

# Medienmitteilung Gaming Nutzung IGEM-Digimonitor 2024

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



**Sperrfrist: Donnerstag, 26. September 2024, 10:00 Uhr**

**Neue Studienresultate zu Gaming in der Schweiz:**

## **Solitaire schlägt Super Mario: Gaming ist nicht nur etwas für junge Männer – jede vierte Frau über 55 spielt täglich**

Zürich, 26.9.2024. **53 Prozent der Schweizer Bevölkerung spielen Games. Männer bevorzugen Konsolenspiele und actionreiche Genres. Frauen hingegen lernen häufig mit Games und spielen digitale Brett- oder Kartenspiele – bis ins hohe Alter. Das zeigt die Studie Digimonitor der Interessengemeinschaft elektronische Medien (IGEM) und der WEMF AG für Werbemedienforschung. Die Ergebnisse des Gaming-Fokus sind repräsentativ für die internetnutzende Schweizer Bevölkerung von 15 bis 75 Jahren (6,3 Millionen Personen).**

- **Hartgesottene Gamer sind jung und männlich:** Konsolenspiele und PC-Games werden vorwiegend von jüngeren Männern genutzt – jeder dritte männliche Teenager spielt täglich
- **Gaming als Zeitvertrieb im Alter:** Frauen zwischen 55 und 75 Jahren vertreiben sich die Zeit besonders häufig mit digitalen Spielen – ein Viertel spielt jeden Tag
- **Die Masse spielt Casual Games:** Rund ein Drittel der Bevölkerung nutzt Gedächtnis-, Denk- und Lernspiele, je knapp ein Viertel digitale Karten- und Brettspiele
- **Lieber gratis spielen als bezahlen:** 37% der Schweizer:innen spielen Gratis-Spiele mit Werbung und lediglich 26% kaufen Games
- **Jump'n'Run ist das Top-Genre der Core Games:** Jump'n'Run, Rennspiele und Action/Adventure sind die beliebtesten Genres unter den Konsolen- und Computergames

### **Ein Drittel der jugendlichen Männer spielt täglich**

Mehr als die Hälfte der Schweizer Bevölkerung spielt Games: 3,4 Millionen (53% der Bevölkerung) nutzen digitale Spiele und 1,3 Millionen (20%) tun dies täglich. Am beliebtesten ist Gaming unter jungen Männern: 86% der 15- bis 19-Jährigen verbringen ihre Freizeit mit Games und 34% dieser Gruppe spielen jeden Tag. Mit zunehmendem Alter nimmt der Game-Konsum der Männer sukzessive ab: Von den 20- bis 29-Jährigen spielen rund vier Fünftel (81%) gelegentlich Games und von den 30- bis 39-Jährigen knapp zwei Drittel (64%). Bei den 55- bis 75-Jährigen ist es nur noch etwas mehr als ein Drittel (36%).

### **Frauen über 55 beschäftigen sich besonders häufig mit Games**

Unter den Schweizerinnen ist Gaming in allen Generationen ähnlich stark verbreitet. Im Schnitt spielt rund jede zweite Frau ab und zu ein Game, einzig bei den Jugendlichen ist der Anteil mit 61% etwas höher. An zweiter Stelle steht erstaunlicherweise die älteste Gruppe der Befragung: 52% der Frauen im Alter von 55 bis 75 vertreiben sich die Zeit mit Games. Im Unterschied zu den Männern nimmt der Game-Konsum bei den Frauen mit dem Alter zu: ein Fünftel der 35- bis 54-Jährigen spielt täglich und bei den über 55-Jährigen sind es gar 25%. Zum Vergleich: Nur 13% der 15- bis 19-jährigen Frauen gamen jeden Tag.

### **Lern-Games dominieren, vor digitalen Karten- und Brettspielen**

Gedächtnis-, Denk- und Lernspiele sind bei den Schweizer:innen am beliebtesten: 2,0 Millionen (32% der Bevölkerung) nutzen Games, um zu lernen oder sich geistig fit zu halten. Stark verbreitet sind zudem Karten- (24%) und Brettspiele (23%) sowie Puzzles (21%). Damit sind Spiele mit Lerninhalten und niederschwellige, meist kostenlose Casual Games wie zum Beispiel Angry Birds deutlich beliebter als kostenpflichtige

# Medienmitteilung Gaming Nutzung IGEM-Digimonitor 2024

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



Konsolen- oder Computerspiele. Fast die Hälfte der Nutzer:innen spielt täglich solche Spiele, darunter deutlich mehr Frauen als Männer.

## Jump'n'Run dominiert bei Core Games

Core Games, die sich an eingefleischte Gamer richten, finden ein jüngeres und vorwiegend männliches Publikum. Das beliebteste Genre unter den Konsolen- und PC-Spielen ist Jump'n'Run: 1,2 Millionen (19% der Bevölkerung) hüpfen gerne mit Super Mario oder anderen Spielfiguren durch Fantasiewelten. Stark verbreitet sind zudem Rennspiele wie Gran Turismo (17%) sowie die Genres Action und Adventure (15%), Shooter (13%), Strategie (12%) und Sport (11%). Darauf folgen Sandbox-Games wie Minecraft, Simulationen und Rollenspiele (je 10%).

## Mehrheit spielt auf dem Smartphone, Sony Playstation ist die Top-Konsole

Das beliebteste Gaming-Gerät ist das Smartphone: 2,5 Millionen (40% der Bevölkerung) spielen auf dem Handy. An zweiter Stelle stehen Spielkonsolen mit 1,4 Millionen (23%). Männer nutzen diese mehr als doppelt so häufig wie Frauen, wobei die Geräte vor allem bei 15- bis 34-Jährigen stark verbreitet sind. Die beliebteste Konsole ist Sony Playstation (13%), gefolgt von Nintendo (8%) und Microsoft Xbox (3%). Das Tablet wird häufiger zum Gamen genutzt (18%) als der Laptop (15%), insbesondere von älteren Personen. Den PC (14%) nutzen vorwiegend Core-Gamer, die täglich spielen.

## Fast nur Männer bezahlen für Games

Die Mehrheit spielt kostenlose Games. 2,4 Millionen (37% der Bevölkerung) nutzen Gratis-Spiele mit Werbung, darunter ebenso viele Frauen wie Männer. 1,6 Millionen (26% der Bevölkerung) sind bereit, Geld für Spiele auszugeben, und die Käuferschaft ist überwiegend männlich: Der Männeranteil liegt beim Kauf von physischen Datenträgern bei 71% und beim Online-Kauf von Games sogar bei 77%. Game-Käufer sind im Schnitt 33 Jahre alt, wobei die Kundschaft bei In-Game-Items – käuflichen Extras innerhalb der Spiele – am jüngsten ist.

## Die Mehrheit spielt allein, Multiplayer-Spiele vor allem bei Jüngeren beliebt

Die Mehrheit der Bevölkerung spielt für sich allein: 3,2 Millionen (51% der Bevölkerung) beschäftigen sich mit Single-Games. 1,7 Millionen (27%) spielen Multiplayer-Spiele mit Freunden oder der Familie. Personen, die nur Single-Games spielen, sind im Durchschnitt 52 Jahre alt, während Multi-Player mit 31 Jahren deutlich jünger sind. Massively Multiplayer Online Games (MMOG), die zusammen mit unzähligen anderen Nutzer:innen online gespielt werden, erreichen mit 370'000 Personen (6%) nur eine Minderheit. Bei den täglichen Gamern sind MMOG-Spiele wie zum Beispiel World of Warcraft oder Final Fantasy aber überdurchschnittlich beliebt.

## Über die Studie IGEM-Digimonitor 2024

Die Studie Digimonitor erhebt seit 2014 jährlich die Nutzung von elektronischen Medien und Geräten in der Schweiz. Ab 2024 sind die Daten repräsentativ für die internetnutzende Schweizer Bevölkerung im Alter von 15-75 Jahren (6.3 Millionen Personen). Ein Fokus der diesjährigen Umfrage lag auf dem Thema Gaming. Die Onlinebefragung fand im April-Mai 2024 statt. Im Auftrag der IGEM Interessengemeinschaft elektronische Medien und der WEMF AG für Werbemedienforschung befragte Intervista 1'970 Personen, davon 1'008 in der Deutschschweiz, 762 in der Romandie und 200 in der italienischen Schweiz. Das Vertrauensintervall liegt bei maximal +/- 2,2 Prozentpunkten.

Die Resultate stehen IGEM-Mitgliedern kostenlos zur Verfügung. Nicht-Mitglieder können die Studie für CHF 5000.- beziehen.

**Mehr Infos:** [www.igem.ch](http://www.igem.ch) / **Kontakt:** Siri Fischer, Geschäftsführerin IGEM, [info@igem.ch](mailto:info@igem.ch), Tel. 044 242 23 12

**Bildmaterial:** 3 Grafiken: als PNG sowie in Excel

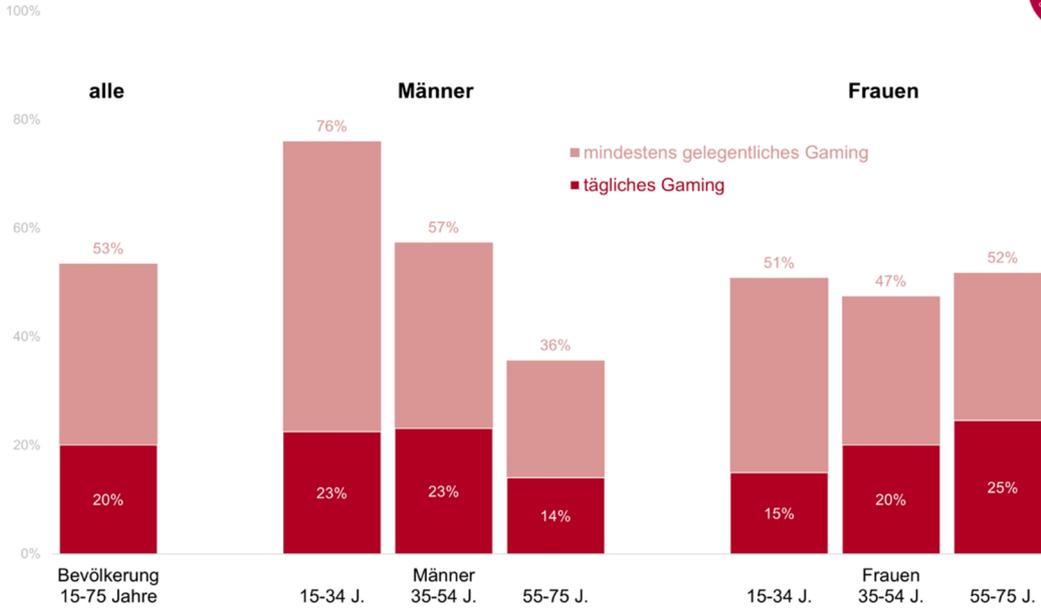
# Medienmitteilung Gaming Nutzung IGEM-Digimonitor 2024

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



Grafik 1

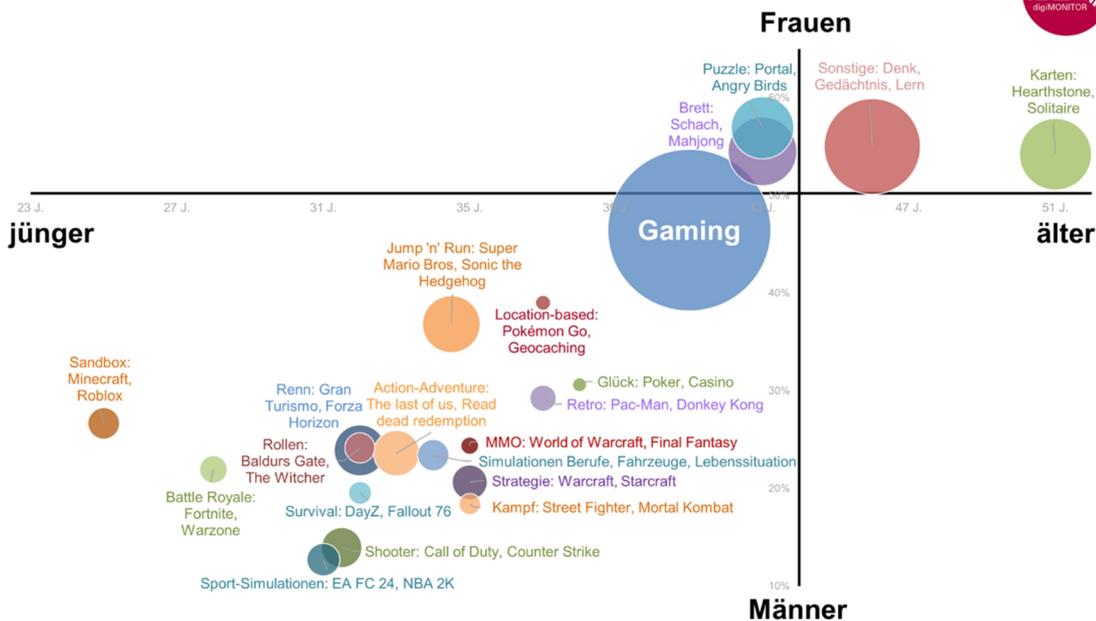
**Gaming Nutzung Schweiz 2024: Häufigkeit nach Alter und Geschlecht der Gamer:innen**  
Bevölkerung 15-75 Jahre



Quelle: IGEM-Digimonitor 2024, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'970 Befragte. „Wie häufig spielen Sie normalerweise Computerspiele, Onlinespiele oder Games, egal auf welchem Gerät?“

Grafik 2

**Gaming-Genres Schweiz 2024: Positionierung nach Alter und Geschlecht der Gamer:innen**  
Bevölkerung 15-75 Jahre, mindestens gelegentliche Nutzung



Quelle: IGEM-Digimonitor 2024, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'970 Befragte. Grösse der Kreise entspricht dem weitesten Nutzerkreis bei Gesamtbevölkerung; x-Achse: Durchschnittsalter der Nutzer, ø Alter Bevölkerung = 44 Jahre (Median); y-Achse: Frauenanteil an allen Nutzern.

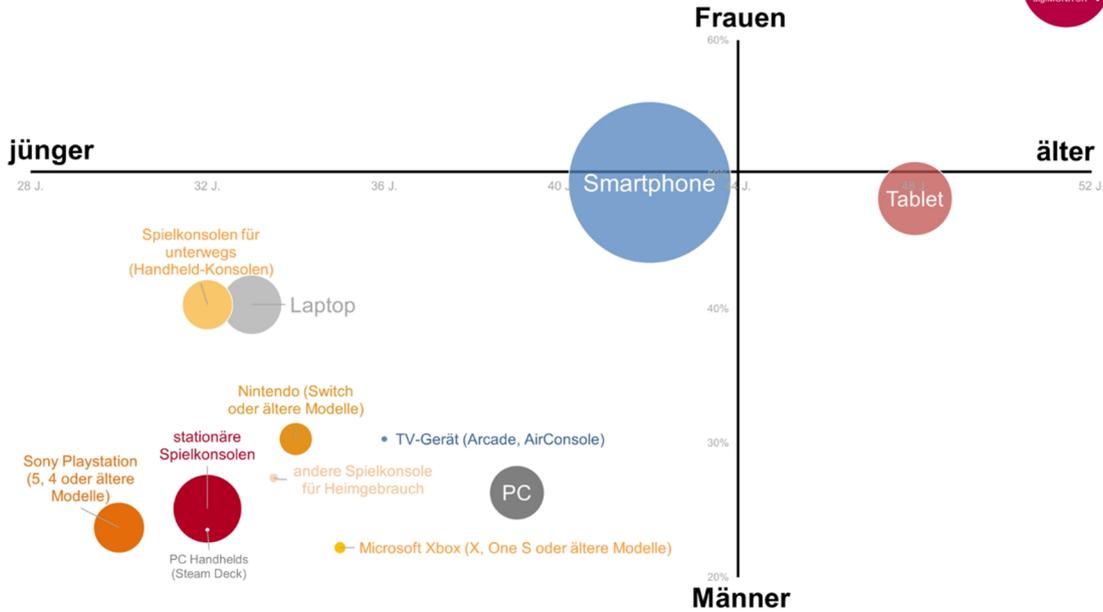
# Medienmitteilung Gaming Nutzung IGEM-Digimonitor 2024

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



Grafik 3

**Gaming-Geräte Schweiz 2024: Positionierung nach Alter und Geschlecht der Gamer:innen**  
Bevölkerung 15-75 Jahre, mindestens gelegentliche Nutzung



Quelle: IGEM-Digimonitor 2024, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'970 Befragte. Grösse der Kreise entspricht dem weitesten Nutzerkreis bei Gesamtbevölkerung; x-Achse: Durchschnittsalter der Nutzer, ø Alter Bevölkerung = 44 Jahre (Median); y-Achse: Frauenanteil an allen Nutzern.