

ESL

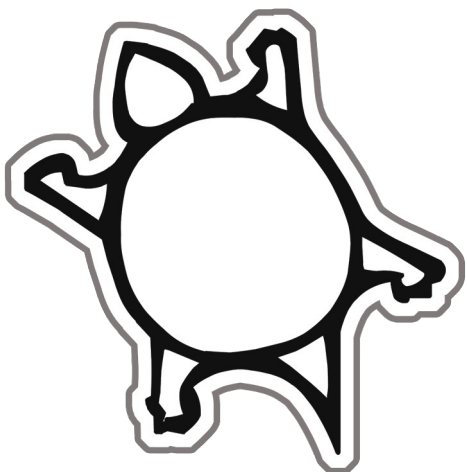
User-Profil

Abstrakt:

Die ESL führt jährlich eine Umfrage unter ihren Usern durch. Die hier vorliegenden Daten basieren auf der aktuellen ESL-Studie, Stand Dezember 2006. Hier hatten alle User der ESL die Möglichkeit, einmalig an einer Onsite-Befragung teilzunehmen. Innerhalb weniger Tage nahmen mehr als 72.000 Mitglieder der ESL an dieser Umfrage teil. Die Daten wurden mit SPSS 13.0 ausgewertet und sind für die User der ESL, welche derzeit mehr als 600.000 registrierte Mitglieder hat, repräsentativ. Die vorliegenden Ergebnisse dieser Erhebung beziehen sich auf ausgewählte Fragestellungen.

Änderungshistorie:

Version 1.0 18.04.2007



<http://www.turtle-entertainment.de>

<http://www.esl.eu>

Inhalt

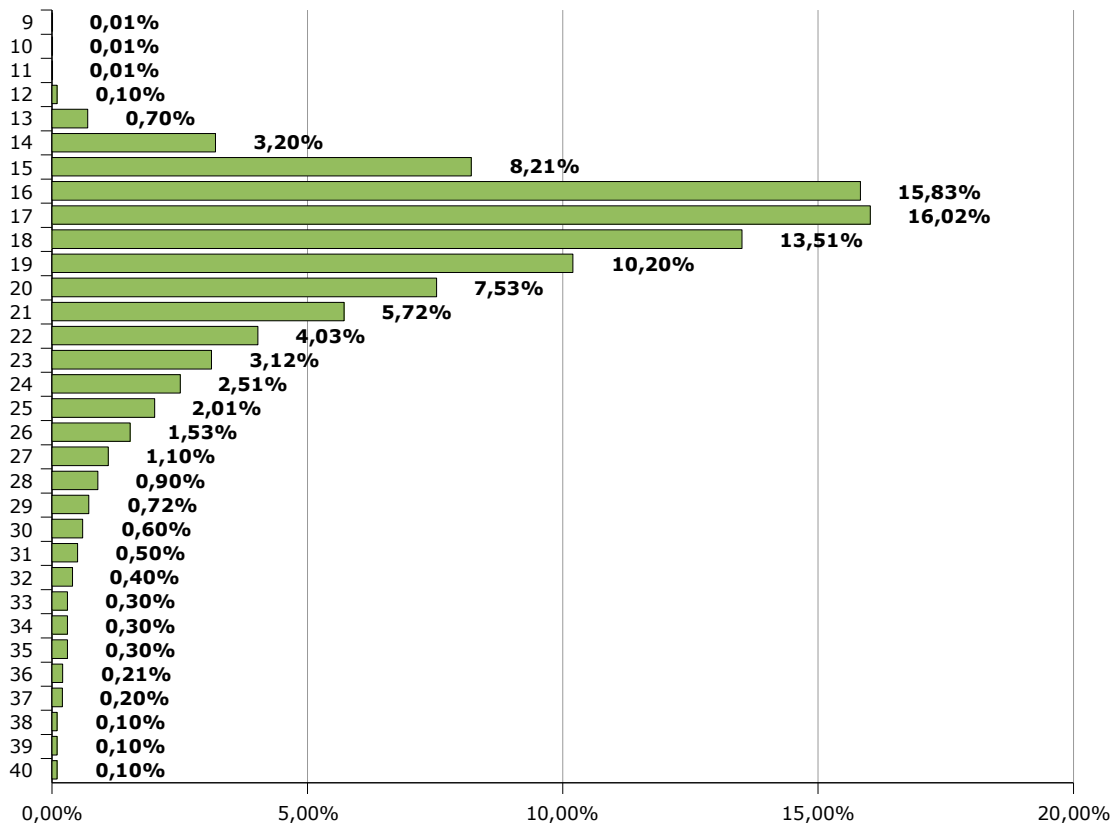
Soziodemographie: Wer sind die User der ESL?	4
Unterhaltung: Die bevorzugten Genres.....	7
Budget: Wieviel Geld steht den ESL-Usern zur Verfügung?.....	8
Soziale Komponenten: Der Gamer als typischer Einzelgänger?.....	9
Lifestyle: Gamer als Trendsetter?	14
Konsum: Gamer als Konsumenten.....	17
Vorurteile über Gamer und die Realität.....	19
Kontakt:	22

Soziodemographie: Wer sind die User der ESL?

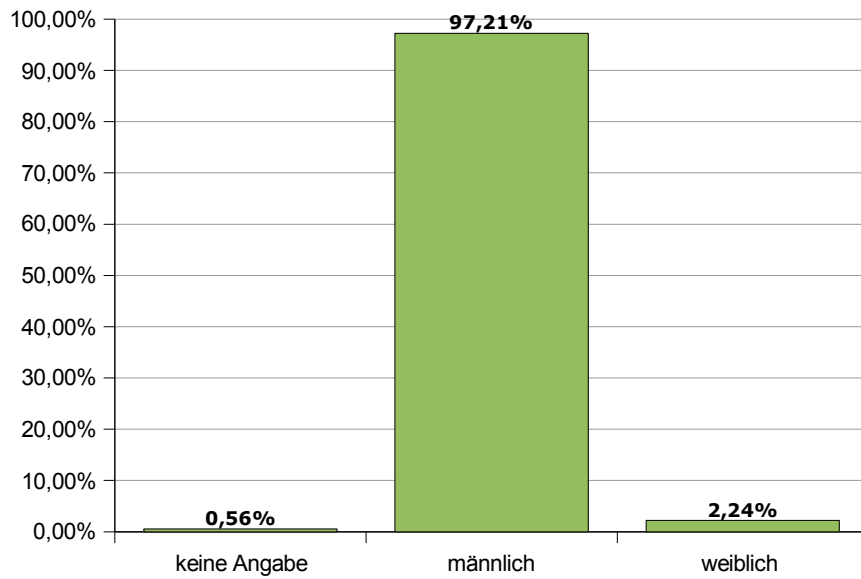
Das Alter der ESL-User liegt zwischen 9 und 60 Jahren, wobei die älteren Spieler in der ESL eher eine Ausnahme darstellen. Durchschnittlich sind die Teilnehmer der Umfrage 19,09 Jahre alt und überwiegend männlich (97%). Außerdem setzen sich Gamer in der ESL hauptsächlich aus Schülern und Azubis zusammen, weiterhin sind Studenten und junge Berufstätige in der ESL vertreten.

Hinsichtlich der Schulabschlüsse bzw. angestrebten Schulabschlüsse kann man festhalten, dass die meisten Umfrageteilnehmer über eine vergleichsweise gute schulische Bildung verfügen und etwa im bundesdeutschen Durchschnitt liegen. Durch den hohen Anteil an Schülern ist zu erwarten, dass die schulische Ausbildung noch nicht abgeschlossen ist und höhere Bildungsabschlüsse angestrebt werden. Auch viele Gymnasiasten gaben an, bereits einen Realschulabschluss zu haben.

