

## 87 Prozent spielen Video- und Computerspiele mit anderen

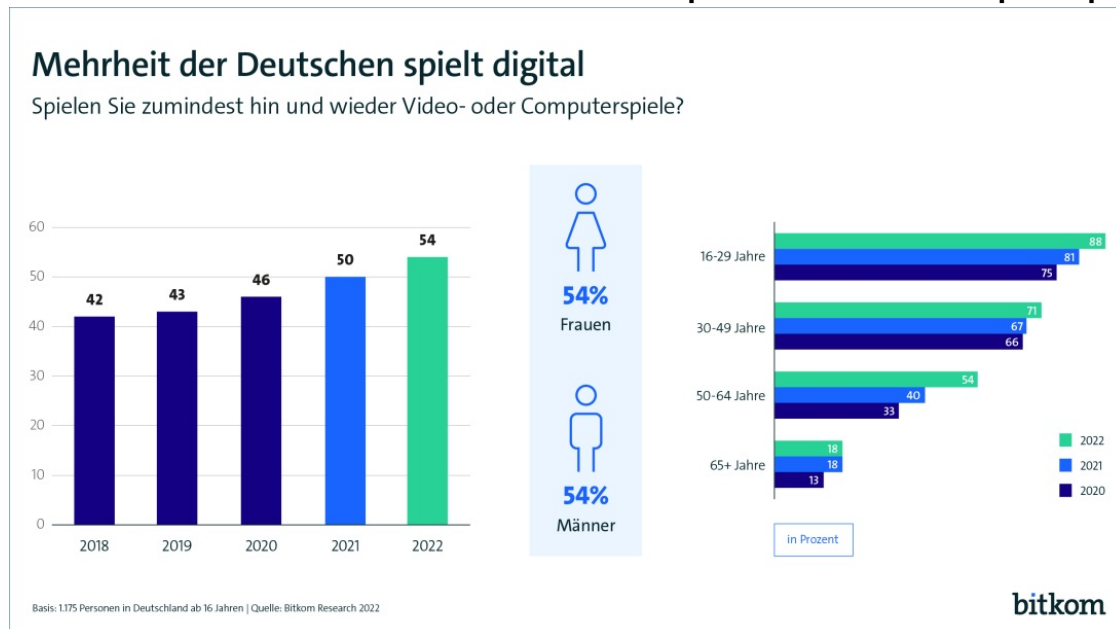
- Mehr als 37 Millionen Deutsche ab 16 Jahren begeistern sich fürs Gaming
- 8 von 10 Spielerinnen und Spielern spielen auf dem Smartphone
- Die Zahlungsbereitschaft für Gaming geht leicht zurück



**Berlin, 23. August 2022** - Wer Video- oder Computerspiele spielt, vereinsamt vor dem Bildschirm? Dieses Klischee hat ausgedient. Ob man gemeinsam neue Welten erobert oder in einer virtuellen Arena antritt: Knapp 9 von 10 Gamern (87 Prozent) spielen zusammen mit anderen – 43 Prozent sogar regelmäßig. Zwei Drittel (67 Prozent) spielen Games im Freundeskreis, mit der Familie oder anderen Bekannten privat zu Hause. 58 Prozent spielen mit anderen Menschen im Netz. Dabei kennen 55 Prozent ihre Online-Spielpartner, 54 Prozent spielen aber online mit Unbekannten. Das zeigt eine repräsentative Befragung im Auftrag des Digitalverbands Bitkom unter mehr als 1.100 Personen in Deutschland ab 16 Jahren. Demnach geht nur eine Minderheit heutzutage noch in Internet- bzw. Gaming-Cafés oder Spielhallen: 14 Prozent der Gamer spielen dort allein oder in Gesellschaft. „Gaming bringt Menschen zusammen – unabhängig von Geschlecht, Alter, Kultur oder Herkunft. Da Gaming immer größere Teile der Bevölkerung begeistert, werden die Ausprägungen der Spielkultur vielfältiger. Es gibt nicht die eine Gaming-Szene. Wie und was gespielt wird, das ist so divers wie die Menschen selbst“, sagt Bitkom-Präsidiumsmitglied Olaf May.

Viele Gamer suchen ganz bewusst die Gesellschaft anderer. Rund die Hälfte (49 Prozent) spielt Video- oder Computerspiele, um mit anderen Menschen Zeit zu verbringen – unter den 16- bis 29-Jährigen sind es sogar 59 Prozent. Jede und jeder Zehnte (10 Prozent) möchte beim Gaming auch neue Menschen kennenlernen. Insgesamt sind die Gründe für Gaming vielfältig. Die meisten spielen einfach, um Spaß zu haben (77 Prozent). Zwei Drittel der Gamer (66 Prozent) vertreiben sich mit digitalen Spielen die Zeit. 44 Prozent suchen durch Gaming Ablenkung und 35 Prozent Entspannung. Ein Viertel (25 Prozent) möchte dadurch Erfolgserlebnisse haben und fast genauso viele (23 Prozent) wollen so Aggressionen abbauen. Des Weiteren spielen 28 Prozent Video- oder Computerspiele und hier insbesondere die Jüngeren zwischen 16 und 29 Jahren (35 Prozent) um dabei Wissen zu erwerben. Für die mentale Fitness – etwa zur Stärkung der Konzentrations- oder Reaktionsfähigkeit – spielen vor allem Ältere ab 65 Jahren (48 Prozent). Insgesamt nutzt ein Viertel (26 Prozent) Games, um mental fit zu bleiben. 14 Prozent wollen durch Gaming ihre körperliche Fitness erhalten oder steigern.

## Mehr als 37 Millionen Menschen in Deutschland spielen Video- und Computerspiele



Seit Beginn der Corona-Pandemie ist die Zahl der Gamer noch einmal deutlich angestiegen. Während im Jahr 2019 rund 4 von 10 Menschen in Deutschland (43 Prozent) angaben, zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele zu spielen, ist es heute mit 54 Prozent die Mehrheit der Gesellschaft – über 37 Millionen Menschen in Deutschland ab 16 Jahren. Frauen (54 Prozent) und Männer (54 Prozent) spielen gleichermaßen. Besonders ist die Zahl der Gamer zwischen 50 und 64 Jahren gewachsen: Spielten im vergangenen Jahr erst 40 Prozent der Menschen in diesem Alter Games, sind es in diesem Jahr bereits 54 Prozent. Unter den Älteren ab 65 Jahren spielen 18 Prozent. Am beliebtesten sind Video- und Computerspiele bei 16- bis 29-jährigen mit 88 Prozent, gefolgt von den 30- bis 49-jährigen mit 71 Prozent.

## Kontakt

### Nina Paulsen

Pressesprecherin

Telefon: +49 30 27576-168

E-Mail: [n.paulsen@bitkom.org](mailto:n.paulsen@bitkom.org)

### Dr. Sebastian Klöß

Leiter Märkte & Technologien

[Nachricht senden](#)

## Hinweis zur Methodik

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die [Bitkom Research](#) im Auftrag des Digitalverband Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.175 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt. Die Umfrage ist repräsentativ.

Link zur Presseinformation auf der Webseite:

<https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Trends-2022>