



iStock / Getty Images Plus / coscaron

9. OÖ. KINDER-MEDIEN-STUDIE 2024

Das Medienverhalten der 3- bis 10-jährigen



MEDIENVERHALTEN DER KINDER IM TREND – 2024: DER BLICKWINKEL DER KINDER

1. FREIZEITVERHALTEN DER KINDER – draußen spielen ist und bleibt die Lieblingsbeschäftigung

Die Freizeitaktivitäten der Kinder bleiben beinahe unverändert: Draußen spielen und Zeit mit der Familie bzw. Freund:innen verbringen bleiben die häufigsten Aktivitäten und zählen auch ganz klar zu den Lieblingsbeschäftigungen, besonders die Spiele im Freien. (Chart 6 bis 9)

Personen, die Kinder begeistern und für sie ein Vorbild darstellen, finden die Kinder häufig in der eigenen Familie; jedes vierte Kind denkt dabei aber auch an eine Figur aus Serien oder Filmen, knapp dahinter folgen Sportler:innen, Influencer:innen und der Freundeskreis. (Chart 10)

2. AUSSTATTUNG AN TECHNISCHEN GERÄTEN – Fernseher bleiben für die Kinder zentral

Smartphones, Fernseher und Internetzugang zählen weiterhin (auch aus der Sicht der Kinder) in vielen oberösterreichischen Haushalten zur Grundausstattung. Drei Viertel der Kinder besitzen auch selbst elektronische Geräte, vor allem Smartphones stehen hoch im Kurs und sind bei den älteren Kindern bereits weit verbreitet. (Chart 12 bis 14)

Kinderuhren, etwaige Kindercomputer und die Toniebox werden dabei überwiegend allein genutzt, das Internet, der PC oder auch Fernseher hingegen eher gemeinsam mit anderen. Dabei ist der Fernseher bei zwei Drittel der Kinder (fast) täglich im Einsatz und auch das Internet wird immer häufiger genutzt. Fernseher und Smartphone bleiben aber die wichtigsten Geräte für die Kinder. (Chart 15 bis 17)

3. SOCIAL MEDIA & INFLUENCER – WhatsApp und YouTube sind schon bei den Kindern im Einsatz

Persönliche Treffen bleiben für die Kinder für eine gute Freundschaft zentral – der digitale Austausch von Nachrichten und Videos kann da nicht mithalten, nur jedes fünfte Kind stuft die digitale Kommunikation als sehr wichtig für eine gute Freundschaft ein. (Chart 19 bis 20)

Selbst den Kindern zwischen 6 und 10 Jahren sind verschiedenste soziale Netzwerke bereits bekannt. WhatsApp und YouTube erzielen in diesem Alterssegment aktuell den höchsten Bekanntheitsgrad und auch den größten Nutzerkreis – umgelegt auf alle oberösterreichischen Kinder resultiert eine durchschnittliche Nutzungsdauer von einer knappen Viertelstunde für jede dieser beiden Angebote. Nach der Nutzung von sozialen Netzwerken fühlen sich die Kinder überwiegend fröhlich und entspannt. Aber: Dass sich Kinder nach einem Besuch in

sozialen Netzwerken schlecht fühlen, passiert aktuell immerhin jedem siebten Kind häufig. (Chart 21 bis 23, 27)

Die Kinder gehen durchwegs davon aus, dass den Eltern die verbrachte Zeit in den sozialen Netzwerken bekannt ist. Über die Erlebnisse in den sozialen Netzwerken spricht aber nur jedes zweite Kind häufig mit den Eltern. Dabei spricht die Mehrheit der Kinder über alles, jedes fünfte Kind hat das Gefühl, dass man manche Geschehnisse besser nicht den Eltern erzählt. Und auch in Schulen spricht nur ein Drittel der Kinder häufig über soziale Netzwerke – sowohl in den Familien als auch in den Schulen zeigt sich somit Optimierungsbedarf. (Chart 24 bis 26)

Mobbingerfahrungen werden von den Kindern weiterhin selten berichtet; wie schon 2022 berichtet jedes siebte Kind über zumindest eine schlechte Behandlung in den sozialen Netzwerken, bei den 8- bis 10-Jährigen ist dies bereits jedes fünfte Kind. Dabei wurden die Kinder vor allem gehänselt oder beleidigt, meist aber nicht öffentlich sichtbar und die Kinder haben diese Situationen überwiegend mit den Eltern besprochen. Jedem fünften Kind sind auch bereits Hasskommentare aufgefallen und jedes 20. Kind zwischen 6 und 10 Jahren war auch bereits einmal davon persönlich betroffen. (Chart 28 bis 32)

Die Kinder nutzen die sozialen Netzwerke überwiegend, um Prominenten und Stars zu folgen, aber auch um sich über die Aktivitäten von Freund:innen und Bekannten zu informieren. Influencern folgt dabei nur ein Viertel der Kinder. Diese Kinder zeigen mehrheitlich Interesse an den vorgestellten Produkten der Influencer und die Influencer-Stories werden von mehr als einem Drittel der Follower-Kinder (fast) täglich konsumiert. Die Influencer werden dabei zwar überwiegend als lustige Unterhaltung von den Kindern eingestuft, die Betrachtung der Storys löst aber häufig auch ein Unwohlsein bei den Kindern aus. (Chart 33 bis 38)

4. RADIO & FERNSEHEN - TV-Nutzung liegt weiter klar über dem Vor-Pandemie-Niveau

Musik hören die Kinder vor allem über YouTube, aber auch die Toniebox erfreut sich großer Beliebtheit und liegt gleichauf mit dem „klassischen“ Radio. (Chart 40)

Beim Fernsehen werden klassische Sender beinahe gleich intensiv wie Streaming-Dienste und Kurzvideos im Internet betrachtet. Die Kinder berichten mit durchschnittlich 105 Minuten von einer etwas kürzeren Fernsehzeit als 2022, liegen aber noch deutlich über dem Wert von durchschnittlich 88 Minuten vor der Pandemie. Nach dem Konsum von Fernsehen, Streaming oder Kurzvideos fühlen sich die Kinder gut gelaunt und freuen sich auf Bewegung, schlechte Gefühle treten nur selten auf. (Chart 41 bis 44)

5. LESEN - gedruckte Bücher werden klar bevorzugt

Die Lesebegeisterung der Kinder ist ähnlich wie zuletzt, knapp zwei Drittel greifen gerne zu einem Buch. Dabei wird das gedruckte Buch auch weiterhin klar gegenüber dem digitalen Buch bevorzugt. Dennoch wird der Einsatz von digitalen Schulbüchern von rund einem Drittel der Kinder, besonders von den 8- bis 10-Jährigen als wichtig eingestuft. (Chart 46 bis 48)

6. COMPUTER & COMPUTERSPIELE - Online-Spiele sind für die Kinder ein Spaßfaktor

Drei Viertel der Kinder haben Zugang zu einem Computer und nutzen diesen meist für Internet surfen und Streaming-Dienste. Klassische Spiele wie Brettspiele, Kartenspiele und Puzzles werden mit durchschnittlich 67 Minuten pro Tag etwas länger gespielt als Online-Spiele, diese kommen aber auch bereits auf durchschnittliche 45 Minuten pro Tag und der Spaßfaktor wird höher eingestuft als bei den klassischen „Offline-Spielen“. (Chart 50 bis 53)

Die Online-Spiel Genres sind breit gefächert und die Kinder spielen häufig mit der Familie. Nach den Online-Spielen fühlen sich die Kinder gut gelaunt und spüren Bewegungsdrang, ein Fünftel der Kinder fühlt sich im Anschluss an Online-Spiele aber auch häufig schlecht. Generell stufen die Kinder Online-Spiele aber als Spaßfaktor ein, der Langweile gut vertreiben kann. (Chart 54 bis 60)

Kostenpflichtige Online-Spiele werden von rund einem Drittel der Kinder, die Online-Spiele nutzen, gespielt und die Kosten werden dabei auf durchschnittlich 17,- Euro pro Monat geschätzt. Vier von 10 Kindern geben aber an, weniger als 10,- Euro pro Monat auszugeben. (Chart 61 bis 62)

LernApps werden eher allein genutzt, erzielen aber auch die größte Wochenreichweite bei den Kindern und werden von jedem zweiten Kind zu Hause genutzt. (Chart 56, 63 bis 64)

7. SPRACHASSISTENTEN UND CO - Kinder haben Spaß an der Benutzung

Sprachassistenten sind drei Viertel der Kinder bekannt und jedes dritte Kind auch bereits zumindest ein-mal einen Sprachassistenten genutzt. Die Benutzung machte den Kindern vor allem Spaß und der Umgang mit den Sprachassistenten wurde den Kindern von den Eltern gezeigt. Eine mögliche Lehr- und Lösungskompetenz der Sprachassistenten wird von den Kindern aber eher zwiespaltig betrachtet. (Chart 66 bis 69)

8. INTERNET & SMARTPHONE - Internet steht für YouTube & Unterhaltung

Vor allem ältere Kinder verfügen über Internetzugang, aber auch die Mehrheit der 6- bis 7-Jährigen kann bereits im eigenen Zimmer auf das Internet zugreifen. Die Internetnutzung liegt weiterhin bei durchschnittlich 40 Minuten pro Tag, in denen die Kinder überwiegend YouTube nutzen. (Chart 72 bis 76)

Die Internetaktivitäten stimmen die Kinder meist fröhlich und entspannt, zudem tritt kaum ein Unbehagen nach der Verwendung des Internets bei den Kindern auf. Jedes vierte Kind freut sich aber anschließend auf Bewegung und Sport. (Chart 77 bis 78)

Smartphones werden von den Kindern, neben dem Telefonieren, überwiegend für soziale Netzwerke, wie WhatsApp und YouTube, genutzt – und auch Fotografie und Musik stehen hoch im Kurs, Navigationsdienste benötigen die 6- bis 10-Jährigen hingegen kaum.
(Chart 80 bis 81)

Kindermedienstudie 2024: Medienverhalten bei Kindern

aus dem Blickwinkel der Kinder

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Eine Analyse des MARKET Marktforschungsinstituts für die
EDUCATION GROUP GmbH



Schwerpunkt 2024: Online-Spiele

1

Inhaltlicher Überblick

1. Aufgabenstellung & methodischer Aufbau	Chart 4
2. Freizeitverhalten der Kinder	Chart 6 bis 10
3. Ausstattung an technischen Geräten	Chart 12 bis 17
4. Social Media & Influencer	Chart 19 bis 38
5. Radio & Fernsehen	Chart 40 bis 44
6. Lesen	Chart 46 bis 48
7. Computer & Computerspiele	Chart 50 bis 64
8. Sprachassistenten und Co	Chart 66 bis 70
9. Internet & Smartphone	Chart 72 bis 81





KAPITEL 1

Aufgabenstellung & methodischer Aufbau

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Aufgabenstellung

Zielsetzung des gegenständlichen Forschungsprojektes war die Auslotung der Medienkompetenz bei Kindern im Trend. Als Zielgruppe der Erhebung wurden Kinder in Oberösterreich zwischen 6 und 10 Jahren definiert. Berücksichtigt wurden weiters Eltern von Kindern im Alter zwischen 3 und 10 Jahren sowie Pädagog:innen an Kindergärten und Volksschulen.

Aus inhaltlicher Sicht wurde die Bedeutung der Medien analysiert und, wie schon bei den vergangenen Messungen, besonders detailliert auf die Nutzung von TV, Computer, Internet und Handy eingegangen. Im Rahmen der Messwelle 2024 wurde ein Schwerpunkt auf Online-Spiele gelegt.



Zielgruppe

Oberösterreichische Kinder zwischen 6 und 10 Jahren



Befragungsart

persönliche face-to-face Interviews durch fachlich geschulte und kontrollierte Mitarbeiter:innen des MARKET-Instituts



Repräsentativität

Die befragten Personen entsprechen in ihrer Zusammensetzung, in quotierten und nicht quotierten Merkmalen, der definierten Zielgruppe: Diese Übereinstimmung im Rahmen der statistischen Genauigkeitsgrenzen ist eine notwendige Voraussetzung dafür, dass die Ergebnisse verallgemeinert werden dürfen.



Auswertungsbasis

Oberösterreichische Kinder zwischen 6 und 10 Jahren: n = 500
maximale statistische Schwankungsbreite +/- 4,48 Prozent



Fragebogen

Fragebogen befindet sich im Anhang



Befragungszeitraum

09. April bis 21. Mai 2024



KAPITEL 2

Freizeitverhalten der Kinder

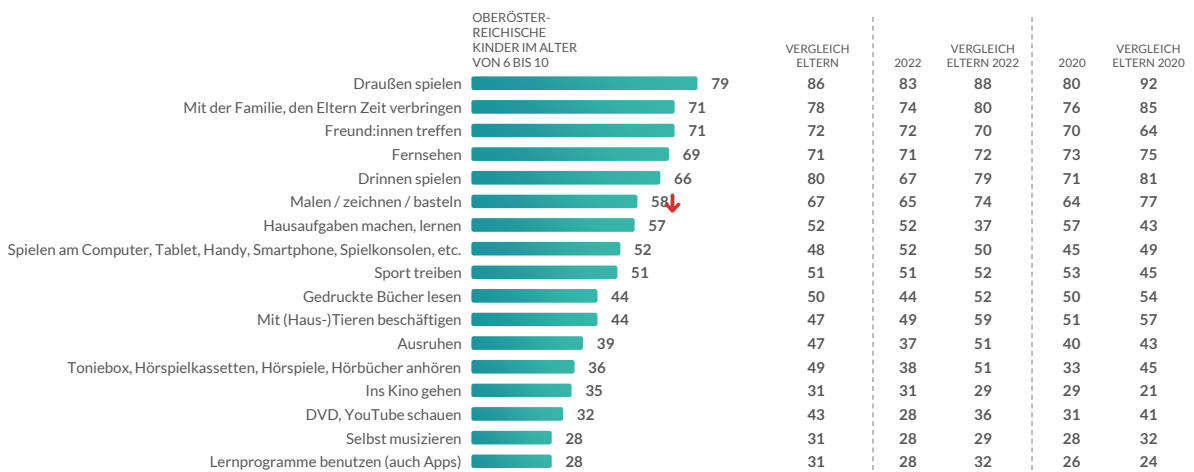
MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Freizeitaktivitäten der Kinder I

Platz 1 bis 17



i Freizeitaktivitäten sind sehr stabil: Draußen spielen und Zeit mit der Familie bzw. Freund:innen verbringen, bleiben an der Spitze des Rankings.



Frage: Hier siehst du verschiedene Dinge, die man in der Freizeit machen kann. Mit welchen Aktivitäten verbringst du deine Freizeit?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

FREIZEITVERHALTEN 6



Freizeitaktivitäten der Kinder II

Platz 18 bis 34

i Kommunizieren über WhatsApp, Facebook und SMS wird nicht als „Freizeitaktivität“ definiert.

	OBERÖSTER- REICHISCHE KINDER IM ALTER VON 6 BIS 10	VERGLEICH ELTERN		VERGLEICH ELTERN 2022		VERGLEICH ELTERN 2020	
		2022	2020	2022	2020	2020	2020
In Bücherei, Bibliothek gehen	27	29	18	20	22	27	
Am Computer, Tablet, Handy, Smartphone etc. etwas machen, arbeiten	25	32	17	18	23	19	
Radio hören	23	25	20	24	30	33	
Telefonieren am Handy / Smartphone	22	22	24	26	24	23	
Internet surfen, mit dem Internet etwas machen	21	18	19	23	28	21	
Mit der Kindergruppe treffen, sich engagieren	19	23	20	20	17	22	
Comics / Mangas lesen	17	17	15	19	24	15	
CDs, MP3 anhören	17	24	7	13	18	14	
Kommunizieren mit WhatsApp, Facebook, SMS	16	19	*)	*)	*)	*)	
Zeitschriften, Magazine lesen	12	13	9	14	20	14	
Briefe schreiben	8	6	11	8	10	9	
Zeitung lesen, anschauen	8	9	7	8	14	12	
Informationen an andere über das Smartphone schicken	8	9	8	11	13	13	
eBooks / digitale Bücher lesen	6	6	5	4	7	8	
Auf einer Karte etwas suchen	5	7	5	7	5	8	
Zu meinem Standort etwas suchen	3	2	4	4	3	3	

*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Hier siehst du verschiedene Dinge, die man in der Freizeit machen kann. Mit welchen Aktivitäten verbringst du deine Freizeit?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10

FREIZEITVERHALTEN 7

Die Freizeit-Hits der Kids I

Maximal 3 Nennungen; Platz 1 bis 17

i Draußen spielen bleibt die Lieblingsbeschäftigung der Kinder.

