

**VON WÜRFELN, KARTEN
UND KONSOLEN:
GESELLSCHAFTSSPIELE SIND WEIT
VERBREITET, COMPUTERSPIELE EINE
DOMÄNE DER JUGEND**

01/10

SPECTRA-AKTUELL

SPECTRA
MARKTFORSCHUNG
QUALITÄT IST UNSERE LEIDENSCHAFT

VON WÜRFELN, KARTEN UND KONSOLEN: GESELLSCHAFTSSPIELE SIND WEIT VERBREITET, COMPUTERSPIELE EINE DOMÄNE DER JUGEND

Freizeit-, Verhaltens- und Zukunftsforscher prognostizieren es seit langem: Jugendliche Menschen in den postmodernen Gesellschaften haben ihr Freizeitverhalten gegenüber früheren Generationen wesentlich verändert. Heute sind es vor allem elektronische Medien, mit denen sich Jugendliche in ihrer Freizeit beschäftigen. Spiele am Computer tragen ihren Teil dazu bei: Mehr als die Hälfte der jungen Menschen spielen zumindest monatlich am Computer bzw. mit Spielkonsolen. Gesamt gesehen gibt sich rund ein Viertel der Bevölkerung dem Spieltrieb am Computer oder mit Konsole hin. Viel weiter und über alle demografischen Gruppen verbreitet sind die klassischen Gesellschaftsspiele. Sie gehören quasi zum Inventar eines österreichischen Haushalts.

Die vorliegende SPECTRA-Studie zeigt, dass klassische Gesellschaftsspiele vielfach zum festen Bestandteil eines österreichischen Haushalts gehören. In 8 von 10 österreichischen Haushalten (81%) gibt es zumindest ein Gesellschaftsspiel. Und immerhin 4 von 10 Österreichern (39%) greifen zumindest monatlich tatsächlich zu Karten, Würfel & Co.

Im Vergleich zum klassischen Gesellschaftsspiel ist der Stellenwert der Computer- oder Konsolenspiele noch immer ein vergleichsweise sehr geringer. Lediglich 30% der Österreicher verfügen in ihren Haushalten über ein entsprechendes Gerät, wobei die Playstation-Geräte an der Spitze liegen (19%). Dahinter folgen GameBoy (11%), Nintendo DS (10%) und Nintendo Wii (6%).

Entsprechend klein ist der Anteil der Gamer in der Gesamtbevölkerung: Nur 26% der Österreicher ab 15 Jahren geben an, zumindest monatlich ein Computer- oder Konsolenspiel zu spielen. ABER, wirft man einen Blick auf die junge Generation, bestätigt sich, was zu erwarten war: Computerspiele und Spielkonsolen sind Medien der jungen Generation!

Bei den bis 29jährigen liegt der Anteil der monatlichen PC- und Konsolen-Nutzer mit 55% deutlich höher, 29% greifen sogar mehrmals pro Woche zur Mouse oder dem Controller.

Auffallend ist die hohe Korrelation der Computer- oder Konsolenspiele mit den klassischen Gesellschaftsspielen. Einmal Spieler – immer Spieler, egal ob klassisch oder auf dem PC bzw. mit der Konsole.

Und egal ob klassisch oder elektronisch: DAS beliebteste Spiel der Österreicher sind Kartenspiele. Sie führen die Hitliste der Spiele an. Bei den klassischen Spielen gefolgt von Würfel- und althergebrachten Brettspielen, bei den elektronischen Spielen gefolgt von Geschicklichkeits-, Renn- und Strategiespielen.

Bleibt die Frage zu klären: Gibt es – neben den demografischen Unterschieden – sonstige Unterscheidungsmerkmale zwischen den beiden Varianten? Die Frage kann klar mit JA beantwortet werden und die Antwort ist im Sozialverhalten zu suchen. Während klassische Gesellschafts- oder Brettspiele die Gemeinschaft, das Familienleben und die Kommunikation fördern, liegt der Vorteil der Computerspiele und Spielkonsolen in der Flexibilität:

Man kann alleine spielen und ist nicht auf weitere Mitspieler angewiesen.

Die Unterschiede der beiden Spielvarianten äußern sich auch in der Spieldauer. In Gesellschaft und mit herkömmlichen Spielen beschäftigt man sich länger (im Durchschnitt 88min) als (oft alleine) mit den Computer- und Konsolenspielen (63 Minuten).

Summa summarum lässt sich festhalten, dass Computerspiele weniger als Alternative, sondern vielmehr als Ergänzung zu klassischen Gesellschaftsspielen zu werten sind. Beide dienen der Erfüllung des Spieltriebs, der Erfüllung der menschlichen Grundbedürfnisse nach Zerstreuung, Erheiterung, Entspannung und Vergnügen.

Erhebungscharakteristik

Stichprobe: n=1.000 Personen, repräsentativ für die österreichische Bevölkerung ab 15 Jahre

Methodik: Quotaverfahren, persönliche Interviews (face-to-face)

Feldzeit: M-12046, November 2009

Die maximale Fehlerspanne bei 1.000 Befragten beträgt +/- 3,16%

Für den Inhalt verantwortlich:

SPECTRA MarktforschungsgesmbH, Brucknerstraße 3-5, 4020 Linz,
Tel.: 0732/6901, Fax: 0732/6901-4, e-mail: office@spectra.at, www.spectra.at

Dieser Newsletter dient zur Information über Ergebnisse aus aktuell durchgeführten Studien – Eigenvervielfältigung
Soweit in diesem Newsletter personenbezogene Ausdrücke verwendet werden, umfassen diese Frauen und Männer gleichermaßen.

Besitzer von Gesellschaftsspielen bzw. Computer/Spielkonsolen

FRAGE: Gibt es in Ihrem Haushalt Gesellschaftsspiele, z.B. Brettspiele, Kartenspiele, Würfelspiele, etc.?

FRAGE: Welche der Geräte auf dieser Liste gibt es in Ihrem Haushalt?

Basis: Österreichische Bevölkerung

	Insgesamt (n=1032) %	Geschlecht		Alter		
		Männer (n=495) %	Frauen (n=537) %	15-29 Jahre (n=227) %	30-49 Jahre (n=402) %	Ab 50 Jahre (n=403) %
Haushalte, in denen es Gesellschaftsspiele gibt -						
Ja	81	79	83	86	83	76
Nein	19	21	17	14	17	24
	100	100	100	100	100	100

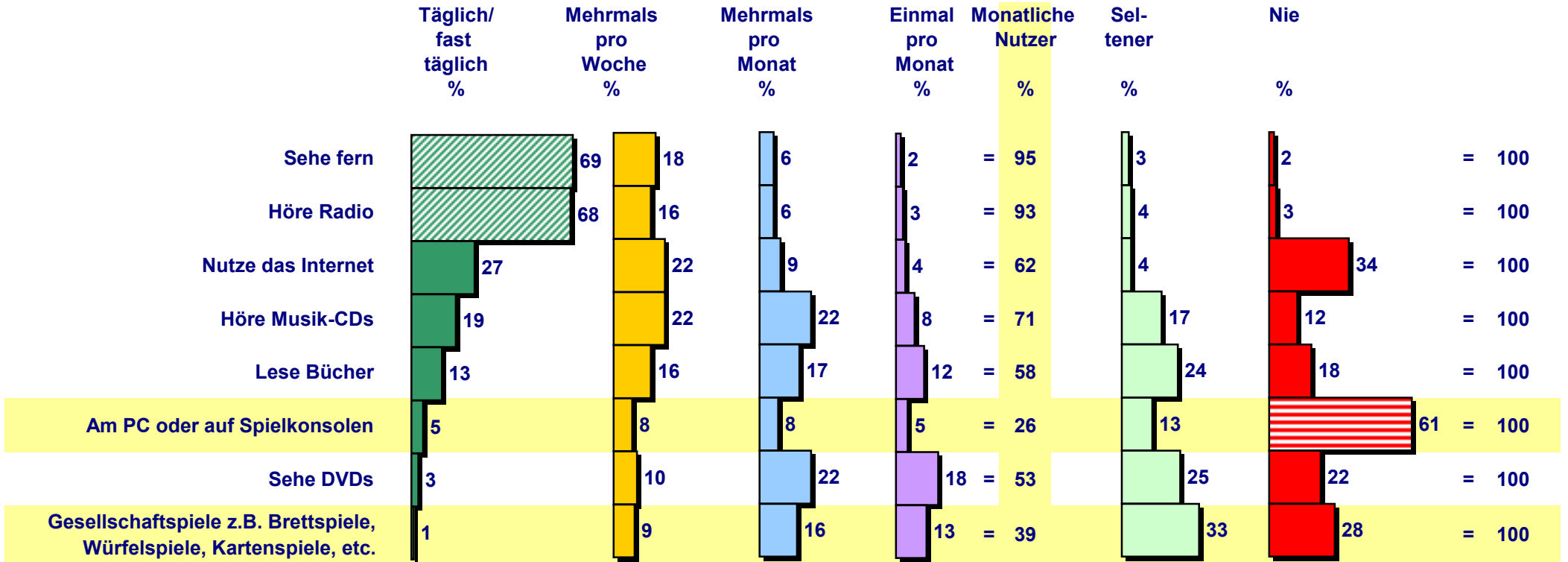
Geräte, die es in Haushalten gibt -

Playstation 1,2,3	19	21	17	37	24	4
GameBoy (Advance)	11	10	11	19	13	4
Nintendo DS	10	10	11	17	13	4
Nintendo Wii	6	6	7	12	8	1
X-Box	5	6	5	12	6	1
Playstation Portable	3	3	3	7	3	0
GameCube	1	1	1	2	2	1
Keines davon	70	67	72	44	63	91
	125	124	127	150	132	106

Die Nutzung von Unterhaltungsmedien

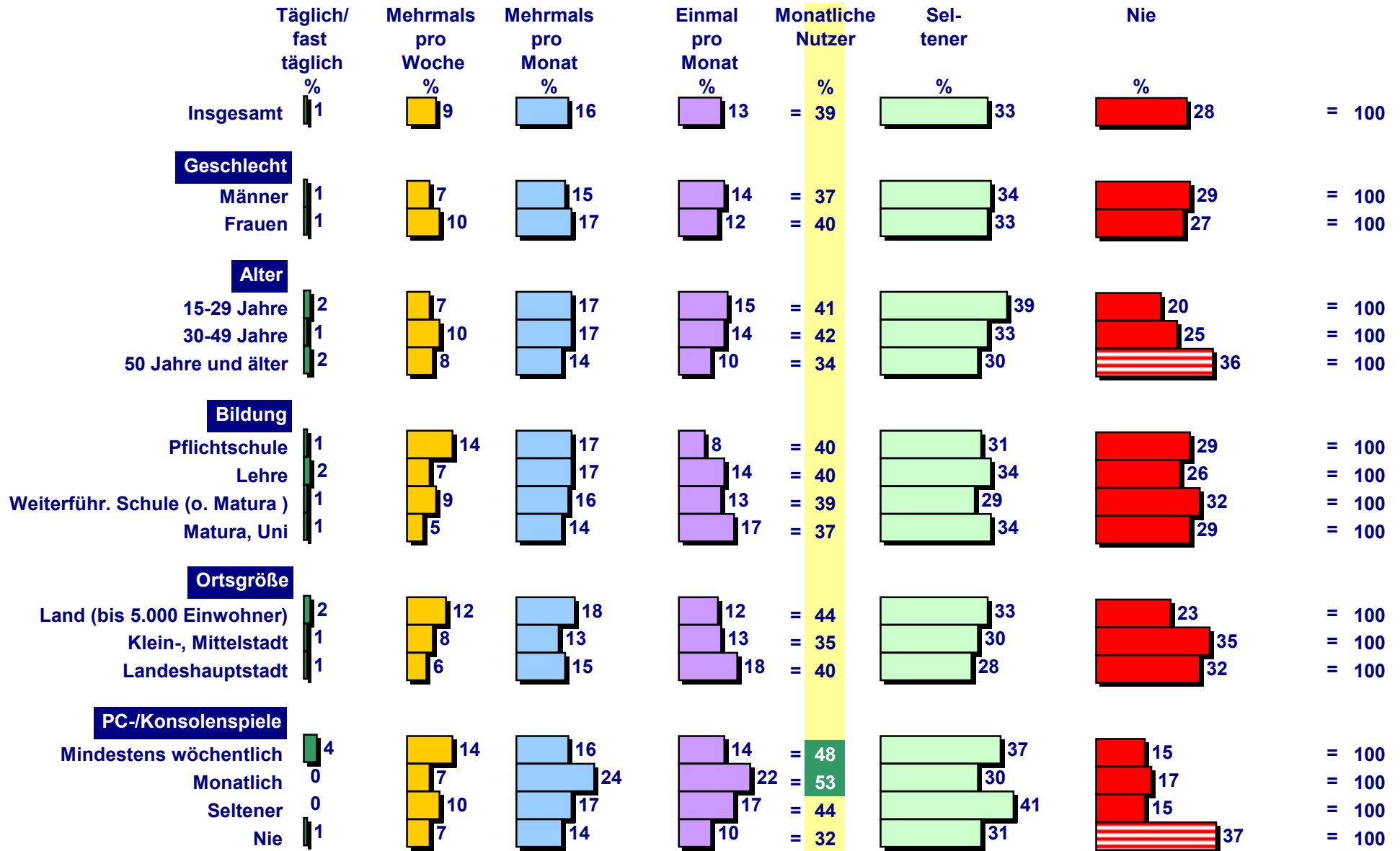
FRAGE: Ich werde Ihnen nun verschiedene Unterhaltungsmedien vorlesen. Sagen Sie mir bitte für jedes anhand dieser Liste, wie oft Sie dieses nutzen.

Basis: Österreichische Bevölkerung (n=1032)



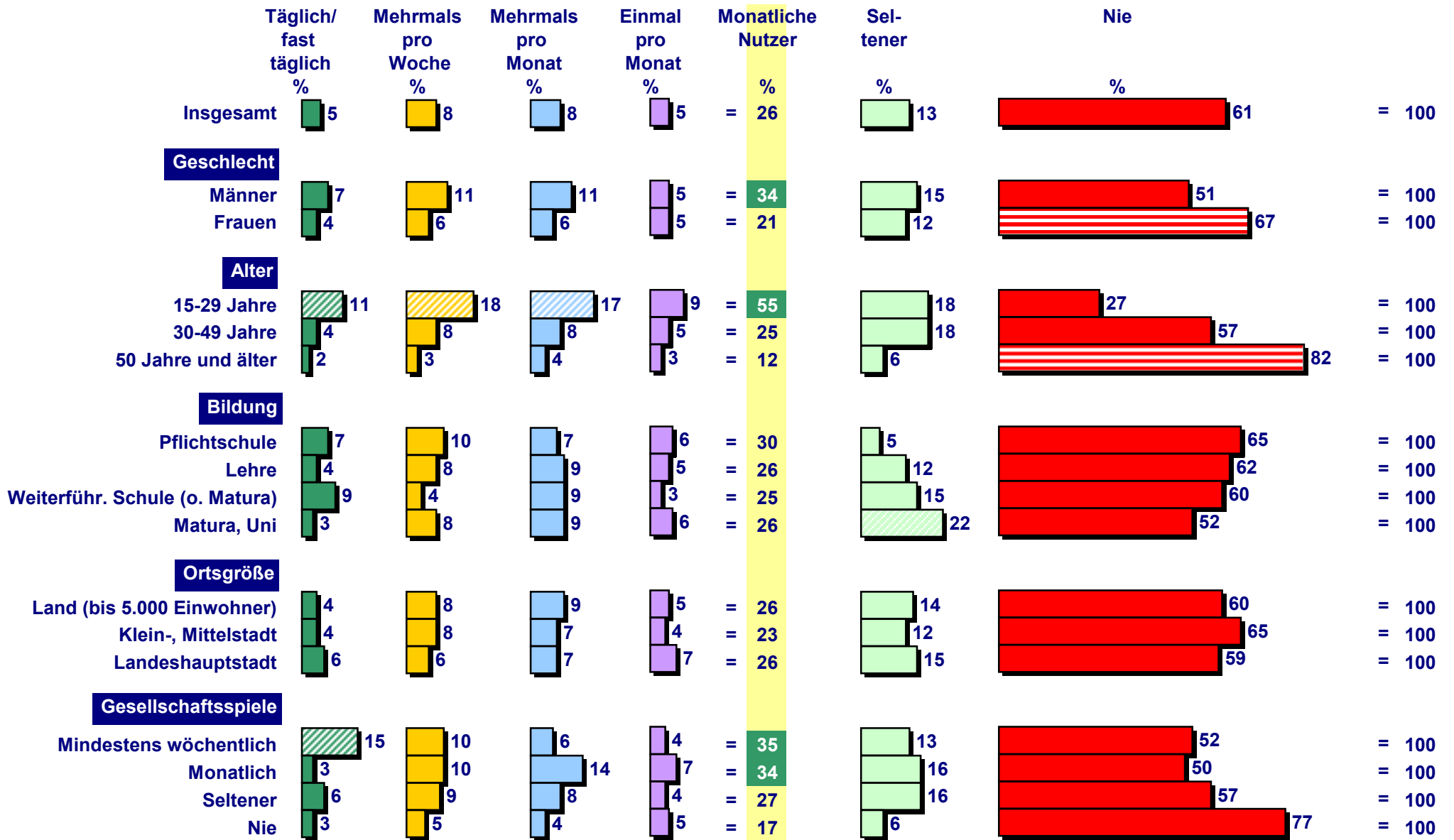
Demografisches Profil der Nutzer von Gesellschaftsspielen

Basis: Österreichische Bevölkerung (n=1032)



Demografisches Profil der Nutzer von Computer- oder Konsolenspielen

Basis: Österreichische Bevölkerung (n=1032)



Spielhäufigkeit und Spieldauer

FRAGE: Wann haben Sie zuletzt Gesellschaftsspiele, also Brett-, Karten- oder Würfelspiele gespielt?

FRAGE: Wie lange haben Sie beim letzten Mal in etwa durchgehend gespielt? Eine ungefähre Schätzung würde genügen.

FRAGE: Wann haben Sie zuletzt Computer- oder Konsolenspiele gespielt?

FRAGE: Wie lange haben Sie beim letzten Mal in etwa durchgehend gespielt? Eine ungefähre Schätzung würde genügen.

Basis: Österreichische Bevölkerung (n=1032)

	Gesellschaftsspiele	Computer- oder Konsolenspiele	
	%	%	
Zuletzt gespielt -			
Gestern	5	7	} 27
In den letzten 2-3 Tagen	7	5	
In den letzten 7 Tagen	9	5	
In den letzten 2 Wochen	10	4	
Im letzten Monat	15	6	
Länger her	45	19	
Noch nie	9	54	
	100	100	

Basis: Befragte, die Gesellschaftsspiele/Computer- oder Konsolenspiele gespielt haben

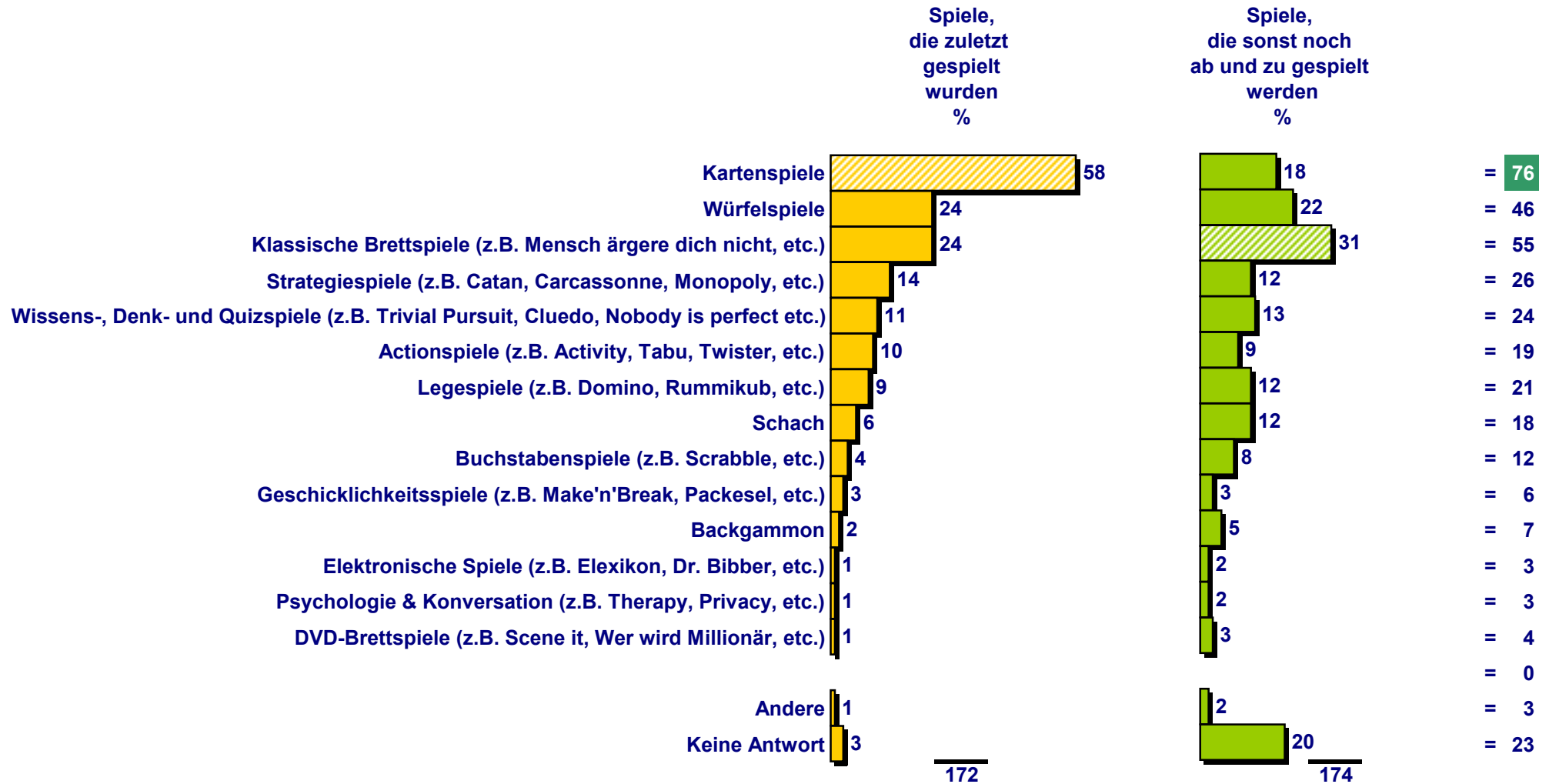
	(n=945)	(n=473)
	%	%
Durchgehend gespielt -		
Bis zu 1 Stunde	50	72
Bis 2 Stunden	30	16
Bis 3 Stunden	9	4
Bis 4 Stunden	2	1
Mehr als 4 Stunden	1	2
Keine Antwort	8	5
	100	100
Durchschnitt in Minuten	Ø 88	Ø 63

Die beliebtesten Gesellschaftsspiele

FRAGE: Hier auf dieser Liste stehen verschiedene Gesellschaftsspiele. Welche dieser Spiele haben Sie beim letzten Mal gespielt?

FRAGE: Und welche dieser Gesellschaftsspiele spielen Sie sonst noch zumindest ab und zu?

Basis: Befragte, die Gesellschaftsspiele gespielt haben (n=945)

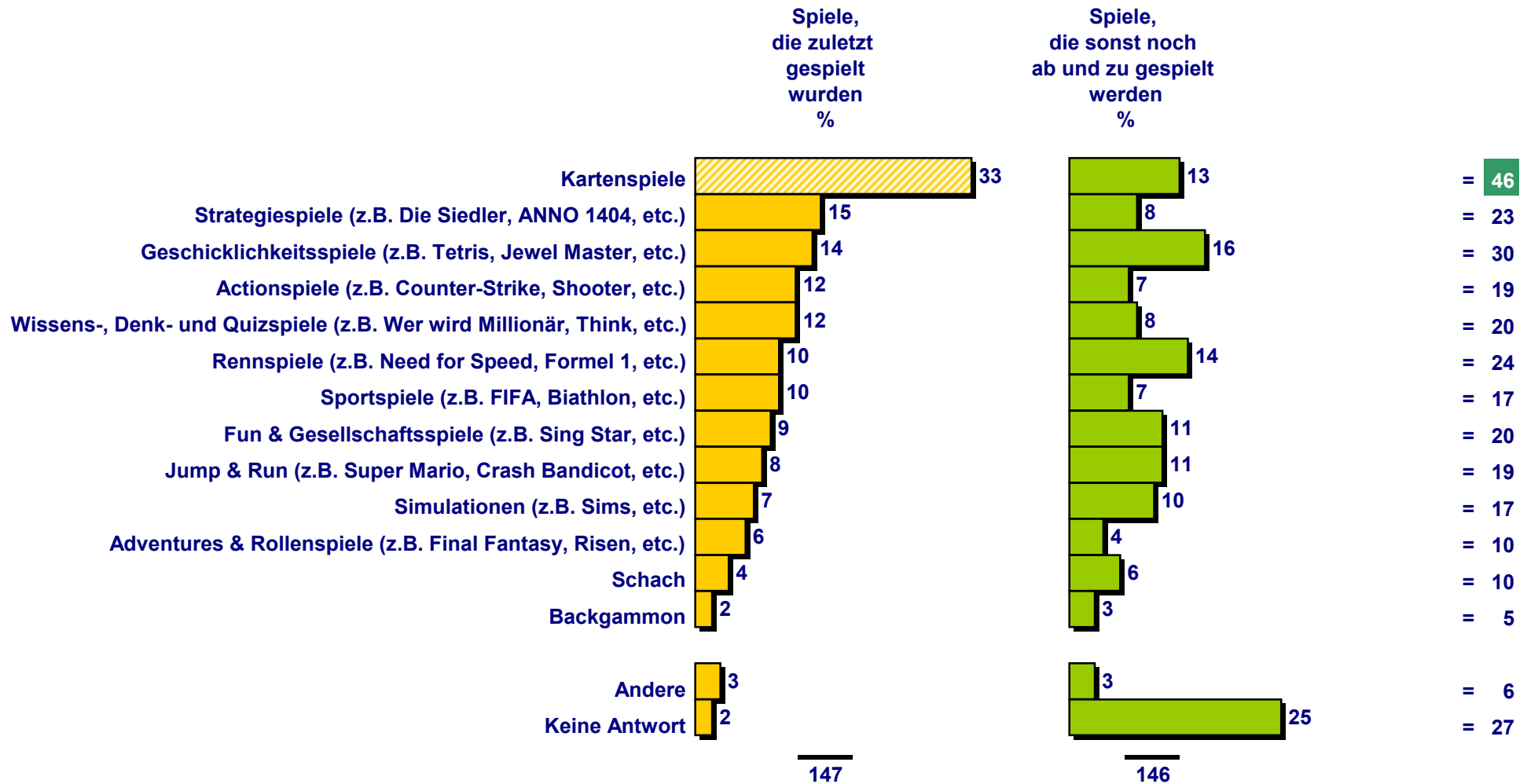


Die beliebtesten Computer- und Konsolenspiele

FRAGE: Hier auf dieser Liste stehen verschiedene Computer- und Konsolenspiele. Welche dieser Spiele haben Sie beim letzten Mal gespielt?

FRAGE: Und welche dieser Computer- und Konsolenspiele spielen Sie sonst noch zumindest ab und zu?

Basis: Befragte, die Computer- oder Konsolenspiele gespielt haben (n=473)



Computer-/Spielkonsole vs. Gesellschaftsspiele: Die Vorteile (spontan)

Frage: Was sind Ihrer Meinung nach die Vorteile eines klassischen Gesellschafts- und Brettspiels gegenüber einem Computer- oder Konsolenspiel?

Frage: Und was sind Ihrer Meinung nach die Vorteile eines Computer- oder Konsolenspiels gegenüber einem klassischen Gesellschafts- oder Brettspiel?

Basis: Österreichische Bevölkerung (n=1032)

