

Gaming in Deutschland 2025

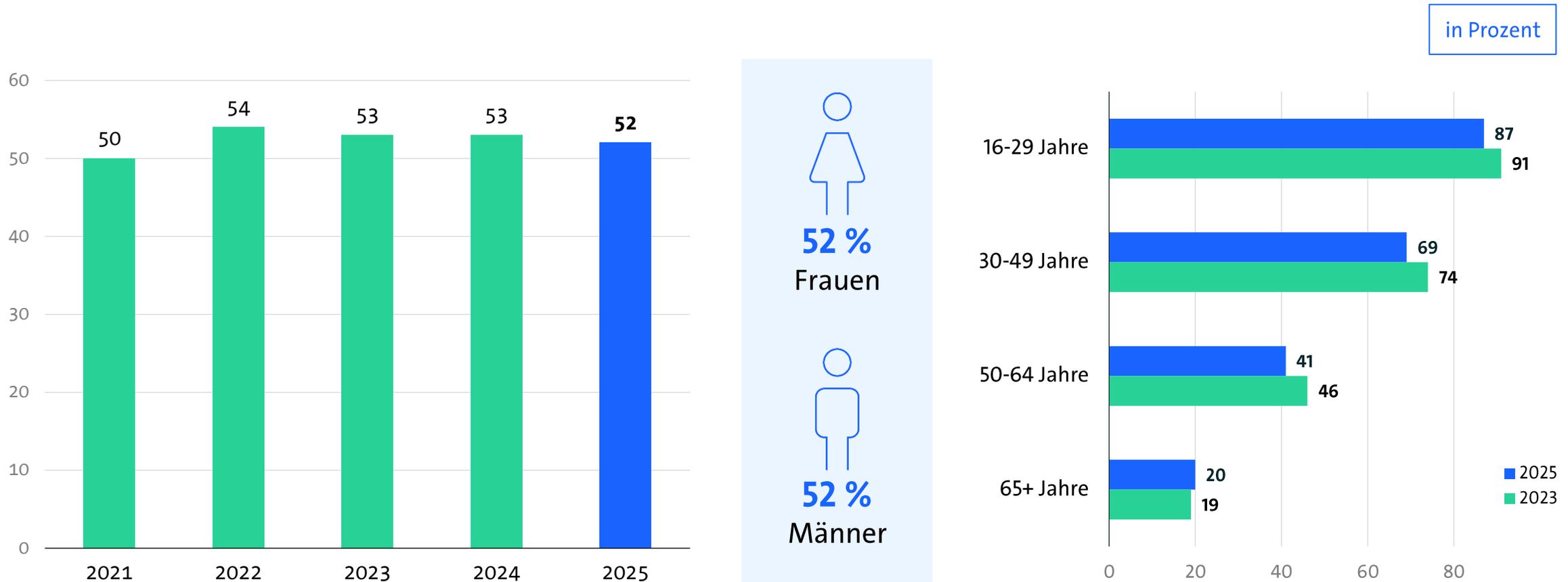
Dr. Bernhard Rohleder

Bitkom-Hauptgeschäftsführer

Berlin, 12. August 2025

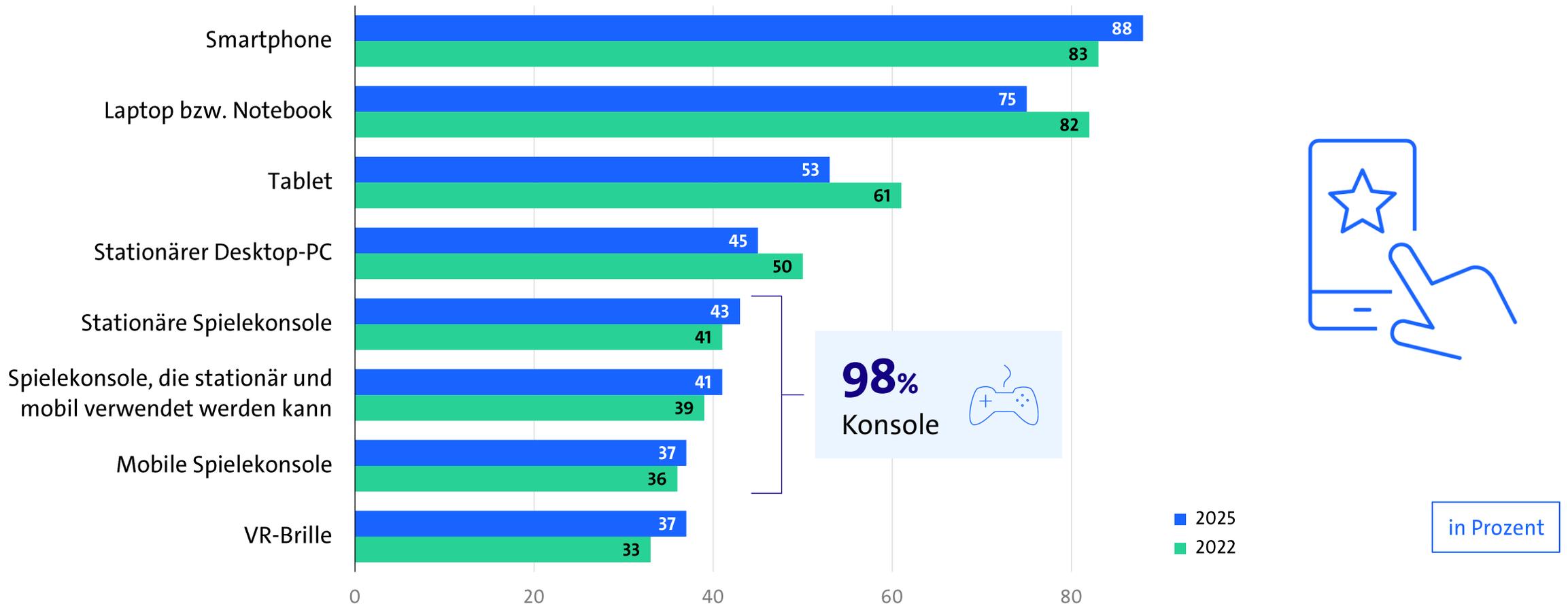
Über die Hälfte der Deutschen spielt Games

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?



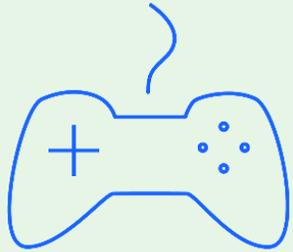
