

## **Video- und Computerspiele: Jungen verbringen viermal mehr Zeit als Mädchen**

Jungen verbringen täglich fast zwei Stunden mit Gaming; Mädchen nur 26 Minuten. Statistiken zeigen deutliche Altersunterschiede.

Wiesbaden (dpa) – Video- und Computerspiele sind von großer Bedeutung für die Freizeitgestaltung vieler Menschen, insbesondere für Jungs im Alter von 10 bis 17 Jahren. Nach einer Erhebung des Statistischen Bundesamts aus dem Jahr 2022 verbringen diese Jugendlichen im Schnitt nahezu zwei Stunden täglich mit Spielen am Computer, an Konsolen oder auf mobilen Geräten. Im Vergleich dazu sind Mädchen in dieser Altersgruppe deutlich seltener aktiv, sie kommen auf lediglich 26 Minuten pro Tag.

Diese deutliche Diskrepanz – fast das Vierfache – wirft Fragen über geschlechtsspezifische Interessen auf. Während Jungen sich in der Welt des Gamings verlieren, ist das Interesse von Mädchen an dieser Form der Unterhaltung deutlich geringer. Ein Blick auf die Zahlen zeigt, dass die Anziehungskraft von Computerspielen mit zunehmendem Alter nicht nur für Mädchen, sondern auch für Jungen abnimmt. So verbringen junge Erwachsene zwischen 18 und 29 Jahren nur noch 38 Minuten täglich mit Spielen, was einen signifikanten Rückgang im Vergleich zu den Jugendjahren darstellt.

### **Trend der abnehmenden Spielzeit im Alter**

Die Erhebung verdeutlicht, dass die Begeisterung für digitale

Spiele in den höheren Altersgruppen noch weiter sinkt. Bei den 30- bis 44-Jährigen sind es lediglich 18 Minuten, und Menschen zwischen 45 und 64 Jahren spielen im Durchschnitt nur noch 8 Minuten pro Tag. Die Altersgruppe ab 65 Jahren erreicht sogar nur noch 6 Minuten. Diese Entwicklung ist besonders interessant, da sie auf ein generelles Interesse an anderen Freizeitaktivitäten oder Lebensprioritäten hinweisen könnte.

Insgesamt zeigen die Daten, dass über alle Altersgruppen hinweg die Menschen in Deutschland durchschnittlich 19 Minuten pro Tag mit Video- und Computerspielen verbringen. Diese Informationen stammen aus der Zeitverwendungserhebung, die alle zehn Jahre stattfindet und freiwillig ist. Die Teilnehmer dokumentieren in einem zeitraumfesten Tagebuch oder mithilfe einer App ihre täglichen Aktivitäten über einen Zeitraum von drei Tagen.

Die Ergebnisse dieser Erhebung sind nicht nur ein Spiegelbild der aktuellen Trends im Gaming, sondern auch ein Indikator für tiefere gesellschaftliche Einflüsse und Veränderungen in der Art und Weise, wie unterschiedliche Altersgruppen ihre Freizeit verbringen.

## **Einblick in das Gaming-Verhalten**

Die zunehmende Differenzierung zwischen den Geschlechtern im Gaming-Sektor lässt darauf schließen, dass kulturelle und soziale Faktoren eine wichtige Rolle spielen. Jungen und Männer ziehen es anscheinend vor, die Herausforderungen und die Realität der virtuellen Welten intensiver zu erleben. Auf der anderen Seite wählen viele Mädchen möglicherweise andere Formen der Freizeitgestaltung, die deren soziale Interessen und Vorlieben besser widerspiegeln.

Besonders bemerkenswert ist auch der Rückgang der Spielzeiten mit zunehmendem Alter. Dies könnte auf berufliche und familiäre Verpflichtungen hindeuten, die eine stärkere Rolle im Leben der Menschen spielen, je älter sie werden. Die

bisherigen Hobbys werden oft zugunsten anderer, als wichtiger erachteter Aktivitäten aufgegeben. Dieser Trend könnte auch mit der steigenden Verfügbarkeit von alternativen Freizeitangeboten in Verbindung stehen.

In der heutigen Zeit betrifft die Auseinandersetzung mit digitalen Medien nicht nur das Alter, sondern auch den Zugang und die Akzeptanz dieser Medien in verschiedenen Lebensphasen. Gaming ist nicht mehr nur das Hobby von Jugendlichen, sondern bewegt sich in ein viel breiteres Spektrum von Altersgruppen und Interessen, was zum Teil auch durch die stetige Entwicklung der Technologie und die Anpassungsfähigkeit der Spiele-Industrie befeuert wird.

Die Einsichten, die aus diesen Erhebungen gewonnen werden, könnten helfen, die Entwicklung von Inhalten und Plattformen besser auf die Bedürfnisse der verschiedenen Altersgruppen und Geschlechter abzustimmen.

## **Soziale Aspekte von Videospiele**

Die Nutzung von Video- und Computerspielen hat nicht nur Auswirkungen auf die Freizeitgestaltung, sondern auch auf soziale Interaktionen und Kommunikationsverhalten. Untersuchungen zeigen, dass Videospiele zur Förderung sozialer Beziehungen dienen können, insbesondere in Online-Umgebungen, wo Spieler aus verschiedenen Teilen der Welt in Kontakt treten und teamorientierte Spiele spielen. Dies verschafft ihnen die Möglichkeit, Teamarbeit und strategisches Denken zu entwickeln.

Darüber hinaus ist es wichtig anzumerken, dass die Art der Spiele, die gespielt werden, erheblichen Einfluss auf die sozialen und emotionalen Auswirkungen hat. Während viele realistische Actionspiele oft mit einer positiven Gruppendynamik in Verbindung gebracht werden, können sie auch zu Aggression und Konkurrenzverhalten führen, insbesondere bei jüngeren Spielern.

# **Psychologische und gesundheitliche Auswirkungen**

Die psychologischen Auswirkungen von intensiver Videospieldnutzung sind Gegenstand zahlreicher Studien. Es gibt Hinweise darauf, dass exzessives Spielen negative Auswirkungen auf die psychische Gesundheit haben kann, wie z.B. Depressionen oder soziale Isolation. Andererseits berichten einige Spieler über eine gesteigerte Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten, die durch spielerische Herausforderungen gefördert werden.

Wichtig ist, ein Gleichgewicht zwischen Bildschirmzeit und physischen Aktivitäten sowie sozialen Interaktionen im realen Leben zu finden. Experten empfehlen, die Spielzeit einzuschränken und regelmäßig Pausen einzulegen, um sowohl die körperliche als auch die psychische Gesundheit zu unterstützen. Der Schlüssel liegt darin, gesunde Gewohnheiten zu entwickeln und die positiven Aspekte des Spielens zu nutzen, ohne die negativen Effekte zuzulassen.

## **Trends in der Spielindustrie**

Die Videospelbranche hat in den letzten Jahren ein bemerkenswertes Wachstum erlebt, das durch Fortschritte in der Technologie, einschließlich Virtual Reality und Cloud-Gaming, unterstützt wird. Diese Technologien erweitern das Gameplay und bieten neue Möglichkeiten, Spielerfahrung zu gestalten. Laut dem Branchenverband game e.V. stieg der Umsatz der deutschen Spieleindustrie im Jahr 2021 auf über 4 Milliarden Euro, was die Marktführerschaft in Europa widerspiegelt.

Zusätzlich haben soziale Medien und Streaming-Plattformen wie Twitch und YouTube die Art und Weise verändert, wie Menschen Spiele konsumieren und miteinander interagieren. Spieler können nun ihre Erfahrungen live streamen oder Tutorials

anbieten, was zu einer neuen Form der Gemeinschaft und des Engagements führt. Diese Trends führen dazu, dass sich die Spielkultur weiterentwickelt und verankert, und sie beeinflussen die nächsten Generationen von Spielern stark.

Details

**Besuchen Sie uns auf: [n-ag.de](https://n-ag.de)**