

**forsa.**

## Nutzung digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter Wiederholungsbefragung

Ergebnisse einer Eltern-Kind-Befragung  
13. Oktober 2022

**DAK**  
Gesundheit  
Das Leben lang

1

**forsa.**

## Daten zur Untersuchung

**DAK**  
Gesundheit  
Das Leben lang

2

**forsa.**

## Daten zur Untersuchung

**DAK**  
Gesundheit  
Ein Leben lang

Untersuchungszeitraum: 10. Juni bis 1. Juli 2022

Stichprobe: 1.217 Elternteile bzw. Erziehungsberechtigte und jeweils ein zugehöriges Kind im Alter von 10 bis 21 Jahren in der Bundesrepublik Deutschland (davon 313 Eltern-Kind-Paare, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben)

Erhebungsmethode: forsa.omninet

3

**forsa.**

## Teil I: Längsschnittvergleich

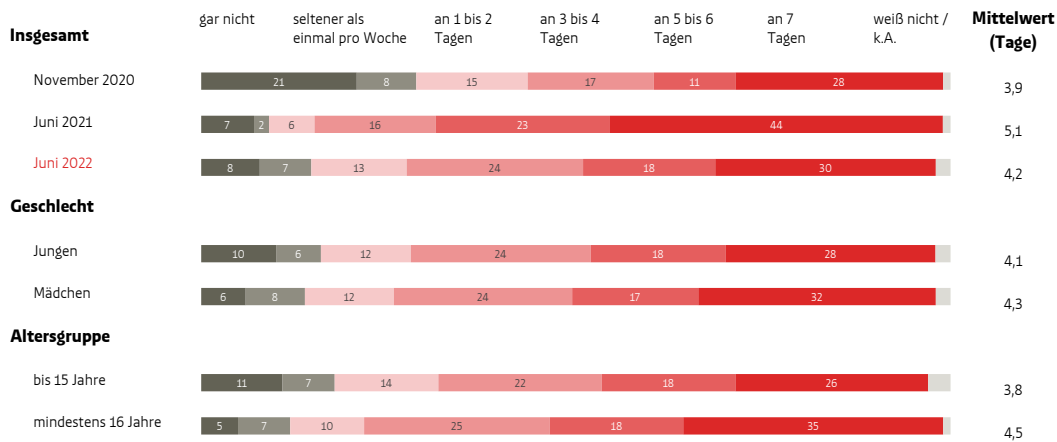
**DAK**  
Gesundheit  
Ein Leben lang

(Basis: Befragte, die an allen 5 Wellen teilgenommen haben; ungewichtet)

4

## Häufigkeit der Nutzung von Streaming-Diensten (I)

### Im letzten Jahr haben pro Woche Streaming-Dienste genutzt \*

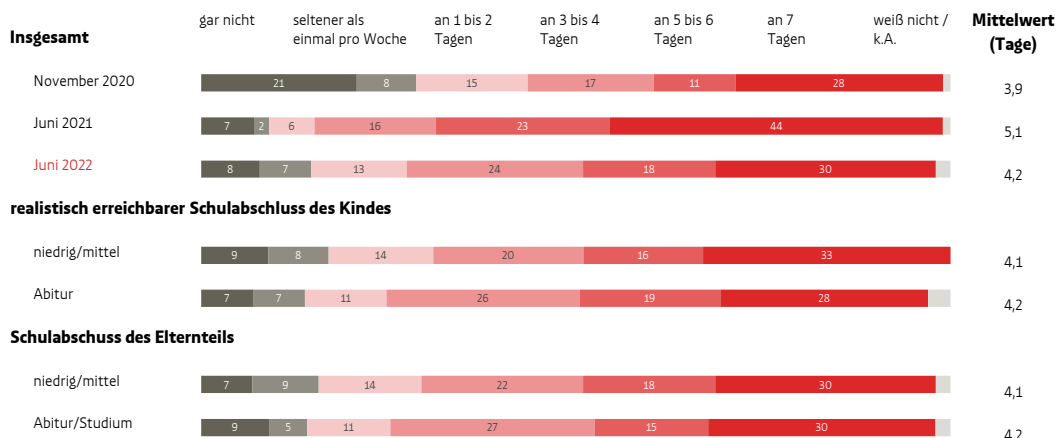


\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

5

## Häufigkeit der Nutzung von Streaming-Diensten (II)

### Im letzten Jahr haben pro Woche Streaming-Dienste genutzt \*



\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

6

## Nutzungsdauer von Streaming-Diensten

### - werktags (I)

**Im letzten Jahr haben an Schultagen bzw. Werktagen durchschnittlich mit der privaten Nutzung von Streaming-Diensten verbracht \***

Insgesamt	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 Stunden oder mehr	weiß nicht / k.A.	Mittelwert (Minuten)
November 2020	40	23	20	9	3	2		78
Juni 2021	9	16	33	12	10	14		165
Juni 2022	18	33	22	9	3	3		103
<b>Geschlecht</b>								
Jungen	16	39	19	9	1	5		103
Mädchen	21	27	26	9	4	2		102
<b>Altersgruppe</b>								
bis 15 Jahre	23	38	19	6	1	2		83
mindestens 16 Jahre	13	29	26	13	5	6		122

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 260 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von Streaming-Diensten

### - werktags (II)

**Im letzten Jahr haben an Schultagen bzw. Werktagen durchschnittlich mit der privaten Nutzung von Streaming-Diensten verbracht \***

Insgesamt	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 Stunden oder mehr	weiß nicht / k.A.	Mittelwert (Minuten)
November 2020	40	23	20	9	3	2		78
Juni 2021	9	16	33	12	10	14		165
Juni 2022	18	33	22	9	3	3		103
<b>realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes</b>								
niedrig/mittel	16	34	23	8	3	6		110
Abitur	20	33	22	10	3	2		97
<b>Schulabschluss des Elternteils</b>								
niedrig/mittel	16	33	24	8	4	4		109
Abitur/Studium	22	34	22	9	1	3		94

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 260 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von Streaming-Diensten - am Wochenende bzw. in den Ferien (I)

**Im letzten Jahr haben an einem Tag am Wochenende bzw. in den Ferien durchschnittlich mit der privaten Nutzung von Streaming-Diensten verbracht \***

Insgesamt	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 Stunden oder mehr	weiß nicht / k.A.	Mittelwert (Minuten)
November 2020	25	20	17	14	10	10		134
Juni 2021	7	8	15	20	15	29		239
Juni 2022	7	22	26	13	10	12		162
<b>Geschlecht</b>								
Jungen	8	23	28	11	8	13		159
Mädchen	7	19	24	16	14	10		166
<b>Altersgruppe</b>								
bis 15 Jahre	11	26	27	10	8	8		135
mindestens 16 Jahre	4	17	25	17	13	16		190

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 260 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von Streaming-Diensten - am Wochenende bzw. in den Ferien (II)

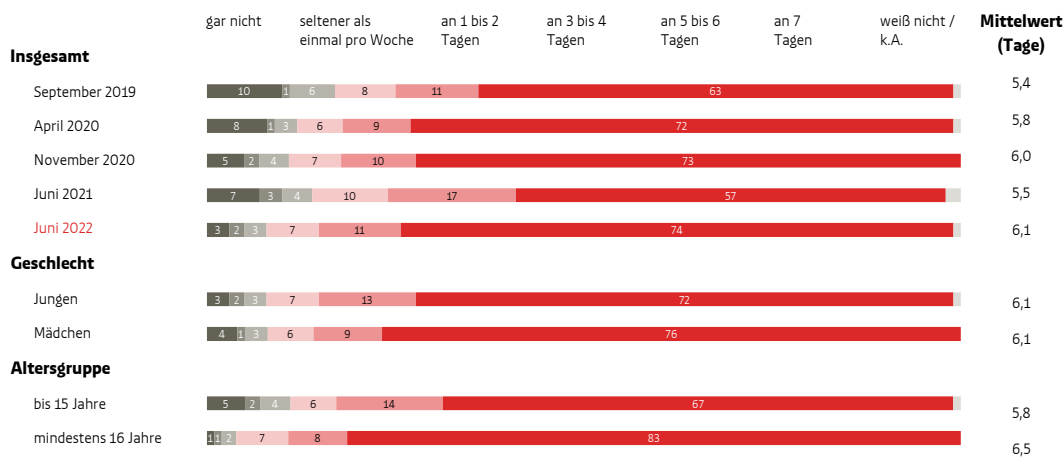
**Im letzten Jahr haben an einem Tag am Wochenende bzw. in den Ferien durchschnittlich mit der privaten Nutzung von Streaming-Diensten verbracht \***

Insgesamt	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 Stunden oder mehr	weiß nicht / k.A.	Mittelwert (Minuten)
November 2020	25	20	17	14	10	10		134
Juni 2021	7	8	15	20	15	29		239
Juni 2022	7	22	26	13	10	12		162
<b>realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes</b>								
niedrig/mittel	10	15	24	16	12	13		175
Abitur	5	26	28	12	9	11		154
<b>Schulabschluss des Elternteils</b>								
niedrig/mittel	7	20	25	15	7	14		173
Abitur/Studium	8	24	28	12	13	8		147

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 260 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben | ungewichtete Werte

## Häufigkeit der Nutzung von sozialen Medien (I)

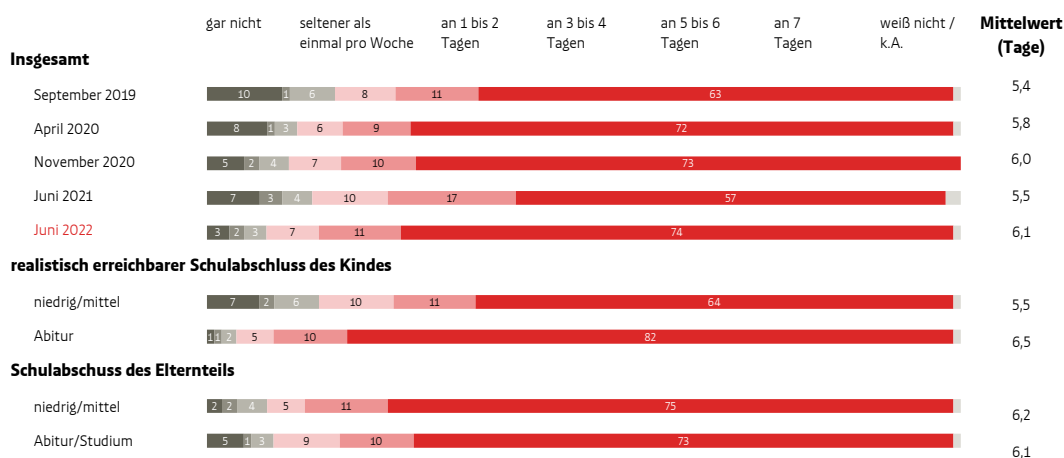
### Im letzten Jahr haben pro Woche soziale Medien genutzt \*



