



PRESSEMITTEILUNG

Computer und Konsole: Jeder vierte Deutsche ein Spieler

Repräsentativstudie „GameStat“ der Universität Hohenheim: Computer- und Videospiele unterhalten ein erwachsenes Millionenpublikum

24 Prozent der deutschen Bevölkerung ab 14 Jahren spielen Computer- und Videospiele. Hochgerechnet auf die Gesamtbevölkerung entspricht dies 16,8 Millionen Spielern. Sie sind eher männlich und höher gebildet. Ob sie einzeln oder gemeinsam spielen, hängt vom Alter und vom Geschlecht ab: Je älter die Spieler sind, desto seltener spielen sie mit anderen zusammen. Und Frauen spielen weniger in Gemeinschaft als Männer. Das ergab die repräsentative Hohenheimer Studie „GameStat“, für die im Juli und August über 4.500 Personen telefonisch befragt wurden.

Die Vorstellungen von Computer- und Konsolenspielern sind klischeebeladen: männlich, jugendlich, sozial isoliert. Doch diese Vorurteile aus der Frühzeit des Gaming sind nicht mehr haltbar, wie die aktuelle Studie der Universität Hohenheim zeigt.

Die Ergebnisse der repräsentativen Telefonbefragung belegen, dass sich auch unter den Erwachsenen überraschend viele Gamer finden: 22 Prozent der Erwachsenen spielen Computer- und Videospiele. Betrachtet man nur die Erwachsenen bis zum Rentenalter, so beträgt der Anteil sogar 26 Prozent. Inzwischen finden sich noch bis zum Alter von 50 Jahren relevante Spielergruppen.

„Computer- und Videospiele werden erwachsen“, so der wissenschaftliche Leiter der Studie, Prof. Dr. Thorsten Quandt. „Unsere Zahlen belegen, dass Computer- und Videospielen inzwischen eine Freizeitbeschäftigung von Millionen Deutschen ist. Das Hobby ‚Gaming‘ ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen.“

Langjähriges Forschungsprojekt im Rahmen des EU-Exzellenz-Programms

Die Untersuchung „GameStat“ ist Teil des Projekts „The social fabric of virtual life“, das der Europäische Forschungsrat im Rahmen des Exzellenz-Programms „Starting Grants“ über einen Zeitraum von fünf Jahren fördert.

Für die telefonische Befragungsstudie wurden in den vergangenen beiden Monaten 4.506 zufällig ausgewählte Personen über 14 Jahren befragt.

Isolierte Einzelspieler sind nicht die Regel

Ein weiteres Vorurteil räumt die Hohenheimer Studie aus: Computer- und Videospielen ist oft keine sozial isolierte Tätigkeit. Im Gegenteil: Viele Spieler ziehen gemeinsames Spielen dem klassischen „Single Player“

vor. Zwar spielt ein Großteil der Gamer auch manchmal allein gegen den Computer (81 Prozent), aber ausschließlich tun dies nur 29 Prozent der Befragten.

Ruth Festl, wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Hohenheimer Forschergruppe, sieht darin eine Veränderung des Spielverhaltens: „Wir haben es nicht mehr nur mit dem klassischen ‚Hardcore‘-Spieler zu tun, der allein vor dem Rechner sitzt und ein Spiel nach dem anderen durchzockt. Die Zahlen belegen, dass viele Befragte gemeinsam mit anderen spielen.“

Gemeinsames Spielen vor der Konsole beliebter als Online-Gaming

Gemeinsames Spielen findet über das Internet oder vor einer Spielkonsole statt. 39 Prozent der Gamer spielen online mit anderen menschlichen Mitspielern, aber 55 Prozent tun das gemeinsam mit Freunden und Bekannten im häuslichen Wohn- oder Jugendzimmer.

„Dieses sogenannte co-located gaming wurde in bisherigen Studien zum Multiplayer-Spielen kaum beachtet“, erläutert Studienleiter Quandt die Ergebnisse. „Dabei schlägt es in der Beliebtheit das viel diskutierte Online-Gaming. Da sind auch viele Party-Spieler dabei, die nicht in das klassische Bild vom Computerspieler als isoliertem Einzelgänger passen.“

Computerspielen hat soziale Komponenten

Bei den Ergebnissen zum sozialen Spielen zeigt sich auch ein unerwarteter Alterseffekt: „Entgegen der üblichen Annahme sind nicht die Jüngeren die Alleinspieler, sondern die Älteren“, so Festl. Das heißt: Ältere Spieler bevorzugen eher Singleplayer-Varianten, während soziale Formen des Spielens besonders im Altersbereich zwischen 14 und 29 Jahren äußerst beliebt sind.

„Das mag auf den ersten Blick überraschen, deckt sich aber mit anderen Ergebnissen der Medienforschung“, erklärt Festl. „Jugendliche und junge Erwachsene sind sehr stark an sozialer Interaktion interessiert – das zeigt sich auch im Medienverhalten.“

Ein weiterer Bereich ist das Spielen im Familienkreis. „Erwachsene ohne Kinder spielen weniger als die mit Kindern im Haushalt“, so die Hohenheimer Forscherin Festl. Besonders deutlich ausgeprägt ist dies beim co-located gaming (47 vs. 63 Prozent), während bei Multiplayer-Online-Spielen kaum ein Unterschied zu erkennen ist (36 Prozent vs. 34 Prozent).

Spieler höher gebildet und eher männlich

Die Befragung verdeutlicht zudem, dass das Computer- und Videospiele mit der Bildung zusammenhängt – allerdings auf überraschende Weise. Unter den Gamern finden sich nämlich anteilig mehr Personen mit Abitur als in der Gesamtbevölkerung (29 vs. 22 Prozent).

Ein Blick in die Bildungsgruppen zeigt: Unter den Personen mit einem niedrigen Bildungsabschluss (unterhalb mittlere Reife) finden sich nur 19 Prozent Computer- und Videospiele, unter denen mit mittlerer Reife 22 Prozent, unter jenen mit Abitur 29 Prozent. Erst Personen mit Hochschulabschluss spielen wieder deutlich weniger. Ihr Anteil liegt bei 19 Prozent.

Eine klassische Vorstellung vom Gaming kann die Studie hingegen nicht ganz widerlegen: Die Gamer sind immer noch in der Mehrzahl männlich. Allerdings gibt es inzwischen durchaus bemerkenswerte Anteile an Spielerinnen: So spielen 30 Prozent aller befragten Männer Computer- und Videospiele, bei den Frauen sind es immerhin 19 Prozent.

Frauen spielen weniger gemeinschaftlich als Männer

Bei Spielerinnen und Spielern zeigen sich allerdings überraschende Unterschiede: Während das klassische Single-Player-Spielen unter Männern wie Frauen gleich beliebt zu sein scheint (etwa 81 Prozent der Spielerinnen und Spieler spielen allein gegen den Rechner oder die Konsole), ist das gemeinschaftliche Spielen unter den Männern weiter verbreitet. Besonders deutlich wird dies beim Online-Spielen: 48 Prozent der männlichen, aber nur 25 Prozent der weiblichen Gamer spielen über das Netz.

Zur Studie

„GameStat“ ist Teil des Projekts „The social fabric of virtual life“. Der Europäische Forschungsrat fördert es im Rahmen des Exzellenz-Programms ‚Starting Grants‘ über einen Zeitraum von fünf Jahren. Eine Publikation der Ergebnisse ist für den Herbst geplant. Weitere Studien zum Themenbereich „Computer- und Videospiele“ werden folgen.

Kontakt für Medien:

Ruth Festl M.A., Universität Hohenheim, Lehrstuhl für Kommunikationswissenschaft (insb. Interaktive Medien/Onlinekommunikation), Tel. 0711/459-24477, E-Mail: ruth.festl@uni-hohenheim.de

Prof. Dr. Thorsten Quandt, Tel. 0711/459-24471, E-Mail: thorsten.quandt@uni-hohenheim.de

<https://online.uni-hohenheim.de/>