

Gaming in Deutschland 2026

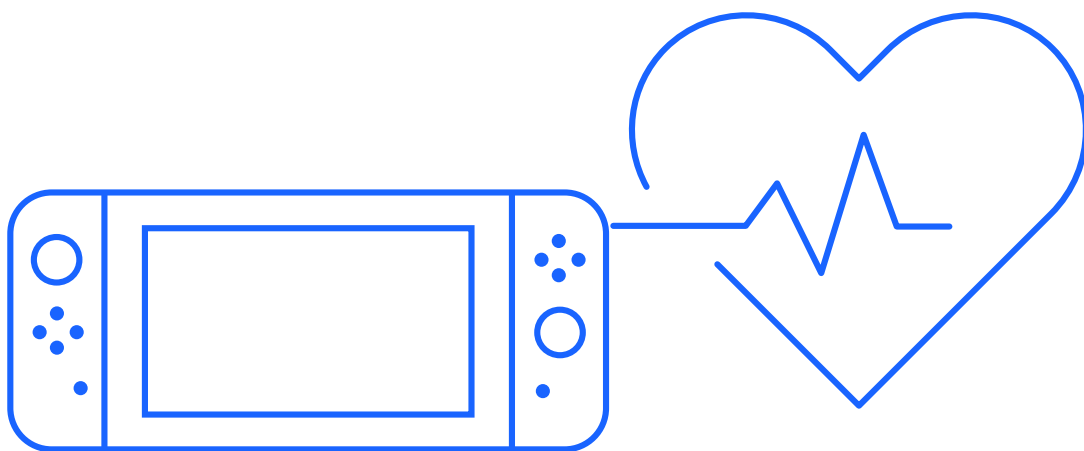
Dr. Bernhard Rohleder

Bitkom-Hauptgeschäftsführer

Berlin, 20. August 2026

Ein Leben ohne Gaming? Für fast die Hälfte unvorstellbar

Welche der folgenden Aussagen treffen auf Sie zu?



47% 2025: 45% ↑
2023: 39%

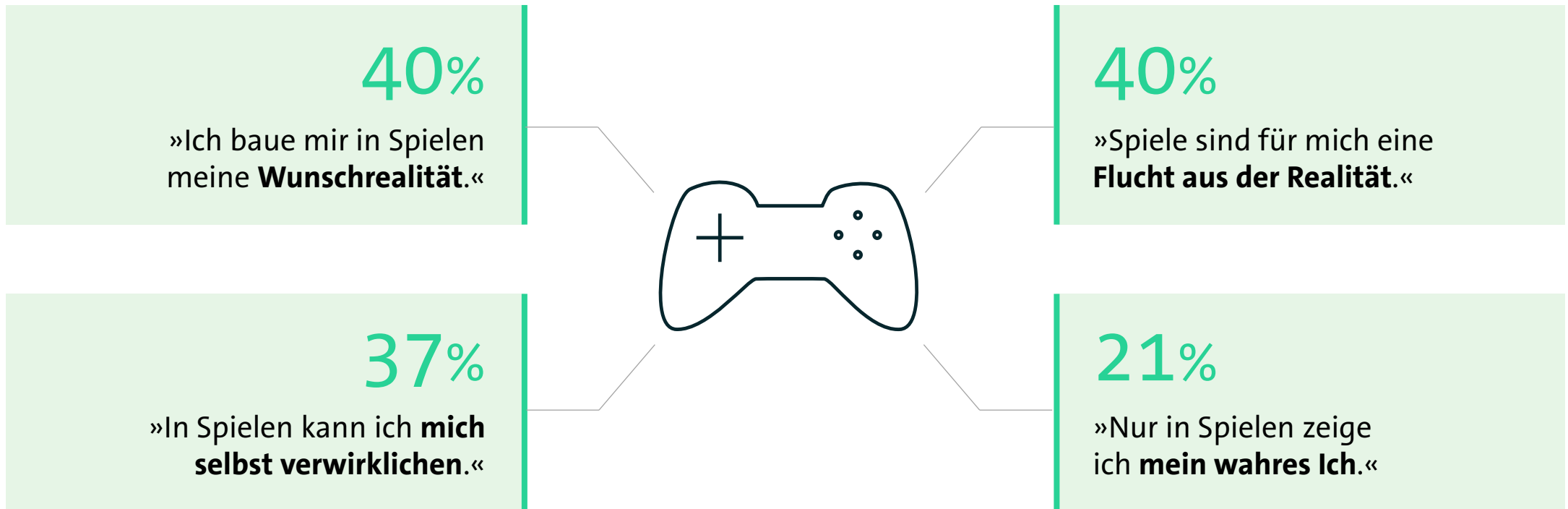
»Ich kann mir ein **Leben ohne** Video- oder Computerspiele **nicht mehr vorstellen.**«

44% 2025: 36% ↑

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

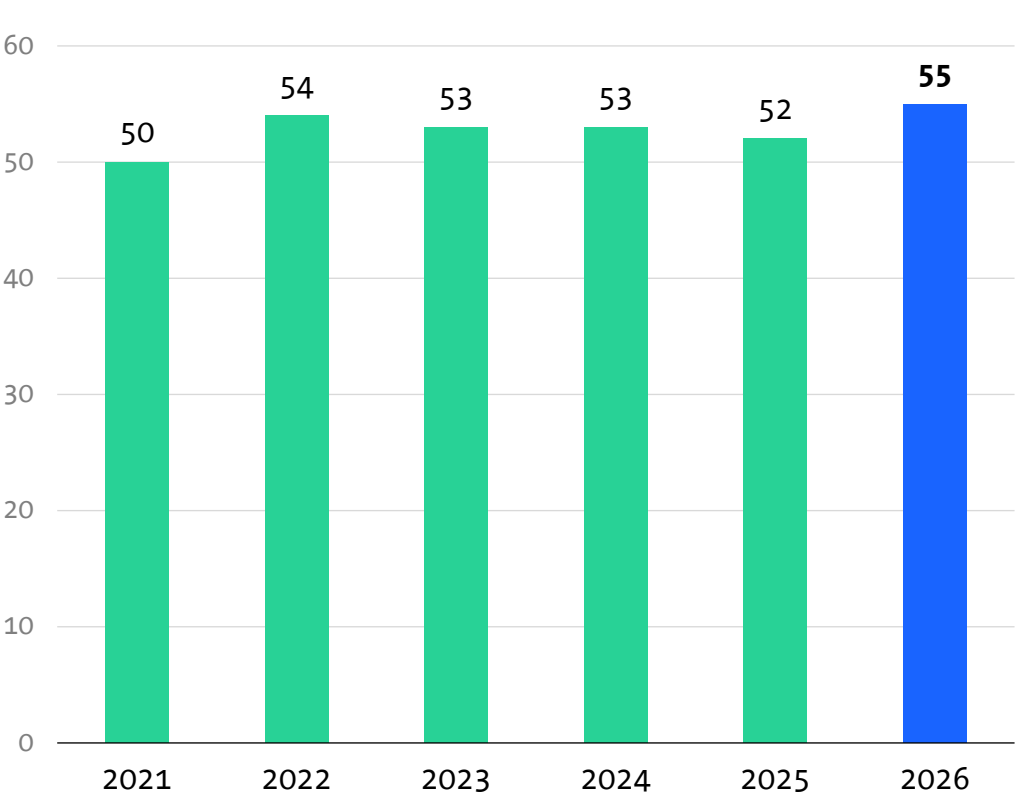
Games: besser als das echte Leben?

Welche der folgenden Aussagen treffen auf Sie zu?