Weg vom PC, hin zu Konsole und Smartphone

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



Im Schnitt täglich zwei Stunden gespielt

Wie viele Stunden verbringen Sie durchschnittlich pro Tag mit dem Spielen von Games?



2 Stunden

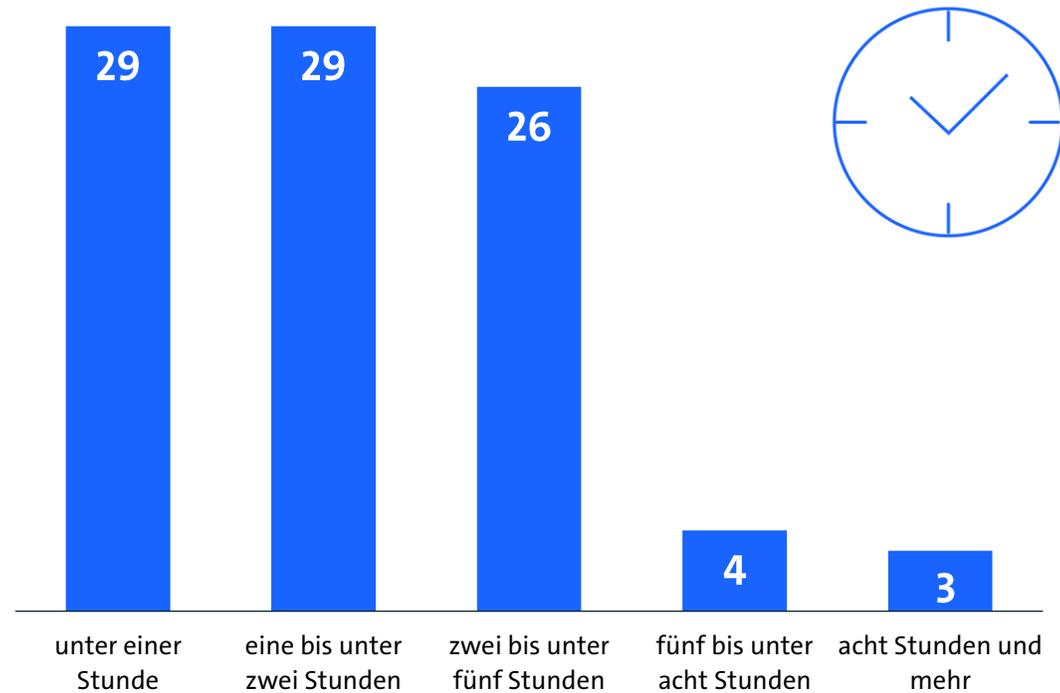
verbringen deutsche Gamer im Schnitt täglich mit dem Spielen.



