

Gamer in Deutschland 2011

Eine Studie des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) auf Basis einer Befragung von 25.000 Deutschen durch die GfK. Die Ergebnisse sind repräsentativ für 70 Millionen Deutsche.

Berlin, Juli 2011

Zusammenfassung

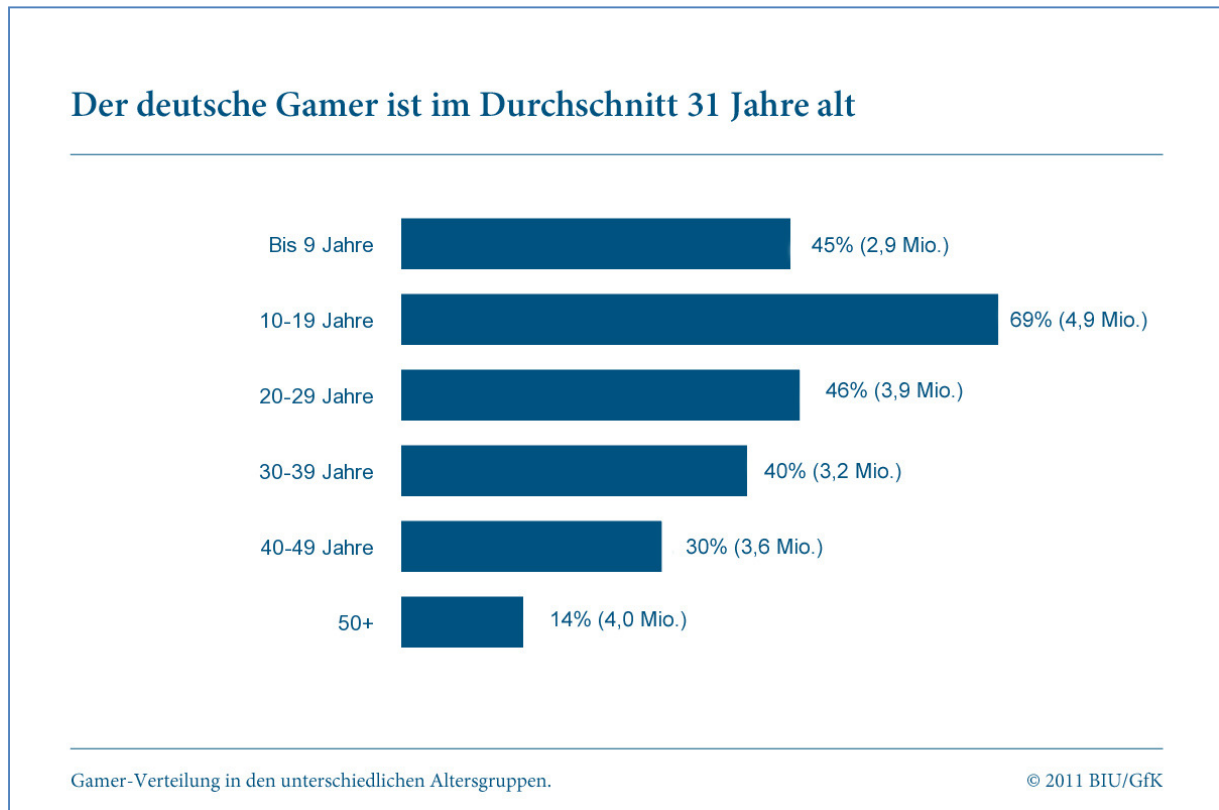
Games sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Etwa 23 Millionen Deutsche, also jeder Dritte, spielen regelmäßig Computer- und Videospiele. Darunter befinden sich knapp 10 Millionen Frauen, die mittlerweile 44 Prozent der Gamer in Deutschland ausmachen. Oder anders: Knapp jeder zweite Gamer in Deutschland ist eine Frau. Im Durchschnitt ist der deutsche Gamer 31 Jahre alt. Gespielt wird in jedem Alter und über alle sozialen Schichten und Bildungsniveaus hinweg. Dabei ist Gaming alles andere als ein Single-Phänomen. Nur 27 Prozent der Deutschen, die allein leben, spielen regelmäßig Computer- und Videospiele – und damit deutlich weniger als im Bundesdurchschnitt. Den höchsten Anteil an Gamern findet man in Mehrpersonenhaushalten und Familien, insbesondere, wenn Kinder und Jugendliche zu Hause leben: Während in jeder zweiten Familie mit Kindern unter 18 Jahren gespielt wird, ist das nur in jeder vierten Familie ohne Kinder der Fall.

Als Gaming-Plattform steht vor allem der Computer hoch im Kurs: Insgesamt 17,2 Millionen Deutsche, also jeder Vierte, verwenden den PC zum Spielen. 9,2 Millionen nutzen zusätzlich - oder ausschließlich - eine der gängigen Heimkonsolen zum Spielen, weitere 6,7 Millionen eine mobile Spielkonsole wie Nintendo DS oder PlayStation Portable.

Jeder Dritte Deutsche spielt Computer- und Videospiele

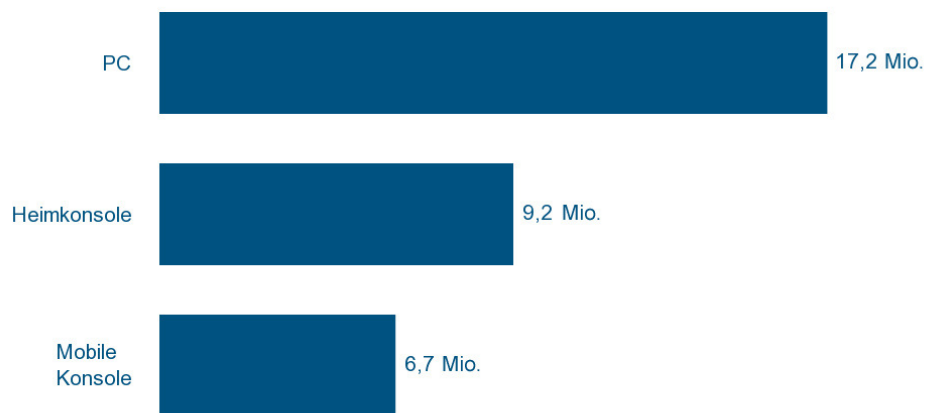


Weitere Grafiken zur Studie:



Der deutsche Gamer ist im Durchschnitt 31 Jahre alt. Gespielt wird in jedem Alter, vor allem in der Gruppe der Teenager, in der zwei Drittel regelmäßig spielen. Deutlich unterrepräsentiert sind Gamer in der Altersgruppe 50+, in der lediglich 14 Prozent angeben, mehrmals pro Monat zu spielen.

Der Computer ist die Spieleplattform Nr. 1 der Deutschen

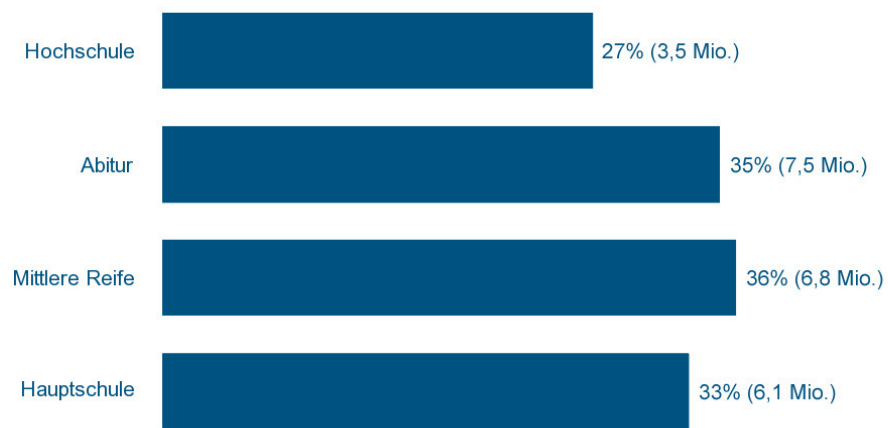


Anzahl der Spieler in Mio. für die unterschiedlichen Gaming-Plattformen

© 2011 BIU/GfK

Der Computer steht bei den Deutschen als Gaming-Plattform hoch im Kurs: Jeder Vierte verwendet seinen PC oder Mac zum Spielen. 9,2 Mio. nutzen zusätzlich - oder ausschließlich - eine der gängigen Heimkonsolen von Sony, Microsoft oder Nintendo; 6,7 Mio. eine mobile Spielkonsole wie Nintendo DS oder PlayStation Portable.

Gamer finden sich in allen Bildungsschichten

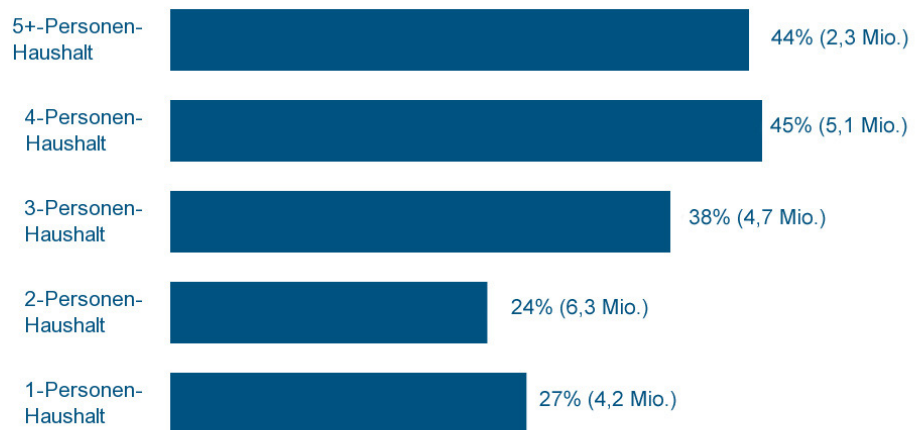


Gamer-Verteilung in den unterschiedlichen Bildungsgruppen. Angaben für Deutschland.

© 2011 BIU/GfK

Gamer finden sich in allen Bildungsschichten. Ein Drittel der Deutschen mit Hauptschulabschluss oder Mittlerer Reife gibt an, regelmäßig Computer- und Videospiele zu spielen, in der Gruppe mit Abitur liegt die Quote bei 35 Prozent. Unter den Hochschulabsolventen wird mit 27 Prozent am wenigsten gespielt.

Geringster Anteil an Gamern in Single- und 2-Personen-Haushalten

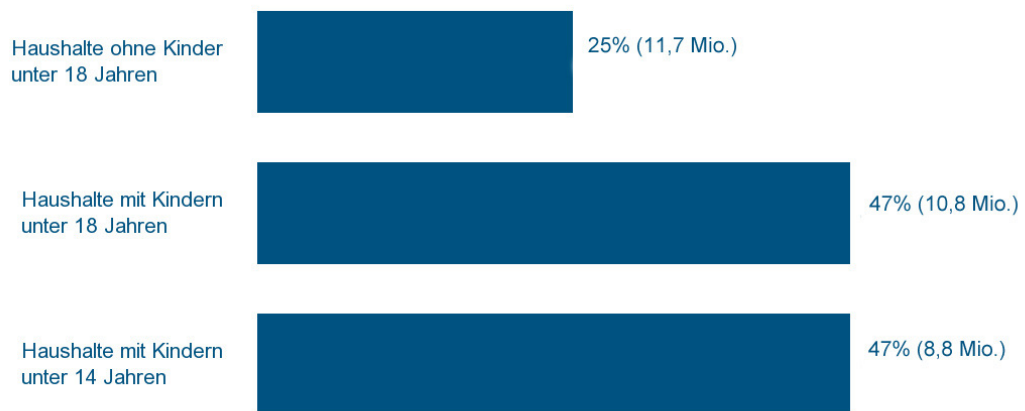


Gamer-Verteilung in deutschen Haushalten.

© 2011 BIU/GfK

Gaming ist alles andere als ein Single-Phänomen. Nur 27 Prozent der Deutschen, die allein leben, spielen regelmäßig Computer- und Videospiele – und damit deutlich weniger als im Bundesdurchschnitt. Den höchsten Anteil an Gamern findet man in Mehrpersonenhaushalten und Familien mit mehr als 4 Personen.

In jeder zweiten Familie mit Kindern unter 18 Jahren wird gespielt



Gamer-Verteilung in deutschen Haushalten mit bzw. ohne Kindern.

© 2011 BIU/GfK

In Familien mit Kindern wird am meisten gespielt: Während in jeder zweiten Familie mit Kindern unter 18 Jahren gespielt wird, ist das nur in jeder vierten Familie ohne Nachwuchs der Fall. Vor allem Sport- und Gesellschaftsspiele, bei denen sich alt und jung gegeneinander messen können, tragen dazu bei, dass sich Gaming zu einem Gemeinschaftsevent in der Familie entwickelt. Aber auch neue Spielkonzepte, bei denen Kriminalfälle oder Rätsel gemeinsam gelöst werden, bieten viel Potenzial für das gemeinsame Spielerlebnis in der Familie.

In allen sozialen Schichten wird gespielt



Prozentualer Anteil an Gamern in den unterschiedlichen Einkommensgruppen

© 2011 BIU/GfK

In allen Einkommensklassen wird in ähnlichem Ausmaß gespielt. Das durchschnittliche Nettoeinkommen in einem Haushalt, in dem Computer - und Videospiele gespielt werden, liegt bei 2.350 Euro.