

# DIE DROGENAFFINITÄT JUGENDLICHER IN DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND 2019

Teilband Computerspiele und Internet

**BZgA-Forschungsbericht** / Dezember 2020



### **ZITIERWEISE**

Orth, B. & Merkel, C. (2020). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. doi: 10.17623/BZGA:225-DAS19-INT-DE-1.0

Dieser Bericht wird von der BZgA kostenlos abgegeben. Er ist nicht zum Weiterverkauf durch die Empfängerin/den Empfänger oder Dritte bestimmt.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung ist eine Fachbehörde im Geschäftsbereich des Bundesministeriums für Gesundheit.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Referat 2-25

Maarweg 149-161

50825 Köln

Tel.: 0221 8992 307

Fax: 0221 8992 300

E-Mail: [forschung@bzga.de](mailto:forschung@bzga.de)

<http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/>



# INHALT

STECKBRIEF ZUR UNTERSUCHUNG 2019	6
ZUSAMMENFASSUNG	7
SUMMARY	8
1 EINLEITUNG	9
2 METHODIK	11
3 ERGEBNISSE	16
3.1 Computerspielen und Internetnutzung im Jahr 2019	16
3.1.1 Häufigkeit und Dauer des Computerspielens und der Internetnutzung 2019	16
3.1.2 Computerspiel- und internetbezogene Störungen 2019	21
3.2 Zeitliche Veränderungen des Computerspielens und der Internetnutzung	25
3.2.1 Häufigkeit und Dauer des Computerspielens und der Internetnutzung 2015 – 2019	25
3.2.2 Computerspiel- und internetbezogene Störungen 2011 – 2019	27
4 DISKUSSION	32
5 LITERATUR	36
6 ANHANG	38
TABELLENVERZEICHNIS	42
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	43

## STECKBRIEF ZUR UNTERSUCHUNG 2019

### Ziele und Methoden

<b>Projekttitel</b>	Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019
<b>Ziele</b>	Langfristig angelegte Untersuchung der Verbreitung, der Motive, der Einstellungen und der situativen Bedingungen des Rauchens und des Konsums von Alkohol und illegalen Drogen, seit 2011 auch des Computerspielens und der Internetnutzung
<b>Untersuchungsmethodik</b>	In mehrjährigen Abständen wiederholte deutschlandweite Repräsentativbefragung der 12- bis einschließlich 25-jährigen Bevölkerung
<b>Verfahren der Datenerhebung</b>	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
<b>Auswahlverfahren</b>	Kombinierte Auswahl aus den Auswahlrahmen der Festnetztelefon- und Mobiltelefonnummern (Dual-Frame-Ansatz) Festnetztelefon: Mehrstufige Zufallsauswahl aus dem ADM Telefon-Mastersample (Computergenerierte Zufallstelefonnummern, Zufallsauswahl von 12- bis 25-Jährigen im Haushalt) Mobiltelefon: Einfache Zufallsauswahl aus dem ADM-Auswahlrahmen für Mobiltelefonie
<b>Ausschöpfung</b>	Festnetzstichprobe: 43,2 % Mobiltelefonstichprobe: 30,4 %
<b>Stichprobengröße</b>	Insgesamt 7.000 Befragte (100 %) davon 4.889 per Festnetztelefon (70 %) und 2.111 per Mobiltelefon (30 %)
<b>Befragungszeitraum</b>	15. April bis 20. Juni 2019
<b>Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung, Datenerhebung, Gewichtung</b>	forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
<b>Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung</b>	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln Referat 2-25 – Forschung, Qualitätssicherung Boris Orth und Christina Merkel

## ZUSAMMENFASSUNG

Die Drogenaffinitätsstudie ist eine regelmäßig wiederholte Repräsentativbefragung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA). Schwerpunkte der Studie sind das Rauchverhalten, der Alkoholkonsum und der Konsum illegaler Drogen der 12- bis 25-jährigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland. Ein weiteres Thema und Gegenstand des vorliegenden Teilbandes sind die Nutzung von Computerspielen und des Internets sowie die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen, die seit 2011 erhoben werden. Der vorliegende Bericht beschreibt die aktuelle Situation der Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter jungen Menschen in Deutschland im Jahr 2019 und stellt Trendverläufe und Veränderungen für den Zeitraum 2011 bis 2019 dar.

### **METHODIK**

Für die Drogenaffinitätsstudie 2019 wurde eine für Deutschland repräsentative Stichprobe von 7.000 Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 25 Jahren mit computergestützten Telefoninterviews (CATI) befragt. Die Drogenaffinitätsstudie 2019 wurde wie schon die Drogenaffinitätsstudie 2015 im Dual-Frame-Ansatz durchgeführt, d. h. die Stichprobe wurde über Festnetztelefonnummern und Mobiltelefonnummern gewonnen und über Festnetz- und Mobiltelefon befragt (Dual-Frame-Stichprobe).

### **ERGEBNISSE**

Die Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2019 zeigen, dass das Internet am häufigsten zur Kommunikation genutzt wird. Es folgen die Unterhaltungs- und Informationsangebote des Internets sowie das Spielen von Computerspielen. 12- bis 17-Jährige nutzen Computerspiele und das Internet durchschnittlich 22,8 Stunden und 18- bis 25-Jährige durchschnittlich 23,6 Stunden pro Woche. Auf Grundlage der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) ist bei 8,4 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 5,5 % der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen. In der Altersgruppe der 12- bis 17-Jährigen sind die weiblichen Jugendlichen (10,0 %) stärker betroffen als die männlichen Jugendlichen (7,0 %).

Im Zeitraum von 2011 bis 2019 hat die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen bei männlichen und weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen zugenommen. Außerdem ist der Anteil der Jugendlichen mit einer problematischen Computerspiel- oder Internetnutzung angestiegen. Unter den 18- bis 25-jährigen jungen Frauen ist die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen im Zeitraum von 2015 bis 2019 gestiegen. Sowohl für 18- bis 25-jährige junge Frauen als auch junge Männer ist eine Zunahme der problematischen Computerspiel- oder Internetnutzung zu beobachten.

## SUMMARY

The Drug Affinity Study is a regularly repeated, representative survey of the Federal Centre for Health Education (BZgA). The study focuses on smoking behavior and consumption of alcohol as well as illegal drugs among 12- to 25-year-old adolescents and young adults in Germany. Another topic of the study and subject of this volume is the use of computer games and the internet as well as the prevalence of gaming and internet use disorders, which are surveyed since 2011. This report describes the current situation of the prevalence of gaming and internet-use disorders among young people in Germany in 2019 and presents trends and changes for the period 2011 to 2019.

### **METHODS**

For the Drug Affinity Study 2019, a representative sample of 7,000 adolescents and young adults aged 12 to 25 responded to computer-assisted telephone interviews (CATI). Like the Drug Affinity Study 2015, the Drug Affinity Study 2019 was carried out using a dual-frame approach, i.e. the sample was obtained and surveyed via landline phone and mobile phone (dual-frame sample).

### **RESULTS**

The 2019 drug affinity study shows that the internet is used for communication most commonly, followed by entertainment, information, and gaming. 12- to 17-year-olds use computer games and the internet for an average of 22.8 hours per week and 18- to 25-year-olds for an average of 23.6 hours per week. On the basis of the "Compulsive Internet Use Scale" (CIUS), for 8.4 % of 12- to 17-year-old adolescents and 5.5 % of 18- to 25-year-old young adults a gaming or internet use disorder ( $\geq 30$  points on CIUS) is assessed. Female 12- to 17-year-old adolescents (10.0 %) are more affected than male adolescents (7.0 %).

Between 2011 and 2019, the prevalence of gaming or internet use disorders increased among male and female 12- to 17-year-old adolescents. In addition, the proportion of adolescents with problematic gaming or internet use (20-29 points on CIUS) has increased. Among young women aged 18 to 25, the prevalence of gaming or internet use disorders increased between 2015 and 2019. An increase in problematic gaming or internet use can be observed among both 18- to 25-year-old young women and young men.



# 1 EINLEITUNG

Computer und Internet nehmen im Leben junger Menschen eine bedeutende Rolle ein. Mittlerweile besitzen 93 Prozent der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland ein Smartphone mit Internetzugang, zwei Drittel haben einen eigenen Computer oder Laptop. Die Zeit, die Jugendliche online sind, ist im letzten Jahrzehnt deutlich angestiegen. Jugendliche nutzen das Internet, um zu kommunizieren, sich zu informieren, um zu spielen oder zur Unterhaltung (Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2020). Mit dem Internet kann der Alltag organisiert, Kontakte geknüpft, Beziehungen aufrechterhalten, Neues gelernt oder sich entspannt und erholt werden. Die Nutzung des Internets ist Voraussetzung, um die heute erforderlichen Medienkompetenzen zu erlernen.

Die Nutzung von Computer, Internet und Computerspielen hat aber auch negative Seiten und kann zu psychischen Belastungen führen. Eine mögliche Form der Belastung sind die Internetabhängigkeit bzw. die internetbezogene Störung. Ähnliche Begriffe in diesem Zusammenhang sind Computerspielsucht oder exzessiver, problematischer und pathologischer Internetgebrauch. Im aktuellen Diagnostischen und Statistischen Manual Psychischer Störungen (DSM-5) wird der Begriff der Störung verwendet (American Psychiatric Association, 2013). Das DSM-5 beschränkt sich auf Probleme in Zusammenhang mit Online-Spielen (Internet Gaming Disorder). Das Auftreten solcher Probleme wurde aber auch in Zusammenhang mit anderen Internetaktivitäten – wie zum Beispiel der Nutzung sozialer Netzwerke – beobachtet (Rehbein & Möhle, 2013; Rumpf, Meyer, Kreuzer et al., 2011) und das Konzept der Gaming Disorder auf allgemeine Internetaktivitäten ausgeweitet (Bischof, Bischof, Meyer et al., 2013).

In der DSM-5 wird die Internet Gaming Disorder anhand von neun verschiedenen diagnostischen Kriterien beschrieben. So beschäftigen sich Betroffene gedanklich übermäßig stark mit Computerspielen. Oder sie werden unruhig, ängstlich oder kommen in traurige Stimmung, wenn sie diese Angebote nicht nutzen können. Sie verwenden immer mehr Zeit für Computerspiele oder versuchen erfolglos, diese Aktivität einzuschränken. Sie verlieren das Interesse an früheren Hobbies und anderen Vergnügungen oder setzen die Nutzung von Computerspielen fort, obwohl ihnen die für sie daraus resultierenden psychosozialen Probleme bewusst sind. Sie täuschen andere über den Umfang ihrer Nutzung von Computerspielen oder nutzen sie, um negative Stimmungen abzubauen. Schließlich können sie durch das Computerspielen wichtige Beziehungen, ihren Arbeitsplatz oder Ausbildungs- und Berufschancen aufs Spiel setzen. Nach DSM-5 ist eine Störung aber erst dann gegeben, wenn mindestens fünf dieser neun Kriterien erfüllt werden.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen erstmals in der Drogenaffinitätsstudie des Jahres 2011 untersucht (BZgA, 2013). Die Drogenaffinitätsstudie ist eine deutschlandweite

Repräsentativbefragung 12- bis 25-jähriger Jugendlicher und junger Erwachsener. Schwerpunkte der Studie sind das Rauchen, der Alkoholkonsum und der Konsum illegaler Drogen. Die Ergebnisse dazu sind in einem anderen Bericht veröffentlicht worden (Orth & Merkel, 2020). Der vorliegende Teilband „Computerspiele und Internet“ stellt Befunde der Drogenaffinitätsstudie zur Nutzung von Computerspielen und Internet durch junge Menschen in Deutschland für das Jahr 2019 dar und untersucht, ob und wie sich die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen im Vergleich zu 2011 verändert hat.

## 2 METHODIK

### **STUDIENDURCHFÜHRUNG, STICHPROBE UND AUSWERTUNG**

Die Drogenaffinitätsstudie ist eine deutschlandweite Repräsentativbefragung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA). Die Studie wurde zum ersten Mal im Jahr 1973 durchgeführt und wird seitdem im Abstand von drei bis vier Jahren mit dem Schwerpunkt Substanzkonsum wiederholt. Fragen zur Nutzung des Internets sowie von Computerspielen und damit verbundenen Problemen werden seit der Drogenaffinitätsstudie 2011 wiederholt gestellt (BZgA, 2013; Orth, 2017).

An der Drogenaffinitätsstudie 2019 haben 7.000 Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 25 Jahren teilgenommen. Die Befragung wurde im Zeitraum 15. April bis 20. Juni 2019 durchgeführt und die Daten mittels computergestützter, telefonischer Interviews (CATI) erhoben. Programmierung des Interviews, Stichprobenziehung, Datenerhebung und die Gewichtung der Daten wurden von forsa, Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, im Auftrag der BZgA übernommen. Studienplanung, fachliche Anpassung des Interviews, Datenmanagement und -auswertung sowie Berichterstellung erfolgten durch die BZgA.

Die Stichprobe der Drogenaffinitätsstudie 2019 ist eine Dual-Frame-Stichprobe. Sie besteht aus zwei Zufallsstichproben, zu 70 % aus einer Festnetztelefon-Stichprobe und zu 30 % aus einer Mobiltelefonstichprobe (Arbeitskreis Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute e. V., 2012). Beide werden unabhängig voneinander aus den Auswahlrahmen der Festnetztelefon- und der Mobiltelefonnummern gezogen. 12- und 13-jährige Kinder werden ausschließlich per Festnetztelefon befragt und zuvor das Einverständnis der Eltern eingeholt. Die Ausschöpfungsquote der Festnetzstichprobe beträgt 43,2 % und die der Mobiltelefonstichprobe 30,4 %. Unterschiede in der Auswahlwahrscheinlichkeit der Befragten, die von der Anzahl ihrer Festnetztelefonnummern und ihrer Mobiltelefone abhängt, werden durch eine Design-Gewichtung ausgeglichen. Danach wird die Stichprobe durch eine Redressment- bzw. Anpassungs-Gewichtung an die amtliche Statistik der 12- bis 25-Jährigen in Deutschland angeglichen und dabei Alter, Geschlecht, Region und Bildung berücksichtigt.

In der Drogenaffinitätsstudie des Jahres 2011 wurde ausschließlich eine Festnetzstichprobe verwendet und die Daten nach Alter, Geschlecht und Region gewichtet. Um die methodische Vergleichbarkeit mit dieser Studie zu erhöhen, wird in Trendanalysen auch für die Jahre 2015 und 2019 ausschließlich die Festnetzstichprobe mit entsprechender Gewichtung verwendet. Die soziodemographischen Merkmale der Dual-Frame- und der Festnetz-Stichprobe 2019 sind in Tabelle 1 getrennt für 12- bis 17-jährige Kinder und Jugendliche und 18- bis 25-jährige junge Erwachsene dargestellt. Einen Überblick über methodische Merkmale aller Studien, die die BZgA

**TABELLE 1:** Soziodemographische Merkmale der Dual-Frame- und der Festnetzstichprobe 2019

		Dual-Frame-Stichprobe <sup>a</sup>		Festnetz –Stichprobe <sup>b</sup>	
		Anzahl	Prozent	Anzahl	Prozent
<b>12- bis 17-jährige Jugendliche</b>					
Insgesamt		2.735	100,0	1.889	100,0
Geschlecht	männlich	1.413	51,7	977	51,7
	weiblich	1.321	48,3	912	48,3
Alter	12 und 13 Jahre	883	32,3	609	32,2
	14 und 15 Jahre	900	32,9	620	32,9
	16 und 17 Jahre	952	34,8	660	34,9
Schultyp	Gymnasium	1.085	39,7	1.145	60,6
	Sonstige <sup>c</sup>	1.649	60,3	744	39,4
Migrations- hintergrund	Keiner	2.243	82,0	1.550	82,1
	Westeuropa	120	4,4	88	4,7
	Osteuropa	214	7,8	141	7,5
	Türkei/Asien	86	3,2	62	3,3
	Sonstige <sup>f</sup>	71	2,6	47	2,5
<b>18- bis 25-jährige Erwachsene</b>					
Insgesamt		4.265	100,0	3.000	100,0
Geschlecht	männlich	2.237	52,4	1.574	52,4
	weiblich	2.029	47,6	1.427	47,6
Alter	18 und 19 Jahre	1.006	23,6	706	23,5
	20 und 21 Jahre	1.072	25,1	755	25,2
	22 und 23 Jahre	1.063	24,9	748	24,9
	24 und 25 Jahre	1.124	26,4	792	26,4
Schul- Abschluss	(Fach-) Hochschulreife <sup>d</sup>	2.405	56,4	2.188	72,9
	Mittlere Reife	1.117	26,2	617	20,6
	Sonstige <sup>e</sup>	743	17,4	195	6,5
Migrations- hintergrund	Keiner	3.398	79,7	2.456	81,9
	Westeuropa	196	4,6	107	3,6
	Osteuropa	316	7,4	243	8,1
	Türkei/Asien	266	6,2	132	4,4
	Sonstige <sup>f</sup>	90	2,1	63	2,1

<sup>a)</sup> Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung. <sup>b)</sup> Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter. <sup>c)</sup> Diese „Sonstigen“ sind alle Jugendliche, die nicht im Gymnasium sind, d. h. Haupt-, Real-, Gesamt- oder andere Schulen besuchen oder schon in Ausbildung sind. <sup>d)</sup> Umfasst auch junge Erwachsene, die aktuell noch das Gymnasium besuchen. <sup>e)</sup> Diese „Sonstigen“ haben maximal den Hauptschulabschluss oder machen keine Angaben zum höchsten Schulabschluss. <sup>f)</sup> Befragte mit einem Migrationshintergrund außerhalb Europas oder Asiens bzw. Befragte, die keine Angaben machen.

seit 1973 zum Substanzkonsum bzw. zur Internet- und Computerspielnutzung durchgeführt hat, gibt Tabelle 5 im Anhang.

Unterschiede zwischen verschiedenen Untergruppen oder Erhebungsjahren werden mit regressionsanalytischen Verfahren auf statistische Signifikanz getestet. Dabei wird ein Signifikanzniveau von 5 % zugrunde gelegt ( $p < 0,05$ ) und Verfahren für komplexe Stichproben des Statistikprogramms IBM® SPSS® Statistics, Version 26, verwendet.

### **ERFASSUNG DER NUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN UND INTERNET**

In der Drogenaffinitätsstudie 2019 wird die Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets grundsätzlich wie in der Drogenaffinitätsstudie 2015 abgefragt. Lediglich einige der Beispiele, die illustrieren sollen, worum es in den Fragen geht, wurden aktualisiert. Neben dem Spielen wird die Nutzung des Internets, um zu kommunizieren, um sich zu unterhalten, um sich zu informieren und um einzukaufen thematisiert. Die Fragen beziehen sich auf die private Nutzung in den letzten zwölf Monaten und lauten im Einzelnen: (1) „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten Computerspiele gespielt, damit meine ich alle digitalen Spiele wie zum Beispiel offline oder online am PC, mit dem Laptop bzw. Notebook, dem Tablet, dem Smartphone und mobilen oder stationären Spielkonsolen?“, (2) „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten das Internet privat zum Austausch mit anderen genutzt, also zum Beispiel zum Chatten, E-Mails schreiben oder über WhatsApp, Instagram, Snapchat oder facebook?“, (3) „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten das Internet privat zur Unterhaltung genutzt, also zum Beispiel zum Musik hören, Videos streamen und anschauen oder einfach so drauf los surfen?“, (4) „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten das Internet privat zur Information genutzt, also zum Beispiel über Suchmaschinen wie Google, mit Videos bei YouTube, mit Wikipedia oder zum Nachrichten lesen?“, (5) „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten das Internet privat zum Einkaufen genutzt, also zum Beispiel um etwas in Onlineshops wie Amazon zu bestellen oder bei Ebay zu ersteigern?“. Die Antwortmöglichkeiten auf diese Fragen sind: „jeden Tag“, „zwei- bis dreimal pro Woche“, „einmal pro Woche“, „einmal im Monat“, „weniger als einmal im Monat“ und „nie“.

Es folgen zwei Fragen zur Nutzungsdauer. Sie beziehen sich auf Werktage und Tage am Wochenende und lauten: „Wie viele Stunden nutzen Sie an einem ganz normalen Werktag Computerspiele und das Internet privat, also nicht für Schule, Universität oder Arbeit? Denken Sie dabei bitte an Spielkonsolen, Computer, Laptops und Smartphones.“ sowie „Und wie viele Stunden nutzen Sie an einem ganz normalen Tag am Wochenende Computerspiele und das Internet privat?“. Auf Grundlage dieser beiden Fragen werden die Stunden, die pro Woche mit Computerspielen und Internet verbracht werden, berechnet. Dabei werden die Angaben zum normalen Werktag mit dem Faktor fünf und die zum normalen Tag am Wochenende mit dem

Faktor zwei multipliziert und mit den Angaben zur Nutzungshäufigkeit in den letzten zwölf Monaten verrechnet<sup>1</sup>.

In der Drogenaffinitätsstudie 2011 wurden noch Offline- und Online-Computerspiele sowie sonstige Internetnutzung unterschieden (BZgA, 2013). Wegen veränderten technischen Gegebenheiten und Nutzungsverhalten wurden in der Drogenaffinitätsstudie 2015 die Fragen zum Zugang ins Internet sowie zur Häufigkeit und Dauer des Computerspielens und der Internetnutzung überarbeitet und die Unterscheidung von Offline- und Online-Computerspielen aus dem Jahr 2011 aufgegeben (Orth, 2017). Dadurch sind die Fragen des Jahres 2011 zur Nutzungshäufigkeit und -dauer nicht mit denen der Jahre 2015 bzw. 2019 vergleichbar und die Untersuchung zeitlicher Veränderungen beschränkt sich in diesem Bereich auf die beiden Jahre 2015 und 2019.

### **ERFASSUNG COMPUTERSPIEL- UND INTERNETBEZOGENER PROBLEME UND STÖRUNGEN**

Zur Erfassung computerspiel- und internetbezogener Störungen wurde die „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) eingesetzt (Meerkerk, 2007). Die CIUS besteht aus 14 Fragen, mit denen ermittelt wird, wie häufig bestimmte Probleme in Zusammenhang mit der Nutzung des Internets erlebt werden. Die Problembereiche, die die CIUS erfasst, sind Kontrollverlust (d. h. man verbringt mehr Zeit im Internet als beabsichtigt oder versucht erfolglos, das Internet weniger zu nutzen), starke Eingenommenheit (d. h. man beschäftigt sich gedanklich stark mit dem Internet oder zieht die Internetnutzung anderen Dingen vor), Entzugssymptome (d. h. man fühlt sich unruhig oder gereizt, wenn man das Internet nicht nutzen kann), um Internetnutzung zur Verbesserung der Stimmung und schließlich Konflikte durch die Internetnutzung – entweder mit anderen, mit sich selbst oder mit eigenen Aufgaben und Verpflichtungen. Die 14 Fragen werden im Interview in zufälliger Reihenfolge gestellt. Die Antwortmöglichkeiten reichen von „nie“ über „selten“, „manchmal“ und „häufig“ bis „sehr häufig“, für die aufsteigend null bis vier Punkte vergeben werden. Der Gesamtwert der CIUS ist die Summe aller Punkte, die in den 14 Fragen erzielt werden<sup>2</sup>. Theoretisch kann er null (14 mal „nie“ genannt) bis 56 Punkte (14 mal „sehr häufig“ genannt) betragen.

Die CIUS bezieht sich allgemein auf das Internet. Weil im Jahr 2011 Offline-Computerspiele noch eine große Rolle spielten, wurde für die Drogenaffinitätsstudie 2011 neben der ursprünglichen CIUS eine modifizierte Version für Computerspiele entwickelt, die bei Befragten eingesetzt wurde, für die Offline-Computerspiele die größere Bedeutung als Online-Spiele und sonstige

<sup>1</sup> Die Anzahl der Tage, an den Computerspiele gespielt bzw. das Internet genutzt wird, werden anhand der Angaben zur Häufigkeit geschätzt. Dabei werden für die Antworten „Jeden Tag“ 365, für „zwei- bis dreimal pro Woche“ 130, für „einmal pro Woche“ 52, für „einmal im Monat“ 12 und für „weniger als einmal im Monat“ 6 Tage im Jahr angesetzt.

<sup>2</sup> Bei der Berechnung des Gesamtwerts werden bis zu drei fehlende Angaben zugelassen.

Internetangebote hatten (BZgA, 2013). Wegen der Vergleichbarkeit zu 2011 wird auch in den Drogenaffinitätsstudien 2015 und 2019 entsprechend vorgegangen. Für die modifizierte Version werden die Fragen der CIUS geändert, indem „Internet“ durch „Computerspiele“ ersetzt wurde. So wird aus der Frage „Wie häufig setzen Sie Ihren Internetgebrauch fort, obwohl Sie eigentlich aufhören wollten?“ die Frage „Wie häufig setzen Sie das Computerspielen fort, obwohl Sie eigentlich aufhören wollten?“. Die modifizierte Version der CIUS wird bei den Befragten eingesetzt, die bezogen auf die letzten zwölf Monate häufiger Computerspiele spielen als das Internet zur Kommunikation, zur Unterhaltung, zum Informieren oder zum Einkaufen zu nutzen. Die modifizierte CIUS kam bei 7,8 % der Befragten zum Einsatz.

Die CIUS hat eine gute interne Konsistenz. Bezogen auf alle Personen, denen in der Drogenaffinitätsstudie 2019 eine der beiden CIUS-Varianten vorgegeben wurde, beträgt Cronbach's alpha 0,849. Bezogen auf die Gruppe mit der ursprünglichen CIUS-Version für das Internet ergibt sich ein Cronbach's alpha von 0,854 und bezogen auf die Gruppe mit der für Computerspiele modifizierten CIUS ein Cronbach's alpha von 0,788.

Die CIUS ist ein Screeningverfahren, das die Stärke der Problembelastung durch die Internetnutzung auf einem Kontinuum von null bis 56 Punkten abbildet. Mithilfe eines Schwellenwertes wird entschieden, ob von einer internetbezogenen Störung auszugehen ist oder nicht. In diesem Bericht wird ein Schwellenwert von 30 Punkten verwendet. Er wurde in einer Studie ermittelt, in der die Ergebnisse der CIUS mit den Ergebnissen standardisierter, klinisch-diagnostischer Interviews abgeglichen wurden (Bischof, Bischof, Meyer et al., 2013). Diese Diagnostik erfolgte auf Basis der diagnostischen Kriterien des DSM-5 für die „Internet Gaming Disorder“ (American Psychiatric Association, 2013), die von Bischof et al. auch auf andere Internetaktivitäten angewendet wurden. Außerdem wurde vorgeschlagen, bei Personen mit Punktwerten im Bereich von 20 bis 29 Punkten, von problematischer bzw. riskanter Internetnutzung auszugehen (Rumpf, Vermulst, Bischof et al., 2014).

Die CIUS wurde schon in der Drogenaffinitätsstudie 2011 und danach unverändert in den Drogenaffinitätsstudien 2015 und 2019 eingesetzt. Das ermöglicht zu untersuchen, inwieweit sich in Deutschland die Belastung durch Computerspielen und Internetnutzung bei 12- bis 25-Jährigen im Zeitraum 2011 bis 2019 verändert hat.

## 3 ERGEBNISSE

**Die Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2019 zeigen, dass das Internet am häufigsten zur Kommunikation genutzt wird. Es folgen die Unterhaltungs- und Informationsangebote des Internets sowie das Spielen von Computerspielen. 12- bis 17-Jährige nutzen Computerspiele und das Internet durchschnittlich 22,8 Stunden und 18- bis 25-Jährige durchschnittlich 23,6 Stunden pro Woche. Auf Grundlage der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) ist bei 8,4 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 5,5 % der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen. In der Altersgruppe der 12- bis 17-Jährigen sind die weiblichen Jugendlichen (10,0 %) stärker betroffen als die männlichen Jugendlichen (7,0 %).**

**Im Vergleich zur Drogenaffinitätsstudie 2011 hat die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen bei männlichen und weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen zugenommen. Außerdem ist der Anteil der Jugendlichen mit einer problematischen Computerspiel- oder Internetnutzung angestiegen. Unter den 18- bis 25-jährigen jungen Frauen ist die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen im Zeitraum von 2015 bis 2019 gestiegen. Sowohl für 18- bis 25-jährige junge Frauen als auch junge Männer ist eine Zunahme der problematischen Computerspiel- oder Internetnutzung zu beobachten.**

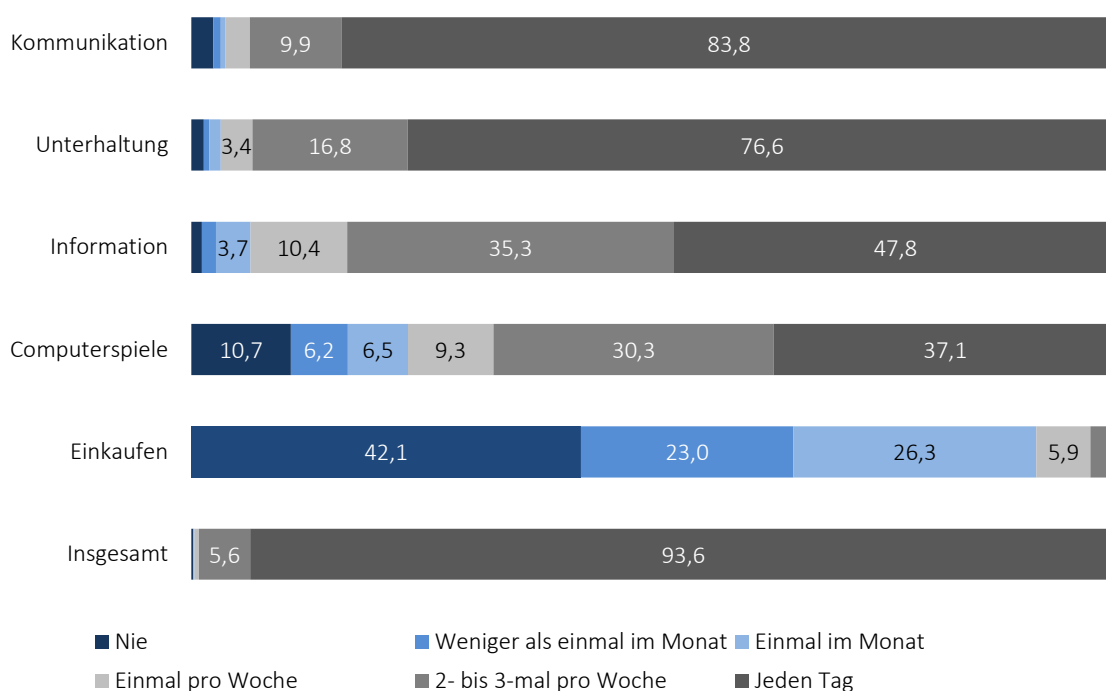
### 3.1 Computerspielen und Internetnutzung im Jahr 2019

#### 3.1.1 Häufigkeit und Dauer des Computerspielens und der Internetnutzung 2019

Abbildung 1 zeigt, dass das Internet von 12- bis 17-jährigen Jugendlichen am häufigsten genutzt wird, um zu kommunizieren. Fünf von sechs Jugendlichen in diesem Alter (83,8 %) haben in den letzten zwölf Monaten täglich das Internet genutzt, um sich mittels Chats, E-Mails, WhatsApp, Instagram, Snapchat oder facebook mit anderen auszutauschen. Lediglich 2,4 % der 12- bis 17-Jährigen nutzen diese Möglichkeit nicht. An zweiter Stelle liegt das Internet als Unterhaltungsmedium. Drei von vier Jugendlichen (76,6 %) nutzen das Internet jeden Tag, um Musik zu hören, Videos zu streamen und anzuschauen oder um einfach so drauflos zu surfen. Die Informationsmöglichkeiten, die das Internet bietet, werden im Vergleich dazu weniger häufig genutzt. Fast die Hälfte der Jugendlichen (47,8 %) informiert sich jeden Tag im Internet, indem er oder sie zum Beispiel Wikipedia, Suchmaschinen wie Google, Videos bei YouTube oder



Nachrichtenseiten nutzt. Weitere 35,3 % der Jugendlichen tun das zwei- bis dreimal pro Woche. Computer- bzw. digitale Spiele werden von etwa jedem dritten Jugendlichen (37,1 %) zum Beispiel am PC, mit dem Laptop bzw. Notebook, dem Tablet, dem Smartphone und mobilen oder stationären Spielkonsolen täglich gespielt. Der Anteil der Jugendlichen, die keine Computerspiele spielen, beträgt 10,7 %. Die Häufigkeit, mit der Jugendliche das Internet nutzen, um zum Beispiel in Onlineshops wie Amazon etwas einzukaufen, unterscheidet sich deutlich von der Häufigkeit, mit der die anderen Möglichkeiten des Internets genutzt werden. Nur 0,4 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen geben an, täglich über das Internet etwas einzukaufen. 42,1 % der Jugendlichen haben das Internet in den letzten zwölf Monaten überhaupt nicht zum Einkaufen genutzt. Die Häufigkeit der Computerspiel- und Internetnutzung insgesamt zeigt, dass mehr als neun von zehn Jugendlichen im Alter von zwölf bis 17 Jahren (93,6 %) mindestens eines der verschiedenen Angebote täglich nutzt.

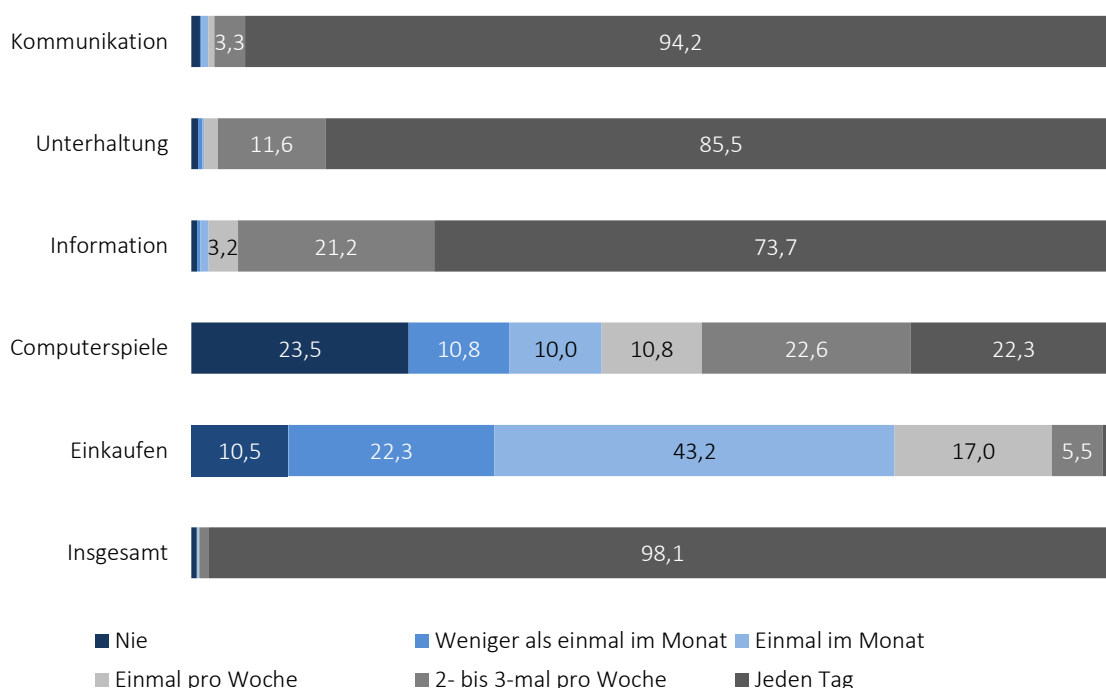


Angaben in Prozent. Prozentzahlen kleiner drei Prozent und Ergebnisse nach Geschlecht siehe Tabelle 6 im Anhang. Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

**ABBILDUNG 1:** Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen 2019

Bei jungen Erwachsenen im Alter von 18- bis 25 Jahren (Abbildung 2) entspricht die Reihenfolge der täglichen Nutzung der verschiedenen Internetangebote der Reihenfolge der 12- bis 17-

jährigen Jugendlichen. Insgesamt 94,2 % der jungen Erwachsenen kommunizieren täglich über das Internet, 85,5 % nutzen das Internet täglich, um sich zum Beispiel mit Musik oder Videos zu unterhalten, 73,7 % informieren sich täglich im Internet, 22,3 % spielen jeden Tag digitale Spiele und 1,5 % geben an, jeden Tag etwas über das Internet zu kaufen. Nahezu alle jungen Erwachsenen (98,1 %) nutzen mindestens eine dieser fünf Möglichkeiten täglich.



Angaben in Prozent. Prozentzahlen kleiner drei Prozent und Ergebnisse nach Geschlecht siehe Tabelle 7 im Anhang. Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

**ABBILDUNG 2:** Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets bei 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen 2019

In Tabelle 2 ist die tägliche Nutzung sowie die durchschnittliche wöchentliche Nutzungsdauer (in Stunden) von Computerspiel- oder anderen Internetangeboten für die Gruppen der Jugendlichen (obere Tabellenhälfte) und der jungen Erwachsenen (untere Tabellenhälfte) abgebildet. Dabei werden neben den Gesamtwerten und den geschlechtsspezifischen Ausprägungen auch Ausprägungen nach Lebensalter (in Zwei-Jahres-Schritten), besuchttem Schultyp (Jugendliche) bzw. erreichtem Schulabschluss (junge Erwachsene) sowie dem Migrationshintergrund dargestellt.

Innerhalb der Gruppe der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen (obere Hälfte der Tabelle 2) zeigen sich statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede. Die tägliche Nutzung von Computerspielangeboten und Informationen aus dem Internet ist unter männlichen, die tägliche Nutzung der Kommunikationsmöglichkeiten des Internets ist hingegen unter weiblichen Jugendlichen weiter verbreitet. Außerdem nimmt die Verbreitung der täglichen Nutzung des Internets zur Kommunikation, Unterhaltung und Information, sowie die wöchentliche Nutzungsdauer von der späten Kindheit bis vor Eintritt der Volljährigkeit stetig zu. So verbringen 12- bis 13-Jährige pro Woche 16,9 Stunden und 16- bis 17- Jährige 26,1 Stunden mit Computerspielen und Internet. Das tägliche Computerspielen nimmt hingegen mit zunehmendem Alter ab. Außerdem kommunizieren und informieren sich 12- bis 17-jährige Jugendliche, die das Gymnasium besuchen, häufiger täglich mittels Internet, als die anderen Jugendlichen. Sie spielen aber zu einem geringeren Anteil täglich Computerspiele und verwenden privat mit 20,2 Stunden pro Woche rund vier Stunden weniger für Computerspiele oder andere Internetangebote als die anderen Jugendlichen. Mehr Jugendliche mit dem Migrationshintergrund „Türkei/Asien“ als Jugendliche ohne Migrationshintergrund nutzen jeden Tag das Internet, um sich zu unterhalten und zu informieren. Außerdem verbringen sie mit digitalen Spielen und dem Internet deutlich mehr Zeit als Jugendliche ohne Migrationshintergrund (27,1 gegenüber 22,4 Stunden pro Woche).

Innerhalb der Gruppe der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen (untere Hälfte der Tabelle 2) zeigen sich ebenfalls statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede. Unter Männern ist die tägliche Nutzung von Computerspielen sowie Unterhaltungsangeboten und Einkaufsmöglichkeiten im Internet weiter verbreitet als unter Frauen. Auch verwenden sie mit 24,7 Stunden pro Woche rund zwei Stunden mehr für Computerspiele und Internet. Innerhalb der Gruppe der jungen Erwachsenen steigt lediglich die tägliche Nutzung von Informationsangeboten im Internet mit zunehmendem Alter an. Die wöchentliche Nutzungsdauer digitaler Spiele und des Internets nimmt hingegen ab. Außerdem ist unter jungen Erwachsenen mit (Fach-) Hochschulreife die tägliche Nutzung des Internets zur Kommunikation, Information und Unterhaltung höher verbreitet als unter denen ohne (Fach-) Hochschulreife. Beim täglichen Computerspielen ist das umgekehrt. Die Gruppe der 18- bis 25-Jährigen mit türkischem bzw. asiatischem Migrationshintergrund verbringt deutlich mehr Stunden pro Woche mit Computerspielen und Internet als die Gruppe ohne Migrationshintergrund.

**TABELLE 2:** Tägliche Nutzung und Nutzungsdauer von Computerspielen und dem Internet nach Geschlecht, Alter, Bildung und Migrationshintergrund 2019

		Kom- muni- kation <sup>b</sup>	Unter- haltung <sup>b</sup>	Infor- mation <sup>b</sup>	Com- puter- spiele <sup>b</sup>	Ein- kaufen <sup>b</sup>	Stunden pro Woche <sup>c</sup>
<b>12- bis 17-jährige Jugendliche</b>							
Insgesamt		83,8	76,6	47,8	37,1	0,4	22,8
Geschlecht	männlich	79,5*	77,9	50,5*	50,2*	0,5	23,0
	weiblich <sup>a</sup>	88,4	75,3	45,0	23,0	0,2	22,6
Alter	12 und 13 Jahre	71,6*	60,5*	32,2*	40,7*	0,0	16,9*
	14 und 15 Jahre	87,9	81,0*	48,6*	42,5*	0,4	25,0
	16 und 17 Jahre <sup>a</sup>	91,2	87,5	61,7	28,5	0,7	26,1
Schultyp	Gymnasium <sup>a</sup>	87,2	78,0	52,7	30,4	0,6	20,2
	Sonstige	81,5*	75,8	44,7*	41,4*	0,2	24,5*
Migrations- hintergrund	Keiner <sup>a</sup>	83,7	75,7	47,7	37,6	0,3	22,4
	Westeuropa	83,7	77,6	46,2	32,0	0,0	20,4
	Osteuropa	83,4	80,7	42,3	36,2	0,7	25,7
	Türkei/Asien	87,5	88,4*	64,1*	34,1	1,6	27,1*
	Sonstige	82,2	79,1	51,7	36,5	0,0	24,9
<b>18- bis 25-jährige Erwachsene</b>							
Insgesamt		94,2	85,5	73,7	22,3	1,5	23,6
Geschlecht	männlich	93,1	87,5*	73,8	30,1*	2,6*	24,7*
	weiblich <sup>a</sup>	95,4	83,3	73,7	13,6	0,4	22,5
Alter	18 und 19 Jahre	93,5	87,2	69,9*	22,4	0,6	25,7*
	20 und 21 Jahre	95,6	87,5	75,0	21,0	2,2	23,4
	22 und 23 Jahre	92,9	82,8	70,4*	21,8	1,3	23,6
	24 und 25 Jahre <sup>a</sup>	94,7	84,7	79,2	23,8	1,9	22,0
Schul- abschluss	(Fach-) Hochschulreife <sup>a</sup>	96,7	86,8	78,7	17,9	1,0	22,8
	Mittlere Reife	92,6*	85,2	70,2*	23,4	0,3*	24,7
	Sonstige	88,6*	81,9*	62,9*	34,8*	4,9	24,9
Migrations- hintergrund	Keiner <sup>a</sup>	94,3	84,5	73,9	23,2	1,0	23,2
	Westeuropa	95,5	87,9	67,9	14,7	0,5	21,7
	Osteuropa	94,7	90,8	71,7	20,8	0,3	25,1
	Türkei/Asien	90,3	90,3	76,0	21,1	10,2 <sup>d</sup>	28,2*
	Sonstige	96,0	83,9	80,0	13,8	1,1	23,4

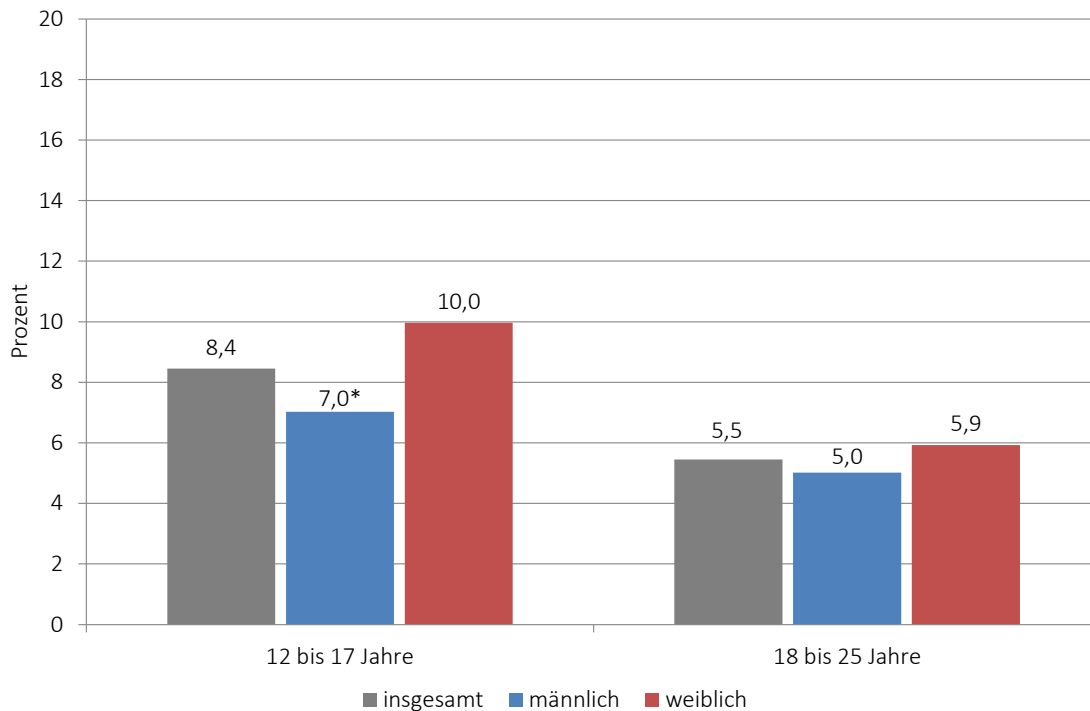
Angaben in Prozent. Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung. <sup>a</sup>) Referenzgruppe im Regressionsmodell. <sup>b</sup>) Anteile täglicher Nutzung in Prozent. <sup>c</sup>) Mittelwerte. Zur Bestimmung der Stunden pro Woche wurden die Angaben zum normalen Werktag mit dem Faktor fünf und die zum normalen Tag am Wochenende mit dem Faktor zwei multipliziert und mit den Angaben zur Nutzungshäufigkeit in den letzten zwölf Monaten verrechnet. <sup>d</sup>) Statistisch signifikant, aber wegen kleiner Fallzahlen mit zum Teil hohen Werten im Gewichtungsfaktor nur eingeschränkt interpretierbar.

<sup>\*)</sup> Statistisch signifikanter Unterschied zur jeweiligen Referenzgruppe mit  $p < 0,05$  (binär logistische Regressionsmodelle mit den Kovariaten Geschlecht, Alter, Schultyp/Bildung und Migrationshintergrund).

### 3.1.2 Computerspiel- und internetbezogene Störungen 2019

Die Drogenaffinitätsstudie verwendet die „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) um zu ermitteln, ob bei den befragten Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine computerspiel- und internetbezogene Störung vorliegen könnte. Die CIUS bildet internetbezogene Probleme auf einem Kontinuum von null bis 56 Punkten ab. Ab einem Schwellenwert von 30 Punkten wird angenommen, dass eine internetbezogene Störung gegeben sein könnte. Darüber hinaus wurde vorgeschlagen, bei Personen mit 20 bis 29 Punkten von einer vermutlich problematischen Internetnutzung auszugehen (Rumpf, Vermulst, Bischof et al., 2016; siehe auch Kapitel 2). Im Folgenden werden Ergebnisse für das Jahr 2019 dargestellt. Sie beruhen auf der Dual-Frame-Stichprobe mit Bildungsgewichtung.

Bezogen auf alle 12- bis 17-jährigen Jugendlichen ist bei 8,4 % aufgrund von CIUS-Werten von 30 Punkten oder mehr von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen (Abbildung 3). Weibliche Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren sind mit 10,0 % statistisch signifikant stärker betroffen als die männlichen Jugendlichen dieser Altersgruppe (7,0 %). Von den jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren überschreiten 5,5 % den Schwellenwert für eine computerspiel- oder internetbezogene Störung. Die Gruppen der jungen Männer und Frauen im Alter von 18 bis 25 Jahren unterscheiden sich statistisch nicht signifikant.



Definition internet- und computerspielbezogene Störung: mindestens 30 Punkte in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

\*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied mit  $p < 0,05$  (binär logistische Regressionsmodelle mit den Kovariaten Geschlecht und Alter).

**ABBILDUNG 3:** Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen 2019

In Tabelle 3 werden für die Gruppen der Jugendlichen (obere Tabellenhälfte) und der jungen Erwachsenen (untere Tabellenhälfte) neben der computerspiel- und internetbezogenen Störung (s. a. Abbildung 3) die problematische sowie die unproblematische Nutzung von Computerspielen und Internet abgebildet. Zusätzlich zu den Gesamtwerten und dem Geschlecht werden das Alter in Zwei-Jahres-Schritten, der besuchte Schultyp (Jugendliche) bzw. erreichte Schulabschluss (junge Erwachsene) sowie der Migrationshintergrund betrachtet.

Bei Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren bestehen in der Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen signifikante Geschlechtsunterschiede. Weibliche Jugendliche sind stärker betroffen als männliche Jugendliche. In der Gruppe der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen zeigen sich die Geschlechtsunterschiede in der Verbreitung der problematischen Nutzung. Es gibt mehr junge Frauen als junge Männer mit problematischer Nutzung.

Bezogen auf das Alter zeigt sich, dass die Verbreitung der problematischen Nutzung in der Gruppe der 12- bis 17-Jährigen mit zunehmendem Alter ansteigt. In den Altersgruppen der 14- und 15-Jährigen sowie der 16- und 17-Jährigen ist sie am höchsten (obere Tabellenhälfte). Im jungen Erwachsenenalter (untere Tabellenhälfte) geht die Verbreitung der problematischen Nutzung dann wieder zurück. Bei der computerspiel- und internetbezogenen Störung ist dieser Alterseffekt nicht signifikant. Jedoch sind die Prävalenzwerte der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen insgesamt gesehen höher, als die der Gesamtgruppe der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen.

Die problematische Nutzung von Computerspielen und Internet sowie die computerspiel- und internetbezogenen Störungen unterliegen Bildungsunterschieden. In der Gruppe der 12- bis 17-Jährigen gehen höhere Prävalenzwerte mit einer niedrigeren Bildung einher. In der Gruppe der 18- bis 25-jährigen zeigt sich bezogen auf den Schulabschluss nur ein statistisch signifikanter Unterschied. Die problematische Nutzung ist unter jungen Erwachsenen mit (Fach-) Hochschulreife weiter verbreitet als unter denen mit mittlerer Reife.

Schließlich besteht ein Zusammenhang mit dem Migrationshintergrund. Eine problematische Nutzung sowie computerspiel- und internetbezogene Störungen sind sowohl bei Jugendlichen als auch bei jungen Erwachsenen in der Gruppe „Türkei/Asien“ weiter verbreitet als in der Gruppe ohne Migrationshintergrund. Außerdem findet sich ein hoher Prävalenzwert der computerspiel- und internetbezogenen Störungen innerhalb der jungen Erwachsenen mit „sonstigem“ Migrationshintergrund. Diese Gruppe ist vergleichsweise heterogen. Sie umfasst Befragte mit Herkunftsländern aus Amerika, Afrika und Australien sowie Befragte, die keine Angaben zu ihrem Migrationshintergrund machen.

**TABELLE 3:** Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen und problematischer Nutzung nach Geschlecht, Alter, Bildung und Migrationshintergrund 2019

		Klassifikation nach CIUS		
		Keine/unproblematische Nutzung <sup>a</sup>	Problematische Nutzung	Computerspiel-/internetbezogene Störung
<b>12- bis 17-jährige Jugendliche</b>				
Insgesamt		60,7	30,8	8,4
Geschlecht	Männlich	63,1	29,8	7,0*
	weiblich <sup>a</sup>	58,2	31,8	10,0
Alter	12 und 13 Jahre	65,4	26,9*	7,8
	14 und 15 Jahre	57,7	32,6	9,8
	16 und 17 Jahre <sup>a</sup>	59,4	32,8	7,8
Schultyp	Gymnasium <sup>a</sup>	63,7	28,9	7,4
	Sonstige	58,8	32,0*	9,1*
Migrationshintergrund	Keiner <sup>a</sup>	61,5	31,1	7,5
	Westeuropa	57,2	31,7	11,0
	Osteuropa	62,7	24,3	13,0
	Türkei/Asien	42,7	39,2*	18,1*
	Sonstige	60,3	30,3	9,4
<b>18- bis 25-jährige Erwachsene</b>				
Insgesamt		72,7	21,9	5,5
Geschlecht	männlich	75,8	19,2*	5,0
	weiblich <sup>a</sup>	69,2	24,8	5,9
Alter	18 und 19 Jahre	64,5	28,0*	7,5
	20 und 21 Jahre	70,8	24,3*	5,0
	22 und 23 Jahre	77,2	19,1	3,7
	24 und 25 Jahre <sup>a</sup>	77,5	16,7	5,8
Schulabschluss	(Fach-) Hochschulreife <sup>a</sup>	70,9	24,1	5,0
	Mittlere Reife	75,4	19,0*	5,6
	Sonstige	74,4	18,7	6,8
Migrationshintergrund	Keiner <sup>a</sup>	74,7	20,8	4,5
	Westeuropa	70,0	24,0	6,0
	Osteuropa	70,8	23,3	5,9
	Türkei/Asien	58,4	31,7*	10,0*
	Sonstige	52,6	22,5	24,9*

Angaben in Prozent. Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung. Definition internet- und computerspielbezogene Störung: mindestens 30 Punkte in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Definition problematische Nutzung: 20 bis 29 Punkte in der CIUS. \*) Statistisch signifikanter Unterschied zur jeweiligen Referenzgruppe mit  $p < 0,05$  (logistische Regressionsmodelle mit den Kovariaten Geschlecht, Alter, Schultyp/Schulabschluss und Migrationshintergrund. <sup>a</sup>) Referenzgruppe im Regressionsmodell.



## 3.2 Zeitliche Veränderungen des Computerspielens und der Internetnutzung

### 3.2.1 Häufigkeit und Dauer des Computerspielens und der Internetnutzung 2015 – 2019

Tabelle 4 stellt die Ergebnisse der täglichen Nutzung sowie der durchschnittlichen wöchentlichen Nutzungsdauer (in Stunden) von Computerspiel- oder anderen Internetangeboten für die Jahre 2015 und 2019 gegenüber. Dabei werden nur die Daten der Festnetzstichprobe verwendet und die Stichprobe nicht nach Bildung, sondern nur nach Alter, Geschlecht und Region gewichtet. Das erklärt die Abweichungen von den in Abschnitt 3.1.1 für das Jahr 2019 dargestellten Ergebnissen.

Nahezu in jeder Gruppe und jeder Nutzungsart des Internets, ausgenommen dem Einkaufen, haben sich die Anteile der Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die das Internet täglich nutzen, statistisch signifikant erhöht. Auch die tägliche Nutzung von Computerspielen hat sich im Vergleich zu 2015 erhöht. So spielen aktuell 35,0 % der Jugendlichen und 21,8 % der jungen Erwachsenen jeden Tag Computerspiele. Im Jahr 2015 waren es noch 22,9 % (Jugendliche) bzw. 16,0 % (junge Erwachsene). Entsprechend hat sich auch nahezu in jeder Gruppe von 2015 auf 2019 der Anteil junger Menschen, die mindestens eine der fünf Nutzungsmöglichkeiten täglich gebrauchen, statistisch signifikant erhöht.

Die durchschnittliche wöchentliche Nutzungsdauer (in Stunden) hat sich hingegen nur bei den männlichen Jugendlichen sowie den jungen Männern (und damit in der Gesamtgruppe der jungen Erwachsenen) statistisch signifikant erhöht. Im Jahr 2019 nutzten männliche Jugendliche Computerspiel- oder andere Internetangebote wöchentlich rund eineinhalb Stunden länger und junge Männer knapp drei Stunden länger als noch im Jahr 2015.

**TABELLE 4:** Veränderungen der täglichen Nutzung und Nutzungsdauer von Computerspiel- oder anderen Internetangeboten nach Geschlecht und Alter 2015 – 2019

		12- bis 17-Jährige			18- bis 25-Jährige		
		gesamt	männlich	Weiblich	gesamt	männlich	Weiblich
<b>Kommunikation<sup>a</sup></b>	<b>2015</b>	81,4*	78,4	84,5*	88,3*	87,6*	89,0*
	<b>2019</b>	85,0	81,2	89,1	95,0	94,1	95,9
<b>Unterhaltung<sup>a</sup></b>	<b>2015</b>	59,8*	61,5*	58,1*	64,9*	72,5*	56,9*
	<b>2019</b>	76,4	78,1	74,5	84,6	87,4	81,5
<b>Information<sup>a</sup></b>	<b>2015</b>	24,5*	25,3*	23,7*	53,2*	59,5*	46,6*
	<b>2019</b>	48,3	50,4	46,0	72,1	74,6	69,3
<b>Computerspiele<sup>a</sup></b>	<b>2015</b>	22,9*	34,1*	11,2*	16,0*	21,6*	10,0*
	<b>2019</b>	35,0	48,5	20,6	21,8	28,4	14,6
<b>Einkaufen<sup>a</sup></b>	<b>2015</b>	0,3	0,3	0,2	1,8	1,8	1,8
	<b>2019</b>	0,5	0,7	0,3	1,3	1,8	0,7
<b>Computer- und Internet insgesamt<sup>a</sup></b>	<b>2015</b>	88,9*	89,1*	88,7*	95,5*	96,4	94,5*
	<b>2019</b>	94,4	94,0	94,8	98,4	98,0	98,9
<b>Stunden pro Woche<sup>b</sup></b>	<b>2015</b>	21,0	20,6*	21,5	21,0*	21,5*	20,4
	<b>2019</b>	21,5	22,0	20,9	23,4	24,4	22,3

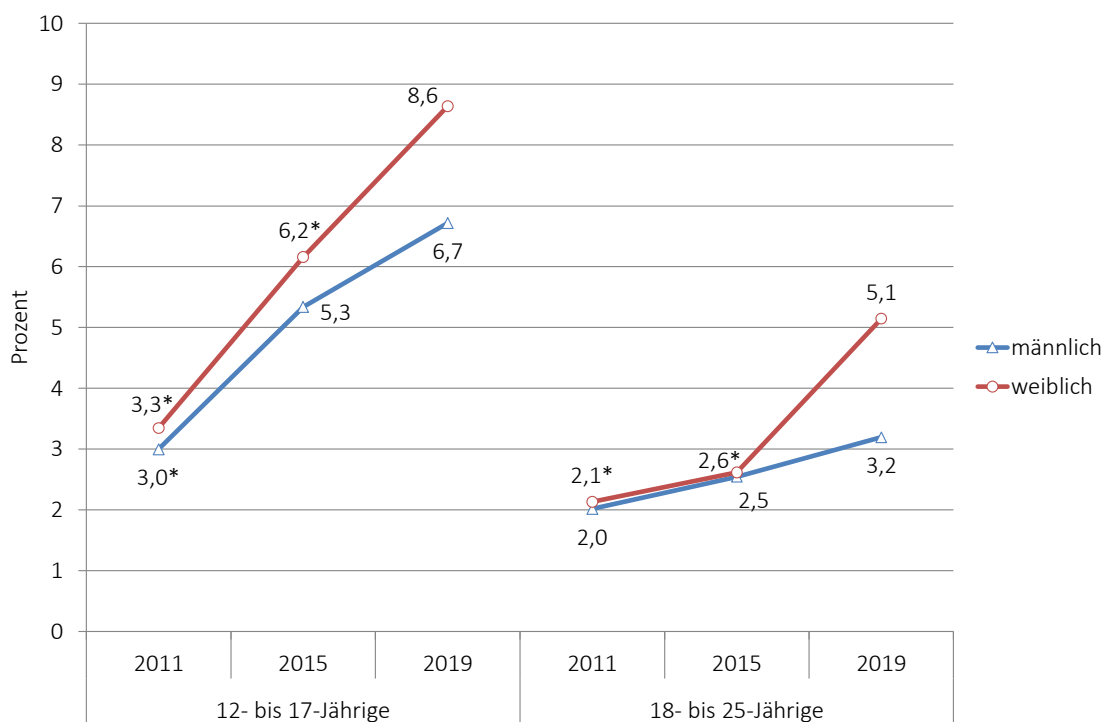
a) Anteile täglicher Nutzung in Prozent. b) Mittelwerte. Zur Bestimmung der Stunden pro Woche wurden die Angaben zum normalen Werktag mit dem Faktor fünf und die zum normalen Tag am Wochenende mit dem Faktor zwei multipliziert und mit den Angaben zur Nutzungshäufigkeit in den letzten zwölf Monaten verrechnet. Ergebnisse auf Basis der Festnetzstichproben 2015 und 2019 mit Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter.

\*) Statistisch signifikanter Unterschied zum Referenzwert in 2019 mit  $p < 0,05$  (binär logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter und in Gesamtspalten Geschlecht).

### 3.2.2 Computerspiel- und internetbezogene Störungen 2011 – 2019

Die „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) wurde zum ersten Mal im Jahr 2011 in der Drogenaffinitätsstudie eingesetzt. Nach der zweiten Erhebung im Jahr 2015 liegen nun mit der Drogenaffinitätsstudie 2019 Daten für einen dritten Messzeitpunkt vor. Das erlaubt zu untersuchen, ob und wie die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen sich bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen innerhalb von acht Jahren verändert hat. Zur besseren methodischen Vergleichbarkeit mit 2011 werden im Folgenden für die Jahre 2015 und 2019 nur die Daten der Festnetzstichproben verwendet und die Stichproben nicht nach Bildung sondern nur nach Alter, Geschlecht und Region gewichtet. Das entspricht der Methodik, die im Jahr 2011 angewendet wurde und erklärt die Abweichungen von den in Abschnitt 3.1.2 für das Jahr 2019 dargestellten Ergebnissen.

Die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen hat sich unter männlichen und weiblichen Jugendlichen von 2011 bis 2019 statistisch signifikant erhöht (Abbildung 4). Sie ist bei männlichen Jugendlichen von 3,0 % (2011) auf nun 6,7 % (2019) und bei weiblichen Jugendlichen von 3,3 % (2011) auf 8,6 % (2019) gestiegen und hat sich somit mehr als verdoppelt. Bei jungen Männern im Alter von 18 bis 25 Jahren liegen die Werte für die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen im Jahr 2019 (3,2%) etwas höher als noch 2011 (2,0 %). Dieser Unterschied ist aber statistisch nicht signifikant. Bei jungen Frauen hingegen hat sich die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen von 2,6 % im Jahr 2015 auf 5,1 % im Jahr 2019 erhöht und sich fast verdoppelt.



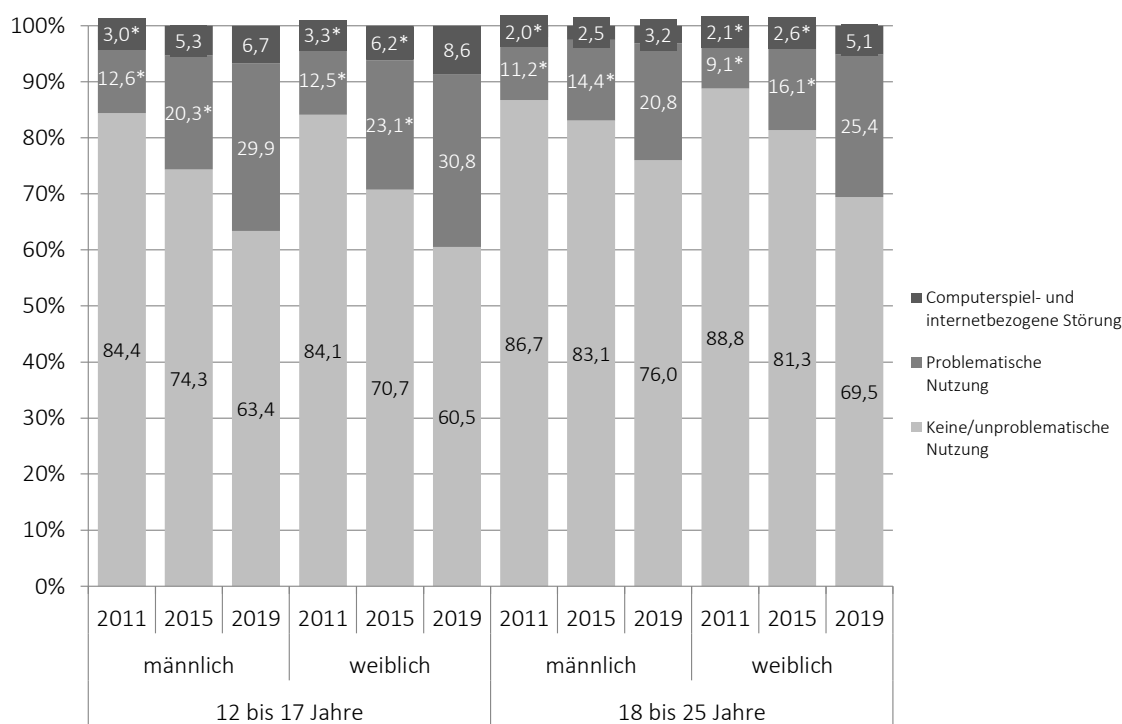
Definition internet- und computerspielbezogene Störung: mindestens 30 Punkte in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Ergebnisse auf Basis der Festnetzstichproben 2011, 2015 und 2019 mit Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter.

\*) Statistisch signifikanter Unterschied zum Referenzwert im Jahr 2019 mit  $p < 0,05$  (binär logistische Regressionen mit der Kovariaten Alter).

**ABBILDUNG 4:** Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht 2011 – 2019

In Abbildung 5 werden die Befragten anhand ihrer Werte in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS) in drei Gruppen unterteilt: (1) Befragte mit computerspiel- und internetbezogenen Störungen, (2) Befragte mit problematischer Nutzung von Computerspielen und dem Internet und (3) die Gruppe, die Computerspiele und Internet nicht oder unproblematisch nutzt. Die Prozentwerte für computerspiel- und internetbezogene Störungen in Abbildung 5 sind identisch mit denen in Abbildung 4. Die der Abbildung 5 zugrunde liegenden Regressionsmodelle kommen

für alle Gruppen<sup>3</sup> zum Befund einer statistisch signifikant ansteigenden Verbreitung der Störung von 2011 auf 2019.



Definition internet- und computerspielbezogene Störung: mindestens 30 Punkte in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Definition problematische Nutzung: 20 bis 29 Punkte in der CIUS. Ergebnisse auf Basis der Festnetzstichproben 2011, 2015 und 2019 mit Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter.

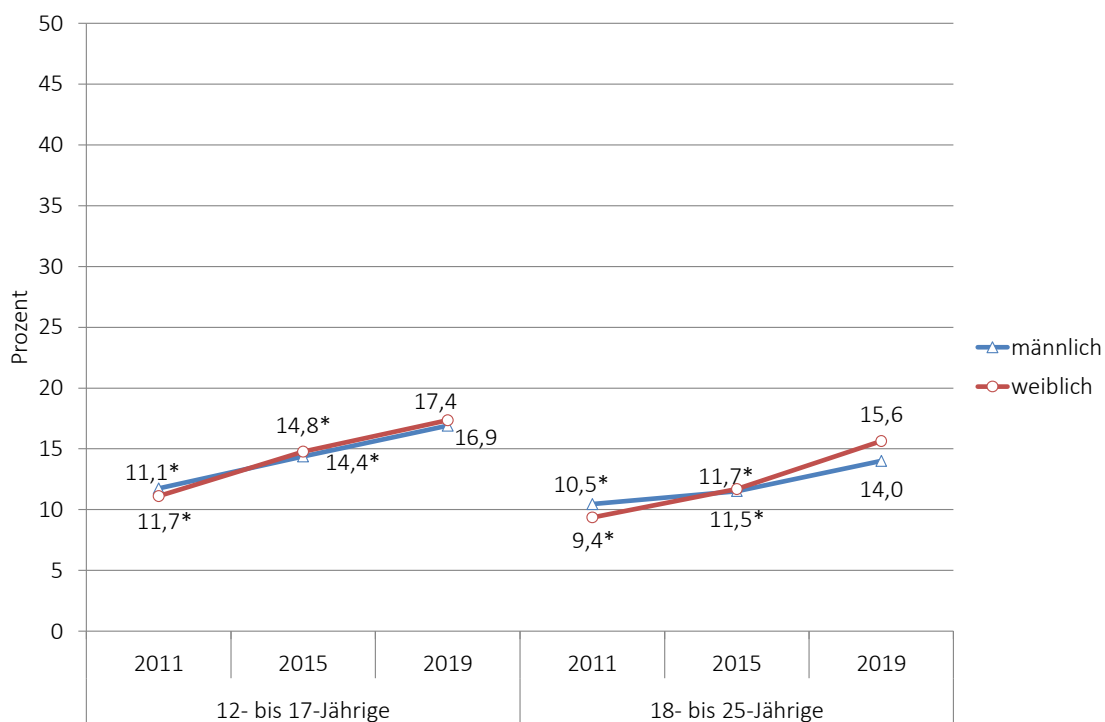
\*) Statistisch signifikanter Unterschied zum Jahr 2019 mit  $p < 0,05$  (multinomiale logistische Regressionen mit der Kovariaten Alter; Referenzkategorie: Keine/unproblematische Nutzung).

**ABBILDUNG 5:** Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen und der problematischen Nutzung unter 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht 2011 – 2019

<sup>3</sup> Abweichend zum Befund in Abbildung 4 ist die Veränderung in Abbildung 5 für junge Männer statistisch signifikant. Das liegt daran, dass im multinomialen logistischen Regressionsmodell, das Abbildung 5 zugrunde liegt, ein anderer Vergleich hergestellt wird. In Abbildung 4 wird das Verhältnis der Befragten mit internetbezogenen Störungen zu allen anderen Befragten, d.h. verglichen. In Abbildung 5 wird die internetbezogene Störung nur mit der unproblematischen Nutzung verglichen, die im Zeitverlauf aufgrund des Anstiegs problematischer Nutzung deutlich zurückgeht.

Abbildung 5 zeigt weiterhin, dass auch die problematische Nutzung von Computerspielen und Internet in beiden Alters- und Geschlechtergruppen statistisch signifikant angestiegen ist. Bei männlichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen steigt die Verbreitung der problematischen Nutzung von 12,6 % (2011) auf 29,9 % (2019), bei weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen von 12,5 % (2011) auf 30,8 % (2019), bei 18- bis 25-jährigen Männern von 11,2 % (2011) auf 20,8 % (2019) und bei 18- bis 25-jährigen Frauen von 9,1 % (2011) auf 25,4 % (2019). Unter Jugendlichen und jungen Frauen hat sich somit die problematische Nutzung von Computerspielen und dem Internet mehr als verdoppelt, unter jungen Männern hat sie sich fast verdoppelt. Parallel zu dieser Entwicklung gehen die Anteile derjenigen, die Computerspiele bzw. das Internet nicht bzw. unproblematisch nutzen, in allen Gruppen deutlich zurück.

Die Veränderungen im Zeitraum von 2011 bis 2019 betreffen nicht nur die zunehmende Verbreitung der problematischen Nutzung oder der computerspiel- und internetbezogenen Störung, sondern es ist auch allgemein eine stärkere Belastung durch die Probleme, die mit der CIUS erfasst werden, festzustellen. Dies lässt sich in den verschiedenen Alters- und Geschlechtergruppen zum Beispiel an den Mittelwerten der CIUS festmachen. Sie haben sich statistisch signifikant erhöht (Abbildung 6). Der Mittelwert der CIUS steigt in der Gruppe aller 12- bis 17-jährigen Jugendlichen insgesamt von 11,4 Punkten im Jahr 2011 auf 17,1 Punkte im Jahr 2019 (männliche Jugendliche: von 11,7 auf 16,9 Punkte; weibliche Jugendliche: von 11,1 auf 17,4 Punkte). In der Gruppe aller 18- bis 25-jährigen Erwachsenen steigt die CIUS von durchschnittlich 9,9 Punkten (2011) auf 14,8 Punkte im Jahr 2019 (junge Männer: von 10,5 auf 14,0 Punkte; junge Frauen: von 9,4 auf 15,6 Punkte). Auch die Mediane der CIUS-Skala haben sich nach oben verschoben (ohne Abbildung). Im Jahr 2011 kam die Hälfte der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen in der CIUS auf höchstens 10 Punkte. Im Jahr 2019 kommt die Hälfte der Jugendlichen schon auf bis zu 17 Punkte. Der Median der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen ist von 8 (2011) auf 14 Punkte (2019) angestiegen. Das heißt, auch bei unproblematischen Nutzerinnen und Nutzern hat sich im Zeitraum von 2011 bis 2019 der CIUS-Wert etwas nach oben verschoben.



Mittelwerte der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Ergebnisse auf Basis der Festnetzstichproben 2011, 2015 und 2019 mit Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter.

\*) Statistisch signifikanter Unterschied zum Referenzwert im Jahr 2019 mit  $p < 0,05$  (lineare Regressionen mit der Kovariaten Alter).

**ABBILDUNG 6:** Mittelwerte der Compulsive Internet Use Scale (CIUS) der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht 2011 – 2019

## 4 DISKUSSION

Computer, Internet und digitale Spiele sind aus dem Leben junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Durch die vielen attraktiven, unterhaltsamen oder praktischen Anwendungen die das Internet bietet, ist dessen Nutzung für junge Menschen in Deutschland alltäglich geworden.

Die Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2019 zeigen, dass mit etwa 94 Prozent der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und mit rund 98 Prozent der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nahezu alle Befragten Computerspiele und/oder das Internet mit seinen vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten täglich nutzen. Die größte Rolle spielt die tägliche Kommunikation, gefolgt von Unterhaltungsangeboten wie Musik hören oder Filme ansehen und Informationsangeboten. Die tägliche Nutzung von Computerspielen steht an vierter Stelle. Die Studie „Jugend, Information, Medien“ (JIM), welche die Mediennutzung der 12- bis 19-jährigen Jugendlichen in Deutschland untersucht, weist eine ähnliche Rangfolge der Nutzungsarten des Internets sowie des Spielens von Computerspielen auf. Sie kommt zum Ergebnis, dass der größte Teil der Online-Nutzung auf die Kommunikation entfällt, gefolgt von unterhaltenden Elementen und dem Spielen von Spielen. An vierter Stelle steht die Nutzung informativer Inhalte (Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2020).

Der Stellenwert, den Computerspiele und das Internet im Leben Jugendlicher und junger Erwachsener einnimmt, zeigt sich auch in der Zeit, die sie dafür aufwenden. Pro Woche sind Jugendliche und junge Erwachsene laut der aktuellen Drogenaffinitätsstudie im Durchschnitt rund 23 bzw. 24 Stunden mit Computerspielen und anderen Internetaktivitäten in ihrer Freizeit beschäftigt. Zeiten, in denen das Internet für Schule, Studium oder Arbeit genutzt wird, sind hier nicht eingerechnet.

Die Daten der Drogenaffinitätsstudie zeigen weiter, dass im Umgang mit Computerspielen und Internet Unterschiede nach Alter, Geschlecht, Schulbildung und Migrationshintergrund bestehen. So nimmt beispielsweise die tägliche Nutzung des Internets zur Kommunikation, zur Unterhaltung und zur Information von der späten Kindheit bis vor Eintritt der Volljährigkeit stetig zu. Das tägliche Computerspielen nimmt hingegen mit zunehmendem Alter ab. Auch die Zeit, die für Computerspiele und Internet aufgebracht wird, erhöht sich vom zwölften bis zum siebzehnten Lebensjahr und verringert sich danach wieder etwas. Bezogen auf das Geschlecht zeigt sich unter anderem, dass die tägliche Nutzung von Computerspielangeboten unter männlichen, die tägliche Nutzung der Kommunikationsmöglichkeiten des Internets hingegen unter weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen weiter verbreitet ist. Dass sich im Hinblick auf die Online-Nutzung Mädchen eher der Kommunikation und Jungen eher dem Spielen von Spielen widmen, zeigt auch die JIM-Studie (Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2020). Der Umgang mit Computerspielen und dem Internet unterscheidet sich auch in Abhängigkeit der Schulbildung. So geht sowohl bei den Jugendlichen als auch den jungen Erwachsenen tägliches Computerspielen mit einer niedrigen



Bildung einher und mehr Jugendliche, die das Gymnasium besuchen, kommunizieren und informieren sich täglich mittels Internet als die anderen Jugendlichen. Schließlich unterscheidet sich der Umgang mit Computerspielen und Internet in Abhängigkeit des Migrationshintergrunds. Beispielsweise verbringen Jugendliche und junge Erwachsene mit dem Migrationshintergrund „Türkei/Asien“ durchschnittlich mehr Zeit mit digitalen Spielen und dem Internet. Solche Alters-, Geschlechts-, Bildungs-, und Unterschiede im Migrationshintergrund deuten auf unterschiedliche Lebensumstände, verfügbare Freizeit oder Interessen in den verschiedenen Gruppen hin.

Der große Teil der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zeigt im Umgang mit Computerspielen und dem Internet keine Verhaltensprobleme. Rund sechs von zehn Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren (60,7 %) und sieben von zehn jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren (72,7 %) sind anhand ihrer Angaben in der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) als unproblematisch einzustufen. Von einer problematischen Nutzung ist bei 30,8 % der Jugendlichen und 21,9 % der Erwachsenen auszugehen. Bei 8,4 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 5,5 % der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen liegt, wenn man den CIUS-Schwellenwert von 30 Punkten anwendet (Bischof, Bischof, Meyer et al., 2013), vermutlich eine computerspiel- bzw. internetbezogene Störung vor.

Vergleicht man diese Ergebnisse mit der regional bzw. großstädtisch durchgeführte SCHULBUS-Studie (Schüler\*innen- und Lehrkräftebefragungen zum Umgang mit Suchtmitteln), so weisen in Hamburg im Jahr 2018 14,6 % der 14- und 15-jährigen und 14,2 % der 16- und 17-jährigen Schülerinnen und Schüler CIUS-Werte größer gleich 30 auf (Baumgärtner & Hiller, 2019). Die Ergebnisse der SCHULBUS-Studie fallen höher aus als die Ergebnisse der vorliegenden Repräsentativerhebung der BZgA. Dies könnte neben den unterschiedlichen Altersgruppen und Erhebungsmethoden auch der Tatsache geschuldet sein, dass es sich um großstädtische und nicht um bundesweite Ergebnisse handelt.

Die Drogenaffinitätsstudie 2019 zeigt, dass die Befragten umso älter sie sind desto weniger von Problemen im Umgang mit dem Internet berichten. Eine problematische Nutzung und computerspiel- und internetbezogene Störungen sind bei Jugendlichen weiter verbreitet als bei jungen Erwachsenen. Für die Prävention der problematischen Nutzung sowie computerspiel- und internetbezogener Störungen sind deshalb früh greifende Ansätze erforderlich, die Kinder und Jugendliche erreichen und ansprechen.

Bei Jugendlichen bestehen Geschlechtsunterschiede in der Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen. Weibliche Jugendliche sind stärker betroffen als männliche Jugendliche. In der Gruppe der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen zeigen sich die Geschlechtsunterschiede in der Verbreitung der problematischen Nutzung. Es gibt mehr junge Frauen als junge Männer mit problematischer Nutzung. Eine höhere Verbreitung der Störung bei weiblichen Jugendlichen wurde auch in anderen Studien berichtet und in Zusammenhang mit der Nutzung sozialer Netzwerke diskutiert (Rehbein & Mößle, 2013; Rumpf, Vermulst, Bischof et al., 2014).

Die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen wurde erstmals im Jahr 2011 in einer Drogenaffinitätsstudie untersucht. Ihre Verbreitung hat sich seitdem unter männlichen und weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen kontinuierlich erhöht. Unter 18- bis 25-jährigen jungen Frauen ist im Vergleich zu 2015 ein Anstieg festzustellen. Außerdem sind die Anteile der Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit problematischer Nutzung größer geworden.

Die in der Drogenaffinitätsstudie verwendete Skala zur Bestimmung computer- und internetbezogener Störungen, die CIUS, ist ein Screeningverfahren. Zuerst wird das Ausmaß der Belastung in Form von Punktwerten ermittelt. Dann wird anhand eines Schwellenwertes, der in einer anderen Studie bestimmt wurde (Bischof et al., 2013), entschieden, ob von einer Störung ausgegangen werden sollte. Hier ist einschränkend anzumerken, dass Bischof et al. den Schwellenwert für die CIUS mit einer Stichprobe ermittelt haben, die auch ältere Erwachsene umfasste und deren Altersbereich nicht dem der Drogenaffinitätsstudie entspricht. Da der Schwellenwert der CIUS von 30 Punkten in der Drogenaffinitätsstudie und anderen Befragungen für Jugendliche verwendet wird, wäre es wünschenswert, den Schwellenwert für diese Altersgruppe gesondert zu prüfen und sich so der Zuverlässigkeit der hier vorgenommenen Prävalenzschätzungen zu vergewissern. Unabhängig vom Alter der Befragten kann man auch diskutieren, ob möglicherweise einzelne Aspekte, die in der CIUS abgefragt werden, heute von den Befragten noch genauso wahrgenommen und bewertet werden, wie das bei der Ermittlung des Schwellenwertes noch der Fall war. Schließlich ist das Internet mittlerweile ein täglich verwendetes Kommunikationsmedium, das für Viele im sozialen Miteinander von entscheidender Bedeutung und deshalb nicht mehr wegzudenken ist.

Auch wenn sich hinsichtlich der hier berichteten Prävalenzen und Prävalenzanstiege solche Fragen diskutieren lassen, sollte davon ausgegangen werden, dass seit 2011 unter jungen Menschen in Deutschland computerspiel- und internetbezogene Probleme und Belastungen insgesamt angestiegen sind. Das zeigt sich an den gestiegenen Mittelwerten und Medianen, die auf der CIUS insgesamt erreicht werden und die unterhalb des problematischen Bereichs der CIUS (<20 Punkte) liegen. Das heißt, auch bei unproblematischen Nutzerinnen und Nutzern ist eine etwas größere Belastung durch Computerspiele und Internet festzustellen.

Zeitgleich zum Anstieg computerspiel- und internetbezogener Probleme und Störungen im Zeitraum von 2011 bis 2019 haben sich die technische Ausstattung und das Nutzungsverhalten der Jugendlichen in Deutschland verändert. Die Anzahl der Jugendlichen, die ein Smartphone besitzen, hat sich seit 2012 deutlich erhöht (Feierabend, Plankenhorn & Rathgeb, 2016; Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2020). Vergleicht man die Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie aus 2019 mit denen aus 2015 und betrachtet die tägliche Nutzung von digitalen Spielen oder anderen Internetangeboten, so zeigt sich sowohl bei den Jugendlichen als auch den jungen Erwachsenen im Jahr 2019 eine intensivere Nutzung. Die durchschnittliche wöchentliche Nutzungsdauer hat sich unter männlichen Jugendlichen und jungen Männern ebenfalls erhöht. Zwischen vermehrter Nutzung und vermehrten Problemen muss zwar nicht zwingend ein direkter

Zusammenhang bestehen. Dennoch ist die Nutzung von Internetangeboten notwendige Voraussetzung für das Entstehen von Problemen. Um einem weiteren Anstieg von Belastungen durch die Nutzung von Computerspielen und Internet vorzubeugen, ist es notwendig, über die Problematik weiter zu informieren und aufzuklären, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu stärken und bei ersten Anzeichen für Probleme passende Unterstützung und Hilfe anzubieten.

## 5 LITERATUR

American Psychiatric Association, (2013) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5®), Fifth Edition. Washington, D. C.: American Psychiatric Publishing.

Arbeitskreis Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute e. V. (2012). ADM-Forschungsprojekt ‚Dual-Frame-Ansätze‘ 2011/2012. Forschungsbericht. Frankfurt am Main: ADM.

Baumgärtner, T. & Hiller, P. (2019). Epidemiologie des Suchtmittelgebrauchs unter Hamburger Jugendlichen 2004 bis 2018. Basisbericht der Schüler\*innen- und Lehrkräftebefragungen zum Umgang mit Suchtmitteln – SCHULBUS 2018. Teilband Schüler\*innenbefragung. Hamburg: Sucht.Hamburg gGmbH.

Bischof, G., Bischof, A., Meyer, C., John, U. & Rumpf, H.-J. (2013). Prävalenz der Internetabhängigkeit - Diagnostik und Risikoprofile (PINTA-DIARI). Kompaktbericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Universität zu Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2013). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011. Teilband Computerspielen und Internetnutzung. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (2016). JIM 2016. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs).

Feierabend, S., Rathgeb, T. & Reutter, T. (2020). JIM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs).

Meerkerk, G. J. (2007). Pwned by the Internet. Explorative Research into the Causes and Consequences of Compulsive Internet Use. PhD thesis. Rotterdam: Erasmus University.

Orth, B. (2017). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Orth, B. & Merkel, C. (2020). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Rauchen, Alkoholkonsum und Konsum illegaler Drogen: aktuelle Verbreitung und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. doi: 10.17623/BZGA:225-DAS19-DE-1.0

Rehbein, F. & Mößle, T. (2013). Video game and internet addiction: is there a need for differentiation? *Sucht*, 59, 129-142.

Rumpf, H.-J., Meyer, C., Kreuzer, A. & John, U. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Universität zu Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie, und Universitätsmedizin Greifswald, Institut für Epidemiologie und Sozialmedizin.

Rumpf, H.-J., Vermulst, A. A., Bischof, A., Kastirke, N., Gürtler, D., Bischof, G., Meerkerk, G.-H., John, U. & Meyer, C. (2014). Occurrence of internet addiction in a general population sample: a latent class analysis. *European Addiction Research*, 20, 159-166.

## 6 ANHANG

**TABELLE 5:** Überblick über BZgA-Studien mit Fragen zum Substanzkonsum 1973 – 2019

Jahr <sup>a</sup>	Studie	Alter <sup>b</sup>	Fallzahl <sup>c</sup>	Stichprobenziehung <sup>d</sup> und Erhebungsmethode <sup>e</sup>	Ausschöpfung <sup>f</sup>
1973	Drogenaffinitätsstudie	14 bis 25	1.488	Random Route, face-to-face	-
1976	Drogenaffinitätsstudie	14 bis 25	1.503	Random Route, face-to-face	-
1979	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	1.526	Random Route, face-to-face	-
1982	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	1.799	Random Route, face-to-face	-
1986	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	1.809	Random Route, face-to-face	-
1989	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	3.030	Random Route, face-to-face	-
1993	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	3.046	Random Route, face-to-face	-
1997	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	2.998	Random Route, face-to-face	69,0
2001	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	3.003	Festnetzstichprobe, CATI	75,1
2003	„rauchfrei“-Jugendstudie	12 bis 25	3.601	Festnetzstichprobe, CATI	71,2
2004	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	3.032	Festnetzstichprobe, CATI	71,4
2005	„rauchfrei“-Jugendstudie	12 bis 25	3.603	Festnetzstichprobe, CATI	66,4
2005	Alkopopsstudie	12 bis 25	3.001	Festnetzstichprobe, CATI	67,8
2007	„rauchfrei“-Jugendstudie	12 bis 19	3.602	Festnetzstichprobe, CATI	65,7
2008	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	3.001	Festnetzstichprobe, CATI	68,4
2010	Alkoholsurvey	12 bis 25	7.000	Festnetzstichprobe, CATI	52,6
2011	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	5.001	Festnetzstichprobe, CATI	60,9
2012	Alkoholsurvey	12 bis 25	5.000	Festnetzstichprobe, CATI	53,5
2014	Alkoholsurvey	12 bis 25	7.000 (Festnetz: 4.899)	Dual-Frame-Stichprobe, CATI	40,3 (Festnetz) 30,2 (Mobiltelefon)
2015	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	7.004 (Festnetz: 4.903)	Dual-Frame-Stichprobe, CATI	48,7 (Festnetz) 32,0 (Mobiltelefon)
2016	Alkoholsurvey	12 bis 25	7.003 (Festnetz: 4.921)	Dual-Frame-Stichprobe, CATI	47,6 (Festnetz) 31,1 (Mobiltelefon)
2018	Alkoholsurvey	12 bis 25	7.002 (Festnetz: 4.911)	Dual-Frame-Stichprobe, CATI	47,1 (Festnetz) 30,9 (Mobiltelefon)
2019	Drogenaffinitätsstudie	12 bis 25	7.000 (Festnetz: 4.889)	Dual-Frame-Stichprobe, CATI	43,2 (Festnetz) 30,4 (Mobiltelefon)

Anmerkungen. <sup>a</sup>) Ab 1993 einschließlich neuer Bundesländer. <sup>b</sup>) Altersbereich der Befragten in Jahren. <sup>c</sup>) Ungewichtete Fallzahlen. <sup>d</sup>) In den Dual-Frame-Stichproben werden eine Festnetztelefon- und eine Mobiltelefonstichprobe im Verhältnis von 70 % zu 30 % kombiniert. <sup>e</sup>) face-to-face: Persönliches Interview vor Ort; CATI: Computergestützte Telefoninterviews. <sup>f</sup>) Liegt ab 1997 vor. Angaben in Prozent.

**TABELLE 6:** Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets bei Jugendlichen insgesamt und nach Geschlecht 2019

12- bis 17-jährige Jugendliche		Häufigkeit in den letzten zwölf Monaten					
		Nie	Weniger als einmal im Monat	Einmal im Monat	Einmal pro Woche	2- bis 3- mal pro Woche	Jeden Tag
<b>Kommunikation</b>	insgesamt	2,4	0,8	0,5	2,6	9,9	83,8
	männlich	3,5*	1,0*	0,7	3,5	11,9*	79,5
	weiblich	1,2	0,6	0,3	1,7	7,8	88,4
<b>Unterhaltung</b>	insgesamt	1,3	0,6	1,2*	3,4	16,8	76,6
	männlich	1,5	0,6	0,8	3,5	15,7	77,9
	weiblich	1,2	0,5	1,8	3,4	17,9	75,3
<b>Information</b>	insgesamt	1,1	1,5	3,7	10,4	35,3	47,8
	männlich	1,3	1,5	3,4	10,1	33,2*	50,5
	weiblich	1,0	1,5	4,0	10,8	37,6	45,0
<b>Computerspiele</b>	insgesamt	10,7	6,2	6,5	9,3	30,3	37,1
	männlich	3,4*	2,3*	3,6*	6,6*	33,9*	50,2
	weiblich	18,6	10,4	9,6	12,1	26,4	23,0
<b>Einkaufen</b>	insgesamt	42,1	23,0	26,3	5,9	2,5	0,4
	männlich	43,1	19,4*	28,9	5,4	2,7	0,5
	weiblich	40,9	26,8	23,4	6,4	2,3	0,2
<b>Gesamt</b>	insgesamt	0,2	0,0	0,1	0,5	5,6	93,6
	männlich	0,2	0,0	0,3	0,4	6,2	93,0
	weiblich	0,2	0,0	0,0	0,6	4,9	94,3

Angaben in Prozent (Zeilenprozent). Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

\*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied mit  $p < 0,05$  (multinomiale logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter und Geschlecht; Referenzkategorie: Jeden Tag).



**TABELLE 7:** Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets bei jungen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht 2019

18- bis 25-jährige Erwachsene		Häufigkeit in den letzten zwölf Monaten					
		Nie	Weniger als einmal im Monat	Einmal im Monat	Einmal pro Woche	2- bis 3- mal pro Woche	Jeden Tag
<b>Kommunikation</b>	insgesamt	0,9	0,2	0,7	0,7	3,3	94,2
	männlich	1,3	0,2	0,3	0,8	4,3	93,1
	weiblich	0,5	0,1	1,2	0,5	2,2	95,4
<b>Unterhaltung</b>	insgesamt	0,7	0,5	0,2	1,5	11,6	85,5
	männlich	0,9	0,2	0,2	1,2	10,0*	87,5
	weiblich	0,5	0,8	0,1	1,8	13,5	83,3
<b>Information</b>	insgesamt	0,6	0,3	0,9	3,2	21,2	73,7
	männlich	0,7	0,3	1,0	2,2	22,1*	73,8
	weiblich	0,5	0,4	0,8	4,3	20,3	73,7
<b>Computerspiele</b>	insgesamt	23,5	10,8	10,0	10,8	22,6	22,3
	männlich	12,9*	7,2*	9,5*	10,9*	29,3	30,1
	weiblich	35,1	14,9	10,7	10,7	15,1	13,6
<b>Einkaufen</b>	insgesamt	10,5	22,3	43,2	17,0	5,5	1,5
	männlich	10,3*	22,7*	41,8*	16,6*	6,1*	2,6
	weiblich	10,7	21,8	44,8	17,5	4,8	0,4
<b>Gesamt</b>	insgesamt	0,6	0,1	0,1	0,1	1,0	98,1
	männlich	0,7	0,2	0,1	0,0	1,2*	97,8
	weiblich	0,5	0,0	0,1	0,1	0,8	98,5

Angaben in Prozent (Zeilenprozent). Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

\*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied mit  $p < 0,05$  (multinomiale logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter und Geschlecht; Referenzkategorie: Jeden Tag).

## TABELLENVERZEICHNIS

<b>TABELLE 1:</b>	Soziodemographische Merkmale der Dual-Frame- und der Festnetzstichprobe 2019	12
<b>TABELLE 2:</b>	Tägliche Nutzung und Nutzungsdauer von Computerspielen und dem Internet nach Geschlecht, Alter, Bildung und Migrationshintergrund 2019	20
<b>TABELLE 3:</b>	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen und problematischer Nutzung nach Geschlecht, Alter, Bildung und Migrationshintergrund 2019	24
<b>TABELLE 4:</b>	Veränderungen der täglichen Nutzung und Nutzungsdauer von Computerspiel- oder anderen Internetangeboten nach Geschlecht und Alter 2015 – 2019	26
<b>TABELLE 5:</b>	Überblick über BZgA-Studien mit Fragen zum Substanzkonsum 1973 – 2019	39
<b>TABELLE 6:</b>	Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets bei Jugendlichen insgesamt und nach Geschlecht 2019	40
<b>TABELLE 7:</b>	Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets bei jungen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht 2019	41

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

<b>ABBILDUNG 1:</b>	Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets bei 12- bis 17- jährigen Jugendlichen 2019	17
<b>ABBILDUNG 2:</b>	Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung des Internets bei 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen 2019	18
<b>ABBILDUNG 3:</b>	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen 2019	22
<b>ABBILDUNG 4:</b>	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht 2011 – 2019	28
<b>ABBILDUNG 5:</b>	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen und der problematischen Nutzung unter 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht 2011 – 2019	29
<b>ABBILDUNG 6:</b>	Mittelwerte der Compulsive Internet Use Scale (CIUS) der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht 2011 – 2019	31

