

**Geld für Games –
wenn Computerspiel
zum Glücksspiel wird**

Ergebnisse einer
repräsentativen Befragung von
Kindern und Jugendlichen im
Alter von 12 bis 17 Jahren

für die

DAK-Gesundheit

7. Januar 2019
q8451/37147 Hr/Mü

forsa Politik- und Sozialforschung GmbH
Büro Berlin
Schreiberhauer Straße 30
10317 Berlin
Telefon: (0 30) 6 28 82-0

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	2
1. Computerspiele – Häufigkeit und Lieblingsspiele	3
1.1 Häufigkeit des Spielens	3
1.2 Spielzeit unter der Woche	6
1.3 Spielzeit am Wochenende	8
1.4 Die Lieblingsspiele der Jugendlichen	10
2. Computerspiele – Gründe und Auswirkungen	16
2.1 Gründe für das Computerspielen	16
2.2 Auswirkungen des Spielverhaltens	21
2.3 Vernachlässigung von Schule, Ausbildung oder Arbeit	25
2.4 Vernachlässigung sozialer Kontakte	27
2.5 Vernachlässigung regelmäßiger Essgewohnheiten	29
2.6 Einfluss des Computerspielens auf den Alltag	31
3. Computerspiele – Ausgaben für Anschaffung und Extras	35
3.1 Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen	35
3.2 Ausgaben für Extras in Computerspielen	39
3.3 Zukauf von Extras	43
3.4 Die am häufigsten gekauften Extras	45
3.5 Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras	47

Vorbemerkung

Im Auftrag der DAK-Gesundheit hat forsa Politik- und Sozialforschung GmbH eine repräsentative Befragung zum Thema „Computerspielverhalten“ durchgeführt.

Im Rahmen der Untersuchung wurden insgesamt 1.000 Kinder und Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren in der Bundesrepublik Deutschland befragt. Die Ermittlung der Gruppe der Kinder und Jugendlichen erfolgte über ein Screening im Rahmen der werktäglichen bevölkerungsrepräsentativen Mehrthemenumfrage forsa.omniTel®.¹

Die Erhebung wurde vom 1. bis 26. Oktober 2018 mit Hilfe computergestützter Telefoninterviews durchgeführt.

Die Untersuchungsbefunde werden im nachfolgenden Ergebnisbericht vorgestellt.

Die ermittelten Ergebnisse können lediglich mit den bei allen Stichprobenerhebungen möglichen Fehlertoleranzen auf die Gesamtheit der 12- bis 17-Jährigen übertragen werden.

¹ forsa.omniTel® ist eine bevölkerungsrepräsentative Mehrthemenumfrage. Die Erhebung erfolgt anhand von computergestützten Telefoninterviews. Die Auswahl der zu befragenden Personen erfolgt mittels einer mehrstufigen systematischen Zufallsauswahl auf Basis des ADM-Telefon-Mastersamples im Dual-Frame-Verfahren.

1. Computerspiele – Häufigkeit und Lieblingsspiele

1.1 Häufigkeit des Spielens

Die Kinder und Jugendlichen wurden zu ihrer Nutzungsintensität von Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone befragt, wobei sie gebeten wurden, ihre Angaben immer auf die letzten zwölf Monate zu beziehen.

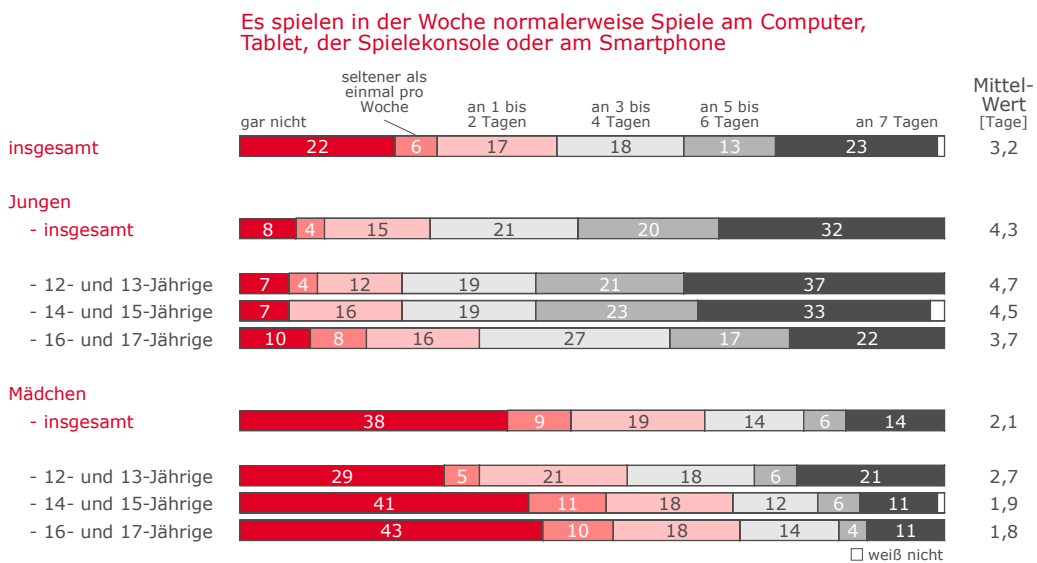
22 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen geben an, normalerweise gar keine Spiele am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone – offline und online – zu spielen. 6 Prozent spielen seltener als einmal pro Woche.

17 Prozent spielen an ein bis zwei Tagen, 18 Prozent an drei bis vier Tagen und 13 Prozent an fünf bis sechs Tagen pro Woche am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone. 23 Prozent der Befragten spielen jeden Tag.

Im Durchschnitt spielen die Kinder und Jugendlichen an 3,2 Tagen pro Woche Spiele.

Jungen spielen dabei häufiger als Mädchen. Bei beiden Geschlechtern spielen die jeweils Jüngeren noch häufiger als die Älteren.

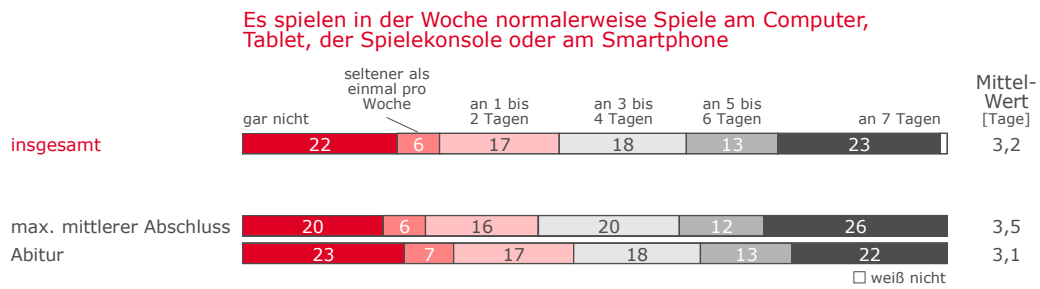
Häufigkeit der Nutzung von Computerspielen (1)



Angaben in Prozent

Keine auffälligen Unterschiede zeigen sich bei der Aufschlüsselung der Ergebnisse nach dem voraussichtlichen bzw. bereits vorhandenen Schulabschluss.

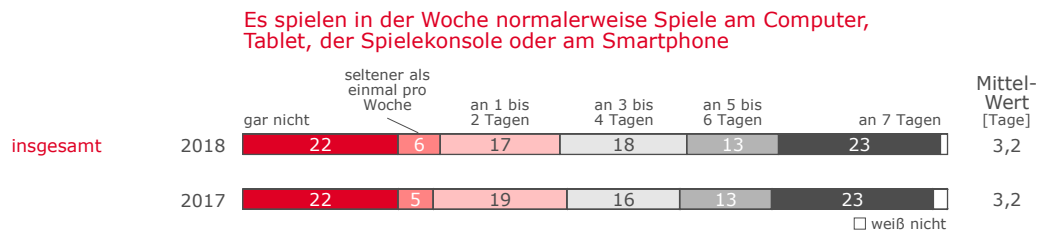
Häufigkeit der Nutzung von Computerspielen (2)



Angaben in Prozent

Gegenüber der letzten Erhebung aus dem Jahr 2017 hat sich an der Nutzungsintensität von Computerspielen nichts verändert.

Häufigkeit der Nutzung von Computerspielen (3)



Angaben in Prozent

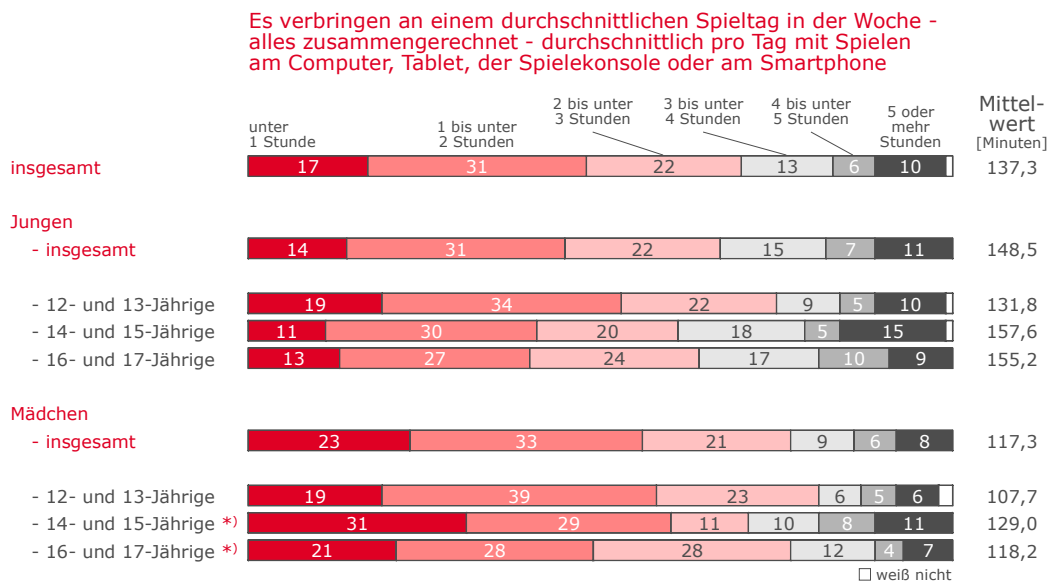
1.2 Spielzeit unter der Woche

Von denjenigen, die mindestens einmal wöchentlich am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele nutzen, spielen 17 Prozent an einem durchschnittlichen Spieltag in der Woche – außerhalb von Ferien und Urlauben – weniger als eine Stunde. 31 Prozent spielen ungefähr ein bis unter zwei Stunden, 22 Prozent zwei bis unter drei Stunden und 13 Prozent drei bis unter vier Stunden. 6 Prozent spielen an einem durchschnittlichen Spieltag unter der Woche vier bis unter fünf und 10 Prozent sogar fünf Stunden oder länger Computerspiele.

Im Durchschnitt verbringen die Nutzer von Computerspielen an einem durchschnittlichen Spieltag unter der Woche 137,3 Minuten mit Spielen.

Jungen verbringen mehr Zeit mit Spielen als Mädchen. Besonders die über 14-jährigen Jungen verbringen mehr Zeit pro Tag mit Computerspielen als die unter 14-Jährigen.

Nutzungsdauer Computerspiele - unterhalb der Woche (1)



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

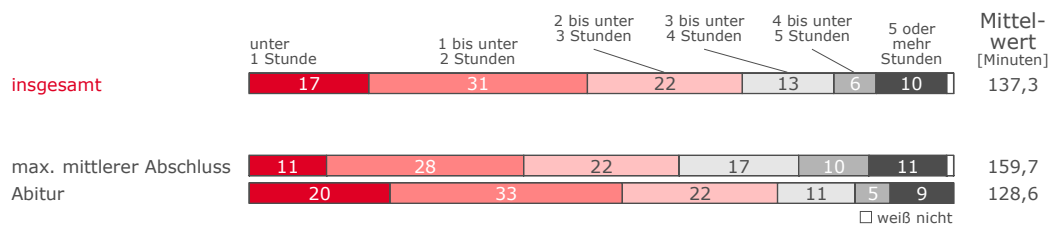
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Unterschiede in der täglichen Nutzungsdauer der computerspielenden Kinder und Jugendlichen zeigen sich auch bei der Aufschlüsselung nach dem voraussichtlichen oder erreichten Schulabschluss. So liegt die tägliche Nutzungsdauer der jugendlichen Spieler mit maximal mittlerem Abschluss mit durchschnittlich 159,7 Minuten deutlich über der von computerspielenden Kindern und Jugendlichen, die Abitur anstreben (128,6 Minuten).

Nutzungsdauer Computerspiele - unterhalb der Woche (2)

Es verbringen an einem durchschnittlichen Spieltag in der Woche - alles zusammengerechnet - durchschnittlich pro Tag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

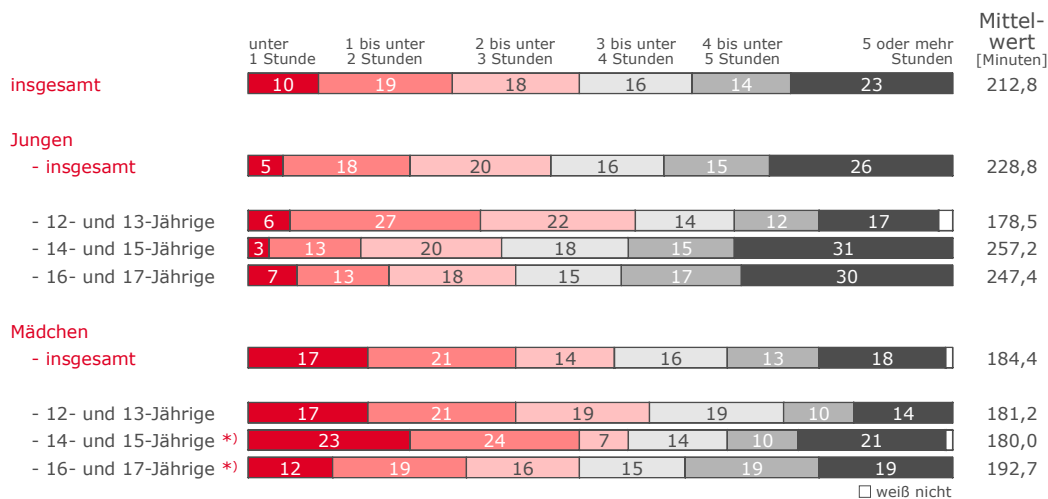
1.3 Spielzeit am Wochenende

Am Wochenende oder in den Ferien verbringen diejenigen Kinder und Jugendlichen, die mindestens einmal in der Woche Computerspiele spielen, durchschnittlich deutlich mehr Zeit damit als unter der Woche (212,8 Minuten zu 137,3 Minuten).

Auch am Wochenende oder in den Ferien verbringen die Jungen mehr Zeit mit Spielen als Mädchen. Besonders wiederum die über 14-jährigen Jungen verbringen deutlich mehr Zeit mit Spielen als die unter 14-Jährigen.

Nutzungsdauer Computerspiele - am Wochenende oder in den Ferien (1)

Es verbringen an einem durchschnittlichen Spieltag am Wochenende/in den Ferien - alles zusammengerechnet - durchschnittlich pro Tag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Auch bei der Aufschlüsselung nach dem voraussichtlichen bzw. bereits vorhandenen Schulabschluss zeigt sich wieder, dass Nutzer von Computerspielen mit maximal mittlerem Abschluss im Schnitt auch deutlich länger am Wochenende oder in den Ferien Computerspiele spielen als solche, die Abitur anstreben.

Nutzungsdauer Computerspiele - am Wochenende oder in den Ferien (2)

Es verbringen an einem durchschnittlichen Spieltag am Wochenende/in den Ferien - alles zusammengerechnet - durchschnittlich pro Tag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone

	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 oder mehr Stunden	Mittelwert [Minuten]
insgesamt	10	19	18	16	14	23	212,8
max. mittlerer Abschluss	8	11	15	16	17	33	259,7
Abitur	10	22	19	16	13	19	192,4

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

1.4 Die Lieblingsspiele der Jugendlichen

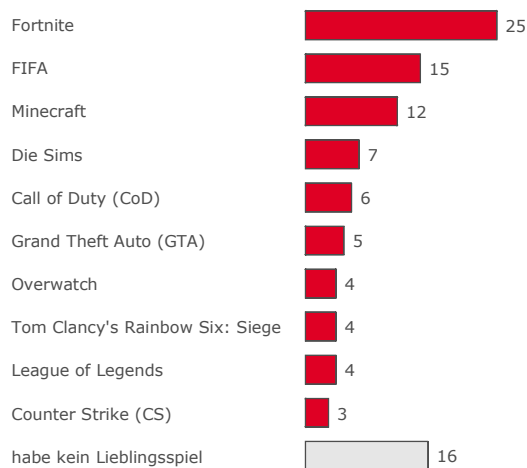
Die Kinder und Jugendlichen, die einmal in der Woche oder häufiger Computerspiele nutzen, wurden offen und ohne Vorgaben gefragt, welche drei Computerspiele sie zurzeit am liebsten spielen.

Bei dieser Frage wird eine ganze Bandbreite von Spielen genannt. Auf Platz 1 rangiert das Spiel „Fortnite“ (25 %), gefolgt von „FIFA“ (15 %) und „Minecraft“ (12 %). „Die Sims“ wird von 7 Prozent und „Call of Duty“ von 6 Prozent als Lieblingsspiel genannt.

Die Lieblingsspiele der Jugendlichen

- Top 10

Es spielen zurzeit am liebsten:



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

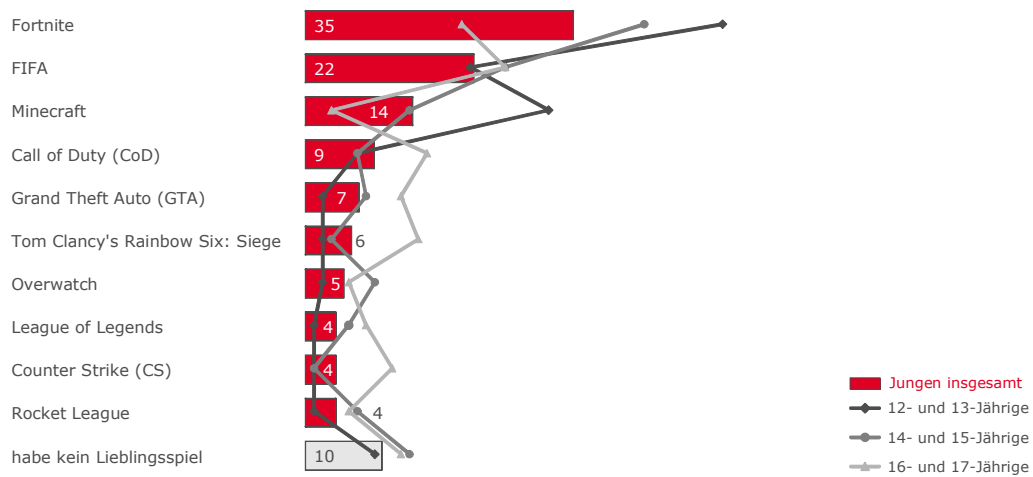
Angaben in Prozent

Deutliche Unterschiede zeigen sich bei der Aufschlüsselung nach Mädchen und Jungen.

„Fortnite“ steht vor allem bei den Jungen, insbesondere bei den 12- bis 13-Jährigen, hoch im Kurs.

Die Lieblingsspiele der Jungen - Top 10

Es spielen zurzeit am liebsten:



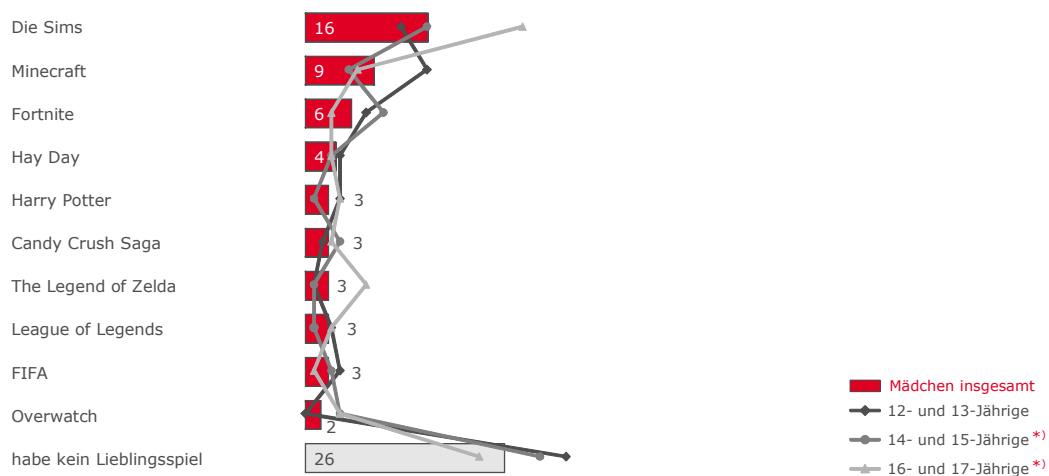
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Die Mädchen nennen am häufigsten „Die Sims“ als Lieblingsspiel. Der Anteil derjenigen, die kein Lieblingsspiel haben, ist bei den Mädchen deutlich höher als bei den Jungen.

Die Lieblingsspiele der Mädchen - Top 10

Es spielen zurzeit am liebsten:



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

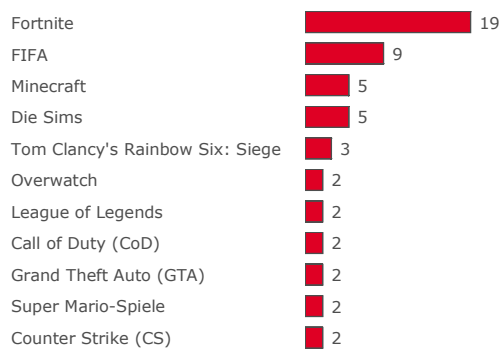
Angaben in Prozent

Anschließend wurden diejenigen, die mindestens ein Lieblingsspiel angegeben haben, danach gefragt, welches dieser Computerspiele sie zurzeit am meisten spielen.

Auch bei dieser Frage wird wieder eine ganze Bandbreite von Spielen genannt. Mit Abstand am häufigsten wird hier das Spiel „Fortnite“ (19 %) genannt, gefolgt von „FIFA“ (9 %), „Minecraft“ und „Die Sims“ (jeweils 5 %).

Am meisten gespielte Computerspiele

Es spielen zurzeit am meisten *):



*) aufgeführt sind alle Nennungen ab 2 Prozent

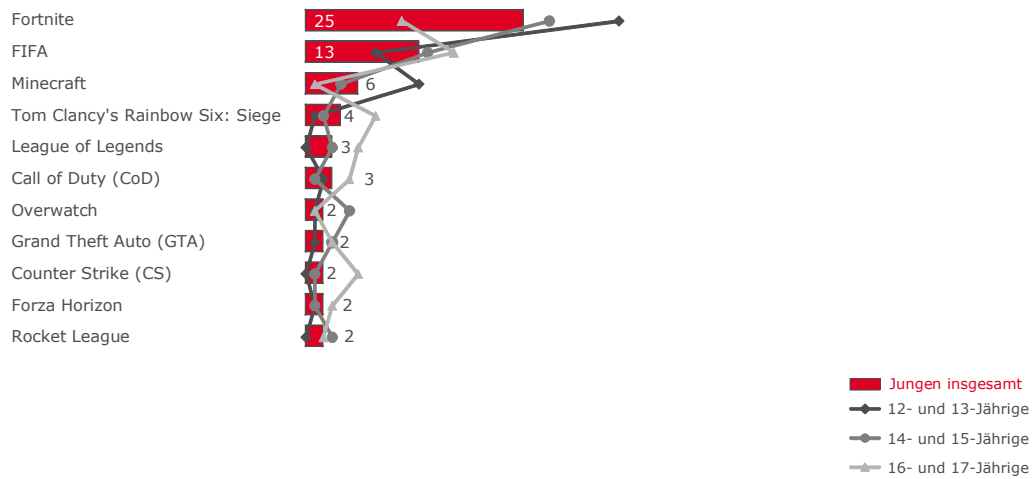
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und mindestens ein Lieblingsspiel haben

Angaben in Prozent

Betrachtet man die Reihenfolge der Spiele, die zurzeit am meisten von den Jungen gespielt werden, so wird weiterhin „Fortnite“ mit Abstand am häufigsten (25 %) genannt, gefolgt von „FIFA“ (13 %) und „Minecraft“ (6 %). „Fortnite“ wird insbesondere von den unter 14-jährigen Jungen als das Spiel genannt, das sie zurzeit am meisten spielen.

Am meisten gespielte Computerspiele der Jungen

Es spielen zurzeit am meisten *):

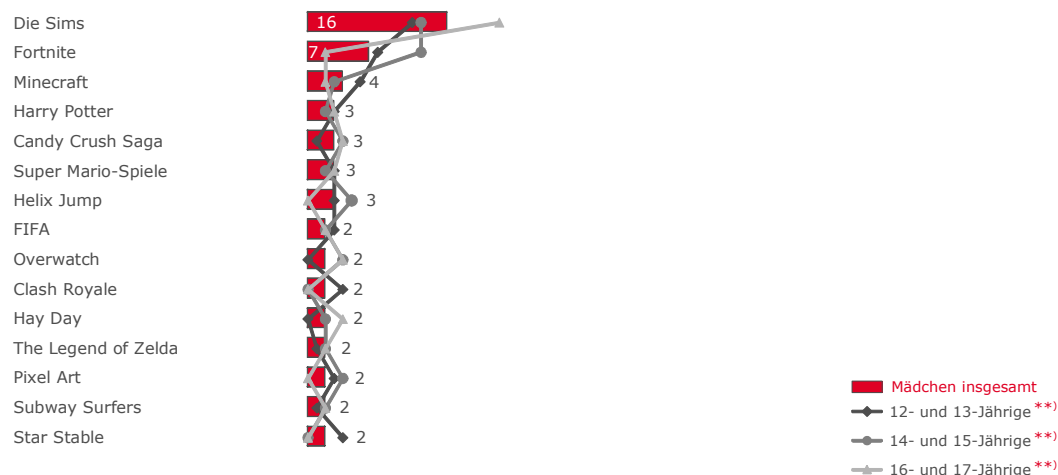


*) aufgeführt sind alle Nennungen ab 2 Prozent
 Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und mindestens ein Lieblingsspiel haben
 Angaben in Prozent

Die Reihenfolge der Spiele, die sie zurzeit am meisten spielen, sieht bei den Mädchen wieder etwas anders aus als bei den Jungen: Hier werden mit Abstand am häufigsten „Die Sims“ (16 %) genannt, gefolgt von „Fortnite“ (7 %), „Minecraft“ (4 %), „Harry Potter“, „Candy Crush Saga“, „Super Mario-Spiele“ bzw. „Helix Jump“ (jeweils 3 %). „Die Sims“ werden insbesondere von den 16- bis 17-jährigen Mädchen als das Spiel genannt, das sie aktuell am meisten spielen. Von den 14- bis 15-jährigen Mädchen wird zudem „Fortnite“ am häufigsten genannt.

Am meisten gespielte Computerspiele der Mädchen

Es spielen zurzeit am meisten *):



*): aufgeführt sind alle Nennungen ab 2 Prozent / **) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen
 Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und mindestens ein Lieblingsspiel haben
 Angaben in Prozent

2. Computerspiele – Gründe und Auswirkungen

2.1 Gründe für das Lieblingsspiel

Diejenigen Befragten, die mindestens ein Lieblings-Computerspiel haben, wurden nach den Gründen dafür gefragt, wieso sie dieses Spiel spielen.

Mit Abstand am häufigsten (98 %) geben die befragten Jugendlichen an, dass sie das Computerspiel spielen, weil es Spaß bringt.

Jeweils etwa drei Viertel sagen, dass sie dieses Spiel spielen, weil sie dabei gut abschalten können (75 %) bzw. weil sie sich einfach die Zeit vertreiben möchten (71 %). Dass sie dieses Spiel spielen, weil sie im Spiel einfach immer besser werden wollen (68 %) bzw. weil sie immer wieder neue spannende Aufgaben lösen wollen (63 %), geben jeweils etwa zwei Drittel der Jugendlichen als Grund an.

Jeweils mehr als die Hälfte der befragten Jugendlichen spielt dieses Computerspiel, weil sie es toll finden, Teil eines Teams zu sein (57 %), weil ihre Freunde auch spielen (55 %) bzw. weil sie die Spielfiguren mögen (54 %). 49 Prozent nennen als Grund, wieso sie dieses Spiel spielen, dass sie gerne mit schönen Dingen zu tun haben.

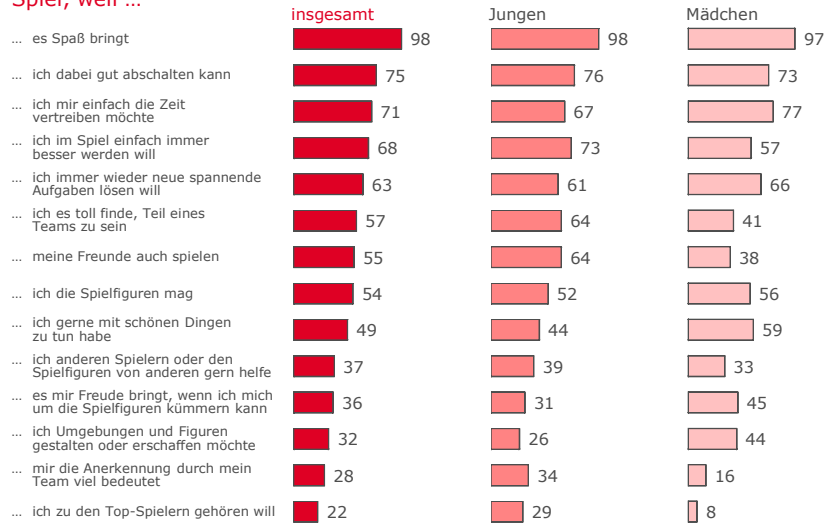
Jeweils etwa ein Drittel nennt als Grund, wieso sie dieses Computerspiel spielen, dass sie anderen Spielern oder den Spielfiguren von anderen gerne helfen (37 %), dass es ihnen Freude bringt, wenn sie sich um die Spielfiguren kümmern können (36 %) bzw. dass sie Umgebungen und Figuren gestalten oder erschaffen möchten (32 %).

Weil ihnen die Anerkennung durch ihr Team viel bedeutet (28 %) bzw. weil sie zu den Top-Spielern gehören wollen (22 %) nennen mit jeweils etwa einem Viertel vergleichsweise wenige Jugendliche als Grund, wieso sie dieses Computerspiel gerne spielen.

Jungen spielen häufiger als Mädchen ihr Lieblingsspiel, weil sie im Spiel immer besser werden wollen, sie es toll finden, Teil eines Teams zu sein, ihre Freunde auch spielen, ihnen die Anerkennung durch ihr Team viel bedeutet bzw. weil sie zu den Top-Spielern gehören wollen. Mädchen führen hingegen häufiger als Jungen an, dass sie dieses Spiel spielen, weil sie sich die Zeit vertreiben möchten, sie gerne mit schönen Dingen zu tun haben, es ihnen Freude bringt, wenn sie sich um die Spielfiguren kümmern können bzw. weil sie Umgebungen und Figuren gestalten oder erschaffen möchten.

Gründe für das Lieblingsspiel

Ich spiele dieses Spiel, weil ...



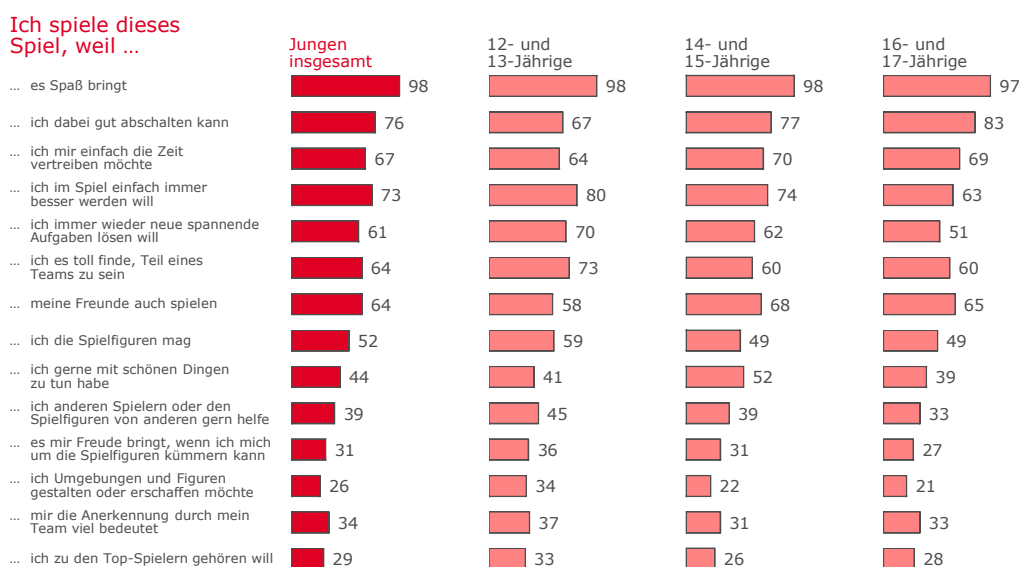
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und mindestens ein Lieblingsspiel haben

Angaben in Prozent

Die Gründe, das Lieblingsspiel zu spielen, unterscheiden sich bei den Jungen auch noch nach den einzelnen Altersgruppen.

So geben die älteren Jungen häufiger als die jüngeren an, dieses Spiel zu spielen, weil sie dabei gut abschalten können bzw. weil sie sich dabei einfach die Zeit vertreiben möchten. Jüngere Jungen geben häufiger als die älteren an, dass sie ihr Lieblingsspiel spielen, weil sie im Spiel einfach immer besser sein wollen, sie immer wieder neue spannende Aufgaben lösen wollen, sie es toll finden, Teil eines Teams zu sein, sie die Spielfiguren mögen bzw. weil sie Umgebungen und Figuren gestalten oder erschaffen möchten.

Gründe für das Lieblingsspiel - Jungen



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und mindestens ein Lieblingsspiel haben

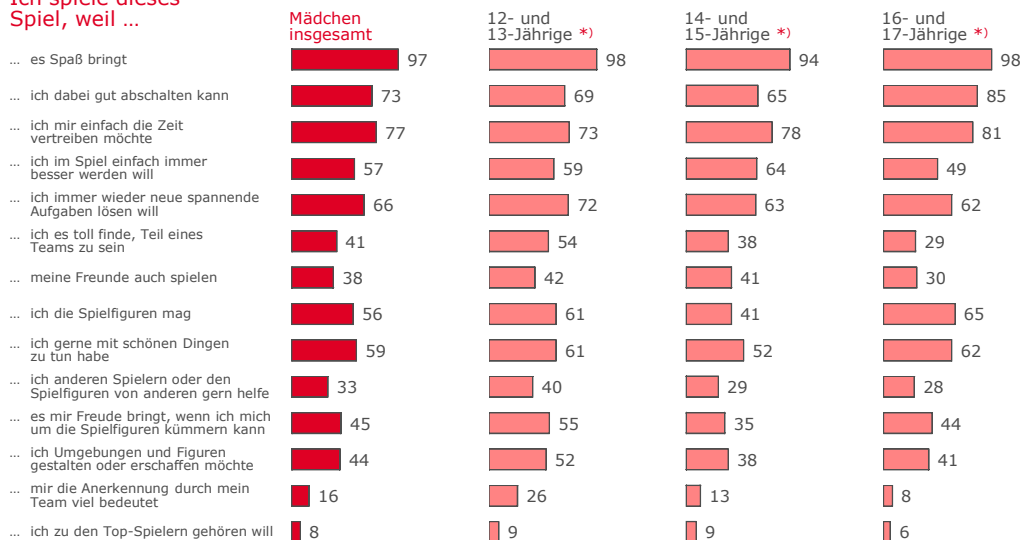
Angaben in Prozent

Auch bei den Mädchen unterscheiden sich die Gründe für das Lieblingsspiel nach den einzelnen Altersgruppen.

Während die über 16-Jährigen häufiger als die unter 16-Jährigen als Grund für das Lieblingsspiel angeben, dass sie dabei gut abschalten können, geben die 12- bis 13-Jährigen häufiger als die Älteren als Grund für das Lieblingsspiel an, dass sie es toll finden, Teil eines Teams zu sein.

Gründe für das Lieblingsspiel - Mädchen

Ich spiele dieses Spiel, weil ...



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

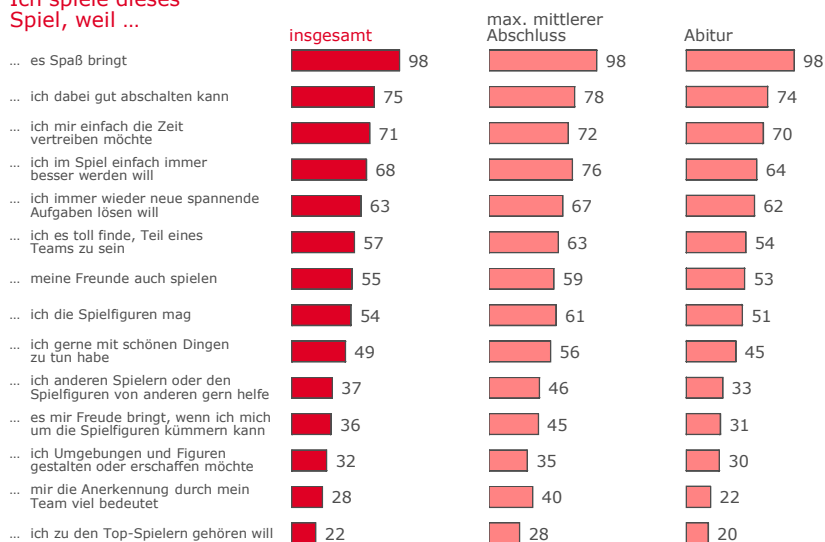
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und mindestens ein Lieblingsspiel haben

Angaben in Prozent

Unterschiede in den Gründen für das Lieblingsspiel zeigen sich auch bei der Aufschlüsselung nach dem voraussichtlichen oder erreichten Schulabschluss. So geben die Jugendlichen mit mindestens einem Lieblingsspiel mit maximal mittlerem Abschluss häufiger als Befragte, die Abitur anstreben, als Gründe für das Lieblingsspiel an, dass sie im Spiel einfach immer besser werden wollen, sie es toll finden, Teil eines Teams zu sein, sie gerne mit schönen Dingen zu tun haben, sie anderen Spielern oder Spielfiguren gerne helfen, es ihnen Freude bringt, wenn sie sich um die Spielfiguren kümmern können bzw. dass ihnen die Anerkennung durch ihr Team viel bedeutet.

Gründe für das Lieblingsspiel - Bildung

Ich spiele dieses Spiel, weil ...



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und mindestens ein Lieblingsspiel haben

Angaben in Prozent

2.2 Auswirkungen des Spielverhaltens

Diejenigen Befragten, die mindestens einmal in der Woche am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone Spiele spielen, wurden nach verschiedenen Auswirkungen ihres Spielverhaltens gefragt.

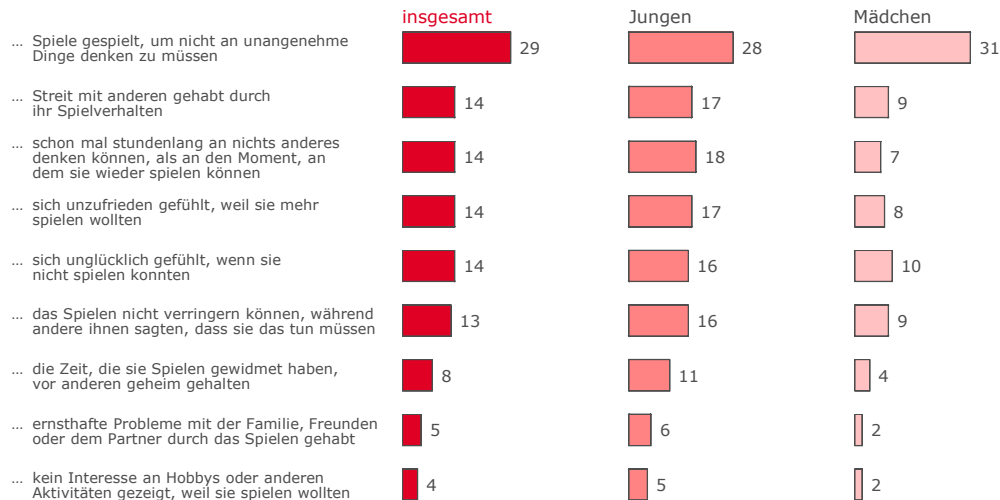
29 Prozent der 12- bis 17-jährigen Computerspieler haben im vergangenen Jahr Spiele gespielt, um nicht an unangenehme Dinge denken zu müssen. Dies trifft auf die Mädchen etwas häufiger als auf die Jungen zu.

Auch in den weiteren, nachfolgend aufgeführten Auswirkungen des Spielverhaltens gibt es deutliche Geschlechtsunterschiede, wobei Jungen stets häufiger als die Mädchen angeben, dass die verschiedenen Aspekte auf sie zutreffen würden. Insgesamt geben jeweils 14 Prozent an, dass sie im vergangenen Jahr durch das eigene Spielverhalten Streit mit anderen hatten, dass sie schon mal stundenlang an nichts anderes denken konnten als an den Moment, an dem sie wieder spielen können, dass sie sich unzufrieden gefühlt haben, weil sie mehr spielen wollten bzw. dass sie sich unglücklich gefühlt haben, wenn sie nicht spielen konnten. 13 Prozent der 12- bis 17-jährigen Computerspieler konnten das Spielen nicht verringern, während andere ihnen sagten, dass sie das tun müssen.

Schließlich haben 8 Prozent der Kinder und Jugendlichen, die Computerspiele spielen, im vergangenen Jahr die Zeit, die sie Spielen gewidmet haben, geheim gehalten. 5 Prozent hatten nach eigenen Angaben durch das Spielen ernsthafte Probleme mit der Familie, Freunden oder dem Partner und 4 Prozent geben an, dass sie kein Interesse an Hobbys oder anderen Aktivitäten gezeigt haben, weil sie spielen wollten.

Auswirkungen des Spielverhaltens

Es haben im vergangenen Jahr ...



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

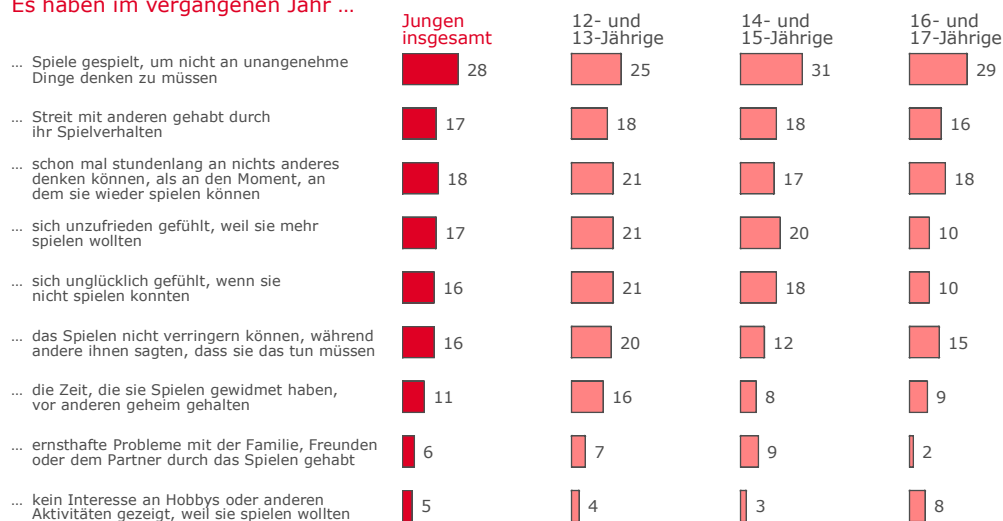
Angaben in Prozent

12- bis 15-jährige Jungen haben sich etwas häufiger als die älteren Jungen unzufrieden gefühlt, weil sie mehr spielen wollten bzw. häufiger unglücklich gefühlt, wenn sie nicht spielen konnten.

Auswirkungen des Spielverhaltens

- Jungen

Es haben im vergangenen Jahr ...



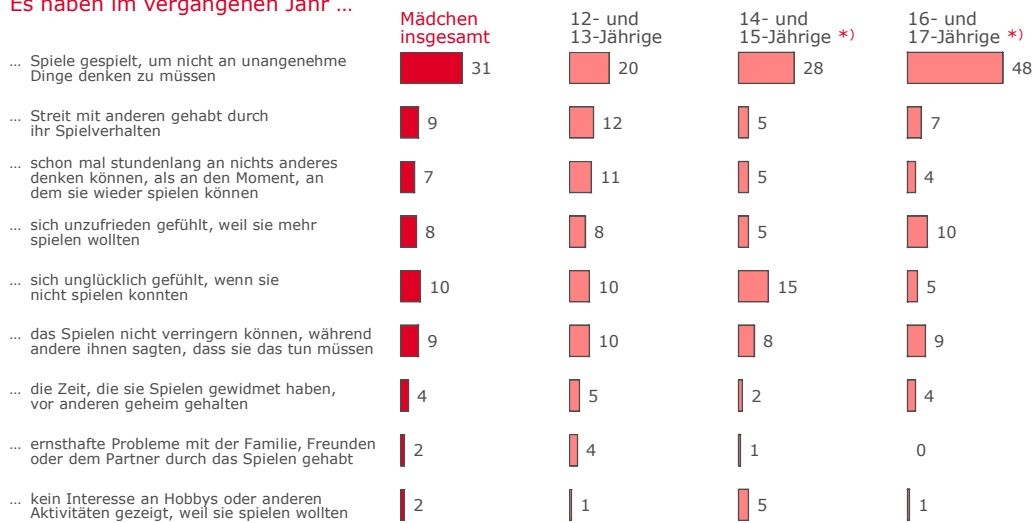
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Dass sie Spiele gespielt haben, um nicht an unangenehme Dinge denken zu müssen, gibt rund jedes zweite Mädchen zwischen 16 und 17 Jahren an.

Auswirkungen des Spielverhaltens - Mädchen

Es haben im vergangenen Jahr ...



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

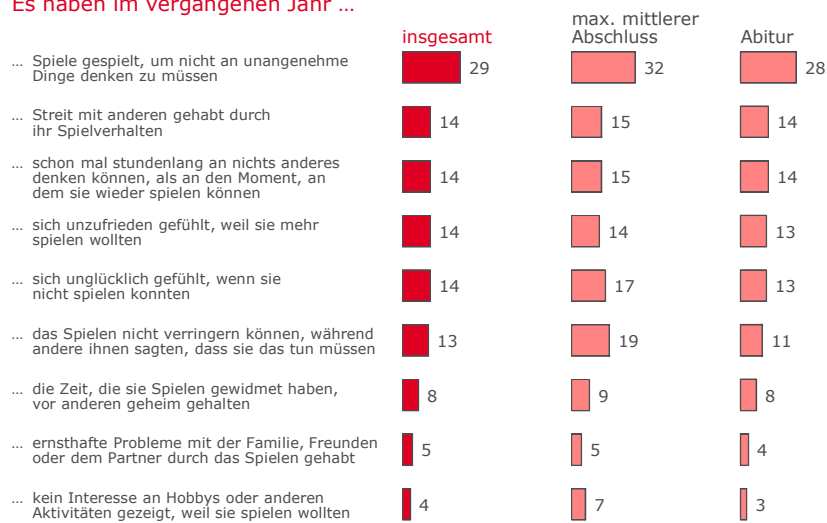
Angaben in Prozent

Computerspieler mit maximal mittlerem Abschluss geben tendenziell häufiger als solche, die Abitur anstreben, an, dass sie das Spielen nicht verringern konnten, während andere ihnen sagten, dass sie das tun müssen.

Auswirkungen des Spielverhaltens

- Bildung

Es haben im vergangenen Jahr ...



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

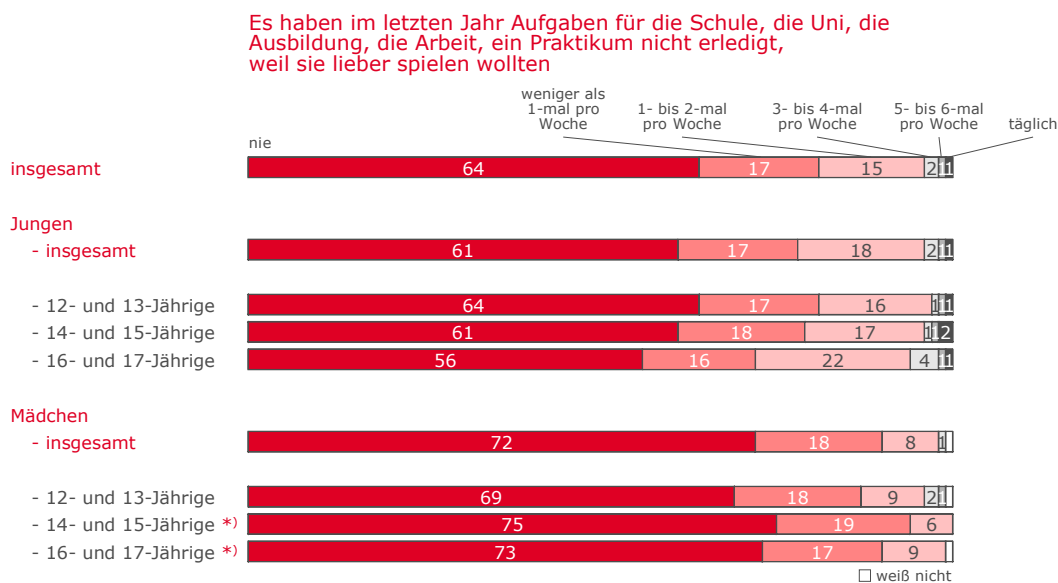
Angaben in Prozent

2.3 Vernachlässigung von Schule, Ausbildung oder Arbeit

64 Prozent der 12- bis 17-jährigen Computerspieler haben nach eigenen Angaben im letzten Jahr nie Aufgaben für die Schule, die Uni, die Ausbildung, die Arbeit oder ein Praktikum nicht erledigt, weil sie lieber spielen wollten. 17 Prozent geben an, dies weniger als einmal pro Woche getan zu haben, 15 Prozent haben dies ein- bis zweimal pro Woche getan und nur eine kleine Minderheit (4 %) gibt an, diese Aufgaben im letzten Jahr dreimal pro Woche oder häufiger vernachlässigt zu haben.

Bei Mädchen ist es seltener als bei Jungen vorgekommen, dass sie Aufgaben für die Schule, die Uni, die Ausbildung, die Arbeit oder ein Praktikum nicht erledigt haben, weil sie lieber spielen wollten.

Vernachlässigung von Schule, Ausbildung oder Arbeit (1)



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

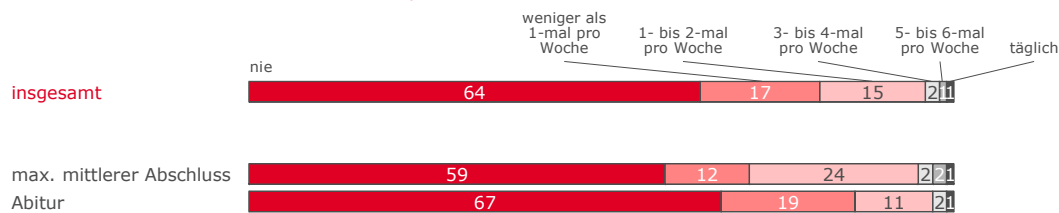
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Unterschiede zeigen sich hierbei auch bei der Aufschlüsselung nach dem voraussichtlichen oder erreichten Schulabschluss. So geben die jugendlichen Computerspieler, die Abitur anstreben, etwas häufiger als Befragte mit maximal mittlerem Bildungsniveau an, diese Aufgaben im letzten Jahr nie vernachlässigt zu haben, weil sie spielen wollten.

Vernachlässigung von Schule, Ausbildung oder Arbeit (2)

Es haben im letzten Jahr Aufgaben für die Schule, die Uni, die Ausbildung, die Arbeit, ein Praktikum nicht erledigt, weil sie lieber spielen wollten



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

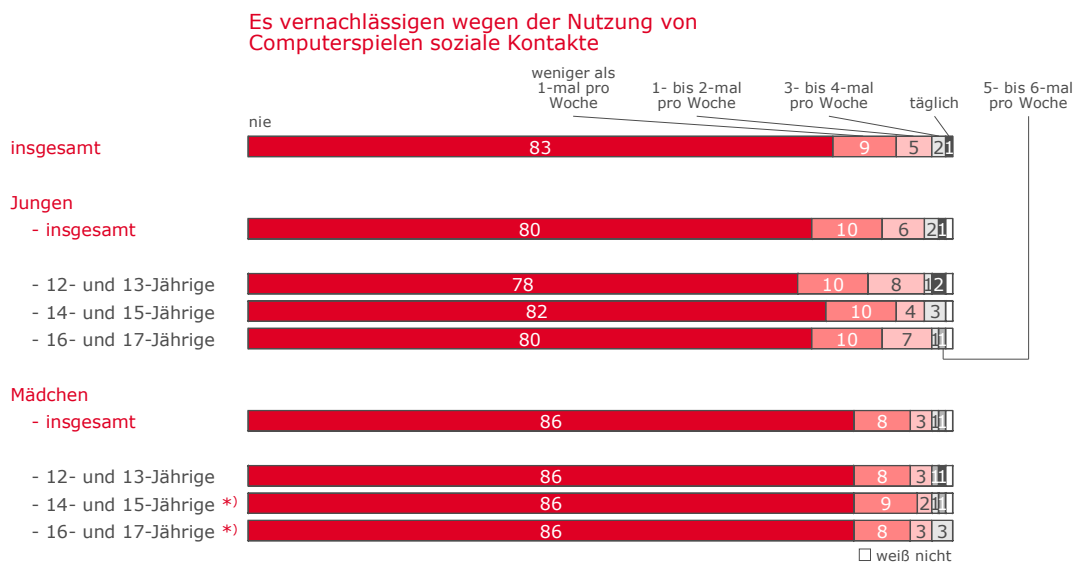
Angaben in Prozent

2.4 Vernachlässigung sozialer Kontakte

83 Prozent der 12- bis 17-jährigen Computerspieler vernachlässigen wegen der Nutzung von Computerspielen nie soziale Kontakte z. B. zu Freunden oder Familienangehörigen, die für sie früher wichtig waren. Bei 9 Prozent kommt dies weniger als einmal pro Woche, bei 5 Prozent ein- bis zweimal pro Woche und bei fast niemandem (3 %) dreimal pro Woche oder häufiger vor.

In dieser Frage ergeben sich kaum Unterschiede zwischen Jungen oder Mädchen oder zwischen den verschiedenen Altersgruppen der Jungen oder Mädchen.

Vernachlässigung sozialer Kontakte (1)



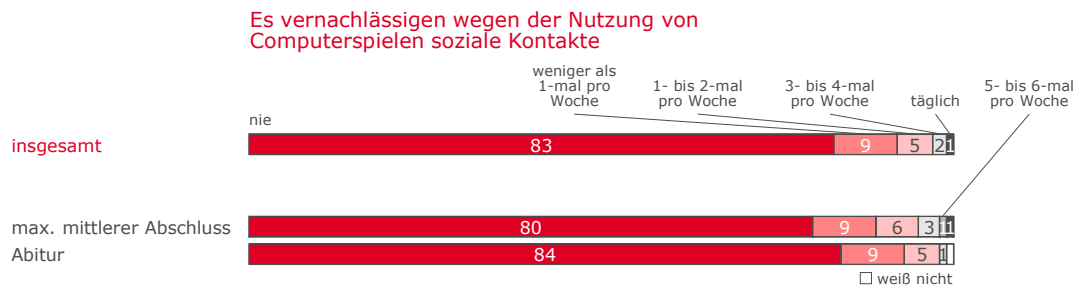
*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Auch bei der Aufschlüsselung nach der Bildung ergeben sich hierbei kaum Unterschiede.

Vernachlässigung sozialer Kontakte (2)



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

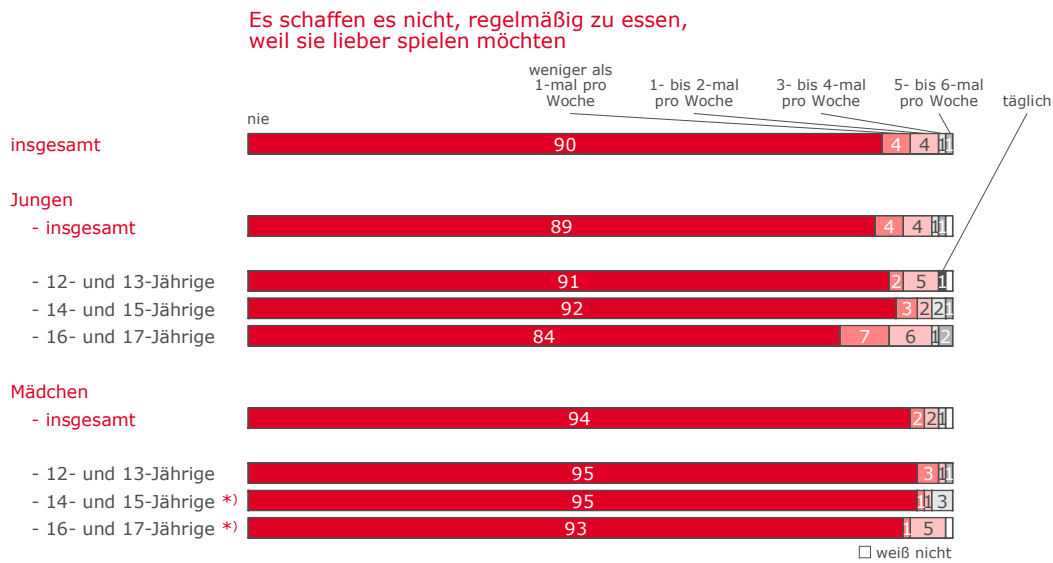
Angaben in Prozent

2.5 Vernachlässigung regelmäßiger Essgewohnheiten

Fast alle (90 %) der 12- bis 17-jährigen Computerspieler geben an, dass es bei ihnen nie vorkommt, dass sie es nicht schaffen, regelmäßig zu essen, weil sie lieber spielen möchten. Nur eine Minderheit gibt an, dass sie es weniger als einmal pro Woche (4 %) bzw. mindestens einmal pro Woche (6 %) nicht schaffen, wegen Computerspielens regelmäßig zu essen.