2,2 Stunden
Frauen



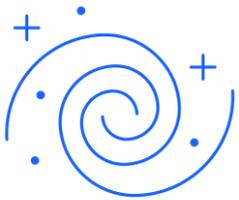
1,9 Stunden
Männer



in Prozent

Leben ohne Videospiele für fast die Hälfte undenkbar

Welche der folgenden Aussagen treffen auf Sie zu?



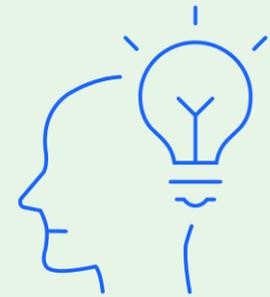
36%

»Ich habe mir schon einmal gewünscht, **in echt in ein Spiel eintauchen** zu können.«



20%

»Ich habe schon einmal **von einem Videospiele geträumt**.«



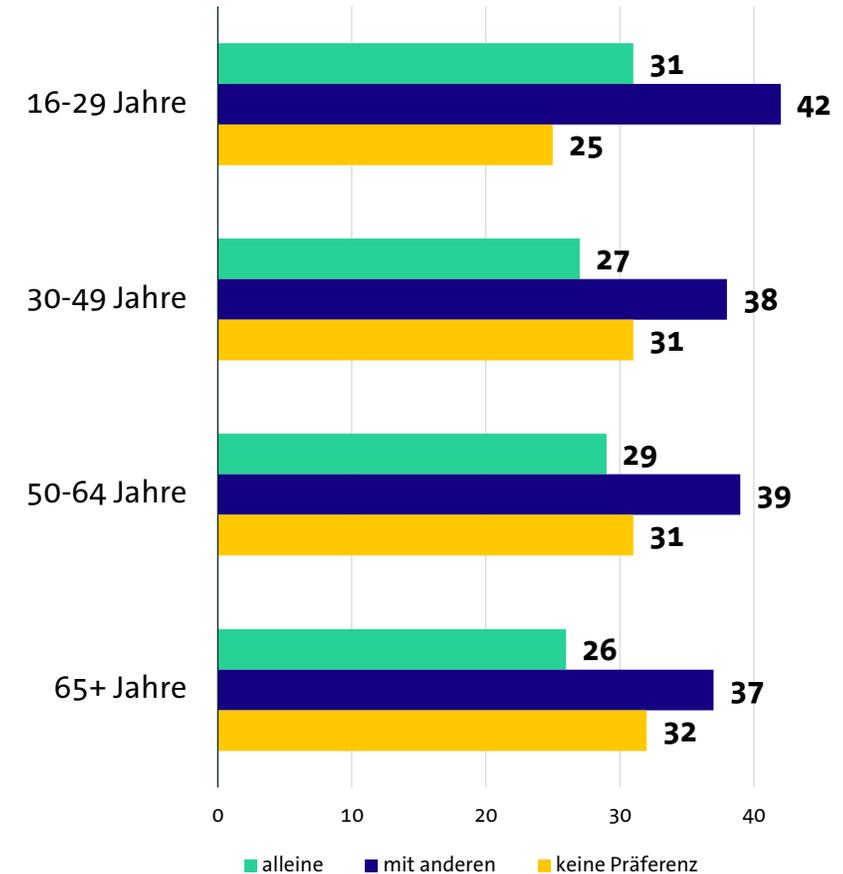
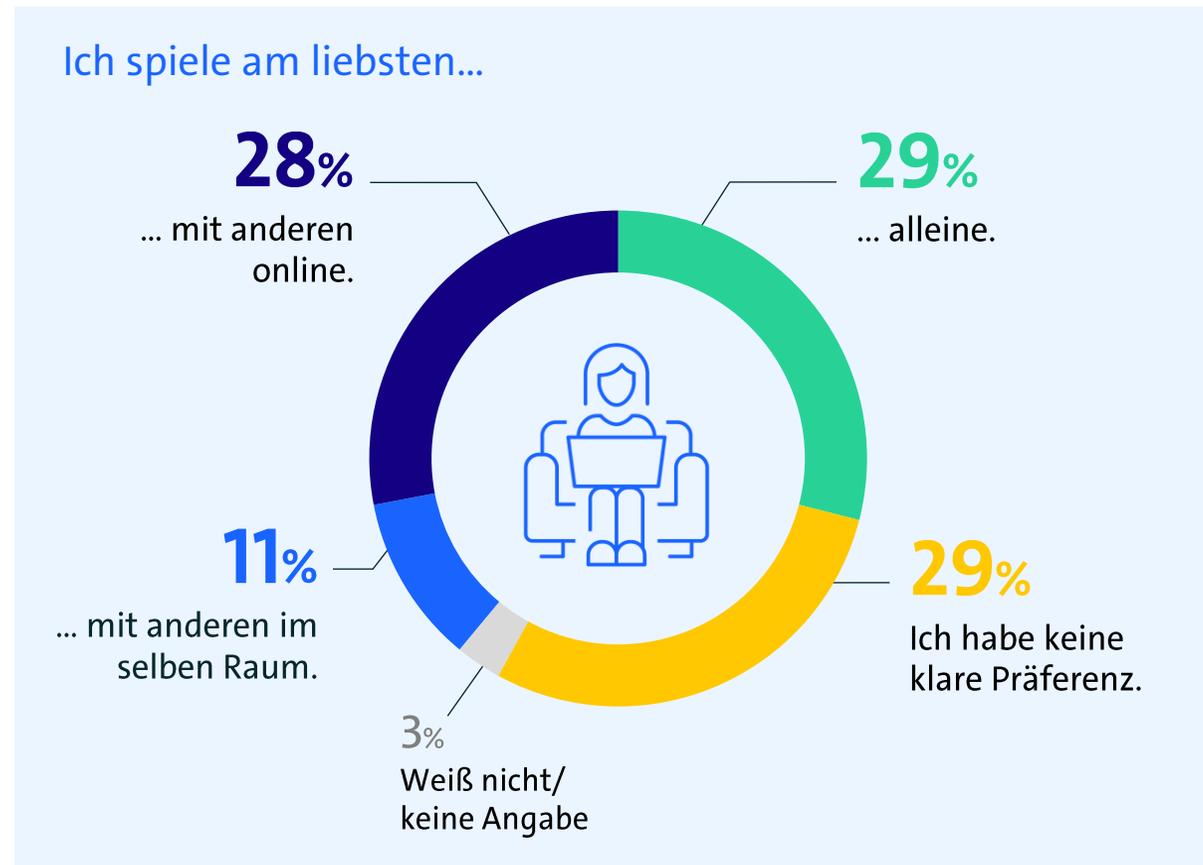
45%

(2023: 39%)

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

Spiel alleine oder online mit anderen am beliebtesten

Spielen Sie Computer- und Videospiele am liebsten alleine oder gemeinsam mit anderen?



Nur ein Viertel spielt lieber kooperativ

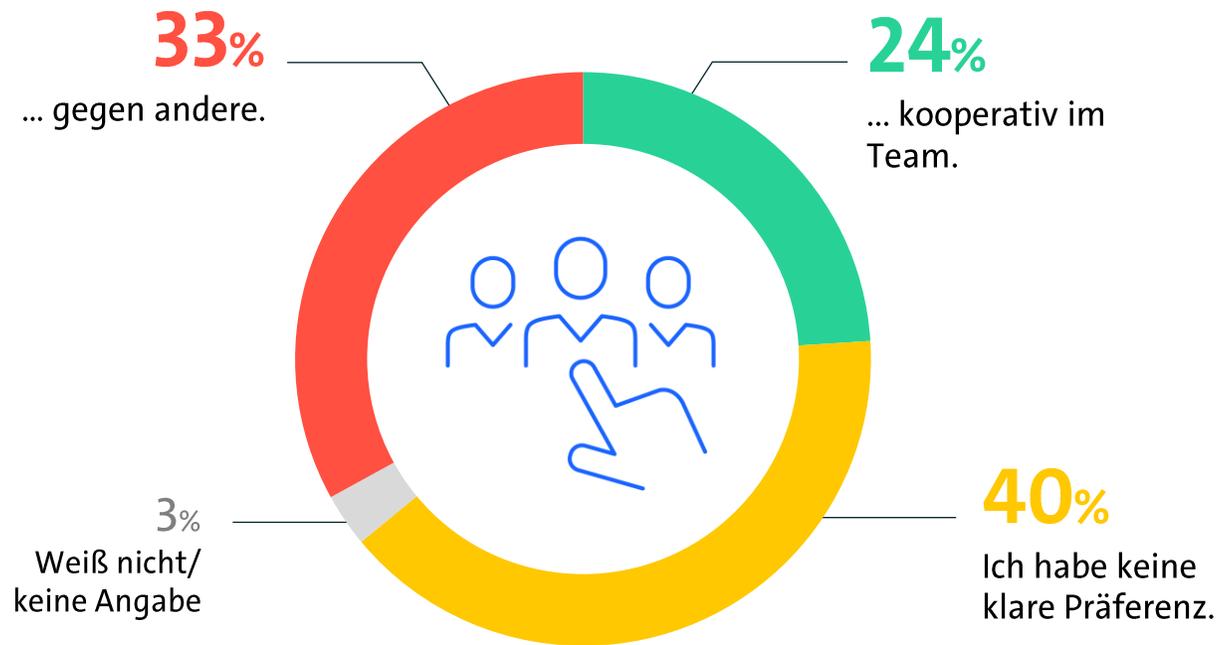
Spielen Sie lieber kooperativ im Team mit anderen oder im Wettkampf gegen andere?



