

KIM-Studie 2016

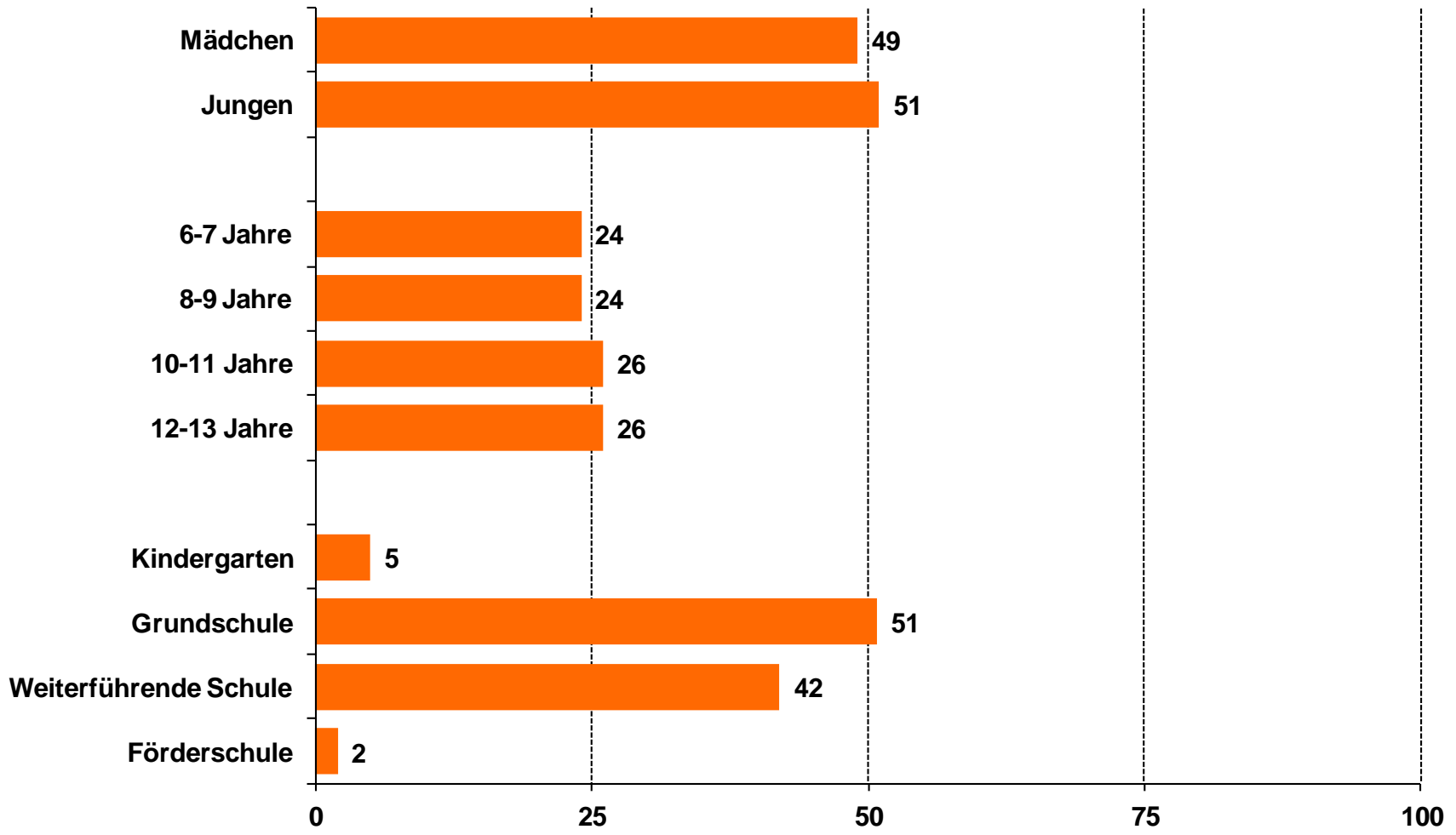


Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)
Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK)

Kooperationspartner:
SWR Medienforschung

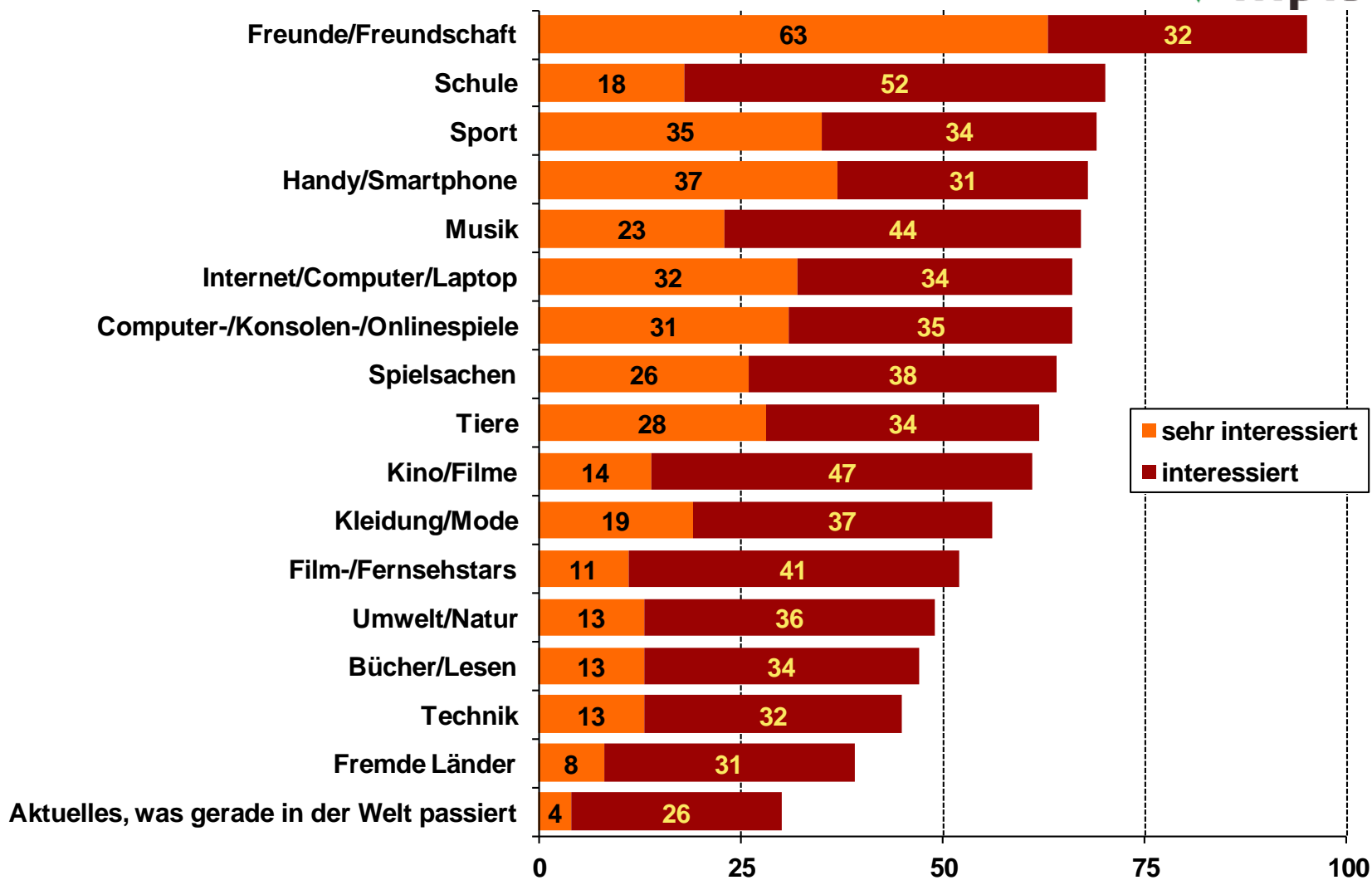
KIM-Studie 2016

Soziodemografie der befragten Kinder



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

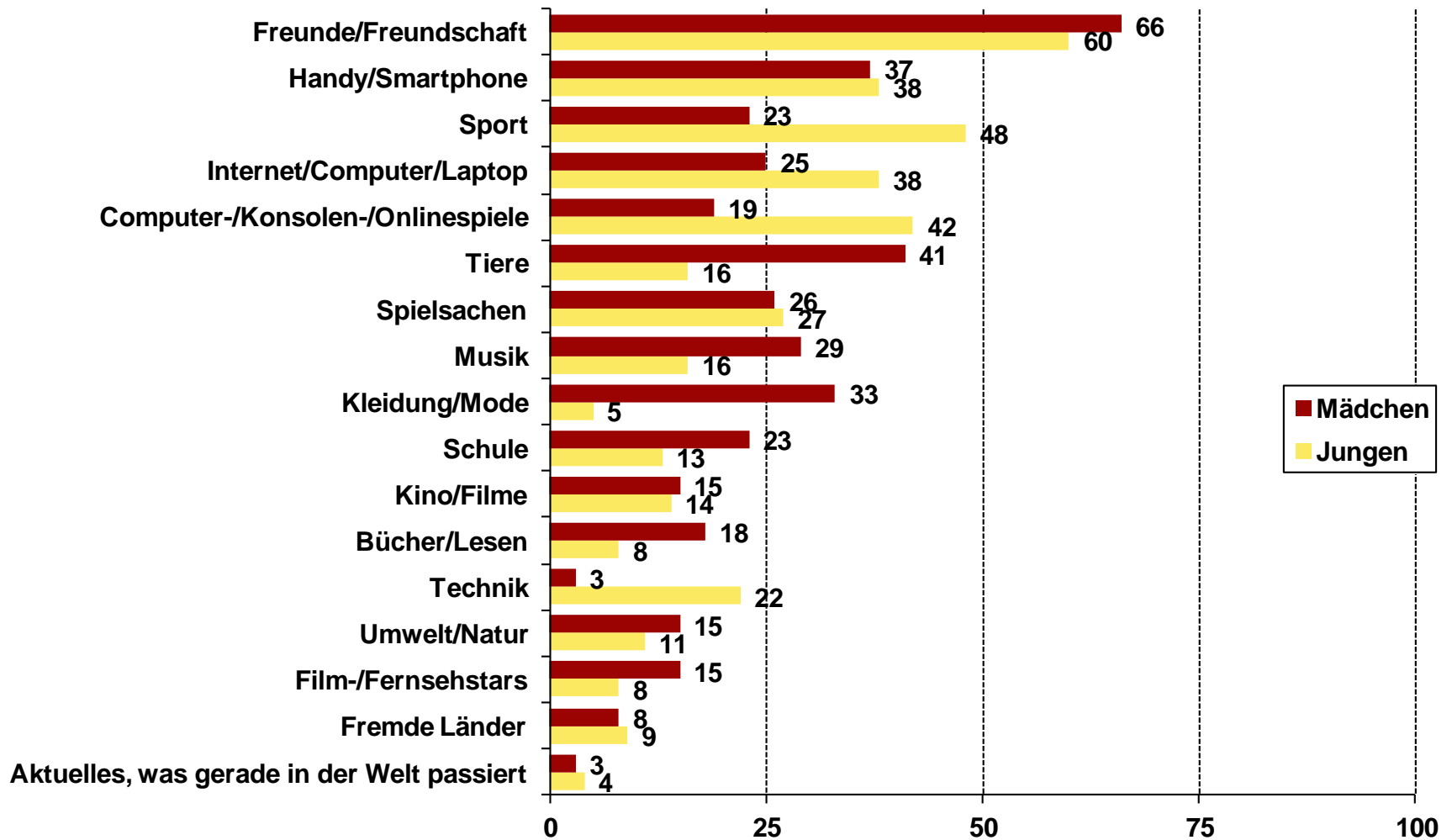
Themeninteressen 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Themeninteressen 2016

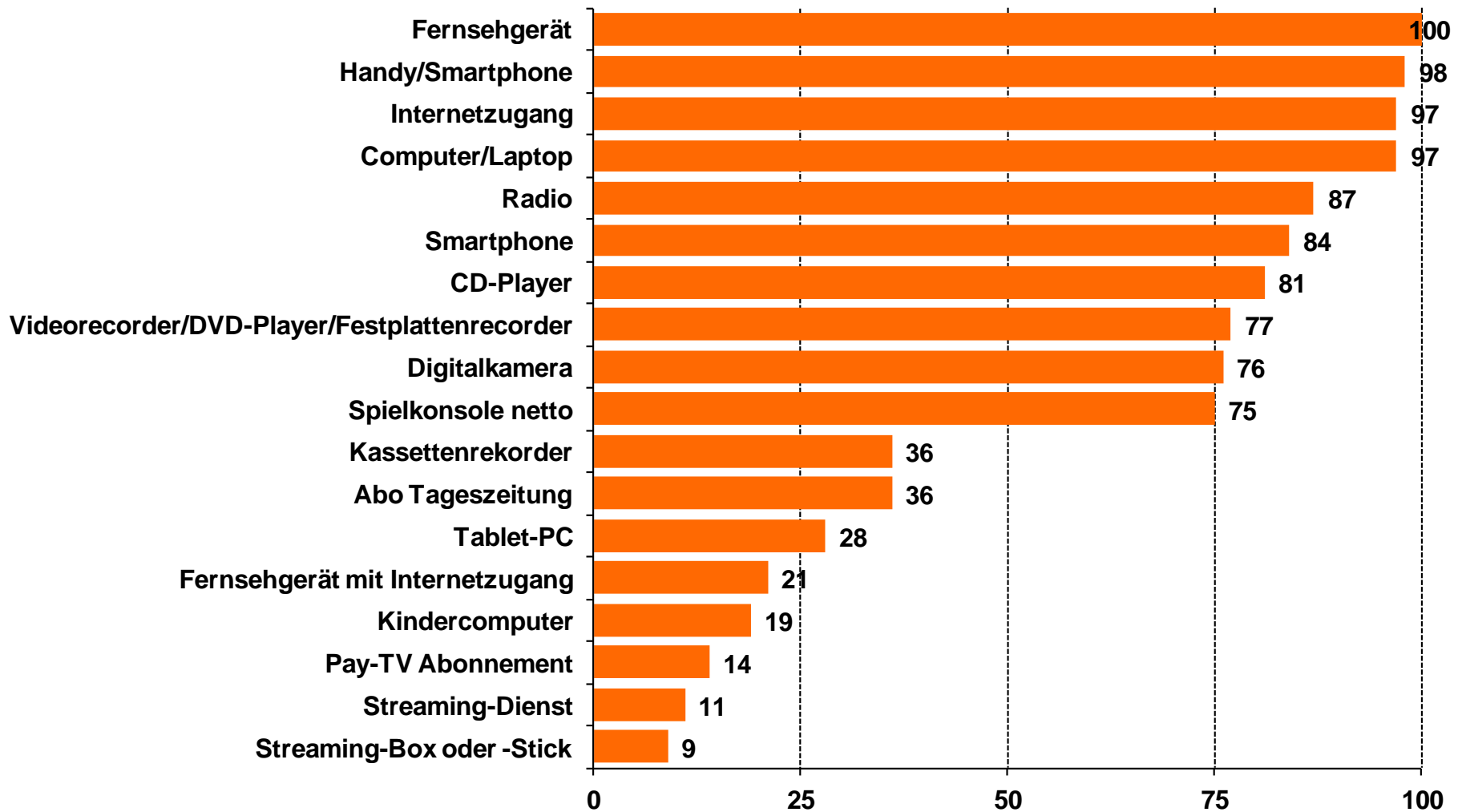
- sehr interessiert -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Medienausstattung im Haushalt 2016

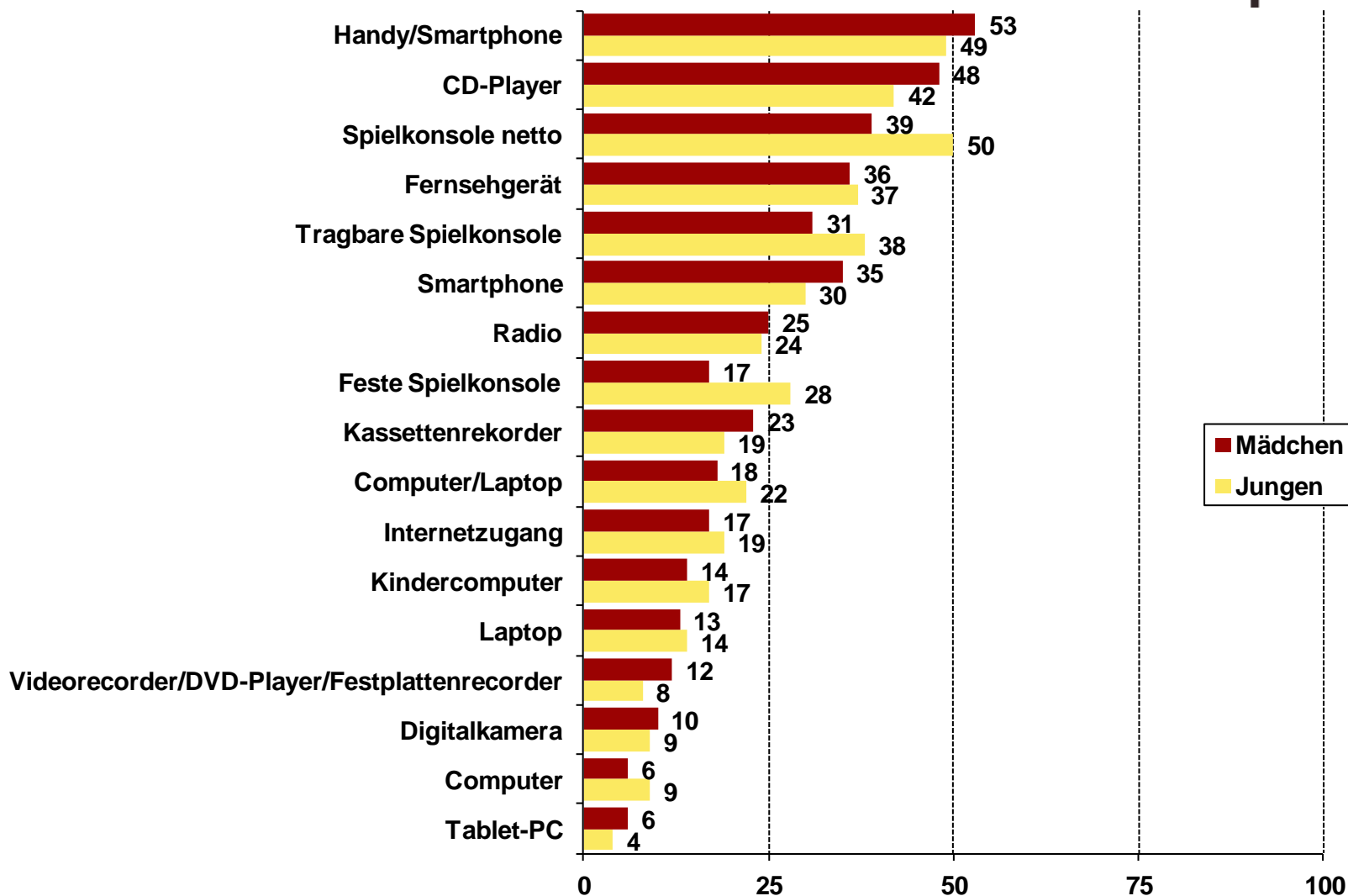
- Auswahl/Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

Gerätebesitz der Kinder 2016

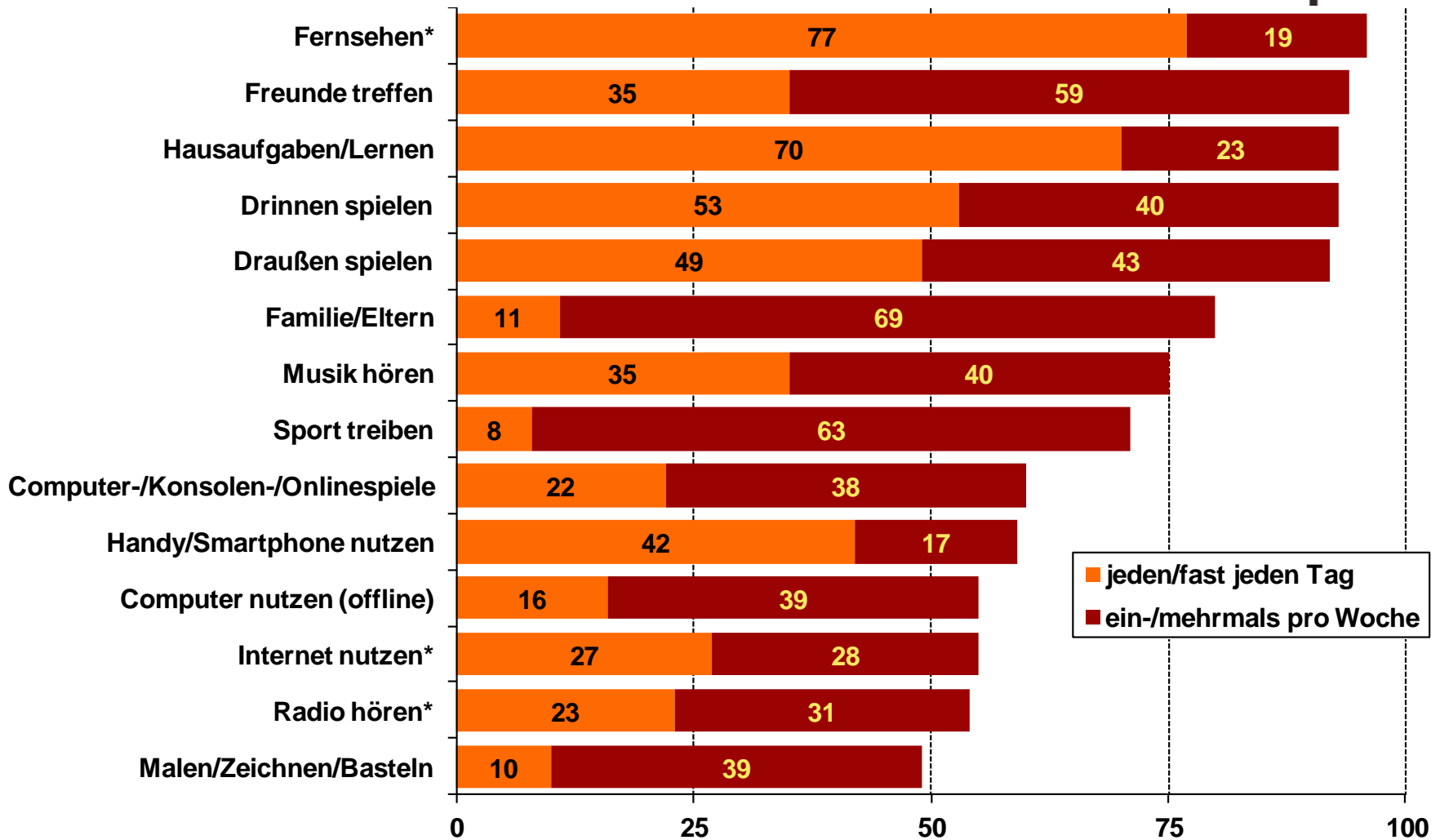
- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, *Nennungen ab 5 %

Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

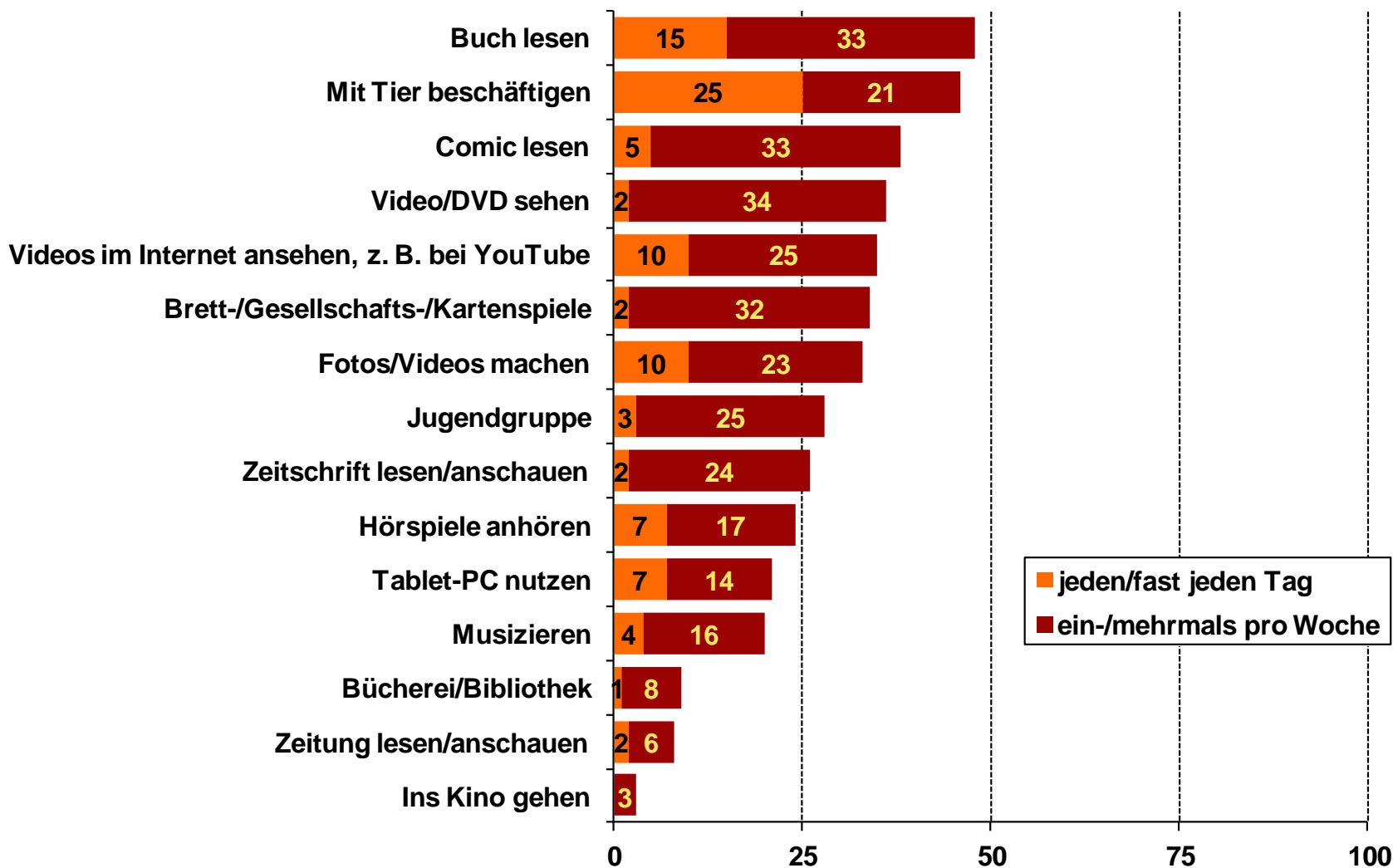
Freizeitaktivitäten 2016 (Teil 1)



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg

Basis: alle Kinder, n=1.229

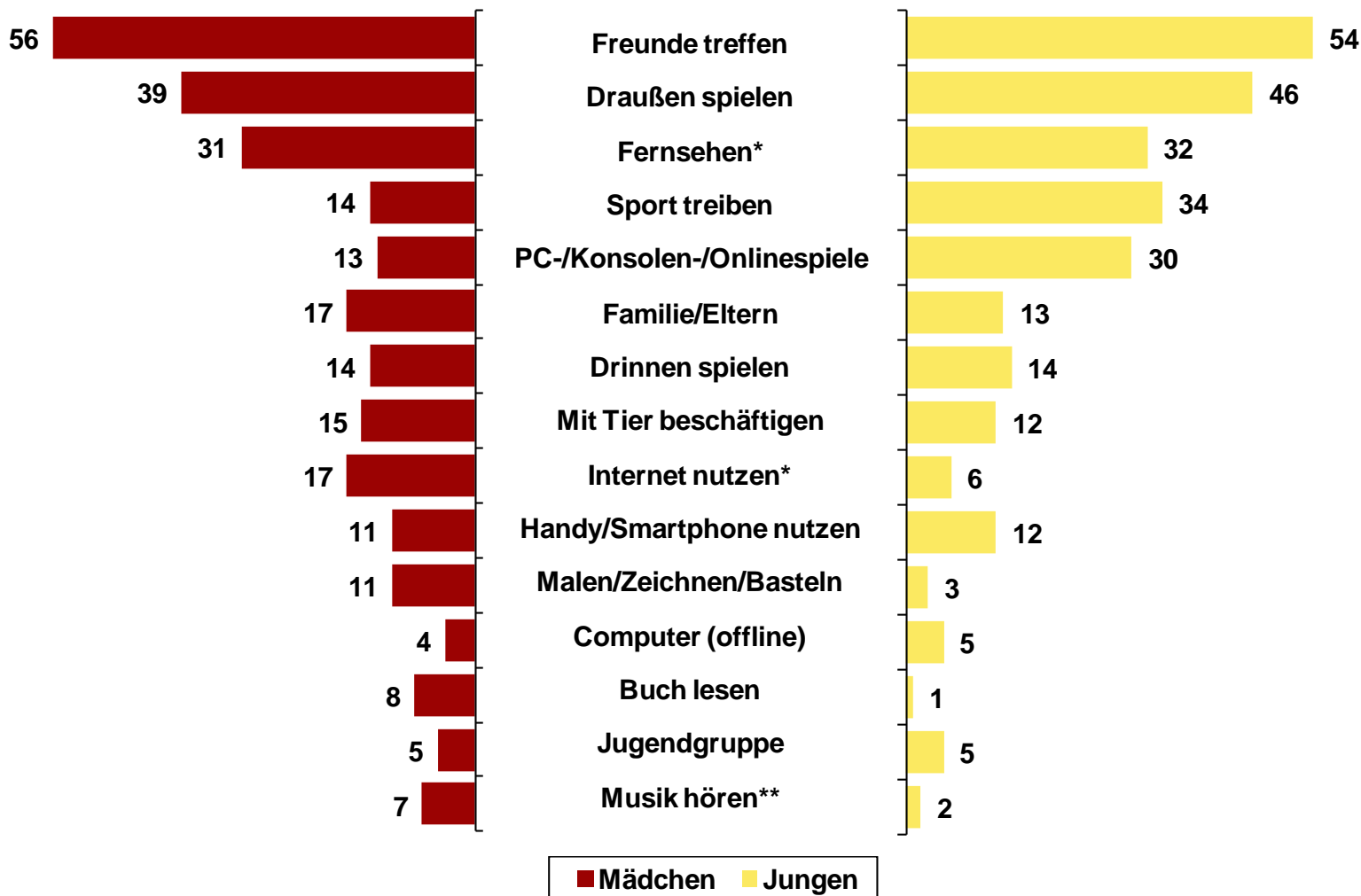
Freizeitaktivitäten 2016 (Teil 2)



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Liebste Freizeitaktivitäten 2016

- bis zu drei Nennungen -

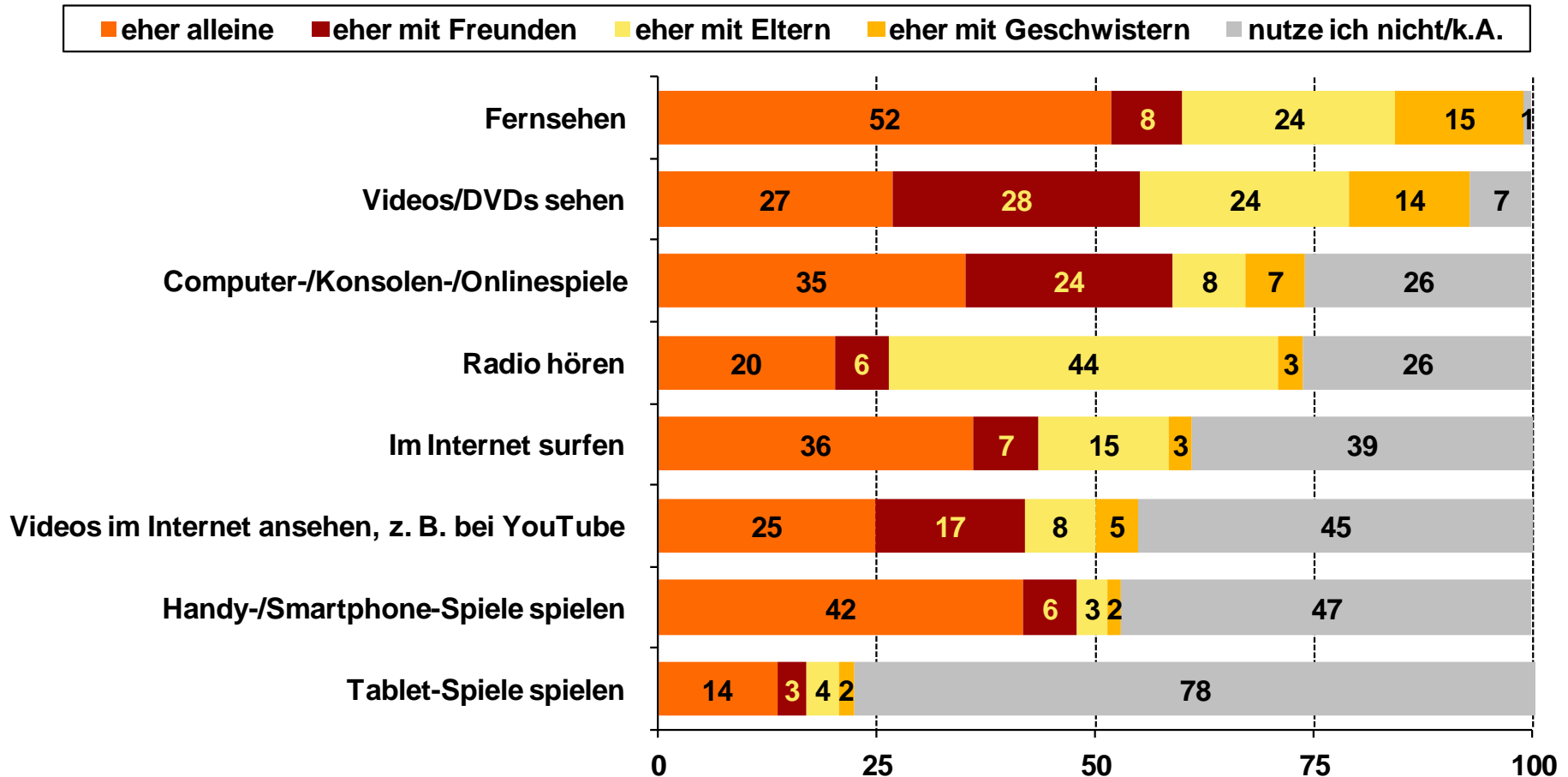


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 %

*egal über welchen Verbreitungsweg, **egal ob über CD, MP3-Player, Internet etc.

