

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Sabine Feierabend (SWR)
Thomas Rathgeb (LFK)

Computer- und Konsolenspiele

Ausgewählte Ergebnisse
der Studienreihen

JIM 2008

Jugend, Information, (Multi-)Media
und

KIM 2008

Kinder und Medien



**Medienpädagogischer
Forschungsverbund
Südwest**

Computer- und Konsolenspiele

Ausgewählte Ergebnisse der Studienreihen

JIM 2008 (Jugend, Information, (Multi-)Media) und KIM 2008 (Kinder und Medien)

Herausgeber:

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Geschäftsstelle:

c/o Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)

Thomas Rathgeb

Rotebühlstr. 121

70178 Stuttgart

Tel.: 0711 – 66 99 131

Fax.: 0711 – 66 99 111

E-Mail: info@mpfs.de

<http://www.mpfs.de>

Leitung:

Albrecht Kutteroff (LFK)

Peter Behrens (LMK)

Mitarbeit:

Tina König (LFK)

Thomas Schmid (LMK)

Stuttgart, September 2009

Redaktion:

Sabine Feierabend (SWR Medienforschung)

Thomas Rathgeb (LFK)

© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (LFK, LMK)

Inhaltsverzeichnis

Einführung und Methode	3
Kinder und Computerspiele	4
Gerätebesitz	4
Computerspiele	5
Konsolenspiele	6
Nutzungsdauer von Computer- und Konsolenspielen	6
Alterskennzeichnung	8
Computerspiele - Ergebnisse der JIM-Studie 2008	10
Freizeit- & Medienverhalten	10
Geräteausstattung	11
Computer- und Konsolenspiele	13
Onlinespiele	15
Lieblingsspiele	17
Altersbegrenzungen bei Computer- und Konsolenspielen	18
Computerspiele und Medienerziehung	22
Exkurs I: Vielspieler	24
Exkurs II: Spielertypen	27
Fazit	32

Einführung und Methode

Die Studienreihen JIM („Jugend, Information, (Multi-) Media“) und KIM (Kinder und Medien) sind seit über zehn Jahren kontinuierlich erscheinende repräsentative Basisuntersuchungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Sie informieren über die aktuellen Entwicklungen des Medienumgangs junger Menschen in Deutschland und liefern Informationen zur Geräteausstattung, zu Freizeit- und Medienbeschäftigungen, zum Stellenwert von Fernseher, Radio, Computer und Internet sowie des Mobiltelefons.

Herausgeber der Studienreihen ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs), der gemeinsam von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) getragen wird. Beide Studien erfolgen in Kooperation mit der SWR Medienforschung, die JIM-Studien in Zusammenarbeit mit der Zeitungs Marketing Gesellschaft (ZMG).

Die vorliegende Publikation setzt den Focus auf Computer- und Konsolenspiele. Die Ergebnisse der Studienberichte der JIM-Studie 2008¹ und der KIM-Studie 2008² werden unter diesem Aspekt zusammengefasst, weiter ausgeführt und vertieft.

Die Grundgesamtheit der **KIM-Studie 2008** umfasst die ca. sechs Millionen deutschsprachigen Schulkinder im **Alter von 6 bis 13 Jahren** und deren primäre Erziehungspersonen (Haupterzieher). Aus dieser Grundgesamtheit wurde eine repräsentative Stichprobe von jeweils 1.206 Zielpersonen in der Zeit vom 29. Mai bis 10. Juli 2008 befragt. Feldarbeit und Datenprüfung lagen beim IFAK-Institut, Taunusstein.

Die Grundgesamtheit der **JIM-Studie 2008** umfasst die sieben Millionen Jugendlichen im **Alter von 12 bis 19 Jahren** in Telefon-Haushalten der Bundesrepublik Deutschland. Aus dieser Grundgesamtheit wurde eine repräsentative Stichprobe von 1.208 Jugendlichen in der Zeit vom 14. Mai bis 16. Juni 2008 telefonisch befragt. Feldarbeit und Datenprüfung lagen beim Institut ENIGMA GfK in Wiesbaden.

¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2008 (Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Der Studienbericht steht unter www.mpfs.de zum Download bereit.

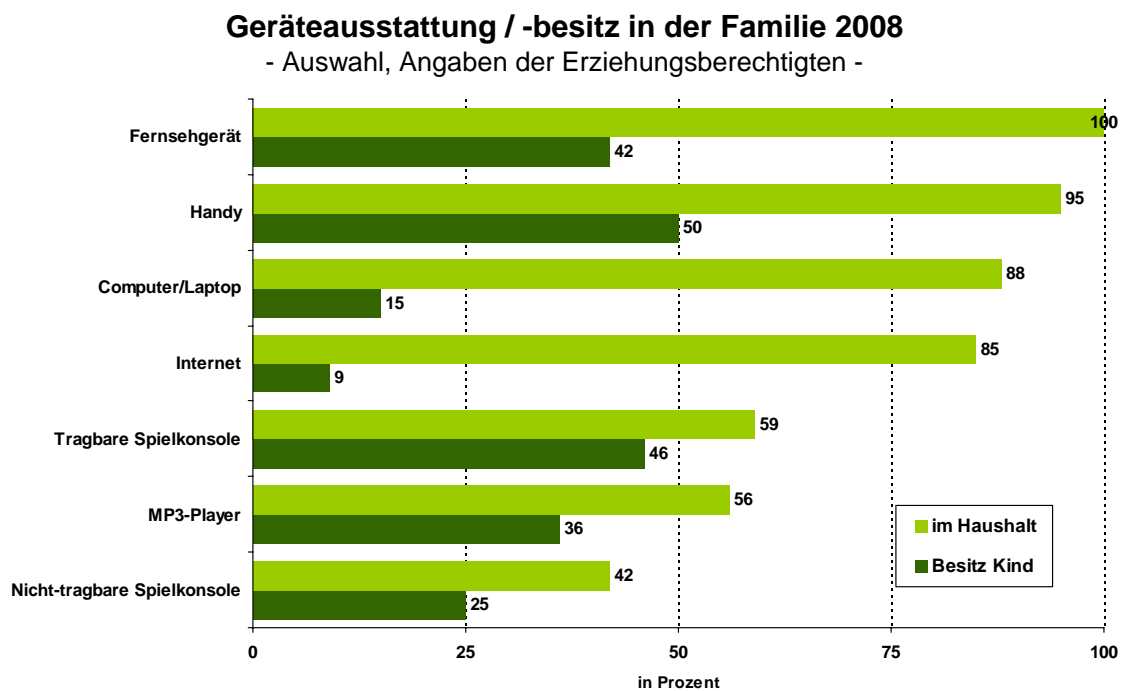
² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2008 (Kinder und Medien), Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Der Studienbericht steht unter www.mpfs.de zum Download bereit

Kinder und Computerspiele

Die vom mpfs seit 1999 regelmäßig durchgeführte KIM-Studie untersucht das Medienverhalten der 6- bis 13-Jährigen. Auch in der Medienwelt der Kinder spielen Computer- und Konsolenspiele eine wichtige Rolle.

Gerätebesitz

Spielkonsolen sind in Haushalten mit Kindern häufig vorhanden, mehr als die Hälfte der Haushalte (56 %) besitzt eine tragbare Spielkonsole, knapp jede zweite Familie hat eine feste Spielkonsole (42 %) und 88 Prozent haben zumindest einen Computer zuhause. Ein Viertel der Kinder hat ein eigenes Gerät zur Verfügung, sei es in Form eines speziellen Kindercomputers (12 %) oder in Form eines gewöhnlichen Computers, wie ihn auch Erwachsene benutzen (15 %). Einige Kinder haben auch eigene Spielgeräte. Ein gutes Drittel der 6- bis 7-Jährigen hat eine eigene tragbare Spielkonsole, im Alter von 10-13 Jahren hat jedes zweite Kind ein tragbares Spielgerät. Möglichkeiten zum digitalen Spielen sind also weit verbreitet.



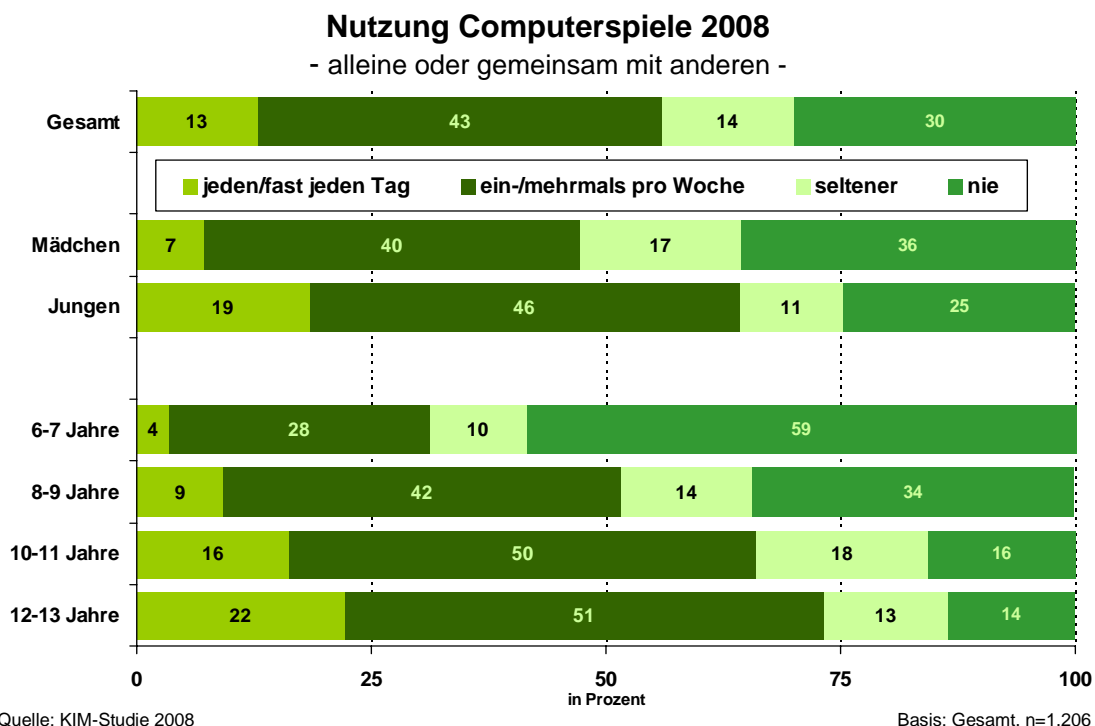
Quelle: KIM-Studie 2008

Basis: Gesamt, n=1.206

Computerspiele

Entsprechend der guten Ausstattung der Haushalte mit Computern weisen mehr als drei Viertel (78 %) der Kinder Erfahrungen im Umgang mit diesen auf (Nutzung zumindest selten). Mädchen (76 %) zählen zu einem etwas geringeren Anteil als Jungen (80 %) zu den Nutzern. Und während bei den 6- bis 7-Jährigen jedes zweite Kind zumindest selten einen Computer nutzt, gehört der Computer bei nahezu allen 12- bis 13-Jährigen zum Alltag (95 %).

Computerspiele – alleine oder gemeinsam mit anderen gespielt – zählen zu den häufigsten Anwendungen, die Kinder am Computer ausüben. Insgesamt spielen 70 Prozent aller Kinder zumindest selten (Mädchen: 65 %, Jungen: 75 %). 13 Prozent jeden/fast jeden Tag, 43 Prozent ein- bis mehrmals pro Woche, 14 Prozent seltener und 30 Prozent nie. Bei den 6- bis 7-Jährigen sind die Spieler mit 41 Prozent noch in der Minderheit, bei den 12- bis 13-Jährigen spielen dann bereits 86 Prozent zumindest selten am Computer.



Betrachtet man nur die **Nutzer von Computerspielen**, so spielt ein Fünftel jeden oder fast jeden Tag, weitere 51 Prozent ein- oder mehrmals pro Woche. Bei den Jungen gibt es doppelt so viele tägliche Spieler (25 %) als bei den Mädchen (11 %). Mit zunehmendem Alter der Kinder verfestigen sich Computerspiele immer stärker im Alltag. Während bei den 6- bis 7-Jährigen nur 8 Prozent zu den intensiven Spielern zählen, steigt dieser Wert bei

den Ältesten auf 26 Prozent an. Gleichzeitig geht der Anteil derer, die eher selten spielen, von 25 auf 15 Prozent zurück.

Konsolenspiele

Gespielt wird aber nicht nur am Computer, in diesem Kontext sind auch Konsolenspiele von Bedeutung – tragbare wie die Nintendo DS oder die Playstation Portable PSP oder feste Konsolen wie Playstation, Xbox oder Wii. Was die Nutzungshäufigkeit dieser Geräte betrifft, so liegt sie bezogen auf alle Kinder bei den tragbaren Spielkonsolen (jeden/fast jeden Tag: 16 %, ein- bis mehrmals pro Woche: 36 %, seltener 20 %, nie: 29 %) in vergleichbarer Größenordnung wie bei den Computerspielen. Feste Spielkonsolen oder auch Videospiele nutzen 9 Prozent aller Kinder jeden oder fast jeden Tag, 28 Prozent spielen ein- oder mehrmals pro Woche, 22 Prozent seltener und mit 40 Prozent ist der Anteil der Nicht-Spieler hier am größten. Deutlich ausgeprägt sind die geschlechtsspezifischen Unterschiede bei der regelmäßigen Nutzung: Bei den Jungen beschäftigen sich 48 Prozent mindestens einmal pro Woche mit festen Spielkonsolen, bei den Mädchen sind es etwa halb so viele (27 %). Betrachtet man die Altersgruppen, so zeigt sich, dass tragbare Spielkonsolen eher von älteren Kindern gespielt werden. Bei den 6- bis 7-Jährigen spielen 25 Prozent mindestens einmal pro Woche und erst bei den 12- bis 13-Jährigen steigt dieser Anteil über die 50-Prozent-Marke (8-9 Jahre: 30 %, 10-11 Jahre: 38 %, 12-13 Jahre: 56 %).

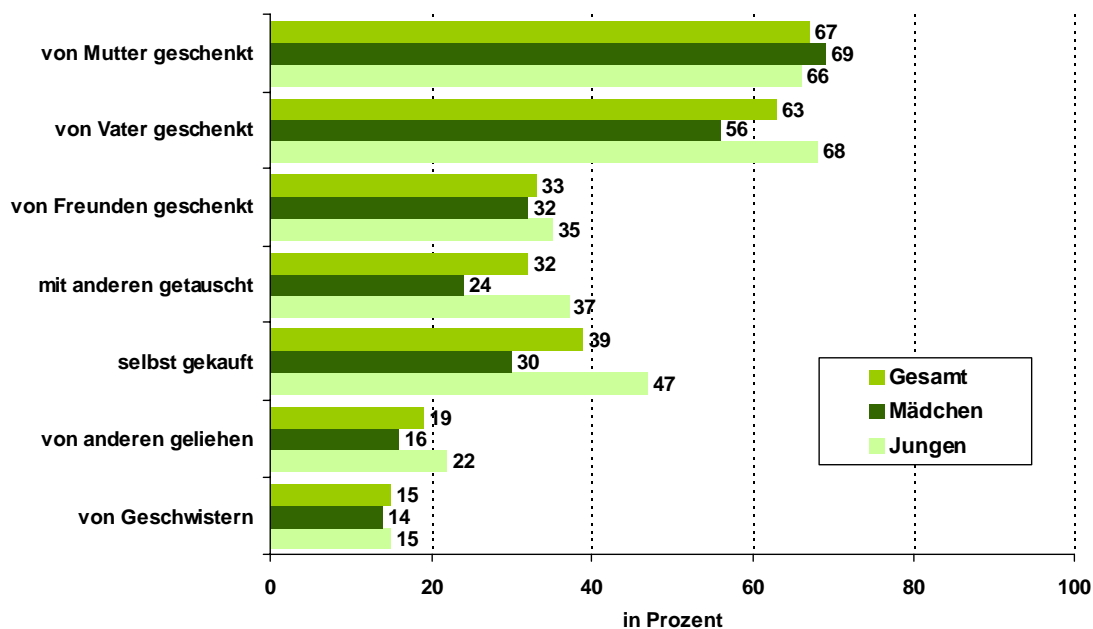
Nutzungsdauer von Computer- und Konsolenspielen

23 Prozent der Spieler schätzen ihre tägliche Nutzungsdauer von Computer- und Konsolenspielen auf bis zu 30 Minuten. 42 Prozent glauben, zwischen 30 Minuten und einer Stunde am Tag zu spielen, 21 Prozent geben an, mehr als eine Stunde am Tag mit Spielen zu verbringen. Für 14 Prozent der Kinder ist eine zeitliche Einordnung schwierig, dies gilt vor allem für die 6- bis 7-Jährigen, hier kann jeder Dritte keine Auskunft über die eigene Spieldauer geben. Der Anteil der intensiveren Spieler (mehr als eine Stunde) ist bei den Mädchen mit 13 Prozent halb so hoch wie bei den Jungen (27 %) und steigt mit dem Alter der Kinder deutlich an (6-7 Jahre: 8 %, 8-9 Jahre: 13 %, 10-11 Jahre: 21 %, 12-13 Jahre: 36 %).

Die durchschnittliche Anzahl eigener Computer- oder Konsolenspiele wird von den Nutzern dieser Spiele mit 14 angegeben. Mädchen (10 Spiele) besitzen deutlich weniger eigene Spiele als Jungen (17 Spiele), 12- bis 13-Jährige sind mit 19 Spielen deutlich besser ausgestattet wie die 6- bis 7-Jährigen, die es immerhin auch schon auf acht eigene Spiele bringen (8-9 Jahre: 10 Spiele, 10-11 Jahre: 14 Spiele). Bezugsquelle dieser Spiele sind in erster Linie die Eltern, vor allem Jungen bekommen sehr viel häufiger Spiele von ihren Vä-

tern geschenkt als Mädchen. Auch kaufen sich Jungen zu einem größeren Anteil die Spiele selbst oder tauschen sie mit anderen.

Woher hast du eigene Computer-/Konsolenspiele?



Quelle: KIM-Studie 2008

Basis: Besitzer von Computer-/Konsolenspielen, n=820

Als Informationsquelle über Neuigkeiten auf dem Spielemarkt dienen den Spielern hingegen in erster Linie die Freunde (68 %), mit Abstand folgen Fernsehen (35 %) und Zeitschriften (22 %). Die Eltern spielen hier eine vergleichsweise geringe Rolle (14 %), ein geringer Teil informiert sich auch im Internet (13 %) oder im Computer-Geschäft (12 %).

Auf die Frage nach dem Mitspracherecht³ in Sachen Computer- und Konsolenspiele geben 22 Prozent der spielenden Kinder an, dass sie sich die Spiele selbst aussuchen, 54 Prozent wählen gemeinsam mit den Eltern und bei 6 Prozent entscheiden die Eltern, was gespielt werden darf. Bei einem recht großen Teil (18 %) ist hier keine eindeutige Zuordnung möglich, ein Indiz dafür, dass es wohl häufig auch vom speziellen Spiel abhängig ist und es keine grundsätzlichen Regeln gibt.

Bei der Frage nach den liebsten Computer- und Konsolenspielen (bis zu drei Nennungen) werden „Super Mario“ (16 %), „Die Sims“ (11 %) und das Fußballspiel „FIFA“ (9 %) am häufigsten genannt. Es folgen „Pokémon“ (7 %), Autorennspiele (6 %), „Nintendogs“ (6 %)

³ „Kannst du dir deine Computer-/Konsolenspiele alleine aussuchen, suchst du sie gemeinsam mit deinen Eltern aus oder suchen deine Eltern aus, was du spielen darfst?“

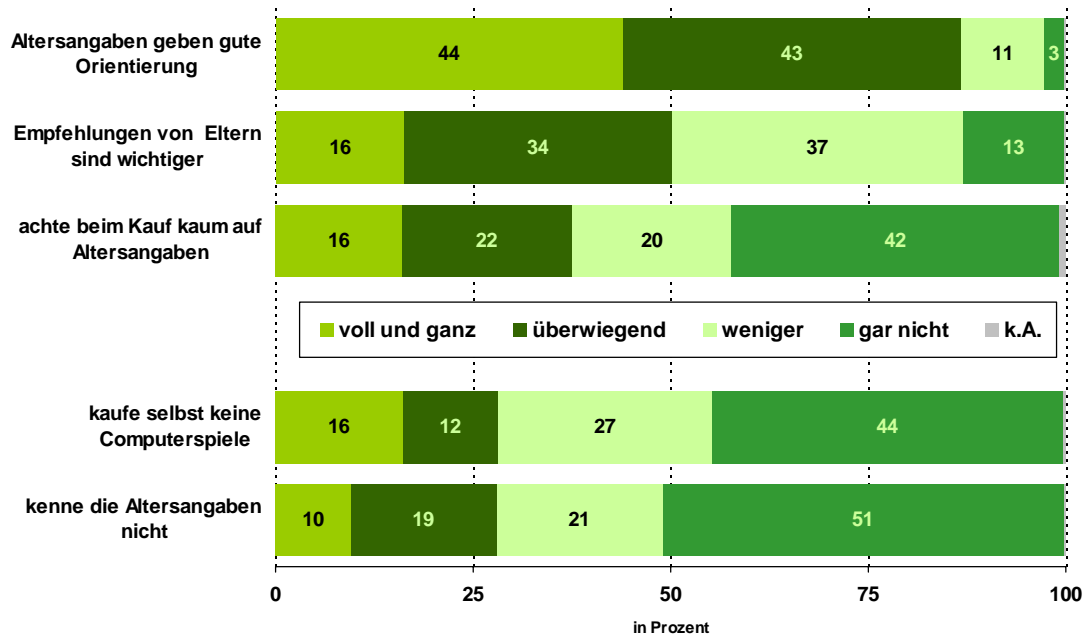
oder „Sponge Bob“ (5 %). Jeweils drei Prozent der Nennungen entfallen auf andere Simulationsspiele aus der Fußballwelt oder „Die Siedler“. Von jeweils zwei Prozent der Spieler werden die Spiele „World of Warcraft“, „Age of Empire“ oder das etwas harmlosere „Moorhuhn“ genannt, aber auch das Geschicklichkeitsspiel „Sing Star“. Nur vereinzelt (jeweils 1 %) geben die Kinder „Kim Possible“ oder „Dragon Ball“, aber auch für Kinder problematische Spiele wie „Counterstrike“, „Battlefield“ oder „Call of Duty“ an. Insgesamt favorisieren Jungen sehr viel häufiger als Mädchen Sport-, Adventure- und Actionspiele. Mädchen begeistern sich in stärkerem Umfang als Jungen für Strategie-, Fun- bzw. Gesellschafts- und Lernspiele.

Alterskennzeichnung

Computer- und Konsolenspiele weisen eine vom Gesetzgeber vorgeschriebene Alterskennzeichnung auf.⁴ Diese soll einerseits Orientierung und Hilfestellung über die Eignung eines Spiels für bestimmte Altersgruppen geben, gleichzeitig wird damit deutlich gemacht, ob ein Spiel beispielsweise an Minderjährige abgegeben werden darf. Trotz dieser Kennzeichnungen und obwohl Spiele ja vor allem durch die Eltern angeschafft werden, haben 30 Prozent der Nutzer von Computer- und Konsolenspielen auch schon Spiele gespielt, für die sie eigentlich zu jung sind, mehr Jungen (35 %) als Mädchen (23 %) und vor allem die Ab-12-Jährigen (45 %, 6-7 Jahre: 16 %, 8-9 Jahre: 22 %, 10-11 Jahre: 31 %). Fragt man die Eltern spielender Kinder nach ihrer Meinung zu den Altersangaben, dann bestätigen knapp 90 Prozent, dass diese Kennzeichnung eine gute Orientierung bietet. Für die Hälfte der Eltern sind aber auch Empfehlungen anderer Eltern bedeutsam. Etwa 40 Prozent geben dagegen an, dass die Alterskennzeichnung beim Kauf von Spielen für sie kaum Relevanz hat und noch immer sind einem Viertel die Altersangaben offenbar mehr oder weniger unbekannt.

⁴ Diese lauten „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab 6 Jahren“, „Freigegeben ab 12 Jahren“, „Freigegeben ab 16 Jahren“ und „Keine Jugendfreigabe“. Für weitere Informationen zum Verfahren und zum Gesetzestext siehe http://www.usk.de/90_Die_Alterskennzeichen.htm (14.01.2009).

Altersangaben Computerspiele - stimme zu (Angaben der Haupterzieher) -



Quelle: KIM-Studie 2008

Basis: Nutzer von PC-/Konsolenspielen (Angabe der Erziehungsberechtigten), n=886

Computerspiele - Ergebnisse der JIM-Studie 2008

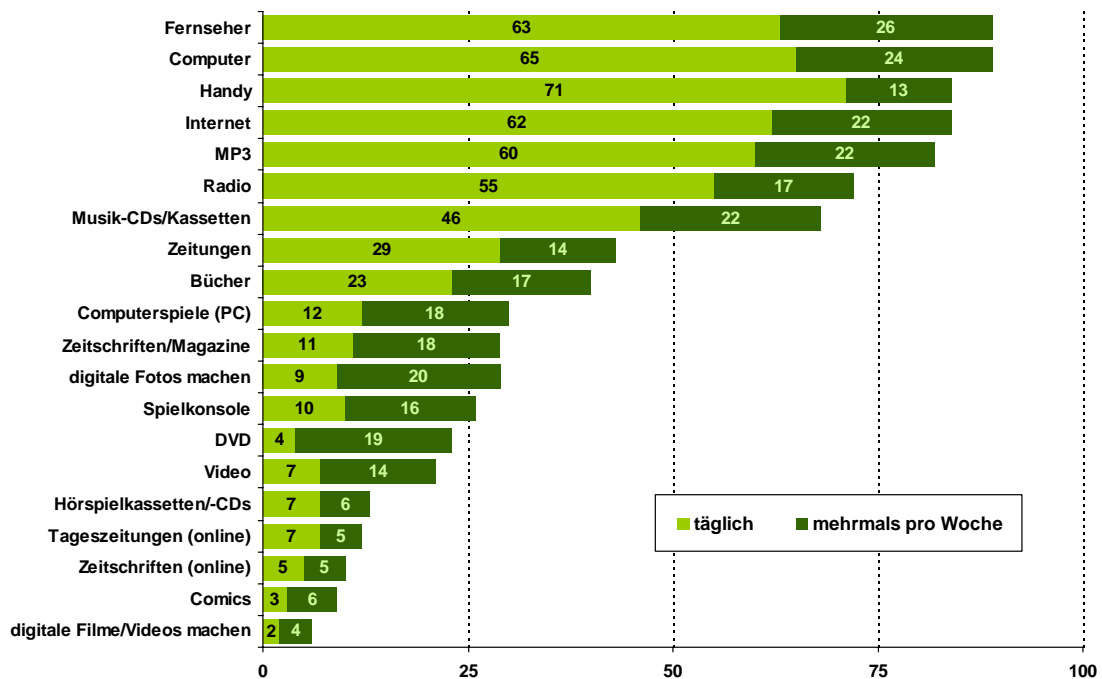
Freizeit- & Medienverhalten

Betrachtet man das Freizeitverhalten der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren – zunächst einmal ohne die Medien zu berücksichtigen – zählt das Zusammensein mit Gleichaltrigen zu den häufigsten Freizeitaktivitäten der 12- bis 19-Jährigen: 88 Prozent treffen sich regelmäßig (mindestens mehrmals pro Woche) mit ihrem Freundeskreis, 71 Prozent treiben mit dieser Häufigkeit Sport. Ein gutes Fünftel gestaltet regelmäßig seine Freizeit im Kreis der Familie. Die Freizeitgestaltung von Jungen und Mädchen unterscheidet sich vor allem hinsichtlich sportlicher Aktivitäten: Jungen treiben deutlich häufiger aktiv Sport und auch der Besuch von Sportveranstaltungen spielt bei ihnen eine größere Rolle als bei Mädchen und jungen Frauen. Häufiger als Mädchen treffen sie sich mit ihren Freunden, machen öfter Musik und sind eher zu Gast auf Parties. Mädchen gehen öfter shoppen, betätigen sich häufiger kreativ und nutzen Bibliotheken intensiver.

Welche Rolle die verschiedenen Medien im Alltag von Jugendlichen spielen, zeigt die Medienbeschäftigung. Betrachtet man die regelmäßige Nutzung (mind. mehrmals pro Woche), werden Computer und Fernseher von jeweils 89 Prozent gleich häufig genutzt, jeweils 84 Prozent beschäftigen sich in dieser Häufigkeit mit dem Handy oder gehen ins Internet. Musik ist zentrales Element der Jugendkultur, was sich auch im Umgang mit verschiedenen Musikmedien zeigt. Mindestens mehrmals pro Woche werden MP3-Player (82 %), Radio (72 %) und Musik-CDs/Kassetten (68 %) genutzt.

Etwa jeder dritte Jugendliche fotografiert mindestens mehrmals pro Woche mit einer Digitalkamera. Genauso groß ist der Anteil derjenigen, die mit dieser Häufigkeit Computerspiele nutzen (und auch wenn die sehr breit geführte öffentliche Diskussion um Computerspiele oft den Eindruck erweckt, dies sei eine Freizeitbeschäftigung, der alle Jugendlichen exzessiv nachgehen). Tragbare Spielkonsolen werden sogar nur von 26 Prozent regelmäßig genutzt.

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

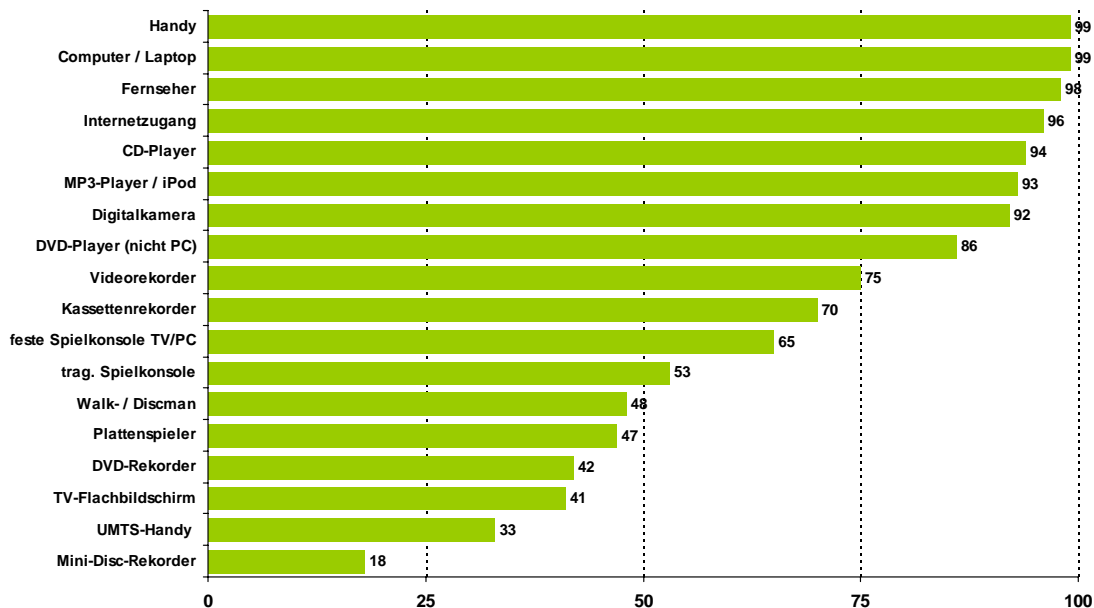
Basis: alle Befragten, n=1.208

Mit wenigen Ausnahmen zeigen Jungen und Mädchen deutliche Unterschiede in der Mediennutzung. Computer, Internet und MP3-Player werden von Jungen häufiger genutzt und insbesondere der Bereich der Computerspiele ist noch immer eindeutig eine „Männerdomäne“: fast viermal so viele Jungen wie Mädchen spielen regelmäßig Computer- oder Konsolenspiele.

Geräteausstattung

Haushalte, in denen Jugendlichen leben, verfügen über eine sehr hohe Medienausstattung. Vollversorgung besteht bei Mobiltelefonen, Computern bzw. Laptops und Fernsehgeräten. 96 Prozent aller Haushalte haben einen Internetzugang. Auch Spielkonsolen finden zunehmend mehr Verbreitung und sind in etwa zwei Drittel der Haushalte zu finden.

Geräte-Ausstattung im Haushalt 2008 (Auswahl)



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

In vielen Haushalten sind diese Geräte mehrfach vorhanden. Im Durchschnitt besitzt ein Haushalt mit Jugendlichen 3,8 Mobiltelefone, 2,5 Fernseher, 2,3 Computer, 2,1 MP3-Player, jeweils 1,6 Digitalkameras und Internetanschlüsse sowie 1,1 Spielkonsolen.

Jenseits der Haushaltsausstattung ist von besonderem Interesse welche Geräte sich im eigenen Besitz der Jugendlichen befinden, über die sie also mehr oder weniger frei verfügen können. Hier steht mit einer Besitzrate von 95 Prozent das Handy an erster Stelle. Es folgen unterschiedliche Geräte zum Musikhören – MP3-Player (86 %), Radio (77 %) und CD-Player (76 %). Erstmals in ihrer zehnjährigen Geschichte dokumentiert die Studienreihe JIM, dass mit 71 Prozent mehr Jugendliche einen Computer als ein Fernsehgerät (61 %) im eigenen Zimmer haben. Vom eigenen Zimmer aus kann inzwischen jeder zweite Jugendliche (51 %) ins Internet gehen. Fast die Hälfte der Jugendlichen (45 %) hat eine eigene Spielkonsole (für Computer oder Fernseher), 41 Prozent besitzen eine tragbare Spielkonsole und können auch unterwegs spielen.

Während Musikabspielgeräte sowie Digitalkameras bei Mädchen häufiger zu finden sind, haben die Jungen einen Vorsprung beim persönlichen Besitz von Computer, Internet und Fernsehgerät. Am deutlichsten wird der Unterschied aber bei elektronischen Spielen: Doppelt so viele Jungen wie Mädchen haben eine Spielkonsole für Fernseher oder Computer, und auch bei tragbaren Spielkonsolen liegen die Jungen deutlich vorn.

Auch hinsichtlich der formalen Bildung der Jugendlichen zeigen sich Unterschiede in der Geräteausstattung. Während bei Computer und Internet, Digitalkamera sowie bei analogen Musikabspielgeräten die Ausstattung mit höherem Bildungsgrad deutlich ansteigt, ist dies bei Fernsehgeräten und Spielkonsolen gerade umgekehrt. So haben über zwei Drittel der Haupt- und Realschüler einen eigenen Fernseher im Zimmer, bei den Gymnasiasten sind es nur 54 Prozent. Haupt- und Realschüler sind auch wesentlich besser mit tragbaren und festen Spielkonsolen ausgestattet. Kaum Unterschiede zeigen sich beim Besitz von Handy und MP3-Player.

Betrachtet man nun für ausgewählte Medien sowohl die formale Bildung als auch die Differenzierung nach Geschlecht, zeigen sich deutliche Unterschiede in der Medienausstattung und die eben beschriebenen Tendenzen treten noch mehr zu Tage. So ist der Anteil der Besitzer von Spielkonsolen bei Jungen mit Haupt- und Realschulbildung fast dreimal so hoch wie bei Mädchen am Gymnasium. Dagegen zeigen sich bei den Jugend-Accessoires MP3-Player und Handy kaum Unterschiede.

Medienbesitz Jugendlicher 2008

	Gesamt	Hauptschule		Realschule		Gymnasium	
		Jungen	Mädchen	Jungen	Mädchen	Jungen	Mädchen
Basis gesamt (n=):	1208	116	71	225	212	279	305
Handy	95	96	94	93	97	94	96
MP3-Player	86	85	85	85	88	88	85
CD-Player	76	60	81	74	81	70	85
Computer /Laptop	71	70	60	79	63	79	66
Fernseher	61	72	63	73	61	55	53
Internetzugang	51	46	50	53	47	59	45
feste Spielekonsole	45	64	38	67	35	53	23
Digitalkamera	44	30	44	33	52	40	55
Kassettenrekorder	42	36	36	38	38	42	52
tragbare Spielkonsole	41	50	33	53	39	45	29
externer DVD-Player	38	40	36	44	41	35	34
Walkman, Discman	30	25	23	28	31	28	38
UMTS-Handy/-Datenübertragungskarte	23	26	18	23	24	22	22
Videorekorder	15	14	17	20	17	12	14
Fernsehgerät mit Flachbildschirm	10	14	9	11	11	11	6
Mini-Disc-Rekorder	8	3	8	7	6	12	10
Plattenspieler	4	6		6	2	7	2

JIM-Studie 2008, Angaben in Prozent

Computer- und Konsolenspiele

97 Prozent der 12- bis 19-Jährigen beschäftigen sich mindestens einmal im Monat mit einem Computer. Unterschiede hinsichtlich Geschlecht, Alter oder Bildungshintergrund gibt es im Gegensatz zur ersten Erhebung aus dem Jahr 1998 so gut wie nicht mehr.

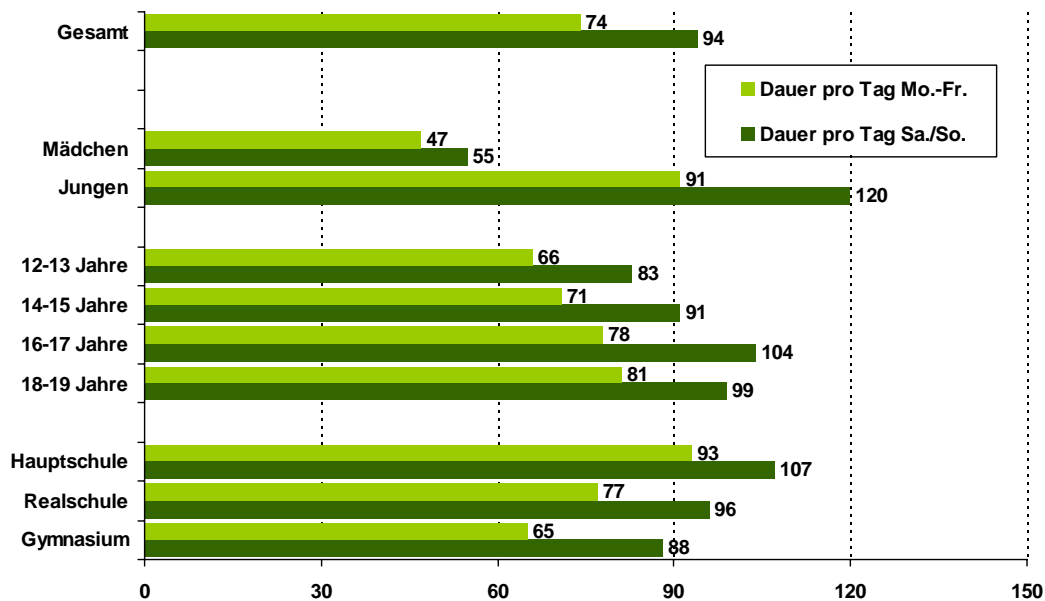
Zu den regelmäßigen Nutzern, die sich mindestens mehrmals pro Woche dem Computer zuwenden, zählen aktuell 89 Prozent. Jungen (91 %) nutzen den Computer mit dieser Intensität etwas häufiger als Mädchen (87 %). Bei den Offline-Tätigkeiten am Computer (mind. mehrmals pro Woche) steht das Arbeiten für die Schule an erster Stelle (38 %), es folgen Computerspiele (31 %) und das Schreiben von Texten (28 %). Jungen und Mädchen unterscheiden sich im Umgang mit dem Computer nach wie vor hauptsächlich bei den Computerspielen – während bei den Jungen fast die Hälfte mindestens mehrmals pro Woche spielt, sind es bei den Mädchen nur 13 Prozent.

Computer- und Konsolenspiele spielen vor allem im Alltag männlicher Jugendlicher eine bedeutsame Rolle. So besitzen 60 Prozent der Jungen und jungen Männer eine Spielkonsole für Computer oder Fernsehgerät (Mädchen: 29 %, Gesamt: 45 %), 49 Prozent haben eine tragbare Spielkonsole (Mädchen: 33 %, Gesamt: 41 %). Entsprechend unterschiedlich gestaltet sich auch der konkrete Umgang von Mädchen und Jungen. Mit Spielkonsolen beschäftigen sich 41 Prozent der Jungen aber nur 11 Prozent der Mädchen mindestens mehrmals pro Woche (Gesamt: 26 %). Jugendliche an Gymnasien zählen weniger zu den regelmäßigen Konsolenspielern (21 %) als Haupt- und Realschüler (je 32 %). Aber: Selbst bei den Jungen zählen 27 Prozent zu den Nicht-Nutzern, bei den Mädchen sind es fast doppelt so viele (52 %).

Ganz ähnlich sieht es bei Computerspielen aus, auch hier ist der Anteil der regelmäßigen Nutzer bei Jungen (47 %) fast viermal so hoch wie bei Mädchen (13 %, gesamt: 30 %). Die Hälfte der Mädchen, aber nur ein Fünftel der Jungen, spielt nie. Im Altersverlauf steigt der Anteil der Nicht-Nutzer von 21 Prozent bei den 12- bis 13-Jährigen auf 47 Prozent bei den 18- bis 19-Jährigen an. Die Bildungsgruppen weisen kaum Unterschiede auf.

Die durchschnittliche Nutzungsdauer für Konsolen- bzw. Computerspiele liegt nach Schätzung der Jugendlichen an einem durchschnittlichen Werktag (Mo-Fr) bei 58 Minuten, am Wochenende (Sa-So) wird etwas länger gespielt (74 Minuten). Jungen spielen im Schnitt dreimal so lange wie Mädchen. Betrachtet man nur die **Gruppe der Spieler**, so erhöht sich die tägliche Nutzungsdauer um 15 bis 20 Minuten, die Jungen spielen nun nur noch doppelt so lange wie die Mädchen.

Computer-/Konsolenspiele: - Nutzungsdauer der Spieler -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Minuten

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-Spielen, n=948

Onlinespiele

Inzwischen zählen mit 97 Prozent so gut wie alle 12- bis 19-Jährigen zum Kreis derer, die zumindest selten das Internet nutzen. Der Anteil ist bei Jungen (96 %) und Mädchen (98 %) nahezu gleich hoch und auch zwischen den Altersgruppen gibt es kaum noch Unterschiede (12-13 Jahre: 93 %, 18-19 Jahre: 99 %). Fast alle Jugendlichen (96 %) haben zuhause Zugang zum Internet, die Hälfte kann vom eigenen Zimmer aus im WWW surfen. 62 Prozent aller 12- bis 19-Jährigen gehen täglich online, weitere 22 Prozent mehrmals pro Woche. Jungen und Mädchen unterscheiden sich hier kaum, mit zunehmendem Alter der Jugendlichen steigt die Nutzungshäufigkeit des Internet dann deutlich an.

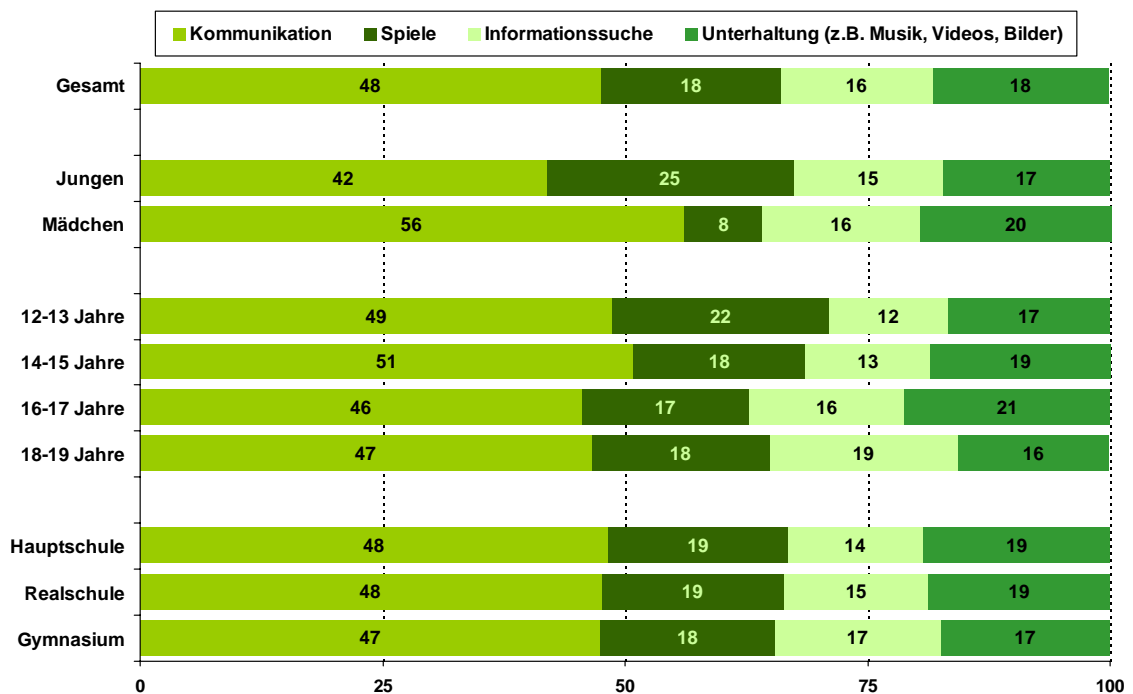
Nach eigener Schätzung verbringen die Internetnutzer pro Tag (Mo-Fr) 120 Minuten im Internet (Jungen: 127 Min., Mädchen: 113 Min.) – fast genauso lang nutzen die Jugendlichen nach eigener Einschätzung das Fernsehen.⁵ Die Jüngsten (12-13 Jahre: 84 Min.) sind noch deutlich kürzer online als die Ab-14-Jährigen (14-15 Jahre: 130 Min., 16-17 Jahre: 137 Min., 18-19 Jahre: 127 Min.). Jugendliche mit geringer formaler Bildung weisen mit

⁵ Die eigene Fernsehnutzung schätzen die 12- bis 19-Jährigen insgesamt auf 122 Minuten am Tag. Der Vergleich dieser Selbsteinschätzung mit den Messungen der GfK-Fernsehforschung zeigt, dass die tatsächlich gemessene Fernsehnutzung (Mo-Fr) der 12-bis 19-Jährigen im Jahr 2007 mit 98 Minuten pro Tag geringer ausfällt. Diese Abweichung dürfte vor allem durch die hohe Bedeutung, die das Fernsehen

154 Minuten eine sehr viel ausgeprägtere Internetnutzung auf als Realschüler (124 Min.) oder Gymnasiasten (107 Min.). Im Vergleich zum Vorjahr sind die Internetnutzer sechs Minuten länger online, wobei für diesen Anstieg ausschließlich die Mädchen (+ 16 Min.) verantwortlich sind (Jungen: - 3 Min.).

Bittet man die Jugendlichen, die Zeit, die sie im Internet verbringen, den Rubriken „Kommunikation“ (E-Mail, Messenger, Chat, Communities), „Spiele“, „Information“ und „Unterhaltung“ (Musik, Videos, Bilder) zuzuordnen, so entfällt die eine Hälfte der Onlinenutzung auf Kommunikation, die andere Hälfte verteilt sich annähernd gleich auf die anderen drei Bereiche. Während Jungen und Mädchen mehr oder weniger gleich große Anteile ihrer Nutzung für Recherche/Informationssuche und Unterhaltungsangebote aufwenden, entfällt bei den Jungen ein Viertel der Onlinenutzung auf Spiele – bei Mädchen sind es gerade einmal acht Prozent. Diese verbringen anteilig (56 %) mehr Zeit mit der Nutzung kommunikativer Inhalte als Jungen und junge Männer (42 %). Ansonsten zeigt sich die inhaltliche Verteilung der Onlinenutzung sowohl gegenüber dem Alter als auch der Schulbildung der Jugendlichen erstaunlich stabil.

Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.171

für die Jugendlichen nach wie vor hat, begründet sein. Dies dürfte analog auch für die in der JIM-Studie

Lieblingsspiele

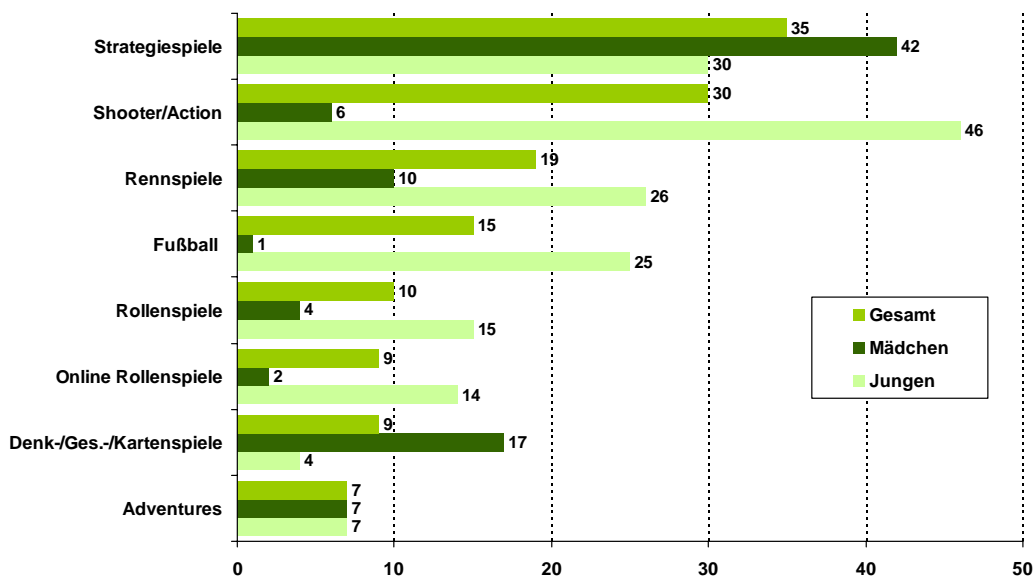
Die Frage nach den liebsten Spielen (hier konnten bis zu drei Nennungen abgegeben werden) zeigt eine sehr breite Palette an verschiedensten Vertretern unterschiedlichster Genres. Betrachtet man zunächst die Nennungen konkreter Einzeltitel, so führt bei den spielenden Mädchen mit 36 Prozent „Die Sims“ die Liste der liebsten Spiele mit Abstand an. Neun Prozent nennen „Solitär“, sechs Prozent „Singstar“ und jeweils fünf Prozent „Super Mario“ und „Abenteuer auf dem Reiterhof“. Bei den Jungen fällt die Titelnennung vielfältiger aus: So geben 19 Prozent eine Ausgabe des Fußballspiels „FIFA“ an, jeweils 16 Prozent nennen „Need For Speed“ oder das nicht unumstrittene Action-Spiel „Grand Theft Auto“ (GTA). Für 14 Prozent zählt „Counter Strike“ zu den liebsten Spielen, für neun Prozent das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“. Nicht ganz so häufig werden von den Jungen „Call of Duty“ (6 %), „Age of Empires“ und „Warcraft“ (jeweils 5 %) genannt.

Aufgrund mangelnder Trennschärfe ist eine Kategorisierung der Antworten ein schwieriges Unterfangen, kann aber doch gewisse Präferenzen deutlich machen. So geben insgesamt ein Drittel der Computerspieler Strategiespiele (z.B. „Die Sims“, „Age of Empires“) an, die nicht nur Mädchen sondern auch Jugendliche mit höherer Bildung ansprechen (Gymnasium: 41 %, Hauptschule: 28 %). Drei von zehn Jugendlichen geben ein Shooter- bzw. Action-Spiel an (z.B. „GTA“, „Counterstrike“, „Call of Duty“), ein Genre, das Mädchen nur in Ausnahmen anspricht. Von Jungen und jungen Männern ebenfalls favorisiert werden Spiele aus den Bereichen Motorsport und Fußball sowie Online-Rollenspiele⁶, die man im Verbund mit zahlreichen anderen, räumlich verteilten Online-Nutzern spielt (z.B. „World of Warcraft“).

von den Jugendlichen angegebene Internetnutzung gelten.

⁶ sogenannte MMORPG-Spiele (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

Liebste Computerspiele - bis zu drei Nennungen -



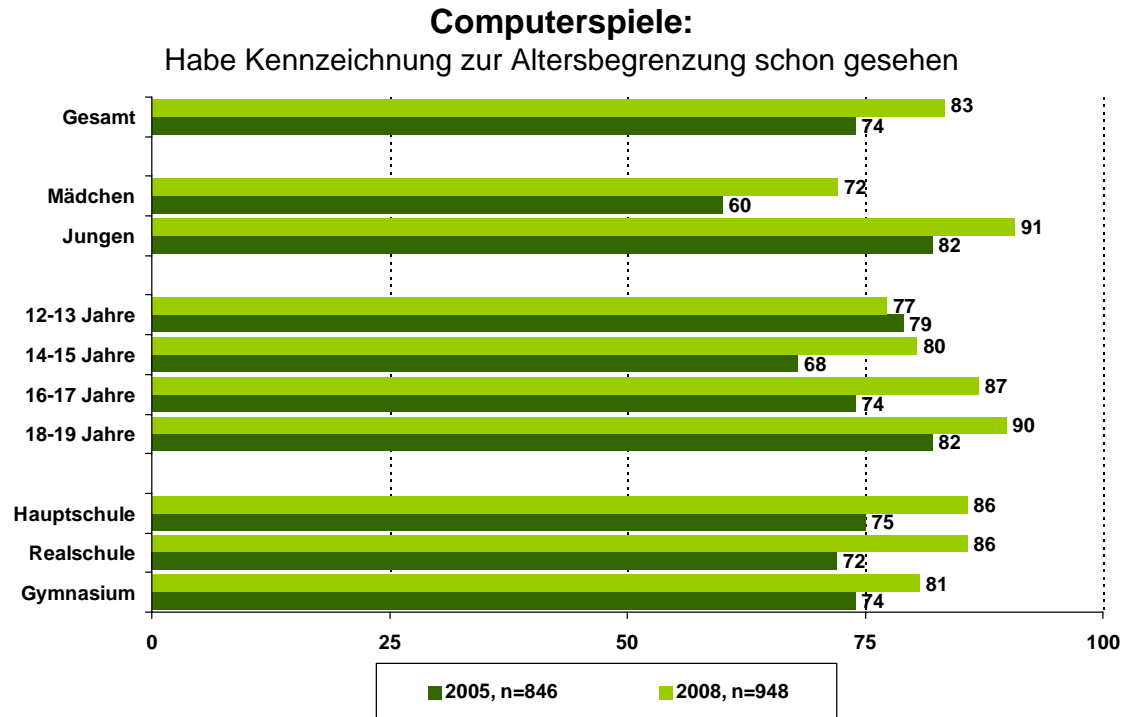
Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: PC-/Konsolenspielnutzung zumindest selten, n=948

Altersbegrenzungen bei Computer- und Konsolenspielen

Das Jugendschutzgesetz sieht in § 14 eine Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen anhand von fünf Alterseinstufungen vor.⁷ Fast allen jugendlichen Computerspielern ist diese Einstufung bekannt, wobei 83 Prozent diese Kennzeichnungen schon selbst gesehen haben (Mädchen: 72 %, Jungen: 91 %) und 15 Prozent nur wissen, dass es sie gibt (Mädchen: 25 %, Jungen 9 %). Damit hat sich die persönliche Auseinandersetzung mit der Altersbegrenzung im Vergleich zur JIM-Studie aus dem Jahr 2005 deutlich erhöht. Allerdings lässt sich dieser Erkenntnisgewinn erst bei den ab-14-jährigen Spielern beobachten.

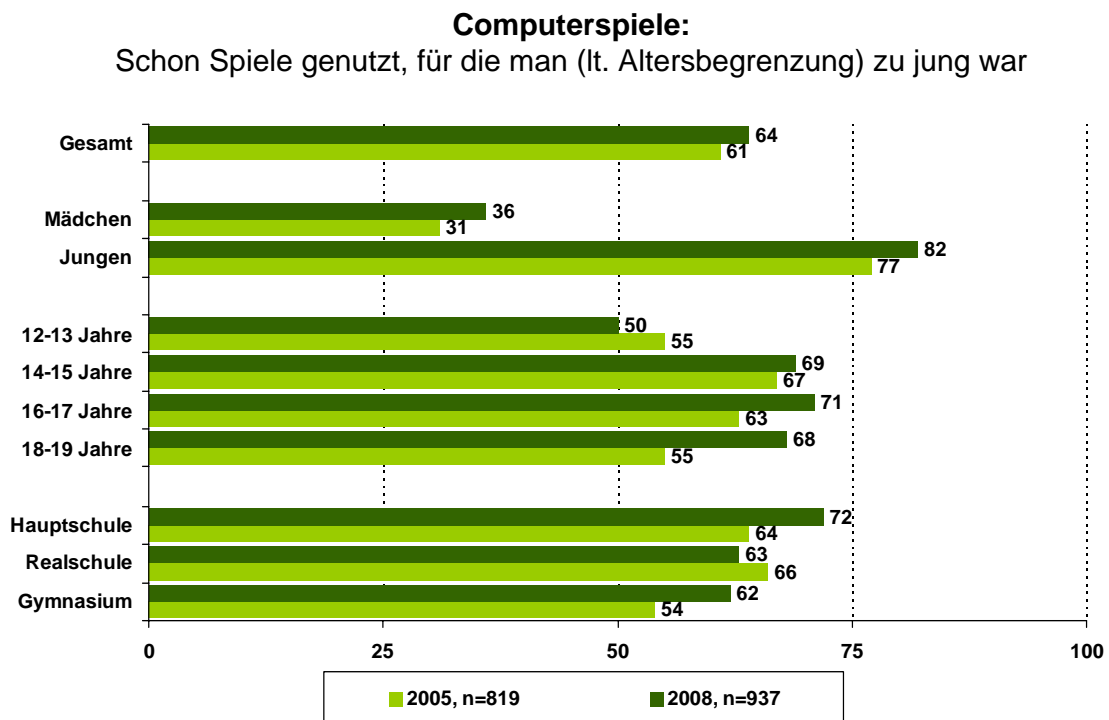
⁷ Diese lauten „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab 6 Jahren“, „Freigegeben ab 12 Jahren“, „Freigegeben ab 16 Jahren“ und „Keine Jugendfreigabe“. Für weitere Informationen zum Verfahren und zum Gesetzestext siehe http://www.usk.de/90_Die_Alterkennzeichen.htm (28.10.2008).



Quelle: JIM 2008, JIM 2005, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von PC-/Konsolenspielen

Die Alterskennzeichnungen auf Computer- und Konsolenspielen umgangen bzw. schon einmal Spiele gespielt, für die man eigentlich noch zu jung ist, haben mit 64 Prozent die Mehrheit der Spieler (2005: 61 %). Vor allem Jungen, aber auch die Ab-14-Jährigen und Jugendliche mit geringer formaler Bildung gehen über die Vorgaben der Jugendschützer stärker hinweg. Im Vergleich zu 2005 scheinen sich (noch) weniger Jugendliche den Alterskennzeichnungen verpflichtet zu fühlen.



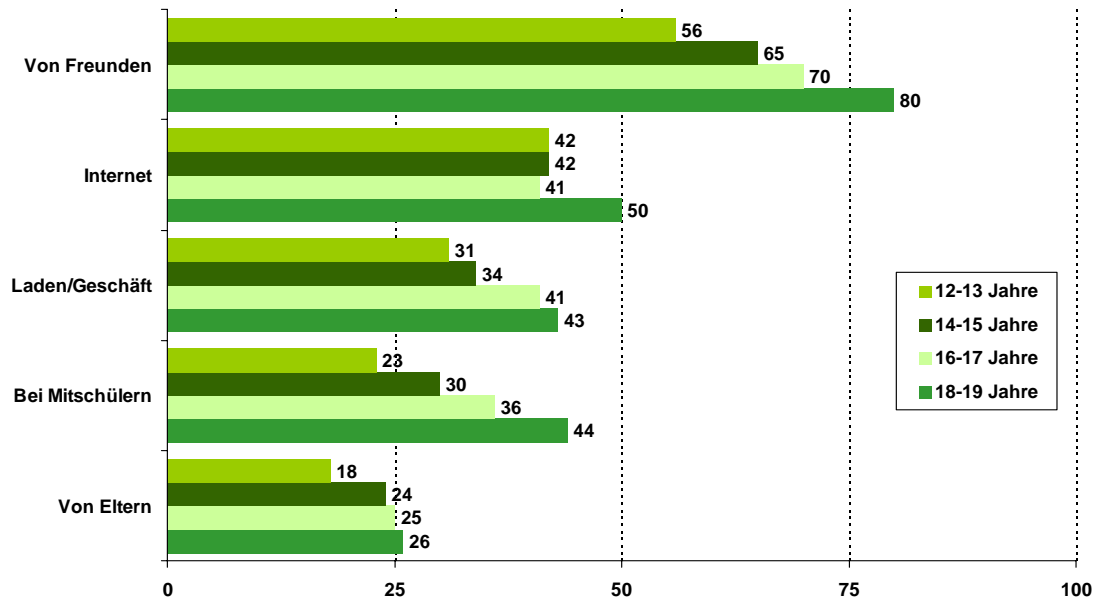
Quelle: JIM 2008, JIM 2005, Angaben in Prozent Basis: Nutzer von PC-/Konsolenspielen, denen Altersbegrenzungen bekannt sind

Der Zugang zu Spielen, für die die Nutzer eigentlich zu jung sind, wird von drei Vierteln der Jugendlichen⁸ (Mädchen: 73 %, Jungen: 76 %) als sehr einfach bzw. einfach beschrieben. Die 12- bis 13-Jährigen schätzen die Beschaffung von Spielen mit Altersbegrenzung nur zu 55 Prozent als sehr einfach/einfach ein, mit zunehmendem Alter steigt diese Beurteilung naturgemäß an (14-15 Jahre: 74 %, 16-17 Jahre: 87 %, 18-19 Jahre: 89 %). Auffällig ist auch, dass deutlich weniger Hauptschüler (58 %) als Gymnasiasten (83 %) die Möglichkeit sehen, sehr einfach/einfach an Spiele zu kommen, für die man eigentlich noch zu jung ist.

Als mögliche Bezugsquellen nennen die Jugendlichen in erster Linie die Freunde (67 %), das Internet (44 %) oder den Handel (37 %). Ein Drittel spekuliert, dass Mitschüler hier „helfen“ könnten, ein Viertel würde sich aber auch an die Eltern wenden. Interessant ist, dass trotz der breiten öffentlichen Diskussion im Vergleich zu 2005 Freunde (+ 10 PP), der Handel (+ 8 PP) und die Eltern (+ 5 PP) häufiger genannt werden.

⁸ Basis: Nutzer von PC-/Konsolenspielen, denen Altersbegrenzungen bekannt sind.

Woher glauben Jugendliche, altersbeschränkte PC-Spiele beziehen zu können?



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-Spielen, denen Altersbegrenzungen bekannt sind, n=937

Um eine Größenordnung darüber zu erhalten, welchen Verbreitungsgrad besonders gewalthaltige Spiele bei den Spielern insgesamt haben, wurden die 12- bis 19-Jährigen auch hier um ihre Einschätzung gebeten, wie hoch der Anteil der Freunde ist, der sich mit solchen Spielen beschäftigt.⁹ Bezogen auf alle 12- bis 19-Jährigen Spieler, geben 18 Prozent an, dass die meisten der Freunde besonders bedenkliche Spiele nutzen würden (Jungen: 26 %, Mädchen: 5 %, Hauptschüler: 22 %, Gymnasiasten: 15 %). Weitere 17 Prozent meinen, dass dies auf etwa die Hälfte der Freunde zuträfe (Jungen: 20 %, Mädchen: 12 %, Hauptschüler: 20 %, Gymnasiasten: 15 %). Bei einem Drittel der jugendlichen Spieler haben besonders gewalthaltige Spiele im Freundeskreis so gut wie keine Bedeutung, allerdings sehr viel häufiger bei Mädchen (47 %) als bei Jungen (20 %).

⁹ „Im Moment wird ja über besonders brutale bzw. besonders gewalthaltige Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele diskutiert. Was meinst du, wie viele deiner Freunde nutzen solche besonders brutalen Spiele: Sind das die meisten deiner Freunde, etwa die Hälfte, weniger als die Hälfte oder praktisch niemand?“

Computerspiele und Medienerziehung

Während in der öffentlichen Diskussion das Thema „Computerspiele“ immer wieder sehr emotional und oft auch kontrovers von der Nutzungsdauer über die Inhalte bis hin zu Verboten diskutiert wird („Computerspiele machen dick, dumm und traurig“), berichten die spielenden Jugendlichen vergleichsweise selten davon, dass dieses Thema innerhalb der Familien Konfliktpotential birgt. Fragt man zunächst auf einer abstrakteren Ebene, ob es bei den Freunden auf Grund des Umgangs mit Computerspielen zu Streitigkeiten mit den Eltern kommt, so bestätigen nur sechs Prozent, dass dies bei einem Großteil der eigenen Freunde der Fall ist.¹⁰ Jeder Zehnte meint, dass dies auf etwa die Hälfte der Freunde zutrifft. 48 Prozent geben an, dass so gut wie keiner der Freunde bezüglich des Umgangs mit Computerspielen Auseinandersetzungen mit den Eltern hat.

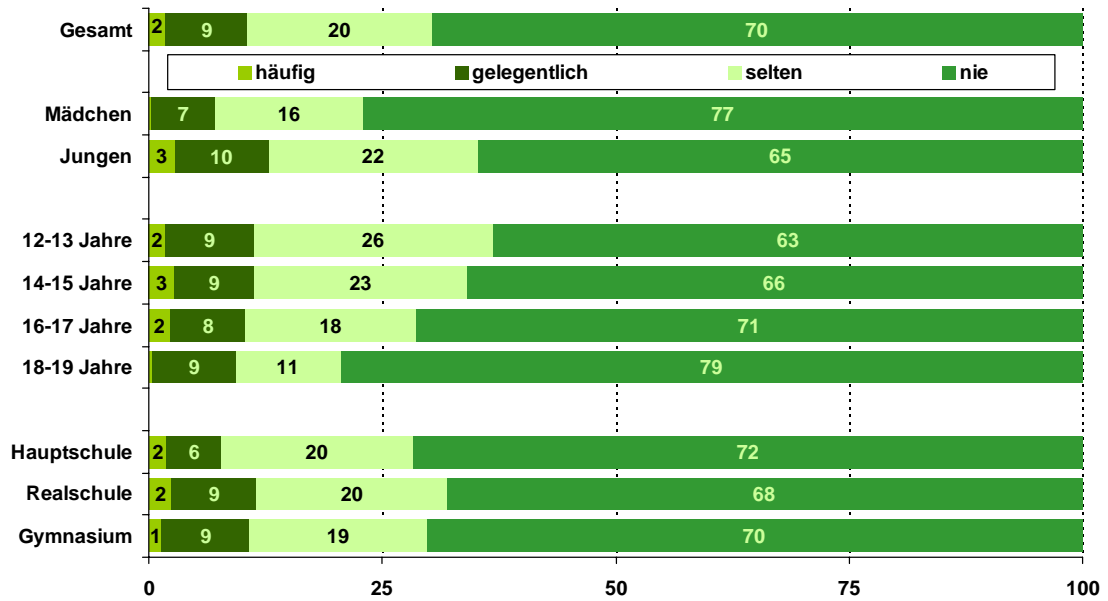
Wird die Frage dann konkreter nach den eigenen Erfahrungen zum Thema „Computerspiele und Eltern“ gestellt, dann geben 70 Prozent der Computerspieler an, nie mit ihren Eltern über Computerspiele zu streiten, weniger Jungen (65 %) als Mädchen (77 %), die Jüngeren etwas seltener als die Älteren (12-13 Jahre: 63 %, 18-19 Jahre: 79 %). Zumindest gelegentlich führen Computerspiele bei 11 Prozent der Spieler zu Problemen mit den Eltern, bei Jungen (13 %) allerdings doppelt so häufig wie bei Mädchen (7 %). Alter und Bildungshintergrund spielen hier kaum eine Rolle. Kern der häuslichen Diskussionen und Streitigkeiten bildet dann nahezu ausschließlich die Nutzungsdauer – die Inhalte der Computerspiele werden nur in den seltensten Fällen thematisiert.¹¹

Diese Antworten erwecken zunächst den Eindruck, als ob Eltern sich nur sehr rudimentär mit der Spielnutzung ihrer Kinder auseinandersetzen würden. Andererseits bestünde die Möglichkeit, dass es zwischen Jugendlichen und ihren Eltern mehr oder weniger verbindliche Regeln gibt, um immer neuen Diskussionen und Streitigkeiten vorzubeugen. Allerdings hat aber nur ein Viertel der Computerspieler mit den Eltern Vereinbarungen bezüglich der Inhalte von Computerspielen getroffen, knapp ein Drittel berichtet von Absprachen hinsichtlich der Spieldauer. Jungen werden hinsichtlich der Inhalte der Spiele etwas stärker reglementiert als Mädchen und vor allem für Computerspieler unter 14 Jahren scheint es einen Regelkanon zu geben. Insgesamt betrachtet hat aber die Mehrheit der Spieler freie Hand und entscheidet weitgehend selbst über Auswahl der Spiele und die Spieldauer. Hier zeigt sich ein deutliches Defizit in der Medienbildung der Eltern.

¹⁰ „Manche Jugendliche haben ja wegen der Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele auch Probleme mit ihren Eltern, weil z.B. zu viel gespielt wird. Was meinst Du, wie viele Deiner Freunde haben zumindest ab und zu mal Probleme mit ihren Eltern wegen solcher Spiele: Sind das die meisten, etwa die Hälfte, weniger als die Hälfte oder praktisch niemand?“

¹¹ „Und geht es dabei eher darum, wie lange Du spielst, oder eher darum, welche Spiele Du spielst?“

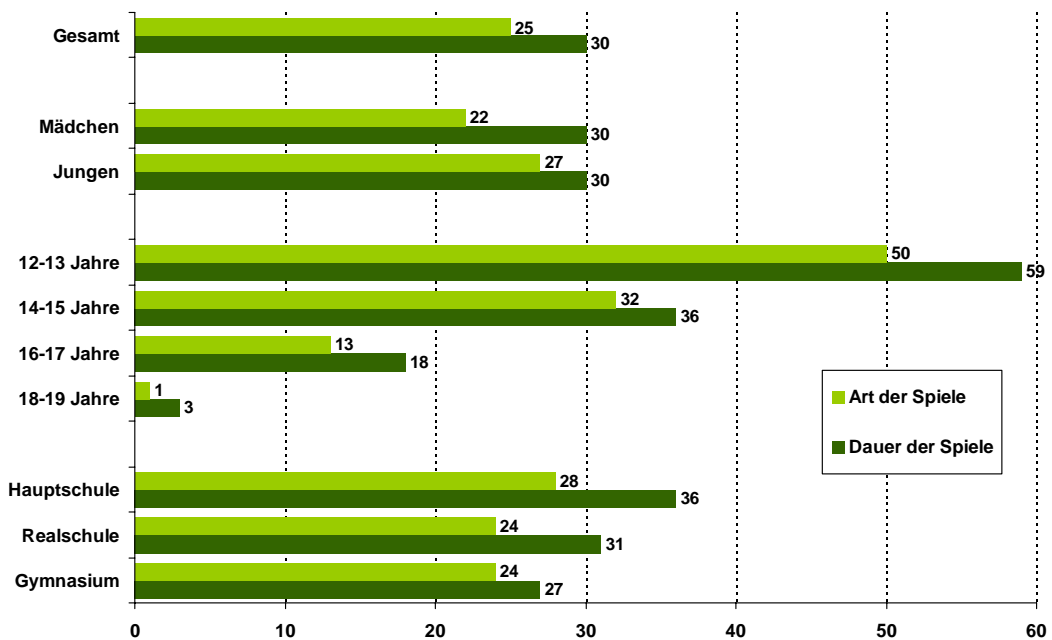
Computer-/Konsolenspiele: Probleme mit den eigenen Eltern



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von PC-/Konsolenspielen, n=948

Computer-/Konsolenspiele: Absprache mit Eltern über die Nutzung

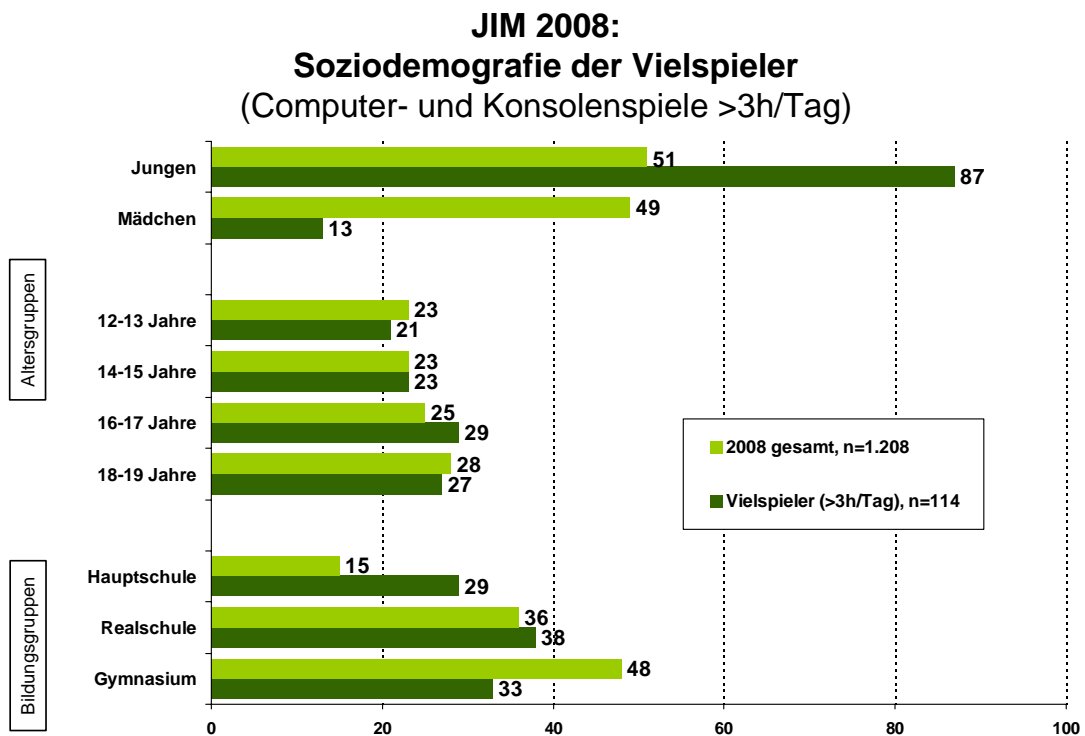


Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von PC-/Konsolenspielen, n=948

Exkurs I: Vielspieler

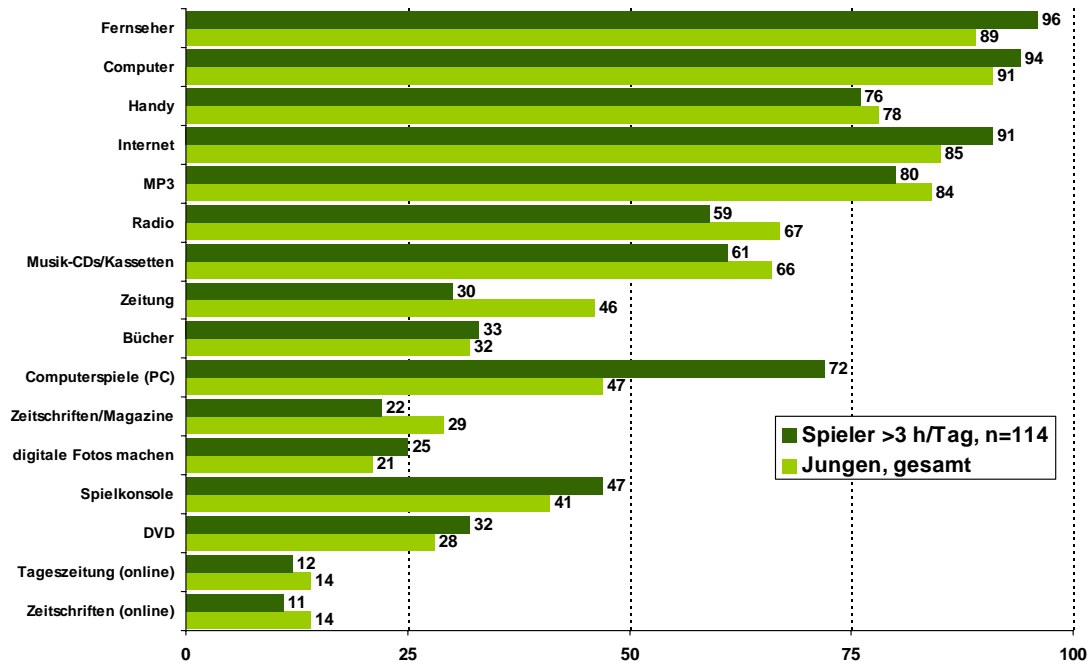
Jugendliche Computerspieler (Offline-, Online- und Konsolenspiele) wenden durchschnittlich 74 Minuten am Tag für das Spielen auf. In der öffentlichen Diskussion wird gerade der Zeitfaktor als problematisch diskutiert. Inwieweit sich die exzessive Nutzung von Computerspielen auf den Alltag von Jugendlichen auswirkt, wird bei der Analyse der **Vielspieler**, also derjenigen Spieler, die nach eigenen Angaben mehr als drei Stunden täglich Computerspielen nachgehen, deutlich. Insgesamt zählen neun Prozent der 12- bis 19-Jährigen zu den Vielspielern, bei den Jungen und jungen Männern sind es 16 Prozent (Mädchen: 3 %). Vielspieler sind zu 87 Prozent männlich, auch sind Jugendliche mit einem niedrigeren Bildungsniveau deutlich überrepräsentiert.



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Vergleicht man die Vielspieler mit den Jungen insgesamt – auf den Vergleich zu allen Jugendlichen wird aufgrund des hohen Anteils an Jungen und jungen Männern verzichtet – bezüglich der Nutzung anderer Medien, so zeigt sich, dass die Vielspieler neben der häufigen Nutzung von Computer/Internet und Spielkonsole auch eine überdurchschnittliche Zuwendung zu Fernseher und DVDs aufweisen. Weniger häufig als der Durchschnitt der Jungen beschäftigen sich die Vielspieler mit den eher „klassischen“ Medien wie Zeitung, Zeitschriften oder Radio. Auch Tonträger (CDs/Kassetten, MP3) werden weniger häufig genutzt. Keinen Unterschied gibt es bei der Häufigkeit des Lesens.

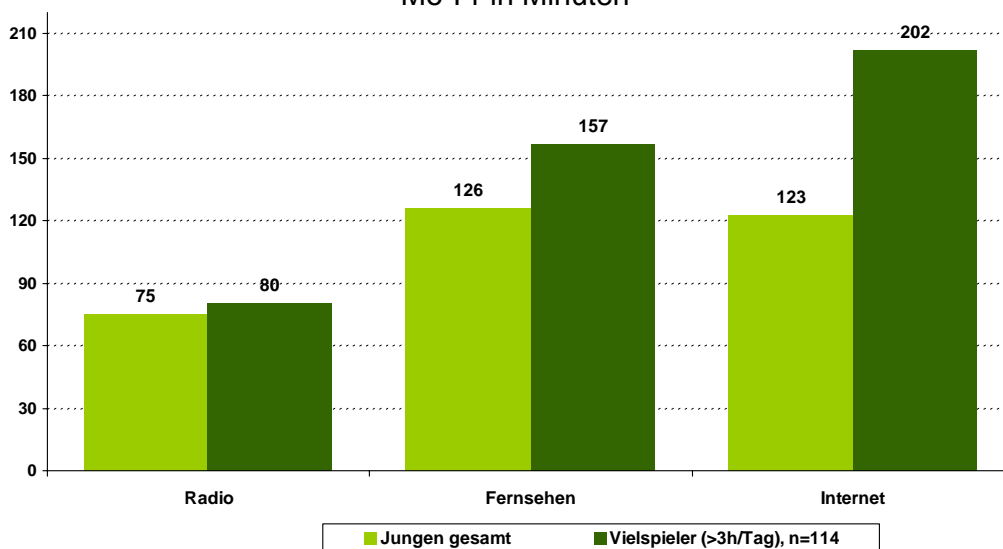
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008 - Auswahl täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Entsprechend der höheren Nutzungsfrequenz weisen Vielspieler auch bei der Nutzungsdauer von Fernseher und Internet überdurchschnittliche Werte auf. So sehen Vielspieler an einem durchschnittlichen Tag eine halbe Stunde länger fern als Jungen insgesamt, beim Internet liegt die Nutzungsdauer sogar 79 Minuten über dem Durchschnittswert von 123 Minuten. Lediglich beim Radio zeigt sich eine vergleichbare Nutzung.

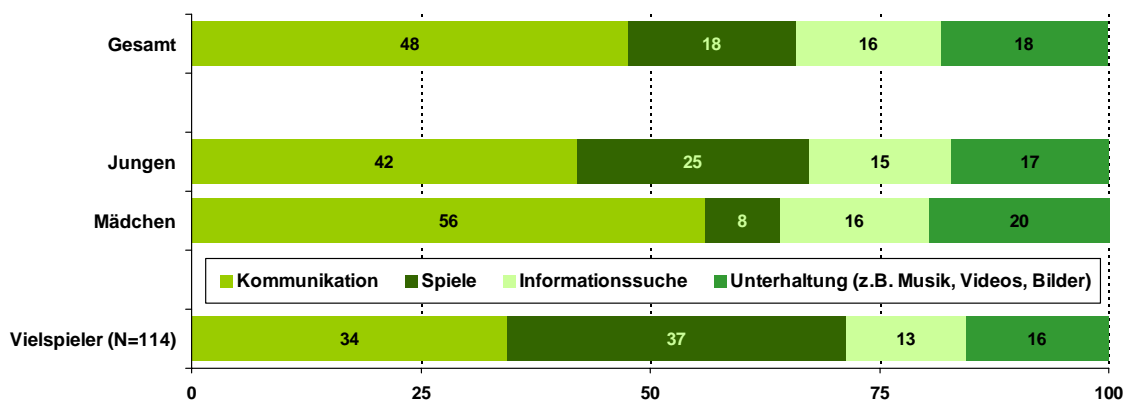
Nutzungsdauer / Tag 2008 Jungen gesamt vs. Vielspieler - Mo-Fr in Minuten -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Minuten

Deutliche Unterschiede treten auch hinsichtlich der inhaltlichen Verteilung der Internetnutzung auf. Während bei den Jugendlichen insgesamt unabhängig vom Geschlecht der größte Teil der Onlinenutzung auf kommunikative Anwendungen (E-Mail, Messenger, Chat, Communities) entfällt, verbringen die Vielspieler erwartungsgemäß die meiste Online-Zeit mit Spielen. Kommunikation im Internet ist aber auch bei Vielspielern bedeutsam und nimmt ein Drittel der Onlinenutzung ein.

Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung



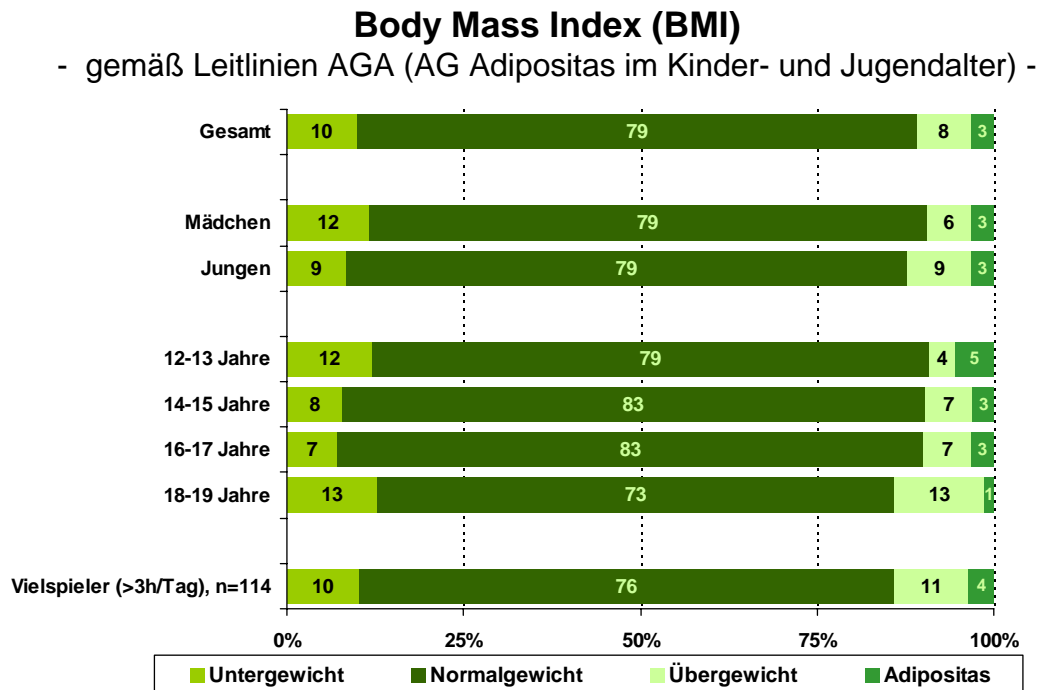
Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.171

Das hohe zeitliche Engagement der Vielspieler legt die Vermutung nahe, dass es hierüber häufiger zu Konflikten mit den Eltern kommen kann. Allerdings gibt über die Hälfte der Vielspieler (57 %) an, dass ihr Faible für Spiele nie zu Problemen mit den Eltern führt. Ein Fünftel hat nur selten Schwierigkeiten und 17 Prozent bekommen gelegentlich Stress mit den Eltern. Nur sechs Prozent geben an, dass das Spielen von den Eltern häufig problematisiert wird. Der Grund für die Auseinandersetzung ist dabei überwiegend die Spieldauer und nur selten die Art der Spielinhalte. Die öffentliche Diskussion um eine mögliche Gefährdung von „Jugendlichen in virtuellen Welten“ hat bislang also kaum Niederschlag im erzieherischen Alltag der Familien gefunden.

Daneben wird die Nutzung von Computerspielen oftmals kausal als Ursache für Übergewicht und Bewegungsmangel bei Jugendlichen angeführt. Geht man dieser Hypothese nach, müssten die Vielspieler von diesem Problem besonders betroffen sein. Allerdings zeigt die Häufigkeit der sportlichen Betätigung der Vielspieler ein anderes Bild: 22 Prozent der Vielspieler treiben täglich Sport und 69 Prozent sind zumindest mehrmals die Woche sportlich aktiv (Jungen insgesamt: 78 %). Auch bei der Betrachtung des Body Mass Index (BMI), also dem Verhältnis von Körpergewicht zu Körpergröße, zeigen sich kaum Auffälligkeiten. Der Anteil der übergewichtigen Jugendlichen ist unter den Vielspielern mit 11 Prozent nur

geringfügig höher als bei Jungen insgesamt (9 %), der Anteil der adipösen Jugendlichen bei Vielspielern ist mit vier Prozent genauso hoch wie beim Durchschnitt aller Jungen (3 %). Anhand der Ergebnisse der JIM-Studie lässt sich also die These, dass Computerspieler sehr viel häufiger an Übergewicht leiden, nicht bestätigen.



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n= 1.208

Exkurs II: Spielertypen

Angesichts der Bandbreite der von Jugendlichen genannten Lieblings-Spiele wird deutlich, dass bei der näheren Betrachtung des Themas „Computer- und Konsolenspiele“ auch nach der Art der Spiele differenziert werden muss. Die unterschiedlichen Genres haben zum Teil völlig andere Spielhandlungen, setzen auf unterschiedliche Formen der Zusammenarbeit und verfolgen andere Spielziele. Auch differiert bspw. die durchschnittliche Spieldauer je nach bevorzugtem Genre. Für die weitere Darstellung wird hier nach Fans von drei verschiedenen Spielen unterschieden, die auch immer wieder im Mittelpunkt der öffentlichen Diskussion stehen: „Counterstrike“ und „Grand Theft Auto“ werden meist als Beispiele für besonders gewalthaltige Spiele angeführt, das Onlinerollenspiel „World of Warcraft“ steht vor allem aufgrund seines fehlenden natürlichen Spielendes in der Kritik.

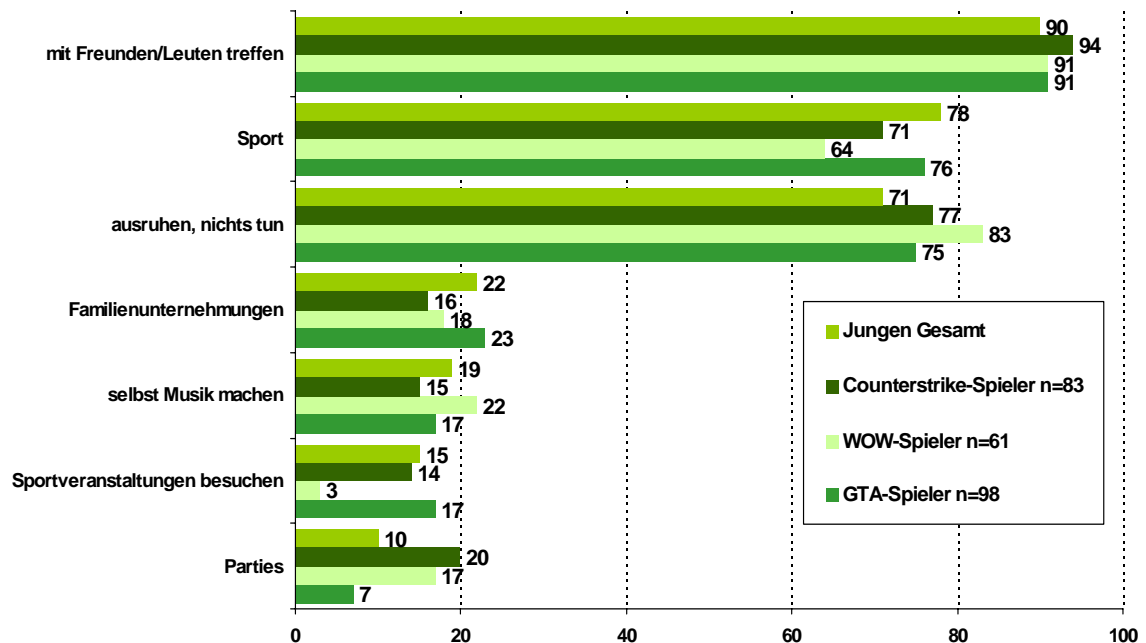
Jugendliche, die diese Spiele jeweils als eines von drei liebsten Spielen genannt haben, werden im Folgenden näher untersucht. Interessant ist hierbei zunächst, dass die Fans dieser drei Spiele nur bedingt Überschneidungen aufweisen. Nur jeder fünfte Fan von „Counterstrike“ (die Fans sind im Schnitt 16,6 Jahre alt) gibt auch „World of Warcraft“ als Lieblingsspiel an, auf „Grand Theft Auto“ entfallen nur sieben Prozent der Nennungen. Bei Jugendlichen die „World of Warcraft“ als Lieblingsspiel (Durchschnittsalter: 16,4 Jahre) nennen, entfällt jede dritte Nennung zu einem von drei Lieblingsspielen auch auf „Counterstrike“, auch bei dieser Gruppe ist „Grand Theft Auto“ eher eine Randerscheinung (7 % der Nennungen). Die etwas jüngeren Fans von „Grand Theft Auto“ (15,6 Jahre) schließlich geben auch kaum andere Lieblingsspiele an – gerade 12 Prozent der Nennungen entfallen auf „Counterstrike“ und nur fünf Prozent auf „World of Warcraft“. Die Präferenzen für eines dieser Spiele sind also offensichtlich sehr spezifisch und dominant ausgeprägt.

Spieler, die als liebstes Spiel „World of Warcraft“ (WOW) angeben, „zocken“ mit 149 Minuten pro Werktag deutlich länger als Counterstrike-Spieler (126 Minuten) oder Anhänger von „Grand Theft Auto“ (GTA) (94 Minuten). Diese drei – exemplarischen – Spielertypen unterscheiden sich auch hinsichtlich anderer Aktivitäten sowohl untereinander als auch vom Durchschnitt der Jungen und jungen Männer insgesamt. Auch hier wird aufgrund des geringen Anteils weiblicher Spielerinnen auf eine Gesamtdarstellung aller Jugendlichen verzichtet.

Was die non-medialen Freizeitaktivitäten betrifft, zeigen sich alle drei Spielertypen sehr kommunikativ, sie treffen sich häufiger mit Freunden als der Durchschnitt aller Jungen. Spieler von WOW zeigen – im Gegensatz zu Counterstrike- und GTA-Spielern, weniger sportliche Aktivitäten und auch Sportveranstaltungen besuchen die Fans dieses Rollenspiels unterdurchschnittlich häufig. Alle drei Spielergruppen scheinen ein größeres Bedürfnis zur Erholung zu haben als die übrigen Jungen. Die Spieler von WOW und Counterstrike unternehmen weniger mit der Familie als GTA-Spieler, die im Durchschnitt liegen. Die Onlinerollenspieler greifen etwas häufiger als die übrigen Jungen zu einem Instrument und machen selbst Musik. GTA- und Counterstrike-Spieler sind dagegen etwas weniger musikalisch. Computerspieler sind auch gesellig – Spieler von Counterstrike und WOW gehen überdurchschnittlich häufig auf Parties, GTA-Spieler liegen leicht unter dem Schnitt.

Non-mediale-Freizeitaktivitäten 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -

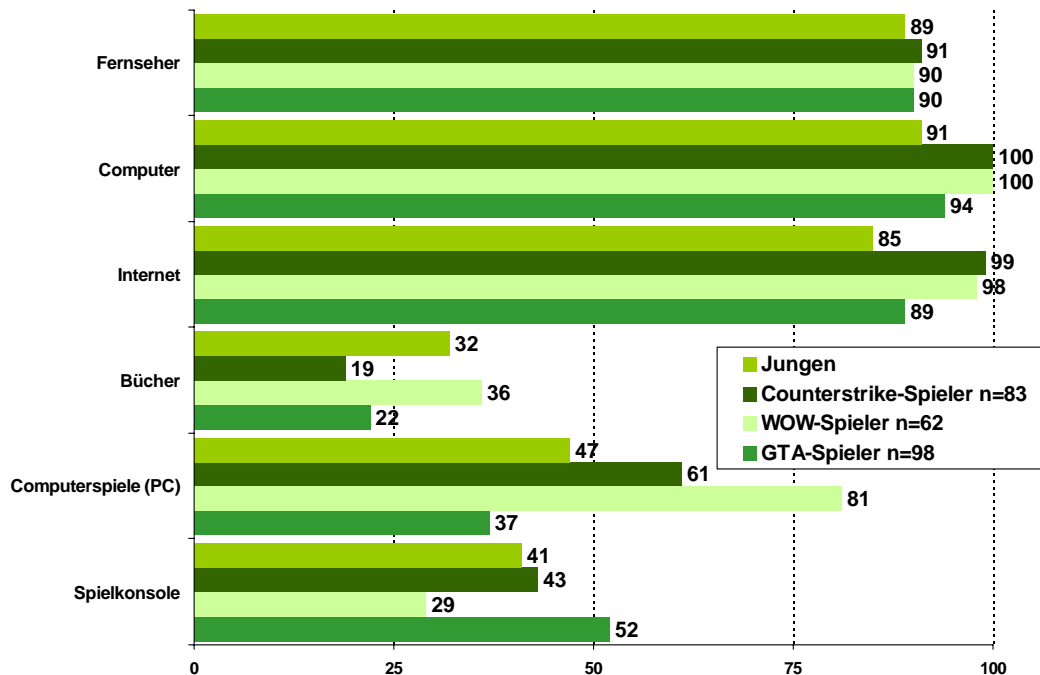


Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Was die Mediennutzung betrifft, haben alle drei Spielertypen einen „normalen“ Fernsehkonsum, neun von zehn dieser Spieler schauen regelmäßig fern. Die Fans von Counterstrike und WOW nutzen regelmäßig Computer und Internet, bei den GTA-Freunden ist dies etwas geringer ausgeprägt. GTA- und Counterstrike-Spieler lesen mit etwa einem Fünftel deutlich weniger häufig als Spieler von WOW, die mit 36 Prozent regelmäßiger Nutzung sogar knapp über dem Durchschnitt der Jungen liegen.

Die Häufigkeit des Computerspielens (täglich/mehrmals pro Woche) ist bei den Anhängern von Counterstrike und WOW-Spieler deutlich höher als im Durchschnitt aller Jungen; GTA-Spieler liegen dagegen deutlich darunter. Etwas anders sieht es bei der Nutzung von Spielkonsolen aus, diese sind für WOW-Fans sehr viel weniger interessant, GTA-Spieler nutzen sie dagegen häufiger. Die Zuwendung zu den Spielmöglichkeiten erklärt sich auch durch die bevorzugten Plattformen der jeweiligen Spiele.

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008 - Auswahl täglich/mehrmals pro Woche -



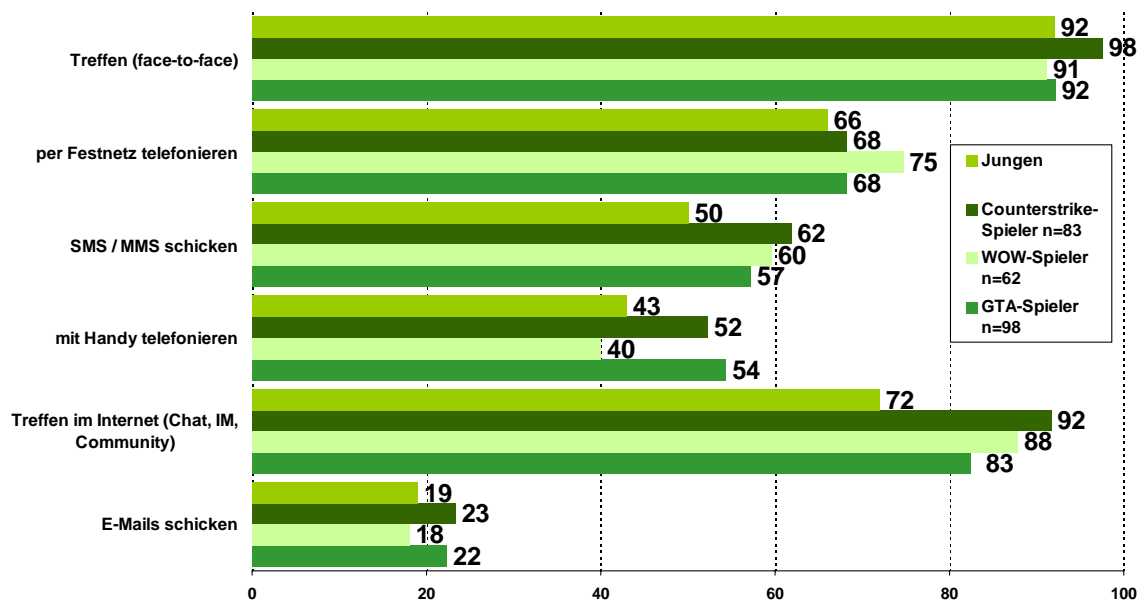
Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Betrachtet man die tägliche Nutzung, so bleibt dieses Muster weitgehend bestehen. Bei allen drei Spielertypen hat nicht das Spielen, sondern der generelle Umgang mit Computern (Spiele und andere Anwendungen) sowie die Nutzung von Internet und Fernsehen die größte Alltagsrelevanz. Dennoch stimmt bedenklich, dass zwei Fünftel der WOW-Spieler sich Tag für Tag mit Computerspielen (on- oder offline) beschäftigen.

Häufig wird argumentiert, Computerspieler würden in virtuellen Welten vereinsamen und den Kontakt zur Außenwelt nur medienvermittelt wahrnehmen. Ein Blick auf das alltägliche Kommunikationsverhalten zu Freunden zeigt, dass die hier vorgestellten Spielertypen gegenüber der Gesamtheit der Jungen vielfältigere Wege für soziale Kontakte nutzen. So treffen sie sich mindestens genauso häufig mit ihren Freunden im richtigen Leben wie andere Jungen auch – die Masse der Spieler scheint sich also in einem aktiven und intakten Freundesumfeld zu bewegen. Stärker als der durchschnittliche Junge schöpfen die hier vorgestellten Spielertypen aber zusätzlich fast alle Formen der elektronischen Kontaktpflege – vor allem via Internet – aus.

Kontakt zu Freunden 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -

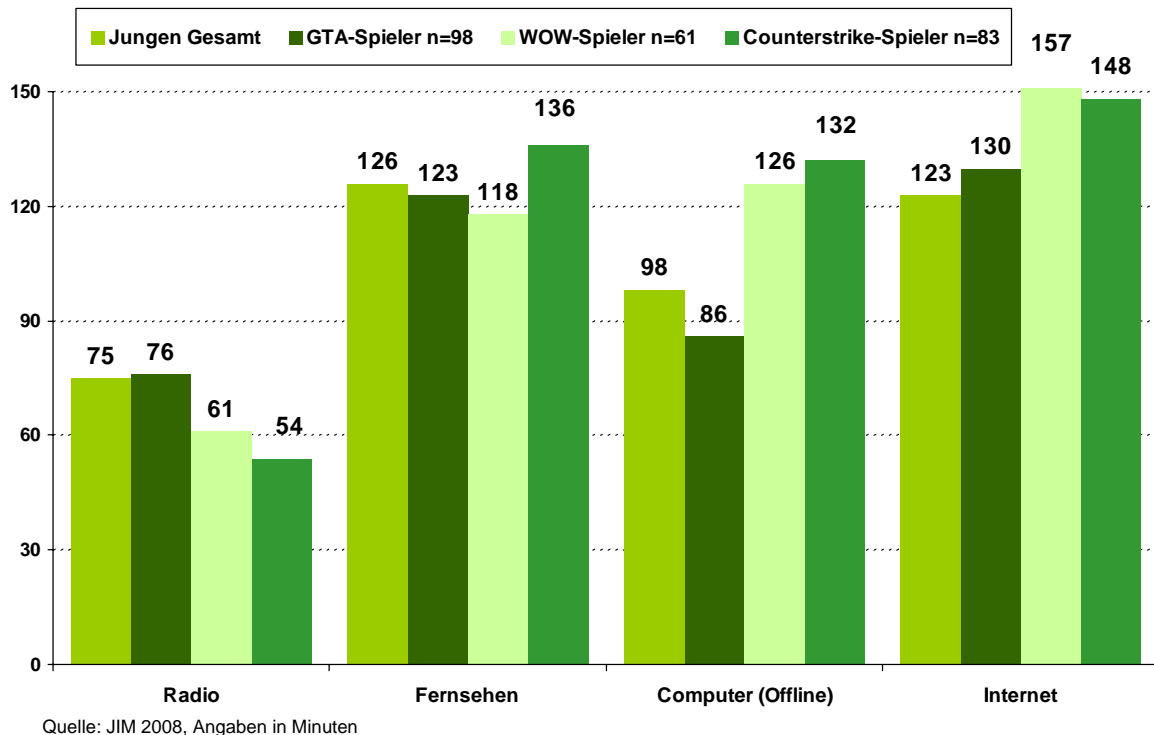


Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

Betrachtet man die Nutzungsdauer für die unterschiedlichen Medien, so zeigt sich, dass die GTA-Spieler sich am wenigsten von den Jungen insgesamt unterscheiden: Sie weisen eine vergleichbare Radio- und Fernsehnutzung und eine etwas geringere Nutzung des Internets auf, den Computer nutzen sie dafür länger. Deutliche Unterschiede zeigen sich bei den WOW-Spielern: Sie hören deutlich weniger Radio, haben einen durchschnittlichen Fernsehkonsum von etwa zwei Stunden, liegen mit über zwei Stunden Computernutzung deutlich über dem Durchschnitt und sind mit 157 Minuten am längsten online. Ein etwas anderes Bild zeigen die Counterstriker, die mit 54 Minuten am wenigsten Radio hören, aber den höchsten Fernsehkonsum und die längste Computernutzung (offline) aufweisen. Auch das Internet nutzen sie sehr intensiv.

Nutzungsdauer / Tag 2008 - Mo-Fr in Minuten -



Fazit

Kinder und Jugendliche können heute auf ein enormes Medienangebot zurückgreifen. Erstmals in der zehnjährigen Geschichte der JIM-Studie zeigt sich, dass Jugendliche eher einen Computer als einen Fernseher besitzen, zum ersten Mal haben mehr als die Hälfte der Jugendlichen einen eigenen Internetanschluss. Aber auch die jüngeren Kinder können zuhause zum größten Teil auf Computer, Internetanschluss und Spielmedien zurückgreifen. Als Offline-Medium dient der Computer als Lernmittel für die Schule, zur Musikknutzung und vor allem für die Jüngeren zum Spielen. Nahezu alle Jugendlichen zählen zu den Internetnutzern und Internet bedeutet für die Generation der 12- bis 19-Jährigen in erster Linie Kommunikation, also die Nutzung von Instant Messenger, E-Mail, Chat und Communities. Weiter wird das Internet zum Spielen, zur Informationssuche und als Unterhaltungsmedium genutzt. Das Spielen ist also nur eine Funktion neben anderen. Computernutzung bedeutet für jüngere Kinder Schule und Spielen, für die Jugendlichen dann eher Internet und damit Kommunikation. Das elektronische Spielen ist weiterhin vor allem ein Thema für Jungen und junge Männer.

Verfolgt man aktuell die Debatte um die Bedeutung des Themas „Computerspiele“, so machen die vorliegenden Zahlen deutlich, dass die Relevanz für die Jugendlichen oft überschätzt wird. Sicher sind virtuelle Spiele für einen bestimmten Teil der Jugendlichen, vor allem der Jungen, ein wichtiger Aspekt ihrer Freizeit. Für die Mehrzahl der Jugendlichen gilt jedoch, dass Computer- und Konsolenspiele eine von mehreren Freizeitaktivitäten sind. Die Frage nach den Freizeitbeschäftigungen zeigt, dass nicht einmal jeder Dritte Jugendliche regelmäßig am Computer spielt und weniger als ein Viertel regelmäßig eine Spielkonsole nutzt. Dies soll natürlich nicht den Blick davor versperren, dass es Spieler mit exzessivem und damit unter verschiedenen Gesichtspunkten gefährdendem Spielverhalten gibt, aber dies ist kein Massenphänomen, hier bedarf es einer differenzierten, in der Frage der viel diskutierten Spielsucht sogar einer individuellen Betrachtung, um diesem Thema gerecht zu werden.

Computer- und auch Konsolenspiele sind immer wieder wegen des jugendgefährdenden Potentials gewalthaltiger Titel in der Kritik. Eine Schlüsselfunktion im Jugendschutz kommt hierbei der Einstufung der Spiele und ihrer Kennzeichnung mit Altersbeschränkungen zu. Dass dieses System nur bedingt greift, zeigt sich in den Angaben der Jugendlichen, die mehrheitlich schon einmal Spiele gespielt haben, für die sie eigentlich zu jung waren. Drei Viertel der Spieler sehen es generell als problemlos an, die Altersbeschränkungen zu umgehen. Neben dem Austausch unter Freunden kommt insbesondere das Internet und der Einzelhandel als Bezugsquelle in Frage. Erstaunlich ist, dass entgegen der öffentlichen Diskussion das Thema „Computerspiele“ aus der Sicht der meisten Jugendlichen zuhause kein Problem darstellt und nur selten Anlass für Auseinandersetzungen mit den Eltern bietet. Dies bedeutet allerdings nicht, dass Computerspiele kein Gegenstand von Absprachen sind. Zumindest bei den 12- bis 13-Jährigen gelten für jeden zweiten Computerspieler Vereinbarungen mit den Eltern hinsichtlich Auswahl der Spiele und Spieldauer. Je älter die Spieler sind, desto weniger häufig gibt es ein Reglement. Insgesamt betrachtet bedeutet dies aber auch, dass die Mehrheit der Eltern keinerlei Regeln für den Umgang mit Computerspielen getroffen hat. Und wenn, geht es hierbei überwiegend um die Dauer der Spiele, nicht deren Inhalte. Die Verbreitung von Spielen unter Jugendlichen, die eigentlich nicht für diese Altersstufen gedacht sind, zeigt, dass hierbei die Eltern und das Umfeld der Jugendlichen stärker gefordert sind. Wenn in vielen Familien bereits die bestehenden, strengen Jugendschutzvorschriften nicht umgesetzt sind, laufen weitergehende Forderungen ins Leere. Zumal auf einem globalen Markt Vertriebshemmnisse und Verbote leicht umgangen werden können. Hier kommt der Diskussion um die Spielinhalte und damit einer Wertedebatte in der Familie, in der Schule und im Freundeskreis eine umso höhere Bedeutung zu. Hier ist ein deutlicher Informationsbedarf für Eltern gegeben.