

JAMES- STUDIE

Im Rahmen der JAMES-Studie wurden gut 1000 Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren befragt.

Du willst mehr wissen?
Scanne den QR-Code und scrolle durch die Studienergebnisse.



UPDATE GEFÄLLIG?

In der Linksammlung von Akzent Luzern finden Lehrpersonen die aktuellsten TV-Sendungen, Podcasts und Studien zu Games und Digitalen Medien.



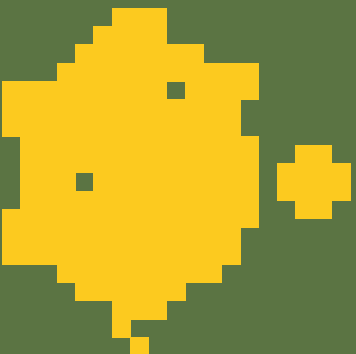
1 STUNDE 21 MINUTEN

pro Tag verbringen Jugendliche
durchschnittlich unter der Woche mit
Gamern. Dieser Wert ist seit 2014 stabil!



GRATIS!

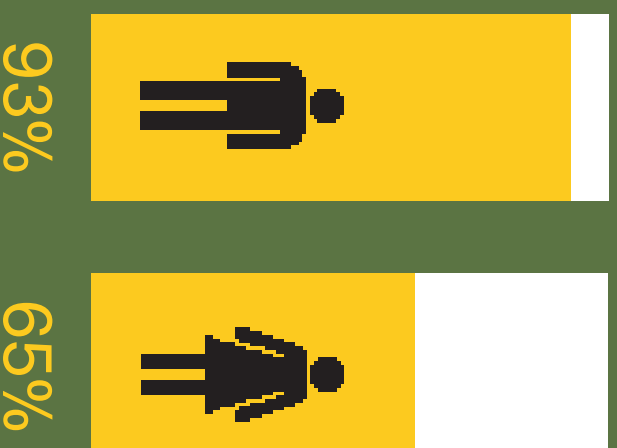
60% der gamenden Jugendlichen spielen Grattispiele mehrmals pro Woche oder täglich.



WOHNORT?

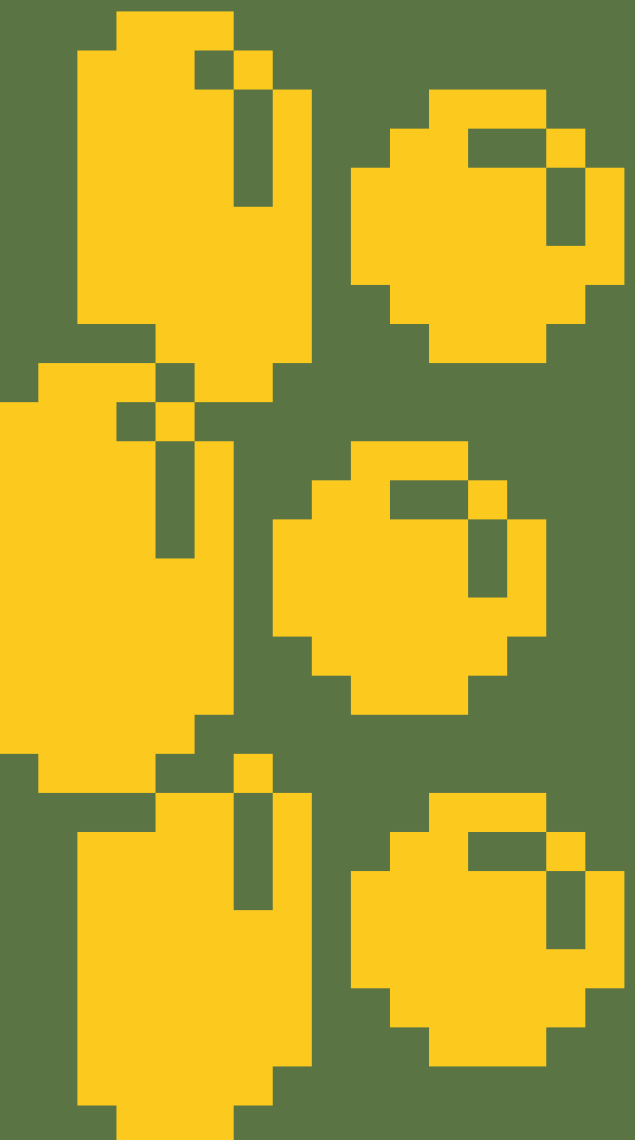
HERKUNFT? GELD?

Egal ob du in der Stadt oder auf dem Land lebst, woher deine Eltern stammen und wie viel Geld deine Familie zur Verfügung hat – das Geschlecht beeinflusst dein Gameverhalten immer noch am meisten.



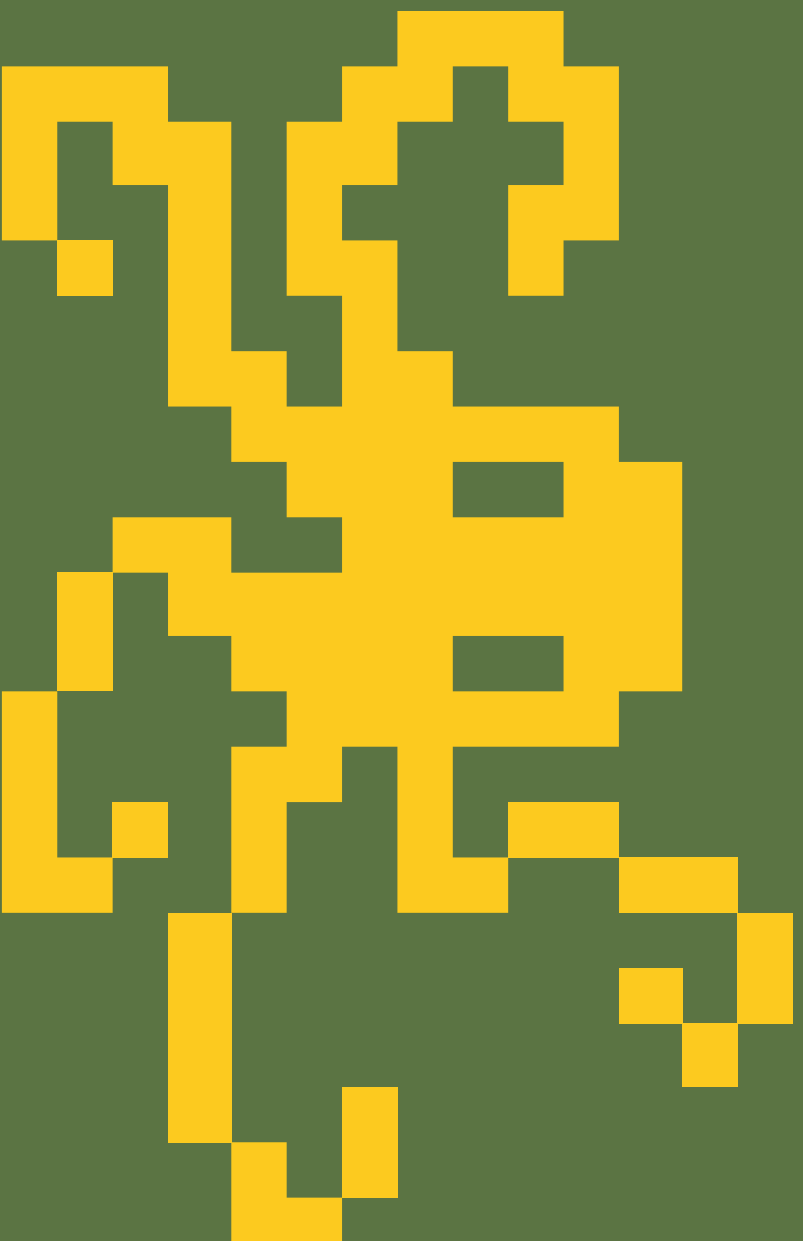
PARTNER UPI

Online gamen 44% mehrmals pro Woche
zusammen mit andern.



ZU JUNG

23% geben an, die Altersempfehlungen
regelmässig nicht zu beachten.



TÄGLICH BIS JÄHRLICH

80% der Jugendlichen in der Schweiz gamen.



JE ÄLTER JE WENIGER

Das Alter beeinflusst das Gameverhalten:

18- bis 19-Jährige spielen weniger oft als 12- bis 13-Jährige.



JEDE***R** ZWEITE***R** ZAHLT

Mehr als 50% der gamenden Jugendlichen haben schon echtes Geld ausgegeben,
zum Beispiel für In-App-Käufe, Season Passes oder Skins.



WAS JUGENDLICHE ALLEINE AM LIEBSTEN TUN

Je grösser das Wort erscheint, desto öfter wurde es genannt.

Trainieren
Netflix schauen Zeit mit der Familie verbringen
Filme schauen Kochen/Backen
Am Handy sein Soziale Medien nutzen
Musik hören Spazieren gehen
Tanzen **Essen** Instrument spielen
Fitnessstraining
Entspannen/Chillen
Fussball
Telefonieren
YouTube schauen
Fernsehen
Schlafen
Lesen
Zeichnen/Malen
Raus gehen/Draussen sein
Sich mit Fahrzeugen beschäftigen
Mit Tieren/Haustieren beschäftigen
Hausaufgaben machen/Lernen
Basketball
Spielen
Shoppens/Einkaufen
Serien schauen
Musik machen
Im Haushalt/Garten/auf dem Hof helfen

ZU DIR ODER ZU MIR?

22% der Jugendlichen spielen mehrmals wöchentlich zusammen mit anderen im selben Raum und nutzen Games als soziale Aktivität.

