expertenReport



Quelle: Redaktion experten.de / KI-generiert

GTA 6: Action-Games begeistern auch ältere Spieler

Michael Fiedler

Zum Start von GTA 6 zeigt eine Bitkom-Umfrage, wie breit Gaming in Deutschland inzwischen aufgestellt ist. Selbst unter den Gamern ab 65 Jahren spielen vier von zehn Action-Spiele. Insgesamt greifen 39 Millionen Menschen zumindest gelegentlich zu Video- oder Computerspielen.

Besonders bemerkenswert ist die Verbreitung von Action-Spielen über die Altersgruppen hinweg. Unter den Gamern zwischen 16 und 29 Jahren spielen 53 Prozent dieses Genre, bei den 30- bis 49-Jährigen sind es 56 Prozent und bei den 50- bis 64-Jährigen 55 Prozent. Selbst unter den spielenden Menschen ab 65 Jahren greifen noch 41 Prozent zu Action-Games. Auch zwischen den Geschlechtern fallen die Unterschiede vergleichsweise gering aus: 57 Prozent der männlichen und 50 Prozent der weiblichen Gamer spielen Action-Titel.

Smartphone vor Konsole

GTA 6 startet zunächst auf Spielkonsolen. Diese gehören ohnehin zu den beliebtesten Gaming-Geräten: 83 Prozent der Gamer nutzen sie. Noch häufiger wird allerdings auf Smartphones gespielt (87 Prozent). Notebooks kommen auf 69 Prozent, Desktop-PCs auf 50 Prozent. Im Durchschnitt nutzen Gamer vier verschiedene Gerätetypen. Auch der Zeitaufwand zeigt, welchen Stellenwert Videospiele inzwischen haben. Durchschnittlich verbringen Gamer rund zwei Stunden täglich mit ihrem Hobby. Jeder Zehnte spielt sogar fünf Stunden oder länger am Tag.

Gaming ist längst ein Wirtschaftsfaktor

Drei Viertel der Gamer haben in den vergangenen zwölf Monaten Geld für Video- oder Computerspiele ausgegeben. Unter den zahlenden Spielern liegen die jährlichen Ausgaben im Durchschnitt bei 334 Euro. Über die wirtschaftliche Bedeutung des Gaming-Marktes hatte experten.de bereits berichtet. Auch für die Versicherungswirtschaft ist die Zielgruppe interessant. Eine frühere Untersuchung beschäftigte sich mit dem Kaufinteresse von Hardcore-Gamern an Versicherungsprodukten. Wie fest Gaming inzwischen im Alltag verankert ist, zeigt ein weiterer Umfragewert: 47 Prozent der Gamer können sich ein Leben ohne Video- und Computerspiele nicht mehr vorstellen.

Allianz bezifferte GTA-Schäden auf fast zehn Millionen Euro

Dass die virtuelle Welt von Grand Theft Auto auch für Versicherer interessant sein kann, zeigte bereits 2013 eine ungewöhnliche Aktion der Allianz. Zwei Schadenexperten spielten 99 Minuten lang GTA 5 und berechneten anschließend, welche Kosten die dabei angerichteten

Zerstörungen in der Realität verursacht hätten. Das Ergebnis: rund 9,6 Millionen Euro Sachschaden. Allein zwei zerstörte Lokomotiven schlugen mit sechs Millionen Euro zu Buche. Hinzu kamen beschädigte Gleisanlagen, Fahrzeuge, Gebäude und ein Hubschrauber. Mit GTA 6 dürfte die virtuelle Schadenbilanz nun neues Material bekommen.

Wie weit die Begeisterung zum Verkaufsstart reicht, zeigt auch eine Beobachtung von Investor Frank Thelen. Auf X berichtet er von Unternehmen, die ihren Mitarbeitern für den GTA-6-Start freigeben, und von Spielern, die eigens Urlaub genommen haben. Für Thelen ist der Hype vor allem eine Lektion in Sachen Produktattraktivität: Ein begehrtes Produkt könne Menschen dazu bewegen, ihren Kalender danach auszurichten. Für die Bitkom-Untersuchung wurden zwischen Mai und Juni 2026 insgesamt 1.205 Personen ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 663 Gamer.

Versicherungs- und Finanznachrichten

expertenReport

https://www.experten.de/id/4953191/GTA-6-Action-Games-begeistern-auch-aeltere-Spieler/