



GAMING

FACTSHEET BY UNI ESPORTS GMBH



DEMOGRAPHIE DER GAMER*INNEN IN DEUTSCHLAND

59% der Deutschen spielen mindestens gelegentlich Video- und Computerspiele.¹

2022 gaben **16% der 10-19-Jährigen und 14% der 20-29-Jährigen** an, mindestens gelegentlich zu spielen.²

48% der Gamer*innen sind weiblich, **52%** sind männlich.³

Gamer*innen

JUGENDLICHE UND GAMING⁴

Seit 2021 spielen **72%** der Jugendlichen regelmäßig digital, 2020 waren es noch **68%**.

70% der 16-17-Jährigen spielen täglich der mehrmals pro Woche.

Während Schüler*innen **an Gymnasien 68% täglich** oder mehrmals pro Woche spielen, macht dieser Anteil **an Haupt- und Realschulen 78%** aus.

Laut eigener Einschätzung spielen Jugendliche ca. **110 Minuten pro Wochentag**.

44% der Jugendlichen spielen an Wochenenden mehr als unter der Woche.

Die drei beliebtesten Spiele bei Jugendlichen sind Minecraft (19%), FIFA (12%) und Fortnite (9%).

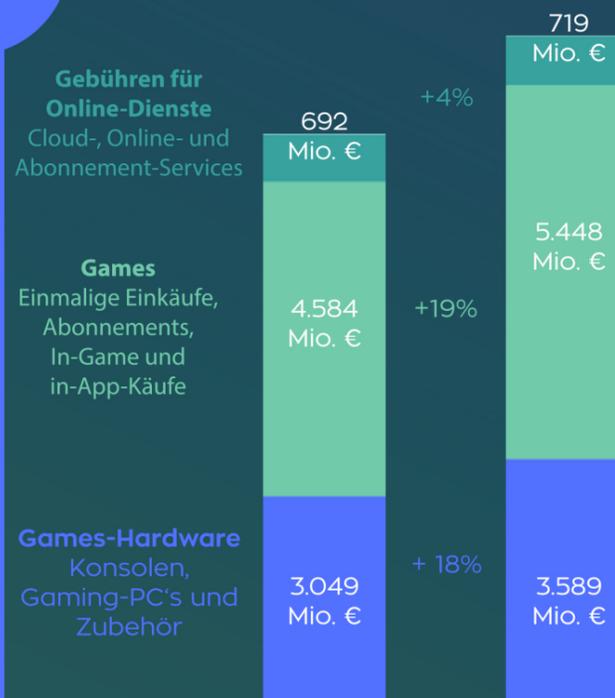
Gaming in Zahlen

GAMES-MARKT IN DEUTSCHLAND

Von 2020 auf 2021 ist der Umsatz im deutschen Games-Markt um **17%** gestiegen - von € 8,33 Mrd. auf € 9,75 Mrd.⁵

Dabei machen Games mit **€ 5,45 Mrd.** den Großteil des Umsatzes aus, gefolgt von Games-Hardware (€ 3,6 Mrd.) und Gebühren für Online-Dienste (€ 719 Mio.).

Im ersten Halbjahr 2022 ist der Games-Markt im Vergleich zum ersten Halbjahr 2021 um **2%** gewachsen (von € 4,45 Mrd. auf € 4,54 Mrd.).⁶



¹ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (1). ² JIM-STUDIE 2021, S. 56-60. ³ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (3). ⁴ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (4). ⁵ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (2). ⁶ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (4).

Gesundheit

Gaming und mentale Gesundheit⁷

Der Großteil der Gamer*innen sieht in vielerlei Hinsicht **positive Effekte** des Spielens auf die mentale Gesundheit.

Fast 80% äußern, dass Spielen das **Gedächtnis trainiert**, während es bei 75% der Befragten für **Entspannung** sorgt. Mit 55% empfinden mehr als die Hälfte durch das Gaming einen **gesunden Ausgleich zum Alltag**.

34% der Deutschen sind überzeugt, dass Games zuträglich sind für die **mentale Gesundheit**. Insbesondere in den Altersgruppen der 16-24 bzw. 25-34-Jährigen stimmen 46% bzw. 43% mit dieser Ansicht überein.

Games und Popkultur

35% der Deutschen sagen, dass der Einfluss von Games auf die Popkultur stetig steigt.⁸

Während für **42% der 16-24-Jährigen** der Einfluss von Games auf die Popkultur besonders deutlich erkennbar ist, empfinden dies sogar **52% der 25-34-Jährigen** ebenso.

62% der Deutschen haben bereits popkulturelle Güter in Bezug auf Games gekauft oder genutzt. Dabei entfallen mit 48% knapp die Hälfte auf **Filme**, gefolgt von **Soundtracks** (38%) und **Serien** (34%). Rund ein Drittel hat bereits Spielzeug erworben (32%), während jeweils ein Viertel angab, schon einmal **Bücher** (25%) und **Kleider** (24%) mit Games-Bezug gekauft zu haben.⁹

Popkultur & Esport

MASSENPHÄNOMEN ESPORT¹⁰

Beinahe **jede*r fünfte Gamer*in** in Deutschland nimmt an Esport-Wettbewerben teil.

Mit **24%** bzw. **30%** ist der Anteil bei den **16-24** bzw. **25-34-Jährigen** am höchsten.

Seit 2019 ist der Umsatz im Esport-Markt um rund 50 Mio. gestiegen - von **€77 Mio.** auf **€125 Mio.**

Prognosen lassen davon ausgehen, dass sich dieser positive Trend weiterfortsetzen und der deutsche Umsatz im Esport 2024 bereits bei über **€150 Mio.** liegen wird.

Bis 2024 soll der weltweite Esport-Markt sogar von derzeit **€1,08 Mrd.** auf **€1,6 Mrd.** wachsen.

Bis 2024 soll der weltweite Esport-Markt auf 1,6 Milliarden Euro wachsen.

+11% erwartetes durchschnittliches jährliches Wachstum.



⁷ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (7). ⁸ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (5). ⁹ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (6). ¹⁰ GAME - VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (8).