

# Medienverhalten der Jugendlichen aus dem Blickwinkel der Jugendlichen

**Projektleiter:** ppa. Dr. David Pfarrhofer  
**Studien-Nr.:** ZR2102

n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren

Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015

# Stichprobe und Methodik

## Aufgabenstellung:

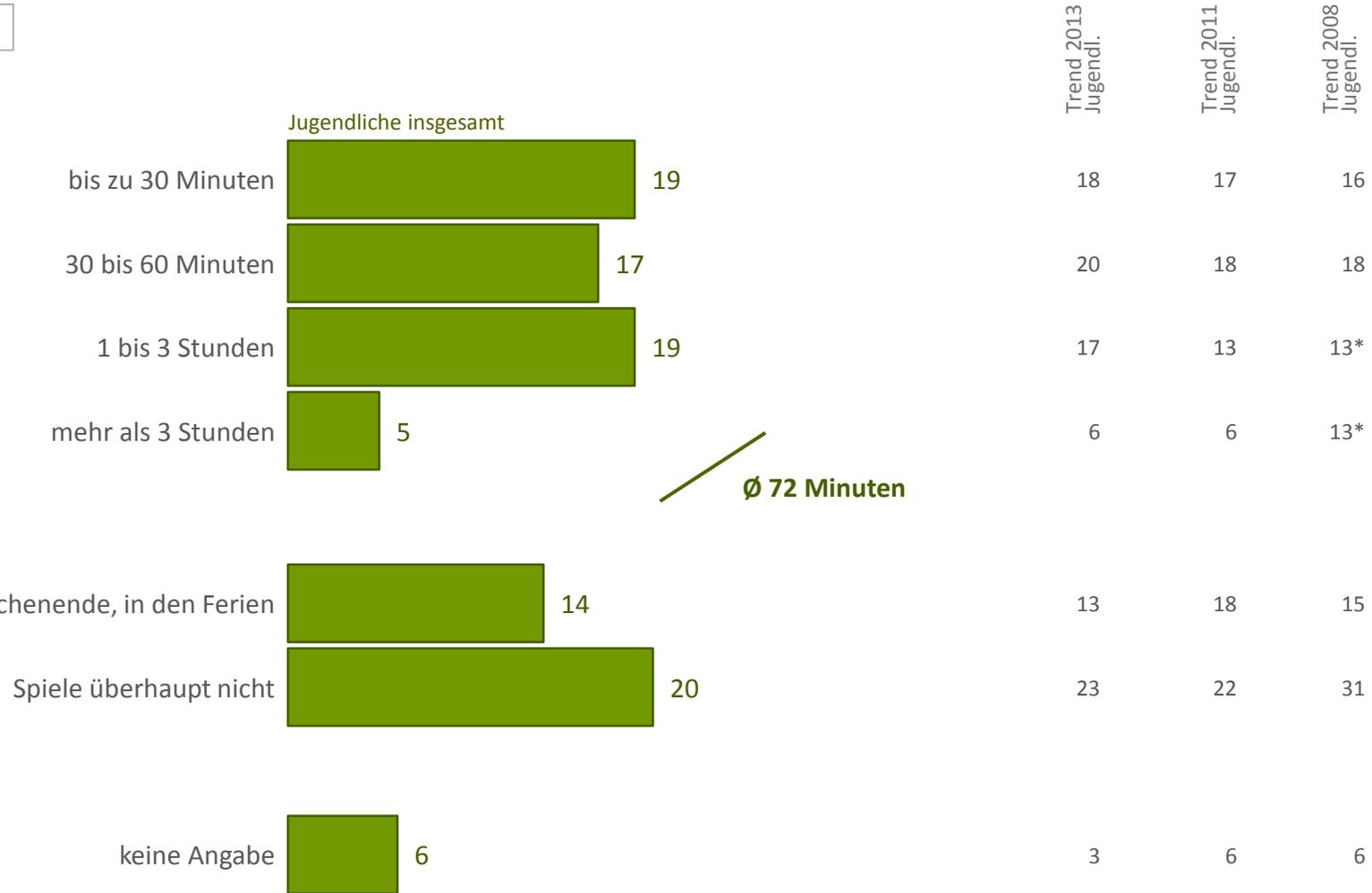
Zielsetzung des gegenständlichen Forschungsprojektes war die Auslotung der Medienkompetenz bei Jugendlichen im Trend. Als Zielgruppe der Erhebung wurden Jugendliche in Oberösterreich zwischen 11 und 18 Jahren definiert, berücksichtigt wurden weiters Eltern von Kindern im Alter zwischen 11 und 18 Jahren sowie PädagogInnen an HS, NMS 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 die Medienkompetenz 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=512, maximale statistische Schwankungsbreite bei n=512 +/- 4,42 Prozent
Befragungszeitraum:	12. März bis 30. April 2015

# Nutzungsdauer Computerspiele

**i** Kaum Änderungen bei der Nutzung von Computerspielen – etwa ein Viertel der Jugendlichen spielt mehr als eine Stunde pro Tag.

Am Tag spielt man -



Frage 30: Wie lange spielst du durchschnittlich Computer- oder Videospiele pro Tag?

Dokumentation der Umfrage ZR2102:

n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015, maximale statistische Schwankungsbreite n=512 +/- 4,42 Prozent

\* Trend: mehr als 60 Minuten

Basis: Jugendliche insgesamt  
(Ergebnisse in Prozent)

# Spielzeiten auf den Endgeräten

**Smartphone ist die Spielplattform Nummer 1!**

Es spielen auf den einzelnen Geräten -



Frage 31: Wie oft spielst du auf den einzelnen Geräten Spiele?

Dokumentation der Umfrage ZR2102:  
 n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;  
 Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015, maximale statistische Schwankungsbreite n=512 +/- 4,42 Prozent

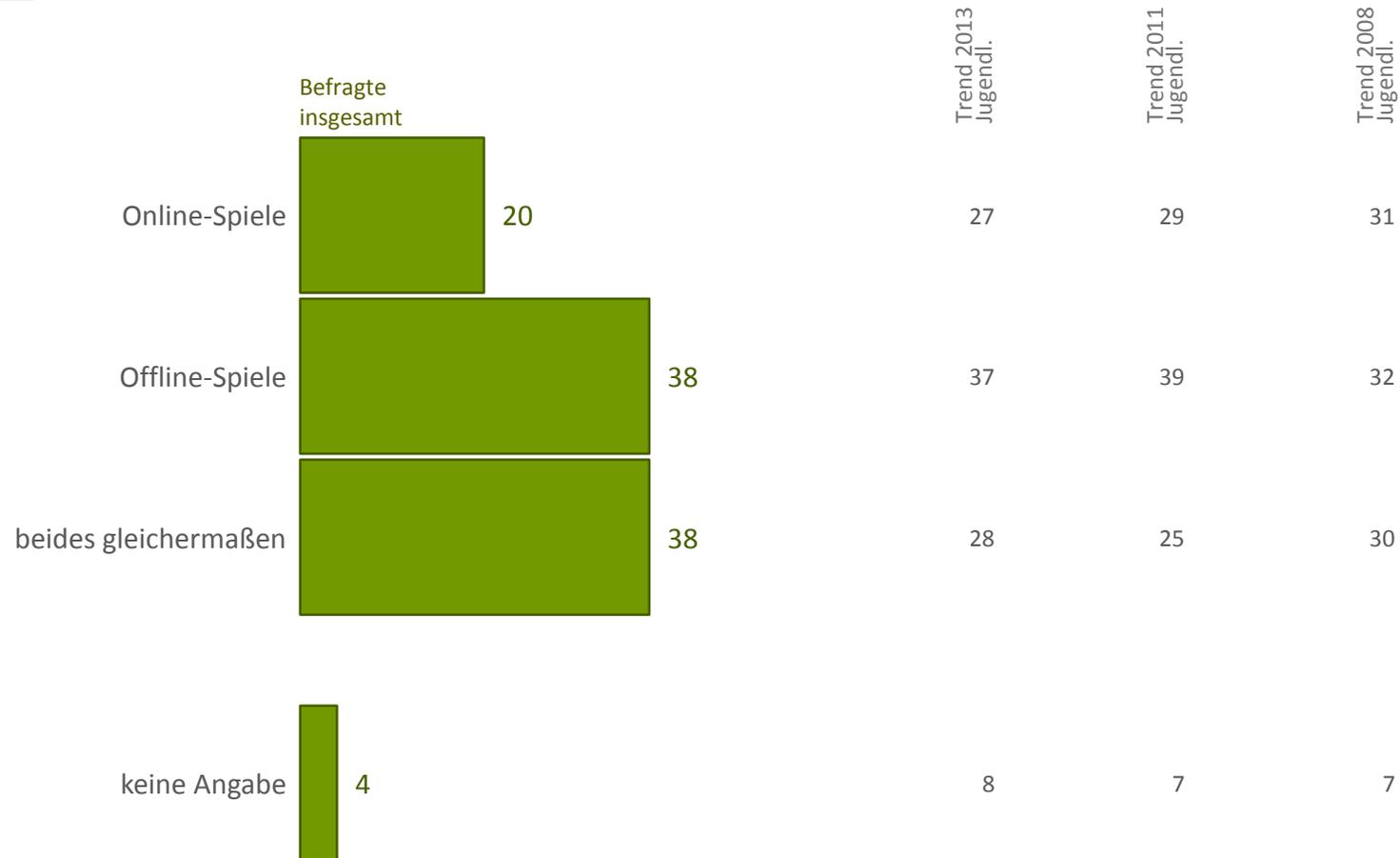
Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen  
 (Ergebnisse in Prozent)

# Online- vs. Offline-Spiele

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

Man spielt -

Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen, 74%=100%



Frage 32: Spielst du hauptsächlich Online- oder Offline-Spiele?

Dokumentation der Umfrage ZR2102:

n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015, maximale statistische Schwankungsbreite n=512 +/- 4,42 Prozent

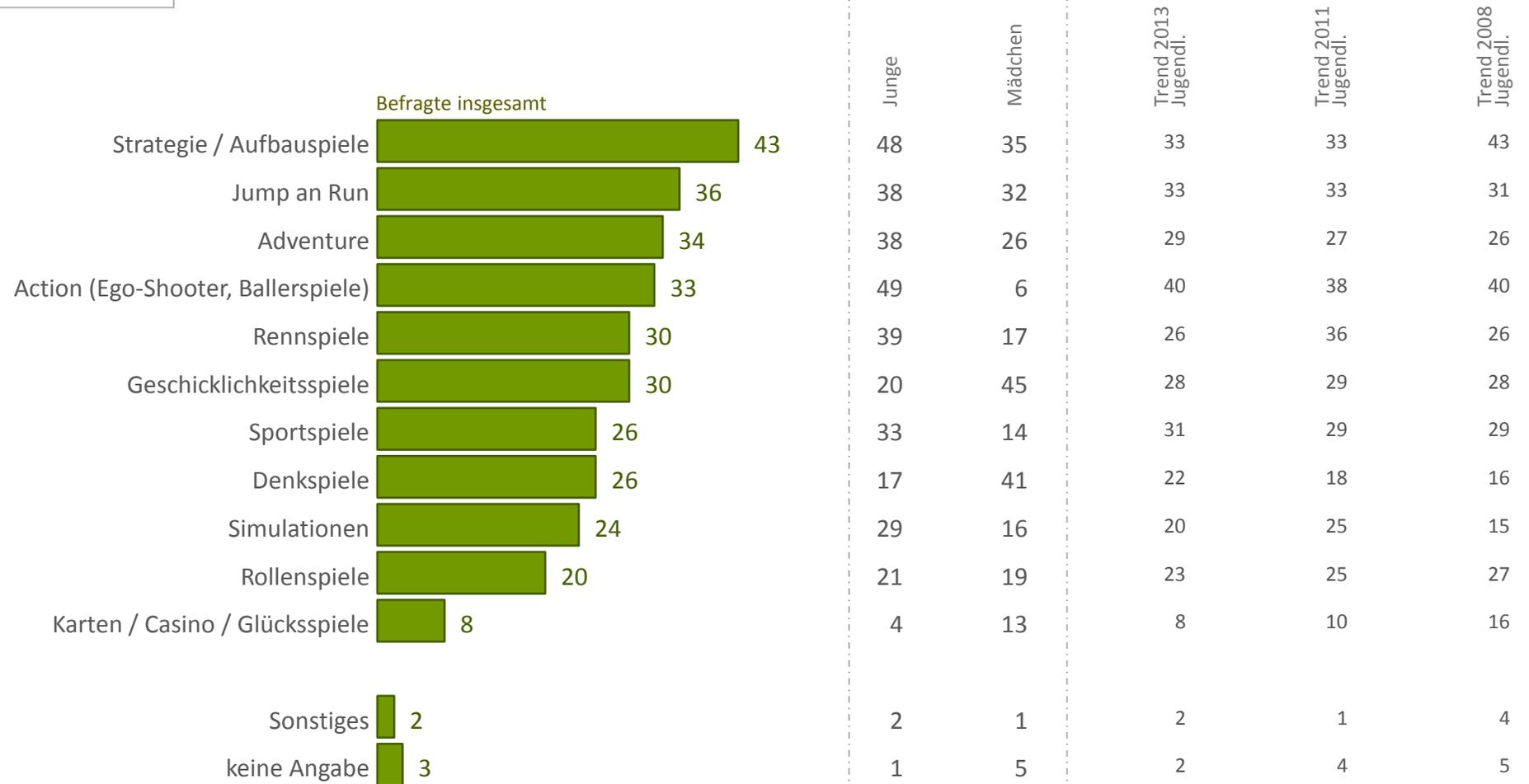
Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen  
(Ergebnisse in Prozent)

# Nutzung verschiedener Spiele

**i** Strategiespiele haben an Bedeutung gewonnen, Action-Spiele hingegen etwas verloren; Mädchen spielen anders als Burschen – Geschicklichkeit und Denkspiele begeistern die jungen Oberösterreicherinnen!

Man spielt am liebsten -

Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen, 74%=100%



Frage 33: Welche Art von Computerspielen gefallen dir am besten?

Dokumentation der Umfrage ZR2102:

n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

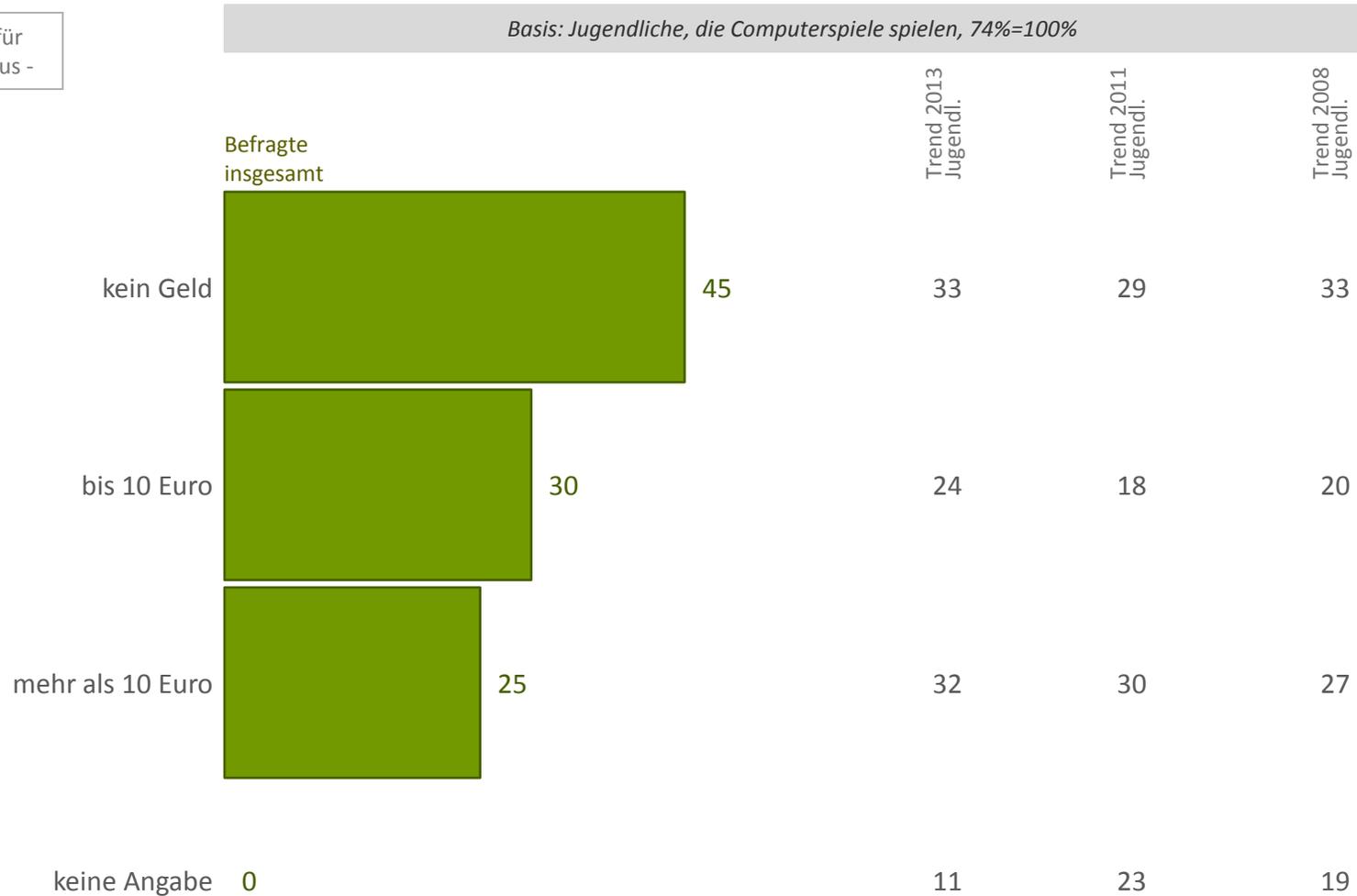
Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015, maximale statistische Schwankungsbreite n=512 +/- 4,42 Prozent

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

# Monatliche Ausgaben für Computer- und Videospiele

**i** Bei den Ausgaben für Spiele ist man vorsichtiger als zuletzt.

Man gibt in etwa pro Monat für Computer- und Videospiele aus -



Frage 34: Wie viel Geld gibst du ungefähr pro Monat für Computer- oder Videospiele aus?

Dokumentation der Umfrage ZR2102:

n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

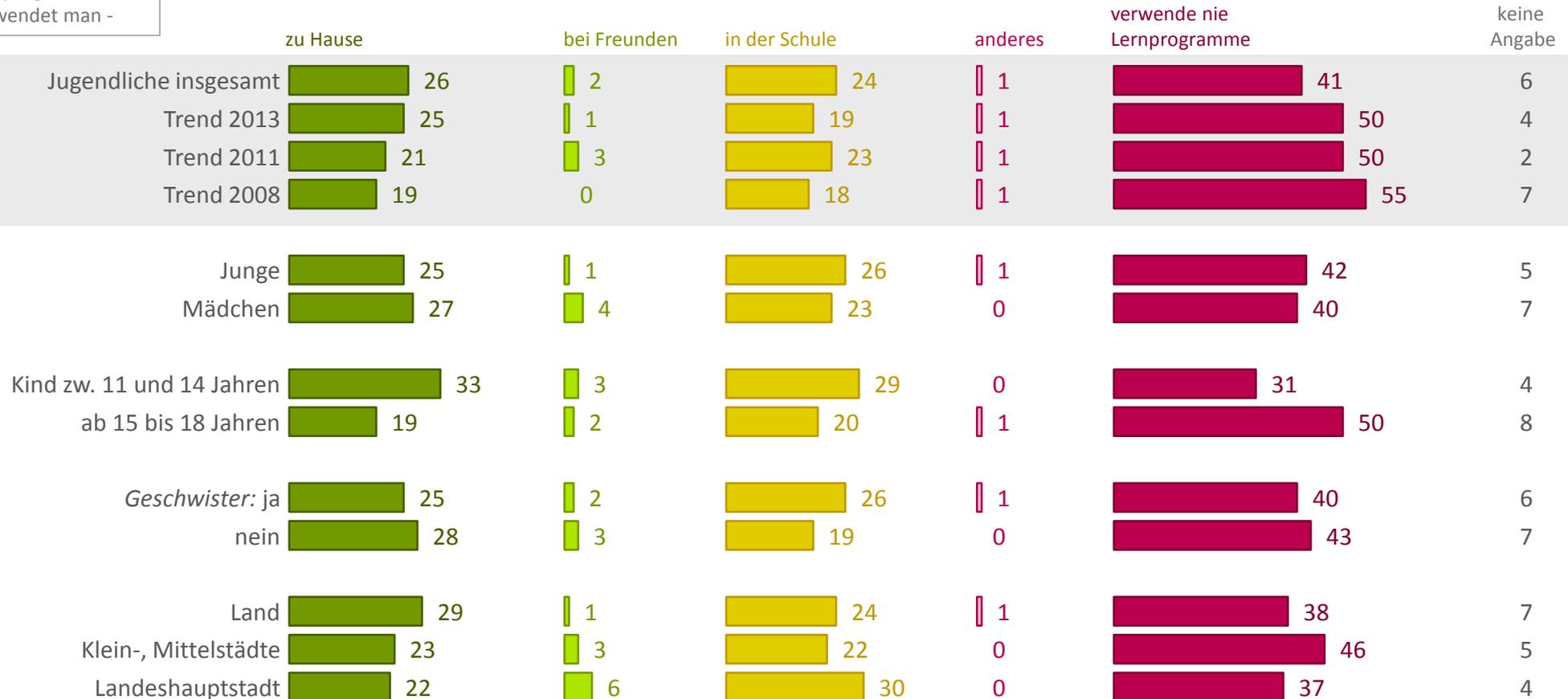
Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015, maximale statistische Schwankungsbreite n=512 +/- 4,42 Prozent

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

# Nutzung von Lernprogrammen

ⓘ Auch Lernprogramme gewinnen an Bedeutung – und werden zu Hause und in der Schule eingesetzt.

Lernprogramme verwendet man -



Frage 35: Kommen wir zu Lernprogrammen: Wo verwendest du überwiegend Lernprogramme?

Dokumentation der Umfrage ZR2102:

n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015, maximale statistische Schwankungsbreite n=512 +/- 4,42 Prozent

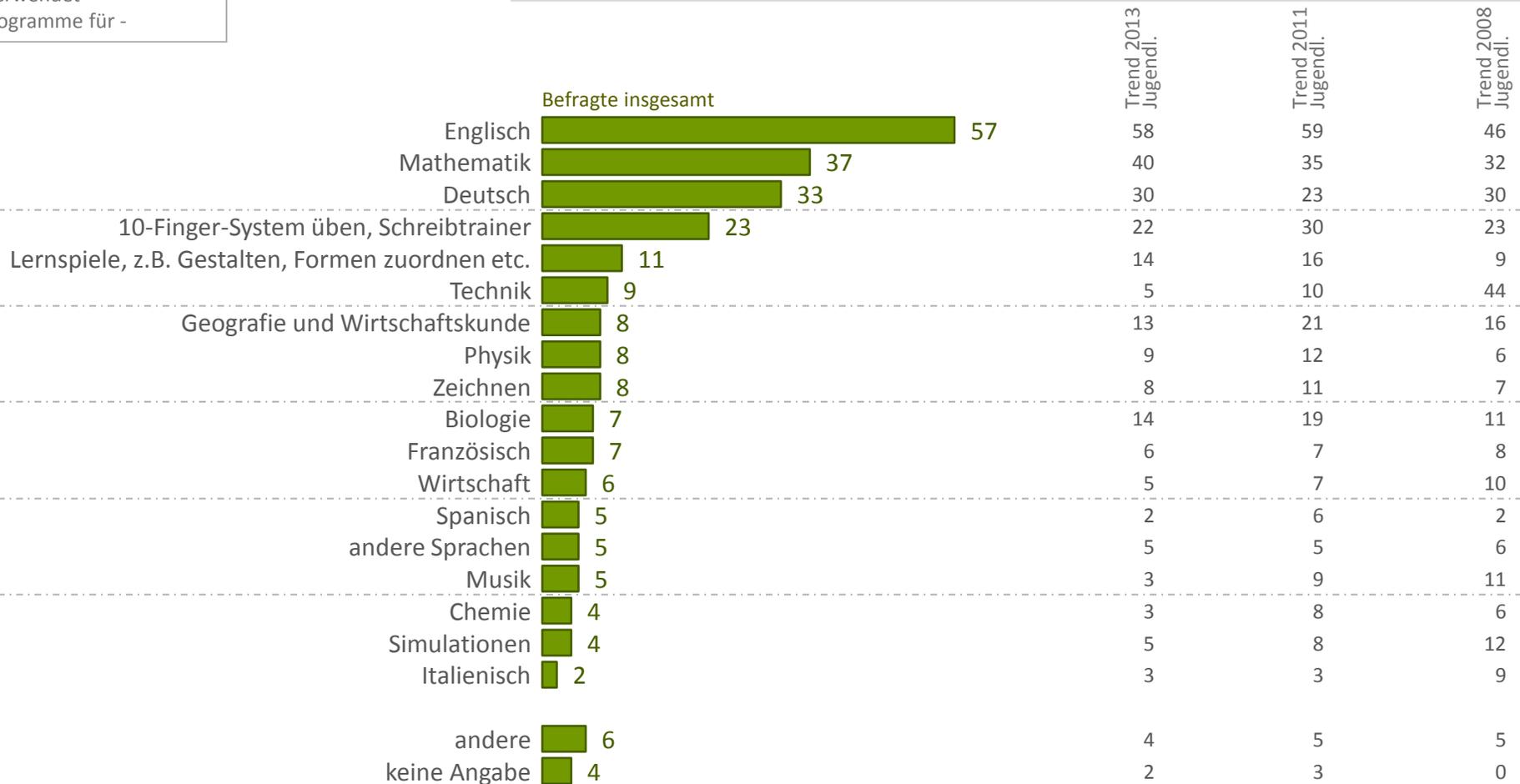
Basis: Jugendliche insgesamt  
(Ergebnisse in Prozent)

# TOP-Themen unter den Lernprogrammen

**i** Englisch, Mathematik und Deutsch sind die wichtigsten Lernprogramm-Inhalte.

Man verwendet Lernprogramme für -

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden, 53%=100%



Frage 36: Aus welchen Bereichen verwendest du Lernprogramme? Auf dieser Liste siehst du verschiedene Bereiche - bitte nenne mir jene Bereiche, für die du Lernprogramme verwendest.

Dokumentation der Umfrage ZR2102:

n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015, maximale statistische Schwankungsbreite n=512 +/- 4,42 Prozent

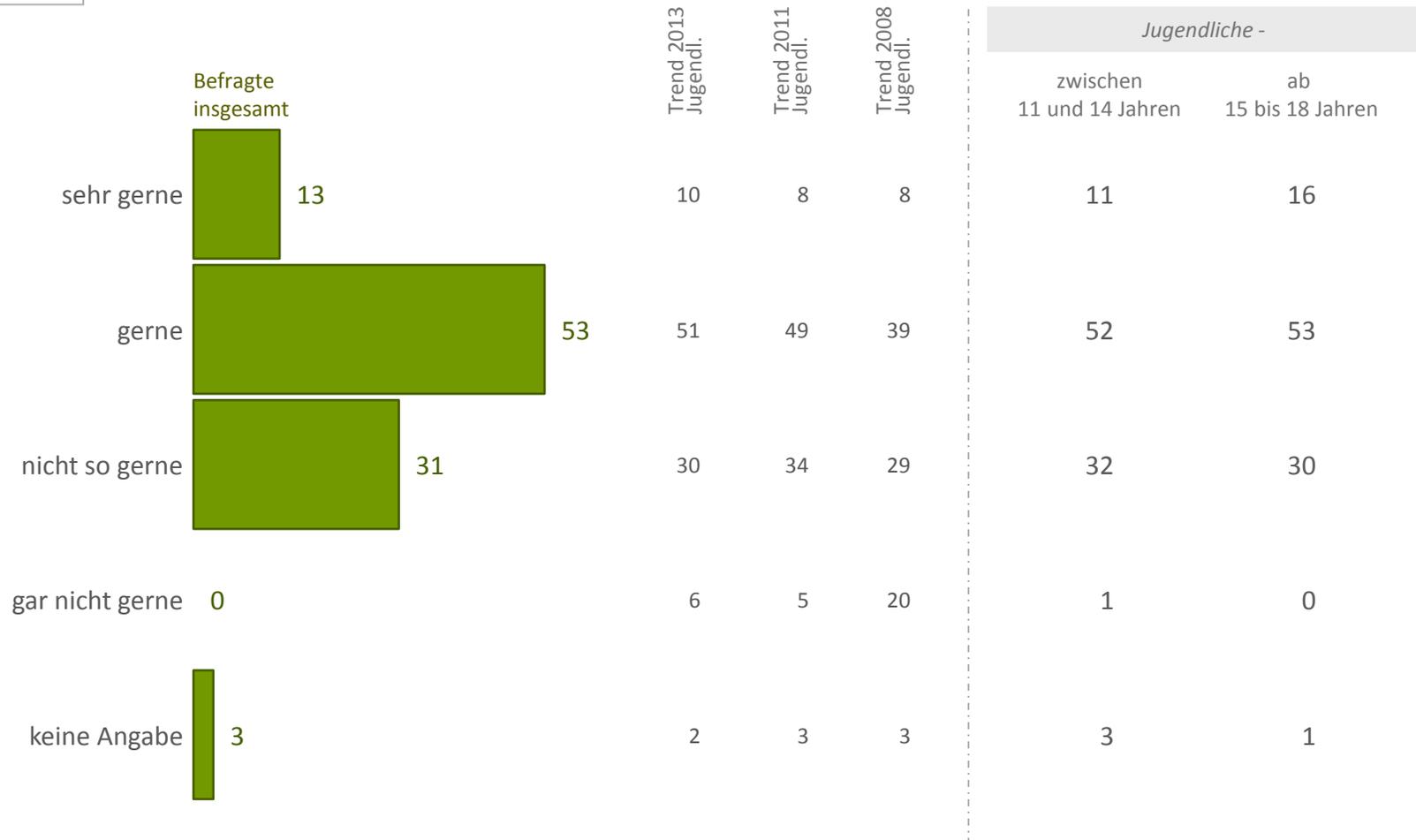
Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden  
(Ergebnisse in Prozent)

# Interesse an Lernprogramme

**i** Trotz gesteigener Nutzung tut sich bei der Begeisterung wenig – Lernprogramme sind nur bedingt attraktiv!

Lernprogramme verwendet man -

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden, 53%=100%



Frage 37: So alles in allem: Wie gerne verwendest du Lernprogramme?

Dokumentation der Umfrage ZR2102:

n=512 Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;

Erhebungszeitraum: 12. März bis 30. April 2015, maximale statistische Schwankungsbreite n=512 +/- 4,42 Prozent

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden  
(Ergebnisse in Prozent)