

---

# Game over: Wie abhängig machen Computerspiele?

Ergebnisse einer Befragung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 25 Jahren

# Daten zur Untersuchung

---

**Untersuchungszeitraum:** 1. bis 12. September 2016

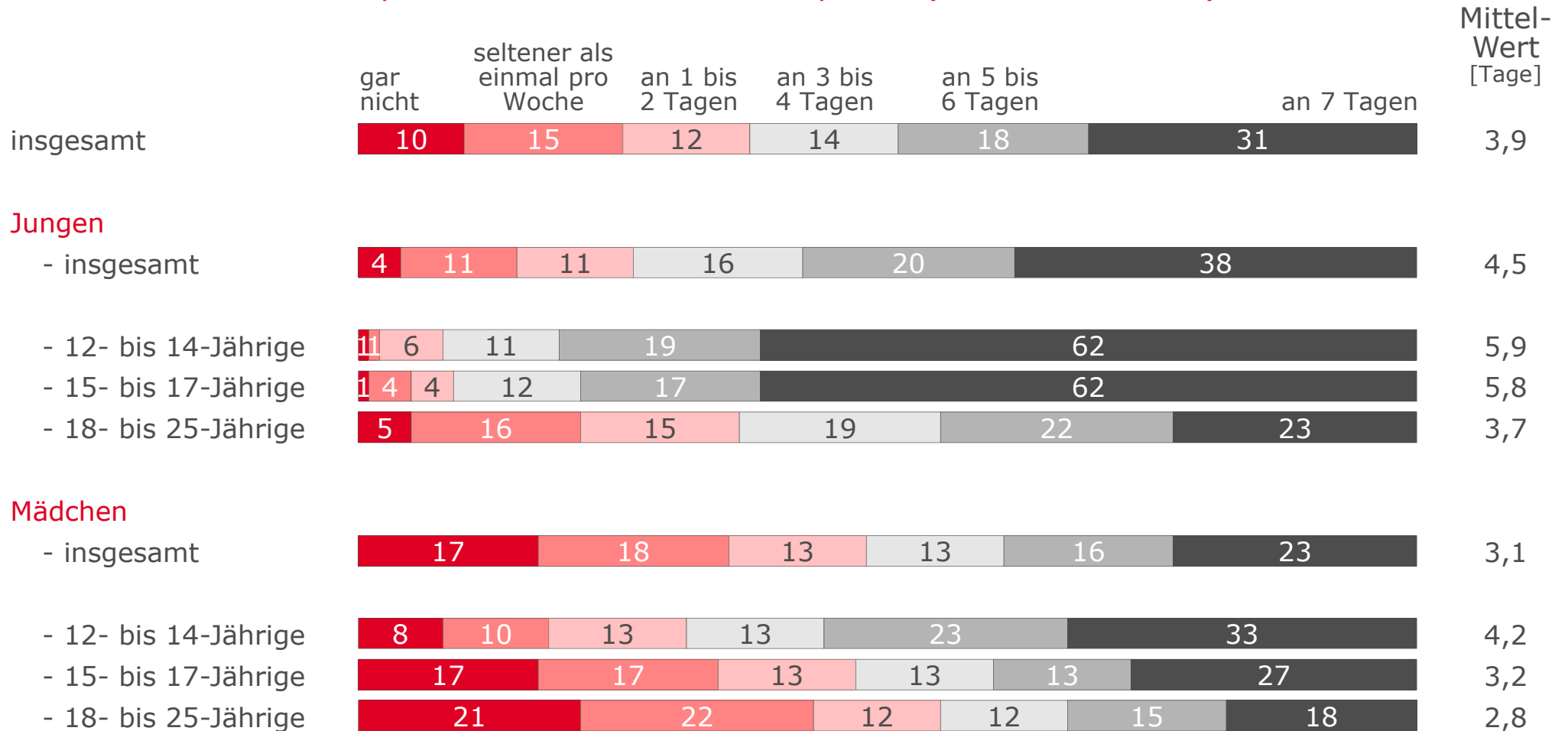
**Stichprobe:** 1.531 Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 12 und 25 Jahren, disproportionale Stichprobe nach Alter

**Methode:** Online-Befragung im Rahmen des forsa.Omninet-Panels

**Repräsentativität:** repräsentativ für die 12- bis 25-jährige Bevölkerung in Deutschland

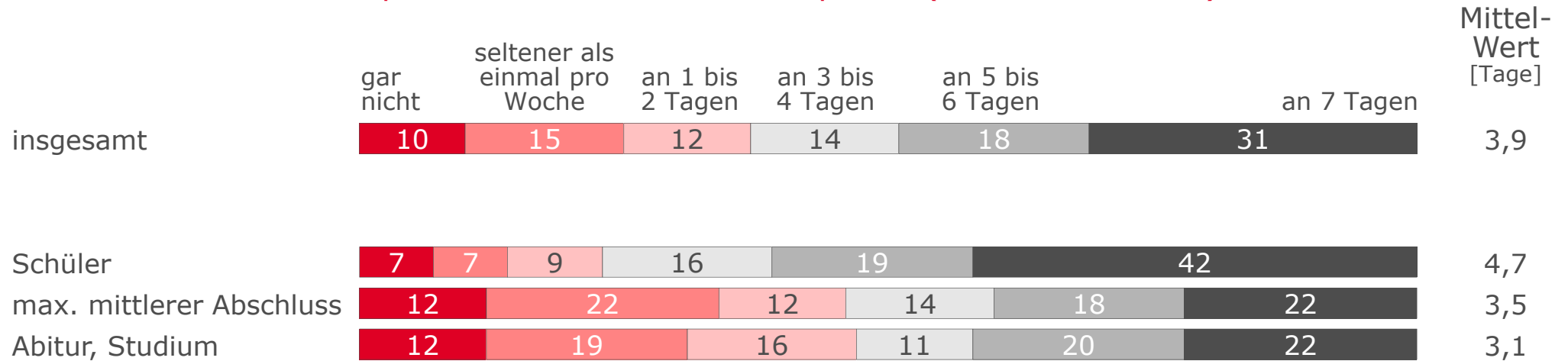
# Häufigkeit des Spielens (1)

Es spielen normalerweise Spiele am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone (offline und online)



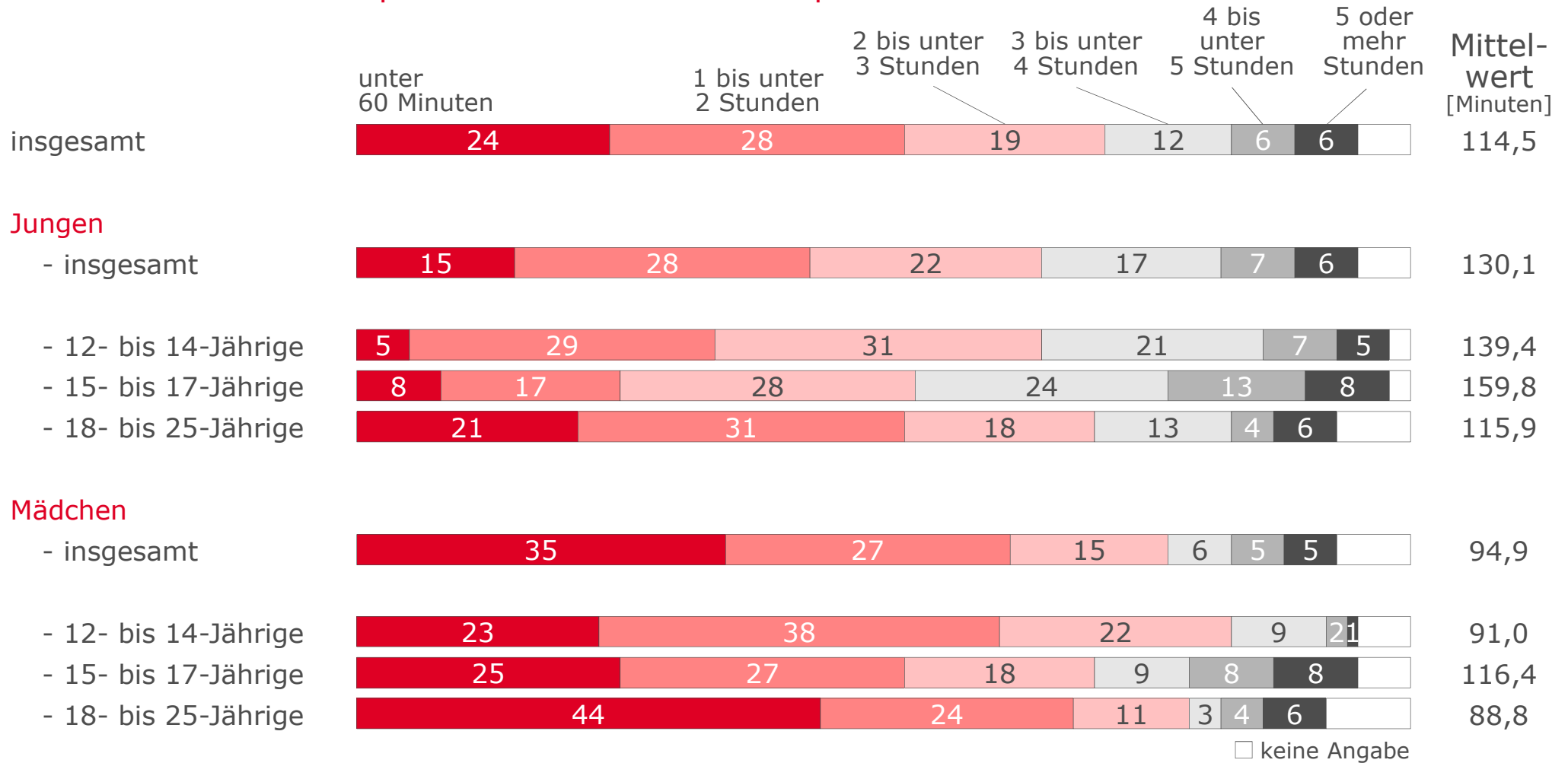
# Häufigkeit des Spielens (2)

Es spielen normalerweise Spiele am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone (offline und online)



# Spielzeit unter der Woche (1)

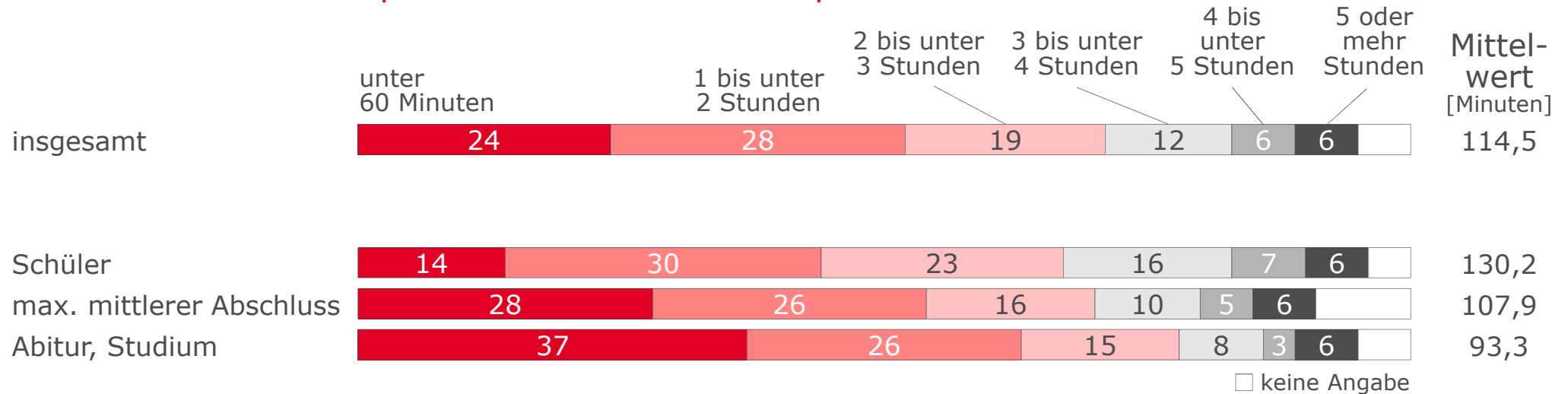
Es verbringen - alles zusammengerechnet - durchschnittlich an einem ganz normalen Werktag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Spielzeit unter der Woche (2)

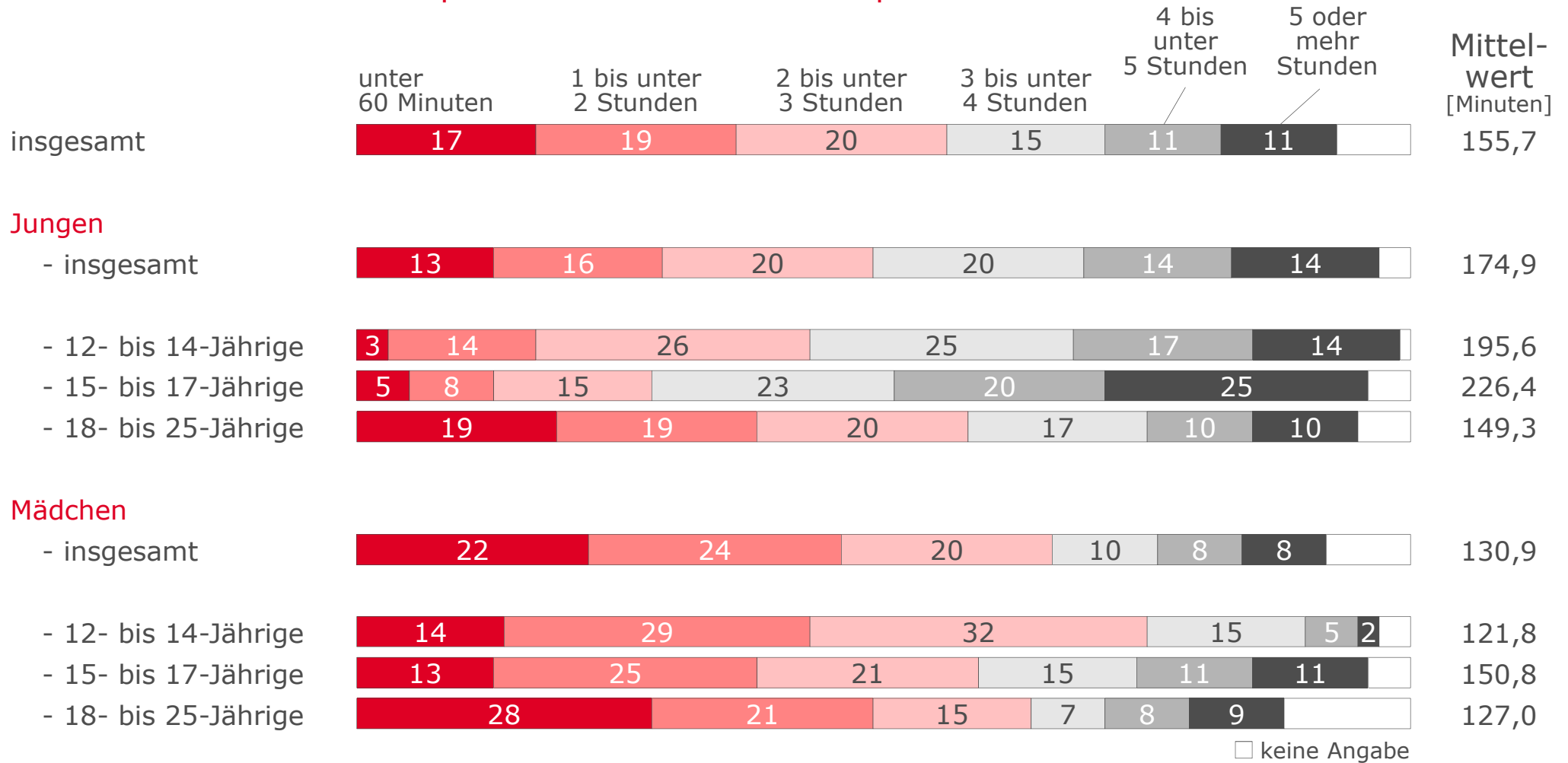
Es verbringen - alles zusammengerechnet - durchschnittlich an einem ganz normalen Werktag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Spielzeit am Wochenende (1)

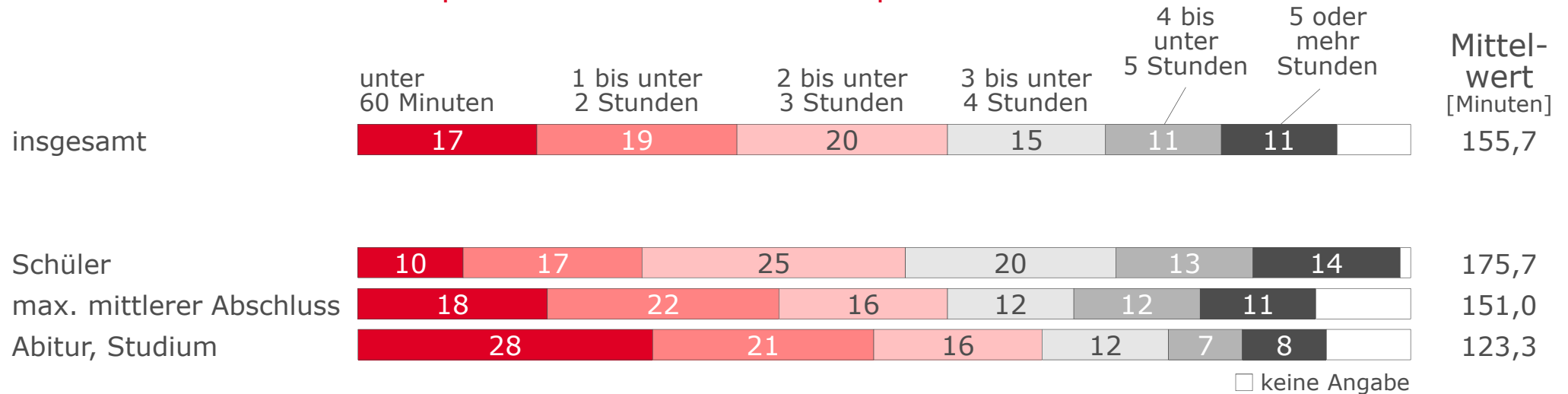
Es verbringen - alles zusammengerechnet - durchschnittlich an einem ganz normalen Tag am Wochenende mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Spielzeit am Wochenende (2)

Es verbringen - alles zusammengerechnet - durchschnittlich an einem ganz normalen Tag am Wochenende mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



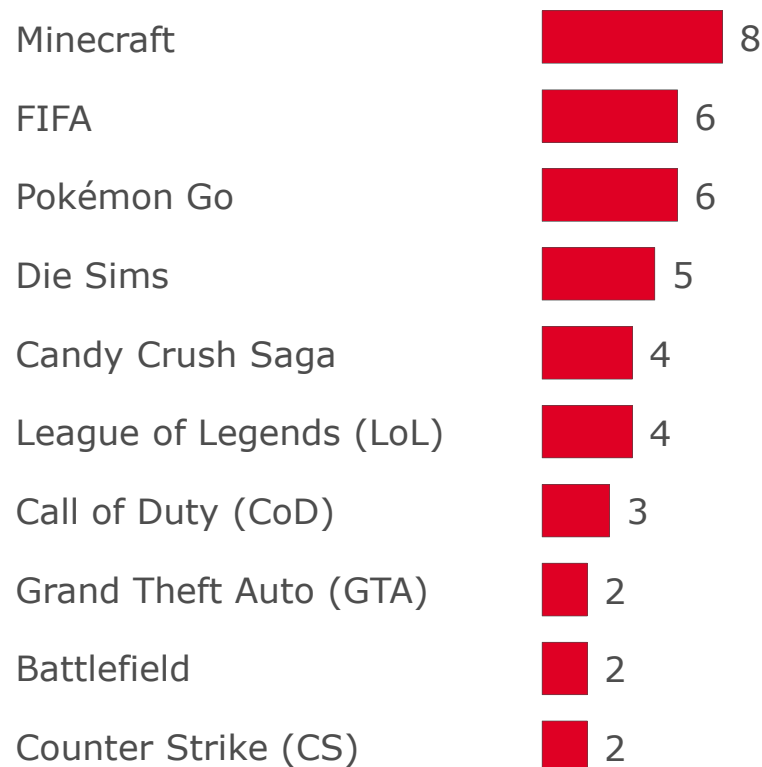
Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen



# Die Top-10-Spiele der Jugendlichen

---

Aktuell verbringen am meisten Zeit bzw. würden am wenigsten verzichten auf das Spiel:



---

Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Die Top-10-Spiele der Jungen