	OBERÖSTER- REICHISCHE KINDER IM ALTER VON 6 BIS 10	VERGLEICH ELTERN							
		2022	2020	2018	2016	2014	2012	2010	2007
Draußen spielen	47	55	44	46	49	42	48	45	35
Freund:innen treffen	39	40	34	40	34	34	33	34	31
Mit der Familie, den Eltern Zeit verbringen	24	28	26	19	20	23	18	20	16
Sport treiben	24	15	15	18	17	19	18	22	20
Fernsehen	22	25	24	32	36	38	38	40	37
Spielen am Computer, Tablet, Handy, Smartphone, Spielkonsolen, etc.	19	22	19	19	19	20	18	10	11
Malen / zeichnen / basteln	19	21	19	15	12	13	12	14	13
mit (Haus-)Tieren beschäftigen	13	13	18	16	17	13	14	17	15
Drinne spielen	9	10	14	17	16	17	18	25	26
Gedruckte Bücher lesen	8	5	8	11	12	13	14	14	13
Toniebox, Hörspielkassetten, Hörspiele, Hörbücher anhören	8	6	8	4	2	2	1	1	2
DVD, YouTube schauen	5	2	5	5	4	4	2	2	2
Ausruhen	4	2	2	3	5	9	10	4	9
Comics / Mangas lesen	4	4	4	5	4	4	4	2	3
Selbst musizieren	4	5	5	4	4	3	3	4	7
Internet surfen, mit dem Internet etwas machen	4	4	5	3	3	4	2	3	3
Am Computer, Tablet, Handy, Smartphone etc. etwas machen, arbeiten	3	3	3	5	5	5	6	1	4
Kommunizieren mit WhatsApp, Facebook, SMS	3	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)

*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Was davon machst du am liebsten in deiner Freizeit? Bitte nenne mir bis zu 3 deiner Lieblingsfreizeitbeschäftigungen.



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

FREIZEITVERHALTEN 8





Die Freizeit-Hits der Kids II

Maximal 3 Nennungen; Platz 18 bis 34

i Das Lesen digitaler Bücher zählt hingegen nicht zu den Lieblingsbeschäftigungen...

		2022	2020	2018	2016	2014	2012	2010	2007
	OBERÖSTER- REICHISCHE KINDER IM ALTER VON 6 BIS 10								
Telefonieren am Handy/Smartphone	■ 3	3	2	1	1	1	1	1	2
Hausaufgaben machen, lernen	■ 2	2	0	2	2	3	2	1	3
Ins Kino gehen	■ 2	3	3	7	6	2	3	3	5
Mit der Kindergruppe treffen, sich engagieren	■ 2	4	1	1	2	3	2	2	2
CDs, MP3s anhören	■ 2	1	2	3	2	2	1	0	3
Briefe schreiben	■ 1	1	0	0	1	2	2	1	2
In Bücherei, Bibliothek gehen	■ 1	1	2	1	1	1	1	1	2
Radio hören	■ 1	2	1	2	1	0	0	0	2
Zeitung lesen, anschauen	■ 1	1	0	0	0	1	0	0	0
Lernprogramme benutzen (auch Apps)	■ 1	1	1	0	1	2	1	2	1
Auf einer Karte etwas suchen	■ 1	0	0	0	*)	*)	*)	*)	*)
eBooks/digitale Bücher lesen	0	0	2	1	0	0	*)	*)	*)
Zeitschriften, Magazine lesen	0	0	2	1	0	0	0	0	0
Zu meinem Standort etwas suchen	0	0	0	*)	*)	*)	*)	*)	*)
Informationen an andere über das Smartphone schicken	0	0	1	0	*)	*)	*)	*)	*)

*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Was davon machst du am liebsten in deiner Freizeit? Bitte nenne mir bis zu 3 deiner Lieblingsfreizeitbeschäftigungen.



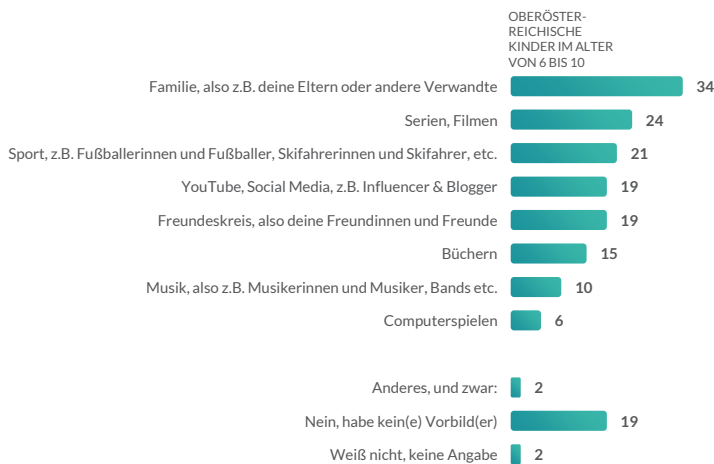
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

FREIZEITVERHALTEN 9

Die Idole der Kinder



i Die Vorbilder finden die Kinder sehr häufig in der eigenen Familie!



Frage: Hast du eine Person oder Figur, die dich besonders begeistert, die dein Vorbild ist?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

FREIZEITVERHALTEN 10

KAPITEL 3

Ausstattung an technischen Geräten

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET



Geräte-Ausstattung in den oö Familienhaushalten

Smartphones, TV und Internet – wesentliche Bestandteile der oberösterreichischen Haushalte.

Gerät	OBERÖSTER- REICHISCHE KINDER IM ALTER VON 6 BIS 10	VERGLEICH ELTERN	VERGLEICH ELTERN 2022		VERGLEICH ELTERN 2020		VERGLEICH ELTERN 2018		VERGLEICH ELTERN 2016		VERGLEICH ELTERN 2014		VERGLEICH ELTERN 2012	
			2022	ELTERN 2022	2020	ELTERN 2020	2018	ELTERN 2018	2016	ELTERN 2016	2014	ELTERN 2014	2012	ELTERN 2012
Handy, Smartphone*	85	90	86	93	87	97	88/35	94/19	67/55	96/29	48/72	67/63	32/84	37/81
Fernseher	83	87	83	90	90	94	95	96	95	96	96	99	93	97
Internetzugang	79	85	76	91	88	92	90	96	86	98	84	91	83	88
Computer, Laptop	75	81	78	89	83	92	90	93	91	95	91	95	90	93
Tablet	66	71	72	76	67	70	62	71	38	57	26	35	12	12
Radio	59	62	59	65	75	74	82	89	79	82	80	81	78	84
Fotoapparat, Digitalkamera	51	57	51	57	66	71	76	81	77	88	81	87	80	85
Spielkonsole (Playstation, X-Box, Wii etc.)	49	51	52	49	44	53	51	44	50	46	56	50	54	49
Tragbare Spielkonsolen (Gameboy, PSP, Nintendo DS)	38	36	36	32	34	32	45	34	51	41	63	57	60	54
Toniebox	38	45	33	41	13	22	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)
DVD-Player	37	45	41	43	57	64	75	76	82	83	88	92	87	85
Stereoanlage, CD-Player	37	47	35	47	61	64	75	83	78	80	80	85	82	87
Digitale Sprachassistenten, Smart Speaker wie z.B. Alexa	24	22	34	24	16	17	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)
Tageszeitung	24	22	17	23	40	32	46	48	48	51	54	53	55	56
eBook Reader	21	24	24	27	27	34	20	31	19	24	19	18	*)	*)
Kindercomputer	19	18	17	20	17	12	29	24	29	28	32	37	28	31
MP3-Player, iPod	18	20	18	28	27	40	41	45	44	48	53	53	47	46
GPS-Kinderuhr (Kinder Smartwatch)	16	11	15	12	8	6	2	4	*)	*)	*)	*)	*)	*)

* im Trend Smartphone/Handy getrennt (bis 2018)
*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Kommen wir nun zu etwas anderem, nämlich zu den Geräten bei dir zuhause. Hier auf diesen Karten siehst du verschiedene elektrische Geräte und auch Kommunikationsmittel – welche dieser Geräte gibt es bei dir zuhause?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

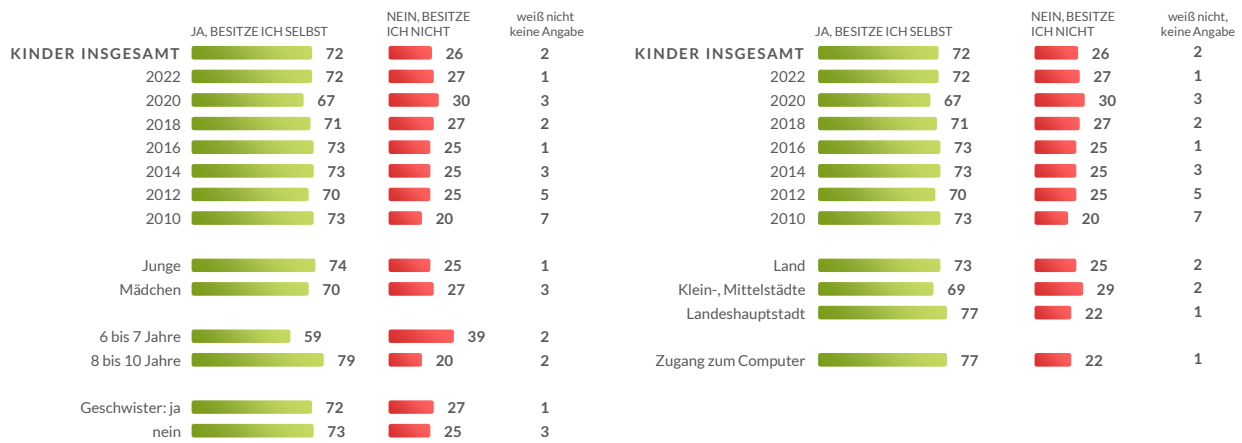
Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

AUSSTATTUNG AN
TECHNISCHEN GERÄTEN



Besitz elektrischer/elektronischer Geräte

i Stabile Werte auch beim Besitz eigener Geräte: Drei Viertel der Kinder besitzen selbst elektrische/elektronische Geräte.



Frage: Besitzt du selbst derartige elektrische und elektronische Geräte oder nicht?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET | Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

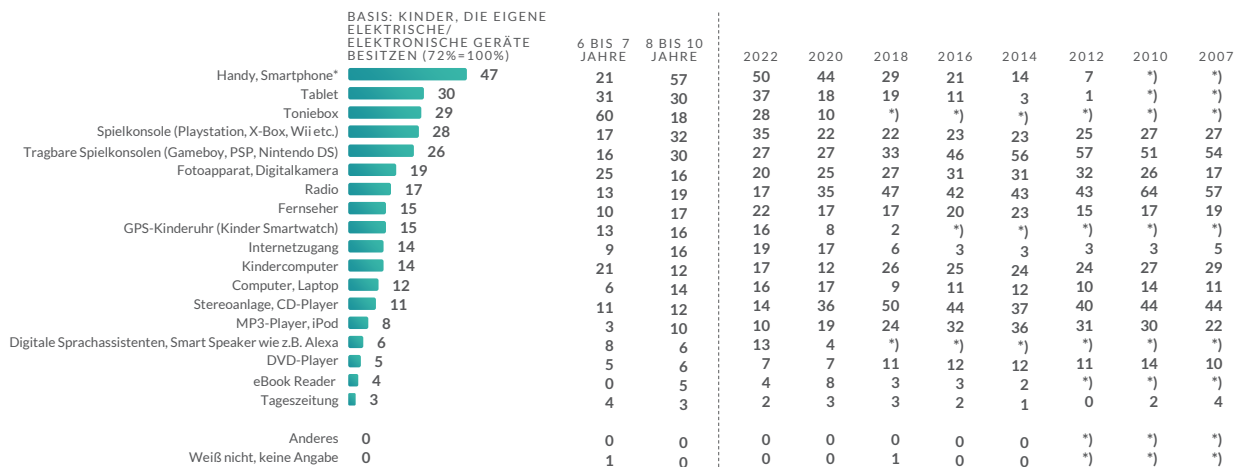
AUSSTATTUNG AN TECHNISCHEN GERÄTEN 13



Elektrische/elektronische Geräte der Kinder

Basis: Kinder mit eigenen elektrischen/elektronischen Geräten

i Knapp die Hälfte der Kinder (mit elektrischen/elektronischen Geräten) verfügt über ein eigenes Handy oder Smartphone.



* wurde im Trend nicht abgefragt, *im Trend bis 2018 Smartphone/Handy getrennt; Zahlen für Smartphone dargestellt

Frage: Und welche dieser Geräte besitzt du selbst?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET | Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder mit eigenen elektrischen/elektronischen Geräten (72%=100%)

AUSSTATTUNG AN TECHNISCHEN GERÄTEN 14



Nutzungssituationen

Basis: Kinder, die das jeweilige Gerät zu Hause haben – Achtung, kleine Fallzahlen!

Die Kinderuhr wird hauptsächlich allein genutzt, der Internetzugang eher mit anderen.

	NUTZE ICH ALLEINE				GEMEINSAM MIT ANDEREN			
	2022	2020	2018		2022	2020	2018	
GPS-Kinderuhr (Kinder Smartwatch)	80	86	75	61	20	14	25	39
Kindercomputer	69	66	57	71	31	34	43	29
Toniebox	66	67	53	*)	34	33	47	*)
Tragbare Spielkonsolen (Gameboy, PSP, Nintendo DS)	43	47	48	61	57	53	52	39
Tablet	41	37	26	38	59	63	74	62
Handy, Smartphone*	41	42	38	37	59	58	62	63
Fotoapparat, Digitalkamera	34	35	33	41	66	65	67	59
Stereoanlage, CD-Player	31	46	39	56	69	54	61	44
Radio	29	31	39	56	71	69	61	44
Spielkonsole, Playstation	26	31	27	18	74	69	73	82
Fernseher	24	23	15	23	76	77	85	77
Computer, Laptop	15	17	18	18	85	83	82	82
Internetzugang	9	10	13	11	91	90	87	89

*) wurde im Trend nicht abgefragt, *) im Trend bis 2018 Smartphone/Handy getrennt; Zahlen für Smartphone dargestellt

Frage: Nutzt du diese Geräte hauptsächlich alleine oder überwiegend gemeinsam mit jemand anderem? Bitte sag mir zu jedem Gerät, ob du dies hauptsächlich alleine oder gemeinsam mit anderen benutzt.



Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Kinder, die das jeweilige Gerät zu Hause haben

AUSSTATTUNG AN TECHNISCHEN GERÄTEN 15

Nutzungshäufigkeit

Basis: Kinder, die das jeweilige Gerät zu Hause haben – Achtung, kleine Fallzahlen!

Zwei Drittel nutzen den Fernseher (fast) täglich – und das Internet gewinnt weiter an Bedeutung.

	VERWENDE ICH JEDEN TAG	FAST JEDEN TAG	Σ											JUNGE	MÄDCHEN	MEHRMALS PRO WOCHE	EINMAL PRO WOCHE	MONATLICH	SELTENER
				2022	2020	2018	2016	2014	2012	2007									
GPS-Kinderuhr (Kinder Smartwatch)	39	21	60	54	50	13	*)	*)	*)	*)	*)	*)	63	56	13	2	14	11	
Fernseher	35	33	68	67	74	76	77	61	71	82	68	69	23	5	1	1	2		
Internetzugang	33	19	52	47	46	27	25	21	14	13	52	53	18	11	6	6	13		
Handy, Smartphone*	29	17	46	47	43	27	28	20	11	23	43	51	18	14	7	7	15		
Toniebox	27	18	45	49	57	*)	*)	*)	*)	*)	43	47	24	13	9	9	9		
Radio	20	20	40	43	54	49	54	33	35	50	41	40	23	13	11	11	13		
Kindercomputer	18	16	34	40	28	27	34	12	6	9	29	39	30	21	6	6	9		
Tablet	14	22	36	35	34	32	33	10	3	*)	33	39	28	18	9	9	10		
Tragbare Spielkonsolen (Gameboy, PSP, Nintendo DS)	13	16	29	35	28	26	29	26	20	20	35	22	33	17	12	12	9		
Stereoanlage, CD-Player	10	14	24	33	42	44	46	36	29	27	23	26	28	20	11	11	17		
Spielkonsole (Playstation, X-Box, Wii etc.)	9	14	23	26	28	18	23	19	11	17	27	18	27	21	13	13	16		
Computer, Laptop	7	10	17	18	28	16	25	26	21	20	18	16	17	21	17	17	29		
Fotoapparat, Digitalkamera	3	8	11	9	10	8	9	11	3	3	11	10	14	19	24	24	33		

*) wurde im Trend nicht abgefragt, *) im Trend bis 2018 Smartphone/Handy getrennt; Zahlen für Smartphone dargestellt

Frage: Und wie häufig verwendest du die einzelnen Geräte?



Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Kinder, die das jeweilige Gerät zu Hause haben

AUSSTATTUNG AN TECHNISCHEN GERÄTEN 16



Die unverzichtbaren Geräte

Nur eine Nennung

i Fernseher und Smartphone bleiben die wichtigsten Geräte für die Kinder.

	OÖ KINDER INSGESAMT	VGL ELTERN	2022 VGL 2022 ELTERN	2020 VGL 2020 ELTERN	2018 VGL 2018 ELTERN	2016 VGL 2016 ELTERN	2014 VGL 2014 ELTERN	2012 VGL 2012 ELTERN	BUBEN	MÄDCHEN
Fernseher	26	10	25	30	42	45	41	48	25	28
Handy, Smartphone*	22	45	21	20	15	9	9	3	21	22
Tablet	9	4	10	11	10	6	2	0	1	14
Toniebox	9	4	9	2	*)	*)	*)	*)	*)	11
Tragbare Spielkonsolen (Gameboy, PSP, Nintendo DS)	5	0	5	5	4	6	7	8	1	2
Spielkonsole (Playstation, X-Box, Wii etc.)	5	0	6	5	4	2	4	4	0	2
Computer, Laptop	3	11	3	2	3	8	9	10	19	3
Fotoapparat, Digitalkamera	3	0	2	2	1	1	2	1	2	4
Internetzugang	3	5	5	5	15	0	12	1	7	1
Kindercomputer	2	4	1	3	1	0	1	0	2	2
Digitale Sprachassistenten, Smart Speaker wie z.B. Alexa	2	9	4	0	1	0	*)	*)	*)	2
DVD-Player	1	0	0	2	0	2	1	2	1	0
MP3-Player, iPod	1	0	0	0	1	0	0	4	0	0
Radio	1	0	0	1	4	3	5	4	1	2
Stereoanlage, CD-Player	1	0	2	1	4	2	5	0	4	1
Tageszeitung	1	0	1	0	1	2	3	3	0	2
GPS-Kinderuhr (Kinder Smartwatch)	1	0	0	0	0	0	*)	*)	*)	1
eBook Reader	0	0	1	0	1	3	0	1	0	0
Anderes	0	2	0	1	0	0	0	1	0	0
Weiß nicht, keine Angabe	6	6	4	4	6	4	4	2	6	6

*) wurde im Trend nicht abgefragt, *) im Trend bis 2018 Smartphone/Handy getrennt; Zahlen für Smartphone dargestellt

Frage: Auf welches Gerät kannst du am allerwenigsten verzichten, was ist dir am wichtigsten?



Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

AUSSTATTUNG AN TECHNISCHEN GERÄTEN 17

KAPITEL 4

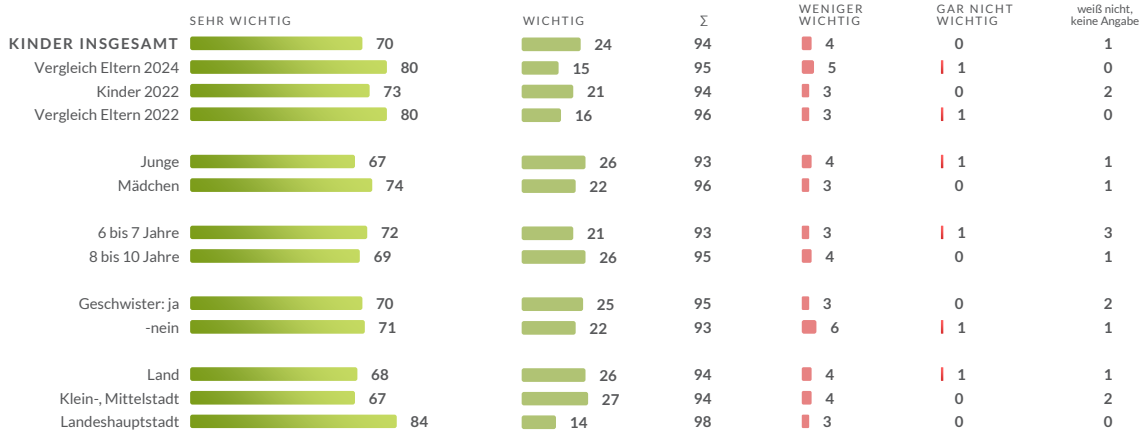
Social Media & Influencer





Bedeutung der gemeinsamen Zeit für Freundschaften

i Persönliche Treffen sind für die Kinder durchwegs wichtig für eine gute Freundschaft.



Frage: Wie schätzt du das ein: Wie wichtig ist es für eine gute Freundschaft, dass man sich trifft und gemeinsam Zeit miteinander verbringt?



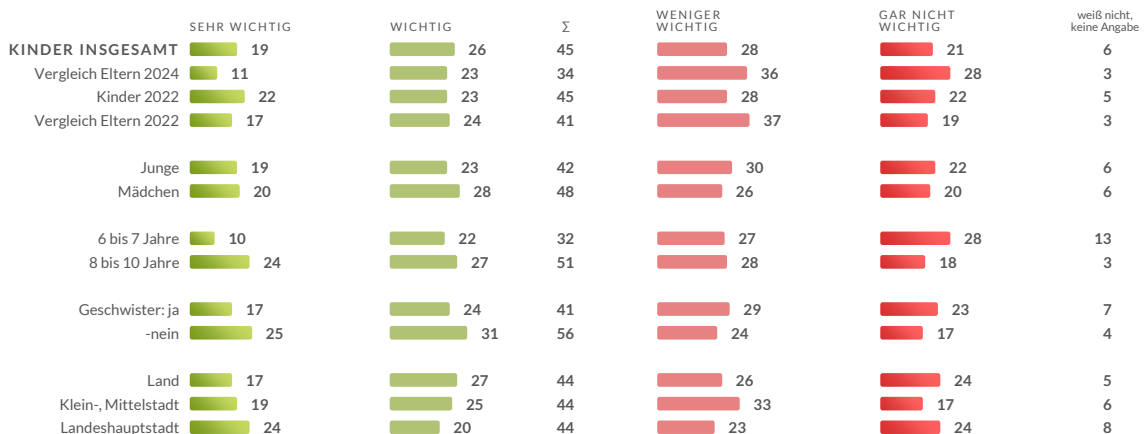
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 19



Bedeutung des digitalen Kontakts für Freundschaften

i Digitale Kommunikation erreicht bei Kindern weiterhin nicht den Stellenwert von persönlichen Treffen.



Frage: Und wie wichtig ist es für eine gute Freundschaft, dass man sich im Internet austauscht und häufig Nachrichten und Videos verschickt?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

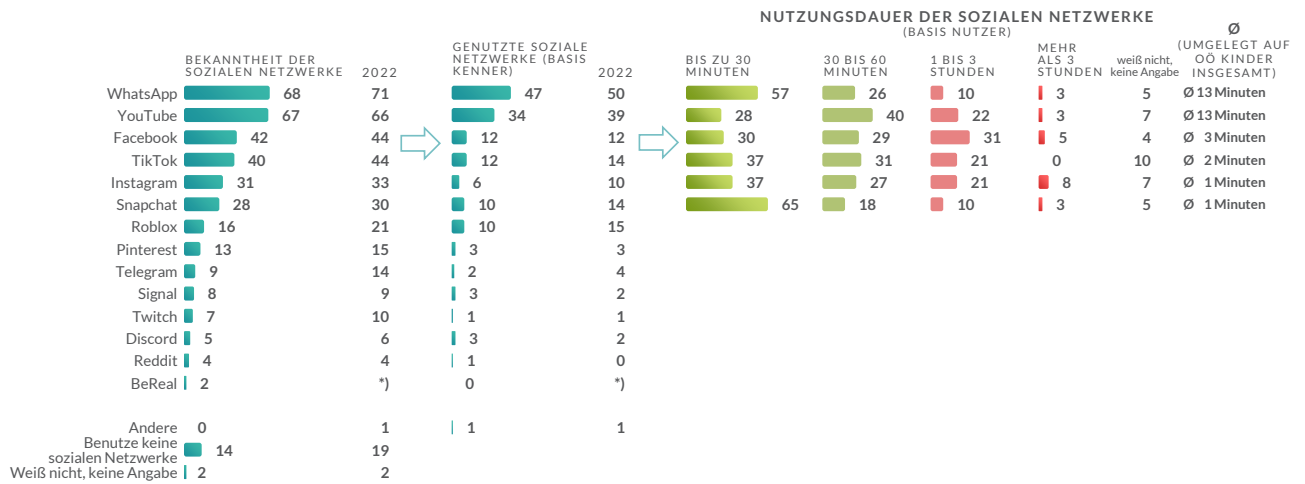
SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 20





Bekanntheit & Nutzung der sozialen Netzwerke

1 WhatsApp und YouTube bleiben die bekanntesten und am häufigsten genutzten sozialen Netzwerke; umgelegt auf alle Kinder zwischen 6 und 10 Jahren in Oberösterreich bedeutet dies durchschnittlich etwa 30 Minuten pro Tag in den sozialen Netzwerken.



*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Kommen wir zu sozialen Netzwerken. Hier siehst du verschiedene soziale Netzwerke, welche davon kennst du? Und bei welchen dieser sozialen Netzwerke bist du selbst aktiv? Was schätzt du: Wie viel Zeit verbringst du in etwa pro Tag in sozialen Netzwerken?



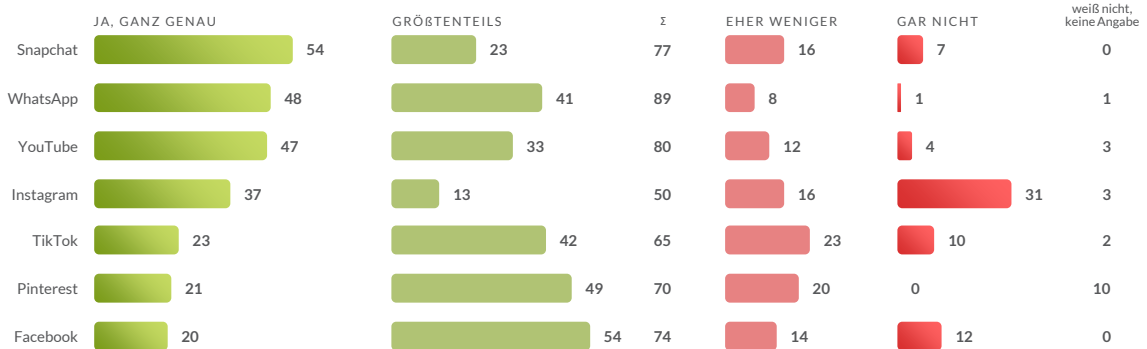
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

Wissen der Eltern über die Nutzungsdauer

Basis: Jeweilige Nutzer der sozialen Netzwerke



1 Die Kinder gehen davon aus, dass den Eltern die verbrachte Zeit in den sozialen Netzwerken durchwegs bekannt ist.



Frage: Wissen deine Eltern, wie viel Zeit du in den sozialen Netzwerken verbringst?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Jeweilige Nutzer

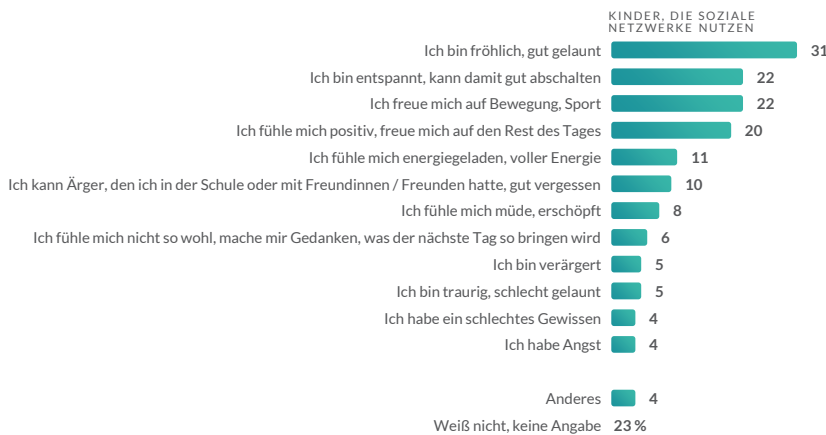




Gefühlslage nach Aktivität in sozialen Netzwerken

Basis: Nutzer der sozialen Netzwerke; maximal 3 Nennungen

Die Kinder fühlen sich nach einem Besuch in den sozialen Netzwerken fröhlich und entspannt.



Frage: Und wie fühlst du dich üblicherweise, nachdem du in den sozialen Netzwerken aktiv warst?

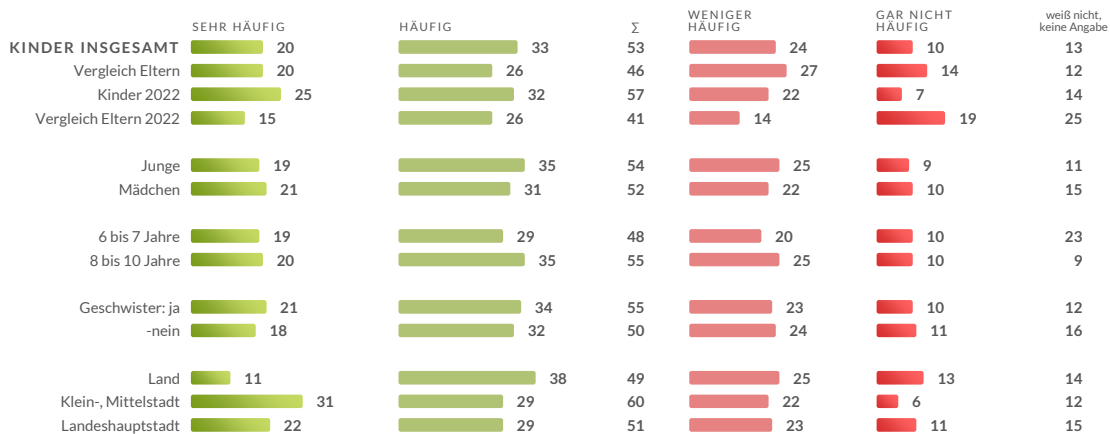
MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET! Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Nutzer der soziale Netzwerke

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 23

Soziale Netzwerke als Gesprächsthema in den Familien



Eltern und Kinder schätzen die Gesprächshäufigkeit über soziale Netzwerke sehr ähnlich ein - und sehen noch Potential.



Frage: Wie häufig sprichst du mit deinen Eltern darüber, was du in sozialen Netzwerken erlebst?

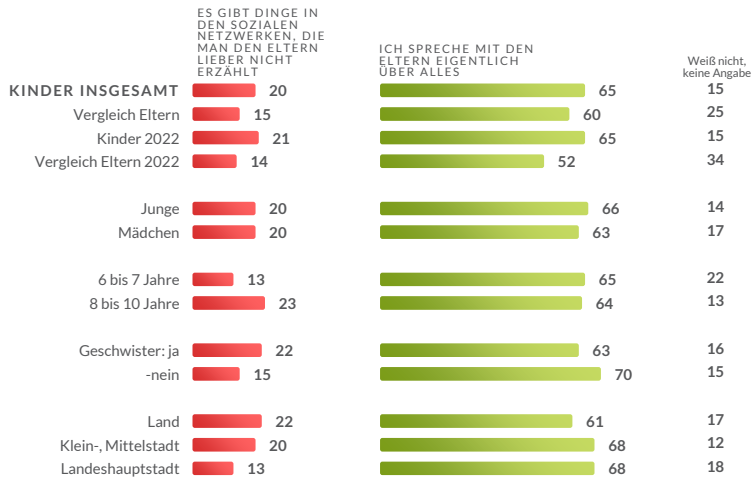
MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET! Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 24



Offenheit der Kommunikation über soziale Netzwerke

Ein Fünftel der Kinder zwischen 6 und 10 Jahren hat das Gefühl, mit den eigenen Eltern nicht über alle Erlebnisse in den sozialen Netzwerken sprechen zu können.



Frage: Gibt es Dinge, die du in den sozialen Netzwerken erlebt oder machst, die du deinen Eltern lieber nicht erzählst oder hast du das Gefühl, dass du mit deinen Eltern über alles sprechen kannst?



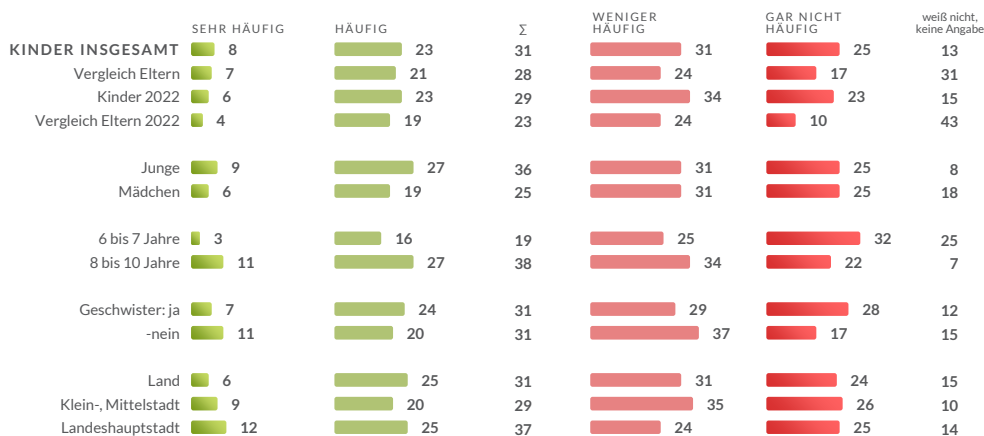
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 25

Soziale Netzwerke als Gesprächsthema in den Schulen



Noch seltener als im Familienkreis werden sozialen Netzwerke in den Schulen angesprochen.



Frage: Wie häufig wird in der Schule besprochen, was man in sozialen Netzwerken wie WhatsApp und Instagram so macht oder auch, was man da alles machen kann und was nicht?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

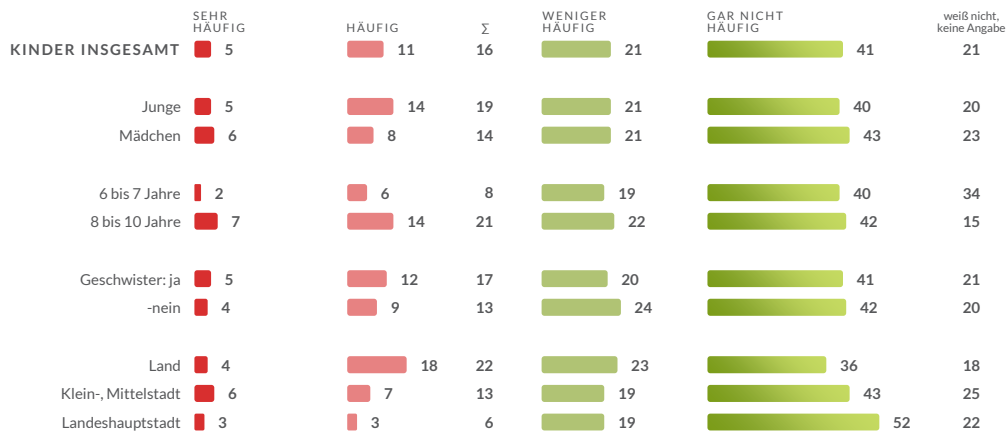
SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 26



Häufigkeit des Unwohlseins nach Besuch der sozialen Netzwerke



Die Mehrzahl der Kinder fühlt sich nach Social-Media-Aktivitäten nie schlecht.



Frage: Wie häufig kommt es vor, dass dir in einem sozialen Netzwerk etwas passiert, dass du dich nachher schlecht fühlst?



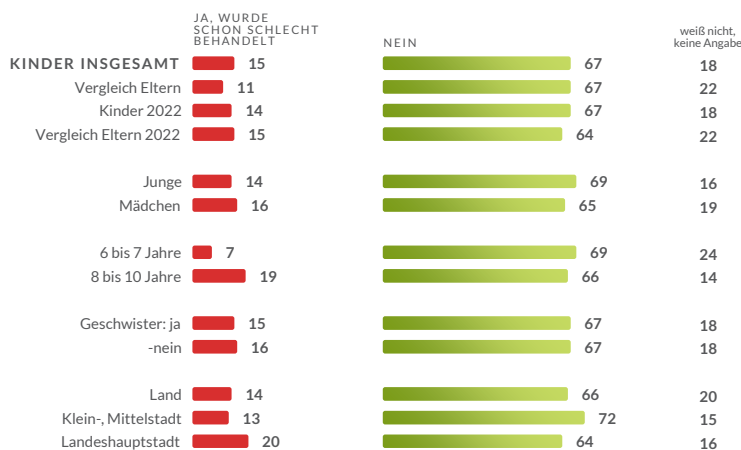
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 27

Mobbing in den sozialen Netzwerken



Weiterhin gilt: Ein Großteil der Kinder zwischen 6 und 10 Jahren musste noch keine schlechte Behandlung in den sozialen Netzwerken erfahren; immerhin jedes siebte Kind berichtet aber (wie schon 2022) von Mobbing-Erfahrungen.



Frage: Bist du oder ein Freund von dir in einem sozialen Netzwerk schon einmal schlecht behandelt worden, so dass du dich unwohl gefühlt hast?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

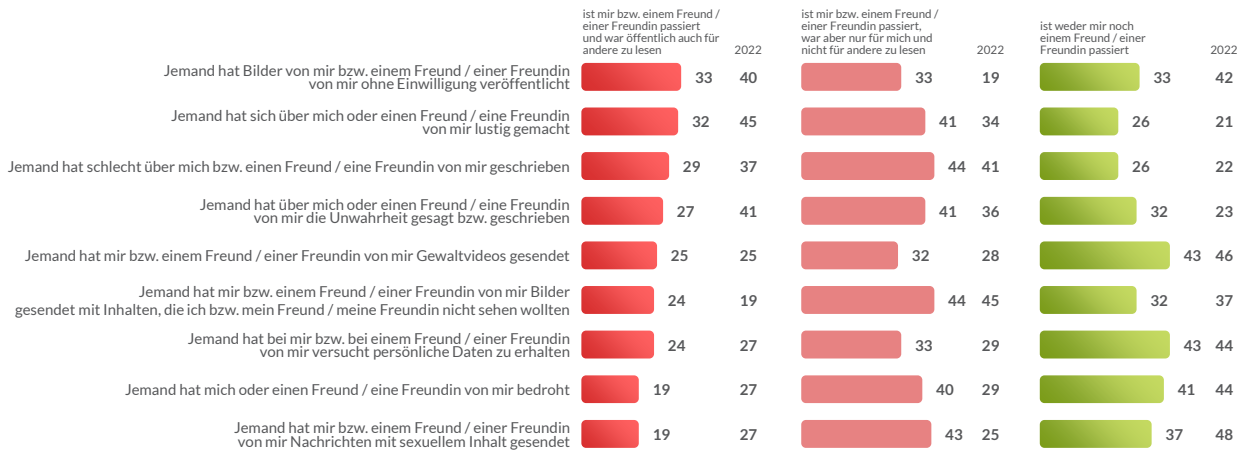
SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 28



Die Mobbing-Situationen im Detail

Basis: Kinder, sich in sozialen Netzwerken schlecht behandelt gefühlt haben

Die Kinder, die in den sozialen Netzwerken schon schlecht behandelt wurden, berichten vor allem von Hänseleien und Beleidigungen – mehrheitlich aber nicht öffentlich sichtbar.



Frage: Was ist da passiert?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die sich in sozialen Netzwerken schon schlecht behandelt bzw. unwohl gefühlt haben (15%=100%)

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 29



Die Reaktionen der Kinder auf Mobbing-Situationen

Basis: Kinder, sich in sozialen Netzwerken schlecht behandelt gefühlt haben

Über schlechte Erfahrungen wird mit den Eltern gesprochen.



Frage: Und was hast du bzw. dein Freund / deine Freundin gemacht?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die sich in sozialen Netzwerken schon schlecht behandelt bzw. unwohl gefühlt haben (15%=100%)

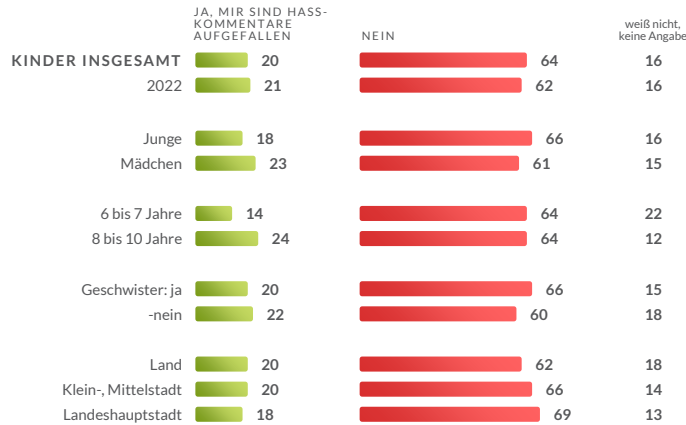
SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 30





Wahrnehmung von Hasskommentaren

Jedem fünften Kind sind schon einmal Hasskommentare aufgefallen – damit zeigt sich keine Veränderung im Vergleich zu 2022.



Frage: Auf sozialen Medien gibt es immer wieder Hasskommentare, wo also andere über Texte, Bilder oder Videos schlecht gemacht, beleidigt, bedroht oder verachtet werden. Ist dir so etwas schon einmal aufgefallen oder noch nicht?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

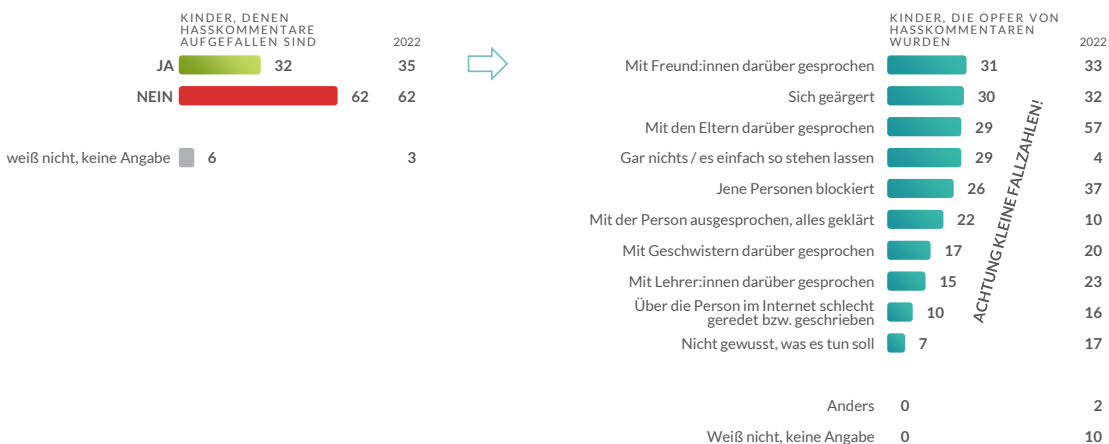
Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 31

Hasskommentare – persönliche Betroffenheit

Basis: Kinder mit Hasskommentar-Wissen bzw. -Erfahrung

Auch die persönliche Betroffenheit von Hasskommentaren bleibt stabil – und liegt etwas über 5 Prozent (etwa jedes 20. Kind zwischen 6 und 10 Jahren).



Frage: Wurdest du selbst schon Opfer derartiger Hasskommentare oder nicht? Was hast du da gemacht?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Kinder, denen Hasskommentare aufgefallen sind (20%=100%)

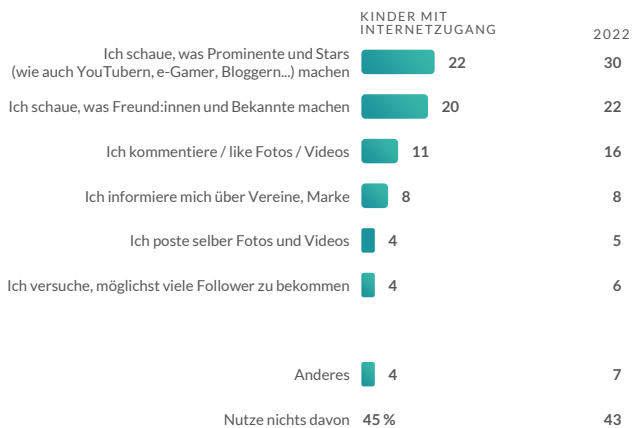
SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 32



Genutzte Inhalte in den sozialen Netzwerken

Basis: Kinder mit Internetzugang

i Prominente und Stars stehen in den sozialen Netzwerken weiterhin hoch im Kurs.



Frage: Wenn du an Instagram, YouTube, Snapchat usw. denkst, wie nutzt du das?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

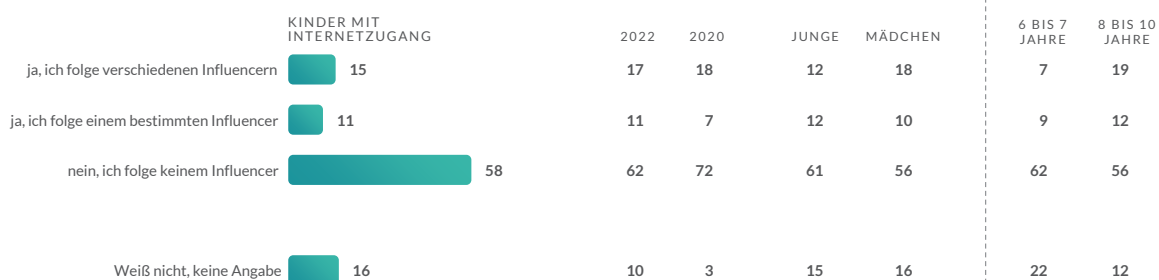
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis:Kinder mit Internetzugang

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 33

Breitenwirkung von Influencern

Basis: Kinder mit Internetzugang

i Das Interesse an Influencern bleibt relativ stabil – ein Viertel der Kinder folgt zumindest einem Influencer.



Frage: Folgst du in sozialen Medien, wie YouTube oder Instagram, Influencern oder nicht? Gemeint sind hier Personen, die über eine hohe Follower-Anzahl verfügen und Tipps geben.

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis:Kinder mit Internetzugang

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 34



Aussagen zu Influencern

Basis: Kinder, die Influencer(n) folgen

Weiterhin gilt: Kinder wünschen sich von ihren Eltern Produkte, die sie auf sozialen Netzwerken gesehen haben.

	TRIFFT GANZ SICHER ZU	TRIFFT EHER ZU	Σ	2022	TRIFFT EHER WENIGER ZU	TRIFFT GAR NICHT ZU	weiß nicht, keine Angabe
Ich habe meine Eltern schon einmal gebeten, mir etwas zu kaufen, das ich auf Instagram / YouTube gesehen habe	37	34	71	71	13	14	2
Mich interessiert, was meine Freund:innen machen	24	41	65	75	20	13	2
Mich interessiert, was die Stars machen	16	33	49	63	30	16	5
Die Meinung von YouTube-, Instagram-Stars ist mir wichtig, damit ich weiß, was wichtig ist	14	38	52	62	27	17	4

Frage: In sozialen Netzwerken hat man ja viele Möglichkeiten. Gib bitte für jede einzelne Aussage an, ob das ganz sicher zutrifft, eher zutrifft, ob das eher weniger zutrifft oder ob das gar nicht zutrifft!

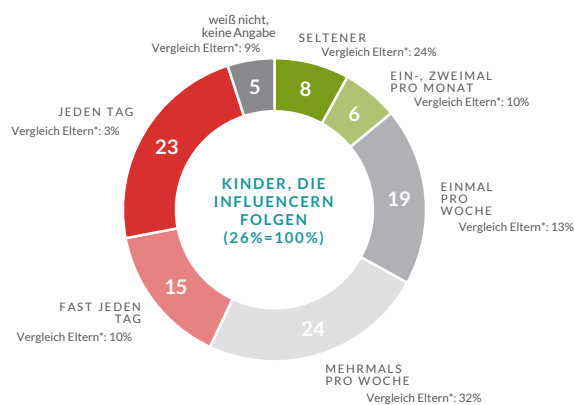
MARKETINSTITUT LET'S RAISE YOUR MARKET! Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die Influencer(n) folgen (26%=100%)

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 35

Häufigkeit des Story-Konsums

Basis: Kinder, die Influencer(n) folgen

Mehr als ein Drittel der Kinder, die Influencern folgen, sieht (fast) täglich Influencer-Stories.



* Eltern, denen die Bedeutung von Influencern bewusst ist (andere Basis)

Frage: Wie häufig siehst du dir Stories von deinen Influencer an?

MARKETINSTITUT LET'S RAISE YOUR MARKET! Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die Influencer(n) folgen (26%=100%)

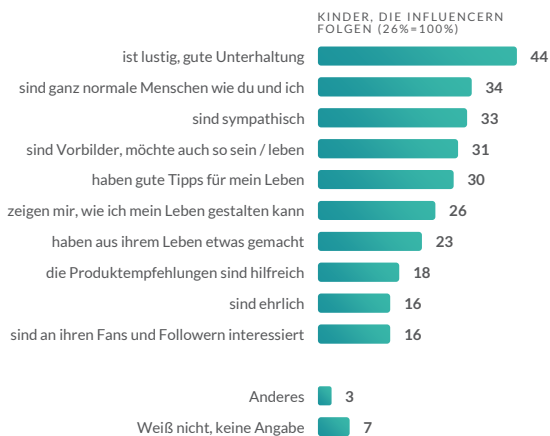
SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 36



Wahrnehmung der Influencer

Basis: Kinder, die Influencer(n) folgen

i Influencer werden von den Kindern überwiegend als lustige Unterhaltung wahrgenommen – und für viele sind sie Vorbilder.



Frage: Wie schätzt du deine Influencer ein, wie sehr stimmst du diesen Aussagen zu?



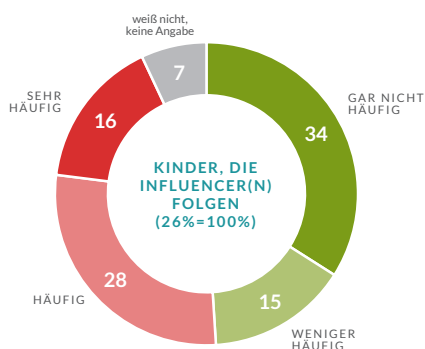
Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis:Kinder, die Influencer(n) folgen (26%=100%)

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 37

Häufigkeit des Unwohlseins nach Influencer-Kontakt

Basis: Kinder, die Influencer(n) folgen

i Aber: Die Betrachtung der Influencer löst häufig Unwohlsein aus.



Frage: Wie häufig kommt es vor, dass du dich schlecht fühlst, nachdem du gecheckt hast, was deine Influencer so machen? Würdest du sagen, das passiert –



Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis:Kinder, die Influencer(n) folgen (26%=100%)

SOCIAL MEDIA & INFLUENCER 38



KAPITEL 5

Radio & Fernsehen

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Art des Musikhörens



i Am häufigsten wird über YouTube Musik gehört, das Radio hat seit 2022 nicht weiter verloren.

	RADIO HÖREN ÜBER EIN RADIO	RADIO-SENDER IM INTERNET (Z.B. ÜBER EIN SMART-PHONE) HÖREN	MUSIK ÜBER STREAMING-ANBIETER WIE SPOTIFY, APPLE MUSIC ODER AMAZON MUSIC	CD HÖREN	TONIEBOX	MP3 HÖREN	MUSIK ÜBER YOUTUBE	PODCAST, HÖRSPIEL HÖREN	ANDERS	weiß nicht, keine Angabe
KINDER INSGESAMT	31	11	25	27	32	14	47	12	1	5
2022	30	10	31	29	29	15	46	12	1	5
2020	42	13	23	49	11	23	43	*	2	4
2018	59	4	9	58	*	15	43	*	2	2
Junge	34	12	23	24	31	11	46	10	2	5
Mädchen	28	10	28	30	33	17	47	14	0	5
6 bis 7 Jahre	30	8	19	25	52	13	40	14	2	5
8 bis 10 Jahre	32	13	29	27	22	15	50	11	1	4
Geschwister: ja	30	10	27	27	34	14	46	12	1	4
nein	35	15	22	27	27	14	48	12	2	7
Land	34	12	25	31	33	12	45	12	1	5
Klein-, Mittelstädte	30	11	27	25	28	17	46	12	1	5
Landeshauptstadt	24	11	20	20	39	12	51	11	4	4

*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Kommen wir kurz zu Musik bzw. Geschichten hören; man kann ja auf verschiedene Arten Musik und Geschichten hören – was davon machst Du besonders häufig?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

RADIO & FERNSEHEN 40





Die „TV“-Nutzungsdauer

i Die Kinder berichten von etwas kürzerer Fernsehzeit als 2022 (aber deutlich mehr als vor der Pandemie) und drei etwa gleich intensiv genutzten Kanälen.

Ø 2024: ca. 105 Minuten
 Ø 2022: ca. 118 Minuten
 Ø 2020: ca. 106 Minuten
 Ø 2018: ca. 88 Minuten
 Trendzahlen TV:
 Ø 2016: ca. 95 Minuten
 Ø 2014: ca. 95 Minuten
 Ø 2012: ca. 87 Minuten
 Ø 2010: ca. 85 Minuten
 Ø 2007: ca. 86 Minuten

	FERNSEHENDER WIE Z.B. PRO7, RTL, ORF, ATV ODER DISNEY CHANNEL PRO TAG					STREAMING-DIENSTE WIE Z.B. NETFLIX ODER AMAZON - EGAL OB AM TV-GERÄT / COMPUTER / TABLET / SMARTPHONE					KURZVIDEOS UND CLIPS IM INTERNET WIE Z.B. AUF YOUTUBE/SNAPCHAT - EGAL OB AM TV-GERÄT / COMPUTER / TABLET / SMARTPHONE				
	2022	2020	2018	Ø	VERGLEICH	2022	2020	2018	Ø	VERGLEICH	2022	2020	2018	Ø	VERGLEICH
fast gar nicht	33	33	24	25	43	32	25	46	56	31	29	27	40	41	39
bis zu einer halben Stunde	15	15	15	14	14	20	16	10	15	23	25	28	28	29	21
eine halbe Stunde bis zu einer Stunde	29	27	26	28	22	20	25	19	7	25	22	20	18	12	21
ein bis zwei Stunden	14	15	24	25	13	15	16	13	5	13	14	14	6	8	11
zwei bis drei Stunden	4	4	6	4	2	5	7	2	1	4	4	3	3	4	2
mehr als drei Stunden	1	2	3	0	0	1	2	3	2	0	1	3	1	1	1
weiß nicht, keine Angabe	5	5	2	2	5	7	9	7	14	5	5	5	4	7	5
	Ø 36 MINUTEN					Ø 35 MINUTEN					Ø 34 MINUTEN				

Frage: Jetzt kommen einige Fragen zu Fernsehen, zum Nutzen von Streaming-Diensten wie z.B. Netflix oder Amazon Prime sowie zum Schauen von Kurzvideos und Clips im Internet wie z.B. auf YouTube oder in Blogs. Wie lange siehst Du fern, nutzt Streaming-Dienste und schaust Kurzvideos im Internet pro Tag.



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren



Gefühlslage nach Fernsehen, Streamen, Kurzvideo schauen

Maximal 3 Nennungen

i Nach dem Fernsehkonsum überwiegt die gute Laune - und die Lust auf Bewegung.

	PROZENT
Ich bin fröhlich, gut gelaunt	32
Ich freue mich auf Bewegung, Sport	27
Ich bin entspannt, kann damit gut abschalten	26
Ich fühle mich positiv, freue mich auf den Rest des Tages	22
Ich fühle mich energiegeladener, voller Energie	15
Ich fühle mich müde, erschöpft	13
Ich kann Ärger, den ich in der Schule oder mit Freundinnen / Freunden hatte, gut vergessen	8
Ich habe ein schlechtes Gewissen	5
Ich habe Angst	5
Ich bin verärgert	4
Ich bin traurig, schlecht gelaunt	4
Ich fühle mich nicht so wohl, mache mir Gedanken, was der nächste Tag so bringen wird	3
Anderes	2
Weiß nicht, keine Angabe	16%

Frage: Und wie fühlst du dich üblicherweise, nachdem du ferngesehen, gestreamt oder dir Kurzvideos im Internet angesehen hast?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

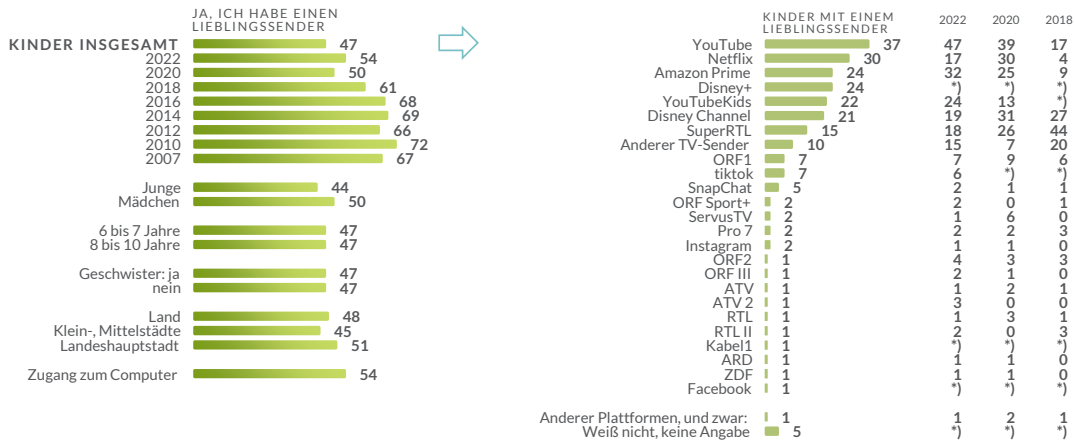




Lieblingssender, -anbieter oder -plattform

Basis: Kinder, die fernsehen/streamen/sich Kurzvideos ansehen

Bei Lieblingssendern denken die Kinder nicht an „klassische“ TV-Sender.



*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Hast du einen Lieblingsfernsehsender, einen Lieblings-Streaminganbieter, eine Lieblingsplattform für Kurzvideos im Internet oder nicht? Und welche Fernsehsender, Streaminganbieter, Plattform im Internet magst Du besonders gerne? Nenne mir bitte die 3 wichtigsten!

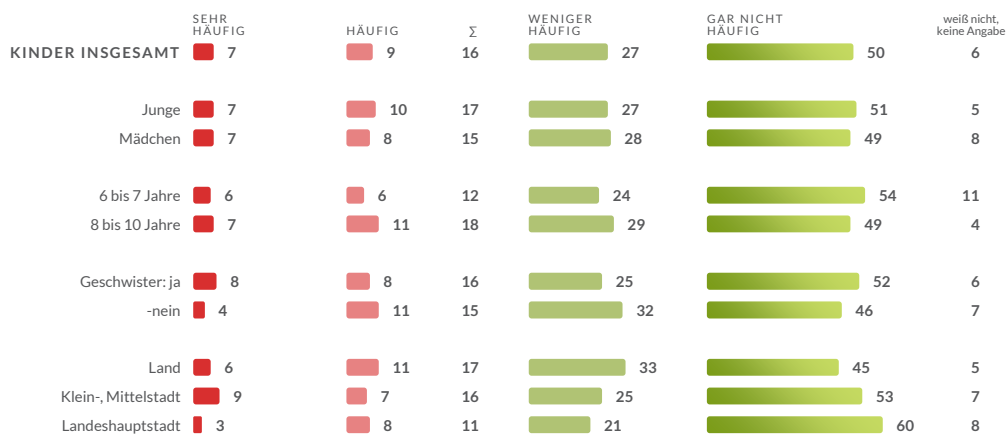


Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die fernsehen/streamen/sich Kurzvideos ansehen

Häufigkeit des Unwohlseins nach „TV-Nutzung“



Nach dem Konsum von Fernsehen, Streaming oder Kurzvideos fühlen sich die Kinder nur selten schlecht.



Frage: Wie häufig kommt es vor, dass du dich nach dem Fernsehen, Streaming, Ansehen von Kurzvideos schlecht fühlst? Würdest du sagen, das passiert



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren





KAPITEL 6

Lesen

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Lesebegeisterung



i Knapp zwei Drittel der Kinder greifen gerne zu einem Buch!

	LESE SEHR GERNE	GERNE	Σ	NICHT SO GERNE	GAR NICHT GERNE	LESE ÜBERHAUPT NIE BÜCHER	weiß nicht, keine Angabe
KINDER INSGESAMT	28	34	62	26	6	3	3
2022	26	33	59	23	8	4	6
2020	29	36	65	20	5	5	5
2018	34	34	68	15	11	4	3
2016	30	36	66	13	14	6	2
2014	29	34	63	10	20	5	1
2012	26	35	61	12	21	5	1
2010	27	30	57	15	21	5	3
2007	31	32	63	15	15	5	2
Junge	26	31	57	32	6	3	2
Mädchen	31	36	67	19	6	3	5
6 bis 7 Jahre	28	36	64	15	4	7	9
8 bis 10 Jahre	28	33	61	31	6	1	1
Geschwister: ja	30	34	64	26	4	3	3
nein	25	33	58	25	9	4	5
Land	28	37	65	26	3	2	3
Klein-, Mittelstädte	29	30	59	26	6	4	5
Landeshauptstadt	29	33	62	25	11	3	0

Frage: Kommen wir nun zu etwas anderem – zum Thema Bücher bzw. Zeitschriften. Wie gerne liest du?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

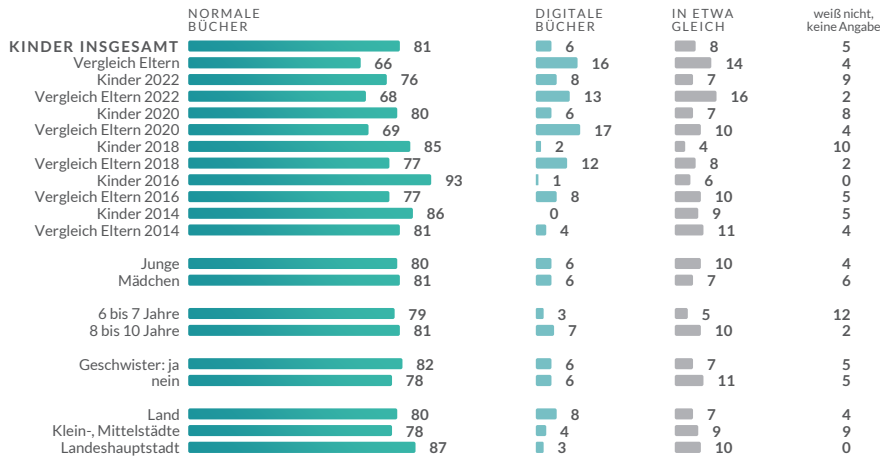
Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

LESEN 46



Normale Bücher vs. eBooks

i Unverändert im Zeitverlauf: Gedruckte Bücher bleiben weiterhin das bevorzugte Lese-Medium der Kinder zwischen 6 und 10 Jahren!



Frage: Was liest du häufiger, normale Bücher oder Bücher in digitaler Form?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

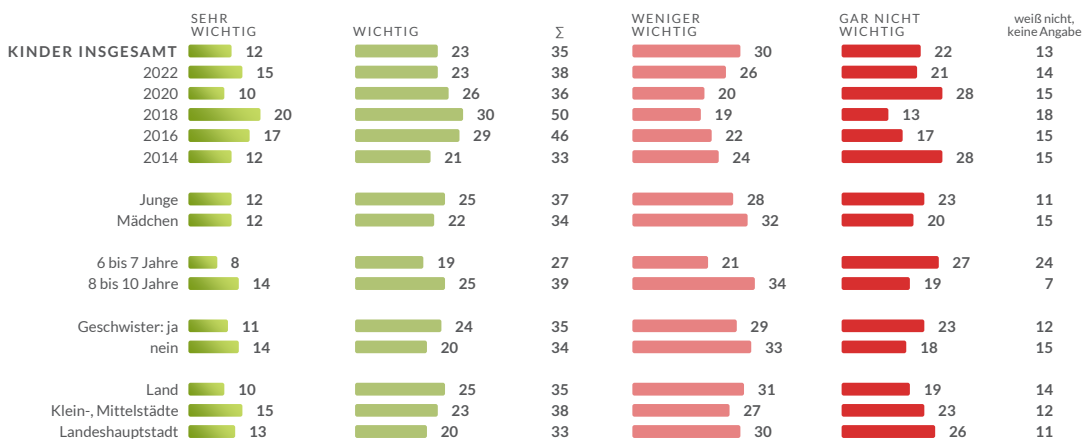
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

LESEN 47

Bedeutung von digitalen Schulbüchern im Unterricht



i Der Einsatz von digitalen Schulbüchern gewinnt bei Kindern mit zunehmendem Alter an Bedeutung.



Frage: Wie wichtig ist es für dich, dass im Unterricht digitale Schulbücher, also z.B. eine App, bei der du ein gewohntes Schulbuch auch auf dem Computer oder dem Tablet samt Bildern sehen und lesen kannst, eingesetzt werden?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

LESEN 48



KAPITEL 7

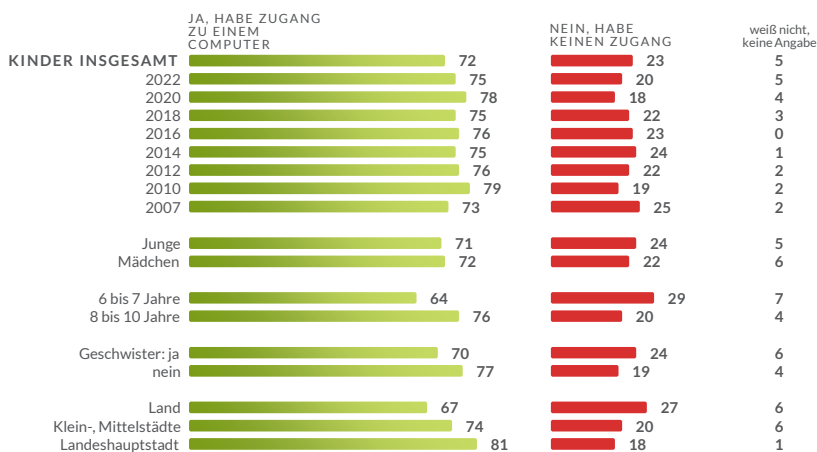
Computer & Computerspiele

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Computer – die Verbreitung



i Drei Viertel der Kinder haben Zugang zu einem Computer.



Frage: Kommen wir zum Thema Computer. Bitte bei den nächsten Fragen, immer wenn von Computern gesprochen wird, auch an Laptop und Tablets denken. Hast du Zugang zu einem Computer – egal ob in der Schule, zu Hause oder bei Freund:innen?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

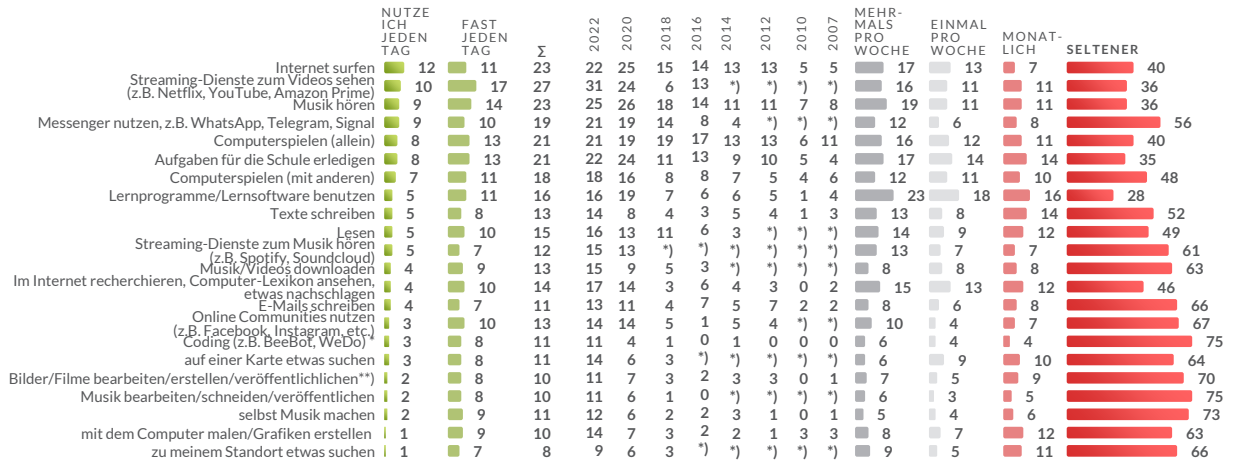
COMPUTER & COMPUTERSPIELE 50



Aktivitäten am Computer

Basis: Kinder mit Computerzugang

i Internet-Surfen und Streaming-Dienste werden von den Kindern besonders intensiv genutzt.



*) wurde im Trend nicht abgefragt, **) wurde im Trend anders abgefragt

Frage: Auf diesen Karten siehst du verschiedene Aktivitäten, die man mit dem Computer machen kann. Wie häufig benutzt du den Computer für folgende Dinge?



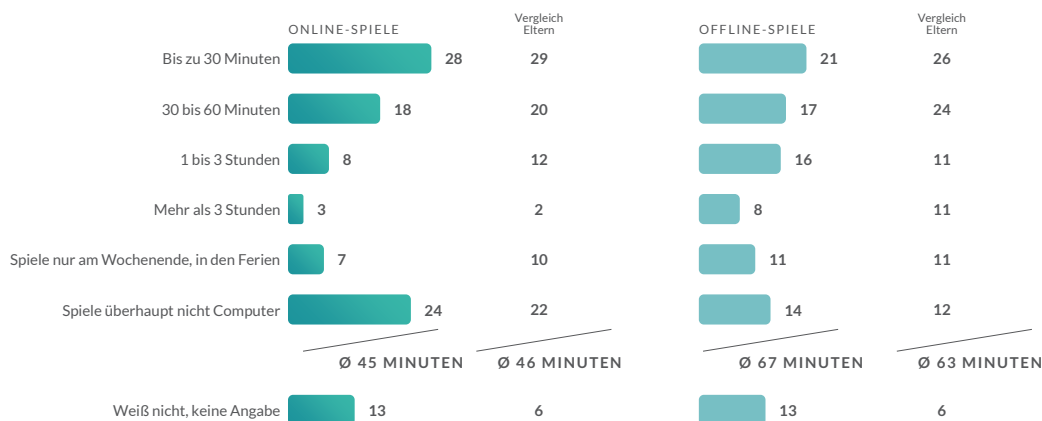
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder mit Computerzugang

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 51

Spielintensität Online- vs. Offline-Spiele



i Die Kinder schätzen die „Offline-Spielzeit“ deutlich länger ein als die Zeit für Online-Spiele.



Frage: Wie viel Zeit verbringst du durchschnittlich pro Tag mit Online-Spielen (1), also digitalen Spielen, die du auf elektronischen Geräten wie PC, Tablet, Smartphones oder Spielekonsolen spielen kannst, und wie viel Zeit mit Offline-Spielen, also klassischen Spielen wie Brettspiele, Kartenspiele und Puzzles (2)?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 52





Spaßfaktor: Online- vs. Offline-Spiele

Basis: Kinder, die online und/oder offline spielen

Der Spaßfaktor wird bei den Online-Spielen aber etwas höher eingeschätzt.

KINDER, DIE ONLINE- UND/ODER OFFLINE SPIELEN	Σ	AUF JEDEN FALL ONLINE-SPIELE	EHER ONLINE-SPIELE	BEIDE VARIANTEN SIND GLEICH GUT	EHER OFFLINE-SPIELE	AUF JEDEN FALL OFFLINE-SPIELE	Σ	weiß nicht, keine Angabe
Vergleich Eltern	41	14	27	41	12	5	17	1
Junge	34	16	18	46	9	5	14	6
Mädchen	29	9	20	41	27	3	30	0
6 bis 7 Jahre	28	2	26	40	22	8	30	2
8 bis 10 Jahre	33	16	17	45	14	4	18	4
Geschwister: ja	34	14	20	42	17	4	21	4
-nein	29	12	17	49	14	7	21	2
Land	28	10	18	50	16	3	19	2
Klein-, Mittelstadt	34	12	22	38	18	3	21	7
Landeshauptstadt	39	22	17	38	14	10	24	0

Frage: Und welche der beiden Spiel-Varianten macht dir mehr Spaß, eher die Online-Variante oder die Offline-Variante?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die online und/oder offline spielen

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 53

Spielhäufigkeit auf den einzelnen Geräten

Basis: Kinder, die online spielen

Das Online-Spielgerät Nummer 1 ist das Handy/ Smartphone.

	COMPUTER, LAPTOP	2022	2020	2018	2016	2014	HANDY/ SMARTPHONE	2022	2020	2018	2016	2014	TABLET	2022	2020	2018	2016	2014	PSP/ NINTENDO DS, ETC.	2022	2020	2018	2016	2014	SPIEL-KONSOLEN WIE PLAY-STATION, WII, ETC.	2022	2020	2018	2016	2014
jeden Tag	3	7	9	4	8	7	15	16	20	13	14	13	8	11	9	10	8	3	3	4	5	6	6	3	6	8	6	2	3	3
fast jeden Tag	11	13	11	9	9	11	18	17	17	20	13	9	12	13	17	15	5	3	13	14	9	5	7	12	12	16	14	7	7	10
mehrmals pro Woche	14	11	19	15	15	14	20	20	20	21	18	11	19	19	18	12	10	7	11	10	15	15	17	18	20	22	19	15	12	13
einmal pro Woche	15	13	18	14	20	24	15	13	14	8	6	8	14	18	15	8	5	4	15	13	12	10	14	19	19	15	11	12	14	19
seltener	27	21	24	28	22	21	17	16	20	16	16	13	23	18	18	16	9	9	20	19	14	19	14	16	19	17	20	24	20	22
nie	25	32	19	28	22	20	14	16	9	20	29	42	23	20	22	30	51	65	32	36	41	35	32	27	21	21	29	33	33	27
Weiß nicht, keine Angabe	3	4	1	3	4	3	1	2	0	2	5	5	1	1	1	9	11	10	4	4	4	10	10	5	3	2	2	9	11	5

Frage: Wie oft spielst du auf den einzelnen Geräten Spiele?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die online spielen

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 54





Spielhäufigkeit bei Online-Spielen

Basis: Kinder, die online spielen

Die LernApps erzielen die größte Wochenreichweite bei Kindern.

	JEDEN TAG	FAST JEDEN TAG	MEHRMALS PRO WOCHE	EINMAL PRO WOCHE	Σ	Vergleich Eltern	MONATLICH	SELTENER
Rollen-Spiele & Adventure (z.B.: Pokemon, World of Warcraft, Final Fantasy, Guild Wars,...)	9	7	9	8	33	32	6	61
Simulations- und Bau-Spiele (z.B.: SimCity, Cities: Skylines, Minecraft,...)	6	8	18	11	43	42	9	48
Lern-Apps	5	9	25	20	59	64	15	26
Rennspiele (z.B.: Mario Kart, Forza Horizon, Gran Turismo Sport,...)	4	9	14	15	42	47	15	43
Sportspiele (z.B.: FIFA, Madden NFL, NBA 2K,...)	3	11	12	13	39	44	12	48
Kartenspiele und Brettspiele (z.B.: Hearthstone, Gwent, Tabletop Simulator,...)	3	7	11	13	34	32	6	60
Puzzle- und Rätselspiele (z.B.: Candy Crush, Tetris,...)	3	11	14	16	44	47	15	42
Jump and Run-Spiele (z.B.: Super Mario, Donkey Kong,...)	3	11	18	16	48	51	12	39
Battle-Spiele (z.B.: Fortnite, League of Legends,...)	2	9	12	13	36	34	8	56
Echtzeitstrategie-Spiele (z.B.: StarCraft, Age of Empires, Warcraft,...)	2	7	8	8	25	23	4	71
Virtual Reality (VR) Spiele (z.B.: Beat Saber, Half-Life: Alyx,...)	2	7	6	7	22	22	7	71
Shooter-Spiele (z.B.: Counter-Strike, Overwatch, Call of Duty,...)	1	10	9	5	25	29	6	70
Survival-Spiele (z.B.: ARK: Survival Evolved, Rust, DayZ,...)	0	7	6	9	22	25	6	71

Frage: Wie häufig spielst du die folgenden Spiele online?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET! Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis:Kinder, die online spielen

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 55



Spielpartner in der Online-Welt

Basis: Jeweilige Spieler

Die Familie stellt (fast) durchwegs die wichtigsten Online-Spielpartner!

	SPIELE ICH ALLEINE	MIT JEMANDEN AUS DER FAMILIE	Σ	Vergleich Eltern	MIT FREUNDEN / FREUNDINNEN	MIT SPIELERN, DIE GERADE ONLINE SIND
Lern-Apps	47	37	84	75	12	4
Puzzle- und Rätselspiele (z.B.: Candy Crush, Tetris,...)	35	41	76	61	21	4
Simulations- und Bau-Spiele (z.B.: SimCity, Cities: Skylines, Minecraft,...)	28	41	69	59	22	9
Rollen-Spiele & Adventure (z.B.: Pokemon, World of Warcraft, Final Fantasy, Guild Wars,...)	25	42	67	65	26	7
Jump and Run-Spiele (z.B.: Super Mario, Donkey Kong,...)	23	40	63	57	33	4
Rennspiele (z.B.: Mario Kart, Forza Horizon, Gran Turismo Sport,...)	19	47	66	69	27	7
Sportspiele (z.B.: FIFA, Madden NFL, NBA 2K,...)	17	35	52	60	44	4
Kartenspiele und Brettspiele (z.B.: Hearthstone, Gwent, Tabletop Simulator,...)	16	51	67	53	23	9
Battle-Spiele (z.B.: Fortnite, League of Legends,...)	9	35	44	50	38	18

Frage: Und mit wem spielst du die Spiele?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET! Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis:Jeweilige Spieler

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 56



Gefühlslage nach Online-Spielen

Basis: Kinder, die online spielen; maximal 3 Nennungen

Online-Spiele sorgen für gute Laune und für Bewegungsdrang!



Frage: Und wie fühlst du dich üblicherweise, nachdem du am Computer, Tablet, Smartphone oder Spielkonsole gespielt hast?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

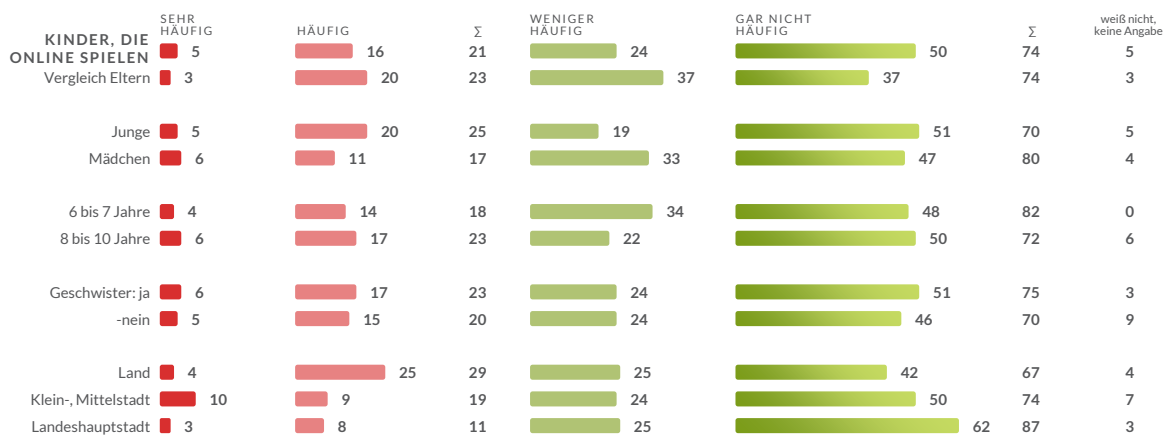
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die online spielen

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 57

Häufigkeit des Unwohlseins nach Online-Spielen

Basis: Kinder, die online spielen

Ein Fünftel der Kinder fühlt sich nach Online-Spielen häufig unwohl!



Frage: Wie häufig kommt es vor, dass du dich nach dem Spielen schlecht fühlst?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die online spielen

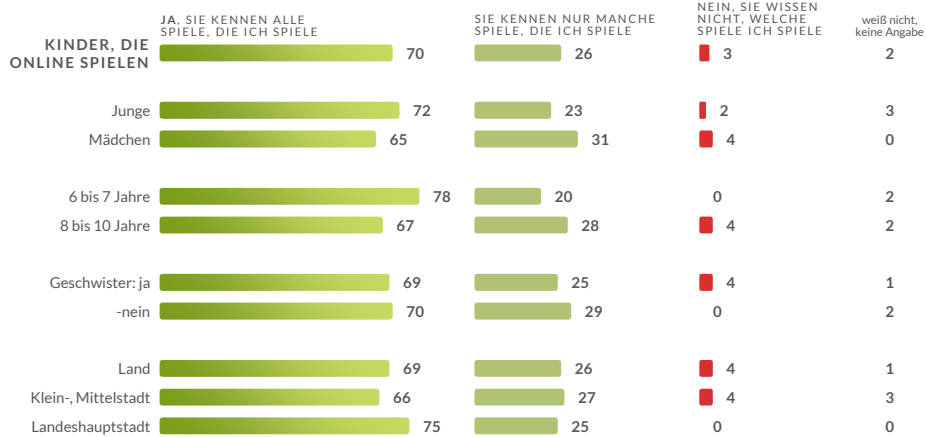
COMPUTER & COMPUTERSPIELE 58



Wissenstand der Eltern über die Online-Spiele

Basis: Kinder, die online spielen

Die Eltern sind (nach Einschätzung der Kinder) gut über die Online-Spiele informiert.



Frage: Wissen deine Eltern, welche Spiele zu spielst?



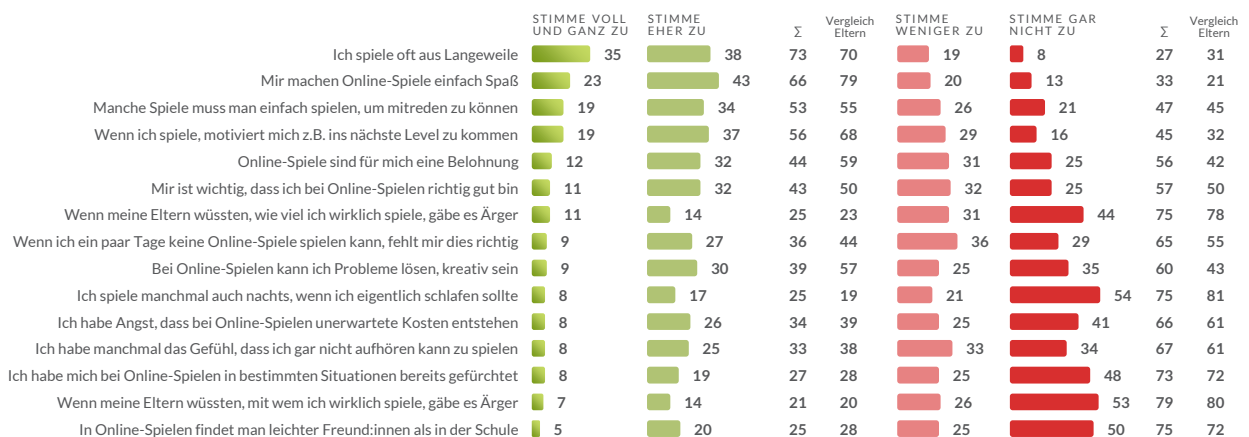
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die online spielen

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 59

Aussagen zu Online-Spielen

Basis: Kinder, die online spielen

Online-Spiele machen Spaß und sind ein gutes Mittel gegen Langeweile!



Frage: Wie sehr stimmst du den folgenden Aussagen rund um Online-Spiele zu?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die online spielen

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 60

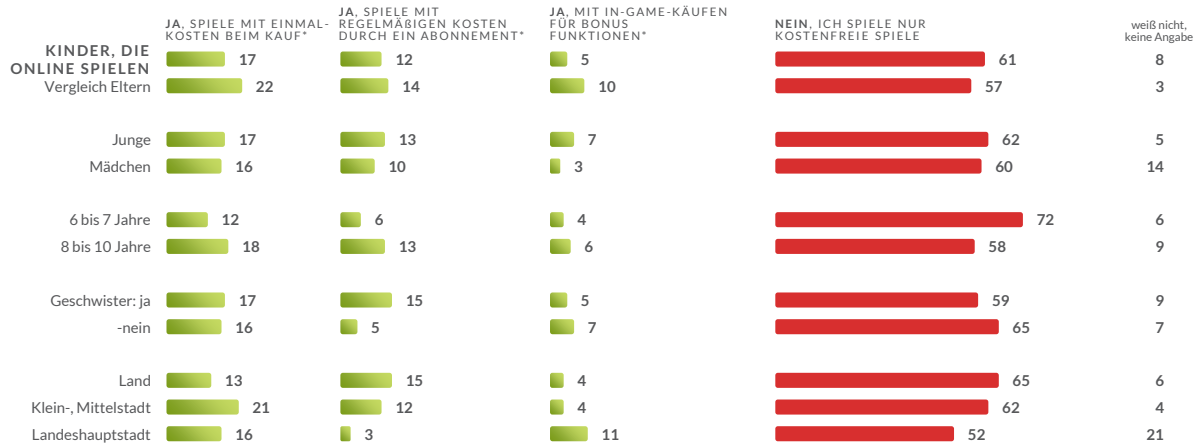




Verbreitung von kostenpflichtigen Online-Spielen

Basis: Kinder, die online spielen

Ein Drittel der bei Online-Spielen aktiven Kinder spielt auch kostenpflichtige Spiele.



* Mehrfachnennung möglich; insgesamt berichten 31 Prozent der bei Online-Spielen aktiven Kinder von zumindest einer kostenpflichtigen Spielvarianten

Frage: Spielst du manchmal auch Online-Spiele, die etwas kosten?



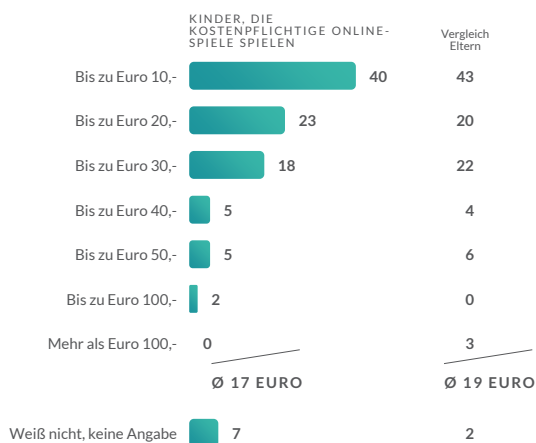
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die online spielen

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 61

Monatliche Kosten für Online-Spiele

Basis: Kinder, die kostenpflichtige Online-Spiele spielen

4 von 10 Kindern, die kostenpflichtige Online-Spiele nutzen, schätzen die Kosten auf weniger als 10 Euro pro Monat.



Frage: Wie viel Geld hast du da im letzten Monat in etwa ausgegeben?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die kostenpflichtige Online-Spiele spielen

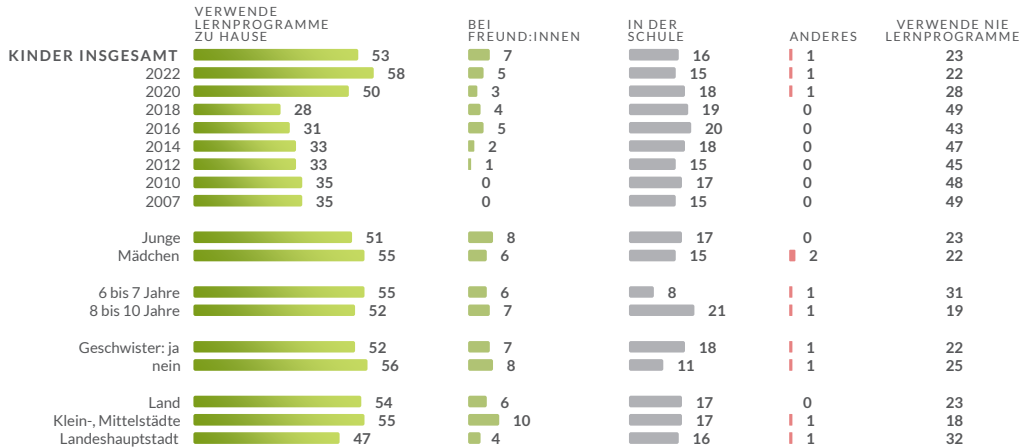
COMPUTER & COMPUTERSPIELE 62





Verwendung von Lernprogrammen

i Jedes zweite Kind nutzt zu Hause Lernprogramme.



Frage: Kommen wir zu Lernprogrammen bzw. Lern-Apps: Wo verwendest du überwiegend Lernprogramme für Computer oder Lern-Apps auf Smartphone bzw. Tablet?



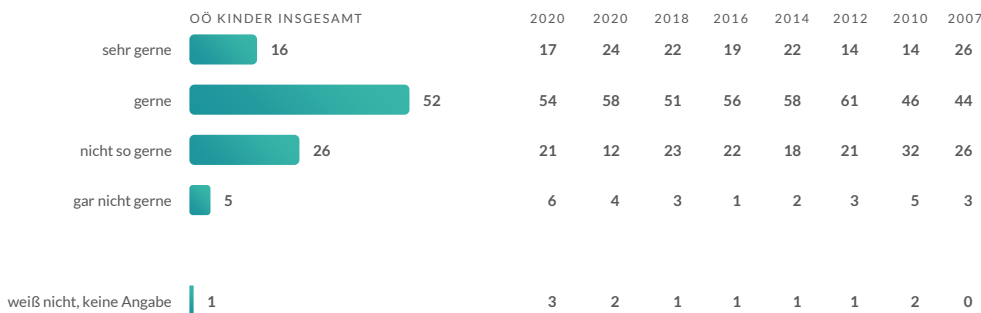
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 63



Interesse an Lernprogrammen

i Zwei Drittel der Kinder, die Lernprogramme nutzen, verwenden diese gerne.



Frage: So alles in allem: Wie gerne verwendest du Lernprogramme bzw. Lern-Apps?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die Lernprogramme nutzen

COMPUTER & COMPUTERSPIELE 64

KAPITEL 8

Sprachassistenten und Co

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET



Kenntnisse über Alexa, Siri, Cortana & Co

Die Sprachassistenten sind den Kindern mehrheitlich bekannt – ein Drittel hat sie auch bereits genutzt.

	JA, HABE DAVON GEHÖRT UND SIE AUCH SCHON BENUTZT	JA, HABE DAVON GEHÖRT, SIE ABER NOCH NICHT BENUTZT	Σ	NEIN, KENNE ICH NICHT	weiß nicht, keine Angabe
KINDER INSGESAMT	36	39	75	22	3
Vergleich Eltern	39	29	68	31	2
Junge	33	40	73	25	2
Mädchen	41	37	78	18	4
6 bis 7 Jahre	31	30	61	35	3
8 bis 10 Jahre	39	43	82	16	3
Geschwister: ja	39	36	75	22	3
-nein	31	44	75	21	4
Land	40	35	75	23	2
Klein-, Mittelstadt	30	41	71	27	3
Landeshauptstadt	42	42	84	11	5

Frage: Hast du schon einmal von Systemen wie Alexa, Siri, Cortana usw. gehört bzw. selber schon Erfahrungen damit gemacht oder noch nicht?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

SPRACHASSISTENTEN UND CO 66

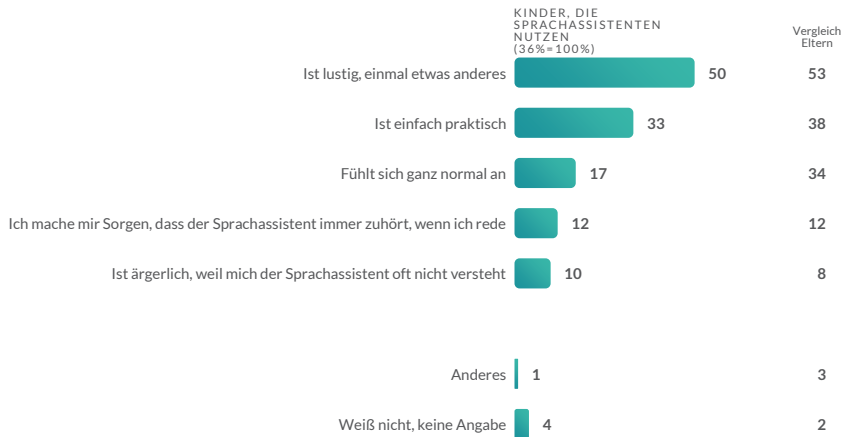




Sprachassistenten statt Menschen: Komfort oder Unbehagen?

Basis: Nutzer von Sprachassistenten

Die Verwendung von Sprachassistenten ist für die Kinder vor allem lustig.



Frage: Wie fühlst du dich dabei mit einem Sprachassistenten wie Alexa, Siri, Cortana zu sprechen anstatt mit einem Menschen?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die Sprachassistenten nutzen (36%=100%)

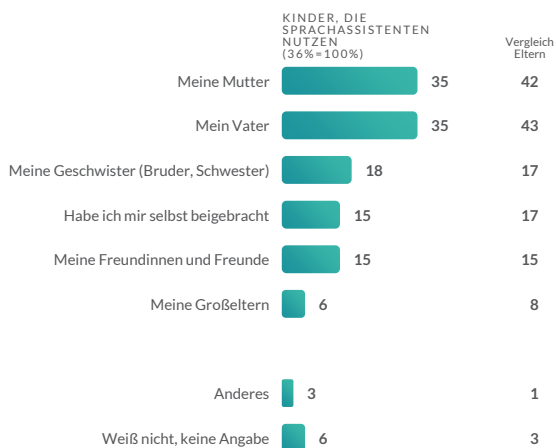
SPRACHASSISTENTEN UND CO 67



Tipps zum Umgang mit Sprachassistenten

Basis: Nutzer von Sprachassistenten

Die Eltern lehren den Umgang mit Sprachassistenten.



Frage: Wer hat dir gezeigt, wie man Sprachassistenten wie Alexa, Siri, Cortana benutzt?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder, die Sprachassistenten nutzen (36%=100%)

SPRACHASSISTENTEN UND CO 68

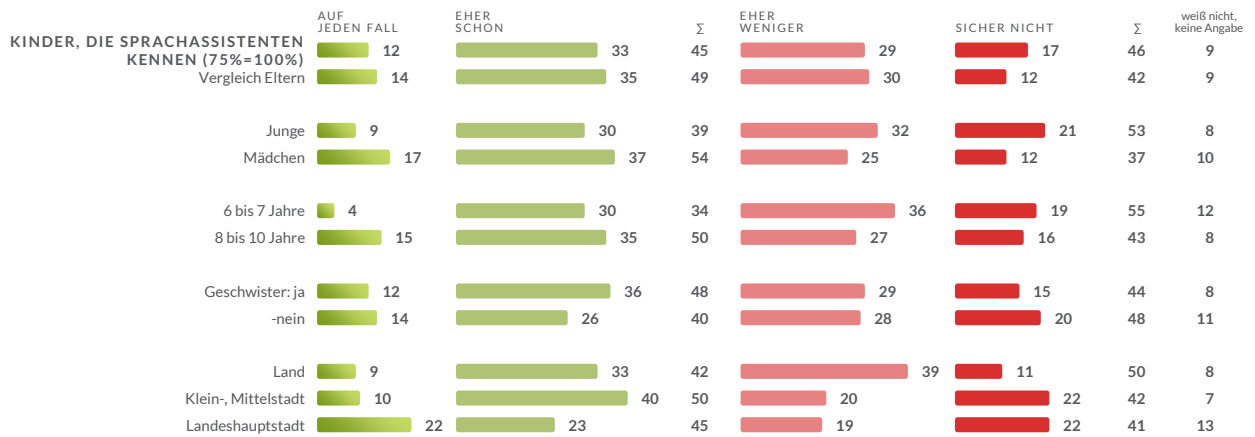




Sprachassistenten als Lern- und Problemlösungstools im Alltag

Basis: Kenner von Sprachassistenten

Die Lehr- und Lösungskompetenz der Sprachassistenten wird von den Kindern zwiespalten (und ganz ähnlich wie von den Eltern) beurteilt.



Frage: Glaubst du, dass uns solche Systeme helfen können, Dinge zu lernen oder Probleme im Alltag zu lösen oder eher nicht?



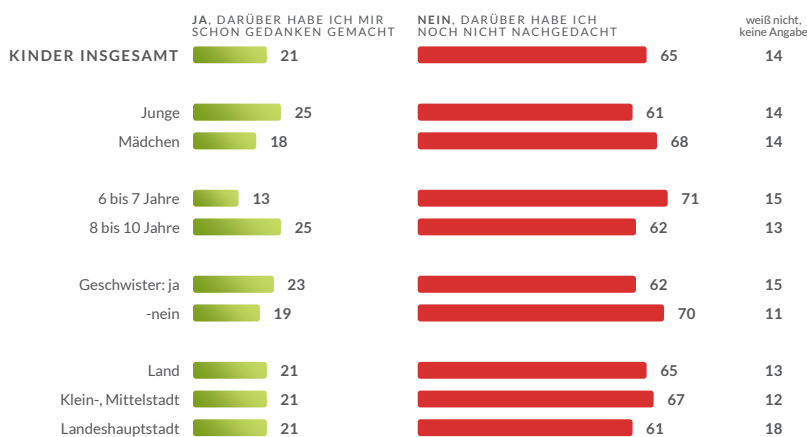
Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis:Kinder, die Sprachassistenten kennen (75%=100%)

SPRACHASSISTENTEN UND CO 69

Gedanken über YouTube-Algorithmen



Mit den YouTube-Algorithmen haben sich die Kinder noch eher weniger auseinandergesetzt.



Frage: Hast du dich schon einmal gefragt, wer eigentlich die Videos vorschlägt, die dir auf YouTube empfohlen werden oder nicht? Wer entscheidet, welche Videos dort erscheinen?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis:Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

SPRACHASSISTENTEN UND CO 70





KAPITEL 9

Internet & Smartphone

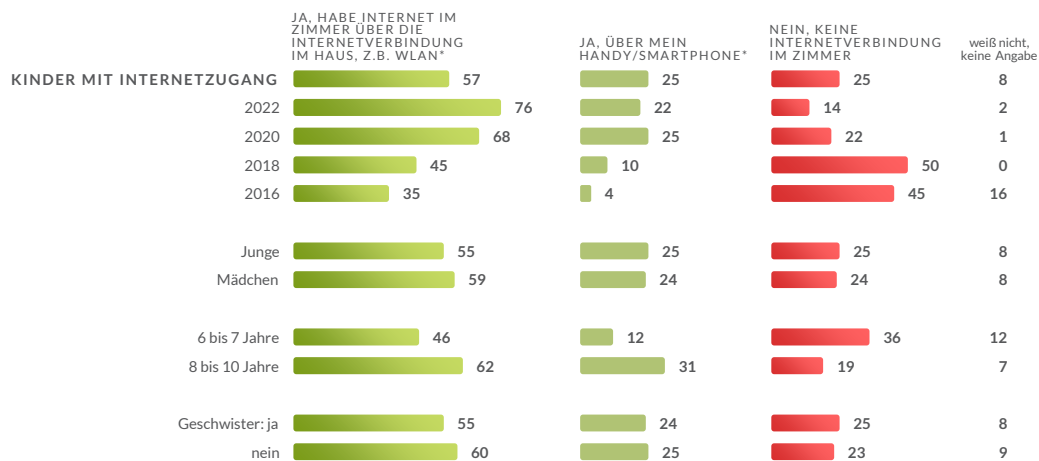
MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Internetzugang im Kinderzimmer



Basis: Kinder mit Internetzugang

i Vor allem ältere Kinder verfügen über Internet im eigenen Zimmer.



Frage: Kannst du in deinem Zimmer Internet nutzen?

* Mehrfachnennungen möglich

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET

Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Kinder mit Internetzugang

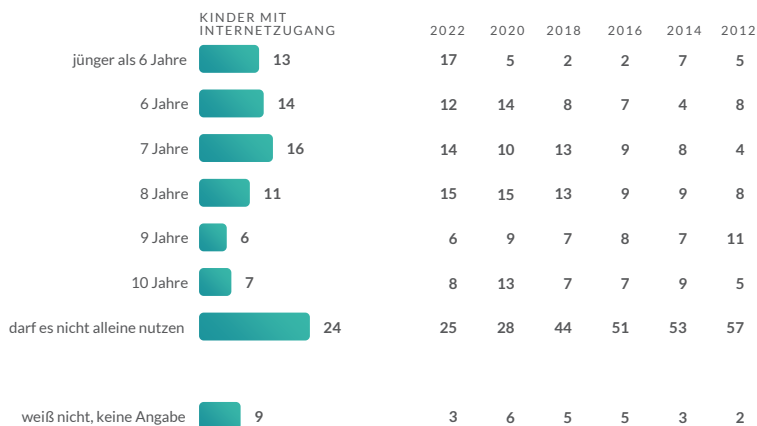
INTERNET & SMARTPHONE 72



Das Einstiegsalter ins Internet

Basis: Kinder mit Internetzugang

i In etwa jedes zehnte Kind hat bereits vor dem 6. Geburtstag Kontakt mit dem Internet.



Frage: Wie alt warst du, als du allein das Internet nutzen durftest?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder mit Internetzugang

INTERNET & SMARTPHONE 73

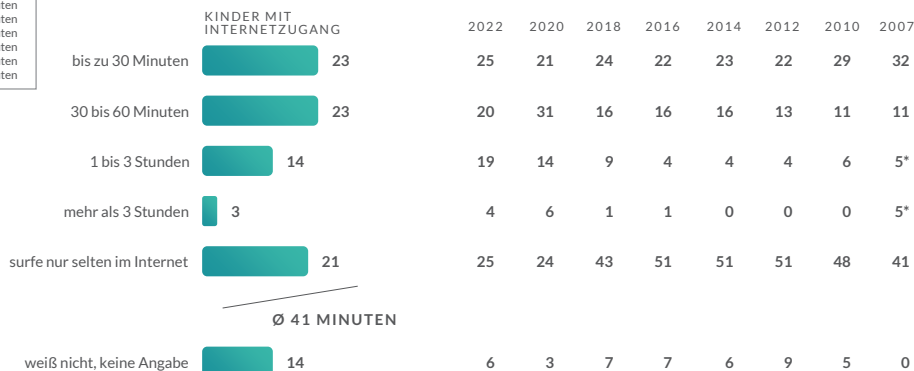


Dauer der Internetnutzung

Basis: Kinder mit Internetzugang

i Die Dauer der Internetnutzung liegt weiterhin bei durchschnittlich rund 40 Minuten pro Tag.

Ø 2024: ca. 41 Minuten
 Ø 2022: ca. 44 Minuten
 Ø 2020: ca. 42 Minuten
 Ø 2018: ca. 21 Minuten
 Ø 2016: ca. 16 Minuten
 Ø 2014: ca. 14 Minuten
 Ø 2012: ca. 13 Minuten
 Ø 2010: ca. 14 Minuten
 Ø 2007: ca. 14 Minuten



Frage: Wie lange bist du pro Tag ca. im Internet aktiv?

* wurden 2007 zusammengefasst

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis: Kinder mit Internetzugang

INTERNET & SMARTPHONE 74



Die Internettätigkeiten I

Basis: Kinder mit Internetzugang; Platz 1 bis 19

i YouTube bleibt klar die Lieblingsbeschäftigung der Kinder im Internet.

	KINDER MIT INTERNETZUGANG	2022	2020	2018	2016	2014	2012	2010	2007
YouTube, YouTubeKids nutzen	52	59	55	64	54	43	37	*)	*)
Filme/Videos anschauen	29	27	38	49	43	32	25	37	19
Infos für die Schule suchen	21	26	28	31	36	40	43	29	34
Seiten für Kinder ansehen	20	27	32	33	40	40	40	55	42
Onlinespiele alleine spielen	17	16	22	28	33	29	29	45	31
Instant Messaging nutzen wie z.B. WhatsApp	17	29	36	26	14	*)	*)	*)	*)
Informationen suchen	15	17	23	42	49	53	53	29	36
Im Internet fernsehen	15	18	16	15	13	7	3	15	6
Mit Internet telefonieren (Skype, Viber, WhatsApp)	15	15	19	6	11	12	8	2	5
Streaming-Dienste nutzen (z.B. Netflix, Spotify, Napster)	15	25	18	7	5	*)	*)	*)	*)
Spiele herunterladen	14	23	16	22	16	11	8	13	18
Mit Internet Radio hören/Musik streamen (Spotify)	13	13	14	16	14	13	7	10	12
Onlinespiele mit anderen spielen	12	12	18	19	21	15	16	28	18
Lesen	12	9	15	16	12	6	*)	*)	*)
Musikdateien anhören (offline)	10	12	15	14	22	23	21	19	15
Apps herunterladen	10	14	21	17	12	5	2	*)	*)
Filme/Videos herunterladen	7	5	12	5	5	5	3	2	5
Youtube-Filme erstellen	6	8	6	3	3	*)	*)	*)	*)
Fotos bearbeiten	6	6	8	7	7	6	3	*)	*)

*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Wozu verwendest du das Internet, was machst du im Internet?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis:Kinder mit Internetzugang

INTERNET & SMARTPHONE 75

Die Internettätigkeiten II

Basis: Kinder mit Internetzugang; Platz 20 bis 35

i Weblogs und Seiten für Erwachsene werden von Kindern kaum besucht!

	KINDER MIT INTERNETZUGANG	2022	2020	2018	2016	2014	2012	2010	2007
E-Mails schreiben	5	8	19	8	13	18	20	18	21
Auf einer Karte etwas suchen	5	7	11	2	*)	*)	*)	*)	*)
Fotos veröffentlichen (z.B. über Instagram)	4	5	5	6	5	*)	*)	*)	*)
Zu meinem Standort etwas suchen	4	3	5	2	*)	*)	*)	*)	*)
Einkaufen, verkaufen, z.B. Ebay, Amazon, Willhaben	3	4	8	3	3	2	2	5	12
Online-Communities nutzen (z.B. Facebook, Instagram)	3	5	8	6	12	12	10	7	6
Musikdateien herunterladen (iTunes,...)	3	4	8	5	6	3	1	4	5
Podcast nutzen	3	1	5	2	3	3	0	0	0
Leute im Internet kennenlernen	3	3	4	1	2	2	2	3	5
Online-Foren nutzen	3	3	4	3	4	5	2	1	0
Veranstaltungen suchen	3	3	5	4	8	10	8	3	2
Tauschbörse nutzen	2	2	3	1	2	3	1	0	3
Live streamen z.B. über Twitch oder Facebook Live	2	4	5	0	*)	*)	*)	*)	*)
Seiten für Erwachsene nutzen (ab 18 Jahren) besuchen	1	1	2	2	1	1	1	0	1
Eine eigene Homepage erstellen	1	2	2	1	1	2	0	2	5
Weblogs lesen / schreiben (z.B. Tumblr)	1	3	2	2	3	*)	*)	*)	*)
Anderes	1	2	3	1	1	1	2	4	7
Weiß nicht, keine Angabe	13	6	1	3	3	5	3	5	10

*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Wozu verwendest du das Internet, was machst du im Internet?



Ergebnisse in Prozent - ZR2923/Basis:Kinder mit Internetzugang

INTERNET & SMARTPHONE 76

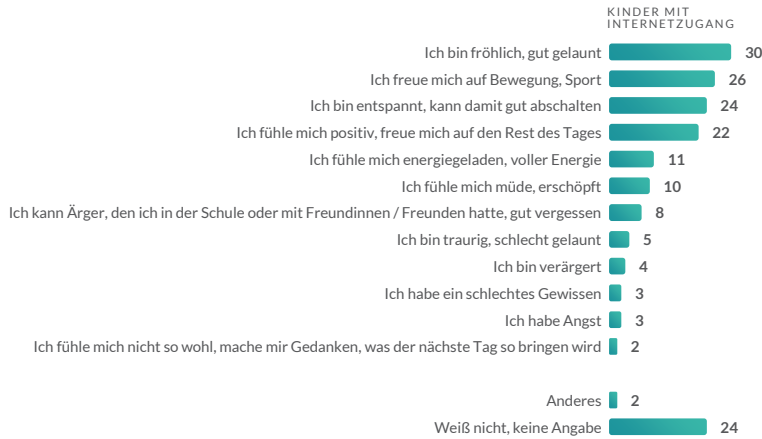




Gefühlslage nach Aktivität im Internet

Basis: Kinder mit Internetzugang: maximal 3 Nennungen

1 Aktivitäten im Internet stimmen die Kinder fröhlich und entspannt – jedes vierte Kind freut sich aber anschließend auf Bewegung.



Frage: Und wie fühlst du dich üblicherweise, nachdem du das Internet verwendet hast?



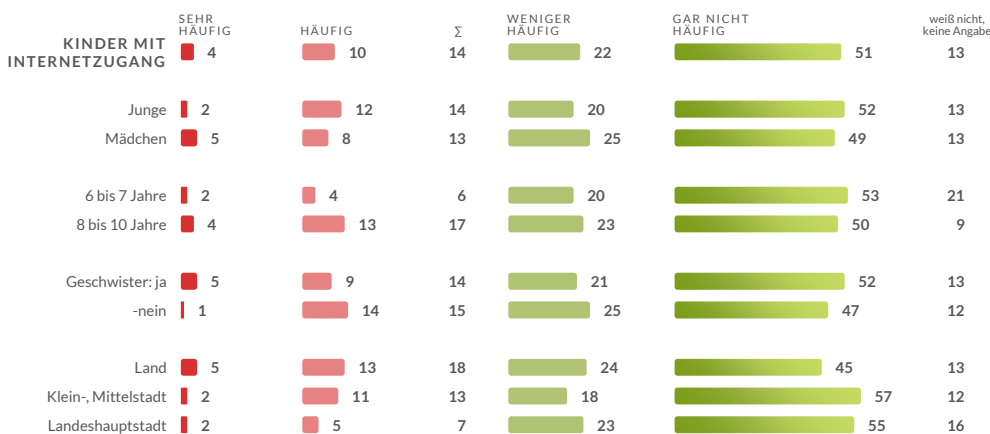
Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Kinder mit Internetzugang

INTERNET & SMARTPHONE 77

Häufigkeit des Unwohlseins nach Benutzung des Internets

Basis: Kinder mit Internetzugang

1 Ein Unbehagen nach der Verwendung des Internets tritt bei Kindern kaum auf.



Frage: Wie häufig kommt es vor, dass du dich nach der Verwendung des Internets schlecht fühlst?



Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Kinder mit Internetzugang

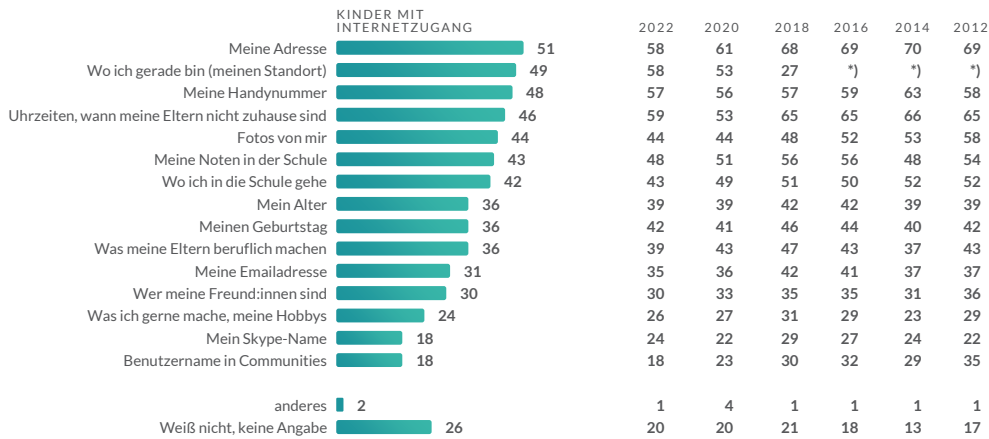
INTERNET & SMARTPHONE 78



Geheimzuhaltende Informationen

Basis: Kinder mit Internetzugang

Die eigene Adresse, der aktuelle Standort und die Handynummer werden von den Kindern geheim gehalten – aber auch die Uhrzeiten, wann die Eltern nicht zu Hause sind.



*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Und welche Informationen über dich möchtest du geheim halten und soll man nicht im Internet finden können?



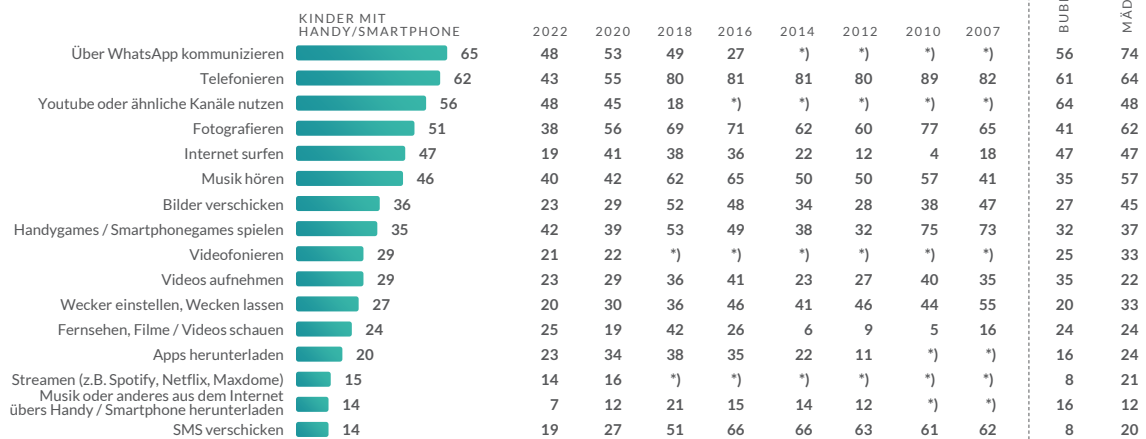
Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Kinder mit Internetzugang

INTERNET & SMARTPHONE 79

Smartphone-Nutzung I

Basis: Handy-/Smartphone-Besitzer; Platz 1 bis 15

YouTube, Fotografieren und Telefonieren zählen zu den Top-Funktionen beim Handy.



*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Hier siehst du verschiedene Funktionen, die ein Handy/Smartphone haben kann. Welche dieser Funktionen nutzt du besonders häufig?



Ergebnisse in Prozent – ZR2923/Basis: Kinder mit Handy/Smartphone

INTERNET & SMARTPHONE 80



Smartphone-Nutzung II

Basis: Handy-/Smartphone-Besitzer; Platz 16 bis 30

i Navigationsdienste stehen hingegen erwartungsgemäß deutlich weniger hoch im Kurs.

	KINDER MIT HANDY/SMARTPHONE	2022	2020	2018	2016	2014	2012	2010	2007	BUBEN		MÄDCHEN	
Radio hören	13	6	14	19	24	18	17	23	19	16	11		
Selfies verschicken oder ins Internet stellen	12	12	13	15	12	*)	*)	*)	*)	4	20		
Nachrichten auf sozialen Netzwerken posten (z.B. auf Facebook)	9	5	10	9	11	10	3	*)	*)	4	14		
E-Mails lesen	8	7	27	20	24	18	17	*)	*)	6	10		
Musik verschicken	8	6	9	12	15	13	14	*)	*)	4	13		
QR-Code einlesen	8	4	6	4	3	*)	*)	*)	*)	6	10		
Auf einer Karte etwas suchen	8	6	10	5	*)	*)	*)	*)	*)	10	6		
E-Mails verschicken	7	8	24	14	17	11	12	*)	*)	6	8		
Navigationsdienste nutzen	7	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)	*)	12	2		
Kurze LiveVideos schalten	7	6	10	*)	*)	*)	*)	*)	*)	6	8		
Adressen speichern	6	7	11	25	38	33	44	52	53	4	8		
Bestellungen oder Einkäufe über das Internet am Handy / Smartphone	6	3	2	5	5	1	2	*)	*)	4	8		
Zu meinem Standort etwas suchen	6	4	7	6	*)	*)	*)	*)	*)	8	4		
Anderes, und zwar:	3	1	1	1	0	1	1	0	0	4	2		
Weiß nicht, keine Angabe	1	3	0	1	2	2	4	0	5	0	2		

*) wurde im Trend nicht abgefragt

Frage: Hier siehst du verschiedene Funktionen, die ein Handy/Smartphone haben kann. Welche dieser Funktionen nutzt du besonders häufig?