

Presseinformation

Viele Jugendliche bevorzugen das gesellige Computerspiel

- Die Hälfte der 10- bis 18-jährigen Gamer spielt am liebsten gemeinsam
- Digitale Spiele können in einem Raum oder über das Internet stattfinden

Berlin, 15. September 2014

Viele Jugendliche sind beim Spielen mit Computer oder Spielkonsole gerne mit Freunden, Bekannten oder der Familie zusammen. Laut einer repräsentativen Umfrage des Hightech-Verbands BITKOM sagen mehr als die Hälfte (53 Prozent) der 10- bis 18-jährigen Gamer, dass sie am liebsten gemeinsam mit anderen spielen. Ein Drittel (34 Prozent) spielt bevorzugt mit weiteren Personen in einem Raum und ein Fünftel (19 Prozent) der befragten Jugendlichen gibt an, dass sie am liebsten mit anderen über das Internet zusammen spielen. Zum gemeinsamen Spielen eignen sich vor allem stationäre Spielkonsolen mit externen Controllern oder Gestensteuerung, bei der die Spieler direkt gegeneinander antreten können. Zudem können Gamer ihre Computer in einem Raum über ein lokales Netzwerk miteinander verbinden, um dann gemeinsam zu spielen. Zudem ist es im Internet auf unterschiedlichen Plattformen jederzeit möglich, Spielpartner zu treffen. Die Spiele reichen von Klassikern wie Backgammon oder Skat bis zu aufwendigen Adventure-Spielen. „Computerspiele bieten viele Möglichkeiten der Interaktion und Kommunikation, die von Jugendlichen ausgiebig genutzt werden“, sagt Timm Hoffmann, Games-Experte des BITKOM.

Auf der anderen Seite geben 37 Prozent der 10- bis 18-Jährigen an, dass sie am liebsten alleine spielen. Das ist vor allem bei den Jüngeren der Fall: Unter den 10- bis 12-Jährigen spielen 48 Prozent am liebsten alleine, unter den 13- bis 15-Jährigen 32 Prozent und unter den 16- bis 18-Jährigen 31 Prozent. Überraschend sind die Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen. Danach spielen mit einem Anteil von 47 Prozent deutlich mehr Mädchen von 10 bis 18 Jahren lieber alleine als Jungen (28 Prozent). 31 Prozent der weiblichen Spielerinnen spielen am liebsten mit anderen in einem Raum im Vergleich zu 37 Prozent der Jungen. Nur 8 Prozent der Mädchen spielen bevorzugt mit anderen über das Internet, aber 30 Prozent der Jungen (10-18 Jahre).

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
Bereichsleiter Consumer
Electronics & Digital Media
Tel. +49.30.27576-210
t.hoffmann@bitkom.org

Adél Holdampf-Wendel
Bereichsleiterin Jugend- und
Verbraucherschutz
Tel. +49.30.27576-221
a.holdampf@bitkom.org

Präsident

Prof. Dieter Kempf

Hauptgeschäftsführer

Dr. Bernhard Rohleder

Presseinformation

Viele Jugendliche bevorzugen das gesellige Computerspiel

Seite 2

In Deutschland spielen [93 Prozent aller Kinder und Jugendlichen](#) im Alter von 10 bis 18 Jahren Computer- und Videospiele. In der Altersgruppe von 6 bis 9 Jahren sind es 76 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.

BITKOM vertritt mehr als 2.200 Unternehmen der digitalen Wirtschaft, davon gut 1.400 Direktmitglieder. Sie erzielen mit 700.000 Beschäftigten jährlich Inlandsumsätze von 140 Milliarden Euro und stehen für Exporte von weiteren 50 Milliarden Euro. Zu den Mitgliedern zählen 1.000 Mittelständler, mehr als 200 Start-ups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Hardware oder Consumer Electronics her, sind im Bereich der digitalen Medien oder der Netzwirtschaft tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. Mehr als drei Viertel der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, jeweils knapp 10 Prozent kommen aus sonstigen Ländern der EU und den USA, 5 Prozent aus anderen Regionen. BITKOM setzt sich insbesondere für eine innovative Wirtschaftspolitik, eine Modernisierung des Bildungssystems und eine zukunftsorientierte Netzpolitik ein.