

Verband für Deutschlands
Video- und Computerspieler

VDVC-Umfrage 2015

Statistische Erhebung über
Videospieldnutzung und Einstellung
von Gamern in Deutschland.

Visualisierung der vorläufigen Ergebnisse

Version 1.00
21.11.2016

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	
8.	Plattformen	11
9.	Nutzungen	12
	9.1. Anzahl genutzter Spiele	
	9.2. Nutzungen nach Plattform	
	9.3. Nutzungen nach Bezugswegen	
10.	Alter der von den Spielenutzungen betroffenen Titel	13
	10.1. Durchschnittliches Alter der von den jeweiligen ...	
	10.2. Verteilung der Erscheinungsjahre der von ...	
11.	Nutzungshäufigkeit einzelner Titel	15
	11.1. Nutzungshäufigkeit einzelner Titel nach Geschlecht	
	11.2. Top 10-Titel nach Geschlecht	
12.	Häufigste Spielenutzungen	15
14.	Motivation: Spielenutzung	16
15.	Illegale Nutzung	17
16.-18.	Zensur	18
19.	Verbraucher & Datenschutz	22
20.	„Fair Use“	23
	20.1. Sollte ohne Zustimmung des Rechteinhabers ...	
	20.2. Sollte es Anbietern von Spielen erlaubt sein, Cheatern ...	

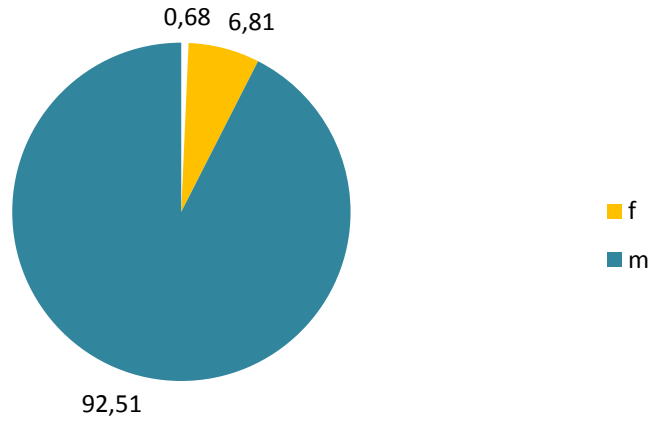
0. Einleitung

Die diesem Dokument zugrunde liegenden Zahlen basieren auf 1.813 Datensätzen, die durch eine vom 5. bis zum 31. Dezember 2015 durchgeführte Umfrage gewonnen wurden. 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 bei der Interpretation der hier dargestellten Ergebnisse äußerste Vorsicht geboten ist.

1. Geschlecht & Alter

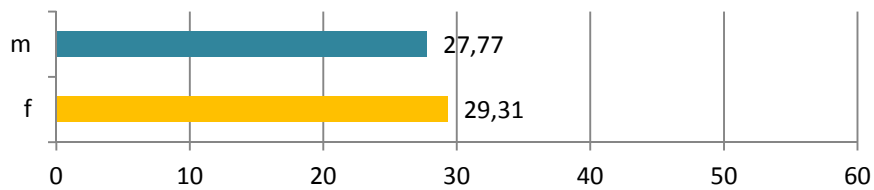
1.1. Geschlechterverteilung in %

(n = 1.616)



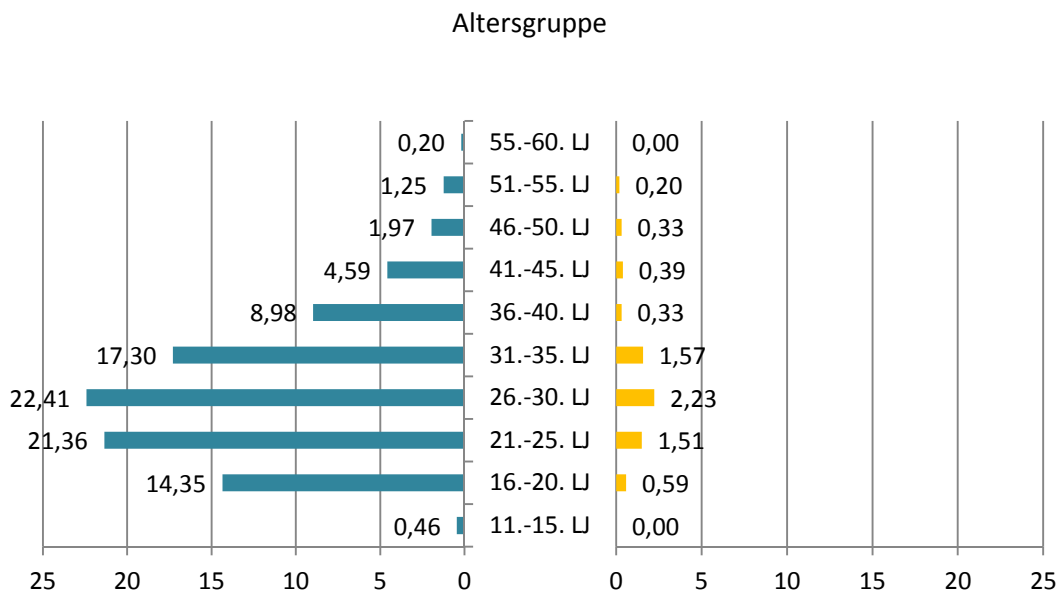
1.2. Durchschnittsalter m/w

(n = 1.512)



1.3. Altersstruktur in %

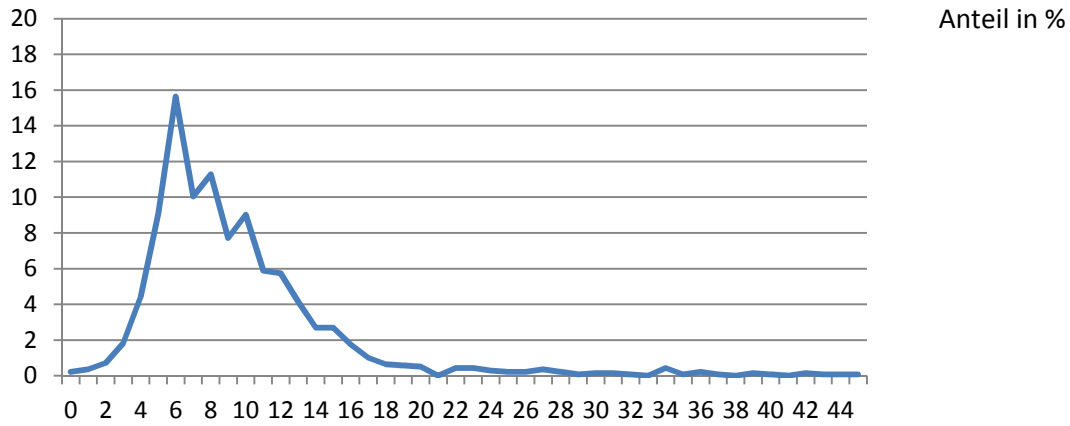
(n = 1.526)



2. Einstiegsalter

2.1. Einstiegsalter

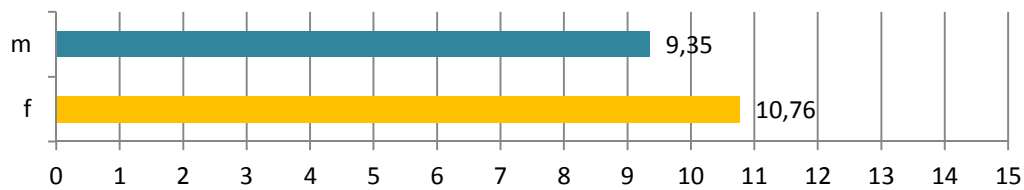
(n = 1.375)



Einstiegsalter in Jahren

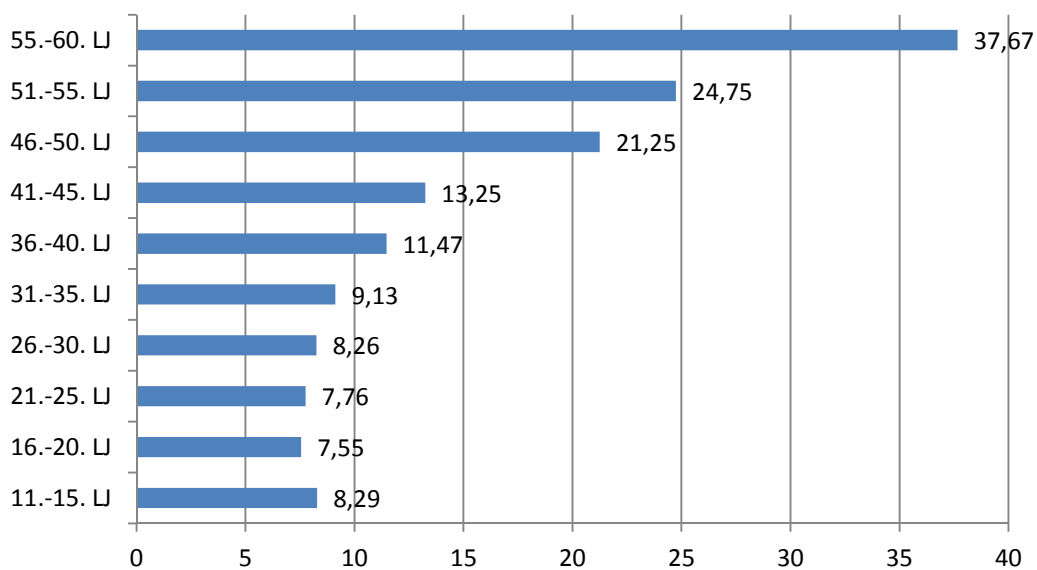
2.2. Durchschnittliches Einstiegsalter nach Geschlecht

(n = 1.346)



2.3. Einstiegsalter nach Jahrgang

(n = 1.370)

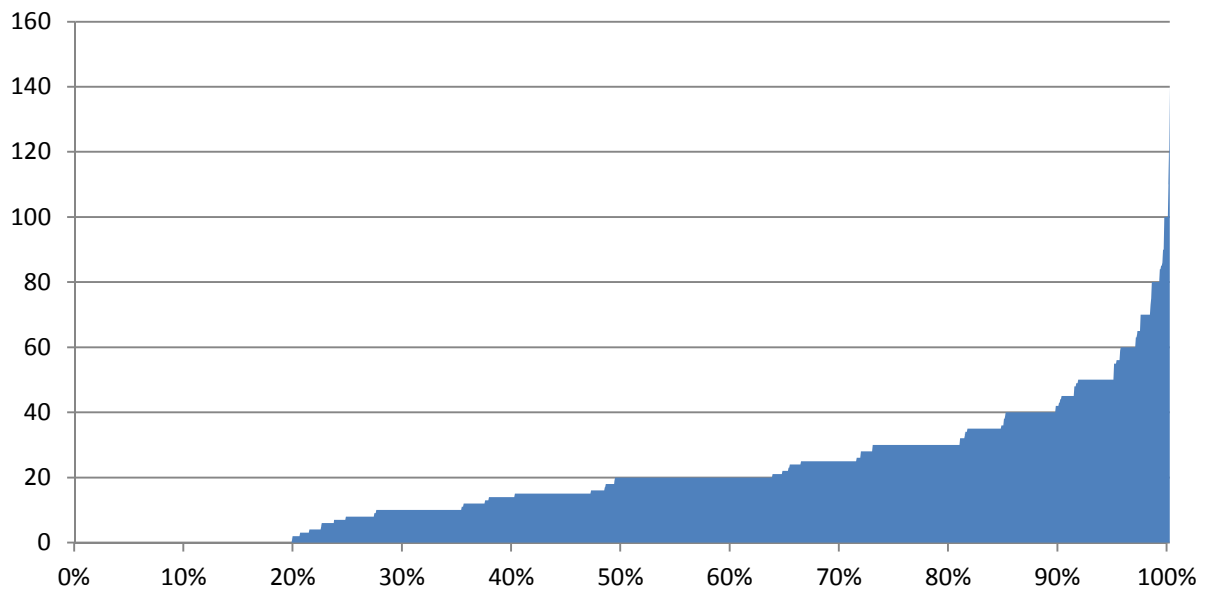


LJ = Lebensjahr

3. Spielzeit

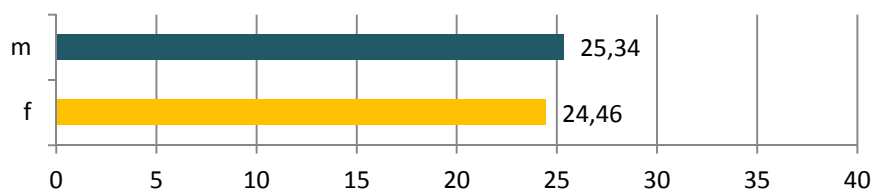
3.1. Wöchentliche Spielzeit in Stunden

(n = 1.769)