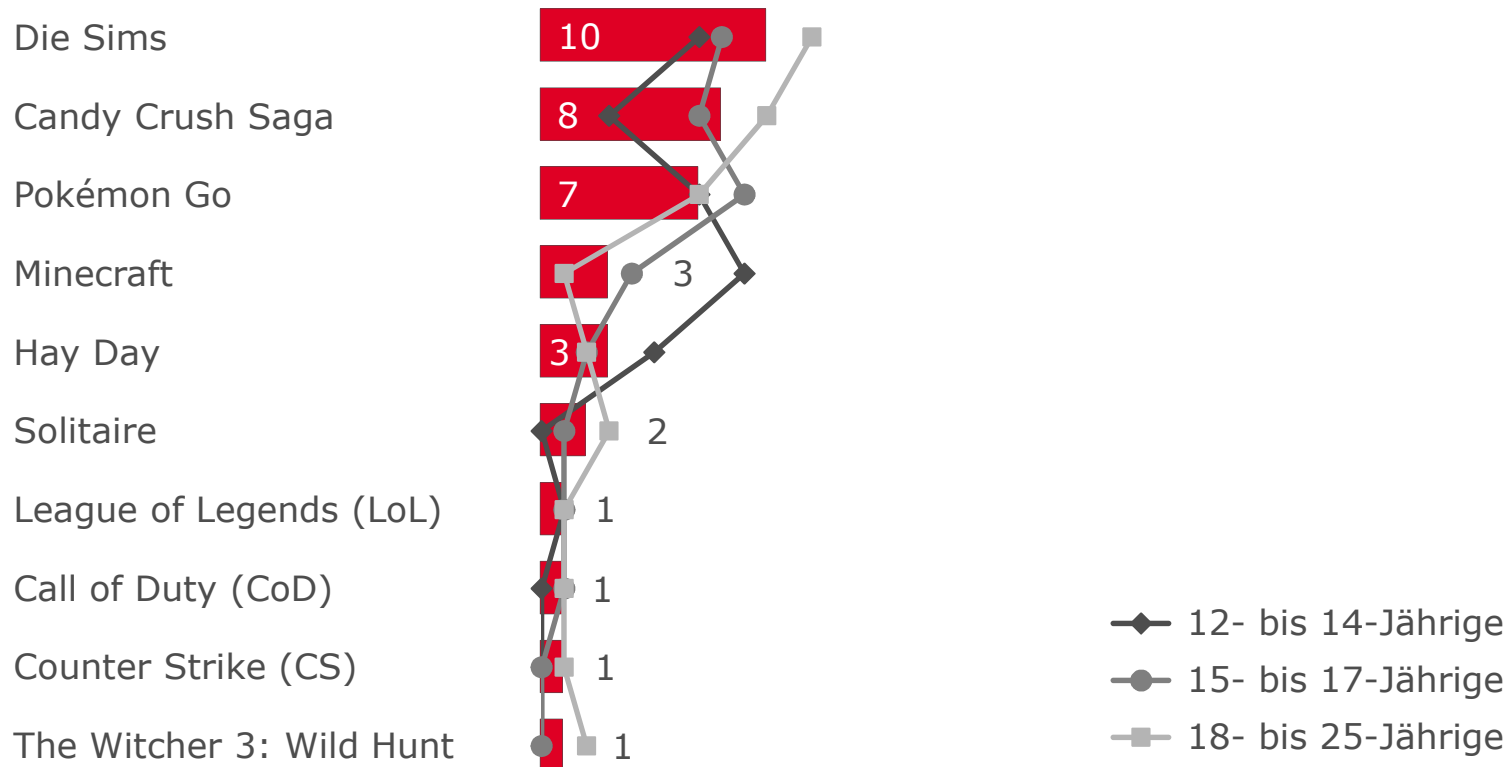
Aktuell verbringen am meisten Zeit bzw. würden am wenigsten verzichten auf das Spiel:



Basis: Jungen, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Die Top-10-Spiele der Mädchen

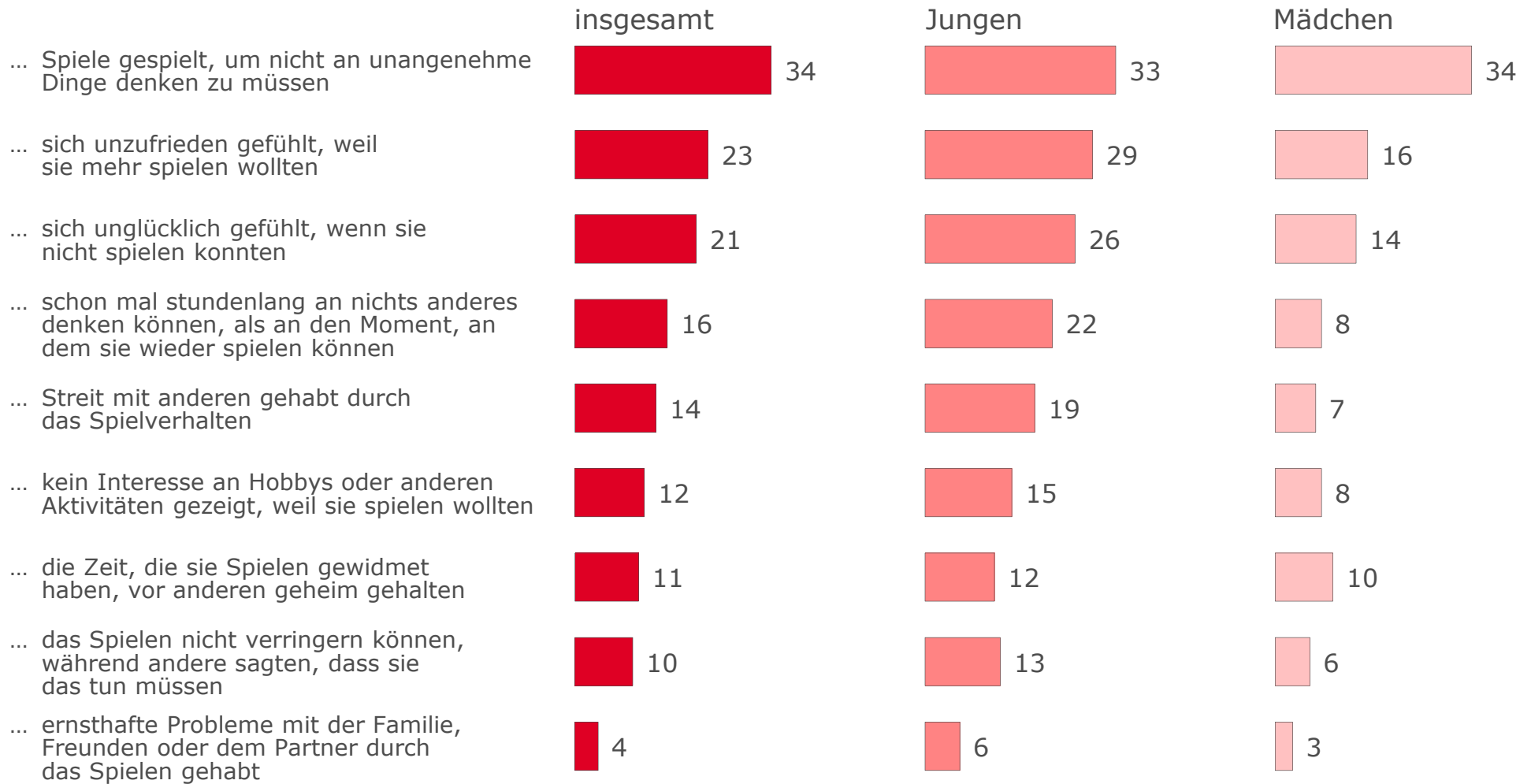
Aktuell verbringen am meisten Zeit bzw. würden am wenigsten verzichten auf das Spiel:



Basis: Mädchen, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

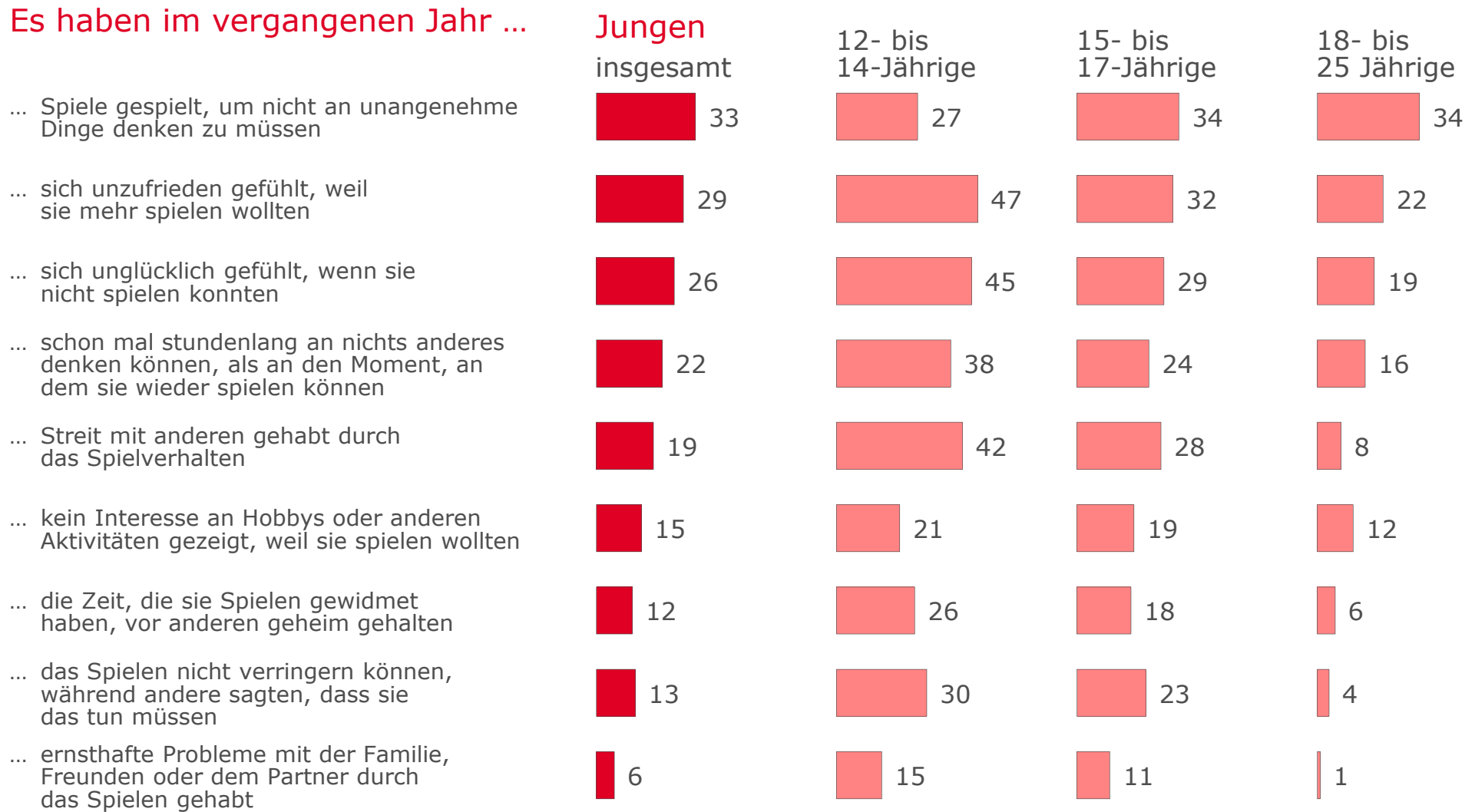
# Auswirkungen des Spielverhaltens (1)

Es haben im vergangenen Jahr ...



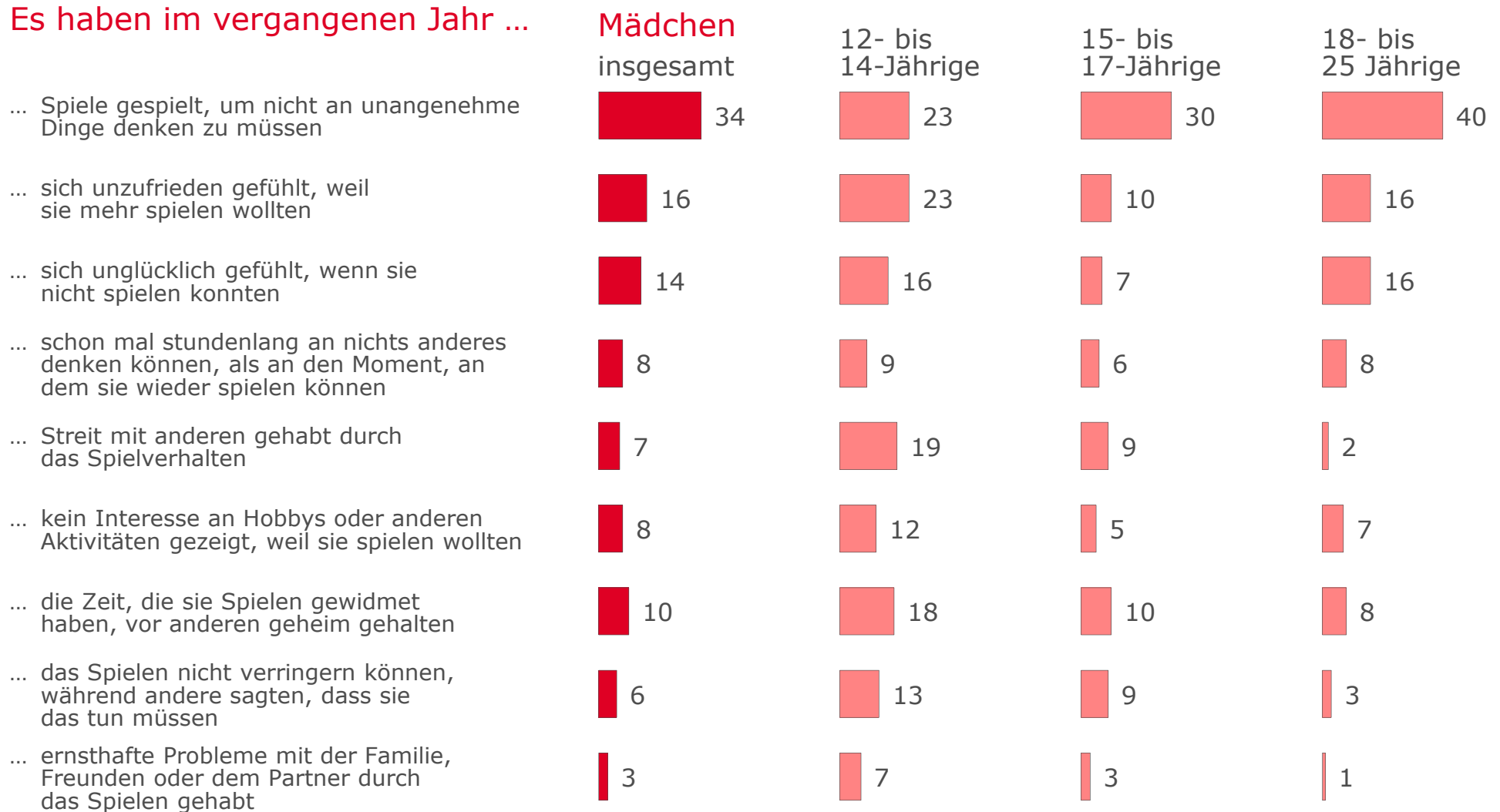
Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Auswirkungen des Spielverhaltens (2)



