

2008 / Nr. 3

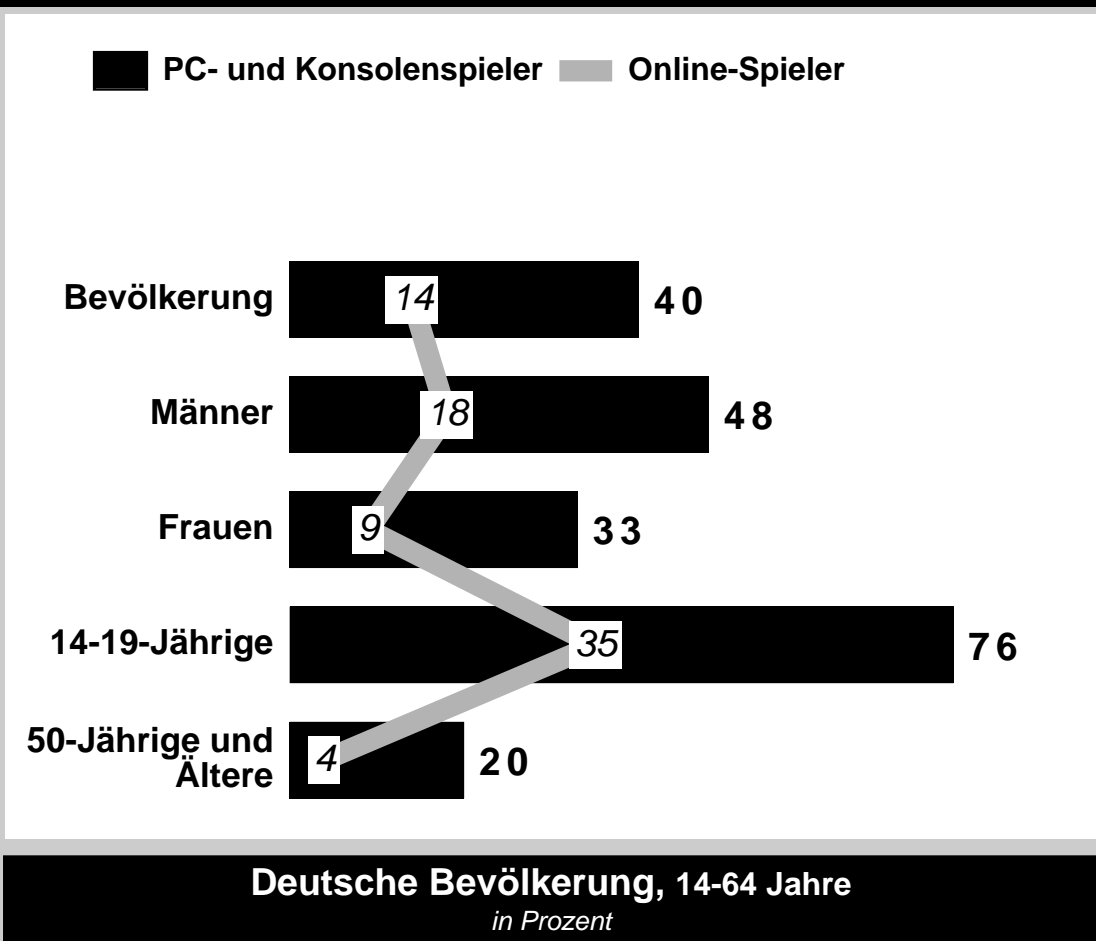
COMPUTERSPIELE Am beliebtesten sind Denkspiele

Der Computer als Spielpartner - für die junge Generation ist das inzwischen selbstverständlich. 76 Prozent der 14- bis 19-Jährigen spielen mehr oder weniger regelmäßig am PC oder an einer Spielekonsole. Insgesamt umfasst der Kreis der PC- und Konsolenspieler 40 Prozent der Bevölkerung. Dieses Hobby reizt vor allem Männer: 48 Prozent der Männer, 33 Prozent der Frauen spielen am PC oder an der Konsole.

www.ifd-allensbach.de
Porträt des Instituts - Leistungsspektrum - Aktuelle Studien

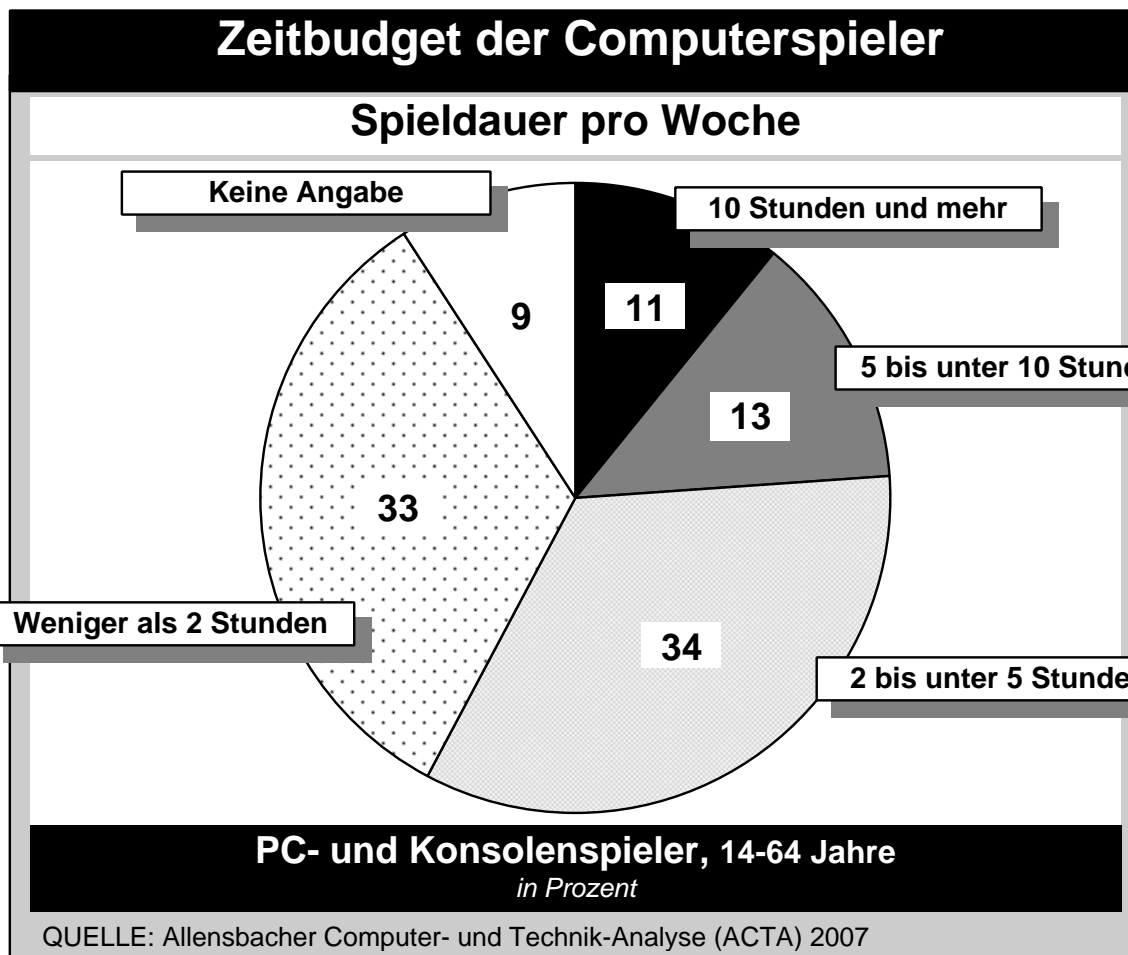
Belege an
INSTITUT FÜR DEMOSKOPIE ALLENSBACH, 78472 Allensbach am Bodensee

Bildschirmspieler



QUELLE: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse (ACTA) 2007

In der öffentlichen Diskussion des Phänomens "Computerspiele" wird immer wieder auf deren Suchtpotential hingewiesen. Für die Mehrheit der Spieler ist das aber offenbar kein Problem. 67 Prozent von ihnen verbringen allenfalls bis zu fünf Stunden in der Woche spielend vor dem Computer. 11 Prozent der Spieler versinken allerdings auch deutlich länger (10 Stunden und mehr pro Woche) in einer der virtuellen Computerspielwelten. Von den Unter-20-Jährigen kommt mehr als jeder fünfte Spieler (21 Prozent) auf mindestens 10 und mehr Stunden.

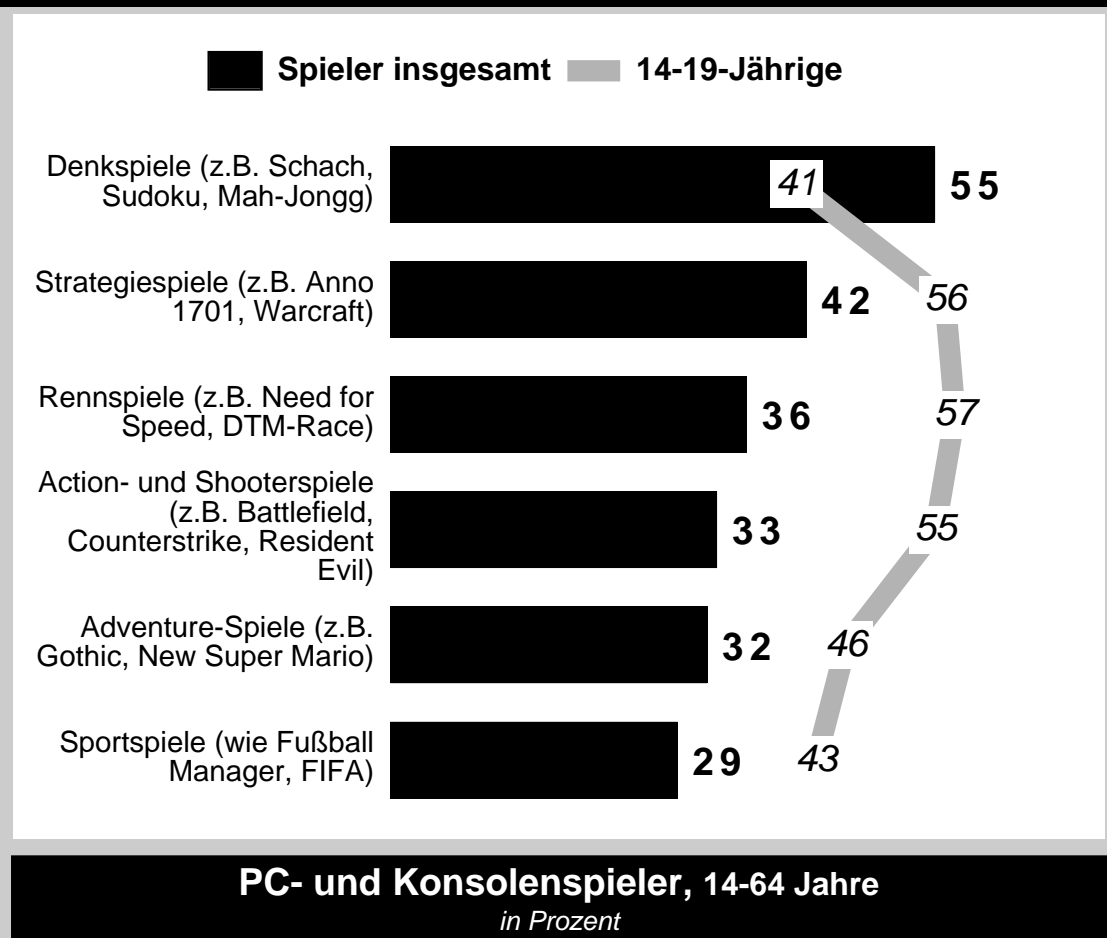


Am beliebtesten sind Denkspiele (wie Sudoku oder Mah-Jongg) oder Strategiespiele (wie Anno 1701 oder Warcraft). Denkspiele spielen 55 Prozent aller Computerspieler, Strategiespiele 42 Prozent. Während Denkspiele von Frauen präferiert werden (Frauen: 69 Prozent, Männer: 45 Prozent), sind Strategiespiele vor allem bei Männern beliebt (Frauen: 32 Prozent, Männer: 49 Prozent).

Noch größer als bei den Strategiespielen ist der geschlechtsspezifische Unterschied bei Action- und Shooterspielen. 46 Prozent der männlichen Computerspieler spielen solche Spiele immer wieder, von den weiblichen Spielern tun dies nur 14 Prozent.

Action-, Shooterspiele, Strategiespiele, Autorennen am Computer - bei den Jüngeren, den Unter-20-Jährigen sind Spiele aus diesem Spektrum fast gleich beliebt. Den Spitzenplatz aber nehmen bei ihnen die Rennspiele ein, die von 57 Prozent immer wieder begeistert gespielt werden.

Bevorzugte Spiele-Genres



QUELLE: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse (ACTA) 2007

Allensbach am Bodensee, Anfang März 2008

TECHNISCHE DATEN FÜR DIE REDAKTION

ACTA 2007, Allensbacher Computer- und Technik-Analyse

Anzahl der Befragten:	10.369
Repräsentanz:	Gesamtdeutschland, Bevölkerung zwischen 14 und 64 Jahren
Zeitraum der Befragung:	Januar bis August 2007