

VDVC-Umfrage 2014

Statistische Erhebung über
Videospielnutzung und Einstellung
von Gamern in Deutschland.

Visualisierung der vorläufigen Ergebnisse

Version 0.09

Gliederung

| | | |
|---------|---|----|
| 0. | Einleitung | 3 |
| 1. | Geschlecht & Alter | 4 |
| 1.1. | Geschlechterverteilung | |
| 1.2. | Durchschnittsalter m/w | |
| 1.3. | Altersstruktur | |
| 2. | Einstiegsalter | 5 |
| 2.1. | Einstiegsalter | |
| 2.2. | Durchschnittliches Einstiegsalter nach Geschlecht | |
| 2.3. | Einstiegsalter nach Jahrgang | |
| 3. | Spielzeit | 6 |
| 3.1. | Wöchentliche Spielzeit in Stunden | |
| 3.2. | Durchschnittliche Spielzeit nach Geschlecht | |
| 3.3. | Durchschnittliche wöchentliche Spielzeit nach Jahrgang | |
| 4. | Ausgaben | 7 |
| 4.1. | Durchschnittliche jährliche Ausgaben in € | |
| 4.2. | Durchschnittliche jährliche Ausgaben in € nach Geschlecht | |
| 4.3. | Durchschnittliche jährliche Ausgaben in € nach Altersgruppe | |
| 5. | Ausgaben | 8 |
| 6. | Einzel-/Mehrspielermodi & Internet | 9 |
| 6.1. | Präferenz MP/SP allgemein | |
| 6.2. | Präferenz MP/SP allgemein nach Geschlecht | |
| 6.3. | Präferenz MP/SP allgemein nach Altersgruppe | |
| 6.4. | Internetverbindung | |
| 7. | Akzeptanz im sozialen Umfeld | 11 |
| 8. | Plattformen | |
| 9. | Nutzungen | 13 |
| 9.1. | Anzahl genutzter Spiele | |
| 9.2. | Nutzungen nach Plattform | |
| 9.3. | Nutzungen nach Bezugswegen | |
| 10. | Alter der von den Spielenutzungen betroffenen Titel | 14 |
| 10.1. | Durchschnittliches Alter der von den jeweiligen ... | |
| 10.2. | Erscheinungsjahre der von den jeweiligen ... | |
| 11. | Nutzungshäufigkeit einzelner Titel | 15 |
| 11.1. | Nutzungshäufigkeit einzelner Titel nach Geschlecht | |
| 11.2. | Top 10-Titel nach Geschlecht | |
| 12. | Häufigste Spielenutzungen | 16 |
| 14. | Motivation: Spielenutzung | 17 |
| 15. | Illegale Nutzung | 18 |
| 16.-18. | Zensur | 19 |
| 19. | Verbraucher & Datenschutz | 23 |
| 20.-23. | Sexismus | 24 |

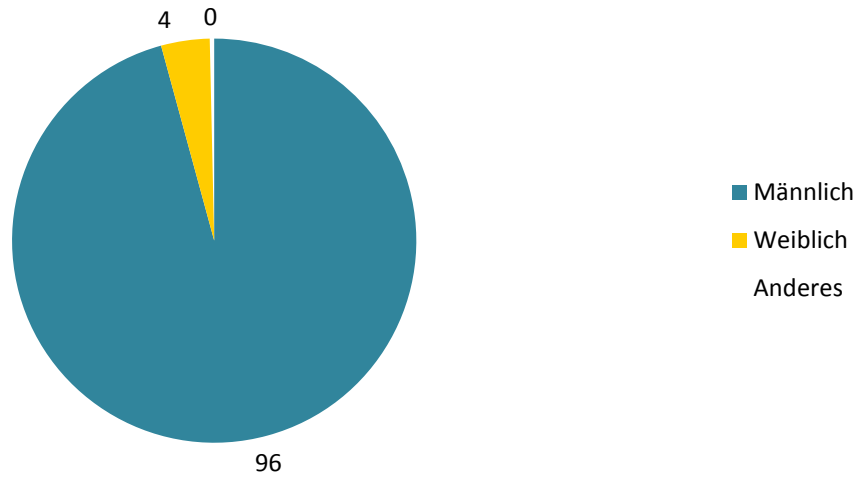
0. Einleitung

Die diesem Dokument zugrunde liegenden Zahlen basieren auf 5.152 Datensätzen, die durch eine Ende vom 1. Dezember 2014 bis zum 31. Dezember 2014 durchgeführte Umfrage gewonnen wurden. Die Teilnehmer sind vornehmlich Nutzer der Webseiten von den Magazinen GameStar und GamePro. Die Daten sind ausdrücklich nicht repräsentativ für alle Gamer und stellen erst eine selektive und vorläufige Darstellung einiger Ergebnisse dar. Eine weitergehende Auswertung und Analyse aller gewonnenen Daten ist derzeit noch in Arbeit, weshalb die hier dargestellten Ergebnisse mit äußerster Vorsicht zu genießen sind.

1. Geschlecht & Alter

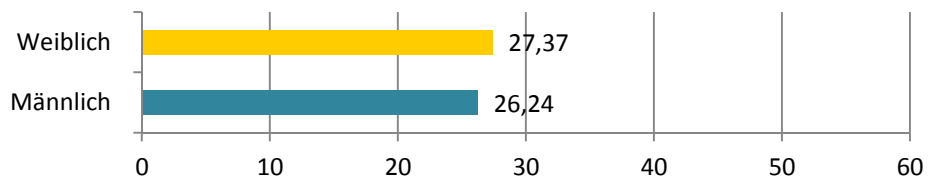
1.1. Geschlechterverteilung in %

(n = 4.609)



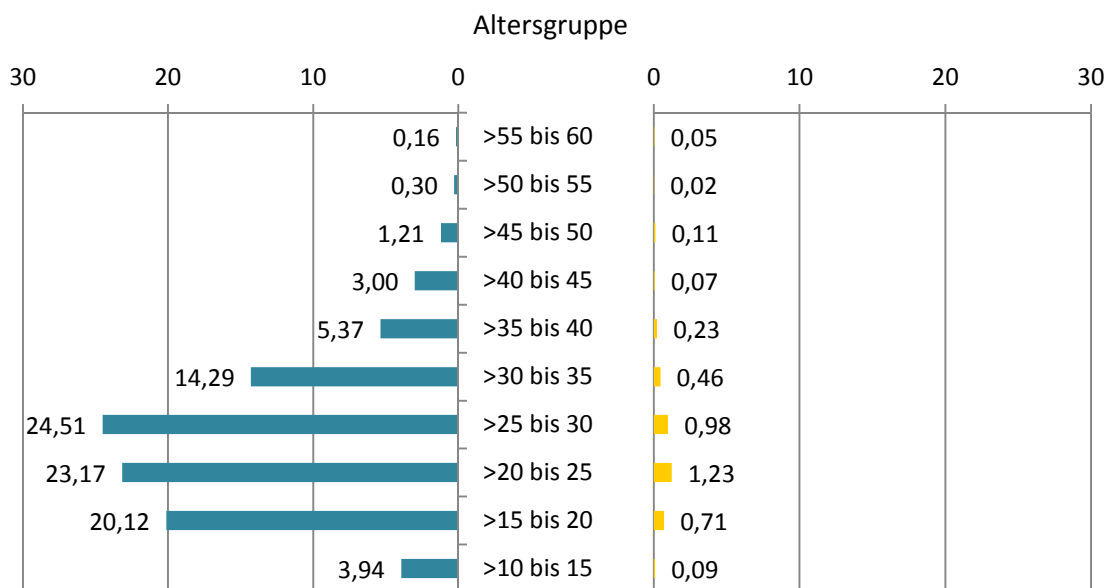
1.2. Durchschnittsalter m/w

(n = 4.224)



1.3. Altersstruktur in %

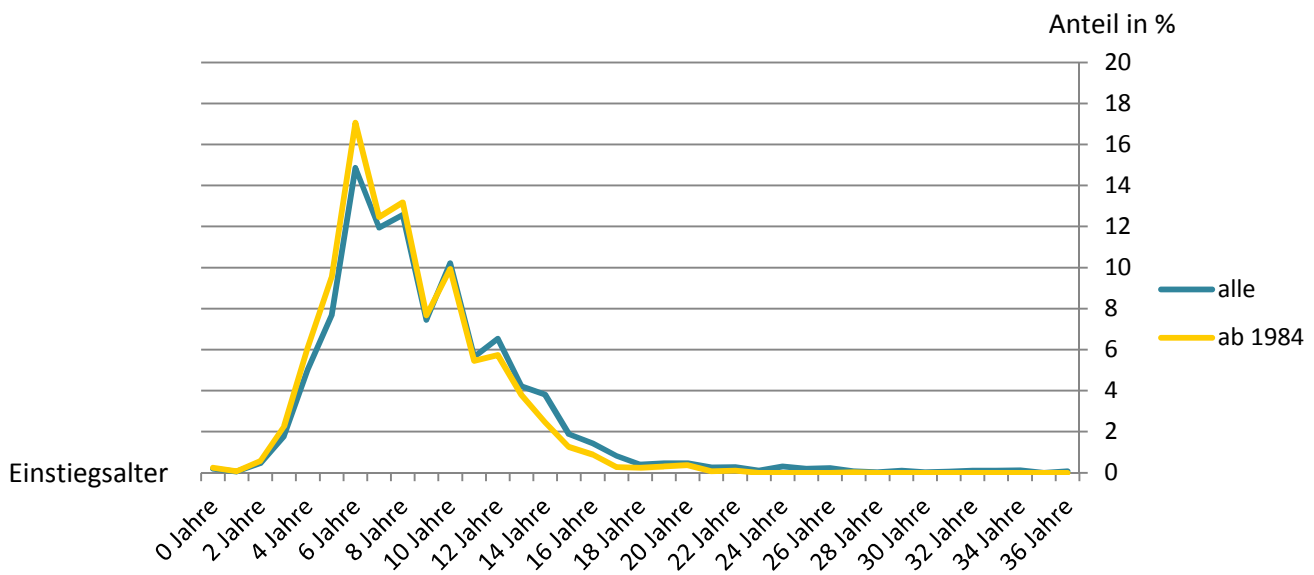
(n = 4.394)



2. Einstiegsalter

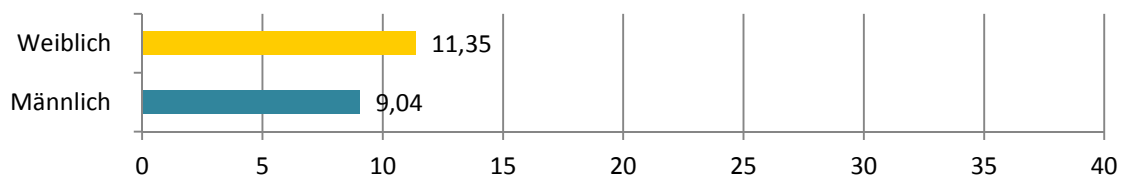
2.1. Einstiegsalter

(n = 3.951)



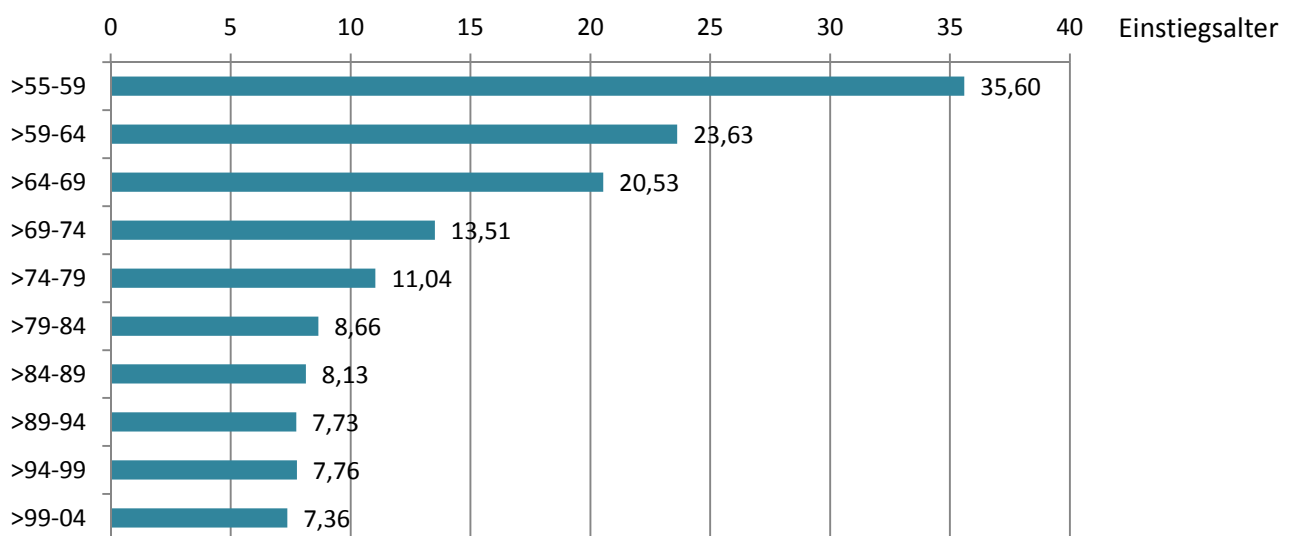
2.2. Durchschnittliches Einstiegsalter nach Geschlecht

(n = 3.884)



2.3. Einstiegsalter nach Jahrgang

(n = 3.951)

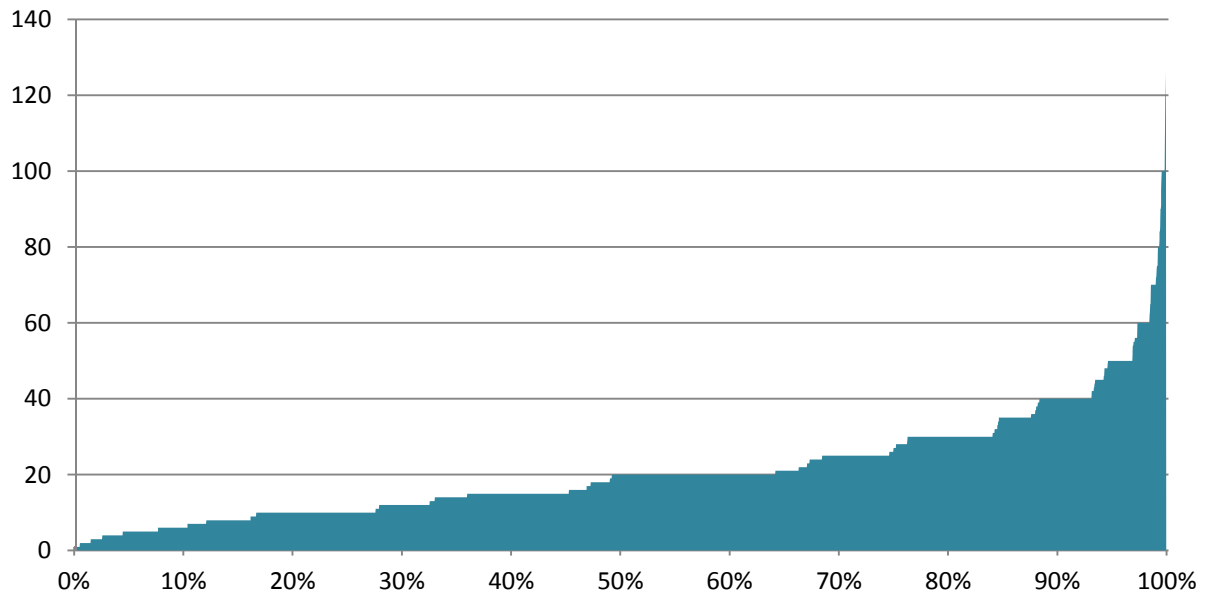


Altersgruppe

3. Spielzeit

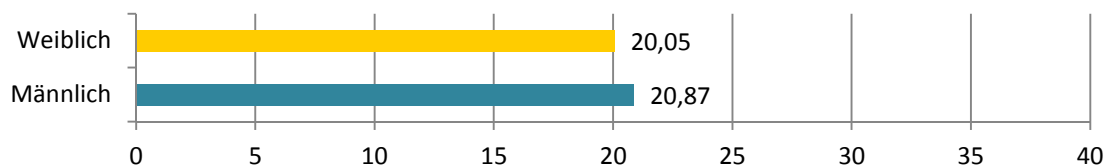
3.1. Wöchentliche Spielzeit in Stunden

(n = 4.078)



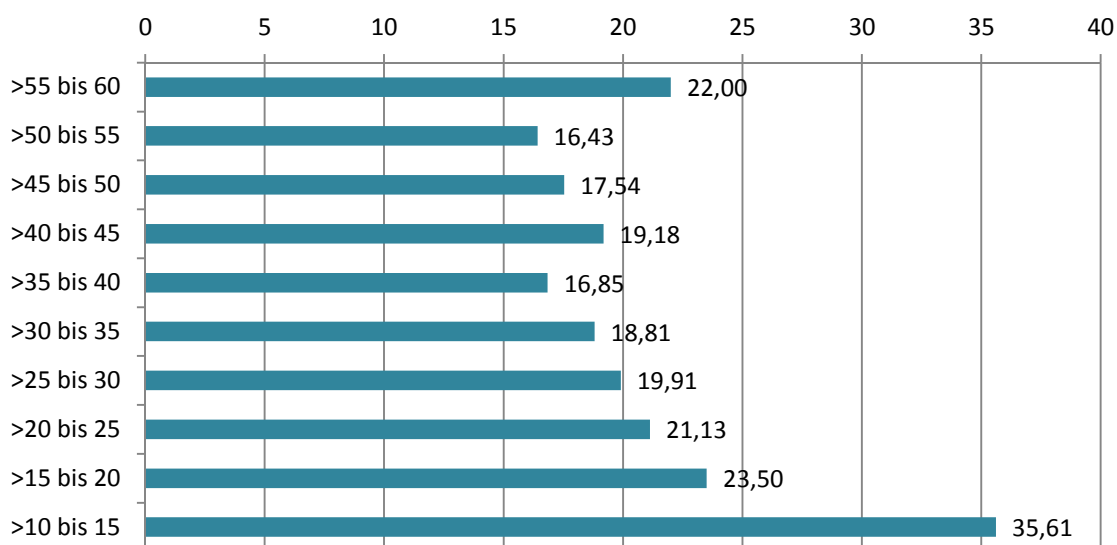
3.2. Durchschnittliche wöchentliche Spielzeit nach Geschlecht in Stunden

(n = 3.887)



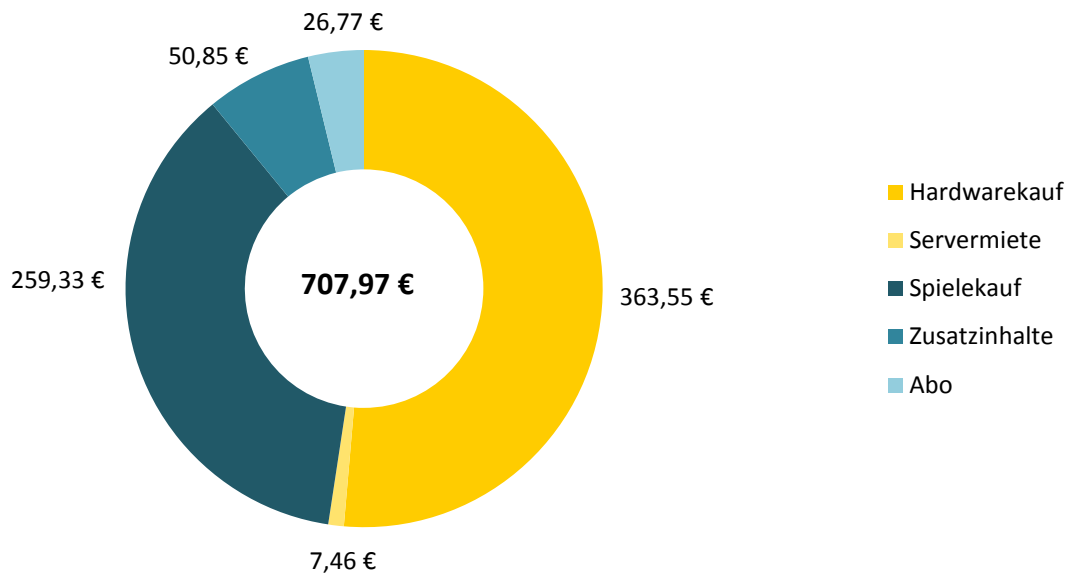
3.3. Durchschnittliche wöchentliche Spielzeit in Stunden nach Jahrgang

(n = 3.799)

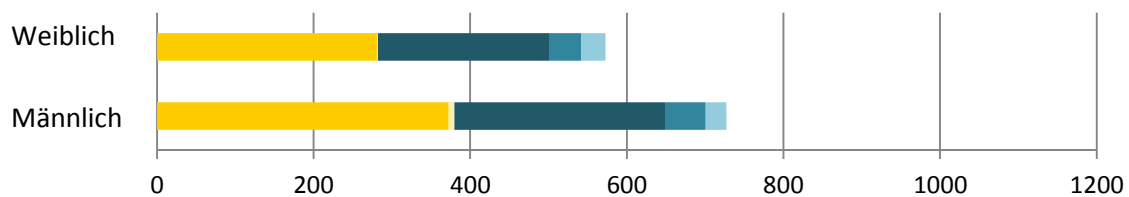


4. Ausgaben

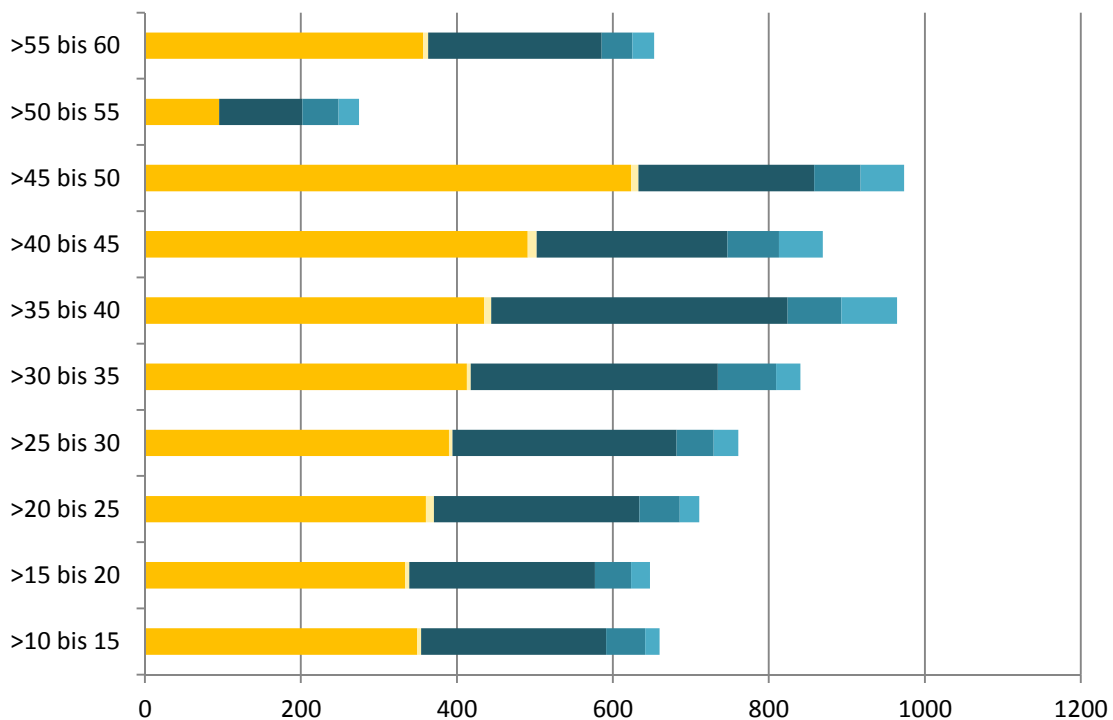
4.1. Durchschnittliche jährliche Ausgaben in € (n = 4.054)



4.2. Durchschnittliche jährliche Ausgaben in € nach Geschlecht (n = 3.856)



4.3. Durchschnittliche jährliche Ausgaben in € nach Altersgruppe (n = 4.907)

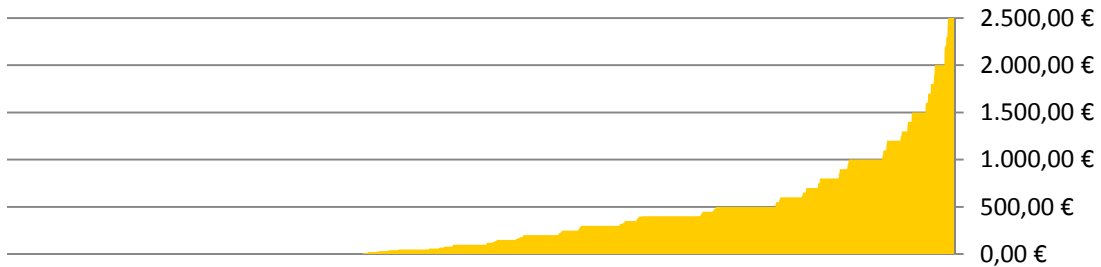


5. Ausgaben

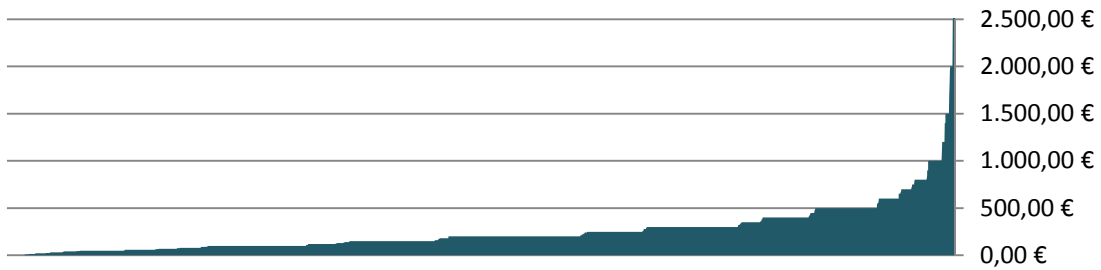
5.1. Zusammensetzung der Gesamtausgaben

(n = 3.705; 4.054; 3.749; 3.433; 3.231 – Alle Tabellen mit „0“en auf 4.054 aufgefüllt.)

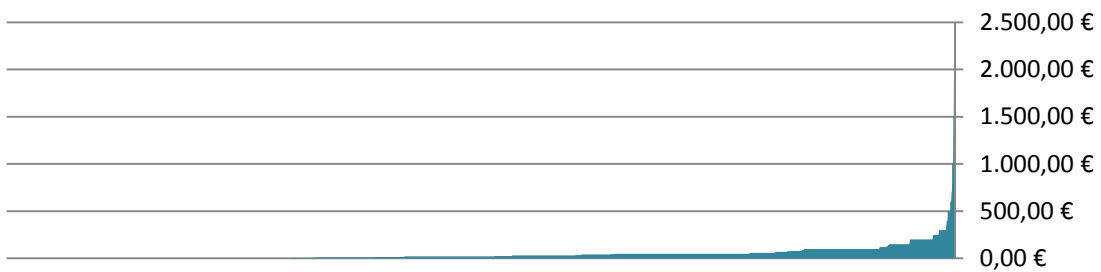
Hardware



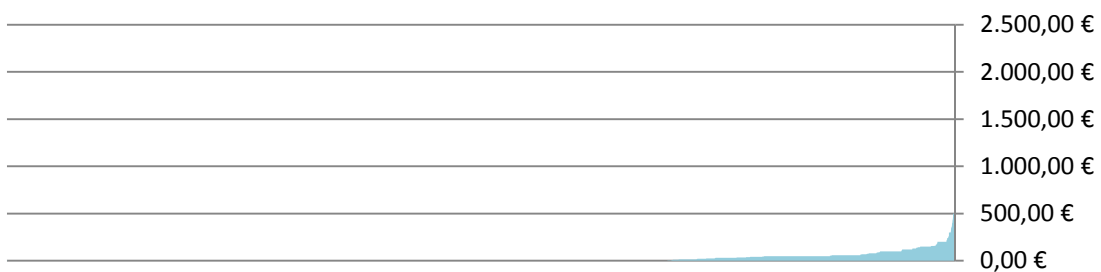
Spiele



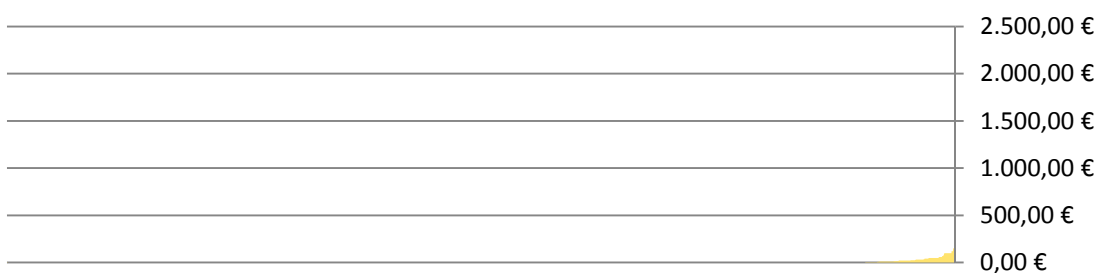
Addons



Abos



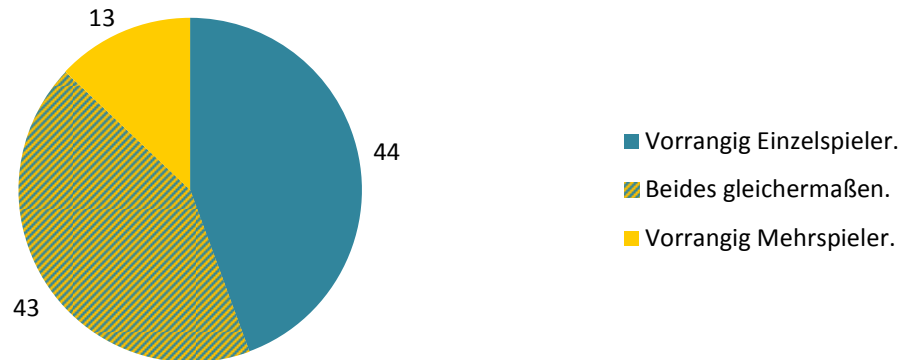
Server



6. Einzel-/Mehrspielermodi & Internet

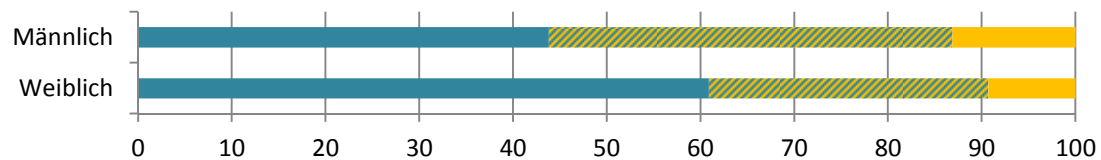
6.1. Präferenz MP/SP allgemein in %

(n = 3.936)



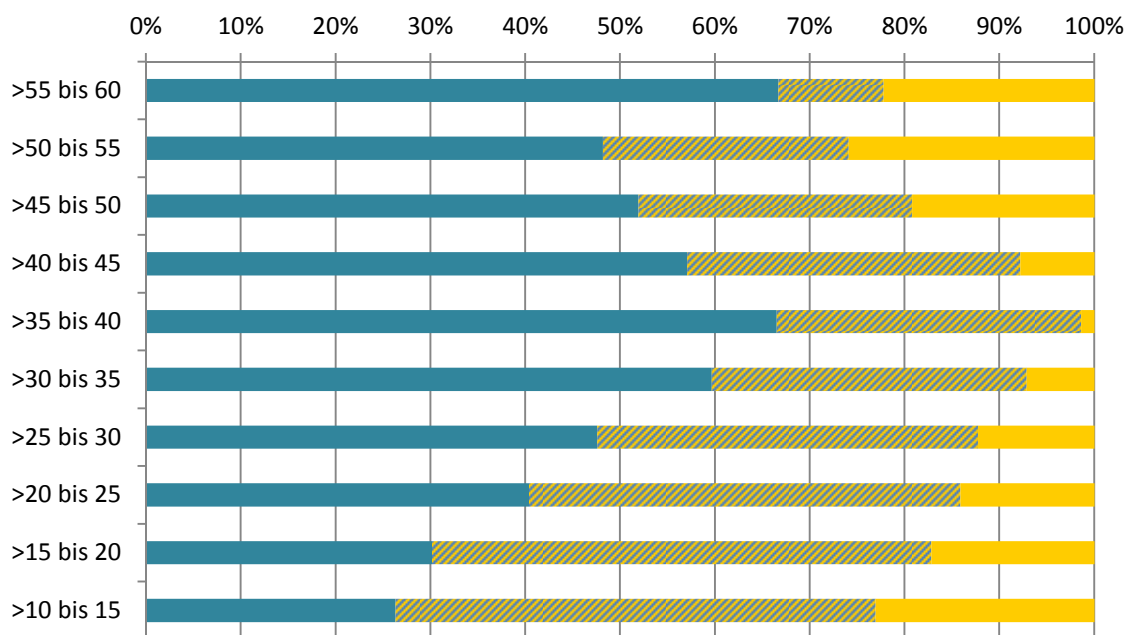
6.2. Präferenz MP/SP allgemein nach Geschlecht in %

(n = 4.028)

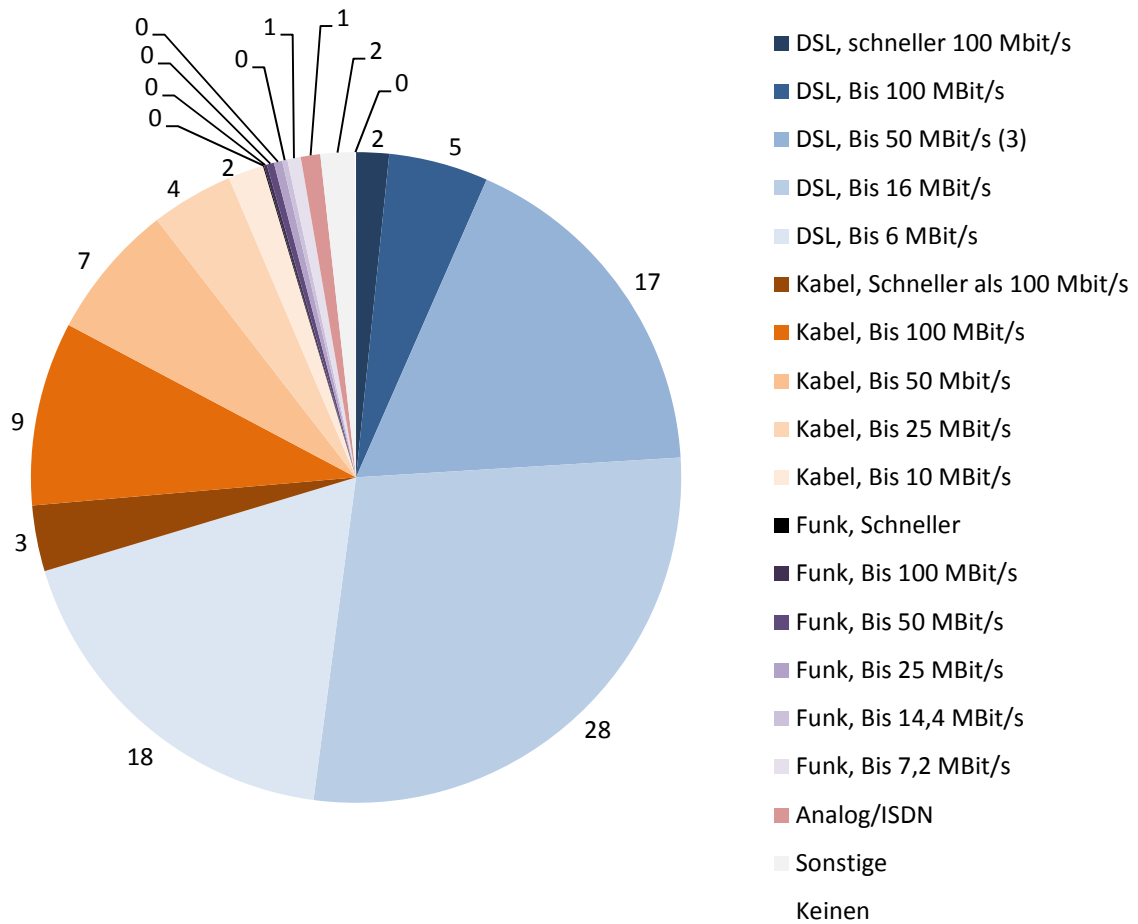


6.3. Präferenz MP/SP allgemein nach Altersgruppe in %

(n = 3.936)

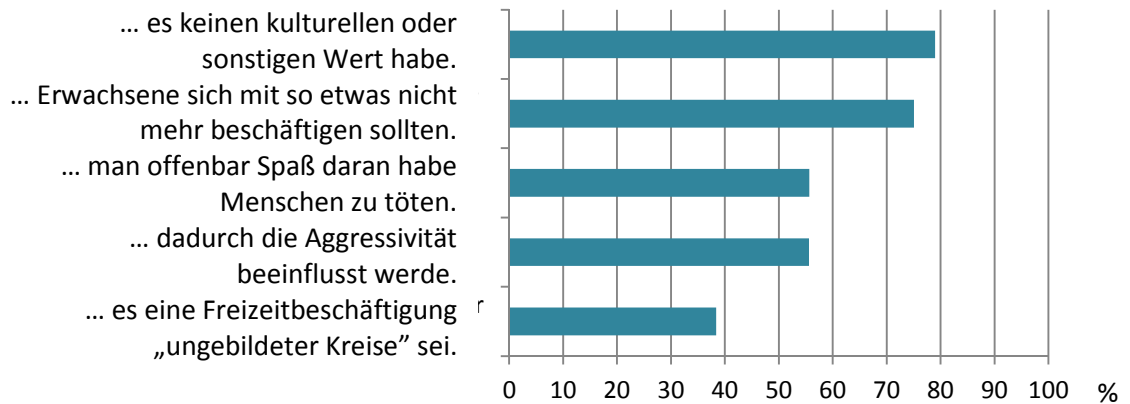


6.4. Art der Internetverbindungen in %
(n = 4.333)

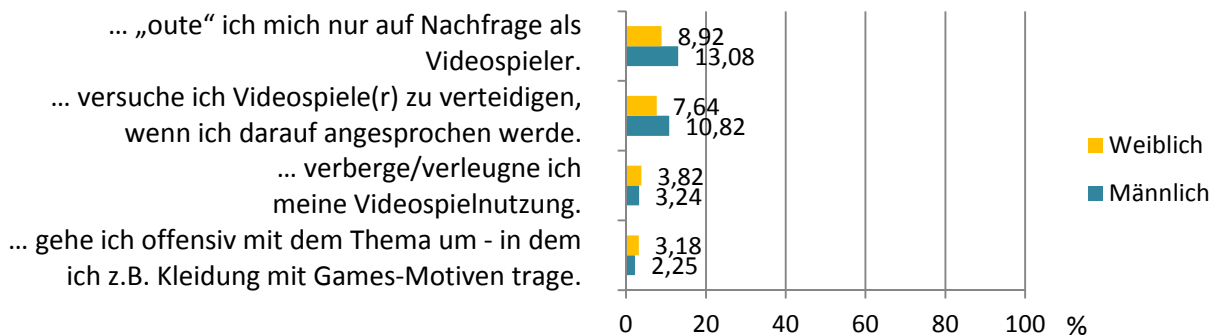


7. Akzeptanz im sozialen Umfeld

7.1. Auf meine Videospieldnutzung haben Außenstehende schon abschätzig reagiert, weil sie meinen, dass ...

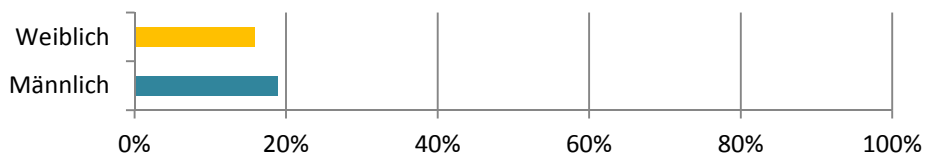


7.2. Als Reaktion hierauf ...



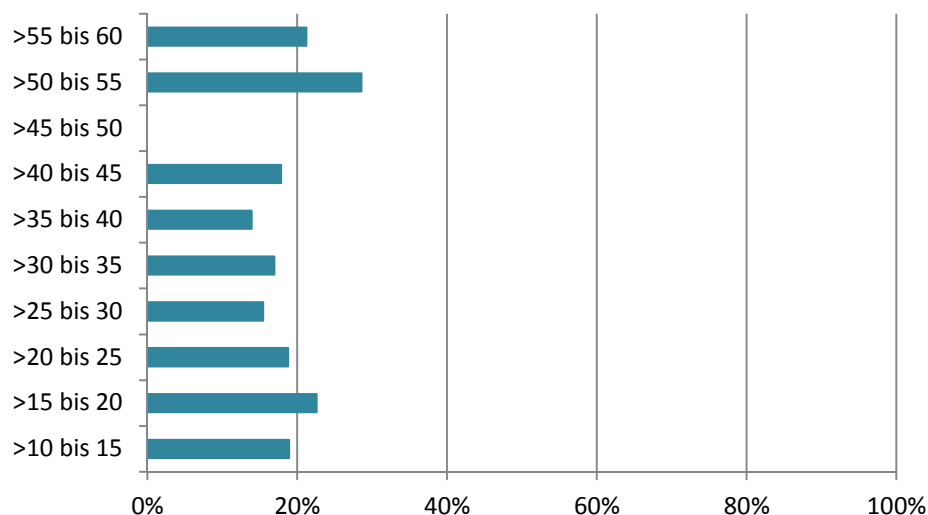
7.3. Wegen dieser Erfahrungen ist es so, dass ich mein Verhalten in der Öffentlichkeit/am Arbeitsplatz angepasst habe (Nach Geschlecht)

(n = 157; 3.770)



7.4. Wegen dieser Erfahrungen ist es so, dass ich mein Verhalten in der Öffentlichkeit/am Arbeitsplatz angepasst habe (Nach Altersgruppe)

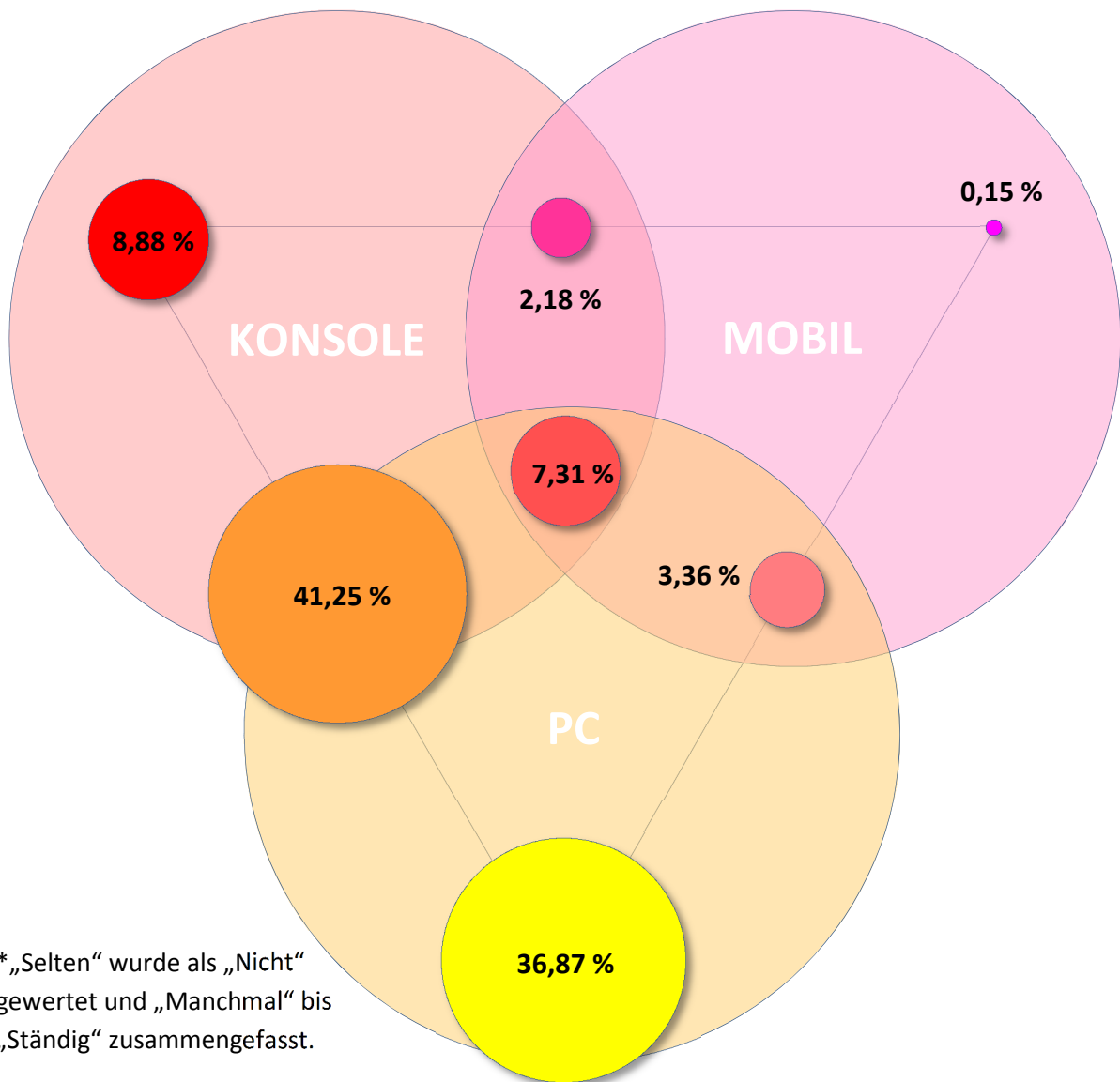
(n = 3.934)



8. Plattformen

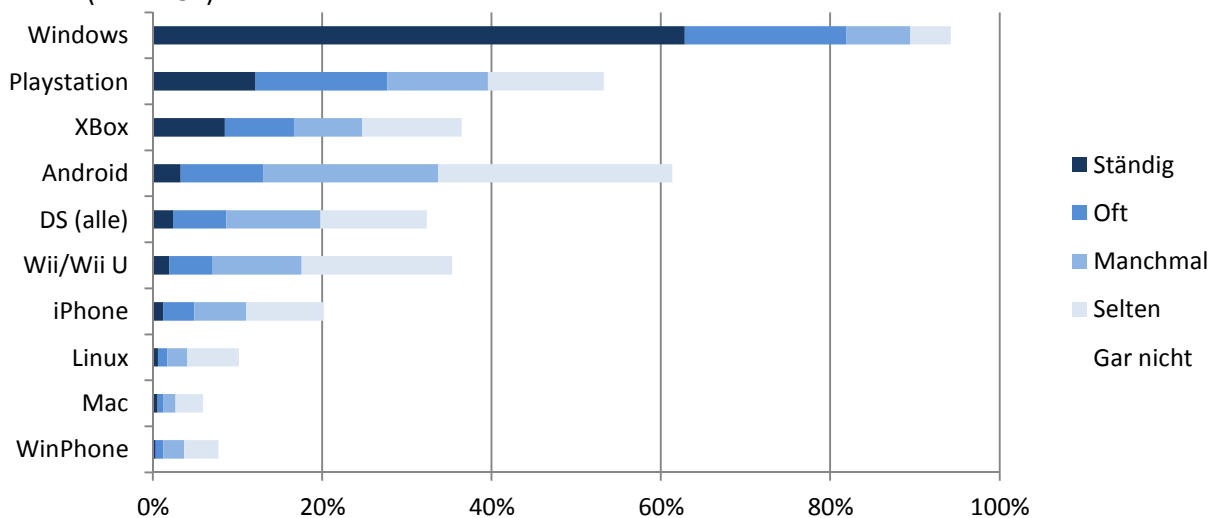
8.1. Auf welchen Plattformen hast du letztes Jahr gespielt?*

(n = 4.131)



8.2. Auf welchen Plattformen hast du letztes Jahr gespielt?

(n = 4.131)



9. Nutzungen

9.1. Anzahl genutzter Spiele in den letzten 21 Tagen*

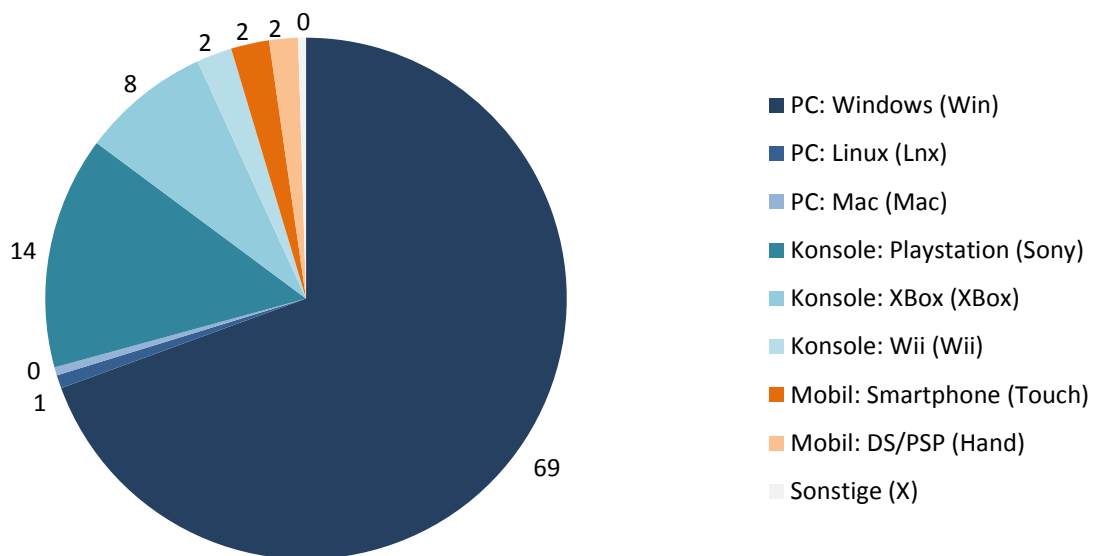
(n = 5.151)

16.965 Spielenutzungen insgesamt

*Es konnten maximal 5 Spiele genannt werden.

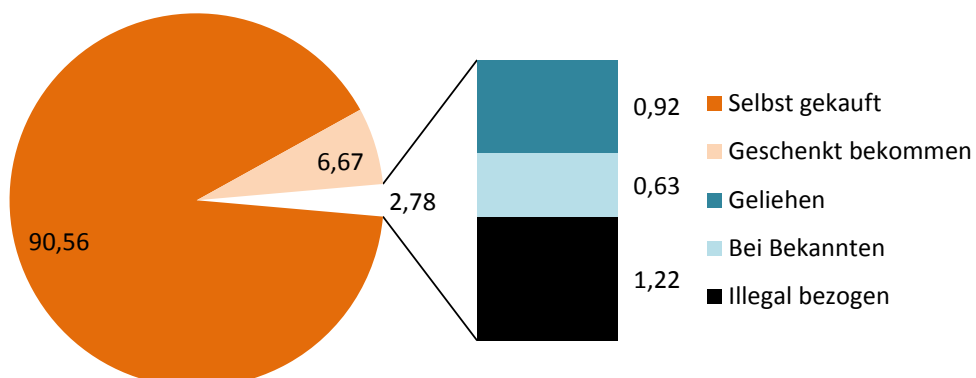
9.2. Nutzungen nach Plattform in %

(n = 16.648)



9.3. Nutzungen nach Bezugswegen in %

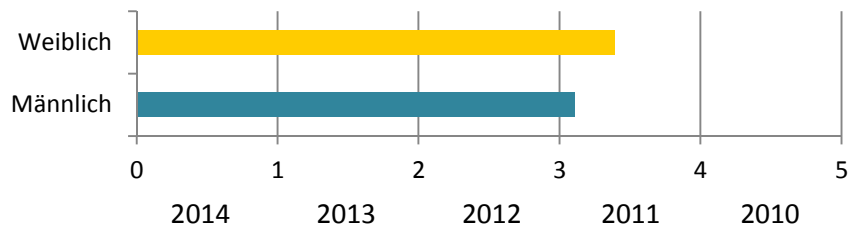
(n = 16.504)



10. Alter der von den Spielernutzungen betroffenen Titel

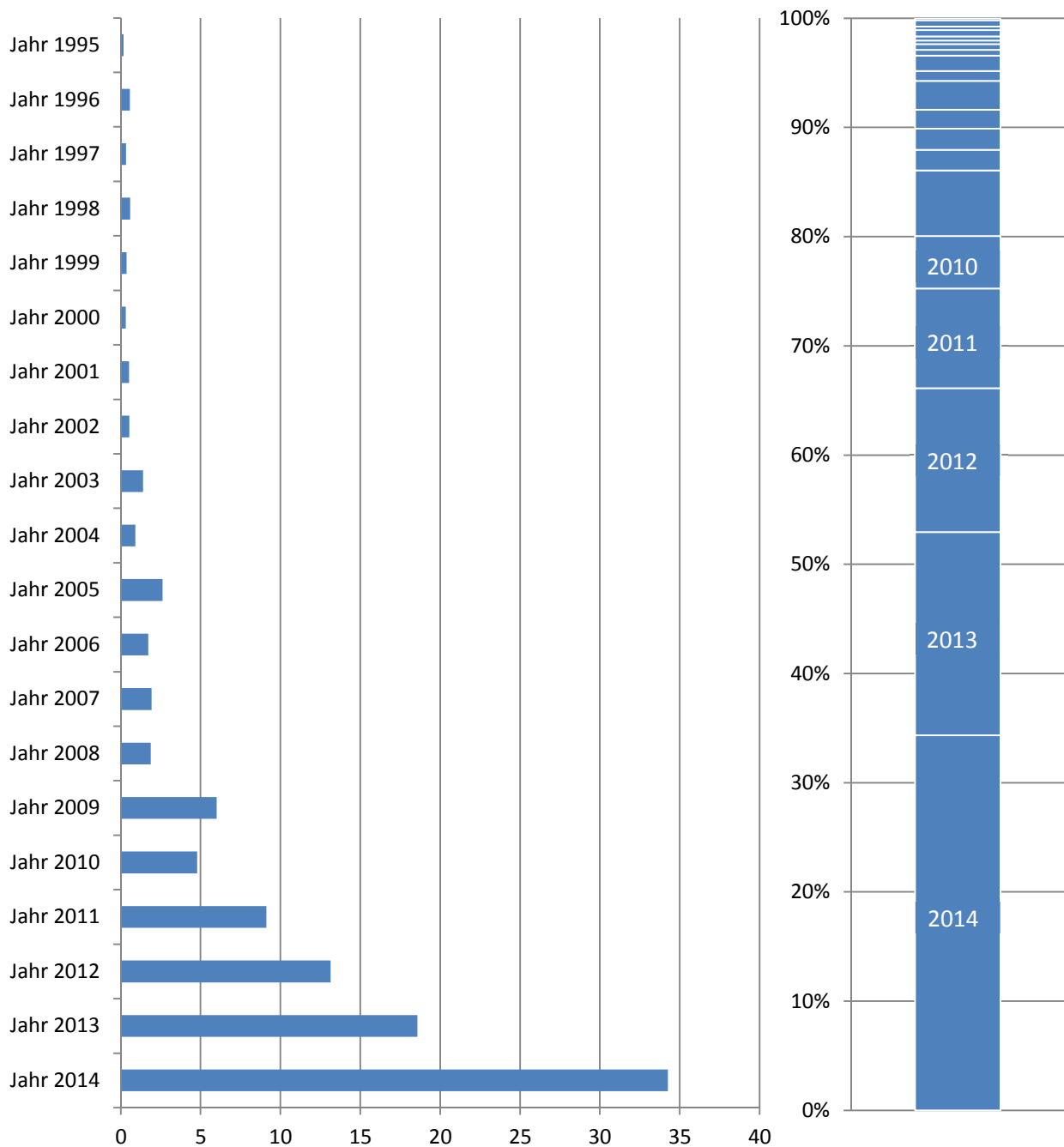
10.1. Durchschnittliches Alter der von den jeweiligen Spielernutzungen betroffenen Titel nach Geschlecht in Jahren

(n = 559; 14.805)



10.2. Erscheinungsjahre der von den jeweiligen Spielernutzungen betroffenen Titel in Jahren

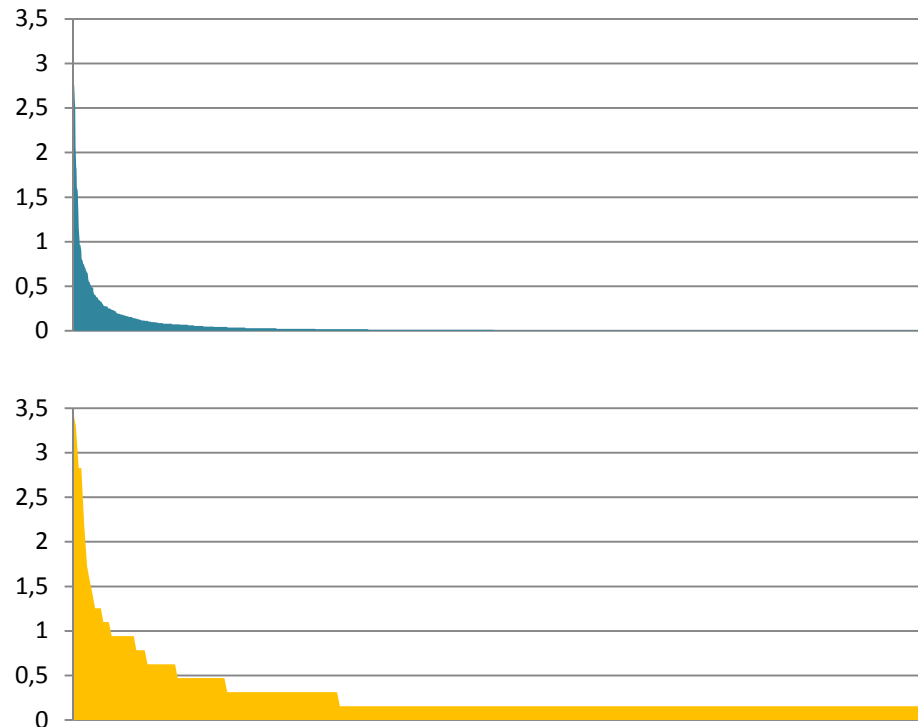
(n = 15.596)



11. Nutzungshäufigkeit einzelner Titel

11.1. Nutzungshäufigkeit einzelner Titel nach Geschlecht in %

(n = 16.100; 637)



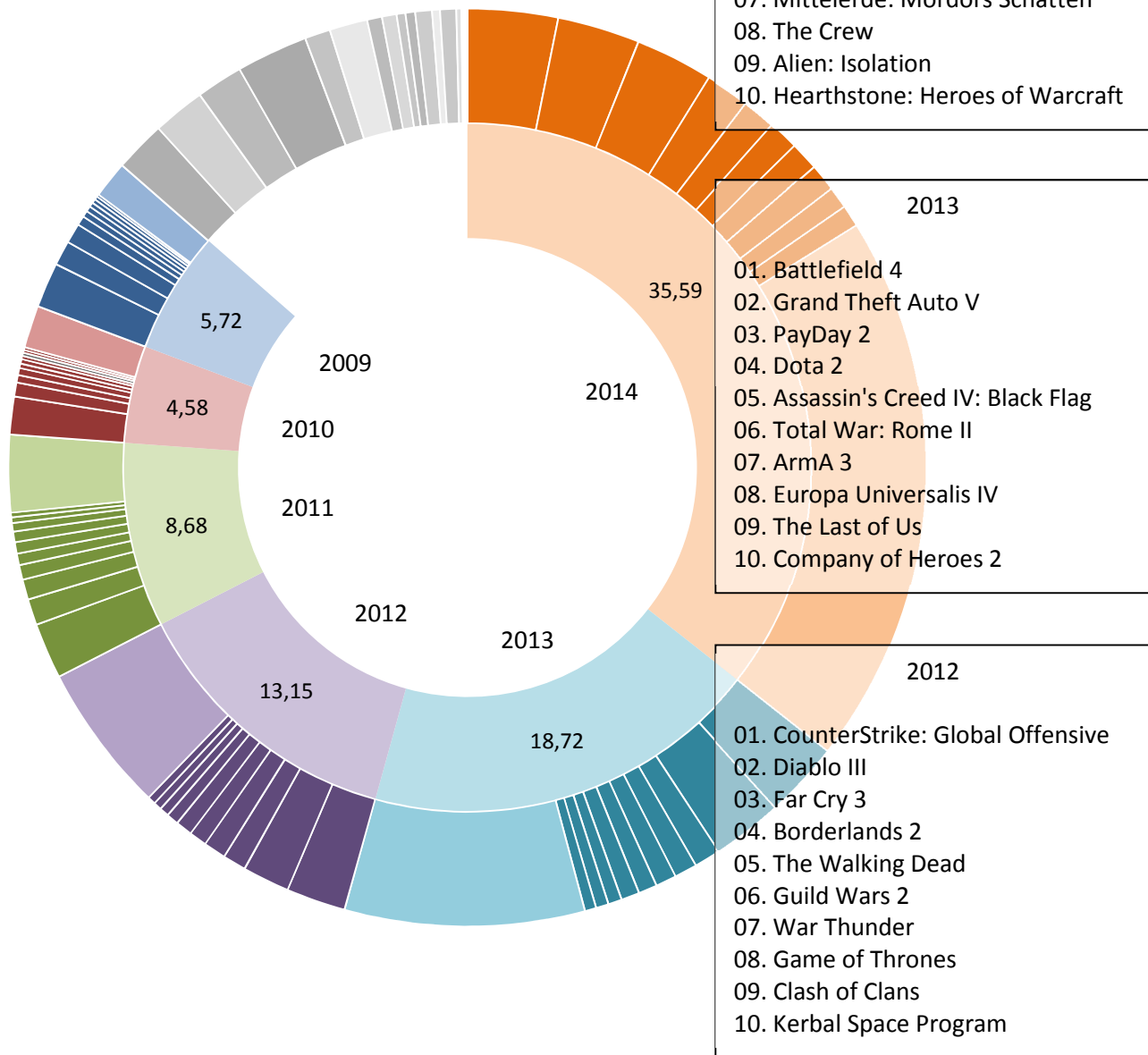
11.2. Top 10-Titel nach Geschlecht in %

(n = 16.100; 637)

| <u>Männlich</u> | | | <u>Weiblich</u> | | |
|-----------------|-----------------------------|------|-----------------|-----------------------------|------|
| 1. | Dragon Age: Inquisition | 3,07 | 1. | The Elder Scrolls V: Skyrim | 3,45 |
| 2. | Assassin's Creed: Unity | 2,81 | 2. | Dragon Age: Inquisition | 3,30 |
| 3. | Far Cry 4 | 2,75 | 3. | Assassin's Creed: Unity | 2,83 |
| 4. | Battlefield 4 | 2,64 | 4. | World of Warcraft | 2,83 |
| 5. | Grand Theft Auto V | 2,49 | 5. | Dragon Age: Origins | 2,20 |
| 6. | Counter-Strike: GO | 2,07 | 6. | Diablo III | 1,73 |
| 7. | The Elder Scrolls V: Skyrim | 1,84 | 7. | Battlefield 4 | 1,57 |
| 8. | World of Warcraft | 1,82 | 8. | Dishonored: Maske des Zorns | 1,41 |
| 9. | Diablo III | 1,61 | 9. | Grand Theft Auto V | 1,26 |
| 10. | League of Legends | 1,58 | 10. | Guild Wars 2 | 1,26 |

12. Häufigste Spielenutzungen

12.1. Häufigste Spielenutzungen nach Erscheinungsjahr (n =16.472)



2009

01. League of Legends
02. Dragon Age: Origins
03. ArMA 2
04. Left 4 Dead 2
05. Killing Floor
06. Borderlands
07. Anno 1404
08. Assassin's Creed II
09. Call of Duty: Modern Warfare 2
10. Pflanzen gegen Zombies

2010

01. Minecraft
02. StarCraft II: Wings of Liberty
03. Fallout: New Vegas
04. Mount&Blade: Warband
05. Final Fantasy XIII
06. Star Trek Online
07. Mass Effect 2
08. Red Dead Redemption
09. Battlefield: Bad Company 2
10. Just Cause 2

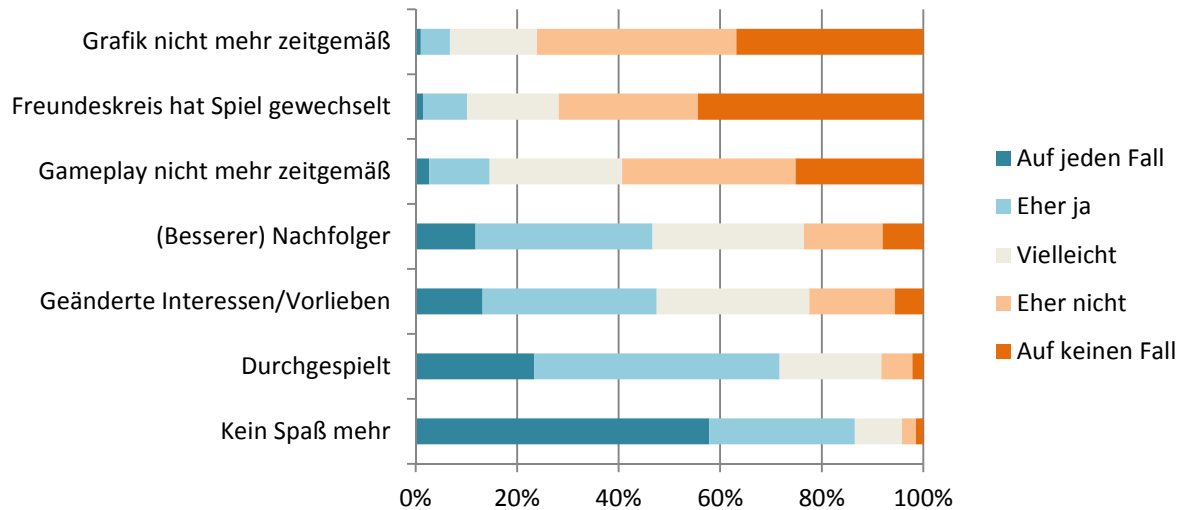
2011

01. The Elder Scrolls V: Skyrim
02. Sid Meier's Civilization V
03. Battlefield 3
04. World of Tanks
05. Star Wars: The Old Republic
06. The Witcher 2: Assassins of Kings
07. The Binding of Isaac
08. Dark Souls
09. Portal 2
10. Dragon Age II

14. Motivation: Spielenutzung

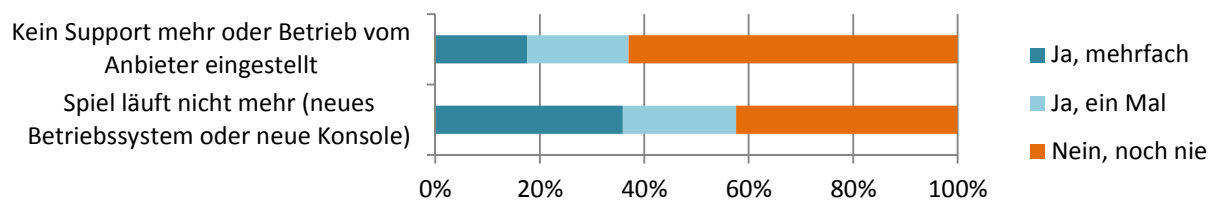
14.1. Aus welchen Gründen hörst du auf, ein Spiel zu nutzen?

(n = 3.886; 3.896; 3.822; 3.850; 3.821; 3.832; 3.850)



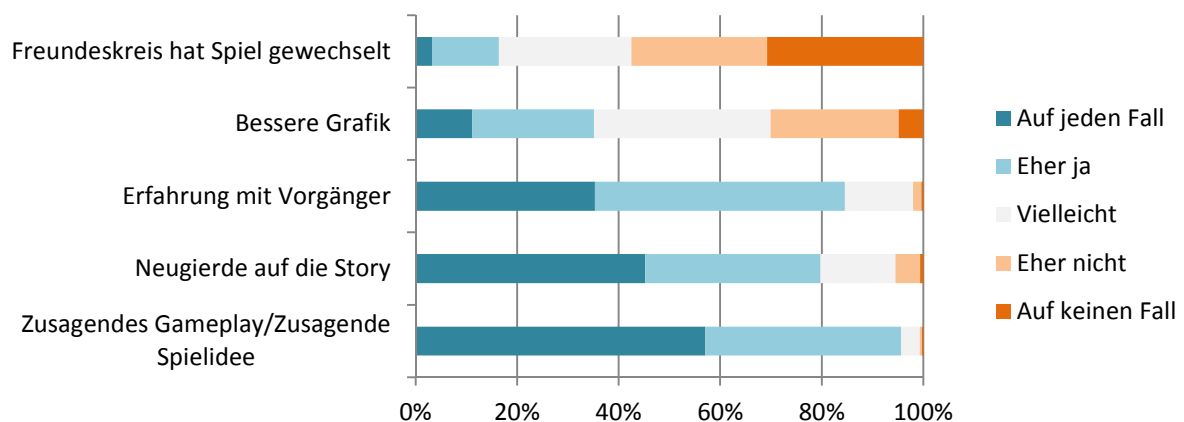
14.2. Hast du schon aus einem der folgenden Gründe aufgehört, ein Spiel zu nutzen?

(n = 3.816; 3.740)



14.3. Aus welchem Grund nutzt du ein neues Spiel?

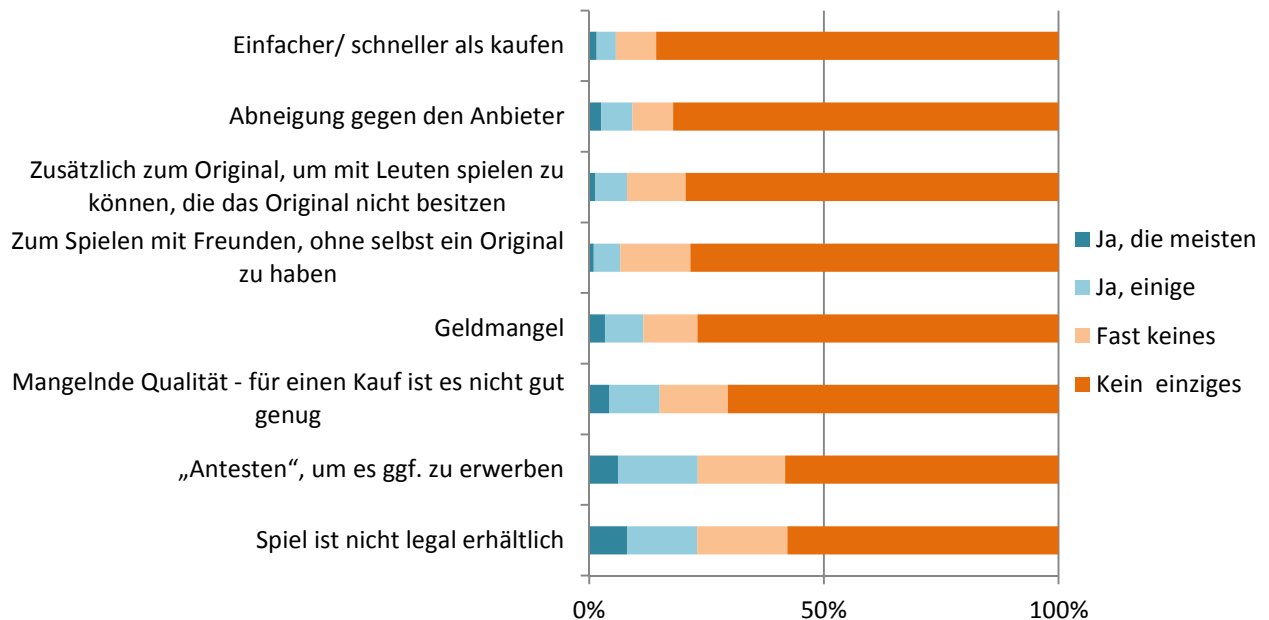
(n = 3.895; 3.898; 3.886; 3.889; 3.844)



15. Illegale Nutzung

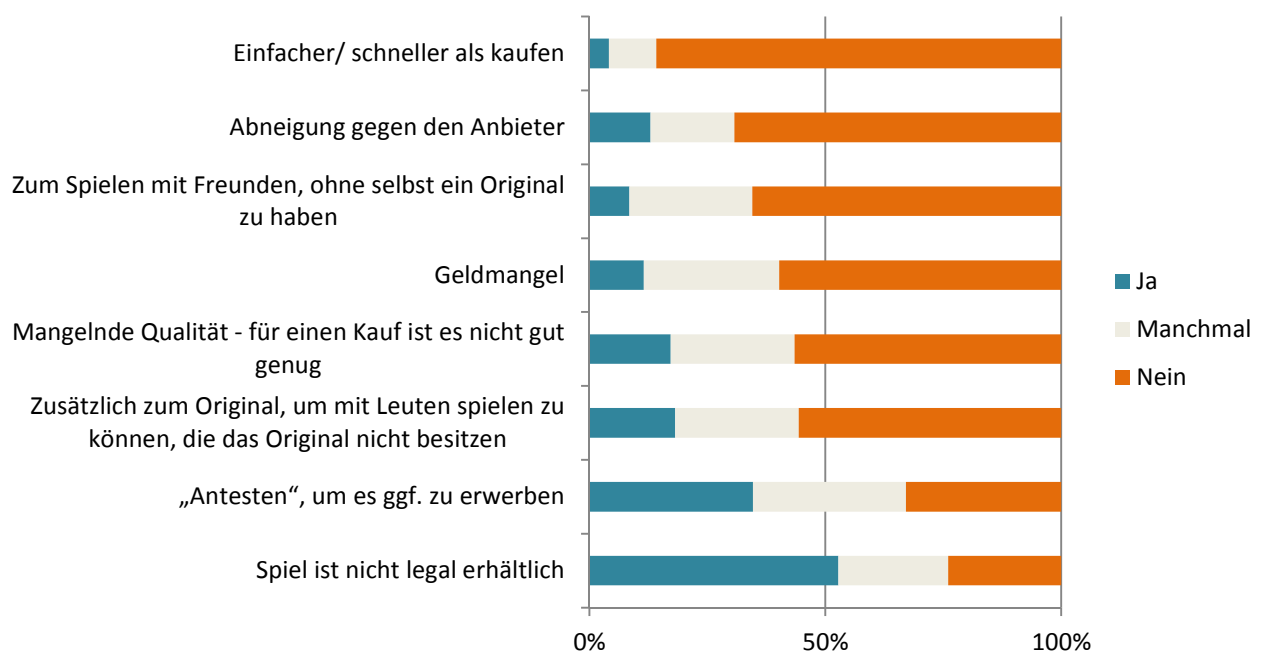
15.1. Wenn man nach Gründen für die illegale Nutzung fragt, werden unter anderem folgende genannt. Nutzt du Spiele aus diesem Grund illegal?

(n = 3.551; 3.545; 3.526; 3.522; 3.494; 3.496; 3.503; 3.519)



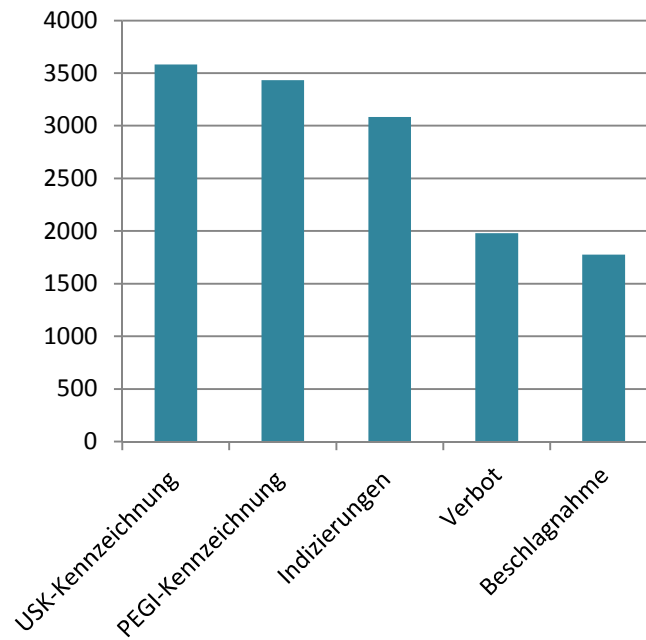
15.2. Wenn man nach Gründen für die illegale Nutzung fragt, werden unter anderem folgende genannt. Findest du illegale Nutzung aus diesem Grund in Ordnung?

(n = 3.587; 3.605; 3.554; 3.581; 3.591; 3.566; 3.563; 3.583)



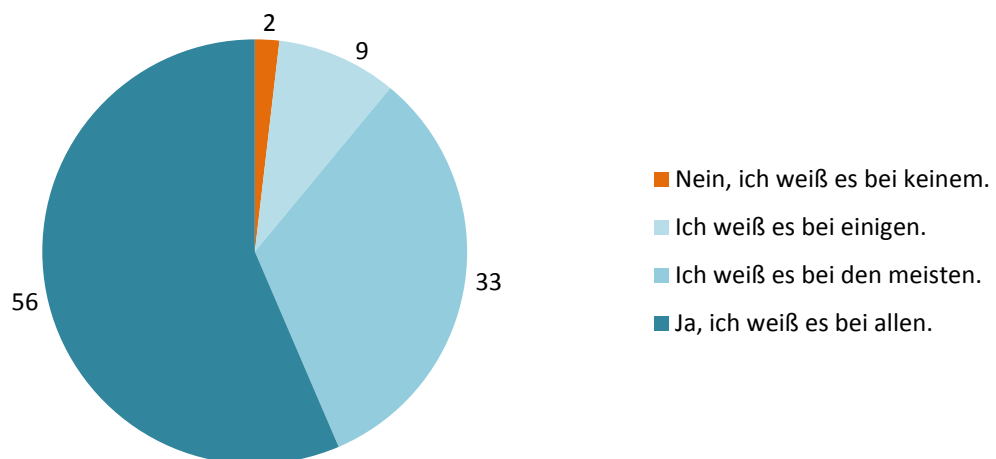
16. Zensur (1/3)

16.1. Welche der folgenden Bewertungen von Videospielen kennst du?



16.2. Weißt du, ob die Videospiele, die du besitzt, ungeschnittene oder entschärfte Versionen sind?

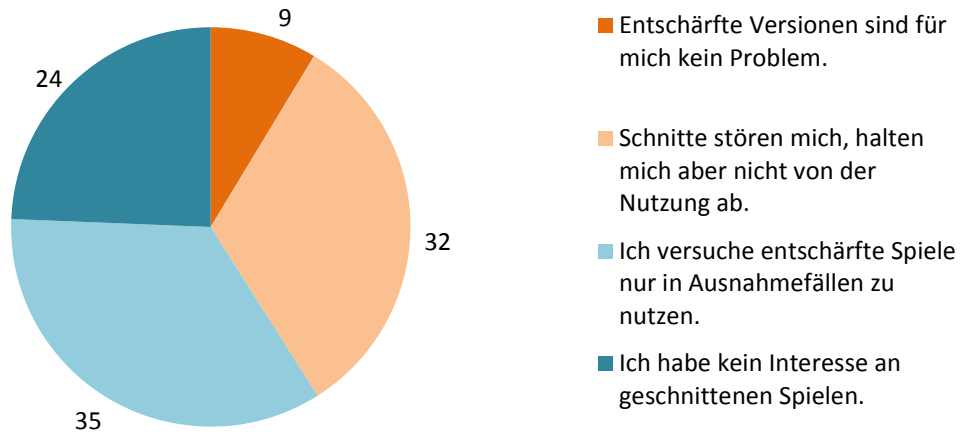
(n = 3.574)



17. Zensur (2/3)

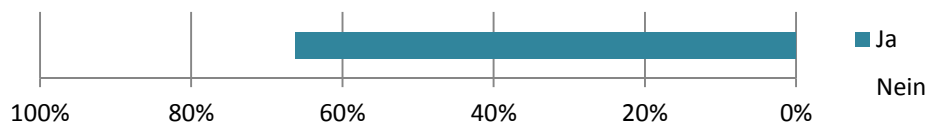
17.1. Was denkst du über Videospiele, bei denen die Gewaltdarstellung gegenüber dem Original reduziert ist?

(n = 3.568)

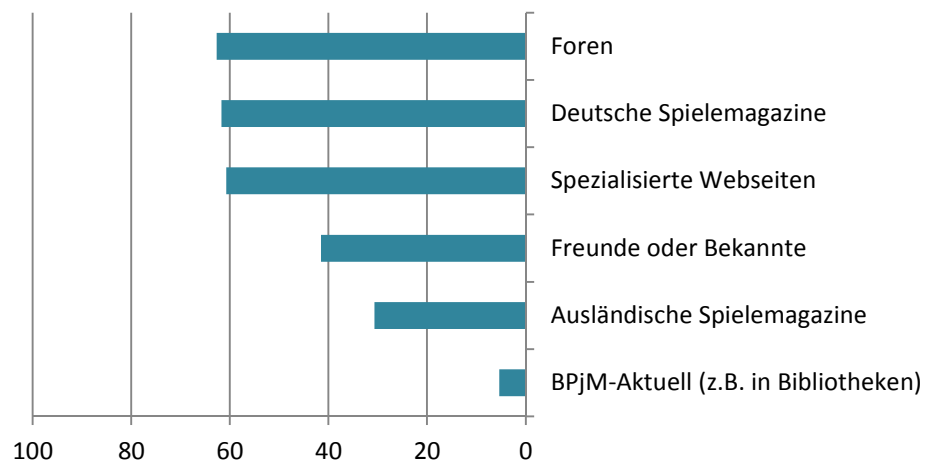


17.2. Versuchst du dich über die Veröffentlichung indizierter oder verbotener Videospiele zu informieren?

(n = 3.370)

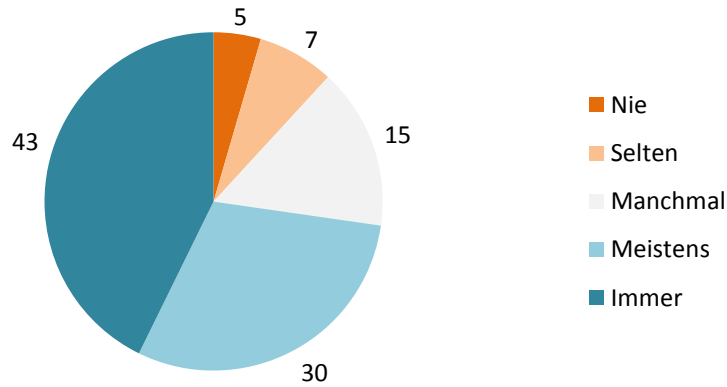


17.3. Auf welchen Wegen informierst du dich über unzensurierte Versionen von Videospiele?

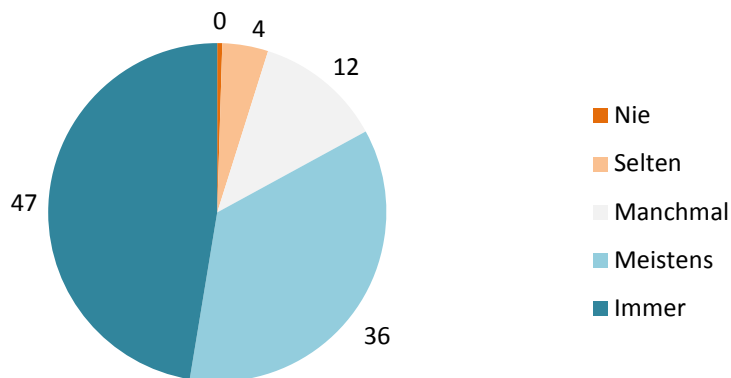


18. Zensur (3/3)

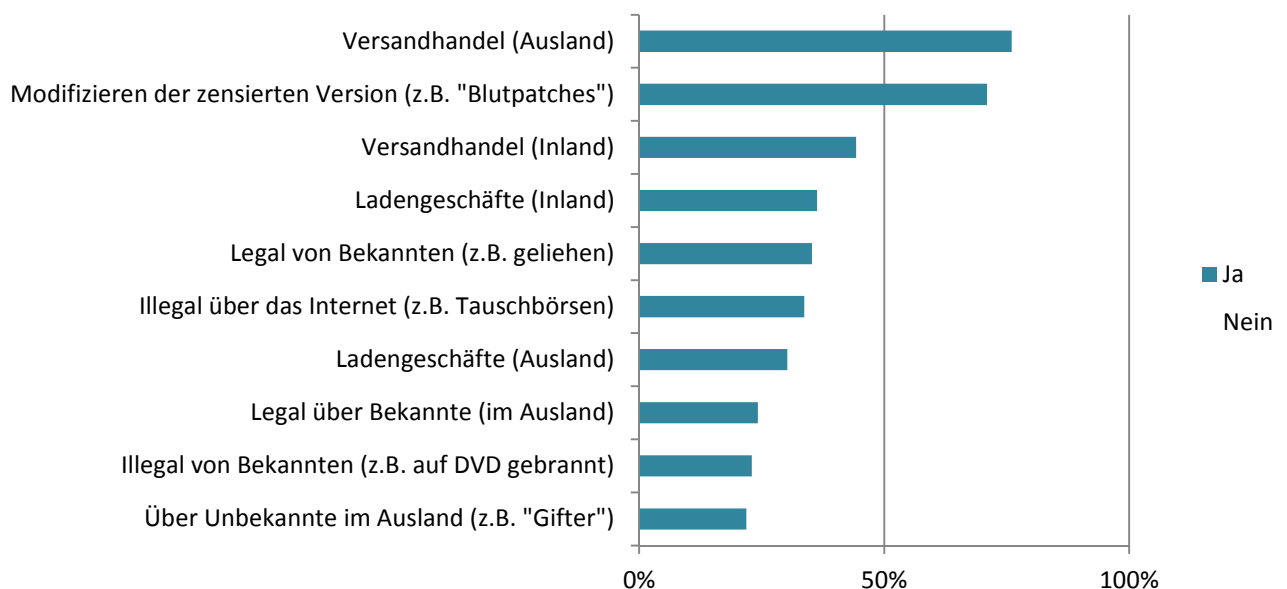
18.1. Versuchst du ungeschnittene Versionen von Spielen zu bekommen? (n = 2.193)



18.2. Schaffst du das üblicherweise? (n = 2.058)

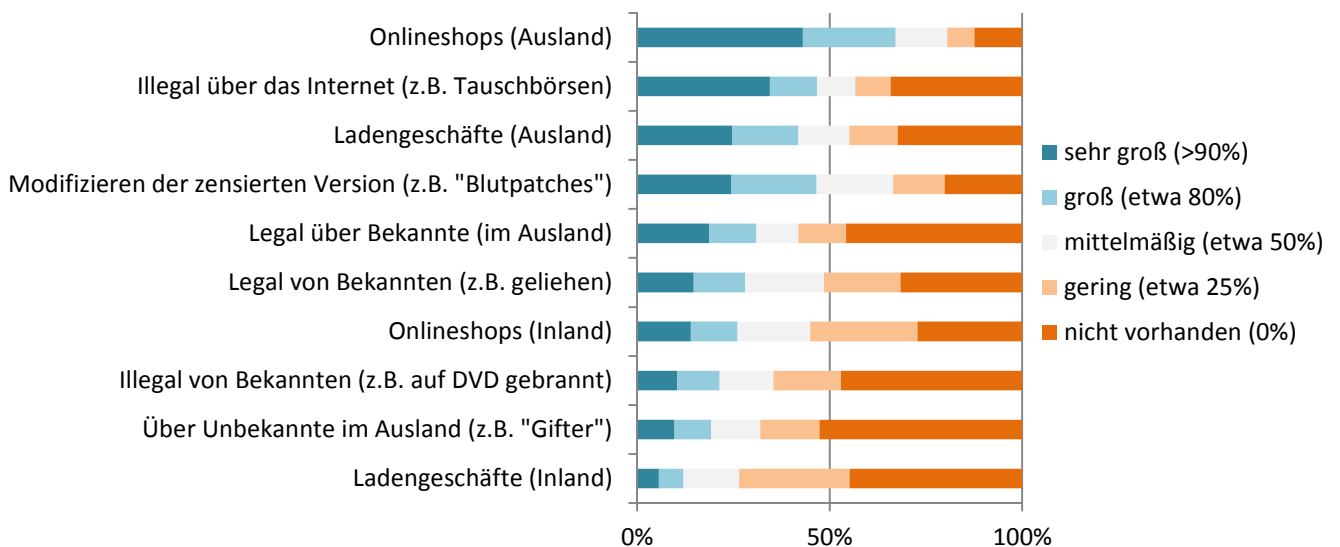


18.3. Gib bitte an, auf welchen der folgenden Wege du bereits versucht hast, an die ungeschnittene Version eines Spiels zu gelangen. (n = 1.872; 1.886; 1.912; 1.906; 1.892; 1.898; 1.892; 1.907; 1.941; 1.954)



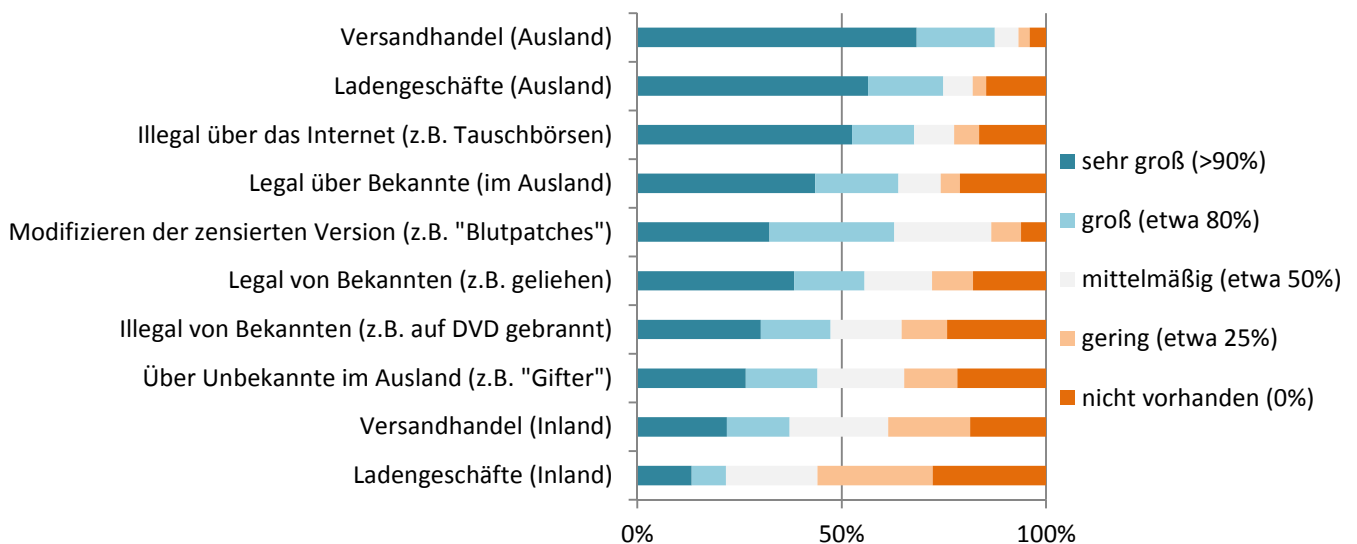
18.4. Schätze bitte ein, wie zuverlässig man im Allgemeinen auf folgenden Wegen an die ungeschnittene Version eines Spiels kommt?

(n = 1.476; 1.403; 1.451; 1.467; 1.460; 1.456; 1.452; 1.461; 1.467; 1.504)



18.5. Schätze bitte außerdem deine persönlichen Erfolgsaussichten ein, auf folgenden Wegen an die ungeschnittene Version eines Spiels zu gelangen.

(n = 1.372; 1.443; 1.223; 1.250; 1.340; 1.674; 1.271; 1.375; 1.325; 1.723)



19. Verbraucher & Datenschutz

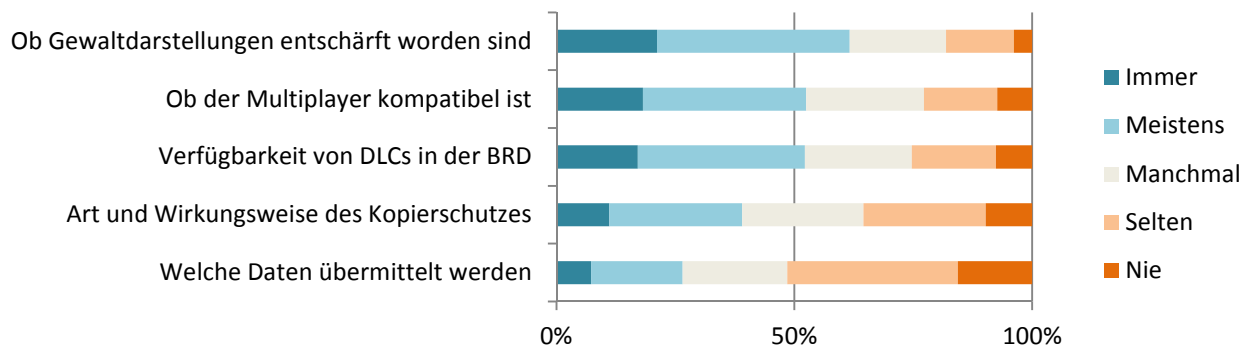
19.1. Hat bei deiner Kaufentscheidung Bedeutung ...

(n = 3.515; 3.621; 3.499; 3.521; 3.615; 3.556; 3.522)



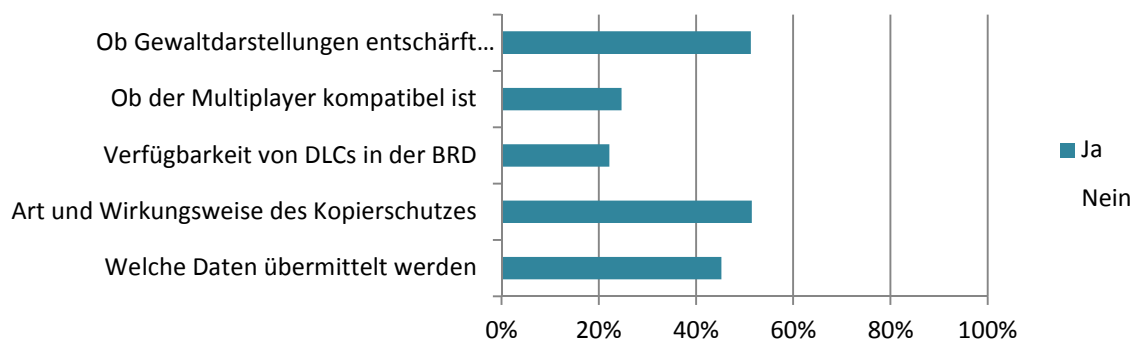
19.2. Fühlst du dich über die folgenden Umstände vor der Anschaffung eines Videospieles gut informiert?

(n = 3.375; 3.341; 3.208; 3.187; 3.392)



19.3. Hast du wegen der Ungewissheit über einen dieser Punkte schon einmal auf ein Spiel verzichtet?

(n = 3.105; 3.089; 2.959; 2.942; 3.149)



20. Sexismus (1/4)

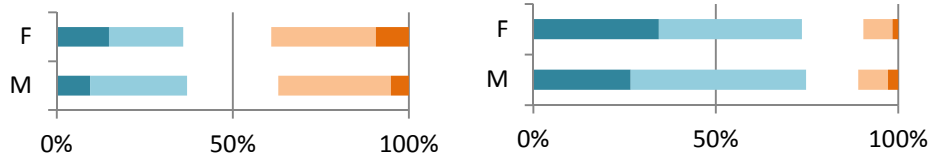
20.1. - 20.12. Weibliche Charaktere ...

Männliche Charaktere ...

werden in vielen Videospielen als selbstbewusste, unabhängige und starke Persönlichkeiten dargestellt. Diese Darstellungen ...

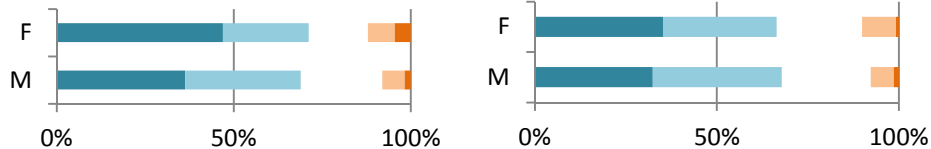
... sind der Normalfall.

(n = 2.985; 2.992)



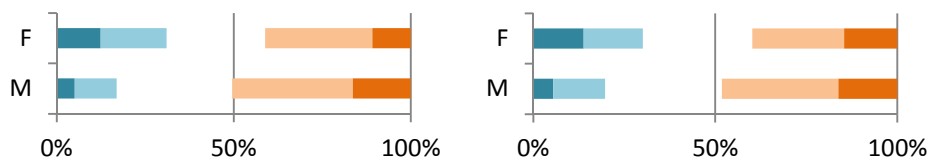
... finde ich positiv.

(n = 3.046; 2.984)



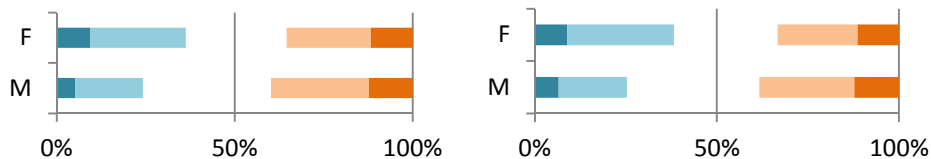
... färben auf das Selbstbild von SpielerInnen des Geschlechts der betreffenden Spielfiguren ab.

(n = 3.016; 2.962)



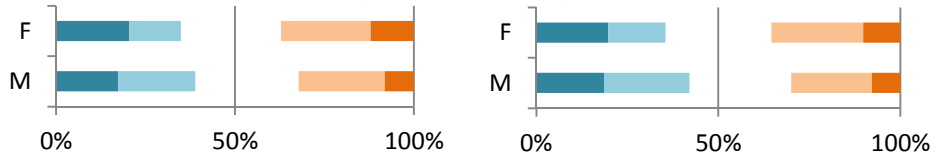
... erzeugen bei SpielerInnen des anderen Geschlechts dahingehende Erwartungshaltungen.

(n = 2.974; 2.909)



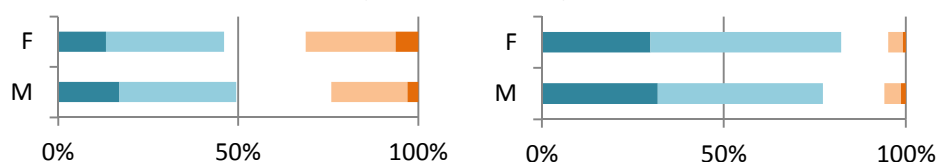
... sind realistisch und daher für eine glaubwürdige Spielwelt nötig.

(n = 3.070; 3.014)



... sind Teil einer etablierten Erzähltradition.

(n = 3.035; 2.976)



21. Sexismus (2/4)

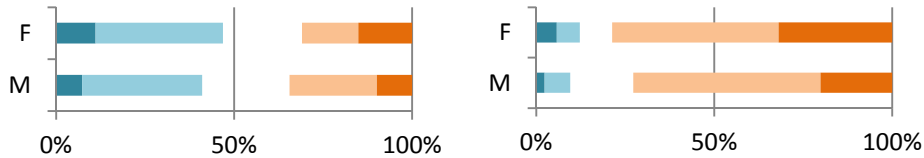
21.1. - 21.12. Weibliche Charaktere ...

Männliche Charaktere ...

... werden in vielen Videospielen als unterwürfig, wehrlos und hilfsbedürftig dargestellt. Diese Darstellungen ...

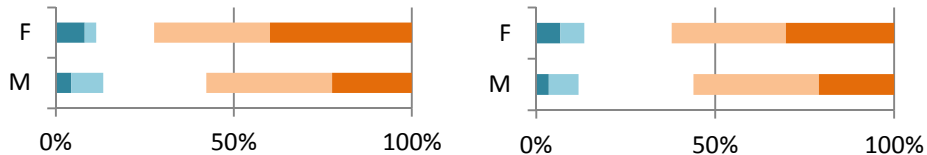
... sind der Normalfall.

(n = 2.879; 2.810)



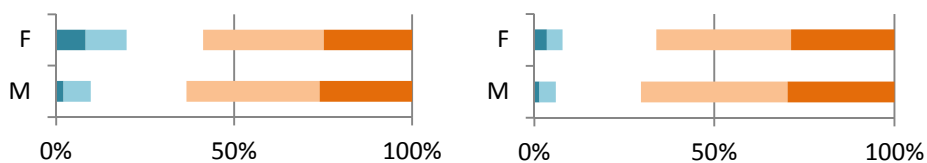
... finde ich positiv.

(n = 2.840; 2.783)



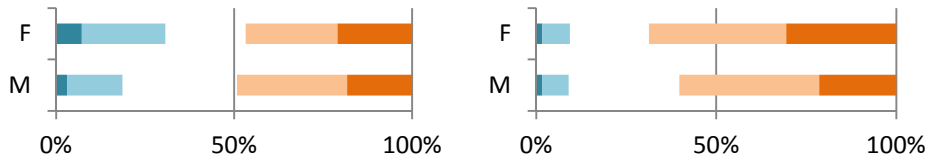
... färben auf das Selbstbild von SpielerInnen des Geschlechts der betreffenden Spielfiguren ab.

(n = 2.839; 2.789)



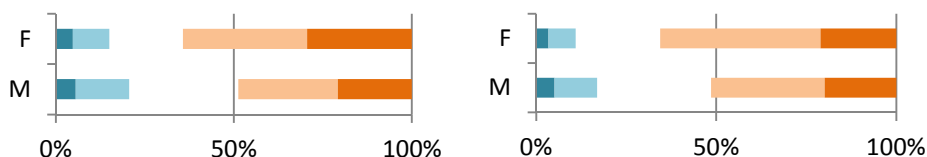
... erzeugen bei SpielerInnen des anderen Geschlechts dahingehende Erwartungshaltungen.

(n = 2.818; 2.759)



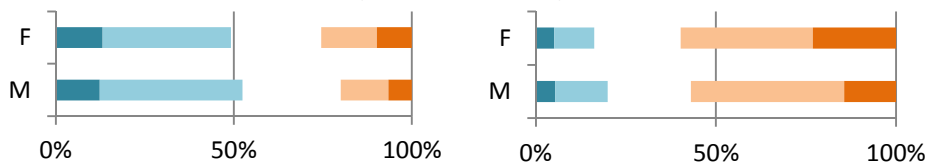
... sind realistisch und daher für eine glaubwürdige Spielwelt nötig.

(n = 2.884; 2.827)



... sind Teil einer etablierten Erzähltradition.

(n = 2.863; 2.808)



22. Sexismus (3/4)

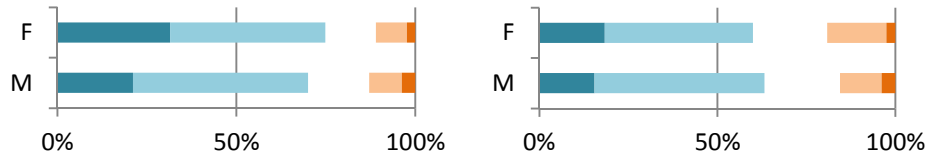
22.1. - 22.16. Weibliche Charaktere ...

Männliche Charaktere ...

... werden in vielen Videospielen körperbetont dargestellt. Diese Darstellungen ...

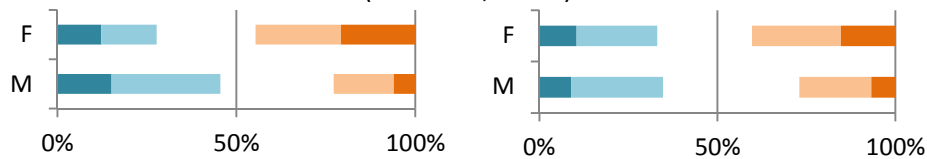
... sind der Normalfall.

(n = 2.947; 2.890)



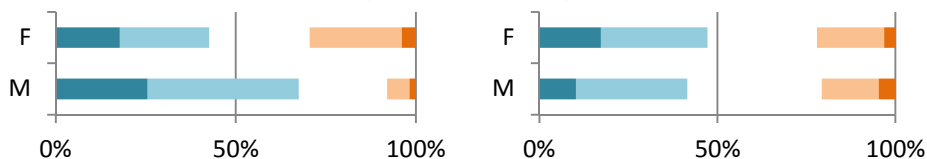
... finde ich positiv.

(n = 2.947; 2.883)



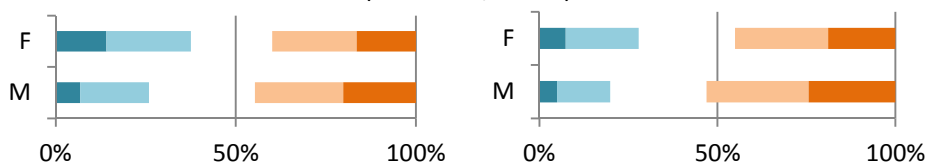
... gefallen mir optisch.

(n = 2.974; 2.904)



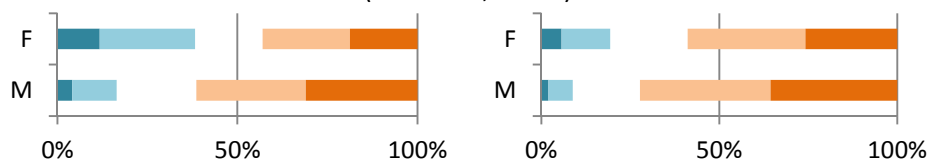
... verstärken bei SpielerInnen des Geschlechts der Spielfigur unrealistische Einstellungen zum eigenen Körper.

(n = 2.936; 2.884)



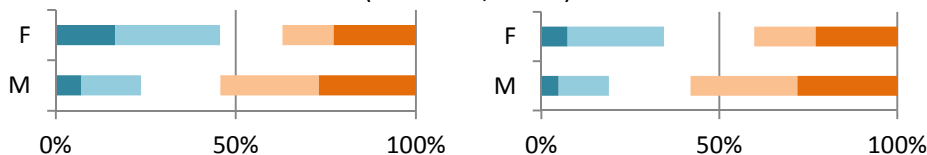
... sind entwürdigend.

(n = 2.942; 2.890)



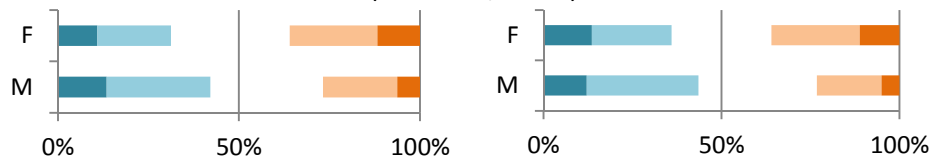
... führen zu vermehrter Reduzierung echter Menschen auf ihren Körper.

(n = 2.916; 2.859)



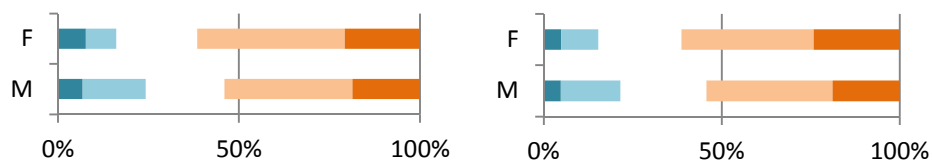
... dienen der Atmosphäre des Spiels.

(n = 2.981; 2.913)



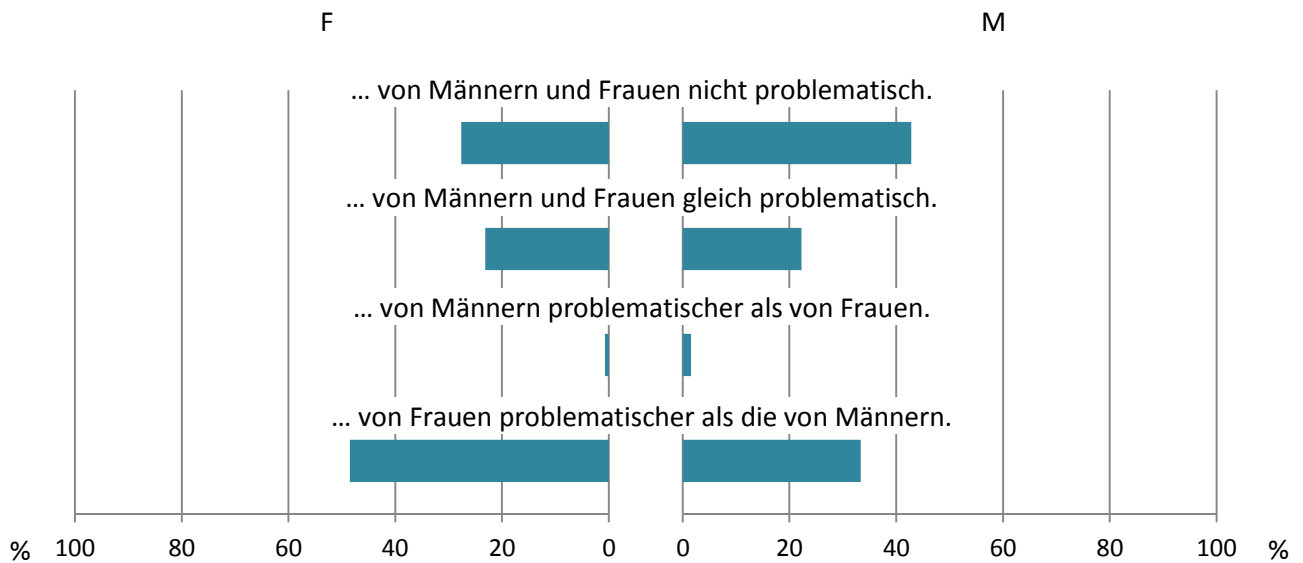
... helfen mir, mich mit der (attraktiven) Spielfigur zu identifizieren.

(n = 2.950; 2.901)



23.1. - 23.2. In Videospielen ist die körperbetonte Darstellung ...

(n = 3.189)



23. Sexismus (4/4)

23.3. - 23.14 Bei weiblichen Charakteren ...

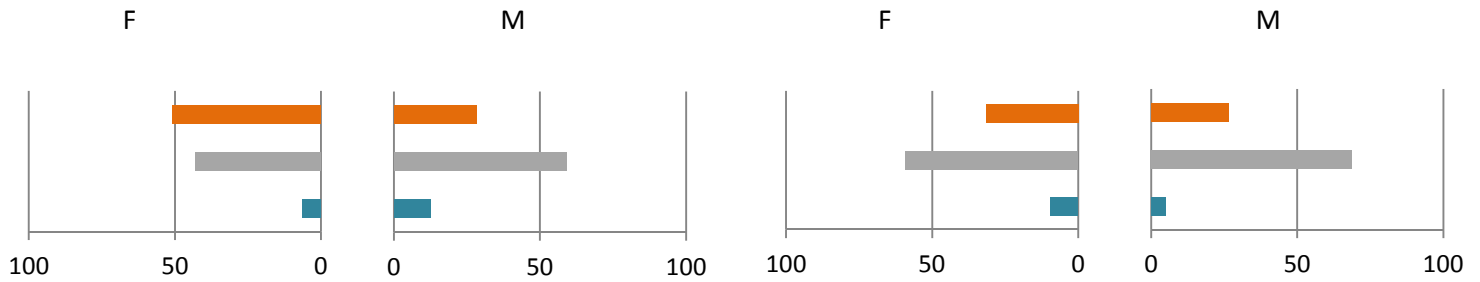
Bei männlichen Charakteren ...

... wünsche ich mir in Videospielen ...

... von körperbetonten Darstellungen ...

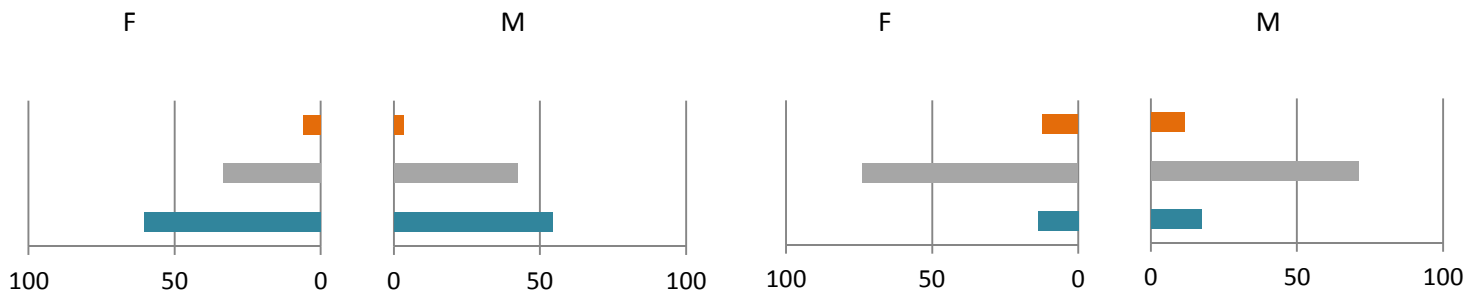
(n = 3.003; 3.042)

■ Weniger
■ Unverändert
■ Mehr



... von selbstbewusste Charaktere ...

(n = 3.092; 3.063)



... von schwachen Charakteren ...

(n = 3.052; 3.052)

