

# Jung und vernetzt

Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Unterhaltungs- und Kommunikationsmedien</b>	<b>3</b>
1.1 Nutzung von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien	4
1.2 Genutzte Handy- bzw. Smartphonefunktionen	6
1.3 Besitz von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien	7
1.4 Monatliche Ausgaben für das Handy bzw. Smartphone	9
1.5 Fähigkeiten im Umgang mit dem Computer	10
<b>2. Internetnutzung</b>	<b>11</b>
2.1 Häufigkeit und durchschnittliche Dauer der Internetnutzung	12
2.2 Verwendete Kommunikationsgeräte zur Internetnutzung	14
2.3 Tätigkeiten und genutzte Anwendungen im Internet	15
2.4 Teilen von Inhalten im Netz	18
2.5 Bedeutung des Internets als Nachrichtenquelle	19
2.6 Das Internet – Erfahrungen und Ansichten	20
2.7 Negative Erfahrungen im Internet und Umgang damit	22
2.8 Die Rolle der Eltern	24
<b>3. Kommunikationsverhalten und Soziale Netzwerke</b>	<b>26</b>
3.1 Kommunikationsformen	27
3.2 Nutzung sozialer Netzwerke: Die wichtigsten Dienste	28
3.3 Angabe persönlicher Daten in sozialen Netzwerken	29
3.4 Datenschutz: Änderung der Privatsphäreinstellungen	30
<b>4. Mediennutzung und Gaming</b>	<b>32</b>
4.1 Mediennutzung allgemein	33
4.2 Gaming	35
<b>5. Handlungsempfehlungen</b>	<b>39</b>
<b>6. Anhang</b>	<b>46</b>



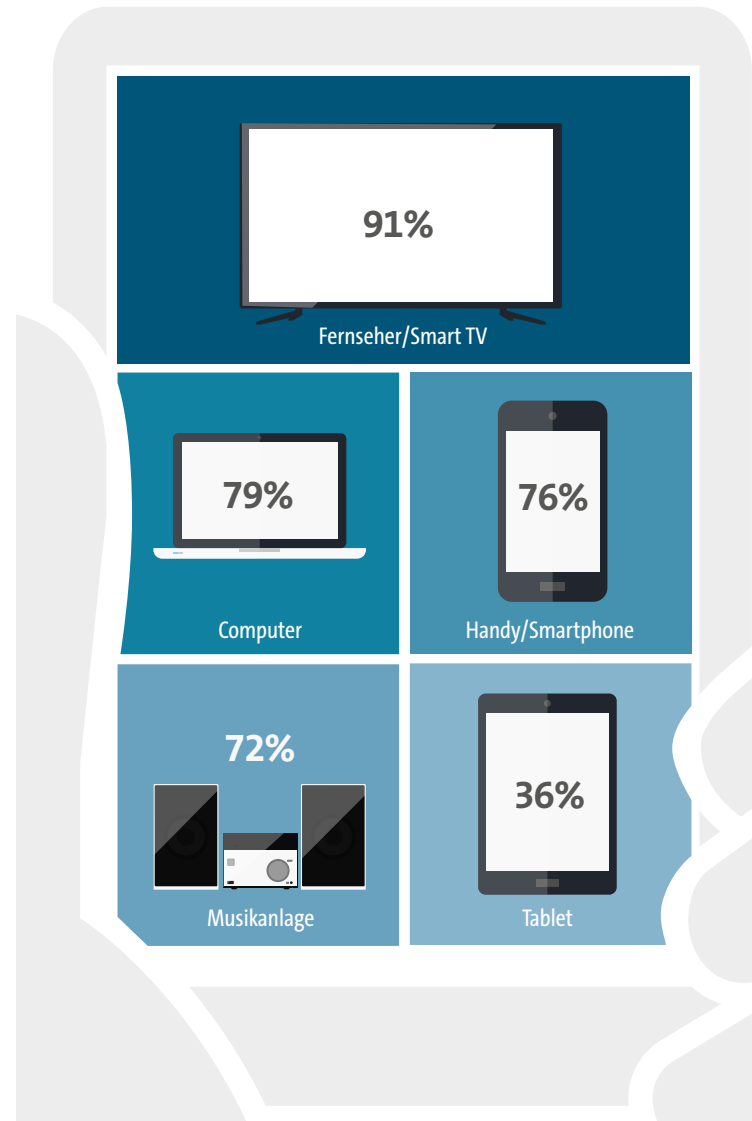
## 1. Unterhaltungs- und Kommunikationsmedien

# 1.1 Nutzung von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien

Für Kinder und Jugendliche gehören moderne Informations- und Kommunikationsgeräte inzwischen zum Alltag. Schon im Alter von 6 bis 7 Jahren nutzt ein Fünftel (20 Prozent) ein Smartphone. Während die Jüngeren naturgemäß in der Regel die Geräte ihrer Eltern nutzen, korrespondiert die Nutzung ab dem Alter von zehn Jahren mit dem Besitz der Geräte. Unter den 12- bis 13-Jährigen gehört die Smartphone-Nutzung mit einem Anteil von 85 Prozent zum Standard.

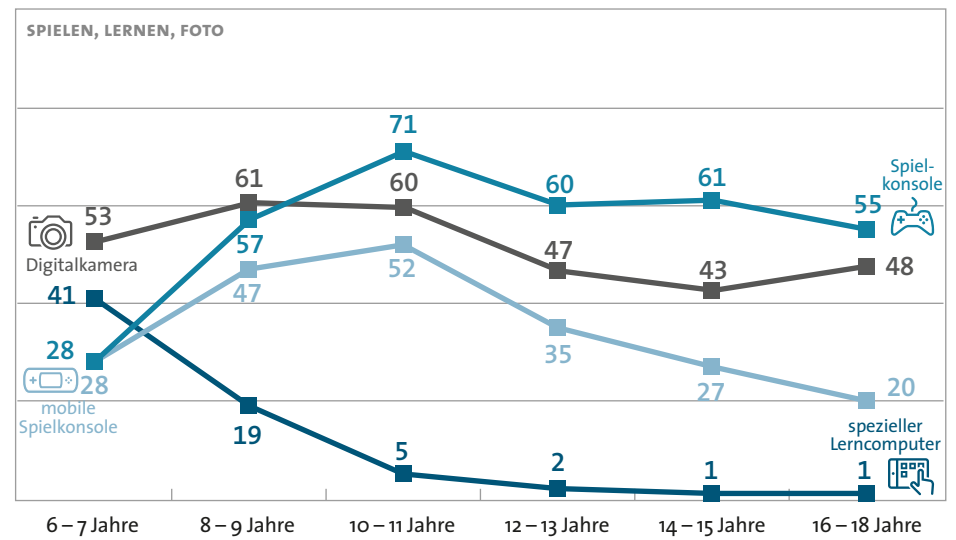
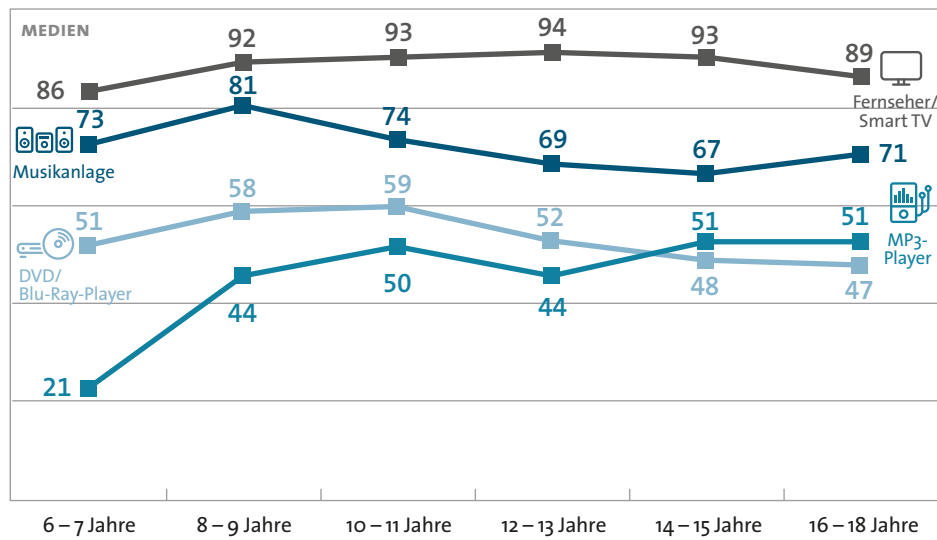
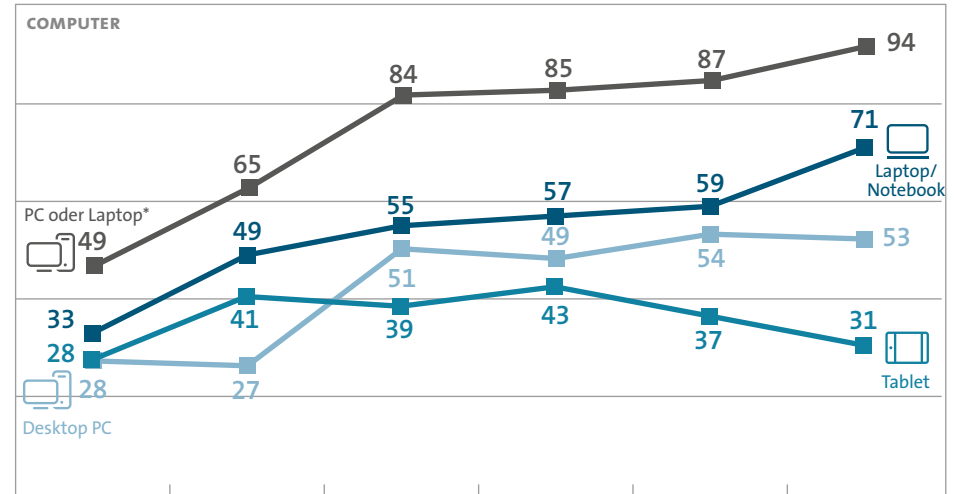
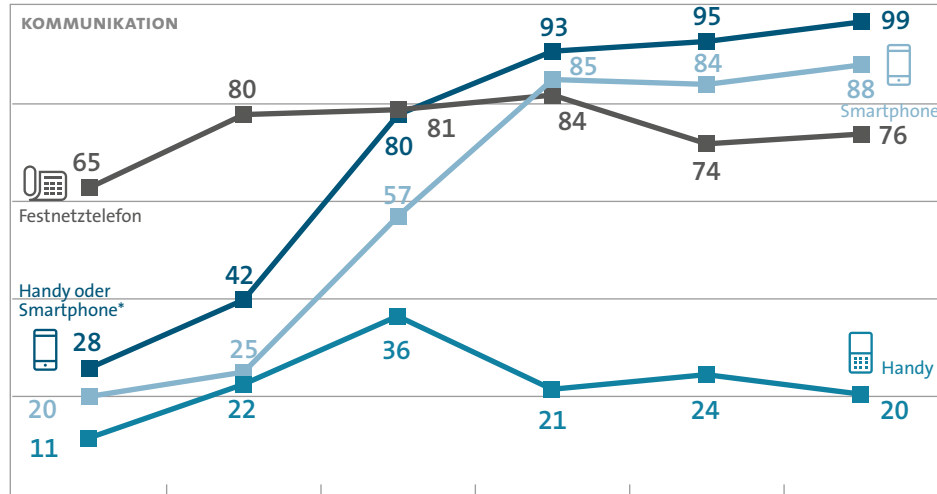
Relativ weit verbreitet ist die Nutzung der erst seit wenigen Jahren existierenden Geräteklasse der Tablet Computer. Gut ein Drittel der Kinder und Jugendlichen nutzt über alle Altersgruppen hinweg einen Tablet Computer. Dass die Nutzung bei den Älteren abnimmt, hängt vermutlich damit zusammen, dass Tablets im Haushalt zunächst als Zusatzgerät angeschafft werden. Die Jüngeren nutzen die Tablets ihrer Eltern, die Älteren gebrauchen lieber ihre eigenen Geräte wie das Smartphone.

Noch deutlich weiter verbreitet ist der Gebrauch von Laptops und stationären Computern (79 Prozent). Das beliebteste elektronische Gerät ist immer noch der Fernseher/Smart TV (91 Prozent). Schon in der Altersklasse der 6- und 7-Jährigen sehen 86 Prozent zumindest ab und zu fern. Zu den über alle Altersklassen hinweg am meisten genutzten Geräten der Unterhaltungselektronik zählt neben dem Fernseher die Musikanlage. Zwischen Jungen und Mädchen zeigen sich nur bei DVD-Playern/Blu-Ray-Playern und Digitalkameras größere Unterschiede beim Nutzeranteil.



»Mit zwölf Jahren nutzt die große Mehrheit der Jugendlichen ein Smartphone (85%).«

Abbildung 1: Nutzung von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien



Frage: »Welche der folgenden Geräte nutzt Du zumindest ab und zu?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 962 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren  
\*kumulierte Werte | Angaben in Prozent



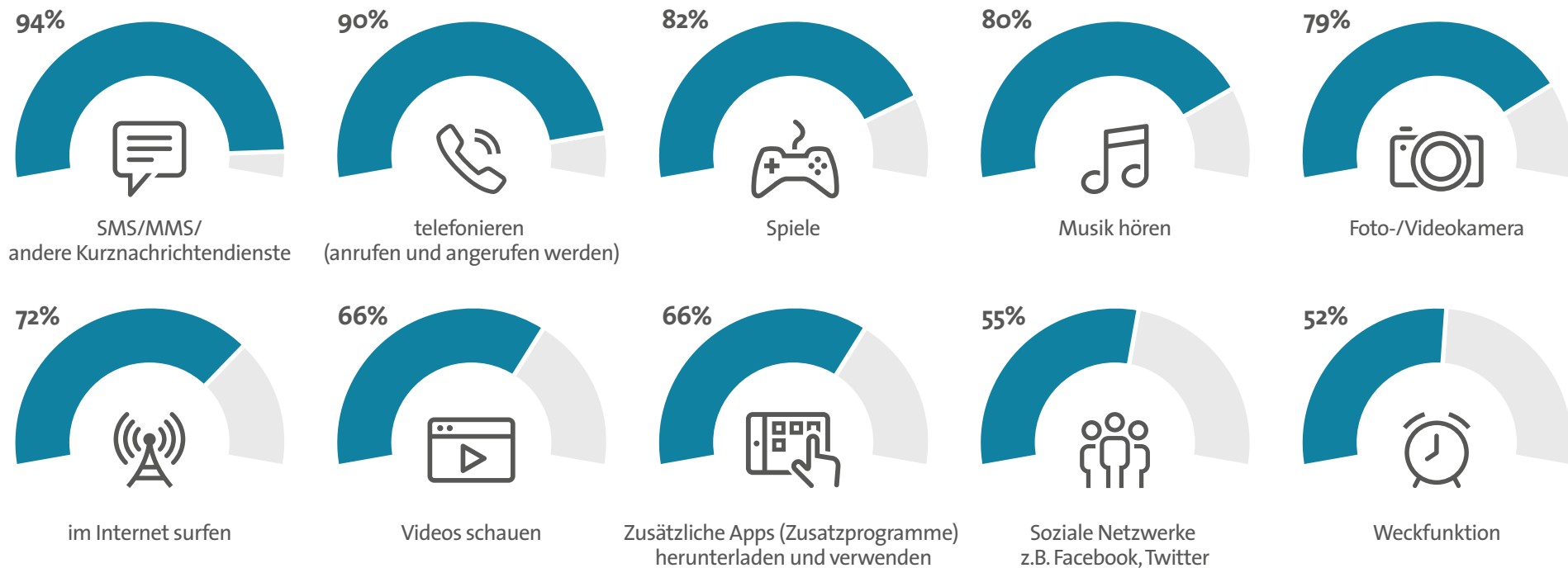
## 1.2 Genutzte Handy- bzw. Smartphonefunktionen

Die Kommunikation per SMS, MMS oder mit Messaging-Diensten wie WhatsApp und iMessage ist für die Jugendlichen inzwischen wichtiger als Telefonieren. Dies zeigt das Ranking der am meisten genutzten Funktionen von Mobiltelefonen. Das Senden und Empfangen von Kurznachrichten liegt mit 94 Prozent auf Platz eins. Neben den klassischen Kommunikationsfunktionen greifen Jugendliche gerne für Unterhaltungszwecke wie Musikhören oder Videos anschauen zum Handy.

Infolge der starken Smartphone-Verbreitung verwenden Jugendliche im Vergleich zu 2011 ihre Geräte heute deutlich häufiger für Handyspiele (82 Prozent) oder zum Surfen im Internet (72 Prozent). Apps laden und nutzen zwei von drei jugendlichen Nutzern (66 Prozent). Die vorliegende Studie bestätigt, dass Mädchen die verschiedenen Funktionen insgesamt etwas häufiger nutzen als Jungen, insbesondere Kamera, Wecker und den Kalender.

**»Kurznachrichten sind die von Jugendlichen meist genutzte Funktion von Mobiltelefonen (94%).«**

Abbildung 2: Verwendung von Mobiltelefonen



Frage: »Welche der folgenden Funktionen und Anwendungen nutzt Du mit Deinem Handy/Smartphone zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)

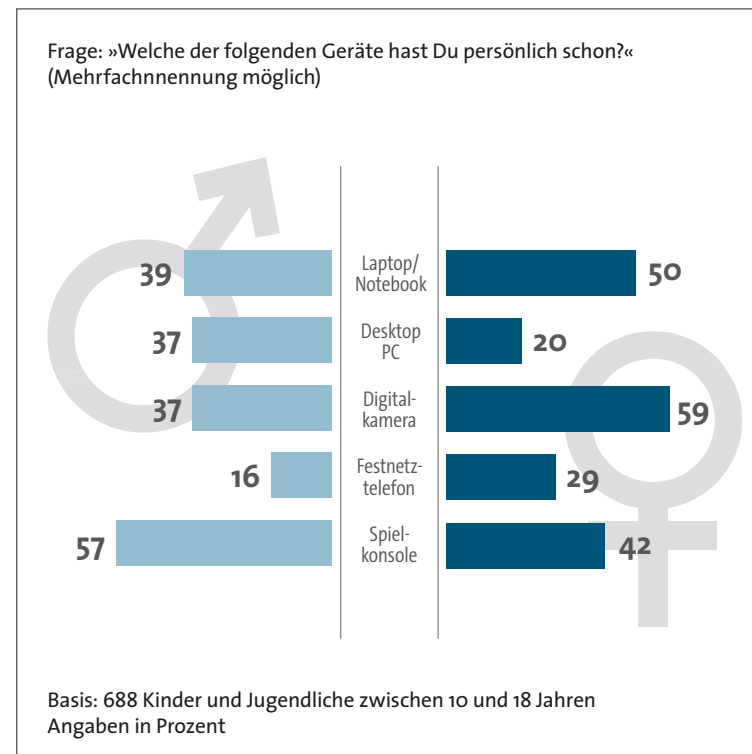
Basis: 637 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die ein Handy oder Smartphone nutzen | Angaben in Prozent

## 1.3 Besitz von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien

Fast alle Kinder und Jugendlichen zwischen 10 und 18 Jahren besitzen ein eigenes Handy oder Smartphone (92 Prozent). An zweiter Stelle folgt mit 69 Prozent die eigene Musikanlage. 53 Prozent haben einen MP3-Player. Audiogeräte stehen zwar nach wie vor hoch im Kurs, jedoch ist der Anteil der jugendlichen Besitzer im Vergleich zum Jahr 2011 deutlich gesunken. Damals gaben noch 82 Prozent bzw. 80 Prozent der 10- bis 18-Jährigen an, eine Musikanlage bzw. einen MP3-Player zu besitzen. Auch eine eigene Digitalkamera besitzen heute etwas weniger Jugendliche als vor drei Jahren. Ein Grund für den Rückgang ist die Nutzung von Smartphones als vielseitig einsetzbares Allround-Gerät.

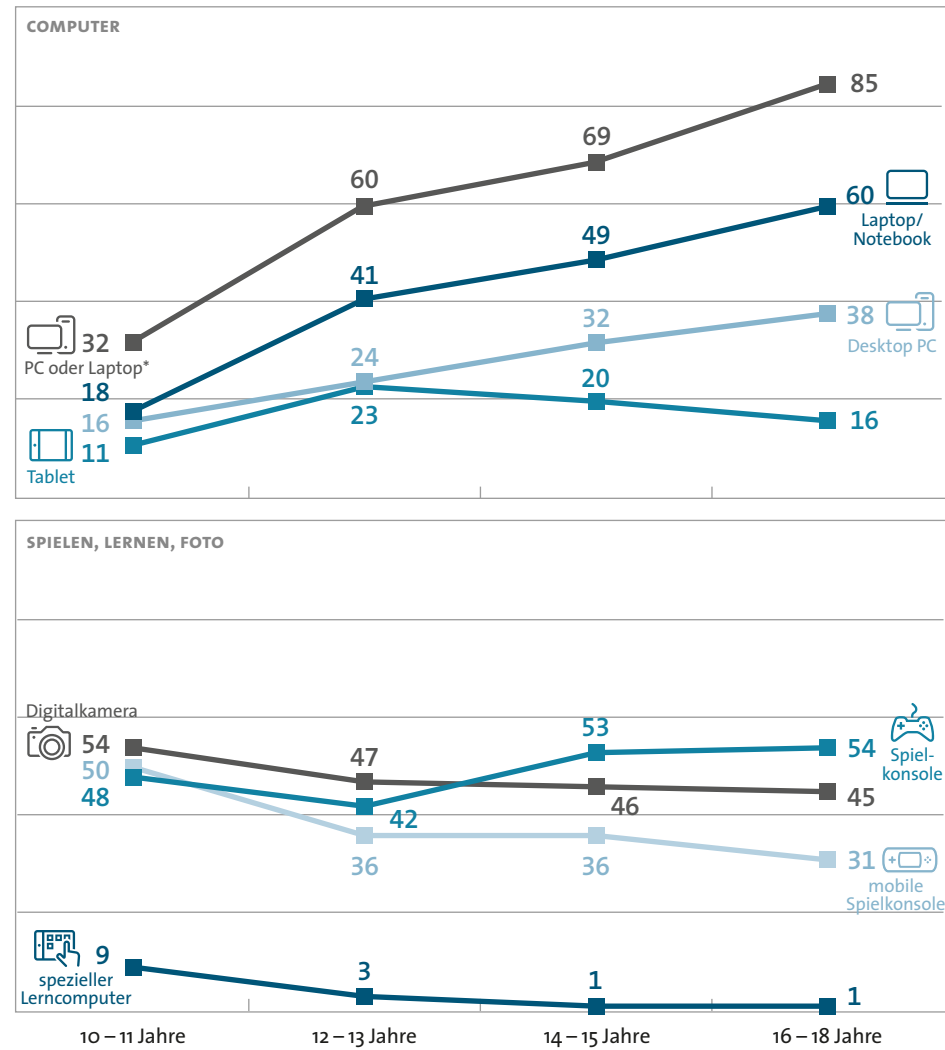
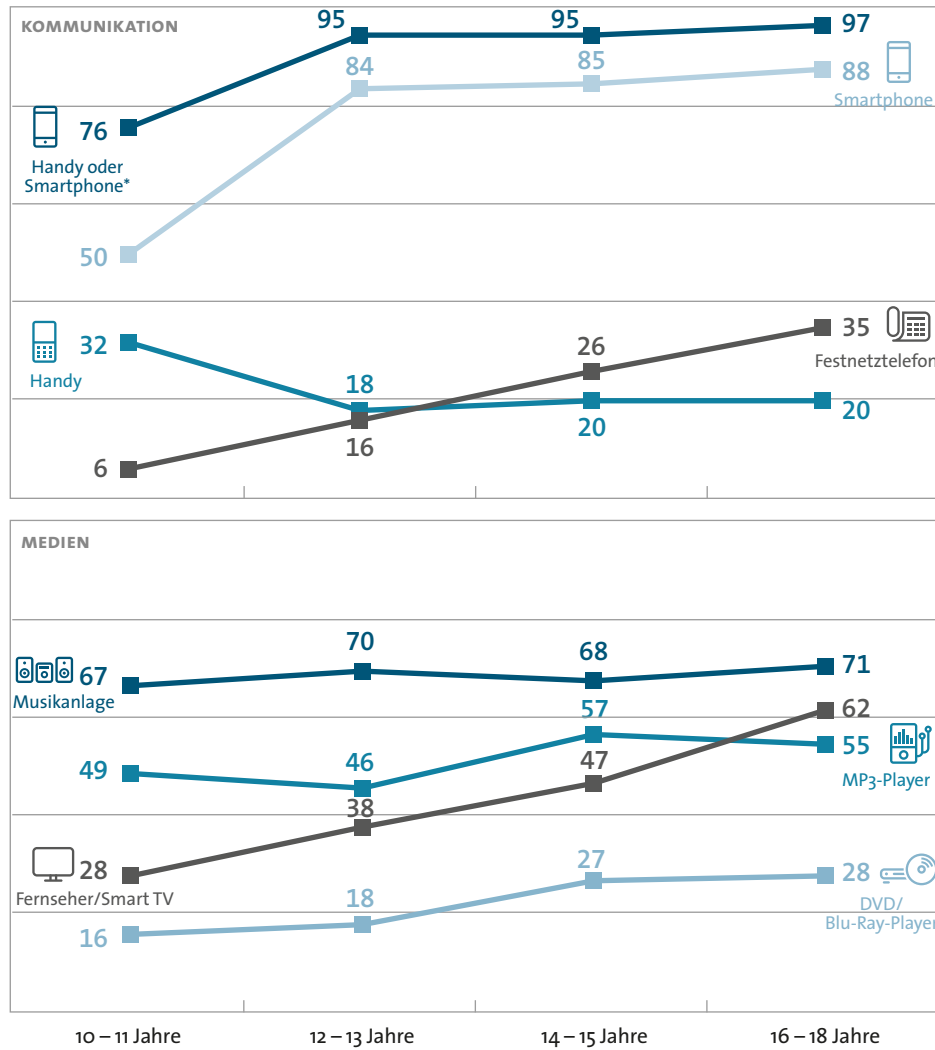
Knapp zwei Drittel besitzen einen stationären oder tragbaren Computer (64 Prozent). Jungen verfügen häufiger über stationäre Computer als Mädchen, die bei Laptops/Notebooks vorne liegen. Auch bei Digitalkameras, Festnetztelefonen und Spielkonsolen gibt es Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen. Etwa jeder sechste Jugendliche hat seinen eigenen Tablet Computer. Der Besitz eines Fernsehers bzw. Smart TV hängt mit dem Alter der Jugendlichen zusammen: Sind es bei den 10- bis 11-Jährigen nur 28 Prozent, die ein solches Gerät besitzen, geben dies 62 Prozent der 16- bis 18-Jährigen an.

Abbildung 3: Besitz von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien – nach Geschlecht



»Neun von 10 Jugendlichen besitzen ein eigenes Mobiltelefon.«

Abbildung 4: Besitz von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien – nach Alter



Frage: »Welche der folgenden Geräte hast Du persönlich schon?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
\*kumulierte Werte | Angaben in Prozent



# 1.4 Monatliche Ausgaben für das Handy bzw. Smartphone

Die monatlichen Ausgaben für Handygespräche und Datendienste (unabhängig davon, wer die Rechnungen bezahlt) halten sich bei den meisten Jugendlichen im Rahmen. Im Durchschnitt betragen die Kosten bei den 10- bis 11-Jährigen nach eigenen Angaben sieben Euro, bei den 12- bis 13-Jährigen zwölf und bei den 16- bis 18-Jährigen 14 Euro im Monat.

Auch die Ausgaben für Apps auf dem Smartphone sind überschaubar. Für Apps geben die befragten Kinder und Jugendlichen im Durchschnitt einen Euro pro Monat aus.

**»12 Euro geben Jugendliche durchschnittlich im Monat für Mobilgespräche und Datendienste aus.«**

Abbildung 5: Monatliche Ausgaben für Handygespräche und Datendienste – nach Alter

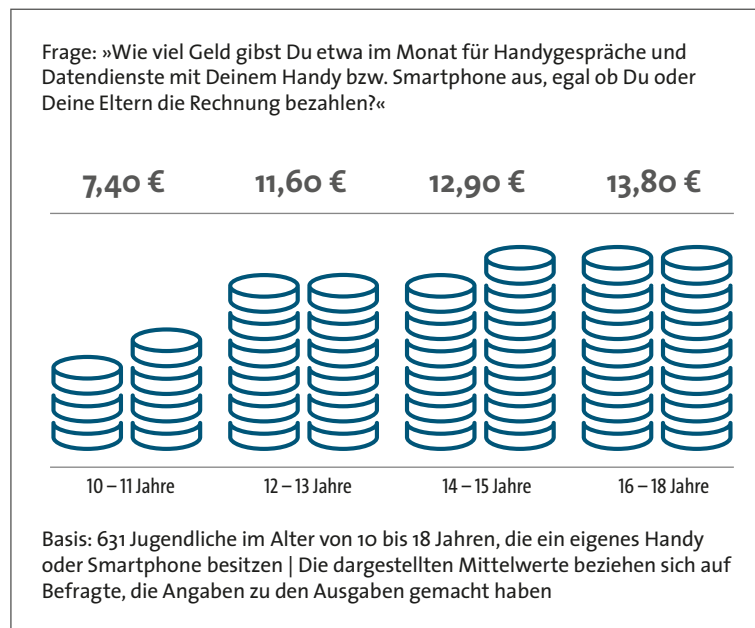
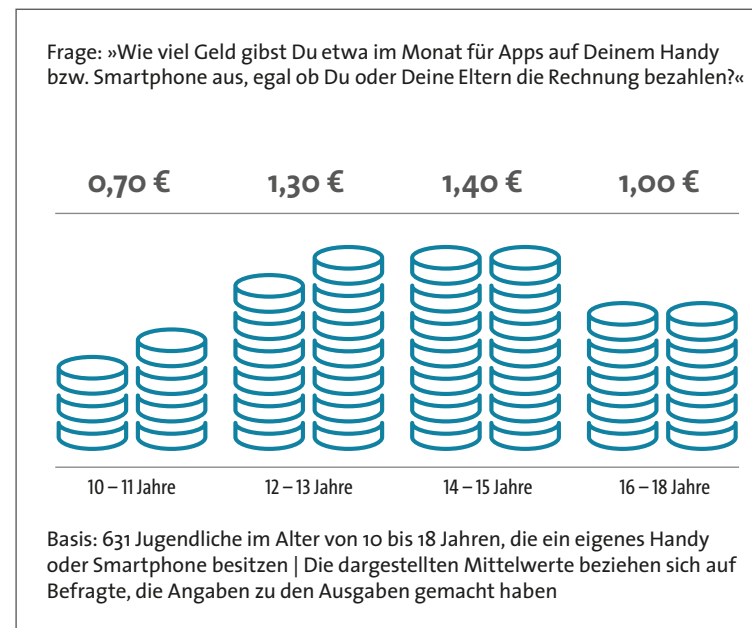


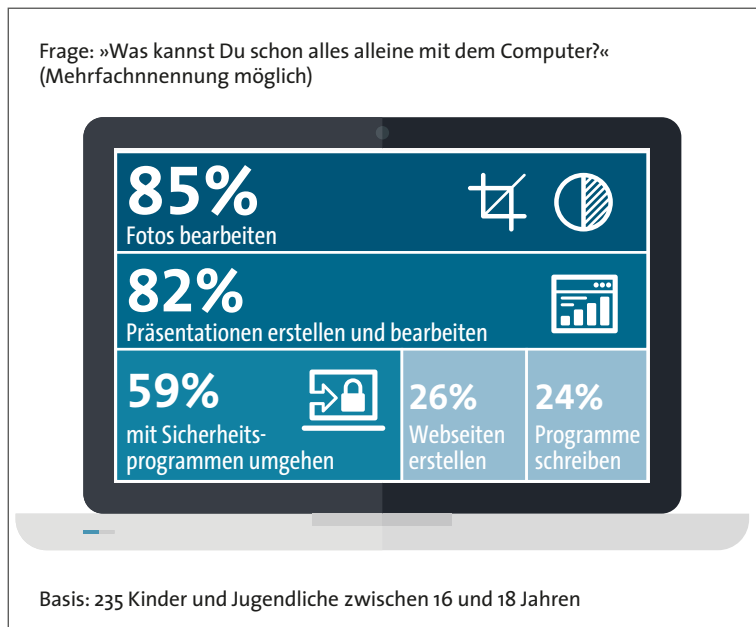
Abbildung 6: Monatliche Ausgaben für Apps – nach Alter



# 1.5 Fähigkeiten im Umgang mit dem Computer

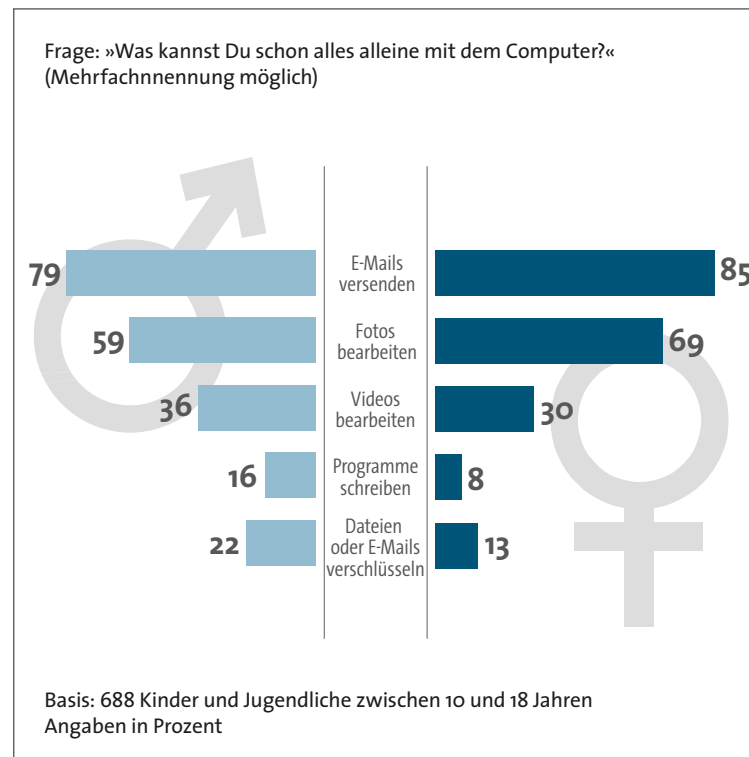
Mit der grundlegenden Anwenderfunktion »alleine ins Internet gehen« sind bereits die 10- bis 11-Jährigen vertraut (84 Prozent). Gut die Hälfte kann in dieser Altersgruppe schon alleine E-Mails versenden (52 Prozent) und Textdokumente bearbeiten (51 Prozent). Ab dem Alter von 12 Jahren beherrschen viele Jugendliche auch fortgeschrittene Anwendungen wie beispielsweise die Fotobearbeitung, das Erstellen von Tabellen oder Präsentationen. 16- bis 18-Jährige können nahezu alle Anwendungen mehrheitlich selbständig nutzen. Selbst Fähigkeiten, die über reine Anwenderkenntnisse hinausgehen, sind in dieser Altersgruppe relativ weit verbreitet. Immerhin ein Drittel kann Daten oder E-Mails verschlüsseln und etwa jeder vierte kann Webseiten erstellen (26 Prozent) bzw. Programmieren (24 Prozent).

Abbildung 7: Computerkenntnisse – nach Alter



Mädchen können etwas häufiger als Jungen Texte und Fotos bearbeiten sowie Lernprogramme nutzen. Mehr Jungen als Mädchen geben an, Fähigkeiten beim Programmieren, Musik komponieren oder bei der Dateiverschlüsselung zu haben.

Abbildung 8: Computerkenntnisse – nach Geschlecht



**»Mit 12 Jahren beherrschen Jugendliche mehrheitlich fortgeschrittene Computeranwendungen.«**



## 2. Internetnutzung

## 2.1 Häufigkeit und durchschnittliche Dauer der Internetnutzung

Viele Kinder sind bereits in jungen Jahren online. 39 Prozent der 6- bis 7-Jährigen geben an, dass sie das Internet nutzen. Bei den 8- bis 9-Jährigen liegt der Anteil der Internetnutzer bereits bei 76 Prozent. Von den 10- bis 11-Jährigen nutzen 94 Prozent das Internet. Ab 16 Jahren sind alle Jugendlichen online. Man kann also festhalten: Ab 10 Jahren sind fast alle Kinder im Internet unterwegs.

Je älter die Kinder und Jugendlichen sind, desto häufiger sind sie online und desto mehr Zeit verbringen sie im Internet. Bis zu einem Alter von 10 bis 11 Jahren surfen die meisten Kinder zwar nicht täglich, aber mehrmals pro Woche im Internet. Aber drei von vier Teenagern im Alter von 12 bis 13 Jahren sind mindestens einmal täglich online (74 Prozent), mit 14 bis 15 Jahren sind es schon 89 Prozent und bei den 16- bis 18-Jährigen 97 Prozent. Im Vergleich zur Kinder- und Jugendstudie des BITKOM aus dem Jahr 2011 sind die Ergebnisse weitgehend konstant, d.h. ein Trend hin zur häufigeren Internetnutzung bei den Jüngeren ist (noch) nicht feststellbar.

Die Kleinen (6 bis 7 Jahre) sind durchschnittlich 11 Minuten pro Tag online. Bei der Nutzungsdauer zeigt sich ein ähnliches Muster wie bei der Häufigkeit. Der Sprung zur stärkeren Nutzung erfolgt im Alter von 12 bis 13 Jahren mit durchschnittlich einer Stunde pro Tag. Bei den älteren Jugendlichen im Alter von 16 bis 18 Jahren sind es dann schon fast zwei Stunden. Es gibt in dieser Altersgruppe übrigens einen relativ großen Anteil von Intensivnutzern: 16 Prozent sind im Schnitt drei Stunden oder länger online.



Abbildung 9: Internetnutzung – nach Altersgruppen

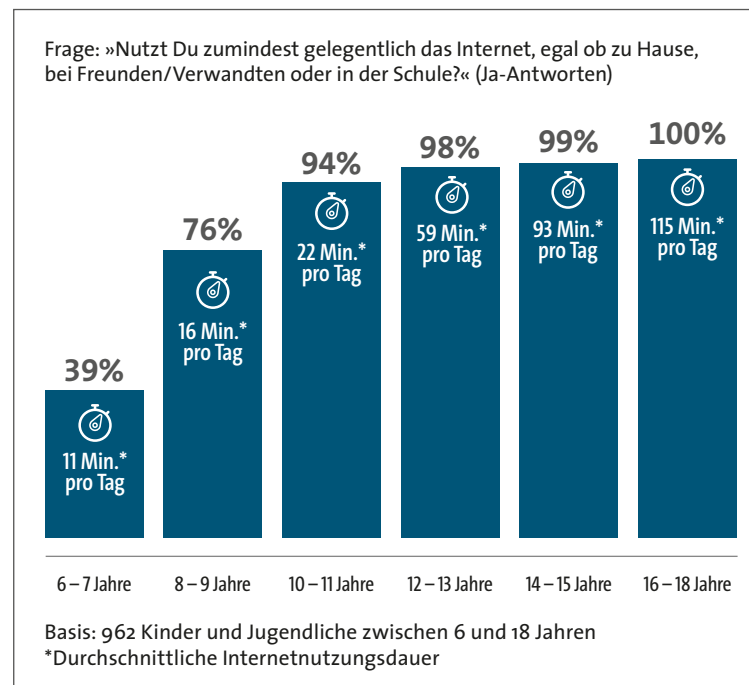
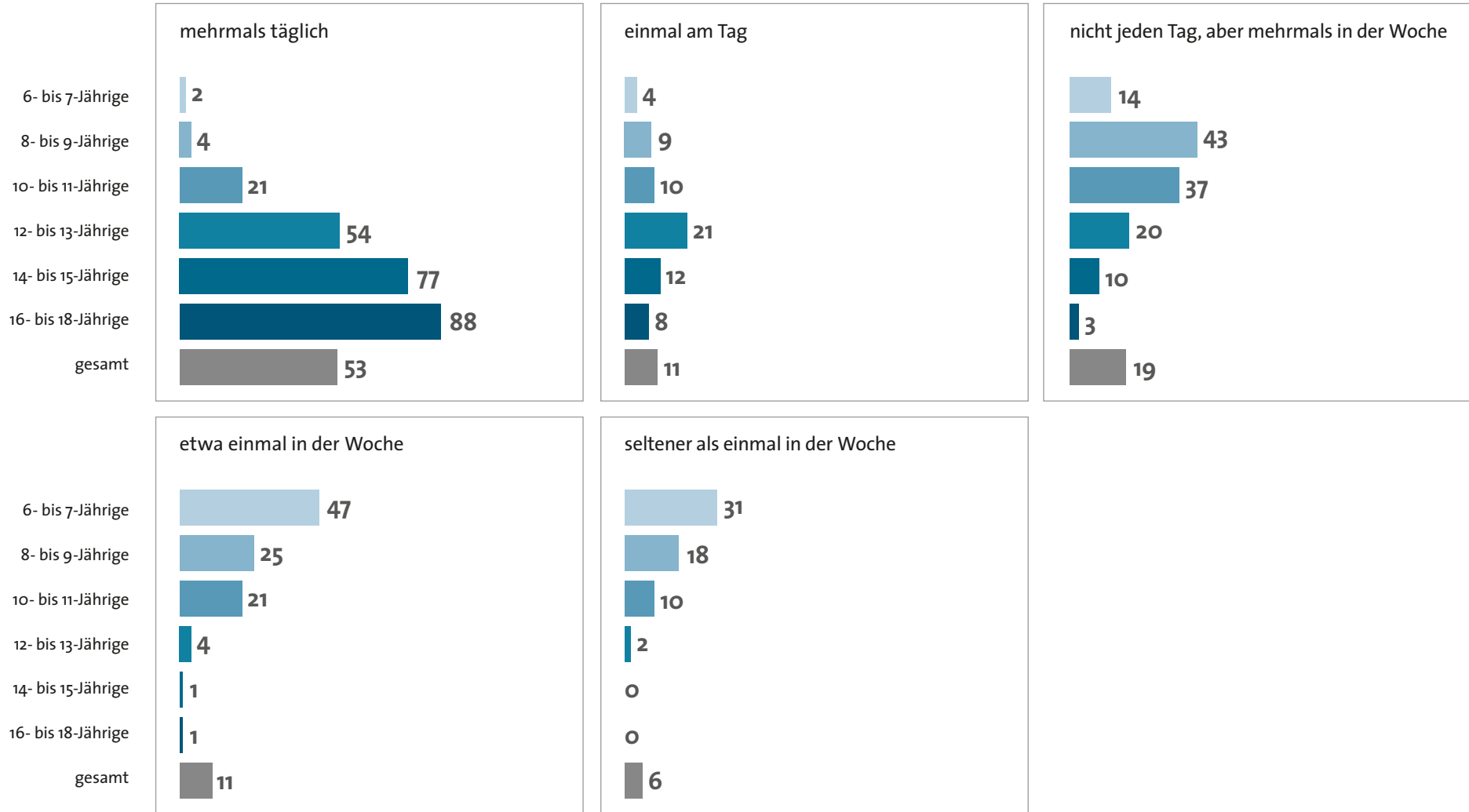


Abbildung 10: Häufigkeit der Internetnutzung

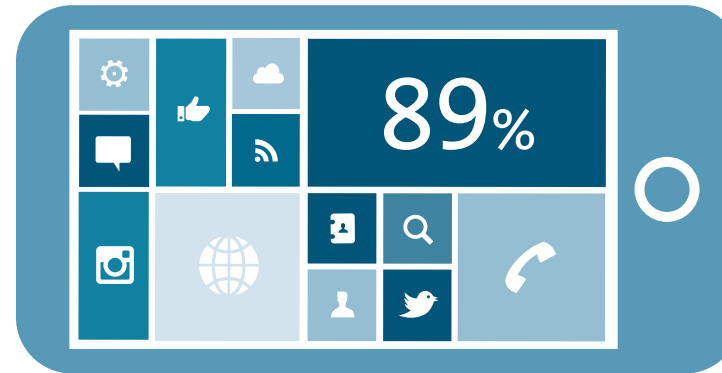


Frage: »Und wie oft gehst Du ins Internet?«

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

## 2.2 Verwendete Kommunikationsgeräte zur Internetnutzung

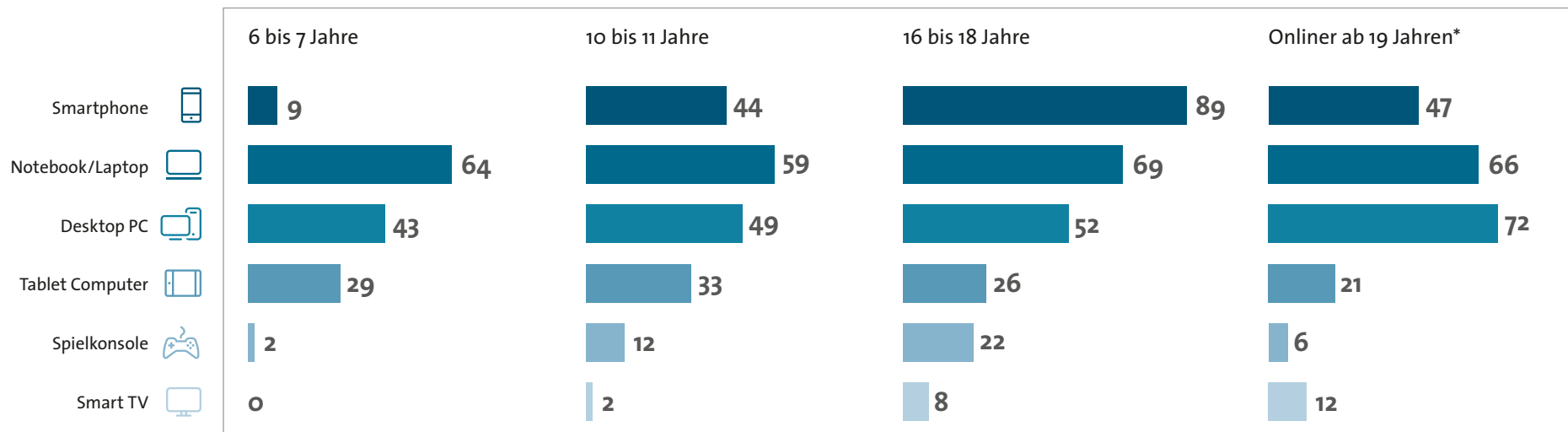
Das wichtigste Zugangsgerät zum Internet ist bei den 6- bis 7-Jährigen das Notebook, gefolgt vom stationären Computer. Das ändert sich auch bei den 10- bis 11-Jährigen noch nicht grundlegend, obwohl das Smartphone wichtiger wird. Bei den älteren Jugendlichen (16 bis 18 Jahre) übernimmt das Smartphone schließlich den Spitzenplatz. Ein Vergleich mit älteren Internetnutzern ab 19 Jahren zeigt, dass hier der stationäre Computer als Zugangsgerät noch vorne liegt. Das Ergebnis für die 16- bis 18-Jährigen macht anschaulich, wohin der Trend geht: zur mobilen Nutzung des Internets.



»Je älter die Kinder und Jugendlichen sind, desto eher verwenden sie mobile Geräte zur Internetnutzung.«

der 16- bis 18-Jährigen gehen mit dem Smartphone ins Internet

Abbildung 11: Verwendete Geräte zur Internetnutzung



Frage: »Mit welchen dieser Geräte gehst Du ins Internet – wenn auch nur manchmal?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen  
\*936 Internetnutzer | Angaben in Prozent



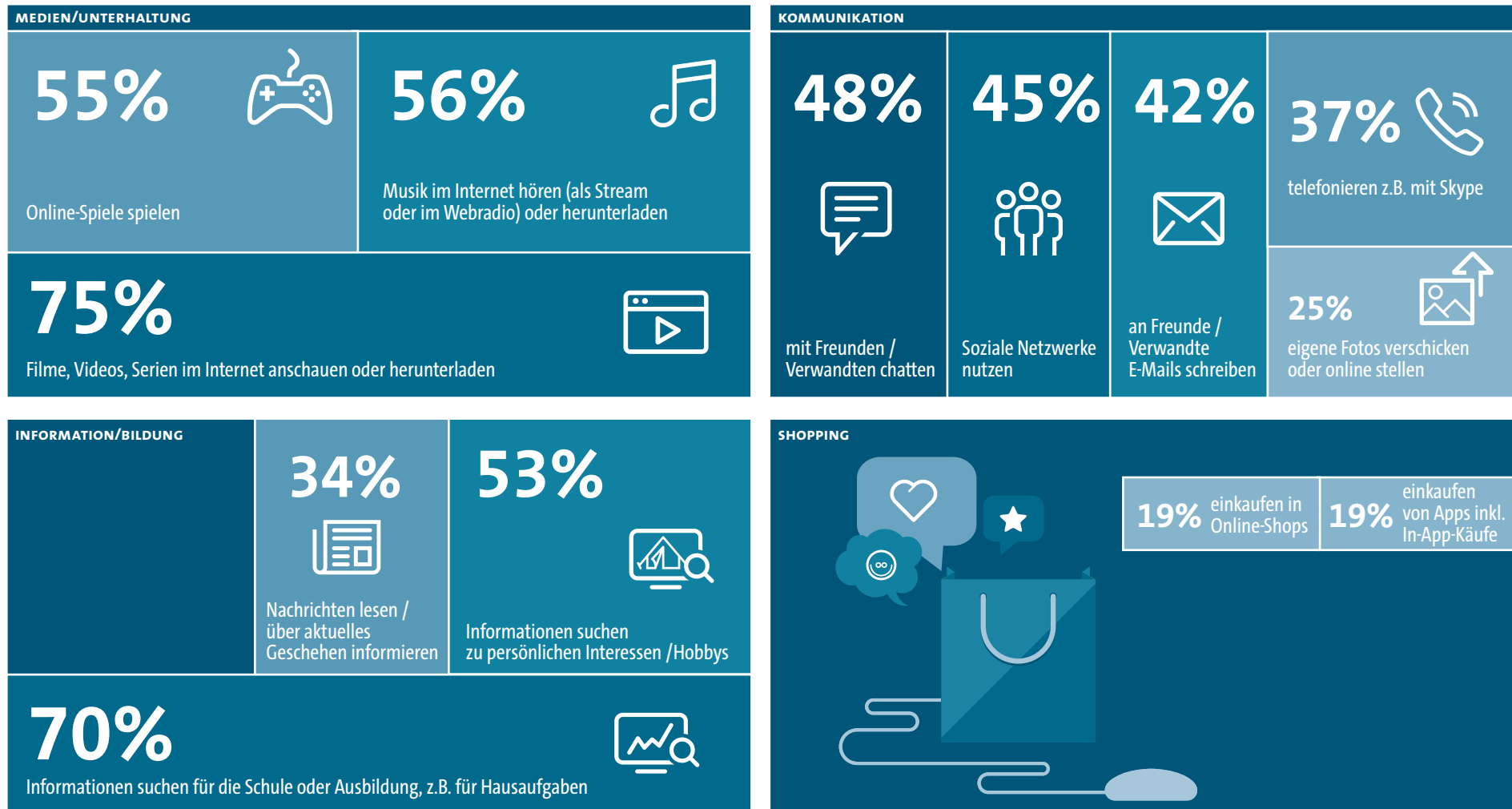
## 2.3 Tätigkeiten und genutzte Anwendungen im Internet

Die Internetnutzung lässt sich grob in vier Kategorien unterteilen: Medien/Unterhaltung, Kommunikation, Information/Bildung sowie Shopping. Die am meisten verbreitete Beschäftigung von Kindern und Jugendlichen im Internet ist Filme, Videos und Serien anschauen oder herunterladen (75 Prozent). 70 Prozent geben an, zumindest ab und zu Informationen für die Schule oder Ausbildung zu suchen. Danach werden die Tätigkeiten Musik im Internet hören (56 Prozent), Online-Spiele spielen (55 Prozent) und Informationen zu Hobbys suchen (53 Prozent) genannt.

Verglichen mit der Studie aus dem Jahr 2011 liegen das Anschauen von Videos und Filmen (2011: 73 Prozent) sowie die Suche nach Informationen für die Schule (2011: 76 Prozent) weiter an der Spitze der Tätigkeitsliste. Demgegenüber hat das Chatten mit Freunden am Computer signifikant an Bedeutung verloren (ein Rückgang von 65 Prozent auf 48 Prozent). Diese Form der Kommunikation hat sich in großen Teilen auf das Smartphone verlagert (siehe Kapitel 1.2.).

**»Jüngere Kinder nähern sich dem Internet vor allem über die Medienutzung. Ab 8 Jahren werden die genutzten Online-Anwendungen deutlich vielfältiger.«**

Abbildung 12: Tätigkeiten und genutzte Anwendungen im Internet



Frage: »Was machst Du zumindest ab und zu im Internet?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren,  
die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

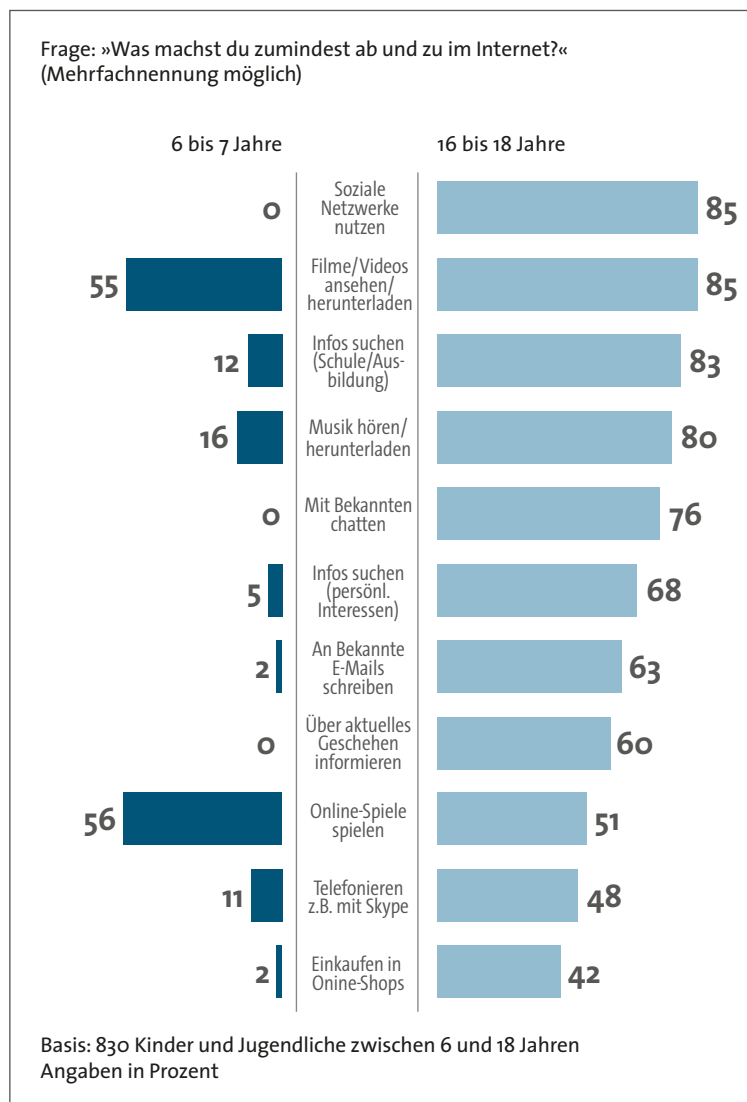
Stellt man die in der Umfrage jüngsten Internetnutzer (6 bis 7 Jahre) den ältesten (16 bis 18 Jahre) gegenüber, zeigt sich, dass sich die Jüngeren dem Internet über die Mediennutzung nähern. Gut die Hälfte (56 Prozent) der 6- bis 7-Jährigen spielt im Internet. Fast genauso viele (55 Prozent) schauen Videos. Andere Nutzungsformen spielen in dieser Altersgruppe nur eine untergeordnete Rolle.

Bei den älteren Jugendlichen von 16 bis 18 Jahren sind die Anwendungen deutlich vielfältiger: Mediennutzung liegt gleichauf mit Kommunikation und Information. Was die Medien angeht, schauen 85 Prozent Videos online und 80 Prozent hören Musik, 85 Prozent kommunizieren über soziale Netzwerke und 76 Prozent chatten mit Freunden oder Verwandten. Gleichzeitig nutzen 83 Prozent das Internet für die Suche nach Informationen für Schule oder Ausbildung.

Die Entwicklung über alle Altersgruppen hinweg zeigen folgende Beispiele: Die Nutzung sozialer Netzwerke beginnt frühestens mit 10 bis 11 Jahren. In dieser Gruppe sind erst 10 Prozent in einem sozialen Netzwerk aktiv (siehe Kapitel 3.2). Bei den 12- bis 13-Jährigen sind es dann schon 42 Prozent und bei den 14- bis 15-Jährigen fast zwei Drittel (65 Prozent). In diesen Altersgruppen haben die Kinder bereits Erfahrungen mit dem Internet gesammelt. Das gibt Eltern und Lehrern Gelegenheit, mit ihnen frühzeitig über Gefahren zu sprechen. Deutlich früher setzt die Recherche nach Informationen für die Schule ein: Fast die Hälfte (44 Prozent) der 8- bis 9-Jährigen nutzt das Internet zum Beispiel für Hausaufgaben. Das Einkaufen in Online-Shops spielt erst ab dem Alter von 14 bis 15 Jahren eine Rolle.

Darüber hinaus sind Online-Spiele bei Jungen beliebter als bei Mädchen: Fast zwei Drittel der Jungen (65 Prozent), aber nur 44 Prozent der Mädchen spielen zumindest ab und zu im Internet. Demgegenüber teilen Mädchen (31 Prozent) öfter Fotos im Internet als Jungen (19 Prozent).

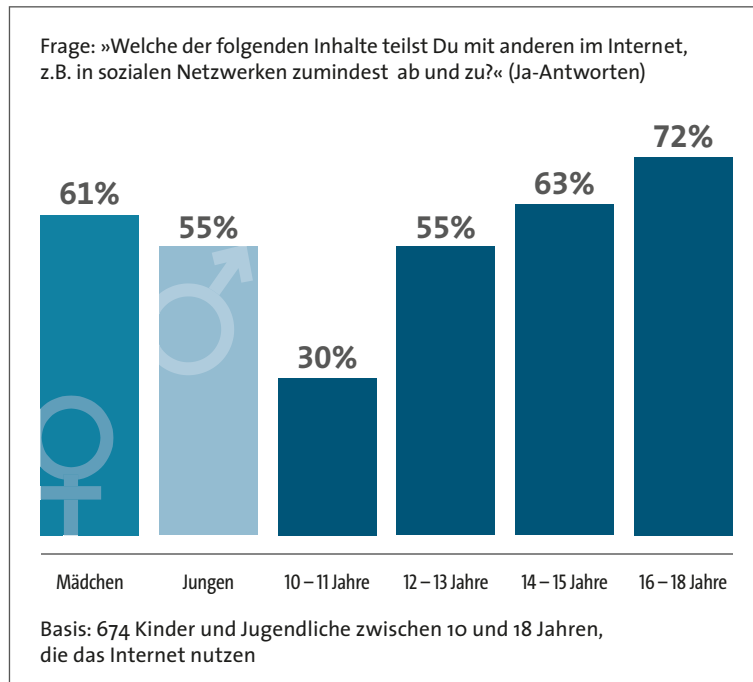
Abbildung 13: Tätigkeiten und genutzte Anwendungen im Internet



## 2.4 Teilen von Inhalten im Netz

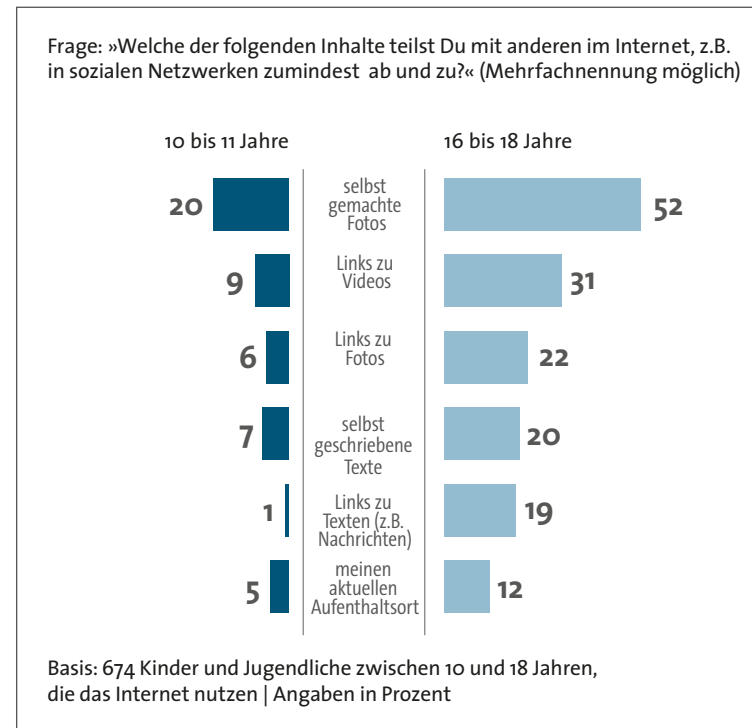
Ein Merkmal des Internets im Allgemeinen und sozialer Netzwerke im Besonderen ist die Möglichkeit, Inhalte wie Fotos, Videos oder Texte mit anderen Nutzern zu teilen. Allerdings ist das für die Jugendlichen keine Selbstverständlichkeit und wird von ihnen erst mit steigender Internetkompetenz gelernt. Unter den 10- bis 11-Jährigen teilen erst 30 Prozent Inhalte, bei den 16- bis 18-Jährigen sind es 72 Prozent. Das heißt im Umkehrschluss, dass ein Viertel der älteren Jugendlichen gar keine Inhalte teilt. Das ist ein erster Hinweis darauf, dass sie bewusst mit dem Thema Privatsphäre umgehen. Gut die Hälfte der Jugendlichen

Abbildung 14: Teilen von Inhalten im Netz



zwischen 16 und 18 Jahren (52 Prozent) teilt selbst gemachte Fotos, ein Fünftel eigene Texte, zu denen auch kurze Postings gehören können. Nur 12 Prozent teilen in dieser Altersgruppe ihren aktuellen Aufenthaltsort. Darüber hinaus werden Links zu allen möglichen Inhalten geteilt, was für die Privatsphäre kaum problematisch ist. Während Mädchen öfter als Jungen selbst gemachte Fotos teilen, weisen Jungen häufiger auf Links zu Videos oder Fotos hin.

Abbildung 15: Teilen von Inhalten im Netz



**»58% der jugendlichen Onlineer teilen Inhalte im Netz.«**

## 2.5 Bedeutung des Internets als Nachrichtenquelle

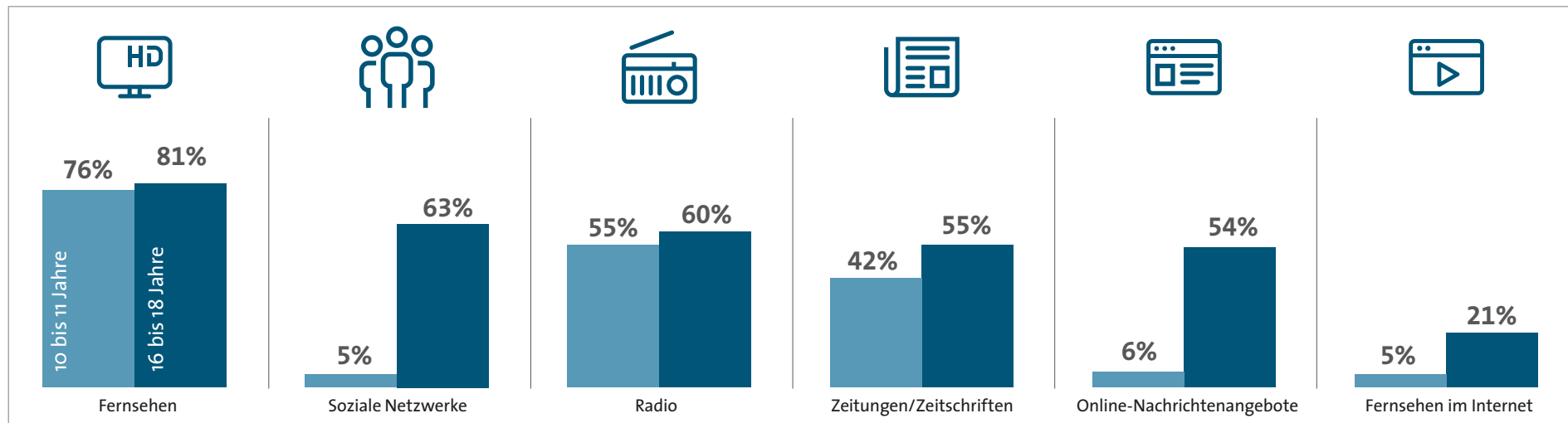
Das Internet ist für Jugendliche im Alter von 16 bis 18 Jahren das wichtigste Medium, um sich über aktuelle Nachrichten auf dem Laufenden zu halten: 85 Prozent informieren sich in dieser Altersgruppe im Web über das Tagesgeschehen. Bei ihnen ist das Internet inzwischen als Informationsquelle sogar wichtiger als das Fernsehen, das 81 Prozent nutzen. 60 Prozent hören tagesaktuelle Nachrichten im Radio und 55 Prozent lesen gedruckte Zeitungen bzw. Zeitschriften.

Im Internet sind wiederum soziale Netzwerke die wichtigste Nachrichtenquelle für die Jugendlichen. Laut dieser Umfrage informieren sich fast zwei Drittel (63 Prozent) der 16- bis 18-Jährigen über soziale Netzwerke wie Facebook, Google+ oder Twitter. Immerhin 54 Prozent der befragten Jugendlichen informieren sich direkt auf den Online-Seiten von Medien oder anderen Nachrichten Anbietern. Gut ein Fünftel (21 Prozent) nutzt

Video- bzw. TV-Angebote im Netz und ebenso viele informieren sich in Foren oder Blogs. 16 Prozent informieren sich per Webradio oder Podcasts. Die Umfrage zeigt, dass der Einstieg in die Nachrichtenwelt über die klassischen Medien erfolgt. Von den 10- bis 11-Jährigen informieren sich 76 Prozent im Fernsehen, 55 Prozent im Radio, 42 Prozent in Zeitungen bzw. Zeitschriften und nur 17 Prozent im Internet. Weitere 17 Prozent informieren sich in dieser Altersgruppe gar nicht über das Tagesgeschehen. Mit der zunehmenden Online-Erfahrung der Jugendlichen steigt die Bedeutung des Internet als Nachrichtenquelle. Bei den 12- bis 13-Jährigen informieren sich bereits 49 Prozent im Internet (TV: 76 Prozent, Radio: 57 Prozent) und bei den 14- bis 15-Jährigen 67 Prozent (TV: 81 Prozent, Radio: 54 Prozent). Bei den älteren Jugendlichen zieht das Internet schließlich an Fernsehen sowie Hörfunk und Printmedien vorbei.

**»Für Jugendliche im Alter von 16 bis 18 Jahren ist das Internet das wichtigste Medium, um sich über aktuelle Nachrichten auf dem Laufenden zu halten (85%).«**

Abbildung 16: Nachrichtenquellen



Frage: »Welche der folgenden Quellen nutzt Du, um Dich über aktuelle Nachrichten zu informieren?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren

## 2.6 Das Internet – Erfahrungen und Ansichten

Unter den Jugendlichen überwiegen eindeutig die positiven Erfahrungen mit dem Internet. Mehr als zwei Drittel (69 Prozent) geben an, dass sie ihr Wissen dank des Internets verbessern konnten. Ein Drittel stimmt der Aussage zu, dass sie durch das Internet die eigenen Leistungen in der Schule bzw. Ausbildung verbessert haben. Mehr als jeder Fünfte (22 Prozent) hat über das Internet auch neue Freunde kennengelernt. Diese Ergebnisse zeigen ein ähnliches Muster wie die Vorstudie aus dem Jahre 2011.

Allerdings ist die Nutzung des Internets erwartungsgemäß auch nicht frei von negativen Erlebnissen. Sowohl 2011 als auch 2014 berichtet gut ein Drittel (34 bzw. 35 Prozent) der Kinder und Jugendlichen, dass sie bereits negative Erfahrungen im Internet gemacht haben (mehr dazu im Kapitel 2.7).

Darüber hinaus wird das Internet zunehmend eine nicht wegzudenkende Selbstverständlichkeit im Alltag der Jugendlichen. 56 Prozent sagen sogar, dass sie sich ein Leben ohne Internet nicht mehr vorstellen können. 2011 behaupteten dies nur 43 Prozent.

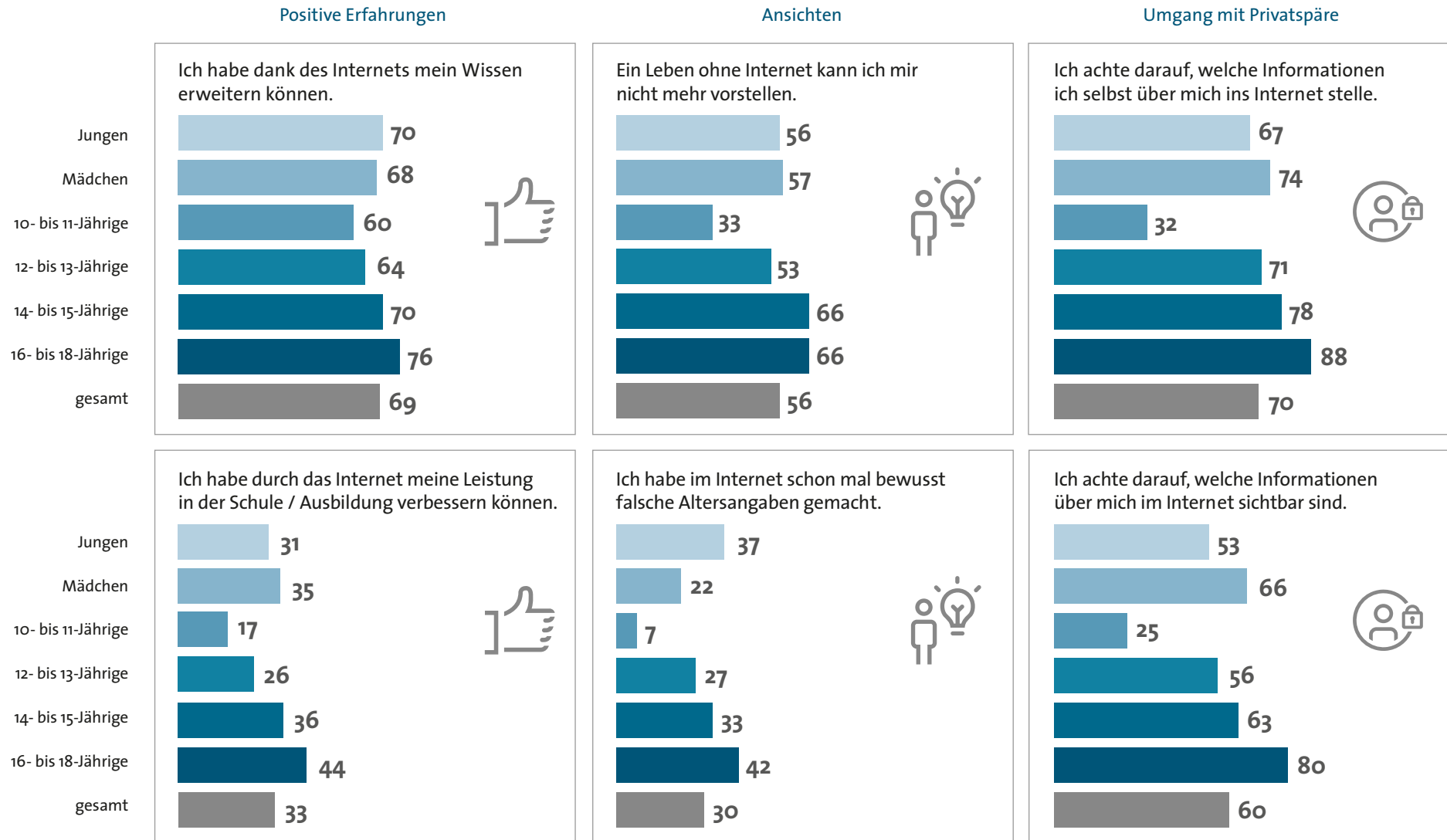
Die aktuelle Befragung hat zudem gezeigt, dass Jugendliche ihre Privatsphäre fest im Blick haben. Der bewusste Umgang mit persönlichen Daten wächst mit dem Alter. 71 Prozent der 12- bis 13-Jährigen achten darauf, welche Informationen sie über sich selbst ins Internet stellen. Unter den älteren Jugendlichen sind es neun von zehn. 60 Prozent beobachten, was über sie im Web sichtbar ist, also was andere über sie im Internet schreiben oder einstellen. Zusammenfassend kann man sagen: Das Thema ist bei den Jugendlichen präsent. Die öffentlichen Diskussionen der vergangenen Jahre haben Wirkung gezeigt.

Generell achten Mädchen mehr auf ihre Privatsphäre und verhalten sich regelkonformer als Jungen. 37 Prozent der Jungen haben schon mal bewusst falsche Altersangaben gemacht, um altersbeschränkte Dienste zu nutzen. Bei den Mädchen liegt der Anteil nur bei 22 Prozent.

**»Unter den jugendlichen Web-Nutzern überwiegen die positiven Erfahrungen mit dem Internet: 69% konnten ihr Wissen erweitern; jeder Dritte seine Leistung in der Schule verbessern.«**



Abbildung 17: Erfahrungen und Ansichten

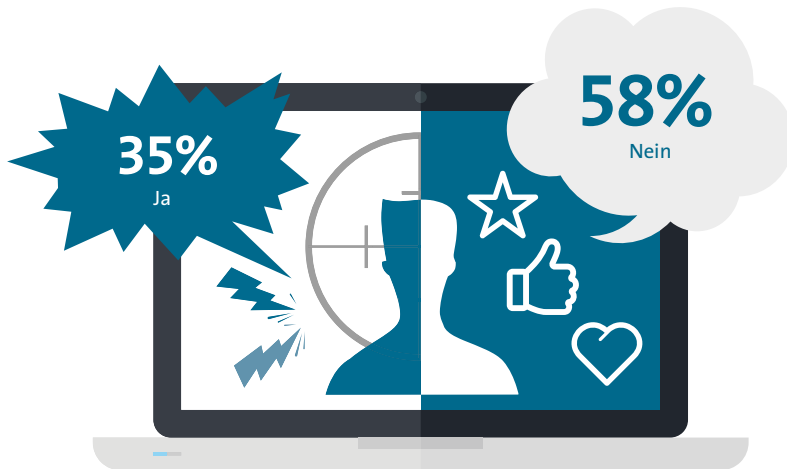


Frage: »Welche der folgenden Aussagen zum Internet kannst Du mit ja beantworten?«  
(Mehrfachnennung möglich)

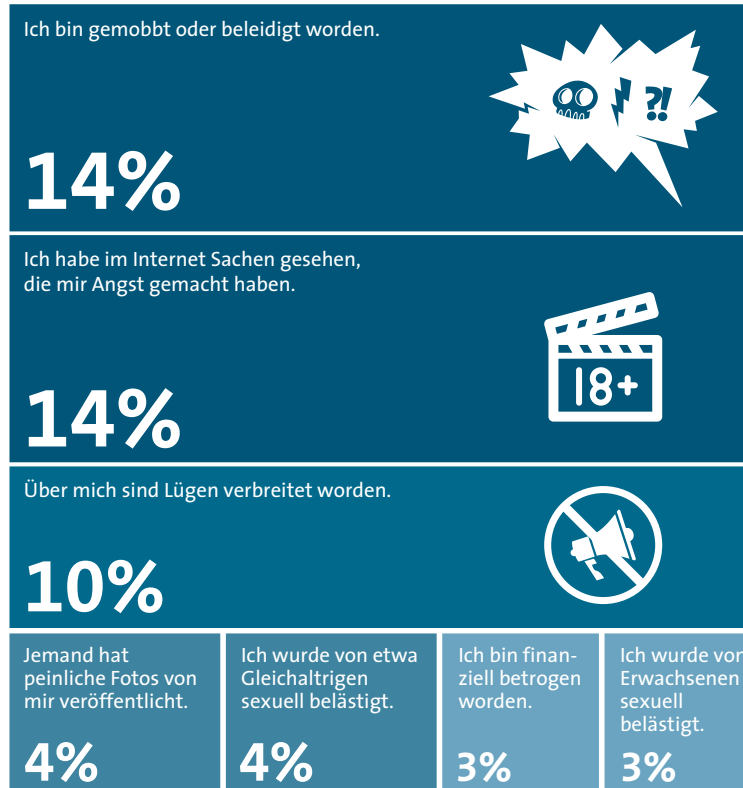
Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

## 2.7 Negative Erfahrungen im Internet und Umgang damit

Ähnlich wie 2011 haben gut ein Drittel (35 Prozent) der Kinder und Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren in Deutschland negative Erfahrungen im Internet gemacht. Mit zunehmendem Alter und zunehmender Internetnutzung steigt auch der Anteil negativer Erlebnisse.



Mobbing ist das am häufigsten genannte Problem: 14 Prozent der Jugendlichen geben an, dass sie im Internet gemobbt oder beleidigt worden sind. Immerhin 7 Prozent der 10- bis 11-Jährigen sind Opfer von Cybermobbing oder Beleidigungen im Internet geworden.



In diesem Zusammenhang machen die Jugendlichen weitere unangenehme Erfahrungen. So geben 10 Prozent aller Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren an, dass über sie im Internet Lügen verbreitet worden sind. Bei den 16- bis 18-Jährigen liegt der Anteil sogar bei 16 Prozent. 4 Prozent der 10- bis 18-Jährigen sagen, dass jemand peinliche Fotos von ihnen im Internet veröffentlicht hat (16 bis 18 Jahre: 9 Prozent). Das Spektrum der Gehässigkeiten im Web reicht von subtilen Formen wie dem Ausschluss aus bestimmten Chat-Gruppen bis zur Gründung so genannter Hass-Webseiten, die nur dem Ziel dienen, eine bestimmte Person zu beleidigen oder schlecht zu machen.

»Etwa ein Drittel der 10- bis 18-jährigen Internetnutzer (35%) hat bereits negative Erfahrungen im Internet gemacht.«

Neben persönlichen Attacken können im virtuellen Raum auch verstörende Inhalte negativen Einfluss auf die Gemütslage und die Entwicklung junger Menschen haben. 14 Prozent der befragten Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren haben im Internet Sachen gesehen, die ihnen Angst gemacht haben. Dazu zählen zum Beispiel explizite Darstellungen von Gewalt oder Pornografie. Unter den 12- bis 15-Jährigen sind es 11 Prozent und unter den 16- bis 18-Jährigen 18 Prozent.

Jeder fünfte Jugendliche (21 Prozent) stimmt der Aussage zu, im Internet schon viel Gewalt gesehen zu haben. Die Konfrontation mit entsprechenden Inhalten steigt mit dem Alter. Unter den 10- bis 11-Jährigen geben nur 5 Prozent an viel Gewalt gesehen zu haben. Unter den 16- bis 18-Jährigen sind es 33 Prozent, was einen deutlichen Anstieg im Vergleich zu 2011 darstellt (20 Prozent). Dieser Altersverlauf lässt sich auch bei pornografischen Inhalten beobachten. Nur 3 Prozent der 10- bis 11-Jährigen und 5 Prozent der 12- bis 13-Jährigen sagen, dass sie im Internet schon viel rund um das Thema Pornografie gesehen haben. Bei den 14- bis 15-Jährigen sind es 12 Prozent und bei den 16- bis 18-Jährigen 30 Prozent. Im Schnitt haben Jungen (20 Prozent) doppelt so häufig mit pornografischen Inhalten zu tun wie Mädchen (10 Prozent).

Ein weiteres Problem sind sexuelle Übergriffe: 4 Prozent der Jugendlichen von 10 bis 18 Jahre geben an, dass sie im Internet von Gleichaltrigen sexuell belästigt wurden. Weitere 3 Prozent sagen, dass sie von Erwachsenen sexuell belästigt wurden.



Die Ergebnisse zeigen, dass sich die meisten Jugendlichen anderen Personen anvertrauen, wenn sie negativen Erfahrungen gemacht haben. 58 Prozent der Betroffenen haben mit ihren Eltern gesprochen und 51 Prozent mit Freunden. 17 Prozent haben einen entsprechenden Vorfall den Betreibern eines Online-Dienstes gemeldet. 14 Prozent sagen, dass sie sich selbst verteidigt haben. Dagegen haben nur 8 Prozent der betroffenen Jugendlichen mit Lehrern in der Schule gesprochen. Jeder Zehnte hat bei negativen Erlebnissen nichts unternommen; die meisten von ihnen gaben aber an, dass die Sache sich selbst erledigt hat.

Für Mädchen spielen Vertrauenspersonen aus der Familie und dem Freundeskreis eine gleichermaßen wichtige Rolle (59 Prozent). Jungen hingegen wenden sich bei Problemen eher an ihre Eltern (57 Prozent) als an Freunde (40 Prozent) oder verteidigen sich selbst (20 Prozent).

## 2.8 Die Rolle der Eltern

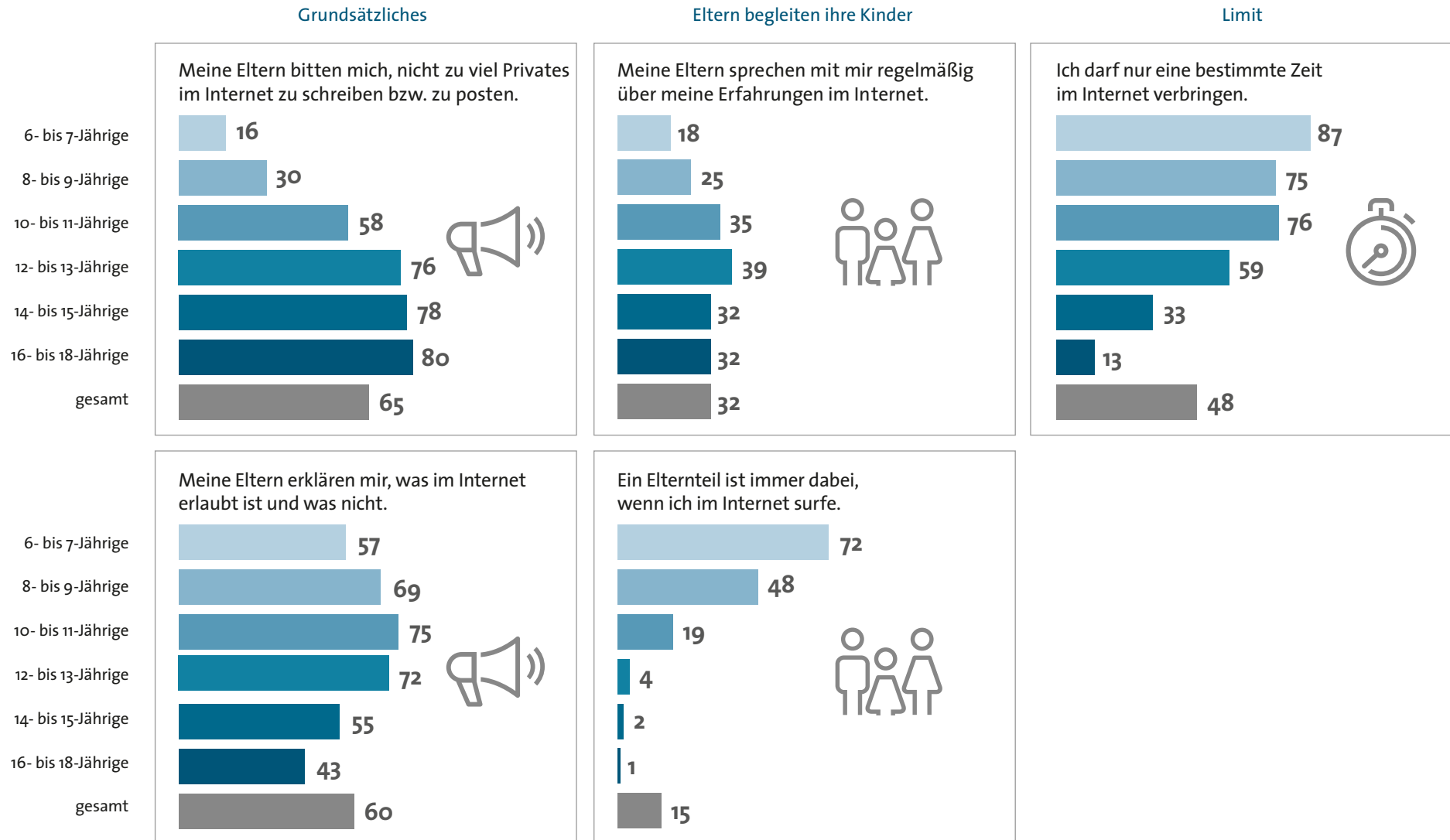
Die meisten Eltern setzen bei der Internet-Erziehung ihrer Kinder eher auf Überzeugung als auf Restriktion. Im Vergleich zu 2011 ist ein stärkeres Engagement der Eltern zu beobachten. Dies ist der generell steigenden Internetnutzung, der größeren medialen Aufmerksamkeit für den Jugendschutz und den zahlreichen Aufklärungskampagnen wie »Sicher online gehen« zu verdanken. Zwei Drittel der Jugendlichen (65 Prozent) sind von ihren Eltern gebeten worden, nicht zu viel Privates im Internet preiszugeben (2011: 63 Prozent). Sechs von zehn Jugendlichen geben an, dass ihnen ihre Eltern erklären, was im Internet erlaubt ist und was nicht (2011: 46 Prozent). Knapp die Hälfte der Eltern (48 Prozent) limitiert die Dauer der Internetnutzung (2011: 38 Prozent). Schließlich setzt jedes fünfte Elternhaus (21 Prozent) auf Kinderschutz-Lösungen am Computer (2011: 15 Prozent).

Das Thema Privatsphäre ist nicht nur bei Kindern und Jugendlichen präsent, sondern auch bei den Eltern. Gut drei Viertel der Jugendlichen ab 12 Jahren gibt an, dass ihre Eltern sie bitten, nicht zu viel Privates im Internet zu posten. Bei den 6- bis 9-Jährigen sind es deutlich weniger, was auch damit zusammenhängt, dass die Kinder in dieser Altersgruppe kaum persönliche Inhalte im Web teilen. Bis zum Alter von 11 Jahren wird die Internetzeit von den Eltern noch stark reglementiert, ältere Kinder bekommen mehr Freiraum. Fast drei Viertel (72 Prozent) der 6- bis 7-Jährigen werden beim Surfen immer durch ein Elternteil begleitet. Schon recht früh beginnen die Eltern damit, ihren Sprösslingen zu erklären, was im Internet erlaubt ist und was nicht.

Bedenklich stimmt, dass nur maximal 39 Prozent (12 bis 13 Jahre) der Kinder sagen, dass ihre Eltern regelmäßig mit ihnen über ihre Erfahrungen im Internet sprechen. Zudem gibt es bei allen Punkten einen signifikanten Anteil von Eltern, die sich offenbar wenig oder gar nicht kümmern. 13 Prozent der 6- bis 7-Jährigen sagen, dass ihre Internetzeit nicht reglementiert wird. Das zeigt, wie wichtig die Vermittlung von Internetkompetenz auch außerhalb des Elternhauses ist, vor allem in Schulen und Jugendeinrichtungen.

**»Ab 12 Jahren lassen Eltern ihren Kindern mehr Spielraum beim Surfen im Web.«**

Abbildung 18: Die Rolle der Eltern



Frage: »Nun zum Thema »Eltern und Internet«. Welche der folgenden Dinge treffen auf Dich zu?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent



### 3. Kommunikationsverhalten und Soziale Netzwerke



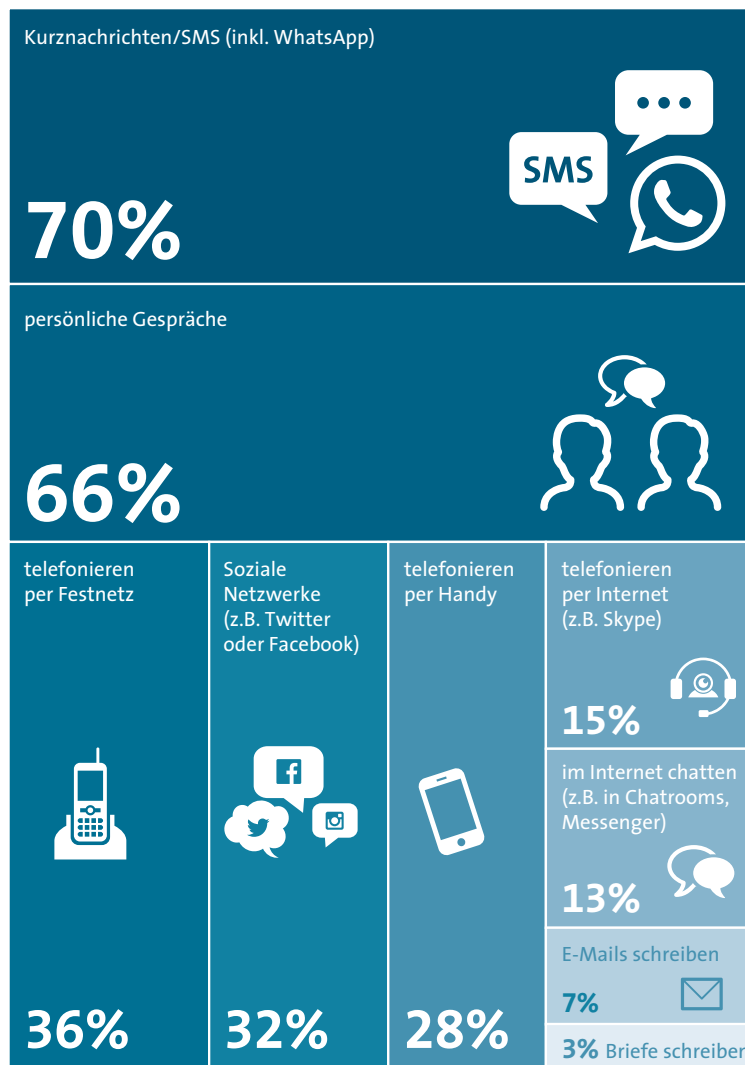


## 3.1 Kommunikationsformen

Bei der Frage nach den wichtigsten Formen der Kommunikation sollten die Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren die drei für sie persönlich wichtigsten Kommunikationskanäle angeben. Demnach sind Kurznachrichten für 70 Prozent der Kinder und Jugendlichen der am häufigsten genutzte Weg, um sich mit ihren Freunden auszutauschen. Neben der klassischen SMS nutzen sie dabei überwiegend internetbasierte Kurznachrichtendienste wie WhatsApp, iMessage, Joyn, Google Hangouts etc. Diese können inzwischen nicht nur Text, sondern auch Fotos, Videos oder Sprachnachrichten übertragen. An zweiter Stelle folgen mit 66 Prozent persönliche Gespräche. Telefonate per Festnetz liegen mit 36 Prozent abgeschlagen auf Platz drei. 32 Prozent der befragten Jugendlichen zählen soziale Netzwerke wie Facebook oder Twitter zu ihren drei wichtigsten Kommunikationsmitteln. 28 Prozent nennen Telefonate mit Handy bzw. Smartphone. Mit großem Abstand folgen Telefonate per Internet (15 Prozent).

Nur noch geringe Bedeutung haben Instant-Messenger-Dienste oder Chaträume für den PC, die vor einigen Jahren bei Jugendlichen noch sehr beliebt waren und fast vollständig durch WhatsApp und Co abgelöst wurden: Lediglich 13 Prozent zählen sie noch zu den drei wichtigsten Kommunikationswegen. Fast gar keine Rolle spielt die klassische E-Mail für den persönlichen Austausch unter Jugendlichen. Nur 7 Prozent halten E-Mails für ein wichtiges Kommunikationsmittel. Damit rangiert die E-Mail nur knapp vor Briefen auf Papier, die 3 Prozent der 10- bis 18-Jährigen nennen.

Unterschiede gibt es zwischen den Altersklassen. Unter den 10- bis 11-Jährigen ist mit einem Anteil von 76 Prozent das persönliche Gespräch der wichtigste Kommunikationsweg, gefolgt von Festnetztelefonaten mit 67 Prozent und Kurznachrichten mit 52 Prozent. Bei den 16- bis 18-Jährigen liegen die Kurznachrichten dagegen mit 78 Prozent klar vorne. Auf den folgenden Plätzen liegen persönliche Gespräche mit 64 Prozent und



soziale Netzwerke mit 53 Prozent. Das Festnetztelefon spielt in dieser Altersgruppe mit 17 Prozent der Nennungen kaum noch eine Rolle.

»Kurznachrichten sind bei Kindern und Jugendlichen die beliebteste Möglichkeit, sich mit anderen auszutauschen (70%).«

## 3.2 Nutzung sozialer Netzwerke: Die wichtigsten Dienste

Die Nutzung sozialer Netzwerke beginnt mit 10 bis 11 Jahren (siehe Kapitel 2.3). In dieser Altersgruppe sind erst 10 Prozent der jungen Internetnutzer in sozialen Netzwerken aktiv. Unter den 12- bis 13-Jährigen sind es dann schon 42 Prozent, bei den 14- bis 15-Jährigen 65 Prozent und bei den 16- bis 18-Jährigen 85 Prozent. Im Ranking der beliebtesten sozialen Netzwerke liegt WhatsApp inzwischen vor Facebook. 72 Prozent der 10- bis 18-jährigen Onliner nutzen WhatsApp und 56 Prozent Facebook. Auf Platz drei der beliebtesten Netzwerke liegt Skype mit 46 Prozent vor Google+ mit 19 Prozent und Instagram mit 18 Prozent. Twitter kommt auf 8 Prozent. Andere soziale Netzwerke spielen in dieser Altersgruppe derzeit kaum eine Rolle.

Abbildung 19: Top 6 genutzte Soziale Netzwerke

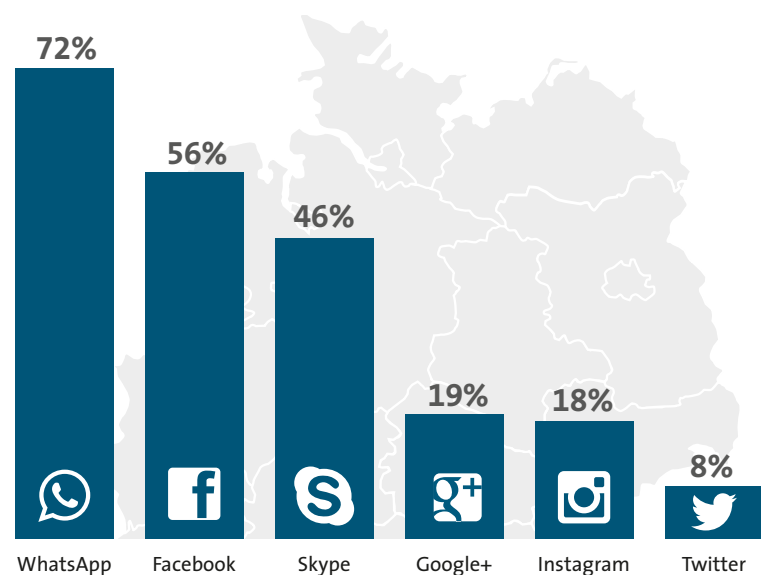
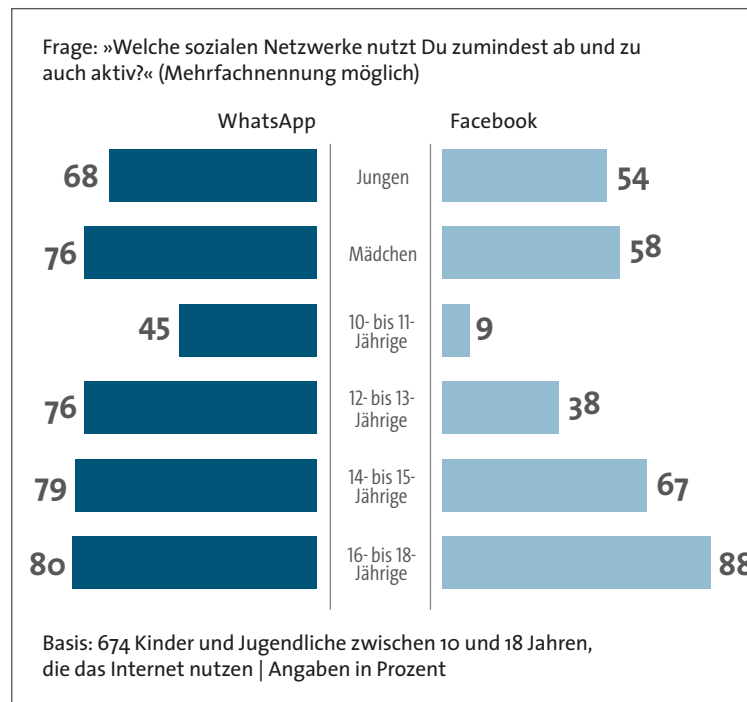


Abbildung 20: WhatsApp und Facebook-Nutzung im Vergleich



»Im Ranking der beliebtesten sozialen Netzwerke liegt WhatsApp (72%) inzwischen vor Facebook (56%).«

In der Umfrage zeigte sich, dass auch Kurznachrichten- und Telefondienste wie WhatsApp und Skype als soziale Netzwerke genannt werden. Die Frage ist, ob Messenger- oder Telefondienste wie WhatsApp oder Skype im engeren Sinne soziale Netzwerke sind. Aus Sicht des BITKOM trifft das im Wesentlichen zu. Wichtigstes Merkmal eines sozialen Netzwerks sind die persönlichen Profile, die von den Nutzern bei allen genannten Anwendungen angelegt werden können. Die Funktionen der Kurznachrichtendienste sind aber auf das Wesentliche reduziert – die Kommunikation per Text, Sprache oder Bild. Viele Jugendliche bevorzugen für den schnellen Austausch mit ihren Freunden offenbar schlanke Anwendungen gegenüber aufwändigen, multifunktionalen Netzwerken.

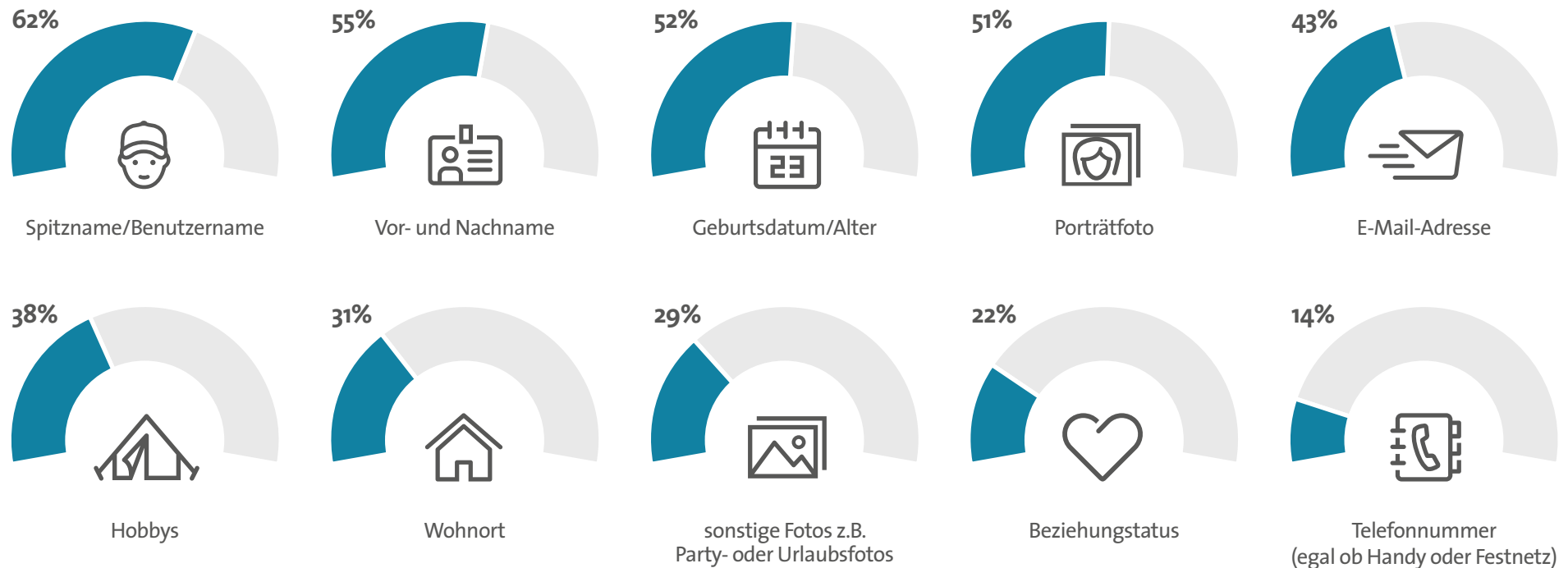
### 3.3 Angabe persönlicher Daten in sozialen Netzwerken

Ein wichtiger Aspekt im Zusammenhang mit der Nutzung sozialer Netzwerke ist der Umgang der Jugendlichen mit ihren personenbezogenen Daten. 61 Prozent der 10- bis 18-Jährigen sind in den sozialen Netzwerken mit einem Spitznamen (Englisch: Nickname) unterwegs. Ihren vollen Vor- und Nachnamen nennen 55 Prozent. Dabei steigt der Anteil mit zunehmendem Alter. Unter den 10- bis 11-jährigen Nutzern sozialer Netzwerke nennen 34 Prozent ihren vollen Namen und bei den 16- bis 18-Jährigen schließlich 64 Prozent. Auch bei anderen Angaben steigen

die Werte in den meisten Fällen mit dem Alter an. Bei der Angabe des Alters von 22 Prozent (10 bis 11 Jahre) auf 67 Prozent (16 bis 18 Jahre), bei der E-Mail-Adresse von 40 Prozent auf 46 Prozent oder bei den Hobbys von 13 Prozent auf 54 Prozent. Andere Bilder wie Urlaubs- oder Partyfotos posten nur 13 Prozent der 10- bis 11-Jährigen und auch nur 38 Prozent der 16- bis 18-Jährigen. Von einer exzessiven Preisgabe persönlicher Informationen durch die jugendlichen Nutzer sozialer Netzwerke kann nach den Ergebnissen der Umfrage also keine Rede sein.

**»Jugendliche geben ihre persönlichen Daten nicht exzessiv in Sozialen Netzwerken preis: Die Mehrheit verwendet Nicknames (62%).«**

Abbildung 21: Persönliche Daten im Netz



Frage: »Welche persönlichen Daten und Infos hast Du in mindestens einem sozialen Netzwerk angegeben?« (Mehrfachnennung möglich)

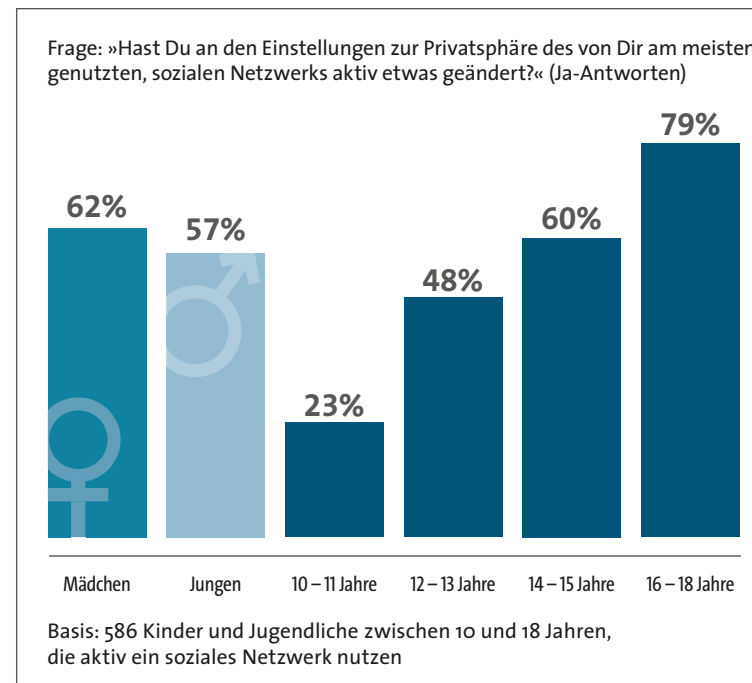
Basis: 586 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die aktiv ein soziales Netzwerk nutzen

## 3.4 Datenschutz: Änderung der Privatsphäreinstellungen

Der versierte Umgang mit den Einstellungen zur Privatsphäre in sozialen Netzwerken kann als ein Gradmesser für das Bewusstsein der Jugendlichen beim Thema Datenschutz angesehen werden. Über die entsprechenden Funktionen können die Nutzer unter anderem steuern, welche persönlichen Inhalte andere Nutzer sehen können. Wie die Umfrage zeigt, steigt die Kompetenz mit dem Alter der Teenager schrittweise an. Fast ein Viertel (23 Prozent) der 10- bis 11-jährigen Nutzer haben die technischen Einstellungen zur Privatsphäre in dem von ihnen am häufigsten genutzten sozialen Netzwerk aktiv verändert. Bei 55 Prozent ist das nicht der Fall und 22 Prozent antworten mit »weiß nicht«. Das deutet darauf hin, dass die Kompetenz in Sachen Datenschutz in diesem Alter noch relativ gering ausgeprägt ist. Anders in der Altersgruppe von 16 bis 18 Jahren. Hier haben 79 Prozent die Einstellungen aktiv verändert. Bei 14 Prozent ist das nicht der Fall und nur 8 Prozent antworten mit »weiß nicht«.

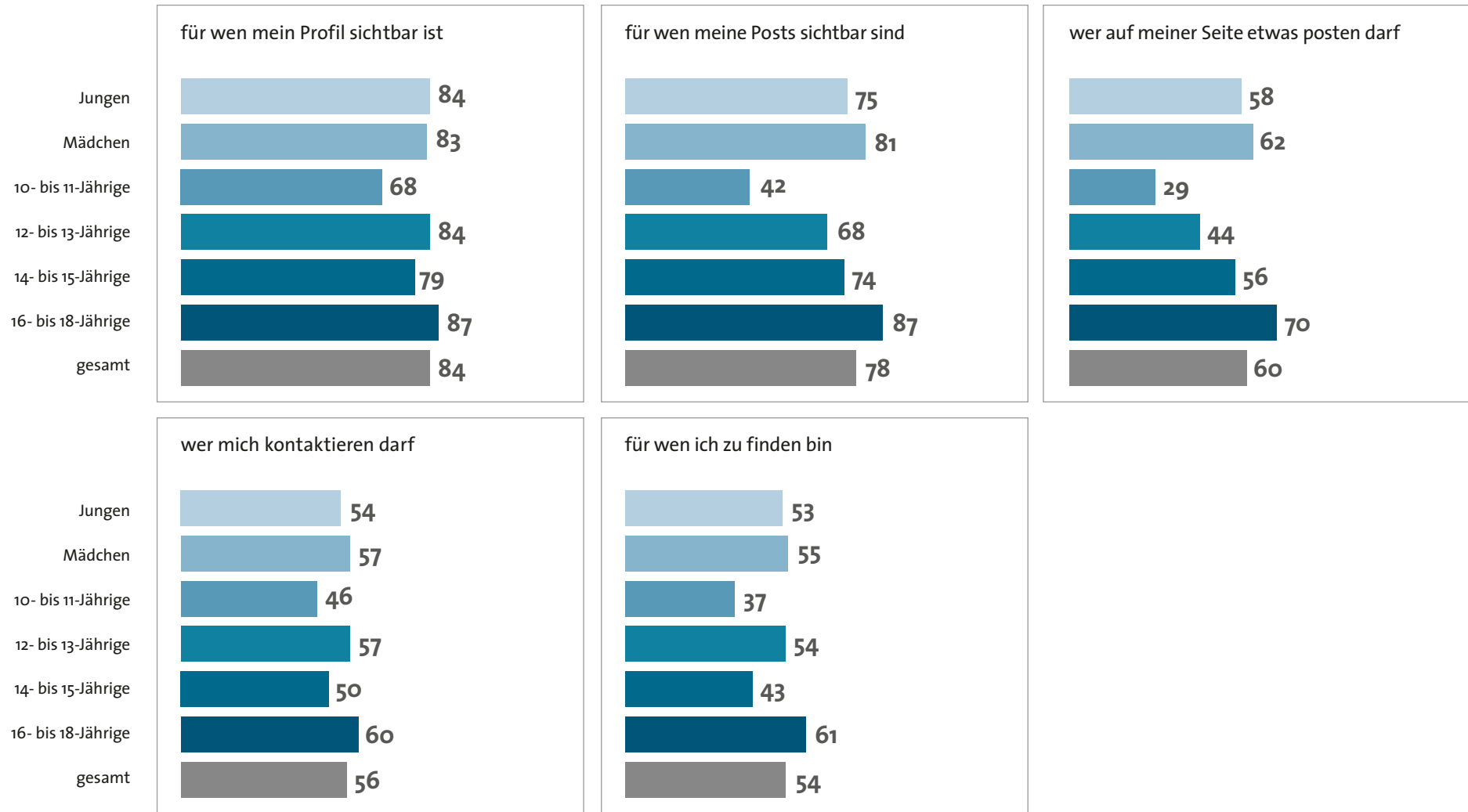
Wer die Einstellungen zur Privatsphäre verändert, legt vor allem fest, für wen das eigene Profil (84 Prozent) und für wen die persönlichen Posts (78 Prozent) sichtbar sind. 60 Prozent bestimmen, wer auf der eigenen Profilseite etwas posten darf und 56 Prozent, welche anderen Nutzer Kontakt aufnehmen dürfen.

Abbildung 22: Privatsphäreinstellungen in sozialen Netzwerken



**»6 von 10 jugendlichen Social Media Nutzern ändern ihre Privatsphäreinstellungen.«**

Abbildung 23: Privatsphäreinstellungen in sozialen Netzwerken



Frage: »Welche Einstellungen hast Du verändert?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 350 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die aktiv ein soziales Netzwerk nutzen und an den Einstellungen zur Privatsphäre etwas geändert haben | Angaben in Prozent



## 4. Mediennutzung und Gaming



## 4.1 Mediennutzung allgemein

Eine Kernfrage der Studie beschäftigt sich mit der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen: Wie schneiden traditionelle analoge Medien (z.B. Bücher) und digitale Offline-Medien (z.B. CD, DVD) auf der einen Seite im Vergleich zu den neueren Online-Medien auf der anderen Seite ab? Dahinter stand die These, dass sich Muster der Mediennutzung infolge der Digitalisierung ändern und junge Rezipienten eher neue Angebote wie Streaming-Dienste für Musik oder Filme annehmen als klassische Formate. Die Ergebnisse zeigen: Die Jüngeren nutzen überwiegend die leicht zugänglichen traditionellen Medien.

Mit zunehmendem Alter nimmt die Nutzung von Online-Medien stark zu. Parallel dazu sinkt die Nutzung der traditionellen Medien leicht, bleibt aber auf einem hohen Niveau. Dass sich dennoch ein grundlegender Wandel vollzieht, zeigt sich zum Beispiel daran, dass ein Drittel der 16- bis 18-Jährigen überhaupt keine Musik-CDs mehr hört. Oder dass in dieser Gruppe mehr Jugendliche Nachrichten online lesen als gedruckte Zeitungen und Zeitschriften. Das größte Potenzial haben sicherlich E-Books. Erst ein Fünftel der älteren Teenager ab 16 Jahren liest digitale Bücher.

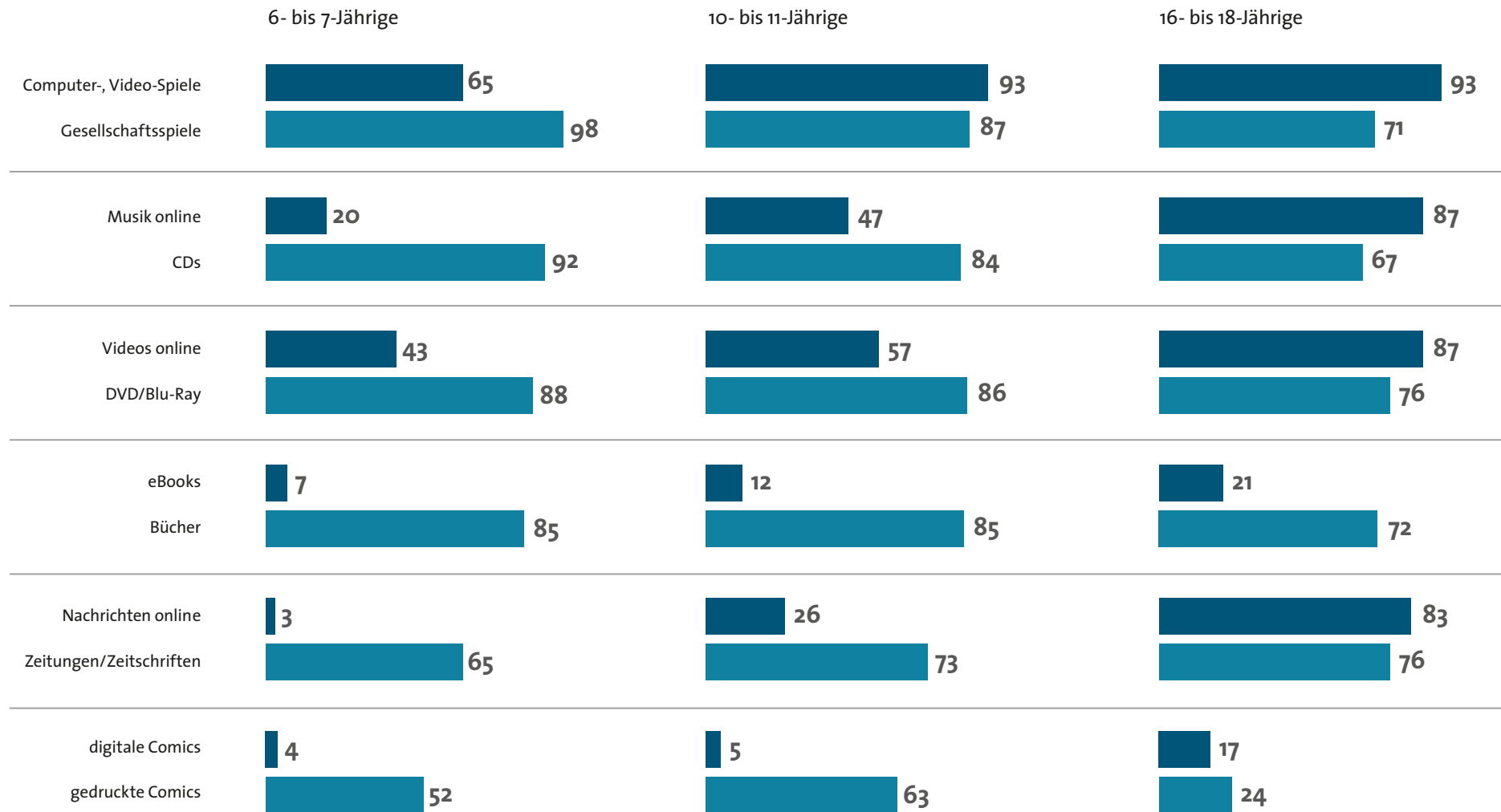


**»Jüngere Kinder nutzen eher leicht zugängliche, traditionelle Medien; Bei Älteren verschiebt sich die Nutzung zu Online-Medien.**

**Online-Medien ergänzen Offline-Medien, ersetzen sie aber erst langfristig.«**



Abbildung 24: Mediennutzung



Frage: »Wie häufig nutzt du die folgenden Medien in deiner Freizeit?«  
(Mehrfachnennung möglich; kumulierte Werte für die Antworten ›häufig‹ und ›manchmal‹)

Basis: 962 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

## 4.2 Gaming

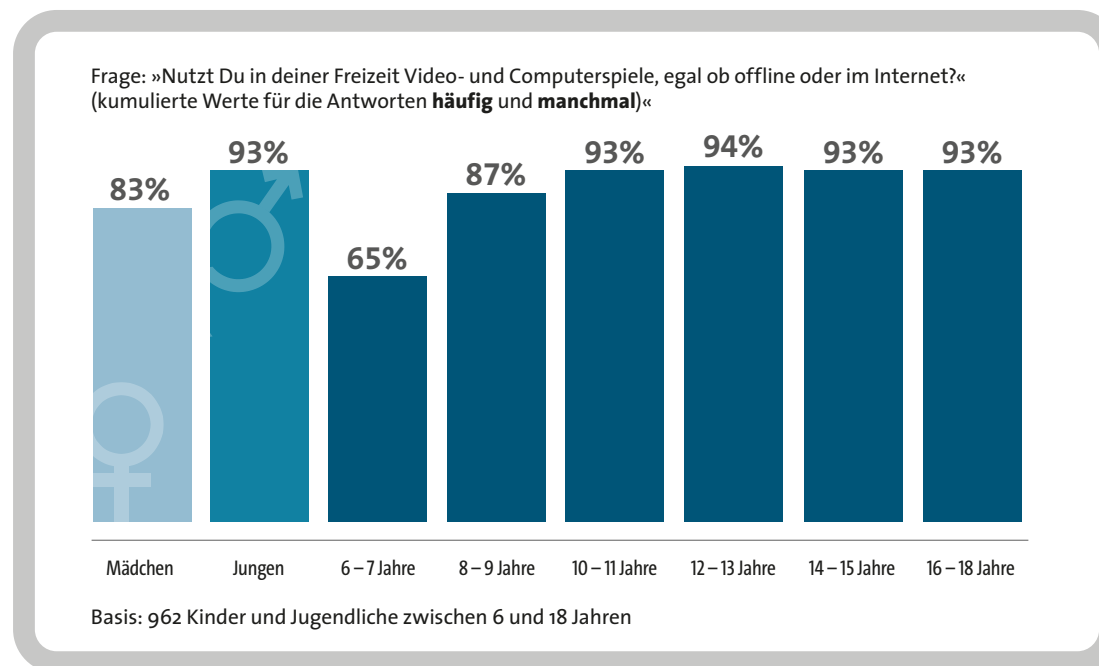
### Durchschnittliche Nutzungsdauer von Video- und Computerspielen

In Deutschland spielen 93 Prozent aller Kinder und Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren Computer- und Videospiele. Nach der Selbsteinschätzung der Jugendlichen spielen die 10- bis 18-Jährigen im Schnitt 104 Minuten pro Tag am Computer, mit einer Spielkonsole oder mit dem Handy bzw. Smartphone. Die Spieldauer steigt, je älter die Teenager werden. Die 10- bis 11-Jährigen spielen im Schnitt 66 Minuten pro Tag, die 12- bis 13-Jährigen 99 Minuten und die 16- bis 18-Jährigen 124 Minuten. Laut Umfrage spielen Jungen deutlich länger als Mädchen. Während die 10- bis 18-jährigen Jungen im Schnitt zwei Stunden (122 Minuten) pro Tag spielen, sind es bei den Mädchen nur 82 Minuten.

Das Angebot an digitalen Spielen für die unterschiedlichsten Geräte wächst seit Jahren. Neben klassischen Computerspielen, die auf dem PC fest installiert werden, gibt es unter anderem Online-Spiele, die im Internetbrowser laufen, sowie Spiele für stationäre und mobile Spielkonsolen. Zusätzlich kommen immer mehr Spiele-Apps für Smartphones und Tablets auf den Markt. Neue Impulse bekommen Computerspiele derzeit durch die neue Generation stationärer Konsolen. Von den Gamern zwischen 10 und 18 Jahren sagen 59 Prozent, dass sie Online-Spiele nutzen.

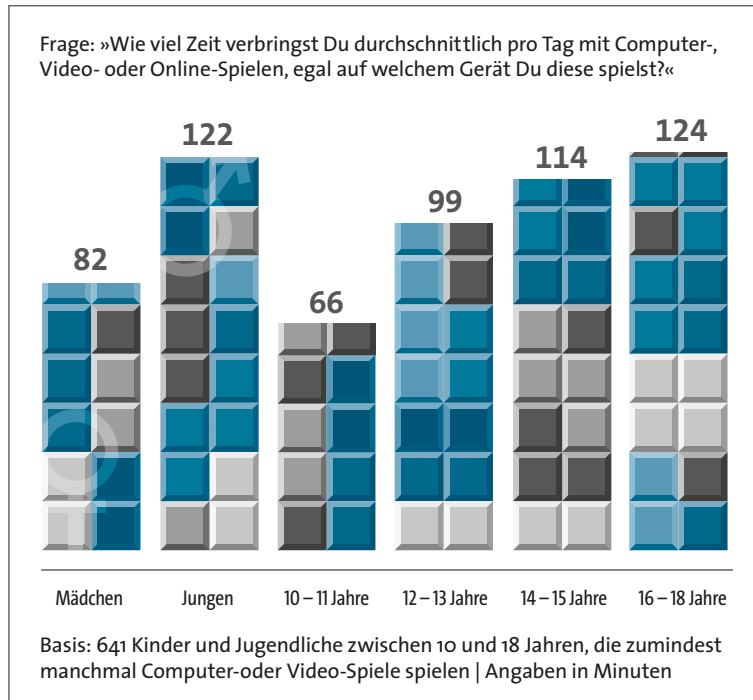
Nach den Ergebnissen der Studie gibt es auch eine bedeutende Anzahl von Vielspielern. Fast ein Fünftel (19 Prozent) der 16- bis 18-jährigen Teenager gibt in der Umfrage an, pro Tag durchschnittlich drei Stunden oder sogar länger mit Computer, Konsole oder Smartphone zu spielen. Bei den 14- bis 15-Jährigen sind es 14 Prozent und bei den 10- bis 11-Jährigen 3 Prozent. Eltern sollten daher das Spielverhalten ihrer Kinder im Blick behalten und auf vielfältige und abwechslungsreiche Freizeitaktivitäten jenseits des Computers achten.

Abbildung 24: Nutzung von Video- und Computerspielen



»Je älter Kinder und Jugendliche sind, desto häufiger und länger spielen sie Video- und Computerspiele. 10- bis 18-Jährige spielen im Schnitt 104 Minuten pro Tag.«

Abbildung 25: Nutzungsdauer von Computerspielen

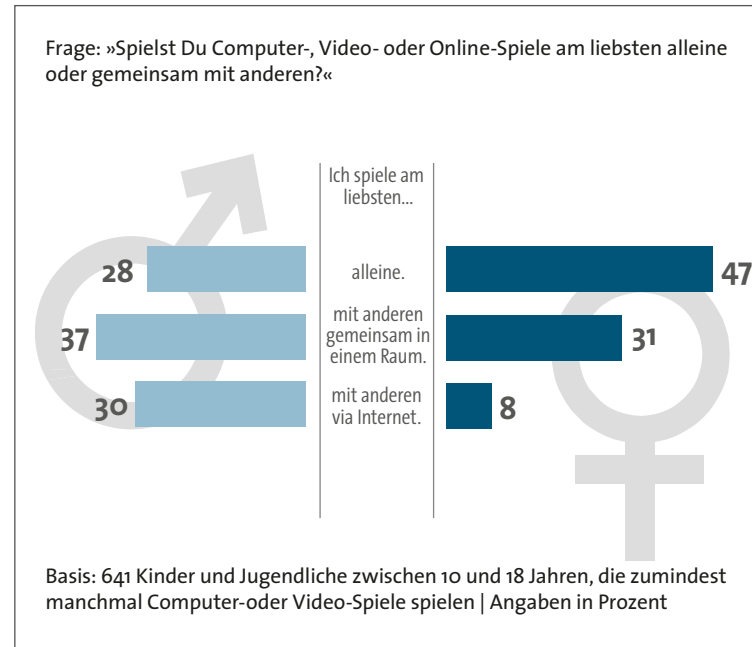


## Gaming als gemeinsame Freizeitbeschäftigung

Viele Jugendliche sind beim Spielen mit Computer oder Spielkonsole gerne mit Freunden, Bekannten oder der Familie zusammen. Ein Drittel (34 Prozent) der 10- bis 18-jährigen Computerspieler sagt, dass sie am liebsten mit anderen Personen gemeinsam in einem Raum spielen. Darüber hinaus gibt fast ein Fünftel (19 Prozent) der befragten Jugendlichen an, dass sie am liebsten mit anderen über das Internet spielen. Zum Spielen mit anderen Personen eignen sich vor allem Spielkonsolen für den Fernseher mit externen Controllern oder Gestensteuerung, bei der die Spieler direkt gegeneinander antreten können.

Es besteht aber auch die Möglichkeit, Computer über ein lokales Netzwerk zu verbinden und dann mit anderen gemeinsam zu spielen. Auf der anderen Seite geben 37 Prozent der 10- bis 18-Jährigen an, dass sie am liebsten alleine spielen. Das ist vor allem bei den Jüngeren der Fall: Unter den 10- bis 11-Jährigen spielen 51 Prozent am liebsten alleine, unter den 14- bis 15-Jährigen 31 Prozent und unter den 16- bis 18-Jährigen 31 Prozent. Überraschend sind die Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen. Danach spielen mit einem Anteil von 47 Prozent deutlich mehr Mädchen von 10 bis 18 Jahren lieber alleine als Jungen mit 28 Prozent. 31 Prozent der weiblichen Spielerinnen spielen am liebsten mit anderen in einem Raum im Vergleich zu 37 Prozent der Jungen. Nur 8 Prozent der Mädchen spielen bevorzugt mit anderen über das Internet, aber 30 Prozent der Jungen (10 bis 18 Jahre).

Abbildung 26: Gaming als gemeinsame Freizeitbeschäftigung

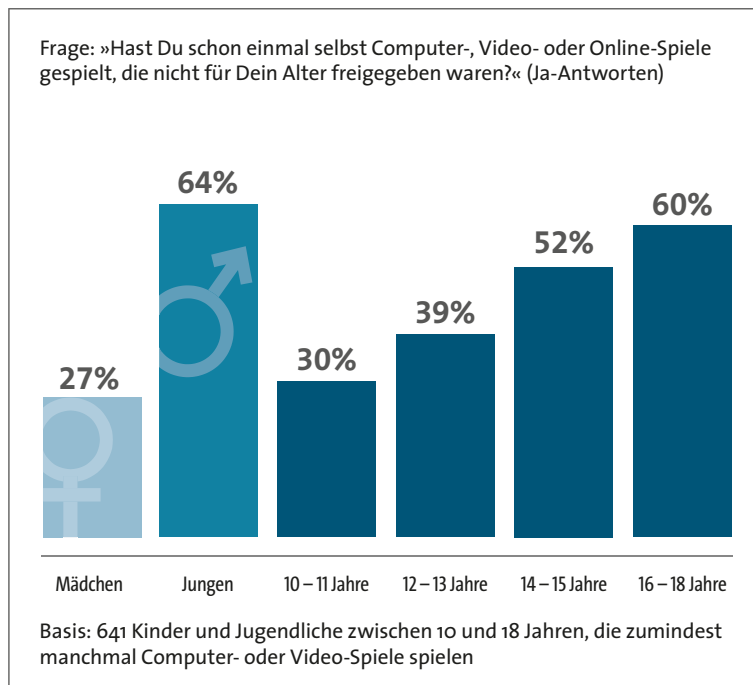


**»Viele Jugendliche erleben Gaming als gemeinsame Freizeitbeschäftigung: 34 Prozent spielen am liebsten mit anderen gemeinsam in einem Raum, 19 Prozent am liebsten über das Internet.«**

## Nutzung altersbeschränkter Video- und Computerspiele

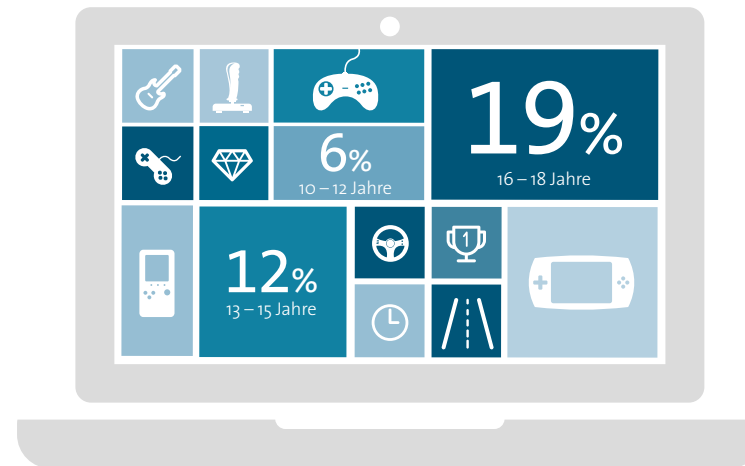
Fast die Hälfte (47 Prozent) der 10- bis 18-jährigen Gamer haben bereits Computer- oder Konsolenspiele genutzt, die nicht für ihr Alter freigegeben waren. Bei Jungen ist der Anteil mit 64 Prozent deutlich höher als bei den Mädchen mit nur 27 Prozent. Dabei steigt der Anteil mit dem Alter an: Unter den 10- bis 11-Jährigen haben 30 Prozent der Befragten bereits Spiele genutzt, die nicht für ihre Altersklasse bestimmt waren, unter den 14- bis 15-Jährigen sind es 52 Prozent und unter den 16- bis 18-Jährigen 60 Prozent.

Abbildung 27: Nutzung altersbeschränkter Spiele



## Einfluss der Eltern auf das Gaming-Verhalten

Fast die Hälfte (49 Prozent) der Kinder und Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren sagt, dass sie nur eine bestimmte Zeit digital spielen dürfen. Mit zunehmendem Alter nimmt die Reglementierung durch die Eltern ab. Während bei den 10- bis 11-Jährigen 87 Prozent angeben, dass ihre Eltern die Spielzeit begrenzen, sind es bei den 14- bis 15-Jährigen 41 Prozent und bei den 16- bis 18-Jährigen nur noch 19 Prozent.



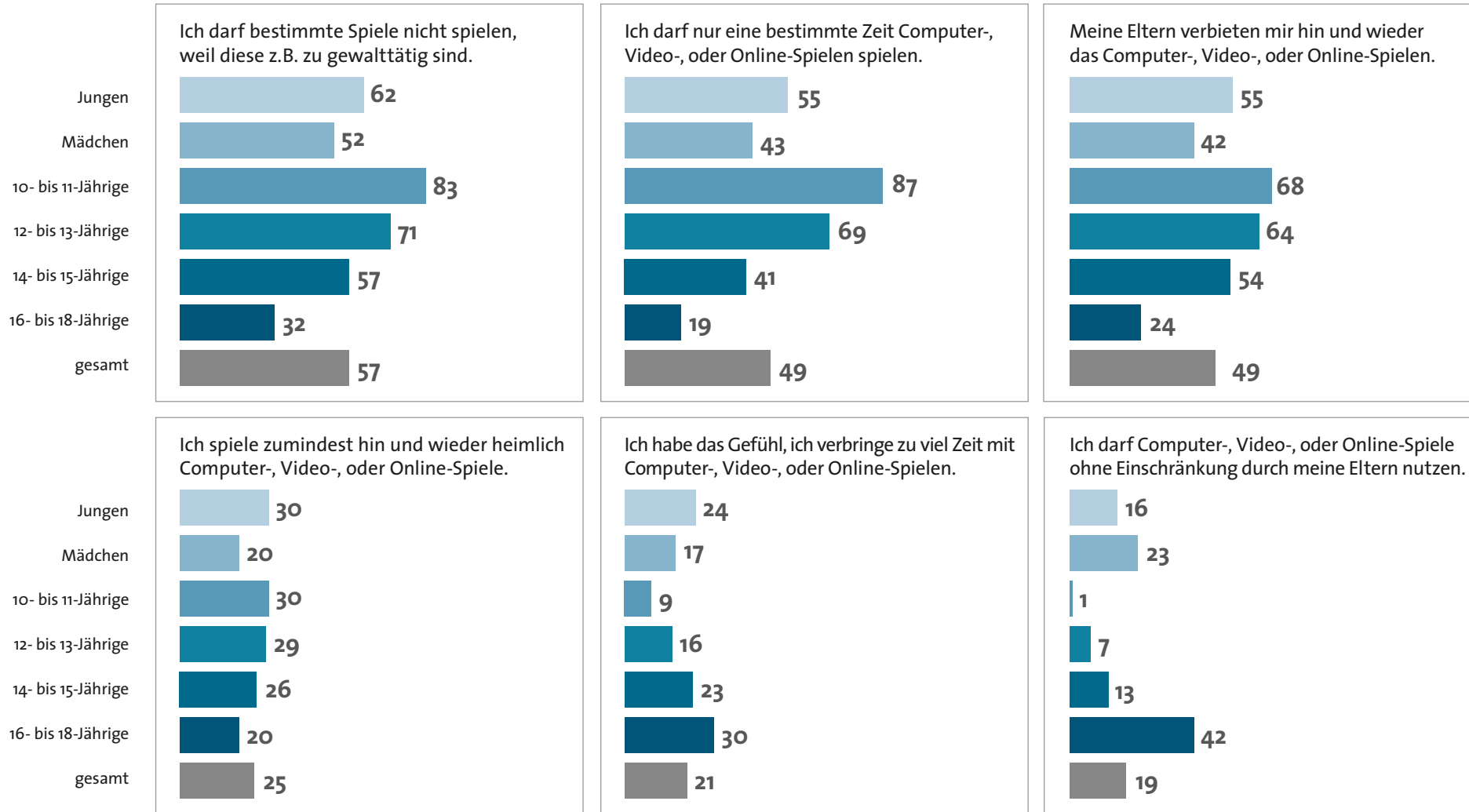
Diese nachvollziehbare Entwicklung zeigt sich auch bei anderen abgefragten Items. So sagen 49 Prozent der jungen Gamer von 10 bis 18 Jahren, dass ihnen ihre Eltern zumindest hin und wieder das Spielen mit Computer bzw. Konsole verbieten (10 bis 11 Jahre: 68 Prozent). 57 Prozent geben an, dass sie bestimmte Spiele nicht nutzen dürfen, weil sie ihre Eltern für zu gewalttätig halten. Bei den 10- bis 11-Jährigen liegt der Anteil bei 83 Prozent.

Ohne jede Einschränkung dürfen 19 Prozent der jugendlichen Gamer mit Computer oder Konsole spielen. Bei den 10- bis 11-Jährigen sind es nur 1 Prozent, bei den 14- bis 15-Jährigen 13 Prozent und bei den 16- bis 18-Jährigen 42 Prozent.

»Altersbeschränkte Spiele nutzt jeder zweite jugendliche Gamer.«

»Bis zum Alter von 14 Jahren reglementieren die Eltern bei den meisten Kindern und Jugendlichen Spieldauer und Spielinhalte.«

Abbildung 28: Einfluss der Eltern auf das Gaming-Verhalten



Frage: »Welche der folgenden Aussagen zum Computer-, Video und Online-Spielen kannst Du mit ja beantworten?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 641 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die zumindest manchmal Computer-oder Video-Spiele spielen | Angaben in Prozent





## 5. Handlungsempfehlungen

Neben Schulen und Jugendeinrichtungen müssen vor allem die Eltern ihre Kinder auf dem Weg in die digitale Welt unterstützen. Der BITKOM hat dazu folgende Hinweise für Erwachsene formuliert, wobei die genannten Altersgrenzen fließend sind:

Kleinere Kinder bis etwa 8 Jahren müssen »aktiv begleitet« werden. Erwachsene sollten bei der Nutzung digitaler Medien dabei sein. Sie wählen geeignete Inhalte aus und bestimmen, wie lange ihre Kinder die Geräte nutzen dürfen.

- Gemeinsame Nutzung von Geräten, Spielen, Filmen etc.
- Geeignete Inhalte auswählen: Informieren, was altersgerecht und qualitativ hochwertig ist
- Zeit im Blick behalten und ggf. reglementieren

Ab etwa 6 Jahren bis 12 Jahren können Eltern »kontrolliert loslassen«. Sie brauchen nicht mehr jede Minute dabei sein, müssen aber wissen, was ihre Kinder im Internet sehen und machen. Hier helfen geschützte Surfräume und technische Filter.

- Geschützte Surfräume (z.B. FragFINN) nutzen und ggf. technische Schutzmaßnahmen einsetzen
- Gemeinsam geeignete Webseiten, Spiele, soziale Netzwerke etc. auswählen
- Über Erfahrungen im Internet sprechen

Ab etwa 8 Jahren bis 18 Jahren geht es darum, die Kinder »kompetent zu unterstützen« und schrittweise Internetkompetenz in möglichst vielen Facetten zu vermitteln. Wichtige Themen sind die eigene und die Privatsphäre anderer Nutzer. Besprochen werden sollte, wie Urheberrechtsverstöße, Abmahnungen und Abofallen vermieden werden. Zudem sollte der Umgang mit Pornografie und Gewalt thematisiert werden. Weitere Themen sind Gefahren wie sexuelle Belästigung und Mobbing.

- **Generell:**  
Internetkompetenz und verantwortungsbewussten Umgang vermitteln. Neben Aufklärung ist Erfahrungsaustausch wichtig.
- **Privatsphäre:**  
Kinder müssen lernen, nicht nur die eigene Privatsphäre zu schützen, sondern auch die von anderen zu achten.
- **Persönlichkeits- und Urheberrechte:**  
Einwilligung von Rechteinhabern einholen, Schutz vor illegalen Downloads, Abmahnungen etc.
- **Gefahren und Entwicklungsbeeinträchtigung abwenden:**  
Sex und Gewalt im Internet thematisieren.
- Gefahr von und Umgang mit Mobbing und Grooming besprechen.
- **Shopping:**  
Was bei Online-Transaktionen (z.B. zahlungspflichtige Dienste, In-App-Käufe, Online-Shops) zu beachten ist.
- Hinweise für Spielsucht oder übermäßige Internetnutzung erkennen.



# Die zehn wichtigsten Hinweise im Detail

## Erfahrungsaustausch

Eltern sollten einen Überblick haben, wofür sich ihre Kinder im Netz interessieren und mit ihnen über Erlebnisse sprechen. Wichtig ist die Vorbildfunktion der Eltern. Sie können Tipps geben: Etwa, indem sie ihre Kinder unterstützen, den Wahrheitsgehalt von Informationen zu prüfen. Eltern sollten sich für Erfahrungen der Kinder in Chat-Räumen, sozialen Netzwerken oder bei Online-Spielen interessieren und ihnen das Gefühl geben, dass sich der Nachwuchs bei Problemen an sie wenden kann. So können sie erkennen, ob sich ihre Kinder verantwortungsbewusst verhalten, ob sie möglicherweise von anderen belästigt oder unter Druck gesetzt werden. Eltern können sich darüber hinaus auch auf Facebook & Co. anmelden, um die Profile ihrer Kinder zu sehen.

## Zeitbegrenzung

Das Internet gehört heute zum Leben von Kindern und Jugendlichen dazu. Andere Hobbys, Schule oder Ausbildung dürfen aber nicht zu kurz kommen. Deshalb sollten Eltern auf einen gesunden Freizeit-Mix achten und mit ihren Kindern vereinbaren, wie intensiv das Internet genutzt werden darf. Je nach Betriebssystem oder durch Zusatz-Software lässt sich auch eine Zeitbegrenzung einstellen. Einige Internet-Router – häufig sind diese in DSL-Modems integriert – bieten ebenfalls entsprechende Einstellmöglichkeiten.

## Kinderschutz am Gerät und im Betriebssystem aktivieren

Kinder sollen das Internet auch auf eigene Faust entdecken können, aber gleichzeitig vor möglichen Gefahren geschützt werden. In einem ersten Schritt können Eltern dazu die Interneteinstellungen des PCs oder mobiler Endgeräte verändern. Manche Betriebssysteme bieten einen geschützten Surf-Bereich sowie Funktionen zur Einschränkung der Installation von Programmen an. Wichtig: Eltern sollten am Computer für ihr Kind ein eigenes Nutzerprofil (Benutzerkonto) anlegen, wo es die Einstellungen nicht selbst ändern kann.

## Lesezeichen und Startseite

Besonders Kindern im Grundschulalter hilft es, wenn die Eltern ihnen im Internetzugangsprogramm (Browser) eine Liste mit Lesezeichen bzw. Favoriten anlegen. Dort können zum Beispiel geeignete Spiel- oder Lern-Webseiten gespeichert werden. Auch eine Standard-Startseite für Online-Sitzungen lässt sich im Browser einstellen – etwa das Lieblings-Portal des Kindes.



## Kinderschutz mit spezieller Software

Jugendgefährdende Inhalte lassen sich effizient mit einer Kinderschutz-Software herausfiltern. Diese können Eltern auf Computern selbst installieren und an den persönlichen Bedarf anpassen (z.B. nach Alter des Kindes). Die Kommission für Jugendmedienschutz hat zwei Jugendschutz-Programme für PCs mit Windows-Betriebssystem anerkannt. Diese Programme der Deutschen Telekom und von JusProg können kostenlos unter [www.telekom.de/kinderschutz](http://www.telekom.de/kinderschutz) und [www.jugendschutzprogramm.de](http://www.jugendschutzprogramm.de) heruntergeladen werden. Über weitere technische Schutzmöglichkeiten im Internet informiert die Seite [www.sicher-online-gehen.de](http://www.sicher-online-gehen.de). Die Initiative wird von Bund und Ländern sowie von BITKOM und anderen Partnern getragen. Technische Lösungen können Risiken für Minderjährige im Internet wirksam minimieren, aber die elterliche Begleitung der Internetnutzung des Kindes nicht ersetzen. Ein hundertprozentiger technischer Schutz ist nicht möglich.



## Kinder- und Jugendportale wie FragFinn und Internauten

Eltern können ihren Kindern Webseiten empfehlen, die speziell für junge Nutzer geeignet sind. So bietet die Seite [www.FragFinn.de](http://www.FragFinn.de) nicht nur einen geschützten Surfraum, sie ist auch ein kindgerechtes Internetportal. Es gibt dort eine Suchmaschine, Nachrichten und Surf-Tipps. Ein weiteres kindgerechtes Angebot ist [www.internauten.de](http://www.internauten.de). Das Portal gehört zur Initiative »Deutschland sicher im Netz«, die ebenfalls vom BITKOM und der Bundesregierung unterstützt wird. Auch die Initiative »Watch your Web« ist ein Angebot von Politik und Wirtschaft. Dort können junge Surfer im Netz Hilfe holen und unangenehme Erfahrungen melden.



## Smartphones

Smartphones gehören bei Kindern und Jugendlichen zunehmend zum Alltag. 79 Prozent der 10- bis 18-Jährigen haben ein eigenes Smartphone. Auch für Smartphones und Tablets kann Jugendschutzsoftware aus den App-Stores heruntergeladen werden, z.B. die kostenlosen Jugendschutz-Apps Telekom Surfgarten (für iOS) oder Vodafone Child Protect (für Android). Einen kindgerechten Surfraum schafft die FragFINN-App. Die App-Stores bieten außerdem speziell für Kinder entwickelte Lern-, Kreativ- oder Spiele-Apps an.



## Persönliche Daten und Privatsphäre

Gerade für Kinder und Jugendliche ist ein hohes Maß an Privatsphäre wichtig. Im täglichen Leben würden die meisten ihr Privatleben kaum Unbekannten offenbaren. Auch im Internet haben es junge Nutzer in der Hand, den Zugang zu privaten Infos zu beschränken. Bei vielen Online-Diensten können sie das selbst bestimmen: Einstellungen lassen sich in der Regel im Nutzerprofil vornehmen. Eltern können dabei helfen. Nur gute Bekannte sollten auf Bilder und Kontaktdaten zugreifen können. Je weniger frei zugänglich ist, desto weniger Angriffsfläche wird unbefugten Nutzern geboten. Peinliche Bilder und Texte in Netzwerkprofilen sollten gelöscht werden. Auch gelöschte Inhalte können aber als Kopien an anderer Stelle vorhanden sein – das sollten Kinder vor jeder Veröffentlichung bedenken. Auch bei der Registrierung für Online-Dienste sollten junge Nutzer mit persönlichen Angaben sparsam umgehen und nur Daten eingeben, die wirklich nötig sind.



## Benutzername

Kinder unter 14 Jahren sollten im Web generell nicht mit ihrem echten Namen auftreten, sondern mit einem Fantasienamen – es sei denn, die Angaben sind nur für die eigenen Freunde zugänglich, wie das in manchen Communitys üblich ist. Auch für Einträge in Foren sollte ein Pseudonym verwendet werden. Die Nennung des vollen Namens ist unter Datenschutz-Gesichtspunkten nur für ältere Jugendliche eine Option, wenn sie im Internet leichter gefunden werden wollen.



## Persönlichkeits- und Urheberrechte

Wer Fotos von Freunden macht, darf sie nicht beliebig ins Netz stellen. Die Abgebildeten dürfen bestimmen, ob und wo die Bilder veröffentlicht werden. Daher sollten Eltern ihre Kinder bitten, keine Fotos von anderen zu veröffentlichen, ohne zu fragen. Gleichzeitig müssen Urheberrechte beachtet werden: Musik, Fotos, Filme und andere Inhalte dürfen nicht beliebig kopiert und weiterverwendet werden, wenn der Rechteinhaber es nicht erlaubt hat. Wer illegal Musik herunter lädt oder anbietet, dem drohen Sanktionen – ab 14 Jahren. Eltern können Schadenersatzklagen und Unterlassungsansprüche drohen. Darüber sollten sie mit ihren Kindern sprechen und Online-Aktivitäten bei Bedarf kontrollieren.

Darüber hinaus sollte die Vermittlung von Internetkompetenz aus Sicht des BITKOM einen festen Platz in den Lehrplänen der Schulen bekommen, um Kindern und Eltern Orientierung zu geben.

# Weiterführende Infos und Angebote

- [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)  
Suchmaschine
- [www.chatten-ohne-risiko.de](http://www.chatten-ohne-risiko.de)  
Sicherheitstipps
- [www.ein-netz-fuer-kinder.de](http://www.ein-netz-fuer-kinder.de)  
geförderte Kinderangebote
- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)  
Kinder-Portal mit Suchmaschine
- [www.i-kiz.de](http://www.i-kiz.de)  
Zentrum für Kinderschutz im Internet
- [www.internauten.de](http://www.internauten.de)  
Kinder-Portal
- [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)  
Surf-Tipps für Kinder
- [www.jugendinfo.de/cyberbullying](http://www.jugendinfo.de/cyberbullying)  
Tipps für Kinder gegen Mobbing
- [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)  
Experten-Infos, Beschwerdestelle
- [www.juuuport.de](http://www.juuuport.de)  
Tipps, Forum und Beschwerdestelle für Jugendliche
- [www.kinderserver-info.de](http://www.kinderserver-info.de)  
Kindgerechter Surfraum zum Download
- [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
Tipp-Sammlung für Eltern und Lehrer
- [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)  
Surf-Tipps für Kinder, Infos für Erwachsene
- [www.polizei-beratung.de](http://www.polizei-beratung.de)  
Sicherheitstipps der Polizei für Kinder
- [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)  
Tipps zur Medienerziehung für Eltern
- [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)  
Übersicht von Webseiten für Kinder
- [www.sicher-online-gehen.de](http://www.sicher-online-gehen.de)  
Technische Schutzmöglichkeiten im Internet
- [www.sicher-im-netz.de](http://www.sicher-im-netz.de)  
Informationen für Eltern
- [www.watchyourweb.de](http://www.watchyourweb.de)  
Datenschutz, Urheberrechte und Abzocke im Web

# Untersuchungsdesign und Methodik

Auftraggeber:	BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.
Studienkonzept und Fragebogendesign:	Bitkom Research GmbH
Feldforschung:	Forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Erhebungszeitraum:	14. bis 23. März 2014
Grundgesamtheit:	Kinder und Jugendliche im Alter von 6 bis 18 Jahren in Deutschland
Auswahlverfahren:	Repräsentative Zufallsauswahl im Rahmen des forsa.omninet-Panels (Kinder und Jugendliche im Alter von 14 bis 18 Jahren bzw. Eltern von Kindern von 6 bis 18 Jahren mit Bitte um Befragung eines Kindes)
Stichprobengröße:	962 Befragte
Erhebungsmethode:	Einschaltung der Fragen in forsa.omninet. In-Home-Befragung per PC bzw. Set-Top-Box am TV-Bildschirm
Gewichtung:	Gewichtung der Personenstichprobe nach Region, Alter und Geschlecht
Statistische Fehlertoleranz:	+/- 3 Prozentpunkte in der Gesamtstichprobe

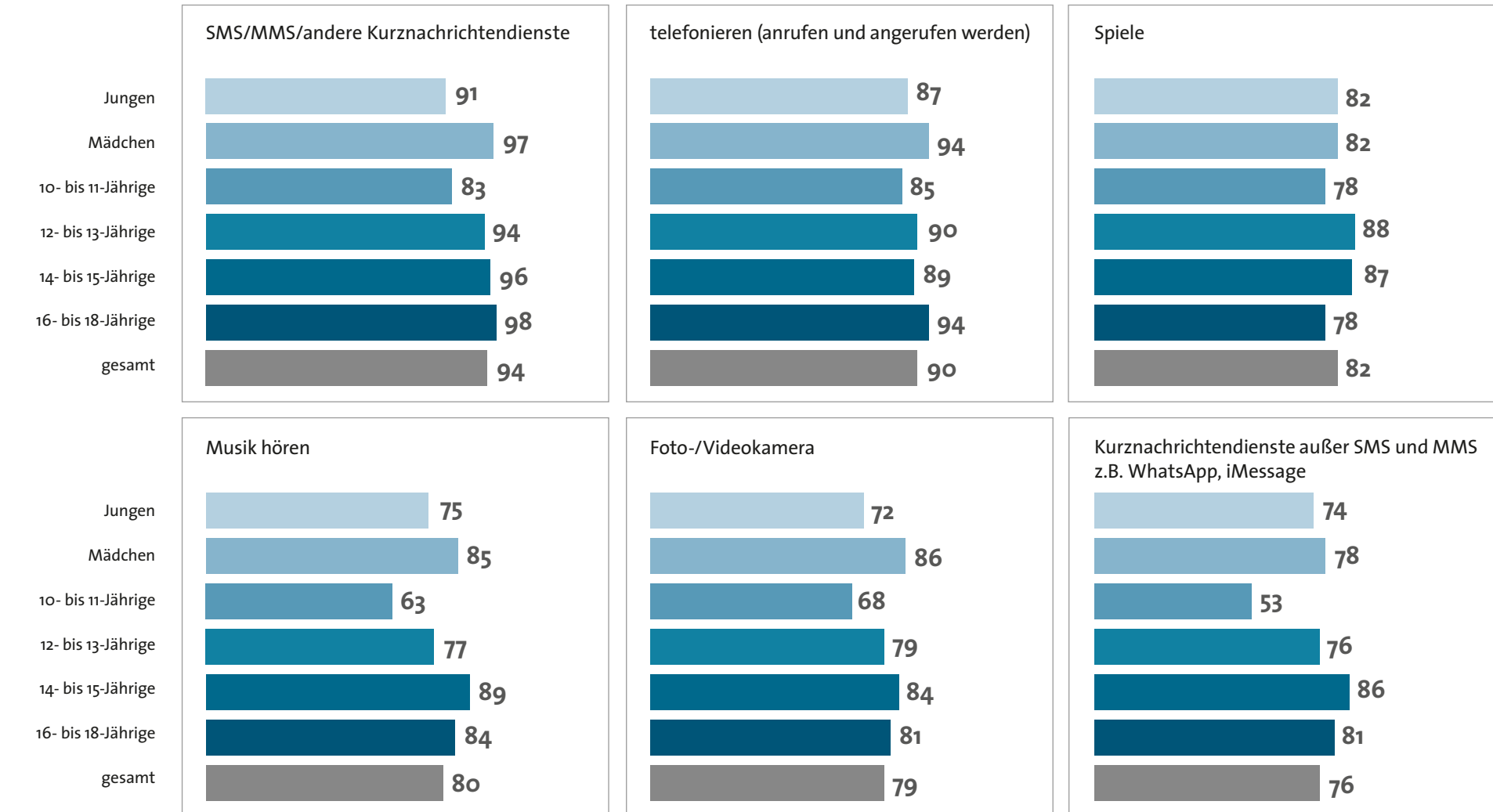


## 6. Anhang





Abbildung 29a: Verwendung von Mobiltelefonen

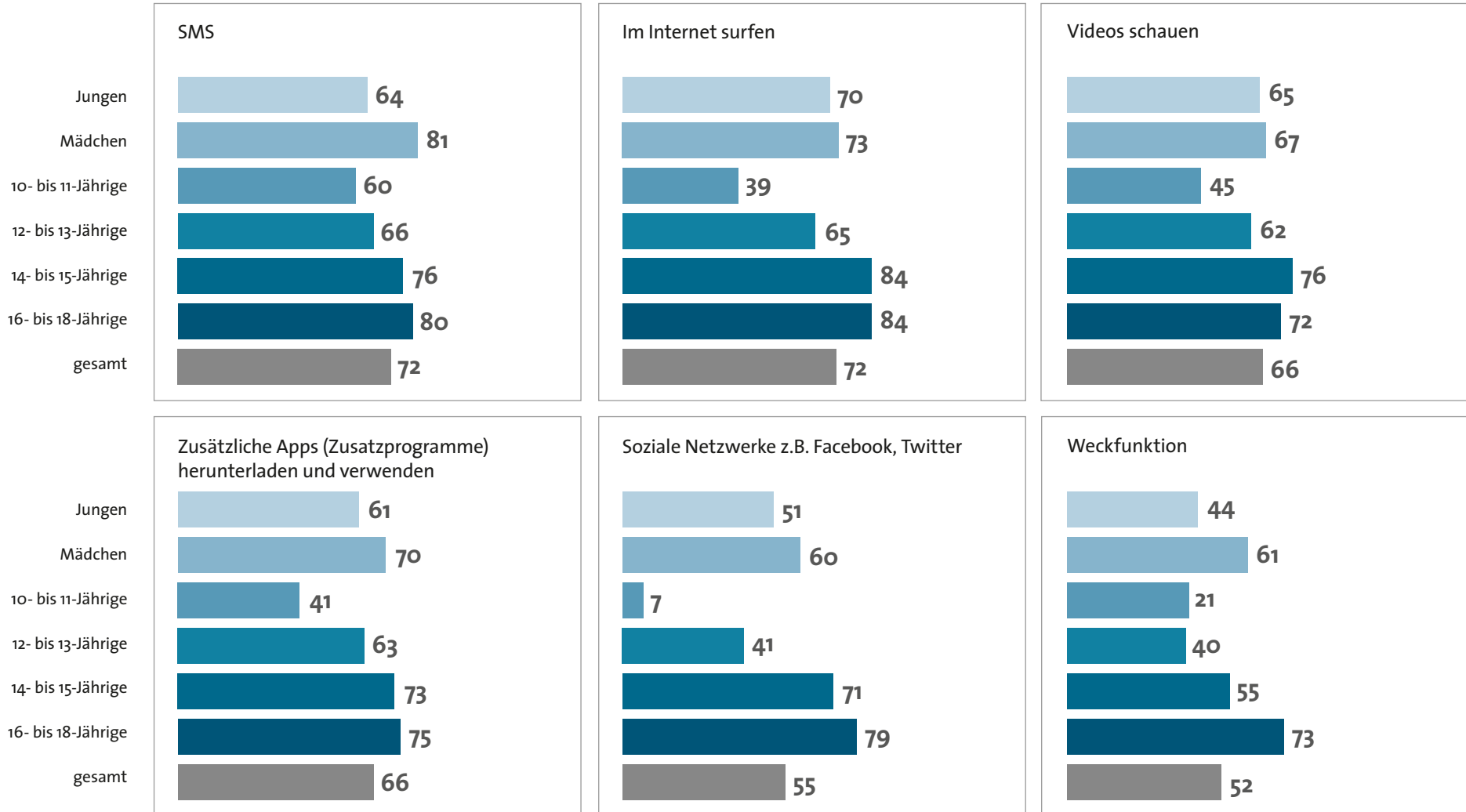


Frage: »Welche der folgenden Funktionen und Anwendungen nutzt Du mit Deinem Handy/Smartphone zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 637 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die ein Handy oder Smartphone nutzen | Angaben in Prozent



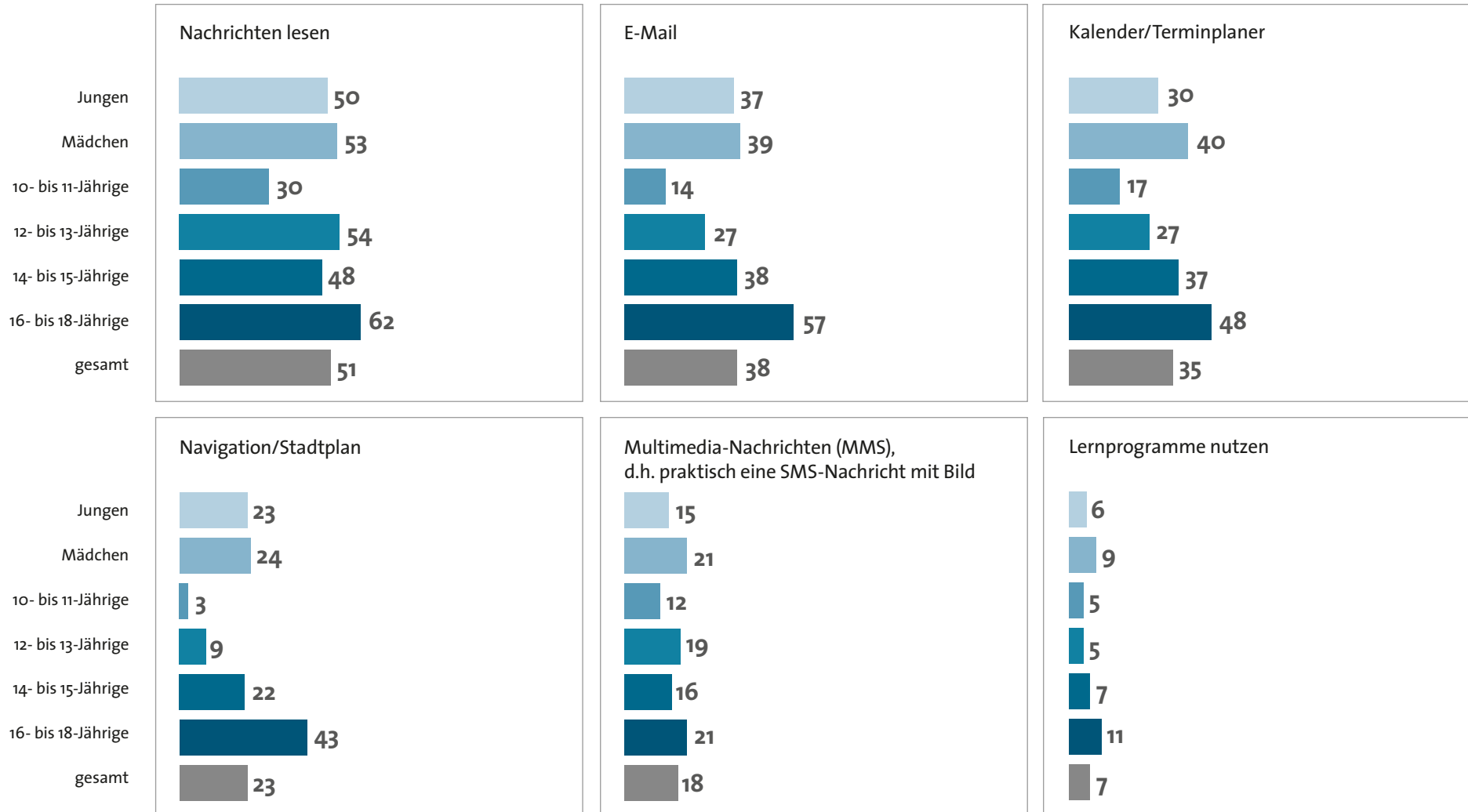
Abbildung 29b: Verwendung von Mobiltelefonen



Frage: »Welche der folgenden Funktionen und Anwendungen nutzt Du mit Deinem Handy/Smartphone zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 637 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die ein Handy oder Smartphone nutzen | Angaben in Prozent

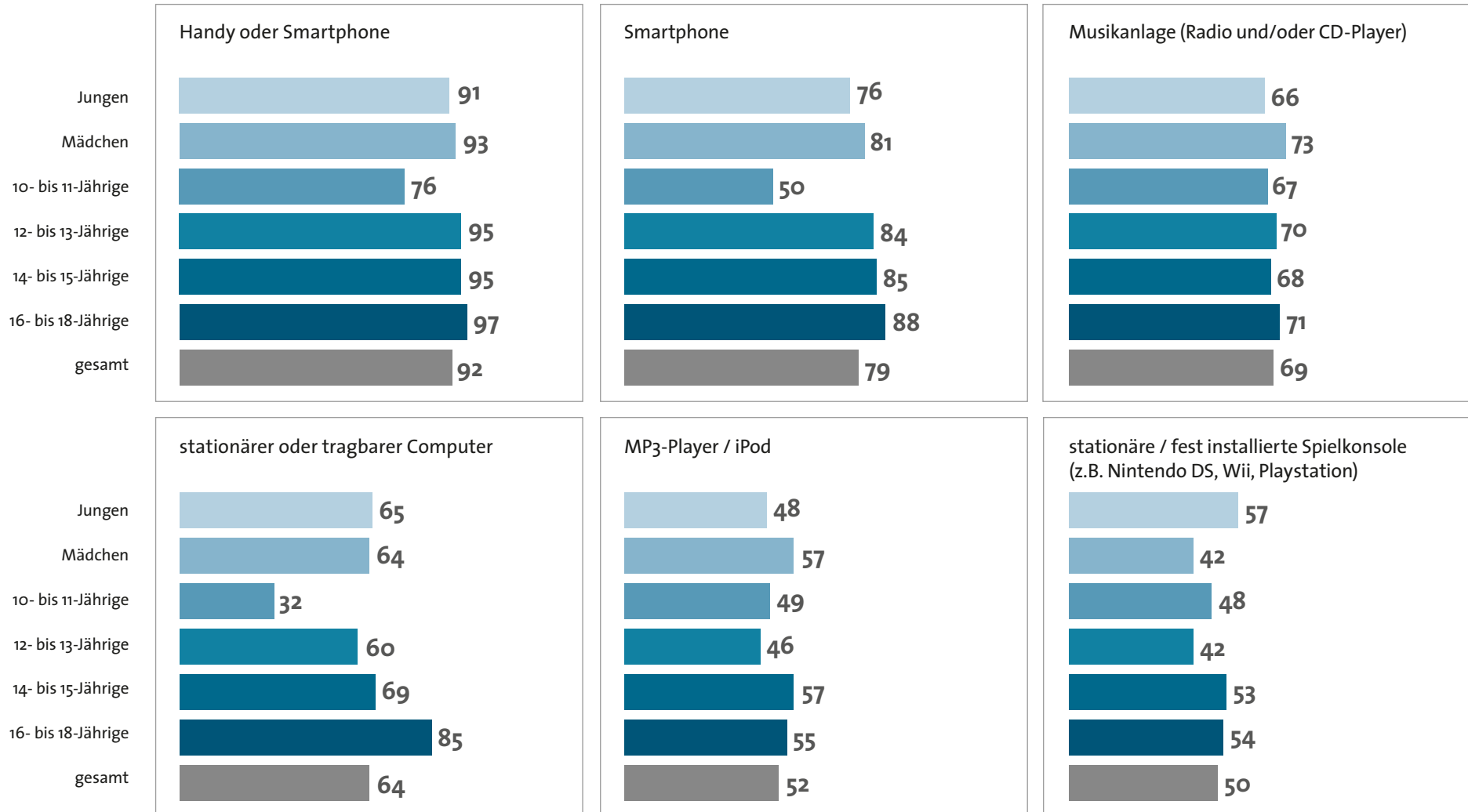
Abbildung 29c: Verwendung von Mobiltelefonen



Frage: »Welche der folgenden Funktionen und Anwendungen nutzt Du mit Deinem Handy/Smartphone zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 637 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die ein Handy oder Smartphone nutzen | Angaben in Prozent

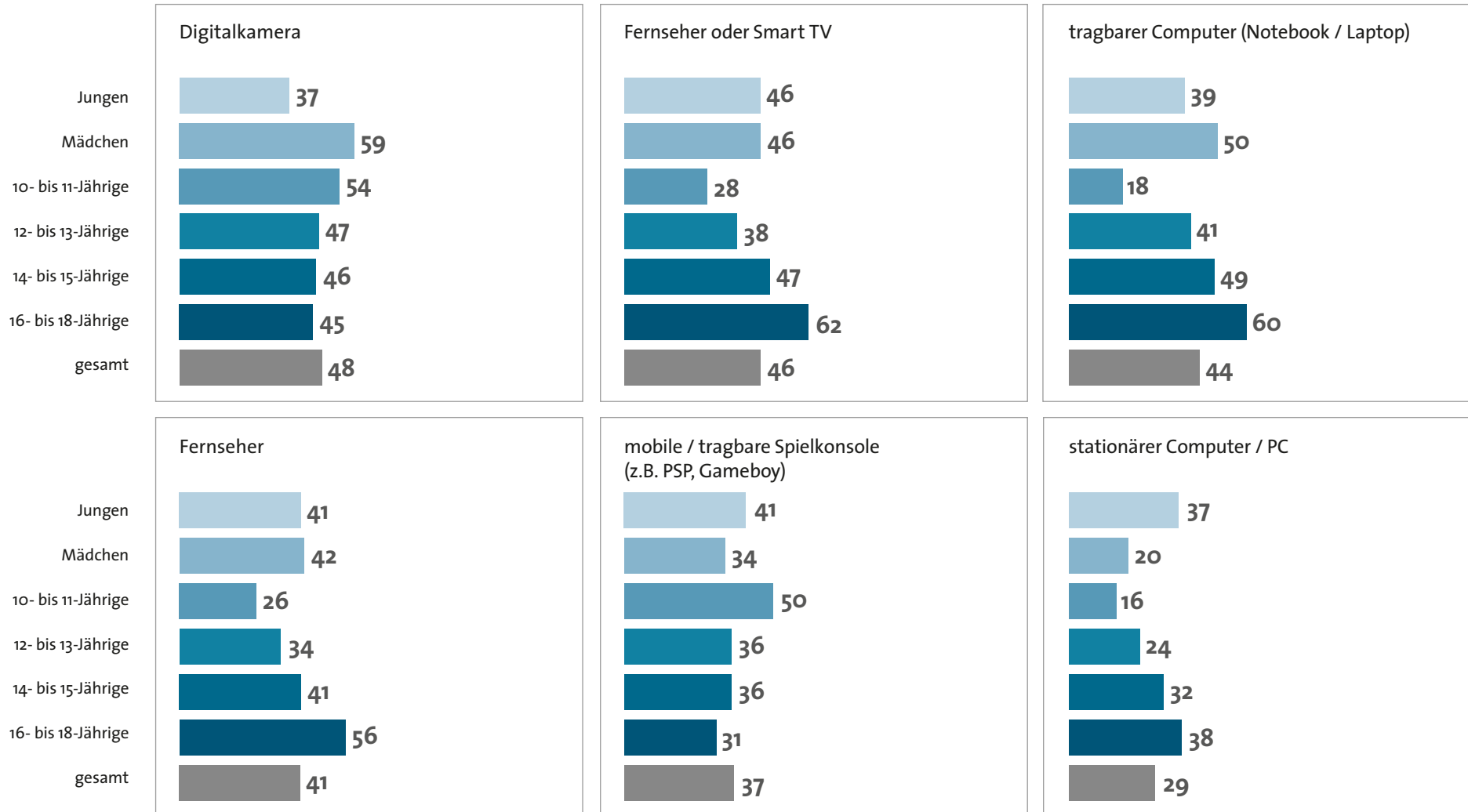
Abbildung 30a: Besitz von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien



Frage: »Welche der folgenden Geräte hast Du persönlich schon?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

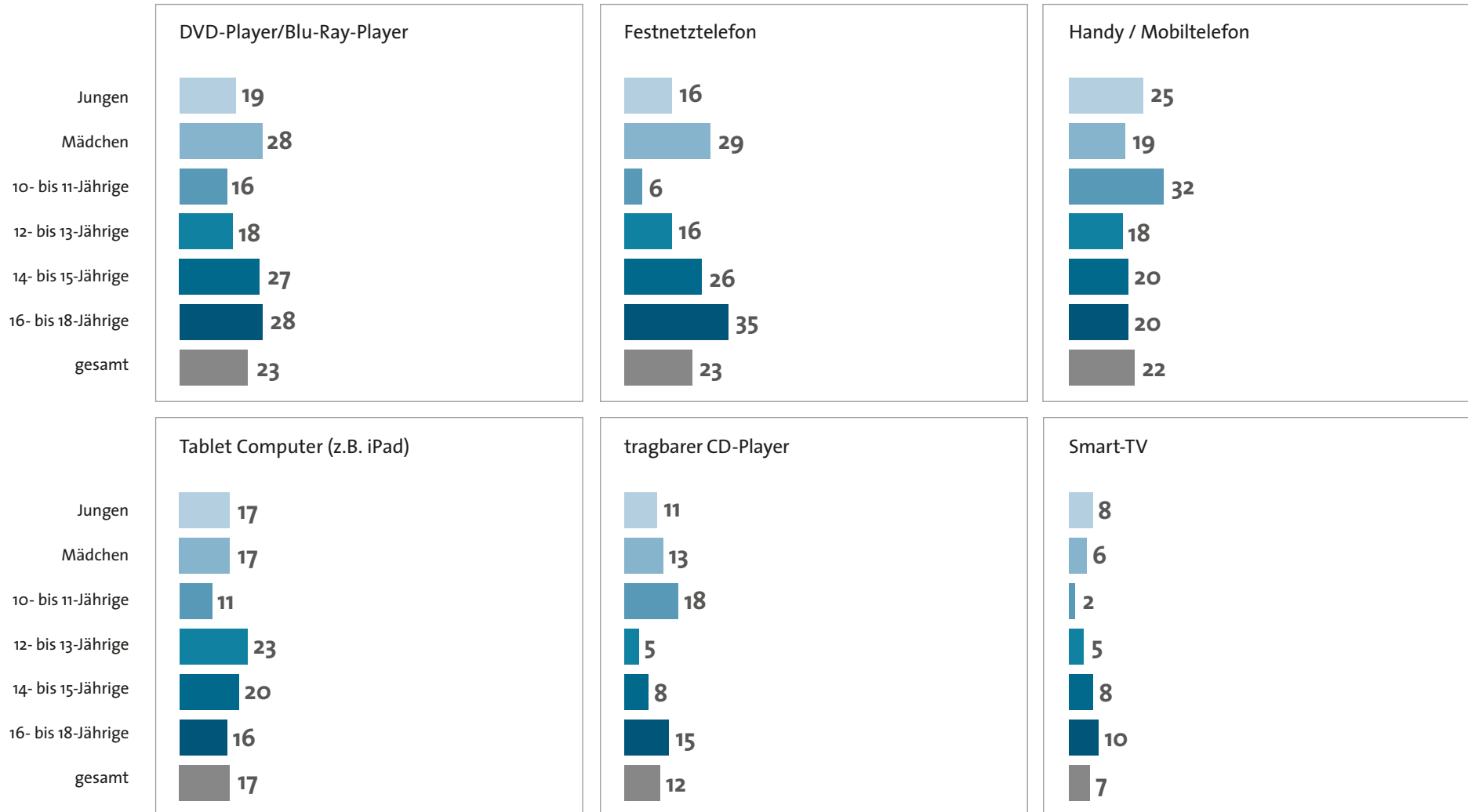
Abbildung 30b: Besitz von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien



Frage: »Welche der folgenden Geräte hast Du persönlich schon?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

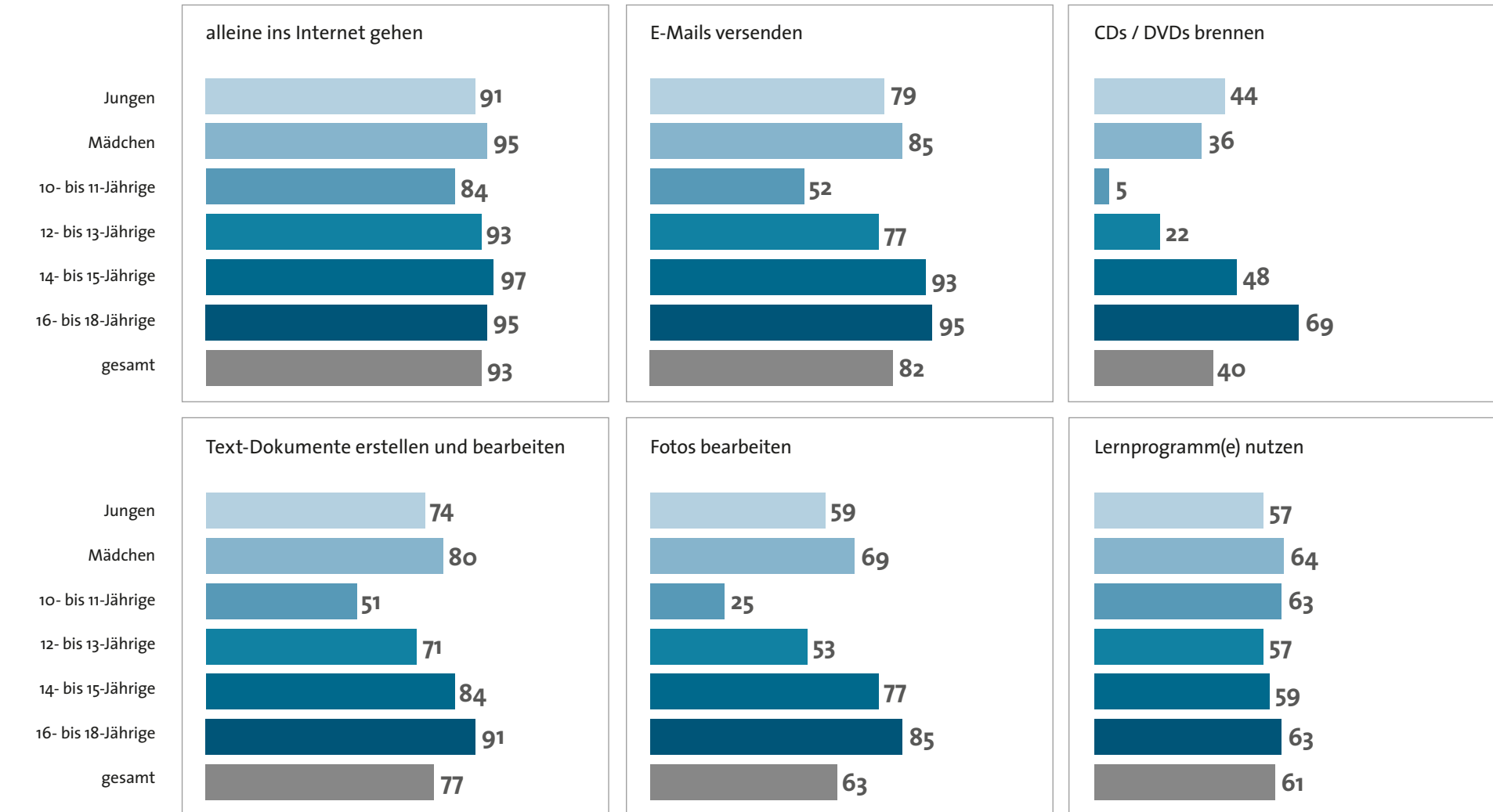
Abbildung 30c: Besitz von Unterhaltungselektronik und Kommunikationsmedien



Frage: »Welche der folgenden Geräte hast Du persönlich schon?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

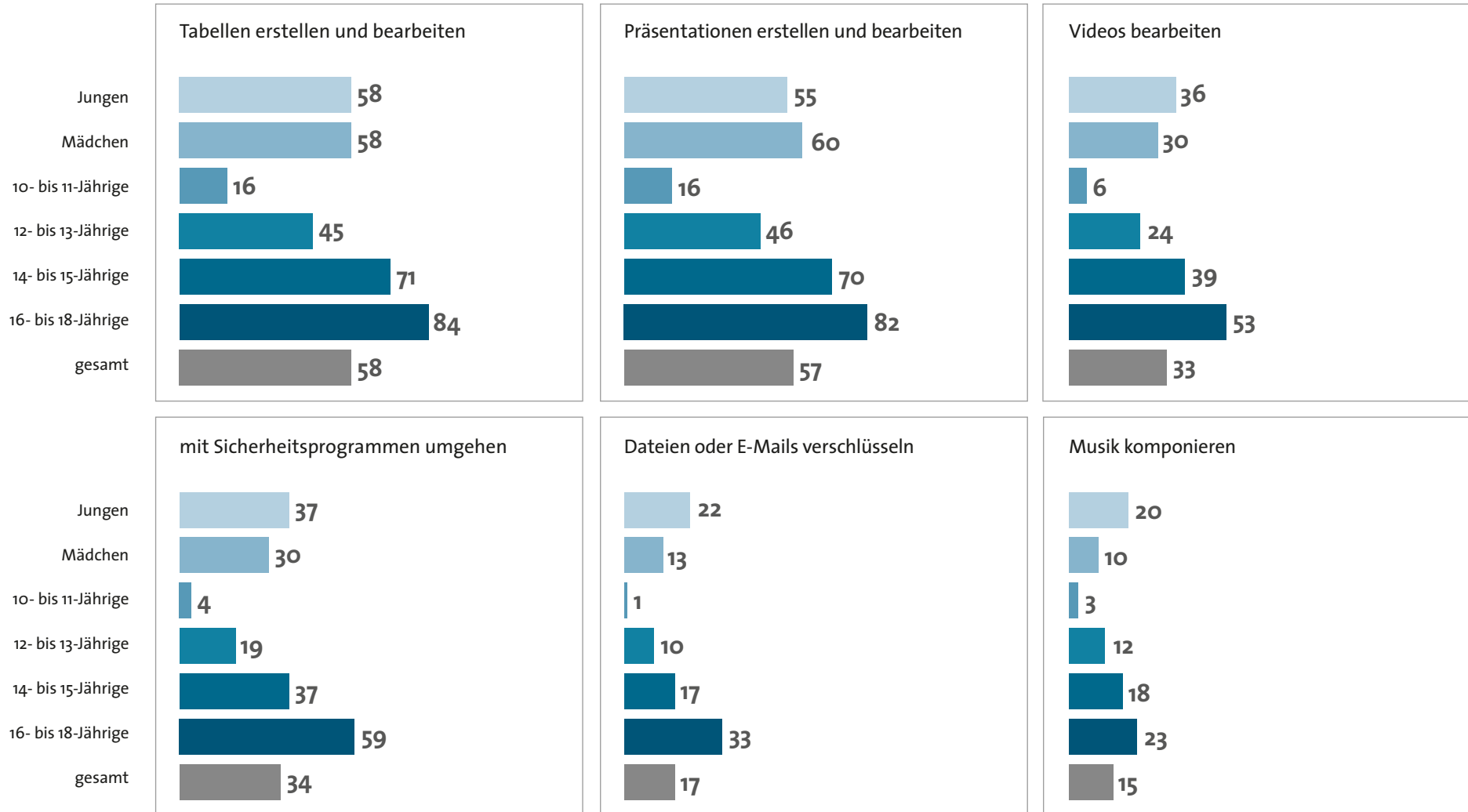
Abbildung 31a: Computerkenntnisse



Frage: »Was kannst Du schon alles alleine mit dem Computer?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

Abbildung 31b: Computerkenntnisse

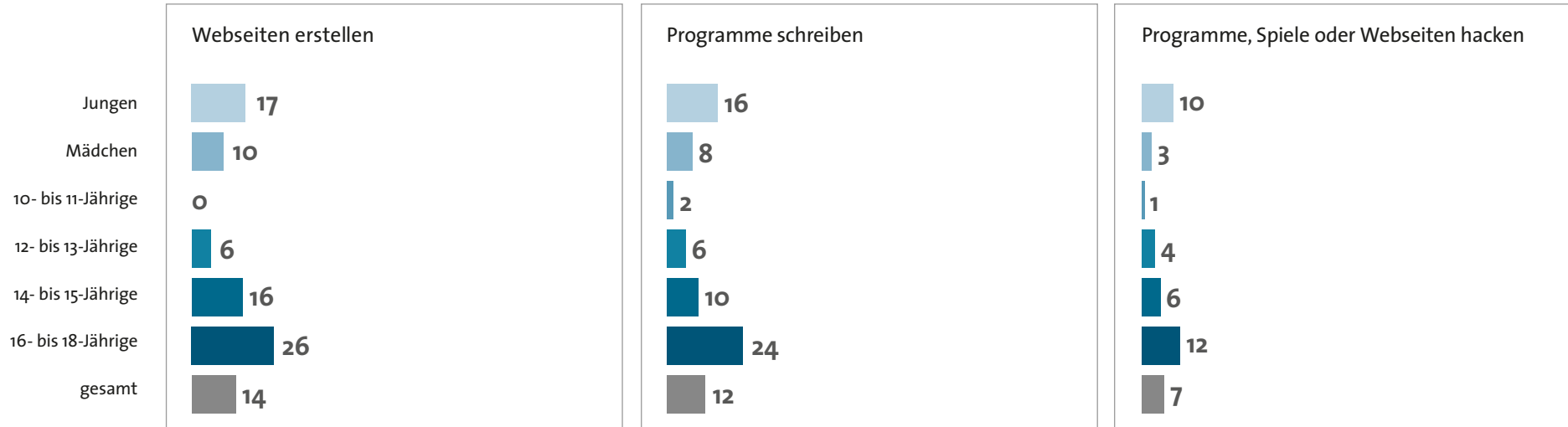


Frage: »Was kannst Du schon alles alleine mit dem Computer?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent



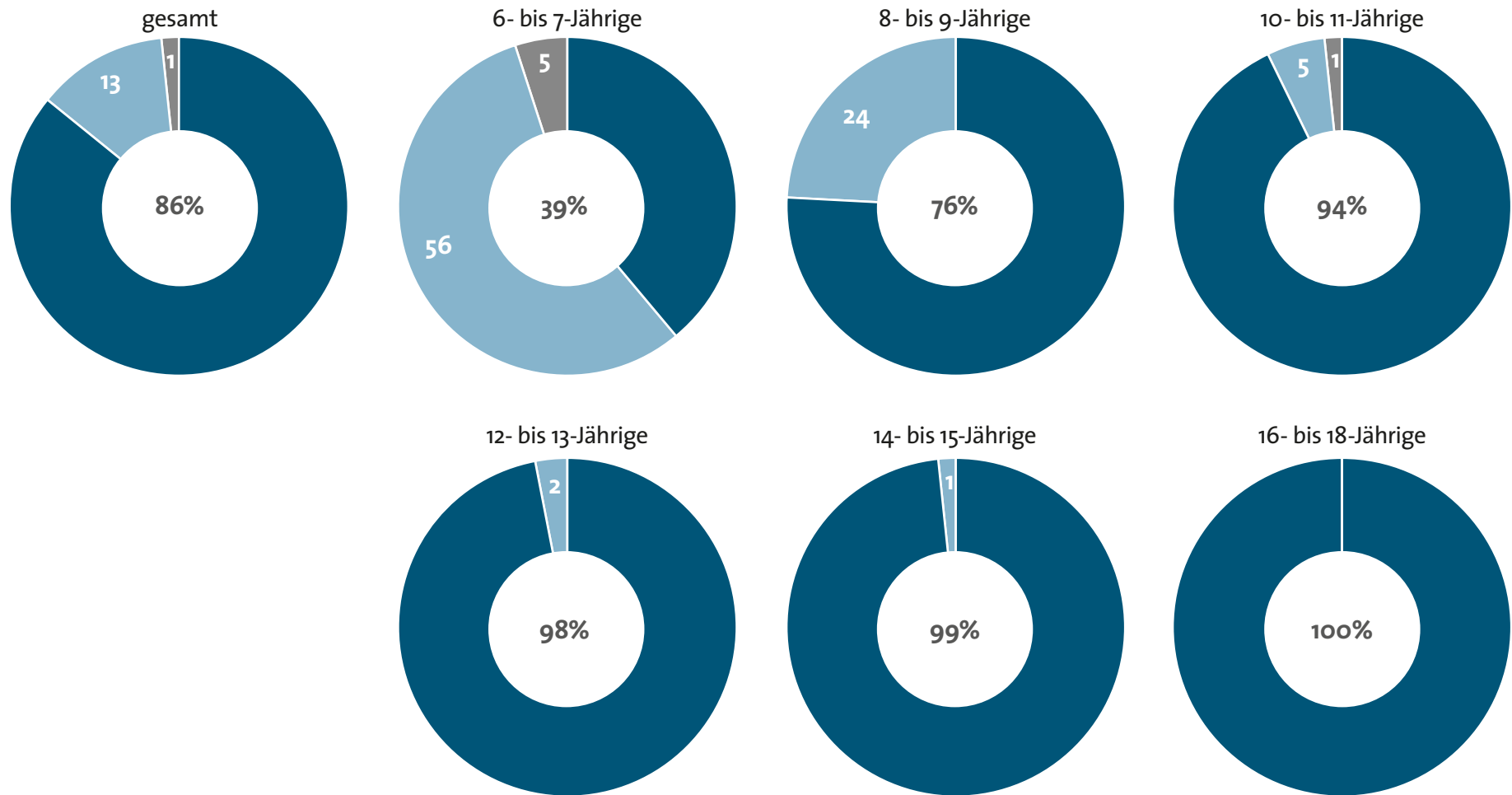
Abbildung 31c: Computerkenntnisse



Frage: »Was kannst Du schon alles alleine mit dem Computer?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

Abbildung 32: Internetnutzung nach Altersgruppen

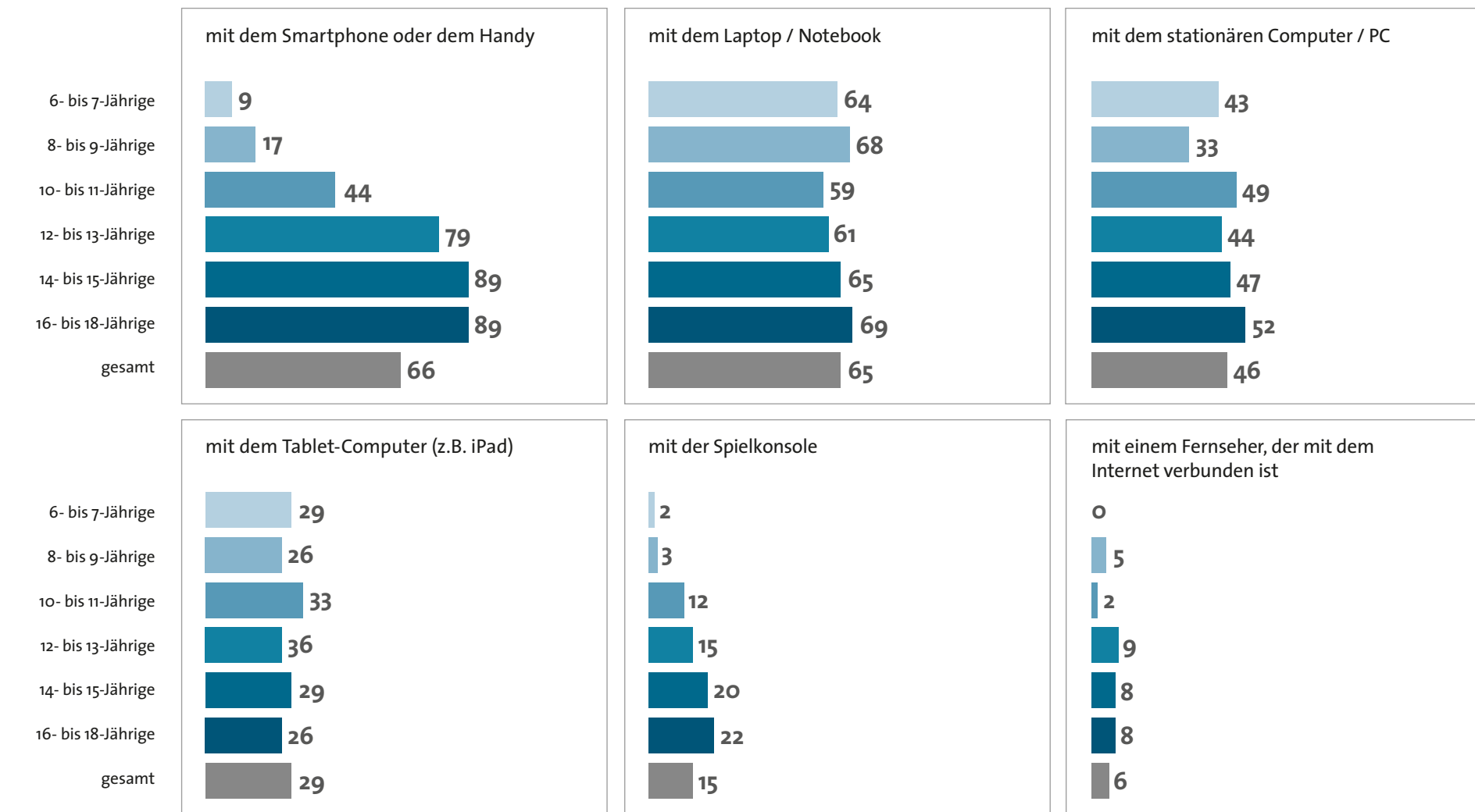


■ ja ■ nein ■ weiß nicht/ keine Angabe

Frage: »Nutzt Du zumindest gelegentlich das Internet, egal ob zu Hause, bei Freunden/Verwandten oder in der Schule?«

Basis: 962 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

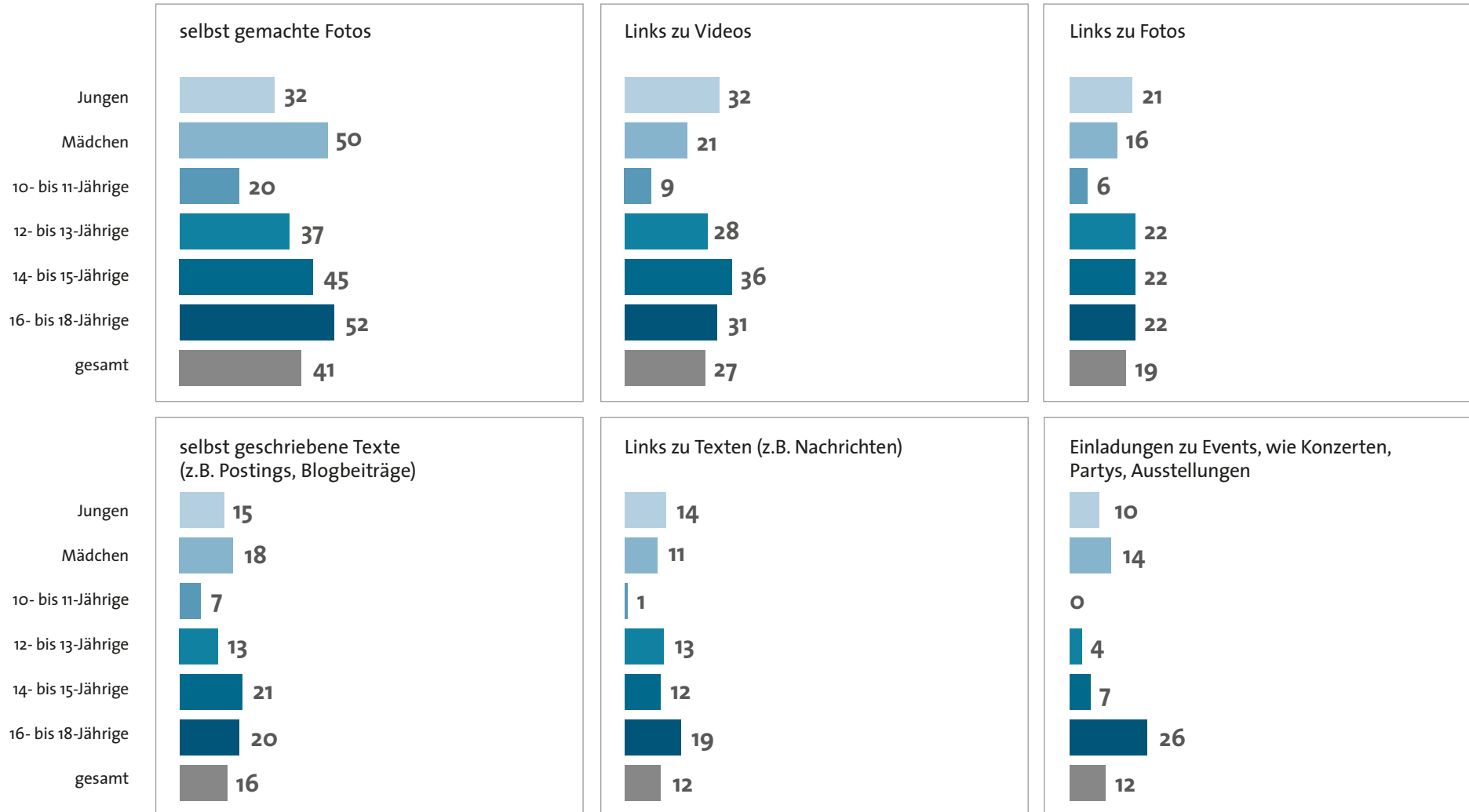
Abbildung 33: Verwendete Geräte zur Internetnutzung



Frage: »Mit welchen dieser Geräte gehst Du ins Internet – wenn auch nur manchmal?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren,  
die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

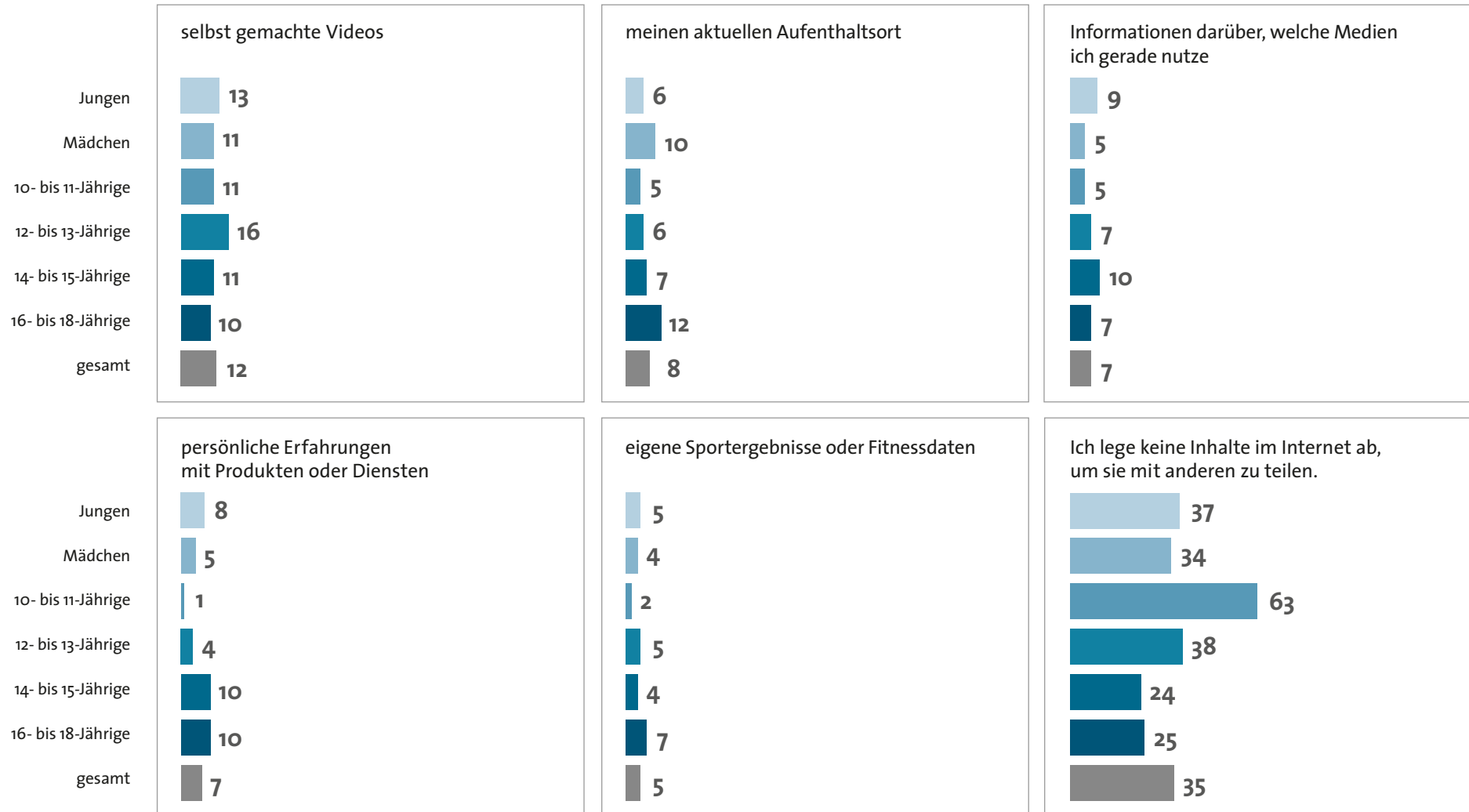
Abbildung 34a: Teilen von Inhalten im Netz



Frage: »Welche der folgenden Inhalte teilst Du mit anderen im Internet, z.B. in sozialen Netzwerken zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

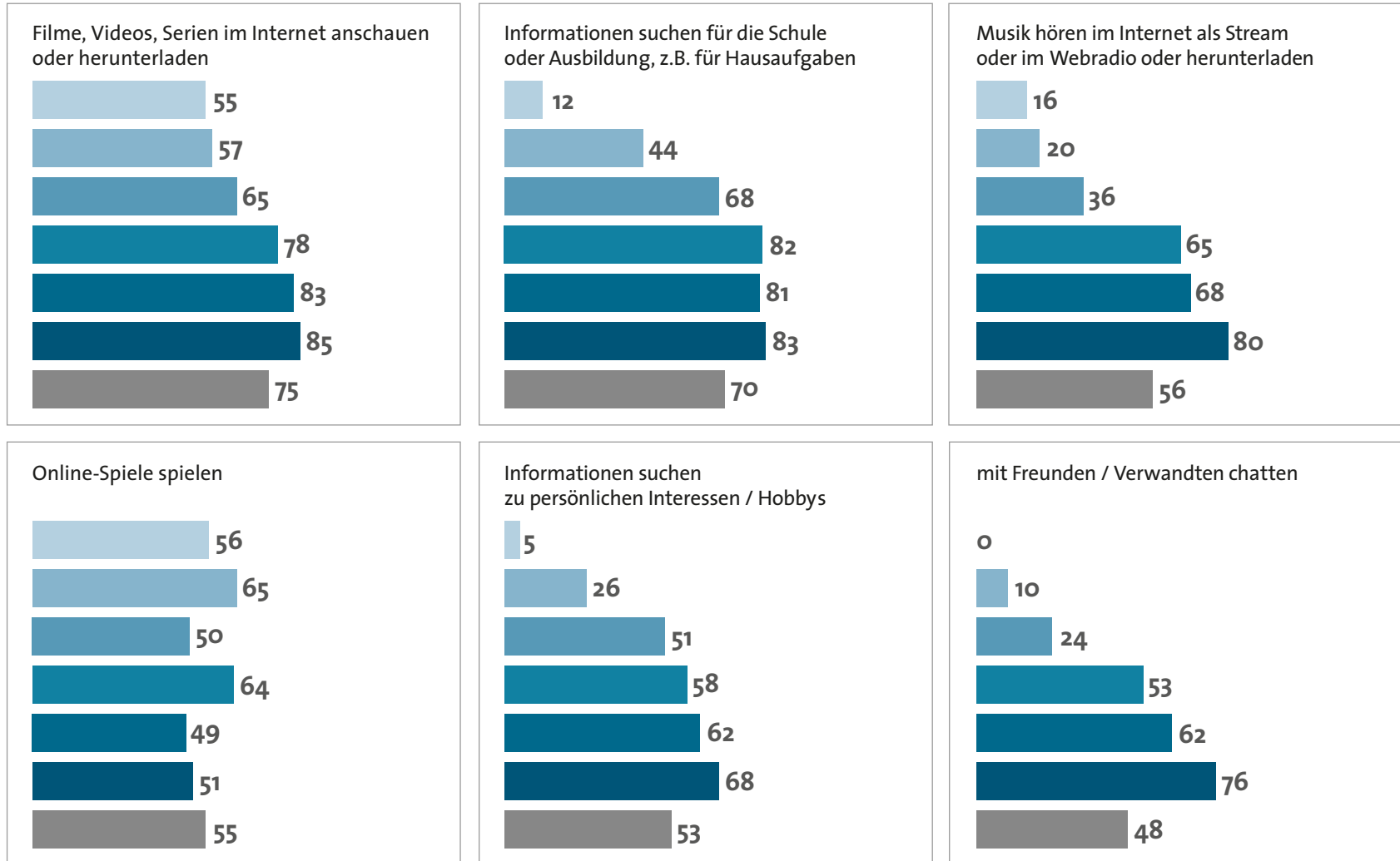
Abbildung 34b: Teilen von Inhalten im Netz



Frage: »Welche der folgenden Inhalte teilst Du mit anderen im Internet, z.B. in sozialen Netzwerken zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

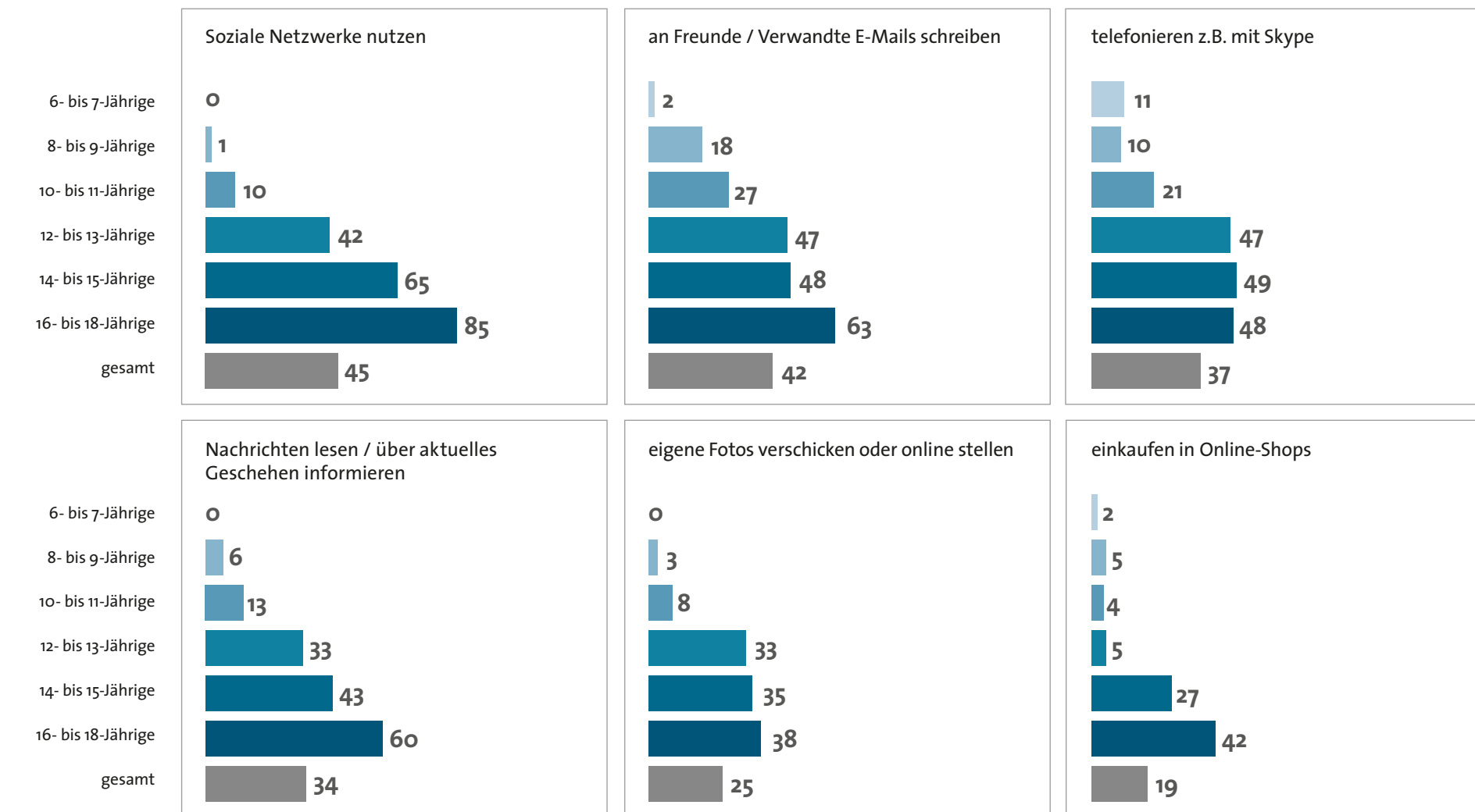
Abbildung 35a: Tätigkeiten und genutzte Anwendungen im Internet



Frage: »Was machst Du zumindest ab und zu im Internet?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren,  
die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

Abbildung 35b: Tätigkeiten und genutzte Anwendungen im Internet

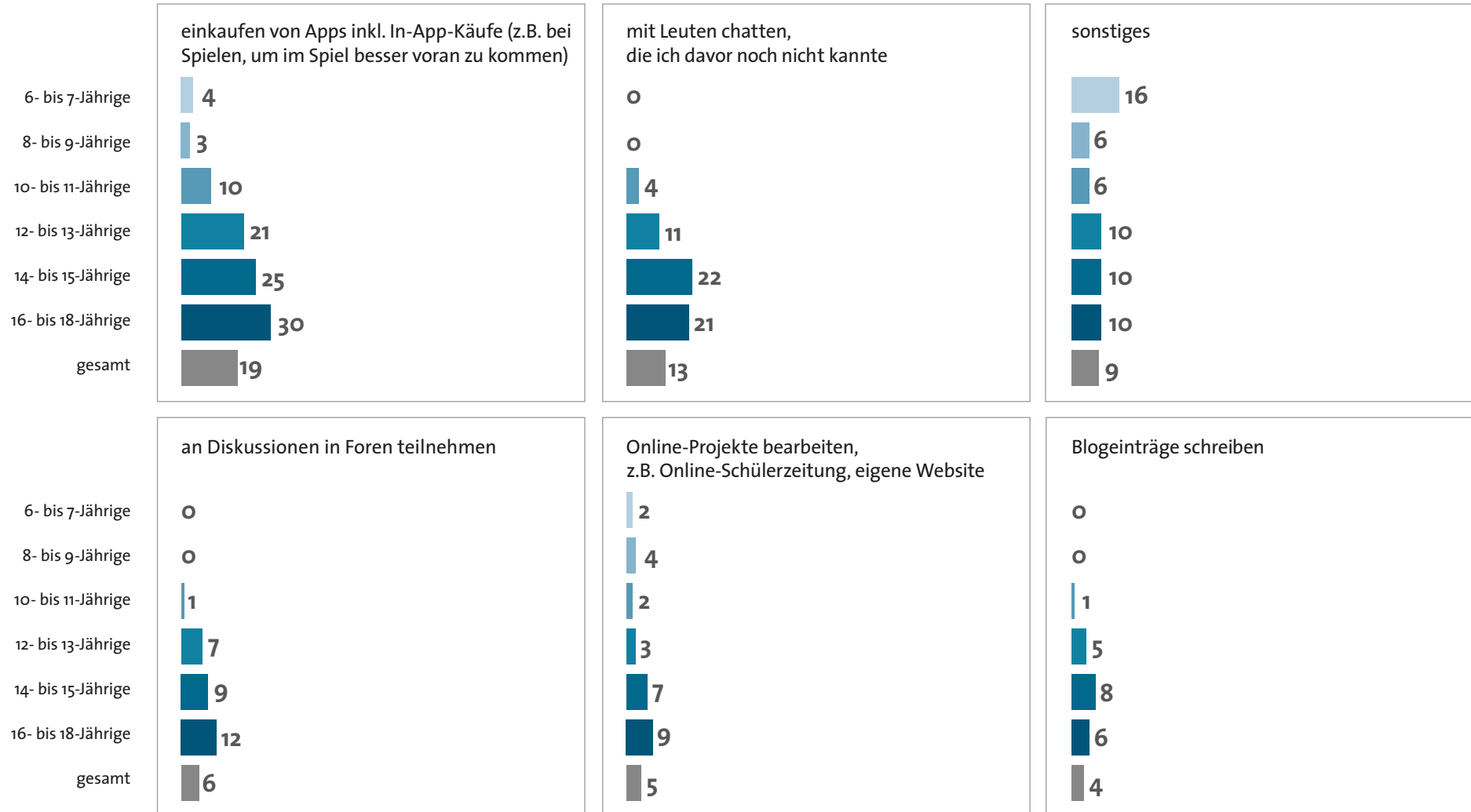


Frage: »Was machst Du zumindest ab und zu im Internet?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren,  
die das Internet nutzen | Angaben in Prozent



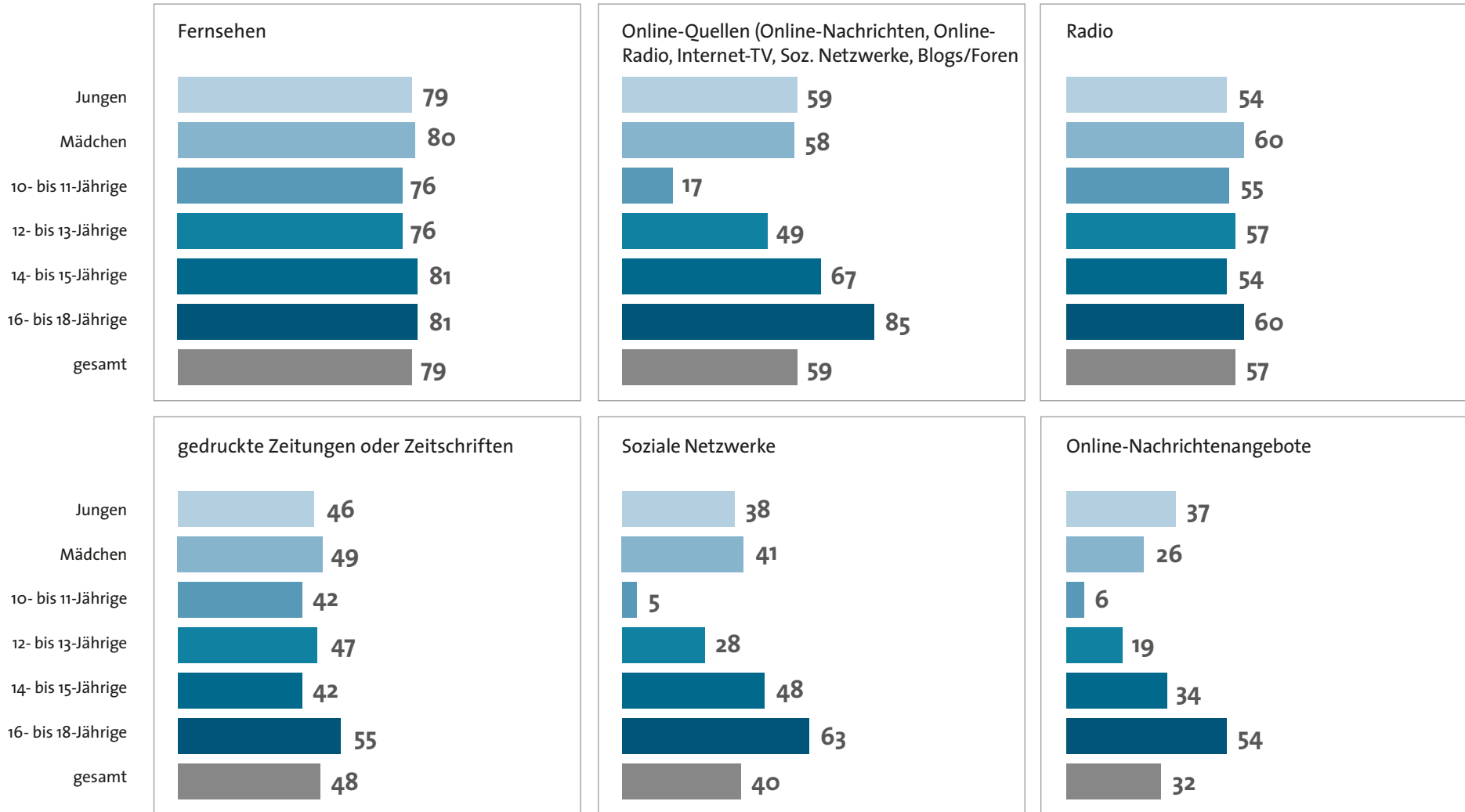
Abbildung 35c: Tätigkeiten und genutzte Anwendungen im Internet



Frage: »Was machst Du zumindest ab und zu im Internet?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren,  
die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

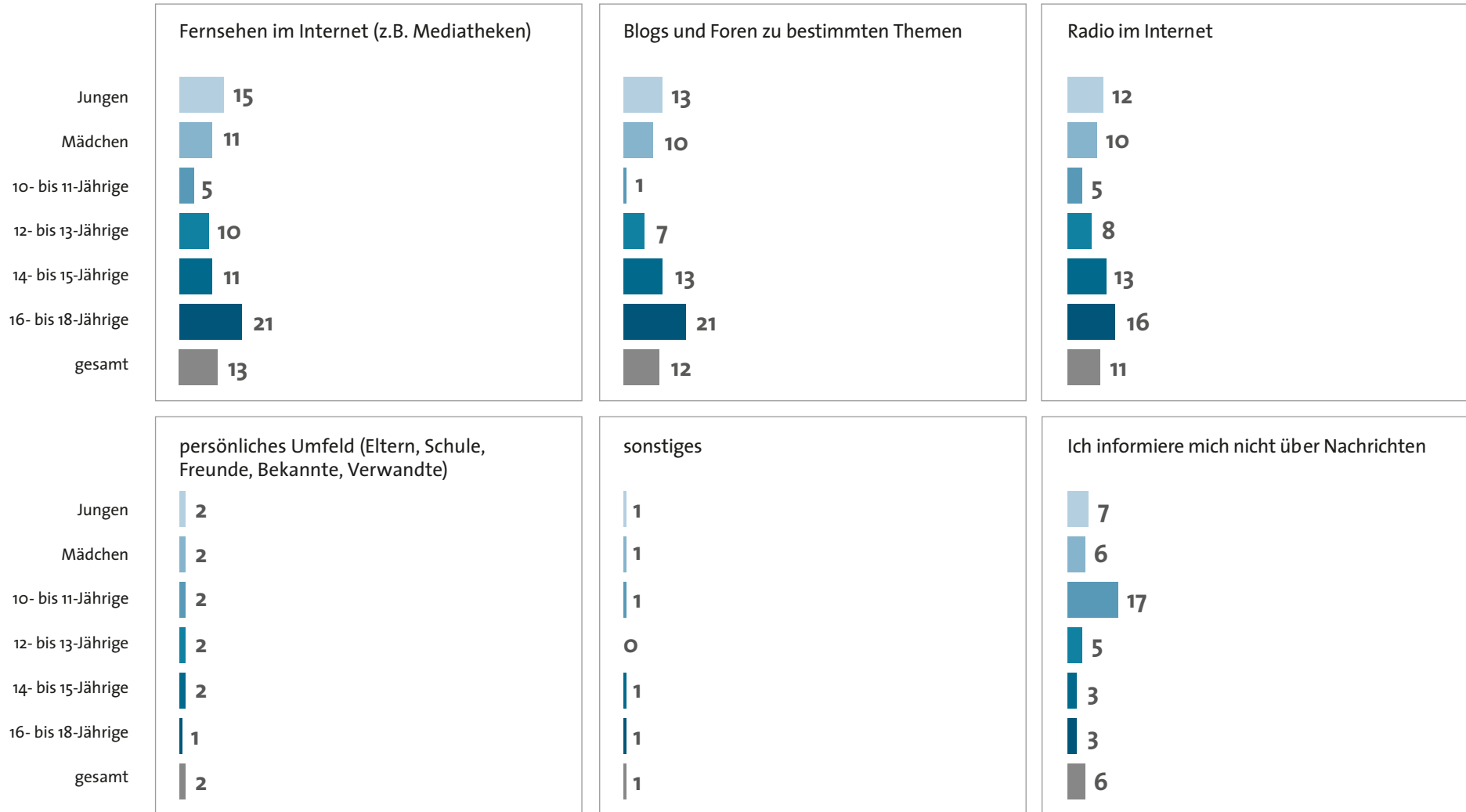
Abbildung 36a: Bedeutung des Internets als Nachrichtenquelle



Frage: »Welche der folgenden Quellen nutzt Du, um Dich über aktuelle Nachrichten zu informieren?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

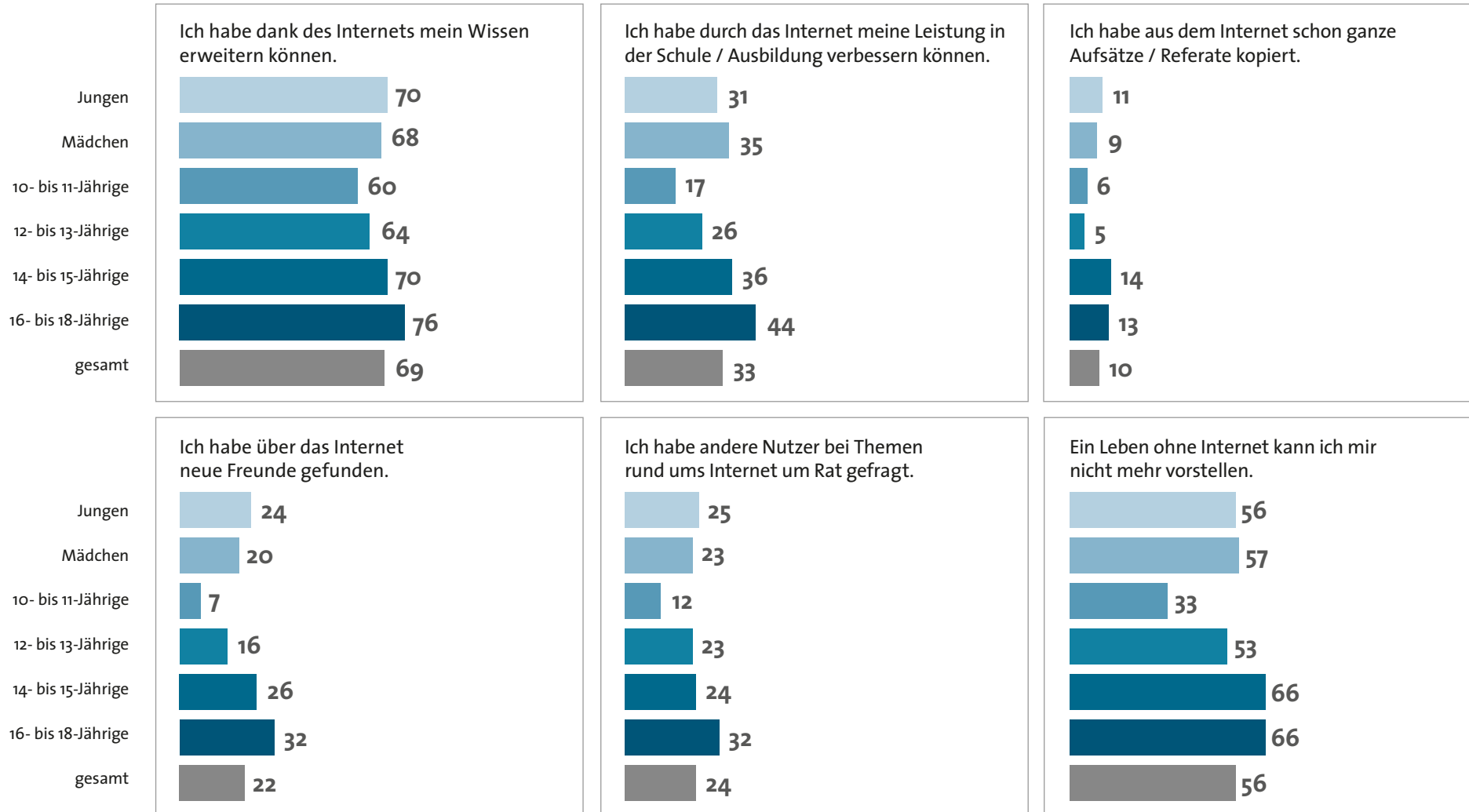
Abbildung 36b: Bedeutung des Internets als Nachrichtenquelle



Frage: »Welche der folgenden Quellen nutzt Du, um Dich über aktuelle Nachrichten zu informieren?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

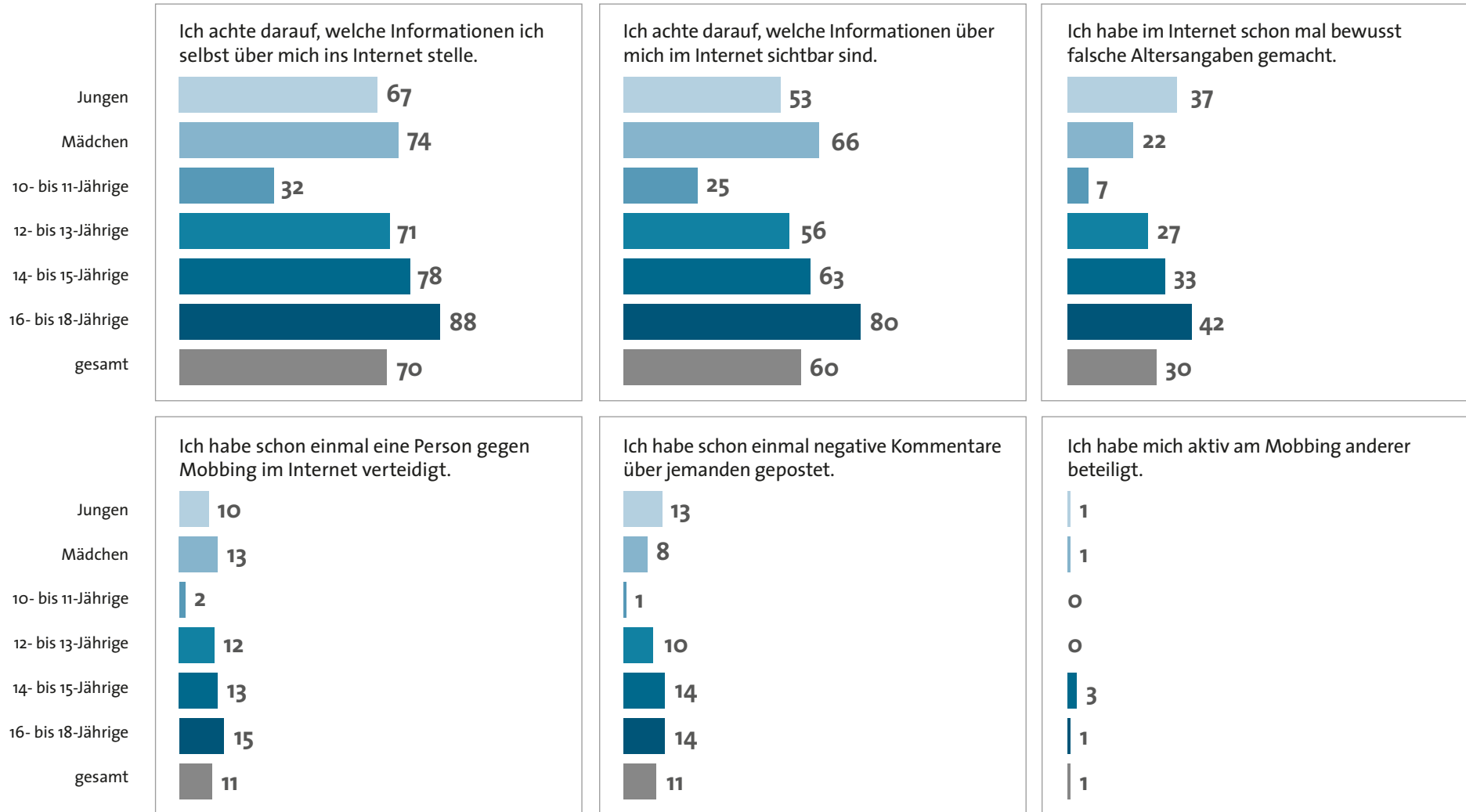
Abbildung 37a: Erfahrungen mit dem und Ansichten zum Internet



Frage: »Welche der folgenden Aussagen zum Internet kannst Du mit ja beantworten?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

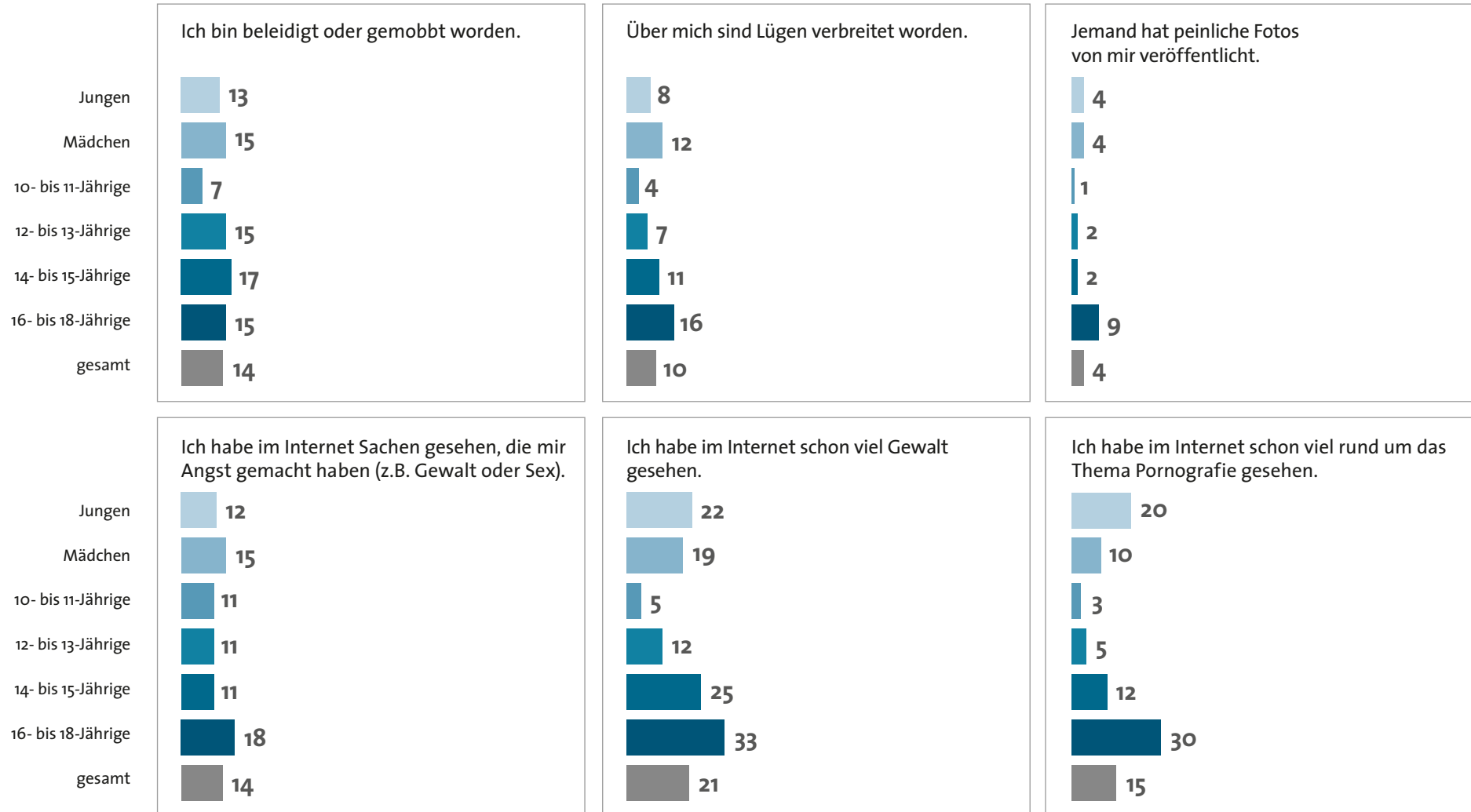
Abbildung 37b: Erfahrungen mit dem und Ansichten zum Internet



Frage: »Welche der folgenden Aussagen zum Internet kannst Du mit ja beantworten?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

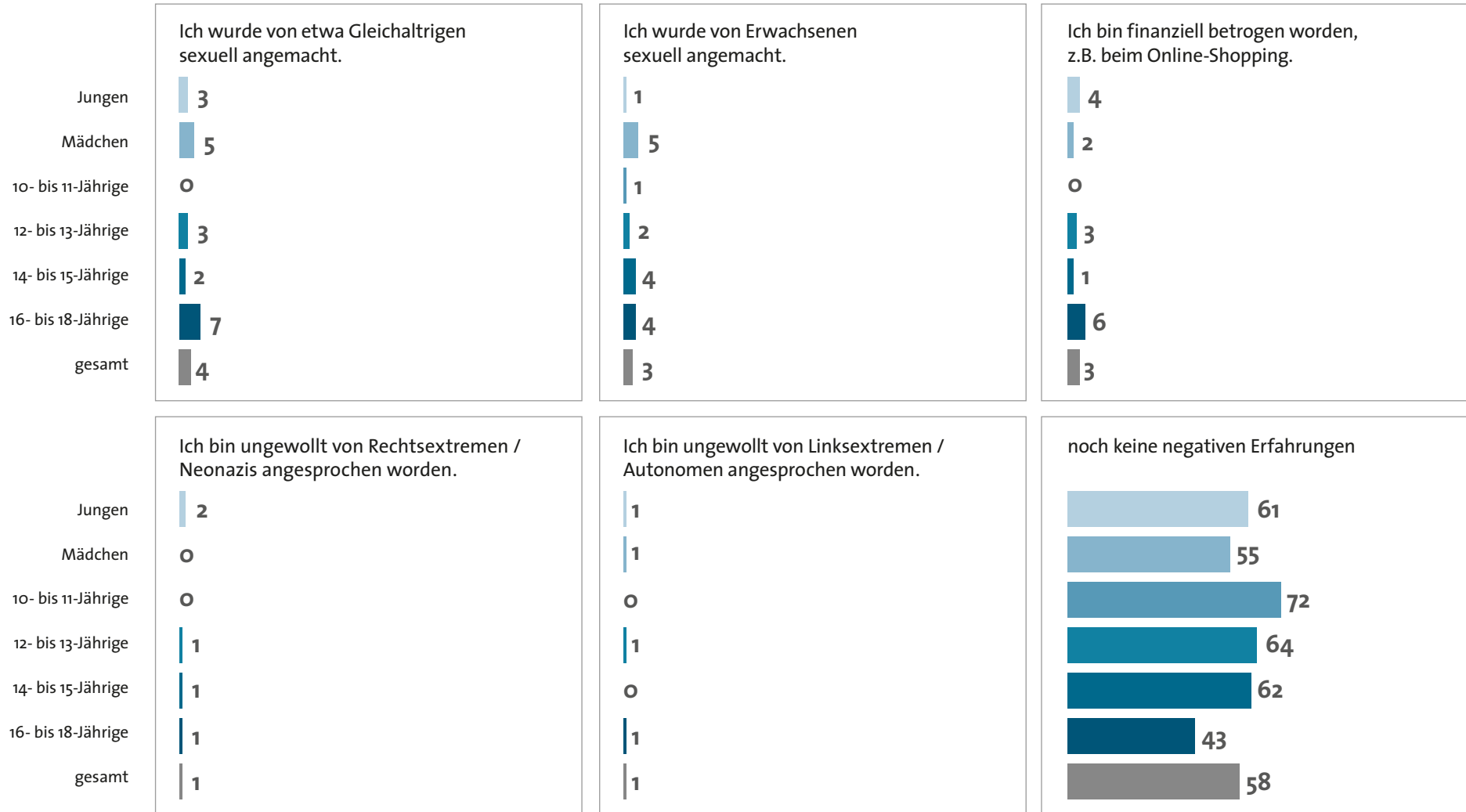
Abbildung 38a: Negative Erfahrungen im Internet



Frage: »Im Internet kann man ja auch negative Erfahrungen machen. Welche der folgenden Erfahrungen hast Du persönlich im Internet bereits gemacht?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

Abbildung 38b: Negative Erfahrungen im Internet

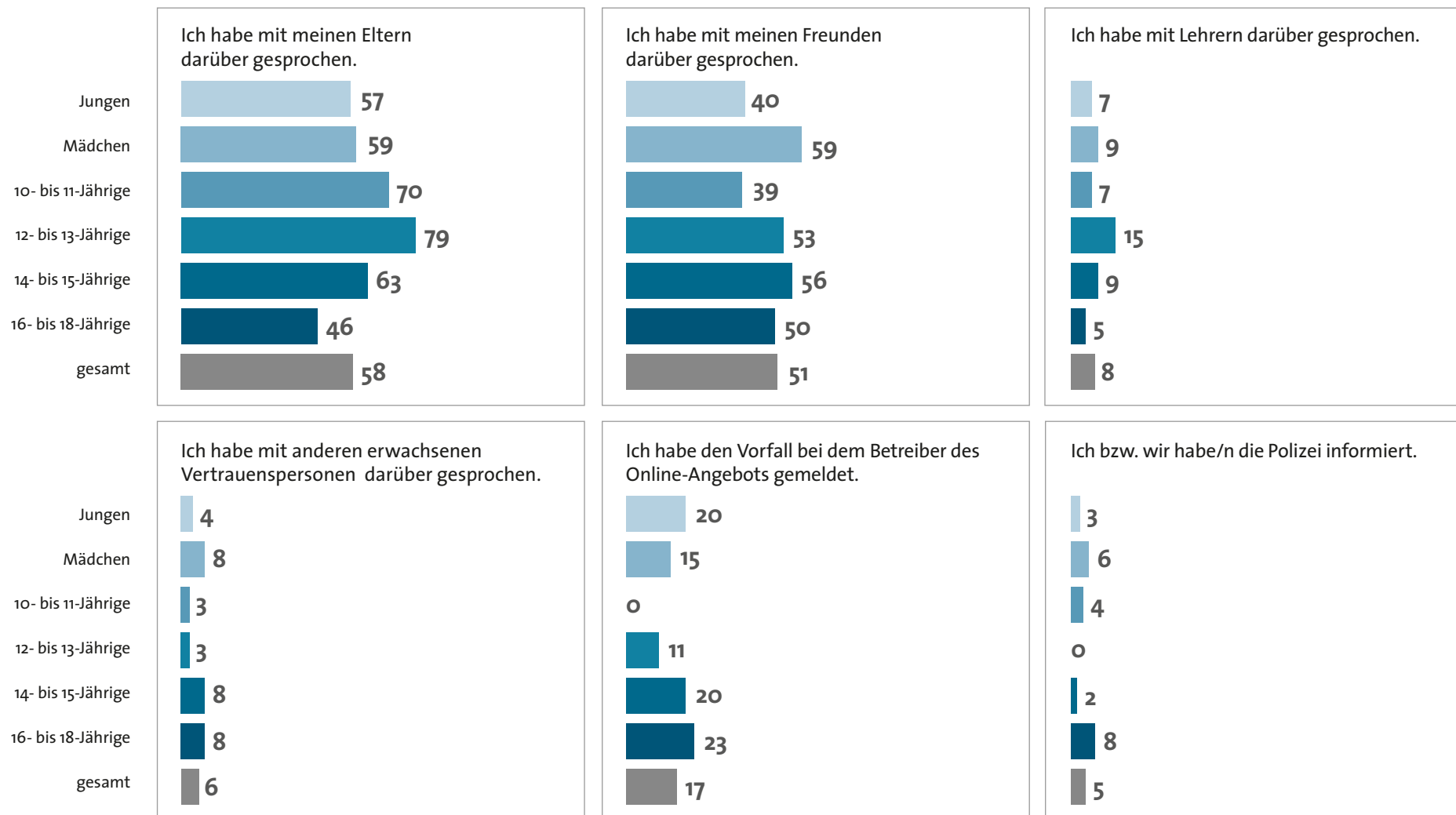


Frage: »Im Internet kann man ja auch negative Erfahrungen machen. Welche der folgenden Erfahrungen hast Du persönlich im Internet bereits gemacht?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent



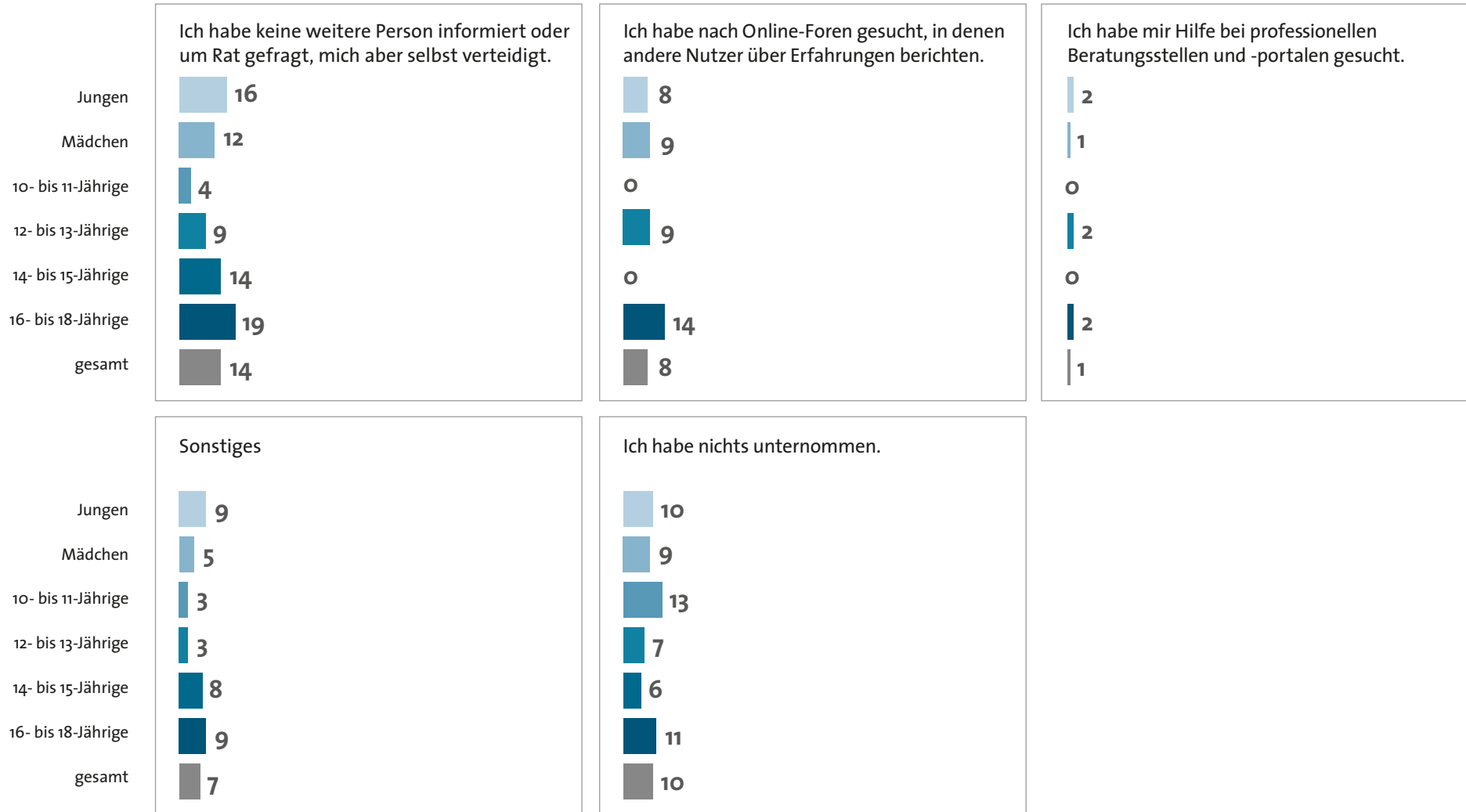
Abbildung 39a: Umgang mit negativen Erfahrungen im Internet



Frage: »Wie hast Du Dich verhalten, als Du schlechte Erfahrungen im Internet gemacht hast?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 240 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen und negative Erfahrungen gemacht haben | Angaben in Prozent

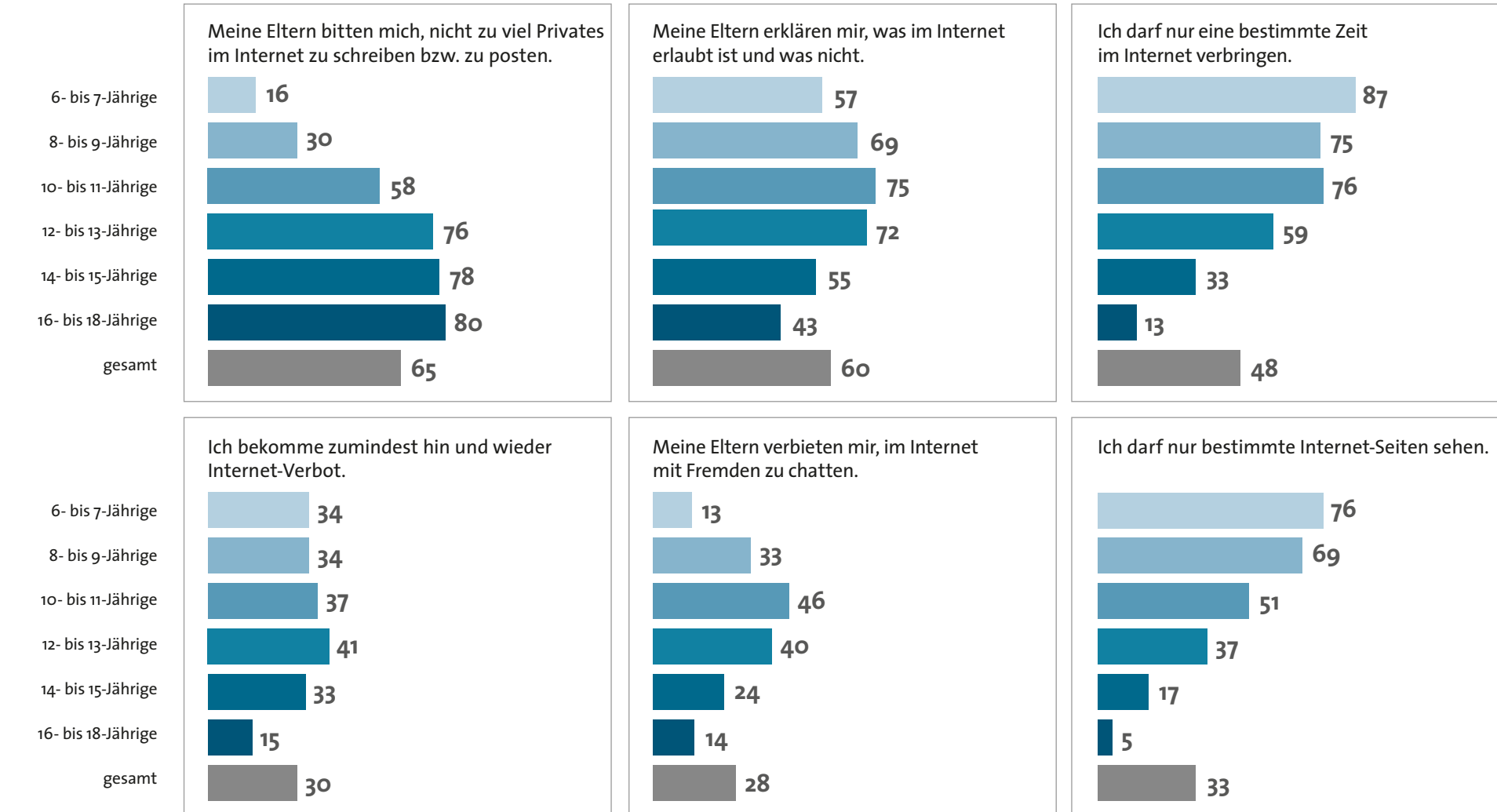
Abbildung 39b: Umgang mit negativen Erfahrungen im Internet



Frage: »Wie hast Du Dich verhalten, als Du schlechte Erfahrungen im Internet gemacht hast?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 240 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen und negative Erfahrungen gemacht haben | Angaben in Prozent

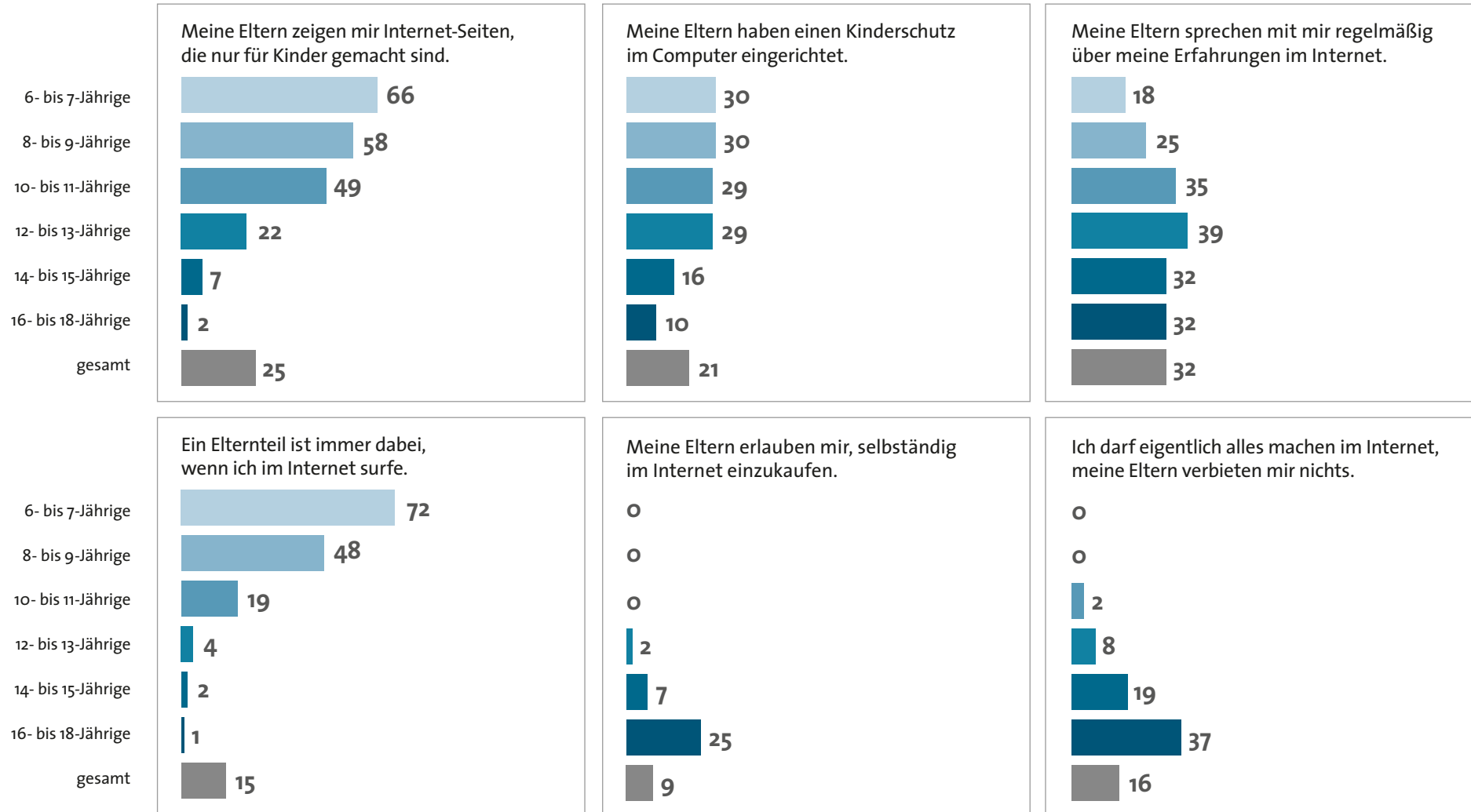
Abbildung 40a: Die Rolle der Eltern



Frage: »Nun zum Thema ›Eltern und Internet‹. Welche der folgenden Dinge treffen auf Dich zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

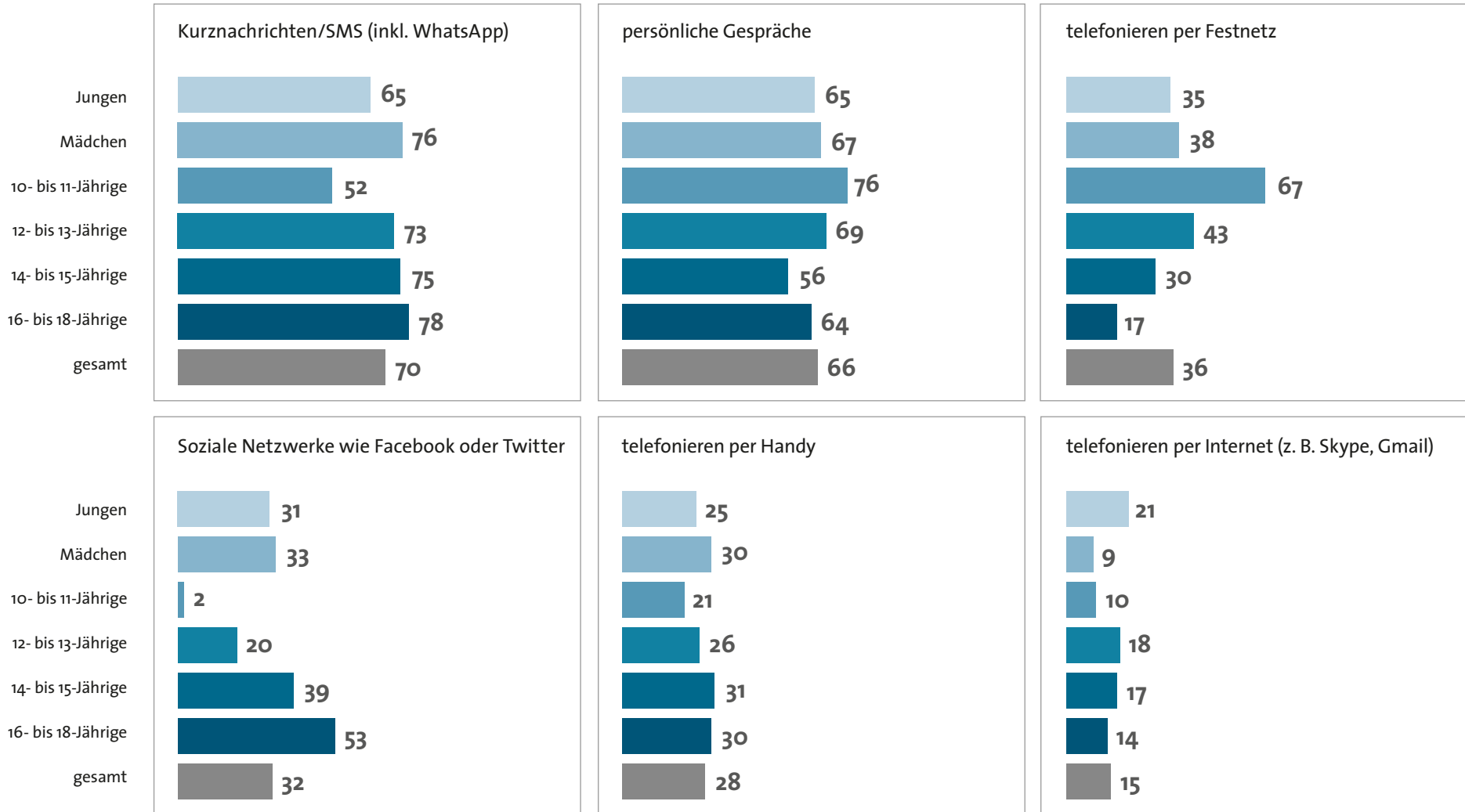
Abbildung 40b: Die Rolle der Eltern



Frage: »Nun zum Thema ›Eltern und Internet‹. Welche der folgenden Dinge treffen auf Dich zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

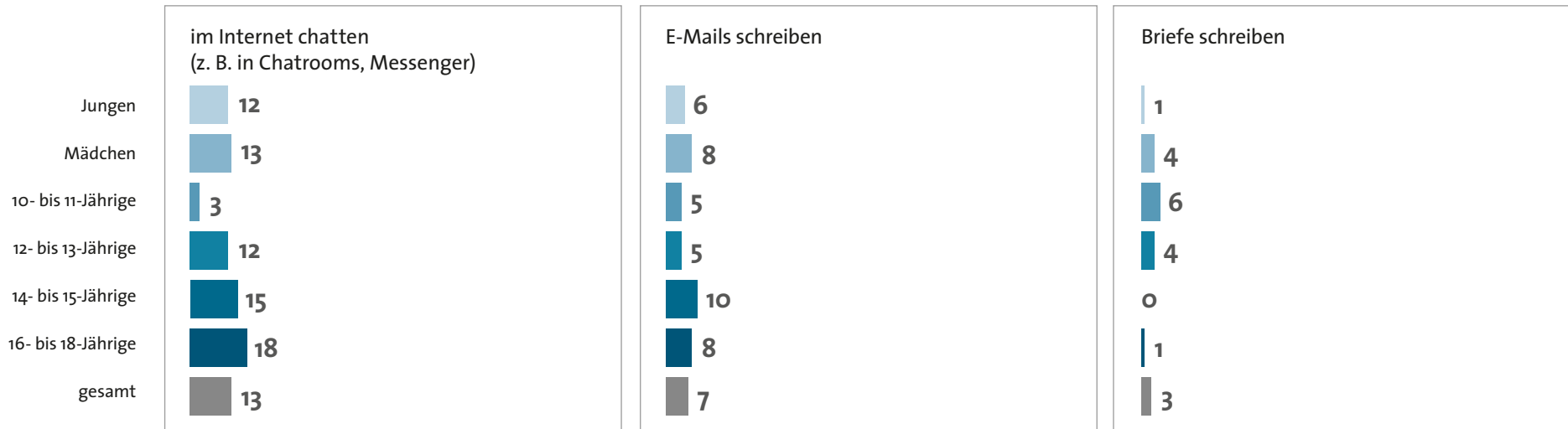
Abbildung 41a: Genutzte Kommunikationsmittel



Frage: »Welche drei Möglichkeiten nutzt Du am häufigsten, um Dich mit Deinen Freunden zu unterhalten oder im Kontakt zu bleiben?« (3 Nennungen möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

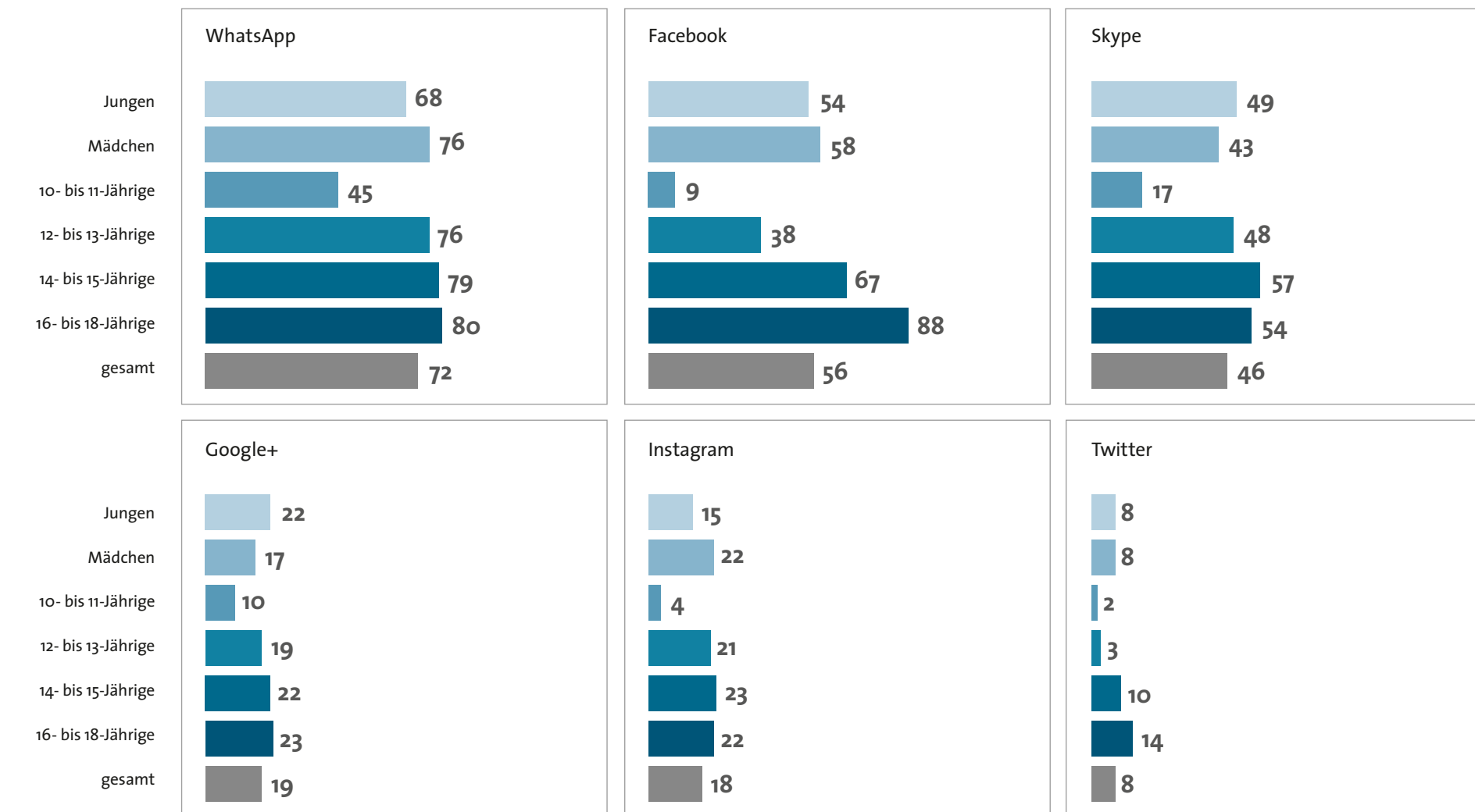
Abbildung 41b: Genutzte Kommunikationsmittel



Frage: »Welche drei Möglichkeiten nutzt Du am häufigsten, um Dich mit Deinen Freunden zu unterhalten oder im Kontakt zu bleiben?« (3 Nennungen möglich)

Basis: 688 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren  
Angaben in Prozent

Abbildung 42: Nutzung sozialer Netzwerke; Darstellung der Top 17 Nennungen. Weitere Netzwerke mit jeweils unter 1 Prozent der Nennungen: Snapchat, Viber, Kik, My Space, Ask.fm, Stayfriends, lokale Netzwerke meiner Stadt/Region, Xing, Netlog, Netztreff (kindernetz.de), Lokalisten, LinkedIn

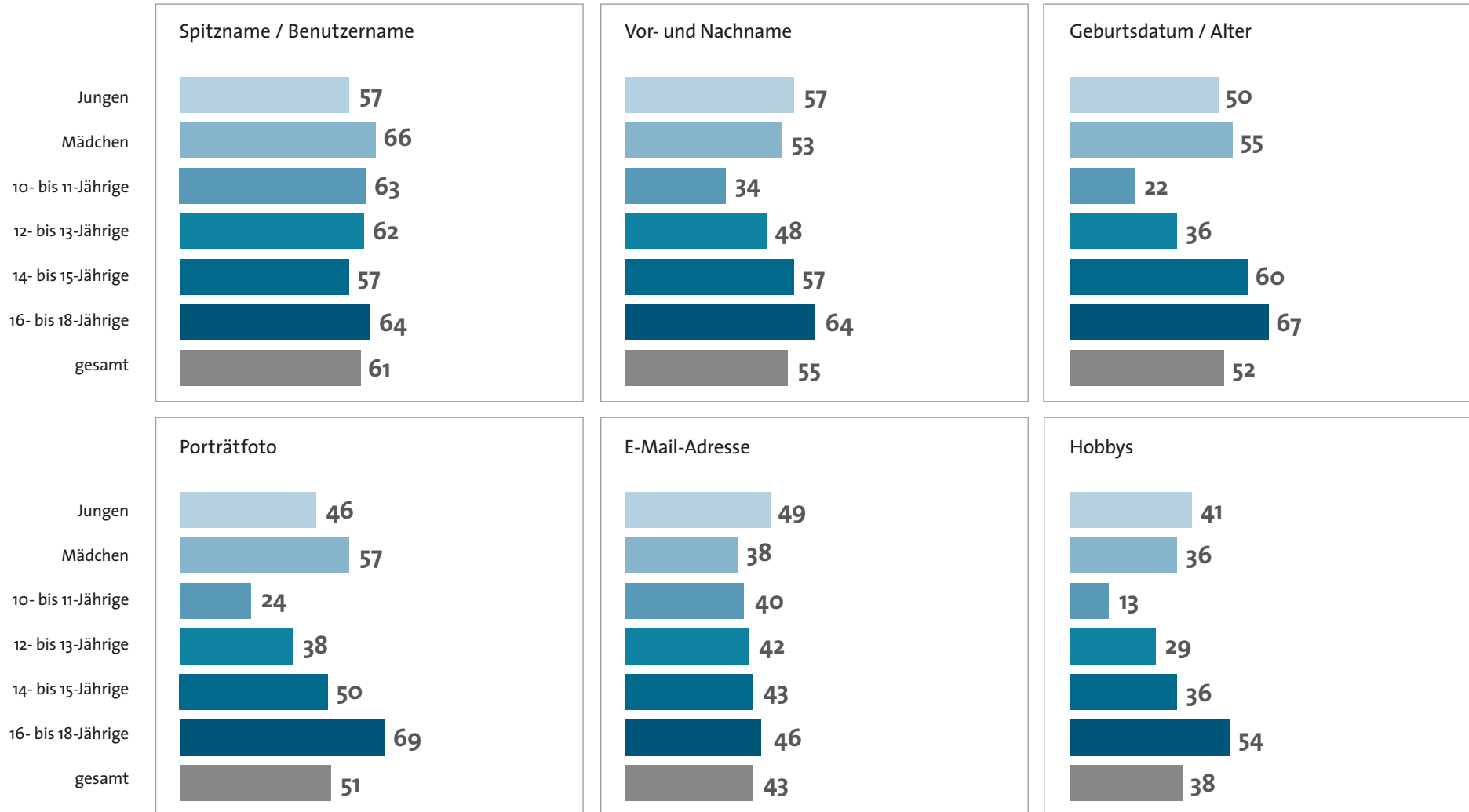


Frage: »Welche sozialen Netzwerke nutzt Du zumindest ab und zu auch aktiv?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent



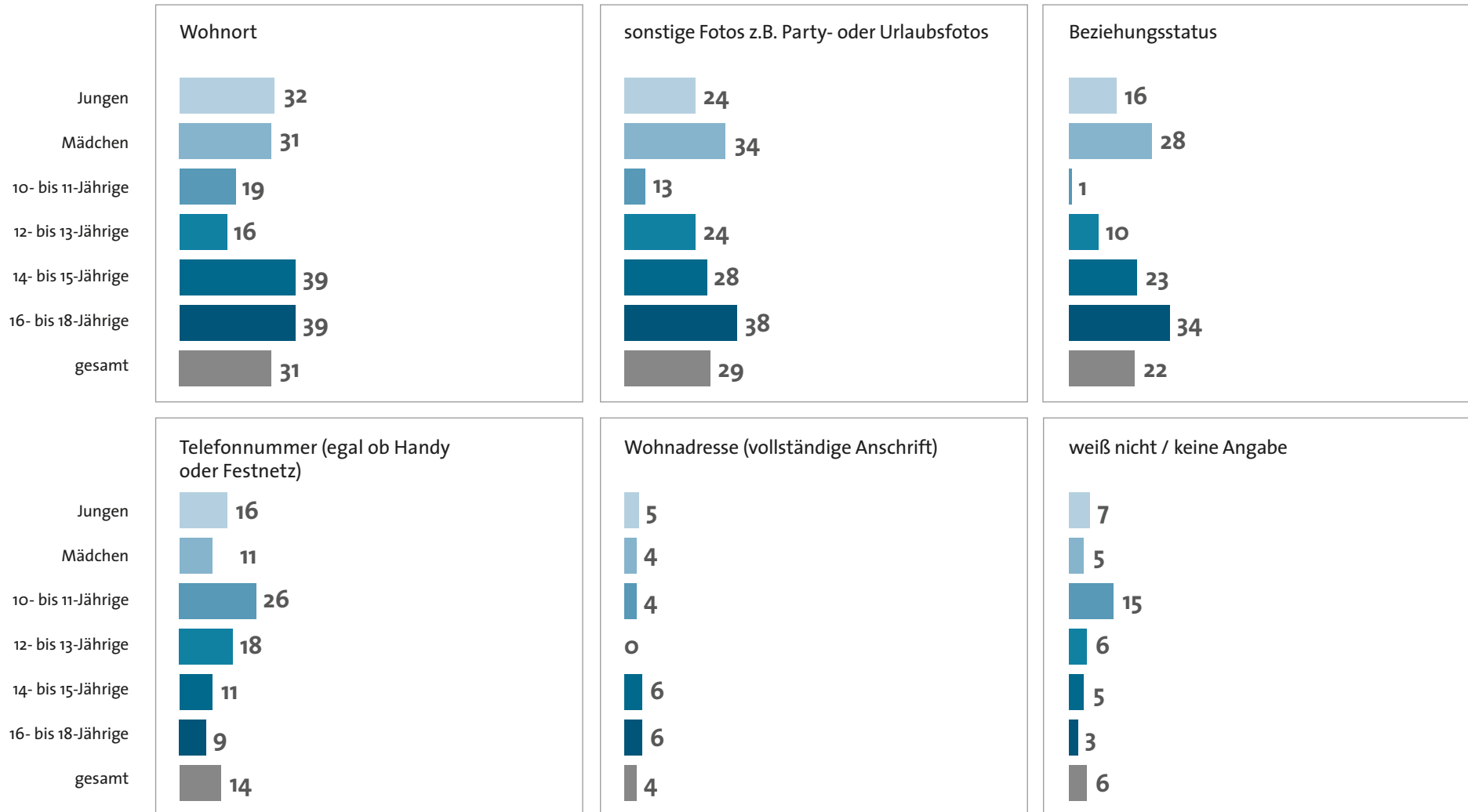
Abbildung 43a: Persönliche Daten in sozialen Netzwerken



Frage: »Welche persönlichen Daten und Infos hast Du in mindestens einem sozialen Netzwerk angegeben?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 586 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die aktiv ein soziales Netzwerk nutzen | Angaben in Prozent

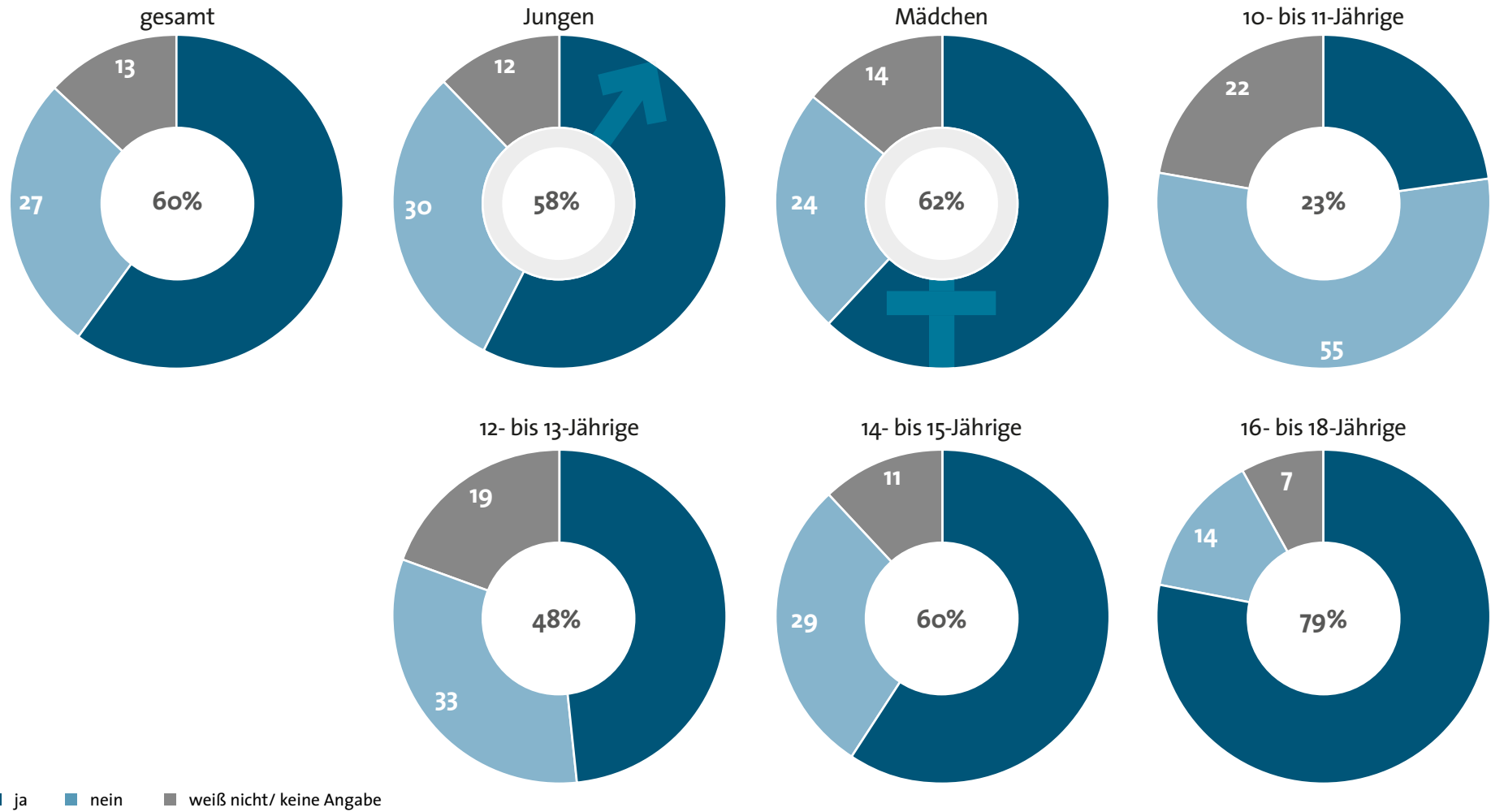
Abbildung 43b: Persönliche Daten in sozialen Netzwerken



Frage: »Welche persönlichen Daten und Infos hast Du in mindestens einem sozialen Netzwerk angegeben?«  
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 586 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die aktiv ein soziales Netzwerk nutzen | Angaben in Prozent

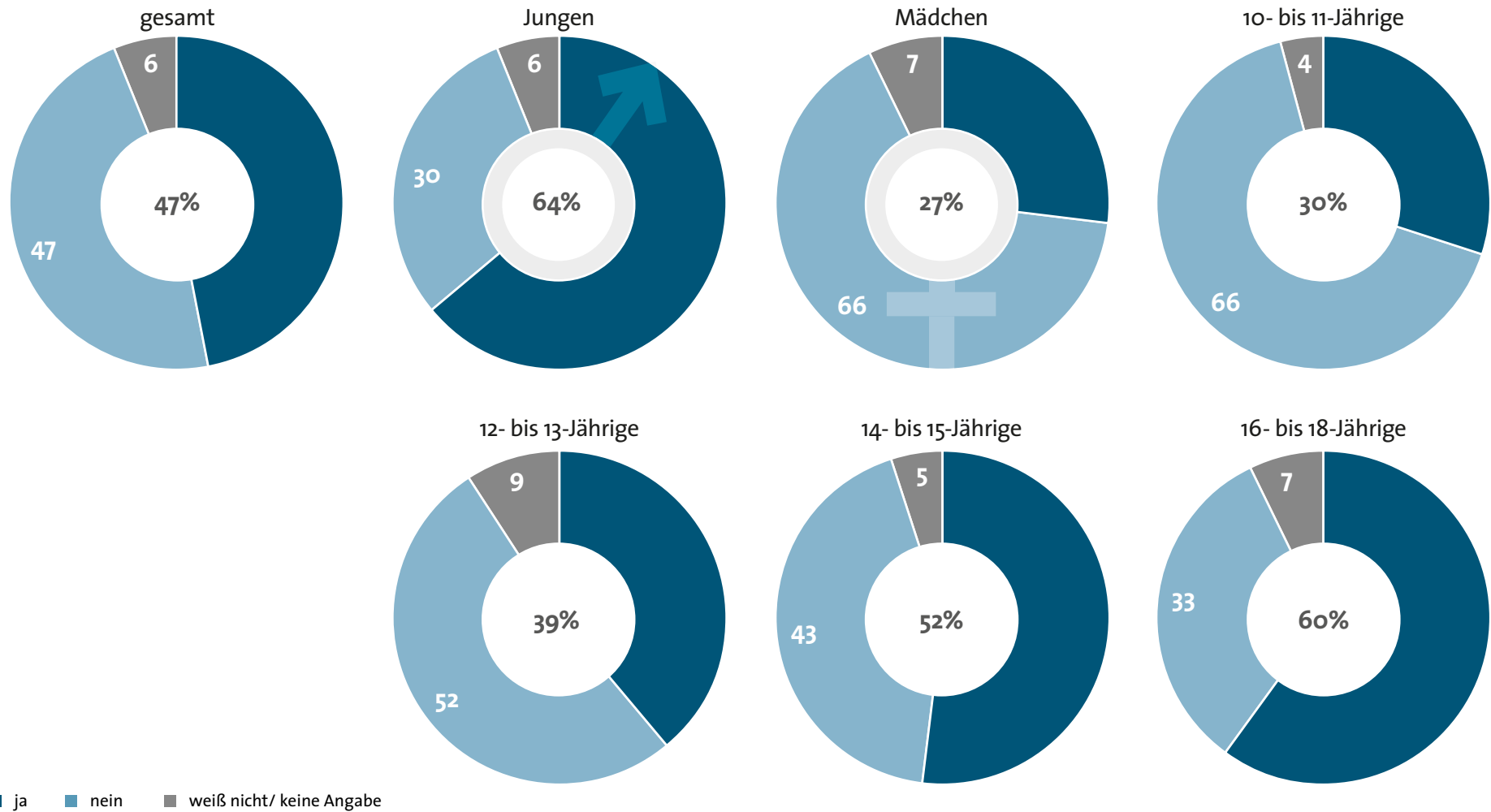
Abbildung 44: Privatsphäreinstellungen in sozialen Netzwerken



Frage: »Hast Du an den Einstellungen zur Privatsphäre des von Dir am meisten genutzten sozialen Netzwerks aktiv etwas geändert?«

Basis: 586 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die aktiv ein soziales Netzwerk nutzen | Angaben in Prozent

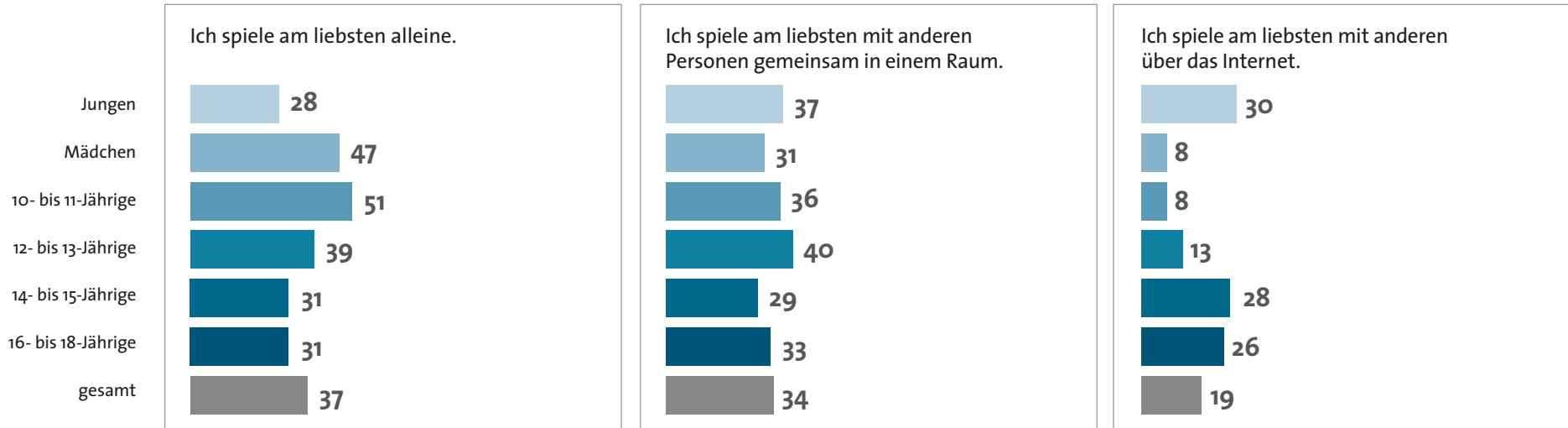
Abbildung 45: Nutzung altersbeschränkter Spiele



Frage: »Hast Du schon einmal selbst Computer-, Video- oder Online-Spiele gespielt, die nicht für Dein Alter freigegeben waren?«

Basis: 641 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die zumindest manchmal Computer- oder Video-Spiele spielen | Angaben in Prozent

Abbildung 47: Gaming als gemeinsame Freizeitbeschäftigung



Frage: »Spielst Du Computer-, Video- oder Online-Spiele am liebsten alleine oder gemeinsam mit anderen?«

Basis: 641 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die zumindest manchmal Computer- oder Video-Spiele spielen | Angaben in Prozent

# Impressum

## Herausgeber:

BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V.  
Albrechtstraße 10 | 10117 Berlin-Mitte  
Tel.: 030.27576-0 | Fax: 030.27576-400 | bitkom@bitkom.org | www.bitkom.org

## Ansprechpartner:

Adél Holdampf-Wendel | Tel.: 030.27576-221 | a.holdampf@bitkom.org

## Projektteam:

Adél Holdampf-Wendel | Maurice Shahd | Katja Hampe (Bitkom Research GmbH)

## Gestaltung:

Astrid Scheibe | Matthias Winter

## Bildnachweis:

Seite 3: © Natallia Vintsik - Fotolia.com | Seite 11: © Antonioguillet - Fotolia.com | Seite 26: © Syda Productions - Fotolia.com |  
Seite 32: © jackfrog - Fotolia.com | Seite 39: © goodluz - Fotolia.com | Seite 46: © goodluz - Fotolia.com  
Grafiken unter Verwendung von © sharpnose - Fotolia.com

## Copyright: BITKOM 2014

Diese Publikation stellt eine allgemeine unverbindliche Information dar. Die Inhalte spiegeln die Auffassung im BITKOM zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wider. Obwohl die Informationen mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt wurden, besteht kein Anspruch auf sachliche Richtigkeit, Vollständigkeit und/oder Aktualität, insbesondere kann diese Publikation nicht den besonderen Umständen des Einzelfalles Rechnung tragen. Eine Verwendung liegt daher in der eigenen Verantwortung des Lesers. Jegliche Haftung wird ausgeschlossen. Alle Rechte, auch der auszugsweisen Vervielfältigung, liegen beim BITKOM.