\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

## Häufigkeit der Nutzung von sozialen Medien (II)

### Im letzten Jahr haben pro Woche soziale Medien genutzt \*



\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von sozialen Medien

### - werktags (I)

Im letzten Jahr haben an Schultagen bzw. Werktagen durchschnittlich mit der Nutzung von sozialen Medien verbracht \*

	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 Stunden oder mehr	weiß nicht / k.A.	Mittelwert (Minuten)
<b>Insgesamt</b>								
September 2019	28	23	24	11	4	6		105
April 2020	15	21	17	13	11	17		181
November 2020	17	26	23	13	8	7		139
Juni 2021	24	22	20	10	9	7		121
<b>Juni 2022</b>	7	19	24	19	9	12		165
<b>Geschlecht</b>								
Jungen	9	21	21	13	8	15		163
Mädchen	5	17	28	26	11	8		168
<b>Altersgruppe</b>								
bis 15 Jahre	12	27	23	16	7	7		132
mindestens 16 Jahre	2	11	25	22	11	17		201

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 296 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von sozialen Medien

### - werktags (II)

Im letzten Jahr haben an Schultagen bzw. Werktagen durchschnittlich mit der Nutzung von sozialen Medien verbracht \*

	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 Stunden oder mehr	weiß nicht / k.A.	Mittelwert (Minuten)
<b>Insgesamt</b>								
September 2019	28	23	24	11	4	6		105
April 2020	15	21	17	13	11	17		181
November 2020	17	26	23	13	8	7		139
Juni 2021	24	22	20	10	9	7		121
<b>Juni 2022</b>	7	19	24	19	9	12		165
<b>realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes</b>								
niedrig/mittel	2	22	25	17	10	13		180
Abitur	11	17	23	20	8	11		156
<b>Schulabschluss des Elternteils</b>								
niedrig/mittel	5	15	26	19	11	13		178
Abitur/Studium	11	24	22	18	8	10		149

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 296 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von sozialen Medien - am Wochenende bzw. in den Ferien (I)

**Im letzten Jahr haben an einem Tag am Wochenende bzw. in den Ferien durchschnittlich mit der Nutzung von sozialen Medien verbracht \***

Insgesamt	unter 1	1 bis unter 2	2 bis unter 3	3 bis unter 4	4 bis unter 5	5 Stunden	weiß nicht /	Mittelwert
	Stunde	Stunden	Stunden	Stunden	Stunden	oder mehr	k.A.	
September 2019	21	17	20	13	10	16		159
April 2020	13	13	14	16	12	26		217
November 2020	13	15	21	14	13	20		195
Juni 2021	19	15	13	14	12	20		177
<b>Juni 2022</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>9</b>	<b>27</b>		<b>227</b>
<b>Geschlecht</b>								
Jungen	8	11	17	15	8	30		238
Mädchen	3	11	23	22	11	24		216
<b>Altersgruppe</b>								
bis 15 Jahre	8	16	22	16	9	20		187
mindestens 16 Jahre	3	6	16	20	10	36		271

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 296 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von sozialen Medien - am Wochenende bzw. in den Ferien (II)

**Im letzten Jahr haben an einem Tag am Wochenende bzw. in den Ferien durchschnittlich mit der Nutzung von sozialen Medien verbracht \***

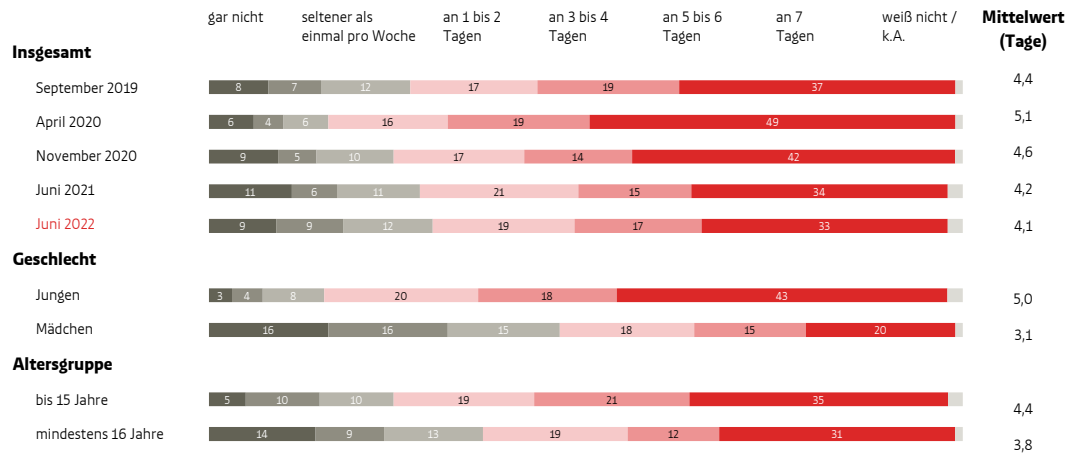
Insgesamt	unter 1	1 bis unter 2	2 bis unter 3	3 bis unter 4	4 bis unter 5	5 Stunden	weiß nicht /	Mittelwert
	Stunde	Stunden	Stunden	Stunden	Stunden	oder mehr	k.A.	
September 2019	21	17	20	13	10	16		159
April 2020	13	13	14	16	12	26		217
November 2020	13	15	21	14	13	20		195
Juni 2021	19	15	13	14	12	20		177
<b>Juni 2022</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>9</b>	<b>27</b>		<b>227</b>
<b>realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes</b>								
niedrig/mittel	3	9	22	20	10	25		235
Abitur	8	12	17	17	9	29		224
<b>Schulabschluss des Elternteils</b>								
niedrig/mittel	3	9	16	18	11	31		249
Abitur/Studium	10	13	24	18	6	24		201

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 296 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben | ungewichtete Werte



## Häufigkeit der Nutzung von Games (I)

### Im letzten Jahr haben pro Woche Games genutzt \*

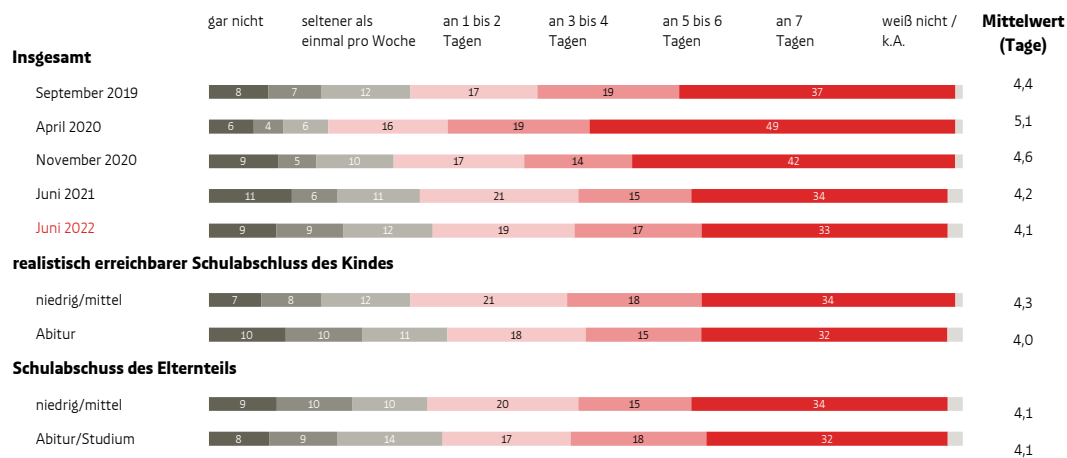


\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

17

## Häufigkeit der Nutzung von Games (II)

### Im letzten Jahr haben pro Woche Games genutzt \*



\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

18

## Nutzungsdauer von Games - werktags (I)

**Im letzten Jahr haben an Schultagen bzw. Werktagen durchschnittlich mit der Nutzung von Games verbracht \***

	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 Stunden oder mehr	weiß nicht / k.A.	Mittelwert (Minuten)
<b>Insgesamt</b>								
September 2019	37	29	19	5	2	2		78
April 2020	21	27	21	11	6	10		136
November 2020	26	35	16	8	5	4		104
Juni 2021	33	27	16	6	3	6		93
<b>Juni 2022</b>	20	29	20	11	3	6		113
<b>Geschlecht</b>								
Jungen	15	27	23	12	4	8		124
Mädchen	27	34	14	9	1	3		95
<b>Altersgruppe</b>								
bis 15 Jahre	21	33	19	10	2	4		99
mindestens 16 Jahre	19	25	20	12	4	10		131

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 251 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von Games - werktags (II)

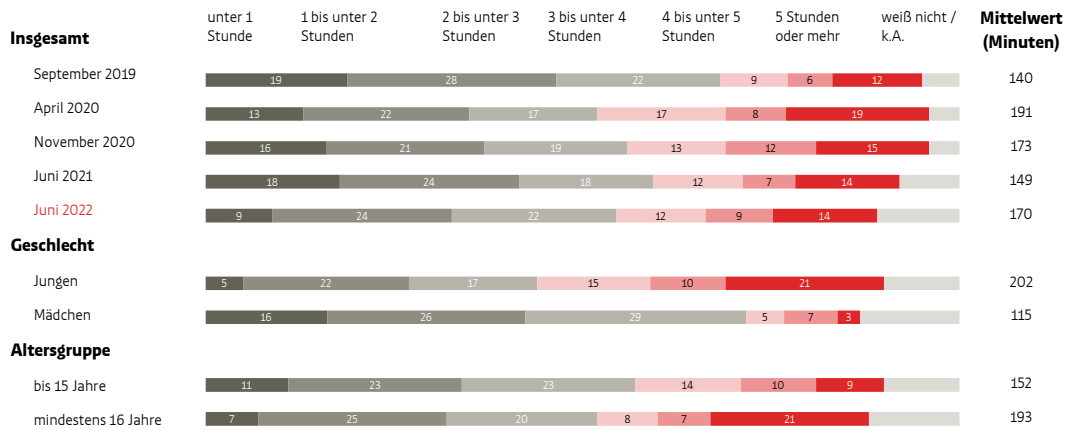
**Im letzten Jahr haben an Schultagen bzw. Werktagen durchschnittlich mit der Nutzung von Games verbracht \***

	unter 1 Stunde	1 bis unter 2 Stunden	2 bis unter 3 Stunden	3 bis unter 4 Stunden	4 bis unter 5 Stunden	5 Stunden oder mehr	weiß nicht / k.A.	Mittelwert (Minuten)
<b>Insgesamt</b>								
September 2019	37	29	19	5	2	2		78
April 2020	21	27	21	11	6	10		136
November 2020	26	35	16	8	5	4		104
Juni 2021	33	27	16	6	3	6		93
<b>Juni 2022</b>	20	29	20	11	3	6		113
<b>realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes</b>								
niedrig/mittel	16	32	19	12	3	6		124
Abitur	23	27	20	10	3	6		105
<b>Schulabschluss des Elternteils</b>								
niedrig/mittel	14	30	20	12	4	6		125
Abitur/Studium	28	29	19	9	1	7		99

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 251 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von Games - am Wochenende bzw. in den Ferien (I)

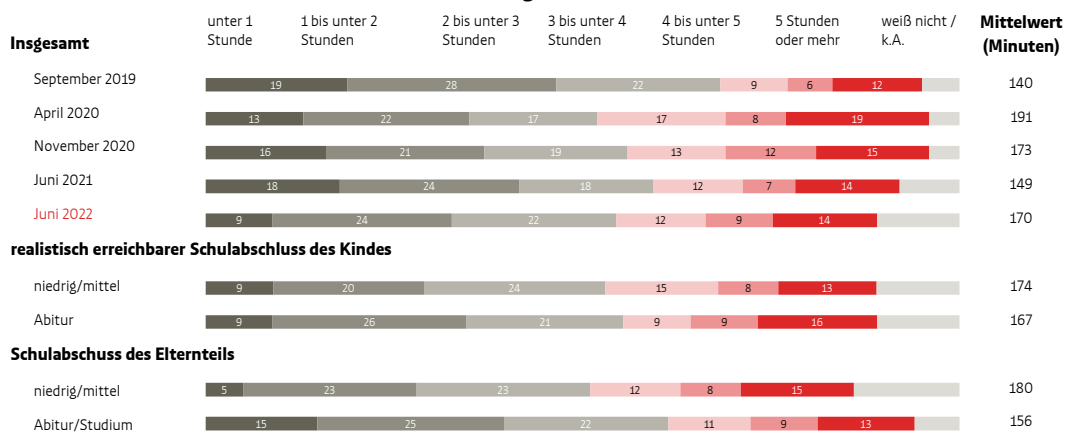
**Im letzten Jahr haben an einem Tag am Wochenende bzw. in den Ferien durchschnittlich mit der Nutzung von Games verbracht \***



\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 251 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben | ungewichtete Werte

## Nutzungsdauer von Games - am Wochenende bzw. in den Ferien (II)

**Im letzten Jahr haben an einem Tag am Wochenende bzw. in den Ferien durchschnittlich mit der Nutzung von Games verbracht \***



\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 251 Kinder, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben und zum Zeitpunkt der fünften Welle mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben | ungewichtete Werte

## Medienregeln in der Familie aus der Perspektive der Eltern (I)

In der Familie gibt es... \*  
("trifft eher zu"/"trifft zu")

	Insgesamt			
	Juni 2022	Juni 2021	April 2020	September 2019
...eine <b>konsequente Umsetzung</b> der aufgestellten Regeln zu digitalen Medien	68	66	67	74
... <b>'medienfreie' Zeiten</b> für alle Familienmitglieder (z. B. ihre Handys ablegen/ausschalten)	65	61	68	66
...feste Regeln zur <b>inhaltlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	59	61	71	74
...feste Regeln zur <b>zeitlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	49	51	56	62
...feste Regeln zur <b>Art der Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	48	51	56	59
...feste Regeln zur <b>örtlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	26	28	35	40

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Elternteile, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

## Medienregeln in der Familie aus der Perspektive der Eltern (II)

In der Familie gibt es... \*  
("trifft eher zu"/"trifft zu")

	Insgesamt		
	Männer	Frauen	
...eine <b>konsequente Umsetzung</b> der aufgestellten Regeln zu digitalen Medien	68	66	69
... <b>'medienfreie' Zeiten</b> für alle Familienmitglieder (z. B. ihre Handys ablegen/ausschalten)	65	63	68
...feste Regeln zur <b>inhaltlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	59	59	60
...feste Regeln zur <b>zeitlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	49	54	44
...feste Regeln zur <b>Art der Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	48	54	42
...feste Regeln zur <b>örtlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	26	29	23

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Elternteile, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

## Medienregeln in der Familie aus der Perspektive der Eltern (III)

In der Familie gibt es... \*  
("trifft eher zu"/"trifft zu")

	Insgesamt	unter 45 Jahre	mindestens 45 Jahre
...eine <b>konsequente Umsetzung</b> der aufgestellten Regeln zu digitalen Medien	68	79	63
... <b>'medienfreie' Zeiten</b> für alle Familienmitglieder (z. B. ihre Handys ablegen/ausschalten)	65	67	64
...feste Regeln zur <b>inhaltlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	59	70	55
...feste Regeln zur <b>zeitlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	49	58	45
...feste Regeln zur <b>Art der Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	48	58	44
...feste Regeln zur <b>örtlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	26	34	23

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Elternteile, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

## Medienregeln in der Familie aus der Perspektive der Eltern (IV)

In der Familie gibt es... \*  
("trifft eher zu"/"trifft zu")

	Insgesamt	Schulabschluss des Elternteils	
		niedrig/mittel	Abitur/Studium
...eine <b>konsequente Umsetzung</b> der aufgestellten Regeln zu digitalen Medien	68	65	71
... <b>'medienfreie' Zeiten</b> für alle Familienmitglieder (z. B. ihre Handys ablegen/ausschalten)	65	66	64
...feste Regeln zur <b>inhaltlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	59	59	60
...feste Regeln zur <b>zeitlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	49	48	49
...feste Regeln zur <b>Art der Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	48	46	50
...feste Regeln zur <b>örtlichen Nutzung</b> von digitalen Medien für die Kinder	26	25	28

\*) Fragestellung wurde in den verschiedenen Wellen leicht variiert | Basis: 313 Elternteile, die an allen fünf Wellen teilgenommen haben | ungewichtete Werte

forsa.  
Teil II: Querschnittsbetrachtung

(Basis: Befragte im Alter von 10 bis 17 Jahren, die an Welle 5 teilgenommen haben und ihre Eltern; gewichtet)

27

forsa.  
Nutzungsmuster von Streaming (I)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	Jungen	Mädchen
...häufig, öfter und länger Streaming-Dienste genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	20	17	24
...oft nicht mit dem Streaming aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	18	18	18
...weiter gestreamt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	11	11	12
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber streamen wollten	10	10	10
...weiter gestreamt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	9	10	8
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber streamen wollten	8	8	7
...durch das Streaming ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	5	7
...durch das Streaming wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	5	4
...durch das Streaming Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	5	6	4

Basis: 831 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

28

## Nutzungsmuster von Streaming (II)

### In den letzten 12 Monaten haben...

stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...häufig, öfter und länger Streaming-Dienste genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	20	19	23	19
...oft nicht mit dem Streaming aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	18	17	20	16
...weiter gestreamt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	11	9	12	13
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber streamen wollten	10	10	12	7
...weiter gestreamt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	9	9	9	8
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber streamen wollten	8	6	12	5
...durch das Streaming ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	6	8	4
...durch das Streaming wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	3	8	2
...durch das Streaming Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	5	2	7	6

Basis: 831 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

## Nutzungsmuster von Streaming (III)

### In den letzten 12 Monaten haben...

stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Jungen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...oft nicht mit dem Streaming aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	18	18	20	15
...häufig, öfter und länger Streaming-Dienste genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	17	15	21	12
...weiter gestreamt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	11	9	13	11
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber streamen wollten	10	10	10	10
...weiter gestreamt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	10	12	9	7
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber streamen wollten	8	8	10	6
...durch das Streaming Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	3	8	5
...durch das Streaming ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	5	4	9	2
...durch das Streaming wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	4	8	2

Basis: 414 Jungen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

## Nutzungsmuster von Streaming (IV)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Mädchen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...häufig, öfter und länger Streaming-Dienste genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	24	23	24	25
...oft nicht mit dem Streaming aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	18	16	21	17
...weiter gestreamt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	12	9	11	16
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber streamen wollten	10	9	15	5
...weiter gestreamt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	8	6	9	9
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber streamen wollten	7	3	13	4
...durch das Streaming ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	7	8	8	6
...durch das Streaming wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	4	2	8	2
...durch das Streaming Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	4	1	5	6

Basis: 417 Mädchen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

31

## Nutzungsmuster von Streaming (V)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes	
		niedrig/mittel	Abitur/Studium
...häufig, öfter und länger Streaming-Dienste genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	20	25	16
...oft nicht mit dem Streaming aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	18	24	12
...weiter gestreamt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	11	16	7
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber streamen wollten	10	15	5
...weiter gestreamt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	9	12	5
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber streamen wollten	8	11	5
...durch das Streaming ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	9	3
...durch das Streaming wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	8	2
...durch das Streaming Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	5	8	2

Basis: Basis: 831 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

32



## Nutzungsmuster von Streaming (VI)

### In den letzten 12 Monaten haben...

stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	Zusammenleben mit beiden leiblichen Elternteilen	
		ja	nein
...häufig, öfter und länger Streaming-Dienste genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	20	18	25
...oft nicht mit dem Streaming aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	18	17	21
...weiter gestreamt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	11	10	14
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber streamen wollten	10	8	15
...weiter gestreamt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	9	7	12
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber streamen wollten	8	6	12
...durch das Streaming ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	4	11
...durch das Streaming wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	4	6
...durch das Streaming Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	5	3	9

Basis: 831 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

33

## Nutzungsmuster sozialer Medien (I)

### In den letzten 12 Monaten haben...

stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	Jungen	Mädchen
...oft nicht mit sozialen Medien aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	32	29	34
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	19	18	21
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	19	19	19
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	11	10	11
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	10	10	9
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	5	7
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	6	5	7
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	7	6

Basis: 882 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

34

## Nutzungsmuster sozialer Medien (II)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...häufig, öfter und länger soziale Medien genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	36	32	36	38
...oft nicht mit sozialen Medien aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	32	34	32	28
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	19	16	22	19
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	19	16	20	20
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	11	8	11	13
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	10	5	11	14
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	5	8	8
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	6	5	8	8
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	5	7	9

Basis: 882 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

## Nutzungsmuster sozialer Medien (III)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Jungen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...häufig, öfter und länger soziale Medien genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	32	30	32	32
...oft nicht mit sozialen Medien aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	29	38	28	21
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	19	17	19	20
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	18	18	19	16
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	10	9	10	10
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	10	6	12	13
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	7	4	7	11
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	5	5	7	8
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	5	6	7

Basis: 438 Jungen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

## Nutzungsmuster sozialer Medien (IV)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Mädchen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...häufig, öfter und länger soziale Medien genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	40	35	40	45
...oft nicht mit sozialen Medien aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	34	31	37	35
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	21	14	26	22
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	19	14	22	21
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	11	7	13	15
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	9	4	10	15
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	7	4	9	8
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	7	3	11	8
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	3	7	8

Basis: 444 Mädchen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

37

## Nutzungsmuster sozialer Medien (V)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes	
		niedrig/mittel	Abitur/Studium
...häufig, öfter und länger soziale Medien genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	36	42	29
...oft nicht mit sozialen Medien aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	32	41	22
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	19	25	13
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	19	25	12
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	11	16	5
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	10	13	6
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	10	2
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	6	10	3
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	11	2

Basis: 882 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

38

## Nutzungsmuster sozialer Medien (VI)

### In den letzten 12 Monaten haben...

stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	Zusammenleben mit beiden leiblichen Elternteilen	
		ja	nein
...häufig, öfter und länger soziale Medien genutzt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	36	34	39
...oft nicht mit sozialen Medien aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	32	31	33
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	19	18	23
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	19	18	21
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber in sozialen Medien unterwegs sein wollten	11	9	15
...sich weiter mit sozialen Medien beschäftigt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	10	10	9
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	5	9
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	6	6	8
...durch die Beschäftigung mit sozialen Medien Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	6	8

Basis: 882 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

## Nutzungsmuster von Games (I)

### In den letzten 12 Monaten haben...

stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	Jungen	Mädchen
...häufig, öfter und länger gespielt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	26	27	24
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber spielen wollten	17	17	17
...weitergespielt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	15	15	14
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber spielen wollten	12	13	11
...weitergespielt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	7	9	6
...durch das Spielen ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	6	6
...durch das Spielen Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	6	6
...durch das Spielen wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	4	5

Basis: 861 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

## Nutzungsmuster von Games (II)

**In den letzten 12 Monaten haben...**

stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...oft nicht mit dem Spielen aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	27	29	28	22
...häufig, öfter und länger gespielt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	26	28	27	24
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber spielen wollten	17	15	18	17
...weitergespielt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	15	12	17	15
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber spielen wollten	12	9	14	14
...weitergespielt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	7	5	8	9
...durch das Spielen ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	5	7	6
...durch das Spielen Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	3	7	8
...durch das Spielen wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	3	7	3

Basis: 861 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

## Nutzungsmuster von Games (III)

**In den letzten 12 Monaten haben...**

stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Jungen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...oft nicht mit dem Spielen aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	30	37	27	24
...häufig, öfter und länger gespielt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	27	32	28	18
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber spielen wollten	17	16	17	18
...weitergespielt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	15	13	16	16
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber spielen wollten	13	9	14	16
...weitergespielt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	9	7	10	8
...durch das Spielen ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	2	9	9
...durch das Spielen Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/im Job erlebt	6	4	8	7
...durch das Spielen wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	4	2	7	3

Basis: 472 Jungen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

## Nutzungsmuster von Games (IV)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Mädchen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...häufig, öfter und länger gespielt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	24	24	25	24
...oft nicht mit dem Spielen aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	23	19	28	20
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber spielen wollten	17	15	19	16
...weitergespielt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	14	10	19	14
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber spielen wollten	11	10	13	11
...weitergespielt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	6	3	6	10
...durch das Spielen ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	7	6	3
...durch das Spielen Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/Im Job erlebt	6	3	6	10
...durch das Spielen wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	5	7	3

Basis: 388 Mädchen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

43

## Nutzungsmuster von Games (V)

In den letzten 12 Monaten haben...  
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu

	Insgesamt	realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes	
		niedrig/mittel	Abitur/Studium
...oft nicht mit dem Spielen aufhören können, obwohl sie vernünftigerweise besser hätten aufhören sollen	27	32	20
...häufig, öfter und länger gespielt, als sie es sich vorgenommen oder es mit den Eltern abgesprochen hatten	26	29	20
...alltägliche Aufgaben vernachlässigt, weil sie lieber spielen wollten	17	20	11
...weitergespielt, selbst wenn sie dadurch Stress mit anderen bekommen haben	15	18	9
...oft keine anderen Interessen außerhalb der digitalen Welt verfolgt, weil sie lieber spielen wollten	12	15	6
...weitergespielt, obwohl ihre Schule oder Ausbildung/Job darunter gelitten hat	7	11	3
...durch das Spielen ihr Aussehen, ihre Körperpflege oder ihre Gesundheit vernachlässigt	6	7	3
...durch das Spielen Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/Im Job erlebt	6	9	3
...durch das Spielen wichtige Kontakte gefährdet oder bereits verloren	5	6	2

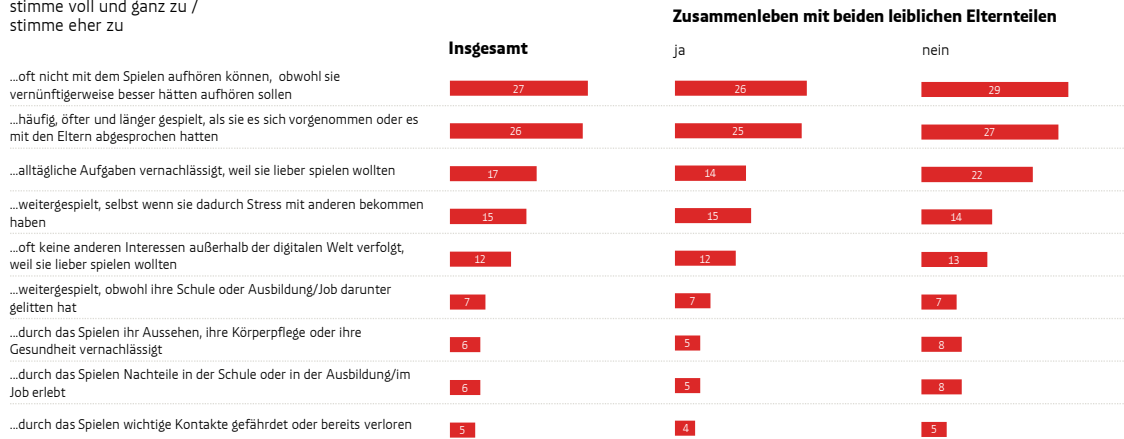
Basis: 861 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

44

## Nutzungsmuster von Games (VI)

In den letzten 12 Monaten haben...

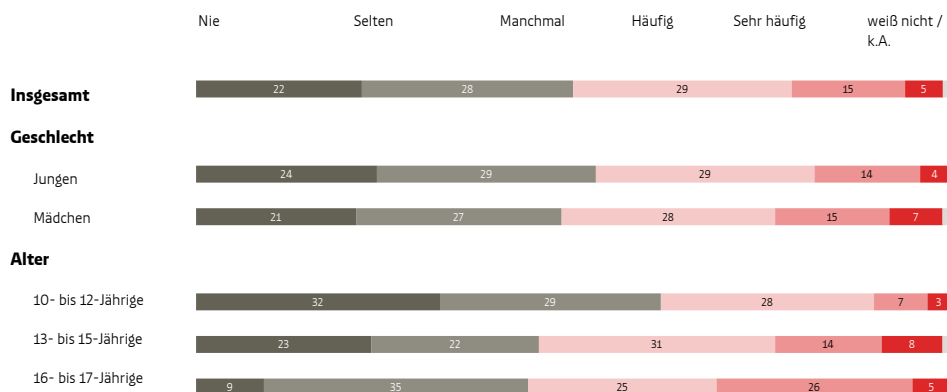
stimme voll und ganz zu /  
stimme eher zu



Basis: 861 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

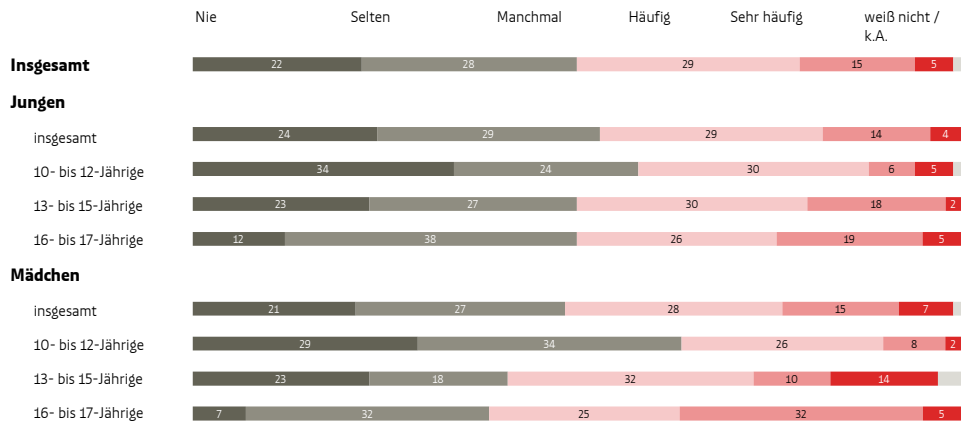
## Media-Multitasking für Streaming-Dienste (I)

Während des Streamings nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät



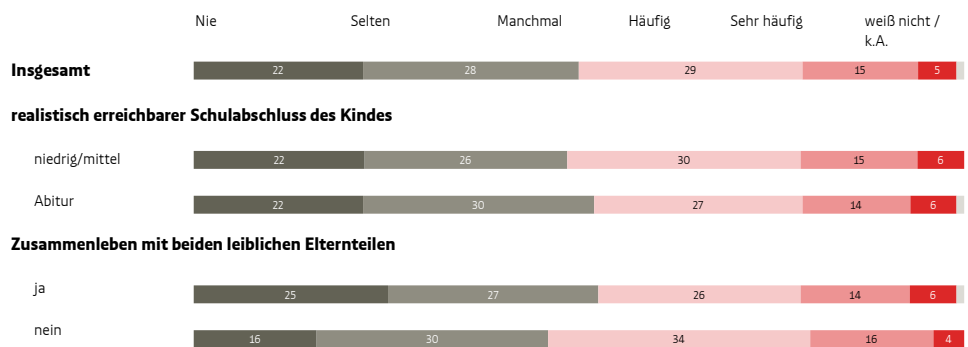
Basis: 831 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

**Während des Streamings nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät**



Basis: 831 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben

**Während des Streamings nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät**

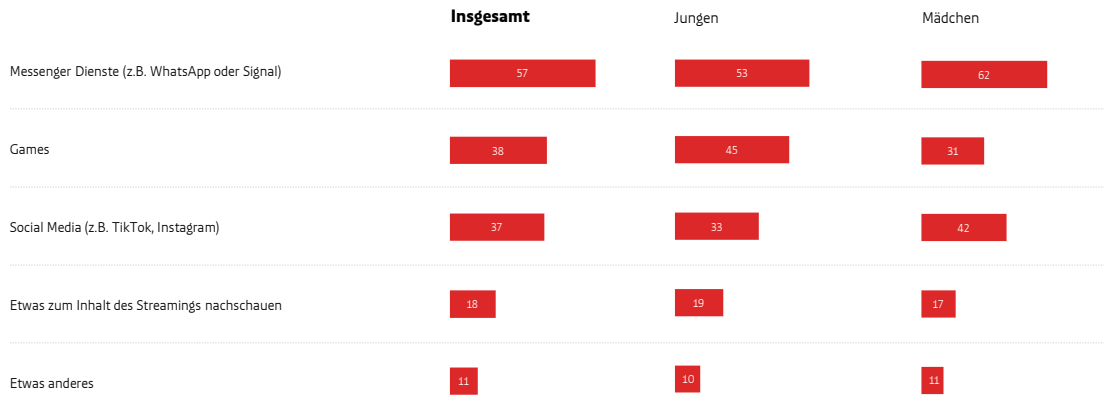


Basis: 831 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben



## Media-Multitasking für Streaming-Dienste: Inhalte (I)

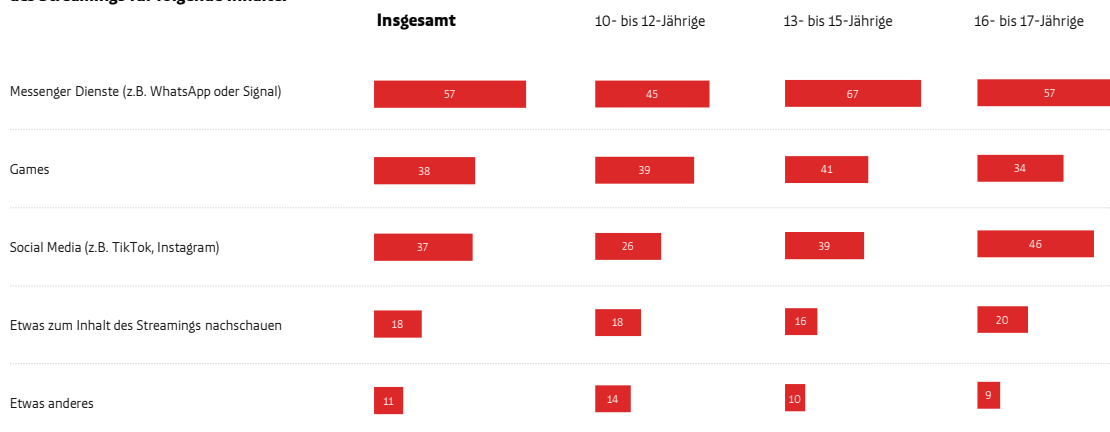
Das weitere Gerät verwenden während des Streamings für folgende Inhalte:



Basis: 645 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben und während des Streamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Streaming-Dienste: Inhalte (II)

Das weitere Gerät verwenden während des Streamings für folgende Inhalte:



Basis: 645 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben und während des Streamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Streaming-Dienste: Inhalte (III)

Das weitere Gerät verwenden während des Streamings für folgende Inhalte:

	Jungen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	53	40	62	53
Games	45	47	48	41
Social Media (z.B. TikTok, Instagram)	33	25	36	37
Etwas zum Inhalt des Streamings nachschauen	19	21	13	24
Etwas anderes	10	11	10	9

Basis: 315 Jungen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben und während des Streamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

51

## Media-Multitasking für Streaming-Dienste: Inhalte (IV)

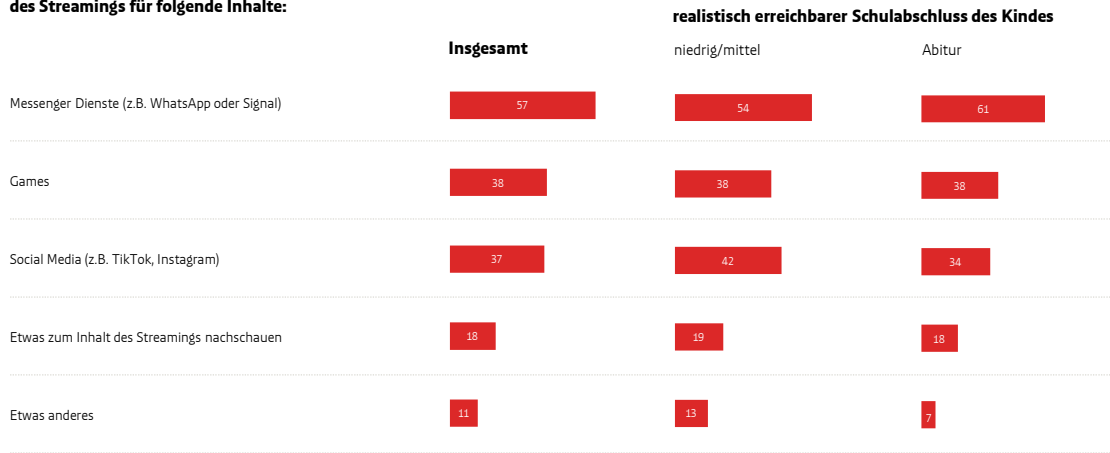
Das weitere Gerät verwenden während des Streamings für folgende Inhalte:

	Mädchen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	62	49	73	62
Social Media (z.B. TikTok, Instagram)	42	28	43	54
Games	31	32	33	27
Etwas zum Inhalt des Streamings nachschauen	17	16	18	17
Etwas anderes	11	17	9	8

Basis: 330 Mädchen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben und während des Streamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

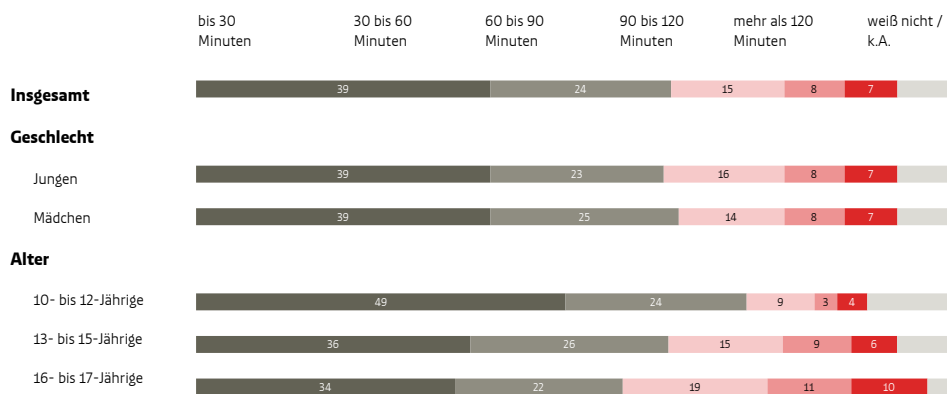
52

Das weitere Gerät verwenden während des Streamings für folgende Inhalte:



Basis: 645 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben und während des Streamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

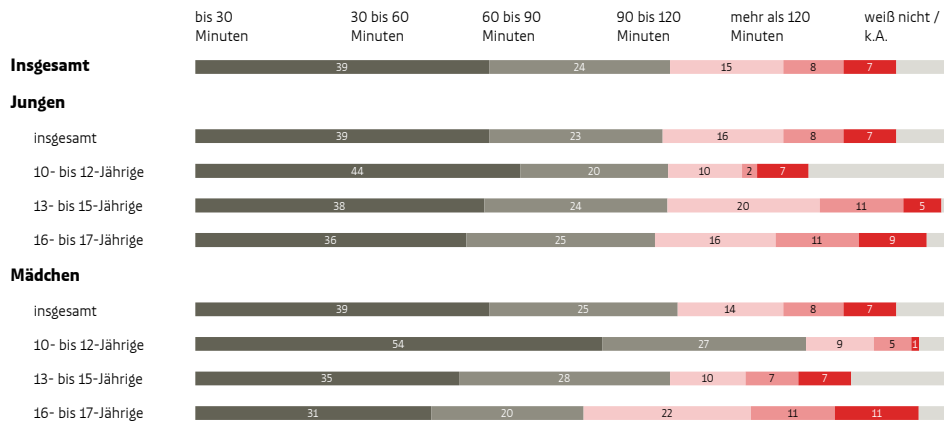
An einem durchschnittlichen Tag verbringen während des Streamings parallel mit anderen Medien



Basis: 645 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben und während des Streamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Streaming-Dienste: Dauer (II)

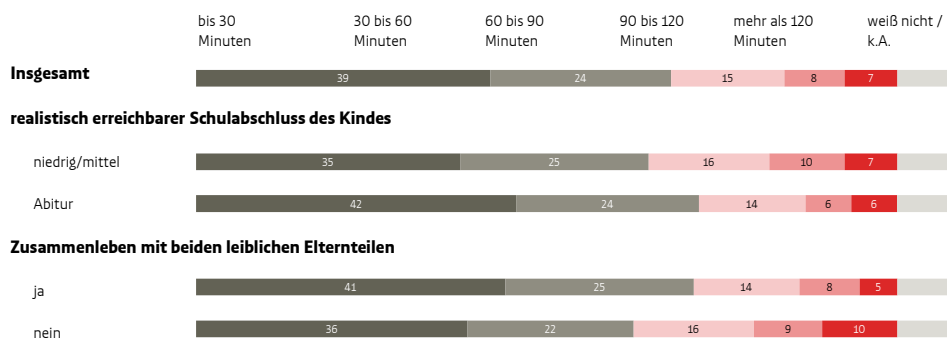
### An einem durchschnittlichen Tag verbringen während des Streamings parallel mit anderen Medien