Basis: alle Kinder, n=1.229

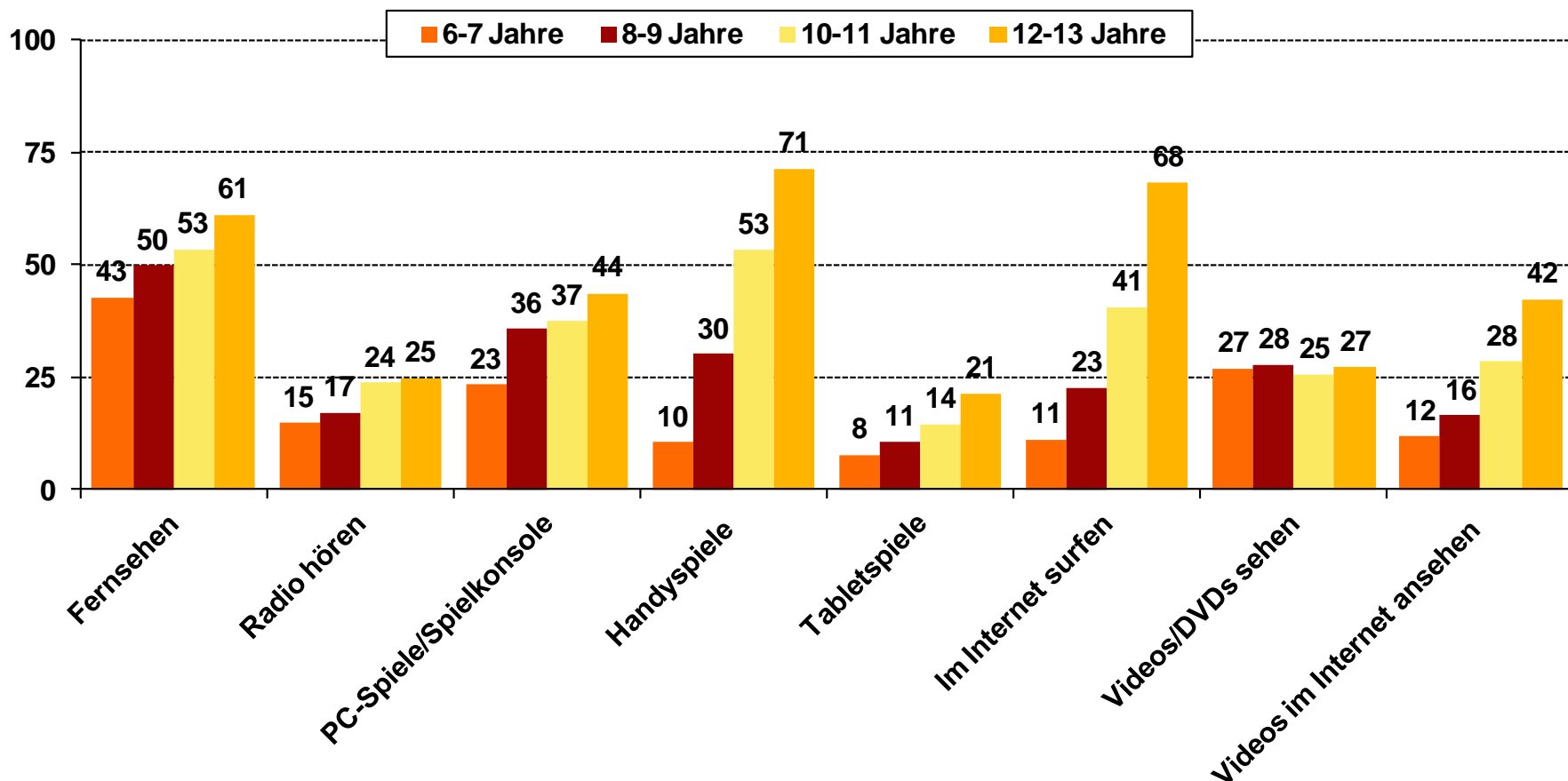
Mediennutzung 2016: mache ich ...



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

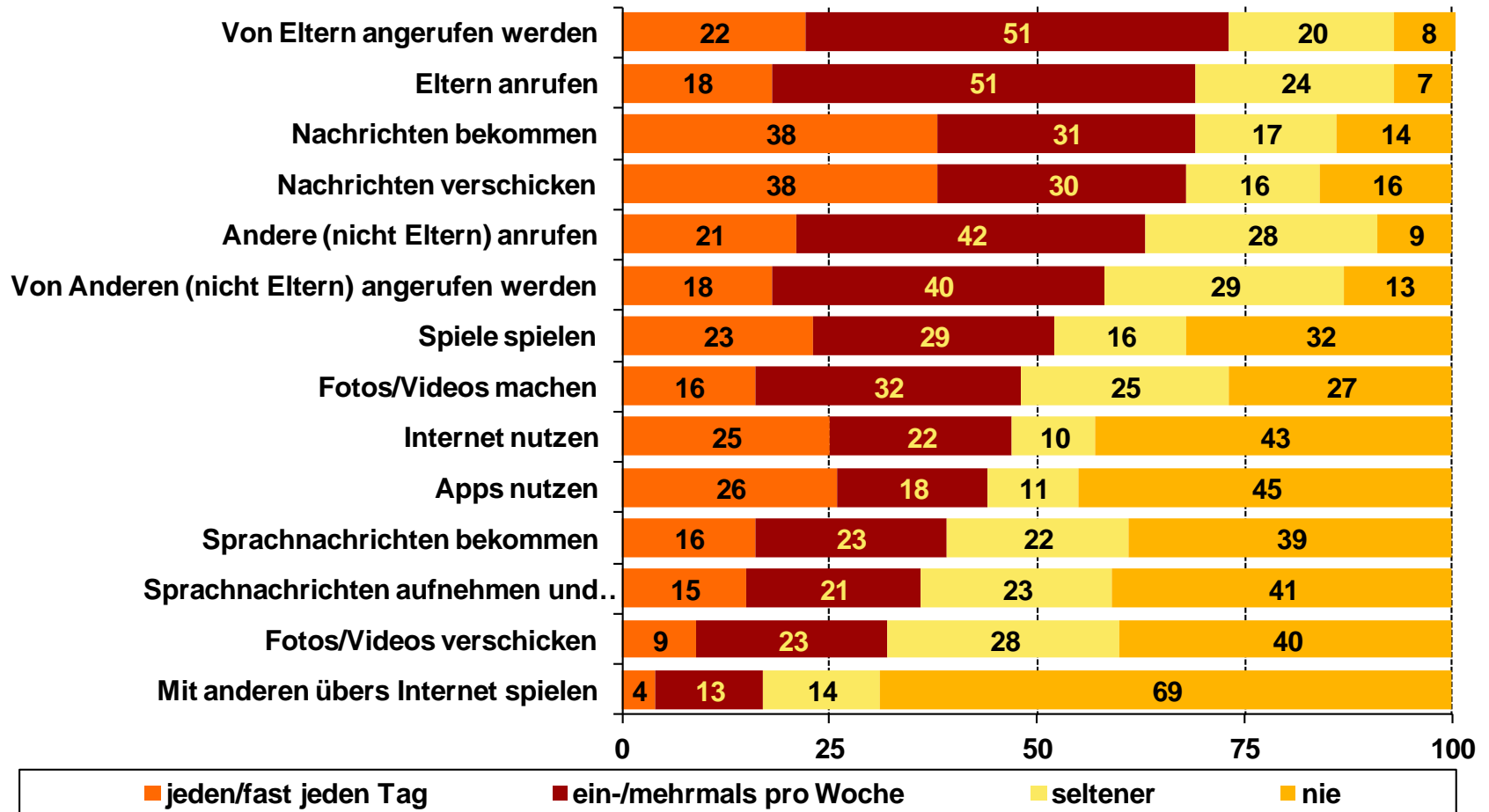
Basis: alle Kinder, n=1.229

Mediennutzung 2016: mache ich eher alleine



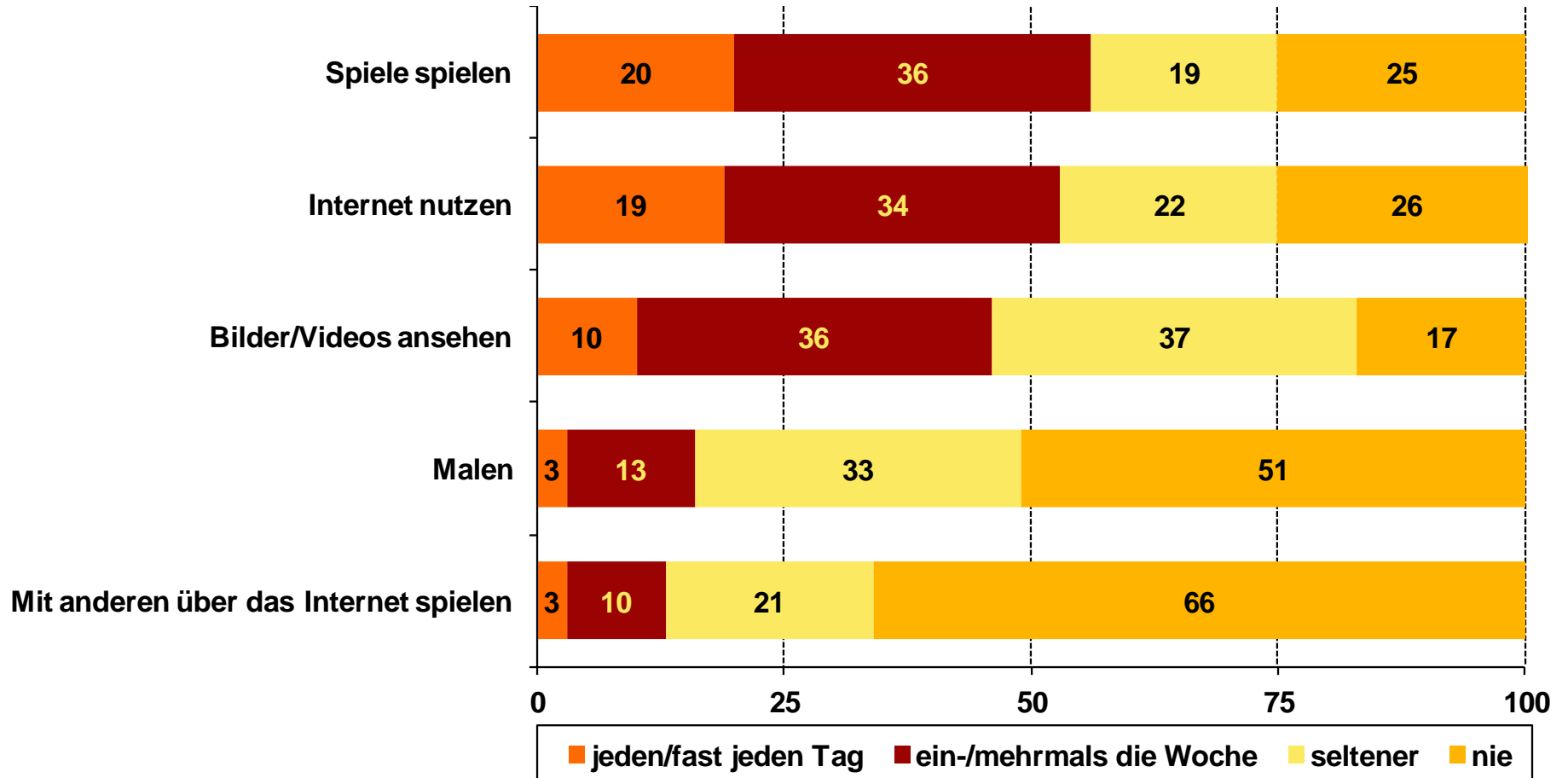
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Handy-Nutzer, n=821

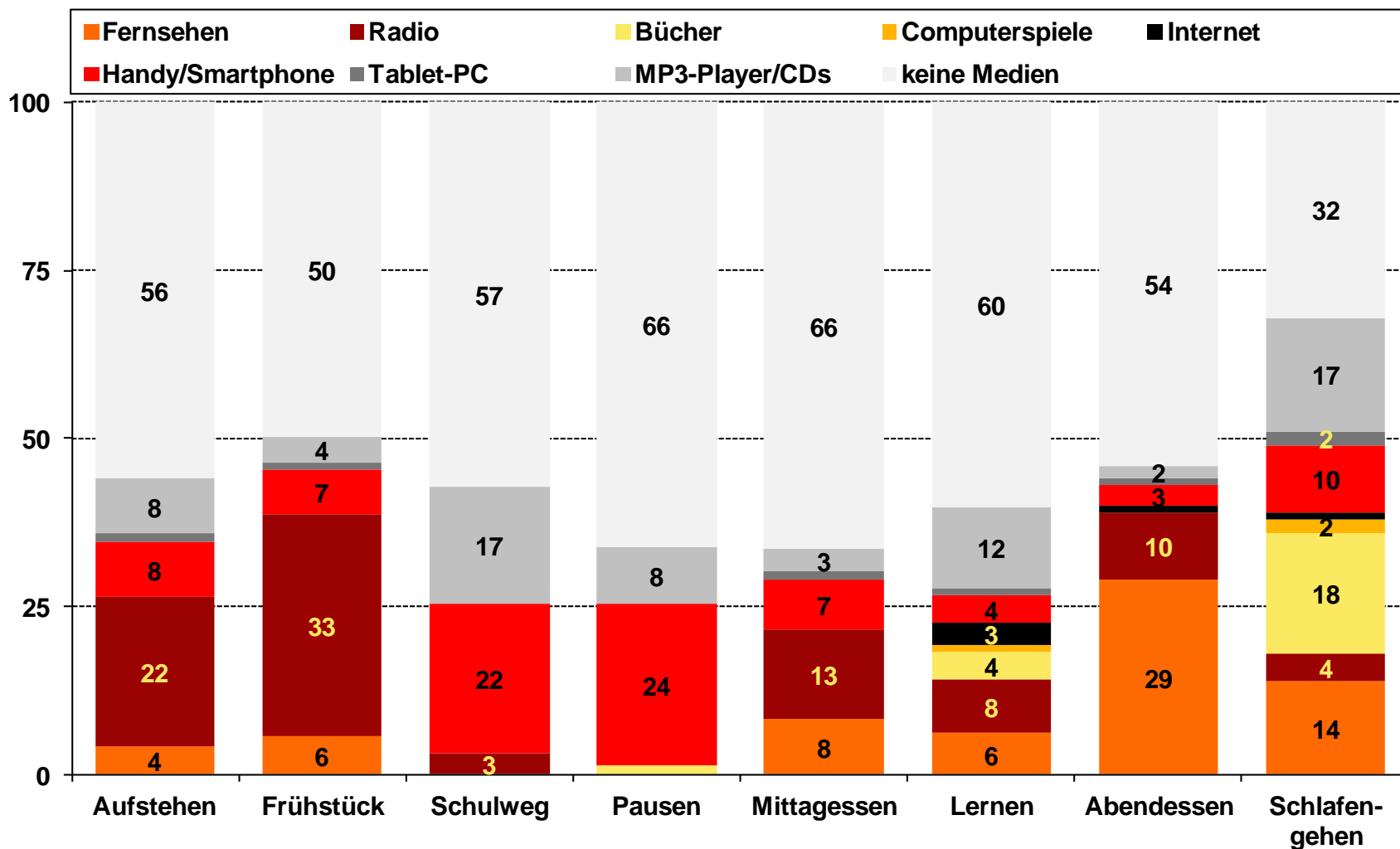
Tätigkeiten Tablet-PC 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Tablet-PC-Nutzer, n=344

Wichtigkeit der Medien im Tagesverlauf 2016

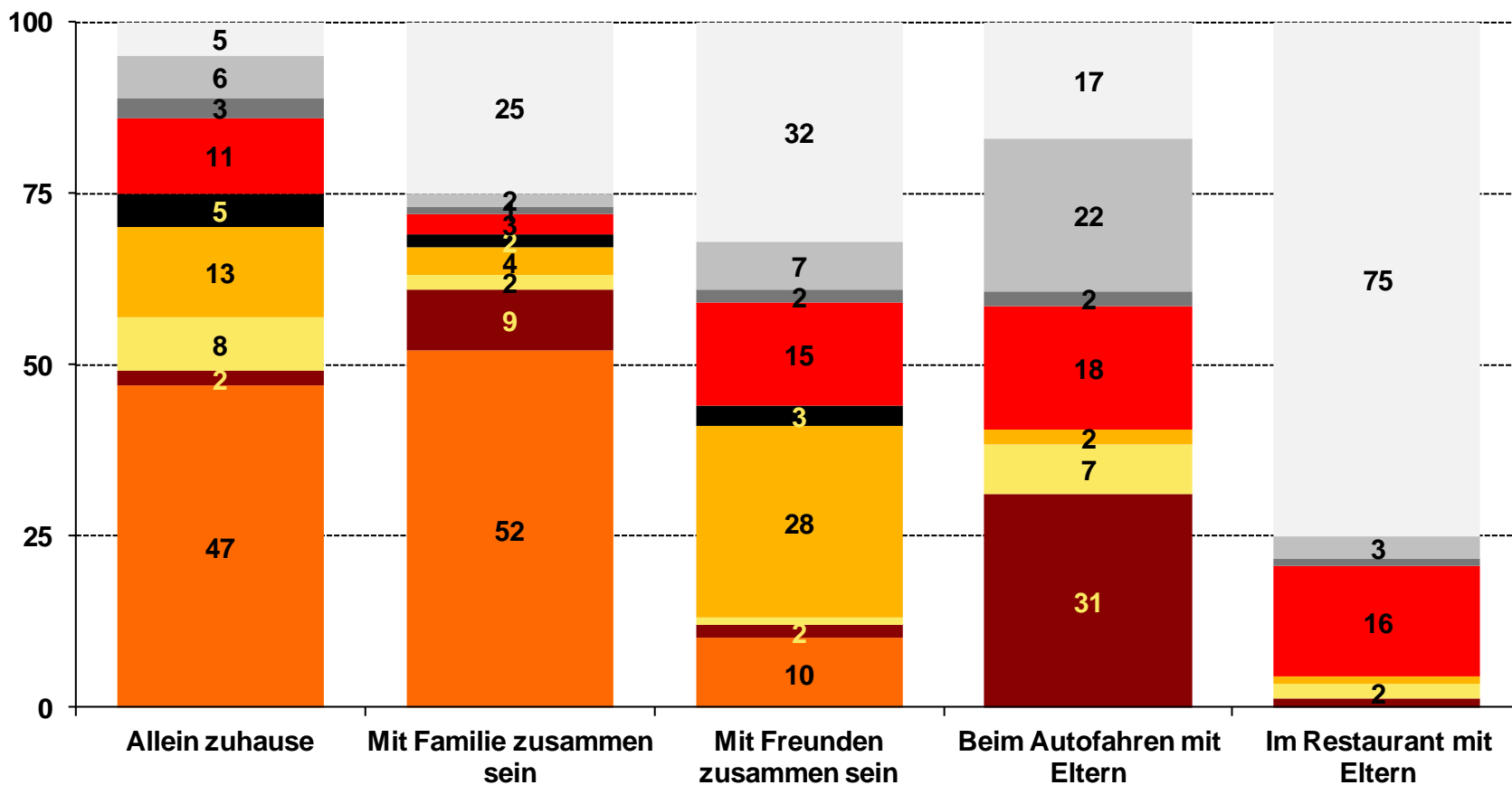
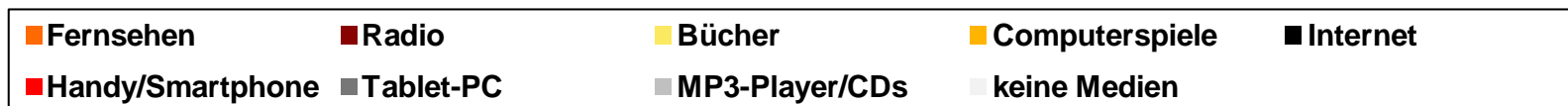
- ist mir am wichtigsten -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Wichtigkeit der Medien in der Freizeit 2016

- ist mir am wichtigsten -

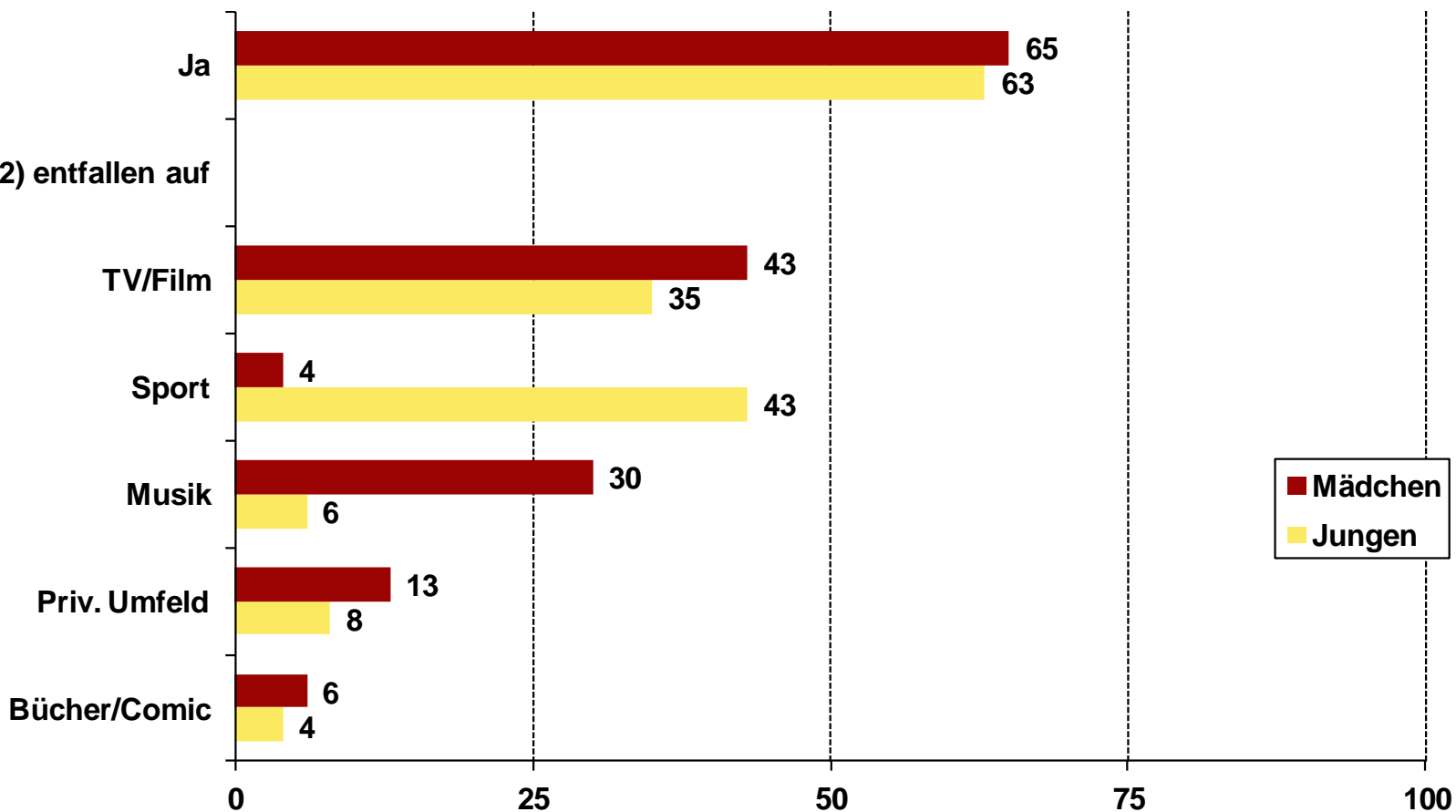


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Vorbilder und Idole 2016

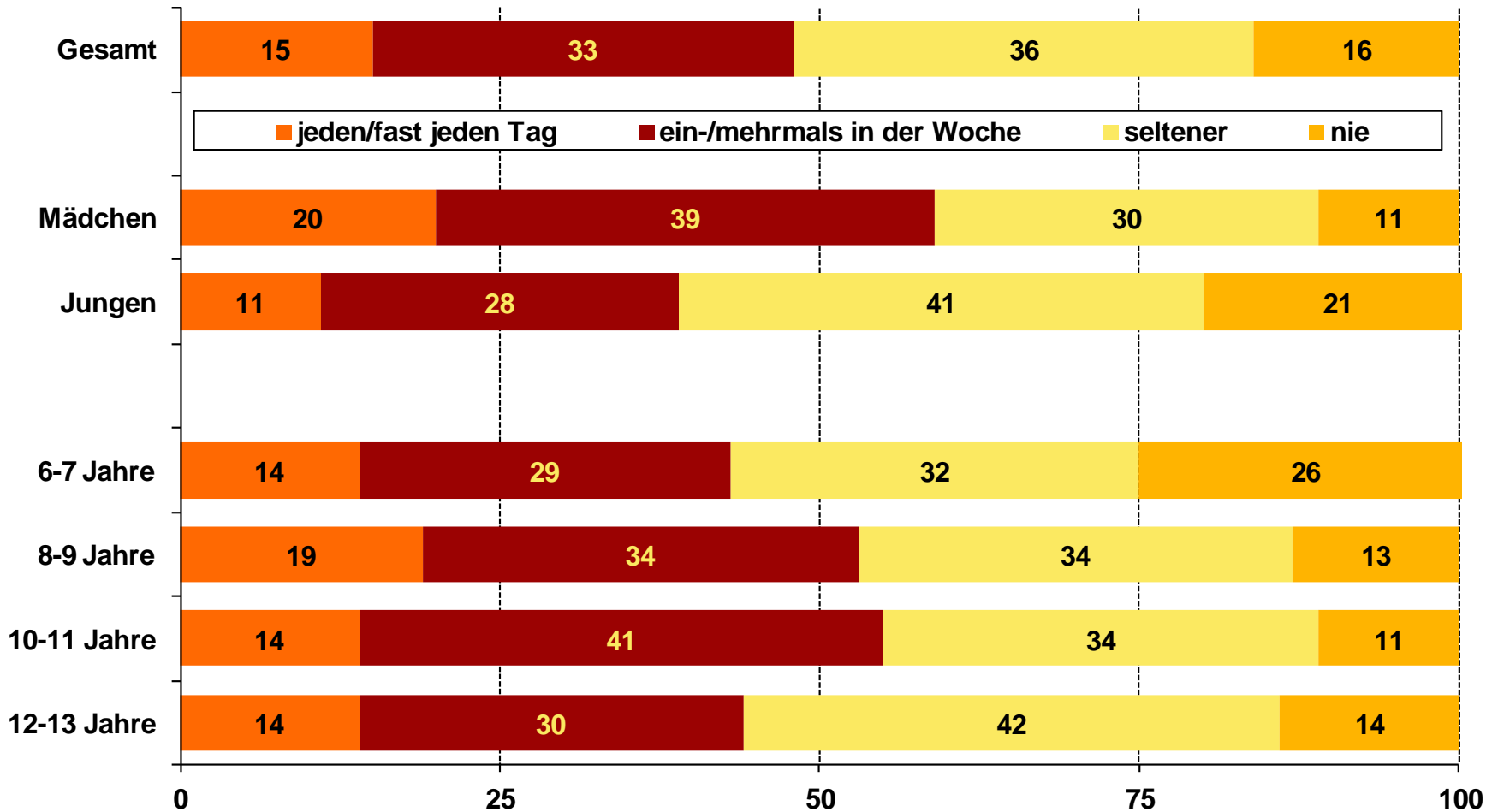
- „Gibt es eine Person/Gruppe, für die du besonders schwärmst?“ -

davon (n=782) entfallen auf



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 %
Basis: alle Kinder, n=1.229

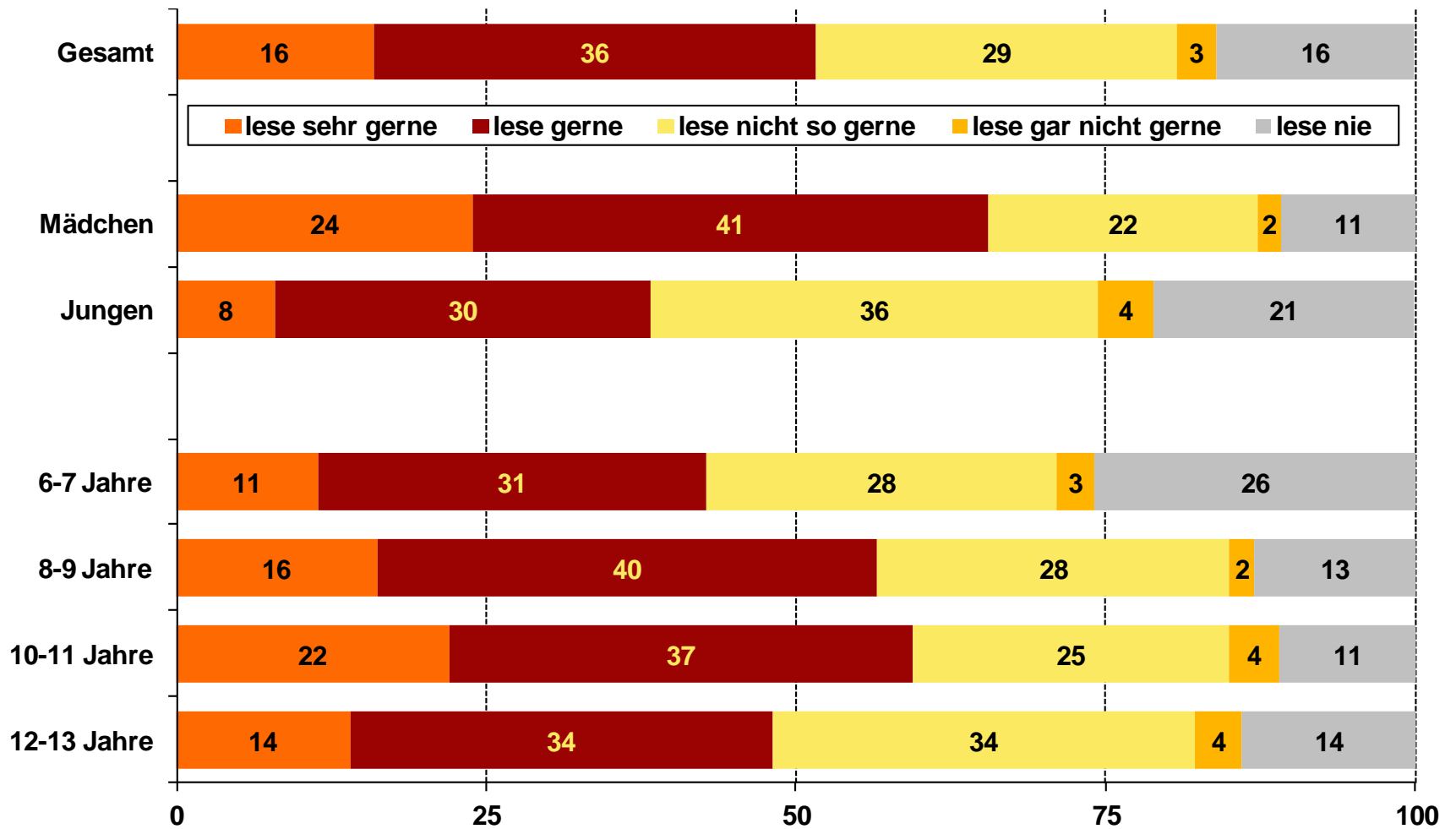
Bücher lesen: Nutzungsfrequenz 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Wie gerne liest du Bücher?

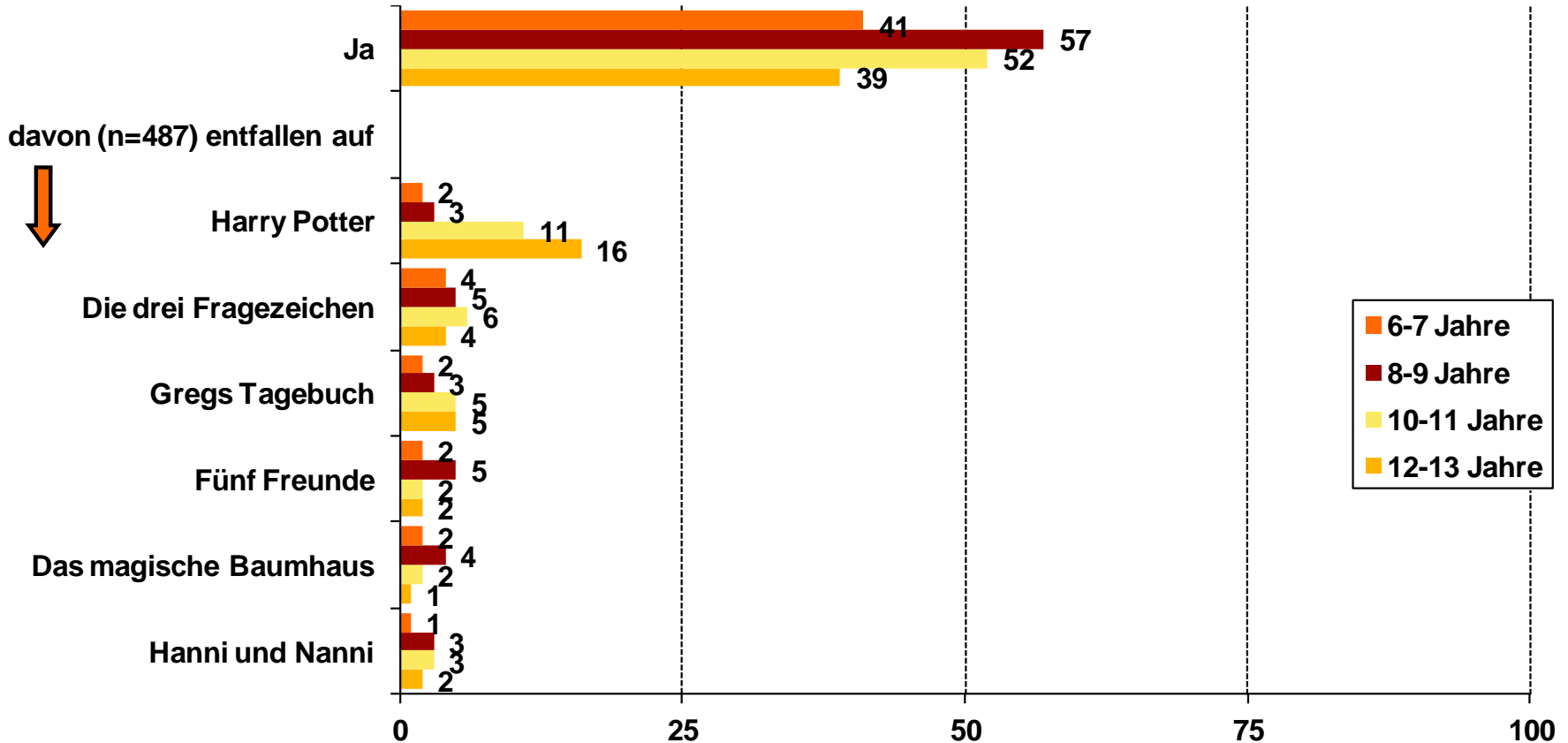
- (ohne Schulbücher) -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Bücher lesen 2016

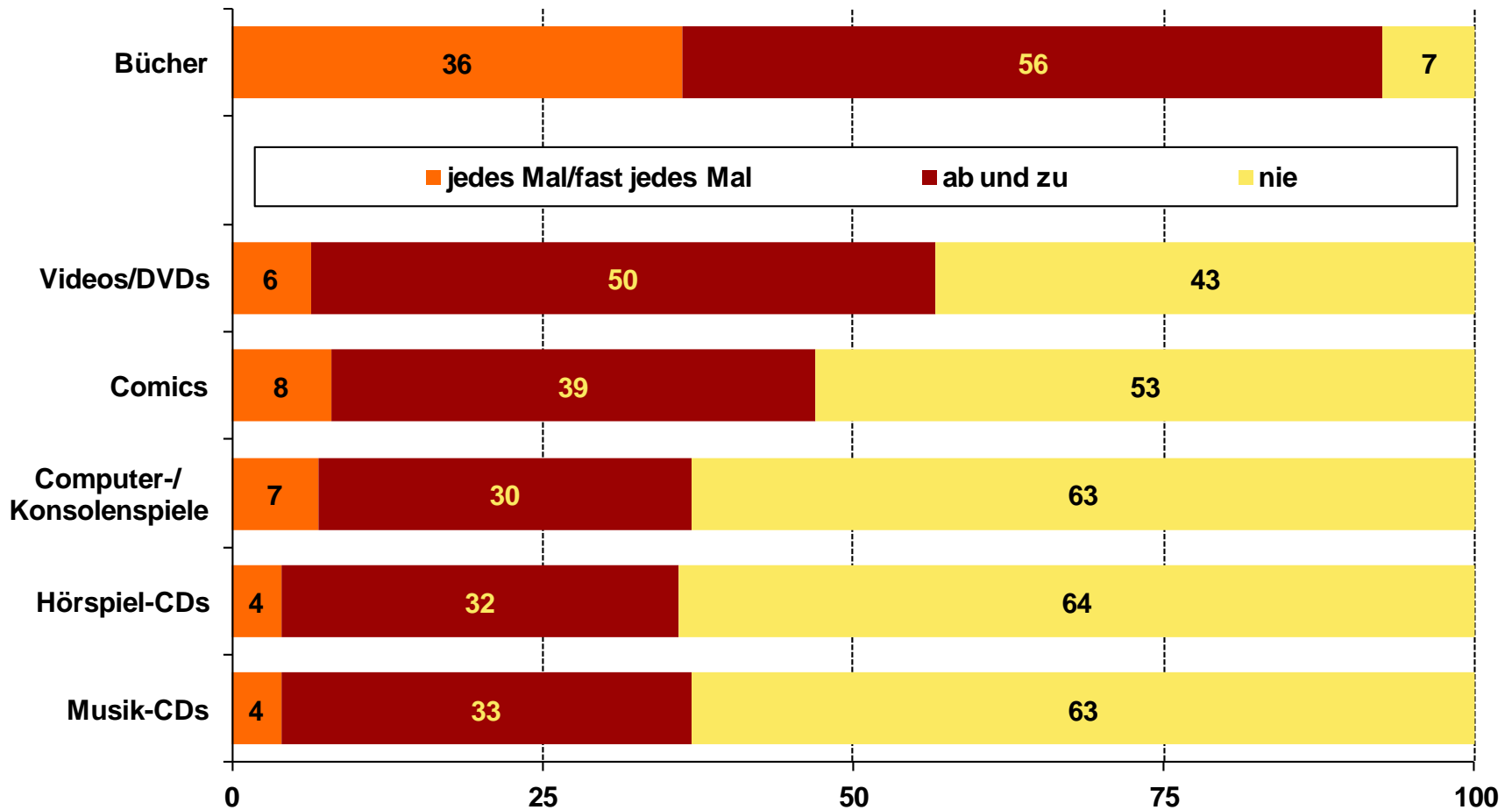
- „Liest du zurzeit ein Buch?“ -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 %
Basis: Kinder, die zumindest selten Bücher lesen, n=1.031

Bücherei/Bibliothek 2016

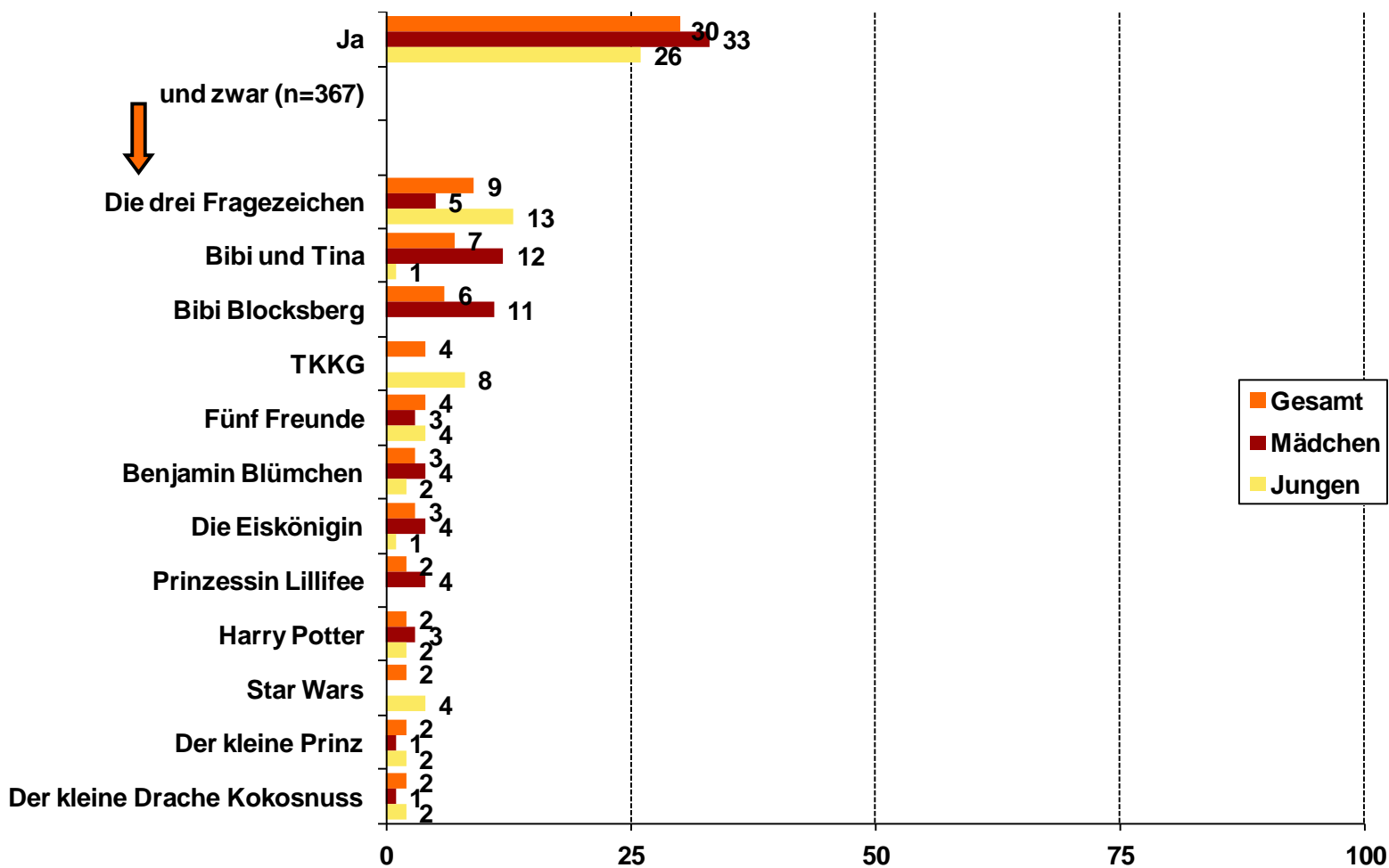
- „Wie häufig leihst du diese Dinge aus?“ -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Kinder, die zumindest selten eine Bücherei/Bibliothek besuchen, n=537

Lieblingshörbücher/-hörspiele 2016

- „Gibt es ein Hörbuch/-spiel, das dir besonders gut gefällt?“ -

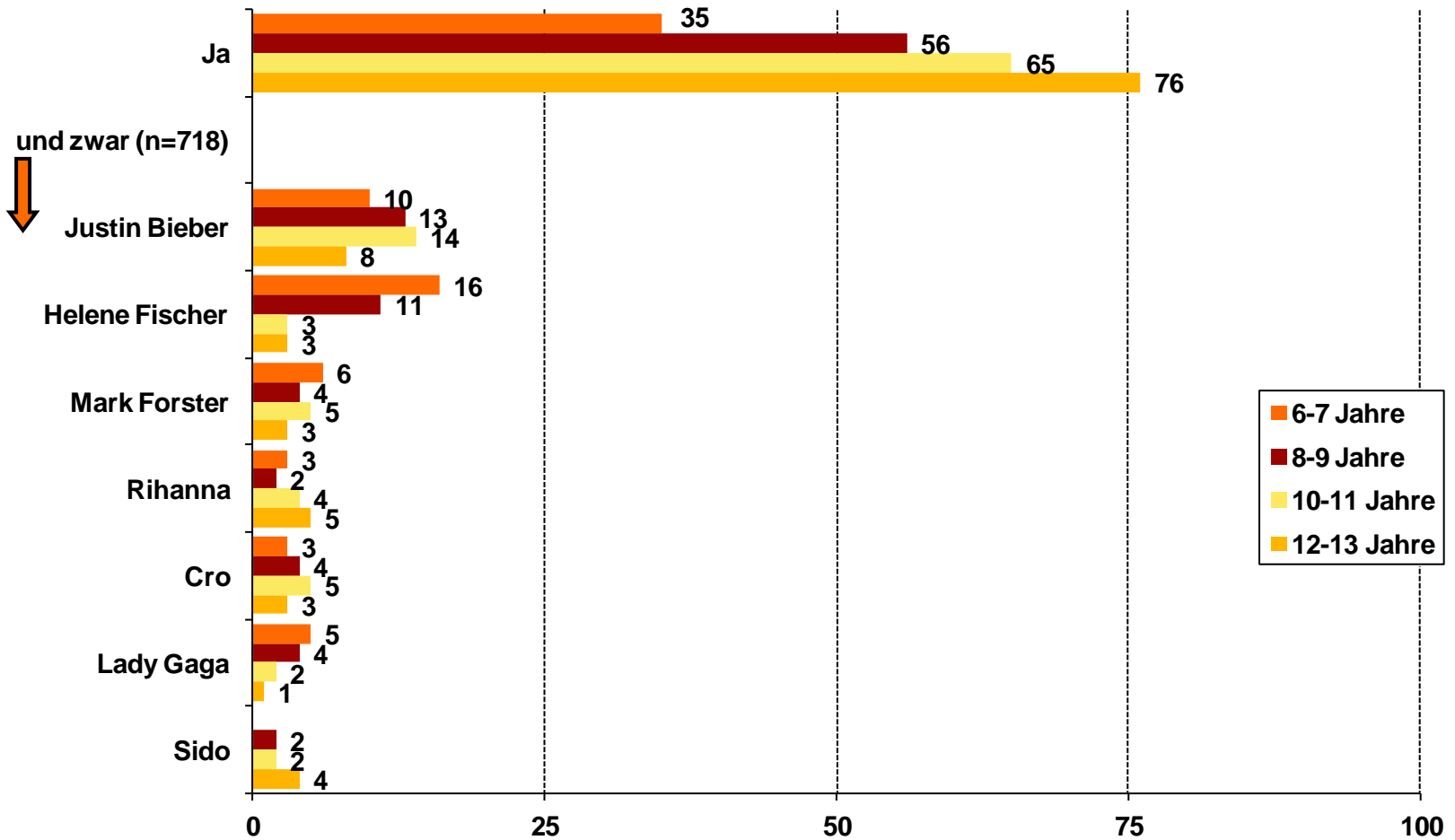


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 %

Basis: alle Kinder, n=1.229

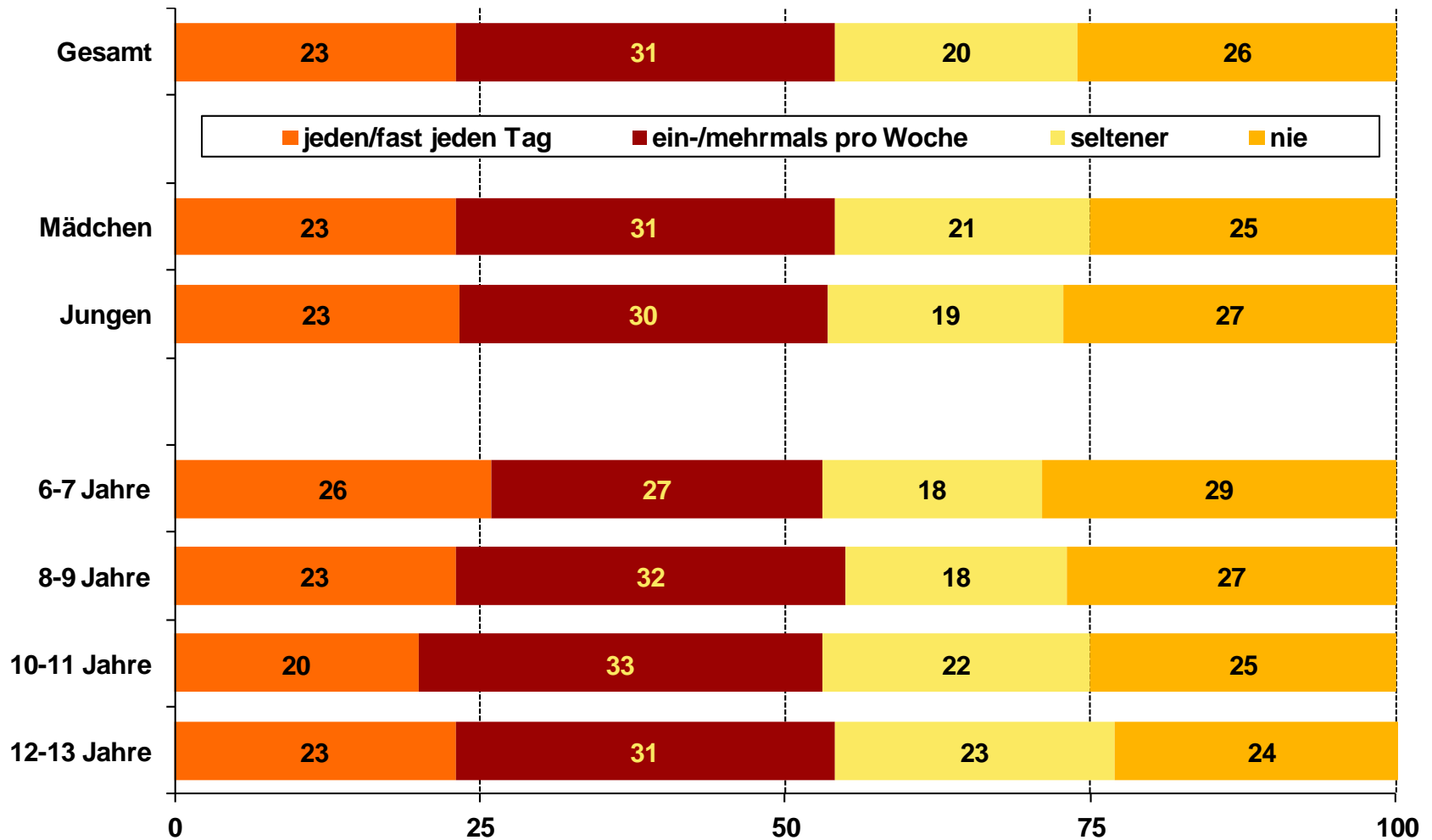
Liebster Musik-Star 2016

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



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 3 %
Basis: alle Kinder, n=1.229

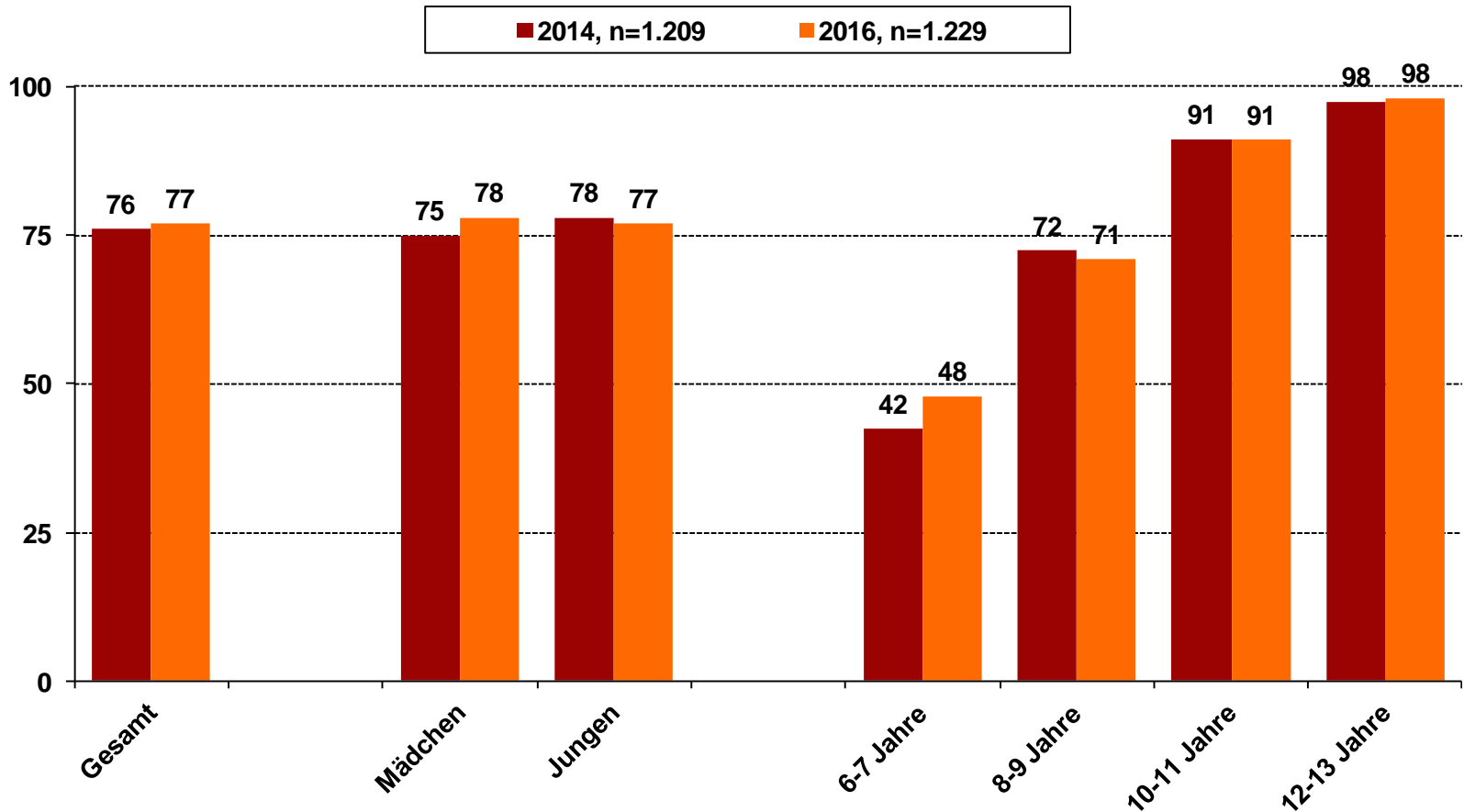
Radionutzung 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Kinder und Computer/Laptop 2016

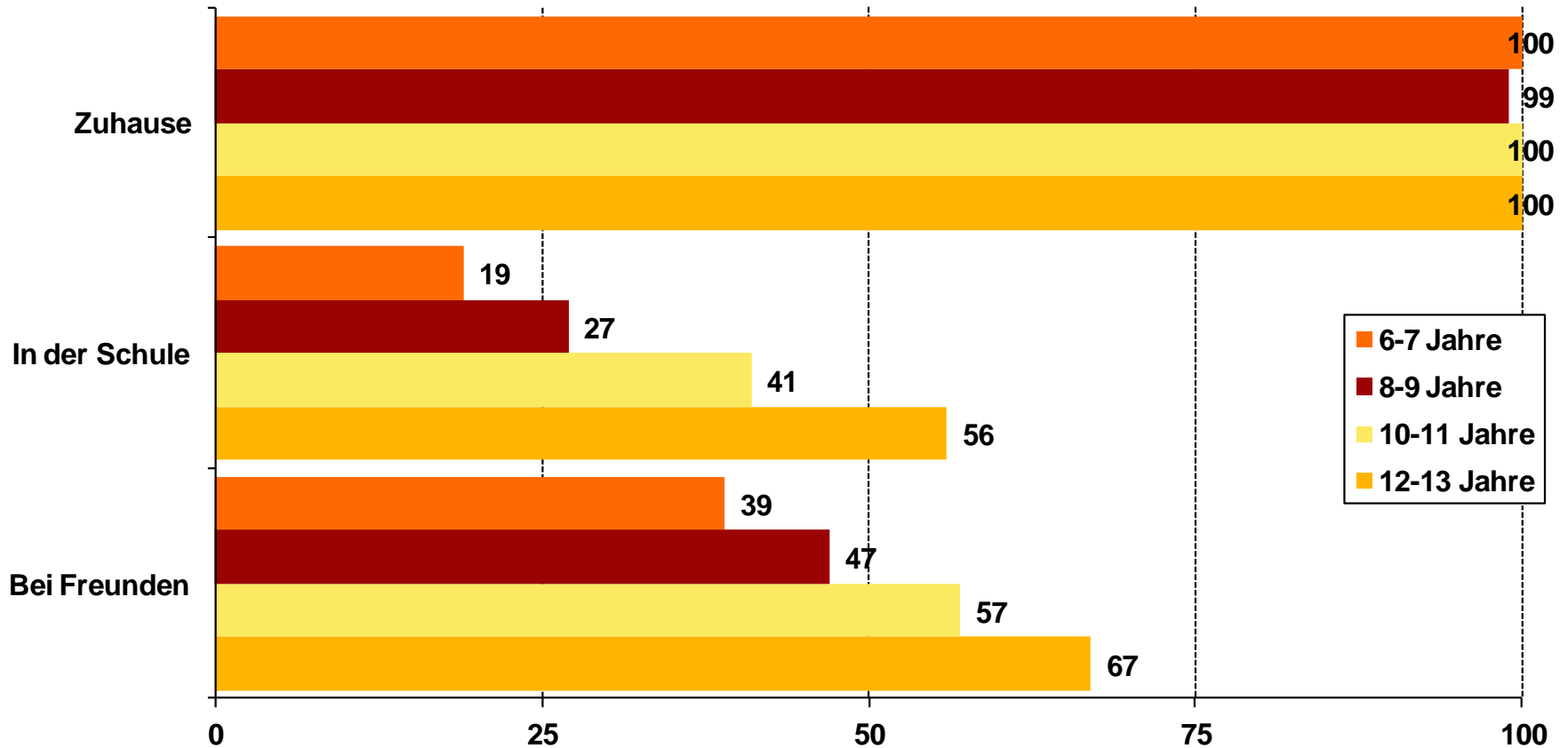
- Nutzung zumindest selten -



Quelle: KIM-Studie 2014, KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder

Orte Computernutzung 2016

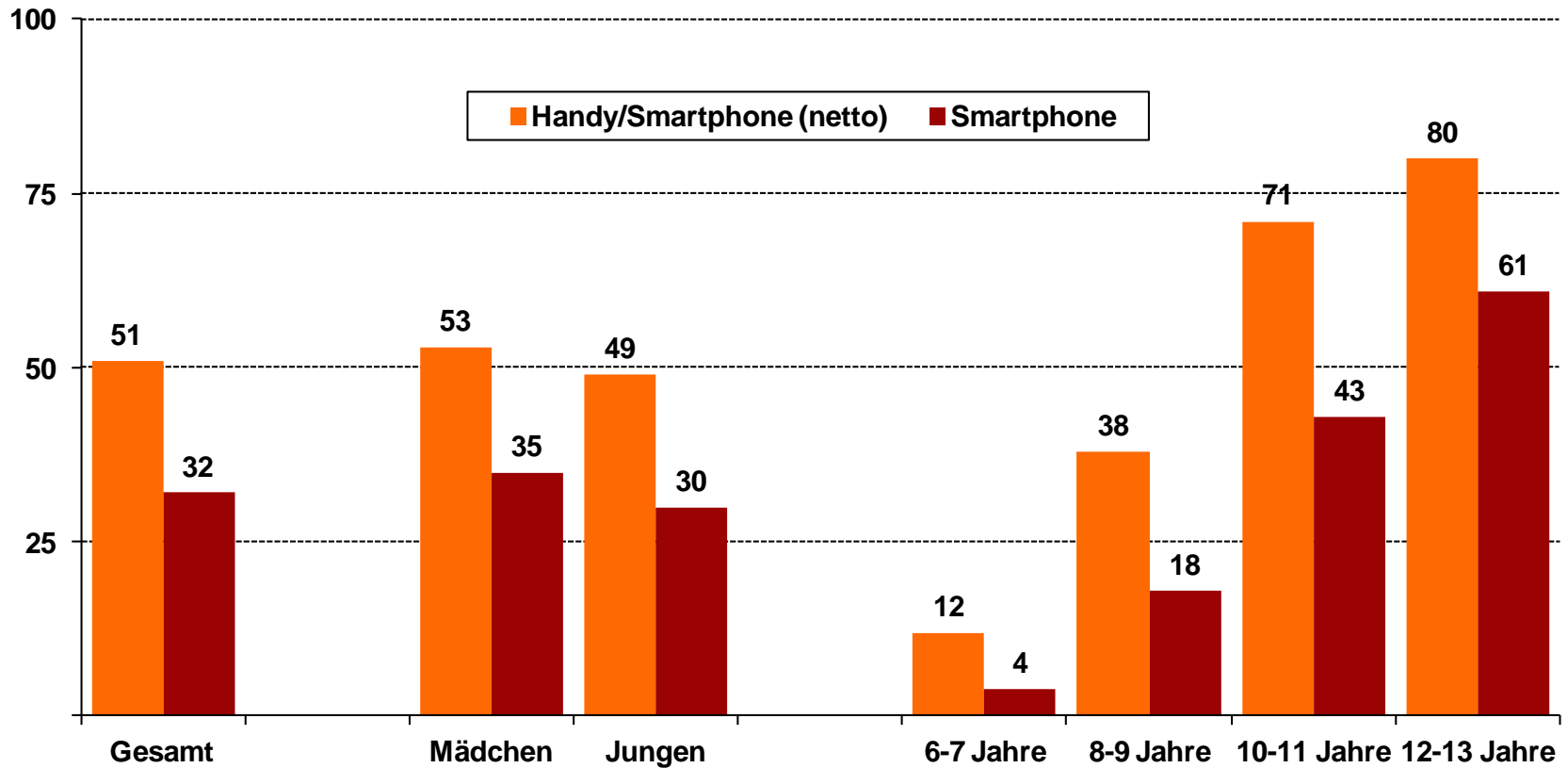
- nutze an diesen Orten den Computer -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: PC-Nutzer, n=876

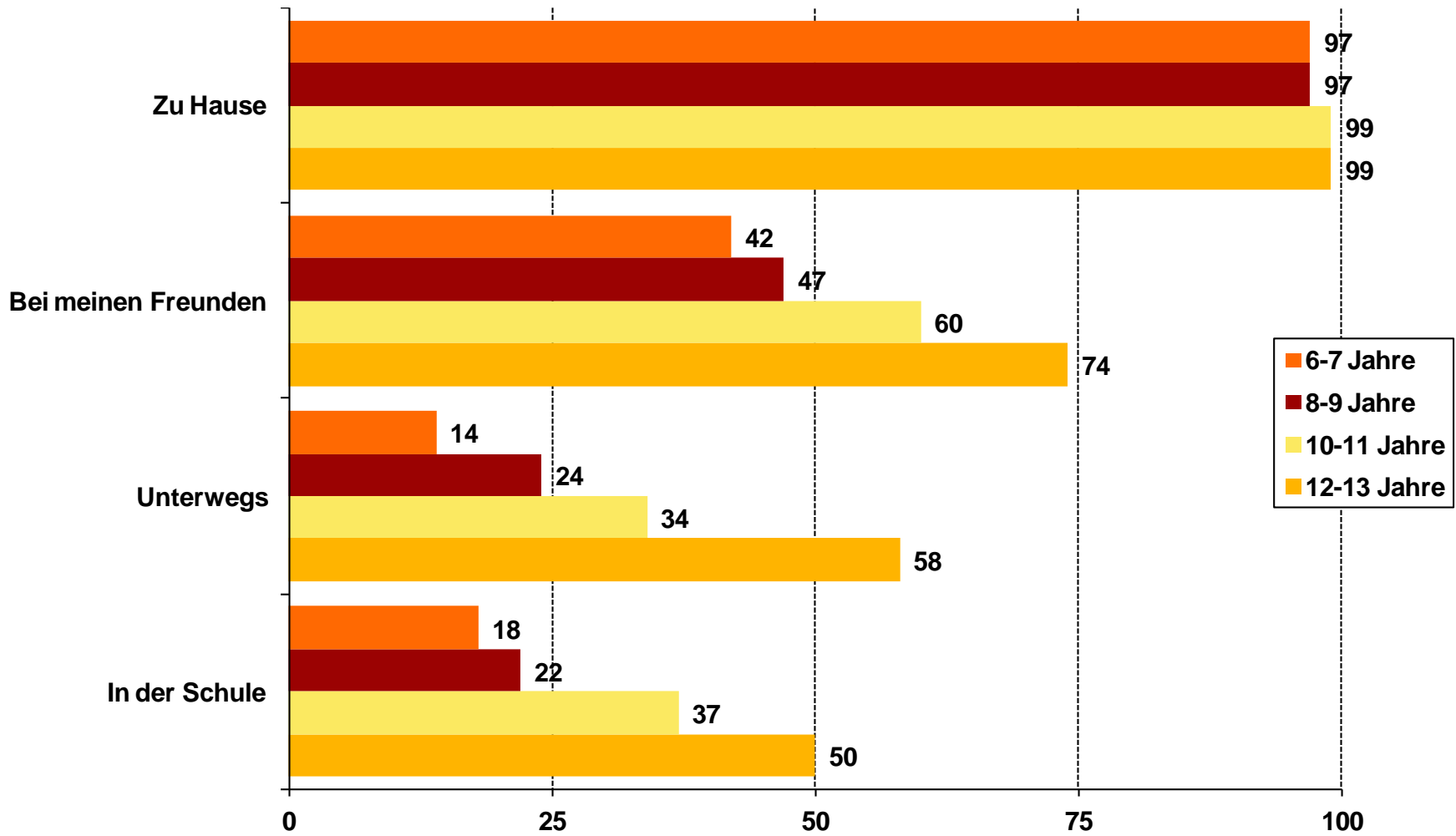
Handy-/Smartphonebesitz der Kinder 2016

- Angaben der Haupterzieher -



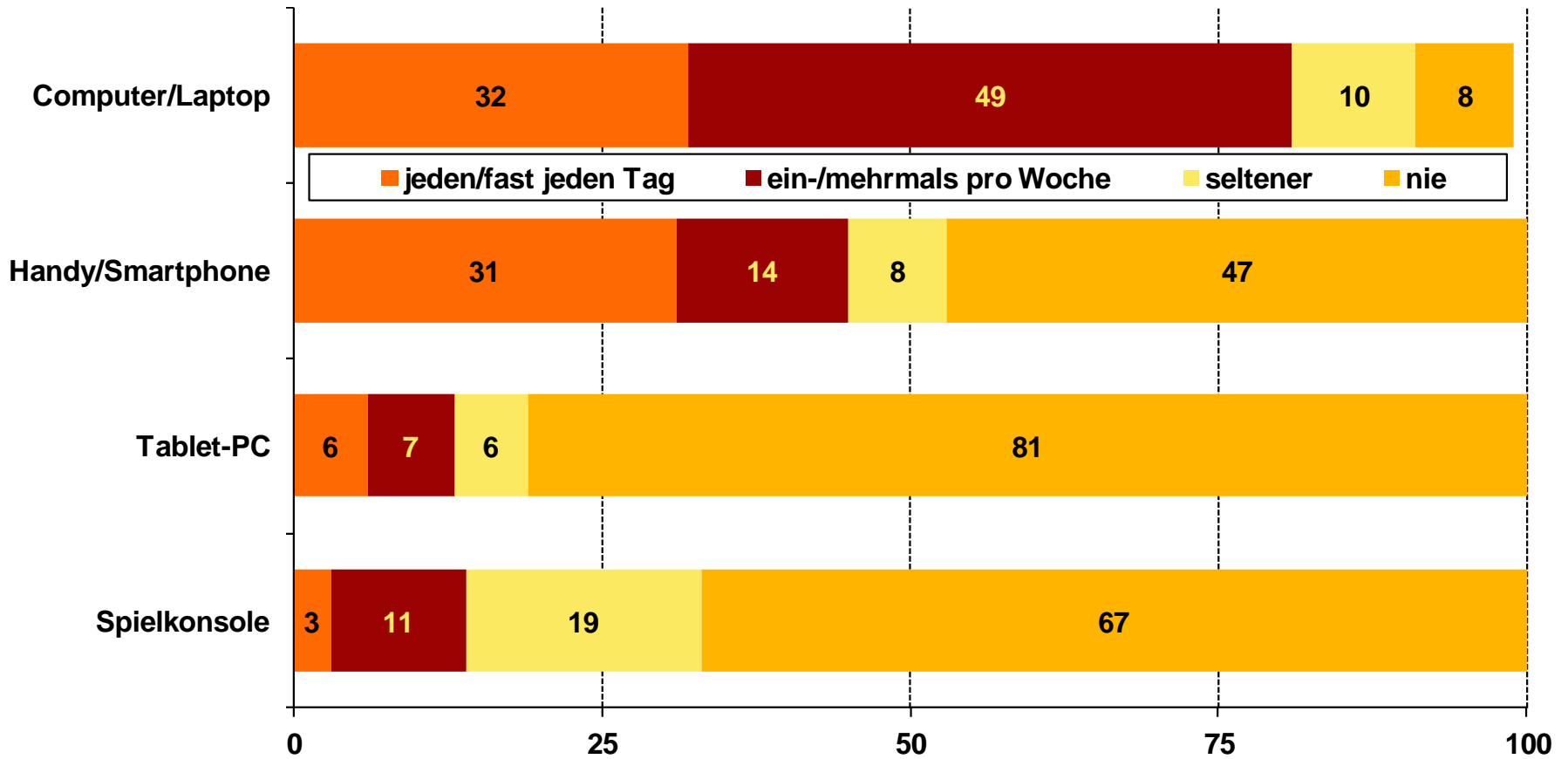
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

Orte der Internetnutzung 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internet-Nutzer, n=805

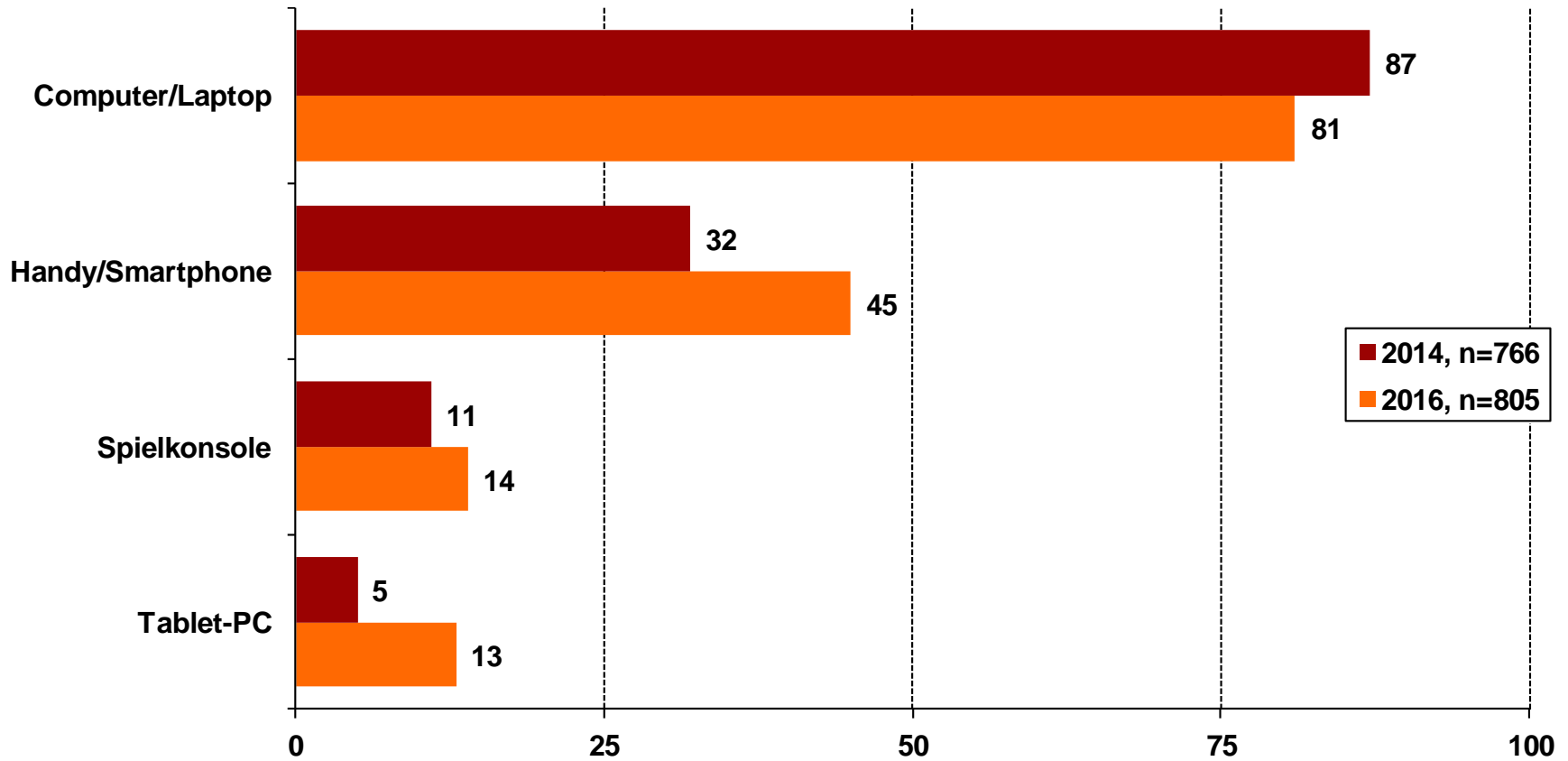
Wege der Internetnutzung 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internet-Nutzer, n=805

Wege der Internetnutzung 2016

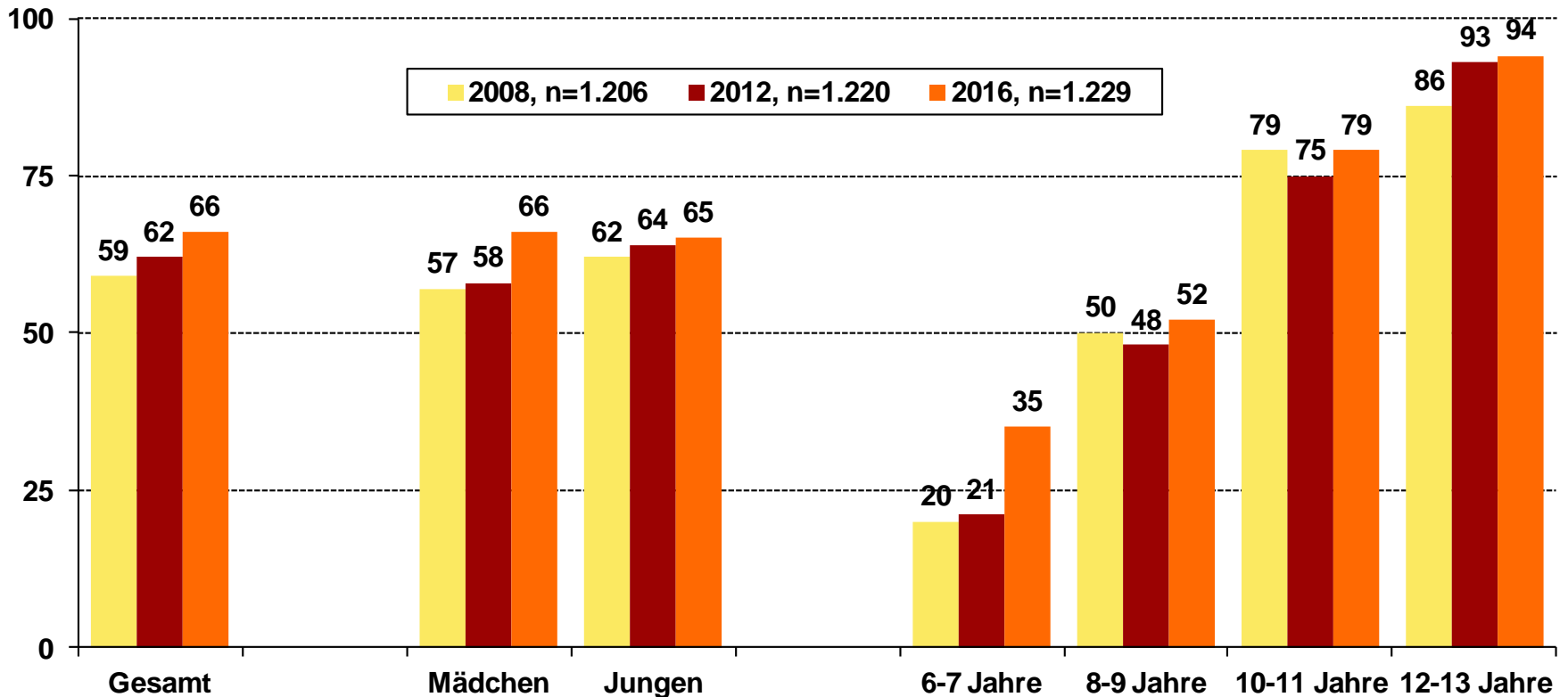
- min. einmal pro Woche -



Quelle: KIM-Studie 2014, KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internet-Nutzer

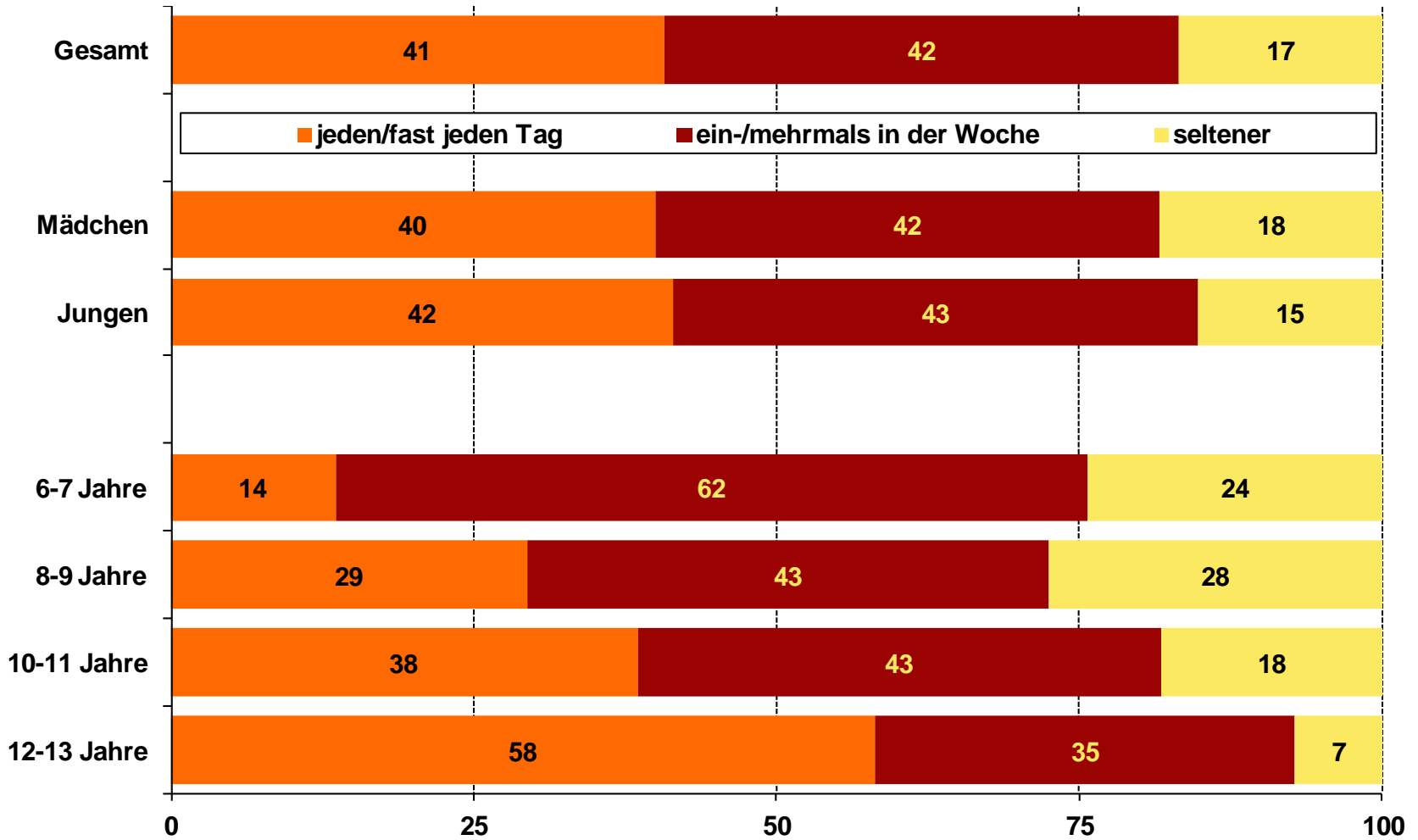
Entwicklung Internet-Nutzer 2008 - 2016

- Nutzung zumindest selten -



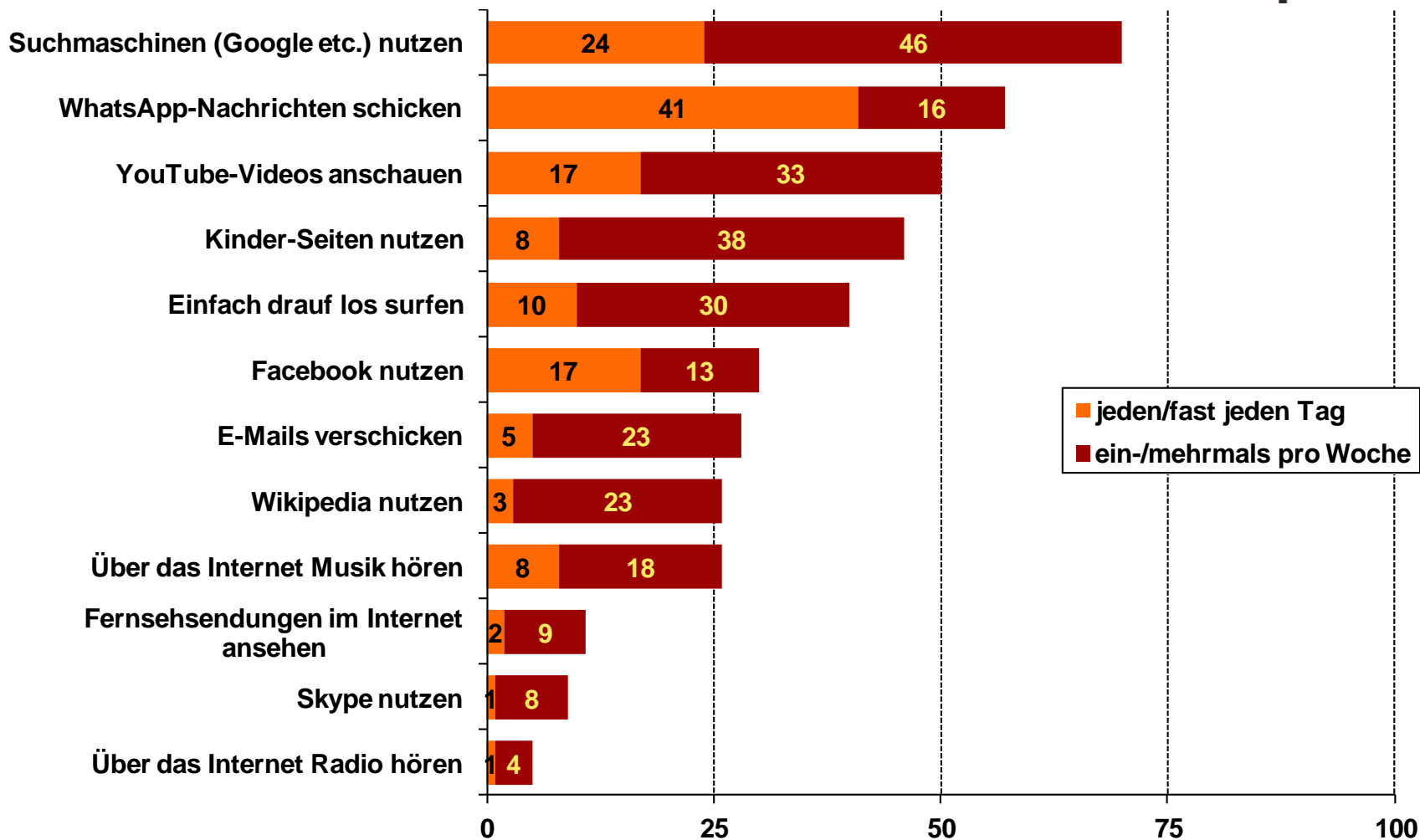
Quelle: KIM-Studie 2008, KIM-Studie 2012, KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder

Nutzungsfrequenz Internet/Online-Dienste 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internetnutzer, n=805

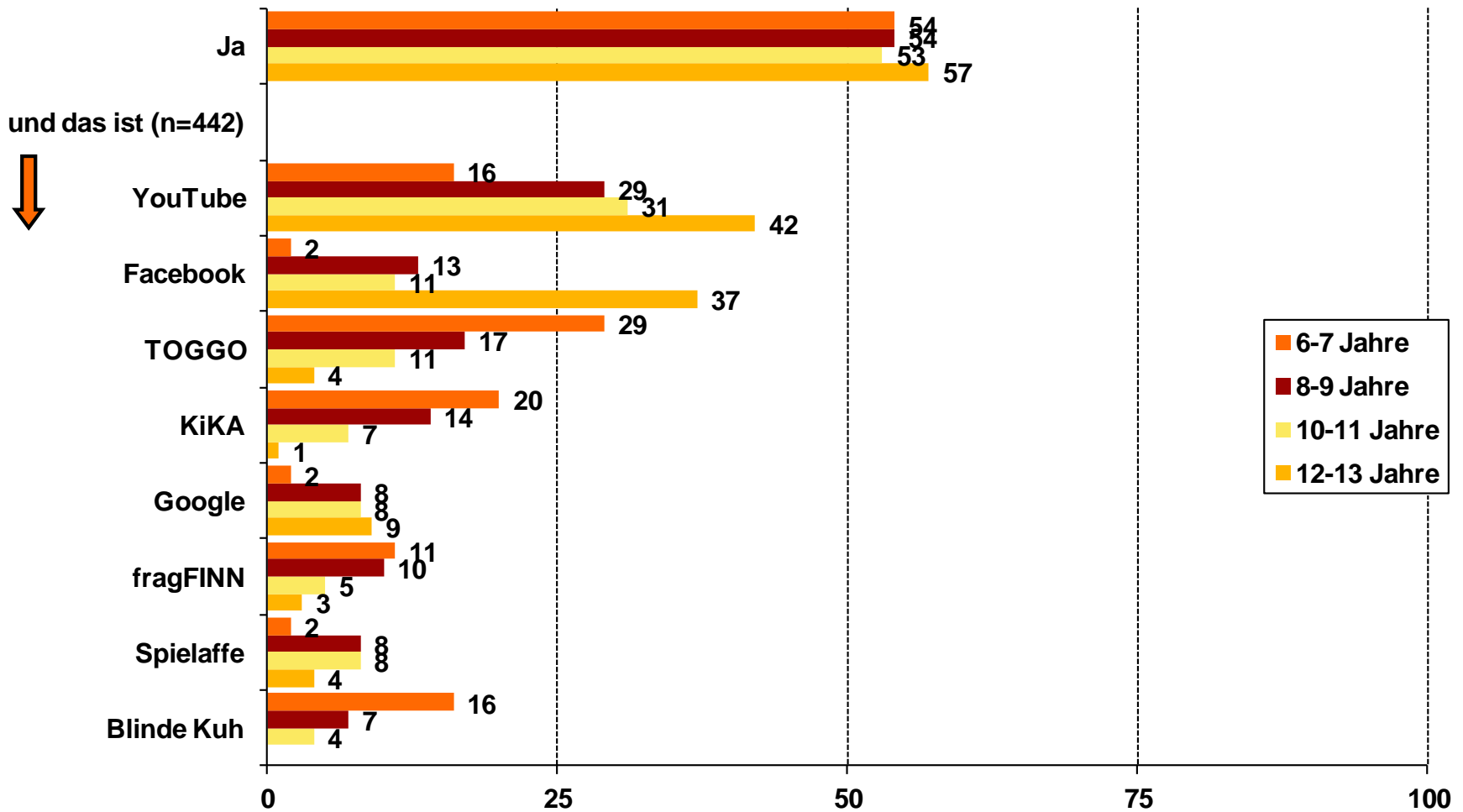
Internet-Tätigkeiten 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internetnutzer, n=805

Lieblingsseite im Internet 2016

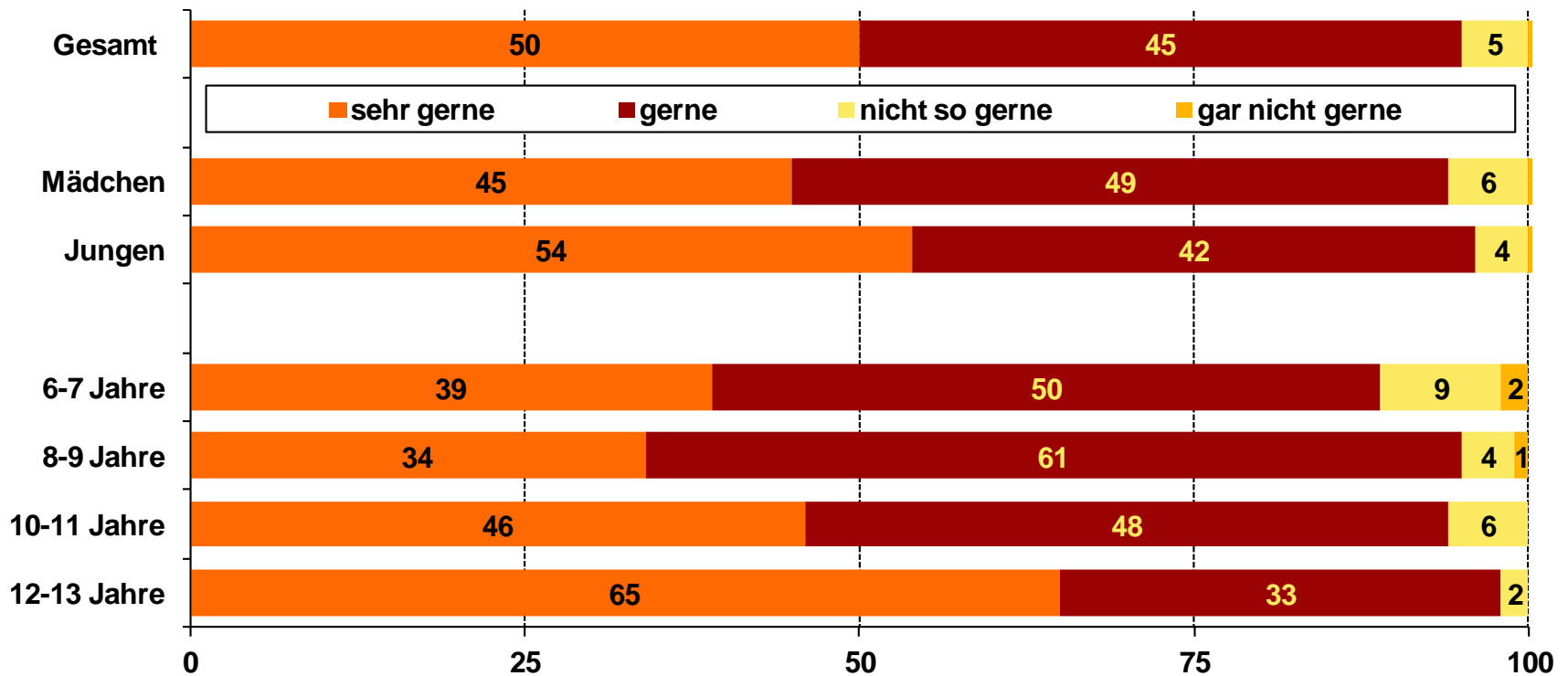
- Mehrfachnennungen -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5%

Basis: Internetnutzer, n=805

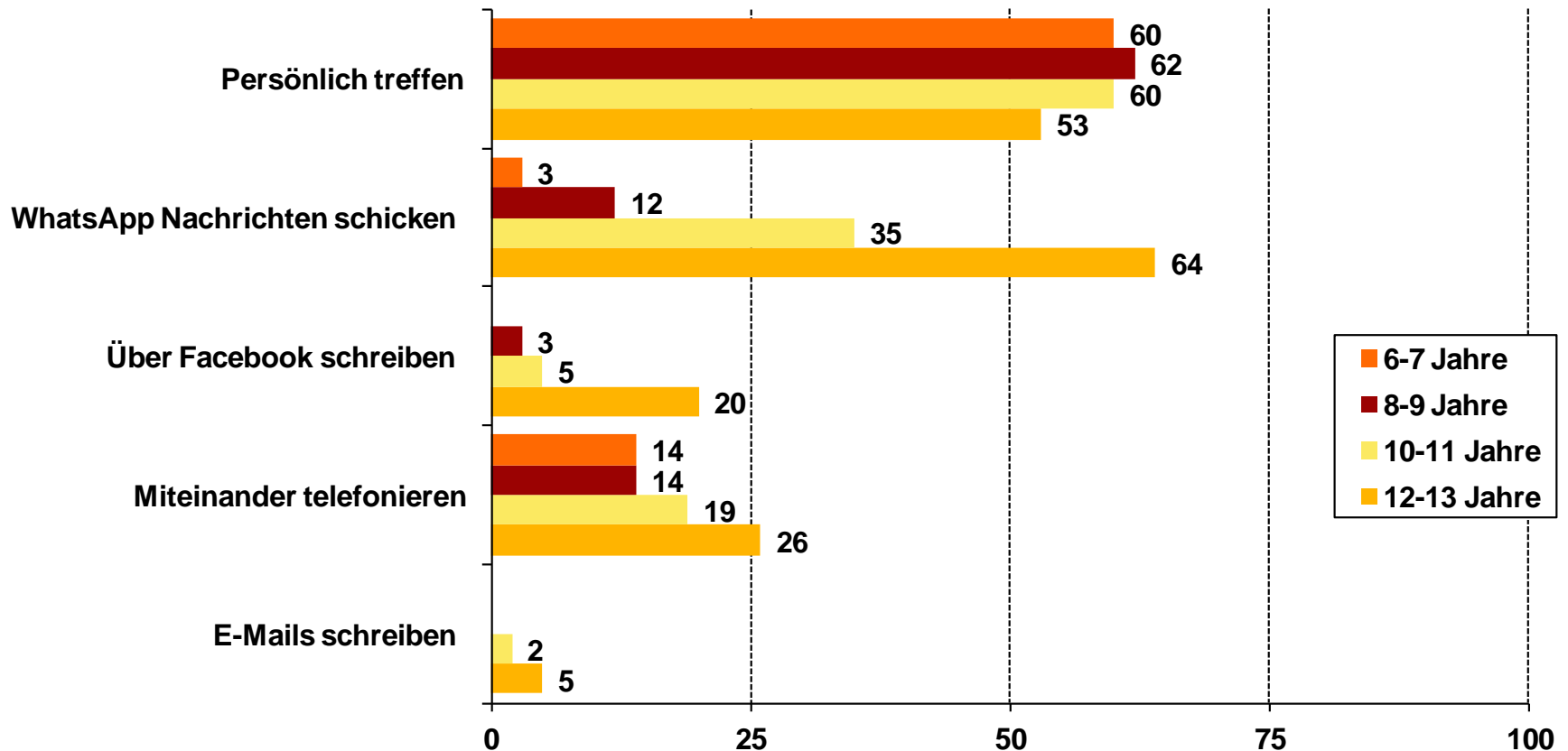
Wie gerne nutzt du das Internet?



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internetnutzer, n=805

Kontakt zu Freunden 2016

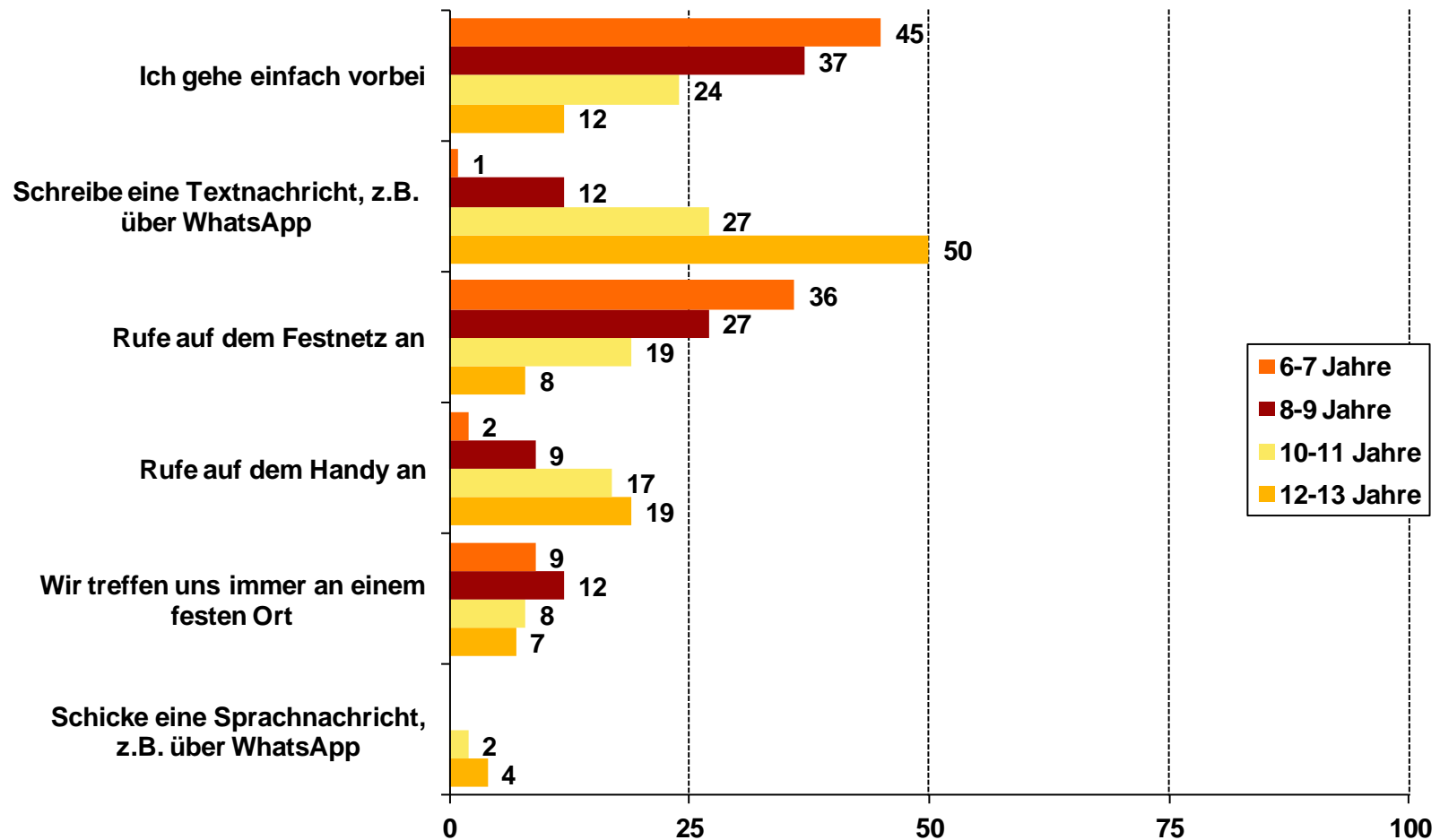
- jeden/fast jeden Tag -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

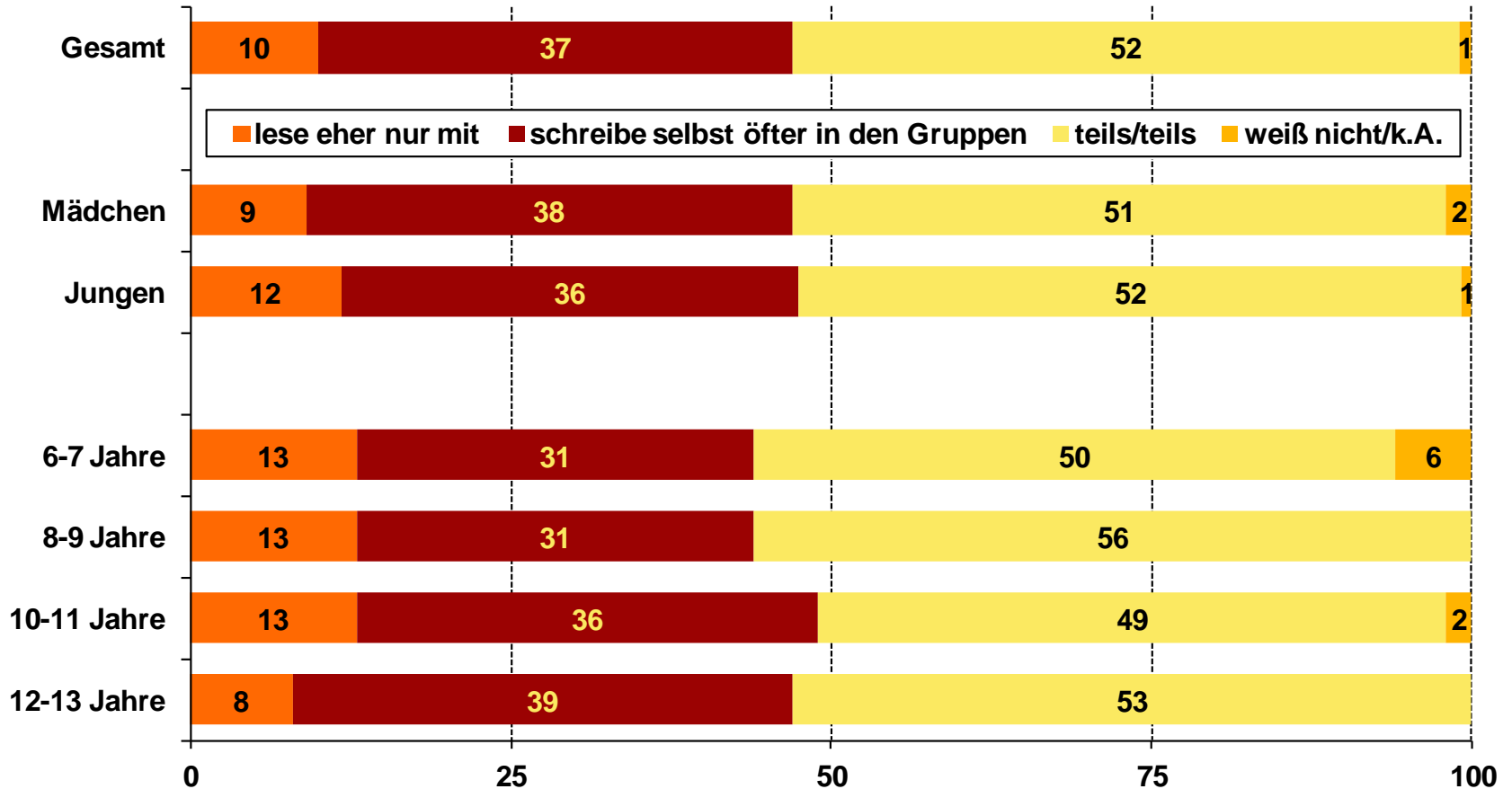
Verabredungen mit Freunden 2016

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



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

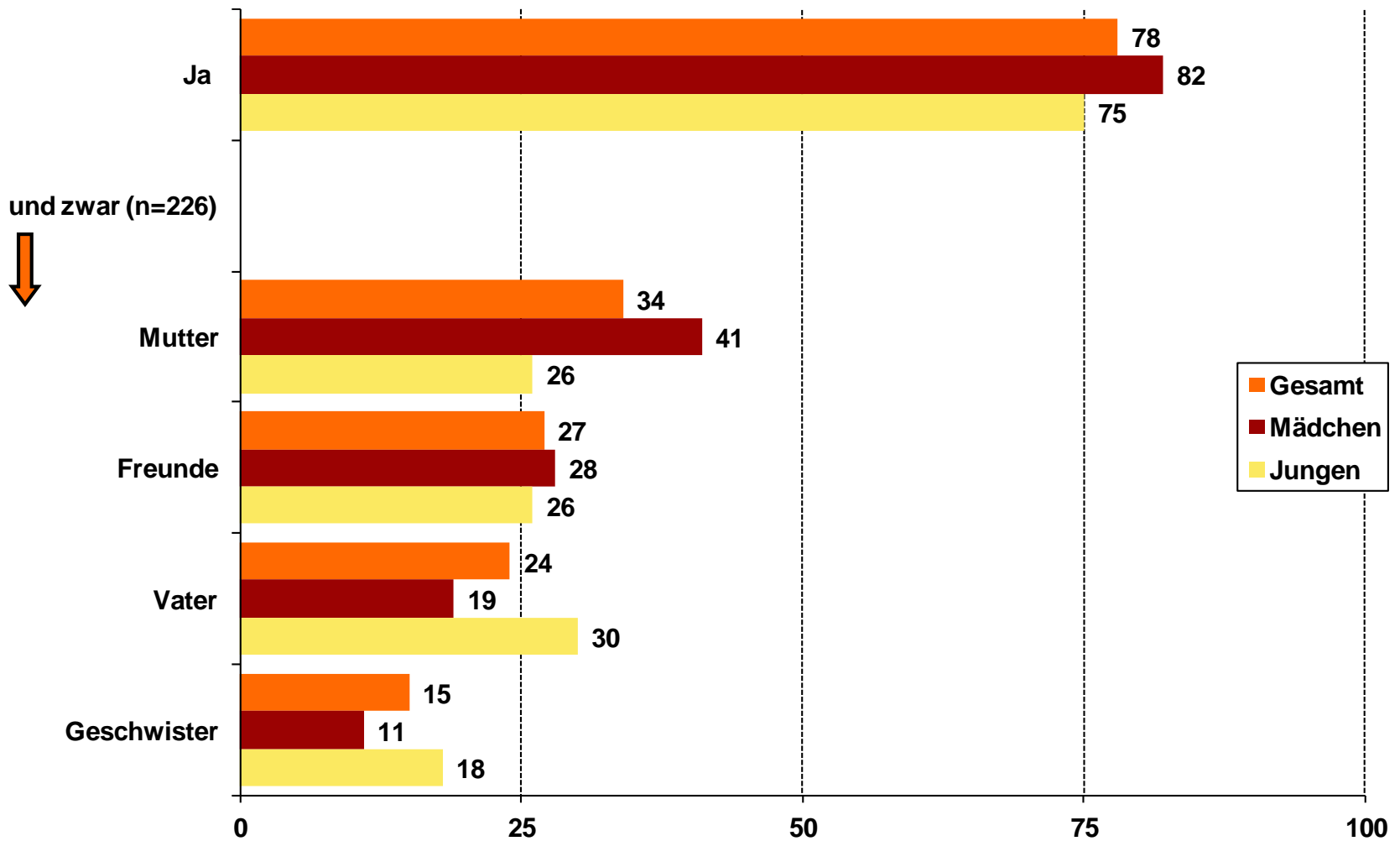
Aktivität in WhatsApp-Gruppen 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: WhatsApp-Nutzer, die bei WhatsApp in Gruppen sind, n=401

Hilfe bei der Anmeldung bei Facebook

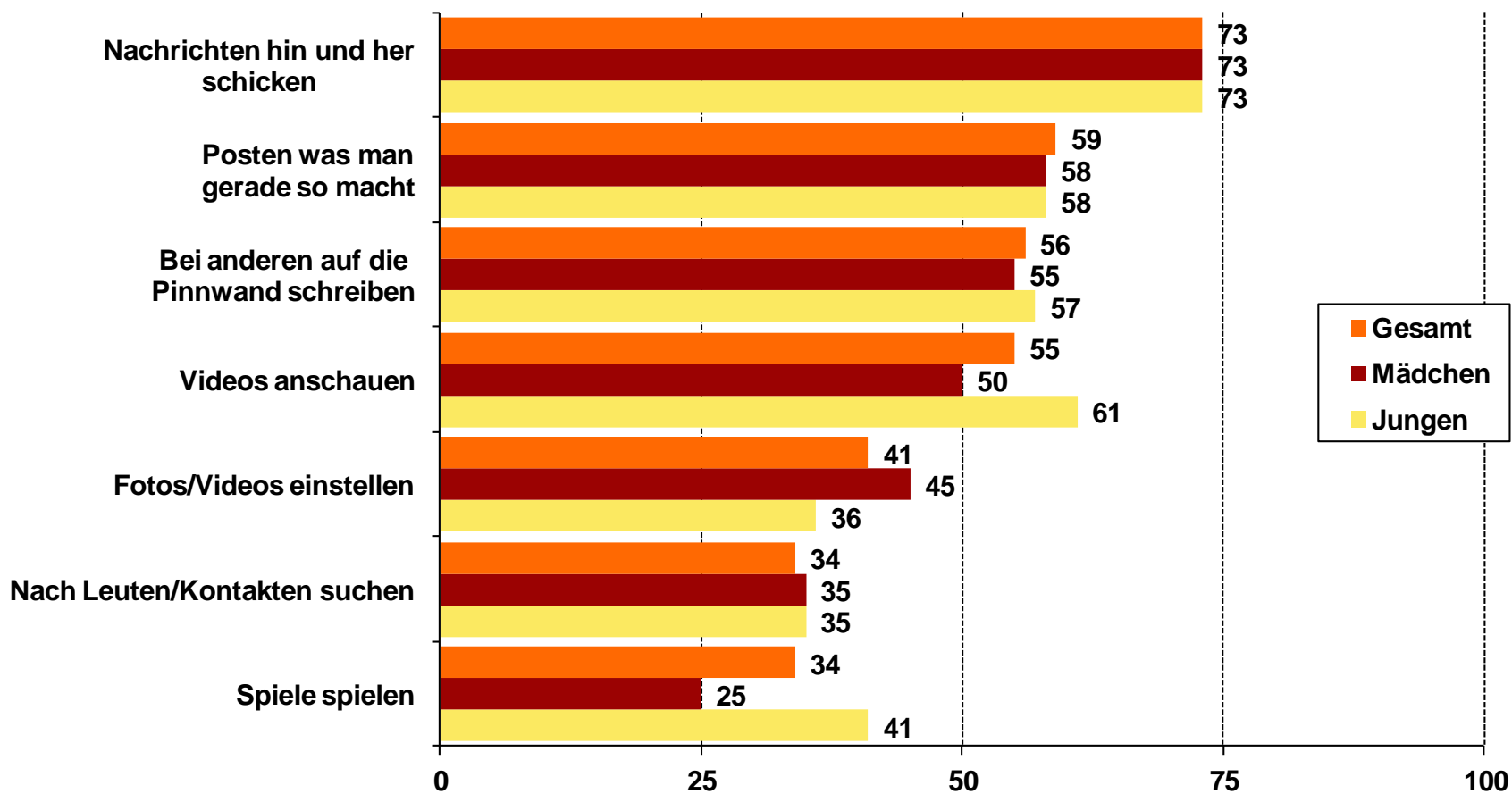
- „Mir hat jemand bei der Anmeldung geholfen.“ -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Facebook-Nutzer, n=288

Facebook: Nutzung verschiedener Funktionen 2016

- mindestens einmal pro Woche -



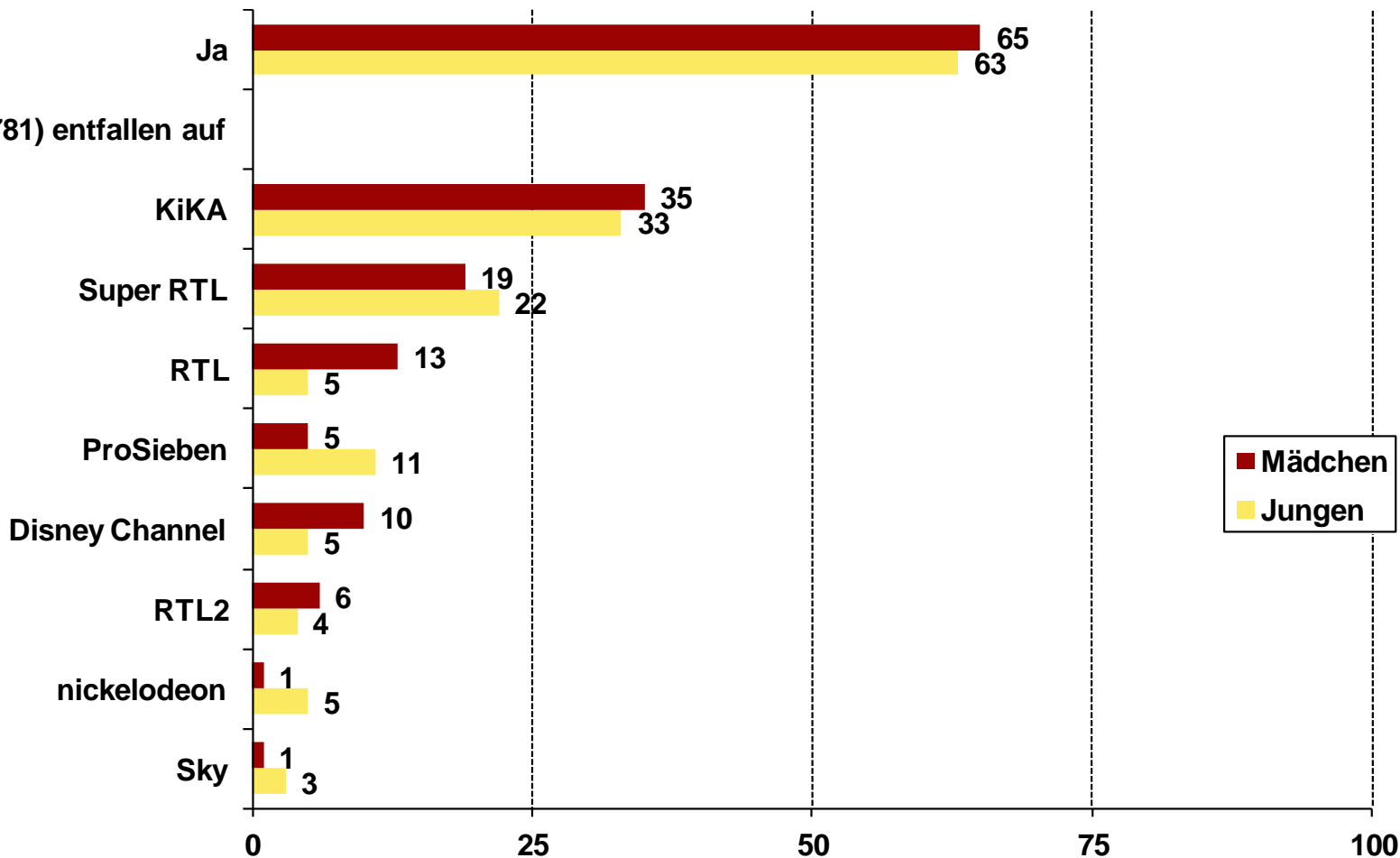
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Facebook-Nutzer, n=288

Lieblingssender im TV 2016

- „Hast du auch einen Lieblingsfernsehsender ...?“ -



davon (n=781) entfallen auf

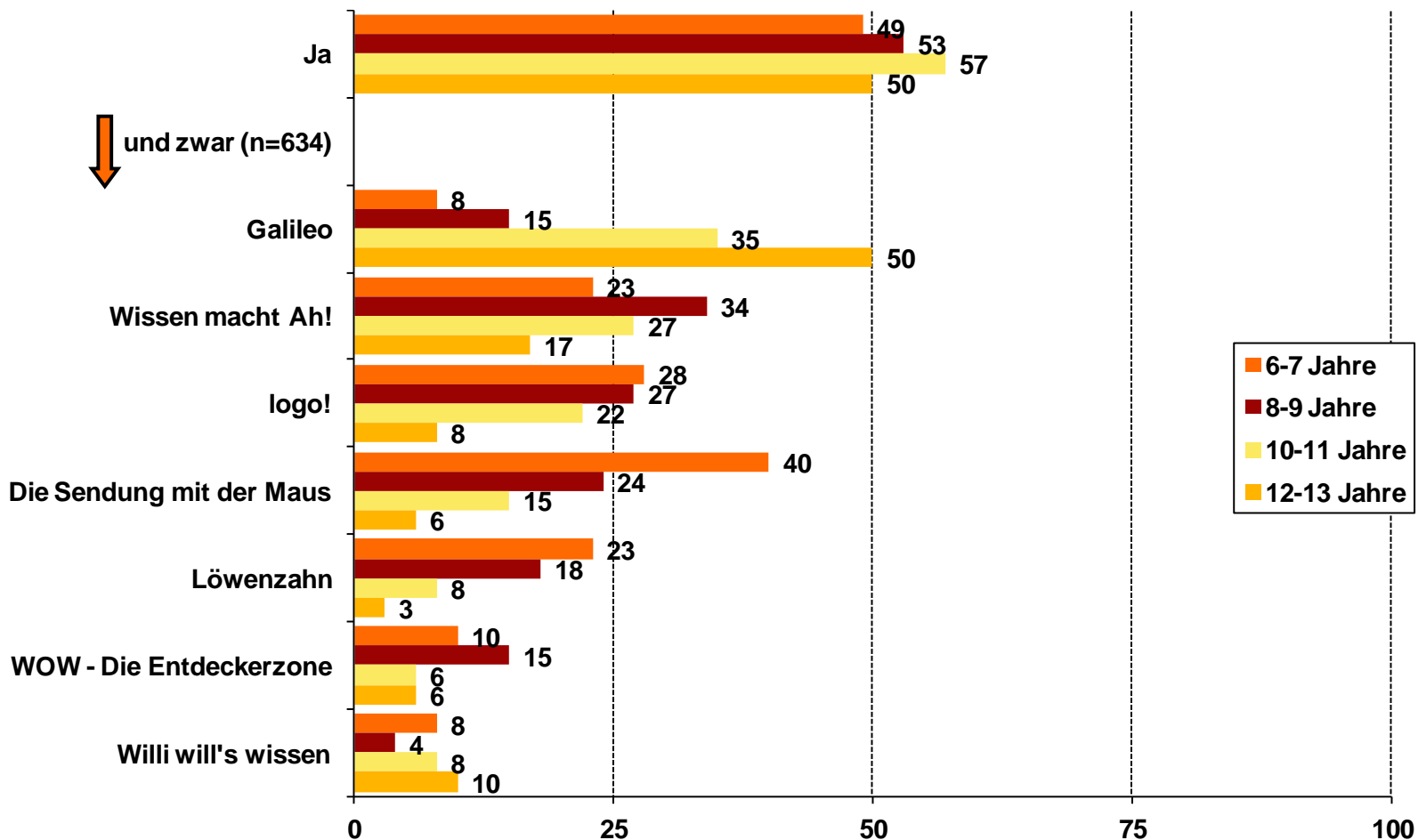


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 %

Basis: Kinder, die zumindest selten fernsehen, n=1.216

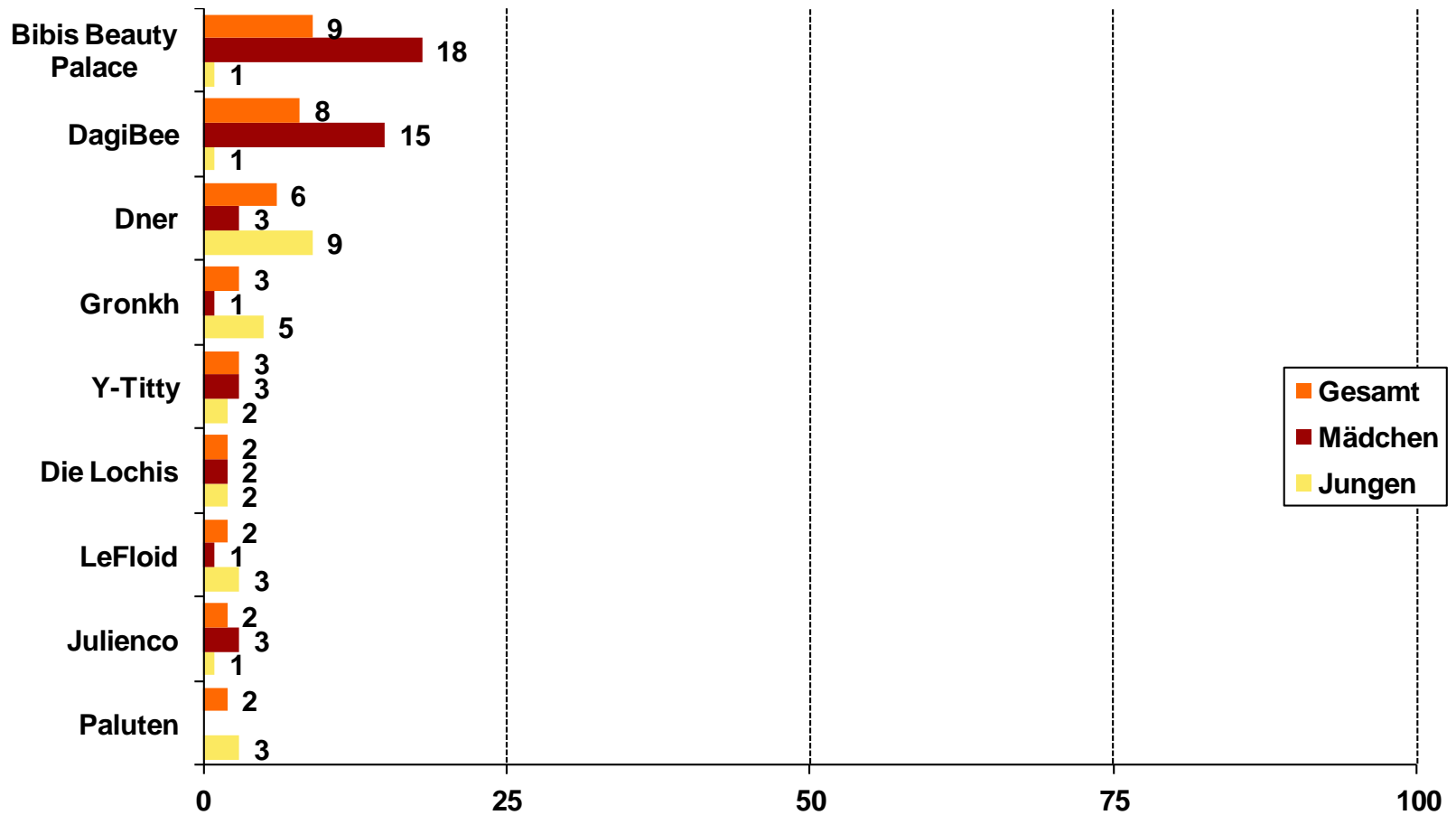
Wissenssendungen 2016

- „Gibt es Wissenssendungen, die du öfters anschaust?“ (Mehrfachnennungen) -



Liebste YouTuber 2016

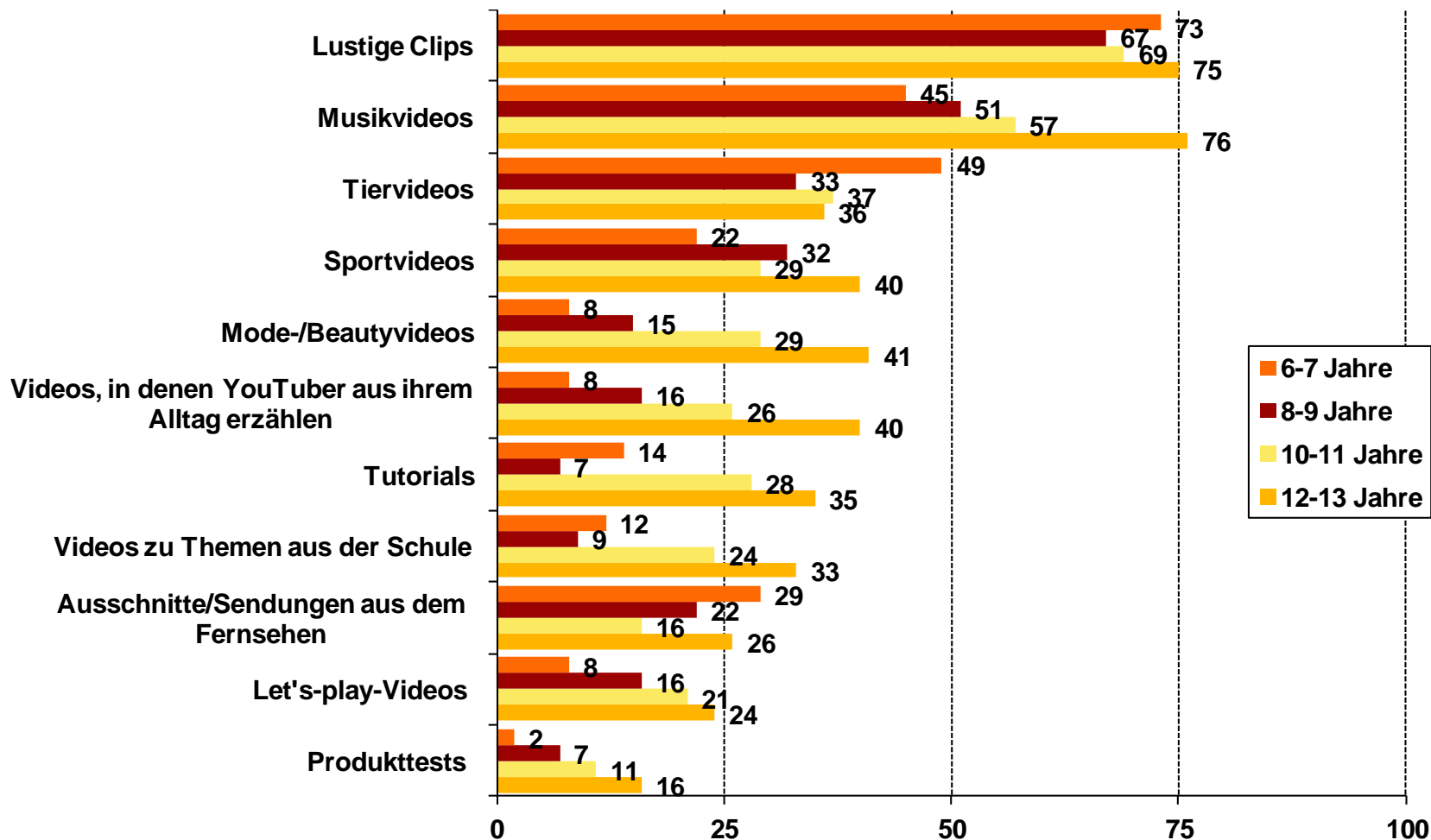
- Bis zu drei Nennungen -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2%
Basis: Internetnutzer, die YouTube-Videos anschauen, n=551

Bei YouTube genutzte Inhalte 2016

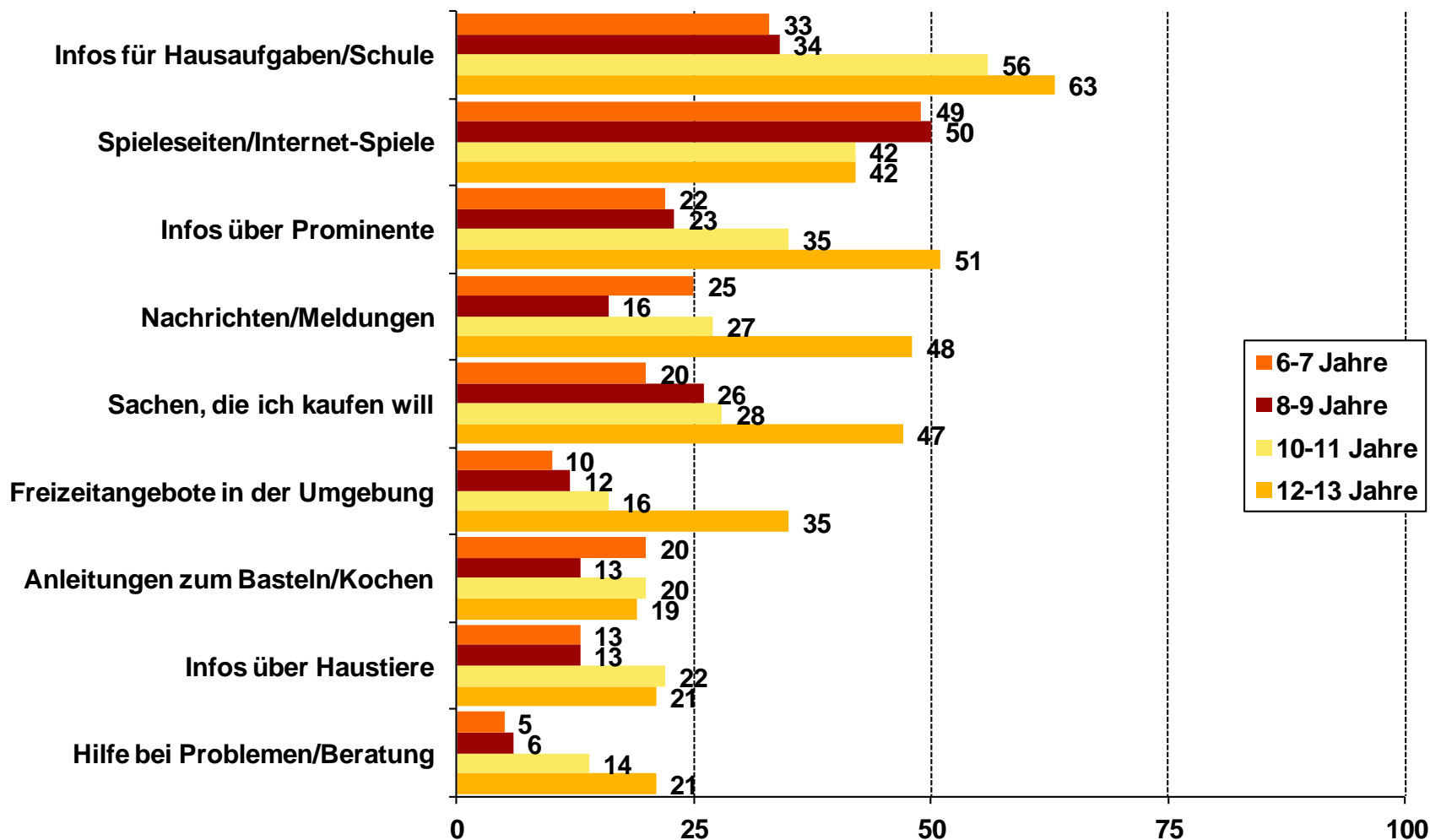
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internetnutzer, die YouTube-Videos anschauen, n=551

Suchen im Internet 2016

- mindestens einmal pro Woche -

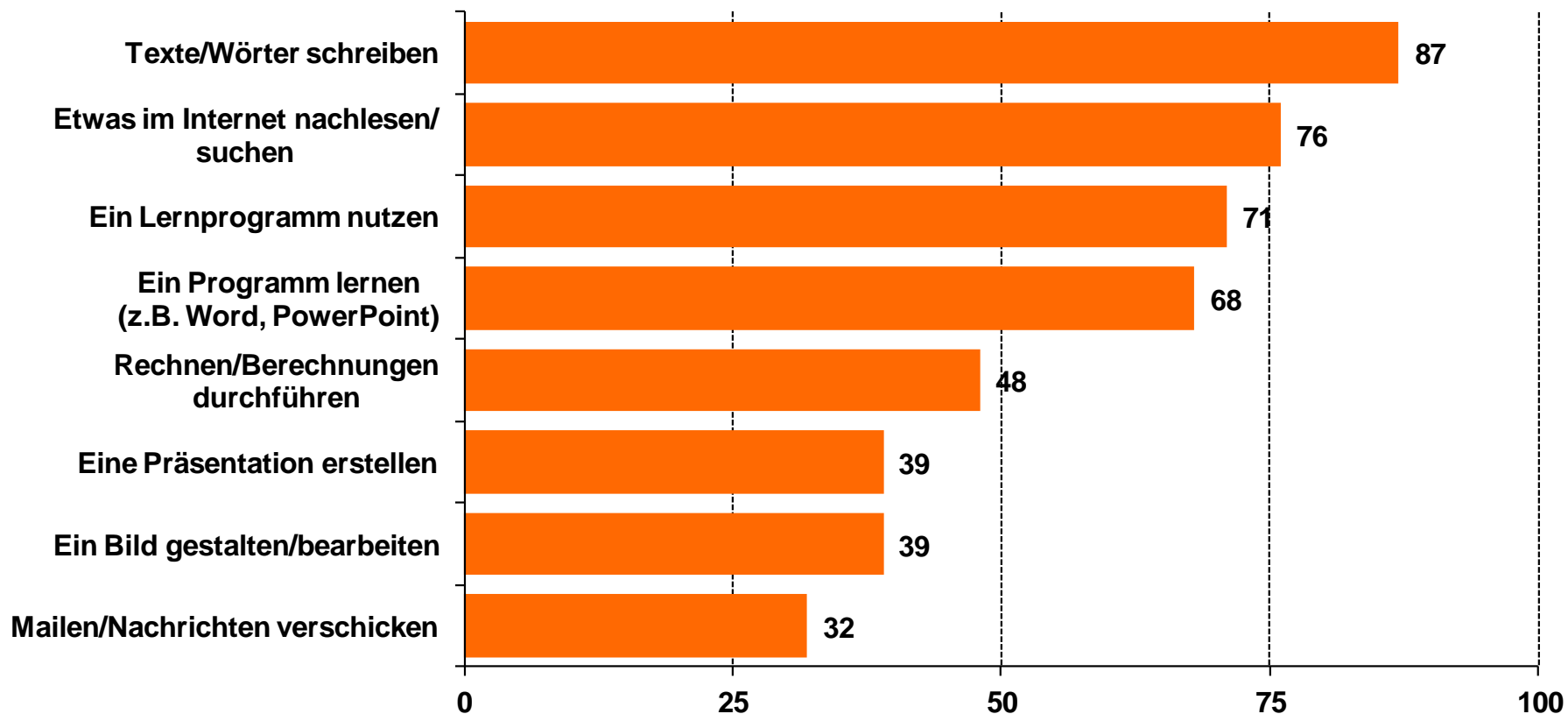


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: Internetnutzer, n=805

Computernutzung in der Schule – Tätigkeiten 2016

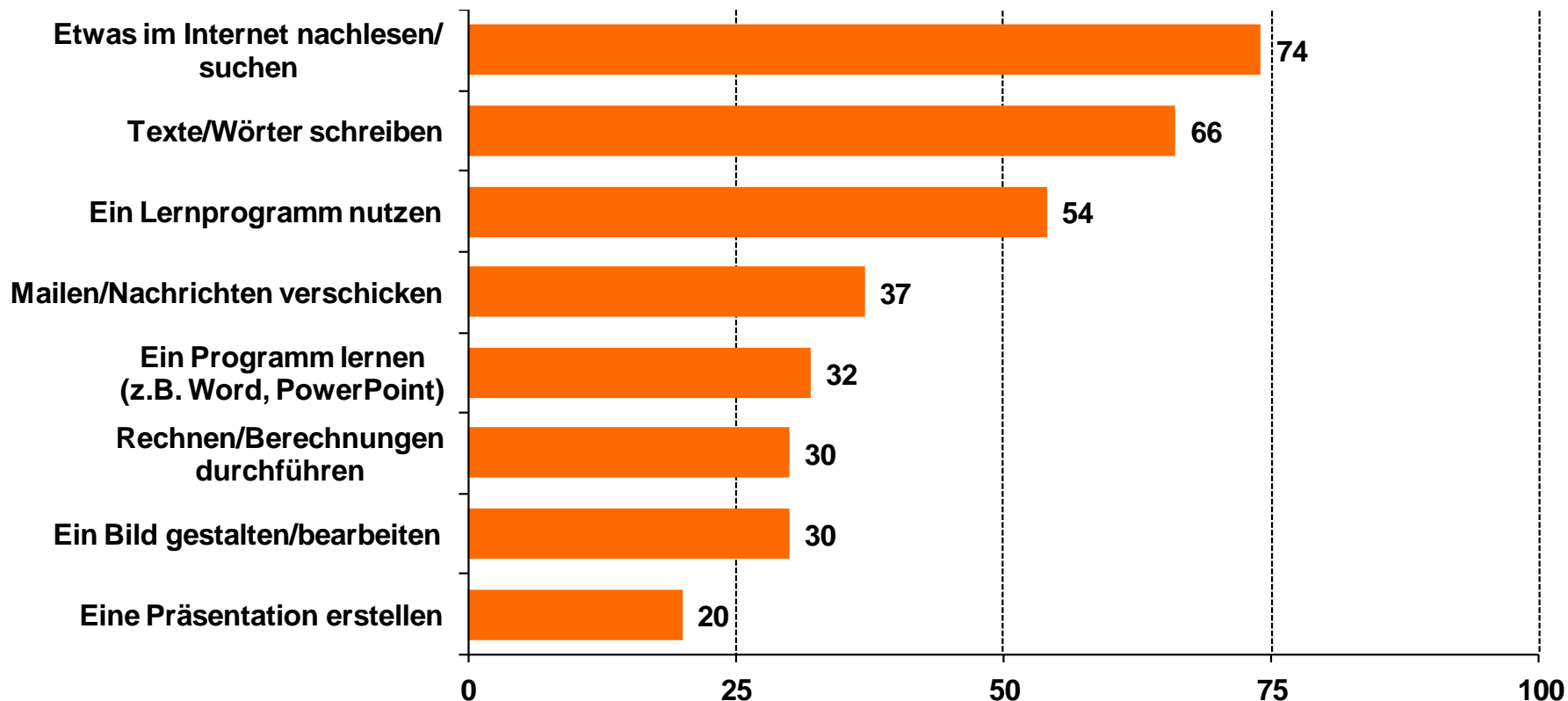
- mind. einmal pro Woche, Mehrfachnennungen -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 %
Basis: PC-Nutzer in der Schule, n=351

Computernutzung zuhause für die Schule – Tätigkeiten 2016

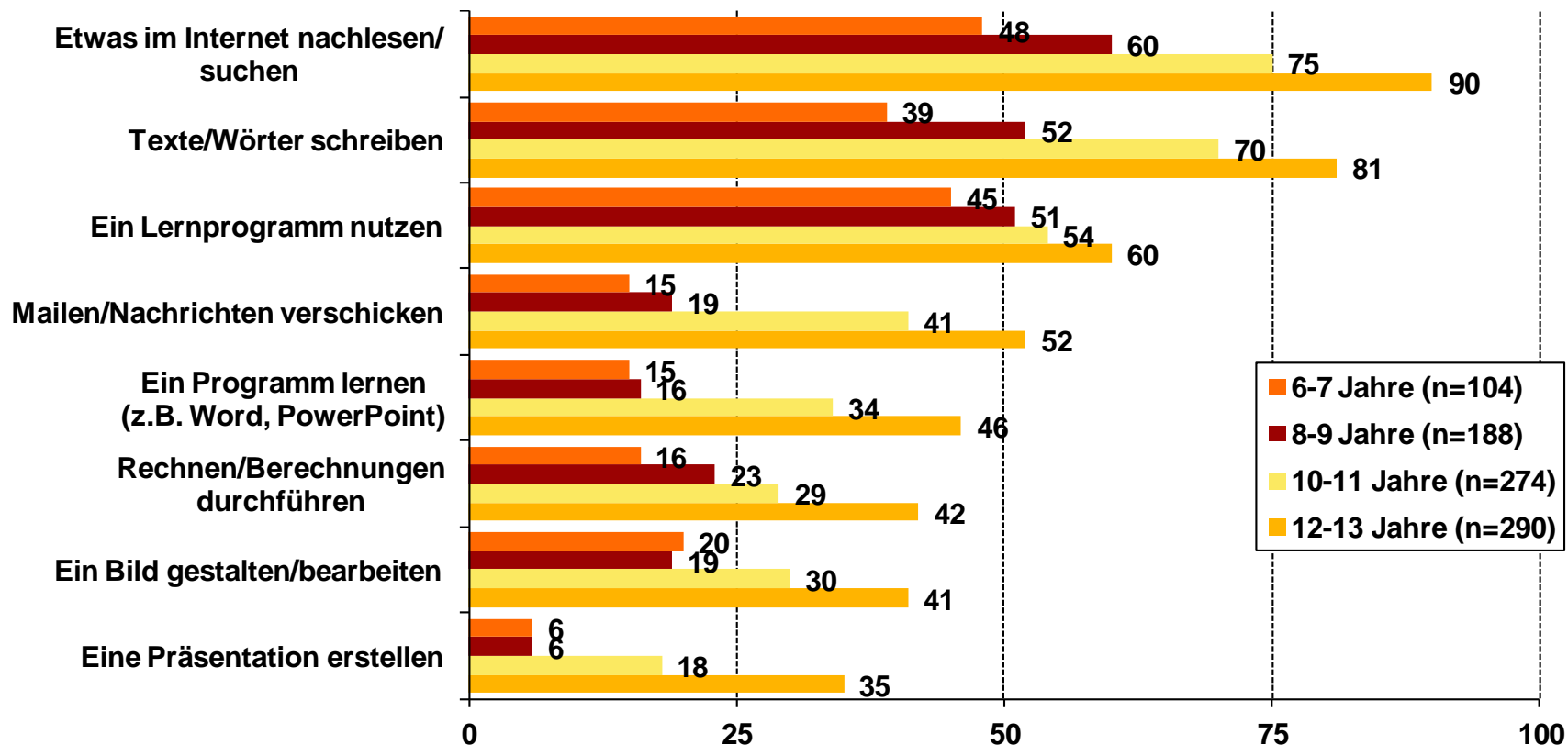
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Schulkinder, die zuhause den PC nutzen, n=856

Computernutzung zuhause für die Schule – Tätigkeiten 2016

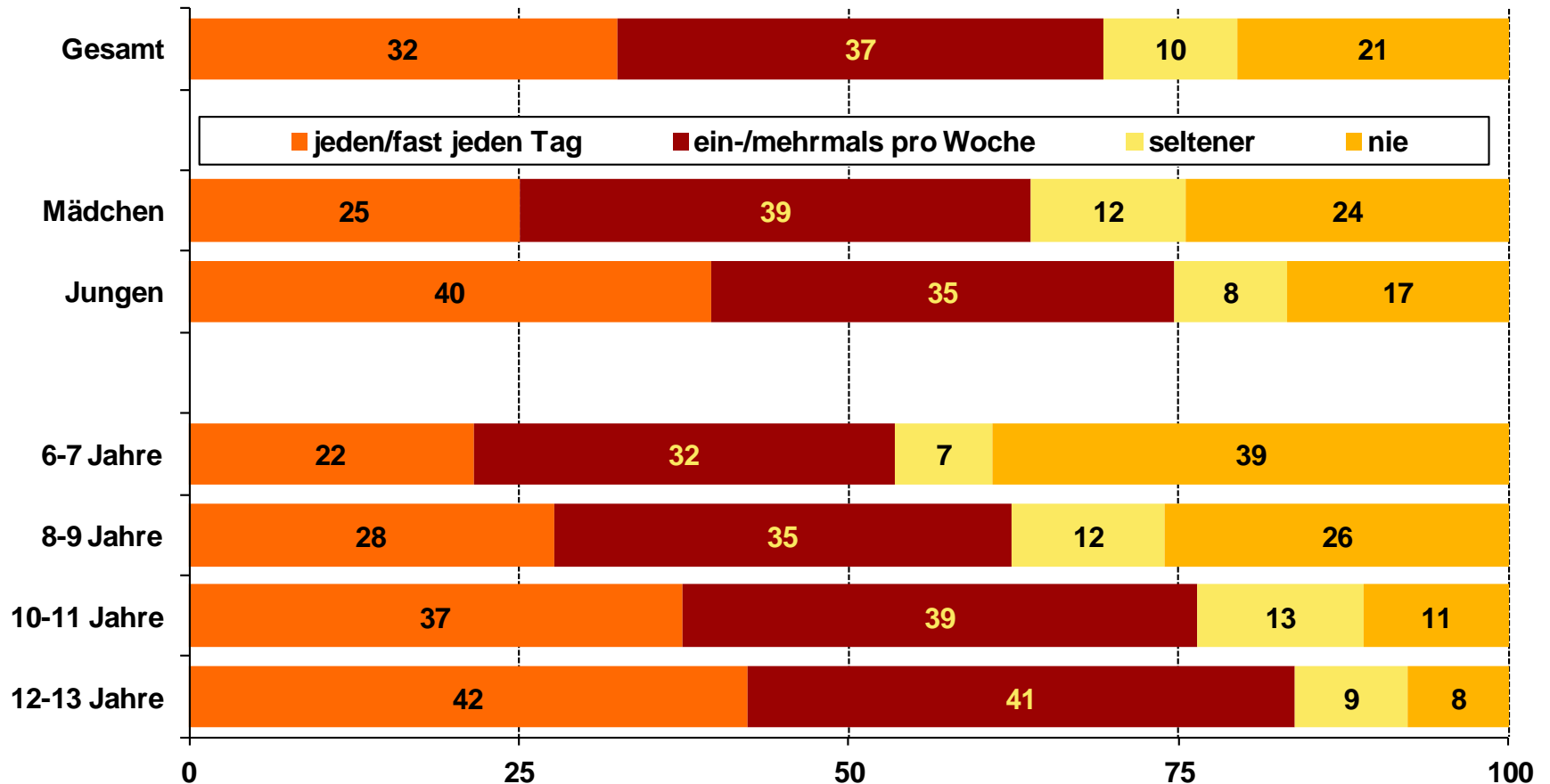
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Schulkinder, die zuhause den PC nutzen, n=856

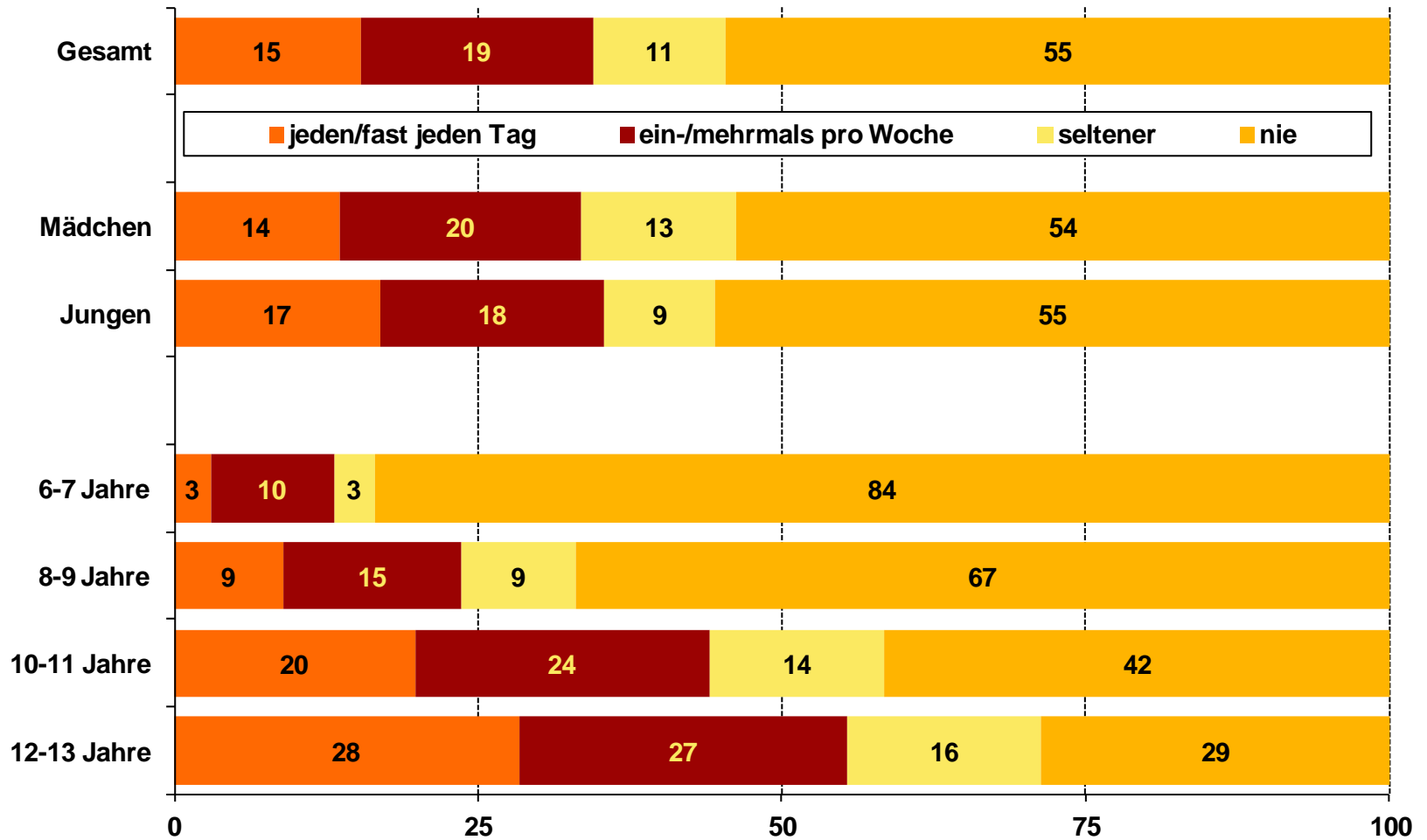
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2016

- Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele (netto) -



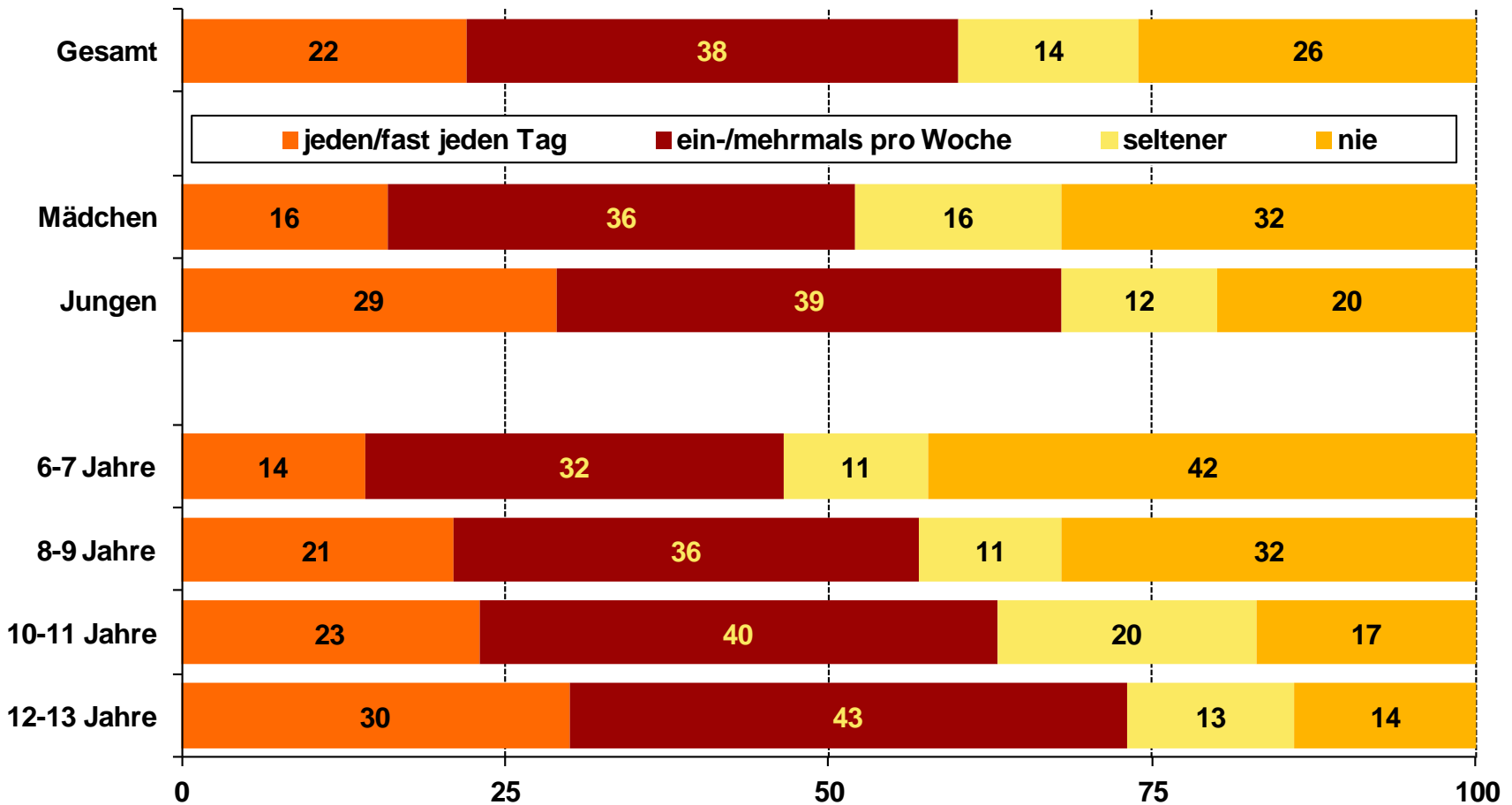
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Nutzung Handy-/Smartphonespiele 2016



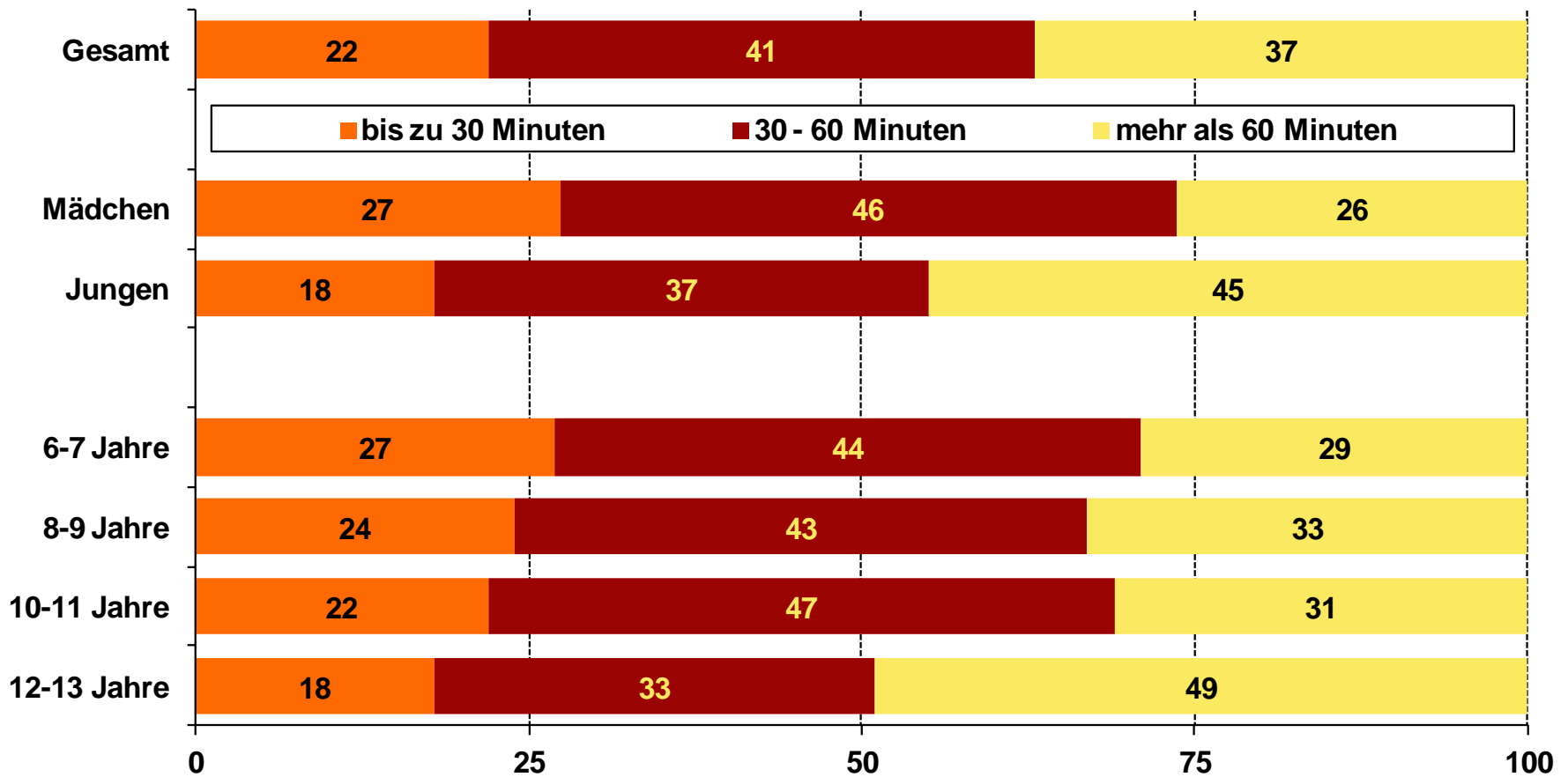
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Nutzung Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

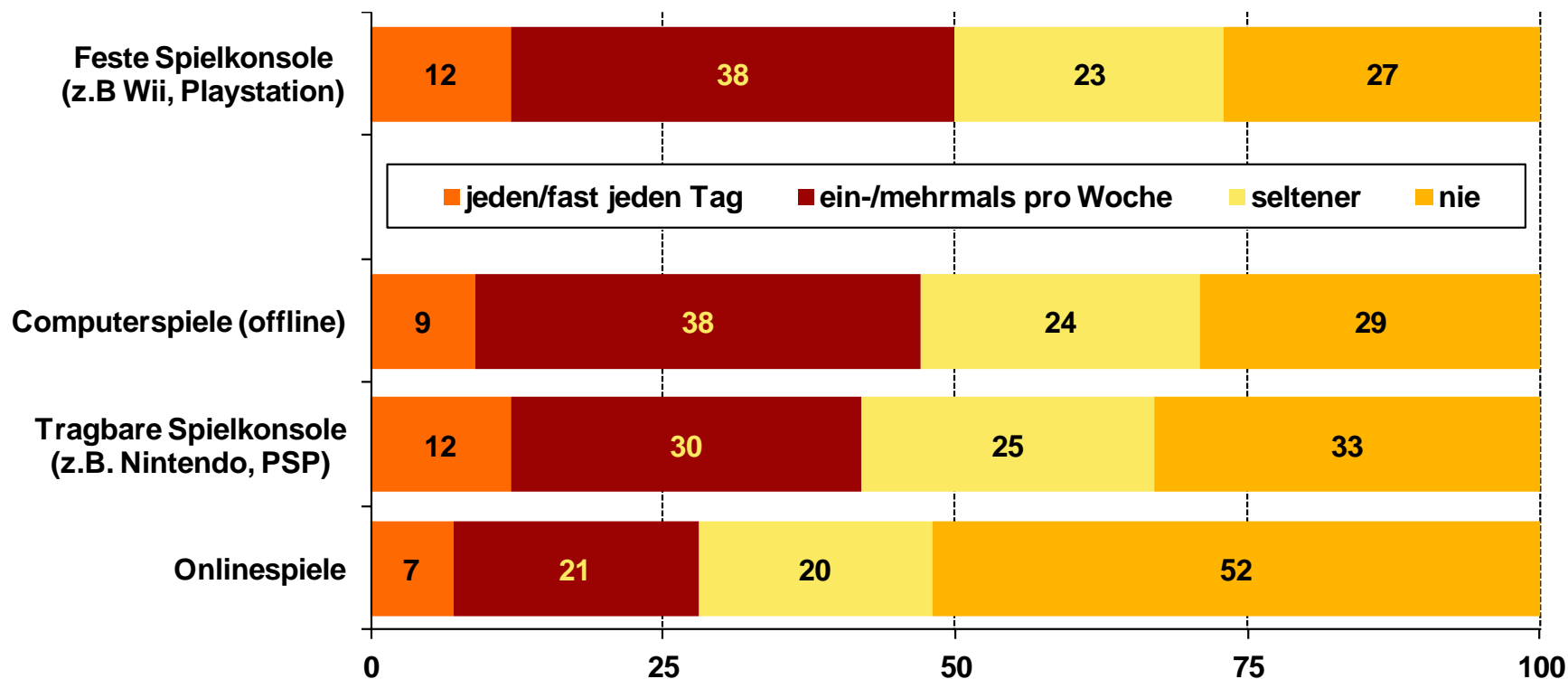
Wenn du an einem normalen Tag spielst – wie lange ist das so in etwa?



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=909

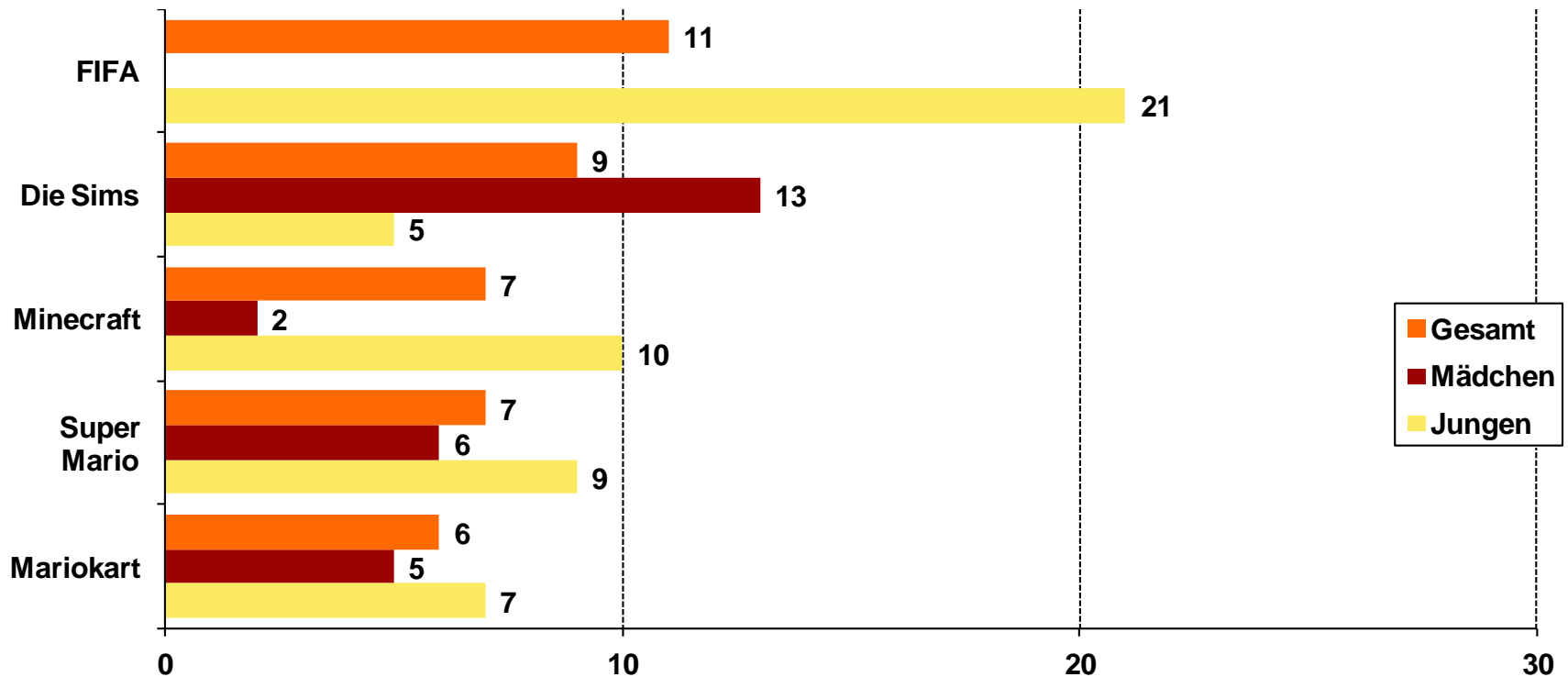
Nutzung Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=909

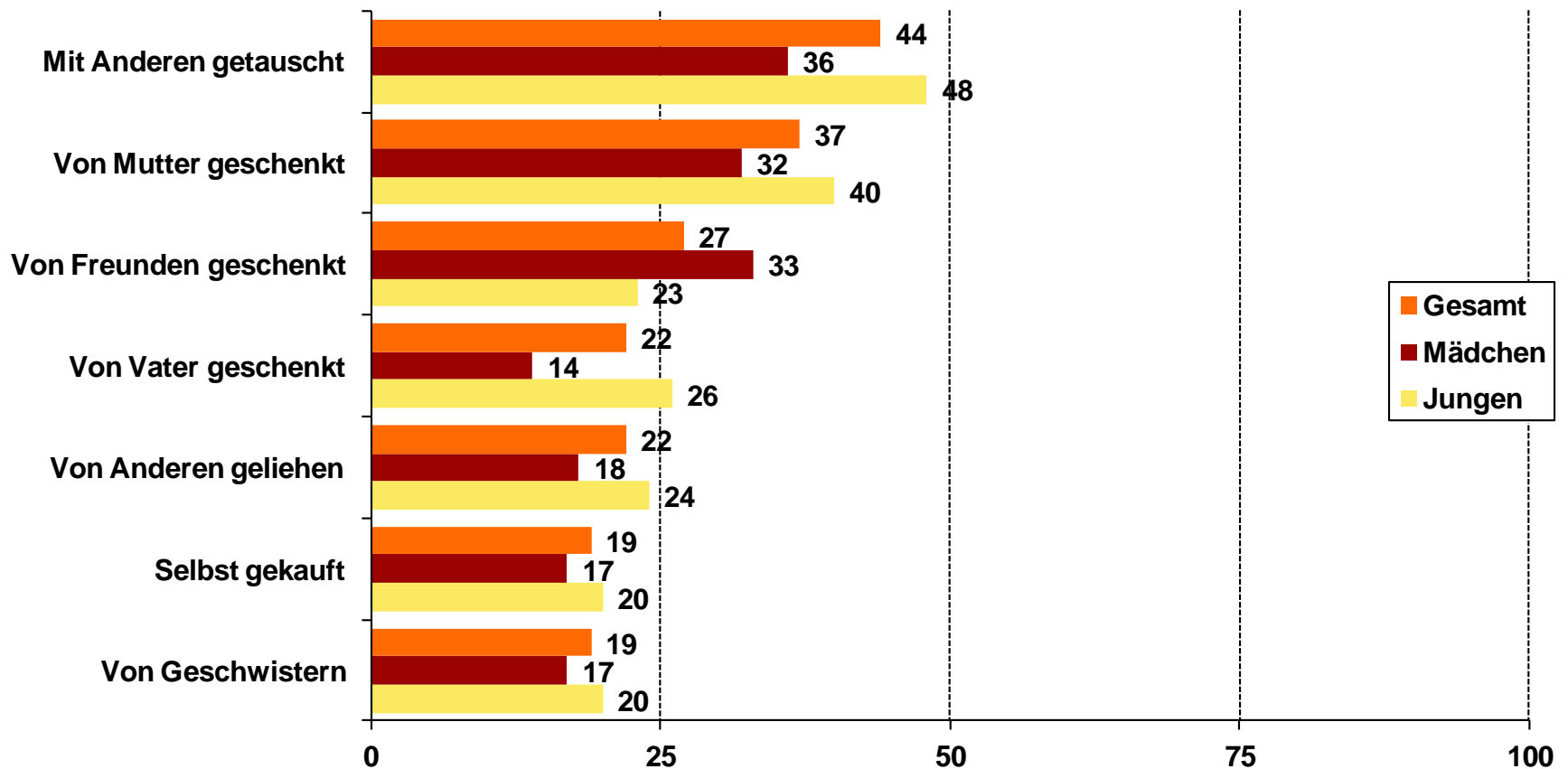
Liebste Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2016

- bis zu drei Nennungen -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5%
Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=909

Woher hast du Spiele, für die du eigentlich zu jung bist?

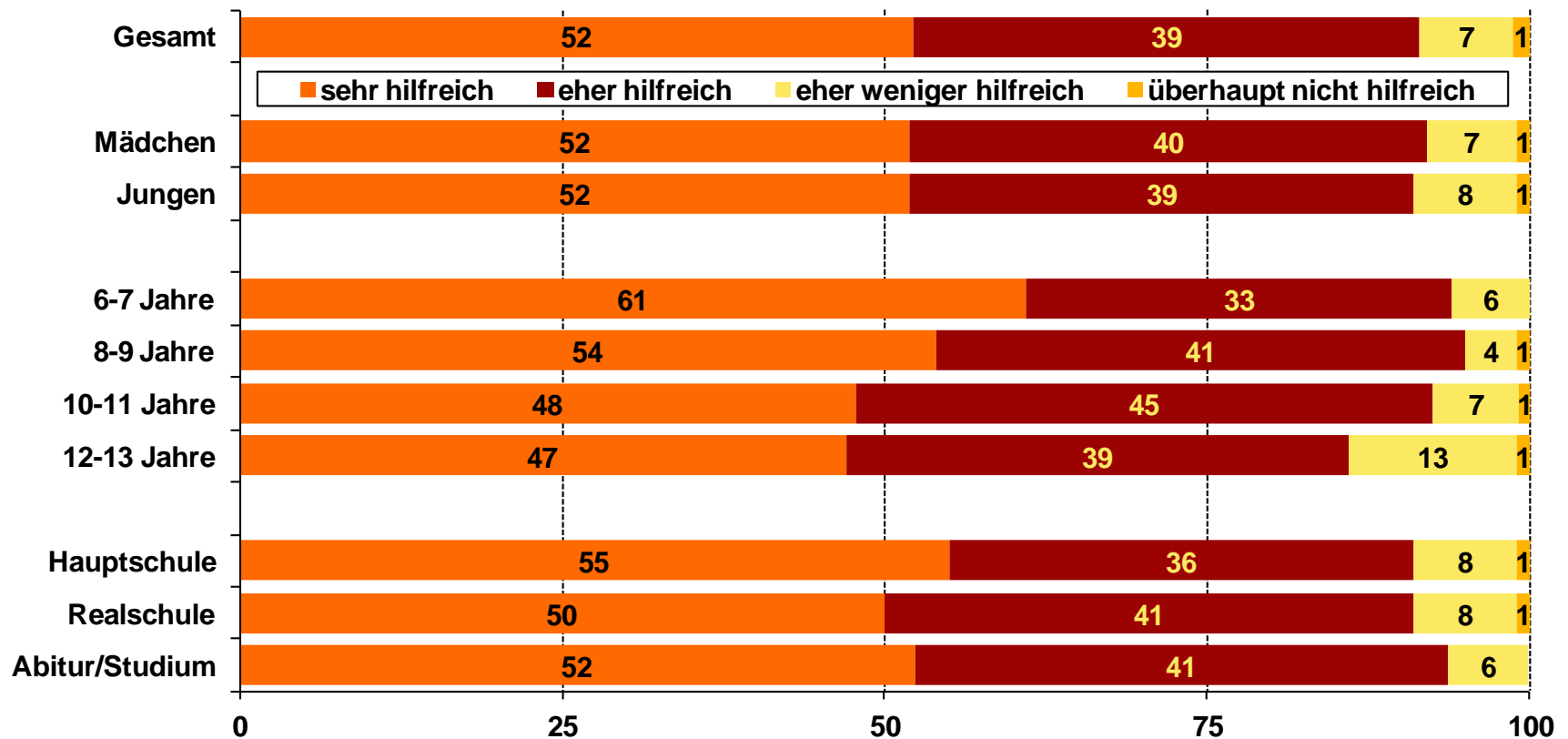


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-/Onlinespielen, die Spiele spielen, für die sie laut Altersangabe zu jung sind, n=259

Wie hilfreich ist diese Alterskennzeichnung bei der Medienerziehung?

- Die Kennzeichnung ist bei der Medienerziehung... -

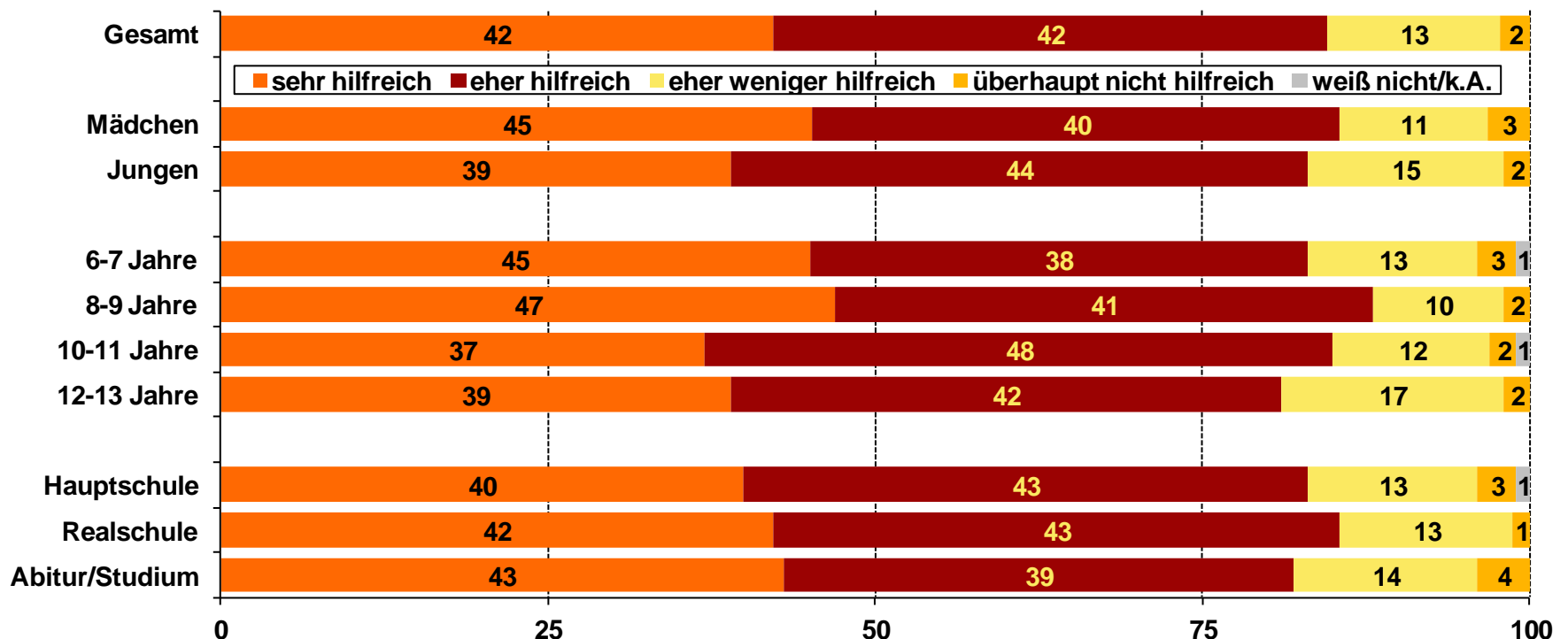


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: Haupterzieher, die die Alterskennzeichnung schon gesehen haben, n=950

Wie hilfreich fänden Sie, zusätzlich zur Alterskennzeichnung, weitere Erklärungen als Text oder Symbol, die beschreiben, warum ein Spiel oder Film erst ab einem bestimmten Alter freigegeben ist?

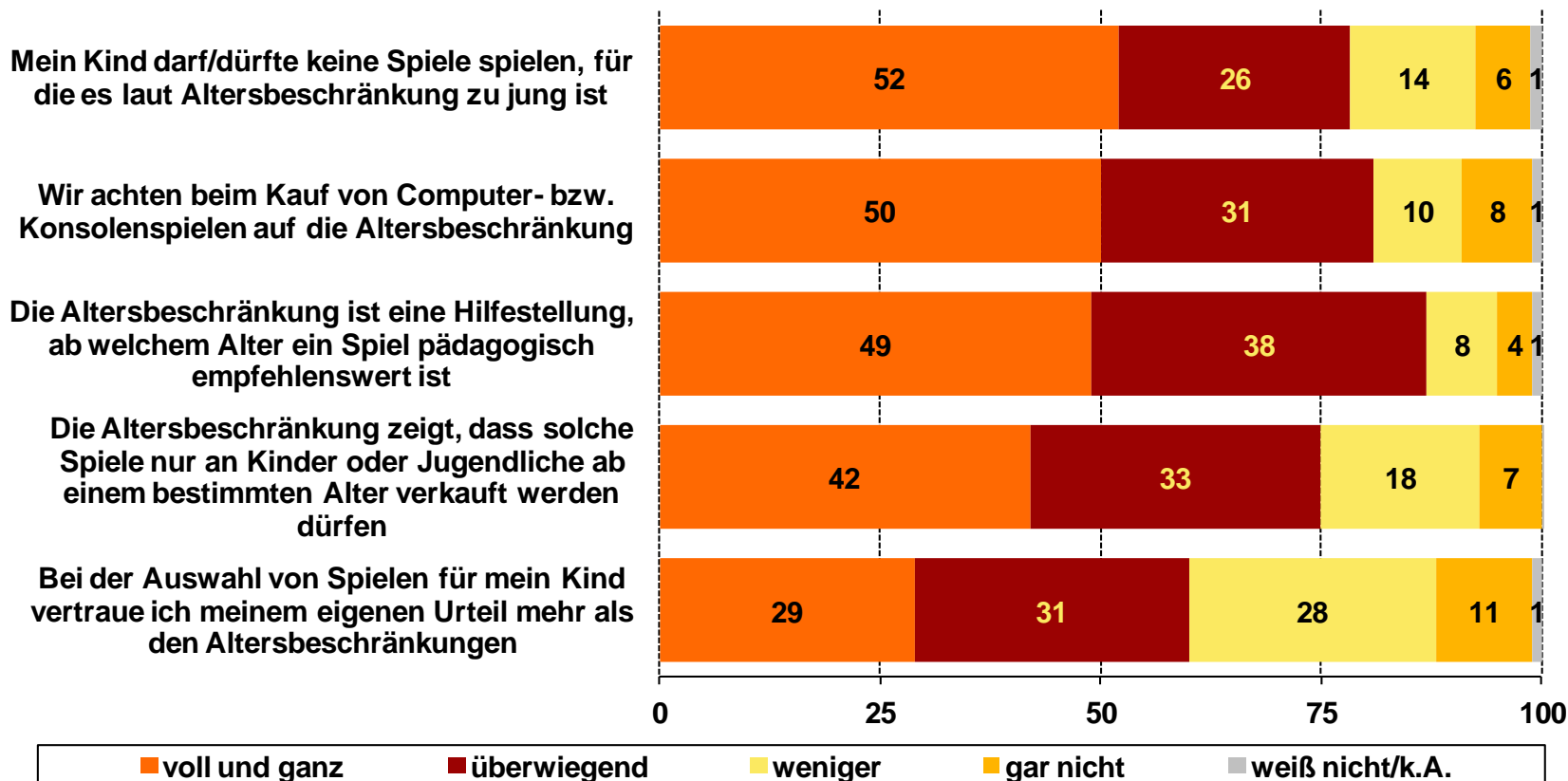
- Zusätzliche Erklärungen zum Alterskennzeichen fände ich... -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

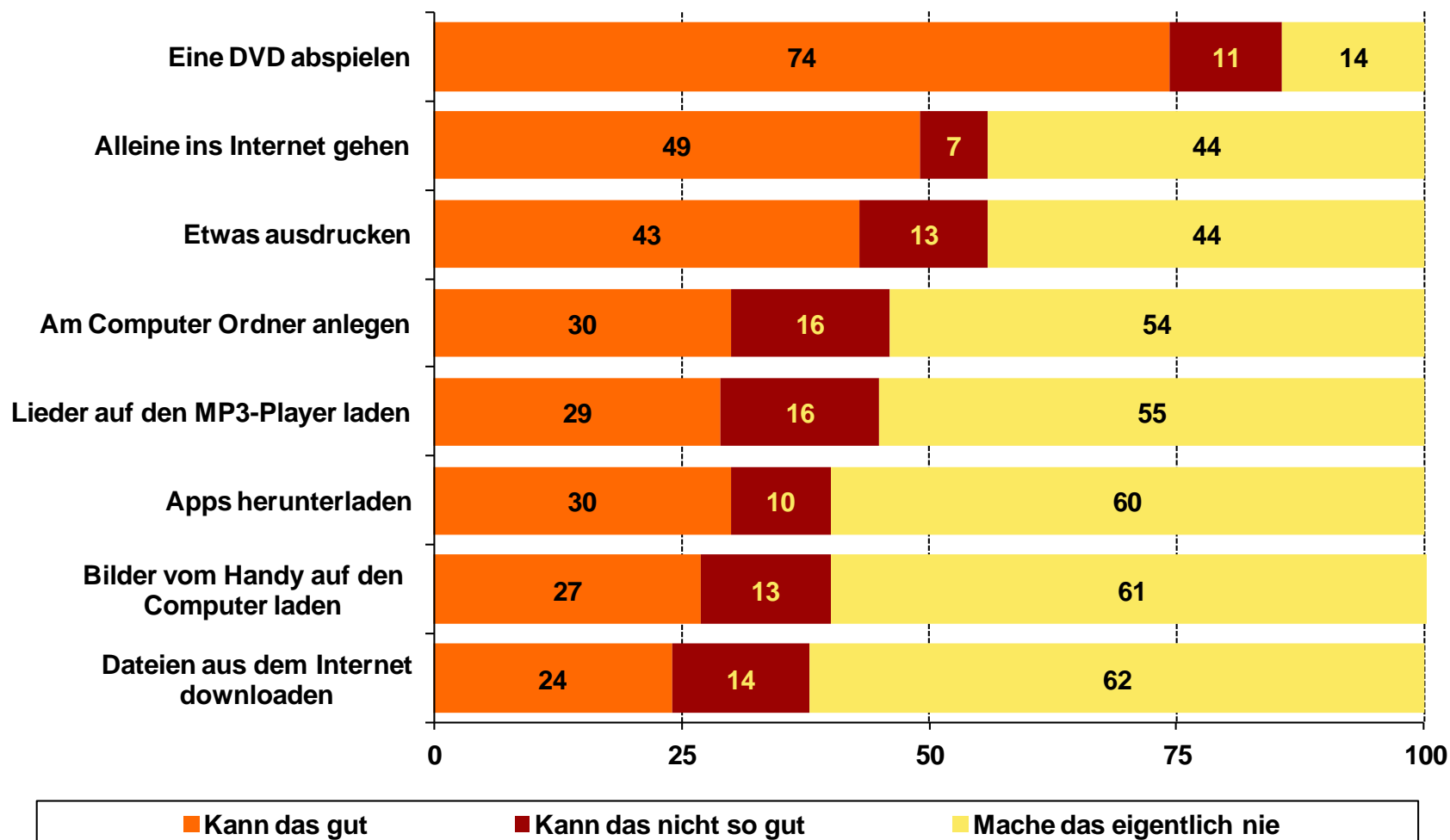
Aussagen zu Altersangaben bei Computer-/Konsolenspielen 2016

- trifft zu (Angaben der Haupterzieher) -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

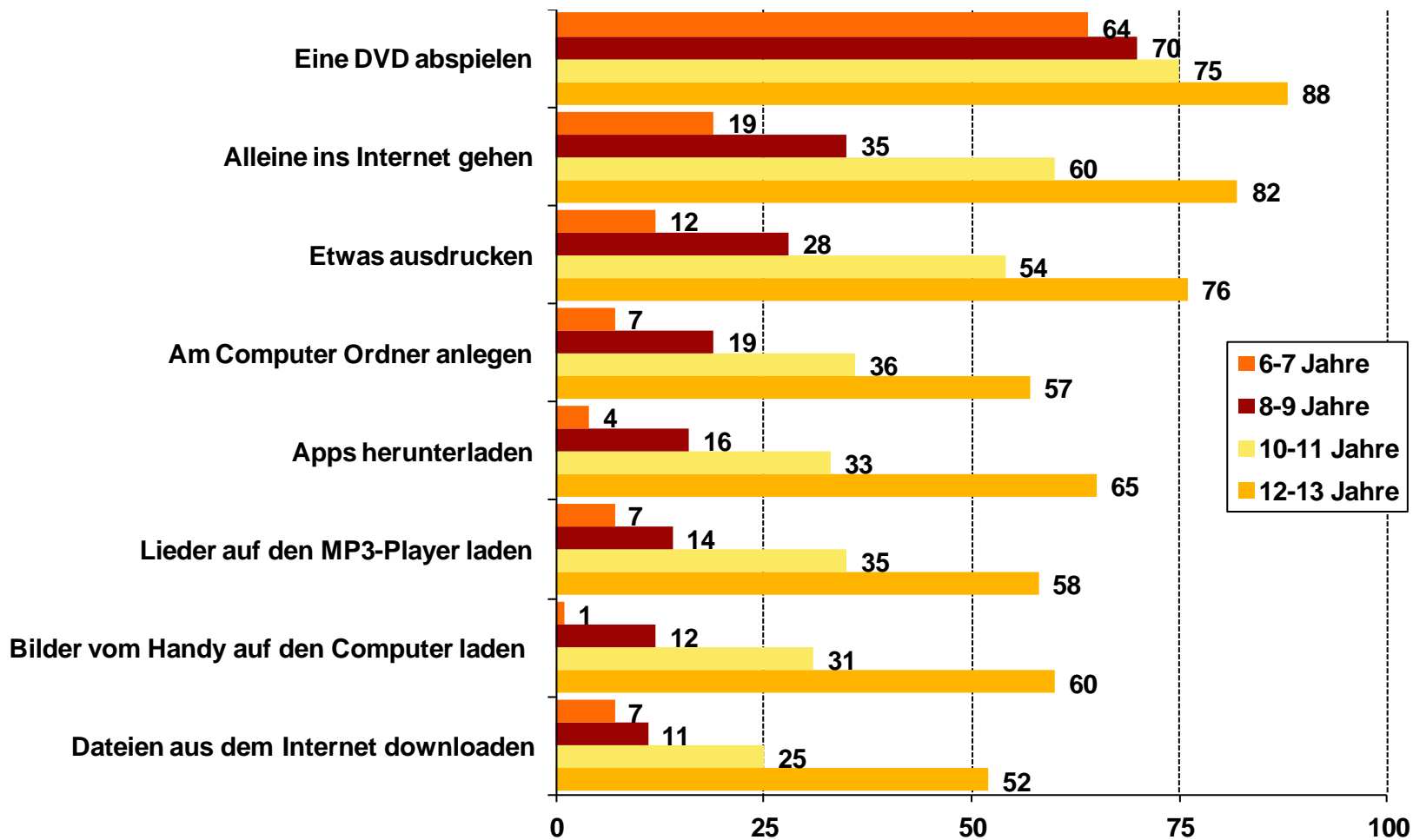
Technische Kompetenzen der Kinder 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
 Basis: alle Kinder, n=1.229

Technische Kompetenzen der Kinder 2016

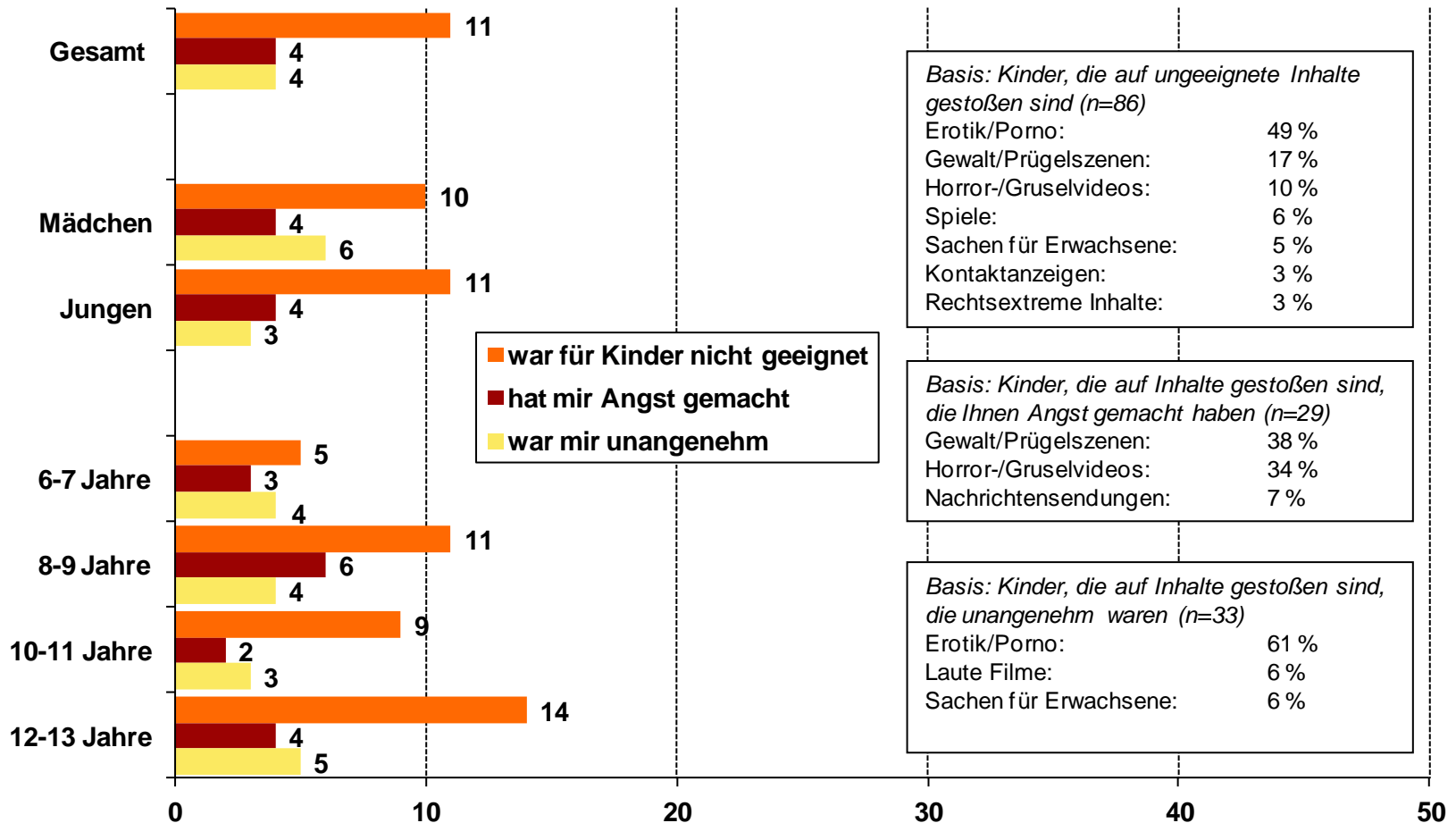
- kann das gut -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Probleme im Internet 2016

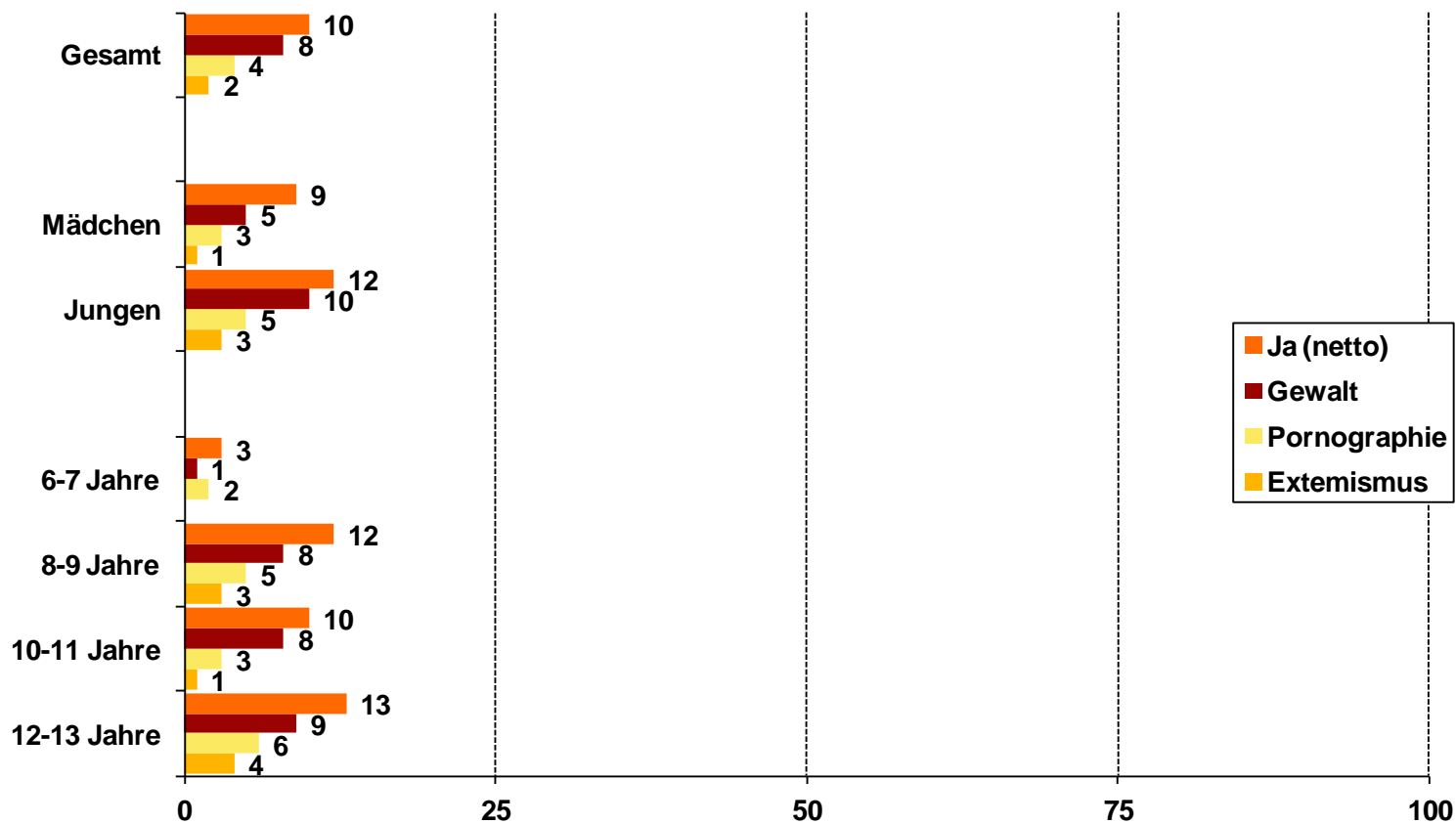
„Bist du schon mal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?“



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internetnutzer, n=805

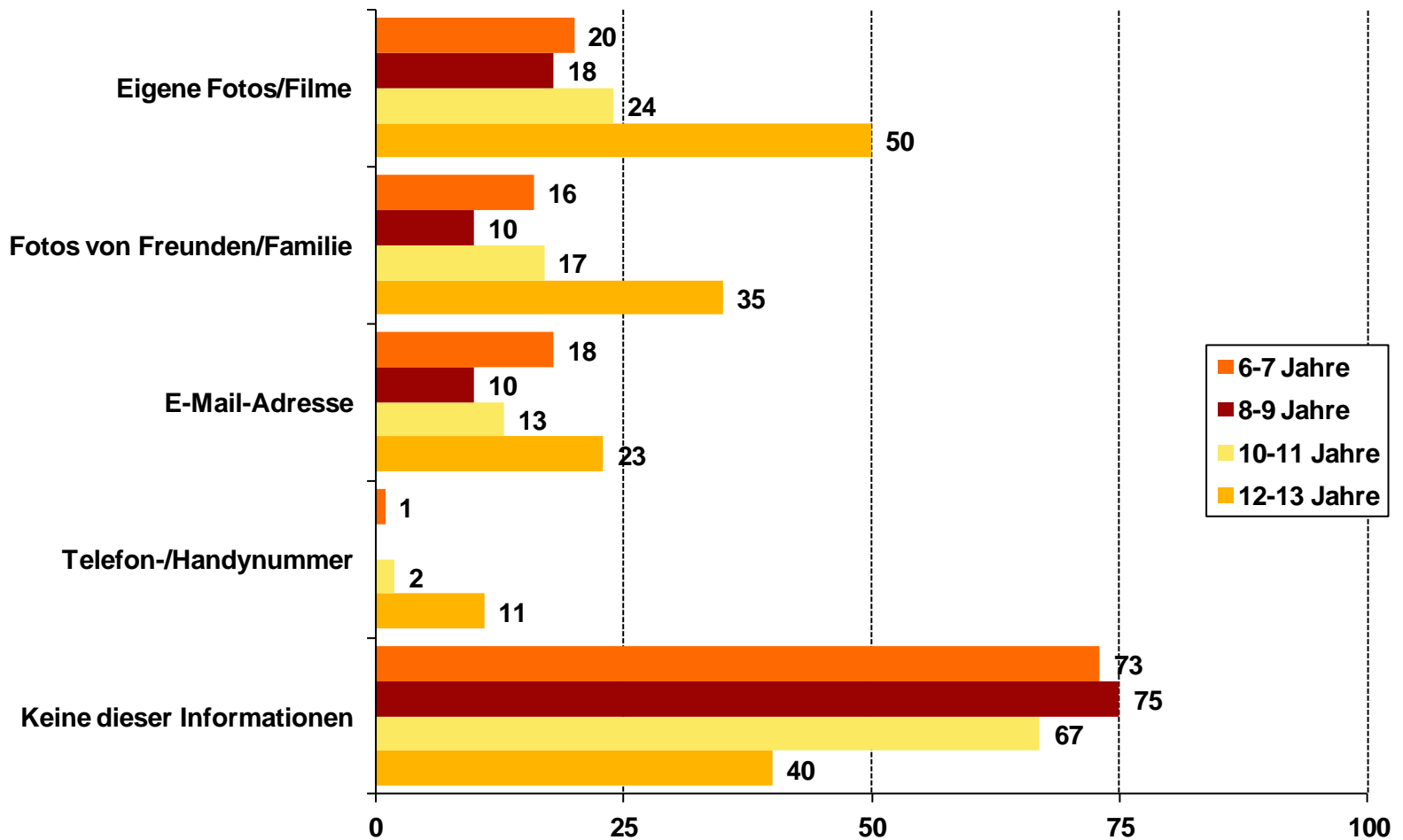
Kind ist schon einmal auf gewalthaltige, pornografische oder extremistische Seiten im Internet gestoßen

- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Haupterzieher von Internetnutzern, n=831

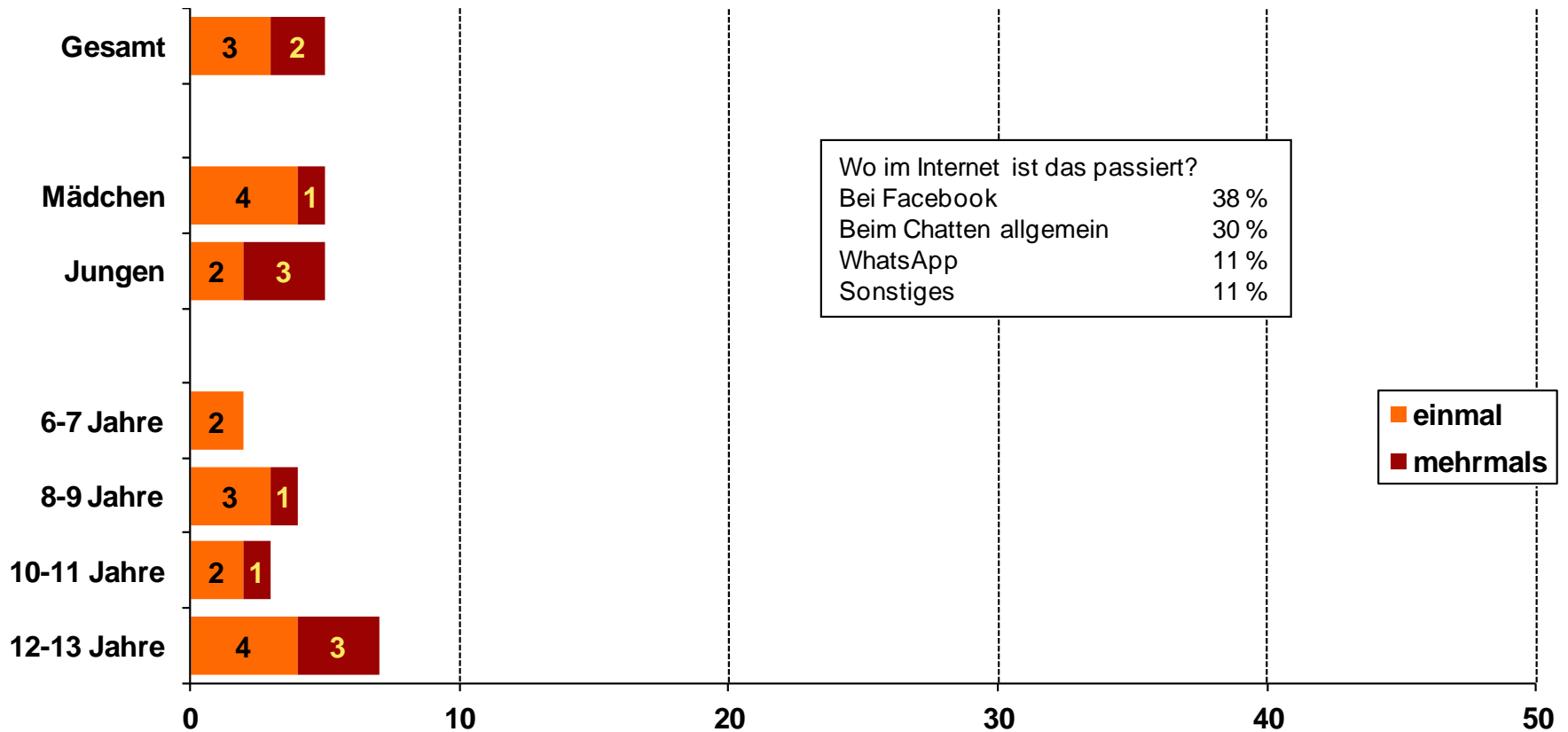
Im Internet hinterlegte Informationen 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internetnutzer, n=805

Unangenehme Bekanntschaften im Internet 2016

- „Ja, ich habe schon ... unangenehme Leute im Internet getroffen“ -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internetnutzer, n=805

Bedeutung der Medien für Kinder 2016

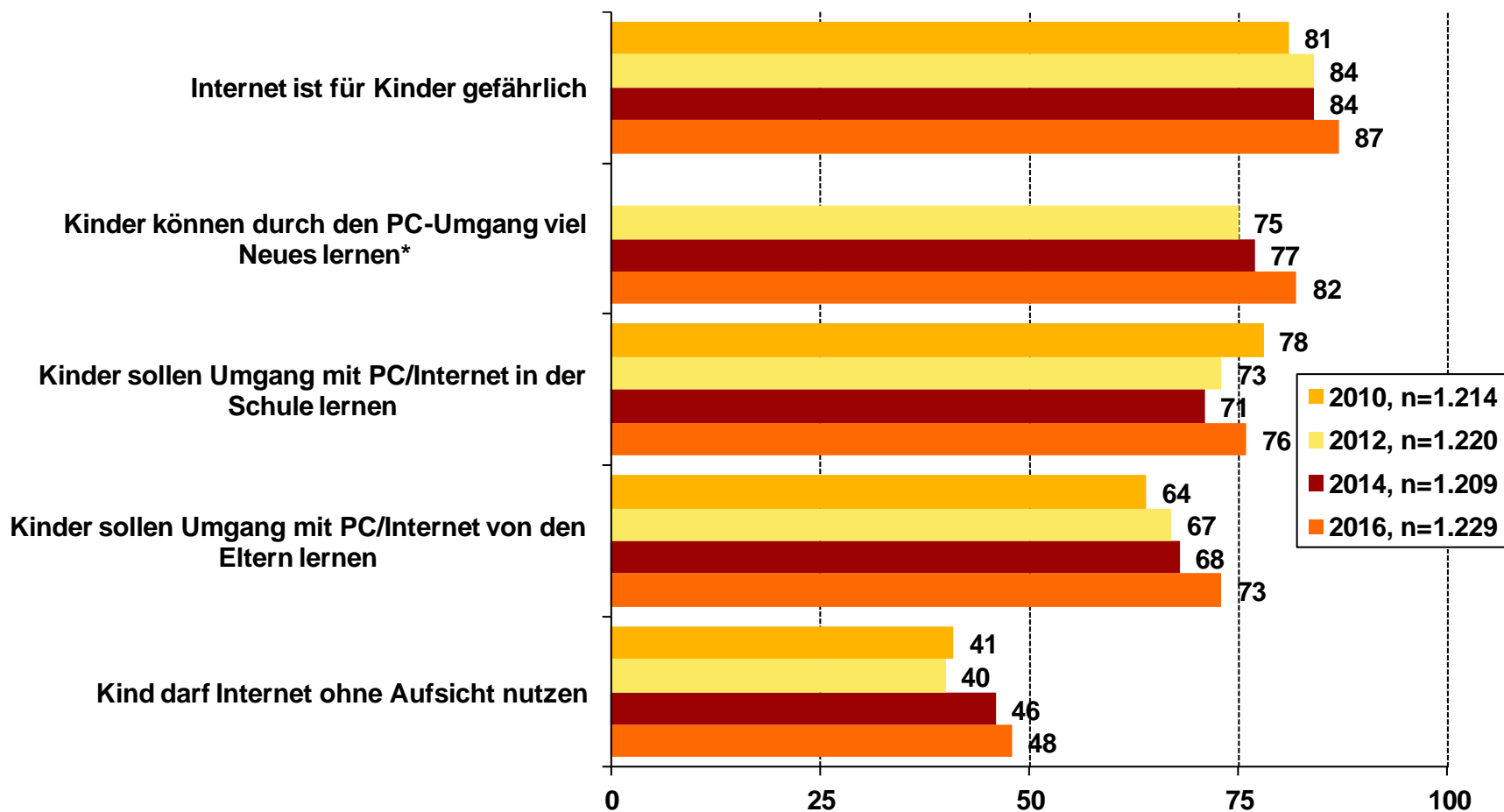
- Angaben der Haupterzieher -

	Buch	Computer	Internet	Kassette/ CD/MP3	Radio	TV/Video/ DVD	Handy/ Smart- phone	Tablet-PC
Fördert die Fantasie von Kindern	75	26	27	29	16	46	11	12
Kinder lernen aus Medien	69	42	45	17	17	51	14	17
Hat Einfluss auf Gewaltbereitschaft	3	27	62	3	4	59	13	10
Vermittelt Eindruck vom wirklichen Leben	23	11	18	5	14	44	7	5
Ist wichtig, um bei Freunden mitzureden	21	45	48	11	10	55	50	17
Kinder erfahren ungeeignete Dinge	4	25	71	4	7	55	20	13
Ist wichtig für Schulerfolg	69	45	38	7	10	20	9	9
Gibt Vorstellung, was "gut" und was "schlecht" ist	29	14	21	7	11	37	7	4
Macht Kinder zu "Stubenhockern"	7	60	59	6	5	59	23	26
Sorgt oft für Streit in der Familie	4	30	35	4	3	31	37	14

Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

Aussagen zu Computer und Internet 2010 - 2016

- stimme voll und ganz/überwiegend zu -

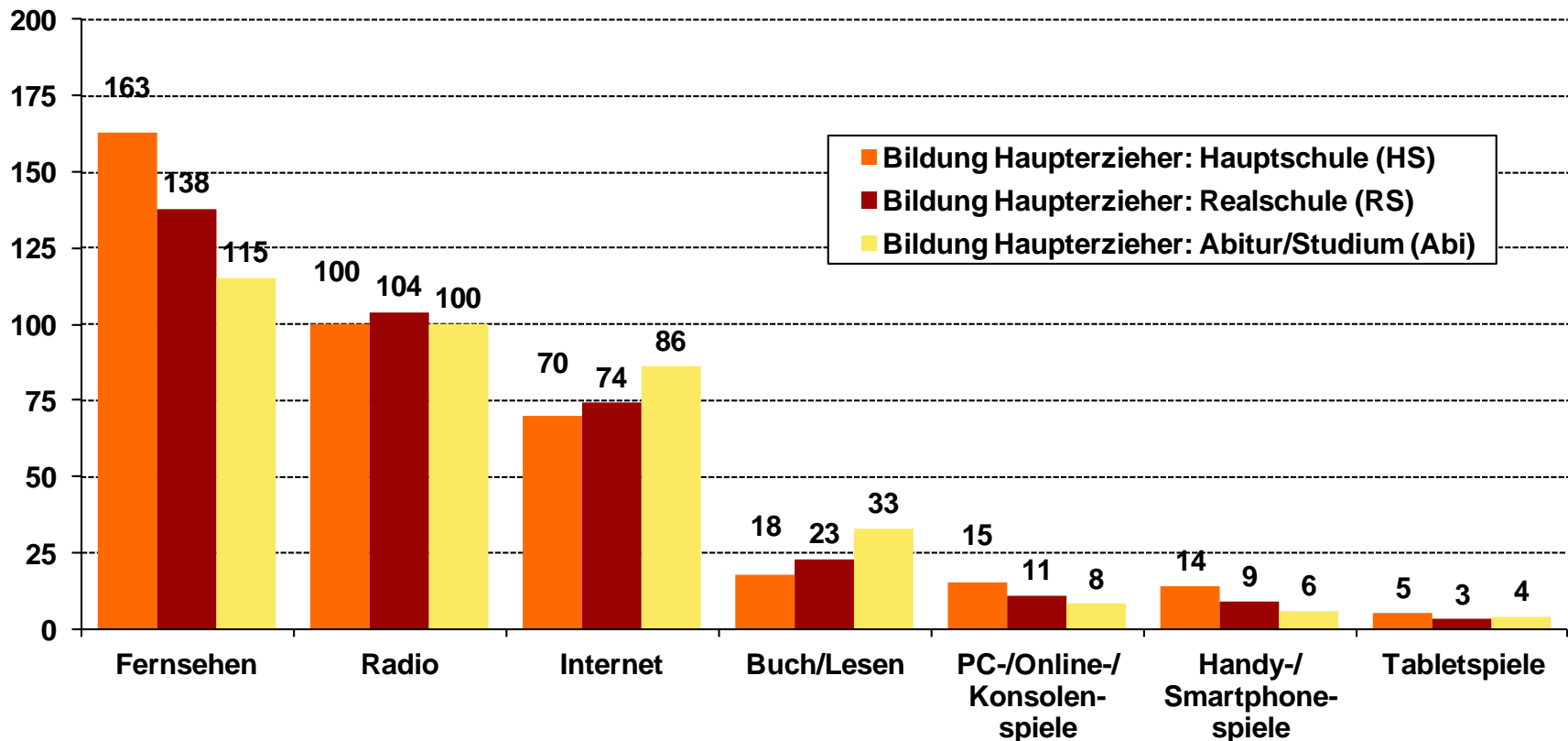


Quelle: KIM-Studie 2010 - KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, *Item seit 2012 abgefragt

Basis: alle Haupterzieher

Geschätzte tägliche Mediennutzungsdauer der Haupterzieher

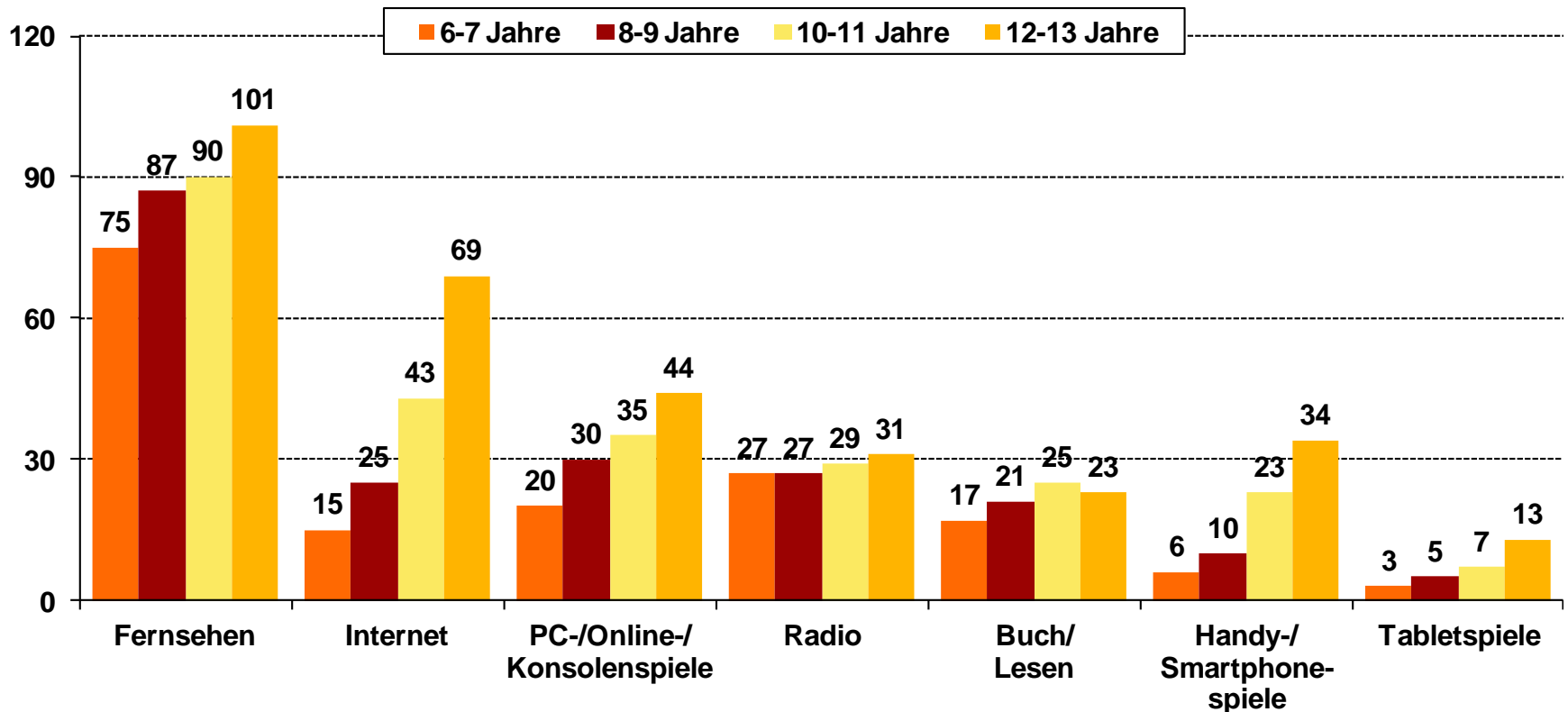
- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Minuten, Mittelwert
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

Geschätzte tägliche Mediennutzungsdauer der Kinder

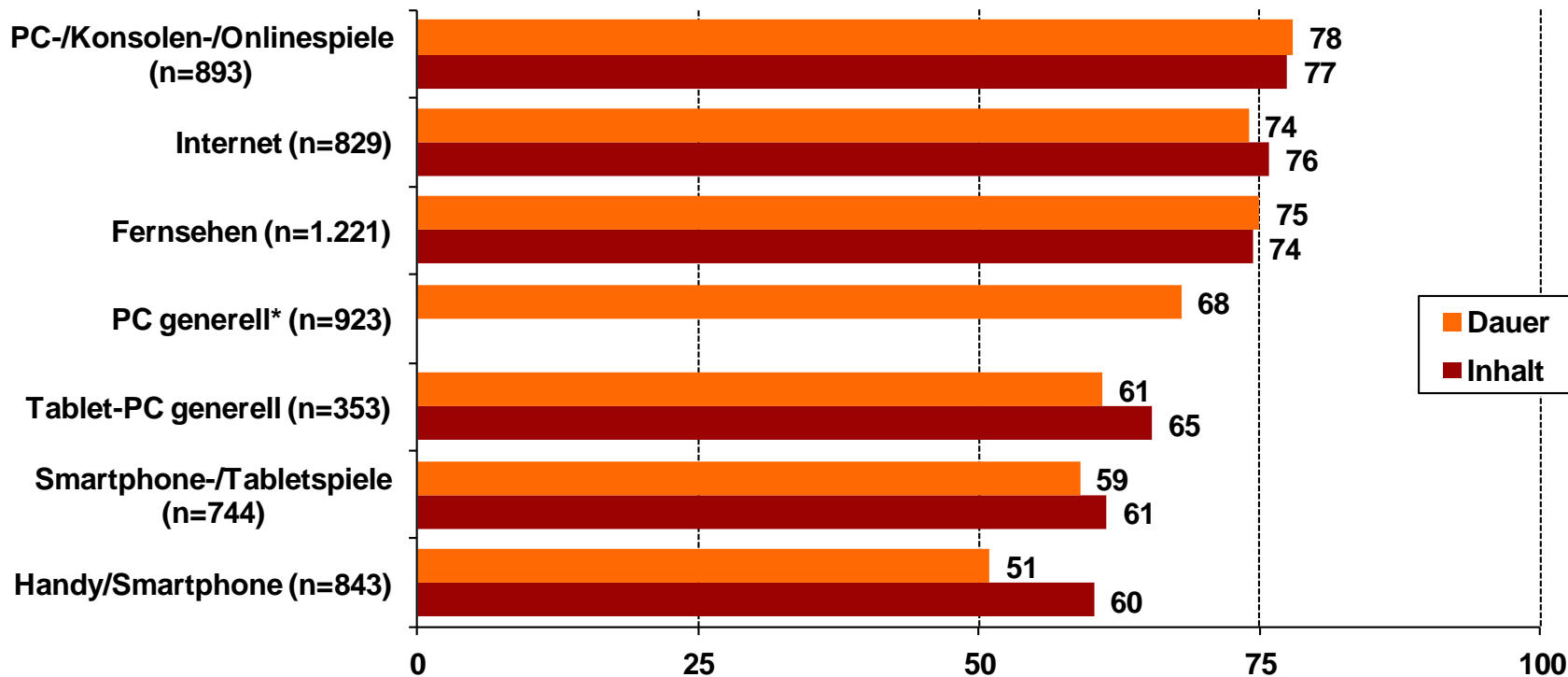
- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Minuten, Mittelwert
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

Absprachen zum Medienumgang 2016

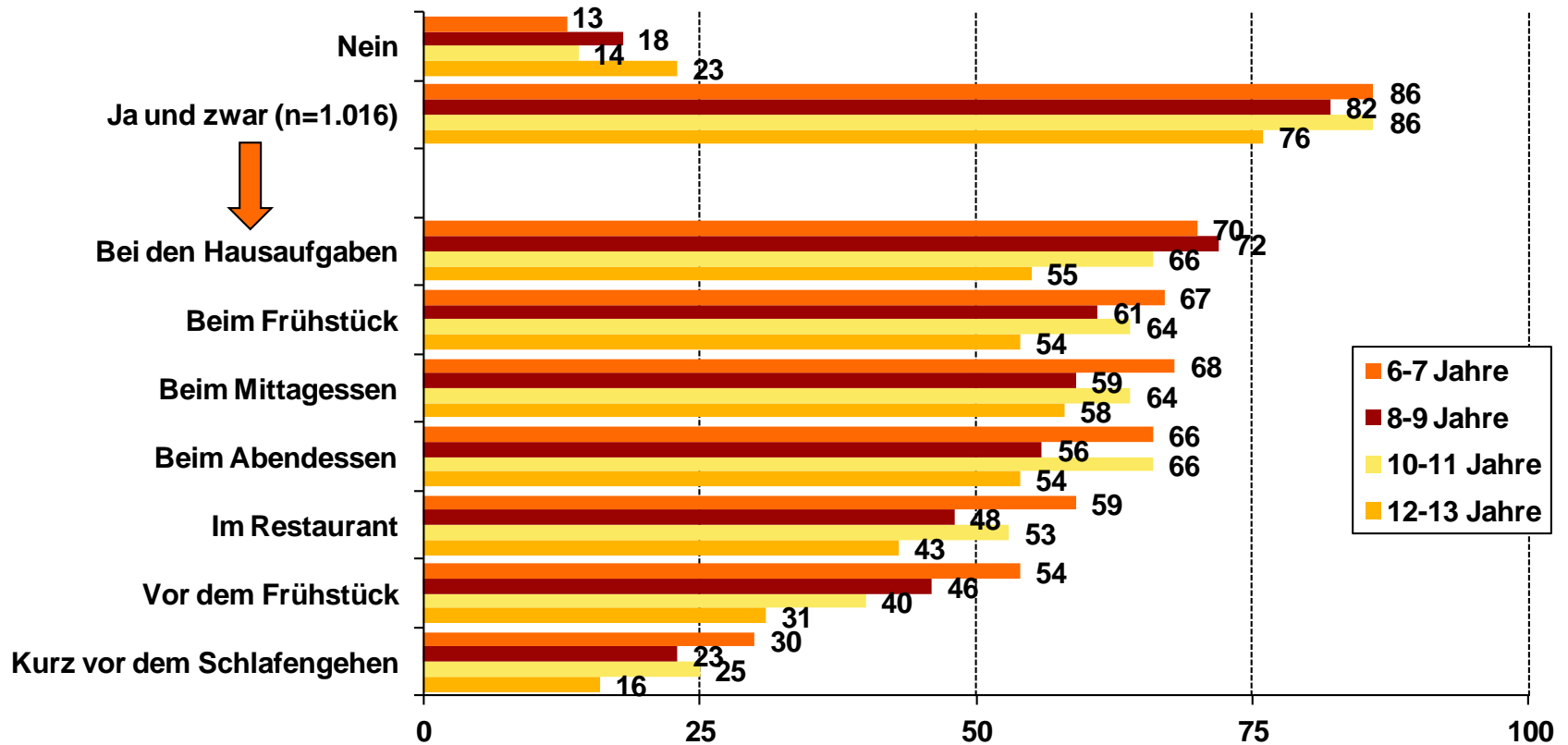
- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, *ohne Konkretisierung der inhaltlichen Nutzung
Basis: Haupterzieher, deren Kinder die jeweiligen Medien/Angebote nutzen

Gibt es bestimmte Zeiten oder Situationen, zu denen das befragte Kind KEINE Medien nutzen darf?

- Angaben Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

Technische Hilfsmittel bei der Medienerziehung 2016

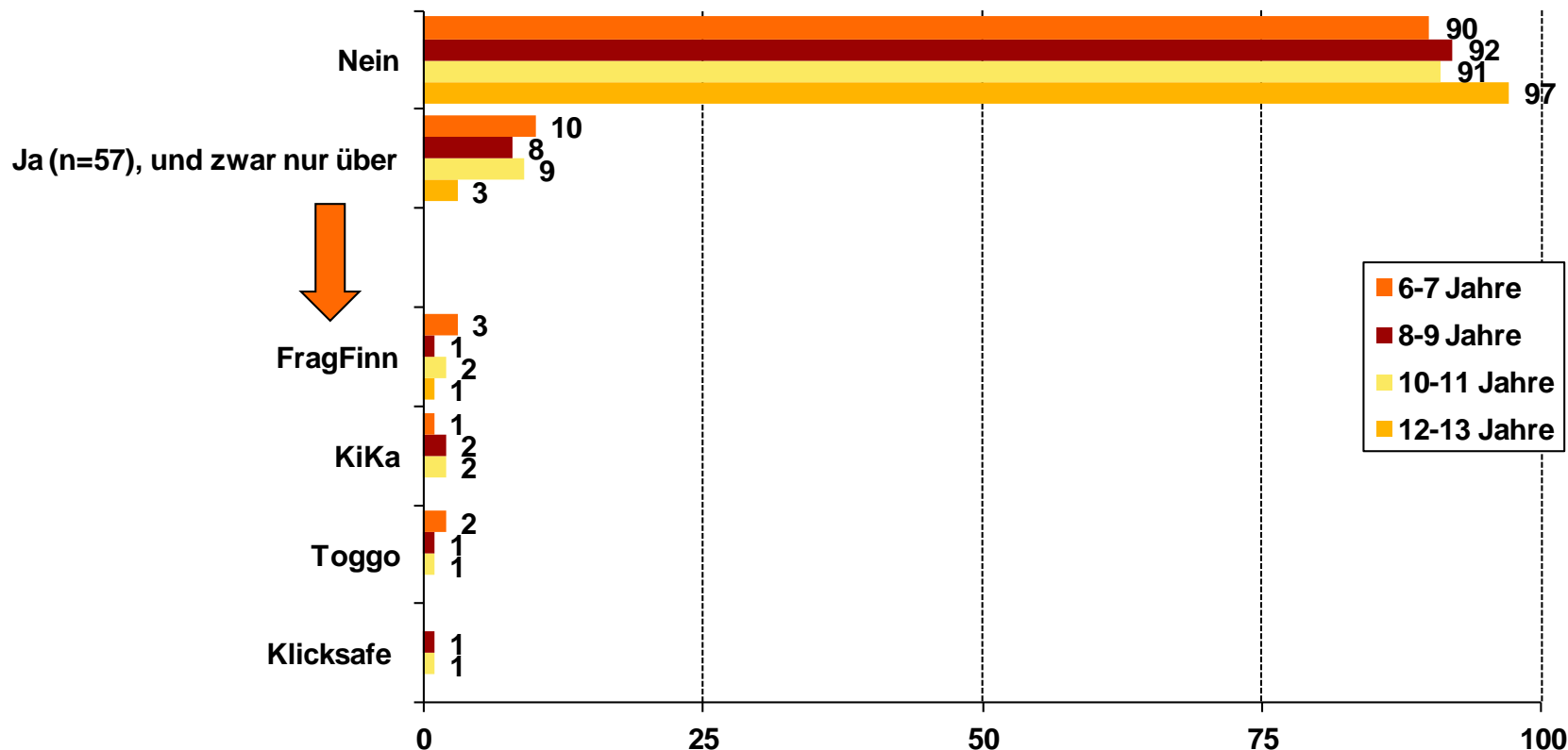
- Angaben der Haupterzieher -

	... wird in unserer Familie genutzt auf ...				
	PC/Laptop	Tablet-PC	Handy/ Smartphone	Spielkonsole	Keinem dieser Geräte
Jugendschutzsoftware, -filter, -programme, -apps (allgemein)	21	7	10	2	73
Ein Programm, das die Nutzungszeit einschränkt	10	3	3	2	87
Ein Programm, das für Kinder und Jugendliche problematische Inhalte sperrt	15	8	2	1	83
Ein Programm, bei dem man selbst eingibt, welche Inhalte gesperrt werden sollen	14	5	7	1	80
Für Kinder angepasste Sicherheitseinstellungen am Gerät selbst	13	4	8	2	80
Ein eigens für Kinder eingerichtetes Benutzerkonto	15	4	6	2	80

Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Haupterzieher von Internetnutzern, n=831

Darf Ihr Kind, das wir gerade befragen, das Internet nur über eine bestimmte kindersichere Seite nutzen?

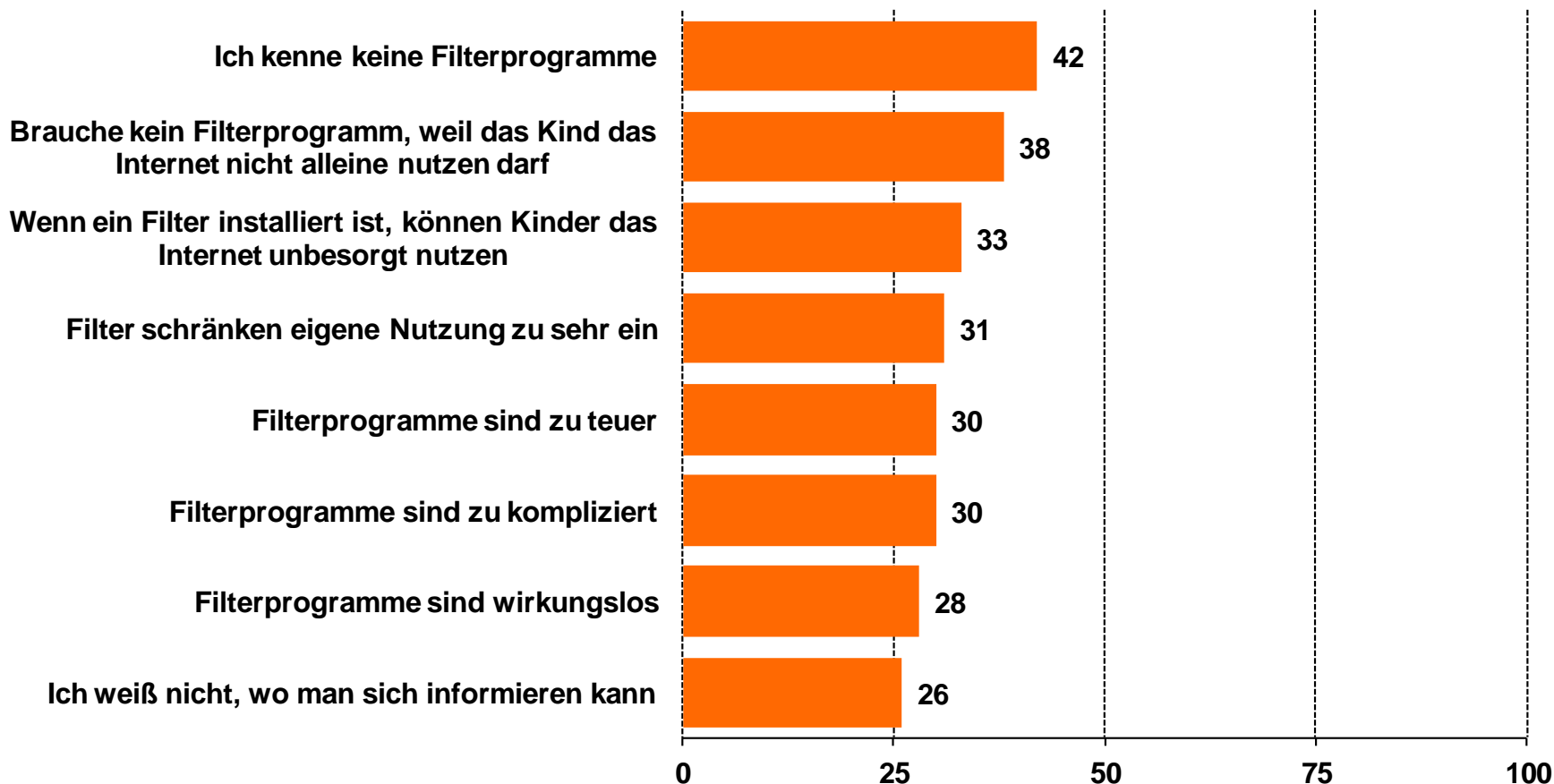
- Angaben Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 1 %
Basis: Haupterzieher von Internetnutzern, n=831

Aussagen zu Filterprogrammen 2016

- stimme voll und ganz/überwiegend zu -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
 Basis: alle Haupterzieher, n=1.229