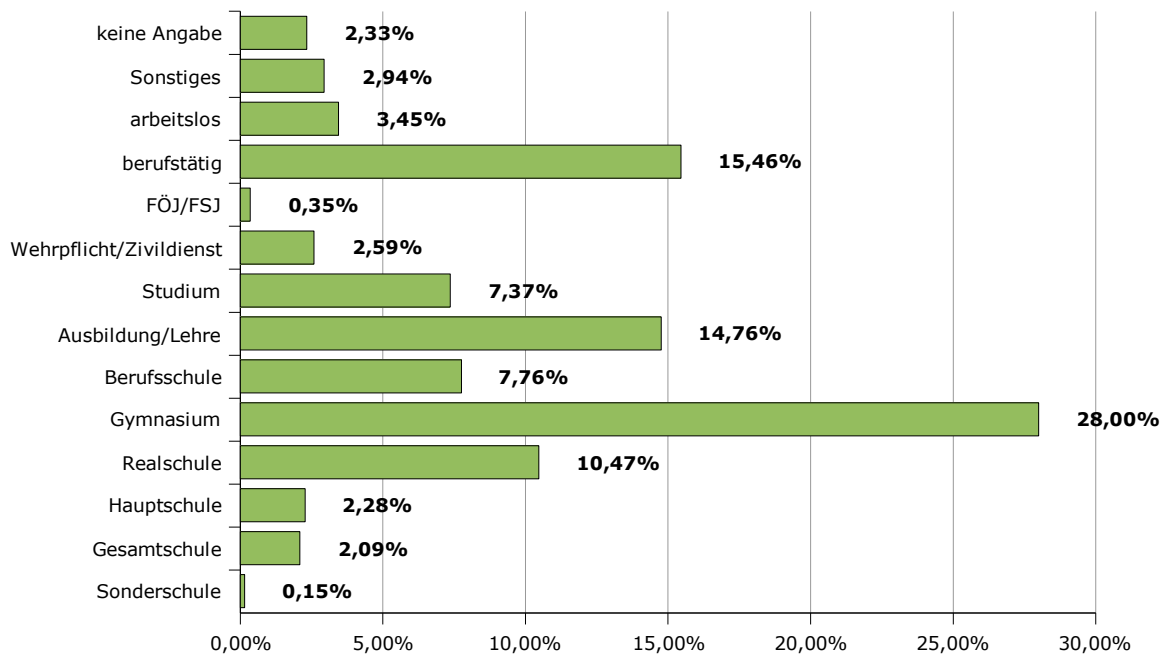
Altersverteilung der 9- bis 40-Jährigen



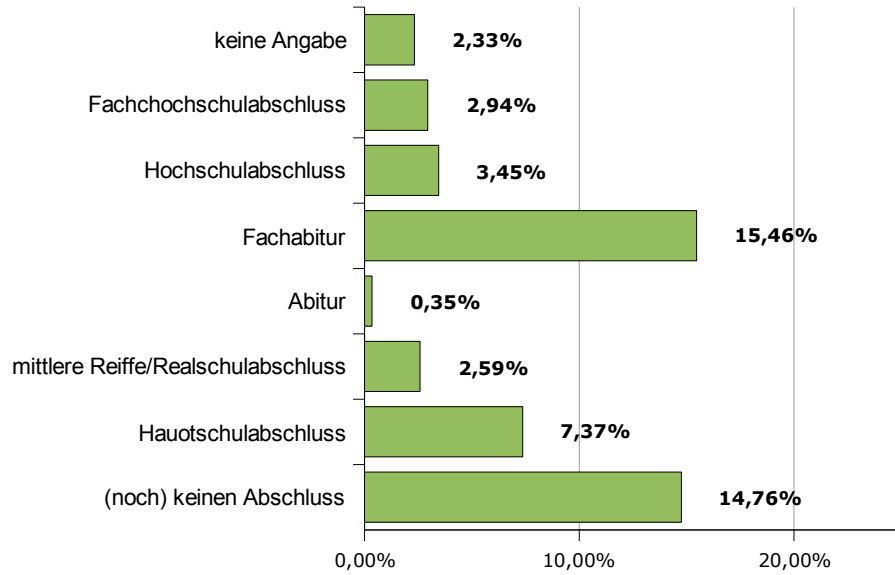
Geschlecht



aktuelle Tätigkeit



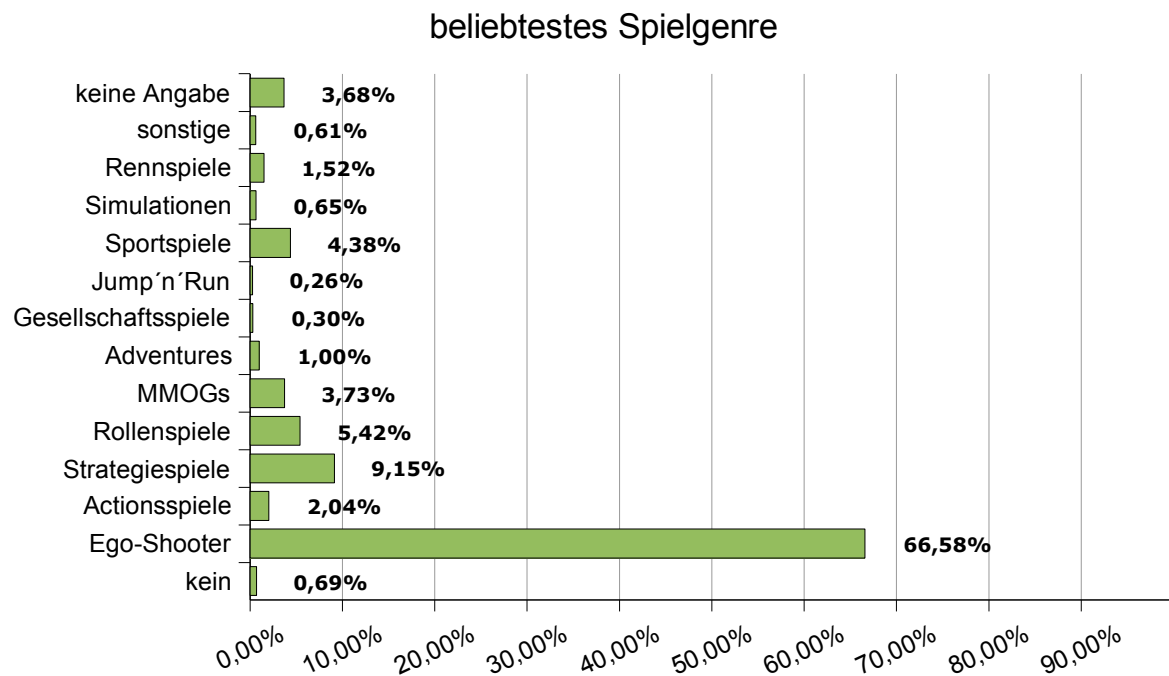
Höchster bisher erreichter Schulabschluss



Also: Der typische ESL-User ist 19 Jahre alt, männlich und (Berufs-) Schüler.

