

Cornelia Pläsken: BITKOM: Heranwachsende und Computerspiele

Beitrag aus Heft »2014/04: Jugend – Medien – Kommerzialisierung«

Der Hightech-Verband BITKOM hat eine Studie zum Thema ‚Kinder und Jugend 3.0‘ herausgegeben. Die repräsentative Umfrage wurde mit 962 Kindern und Jugendlichen im Alter von sechs bis 18 Jahren durchgeführt. Im Rahmen der Studie wurden nun Ergebnisse zum Themenbereich ‚Gaming‘ veröffentlicht. 93 Prozent der Zehn- bis 18-Jährigen in Deutschland beschäftigen sich mit Computer- und Videospiele. Die durchschnittliche Spieldauer der Altersgruppe beträgt 104 Minuten täglich. Eine differenziertere Betrachtung der Spielzeiten zeigt, dass die Dauer mit dem Alter ansteigt. Die Zehn- bis Zwölfjährigen spielen durchschnittlich 76 Minuten täglich, die 13- bis 15-Jährigen 111 Minuten und die 16- bis 18-Jährigen 124 Minuten. Computer- und Videospiele sind dennoch mittlerweile als medienbezogene Freizeitaktivität genauso beliebt wie das Fernsehen.

Bei der Analyse der Geräte, mit denen gespielt wird, zeigt sich, dass die Hälfte der Zehn- bis 18-Jährigen eine eigene stationäre Konsole besitzt. Dazu zählen beispielsweise die Xbox, eine Playstation oder die Wii U. 37 Prozent der Heranwachsenden haben eine mobile Spielkonsole. Betrachtet man den Bereich der Apps, so zeigt sich das Smartphone als das Hauptmedium. 79 Prozent besitzen und nutzen ein Smartphone für Game-Apps. Die Ergebnisse der Studie zeigen außerdem, dass es eine nicht unerhebliche Zahl an vielspielenden Kindern und Jugendlichen gibt. Knapp ein Fünftel der 16- bis 18-Jährigen gab an, dass sie täglich im Durchschnitt drei oder mehr Stunden am Computer, Smartphone oder an der Konsole spielen. Bei den Zehn- bis Zwölfjährigen sind dies wiederum nur sechs Prozent. Dennoch ist es hier Aufgabe der Eltern, auf die Vielfalt der Freizeitaktivitäten ihrer Kinder zu achten.

www.bitkom.org