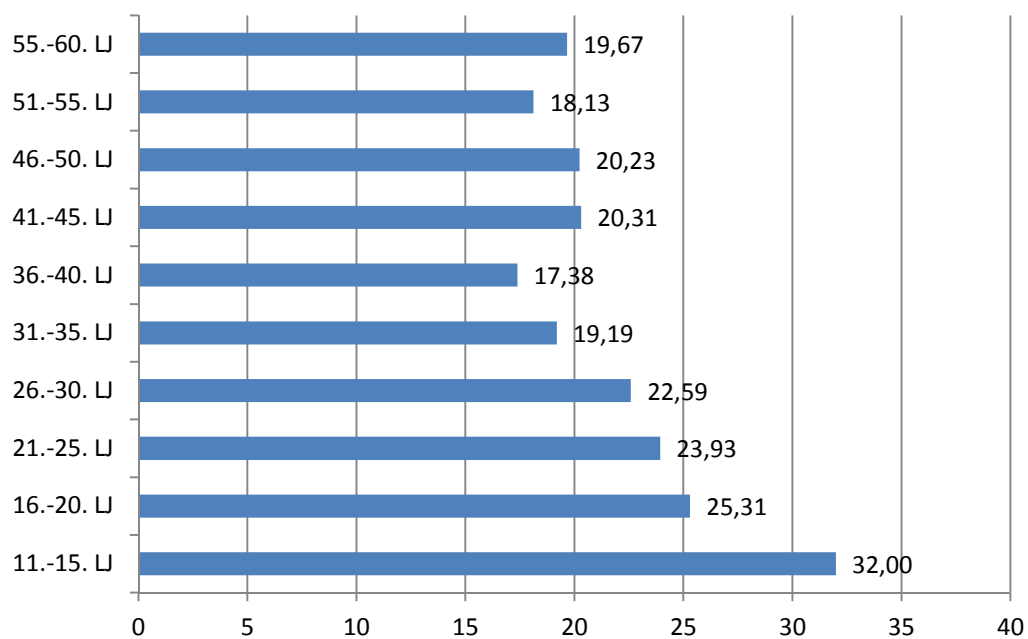
3.2. Durchschnittliche wöchentliche Spielzeit nach Geschlecht in Stunden

(n = 1.386)



3.3. Durchschnittliche wöchentliche Spielzeit in Stunden nach Jahrgang

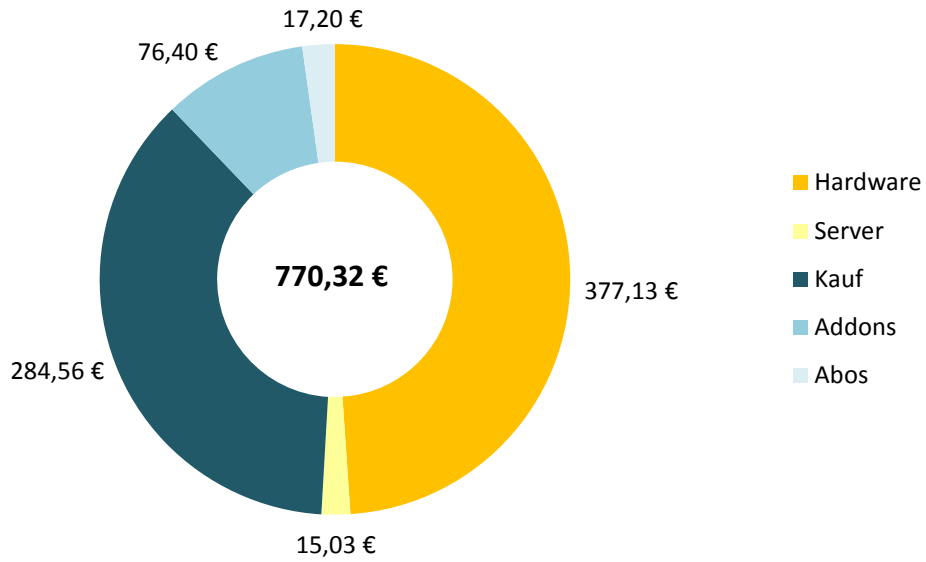
(n = 1.803)



4. Ausgaben

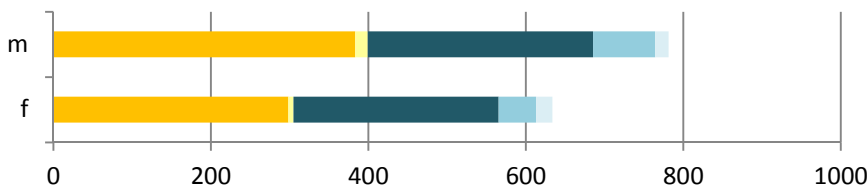
4.1. Durchschnittliche jährliche Ausgaben in €

(n = 1.348)



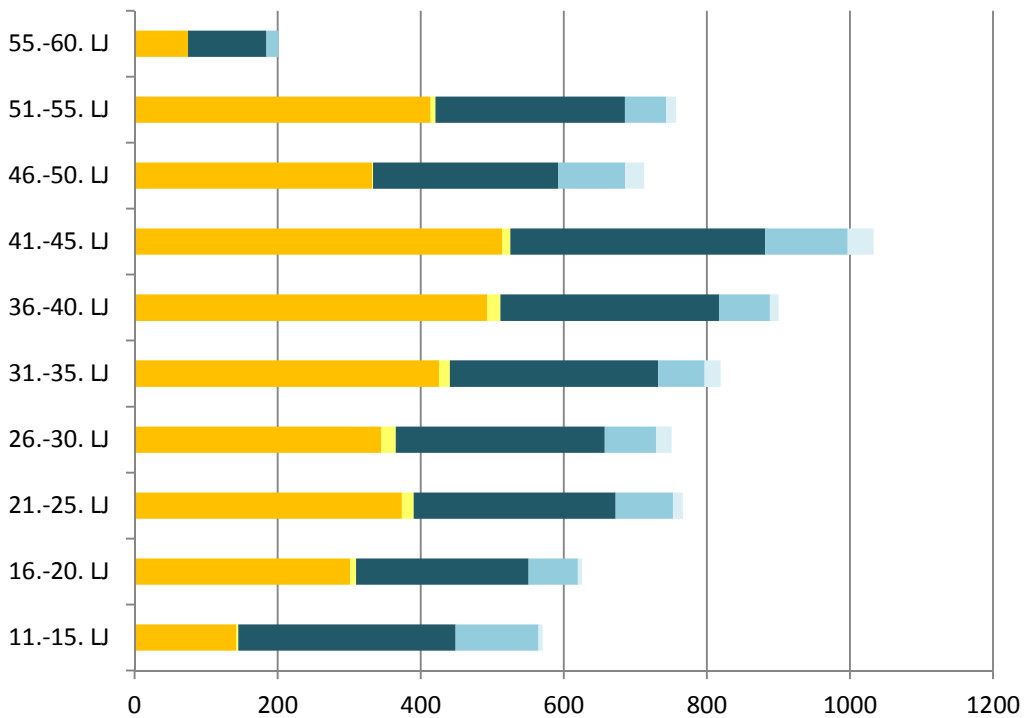
4.2. Durchschnittliche jährliche Ausgaben in € nach Geschlecht

(n = 1.348)



4.3. Durchschnittliche jährliche Ausgaben in € nach Altersgruppe

(n = 1.304)

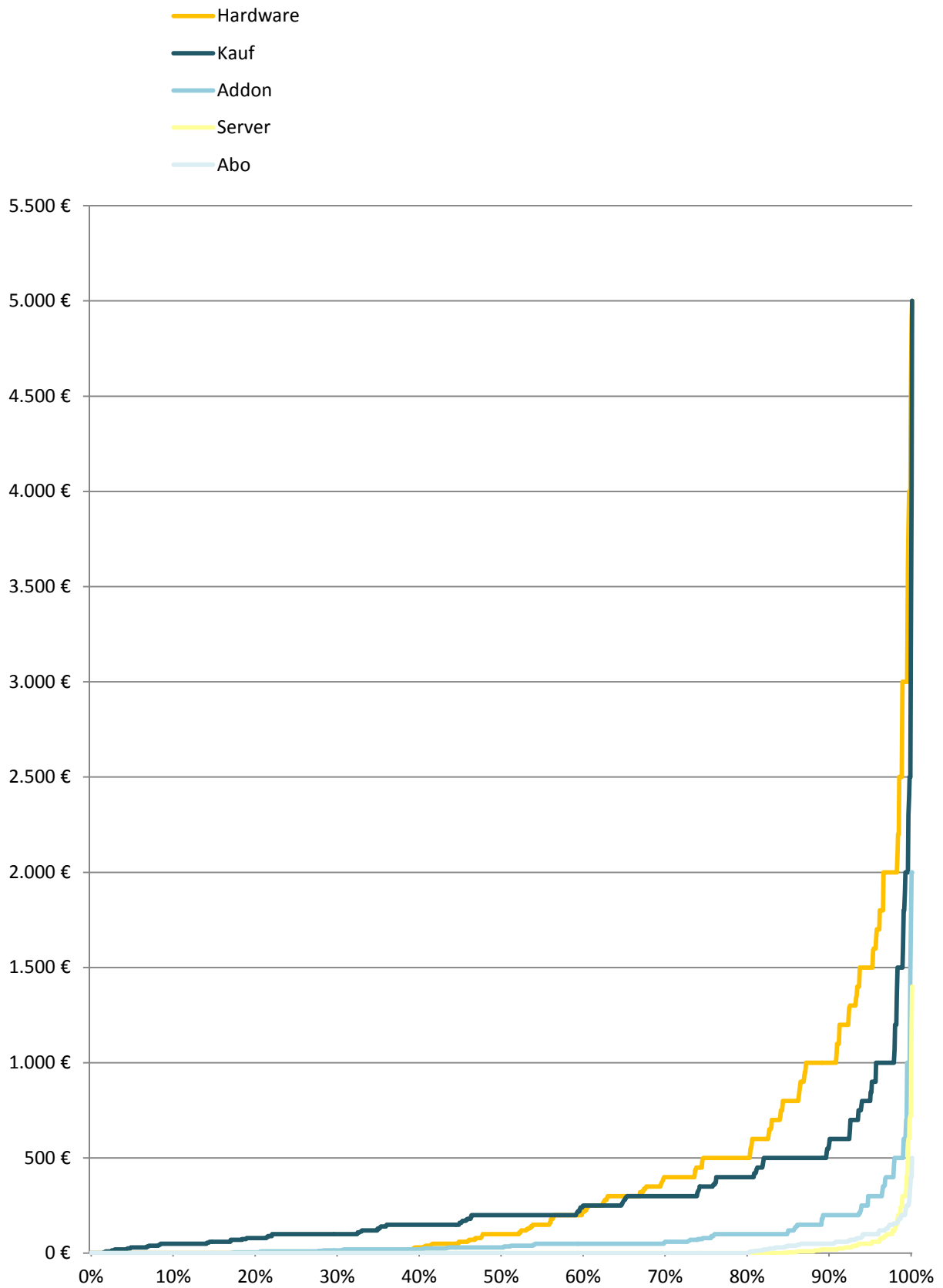


LJ = Lebensjahr

5. Ausgaben

5.1. Zusammensetzung der Gesamtausgaben

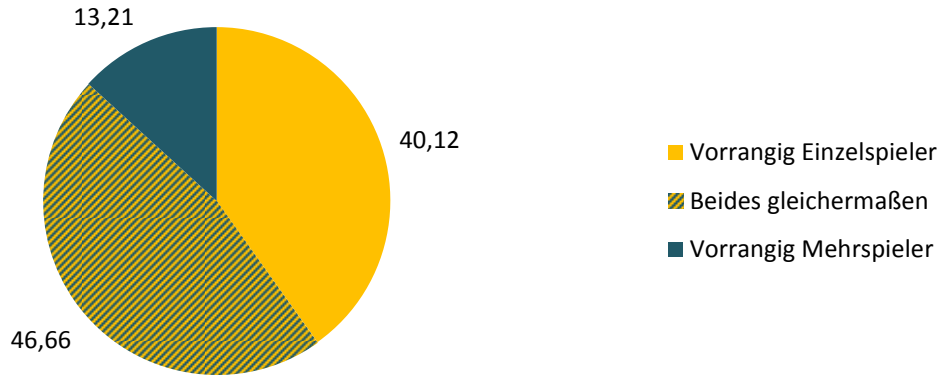
(n = 1.287; 1.348; 1.313; 1.225; 1.203 – Keine Angabe als „0€“ gewertet.)



6. Einzel-/Mehrspielermodi & Internet

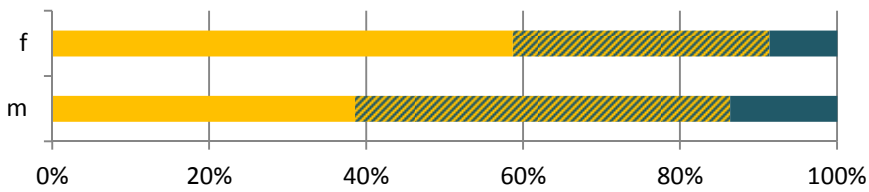
6.1. Präferenz MP/SP allgemein in %

(n = 1.453)



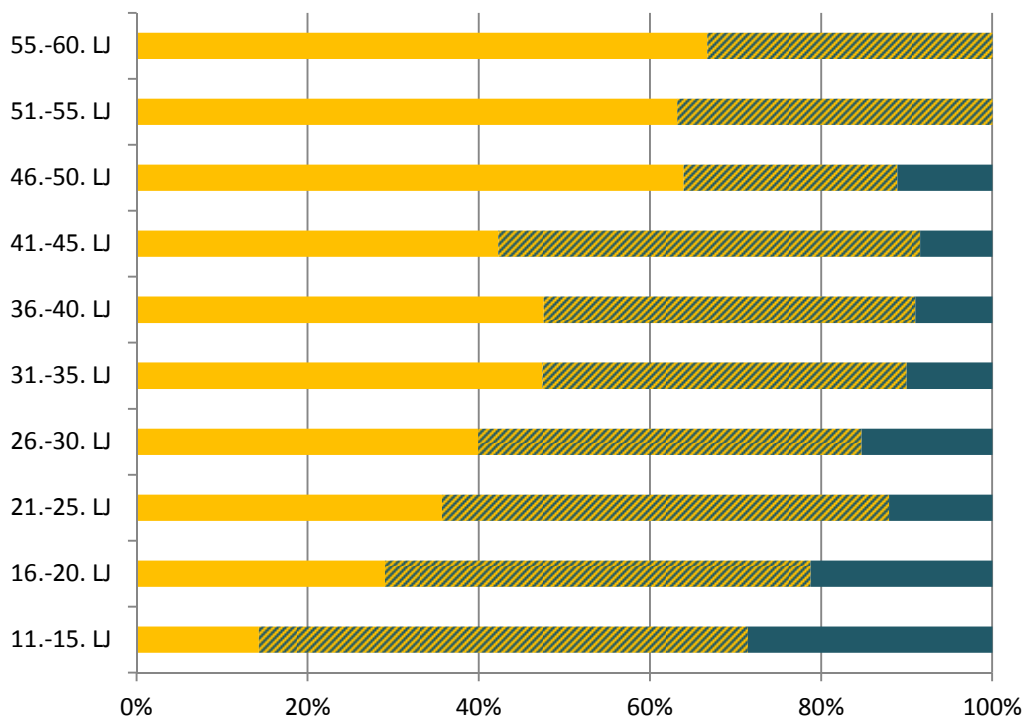
6.2. Präferenz MP/SP allgemein nach Geschlecht in %

(n = 1.414)

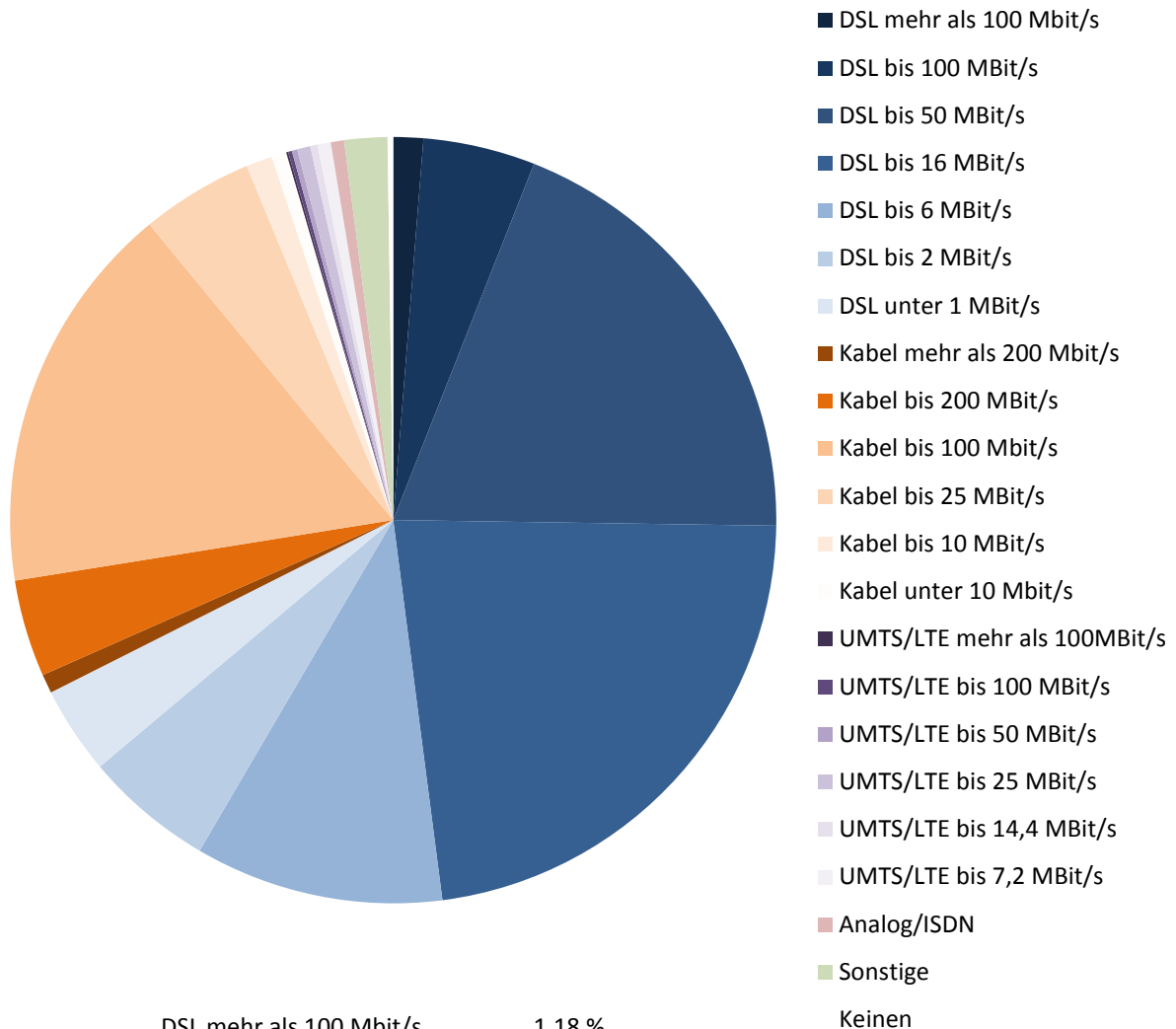


6.3. Präferenz MP/SP allgemein nach Altersgruppe in %

(n = 1.374)



6.4. Art der Internetverbindungen in %
(n = 1.268)

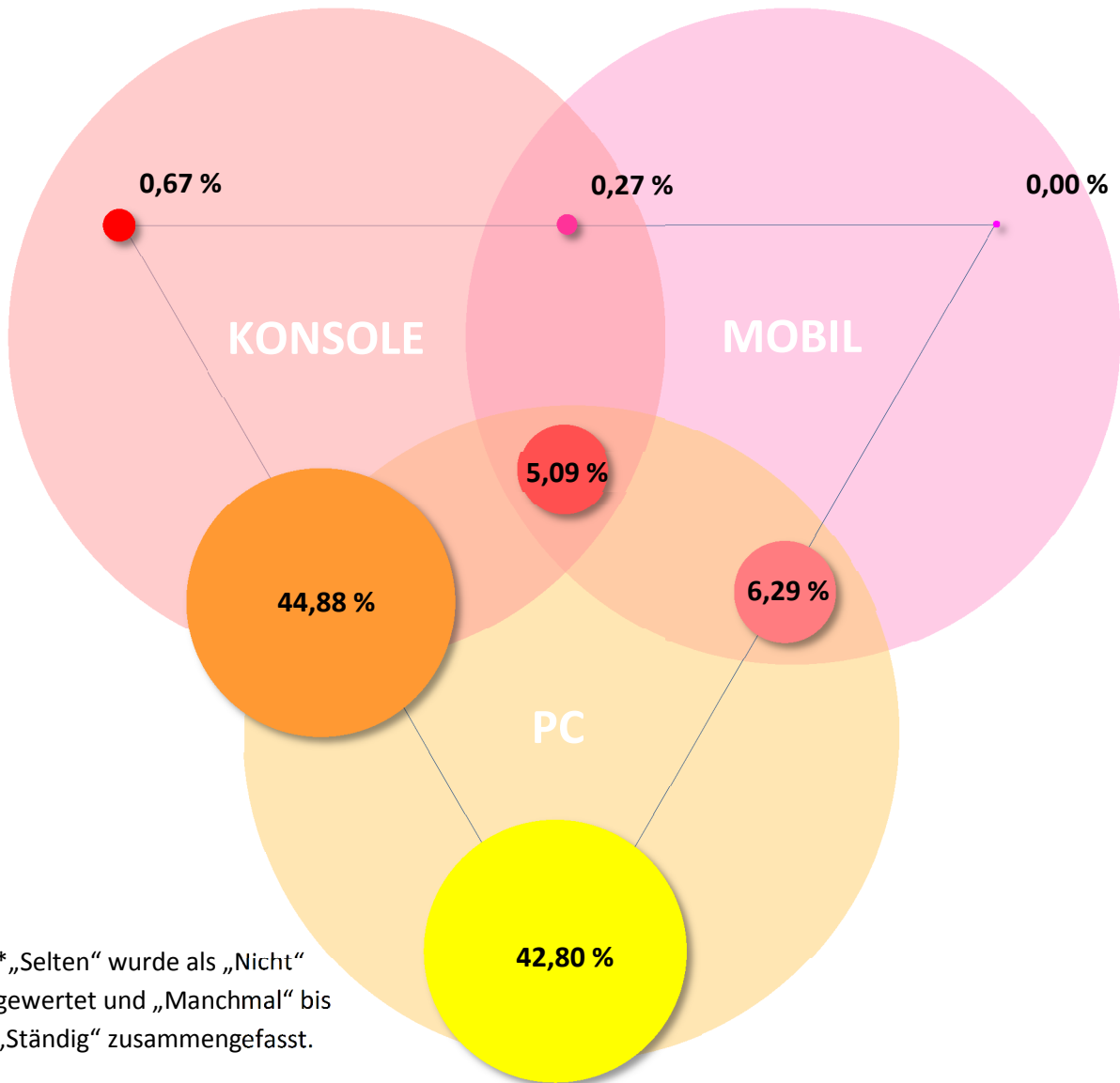


DSL mehr als 100 Mbit/s	1,18 %
DSL bis 100 MBit/s	4,42 %
DSL bis 50 MBit/s	17,99 %
DSL bis 16 MBit/s	21,24 %
DSL bis 6 MBit/s	9,81 %
DSL bis 2 MBit/s	5,09 %
DSL unter 1 MBit/s	3,47 %
Kabel mehr als 200 Mbit/s	0,74 %
Kabel bis 200 MBit/s	3,83 %
Kabel bis 100 Mbit/s	15,49 %
Kabel bis 25 MBit/s	4,42 %
Kabel bis 10 MBit/s	1,03 %
Kabel unter 10 Mbit/s	0,59 %
UMTS/LTE mehr als 100MBit/s	0,07 %
UMTS/LTE bis 100 MBit/s	0,15 %
UMTS/LTE bis 50 MBit/s	0,22 %
UMTS/LTE bis 25 MBit/s	0,52 %
UMTS/LTE bis 14,4 MBit/s	0,29 %
UMTS/LTE bis 7,2 MBit/s	0,52 %
Analog/ISDN	0,52 %
Sonstige	1,70 %
Keinen	0,22 %

8. Plattformen

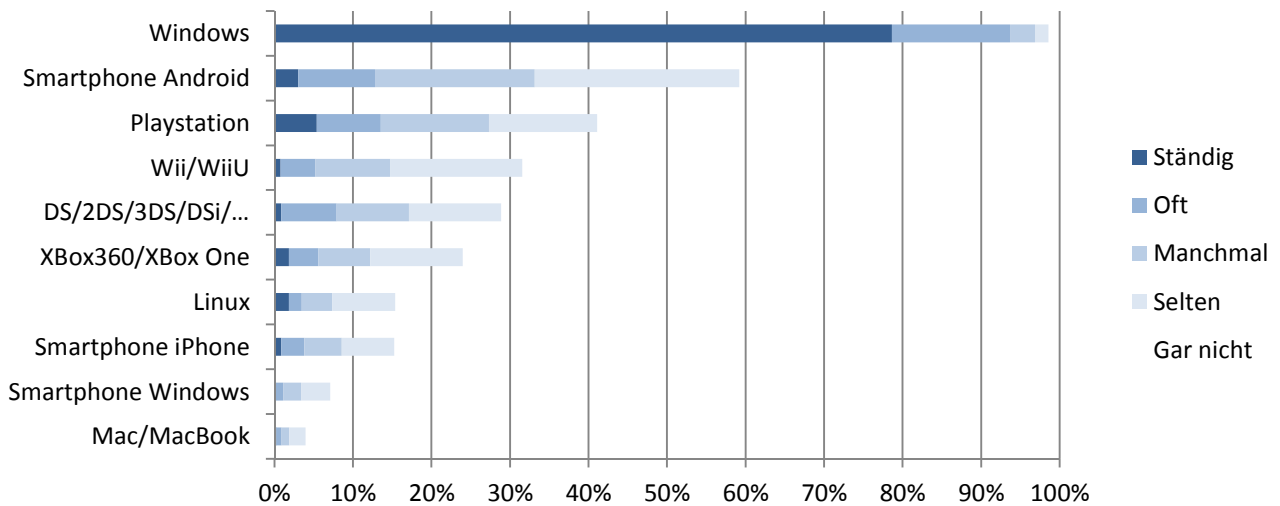
8.1. Auf welchen Plattformen hast du letztes Jahr gespielt?*

(n = 1.493)



8.2. Auf welchen Plattformen hast du letztes Jahr gespielt?

(n = 1.343)



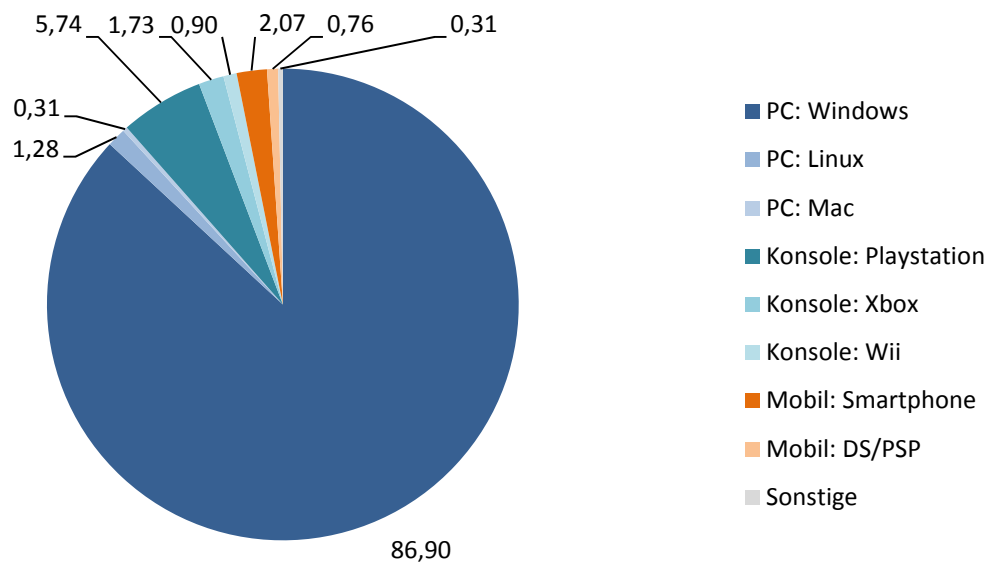
9. Nutzungen

9.1. Anzahl genutzter Spiele in den letzten 21 Tagen* (n = 681)

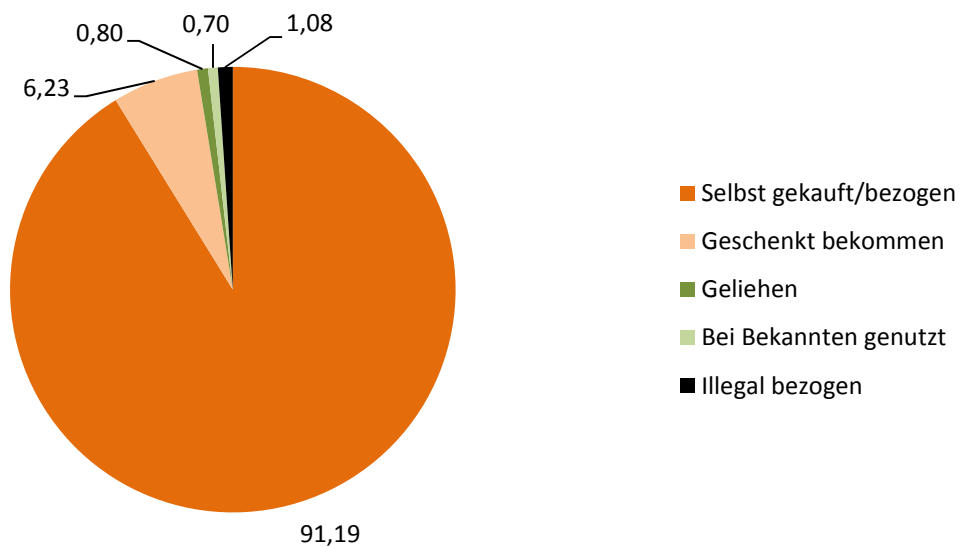
2.909 Spielenutzungen insgesamt

*Es konnten maximal 5 Spiele genannt werden.

9.2. Nutzungen nach Plattform in % (n = 2.894,00)



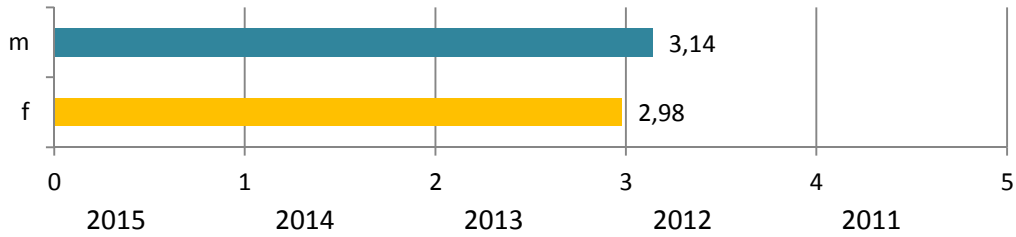
9.3. Nutzungen nach Bezugswegen in % (n = 2.871)



10. Alter der von den Spielernutzungen betroffenen Titel

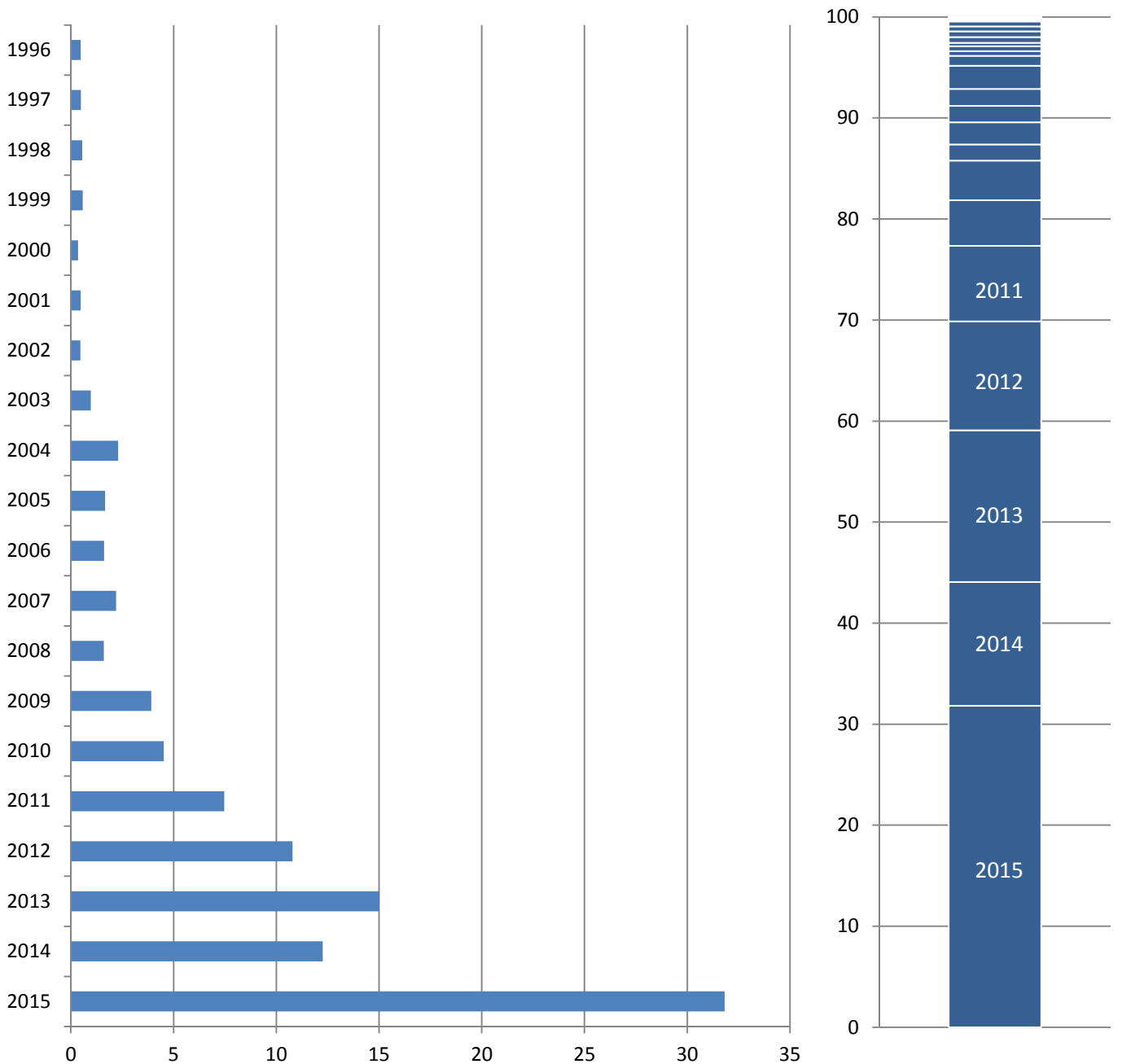
10.1. Durchschnittliches Alter der von den jeweiligen Spielernutzungen betroffenen Titel nach Geschlecht in Jahren

(n = 5.737; 457)



10.2. Verteilung der Erscheinungsjahre der von den Nutzungen betroffenen Titel in Prozent

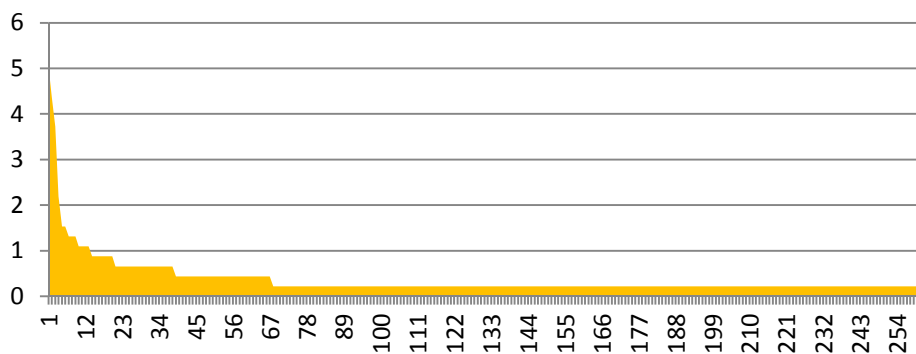
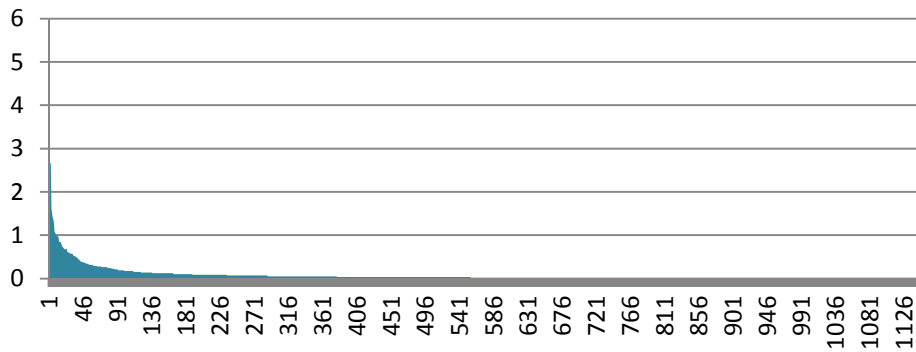
(n = 6.283)



11. Nutzungshäufigkeit einzelner Titel

11.1. Nutzungshäufigkeit einzelner Titel nach Geschlecht in %

(n = 5.737; 457)



11.2. Top 10-Titel nach Geschlecht in %

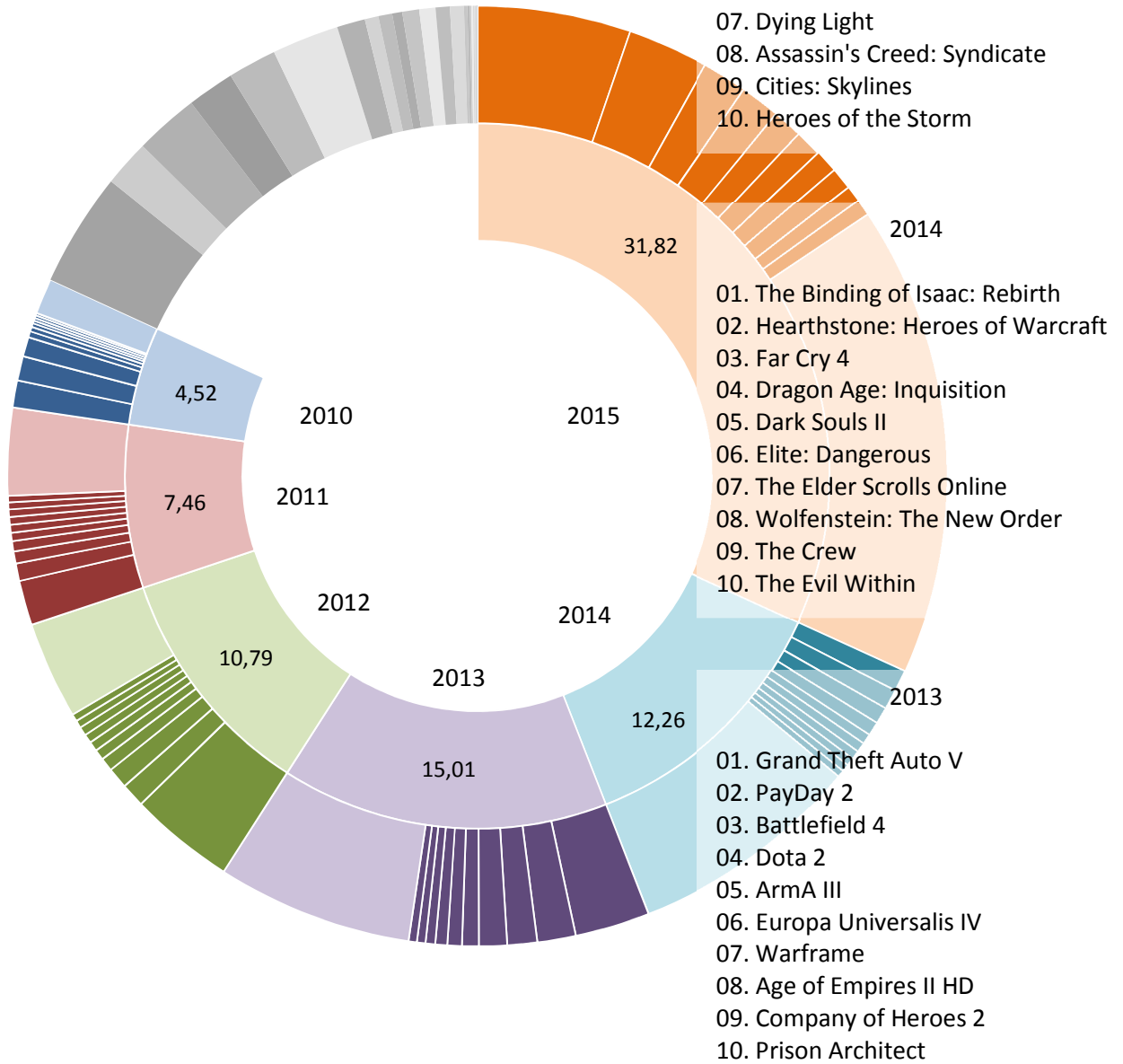
(n = 5.737; 457)

<u>Männlich</u>		<u>Weiblich</u>			
1.	Fallout 4	5,16	1.	Fallout 4	5,03
2.	Counter-Strike: Global Offensive	3,80	2.	The Witcher III: Wild Hunt	4,38
3.	Grand Theft Auto V	2,68	3.	The Elder Scrolls V: Skyrim	3,72
4.	The Witcher III: Wild Hunt	2,65	4.	Dragon Age: Inquisition	2,19
5.	Killing Floor 2	1,62	5.	The Binding of Isaac: Rebirth	1,53
6.	Rocket League	1,45	6.	Fallout: New Vegas	1,53
7.	The Elder Scrolls V: Skyrim	1,38	7.	Life is Strange	1,31
8.	PayDay 2	1,32	8.	Borderlands 2	1,31
9.	Call of Duty: Black Ops III	1,06	9.	Counter-Strike: Global Offensive	1,31
10.	League of Legends	1,06	10.	Ark: Survival Evolved	1,09

12. Häufigste Spielenutzungen

12.1. Häufigste Spielenutzungen nach Erscheinungsjahr

(n = 6.283)



2010

2011

2012

- 01. StarCraft II: Wings of Liberty
- 02. Minecraft
- 03. Fallout: New Vegas
- 04. Mount & Blade: Warband
- 05. Just Cause 2
- 06. Warhammer 40k: Dawn of War II
- 07. Call of Duty: Black Ops
- 08. Final Fantasy XIII
- 09. Star Trek Online
- 10. RE: The Darkside Chronicles

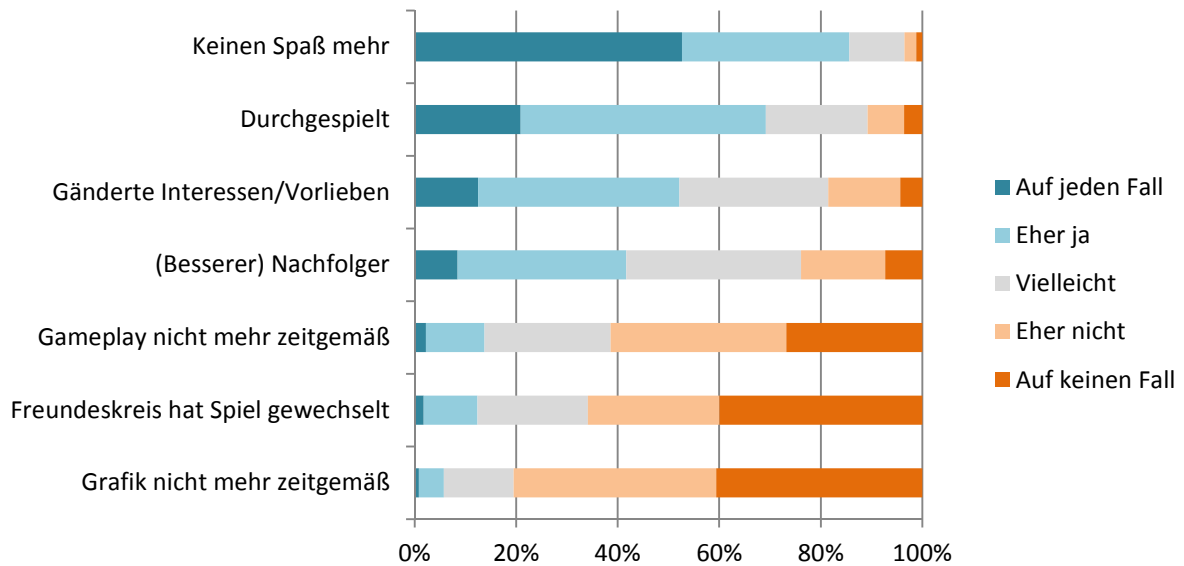
- 01. The Elder Scrolls V: Skyrim
- 02. Sid Meier's Civilization V
- 03. Terraria
- 04. Star Wars: The Old Republic
- 05. World of Tanks
- 06. Dark Souls
- 07. The Binding of Isaac
- 08. Battlefield 3
- 09. Deus Ex: Human Revolution
- 10. Dead Island

- 01. Counter-Strike: Global Offensive
- 02. Borderlands 2
- 03. Diablo III
- 04. Euro Truck Simulator 2
- 05. Kerbal Space Program
- 06. War Thunder
- 07. Mass Effect 3
- 08. XCOM: Enemy Unknown
- 09. Dishonored: Die Maske des Zorns
- 10. Guild Wars 2

14. Motivation: Spielnutzung

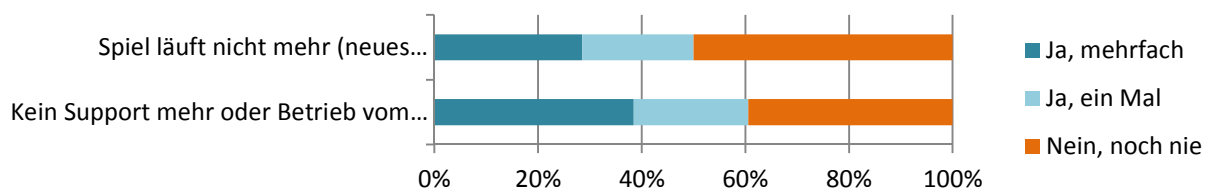
14.1. Aus welchen Gründen hörst du auf, ein Spiel zu nutzen?

(n = 1.321; 1.316; 1.321; 1.331; 1.313; 1.335; 1.333)



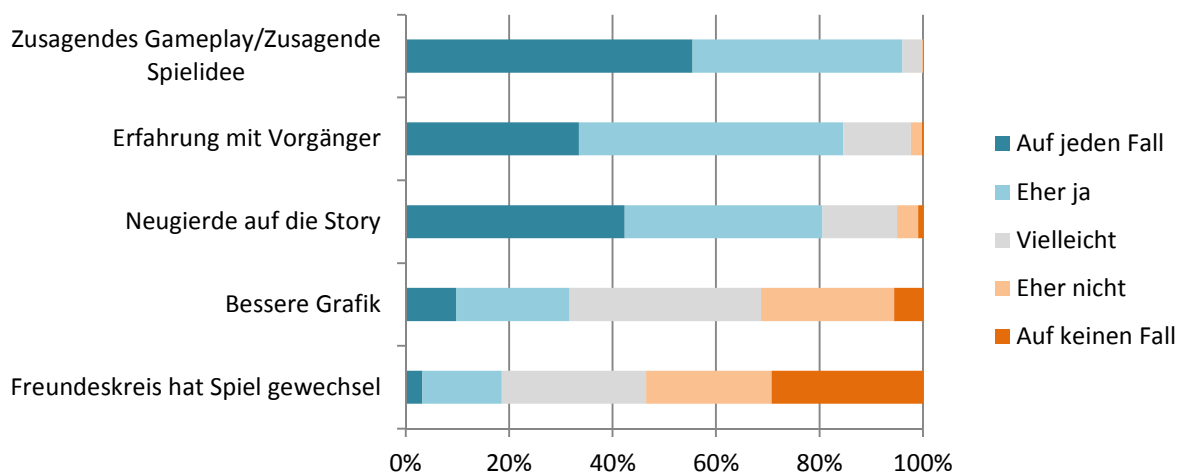
14.2. Hast du schon aus einem der folgenden Gründe aufgehört, ein Spiel zu nutzen?

(n = 1.306; 1.294)



14.3. Aus welchem Grund nutzt du ein neues Spiel?

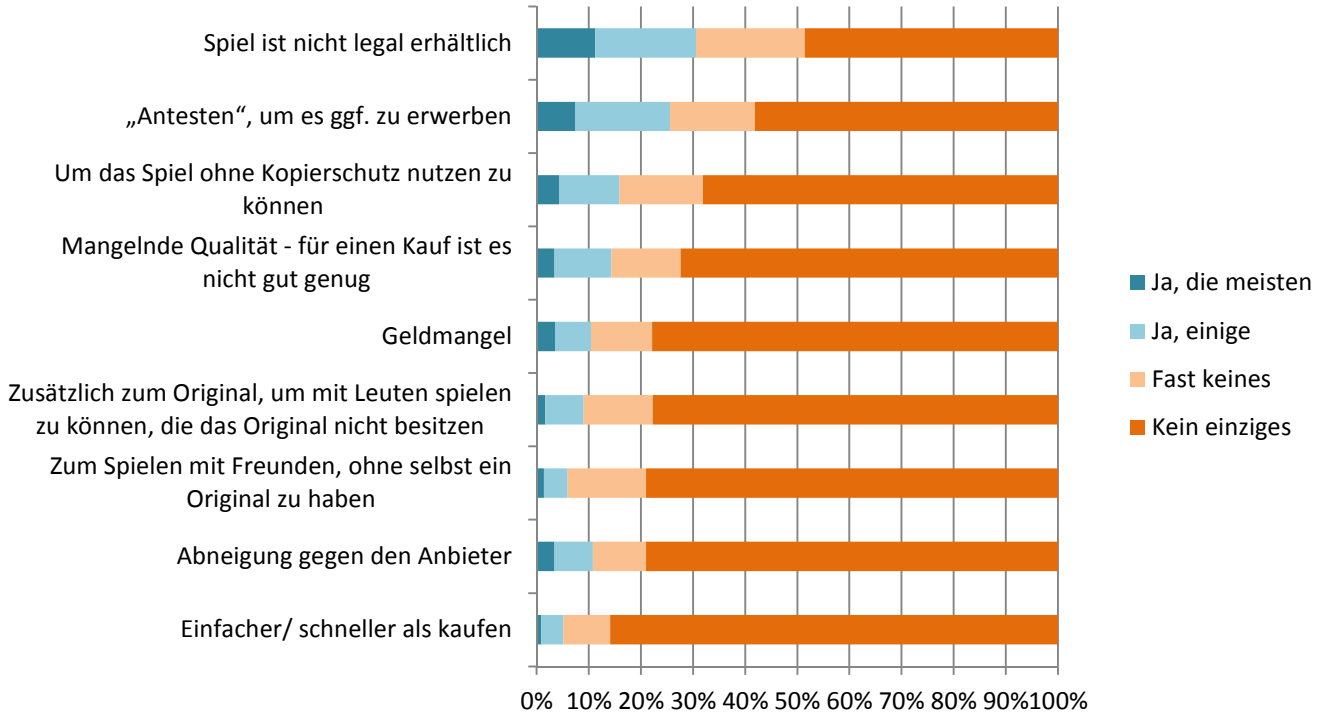
(n = 1.329; 1.337; 1.336; 1.344; 1.339)



15. Illegale Nutzung

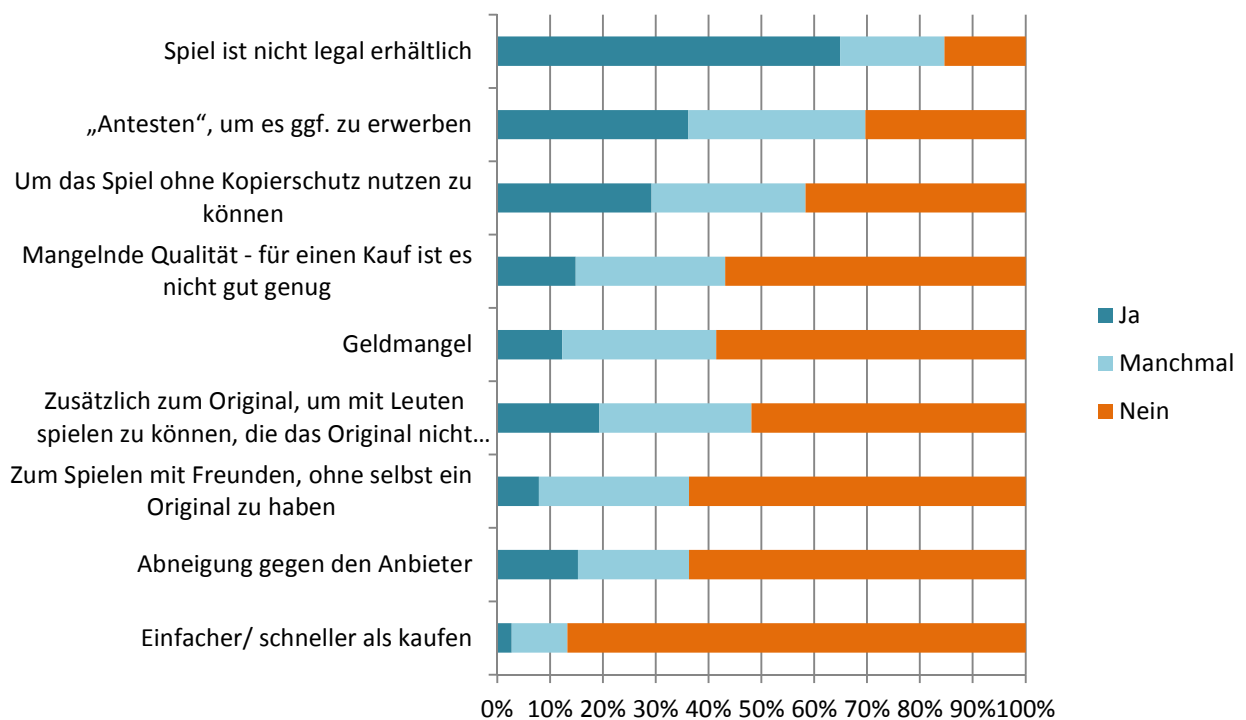
15.1. Wenn man nach Gründen für die illegale Nutzung fragt, werden unter anderem folgende genannt. Nutzt du Spiele aus diesem Grund illegal?

(n = 1.231; 1.233; 1.228; 1.230; 1.227; 1.232; 1.238; 1.238; 1.240)



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?

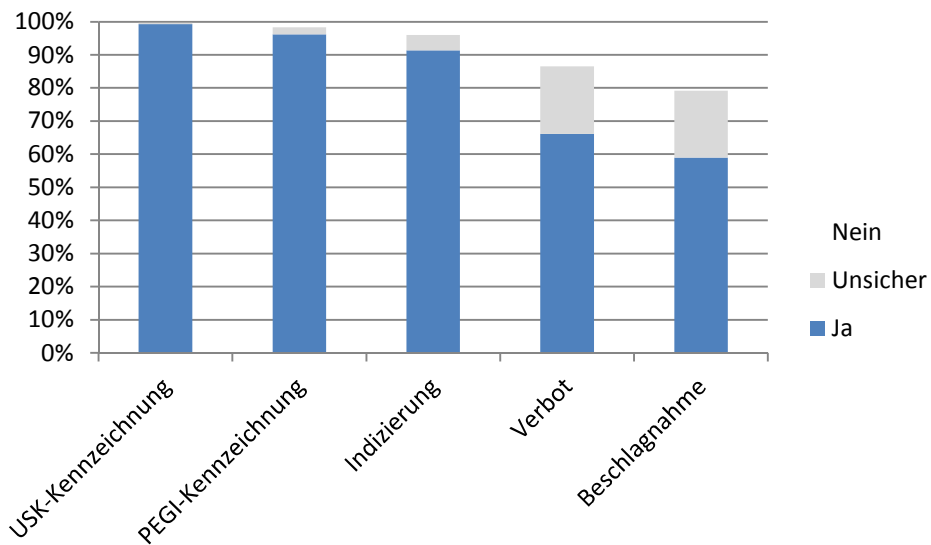
(n = 1.244; 1.243; 1.240; 1.242; 1.235; 1.244; 1.248; 1.260; 1.257)



16. Zensur (1/3)

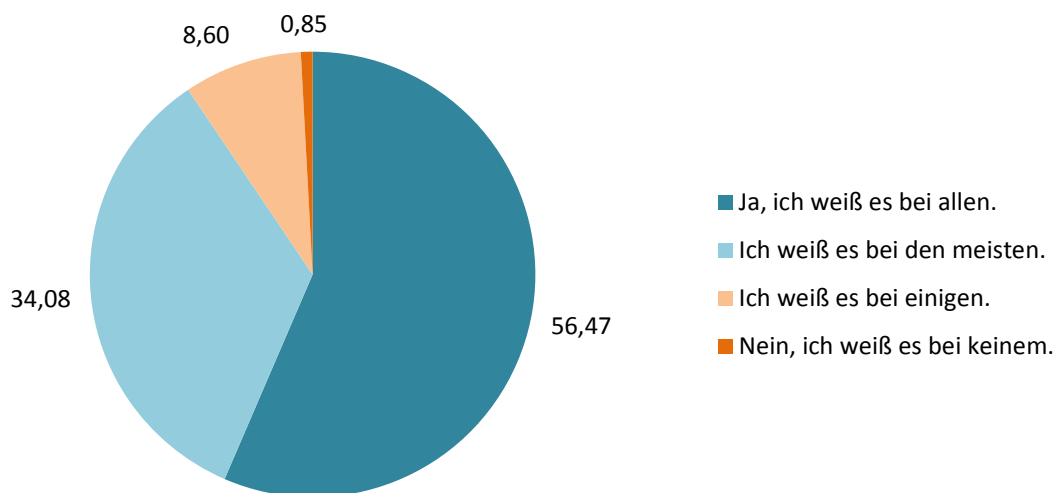
16.1. Welche der folgenden Bewertungen von Videospiele kennst du?

(n = 1.281; 1.279; 1.276; 1.262; 1.265)



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

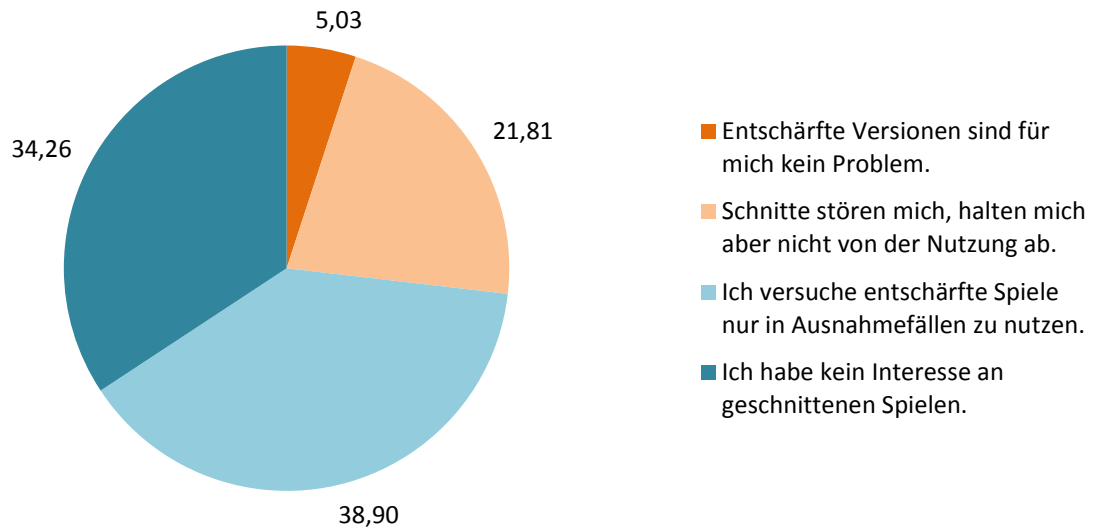
(n = 1.291)



17. Zensur (2/3)

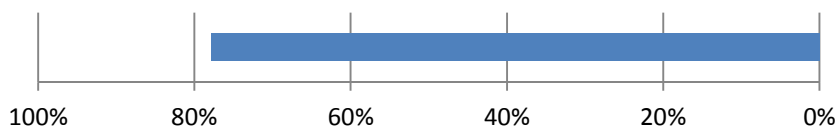
17.1. Was denkst du über Videospiele, bei denen die Gewaltdarstellung gegenüber dem Original reduziert ist?

(n = 1.293)

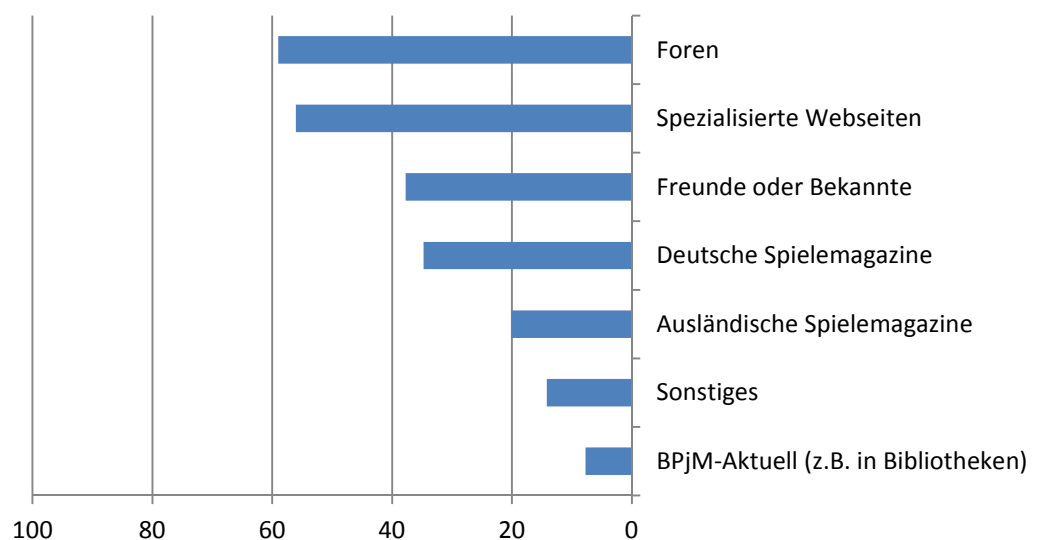


17.2. Versuchst du dich über die Veröffentlichung indizierter oder verbotener Videospiele zu informieren?

(n = 1.229)

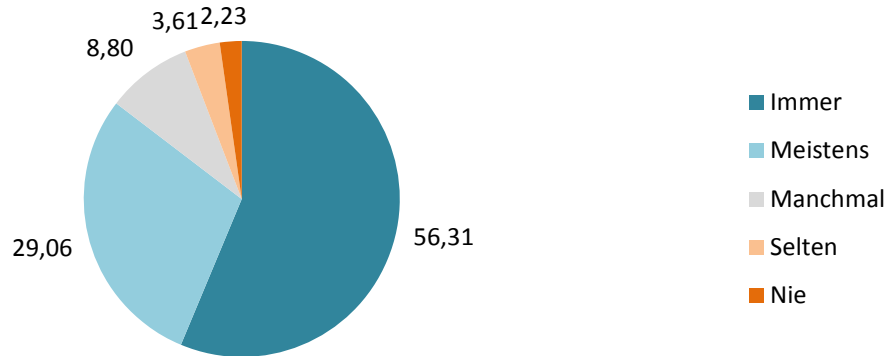


17.3. Auf welchem Weg informierst du dich über unzensurierte Versionen von Videospiele?

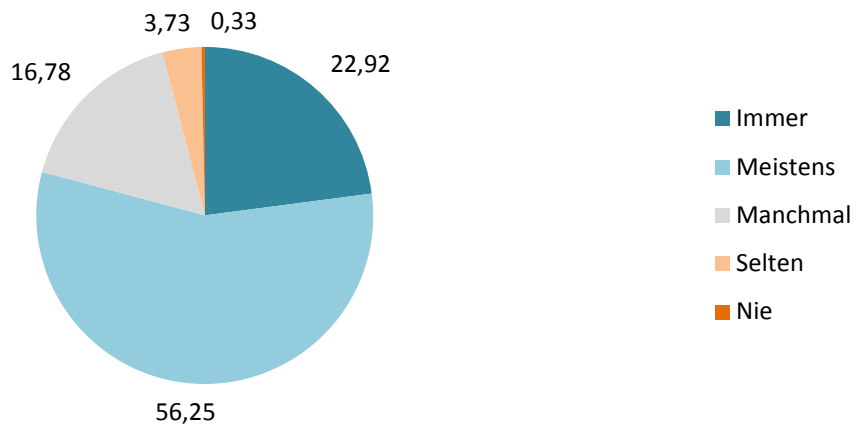


18. Zensur (3/3)

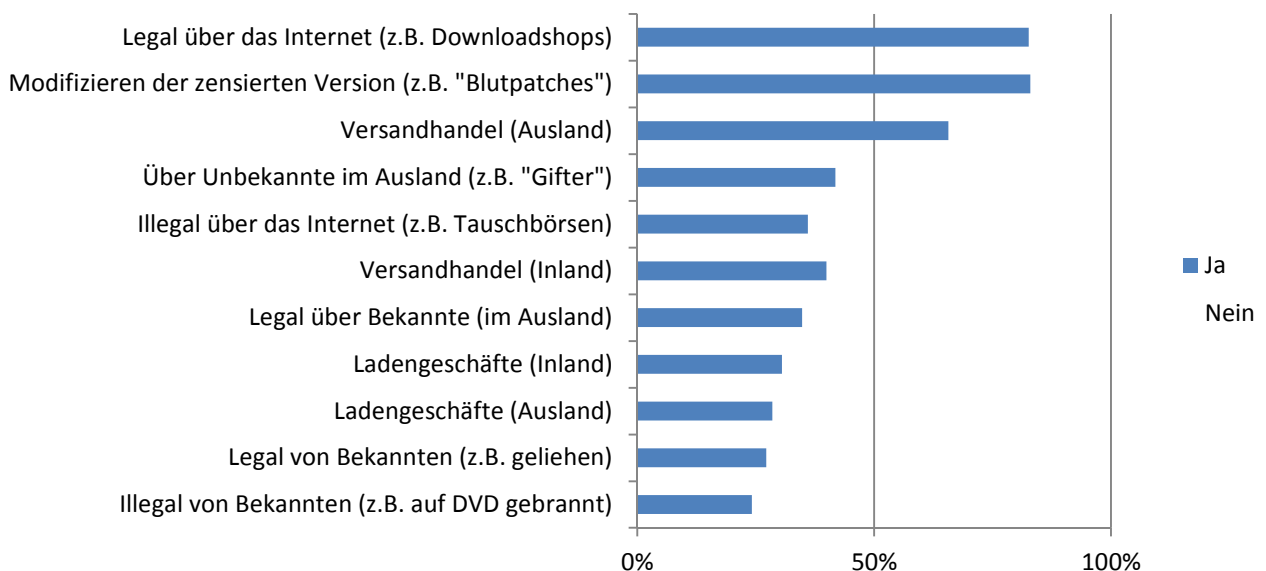
18.1. Versuchst du ungeschnittene Versionen von Spielen zu bekommen?
(n = 943)



18.2. Schaffst du das üblicherweise?
(n = 912)

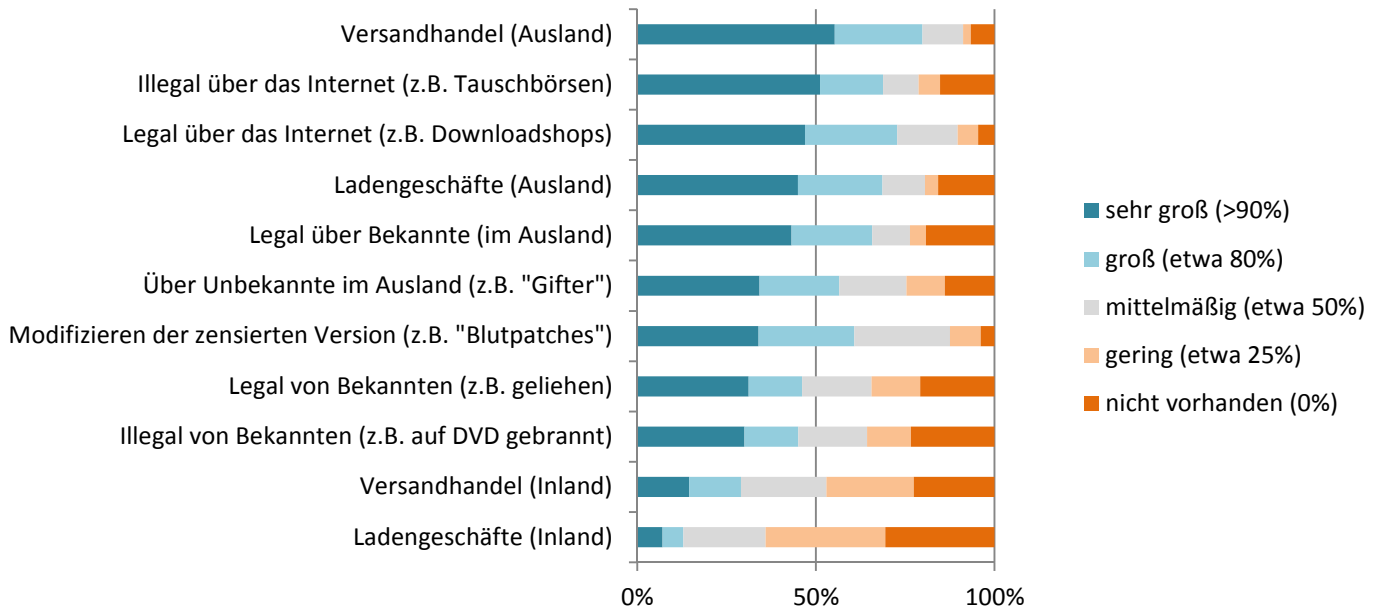


18.3. Gib bitte an, auf welchen der folgenden Wege du bereits versucht hast, an die ungeschnittene Version eines Spiels zu gelangen.
(n = 846; 849; 851; 855; 854; 856; 850; 860; 875; 874; 888)



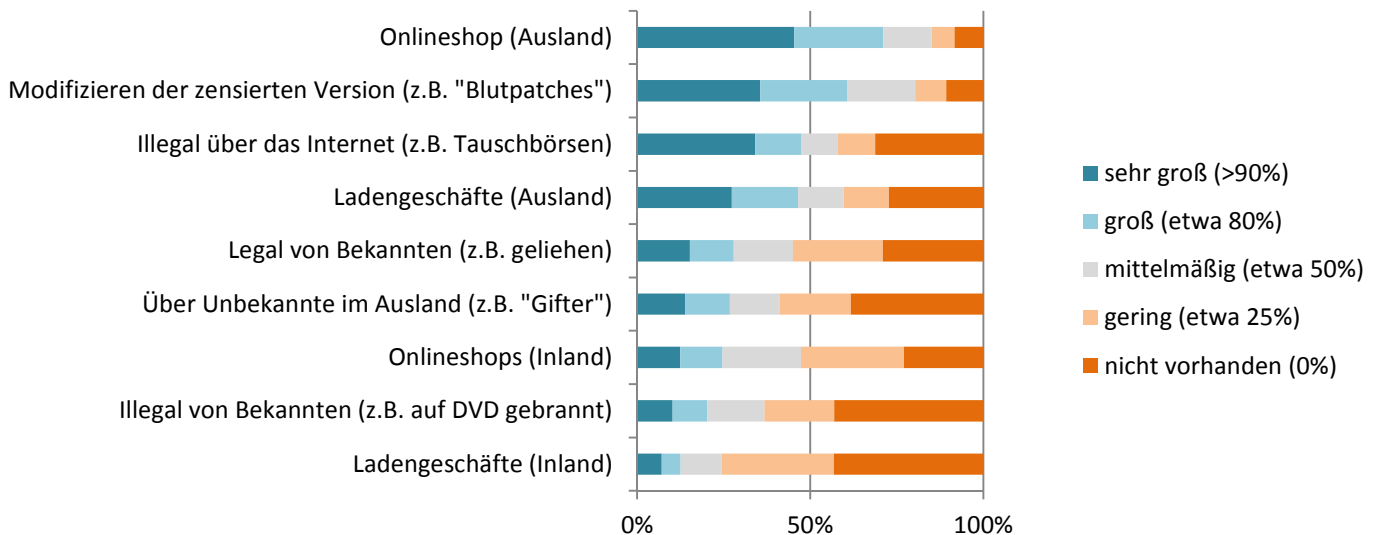
18.4. Schätze bitte ein, wie zuverlässig man im Allgemeinen auf folgenden Wegen an die ungeschnittene Version eines Spiels kommt?

(n = 624; 641; 597; 601; 669; 799; 630; 612; 640; 804; 724)



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

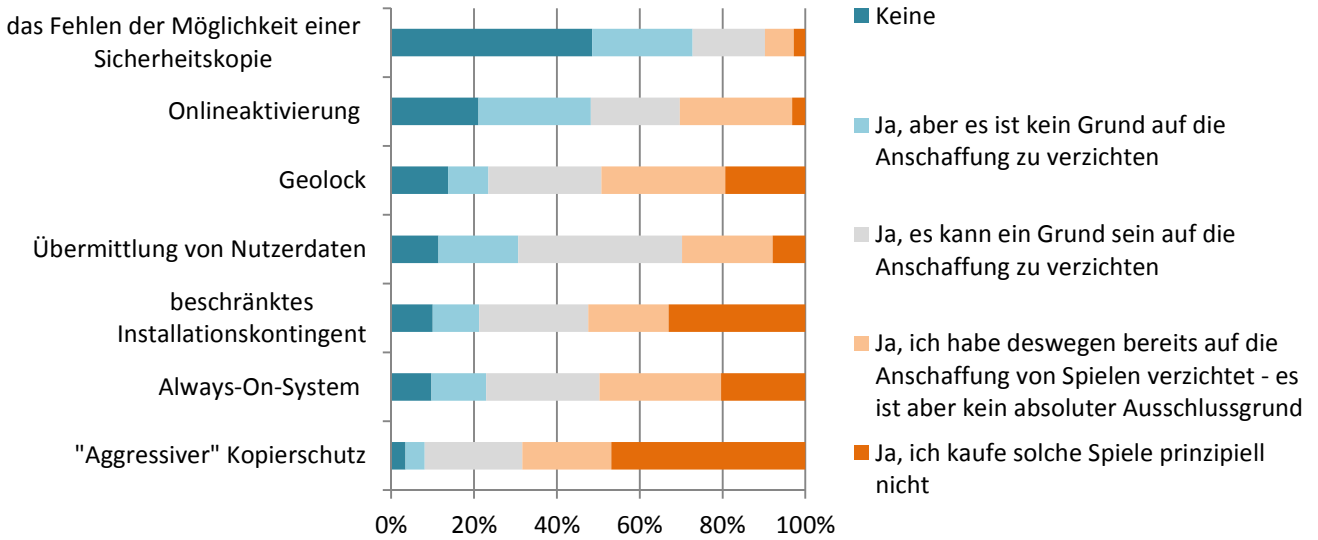
(n = 366; 362; 370; 355; 369; 366; 358; 371; 373)



19. Verbraucher & Datenschutz

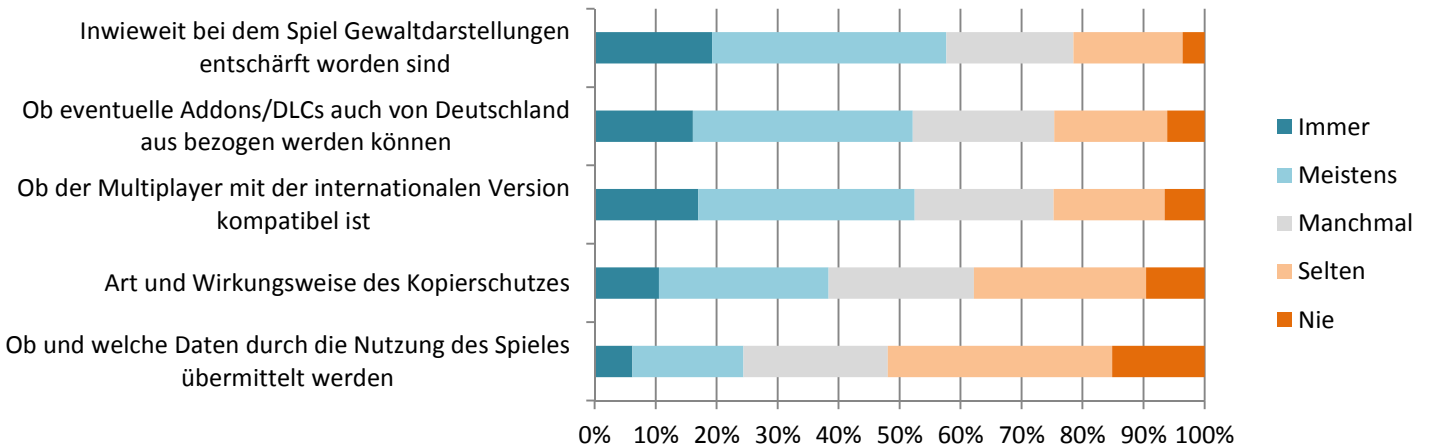
19.1. Hat bei deiner Kaufentscheidung Bedeutung ...

(n = 1.308; 1.332; 1.312; 1.307; 1.319; 1.331; 1.295)



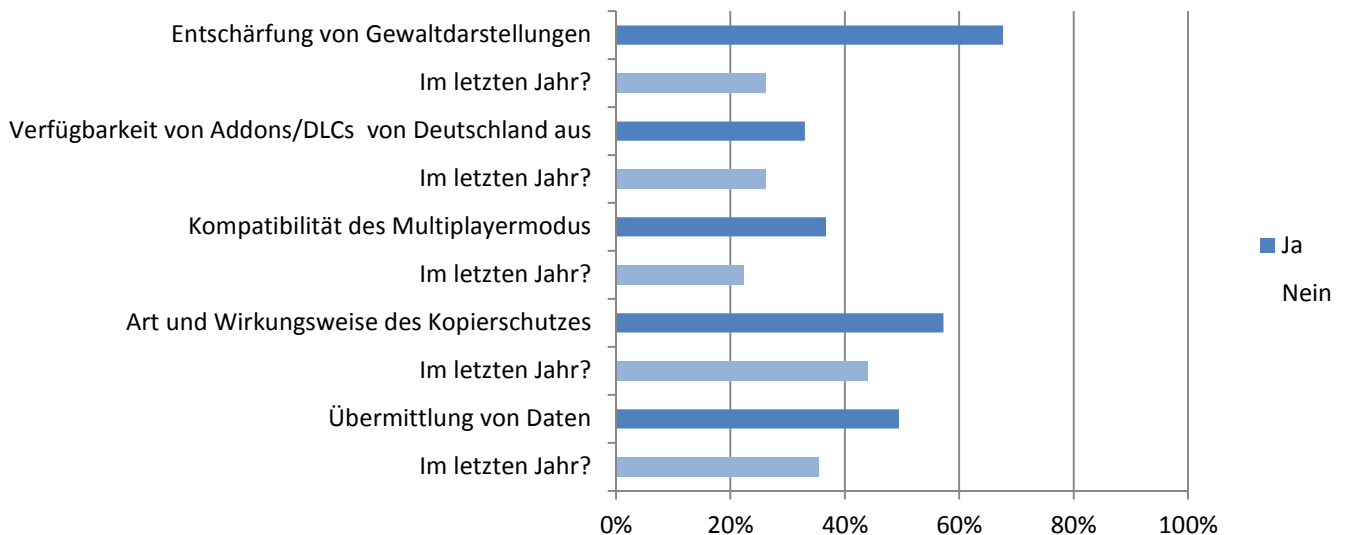
19.2. Fühlst du dich über die folgenden Umstände vor der Anschaffung eines Videospiele gut informiert?

(n = 1.263; 1.251; 1.208; 1.225; 1.274)



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

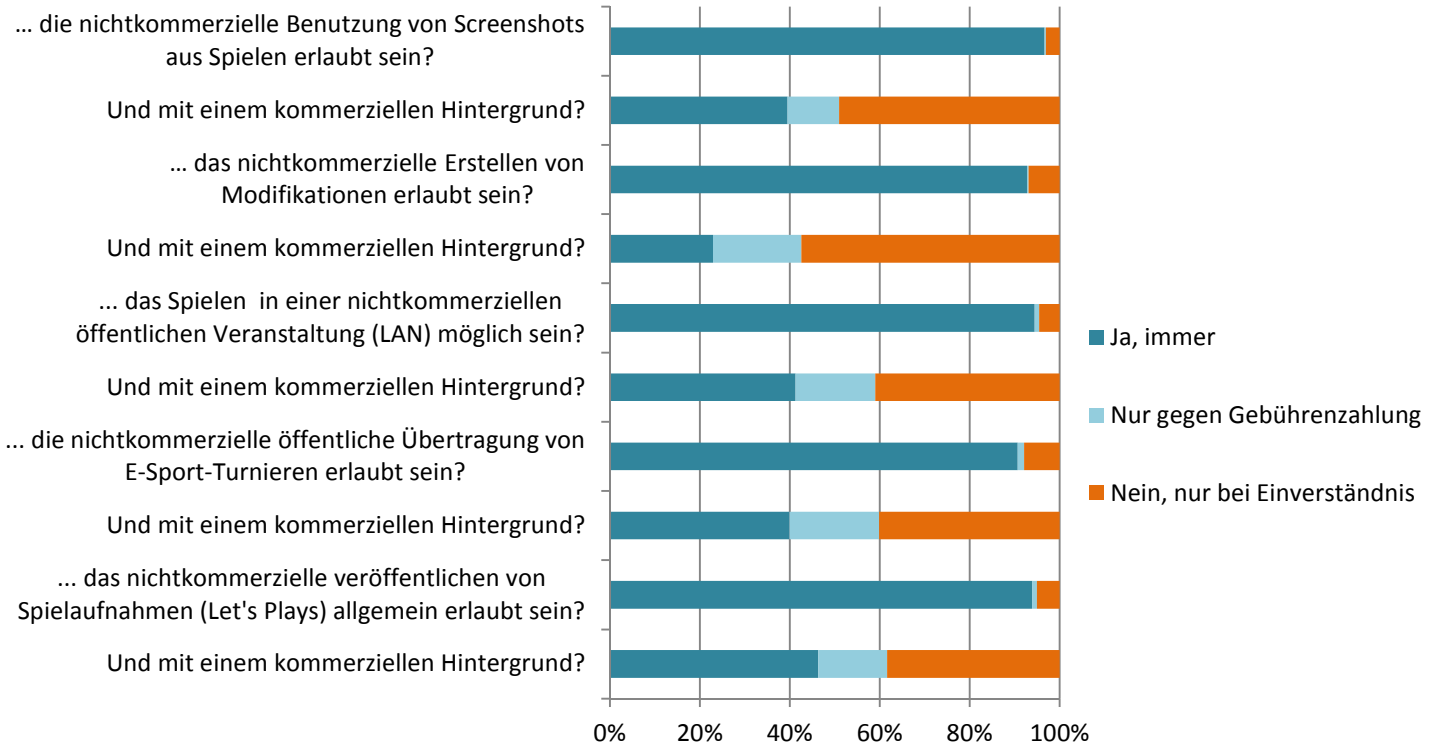
(n = 577; 580; 581; 580; 549; 561; 567; 560; 567; 594)



20. „Fair Use“

20.1. Sollte ohne Zustimmung des Rechteinhabers ...

(n = 1.330; 1.303; 1.339; 1.322; 1.324; 1.296; 1.313; 1.281; 1.335; 1.294)



20.2. Sollte es Anbietern von Spielen erlaubt sein, Cheatern die Nutzung eines bezahlten Spiels nachträglich zu unterbinden?

(n = 1.339)