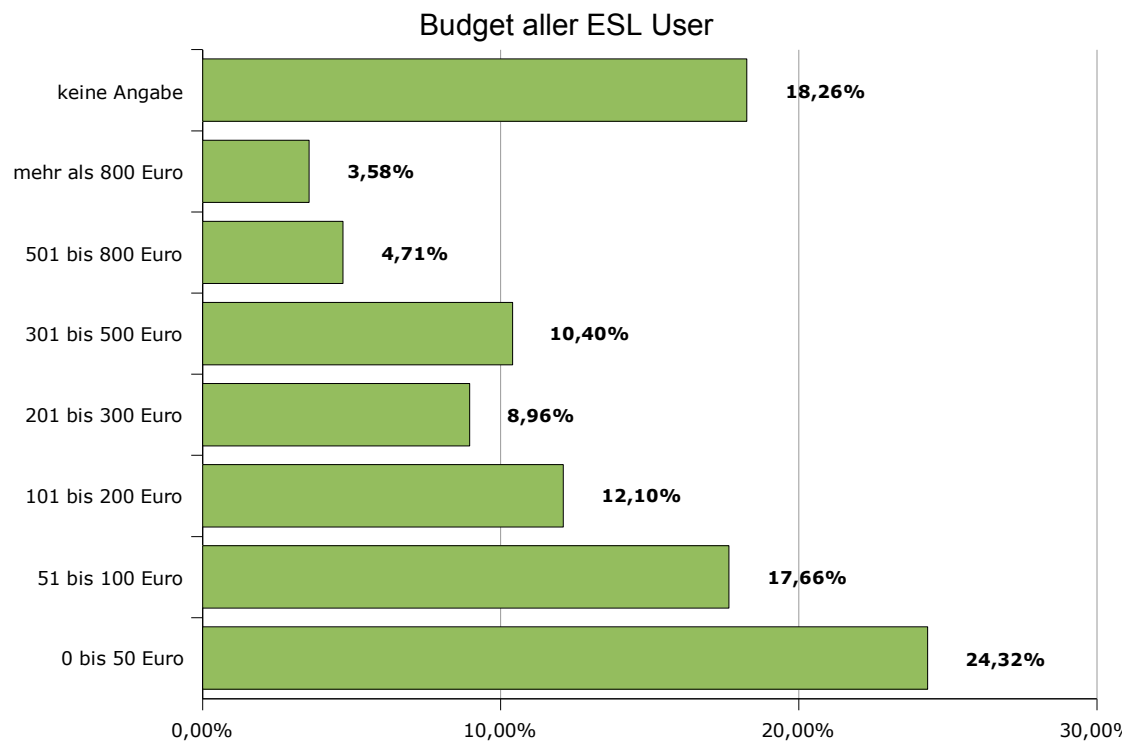
Die bevorzugten Spiele-Genres

Im Hinblick auf Computerspiele sind bei den Usern klare Trends zu erkennen. Bei den Computer- und Videospielen sind eindeutig Ego-Shooter die beliebtesten Spiele, mit großem Abstand folgen Strategiespiele (9,15%) und Sportspiele (4,38%).

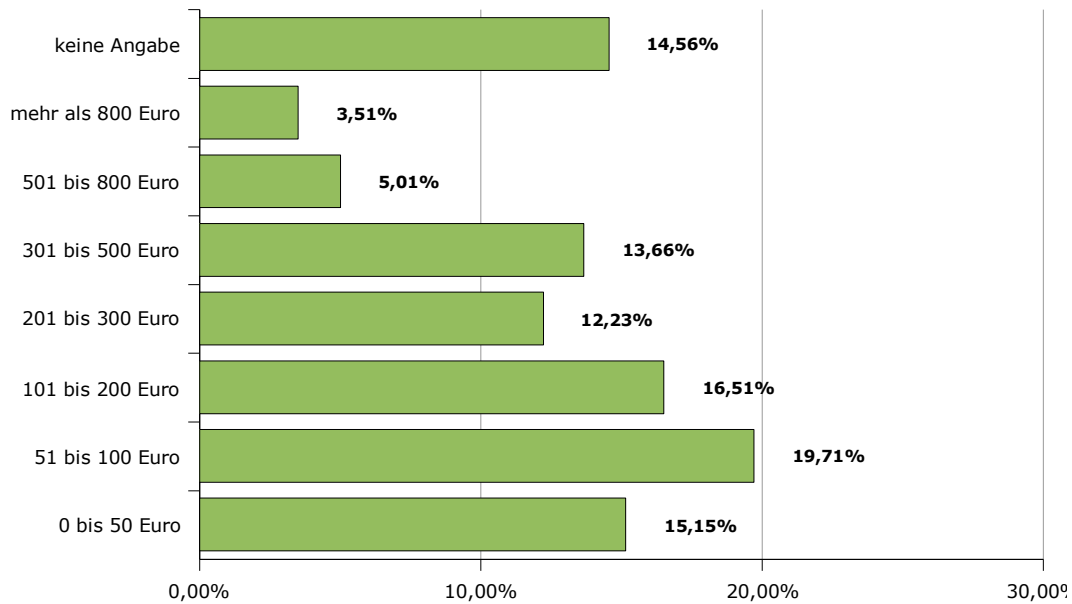


Budget: Wieviel Geld steht den ESL-Usern zur Verfügung?

Die User der ESL verfügen über ein beträchtliches Budget. Das frei verfügbare Geld (also nach Abzug aller festen Kosten) wird in erster Linie für Freizeitaktivitäten und Unterhaltungselektronik, aber besonders den Computer verwendet. Auch muss im Auge behalten werden, dass die User der ESL überdurchschnittlich häufig aus der oberen Mittelschicht und Oberschicht kommen. Damit stehen ihnen größere finanzielle Mittel zur Verfügung.



Budget der 18 bis 20 Jährigen



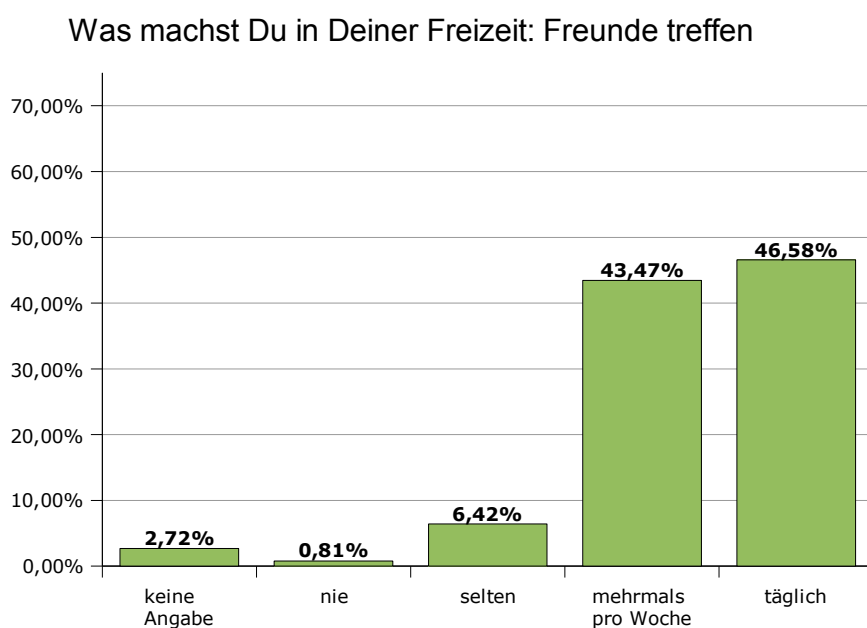
Soziale Komponenten: Der Gamer als typischer Einzelgänger?

Im Allgemeinen werden Gamer mit den immer gleichen Klischees in Verbindung gebracht. Sie seien dick, faul, sozial isoliert usw. (s.S.18) Dies wird auch in verschiedenen Fachtexten und Studien zu belegen versucht¹. Bei genauerer Betrachtung der Argumentation oder Studiendesigns lassen sich diese Aussagen aber nicht halten, sind häufig widersprüchlich oder nur einseitigen Betrachtungen geschuldet. Tatsächlich können diese Aussagen anhand der Umfrage unter ESL-Usern aber widerlegt werden.

