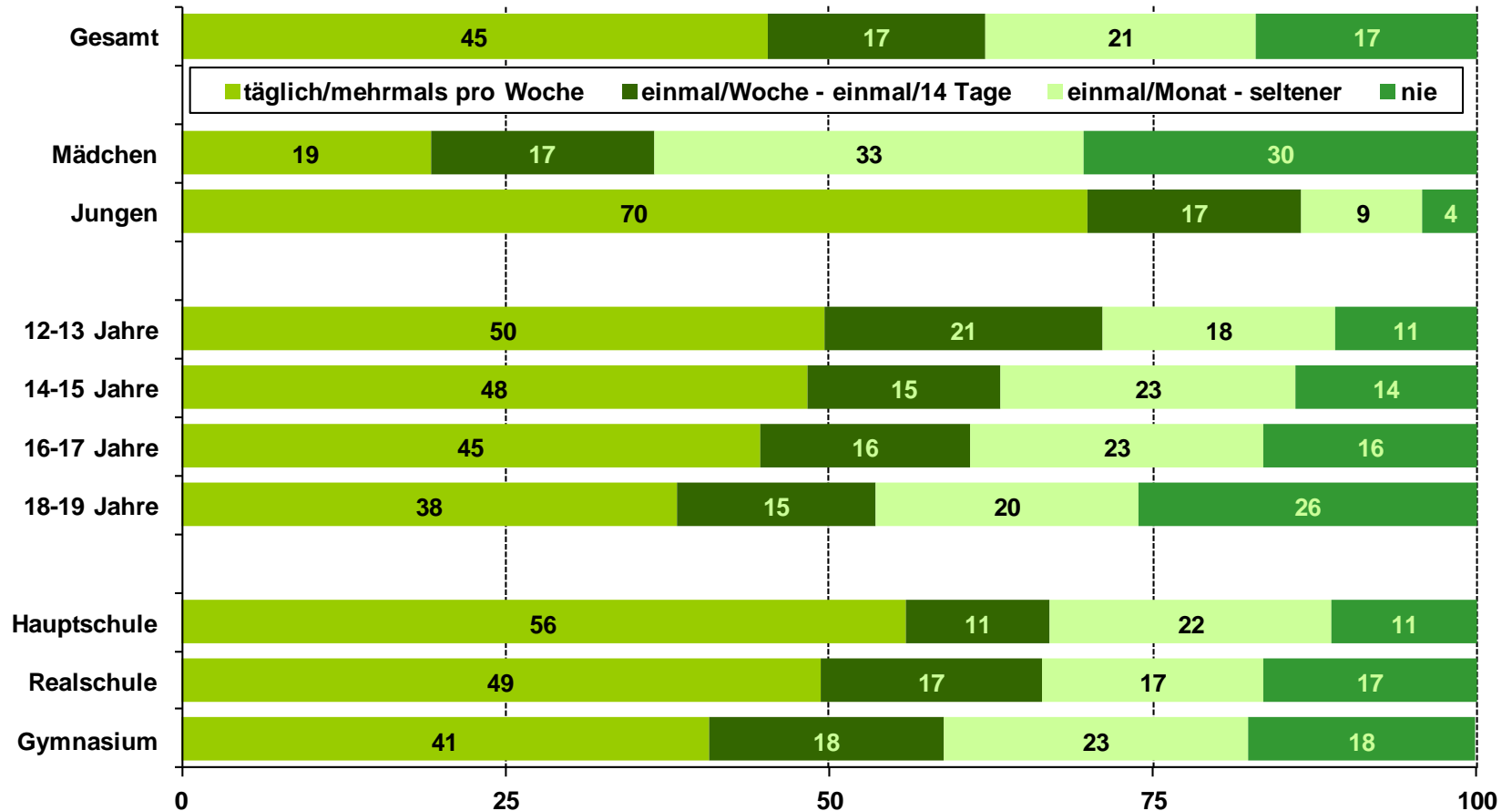


Computer-, Konsolen-, Onlinespiele (netto): Nutzungsfrequenz 2013



Quelle: JIM 2013, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200