

## GameStat 2010

Beitrag aus Heft »2011/01: Populärkultur und Medien«

Die Repräsentativstudie GameStat zur Nutzung von Computer- und Videospiele in Deutschland wurde erstmals im Sommer 2010 von der Universität Hohenheim durchgeführt und soll künftig in jährlichen Abständen Daten zum Stand des digitalen Spielens in Deutschland erheben. 2010 wurden 4.506 Personen ab 14 Jahren mittels computergestützter Telefoninterviews zu unterschiedlichen Formen des digitalen Spielens befragt. Erste Ergebnisse zeigen, dass digitale Spiele – gleich welcher Plattform oder Art – inzwischen ein Unterhaltungsangebot für Millionen sind. Rund ein Viertel der Bevölkerung ab 14 Jahren beschäftigt sich heute mit Computer- und Konsolenspielen. Neben klassischen Solo-Spielen sind auch soziale Spielformen, bei denen menschliche Interaktionen der Spielpartnerinnen und -partner im Mittelpunkt stehen, sehr beliebt, dies bestätigen mehr als zwei Drittel der Befragten.

Auch das gemeinsame Spielen an nur einem Gerät, das „co-located gaming“ erfreut sich großer Beliebtheit. Diese Form des Spielens liegt klar vor den Online-Spielen, mit einer Zustimmung bei mehr als 50 Prozent der befragten Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Nur knapp ein Drittel der Befragten gibt an, alleine über das Netz zu spielen. Schlussfolgernd ist das Solo-Spielen gewissermaßen die „Basis“ des Computerspielens, weitere Nutzungsformen ergänzen sich entsprechend der individuellen Vorlieben. Die Studie belegt weiter, dass digitale Spiele nicht mehr ausschließlich eine Freizeitbeschäftigung junger Männer sind. Der Spieleranteil liegt bei 30 Prozent. Bei den Frauen ist der Nutzeranteil mit 19 Prozent noch niedriger, dennoch holen die Spielerinnen auf. Die Studie zeigt auch, dass das verbreitete Vorurteil des ‚spielenden Minderjährigen‘ längst überholt ist. Zwar nimmt der Anteil der Spielenden mit zunehmendem Alter deutlich ab, doch bis zum Alter von 50 Jahren spielen mehr als ein Viertel der Befragten Computer- oder Videogames. Bei den Rentnern liegt sie dann nur noch unter zehn Prozent. Die 14- bis 17-jährigen bilden mit 60 Prozent und die 18- bis 29-jährigen mit 50 Prozent die größten Gruppen. Faktoren wie Bildung und Einkommen scheinen auf Basis der vorliegenden Daten kaum relevant zu sein – was der öffentlichen Debatte widerspricht.

Alle Ergebnisse der GameStat2010 gibt es unter:[www.presetext.de](http://www.presetext.de)