
Geld für Games - wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird

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

Daten zur Untersuchung

Untersuchungszeitraum: 1. bis 26. Oktober 2018

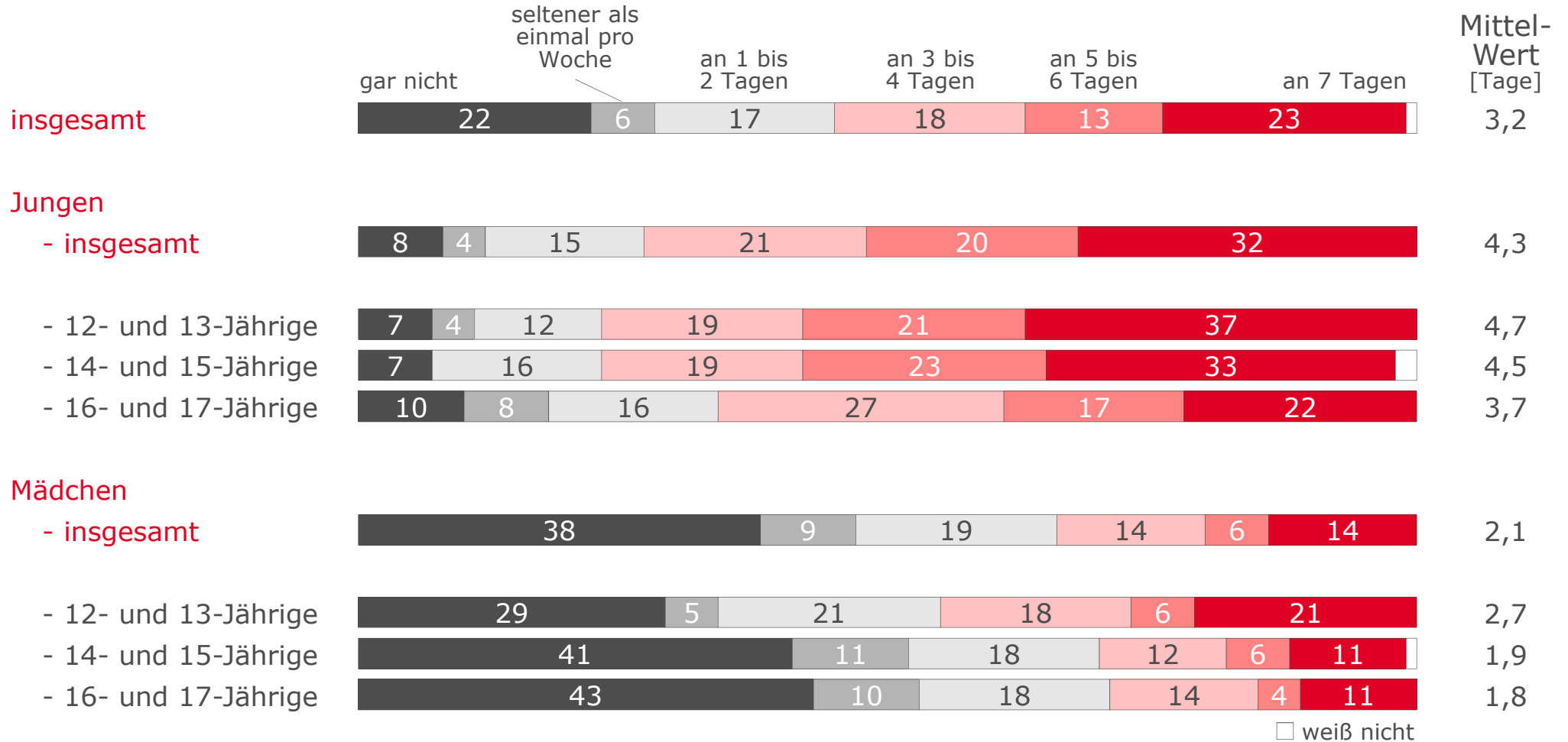
Stichprobe: 1.000 Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren in der Bundesrepublik Deutschland

Erhebungsmethode: Computergestützte Telefoninterviews (CATI)

Gewichtung: Gewichtung nach Alter, Geschlecht und Region (Gewichtungsgrundlage: Statistisches Bundesamt, Bevölkerungsfortschreibung per 31.12.2016)

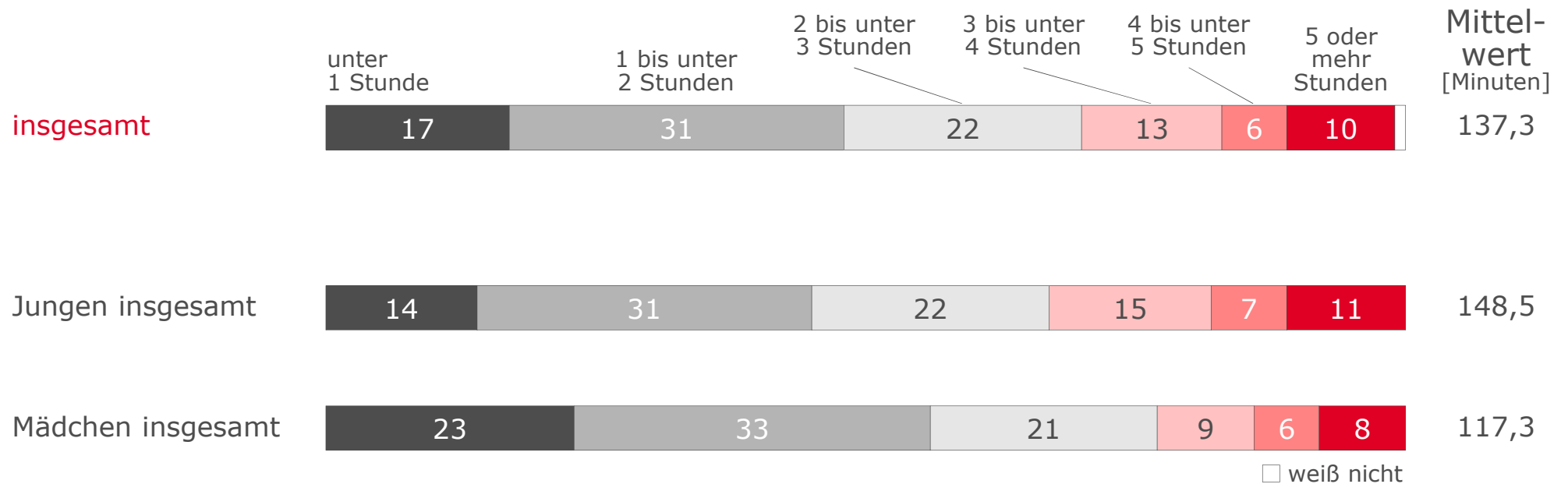
Häufigkeit der Nutzung von Computerspielen

Es spielen in der Woche normalerweise Spiele am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



Nutzungsdauer Computerspiele - unterhalb der Woche

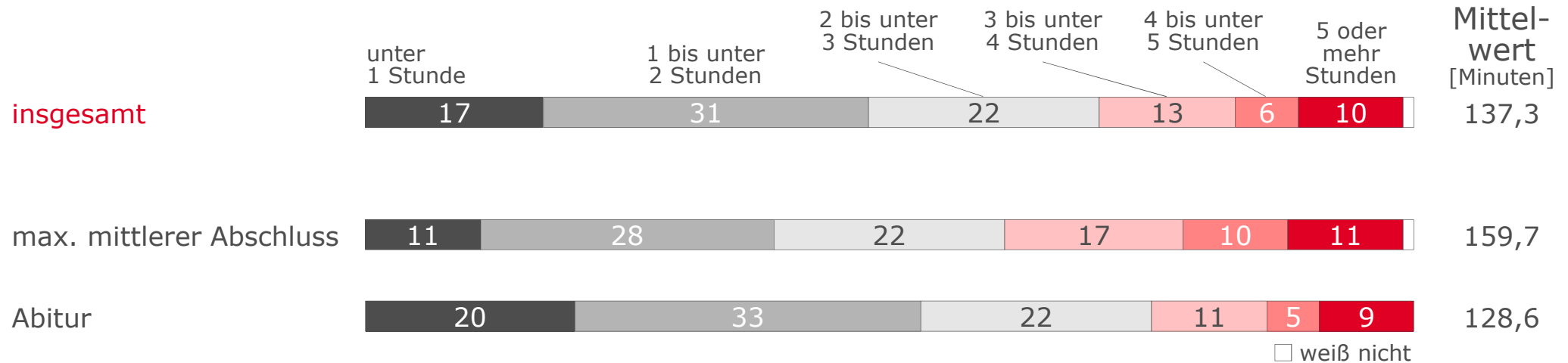
Es verbringen an einem durchschnittlichen Spieltag in der Woche - alles zusammengerechnet - durchschnittlich pro Tag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Nutzungsdauer Computerspiele - unterhalb der Woche

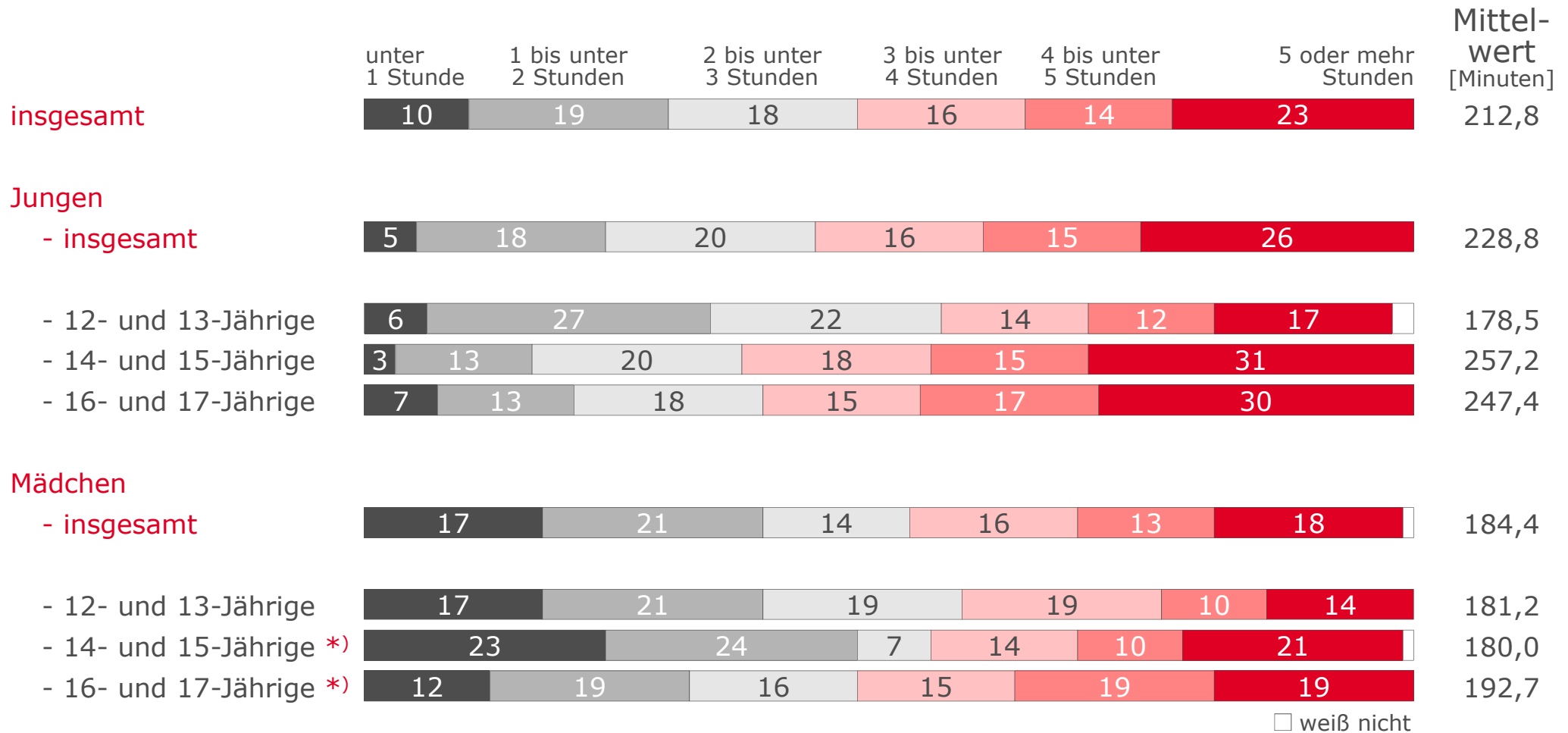
Es verbringen an einem durchschnittlichen Spieltag in der Woche - alles zusammengerechnet - durchschnittlich pro Tag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Nutzungsdauer Computerspiele - am Wochenende oder in den Ferien

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

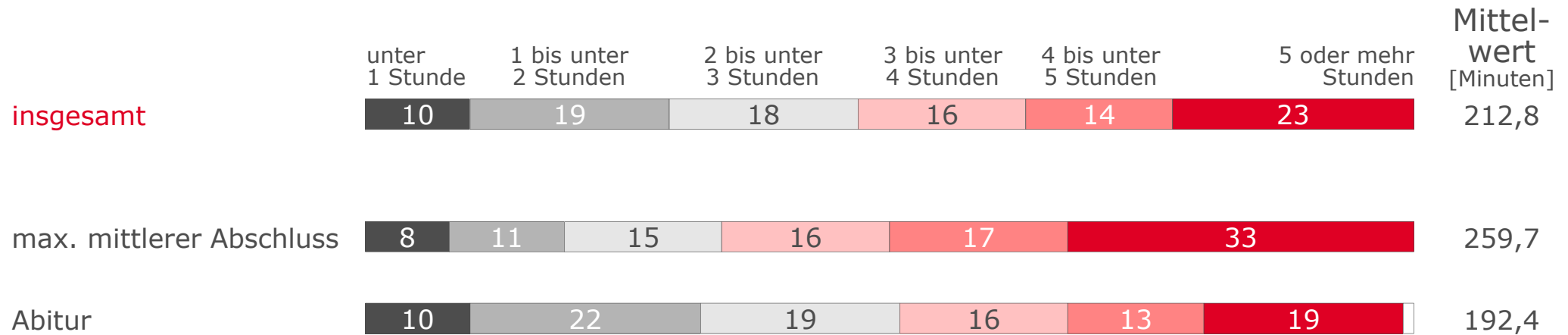


*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Nutzungsdauer Computerspiele - am Wochenende oder in den Ferien

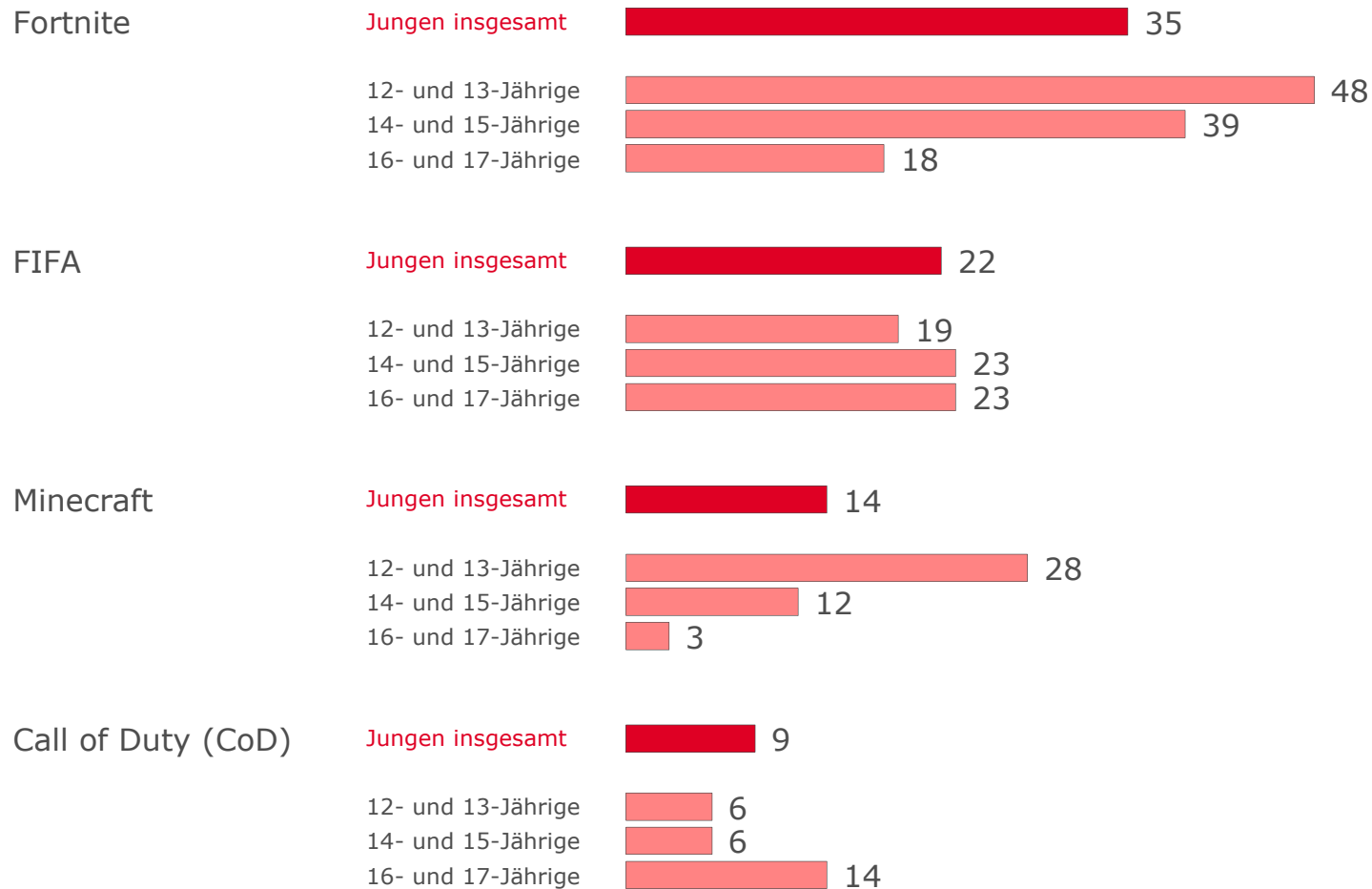
Es verbringen an einem durchschnittlichen Spieltag am Wochenende/in den Ferien - alles zusammengerechnet - durchschnittlich pro Tag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



Die Lieblingsspiele der Jungen

- Top 4

Es spielen zurzeit am liebsten:

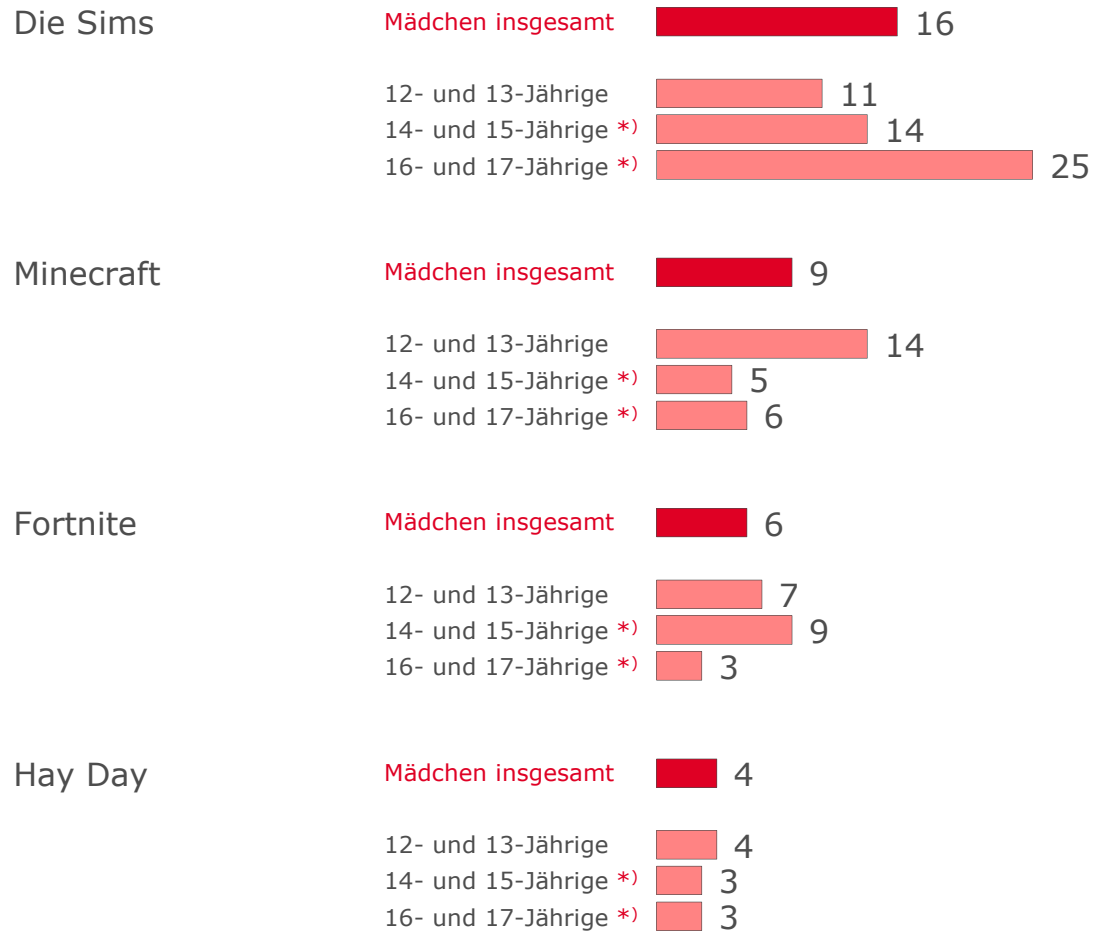


Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Die Lieblingsspiele der Mädchen

- Top 4

Es spielen zurzeit am liebsten:

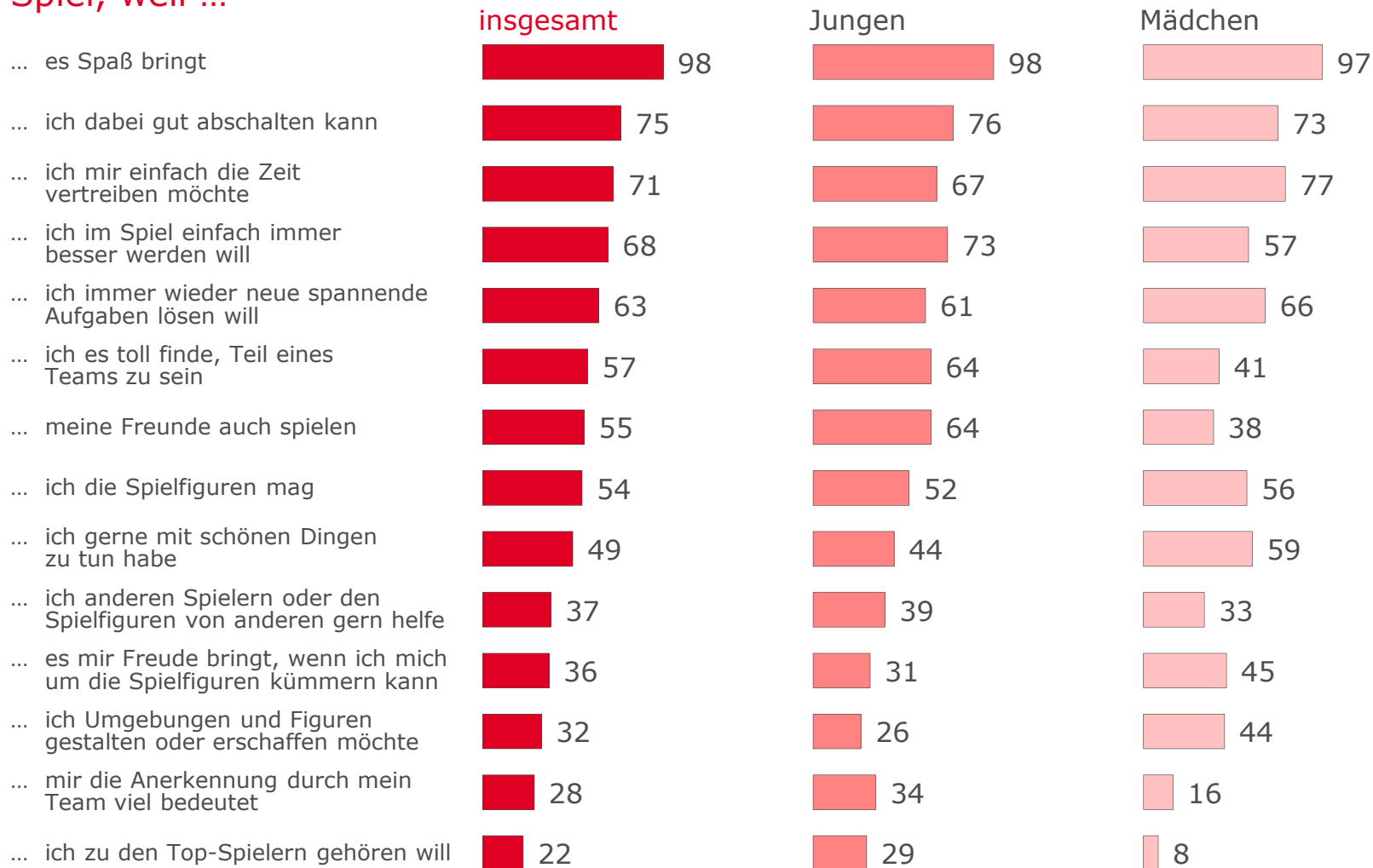


*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Gründe für das Lieblingsspiel

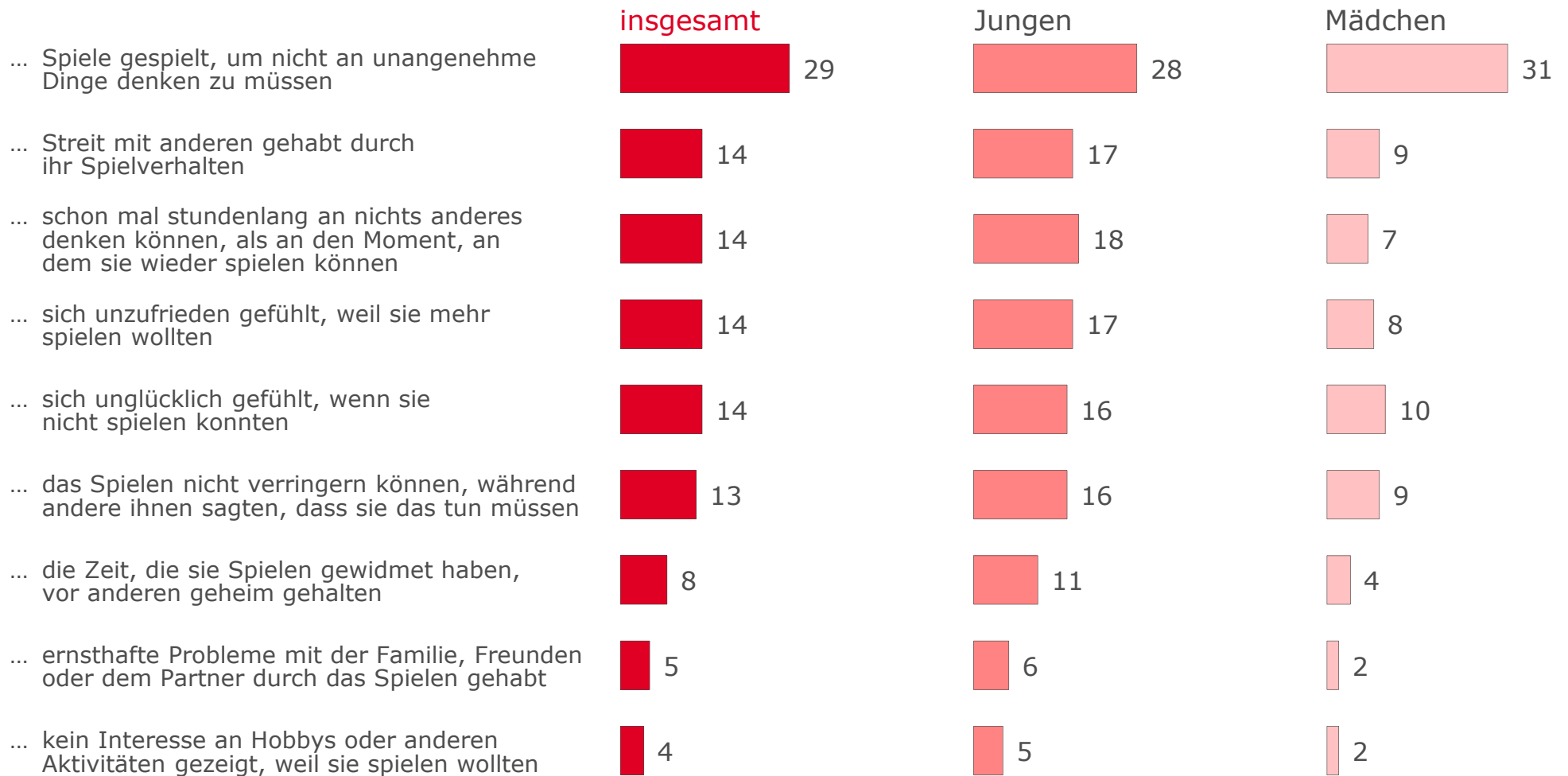
Ich spiele dieses Spiel, weil ...



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

Auswirkungen des Spielverhaltens

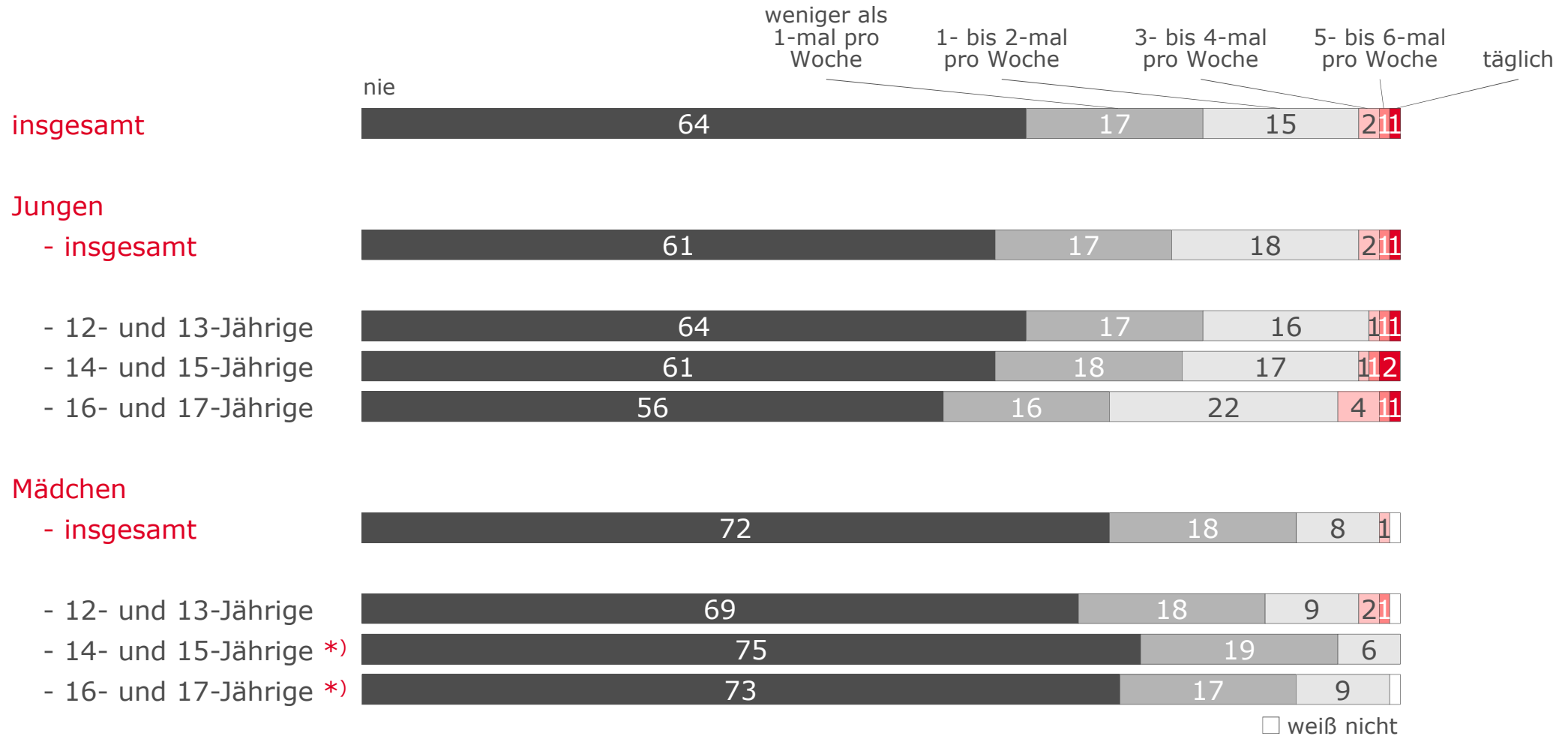
Es haben im vergangenen Jahr ...



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Vernachlässigung von Schule, Ausbildung oder Arbeit

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

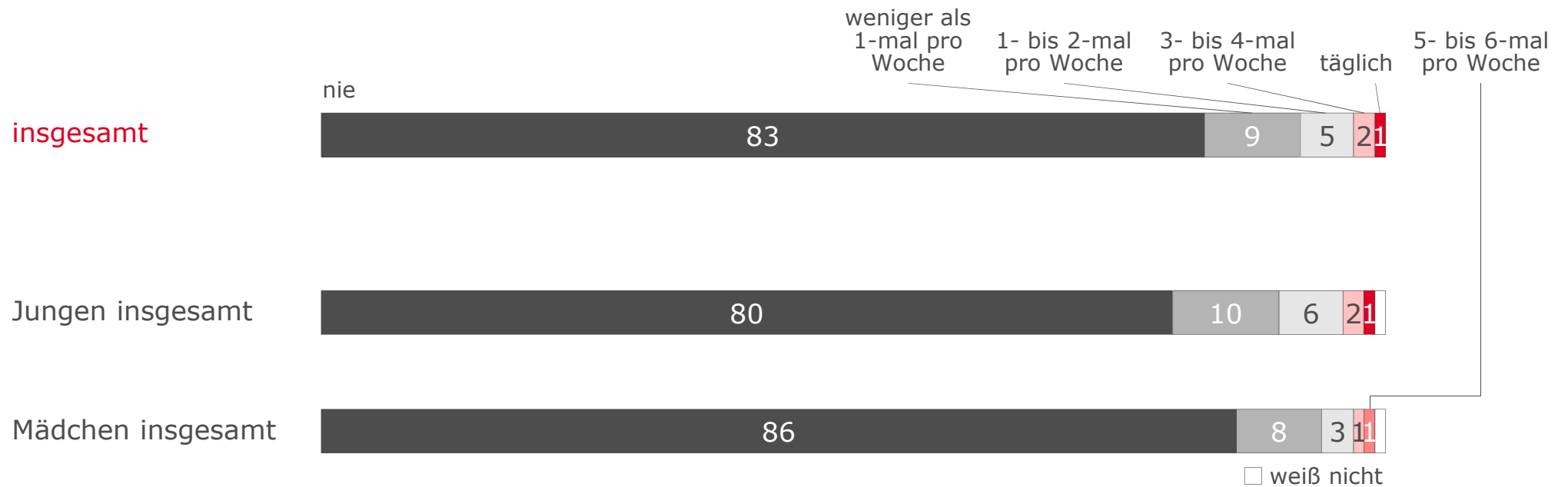


*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Vernachlässigung sozialer Kontakte

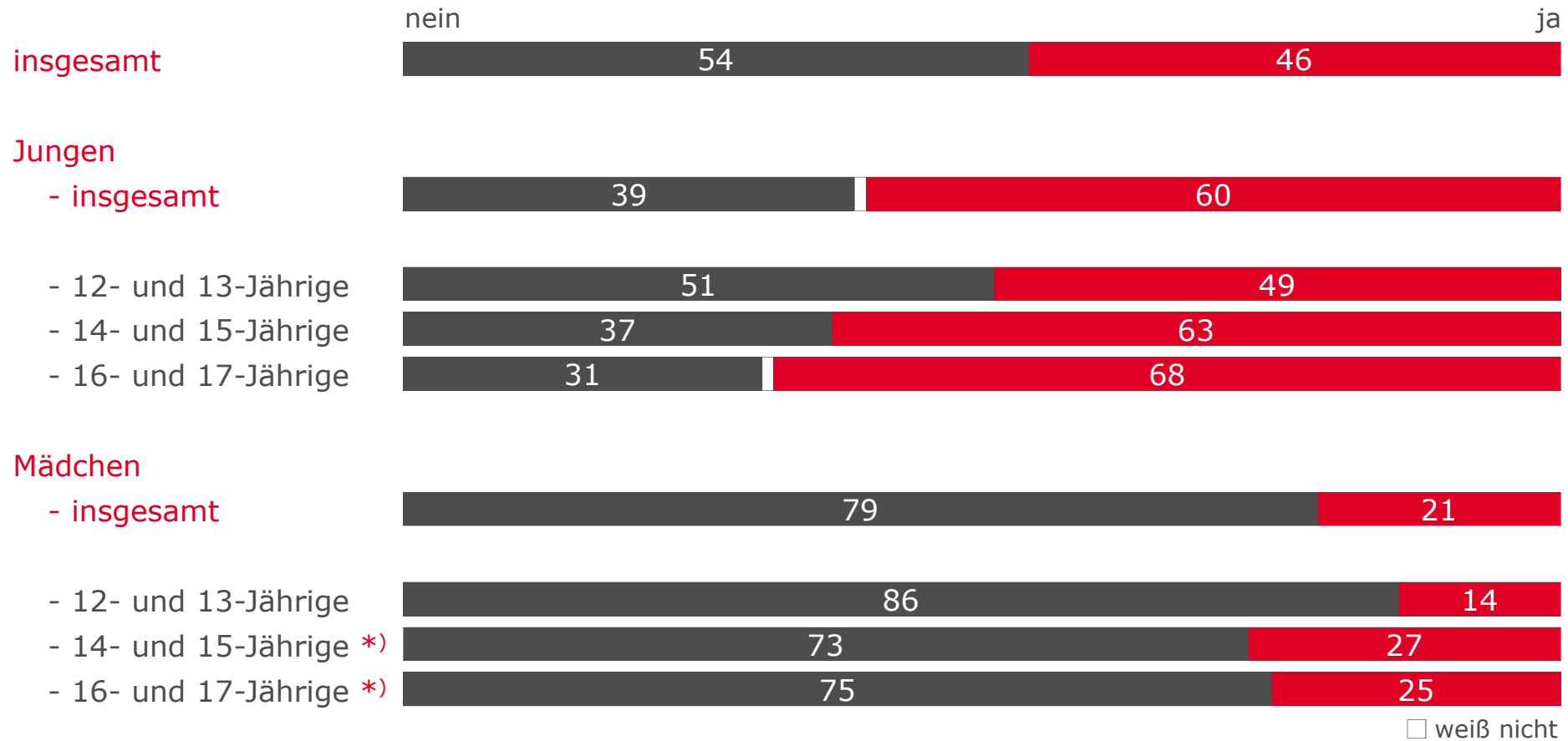
Es vernachlässigen wegen der Nutzung von Computerspielen soziale Kontakte



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys

Es haben für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys im letzten halben Jahr Geld ausgegeben

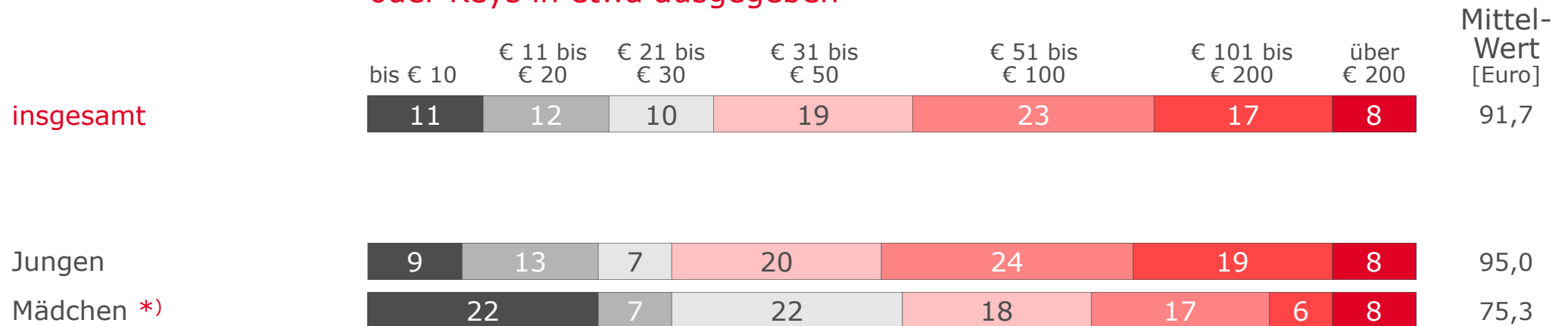


*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Höhe der Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen oder Keys

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

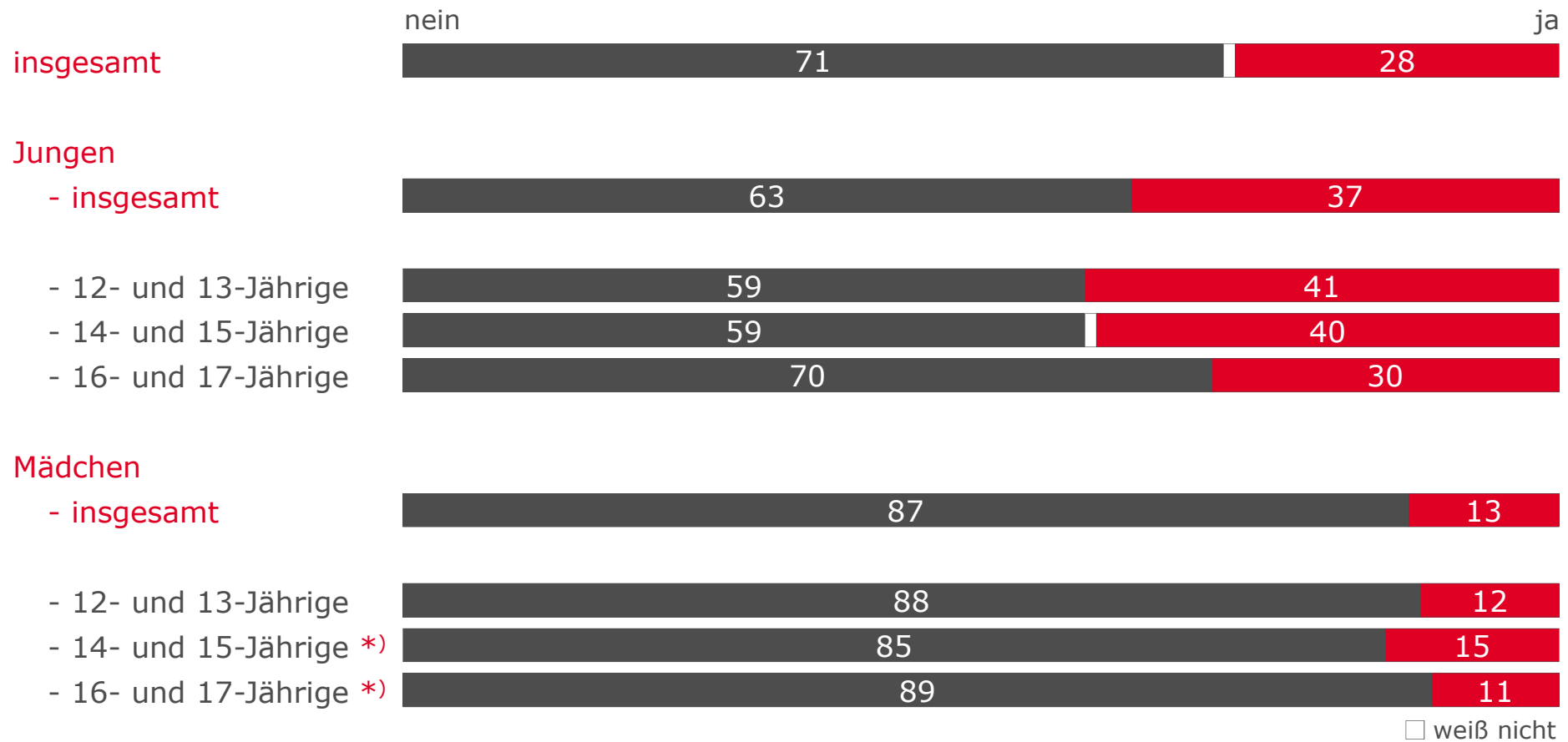


*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

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

Ausgaben für die Anschaffung von Extras in Computerspielen

Es haben für die Anschaffung von Extras in Computerspielen im letzten halben Jahr Geld ausgegeben

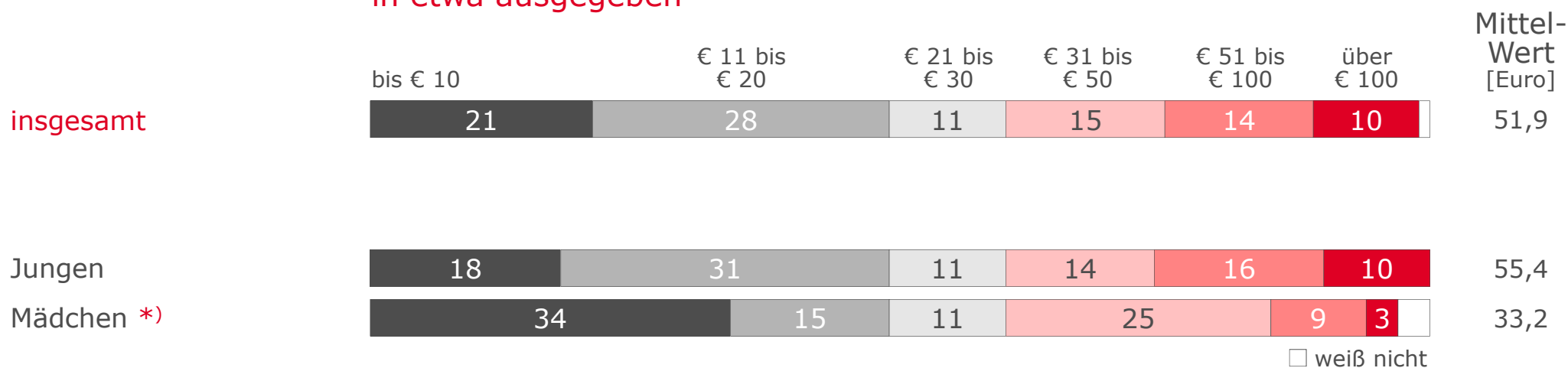


*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Höhe der Ausgaben für die Anschaffung von Extras in Computerspielen

Es haben für die Anschaffung von Extras in Computerspielen in etwa ausgegeben

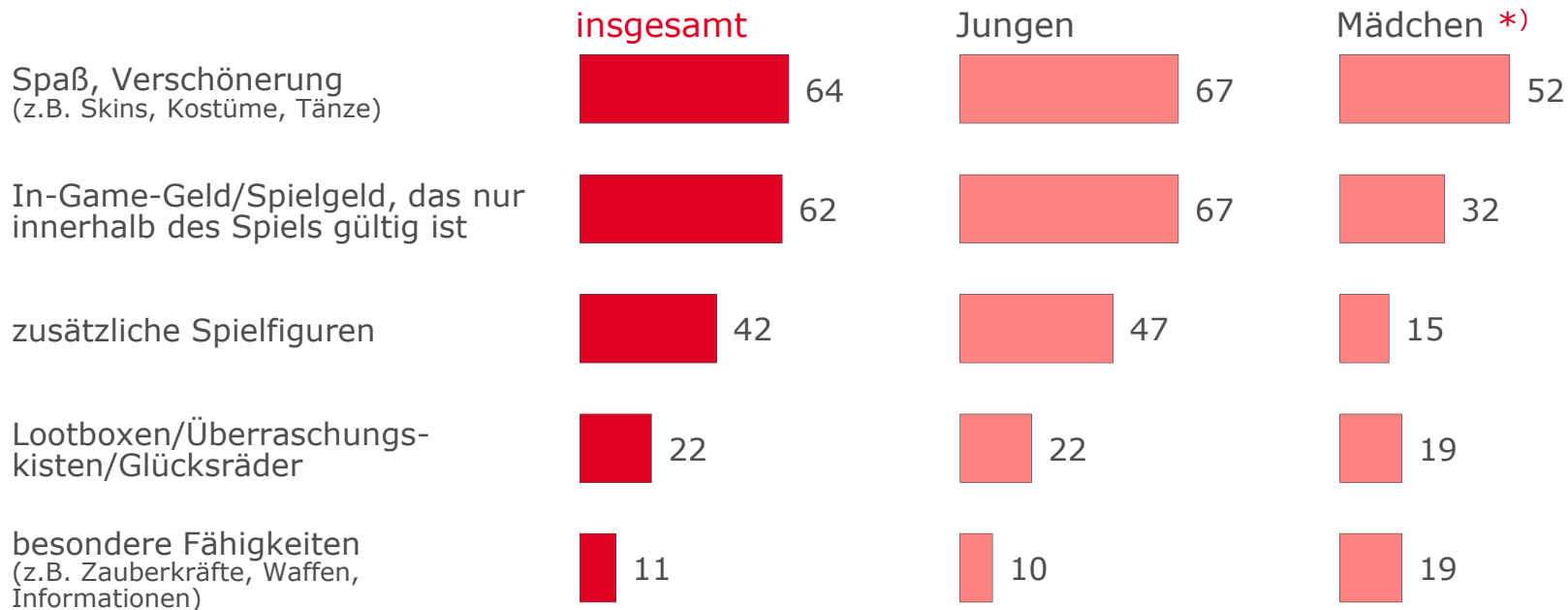


*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

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

Zukauf von Extras

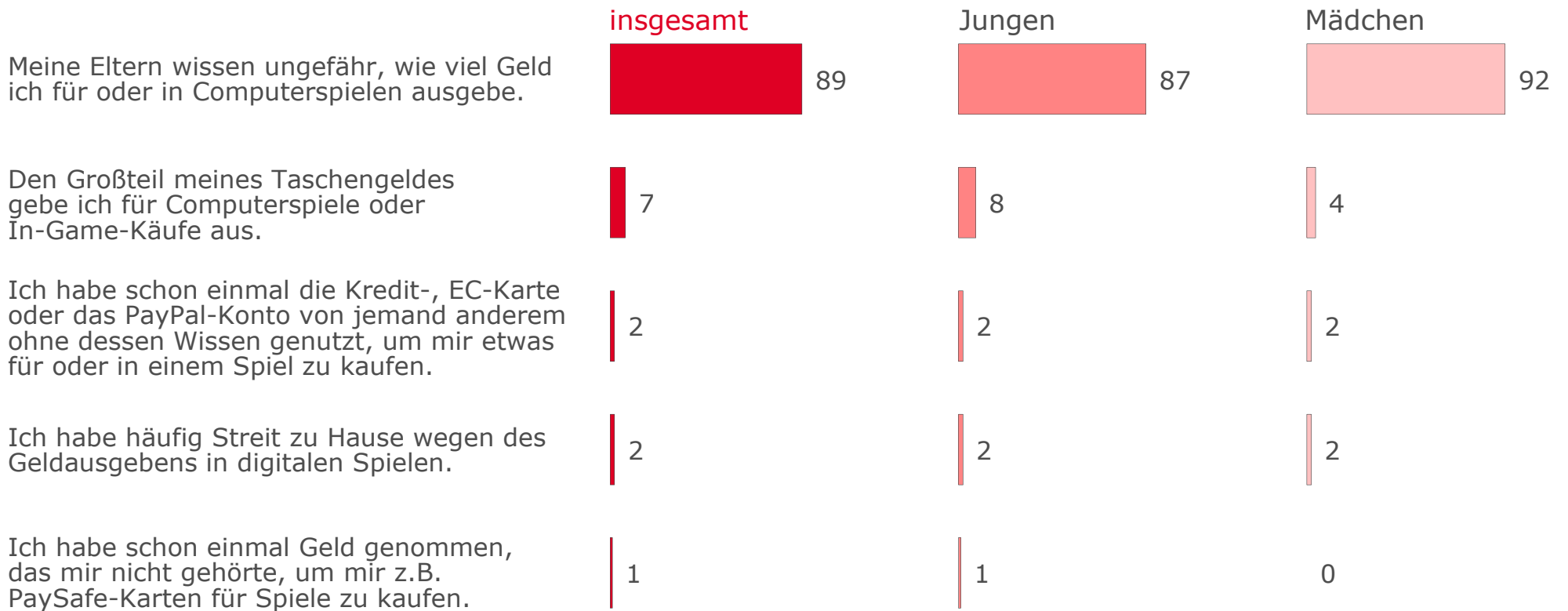
Es haben dazu gekauft



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

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

Umgang mit Geldausgaben für Computerspiele und Extras



Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen