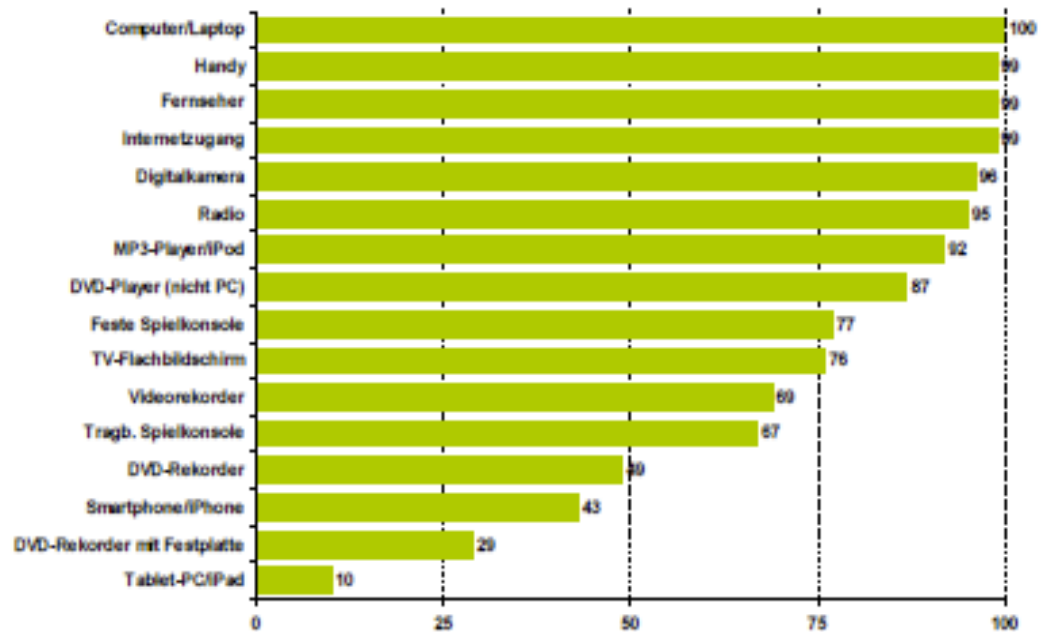


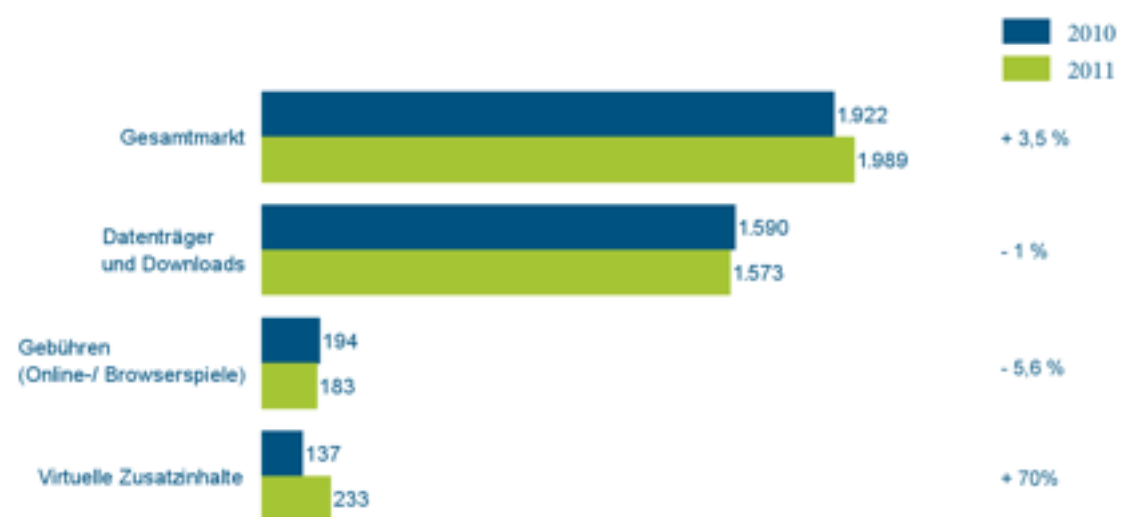
Geräte-Ausstattung im Haushalt 2011 (Auswahl)



Quelle: JIM 2011, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.205

Der Umsatz mit Computer- und Videospielsoftware steigt in 2011 um 3,5 Prozent



Angaben in Millionen Euro

© BIU/GfK 2012

<p>Politischer Diskurs:</p> <p>Gesellschaftliche Verantwortung, Regulierungen</p>	<p>Pädagogischer Diskurs:</p> <p>Medien-kompetenz, Handlungsmodelle</p>	<p>Ökonomischer Diskurs</p> <p>Vermarktung der Spiele</p>
<p>Medizinisch-psychologischer Diskurs:</p> <p>Fragen der Sucht, der Krankheit, der Gefährdung</p>		<p>Games-Entwicklungs-Diskurs:</p> <p>Gestaltungsfragen</p>
<p>Kriminologischer Diskurs:</p> <p>Gewalt, Medienwirkung, Gefährdungspotentiale</p>	<p>Medienwiss. Diskurs:</p> <p>Games als Teil der historischen Medien-entwicklung und –systeme</p>	<p>IT-Diskurs:</p> <p>Programmier-techniken und Game-Engines</p>