

# Online-Games als digitale Lebenswelt

Sebastian Denecke (B.A. Soziale Arbeit mit staatlicher Anerkennung)

Kontakt: [mail@sebastiandenecke.de](mailto:mail@sebastiandenecke.de)

Mit Gastbeitrag: „Ein Jugendlicher erzählt“

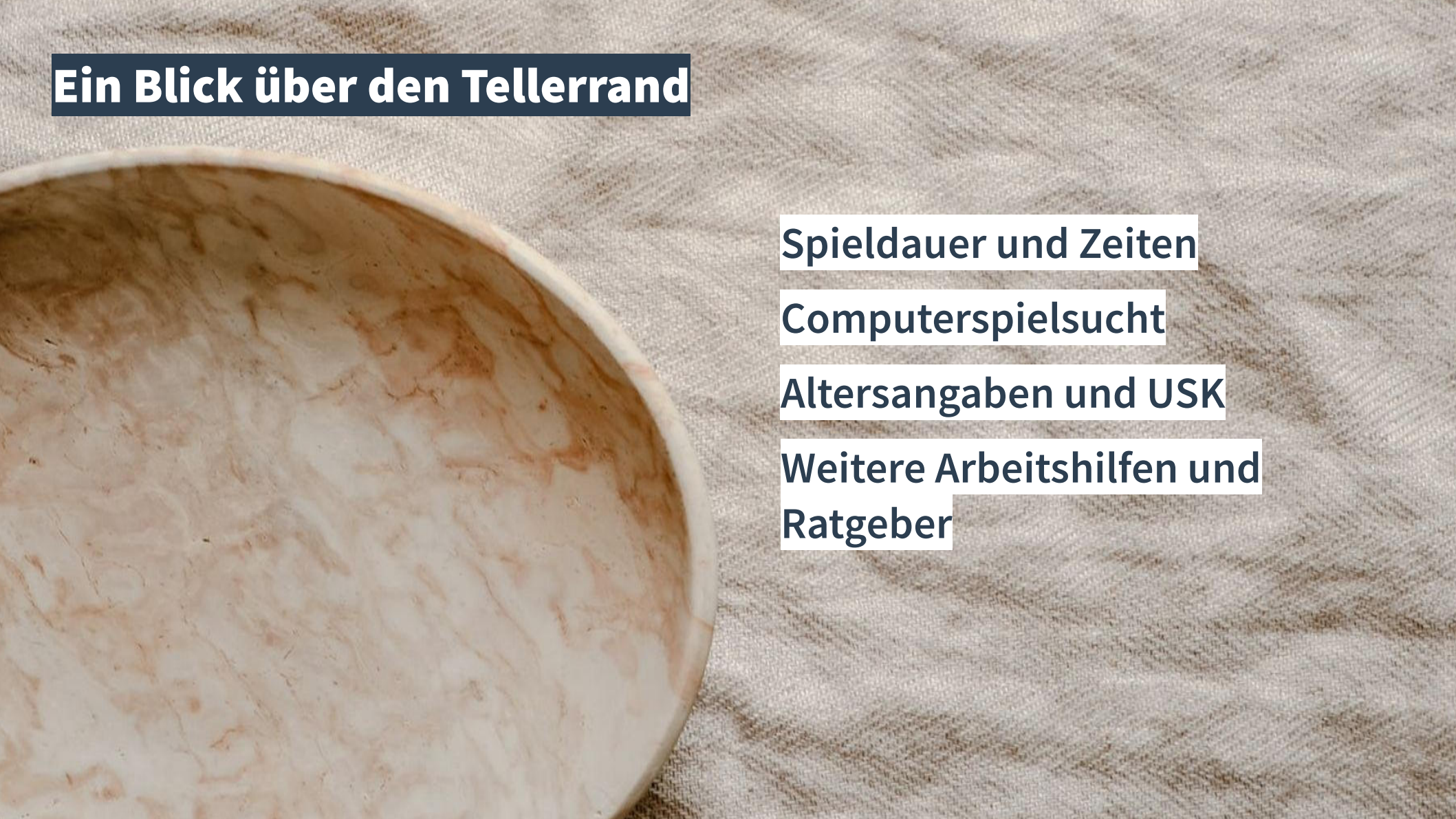
Ein Workshop im Rahmen des 10. Kinder- und Jugendhilfetages des Landkreises Hildesheim (Online-Veranstaltung):  
„Digitalisierung gestalten! Potenziale der Kinder- und Jugendhilfe im Landkreis Hildesheim gemeinsam entdecken“

7. Juni 2021 und 8. Juni 2021

Eine Kooperationsveranstaltung von Landkreis Hildesheim (Dezernat 4 Soziales, Jugend und Sport), Stiftung Universität Hildesheim und HAWK Hildesheim

**Was hat Sie in diesen Workshop geführt?  
Was fällt Ihnen zum Titel „Online-Games als  
digitale Lebenswelt“ ein? Wo liegen Ihre  
Berührungspunkte mit (online) Gaming? Was  
erwarten sie von diesem Workshop?**

# Ein Blick über den Tellerrand



Spieldauer und Zeiten

Computerspielsucht

Altersangaben und USK

Weitere Arbeitshilfen und  
Ratgeber



# Spieldauer und Zeiten

Die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Landesstelle NRW, empfiehlt **je nach Alter eine tägliche Spieldauer von 20 bis 120 Minuten.**

Bis **sieben Jahre** gilt eine Nutzungsdauer von 20 bis 30 Minuten (unter Aufsicht),

zwischen **acht und zehn Jahren** 60 Minuten,

zwischen **zehn und zwölf Jahren** 75 Minuten

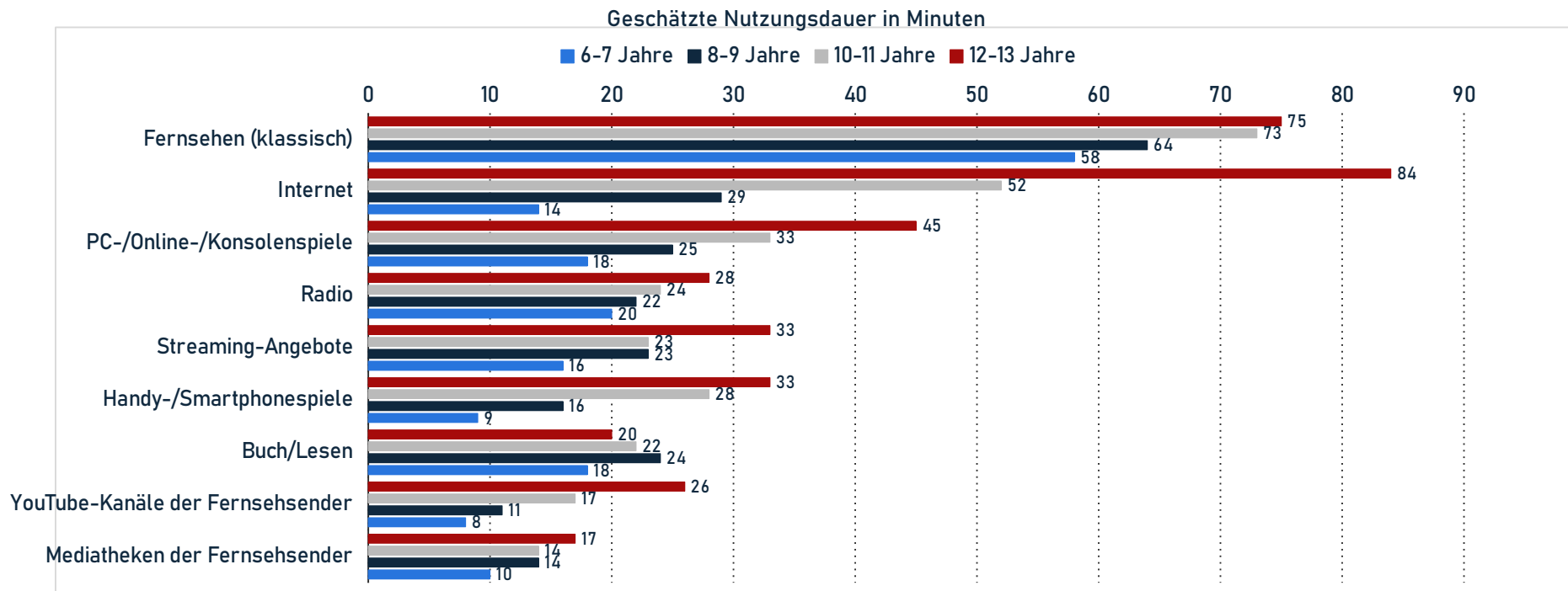
und **ab 12 Jahren** 90 bis 120 Minuten

(je älter, desto flexibler).

<https://usk.de/fuer-familien/ratgeber/spieldauer/>

# Wie lange nutzt Ihr Kind ungefähr täglich folgende Medien?

Nutzungsdauer von Medien durch Kinder 2020 (nach Altersgruppen)



**Hinweis(e):** Deutschland; 31. August bis 14. Oktober 2020; 6-13 Jahre; n = 1.216; Angaben der Haupterzieher; Mittelwert  
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** mpfs; ID 30691

# Computerspielsucht?

Deutsches Zentrum für Suchtfragen

des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ):

<https://www.computersuchthilfe.info/>

- Informationen zum Thema Sucht
- Hilfe bei Sucht  
und für Angehörige
- Selbsttest
- Medienregeln

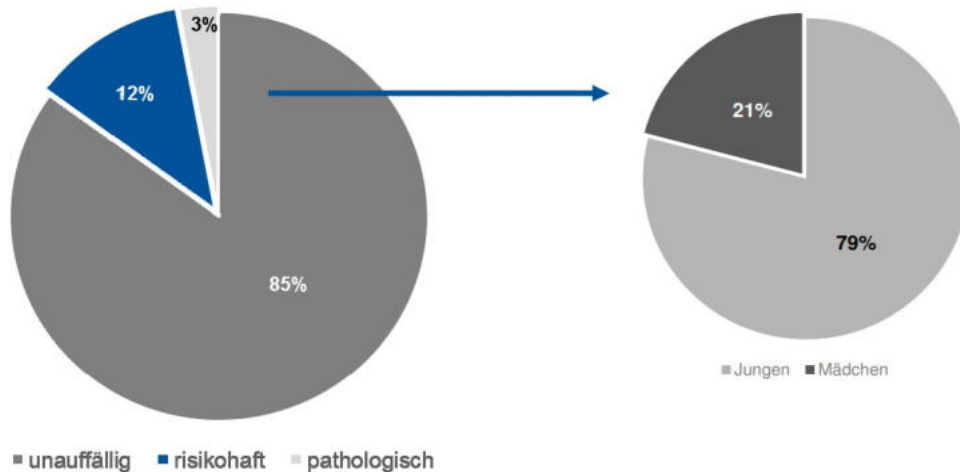
| Alter       | Nutzungsdauer<br>(Computer,<br>Spielekonsolen) | Chatten                                                                               | Alleine spielen                                   | PC im<br>eigenen Zimmer                                                 | Internet surfen                                                          |
|-------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 4-6 Jahre   | max. 30 Minuten<br>am Tag                      | nein                                                                                  | nein                                              | nein                                                                    | nein                                                                     |
| 7-10 Jahre  | max. 45 Minuten<br>am Tag                      | ab 8 Jahre,<br>nicht ohne<br>Kontrolle,<br>nur für<br>Kinder<br>geeignete<br>Angebote | ab 8 Jahre, ber<br>nur unter<br>Kontrolle         | nein                                                                    | ab 8 Jahre, aber<br>nur für Kinder<br>geeignete Seiten<br>unter Aufsicht |
| 11-13 Jahre | max. 1 Stunde<br>am Tag                        | ja, aber<br>Regeln<br>vereinbaren                                                     | ab 12 Jahre , aber<br>klare Regeln<br>vereinbaren | ab 12 Jahre,<br>Regeln<br>vereinbaren (z.B.<br>nicht nachts<br>spielen) | ab 12 Jahre auch<br>alleine                                              |
| ab 14 Jahre | max. 1,5 Stunden<br>am Tag                     | ja, aber<br>Regeln<br>vereinbaren                                                     | ja                                                | ja                                                                      | ja                                                                       |





## Risikantes und pathologisches Computerspielverhalten

15,4% (m: 18,2%, w: 9,2%) (N= 112) aller regelmäßigen Gamer zeigen riskantes oder pathologisches Computerspielverhalten (nach IGDS)\*



\* Das entspricht etwa 465.000 Kindern und Jugendlichen in Deutschland

# Altersangaben

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

<https://usk.de/fuer-familien/>

<https://usk.de/lexikon/>

Für z.B. Elternarbeit





# Weitere Arbeitshilfe und Ratgeber

<http://ak-medien.net>

Der AK Medien Niedersachsen (Landesjugendamt Niedersachsen) / Kontakte zu Multiplikatoren

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/>

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW - Spielebeurteilungen

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>

Datenbank praktischer Projekte im Bereich Medienpädagogik

Video: ARD (2014): Wie eine Mutter Computerspiele entdeckt: Mama-Shooter | Panorama – die Reporter | NDR

<https://www.youtube.com/watch?v=jTHfxttyvo2Y>

# Homo Ludens

„Ich spiele, also bin ich“



## **Gemeinsames Spielen**





LIVE STREAMERS



Spielverstand



START

## SPIELANLEITUNG



### 1. SPRECHEN IST BESSER

Lade deine Freunde zu einem Sprachanruf ein (z. B. Discord, Zoom)

Ausschnitt aus:

Spielverstand  
: Was ist  
Gartic Phone?  
- Erklärung  
für Spieler  
und  
Zuschauer

[https://  
youtu.be/  
UqL8clJzZxY](https://youtu.be/UqL8clJzZxY)



**Eine Gruppenrunde  
„Gartic Phone“**

# Beispiele für Online-Games mit Gruppen

Gartic Phone <https://garticphone.com/de> (Stille Post mit Zeichnen)

Skribbl.io <https://skribbl.io/> (Montagsmaler)

Codenames <https://codenames.game/> (Online Version des gleichnamigen Kartenspiels)

Alle Spiele sind kostenfrei und ohne Registrierung nutzbar

Für die Vernetzung / Kommunikation empfehlen sich kostenfreie Plattformen wie

Jitisi <https://meet.jit.si/> (Zoom ähnliche Videokonferenz | opensource | ohne Anmeldung)

Discord <https://discord.com/brand-new> (Mächtiges Organisationstool für Foren, Audio und Video – Registrierung erforderlich)

oder andere Audio und Videokommunikationsprogramme



# **(Online) Gaming als Popkultur**

Streaming und TV Formate

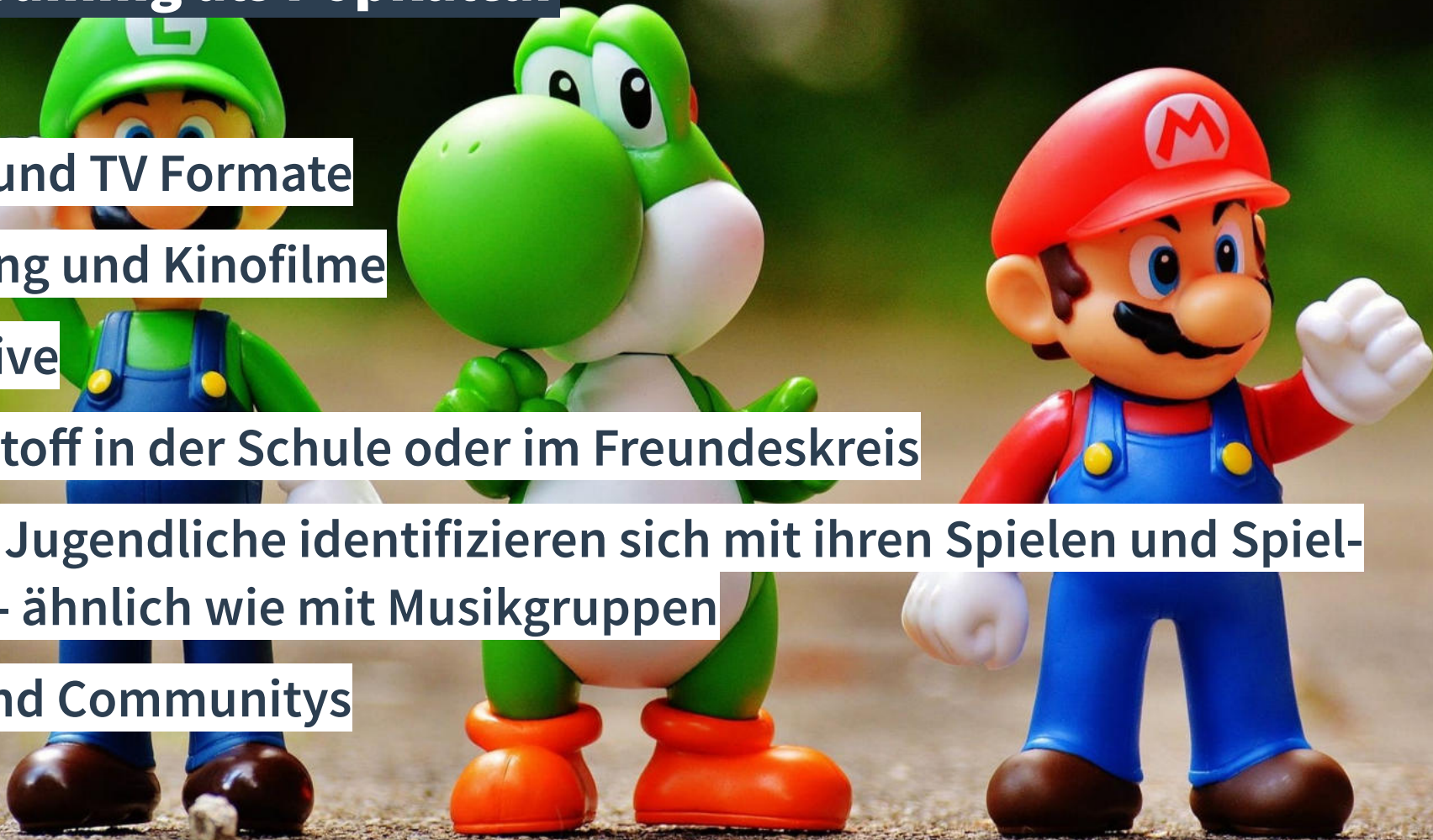
Kinowerbung und Kinofilme

T-Shirt Motive

Gesprächsstoff in der Schule oder im Freundeskreis

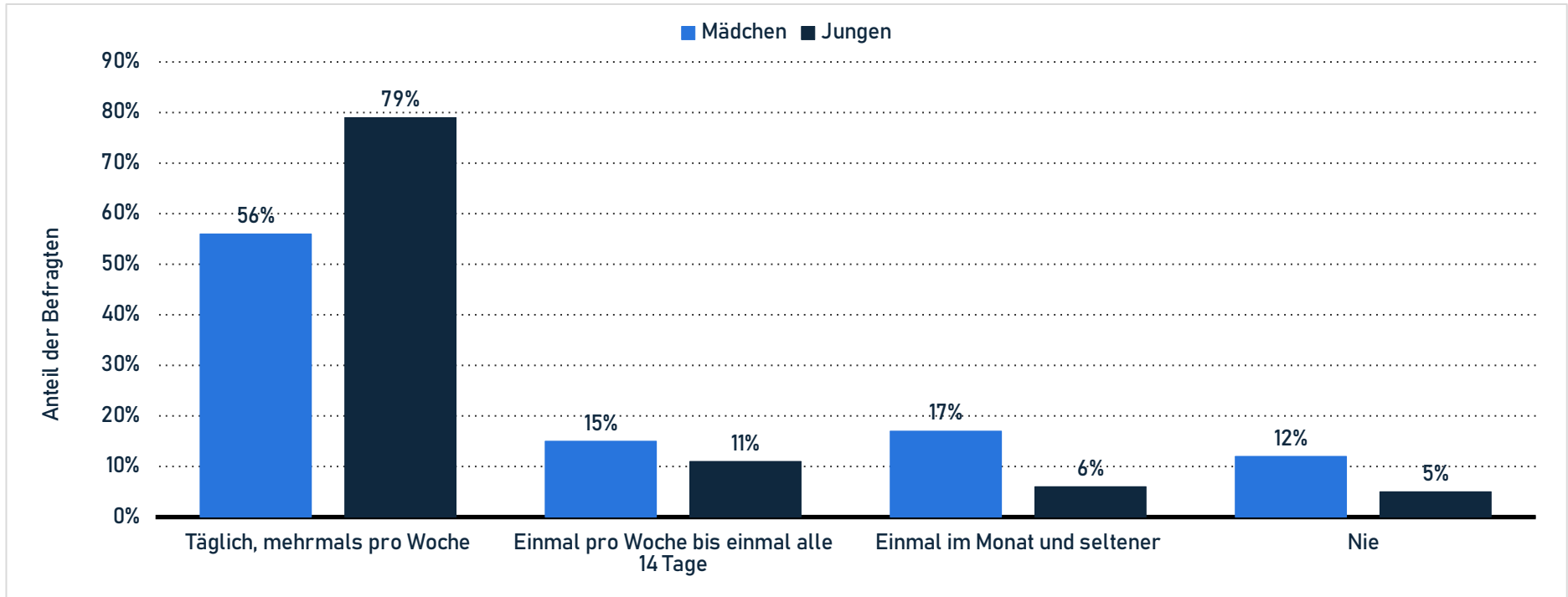
Kinder und Jugendliche identifizieren sich mit ihren Spielen und Spiel-Streamern - ähnlich wie mit Musikgruppen

Lets Play und Communitys



# Wie häufig spielst Du Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespiele?

Umfrage zur Nutzungshäufigkeit von Games durch Jugendliche 2020 (nach Geschlecht)

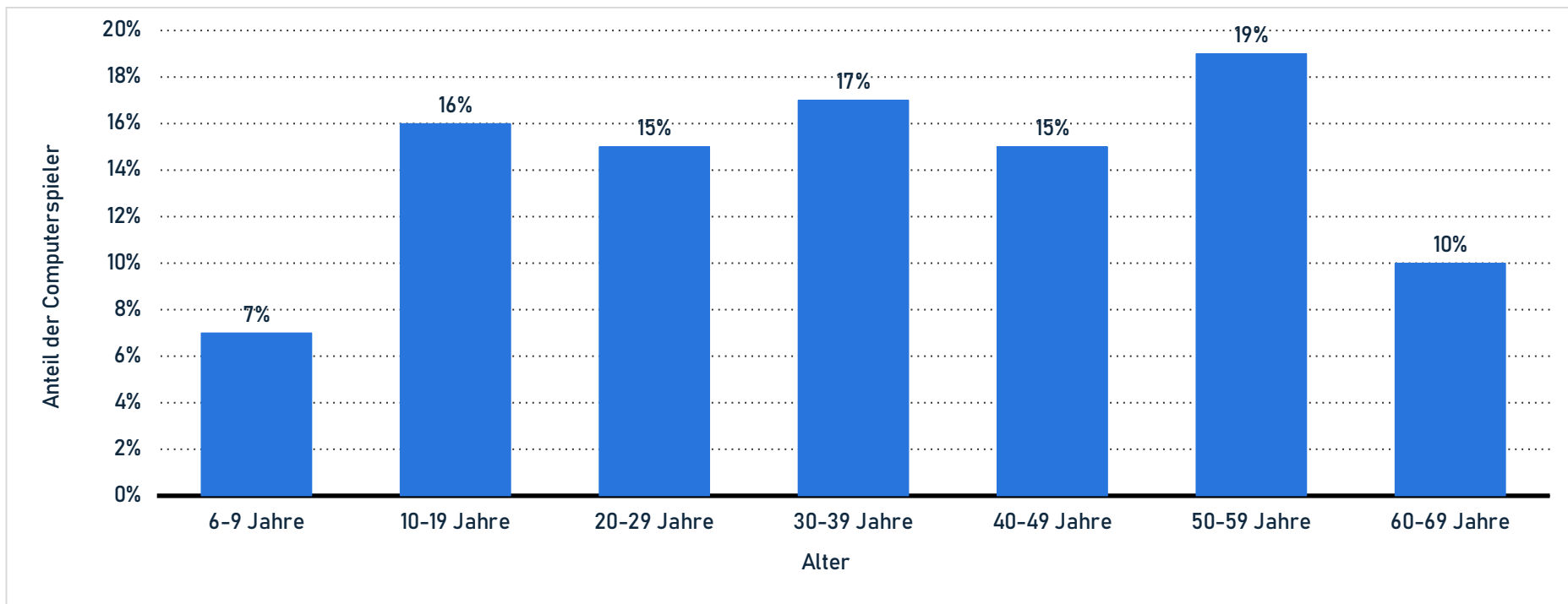


**Hinweis(e):** Deutschland; 08. Juni bis 20. Juli 2020; 12-19 Jahre; 1.200 Jugendliche  
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** mpfs; ID 498722

# Verteilung der Videogamer in Deutschland nach Alter im Jahr 2021

Altersverteilung von Computerspielern in Deutschland 2021

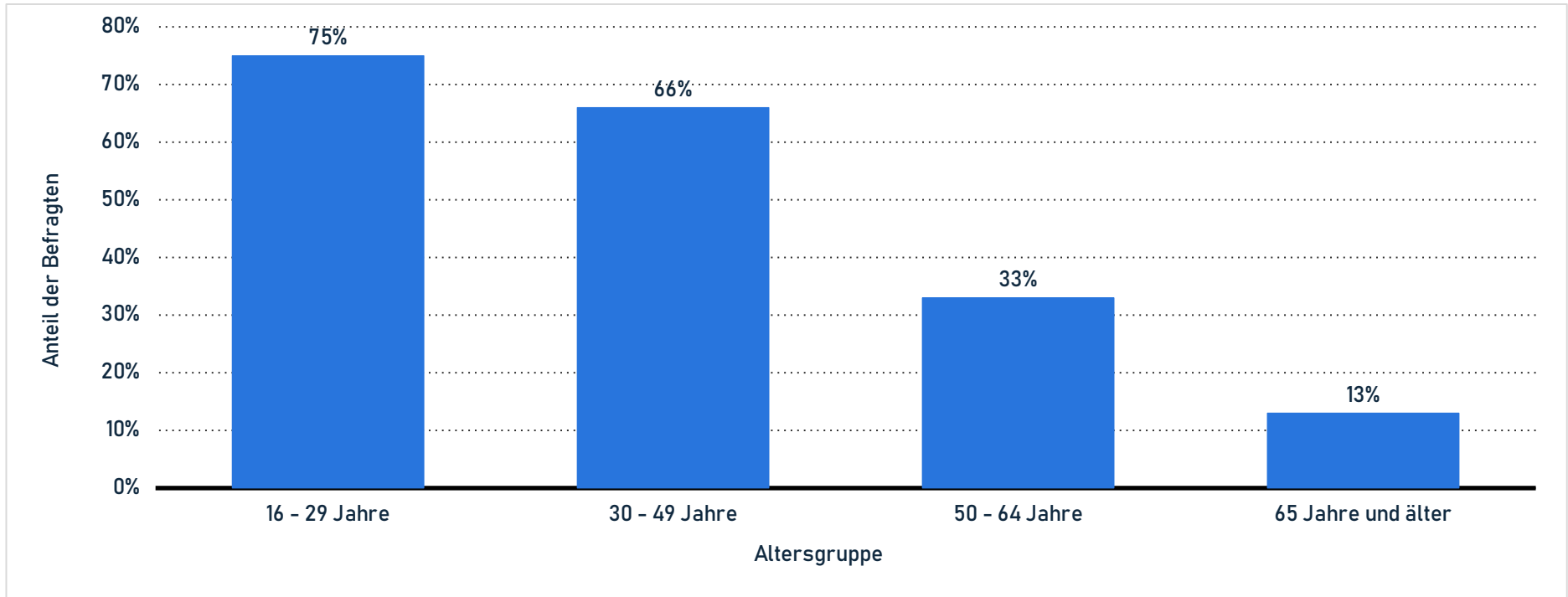


**Hinweis(e):** Deutschland; Personen, die gelegentlich oder regelmäßig digitale Spiele spielen  
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** game; GfK; ID 290890

# Anteil der Computer- und Videospieler in verschiedenen Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2020

Anteil der Computerspieler in Deutschland nach Altersgruppe 2020



**Hinweis(e):** Deutschland; ab 16 Jahre; 1.195 Befragte

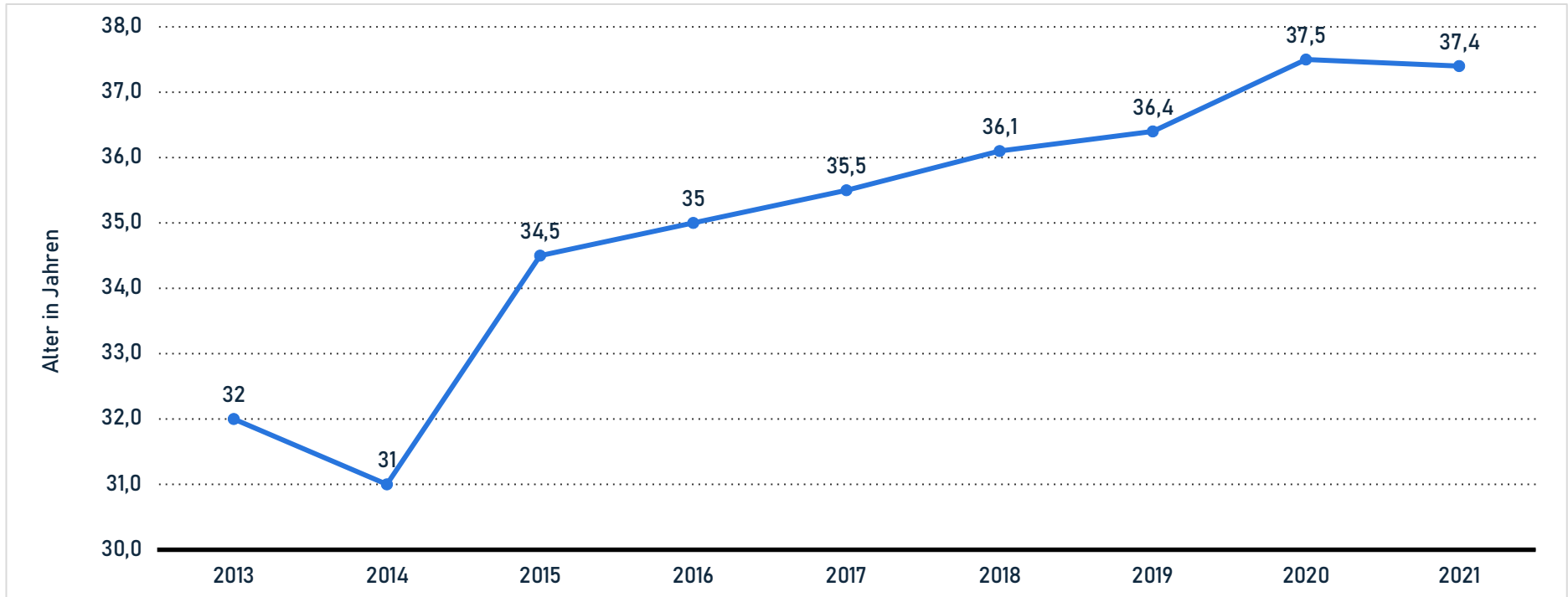
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** Bitkom; Bitkom Research; ID 315924



## Durchschnittsalter der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2021 (in Jahren)

Durchschnittsalter der Computerspieler in Deutschland bis 2021

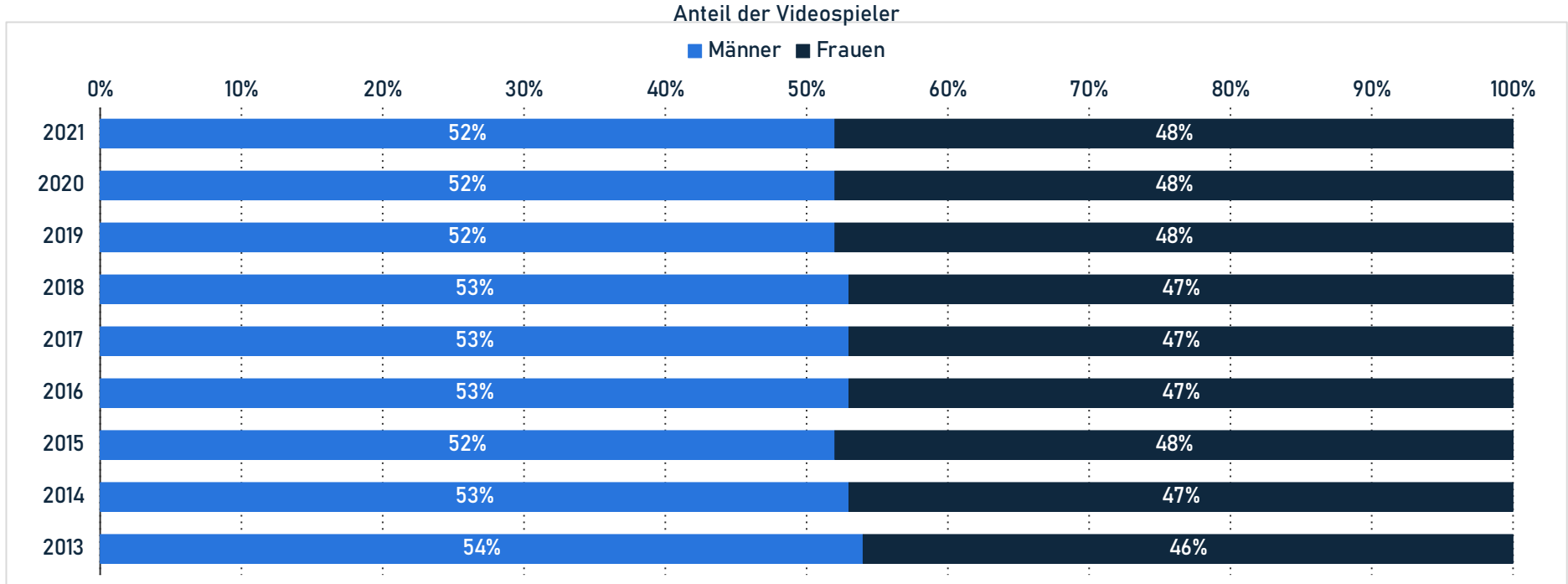


**Hinweis(e):** Deutschland; Personen, die gelegentlich oder regelmäßig digitale Spiele spielen  
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** game; GfK; ID 870626

# Verteilung der Computer- und Videospieler in Deutschland nach Geschlecht von 2013 bis 2021

Verteilung der Computer- und Videospieler in Deutschland nach Geschlecht bis 2021



**Hinweis(e):** Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** game; GfK; ID\_3980

# „Ein Jugendlicher“

- Ehemalige EZB
- 20 Jahre
- Sozialpädagogischer Assistent

# „Ein Jugendlicher“





# Warum wird gespielt?

- Kommunikation und Teilhabe
- Hobby
- Entspannungsort / Fluchtort
- Lernen
- Wettbewerb / Selbstwirksamkeit
- ...

# Spieltypen | Motivationen ein Spiel zu spielen.

Aktion

Immersion

Soziale Interaktion

Meistern des Spielprinzips

Kreativität

Errungenschaften sammeln

Weiterführend:

Gamestar: Wie kann man Spieler-Typen eigentlich unterscheiden? -  
Der Gaming-Psychologe erklärt's

<https://youtu.be/HnWBJ5rYkq0>

Selbsttest – Welcher Spieltyp bin ich?:

<https://apps.quanticfoundry.com/surveys/start/gamerprofile/>

# Kommunikationskanäle

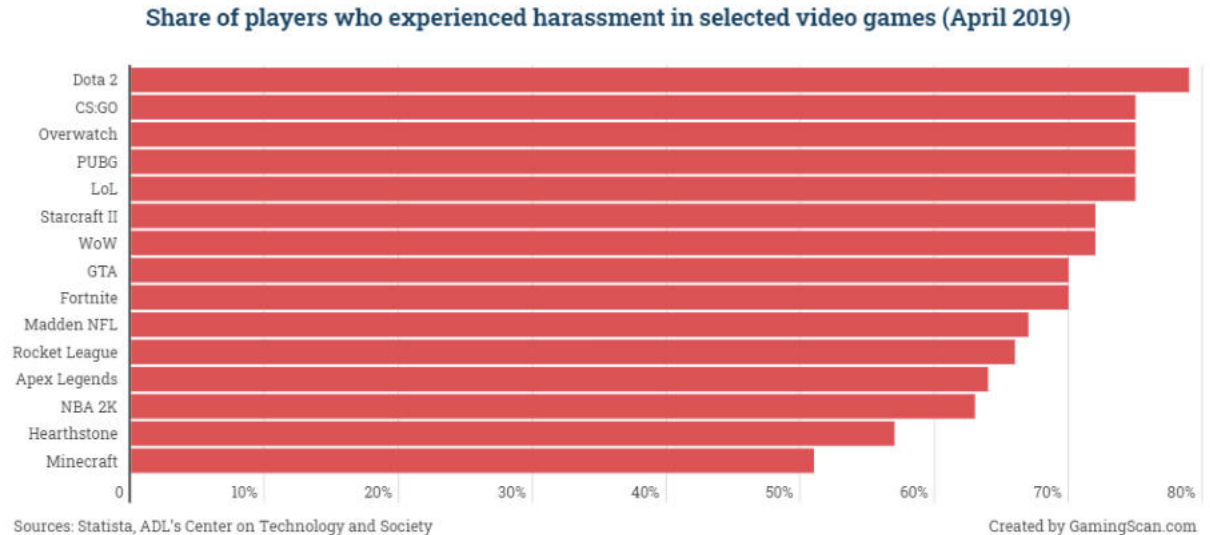
Video und Audio Chatprogramme:

z.B. Discord, Teamspeak, Skype

Videoplattformen:

z.B. Twitch, Youtube

Organisation über Foren  
und Communitys



A close-up photograph of a network patch panel. Several teal-colored Ethernet cables are plugged into the ports. The cables have white RJ45 connectors. The background is dark and out of focus, showing more cables and some blurred lights.

**Zugänge:**

**Hardware**

**Devices**

A person with long dark hair, wearing a large white and blue headset, is seen from the side, focused on playing a game. They are seated at a desk with a triple-monitor setup. The central monitor displays a colorful, stylized game environment with a character in the center. The two side monitors show a blue and purple abstract, possibly topographical or map-like, view. The person's hands are on a black gaming keyboard with red backlit keys and a black mouse. The background is dark and out of focus, suggesting an indoor gaming or office environment.

# Gaming Computer ab 1.000\* - 10.000\*\*

\* nach Marktlage  
\*\* Ausstattung



**Mit der Konsole auf der Couch**  
**ca. 300€ - 500€**



**Auf Handheld unterwegs**

**ca. 200€ - 300€**

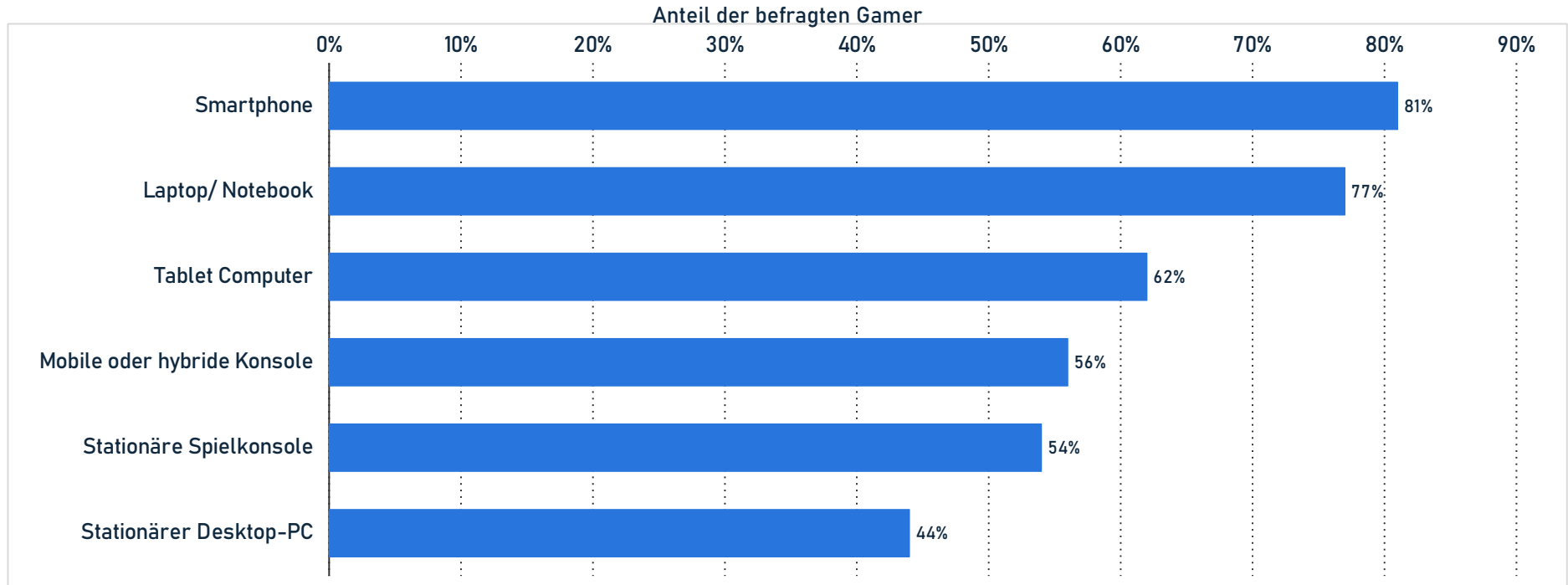


**Auf dem Smartphone  
ab 100€**



# Auf welchen Geräten spielen Sie Video- oder Computerspiele?

Umfrage zu den bevorzugten Gaming-Geräten in Deutschland 2020



**Hinweis(e):** Deutschland; Juni 2020; ab 16 Jahre; 554 Personen, die zumindest gelegentlich Videospiele spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** Bitkom; ID 315927



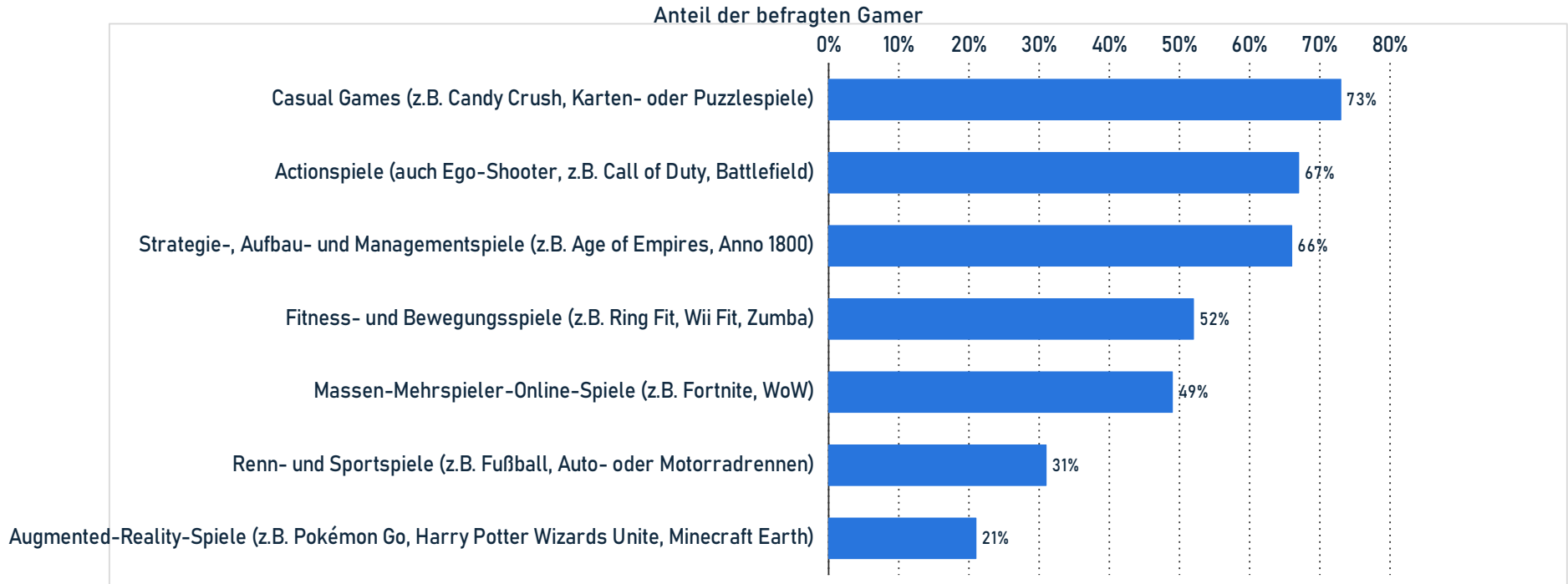
Was wird gespielt?

# Software



# Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?

Umfrage zu den bevorzugten Gaming-Genres in Deutschland 2020



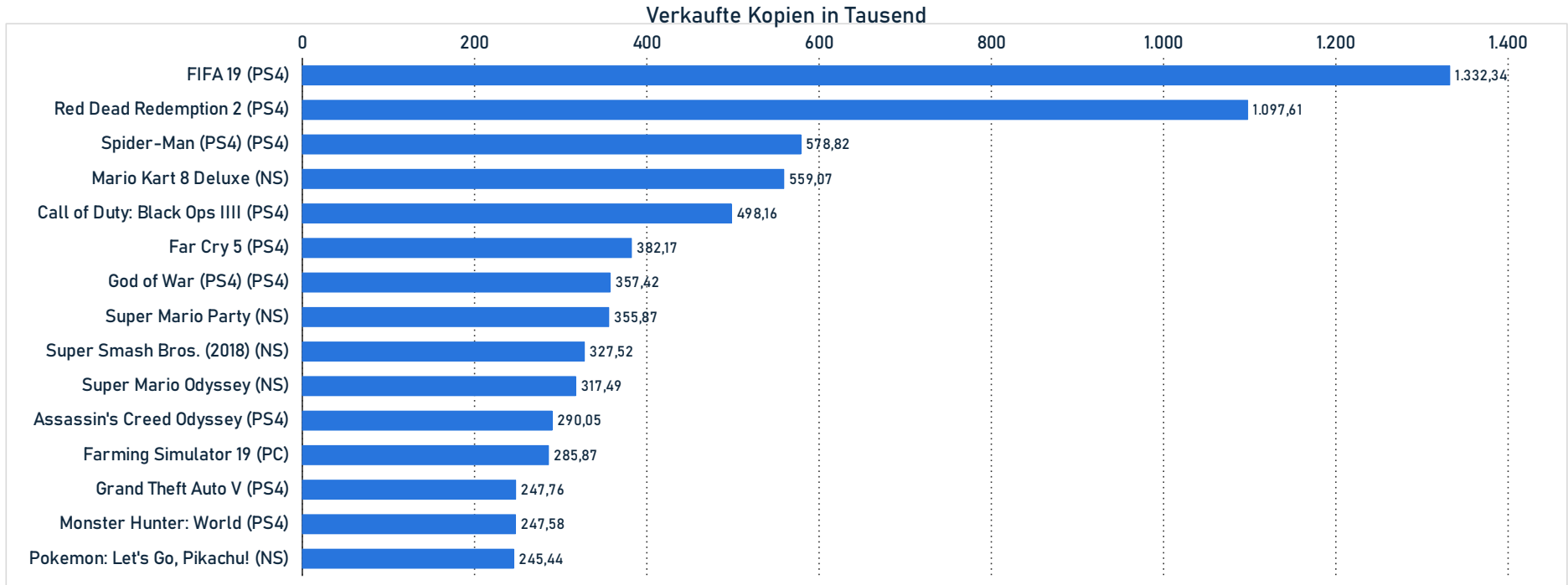
**Hinweis(e):** Deutschland; Juni 2020; ab 16 Jahre; 554 Personen, die zumindest gelegentlich Videospiele spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** Bitkom; ID 315938

## Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2018 (in 1.000 Stück)

Absatzzahlen der meistverkauften Videospiele in Deutschland 2018



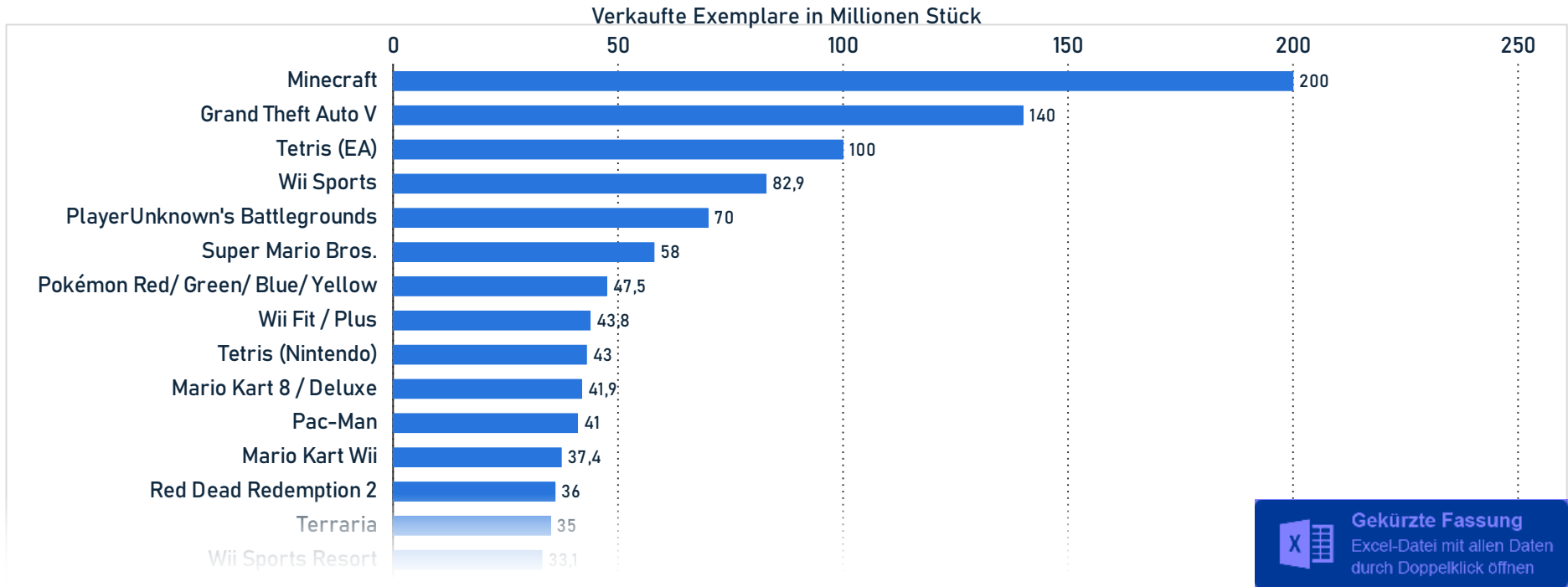
**Hinweis(e):** Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** VGChartz; ID 985055

# Absatzzahlen der weltweit meistverkauften Videospiele in Millionen Stück (Stand: April 2021)

Weltweit meistverkaufte Videospiele bis April 2021



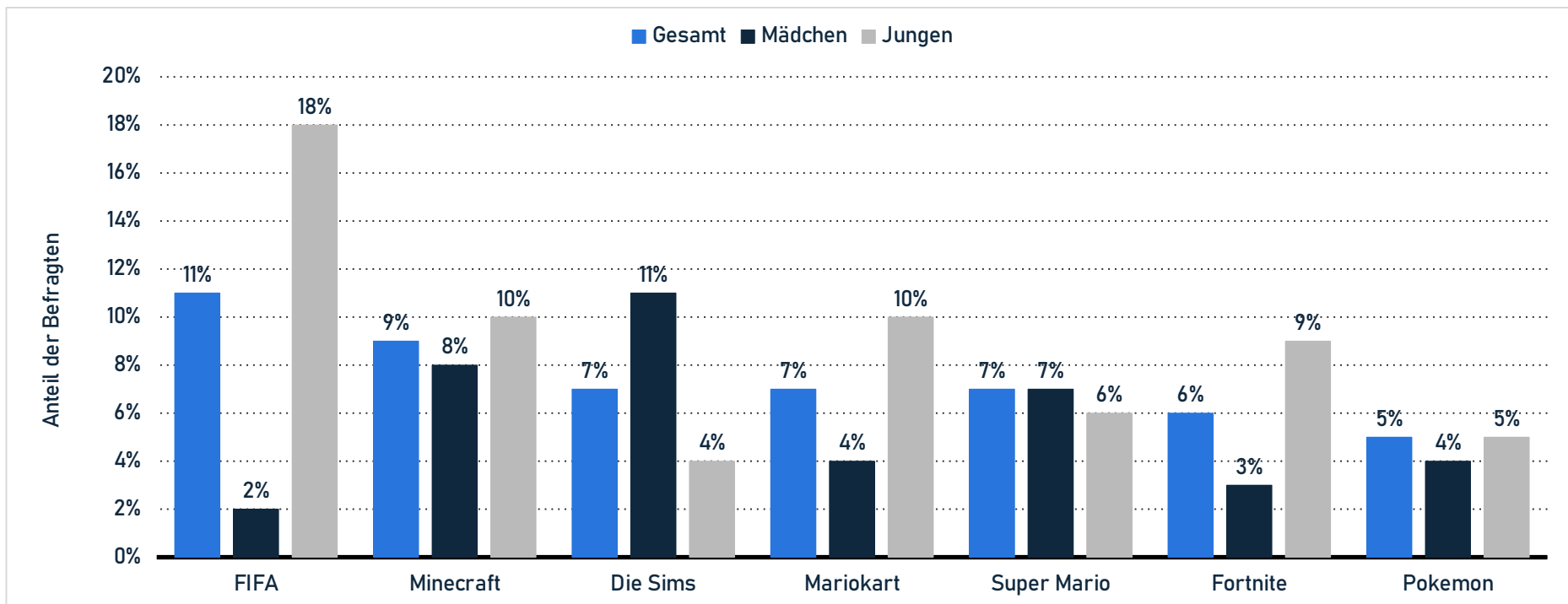
**Hinweis(e):** Weltweit; 15. April 2021

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** Wikipedia; [ID 36854](#)

# Was sind deine liebsten Videospiele?

Umfrage zu den beliebtesten Videospielen von Kindern in Deutschland 2020



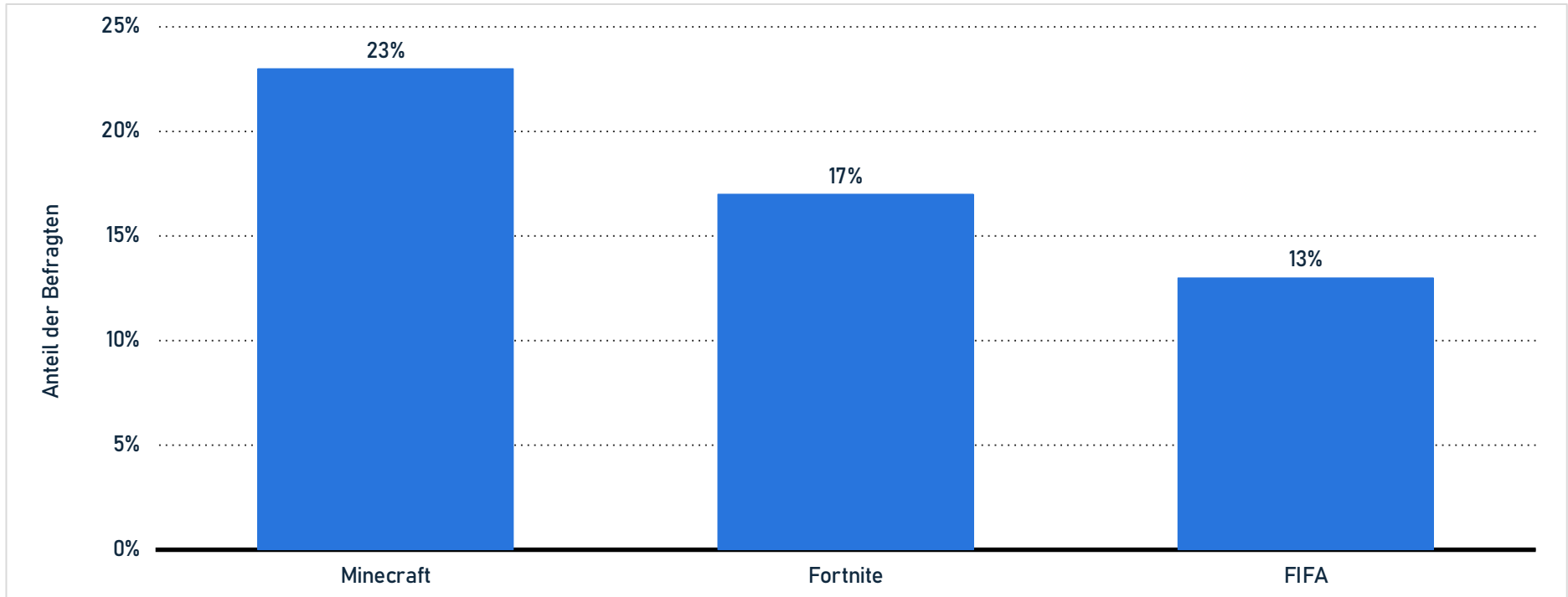
**Hinweis(e):** Deutschland; 31. August bis 14. Oktober 2020; 6-13 Jahre; 861 Kinder, die Videospiele spielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** mpfs; ID 259701

# Welche Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Smartphonespiele spielst Du am liebsten?

Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen (**12 bis 13 Jahre**) 2020



**Hinweis(e):** Deutschland; 08. Juni bis 20. Juli 2020; 12-19 Jahre; n = 1.105 Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen; 12- 13-Jährige

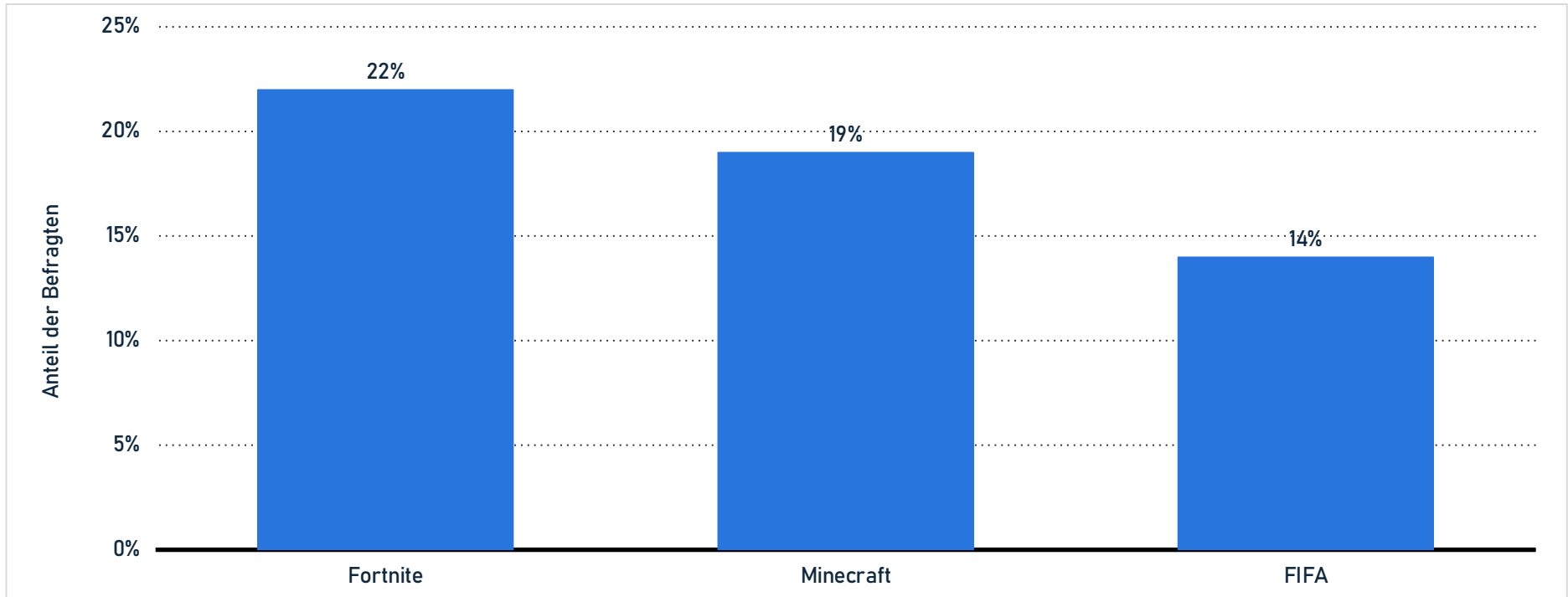
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** mpfs; ID 498678



# Welche Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Smartphonespiele spielst Du am liebsten?

Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen (**14 bis 15 Jahre**) 2020



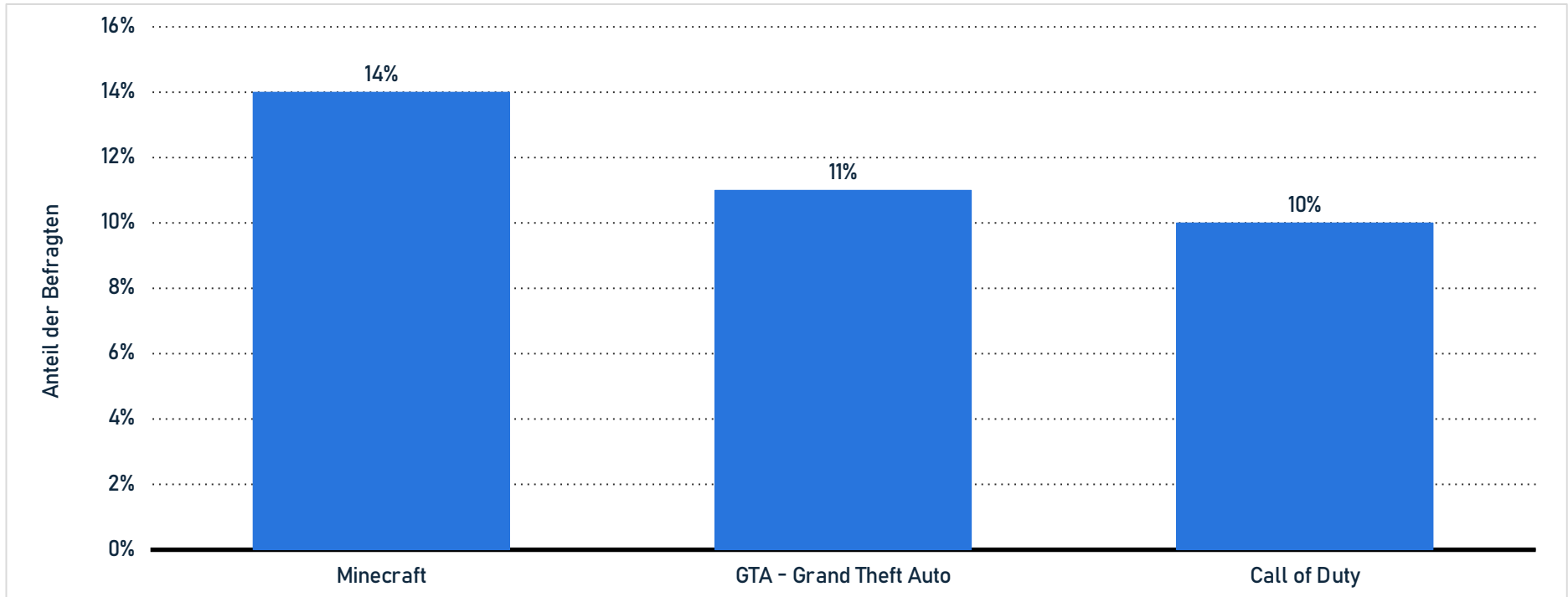
**Hinweis(e):** Deutschland; 08. Juni bis 20. Juli 2020; 12-19 Jahre; n = 1.105 Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen; 14-15-Jährige

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** mpfs; ID 533566

# Welche Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Smartphonespiele spielst Du am liebsten?

Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen (**16 bis 17 Jahre**) 2020



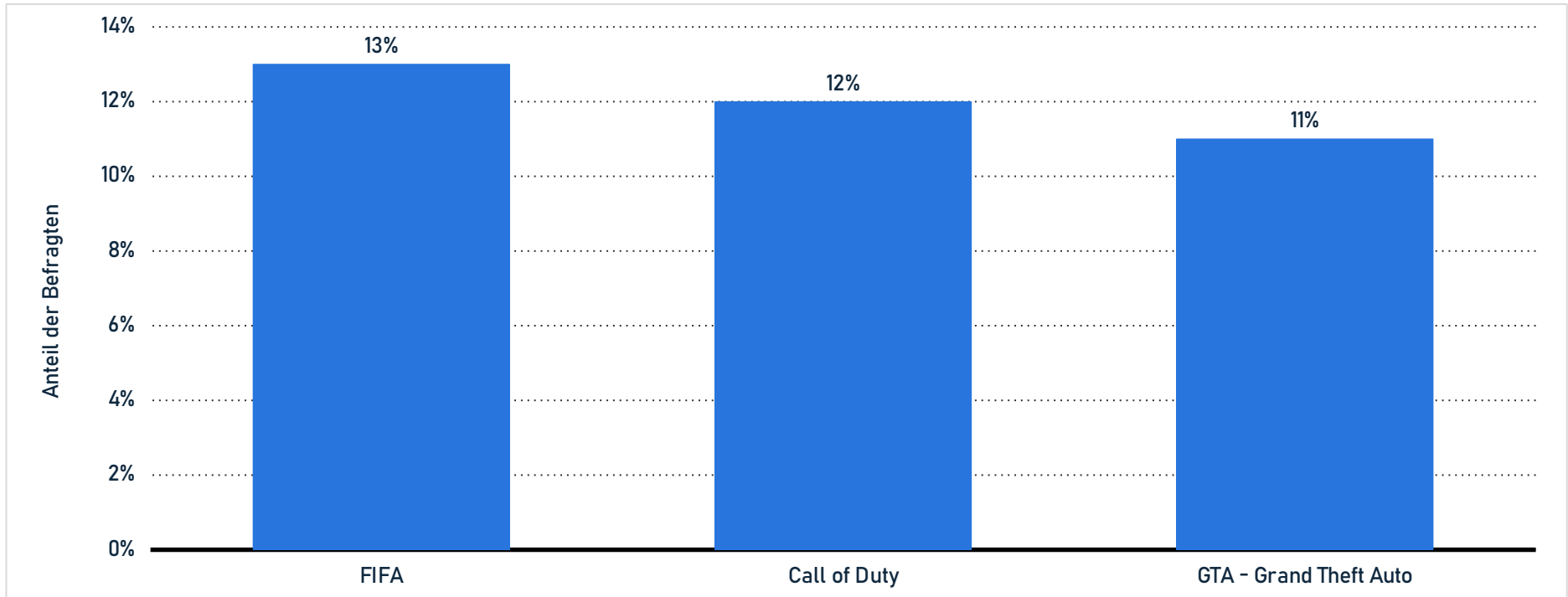
**Hinweis(e):** Deutschland; 08. Juni bis 20. Juli 2020; 12-19 Jahre; n = 1.105 Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen; 16-17-Jährige

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** mpfs; ID 533567

# Welche Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Smartphonespiele spielst Du am liebsten?

Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen (**18 bis 19 Jahre**) 2020



**Hinweis(e):** Deutschland; 08. Juni bis 20. Juli 2020; 12-19 Jahre; n = 1.105 Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen; 18-19-Jährige

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** mpfs; ID 533569

# Gaming Industry Overview

## Most Popular Game Genres Dominating the Global Gaming Market (2019)



Sources: Technavio

Created by GamingScan.com



## RPGs and shooters are the most played genres for PC

Leveling up and raising hell are the two favorite activities of the average PC gamer, according to new findings.

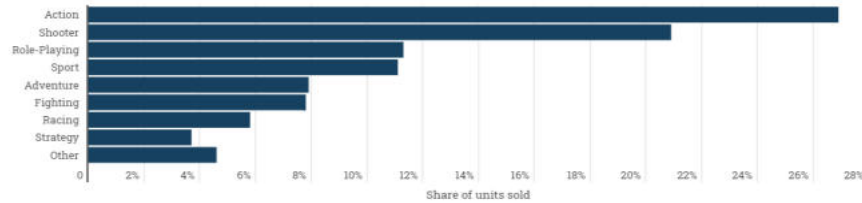
Let's look at the numbers – 13% play role-playing games and roughly the same number of people enjoy shooters.

Puzzle games come third with 11% market share.

Sources: TechJury, SuperData Research

Created by GamingScan.com

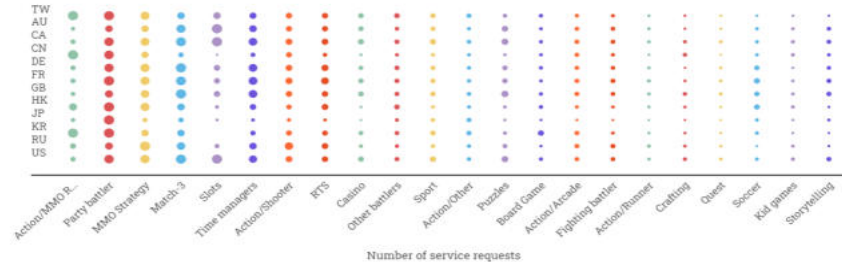
## Genre breakdown of video game sales in the United States (2018)



Sources: Statista, Entertainment Software Association

Created by GamingScan.com

## Video game genres in different countries (2018)



# Finanzierungsmodelle

## Free2Play – Der Wolf im Schafspelz

Kosten für klassische Vollpreistitel ca. 60€

Free2Play: zunächst kostenfrei

Später oft Bezahlung über In-Game/In-App  
Währung und/oder Echtgeld

- Lootboxen / Packs
- Kosmetische Veränderungen
- Spielinhalte

Glücksspiel

Pay2Win (zum Teil auch in Vollpreistiteln [z.B. FIFA])

Beispiele für populäre Free2Play Spiele:

Call of Duty: Warzone (PC und Konsolen)

<https://eu.shop.battle.net/de-de/product/call-of-duty-warzone>

Fortnite (iOS, Android, PC, Konsolen) <https://www.epicgames.com/fortnite/de/home>

Counter-Strike: Global Offensive (PC)

[https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike\\_Global\\_Offensive/](https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/)

Apex Legends (PC, Konsolen) <https://www.ea.com/de-de/games/apex-legends>

League of Legends (PC) <https://na.leagueoflegends.com/de-de/>

Starcraft II (PC) <https://starcraft2.com/de-de/>

Pokemon GO (iOS, Android) <https://pokemongolive.com/de/>

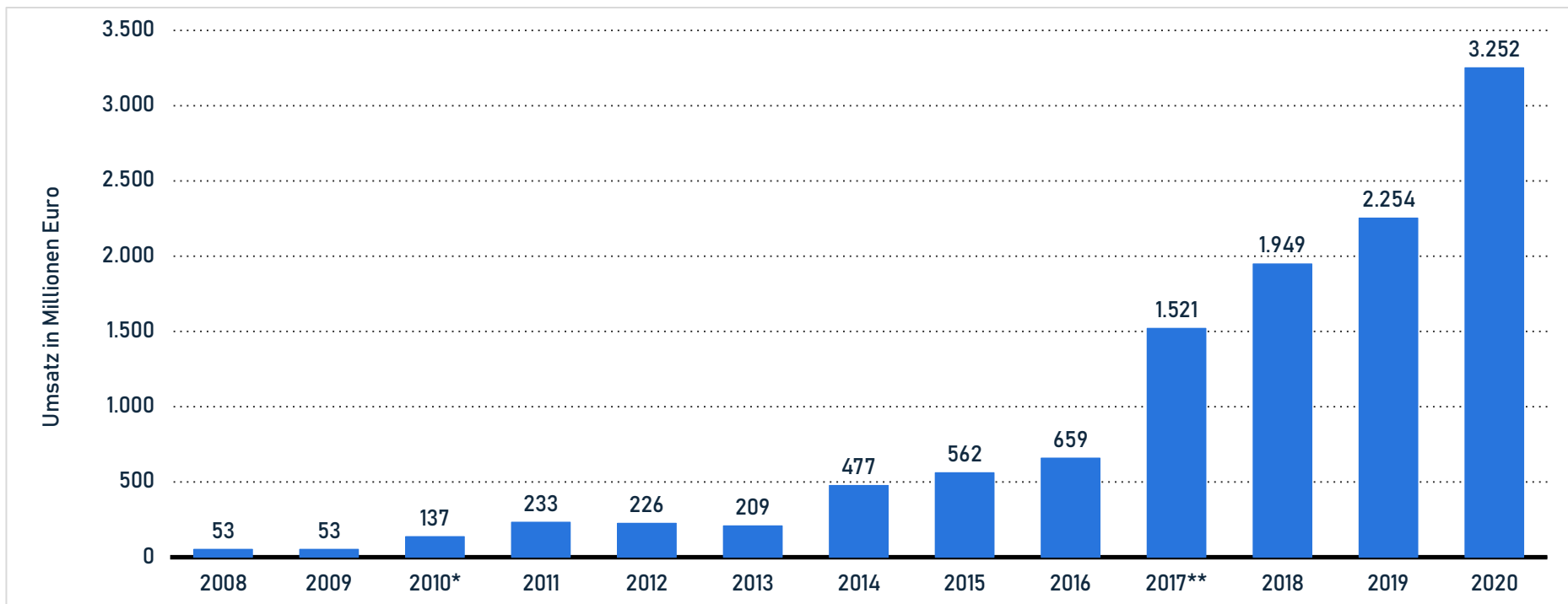
Valorant (PC) <https://playvalorant.com/de-de/>

Diverse Mobile-Games für Android und iOS



## Umsatz mit In-Game-Käufen in Computer- und Videospielen (u.a. Mikrotransaktionen) in Deutschland von 2008 bis 2020 (in Millionen Euro)

Umsatz mit In-Game-Käufen für Videospiele in Deutschland bis 2020



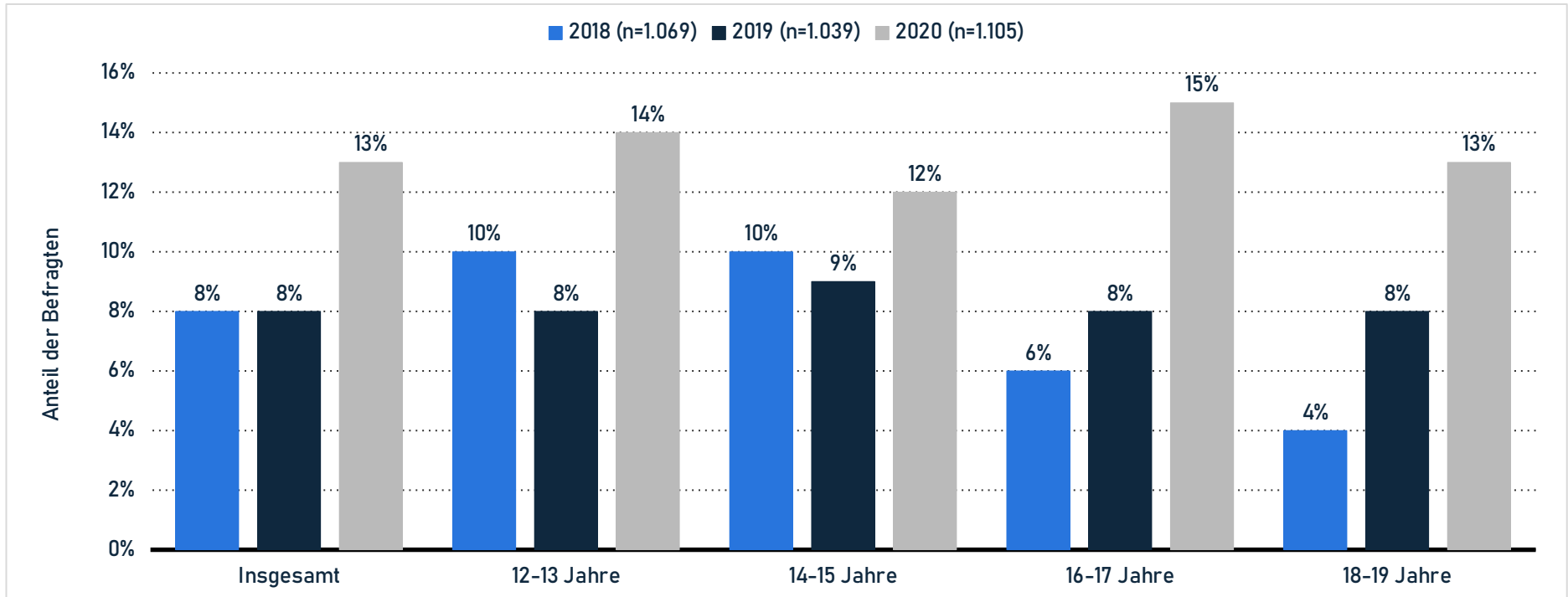
**Hinweis(e):** Deutschland

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

**Quelle(n):** game; GfK; App Annie; ID 200040

# Hast Du schon mal versehentlich etwas beim Spielen gekauft/abonniert?

Unbeabsichtigte Käufe beim Online-Spielen von Jugendlichen 2020 (nach Altersgruppen)



**Hinweis(e):** Deutschland; 08. Juni bis 20. Juli 2020; 12-19 Jahre; n =1.105 (2020); Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Handyspielen

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 8](#) zu finden.

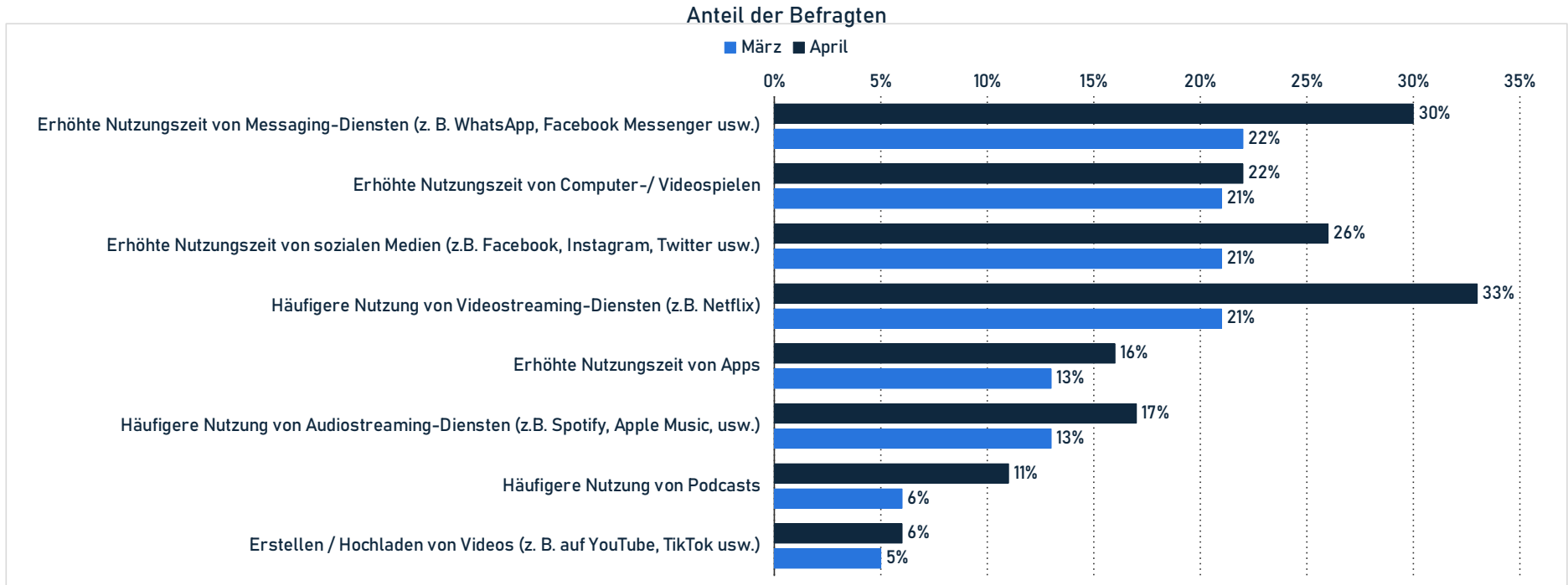
**Quelle(n):** mpfs; ID 1112637

# Gaming und Covid-19



# Welche der folgenden Aktivitäten haben Sie aufgrund des Coronavirus zu Hause durchgeführt?

Veränderung des Konsums digitaler Medien während der Corona-Krise in Deutschland 2020



**Hinweis(e):** Deutschland; 16.03 bis 20.03.2020 und 31.03 bis 02.04.2020 ; 16-64 Jahre; n=1.010 (März), n=1.066 (April)

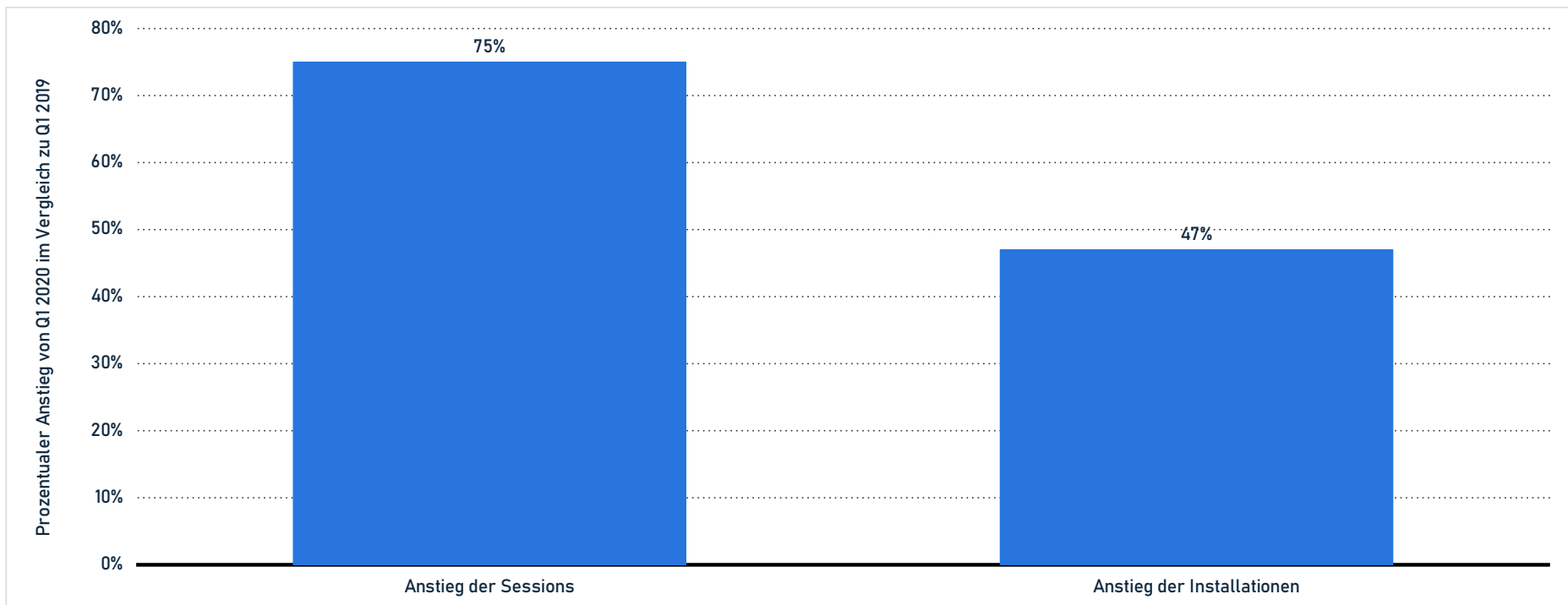
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 152](#) zu finden.

**Quelle(n):** GlobalWebIndex; ID 1110746

Umfragen zum veränderten Nutzerverhalten

## Entwicklung der Gaming-App-Nutzung weltweit im 1. Quartal 2020 (im Vergleich zum Vorjahresquartal)

Prozentualer Anstieg der Installationen und Sessions von Gaming-Apps 2020



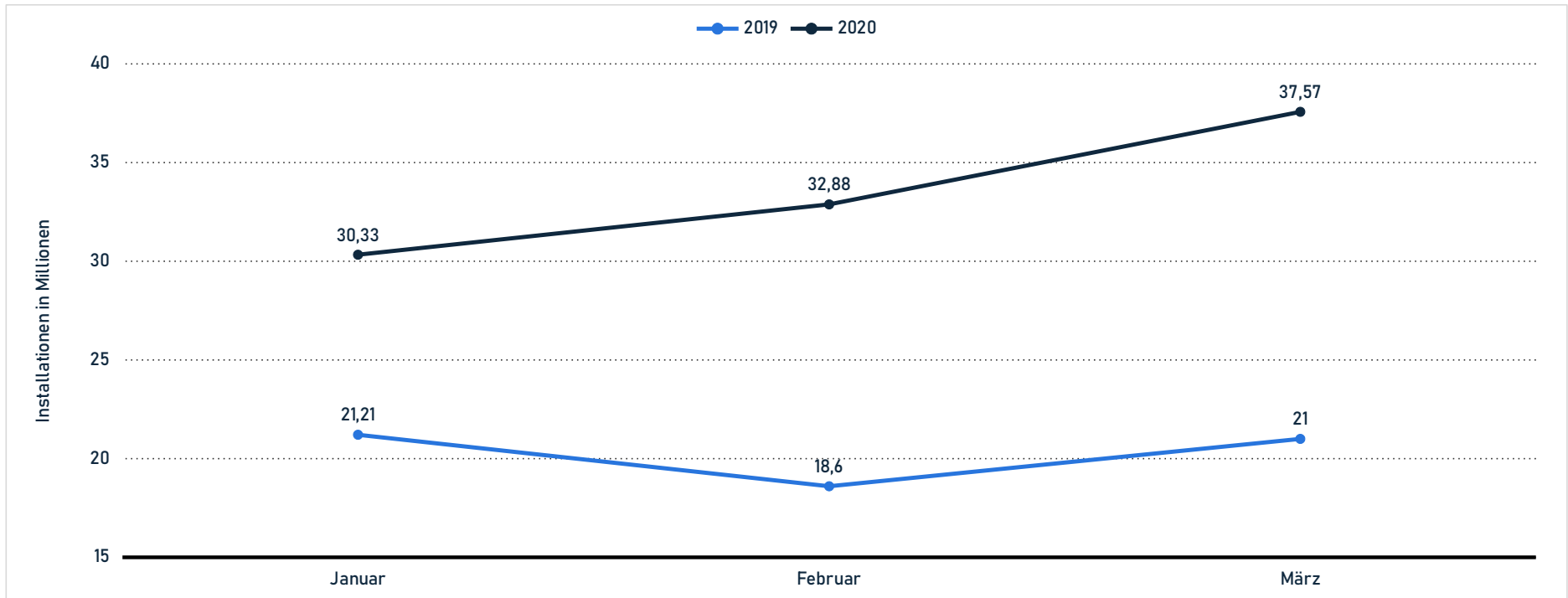
**Hinweis(e):** Weltweit; Q1 2019 und Q1 2020; Basierend auf anonymisierten Daten der 1.000 am besten performenden Apps auf der Plattform von Adjust, die 2019/20 erhoben wurden

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 142](#) zu finden.

**Quelle(n):** Internet World Business; ID [1112236](#)

# Entwicklung der Installationen von Gaming-Apps weltweit im 1. Quartal 2020 (in Millionen)

Installationen von Gaming-Apps 2020



**Hinweis(e):** Weltweit; Q1 2019 und Q1 2020; Werte jeweils zum Anfang des Monats; Basierend auf anonymisierten Daten der 1.000 am besten performenden Apps auf der Plattform von Adjust, die 2019/20 erhoben wurden

Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 143](#) zu finden.

**Quelle(n):** adjust; [ID 1114944](#)

Auswirkungen auf das Online-Gaming



# Gaming als pädagogisches und didaktisches Mittel

Ausschnitt aus:

## Linda Breitlauch: Serious Games - neue Lernwelten entstehen

<https://www.youtube.com/watch?v=nc9yKNgPBhI>

Linda Breitlauch | deutsche Medienwissenschaftlerin und Professorin für Game-Design an der Hochschule Trier

# Gaming als pädagogisches und didaktisches Mittel



Ausschnitt aus:

Linda Breitlauch:  
Serious Games - neue  
Lernwelten entstehen

<https://www.youtube.com/watch?v=nc9yKNgPBhl>

# Vom Offline Gaming zum Online Gaming

## Hardware



## Software



Ausschnitt aus:

## Stories of Games - Interaktivität in Videogames

<https://www.zdf.de/kultur/stories-of-games>

# Das Computerspiel als Baukasten



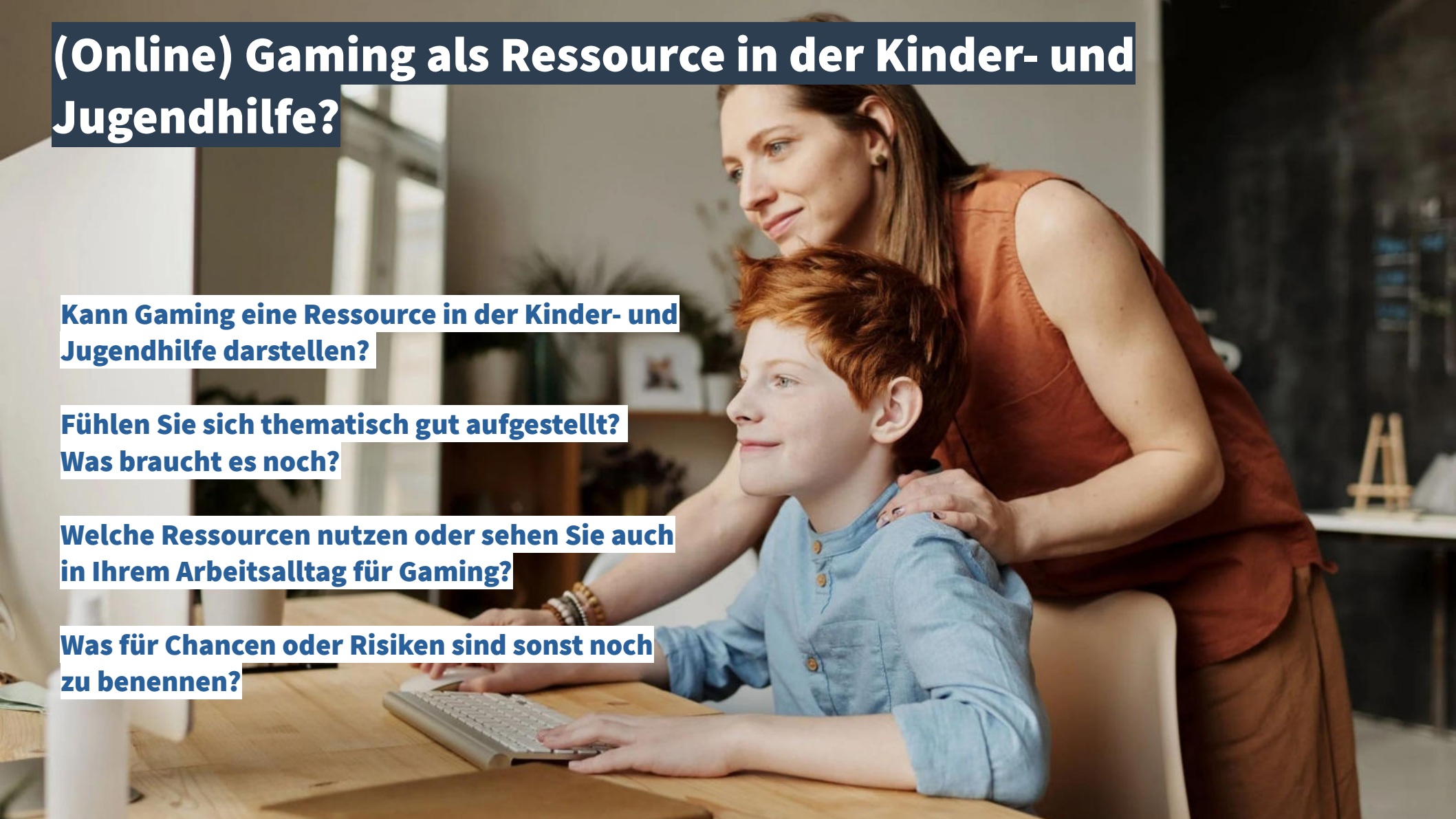
Ausschnitt aus:

## Stories of Games - Interaktivität in Videogames

<https://www.zdf.de/kultur/stories-of-games>



# **(Online) Gaming als Ressource in der Kinder- und Jugendhilfe?**



**Kann Gaming eine Ressource in der Kinder- und Jugendhilfe darstellen?**

**Fühlen Sie sich thematisch gut aufgestellt?  
Was braucht es noch?**

**Welche Ressourcen nutzen oder sehen Sie auch  
in Ihrem Arbeitsalltag für Gaming?**

**Was für Chancen oder Risiken sind sonst noch  
zu benennen?**



Danke für die Mitarbeit

# Bildquellen

- Pixabay | Fokusfoto Von Super Mario , Luigi Und Yoshi Figuren | <https://www.pexels.com/de-de/foto/fokusfoto-von-super-mario-luigi-und-yoshi-figuren-163036/>
- JESHOOTS.com | Zwei Personen Spielen Sony Ps4 | <https://www.pexels.com/de-de/foto/zwei-personen-spielen-sony-ps4-442576/>
- Pixabay | Fokusfoto Von 4 Hölzernen Bauernfigur | <https://www.pexels.com/de-de/foto/fokusfoto-von-4-holzernen-bauernfigur-209728/>
- Julia M Cameron | <https://www.pexels.com/de-de/foto/frau-schreibtisch-internet-technologie-4145355/>
- Suzy Hazelwood | Hotrod Druckgussmodell An Bord | <https://www.pexels.com/de-de/foto/hotrod-druckgussmodell-an-bord-1422673/>
- Athena | <https://www.pexels.com/de-de/foto/licht-smartphone-schreibtisch-internet-5861324/>
- Markus Spiske | <https://www.pexels.com/de-de/foto/kreativ-internet-computer-display-2004161/>
- Kampus Production | <https://www.pexels.com/de-de/foto/mann-menschen-frau-geschafft-7799564/>
- Andrea Piacquadio | <https://www.pexels.com/de-de/foto/nachdenkliche-frau-die-fenster-betrachtet-3769012/>
- Oleg Magni | Foto Von Vier Arten Von Ass Karten | <https://www.pexels.com/de-de/foto/foto-von-vier-arten-von-ass-karten-1831113/>
- Cottonbro | <https://www.pexels.com/de-de/foto/person-hande-schreibtisch-laptop-4065617/>
- Polina Tankilevitch | <https://www.pexels.com/de-de/foto/menschen-frau-hand-verbindung-4523017/>
- Alexander Kovalev | Flachbildschirm Computermonitor | <https://www.pexels.com/de-de/foto/flachbildschirm-computermonitor-3977908/>
- RODNAE Productions | <https://www.pexels.com/de-de/foto/frau-sitzung-spielen-technologie-7915357/>
- Giftpundits.com | Person Hält Smartphone Weiß Sitzend | <https://www.pexels.com/de-de/foto/person-halt-smartphone-weiss-sitzend-1310532/>
- Eva Eljas | <https://www.pexels.com/de-de/foto/teller-textur-rustikal-entwurf-6569305/>
- Brett Sayles | Grüne Und Beige Schnur | <https://www.pexels.com/de-de/foto/grune-und-beige-schnur-1624895/>
- luis gomes | Schwarzer Und Grauer Laptop Computer | <https://www.pexels.com/de-de/foto/schwarzer-und-grauer-laptop-computer-546819/>
- Anna Shvets | Gesichtsmaske Auf Blauem Hintergrund | <https://www.pexels.com/de-de/foto/gesichtsmaske-auf-blauem-hintergrund-3786126/>

# Was sind deine liebsten Videospiele?

Umfrage zu den beliebtesten Videospielen von Kindern in Deutschland 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erheber                 | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erhebungszeitraum       | 31. August bis 14. Oktober 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Anzahl der Befragten    | 861 Kinder, die Videospiele spielen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Altersgruppe            | 6-13 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Besondere Eigenschaften | n.a.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichung durch  | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichungsdatum  | Mai 2021                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Herkunftsverweis        | KIM-STUDIE 2020 – Kindheit, Internet, Medien, Seite 63                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>Es wurden sowohl Kinder von 6-13 Jahren als auch deren primäre Erziehungspersonen (Haupterzieher) befragt. Diese Statistik beruht auf den Angaben der Kinder. Es waren bis zu drei Nennungen möglich. Die Quelle macht keine genauen Angaben zur Fragestellung. Die hier gewählte Formulierung kann daher ge [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

## Beschreibung

Die Fußballspielreihe FIFA ist das beliebteste Videospiel bei Kindern: Laut KIM-Studie nannten im Jahr 2020 rund 11 Prozent der befragten Kinder zwischen 6 und 13 Jahren die erfolgreiche Spielreihe als liebstes Spiel. Die Beliebtheit war bei Mädchen und Jungen nicht gleich verteilt – 18 Prozent der befragten Jungen nannten das Spiel, während nur zwei Prozent der Mädchen gerne FIFA spielte. Auf dem zweiten Platz lag mit neun Prozent das Blockspiel Minecraft, welches bei beiden Geschlechtern relativ gleich beliebt war. Die Sims folgt auf dem dritten Platz, welches sich bei den Mädchen größerer Beliebtheit erfreute als bei den Jungen. Wie häufig spielen Kinder Videospiele? Im Rahmen der Studie gaben 25 Prozent der befragten Kinder an, jeden oder fast jeden Tag Videospiele zu spielen – ein Anstieg um drei Prozentpunkte im Vergleich zur Vorgängerstudie zwei Jahre zuvor. Die Spielhäufigkeit der Kinder nimmt mit steigendem Alter deutlich zu. So gaben rund 39 Prozent der Kinder zwischen 12 und 13 Jahren an, jeden oder fast jeden Tag zu spielen, während der Anteil der Kinder im Alter von 6 bis 7 Jahren bei nur 13 Prozent lag. Wie kommen Kinder an Spiele, für die sie zu jung sind? Auf die Frage, woher Kinder Zugriff auf Spiele haben, für die sie eigentlich zu jung seien, antworteten knapp zwei Drittel (64 Prozent) der befragten Kinder, sie von Freunden geschenkt bekommen zu haben, während ein knappes Drittel die Spiele sogar von der Mutter geschenkt bekam und rund 20 Prozent sie selbst gekauft hatten.

## Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft weltweit vom 1. Quartal 2005 bis zum 3. Quartal 2015 (in Millionen)

Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft bis Q3 2015

### Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | Activision Blizzard                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erheber                 | Activision Blizzard                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erhebungszeitraum       | 1. Quartal 2005 bis 3. Quartal 2015                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Region(en)              | Weltweit                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Anzahl der Befragten    | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Altersgruppe            | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Besondere Eigenschaften | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Veröffentlichung durch  | Activision Blizzard                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Veröffentlichungsdatum  | November 2015                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Herkunftsverweis        | <a href="http://investor.activision.com">investor.activision.com</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>Ab dem 4. Quartal 2015 werden von Blizzard keine Abonnentenzahlen mehr veröffentlicht. Die Zahlen stammen aus Pressemitteilungen und Quartalsberichten von Activision Blizzard bzw. Vivendi Games und beziehen sich jeweils auf das Ende des Quartals. Die Quelle macht nicht in allen Quartalen Angaben zur [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

### Beschreibung

Die letzten offiziellen Informationen zur Anzahl der Abonnenten/Abonnements des Onlinerollenspiels World of Warcraft stammen aus dem Jahr 2015. Am Ende des dritten Quartals 2015 (30. September 2015) konnte WoW rund 5,5 Millionen aktive Abonnenten verzeichnen. Seit dem vierten Quartal 2015 veröffentlicht Blizzard keine Abonnentenzahlen mehr. Weitere Informationen World of Warcraft aus dem Hause Blizzard Entertainment wird zum MMORPG-Genre (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) gezählt und gilt als das erfolgreichste Spiel seiner Art. Zu Spitzenzeiten konnte es rund 12 Millionen Spieler weltweit verzeichnen. Das Spiel wurde im November 2004 in den USA veröffentlicht und war ab Februar 2005 auch in Europa erhältlich. World of Warcraft war auf Anhieb ein Erfolg – am Ende des Jahres 2005 war die Anzahl der aktiven Abonnements bereits auf mehr als fünf Millionen gestiegen. Im vierten Quartal 2007 konnte Blizzard dann erstmals zehn Millionen WoW-Spieler vermelden. Auch in den folgenden Jahren wuchs die WoW-Spielerzahl weiter an und erreichte in der zweiten Jahreshälfte 2010 ihren Höchststand von zwölf Millionen. Weitere Statistiken zum Thema World of Warcraft finden Sie hier .

# Absatzzahlen der weltweit meistverkauften Videospiele in Millionen Stück (Stand: April 2021)

Weltweit meistverkaufte Videospiele bis April 2021

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                   |
|-------------------------|---------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | Wikipedia                                         |
| Erheber                 | Wikipedia                                         |
| Erhebungszeitraum       | 15. April 2021                                    |
| Region(en)              | Weltweit                                          |
| Anzahl der Befragten    | <i>n.a.</i>                                       |
| Altersgruppe            | <i>n.a.</i>                                       |
| Besondere Eigenschaften | <i>n.a.</i>                                       |
| Veröffentlichung durch  | Wikipedia                                         |
| Veröffentlichungsdatum  | April 2021                                        |
| Herkunftsverweis        | <a href="https://wikipedia.org">wikipedia.org</a> |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                      |
| Hinweis(e):             | <i>n.a.</i>                                       |

## Beschreibung

Das bislang (Stand April 2021) meistverkaufte Videospiel der Welt, mit 200 Millionen Verkäufen, ist das Spiel Minecraft, welches ursprünglich vom schwedischen Studio Mojang entwickelt wurde und mittlerweile im Besitz von Microsoft ist. Auf dem zweiten Platz folgt das puzzleähnliche Videospiel Tetris. Vom Computerspiel, das ursprünglich vom russischen Entwickler Alexei Paschitnow stammt, wurden bisher weltweit rund 143 Millionen Einheiten verkauft (kombinierte Verkaufszahl der EA- und Nintendo-Versionen). Grand Theft Auto V kommt mit 140 Millionen verkauften Einheiten auf den dritten Platz. Tetris Die erste spielbare Version von Tetris wurde im Juni 1984 in der damaligen Sowjetunion fertiggestellt. Es dauerte bis zum Jahr 1987, bis Tetris als Version für den IBM-PC in den USA auf den Markt kam. Den weltweiten Durchbruch schaffte das Spiel aber erst durch die Zusammenarbeit mit Nintendo. Das japanische Unternehmen veröffentlichte Tetris im Jahr 1989 zusammen mit der Handheld-Spielkonsole Game Boy und das Spiel wurde damit auf einen Schlag weltberühmt. Laut Guinness-Buch der Rekorde wurde Tetris mittlerweile auf mehr als 65 verschiedene Computer-Plattformen portiert.

# Hast Du schon mal versehentlich etwas beim Spielen gekauft/abonniert?

Unbeabsichtigte Käufe beim Online-Spielen von Jugendlichen 2020 (nach Altersgruppen)

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erheber                 | GIM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erhebungszeitraum       | 08. Juni bis 20. Juli 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Anzahl der Befragten    | n =1.105 (2020)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Altersgruppe            | 12-19 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Besondere Eigenschaften | Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Handyspielen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Veröffentlichung durch  | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichungsdatum  | Dezember 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Herkunftsverweis        | JIM-STUDIE 2020 - Jugend, Information, Medien, Seite 59                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>Die Quelle macht keine genauen Angaben zur Fragestellung. Die hier gewählte Formulierung kann daher gegenüber der Befragung leicht abweichen. Herausgeber der Studienreihe JIM ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, der gemeinsam von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

## Beschreibung

13 Prozent der Jugendlichen von 12 bis 19 Jahren in Deutschland gaben im Jahr 2020 im Rahmen der JIM-Studie an, bereits versehentlich einmal etwas in einem Online-Spiel gekauft oder abonniert zu haben. Gegenüber dem Vorjahr sind die Anteile der Befragten in allen Altersgruppen deutlich gestiegen. Weitere Daten zur Mediennutzung von Jugendlichen finden Sie auf der Themenseite.



# Einzelhandelsabsatz der meistverkauften Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2018 (in 1.000 Stück)

Absatzzahlen der meistverkauften Videospiele in Deutschland 2018

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                            |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | VGChartz                                                                                                                                                                   |
| Erheber                 | VGChartz                                                                                                                                                                   |
| Erhebungszeitraum       | 2018                                                                                                                                                                       |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                |
| Anzahl der Befragten    | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                |
| Altersgruppe            | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                |
| Besondere Eigenschaften | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                |
| Veröffentlichung durch  | VGChartz                                                                                                                                                                   |
| Veröffentlichungsdatum  | August 2019                                                                                                                                                                |
| Herkunftsverweis        | <a href="https://vgchartz.com">vgchartz.com</a>                                                                                                                            |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                               |
| Hinweis(e):             | <i>Die Quelle aktualisiert auch zurückliegende Jahre kontinuierlich.<br/>Diese Version der Statistik kann sich deshalb von einer vorherigen<br/>Version unterscheiden.</i> |

## Beschreibung

Die Statistik zeigt die Verkaufszahlen der populärsten Videospiele im Handel in Deutschland im Jahr 2018. Vom Spiel "Mario Kart 8 Deluxe" (NS) wurden im Jahr 2018 rund 559.000 Kopien im Einzelhandel verkauft.

# Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?

Umfrage zu den bevorzugten Gaming-Genres in Deutschland 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                              |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | Bitkom                                                       |
| Erheber                 | Bitkom Research                                              |
| Erhebungszeitraum       | Juni 2020                                                    |
| Region(en)              | Deutschland                                                  |
| Anzahl der Befragten    | 554 Personen, die zumindest gelegentlich Videospiele spielen |
| Altersgruppe            | ab 16 Jahre                                                  |
| Besondere Eigenschaften | <i>n.a.</i>                                                  |
| Veröffentlichung durch  | Bitkom                                                       |
| Veröffentlichungsdatum  | August 2020                                                  |
| Herkunftsverweis        | <a href="https://bitkom.org">bitkom.org</a>                  |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                 |
| Hinweis(e):             | <i>Mehrfachnennungen waren möglich.</i>                      |

## Beschreibung

Die vorliegende Statistik bildet den Anteil der Gamer in Deutschland ab, die Computer- oder Videospiele des jeweiligen Genres spielen. Laut Umfrage belief sich im Jahr 2020 der Anteil der Gamer, die Actionspiele spielen auf rund 67 Prozent.

# Auf welchen Geräten spielen Sie Video- oder Computerspiele?

Umfrage zu den bevorzugten Gaming-Geräten in Deutschland 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | Bitkom                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Erheber                 | Bitkom Research                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Erhebungszeitraum       | Juni 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Anzahl der Befragten    | 554 Personen, die zumindest gelegentlich Videospiele spielen                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Altersgruppe            | ab 16 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Besondere Eigenschaften | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Veröffentlichung durch  | Bitkom                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Veröffentlichungsdatum  | August 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Herkunftsverweis        | <a href="https://bitkom.org">bitkom.org</a>                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Hinweis(e):             | <i>Die Quelle macht folgende Angaben: "Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom im Juni 2020 durchgeführt hat. Dabei wurden 1.195 Menschen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 554 Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ".</i> |

## Beschreibung

Die vorliegende Statistik bildet den Anteil der Gamer in Deutschland ab, die Computer- oder Videospiele auf dem jeweiligen Gerät spielen. Laut Umfrage belief sich im Jahr 2020 der Anteil der Gamer, die auf einem Laptop spielen auf rund 77 Prozent.

# Welche der folgenden Aktivitäten haben Sie aufgrund des Coronavirus zu Hause durchgeführt?

Veränderung des Konsums digitaler Medien während der Corona-Krise in Deutschland 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | GlobalWebIndex                                                                                                                                                                                   |
| Erheber                 | GlobalWebIndex                                                                                                                                                                                   |
| Erhebungszeitraum       | 16.03 bis 20.03.2020 und 31.03 bis 02.04.2020                                                                                                                                                    |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                      |
| Anzahl der Befragten    | n=1.010 (März), n=1.066 (April)                                                                                                                                                                  |
| Altersgruppe            | 16-64 Jahre                                                                                                                                                                                      |
| Besondere Eigenschaften | n.a.                                                                                                                                                                                             |
| Veröffentlichung durch  | GlobalWebIndex                                                                                                                                                                                   |
| Veröffentlichungsdatum  | April 2020                                                                                                                                                                                       |
| Herkunftsverweis        | Coronavirus Research April 2020: Multi-market research wave 2, S. 68                                                                                                                             |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                     |
| Hinweis(e):             | <i>Die Fragestellung wurde frei aus dem Englischen übersetzt. Die Originalfrage lautet: "Which of the following have you been doing at home, because of the coronavirus/ COVID-19 outbreak?"</i> |

## Beschreibung

Im Rahmen einer Umfrage gaben rund 30 Prozent der Befragten in Deutschland im April 2020 an, dass sie Messaging-Dienste (z. B. WhatsApp, Facebook Messenger usw.) in der aktuellen Situation häufiger nutzen als noch vor der Corona-Krise. Im März lag dieser Anteil noch bei etwa 22 Prozent. Rund 17 Prozent der Befragten nutzten im April verstärkt Audiostreaming-Dienste (z.B. Spotify, Apple Music, usw.).

[Zurück zur Statistik](#)

# Welche Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Smartphonespiele spielst Du am liebsten?

Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen (12 bis 13 Jahre) 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erheber                 | GIM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erhebungszeitraum       | 08. Juni bis 20. Juli 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Anzahl der Befragten    | n = 1.105 Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Altersgruppe            | 12-19 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Besondere Eigenschaften | 12- 13-Jährige                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Veröffentlichung durch  | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichungsdatum  | Dezember 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Herkunftsverweis        | JIM-STUDIE 2020 - Jugend, Information, Medien, Seite 58                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>Herausgeber der Studienreihe JIM ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, der gemeinsam von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) getragen wird. Die Studienreihe wird in Kooperation mit der S [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

## Beschreibung

Diese Statistik zeigt die Ergebnisse einer Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen im Alter von 12 bis 13 Jahren in Deutschland. 23 Prozent der Befragten in dieser Altersgruppe gaben an, dass sie am liebsten das Fußball-Spiel FIFA auf dem Computer, der Konsole, als Online- oder Tabletgame oder Smartphonespiel spielen. Weitere Daten zur Mediennutzung von Jugendlichen finden Sie auf der Themenseite.

# Welche Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Smartphonespiele spielst Du am liebsten?

Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen (16 bis 17 Jahre) 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erheber                 | GIM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erhebungszeitraum       | 08. Juni bis 20. Juli 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Anzahl der Befragten    | n = 1.105 Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Altersgruppe            | 12-19 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Besondere Eigenschaften | 16-17-Jährige                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Veröffentlichung durch  | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichungsdatum  | Dezember 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Herkunftsverweis        | JIM-STUDIE 2020 - Jugend, Information, Medien, Seite 58                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>Herausgeber der Studienreihe JIM ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, der gemeinsam von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) getragen wird. Die Studienreihe wird in Kooperation mit der S [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

## Beschreibung

Diese Statistik zeigt die Ergebnisse einer Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen im Alter von 16 bis 17 Jahren in Deutschland. 14 Prozent der Befragten in dieser Altersgruppe gaben an, dass sie am liebsten Minecraft auf dem Computer, der Konsole, als Online- oder Tabletgame oder Smartphonespiel spielen. Weitere Daten zur Mediennutzung von Jugendlichen finden Sie auf der Themenseite.



# Durchschnittsalter der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2021 (in Jahren)

Durchschnittsalter der Computerspieler in Deutschland bis 2021

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                    |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | game; GfK                                                          |
| Erheber                 | game; GfK                                                          |
| Erhebungszeitraum       | 2013 bis 2021                                                      |
| Region(en)              | Deutschland                                                        |
| Anzahl der Befragten    | <i>n.a.</i>                                                        |
| Altersgruppe            | <i>n.a.</i>                                                        |
| Besondere Eigenschaften | Personen, die gelegentlich oder regelmäßig digitale Spiele spielen |
| Veröffentlichung durch  | game                                                               |
| Veröffentlichungsdatum  | Mai 2021                                                           |
| Herkunftsverweis        | game.de                                                            |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                       |
| Hinweis(e):             | <i>n.a.</i>                                                        |

## Beschreibung

Die Statistik bildet das Durchschnittsalter der Computerspieler in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2021 ab. Im Jahr 2021 beträgt das durchschnittliche Alter der Spieler 37,4 Jahre.

# Anteil der Computer- und Videospieler in verschiedenen Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2020

Anteil der Computerspieler in Deutschland nach Altersgruppe 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                               |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | Bitkom; Bitkom Research                                                                                                                       |
| Erheber                 | Bitkom Research                                                                                                                               |
| Erhebungszeitraum       | Juni 2020                                                                                                                                     |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                   |
| Anzahl der Befragten    | 1.195 Befragte                                                                                                                                |
| Altersgruppe            | ab 16 Jahre                                                                                                                                   |
| Besondere Eigenschaften | <i>n.a.</i>                                                                                                                                   |
| Veröffentlichung durch  | Bitkom                                                                                                                                        |
| Veröffentlichungsdatum  | August 2020                                                                                                                                   |
| Herkunftsverweis        | <a href="https://bitkom.org">bitkom.org</a>                                                                                                   |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                  |
| Hinweis(e):             | <i>Diese Frage wurde bei der Befragung in folgendem Wortlaut gestellt: "Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?"</i> |

## Beschreibung

Die vorliegende Statistik bildet den Anteil der Personen in Deutschland nach Altersgruppe ab, die zumindest hin und wieder Computer- oder Videospiele spielen. Laut Umfrage belief sich im Jahr 2020 der Anteil der Gamer unter den 30- bis 49-Jährigen in Deutschland auf 66 Prozent.

# Verteilung der Computer- und Videospiele in Deutschland nach Geschlecht von 2013 bis 2021

Verteilung der Computer- und Videospiele in Deutschland nach Geschlecht bis 2021

## Informationen zur Statistik

|                         |                              |
|-------------------------|------------------------------|
| Quelle(n)               | game; GfK                    |
| Erheber                 | game; GfK                    |
| Erhebungszeitraum       | 2013 bis 2021                |
| Region(en)              | Deutschland                  |
| Anzahl der Befragten    | <i>n.a.</i>                  |
| Altersgruppe            | <i>n.a.</i>                  |
| Besondere Eigenschaften | <i>n.a.</i>                  |
| Veröffentlichung durch  | game                         |
| Veröffentlichungsdatum  | Mai 2021                     |
| Herkunftsverweis        | game.de                      |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a> |
| Hinweis(e):             | <i>n.a.</i>                  |

## Beschreibung

Diese Statistik zeigt eine Verteilung der Gamer in Deutschland nach Geschlecht. Im Jahr 2021 sind rund 48 Prozent der Computer- und Videospiele in Deutschland weiblich.

# Wie häufig spielst Du Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespiele?

Umfrage zur Nutzungshäufigkeit von Games durch Jugendliche 2020 (nach Geschlecht)

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erheber                 | GIM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erhebungszeitraum       | 08. Juni bis 20. Juli 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Anzahl der Befragten    | 1.200 Jugendliche                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Altersgruppe            | 12-19 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Besondere Eigenschaften | n.a.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichung durch  | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichungsdatum  | Dezember 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Herkunftsverweis        | JIM-STUDIE 2020 – Jugend, Information, Medien, Seite 54                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>Herausgeber der Studienreihe JIM ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, der gemeinsam von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) getragen wird. Die Studienreihe wird in Kooperation mit der S [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

## Beschreibung

Diese Statistik zeigt eine Umfrage zur Nutzungshäufigkeit von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen durch Jugendliche in Deutschland nach Geschlecht im Jahr 2020. Rund 56 Prozent der befragten Mädchen im Alter von 12 bis 19 Jahren gaben an, täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele zu spielen. Weitere Daten zur Mediennutzung von Jugendlichen finden Sie auf der Themenseite.

# Wie lange nutzt Ihr Kind ungefähr täglich folgende Medien?

Nutzungsdauer von Medien durch Kinder 2020 (nach Altersgruppen)

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erheber                 | IFAK                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erhebungszeitraum       | 31. August bis 14. Oktober 2020                                                                                                                                                                                                                                 |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Anzahl der Befragten    | n = 1.216                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Altersgruppe            | 6-13 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Besondere Eigenschaften | Angaben der Haupterzieher; Mittelwert                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichung durch  | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Veröffentlichungsdatum  | Mai 2021                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Herkunftsverweis        | KIM-STUDIE 2020 – Kindheit, Internet, Medien, Seite 79                                                                                                                                                                                                          |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                    |
| Hinweis(e):             | <i>Es wurden sowohl Kinder von 6-13 Jahren als auch deren primäre Erziehungspersonen (Haupterzieher) befragt. Die Quelle macht keine genauen Angaben zur Fragestellung. Die hier gewählte Formulierung kann daher gegenüber der Befragung leicht abweichen.</i> |

## Beschreibung

Das Fernsehen ist laut den in der KIM-Studie 2020 befragten Haupterziehern der Kinder das am längsten genutzte Medium von Kindern aller Altersgruppen. Während im Jahr 2020 Kinder im Alter von sechs bis sieben Jahren durchschnittlich rund 58 Minuten am Tag Fernsehen schauten, lag die Sehdauer der 12- bis 13-Jährigen bei 75 Minuten. Insgesamt nahm die Nutzungsdauer der abgefragten Medien mit steigendem Alter zu: Insbesondere die Internetnutzung stieg von rund 14 Minuten bei der jüngsten Gruppe auf 84 Minuten bei der Gruppe von 12 bis 13 Jahren an. Werden die Medien von den Kindern eher alleine oder eher mit anderen genutzt? Beim Fernsehen gaben mehr als zwei Drittel der befragten Kinder an, dies eher allein zu tun. DVDs und Blu-rays wurden am ehesten mit Freunden geschaut, ebenso wie das Spielen am PC, einer Konsole oder online. Die Medien, die am ehesten gemeinsam mit den Eltern genutzt wurden, waren das Radio sowie DVDs und BluRays. Welchen Einfluss haben die verschiedenen Medien auf Schulerfolg und Gewaltbereitschaft >Rund 69 Prozent der befragten Haupterzieher der Kinder gaben an, dass sie Büchern einen positiven Einfluss auf den Schulerfolg beimessen. PCs, Laptops und Tablets sowie das Internet wurden von 48 bzw. 47 Prozent der Erzieher als wichtig erachtet. Den größten negativen Einfluss durch Förderung der Gewaltbereitschaft der Kinder sahen zu 64 Prozent der Haupterzieher im Internet. Fernsehen, Videos und DVDs wurden von mehr als der Hälfte genannt.

# Welche Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Smartphonespiele spielst Du am liebsten?

Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen (14 bis 15 Jahre) 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erheber                 | GIM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erhebungszeitraum       | 08. Juni bis 20. Juli 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Anzahl der Befragten    | n = 1.105 Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Altersgruppe            | 12-19 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Besondere Eigenschaften | 14-15-Jährige                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Veröffentlichung durch  | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichungsdatum  | Dezember 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Herkunftsverweis        | JIM-STUDIE 2020 - Jugend, Information, Medien, Seite 58                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>Herausgeber der Studienreihe JIM ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, der gemeinsam von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) getragen wird. Die Studienreihe wird in Kooperation mit der S [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

## Beschreibung

Diese Statistik zeigt die Ergebnisse einer Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen im Alter von 14 bis 15 Jahren in Deutschland. 22 Prozent der Befragten in dieser Altersgruppe gaben 2020 an, dass sie am liebsten das Actionspiel Fortnite auf dem Computer, der Konsole, als Online- oder Tabletgame oder Smartphonespiel spielen. Weitere Daten zur Mediennutzung von Jugendlichen finden Sie auf der Themenseite.

# Umsatz mit In-Game-Käufen in Computer- und Videospielen (u.a. Mikrotransaktionen) in Deutschland von 2008 bis 2020 (in Millionen Euro)

Umsatz mit In-Game-Käufen für Videospiele in Deutschland bis 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | game; GfK; App Annie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erheber                 | game; GfK; App Annie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erhebungszeitraum       | 2008 bis 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Anzahl der Befragten    | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Altersgruppe            | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Besondere Eigenschaften | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Veröffentlichung durch  | game                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichungsdatum  | März 2021                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Herkunftsverweis        | game.de                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>* Bruch in der Methodik. In der Quelle steht folgende Erläuterung: "Vor dem Hintergrund der zunehmenden Dynamik digitaler Geschäftsmodelle wurden in Zusammenarbeit zwischen GfK und BIU die statistischen Methoden zur Messung der Umsätze von virtuellen Zusatzinhalten angepasst". ** Die Quelle machte i [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

## Beschreibung

Die Statistik bildet den Umsatz mit In-Game-Käufen in Videospielen (Mikrotransaktionen, virtuelle Zusatzinhalte, etc.) in Deutschland von 2008 bis 2020 ab. Im Jahr 2020 wurde mit In-Game-Käufen ein Umsatz von 3,25 Milliarden Euro erwirtschaftet.



# Welche Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- oder Smartphonespiele spielst Du am liebsten?

Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen (18 bis 19 Jahre) 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Erheber                 | GIM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Erhebungszeitraum       | 08. Juni bis 20. Juli 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Region(en)              | Deutschland                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Anzahl der Befragten    | n = 1.105 Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Altersgruppe            | 12-19 Jahre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Besondere Eigenschaften | 18-19-Jährige                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Veröffentlichung durch  | mpfs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Veröffentlichungsdatum  | Dezember 2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Herkunftsverweis        | JIM-STUDIE 2020 - Jugend, Information, Medien, Seite 58                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hinweis(e):             | <i>Herausgeber der Studienreihe JIM ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, der gemeinsam von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) getragen wird. Die Studienreihe wird in Kooperation mit der S [...] Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website</i> |

## Beschreibung

Diese Statistik zeigt die Ergebnisse einer Umfrage zu den beliebtesten Games bei Jugendlichen im Alter von 18 bis 19 Jahren in Deutschland. 13 Prozent der Befragten in dieser Altersgruppe gaben an, dass sie am liebsten das Fußball-Spiel FIFA auf dem Computer, der Konsole, als Online- oder Tabletgame oder Smartphonespiel spielen. Weitere Daten zur Mediennutzung von Jugendlichen finden Sie auf der Themenseite.

# Entwicklung der Installationen von Gaming-Apps weltweit im 1. Quartal 2020 (in Millionen)

Installationen von Gaming-Apps 2020

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                                                                                                                        |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | <a href="#">adjust</a>                                                                                                                                                 |
| Erheber                 | <a href="#">adjust</a>                                                                                                                                                 |
| Erhebungszeitraum       | Q1 2019 und Q1 2020                                                                                                                                                    |
| Region(en)              | Weltweit                                                                                                                                                               |
| Anzahl der Befragten    | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                            |
| Altersgruppe            | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                            |
| Besondere Eigenschaften | Werte jeweils zum Anfang des Monats; Basierend auf anonymisierten Daten der 1.000 am besten performenden Apps auf der Plattform von Adjust, die 2019/20 erhoben wurden |
| Veröffentlichung durch  | <a href="#">adjust</a>                                                                                                                                                 |
| Veröffentlichungsdatum  | April 2020                                                                                                                                                             |
| Herkunftsverweis        | App trends 2020 – A global benchmark of app performance, Seite 4                                                                                                       |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                                                                                                                           |
| Hinweis(e):             | <i>n.a.</i>                                                                                                                                                            |

## Beschreibung

Laut adjust wurden Gaming-Apps im März 2020 rund 37,6 Millionen mal weltweit heruntergeladen. Im Vorjahresmonat wurden Gaming-Apps rund 21 Millionen mal installiert.

[Zurück zur Statistik](#)

# Verteilung der Videogamer in Deutschland nach Alter im Jahr 2021

Altersverteilung von Computerspielern in Deutschland 2021

## Informationen zur Statistik

|                         |                                                                    |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Quelle(n)               | game; GfK                                                          |
| Erheber                 | game; GfK                                                          |
| Erhebungszeitraum       | 2021                                                               |
| Region(en)              | Deutschland                                                        |
| Anzahl der Befragten    | <i>n.a.</i>                                                        |
| Altersgruppe            | <i>n.a.</i>                                                        |
| Besondere Eigenschaften | Personen, die gelegentlich oder regelmäßig digitale Spiele spielen |
| Veröffentlichung durch  | game                                                               |
| Veröffentlichungsdatum  | Mai 2021                                                           |
| Herkunftsverweis        | game.de                                                            |
| URL auf der Webseite    | <a href="#">zur Webseite</a>                                       |
| Hinweis(e):             | <i>n.a.</i>                                                        |

## Beschreibung

Im Jahr 2020 sind 10 Prozent aller Gamer in Deutschland 60 bis 69 Jahre alt. Laut Quelle werden hier Personen gezählt, die zumindest gelegentlich Computer- und Videospiele spielen. Dabei ist es unerheblich, ob auf PCs, Konsolen, Smartphones, Tablets oder Handhelds gespielt wird. Rund 7 Prozent der Computerspieler sind 6 bis 9 Jahre alt. Auf die 10- bis 19-Jährigen entfallen 16 Prozent, 15 Prozent sind 20 bis 29 Jahre alt und 17 Prozent der Gamer sind zwischen 30 und 39 Jahre alt. Die Gruppe der 40- bis 49-Jährigen stellt 15 Prozent der Computerspieler, bei den 50- bis 59-Jährigen sind es 19 Prozent. Weitere Informationen In Deutschland gibt es im Jahr 2020 mehr als 34 Millionen Gamer und die Spielerzahl ist seit Jahren nahezu unverändert. Das Durchschnittsalter der Gamer ist mittlerweile auf mehr als 37 Jahre angestiegen, im Jahr 2014 waren die Spieler im Durchschnitt noch 31 Jahre alt. Das Verhältnis von männlichen und weiblichen Spielern ist in Deutschland relativ ausgeglichen: Rund 52 Prozent der Gamer sind männlich, 48 Prozent sind weiblich.