

Wer spielt was und wieviel – Zahlen und Fakten zu Computerspielen und ihren Nutzern





Computerspiele – Randgruppe oder Massenphänomen?

Studie von Infratest im Jahr 2006:

In Deutschland spielen 20-25 Millionen Menschen mehr oder weniger häufig am PC bzw. der Spielkonsole

Das ist ca. ein Viertel der Bevölkerung in Deutschland



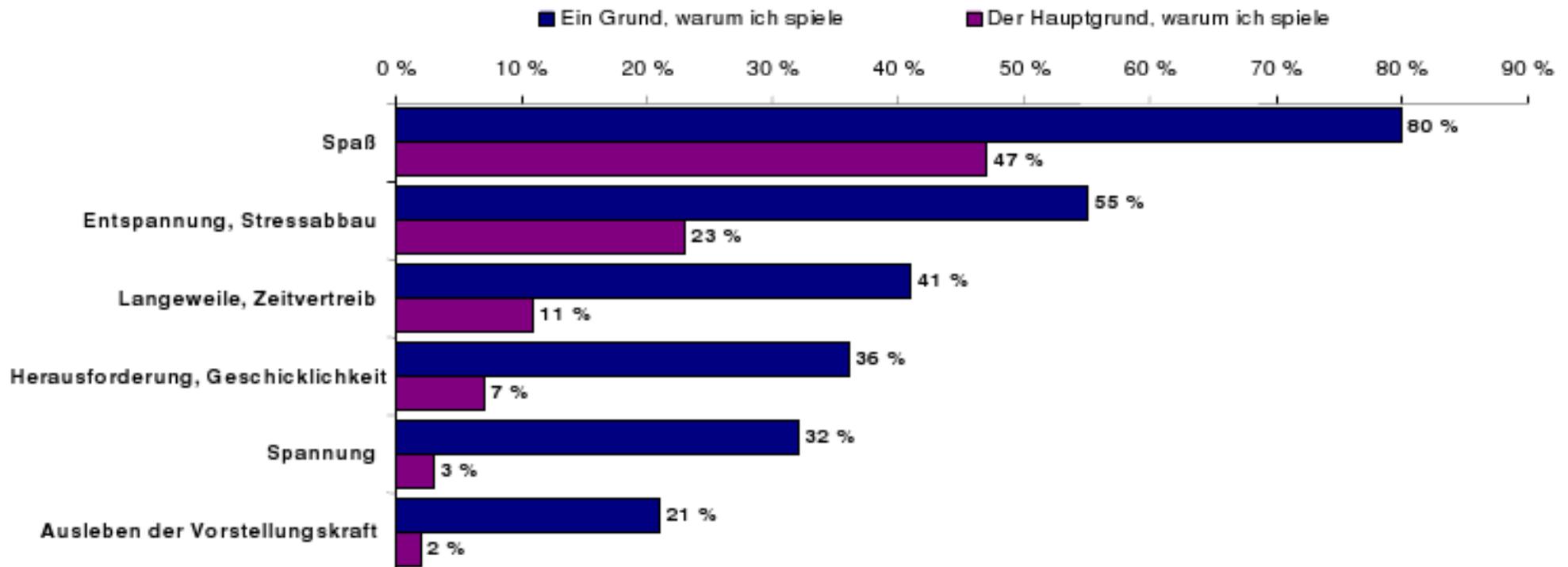


Aus welchen Motiven wird gespielt?

Europaweite Durchschnittswerte:

Die sechs wichtigsten Spielanreize

Grundgesamtheit: alle Befragten



Quelle: Nielsenreport-Europa 2008





Computerspieler nach Geschlecht



PC-Spiele + Videospiele
Entwicklung nach Plattformen
Basis: Anteil (in %)

Gesamt
2005 2006 2007



41,2 44,7 49,9 Basis in Mio. Einheiten

PC-Spiele
2005 2006 2007



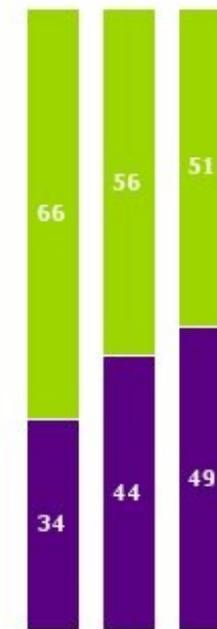
24,6 24,3 23,1

**Videospiele
Konsolen**
2005 2006 2007



12,9 13,5 15,1

**Videospiele
Handhelds**
2005 2006 2007



3,7 7,0 11,7

© 2008 BIU e.V.

Quelle: GfK Panel Services Deutschland





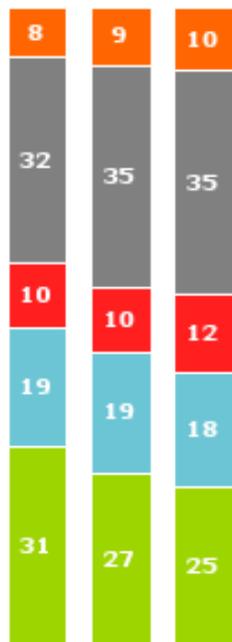
Computerspieler nach Alter



PC-Spiele + Videospiele
Entwicklung nach Plattformen
Basis: Anteil (in %)

Gesamt

2005 2006 2007



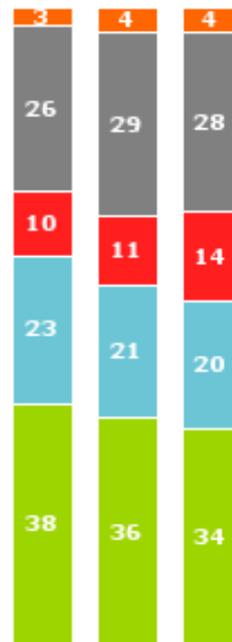
Alter der Nutzer

- bis zu 9 Jahren
- 10 bis 15 Jahre
- 16 bis 19 Jahre
- 20 bis 29 Jahre
- 30 Jahre und Älter

41,2 44,7 49,9 Basis in Mio. Einheiten

PC-Spiele

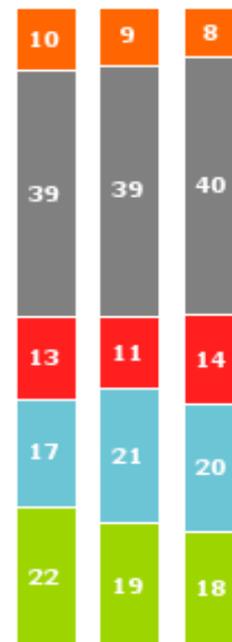
2005 2006 2007



24,6 24,3 23,1

**Videospiele
Konsolen**

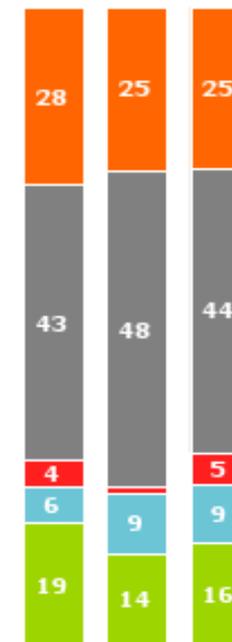
2005 2006 2007



12,9 13,5 15,1

**Videospiele
Handheld**

2005 2006 2007



3,72 7,0 11,7





Top Ten der verkauften Spiele in 2005

Platz	Titel	Publisher	Plattform	USK-Zulassung	Verkaufte Exemplare '000
1	Need for Speed Most Wanted	EA	Multi	12	587
2	GTA San Andreas	Take 2	Multi*	16	531
3	FIFA 06	EA	Multi	0	472
4	World of Warcraft	Vivendi	PC	12	409
5	Gran Turismo 4	Sony CED	PS2	0	302
6	Die Sims 2	EA	Multi*	0	280
7	Battlefield 2	EA	PC	16	249
8	Pokémon Smaragd	Nintendo	GBA	0	232
9	Nintendogs	Nintendo	NDS	0	191
10	FIFA Street	EA	Multi	0	167

Quelle: BIU 2006





Top Ten der verkauften Spiele in 2006

Verkaufscharts - PC

1. Anno 1701
2. Die Sims 2: Haustiere
3. World of Warcraft (WoW)
4. Counter Strike: Source
5. The Elder Scrolls IV: Oblivion
6. Gothic 3
7. Guild Wars: Factions
8. Fußball Manager 07
9. Der Herr der Ringe - Die Schlacht um
Mittelerde II
10. Die Sims 2: Open For Business

Verkaufscharts - Playstation 2

1. FIFA 07
2. Need For Speed: Carbon
3. SingStar: Deutsch Rock-Pop
4. Sing Star Rocks!
5. GTA - Liberty City Stories
6. Sing Star: The Dome
7. FIFA FUSSBALL- WELTMEISTERSCHAFT
DEUTSCHLAND 2006
8. Pro Evolution Soccer 6
9. SingStar 80's
10. Sing Star: Legends

Quelle: www.spieleratgeber-nrw.de

Verkaufscharts - Xbox 360

1. Need For Speed: Carbon
2. The Elder Scrolls IV: Oblivion
3. Call of Duty 3
4. FIFA 07
5. Splinter Cell: Double Agent
6. Dead or Alive 4
7. Ghost Recon: Advanced Warfighter
8. Saints Row
9. FIFA FUSSBALL- WELTMEISTERSCHAFT
DEUTSCHLAND 2006
10. Pro Evolution Soccer 6





aktuelle Spielecharts von Media Control (Stand 05. 2008)

1. Mario Kart Wii (Wii)
2. Dr. Kawashima´s Gehirn-Jogging (NDS)
3. Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (NDS)
4. Gran Turismo 5 - Prologue (PS3)
5. Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging (NDS)
6. UEFA Euro 2008 (PS3)
7. Mario Kart DS (NDS)
8. New Super Mario Bros. (NDS)
9. Professor Kageyamas Mathematik Trainer (NDS)
10. Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Wii)

Quelle: www.linofant.de





Top Ten weltweit (Woche bis 21.06.08)

Pos	Console	Name	Publisher	Week	Weekly	Total
1	PS3	 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	2	433,359	1,885,836
2	Wii	 Wii Sports	Nintendo	83	342,544	24,844,881
3	Wii	 Mario Kart Wii	Nintendo	11	184,290	5,866,629
4	Wii	 Wii Fit	Nintendo	30	165,337	4,986,189
5	Wii	 Wii Play	Nintendo	82	154,672	13,058,808
6	PSP	 Super Robot Wars A Portable	Namco Bandai	1	100,011	100,011
7	PSP	 Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	41	79,878	1,384,437
8	DS	 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	3	78,263	278,018
9	DS	 Brain Training	Nintendo	162	76,446	13,307,783
10	DS	 Mario Kart DS	Nintendo	136	74,034	11,035,495

Quelle: www.vgchartz.com





Top Ten Amerika (Woche bis 21.06.08)

Pos	Console	Name	Publisher	Week	Weekly	Total
1	Wii	 Wii Sports	Nintendo	83	185,689	12,323,378
2	PS3	 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	2	141,360	643,787
3	Wii	 Wii Fit	Nintendo	5	105,257	1,088,445
4	Wii	 Wii Play	Nintendo	71	84,201	6,355,343
5	Wii	 Mario Kart Wii	Nintendo	8	68,874	2,408,308
6	X360	 Ninja Gaiden 2	Microsoft	3	46,787	289,871
7	Wii	 Super Smash Bros Brawl	Nintendo	15	40,924	3,754,177
8	Wii	 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	3	39,287	169,176
9	DS	 More Brain Training	Nintendo	44	38,093	2,235,740
10	DS	 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	3	33,897	138,538

Quelle: www.vgchartz.com





Top Ten Europa/ Andere (Woche bis 21.06.08)

Pos	Console	Name	Publisher	Week	Weekly	Total
1	PS3	 Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots	Konami	2	227,780	697,135
2	Wii	 Wii Sports	Nintendo	81	146,026	9,429,046
3	Wii	 Mario Kart Wii	Nintendo	11	87,443	2,009,814
4	PSP	 Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	1	73,969	73,969
5	Wii	 Wii Play	Nintendo	81	62,972	4,253,288
6	PS3	 Grand Theft Auto IV	Take 2	8	53,074	2,086,429
7	DS	 Brain Training	Nintendo	107	50,937	6,441,553
8	DS	 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	3	44,366	139,480
9	X360	 Alone In The Dark	Atari	1	39,296	39,296
10	X360	 Grand Theft Auto IV	Take 2	8	38,042	1,828,783

Quelle: www.vgchartz.com





Verteilung nach Genres

1. Halbjahr 2008:
Arcade, Sport und
Simulation beliebteste
Genres;
Denkspiele
von Platz 9 auf 5
Quelle: Media Control GfK

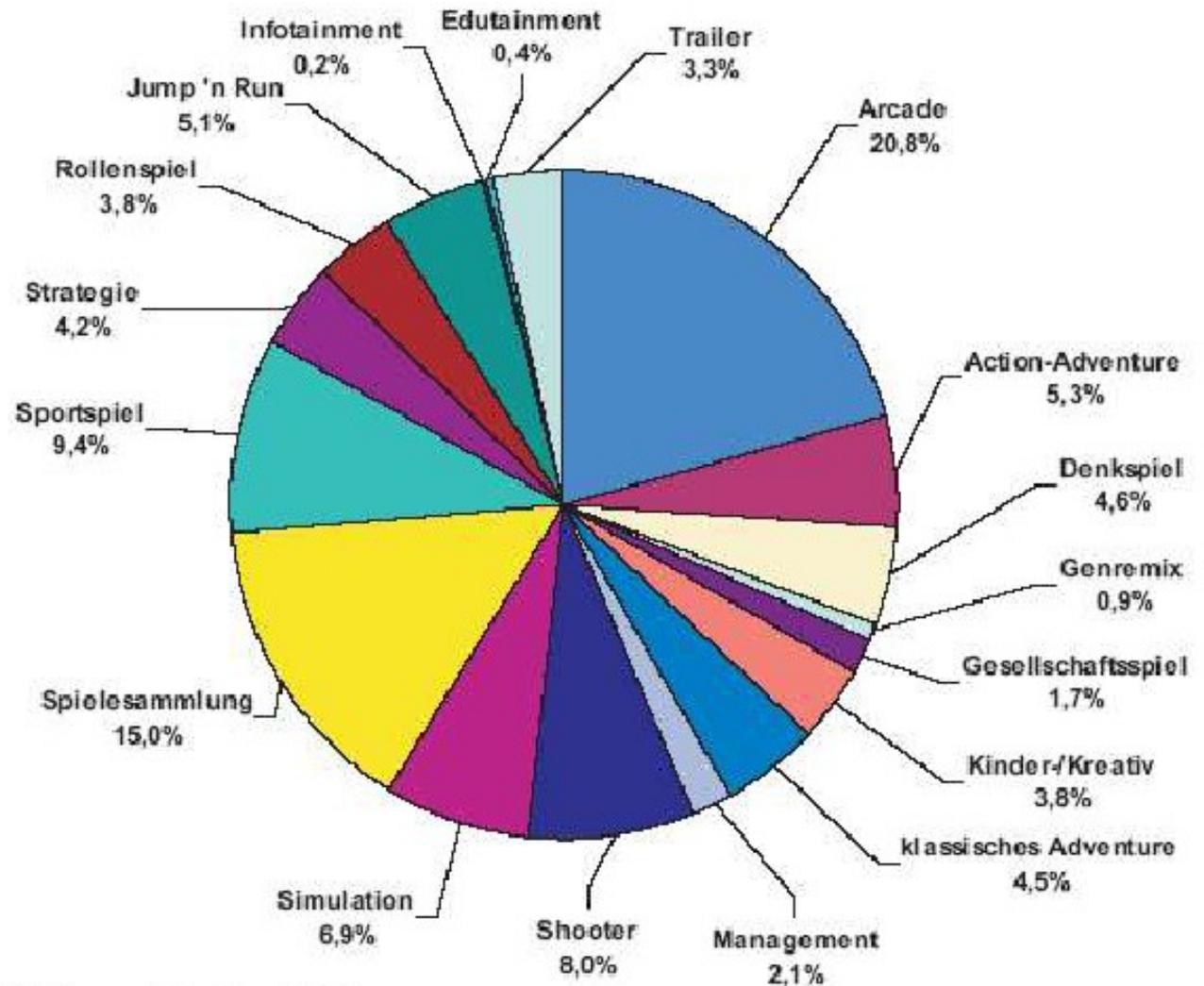


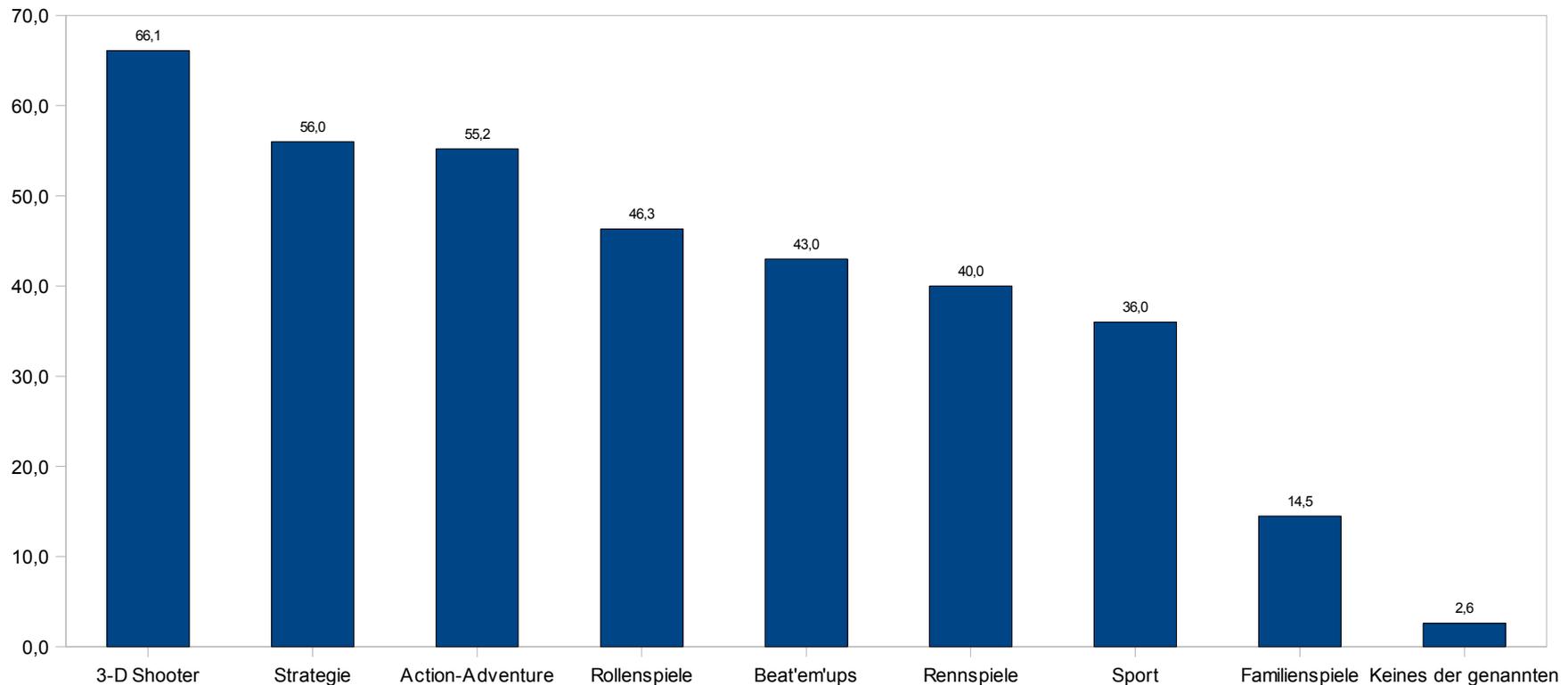
Abbildung 1 Quelle: USK





Diskrepanz zwischen Verkäufen und Präferenzen?

Präferenzen US-Spieler nach Genres



Quelle: EPoll/Gigex, Gamesmarkt 2004, in: Müller-Lietzkow et. al. 2006, S. 51

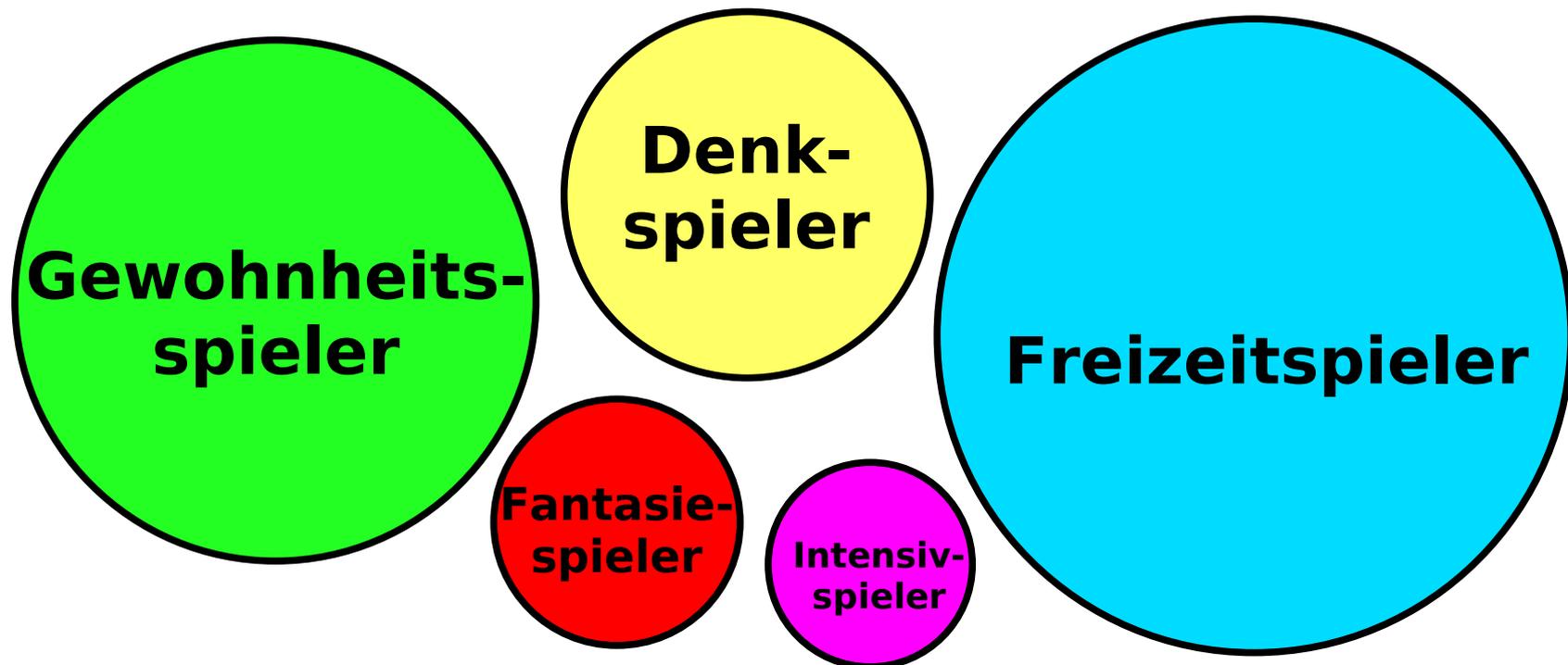




Computerspieler - Typologie

Studie von Infratest und EA 2005

3.000 Befragte in der Altersgruppe ab 14





Der Freizeitspieler:

mit 54% die größte Gruppe

älteste Gruppe: Durchschnitt 44 Jahre

Männer und Frauen im Gleichgewicht

spielt gelegentlich zum Entspannen oder in
der Freizeit

kam zum Spielen durch Anschaffung eines
PCs

Lieblingsspiele: Fun-, Sport- und
Geschicklichkeitsspiele





Der Gewohnheitsspieler:

Anteil von 24%

Durchschnittsalter: um die 30
ein Viertel ist weiblich

Computerspiele mit festem Platz in der
Lebenswelt: z.B. Spieleabende mit
Freunden

Lieblingsspiele: Retrogames, Action und
Strategie





Der Denkspieler:

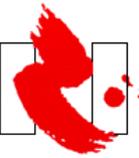
mit 11% drittgrößte Gruppe

Durchschnittsalter: 38 Jahre

will von Computerspielen herausgefordert
werden (knobeln, strategisch denken)

Lieblingsspiele: Strategiespiele,
Simulationen und Geschicklichkeitsspiele





Der Fantasiespieler:

Randgruppe mit Anteil von 6%
„Familienmensch“ mit mittlerem bis
unterem HH-Einkommen

Computerspiele als Medium Dinge zu
erleben, die in der Realität nicht möglich
sind

Lieblingsspiele: Adventures und
Rollenspiele





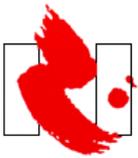
Der Intensivspieler:

mit 5% die kleinste Gruppe

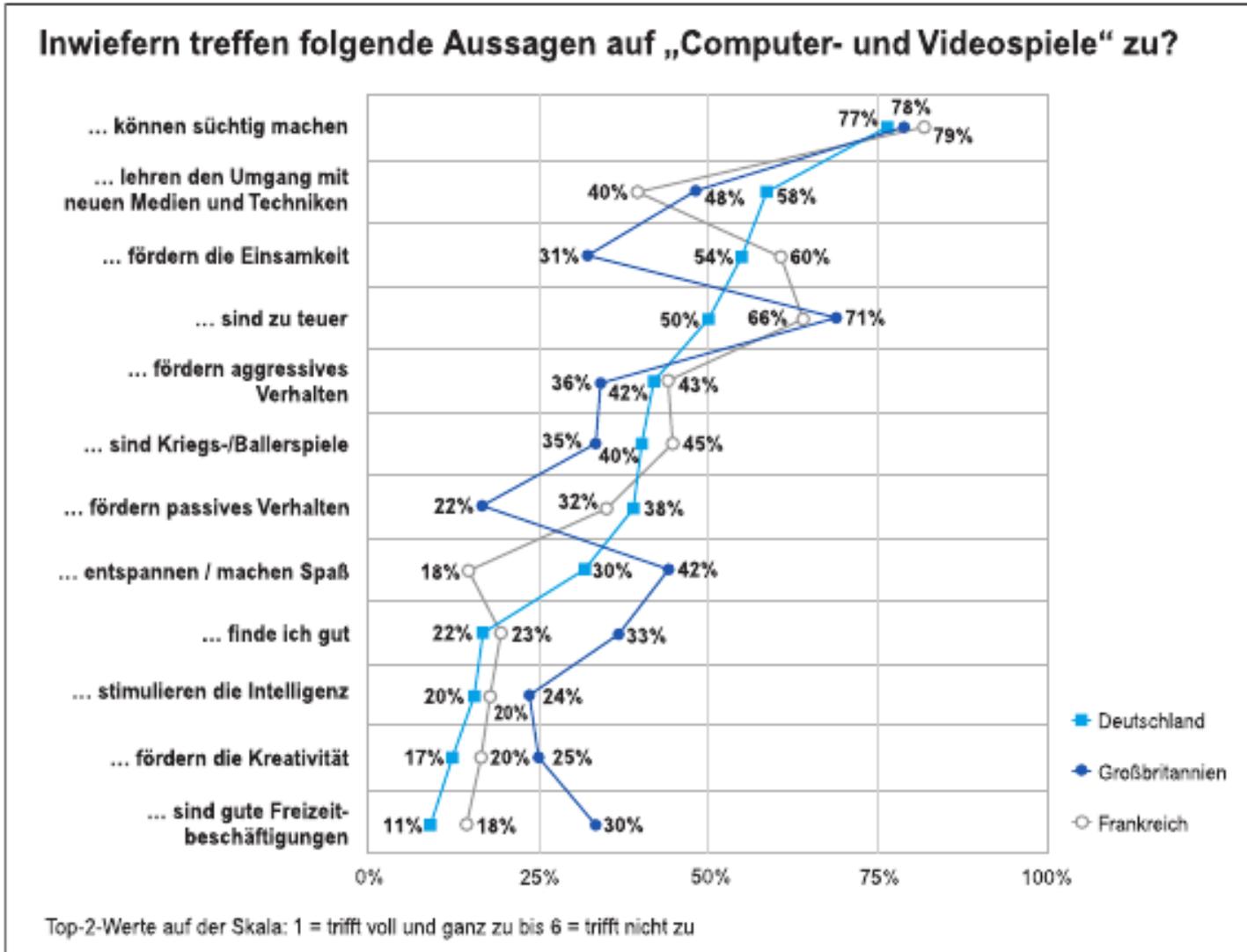
Alter um die 20, geht meist noch zur
Schule oder befindet sich in Ausbildung
mit 80% der höchste Männeranteil aller
Gruppen

Lieblingsspiele: alle, insbesondere Multi-
Player oder online





Trotz allem: immer noch ein Negativ-Image:



Quelle: EA 2005





Und wie sieht es mit den TeilnehmerInnen des Computerspiele-Seminars in Hattingen aus?

