forsa.

Nutzung digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter – Wiederholungsbefragung (Längsschnittuntersuchung)

Ergebnisse einer Eltern-Kind-Befragung mit forsa.omninet

7. Juli 2021
f21.0167/40428 De, Mü

forsa Politik- und Sozialforschung GmbH
Büro Berlin
Gutenbergstraße 2
10587 Berlin
Telefon: (0 30) 6 28 82-0

forsa.

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung 2

1. Nutzung von Streaming-Diensten 4
   - 1.1 Aktive Nutzung 4
   - 1.2 Favorisierte Streaming-Plattformen 6
   - 1.3 Favorisierte Genres bei Streaming-Diensten 11
   - 1.4 Streaming in der Freizeit 16
   - 1.5 Nutzungsintensität 21
   - 1.6 Persönliche Bedeutung von sozialen Medien 27
2. Nutzung von sozialen Medien 34
   - 2.1 Nutzungsintensität 34
   - 2.2 Auswirkungen des Nutzungsverhaltens 40
3. Nutzung von digitalen Spielen 46
   - 3.1 Nutzungsintensität 46
   - 3.2 Persönliche Bedeutung von digitalen Spielen 52
4. Motive der Nutzung digitaler Medien 57
5. Medienregeln in der Familie 62

Vorbemerkung

Im Auftrag der DAK-Gesundheit hat forsa Politik- und Sozialforschung GmbH die Eltern-Kind-Befragung vom Herbst 2019, Frühjahr 2020 sowie Herbst 2020 zum Thema „Nutzung digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter“ in Teilen wiederholt durchgeführt.

Ziel der Studie war es, Informationen über das kindliche Nutzungsverhalten und erlebte Kontrollverhalten sowohl aus der Sicht von Kindern und Jugendlichen als auch aus der Sicht der Eltern zu erhalten.

Im Rahmen der Studie wurden 1.250 Elternteile bzw. Erziehungsberechtigte und jeweils ein zugehöriges Kind im Alter von 10 bis 19 Jahren nacheinander befragt.

Bei den Teilnehmenden handelt es sich zum einen um Elternteile bzw. Erziehungsberechtigte und deren Kinder, die bereits an den bisherigen Erhebungen teilgenommen und sich bereit erklärt haben, sich erneut an dieser Studie zu beteiligen.[1] Zum anderen handelt es sich um Eltern-Kind-Paare, die erstmals an der vierten Welle teilgenommen haben, sodass ein Gesamtstichprobenumfang wie in Welle 1 realisiert werden konnte.

Im Hinblick auf die Nutzungsintensität von sozialen Medien, digitalen Spielen und Streaming-Diensten werden die Ergebnisse der Befragten beschrieben, die an allen vier Erhebungswellen teilgenommen haben. Diese Ergebnisse werden auf der Basis ungewichteter Werte dargestellt.[2]

[1] Zielgruppe waren in allen vier Wellen Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 17 Jahren (und ein zugehöriges Elternteil). Da die Teilnehmer der Vorwellen auch bei der durchgeführten Studie im Sommer 2021 berücksichtigt wurden, ist ein Teil der Jugendlichen aktuell bereits 19 Jahre alt.

[2] Da seit der ersten Erhebungswelle etwas mehr als ein Jahr vergangen ist, wird die Nutzungsintensität der inzwischen mindestens 11-jährigen Kinder und Jugendlichen dargestellt.

Bei allen weiteren Fragen erfolgte eine Gewichtung der Ergebnisse, wobei die Ergebnisse aller Befragten erläutert werden – unabhängig davon, ob sie sich bereits an den Erhebungen im Herbst 2019, April 2020 oder Herbst 2020 beteiligt haben oder nicht.[3]

Die Befragung wurde als Online-Erhebung mithilfe des Befragungspanels forsa.omninet durchgeführt. Die Erhebung erfolgte vom 19. Mai bis 6. Juni 2021.

Die Untersuchungsbefunde werden im nachfolgenden Ergebnisbericht vorgestellt.

[3] Aufgrund des komplexen Studienansatzes, Jugendliche und deren Eltern im Rahmen einer Studie als single-source-Erhebung zu befragen und dem Wunsch, zum einen das Verhalten der Jugendlichen und den Einfluss der Eltern auf deren Nutzung digitaler Medien zu untersuchen und zum anderen das Verhalten der Eltern selbst repräsentativ abzubilden, wurde die Studie sowohl nach der Struktur der Jugendlichen als auch nach deren Eltern gewichtet. Priorität für die Gewichtung hatte die Struktur der Jugendlichen. Da im Falle von Eltern mit mehreren Kindern dieser Altersgruppe jeweils nur ein Kind befragt wurde, erfolgte zunächst eine Transformation nach Zahl der Kinder der zu untersuchenden Altersgruppe. Zusätzlich wurde die Struktur der Kinder und Jugendlichen nach Region, Geschlecht und Alter anhand der Daten der Bevölkerungsfortschreibung des Statistischen Bundesamtes per 31.12.2019 gewichtet. Die Gewichtung der Eltern erfolgte nach Geschlecht, Alter und Bildung auf Basis der repräsentativ gewichteten Ausgangsstichprobe für die Teilgruppe der teilnahme- und nicht teilnahmebereiten Eltern.

1. Nutzung von Streaming-Diensten

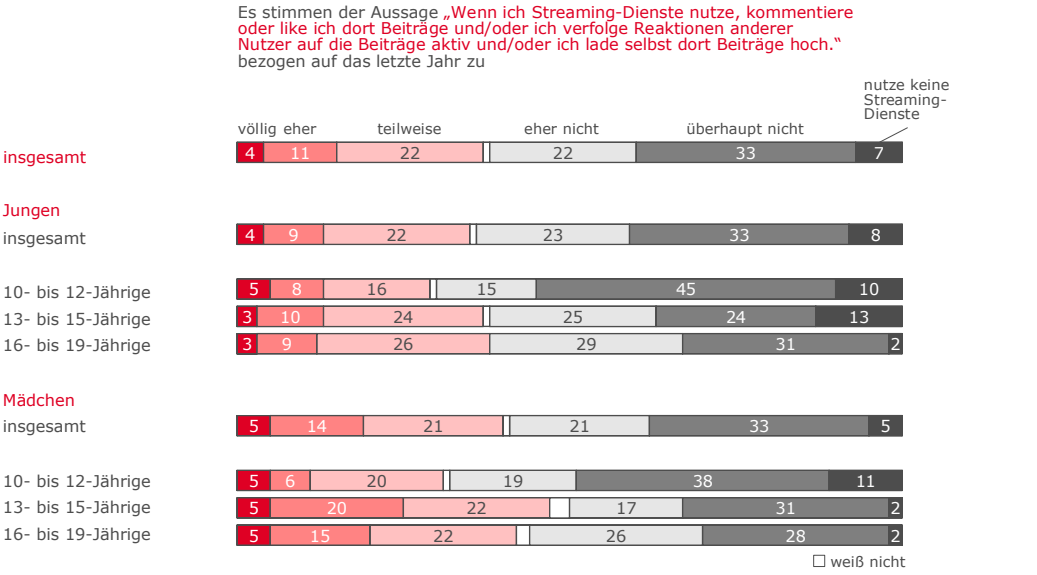
1.1 Aktive Nutzung

Im Rahmen der Befragung wurden die Kinder und Jugendlichen zunächst gebeten, Angaben zu ihrer Nutzung von Streaming-Diensten zu machen.

15 Prozent geben an, dass sie Beiträge kommentieren bzw. liken und/oder Reaktionen anderer Nutzer auf die Beiträge aktiv verfolgen und/oder selbst Beiträge hochladen, wenn sie Streaming-Dienste nutzen. 22 Prozent tun dies teilweise, eine Mehrheit von 55 Prozent eher nicht oder überhaupt nicht.

Bei den Jungen geben die 10- bis 12-Jährigen häufiger als Ältere an, dass sie Streaming-Dienste nicht auf diese Art nutzen.

Nutzung von Streaming-Diensten (1)



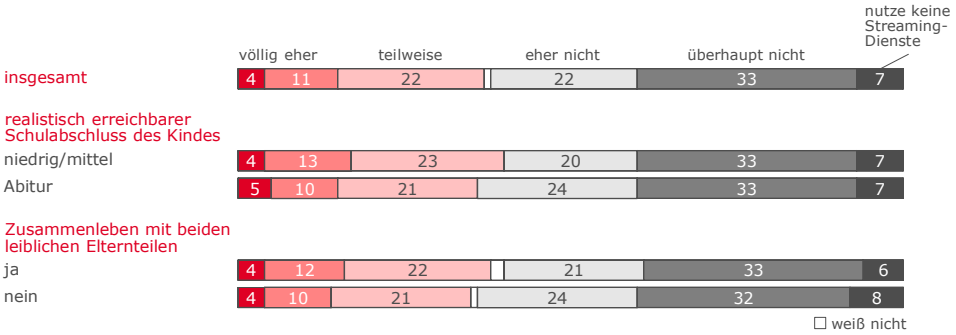
Basis: alle befragten Kinder und Jugendliche

Angaben in Prozent

Dabei zeigen sich keine größeren Unterschiede im Hinblick auf den voraussichtlichen oder bereits erreichten Schulabschluss.

Nutzung von Streaming-Diensten (2)

Es stimmen der Aussage „Wenn ich Streaming-Dienste nutze, kommentiere oder like ich dort Beiträge und/oder ich verfolge Reaktionen anderer Nutzer auf die Beiträge aktiv und/oder ich lade selbst dort Beiträge hoch.“ bezogen auf das letzte Jahr zu



Basis: alle befragten Kinder und Jugendliche

Angaben in Prozent

1.2 Favorisierte Streaming-Plattformen

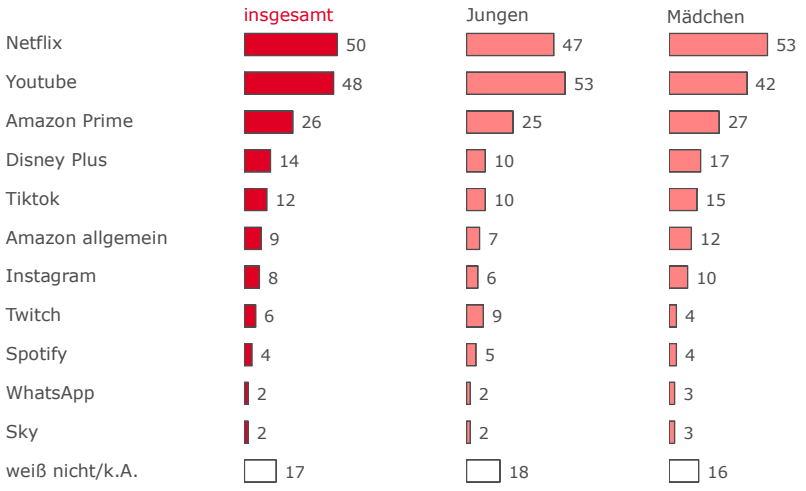
Von den Nutzern von Streaming-Diensten gibt rund die Hälfte an, dass sie bei der Nutzung die meiste Zeit auf Netflix (50 %) oder YouTube (48 %) verbringen.

26 Prozent nutzen vor allem Amazon Prime, 14 Prozent Disney Plus und 12 Prozent Tiktok.

Während die Mädchen etwas häufiger als Jungen vor allem Zeit auf Netflix verbringen, um Streaming-Dienste zu nutzen, wird von den Jungen häufiger auf YouTube gestreamt.

Am häufigste genutzte Streaming-Plattformen (1) *)

Aktuell verbringen die meiste Zeit auf



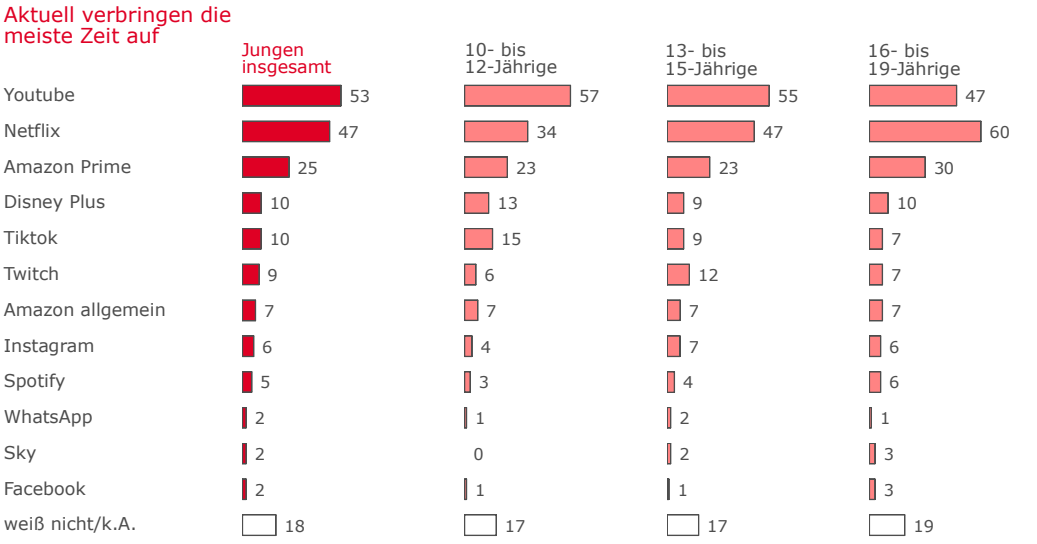
Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 2 Prozent bei insgesamt

Angaben in Prozent

Mit höherem Alter der Jungen steigt der Anteil derjenigen, die vor allem auf Netflix streamen.

YouTube wird in diesem Zusammenhang von den unter 16-Jährigen häufiger als von den Älteren genutzt.

Am häufigste genutzte Streaming-Plattformen (2) *)



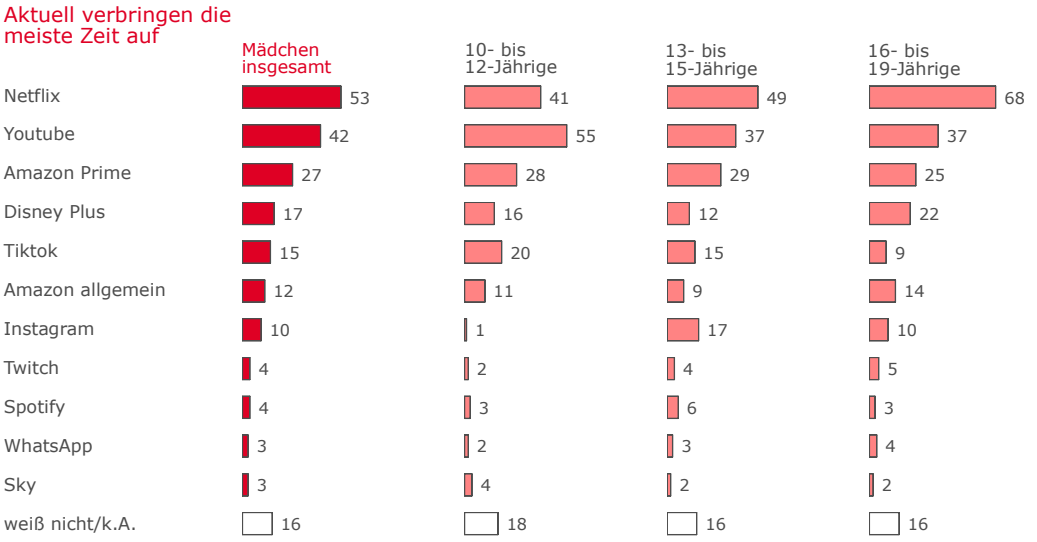
Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 2 Prozent bei Jungen insgesamt

Angaben in Prozent

Dass sie aktuell vor allem auf Netflix streamen, geben die 16- bis 19-jährigen Mädchen deutlich häufiger als die jüngeren Mädchen an.

YouTube wird hingegen deutlich häufiger von den 10- bis 12-jährigen Mädchen genutzt als von den älteren Mädchen.

Am häufigste genutzte Streaming-Plattformen (3) *)

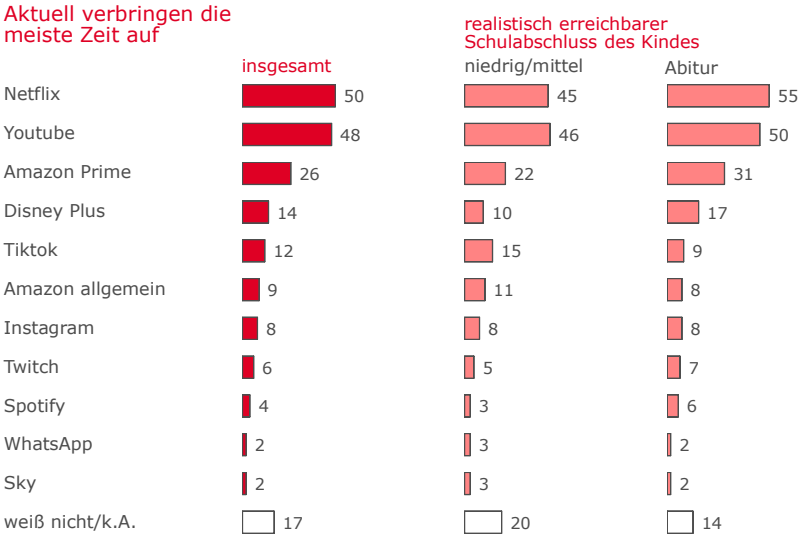


Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 3 Prozent bei Mädchen insgesamt

Angaben in Prozent

Die Kinder und Jugendlichen mit einem voraussichtlichen oder bereits erreichten Abitur geben häufiger als die 10- bis 19-Jährigen an, die einen geringeren Schulabschluss anstreben oder haben, dass sie die meiste Zeit der Nutzung von Streaming-Diensten vor allem auf Netflix oder Amazon Prime verbringen.

Am häufigste genutzte Streaming-Plattformen (4) *)

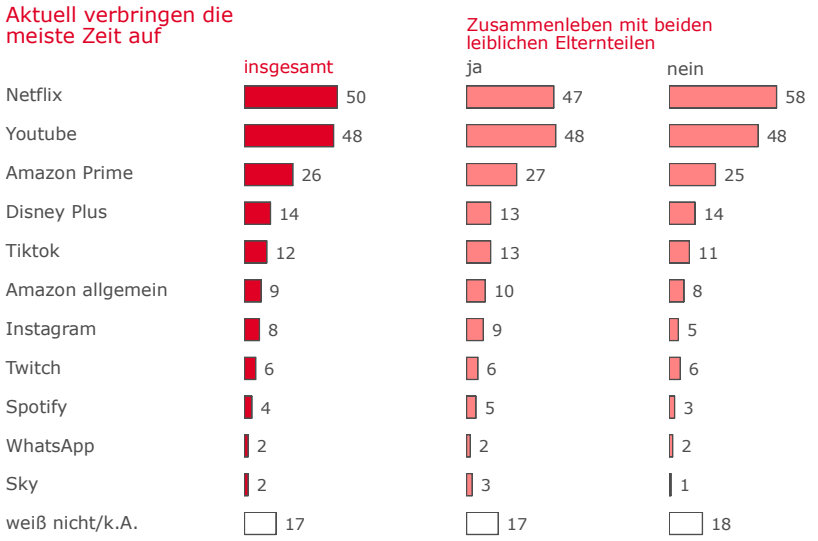


Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 2 Prozent bei insgesamt

Angaben in Prozent

Die 10- bis 19-Jährigen, die mit nur einem leiblichen Elternteil zusammenleben, streamen häufiger als die Kinder und Jugendlichen, die gemeinsam mit beiden Elternteilen in einem Haushalt wohnen, vor allem auf YouTube.

Am häufigste genutzte Streaming-Plattformen (5) *)



Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 2 Prozent bei insgesamt

Angaben in Prozent

1.3 Favorisierte Genres bei Streaming-Diensten

Danach gefragt, welche Genres sie bei Streaming-Diensten am meisten interessiert, wird von den Nutzern vergleichsweise am häufigsten Musik (27 %) genannt, gefolgt von Gaming (23 %).

Jeweils 19 Prozent interessieren sich bei Streaming-Diensten vor allem für Action und Comedy, 17 Prozent für Dokumentationen und 14 Prozent für Influencer.

Rund ein Zehntel interessiert sich besonders für Sport, Fantasy, Beauty und Lifestyle (jeweils 11 %), Anime (10 %) und Animation (9 %).

Dass sie sich bei Streaming-Diensten vor allem für Gaming, Action, Dokumentationen und Sport interessieren, geben die Jungen deutlich häufiger als die Mädchen an.

Mädchen wiederum zeigen häufiger als Jungen Interesse an Musik, Influencer und Beauty bzw. Lifestyle.

Favorisierte Genres bei Streaming-Diensten (1) *)

Das meist interessierende Streaming-Genre ist

	insgesamt	Jungen	Mädchen
Musik	27	23	30
Gaming	23	35	11
Action	19	26	12
Comedy	19	21	16
Dokumentationen	17	22	11
Influencer	14	9	19
Sport	11	17	5
Fantasy	11	9	12
Beauty/Lifestyle	11	2	19
Anime	10	13	7
Animation	9	8	9
Crime	7	4	10
Horror	6	5	7
Serien und Filme	6	4	7
Teen-Dramen	5	1	9
Romantik	5	0	9
weiß nicht/k.A.	15	13	17

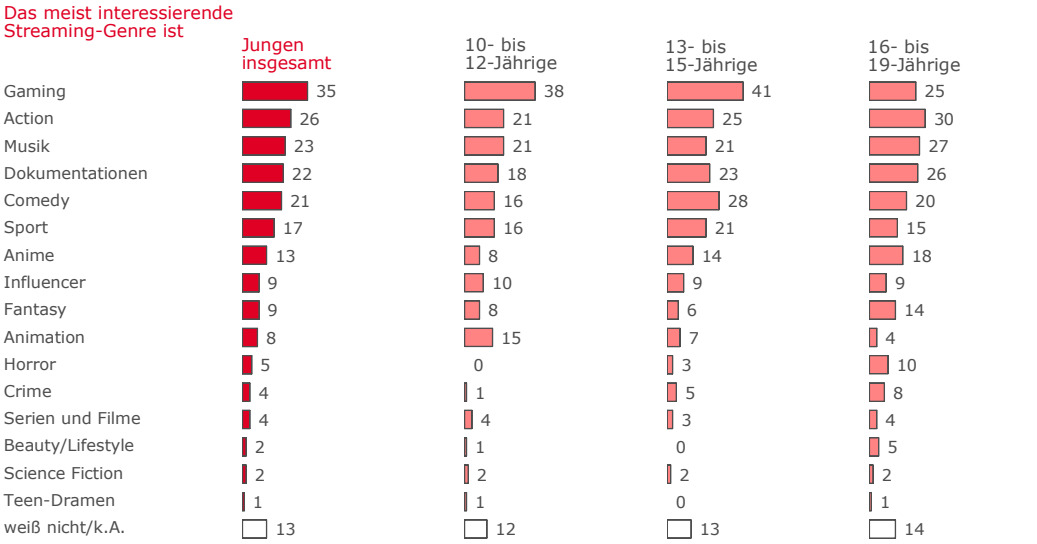
Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 5 Prozent bei insgesamt

Angaben in Prozent

Wenn es um Streaming-Dienste geht, interessieren sich die jüngeren Jungen häufiger als die älteren Jungen für Gaming und Animation.

Ältere Jungen interessieren sich häufiger als jüngere Jungen für Action, Musik, Dokumentationen, Anime, Fantasy und Horror.

Favorisierte Genres bei Streaming-Diensten (2) *)



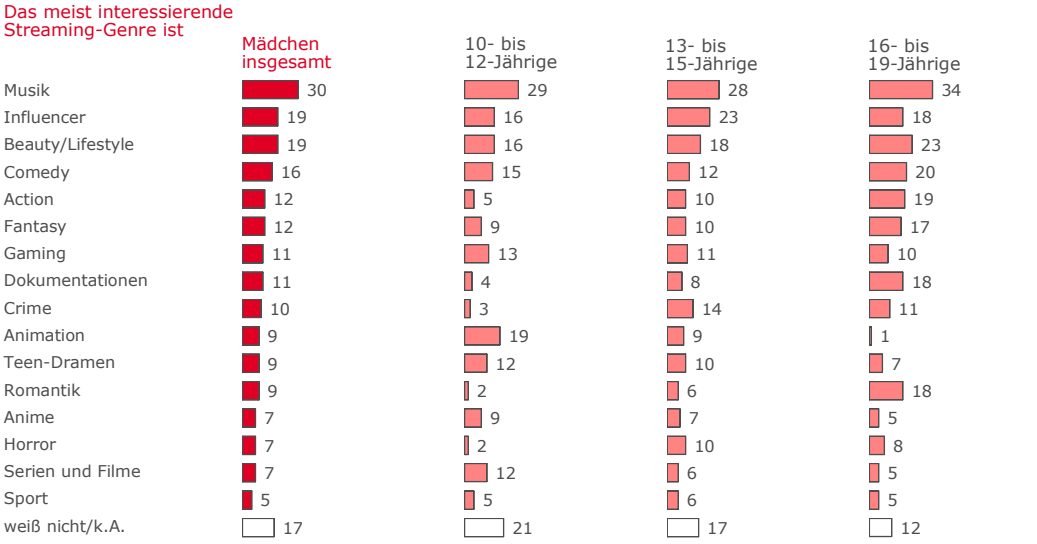
Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich

Angaben in Prozent

Dass sie sich bei Streaming-Diensten am ehesten für Musik, Beauty und Lifestyle, Comedy, Action, Fantasy, Dokumentationen, Crime und Romantik interessieren, geben die älteren Mädchen etwas häufiger als die jüngeren Mädchen an.

Für Animation interessieren sich hingegen überdurchschnittlich häufig die 10- bis 12-jährigen Mädchen.

Favorisierte Genres bei Streaming-Diensten (3) *)

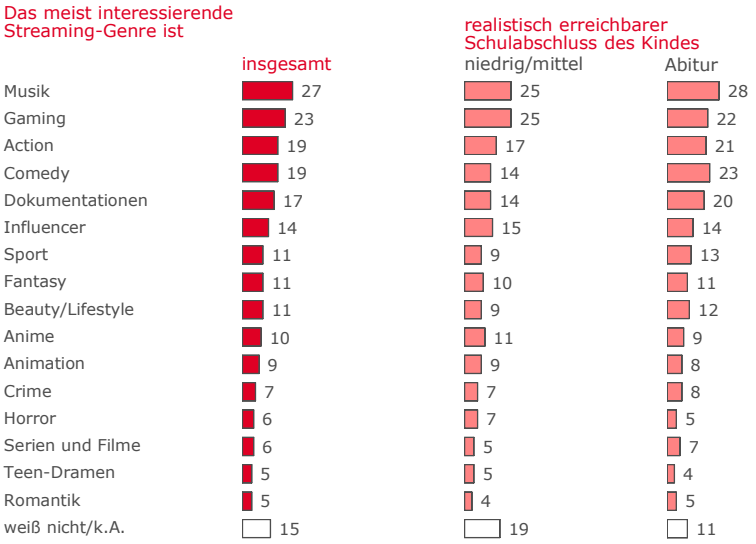


Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 5 Prozent bei Mädchen insgesamt

Angaben in Prozent

Die Kinder und Jugendlichen mit (angestrebtem) Abitur geben häufiger als die 10- bis 19-Jährigen an, die einen geringeren Schulabschluss anstreben oder erreicht haben, dass sie sich bei Streaming-Plattformen am meisten für Comedy und Dokumentationen interessieren.

Favorisierte Genres bei Streaming-Diensten (4) *)

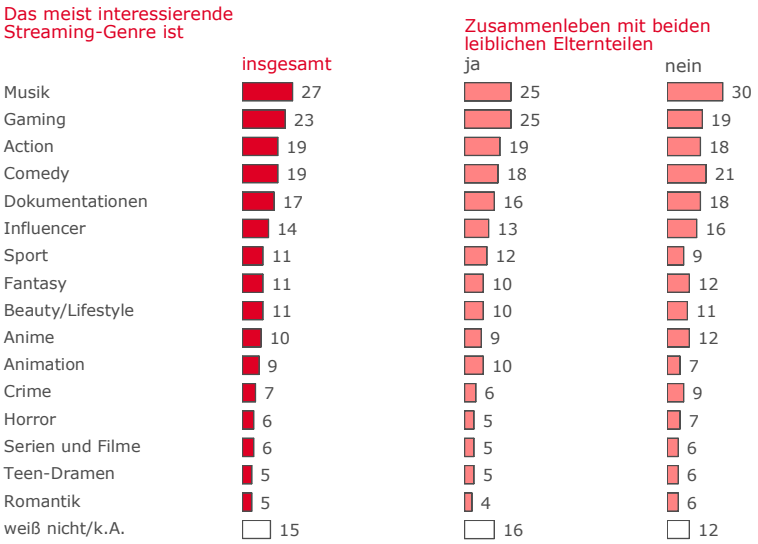


Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 5 Prozent bei insgesamt

Angaben in Prozent

Im Hinblick auf das Zusammenleben mit beiden oder nur einem leiblichen Elternteil zeigen sich in dieser Frage keine größeren Unterschiede.

Favorisierte Genres bei Streaming-Diensten (5) *)



Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) offene Frage, bis zu drei Nennungen möglich; aufgeführt sind alle Nennungen ab 5 Prozent bei insgesamt

Angaben in Prozent

1.4 Streaming in der Freizeit

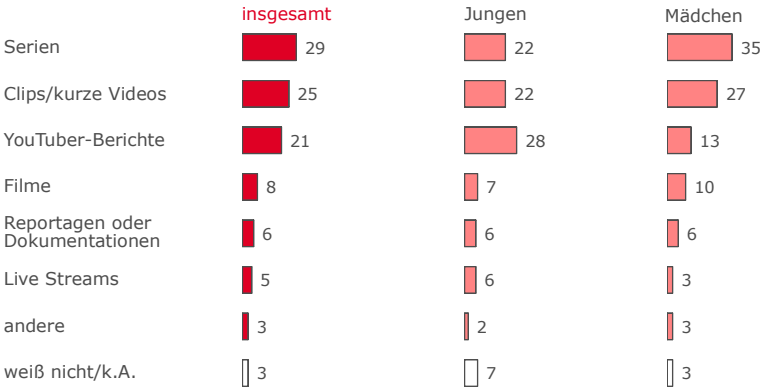
In ihrer Freizeit streamen die Nutzer von Streaming-Diensten am häufigsten Serien (29 %), gefolgt von Clips bzw. kurzen Videos (25 %) und YouTuber-Berichten (21 %).

8 Prozent streamen größtenteils Filme, 6 Prozent Reportagen oder Dokumentationen und 5 Prozent Live Streams.

Während Mädchen häufiger als Jungen vor allem Serien streamen, werden von den Jungen häufiger als von den Mädchen YouTuber-Berichte gestreamt.

Streaming in der Freizeit (1) *)

In der Freizeit streamen am liebsten



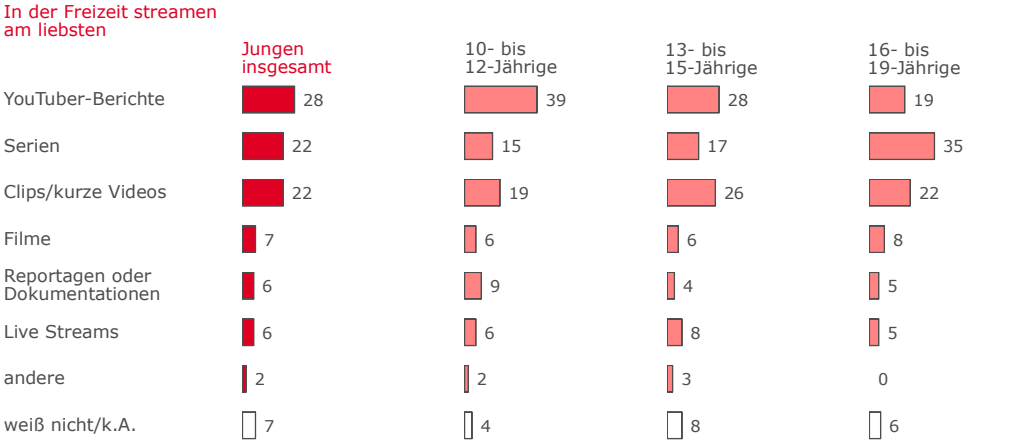
Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) nur eine Nennung möglich

Angaben in Prozent

Je älter die Jungen, desto seltener geben sie an, größtenteils YouTuber-Berichte zu streamen.

Serien werden hingegen deutlich häufiger von den 16- bis 19-jährigen Jungen gestreamt als von den jüngeren Jungen.

Streaming in der Freizeit (2) *)



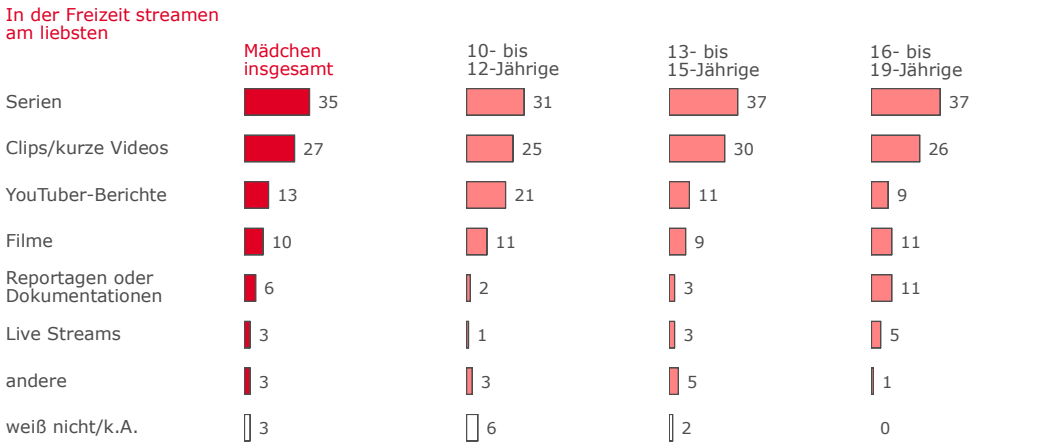
Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) nur eine Nennung möglich

Angaben in Prozent

Bei den Mädchen geben die über 13-Jährigen etwas häufiger als Jüngere an, größtenteils Serien zu streamen.

YouTuber-Berichte streamen die 10- bis 12-jährigen Mädchen häufiger als ältere Mädchen.

Streaming in der Freizeit (3) *)

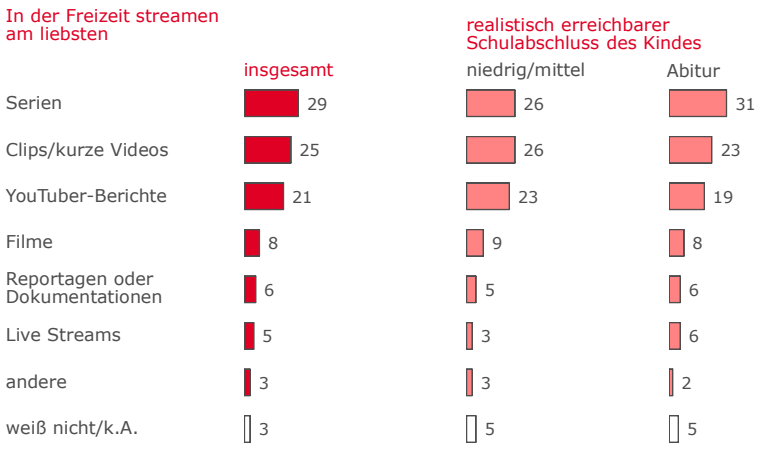


Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) nur eine Nennung möglich

Angaben in Prozent

Dabei zeigen sich mit Blick auf den realistischen oder bereits erreichten Schulabschluss der Kinder und Jugendlichen keine größeren Unterschiede.

Streaming in der Freizeit (4) *)

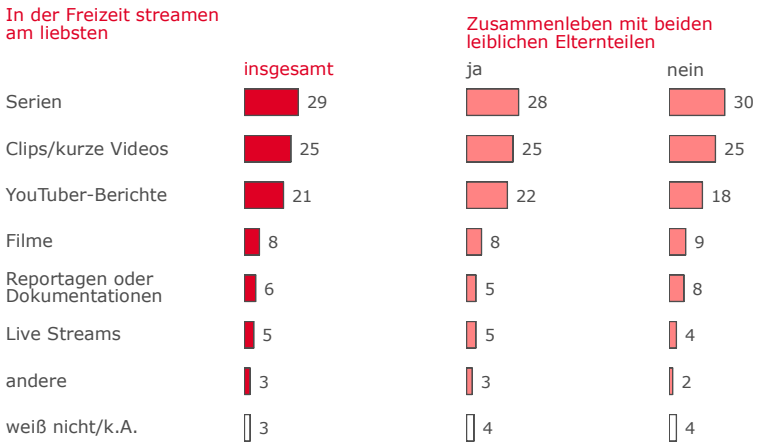


Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) nur eine Nennung möglich

Angaben in Prozent

Auch lassen sich in dieser Frage hinsichtlich des Zusammenlebens mit beiden oder nur einem leiblichen Elternteil keine größeren Unterschiede feststellen.

Streaming in der Freizeit (5) *)



Basis: alle Befragte, außer denjenigen, die angeben, keine Streaming-Dienste zu nutzen
*) nur eine Nennung möglich

Angaben in Prozent

1.5 Nutzungsintensität

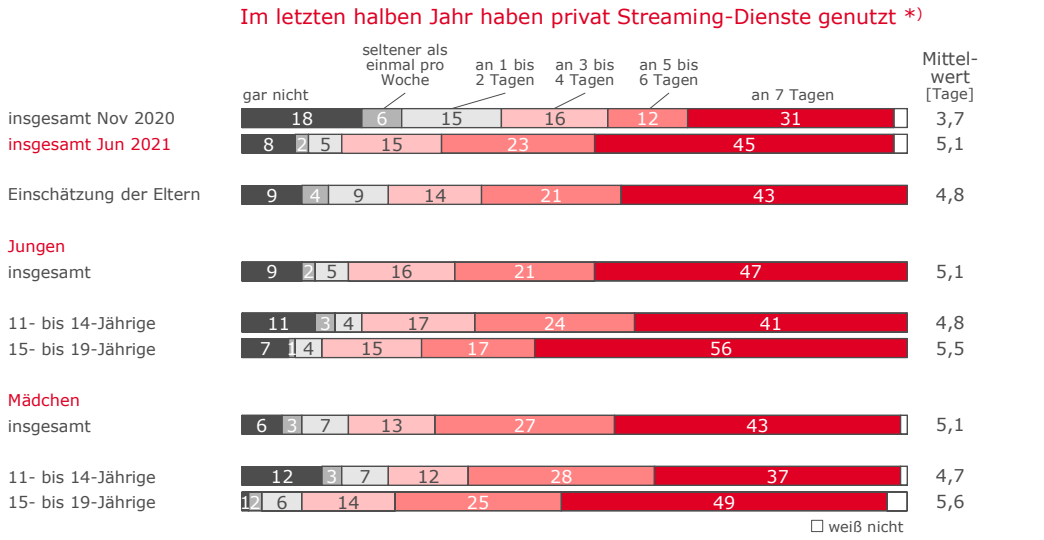
Im Rahmen der Befragung wurden unter den Kindern und Jugendlichen zudem die Nutzungshäufigkeit sowie die Nutzungsdauer von Streaming-Diensten abgefragt. Im Hinblick auf die Nutzungsintensität von Streaming-Diensten werden die Ergebnisse derjenigen Befragten dargestellt, die an allen vier Erhebungswellen teilgenommen haben. Die Kinder und Jugendlichen wurden gebeten, sich bei ihren Angaben auf das vergangene halbe Jahr zu beziehen.

8 Prozent der Kinder und Jugendlichen geben an, keine Streaming-Dienste genutzt zu haben. 5 Prozent haben Streaming-Dienste normalerweise an einem oder an zwei Tagen genutzt. 15 Prozent haben Streaming-Dienste an drei bis vier Tagen, 23 Prozent an fünf bis sechs Tagen genutzt. Etwas weniger als die Hälfte (45 %) hat diese täglich genutzt.

Im Durchschnitt haben die Kinder und Jugendlichen an 5,1 Tagen pro Woche Streaming-Dienste genutzt. Damit ist die Nutzungshäufigkeit von Streaming-Diensten gegenüber der Befragung im Herbst 2020 gestiegen. Die Einschätzung der Eltern fällt ähnlich aus wie die der Kinder und Jugendlichen selbst.

Sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen geben die älteren Kinder und Jugendlichen häufiger als Jüngere an, Streaming-Dienste täglich genutzt zu haben.

Häufigkeit der Nutzung von Streaming-Diensten (1)

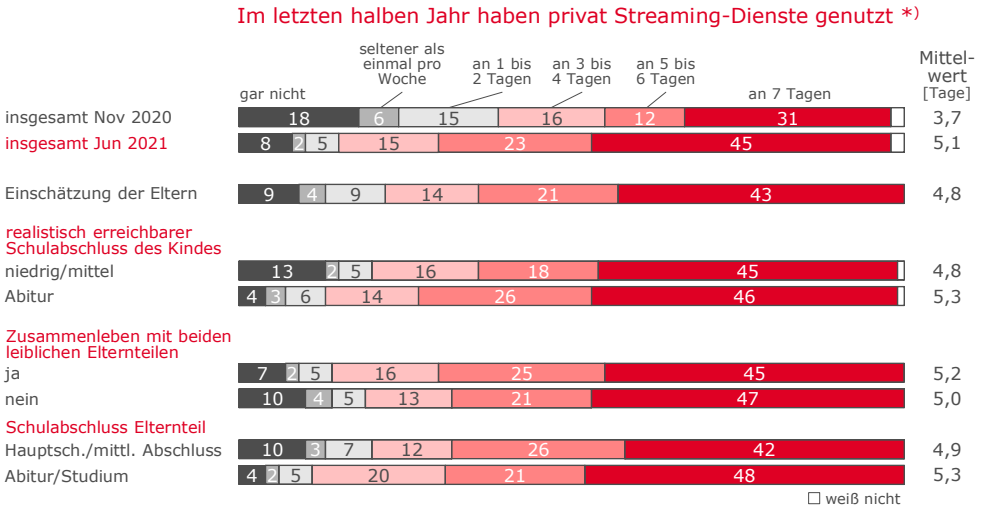


Basis: Befragte, die an allen vier Wellen teilgenommen haben (Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11 bis 19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W3

Angaben in Prozent

Im Hinblick auf den erreichten oder angestrebten Schulabschluss der 10- bis 19-Jährigen zeigen sich hier keine nennenswerten Unterschiede.

Häufigkeit der Nutzung von Streaming-Diensten (2)



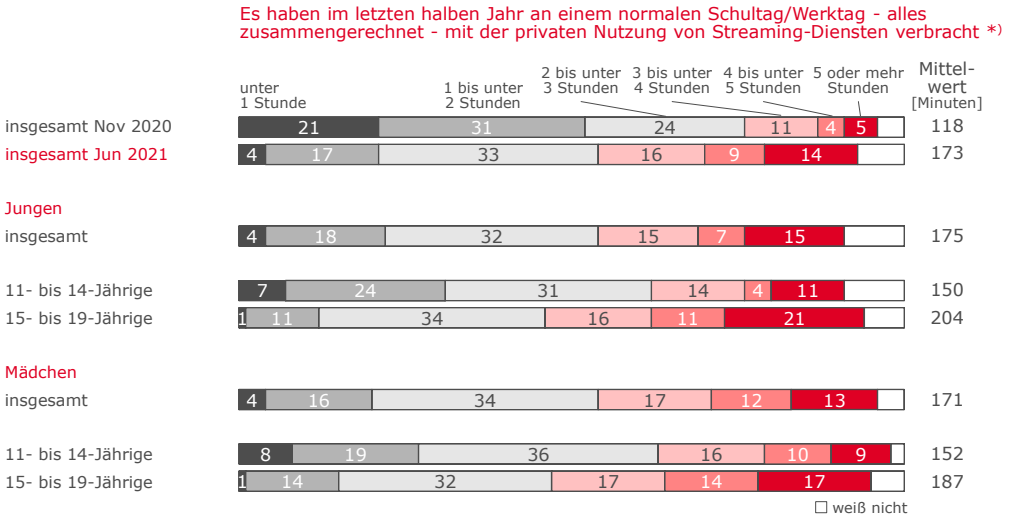
Basis: Befragte, die an allen vier Wellen teilgenommen haben (Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11 bis 19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W3

Angaben in Prozent

Die Kinder und Jugendlichen, die im vergangenen Jahr zum Zeitpunkt der vierten Erhebungswelle mindestens einmal wöchentlich Streaming-Dienste genutzt haben, haben durchschnittlich an einem Schultag bzw. Werktag fast drei Stunden (173 Minuten) damit verbracht – und damit deutlich mehr Zeit als noch im Herbst des vergangenen Jahres.

An einem normalen Tag unter der Woche haben sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen die älteren Kinder und Jugendlichen im Durchschnitt mehr Zeit mit der Nutzung von Streaming-Diensten verbracht als die jüngeren Kinder.

Nutzungsdauer von Streaming-Diensten - werktags (1)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W3

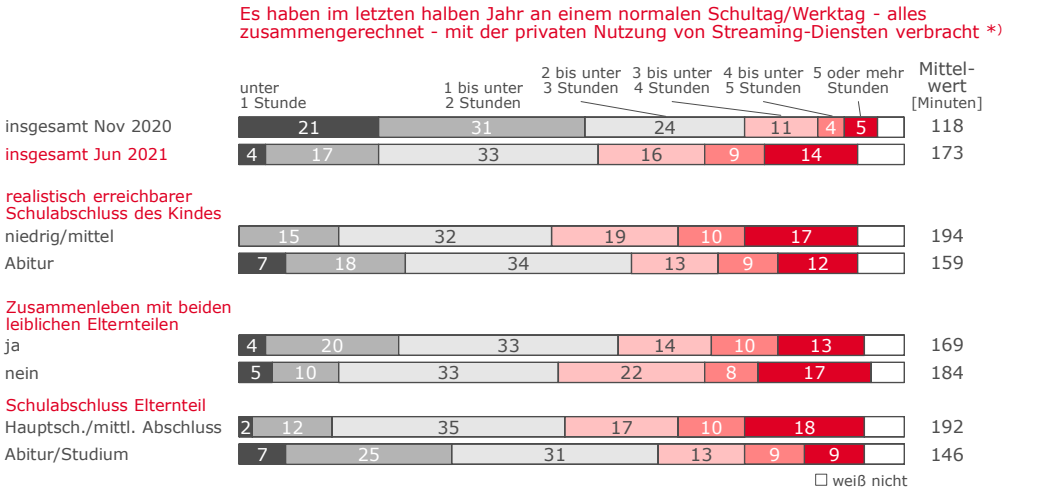
Angaben in Prozent

Die 11- bis 19-Jährigen, die mit nur einem leiblichen Elternteil zusammenleben, haben werktags mehr Zeit mit der Nutzung von Streaming-Diensten verbracht als die Kinder und Jugendlichen, die in einem Haushalt mit beiden Elternteilen wohnen.

Die Kinder und Jugendlichen, die einen höheren Schulabschluss erreicht haben oder anstreben, haben werktags weniger Zeit mit der Nutzung von Streaming-Diensten verbracht als die 11- bis 19-Jährigen, die einen geringeren Schulabschluss erreicht haben oder voraussichtlich erreichen werden.

Je höher das formale Bildungsniveau des befragten Elternteils, desto weniger Zeit haben die Kinder und Jugendlichen unter der Woche mit der Nutzung von Streaming-Diensten verbracht.

Nutzungsdauer von Streaming-Diensten - werktags (2)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W3

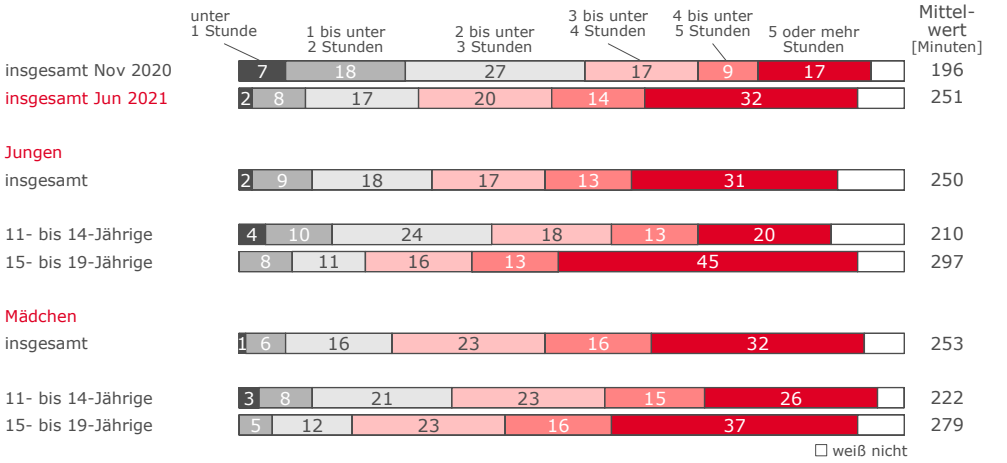
Angaben in Prozent

Während die Kinder und Jugendlichen im Herbst 2020 an einem durchschnittlichen Tag am Wochenende bzw. in den Ferien fast 200 Minuten mit der Nutzung von Streaming-Diensten verbracht haben, ist dieser Wert im Sommer 2021 auf 251 Minuten gestiegen.

Auch an freien Tagen haben vor allem die älteren Jugendlichen – unabhängig vom Geschlecht - mehr Zeit mit der Nutzung von Streaming-Diensten verbracht als jüngere Kinder und Jugendliche.

Nutzungsdauer von Streaming-Diensten - am Wochenende/in den Ferien (1)

Es haben im letzten halben Jahr an einem Tag am Wochenende/in den Ferien - alles zusammengerechnet - mit der privaten Nutzung von Streaming-Diensten verbracht *)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W3

Angaben in Prozent

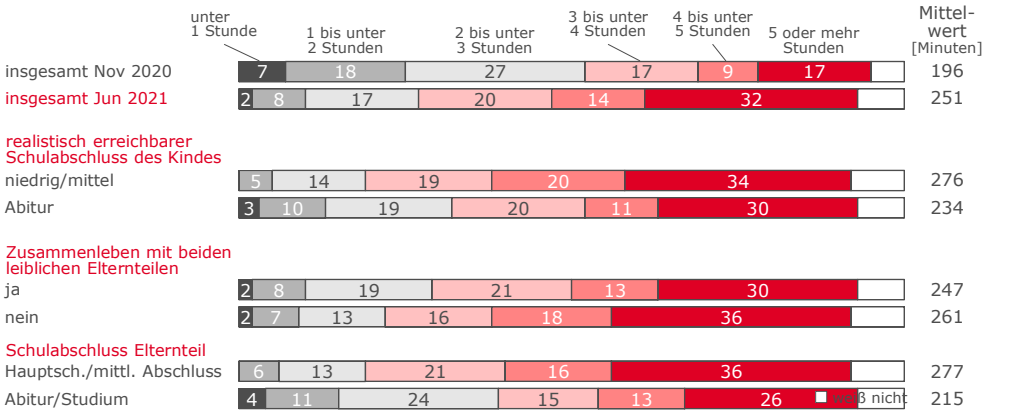
An einem Tag am Wochenende oder in den Ferien haben die Kinder und Jugendlichen, die mit beiden leiblichen Elternteilen zusammenleben, etwas weniger Zeit mit Streaming-Diensten verbracht als diejenigen, die nur mit einem Elternteil zusammenwohnen.

Die Kinder und Jugendlichen, die das Abitur erreicht haben oder erreichen werden, haben mit der Nutzung von Streaming-Diensten weniger Zeit verbracht als diejenigen mit einem niedrigeren (angestrebten) Schulabschluss.

Je höher das formale Bildungsniveau des befragten Elternteils, umso weniger Zeit haben die Kinder und Jugendlichen an freien Tagen mit der Nutzung von Streaming-Diensten verbracht.

Nutzungsdauer von Streaming-Diensten - am Wochenende/in den Ferien (2)

Es haben im letzten halben Jahr an einem Tag am Wochenende/in den Ferien - alles zusammengerechnet - mit der privaten Nutzung von Streaming-Diensten verbracht *)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W3

Angaben in Prozent

1.6 Persönliche Bedeutung von sozialen Medien

Den Kindern und Jugendlichen, die einmal wöchentlich oder häufiger Streaming-Dienste genutzt haben, wurden verschiedene Aussagen hinsichtlich der persönlichen Bedeutung von Streaming-Diensten vorgegeben, mit der Bitte anzugeben, inwieweit sie diesen Aussagen zustimmen.

34 Prozent geben an, dass sie in den vergangenen 12 Monaten häufig öfter und länger Streaming-Dienste genutzt haben, als sie es sich vorgenommen oder dies z.B. mit ihren Eltern abgesprochen haben. 28 Prozent konnten oft nicht mit dem Streaming aufhören, obwohl sie vernünftigerweise besser aufhören sollten oder z.B. ihre Eltern ihnen gesagt haben, dass sie aufhören sollen. Diesen beiden Aussagen stimmen die Eltern jeweils seltener zu als die Kinder und Jugendlichen selbst.

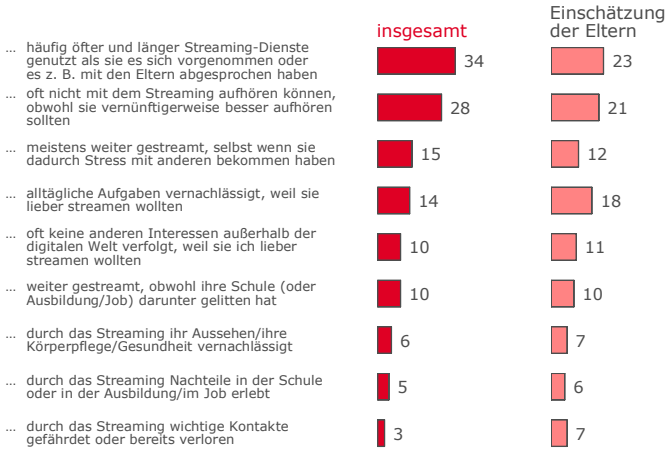
15 Prozent haben meistens weiter gestreamt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben, 14 Prozent sagen, dass sie in den vergangenen 12 Monaten alltägliche Aufgaben vernachlässigt haben, weil sie lieber streamen wollten. Jeweils 10 Prozent haben oft keine Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber streamen wollten bzw. weiter gestreamt, obwohl die Schule, die Ausbildung oder der Job darunter gelitten hat.

6 Prozent haben durch das Streaming ihr Aussehen, ihre Körperpflege und/oder ihre Gesundheit vernachlässigt, 5 Prozent haben aufgrund des Streamings Nachteile in der Schule, in der Ausbildung oder im Job erlebt und 3 Prozent haben dadurch wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren.

Persönliche Bedeutung von Streaming (1)

- stimme voll und ganz zu/stimme eher zu

Es haben in den vergangenen 12 Monaten …



Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

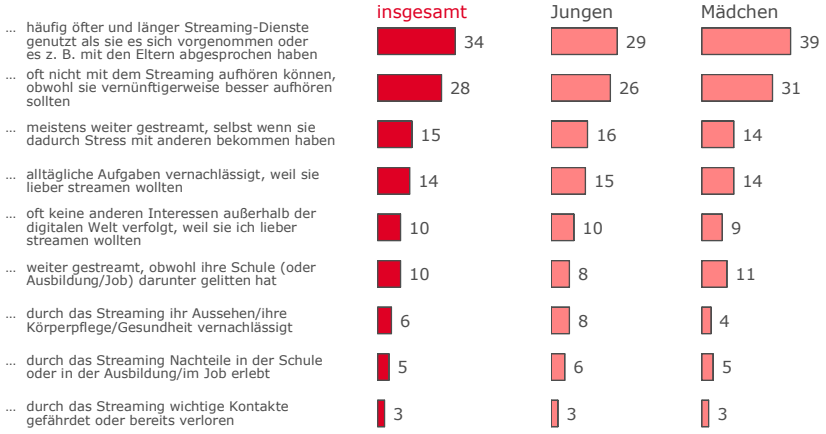
Angaben in Prozent

Mädchen geben häufiger als Jungen an, dass sie oft mehr Zeit mit Streaming-Diensten verbracht haben, als sie es sich vorgenommen oder dies z.B. mit ihren Eltern abgesprochen haben.

Persönliche Bedeutung von Streaming (2)

- stimme voll und ganz zu/stimme eher zu

Es haben in den vergangenen 12 Monaten …



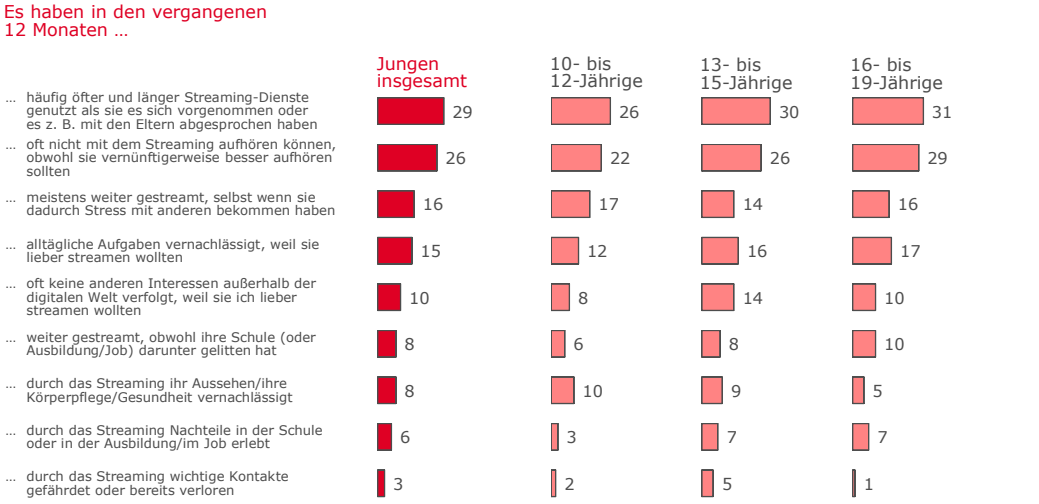
Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

Angaben in Prozent

Mit höherem Alter steigt der Anteil der Jungen, die oft nicht mit dem Streaming aufhören konnten, obwohl sie vernünftigerweise besser aufhören sollten.

Persönliche Bedeutung von Streaming (3)

- stimme voll und ganz zu/stimme eher zu



Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

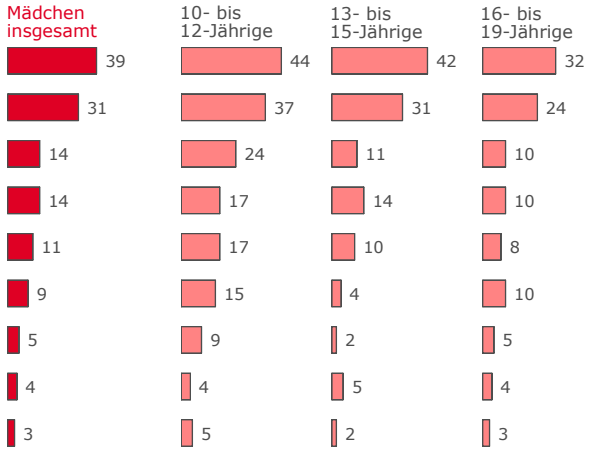
Angaben in Prozent

Den meisten Aussagen zur persönlichen Bedeutung von Streaming-Diensten stimmen die jüngeren Mädchen häufiger als die älteren Mädchen zu.

Persönliche Bedeutung von Streaming (4)

- stimme voll und ganz zu/stimme eher zu

Es haben in den vergangenen 12 Monaten …



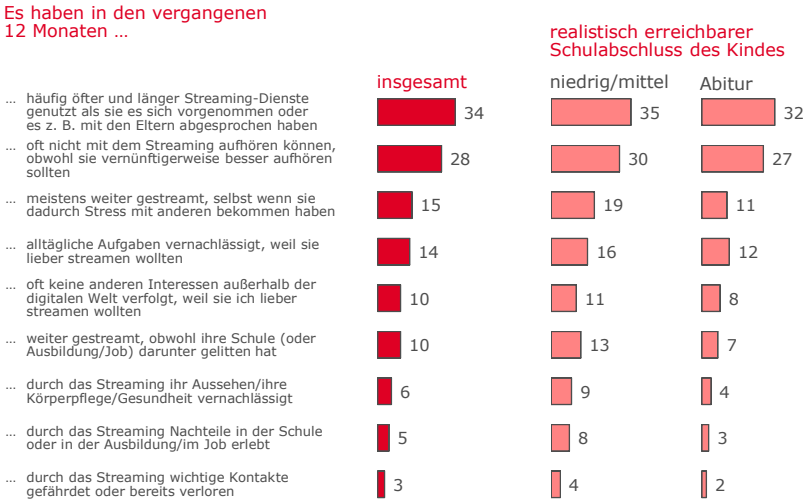
Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

Angaben in Prozent

Dass sie meistens weiter gestreamt haben, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben, geben die Kinder und Jugendlichen mit einem (voraussichtlich) höchstens mittleren Schulabschluss häufiger als die 10- bis 19-Jährigen an, die das Abitur anstreben oder bereits erreicht haben.

Persönliche Bedeutung von Streaming (5)

- stimme voll und ganz zu/stimme eher zu



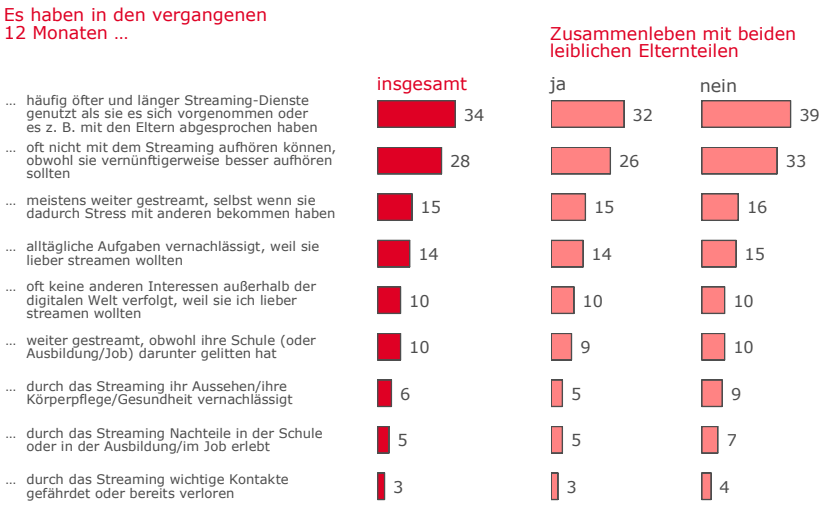
Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

Angaben in Prozent

Etwas häufiger als die Kinder und Jugendlichen, die mit beiden leiblichen Elternteilen zusammenleben, geben diejenigen, die in einem Haushalt mit nur einem leiblichen Elternteil wohnen an, dass sie häufig öfter und länger mit der Nutzung von Streaming-Diensten beschäftigt waren, als sie es sich vorgenommen oder mit ihren Eltern abgesprochen haben. Auch konnten sie in den vergangenen 12 Monaten häufiger nicht mit dem Streaming aufhören, obwohl sie vernünftigerweise besser aufhören sollten.

Persönliche Bedeutung von Streaming (6)

- stimme voll und ganz zu/stimme eher zu



Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

Angaben in Prozent

2. Nutzung von sozialen Medien

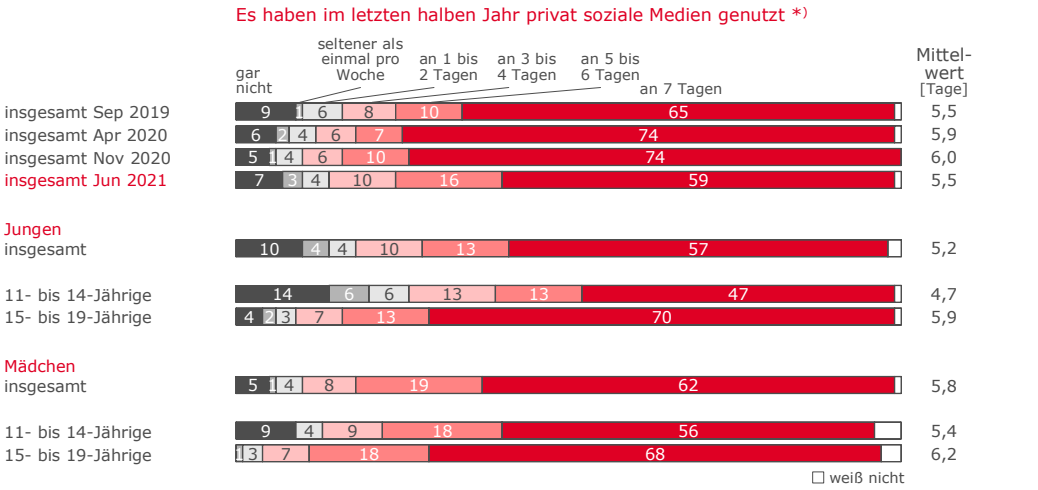
In der Befragung wurden unter den Kindern und Jugendlichen zudem die Nutzungshäufigkeit sowie die Nutzungsdauer von sozialen Medien abgefragt. Dabei werden wiederum die Ergebnisse derjenigen Befragten dargestellt, die an allen vier Erhebungswellen teilgenommen haben. Die 11- bis 19-Jährigen wurden gebeten, sich bei ihren Angaben auf das vergangene halbe Jahr zu beziehen.

2.1 Nutzungsintensität

59 Prozent der Kinder und Jugendlichen – und damit weniger als bei den vergangenen Befragungswellen – haben im vergangenen halben Jahr täglich soziale Medien genutzt. 16 Prozent haben diese an fünf bis sechs Tagen in der Woche genutzt. 10 Prozent haben an drei bis vier Tagen, 4 Prozent an ein bis zwei Tagen in der Woche soziale Medien genutzt. 3 Prozent haben nach eigenen Angaben im vergangenen halben Jahr seltener als einmal pro Woche soziale Medien genutzt. 7 Prozent haben gar nicht auf soziale Medien zurückgegriffen.

Sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen steigt die durchschnittliche Nutzungshäufigkeit mit zunehmendem Alter an. 70 bzw. 68 Prozent der 15- bis 19-Jährigen haben täglich soziale Medien genutzt.

Häufigkeit der Nutzung von sozialen Medien (1)

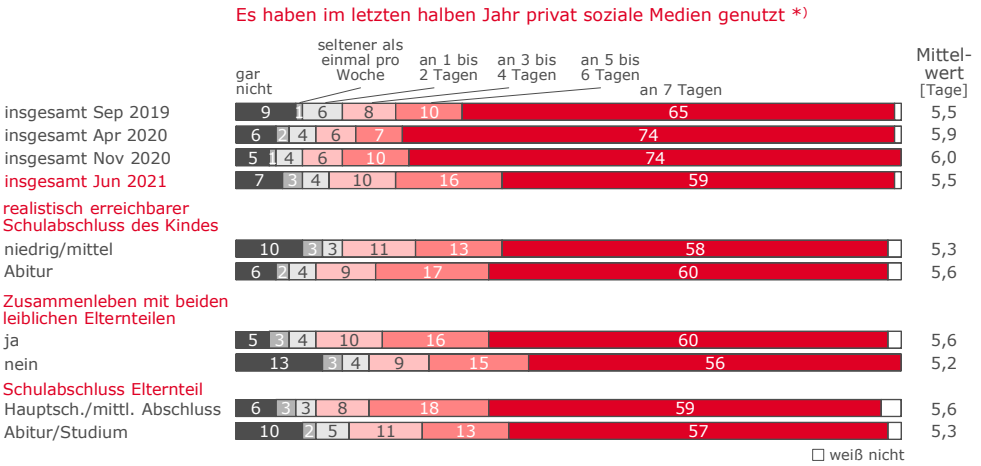


Basis: Befragte, die an allen vier Wellen teilgenommen haben (Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11 bis 19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

Angaben in Prozent

Keine auffälligen Unterschiede zeigen sich hier bei Aufschlüsselung nach dem voraussichtlichen bzw. bereits vorhandenen Schulabschluss.

Häufigkeit der Nutzung von sozialen Medien (2)



Basis: Befragte, die an allen vier Wellen teilgenommen haben (Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11 bis 19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

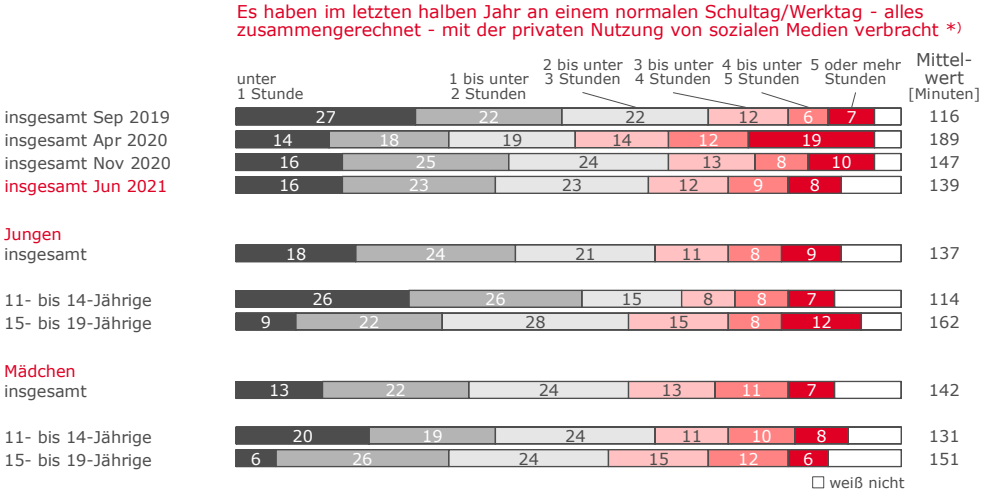
Angaben in Prozent

Die 11- bis 19-Jährigen, die zum Zeitpunkt der vierten Erhebungswelle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben, wurden gebeten einzuschätzen, wie viel Zeit sie im vergangenen halben Jahr im Durchschnitt an einem normalen Schul- oder Werktag mit sozialen Medien verbracht haben.

Über alle befragten Kinder und Jugendlichen hinweg liegt die durchschnittliche Nutzungsdauer unter der Woche bei 139 Minuten – und damit etwa auf einem Niveau wie im Herbst 2020.

Nicht nur die Nutzungshäufigkeit, sondern auch die durchschnittliche Nutzungsdauer unter der Woche liegt bei älteren Kindern und Jugendlichen auf einem höheren Niveau als bei den jüngeren Befragten – dies gilt insbesondere für die Jungen.

Nutzungsdauer soziale Medien - werktags (1)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

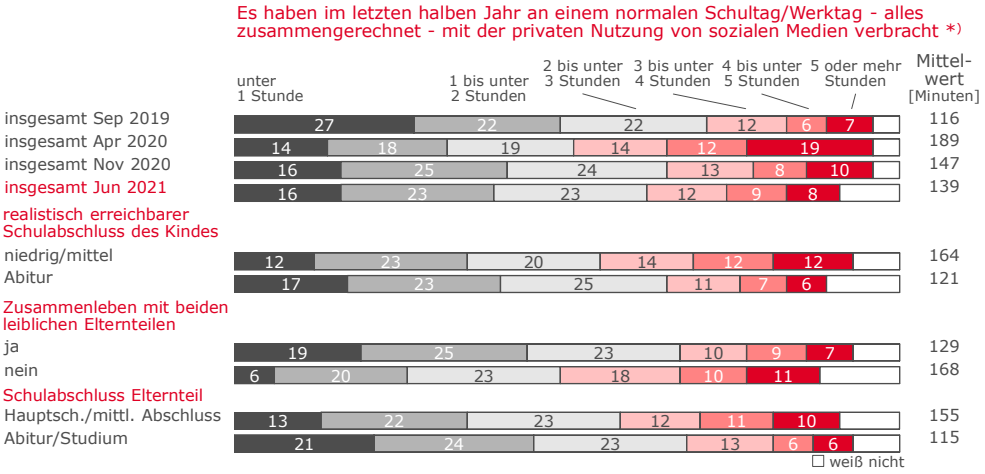
Angaben in Prozent

11- bis 19-Jährige, die ihrer eigenen Einschätzung zufolge das Abitur erreichen werden bzw. schon erreicht haben, geben dabei im Durchschnitt eine geringere Nutzungsdauer an als Kinder und Jugendliche mit (voraussichtlich) mittlerem oder niedrigem Schulabschluss.

Je höher der Schulabschluss des befragten Elternteils, umso weniger Zeit haben die Kinder und Jugendlichen im Durchschnitt an einem ganz normalen Schul- bzw. Werktag mit der Nutzung sozialer Medien verbracht.

Bei Kindern und Jugendlichen, die mit beiden leiblichen Elternteilen zusammenleben, ist die Nutzungsdauer unter der Woche im Durchschnitt geringer als bei 11- bis 19-Jährigen, die nicht in einem gemeinsamen Haushalt mit beiden Elternteilen wohnen.

Nutzungsdauer soziale Medien - werktags (2)



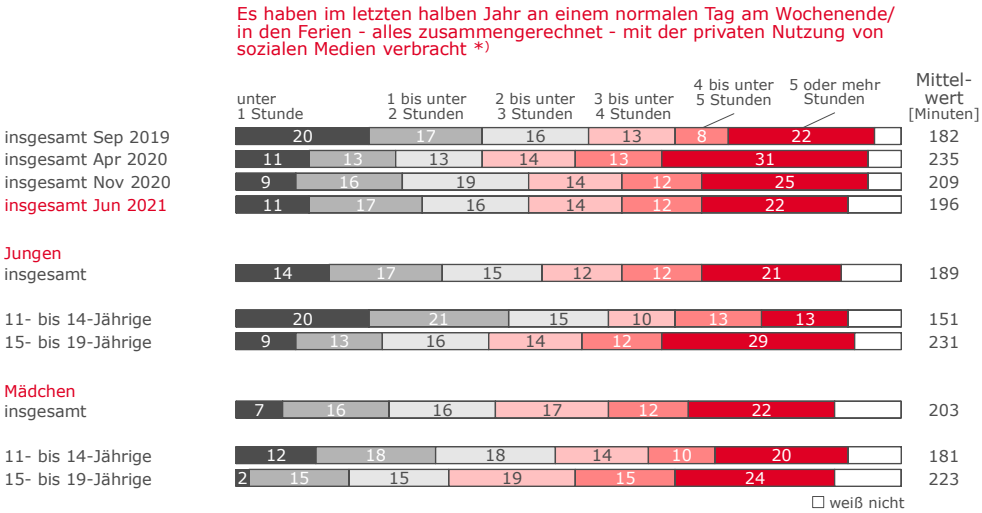
Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

Angaben in Prozent

Am Wochenende oder in den Ferien haben die Kinder und Jugendlichen, die zum Zeitpunkt der vierten Erhebungswelle zumindest einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben, im Durchschnitt 196 Minuten am Tag damit verbracht. Damit zeigt sich ein weiterhin sinkender Trend im Hinblick auf die Nutzungsdauer von sozialen Medien an freien Tagen seit dem April 2020.

Die tägliche Nutzungsdauer am Wochenende oder in den Ferien steigt mit zunehmendem Alter der Kinder und Jugendlichen an, vor allem bei den Jungen.

Nutzungsdauer soziale Medien - am Wochenende/ in den Ferien (1)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

Angaben in Prozent

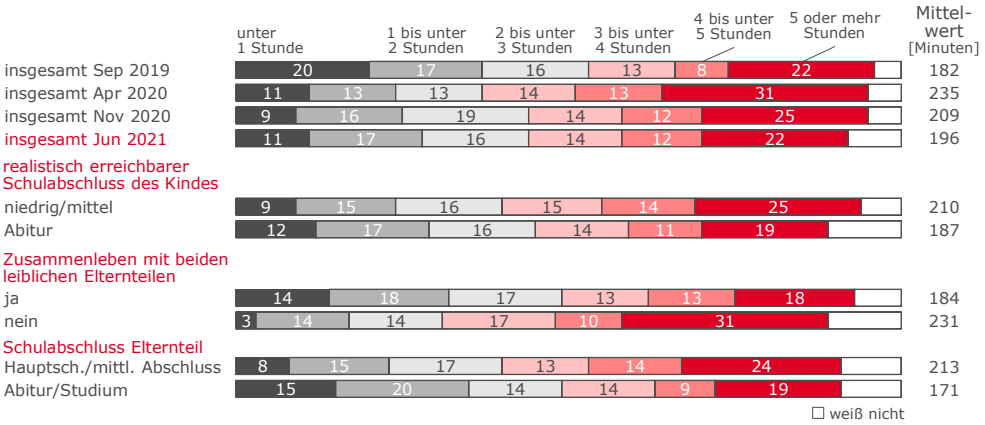
Kinder und Jugendliche, die voraussichtlich höchstens einen mittleren Schulabschluss erreichen werden oder bereits erreicht haben, geben im Durchschnitt eine etwas höhere tägliche Nutzungsdauer für das Wochenende oder die Ferien an als Kinder und Jugendliche mit einem höheren angestrebten oder erzielten Bildungsniveau.

Je höher der Schulabschluss des befragten Elternteils, umso weniger Zeit haben die Kinder und Jugendlichen im Durchschnitt an einem ganz normalen Tag am Wochenende oder in den Ferien mit der Nutzung sozialer Medien verbracht.

Auch geben die 11- bis 19-Jährigen, die mit beiden leiblichen Elternteilen zusammenleben, eine geringere tägliche Nutzungsdauer für das Wochenende oder die Ferien an als diejenigen, die in einem Haushalt mit nur einem Elternteil wohnen.

Nutzungsdauer soziale Medien - am Wochenende/ in den Ferien (2)

Es haben im letzten halben Jahr an einem normalen Tag am Wochenende/ in den Ferien - alles zusammengerechnet - mit der privaten Nutzung von sozialen Medien verbracht *)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

Angaben in Prozent

2.2 Auswirkungen des Nutzungsverhaltens

Den Kindern und Jugendlichen, die soziale Medien mindestens an einem Tag in der Woche genutzt haben – unabhängig davon, ob sie an den vorherigen Befragungswellen teilgenommen haben oder nicht - wurde eine Reihe von Aussagen zu möglichen Auswirkungen ihrer Nutzung vorgegeben, jeweils mit der Bitte anzugeben, ob diese auf sie zutreffen oder für sie nicht zutreffend sind. Ihre Antworten sollten sie dabei auf das vergangene Jahr beziehen.

Jeweils rund ein Fünftel der 10- bis 19-jährigen Kinder und Jugendlichen gibt an, soziale Medien oft genutzt zu haben, um unangenehme Gefühle zu vergessen (22 %) bzw. dass sie diese oft heimlich genutzt haben (21 %).

18 Prozent haben regelmäßig kein Interesse an Hobbys oder anderen Aktivitäten gehabt, weil sie lieber mit sozialen Medien beschäftigt waren, 17 Prozent haben sich oft unglücklich gefühlt, wenn sie keine sozialen Medien nutzen konnten. 15 Prozent haben die Nutzung sozialer Medien nicht stoppen können, während andere ihnen sagten, dass sie das wirklich tun müssen, 13 Prozent haben regelmäßig Streit mit anderen durch die Nutzung sozialer Medien gehabt.

Dass sie durch ihre Nutzung sozialer Medien ernsthafte Probleme mit ihren Eltern, Geschwistern, anderen Bezugspersonen oder Freunden hatten, geben 12 Prozent an. 11 Prozent haben sich regelmäßig unzufrieden gefühlt, weil sie mehr Zeit für soziale Medien haben aufwenden wollen, 10 Prozent haben regelmäßig an nichts anderes denken können als an den Moment, an dem sie wieder soziale Medien nutzen können.

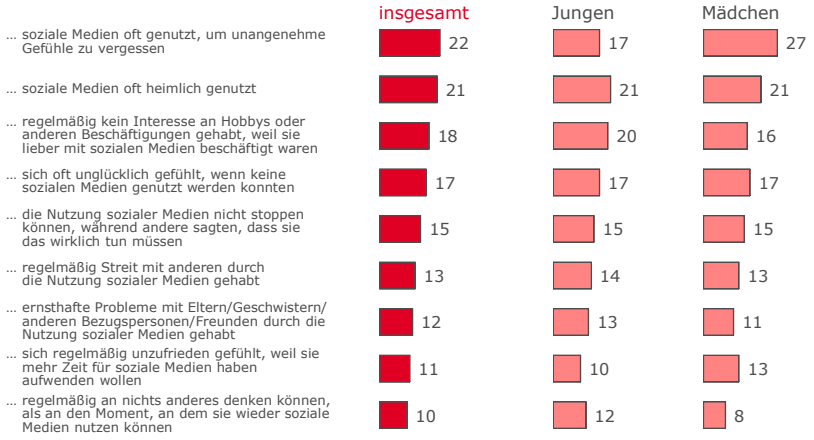
Mädchen äußern häufiger als Jungen, dass sie soziale Medien oft genutzt haben, um unangenehme Gefühle zu vergessen.

forsa.

Auswirkungen des Nutzungsverhaltens (1)

- ja, zutreffend

Es haben im vergangenen Jahr …

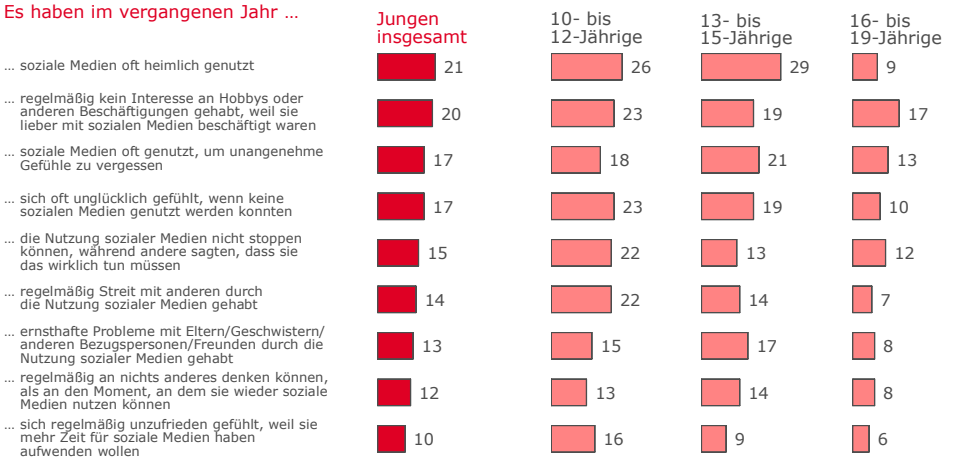


Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

Angaben in Prozent

Bei allen Aussagen zu den Auswirkungen der Nutzung sozialer Medien geben die jüngeren Jungen häufiger als die älteren Jungen an, dass diese auf sie zutreffen.

Auswirkungen des Nutzungsverhaltens (2)
- ja, zutreffend



Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

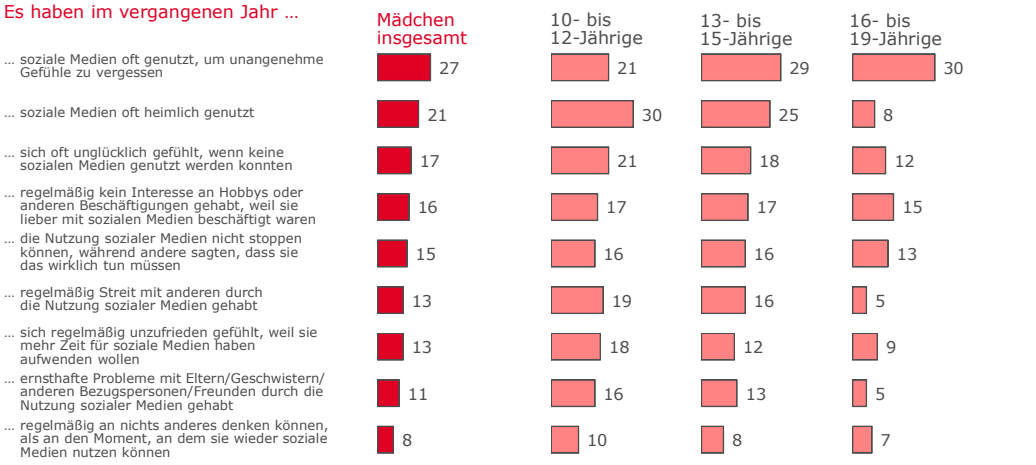
Angaben in Prozent

Bei den Mädchen geben die 13- bis 19-Jährigen häufiger als die Jüngeren an, dass sie soziale Medien oft genutzt haben, um unangenehme Gefühle zu vergessen.

Dass sie soziale Medien häufig heimlich genutzt haben und oft unglücklich waren, wenn sie keine sozialen Medien nutzen konnten, geben die unter 16-jährigen Mädchen häufiger als Ältere an. Auch hatten sie häufiger Streit bzw. ernsthafte Probleme mit anderen durch die Nutzung sozialer Medien.

Auswirkungen des Nutzungsverhaltens (3)

- ja, zutreffend

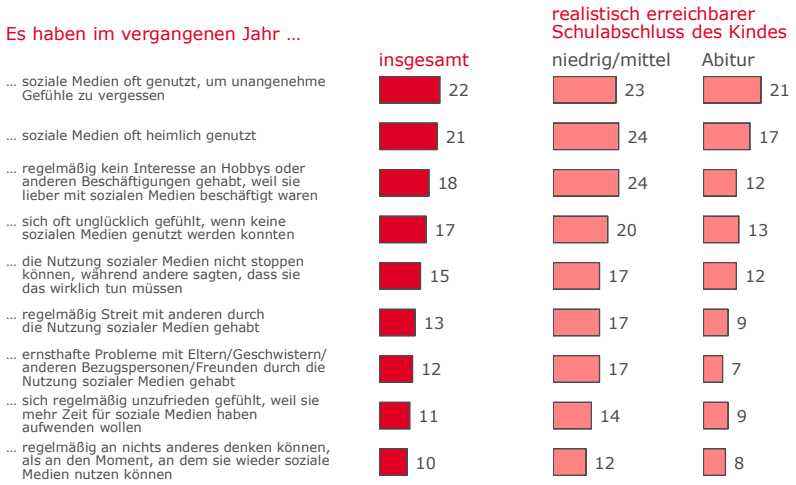


Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

Angaben in Prozent

Den jeweiligen Aussagen stimmen die Kinder und Jugendlichen, die voraussichtlich höchstens einen mittleren Schulabschluss erreichen werden oder bereits erreicht haben, tendenziell häufiger zu als die Kinder und Jugendlichen mit (voraussichtlich) höherem Bildungsniveau.

Auswirkungen des Nutzungsverhaltens (4)
- ja, zutreffend

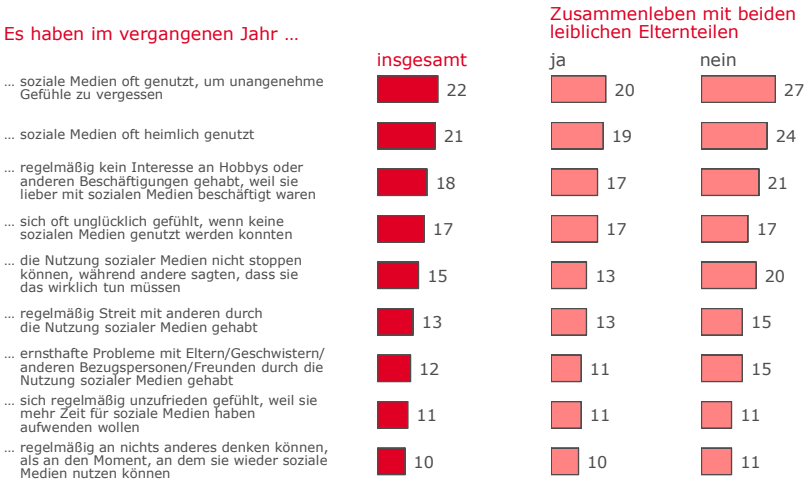


Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

Angaben in Prozent

Bei den meisten möglichen Auswirkungen des Nutzungsverhaltens sozialer Medien geben Kinder und Jugendliche, die mit nur einem leiblichen Elternteil zusammenleben, etwas häufiger als diejenigen an, die mit beiden Elternteilen zusammenwohnen, dass diese auf sie zutreffen.

Auswirkungen des Nutzungsverhaltens (5)
- ja, zutreffend



Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

Angaben in Prozent

3. Nutzung von digitalen Spielen

Neben der Nutzung sozialer Medien und von Streaming-Diensten interessierte das Verhalten der Kinder und Jugendlichen in Bezug auf digitale Spiele. Im Folgenden Abschnitt werden die Ergebnisse der Befragten zwischen 11 und 19 Jahren dargestellt, die an allen vier Befragungswellen teilgenommen haben. Die Kinder und Jugendlichen wurden wiederum gebeten, ihre Angabe auf das letzte halbe Jahr zu beziehen.

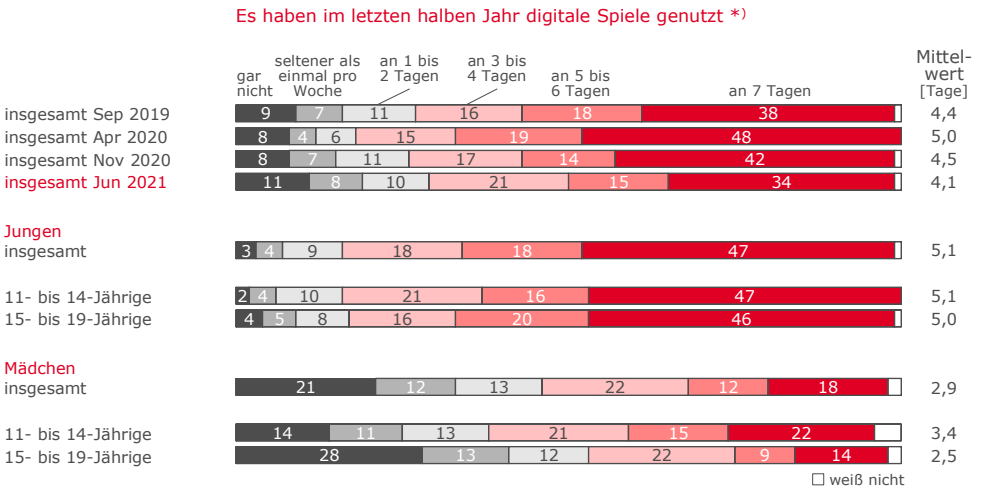
3.1 Nutzungsintensität

11 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen geben an, normalerweise gar keine Spiele am Laptop, PC, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone – offline und online – gespielt zu haben. 8 Prozent haben solche digitalen Spiele seltener als einmal pro Woche genutzt. 10 Prozent haben an ein bis zwei Tagen, 21 Prozent an drei bis vier Tagen und 15 Prozent an fünf bis sechs Tagen pro Woche digitale Spiele genutzt. Rund ein Drittel (34 %) hat täglich gespielt.

Im Durchschnitt haben die Kinder und Jugendlichen an 4,1 Tagen pro Woche digitale Spiele genutzt – ähnlich häufig wie bei den vorherigen Befragungen.

Jungen haben dabei deutlich häufiger als Mädchen gespielt. Bei letzteren sinkt die Nutzungshäufigkeit mit zunehmendem Alter.

Häufigkeit der Nutzung von digitalen Spielen (1)

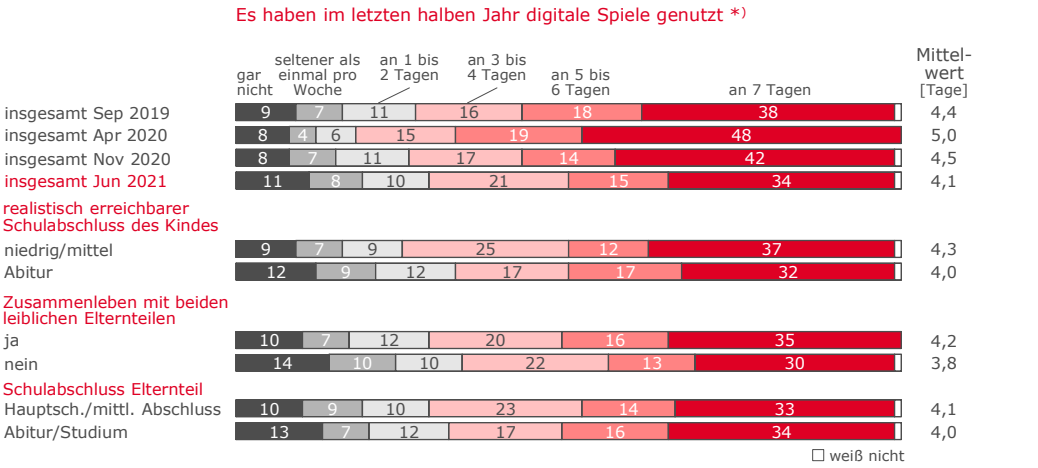


Basis: Befragte, die an allen vier Wellen teilgenommen haben (Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

Angaben in Prozent

Im Hinblick auf den voraussichtlichen oder erreichten Schulabschluss zeigen sich hier keine größeren Unterschiede im Nutzungsverhalten von digitalen Spielen der Kinder und Jugendlichen.

Häufigkeit der Nutzung von digitalen Spielen (2)



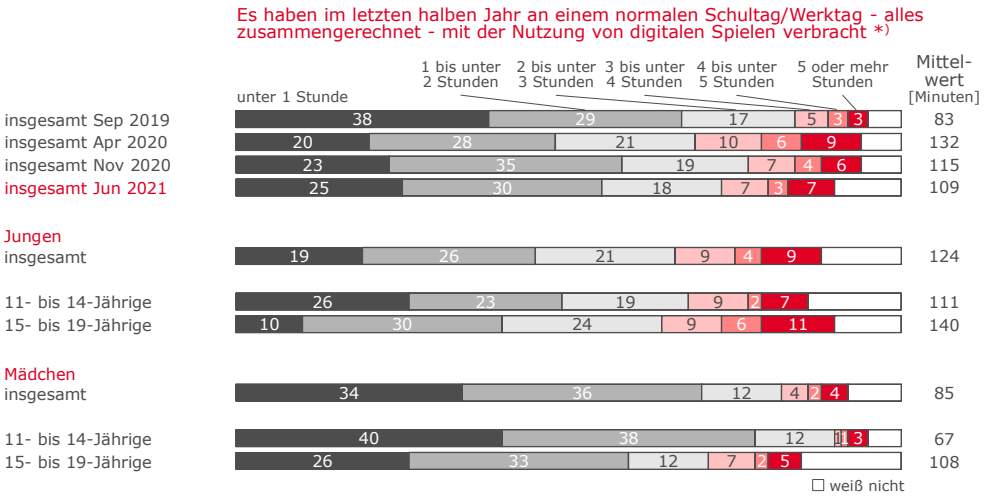
Basis: Befragte, die an allen drei Wellen teilgenommen haben (Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

Angaben in Prozent

Im Durchschnitt haben die Kinder und Jugendlichen, die zum Zeitpunkt der vierten Erhebungswelle mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben, diese im vergangenen halben Jahr an einem normalen Schul- bzw. Werktag 109 Minuten gespielt – eine etwas geringere Nutzungsdauer als noch im April und November 2020.

Hierbei zeigen sich Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen: Jungen haben im Durchschnitt rund zwei Stunden (124 Minuten), Mädchen etwa eineinhalb Stunden (85 Minuten) werktags gespielt. Sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen steigt die durchschnittliche werktägliche Spieldauer mit zunehmendem Alter.

Nutzungsdauer von digitalen Spielen - werktags (1)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

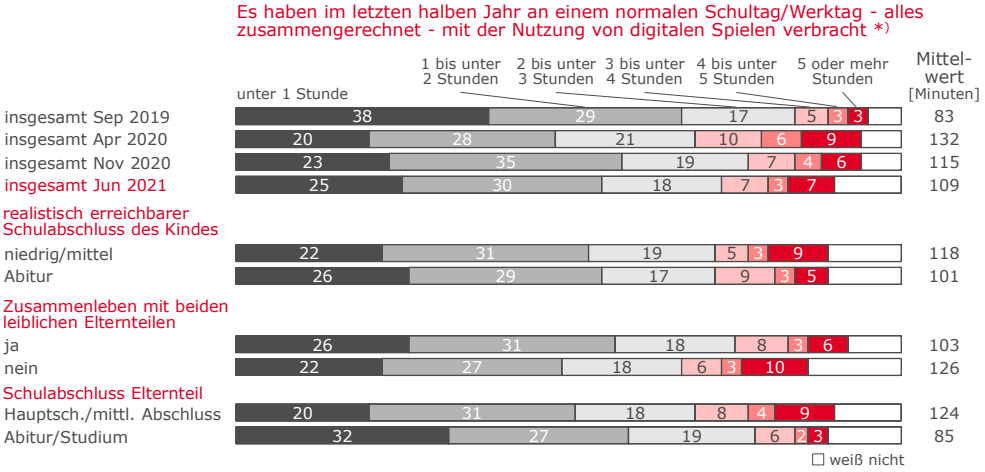
Angaben in Prozent

Kinder und Jugendliche, die einen höchstens mittleren Bildungsabschluss anstreben oder erreicht haben, haben durchschnittlich werktags etwas länger digitale Spiele gespielt als die Kinder und Jugendlichen mit (voraussichtlich) weiterführendem Bildungsabschluss.

Auch haben die 11- bis 19-Jährigen, die nicht mit beiden leiblichen Elternteilen zusammenleben, werktags länger mit digitalen Spielen verbracht als diejenigen, die mit beiden Elternteilen zusammenwohnen.

Je höher der Schulabschluss des befragten Elternteils, umso weniger Zeit haben die Kinder und Jugendlichen im Durchschnitt an einem Schul- bzw. Werktag mit der Nutzung digitaler Spiele verbracht.

Nutzungsdauer von digitalen Spielen - werktags (2)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

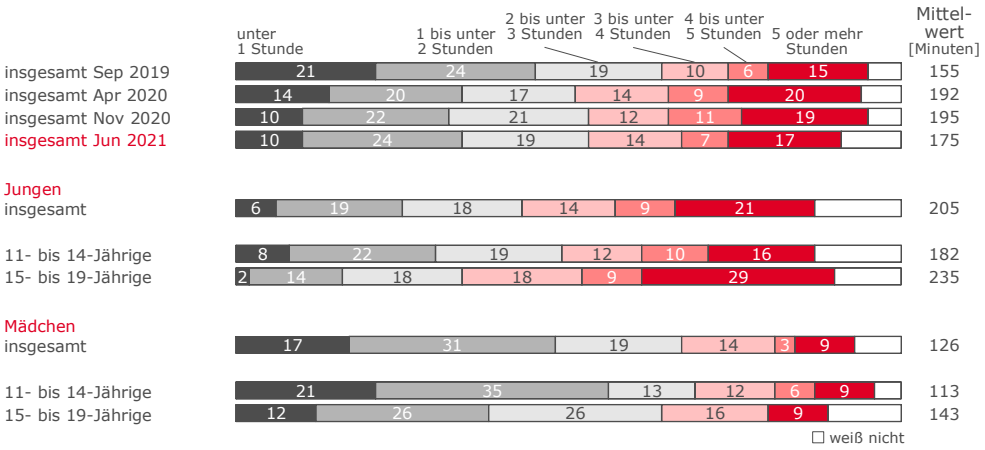
Angaben in Prozent

Mehr Zeit mit der Nutzung digitaler Spiele haben die Kinder und Jugendlichen am Wochenende oder in den Ferien verbracht als unter der Woche. Diese wurden im Durchschnitt an einem freien Tag gut drei Stunden (175 Minuten) genutzt, wobei die Nutzungsdauer im Vergleich zum Vorjahr gesunken ist.

Wiederum haben die Jungen – und darunter vor allem die 15- bis 19-Jährigen – deutlich mehr als die Mädchen gespielt.

Nutzungsdauer von digitalen Spielen - am Wochenende/in den Ferien (1)

Es haben im letzten halben Jahr an einem normalen Tag am Wochenende/ in den Ferien – alles zusammengerechnet - mit der Nutzung von digitalen Spielen verbracht *)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

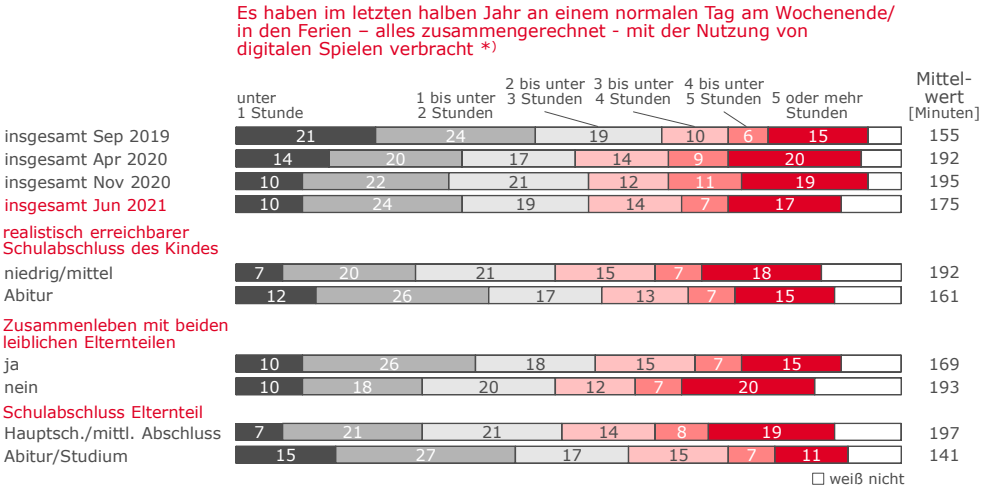
Angaben in Prozent

Kinder und Jugendliche, die einen höchstens mittleren Bildungsabschluss anstreben oder erreicht haben, haben durchschnittlich auch am Wochenende bzw. in den Ferien länger digitale Spiele gespielt als die Kinder und Jugendlichen mit (voraussichtlich) weiterführendem Bildungsabschluss.

Je höher der Schulabschluss des befragten Elternteils, umso weniger Zeit haben die Kinder und Jugendlichen im Durchschnitt an freien Tagen mit der Nutzung digitaler Spiele verbracht.

Auch haben die Kinder und Jugendlichen, die mit beiden leiblichen Elternteilen zusammenleben, weniger Zeit mit der Nutzung digitaler Spiele am Wochenende oder in den Ferien verbracht als diejenigen, die nur mit einem Elternteil zusammenwohnen.

Nutzungsdauer von digitalen Spielen - am Wochenende/in den Ferien (2)



Basis: Befragte, die zum Zeitpunkt der vierten Welle mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben
(Alter zum Zeitpunkt der vierten Welle: 11-19 Jahre)
– ungewichtete Werte
*) leicht veränderte Frage-Formulierung zu W1, W2 und W3

Angaben in Prozent

3.2 Persönliche Bedeutung von digitalen Spielen

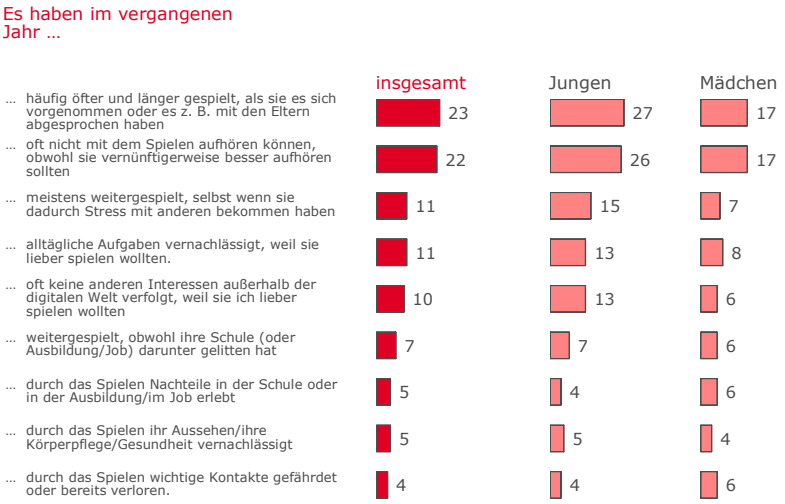
Im Hinblick auf die persönliche Bedeutung von Gaming geben 23 Prozent der Kinder und Jugendlichen an, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben, dass sie in den letzten 12 Monaten häufig öfter und länger gespielt haben, als sie es sich vorgenommen haben oder dies z.B. mit ihren Eltern abgesprochen war. Ähnlich viele (22 %) konnten oft nicht mit dem Spielen aufhören, obwohl sie vernünftigerweise besser aufhören sollten oder z.B. ihre Eltern ihnen gesagt haben, dass sie aufhören sollten.

Jeweils 11 Prozent äußern, dass sie meistens weitergespielt haben, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben bzw. dass sie alltägliche Aufgaben vernachlässigt haben, weil sie lieber spielen. 10 Prozent haben oft keine Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber spielen wollten.

Dass sie weitergespielt haben, obwohl ihre Schule, ihre Ausbildung oder ihr Job darunter gelitten hat, sagen 7 Prozent. Jeweils 5 Prozent haben in den letzten 12 Monaten durch das Spielen Nachteile in der Schule, in der Ausbildung oder im Job erlebt bzw. ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder Gesundheit vernachlässigt. 4 Prozent haben durch das Spielen wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren.

Den meisten Aussagen zur persönlichen Bedeutung von Gaming stimmen die Jungen häufiger als die Mädchen zu.

Persönliche Bedeutung von Gaming (1)
- stimme völlig zu/stimme eher zu

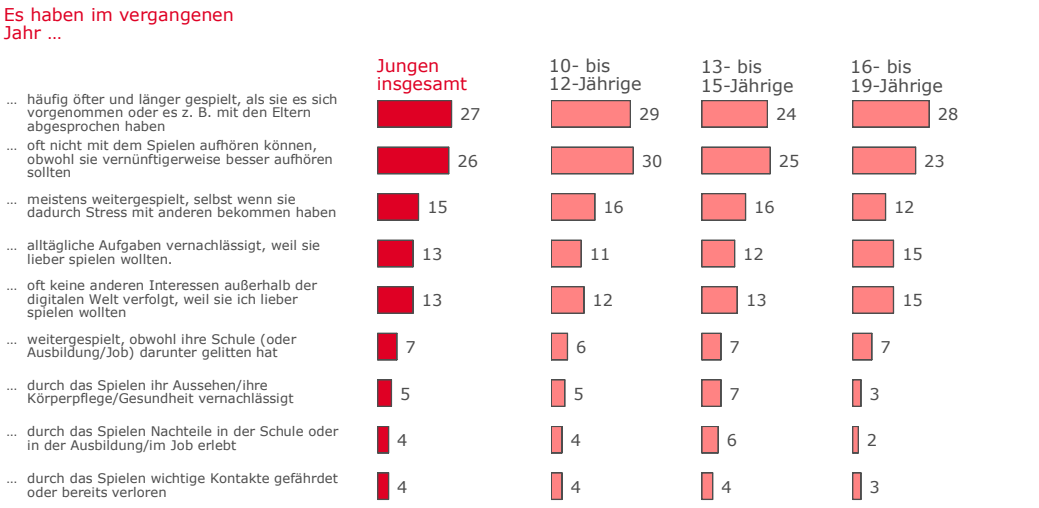


Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben

Angaben in Prozent

Etwas häufiger als die älteren Jungen geben die 10- bis 12-jährigen Jungen an, dass sie oft nicht mit dem Spielen aufhören konnten, obwohl sie vernünftigerweise besser aufhören sollten.

Persönliche Bedeutung von Gaming (2)
- stimme völlig zu/stimme eher zu



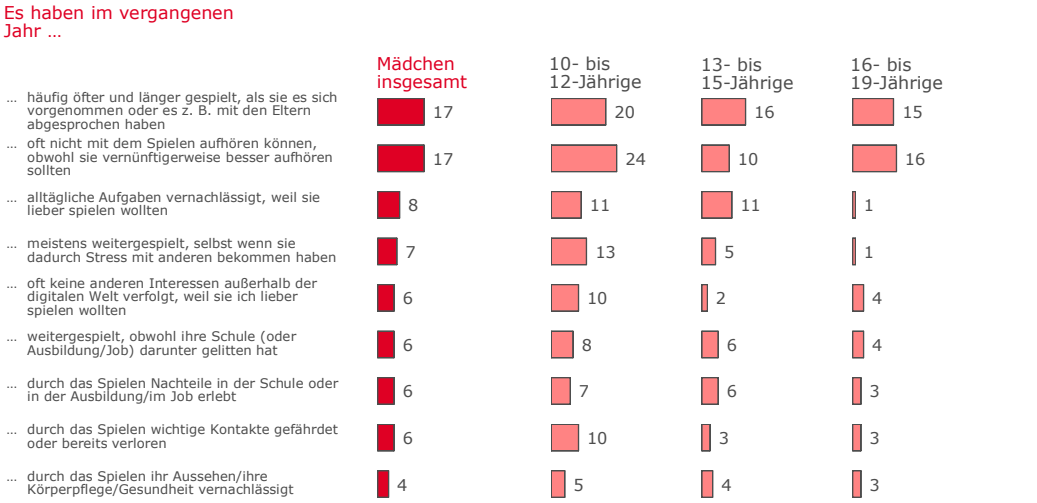
Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben

Angaben in Prozent

Den jeweiligen Aussagen zur persönlichen Bedeutung von digitalen Spielen stimmen die jüngeren Mädchen tendenziell etwas häufiger als die älteren Mädchen zu.

Persönliche Bedeutung von Gaming (3)

- stimme völlig zu/stimme eher zu



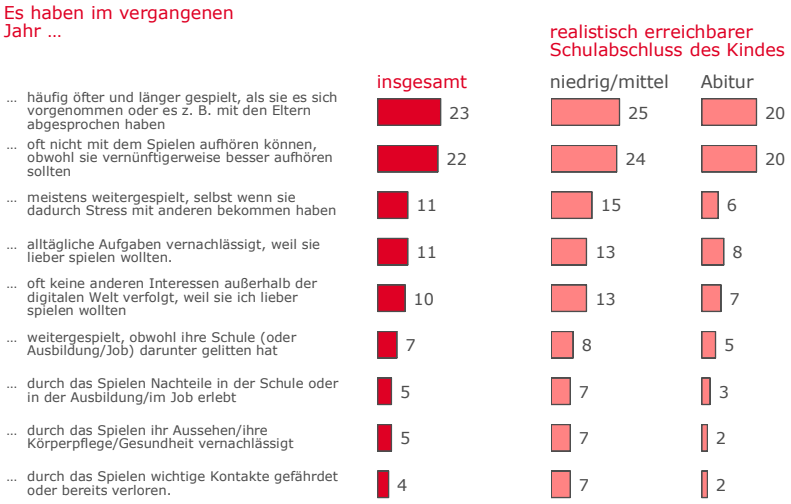
Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben

Angaben in Prozent

Die Kinder und Jugendlichen, die einen höchstens mittleren Schulabschluss anstreben bzw. erreicht haben, stimmen allen Aussagen zur persönlichen Bedeutung von digitalen Spielen etwas häufiger zu als die 10- bis 19-Jährigen mit (voraussichtlich) höherem Bildungsniveau.

Persönliche Bedeutung von Gaming (4)

- stimme völlig zu/stimme eher zu



Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben

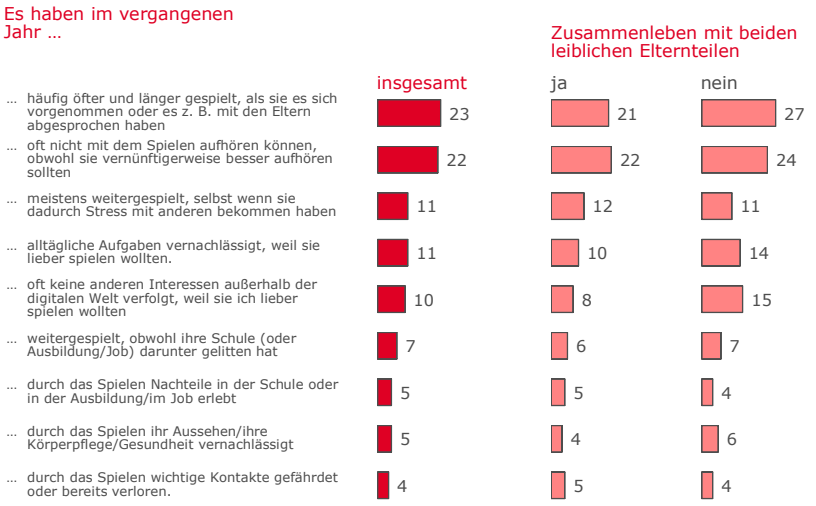
Angaben in Prozent

Dass sie häufig öfter und länger gespielt haben, als sie es sich vorgenommen oder dies z.B. mit ihren Eltern abgesprochen haben, geben die 10- bis 19-Jährigen, die nur mit einem leiblichen Elternteil zusammenleben, häufiger an als die Kinder und Jugendlichen, die in einem gemeinsamen Haushalt mit beiden Elternteilen wohnen.

Auch geben sie häufiger an, dass sie oft keine Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt haben, weil sie lieber spielen wollten.

Persönliche Bedeutung von Gaming (5)

- stimme völlig zu/stimme eher zu



Basis: Befragte, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben

Angaben in Prozent

4. Motive der Nutzung digitaler Medien

Den Kindern und Jugendlichen wurden mehrere Aussagen in Bezug auf digitale Medien in der aktuellen Corona-Situation vorgegeben, mit der Bitte anzugeben, inwieweit diese Aussagen auf sie zutreffen.

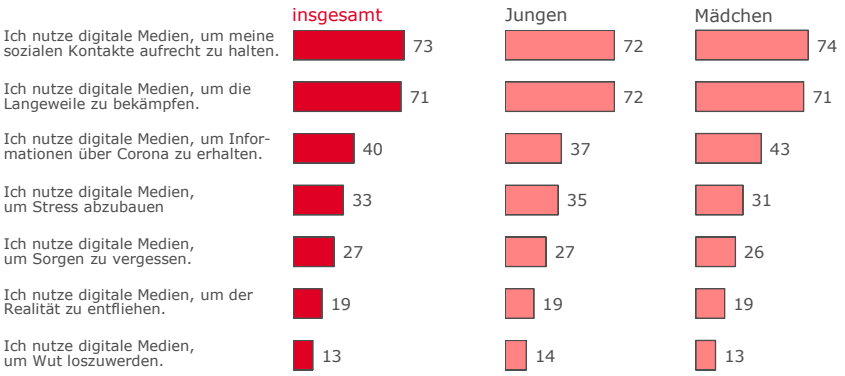
Die große Mehrheit der Kinder und Jugendlichen nutzt digitalen Medien, um ihre sozialen Kontakte aufrecht zu halten (73 %) bzw. um die Langeweile zu bekämpfen (71 %).

Deutlich seltener geben die 10- bis 19-Jährigen an, dass sie digitale Medien nutzen, um Informationen über Corona zu erhalten (40 %), um Stress abzubauen (33 %) oder um Sorgen zu vergessen (27 %).

19 Prozent greifen auf digitale Medien zurück, um der Realität zu entfliehen, 13 Prozent, um Wut loszuwerden.

Motive der Nutzung digitaler Medien (1)

Die jeweilige Aussage in der aktuellen Corona-Situation in Bezug auf digitale Medien trifft zu/trifft eher zu



Basis: alle befragten Kinder und Jugendliche

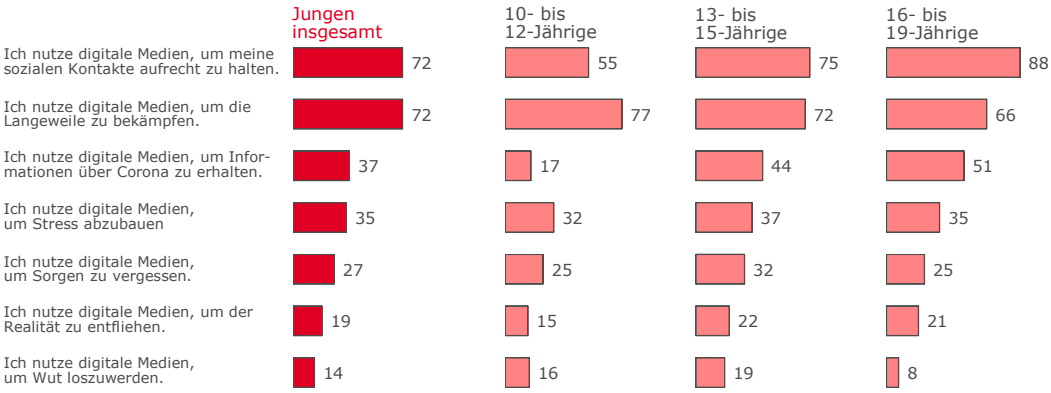
Angaben in Prozent

Die 13- bis 19-jährigen Jungen geben deutlich häufiger als die jüngeren Jungen an, dass sie digitale Medien nutzen, um ihren sozialen Kontakte aufrecht zu halten bzw. um Informationen über Corona zu erhalten.

Häufiger als die älteren Jungen greifen die 10- bis 15-jährigen Jungen auf digitale Medien zurück, um die Langeweile zu bekämpfen bzw. um Wut loszuwerden.

Motive der Nutzung digitaler Medien (2)

Die jeweilige Aussage in der aktuellen Corona-Situation in Bezug auf digitale Medien trifft zu/trifft eher zu



Basis: alle befragten Kinder und Jugendliche

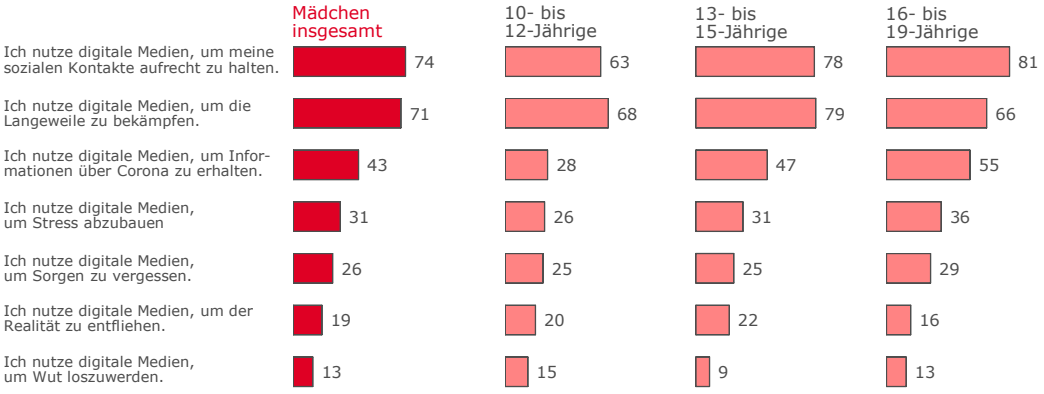
Angaben in Prozent

Auch bei den Mädchen geben die 13- bis 19-Jährigen deutlich häufiger als die 10- bis 12-Jährigen an, dass sie digitale Medien nutzen, um ihre sozialen Kontakte aufrecht zu halten bzw. um Informationen über Corona zu erhalten.

Mit höherem Alter der Mädchen steigt zudem der Anteil derer, die digitale Medien zum Stressabbau nutzen.

Motive der Nutzung digitaler Medien (3)

Die jeweilige Aussage in der aktuellen Corona-Situation in Bezug auf digitale Medien trifft zu/trifft eher zu



Basis: alle befragten Kinder und Jugendliche

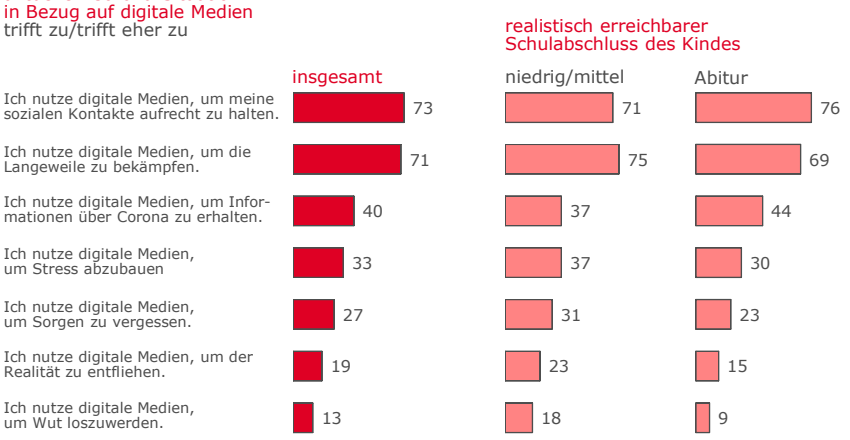
Angaben in Prozent

Die Kinder und Jugendlichen, die das Abitur erreicht haben oder anstreben, äußern etwas häufiger als die 10- bis 19-Jährigen, die einen geringeren Schulabschluss erreicht haben bzw. voraussichtlich erreichen werden, dass sie digitale Medien zur Aufrechterhaltung ihrer sozialen Kontakte nutzen bzw. um Informationen über Corona zu erhalten.

Bei allen anderen Aussagen geben häufiger die Kinder und Jugendlichen mit einem niedrigen oder mittleren angestrebten bzw. erreichten Schulabschluss an, dass diese auf sie zutreffen.

Motive der Nutzung digitaler Medien (4)

Die jeweilige Aussage in der aktuellen Corona-Situation in Bezug auf digitale Medien trifft zu/trifft eher zu

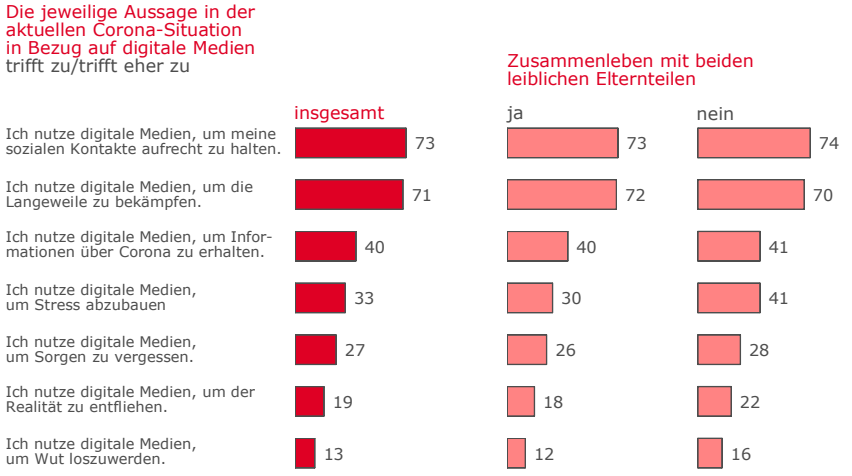


Basis: alle befragten Kinder und Jugendliche

Angaben in Prozent

Dass sie zum Stressabbau auf digitale Medien zurückgreifen, geben die Kinder und Jugendlichen, die mit nur einem leiblichen Elternteil zusammenleben, häufiger an als diejenigen, die gemeinsam mit beiden Elternteilen in einem Haushalt wohnen.

Motive der Nutzung digitaler Medien (5)



Basis: alle befragten Kinder und Jugendliche

Angaben in Prozent

5. Medienregeln in der Familie

Den Eltern wurden verschiedene Aussagen zu Medienregeln in der Familie vorgegeben, mit der Bitte anzugeben, wie sehr diese Aussagen auf sie zutreffen.

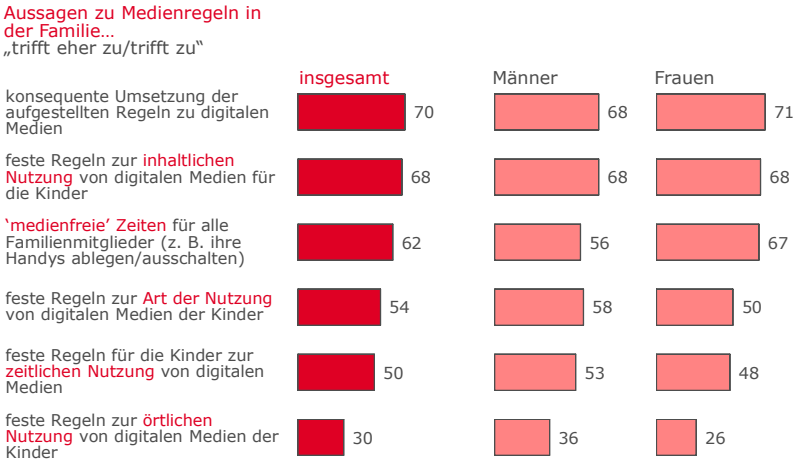
70 Prozent geben an, dass sie die aufgestellten Regeln zu digitalen Medien konsequent umsetzen. 68 Prozent haben feste Regeln zur inhaltlichen Nutzung von digitalen Medien für die Kinder aufgestellt, 62 Prozent geben an, dass es in ihrer Familie „medienfreie“ Zeiten für alle Familienmitglieder gibt.

Etwas mehr als die Hälfte der Eltern (54 %) gibt an, dass es feste Regeln zur Art der Nutzung von digitalen Medien der Kinder gibt. 50 Prozent haben feste Regeln zur zeitlichen Nutzung von digitalen Medien aufgestellt.

Dass es feste Regeln zur örtlichen Nutzung von digitalen Medien der Kinder gibt, geben 30 Prozent der Eltern an.

Frauen äußern häufiger als Männer, dass es in ihrer Familie „medienfreie“ Zeiten gibt. Männer wiederum geben häufiger als Frauen an, dass es in ihrer Familie feste Regeln zur Art der Nutzung bzw. zur örtlichen Nutzung von digitalen Medien der Kinder gibt.

Medienregeln in der Familie aus Perspektive der Eltern (1) - Eltern

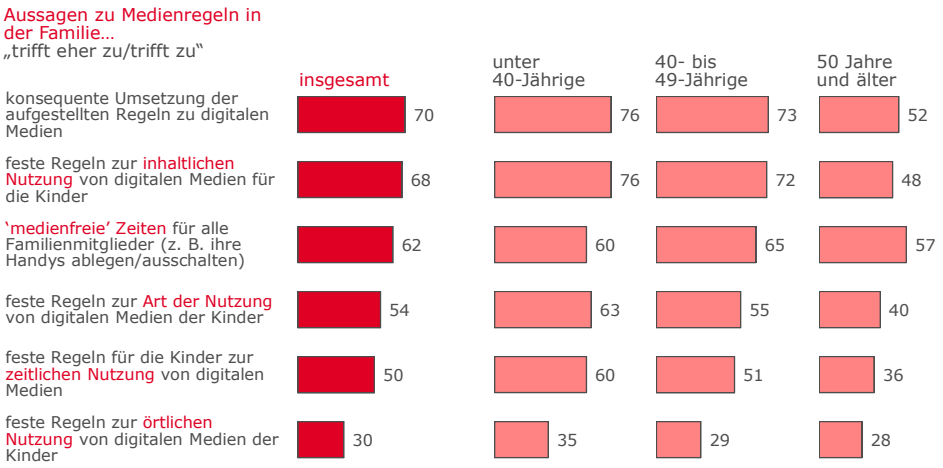


Basis: alle befragten Elternteile bzw. Erziehungsberechtigten

Angaben in Prozent

Bei allen Aussagen zu den Medienregeln in der Familie geben die jüngeren Eltern (z.T. deutlich) häufiger als ältere Eltern an, dass diese auf sie und ihre Familie zutreffen.

Medienregeln in der Familie aus Perspektive der Eltern (2) - Eltern

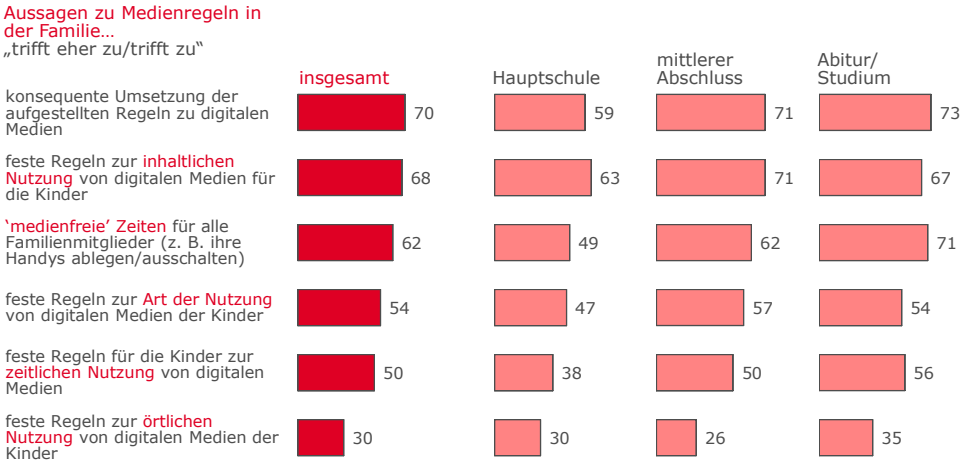


Basis: alle befragten Elternteile bzw. Erziehungsberechtigten

Angaben in Prozent

Auch geben die höher gebildeten Eltern häufiger als die geringer Gebildeten an, dass sie die jeweiligen Medienregeln in ihrer Familie aufgestellt haben bzw. umsetzen.

Medienregeln in der Familie aus Perspektive der Eltern (3) - Eltern

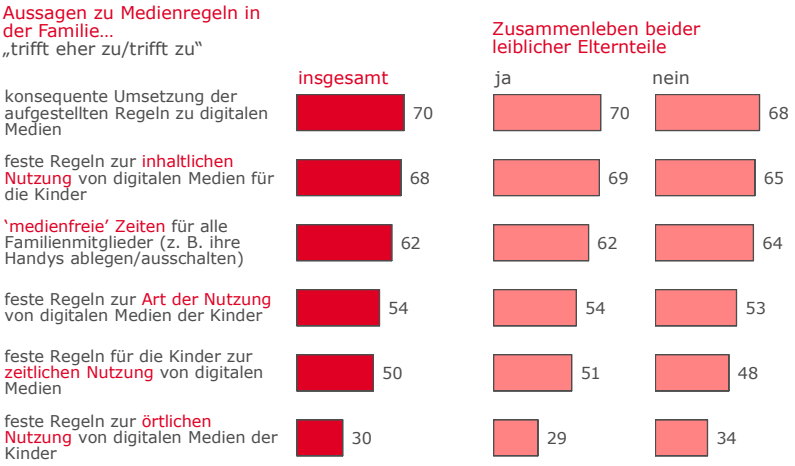


Basis: alle befragten Elternteile bzw. Erziehungsberechtigten

Angaben in Prozent

Ob die Eltern noch zusammenleben oder nicht, hat keinen Einfluss auf die Gestaltung der Medienregeln.

Medienregeln in der Familie aus Perspektive der Eltern (4) - Eltern



Basis: alle befragten Elternteile bzw. Erziehungsberechtigten

Angaben in Prozent