Tendenziell etwas häufiger kommt es bei den Jungen in der Altersgruppe der 16- bis 17-Jährigen vor, dass sie es nicht regelmäßig schaffen zu essen, weil sie lieber spielen möchten.

Vernachlässigung regelmäßiger Essgewohnheiten (1)



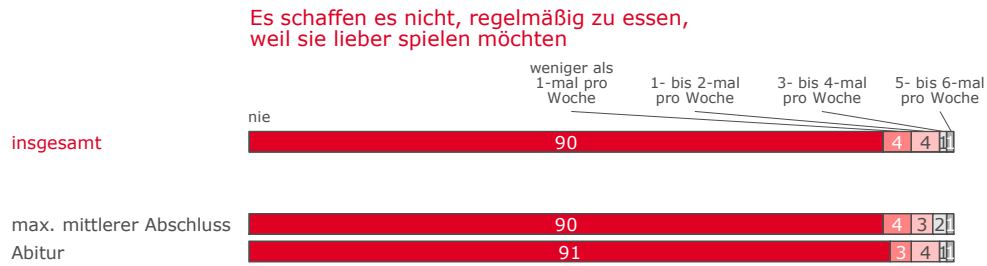
*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Bei der Aufschlüsselung nach der Bildung ergeben sich in dieser Frage keine Unterschiede.

Vernachlässigung regelmäßiger Essgewohnheiten (2)



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

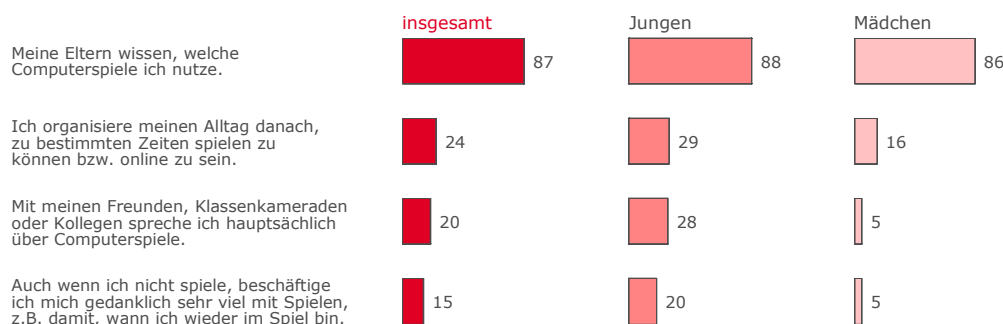
2.6 Einfluss des Computerspielens auf den Alltag

Nach dem Einfluss des Computerspielens auf den Alltag gefragt, gibt die weit überwiegende Mehrheit (87 %) der 12- bis 17-Jährigen Computerspieler an, dass ihre Eltern wissen, welche Computerspiele sie nutzen.

Deutlich weniger (24 %) sagen, dass sie ihren Alltag danach organisieren, zu bestimmten Zeiten spielen bzw. online sein zu können. Nur jeweils eine Minderheit sagt, dass sie mit Freunden, Klassenkameraden oder Kollegen hauptsächlich über Computerspiele sprechen (20 %) bzw. dass sie sich gedanklich sehr viel mit Spielen beschäftigen, z.B. wann sie wieder im Spiel sind, auch wenn sie nicht spielen (15 %).

Auf die Jungen treffen all diese Aussagen häufiger als auf die Mädchen zu.

Einfluss des Computerspielens auf den Alltag



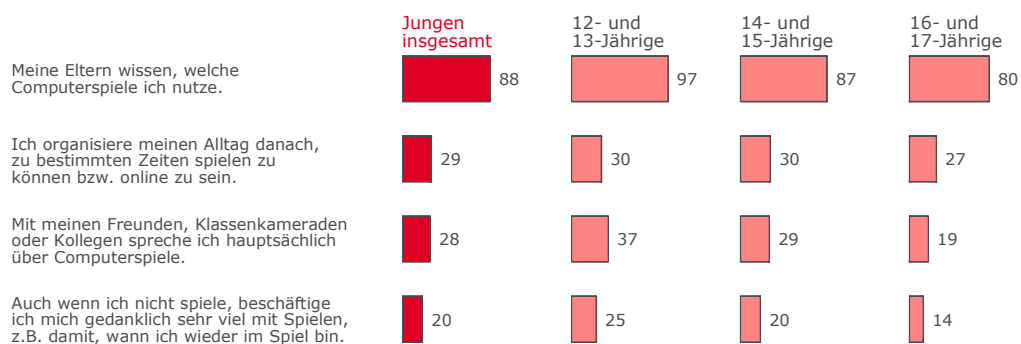
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Bei den Jungen sagen die Jüngeren häufiger als die Älteren, dass sie mit ihren Freunden, Klassenkameraden oder Kollegen hauptsächlich über Computerspiele sprechen bzw. dass sie sich gedanklich viel mit Spielen beschäftigen, auch wenn sie nicht spielen, aber auch, dass ihre Eltern wissen, welche Computerspiele sie nutzen.

Einfluss des Computerspielens auf den Alltag

- Jungen



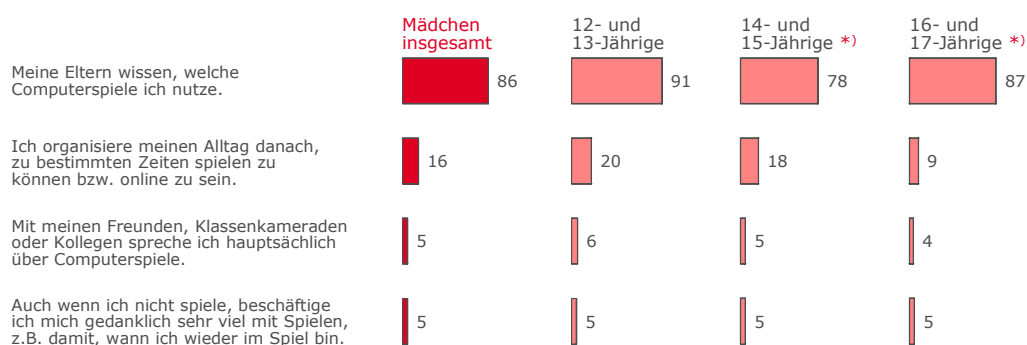
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Von den Mädchen gibt nur eine Minderheit (16 %) an, dass sie ihren Alltag danach organisieren, zu bestimmten Zeiten spielen zu können bzw. online zu sein. Fast niemand von den Mädchen sagt, dass sie mit ihren Freunden, Klassenkameraden oder Kollegen hauptsächlich über Computerspiele sprechen bzw. dass sie sich gedanklich sehr viel mit Spielen beschäftigen, auch wenn sie nicht spielen (jeweils 5 %).

Jüngere, unter 16-jährige Computerspielerinnen geben häufiger als ältere, über 16-jährige Computerspielerinnen an, dass sie ihren Alltag danach organisieren, zu bestimmten Zeiten spielen bzw. online sein zu können.

Einfluss des Computerspielens auf den Alltag - Mädchen



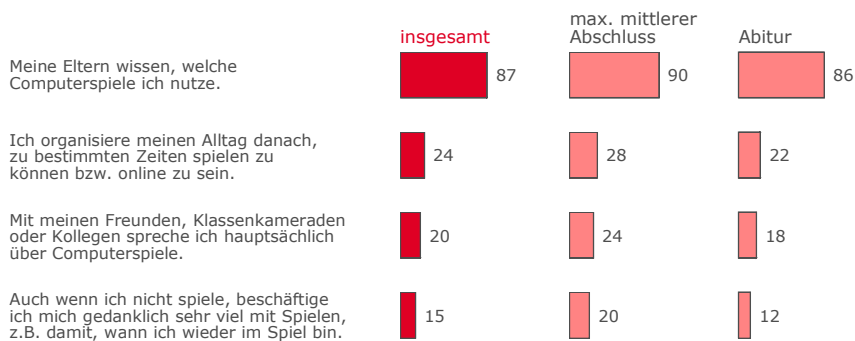
*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Kleinere Unterschiede ergeben sich hierbei auch bei der Aufschlüsselung nach dem voraussichtlichen oder erreichten Schulabschluss. So sagen die jugendlichen Computerspieler mit maximal mittlerem Abschluss etwas häufiger als Befragte, die Abitur anstreben, dass die einzelnen Aussagen zum Einfluss des Computerspielens auf den Alltag auf sie zutreffen.

Einfluss des Computerspielens auf den Alltag - Bildung



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

3. Computerspiele – Ausgaben für Anschaffung und Extras

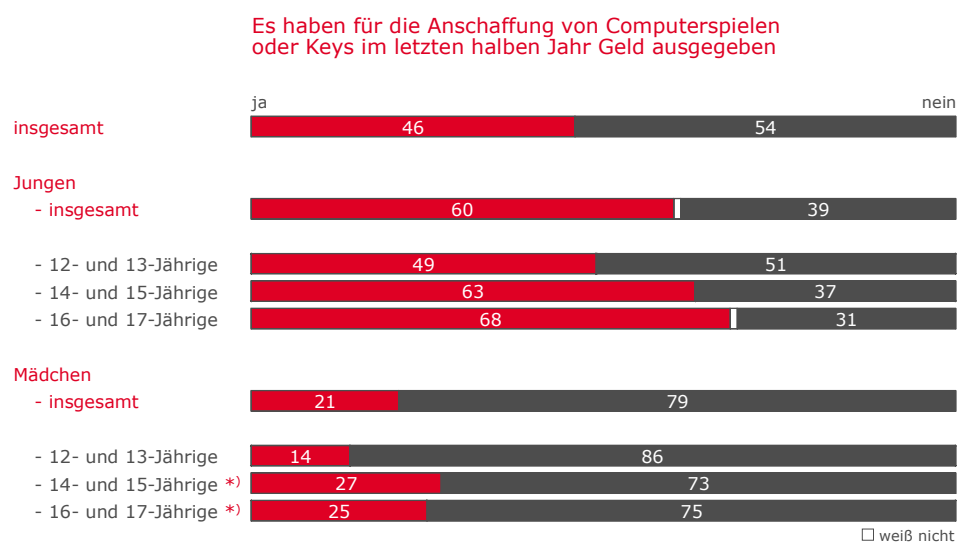
3.1 Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen

Weniger als die Hälfte der 12- bis 17-jährigen Computerspieler (46 %) hat für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys – also Lizenzen - im letzten halben Jahr Geld ausgegeben.

Während eine Mehrheit der Jungen (60 %) sagt, dass sie für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys im letzten halben Jahr Geld ausgegeben haben, gibt das nur eine kleine Minderheit der Mädchen (21 %) an.

Bei beiden Geschlechtern geben die über 14-Jährigen jeweils häufiger als die unter 14-Jährigen an, für Computerspiele oder Keys Geld ausgegeben zu haben.

Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys (1)



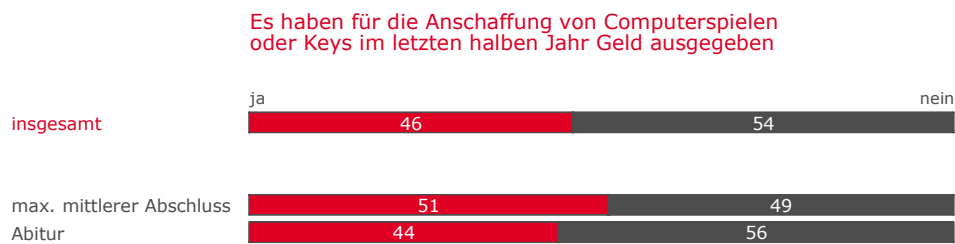
*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Jugendliche Computerspieler mit maximal mittlerem Abschluss geben tendenziell etwas häufiger als Befragte, die Abitur anstreben, an, im letzten halben Jahr Geld für Computerspiele oder Keys ausgegeben zu haben.

Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys (2)



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

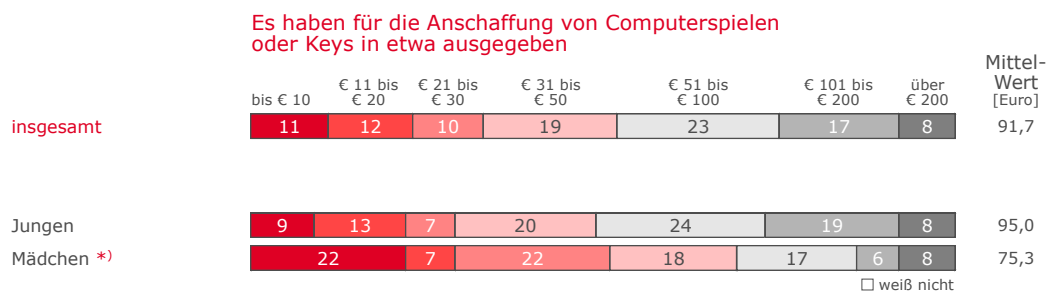
Angaben in Prozent

Von denjenigen, die für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys Geld ausgegeben haben, haben 11 Prozent bis 10 Euro, 12 Prozent 11 bis 20 Euro, 10 Prozent 21 bis 30 Euro, 19 Prozent 31 bis 50 Euro und 23 Prozent 51 bis 100 Euro ausgegeben. 17 Prozent geben an, im letzten halben Jahr 101 bis 200 Euro für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys ausgegeben zu haben. 8 Prozent haben sogar über 200 Euro dafür ausgegeben.

Im Durchschnitt wurden im letzten halben Jahr geschätzt 91,7 Euro für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys ausgegeben.

Jungen haben dabei im Schnitt im letzten halben Jahr deutlich mehr für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys ausgegeben als Mädchen.

Höhe der Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys (1)



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys Geld ausgegeben haben

Angaben in Prozent

Deutliche Unterschiede zeigen sich auch innerhalb der Altersgruppen bei den Jungen. So haben die über 14-Jährigen im letzten halben Jahr im Schnitt deutlich mehr für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys ausgegeben als die unter 14-Jährigen.

Höhe der Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys (2)

Es haben für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys in etwa ausgegeben

Jungen	bis € 10	€ 11 bis € 20	€ 21 bis € 30	€ 31 bis € 50	€ 51 bis € 100	€ 101 bis € 200	über € 200	Mittelwert [Euro]
- insgesamt	9	13	7	20	24	19	8	95,0
- 12- und 13-Jährige *)	12	20	12	17	22	9	8	76,8
- 14- und 15-Jährige	7	12	6	20	23	22	9	94,8
- 16- und 17-Jährige	8	8	5	19	27	22	9	107,9

□ weiß nicht

*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys Geld ausgegeben haben

Angaben in Prozent

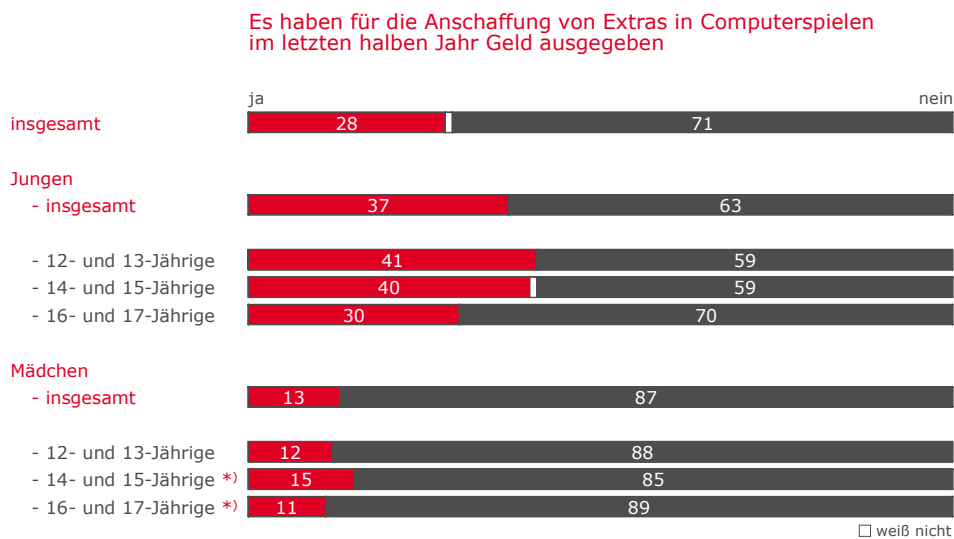
3.2 Ausgaben für Extras in Computerspielen

Nur etwas mehr als ein Viertel der 12- bis 17-jährigen Computerspieler (28 %) hat für die Anschaffung von Extras in Computerspielen im letzten halben Jahr Geld ausgegeben.

Auch hier geben wiederum Jungen deutlich häufiger als Mädchen an, dass sie im letzten halben Jahr für die Anschaffung von Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben.

Bei den Jungen geben die unter 16-Jährigen häufiger als die über 16-Jährigen an, für Extras in Computerspielen Geld ausgegeben zu haben.

Ausgaben für die Anschaffung von Extras in Computerspielen (1)



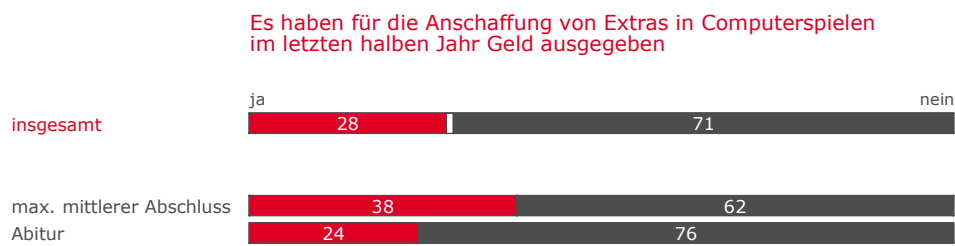
*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Auch für die Anschaffung von Extras in Computerspielen geben wiederum jugendliche Computerspieler mit maximal mittlerem Abschluss häufiger als Befragte, die Abitur anstreben, an, im letzten halben Jahr Geld für solche Extras ausgegeben zu haben.

Ausgaben für die Anschaffung von Extras in Computerspielen (2)



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

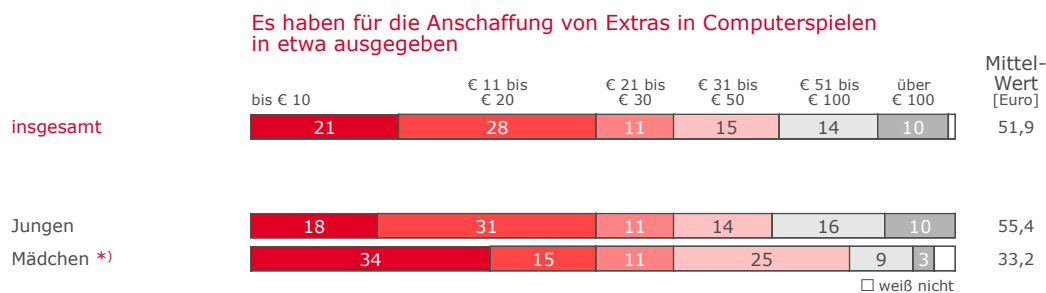
Angaben in Prozent

Von denjenigen, die für die Anschaffung von Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben, haben 21 Prozent bis 10 Euro, 28 Prozent 11 bis 20 Euro, 11 Prozent 21 bis 30 Euro, 15 Prozent 31 bis 50 Euro und 14 Prozent 51 bis 100 Euro ausgegeben. 10 Prozent haben im letzten halben Jahr sogar über 100 Euro für solche Extras in Computerspielen ausgegeben.

Im Durchschnitt wurden im letzten halben Jahr etwa 51,9 Euro für die Anschaffung von Extras in Computerspielen ausgegeben.

Jungen haben dabei im letzten halben Jahr im Schnitt deutlich mehr für Extras in Computerspielen ausgegeben als Mädchen.

Höhe der Ausgaben für die Anschaffung von Extras in Computerspielen (1)



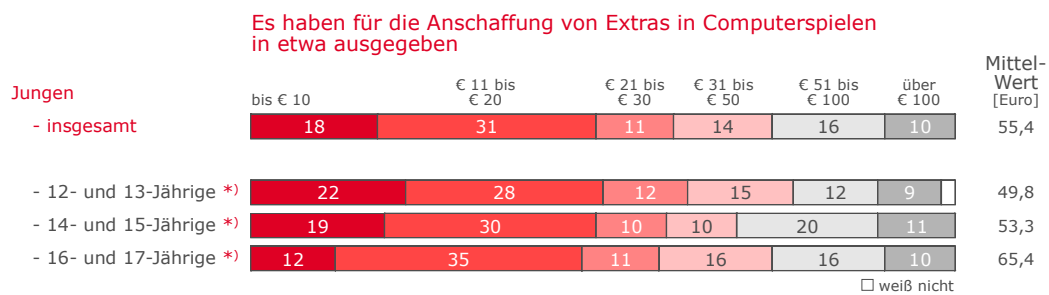
*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und für die Anschaffung von Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben

Angaben in Prozent

Deutliche Unterschiede zeigen sich auch wieder innerhalb der Altersgruppen bei den Jungen. So haben im letzten halben Jahr die Älteren deutlich mehr für die Anschaffung von Extras in Computerspielen ausgegeben als die Jüngeren.

Höhe der Ausgaben für die Anschaffung von Extras in Computerspielen (2)



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und für die Anschaffung von Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben

Angaben in Prozent

3.3 Zukauf von Extras

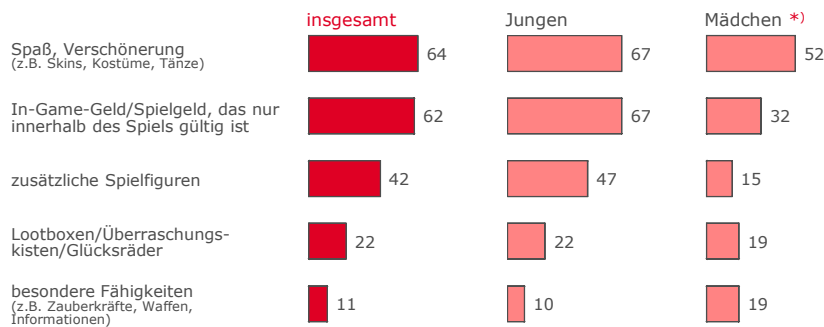
Von denjenigen Computerspielern, die für Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben, haben sich jeweils etwa zwei Drittel im letzten halben Jahr Spaß, Verschönerung, z.B. Skins, Kostüme, Tänze (64 %) und In-Game-Geld / „Spielgeld“, das nur innerhalb des Spiels gültig ist (62 %), hinzugekauft.

Weniger als die Hälfte (42 %) sagt, dass sie sich im letzten halben Jahr zusätzliche Spielfiguren dazu gekauft haben. Nur etwa ein Viertel (22 %) hat sich im letzten halben Jahr Lootboxen/ „Überraschkisten“/ Glücksräder und nur etwas mehr als jeder Zehnte (11 %) besondere Fähigkeiten, z.B. Zauberkräfte, Waffen oder Informationen dazu gekauft.

