

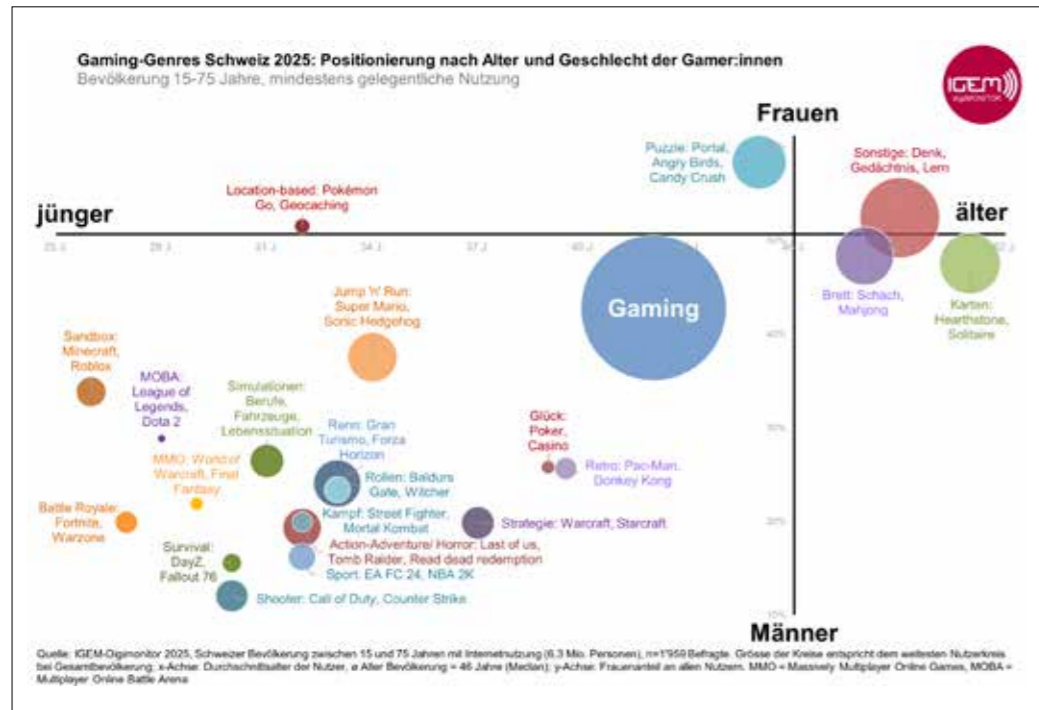
IGEM

Gaming immer beliebter: 3,6 Mio. Menschen zocken

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, vor allem jüngere Männer und ältere Frauen.

Das Smartphone ist das beliebteste Gerät, doch auch Spielkonsole 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).

Text: IGEM Grafiken: Simone Lombard



Gaming wird immer populärer.

- 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 die beliebteste Konsole: Konsolen legen im Vergleich mit dem Vorjahr von 23% auf 26% zu – das beliebteste Gerät ist die Switch
- **Game-Community wächst um fast eine Viertelmillion Personen**
3,6 Millionen 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), vor 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 Konsole 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 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 das Smartphone und das Tablet fürs Gaming verwenden, ist die Palette von 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 vor Sony Playstation (14%). Microsoft Xbox liegt abgeschlagen auf dem dritten Platz (4%). Mit dem Launch des Nachfolgers 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 sind 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%), vor 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%), vor 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

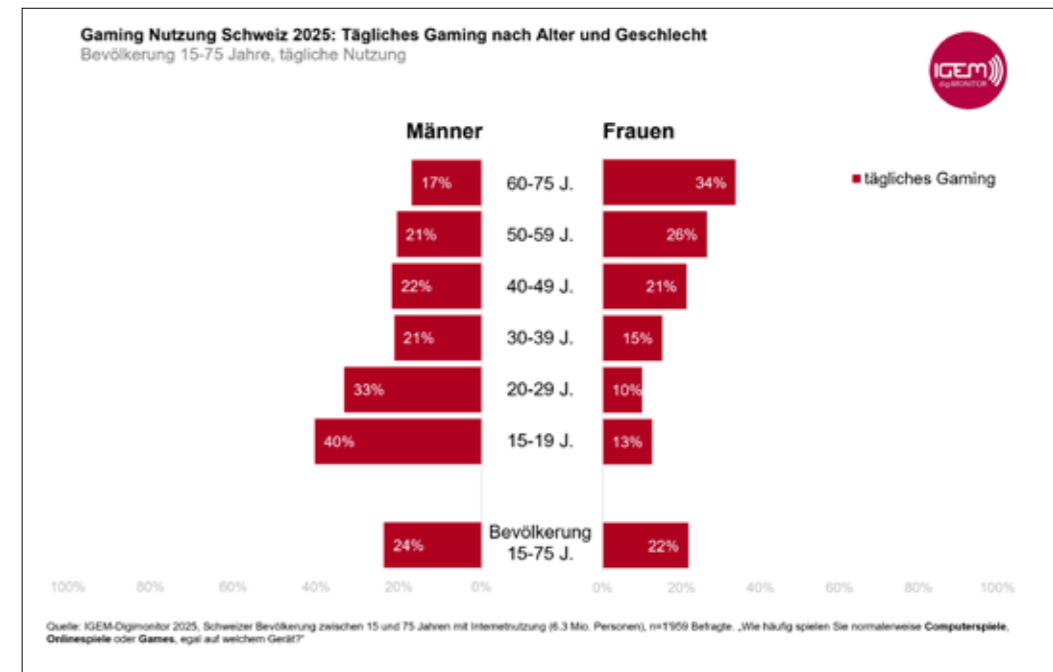
Gaming ist kein einsames Hobby: Mehr als die Hälfte (53%) der Gamenden spielen mindestens gelegentlich Multiplayer-Games mit Freunden, Familie oder der Online-Community. Bei den 15- bis 34-Jährigen sind es gar drei Viertel (75%), wobei ein grosser Teil dieser Altersgruppe wöchentlich (41%) oder gar täglich (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.

Fast Food 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 Text 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 bis 75 Jahren (6,3 Millionen Personen). Ein Fokus der Umfrage liegt auf dem Thema Gaming. Die Online-Befragung fand von März bis April 2025 statt. Im Auftrag der IGEM Interessengemeinschaft elektronische Medien und der WEMF AG für Werbemedienforschung befragte Intervista 1959 Personen, davon 1004 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. Nichtmitglieder können die Studie für CHF 5000 beziehen.



Männer zwischen 15 und 39 Jahren gamen am häufigsten.