

# Zusammenfassung Gaming IGEM-Digimonitor 2025

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



## Neue Studienresultate zu Gaming in der Schweiz:

### Gaming immer beliebter: 3,6 Millionen Menschen zocken – vor allem auf dem Smartphone. Konsolen legen aber zu.

57 Prozent der Schweizer Bevölkerung gamen. Damit erreicht Gaming ein Publikum von 3,6 Millionen – das ist eine Viertelmillion mehr als im Vorjahr. 23 Prozent spielen täglich, darunter vor allem jüngere Männer und ältere Frauen. Das Smartphone ist das beliebteste Gerät, doch auch Spielkonsolen und Laptop gewinnen an Bedeutung. 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).

- **Gaming ist ein Volkssport:** Mit 3,6 Millionen Menschen erreicht Gaming ein grösseres Publikum als Streaming-Plattformen wie Spotify oder Netflix
- **Die Deutschschweiz spielt am häufigsten:** In der deutschsprachigen Schweiz ist tägliches Gaming deutlich verbreiteter (24%) als in der Romandie (19%) und im Tessin (15%)
- **Ein Hobby von jungen Männern und älteren Frauen:** Jugendliche Männer gamen mit Abstand am meisten, doch auch ältere Frauen unterhalten sich besonders häufig mit Games
- **Die Mehrheit spielt Gratis-Games:** 47% spielen kostenlose Spiele, nur 27% kaufen Games – am beliebtesten sind Gedächtnis-, Denk- und Lernspiele
- **Switch ist beliebteste Konsole:** Konsolen legen im Vergleich mit dem Vorjahr von 23% auf 26% zu – das beliebteste Gerät ist die Nintendo Switch

#### Game-Community wächst um fast eine Viertelmillion Personen

3,6 Mio. Personen spielen mindestens gelegentlich Games (57% der Bevölkerung). Das sind 246'000 Personen mehr als im Vorjahr (54%). Damit erreicht Gaming ein grösseres Publikum als Streaming-Plattformen wie Spotify (55%) oder Netflix (54%). Auch die tägliche Nutzung hat stark zugenommen: Spielten im Vorjahr 1,3 Millionen (20%) täglich Games, sind es nun schon 1,4 Millionen (23%). Dabei zeigen sich markante Unterschiede zwischen den Sprachregionen: Während in der Deutschschweiz 24% der Bevölkerung täglich gamen, sind es in der Westschweiz lediglich 19% und im Tessin nur 15%.

#### Riesige Unterschiede je nach Alter und Geschlecht

Rund zwei Drittel der Männer spielen ab und zu Games (64%). Bei den Frauen ist es hingegen nur knapp die Hälfte (49%). Dabei ist die Altersstruktur bei den Gamerinnen und Gamern völlig gegensätzlich. Bei den Männern nimmt der Game-Konsum mit zunehmendem Alter laufend ab: Am häufigsten spielt die jüngste Altersgruppe von 15 bis 19 Jahren (40% täglich), gefolgt von den 20- bis 29-Jährigen (33%) und den 40- bis 49-Jährigen (22%). Umgekehrt bei den Frauen: Während nur die wenigsten der 15- bis 19-Jährigen täglich spielen (13%), sind Frauen im Alter von 60 bis 75 Jahren die aktivsten Gamerinnen (34% täglich).

#### Smartphone bleibt das Top-Gerät, aber Konsolen und Laptop holen auf

Das beliebteste Gaming-Gerät ist das Smartphone: 2,7 Millionen (42% der Bevölkerung) spielen gelegentlich Games auf dem Handy. An zweiter Stelle stehen Spielkonsolen mit 1,7 Millionen (26%), vor dem Tablet (20%), Laptop (17%) und PC (14%). Im Vergleich mit dem Vorjahr haben Konsolen am deutlichsten zugelegt (plus 210'000 Personen, 2024: 23%). Während ältere Personen fast ausschliesslich Smartphone und Tablet fürs Gaming verwenden, ist die Palette an Geräten bei den jüngeren Personen deutlich grösser. Am tiefsten ist der Altersdurchschnitt bei mobilen Handheld-Konsolen.

#### Nintendo und Sony liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen

Die beliebteste Konsole ist Nintendo Switch (15% der Bevölkerung), dicht gefolgt von Sony Playstation (14%). Microsoft Xbox liegt abgeschlagen auf dem dritten Platz (4%). Mit dem Launch des Nachfolgers

# Zusammenfassung Gaming IGEM-Digimonitor 2025

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



Switch 2 im Juni 2025 dürfte die Konsole seit Abschluss der Befragung nochmals an Beliebtheit gewonnen haben. Das Gerät von Nintendo spricht im Unterschied zur Konkurrenz eher Frauen an: Das Geschlechterverhältnis ist beinahe ausgeglichen, während Männer bei Xbox und Playstation fast 80% ausmachen.

## Drei Viertel der Game-Käufer sind männlich

Der Grossteil spielt kostenlose Games: Mit 3 Millionen Personen spielt fast die Hälfte der Bevölkerung (47%) Gratis-Spiele – 35% ohne und 38% mit Werbung (mit grosser Überschneidung: 27% spielen gemischte Gratis-Games mit oder ohne Werbung 12% spielen nur mit und 8% nur ohne Werbung). 30% der Schweizer Bevölkerung ist bereit für Games zu bezahlen. Rund die Hälfte der gamenden Personen kauft gelegentlich ein Game, wobei 73% der Käufer Männer sind. Am beliebtesten sind Online-Spiele (36%), gefolgt von physischen Datenträgern (28%). Fast jeder fünfte Gamer kauft spielverbessernde, jeder Zehnte kosmetische In-Game-Items. Solche käuflichen Extras sind vor allem bei jüngeren Spielern gefragt. Bei kosmetischen In-Game-Items – wie den sogenannten «Skins» – ist der Altersschnitt mit 27 Jahren am tiefsten.

## Die meisten knobeln, nur wenige ballern

Die starke Verbreitung von Gratis-Games spiegelt sich in der Rangliste der Genres: Am beliebtesten sind die meist kostenlosen Casual Games wie Gedächtnis-, Denk- und Lernspiele (31% der Bevölkerung), Kartenspiele (24%), Brettspiele (23%) und Puzzles (21%). Core-Games, die sich an eingefleischte Gamer richten, erreichen hingegen vor allem ein jüngeres und vorwiegend männliches Publikum. Die beliebtesten Core-Genres sind Jump'n'Run und Rennspiele (je 19%), gefolgt von Action und Adventure (15%). Simulationen haben im Vergleich zum Vorjahr stark zugelegt und liegen neu gleichauf mit Strategie- und Shooter-Games (je 13%).

## Mehr als die Hälfte spielt Multiplayer-Games

Gaming ist kein einsames Hobby: Mehr als die Hälfte (53%) der Gamenden spielen mindestens gelegentlich Multiplayer-Games mit Freunden, Familie oder der Online-Community. Bei den 15- bis 34-Jährigen sind es gar drei Viertel (75%), wobei ein grosser Teil dieser Altersgruppe wöchentlich (41%) oder gar täglich (12%) Multiplayer-Games spielt. Mit dem Alter nimmt das Interesse am gemeinsamen Gamen ab. Unter den 55- bis 75-Jährigen spielt nur rund ein Fünftel (21%) gelegentlich Multiplayer-Games und insbesondere ältere Frauen beschäftigen sich fast ausschliesslich mit Singleplayer-Games.

## Fastfood vor dem PC – das Gamer-Klischee stimmt oft

Männer im Alter von 15 bis 39 Jahren gamen am häufigsten. Der Vergleich mit den Nicht-Gamern aus derselben Altersgruppe zeigt, dass ihr Profil weitgehend dem Klischee entspricht: Gamer sind technisch besser ausgestattet und haben neben einem Fernseher meist auch einen PC. Sie bestellen häufiger Essen online und verbringen deutlich mehr Zeit auf Plattformen wie YouTube, Discord oder Twitch mit vielen Game-Inhalten. Auch sind sie seltener für den Haushalt zuständig und häufiger nicht erwerbstätig. Manches überrascht dann aber doch: Gamer gehen häufiger ins Kino und sind häufiger auf Teletext als Nicht-Gamer.

## Über die Studie IGEM-Digimonitor 2025

Die Studie Digimonitor erhebt seit 2014 jährlich die Nutzung von elektronischen Medien und Geräten in der Schweiz. Seit 2024 sind die Daten repräsentativ für die internetnutzende Schweizer Bevölkerung im Alter von 15-75 Jahren (6,3 Millionen Personen). Ein Fokus der Umfrage liegt auf dem Thema Gaming. Die Online-Befragung fand im März-April 2025 statt. Im Auftrag der IGEM Interessengemeinschaft elektronische Medien und der WEMF AG für Werbemedienforschung befragte Interviews 1'959 Personen, davon 1'004 in der Deutschschweiz, 756 in der Romandie und 199 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 5'000 beziehen.

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

## 5 Grafiken

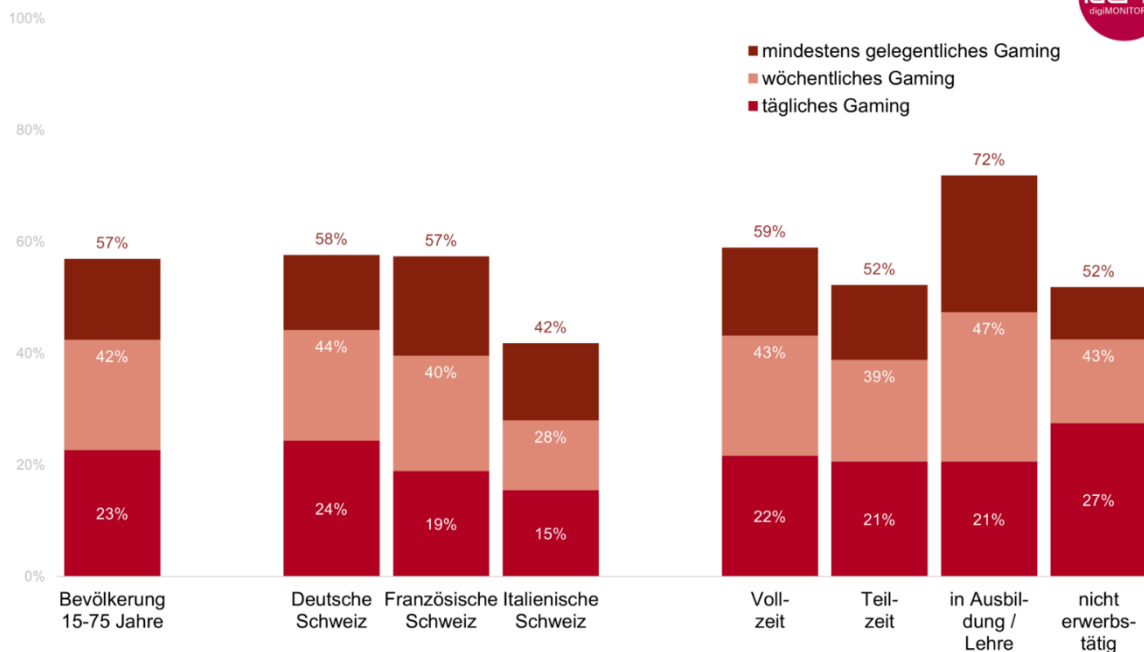
# Zusammenfassung Gaming IGEM-Digimonitor 2025

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



Grafik 1

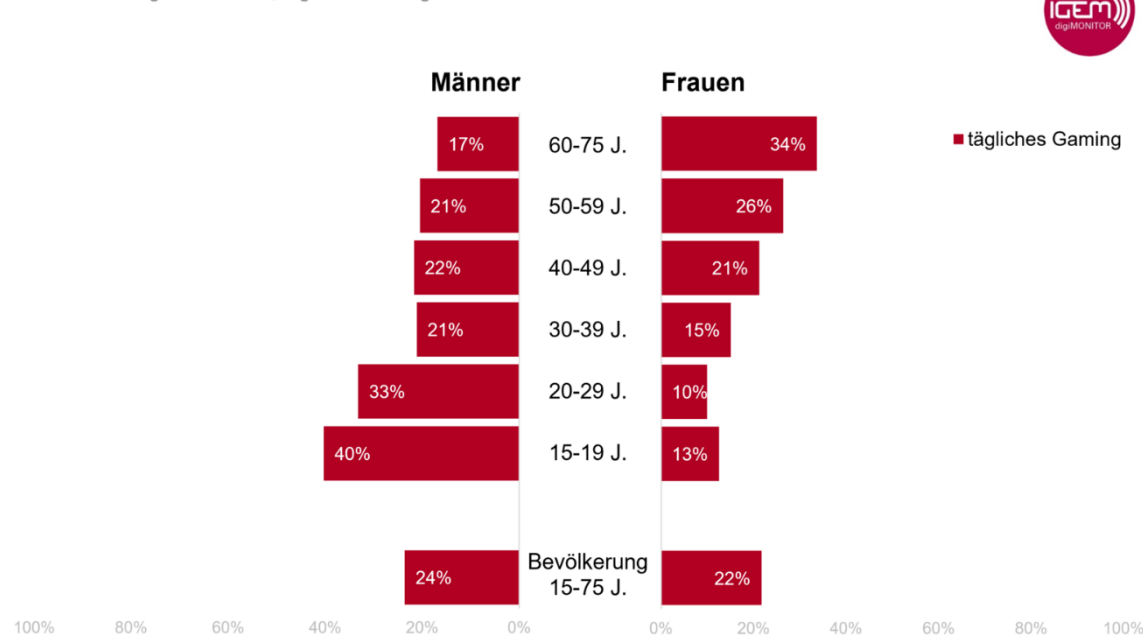
**Gaming Nutzung Schweiz 2025: Häufigkeit Gaming nach Landesregionen und Erwerbstätigkeit**  
Bevölkerung 15-75 Jahre



Quelle: IGEM-Digimonitor 2025, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'959 Befragte. „Wie häufig spielen Sie normalerweise Computerspiele, Onlinespiele oder Games, egal auf welchem Gerät?“

Grafik 2

**Gaming Nutzung Schweiz 2025: Tägliches Gaming nach Alter und Geschlecht**  
Bevölkerung 15-75 Jahre, tägliche Nutzung



Quelle: IGEM-Digimonitor 2025, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'959 Befragte. „Wie häufig spielen Sie normalerweise Computerspiele, Onlinespiele oder Games, egal auf welchem Gerät?“

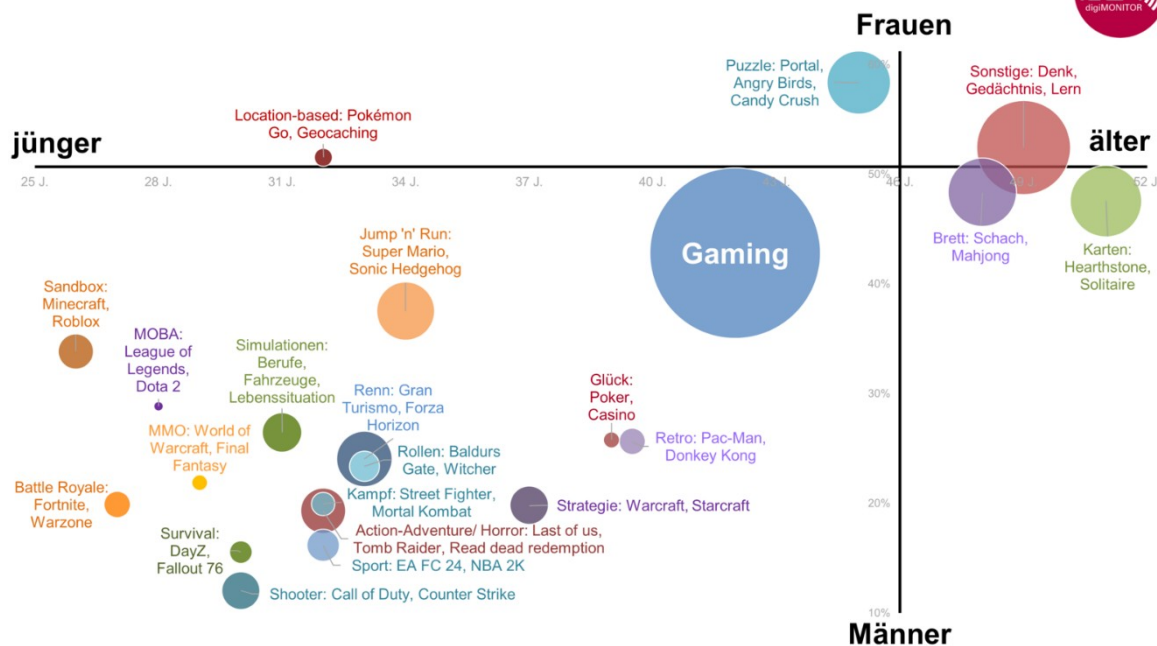
# Zusammenfassung Gaming IGEM-Digimonitor 2025

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



Grafik 3

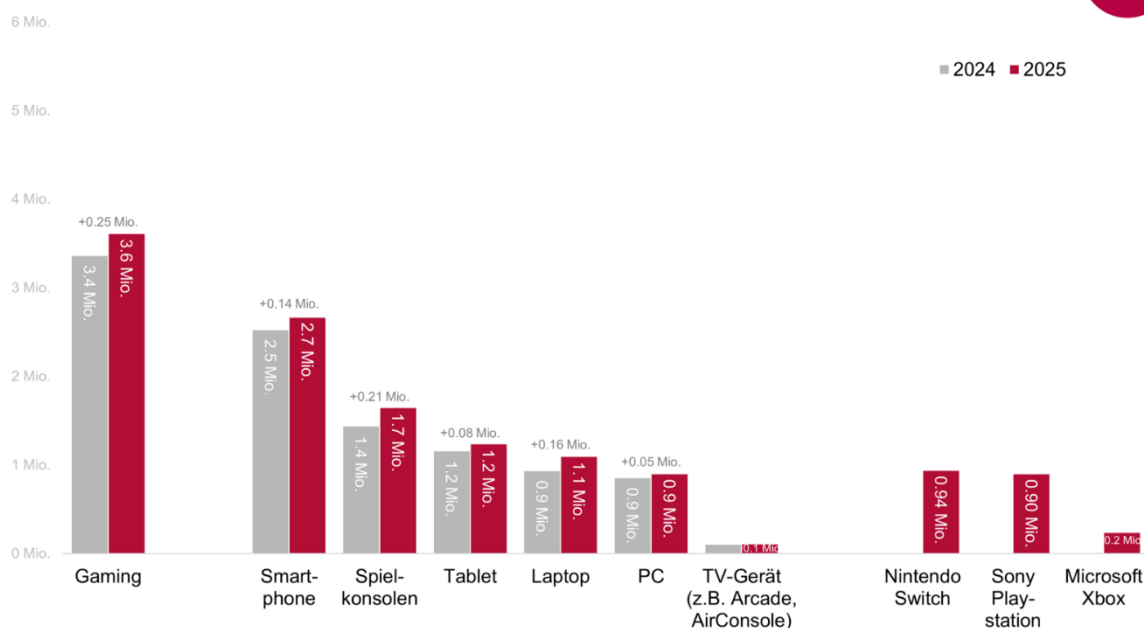
**Gaming-Genres Schweiz 2025: Positionierung nach Alter und Geschlecht der Gamer:innen**  
Bevölkerung 15-75 Jahre, mindestens gelegentliche Nutzung



Quelle: IGEN-Digimonitor 2025, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'959 Befragte. Grösse der Kreise entspricht dem weitesten Nutzerkreis bei Gesamtbevölkerung; x-Achse: Durchschnittsalter der Nutzer, ø Alter Bevölkerung = 46 Jahre (Median); y-Achse: Frauenanteil an allen Nutzern. MMO = Massively Multiplayer Online Games, MOBA = Multiplayer Online Battle Arena

Grafik 4

**Gaming Nutzung Schweiz 2025: Entwicklung Gaming-Geräte 2024 - 2025**  
Bevölkerung 15-75 Jahre, mindestens gelegentliche Nutzung



Quelle: IGEN-Digimonitor 2025, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'959 Befragte.

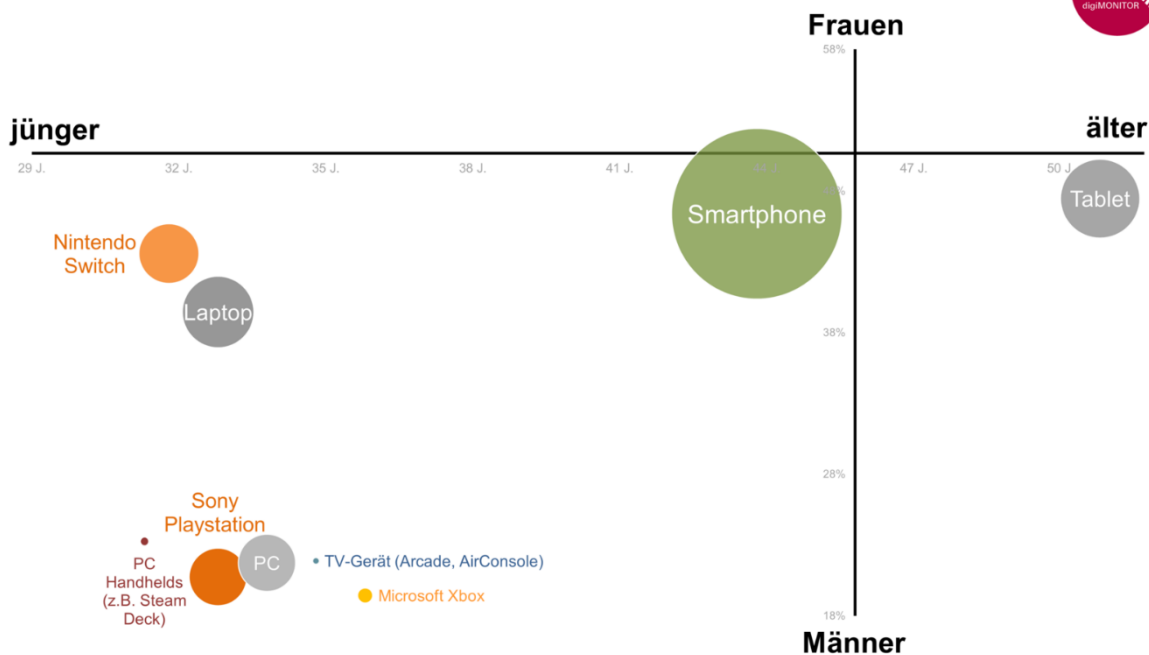
# Zusammenfassung Gaming IGEM-Digimonitor 2025

Die repräsentative Studie zur digitalen Schweiz



Grafik 5

**Gaming-Geräte Schweiz 2025: Positionierung nach Alter und Geschlecht der Gamer:innen**  
Bevölkerung 15-75 Jahre, mindestens gelegentliche Nutzung des Gerätes für Gaming



Quelle: IGEN-Digimonitor 2025, Schweizer Bevölkerung zwischen 15 und 75 Jahren mit Internetnutzung (6.3 Mio. Personen), n=1'959 Befragte. Grösse der Kreise entspricht dem weitesten Nutzerkreis bei Gesamtbevölkerung; x-Achse: Durchschnittsalter der Nutzer, ø Alter Bevölkerung = 46 Jahre (Median); y-Achse: Frauenanteil an allen Nutzern.