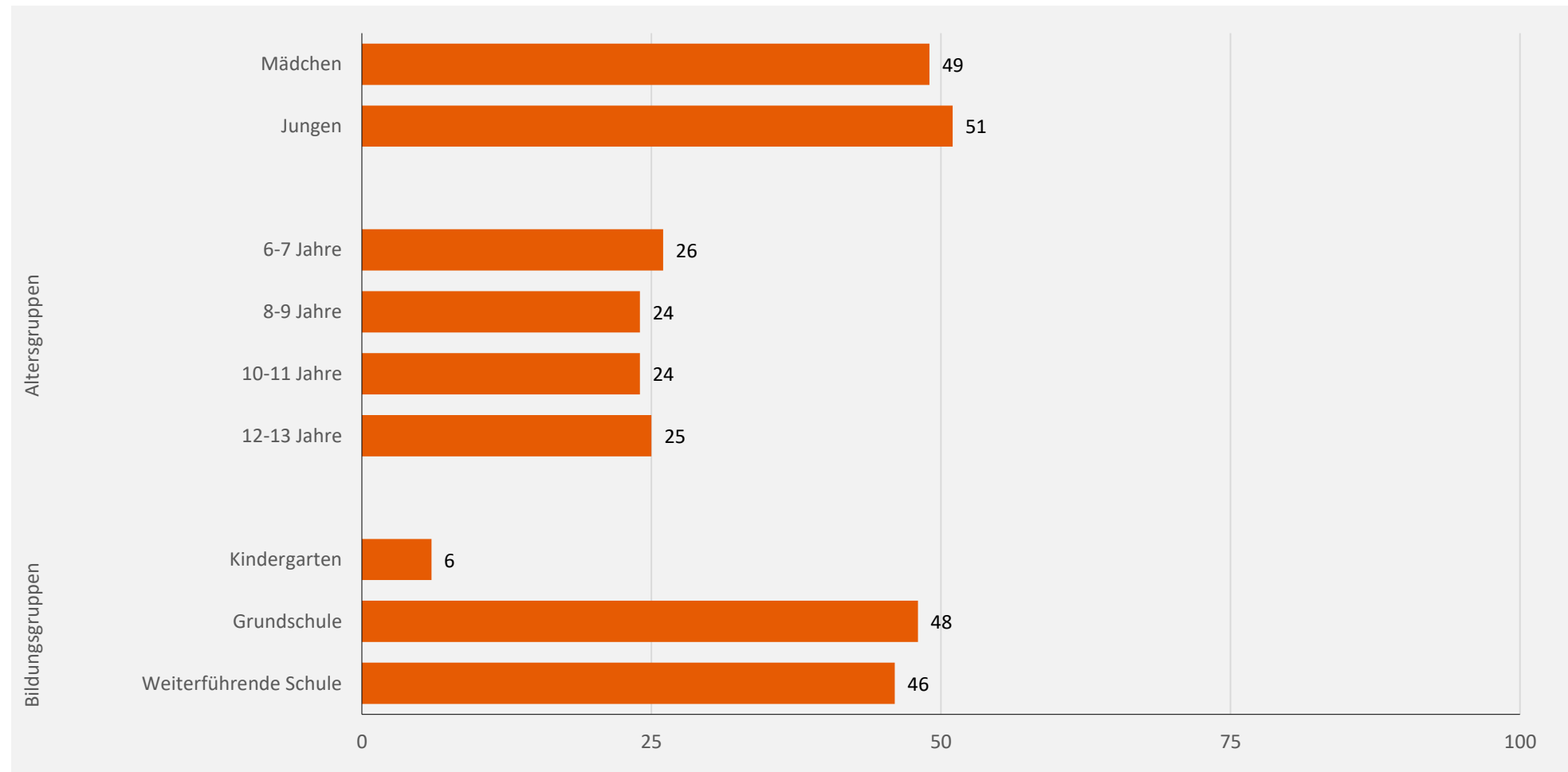


KIM-Studie 2024

Grafikbericht



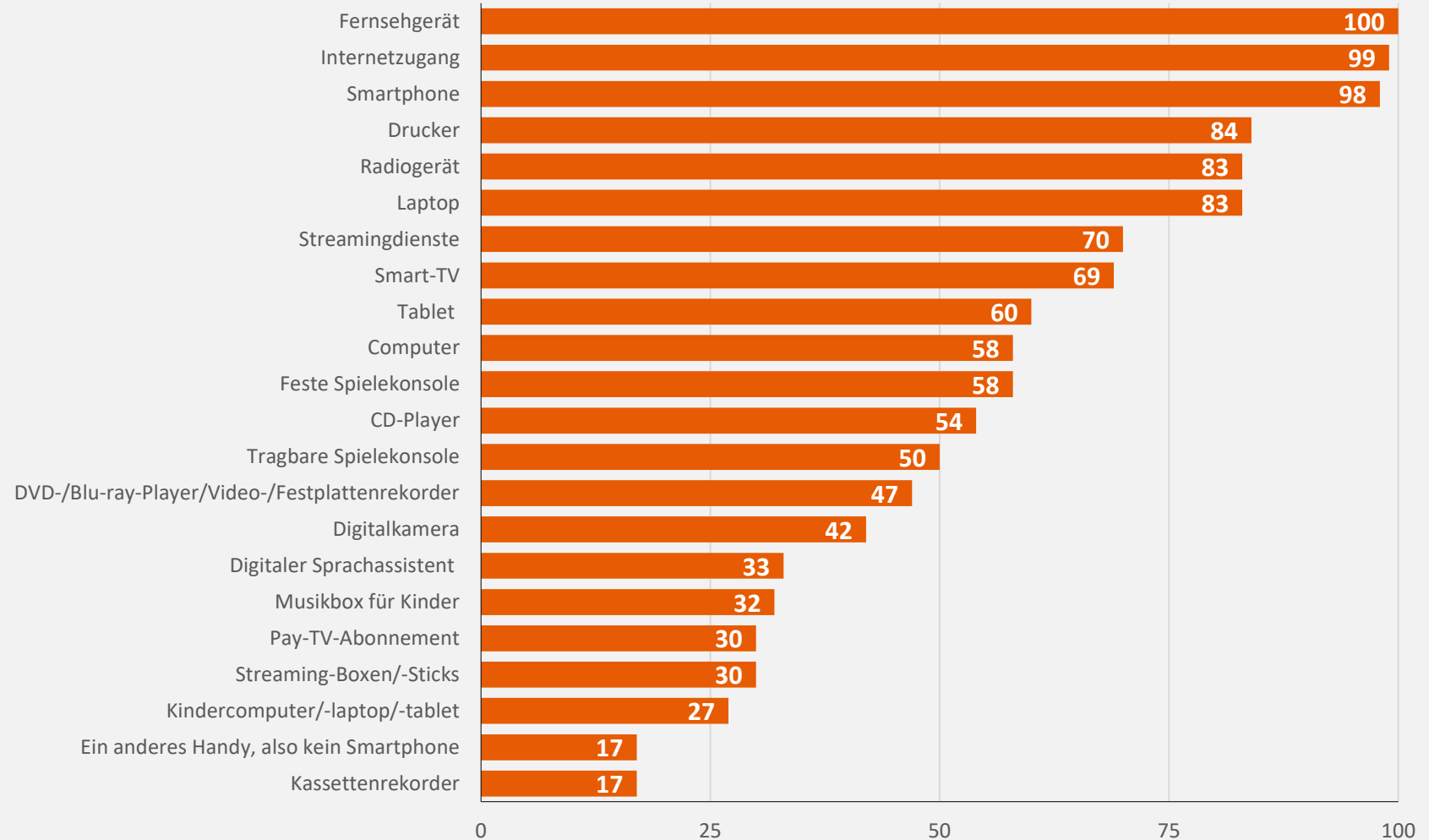
KIM 2024: Soziodemografie der befragten Kinder



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis, alle Kinder, n=1.225

Medienausstattung im Haushalt

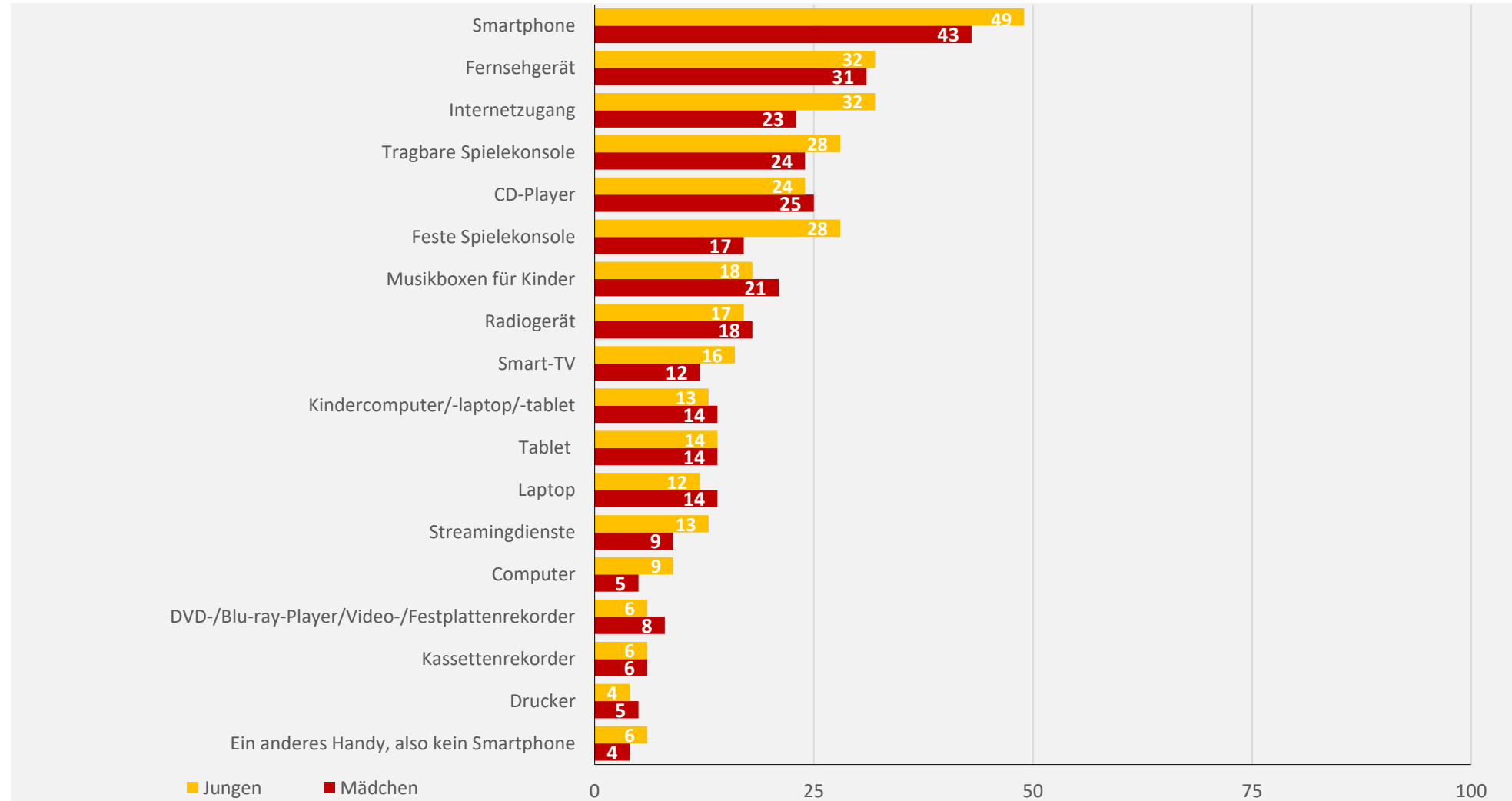
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.225

Gerätebesitz der Kinder

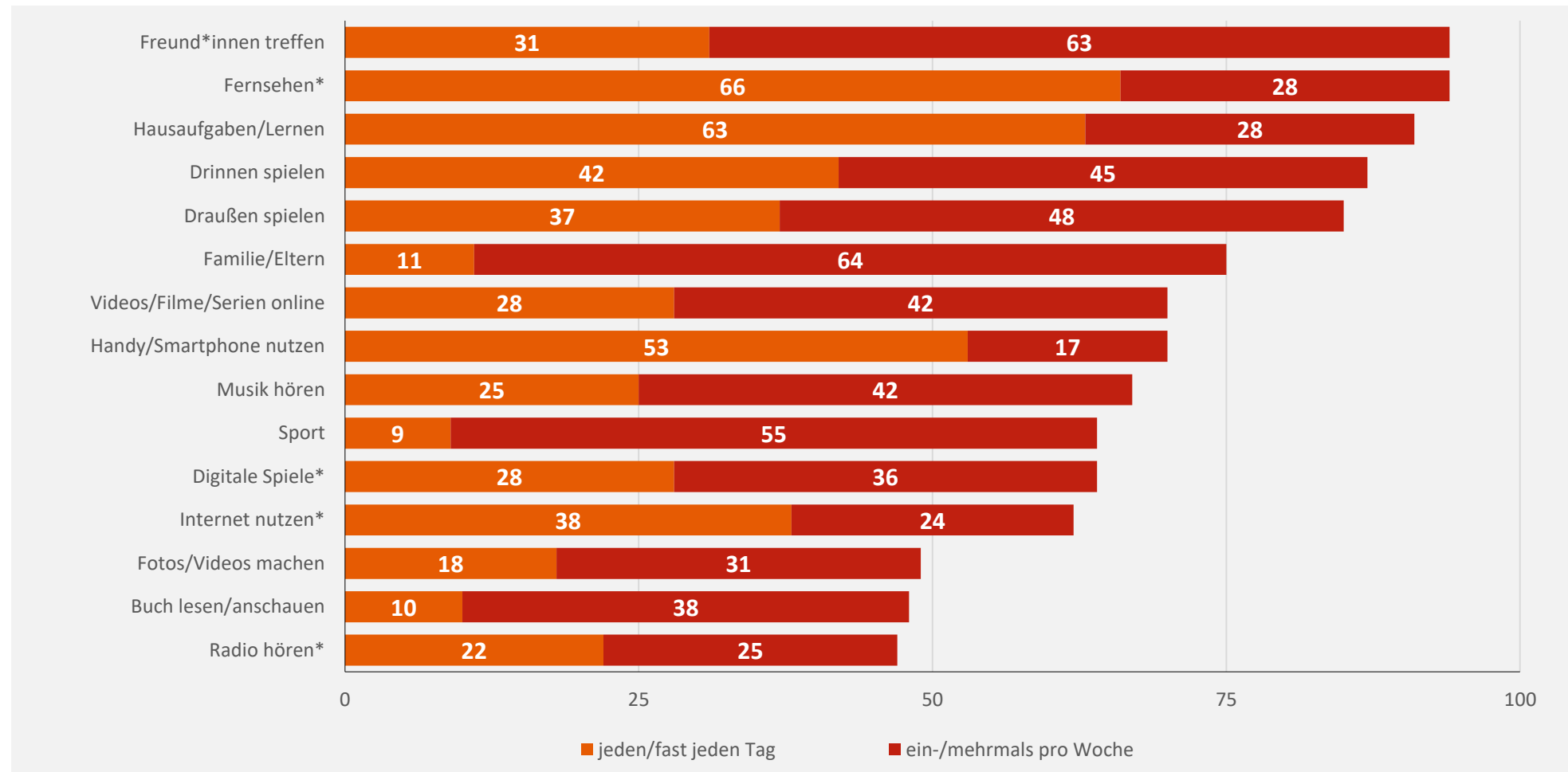
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennung ab 5 Prozent (Gesamt), Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.225

Freizeitaktivitäten (Teil 1)

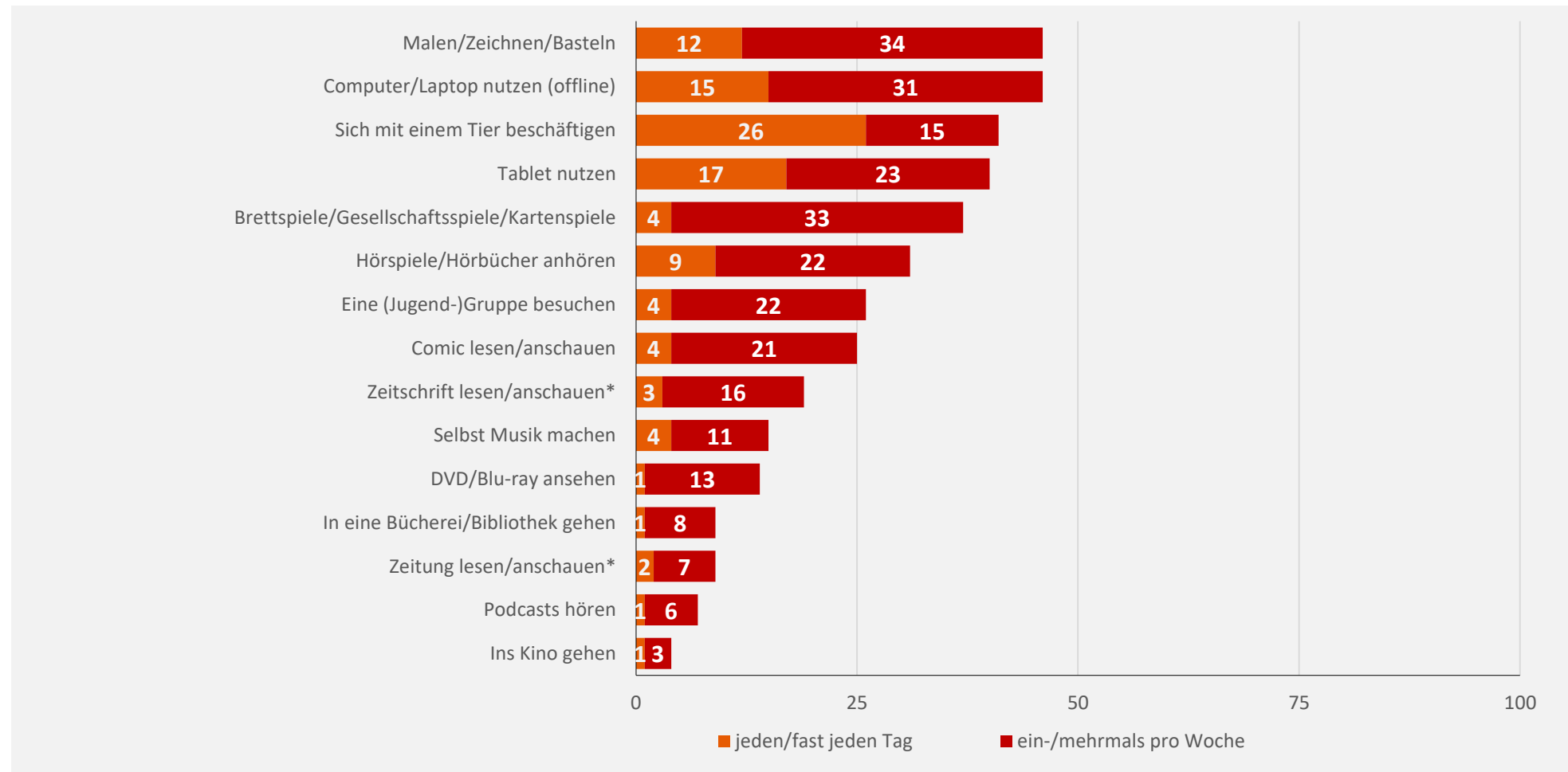
- mind. ein-/mehrmals pro Woche -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg/welches Gerät, Basis: alle Kinder, n=1.225

Freizeitaktivitäten (Teil 2)

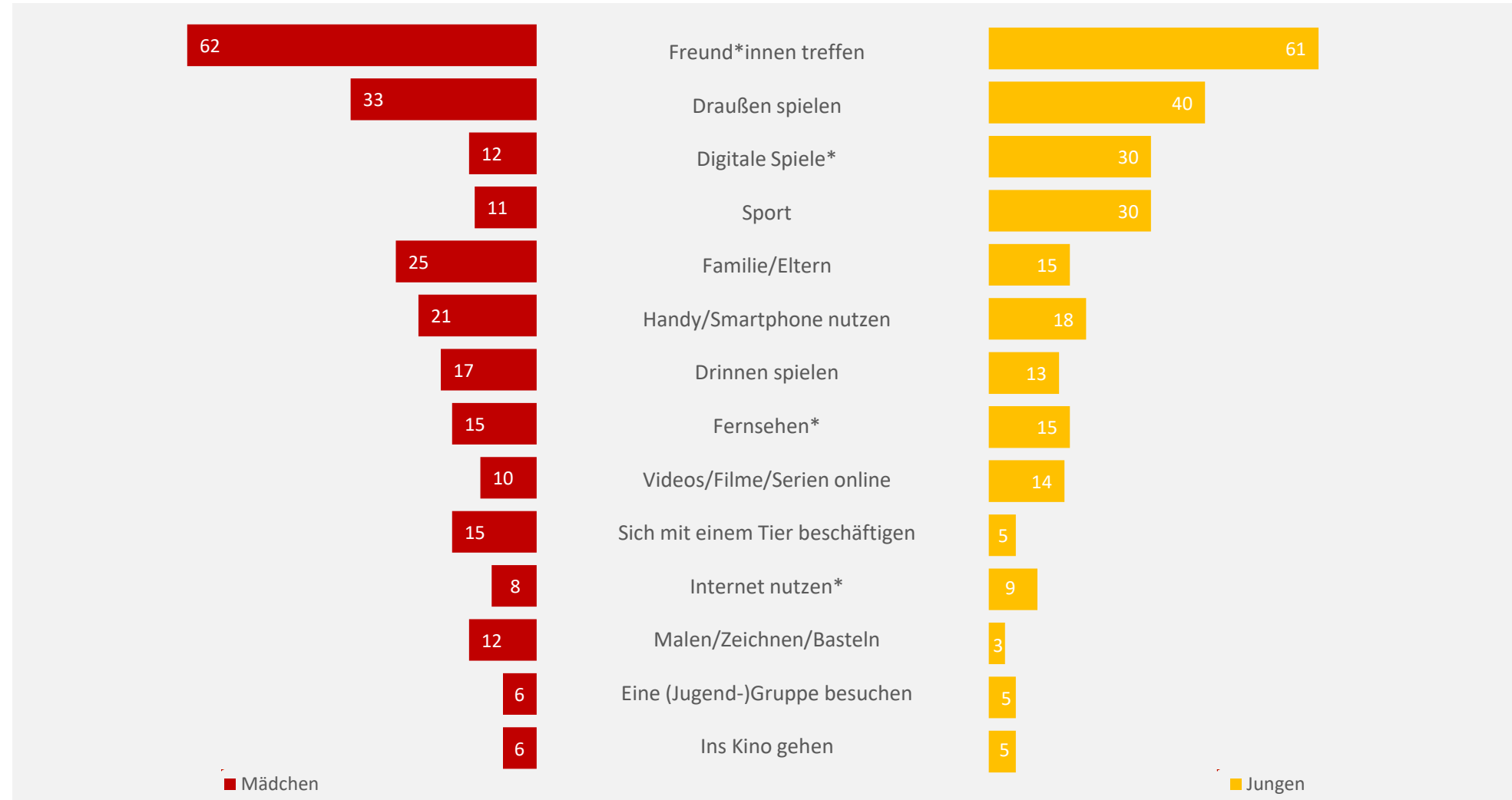
- mind. ein-/mehrmals pro Woche -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.225

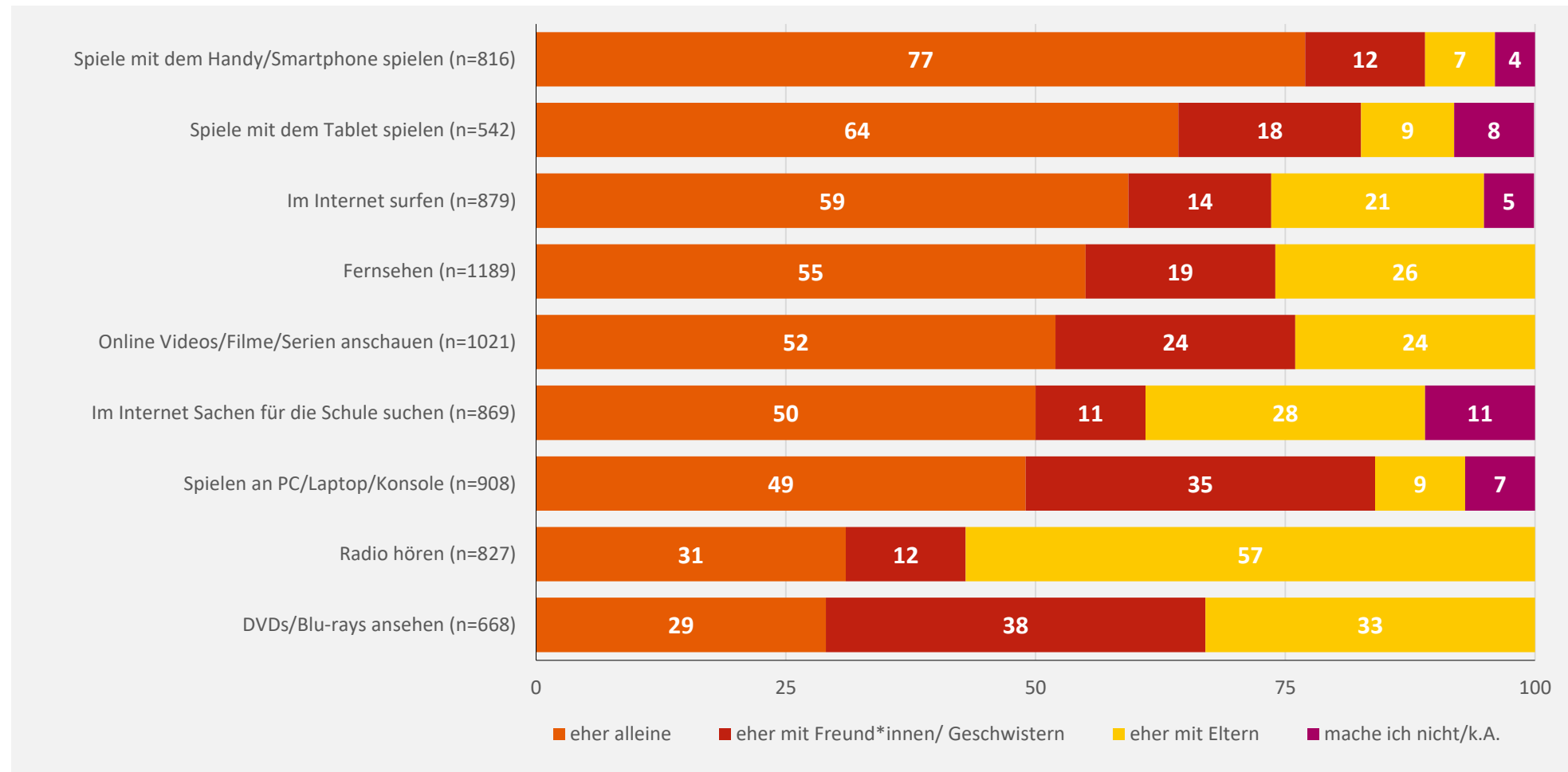
Liebste Freizeitaktivitäten – nach Geschlecht

- bis zu drei Nennungen -



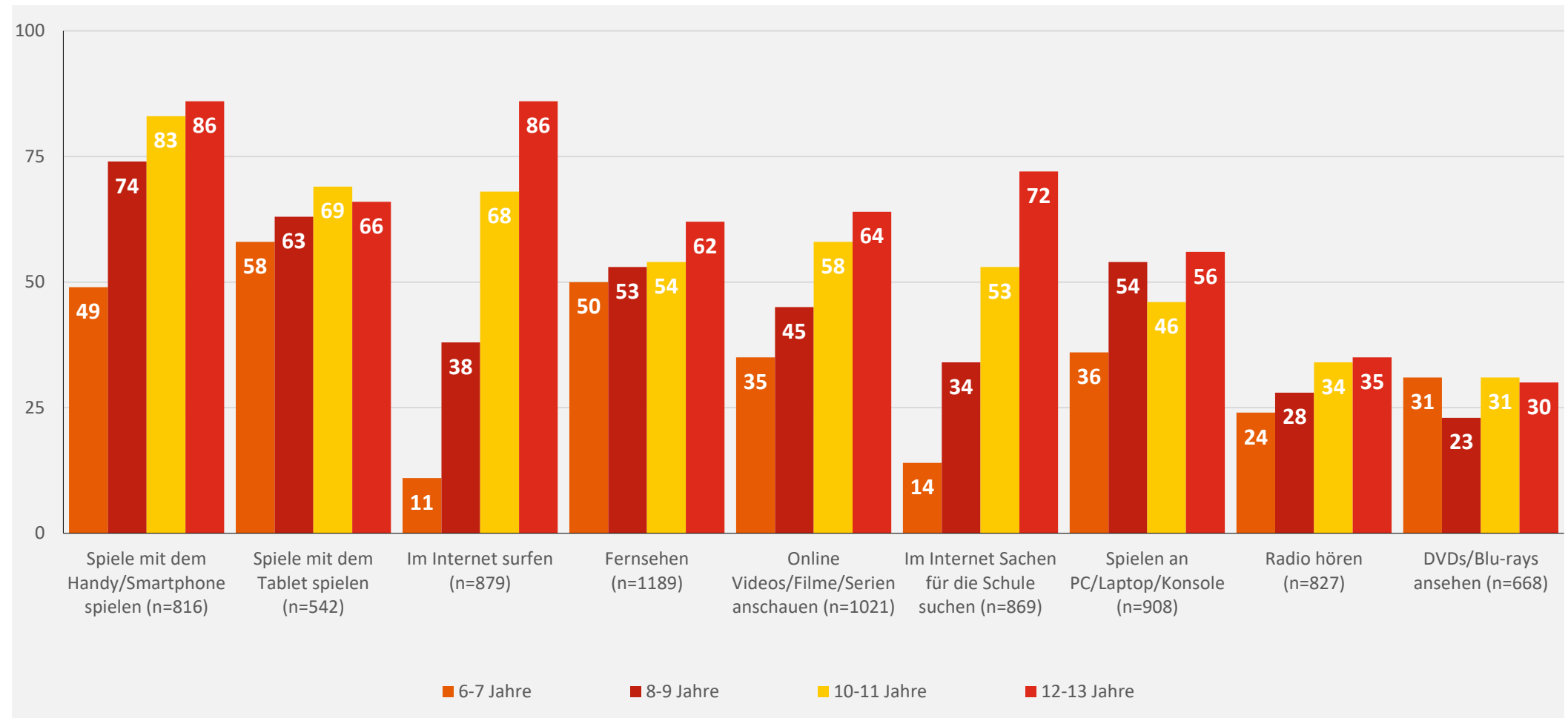
Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent (Gesamt), *egal über welchen Verbreitungsweg/welches Gerät, Basis: alle Kinder, n=1.225

Mediennutzung: Mache ich ...



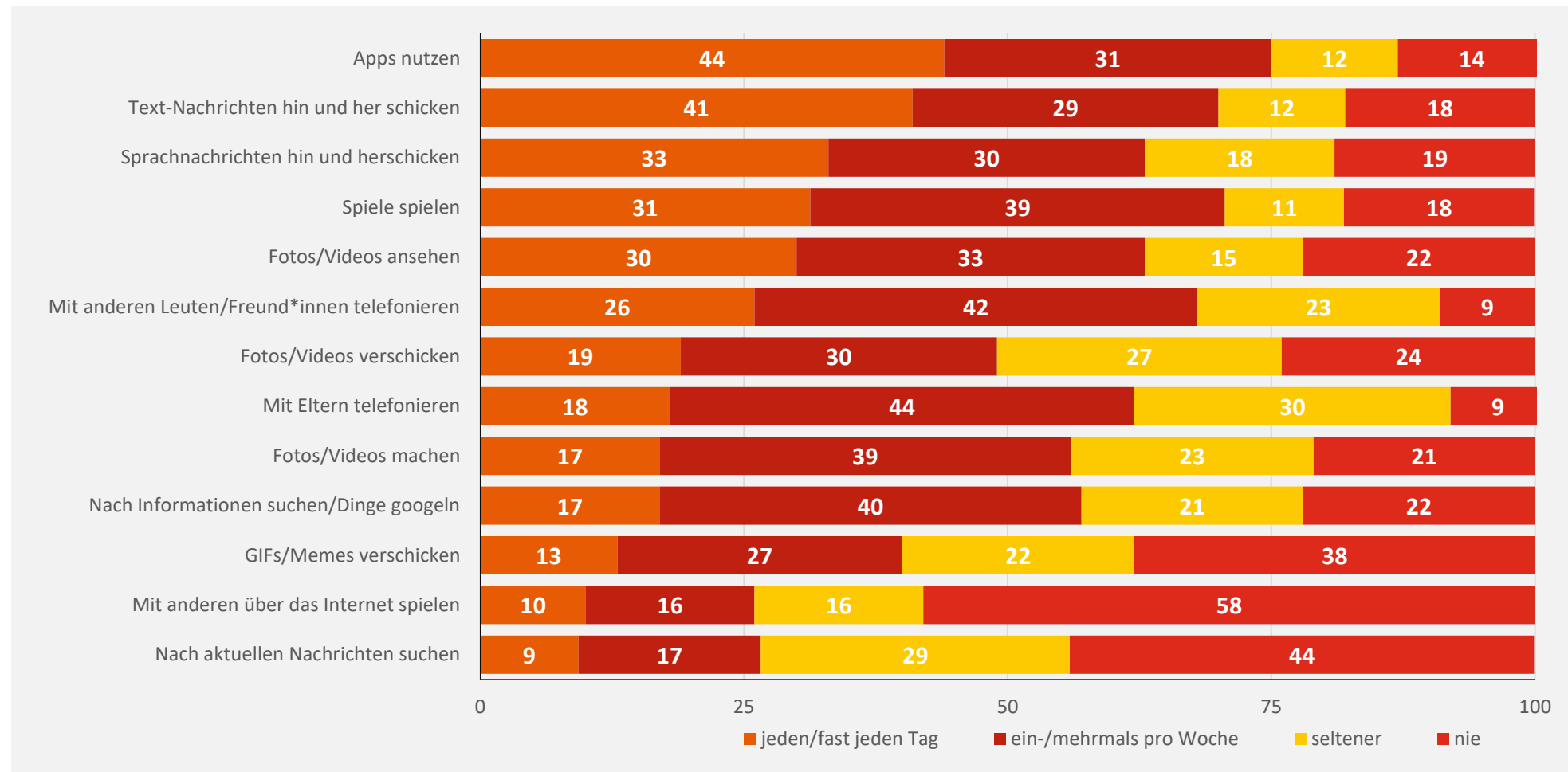
Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die das jeweilige Medium zumindest selten nutzen

Mediennutzung: Mache ich eher alleine... - nach Alter



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die das jeweilige Medium zumindest selten nutzen

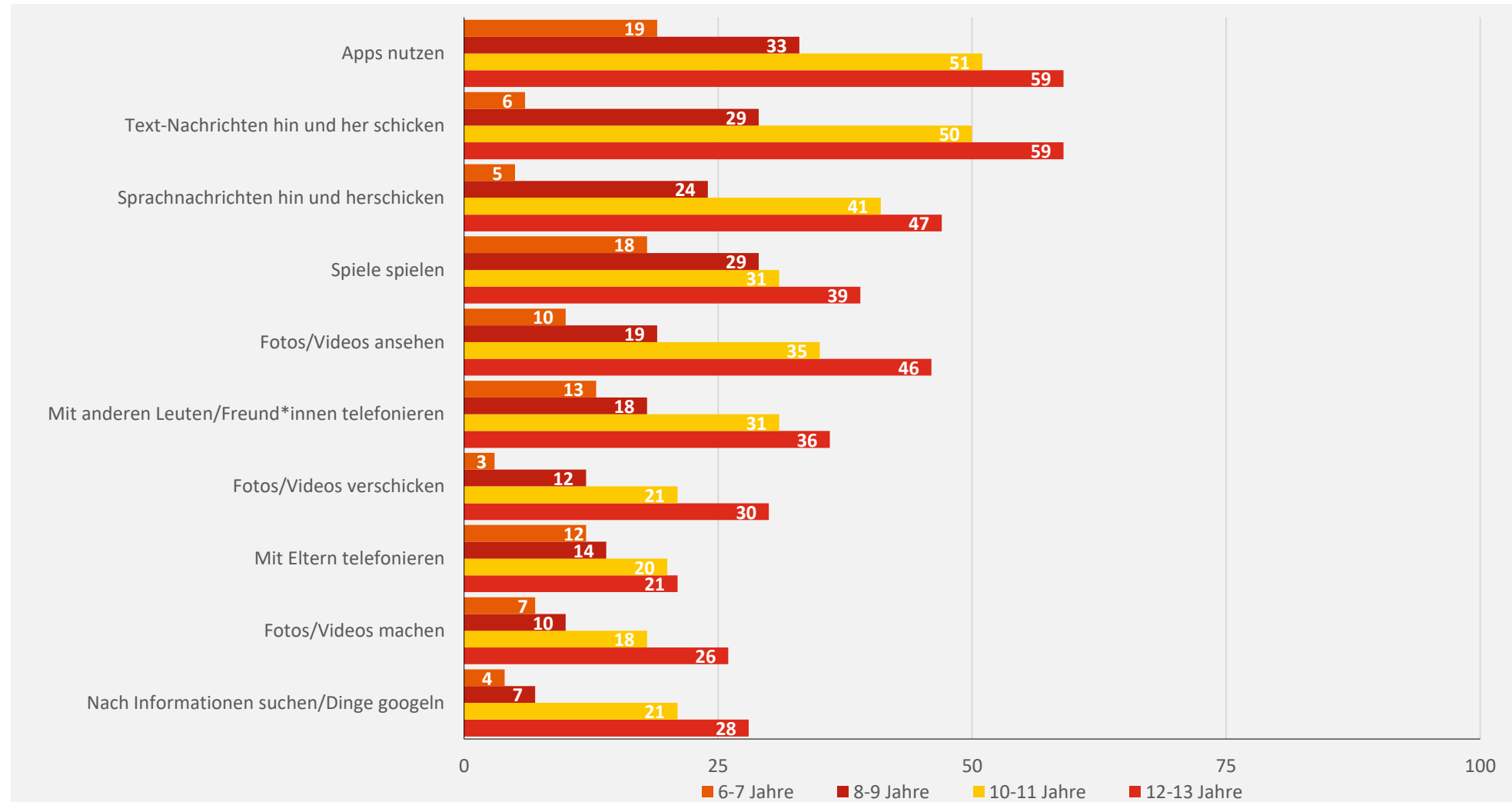
Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die Handy/Smartphone nutzen, n=953

Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen – nach Alter

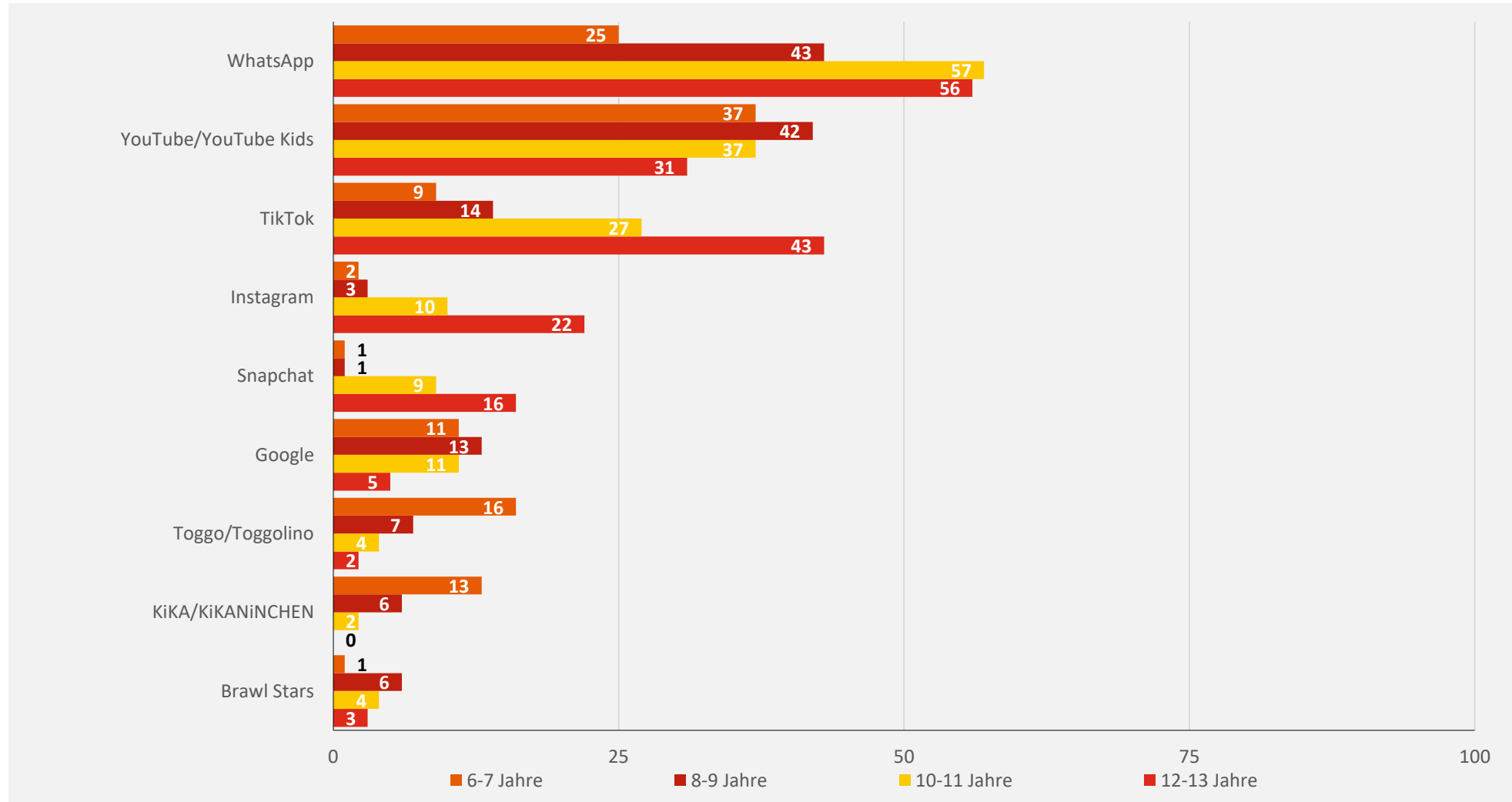
- jeden/fast jeden Tag, Auswahl -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die Handy/Smartphone nutzen, n=953

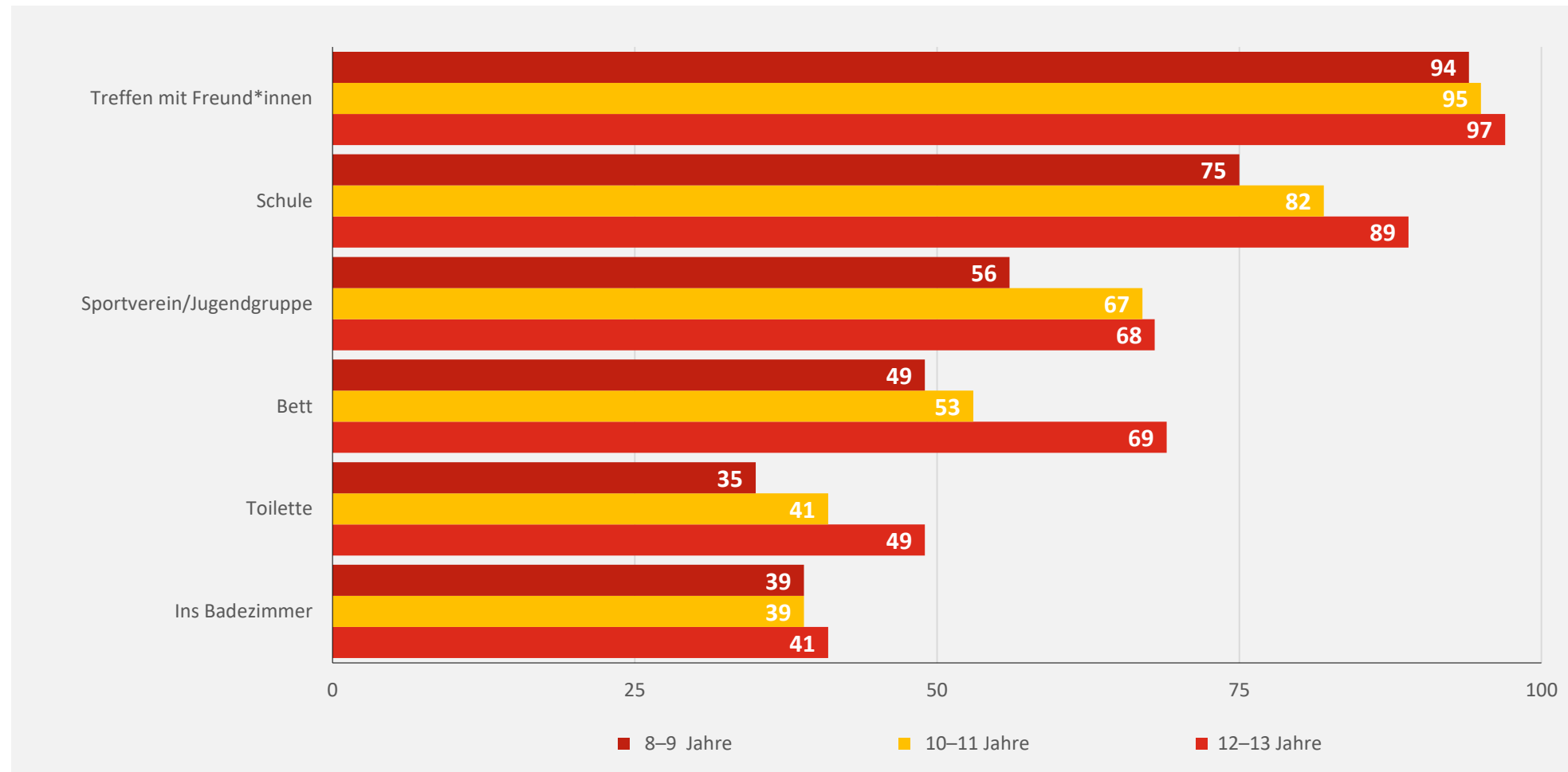
Lieblings-Apps

- drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 4 Prozent, Basis: Kinder, die Smartphones und Apps nutzen, n=823

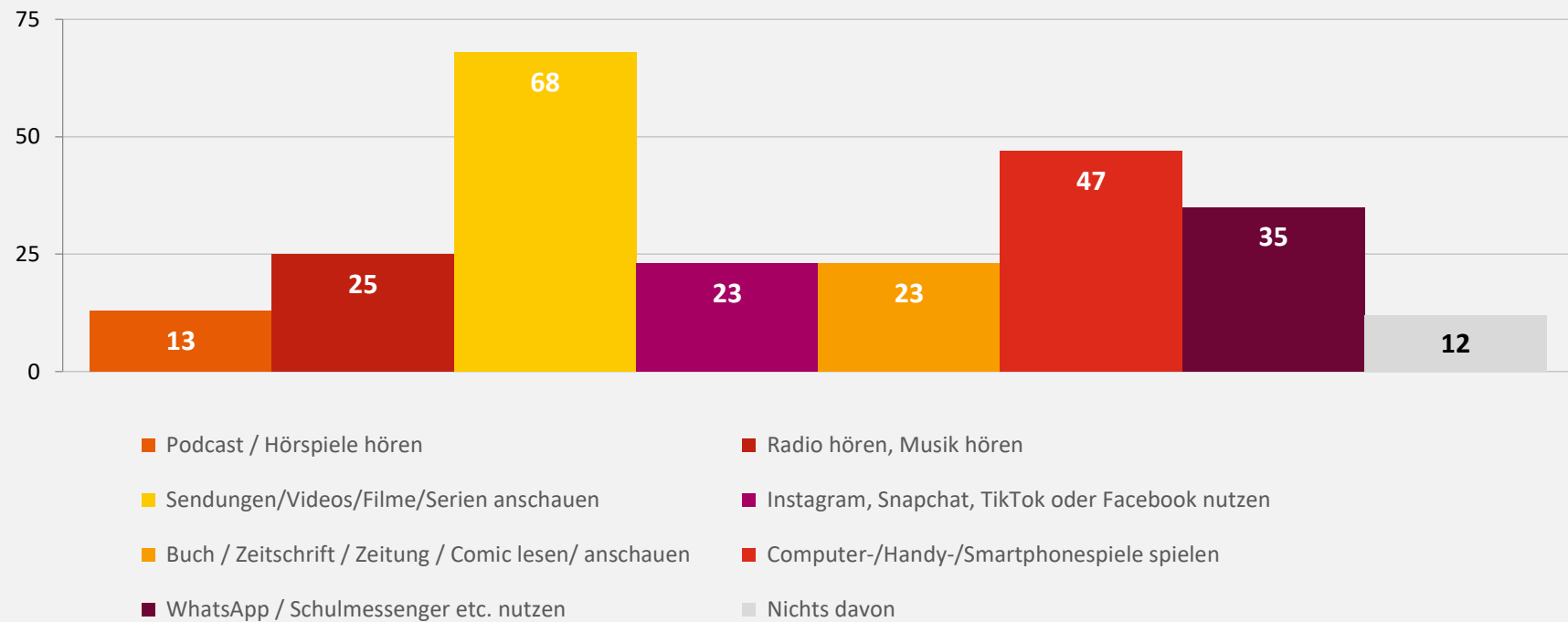
Wohin wird das Handy/Smartphone mitgenommen? – nach Alter



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kinder mit eigenem Handy/Smartphone, n=725

Nutzung von Medien im Tagesverlauf - Freizeit

- „Was machst du in deiner Freizeit“, Mehrfachnennungen -

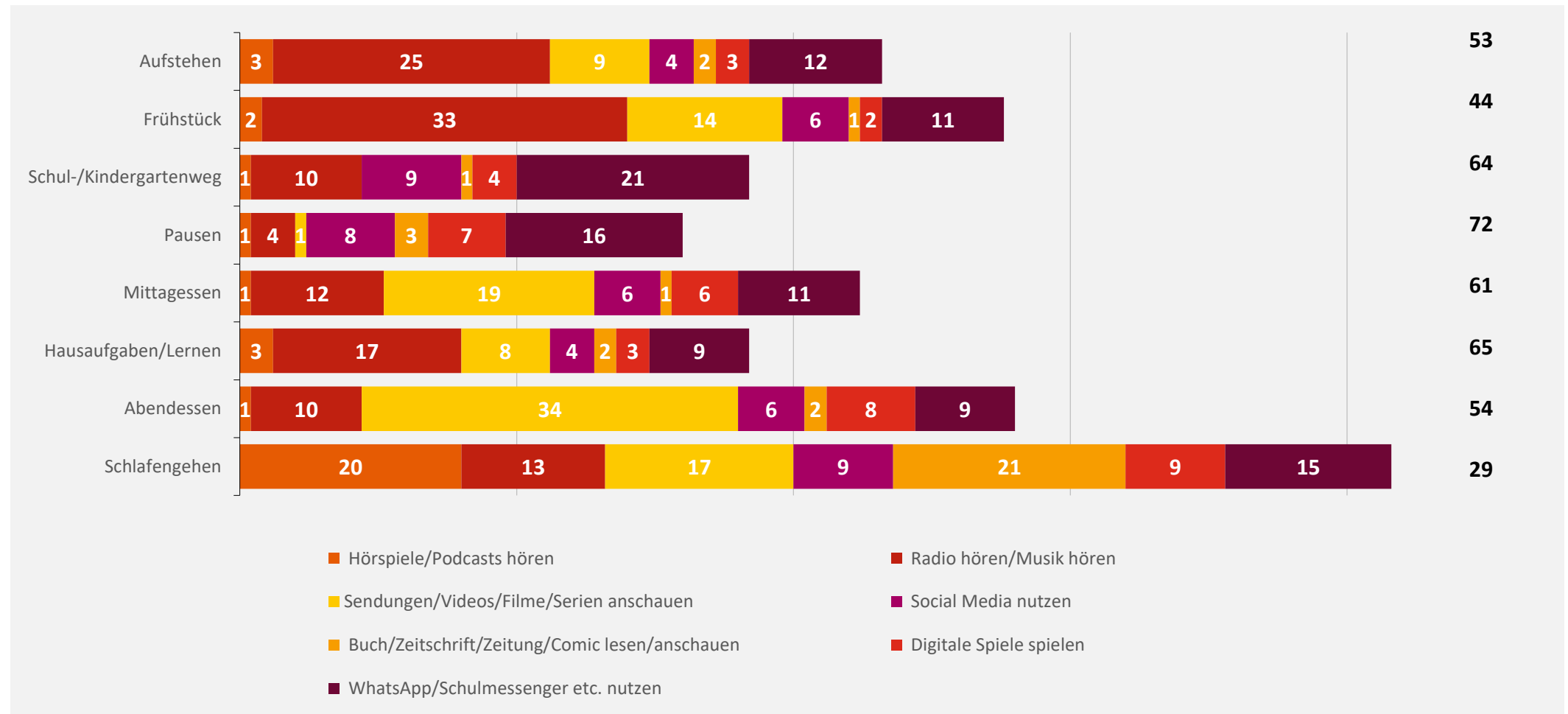


Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Mehrfachnennungen möglich; Basis: alle Kinder, n=1.225

Nutzung von Medien im Tagesverlauf

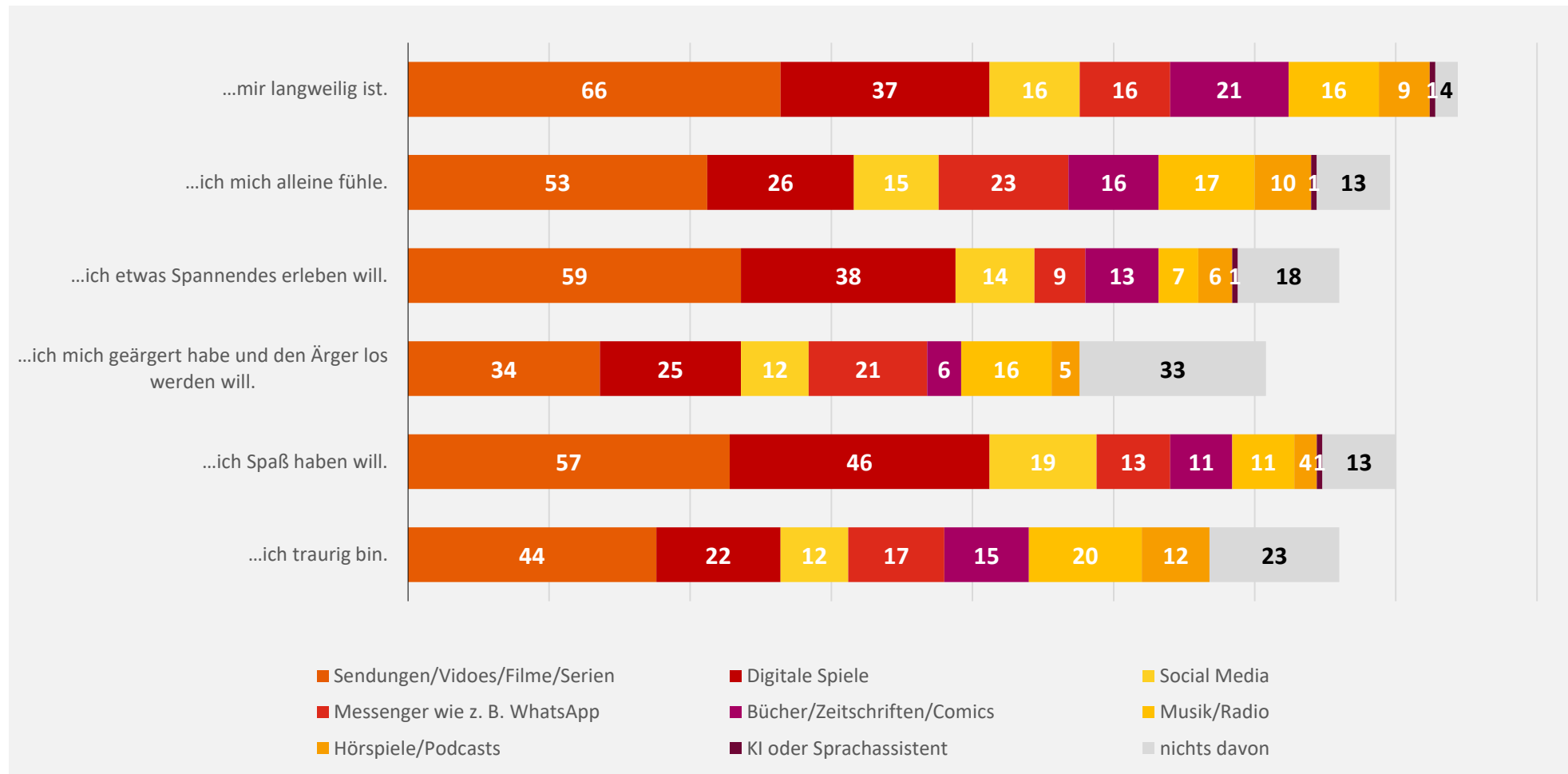
- „Was machst du beim/bei...“, Mehrfachnennungen -

Nichts davon (%)



Nutzungsmotive einzelner Medien

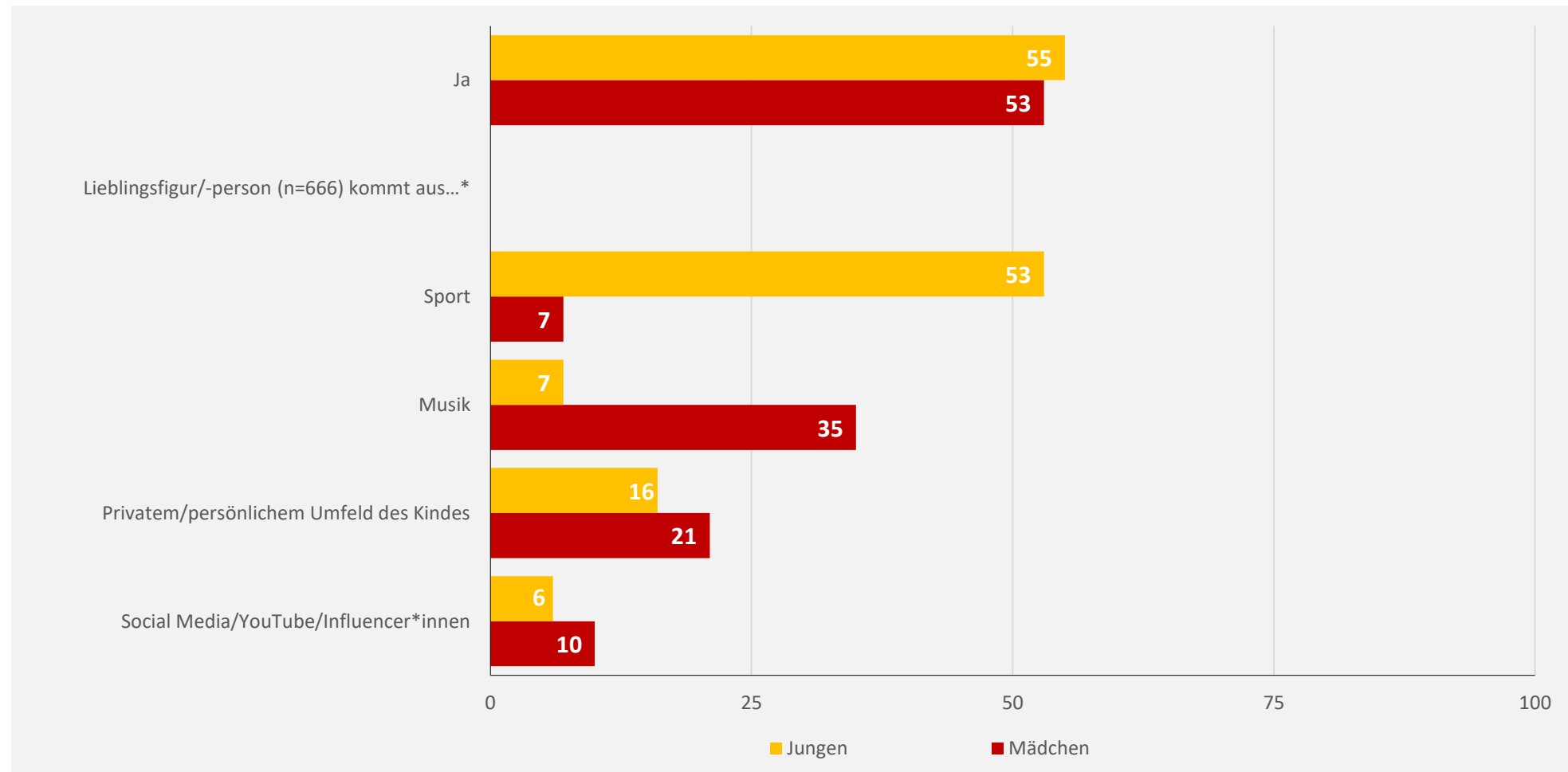
- Nutze ich am ehesten wenn..., bis zu zwei Nennungen -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Mehrfachnennungen möglich, Basis: alle Kinder, n=1.225

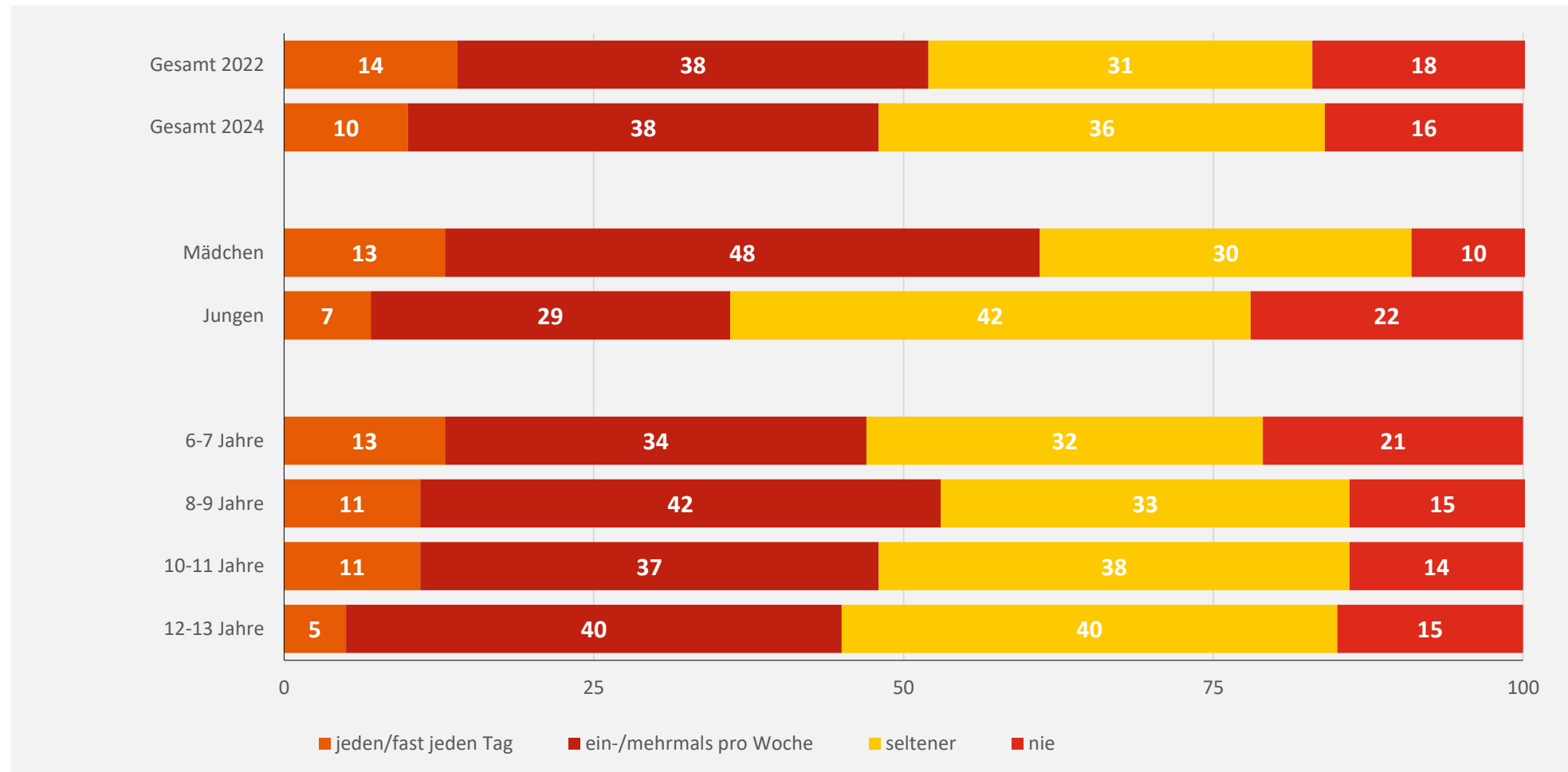
Vorbilder und Idole – nach Geschlecht

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



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, *Mehrfachnennung möglich, Basis: alle Kinder, n=1.225

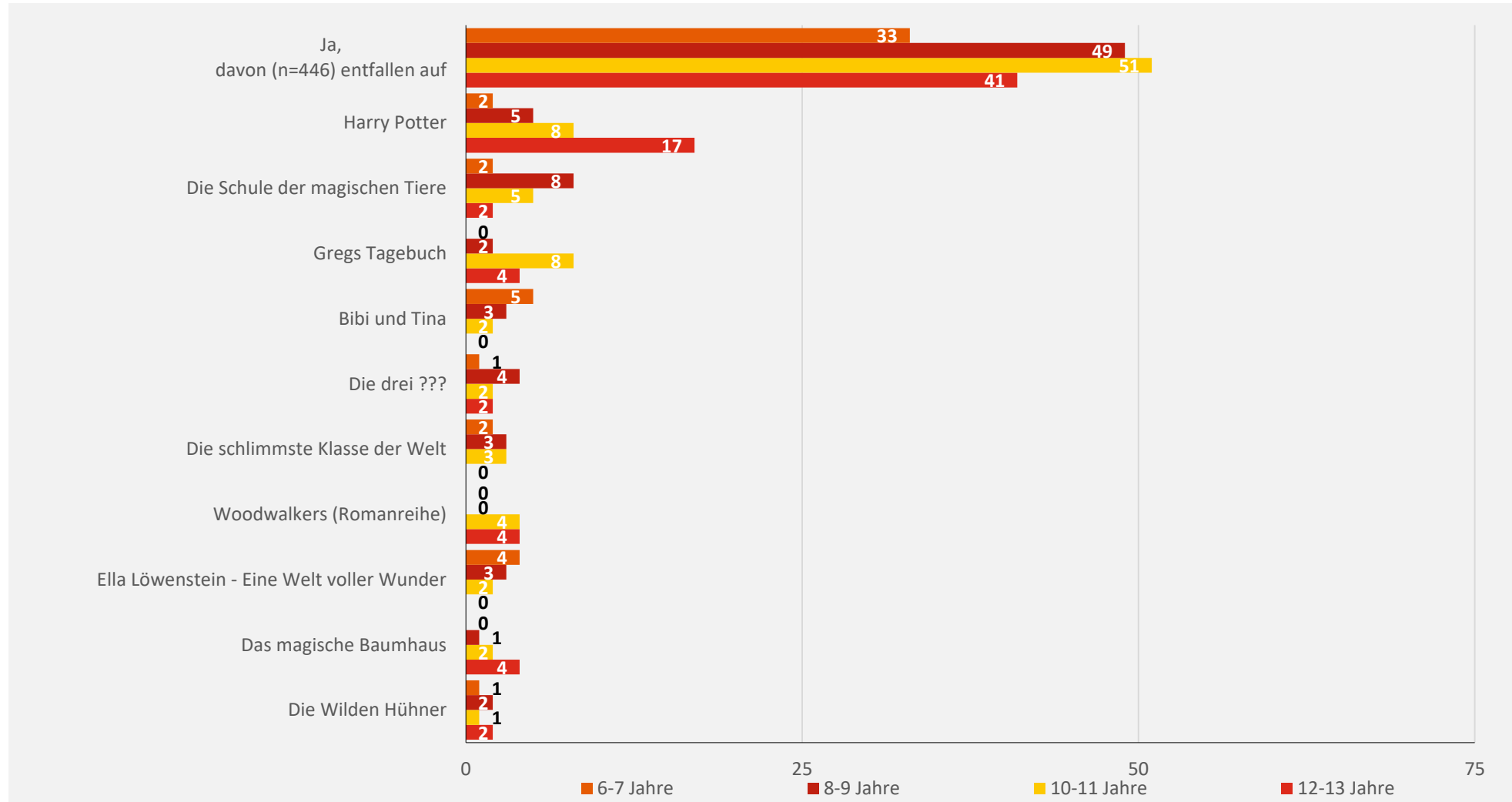
Bücher lesen



Quelle: KIM 2022, n=1.219; KIM 2024, n=1.225; Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

Bücher lesen – nach Alter

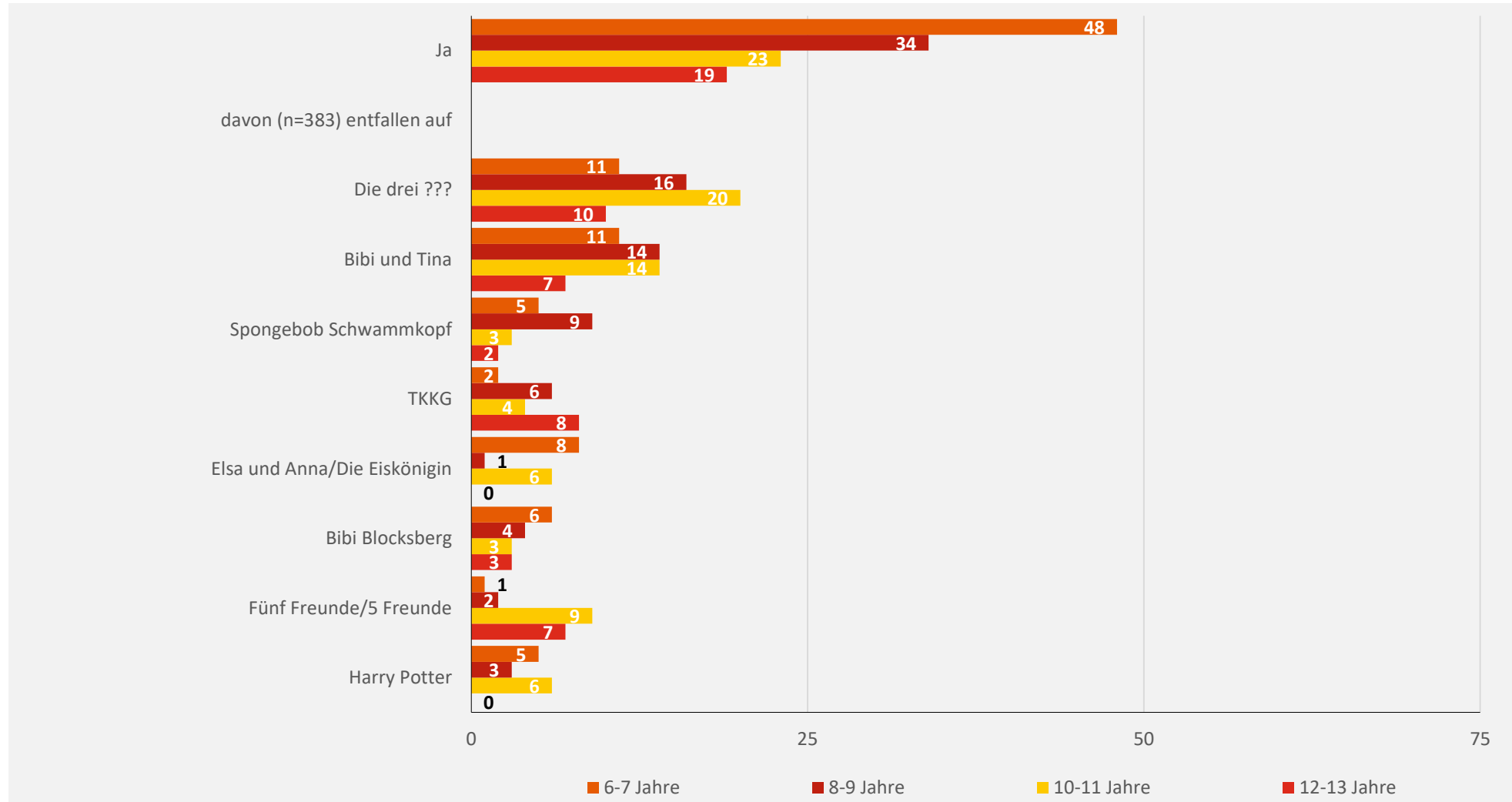
- „Liest du zurzeit ein Buch?“ -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 Prozent, Basis: Kinder, die mindestens „seltener“ ein Buch lesen, n=1.028

Lieblingshörbücher/-hörspiele – nach Alter

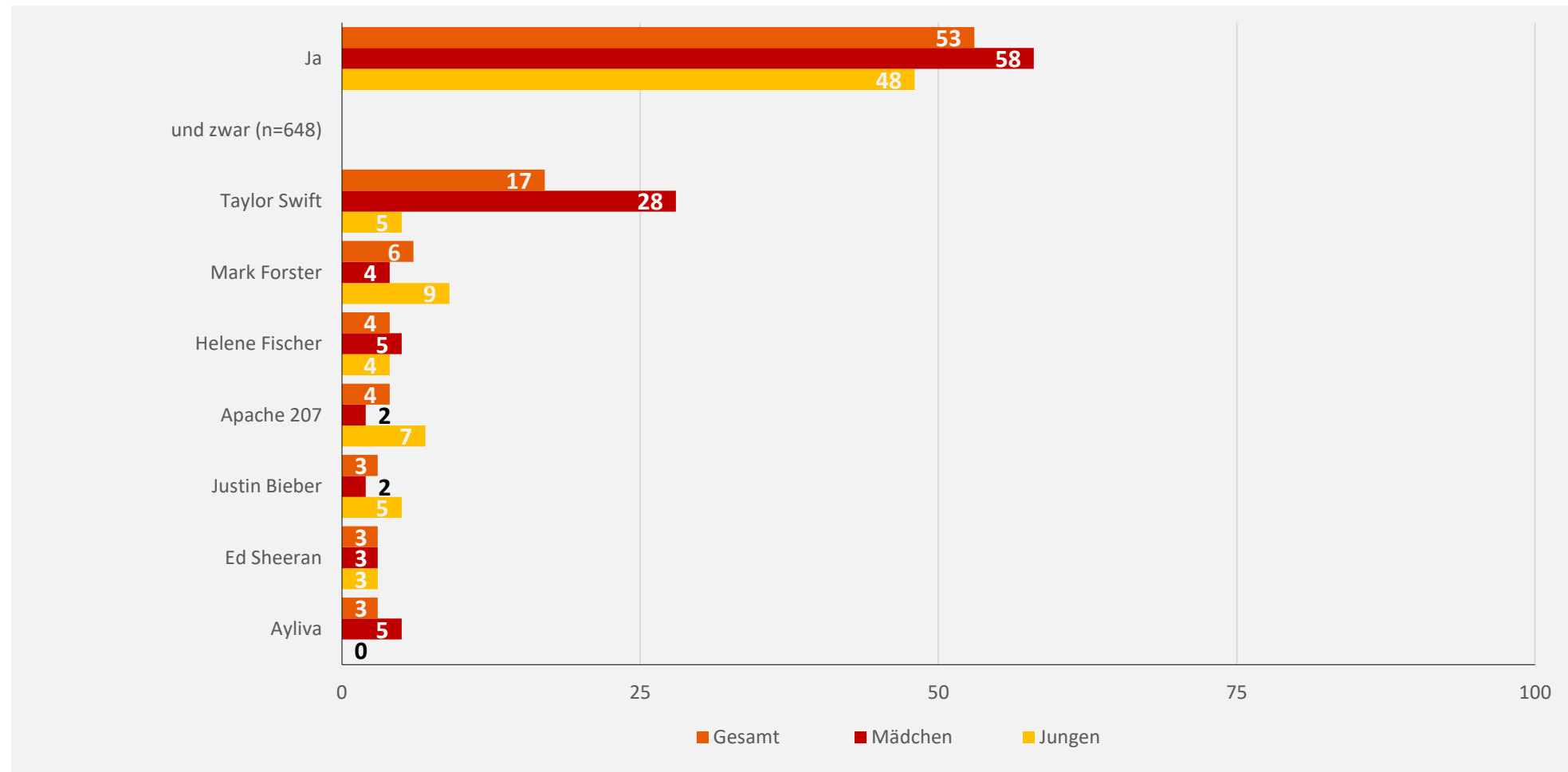
- „Gibt es ein Hörspiel, Hörbuch oder Podcast, das/der dir besonders gut gefällt?“ -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 3 Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.225

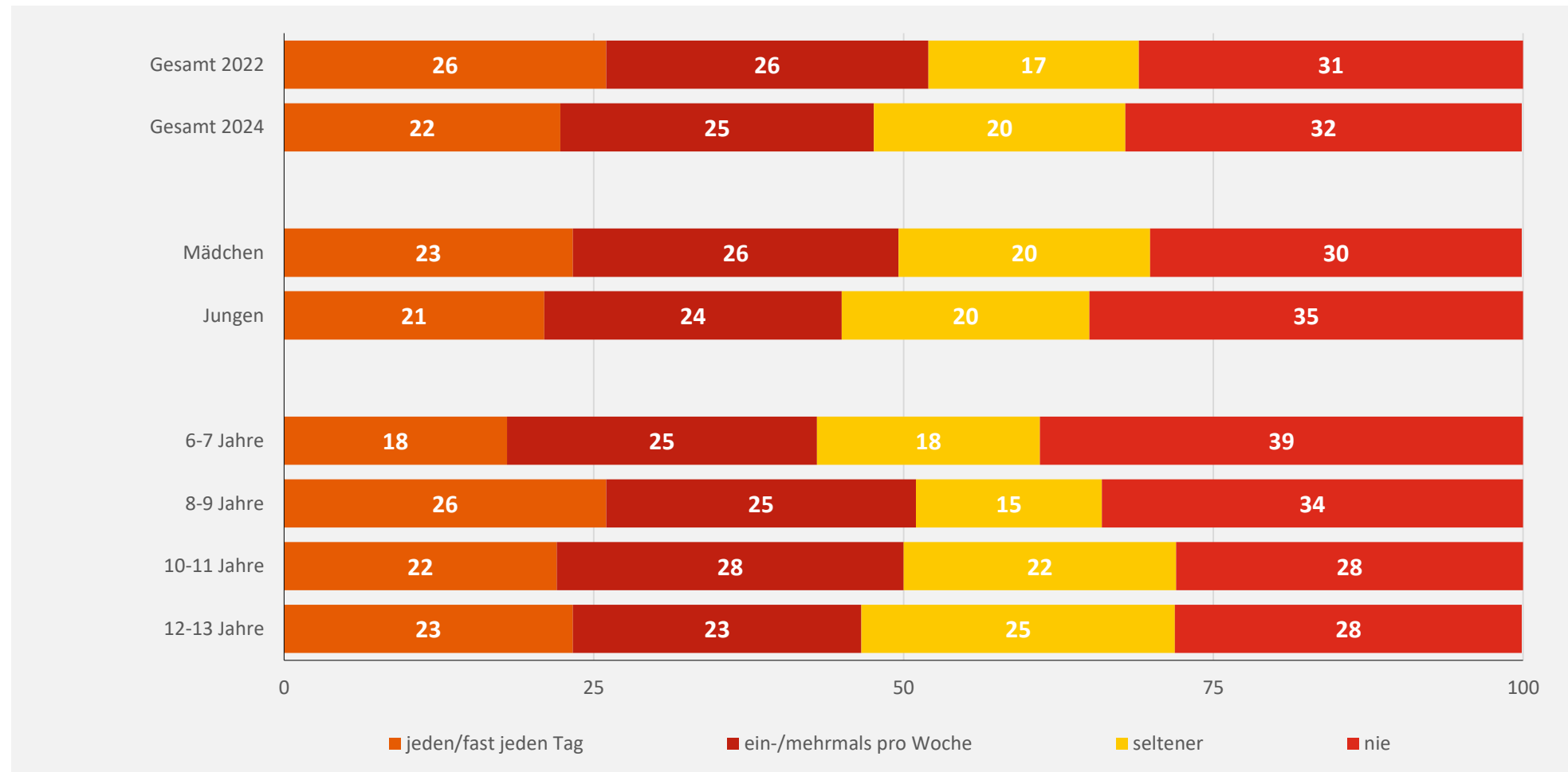
Liebster Musik-Star – nach Geschlecht

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



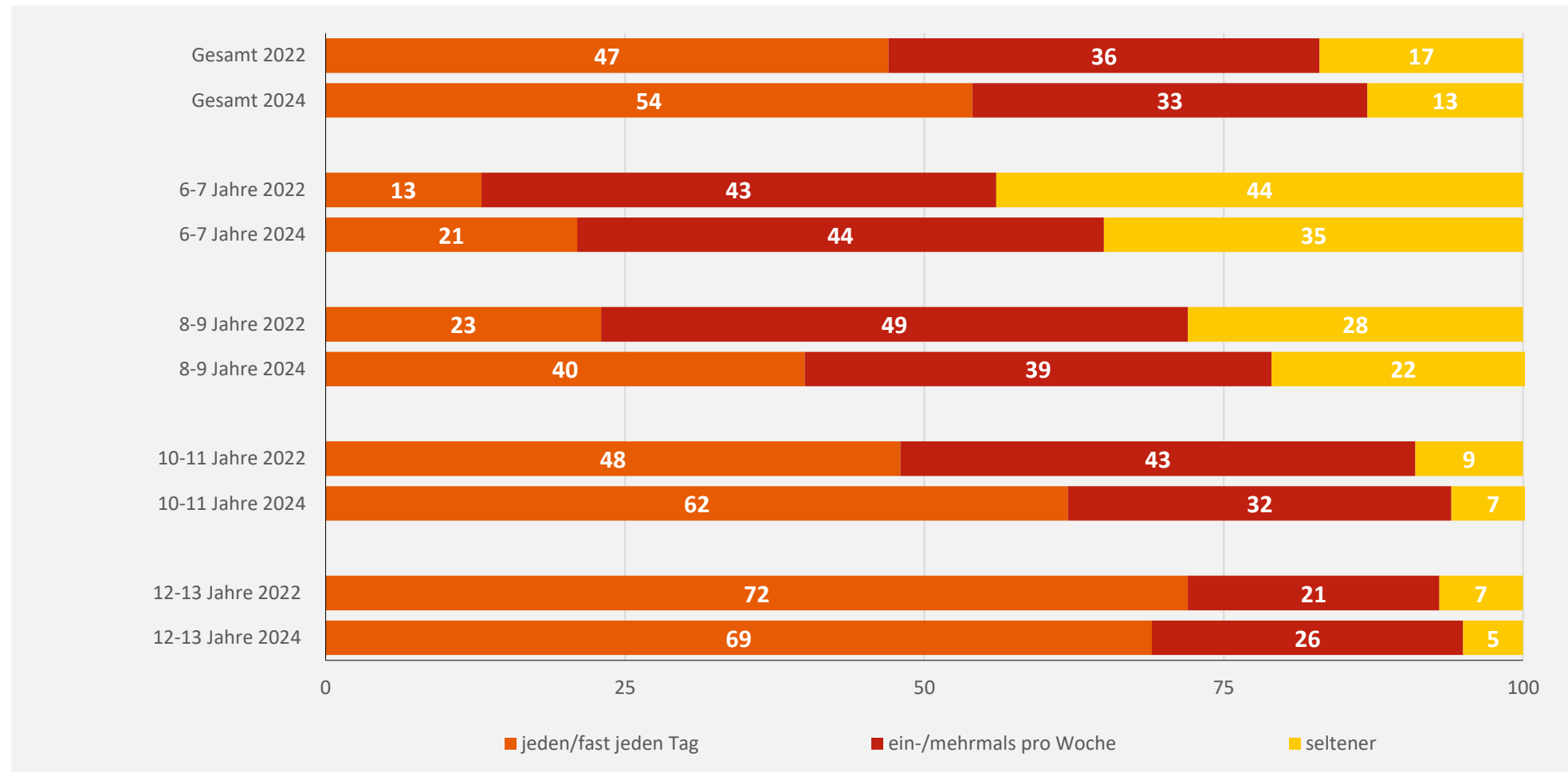
Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 3 Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.225

Radionutzung



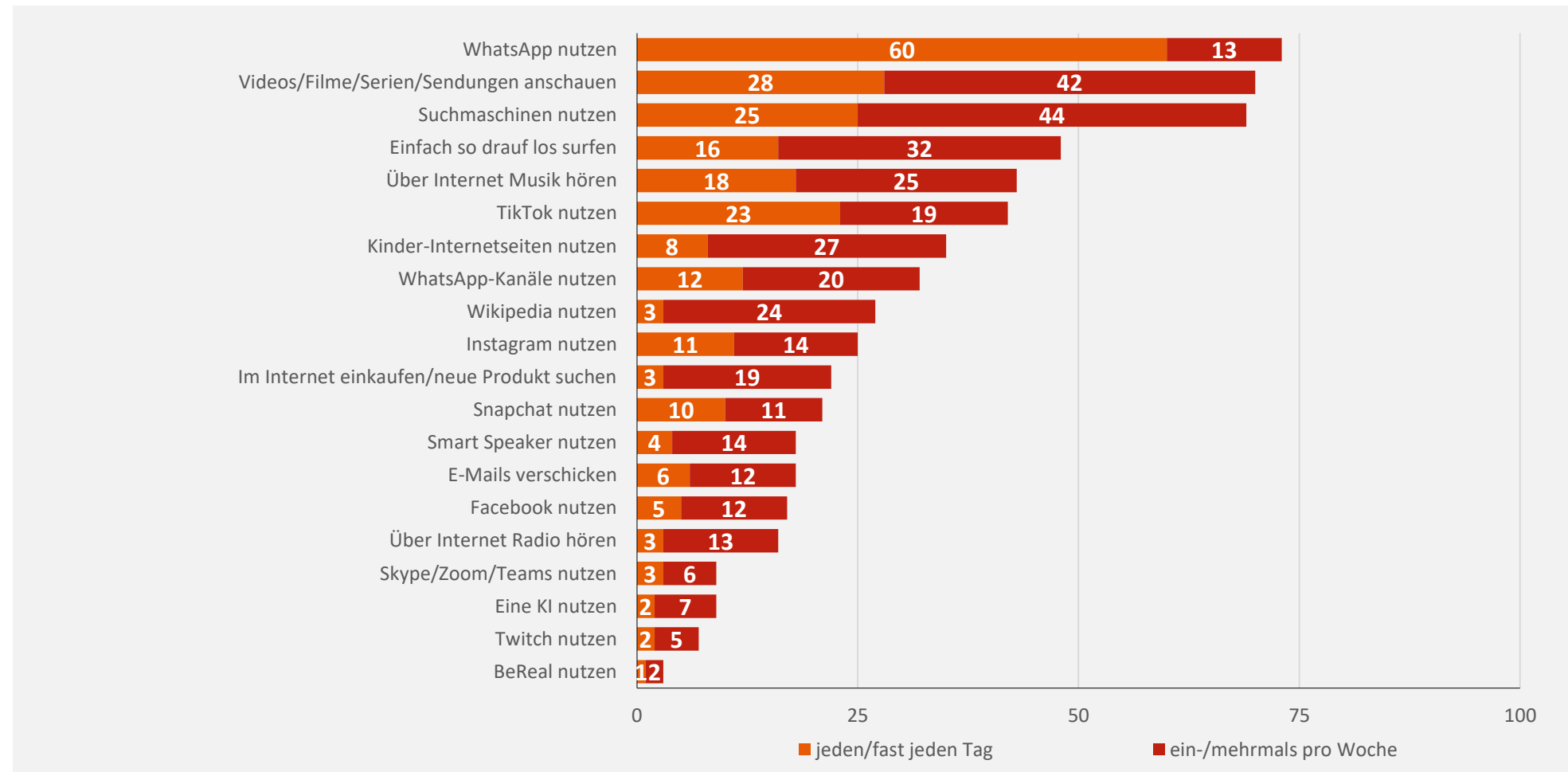
Quelle: KIM 2022, n=1.219; KIM 2024, n=1.225; Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

Nutzungsfrequenz Internet – 2022 zu 2024



Quelle: KIM 2022, n=854; KIM 2024, n=879; Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen

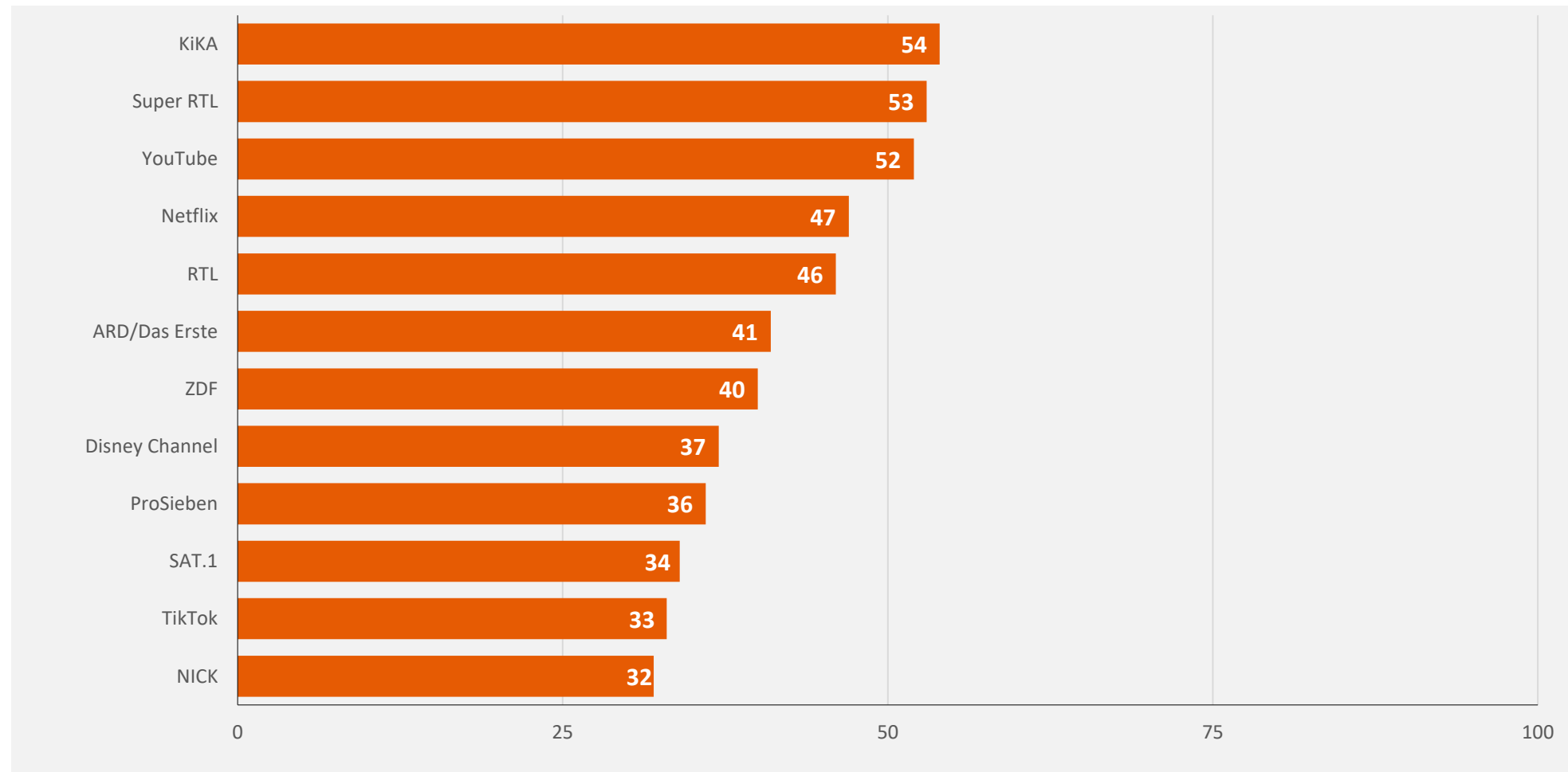
Online-Aktivitäten



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=879

Bewegtbildnutzung (Teil 1)

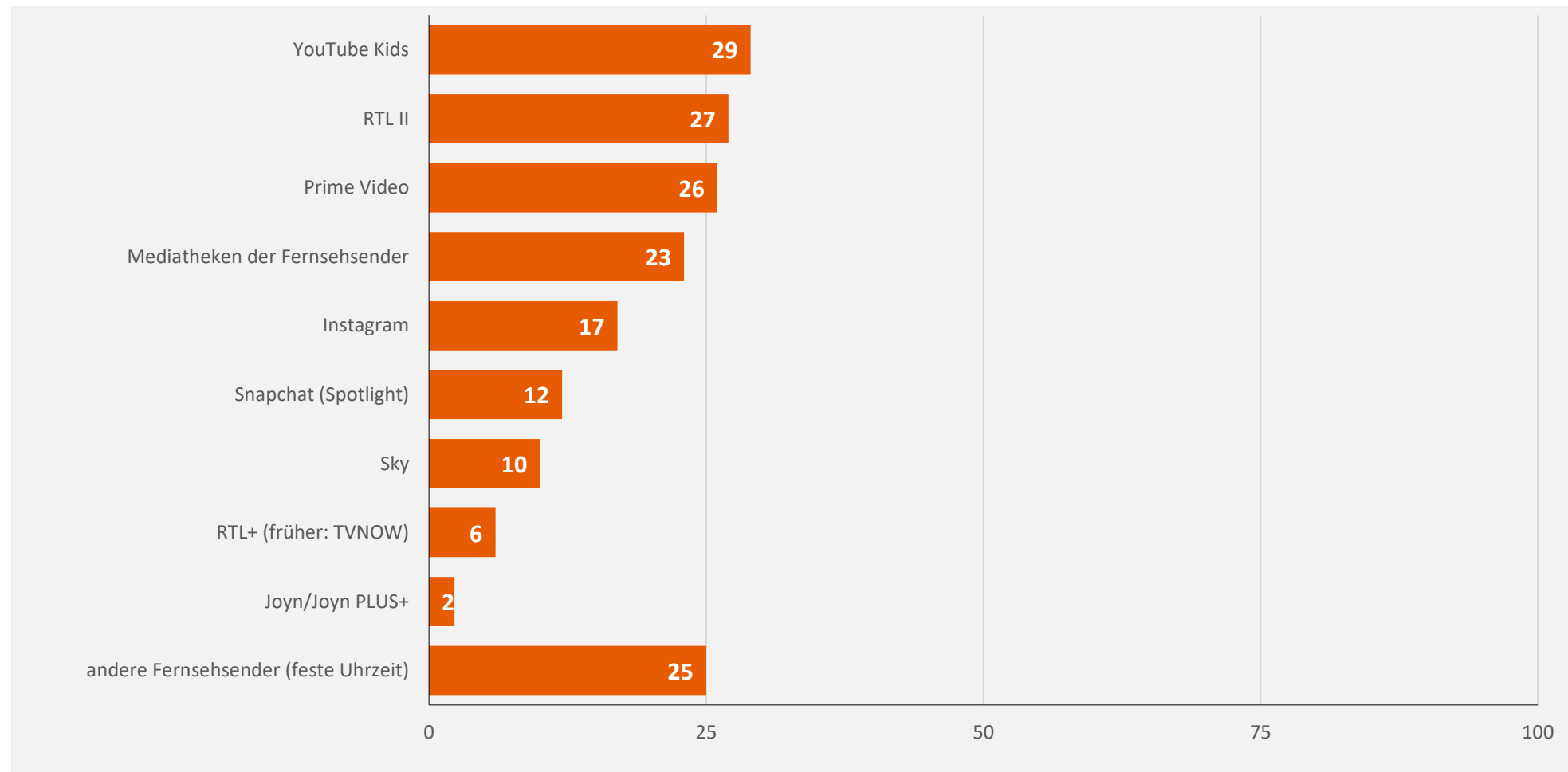
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kind schaut Sendungen/Videos/Filme/Serien, n=1.209

Bewegtbildnutzung (Teil 2)

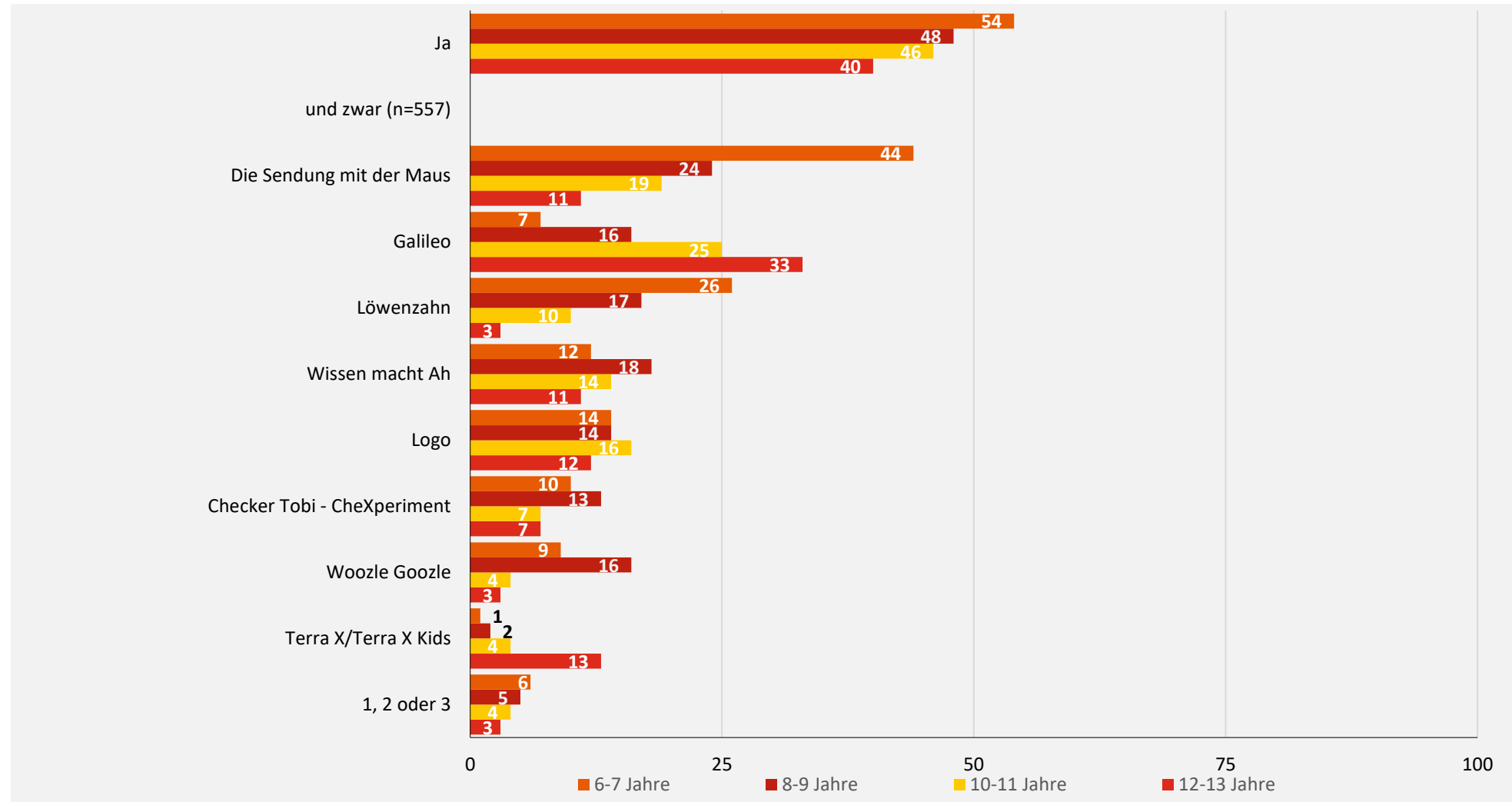
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kind schaut Sendungen/Videos/Filme/Serien, n=1.209

Wissenssendungen – nach Alter

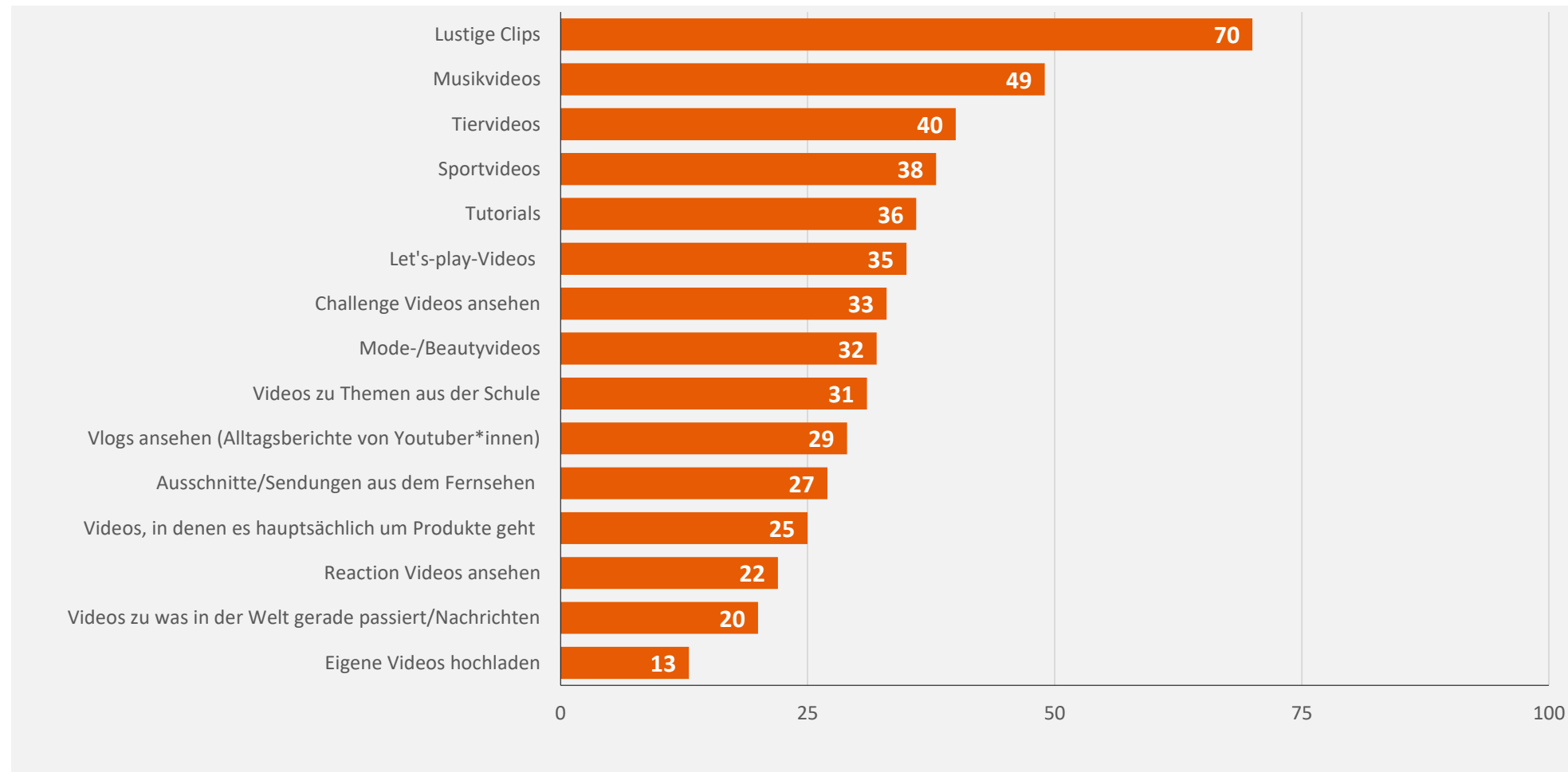
- „Gibt es Wissenssendungen, die du öfters anschaust?“, Mehrfachnennungen -



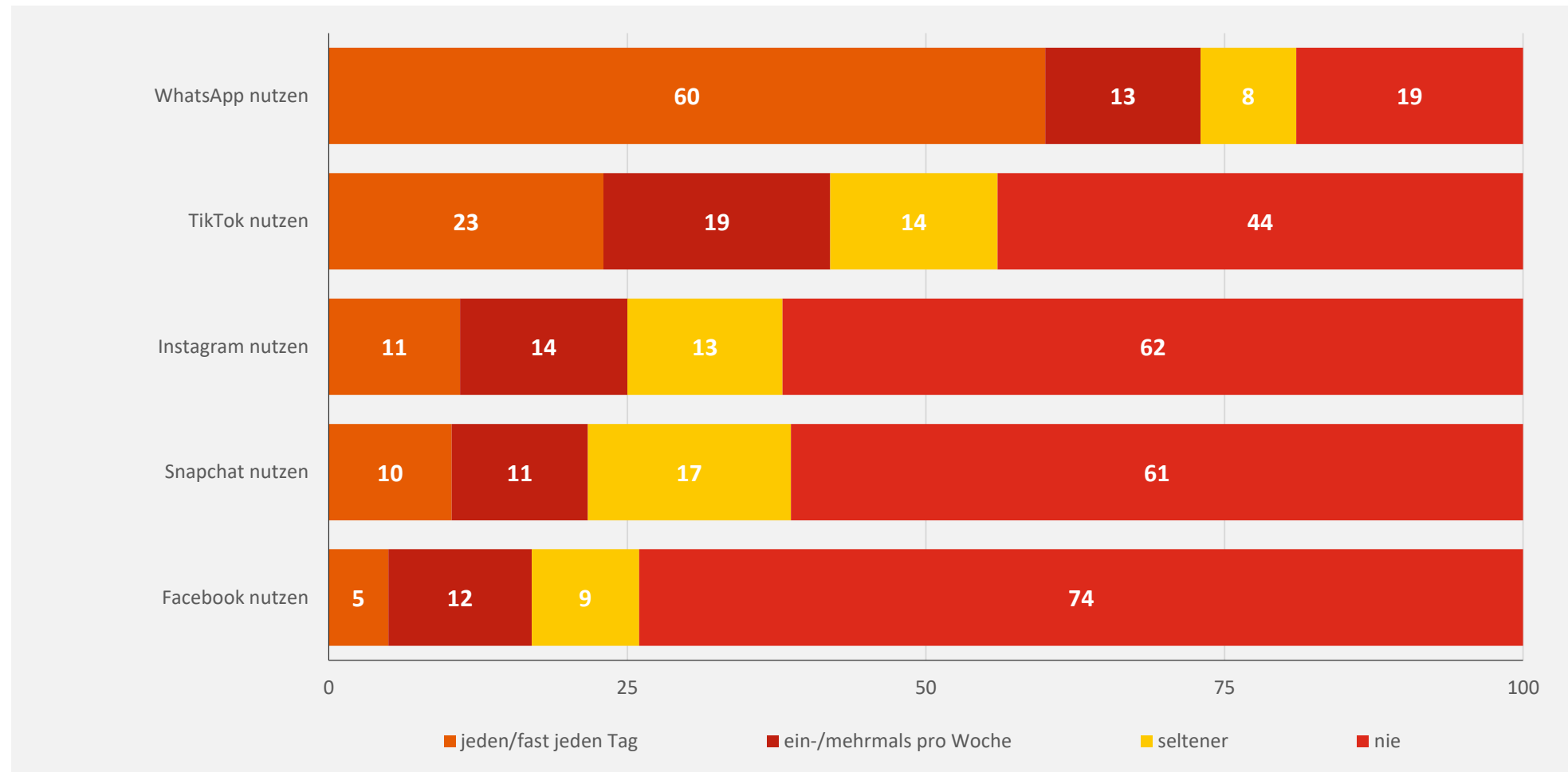
Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Kinder, die zumindest selten fernsehen, n=1.189

Bei YouTube genutzte Inhalte

- mind. einmal pro Woche -



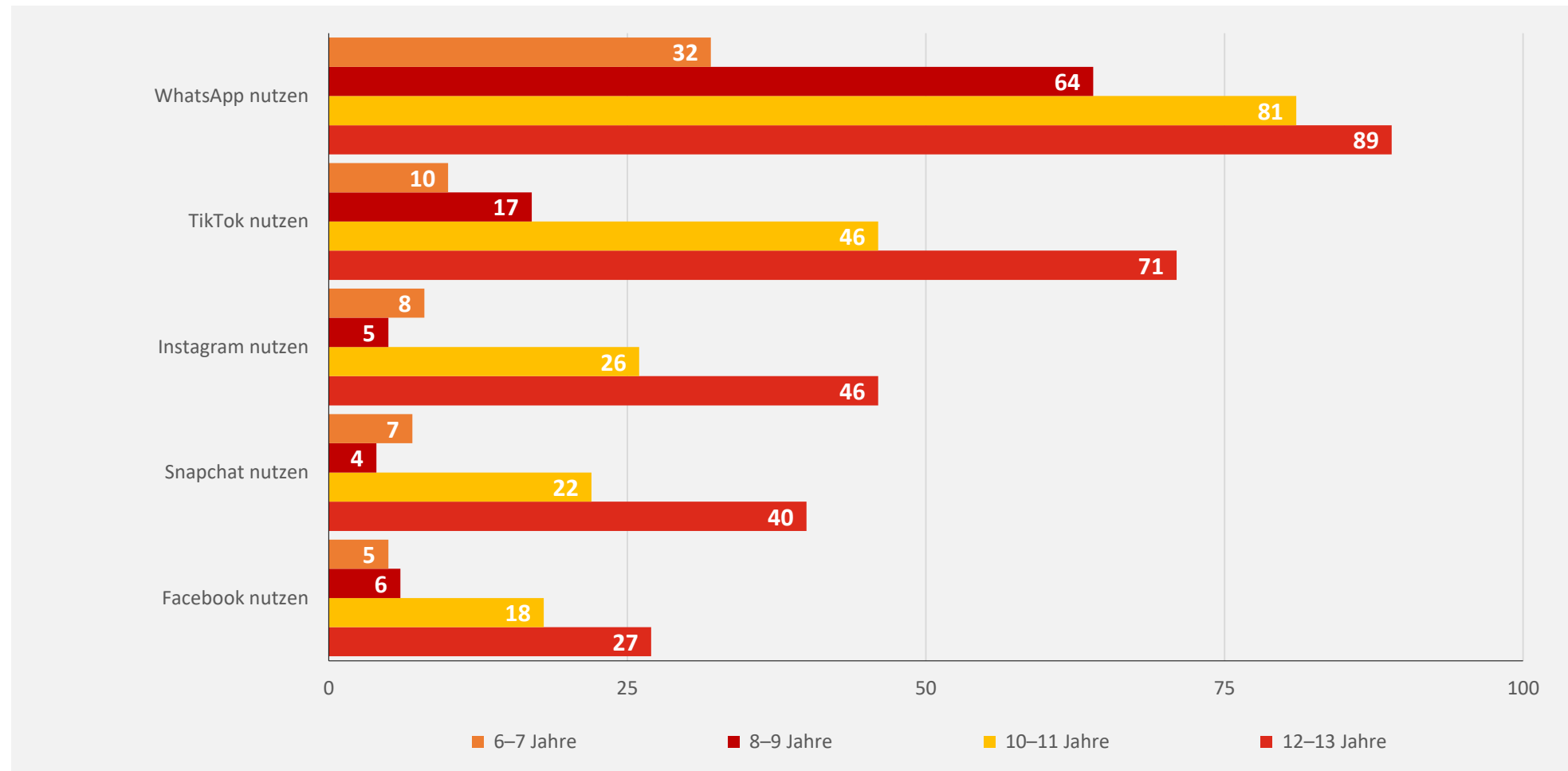
Social-Media-Nutzung



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=879

Social-Media-Nutzung – nach Alter

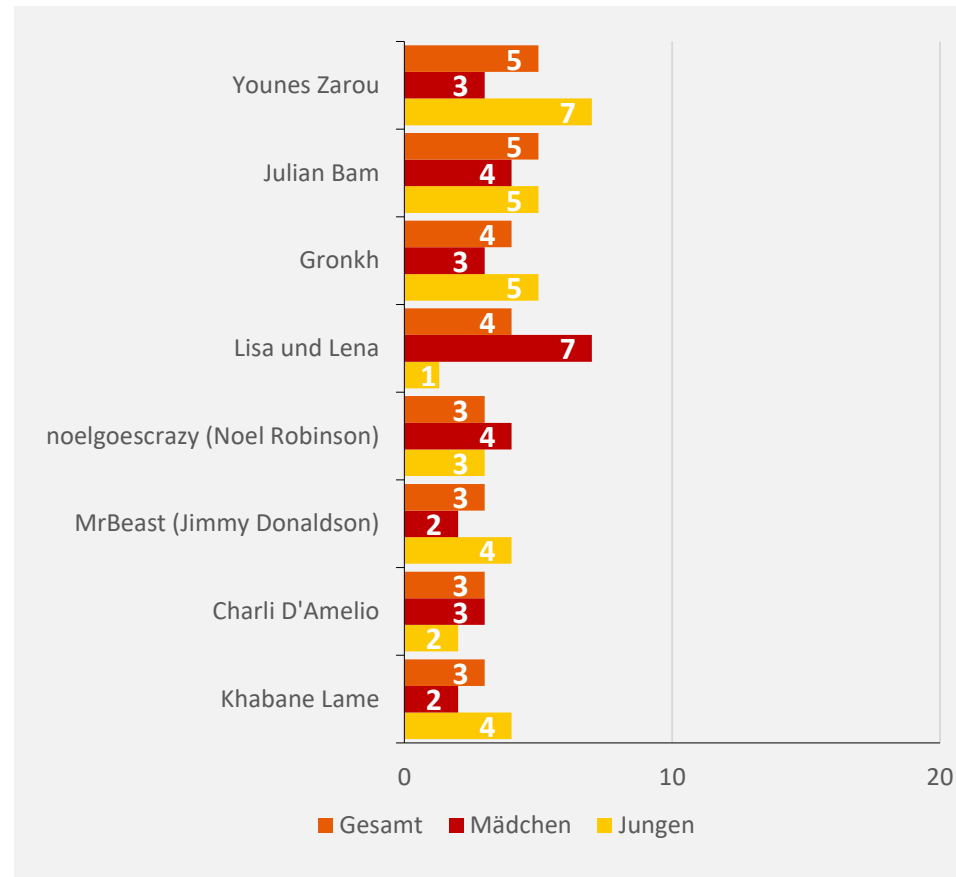
- mindestens einmal pro Woche -



Liebste Influencer*innen – nach Geschlecht

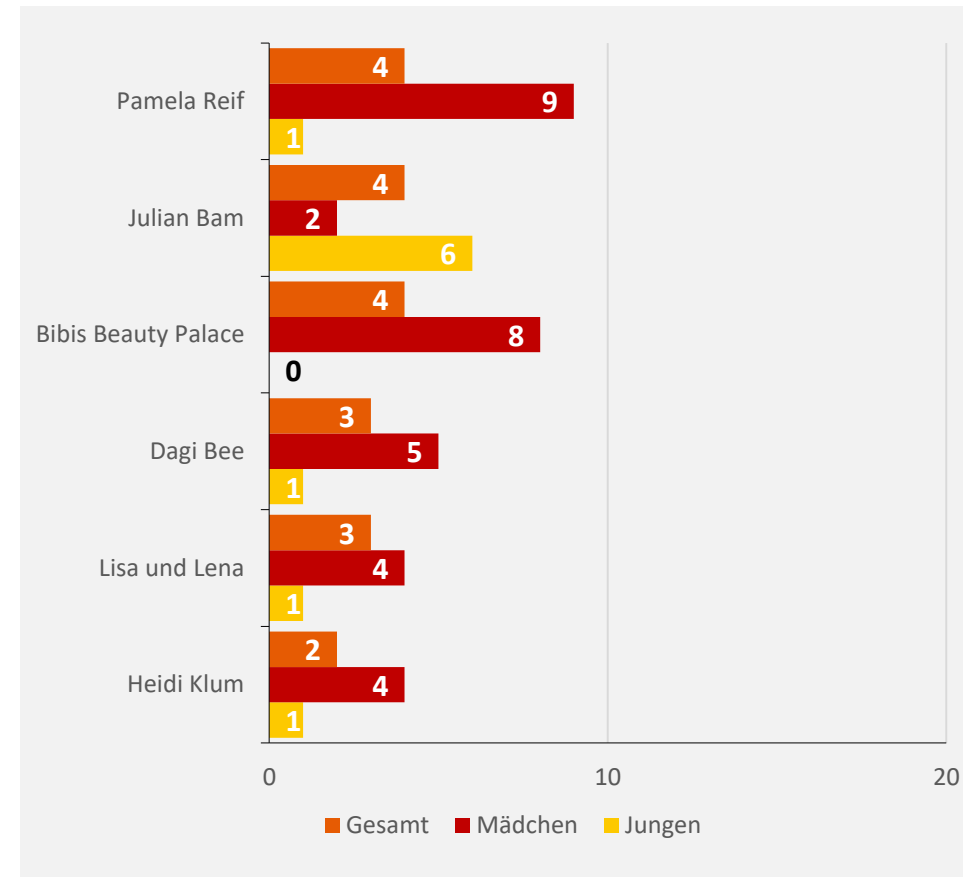
- bis zu drei Nennungen -

Liebste TikToker*innen



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 3 Prozent,
Basis: TikTok-Nutzer*innen, n=496

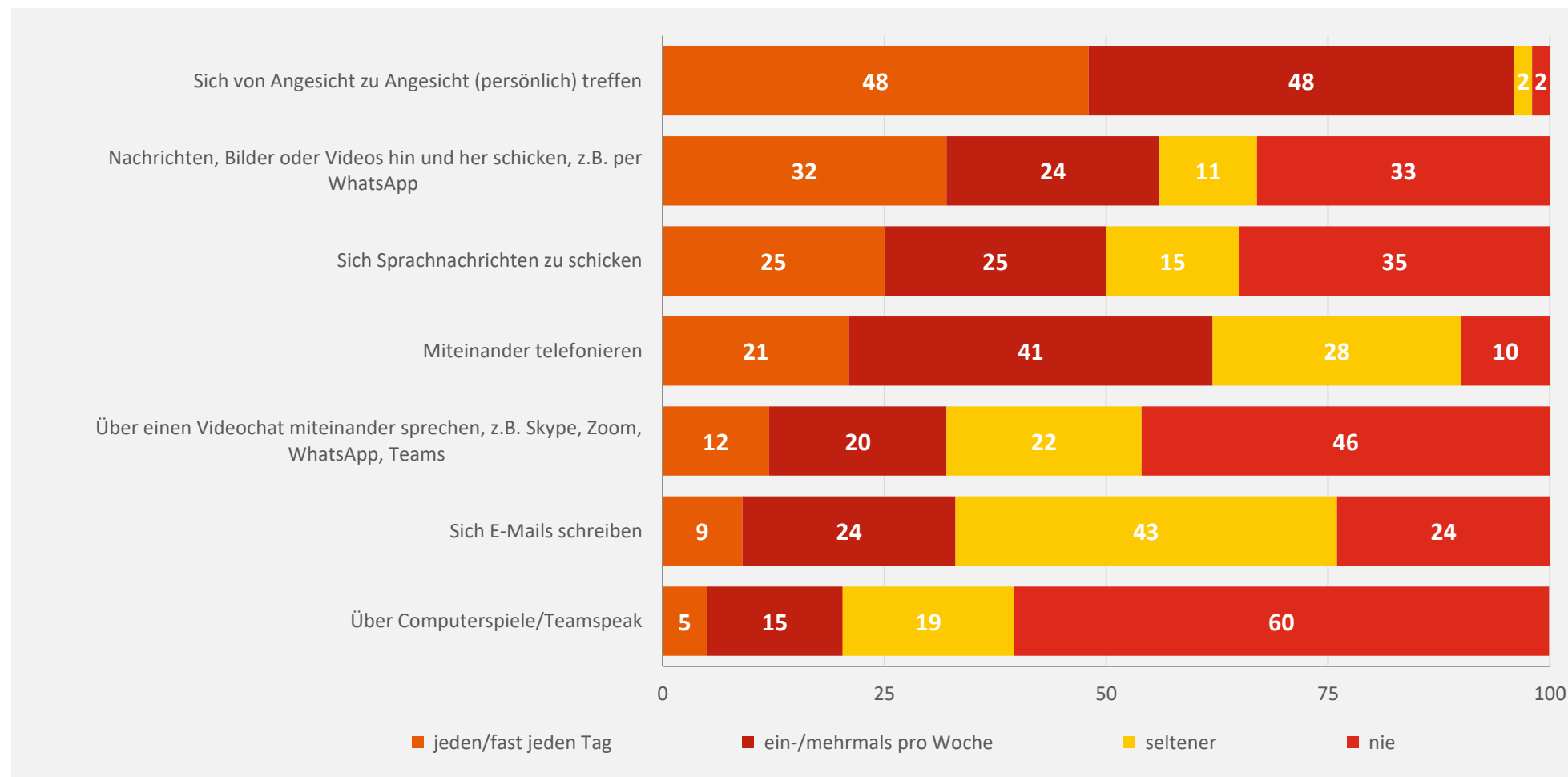
Liebste Instagrammer*innen



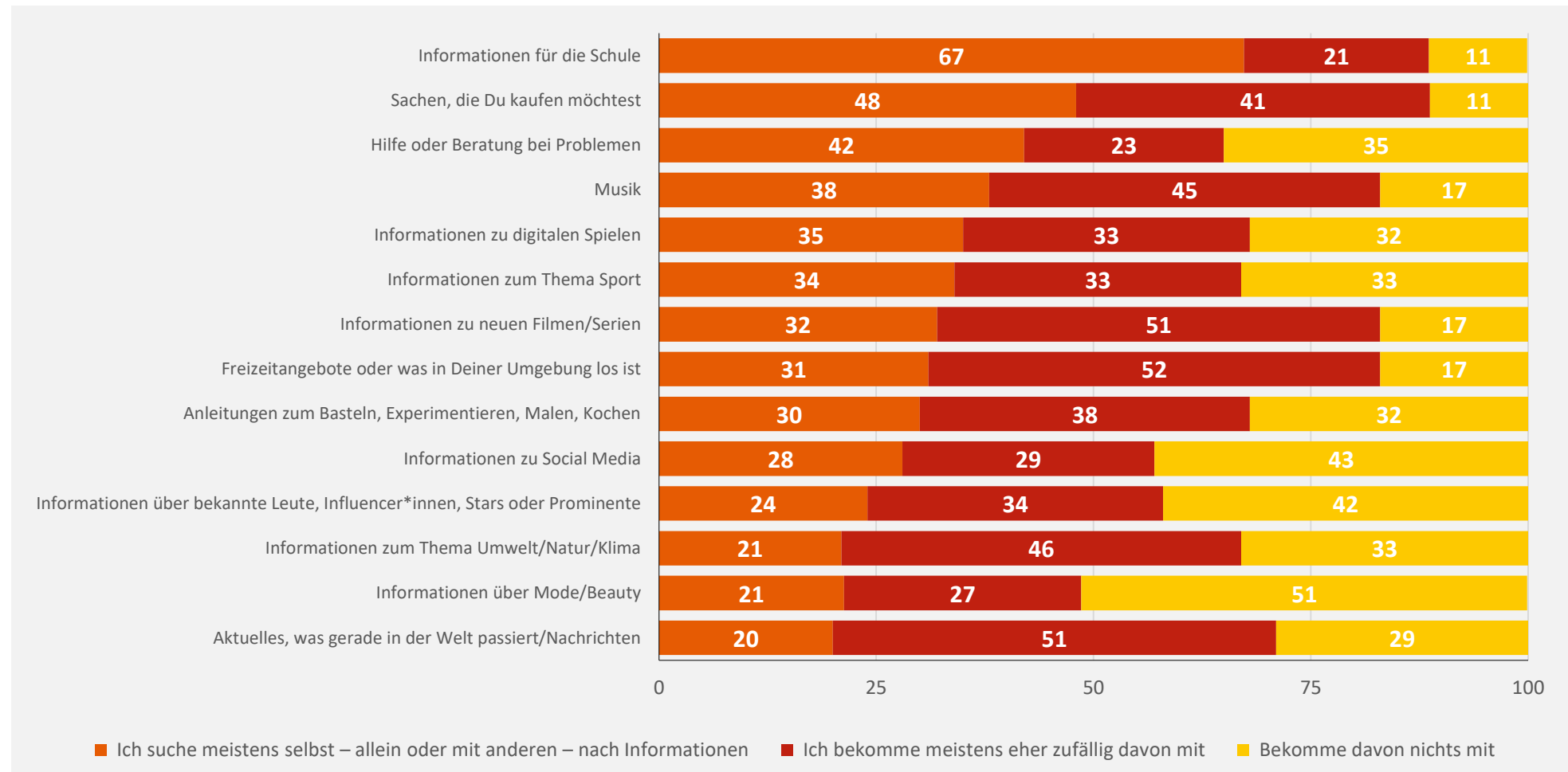
Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 2 Prozent,
Basis: Instagram-Nutzer*innen, n=338

Kontakt zu Freund*innen

- „Wie oft hast Du auf diese Weise Kontakt zu Deinen Freund*innen?“ -



Nach Informationen suchen



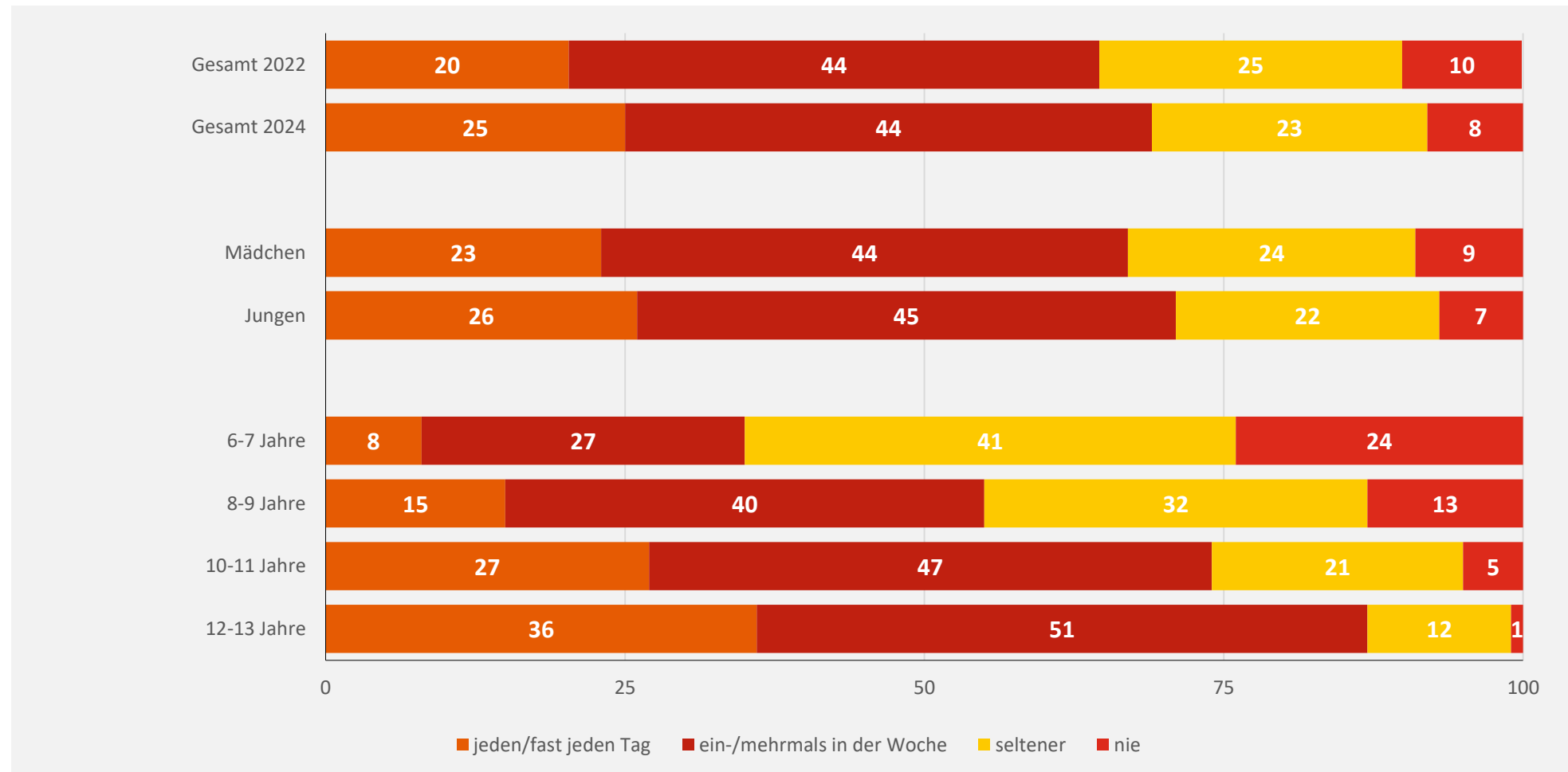
Informationsquellen

- Auswahl -

Informationen zu/für:	Top1	Top2	Top3
Schule (n=1.026)	Freundeskreis (65 %)	Schule (62%)	Familie (54 %)
Sachen, die Du kaufen möchtest (n=1.091)	Freundeskreis (61 %)	Familie (45 %)	Internet (41 %)
Hilfe bei Problemen (n=799)	Familie (82 %)	Freundeskreis (55 %)	Internet (27 %)
Musik (n=1.017)	Freundeskreis (55 %)	YouTube (35 %)	Radio & TV (je 29 %)
Digitale Spiele (n=830)	Freundeskreis (74%)	Internet (44 %)	Familie (37 %)
Sport (n=826)	Freundeskreis (57 %)	TV (53 %)	Familie (44 %)
Neue Filme/Serien (n=1.013)	Freundeskreis (63%)	TV (54 %)	Familie (38 %)
Freizeitangebote in Umgebung (n=1.020)	Freundeskreis (78 %)	Familie (69 %)	Internet & Schule (je 25 %)
Anleitungen (z.B. Basteln, n=838)	Familie (52 %)	Freundeskreis (47 %)	YouTube (31 %)
Social Media (n=694)	Freundeskreis (58 %)	Social Media (56 %)	Internet (37 %)
Influencer*innen/Stars (n=706)	Freundeskreis (57 %)	Social Media (43 %)	YouTube (42 %)
Mode/Beauty (n=596)	Freundeskreis (66 %)	Internet (38 %)	Familie & YouTube (je 32 %)
Umwelt/Natur/Klima (n=821)	TV (51 %)	Schule (48 %)	Familie (43 %)
Nachrichten (n=874)	TV (70%)	Familie (52%)	Freundeskreis & Schule (je 30 %)

Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die danach suchen/davon erfahren

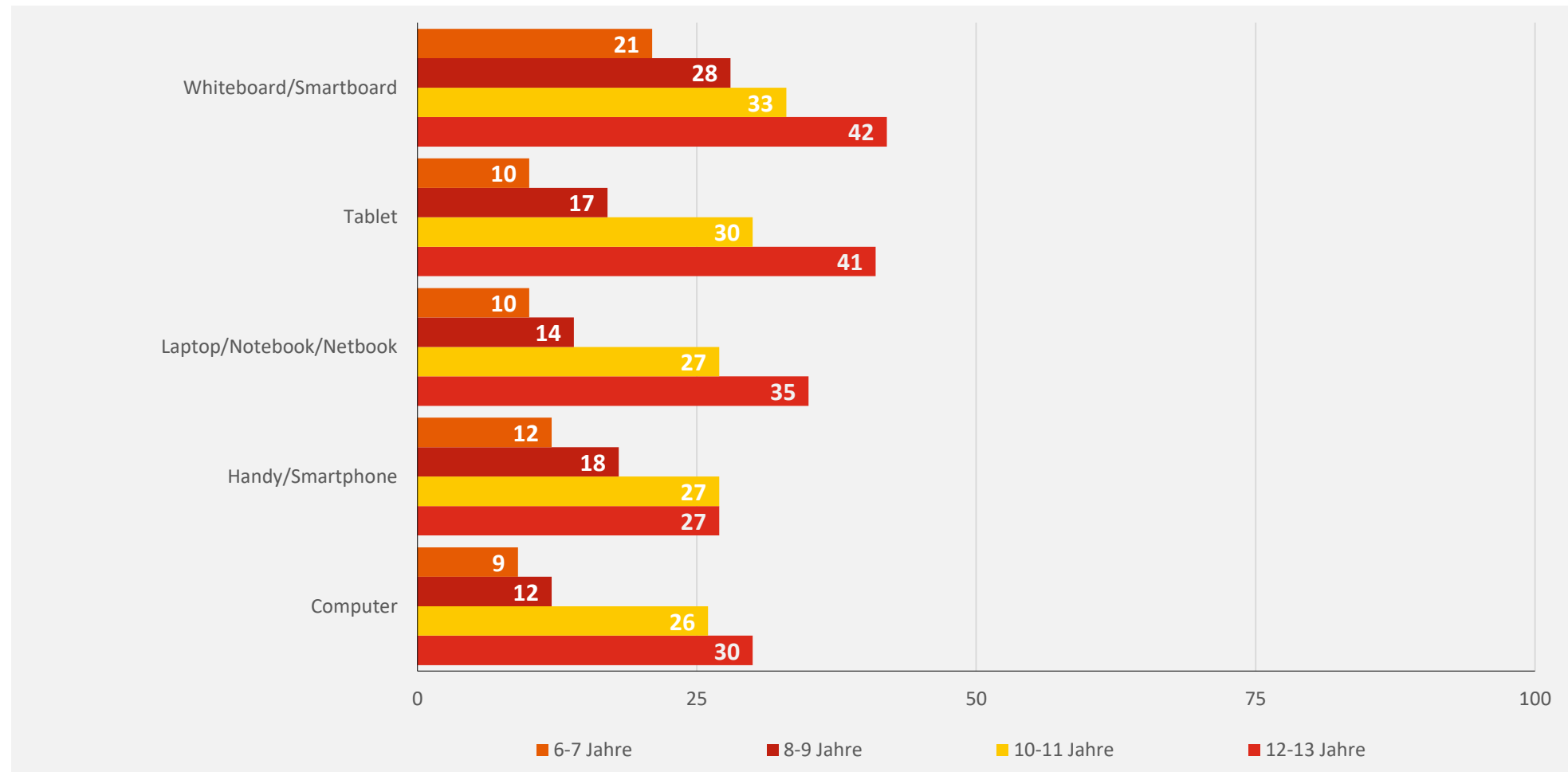
Nutzungsfrequenz Suchmaschinen



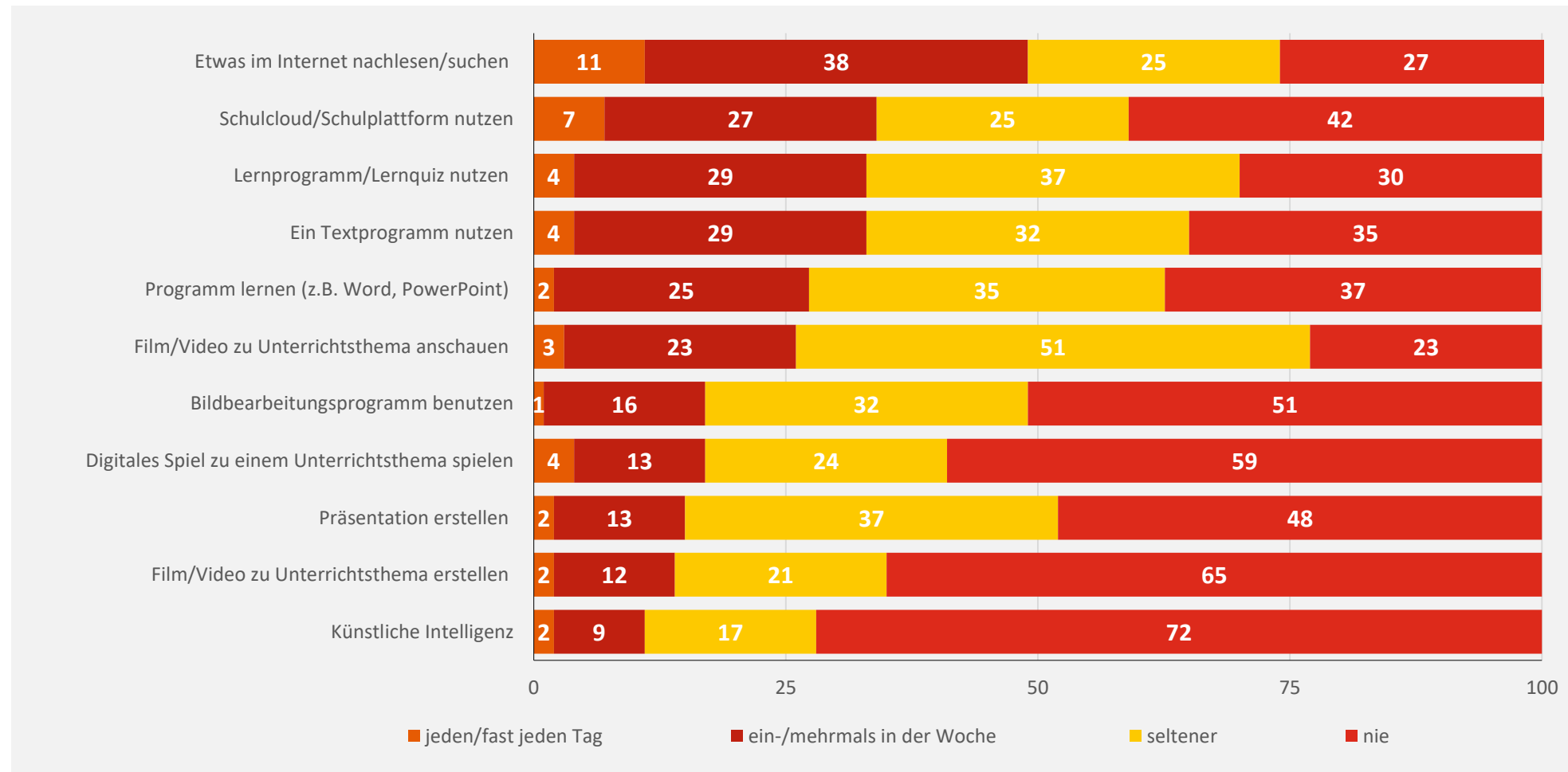
Quelle: KIM 2022, n=854; KIM 2024, n=879; Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen

Gerätenutzung im Schulunterricht in der Schule

- mind. einmal pro Woche -

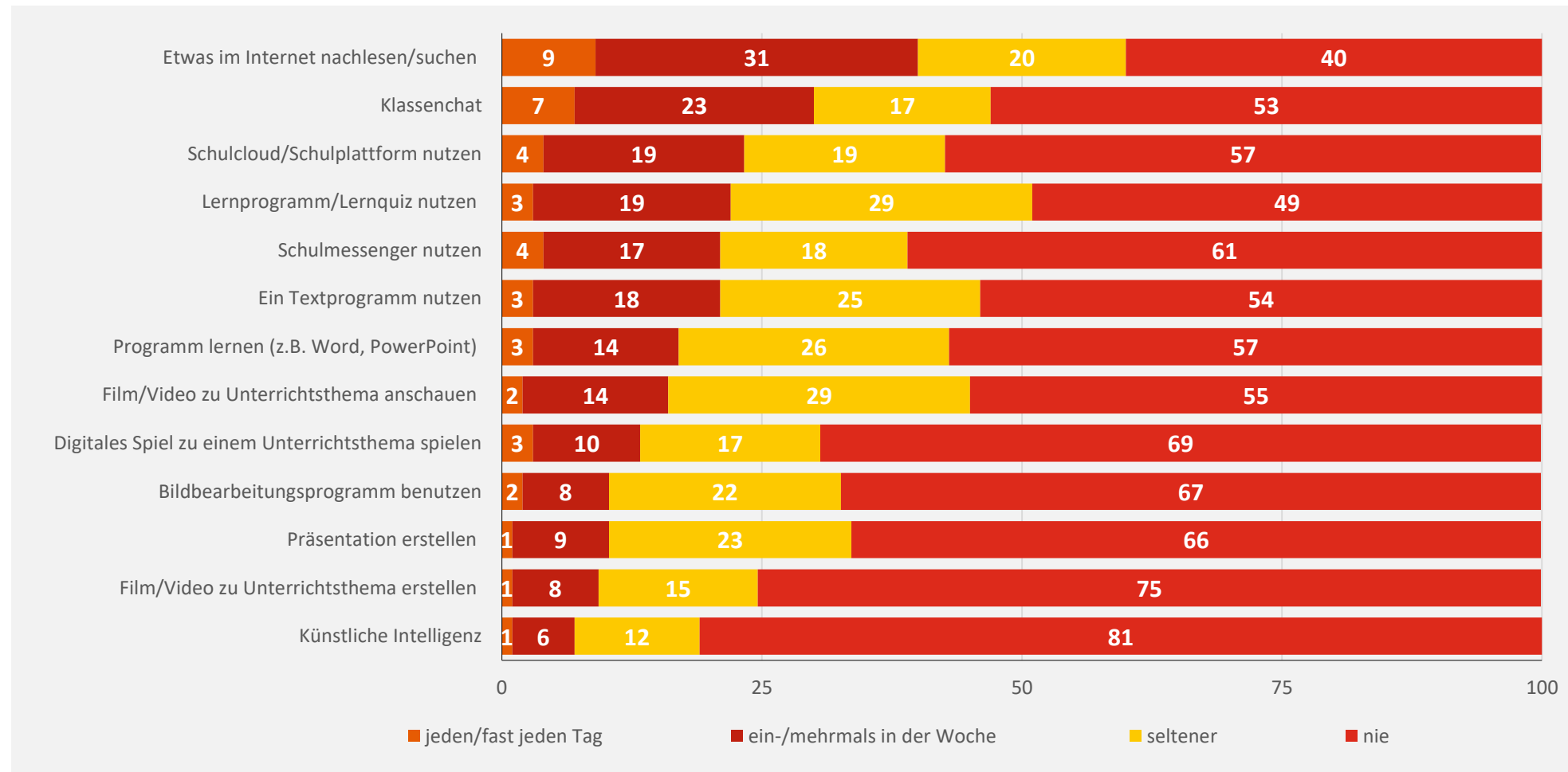


Digitales Lernen in der Schule



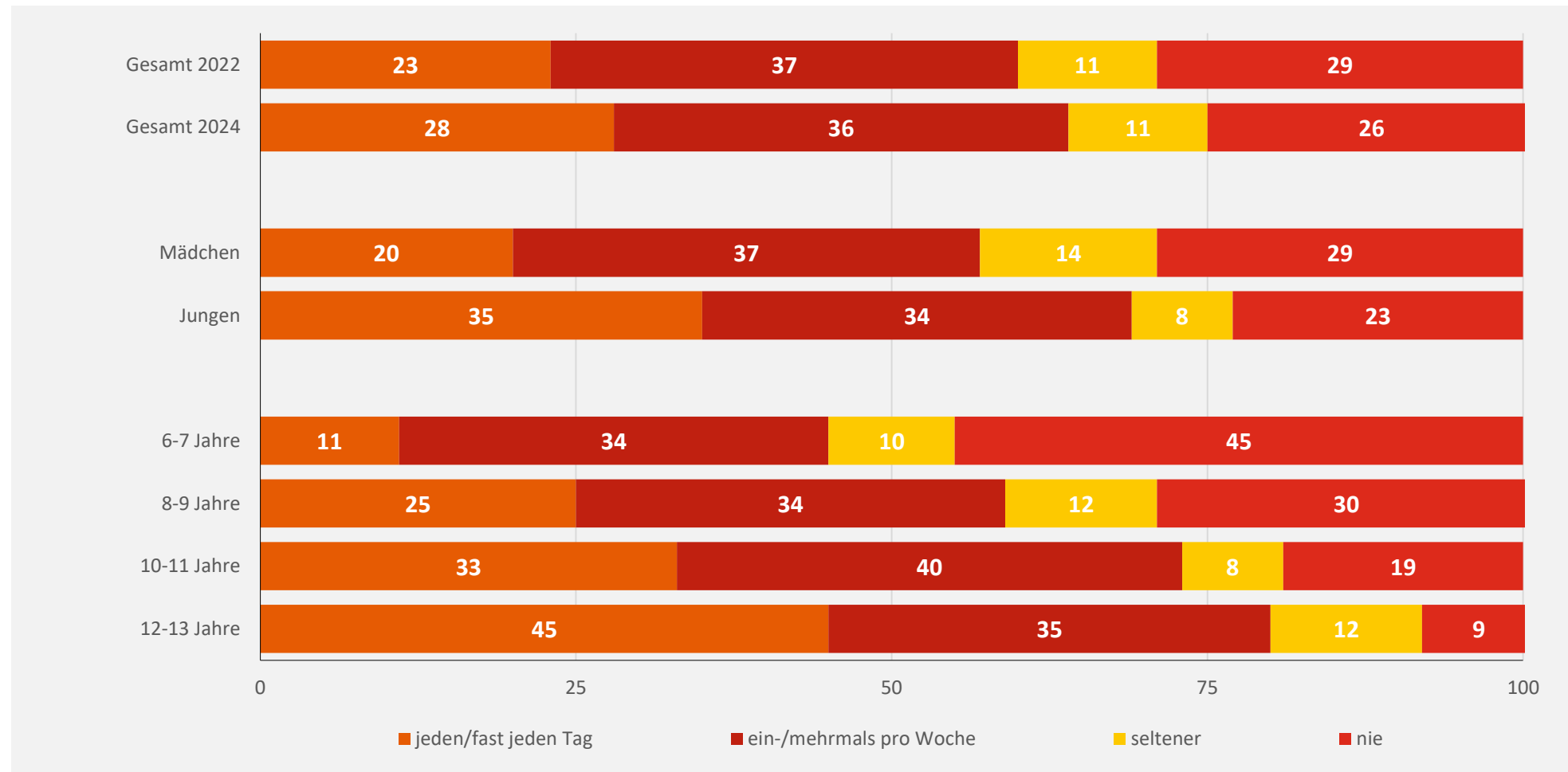
Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Schulkinder, die zumindest selten digitale Geräte in der Schule nutzen, n=857

Digitales Lernen zuhause für die Schule



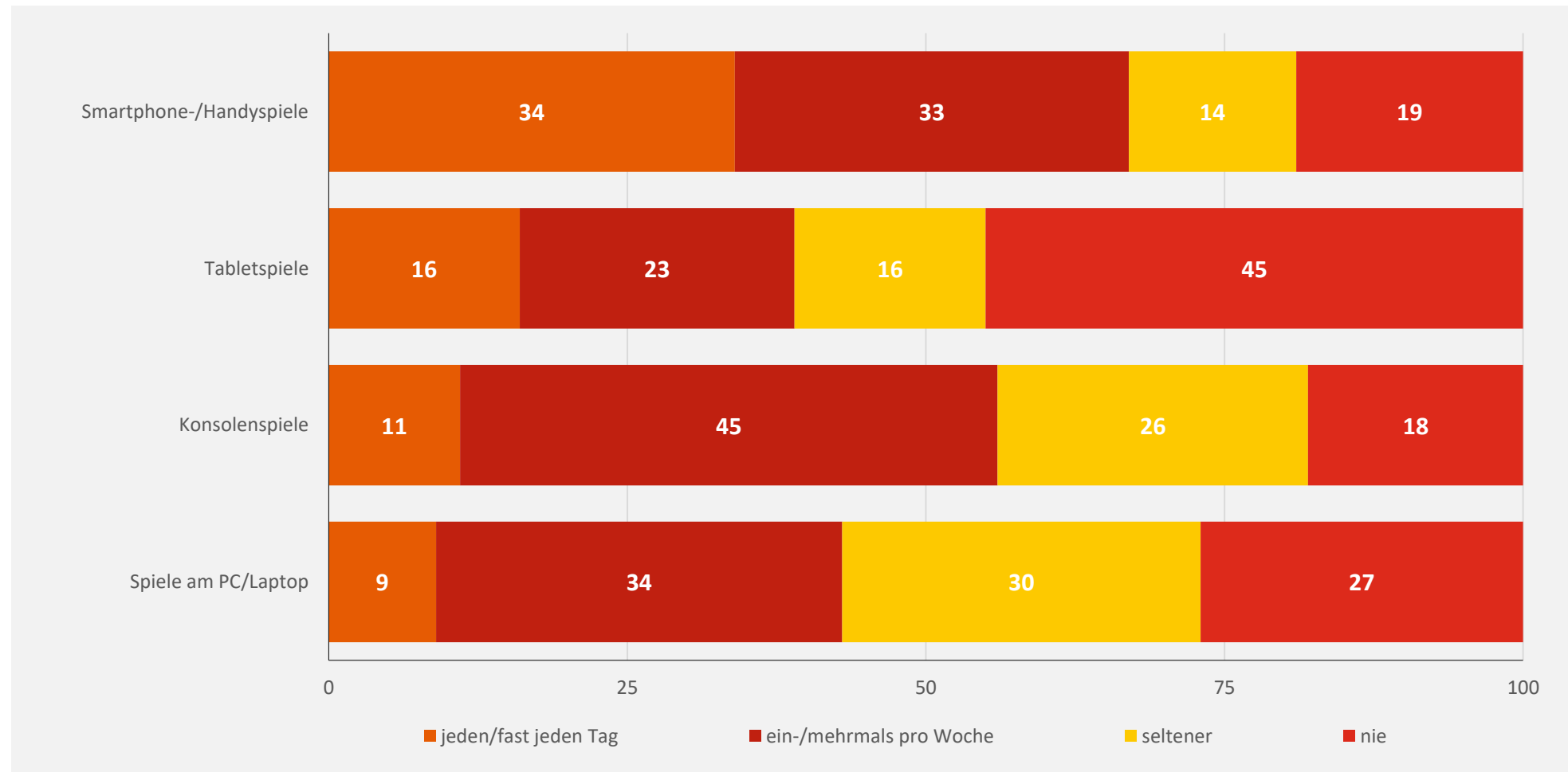
Nutzung digitaler Spiele

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



Quelle: KIM 2022, n=1.219; KIM 2024, n=1.225; Angaben in Prozent, Basis: Alle Kinder

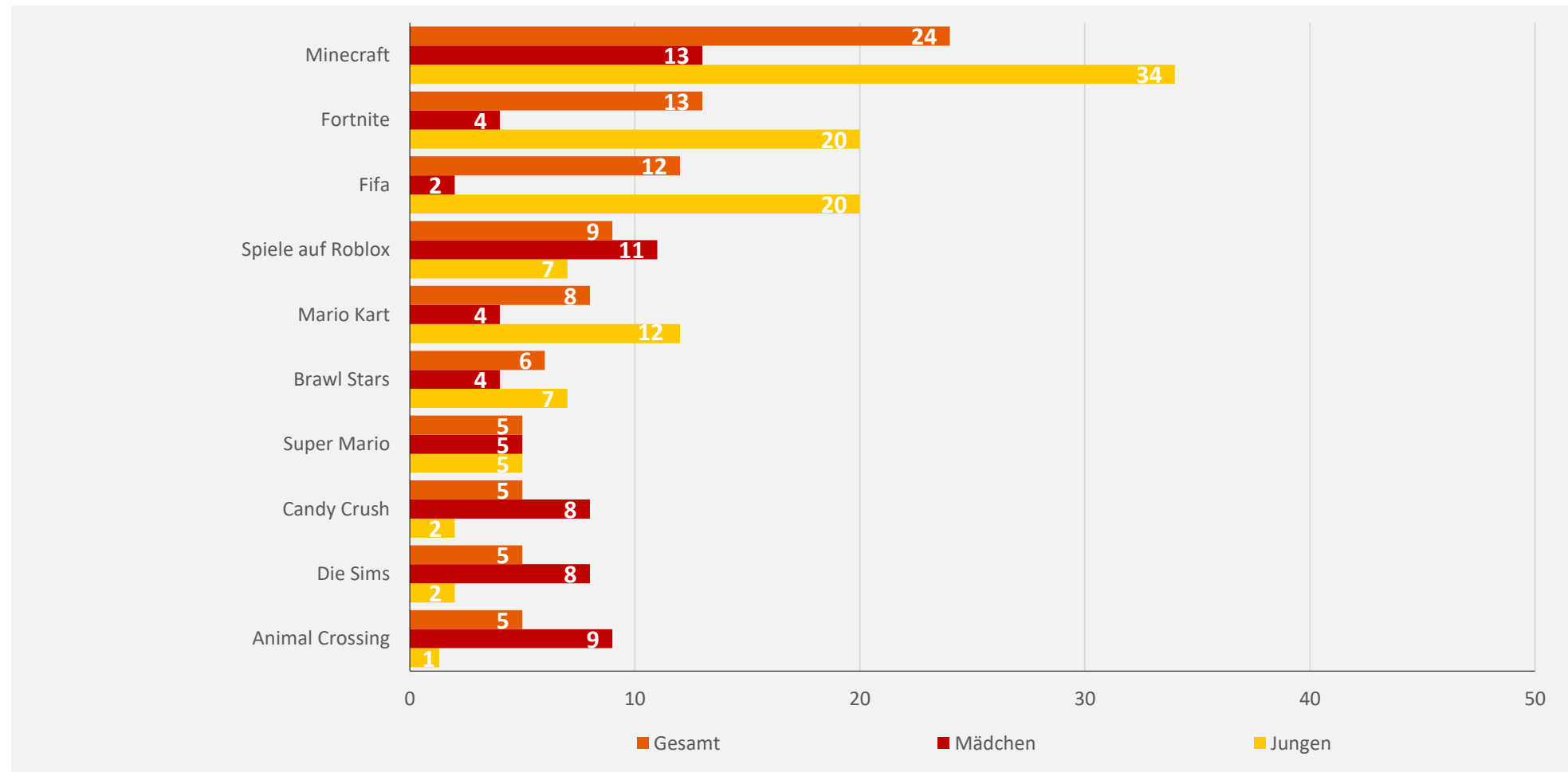
Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen digitaler Spiele, n=884

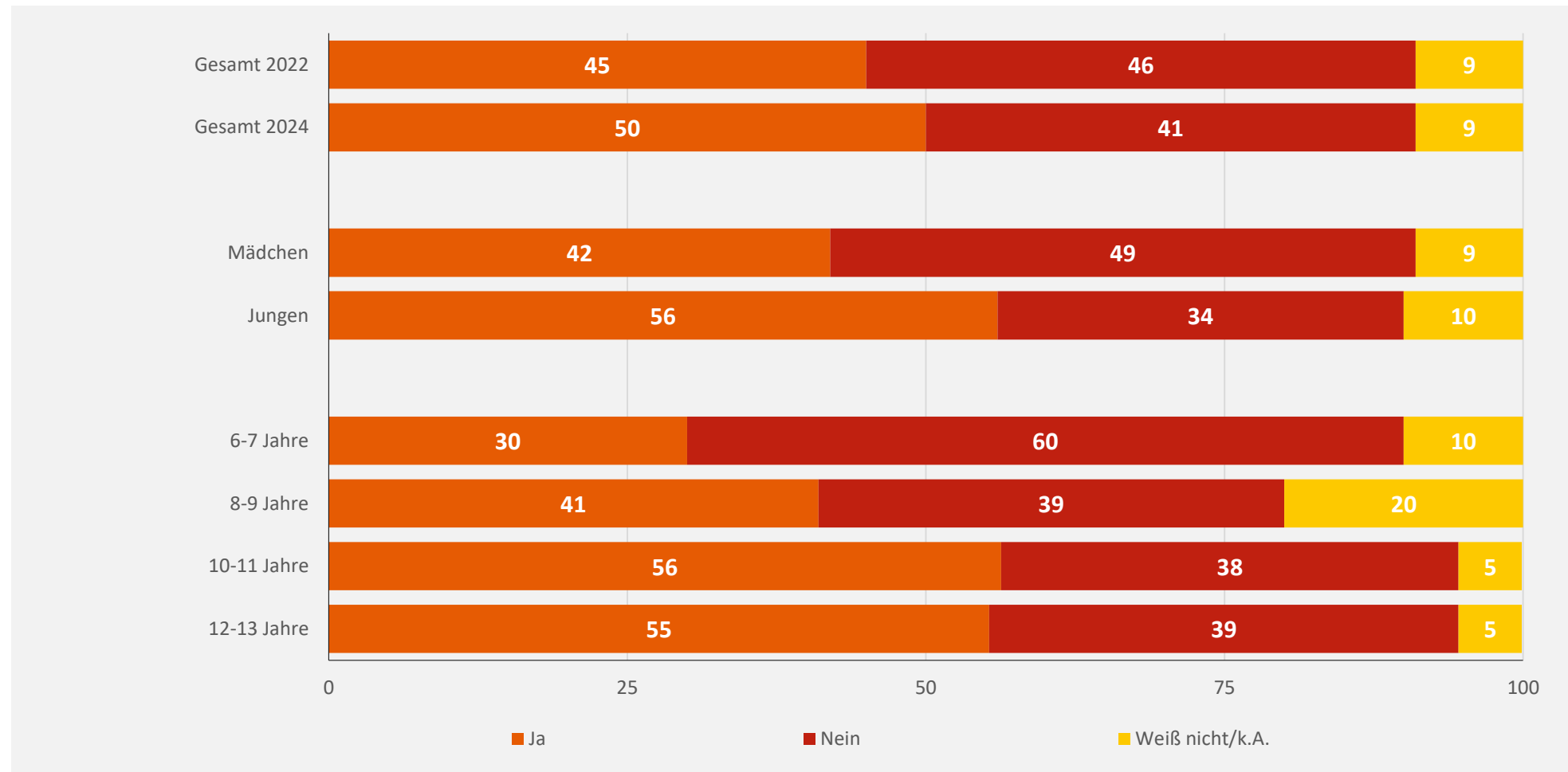
Liebste digitale Spiele – nach Geschlecht

- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Nutzer*innen digitaler Spiele, n=884

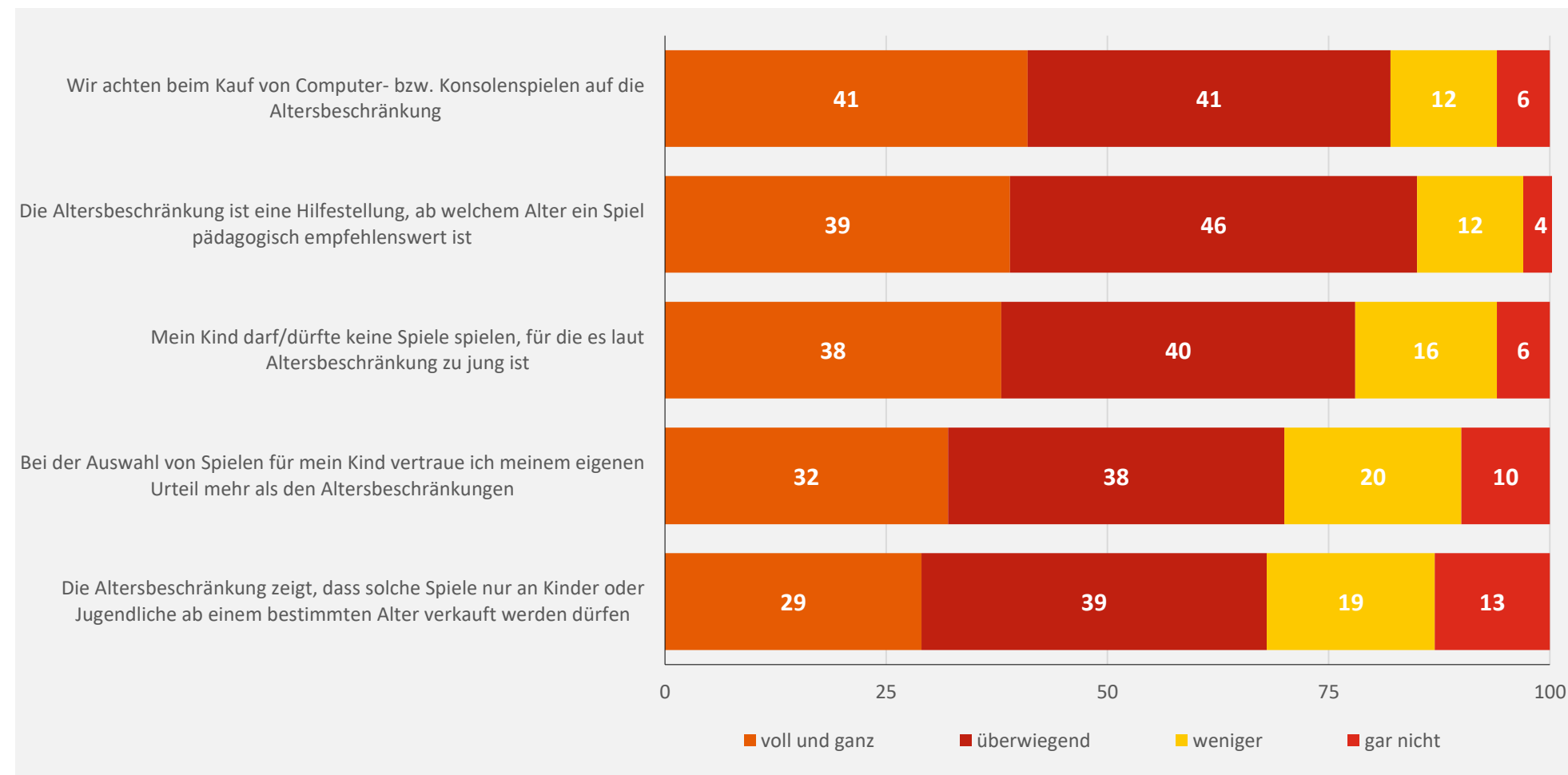
Spielst du auch mal Spiele, für die du zu jung bist (Alterskennzeichnung)?



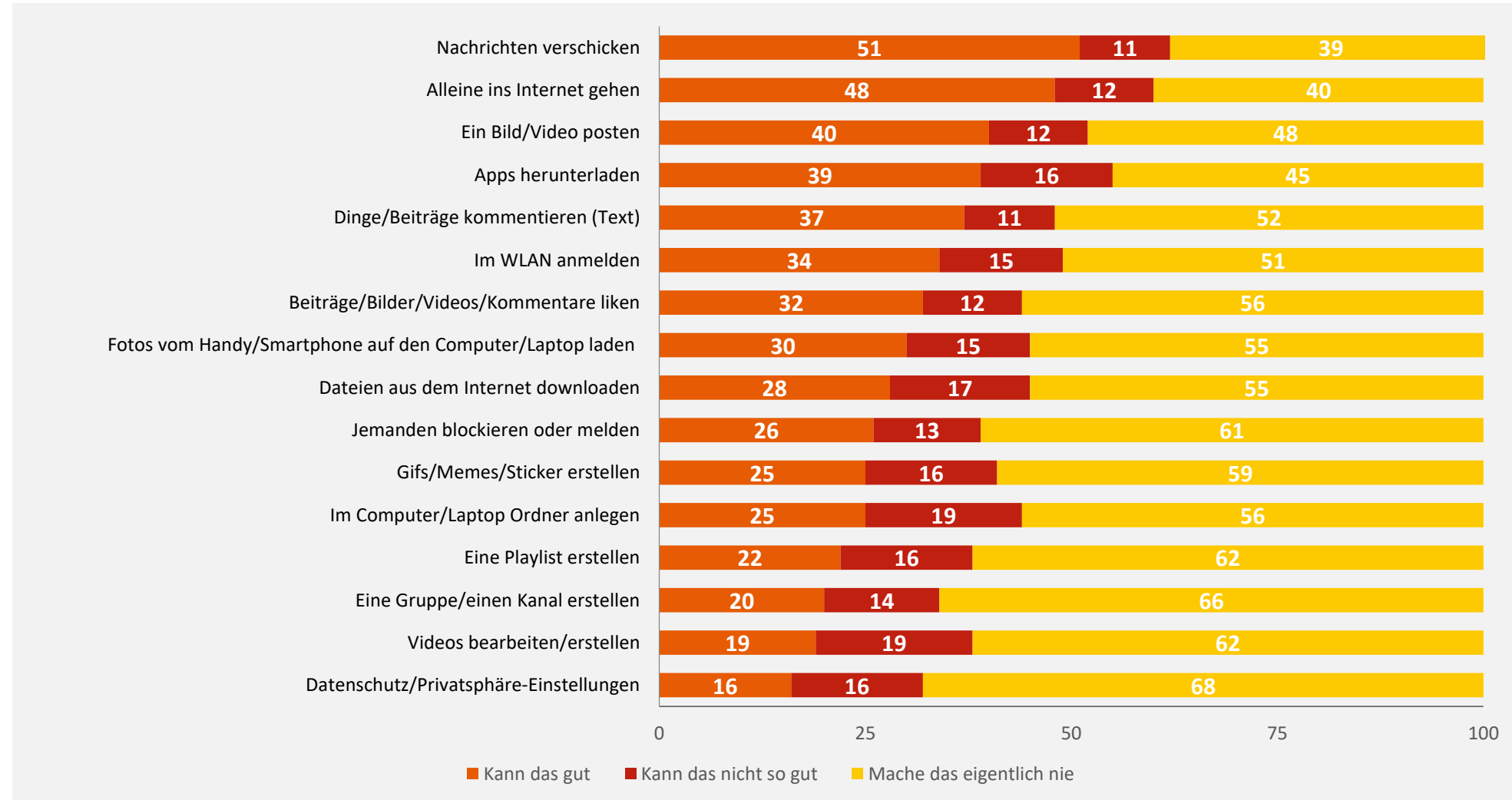
Quelle: KIM 2022, n=579; KIM 2024, n=621; Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen digitaler Spiele, denen Altersangaben aufgefallen sind

Aussagen zu Altersangaben bei digitalen Spielen

- Angaben der Haupterzieher*innen -



Technische Kompetenzen der Kinder

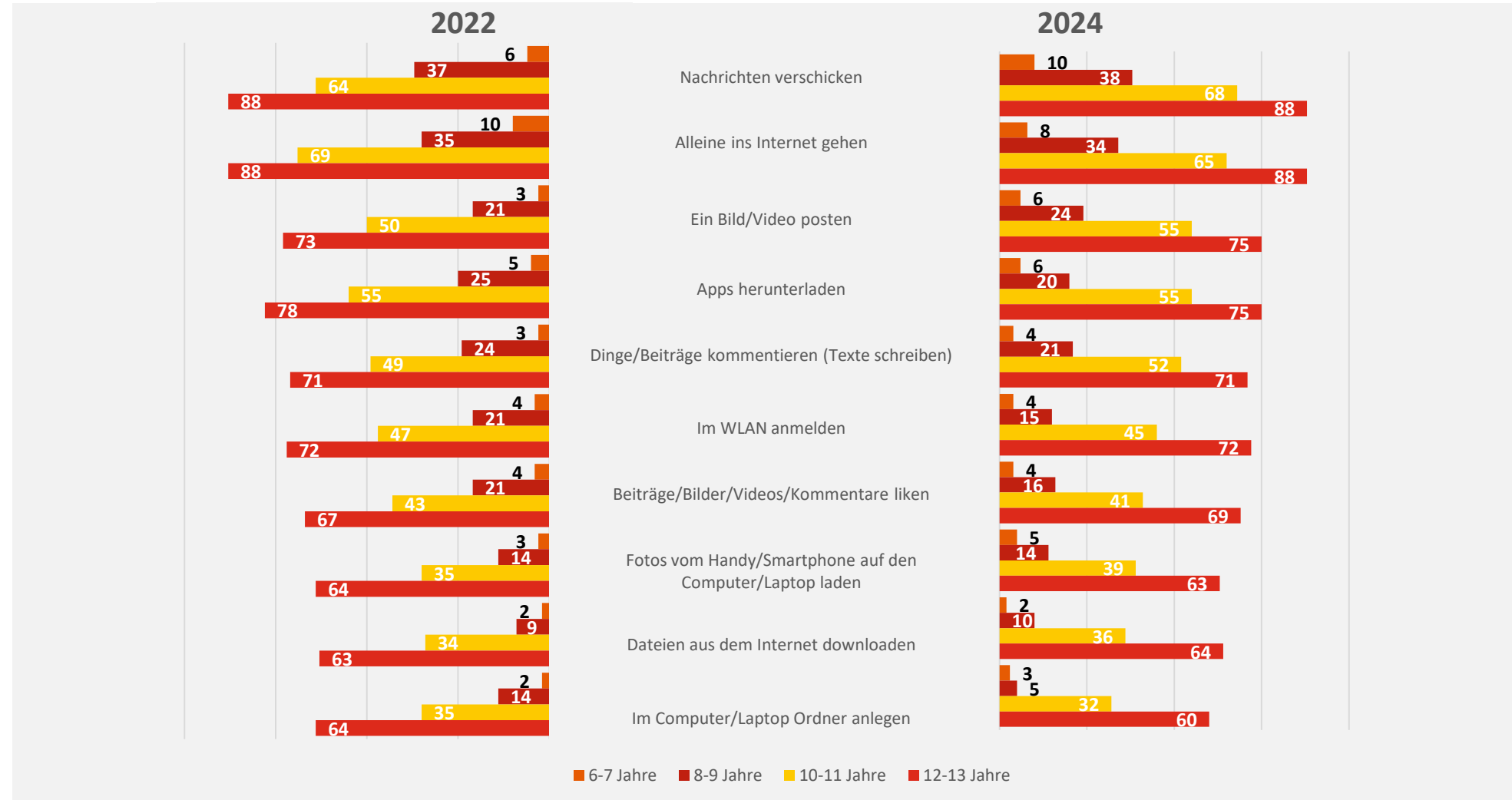


Technische Kompetenzen der Kinder – 2022 zu 2024

- „Ich kann das gut“ -



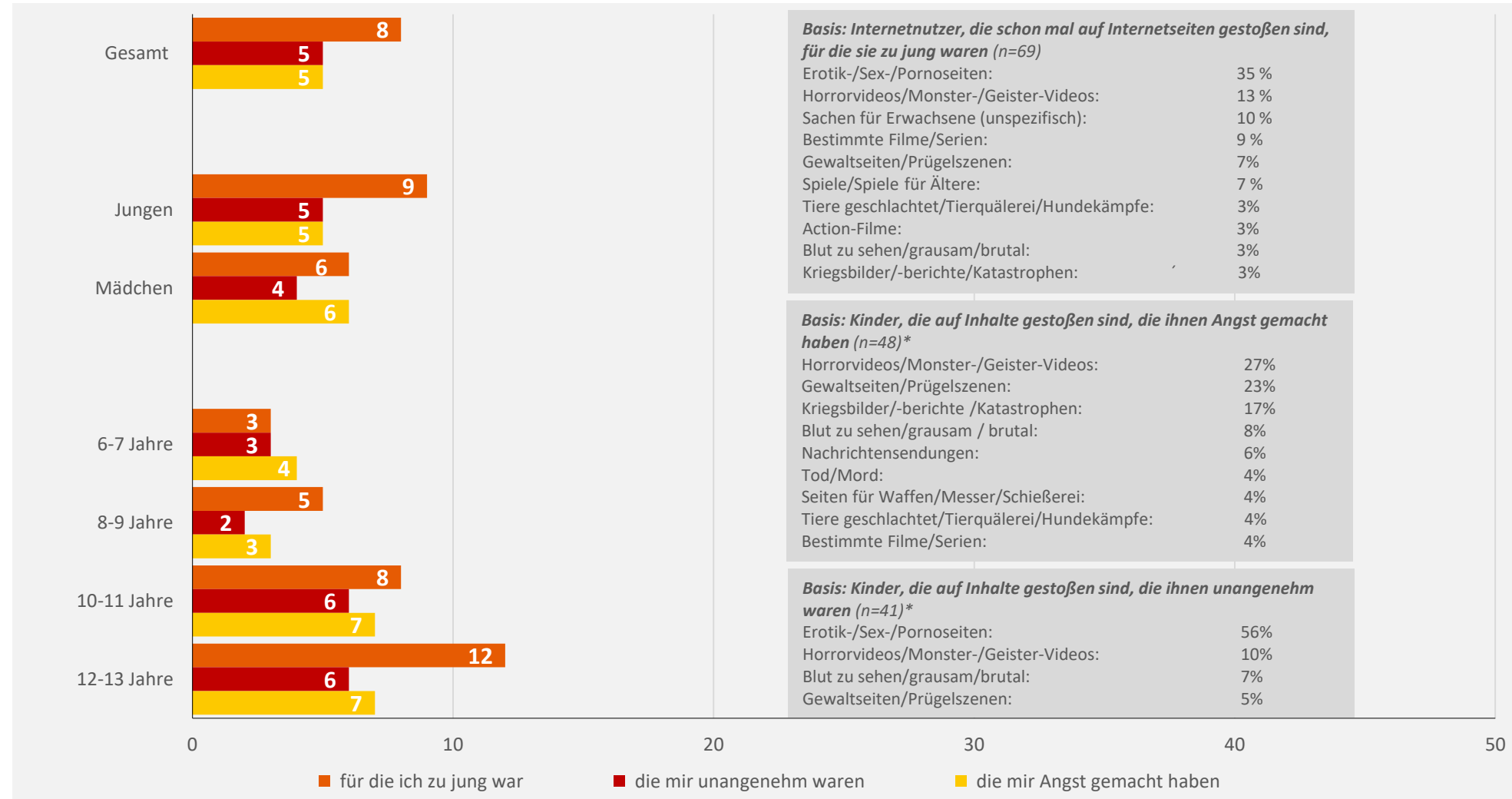
Medienpädagogischer
Forschungsverbund
Südwest



Quelle: KIM 2022, n=1.219; KIM 2024, n=1.225; Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

Probleme im Internet

- „Im Internet schon einmal Sachen gesehen, ...“ -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Nennungen ab 3 Prozent; Basis: Internetnutzer*innen, n=879, * kleine Basis

Bedeutung der Medien für Kinder – 2022 zu 2024

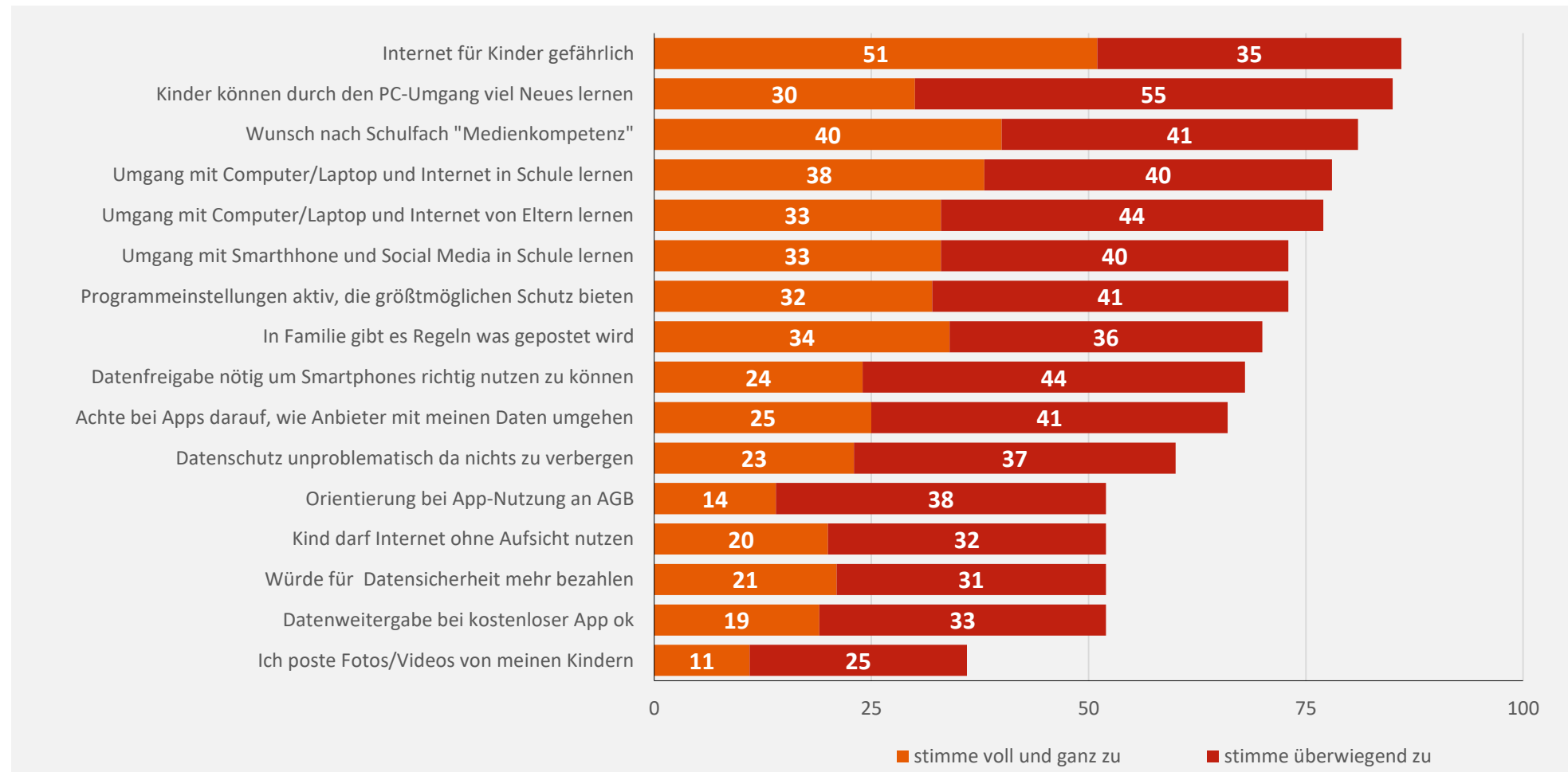
- Angaben der Haupterzieher*innen, Mehrfachnennungen -

	Buch		PC/ Laptop/ (Tablet)*		Kassette/ CD/MP3		Radio		TV/Video/ DVD		Handy/ Smartphone		Tablet*	
	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024
Fördert die Fantasie von Kindern	78	80	29	32	28	33	16	19	44	48	17	21	-	25
Kinder lernen aus Medien	68	71	39	45	16	19	15	18	43	47	20	26	-	35
Hat Einfluss auf Gewaltbereitschaft	5	8	32	39	4	8	5	7	47	52	27	34	-	38
Vermittelt Eindruck vom wirklichen Leben	22	24	12	17	6	8	14	16	36	41	11	17	-	20
Ist wichtig, um bei Freunden mitzureden	22	24	42	46	10	13	11	12	44	51	59	59	-	35
Kinder erfahren ungeeignete Dinge	6	9	27	35	4	8	8	11	47	52	32	38	-	39
Ist wichtig für Schulerfolg	68	66	46	48	7	8	9	9	19	24	13	20	-	34
Gibt Vorstellung, was „gut“ und „schlecht“ ist	28	26	13	20	8	10	10	13	34	38	11	15	-	20
Macht Kinder zu „Stubenhockern“	9	10	53	59	5	6	3	7	55	61	35	41	-	49
Sorgt oft für Streit in der Familie	2	5	31	36	2	5	2	6	30	35	49	55	-	40
Kinder haben Schwierigkeiten mit Medien aufzuhören	-	7	-	52	-	8	-	6	-	52	-	61	-	47

Quelle: KIM 2022, n=1.219; KIM 2024, n=1.225, Angaben in Prozent, *in 2024 Tablet einzeln abgefragt; Basis: alle Haupterzieher*innen

Aussagen zu Computer und Internet

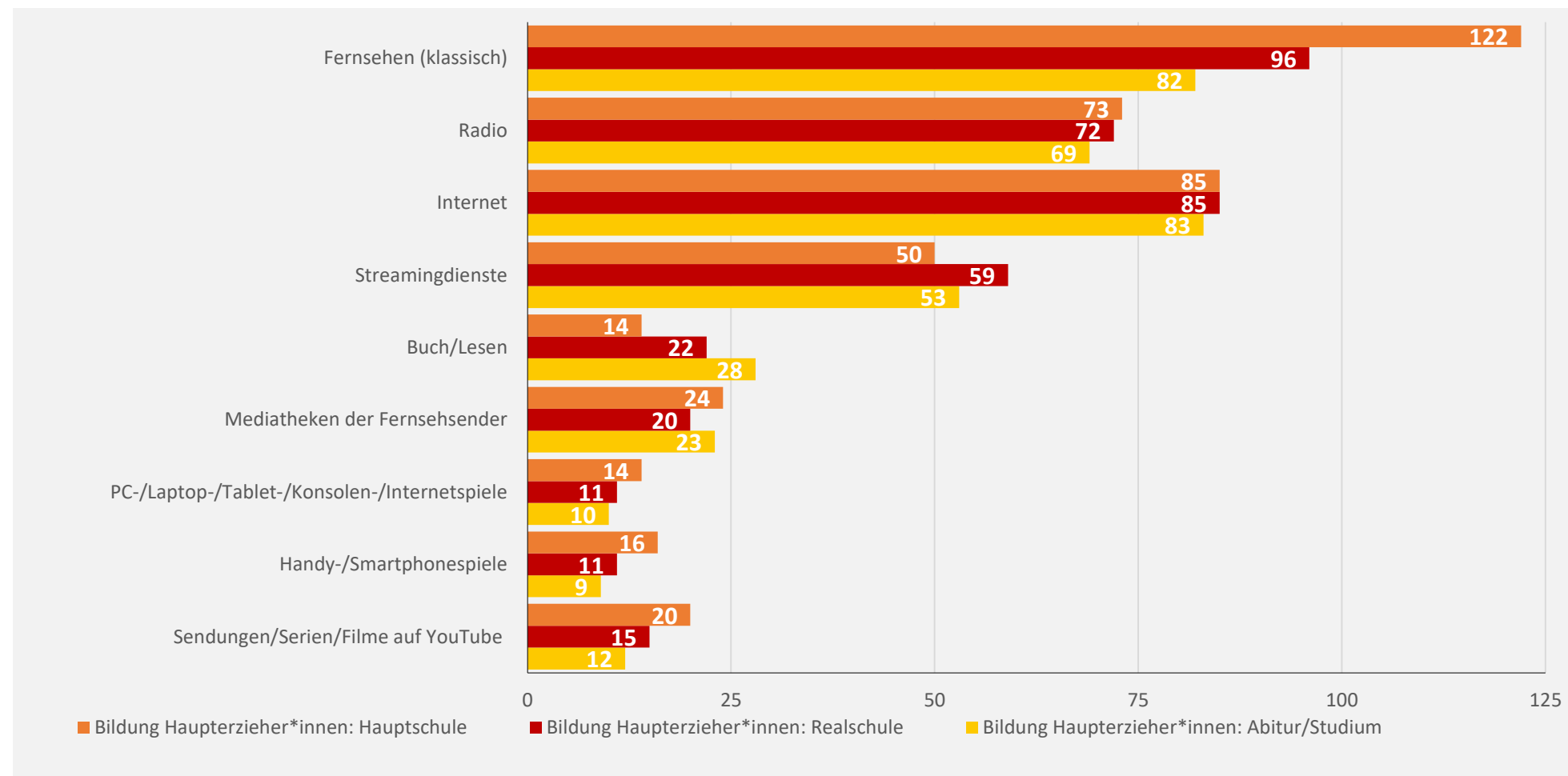
- stimme voll und ganz/überwiegend zu, Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.225

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

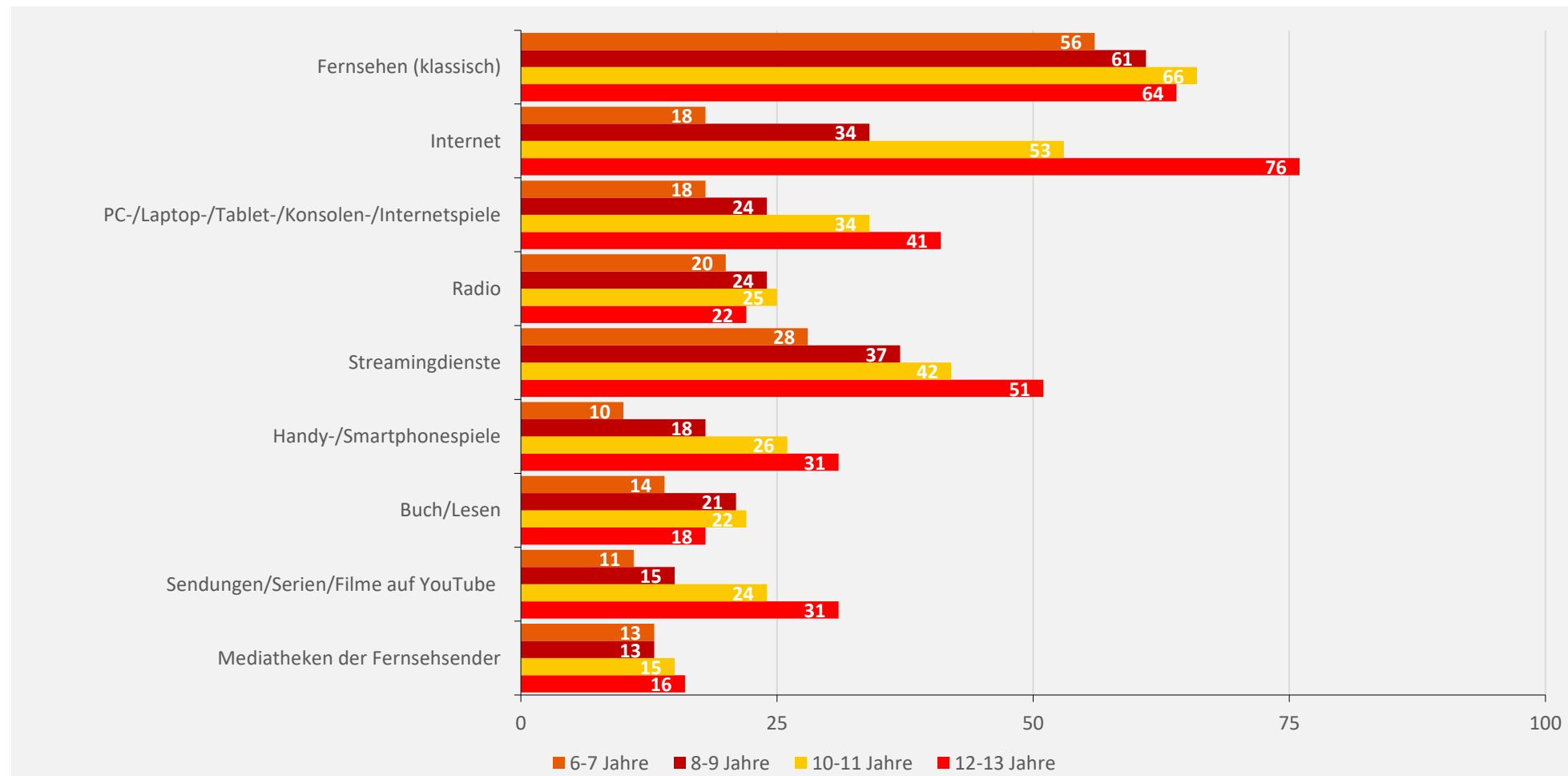
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2024, Mittelwerte in Minuten, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.225

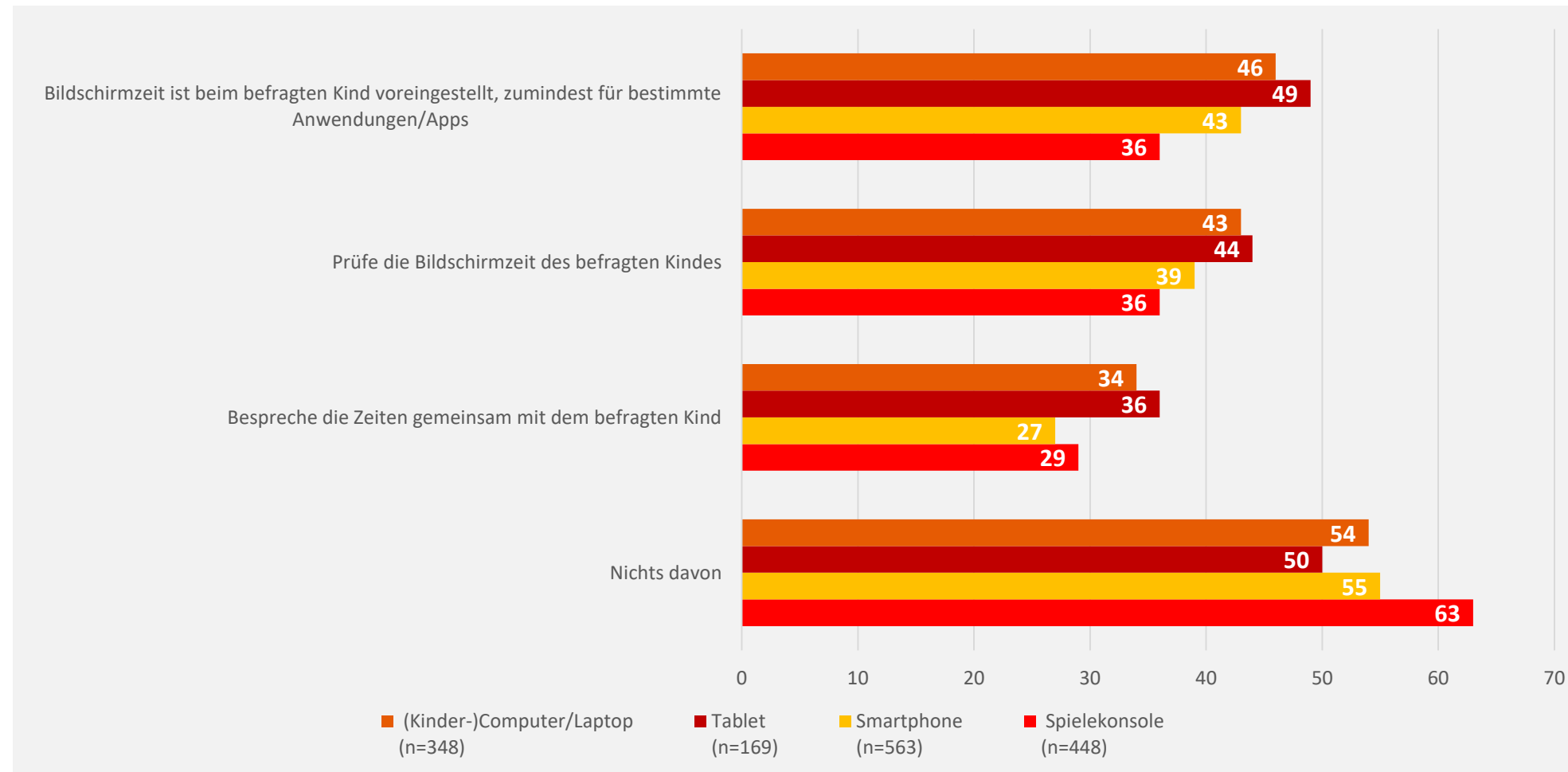
Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch die Kinder in Minuten – nach Alter

- Angaben der Haupterzieher*innen -



Kontrolle der Bildschirmzeit

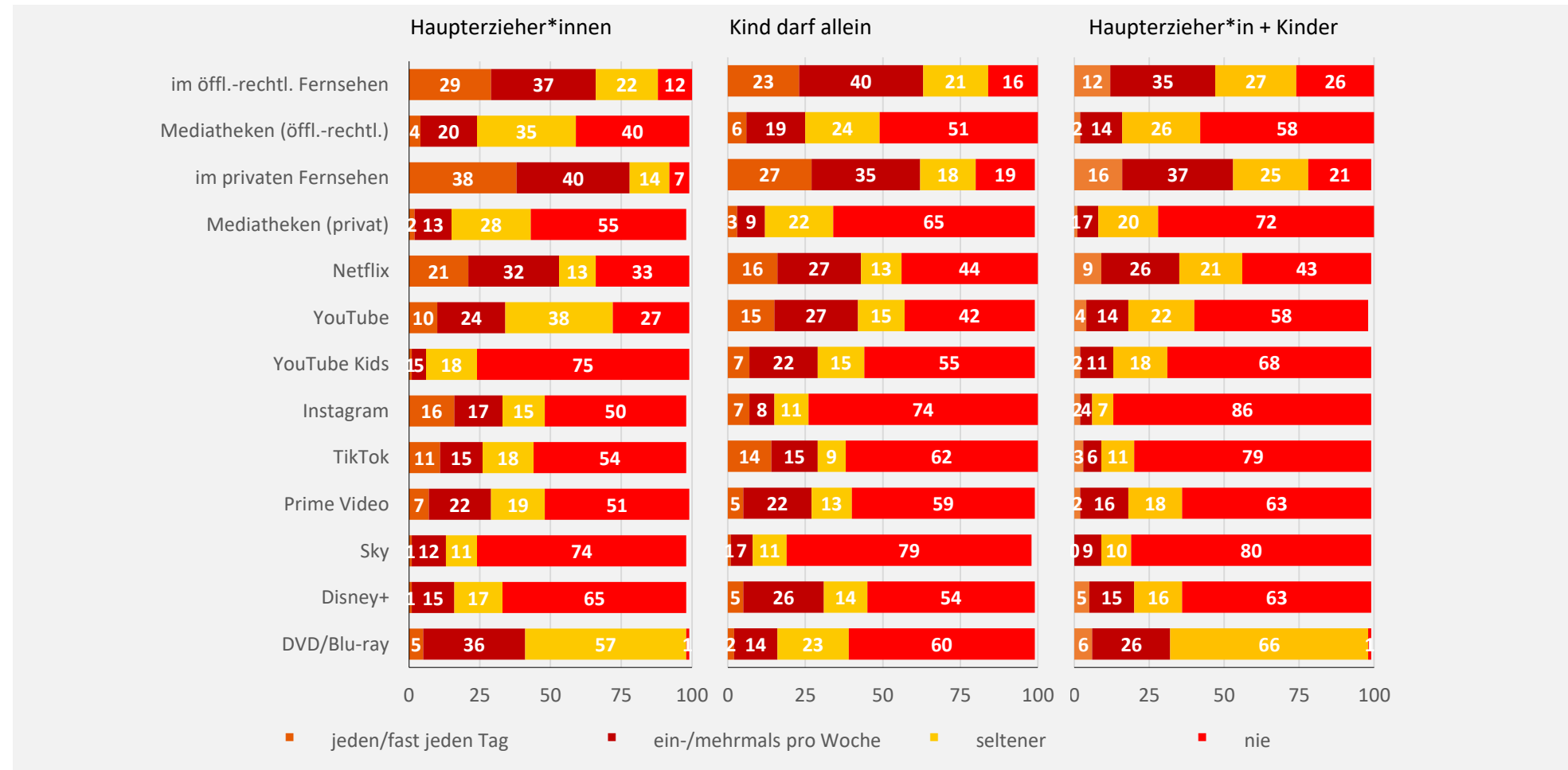
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, deren Kinder ein eigenes Gerät der jeweiligen Kategorie haben

Wege zum Ansehen von Sendungen/Serien/Filme/Video

- Angaben der Haupterzieher*innen -



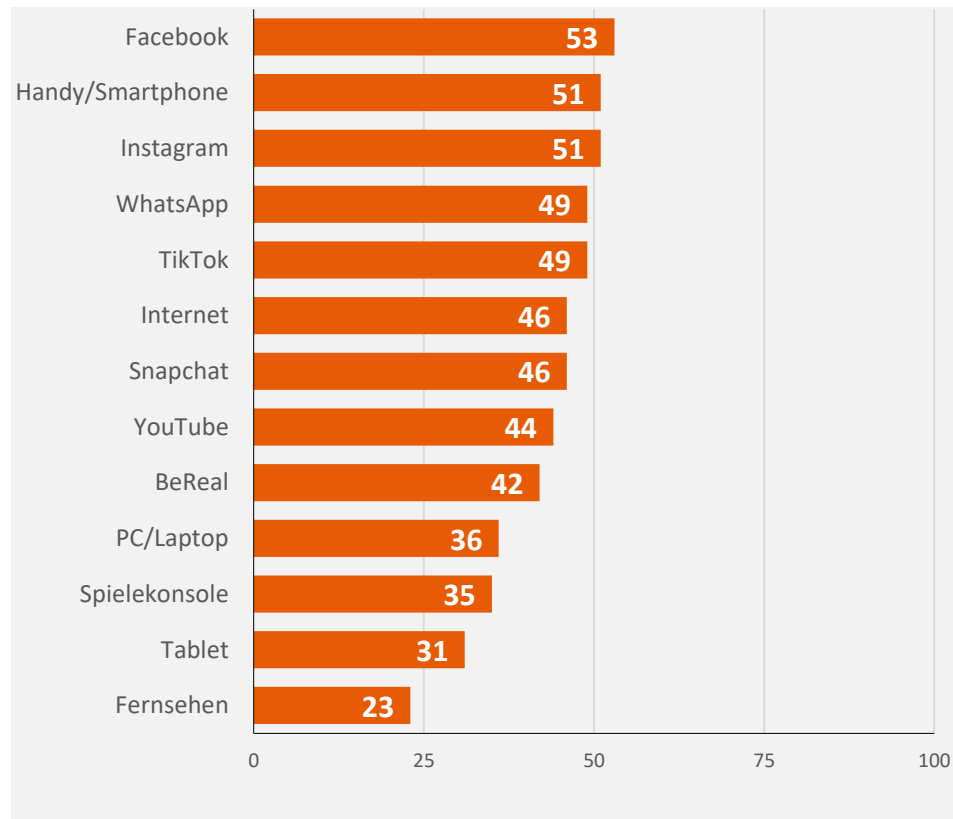
Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.225

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

- Angaben Haupterzieher*innen -

Es gibt eine Regel zur Nutzung von...

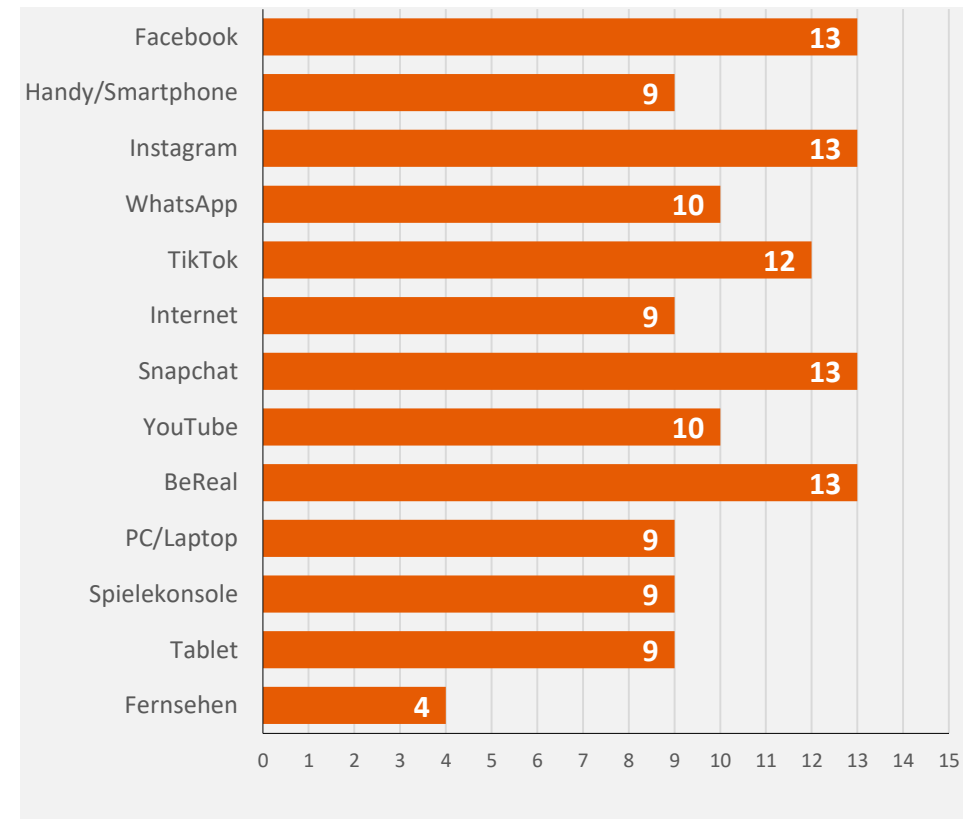
- Angaben in Prozent -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.225

Unsere Regel erlaubt eine Nutzung ab...

- Angaben in Jahren -



Quelle: KIM 2024; Angaben in Jahren, Basis: Haupterzieher*innen, bei denen es jeweils Regeln gibt

Technische Hilfsmittel bei der Medienerziehung

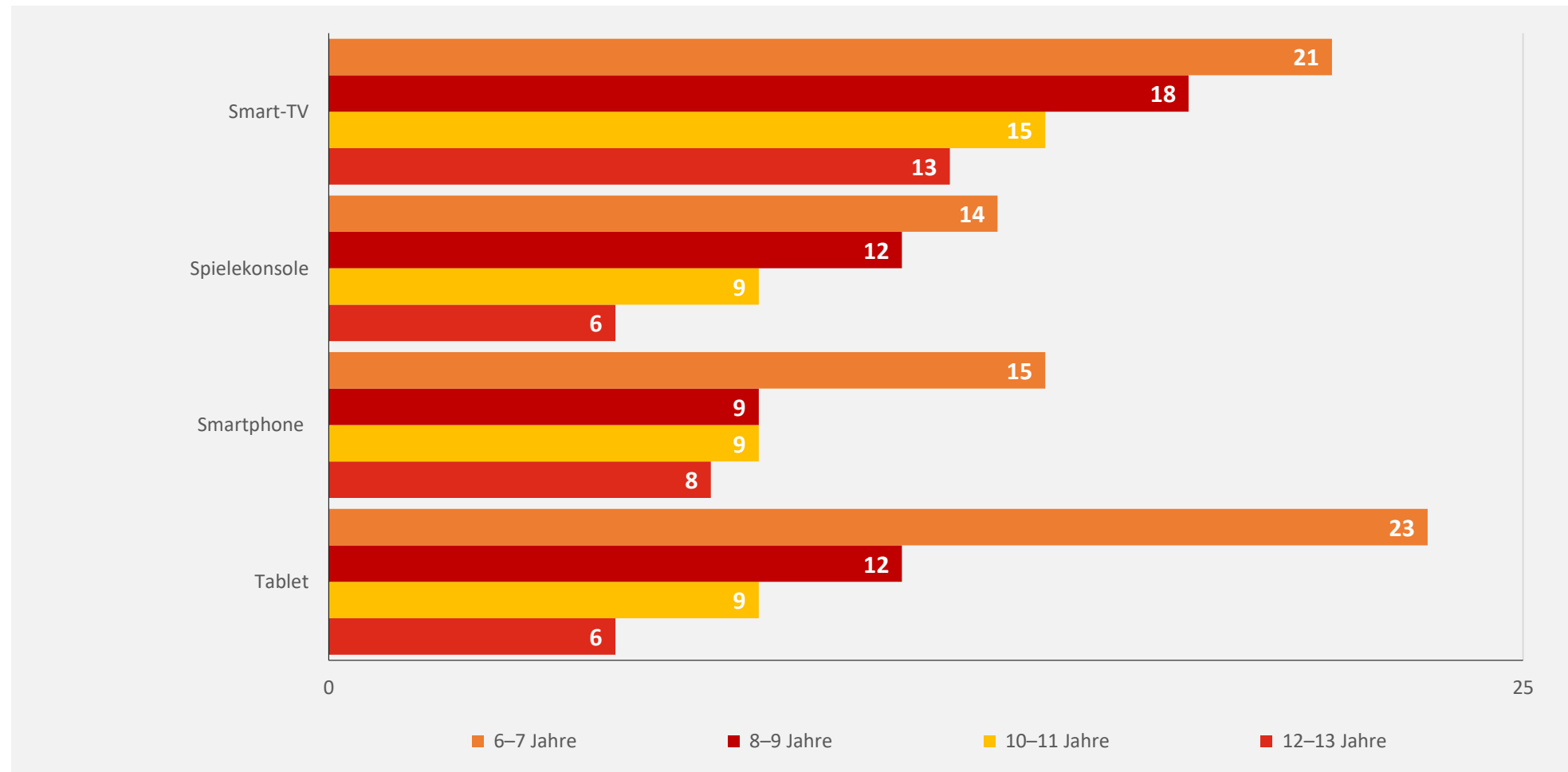
- Angaben der Haupterzieher*innen -

	... wird in unserer Familie genutzt auf...					
	PC/Laptop	Tablet	Handy/ Smartphone	Spielekonsole	Smart-TV	Keinem dieser Geräte
Jugendschutzsoftware, -filter, -programme, -apps (allgemein)	11	10	17	7	11	73
Ein Programm, das die Nutzungszeit einschränkt	7	11	13	8	8	77
Ein Programm, das für Kinder und Jugendliche problematische Inhalte sperrt	10	12	16	6	12	73
Ein Programm, bei dem man selbst eingibt, welche Inhalte gesperrt werden sollen	7	11	12	6	9	79
Für Kinder angepasste Sicherheitseinstellungen am Gerät selbst	9	13	16	7	8	71
Ein eigens für Kinder eingerichtetes Benutzerkonto	7	11	10	9	16	69

Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kind nutzt Internet/Online-Plattformen/Apps/Mediatheken/Streamingdienste, n=899

Geräteeinstellungen für Kinder aktiviert – nach Alter

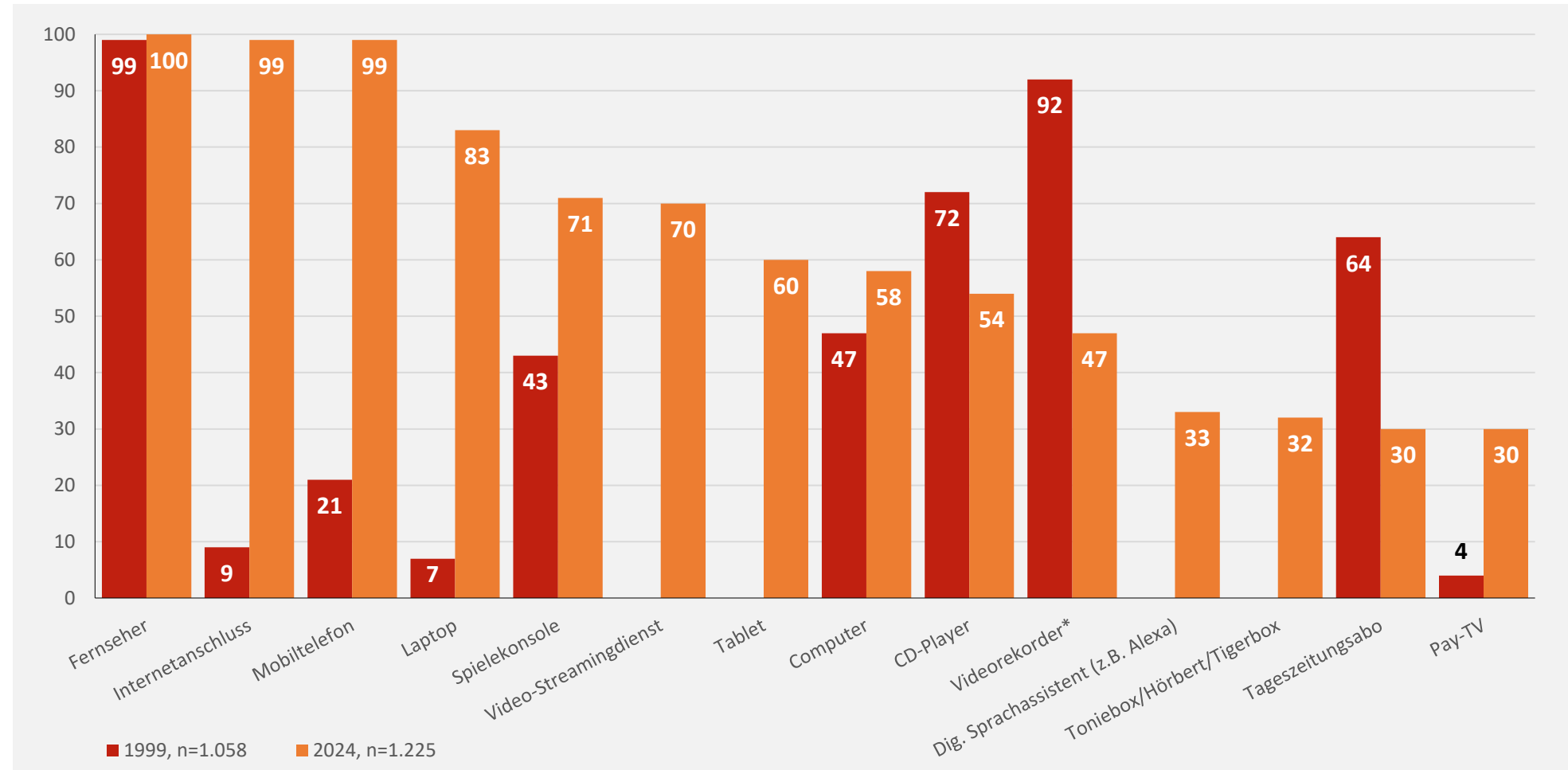
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kind nutzt Internet/Online-Plattformen/Apps/Mediatheken/Streamingdienste, n=899

Medienausstattung im Haushalt 1999 und 2024

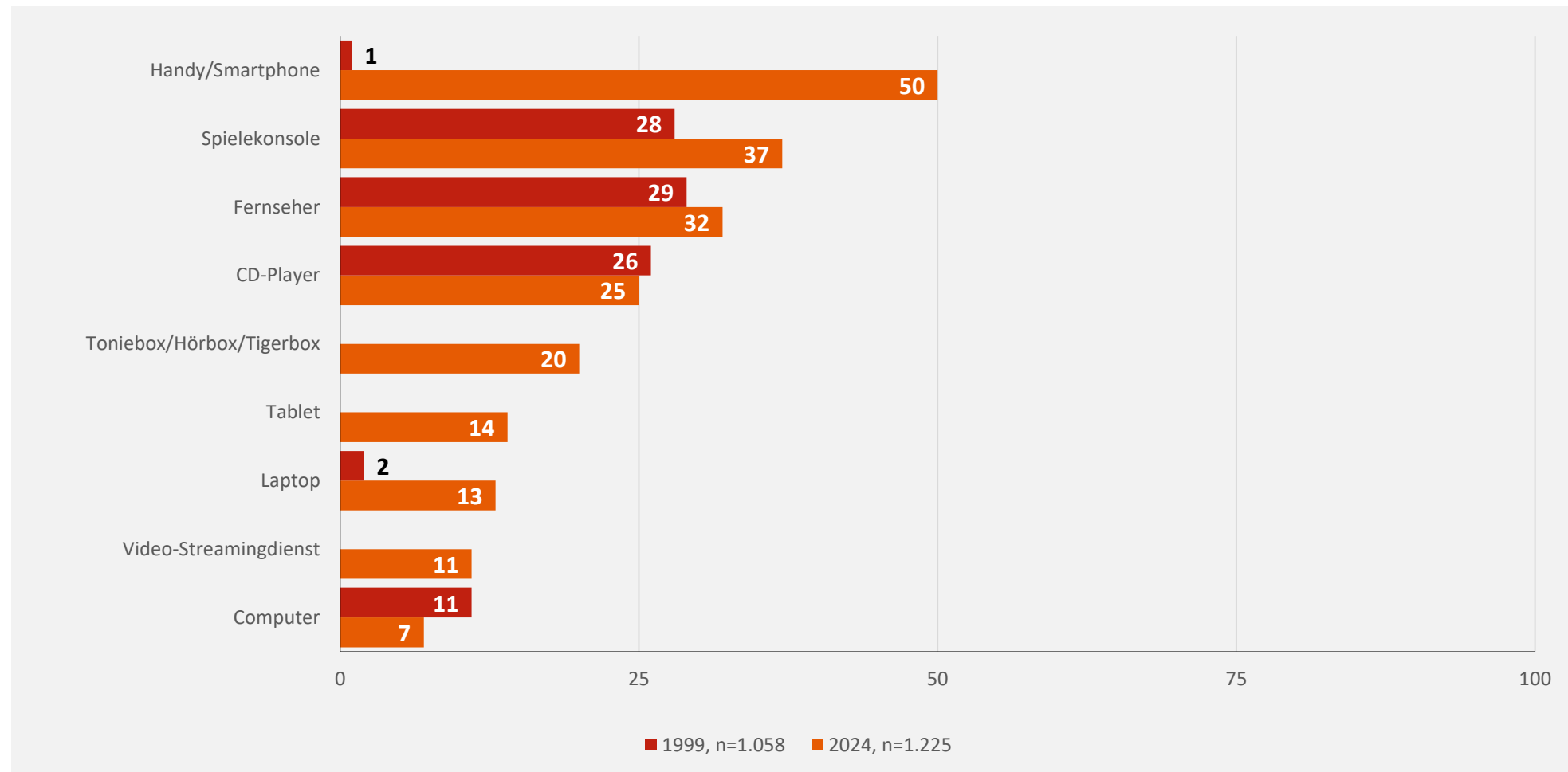
- Auswahl, Angaben der Hauptzieher*innen -



Quelle: KIM 1999, KIM 2024, Angaben in Prozent, *2024: DVD-/Blu-ray-Player/Video-/Festplattenrekorder, Basis: alle Hauptzieher*innen

Gerätebesitz der Kinder 1999 und 2024

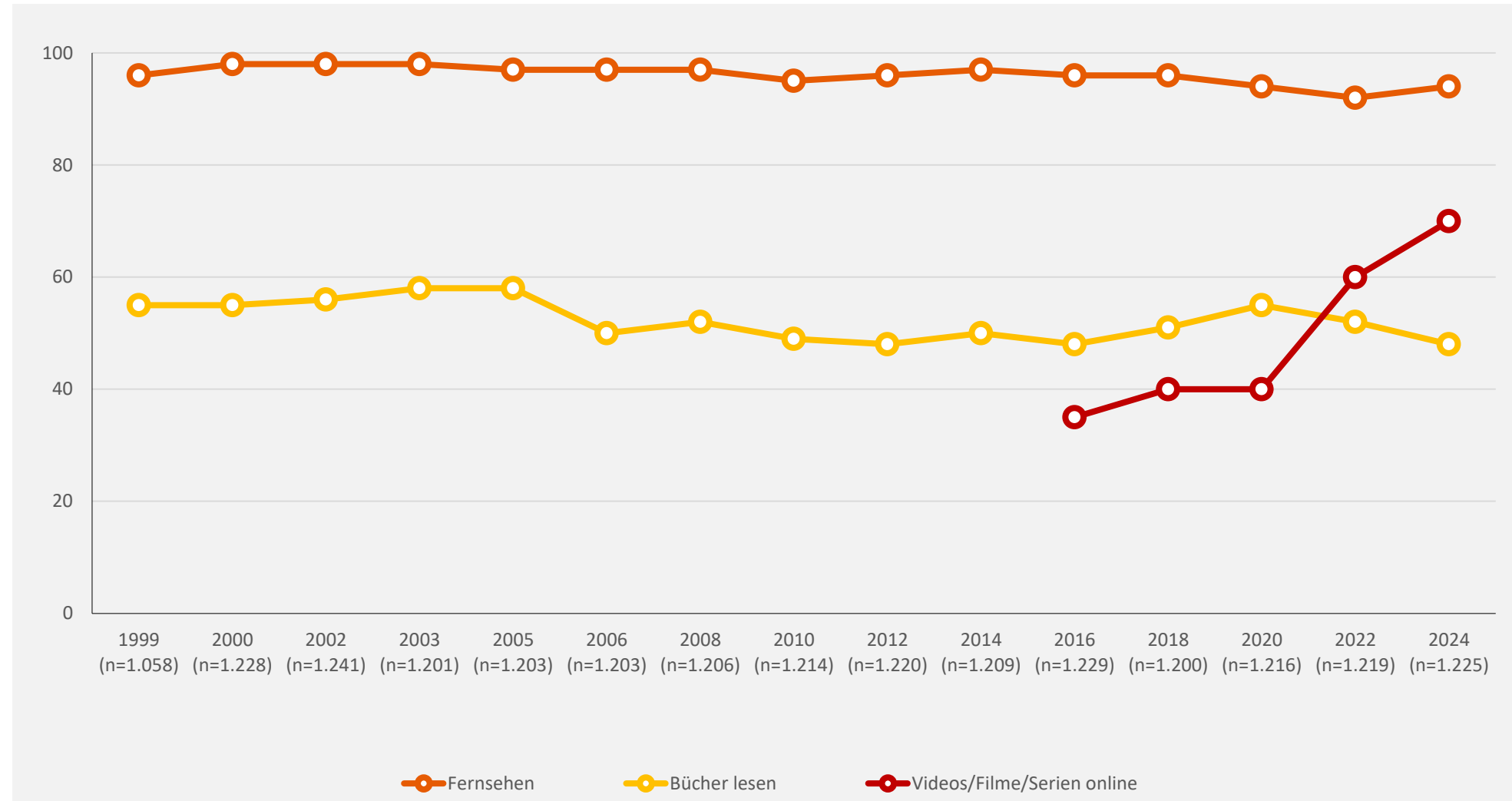
- Auswahl, Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 1999, KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen

Medientätigkeiten 1999 – 2024

- Auswahl, mind. einmal pro Woche -



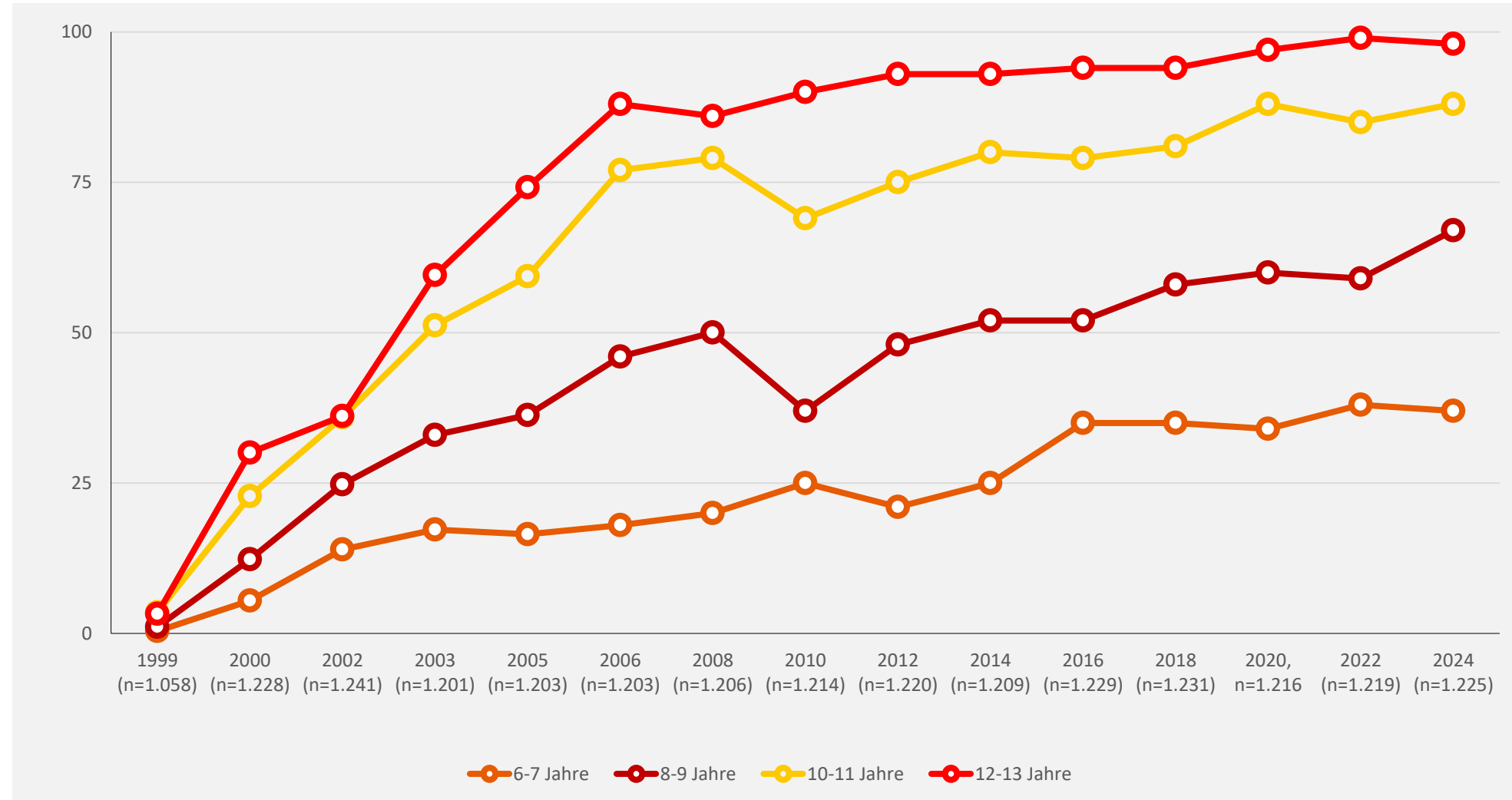
Quelle: KIM 1999 – KIM 2024, Basis: alle Kinder

Entwicklung Internetnutzung 1999-2024

- zumindest selten -



Medienpädagogischer
Forschungsverbund
Südwest



Quelle: KIM 1999 – KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

Liebste Freizeitaktivitäten 1999 und 2024

- bis zu drei Nennungen -

	1999 (n=1.058)	2024 (n=1.225)
Rang 1	Freund*innen treffen 42 %	Freund*innen treffen 61 %
Rang 2	Fernsehen 37 %	Draußen spielen 37 %
Rang 3	Spielen 35 %	Sport treiben (alleine oder im Verein) 21 %
Rang 4	Sport treiben (alleine oder im Verein) 18 %	Digitale Spiele 21 %
Rang 5	Beschäftigung mit Tieren 15 %	Etwas mit den Eltern/der Familie machen 20 %

Quelle: KIM 1999, KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder