

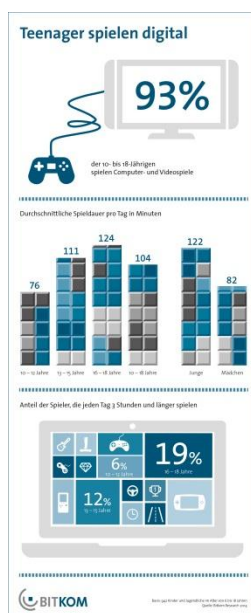
Presseinformation

Teenager machen 104 Minuten pro Tag Computerspiele

- **Spieldauer steigt auf 124 Minuten täglich bei den 16- bis 18-Jährigen**
- **Jungen spielen deutlich länger als Mädchen**
- **Trend zu Spiele-Apps für Smartphones und Tablets**

Berlin, 19. Juni 2014

In Deutschland spielen 93 Prozent aller Kinder und Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren Computer- und Videospiele. Das hat eine repräsentative Umfrage unter 962 Kindern und Jugendlichen im Auftrag des Hightech-Verbands BITKOM ergeben. Danach spielen die 10- bis 18-Jährigen im Schnitt 104 Minuten pro Tag am Computer, mit einer Spielkonsole oder mit dem Handy bzw. Smartphone. Die Spieldauer steigt, je älter die Teenager werden. Die 10- bis 12-Jährigen spielen im Schnitt 76 Minuten pro Tag, die 13- bis 15-Jährigen 111 Minuten und die 16- bis 18-Jährigen 124 Minuten. „Wenn es um die Mediennutzung in der Freizeit geht, sind Computer- und Videospiele bei Kindern und Jugendlichen heute genauso beliebt wie das Fernsehen“, sagt BITKOM-Hauptgeschäftsführer Dr. Bernhard Rohleder. Laut Umfrage spielen Jungen deutlich mehr als Mädchen. Während die 10- bis 18-jährigen Jungen im Schnitt zwei Stunden (122 Minuten) pro Tag spielen, sind es bei den Mädchen nur 82 Minuten.



Bundesverband
Informationswirtschaft,
Telekommunikation und
neue Medien e.V.

Albrechtstraße 10
10117 Berlin
Tel. +49.30.27576-0
Fax +49.30.27576-400
bitkom@bitkom.org
www.bitkom.org

Ansprechpartner
Maurice Shahd
Pressesprecher
Tel. +49.30.27576-114
m.shahd@bitkom.org

Timm Hoffmann
Referent Consumer
Electronics and
Digital Media
Tel. +49.30.27576-210
t.hoffmann@bitkom.org

Präsident
Prof. Dieter Kempf

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Presseinformation

Teenager machen 104 Minuten pro Tag Computerspiele

Seite 2

Das Angebot an digitalen Spielen für die unterschiedlichsten Geräte wächst seit Jahren. Neben klassischen Computerspielen, die auf dem PC fest installiert werden, gibt es unter anderem Online-Spiele, die im Internetbrowser laufen, sowie Spiele für stationäre und mobile Spielkonsolen. Seit einigen Jahren kommen zusätzlich immer mehr Spiele-Apps für Smartphones und Tablets auf den Markt. Neue Impulse bekommen Computerspiele derzeit durch die neue Generation stationärer Konsolen. Laut Umfrage besitzen 50 Prozent der 10- bis 18-Jährigen in Deutschland eine eigene stationäre Konsole wie Playstation, Xbox oder Wii U und 37 Prozent eine mobile Spielkonsole wie Nintendo DS. Ein Smartphone für die Nutzung von Spiele-Apps besitzen in dieser Altersgruppe sogar 79 Prozent.

Nach den Ergebnissen der Studie gibt es auch eine bedeutende Anzahl von Vielspielern. Fast ein Fünftel (19 Prozent) der 16- bis 18-jährigen Teenager gibt in der Umfrage an, pro Tag durchschnittlich drei Stunden oder sogar länger mit Computer, Konsole oder Smartphone zu spielen. Bei den 13- bis 15-Jährigen sind es 12 Prozent und bei den 10- bis 12-Jährigen 6 Prozent. „Eltern sollten das Spielverhalten ihrer Kinder im Blick behalten und auf vielfältige und abwechslungsreiche Freizeitaktivitäten jenseits des Computers achten“, sagte Rohleder. Fast die Hälfte (49 Prozent) der Kinder und Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren sagen, dass sie nur eine bestimmte Zeit digital spielen dürfen. Mit zunehmendem Alter nimmt die Reglementierung durch die Eltern ab. Während bei den 10- bis 12-Jährigen 83 Prozent angeben, dass ihre Eltern die Spielzeit begrenzen, sind es bei den 13- bis 15-Jährigen 48 Prozent und bei den 16- bis 18-Jährigen nur noch 19 Prozent.

Hinweis zur Methodik: Im Rahmen der Studie „Kinder und Jugend 3.0“ sind im Auftrag des BITKOM 962 Kinder und Jugendliche im Alter von 6 bis 18 Jahren befragt worden. Die Umfrage ist repräsentativ. Für die Durchführung waren Bitkom Research und das Marktforschungsinstitut Forsa verantwortlich. Die Angaben zur Spieldauer beruhen auf einer Selbsteinschätzung der Befragten, aus denen ein Mittelwert errechnet wurde.

Der BITKOM vertritt mehr als 2.100 Unternehmen, davon über 1.300 Direktmitglieder mit 140 Milliarden Euro Umsatz und 700.000 Beschäftigten. 900 Mittelständler, mehr als 200 Start-ups und nahezu alle Global Player werden durch BITKOM repräsentiert. Hierzu zählen Anbieter von Software & IT-Services, Telekommunikations- und Internetdiensten, Hersteller von Hardware und Consumer Electronics sowie Unternehmen der digitalen Medien und der Netzwirtschaft.