54%

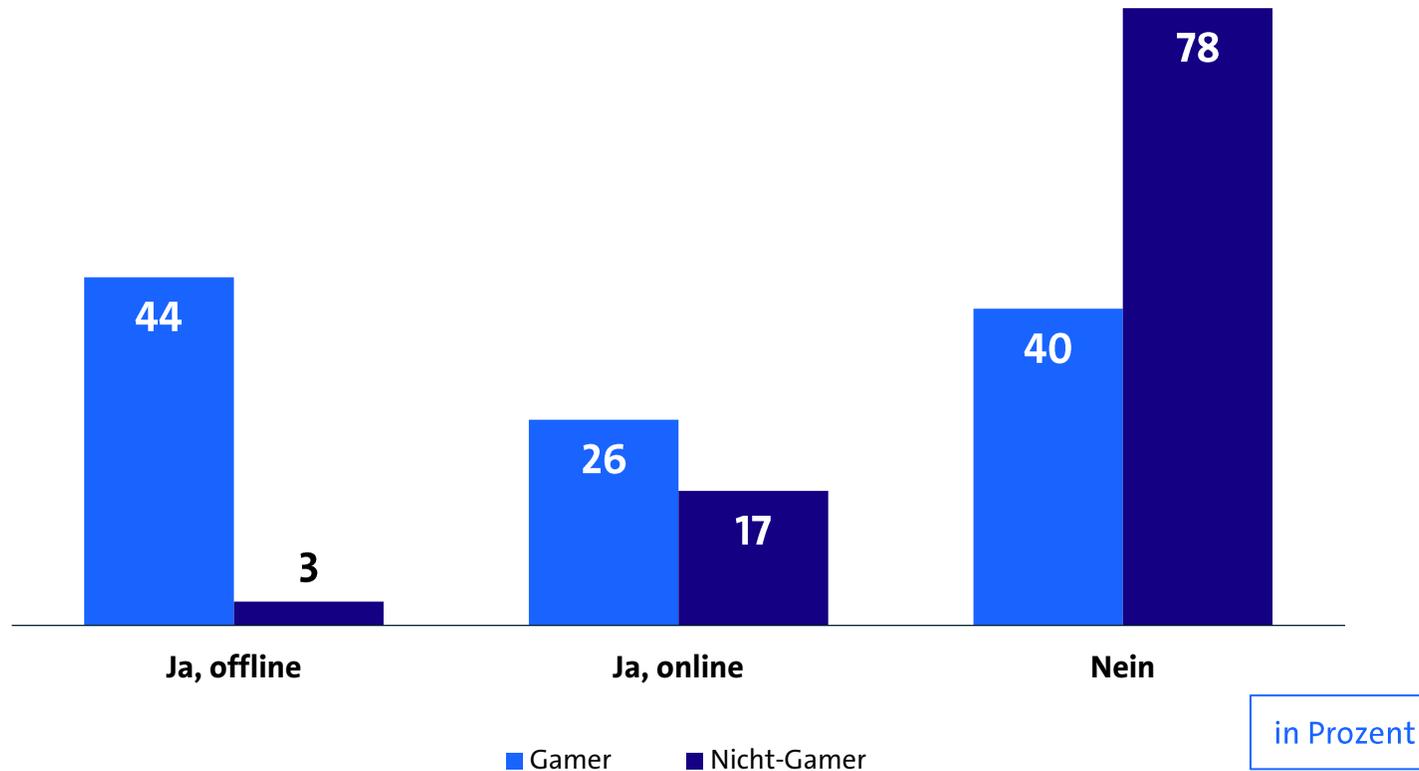
»Ich möchte im Spiel gerne **der oder die Beste** sein.«

Ich spiele lieber...



