

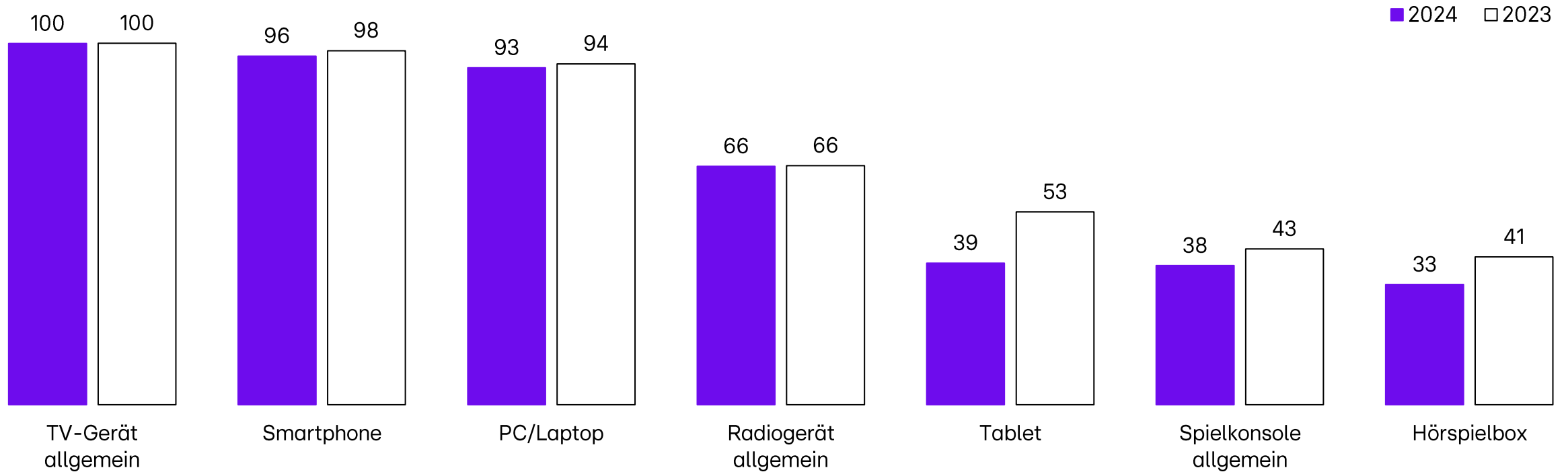
Kinderwelten 2024

Gucken, Hören, Zocken

Geräteausstattung in Familien: weniger Tablets und Konsolen

Haushaltsausstattung in Haushalten mit Kindern 3-13 Jahre

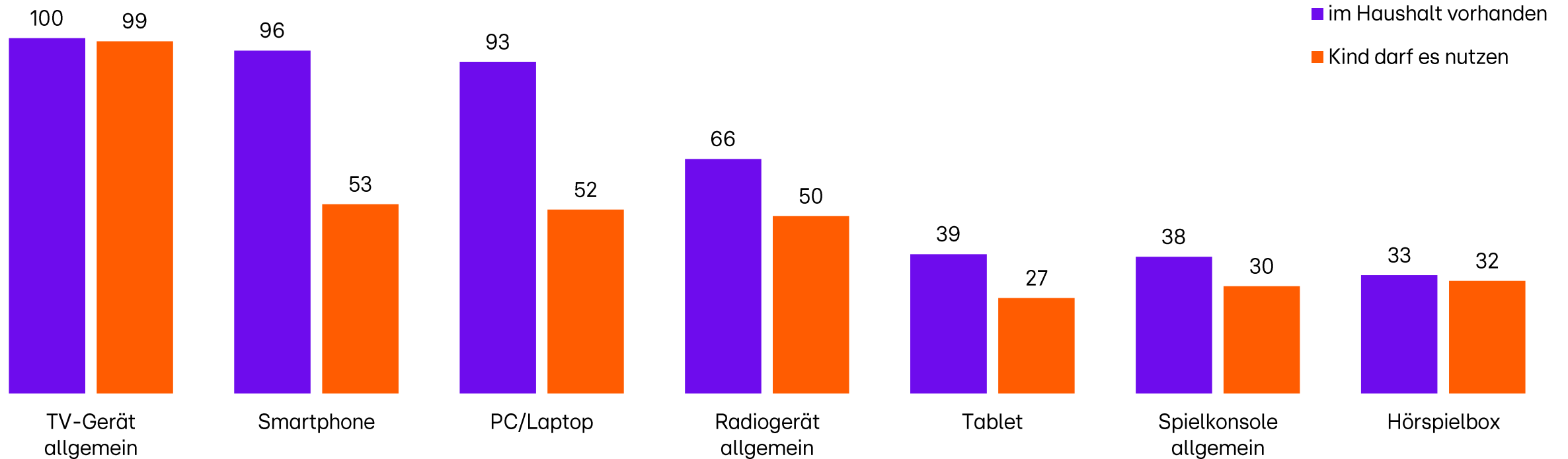
Ich lese Ihnen jetzt einige Geräte vor, und Sie sagen mir bitte, ob es diese Geräte in Ihrem Haushalt gibt (gestützt, Angaben in %).



Kinder dürfen nicht alles nutzen, was vorhanden ist

Haushaltsausstattung in Haushalten mit Kindern 3-13 Jahre vs. Gerätenutzung durch Kinder, 2024

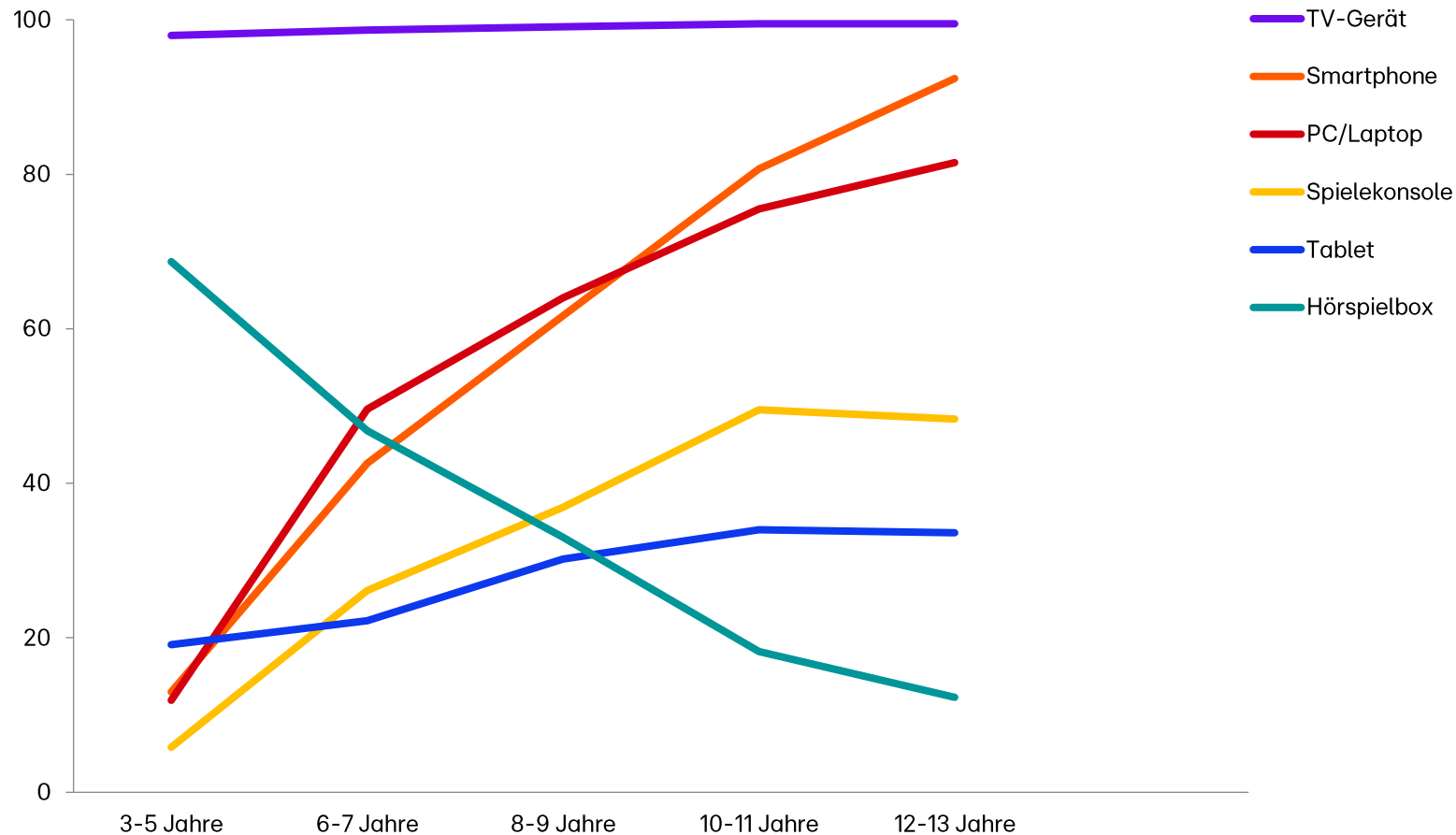
Ich lese Ihnen jetzt einige Geräte vor, und Sie sagen mir bitte, ob es diese Geräte in Ihrem Haushalt gibt. Und welche dieser Geräte, die es bei Ihnen zu Hause gibt, darf Ihr Kind benutzen? (gestützt, Angaben in %)



Je älter das Kind, desto mehr Geräte werden erlaubt

Gerätenutzung durch Kinder 3-13 Jahre, 2024

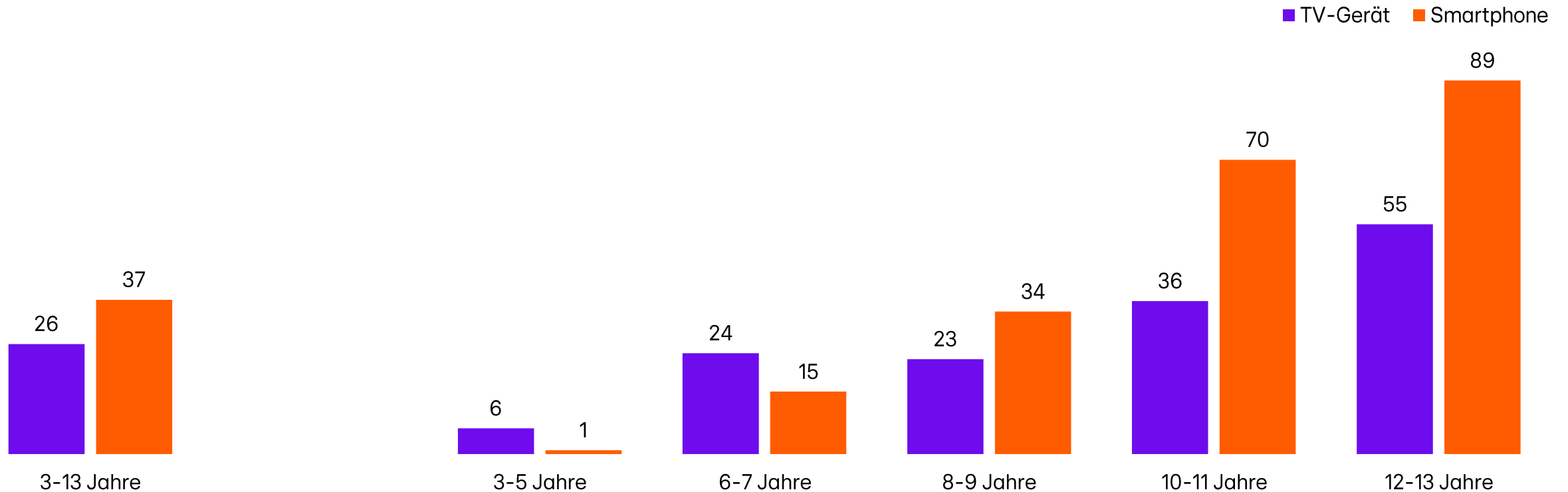
Und welche dieser Geräte, die es bei Ihnen zu Hause gibt, darf Ihr Kind benutzen? (gestützt, Angaben in %)



Gerätebesitz der Kinder steigt mit zunehmendem Alter

Gerätebesitz bei Kindern 3-13 Jahre, 2024

Und welche dieser Geräte, die es bei Ihnen zu Hause gibt, gehören Ihrem Kind persönlich? (Antworten für „TV-Gerät“ und „Smartphone“, in %)



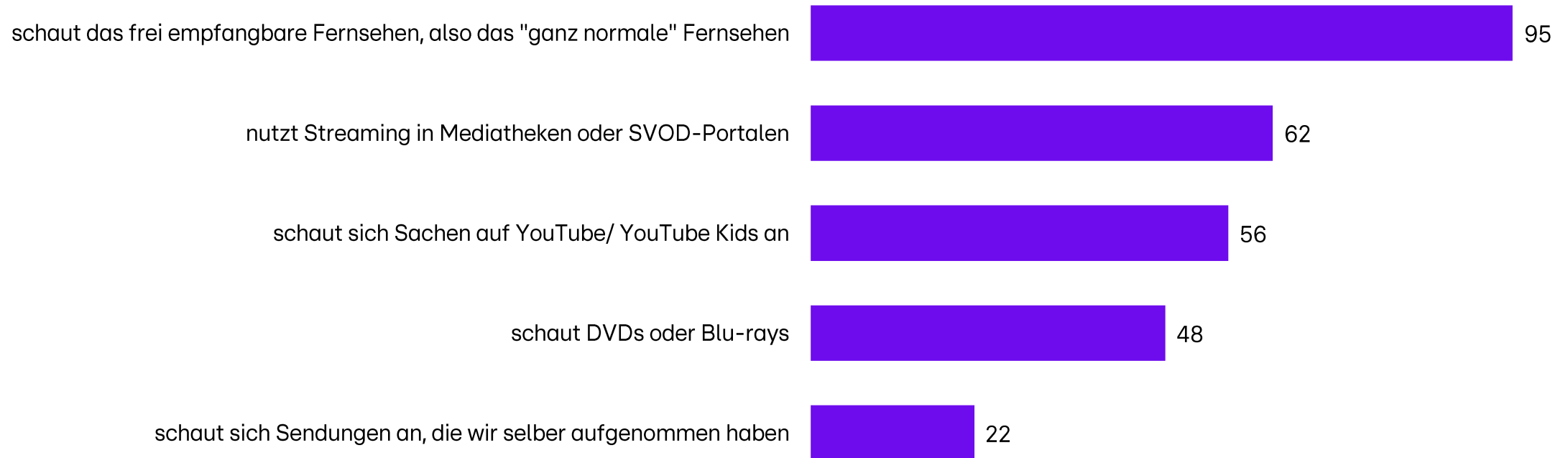
01

Gucken

Alle Kinder schauen lineares TV, zwei Drittel nutzen Streaming und knapp die Hälfte YouTube

Möglichkeiten von Video-Nutzung in Familien, Kinder 3-13 Jahre, 2024

Welche dieser Möglichkeiten nutzt Ihr Kind, um Videos, Filme oder Fernsehsendungen anzuschauen? (gestützt, in %)

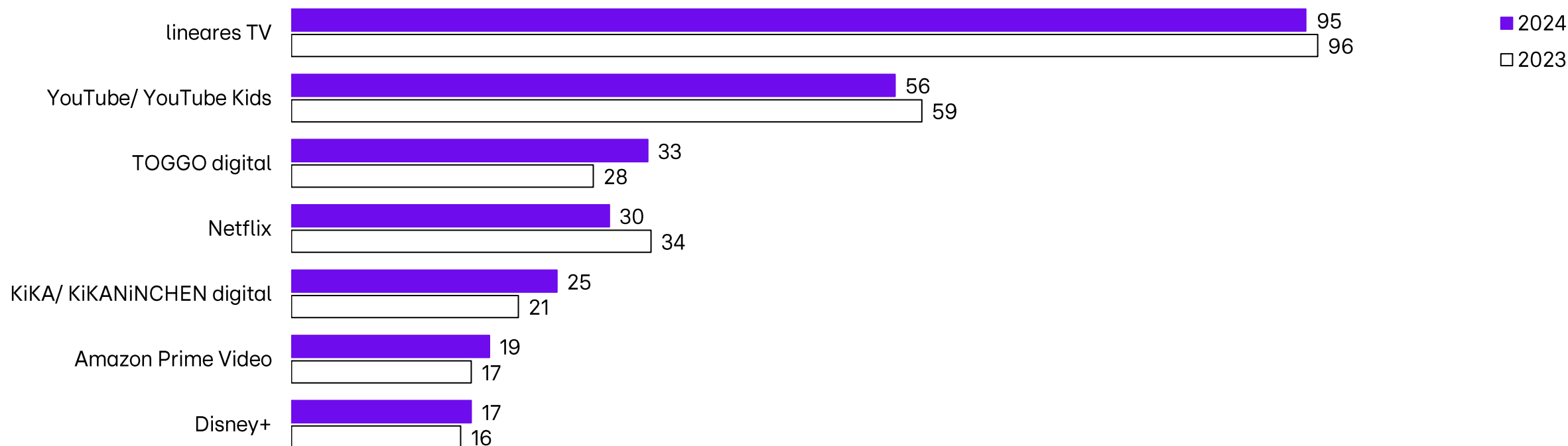


Plattformen für kindliche Bewegtbild-Nutzung: TV stabil, TOGGO gewinnt an Relevanz

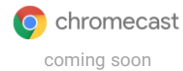
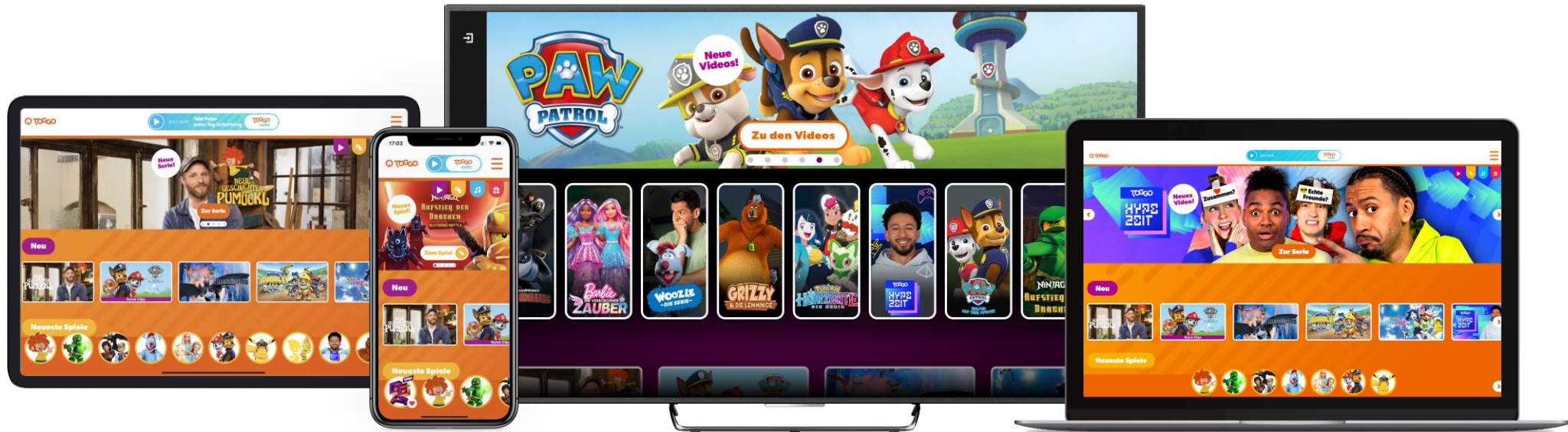
Bewegtbild-Nutzung von Kindern 3-13 Jahre

Welche dieser Möglichkeiten nutzt Ihr Kind, um Videos, Filme oder Fernsehsendungen anzuschauen? (gestützt, in %)

Und welche Anbieter haben Sie abonniert bzgl. welche Video On Demand-Angebote nutzen Sie für Ihr Kind? (gestützt, in %)



TOGGO digital ist dort, wo die Kinder sind



TOGGO digital ist ein Angebot für Kinder von 2-13 Jahren

Vorschulkinder

2-6 J.

Kein Text

z. B. Peppa Wutz

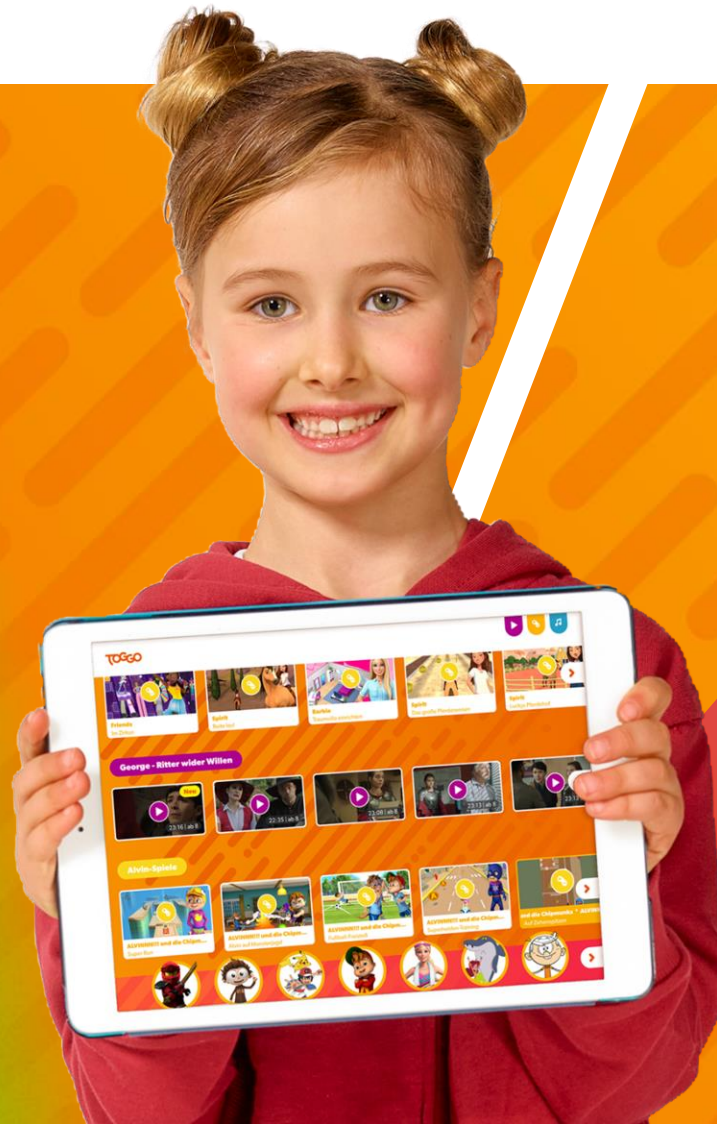


Schulkinder

6-13 J.

Text & mehr Funktionen

z. B. Angelo



Funktionalität wächst mit

User wird altersgerecht geführt

Content: Gucken, Hören, Spielen

immer passend zum Alter

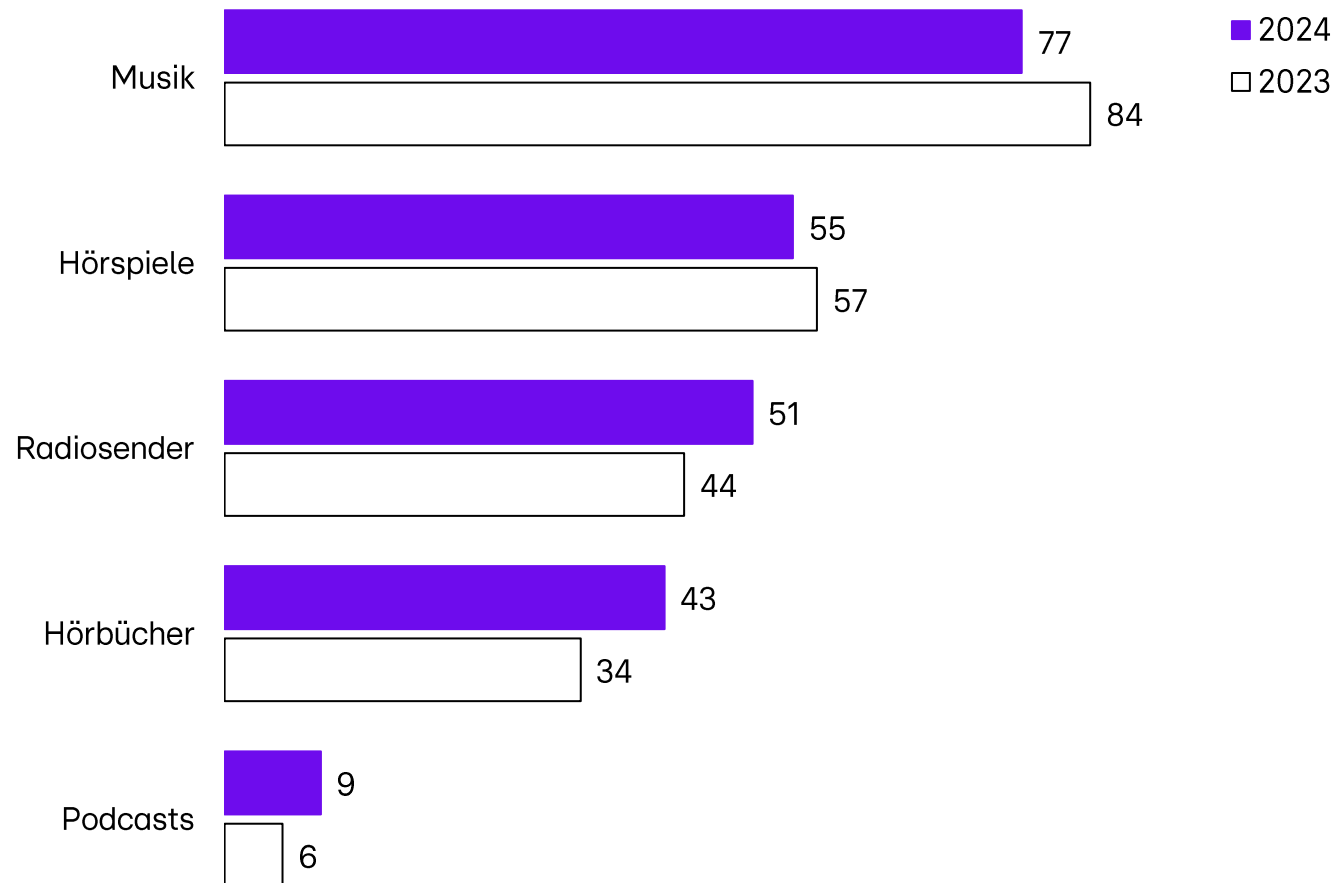
02

Hören

Musik ist immer noch die wichtigste Audio-Kategorie

Audionutzung von Kindern 3-13 Jahre

Neben dem Fernsehen spielt ja auch das Hören von Inhalten eine Rolle bei Kindern. Welche Arten von Inhalten hört Ihr Kind? (gestützt, Angaben in %)

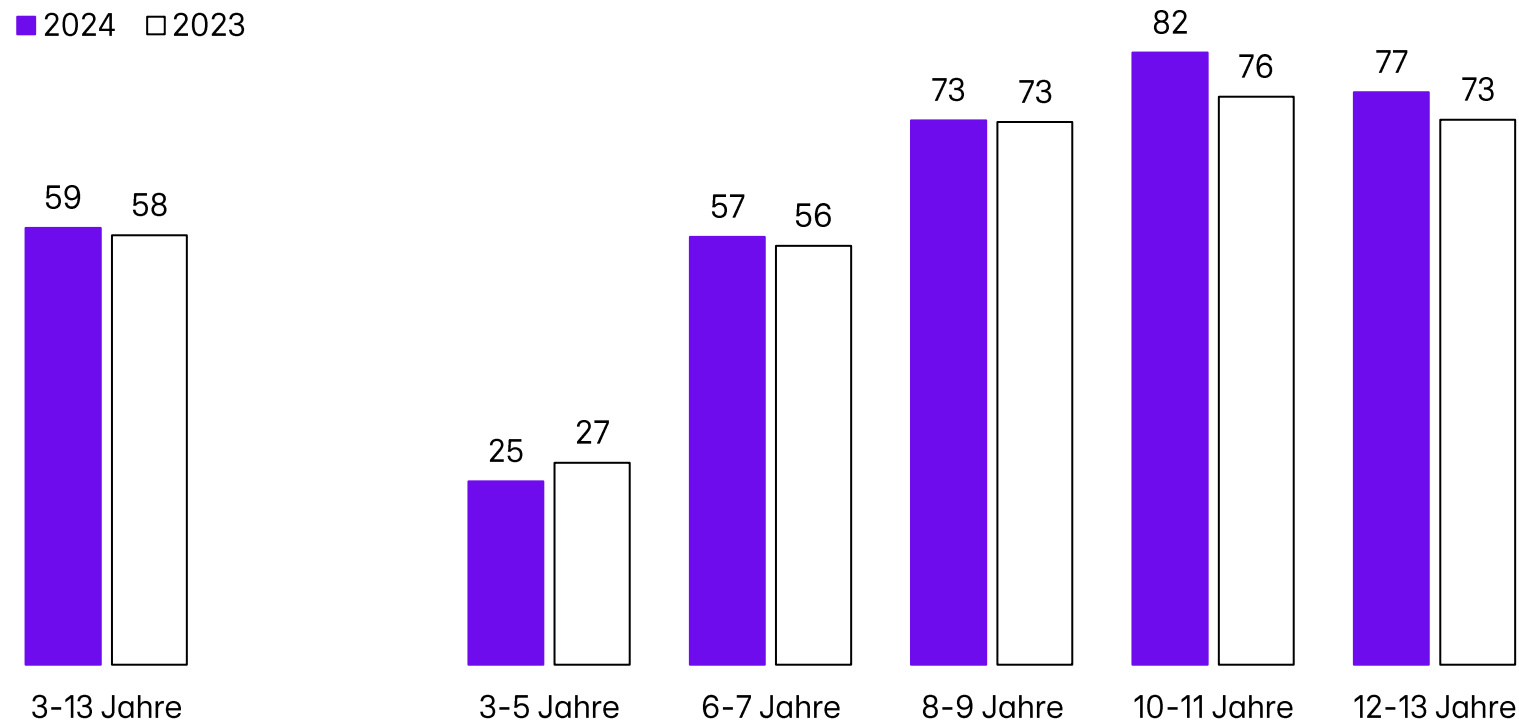


03

Zocken

Die Älteren zocken etwas mehr als im Vorjahr

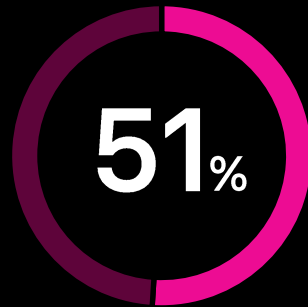
Games-Nutzung von Kindern 3-13 Jahre, 2024
Nutzt Ihr Kind elektronische Spiele? (gestützt, Angaben in %)



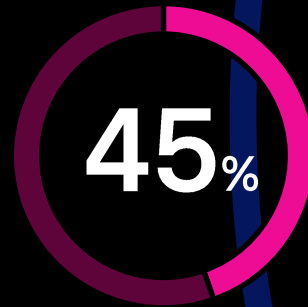


Gaming verbindet.

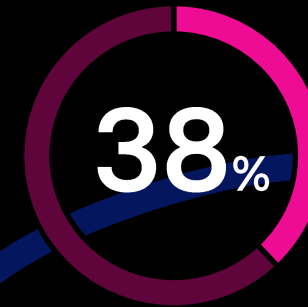
Gaming verbindet Familien



haben Eltern, die selbst zocken.



schauen ihren Eltern beim Spielen zu.



spielen auch zusammen mit ihren Eltern.

Gaming verbindet Kinder

67%

zocken zusammen mit
Freund*innen und Geschwistern.

64%

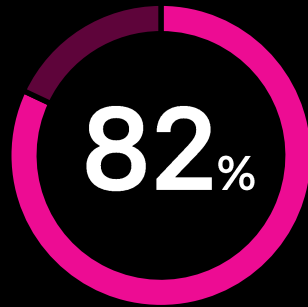
reden mit anderen über Spiele, tauschen
Tipps oder Spieleempfehlungen aus.

36%

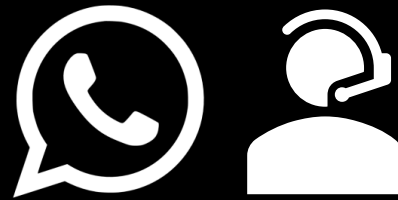
der Kinder spielen auch online
gegen- und miteinander.



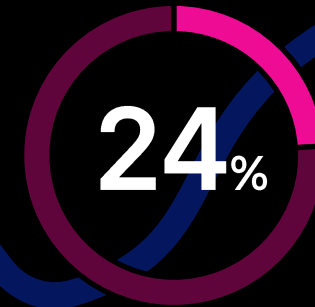
Gaming verbindet Kinder



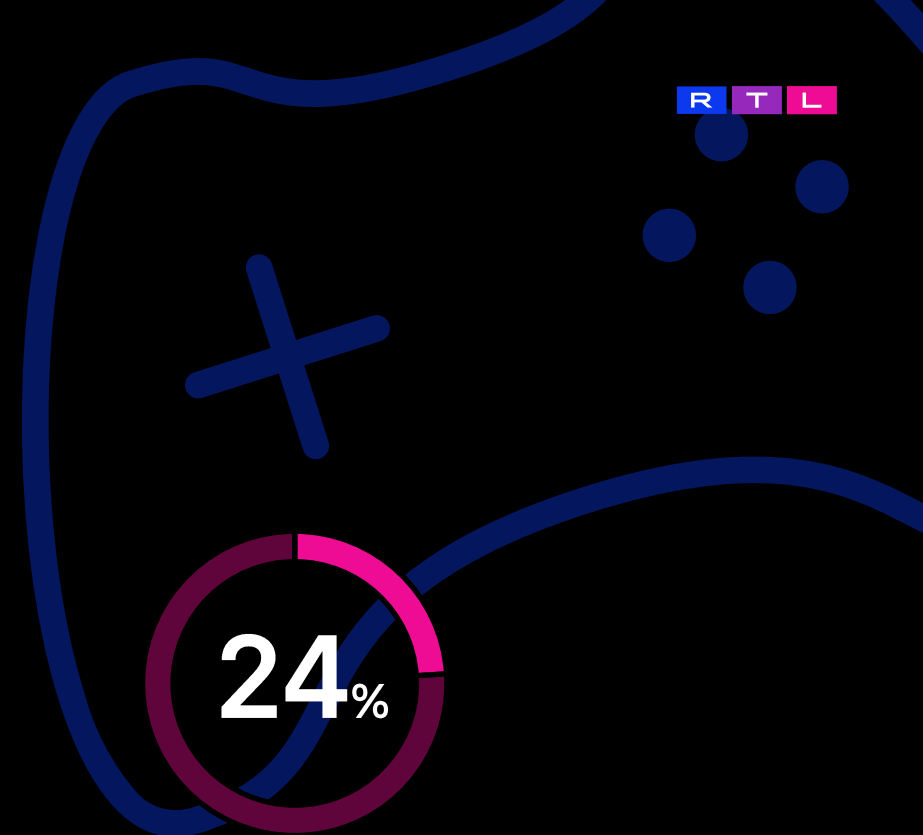
unterhalten sich
beim Online-Spielen
mit anderen.



genutzt werden v.a.
WhatsApp und der
Sprachchat im Spiel.



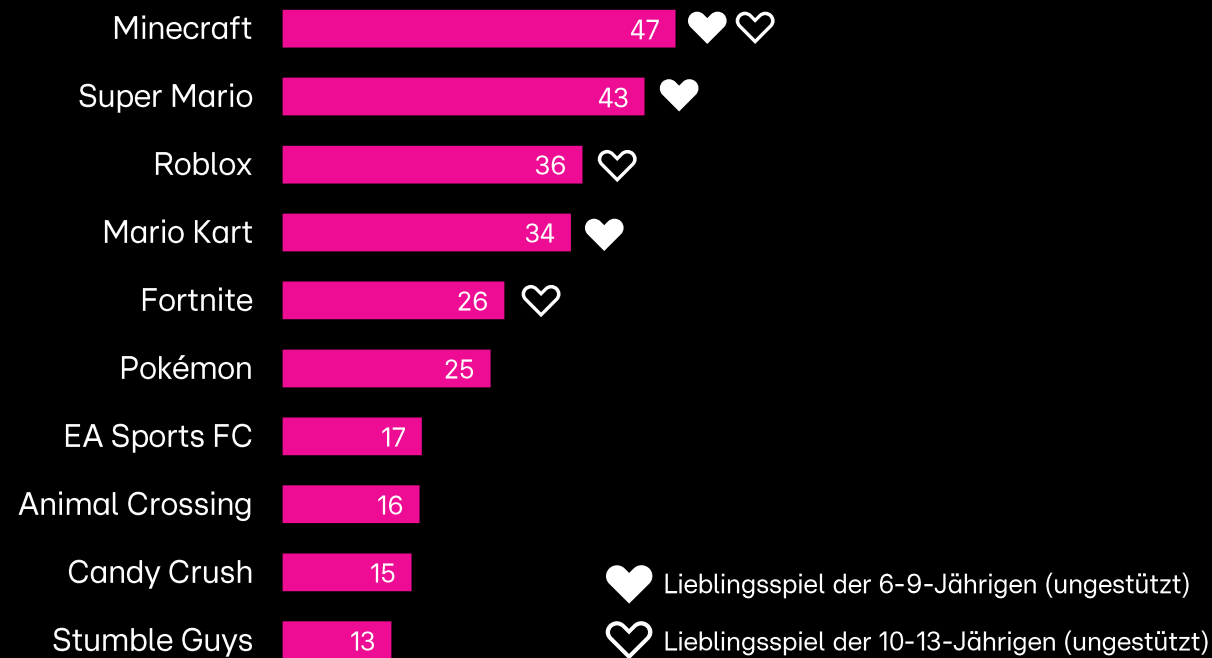
unterhalten
sich dabei auch
auf Englisch.



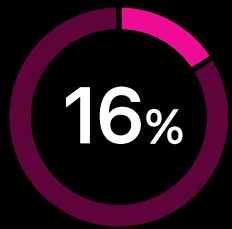
Ohne Games kein Gaming

Top 10 der gern gespielten Spiele

Angaben in %, gestützt

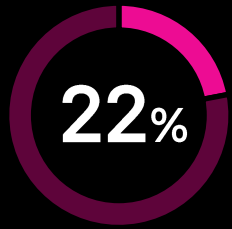


Gaming ist mehr als Games



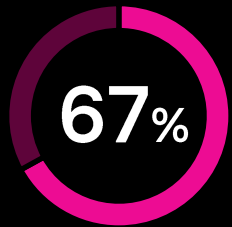
16%

verfolgen E-Sport-Turniere/-Ligen.



22%

interessieren sich für Gaming-Events.



67%

schauen Gaming-Videos.



TOGGO GG verbindet mit der Gaming-Zielgruppe



Let's Plays und Games auf TOGGO



2 Mio. Media Starts monatlich



Top 4 Format auf TOGGO



Kontakt



Sebastian Verfürth

Senior Research Analyst
Insights & Analytics Kids
RTL Data
sebastian.verfuerth@rtl.de