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

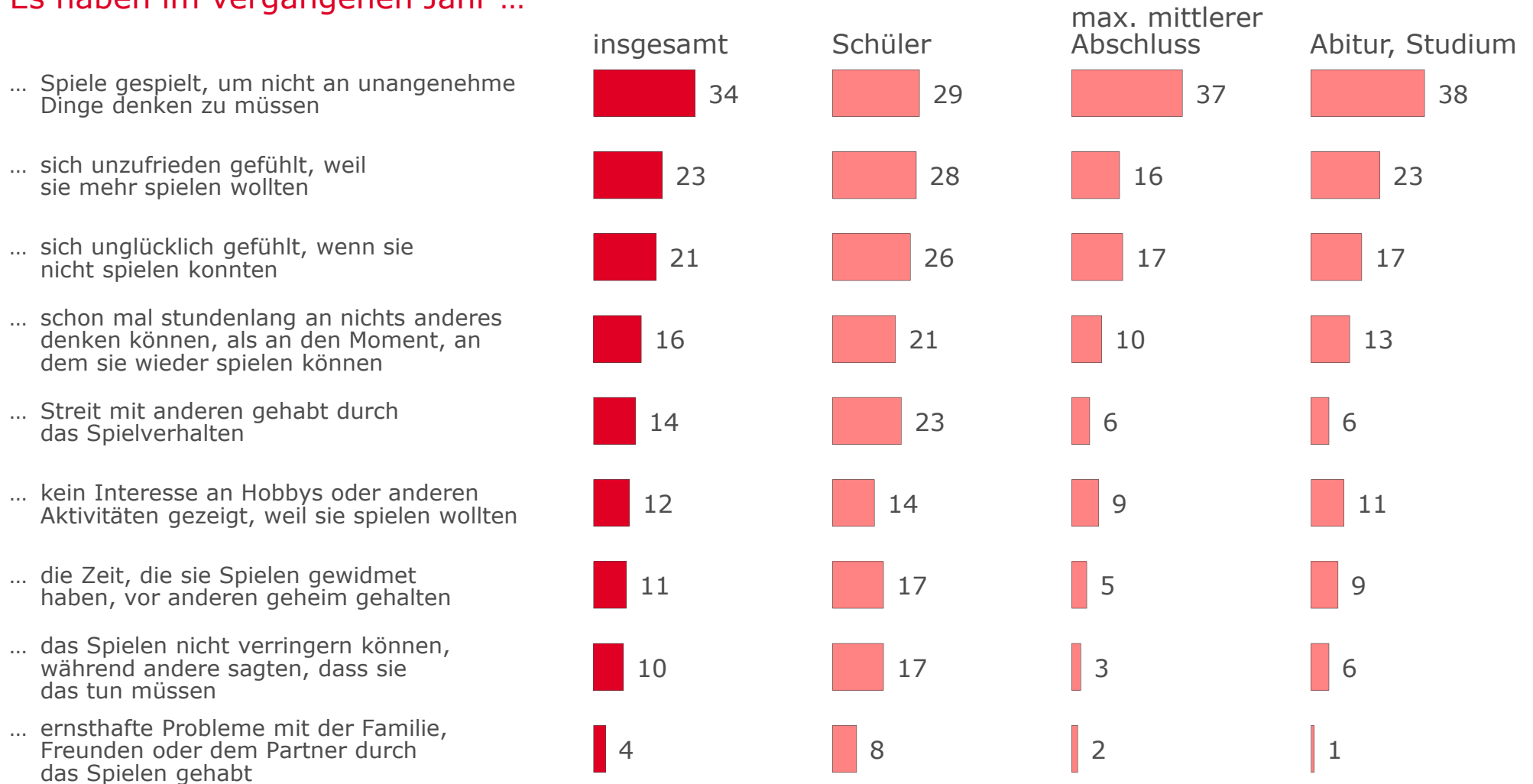
# Auswirkungen des Spielverhaltens (3)



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Auswirkungen des Spielverhaltens (4)

Es haben im vergangenen Jahr ...



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Auswirkungen der Computerspiele - Übersicht

## Wegen der Nutzung von Computerspielen ...

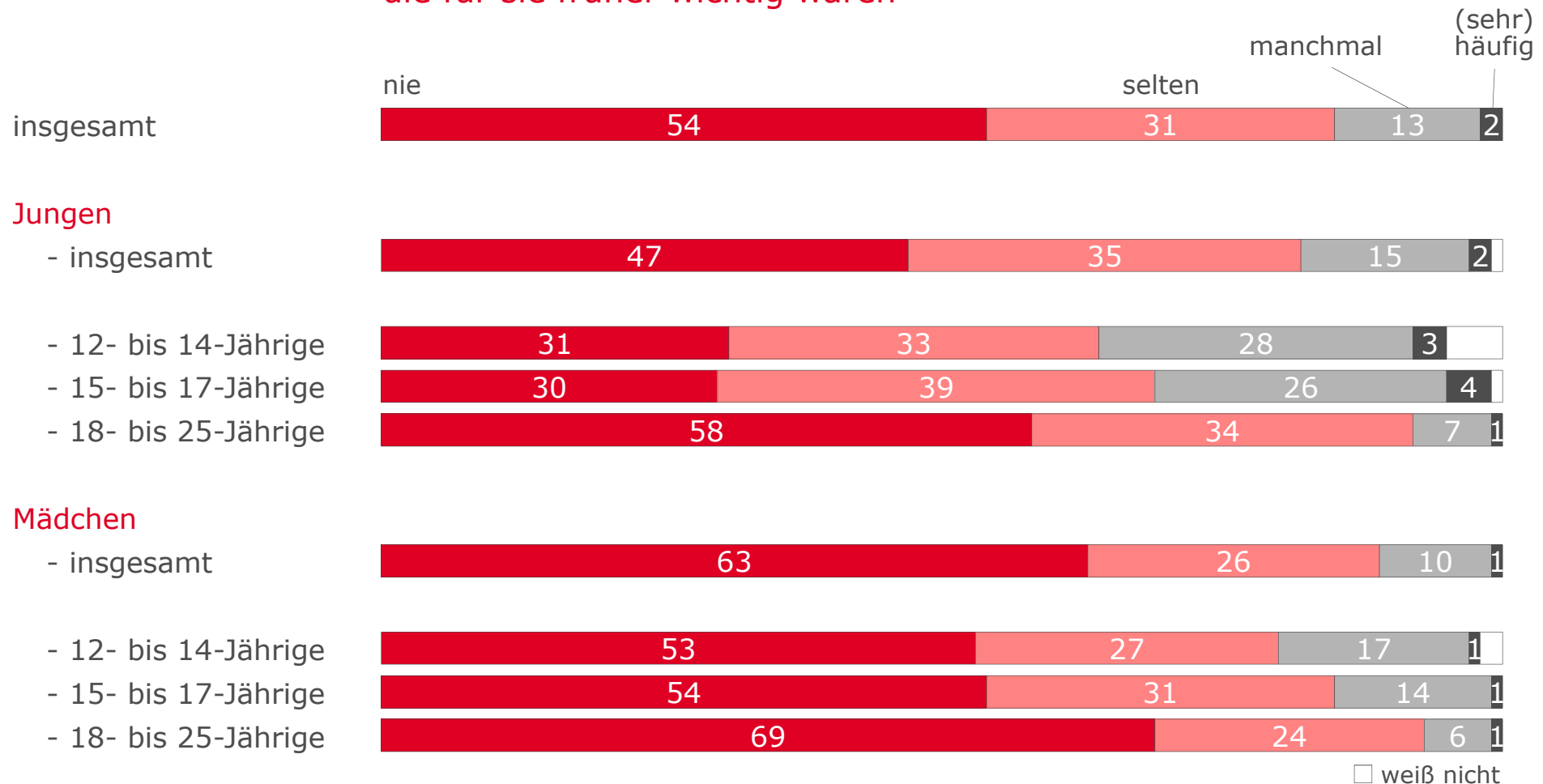


Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen



# Vernachlässigung sozialer Kontakte wegen der Nutzung von Computerspielen (1)

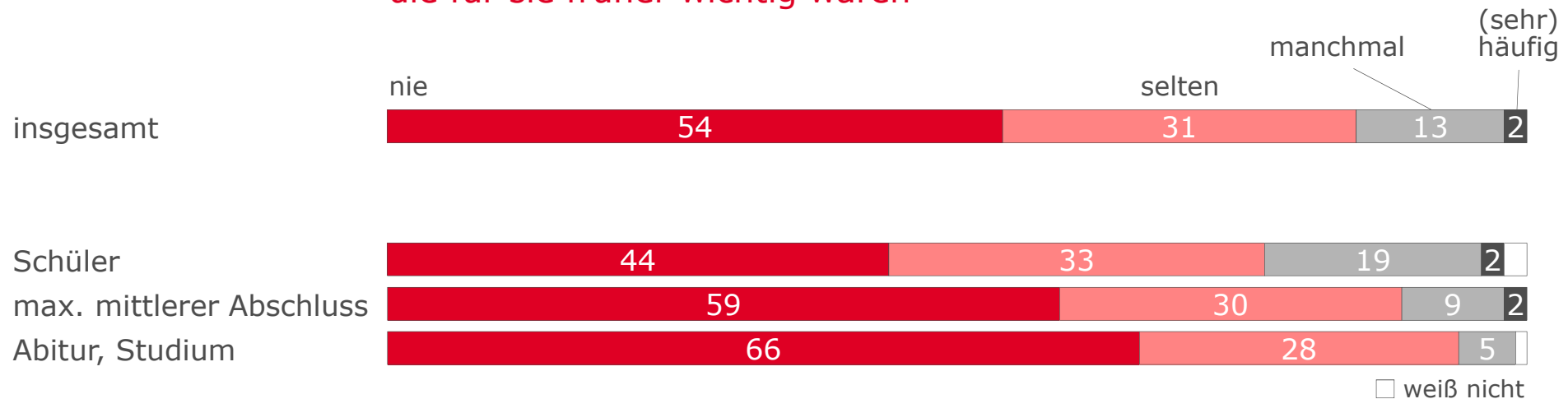
Wegen der Nutzung von Computerspielen vernachlässigen soziale Kontakte (z. B. zu Freunden, Familienangehörigen), die für sie früher wichtig waren



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

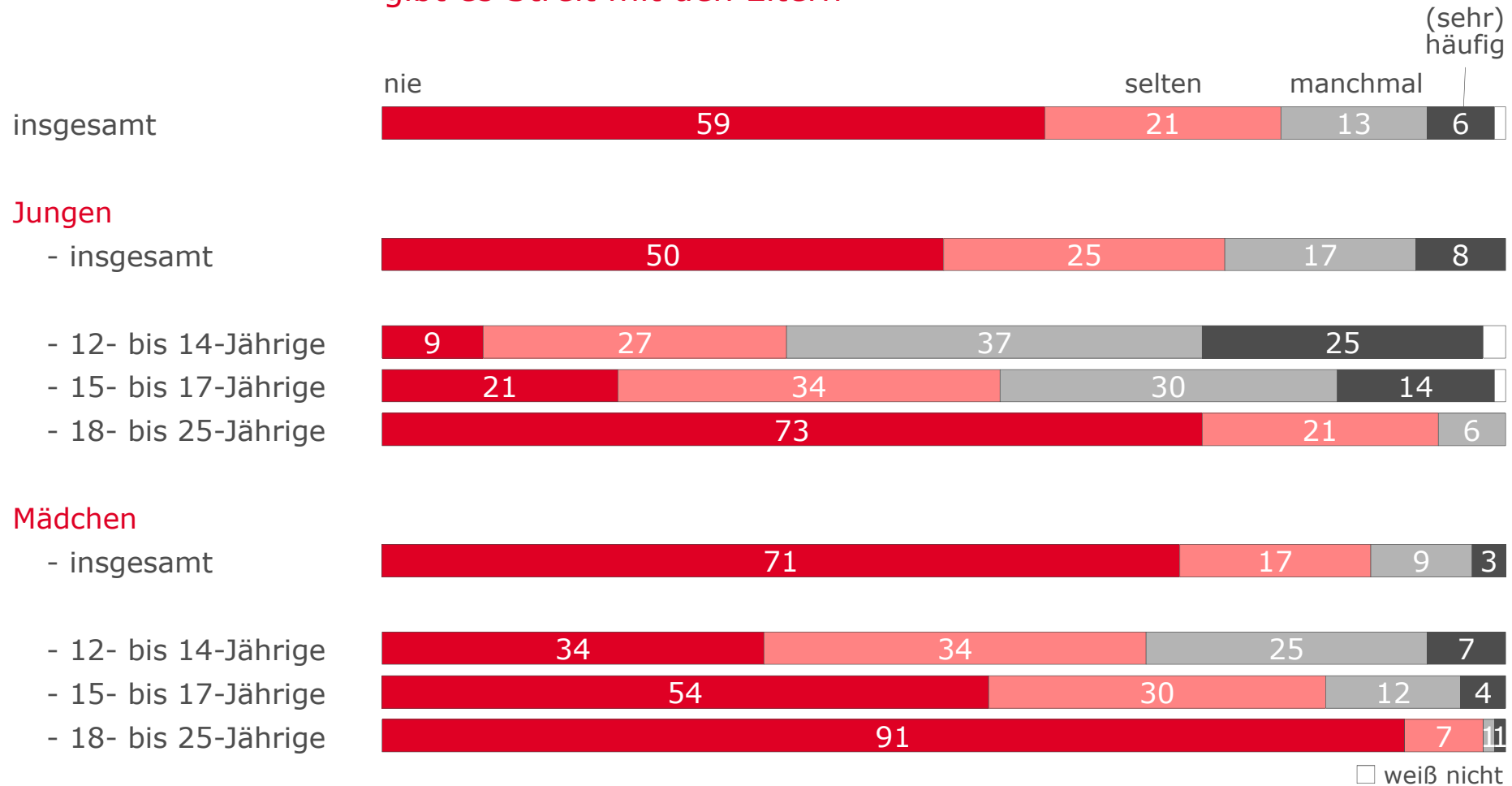
# Vernachlässigung sozialer Kontakte wegen der Nutzung von Computerspielen (2)

Wegen der Nutzung von Computerspielen vernachlässigen soziale Kontakte (z. B. zu Freunden, Familienangehörigen), die für sie früher wichtig waren



# Streit wegen der Nutzung von Computerspielen (1)

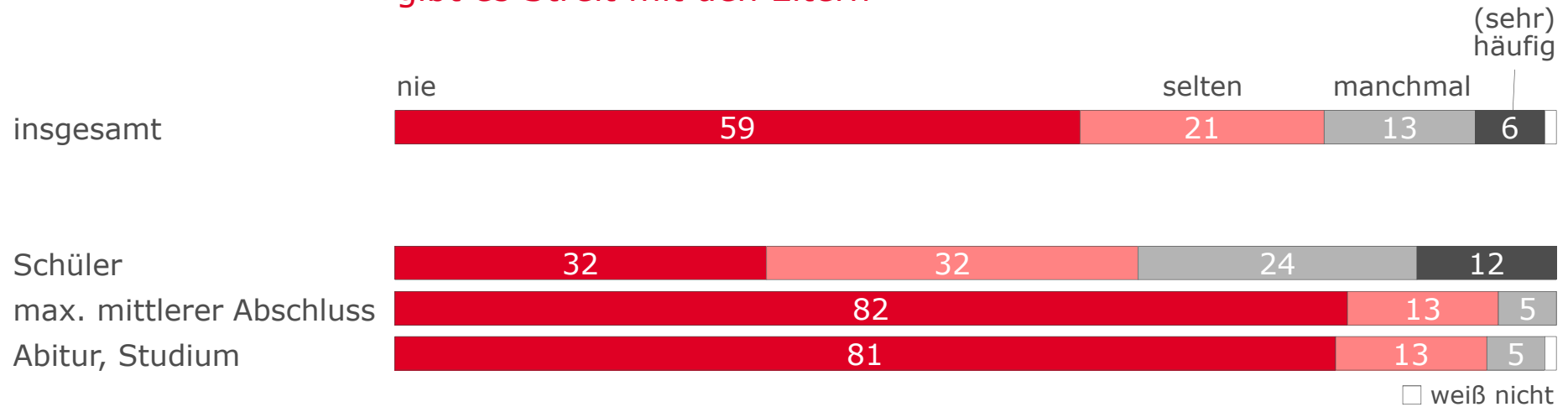
Wegen der Nutzung von Computerspielen gibt es Streit mit den Eltern



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Streit wegen der Nutzung von Computerspielen (2)

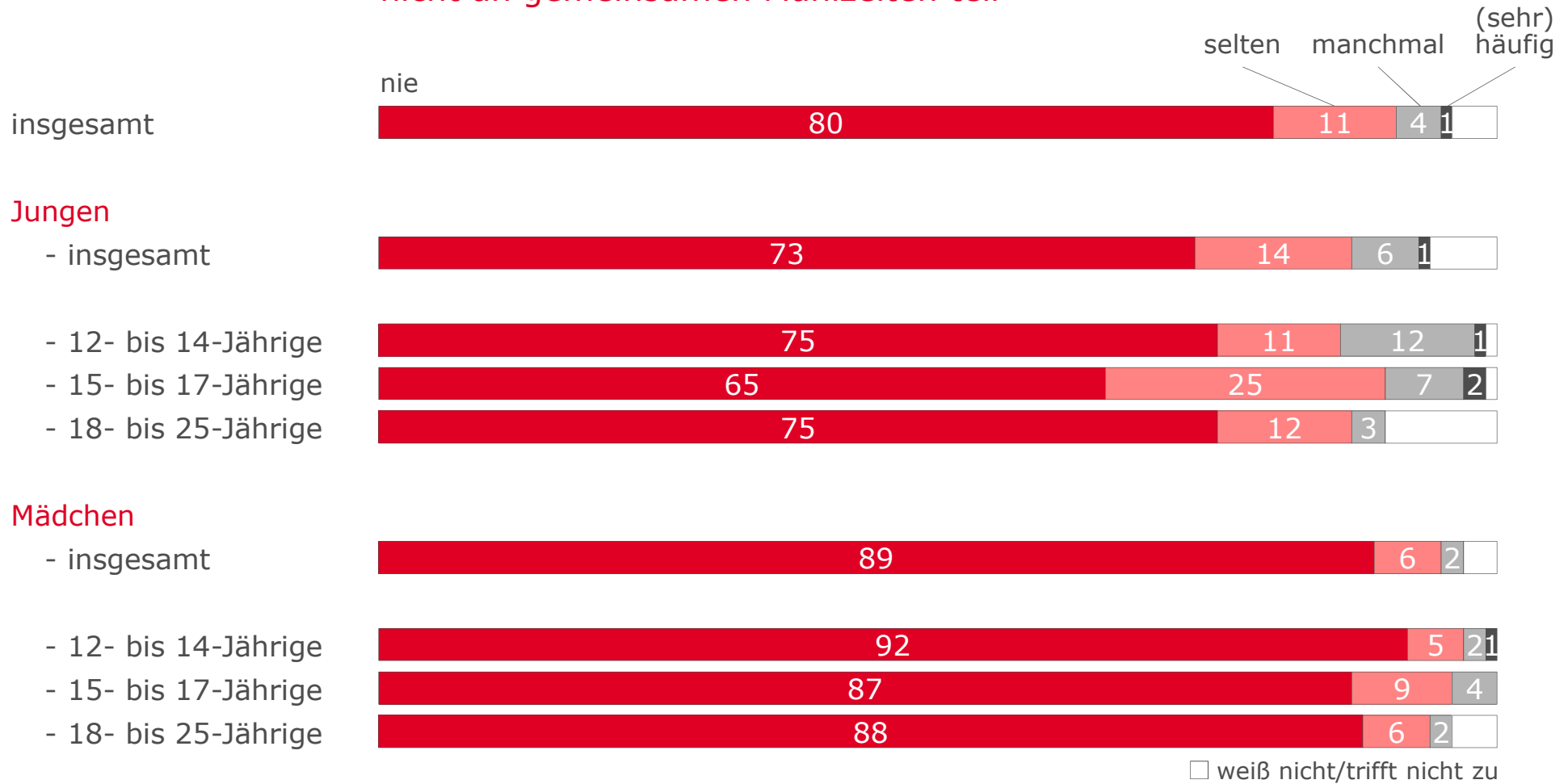
Wegen der Nutzung von Computerspielen gibt es Streit mit den Eltern



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Nicht-Teilnahme an gemeinsamen Mahlzeiten (1)

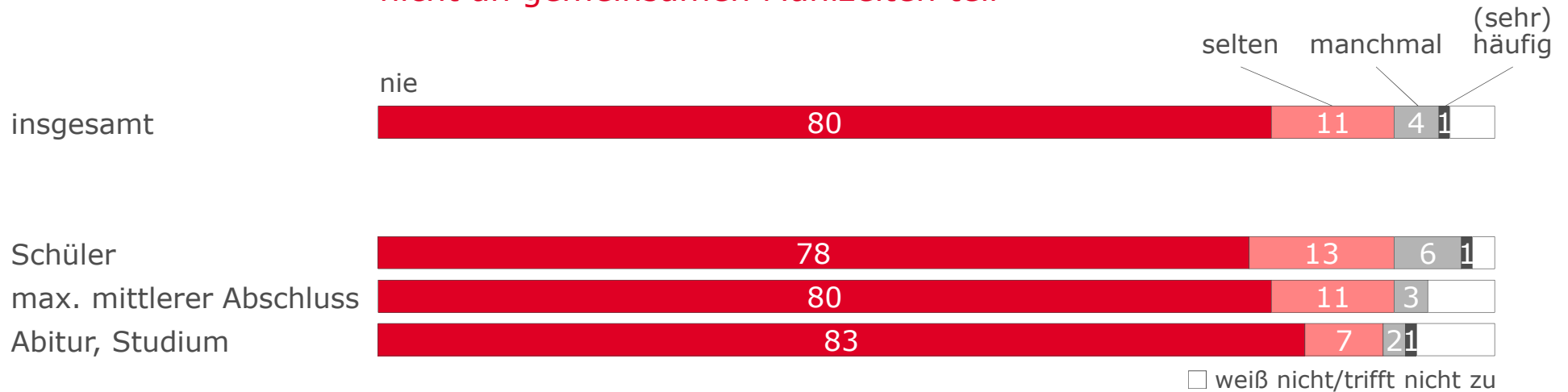
Wegen der Nutzung von Computerspielen nehmen nicht an gemeinsamen Mahlzeiten teil



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen

# Nicht-Teilnahme an gemeinsamen Mahlzeiten (2)

Wegen der Nutzung von Computerspielen nehmen nicht an gemeinsamen Mahlzeiten teil



Basis: Befragte, die am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen