

# Medienverhalten der Jugendlichen aus dem Blickwinkel der Jugendlichen

**Projektleiter:** ppa. Dr. David Pfarrhofer  
**Studien-Nr.:** P.ZR2323.1703.P2.F

n=500 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren

Erhebungszeitraum: 14. März bis 25. April 2017

# Stichprobe und Methodik

## Aufgabenstellung:

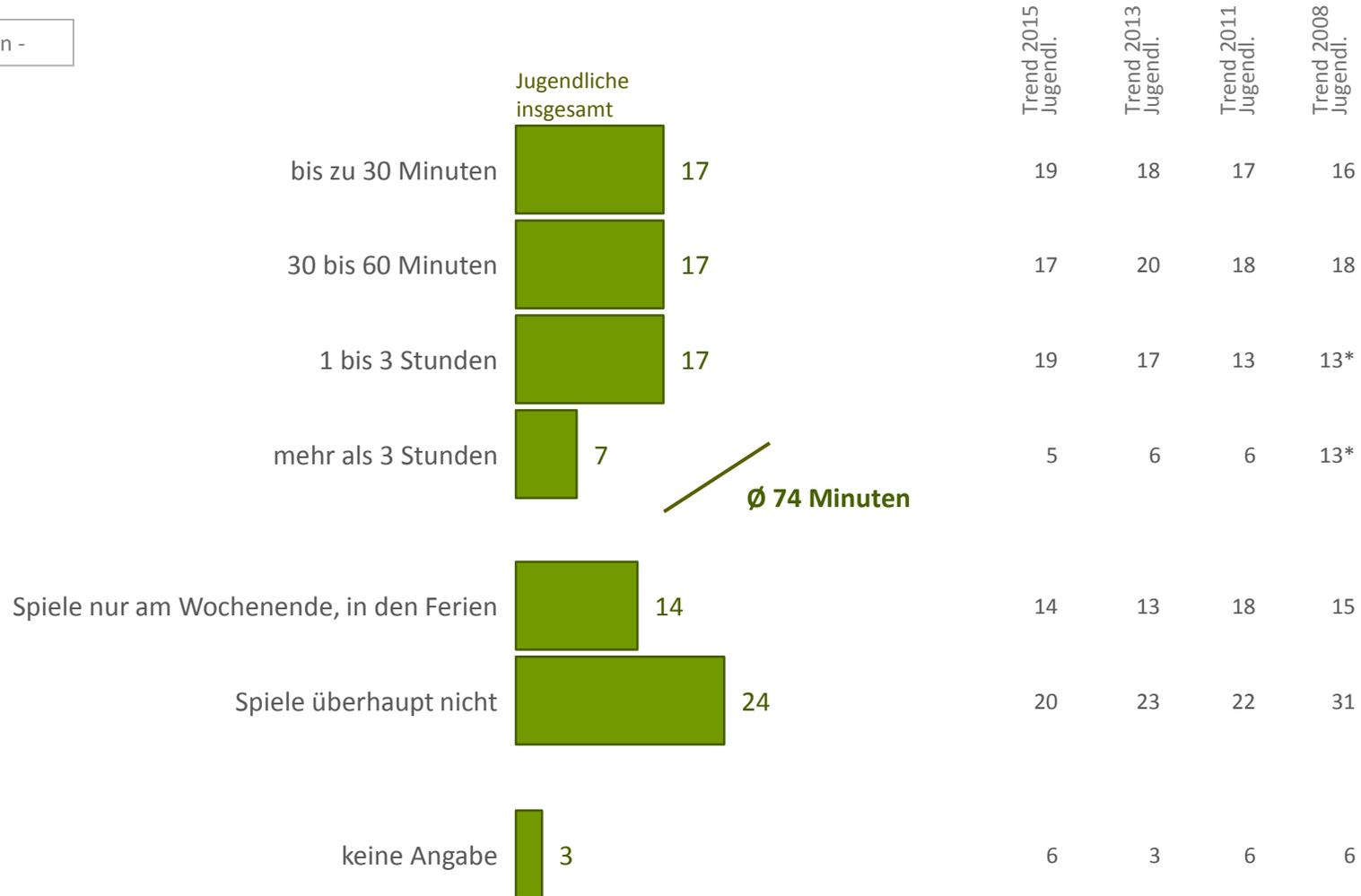
Zielsetzung des gegenständlichen Forschungsprojektes war die neuerliche Auslotung des Medienverhaltens der oberösterreichischen Jugendlichen. Als Zielgruppe der Erhebung wurden Jugendliche in Oberösterreich zwischen 11 und 18 Jahren definiert, berücksichtigt wurden weiters Eltern von Kindern im Alter zwischen 11 und 18 Jahren sowie PädagogInnen der Sekundarstufe 1 (NMS, PTS und AHS). Aus inhaltlicher Sicht wurde die Bedeutung der Medien analysiert und besonders detailliert auf die Nutzung von TV, Computer, Internet und Handy eingegangen. In gegenständlicher Chartserie wird das Medienverhalten der Jugendlichen dargestellt.

Zielgruppe:	Jugendliche zwischen 11 und 18 Jahren (je 50 % im Alter von 11 bis 14 Jahren und 15 bis 18 Jahren)
Repräsentativität:	Die befragten Personen entsprechen in ihrer Zusammensetzung, in quotierten und nicht quotierten Merkmalen den oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren: Diese Übereinstimmung im Rahmen der statistischen Genauigkeitsgrenzen ist eine notwendige Voraussetzung dafür, dass die Ergebnisse verallgemeinert werden dürfen.
Auswertungsbasis:	n=500, maximale statistische Schwankungsbreite bei n=500 +/- 4,47 Prozent
Befragungszeitraum:	14. März bis 25. April 2017

# Nutzungsdauer Computerspiele

**i** Im Durchschnitt gehen die Jugendlichen von etwas mehr als einer Stunde für Computerspiele pro Tag aus.

Am Tag spielt man -

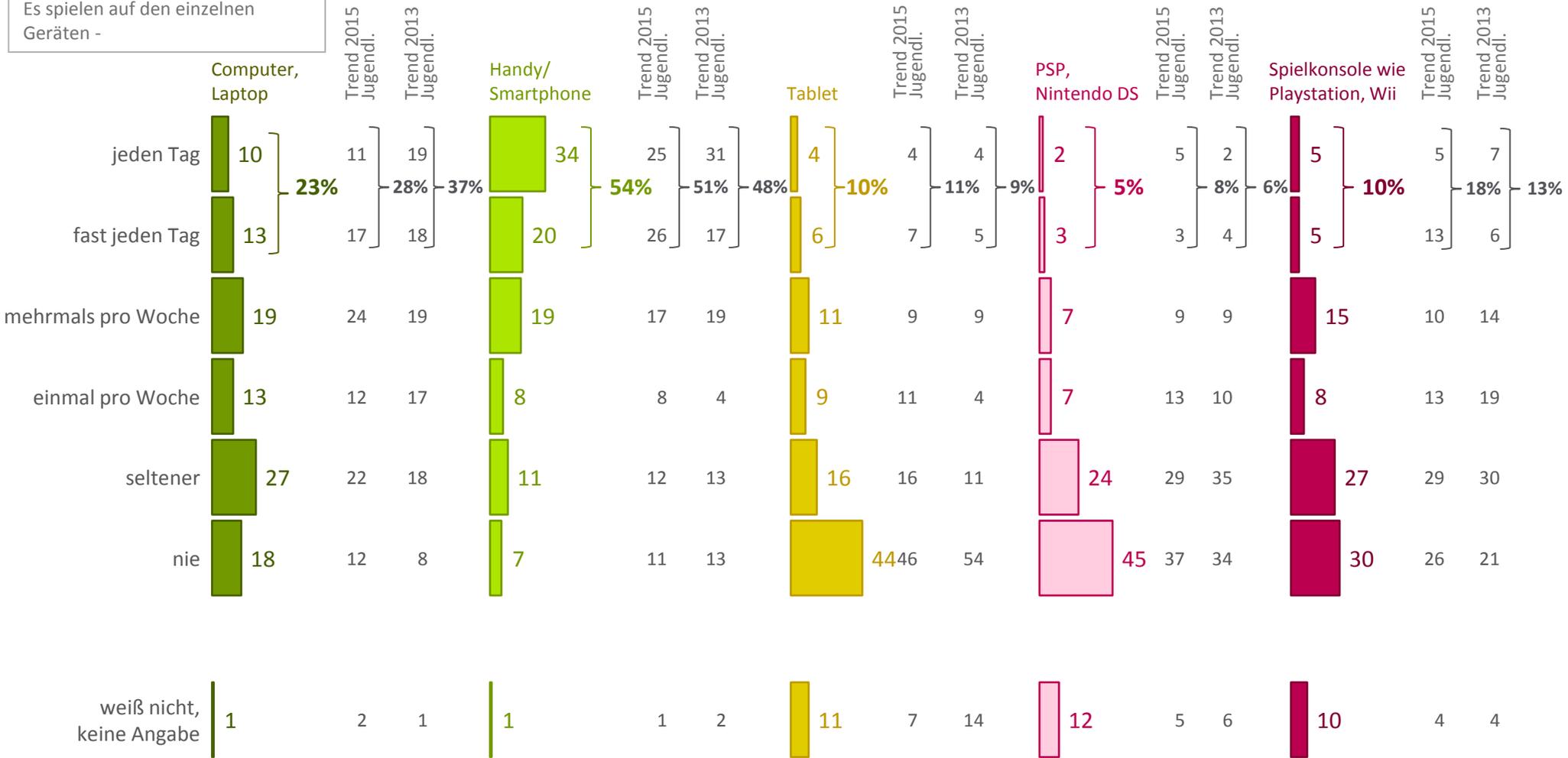


Frage 29: Kommen wir zu Computerspielen! Bitte bei den nächsten Fragen auch an Spiele auf Spielkonsolen, Handys, Smartphones und Tablets denken. Wie lange spielst du durchschnittlich Computer- oder Konsolenspiele pro Tag?

# Spielzeiten auf den Endgeräten

**Elektronische Spiele verlagern sich weiter Richtung Smartphone!**

Es spielen auf den einzelnen Geräten -



Frage 30: Wie oft spielst du auf den einzelnen Geräten Spiele?

Dokumentation der Umfrage ZR2323:  
 n=500 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;  
 Erhebungszeitraum: 14. März bis 25. April 2017, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,47 Prozent

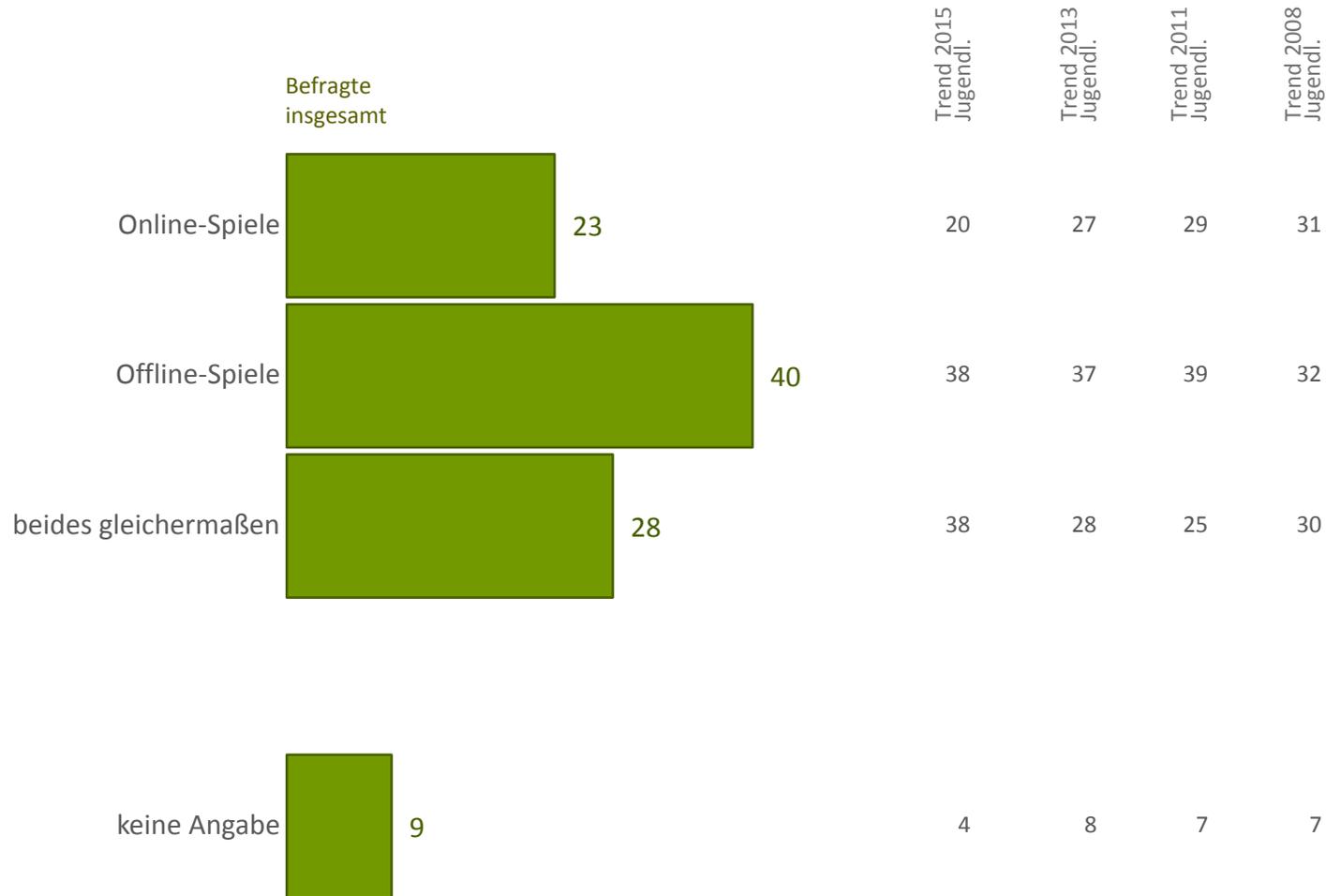
Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen  
 (Ergebnisse in Prozent)

# Online- vs. Offline-Spiele

**i** Mehrheitlich werden Offline-Spiele gespielt.

Man spielt -

Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen, 72%=100%



Frage 31: Spielst du hauptsächlich Online- oder Offline-Spiele?

Dokumentation der Umfrage ZR2323:

n=500 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 14. März bis 25. April 2017, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,47 Prozent

Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen (72%=100%)  
(Ergebnisse in Prozent)

# Nutzung verschiedener Spiele

**i** Strategiespiele, Jump & Run und Adventure sind die beliebtesten Spiele der Jugendlichen!

Man spielt am liebsten -

Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen, 72%=100%

	Befragte insgesamt	Junge	Mädchen	Trend 2015 Jugendl.	Trend 2013 Jugendl.	Trend 2011 Jugendl.	Trend 2008 Jugendl.
Strategie/Aufbauspiele	33	35	31	43	33	33	43
Jump and Run	32	26	42	36	33	33	31
Adventure	30	34	24	34	29	27	26
Rennspiele	25	29	18	30	26	36	26
Geschicklichkeitsspiele	25	22	31	30	28	29	28
Action (Ego-Shooter, Ballerspiele)	24	37	3	33	40	38	40
Sportspiele	24	36	6	26	31	29	29
Simulationen	19	23	11	24	20	25	15
Rollenspiele	18	17	18	20	23	25	27
Denkspiele	18	11	30	26	22	18	16
Karten/Casino/Glücksspiele	6	0	16	8	8	10	16
Sonstiges	2	3	0	2	2	1	4
keine Angabe	7	4	12	3	2	4	5

Frage 32: Welche Arten von Computer- oder Konsolenspielen gefallen dir am besten?

Dokumentation der Umfrage ZR2323:

n=500 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

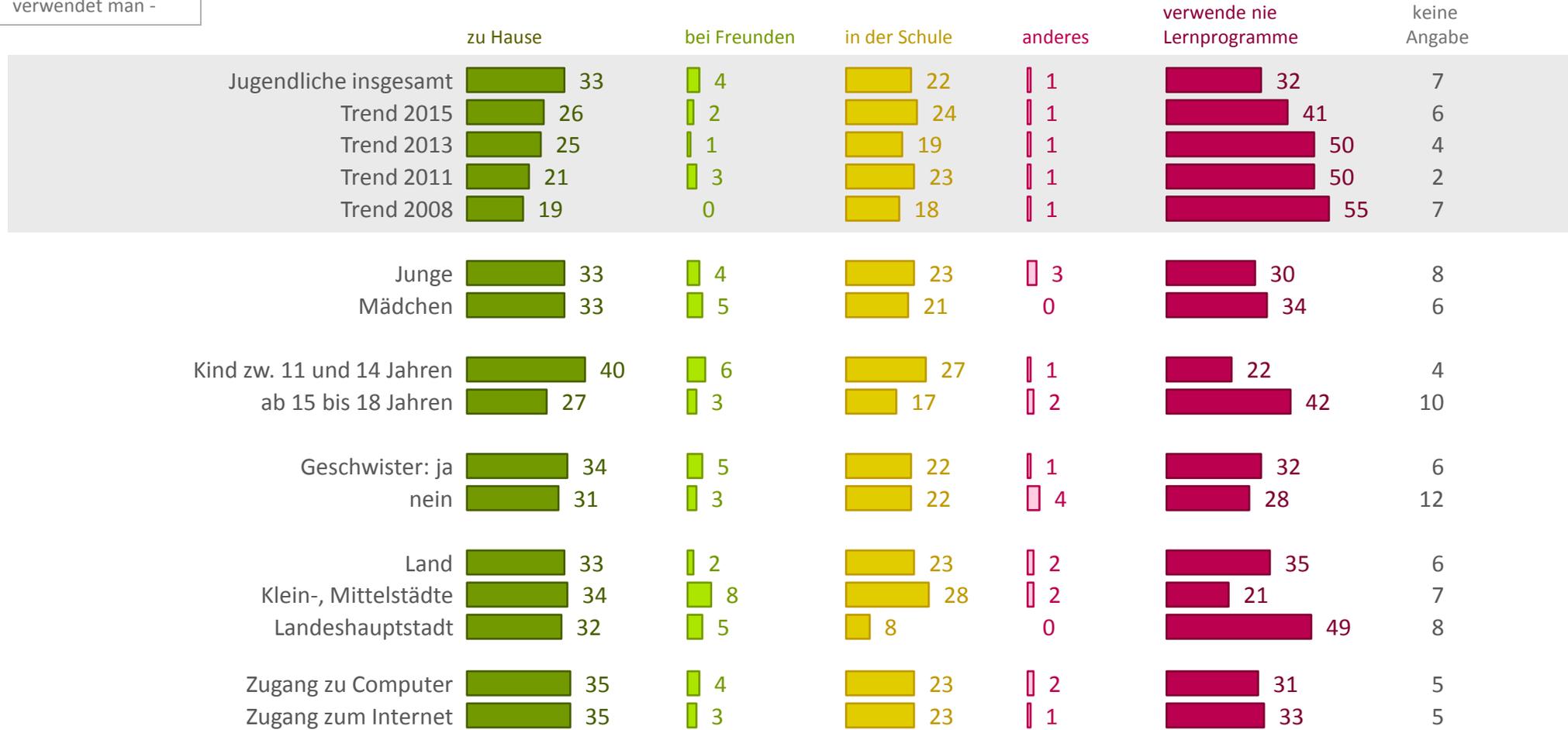
Erhebungszeitraum: 14. März bis 25. April 2017, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,47 Prozent

Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen (72%=100%)  
(Ergebnisse in Prozent)

# Nutzung von Lernprogrammen

**i** Lernprogramme werden häufiger eingesetzt – vor allem zu Hause!

Lernprogramme  
verwendet man -



Frage 33: Kommen wir zu Lernprogrammen bzw. Lern-Apps: Wo verwendest du überwiegend Lernprogramme bzw. Lern-Apps?

Dokumentation der Umfrage ZR2323:

n=500 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 14. März bis 25. April 2017, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,47 Prozent

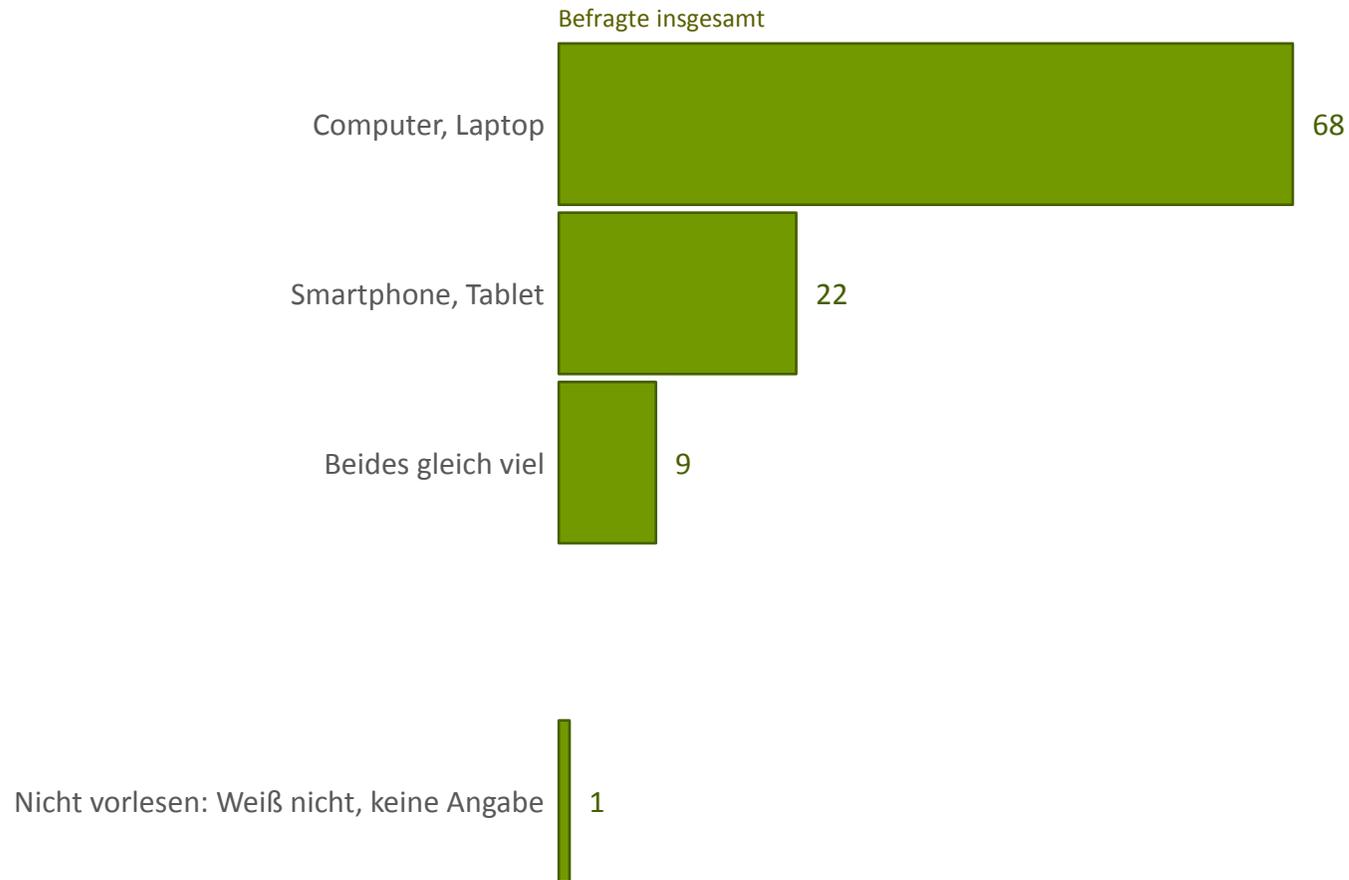
Basis: Jugendliche insgesamt  
(Ergebnisse in Prozent)

# Nutzung der Lernprogramme bzw. Lern-Apps

**i** Bei Lernprogrammen denkt man derzeit eher an den Computer!

Man nutzt mehr -

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden, 60%=100%



Frage 34: Und nutzt du Lernprogramme bzw. Lern-Apps mehr am Computer oder mehr auf Smartphone bzw. Tablet?

Dokumentation der Umfrage ZR2323:

n=500 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 14. März bis 25. April 2017, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,47 Prozent

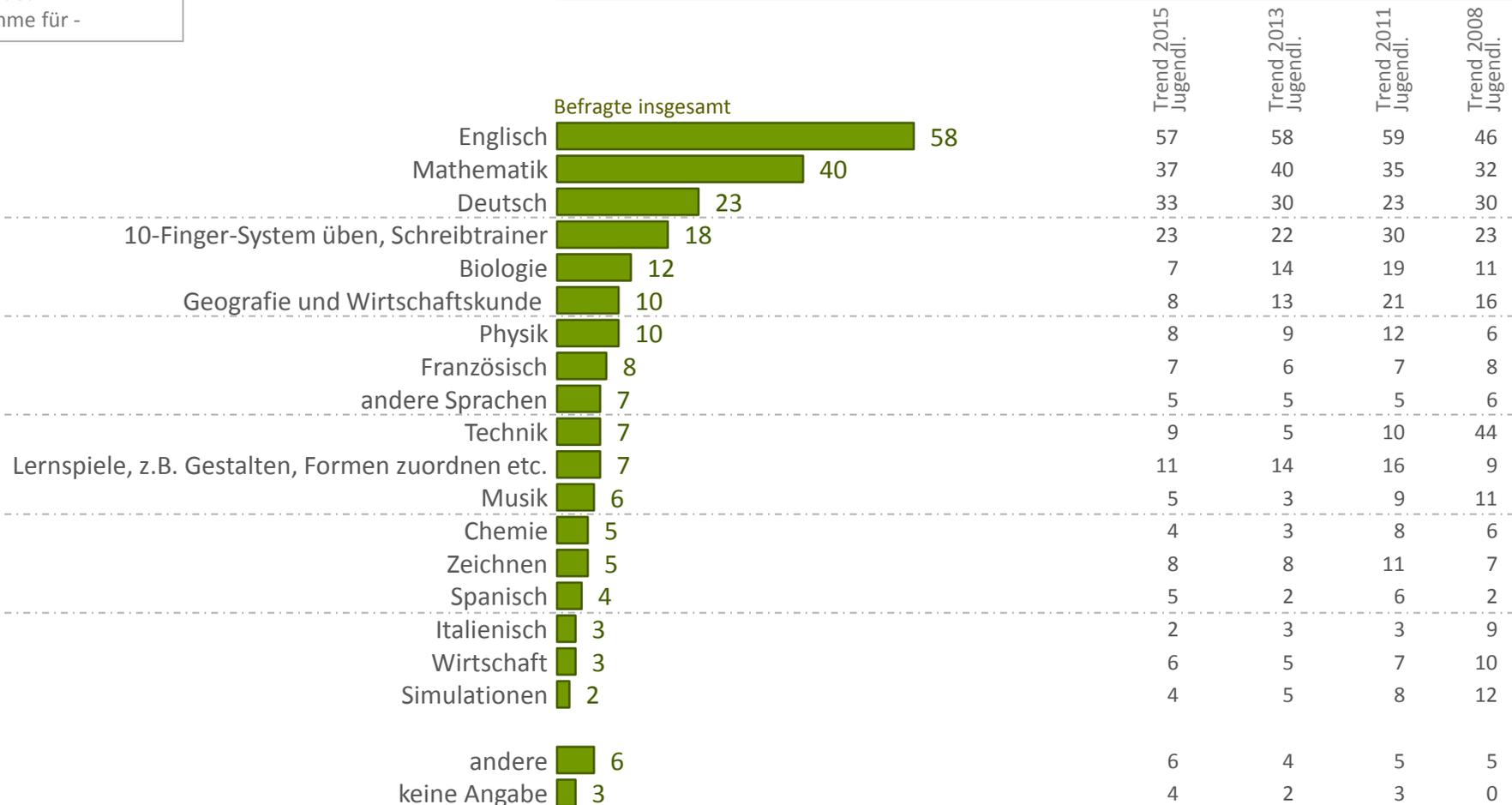
Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden (60%=100%)  
(Ergebnisse in Prozent)

# TOP-Themen unter den Lernprogrammen

**i** Englisch bleibt die klare Nummer 1 unter den Lernprogramm-Inhalten!

Man verwendet Lernprogramme für -

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden, 60%=100%



Frage 35: Aus welchen Bereichen verwendest du Lernprogramme bzw. Lern-Apps? Auf dieser Liste siehst du verschiedene Bereiche – bitte nenne mir jene Bereiche, für die du Lernprogramme bzw. Lern-Apps verwendest.

Dokumentation der Umfrage ZR2323:

n=500 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 14. März bis 25. April 2017, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,47 Prozent

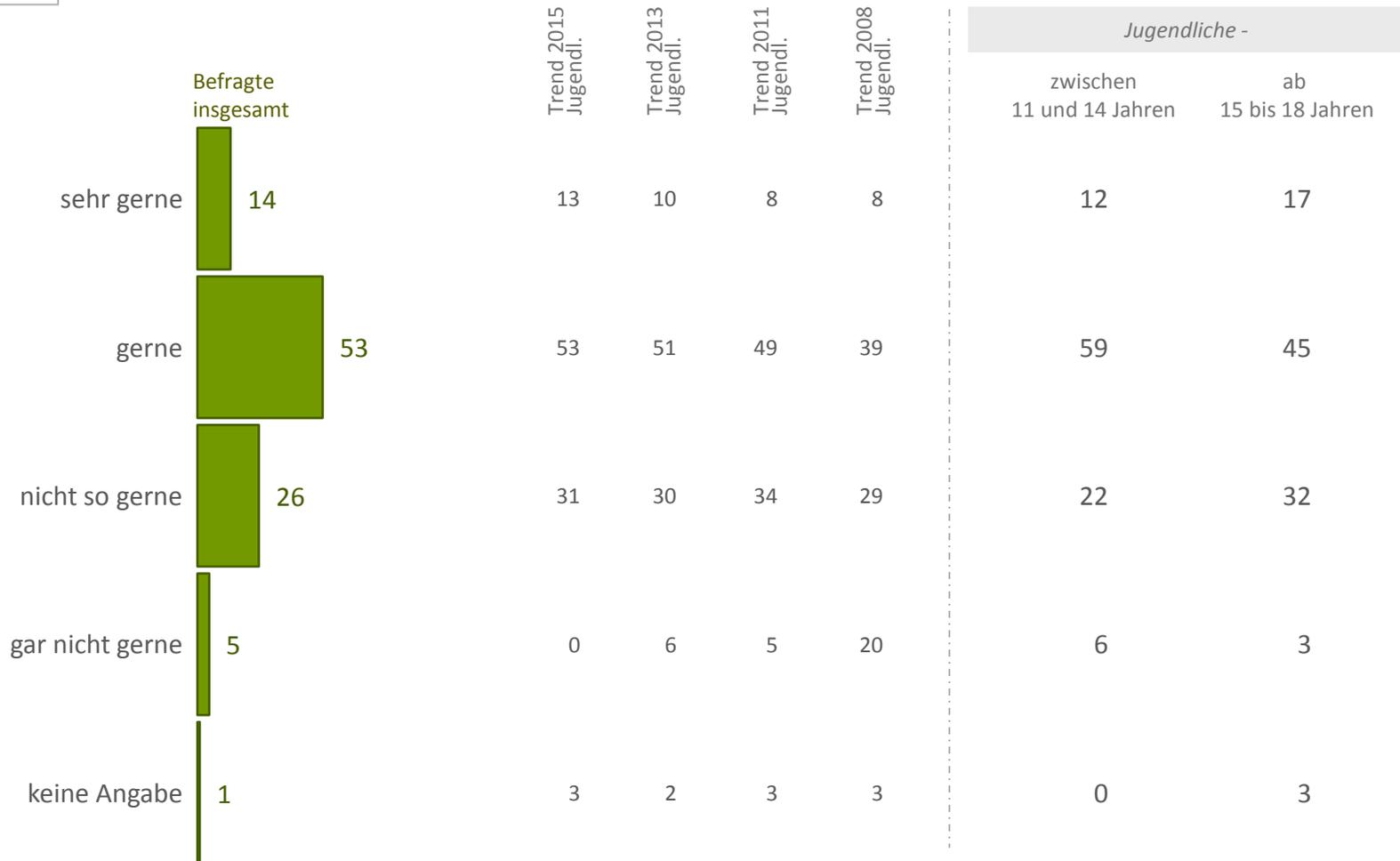
Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden (60%=100%)  
(Ergebnisse in Prozent)

# Interesse an Lernprogrammen

**i** Lernprogramme sind weiterhin nur bedingt attraktiv für Jugendliche!

Lernprogramme verwendet man -

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden, 60%=100%



Frage 36: So alles in allem: Wie gerne verwendest du Lernprogramme bzw. Lern-Apps?

Dokumentation der Umfrage ZR2323:

n=500 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 14. März bis 25. April 2017, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,47 Prozent

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden (60%=100%)  
(Ergebnisse in Prozent)