Basis: 645 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben und während des Streamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Streaming-Dienste: Dauer (III)

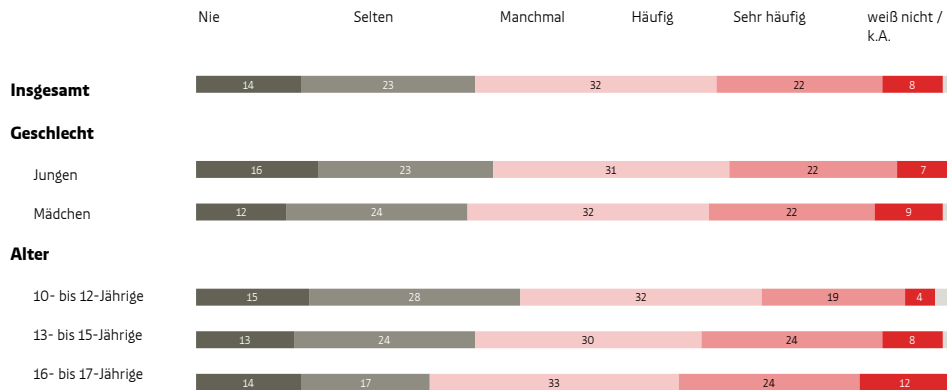
### An einem durchschnittlichen Tag verbringen während des Streamings parallel mit anderen Medien



Basis: 645 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Streaming-Dienste genutzt haben und während des Streamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Soziale Medien (I)

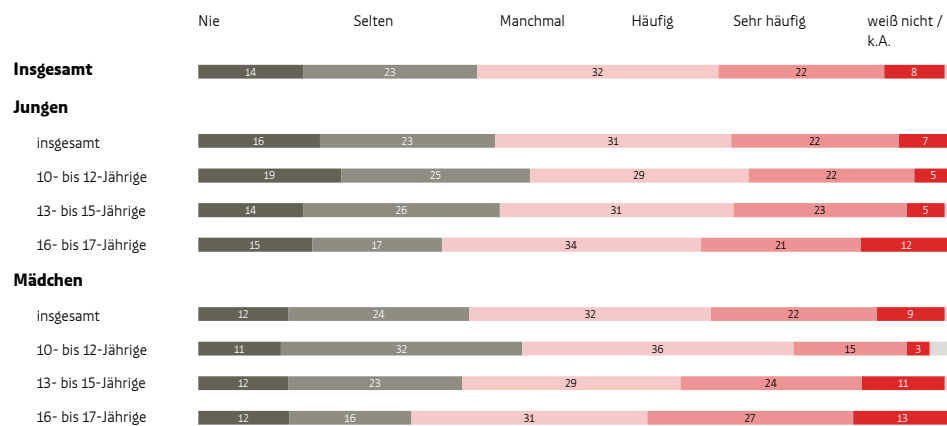
### Während der Nutzung von sozialen Medien nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät



Basis: 882 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

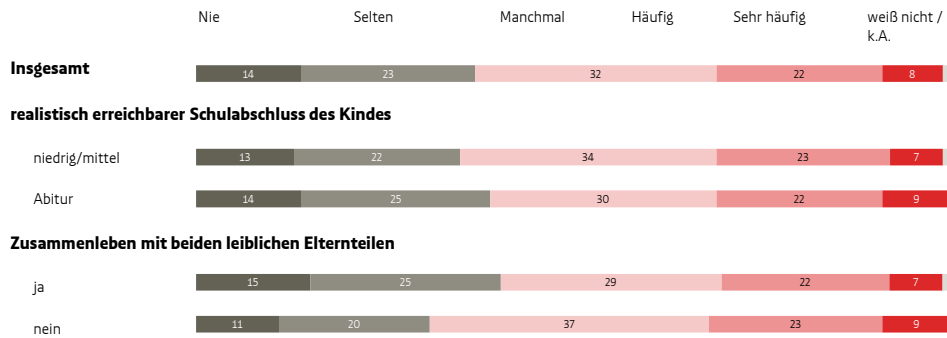
## Media-Multitasking für Soziale Medien (II)

### Während der Nutzung von sozialen Medien nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät



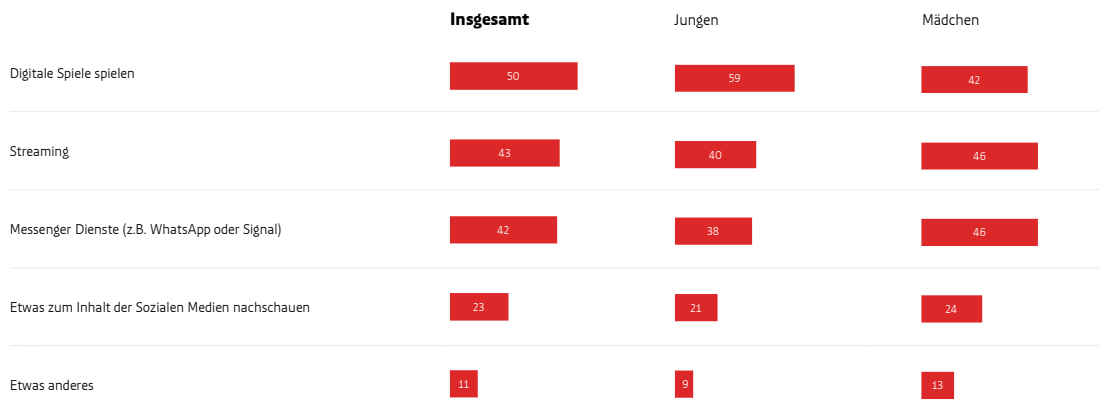
Basis: 882 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

**Während der Nutzung von sozialen Medien nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät**



Basis: 882 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben

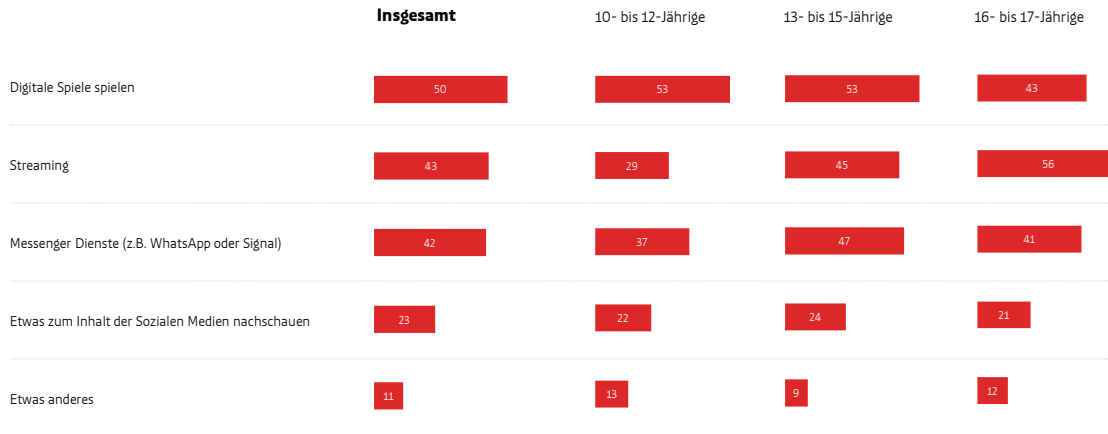
**Das weitere Gerät verwenden während der Nutzung von sozialen Medien für folgende Inhalte:**



Basis: 759 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für soziale Medien: Inhalte (II)

Das weitere Gerät verwenden während der Nutzung von sozialen Medien für folgende Inhalte:

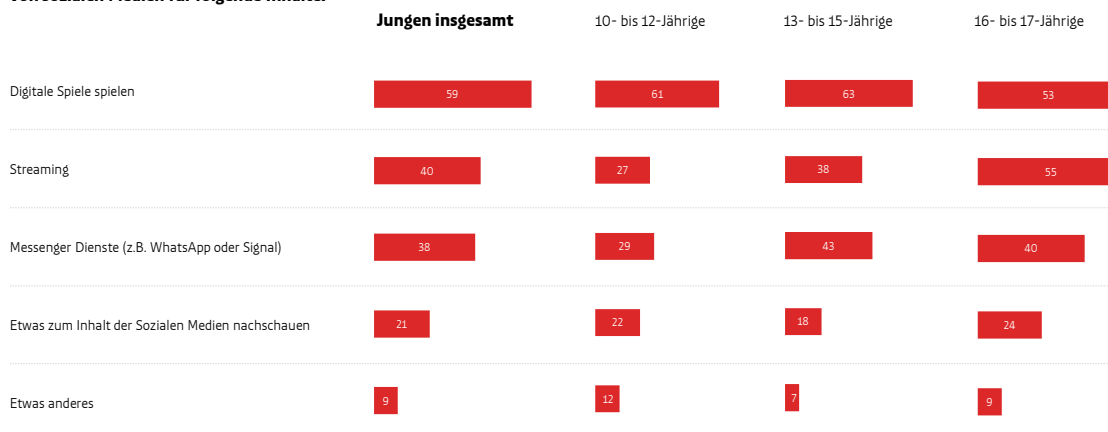


Basis: 759 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

61

## Media-Multitasking für soziale Medien: Inhalte (III)

Das weitere Gerät verwenden während der Nutzung von sozialen Medien für folgende Inhalte:



Basis: 368 Jungen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

62

## Media-Multitasking für soziale Medien: Inhalte (IV)

Das weitere Gerät verwenden während der Nutzung von sozialen Medien für folgende Inhalte:

	Mädchen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
Streaming	46	31	51	58
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	46	44	50	42
Digitale Spiele spielen	42	47	43	34
Etwas zum Inhalt der Sozialen Medien nachschauen	24	22	29	19
Etwas anderes	13	15	10	15

Basis: 391 Mädchen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für soziale Medien: Inhalte (V)

Das weitere Gerät verwenden während der Nutzung von sozialen Medien für folgende Inhalte:

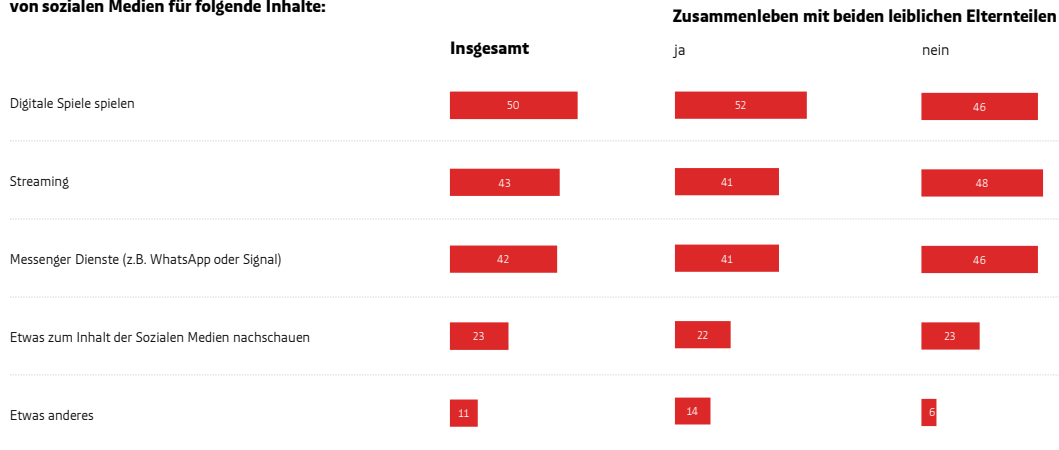
	Insgesamt	realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes	
		niedrig/mittel	Abitur
Digitale Spiele spielen	50	50	52
Streaming	43	46	40
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	42	41	43
Etwas zum Inhalt der Sozialen Medien nachschauen	23	24	21
Etwas anderes	11	11	11

Basis: 759 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen



## Media-Multitasking für soziale Medien: Inhalte (VI)

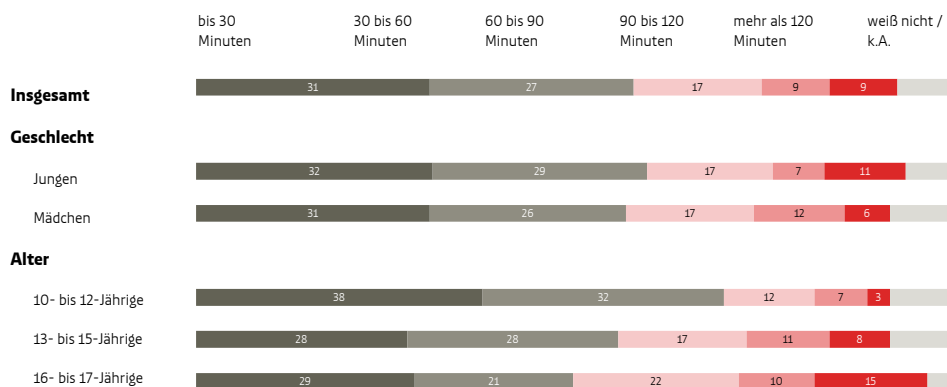
Das weitere Gerät verwenden während der Nutzung von sozialen Medien für folgende Inhalte:



Basis: 759 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für soziale Medien: Dauer (I)

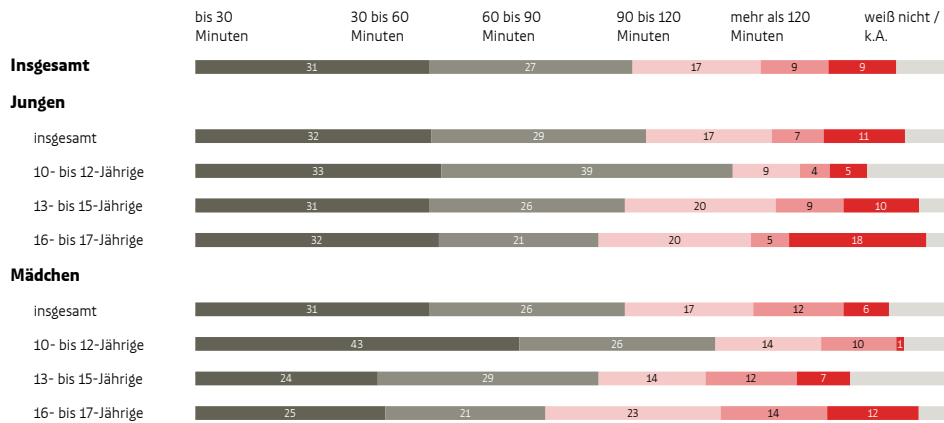
An einem durchschnittlichen Tag verbringen während der Nutzung von sozialen Medien parallel mit anderen Medien



Basis: 759 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für soziale Medien: Dauer (II)

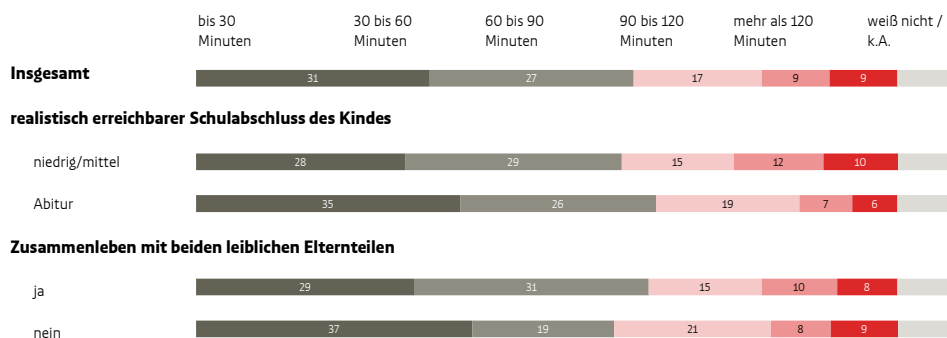
### An einem durchschnittlichen Tag verbringen während der Nutzung von sozialen Medien parallel mit anderen Medien



Basis: 759 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

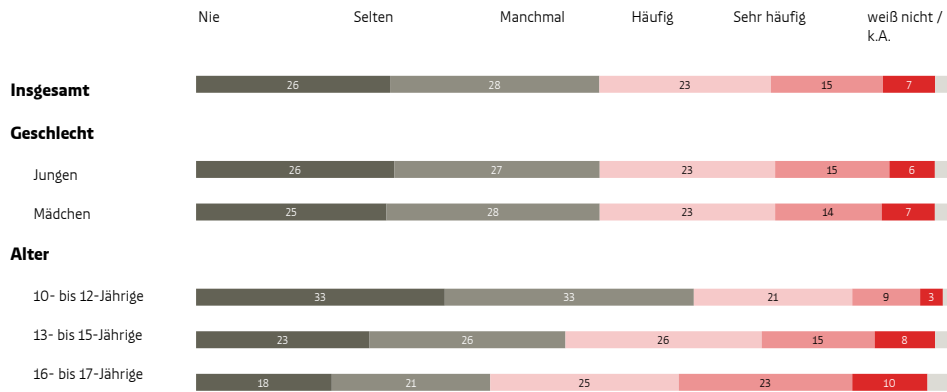
## Media-Multitasking für soziale Medien: Dauer (III)

### An einem durchschnittlichen Tag verbringen während der Nutzung von sozialen Medien parallel mit anderen Medien



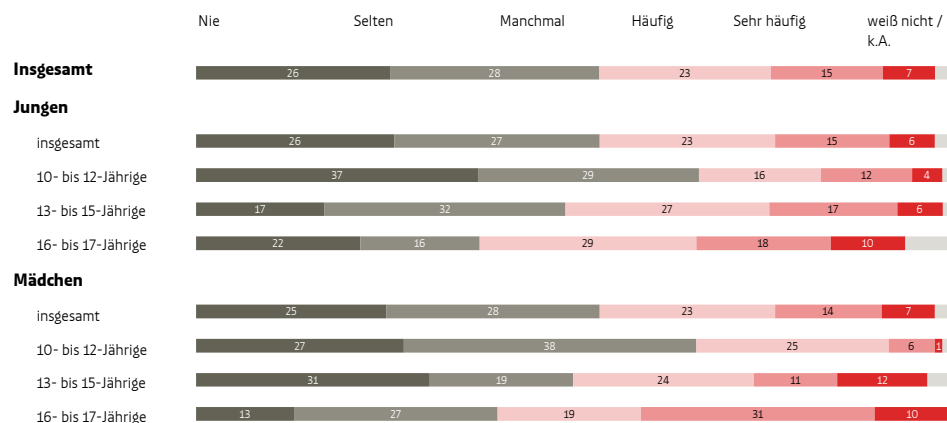
Basis: 759 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien genutzt haben und während der Nutzung von sozialen Medien zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

Während des Gamings nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät



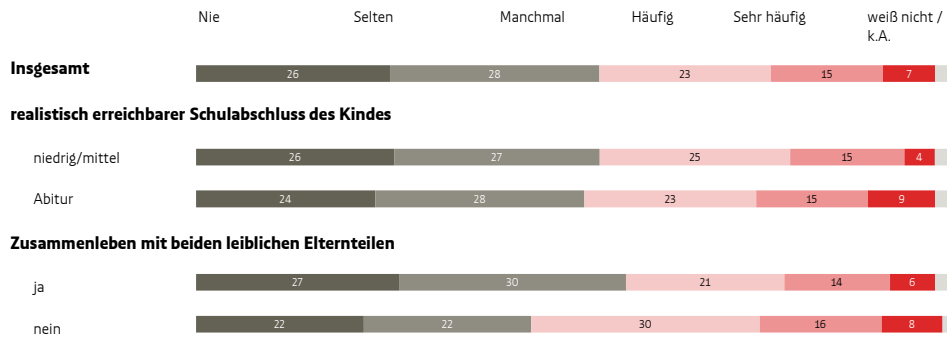
Basis: 861 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

Während des Gamings nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät



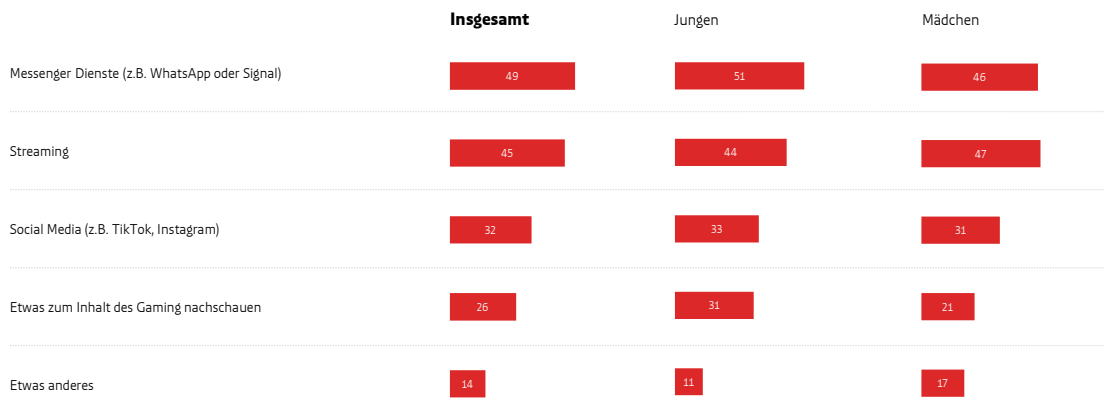
Basis: 861 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

Während des Gamings nutzen weitere digitale Medien über ein anderes Gerät



Basis: 861 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben

Das weitere Gerät verwenden während des Gamings für folgende Inhalte:



Basis: 641 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Gaming: Inhalte (II)

Das weitere Gerät verwenden während des Gamings für folgende Inhalte:

	Insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	49	40	54	52
Streaming	45	37	46	54
Social Media (z.B. TikTok, Instagram)	32	20	37	40
Etwas zum Inhalt des Gaming nachschauen	26	31	26	22
Etwas anderes	14	19	8	14

Basis: 641 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Gaming: Inhalte (III)

Das weitere Gerät verwenden während des Gamings für folgende Inhalte:

	Jungen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	51	38	59	54
Streaming	44	41	39	55
Social Media (z.B. TikTok, Instagram)	33	24	37	38
Etwas zum Inhalt des Gaming nachschauen	31	37	27	30
Etwas anderes	11	15	9	10

Basis: 350 Jungen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Gaming: Inhalte (IV)

Das weitere Gerät verwenden während des Gamings für folgende Inhalte:

	Mädchen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
Streaming	47	32	58	52
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	46	43	46	50
Social Media (z.B. TikTok, Instagram)	31	17	38	43
Etwas zum Inhalt des Gaming nachschauen	21	25	24	13
Etwas anderes	17	24	7	19

Basis: 291 Mädchen im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Gaming: Inhalte (V)

Das weitere Gerät verwenden während des Gamings für folgende Inhalte:

	Insgesamt	realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes niedrig/mittel	Abitur
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	49	49	48
Streaming	45	46	45
Social Media (z.B. TikTok, Instagram)	32	37	28
Etwas zum Inhalt des Gaming nachschauen	26	24	28
Etwas anderes	14	17	10

Basis: 641 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

**Das weitere Gerät verwenden während des Gamings für folgende Inhalte:**

	Insgesamt	Zusammenleben mit beiden leiblichen Elternteilen	
		ja	nein
Messenger Dienste (z.B. WhatsApp oder Signal)	49	53	40
Streaming	45	43	49
Social Media (z.B. TikTok, Instagram)	32	28	41
Etwas zum Inhalt des Gaming nachschauen	26	24	31
Etwas anderes	14	15	10

Basis: 641 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

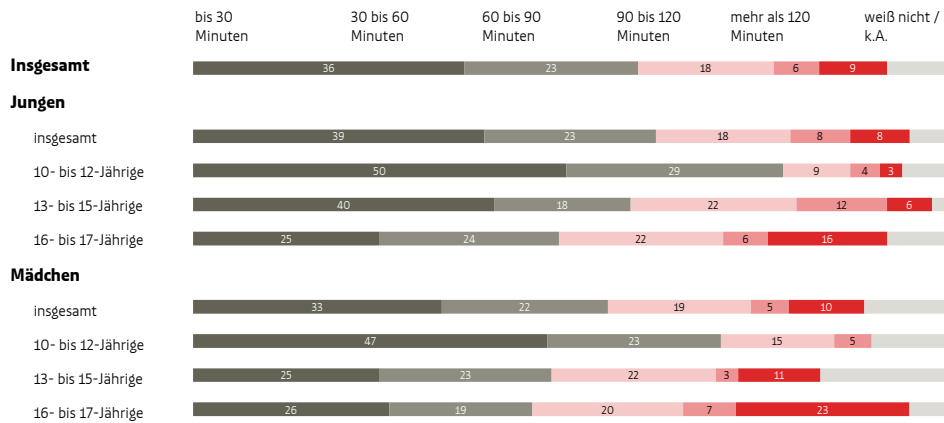
**An einem durchschnittlichen Tag verbringen während des Gamings parallel mit anderen Medien**

	bis 30 Minuten	30 bis 60 Minuten	60 bis 90 Minuten	90 bis 120 Minuten	mehr als 120 Minuten	weiß nicht / k.A.
<b>Insgesamt</b>	36	23	18	6	9	
<b>Geschlecht</b>						
Jungen	39	23	18	8	8	
Mädchen	33	22	19	5	10	
<b>Alter</b>						
10- bis 12-Jährige	48	26	12	4	2	
13- bis 15-Jährige	34	20	22	8	8	
16- bis 17-Jährige	25	21	21	7	19	

Basis: 641 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Gaming: Dauer (II)

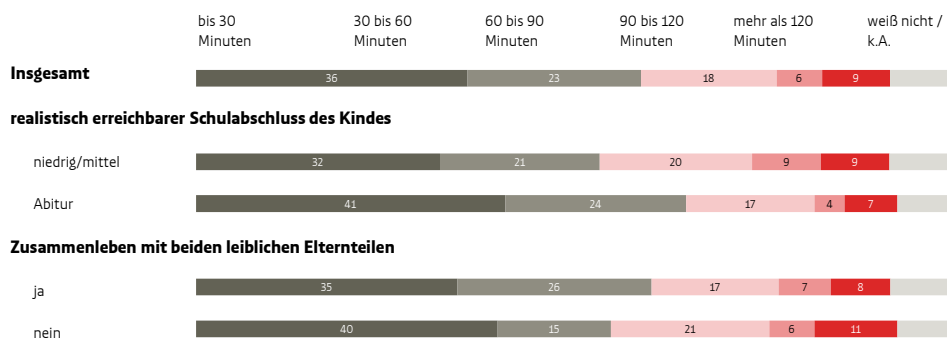
### An einem durchschnittlichen Tag verbringen während des Gamings parallel mit anderen Medien



Basis: 641 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen

## Media-Multitasking für Gaming: Dauer (III)

### An einem durchschnittlichen Tag verbringen während des Gamings parallel mit anderen Medien



Basis: 641 Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche Games genutzt haben und während des Gamings zumindest selten weitere digitale Medien über ein anderes Gerät nutzen



## Orthopädische Probleme (I)

Wenn sie mehrere Stunden am Stück  
an einem digitalen Gerät verbringen...

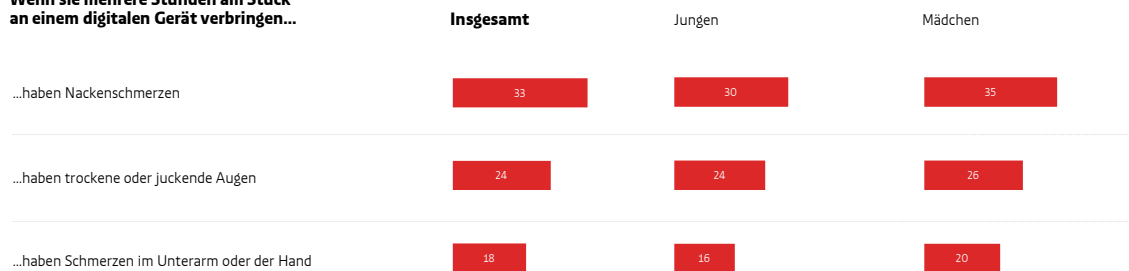


Basis: alle befragten Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren

81

## Orthopädische Probleme (II) - mindestens "manchmal"

Wenn sie mehrere Stunden am Stück  
an einem digitalen Gerät verbringen...



Basis: alle befragten Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren

82

### Orthopädische Probleme (III) - mindestens "manchmal"

Wenn sie mehrere Stunden am Stück an einem digitalen Gerät verbringen...	Insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...haben Nackenschmerzen	33	26	38	33
...haben trockene oder juckende Augen	24	20	29	24
...haben Schmerzen im Unterarm oder der Hand	18	15	17	20

Basis: alle befragten Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren

### Orthopädische Probleme (IV) - mindestens "manchmal"

Wenn sie mehrere Stunden am Stück an einem digitalen Gerät verbringen...	Jungen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...haben Nackenschmerzen	30	25	36	28
...haben trockene oder juckende Augen	24	20	27	21
...haben Schmerzen im Unterarm oder der Hand	16	14	15	18

Basis: alle befragten Jungen im Alter von 10 bis 17 Jahren

forsa.

## Orthopädische Probleme (V) - mindestens "manchmal"

DAK  
Gesundheit  
Ein Leben lang

Wenn sie mehrere Stunden am Stück  
an einem digitalen Gerät verbringen...

	Mädchen insgesamt	10- bis 12-Jährige	13- bis 15-Jährige	16- bis 17-Jährige
...haben Nackenschmerzen	35	26	40	39
...haben trockene oder juckende Augen	26	21	30	27
...haben Schmerzen im Unterarm oder der Hand	20	17	20	23

Basis: alle befragten Mädchen im Alter von 10 bis 17 Jahren

85

forsa.

## Orthopädische Probleme (VI) - mindestens "manchmal"

DAK  
Gesundheit  
Ein Leben lang

Wenn sie mehrere Stunden am Stück  
an einem digitalen Gerät verbringen...

	Insgesamt	realistisch erreichbarer Schulabschluss des Kindes niedrig/mittel	Abitur
...haben Nackenschmerzen	33	31	34
...haben trockene oder juckende Augen	24	25	24
...haben Schmerzen im Unterarm oder der Hand	18	18	17

Basis: alle befragten Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren

86

**forsa.**

## Orthopädische Probleme (VII) - mindestens "manchmal"

**DAK**  
Gesundheit  
Ein Leben lang

**Wenn sie mehrere Stunden am Stück  
an einem digitalen Gerät verbringen...**

**Insgesamt**

**Zusammenleben mit beiden leiblichen Elternteilen**

ja

nein

...haben Nackenschmerzen

33

31

36

...haben trockene oder juckende Augen

24

24

25

...haben Schmerzen im Unterarm oder der Hand

18

16

22

Basis: alle befragten Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren