

## DE-CIX Gaming-Umfrage: So spielen die Deutschen

*Deutsche spielen häufig Videospiele – ungeachtet des Alters und des Geschlechts // Die Mehrheit der Gamer hat mit Konnektivitätsproblemen zu kämpfen // Technische Schwierigkeiten und Wartezeiten sind größtes Ärgernis*

Frankfurt am Main, 14. Juli 2021 – Rund ein Drittel (31,7 Prozent) der Deutschen verbringt häufig Zeit mit Videospiele, 15,4 Prozent tun es sogar (fast) täglich. Dies zeigen die Ergebnisse einer aktuellen Online-Umfrage\*, die CIVEY im Auftrag von [DE-CIX](#), dem Betreiber des weltweit führenden Internetknotens in Frankfurt am Main, durchgeführt hat. Nicht erst seit der globalen Pandemie boomt die Gaming-Branche und sowohl eingefleischte Zocker als auch Videospiele-Laien erkunden digitale Spielwelten und können so trotz Corona Kontakt zu Freunden und Familie halten.

Die demographische Verteilung der Befragten, die sich regelmäßig ihrem Hobby widmen, zeigt dabei vor allem eins: Ausgeglichenheit. **Sowohl Männer (36,2 Prozent) als auch Frauen (27,4 Prozent) entpuppen sich beinahe gleichwertig als Videospiele-begeistert.** Auch was das Alter betrifft ist die Gaming-Community breit aufgestellt: **Zwar ist bei den 18- bis 29-Jährigen mit 54,5 Prozent der Anteil der regelmäßigen Spieler am höchsten, dennoch erfreuen sich auch mehr als ein Viertel über 65-Jährigen (25,9) regelmäßig an Videospiele.** Darüber hinaus sollte man meinen, dass besonders Haushalte mit Kindern wenig Zeit zum Spielen aufbringen können. Doch auch hier ist die Differenz nur geringfügig: **31,4 Prozent der Befragten ohne Kinder beschäftigen sich regelmäßig mit Videospiele, bei den Haushalten mit Kindern sind es mit 30,5 Prozent kaum weniger.**

### **PC, Konsole oder Smartphone? Darauf spielen Gamer am liebsten**

Wenn es um die Wahl der bevorzugten Gaming-Plattform geht, liegt der PC mit 49 Prozent aller Befragten, die regelmäßig ihrer Leidenschaft nachkommen, ganz vorn. Dabei bevorzugen vor allem Männer das Spielen am PC (60,3 Prozent). Bei Frauen hingegen sind Handy und Tablet (42,3 Prozent) die beliebteste Gaming-Plattform. Konsolen schneiden mit insgesamt 11,8 Prozent vergleichsweise gering ab. Mit steigendem Alter scheint die Konsole eine eher uninteressante Alternative zu sein: Unter den 18- bis 29-Jährigen ist sie nach dem PC die

beliebteste Plattform (34,9 Prozent) – bei Gamern zwischen 50 und 64 Jahren verschiebt sich dieses Interesse hin zu den mobilen Gaming Devices Handy und Tablet (42,7 Prozent). Auffällig ist jedoch, dass Konsolen in Haushalten mit Kindern deutlich öfter einen Platz im Fernsehschrank finden als bei Haushalten ohne Kinder (25,3 Prozent zu 7,8 Prozent). Die einfache Handhabung der Controller, die familien- und kinderfreundliche Spieleauswahl sowie die Möglichkeit gemeinsam als Familie im Couch-Koop zu spielen scheinen Konsolen besonders attraktiv für Haushalte mit Kindern zu machen.

### **Mit diesen Problemen haben Gamer zu kämpfen**

Für viele Videospiele-Enthusiasten sind Online-Partien von besonderem Interesse. Doch sehen sie sich vor und während des Online-Spielens mit verschiedenen Problemen konfrontiert. Vor allem jene technischer Natur beeinträchtigen das Gaming-Erlebnis erheblich. Die Top 3 der technischen Ärgernisse für Gamer sind: langsame Downloads von Patches und Updates (26,7 Prozent), langsame Downloads von digitalen Spielen (26,2 Prozent) und der Matchverlust wegen Lags oder Verbindungsabbrüchen (24,9 Prozent). Neben den technischen Problemfeldern, können nervige oder beleidigende Online-Mitstreiter (20,6 Prozent) und die Verwendung von Cheats (15,5 Prozent) zu negativen Spielerfahrungen führen.

Die Wahrnehmung der Gamer in Bezug auf die Ursachen der oben beschriebenen technischen Probleme ist eindeutig: Diese suchen sie vor allem außerhalb ihres eigenen Einflussbereichs bei den Internet Providern. Mit 31,5 Prozent machen sie nämlich überwiegend eine schlechte Internetverbindung dafür verantwortlich. Eine schlechte Infrastruktur, das dürftige Bandbreitenangebot auf Seiten der Anbieter sowie daraus resultierende Netzüberlastungen sind nach Meinung der Gamer weitere Urheber technischer Schwierigkeiten. Schwachstellen auf ihrer Seite des Computers wie veraltete Endgeräte (6,3 Prozent) oder ein schlechter Router (1,2 Prozent) erscheinen in den Augen der Gamer hingegen nebensächlich.

„Die Grenzen zwischen Digital Newbies und Natives verschwimmen immer mehr und (Online) Gaming gehört mittlerweile zum Alltag vieler Menschen unterschiedlichen Alters oder Geschlechts. Doch damit Online Gaming frustrationsfrei funktionieren kann, dürfen keine Wartezeiten und Verzögerungen durch hohe Latenzen oder mangelnde Bandbreite entstehen“, so Dr. Thomas King, CTO bei DE-CIX. „Für eine optimale Gaming Experience müssen Inhalte und Anwendungen möglichst nah am Endnutzer gehostet werden – für Live-Streaming zum Beispiel in HD oder sogar 4K wäre eine Entfernung von weniger als 1.200 Kilometern ideal. Für den zu erwartenden Boom beim Cloud Gaming gilt Ähnliches. Es braucht eine gemeinsame

Anstrengung aller Beteiligten – vom Spieleanbieter bis zum Internetprovider –, um digitale Infrastrukturen auszubauen und verstärkt dezentrale Rechenzentren in Nutzernähe einzusetzen. Dadurch lassen sich Konnektivitätsprobleme verhindern und Gamer können ihrer Leidenschaft ohne Lags und Frust nachkommen.“

Um die Bedeutung einer guten Anbindung zwischen Server Hosts, Internetknoten und Internet Service Provider (ISP) zu verdeutlichen, hat DE-CIX eine simple Messung der Gaming-Datenwege auf der Peering-Strecke zwischen Madrid und Frankfurt am Main durchgeführt. Ein Zweier-Team in Spanien spielt gegen eines in Deutschland. Der Server des Gaming-Anbieters ist in Frankfurt gehostet und am DE-CIX angeschlossen. Nur jeweils ein Gamer aus den beiden Teams ist bei einem ISP, der ebenfalls am DE-CIX angeschlossen ist. Die Spieler, die über ihren ISP am DE-CIX angeschlossen sind, haben Latenzen von etwa 30 Millisekunden. Die jeweils anderen Spieler ohne Interconnection zum DE-CIX mühen sich mit 50 Millisekunden Verzögerung oder mehr ab. Diese Differenz von 20 Millisekunden können unter Umständen zwischen Sieg und Niederlage entscheiden.

#### **\*Methodik**

Online-Umfrage durchgeführt von CIVEY im Auftrag von DE-CIX

Erhebungszeiträume: 06.08.2020-05.07.21 (Frage 1) / 22.06.-05.07.2021 (Frage 2) / 22.06.-04.07.2021 (Frage 3) / 01.07.-05.07.2021 (Frage 4)

*Frage 1: Wie häufig spielen Sie üblicherweise Spiele am Computer oder an der Konsole?*

- Teilnehmer (gesamt): 10.077
- Statistischer Fehler: 2,5%

*Frage 2: An welchen Geräten spielen Sie am häufigsten Videospiele?*

- Teilnehmer (gesamt): 2.000
- Statistischer Fehler: 3,8%

*Frage 3: Über welche dieser Probleme haben Sie sich schon einmal beim Spielen von Videospiele geärgert?*

- Teilnehmer (gesamt): 1.006
- Statistischer Fehler: 5,3%

*Frage 4: Wodurch entstehen beim Online-Gaming Ihrer Einschätzung nach die meisten Probleme?*

- Teilnehmer (gesamt): 1.006
- Statistischer Fehler: 5,5%

**###**

#### **Über DE-CIX**

DE-CIX (Deutscher Commercial Internet Exchange) ist der weltweit führende Betreiber von Internetknoten. An seinen 28 Standorten in Europa, Nordamerika, dem Nahen Osten, und Asien verbindet DE-CIX knapp 2300 Netzbetreiber (Carrier), Internet Service Provider (ISP), Content-Anbieter und Firmennetze aus mehr als 100 Ländern miteinander und bietet Peering-, Cloud- und Interconnection-Services an. Zusammen bilden die DE-CIX Internetknoten mit einer angeschlossenen Kundenkapazität von mehr als 80 Terabit das weltweit größte neutrale Interconnection-Ökosystem. Der DE-CIX in Frankfurt am Main ist mit einem Datendurchsatz von mehr als 10 Terabit pro Sekunde (Tbps) und über

1000 angeschlossenen Netzwerken einer der größten Internetknoten der Welt. Weitere Information unter [www.de-cix.net](http://www.de-cix.net).

**Medienkontakt DE-CIX:**

Joanna Hahn und Carsten Titt – Global Public Relations

Telefon: +49 (0)69-1730902-130

E-Mail: [media@de-cix.net](mailto:media@de-cix.net)