

Inhalt

Table 1	Auswertung 1 - Relevanz Digitalisierung Welche Rolle spielt die Digitalisierung in Deinem Leben?
Table 2	Auswertung 2 - Nutzung digitaler Anwendungen und Medien In welchen Bereichen des Lebens nutzt Du digitale Anwendungen und Medien am liebsten?
Table 3	Auswertung 3 - Benefit sozialer Medien Was schätzt Du an sozialen Medien am meisten?
Table 4	Auswertung 4_1 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim Austausch über gemeinsame Interessen oder Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 5	Auswertung 4_2 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Bei der Kommunikation mit Freunden und Familie, die Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 6	Auswertung 4_3 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim Zusammenarbeiten an Projekten oder Aufgaben Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 7	Auswertung 4_4 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim Teilnehmen an Online-Communities oder - Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 8	Auswertung 4_5 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim gemeinsamen Spielen von Online-Games Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 9	Auswertung 4_6 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim Teilen und Kommentieren von persönlichen Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 10	Auswertung 4_7 - Verbundenheit durch Digitalisierung: In schwierigen Zeiten, wenn ich Unterstützung oder Rat Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 11	Auswertung 4_1 to 4_7 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Übersicht Top2-Werte Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 12	Auswertung 4_1 to 4_7 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Übersicht Bottom2-Werte Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.
Table 13	Auswertung 5 - Persönliche Entwicklung durch Digitalisierung Inwiefern hilft Dir die Digitalisierung, neue Dinge zu lernen oder Deine Fähigkeiten zu verbessern?
Table 14	Auswertung 6 - Balance zwischen digitalen und Offline-Aktivitäten Wie gut gelingt es Dir, ein Gleichgewicht zwischen digitalen Aktivitäten und Offline-Aktivitäten zu finden?
Table 15	Auswertung 7_1 - Rangfolge digitale Entwicklungen: Virtuelle Realität (VR) und Augmented Reality (AR) Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entwicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweiter
Table 16	Auswertung 7_2 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entwicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweiter

Table 17	Auswertung 7_3 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Digitaler Umweltschutz und nachhaltige Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entwicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweiter
Table 18	Auswertung 7_4 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Wearables (Fitnesstracker) und Gesundheits-Apps Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entwicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweiter
Table 19	Auswertung 7_5 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Neue Formen der digitalen Vernetzung Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entwicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweiter
Table 20	Auswertung 7_6 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Übersicht Top 1 Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entwicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweiter
Table 21	Auswertung 7_7 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Übersicht Top 3 Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entwicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweiter

Feldzeit: 02.-09.12.2024

CAWI (Computer Assisted Web Interviews) über das Payback-Online-Access-Panel

Table 1

Auswertung 1 - Relevanz Digitalisierung
Welche Rolle spielt die Digitalisierung in Deinem Leben?

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Eine sehr wichtige Rolle	46	52	40	47	49	44
Eine wichtige Rolle	45	39	51	44	43	47
Eine mäßige Rolle	6	6	7	4	5	8
Eine eher geringe Rolle	2	2	2	2	2	1
Keine Rolle	0	1	0	1	0	-
Weiß nicht / keine Angabe	1	1	-	2	-	-
Summe: Top-Two	91	91	91	90	92	91
Summe: Bottom-Two	2	2	2	3	3	1
Mean: Durchschnitt	1.6	1.6	1.7	1.6	1.6	1.7
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 2

Auswertung 2 - Nutzung digitaler Anwendungen und Medien
In welchen Bereichen des Lebens nutzt Du digitale Anwendungen und Medien am liebsten?

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Unterhaltung (z. B. Musik, Filme, Spiele)	44	46	42	53	39	42
Kommunikation mit Freunden und Familie	36	36	36	36	37	35
Bildung und Lernen	11	8	14	3	16	12
Informationen und Nachrichten	4	4	4	3	4	5
Sport und Fitness (z. B. Apps, Videos)	3	5	1	4	2	4
Kreativität (z. B. Kunst und Gestaltung)	2	1	2	0	2	2
Sonstiges	0	0	0	1	-	1
Weiß nicht / keine Angabe	0	-	0	-	-	0
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 3

Auswertung 3 - Benefit sozialer Medien
Was schätzt Du an sozialen Medien am meisten?

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Verbindung und Austausch mit Freunden	56	59	53	62	53	53
Zugang zu Informationen und Trends	19	17	21	15	21	21
Inspiration und kreative Ideen	12	8	16	12	10	13
Möglichkeit, eigene Inhalte zu teilen	5	6	4	4	7	5
Unterstützung durch Online- Communities	4	6	2	4	4	5
Sonstiges	2	2	3	1	3	3
Weiß nicht / keine Angabe	1	2	1	1	2	1
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 4

Auswertung 4_1 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim Austausch über gemeinsame Interessen
Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen v

	Geschlecht			Alter		
	Total	M	W	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-20 Jahre
	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr häufig	29	30	29	28	39	25
Ab und zu	49	49	49	52	37	55
Eher selten	17	16	18	15	21	14
Noch nie	3	4	3	4	3	4
War noch nie in dieser Situation	1	-	2	1	1	1
Weiß nicht / keine Angabe	0	1	-	0	-	1
Summe: Top-Two	79	80	77	80	75	80
Summe: Bottom-Two	20	19	21	19	24	18
Mean: Durchschnitt	1.9	1.9	2.0	1.9	1.9	2.0
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 5

Auswertung 4_2 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Bei der Kommunikation mit Freunden und Familienmitgliedern. Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen vernetzen zu können?

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr häufig	62	61	64	49	61	72
Ab und zu	26	24	28	29	29	21
Eher selten	9	10	8	17	7	6
Noch nie	2	3	-	3	1	1
War noch nie in dieser Situation	1	1	0	1	1	1
Weiß nicht / keine Angabe	0	0	0	0	1	0
Summe: Top-Two	88	85	91	78	90	93
Summe: Bottom-Two	11	13	8	20	8	6
Mean: Durchschnitt	1.5	1.5	1.4	1.7	1.5	1.3
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 6

**Auswertung 4_3 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim Zusammenarbeiten an Projekten oder Au
Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen v**

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr häufig	43	39	46	33	49	45
Ab und zu	42	41	44	48	37	42
Eher selten	12	16	8	15	11	12
Noch nie	2	2	1	2	2	1
War noch nie in dieser Situation	1	1	0	1	-	0
Weiß nicht / keine Angabe	1	0	1	0	1	0
Summe: Top-Two	85	81	90	82	87	86
Summe: Bottom-Two	14	18	9	17	12	13
Mean: Durchschnitt	1.7	1.8	1.6	1.9	1.6	1.7
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 7

Auswertung 4_4 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim Teilnehmen an Online-Communities oder Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen v

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr häufig	20	26	14	22	27	16
Ab und zu	39	38	41	36	40	41
Eher selten	25	23	28	31	18	26
Noch nie	10	7	13	8	10	12
War noch nie in dieser Situation	3	5	2	2	4	4
Weiß nicht / keine Angabe	1	2	1	2	1	2
Summe: Top-Two	60	64	56	57	67	57
Summe: Bottom-Two	35	30	41	39	28	38
Mean: Durchschnitt	2.3	2.1	2.4	2.3	2.1	2.4
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 8

**Auswertung 4_5 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim gemeinsamen Spielen von Online-Game
Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen v**

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr häufig	41	59	21	55	40	33
Ab und zu	26	23	28	19	34	24
Eher selten	21	11	33	14	16	29
Noch nie	11	4	17	11	8	12
War noch nie in dieser Situation	1	1	1	-	3	1
Weiß nicht / keine Angabe	1	1	-	1	-	0
Summe: Top-Two	67	83	49	74	74	58
Summe: Bottom-Two	32	15	50	25	24	42
Mean: Durchschnitt	2.0	1.6	2.5	1.8	1.9	2.2
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 9

Auswertung 4_6 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Beim Teilen und Kommentieren von persönlichen Inhalten
Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen v

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr häufig	32	29	36	26	37	32
Ab und zu	38	41	34	39	34	39
Eher selten	23	23	22	25	21	23
Noch nie	6	5	7	9	6	4
War noch nie in dieser Situation	1	2	1	1	2	1
Weiß nicht / keine Angabe	1	1	0	1	1	0
Summe: Top-Two	70	69	70	65	71	72
Summe: Bottom-Two	29	28	29	33	26	27
Mean: Durchschnitt	2.0	2.1	2.0	2.2	1.9	2.0
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 10

**Auswertung 4_7 - Verbundenheit durch Digitalisierung: In schwierigen Zeiten, wenn ich Unterstützung c
Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen v**

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr häufig	22	18	25	17	23	24
Ab und zu	36	36	37	31	39	38
Eher selten	30	32	27	35	23	31
Noch nie	9	9	8	12	13	4
War noch nie in dieser Situation	3	3	2	2	2	3
Weiß nicht / keine Angabe	1	2	-	3	-	0
Summe: Top-Two	58	54	62	48	62	62
Summe: Bottom-Two	38	41	36	47	36	35
Mean: Durchschnitt	2.3	2.3	2.2	2.4	2.3	2.2
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 11

Auswertung 4_1 to 4_7 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Übersicht Top2-Werte
Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen v

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Bei der Kommunikation mit Freunden und Familie, die weiter wea wohnen	88	85	91	78	90	93
Beim Zusammenarbeiten an Projekten oder Aufgaben (z. B. in Schule oder Beruf)	85	81	90	82	87	86
Beim Austausch über gemeinsame Interessen oder Hobbys	79	80	77	80	75	80
Beim Teilen und Kommentieren von persönlichen Erlebnissen in sozialen Medien	70	69	70	65	71	72
Beim gemeinsamen Spielen von Online-Games	67	83	49	74	74	58
Beim Teilnehmen an Online- Communities oder -Gruppen	60	64	56	57	67	57
In schwierigen Zeiten, wenn ich Unterstützung oder Rat brauche	58	54	62	48	62	62

Prozentwerte (senkr.)

Table 12

Auswertung 4_1 to 4_7 - Verbundenheit durch Digitalisierung: Übersicht Bottom2-Werte
Inwieweit hat Dir die vernetzte digitale Welt in den folgenden Situationen geholfen, sich mit anderen v

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
In schwierigen Zeiten, wenn ich Unterstützung oder Rat brauche	38	41	36	47	36	35
Beim Teilnehmen an Online-Communities oder -Gruppen	35	30	41	39	28	38
Beim gemeinsamen Spielen von Online-Games	32	15	50	25	24	42
Beim Teilen und Kommentieren von persönlichen Erlebnissen in sozialen Medien	29	28	29	33	26	27
Beim Austausch über gemeinsame Interessen oder Hobbys	20	19	21	19	24	18
Beim Zusammenarbeiten an Projekten oder Aufgaben (z. B. in Schule oder Beruf)	14	18	9	17	12	13
Bei der Kommunikation mit Freunden und Familie, die weiter weg wohnen	11	13	8	20	8	6

Prozentwerte (senkr.)

Table 13

Auswertung 5 - Persönliche Entwicklung durch Digitalisierung
Inwiefern hilft Dir die Digitalisierung, neue Dinge zu lernen oder Deine Fähigkeiten zu verbessern?

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr stark	26	29	23	17	30	29
Stark	60	57	63	67	56	59
Wenig	10	9	11	10	11	9
Gar nicht	2	2	1	2	1	2
Weiß nicht / keine Angabe	2	4	1	5	2	2
Summe: Top-Two	86	86	87	84	86	88
Summe: Bottom-Two	11	11	12	12	12	10
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 14

Auswertung 6 - Balance zwischen digitalen und Offline-Aktivitäten

Wie gut gelingt es Dir, ein Gleichgewicht zwischen digitalen Aktivitäten und Offline-Aktivitäten zu find

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Sehr gut	16	17	15	7	23	18
Gut	37	36	39	36	32	41
Manchmal schwierig	39	40	37	47	37	35
Sehr schwierig	6	6	6	8	7	5
Weiß nicht / keine Angabe	2	1	2	1	1	2
Summe: Top-Two	53	53	54	43	55	59
Summe: Bottom-Two	45	46	44	56	43	39
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 15

Auswertung 7_1 - Rangfolge digitale Entwicklungen: Virtuelle Realität (VR) und Augmented Reality (AR)
Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entw

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Rang 1	13	19	7	15	13	12
Rang 2	16	20	12	14	23	14
Rang 3	19	18	19	18	22	17
Rang 4	16	11	21	16	11	19
Rang 5	20	18	22	15	22	21
Nichts davon	8	7	10	9	6	10
Weiß nicht / keine Angabe	8	7	8	13	2	8
Mean: Durchschnitt	3.2	2.9	3.5	3.0	3.1	3.3
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 16

Auswertung 7_2 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen
Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entw

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Rang 1	31	34	28	29	41	27
Rang 2	20	20	20	21	16	21
Rang 3	17	17	17	16	22	15
Rang 4	10	11	9	9	11	10
Rang 5	6	4	8	4	3	9
Nichts davon	8	7	10	9	6	10
Weiß nicht / keine Angabe	8	7	8	13	2	8
Mean: Durchschnitt	2.3	2.2	2.4	2.2	2.1	2.4
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 17

Auswertung 7_3 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Digitaler Umweltschutz und nachhaltige Te
Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entw

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Rang 1	5	4	7	4	6	5
Rang 2	12	8	17	8	15	13
Rang 3	13	14	11	13	11	14
Rang 4	23	24	21	19	27	23
Rang 5	31	35	26	35	33	27
Nichts davon	8	7	10	9	6	10
Weiß nicht / keine Angabe	8	7	8	13	2	8
Mean: Durchschnitt	3.7	3.9	3.5	3.9	3.7	3.6
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 18

Auswertung 7_4 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Wearables (Fitnesstracker) und Gesundheit
Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entw

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Rang 1	7	6	8	3	4	11
Rang 2	13	12	15	14	14	12
Rang 3	17	15	19	16	19	17
Rang 4	26	31	20	27	29	22
Rang 5	21	22	21	19	26	20
Nichts davon	8	7	10	9	6	10
Weiß nicht / keine Angabe	8	7	8	13	2	8
Mean: Durchschnitt	3.5	3.6	3.4	3.6	3.7	3.3
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 19

Auswertung 7_5 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Neue Formen der digitalen Vernetzung (W)
Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entw

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Rang 1	28	24	32	27	28	27
Rang 2	23	27	18	22	24	22
Rang 3	18	20	16	17	18	20
Rang 4	9	8	10	7	14	8
Rang 5	6	7	5	4	8	6
Nichts davon	8	7	10	9	6	10
Weiß nicht / keine Angabe	8	7	8	13	2	8
Mean: Durchschnitt	2.3	2.4	2.3	2.2	2.5	2.3
Summe	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100

Prozentwerte (senkr.)

Table 20

Auswertung 7_6 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Übersicht Top 1

Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entw

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen	31	34	28	29	41	27
Neue Formen der digitalen Vernetzung (Weiterentwicklung der Sozialen Medien, neue Plattformen)	28	24	32	27	28	27
Virtuelle Realität (VR) und Augmented Reality (AR) (in der Virtuellen Realität wird die reale Welt komplett ausgeblendet, Augmented Reality kombiniert reale und digitale Welt)	13	19	7	15	13	12
Wearables (Fitnesstracker) und Gesundheits-Apps	7	6	8	3	4	11
Digitaler Umweltschutz und nachhaltige Technologien	5	4	7	4	6	5

Prozentwerte (senkr.)

Table 21

Auswertung 7_7 - Relevanz digitaler Entwicklungen/Trends: Übersicht Top 3

Welche digitalen Entwicklungen oder Trends Du besonders spannend? Bitte bringe die folgenden Entw

	Geschlecht			Alter		
	Total -----	M -----	W -----	14-15 Jahre -----	16-17 Jahre -----	18-20 Jahre -----
Basis (gewichtet)	509	264	244	143	143	224
	100	100	100	100	100	100
Neue Formen der digitalen Vernetzung (Weiterentwicklung der Sozialen Medien, neue Plattformen)	69	70	66	66	70	69
Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen	68	70	65	65	79	63
Virtuelle Realität (VR) und Augmented Reality (AR) (in der Virtuellen Realität wird die reale Welt komplett ausgeblendet, Augmented Reality kombiniert reale und digitale Welt)	48	57	39	47	59	43
Wearables (Fitnesstracker) und Gesundheits-Apps	37	33	41	32	37	40
Digitaler Umweltschutz und nachhaltige Technologien	30	26	35	24	32	32

Prozentwerte (senkr.)

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
40	45	49
46	47	44
6	7	5
5	1	1
2	-	0
2	-	0
86	92	93
6	1	1
1.8	1.6	1.6
100	155	245
100	100	100

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
47	50	39
39	35	36
7	11	12
2	1	7
4	1	4
2	1	2
-	1	0
-	-	0
100	155	245
100	100	100

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
65	59	50
5	20	24
13	9	12
2	6	7
9	3	3
5	1	2
2	2	1
100	155	245
100	100	100

oder Hobbys

erbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
31	30	29
42	50	51
22	15	15
3	3	4
2	1	1
-	1	1
73	81	80
25	18	19
2.0	1.9	1.9
100	155	245
100	100	100

lie, die weiter weg wohnen
 erbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
59	54	69
28	29	23
10	12	7
3	2	1
-	2	0
-	1	1
87	83	92
13	14	7
1.6	1.6	1.4
100	155	245
100	100	100

**Angaben (z. B. in Schule oder Beruf)
 verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.**

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
30	41	49
48	39	42
19	16	8
3	1	1
-	1	-
-	1	1
78	80	91
22	18	8
1.9	1.8	1.6
100	155	245
100	100	100

-Gruppen

erbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
23	20	20
33	41	40
21	28	25
18	8	9
5	2	3
-	1	2
56	61	60
39	36	34
2.4	2.2	2.2
100	155	245
100	100	100

s

erbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
53	42	35
25	24	26
10	23	25
9	9	12
2	1	1
-	1	0
78	66	61
20	32	38
1.8	2.0	2.1
100	155	245
100	100	100

**en Erlebnissen in sozialen Medien
erbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.**

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
37	34	30
29	40	38
27	19	23
5	4	7
2	3	0
-	-	1
66	74	68
32	23	31
2.0	1.9	2.1
100	155	245
100	100	100

oder Rat brauche
 verbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
24	18	24
39	43	32
24	29	31
12	6	9
-	4	3
2	1	1
63	60	56
36	35	40
2.2	2.2	2.3
100	155	245
100	100	100

erbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
87	83	92
78	80	91
73	81	80
66	74	68
78	66	61
56	61	60
63	60	56

erbunden zu fühlen? Bitte antworte für jede der folgenden Situationen mit Hilfe der Skala.

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
36	35	40
39	36	34
20	32	38
32	23	31
25	18	19
22	18	8
13	14	7

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
26	20	30
61	58	62
8	17	6
2	3	0
3	1	3
87	78	91
10	20	6
100	155	245
100	100	100

en?

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
18	13	17
41	35	36
30	42	41
7	7	5
3	2	1
60	49	54
37	50	46
100	155	245
100	100	100

1)

wicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweit

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
18	10	12
18	16	15
17	21	19
4	18	20
18	17	22
9	10	7
15	8	4
2.8	3.2	3.3
100	155	245
100	100	100

men

wicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweit

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
25	29	35
19	14	23
19	20	15
10	11	9
3	8	6
9	10	7
15	8	4
2.3	2.4	2.2
100	155	245
100	100	100

Technologien

wicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweit

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
3	6	6
5	14	14
14	9	15
22	21	25
31	33	29
9	10	7
15	8	4
4.0	3.8	3.7
100	155	245
100	100	100

its-Apps

wicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweit

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
3	9	7
7	18	13
15	15	20
32	23	24
18	18	25
9	10	7
15	8	4
3.7	3.3	3.5
100	155	245
100	100	100

eiterentwicklung der Sozialen Medien, neue Plattformen)

vicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweit

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
26	29	28
27	20	23
11	19	20
7	9	10
5	6	6
9	10	7
15	8	4
2.2	2.3	2.3
100	155	245
100	100	100

wicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweit

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
25	29	35
26	29	28
18	10	12
3	9	7
3	6	6

wicklungen/ Trends in eine Reihenfolge. Die spannendste an erster Stelle, die zweitspannendste an zweit

Schulbildung		
Volks-/ Haupt- schule -----	mittl. Bild.- Abschl. -----	(Fach) Abitur -----
100	155	245
100	100	100
63	67	72
62	63	73
53	47	46
25	41	40
22	28	34

er Stelle usw.

er Stelle usw.

er Stelle usw.

er Stelle usw.

er Stelle usw.

er Stelle usw.

er Stelle usw.