

I N F O R M A T I O N

zur Pressekonferenz

Bildungsreferentin

LH-Stv.ⁱⁿ Mag.^a Christine Haberlander

HR Mag. Dr. Alfred Klampfer, B. A.

Bildungsdirektor

Peter Eiselmaier, MAS MSc

Geschäftsführer Education Group GmbH

und

Dr. David Parrhofer

Institutsvorstand von market

am 22. September 2021

zum Thema

7. Oö. Jugend-Medien-Studie 2021

Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen –

Trends und Ableitungen

Impressum

Medieninhaber & Herausgeber:
Amt der Oö. Landesregierung
Direktion Präsidium
Abteilung Presse
Landhausplatz 1 • 4021 Linz

Tel.: (+43 732) 77 20-11412
Fax: (+43 732) 77 20-21 15 88
landeskorrespondenz@ooe.gv.at
www.land-oberoesterreich.gv.at

7. Oö. Jugend-Medien-Studie 2021 unter dem Zeichen der Corona-Pandemie

Seit mehr als einem Jahrzehnt führt die Education Group im Auftrag des Landes OÖ die österreichweit einzigartige Medienstudie durch, um Daten und Trends zu erhalten. Die Jugend-Medien-Studie wird alle zwei Jahre abwechselnd mit der Kinder-Medien-Studie durchgeführt, ist österreichweit einzigartig und verfolgt das Ziel, die Mediennutzung der Kinder bzw. Jugendlichen zu analysieren und mit den Ergebnissen der vorigen Erhebungen zu vergleichen. Die Daten können als Richtwert für Österreich herangezogen werden. Die Ergebnisse dienen als Basis für die Ausrichtung und Planung von Medienangeboten, medienpädagogischen Projekten und Maßnahmen. Sie werden österreichweit von Ministerien, Universitäten, Fachhochschulen und Unternehmen verwendet, unter anderem bauen weiterführende Forschungsprojekte darauf auf.

Zielsetzung der gegenständlichen Studie war die Auslotung des Medienverhaltens bei oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren. Berücksichtigt wurden weiters Eltern von 11- und 18-Jährigen sowie Pädagoginnen und Pädagogen. Die Studie wurde vom market Institut im Auftrag der Education Group durchgeführt.

Wichtige Erkenntnisse: Die Voraussetzungen zum digitalen Lernen haben sich verbessert, Streamingdienste haben in der Beliebtheit weiterhin zugelegt, ebenso wie Computerspiele. Und: Das gedruckte Buch schlägt weiterhin das digitale Lesen mit dem E-Book.

„Bildung ist die Chance für junge Menschen, sich für ihre Zukunft zu rüsten. Und die Möglichkeit für jede und jeden Einzelnen, seine Talente zu entfalten. Umso wichtiger ist, dass die Technik den Menschen dient – nicht umgekehrt. Dass sie menschliche Nähe im Bildungsbereich nicht ersetzt – sondern ermöglicht. Gerade in diesem Jahr, als die Kinder und Jugendlichen wegen des Homeschoolings auch zum Lernen mehr vor dem Computer gesessen sind, waren die Ergebnisse für uns sehr spannend“, betont

Bildungsreferentin LH-Stellvertreterin Christine Haberland. *„Und wie erwartet hat sich gezeigt: Die Pandemie hatte Auswirkungen. Trotzdem ist es erfreulich zu sehen, dass die Zeit vor dem Computer für die meisten Jugendlichen die persönlichen Begegnungen nicht ersetzen konnte.“*

„Es ist erfreulich, dass im Schuljahr 20/21 das Distance-Learning besser funktioniert hat als noch im Frühjahr 2020. Dies ist den Pädagoginnen und Pädagogen und ihrer Offenheit für Weiterbildung im Bereich des Online-Unterrichts zu verdanken. Das Bildungswesen insgesamt hat sich im Bereich der Digitalisierung enorm vorwärts entwickelt. Wir gehen hier zielstrebig weiter. Der 8-Punkte-Plan für digitale Bildung setzt hier die nächsten Schritte“, so Bildungsdirektor Dr. Alfred Klampfer.

„Die aktuellen Ergebnisse dieser etablierten und relevantesten Mediennutzungsstudie im gesamten Bundesgebiet bestätigt auch abseits des pandemiebedingten intensiven Medieneinsatzes die langfristige Entwicklung hin zu einer nahezu permanenten Rezeption digitaler Inhalte durch die jugendliche Zielgruppe. Gesellschaftliche Herausforderung muss es sein, diesen Transformationsprozess in moderne Lehr- und Lernszenarien zu integrieren und pädagogisch fundiert nutzbar zu machen“, so Peter Eiselmaier, Geschäftsführer der Education Group.

Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen im Überblick

Home-Schooling – deutliche Verbesserung im Schuljahr 2020/21

Die Unterrichtsform Home-Schooling hat im Schuljahr 2020/21 deutlich besser funktioniert als im Frühjahr 2020. Vor allem die fehlenden sozialen Kontakte und die mangelnde Motivation im Vergleich zum herkömmlichen Schulbetrieb sind die kritischsten Parameter.

Online-Schulbücher, Online-Bildungsportale, LernApps und E-Mail waren eine große Hilfe für die Pädagoginnen und Pädagogen. Auch nach der Corona-Krise ist der vermehrte Einsatz von digitalen Medien geplant.

Freizeitverhalten der Jugendlichen – Corona zeigt Wirkung

Die Familie ist auch 2021 ein wichtiger Rückhalt für junge Menschen in Oberösterreich. Beim Freizeitverhalten hinterlässt Corona tiefe Spuren. Social Distancing ist Thema. Freizeit Aspekte wie Treffen im Freundeskreis, Kino und Ausgehen am Abend fehlen. Das Computerspiel ersetzt zum Teil diese Zeit. In der Beliebtheitskala dominiert jedoch klar die reale Begegnung mit Freundinnen und Freunden.

Auf dem Vormarsch: Streamingdienste, Kurzvideos und Internet-Clips

Massive Veränderungen zeigen sich beim Fernsehverhalten: Rücklauf beim klassischen Fernsehen, deutlicher Anstieg beim Streamen und bei Internet-Videos und -Clips. In Summe kommen die Jugendlichen auf etwa 3 Stunden „Fernsehzeit“ pro Tag.

Lesen ist beliebt, gedrucktes Buch weiter vor E-Book

Jugendliche greifen trotz intensiver Bildschirmzeit weiterhin gerne zu einem Buch. eBooks sind weiter verbreitet als noch 2019, präferierte Variante ist jedoch nach wie vor das haptische Erlebnis.

Digitale Schulbücher gewinnen in Corona-Krise an Beliebtheit

Der Einsatz von digitalen Schulbüchern gewinnt an Attraktivität für Pädagoginnen und Pädagogen. Sie sehen darin wesentlich häufiger eine wichtige Unterstützung für den Unterricht. Auch Jugendliche und Eltern sind hier nun deutlich positiver gestimmt.

Intensive und breitere Computer-Nutzung

Mit 86 % haben weiterhin fast alle jungen Menschen in Oberösterreich Zugang zu einem Computer, und er macht den 11- bis 18-Jährigen Spaß. Ein deutlicher Anstieg der Nutzung ist beim schulischen Einsatz zu verzeichnen. Corona hat die Entwicklung hier weiter beschleunigt. Auch Computerspiele gewinnen an Bedeutung – so intensiv wurde noch nie gespielt. Die durchschnittliche Spielzeit der Jugendlichen ist auf 84 Minuten täglich angewachsen.

Corona-Turbo bei Lernprogrammen und LernApps

Die LernApps sind deutlich im Aufwind. Der Einsatz der Lernprogramme erfolgt vor allem in Englisch und Mathematik.

Internet steht auf der täglichen To-do-Liste

Jugendliche surfen intensiver. Durchschnittlich schätzen sie die eigene Zeit auf etwas mehr als zwei Stunden pro Tag ein. YouTube bleibt mit Abstand die beliebteste und intensivste Internet-Anwendung. Junge Menschen legen vielfach ein überlegtes und bewusstes Verhalten im Internet an den Tag. Eltern haben viel Vertrauen in den Internet-Umgang der Jugendlichen.

Medienkompetenz: Jugendliche fühlen sich sicher

Zwei Viertel der Jugendlichen fühlen sich sicher im Umgang mit digitalen Medien. Auch im Umgang mit den eigenen Daten wird viel Sensibilität gezeigt.

Schule kann noch digitaler werden

Dabei denkt man nicht an Distance-Learning und Home-Schooling, sondern an die verstärkte Integration der Medien Computer und Internet in den Unterricht. Digitalisierung gewinnt auch aus Sicht der Eltern merklich an Bedeutung.

Die Ergebnisse der 7. Jugend-Medien-Studie im Detail:

Erfahrungen im Home-Schooling

Home-Schooling hat im Schuljahr 2020/21 deutlich besser funktioniert als im Frühjahr 2020. Die Jugendlichen vermissten den Kontakt zu Freundinnen und Freunden und auch die Motivation war schwerer zu finden als im herkömmlichen Schulbetrieb.

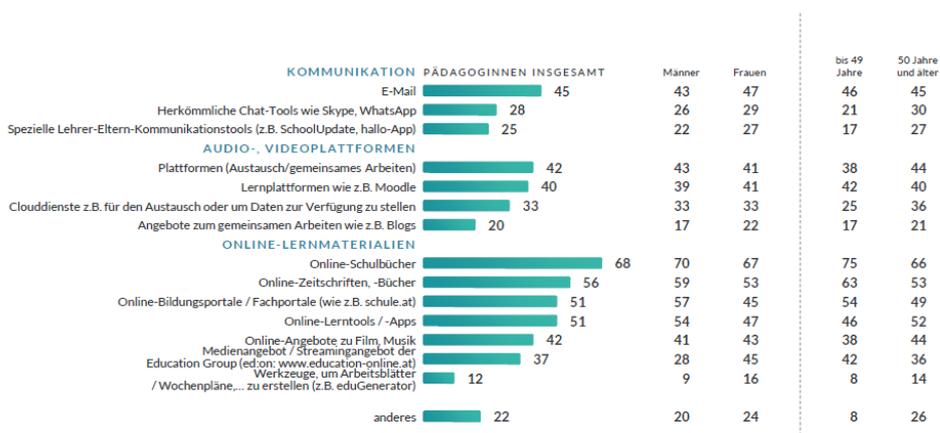
Im Unterricht wurde ein Schwerpunkt in der Vermittlung von neuem Stoff wahrgenommen. Als Schnittstelle zum Unterricht wurden neben dem Computer auch das Smartphone und zum Teil das Tablet genutzt.

Die Nutzung von Online-Schulbüchern (68 %), Online-Bildungsportalen (51 %), LernApps (51 %) und E-Mail (45 %) war eine große Hilfe für die Pädagoginnen und Pädagogen. Auch nach der Corona-Krise plant man den vermehrten Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Dabei stehen vor allem Online-Schulbücher hoch im Kurs (65 %).

Genützte digitale Möglichkeiten im Home-Schooling



1 Online-Schulbücher standen im Home-Schooling hoch im Kurs.



Frage: Haben Sie während der Corona-Maßnahmen und der Schulschließungen Online-Angebote wie Online-Lernmaterialien, Online-Tools etc. genutzt? Wenn ja, welche?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent – ZR2660/Basis: PädagogInnen insgesamt

HOME-SCHOOLING 6

Als Unterstützungsmaßnahmen für digitales Lernen geht der Wunsch Richtung klassische Präsenz-Fortbildungen (55 %) und Online-Schulungen (37 %).

Freizeitverhalten der Jugendlichen – Corona zeigt Wirkung

Das Familienklima in Oberösterreich hat nicht unter Corona gelitten. Trotz der deutlich veränderten Rahmenbedingungen mit weniger Rückzugsmöglichkeit wird das Familienleben nahezu gleich gut wie vor Corona beurteilt. Die Familie ist auch 2021 ein wichtiger Rückhalt für junge Menschen in Oberösterreich (85 %).

Freunde treffen bleibt weiterhin das Thema Nummer 1 für Jugendliche. Im Langzeitvergleich ist die Zustimmung hier aber so niedrig wie noch nie. Corona hinterlässt Spuren beim Freizeitverhalten. Freizeit Aspekte wie Treffen im Freundeskreis, Kino oder Ausgehen am Abend fehlen in den Tagesabläufen der jungen Menschen. Deutlich häufiger wird hingegen die Zeit mit Spielen am Computer, Tablet, Smartphone oder der Spielkonsole verbracht (63 %).

Die Freizeitbeschäftigungen der Jugendlichen III gestützt, im Trendverlauf (1-15)



1 Social distancing auch bei Jugendlichen – die FreundInnen konnten seltener getroffen werden.

	JUGENDLICHE							EINSCHÄTZUNG DER ELTERN						
	2021	2019	2017	2015	2013	2011	2008	2021	2019	2017	2015	2013	2011	2008
mit Freunden treffen	69	72	80	78	88	89	90	73	78	79	87	83	89	83
am Computer, Tablet, Handy, Smartphone etc. etwas machen	67	66	70	71	67	81	71	78	71	66	76	76	77	68
Spielen am Computer, Tablet, Handy, Smartphone, Spielkonsolen, etc.	63	56	57	61	66	59	56	74	64	64	66	74	59	58
Kommunizieren mit WhatsApp, facebook, SMS	61	64	73	68	69	71	74	74	72	70	64	70	70	59
Hausaufgaben machen, lernen	60	59	59	72	69	70	55	78	71	67	83	78	83	80
ausruhen, entspannen	58	60	66	66	69	76	83	65	67	66	75	75	78	68
mit der Familie, den Eltern Zeit verbringen	58	62	65	69	77	79	68	74	74	70	79	84	86	75
fernsehen	58	57	65	76	85	93	95	73	74	79	89	89	93	91
Im Internet surfen oder mit dem Internet etwas machen (chatten, facebook)	56	57	63	68	77	77	78	68	52	58	62	70	70	58
DVDs, youtube schauen	55	61	69	63	69	70	72	53	64	65	64	66	72	69
Zeit mit dem Freund / der Freundin verbringen	48	52	53	50	61	67	76	58	60	57	72	71	78	73
Sport treiben	48	49	56	57	73	70	64	52	52	47	57	70	65	59
telefonieren am Handy/ Smartphone	48	49	51	55	73	75	76	61	54	43	66	72	76	71
mit (Haus)Tieren beschäftigen	45	39	47	43	48	57	49	44	44	60	47	47	58	48
gedruckte Bücher lesen	36	38	40	47	51	52	34	43	49	44	62	59	57	40

*) wurde nicht erhoben

Frage: Auf diesen Karten siehst du verschiedene Dinge, die man in der Freizeit machen kann. Mit welchen Aktivitäten verbringst du deine Freizeit? Bitte lege die entsprechenden Karten heraus.

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent – ZR2660/Basis: Jugendliche insgesamt

FREIZEITVERHALTEN & MEDIENRELEVANZ 15

Unvorstellbar: Ein Leben ohne Smartphone

Nahezu alle Jugendlichen (91 %) haben Zugang zu einem Smartphone. Computer/Laptop (89 %), TV (89 %) und Internet (87 %) findet man ebenfalls in (fast) allen oberösterreichischen Haushalten. Weiter rückläufig ist die Verbreitung jener Geräte, die durch das Smartphone ersetzt werden wie Fotoapparat (69 %) und Radio (69 %).

Im täglichen Einsatz sind Smartphone (80 %) und Internet (73 %). Zwei Drittel der Jugendlichen dürfen das Smartphone uneingeschränkt benutzen. Ein Verzicht auf das Smartphone kommt für die jungen Oberösterreicherinnen und Oberösterreicher nicht in Frage, auch den Computer würde man vermissen, der eine deutliche Steigerung der Nutzung erfährt (2021 bei 41 % im Vergleich zu 2019 bei 25 %).

Nutzungsintensität der Geräte

Note 1 im Trendverlauf

So intensiv hatten Jugendliche Smartphone, Internet und Computer noch nie im Einsatz.

JEDEN TAG GENUTZTE ELEKTROGERÄTE

	2021	2019	2017	2015	2013	2011	2008
Handy, Smartphone*	80	77	73	61	50	17	2
Internetzugang	73	71	67	50	37	37	35
Computer, Laptop	41	25	26	30	37	40	40
Fernseher	32	29	31	40	47	53	55
Radio	19	19	27	27	22	30	31
Tablet	13	9	10	6	6))
Stereoanlage, CD-Player	11	10	13	10	13	17	24
Spielkonsole (Playstation, X-Box, Wii etc.)	9	8	7	6	6	7	9
Smartwatch	8	6)))))
Tragbare Spielkonsolen (Gameboy, PSP, Nintendo DS)	4	3	2	4	3	4	10
MP3-Player, iPod	4	5	13	15	16	17	22
Tageszeitung	4	5	9	6	11	14	12
eBook Reader	3	2	1	1)))
Digitale Sprachassistenten, Smart Speaker wie z.B. Alexa	3))))))
DVD-Player	2	2	6	3	4	3	9
Fotoapparat, Digitalkamera	2	3	2	2	2	2	4
Festnetz-Telefon	1	3	3	2	2	3	5

* wurde im Trend getrennt abgefragt, Trendzahlen beziehen sich auf „Smartphone“

) wurde nicht erhoben

Frage: Und wie häufig verwendest du die einzelnen Geräte?

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent - ZR2660/Basis: Besitzer elektronischer Geräte (93%=100%)

AUSSTATTUNG AN TECHNISCHEN GERÄTEN 32

Auf dem Vormarsch: Streamingdienste, Kurzvideos und Internet-Clips

Massive Veränderungen zeigen sich beim Fernsehverhalten der Jugendlichen. Die Verschiebung der Fernsehzeit Richtung Streaming und Clips im Internet setzt sich weiter fort. Rückläufig ist das klassische Fernsehen. Hier schätzt man den täglichen Zeitbedarf auf ca. 40 Minuten, beim Streamen auf 64 Minuten und bei Kurzvideos und Clips im Internet auf 79 Minuten. Insgesamt kommen die Jugendlichen damit auf etwa drei Stunden „Fernsehzeit“ pro Tag.

Nutzung von Fernsehsendern, Streaming-Diensten & Clips



Jugendliche insgesamt

1 Die Verschiebung der Fernsehzeit Richtung Streaming und Clips im Internet setzt sich weiter fort!



Frage: Jetzt kommen einige Fragen zu Fernsehen, zum Nutzen von Streaming-Diensten wie z.B. Netflix oder Amazon sowie zum Schauen von Kurzvideos und Clips im Internet wie z.B. auf YouTube oder in Blogs. Wie lange siehst Du fern, nutzt Streaming-Dienste und schaust Kurzvideos im Internet pro Tag. Sag mir dies bitte getrennt nach diesen 3 Möglichkeiten, beginnen wir mit – a.) der Nutzung von Fernsehsendern b.) der Nutzung von Streaming-Diensten c.) der Nutzung von Kurzvideos und Clips im Internet

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent – ZR2660/Basis: Jugendliche insgesamt

FERNSEHEN 37

Bei der Definition der Lieblingskanäle geht der Trend in eine gänzlich andere Richtung als noch vor wenigen Jahren. Heute denken die Jugendlichen an YouTube, Netflix, Instagram, Amazon Prime und SnapChat.

Aus inhaltlicher Sicht schätzen die Jugendlichen (unverändert) im TV Komödien (37 %) und Action (35 %), beim Streamen Serien (52 %) und Spielfilme (30 %) sowie bei den Clips Musik (44 %) und Comedy (44 %).

Die Angst beim Fernsehen liegt stabil bei etwas mehr als einem Drittel der jungen Menschen. Umschalten ist weiterhin die häufigste Reaktion auf Angst.

Lesen – aber selbstverständlich

Stabilität auch in der Corona Zeit: Jugendliche lesen gerne. Trotz intensiver Bildschirmzeit greifen 11- bis 18-Jährige weiterhin zum Buch. Auch wenn eBooks häufiger verbreitet als noch 2019 sind, ist der Charme des klassischen Buches ungebrochen und bleibt Favorit (72 %).

Jugendbücher, Fantasy und Thriller sind bei den jugendlichen Leserinnen und Lesern besonders beliebt.

Digitale Schulbücher

Der Einsatz von digitalen Schulbüchern gewinnt spürbar an Attraktivität für die Pädagoginnen und Pädagogen. 82 % sehen darin eine wichtige Unterstützung für den Unterricht (im Vergleich 69 % 2019).

Auch Jugendliche und Eltern stehen dem Einsatz digitaler Schulbücher deutlich aufgeschlossener gegenüber.

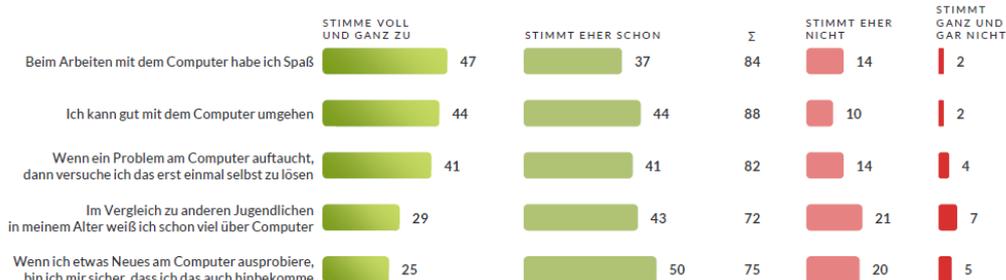
Der Computer gehört zum Alltag dazu

Mit 86 % haben fast alle jungen Menschen in Oberösterreich Zugang zu einem Computer, 84 % haben Spaß beim Arbeiten mit diesem Gerät. Zudem schätzen sie sich selbst als kundig und lösungsorientiert am Computer ein (82 %).

Das Computer-Wissen



1 Jugendlichen haben Spaß am Computer und können auch gut damit umgehen.



Frage: Ich lese jetzt 5 verschiedene Sätze vor. Es gibt dazu 4 Antwortmöglichkeiten zu jedem Satz. Entweder, der Satz stimmt voll und ganz (1), stimmt eher schon (2), stimmt eher nicht (3) oder stimmt gar nicht (4).

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent - ZR2660/Basis: Jugendliche insgesamt

COMPUTER 55

Diese hohe Zustimmung zur eigenen Kompetenz erklärt sich auch aus dem breiten Einsatzfeld des Computers – durchwegs werden die Aktivitäten am Computer nun häufiger täglich durchgeführt als noch vor zwei Jahren, egal ob dies Surfen im Internet ist (62 %), das Musik hören (55 %) oder die Nutzung von Messenger Diensten (49 %). Besonders deutlich ist der Anstieg beim schulischen Einsatz der Computer (51 % im Jahr 2021, 34 % im Jahr 2019).

Deutlich häufiger von Jugendlichen genutzt werden auch Lernprogramme und -Apps (27 % im Jahr 2021, 16 % im Jahr 2019).



Die häufigsten Aktivitäten am Computer III

Basis: Jugendliche mit Computerzugang; Summe (1+2) im Trendverlauf (1-12)

i Der Langzeitvergleich verdeutlicht die intensivere Computernutzung der Jugendlichen!

JEDEN TAG / FAST JEDEN TAG

	2021	2019	2017	2015	2013	2011	2008
Internet surfen	62	54	58	52	60	62	58
Musik hören	55	51	46	41	44	43	44
Messenger nutzen, z.B. WhatsApp, Telegram, Signal	49	44	46	43	33	45	44
Streaming Dienste zum Videos sehen (z.B.: Netflix, YouTube, Amazon Prime)	51	46	*)	*)	*)	*)	*)
Aufgaben für die Schule erledigen	51	34	30	31	28	22	27
Streaming Dienste zum Musik hören (z.B.: Spotify, Soundcloud)	39	35	19	11	*)	*)	*)
Online-Communities nutzen (z.B. facebook, Instagram etc.)	39	37	39	44	53	58	*)
im Internet recherchieren, Computer-Lexikon ansehen, etwas nachschlagen	41	34	32	28	16	13	11
Computerspielen (mit anderen)	28	22	13	16	13	15	22
Computerspielen (allein)	27	24	19	21	23	27	30
Musik / Videos downloaden	18	18	11	14	15	16	16
Lernprogramm / Lernsoftware benutzen	27	16	6	8	4	5	6

*) wurde im Trend zusammen abgefragt *) wurde nicht erhoben

Frage: Auf diesen Karten siehst du verschiedene Aktivitäten, die man mit dem Computer machen kann. Wie häufig benutzt du den Computer für diese Dinge? Bitte verteile die Karten wieder entsprechend auf dem Bildblatt.

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent – ZR2660/Basis: Jugendliche, die Zugang zu einem Computer haben (86%=100%)

COMPUTER 58

Computer-Spielen im Hype – die durchschnittliche Spielzeit der Jugendlichen ist auf 84 Minuten angestiegen. Knapp 40 % spielt nun mehr als eine Stunde täglich. Dies steigert die Bildschirmzeit mit den drei Stunden TV-Zeit in Summe auf mehr als vier Stunden pro Tag.

Corona-Turbo bei Lernprogrammen und LernApps

Die Nutzung von Lernprogrammen und LernApps ist auch im Unterricht deutlich angewachsen. Vor allem LernApps sind klar im Aufwind und verzeichnen einen Anstieg von 29 % im Jahr 2019 auf 45 % im Jahr 2021. Zu den Top Drei zählen Apps in den Fächern Englisch, Mathematik und Deutsch.

Internet steht auf der täglichen To-do-Liste

Jugendliche surfen intensiver. Durchschnittlich schätzen sie die eigene Zeit auf etwas mehr als zwei Stunden pro Tag, die sie vor allem im eigenen Zimmer im Internet sind.

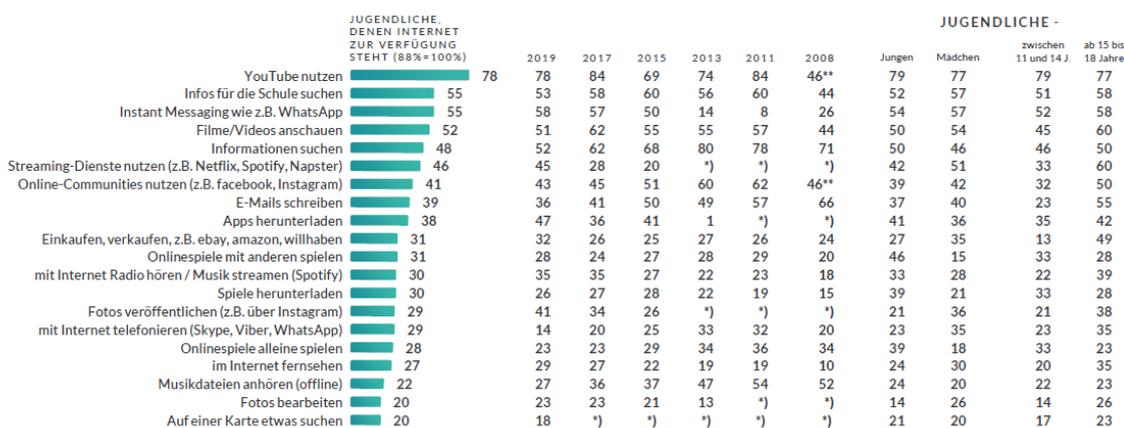
YouTube bleibt mit 78 % die mit Abstand beliebteste und intensivste Internet-Anwendung, gefolgt von Info-Recherche für die Schule sowie Instant Messaging mit jeweils 55 %. Telefonieren im Internet (Skype, Viber, WhatsApp) hat sich binnen zwei Jahren von 14 % auf 29 % verdoppelt.

Die Internet-Nutzung im Detail I

Basis: Jugendliche mit Internetzugang, Ranking 1 - 20



Die meiste Internetzeit wird für YouTube verwendet.



** Trend: Online-Communities nutzen (facebook, MySpace, YouTube) *) wurde nicht erhoben

Frage: Wozu verwendest du das Internet, was machst du im Internet?

MARKETINSTITUT

LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent - ZR2660/Basis: Jugendliche, denen Internet zur Verfügung steht (88%=100%)

INTERNET 75

Ein Must-have bei den Jugendlichen ist ein Profil in einem sozialen Netzwerk (83 %). Auch die 11- bis 14-Jährigen sind sehr aktiv.

WhatsApp (74 %) und Instagram (65 %) liegen weiterhin an der Spitze, Facebook sinkt von 25 % im Jahr 2019 auf 18 % im Jahr 2021, Gewinner ist klar TikTok mit einem Anstieg von 8 % im Jahr 2019 auf 18 % im Jahr 2021.

Die Jugendlichen nutzen Social Media vor allem, um persönlich bekannten Freundinnen und Freunden zu folgen bzw. um mit ihnen in Kontakt zu bleiben. Gleichbleibend wie vor zwei Jahren folgt mehr als die Hälfte der Jugendlichen verschiedenen Influencern.

Medienkompetenz der jungen Menschen ist hoch

Deutlich ist, dass junge Menschen sich durchaus bewusst und überlegt im Internet verhalten – sie haben Internet-Seiten, denen sie vertrauen (60 %), sie vergleichen mehrere Informationsquellen (50 %) oder sie machen einen Informations-Quercheck im persönlichen Umfeld (40 %). Auch im Umgang mit den eigenen Daten wird hohe Sensibilität gezeigt.

Negative Internet-Erlebnisse sind im Steigen begriffen. Etwa ein Drittel der Jugendlichen berichtet von unangenehmen Erlebnissen, besonders Mädchen zeigen sich hier betroffen.

Mit dem Projekt „Gewalt-Schule-Medien“ bietet das Land Oberösterreich österreichweit gesehen ein einzigartiges Ausbildungsprojekt für Lehrkräfte in Oberösterreich für Gewaltprävention und Medienpädagogik.

„Diese Ergebnisse bestätigen uns auch darin, dass wir gemeinsam mit dem Frauenreferat des Landes eine Kampagne gegen Hass im Netz gestartet haben, die in diesem Jahr bereits in die zweite Runde gegangen ist. Wir müssen in allen Bereichen für dieses Thema sensibilisieren. Deshalb ist digitale Bildung kein Bereich, in dem sich wenige Schulstandorte spezialisieren sollten. Eine Auseinandersetzung mit diesem Thema ist in allen Schulen erforderlich. Mit „Gewalt – Schule – Medien“ schaffen wir in Oberösterreich flächendeckend eine umfassende, nachhaltige Ausbildung, um Pädagoginnen und Pädagogen auf die vielfältigen Möglichkeiten sowie Herausforderungen im Umgang mit digitalen Medien vorzubereiten. Gleichzeitig fördern und stärken wir mit diesem Projekt den gemeinsamen Erfahrungsaustausch. Voneinander und miteinander Lernen steht dabei im Vordergrund“, so LH-Stv.ⁱⁿ Mag.^a Christine Haberland.

Eltern zeigen viel Vertrauen in den Internet-Umgang der Jugendlichen. Nur ein Viertel macht sich Sorgen, wenn diese online sind. Ebenso groß ist die Zuversicht, dass die Jugendlichen die Eltern über unangenehme Erlebnisse im Internet informieren. Ein Drittel der Eltern sieht daher keine Notwendigkeit für Regeln zur Internet-Nutzung.

In den Schulen wird großer Wert auf einen verantwortungsbewussten Umgang mit dem Internet gelegt. Groß ist auch die Überzeugung, dass die Schule am besten geeignet ist, um jungen Menschen den verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien zu lernen. 98 % der Pädagoginnen und Pädagogen erachten einen Ausbildungsschwerpunkt im Umgang mit digitalen Medien als wesentlich.

Schule kann noch digitaler werden

Dabei denkt man nicht an Distance-Learning und Home-Schooling, sondern an die verstärkte Integration digitaler Medien in den Unterricht.

Die Jugendlichen wünschen sich, wie bereits in den vergangenen Jahren, vermehrten Einsatz von Computer, Internet, Smartphone und Unterrichts-Filmen.

Die Bedeutung der Digitalisierung wird 2021 aus Sicht der Eltern (88 %) noch deutlicher betont und breit definiert: von Computersicherheit über technisches Verständnis und verantwortungsvollem Umgang bis hin zu Datenschutz und Urheberrechten. Zugang zu diesen Informationen erwarten sich die Eltern mehrheitlich über Schulen (54 %).

„Um die Kinder und Jugendlichen für die Zukunft zu rüsten, erhalten ab dem kommenden Schuljahr alle Schülerinnen und Schüler der 5. und 6. Schulstufe, deren Schulen am Projekt ‚digitale Schule‘ teilnehmen, ein Tablet oder einen Laptop vom Bund. Oberösterreich macht aber mehr und stattet auch alle Lehrenden der 5. und 6. Schulstufen der am Projekt teilnehmenden Pflichtschulen mit einem Tablet oder einem Laptop aus“, so Haberlander.

Dokumentation der Studie

Die Jugend-Medien-Studie wird alle zwei Jahre abwechselnd mit der Kinder-Medien-Studie durchgeführt und ist österreichweit einzigartig. Mittlerweile zeigt sich eine Trendreihe von über einem Jahrzehnt – die erste Jugend-Medien-Studie besteht seit 2008 und wird vom market Institut im Auftrag der Education Group umgesetzt.

Die Daten können als Richtwert für Österreich herangezogen werden. Die Ergebnisse dienen als Basis für die Ausrichtung und Planung von Medienangeboten, medienpädagogischen Projekten und Maßnahmen. Sie werden österreichweit von Ministerien, Universitäten, Fachhochschulen und Unternehmen verwendet, unter anderem bauen weiterführende Forschungsprojekte darauf auf.

Zielsetzung des gegenständlichen Forschungsprojektes war die Auslotung der Medienverhalten bei Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren im Trend.

Dieses wurde aus drei verschiedenen Blickwinkeln betrachtet:

- Jugendliche zwischen 11 und 18 Jahren, Befragungsart: Hybrid-Befragung aus Online- und persönlichen Interviews, Erhebungszeitraum: 17. Februar bis 21. Juni 2021
- Eltern von Jugendlichen im Alter zwischen 11 und 18 Jahren, Befragungsart: Hybrid-Befragung aus Online- und persönlichen Interviews, Erhebungszeitraum: 10. März bis 18. Juni 2021
- Pädagoginnen und Pädagogen an MS und AHS (Unterstufe), Befragungsart: telefonische CATI-Interviews, Erhebungszeitraum: 11. März bis 21. April 2021

Alle Details und Ergebnisse der aktuellen sowie bisher durchgeführten Studien stehen zum kostenlosen Download auf www.edugroup.at/innovation zur Verfügung. Die Verwendung der Daten ist unter Nennung der Education Group GmbH als Rechteinhaberin erlaubt.