

# Umfrage zum Thema Videospiele (Schüler)

Die Schüler/innen der Videowerkstatt Öhringen produzieren als Teil der kommunalen Jugendarbeit einen ausführlichen Film über das mittlerweile gesamtgesellschaftliche Phänomen der Videospiele. Im Stil einer Reportage lernt der Zuschauer die Bedeutung und Ausmaße der Branche, die Risiken und Vorteile des Kulturguts sowie die Schwierigkeiten in der regionalen Jugendarbeit kennen.

Für eine statistische Auswertung bitten wir Dich daher um die Teilnahme an dieser Umfrage. Das Projekt wird u.a. vom Hohenlohe-Gymnasium, der Realschule Öhringen und der August-Weygang-Gemeinschaftsschule unterstützt.

Themen sind u.a.

Die Entwicklung der Branche und die Behandlung von Videospiele als Kulturgut, Wirtschaftszweig und Digitalisierung

Finanzierungsmöglichkeiten, „Lootboxen“ und Abonnements sowie die Vor- und Nachteile sowohl für den Spieler als auch die Publisher und Entwickler

Die Bildung einer Community sowohl rund um einzelne Spiele, Unternehmen oder der ganzen „Gaming-Branche“

Gesundheitliche Auswirkungen wie Suchtanzeichen und soziale Probleme

Gewalt in Spielen und deren Auswirkung auf den Spieler. Darstellung des Jugendschutzes und die Bedeutung der USK

Die Entwicklung von E-Sport und dessen Bedeutung insbesondere mit Blick auf große deutsche Fußballvereine

Gaming in Anwendungsbereiche außerhalb der Unterhaltung, insbesondere in der Bildung

Im regionalen Zusammenhang: Generationenkonflikte, Vorurteile, Handhabung in der regionalen Jugendarbeit, Praxisbeispiele wie „Gaming-Schule“

Die Reportage soll zum einen das Thema Gaming greifbar machen sowie die regionalen Bezüge zum Thema vor allem in der Jugendarbeit beleuchten. Die Themenbereiche können sich noch ändern, zum Teil wegfallen oder neue hinzukommen.

Informationen zur Videowerkstatt findest Du auch auf unserer Webseite unter [www.videowerkstatt-oehringen.de](http://www.videowerkstatt-oehringen.de)

Alle Daten auf diesem Fragebogen werden nur statistisch genutzt und nicht personalisiert ausgewertet. Die Ergebnisse werden aufbereitet in der „Gaming-Reportage“ der Videowerkstatt verwendet. Unter Umständen erfolgt neben der Verwendung in der Reportage auch eine schriftliche Auswertung und Bewertung der Ergebnisse.

Fragen auf die Du keine Antwort geben kannst, bitte einfach leer lassen.  
Dauer der Umfrage etwa 5 - 10 Minuten.

## Erste Frage...

### 1. Spielst du Videospiele (auch mobil)?

Markieren Sie nur ein Oval.

Ja

Nein     Weiter mit Frage 11

# Allgemeine Fragen

## 2. 1. Wie viele Stunden pro Woche spielst Du durchschnittlich Videospiele (auch mobil)?

Markieren Sie nur ein Oval.

- 6 - 12
- 3 - 6
- über 12
- bis 3

## 3. 1.2 Warum spielst du?

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Aus Spaß
- Aus Langeweile
- Weil es meine Freunde tun
- Sorgt für Abwechslung im Alltag
- Ich verdiene Geld durch Videospiele (E-Sport, YouTuber, ...)
- Sonstiges: \_\_\_\_\_

## 4. 2. Womit spielst Du?

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Konsole
- Computer
- Mobil
- Sonstiges: \_\_\_\_\_

## 5. 2.1 Besitzt du selbst eines der folgenden Geräte auf denen Du spielst?

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Computer
- Konsole
- Smartphone / Tablet
- Keine
- Sonstiges: \_\_\_\_\_

## 6. 3. Welches Genre spielst Du?

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Shooter & Action
- Aufbau & Strategie
- Rollenspiele
- Simulationen
- Rennspiele
- Sportspiel
- Sonstiges: \_\_\_\_\_

**7. 4. Spielst Du Multiplayer-Spiele?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja  
 Nein

**8. 5.1 Hast Du ein tägliches Zeitlimit (z.B. durch Eltern vorgegeben)?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja  
 Nein

**9. 5.2 Wenn ja, wie lange?**

\_\_\_\_\_

**10. 6. Beachtest Du die USK (Altersbegrenzung) von Videospielen?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja  
 Nein

## Videospiele im Unterricht?

**11. 7.1 Wünschst Du dir Spiele im Unterricht?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja  
 Nein

**12. 7.2 Findest Du das sinnvoll?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja  
 Nein

**13. 7.3 Welche Schulfächer könnten von Videospielen profitieren?**

*Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.*

- Kunst & Musik  
 Sprachen  
 Naturwissenschaften & Informatik  
 Geschichte & Gemeinschaftskunde  
 Sport  
 Sonstiges: \_\_\_\_\_

14. 7.4 Hast Du einen Vorschlag, wie der Einsatz im Unterricht aussehen könnte?

---

---

---

---

---

## Wie viel gibst du für dein Hobby aus?

15. 8.1 Wie viel Geld gibst Du für Spiele pro Monat aus?

Markieren Sie nur ein Oval.

- gar nichts
- bis 10 Euro
- bis 25 Euro
- bis 50 Euro
- über 50 Euro

16. 8.2 Wo kaufst du Deine Spiele?

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Online-Plattformen (z.B. Steam, Playstation-Store, ...)
- Einzelhandel (DVD, ...)
- Ich kaufe keine Spiele
- Sonstiges: \_\_\_\_\_

17. 8.3 Hast Du schon Items in Ingame-Shops gekauft?

Markieren Sie nur ein Oval.

- Ja
- Nein

18. 8.4 Wenn ja, für wie viel (Schätzung)

---

19. 8.5 Wie viel ist schätzungsweise Dein teuerste Spiele-Account wert? (z.B. Fortnite-Account)?

---

## Gewalt in Videospiele

20. 9.1 Findest Du, dass es in Videospiele zu viel Gewalt gibt?

Markieren Sie nur ein Oval.

- Ja
- Nein
- Kann ich nicht beurteilen

**21. 9.2 Findest Du, dass Gewalt ein wichtiger Bestandteil von Videospielen ist?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
- Nein
- Kann ich nicht beurteilen

**22. 9.3 Siehst Du einen Zusammenhang zwischen Videospielen und realer Gewalt (z.B. an Schulen)?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
- Nein

**23. 9.4 Wenn ja, welche?**

---

---

---

---

---

## Community

**24. 10.1 Fühlst Du dich als Teil einer Community eines bestimmten Spiels?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Nein
- Ja

**25. 10.2 Folgst Du einem Gaming-Influencer in den sozialen Netzwerken?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
- Nein

**26. 10.3 Wenn ja, hat dich dieser beeinflusst ein Videospiel zu kaufen oder zu testen?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
- Nein

**27. 10.4 Welche der folgenden Plattformen nutzt Du intensiv im Bezug auf Gaming-Inhalte?**

*Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.*

- YouTube
- Twitch
- Plattformen von Publishern o.ä. (Steam, Uplay, etc.)
- Facebook / Twitter oder ähnliche
- Keine
- Sonstiges: \_\_\_\_\_

**28. 11.1 Bist Du in einem E-Sport Team aktiv?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja  
 Nein

**29. 11.2 Wenn nein, kannst Du dir vorstellen in einem E-Sport Team zu spielen?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja  
 Nein

## Letzte Fragen...

**30. 12. Könntest Du dir vorstellen in der Gaming Branche zu arbeiten?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja  
 Nein

**31. 13.1 Wie alt bist du?**

\_\_\_\_\_

**32. 13.2 Ich bin...**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- männlich  
 weiblich

**33. 14. Welche Schule besuchst du?**

*Markieren Sie nur ein Oval.*

- Gymnasium  
 Realschule  
 Hauptschule  
 Sonstiges: \_\_\_\_\_

## Hilf uns beim Filmprojekt!

---

Da wir für unser Filmprojekt auf der Suche nach Interviewpartnern sind, würden wir uns sehr freuen, wenn Du uns hierbei unterstützen würdest. Wenn du das möchtest, kannst Du folgend deinen Namen und deine Kontaktdaten hinterlassen. Wir werden Dich dann kontaktieren. Durch die Angabe einer Kontaktmöglichkeit, werden Deine Antworten aus dieser Umfrage damit verknüpft. Wenn du das nicht möchtest, schreibe uns doch einfach.

Für Rückfragen stehen wir natürlich gerne zur Verfügung.  
E-Mail: [info@marcel-milbich.de](mailto:info@marcel-milbich.de)

**34. Stehst Du für Filmaufnahmen oder Rückfragen zu deinen Antworten zur Verfügung? Wenn ja, gib bitte eine Kontaktmöglichkeit (Telefon, E-Mail,...) sowie deinen Namen ein.**

\_\_\_\_\_

## **Komm doch zur Videowerkstatt...**

---

Wir freuen uns über jeden der Interesse an der Filmproduktion hat und gemeinsam mit uns Filme wie z.B. diese Gaming-Reportage produzieren möchte.

Im aktuellen Schuljahr treffen wir uns jeden Dienstag von 16:00 - 18:00 im Jugendpavillon (Am Cappelrain 32). Schau doch einfach mal vorbei...

Ansonsten vielen Dank für die Teilnahme an dieser Umfrage!

Das Videowerkstatt-Team.

---

Bereitgestellt von