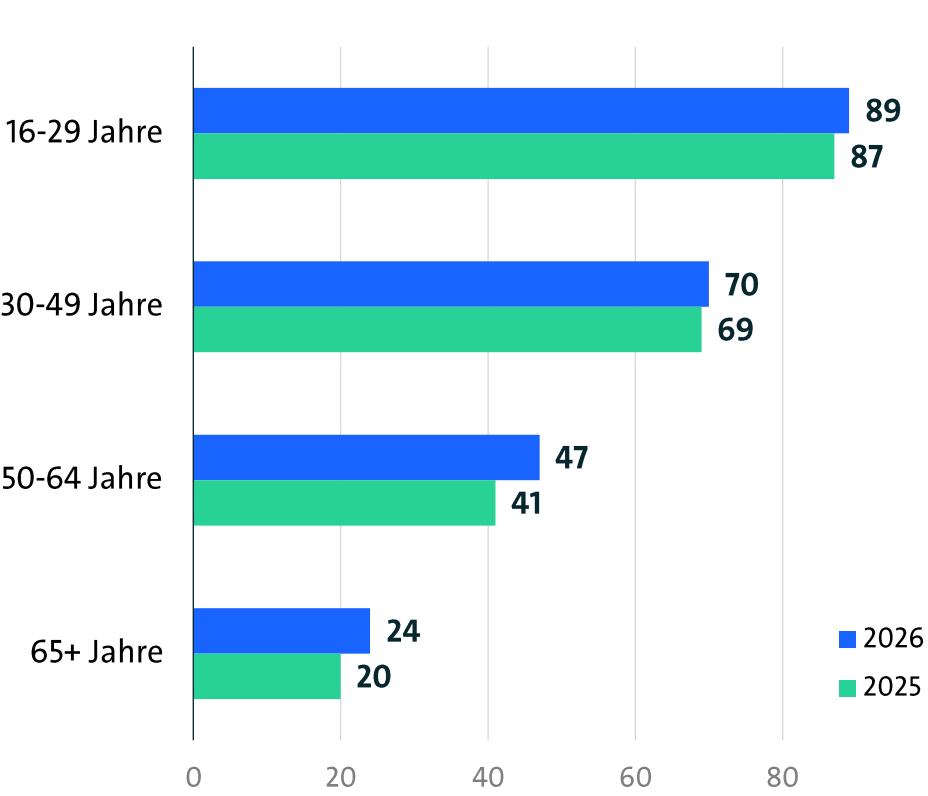


Die Gamer-Community wächst verhalten

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?

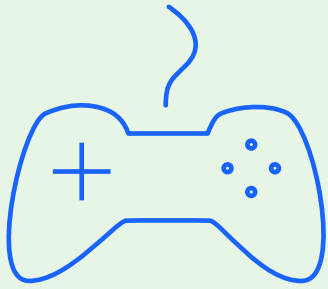


in Prozent

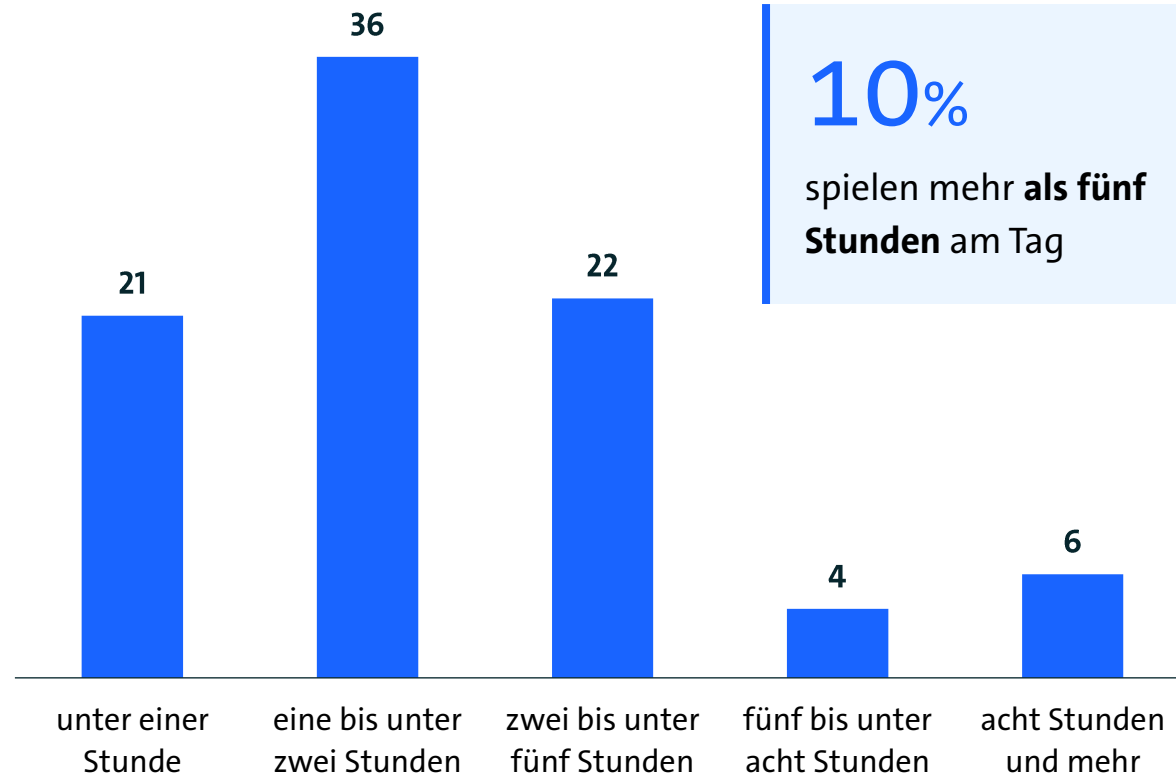


Gamer spielen im Schnitt 2 Stunden am Tag

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



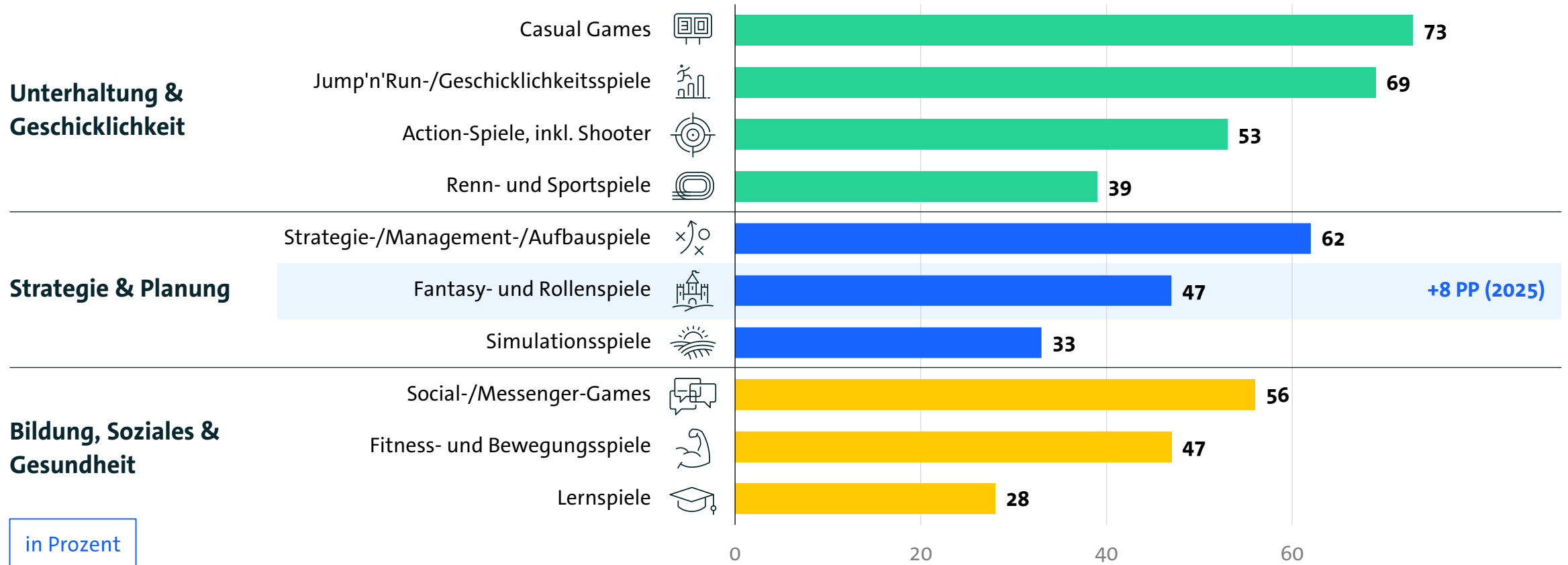
2,3 Stunden
verbringen deutsche
Gamer im Schnitt **täglich**
mit dem Spielen.



in Prozent

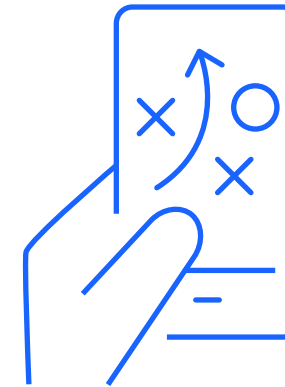
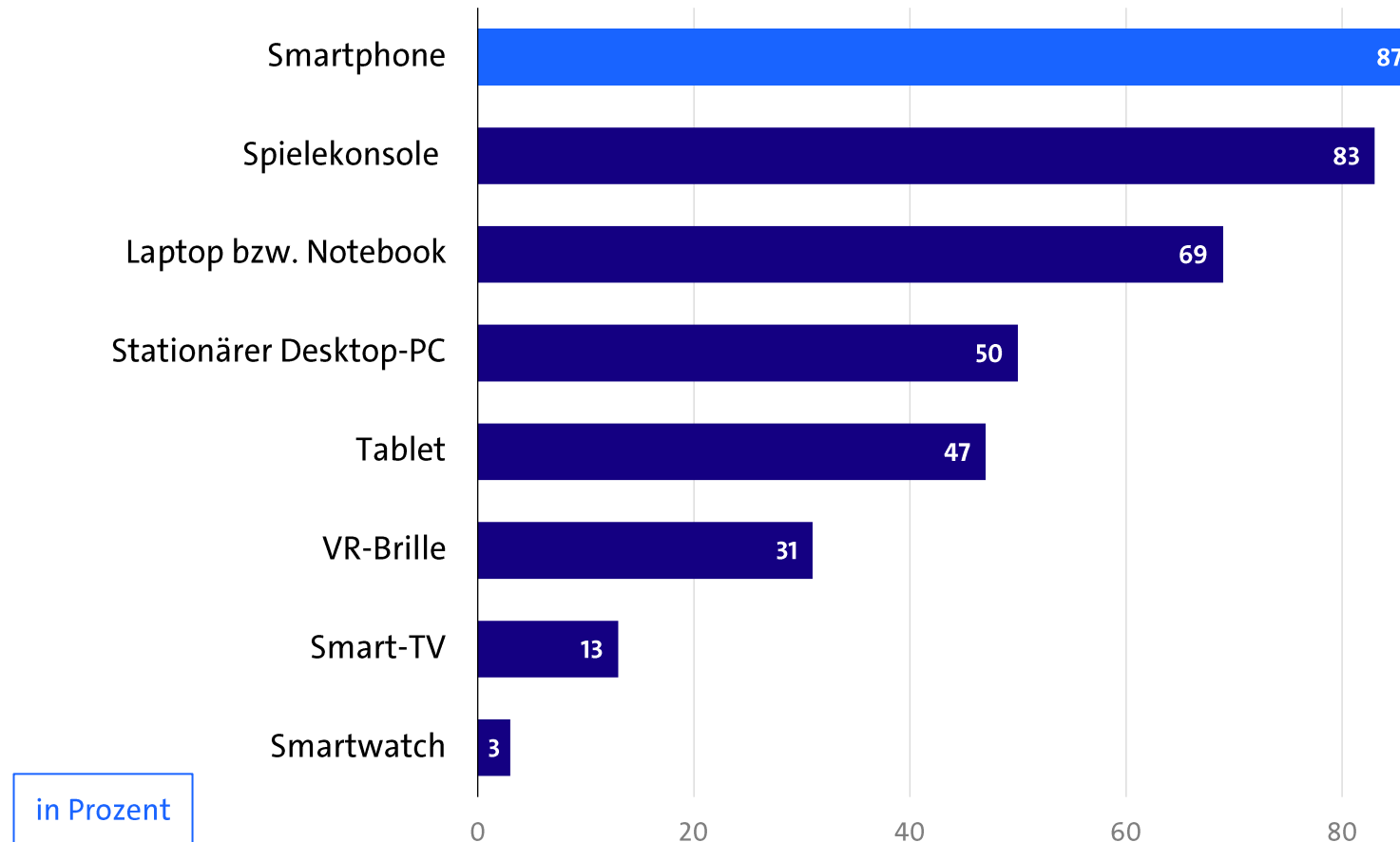
Top Ten: Casual Games sind an der Spitze

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



Mobile Gaming per Smartphone liegt vorn

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

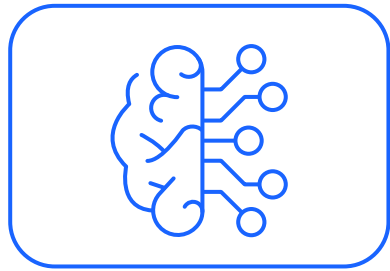


4 Geräte

nutzen Gamer im
Schnitt zum Spielen.

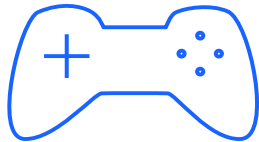
6 von 10 Gamern erwarten KI-Revolution im Gaming

Welche der folgenden Aussagen treffen auf Sie oder Ihrer Meinung nach zu?



61%

KI wird das Gaming
revolutionieren.



65%

Durch KI werden Spiel-
welten und Charaktere
realistischer.

51%

Mit KI wird die
Spielerfahrung
individueller.

54%

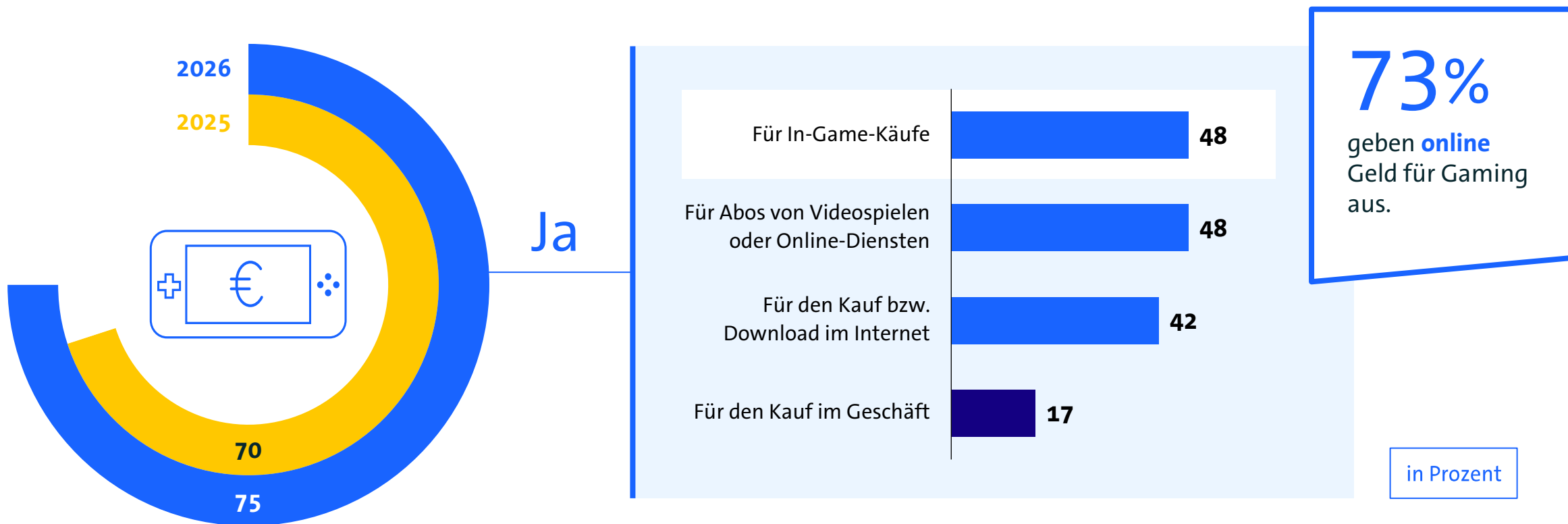
Ich spiele lieber gegen
KI-gesteuerte Gegner
als gegen Menschen.

9%

Ich habe mithilfe von
KI schon **selbst neue**
Spiele programmiert.

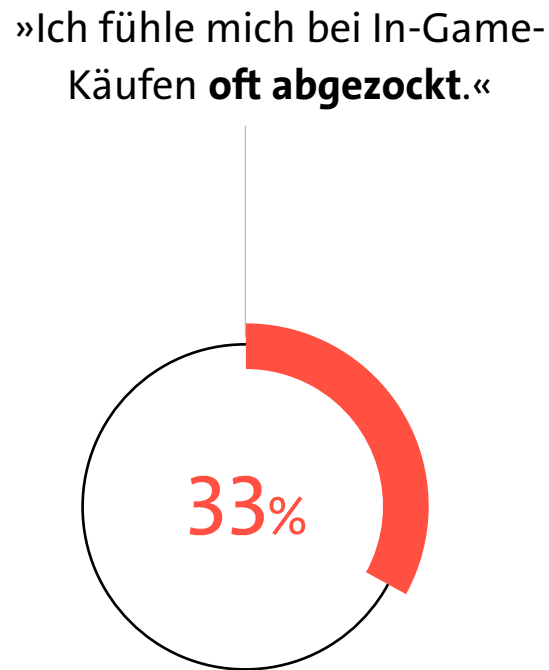
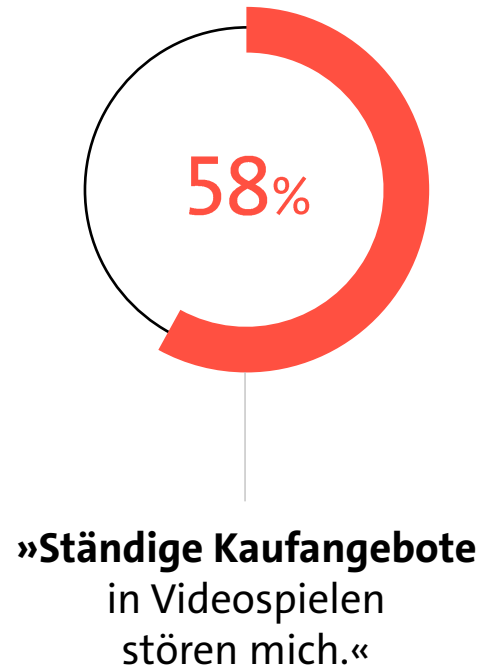
Die Hälfte zahlt für virtuelle Extras im Spiel