Jungen geben bis auf die besonderen Fähigkeiten bei allen anderen Extras häufiger als Mädchen an, sich diese im letzten halben Jahr dazu gekauft zu haben - darunter insbesondere In-Game-Geld und zusätzliche Spielfiguren.

Zukauf von Extras

Es haben dazu gekauft



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

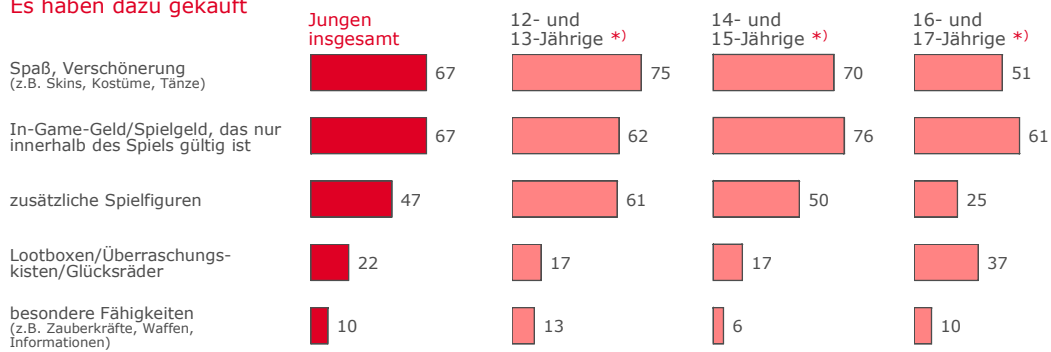
Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und für die Anschaffung von Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben

Angaben in Prozent

Auch innerhalb der einzelnen Altersgruppen zeigen sich bei den Jungen deutliche Unterschiede beim Zukauf von Extras. So geben die Jüngeren häufiger als die Älteren an, sich im letzten halben Jahr Spaß und Verschönerung bzw. zusätzliche Spielfiguren dazu gekauft zu haben. Lootboxen, Überraschungskisten und Glücksräder haben sich vor allem die 16- bis 17-Jährigen Jungen dazu gekauft.

Zukauf von Extras - Jungen

Es haben dazu gekauft



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und für die Anschaffung von Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben

Angaben in Prozent

3.4 Die am häufigsten gekauften Extras

Diejenigen Computerspieler, die für Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben, wurden weiter danach gefragt, welches dieser Extras sie im letzten halben Jahr am häufigsten gekauft haben.

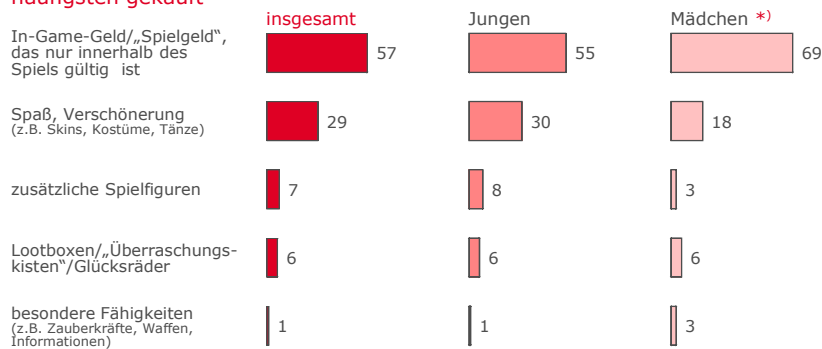
Mit Abstand am häufigsten (57 %) haben sich die Jugendlichen im letzten halben Jahr als Extra für Computerspiele In-Game-Geld oder „Spielgeld“, das nur innerhalb des Spiels gültig ist, gekauft.

Deutlich weniger (29 %) sagen, dass sie als Extra für Computerspiele am häufigsten Spaß, Verschönerung, wie z.B. Skins, Kostüme oder Tänze, gekauft haben.

Jeweils nur eine kleine Minderheit hat im letzten halben Jahr am häufigsten zusätzliche Spielfiguren (7 %) bzw. Lootboxen, „Überraschkisten“ oder Glücksräder (6 %) als Extra für Computerspiele gekauft. Fast niemand (1 %) hat am häufigsten besondere Fähigkeiten, wie z.B. Zauberkräfte, Waffen oder Informationen als Extra für Computerspiele gekauft.

Die am häufigsten gekauften Extras

Es haben sich als Extra für Computerspiele am häufigsten gekauft



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und für die Anschaffung von Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben

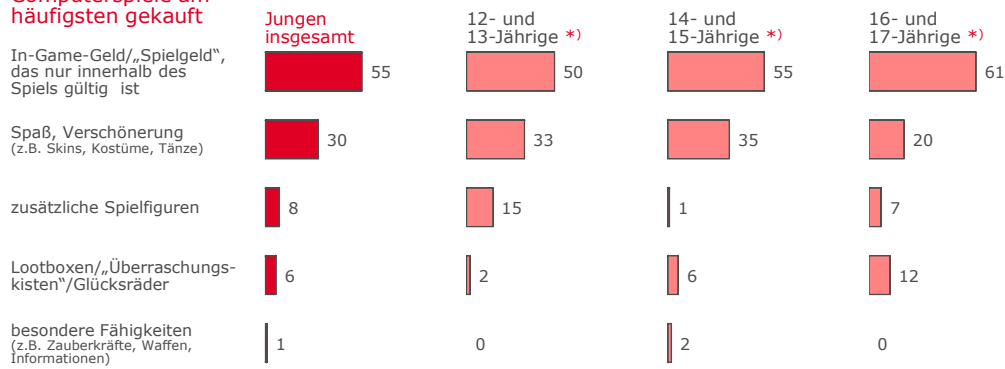
Angaben in Prozent

Aufgeschlüsselt nach den einzelnen Altersgruppen der Jungen zeigt sich, dass die Älteren sich tendenziell etwas häufiger als die Jüngeren „Spielgeld“ als Extra für Computerspiele gekauft haben. Spaß bzw. Verschönerung haben sich die unter 16-Jährigen etwas häufiger als die über 16-Jährigen als Extra gekauft.

Die am häufigsten gekauften Extras

- Jungen

Es haben sich als Extra für Computerspiele am häufigsten gekauft



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen und für die Anschaffung von Extras in Computerspielen Geld ausgegeben haben

Angaben in Prozent

3.5 Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras

Den jugendlichen Computerspielern wurden Aussagen zu dem Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras vorgelesen, mit der Bitte, jeweils anzugeben, ob diese auf sie zutreffen oder für sie nicht zutreffend sind.

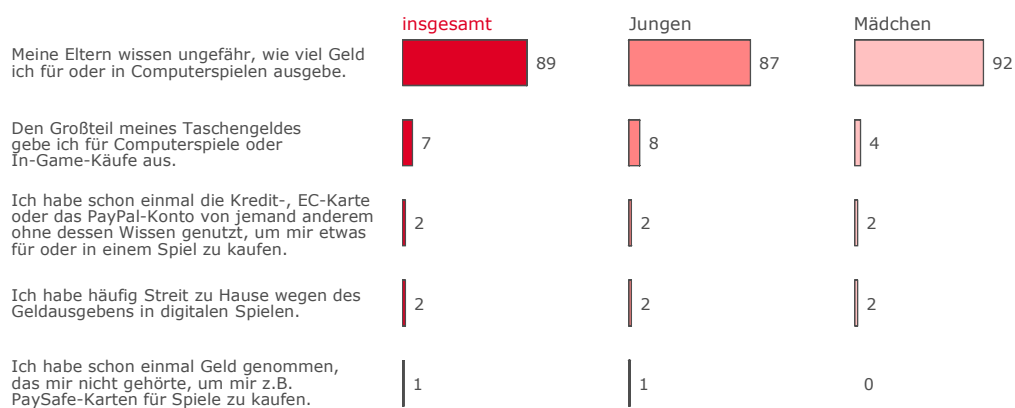
Die weit überwiegende Mehrheit (89 %) gibt an, dass ihre Eltern ungefähr wissen, wie viel Geld sie für oder in Computerspielen ausgeben.

Nur jeweils wenige sagen, dass sie den Großteil ihres Taschengeldes für Computerspiele oder In-Game-Käufe ausgeben (7 %), dass sie schon einmal die Kredit-, EC-Karte oder das PayPal-Konto von jemand anderem ohne dessen Wissen genutzt haben, um sich etwas für oder in einem Spiel zu kaufen (2 %) bzw. dass sie häufig zu Hause wegen des Geldausgebens in digitalen Spielen Streit haben (2 %).

Fast niemand (1 %) gibt an, dass sie schon einmal Geld genommen haben, das ihnen nicht gehörte, um sich z.B. PaySafe-Karten für Spiele zu kaufen.

Im Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras zeigen sich kaum Unterschiede zwischen den Geschlechtern.

Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras

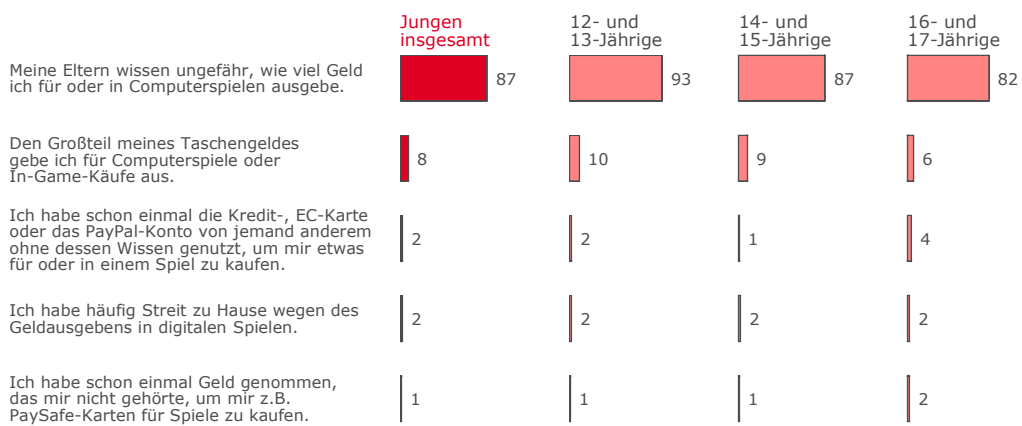


Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Auch innerhalb der Altersgruppen bei Jungen ergeben sich nur geringfügige Unterschiede bei den Aussagen zum Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras.

Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras - Jungen

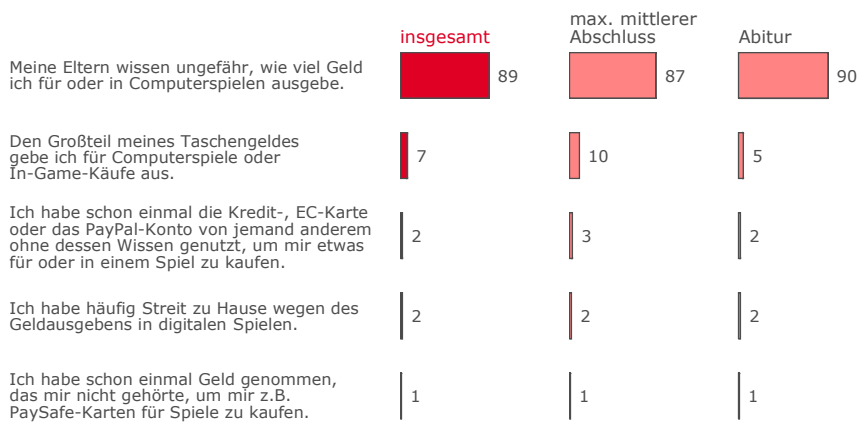


Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Bei der Aufschlüsselung nach dem Bildungsniveau zeigen sich hierbei auch nur marginale Unterschiede.

Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras - Bildung



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent