Freizeit wird immer mehr digitalisiert

Nicht erst seit Corona ist die Welt eine andere. Diese Verschiebung zeigt sich vor allem im Miteinander der Menschen sowie in der Art, wie diese heute vorwiegend ihre Freizeit gestalten. Denn immer häufiger findet sie im Internet statt – also fern ab von tatsächlichen sozialen Kontakten.

### Zocken im Blick

Bereits 2017 zeigte sich in einer Studie des ÖVUS, dass das Gaming in Österreich neue Spitzenwerte erreichte. So griffen 4,9 Millionen Österreicherinnen und Österreicher regelmäßig zu Smartphone, PC oder Konsole, um ihren Spieltrieb zu befriedigen. Mehr als 2,2 Millionen von ihnen spielen dabei täglich. Der Großteil setzt dabei jedoch auf das Smartphone, was grundsätzlich kaum verwunderlich ist. Schließlich haben heute 83 Prozent hierzulande mindestens ein mobiles Endgerät. Dieses wird überwiegend zur Informationssuche [zu Produkten über Webportale](http://www.marktmeinungmensch.at/news/webportale-in-oesterreich-gewinner-und-verlierer-d/), von denen es Gewinner und Verlierer durch Corona gab, eingesetzt oder um Waren direkt zu kaufen. Doch immer häufiger wird auf diesem kurz eine Runde gespielt.  
Seit der Pandemie finden sich zudem mehr Spieler auf den großen Plattformen wie Steam, Epic oder Uplay. Doch ebenfalls im Trend sind unzählige Apps, die sich via Google Play Store oder Apples App Store ihren Weg auf die Smartphones ihrer Benutzer bahnen. Ebenfalls im Fokus vieler stehen Casino-Apps, die einen simplen Zugang zum Spiel mit dem Glück bieten. Dabei ist es nicht immer einfach, eine Passende zu finden. Um so interessanter ist der [Casino App Test](https://www.casinovergleich.eu/casino-apps), der die besten Online-Casinos aufzeigt, in denen eben nicht nur Geld in virtuelle Gegenstände, Waffen und Outfits gewechselt wird, sondern in echte Gewinne. Selbstverständlich lassen sich in den App-Stores ebenfalls Casino-Apps finden. Diese funktionieren im Regelfall jedoch mit Spielgeld. Wer seine Aussicht auf einen Echtgeld-Gewinn wahren möchte, muss sich alternative Apps, wie sie sich im angesprochenen Test finden, suchen.

### Riesiges Wachstum auch für 2021

Dass der [Gaming-Markt im Allgemeinen boomt](https://www.postbank.de/themenwelten/pulsderzeit/artikel_computerspiel-industrie-umsatz-ausblick-und-co.html), zeigen ebenfalls die Zahlen bei unseren Nachbarn aus Deutschland. Hier werden alleine 6,2 Milliarden Euro in den Sektor investiert. Für Videospiele werden 3,88 Milliarden Euro ausgegeben, was einer Summe von mehr als 45,5 Millionen verkauften Computer- und Videospielen entspricht. Auf dem mobilen Gaming-Sektor sieht es ähnlich aus. So war etwa die beliebteste Smartphone-App im Oktober 2020 in Österreich „Among Us“. Diese wurde mehr als 200.000 Mal auf die mobilen Endgeräte heruntergeladen. Weltweit zeigt sich ebenfalls im Oktober, dass das „Spiel“ Coin Master mehr als 2,1 Millionen US-Dollar an Umsatz verbuchen konnte. Bei Apple hingegen war es Tinder. Hier setzten User mehr als 1,55 Millionen US-Dollar um.  
Rund um den Erdball geht man alleine bei den mobilen Apps von einem Jahresumsatz für 2021 von 139,1 Milliarden US-Dollar aus. Ein Umstand, dem sich auch die Macher der mehr als 3 Millionen Apps bewusst sind, die es alleine im Google Play Store gibt. Im Januar 2021 haben im Übrigen noch einmal 135.000 Menschen hierzulande mehr „Among Us“ heruntergeladen.  
Dass das Partizipieren an Spielen, mobil oder am PC sowie der Konsole im Trend liegt, ist selbstverständlich nicht nur auf die Pandemie zurückzuführen. Dennoch ist sie ein wesentlicher Faktor, dass noch mehr Menschen als bisher online ihren Spaß suchen. Ob nun im Online-Casino gegen Echtgeld, in Spielen wie „Among Us“ oder beim virtuellen Kartenspiel mit den Nachbarn ist freilich jedem selbst überlassen.