

## Online-Gaming in Deutschland

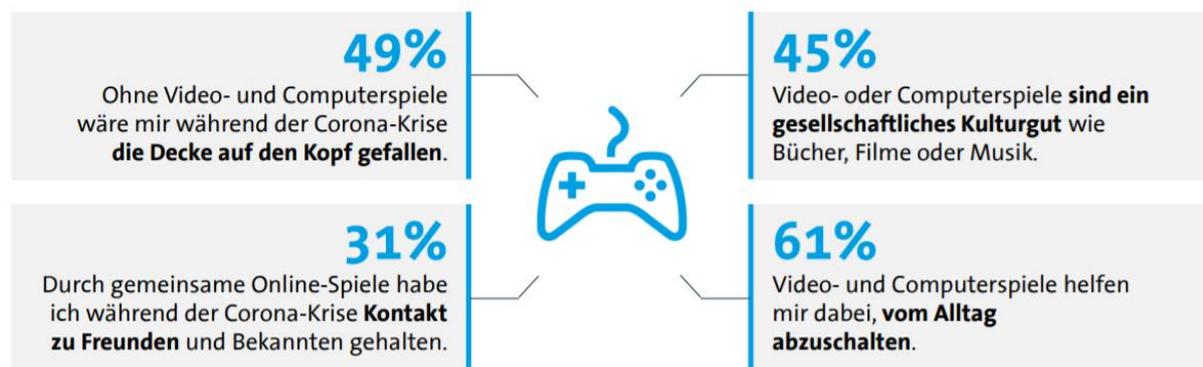
Laut Digitalverband Bitkom nutzt jeder zweite Deutsche Video- und Computerspiele. Seit Ausbruch der Corona-Pandemie spielen Gamer mehr, länger sie geben mehr Geld dafür aus. Die Nutzer von Computer- und Videospielen haben ihr Spielverhalten mit den Corona-Einschränkungen deutlich intensiviert.

Mehr als jeder Zweite Gamer gibt an, durchschnittlich sieben Stunden pro Woche zusätzlich zum früheren Umfang zu spielen. Viele sind bereit, mehr Geld für Computer- und Videospiele auszugeben. Die Entwicklung ist ähnlich wie bei Online-Casinos und slots. Die durchschnittlichen Ausgaben pro Monat vor Corona lagen bei 15 Euro Nach Ausbruch der Pandemie liegen sie nun 60 Prozent höher, bei durchschnittlich 24 Euro.

Insgesamt sagt jeder zweite Nutzer, ohne Video- und Computerspiele wäre ihm während der Corona-Krise „die Decke auf den Kopf gefallen“. Jedem dritten Gamer haben gemeinsame Online-Spiele geholfen, während der Krise Kontakt zu Freunden und Bekannten zu halten.

## Gaming hilft jedem Zweiten durch die Corona-Krise

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu?



Basis: Gamer ab 16 Jahren (n=554) | Aussagen »stimme voll und ganz zu« und »stimme eher zu«  
Quelle: Bitkom Research 2020

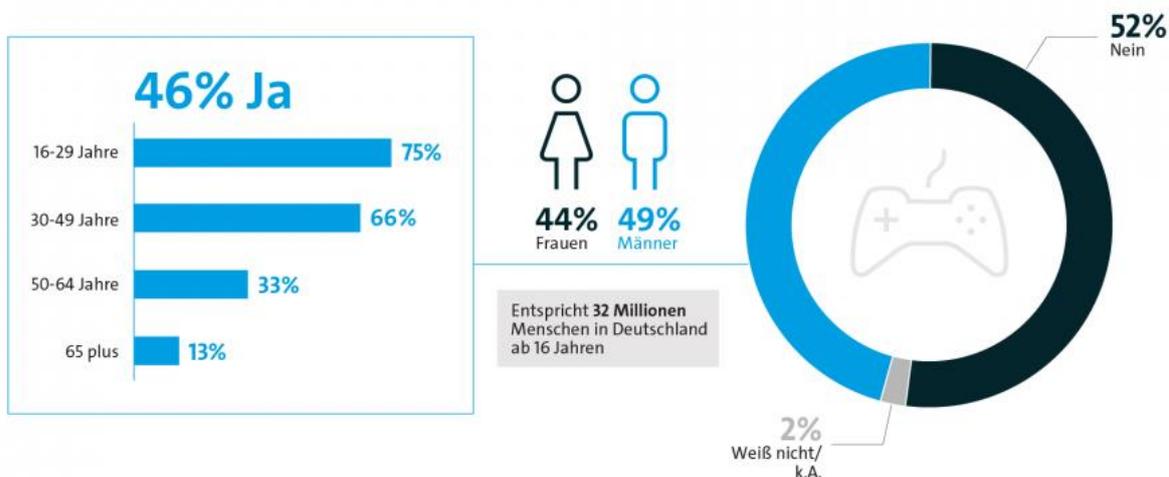
bitkom

## Die Hälfte der Deutschen spielt Video- und Computerspiele

Ob mit dem Smartphone, mit dem Laptop, bei Freunden oder an der Konsole zu Hause – Gaming ist kein Nerd- oder Nischenphänomen, sondern in der Mitte der Gesellschaft angekommen: Fast jeder Zweite spielt zumindest gelegentlich Video- oder Computerspiele. Diese Zahl ist im Vergleich zu den Vorjahren erneut gestiegen: 2019 waren es noch 43 Prozent, 2018 42 Prozent. Bei den unter 30-Jährigen spielen aktuell sogar drei Viertel (75 Prozent) Video- und Computerspiele.

## Fast jeder Zweite spielt

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?



Basis: 1195 Personen in Deutschland ab 16 Jahren  
Quelle: Bitkom Research

bitkom

Für viele Gamer sind Computerspiele mehr als ein Hobby: 37 Prozent können sich ein Leben ohne Video- und Computerspiele nicht mehr vorstellen. 61 Prozent geben an, Video- und Computerspiele helfe dabei, vom Alltag abzuschalten. Fast jeder zweite Gamer sieht in den Spielen ein gesellschaftliches Kulturgut wie Bücher, Filme oder Musik.

### Spielen wird mobiler

Gaming ist mobil und flexibel: Fast alle Spieler nutzen bereits mindestens ein mobiles Gerät zum Spielen. 81 Prozent setzen ein Smartphone zum Spielen ein, 77 Prozent einen Laptop und 62 Prozent ein Tablet. Mehr als jeder Zweite (56 Prozent) spielt mit einer Konsole, die auch oder ausschließlich mobil nutzbar ist. Erst dahinter folgen rein stationäre Geräte wie die stationäre Spielkonsole (54 Prozent) oder der Desktop-PC, den nur noch 44 Prozent zum Spielen nutzen.

### Mehr Geld für Games

Die Zahlbereitschaft fürs Gaming ist im vergangenen Jahr erneut gestiegen. Fast 7 von 10 Gamern haben in den vergangenen zwölf Monaten Geld dafür ausgegeben. 2017 waren es 54 Prozent. Dabei machen Abo-Modelle einen wachsenden Anteil der Ausgaben aus: Insgesamt 55 Prozent haben mindestens ein Gaming-Abo abgeschlossen. Die Mehrheit hiervon (31 Prozent) zahlt Abo-Gebühren für einzelne Online-Spiele, etwa World of Warcraft. 17 Prozent haben ein Abo, um über eine Online-Plattform Spiele herunterladen können.

### Die beliebtesten Games

Die Corona-Pandemie noch einen weiteren Effekt auf die Gaming-Branche. So verzeichneten Fitness- und Bewegungsspiele wie Zumba, Wii Fit oder Ring Fit Adventure den stärksten Anstieg unter den verschiedenen Spielearten: Jeder Zweite hält sich damit aktuell fit.

Am beliebtesten sind Casual Games gespielt. Zwei Drittel der Gamer setzen auf Gelegenheitsspiele für Zwischendurch, vor allem auf dem Smartphone: Candy Crush, Angry Birds oder Solitaire zählen zu den Rennern. Action-Spiele oder Ego-Shooter, wie Call of Duty oder Battlefield, liegen mit 67 Prozent auf dem zweiten Platz der Spiele-Hitparade

## **Studiensteckbrief**

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom im Juni 2020 durchgeführt hat. Dabei wurden 1.195 Menschen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 554 Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ.

## **Quelle:**

[Ein Leben ohne Videospiele ist für jeden dritten Nutzer undenkbar](#) (Bitkom)