

for UNCUT!

stigma-videospiele.de

Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler

VDVC-Umfrage: 2013

Statistische Erhebung über
Videospielnutzung und Einstellung
von Gamern in Deutschland.

Grafische Aufbereitung der vorläufigen Ergebnisse (Auswahl)

Version 2.07



stigma-videospiele.de



Inhalt

1. Einleitung	S. 3
2. Informationen über die Spieler und Spielerinnen	
2.1 Zusammensetzung nach Geschlecht und Alter	S. 4
2.2. Einstiegsalter	S. 5
2.3 Spielzeit nach Geschlecht und Alter	S. 6
2.4 Ausgabenzusammensetzung nach Geschlecht und Alter	S. 7
2.5 Zusammensetzung der Ausgaben	S. 8
3. Nutzungen	
3.1 Nutzung von Einzel- und Mehrspielermodi	S. 9
3.2 Nutzungen nach Plattformen und Bezugswegen	S. 10
3.3 Spielenutzungen pro Person nach Geschlecht und Alter	S. 11
3.4 Spielenutzungen nach Veröffentlichungsdatum	S. 12
3.5 Häufigste Spielenutzungen („Top“-Titel)	S. 13
3.6 Häufigste Spielenutzungen nach Erscheinungsjahr	S. 14
3.7 Spielenutzungen nach Ausgaben und Monatisierungsmodell	S. 15
4. Einstellung	
4.1 Allgemein	
4.1.1 Gründe, Spiele (nicht mehr) zu nutzen	S. 16
4.1.2 Gründe, Spiele illegal zu nutzen	S. 17
4.1.3 Einstellung gegenüber „Free2Play“-Titeln	S. 18
4.2 Zensur	
4.2.1 Kenntnis rechtlicher Einstufungen/Bewertungen	S. 19
4.2.2 Informationsquellen	S. 20
4.2.3 Bezugsquellen	S. 21
4.3 Verbraucher- und Datenschutz	S. 22
5. Kontakt	S. 23

1. Einleitung

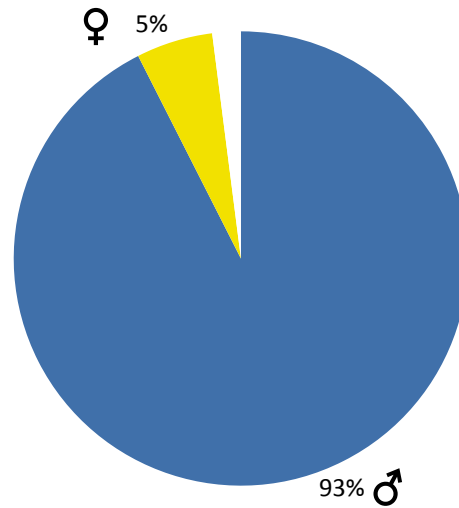
Die diesem Dokument zugrunde liegenden Zahlen basieren auf 1.891 Datensätzen, die durch eine Ende 2013 durchgeführte Umfrage gewonnen wurden. Die Teilnehmer sind vornehmlich Nutzer des nicht kommerziellen Forenverbundes www.worldofplayers.de – auch an dieser Stelle noch einmal vielen Dank an die Verantwortlichen für die Kooperation. Die Daten sind ausdrücklich nicht repräsentativ für alle Gamer und stellen erst eine selektive und vorläufige Darstellung einiger Ergebnisse dar. Eine Auswertung und Analyse aller gewonnenen Daten ist derzeit noch in Arbeit, weshalb die hier dargestellten Ergebnisse mit äußerster Vorsicht zu genießen sind.

Matthias Dittmayer, 07.05.2014.

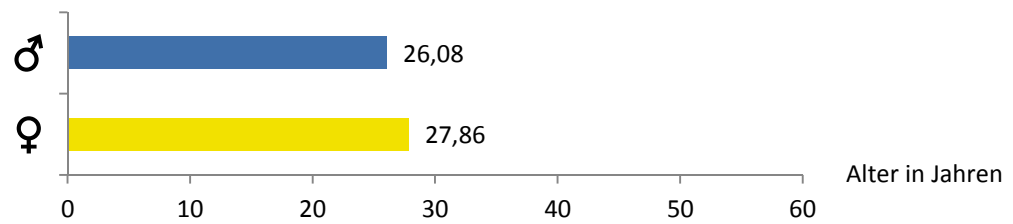
2.1 Zusammensetzung nach Geschlecht und Alter

Alter/Geschlecht

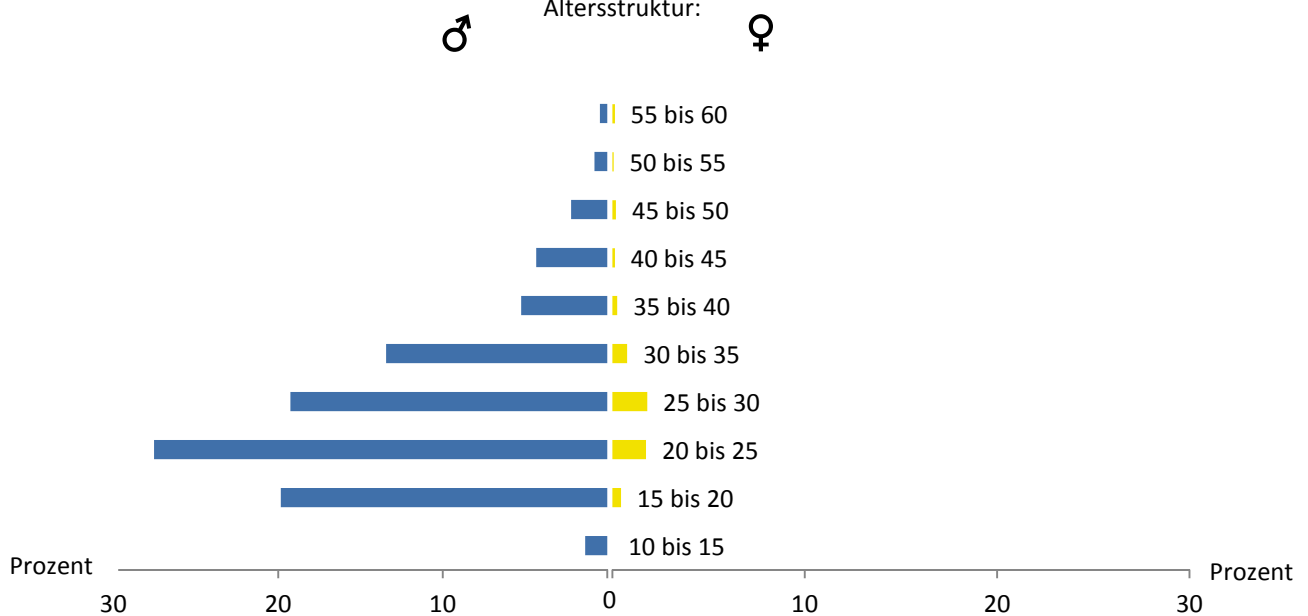
Verteilung m/w:



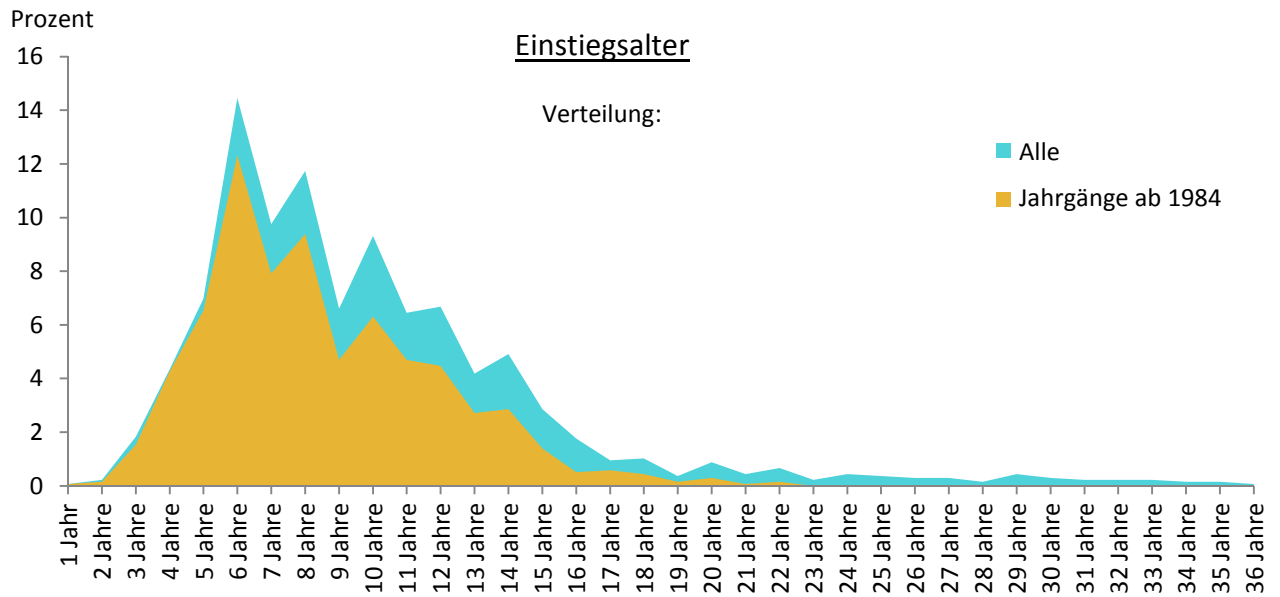
Durchschnittsalter:



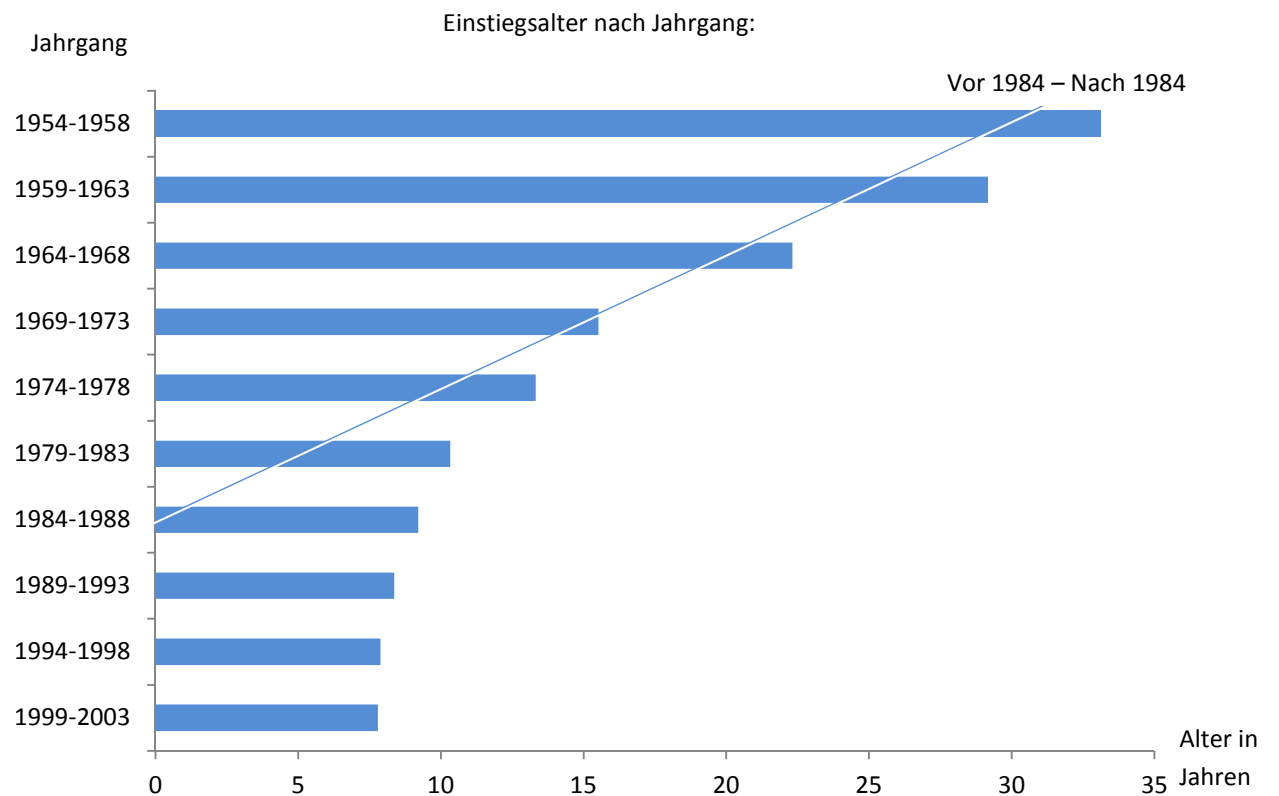
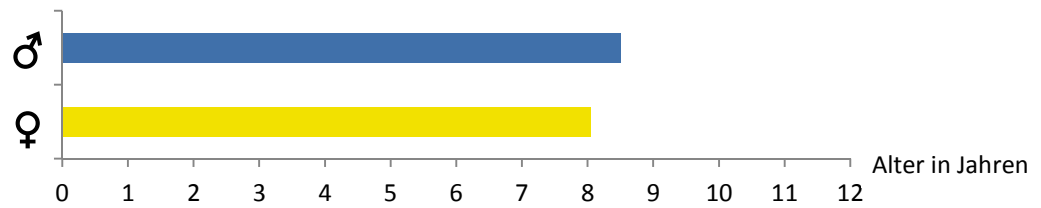
Altersstruktur:



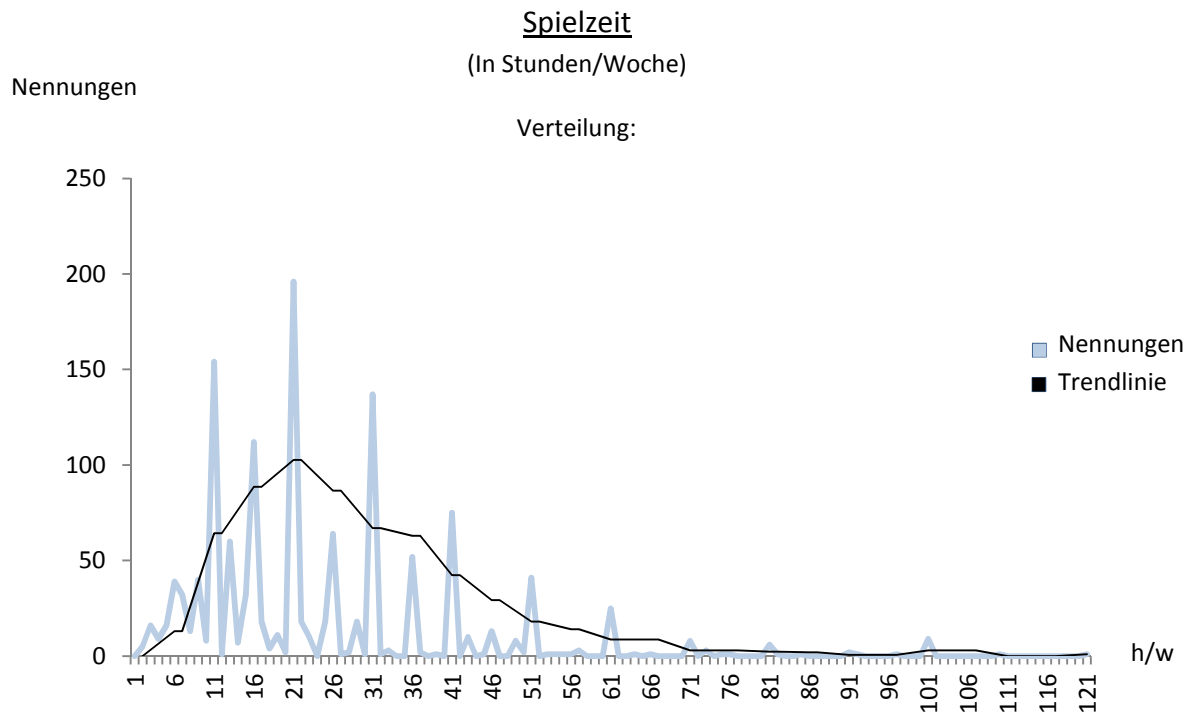
2.2. Einstiegsalter



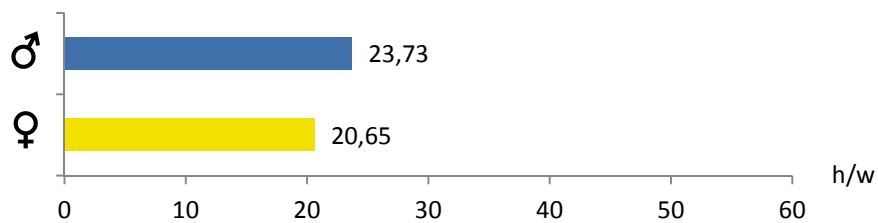
Einstiegsalter nach Geschlecht (ab 1984):



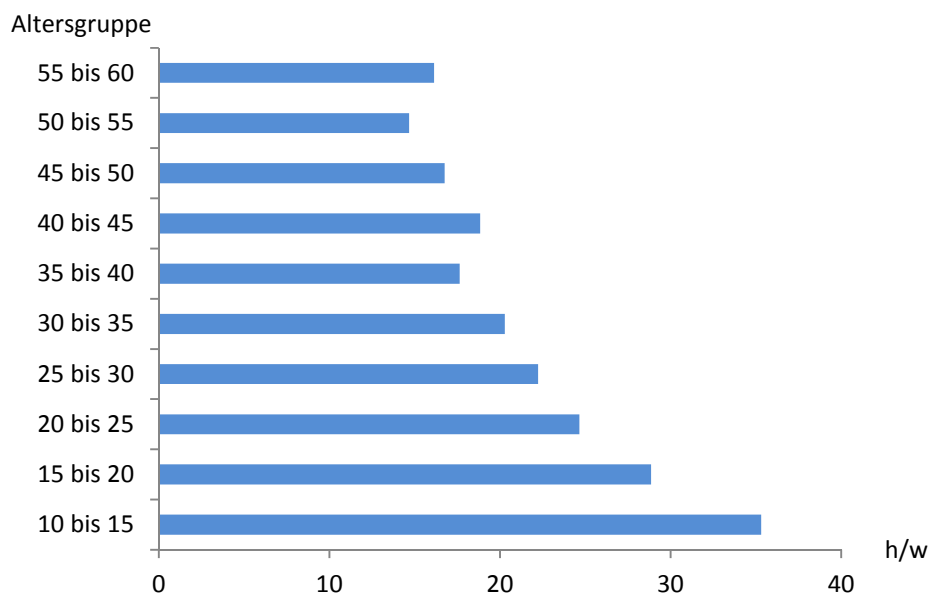
2.3 Spielzeit nach Geschlecht und Alter



Durchschnittliche Spielzeit nach Geschlecht:



Durchschnittliche Spielzeit nach Alter:

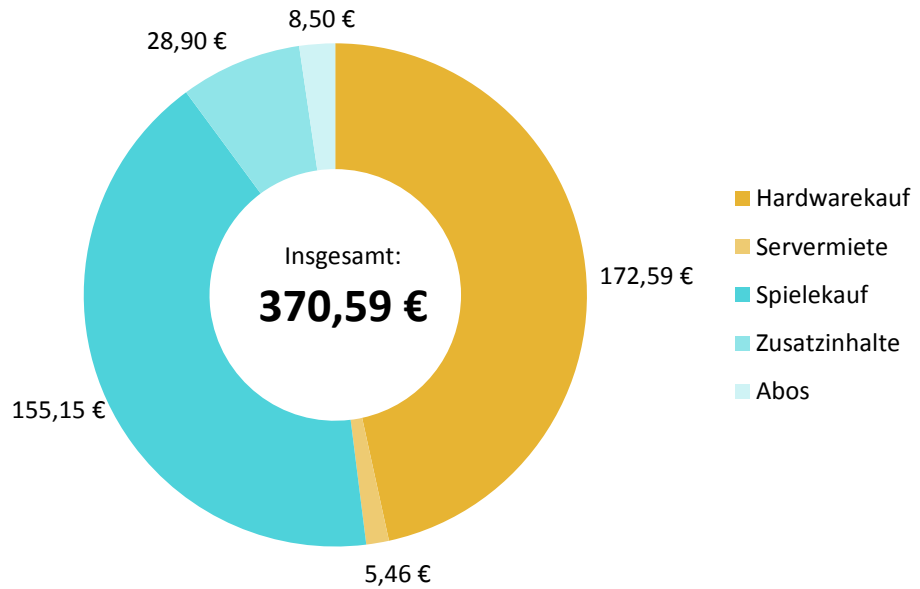


2.4 Ausgabenzusammensetzung nach Geschlecht und Alter

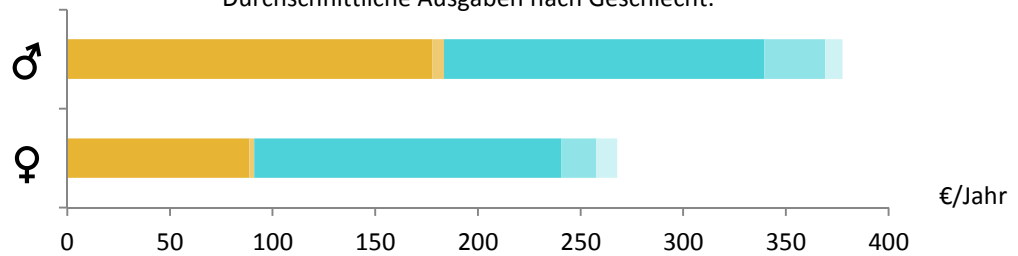
Ausgaben

(Durchschnittliche €/Jahr)

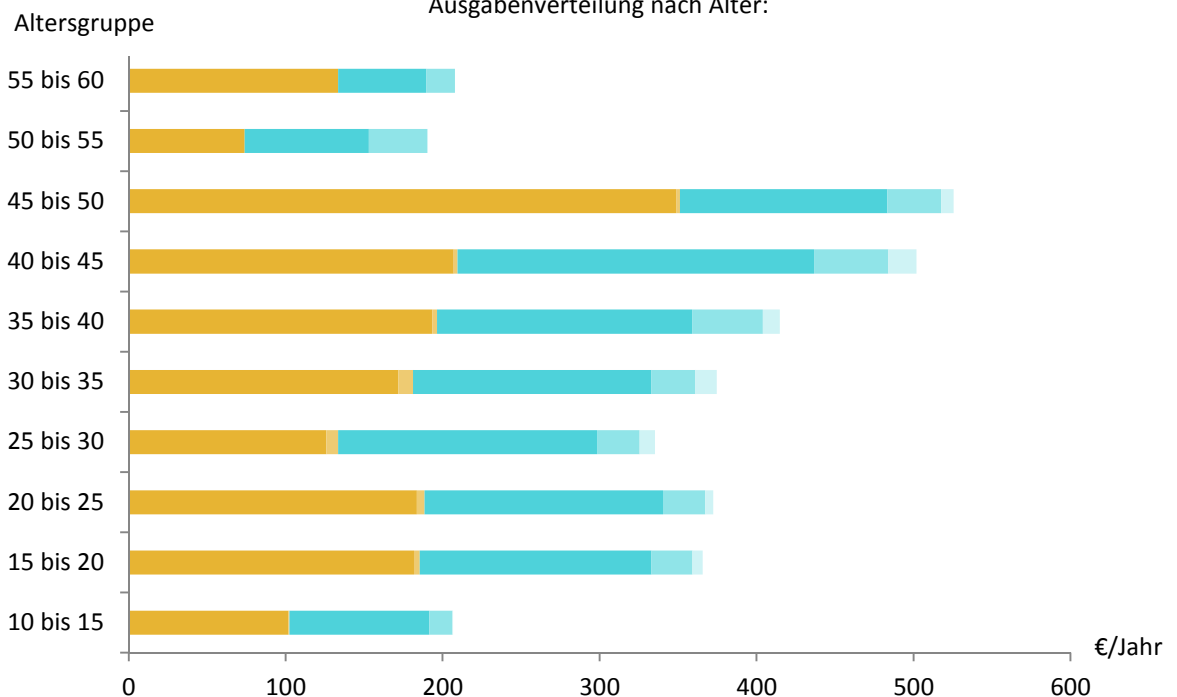
Verteilung der Ausgaben:



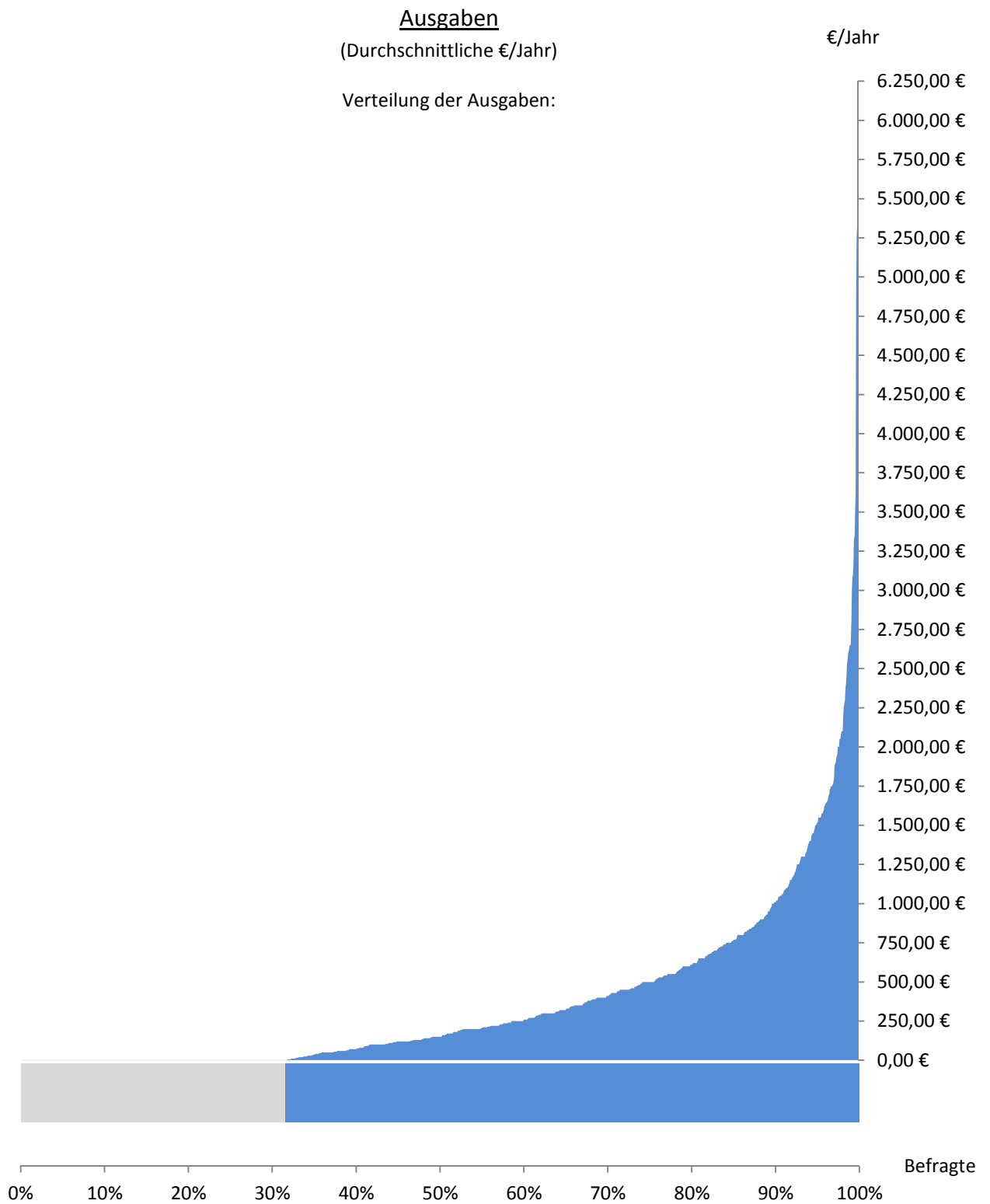
Durchschnittliche Ausgaben nach Geschlecht:



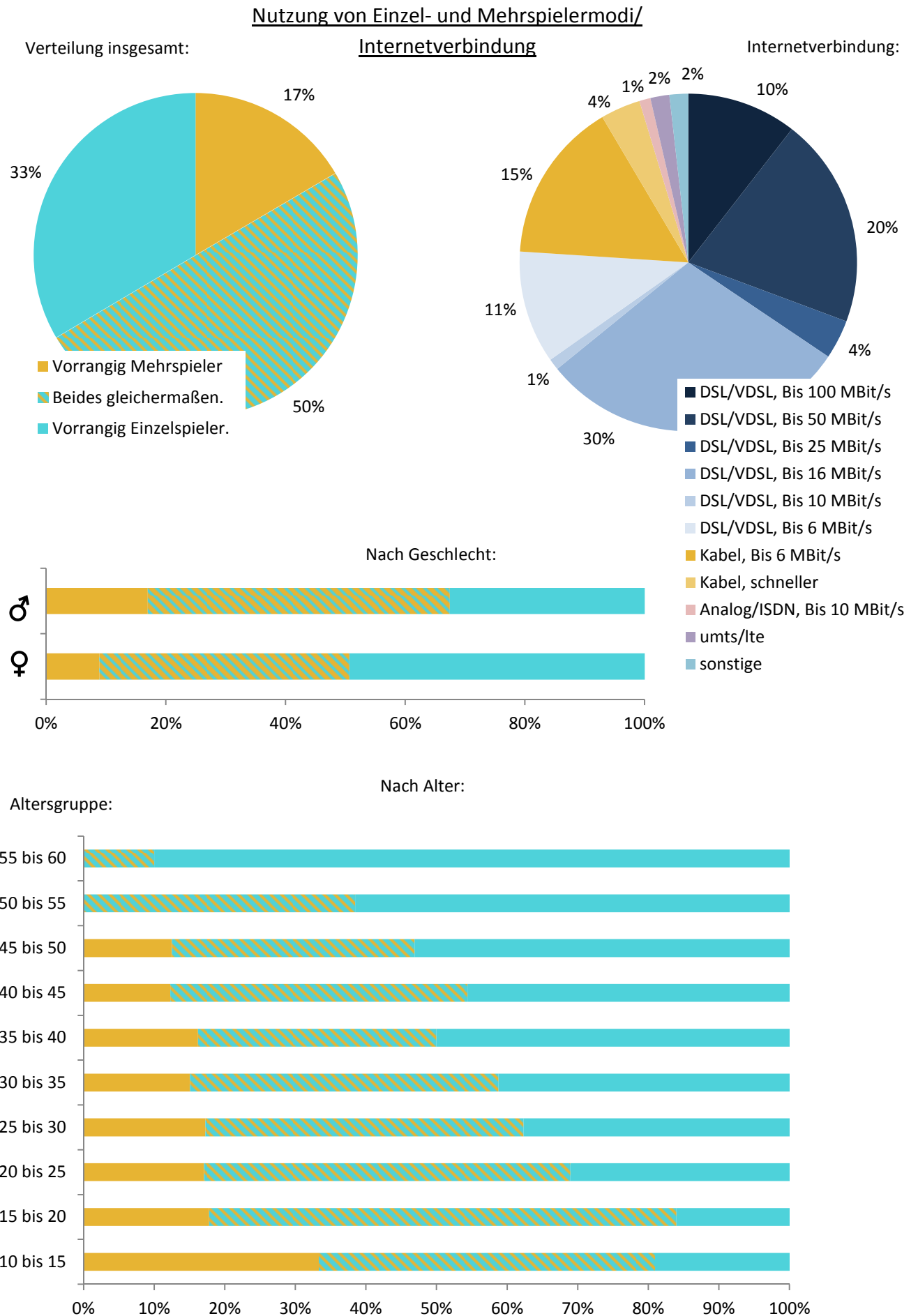
Ausgabenverteilung nach Alter:



2.5 Zusammensetzung der Ausgaben



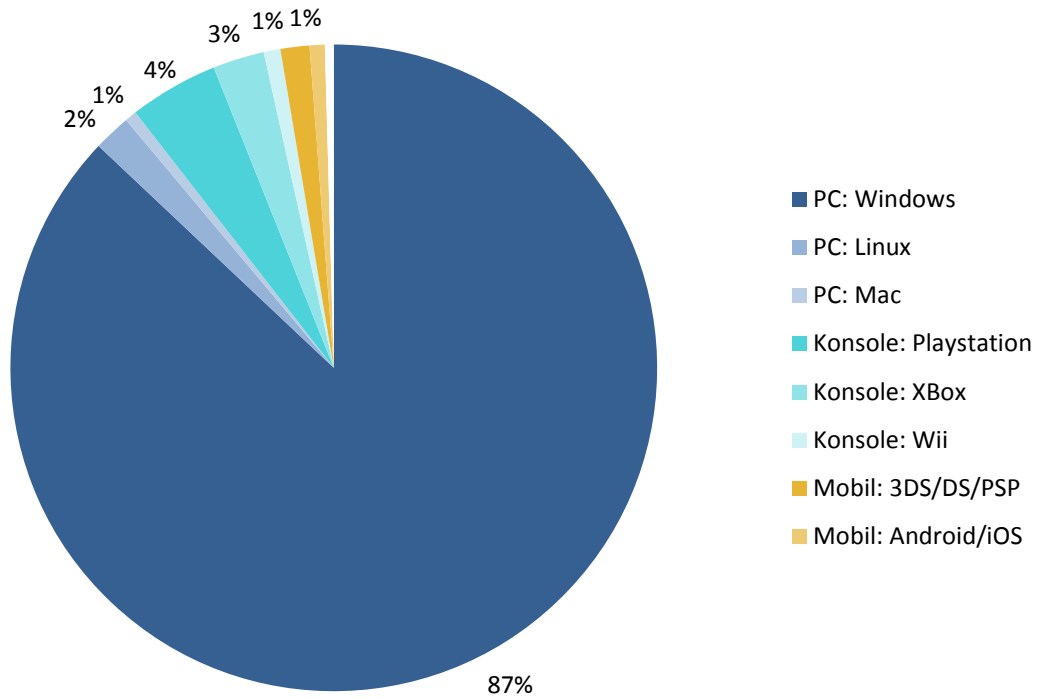
3.1 Nutzung von Einzel- und Mehrspielermodi



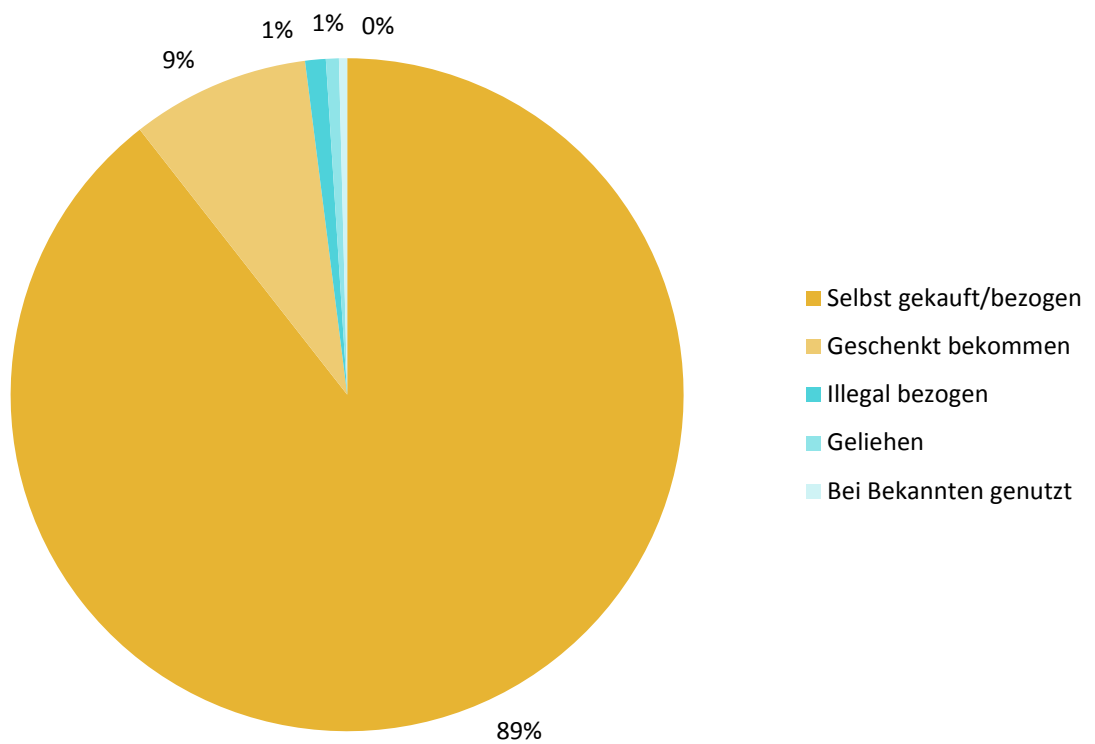
3.2 Nutzungen nach Plattformen und Bezugswegen

Nutzungen (Letzte 21 Tage)

Nutzungen nach Plattformen:



Nutzungen nach Bezugswegen:

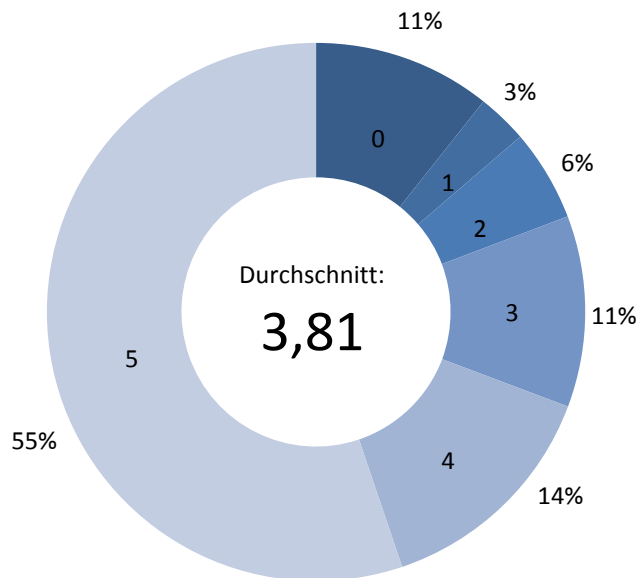


3.3 Spielenutzungen pro Person nach Geschlecht und Alter

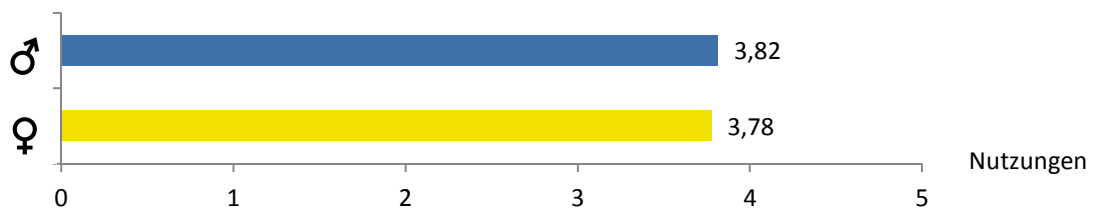
Spielenutzungen

(Innerhalb der letzten 21 Tage/Angabe bis max. 5)

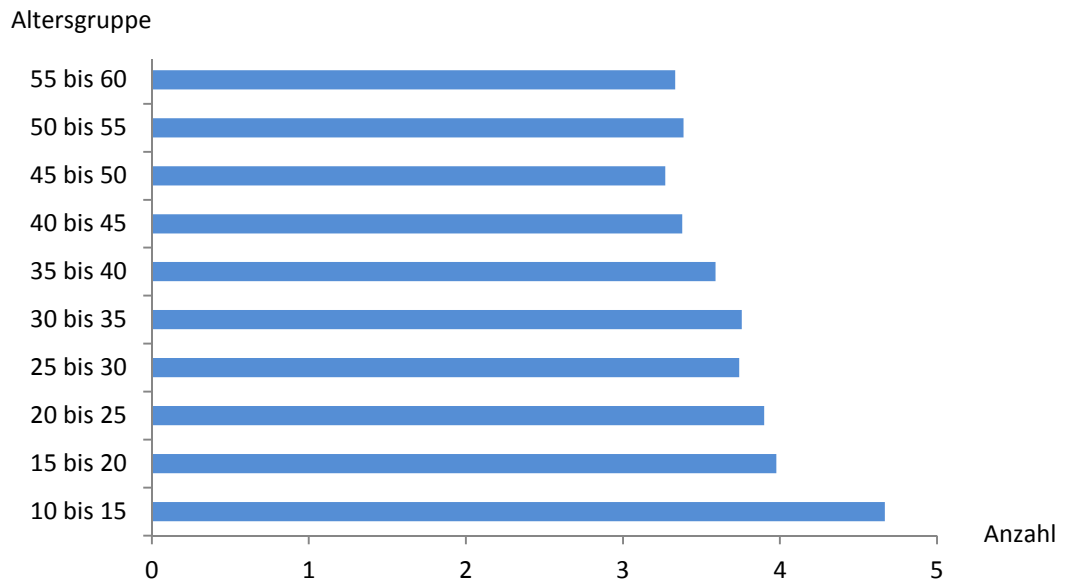
Anzahl der genutzten Titel:



Anzahl genutzter Titel nach Geschlecht:



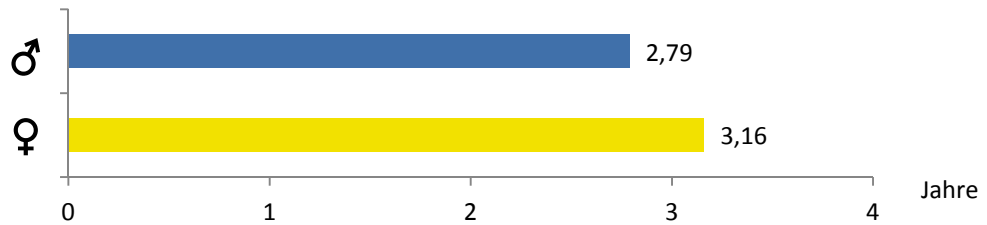
Anzahl genutzter Titel nach Alter:



3.4 Spielenutzungen nach Veröffentlichungsdatum

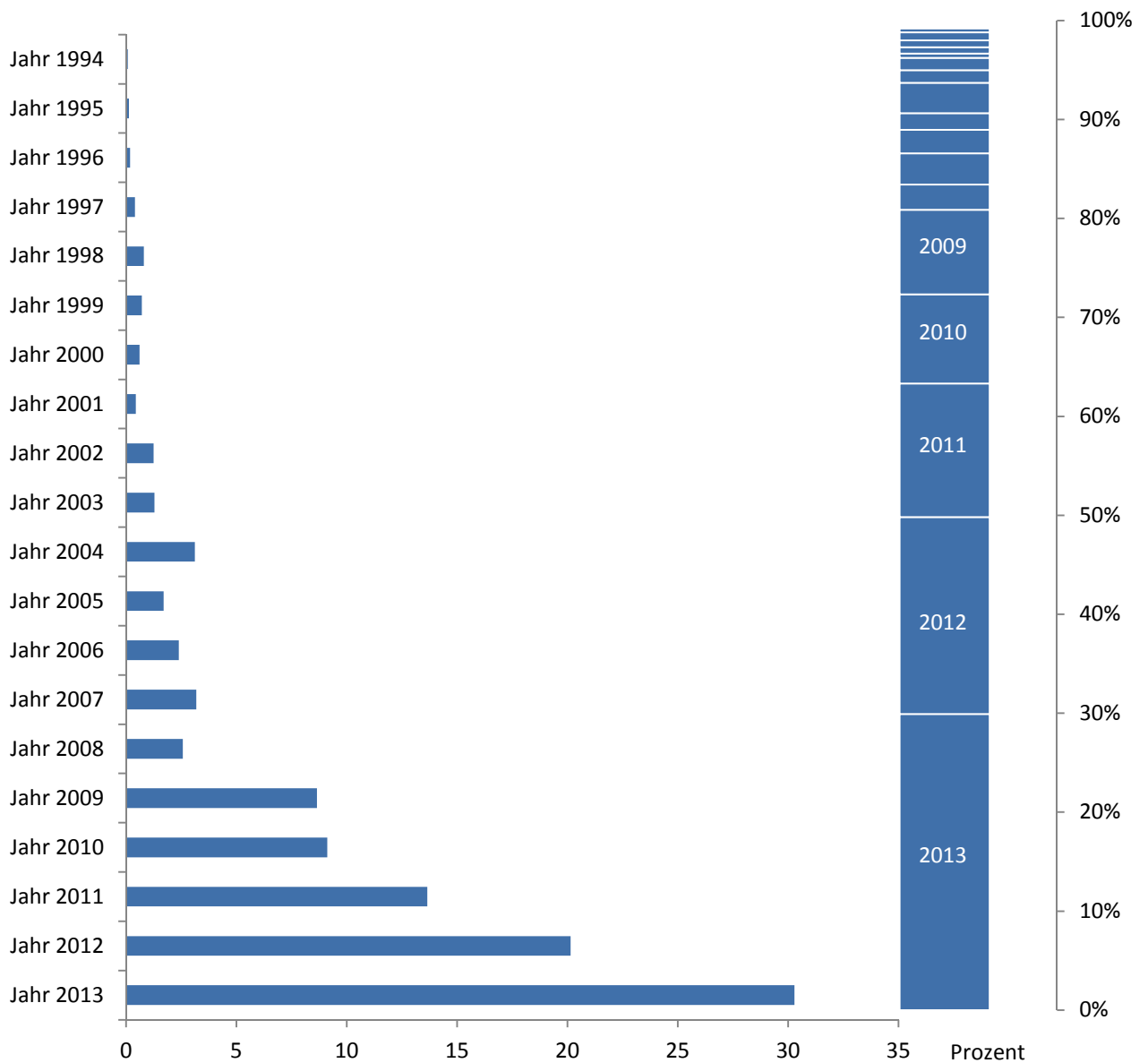
Nutzungen (Letzte 21 Tage)

Durchschnittliches Alter der genutzten Titel (In Jahren):



Nutzungen nach Erstveröffentlichung:

Veröffentlichung



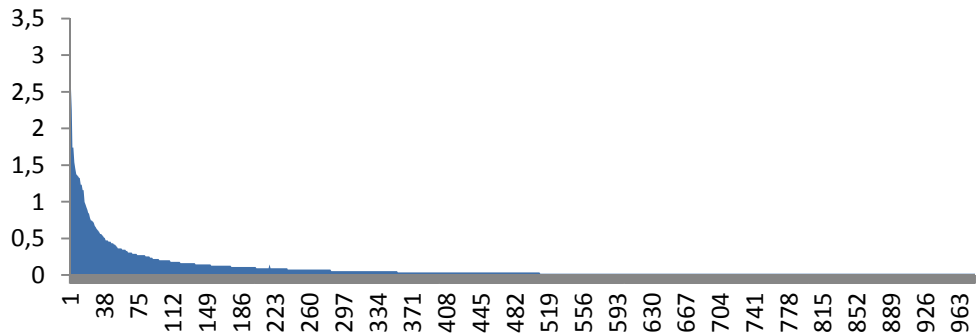
3.5 Häufigste Spielenutzungen („Top“-Titel)

Nutzungen

(Letzte 21 Tage)

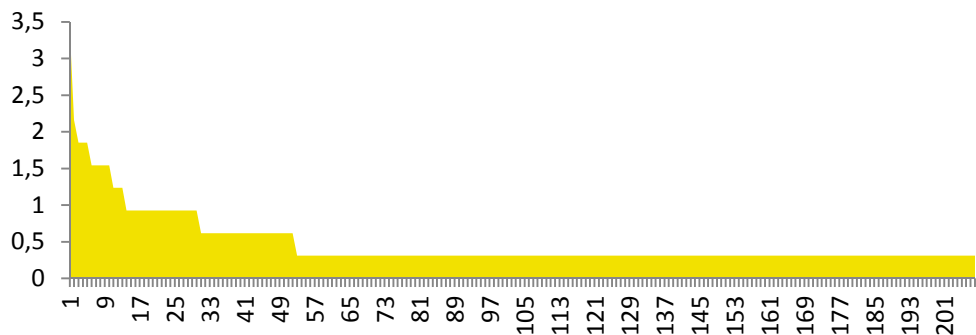
%-Anteil

Nutzungshäufigkeit einzelner Titel:



Titel

%-Anteil



Titel

„Top 10“

♂

♀

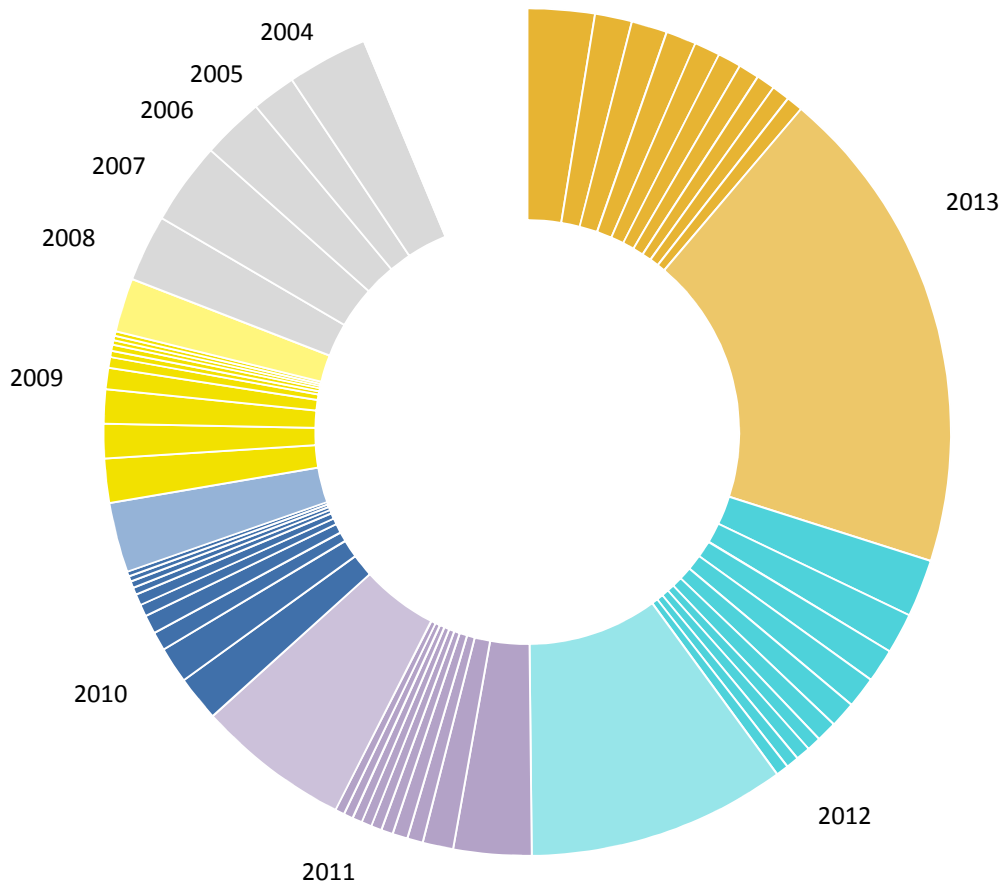
01. The Elder Scrolls V: Skyrim (2,91 %)
02. Battlefield 4 (2,61 %)
03. Counter-Strike: Global Offensive (2,25 %)
04. Arma 2 (1,74 %)
05. Minecraft (1,74 %)
06. Borderlands 2 (1,54 %)
07. Starbound (1,49 %)
08. Assassin's Creed IV: Black Flag (1,38 %)
09. Sid Meier's Civilization V (1,36 %)
10. DotA 2 (1,34 %)

01. The Elder Scrolls V: Skyrim (3,40 %)
02. Bioshock Infinite: Burial at Sea (2,16 %)
03. Left 4 Dead 2 (1,85 %)
04. Minecraft (1,85 %)
05. World of Warcraft (1,85 %)
06. Borderlands 2 (1,54 %)
07. Dragon Age: Origins (1,54 %)
08. Sid Meier's Civilization V (1,54 %)
09. Team Fortress 2 (1,54 %)
10. The Walking Dead (1,54 %)

3.6 Häufigste Spielenutzungen nach Erscheinungsjahr

Nutzungen
(Letzte 21 Tage)

„Top 10“-Titel nach Erscheinungsjahr:



2013

01. Battlefield 4
02. Starbound
03. Assassin's Creed IV: Black Flag
04. Payday 2
05. Bioshock Infinite: Burial at Sea
06. Grand Theft Auto V
07. Call of Duty – Ghosts
08. Tomb Raider (2013)
09. Shadow Warrior (2013)
10. Hearthstone: Heroes of Warcraft

2012

01. Counter-Strike: Global Offensive
02. Borderlands 2
03. DotA 2
04. The Walking Dead
05. Far Cry 3
06. Diablo III
07. Call of Duty - Black Ops 2
08. XCOM: Enemy Unknown
09. War Thunder
10. Dishonored

2011

01. The Elder Scrolls V: Skyrim
02. Battlefield 3
03. Terraria
04. Dark souls
05. Anno 2070
06. StarWars - The old Republic
07. Portal 2
08. Saints Row 3
09. Deus Ex: Human Revolution
10. The Binding of Isaac

2010

01. Minecraft
02. Sid Meier's Civilization V
03. Just Cause 2
04. World of Tanks
05. Starcraft 2
06. Fall Out New Vegas
07. Mount & Blade: Warband
08. Mafia II
09. Alan Wake
10. Battlefield Bad Company 2

2009

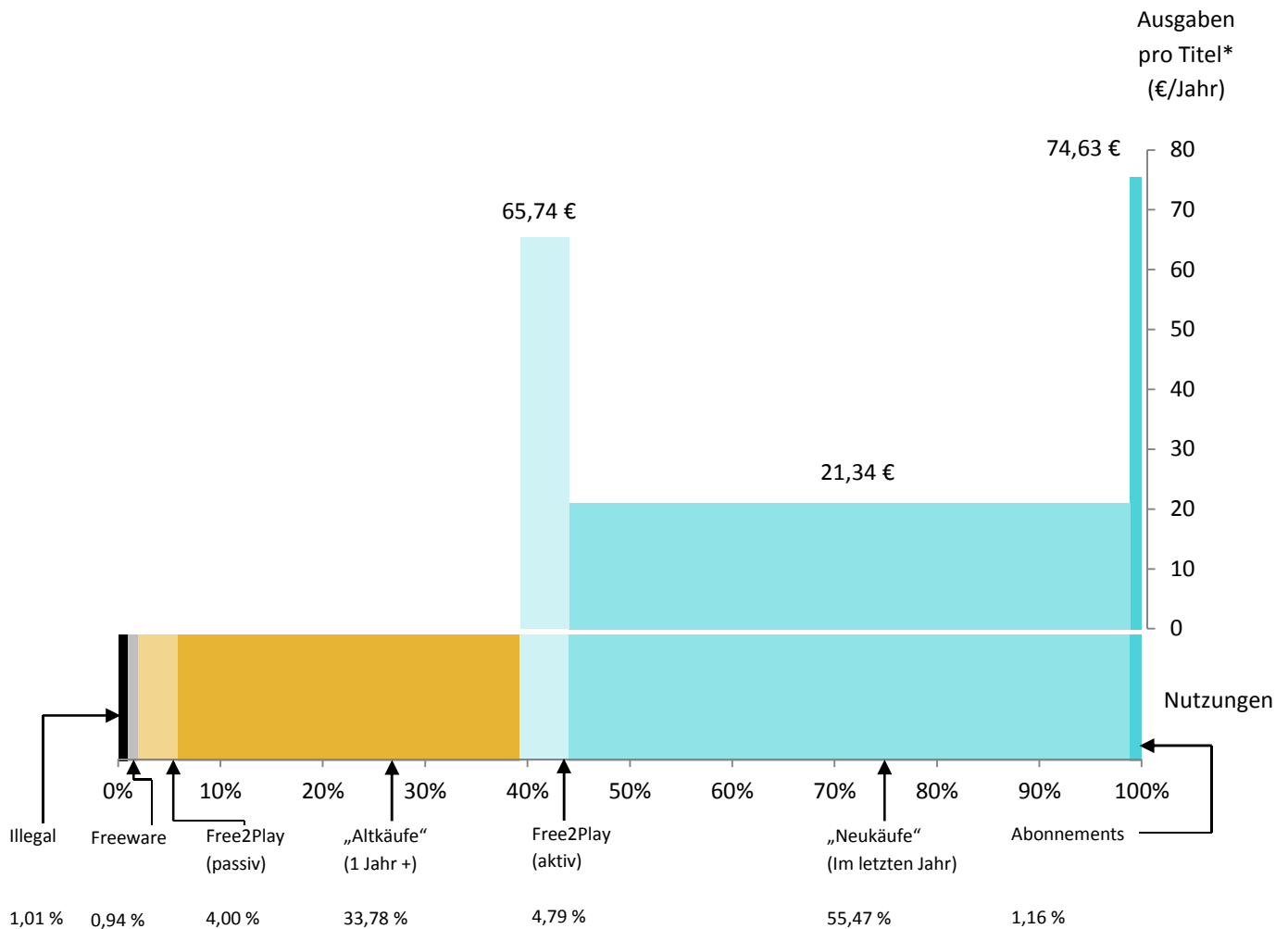
01. Arma 2
02. League of Legends
03. Left 4 Dead 2
04. Killing Floor
05. Dragon Age: Origins
06. Batman Arkham Asylum
07. Call of Duty Modern Warfare 2
08. Anno 1404
09. Borderlands
10. Sims 3

3.7 Spielenutzungen nach Ausgaben und Monetarisierungsmodell

Nutzungen

(Letzte 21 Tage)

Nutzungen und durchschnittliche Ausgaben
nach Monetarisierungsmodell:



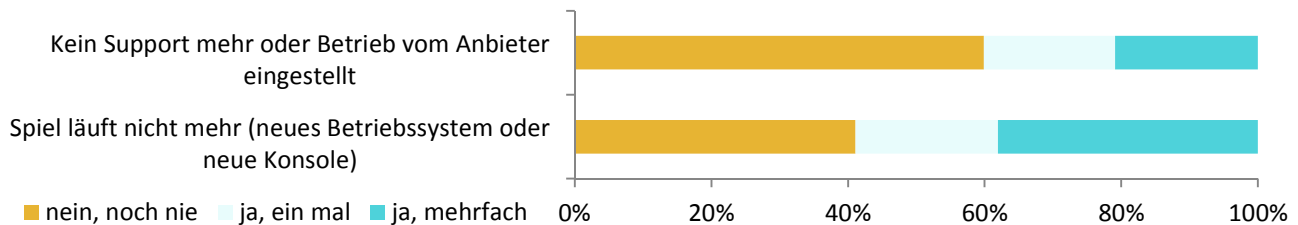
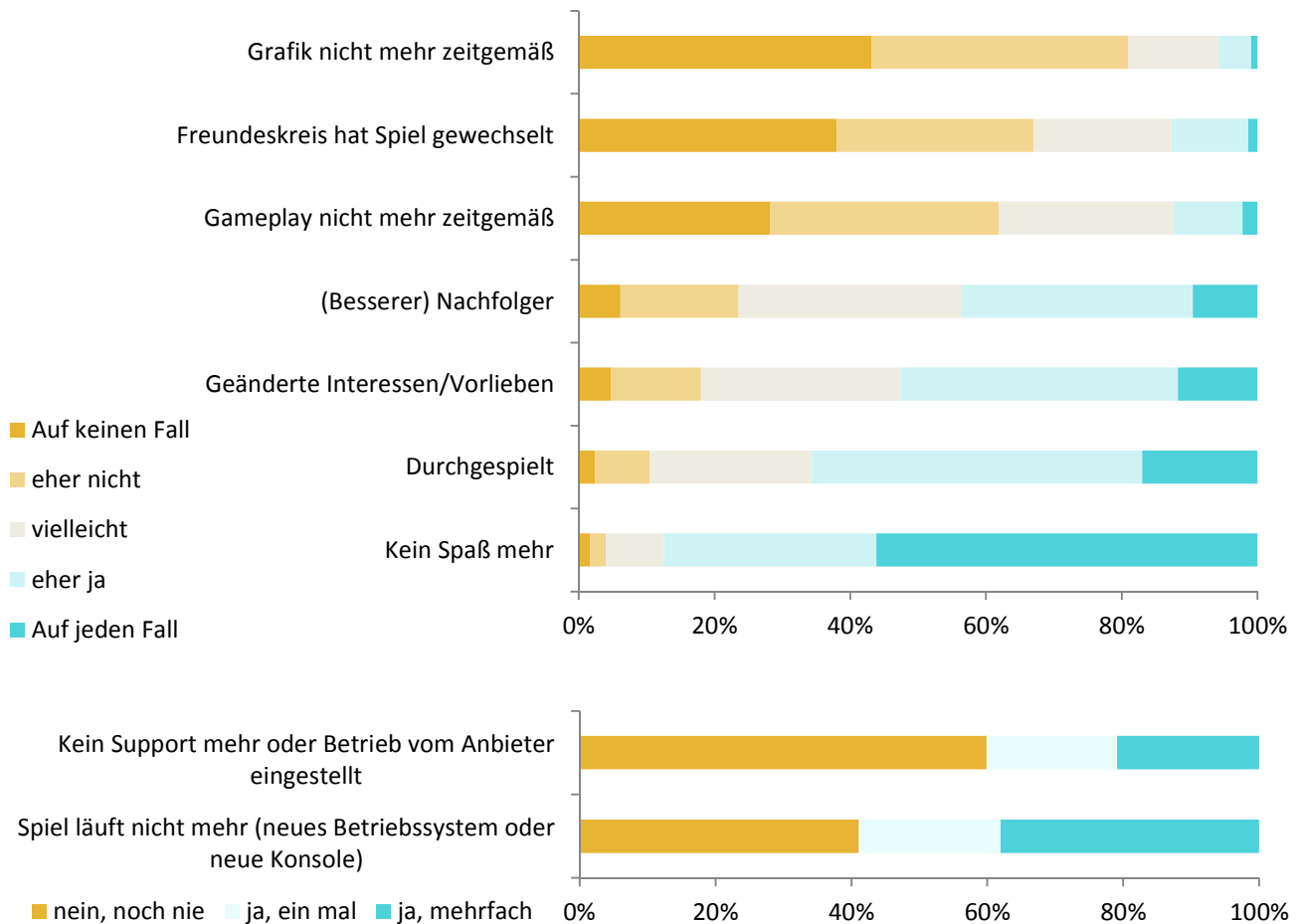
*Disclaimer: Wegen zu geringer Stichprobengröße sind Angaben zu Free2Play und Abos anhand anderer Werte geschätzt.

4.1.1 Gründe, Spiele (nicht mehr) zu nutzen

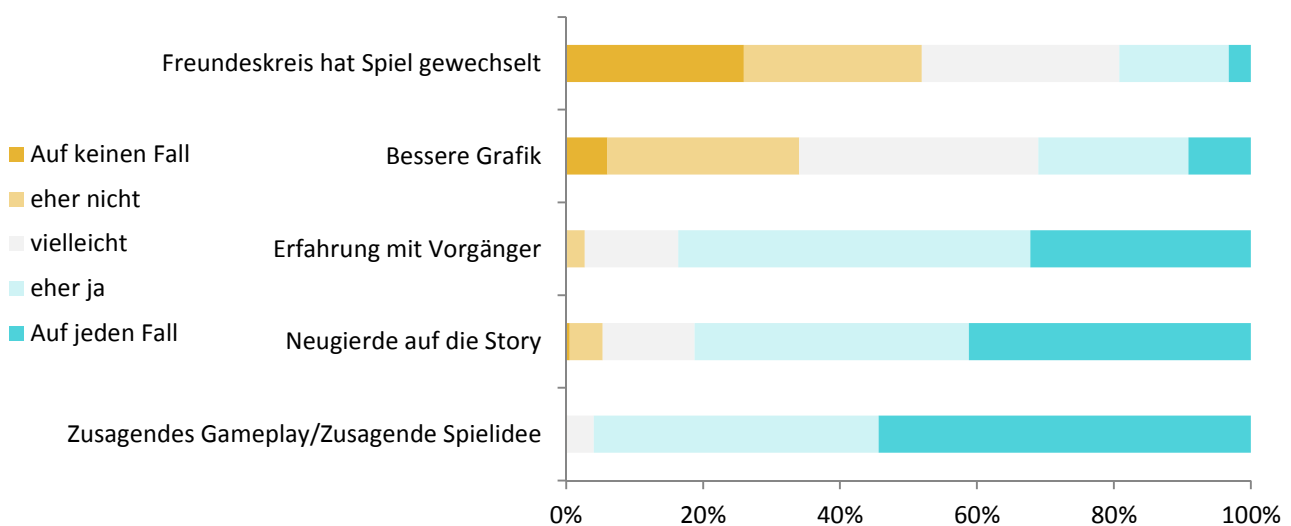
Motivation/Einstellung

(Deutschsprachige Gamer)

Hören Sie wegen einer der folgenden Umstände
auf, ein Spiel zu nutzen?



Was ist für Sie (k-) ein
Grund ein neues Spiel zu erwerben?

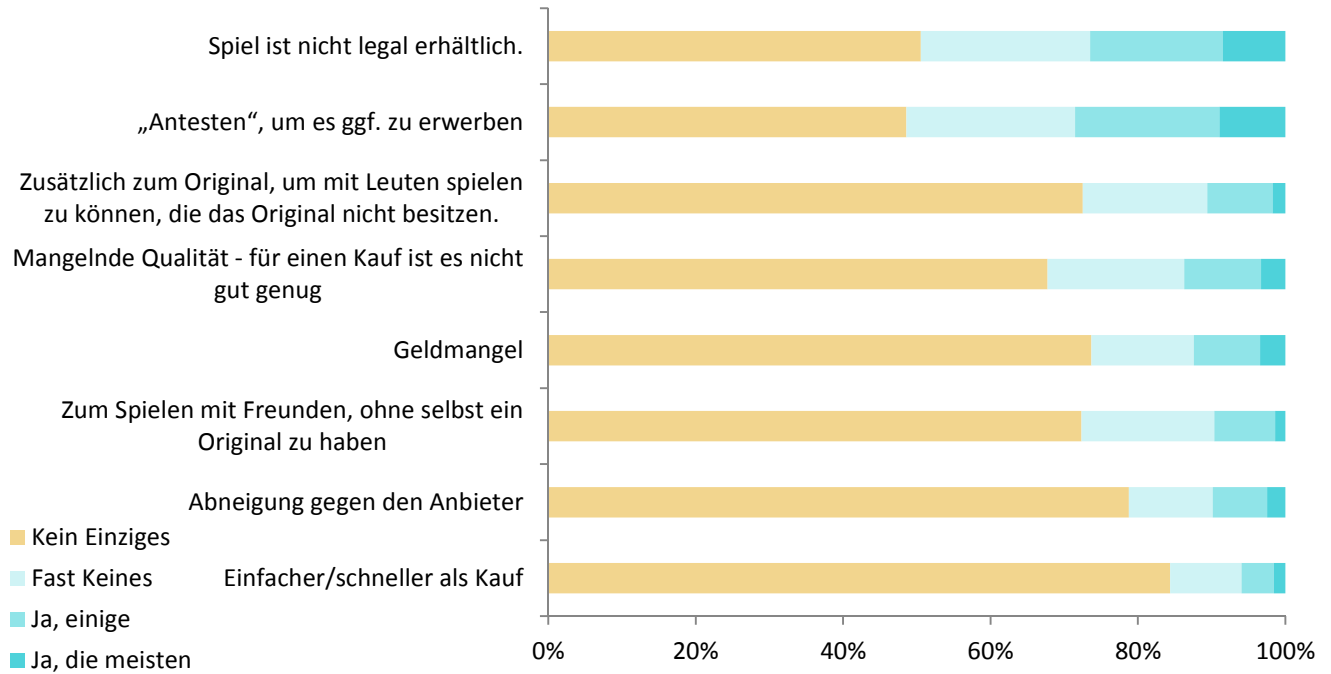


4.1.2 Gründe, Spiele illegal zu nutzen

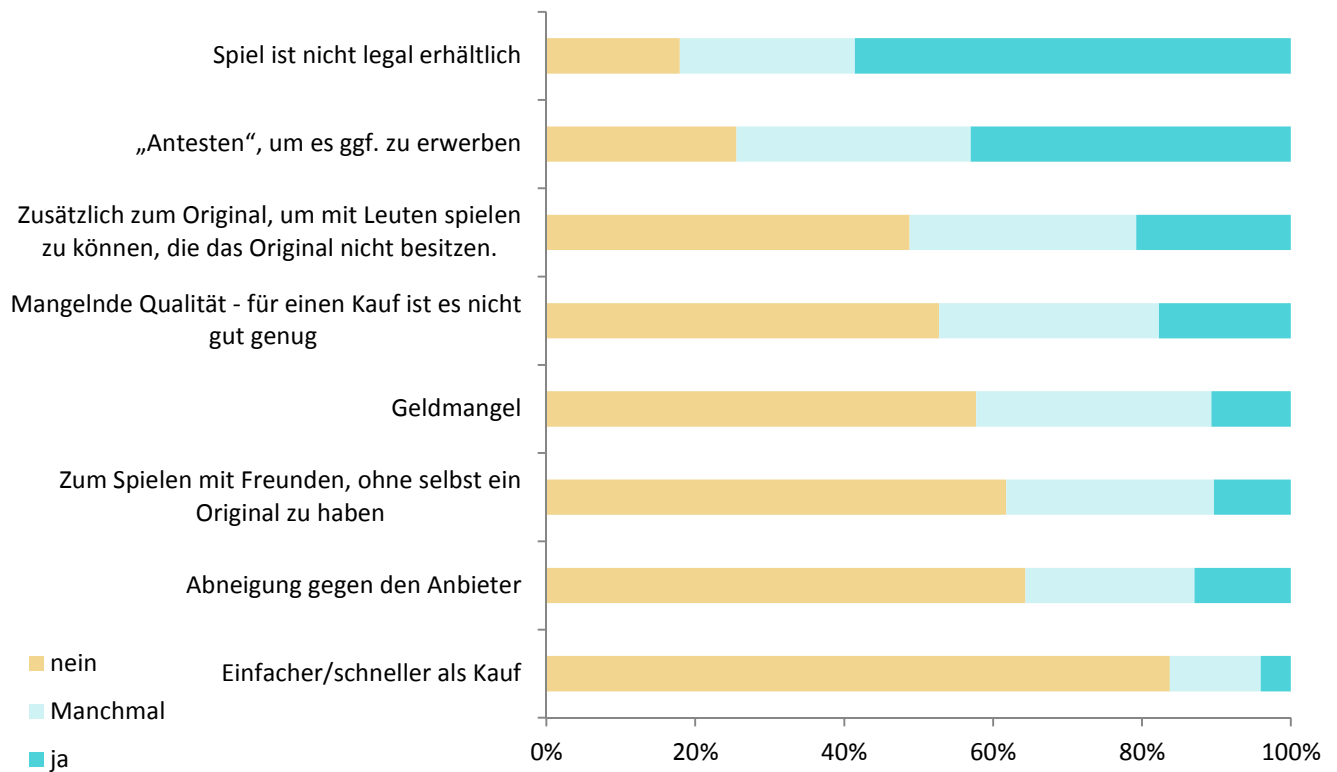
Motivation/Einstellung

(Deutschsprachige Gamer)

Aus welchen Gründen beziehen Sie Spiele illegal?



Aus welchen Gründen finden Sie es in Ordnung, Spiele illegal zu beziehen?

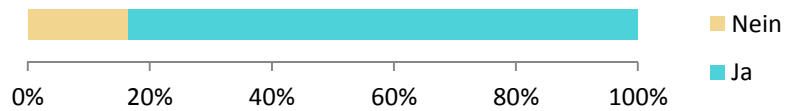


4.1.3 Einstellung gegenüber „Free2Play“-Titeln

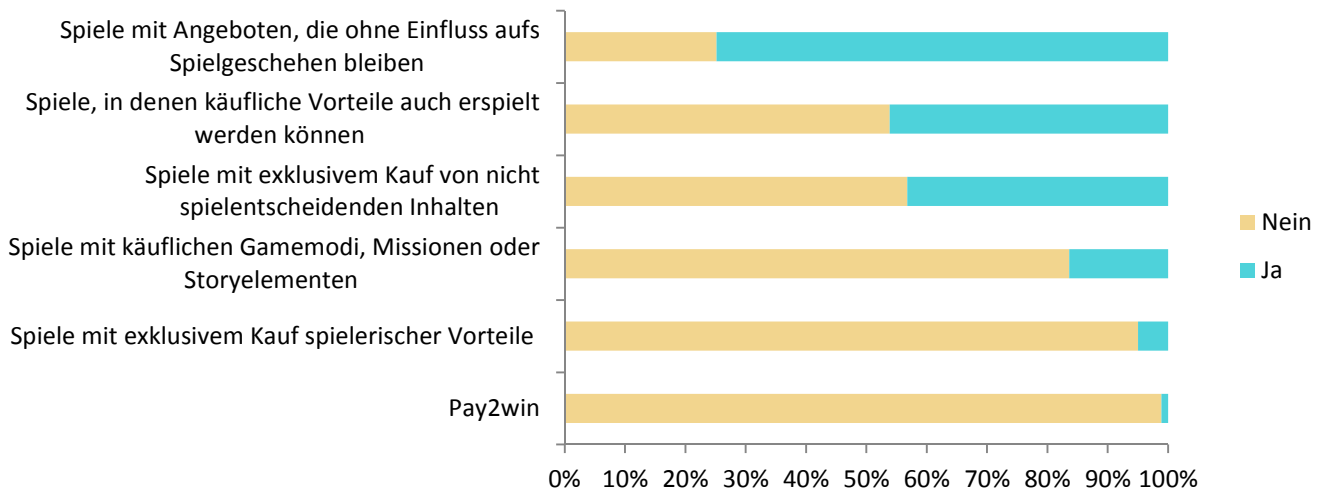
Motivation/Einstellung

(Deutschsprachige Gamer)

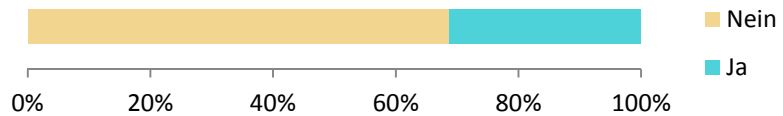
Würden Sie allgemein „Free2Play“-Spiele nutzen?



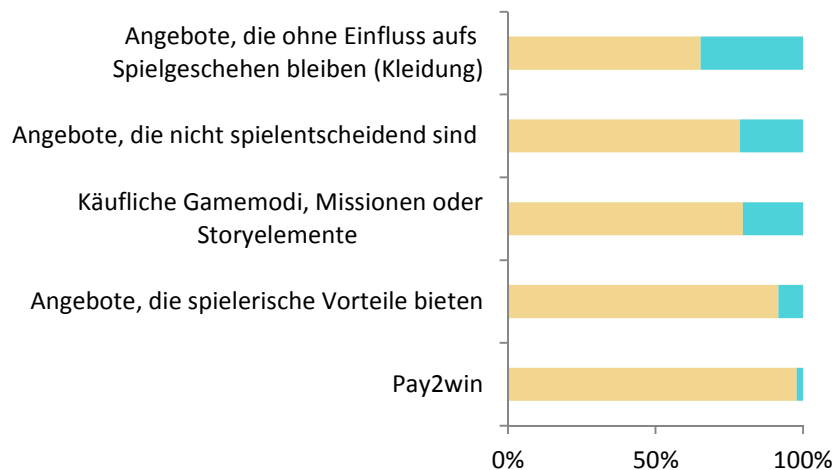
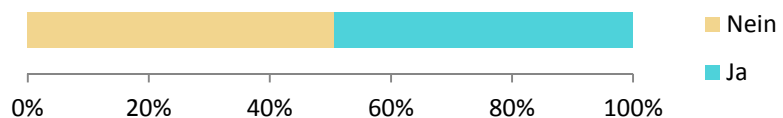
Welche „Free2Play“-Modelle würden Sie nutzen?



Würden Sie „Free2Play“-Titel mit Werbung nutzen?



Würden Sie kostenpflichtige Inhalte kaufen?

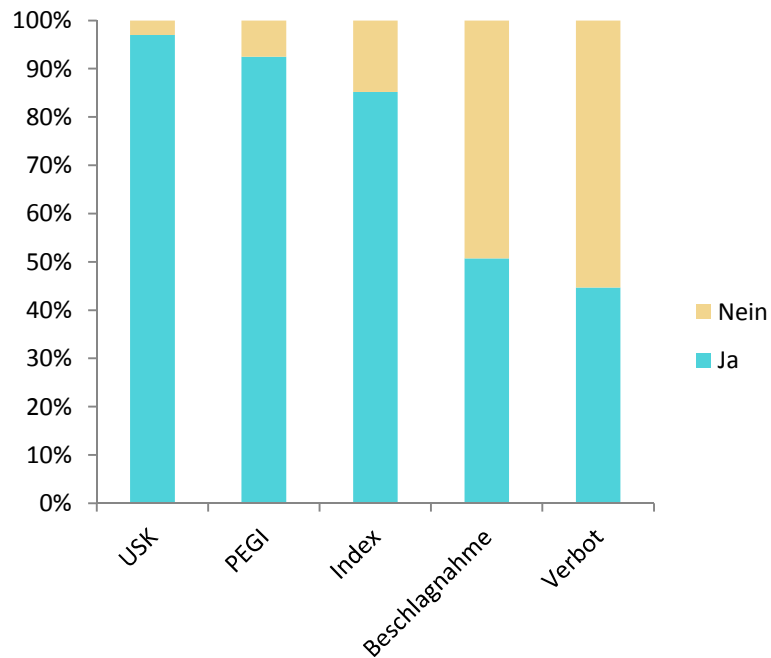


4.2.1 Kenntnis rechtlicher Einstufungen/Bewertungen

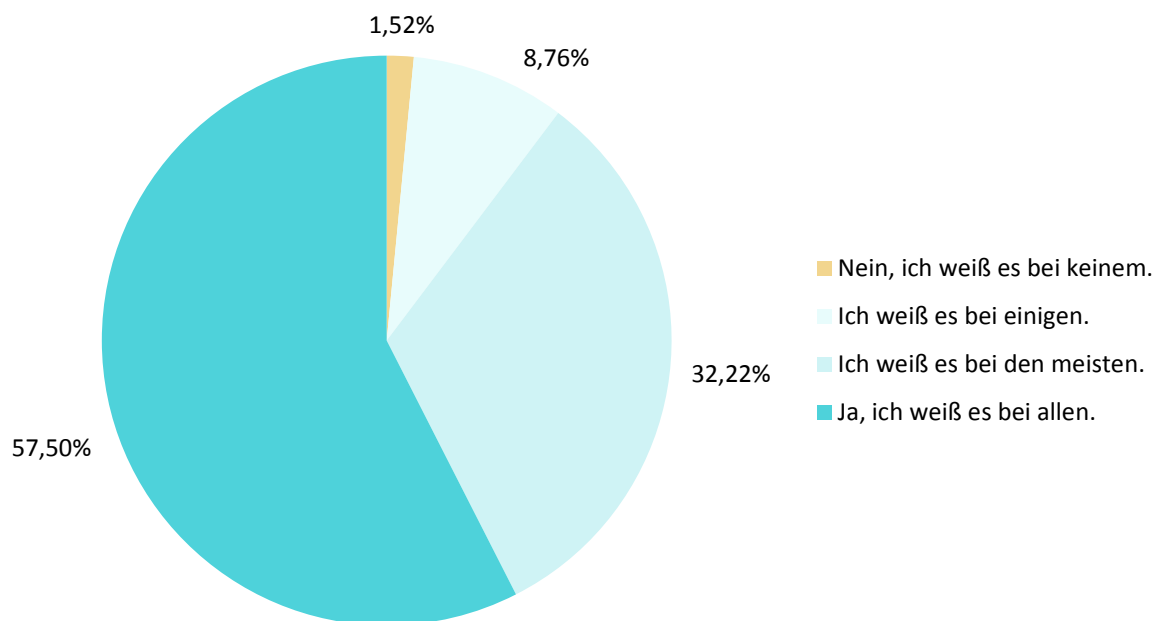
Motivation/Einstellung

(Deutschsprachige Gamer)

Welche „Einstufungen“ kennen Sie?



Wissen Sie, ob die Spiele, die Sie besitzen cut/uncut sind?

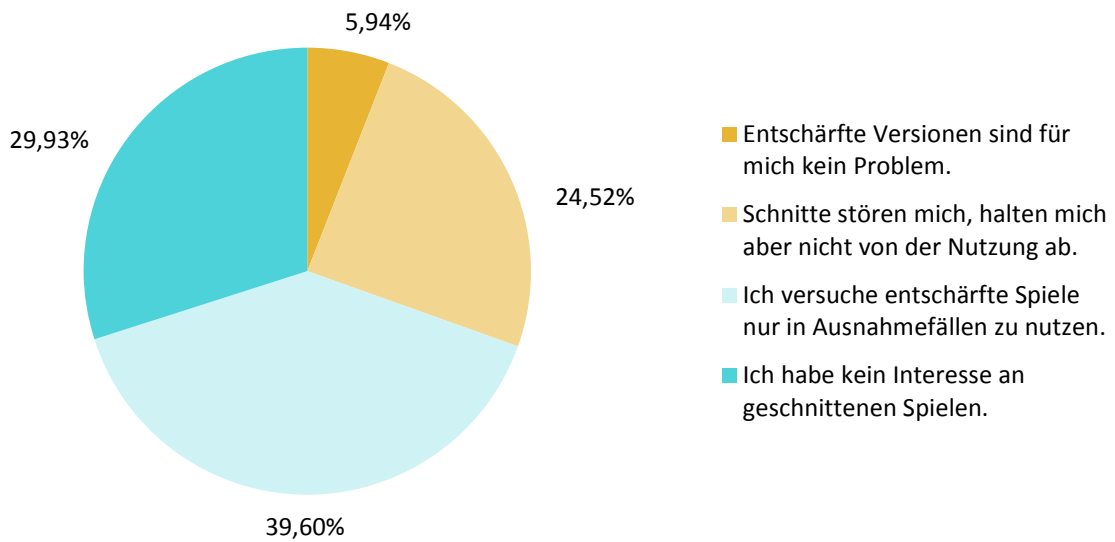


4.2.2 Informationsquellen

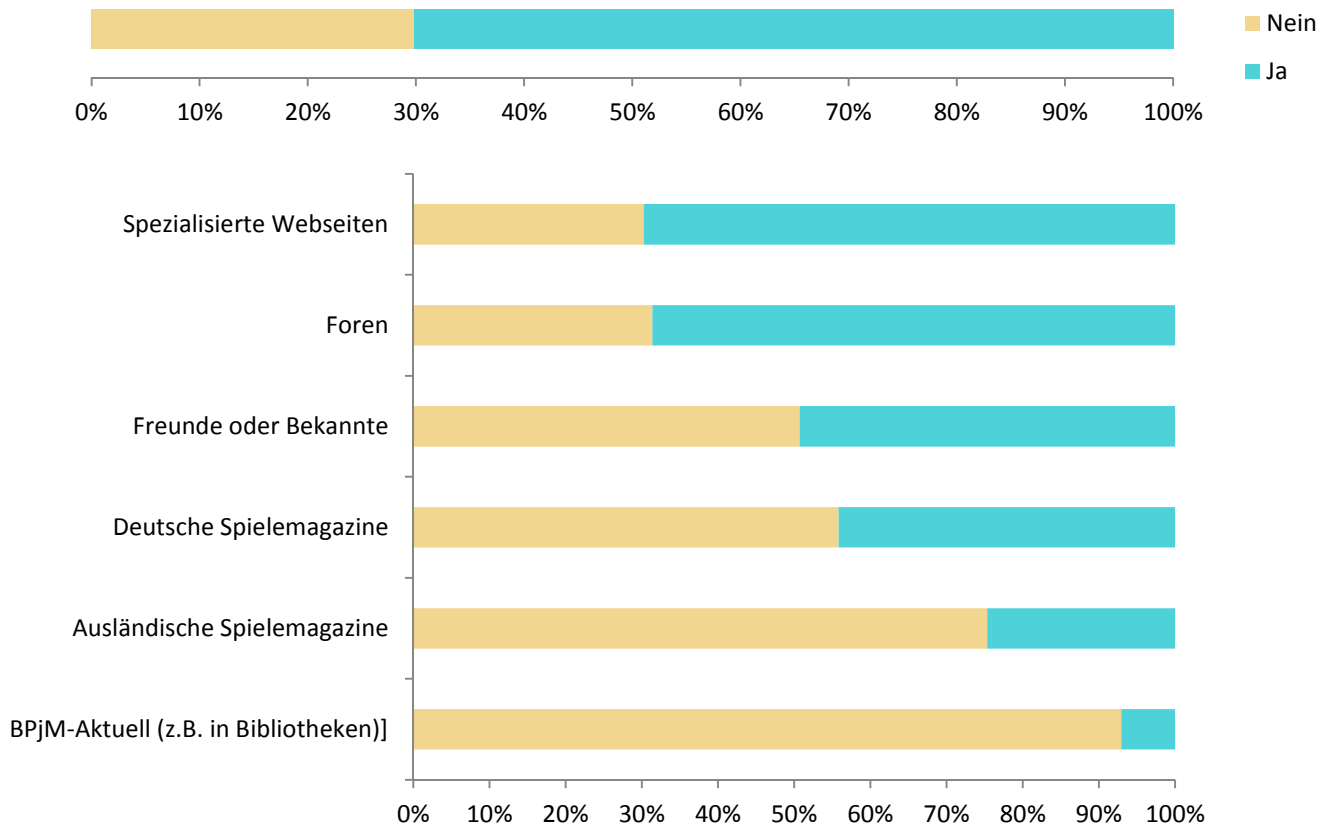
Motivation/Einstellung

(Deutschsprachige Gamer)

Was halten Sie von einer gegenüber dem Original
reduzierten Gewaltdarstellung?



(Aus welchen Quellen) Informieren Sie sich über geschnittene Spiele?

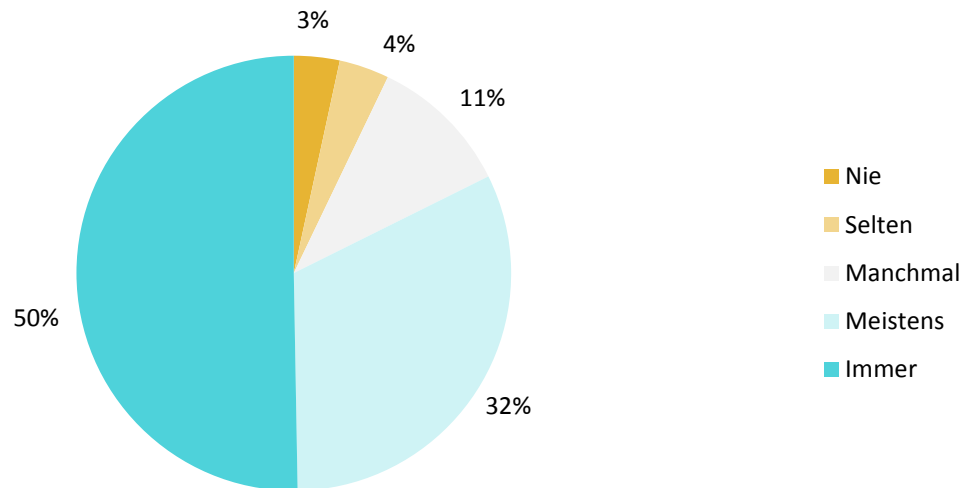


4.2.3 Bezugsquellen

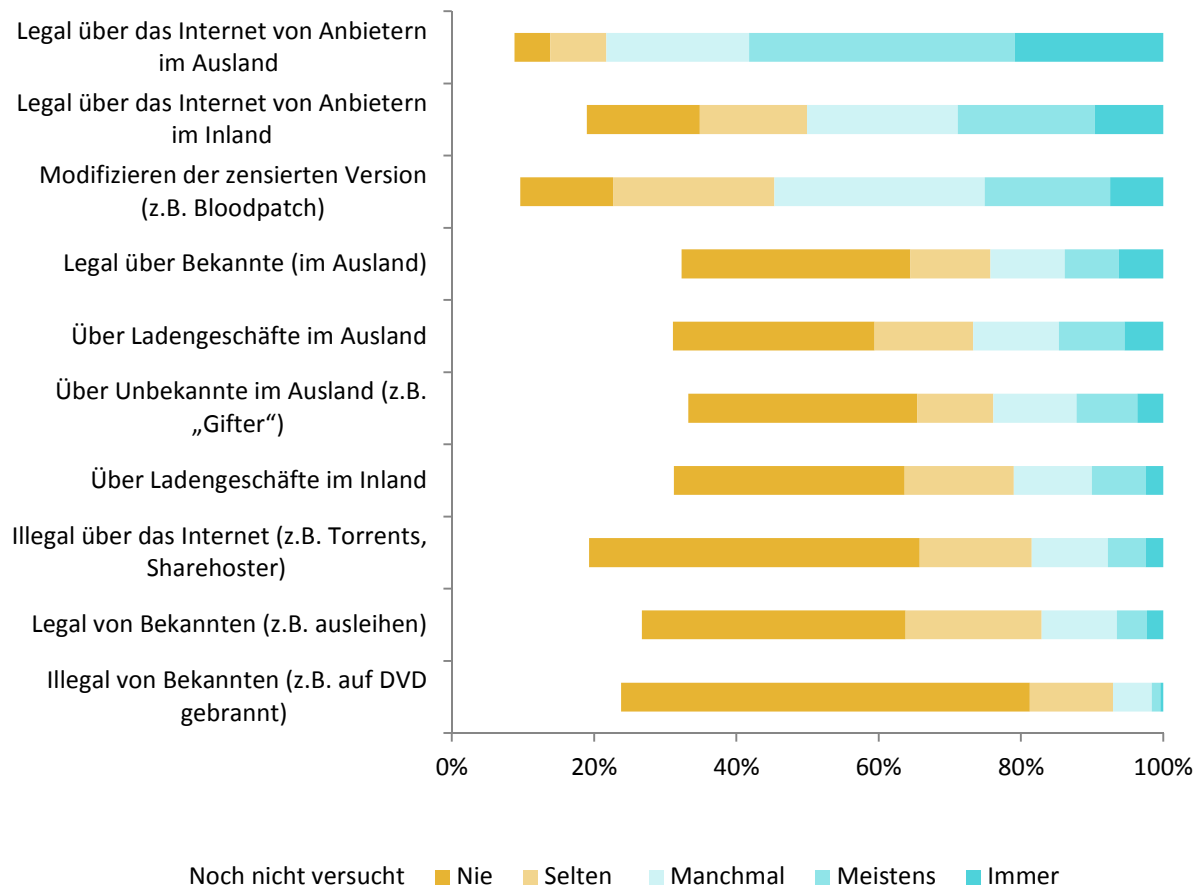
Motivation/Einstellung

(Deutschsprachige Gamer)

Versuchen Sie bei (Neu-) Veröffentlichungen
an eine unzensurierte Version zu kommen?



Über welche Wege kommen Sie an
unzensurierte Versionen heran?

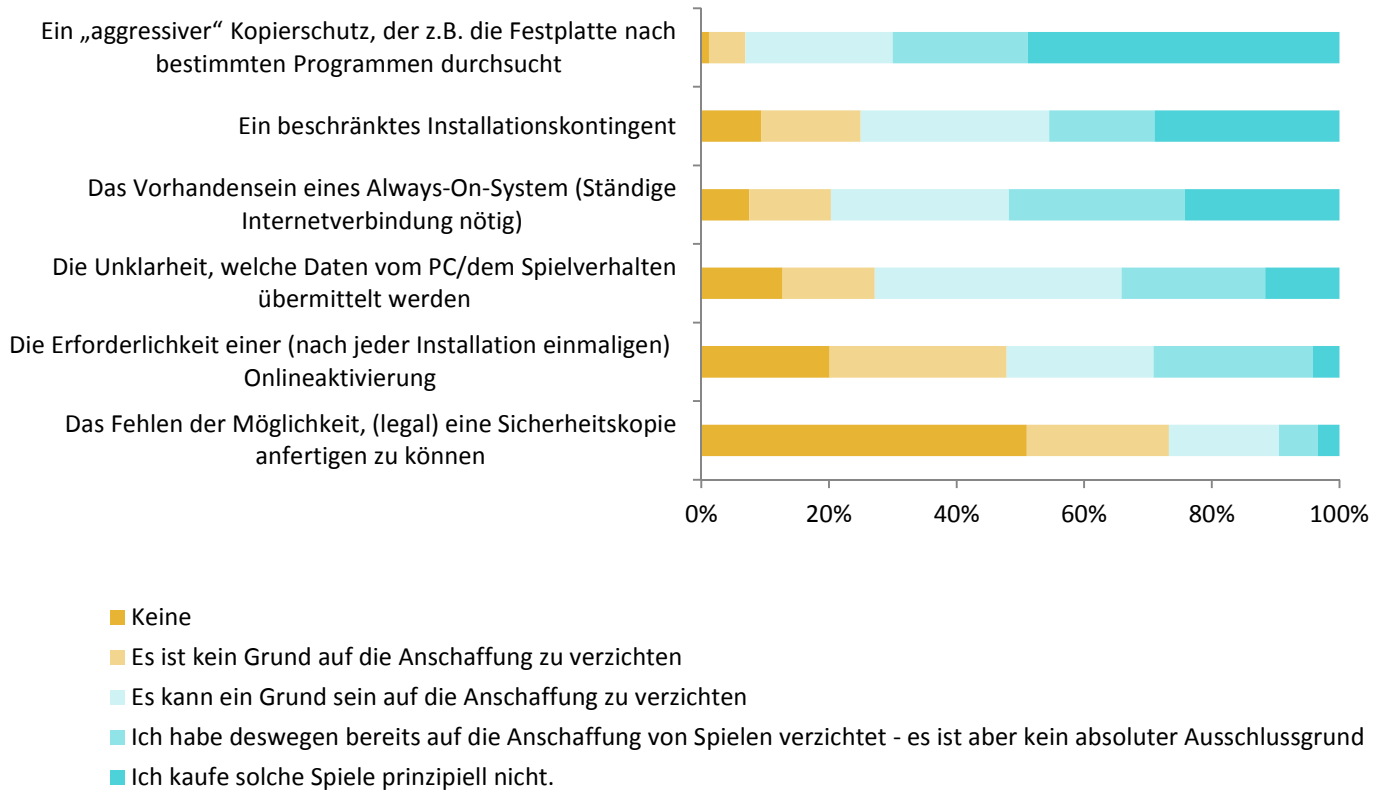


4.3 Verbraucher- und Datenschutz

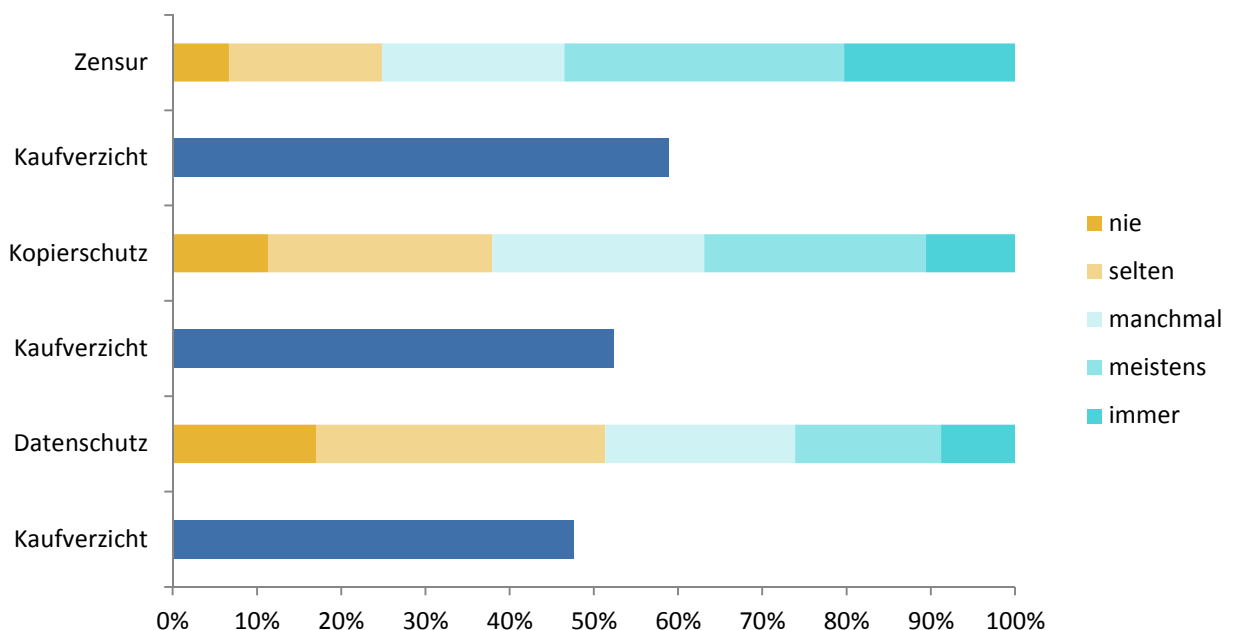
Motivation/Einstellung

(Deutschsprachige Gamer)

Welche Bedeutung hat bei dem Kauf von Spielen für Sie:



Fühlen Sie sich vor dem Kauf über die folgenden Umstände ausreichend informiert/Haben Sie bei fehlenden Informationen schon auf einen Kauf verzichtet?



5. Kontakt

Bitte wenden Sie sich bei Fragen und/oder Anregungen per E-Mail an:

info@vdvc.de

Lizenzbestimmungen:

Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International.

Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

