

Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule  
für Angewandte Wissenschaften



# J A M M E S

---

Jugend | Aktivitäten | Medien – Erhebung Schweiz

**Projektleitung:**

Prof. Dr. Daniel Süss  
MSc Gregor Waller

**Befunde 2024**  
**#jamesstudie2024**

**Autoren und Autorinnen**

Céline Külling-Knecht	Pascal Streule
Gregor Waller	Nicolò Settegrana
Isabel Willemse	Mirjam Jochim
Svenja Deda-Bröchin	Jael Bernath
Lilian Suter	Daniel Süss

Bern, 29.11.2024

# Danksagung

Zürcher Hochschule  
für Angewandte Wissenschaften



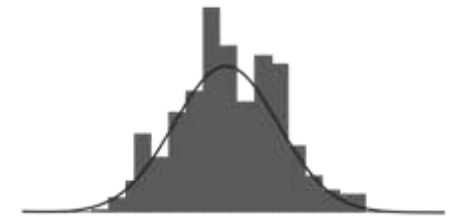
Dr. Patrick Amey

Dr. Eleonora Benecchi

# Inhalt

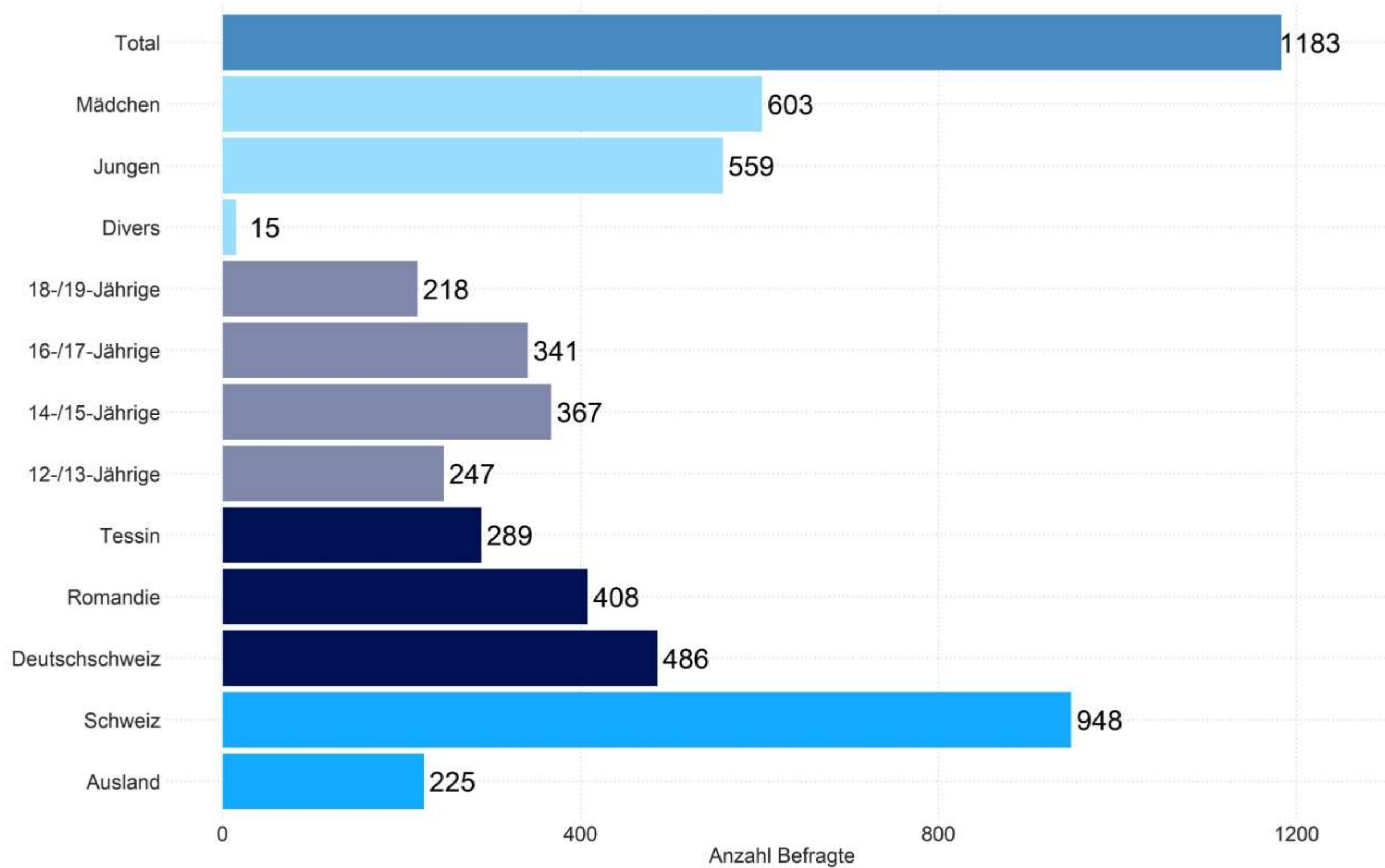
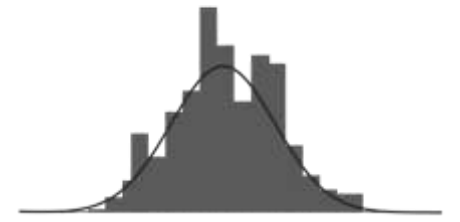
- Methoden / Stichprobe
- Freizeit non-medial
- Freizeit medial
- Games
- Internet
- Soziale Netzwerke
- Smartphone
- Problematische Aspekte der Mediennutzung
- Fazit und Schlussfolgerungen

# Methodensteckbrief

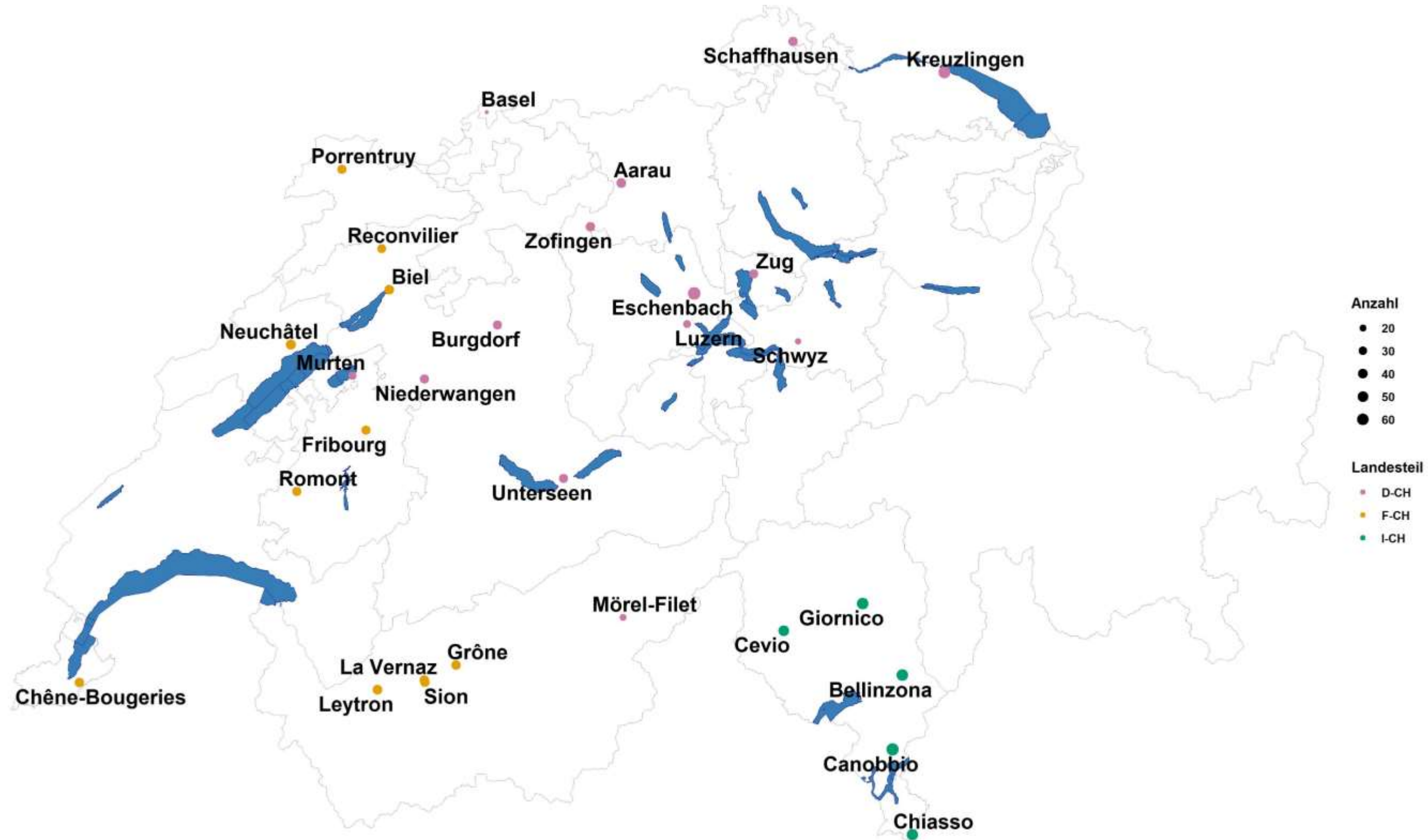
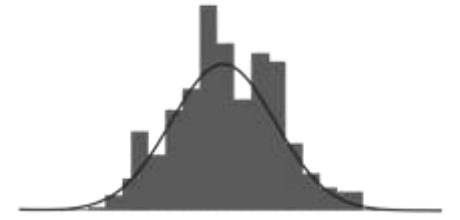


- Befragungszeitraum: **Ende April bis Mitte Juni 2024**
- Grundgesamtheit: Alle Schülerinnen und Schüler der Schweiz zwischen **12 und 19 Jahren**
- Stichprobe: Brutto N = **1'220**; Netto N = **1'183**
- Stichproben-Gewichtung: **Proportional** zur Grundgesamtheit
- Art der Befragung: **schriftlich Befragung**
- Ort der Befragung: im **Klassenverband in Schulen, 65 Klassen**
- **Sprachräume:**
  - Deutschschweiz (D-CH): Erhebung durch ZHAW
  - Romandie (W-CH): Erhebung durch Uni Genf
  - Tessin (I-CH): Erhebung durch Uni Lugano

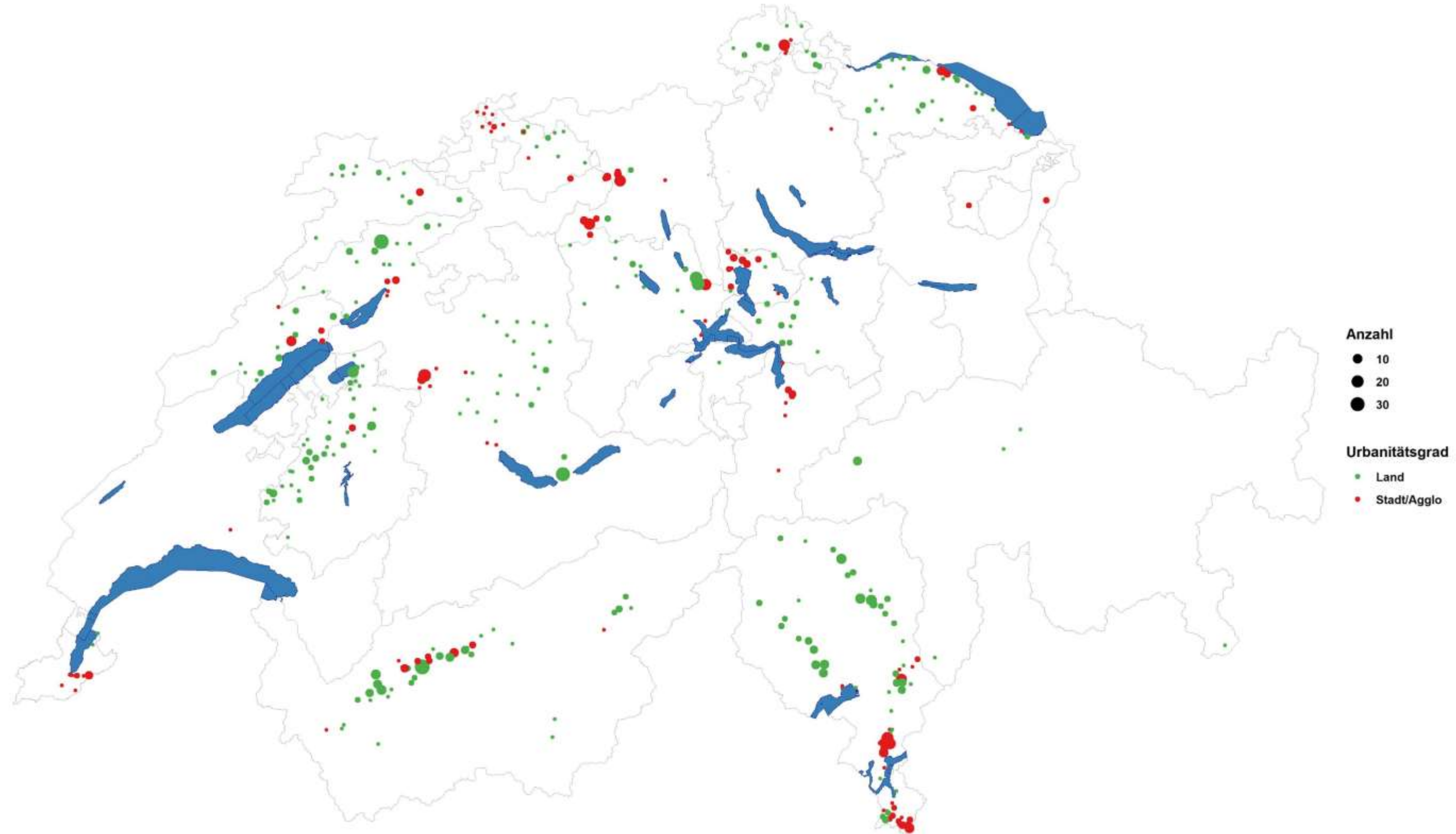
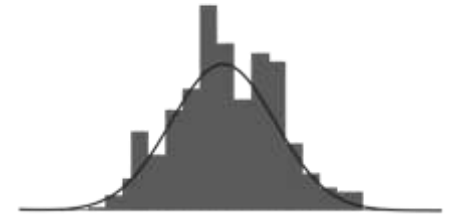
# Stichprobe: Struktur



# Stichprobe: Befragungsorte

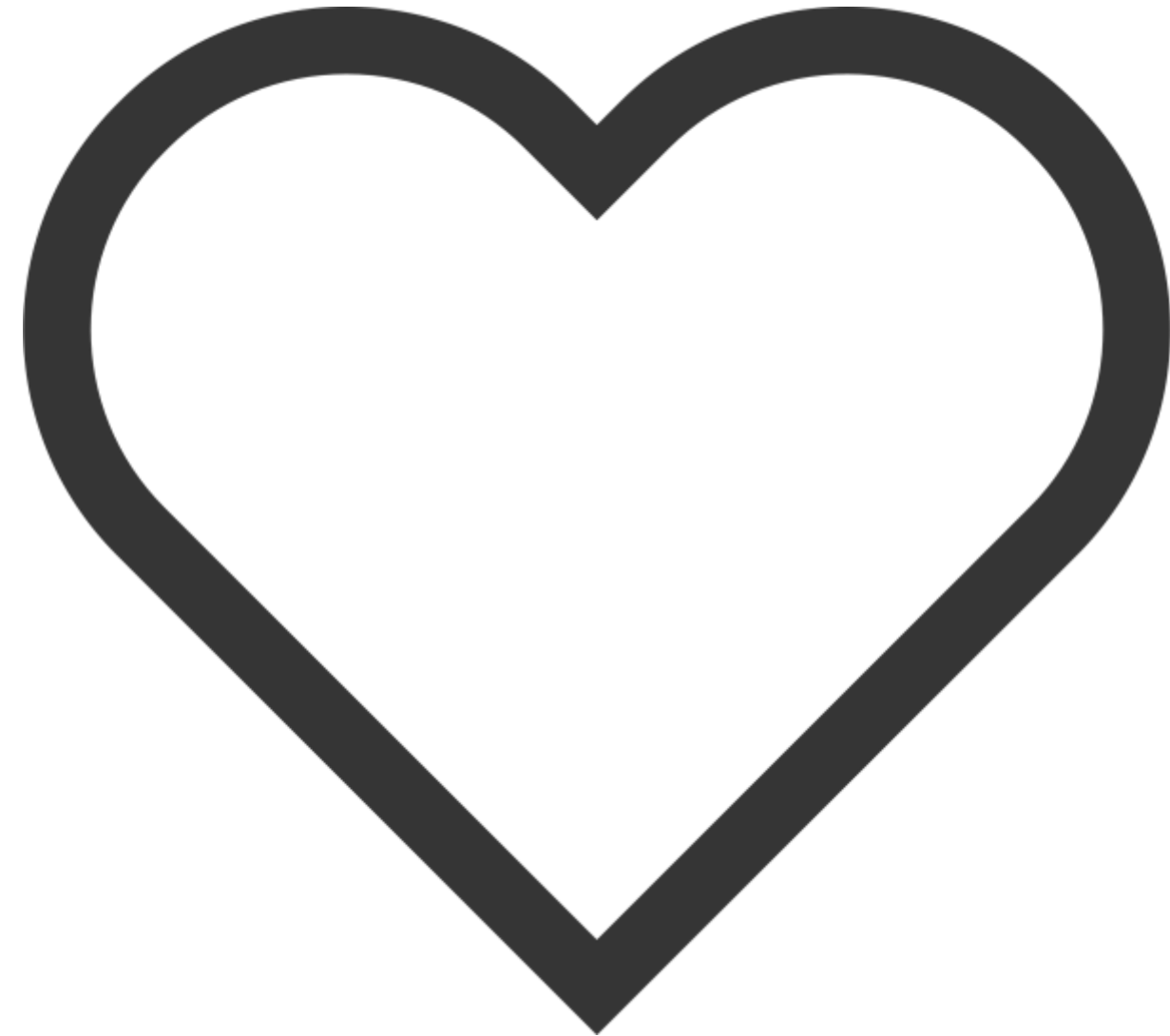


# Stichprobe: Wohnorte



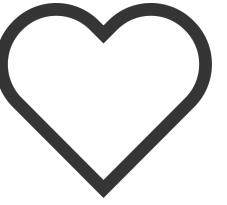
# Beliebteste Freizeitaktivitäten (medial und non-medial)

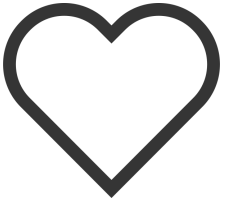
- Welche Freizeitaktivitäten sind bei den Jugendlichen besonders beliebt, wenn sie alleine sind?
- Und was machen sie am liebsten gemeinsam mit Freunden?





# Beliebteste Freizeitaktivitäten alleine





# Beliebteste Freizeitaktivitäten alleine: Geschlecht



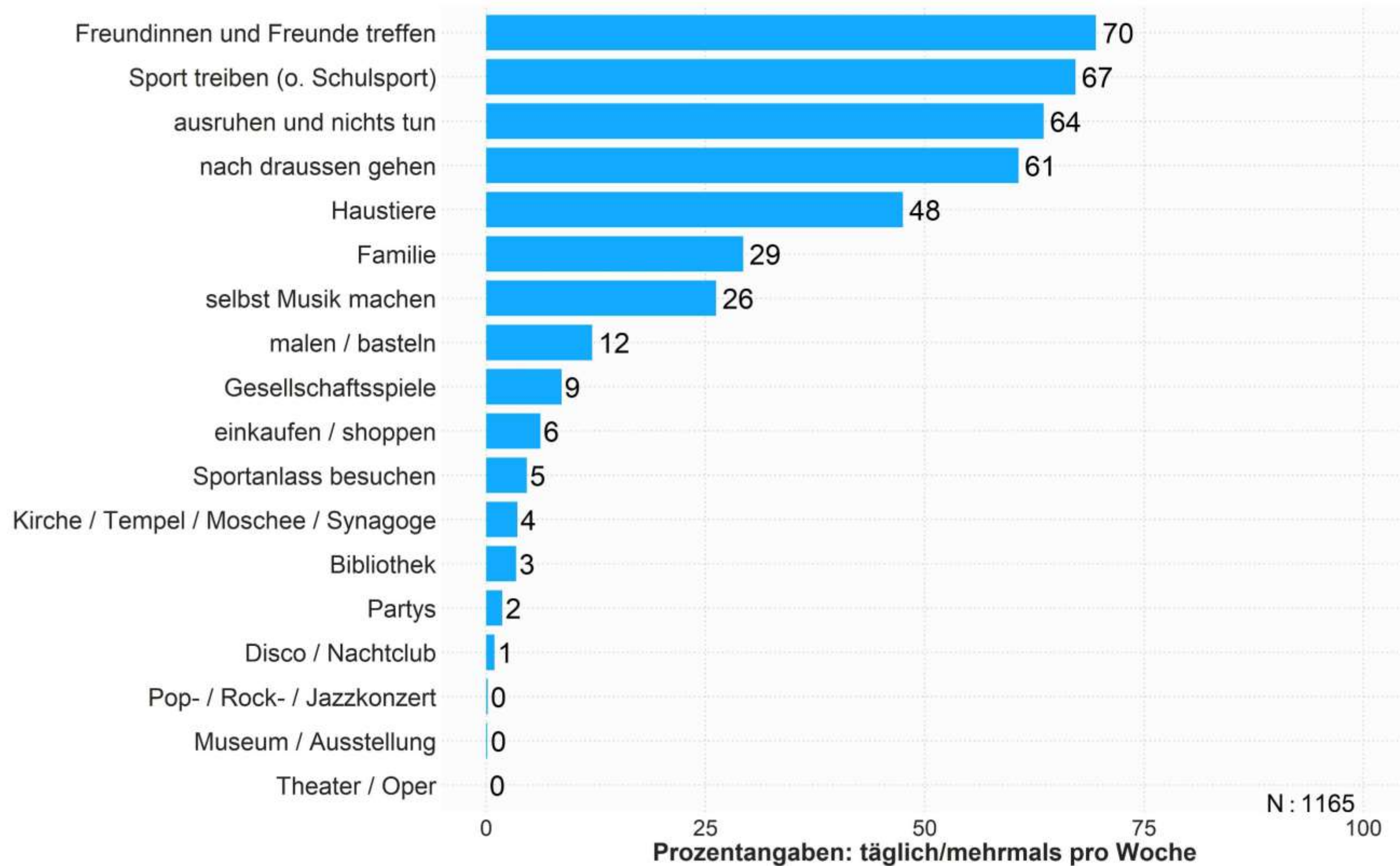
# Freizeit non-medial

- Welche nicht medialen Freizeitaktivitäten machen die Jugendlichen oft?
- Welche Trends sind bei den non-medialen Freizeitaktivitäten erkennbar?





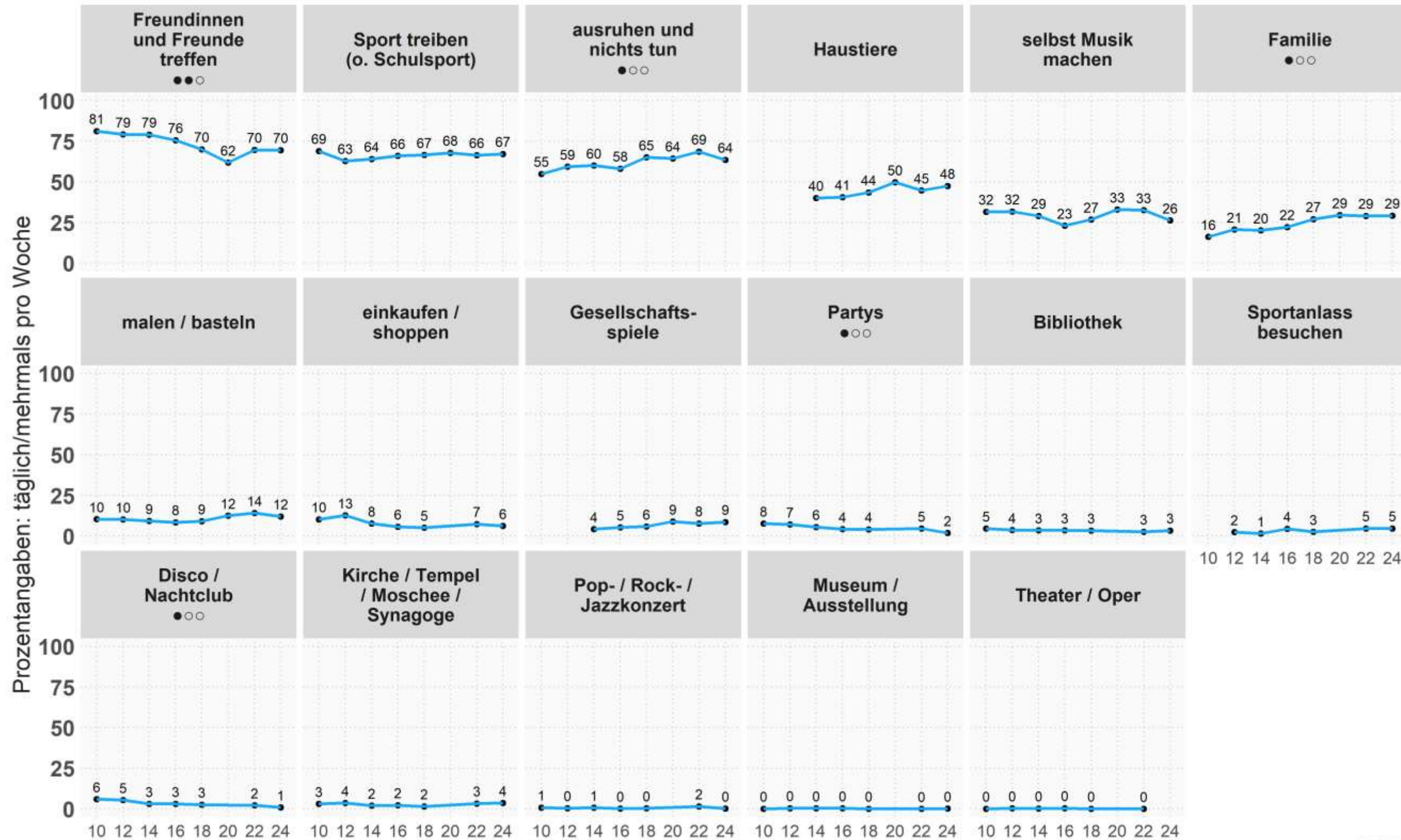
# Freizeit non-medial



N: 1165



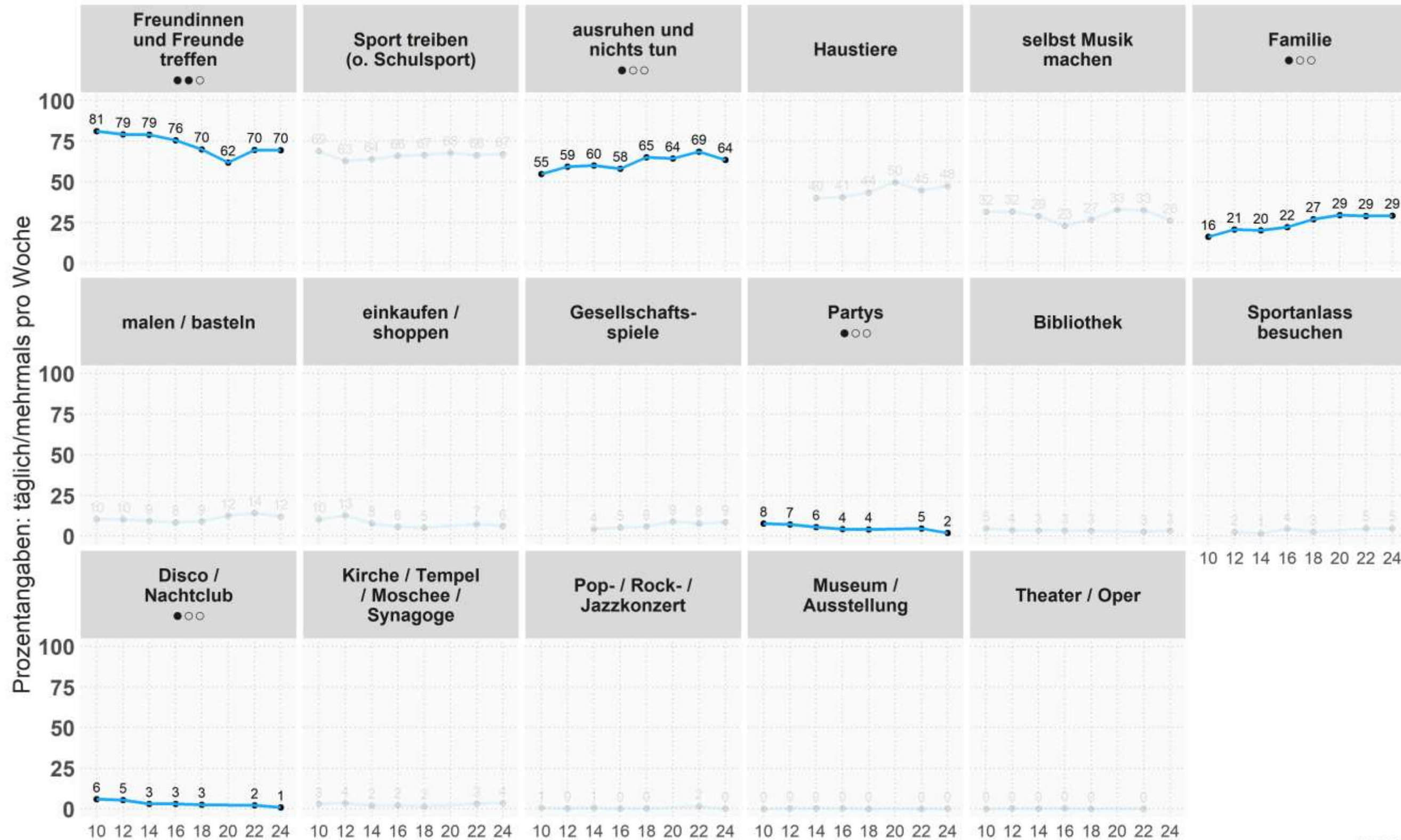
# Zeitvergleich: Freizeit non-medial



N: 7927



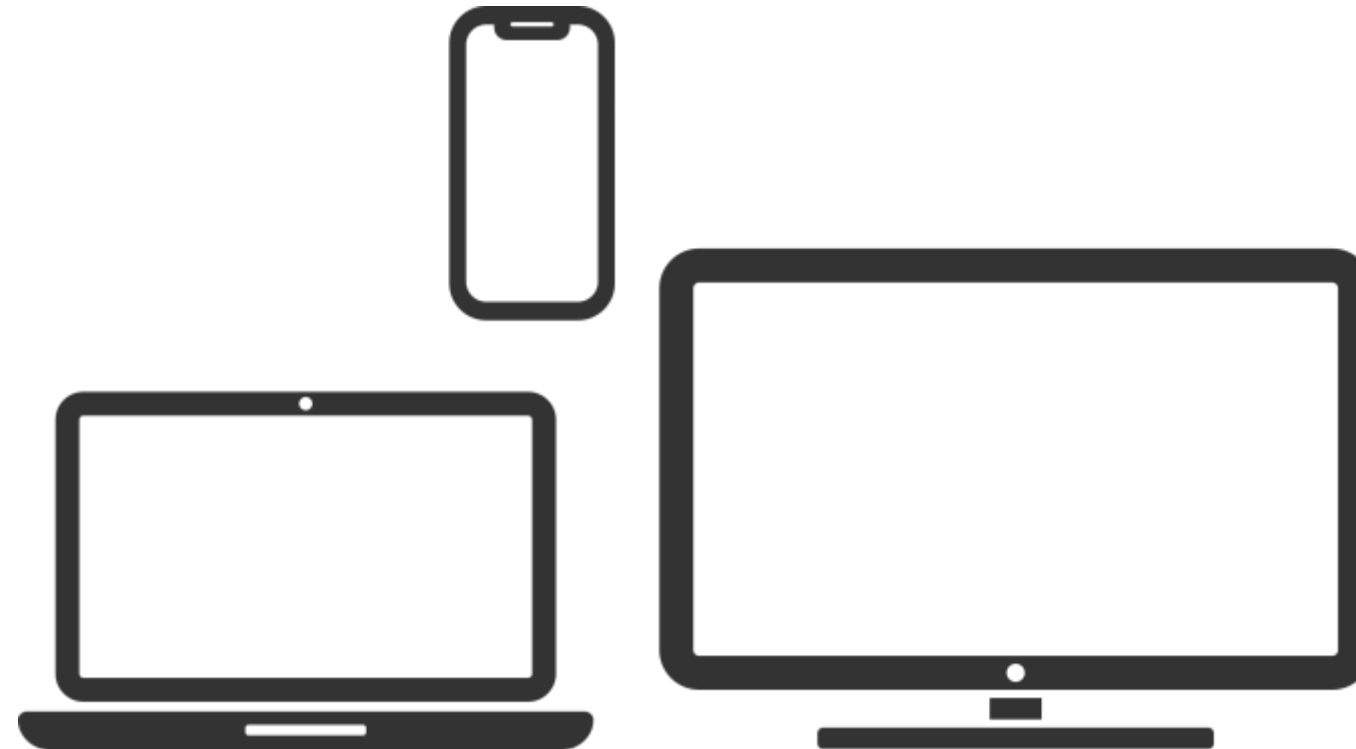
# Zeitvergleich: Freizeit non-medial



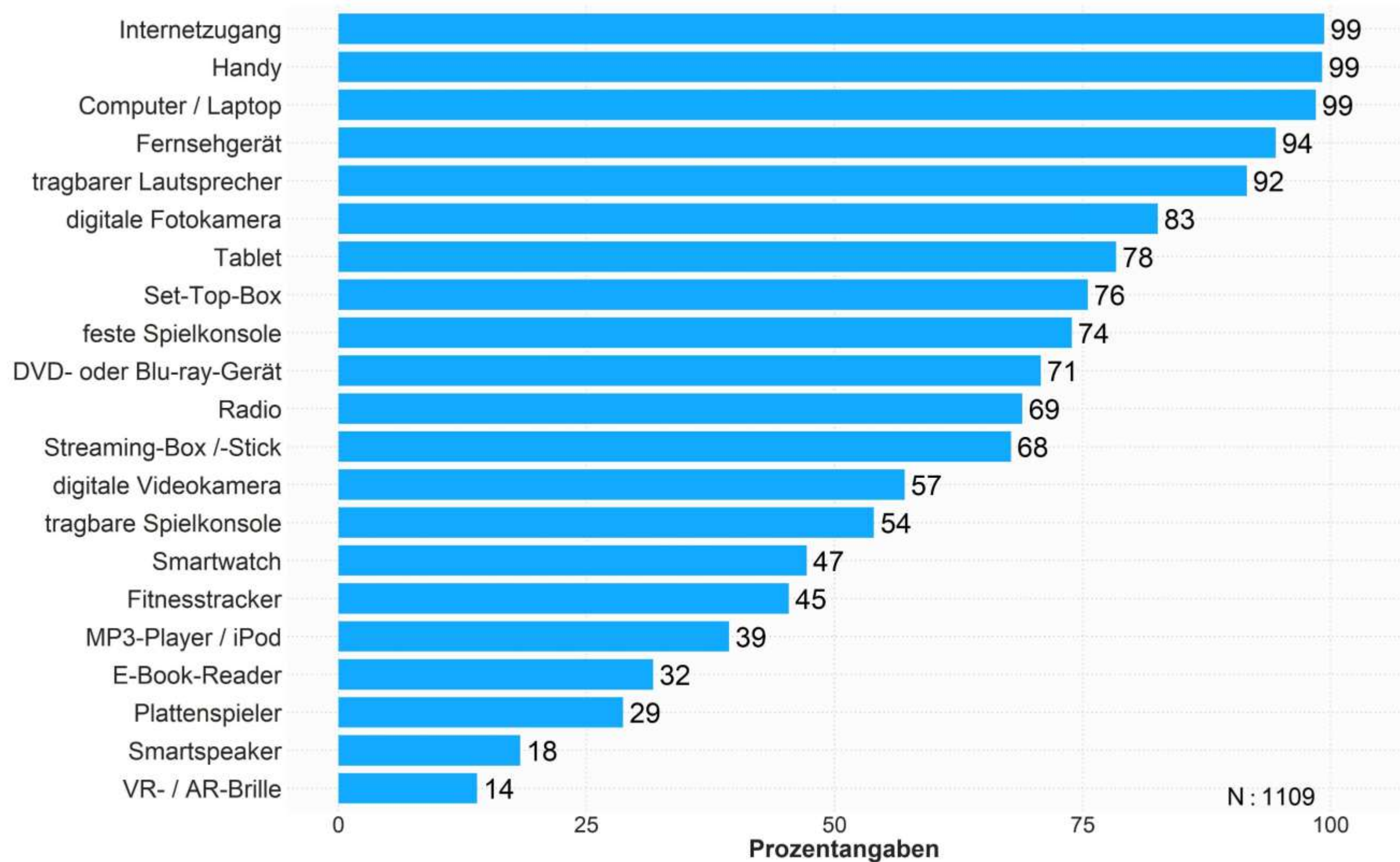
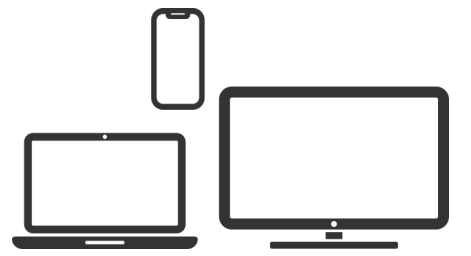
N: 7927

# Freizeit medial

- Welche Geräte und Abonnements sind in den Haushalten mit Jugendlichen vorhanden?
- Welche medialen Freizeitaktivitäten werden wie oft ausgeübt?
- Welche Trends sind in der Mediennutzung erkennbar?

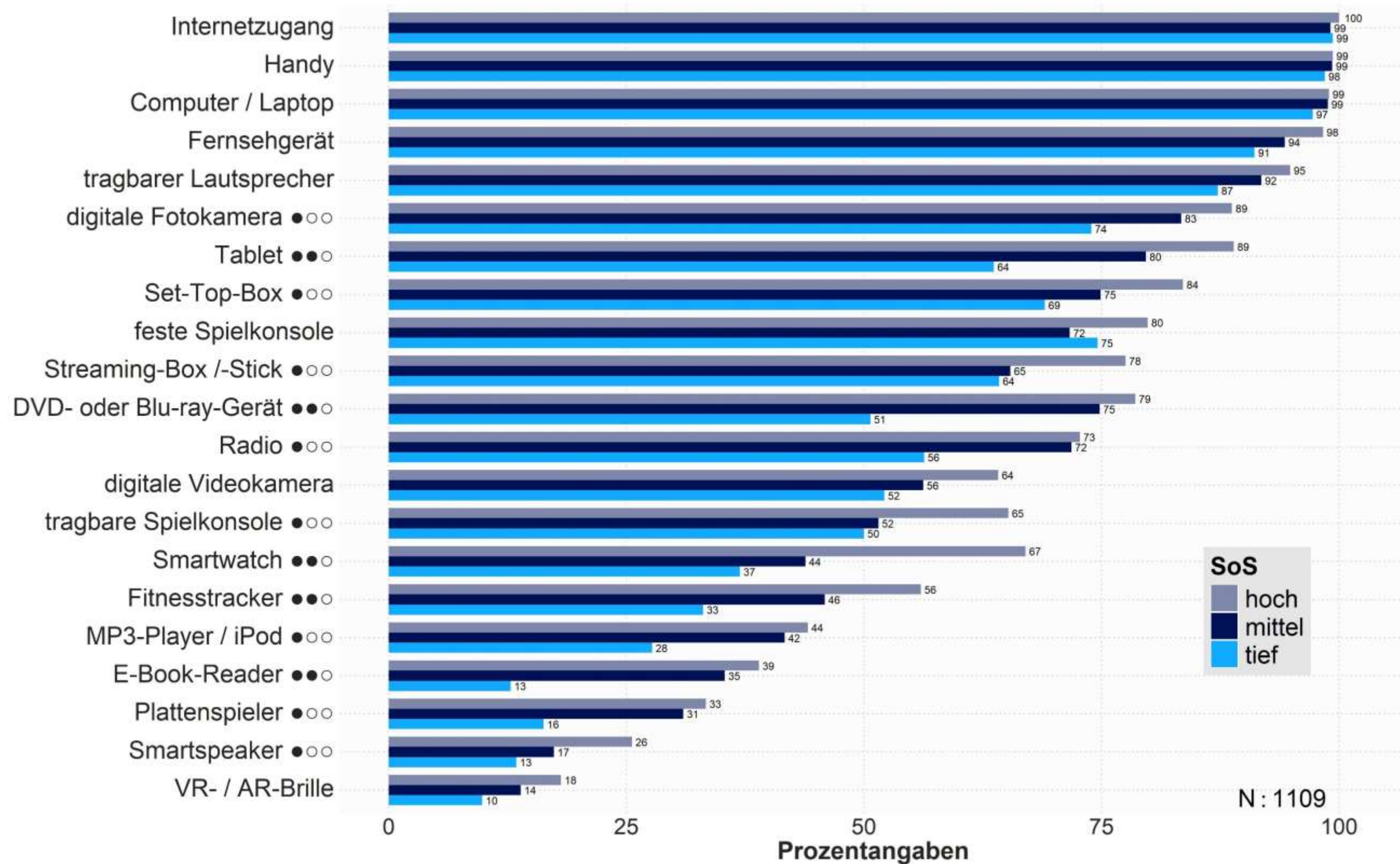
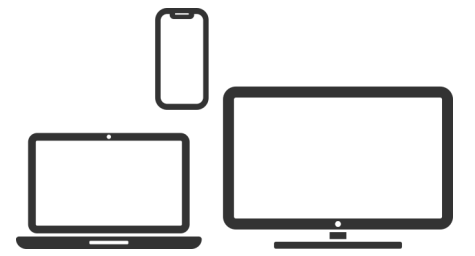


# Medienausstattung im Haushalt

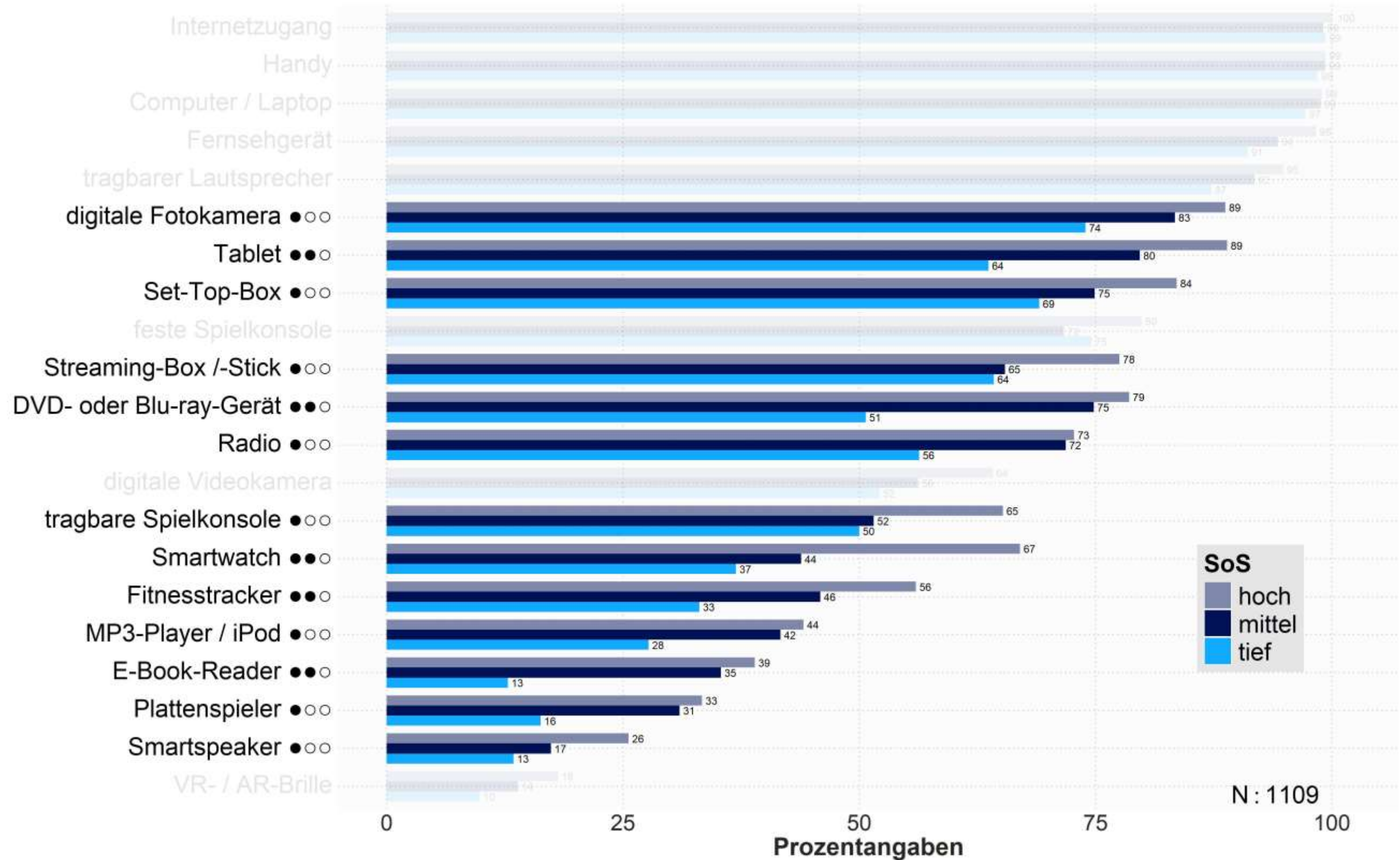
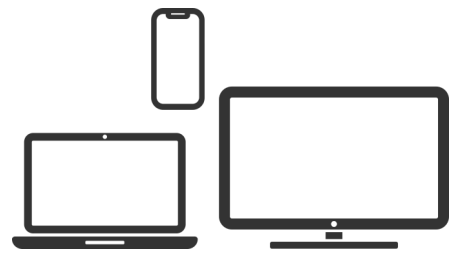




# Medienausstattung im Haushalt: SoS

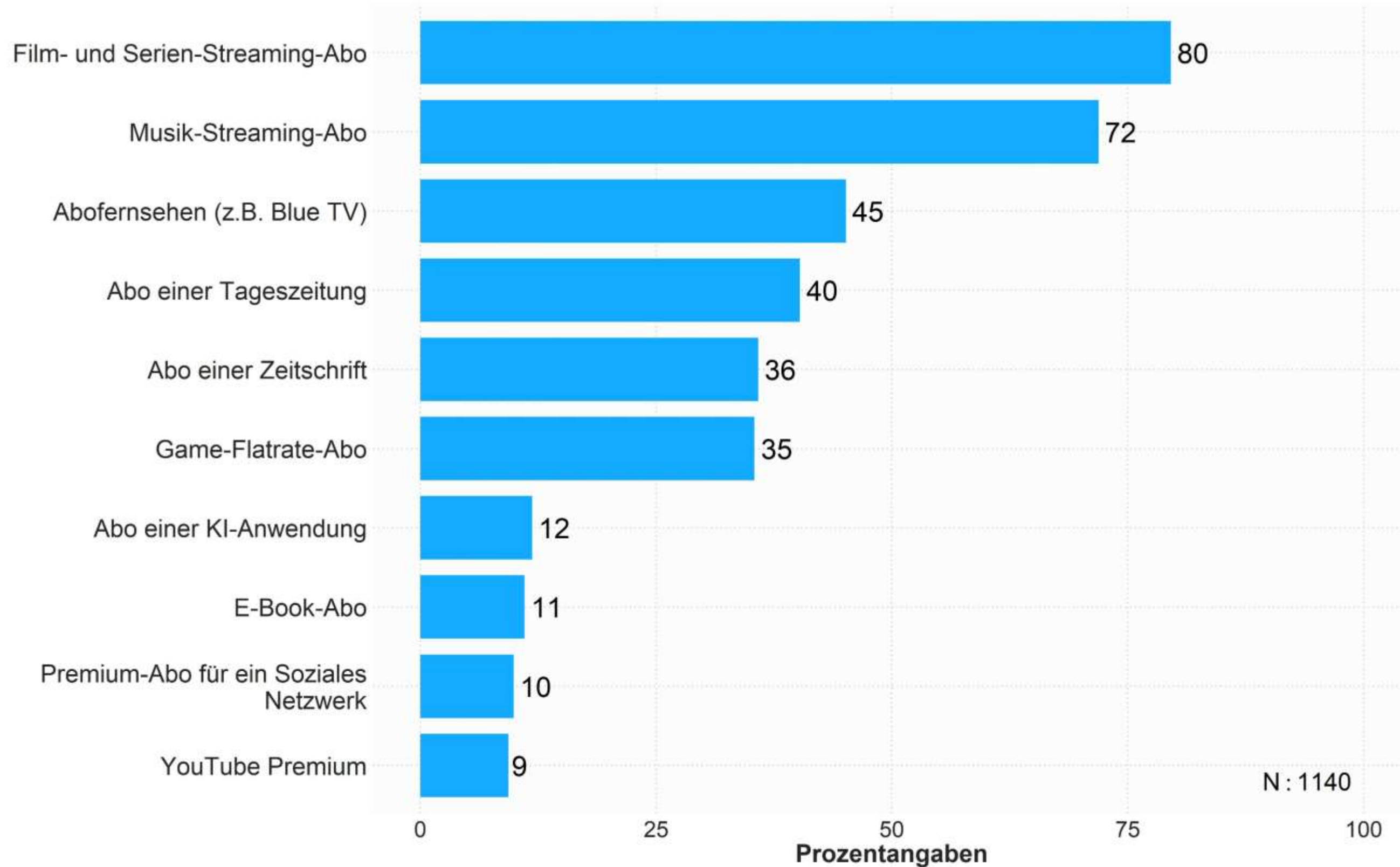
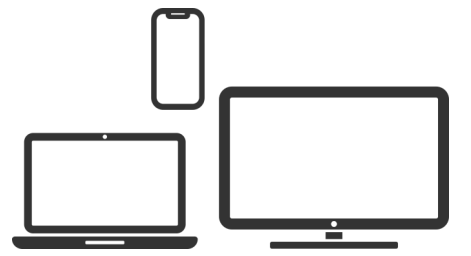


# Medienausstattung im Haushalt: SoS

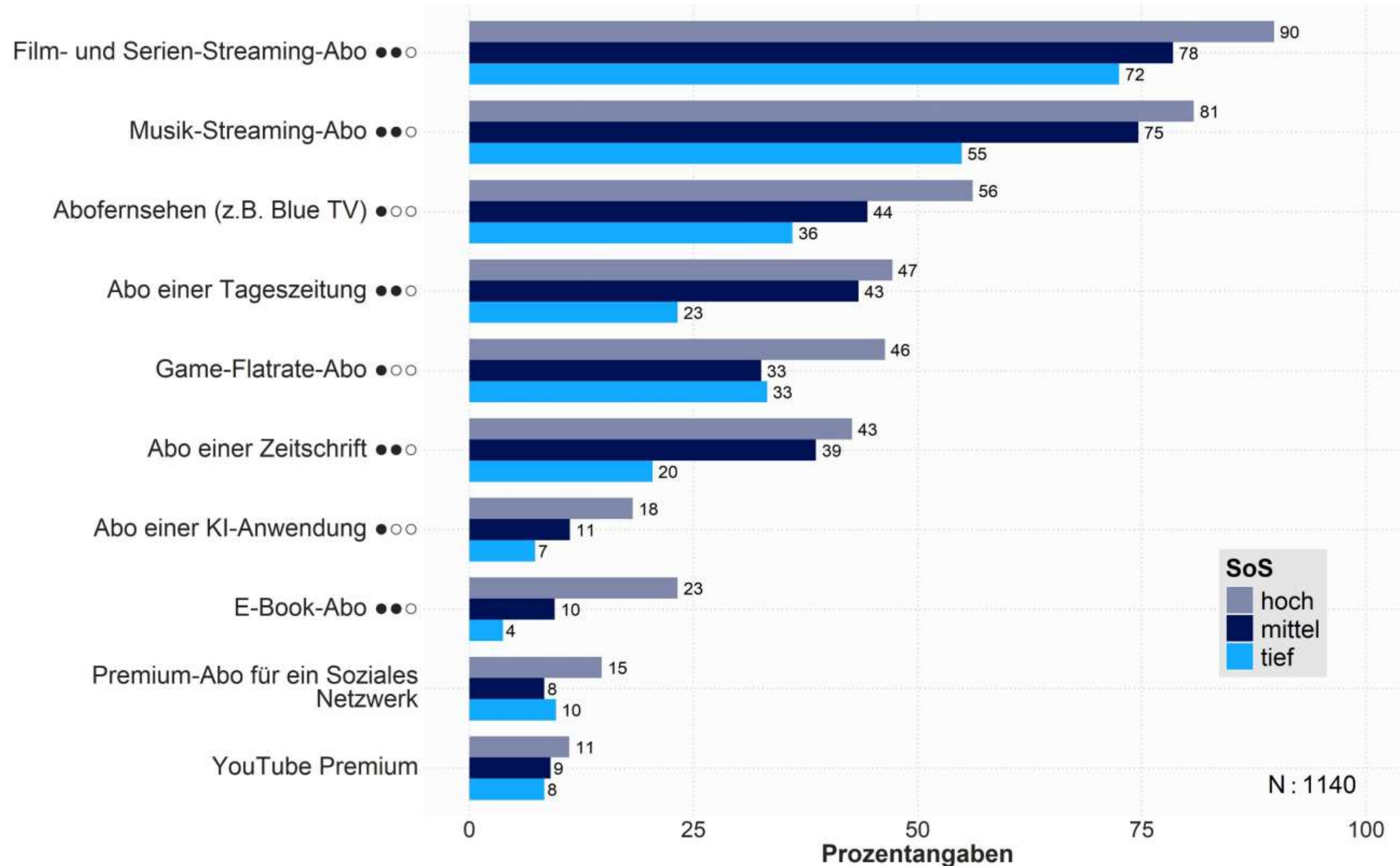
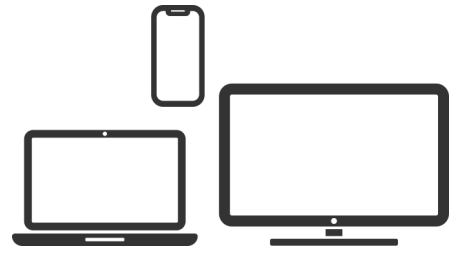


N : 1109

# Abonnements im Haushalt

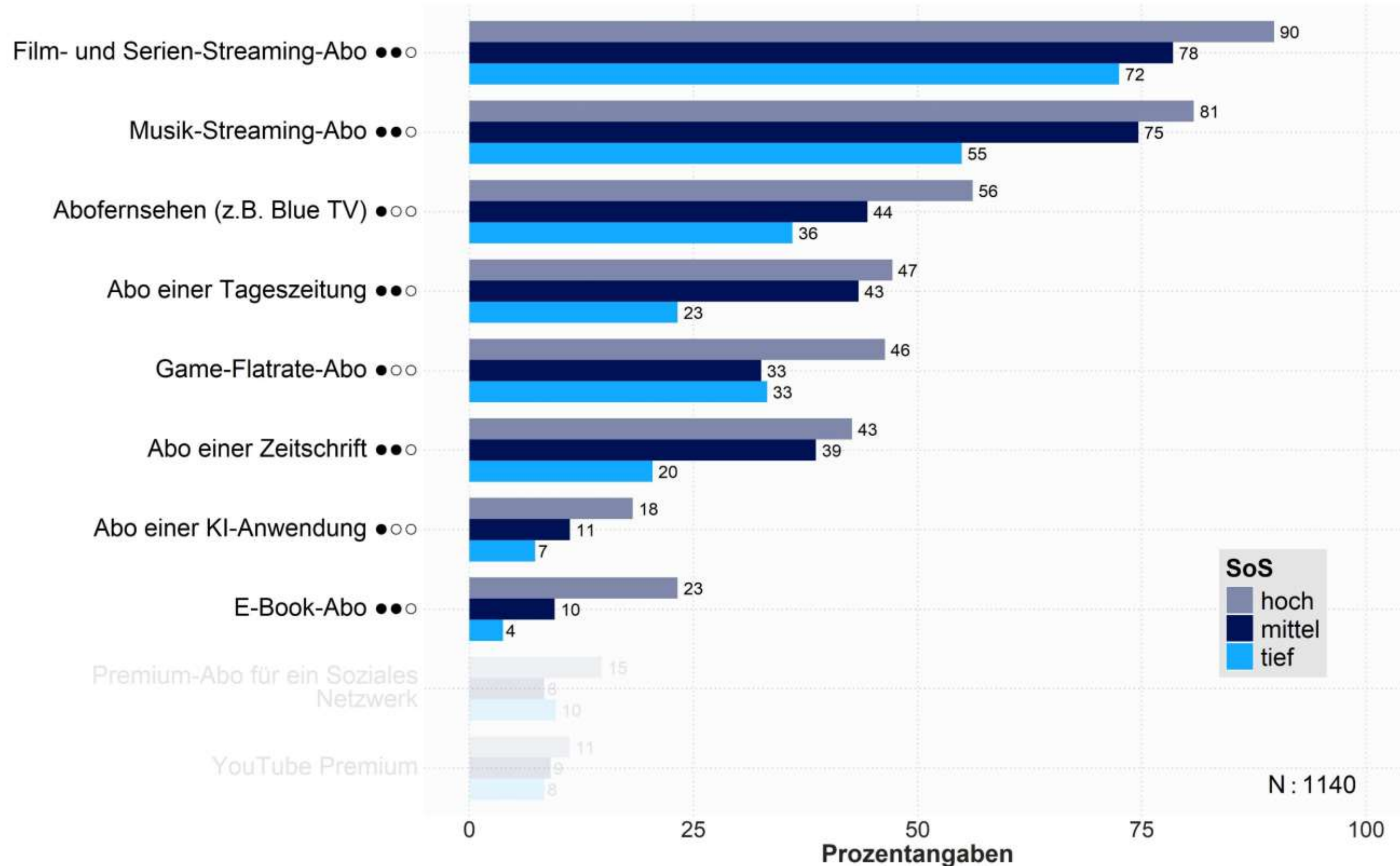
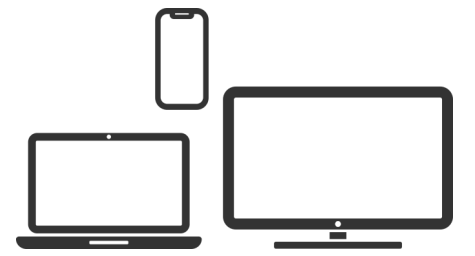


# Abonnements im Haushalt: SoS



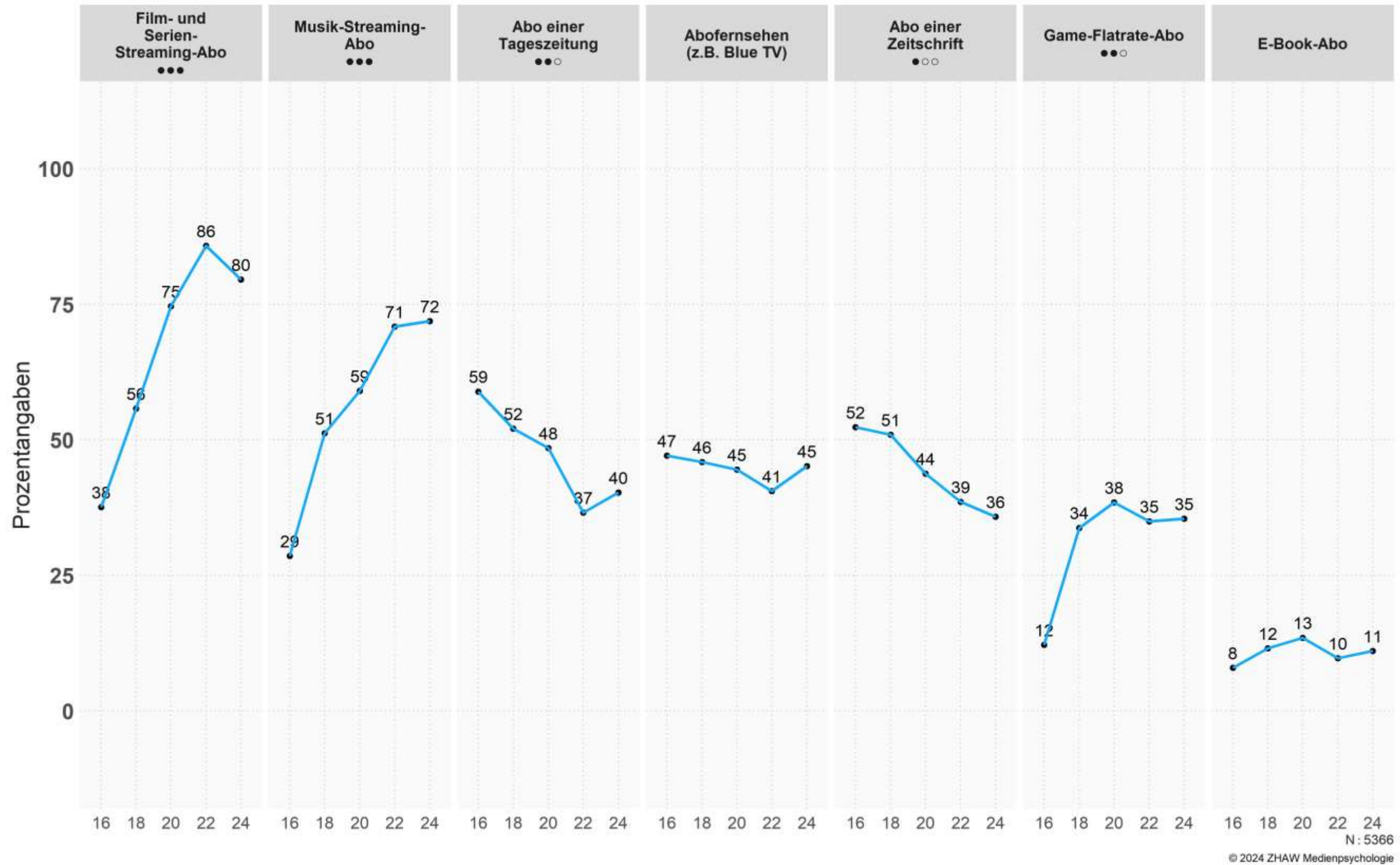
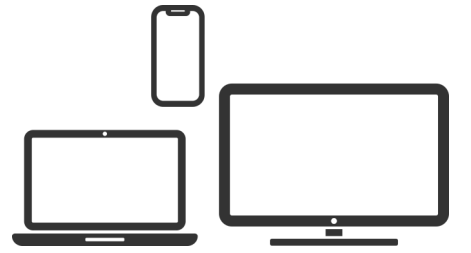
N: 1140

# Abonnements im Haushalt: SoS

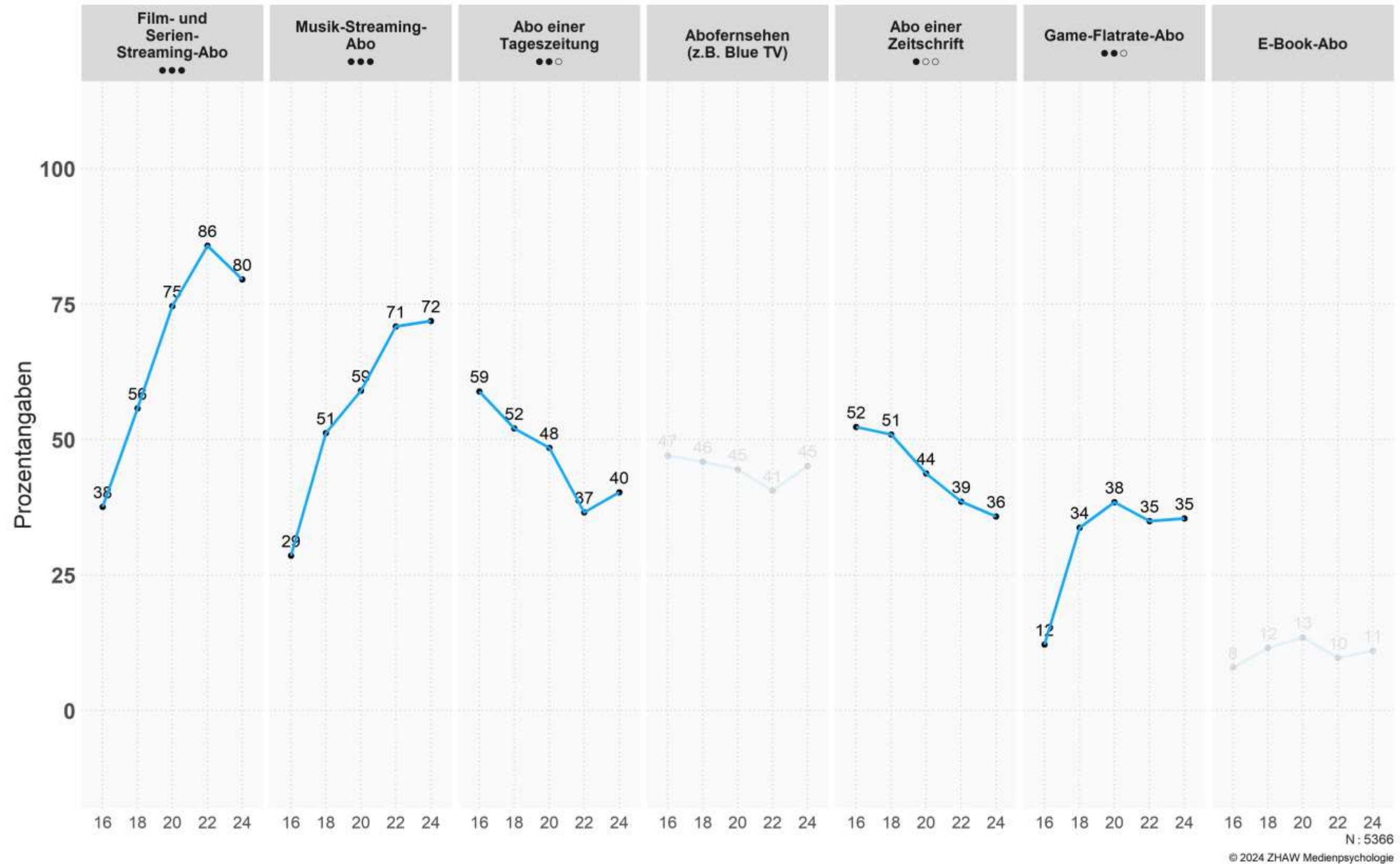
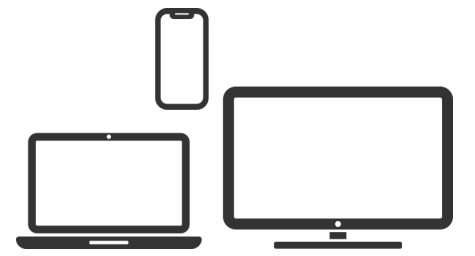


N: 1140

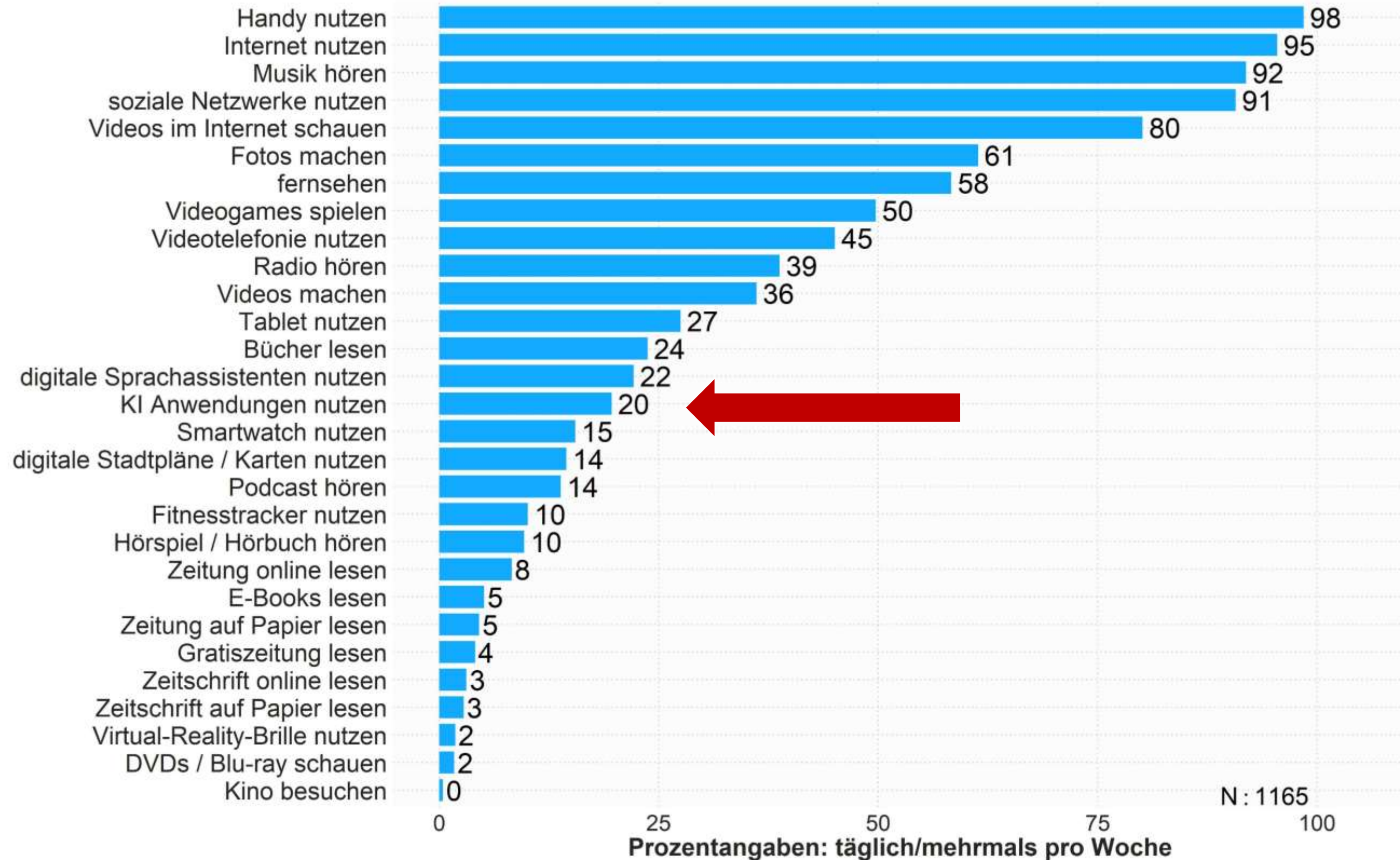
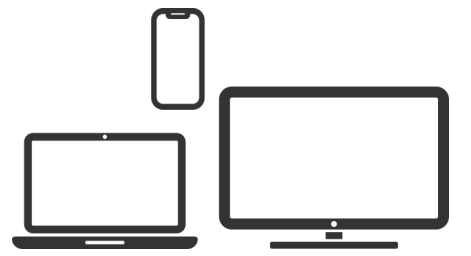
# Zeitvergleich: Abonnements im Haushalt



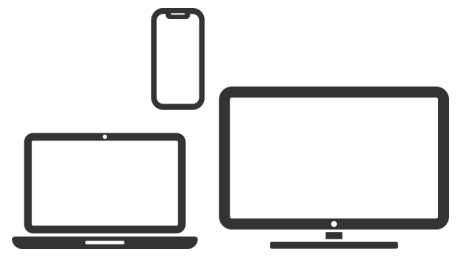
# Zeitvergleich: Abonnements im Haushalt



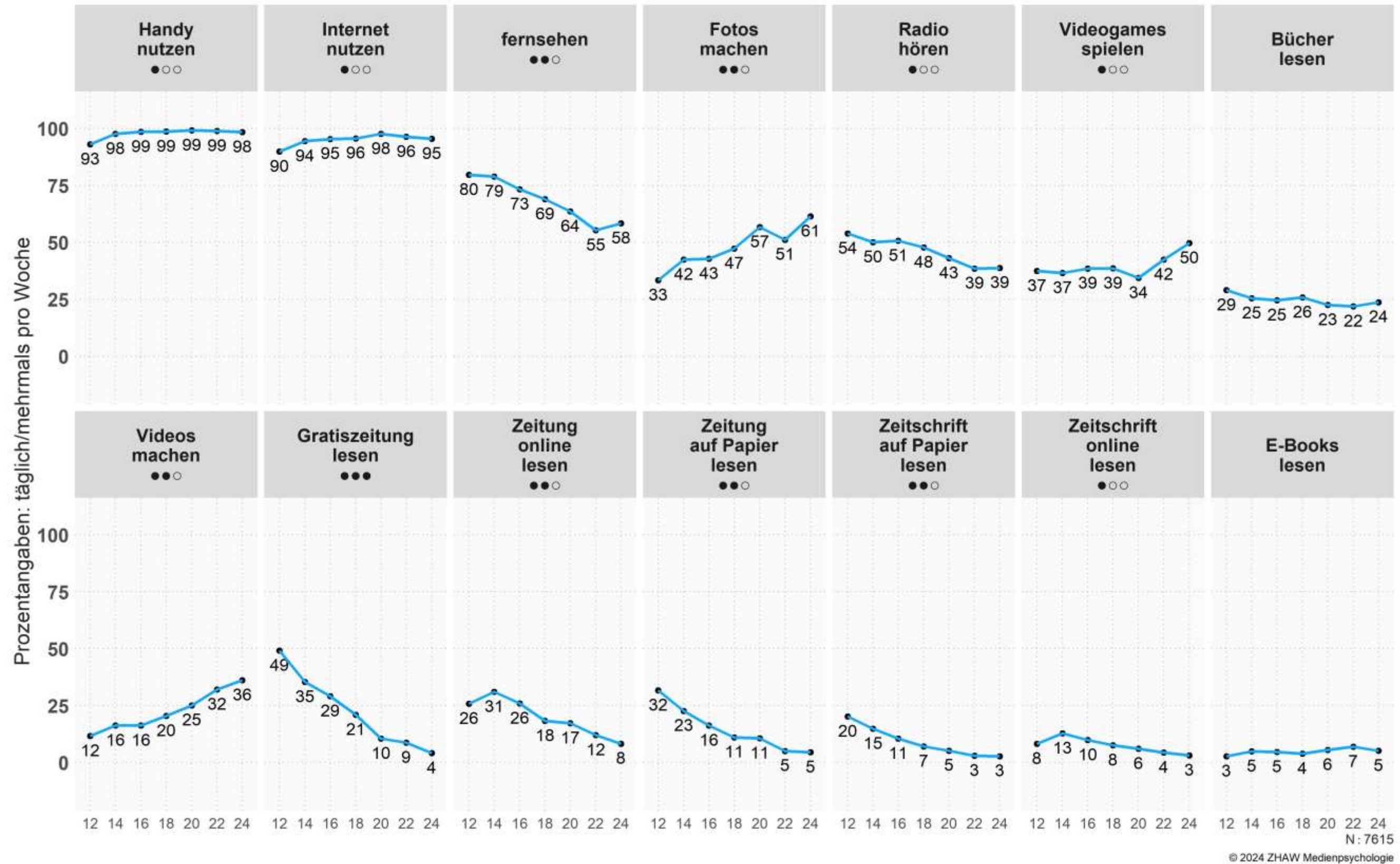
# Freizeitverhalten medial

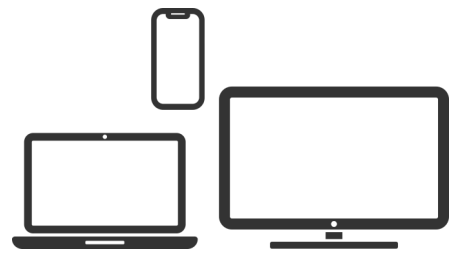




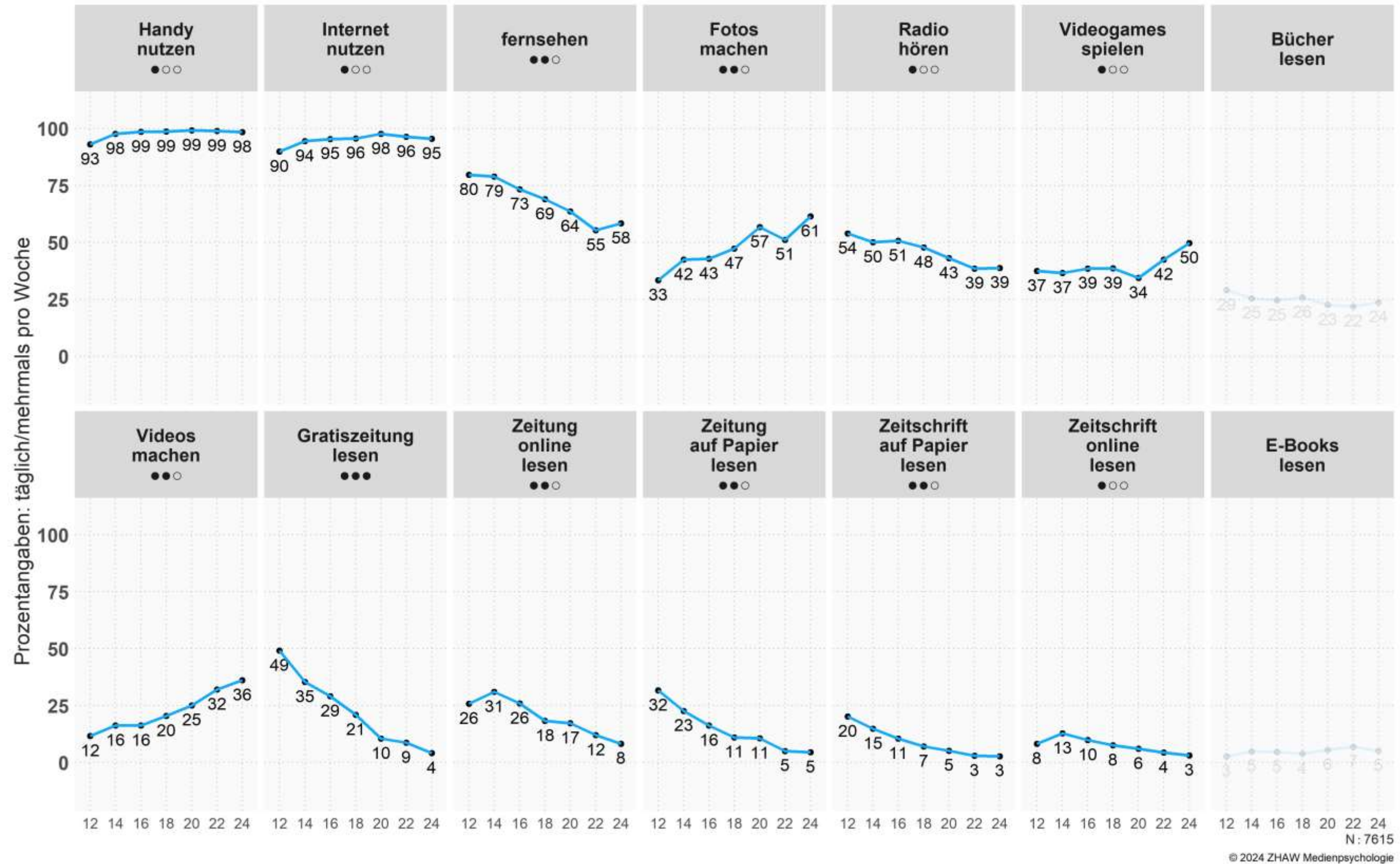


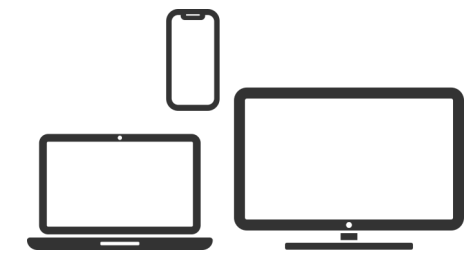
# Zeitvergleich: Freizeitverhalten medial



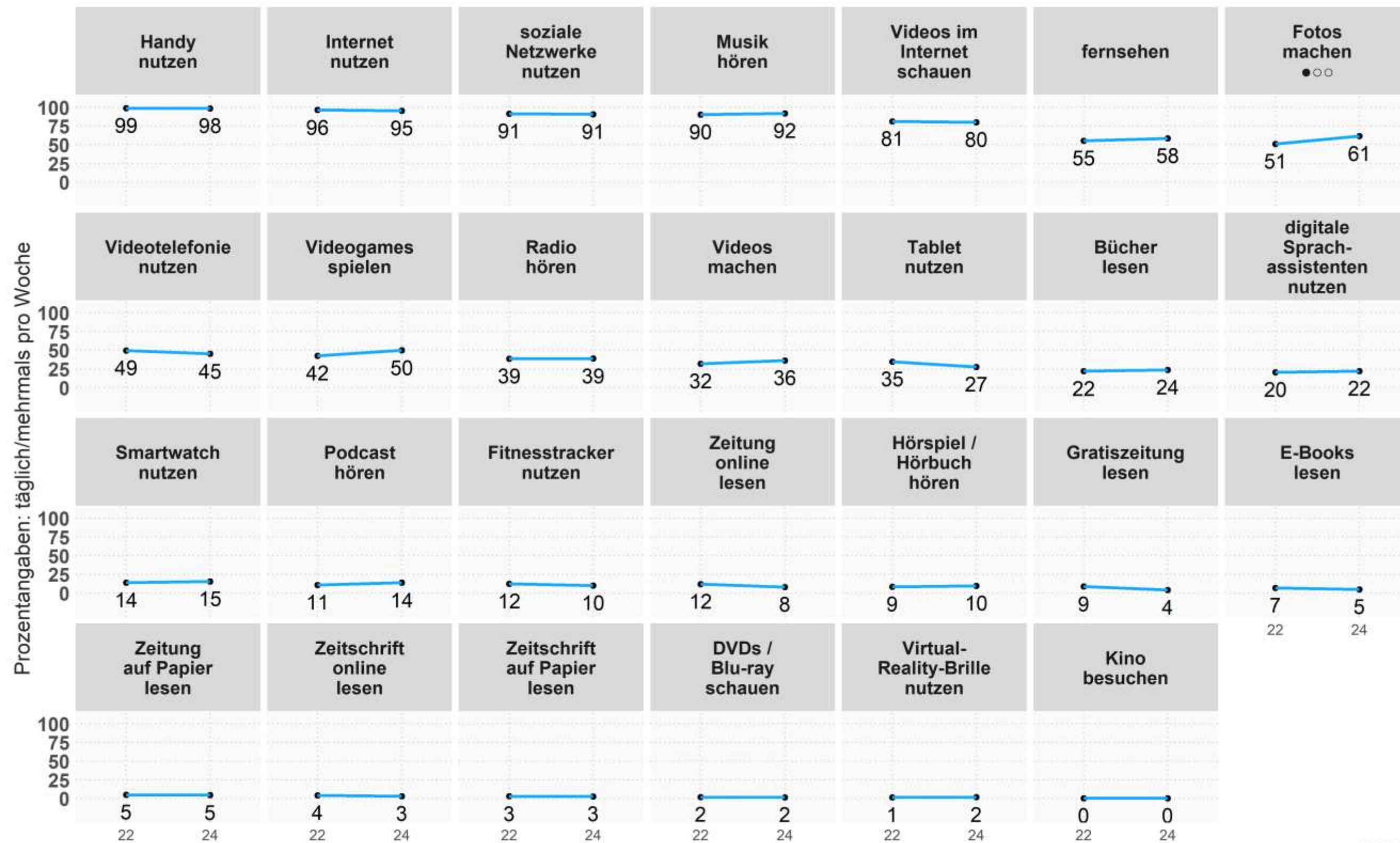


# Zeitvergleich: Freizeitverhalten medial

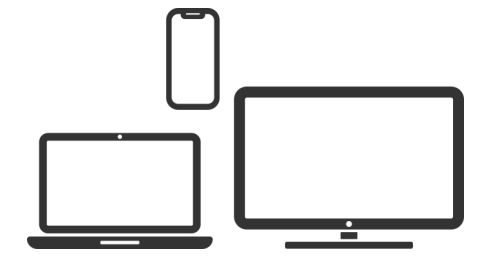




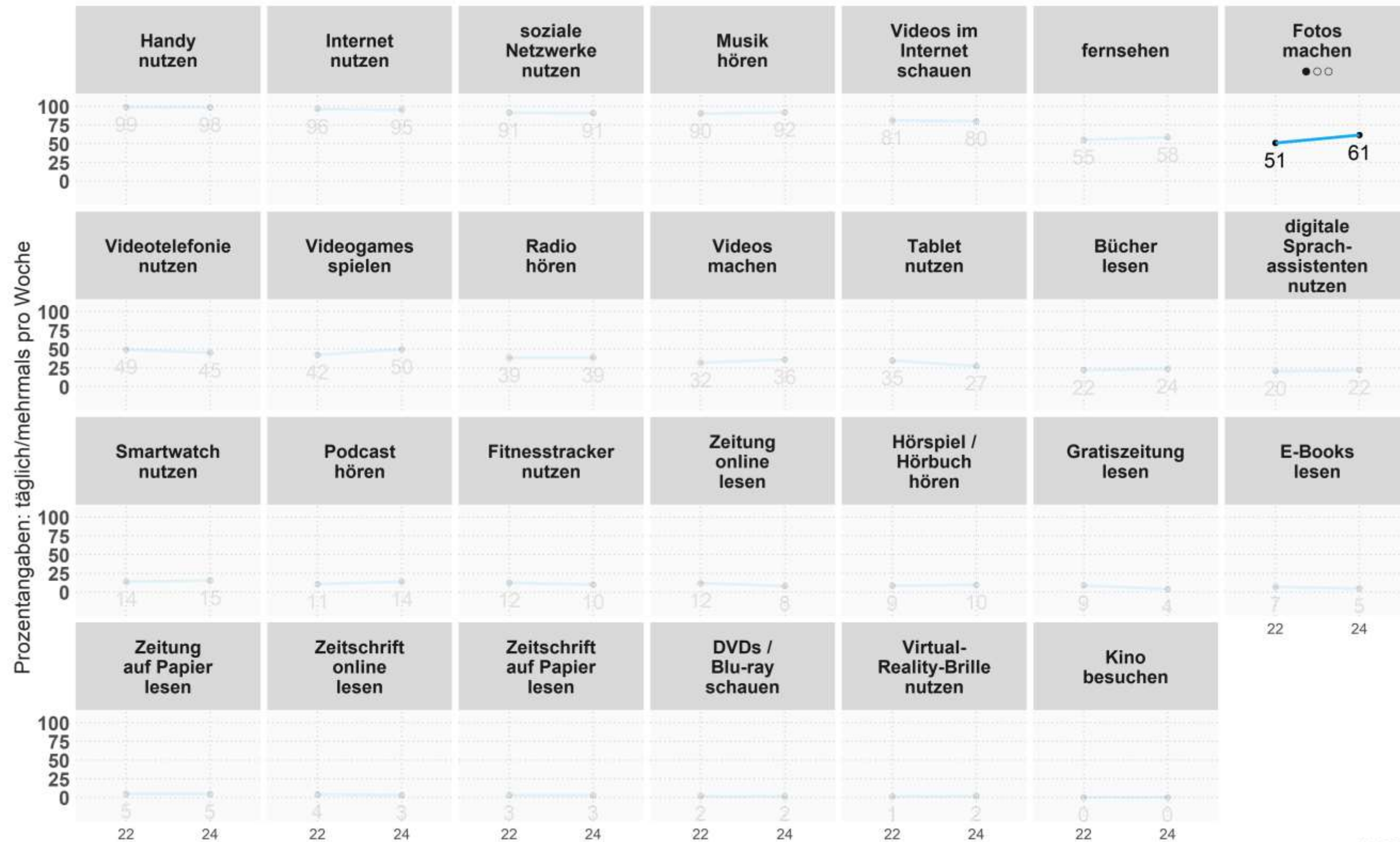
# Zeitvergleich: Freizeitverhalten medial



N : 2204



# Zeitvergleich: Freizeitverhalten medial



N : 2204

# Games

- Welche Nutzungstypen kommen wie oft vor?
- Welche Games spielen die Jugendlichen am liebsten?
- Wie lange gamen Jugendliche pro Tag?



# Beliebteste Games



Jorah123

20009



0



695



13



STUFE 39 771 11



SHOP NEU

BRAWLER 24

2180/3800

21h 20m als DÄMON 11/24

NEWS

FREUNDE

CLUB

XP x2 0 IM TEAM SPIELEN



XP 419/950 29

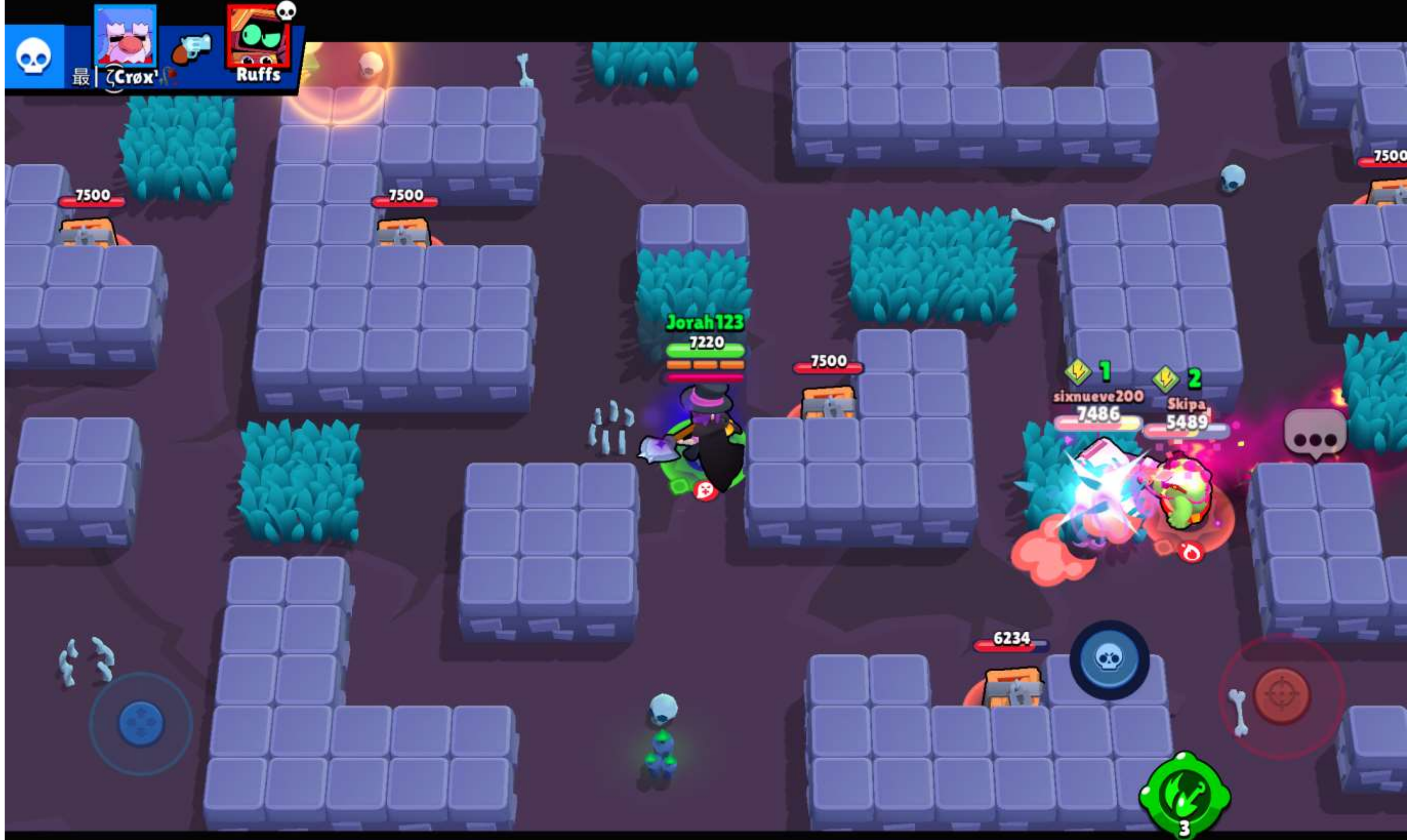
QUESTS NEU

3

Neues Ereignis in: 2h 20m SOLO-SHOWDOWN Sturmebenen

2x 2x 2x SPIELEN

# Übrige Brawler: 7





# Internet

- Wie viel Zeit verbringen die Jugendlichen im Internet?



# Internetzeit



Wie viel **Zeit** verbringen Schweizer Jugendliche  
an einem **durchschnittlichen Wochentag**  
im Internet?

**Tägliche Internetzeit unter der Woche**



**03 h 07 min**

# Internetzeit



Wie viel **Zeit** verbringen Schweizer Jugendliche durchschnittlich an einem Tag **am Wochenende** im Internet?

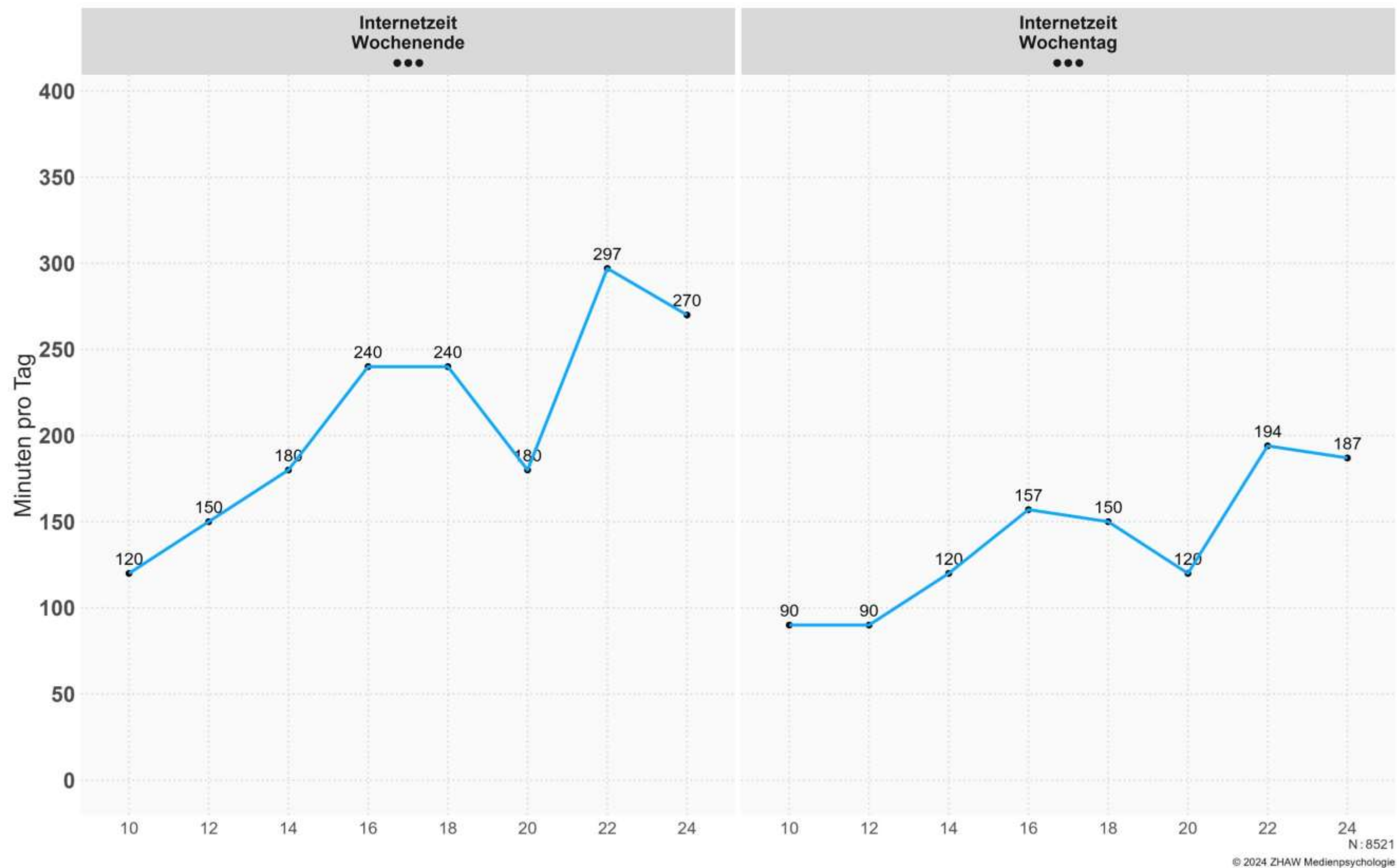
## Tägliche Internetzeit am Wochenende



04 h 30 min



# Tägliche Internetzeit im Verlauf



# Soziale Netzwerke

- Wie viele Jugendliche haben eine Profil bei einem sozialen Netzwerk?
- Welche sozialen Netzwerke nutzen sie am häufigsten?
- Was tun sie in diesen Netzwerken?



# Soziale Netzwerke



Wie viel Prozent der befragten Jugendlichen sind bei **mindestens einem Social Network** angemeldet?



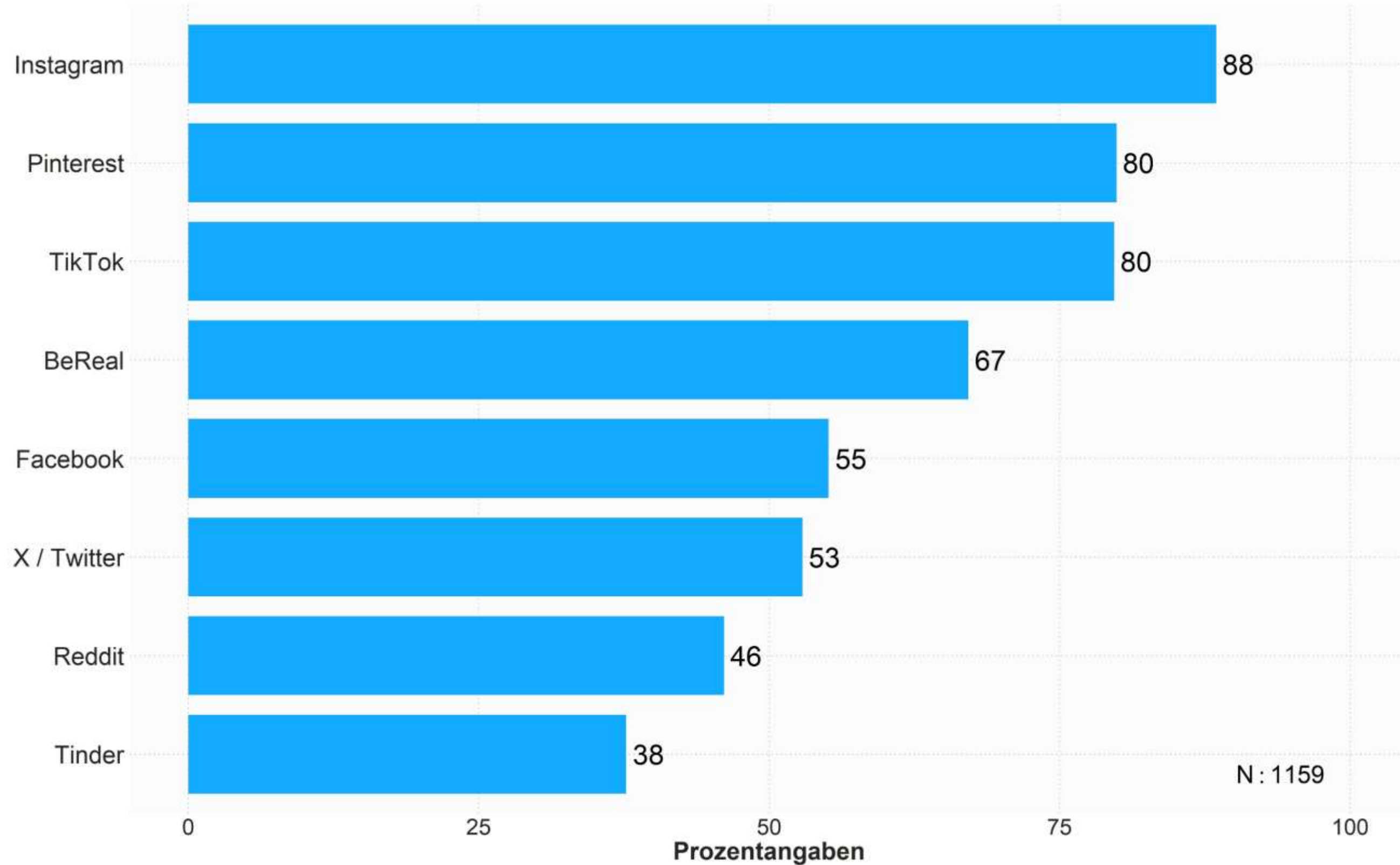
# Soziale Netzwerke



94%



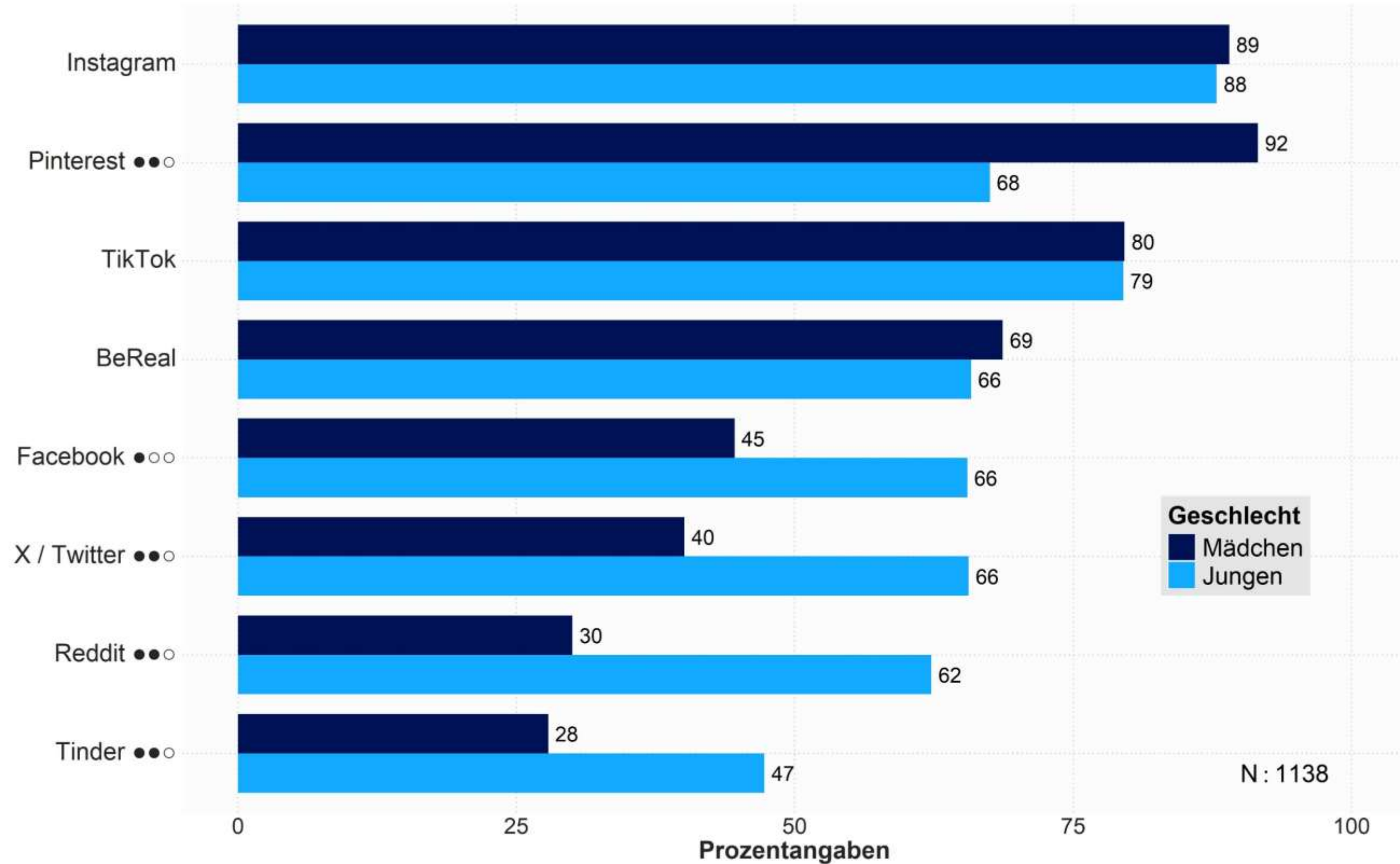
# Soziale Netzwerke Profile



N : 1159

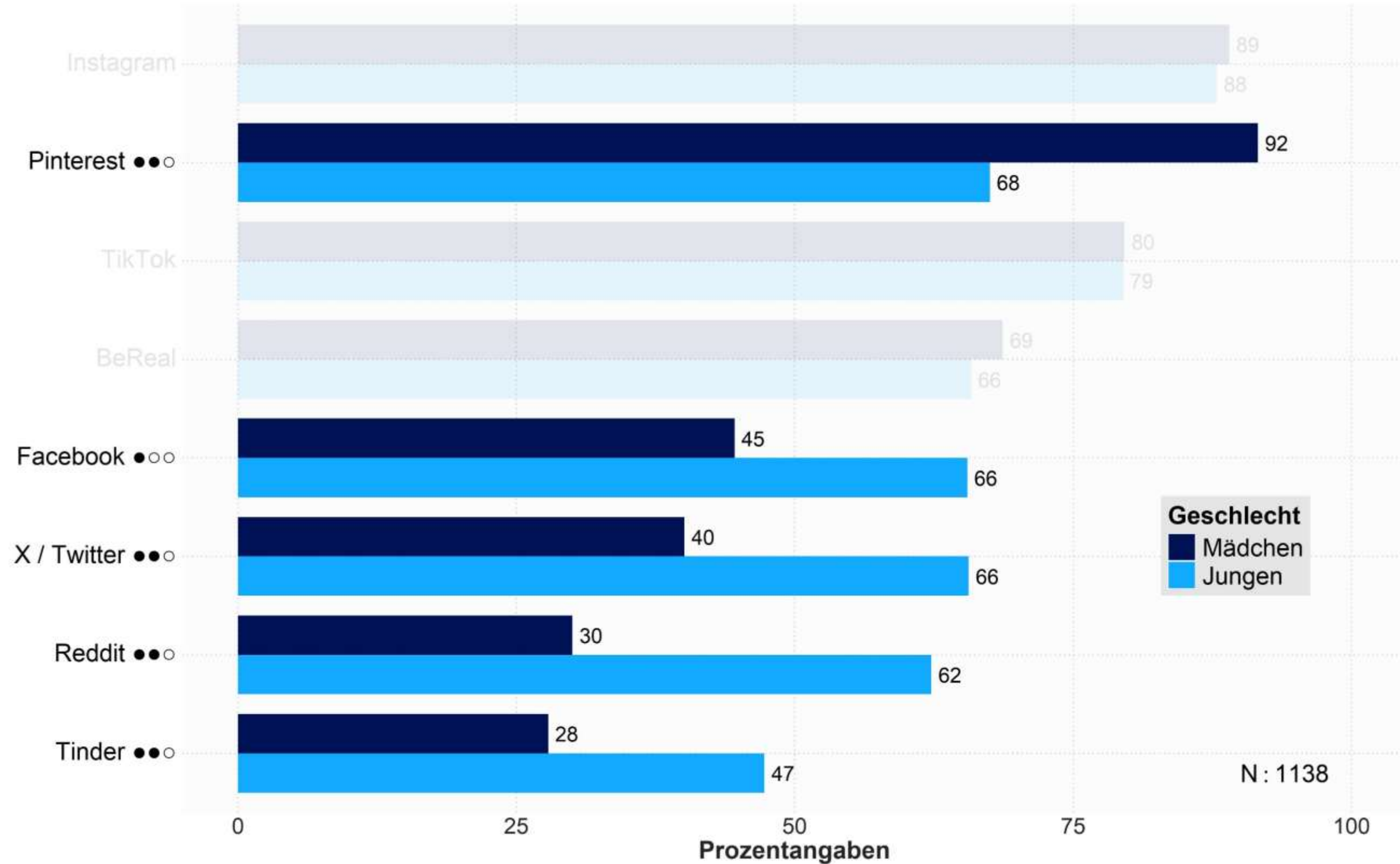


# Soziale Netzwerke Profile: Geschlecht



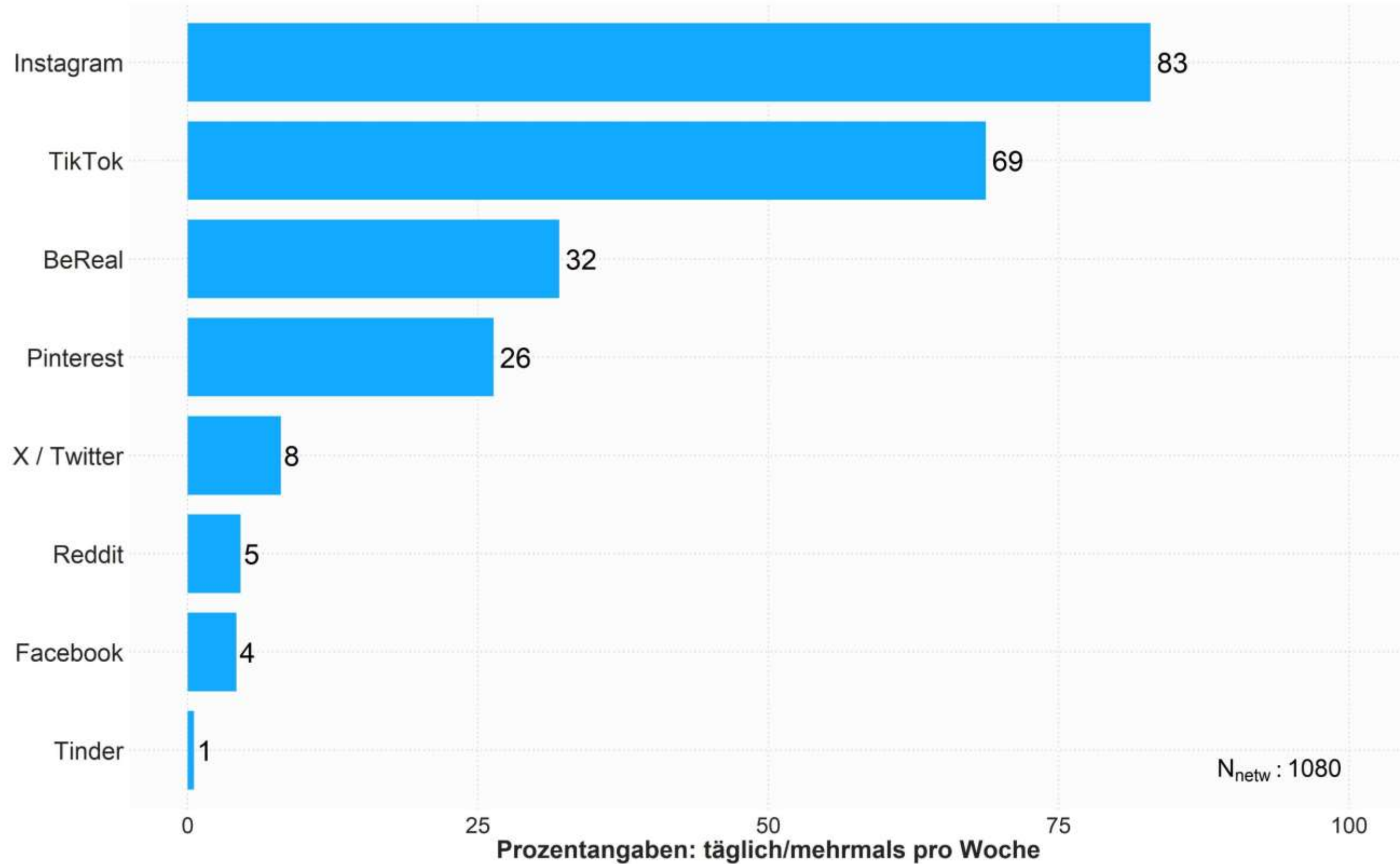


# Soziale Netzwerke Profile: Geschlecht



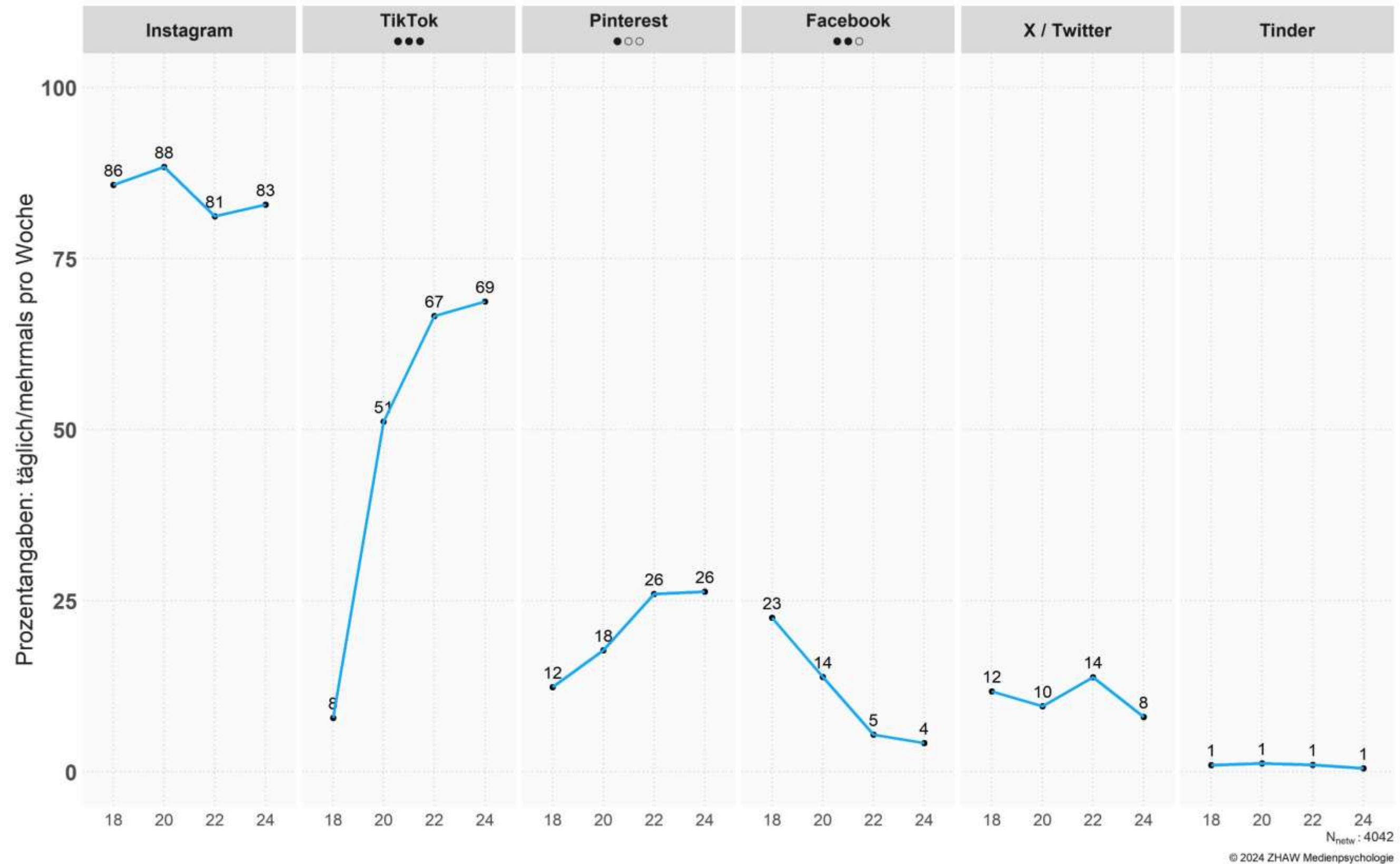


# Soziale Netzwerke Nutzung



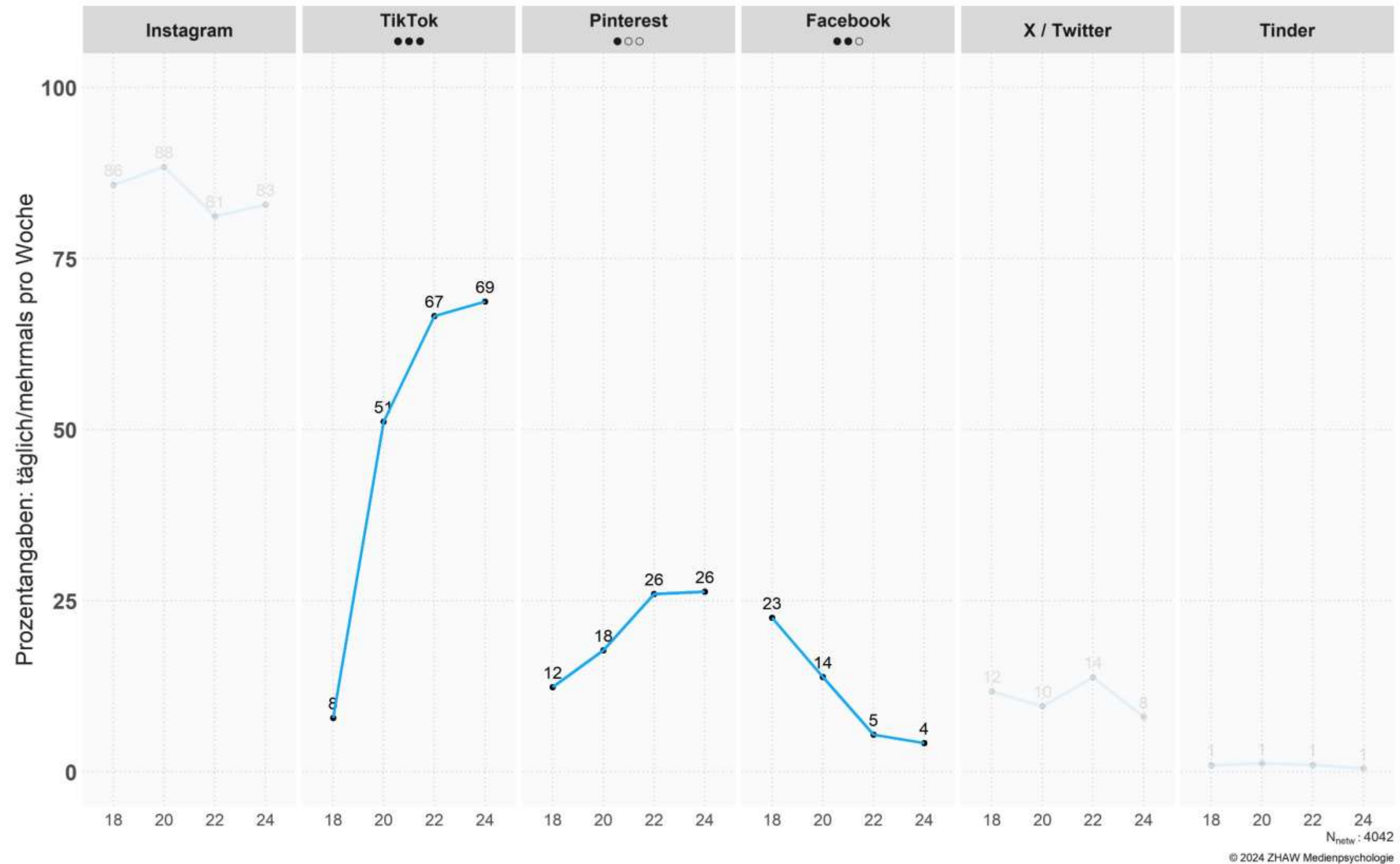


# Soziale Netzwerke Nutzung: Zeitverlauf



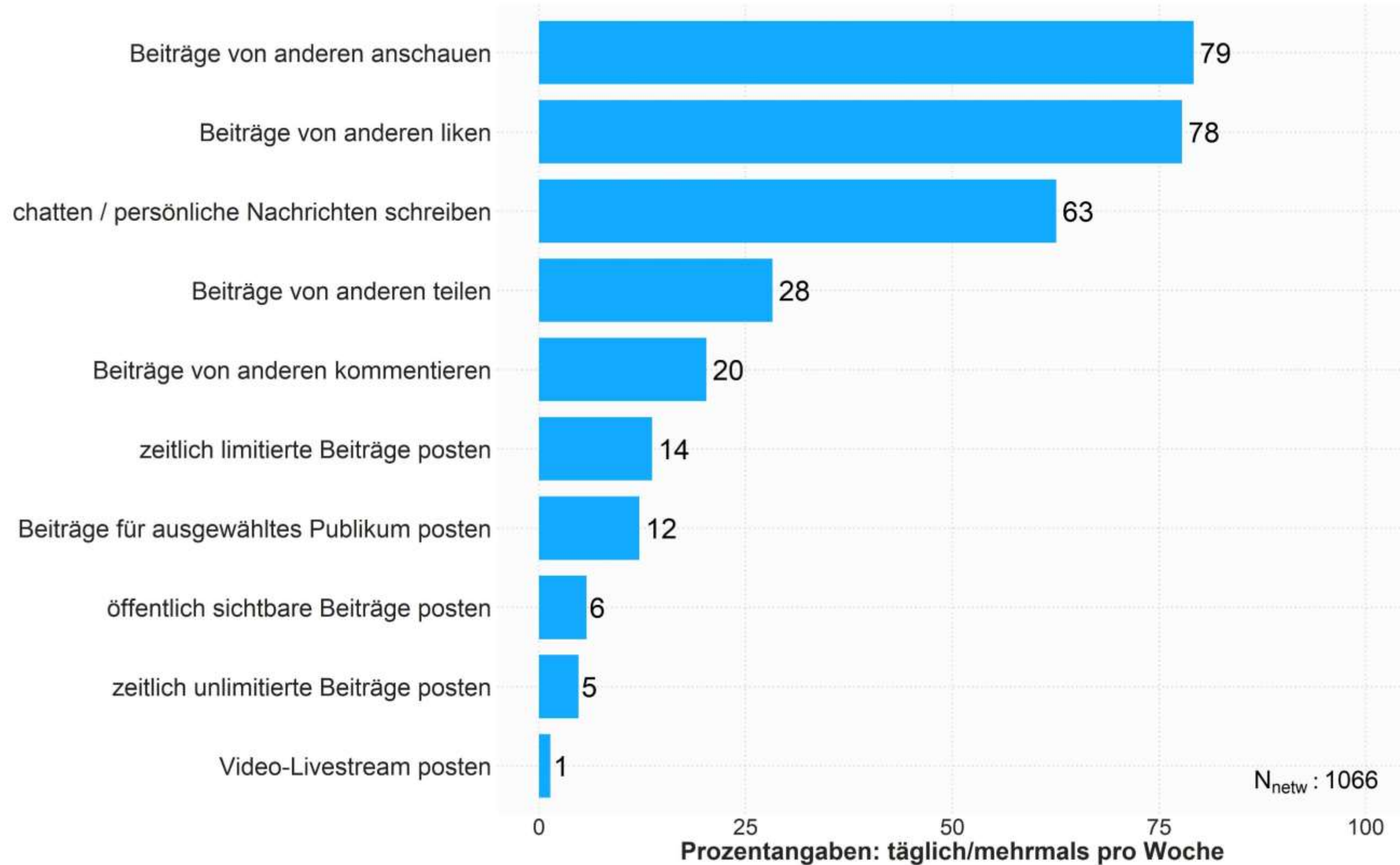


# Soziale Netzwerke Nutzung: Zeitverlauf





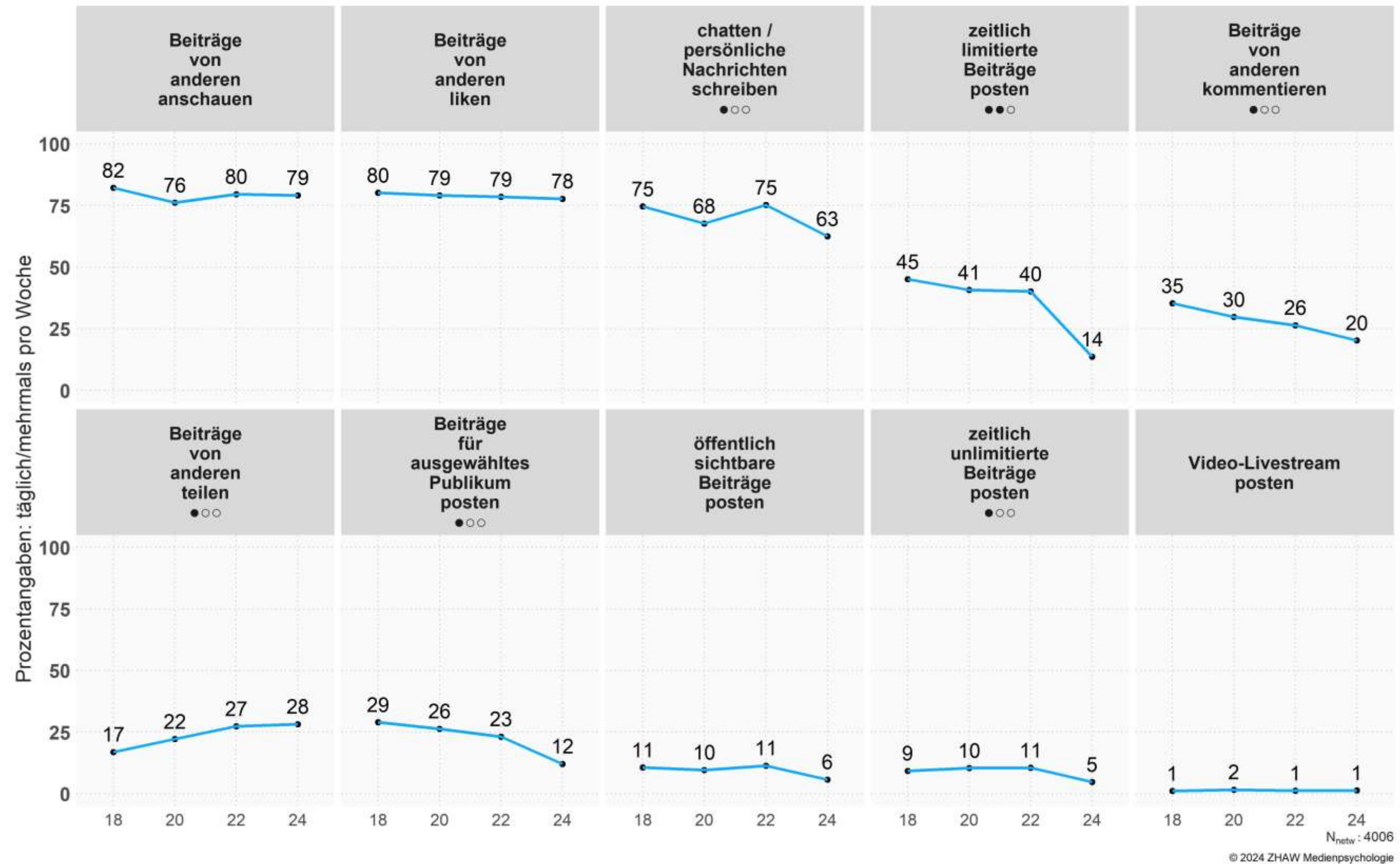
# Tätigkeiten in sozialen Netzwerken





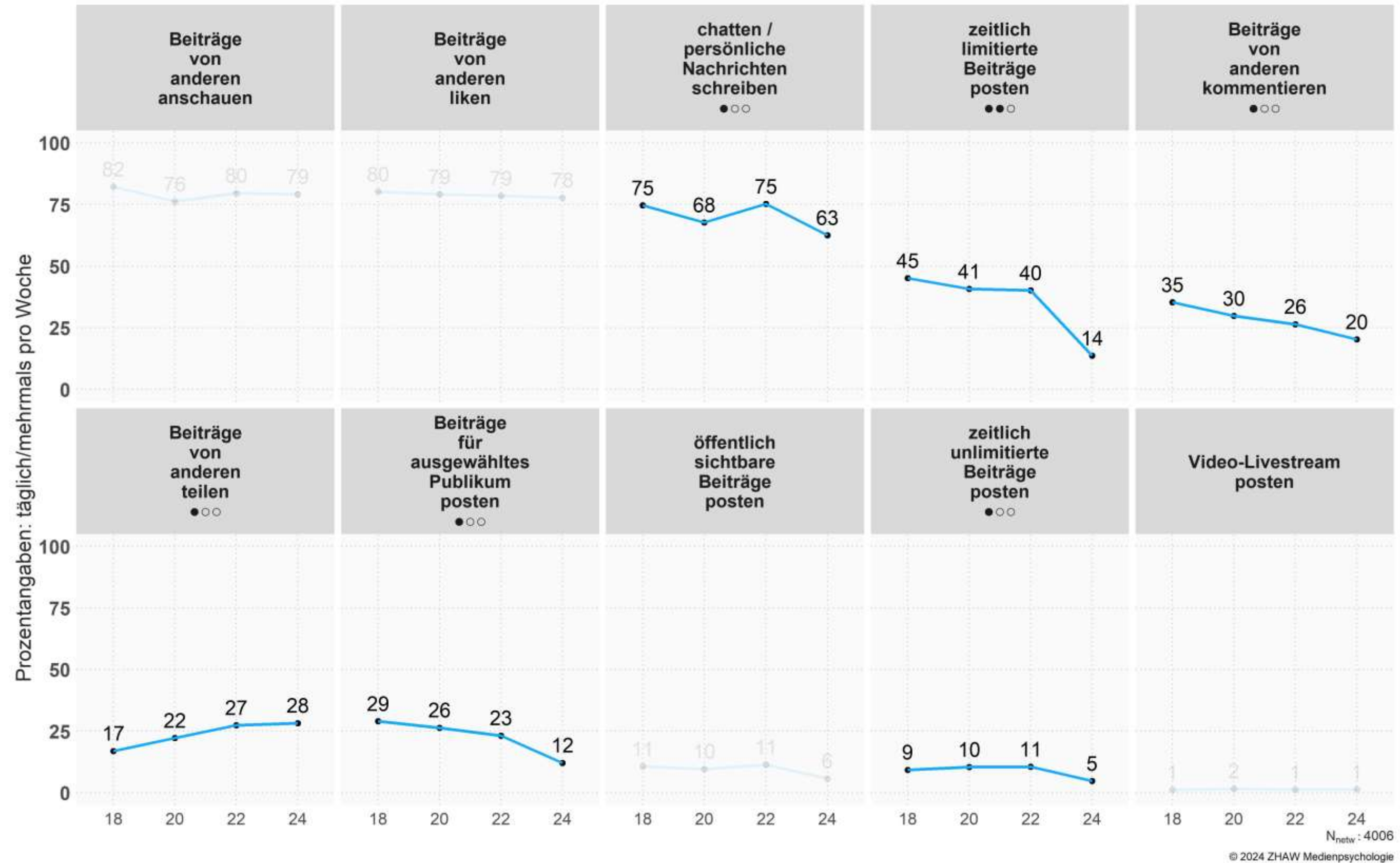


# Tätigkeiten in sozialen Netzwerken: Zeitverlauf



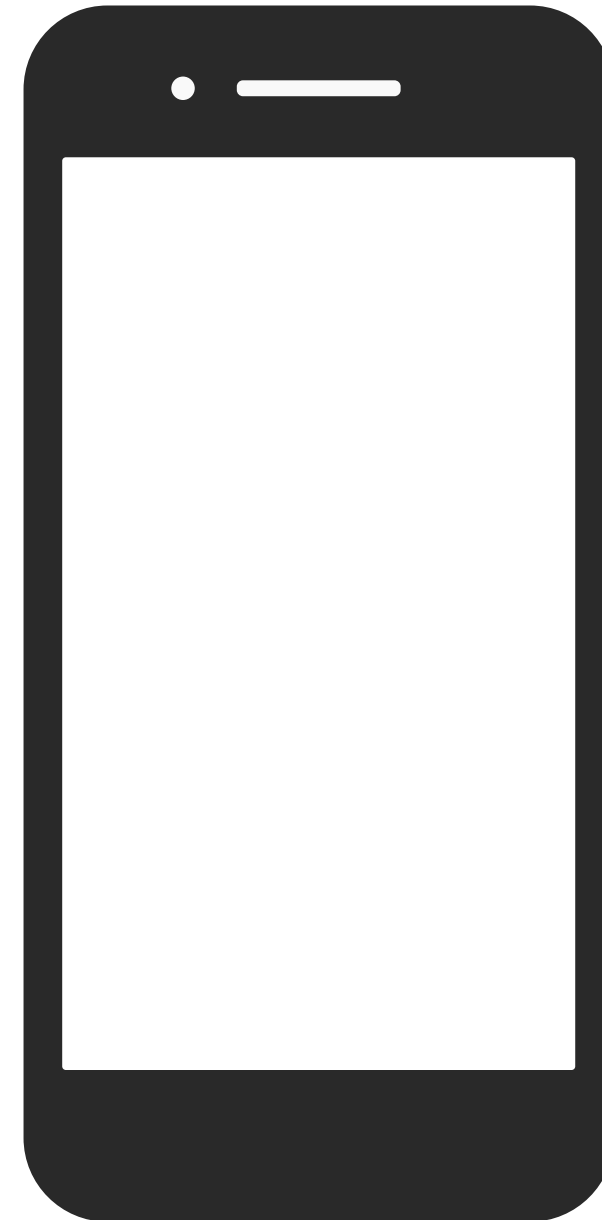


# Tätigkeiten in sozialen Netzwerken Zeitverlauf



# Handy

- Wie viele Jugendliche haben ein Smartphone?
- Welche Handyfunktionen nutzen Jugendliche?
- Wie viel Zeit verbringen die Jugendlichen pro Tag am Handy?
- Was sind die Lieblings-Apps der Jugendlichen?



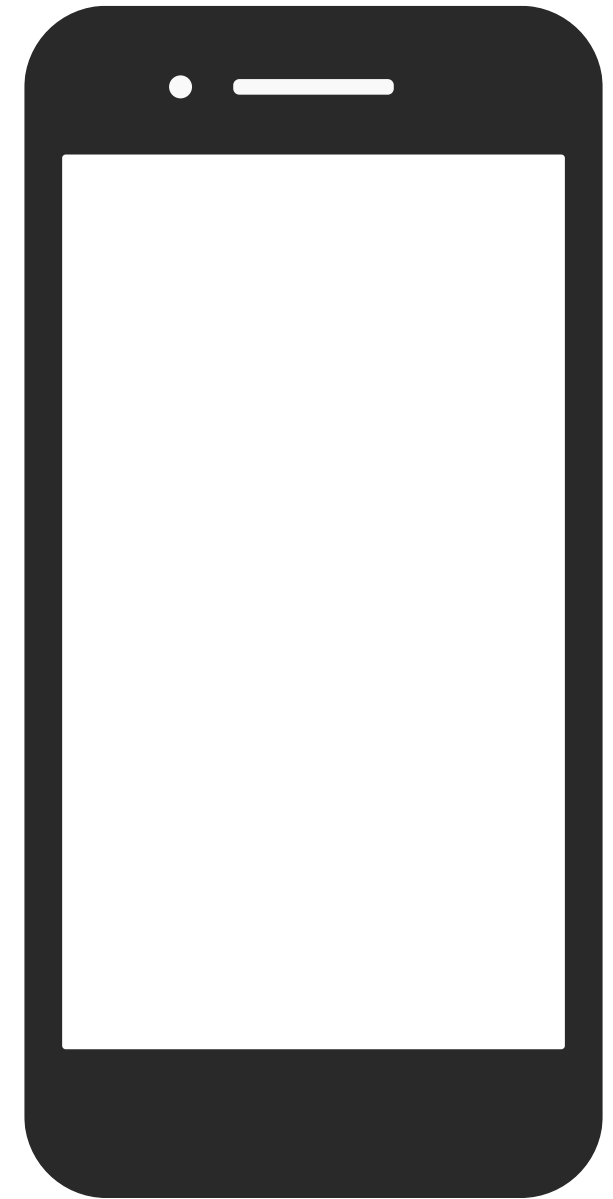
# Smartphonebesitz



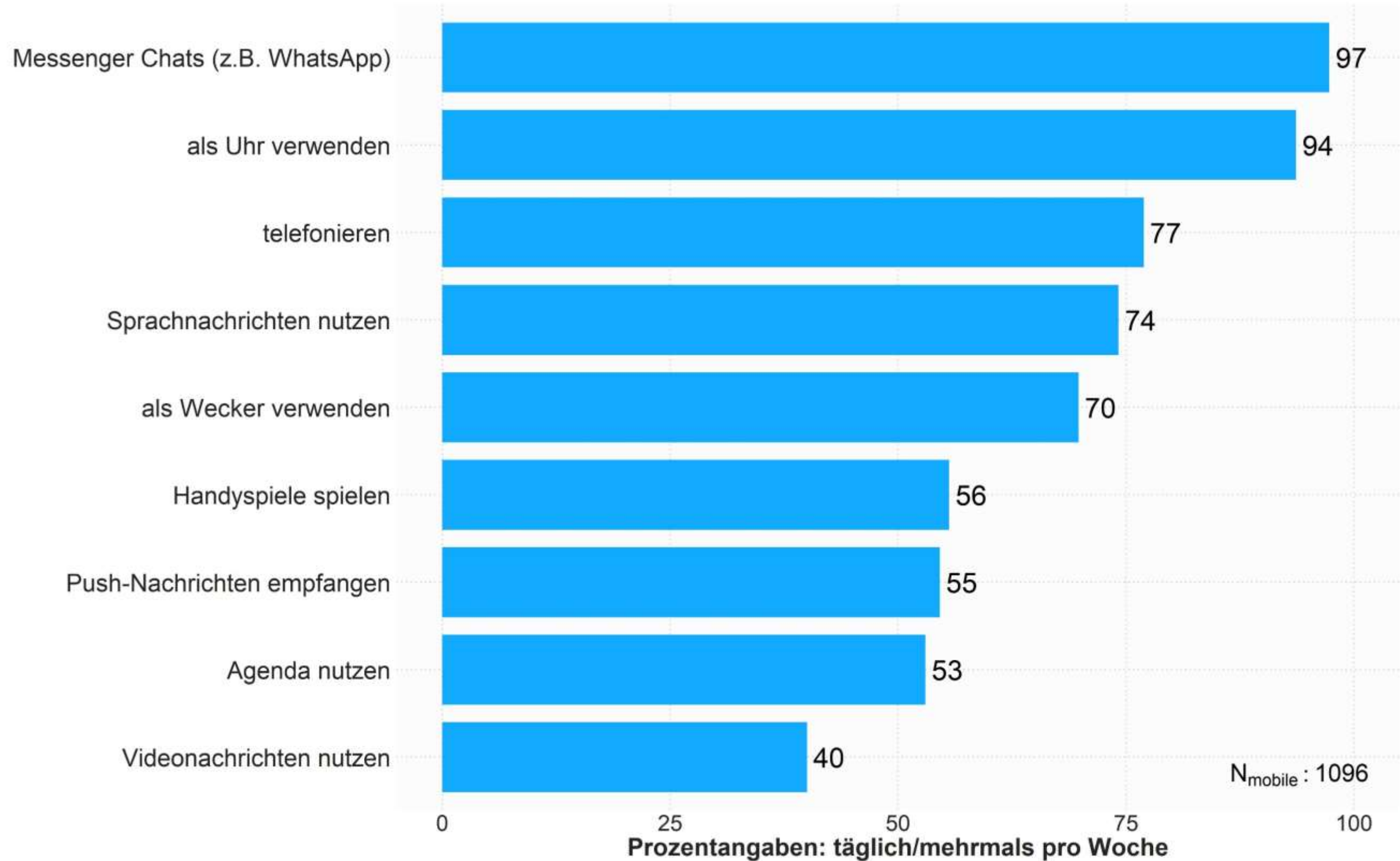
**Wie viele** der befragten  
Jugendlichen **haben ein**  
**Smartphone?**

# Smartphonebesitz

99%



# Nutzung von Smartphone-Funktionen

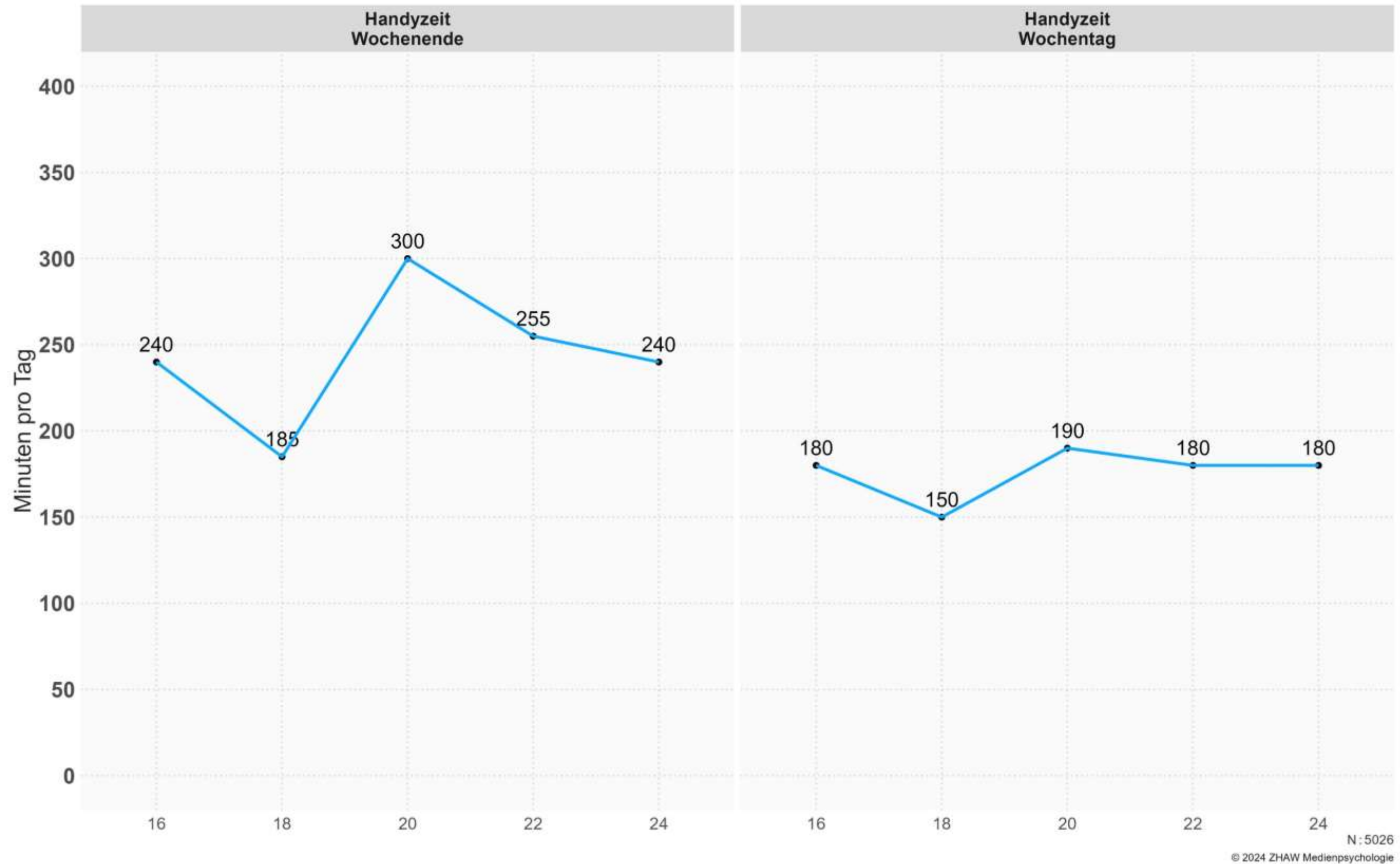


# Smartphonezeit



Wie viel **Zeit** verbringen Schweizer Jugendliche  
an einem **durchschnittlichen Wochentag**  
am Smartphone?

# Tägliche Smartphonezeit: Zeitverlauf





# Beliebteste Apps



**Brawl Stars**  
**WhatsApp** Netflix  
**TikTok** BeReal Spotify  
**Instagram** Pinterest Kamera  
**Snapchat**  
**YouTube**

# Problematische Aspekte der Mediennutzung

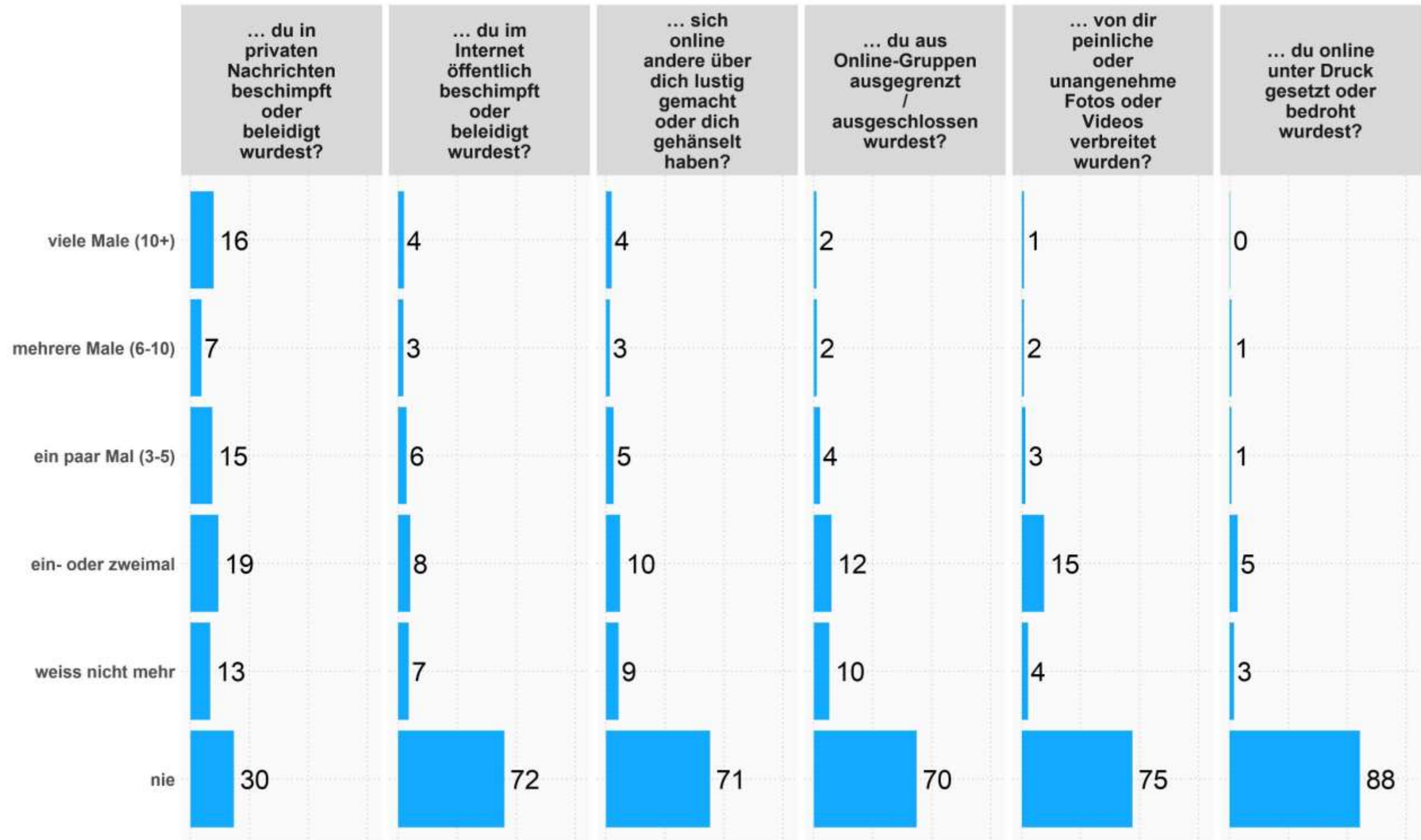
- Wie häufig machen Heranwachsende Erfahrungen mit Cybermobbing?
- Wie häufig kommt sexuelle Belästigung im digitalen Raum vor?
- Wie gehen Jugendliche mit pornografischen Medieninhalten um?





# Cybermobbing passiv

Wie oft hast Du in den letzten 2 Jahren erlebt, dass...



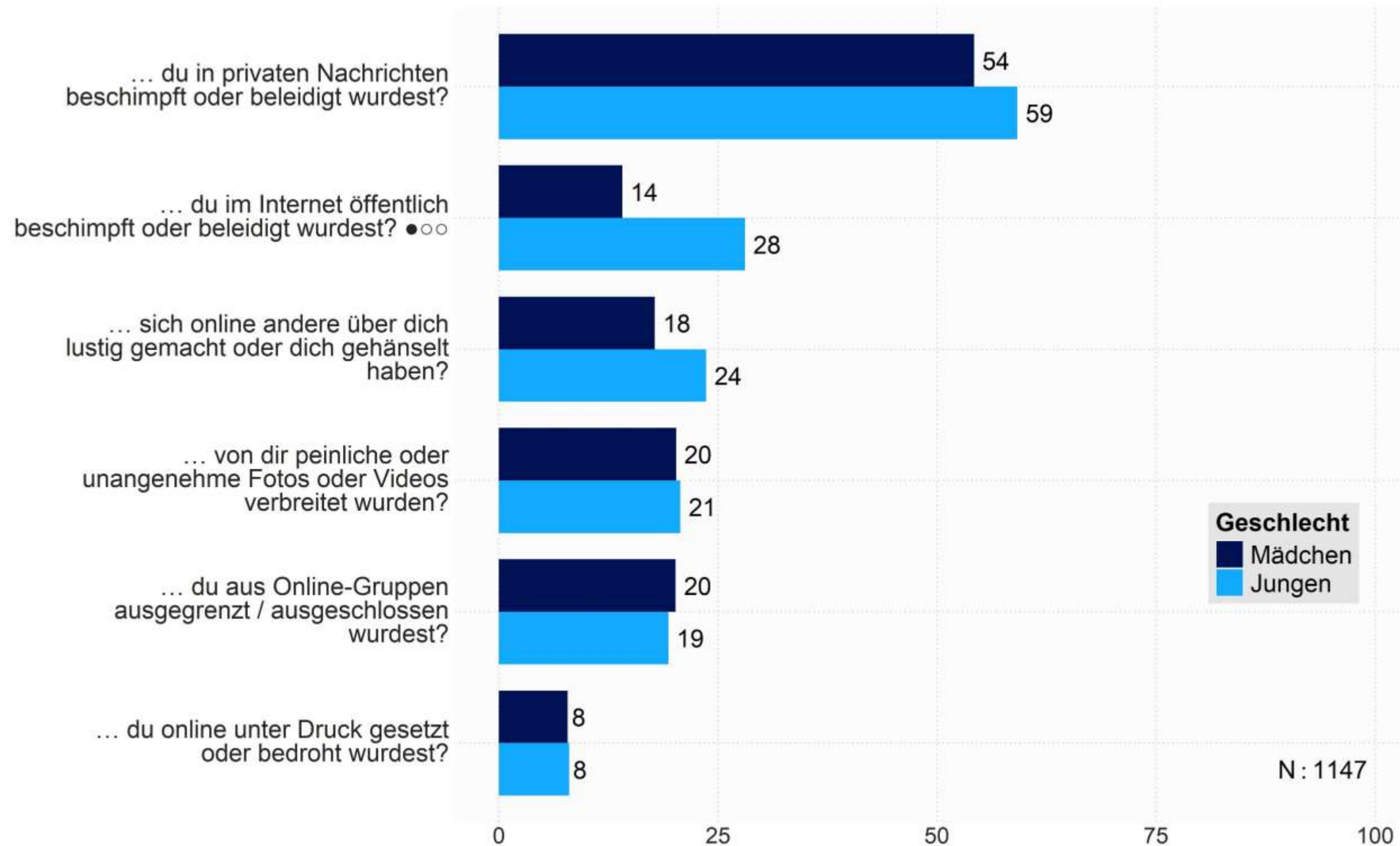
Prozentangaben/N: 1166

© 2024 ZHAW Medienpsychologie



# Cybermobbing passiv

Ist es in den letzten zwei Jahren schon vorgekommen, dass...



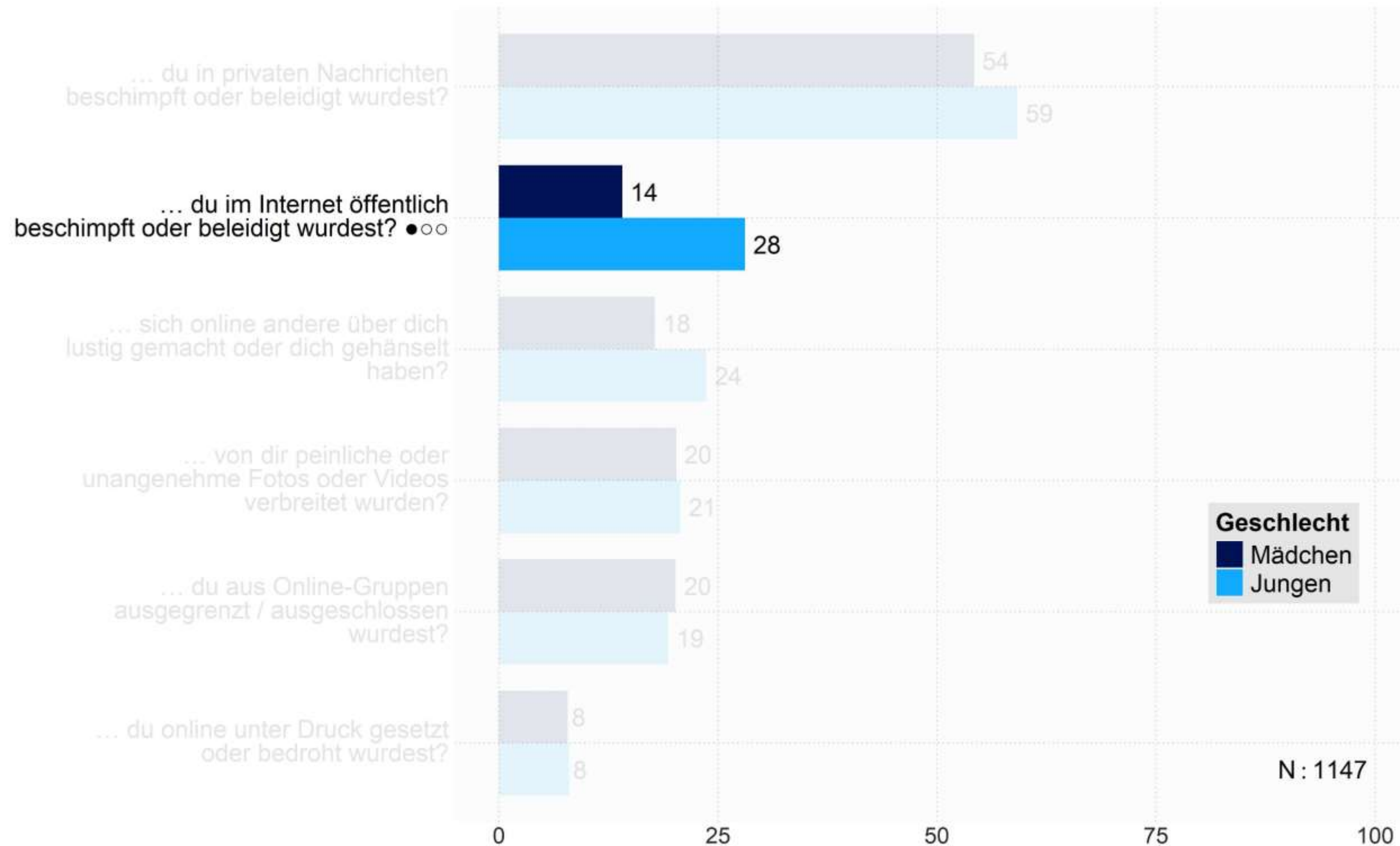
Prozentangaben: mindestens einmal

N: 1147



# Cybermobbing passiv

Ist es in den letzten zwei Jahren schon vorgekommen, dass...



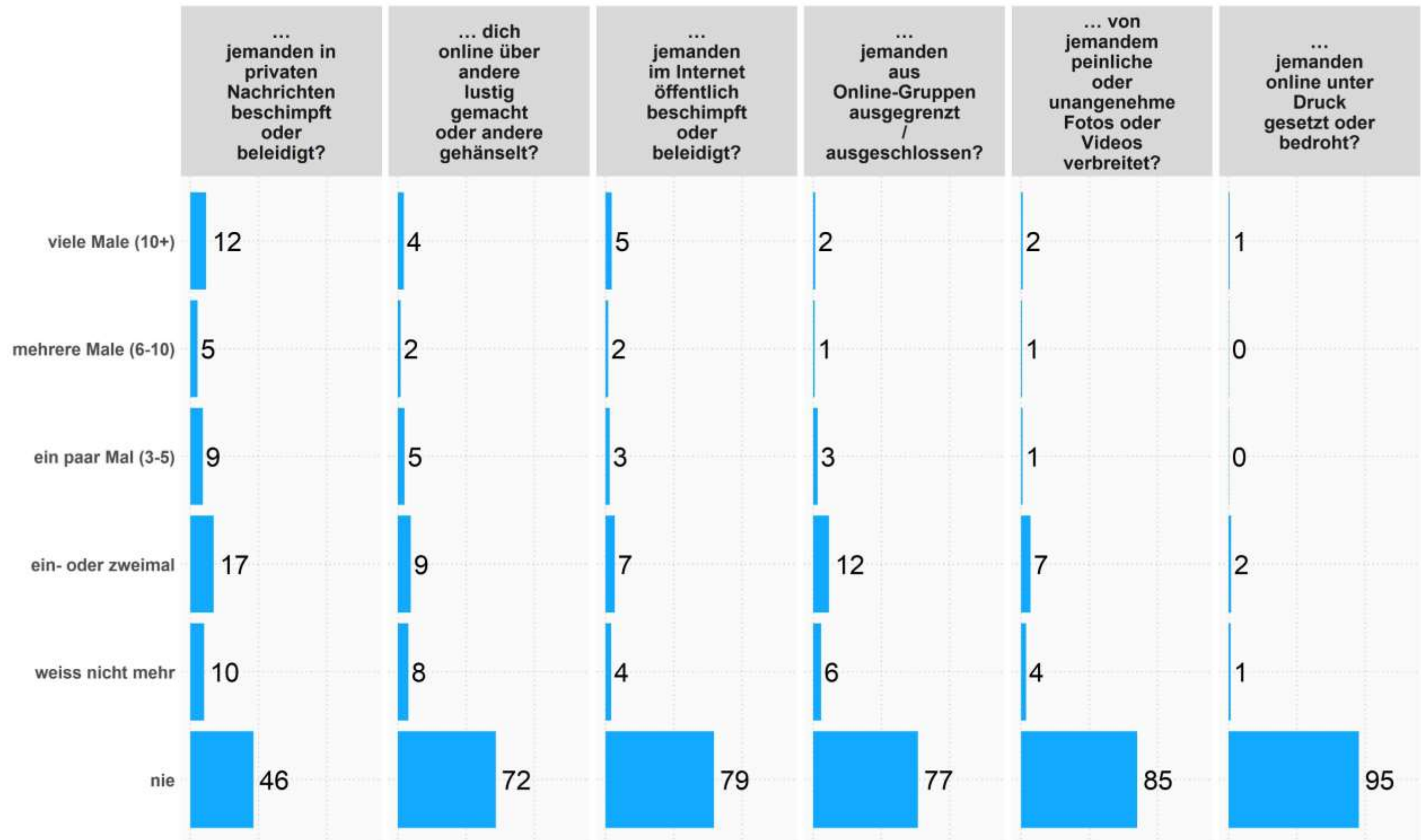
Prozentangaben: mindestens einmal

N: 1147



# Cybermobbing aktiv

Wie oft hast Du in den letzten 2 Jahren...



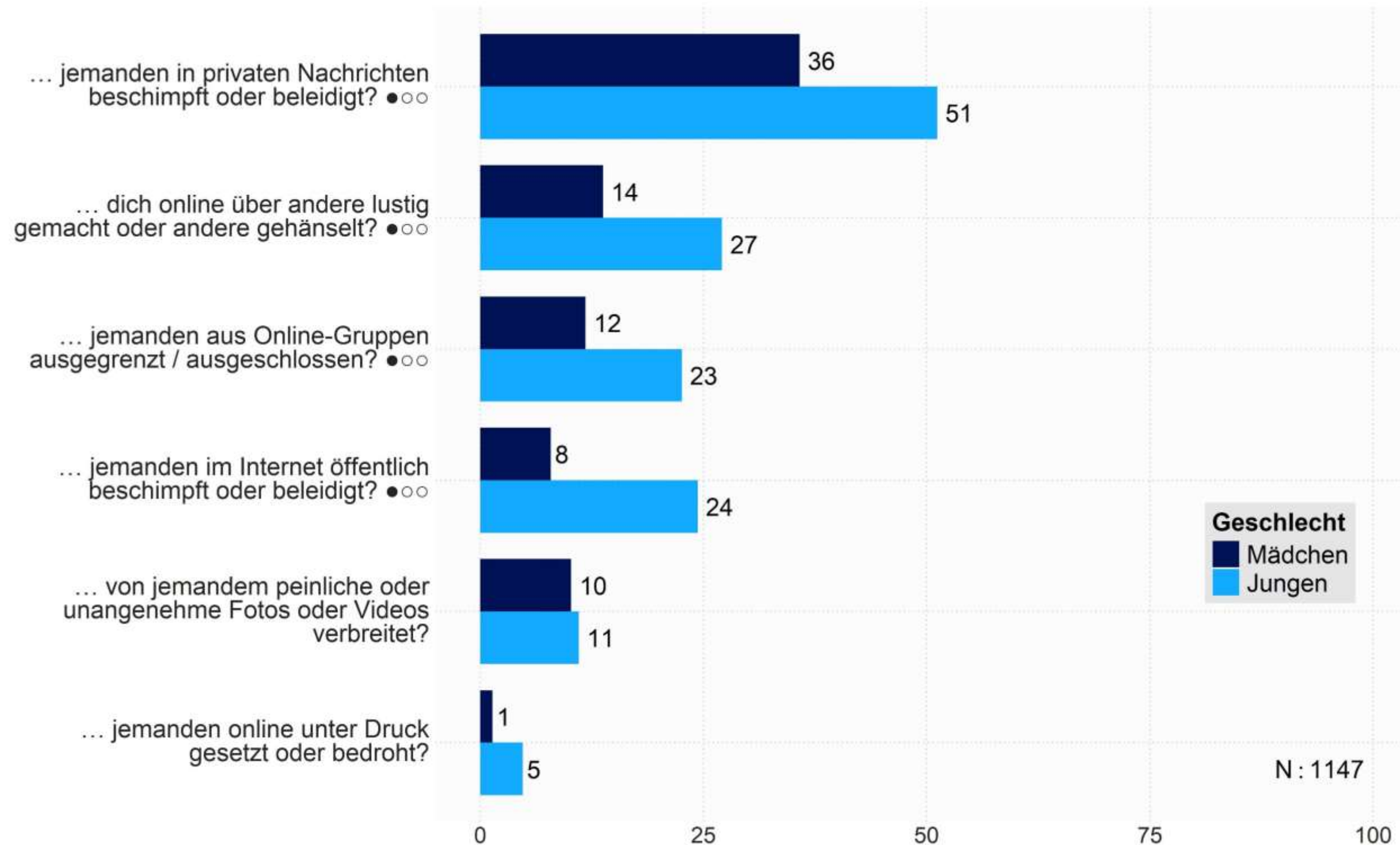
Prozentangaben/N: 1167

© 2024 ZHAW Medienpsychologie



# Cybermobbing aktiv: Geschlecht

Hast du in den letzten zwei Jahren schon mal...

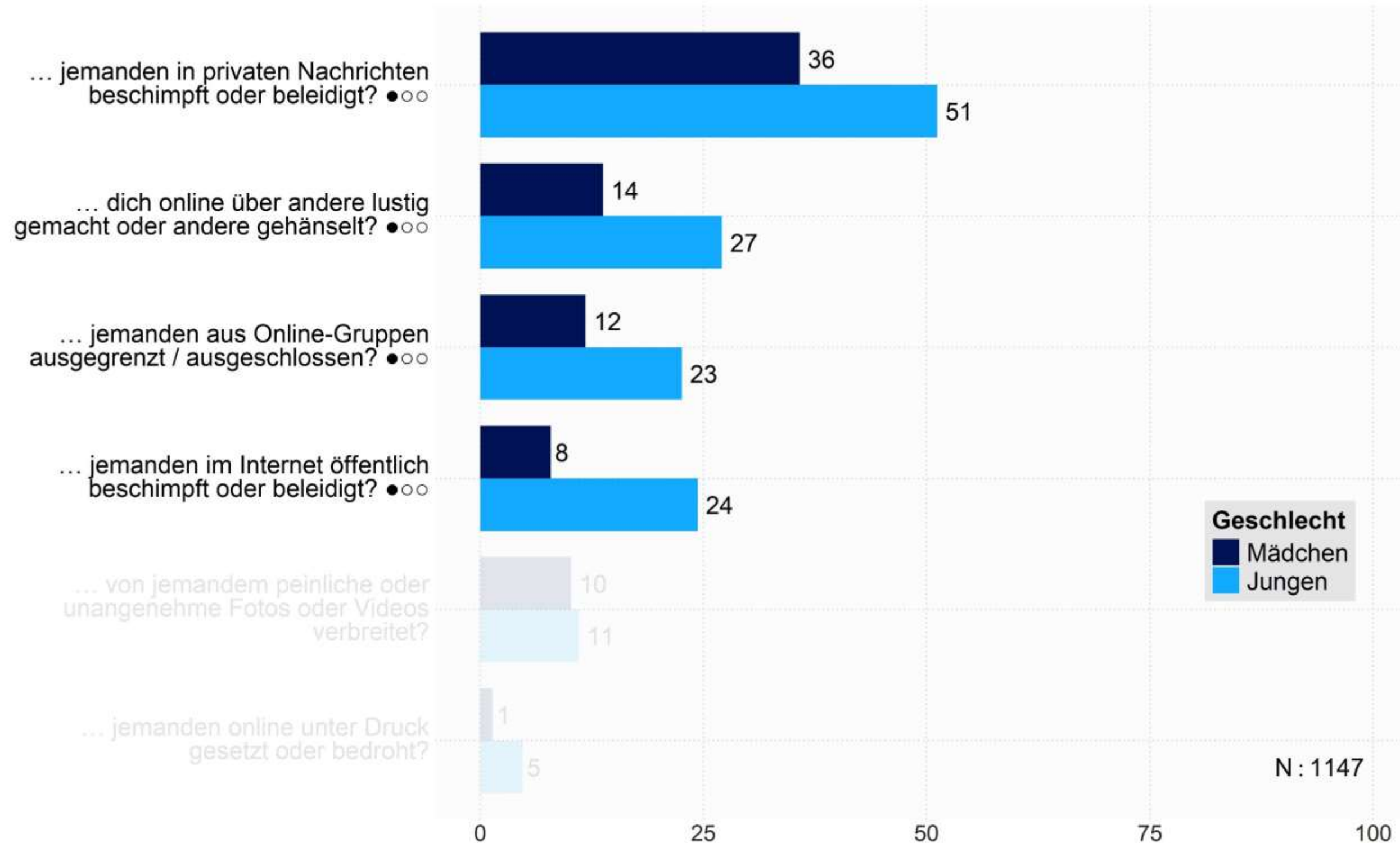


Prozentangaben: mindestens einmal



# Cybermobbing aktiv: Geschlecht

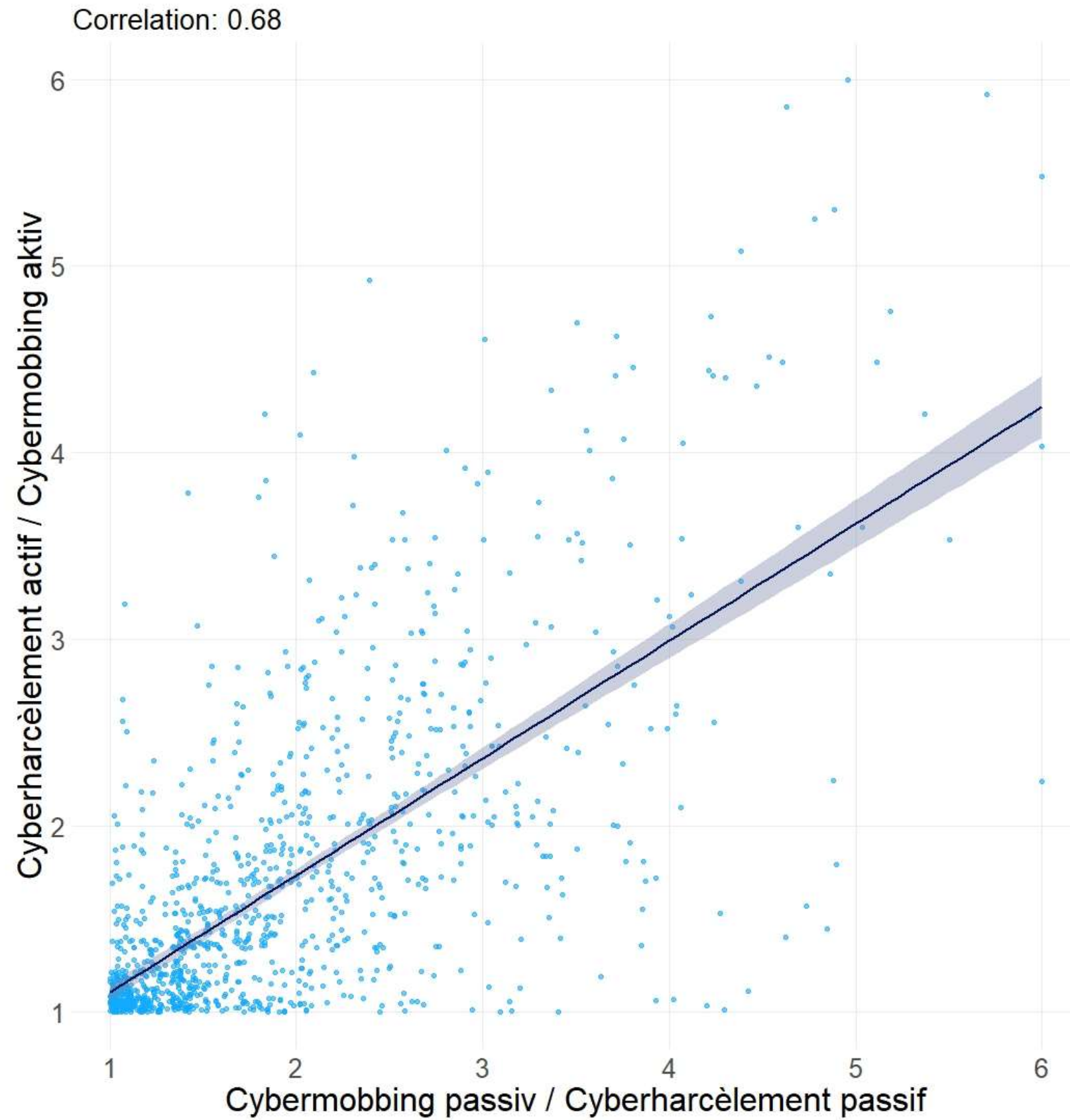
Hast du in den letzten zwei Jahren schon mal...



Prozentangaben: mindestens einmal



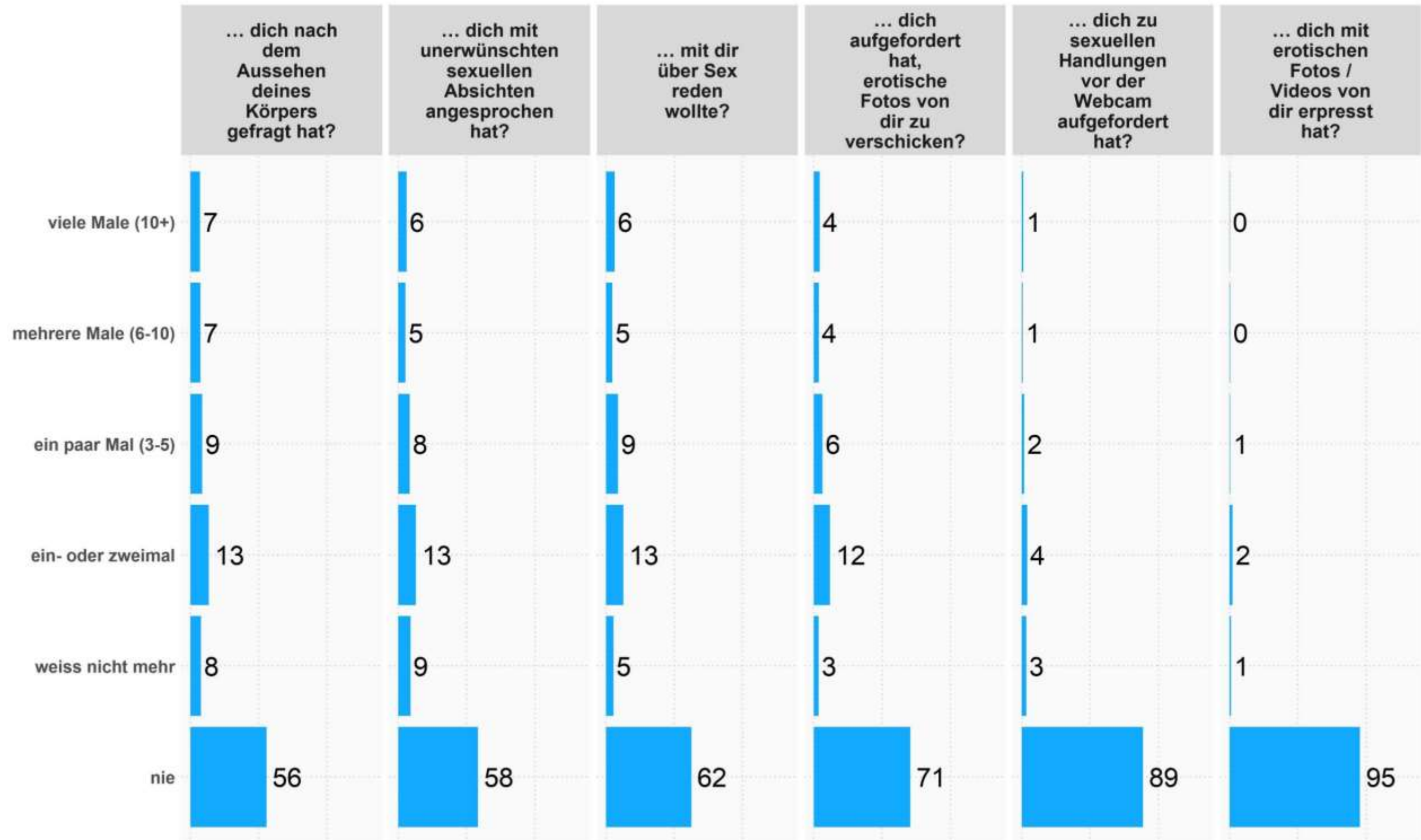
# Cybermobbing aktiv vs passiv





# Sexuelle Belästigung

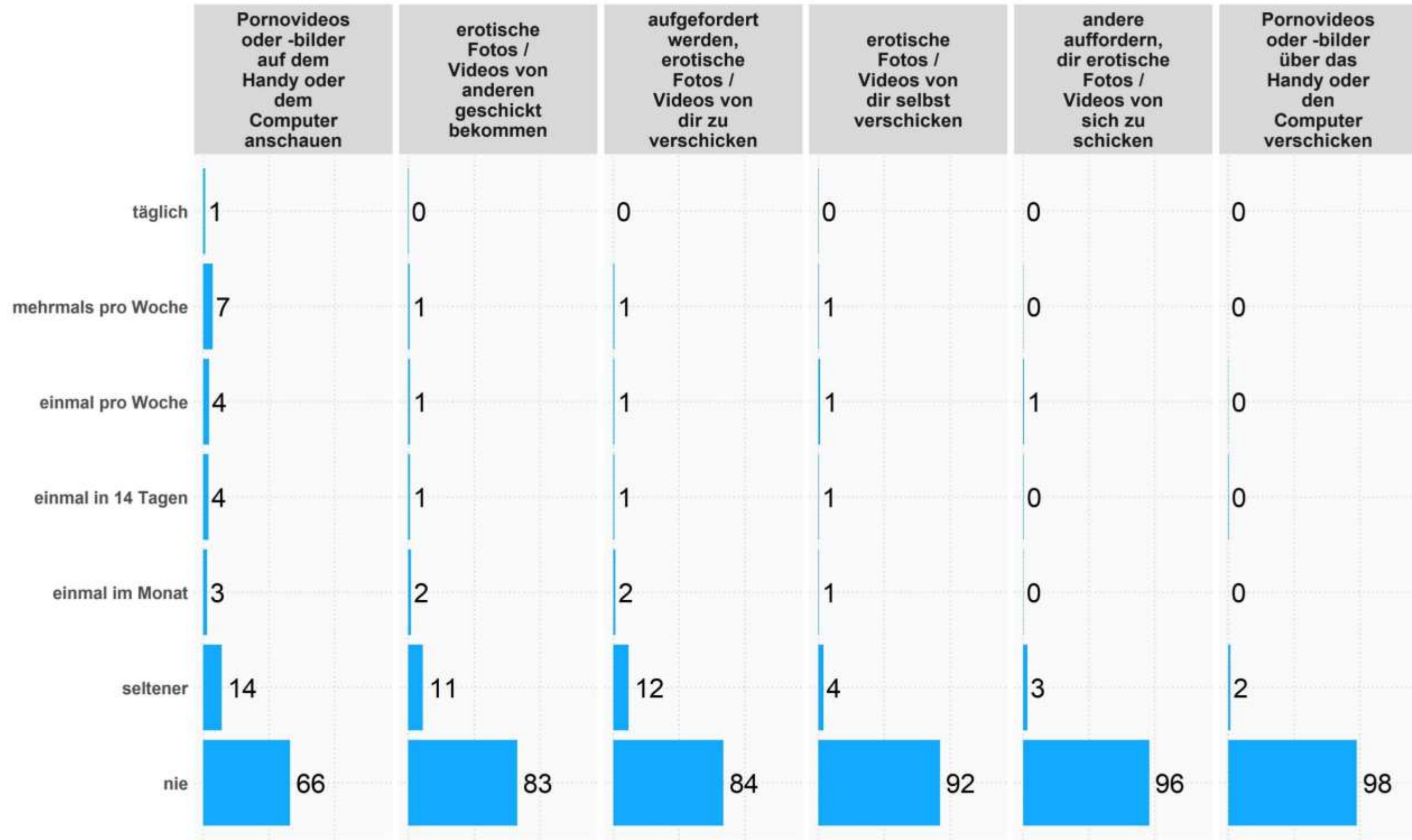
Wie oft hast Du in den letzten 2 Jahren erlebt, dass eine fremde Person im Internet...



Prozentangaben/N: 1169

© 2024 ZHAW Medienpsychologie

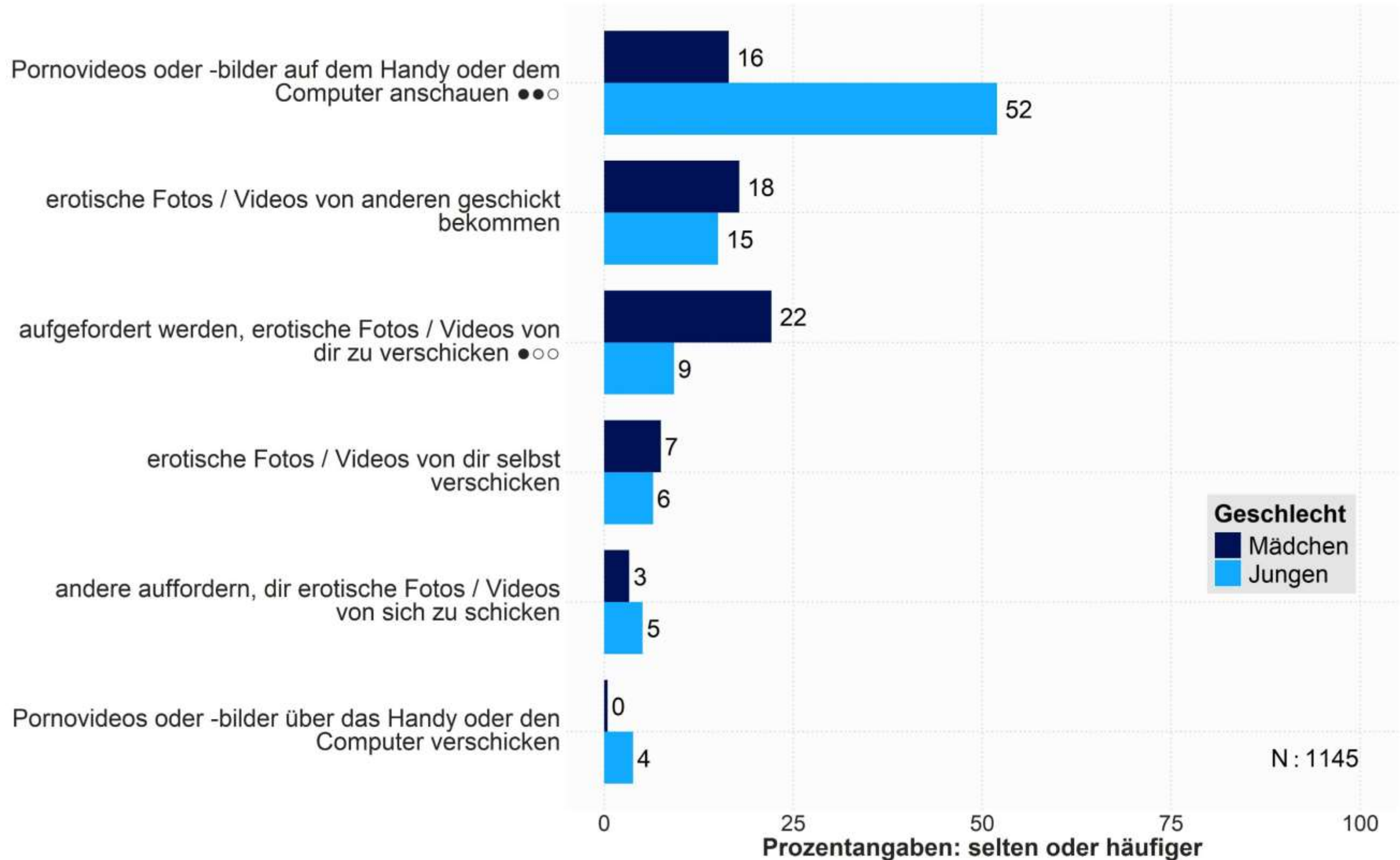
# Pornografie & Erotik



Prozentangaben/N : 1164

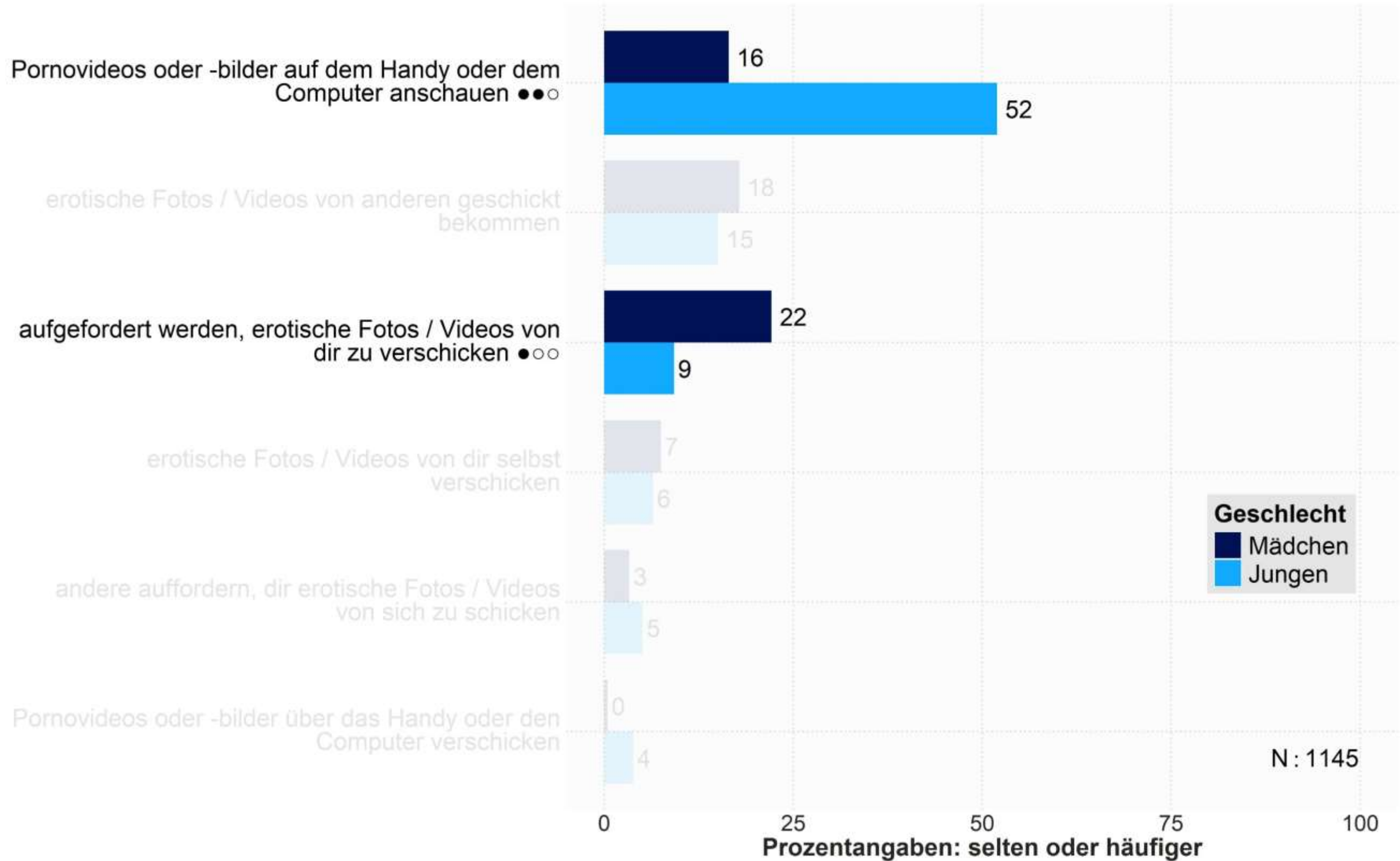


# Pornografie & Erotik: Geschlecht

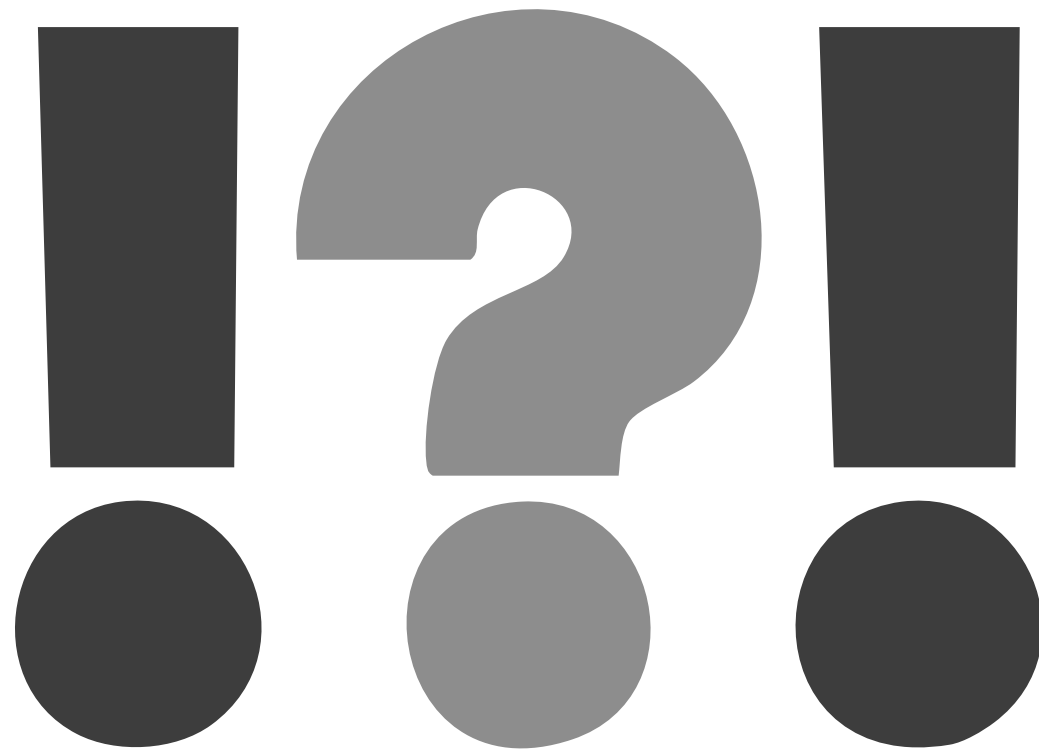




# Pornografie & Erotik: Geschlecht



# Fazit und Schlussfolgerungen





# Fazit und Schlussfolgerungen

- **Non-mediale Freizeitaktivitäten:** Das Freizeitverhalten abseits digitaler Medien unterscheidet sich zwischen den Geschlechtern, was auf unterschiedliche Interessen und soziale Rollen hinweist.
- **KI-Tools** sind rasch im Alltag der Jugendlichen angekommen.
- Bei einer breiten Palette von Medien scheint **ein gewisser Sättigungsgrad erreicht** zu sein.
- **Free-to-Play-Games und Dark Patterns:** Spiele mit kostenfreien Einstiegsmodellen gewinnen weiter an Bedeutung. Bestimmte Elemente wie **Dark Patterns** sollten kritisch beobachtet werden.
- WhatsApp, Snapchat, Instagram und TikTok sind die **Big Four** der Kommunikationstools.
- Sind Plattformen wie **BeReal** die **Zukunft** von sozialen Netzwerken?
- **Zusammenhang zwischen Mobbingrollen:** Jugendliche, die andere mobben, sind selbst überdurchschnittlich oft von Mobbing betroffen. Dieses Zusammenspiel erfordert ein verstärktes Bewusstsein für soziale Dynamiken.
- Die Vermittlung von **Medienkompetenz** bleibt wichtig und ist der **Schlüssel** für einen **reflektierten Umgang** mit digitalen Technologien.

Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule  
für Angewandte Wissenschaften



**Danke**

**#jamesstudie2024**

Bericht in Deutsch, Französisch, Italienisch und Englisch  
zum Download verfügbar unter:

[www.zhaw.ch/psychologie/JAMES](http://www.zhaw.ch/psychologie/JAMES)

[www.swisscom.ch/JAMES](http://www.swisscom.ch/JAMES)