

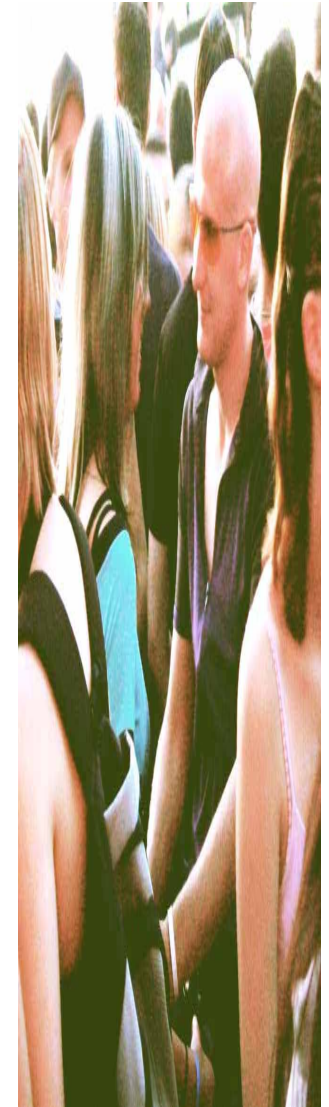
Tabellenband zur Jugendstudie 2007

**Repräsentativ-Erhebung unter 11- bis 18-jährigen
Österreichern und Österreicherinnen**

Institut für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at

im Auftrag

**des Bundesministeriums für
soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz**



Das Institut für Jugendkulturforschung wurde im Herbst 2006 vom *Bundesministerium für soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz* (BMSG) beauftragt, vierzehn Fragestellungen aus dem "4. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich/Teil A – Jugendradar 03" im Rahmen einer Repräsentativ-Erhebung in der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen zu untersuchen und für die Subgruppe der 14- bis 18-Jährigen zentrale Entwicklungsverläufe der letzten Jahre in Form von Zeitreihen darzustellen.

In Hinblick auf die Planung zukünftiger Maßnahmen und Angebote der *Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen* (BuPP) wurden darüber hinaus sechs Fragestellungen zum Thema "Computer- und Konsolenspiele" in die Repräsentativ-Erhebung aufgenommen.

Quotenstichprobe:	n=880, repräsentativ für 11- bis 18-jährige Jugendliche (quotiert nach Alter, Geschlecht, Bildung, Ortsgröße)
Standardisierte Befragung:	face-to-face
Fragebogen:	20 geschlossene Fragen
Themen:	Freundschaftsbeziehungen der Jugendlichen (Frage 1, Frage 2) Erziehung im Elternhaus (Frage 3) Körpergefühl/Aussehen (Frage 4, Frage 5) Computer- und Konsolenspiele (Frage 6 bis Frage 11) Taschengeld/finanzielle Situation (Frage 12 bis Frage 15) Handy-Nutzung/Handy-Kosten (Frage 16 bis Frage 18) Einstellung zu Arbeit und Beruf (Frage 19, Frage 20)
Befragungszeitraum:	Oktober – November 2006
Durchführung der Studie:	Institut für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at
Studienleitung:	Dr. Beate Großegger
Statistik:	MMag. Manfred Zentner

Soziodemographie

Altersgruppen	Fälle	Prozent
11 bis 14 Jahre	440	50,0
15 bis 18 Jahre	440	50,0
Geschlecht		
männlich	440	50,0
weiblich	440	50,0
Ortsgröße		
bis 5.000	318	36,1
bis 50.000	321	36,5
50.000 bis 1.6 Mio	241	27,4
Schulbildung		
HS / Polytechnische Schule (PS) / BMS	408	46,4
AHS / BHS	362	41,1
Lehrling	92	10,5
sonstige	18	2,0
Total	880	

6. Zu einem ganz anderen Thema: Wie häufig spielst du in deiner Freizeit Computer- und Konsolenspiele?

	Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung		
		11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling
fast täglich	17,6	20,5	14,8	26,7	8,5	16,9	19,3	16,3	20,5	13,2	21,9
mehrmals pro Woche	18,8	21,1	16,5	25,9	11,6	16,9	17,3	23,3	15,8	24,0	13,9
mehrmals pro Monat	13,7	13,8	13,6	14,4	13,0	10,8	15,0	15,9	12,0	16,1	13,2
seltener	24,7	24,0	25,3	19,4	30,0	27,5	26,4	18,6	26,5	22,3	25,2
nie, spiele nicht am Computer/an der Konsole	23,7	18,7	28,6	12,3	35,1	26,1	20,3	25,0	22,9	23,2	25,9
keine Angabe	1,5	1,9	1,1	1,2	1,8	1,8	1,7	0,9	2,2	1,2	0,0
Basis	880	440	440	440	440	318	321	241	408	362	92

7. Welche Spiele spielst DU PERSÖNLICH am liebsten? Du kannst Mehrere nennen.

Basis: Jugendliche, die Computer-/Konsolenspiele spielen

	Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung		
		11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling
Actionspiele (z.B. GTA, X-Men, Fluch der Karibik)	43,7	45,0	42,2	62,1	18,2	44,1	42,3	45,0	44,7	39,3	57,1
Rollenspiele (z.B. World of Warcraft, Diablo)	23,7	21,1	26,6	32,6	11,4	23,0	18,3	32,3	19,8	27,8	25,6
Shooter (z.B. Counter Strike, Quake)	26,4	19,5	34,1	40,9	6,3	27,7	21,8	31,1	19,0	29,7	38,7
Strategiespiele (z.B. Rise & Fall, Command & Conquer)	30,4	25,3	36,2	41,0	15,8	30,7	26,7	35,4	24,1	36,4	33,1
Adventure (z.B. Myst, Dark Fall 2)	16,4	15,4	17,6	20,9	10,2	16,1	12,9	21,8	16,3	14,6	24,9
Fun- oder Party-Spiele (z.B. Buzz, Sing Star)	37,6	40,6	34,1	26,8	52,5	36,6	39,2	36,4	37,4	41,0	29,9
Sport-Spiele ausgenommen Rennspiele (z.B. Pro Evolution, Soccer 5, FIFA06, NHI 06, MBA 06)	29,8	28,2	31,6	41,7	13,4	26,5	32,6	30,1	27,1	32,5	31,3
Rennspiele (z.B. Colin McRae, Out Run 06, Gran Turismo)	36,8	38,1	35,5	49,1	19,9	36,0	37,2	37,4	36,8	35,3	43,9
Simulationen (z.B. Die Sims 2, Medieval Lords, Fire Department 2)	30,2	31,5	28,8	24,1	38,6	27,0	31,6	32,3	30,1	33,2	22,5
Jump and Runs (z.B. Agent Hugo, Dexler, Crash Bandicoot)	16,0	15,9	16,1	17,0	14,6	14,3	14,3	20,5	15,9	16,6	13,3
Edutainment oder Infotainment (z.B. Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging, Genius, Millionen-Show-Spiel etc.)	7,1	7,0	7,2	6,5	8,0	8,2	4,9	8,9	6,8	7,4	8,8
Basis	656	348	308	380	276	228	251	177	306	271	68

**7. Welche Spiele spielst DU PERSÖNLICH am liebsten? Du kannst Mehrere nennen.
 Basis: Jugendliche, die Computer-/Konsolenspiele spielen**

	Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung		
		11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling
Mini-Games (z.B. Minesweeper, Geschicklichkeitsspiele (z.B. Tetris,	32,9	30,5	35,7	26,8	41,4	29,6	30,0	41,4	27,0	38,0	37,9
Beat em' ups (z.B. Tekken, King of Fighters)	15,0	11,4	19,1	22,4	4,9	14,5	12,8	18,8	14,2	14,8	18,8
Online Spiele (z.B. Ogame, Second Life)	18,2	16,4	20,3	21,7	13,4	15,4	19,5	19,9	15,3	22,2	17,4
Retro-Games (z.B. Pacman, Asteroids)	9,2	6,5	12,2	11,0	6,6	7,3	8,9	11,9	5,4	10,9	17,6
nichts davon	5,8	5,9	5,7	2,5	10,4	4,0	9,3	3,1	9,5	3,4	0,0
Basis	656	348	308	380	276	228	251	177	306	271	68

**8. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Computer- und Konsolenspiele zu spielen. Wie spielst du? Du kannst wieder Mehreres nennen.
 Basis: Jugendliche, die Computer-/Konsolenspiele spielen**

	Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung		
		11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling
am PC	77,9	75,1	81,1	77,7	78,3	77,4	78,9	77,2	73,1	83,2	74,7
am Handy	34,6	39,8	28,8	33,3	36,5	32,4	38,7	31,8	41,7	27,3	34,5
an der mobilen Spielkonsole (Gameboy, PSP etc.)	33,5	43,6	22,1	35,7	30,5	31,6	35,0	33,7	39,9	29,8	21,9
an der nicht-mobilen Spielkonsole (PS2, X-Box, GameCube etc.)	45,2	43,7	46,9	53,2	34,0	45,7	40,4	51,3	43,4	46,5	50,1
gemeinsam mit Freunden/ Freundinnen im kleinen Kreis	38,1	37,3	39,0	41,2	33,8	34,5	34,6	47,6	32,8	43,5	40,7
in der Spielhalle	9,9	10,7	9,0	12,1	6,9	11,2	6,1	13,7	9,8	7,5	20,2
Online	30,6	25,5	36,3	35,0	24,4	24,6	27,4	42,7	23,6	37,7	30,9
auf Lan-Partys	9,3	6,7	12,3	14,2	2,6	10,1	7,7	10,6	7,5	10,8	13,0
bei Wettkämpfen/Turnieren/Ligen im Internet	4,1	3,1	5,2	6,7	0,5	3,0	3,4	6,4	4,0	4,0	4,2
in einem Clan, einer Gilde oder ähnlichem	5,8	5,1	6,6	9,2	1,1	3,9	3,9	10,9	4,3	6,6	8,8
Nichts davon	3,9	4,0	3,7	1,5	7,1	2,6	7,0	1,0	6,0	2,6	0,0
Basis	656	348	308	380	276	228	251	177	306	271	68

**9. Worauf legst du bei Spielen besonderen Wert, was ist dir besonders wichtig? Du kannst wieder Mehreres nennen.
Basis: Jugendliche, die Computer-/Konsolenspiele spielen**

	Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung		
		11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling
Das Spiel muss richtig schnell sein	27,0	26,6	27,5	37,8	12,1	26,6	26,6	28,1	28,4	22,3	39,5
Das Spiel muss witzig sein	52,9	54,9	50,6	40,5	70,0	51,2	53,8	53,8	49,7	59,6	42,3
Spiel muss im Internet spielbar sein	20,6	20,2	21,0	24,7	14,9	20,6	20,6	20,7	20,5	21,3	19,4
Das Spiel muss eine echte Herausforderung sein	45,4	43,3	47,8	58,8	27,0	45,6	43,4	48,2	42,3	45,5	53,1
Das Spiel muss viel Gewalt möglichst deutlich darstellen	17,6	17,1	18,1	27,4	4,0	20,9	17,5	13,4	18,1	14,6	26,6
Das Spiel muss so gestaltet sein, dass man es gemeinsam mit Freunden/Freundinnen spielen kann	51,9	52,5	51,2	53,5	49,8	52,3	53,3	49,4	51,1	52,2	56,3
Das Spiel muss kurz sein, so dass man es auch zwischendurch spielen kann	20,9	21,1	20,8	21,2	20,6	19,6	18,9	25,5	18,8	25,1	16,3
Es muss Rätsel oder Aufgaben zu lösen geben	31,1	29,9	32,6	34,2	26,9	34,3	27,3	32,6	26,6	33,9	37,5
Das Spiel darf nicht zu schwierig sein	22,5	28,6	15,6	19,5	26,6	23,4	19,9	24,9	21,6	26,1	15,9
Das Spiel muss einfach so sein, dass ich abschalten und auf andere Gedanken kommen kann	31,7	32,5	30,7	34,9	27,2	30,7	28,4	37,5	28,9	36,8	25,8
Beim Spielen muss meine Geschicklichkeit gefordert sein	41,2	37,6	45,3	51,6	26,8	41,1	37,1	47,1	33,6	44,8	55,5
Basis	656	348	308	380	276	228	251	177	306	271	68

**9. Worauf legst du bei Spielen besonderen Wert, was ist dir besonders wichtig? Du kannst wieder Mehreres nennen.
 Basis: Jugendliche, die Computer-/Konsolenspiele spielen**

	Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung		
		11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling
Das Spiel muss mir die Möglichkeit geben, mich von Mal zu Mal zu steigern	41,2	40,2	42,2	49,8	29,2	41,0	37,0	47,2	33,3	47,1	48,5
Das Spiel muss eine tolle Grafik haben	49,2	51,1	47,0	60,5	33,5	48,9	46,5	53,2	45,1	53,2	54,3
Das Spiel muss so programmiert sein, dass ich neben einem festen Spielablauf alles Mögliche ausprobieren kann	25,2	22,4	28,4	33,2	14,2	30,3	16,2	31,4	19,8	29,5	30,1
Das Spiel muss abwechslungsreich sein	52,9	52,5	53,4	60,4	42,6	53,3	46,4	61,8	46,5	58,9	60,2
Das Spiel muss "lieb" sein, also herzige Figuren haben oder einen "Wuselfaktor" oder ähnliches	10,2	11,8	8,4	3,9	18,9	9,3	10,9	10,4	11,5	9,0	10,6
Nichts davon	6,2	5,5	6,9	3,8	9,5	4,4	8,4	5,3	8,4	4,9	1,2
Basis	656	348	308	380	276	228	251	177	306	271	68

10. Ich lese dir jetzt einige Aussagen und Meinungen zu Computer- oder Konsolenspielen vor. Bitte sag mir, wie sehr *DU PERSÖNLICH* den folgenden Aussagen und Meinungen zustimmst: du kannst voll und ganz zustimmen, eher zustimmen, eher nicht zustimmen oder auch gar nicht zustimmen.

Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung				
	11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling		
Computer-/Konsolenspiele sind ein gutes Konzentrationstraining												
	stimme voll und ganz zu	20,4	26,0	14,9	30,7	10,1	20,5	23,3	16,6	25,6	13,5	24,9
	stimme eher zu	26,9	22,8	31,0	28,4	25,5	24,2	23,6	35,1	22,4	30,9	31,7
	stimme eher nicht zu	25,1	24,2	26,0	19,0	31,2	26,9	23,7	24,5	21,8	30,5	20,7
	stimme gar nicht zu	15,3	15,5	15,2	11,8	18,9	15,5	16,4	13,8	14,9	15,9	13,5
	weiß nicht/keine Angabe	12,2	11,5	12,9	10,1	14,3	12,9	13,1	10,1	15,4	9,2	9,1
Beim Computer-/Konsolenspielen übt man, für neue Aufgaben und Probleme rasch eine passende Lösung zu finden												
	stimme voll und ganz zu	16,7	19,7	13,7	25,5	8,0	19,6	17,8	11,5	19,6	13,3	18,9
	stimme eher zu	26,1	24,2	28,0	27,0	25,2	24,5	24,9	29,9	23,5	28,8	27,2
	stimme eher nicht zu	25,0	21,2	28,9	22,6	27,5	24,5	21,0	31,1	21,2	27,7	32,2
	stimme gar nicht zu	15,5	17,3	13,8	11,1	20,0	16,0	16,0	14,4	15,8	16,8	6,8
	weiß nicht/keine Angabe	16,6	17,6	15,6	13,8	19,4	15,4	20,3	13,2	19,9	13,3	14,9
Beim Spielen eignet man sich Computerwissen an; deshalb erlernen Spieler/innen neue Programme, die sie in der Schule/Ausbildung brauchen, schneller als Nicht-Spieler/innen												
	stimme voll und ganz zu	18,6	22,4	14,8	25,7	11,4	22,8	17,5	14,5	19,8	18,1	15,6
	stimme eher zu	24,4	23,1	25,7	25,1	23,7	23,5	23,2	27,0	22,1	26,9	23,5
	stimme eher nicht zu	21,4	18,3	24,5	20,5	22,3	19,8	20,4	24,9	19,9	22,5	26,2
	stimme gar nicht zu	16,2	16,2	16,3	13,2	19,3	13,6	16,4	19,5	14,3	19,0	11,8
	weiß nicht/keine Angabe	19,4	20,0	18,7	15,4	23,3	20,3	22,4	14,1	23,9	13,5	22,8
	Basis	880	440	440	440	440	318	321	241	408	362	92

10. Ich lese dir jetzt einige Aussagen und Meinungen zu Computer- oder Konsolenspielen vor. Bitte sag mir, wie sehr *DU PERSÖNLICH* den folgenden Aussagen und Meinungen zustimmst: du kannst voll und ganz zustimmen, eher zustimmen, eher nicht zustimmen oder auch gar nicht zustimmen.

Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung		
	11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling

Computer-/Konsolenspiele machen süchtig: wenn man viel spielt, kann man irgendwann einmal gar nicht mehr aufhören- alles andere im Leben wird dan unwichtig												
	stimme voll und ganz zu	32,1	33,7	30,5	30,5	33,7	30,8	30,7	35,7	32,5	34,7	19,4
	stimme eher zu	26,1	22,0	30,2	23,0	29,2	25,8	26,7	25,8	20,8	30,2	33,5
	stimme eher nicht zu	17,7	18,1	17,4	19,6	15,8	19,1	14,8	19,7	16,5	19,5	15,7
	stimme gar nicht zu	13,7	15,7	11,8	17,8	9,7	13,5	15,6	11,5	15,6	10,1	19,9
	weiß nicht/keine Angabe	10,3	10,6	10,1	9,1	11,6	10,9	12,1	7,3	14,5	5,4	11,5

Wer täglich Computer-/Konsolenspiele spielt, verliert die Fähigkeit, Situationen im Alltag richtig einzuschätzen												
	stimme voll und ganz zu	18,0	18,2	17,7	17,0	18,9	16,2	18,1	20,1	15,3	21,3	14,7
	stimme eher zu	25,8	26,8	24,9	20,4	31,2	25,2	22,2	31,5	22,9	29,4	22,0
	stimme eher nicht zu	21,1	18,6	23,7	23,5	18,7	25,4	18,2	19,4	20,2	21,6	23,0
	stimme gar nicht zu	18,8	18,9	18,8	24,7	13,0	17,8	20,9	17,4	20,8	15,2	26,6
	weiß nicht/keine Angabe	16,3	17,6	15,0	14,4	18,1	15,4	20,6	11,6	20,8	12,4	13,9

Spiele, bei denen man nur durch Einsatz von Gewalt zum Ziel kommt, sind gefährlich, weil sie die Spieler/innen dazu bringen, auch sonst im Alltag Gewalt einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen												
	stimme voll und ganz zu	21,5	23,1	20,0	14,8	28,2	20,1	22,4	22,3	21,7	22,9	17,6
	stimme eher zu	24,5	24,0	25,0	20,2	28,8	23,4	23,4	27,5	20,7	29,2	21,0
	stimme eher nicht zu	20,4	18,3	22,5	22,2	18,6	20,5	19,1	22,0	19,2	20,7	25,2
	stimme gar nicht zu	18,5	17,3	19,7	28,8	8,2	19,9	18,0	17,3	19,0	16,0	23,2
	weiß nicht/keine Angabe	15,1	17,3	12,9	14,0	16,3	16,1	17,2	10,9	19,4	11,2	13,0
	Basis	880	440	440	440	440	318	321	241	408	362	92

11. Wie denken eigentlich deine Eltern über Computerspiele?

Ich lese dir jetzt einige Aussagen vor. Bei welchen der folgenden Aussagen würdest du sagen: Ja, das trifft auch auf meine Eltern zu?

	Total	Altersgruppen		Geschlecht		Ortsgröße			Bildung		
		11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	bis 5.000	bis 50.000	50.000 bis 1.6 Mio	HS / PS / BMS	AHS / BHS	Lehrling
Meinen Eltern ist es egal, ob und was ich spiele	52,3	39,3	65,3	52,3	52,3	53,1	54,4	48,4	47,4	52,4	70,8
Meine Eltern verbieten mir Computer-/Konsolenspielen generell	4,3	6,1	2,6	3,6	5,1	5,5	5,0	1,8	5,9	2,7	4,4
Meine Eltern verbieten mir manche Spiele, die ich gerne spielen würde	13,1	20,7	5,6	18,9	7,4	11,6	14,5	13,3	16,8	12,0	4,0
Meine Eltern schenken mir nur Spiele, die als wertvoll gekennzeichnet sind	10,2	15,3	5,1	9,4	11,1	7,8	10,8	12,6	11,8	10,1	4,4
Meine Eltern bestimmen, wie lange ich spielen darf	18,0	29,0	7,1	20,2	15,8	15,7	16,6	23,0	20,9	19,3	3,6
Wenn mich meine Eltern bestrafen möchten, bekomme ich Spielverbot	11,8	17,1	6,5	17,2	6,4	11,4	10,1	14,6	15,8	9,8	4,2
Meine Eltern kennen die Spiele, die ich spiele	29,8	38,6	21,0	29,8	29,9	27,4	26,7	37,2	30,3	31,2	22,5
Meine Eltern schauen manchmal kurz zu und fragen, was ich gerade spiele	37,4	42,5	32,3	39,6	35,3	34,5	37,4	41,4	34,6	42,6	29,9
Meine Eltern spielen hin und wieder mit mir gemeinsam am Computer oder an der Konsole	13,5	15,5	11,6	14,9	12,1	11,8	10,9	19,3	14,5	13,9	9,1
Meine Eltern lassen mich spielen, was ich will	24,2	19,5	28,9	28,7	19,7	22,0	21,4	30,8	17,8	30,3	27,8
Vater spielt die selben Spiele wie ich	7,5	7,3	7,7	8,8	6,2	6,4	5,0	12,2	5,7	8,8	9,7
Mutter spielt die selben Spiele wie ich	3,9	4,5	3,2	2,5	5,3	3,8	3,7	4,3	4,7	3,2	2,6
Basis	880	440	440	440	440	318	321	241	408	362	92