



Oö. Landeskorrespondenz
MedienInfo



PRESSEKONFERENZ

mit

Mag.^a Christine Haberlander

Landeshauptmann-Stellvertreterin und Bildungsreferentin

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

Bildungsdirektor

Peter Eiselmair, MAS, MSc

Geschäftsführer Education Group GmbH

Dr. David Pfarrhofer

Institutsvorstand und Geschäftsführer von market

zum Thema

9. Oö. Jugend-Medien-Studie 2025

Schwerpunkt Online-Spiele: Digitale Welten, reale Wirkung

am

Mittwoch, 17.12.2025, 10.00 Uhr

OÖ. Presseclub, Saal A, 4020 Linz

Rückfragen-Kontakt

Roland Korntner, Büro LH-Stv.in Haberlander
(+43 732) 77 20-171 24, (+43 664) 600 72 171 24

Medieninhaber & Herausgeber

Amt der Oö. Landesregierung
Direktion Präsidium
Abteilung Kommunikation und Medien
Landhausplatz 1 | 4021 Linz
Tel.: (+43 732) 77 20-114 12
landeskorrespondenz@oee.gv.at
www.land-oberoesterreich.gv.at

9. Oö. Jugend-Medien-Studie 2025 – Schwerpunkt: Online-Spiele: Digitale Welten, reale Wirkung

Seit mehr als 15 Jahren führt die Education Group im Auftrag des Landes Oberösterreich eine in Österreich einzigartige Medienstudie durch. Die Jugend-Medien-Studie, die alle zwei Jahre im Wechsel mit der Kinder-Medien-Studie erscheint, liefert ein präzises Bild darüber, wie Jugendliche – und im alternierenden Jahr Kinder – Medien nutzen, bewerten und in ihren Alltag integrieren. Durchgeführt vom market Institut bildet sie eine fundierte Grundlage für die Planung von Medienangeboten, Bildungsinitiativen und medienpädagogischen Maßnahmen. Ihre Ergebnisse fließen österreichweit in Entscheidungen von Ministerien, Bildungseinrichtungen und Unternehmen ein. Auch weiterführende Forschungsprojekte bauen darauf auf.

Im Jahr 2025 rückt die Education Group das **Thema „Online-Spiele“** in den Mittelpunkt – und trifft damit exakt die Lebensrealität der Jugendlichen. Gaming ist längst kein beiläufiger Zeitvertreib mehr. Es ist Freizeitraum, sozialer Treffpunkt und ein Spiegel jugendlicher Lebenswelten, verbunden aber auch mit vielen Gefahren.

Weihnachten steht vor der Tür. Für Schülerinnen und Schüler bedeuten die Weihnachtsferien mehr freie Zeit – zum Entspannen, aber auch für digitale Freizeitangebote. Gerade in dieser Phase rückt Online-Gaming verstärkt in den Mittelpunkt. Die aktuelle Oö. Jugend-Medien-Studie zeigt, welchen hohen Stellenwert digitale Spiele im Alltag junger Menschen einnehmen, aber auch, welche großen Gefahren damit verbunden sind. Das sollte Eltern auch bewusst sein, wenn sie Weihnachtsgeschenke überlegen und kaufen.

Es werden in der Jugend-Medien-Studie auch ganz klar die vielen Schattenseiten des Online-Gamings immer sichtbarer: längere Spielzeiten, geringere Pausen, Spielen bis spät in die Nacht und ein wachsender Druck, ständig „dranzubleiben“. Gaming kann grundsätzlich verbinden – es kann aber natürlich auch stark überfordern, Zeit verdrängen und Grenzen verschwimmen lassen, wenn es unreflektiert genutzt wird. Es besteht große Suchtgefahr. Es besteht die Gefahr, dass Jugendliche viel Geld ausgeben, weil Video-Spiele nicht nur angeschafft werden müssen, sondern

mittlerweile bei ganz vielen Spielen sogenannte „In-game-Käufe“ angeboten werden. „In-game-Käufe“ (oder „In-App-Käufe“) sind Transaktionen, die **direkt innerhalb eines Videospiels** getätigt werden, um virtuelle Gegenstände wie neue Level, Skins (Outfits), In-Game-Währung oder Vorteile zu erwerben, um das Spielerlebnis zu erweitern oder zu beschleunigen. Oft sind Spiele kostenlos zum Download, finanzieren sich dann aber durch diese optionalen Käufe, wobei sich kleinere Beträge schnell zu hohen Gesamtkosten summieren können.

84 Prozent der befragten Jugendlichen geben laut Jugend-Medien-Studien an, dass sie Online-Games spielen und 75 Prozent spielen sogar täglich. 44 Prozent der befragten Jugendlichen wiederum spielen auch kostenpflichtige Online-Spiele. Von diesen gibt jeder Jugendliche im Schnitt 20 Euro pro Monat aus.

Das sind hochgerechnet auf ein Jahr 240 Euro pro Jugendlichem. Laut Statistik Austria sind 19,2 Prozent der Österreicherinnen und Österreicher oder rund 1,76 Millionen zwischen 0 und 19 Jahren. Die Altersgruppe von 11 bis 18 Jahren wird auf ungefähr 800.000 geschätzt.

Gerade deshalb ist ein bewusster, begleiteter Umgang mit Online-Spielen entscheidend. Die Studie macht deutlich, wie wichtig klare Regeln, Orientierung und Gespräche in Familien und Schulen sind. Sie liefert eine fundierte Grundlage, um Gaming verantwortungsvoll einzurichten. Aufgrund dieser Zahlen ist klar, dass es sich beim vernünftigen Umgang mit Online-Gaming um ein Thema handelt, bei dem die ganze Gesellschaft gefordert ist und Verantwortung trägt.

Erstmals widmet sich die „Oö. Jugend-Medien-Studie 2025“ auch umfassend dem **Thema „Künstliche Intelligenz“**. Die Ergebnisse zeigen, wie präsent KI bereits im Schulalltag, in der Familie und im Leben der Jugendlichen ist. Sie machen deutlich, wo Chancen gesehen werden, wo Unsicherheiten bestehen – und wie Pädagoginnen und Pädagogen, Jugendliche und Eltern den Einsatz von KI einschätzen.

„Wir stehen in Oberösterreich für eine Überzeugung: Bildung ist die Chance für junge Menschen, sich für ihre Zukunft zu rüsten. Und die Möglichkeit für jeden Einzelnen, seine Talente zu entfalten. Die ‚Oö. Jugend-Medien-Studie‘ macht sichtbar, wie tief

Online-Gaming und Künstliche Intelligenz bereits im Alltag junger Menschen verankert sind – und wie wichtig ein bewusster, begleiteter Umgang mit digitalen Lebenswelten ist. Gerade die kommenden Weihnachtsferien bieten unseren Jugendlichen eine gute Gelegenheit, sich auch digitale Auszeiten zu nehmen, mit Familie und Freunden das persönliche Gespräch zu suchen, zu lesen oder auch gemeinsam analoge Spiele zu spielen“, so Bildungsreferentin LH-Stellvertreterin Mag.^a Christine Haberlander.

„Online-Gaming ist ein fester Bestandteil der digitalen Freizeit von Jugendlichen. Es erlaubt ihnen, in Fantasiewelten einzutauchen und für eine Weile Abstand vom Alltag zu gewinnen. Für Eltern gilt: Im Gespräch bleiben, die Nutzung begleiten und auf die Dosis achten. Sie entscheidet über Nutzen oder Risiko“, sagt Dr. Alfred Klampfer, Bildungsdirektor.

„Die aktuellen Studienschwerpunkte zu den Themen Online-Gaming und KI belegen eindrücklich den gegenwärtigen Stellenwert digitaler Angebote im Medienalltag der Jugendlichen. Die damit einher gehenden Wirkungsweisen und Einflussnahmen auf alle gesellschaftsrelevanten Bereiche bedingen einen wachsenden Fokus auf schulische, aber auch elterliche Erziehungsarbeit, um Jugendliche darin zu unterstützen, die positiven Möglichkeiten moderner Medien zu erkennen und für sich nutzbar zu machen“, so Peter Eiselmair, Geschäftsführer der Education Group.

Gaming im Alltag der Jugendlichen

Mit dem Schwerpunktthema „Online Spiele“ rückt die „Oö. Jugend-Medien-Studie“ ein Freizeitverhalten ins Blickfeld, das heute selbstverständlicher Bestandteil des Jugendalltags ist. Wo früher Treffen im Park oder stundenlange Telefonate im Mittelpunkt standen, dominieren heute oft digitale Welten, in denen man gemeinsam spielt, in denen aber auch viele Gefahren wie Suchtverhalten, Auswirkungen auf die Psyche, Isolation, Cyber-Mobbing oder sogar Cyber-Grooming lauern. Bei Cyber-Grooming erschleichen sich (männliche) Erwachsene im Internet das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen, um sie sexuell zu belästigen oder zu missbrauchen.

Online-Gaming ist Teil der Freizeitkultur

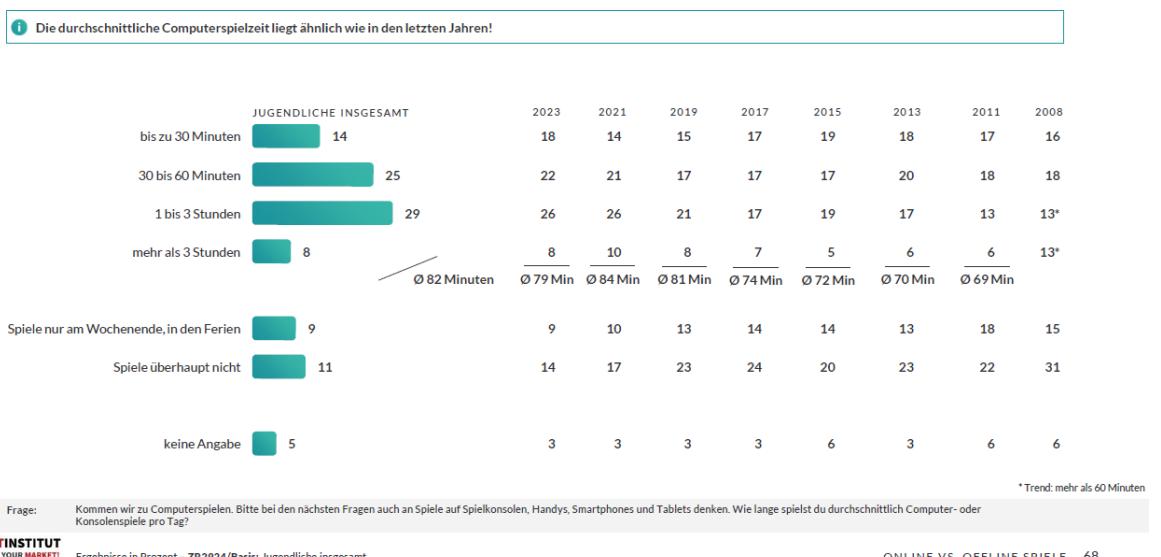
Für Jugendliche in Oberösterreich gehören Online-Spiele mittlerweile zu den wichtigsten Freizeitaktivitäten. Am liebsten wird die freie Zeit mit Ausruhen (71 %), digitalen Spielen (64 %) und Treffen im Freundeskreis (63 %) verbracht – und digitale Games liegen dabei inzwischen knapp vor dem persönlichen Austausch.

Dieser Trend zeigt eine klare Verschiebung hin zu digitalen Räumen als Orte des Zusammenseins: im besten Fall nicht als Ersatz, sondern als Erweiterung sozialer Beziehungen, oftmals wird aber leider das Online-Game zu einer Sucht und Jugendliche spielen in unkontrolliertem und ungesundem Ausmaß.

Gaming steht für Spaß, Entspannung und Gemeinschaft

Im Durchschnitt spielen Jugendliche rund eine Stunde und zwanzig Minuten pro Tag – online wie offline.

Nutzungsdauer von Computerspielen



Das Spektrum ist vielfältig: Rennspiele, Simulationen, Rätsel- und Jump-and-Run-Spiele, Lern-Apps – digitale Freizeit ist heute breiter denn je.

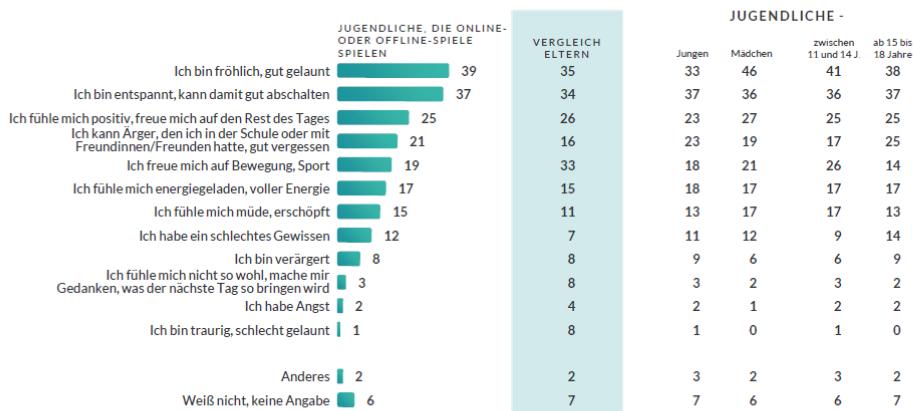
Interessant ist der Befund, wonach Gamen von Jugendlichen nicht als Stressquelle erlebt, sondern als positive, stimmungsaufhellende Beschäftigung. Dieses Gefühl steht im krassen Widerspruch zu tatsächlichen Auswirkungen von übertriebenem Gaming, wie eben Suchtverhalten, Beeinflussung der Psyche etc. und muss daher besonders beachtet werden.

Gefühlslage nach Online-Spielen

Basis: Jugendliche, die Online- und Offline-Spiele spielen



Die Jugendlichen fühlen sich nach Online-Spielen überwiegend gut gelaut und entspannt!



Frage: Und wie fühlst du dich üblicherweise, nachdem du am Computer, Tablet, Smartphone oder Spielkonsole gespielt hast? Nenne die 3 Aussagen, die dein Gefühl da am besten beschreiben.

MARKETINSTITUT
LET'S RAISE YOUR MARKET!

Ergebnisse in Prozent – ZR2924/Basis: Jugendliche, die Online- oder Offline-Spiele spielen

ONLINE VS. OFFLINE SPIELE 75

Gaming verbindet reale und digitale Freundschaften

Gespielt wird meist gemeinsam mit Freundinnen und Freunden aus dem echten Leben. Online-Games werden so zum sozialen Treffpunkt – ein Ort, an dem Gemeinschaft digital erlebt wird. Lern-Apps hingegen nutzt man eher allein. Damit zeigt sich: Gaming ist für viele Jugendliche heute nicht bloß ein Hobby, sondern Teil ihrer sozialen Interaktion und Identität.

39 % der Jugendlichen greifen aus reiner Langeweile zu Online-Spielen, knapp ein Drittel spielt, weil es Spaß macht. Gleichzeitig zeigt sich deutlich, wie stark Gamification-Elemente wirken:

22 % spielen weiter, um das nächste Level zu erreichen, 16 % wollen mithalten und mitreden können, 14 % ist es wichtig, richtig gut zu sein – und 13 % geben offen zu, dass sie nicht aufhören können.

Ebenso viele, nämlich 13 %, spielen sogar nachts weiter, obwohl sie eigentlich schlafen sollten. Diese Zahlen zeigen: Motivation und Faszination liegen eng beieinander – und leider kippt das eben auch sehr oft in Suchtverhalten.

Aussagen zu Online-Spielen

Basis: Jugendliche, die Online- und Offline-Spiele spielen

 Die Jugendlichen spielen, wenn ihnen langweilig ist, und haben einfach Spaß an Online-Spielen!



*) bei Eltern anders abgefragt

Frage: Wie sehr stimmst du den folgenden Aussagen rund um Online-Spiele zu?

MARKETINSTITUT

LET'S RAISE YOUR MARKET! Ergebnisse in Prozent – ZR2924/Basis: Jugendliche, die Online- oder Offline-Spiele spielen

ONLINE VS. OFFLINE SPIELE 78

Eltern erkennen den Trend – bis die Pubertät beginnt

Eltern beobachten die Gaming-Gewohnheiten ihrer Kinder mit großer Aufmerksamkeit. Bis zur Pubertät wissen viele sehr genau, welche Spiele gerade angesagt sind. Danach aber nicht mehr. Doch auch in dieser Zeit sollten Eltern unbedingt darauf achten, wie oft gespielt wird und welche Spiele mit wem gespielt werden und übermäßigen Konsum unterbinden.

PEGI-Kennzeichnung gute Richtline

In diesem Zusammenhang sei auf die sogenannte „PEGI“-Kennzeichnung (Pan-European Game Information) verwiesen, die derzeit in Oberösterreich im Gegensatz zu zum Beispiel Wien leider nur empfehlenden Charakter hat.

Klar ist: Alterseinschränkungen sind jedenfalls hilfreich und aus pädagogischer Sicht auch absolut zu empfehlen, allerdings ist die Durchsetzbarkeit oftmals problematisch. Aber für Eltern ist sie definitiv eine gute Richtlinie und auf mehreren Ebenen hilfreich:

- Es umfasst die wichtigen und wesentlichen Beurteilungskriterien und gibt eine Einschätzung und Orientierung, wie gefährlich ein Spiel ist.
- In der Kommunikation mit den Kindern, wenn es um klare Regeln geht, ist es gut, wenn man auf externe Objektivität und Autorität verweisen kann.

- Und auch in der Kommunikation bei den Eltern/Erziehungsberechtigten untereinander als Leitschnur. Was, wann und wo erlaubt sein soll, sorgt bei vielen Eltern für Unstimmigkeiten. Kinder brauchen da aber eine klare Linie.

*„Die Gefahr durch Social Media und Online-Gaming ist für Kinder und Jugendliche keineswegs abstrakt. Aktuelle Studien zeigen, dass rund 11 Prozent der Jugendlichen in Europa bereits Anzeichen problematischer Nutzung aufweisen, was negative Folgen für ihre psychische Gesundheit haben kann. Das stellt uns vor völlig neue Herausforderungen. Ich halte daher ein Mindestalter zur Nutzung von 16 Jahren für richtig. Denn es gibt sehr gute Gründe, die Nutzung von Social Media und der digitalen Spielwelt für Kinder und Jugendliche zu beschränken“, betont LH-Stv. **Christine Haberlander**.*

Vom Studienergebnis zur gemeinsamen Verantwortung

Die in der Studie sichtbar gewordenen Chancen und ganz besonders Risiken von Online-Gaming werden auch im Vernetzungstreffen Gewalt–Schule–Medien am 20. Mai 2026 gezielt aufgegriffen. Dort wird das Thema Online-Gaming als Teil jugendlicher Lebenswelten vertieft diskutiert – mit besonderem Fokus auf bewussten Umgang, mögliche Gefahren und Präventionsansätze.

Gemeinsam mit Expertinnen und Experten sowie dem bestehenden Netzwerk werden dabei unter anderem Cybermobbing im Kontext von Online-Games, Gruppendynamiken in digitalen Spielräumen und konkrete Handlungsmöglichkeiten für Schule, Jugendarbeit und Eltern beleuchtet. Ziel ist es, die Erkenntnisse der Studie in den Austausch zu bringen, zu sensibilisieren und praxisnahe Impulse für einen verantwortungsvollen Umgang mit Online-Gaming zu geben.

Fazit: Die Studie macht unmissverständlich klar: Gaming ist allen Gefahren zum Trotz ein Bestandteil der Freizeitgestaltung von Jugendlichen und es wird die Freizeitkultur der nächsten Jahre entscheidend prägen. Deshalb sind ein bewusster Umgang, Aufklärung und Prävention besonders wichtig.

„Die 9. Oberösterreichische ‚Jugend-Medien-Studie‘ zeigt deutlich, dass Online-Spiele in der Lebenswelt unserer Jugendlichen leider eine zunehmend große Rolle spielen. Es ist entscheidend, dass wir diese Entwicklung im Blick behalten und dabei sowohl die Chancen als auch die Herausforderungen und Gefahren erkennen, die mit der Nutzung digitaler Spiele verbunden sind. Als Bildungsreferentin ist für mich daher klar, dass wir Jugendlichen in Oberösterreich helfen müssen, dass sie einen verantwortungsvollen und reflektierten Umgang mit Medien und Gaming erlernen, um gut vorbereitet in die digitale Zukunft zu gehen und strenge Regeln festzulegen“, so Bildungsreferentin LH-Stellvertreterin Mag.^a Christine Haberlander.

KI im Alltag junger Menschen: Chancen, Skepsis und digitale Selbstverständlichkeit

Schule im digitalen Wandel: KI als Zukunftsthema – noch nicht als Alltagspraxis

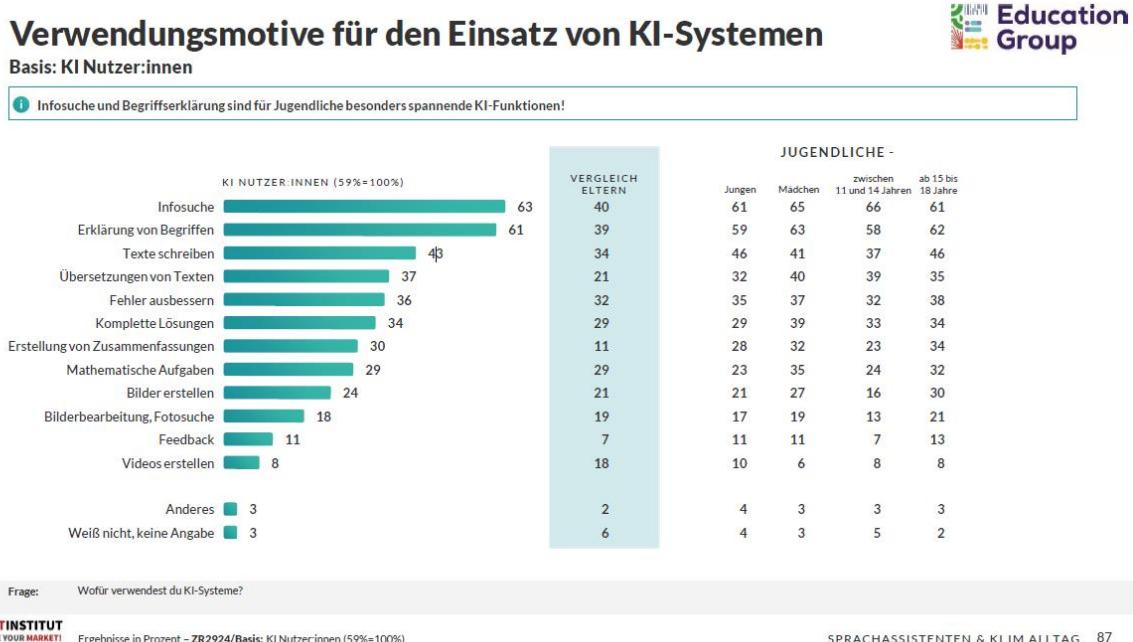
Computer und Internet gehören längst selbstverständlich zum Unterricht. Technische Rahmenbedingungen wie Regeln, Filterprogramme oder Meldestellen sind in den Schulen etabliert. Pädagoginnen und Pädagogen sehen diese Entwicklung differenziert: Während Eltern die Online-Nutzung ihrer Kinder meist gelassener einschätzen, beobachten Lehrkräfte häufiger Müdigkeit und Erschöpfung nach intensiver digitaler Nutzung.

Trotz dieser kritischen Beobachtung überwiegt die Zuversicht. Drei Viertel der Lehrkräfte halten KI-Anwendungen – darunter auch ChatGPT – für eine sinnvolle Unterstützung ihrer Arbeit. KI wird als Chance und als ein zentrales Zukunftsthema bewertet, auch wenn die tatsächliche Integration in den Unterricht vielerorts noch am Anfang steht. Die Richtung ist klar – der Weg dorthin verlangt jedoch Zeit, Ressourcen und Orientierung.

Jugendliche: KI als nützliche Unterstützung im Schul- und Alltagsleben

Für Jugendliche ist KI längst Teil ihrer digitalen Normalität. Die Bekanntheit von KI-Systemen wie ChatGPT ist spürbar gestiegen (88 %). Sprachassistenten werden als praktisch oder unterhaltsam wahrgenommen (55 %), und KI-basierte Tools sind vor allem im schulischen Kontext angekommen. Jugendliche nutzen KI vor allem zur

Informationssuche (63 %) und zur Erklärung von Begriffen (61 %) – also als Erweiterung klassischer Recherche.



Dabei zeigt sich ein bemerkenswertes Bewusstsein:

Drei Viertel der Jugendlichen halten eine gute Vorbereitung auf den sinnvollen Einsatz von KI für wichtig. Ein klarer Auftrag an das Bildungssystem – und eine Aufgabe, die in den kommenden Jahren weiter an Bedeutung gewinnen wird.

Eltern zwischen Zurückhaltung und zunehmender Akzeptanz

Digitale Sprachassistenten wie Alexa oder Siri sind in vielen Haushalten längst Alltag. Sie werden genutzt, bewertet und oft als praktische Unterstützung empfunden.

Bei KI-Anwendungen zeigt sich ein deutlicher Wandel: Die anfängliche Skepsis ist einer vorsichtigen, aber stabilen Akzeptanz gewichen. Eltern betonen jedoch konsequent einen zentralen Punkt: Ein verantwortungsvoller Umgang mit KI muss gewährleistet sein. Orientierung, Medienbildung und klare Leitlinien werden als unverzichtbar angesehen – für Jugendliche ebenso wie für das schulische Umfeld.

Die 10 zentralen Erkenntnisse der Oö. Jugend-Medien-Studie 2025 im Shortcut

1. Freizeit wird digitaler – Gaming und Social Media prägen den Alltag.

Gaming dient Jugendlichen als sozialer Raum, Social Media ist tägliche Begleitung und persönliche Begegnungen verlieren deshalb an Priorität, bleiben aber ein entscheidender Anker im Alltag.

2. Das Smartphone ist das zentrale Leitmedium – weit vor allen anderen Geräten

Für Jugendliche ist das Smartphone unverzichtbar: Kommunikationszentrale, Unterhaltungsplattform, Kamera, Recherchetool. Auch Eltern stufen es als wichtigstes Gerät ein. Tablets, PCs und Smartwatches ergänzen den Medienmix; klassische Geräte verlieren weiter an Bedeutung.

3. Digitale Kommunikation ist Alltag – soziale Netzwerke bleiben unverzichtbar

WhatsApp, Instagram, TikTok, YouTube und Snapchat strukturieren den Tag der Jugendlichen. Die tägliche Nutzungszeit in sozialen Netzwerken liegt pro Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren bei durchschnittlich etwa 135 Minuten. Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen messen digitalen Kontakten weniger Bedeutung zu, erkennen aber deren zunehmende Rolle für Freundschaften.

4. Jugendliche bestätigen negative Erfahrungen

Ein bedeutender Teil der Jugendlichen spricht nicht über alle Online-Erlebnisse mit den Eltern. Viele berichten von negativen Erfahrungen wie Beleidigungen oder falschen Behauptungen. Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen nehmen diese Risiken noch stärker wahr.

5. Influencer prägen Werte, Trends und Orientierungsmuster

Zwei Drittel der Jugendlichen folgen Influencern. Sie wirken auf Vorbilder, Lebensstile und Konsumententscheidungen. Eltern unterschätzen diese Relevanz, während Pädagoginnen und Pädagogen Influencer-Themen zunehmend in Unterrichtsgespräche integrieren.

6. Streaming dominiert Medienkonsum – klassische Anbieter verlieren weiter an Sichtbarkeit

Netflix, YouTube und TikTok sind die Hauptquellen für Bewegtbild. Musik wird überwiegend gestreamt. Fernsehen und Radio rutschen im Medienalltag der Jugendlichen in den Hintergrund. Auch die Begeisterung fürs Lesen nimmt ab, besonders bei männlichen Jugendlichen, während Kurzvideos immer mehr an Bedeutung gewinnen. Kurzvideos sind aber gefährlich, weil sie durch ihre ständige Reizüberflutung Suchtverhalten, Konzentrationsprobleme und verkürzte Aufmerksamkeitsspannen fördern können, besonders bei Kindern, die sich in einer wichtigen Entwicklungsphase befinden.

7. Schule im digitalen Wandel – digitale Schulbücher und Lern-Apps gewinnen an Bedeutung

Digitale Unterrichtsmedien etablieren sich weiter. Schulen arbeiten mit klaren Regeln, Filterprogrammen und Meldestellen. Lehrkräfte fühlen sich sicher im Medieneinsatz und sehen eine zentrale Aufgabe in der Förderung von Medienkompetenz.

8. Künstliche Intelligenz ist im Alltag angekommen – Chancen dominieren, Orientierung bleibt notwendig

Jugendliche nutzen KI selbstverständlich – vor allem zur Recherche und Erklärung von Begriffen. Pädagoginnen und Pädagogen sehen KI als große Chance, auch wenn die Integration im Unterricht noch am Anfang steht. Eltern betonen besonders den verantwortungsvollen Umgang und wünschen sich klare Leitlinien.

9. Smartphone im Schulumfeld – Handyverbot an Schulen findet Zustimmung

Pädagoginnen und Pädagogen (95 % Zustimmung) und Eltern (83 %) sprechen sich deutlich für ein Handyverbot an Schulen aus. Jugendliche stehen dieser Maßnahme offener gegenüber als erwartet, zeigen aber ein gespaltenes Meinungsbild.

10. Medienkompetenz wird zum Schlüsselthema – über alle Altersgruppen hinweg

Kritisches Denken, sicherer Umgang mit digitalen Räumen und die Fähigkeit, Information von Desinformation zu unterscheiden, rücken stärker in den Fokus. Sowohl Jugendliche als auch Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen sehen die

Vermittlung von Medienkompetenz als zentrale Aufgabe der kommenden Jahre.

Dokumentation der Studie

Die Jugend-Medien-Studie wird alle zwei Jahre abwechselnd mit der Kinder-Medien-Studie durchgeführt und ist österreichweit einzigartig. Mittlerweile zeigt sich eine Trendreihe von über einem Jahrzehnt – die erste Jugend-Medien-Studie besteht seit 2009. Die Umsetzung erfolgt durch das market Institut im Auftrag der Education Group. Die Daten können als Richtwert für Österreich herangezogen werden. Die Ergebnisse dienen als Basis für die Ausrichtung und Planung von Medienangeboten, medienpädagogischen Projekten und Maßnahmen. Sie werden österreichweit von Ministerien, Universitäten, Fachhochschulen und Unternehmen verwendet, unter anderem bauen weiterführende Forschungsprojekte darauf auf.

Zielsetzung des gegenständlichen Forschungsprojektes war die Auslotung des Medienverhaltens von Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren im Trend und deren Medienumgang. Aus inhaltlicher Sicht wurde die Bedeutung der Medien analysiert und 2025 der Fokus auf das Schwerpunktthema „Online Spiele“ gelegt.

Das Medienverhalten wurde aus drei verschiedenen Blickwinkeln betrachtet:

- 500 Jugendliche zwischen 11 und 18 Jahren, Befragungsart: Hybrid-Befragung aus Online-Interviews und persönlichen Interviews, Erhebungszeitraum: 29. April – 04. Juli 2025
- 300 Erziehungsberechtigte, Befragungsart: Hybrid-Befragung aus Online-Interviews und persönlichen Interviews, Erhebungszeitraum: 31. März – 30. Juni 2025
- 200 Pädagoginnen und Pädagogen an MS und AHS (Unterstufe), Befragungsart: telefonische CATI-Interviews, Erhebungszeitraum: 03. April – 23. Juni 2025

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

Die Education Group

Die Education Group ist die Bildungs- und Serviceagentur des Landes OÖ und das führende Projektzentrum am österreichischen Bildungssektor. Als solches schafft es Lösungen für gesellschaftliche und pädagogische Anforderungen. An der Schnittstelle von Pädagogik – Technik – Medien spürt die Education Group Trends auf und fungiert als Innovationstreiber. Als zentraler Anbieter von Internetdienstleistungen und Unterrichtsmedien setzt sie für die oberösterreichische Bildungslandschaft zukunftsweisende Projekte um.

Der Education Group sind die Bedürfnisse der Pädagoginnen und Pädagogen ein wesentliches Anliegen und stellt ihnen und den Eltern folgende Angebote zur Verfügung:

- Plattform www.edugroup.at
- Bildungsplattform www.schule.at
- Media on Demand: Unterrichtsmedien online über www.education-online.at und über die Medien-App ed:on (education online).
- Fort- und Weiterbildungsprogramme für Elementarpädagog:innen und Lehrkräfte www.edugroup.at/seminare
- Workshops zur kreativen Medienarbeit: Erstellen von Fotogrammen, Arbeiten mit der Lochkamera, Geocaching
- Jährliches MultiplikatorInnen-Treffen Gewalt-Schule-Medien www.edugroup.at/medien/gewalt-schule-medien
- Securitylösungen speziell für oberösterreichische Pflichtschulen www.edugroup.at/produkte
- Kostenlose Beratung und Information des Helpdesk Teams (E-Mail: helpdesk@edugroup.at)
- Kostenloser Download aller Oö. Kinder- und Jugend-Medien-Studien unter www.edugroup.at/forschung/medienstudien