

PRESSEMITTEILUNG

GfK-Studie „Gaming in Austria 2021“

Aktuelle Studie Computerspiele in Österreich: Sieben von zehn Österreicherinnen und Österreicher spielen Videospiele

Eine neue Studie beleuchtet die Videospieldnutzung in Österreich sowie die Auswirkungen der Pandemie auf das Hobby Videogaming. Demnach spielen derzeit in Österreich 5,3 Millionen Menschen Videospiele. Das Smartphone ist das populärste Gaming-Device, Konsolen holen jedoch auf. Zudem zeigt die Studie: Die Österreicherinnen und Österreicher hatten während Corona mehr Zeit zum Spielen und fanden dabei Ablenkung vom Lockdown-Alltag.

(Wien, 14. Dezember 2021) Die neue Studie „Gaming in Austria 2021“ der GfK im Auftrag des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware (ÖVUS) zeigt, wie sehr Videospiele in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind. Sieben von zehn Österreicherinnen und Österreichern spielen generell Videospiele, das sind 5,3 Millionen Gamerinnen und Gamer in Österreich. Sechs von zehn Österreicherinnen und Österreichern spielen regelmäßig (mehrfach im Monat oder öfter). ÖVUS lässt die Studie seit 2017 alle zwei Jahre neu erheben, wodurch langfristige Trends abgebildet werden.

Generation 50+ stellt die meisten Gamer

Die Studie widerlegt einmal mehr das Klischee vom Gaming als reines Jugendhobby. Das Durchschnittsalter von Spielerinnen und Spielern in Österreich beträgt 36 Jahre. Die nominell größte Gruppe der regelmäßig Spielenden stellt die Generation 50+. Es ist gleichzeitig die Gamer-Altersgruppe mit dem größten Wachstum: Spielten 2017 noch 1 Million Gamerinnen und Gamer über 50 Jahren, sind es heute schon 1,3 Millionen. „Die Studie unterstreicht, dass Videogaming ein Hobby für jede Altersklasse ist und dass das Bild vom einsamen Jugendlichen vor dem PC längst überholt ist. 5,3 Millionen Österreicherinnen und Österreicher spielen, vom Enkelkind bis zu den Großeltern – oft auch gemeinsam. Videospiele sind für jeden und jede und wir freuen uns, dass die Studie das einmal mehr in Zahlen abbilden konnte“, sagt ÖVUS-Präsident Niki Laber.

Auch mit dem Klischee von Gaming als Männerhobby räumt die Studie auf. Bei den Spielenden ist das Verhältnis mit 52 Prozent Männern zu 48 Prozent Frauen beinahe ausgeglichen.

Smartphone ist King, aber Konsolen holen auf

Das meistgenutzte Gaming-Device ist, wie auch in den vergangenen Jahren, das Smartphone: 43 Prozent aller Österreicherinnen und Österreicher, die regelmäßig spielen, tun dies auf ihrem Mobiltelefon. Auf Platz zwei folgen stationäre Videospielekonsolen, die in den letzten

Jahren eine bemerkenswerte Aufholjagd hingelegt haben: von 20 Prozent im Jahr 2017 auf 28 Prozent im Jahr 2021. Auf Platz drei der meistgenutzten Spiele-Devices landet der PC mit 26 Prozent. „Ein Blick in die Detailzahlen zeigt, dass das Smartphone in allen Altersklassen bis 40 Jahre teils deutlich an Popularität verliert, was aber durch Zugewinne bei den Über-40jährigen ausgeglichen wird“, erläutert Christoph Zeh, Account Director Consumer Panels & Services der GfK. Die TV-Konsolen dagegen haben in allen Altersklassen an Popularität gewonnen.

Mit Videospiele dem Corona-Alltag entfliehen

Die durchschnittliche Spieldauer pro Woche hat sich erneut erhöht, von 11,5 Stunden im Jahr 2019 auf 12,9 Stunden im Jahr 2021. Der Anstieg folgt einem langjährigen Trend, könnte durch die Pandemie jedoch noch verstärkt worden sein. So sagen 45 Prozent der Befragten, sie hätten während Corona mehr Zeit für Videospiele gehabt. Dass ihnen Videospiele Ablenkung von der Alltagsroutine der Pandemie verschafft hätten, bejahen 42 Prozent. Für 35 Prozent haben Videospiele während der Pandemie die psychische Situation verbessert. Und 25 Prozent berichten, dass sie beim Onlinegaming Freunde treffen konnten, die sie pandemiebedingt physisch nicht haben treffen können. „Diese Ergebnisse unterstreichen, dass Videospiele nicht bloß Unterhaltung sind, sondern einen konkreten und positiven Impact auf die Menschen haben. Was gibt es Schöneres für Hersteller von Videospiele als zu hören, dass ihre Games den Menschen positiv durch den pandemiebedingten Lockdown-Alltag geholfen haben“, sagt Laber.

Die Studie

Die Studie „Gaming in Austria 2021“ wurde von der GfK im Auftrag des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware ÖVUS erstellt. Basis sind 3.008 Online-Befragungen im Zeitraum Juni-Juli 2021.

Rückfragehinweis

ÖVUS

pr@ovus.at

+43 664 104 77 99

Über ÖVUS

Der Österreichische Verband für Unterhaltungssoftware (ÖVUS, www.ovus.at) ist die Interessensgemeinschaft und Branchenvertretung der Computer- und Videospieleindustrie in Österreich. Der Verband ist seit 2007 Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen. Präsident ist Dr. Niki Laber. Folgende Unternehmen sind Mitglieder im ÖVUS: Electronic Arts, Microsoft, Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Ubisoft.