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



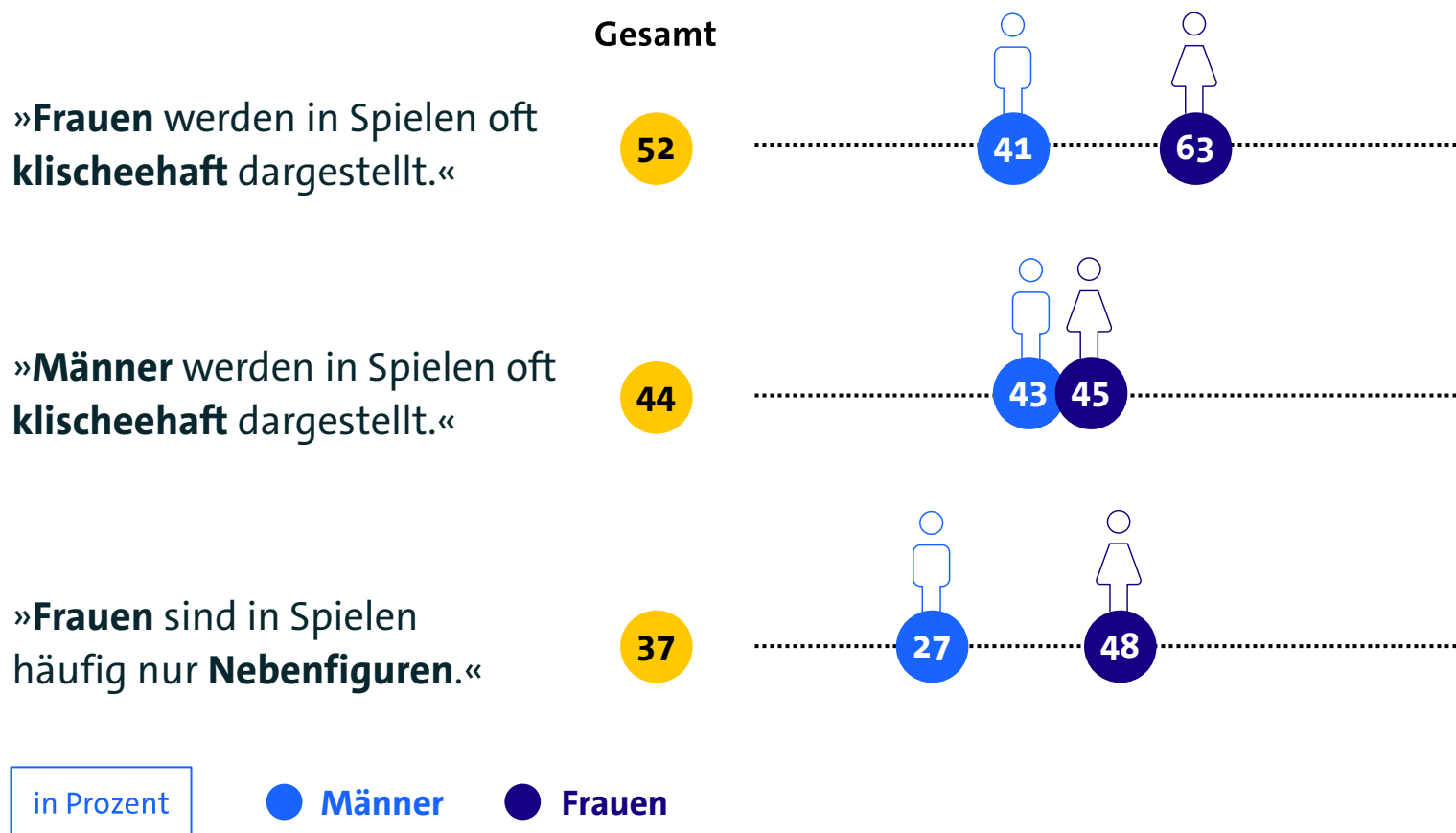
Zusatzkosten im Spiel: Ein Drittel fühlt sich abgezockt

Welche der folgenden Aussagen treffen auf Sie oder Ihrer Meinung nach zu?



Gaming wird diverser – Genderklischees gibt es weiterhin

Welche der folgenden Aussagen treffen auf Sie oder Ihrer Meinung nach zu?



51%

»**Diversität** hat in Spielen in den letzten Jahren **zugenommen**.«

46%

»Ich wünsche mir **mehr Vielfalt** der Charaktere und Stories in Spielen bezüglich **Geschlecht, sexueller Orientierung, Herkunft**.«

Gamer fordern mehr Schutz

Welche der folgenden Aussagen treffen auf Sie oder Ihrer Meinung nach zu?



15%

Ich wurde bei
Online-Spielen schon
öfters beleidigt.



81%

Online- und Video-Spiele sind
keine sicheren Räume für
Kinder und Jugendliche.



85%

Gaming braucht besseren
Kinder- und Jugendschutz.

Gaming in Deutschland 2026

Dr. Bernhard Rohleder

Bitkom-Hauptgeschäftsführer

Berlin, 20. August 2026

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=1.205, davon 663 Gamerinnen und Gamer
Befragungszeitraum	KW 20 bis KW 24 2026
Gewichtung	Repräsentative Gewichtung des Datensatzes auf Grundlage des aktuellen Mikrozensus des Statistischen Bundesamtes
Statistische Fehlerspanne	+/- 3 Prozent der Gesamtstichprobe