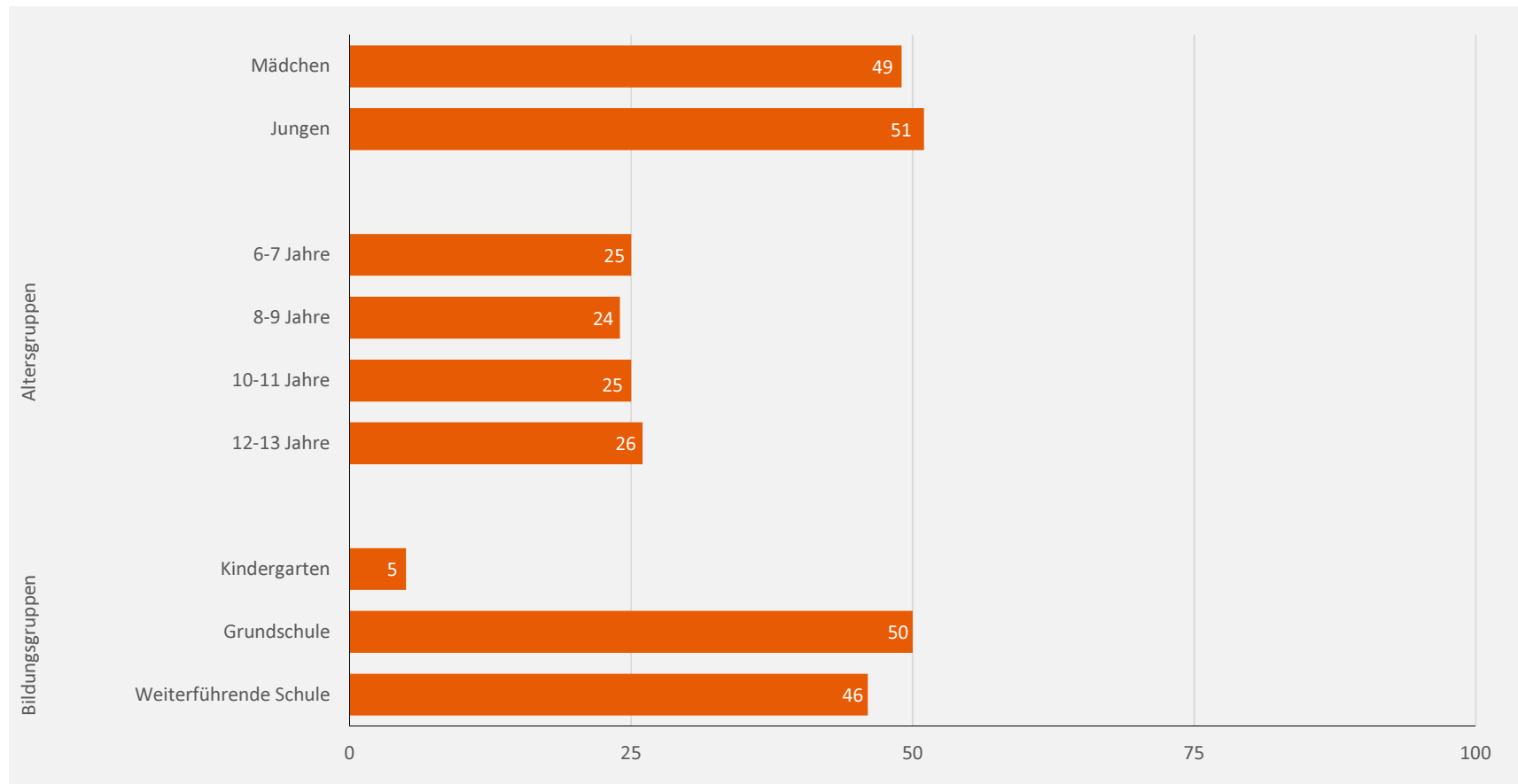


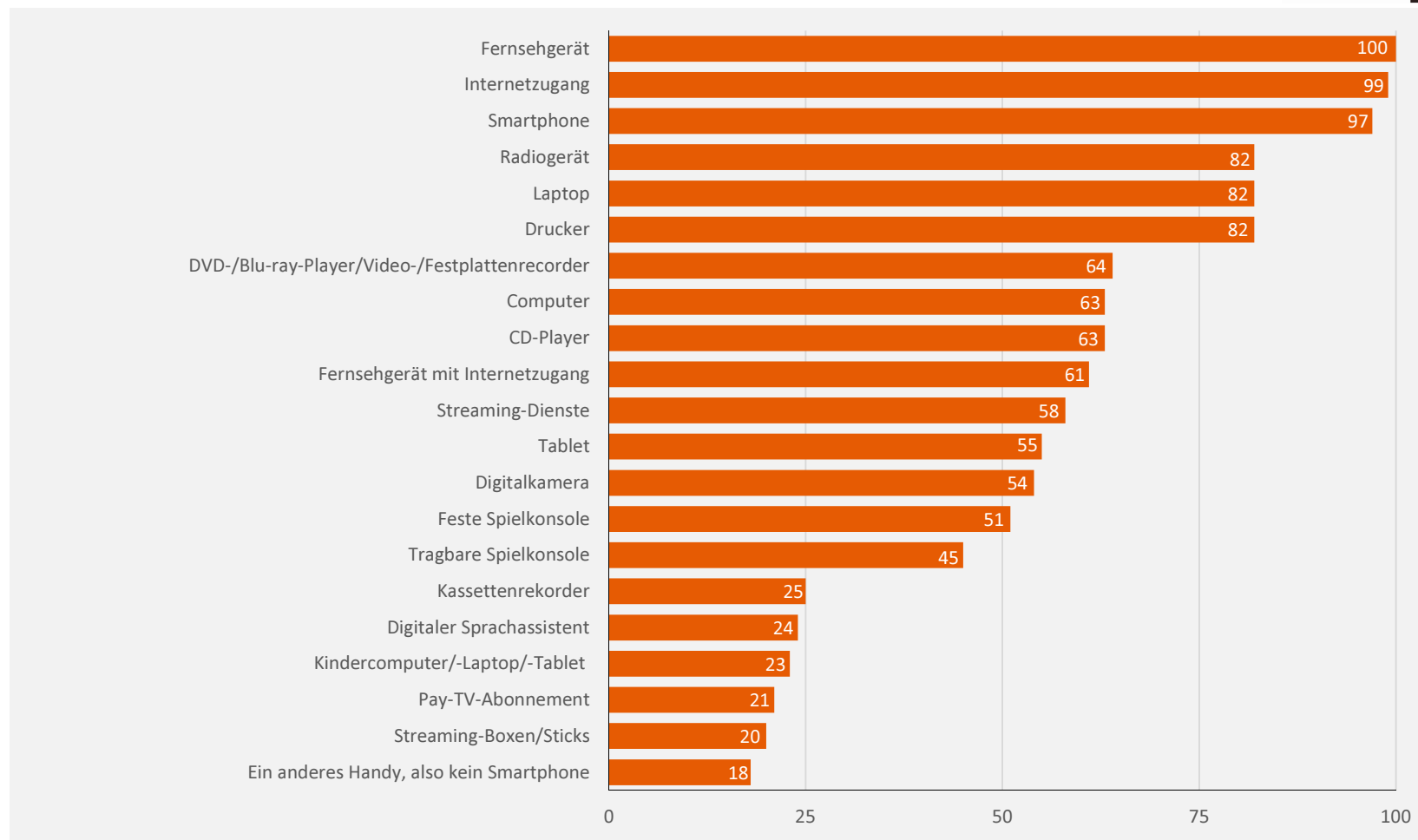
KIM 2022: Soziodemografie der befragten Kinder



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Medienausstattung im Haushalt 2022

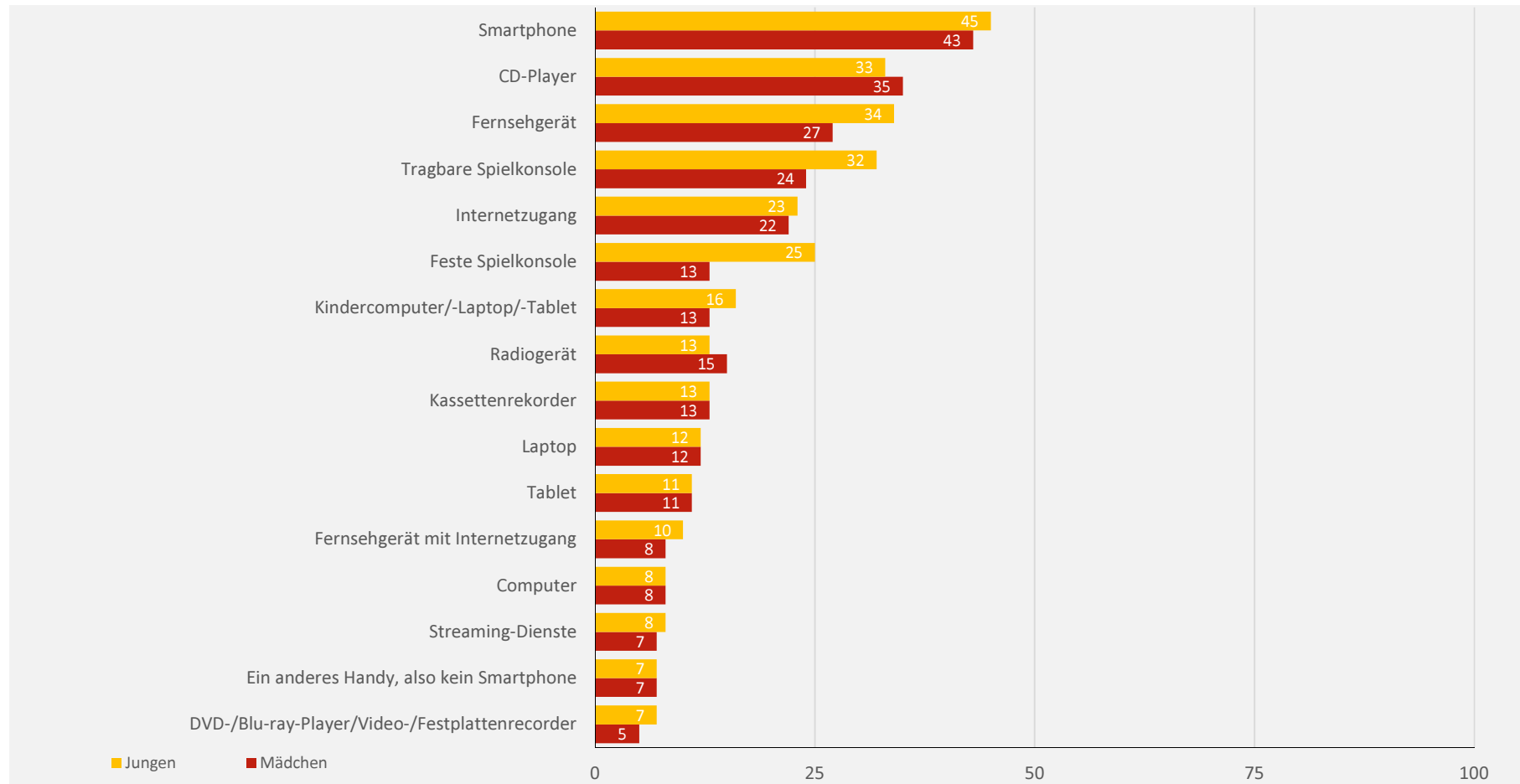
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

Gerätebesitz der Kinder 2022

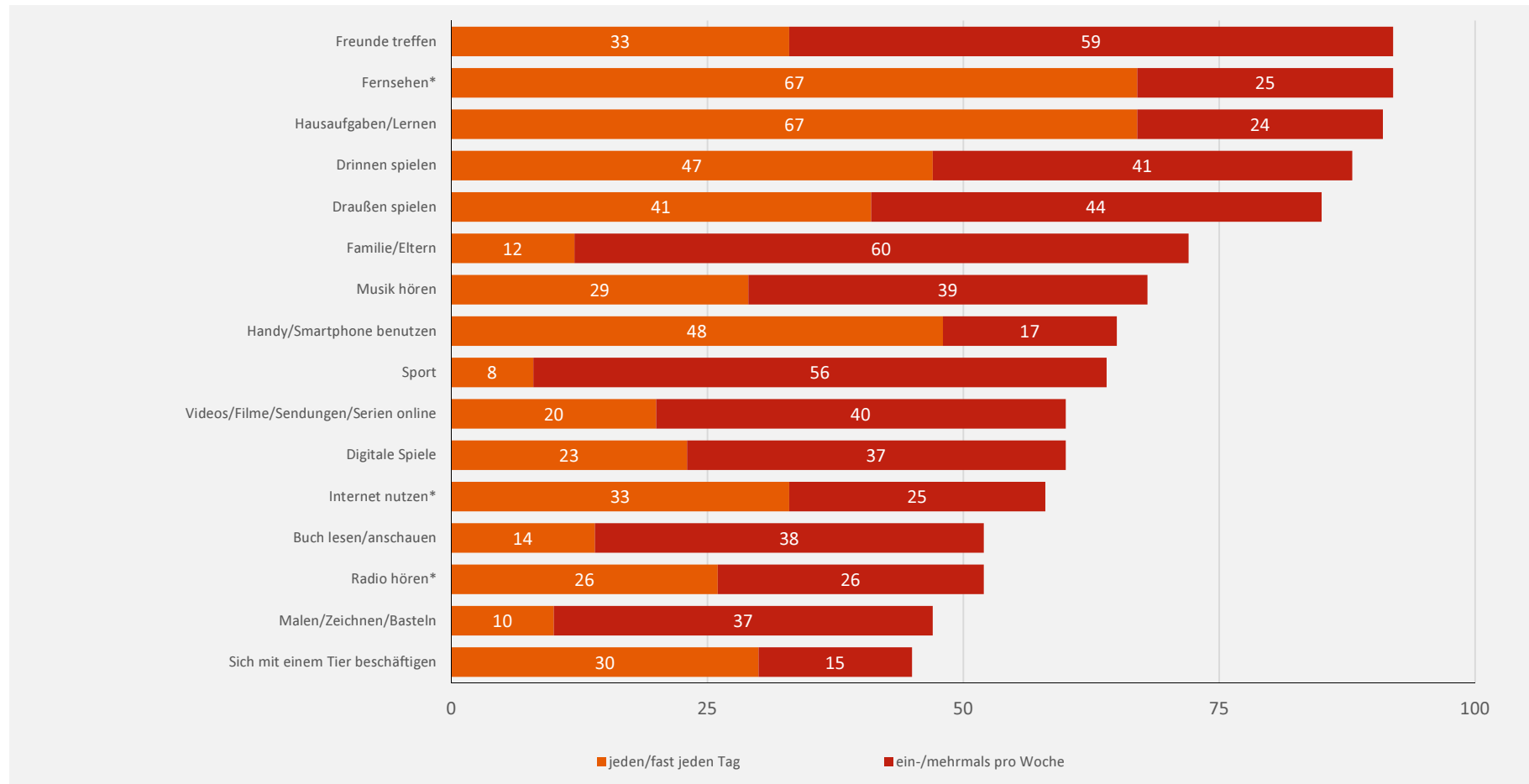
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

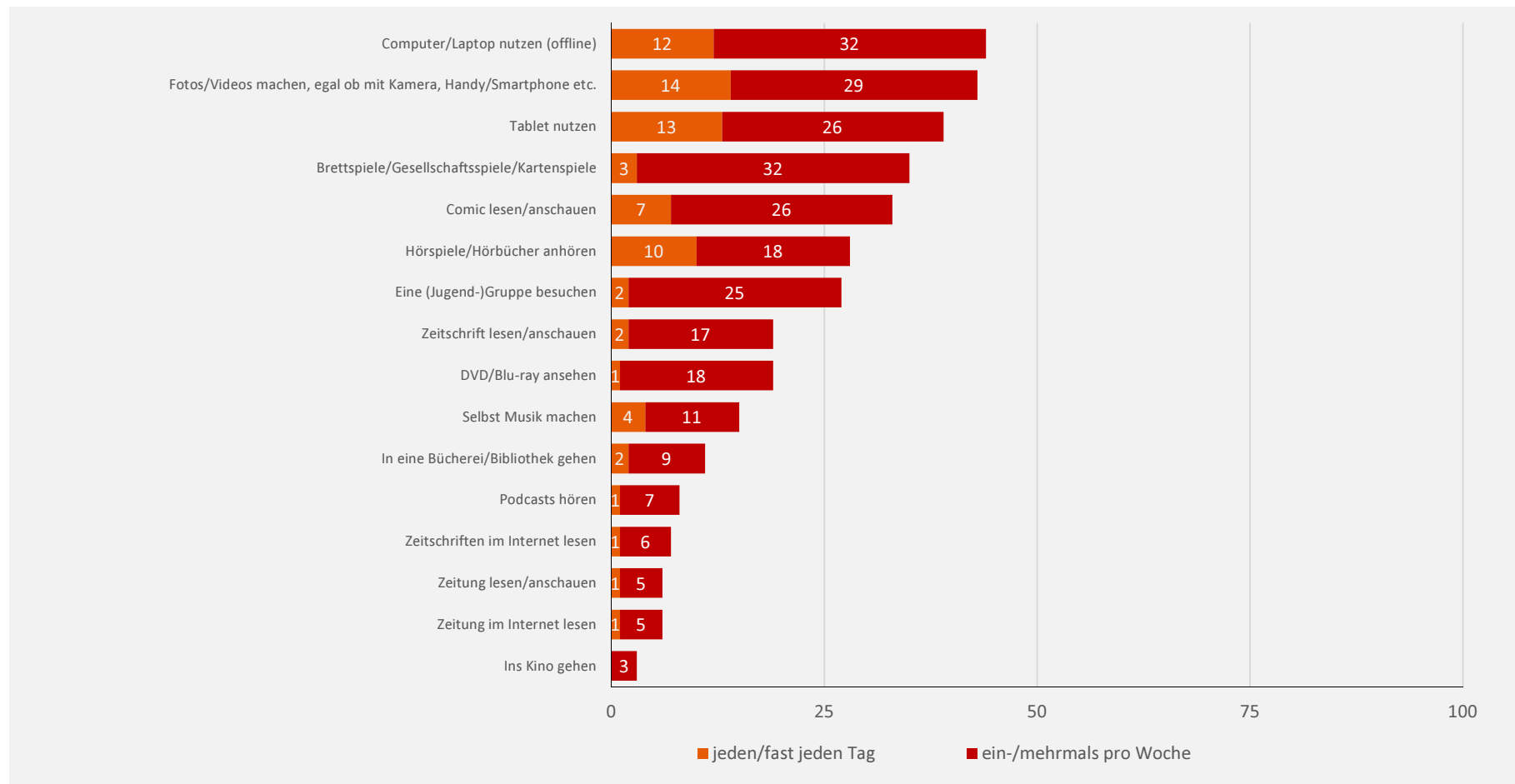
Freizeitaktivitäten 2022 (Teil 1)

- mind. ein-/mehrmals pro Woche -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.219

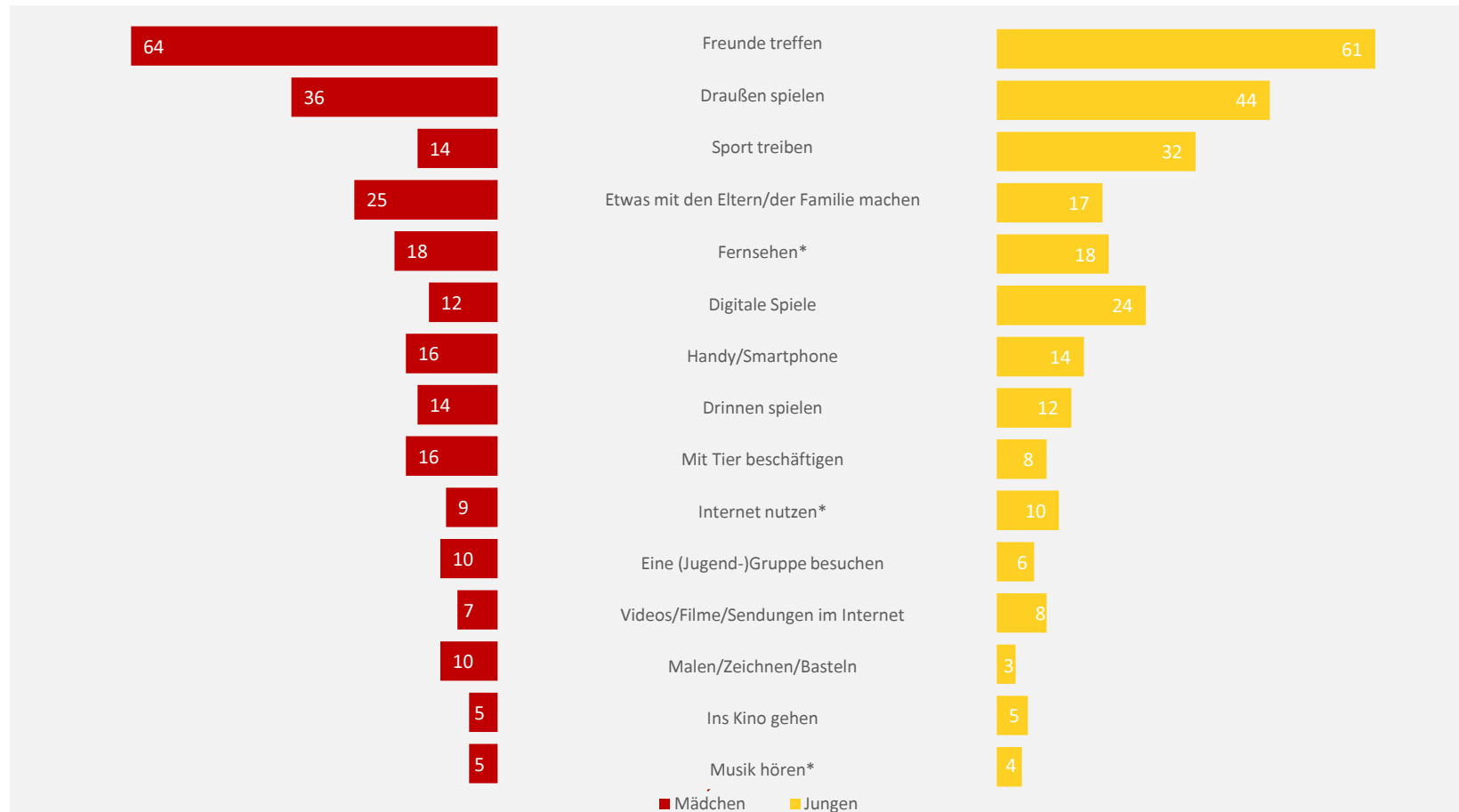
Freizeitaktivitäten 2022 (Teil 2) - mind. ein-/mehrmals pro Woche -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

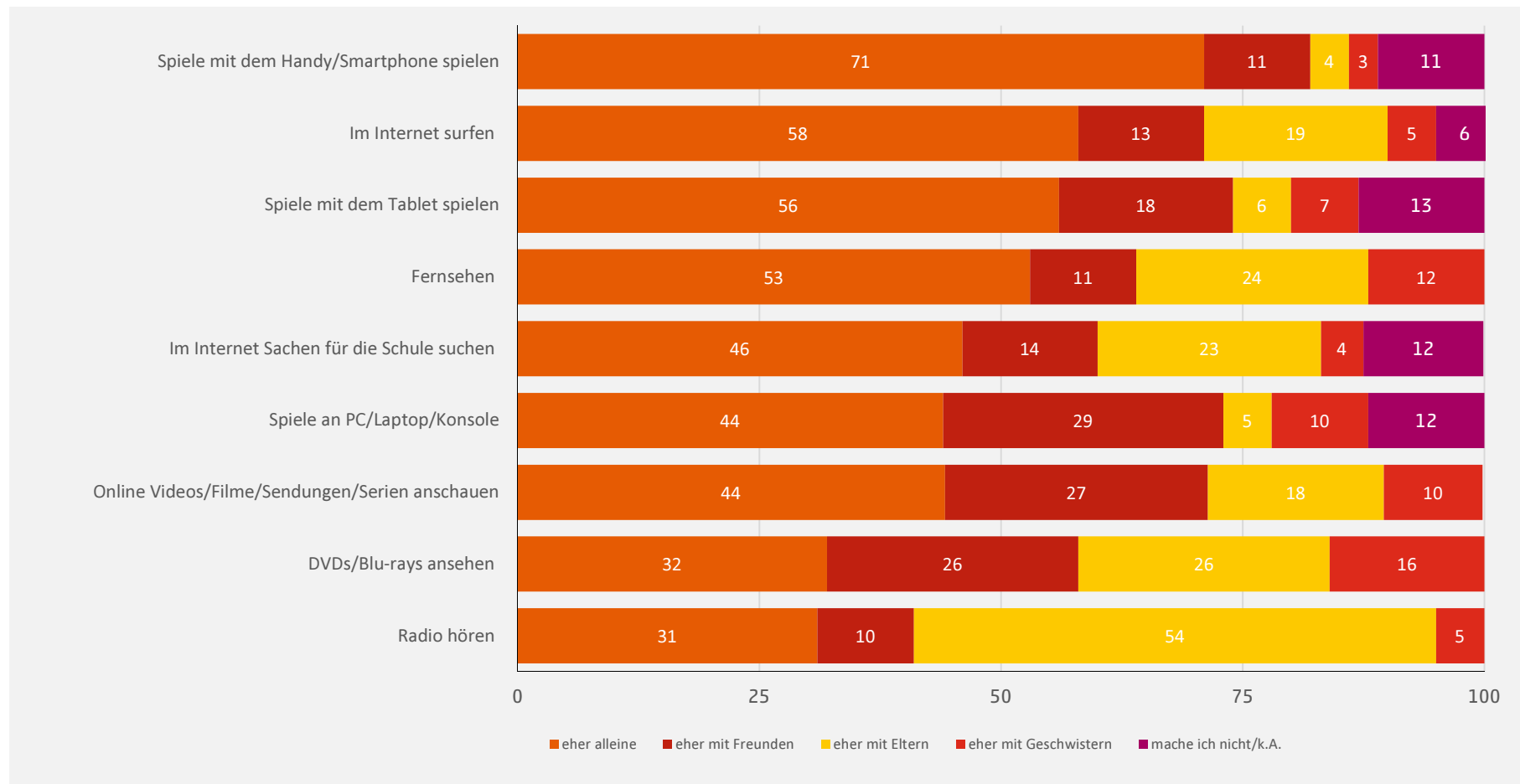
Liebste Freizeitaktivitäten 2022

- bis zu drei Nennungen -



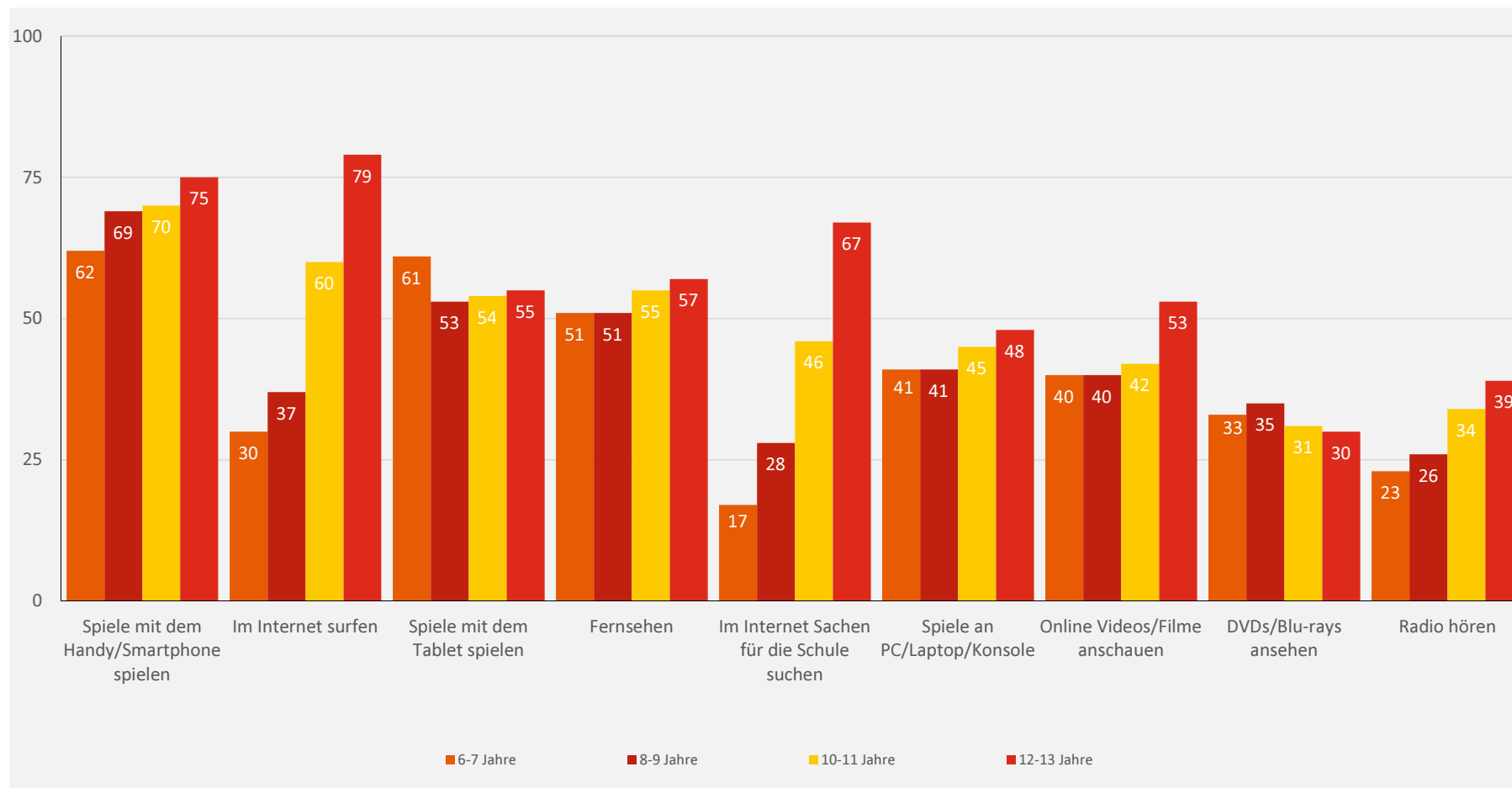
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.219

Mediennutzung 2022: Mache ich eher mit...



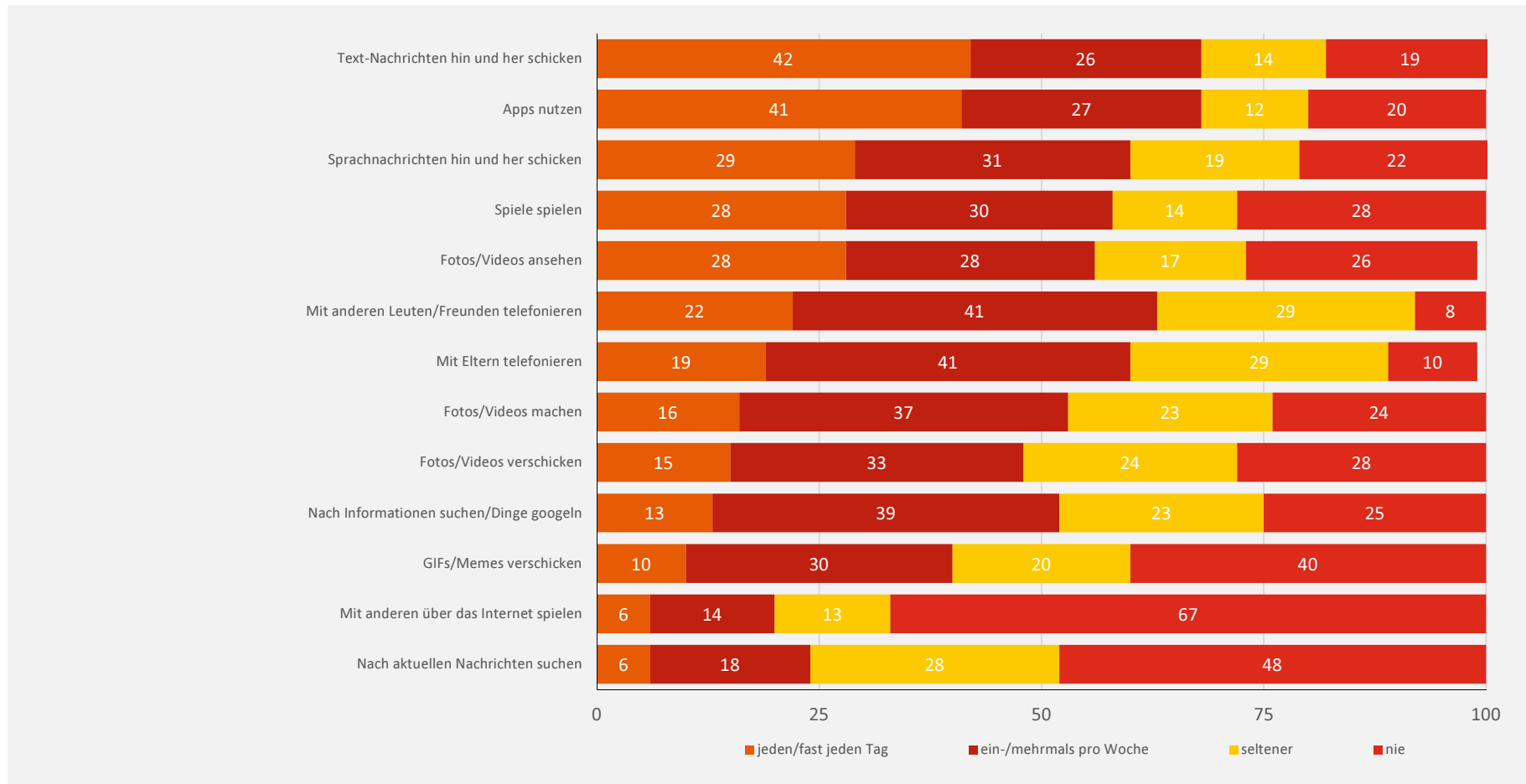
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Mediennutzung 2022: Mache ich eher alleine...



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

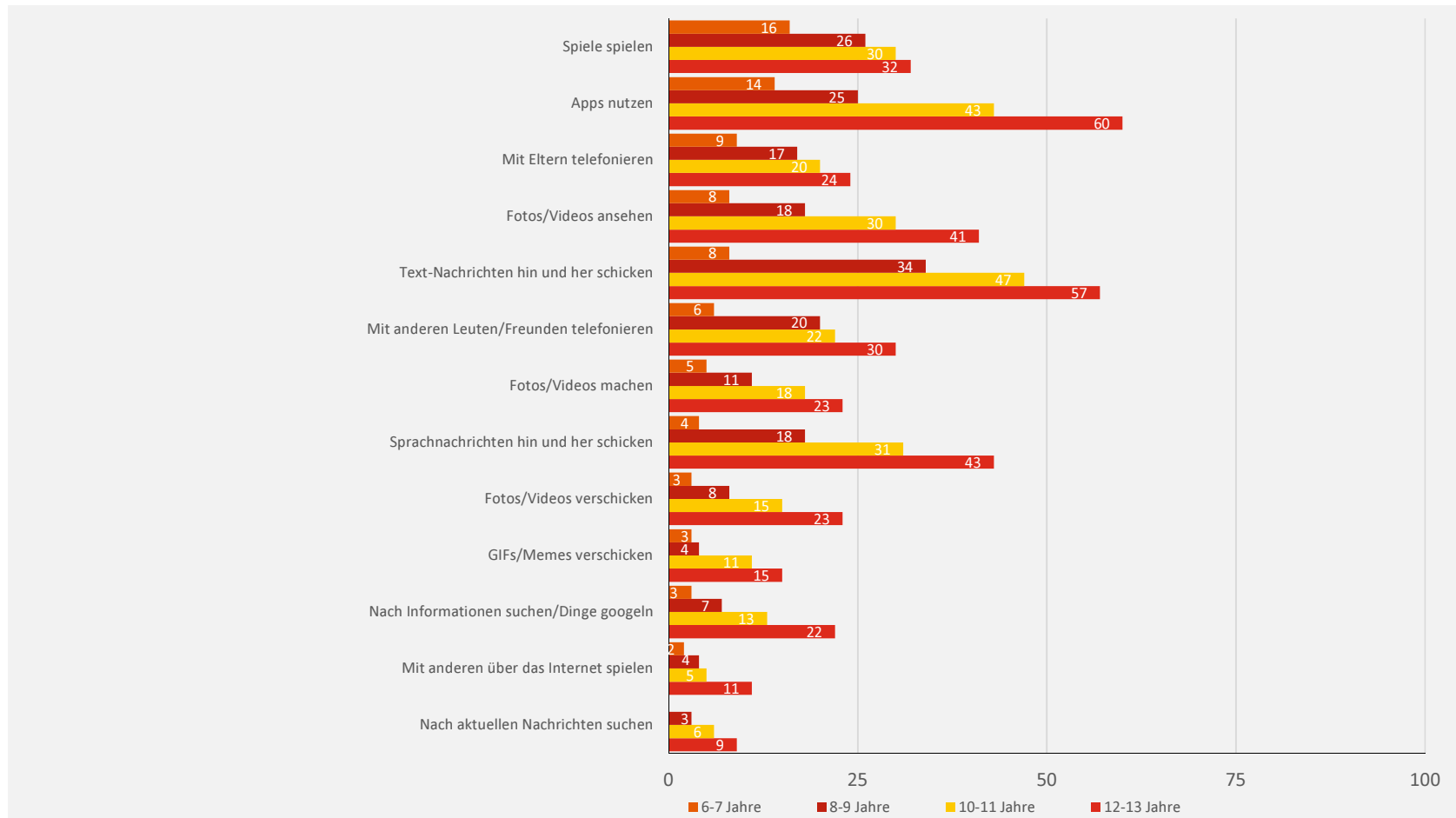
Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die Handy/Smartphone nutzen, n=888

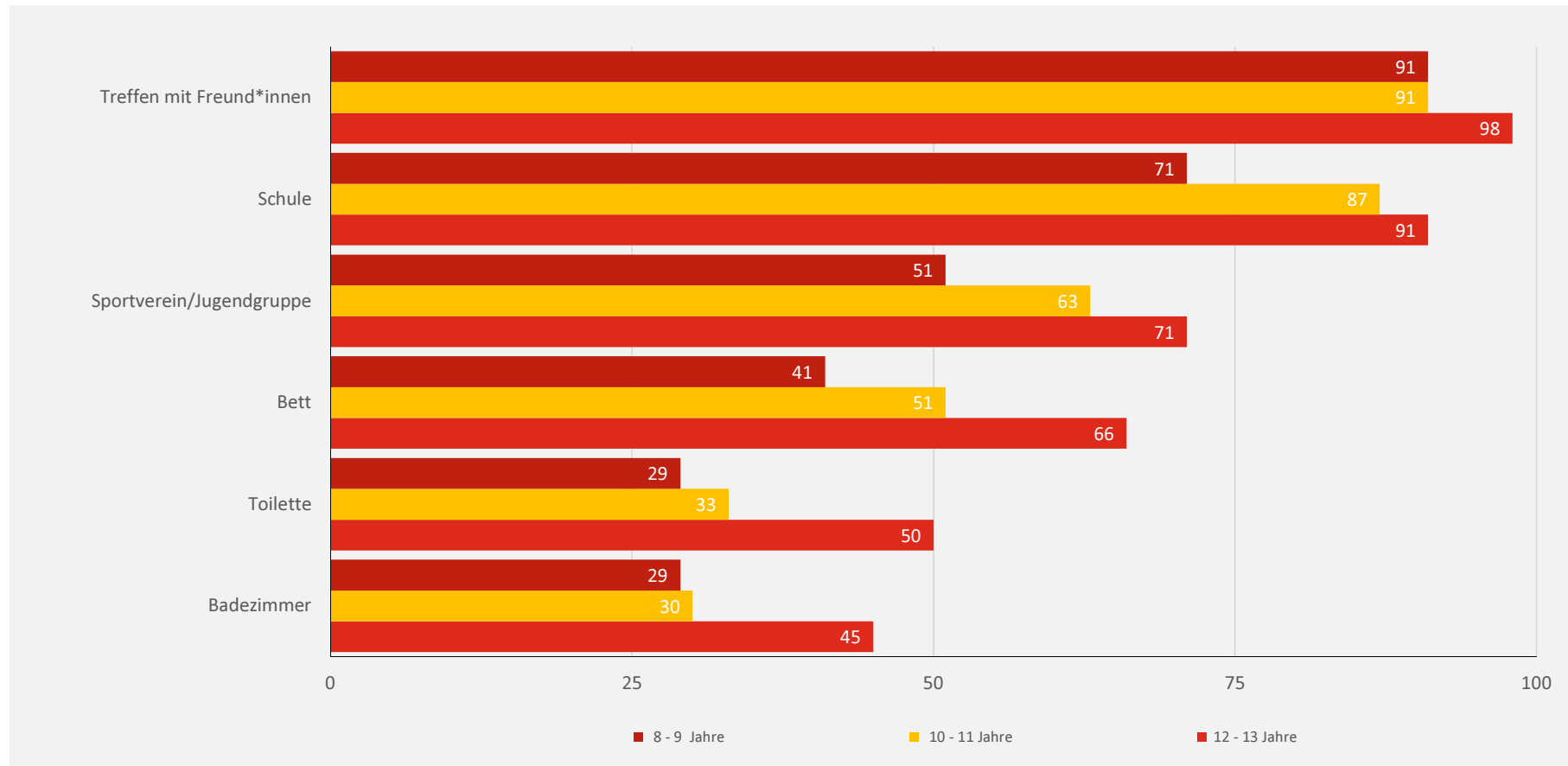
Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen 2022

- jeden/fast jeden Tag -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die Handy/Smartphone nutzen, n=888

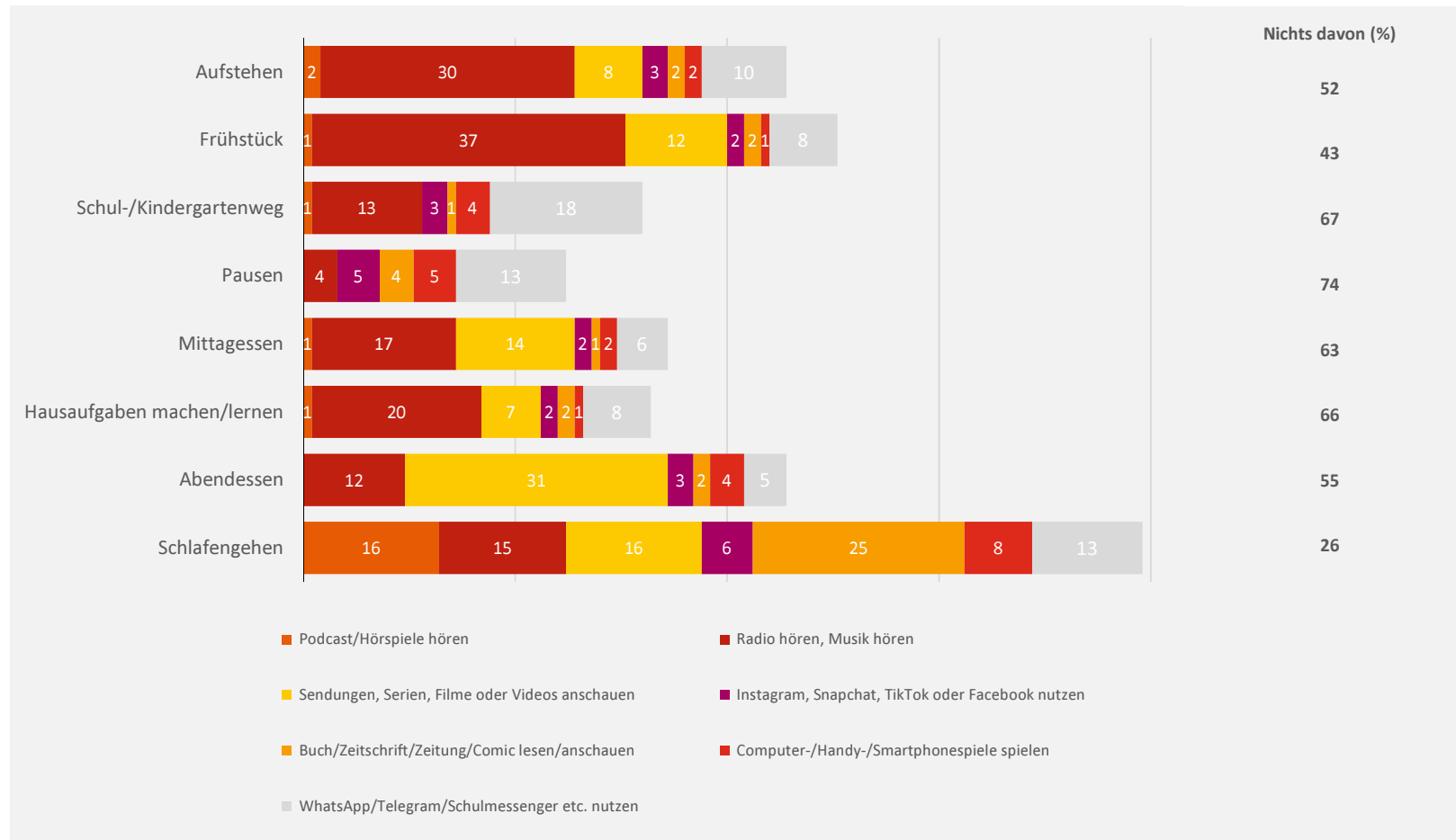
Wohin wird das Handy/Smartphone mitgenommen?*



Quelle: KIM 2022, *Aufgrund der geringen Fallzahl der 6-7-Jährigen, die ein eigenes Mobiltelefon besitzen (n=41) werden die Ergebnisse dieser Altersgruppe hier nicht ausgewiesen. Angaben in Prozent, Basis: Kinder mit eigenem Handy/Smartphone, n=673

Nutzung von Medien im Tagesverlauf 2022

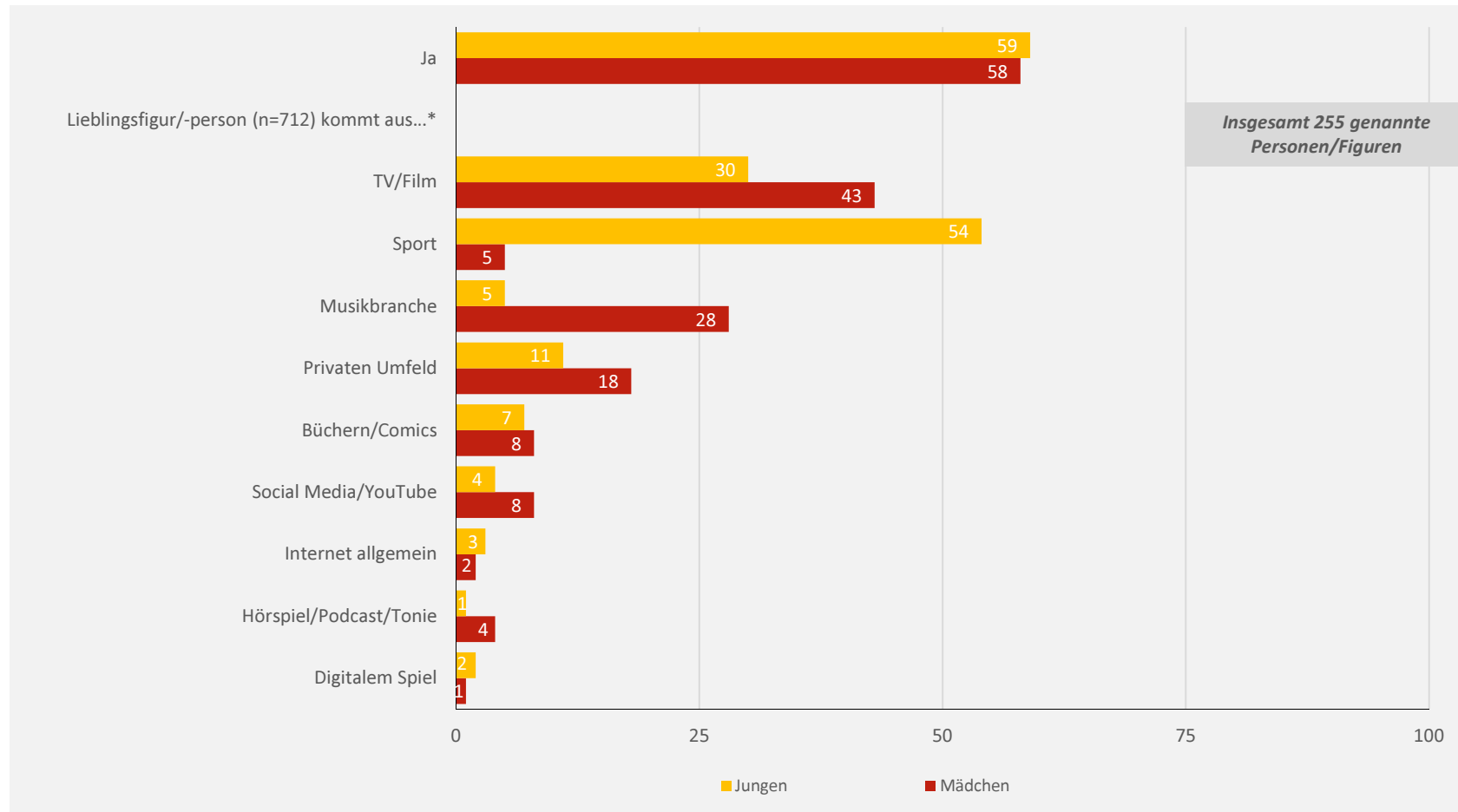
„Was machst du beim/bei...“



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Mehrfachnennungen möglich; Basis: alle Kinder, n=1.219

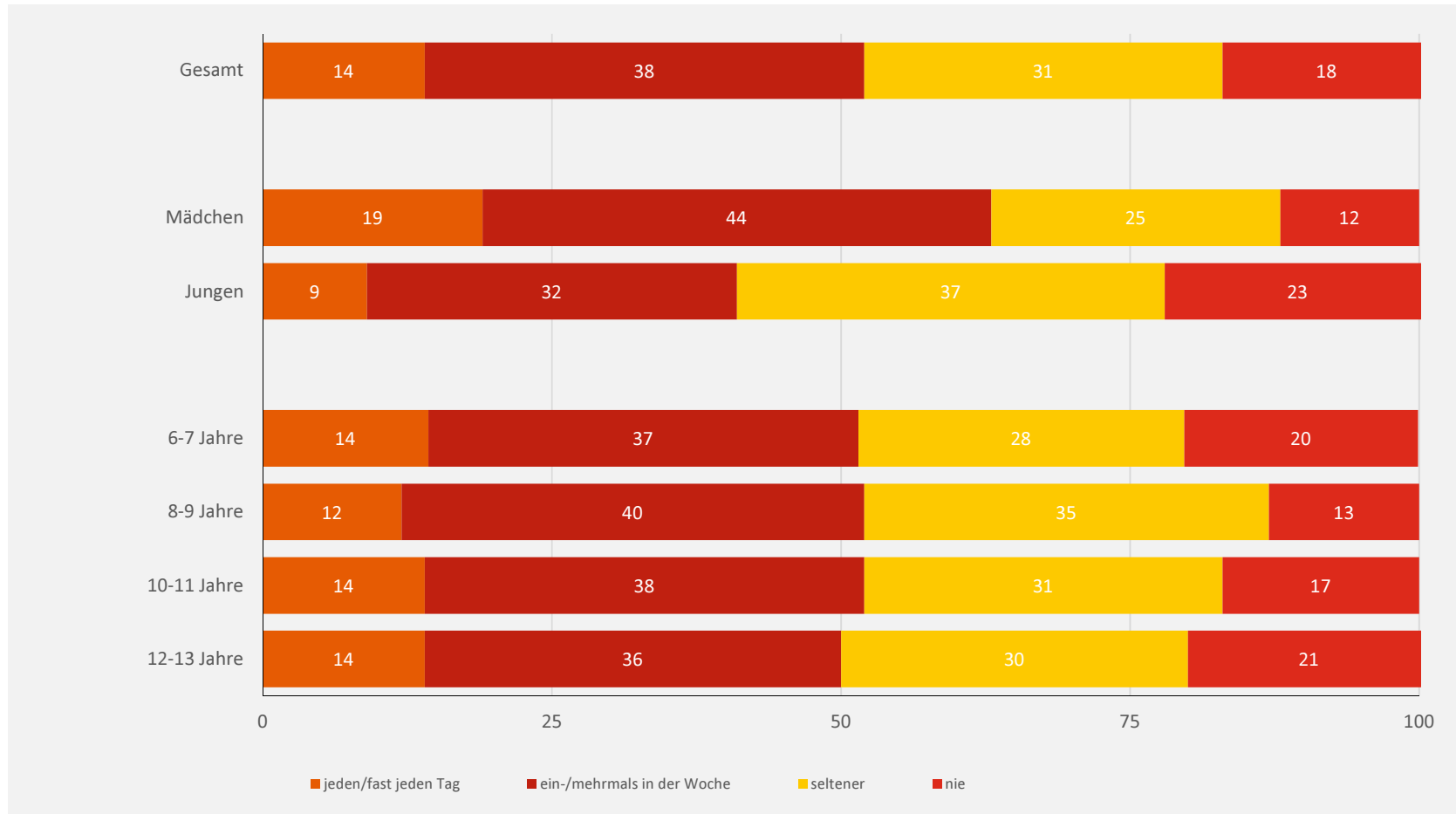
Vorbilder und Idole 2022

- „Gibt es eine Lieblingsperson/-figur, für die Du besonders schwärmst?“ -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, *Mehrfachnennungen möglich, Basis: alle Kinder, n=1.219

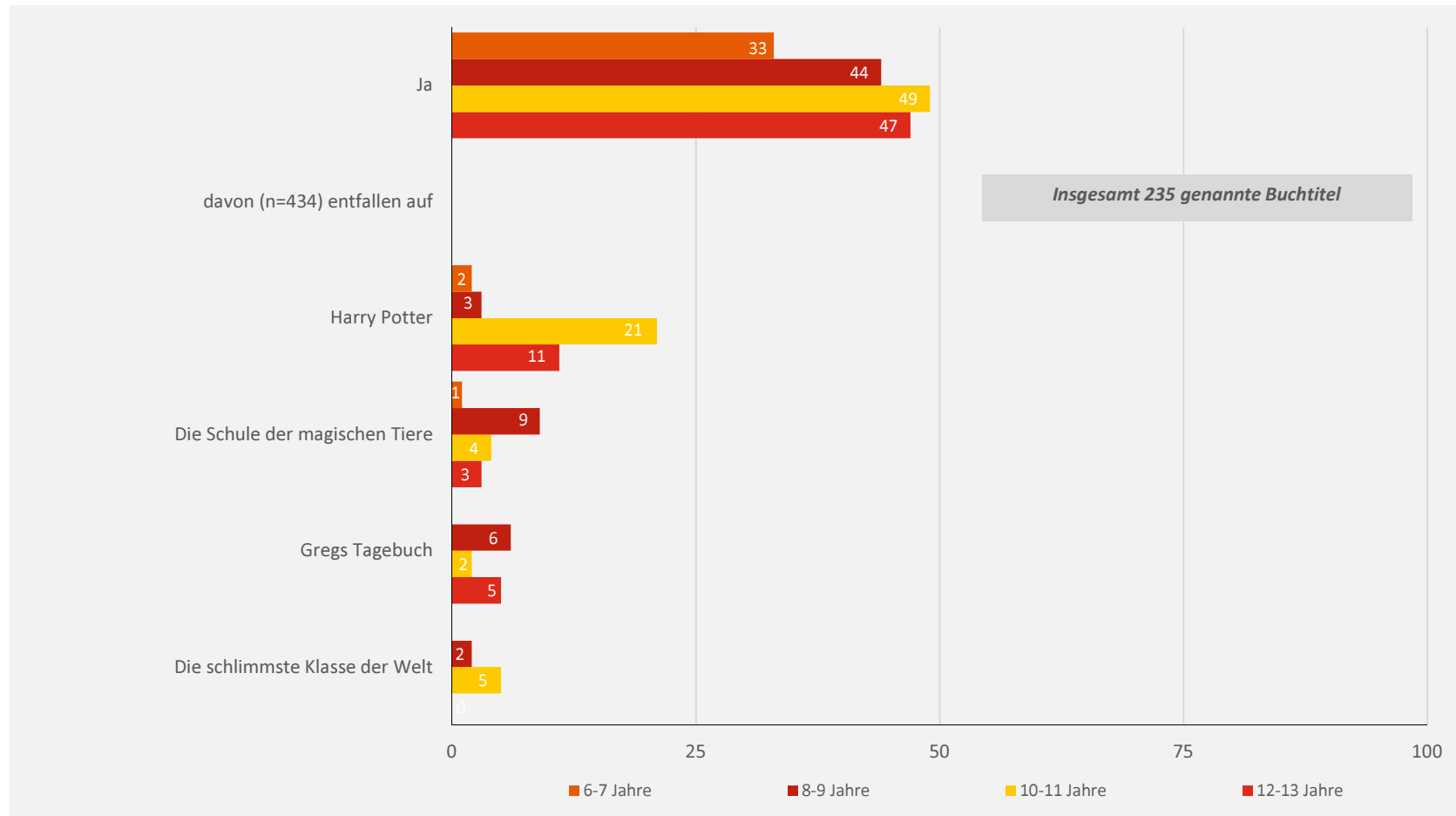
Bücher lesen: Nutzungsfrequenz 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Bücher lesen 2022

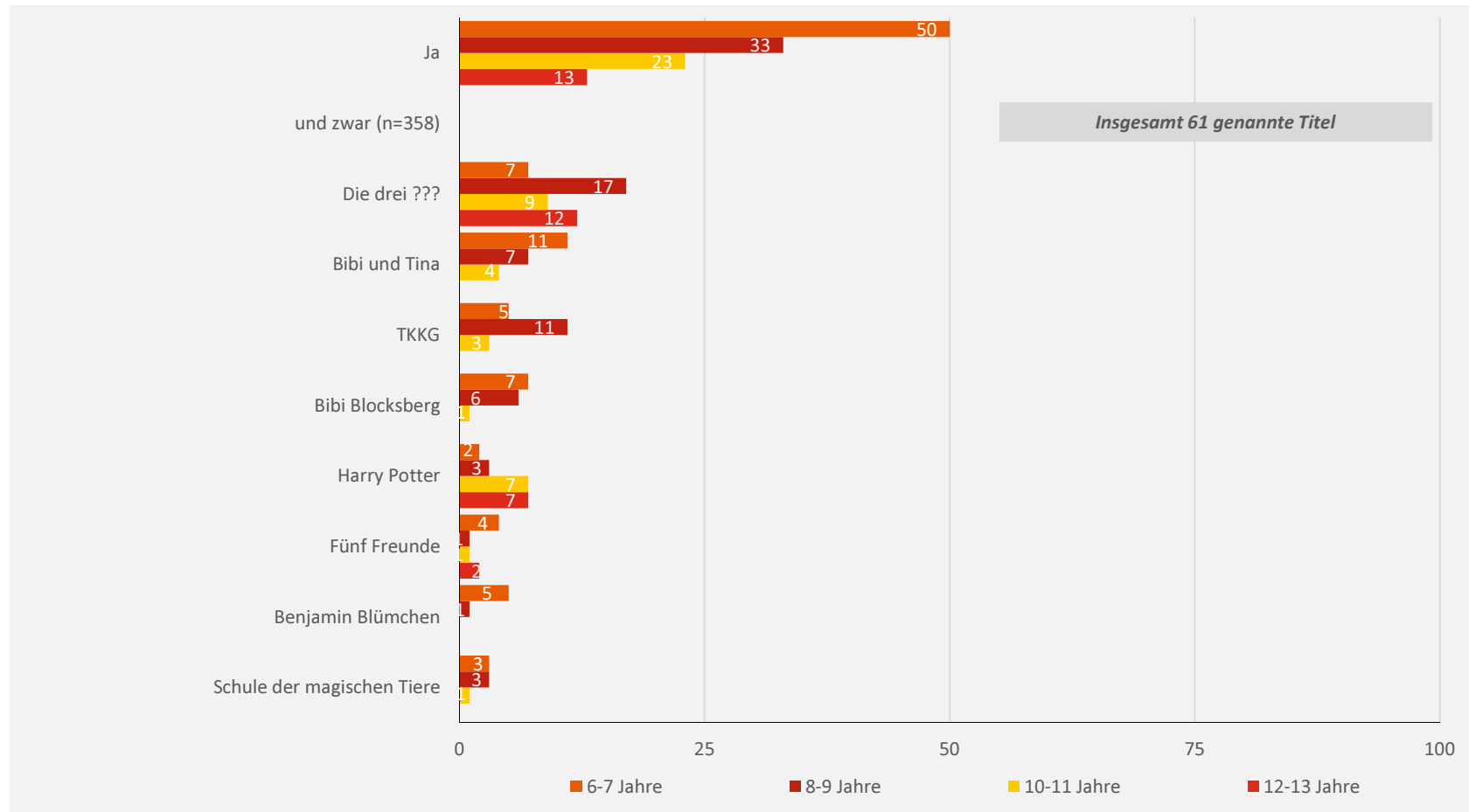
- „Liest du zur Zeit ein Buch?“ -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 Prozent, Basis: Kinder, die mindestens „seltener“ ein Buch lesen, n=1.004

Lieblingshörbücher/-hörspiele 2022

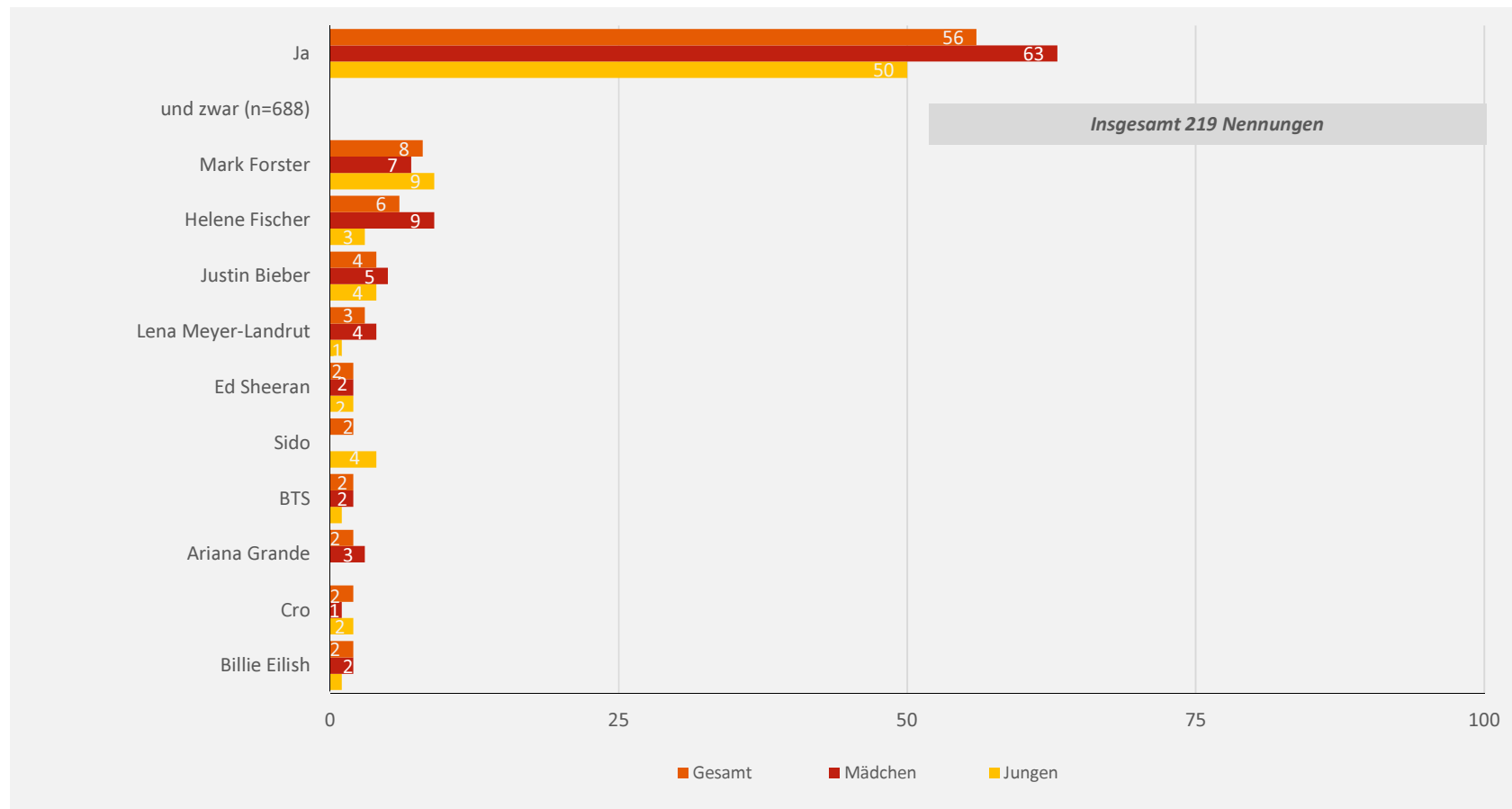
- „Gibt es ein Hörspiel, Hörbuch oder Podcast, das/der dir besonders gut gefällt?“ -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

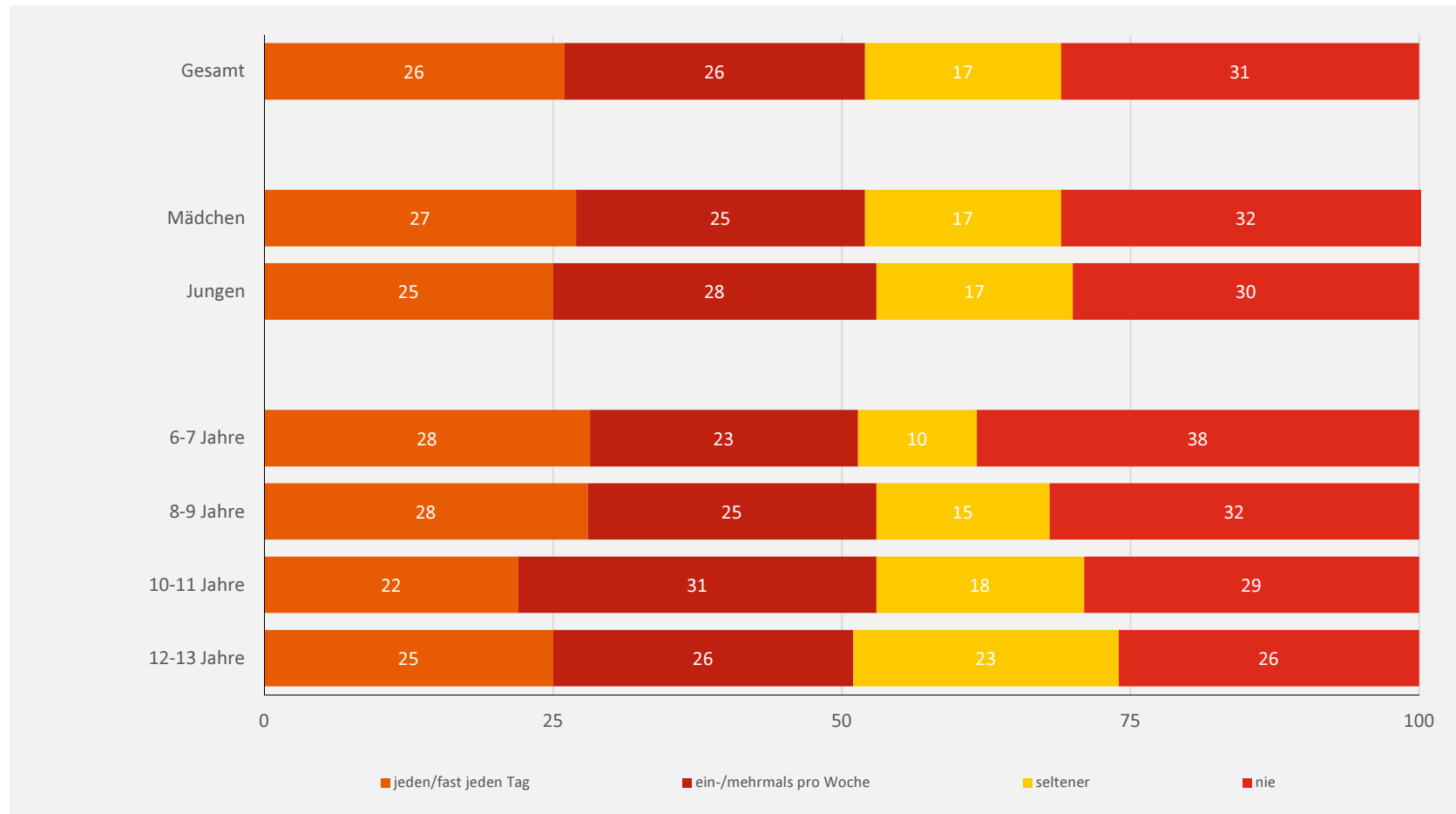
Liebster Musik-Star 2022

- „Gibt es eine Musikband oder eine/n Sänger*in, der/die dir besonders gut gefällt?“ -



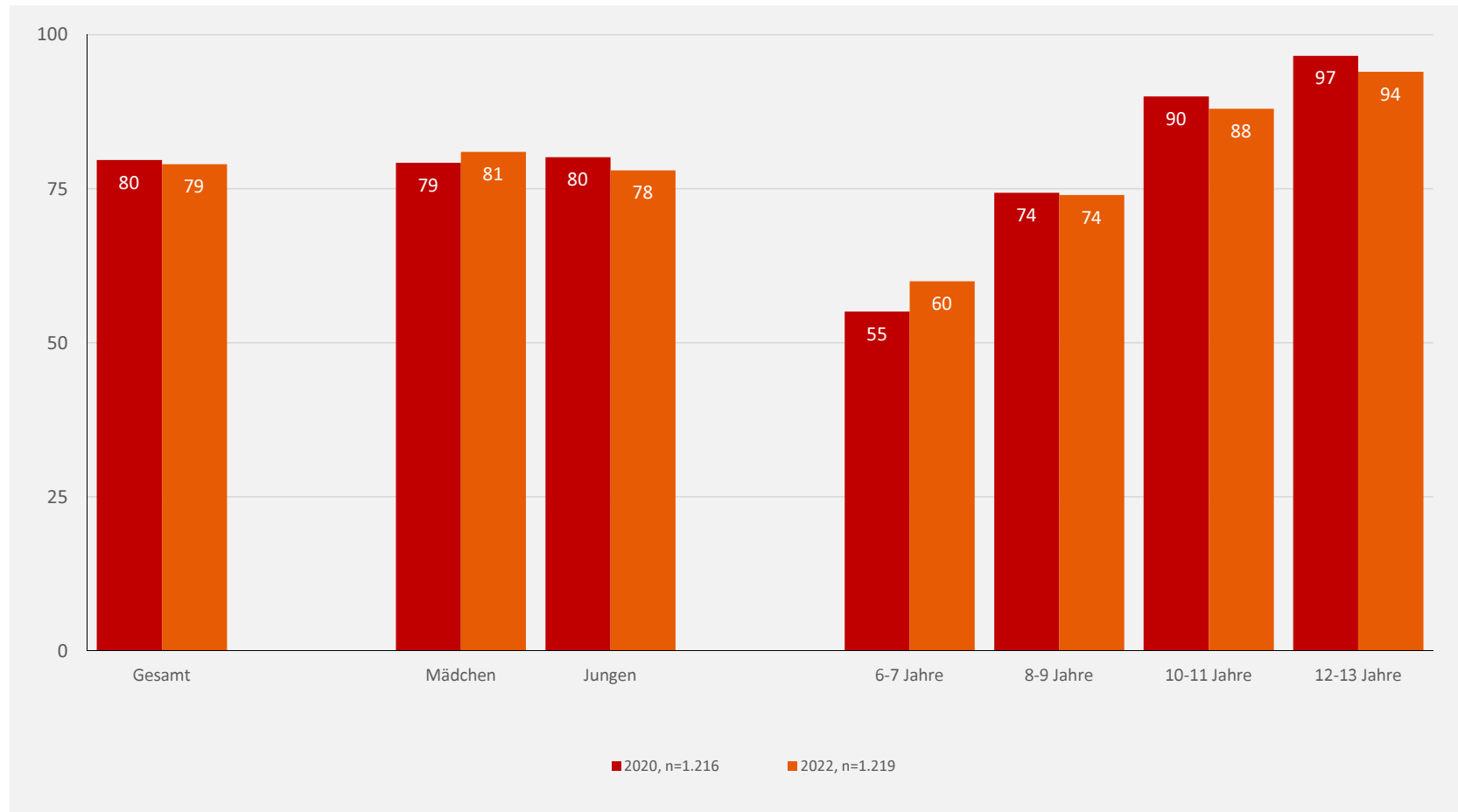
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Radionutzung 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

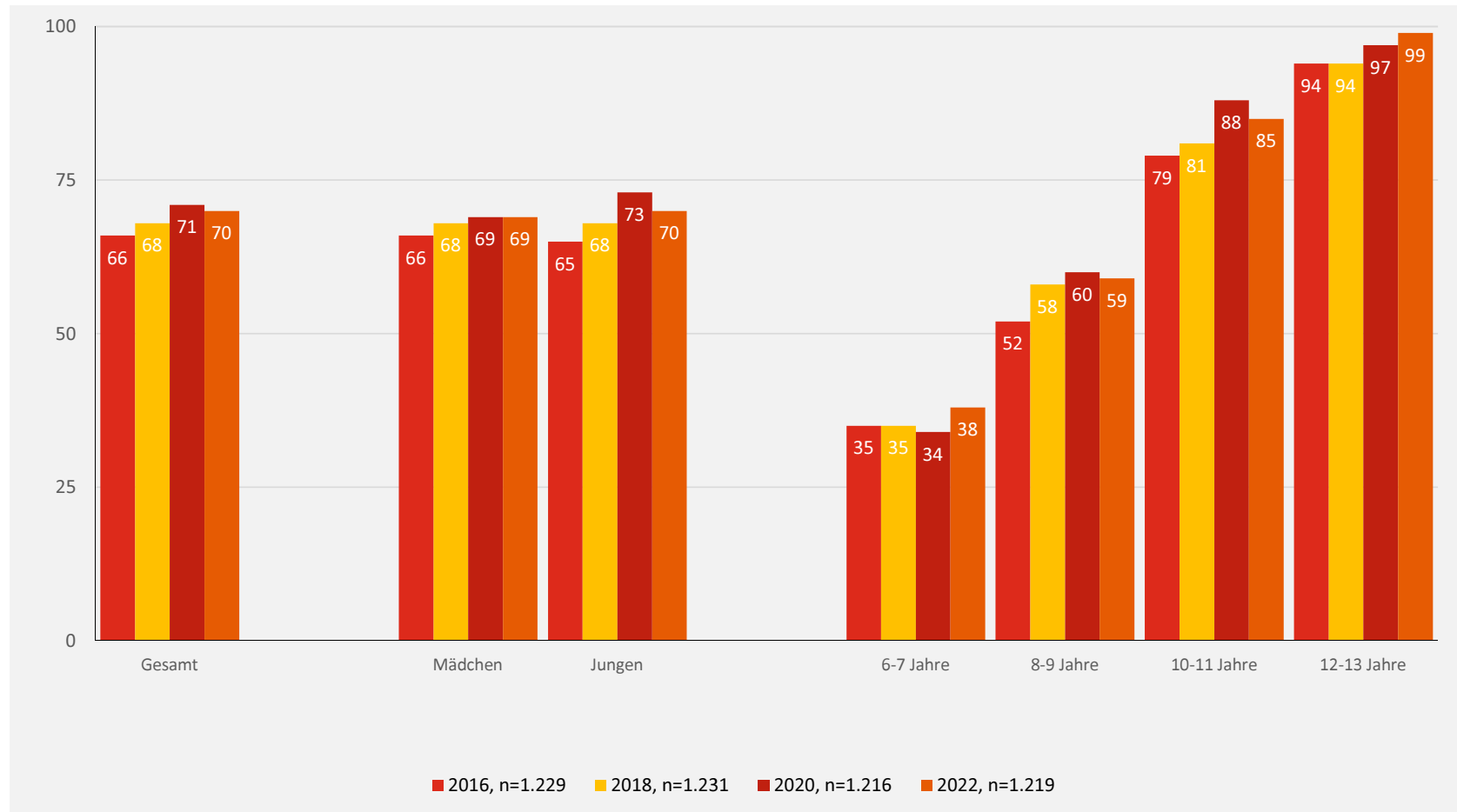
Entwicklung Kinder nutzen Computer/Laptop/Tablet 2020 - 2022 - Nutzung zumindest selten-



Quelle: KIM 2020, KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen

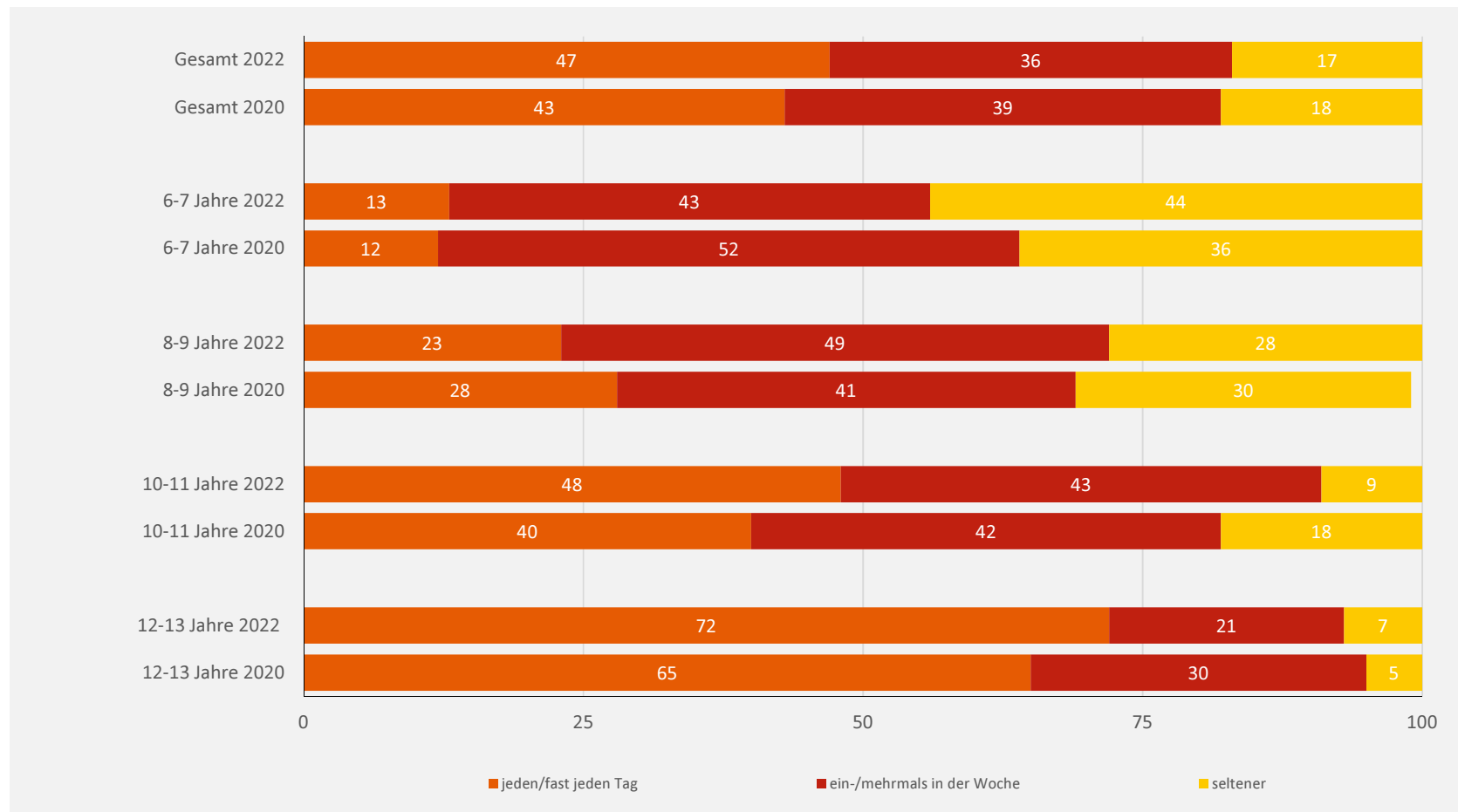
Entwicklung Internet-Nutzer*innen 2016-2022

- Nutzung zumindest selten -



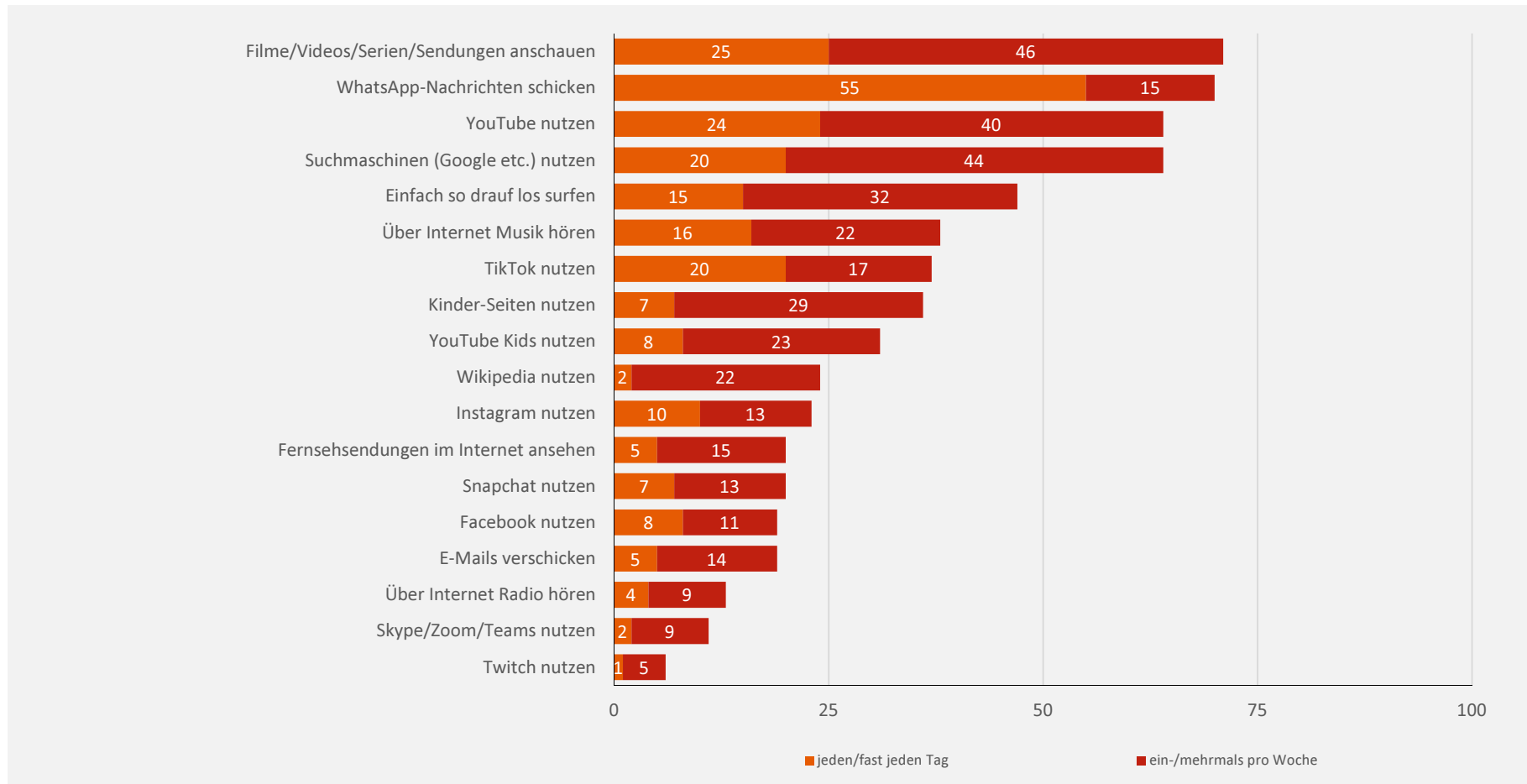
Quelle: KIM 2016-KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

Nutzungsfrequenz Internet 2022 - Vergleich 2020



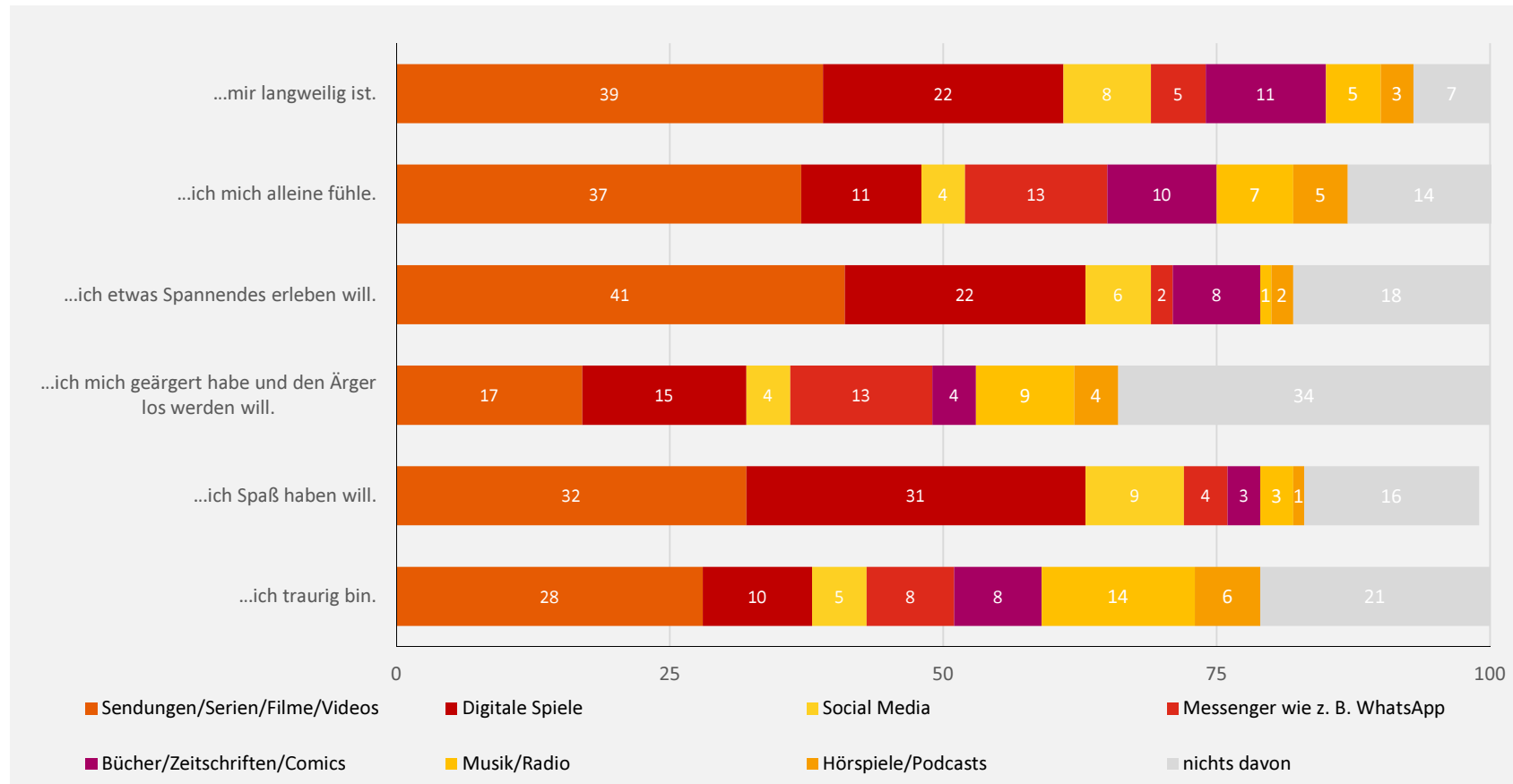
Quelle: KIM 2022, KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, 2022: n=854. 2020: n=863

Internet-Tätigkeiten 2022



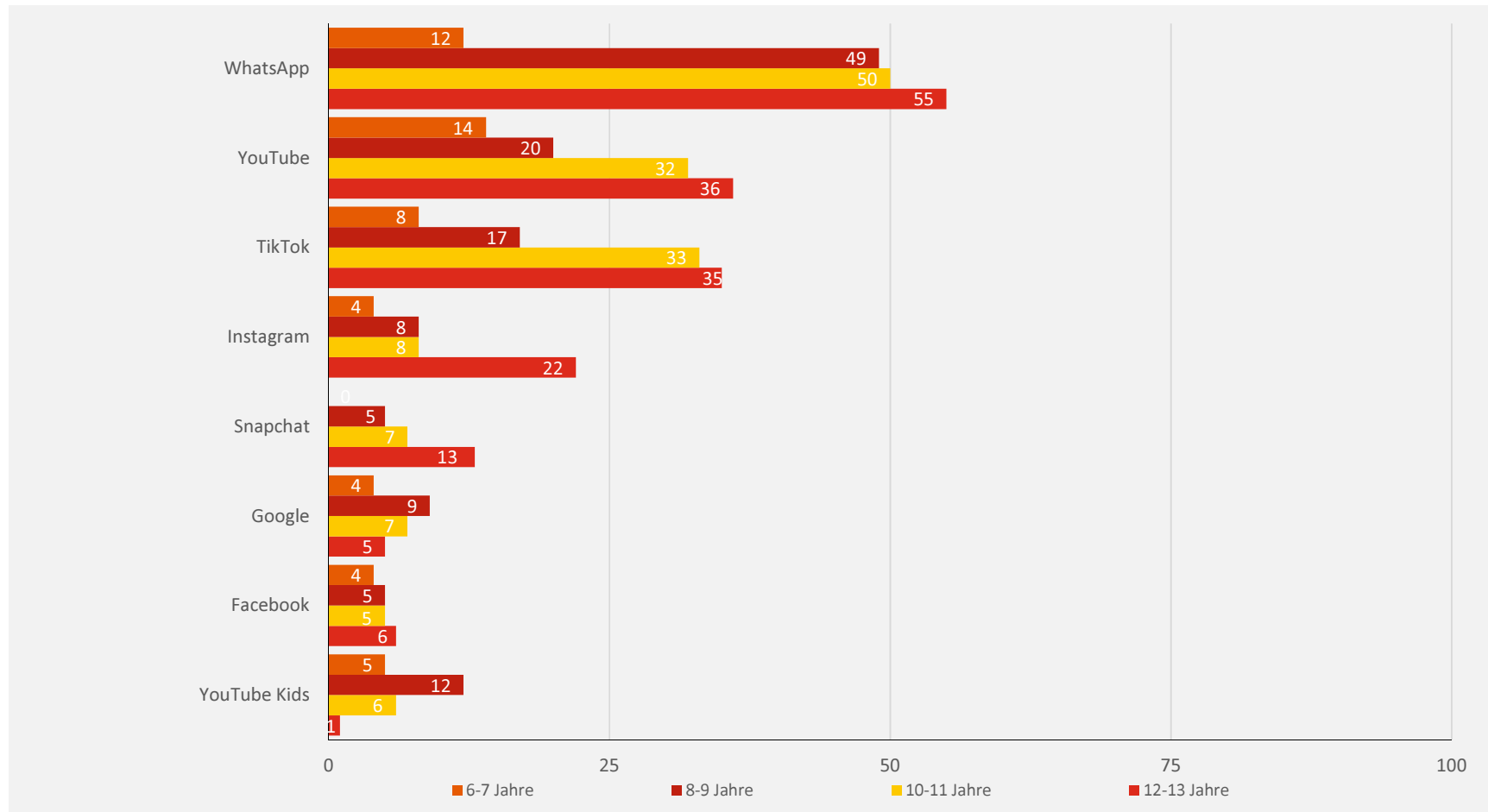
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=854

Nutzungsmotive einzelner Medien - Nutze ich am ehesten wenn... -



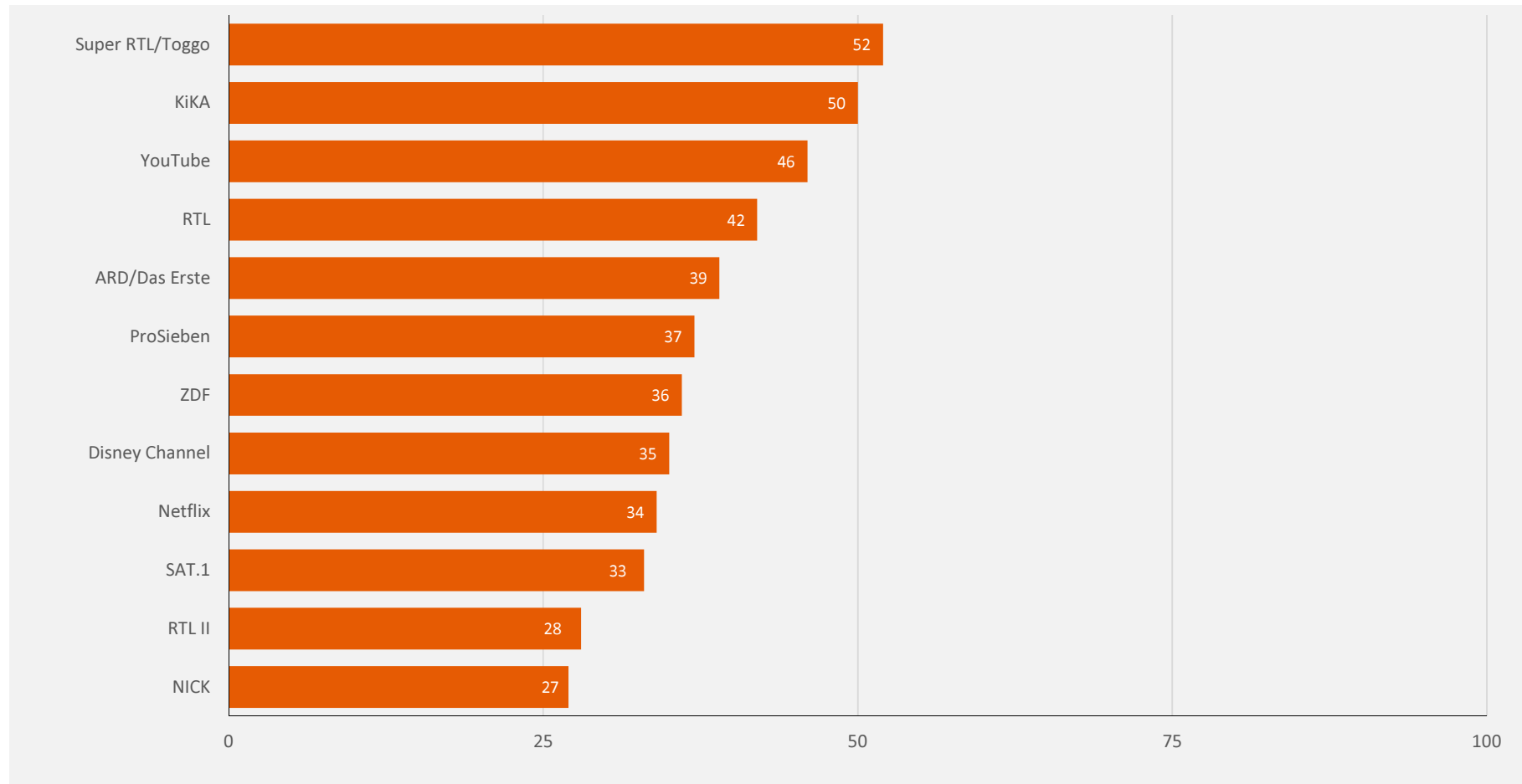
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Lieblings-Apps 2022
 - drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -



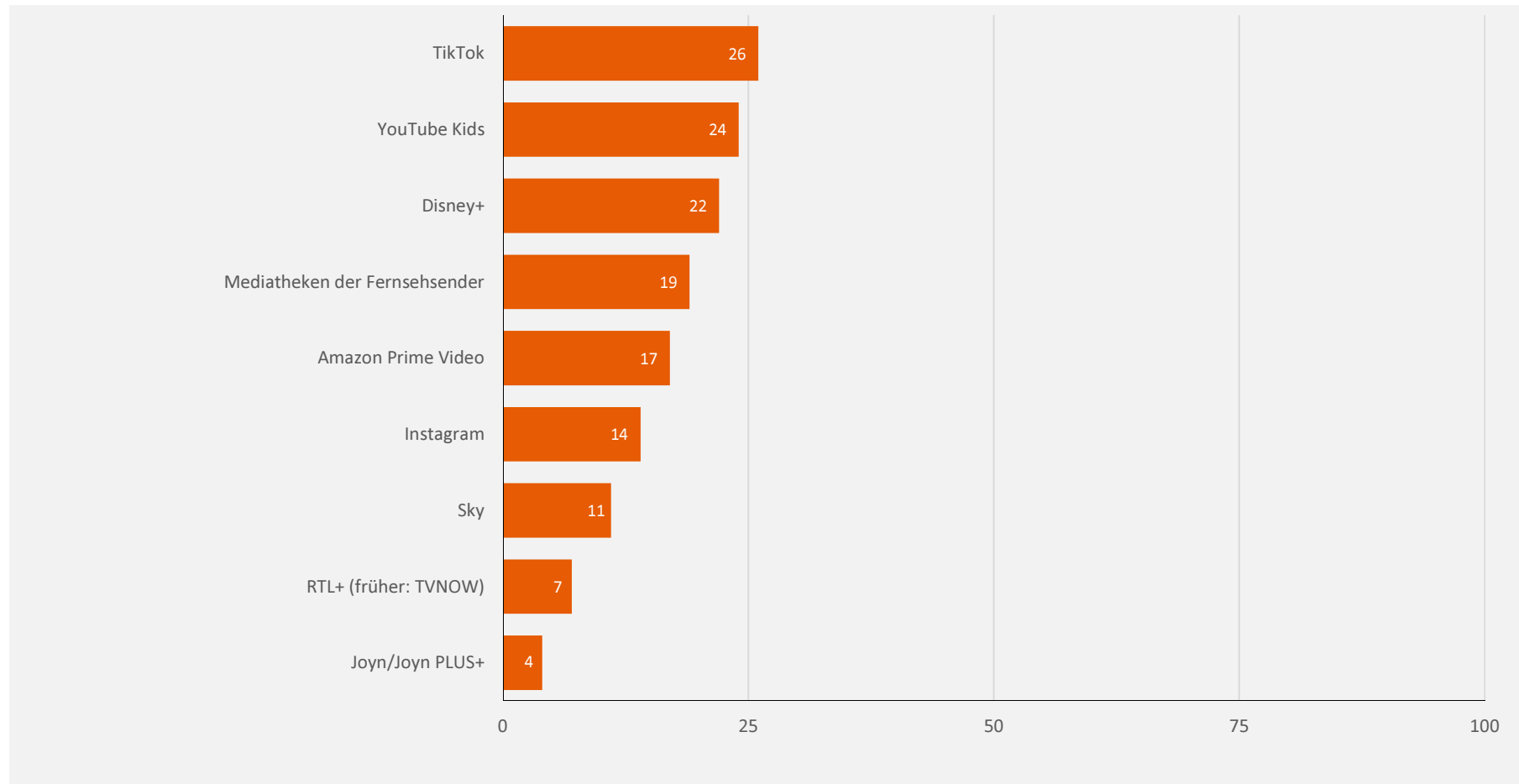
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Kinder, die Smartphones und Apps nutzen, n=709

Bewegtbildnutzung 2022 (Teil 1) - mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Kinder die Bewegtbild nutzen, n=1.198

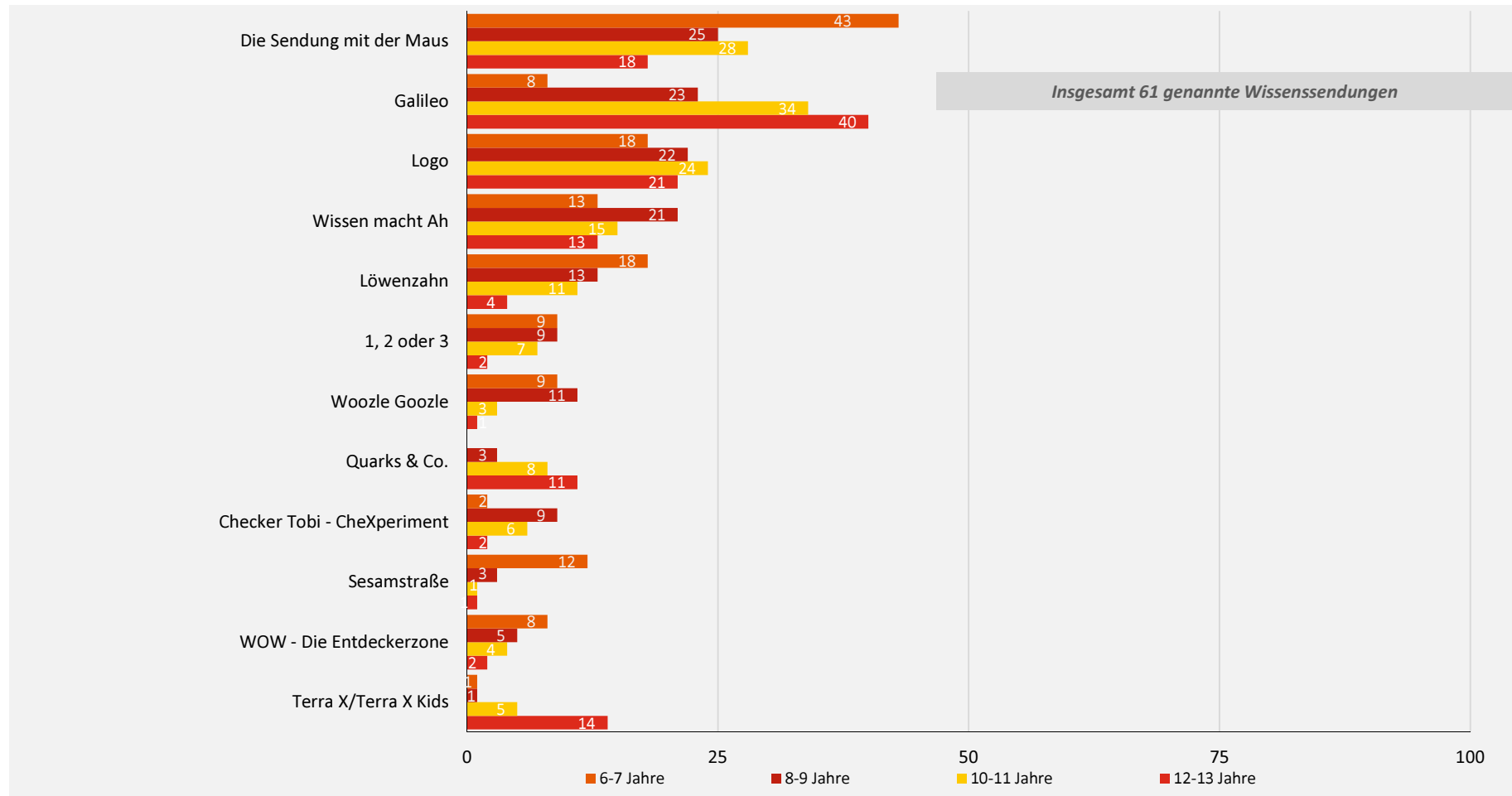
Bewegtbildnutzung 2022 (Teil 2) - mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Kinder die Bewegtbild nutzen, n=1.198

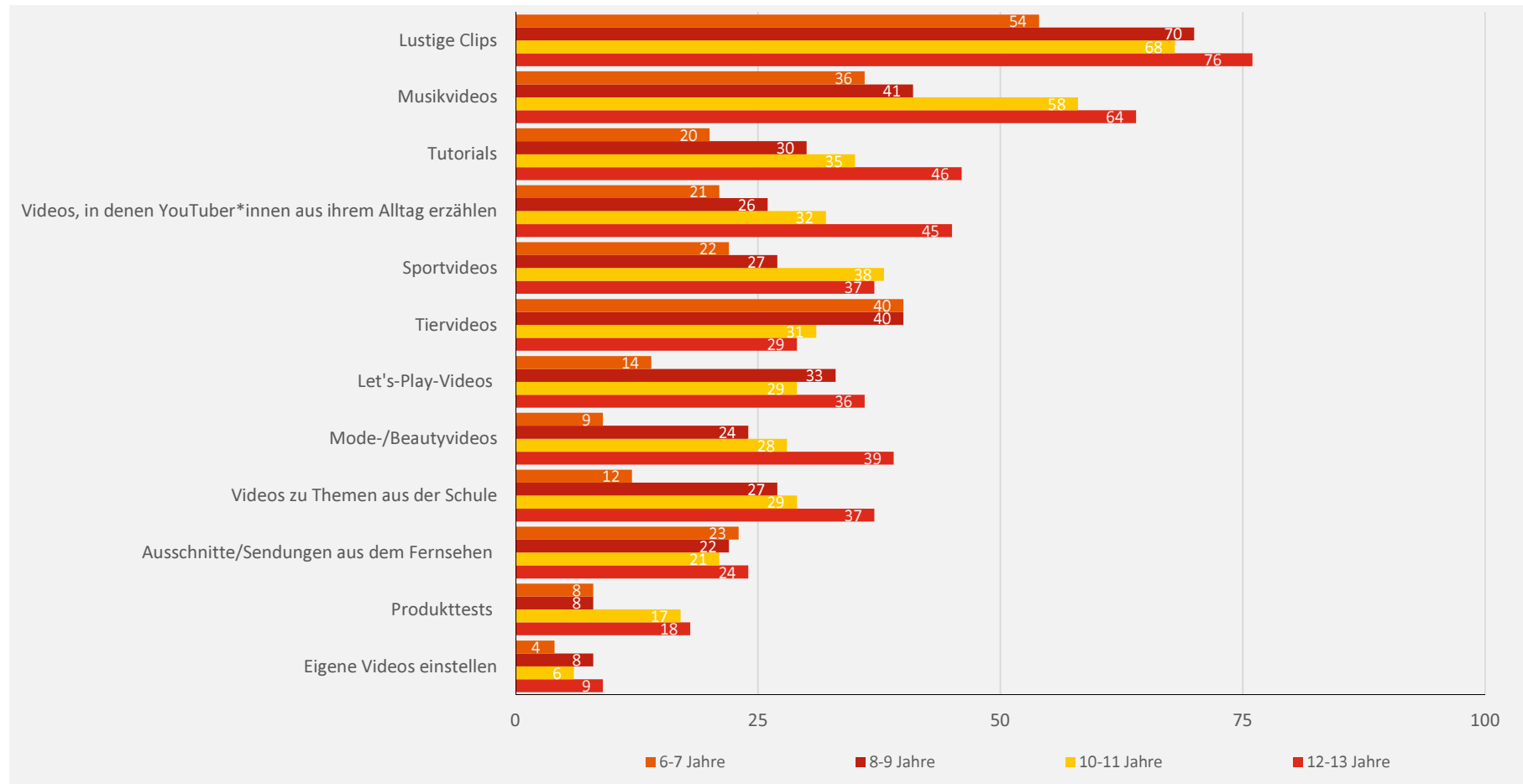
Wissenssendungen 2022

- Offene Frage ohne Antwortvorgaben/Mehrfachnennungen möglich -



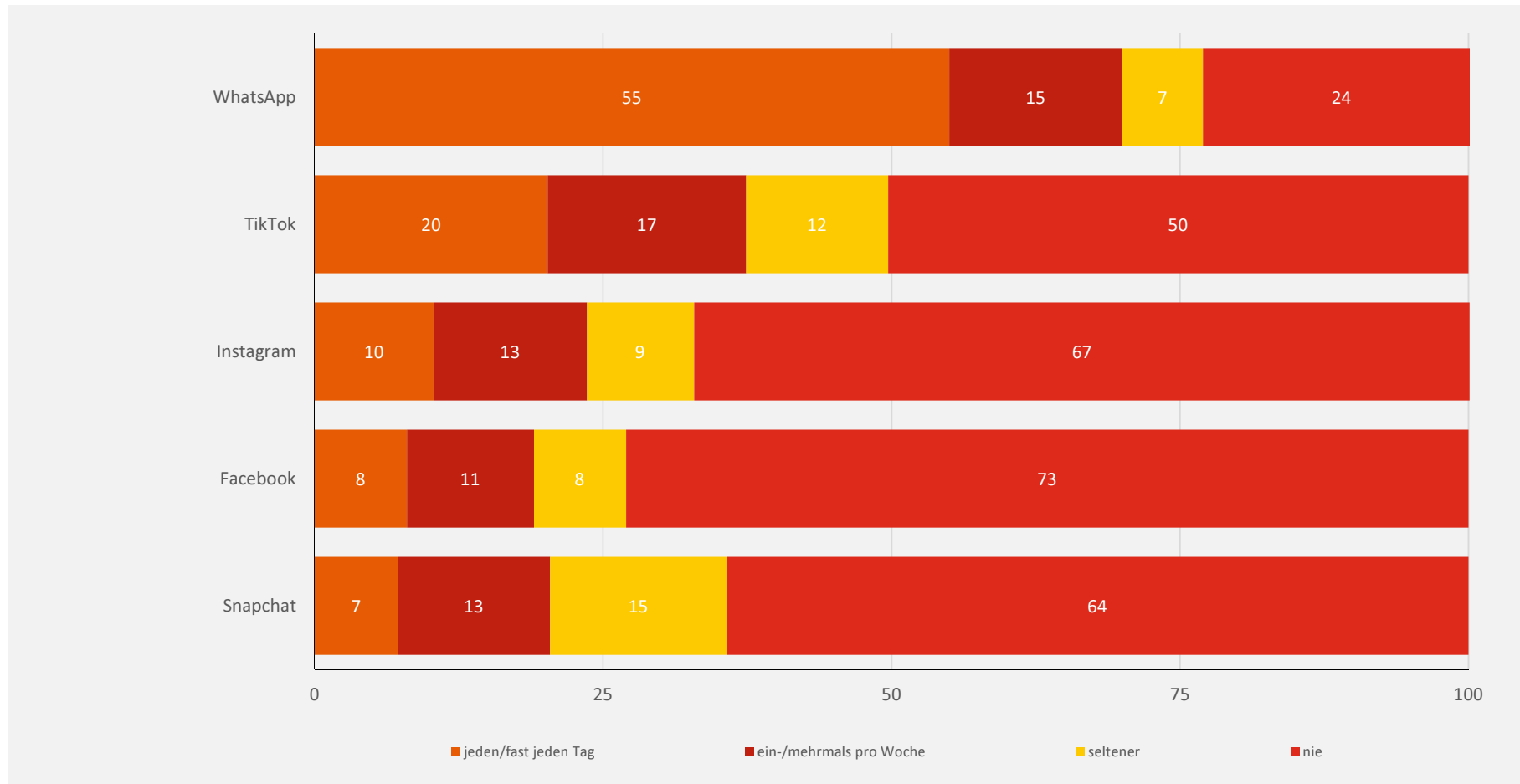
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Kinder, die fernsehen, n=1.176

Bei YouTube genutzte Inhalte 2022 - mindestens einmal pro Woche -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 3 Prozent, Basis: YouTube-Nutzer*innen, n=765

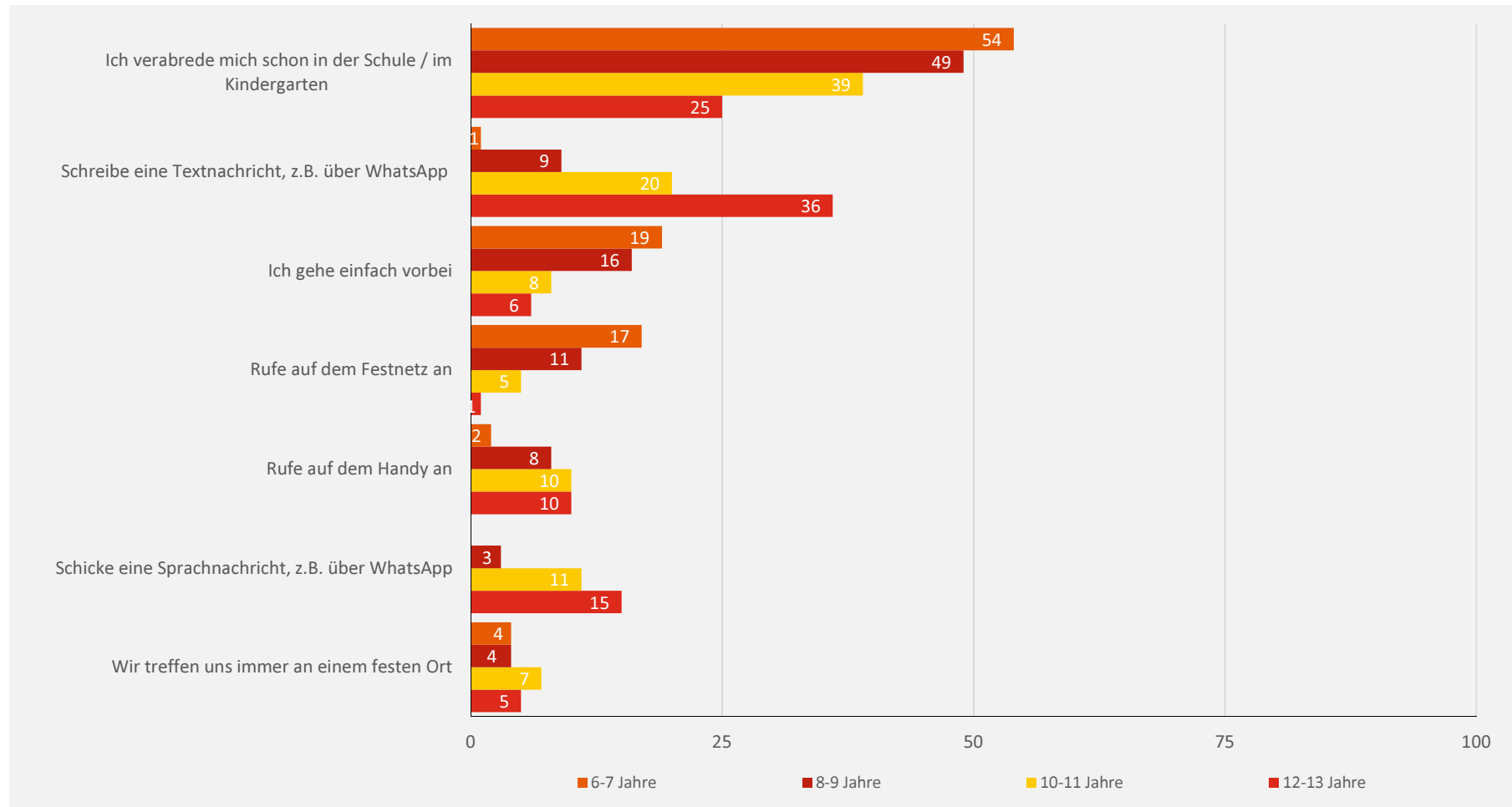
Social Media-Nutzung 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=854

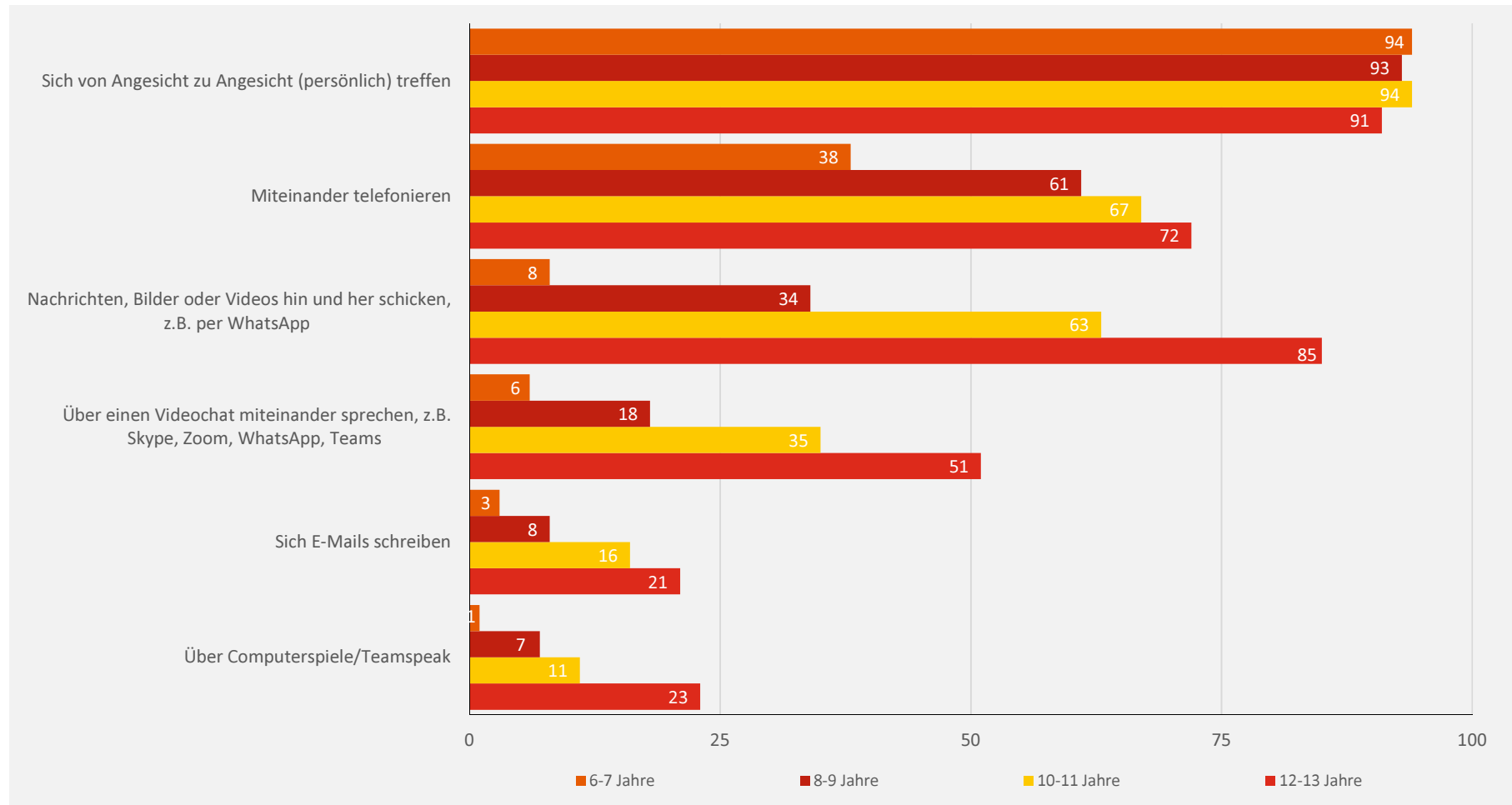
Verabredungen mit Freunden 2022

- „Wenn du dich mit deinen Freunden verabreden willst, wie machst du das meistens?“ -



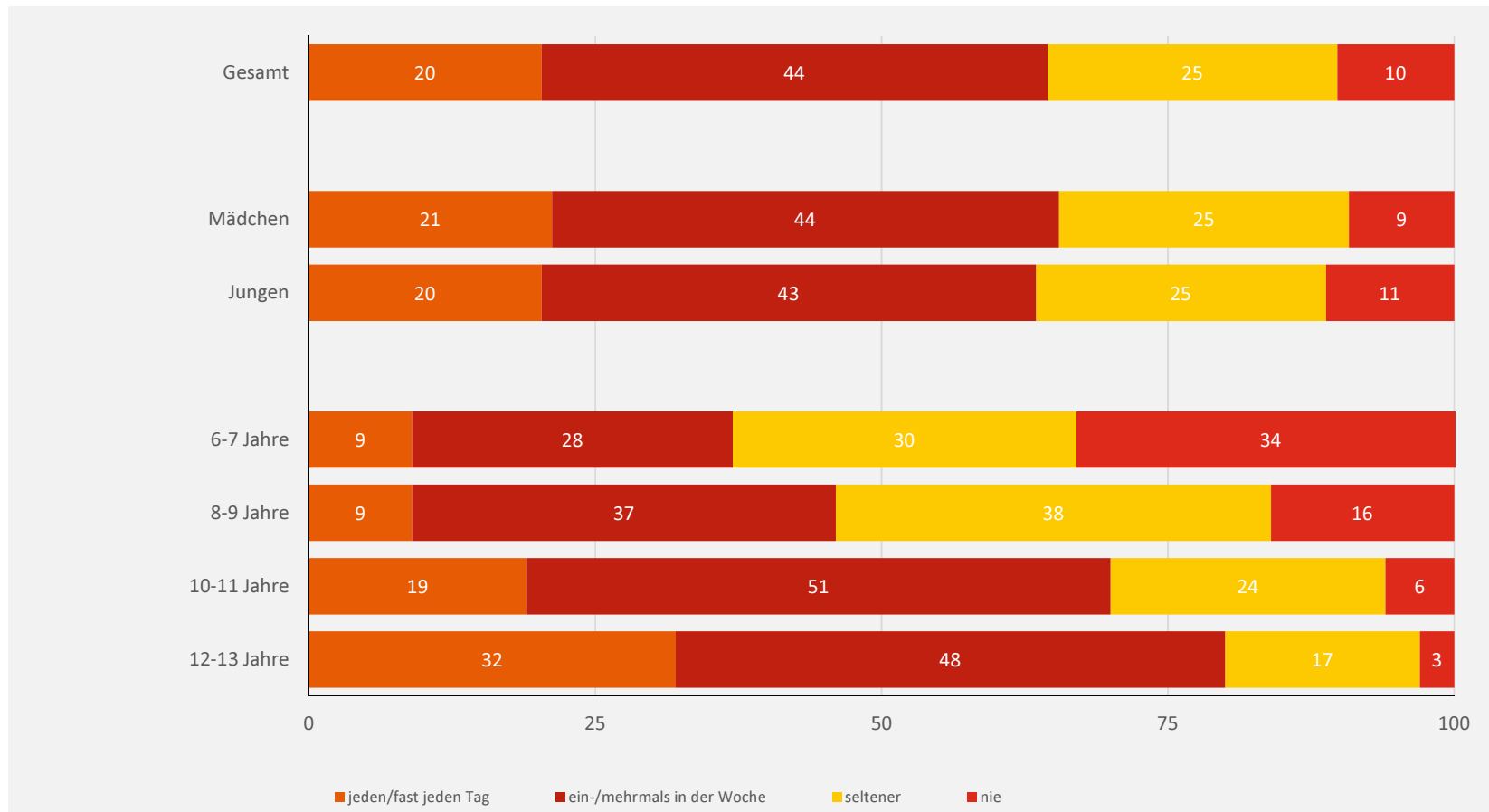
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Kontakt zu Freunden 2022 - mindestens einmal pro Woche -



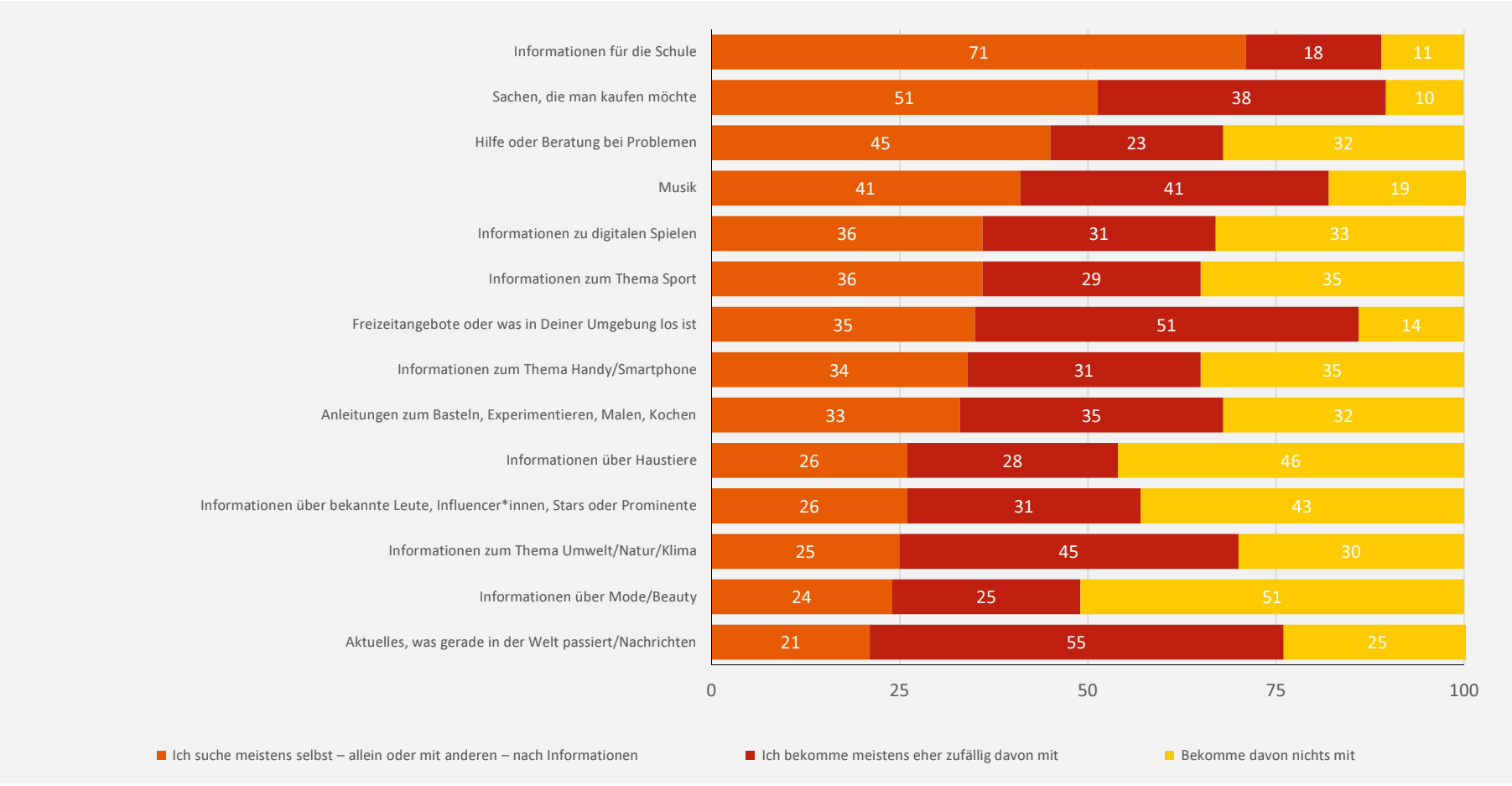
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Nutzungsfrequenz Suchmaschinen 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=854

Nach Informationen suchen 2022



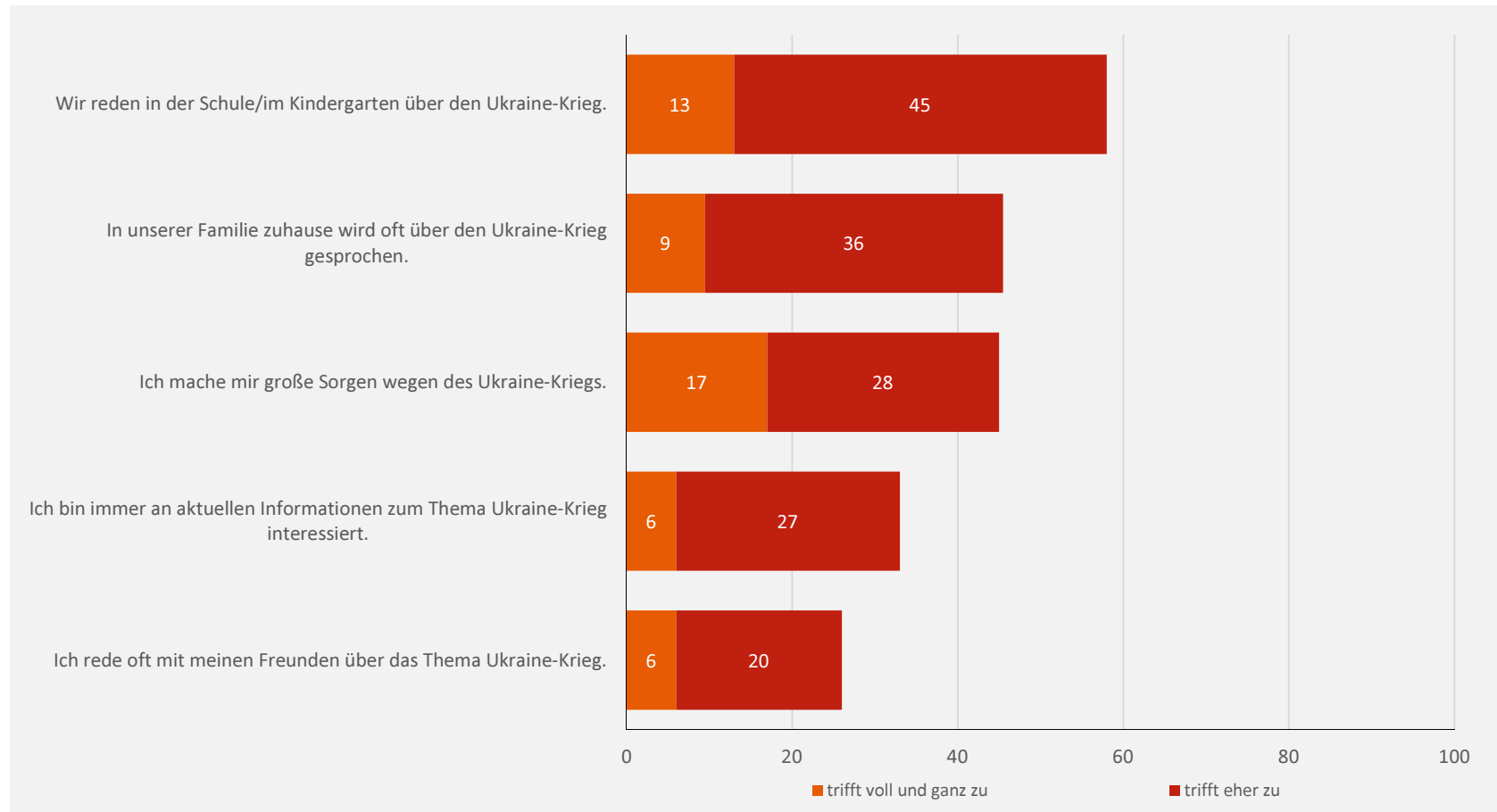
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Informationsquellen 2022
- Auswahl -

Informationen zu/für:	Top 1	Top 2	Top 3
Nachrichten	Fernsehen (75 %)	Familie (54 %)	Schule (31 %)
Schule	Freundeskreis (64 %)	Familie (62 %)	Schule (61 %)
Handy/Smartphone	Freundeskreis (69 %)	Familie (54 %)	Internet (46 %)
Digitale Spiele	Freundeskreis (77 %)	Internet (43 %)	Familie (37 %)
Dingen, die man kaufen möchte	Freundeskreis (59 %)	Familie (47 %)	Internet & Fernsehen (je 38 %)
Haustiere	Familie (58 %)	Freundeskreis (39 %)	Fernsehen (38 %)
Musik	Freundeskreis (56 %)	Fernsehen (36 %)	YouTube (33 %)
Anleitungen (z.B. Basteln)	Familie (54 %)	Freundeskreis (43 %)	Internet (32 %)
Stars/Influencer*innen	Freundeskreis (59 %)	Internet (39 %)	YouTube (33 %)
Freizeitangebote in Umgebung	Freundeskreis (81 %)	Familie (70 %)	Schule (27 %)
Mode/Beauty	Freundeskreis (65 %)	Internet & Fernsehen (je 33 %)	Familie (32 %)
Sport	Fernsehen (59 %)	Freundeskreis (54 %)	Familie (40 %)
Umwelt/Natur/Klima	Fernseher (56 %)	Schule (51 %)	Familie (46 %)

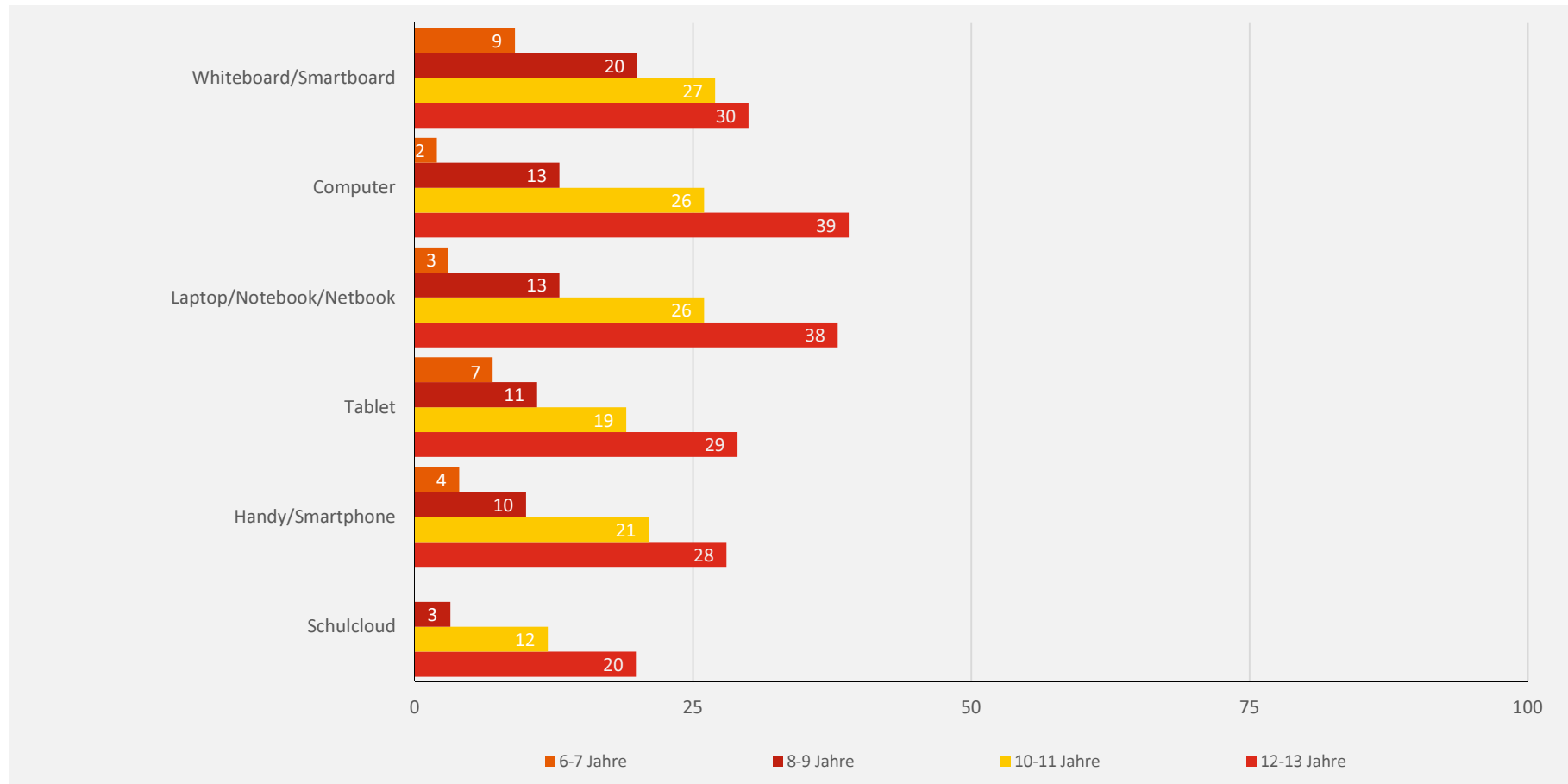
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die danach suchen/davon erfahren

Aussagen zum Ukraine-Krieg 2022



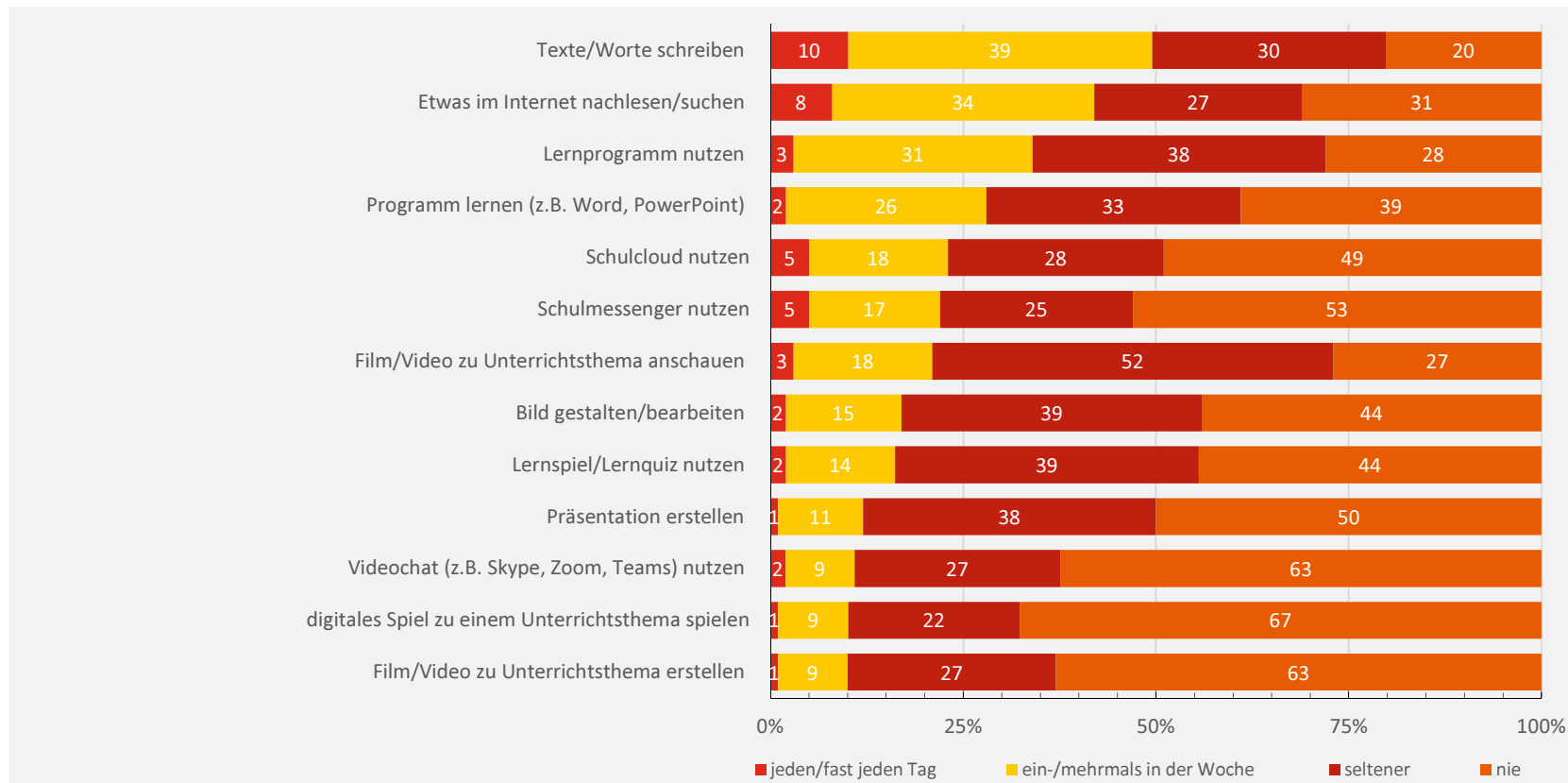
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Gerätenutzung im Schulunterricht in der Schule 2022 - mind. einmal pro Woche -



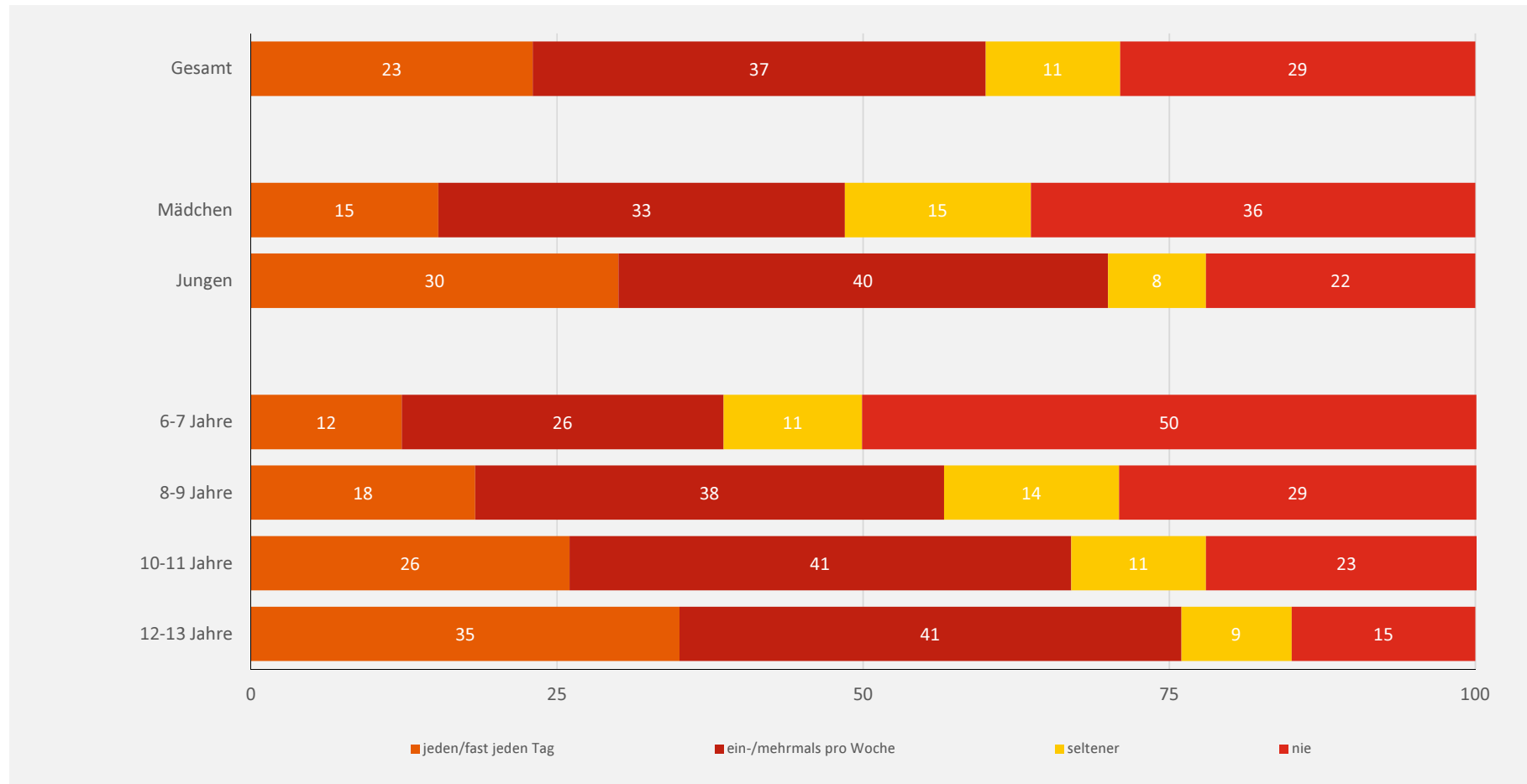
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Schulkinder, n=1.155

Digitales Lernen in der Schule 2022



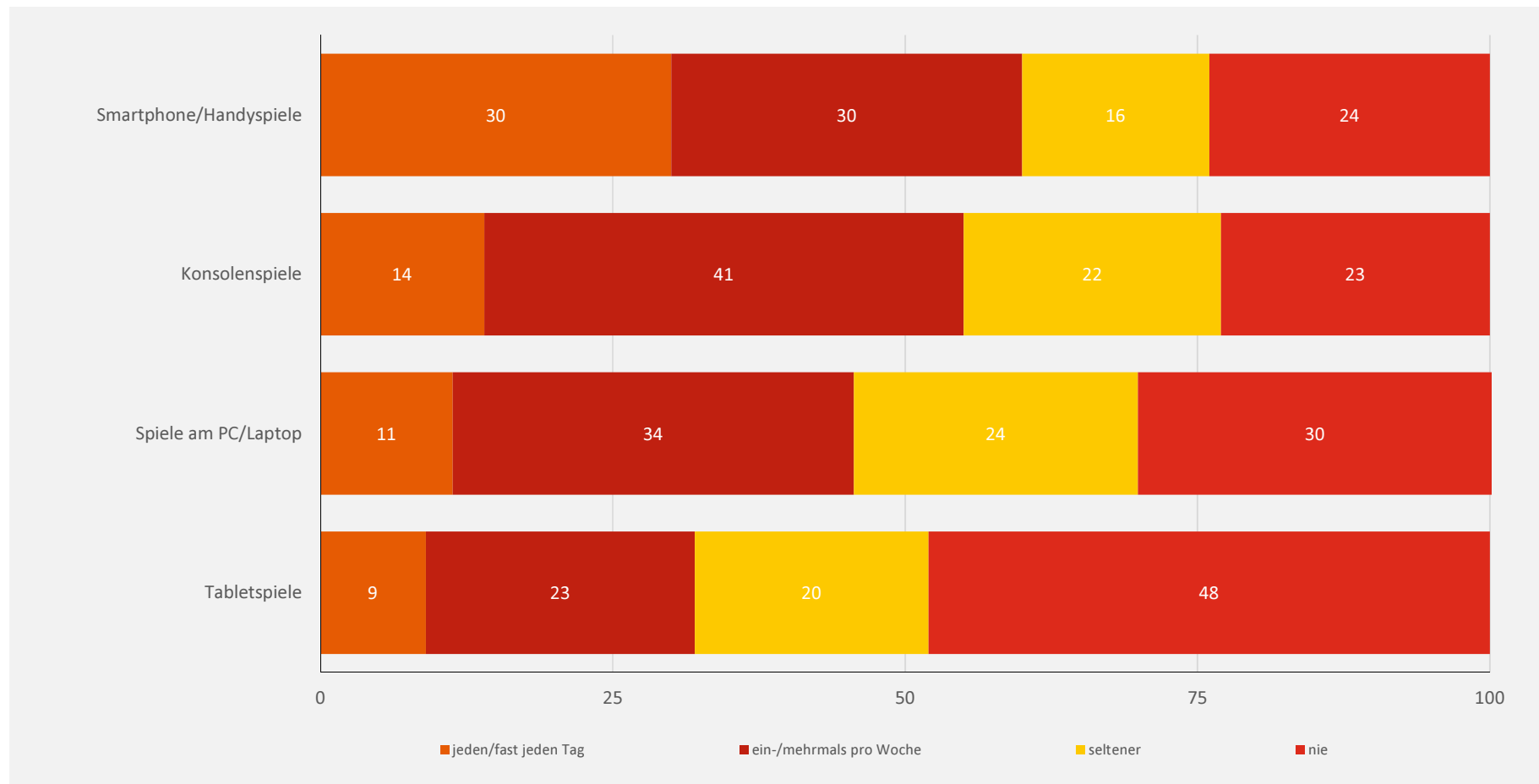
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Schulkinder, die zumindest selten digitale Geräte in der Schule nutzen, n=842

Nutzung PC-/Laptop-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

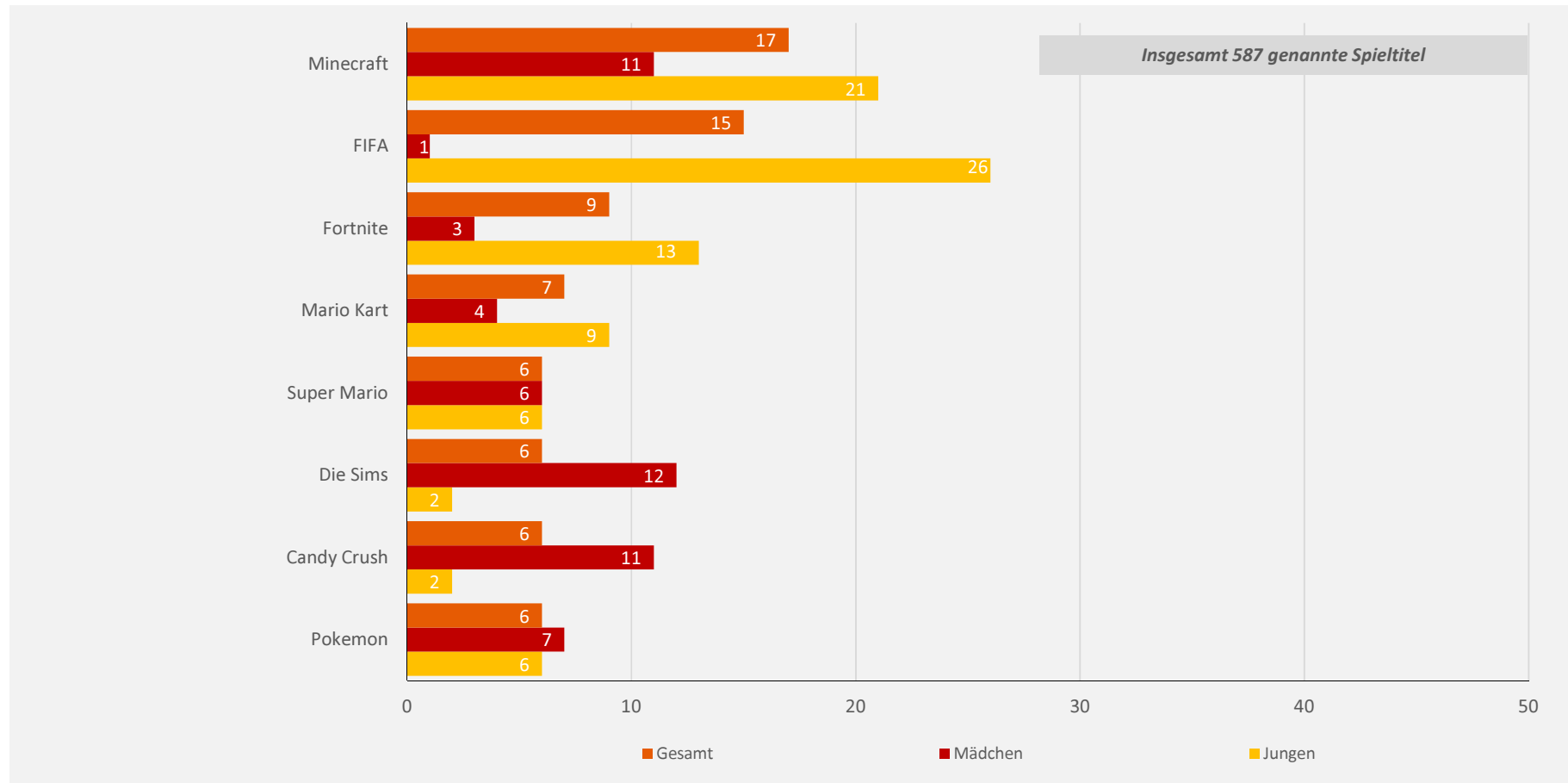
Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von digitalen Spielen, n=847

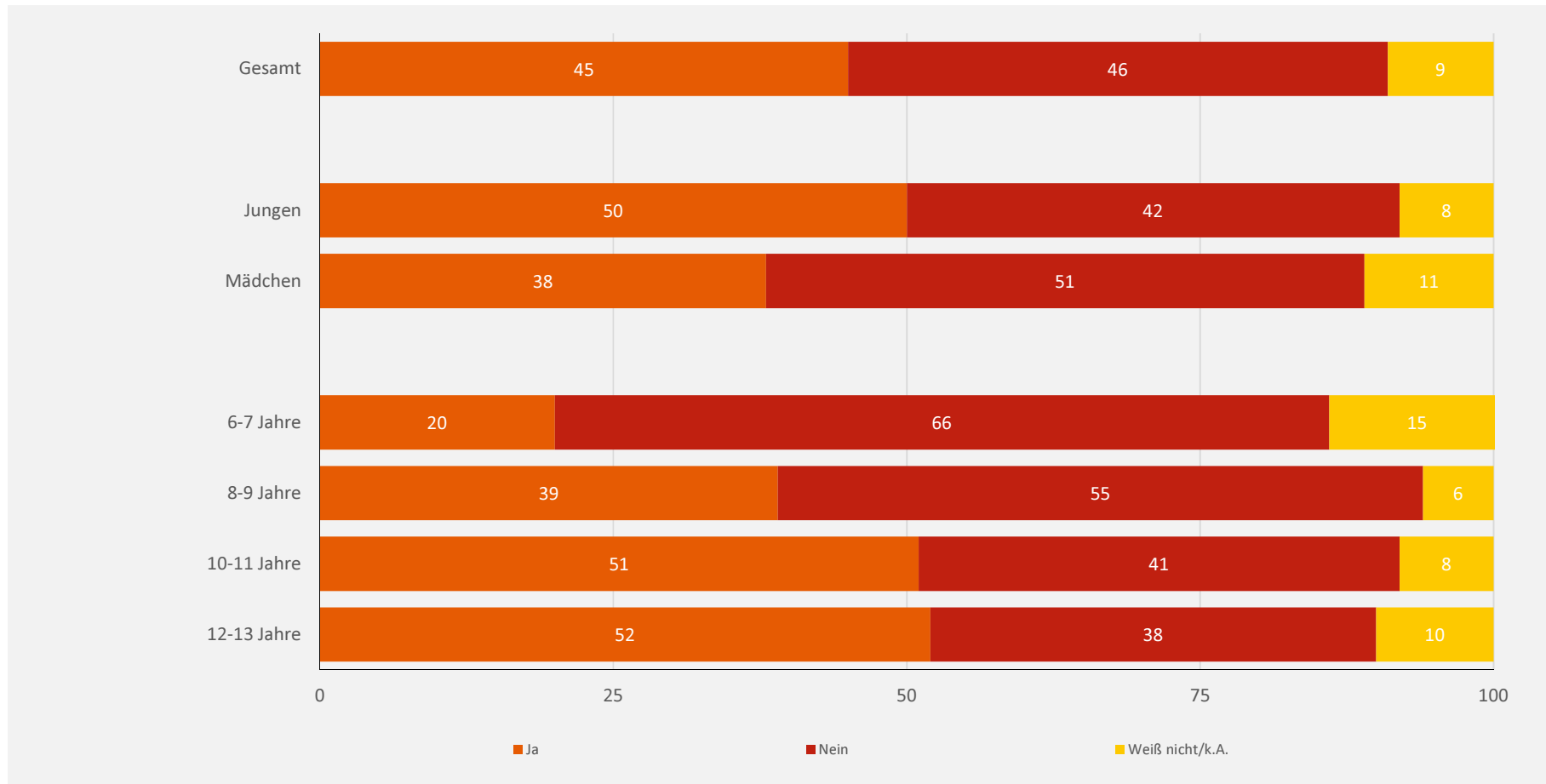
Liebste Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2022

- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -



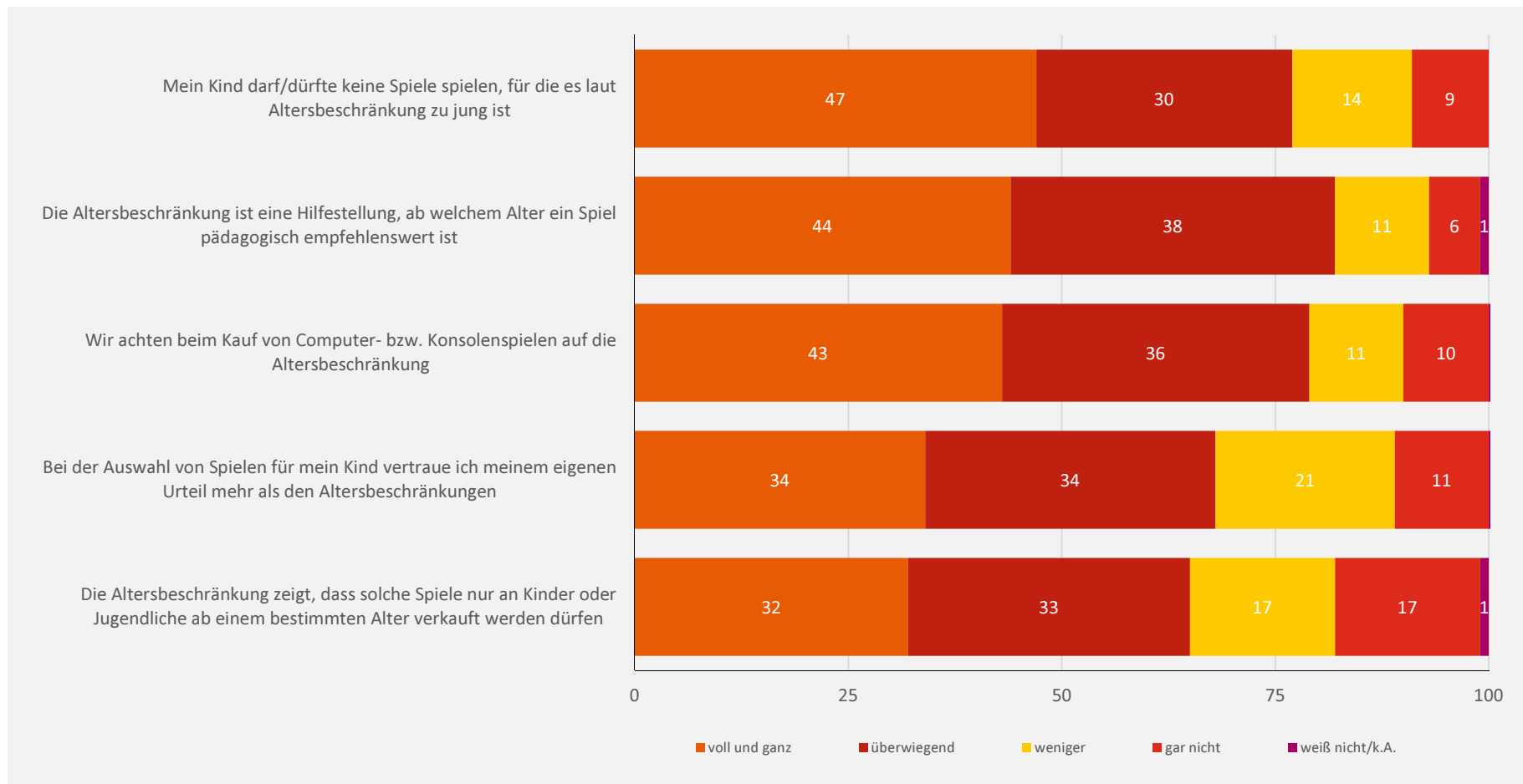
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Nutzer*innen digitaler Spiele, n=842

Spielst du auch mal Spiele, für die du zu jung bist (Alterskennzeichnung)?



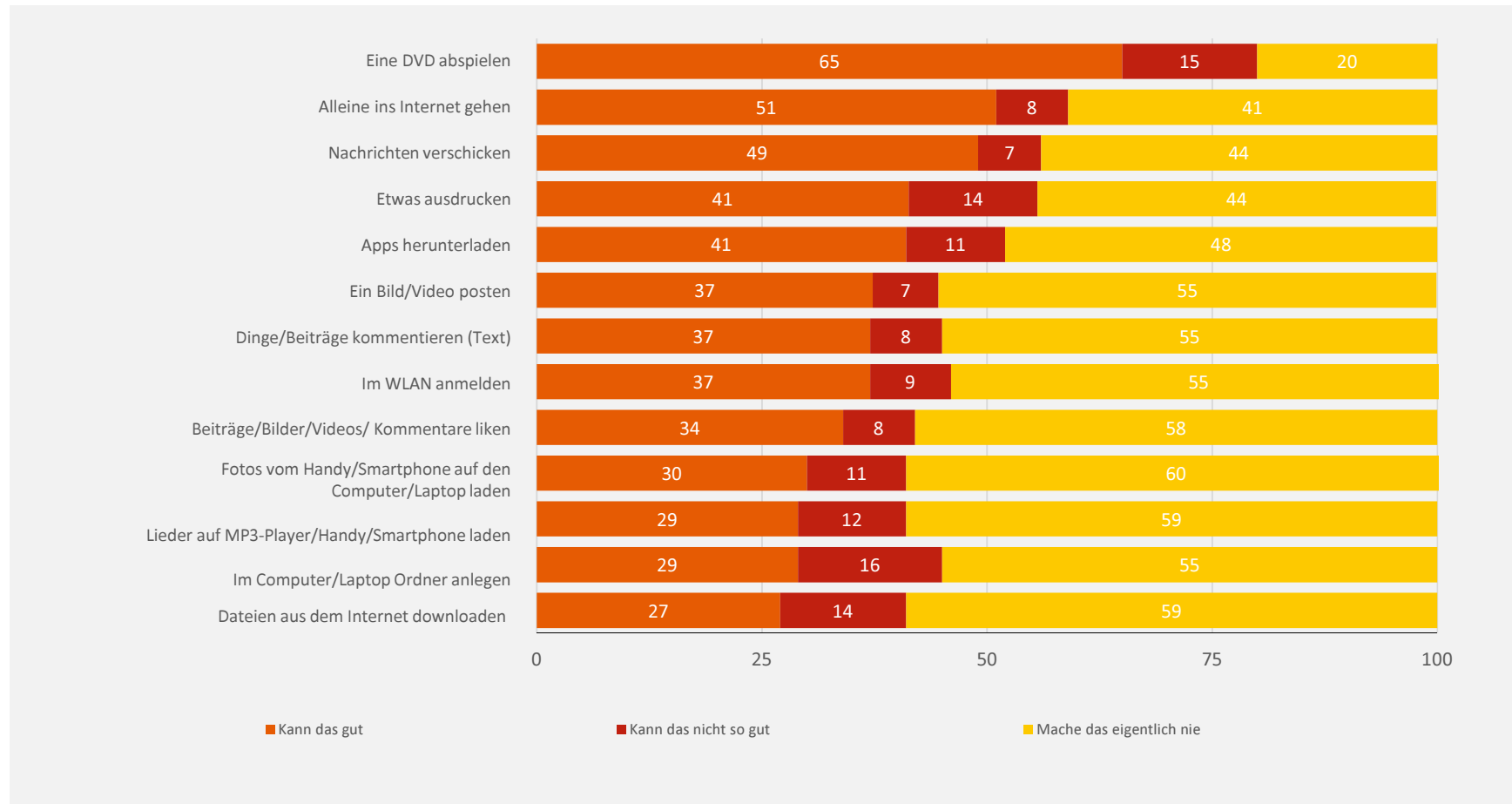
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen digitaler Spiele, denen Altersangaben aufgefallen sind, n=579

Aussagen zu Altersangaben bei digitalen Spielen 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

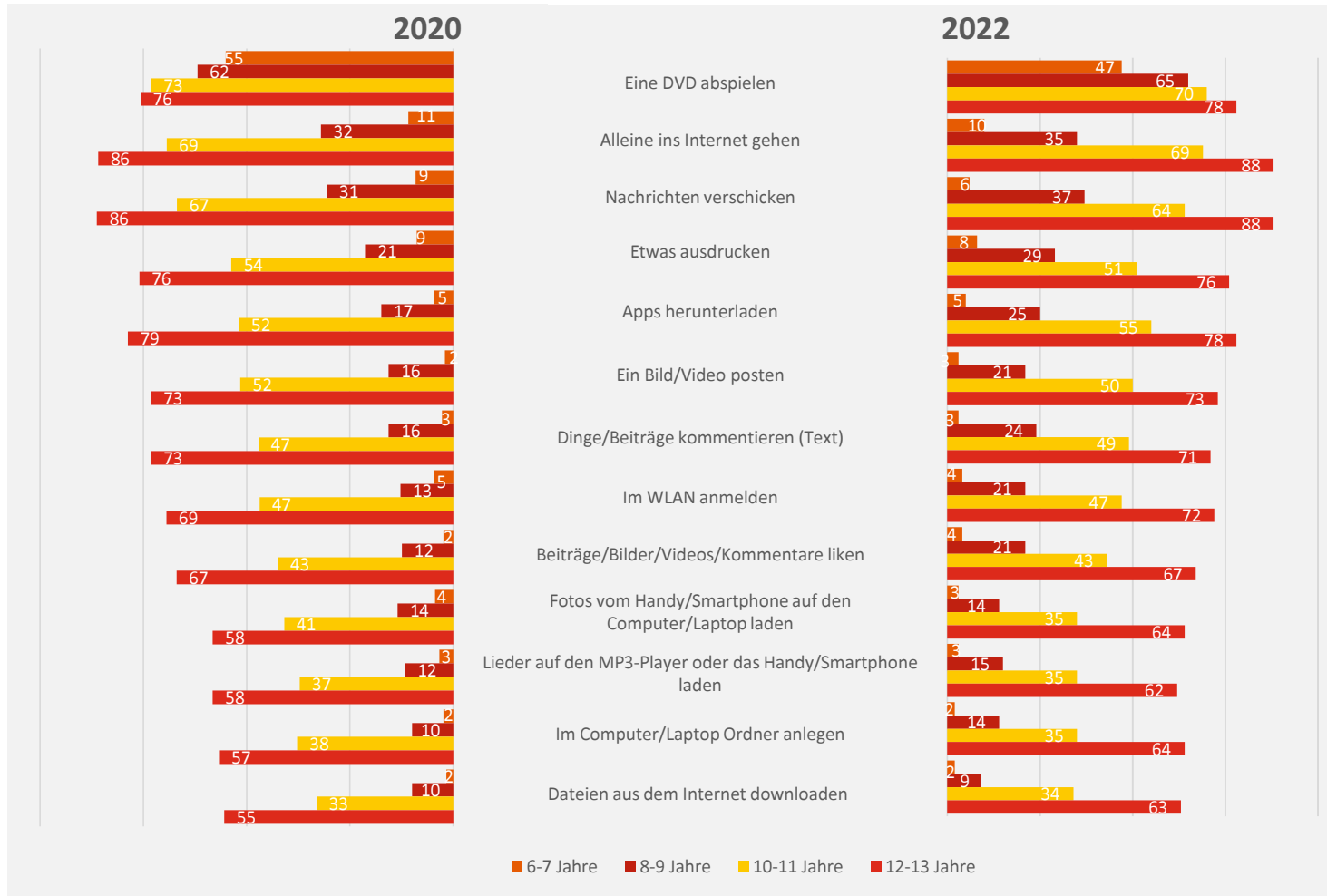
Technische Kompetenzen der Kinder 2022



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.219

Technische Kompetenzen der Kinder 2020 vs. 2022

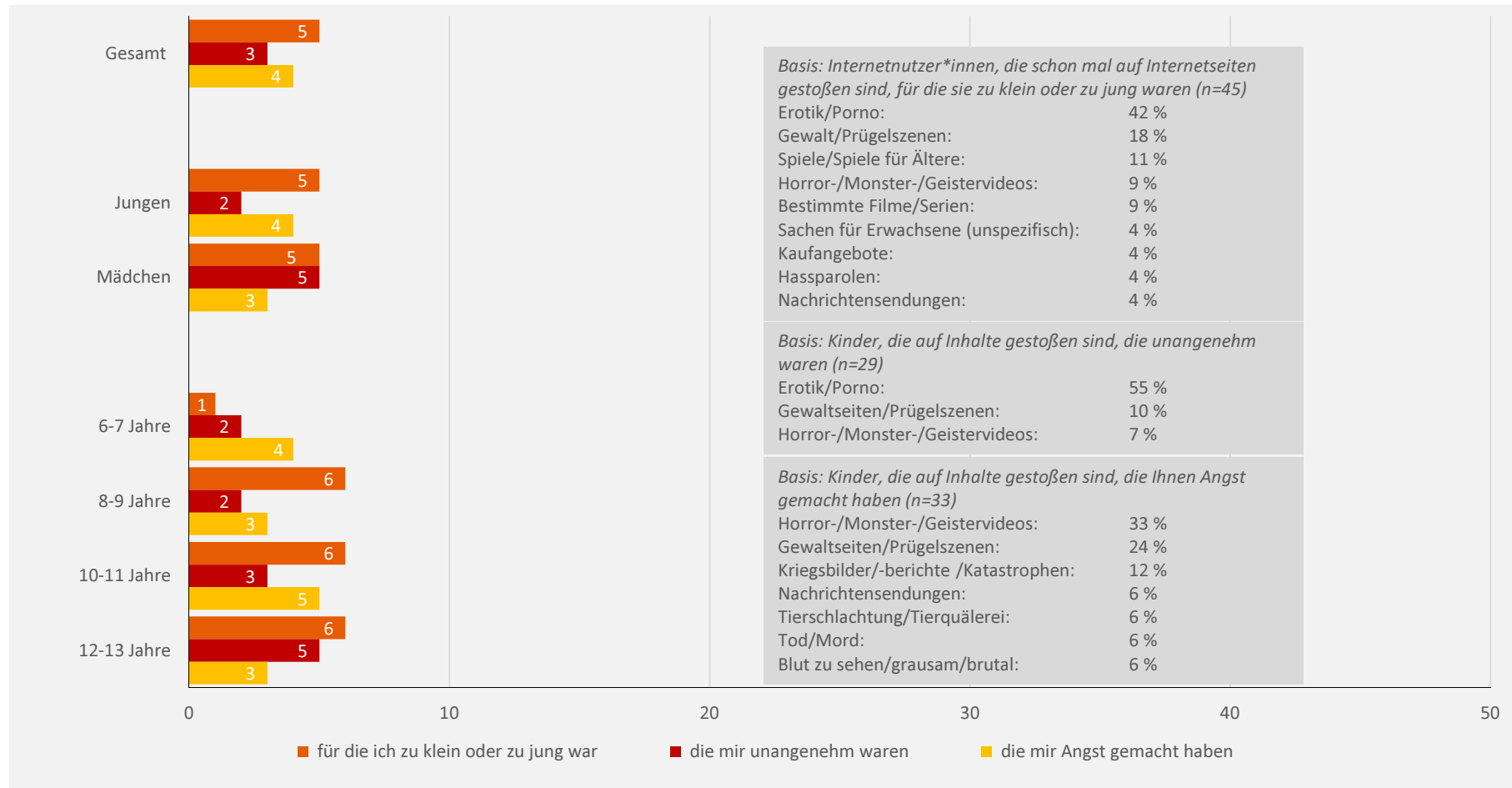
- „Ich kann das gut“ -



Quelle: KIM 2020, n=1.216; KIM 2022, n=1.219, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

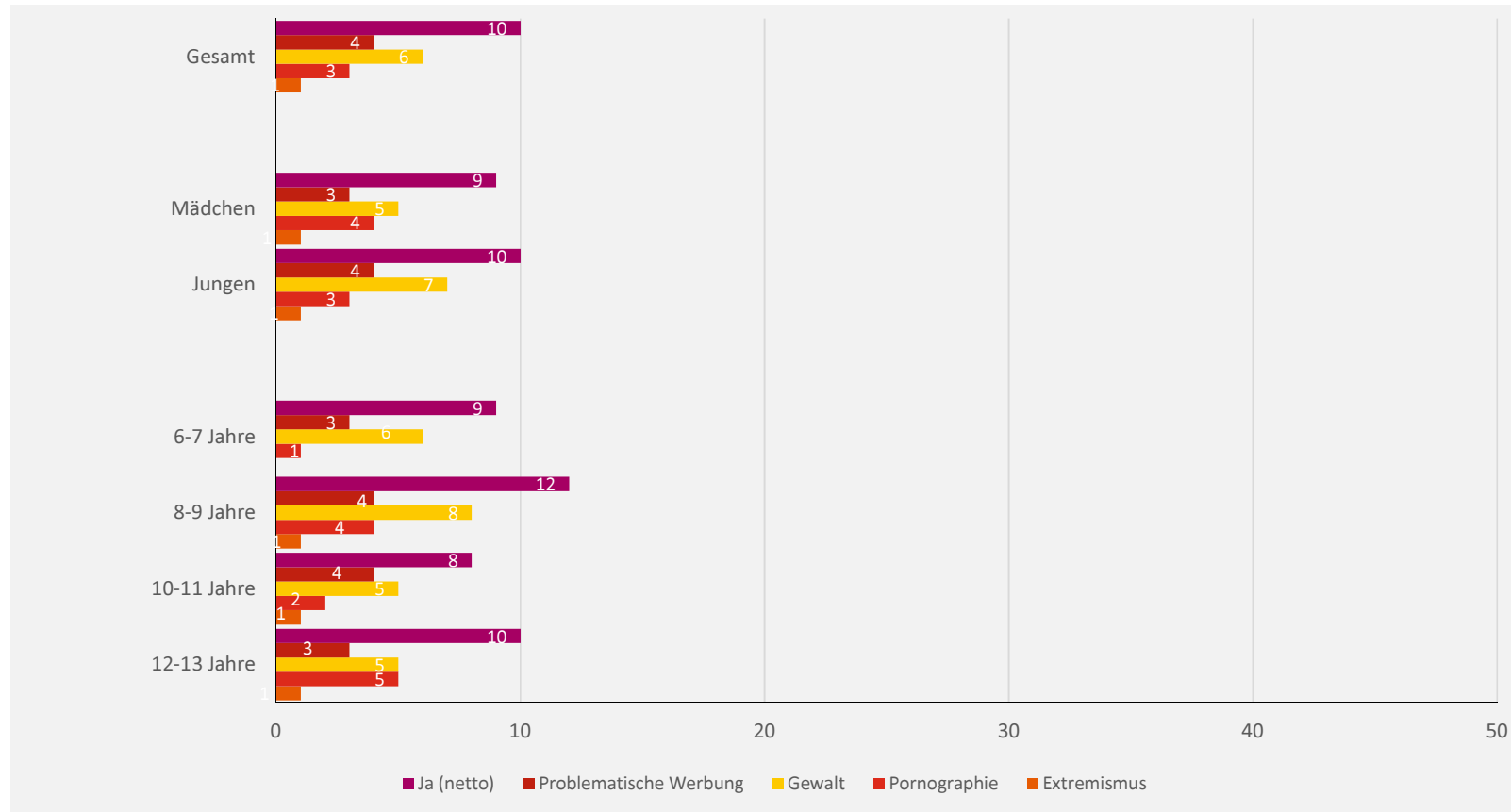
Probleme im Internet 2022

„Ganz generell: Bist Du im Internet schon mal auf Sachen gestoßen, für die Du zu klein oder zu jung warst, die Dir Angst gemacht haben oder die Dir unangenehm waren?“



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Nennungen ab 4 Prozent; Basis: Internet-Nutzer*innen, n=854

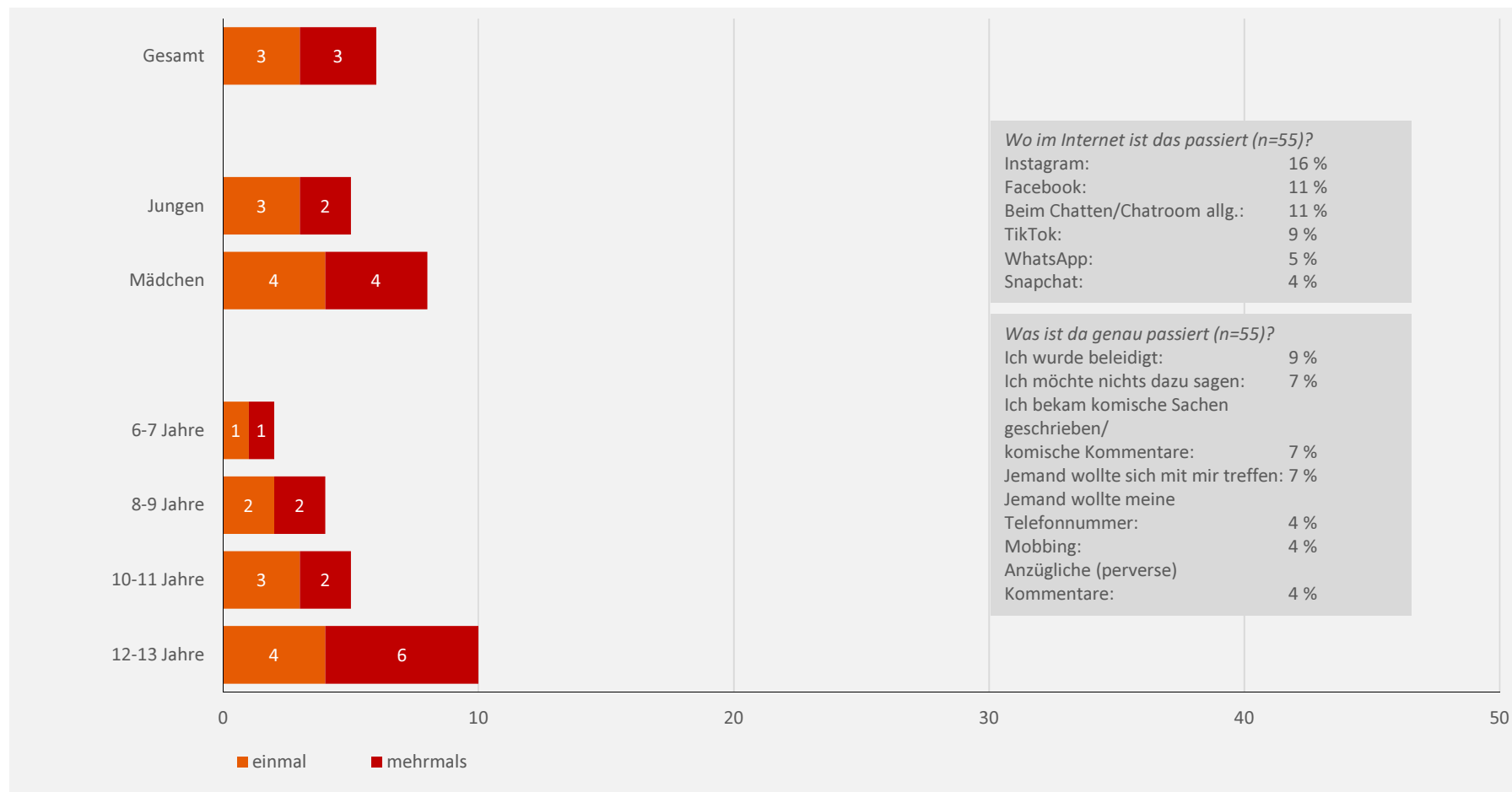
Kind ist schon einmal auf gewalthaltige/pornografische/extremistische Seiten gestoßen - Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Haupterzieher*innen von Kindern, die Internet nutzen, n=854

Unangenehme Bekanntschaften im Internet 2022

- „Ja, ich habe schon einmal/mehrmals unangenehme Leute im Internet getroffen“ -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent; Nennungen ab 4 Prozent; Basis: Internet-Nutzer*innen, n=854

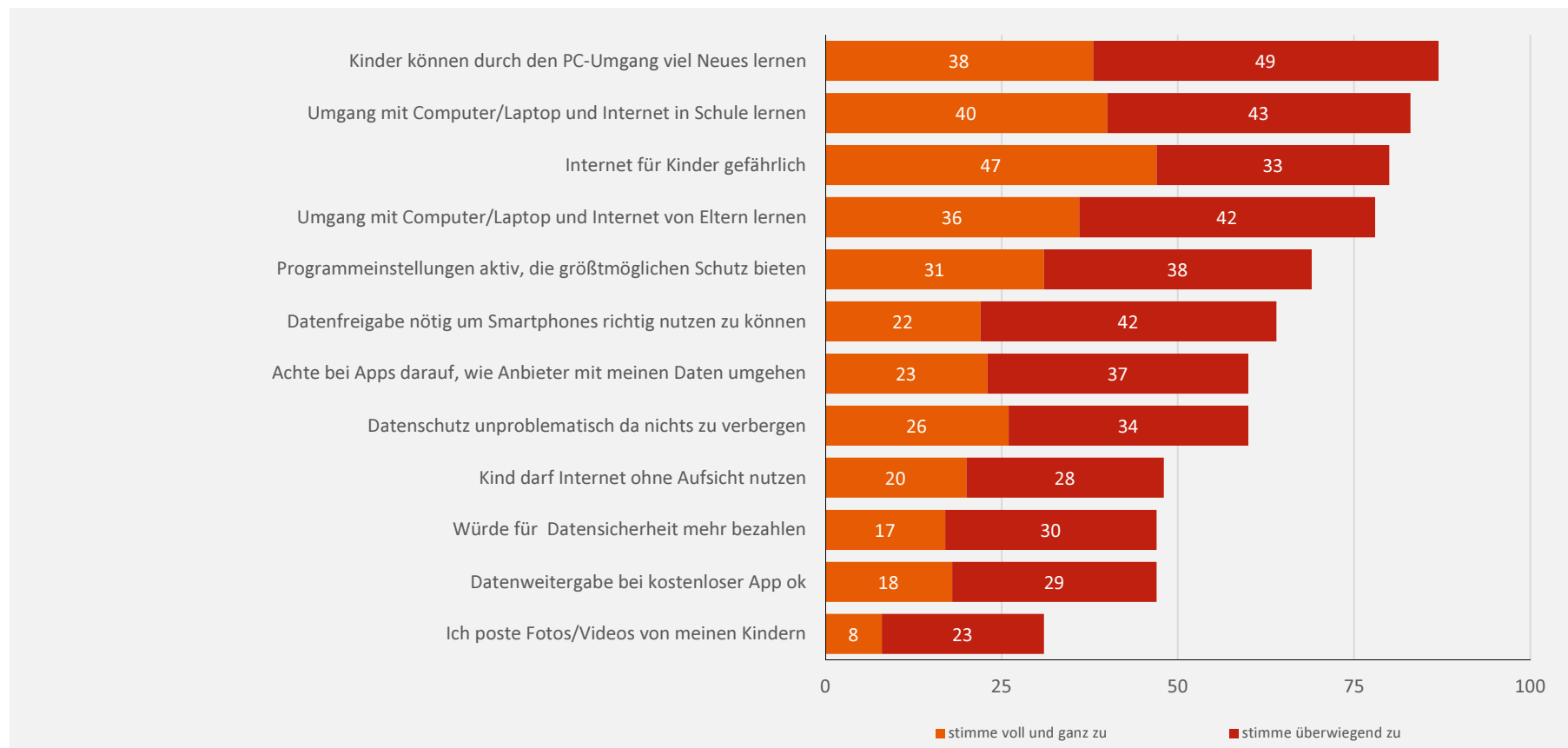
Bedeutung der Medien für Kinder 2022 - Angaben der Haupterzieher*innen -



	Buch	PC/ Laptop/ Tablet	Internet	Kassette/ CD/MP3	Radio	TV/Video/ DVD	Handy/ Smartphone
Fördert die Fantasie von Kindern	78	29	33	28	16	44	17
Kinder lernen aus Medien	68	39	53	16	15	43	20
Hat Einfluss auf Gewaltbereitschaft	5	32	66	4	5	47	27
Vermittelt Eindruck vom wirklichen Leben	22	12	22	6	14	36	11
Ist wichtig, um bei Freunden mitzureden	22	42	49	10	11	44	59
Kinder erfahren ungeeignete Dinge	6	27	75	4	8	47	32
Ist wichtig für Schulerfolg	68	46	44	7	9	19	13
Gibt Vorstellung, was „gut“ und „schlecht“ ist	28	13	23	8	10	34	11
Macht Kinder zu „Stubenhockern“	9	53	56	5	3	55	35
Sorgt oft für Streit in der Familie	2	31	40	2	2	30	49

Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

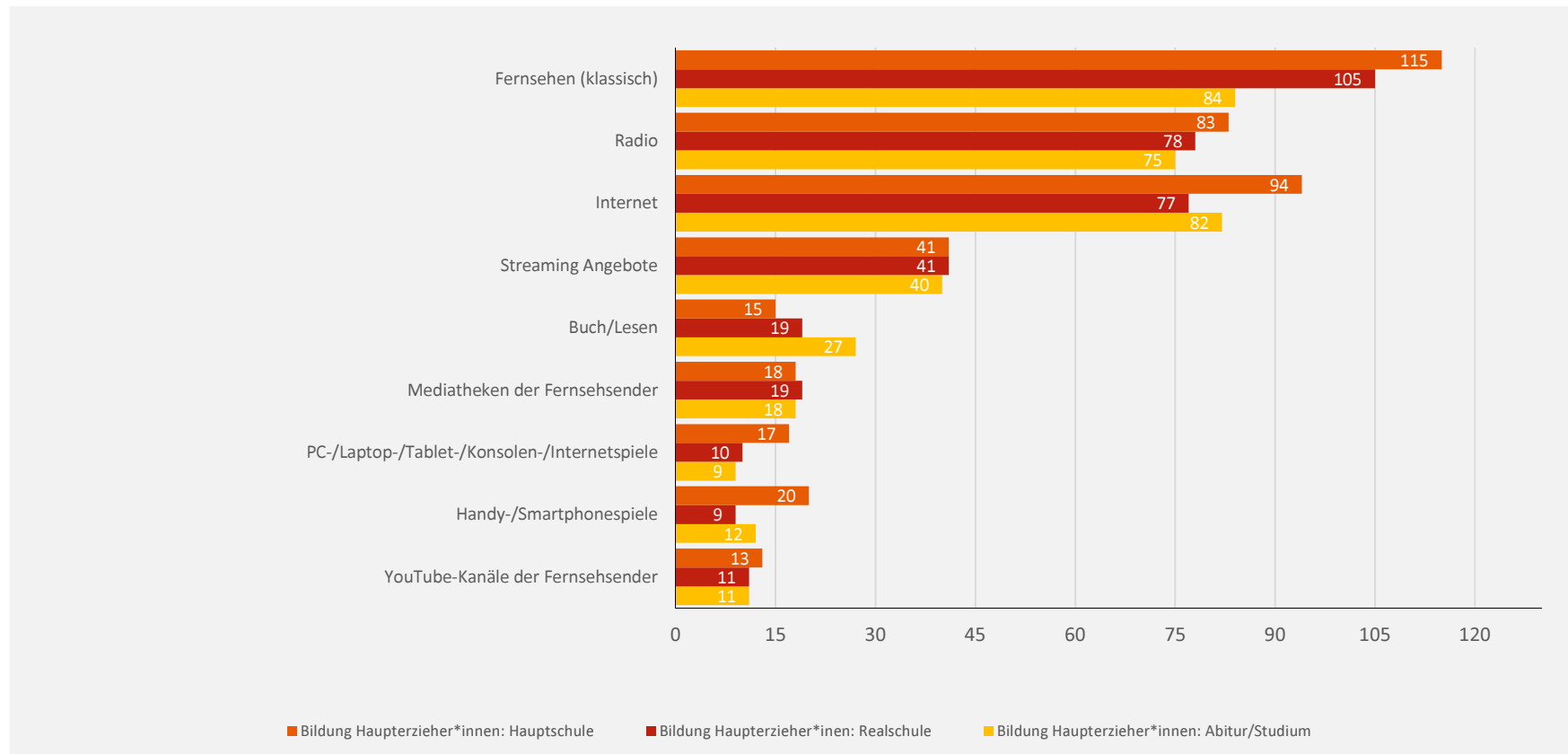
Aussagen zu Computer und Internet - Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

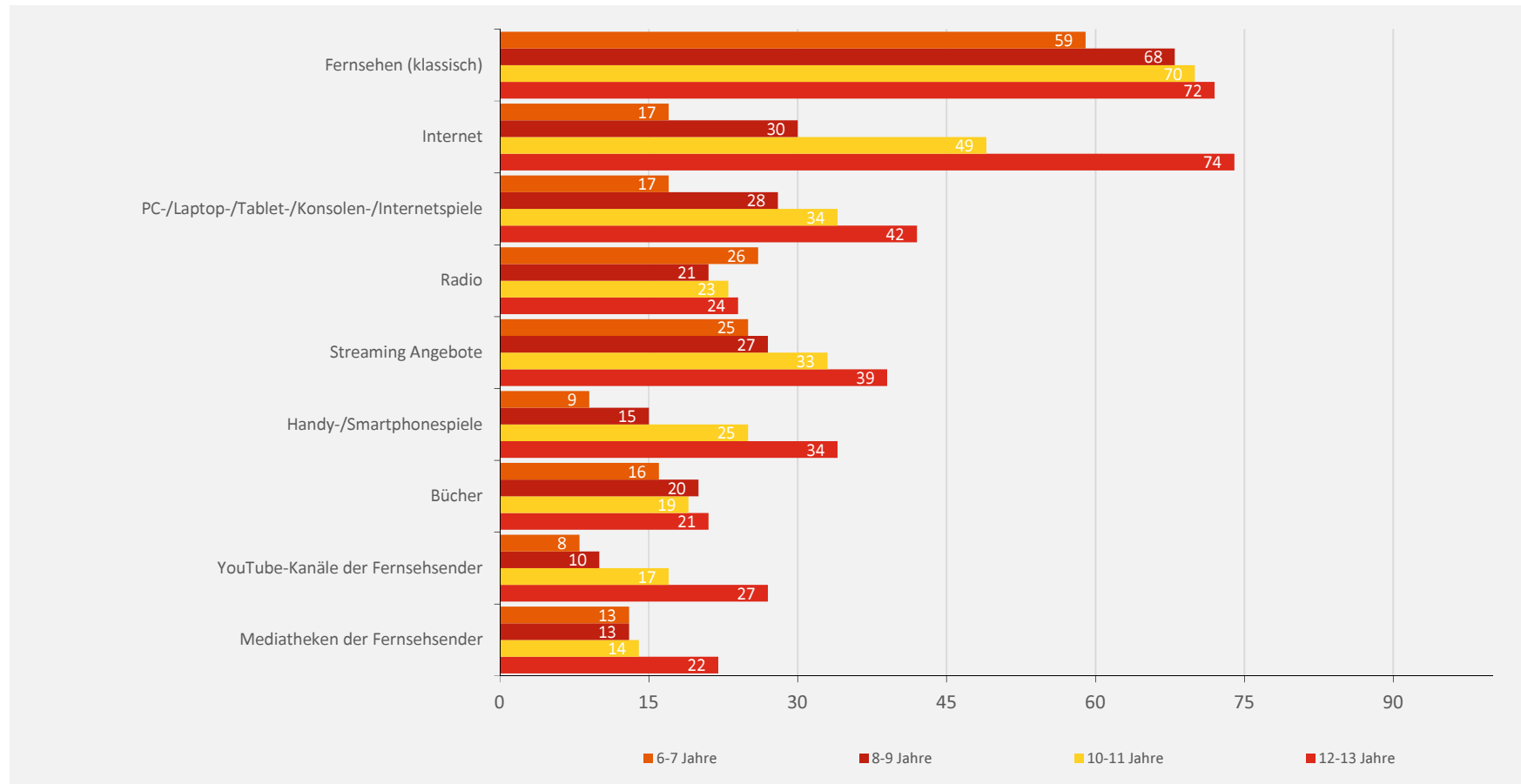
Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch die Haupterzieher*innen in Minuten

- Angaben der Haupterzieher*innen -



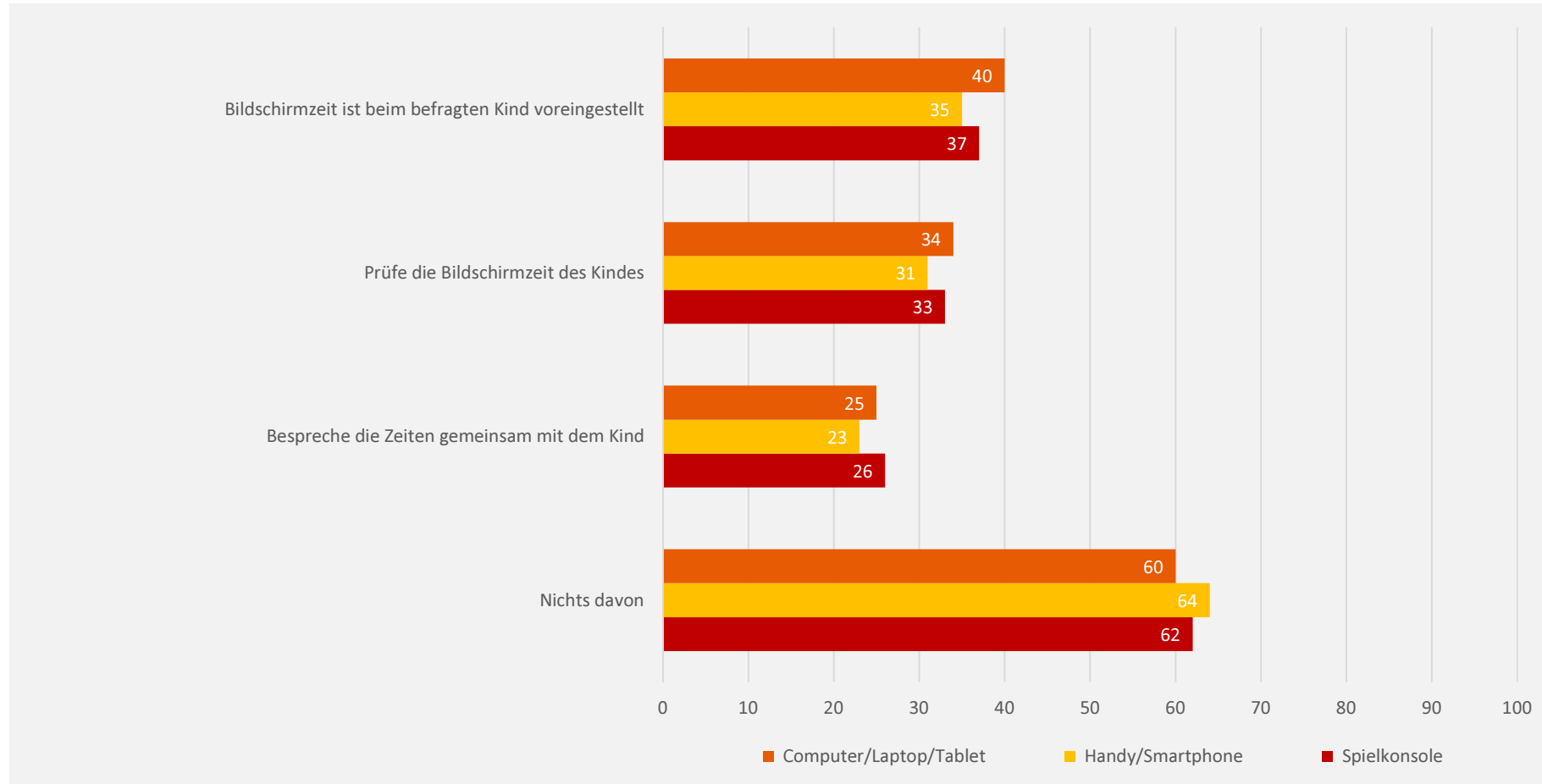
Quelle: KIM 2022, Mittelwerte in Minuten, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch die Kinder in Minuten - Angaben der Haupterzieher*innen -



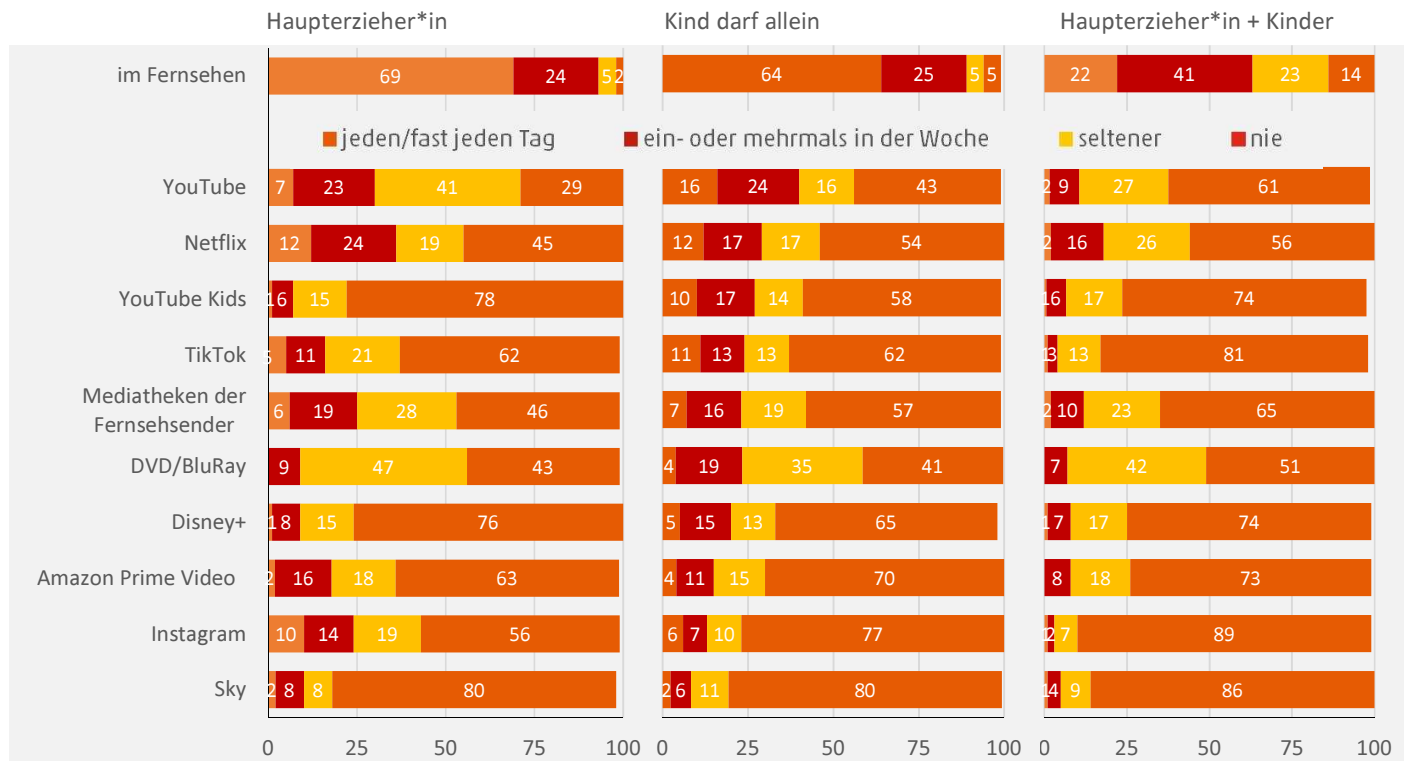
Quelle: KIM 2022, Mittelwerte in Minuten, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

Kontrolle der Bildschirmzeit



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, die jeweilige Geräte im Haushalt haben

Wege zum Ansehen von Sendungen/Serien/Filme/Videos 2022 - Angaben der Haupterzieher*innen -



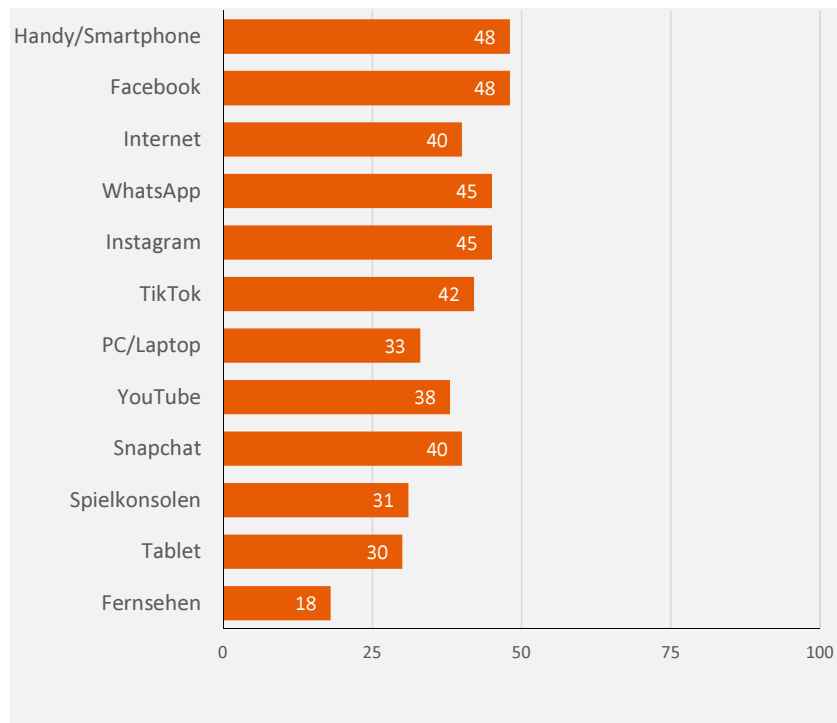
Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

Gibt es in Ihrer Familie generell Regelungen, ab welchem Alter Medien/Medienangebote genutzt werden dürfen?

- Angaben Haupterzieher*innen -

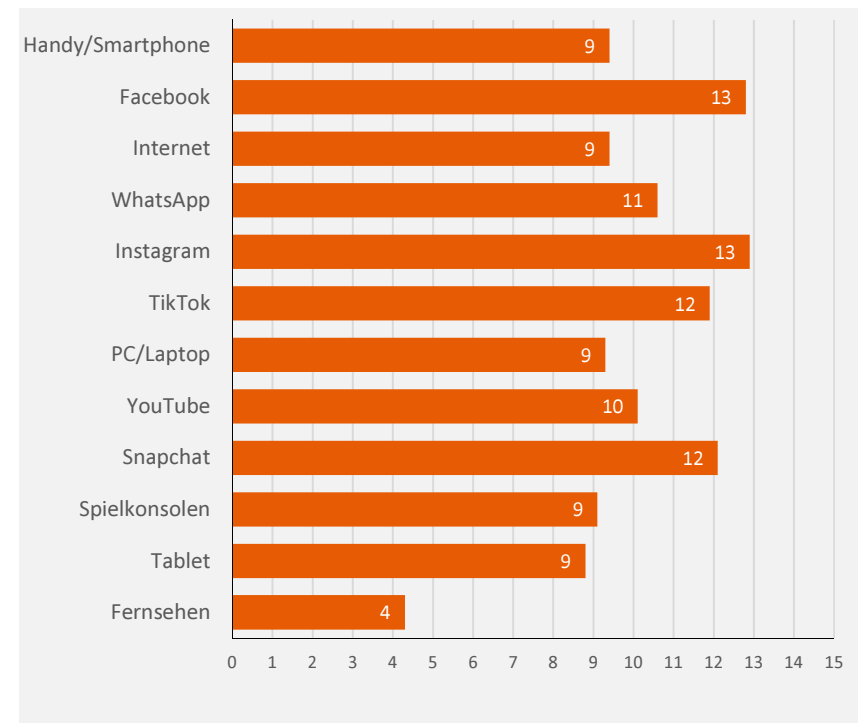


Es gibt eine Regel zur Nutzung von...
- Angaben in Prozent -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

Unsere Regel erlaubt eine Nutzung ab...
- Angaben in Jahren -



Quelle: KIM 2022; Angaben in Jahren, Basis: Haupterzieher*innen, bei denen es jeweils Regeln gibt

Technische Hilfsmittel bei der Medienerziehung 2022
 - Angaben der Haupterzieher*innen -



	... wird in unserer Familie genutzt auf...				
	PC/Laptop	Tablet	Handy/ Smartphone	Spielkonsole	Keinem dieser Geräte
Jugendschutzsoftware, -filter, -programme, -apps (allgemein)	19	12	16	4	68
Ein Programm, das die Nutzungszeit einschränkt	8	12	14	6	73
Ein Programm, das für Kinder und Jugendliche problematische Inhalte sperrt	15	13	17	3	70
Ein Programm, bei dem man selbst eingibt, welche Inhalte gesperrt werden sollen	9	9	12	3	78
Für Kinder angepasste Sicherheitseinstellungen am Gerät selbst	10	14	17	7	72
Ein eigens für Kinder eingerichtetes Benutzerkonto	11	11	9	6	74

Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen von Kindern, die Internet/Online-Plattformen/Apps/Mediatheken/Streamingdienste nutzen, n=905