zwischen 10 und 30 Euro pro Monat aus

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

**23 €**

geben Gamerinnen und Gamer im Schnitt pro Monat für Video- und Computerspiele aus.  
(2021: 26 €)

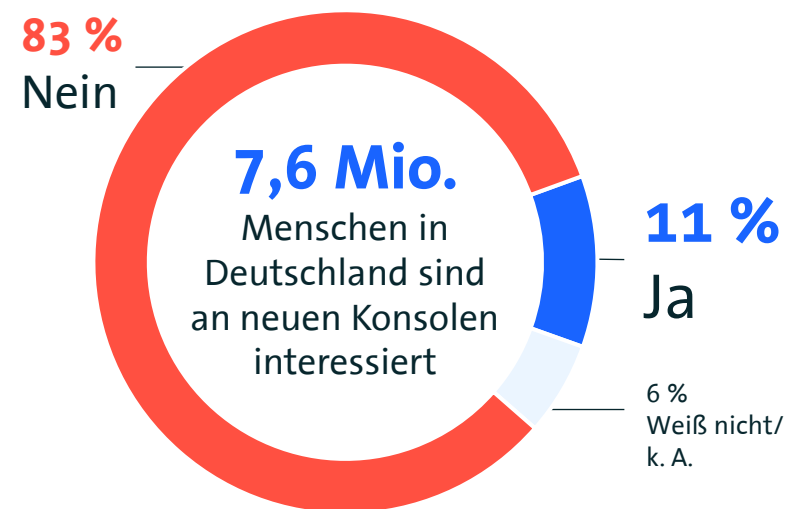


**16 %**

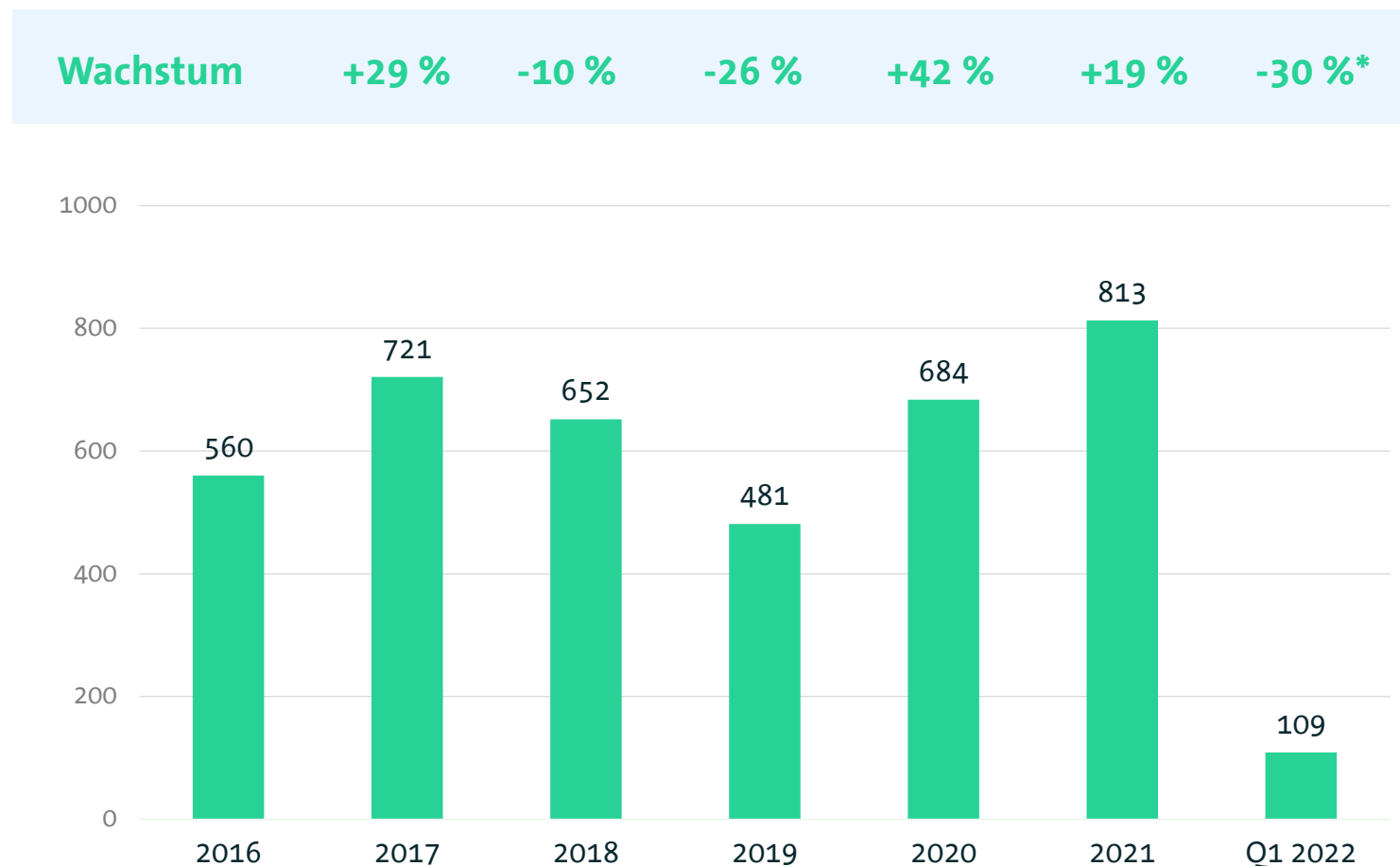
haben sich schon einmal neue Hardware wie Konsole, PC oder Notebook gekauft, um ihr Lieblingsspiel spielen zu können.\*

# Neue Konsolenmodelle bleiben gefragt

Haben Sie sich zuletzt mit dem Kauf einer neuen und aktuellen Spielekonsole beschäftigt?



Deutscher Markt für Spielekonsolen (Umsatz in Mio. €)



# Gaming hilft beim Einstieg in die digitale Welt

Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen zu bzw. nicht zu?

57 %

Video- oder Computerspiele können dabei helfen, den **Schulunterricht spannender zu gestalten.**

44 %

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



46 %

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

41 %

Video- oder Computerspiele ermöglichen einen **einfachen Einstieg in die digitale Welt.**

# Gaming-Trends 2022

**Olaf May**

Präsidium Bitkom e.V.

Berlin, 23. August 2022



# Untersuchungsdesign

Auftraggeber

Bitkom e.V.

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Methodik</b>                    | Computergestützte telefonische Befragung/ Computer Assisted Telephone Interview (CATI), Dual Frame              |
| <b>Grundgesamtheit</b>             | Personen in Deutschland ab 16 Jahren  |
| <b>Stichprobengröße</b>            | n=1.175 (darunter n=635 Gamer)  |
| <b>Befragungszeitraum</b>          | KW25 bis KW27 2022  |
| <b>Gewichtung</b>                  | Repräsentative Gewichtung des Datensatzes auf Grundlage des aktuellen Mikrozensus des Statistischen Bundesamtes |
| <b>Statistische Fehlertoleranz</b> | +/- 3 Prozent   |