

## Studie zur Mediennutzung Frankfurter Jugendlicher

### Wie lange sitzen Frankfurter Jugendliche in ihrer Freizeit vor Bildschirmen?

Die 15-18-jährigen Schülerinnen und Schüler an Frankfurter Schulen verbringen jeweils 10 Stunden pro Woche vorm Fernseher und im Internet. Außerdem spielen sie 6 Stunden pro Woche Computerspiele.

Männliche Jugendliche verbringen wesentlich mehr Freizeit vor Bildschirmen als weibliche: Während die Unterschiede beim Fernsehen und beim Surfen im Internet nicht so groß sind, gibt es bei den Computerspielen große Unterschiede. Die Schüler spielen hier 5mal so lange wie die Schülerinnen.

#### Bildschirmmediennutzung in Stunden (h) pro Woche

	Schüler	Schülerinnen
Fernsehen Std./Woche	10,9 h	9,8 h
Internet Std./ Woche	11,9 h	9,1 h
Computerspiele Std./Woche	9,2 h	1,9 h

### Spiele alle Jugendlichen Computerspiele?

Nicht alle Jugendlichen interessieren sich für Computerspiele. 1/3 spielt seltener als einmal im Monat.

Allerdings gibt es auch hier Geschlechtsunterschiede: Während fast alle Schüler regelmäßig Computerspiele spielen, hat die Mehrheit der Schülerinnen daran kein Interesse: 9 von 10 Schülern aber nur 4 von 10 Schülerinnen spielen regelmäßig Computerspiele.

Onlinerollenspiele werden nur von jedem 7. gespielt.

### Welche Computerspiele werden bevorzugt?

Auch bei der Wahl der Computerspiele unterscheiden sich Schüler und Schülerinnen deutlich. Die Schüler bevorzugen Ego-Shooter und Sportspiele, während die Schülerinnen am liebsten Strategiespiele und Junp'n' Run spielen.

Bei den Ego-Shootern und den Onlinerollenspielen sind die Geschlechtsunterschiede besonders groß .

#### Computerspielnutzung im letzten Monat (%)

	Schüler	Schülerinnen
Computerspiele regelmäßig	88%	41%
Ego-Shooter	58%	7%
Strategie/Simulation	38%	24%
Sportspiele	53%	12%
Jump'n' Run	20%	18%
Onlinerollenspiele	22%	4%

### Welche Computerspiele sind am zeitintensivsten?

Onlinerollenspiele benötigen mit Abstand die meiste Zeit:

Männliche Onlinerollenspieler verbringen damit 15 Stunden pro Woche. Das ist fast 5mal so viel Zeit wie Schülerinnen mit Onlinerollenspielen verbringen.

Computerspielnutzung in Stunden (h) pro Woche (nur diejenigen, die das jeweilige Spiel gespielt haben)

	Schüler	Schülerinnen
Ego-Shooter	6,4h	3,5h
Strategie/Simulation	4,1h	4,8h
Sportspiele	4,4h	3,3h
Jump'n' Run	2,8h	1,6h
Onlinerollenspiele	14,9h	3,3h