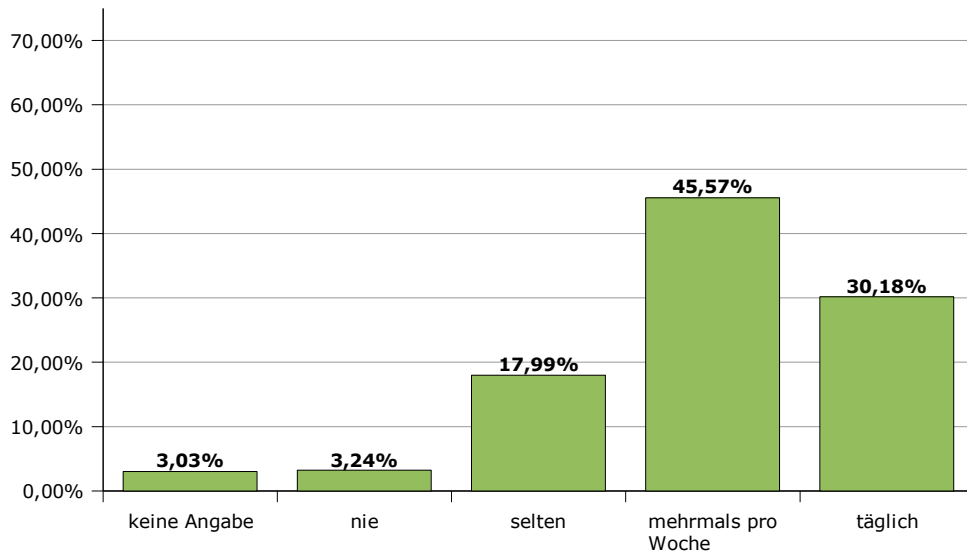
¹ Weizenbaum, J (1977): Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt am Main: Suhrkamp, Eurich, C. (1985): Computerkinder: Wie die Computerwelt das Kindsein zerstört, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt oder Volpert, W. (1988): Zauberlehrling: Die gefährliche Liebe zum Computer, München: Deutscher Taschenbuchverlag

In verschiedenen Diskussionen wurde angemerkt, dass durch das Verbringen der Freizeit mit Video- und Computerspielen eine soziale Isolation unvermeidlich sind. Tatsächlich zeichnen sich aber Gamer durch intensive soziale Kontakte und einen großen Freundes- und Bekanntenkreis aus. Zum einen treten sie innerhalb des Gamings weltweit mit anderen Menschen in Kontakt und diese Kontakte weisen aufgrund ihrer Zeitintensität und Kontinuität durchaus auch einen qualitativen Wert auf. Zum anderen verbringen Gamer mitnichten ihre Freizeit ausschließlich vor den Bildschirmen. Tatsächlich gehen sie auch vielen anderen Freizeitaktivitäten nach und scheinen teilweise sogar aktiver zu sein als Nicht-Gamer.

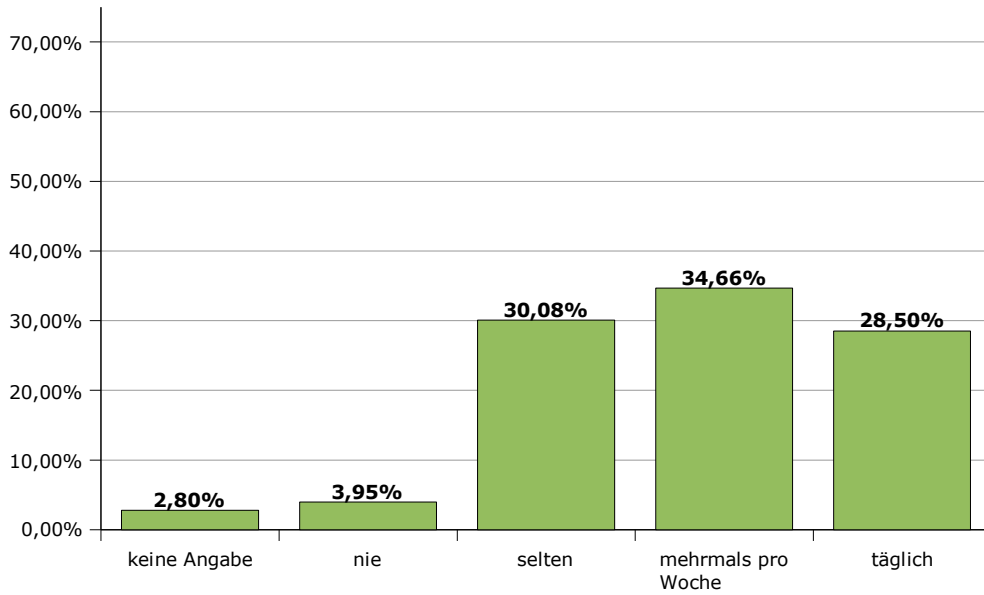
Wie die folgenden Zahlen belegen, kann man von den Usern der ESL nicht behaupten, dass sie sozial isoliert sind oder als klassische „Couch Potatoes“ gelten können.



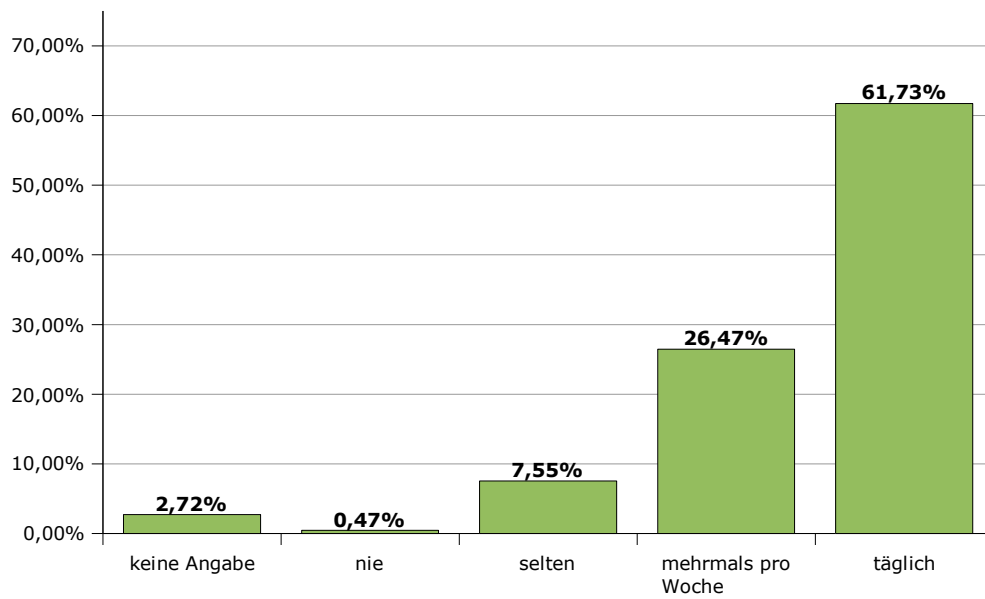
Was machst Du in Deiner Freizeit: Sport machen



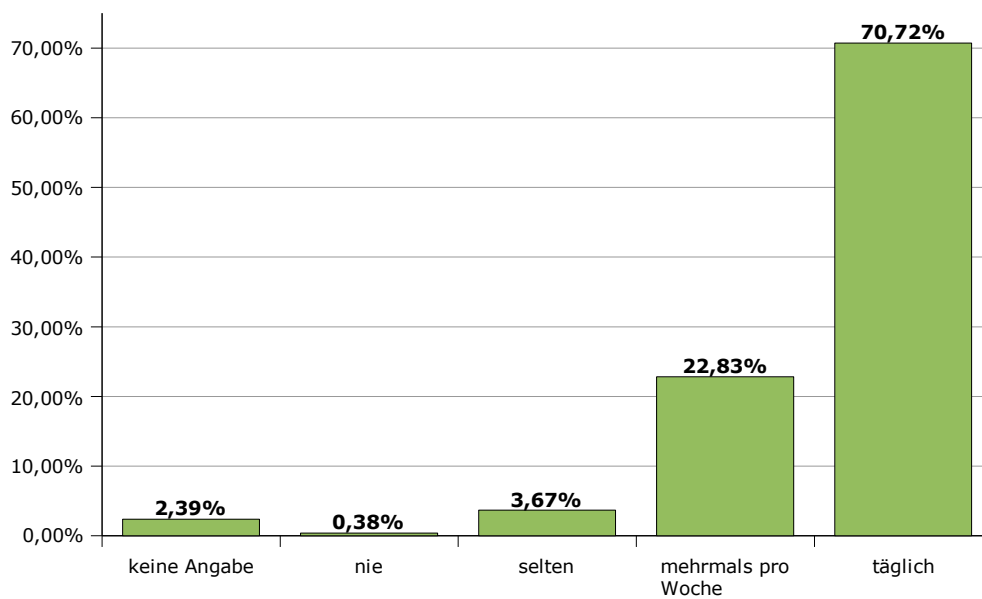
Was machst Du in Deiner Freizeit: Fernsehen



Was machst Du in Deiner Freizeit: Computer (ohne Spiele)

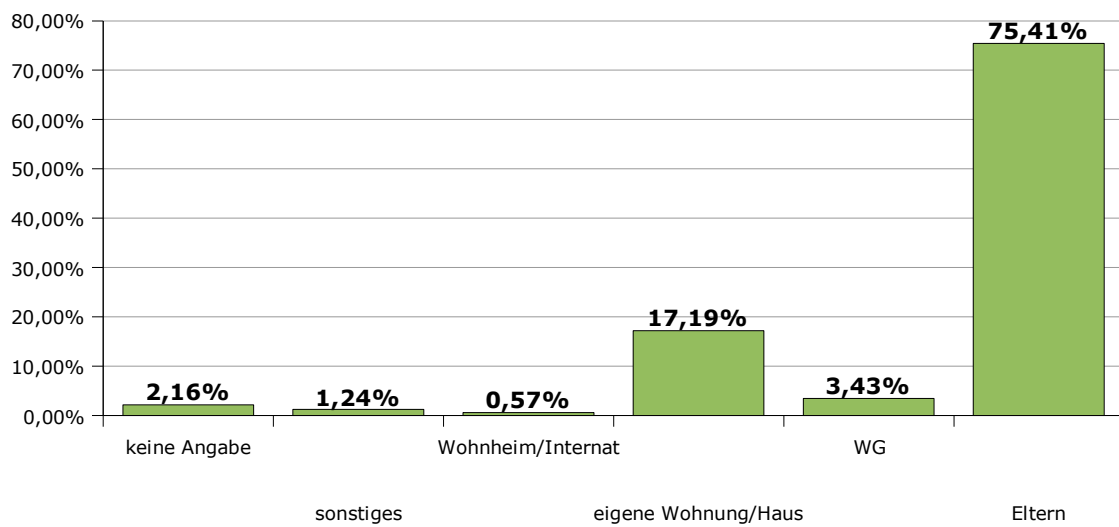


Was machst Du in Deiner Freizeit: Computerspiele

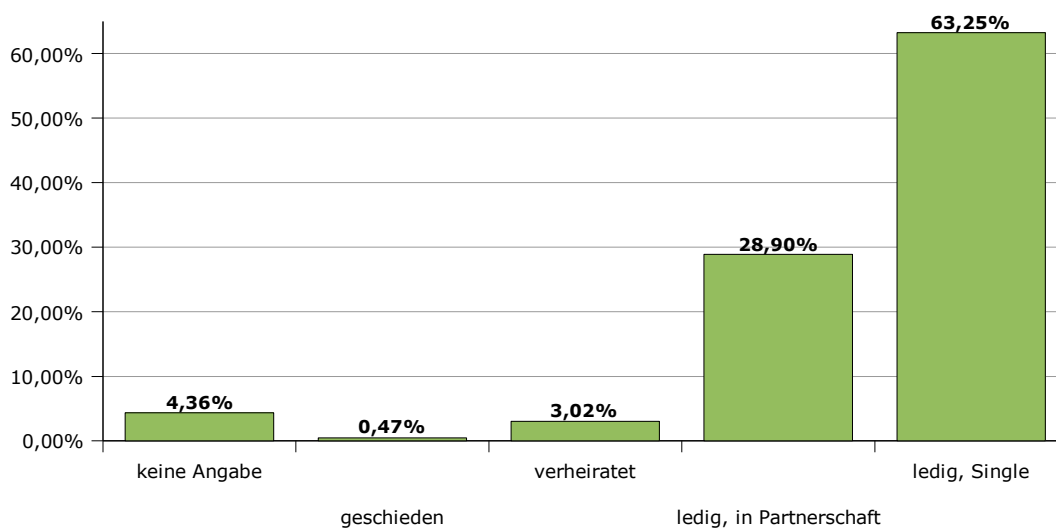


Auch wenn man die Lebenssituation der ESL-User betrachtet ist erkennbar, dass es sich bei den Befragten um ganz normale Jugendliche handelt: So gehen sie Tätigkeiten nach wie Nicht-Gamer auch, führen Beziehungen und haben ein Sozialleben.

Wohnsituation



Familienstand



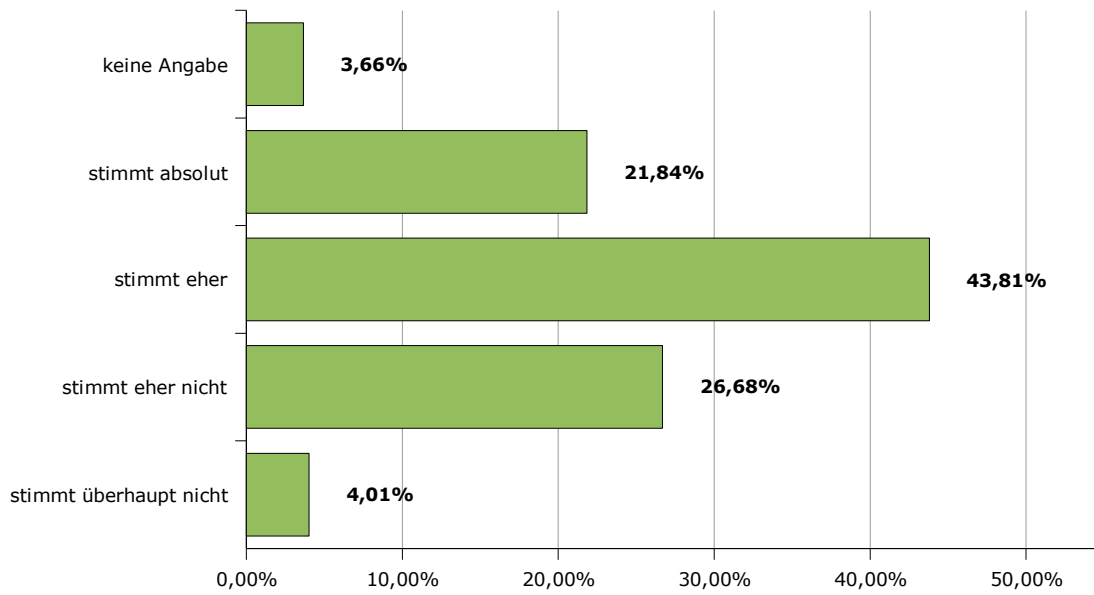
Also: ESL-User sind in ihrem Sozialverhalten genauso „normal“ wie Nicht-Gamer. Eventuell kann man sogar behaupten, dass sie ein vergleichsweise regeres Sozialleben haben. Diese Behauptung ergibt sich aus dem Vergleich unserer User-Profile mit dem anderer Studien, in welchem das Sozial- und Freizeitverhalten anderer Jugendlicher erhoben wurde².

Lifestyle: Gamer als Trendsetter?

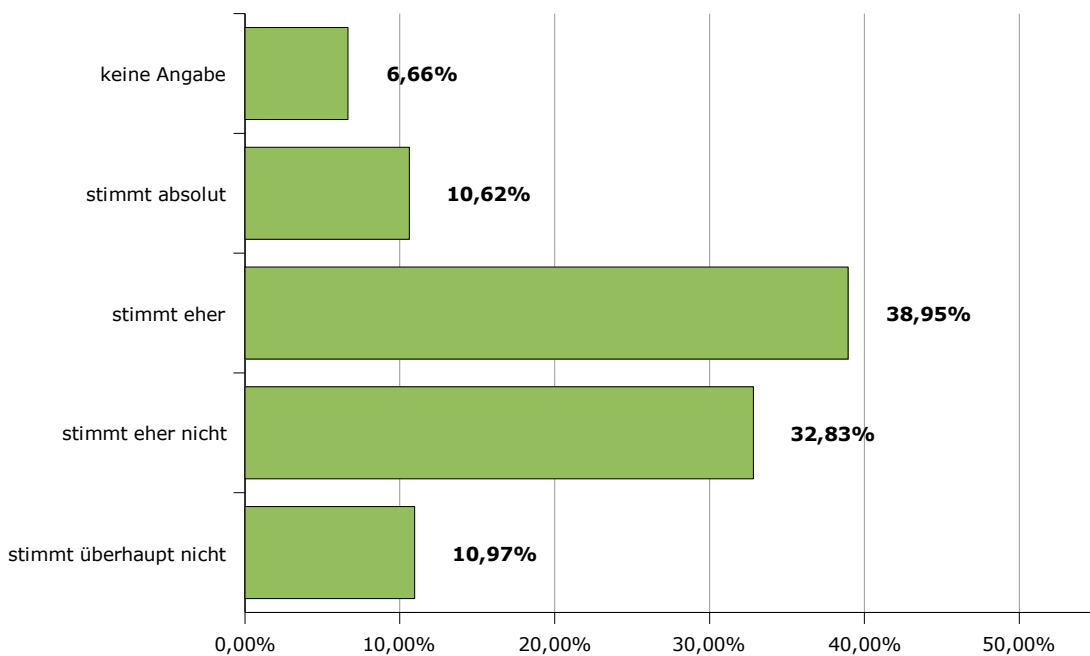
Im Allgemeinen können die erwähnten Vorurteile (dick, faul, Einzelgänger, ungebildet, „uncool“) kaum in Einklang mit der Realität gebracht werden. Personen, welche sich Trends verschließen (und damit sind Lifestyle-Trends gemeint, also Kleidung, Sport usw.) sind unter den Usern der ESL kaum zu finden. Natürlich gibt es immer Ausnahmen. Prinzipiell muss man aber sagen, dass sich die User der ESL neuen Trends gegenüber sehr aufgeschlossen zeigen und besonders im technischen Bereich (Computer & Hardware im Speziellen, aber auch Unterhaltungselektronik im Allgemeinen) ein ausgeprägtes Gespür für Trends haben, an neuen Entwicklungen stark interessiert sind und sie diesbezüglich ein großes Wissen aufweisen. Entsprechend stellen sie für ihren Freundes- und Bekanntenkreis auch immer einen Anlaufpunkt dar, wenn es darum geht, Meinungen und Ratschläge einzuholen – besonders wenn es sich um Anschaffungen im technischen Bereich handelt. Auch richten sich Freunde und Bekannten in ihren Kaufentscheidungen nach den Empfehlungen der ESL-User. Damit ist diese Zielgruppe maßgeblich am Kaufverhalten ihres sozialen Umfeldes beteiligt.

2 Vgl. Hurrelmann, k. Et al (2006): 15.Shell Jugendstudie. Jugend 2006, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuchverlag, Kapitel 2.3.1, S.77-86

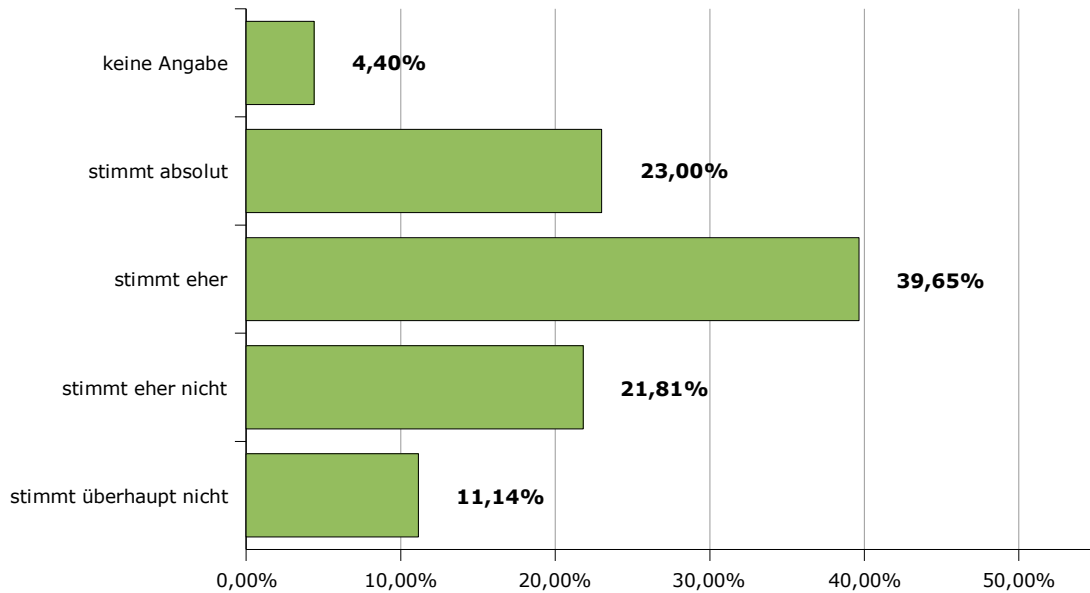
"Ich verfolge aufmerksam neue Entwicklungen."



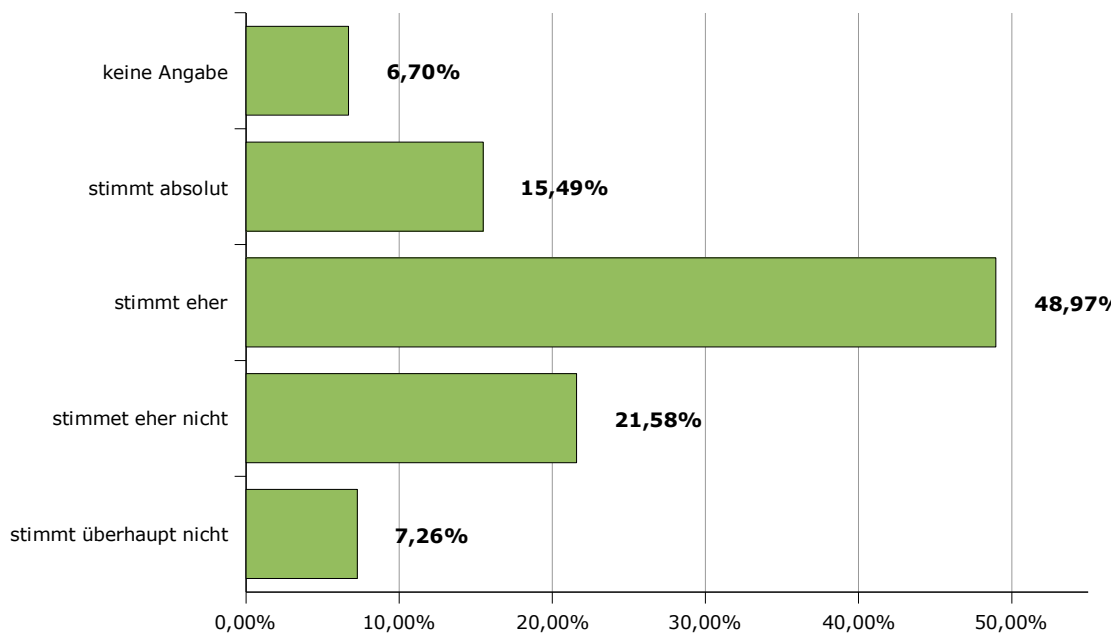
"Bekante orientieren sich beim Kauf neuer Produkte an mir."



"Freunde und Bekannte holen sich vor dem Kauf technischer Produkte Ratschläge von mir."



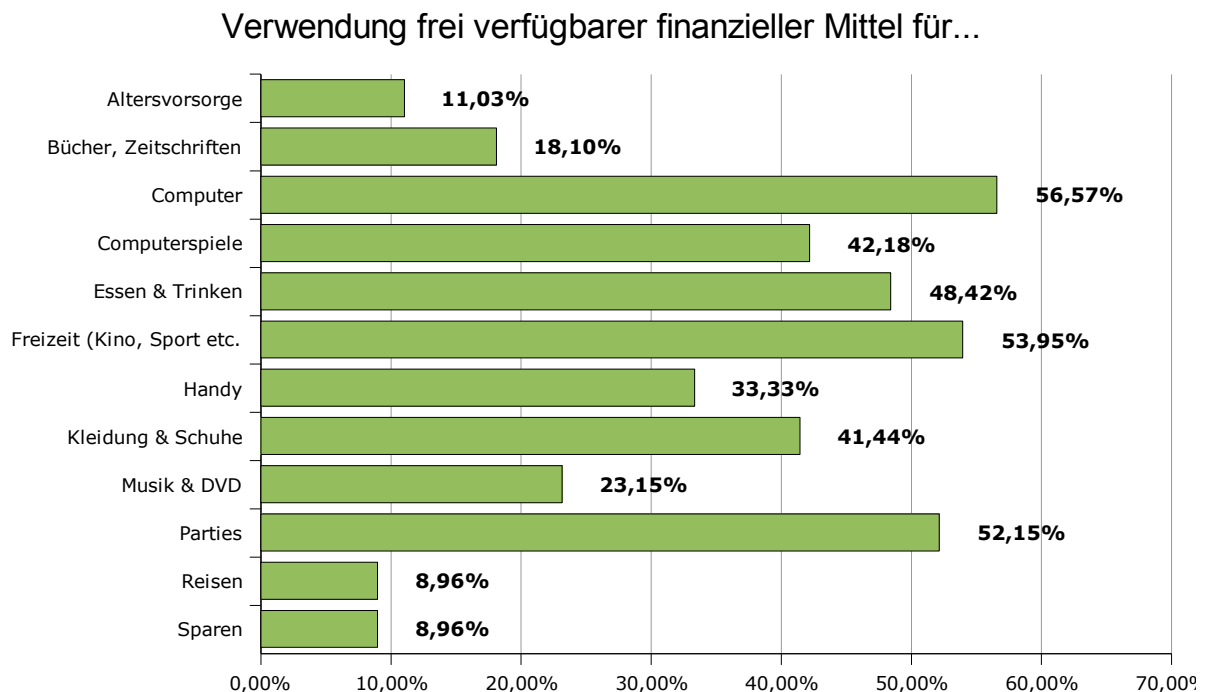
"Bekannte kaufen häufig Produkte, die ich ihnen empfohlen habe."

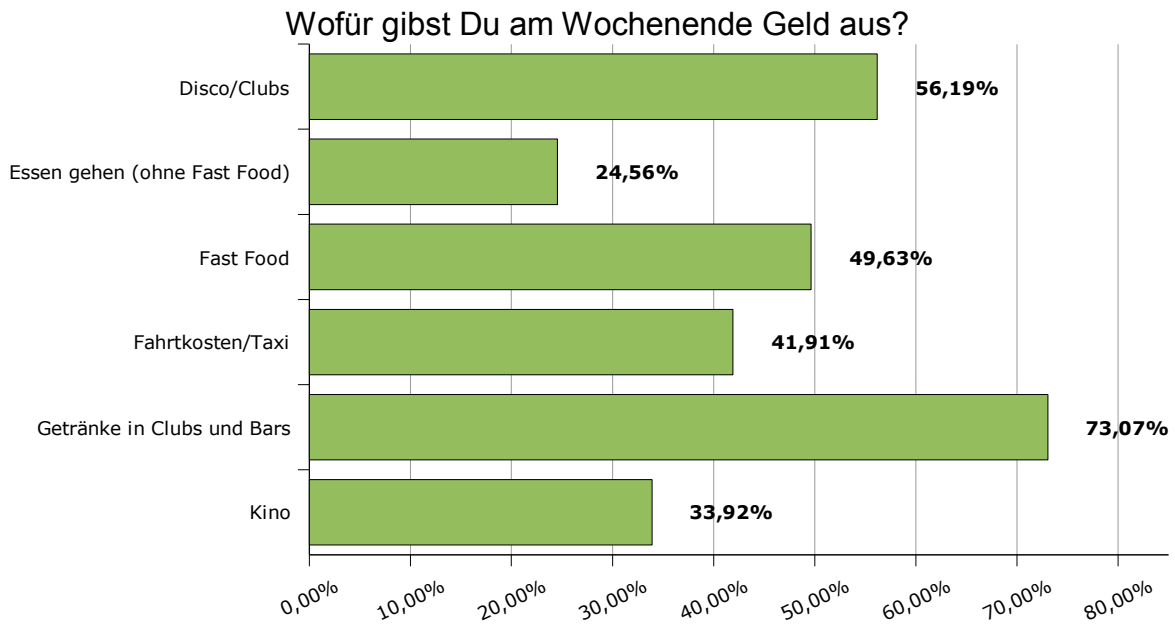


Also: Gamer sind gut informiert und neuen Trends gegenüber sehr aufgeschlossen. Dies macht sie zu einer verlässlichen und akzeptierten Informationsquelle, wenn es um Kaufentscheidungen im Freundes- und Bekanntenkreis geht.

Konsum: Gamer als Konsumenten

Gamer haben, wie bereits erwähnt, ein beträchtliches finanzielles Potential, welches sie auch über den Technik- und Hardwarebereich hinaus nutzen. Geld geben sie in erster Linie für ihre Freizeitbeschäftigungen aus, wozu auch der Computer gehört. In erster Linie kann man feststellen, dass es sich zum einen um eine sehr konsumfreudige Personengruppe handelt, welche zum anderen Geld meist für Aktivitäten ausgibt, die nicht allein, sondern mit Freunden und Bekannten wahrgenommen werden.

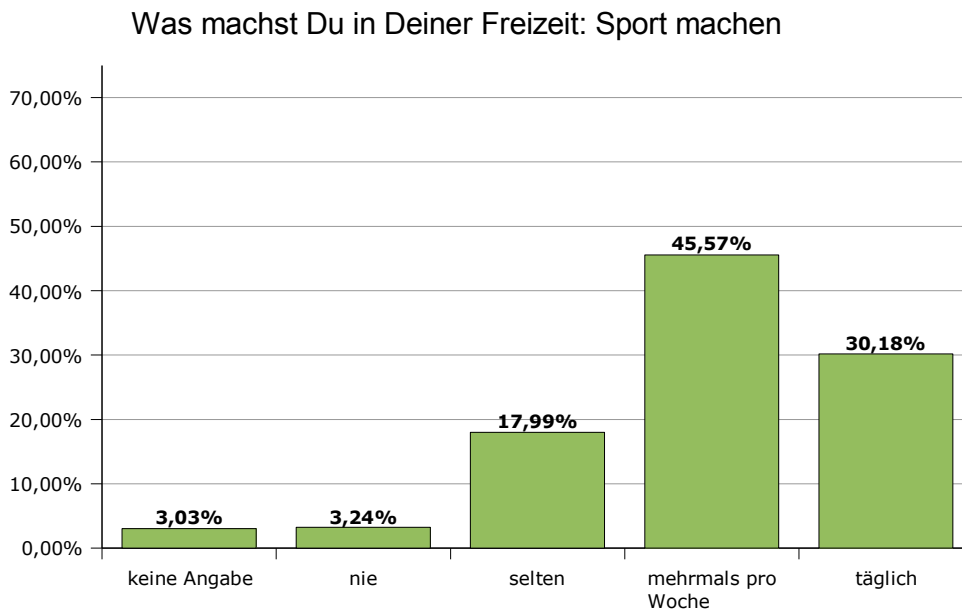




Also: Die User der ESL sind äußerst konsumfreudig. Meist wird das Geld, neben Computerzubehör, für gesellschaftliche Aktivitäten ausgegeben.

Vorurteile über Gamer und die Realität

Wie bereits erwähnt wird immer wieder behauptet, dass besonders Computerspieler dick sind, weil sie den ganzen Tag vor dem Rechner sitzen. Betrachtet man das äußerst aktive Freizeitverhalten der ESL-User kann man diese Aussage kaum bestätigen. Natürlich wurden die User bei der Umfrage nicht um die Angabe ihres Gewichtes gebeten. Bei der Erhebung des Freizeitverhaltens und des in der Freizeit betriebenen Sports kann man deutlich sehen, wie aktiv die User sind. Hieraus lassen sich durchaus auch Rückschlüsse auf ihre körperliche Verfassung ziehen. Mehr als die Hälfte der User gab an, regelmäßig Sport zu treiben - nur 3,24% machen gar keinen Sport!



Entsprechend kann man nicht behaupten, dass Computerspieler zwangsläufig dick sind (oder im Vergleich zur Bevölkerung dicker wären), nur weil es sich hier um eine sitzende Tätigkeit handelt. Computerspielen ist nicht das einzige Hobby der ESL User.

Generell können Körperformen auch nicht nur auf eine vermeintlich mangelnde Bewegung aufgrund von Computerspielen zurückgeführt werden: Ursache ist vielmehr die falsche Ernährung von Personen und ein gleichzeitiger Bewegungsmangel. Dies ist aber kein Problem unter Computerspielern, sondern eine Problematik, der sich alle westlichen Industrienationen zu stellen haben.

Auch wurde an verschiedenen Stellen behauptet, Computerspieler seien dumm³. Bei Betrachtung der Schulabschlüsse von ESL Usern kann man kaum behaupten, dass sie dumm oder gar dümmer sind als andere Menschen. Es wird immer wieder argumentiert, dass Computerspieler ihre Ausbildung vernachlässigen, weil sie nicht vom Computer loskommen. Statistisch betrachtet sind solche Personen aber eher die Ausnahme. Vielmehr handelt es sich beim Computerspielen um ein normales Hobby, welches die Jugendlichen nicht ihr Alltagsleben aus den Augen verlieren lässt. Aus diesem Grund lässt sich diese Aussage nicht halten. Im Gegenteil: bezogen auf neue Medien, Computer und Unterhaltungselektronik, weisen sie sogar ein höheres Wissen auf. Betrachtet man die Schulabschlüsse der ESL User kann man feststellen, dass diese nicht unter dem bundesdeutschen Bildungsniveau liegen.

Im bereits zitierten Interview wurde auch behauptet, dass Kinder und Jugendliche, die Computerspiele spielen, krank und traurig sind. Begründet wurde dies mit dem Rückgang sozialer Kontakte und einer auf das Computerspielen reduzierten Freizeitgestaltung, was zu Fettleibigkeit und einer gefährdeten Gesundheit führe. Betrachtet man das Gesundheits- und Freizeitverhalten der ESL User, kann man kaum nachvollziehen, weshalb Computerspieler kranker oder gar trauriger sein sollen als Personen, die sich

3 Vgl Interview mit Prof.Christian Pfeiffer vom 13.09.2005, abrufbar unter: http://www.game-face.de/article.php3?id_article=192, Zugriff am 18.04.2007

nicht mit dem Computerspielen beschäftigen. Es gibt keine wissenschaftlichen Untersuchungen, die derartige Rückschlüsse zulassen. Natürlich sind mit dem langen Sitzen am Computer körperliche Symptome, wie Kopfschmerzen, Haltungsschäden oder Sehnenscheidenentzündungen verbunden – die betrifft aber auch den Großteil der arbeitenden Bevölkerung.

Das Argument der Traurigkeit resultiert in verschiedenen Schriften meist aus mangelnden Kontakten zu Gleichaltrigen und einer sozialen Isolation. Tatsächlich aber weisen die User der ESL sehr stark ausgeprägte Kontakte auf, und dies auf verschiedenen Ebenen: nach eigenen Angaben haben sie viel Kontakt zu Gleichaltrigen, mit denen sie ihre Freizeit verbringen und Sport treiben. Gleichzeitig aber pflegen sie auch intensive Kontakte zu Personen, die sie im Netz kennengelernt haben. Aufgrund der Zeitintensität und Kontinuität der Kontakte kann man diesen durchaus auch eine hohe Qualität ausweisen. ESL-User sind in ihrem Sozialverhalten genauso „normal“ wie Nicht-Gamer. Eventuell kann man sogar behaupten, dass sie ein vergleichsweise regeres Sozialleben haben. Diese Behauptung ergibt sich aus dem Vergleich unserer User-Profile mit dem anderer Studien, in welchem das Sozial- und Freizeitverhalten anderer Jugendlicher erhoben wurde⁴

Beim Gaming handelt es sich um die Entwicklung des Freizeitverhaltens von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, welche nicht konsequent negativ bewertet werden darf. Viel mehr sollte Gaming als das betrachtet werden, was es ist: eine im Trend liegende Freizeitbeschäftigung.

4 Vgl. Hurrelmann, K. et al (2006): 15.Shell Jugendstudie. Jugend 2006, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuchverlag, Kapitel 2.3.1, S.77-86

Kontakt:

Stefanie Schulz (Diplom-Soziologin)

Turtle Entertainment GmbH

Siegburger Str. 189

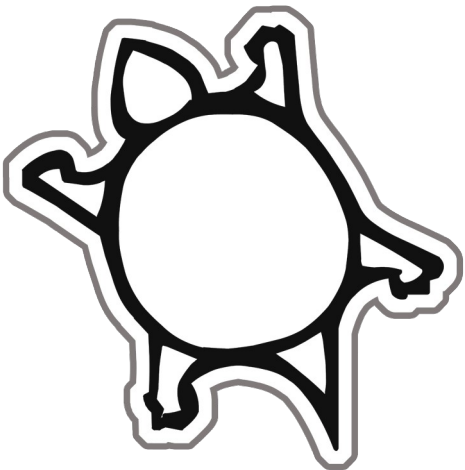
D-50679 Köln

Germany

mail ssc@turtle-entertainment.de

fon. +49 221 880449-227

fax. +49 221 880449-299



<http://www.turtle-entertainment.de>

<http://www.esl.eu>