Mehr als ein Drittel schaut anderen beim Spiel zu

Schauen Sie anderen Spielern zumindest hin und wieder beim Spielen von Video- oder Computerspielen zu?

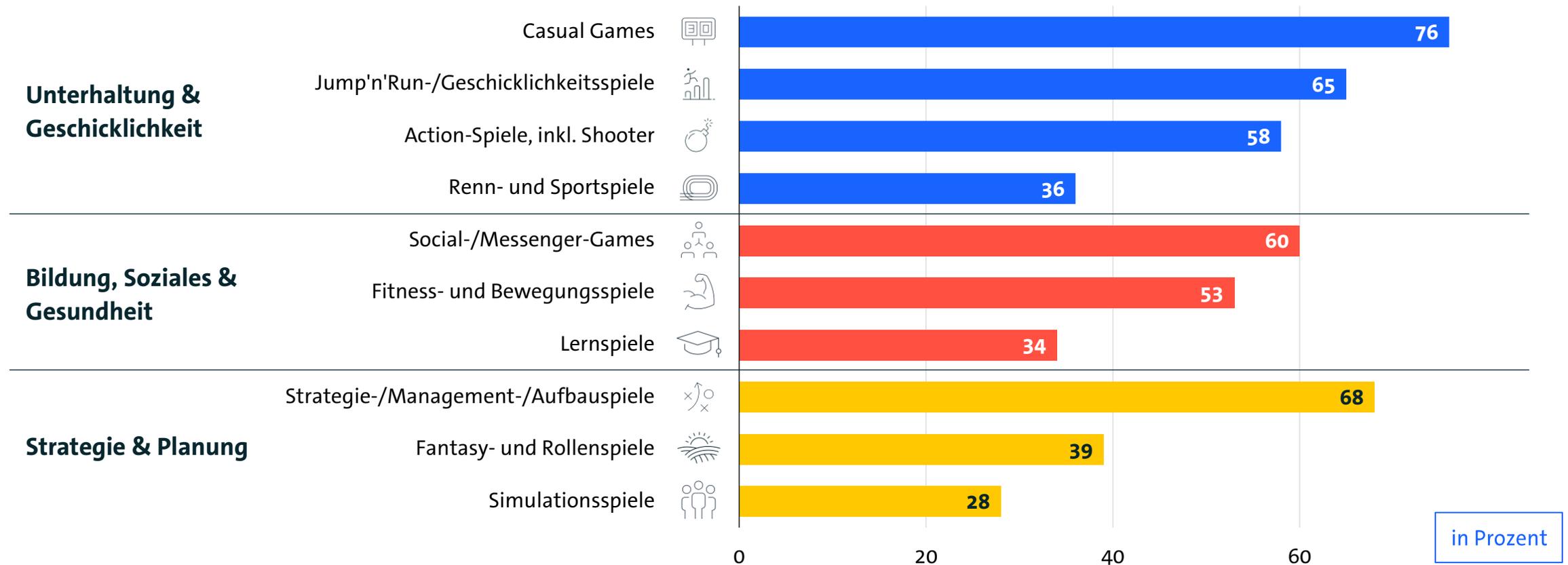


39%

aller Befragten schauen zumindest hin und wieder **online oder offline** anderen beim Spielen zu.

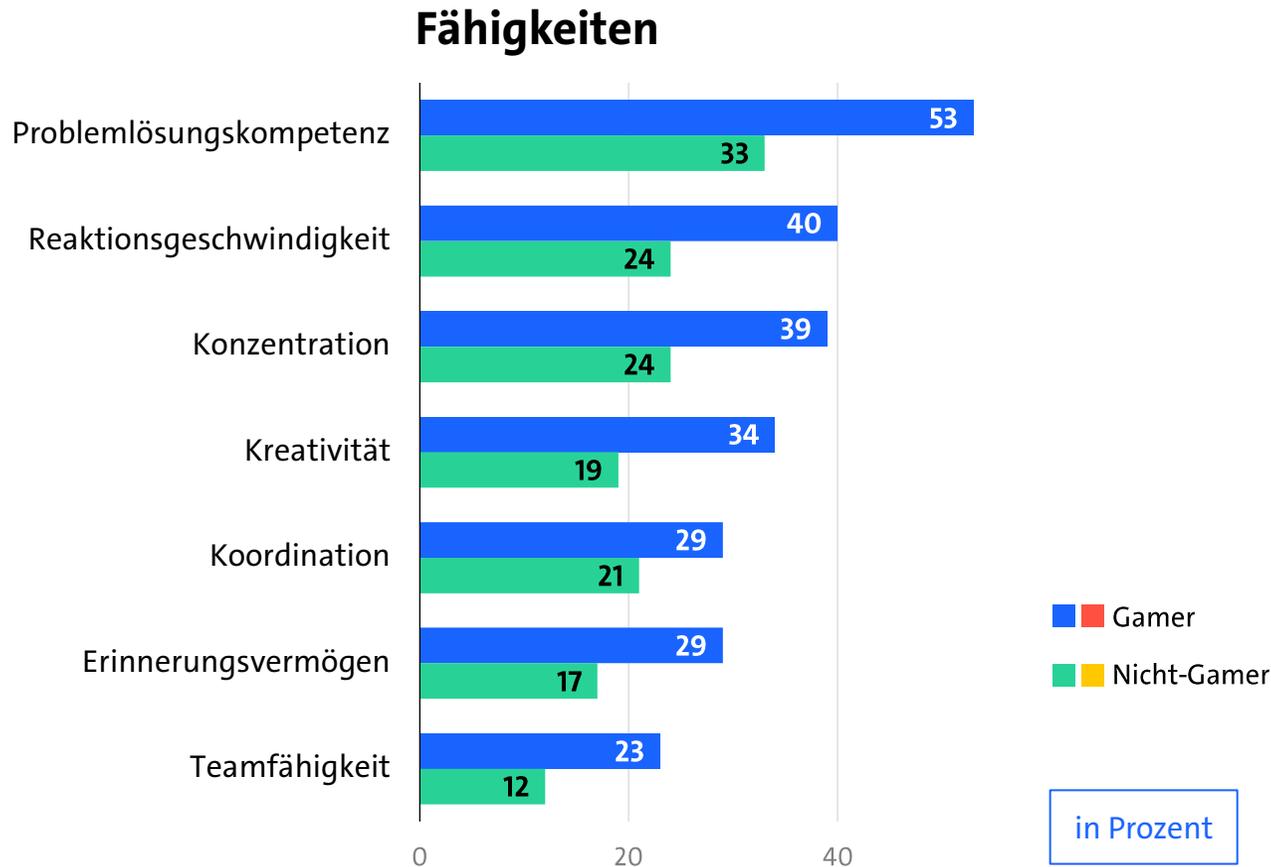
Casual Games unter den Spielen an der Spitze

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

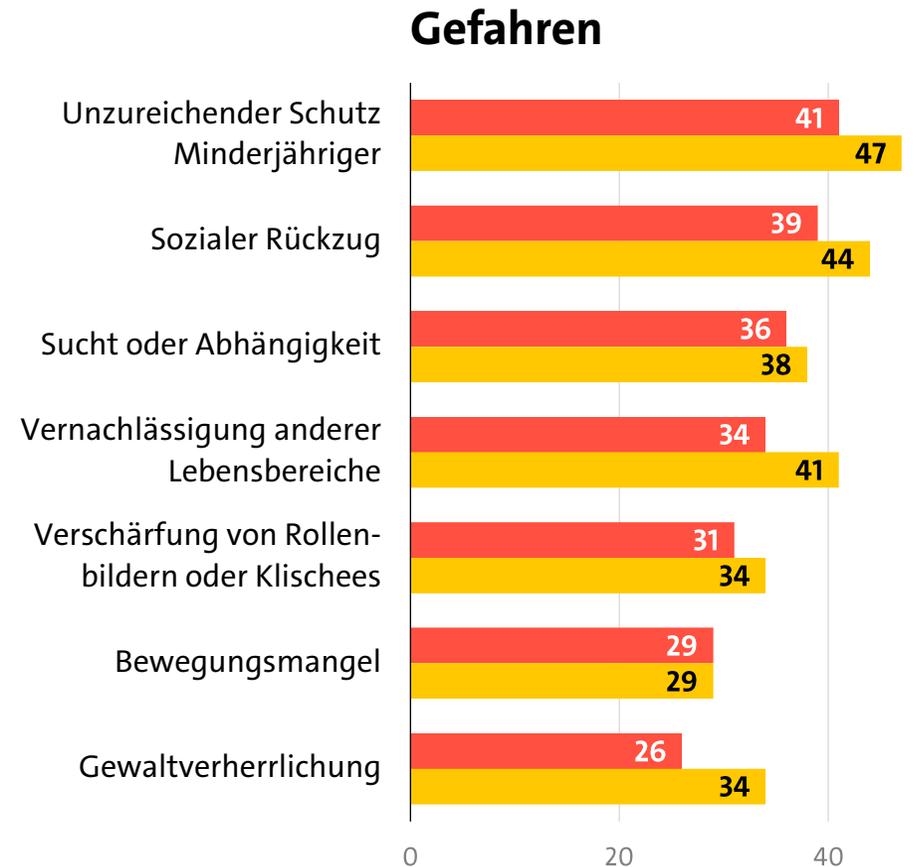


Gaming schult Fähigkeiten, birgt aber auch Gefahren

Welche der folgenden Fähigkeiten lassen sich durch Computer- und Videospiele erlernen oder verbessern?

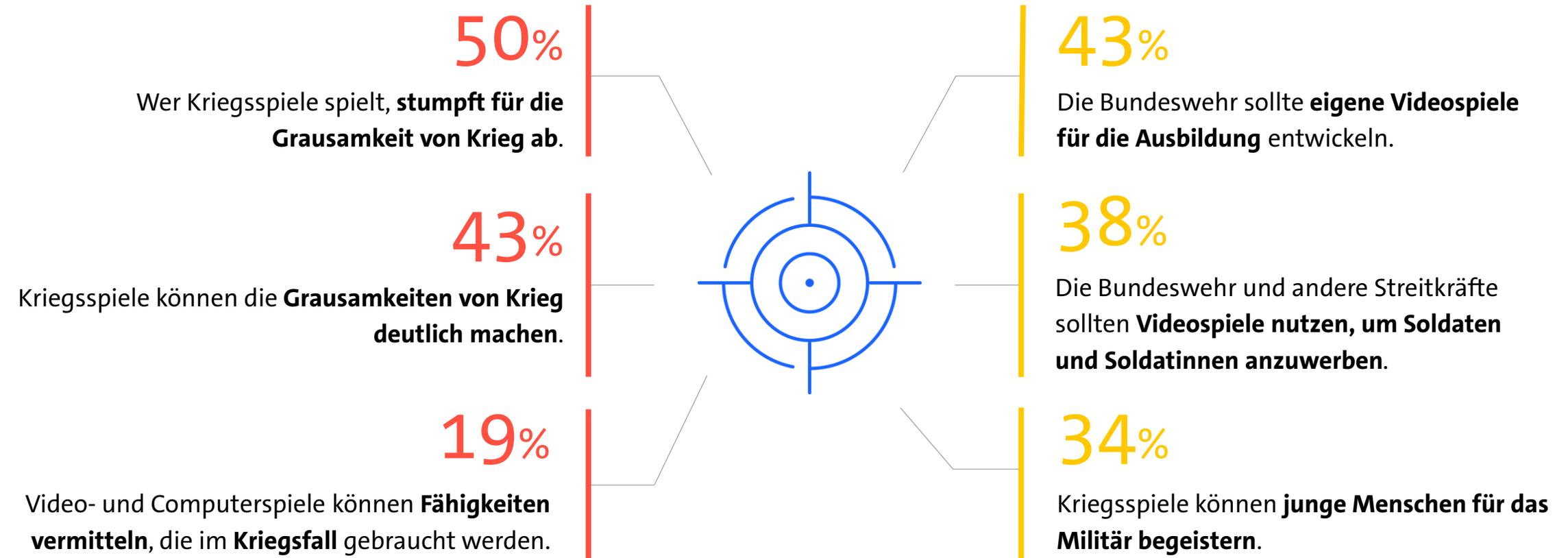


Und welche Gefahren sehen Sie beim Spielen von Computer- und Videospiele?



Videospiele bieten Chancen für die Verteidigung

Inwiefern treffen die folgenden Aussagen Ihrer Meinung nach zu?



Gaming in Deutschland 2025

Dr. Bernhard Rohleder

Bitkom-Hauptgeschäftsführer

Berlin, 12. August 2025

Untersuchungsdesign

Auftraggeber

Bitkom e.V.

Methodik	Computergestützte telefonische Befragung / Computer Assisted Telephone Interview (CATI), Dual Frame
Grundgesamtheit	Personen in Deutschland ab 16 Jahren
Stichprobengröße	n=1.209, davon 626 Gamer
Befragungszeitraum	KW 20 bis KW 23 2025
Gewichtung	Repräsentative Gewichtung des Datensatzes auf Grundlage des aktuellen Mikrozensus des Statistischen Bundesamtes
Statistische Fehlerspanne	+/- 3 Prozent der Gesamtstichprobe