

Medienverhalten der Jugendlichen

Computerspiele/Spielkonsole/Lernprogramme

Studie:

Oö. Jugend-Medien-Studie 2013

Studien-Nr.:

ZR2038

face-to-face Interviews , repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren

Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013



Stichprobe und Methodik

Aufgabenstellung:

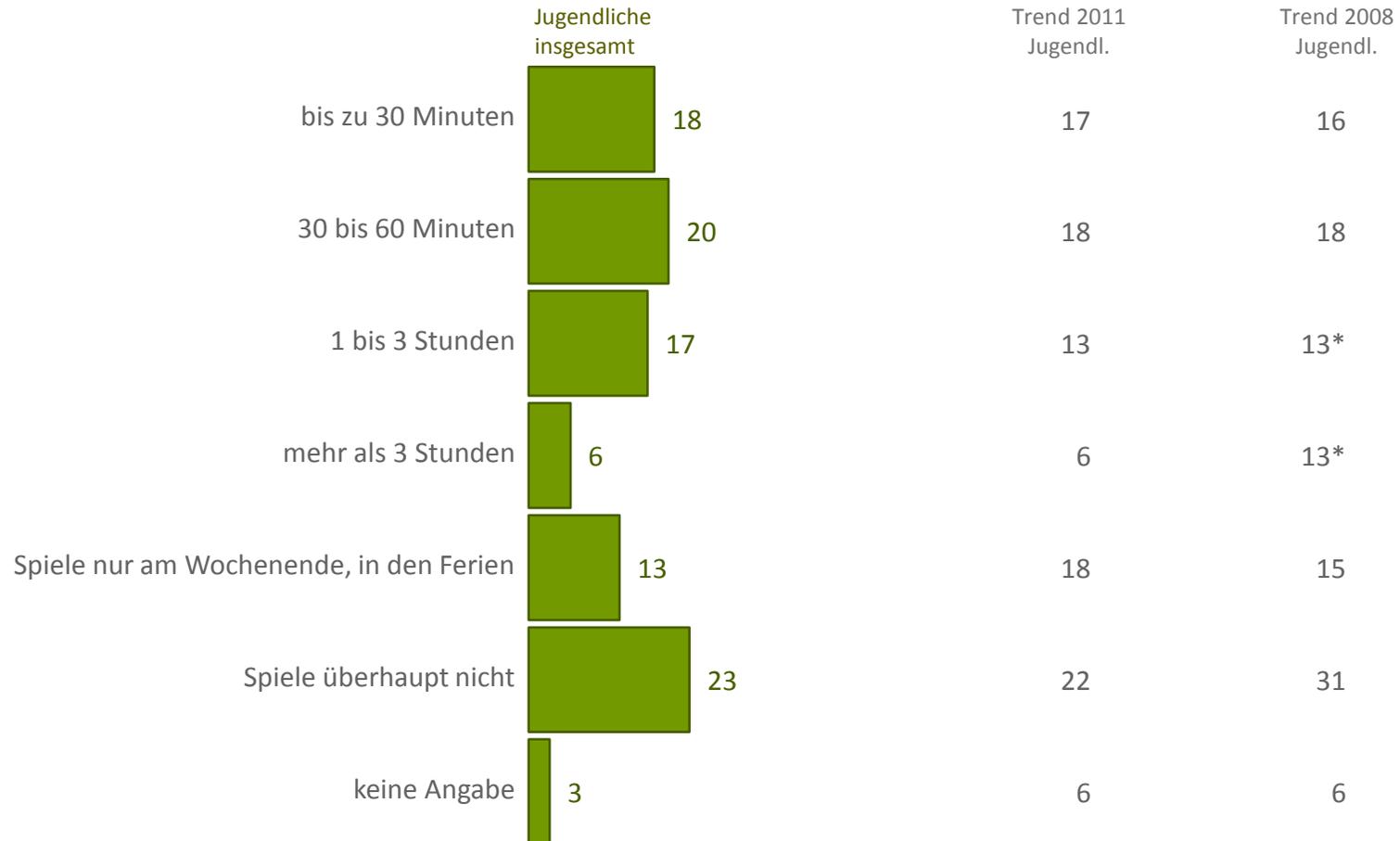
Zielsetzung des gegenständlichen Forschungsprojektes war die Auslotung der Medienkompetenz bei Jugendlichen im Trend. Als Zielgruppe der Erhebung wurden Jugendliche in Oberösterreich zwischen 11 und 18 Jahren definiert, berücksichtigt wurden weiters Eltern von Kindern im Alter zwischen 11 und 18 Jahren sowie PädagogInnen an HS 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.

<p>Zielgruppe:</p> <p>Repräsentativität:</p> <p>Befragungsart:</p> <p>Auswertungsbasis:</p> <p>Befragungszeitraum:</p>	<p>Jugendliche zwischen 11 und 18 Jahren</p> <p>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.</p> <p>Persönliche Interviews durch fachlich geschulte und kontrollierte Mitarbeiter des Instituts</p> <p>n=500, maximale statistische Schwankungsbreite bei n=500 +/- 4,48 Prozent</p> <p>15. März bis 18. April 2013</p>
---	---

Nutzungsdauer Computerspiele

i Ein knappes Viertel spielt im Schnitt mindestens 1 Stunde täglich Computerspiele!

Am Tag spielt man -



Frage 31: Wie lange spielst du durchschnittlich Computer- oder Videospiele pro Tag?

* Trend: mehr als 60 Minuten

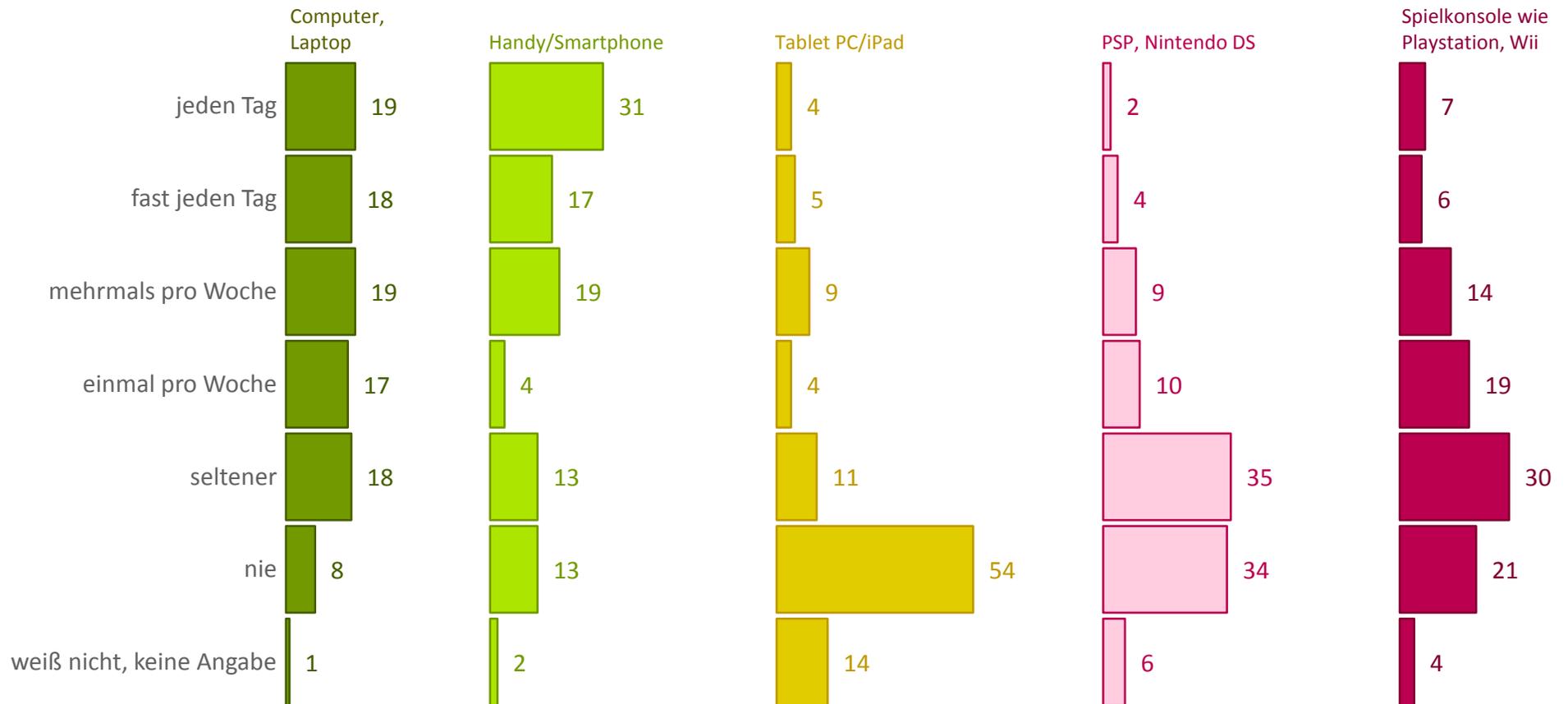
Dokumentation der Umfrage ZR2038:
n=500 persönliche face-to-face Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;
Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,48 Prozent

Basis: Jugendliche insgesamt
(Ergebnisse in Prozent)

Spielzeiten der einzelnen Geräte

Handy/Smartphone wird am häufigsten zum Spielen genutzt!

Es spielen auf den einzelnen Geräten -



Frage 32: Wie oft spielst du auf den einzelnen Geräten Spiele?

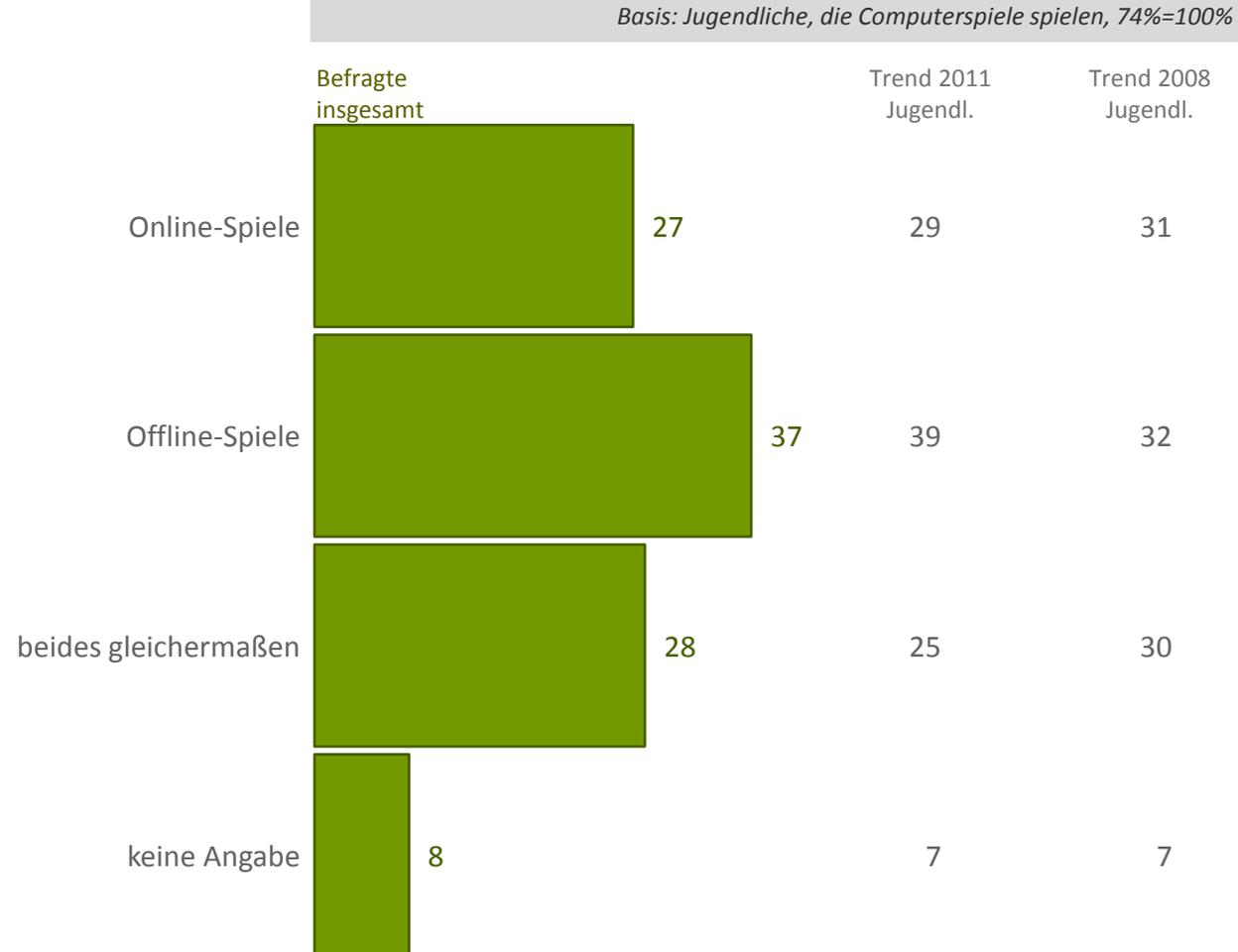
Dokumentation der Umfrage ZR2038:
 n=500 persönliche face-to-face Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;
 Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,48 Prozent

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

Online- VS. Offline-Spiele

Leichtes Übergewicht für Offline-Spiele!

Man spielt -



Frage 33: Spielst du hauptsächlich Online- oder Offline-Spiele?

Dokumentation der Umfrage ZR2038:

n=500 persönliche face-to-face Interviews , repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;
Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,48 Prozent

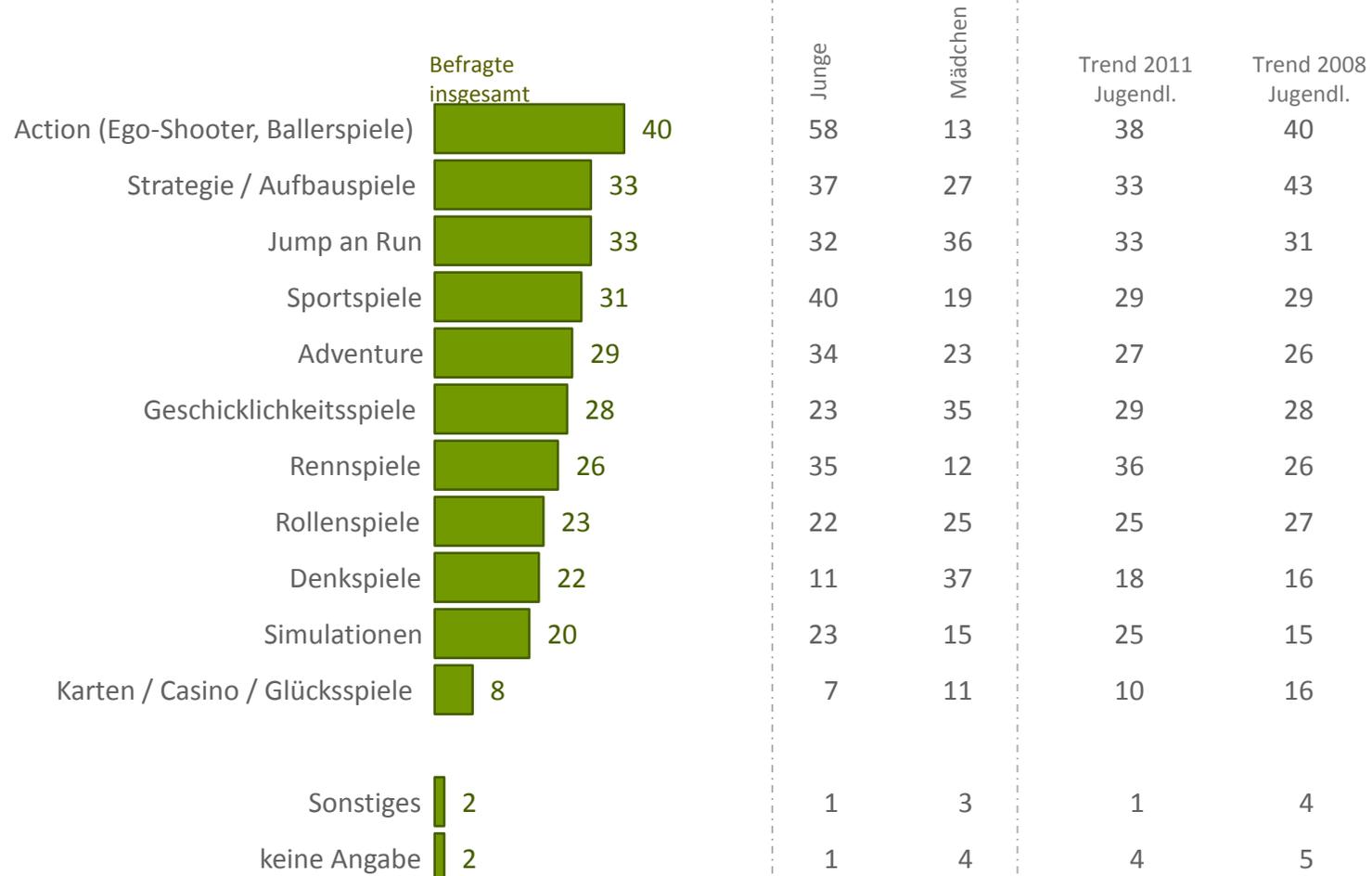
Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen
(Ergebnisse in Prozent)

Nutzung verschiedener Spiele

Jungs bevorzugen Action-, Sport- und Rennspiele, Mädchen Geschicklichkeits- und Denkspiele!

Man spielt am liebsten -

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



Frage 34: Welche Art von Computerspielen gefallen dir am besten?

Dokumentation der Umfrage ZR2038:

n=500 persönliche face-to-face Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;
Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,48 Prozent

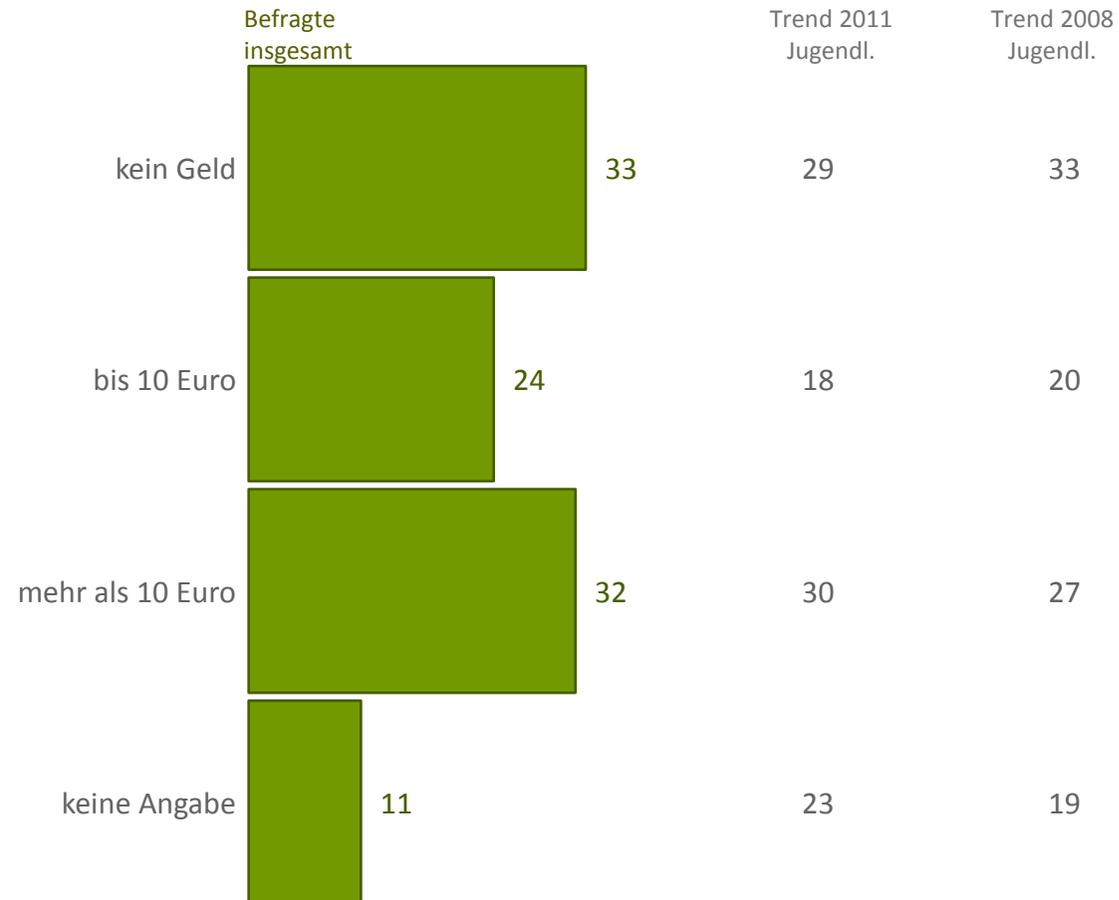
Basis: Jugendliche, die Computerspiele spielen
(Ergebnisse in Prozent)

Monatliche Ausgaben für Computer- und Videospiele

Ein Drittel verwendet monatlich mehr als 10 Euro für Computerspielekauf!

Man spielt -

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



Frage 36: Wie viel Geld gibst du ungefähr pro Monat für Computer- oder Videospiele aus?

Dokumentation der Umfrage ZR2038:

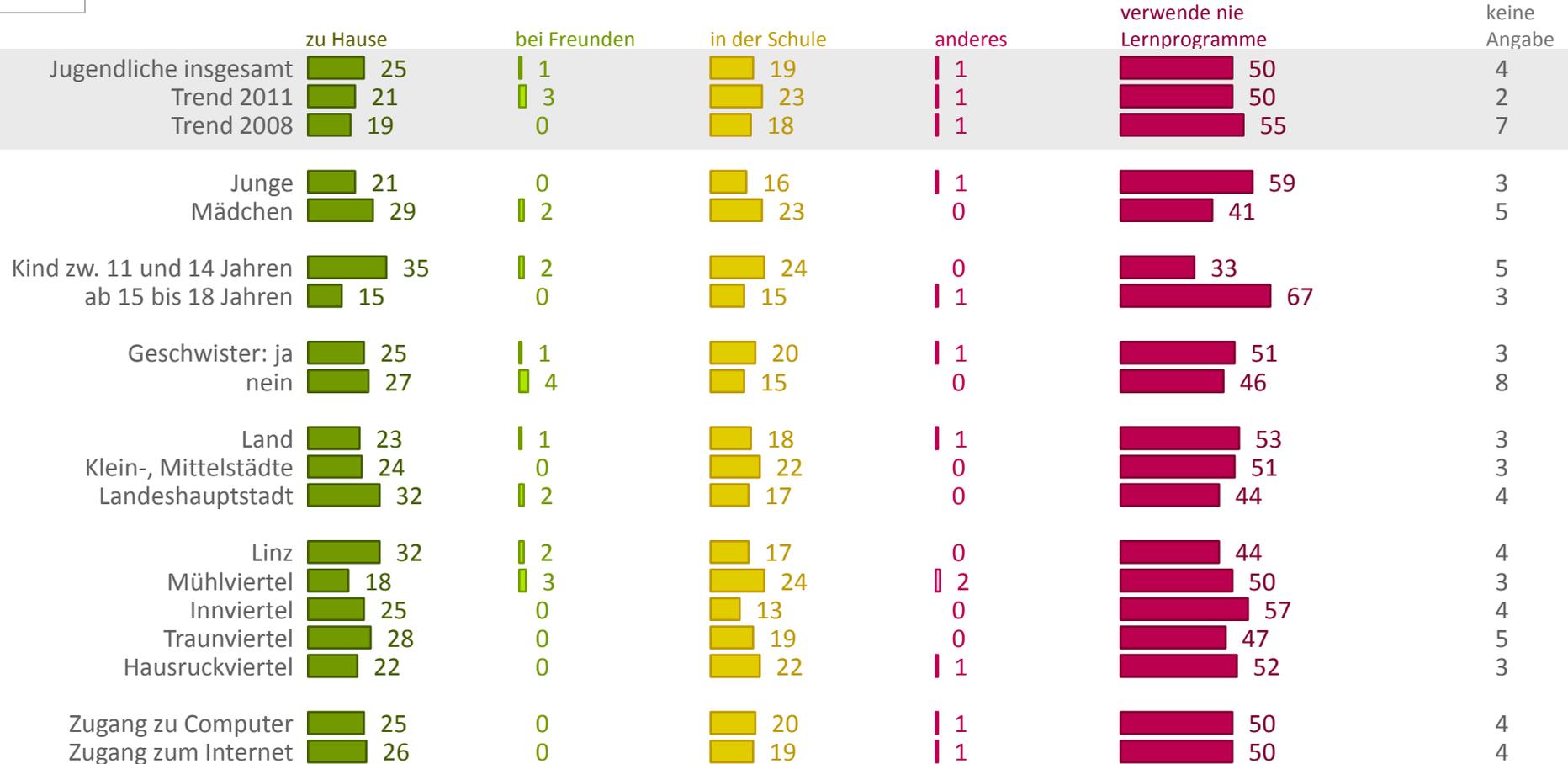
n=500 persönliche face-to-face Interviews , repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;
Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,48 Prozent

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

Nutzung von Lernprogrammen

i Lernprogramme werden von der Hälfte der Jugendlichen verwendet!

Lernprogramme
verwendet man -



Frage 37: Kommen wir zu Lernprogrammen: Wo verwendest du überwiegend Lernprogramme?

Dokumentation der Umfrage ZR2038:

n=500 persönliche face-to-face Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;
Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,48 Prozent

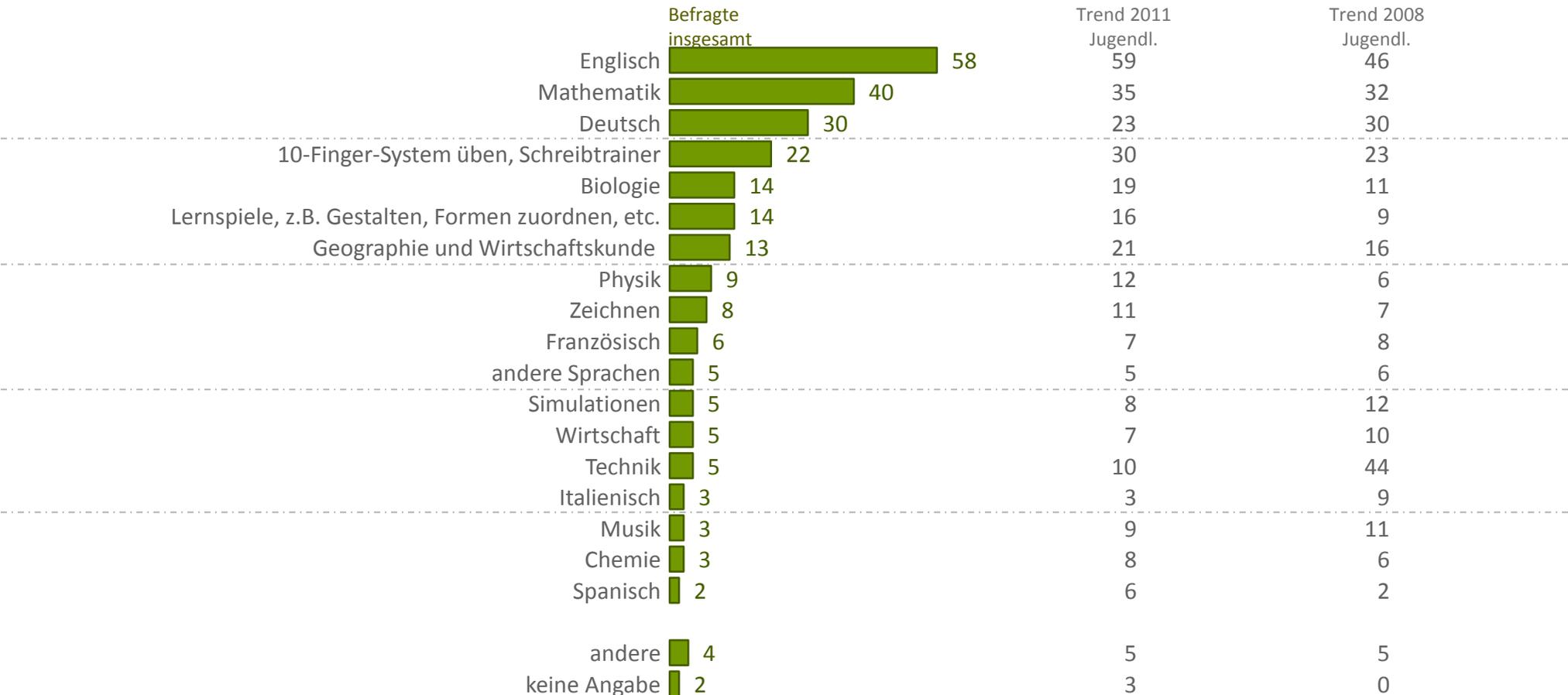
Basis: Jugendliche insgesamt
(Ergebnisse in Prozent)

TOP-Themen unter den Lernprogrammen

i Englisch bleibt das beliebteste Thema bei Lernprogrammen!

Man verwendet Lernprogramme für -

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden, 46%=100%



Frage 38: 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 ZR2038:

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

Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,48 Prozent

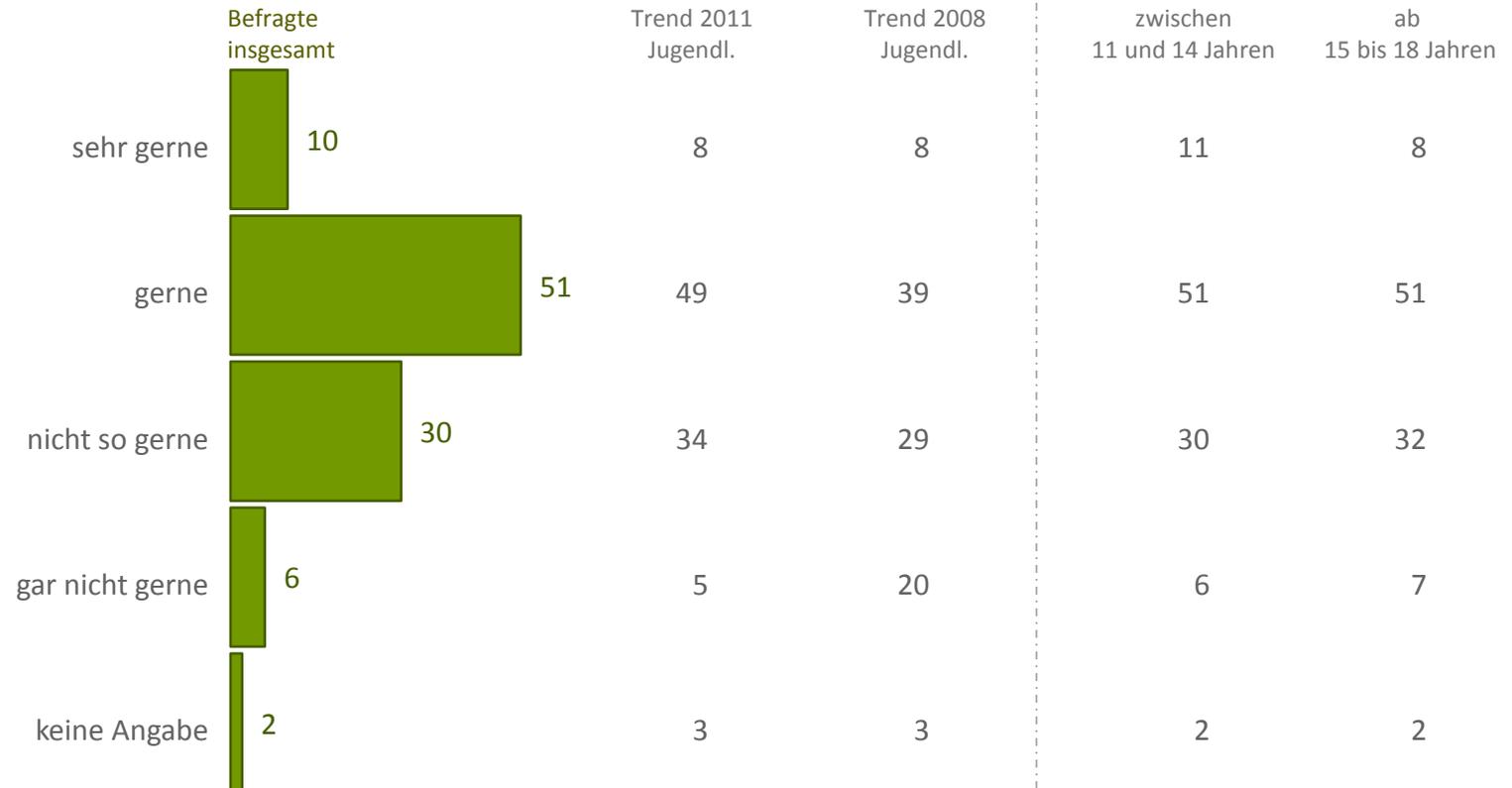
Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden
(Ergebnisse in Prozent)

Interesse an Lernprogramme

i Lernprogrammen können Freude (aber wenig Begeisterung) bei Nutzern hervorrufen!

Lernprogramme verwendet man -

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme verwenden, 46%=100%



Frage 39: So alles in allem: Wie gerne verwendest du Lernprogramme?

Dokumentation der Umfrage ZR2038:
n=500 persönliche face-to-face Interviews, repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren;
Erhebungszeitraum: 15. März bis 18. April 2013, maximale statistische Schwankungsbreite n=500 +/- 4,48 Prozent

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