

DIE DROGENAFFINITÄT JUGENDLICHER IN DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND 2015

Teilband Computerspiele und Internet

BZgA-Forschungsbericht / Februar 2017

ZITIERWEISE

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

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

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

INHALT

TABELLENVERZEICHNIS	6
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	7
STECKBRIEF ZUR UNTERSUCHUNG 2015	8
ZUSAMMENFASSUNG	9
1 EINLEITUNG	10
2 METHODIK	12
2.1 Studiendurchführung und Stichprobe	12
2.2 Erhobene Merkmale und Auswertung	16
3 ERGEBNISSE	19
3.1 Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2015	19
3.1.1 Zugang ins Internet	19
3.1.2 Häufigkeit und Dauer des Computerspielens und der Internetnutzung	21
3.1.3 Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen	29
3.2 Veränderungen in der Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen 2011 bis 2015	33
4 DISKUSSION	37
5 LITERATUR	40

TABELLENVERZEICHNIS

TABELLE 1:	Verteilung ausgesuchter Merkmale in der Dual-Frame- und der Festnetzstichprobe mit und ohne Bildungsgewichtung	14
TABELLE 2:	Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote bei Jugendlichen insgesamt und nach Geschlecht 2015	23
TABELLE 3:	Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote bei jungen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht 2015	25
TABELLE 4:	Dauer des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote insgesamt und nach Geschlecht 2015	26
TABELLE 5:	Tägliche Nutzung von Computerspiel- oder anderer Internetangebote und Nutzungsdauer für Befragte in und außerhalb der Sekundarstufe I im Jahr 2015	28
TABELLE 6:	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen und der problematischen Nutzung 2015	31

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABBILDUNG 1:	Von Jugendlichen und jungen Erwachsenen genutzte Geräte für die private Internetnutzung 2015	20
ABBILDUNG 2:	Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote bei Jugendlichen 2015	22
ABBILDUNG 3:	Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote bei jungen Erwachsenen 2015	24
ABBILDUNG 4:	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen 2015	30
ABBILDUNG 5:	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I nach Schultyp und Migrationshintergrund 2015	32
ABBILDUNG 6:	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter Befragten außerhalb der Sekundarstufe I nach (Aus-)Bildung und Tätigkeit sowie Migrationshintergrund 2015	33
ABBILDUNG 7:	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter männlichen und weiblichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den Jahren 2011 und 2015	34
ABBILDUNG 8:	Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen und der problematischen Nutzung in den Jahren 2011 und 2015	35

STECKBRIEF ZUR UNTERSUCHUNG 2015

Ziele und Methoden

Projekttitel	Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015
Ziele	Langfristig angelegte Untersuchung des Konsums, der Konsummotive, der Einstellungen und der situativen Bedingungen des Rauchens und des Konsums von Alkohol und illegalen Drogen, seit 2011 außerdem des Computerspielens und der Internetnutzung
Untersuchungsmethodik	In mehrjährigen Abständen wiederholte deutschlandweite Repräsentativbefragung der 12- bis einschließlich 25-jährigen Bevölkerung
Verfahren der Datenerhebung	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren	Kombinierte Auswahl aus den Auswahlrahmen der Festnetztelefon- und Mobiltelefonnummern (Dual-Frame-Ansatz) Festnetztelefon: Mehrstufige Zufallsauswahl aus dem ADM Telefon-Mastersample (Computergenerierte Zufalls-telefonnummern, Zufallsauswahl von 12- bis 25-Jährigen im Haushalt) Mobiltelefon: Einfache Zufallsauswahl aus dem ADM-Auswahlrahmen für Mobiltelefonie
Ausschöpfung	Festnetzstichprobe: 48,7 % Mobiltelefonstichprobe: 32,0 %
Stichprobengröße	7.004 Befragte: 4.903 per Festnetztelefon 2.101 per Mobiltelefon
Befragungszeitraum	18. März bis 21. Juni 2015
Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung, Datenerhebung, Gewichtung	forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln Referat 2-25 – Forschung, Qualitätssicherung Boris Orth

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 ist die Nutzung von Computerspielen und des Internets sowie die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen. Die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen war erstmals im Jahr 2011 und ein zweites Mal im Jahr 2015 Gegenstand der Drogenaffinitätsstudie. Das ermöglicht zu untersuchen, ob und wie sich in Deutschland die Belastung durch Computerspielen und Internetnutzung bei 12- bis 25-Jährigen im Zeitraum 2011 bis 2015 verändert hat.

In der Studie des Jahres 2015 wurde eine für Deutschland repräsentative Stichprobe von 7.004 Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 25 Jahren mit computergestützten Telefoninterviews (CATI) befragt. Gegenüber der letzten Drogenaffinitätsstudie wurden in der aktuellen Studie zwei methodische Neuerungen vorgenommen. Zum einen wurde bei der Gewichtung der Daten auch die Bildung der Befragten berücksichtigt. Zum anderen wurde die Stichprobe nicht mehr ausschließlich über Festnetztelefonnummern sondern auch über Mobiltelefonnummern gewonnen und über Festnetz- und Mobiltelefon befragt (Dual-Frame-Ansatz).

Die Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2015 zeigen, dass nahezu alle 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen das Internet privat nutzen. Am häufigsten wird das Internet zur Kommunikation genutzt. Es folgen die Unterhaltungs- und Informationsangebote des Internets sowie das Spielen von Computerspielen. 12- bis 17-Jährige nutzen Computerspiele und das Internet durchschnittlich rund 22 Stunden und 18- bis 25-Jährige durchschnittlich rund 21 Stunden pro Woche. Auf Grundlage der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) ist bei 5,8 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 2,8 % 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 (7,1 %) stärker betroffen als die männlichen Jugendlichen (4,5 %).

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. Bei den 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen hat sich die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen gegenüber 2011 zwar nicht verändert. Aber es ist eine Zunahme der problematischen Computerspiel- oder Internetnutzung zu beobachten.

1 EINLEITUNG

Computer und Internet nehmen im Leben junger Menschen eine bedeutende Rolle ein. Mittlerweile besitzen 95 Prozent der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland ein Smartphone mit Internetzugang, drei Viertel haben einen eigenen Computer oder Laptop. Die Zeit, die Jugendliche online sind, ist in den letzten Jahren angestiegen. Jugendliche nutzen das Internet, um zu kommunizieren, sich zu informieren, um zu spielen oder zur Unterhaltung (Feierabend, Plankenhorn & Rathgeb, 2016). Mit dem Internet können der Alltag organisiert, Kontakte geknüpft, Beziehungen aufrechterhalten, Neues gelernt oder sich entspannt und erholt werden. Der Umgang mit dem Internet ist Voraussetzung, um Medienkompetenzen, die heutzutage erforderlich sind, erwerben zu können.

Die Nutzung von Computer, Internet und Computerspielen hat aber auch negative Seiten und kann zu psychischen Belastungen führen. Eine mögliche Form der Belastung ist die Internetabhängigkeit bzw. internetbezogene Störung. Andere Begriffe, die in diesem Zusammenhang verwendet wurden oder werden, 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 & Mößle, 2013; Rumpf, Meyer, Kreuzer et al., 2011) und die Definition und diagnostischen Kriterien des DSM-5 sind auf Internetaktivitäten im Allgemeinen angewendet worden (Bischof, Bischof, Meyer et al., 2013).

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

Der Begriff der Störung wird auch weiter gefasst. Die Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht) ordnet in ihrem Memorandum zu internetbezogenen Störungen

dem Begriff neben einer ausgeprägten Störung im Sinne einer Internetabhängigkeit außerdem eine schädliche oder missbräuchliche Nutzung sowie riskante Nutzungsweisen, die als Vorform einer ausgeprägten Störung verstanden werden, zu (Rumpf, Arnaud, Batra et al., 2016). Im vorliegenden Bericht wird der Störungsbegriff nicht so weit ausgedehnt und von einer problematischen bzw. riskanten Internetnutzung unterschieden.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen erstmals in der Drogenaffinitätsstudie des Jahres 2011 untersucht (BZgA, 2013). In der Drogenaffinitätsstudie 2015 wurden erneut entsprechende Daten erhoben. Die Drogenaffinitätsstudie ist eine deutschlandweite Repräsentativbefragung, an der Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von zwölf bis 25 Jahren teilnehmen. Schwerpunkte der Studie sind das Rauchen, der Alkoholkonsum und der Konsum illegaler Drogen. Die Ergebnisse dazu sind in einem anderen Bericht veröffentlicht worden (Orth, 2016). Der vorliegende Teilband „Computerspiele und Internet“ stellt Befunde der Drogenaffinitätsstudie zur Nutzung von Computerspielen und Internet durch junge Menschen in Deutschland für das Jahr 2015 dar und untersucht, ob und wie sich die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen im Vergleich zu 2011 verändert hat.

2 METHODIK

In der Drogenaffinitätsstudie 2015 wurde eine deutschlandweite, repräsentative Stichprobe von 7.004 Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von zwölf bis 25 Jahren mit computergestützten, telefonischen Interviews (CATI) befragt. Die Befragung erfolgte im Zeitraum von März bis Juni 2015.

Im Vergleich zu früheren Studien wurden zwei methodische Neuerungen vorgenommen. Zum einen wurden die Daten bei Auswertungen für das Jahr 2015 neben der Region, dem Alter und dem Geschlecht auch nach der Bildung der Befragten gewichtet. Zum anderen wurde die Stichprobe nicht mehr ausschließlich über Festnetztelefonnummern sondern auch über Mobiltelefonnummern gewonnen und über Festnetz- und Mobiltelefon befragt (Dual-Frame-Ansatz). Die Ausschöpfungsquote der Festnetzstichprobe beträgt 48,7 %, die der Mobiltelefonstichprobe 32,0 %.

Die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen wurde mit Hilfe der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) bestimmt. Diese Skala wurde schon in der Drogenaffinitätsstudie 2011 eingesetzt. Das ermöglicht zu untersuchen, inwieweit sich in Deutschland die Belastung durch Computerspielen und Internetnutzung bei 12- bis 25-Jährigen im Zeitraum 2011 bis 2015 verändert hat. Um im Vergleich zu 2011 methodische Übereinstimmung herzustellen, werden bei diesen Auswertungen für das Jahr 2015 analog zum Jahr 2011 nur die Daten der Festnetzstichprobe verwendet.

2.1 Studiendurchführung und Stichprobe

Die Drogenaffinitätsstudie des Jahres 2015 ist eine deutschlandweite Repräsentativbefragung. An ihr haben 7.004 Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 25 Jahren teilgenommen. Die Befragung wurde im Zeitraum März bis Juni 2015 mit Hilfe computergestützter, telefonischer Interviews (CATI) durchgeführt. Programmierung des Interviews, Stichprobenziehung, Datenerhebung und -kontrolle sowie die Gewichtung der Daten wurden von forsa, Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, im Auftrag der BZgA übernommen. Studienplanung, inhaltliche Überarbeitung des Interviews, Datenmanagement und -analyse sowie Berichterstellung erfolgten durch die BZgA.

In der letzten Drogenaffinitätsstudie, die im Jahr 2011 durchgeführt wurde, fand die Befragung ausschließlich über das Festnetztelefon statt. Die Drogenaffinitätsstudie 2015 wurde im Dual-

Frame-Ansatz durchgeführt, in dem auch Mobiltelefone einbezogen sind¹. Im Dual-Frame-Ansatz werden aus den beiden Auswahlrahmen („frames“) der Festnetz- und der Mobiltelefonnummern unabhängig voneinander zwei Teilstichproben gezogen, die miteinander kombiniert werden (Dual-Frame-Stichprobe). Die Befragung erfolgt über Festnetz- oder Mobiltelefon, je nachdem wie der Kontakt hergestellt wurde. Der Grund für die methodische Neuerung ist, dass es mittlerweile viele Haushalte gibt, die kein Festnetztelefon mehr haben. Ohne die Berücksichtigung von Mobiltelefonnummern wären Menschen, die in solchen Haushalten leben, von der Studienteilnahme ausgeschlossen. Das könnte die Repräsentativität der Ergebnisse einschränken.

Wie vom Arbeitskreis Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute e.V. (ADM, 2012) empfohlen, wurde vor Studiendurchführung festgelegt, dass 70 % der Stichprobe aus dem Auswahlrahmen der Festnetztelefonnummern und 30 % aus dem der Mobiltelefonnummern gewonnen werden sollen. Dementsprechend setzt sich die gesamte Dual-Frame-Stichprobe von 7.004 Befragten aus 4.903 Befragten, die per Festnetznummern, und 2.101 Befragten, die per Mobiltelefonnummern ausgewählt wurden, zusammen.

Bei den Festnetztelefonnummern erfolgt die Stichprobenziehung mehrstufig. Ein Datensatz mit Festnetztelefonnummern (ADM Telefon-Mastersample) bildet den Auswahlrahmen für die Festnetzstichprobe. Aus ihm werden zufällig Nummern gezogen und angerufen. Er enthält auch Nummern, die künstlich erzeugt werden und nicht in öffentlichen Verzeichnissen enthalten sind. Bei den Anrufen wird festgestellt, ob es sich um einen Privathaushalt handelt, in dem 12- bis 25-Jährige leben. Leben in einem Haushalt mehrere 12- bis 25-Jährige, wird eine dieser Personen wiederum zufällig ausgewählt und per Festnetztelefon befragt. Bei 12- und 13-jährigen Kindern wird vor der Befragung das Einverständnis der Eltern eingeholt. Die Ausschöpfungsquote für die Festnetzstichprobe beträgt 48,7 %.

Bei den Mobiltelefonnummern erfolgt eine einfache Zufallsauswahl aus dem Auswahlrahmen der Mobiltelefonnummern (ADM-Auswahlrahmen für Mobiltelefonie). Weil es bei einem Anruf am Mobiltelefon nicht praktikabel ist, das Einverständnis der Eltern einzuholen, werden 12- und 13-jährige Kinder nicht über Mobiltelefon befragt. Stattdessen wird festgestellt, ob das Mobiltelefon einem 14- bis 25-Jährigen bzw. einer 14- bis 25-Jährigen gehört. Wenn das der Fall ist und die Person damit einverstanden ist, an dem Interview teilzunehmen, wird sie per Mobiltelefon befragt. Die Ausschöpfungsquote für die Mobiltelefonstichprobe beträgt 32,0 %.

Die Daten der Festnetz- und Mobiltelefoninterviews werden gemeinsam ausgewertet. Dabei wird berücksichtigt, dass die Befragten sich darin unterscheiden, wie wahrscheinlich es ist, dass sie für die Studie ausgewählt werden. Die Auswahlwahrscheinlichkeit der einzelnen Befragten hängt von der Anzahl der 12- bis 25-Jährigen sowie der Festnetznummern in ihrem Haushalt

¹ Dieser Ansatz kam erstmals im Alkoholsurvey 2014 zum Einsatz, in dem allerdings keine Daten zum Computerspielen und zur Internetnutzung erhoben wurden.

TABELLE 1: Verteilung ausgesuchter Merkmale in der Dual-Frame- und der Festnetzstichprobe mit und ohne Bildungsgewichtung

		Festnetz-Stichprobe		Dual-Frame-Stichprobe	
		ohne Bildungsgewicht ^a	mit Bildungsgewicht ^b	ohne Bildungsgewicht ^a	mit Bildungsgewicht ^b
Region	Alte Bundesländer	88,1	88,1	87,1	87,1
	Neue Bundesländer	11,9	11,9	11,8	11,8
	Keine Angabe	0,0	0,0	1,1	1,1
Geschlecht	Männlich	51,3	51,3	51,3	51,3
	Weiblich	48,7	48,7	48,7	48,7
2 Altersgruppen	12 bis 17 Jahre	39,4	39,6	39,3	39,4
	18 bis 25 Jahre	60,6	60,4	60,7	60,6
4 Altersgruppen	12 bis 15 Jahre	25,8	25,9	25,7	25,8
	16 und 17 Jahre	13,6	13,6	13,6	13,6
	18 bis 21 Jahre	27,5	27,4	27,6	27,7
	22 bis 25 Jahre	33,1	33,0	33,1	32,9
Soziale und Bildungsmerkmale	Hauptschule	1,7	4,1	1,8	4,1
	Realschule	10,2	12,0	10,4	12,0
	Gesamtschule	3,9	4,0	3,9	4,0
	Gymnasium Sek. I	15,6	10,2	15,3	10,2
	Gymnasium Sek. II	11,0	9,6	10,7	9,6
	Berufsbildende Schulen	4,6	6,6	4,3	5,9
	Azubis	14,1	16,5	13,2	15,3
	Studierende	20,3	13,9	20,9	14,0
	Erwerbstätige	12,7	16,2	13,0	16,8
	Arbeitslose	1,5	2,2	1,6	2,5
	Sonstige ^c	4,3	4,7	4,9	5,6
Migrationshintergrund	Keiner	77,1	75,3	78,6	77,2
	Westeuropa	4,0	4,0	3,7	3,7
	Osteuropa	9,6	10,6	9,0	9,6
	Türkei/Asien	6,6	7,4	6,3	7,0
	Sonstige	2,6	2,7	2,4	2,5

Angaben in Prozent. ^{a)} Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter. ^{b)} Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung. ^{c)} Die „Sonstigen“ bei den sozialen Merkmalen sind Befragte im Wehr- oder Zivildienst, Praktikum u. ä. bzw. Schülerinnen und Schüler, die keiner der Schulformen zugeordnet werden können. Diese Restkategorie ist inhaltlich nicht interpretierbar und bleibt deshalb in Analysen zu sozialen Merkmalen unberücksichtigt.

und der Anzahl der Mobiltelefone, die sie besitzen, ab. Die Daten jedes einzelnen Befragten werden so gewichtet, dass die unterschiedlichen Auswahlwahrscheinlichkeiten zwischen allen Befragten ausgeglichen werden (Design-Gewicht). Danach wird die Stichprobe so gewichtet, dass sie hinsichtlich Alter, Geschlecht, Region und Bildung der 12- bis 25-jährigen Bevölkerung in Deutschland entspricht.

Die Berücksichtigung der Bildung bei der Gewichtung ist gegenüber der Drogenaffinitätsstudie 2011 eine zweite Neuerung. Um zu überprüfen, wie die beiden Neuerungen – der Dual-Frame-Ansatz und die Gewichtung nach Bildung – sich auf die Zusammensetzung der Stichprobe des Jahres 2015 auswirken, werden im Folgenden vier Varianten verglichen: Die Festnetzstichprobe einmal ohne und einmal mit Bildungsgewichtung sowie die Dual-Frame-Stichprobe einmal ohne und einmal mit Bildungsgewichtung. In Tabelle 1 sind die prozentualen Häufigkeiten ausgewählter Stichprobenmerkmale für diese vier Varianten dargestellt. Die erste Variante, die Festnetzstichprobe ohne Bildungsgewichtung, entspricht methodisch dem Vorgehen der Drogenaffinitätsstudie 2011 und ist die, die bei Vergleichen mit 2011 verwendet wird.

Da in allen vier Varianten die Daten nach Geschlecht, Alter und Region gewichtet werden, unterscheiden sich die Varianten in diesen Merkmalen kaum. Der gewichtete Anteil der männlichen Befragten beträgt in allen vier Varianten 51,3 % und die Anteilswerte der 12- bis 17-Jährigen liegen im Bereich von 39,3 % bis 39,6 %. In der Festnetzstichprobe stammen 88,1 % der Befragten aus den alten Bundesländern (einschließlich Berlin). In der Dual-Frame-Stichprobe ist der entsprechende Anteil mit 87,1 % etwas geringer. Stattdessen gibt es eine Gruppe ohne Angabe zur Region, die einen Anteil von 1,1 % ausmacht. Das sind Befragte, die über das Mobiltelefon kontaktiert wurden und keine Angaben zu ihrem Wohnort oder dem Bundesland, in dem sie leben, machen. Da Mobiltelefonnummern keinen Rückschluss auf den Wohnort der Befragten erlauben, ist eine nachträgliche Zuordnung zu einer Region nicht möglich.

Die vier Varianten haben einen Einfluss darauf, wie sich die sozialen Merkmale und der Migrationshintergrund verteilen. Dabei spielt der Wechsel von der Festnetz- zur Dual-Frame-Stichprobe eine geringere Rolle als die Frage, ob die Daten nach Bildung gewichtet werden oder nicht. Vergleicht man zum Beispiel die Festnetzstichprobe ohne Bildungsgewichtung mit der Dual-Frame-Stichprobe ohne Bildungsgewichtung, gibt es nur geringe Abweichungen in den sozialen und Bildungsmerkmalen und im Migrationshintergrund. In der Festnetzstichprobe ohne Bildungsgewichtung gibt es knapp ein Prozentpunkt mehr Auszubildende und eineinhalb Prozentpunkte weniger Befragte ohne Migrationshintergrund als in der Dual-Frame-Stichprobe ohne Bildungsgewichtung. Die Abweichungen sind größer, wenn dieselbe Stichprobe einmal ohne und einmal mit Bildung gewichtet wird. So gibt es in der Dual-Frame-Stichprobe ohne Bildungsgewichtung weniger Haupt- und Realschüler, Auszubildende und Erwerbstätige aber mehr Gymnasiasten und Studierende als in der Dual-Frame-Stichprobe mit Bildungsgewichtung. Ohne Bildungsgewichtung sind Menschen mit niedriger Bildung unter- und Menschen mit höherer Bildung überrepräsentiert. Die Bildungsgewichtung gleicht das aus und gibt die

tatsächliche Bildungsverteilung in der Bevölkerung im Alter von zwölf bis 25 Jahren besser wieder.

2.2 Erhobene Merkmale und Auswertung

NUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN UND INTERNET

Der Zugang ins Internet wird in der Drogenaffinitätsstudie 2015 mit der Frage ermittelt, mit welchen Geräten die Befragten ins Internet gehen, wenn sie es privat, also nicht für Schule, Universität oder Arbeit, nutzen. Angegeben werden können der stationäre Computer, der Laptop bzw. das Notebook, der Tablet-PC und das Smartphone. Es sind mehrere Antworten zugelassen.

Es folgen Fragen zur Häufigkeit des Computerspielens und der Internetnutzung. Bei der Internetnutzung wird der Austausch bzw. die Kommunikation mit anderen, das Internet als Unterhaltungs- und Informationsmedium sowie als Möglichkeit, um einzukaufen, unterschieden. Die Fragen beziehen sich auf die letzten zwölf Monate und lauten im Einzelnen: (1) „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten Computerspiele gespielt, zum Beispiel am PC, mit dem Laptop bzw. Notebook, dem Tablet-PC, 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, über Online-Communities wie facebook oder mit WhatsApp?“, (3) „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten das Internet privat zur Unterhaltung genutzt, also zum Beispiel zum Musik hören, Videos anschauen oder herunterladen oder einfach so drauflos surfen?“, (4) „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten das Internet privat zur Information genutzt, also zum Beispiel mit Wikipedia oder Suchmaschinen wie Google 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 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“.

Dann folgen zwei Fragen zur Nutzungsdauer. Sie beziehen sich auf Werktag und Tage am Wochenende. Sie 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 verrechnet².

In der Drogenaffinitätsstudie 2011 wurden noch Offline- und Online-Computerspiele sowie sonstige Internetnutzung unterschieden (BZgA, 2013). Seitdem haben sich die technischen Gegebenheiten und das Nutzungsverhalten deutlich verändert. Offline- und Online-Spielen ist bei Geräten, die beides ermöglichen, nicht mehr ohne weiteres zu unterscheiden. Der Anteil der Jugendlichen, die das Smartphone nutzen, um ins Internet zu gehen, steigt (Feierabend, Plankenhorn & Rathgeb, 2016) und der Anteil der 14- bis 29-Jährigen, die das Internet täglich unterwegs nutzen, hat sich im Zeitraum 2011 bis 2015 mehr als verdreifacht (Koch & Frees, 2015). Deshalb 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. Dadurch sind bei diesen Fragen die Ergebnisse der Jahre 2011 und 2015 nicht vergleichbar und werden nicht gegenübergestellt.

COMPUTERSPIEL- UND INTERNETBEZOGENE 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 werden³. 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

² 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.

³ Bei der Berechnung des Gesamtwerts werden bis zu drei fehlende Angaben zugelassen.

CIUS eine modifizierte Version für Computerspiele entwickelt, die bei Befragten eingesetzt wurde, für die Offline-Computerspiele die größere Bedeutung hatten (BZgA, 2013). Wegen der Vergleichbarkeit zu 2011 wird auch in der Drogenaffinitätsstudie 2015 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 7,6 % der Befragten zum Einsatz.

Die CIUS hat eine gute interne Konsistenz. Bezogen auf alle Personen, denen in der Drogenaffinitätsstudie 2015 eine der beiden CIUS-Varianten vorgegeben wurde, beträgt Cronbach's alpha 0,865. Bezogen auf die Gruppe mit der ursprünglichen CIUS-Version für das Internet ergibt sich ein Cronbach's alpha von 0,869 und bezogen auf die Gruppe mit der für Computerspiele modifizierten CIUS ein Cronbach's alpha von 0,804.

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 eingesetzt. Das ermöglicht zu untersuchen, inwieweit sich in Deutschland die Belastung durch Computerspielen und Internetnutzung bei 12- bis 25-Jährigen im Zeitraum 2011 bis 2015 verändert hat. Um im Vergleich zu 2011 methodische Übereinstimmung herzustellen, werden bei diesen Auswertungen für das Jahr 2015 entsprechend dem Jahr 2011 nur die Daten der Festnetzstichprobe verwendet. Ob sich die Werte der Befragungen der Jahre 2011 und 2015 signifikant unterscheiden, wurde mit Regressionsmodellen mit den Kovariaten Erhebungsjahr (Referenzjahr 2011), Alter, Geschlecht und CIUS-Variante inferenzstatistisch getestet. Zur Berechnung der Inferenzstatistiken wurden aufgrund der Befragungsdesigns Verfahren für komplexe Stichproben verwendet.

3 ERGEBNISSE

Die Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2015 zeigen, dass nahezu alle 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen das Internet privat nutzen. Am häufigsten wird das Internet zur Kommunikation genutzt. Es folgen die Unterhaltungs- und Informationsangebote des Internets sowie das Spielen von Computerspielen. 12- bis 17-Jährige nutzen Computerspiele und das Internet durchschnittlich rund 22 Stunden und 18- bis 25-Jährige durchschnittlich rund 21 Stunden pro Woche. Auf Grundlage der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) ist bei 5,8 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 2,8 % 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 (7,1 %) stärker betroffen als die männlichen Jugendlichen (4,5 %).

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. Bei den 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen hat sich die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen gegenüber 2011 zwar nicht verändert. Aber es ist eine Zunahme der problematischen Computerspiel- oder Internetnutzung zu beobachten.

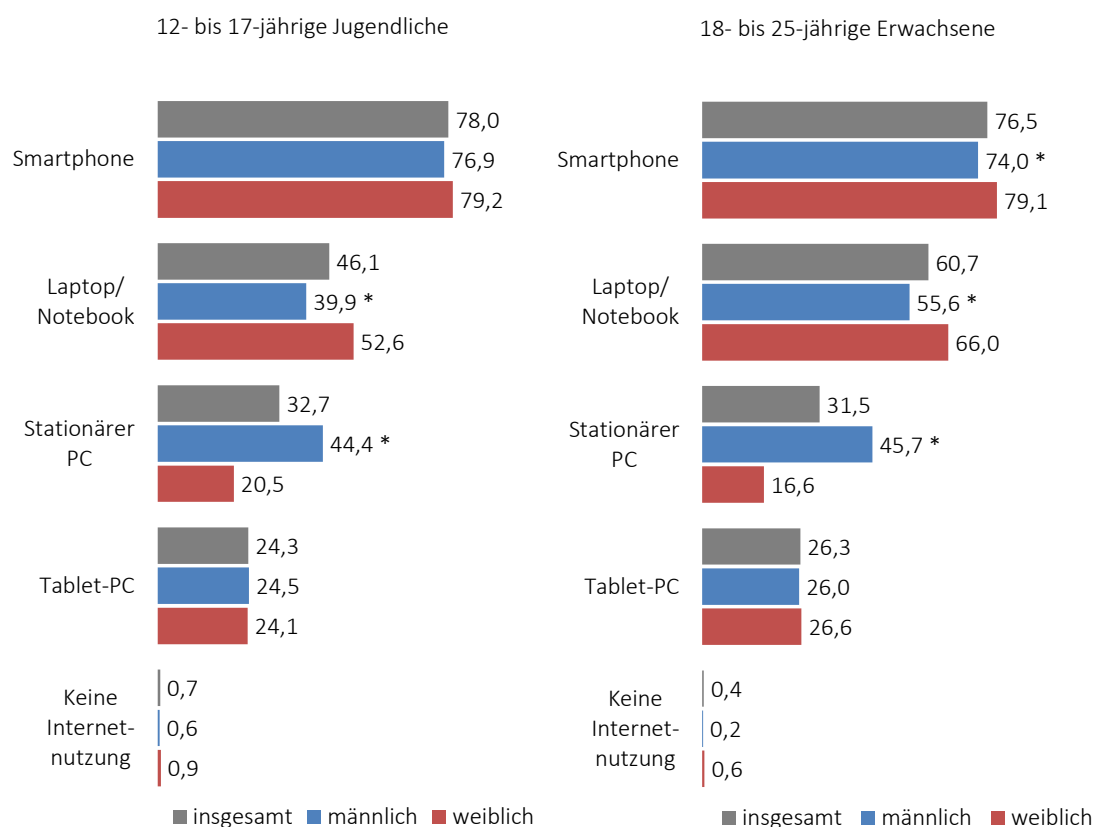
3.1 Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2015

3.1.1 Zugang ins Internet

Sowohl das Smartphone als auch der Laptop oder das Notebook, der stationäre PC oder der Tablet-PC können den Zugang ins Internet ermöglichen. Von diesen vier Geräten ist das Smartphone das Gerät, das der größte Anteil der Jugendlichen und jungen Erwachsenen nutzt, um ins Internet zu gehen. Etwa vier von fünf Jugendlichen im Alter von zwölf bis 17 Jahren (78,0 %) und etwa drei von vier Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren (76,5 %) geben an, das Smartphone zu verwenden, wenn sie privat, also nicht für Schule, Universität oder Arbeit, das Internet nutzen (Abbildung 1). In beiden Altersgruppen folgen das Laptop bzw. Notebook, danach der stationäre PC und schließlich der Tablet-PC. Kaum ein Jugendlicher oder junger Erwachsener gibt an, das Internet nicht privat zu nutzen. Die entsprechenden Anteilswerte liegen unter einem Prozent.

Bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen ist die Nutzung des Laptops bzw. Notebooks (46,1 %) geringer verbreitet als bei 18- bis 25-jährigen Erwachsenen (60,7 %). Geschlechtsunterschiede

zeigen sich in beiden Altersgruppen darin, ob das Laptop bzw. Notebook oder der stationäre PC bevorzugt wird. Mehr weibliche als männliche Jugendliche und junge Erwachsene nutzen das Laptop bzw. Notebook, um ins Internet zu gehen. Umgekehrt ist die Nutzung des stationären PC's bei männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen weiter verbreitet als bei ihren Altersgenossinnen.



Angaben in Prozent. Falls das Internet genutzt wird waren mehrere Nennungen möglich. Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

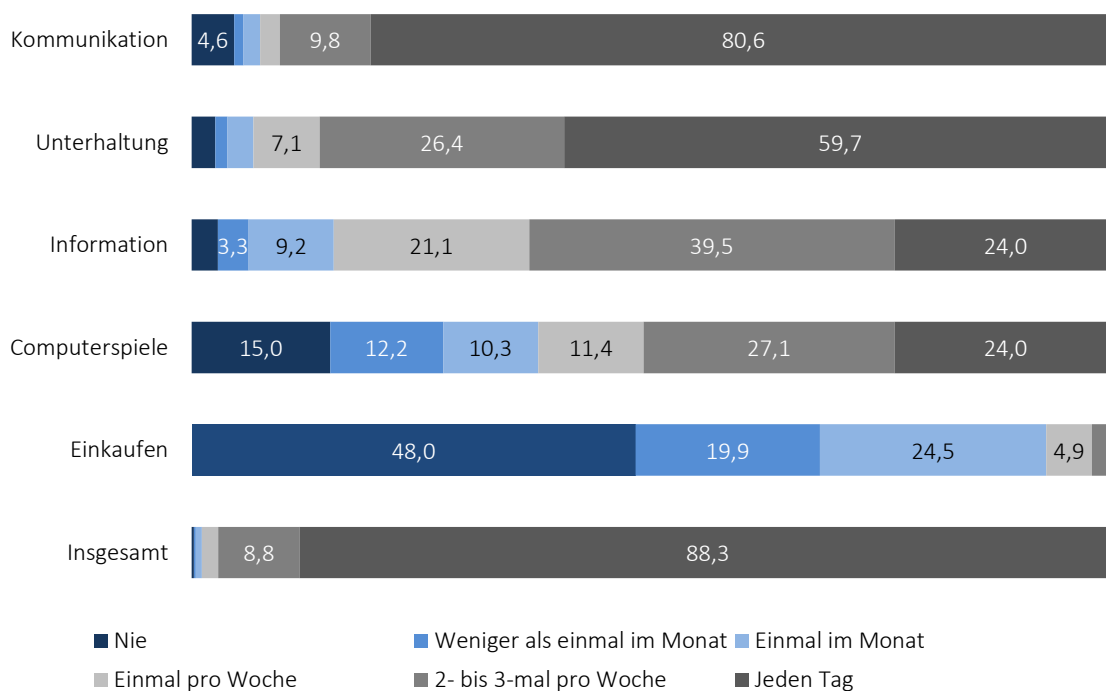
*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied mit $p < 0,05$ (Binär logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter und Geschlecht).

ABBILDUNG 1: Von Jugendlichen und jungen Erwachsenen genutzte Geräte für die private Internetnutzung 2015

3.1.2 Häufigkeit und Dauer des Computerspielens und der Internetnutzung

HÄUFIGKEIT UND DAUER NACH GESCHLECHT UND ALTER

Am häufigsten wird das Internet von 12- bis 17-jährigen Jugendlichen genutzt, um zu kommunizieren. Vier von fünf Jugendlichen in diesem Alter (80,6 %) haben in den letzten zwölf Monaten täglich das Internet genutzt, um sich mittels Chats, E-Mails, Online-Communities wie facebook oder WhatsApp mit anderen auszutauschen (Abbildung 2 und Tabelle 2). Lediglich 4,6 % der 12- bis 17-Jährigen nutzen diese Möglichkeit nicht. An zweiter Stelle liegt das Internet als Unterhaltungsmedium. Drei von fünf Jugendlichen (59,7 %) nutzen das Internet jeden Tag, um Musik zu hören, Videos anzuschauen oder herunterzuladen oder um einfach so drauflos zu surfen. Die Informationsmöglichkeiten, die das Internet bietet, werden weniger häufig genutzt. Jeder vierte Jugendliche (24,0 %) informiert sich jeden Tag im Internet, indem er oder sie Wikipedia, Suchmaschinen wie Google oder Nachrichtenseiten nutzt. Weitere 39,5 % der Jugendlichen tun das zwei- bis dreimal pro Woche. Auch Computerspiele werden von jedem vierten Jugendlichen (24,0 %) zum Beispiel am PC, mit dem Laptop bzw. Notebook, dem Tablet-PC, dem Smartphone und mobilen oder stationären Spielkonsolen gespielt. Der Anteil der Jugendlichen, die keine Computerspiele spielen, beträgt 15,0 %. Die Häufigkeit, mit der Jugendliche das Internet nutzen, um zum Beispiel in Onlineshops oder bei Ebay 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. Fast die Hälfte der Jugendlichen (48,0 %) hat das Internet in den letzten zwölf Monaten überhaupt nicht zum Einkaufen genutzt. Die Häufigkeit der Computerspiel- und Internetnutzung insgesamt zeigt, dass etwa neun von zehn Jugendlichen im Alter von zwölf bis 17 Jahren (88,3 %) mindestens eines der verschiedenen Angebote täglich nutzt.



Angaben in Prozent. Prozentzahlen kleiner 3,0 siehe Tabelle 2. Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

ABBILDUNG 2: Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote bei Jugendlichen 2015

Die deutlichsten Geschlechtsunterschiede bestehen in der Häufigkeit mit der männliche und weibliche 12- bis 17-jährige Jugendliche Computerspiele spielen (Tabelle 2). Jeder dritte männliche Jugendliche (36,2 %) aber nur jede neunte weibliche Jugendliche (11,3 %) spielt täglich Computerspiele. Nur 5,3 % der männlichen aber 25,1 % der weiblichen Jugendlichen spielen keine Computerspiele. Auch in der Häufigkeit, mit der Jugendliche das Internet zur Kommunikation nutzen, gibt es einen Geschlechtsunterschied. Die tägliche Kommunikation ist unter männlichen Jugendlichen (77,2 %) geringer verbreitet als unter weiblichen Jugendlichen (84,3 %). Dafür sind die Anteile der männlichen Jugendlichen, die einmal oder zwei- bis dreimal in der Woche über das Internet kommunizieren, etwas größer.

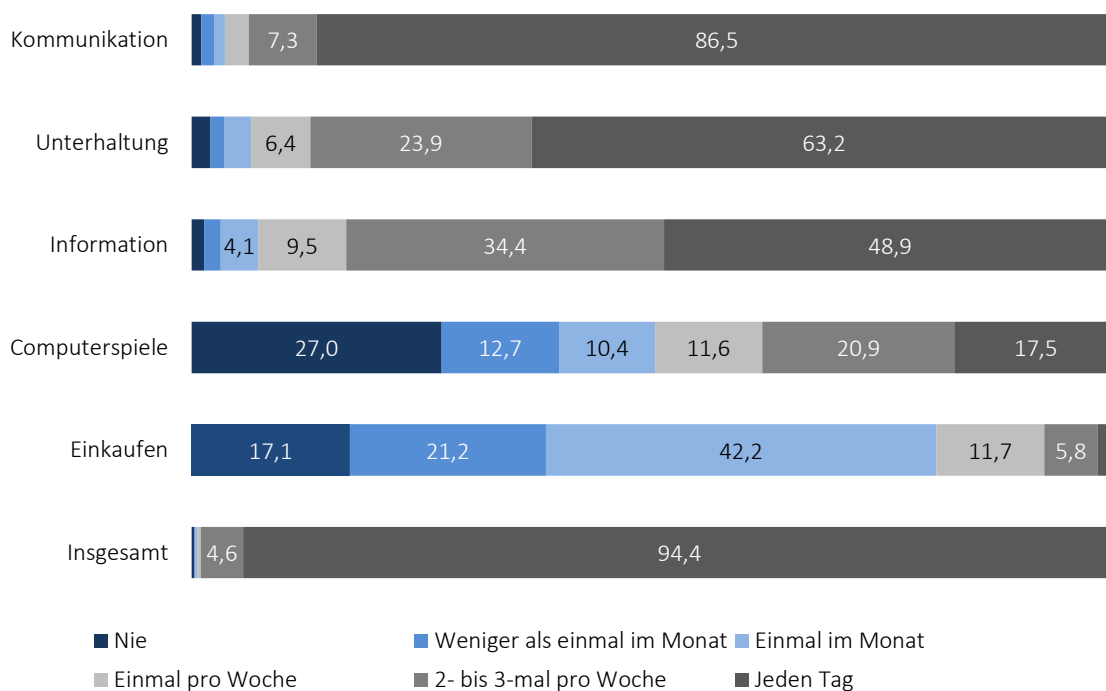
TABELLE 2: Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote bei Jugendlichen insgesamt und nach Geschlecht 2015

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
Kommunikation	insgesamt	4,6	1,0	1,8	2,2	9,8	80,6
	männlich	5,5*	1,2	1,6	2,9*	11,6*	77,2
	weiblich	3,7	0,8	2,0	1,4	7,9	84,3
Unterhaltung	insgesamt	2,6	1,3	2,8	7,1	26,4	59,7
	männlich	2,7	1,3	2,0*	6,8	25,7	61,4
	weiblich	2,4	1,3	3,6	7,5	27,2	58,0
Information	insgesamt	2,8	3,3	9,2	21,1	39,5	24,0
	männlich	2,9	3,6	9,1	21,8	39,2	23,5
	weiblich	2,8	3,1	9,4	20,4	39,8	24,5
Computerspiele	insgesamt	15,0	12,2	10,3	11,4	27,1	24,0
	männlich	5,3*	6,2*	5,7*	10,3*	36,2*	36,2
	weiblich	25,1	18,4	15,0	12,5	17,6	11,3
Einkaufen	insgesamt	48,0	19,9	24,5	4,9	2,3	0,4
	männlich	51,7	18,2	23,0	5,0	1,8	0,2
	weiblich	44,1	21,7	26,0	4,8	2,8	0,5
Gesamt	insgesamt	0,2	0,2	0,6	1,8	8,8	88,3
	männlich	0,4	0,3	0,5	1,3	9,3	88,3
	weiblich	0,1	0,2	0,8	2,2	8,2	88,4

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).

Bei jungen Erwachsenen im Alter von 18- bis 25 Jahren (Abbildung 3) entspricht die Reihenfolge der täglichen Nutzung der verschiedenen Internetangebote der Reihenfolge der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen. Insgesamt 86,5 % der jungen Erwachsenen kommunizieren täglich über das Internet, 63,2 % nutzten das Internet täglich um sich zum Beispiel mit Musik oder Videos zu unterhalten, 48,9 % informieren sich täglich im Internet, 17,5 % spielen jeden Tag Computerspiele und 2,1 % geben an, jeden Tag etwas über das Internet zu kaufen. Insgesamt 94,4 % nutzen mindestens eine dieser fünf Möglichkeiten täglich.



Angaben in Prozent. Prozentzahlen kleiner 3,0 siehe Tabelle 3. Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

ABBILDUNG 3: Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote bei jungen Erwachsenen 2015

Wie bei den Jugendlichen gibt es auch bei den 18- bis 25-jährigen Erwachsenen Geschlechtsunterschiede in der Häufigkeit der Computerspiel- und Internetnutzung (Tabelle 3). Von den 18- bis 25-jährigen Männern spielen mehr täglich Computerspiele (25,3 %) als von den 18- bis 25-jährigen Frauen (9,2 %). Der Anteil der jungen Frauen, die keine Computerspiele spielen (41,1 %) ist deutlich größer als der der jungen Männer (13,7 %). Die tägliche Kommunikation über das Internet ist bei jungen Männern (84,2 %) geringer verbreitet als bei jungen Frauen (88,9 %). Dafür ist bei den Männern mit 8,9 % die Gruppe, die zwei- bis dreimal pro Woche das Internet zur Kommunikation nutzt, etwas größer als bei den Frauen (5,7 %). Im Gegensatz zu den 12- bis 17-jährigen Jugendlichen gibt es bei den 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen außerdem einen Geschlechtsunterschied im Informationsverhalten. Über die Hälfte der jungen Männer (53,2 %) informiert sich täglich im Internet. Bei den Frauen trifft das auf einen kleineren Teil (44,3 %) zu.

TABELLE 3: Häufigkeit des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote bei jungen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht 2015

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
Kommunikation	insgesamt	1,0	1,4	1,2	2,6	7,3	86,5
	männlich	1,0	1,7	1,7	2,5	8,9*	84,2
	weiblich	1,0	1,1	0,6	2,7	5,7	88,9
Unterhaltung	insgesamt	2,1	1,5	2,9	6,4	23,9	63,2
	männlich	0,8*	0,9*	2,7	5,5*	20,8*	69,2
	weiblich	3,3	2,2	3,1	7,3	27,2	56,9
Information	insgesamt	1,4	1,8	4,1	9,5	34,4	48,9
	männlich	0,9	1,5	4,1	8,3*	32,0*	53,2
	weiblich	1,9	2,1	4,0	10,8	36,9	44,3
Computerspiele	insgesamt	27,0	12,7	10,4	11,6	20,9	17,5
	männlich	13,7*	9,8*	9,1*	13,6*	28,5	25,3
	weiblich	41,1	15,8	11,8	9,4	12,7	9,2
Einkaufen	insgesamt	17,1	21,2	42,2	11,7	5,8	2,1
	männlich	15,6	20,4	43,3	12,3	6,7	1,7
	weiblich	18,7	22,1	41,1	11,0	4,8	2,4
Gesamt	insgesamt	0,3	0,1	0,2	0,4	4,6	94,4
	männlich	0,0	0,2	0,0*	0,7*	4,4	94,7
	weiblich	0,6	0,0	0,5	0,1	4,7	94,1

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).

Jugendliche und junge Erwachsene nutzen Computerspiele und das Internet für private Dinge an Werktagen weniger lang als an einem Tag am Wochenende (Tabelle 4). An normalen Werktagen verbringen sie drei Stunden mit Computerspielen und dem Internet (12- bis 17-jährige Jugendliche: 3,0 Stunden; 18- bis 25-jährige Erwachsene: 2,9 Stunden). An einem normalen Tag am Wochenende sind es etwa vier Stunden (12- bis 17-jährige Jugendliche: 4,0 Stunden; 18- bis 25-jährige Erwachsene: 3,7 Stunden). Die Zeit, die männliche 12- bis 17-jährige an Werktagen für Computerspielen und Internet aufwenden (2,8 Stunden), ist etwas geringer als die Zeit der weiblichen 12- bis 17-Jährigen (3,2 Stunden). Am einem Tag am Wochenende

verwenden die 18- bis 25-jährigen Männer im Vergleich zu den 18- bis 25-jährigen Frauen mehr Zeit für Computerspiele und Internet (männlich: 4,0 Stunden; weiblich: 3,5 Stunden).

TABELLE 4: Dauer des Computerspielens und der Nutzung verschiedener Internetangebote insgesamt und nach Geschlecht 2015

Alter	Normaler Werktag			Normaler Tag am Wochenende			Pro Woche		
	gesamt	männl.	weibl.	gesamt	männl.	weibl.	gesamt	männl.	weibl.
12 – 25 Jahre	2,9	2,9	3,0	3,8	4,0*	3,7	21,8	21,9	21,7
12 – 17 Jahre	3,0	2,8*	3,2	4,0	4,1	4,0	22,1	21,2*	23,2
18 – 25 Jahre	2,9	2,9	2,8	3,7	4,0*	3,5	21,6	22,4	20,8
12 – 15 Jahre	2,6	2,5*	2,8	3,7	3,7	3,7	19,7	18,8	20,5
16 – 17 Jahre	3,6	3,3*	3,9	4,7	4,7	4,6	26,8	25,6	28,2
18 – 21 Jahre	3,2	3,1	3,3	4,1	4,1	4,1	23,8	23,2	24,5
22 – 25 Jahre	2,7	2,9*	2,4	3,4	3,8*	2,9	19,8	21,7*	17,7
12 – 13 Jahre	2,0	1,9	2,1	2,9	3,0	2,8	14,4	13,8	15,2
14 – 15 Jahre	3,2	3,1	3,4	4,4	4,4	4,5	24,7	23,7	25,6
16 – 17 Jahre	3,6	3,3*	3,9	4,7	4,7	4,6	26,8	25,6	28,2
18 – 19 Jahre	3,1	2,9	3,3	4,0	3,8	4,2	23,1	21,7	24,6
20 – 21 Jahre	3,3	3,2	3,3	4,2	4,4	4,0	24,5	24,5	24,4
22 – 23 Jahre	2,7	2,6	2,7	3,4	3,6	3,1	19,8	20,2	19,4
24 – 25 Jahre	2,7	3,1*	2,2	3,4	4,1*	2,7	19,7	23,0*	16,2

Angaben in Stunden (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 der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied mit $p < 0,05$ (Lineare Regressionen mit den Kovariaten Alter und Geschlecht).

Aus den Angaben zum normalen Werktag und zum normalen Tag am Wochenende kann geschätzt werden, wie viele Stunden in der Woche mit Computerspielen und dem Internet für private Dinge verbracht werden. Dabei fließen die Angaben zum Werktag mit dem Faktor fünf und die zu einem Tag am Wochenende mit dem Faktor zwei ein. Außerdem werden die Häufigkeit des Computerspielens und der Internetnutzung insgesamt berücksichtigt, denn nicht jeder Befragte nutzt Computerspiele und Internet täglich (siehe z. B. die Abbildungen 2 und 3). Für Jugendliche ergeben sich so 22,1 Stunden, die sie pro Woche für Computerspiele und Internet aufwenden. Bei männlichen Jugendlichen ist die Dauer des Computerspielens und der

Internetnutzung mit 21,2 Stunden statistisch signifikant geringer als bei weiblichen Jugendlichen (23,2 Stunden). Die 18- bis 25-jährigen Erwachsenen kommen auf insgesamt 21,6 Stunden pro Woche.

Bezogen auf das Alter zeigt sich ein besonders starker Anstieg im Altersbereich von 12 bis 15 Jahren. Die 12- und 13-jährigen Kinder verbringen pro Woche 14,4 Stunden mit Computerspielen und Internet. Bei 14- und 15-jährigen Jugendlichen sind es 24,7 Stunden pro Woche. Die meiste Zeit wenden die Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren für Computerspiele und Internet auf (26,8 Stunden pro Woche). Mit höherem Alter geht die verwendete Zeit wieder zurück. Die 24- und 25-Jährigen kommen insgesamt auf 19,7 Stunden pro Woche.

HÄUFIGKEIT UND DAUER NACH SOZIALEN MERKMALEN UND MIGRATIONSHINTERGRUND

Die Häufigkeit der Nutzung von Computerspielen oder andern Internetangeboten sowie die Zeit, die junge Menschen mit Computerspielen und Internet verbringen, unterscheiden sich in Abhängigkeit davon, welcher Bildungs- und sozialen Gruppe sie angehören bzw. welchen Migrationshintergrund sie haben.

Bei Schülerinnen und Schülern, die Schulklassen der Sekundarstufe I besuchen (obere Hälfte der Tabelle 5), verwenden die Gymnasiastinnen und Gymnasiasten privat mit 17,4 Stunden pro Woche rund fünf bis sechs Stunden weniger für Computerspiele oder andere Internetangebote als die Schülerinnen und Schüler der Gesamt-, Real- und Hauptschulen. Die Unterschiede zu den Gruppen Gesamt- und Realschule sind statistisch signifikant. Computerspiele werden von mehr Gesamtschülerinnen und -schülern (28,4 %) als Gymnasiastinnen und Gymnasiasten (21,7 %) täglich gespielt. Die Realschülerinnen und -schüler informieren sich weniger häufig täglich mithilfe des Internets (Gymnasium: 21,9 %; Gesamtschule: 19,3 %). Unter Hauptschülerinnen und -schülern ist die tägliche Kommunikation mittels Internet geringer verbreitet als unter Gymnasiastinnen und Gymnasiasten (Hauptschule: 68,8 %; Gymnasium: 80,5 %). Von den Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I mit dem Migrationshintergrund „Türkei/Asien“ nutzen mehr jeden Tag das Internet zur Unterhaltung (76,4 %) als von den Schülerinnen und Schülern ohne Migrationshintergrund (54,9 %). Außerdem verbringen sie deutlich mehr Zeit mit Computerspielen bzw. den sonstigen Internetangeboten (29,2 gegenüber 19,8 Stunden pro Woche).

Von den Befragten, die die Sekundarstufe I schon verlassen haben (untere Hälfte der Tabelle 5), verbringen die Schülerinnen und Schüler der berufsbildenden Schulen (29,3 Stunden) und Arbeitslose (32,0 Stunden) die meiste Zeit pro Woche mit Computerspielen bzw. den anderen Internetangeboten. Das tägliche Kommunizieren mithilfe des Internets ist in fast allen Gruppen ähnlich weit verbreitet. Insgesamt 87,4 % aller Befragten außerhalb der Sekundarstufe I nutzen das Internet jeden Tag zur Kommunikation. Nur in der Gruppe der Arbeitslosen ist die tägliche

TABELLE 5: Tägliche Nutzung von Computerspiel- oder anderer Internetangebote und Nutzungsdauer für Befragte in und außerhalb der Sekundarstufe I im Jahr 2015

		Kom- muni- kation ^a	Unter- haltung ^a	Infor- mation ^a	Com- puter- spiele ^a	Ein- kaufen ^a	Stunden pro Woche ^b
Befragte in der Sekundarstufe I							
Gesamt		78,4	58,0	21,1	25,5	0,4	21,1
Schultyp	Gymnasium Sek. I (Ref.)	80,5	55,3	21,9	21,7	0,1	17,4
	Gesamtschule	79,8	59,8	19,5	28,4*	1,1	23,3*
	Realschule	79,3	61,0	19,3*	26,2	0,0	22,8*
	Hauptschule	68,8*	54,3	25,7	30,0	1,3	23,1
Migrations- hintergrund	Keiner (Ref.)	77,7	54,9	20,0	25,2	0,0	19,8
	Westeuropa	80,0	61,5	22,3	27,8	0,0	20,6
	Osteuropa	77,0	64,3	19,3	30,8	0,0	24,5
	Türkei/Asien	87,4	76,4*	31,6	19,5	5,2	29,2*
	Sonstige	76,0	68,5	26,4	26,0	0,0	24,5
Befragte außerhalb der Sekundarstufe I							
Gesamt		87,4	63,2	47,2	17,6	2,0	22,1
(Aus-)Bildung und Tätigkeit	Gymnasium Sek. II (Ref.)	91,8	67,0	45,0	17,4	0,3	22,4
	Berufsbildende Schulen	89,8	70,9	38,3*	22,3	2,3*	29,3*
	Auszubildende	89,5	62,3	38,1*	17,1	1,7*	23,7
	Studierende	89,2	69,9*	67,4*	11,6*	1,5*	19,5
	Erwerbstätige	83,2	53,6	42,8*	19,0	2,9*	18,7
	Arbeitslose	69,4*	62,1	47,2	35,6*	5,6*	32,0*
Migrations- hintergrund	Keiner (Ref.)	86,9	61,4	46,9	17,0	1,9	21,4
	Westeuropa	87,1	56,6	39,6	15,7	0,6	20,1
	Osteuropa	90,6	73,0*	53,2*	20,8	3,2	22,5
	Türkei/Asien	88,1	72,4*	43,6	19,2	2,7	28,7*
	Sonstige	90,4	68,3	55,9	26,8*	0,0	30,7*

^{a)} Anteile täglicher Nutzung in Prozent. ^{b)} Mittelwerte. Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den Gruppen Gymnasium Sek. I bzw. Sek. II und Kein Migrationshintergrund mit $p < 0,05$ (Binär logistische bzw. lineare Regressionen mit den Kovarianz Alter und Geschlecht). Beim Einkaufen werden wegen nicht besetzter Zellen die Regressionsergebnisse für Befragte in der Sek. I nicht dargestellt und wurde bei Befragten außerhalb der Sek. I der Migrationshintergrund im Modell nicht berücksichtigt.

Kommunikation mit 69,4% deutlich weniger weit verbreitet. Die tägliche Nutzung der Unterhaltungsangebote des Internets ist bei Studierenden (69,9%) statistisch signifikant höher, als aufgrund ihres Alters zu erwarten wäre. Die Erwerbstätigen, die in einem ähnlichen Alter sind, kommen auf nur 53,6%. Am höchsten fällt die tägliche Unterhaltung im Internet in den

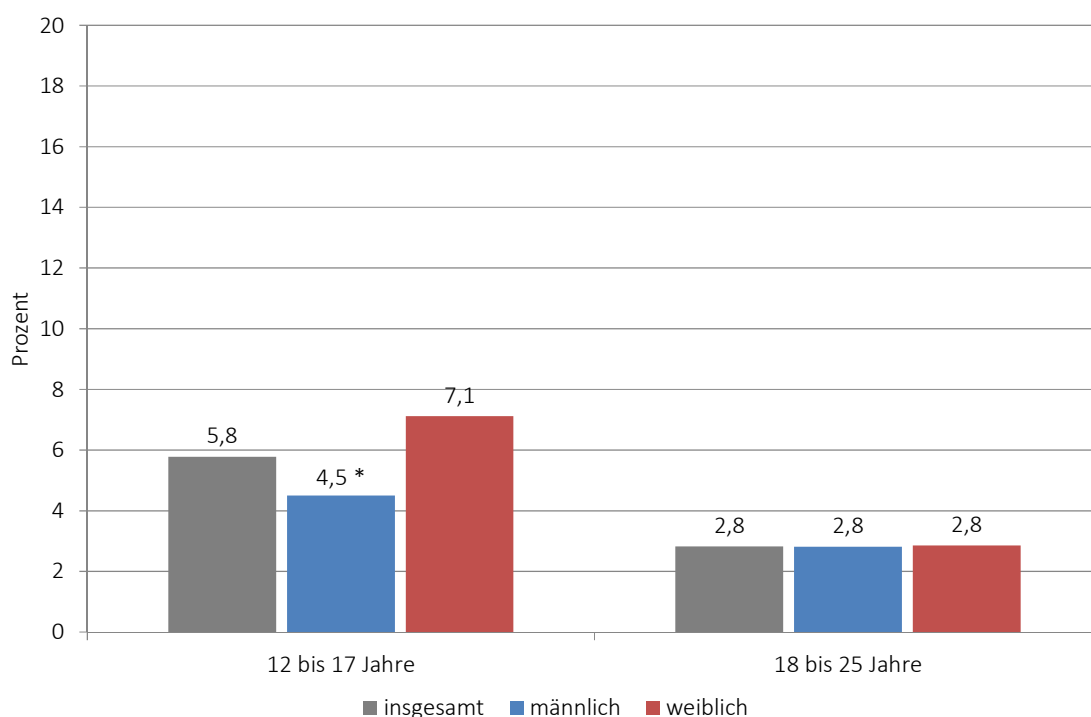
Gruppen mit dem Migrationshintergrund „Osteuropa“ und „Türkei/Asien“ aus. Im Vergleich zu den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten der Sekundarstufe II informieren sich weniger Schülerinnen und Schüler der berufsbildenden Schulen, Auszubildende und Erwerbstätige aber mehr Studierende täglich privat im Internet. Das tägliche Computerspielen ist bei Studierenden am geringsten und bei Arbeitslosen am weitesten verbreitet. Schließlich ist das tägliche Einkaufen über das Internet bei Gymnasiastinnen und Gymnasiasten der Sekundarstufe II geringer verbreitet als bei allen anderen Vergleichsgruppen.

3.1.3 Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen

Ob bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine computerspiel- und internetbezogene Störung vorliegt, wird in der Drogenaffinitätsstudie mit der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) ermittelt. 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.). Im Folgenden werden Ergebnisse für das Jahr 2015 dargestellt. Sie beruhen auf der Dual-Frame-Stichprobe mit Bildungsgewichtung.

COMPUTERSPIEL- UND INTERNETBEZOGENE STÖRUNGEN NACH GESCHLECHT UND ALTER

Bezogen auf alle 12- bis 17-jährigen Jugendlichen ist bei 5,8 % von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen (Abbildung 4). Weibliche Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren sind mit 7,1 % statistisch signifikant stärker betroffen als die männlichen Jugendlichen dieser Altersgruppe (4,5 %). Von den jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren überschreiten 2,8 % den Schwellenwert für eine computerspiel- oder internetbezogene Störung. Die Gruppen der jungen Männer und Frauen im Alter von 18 bis 25 Jahren unterscheiden sich nicht.



Definition internet- und computerspielbezogene Störung: Befragte mit mindestens 30 Punkten 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 Regressionen mit den Kovariaten Alter und Geschlecht).

ABBILDUNG 4: Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen 2015

In Tabelle 6 werden zusätzlich zu den computerspiel- und internetbezogenen Störungen die problematische sowie die unproblematische Nutzung von Computerspielen und Internet unterschieden. Bei Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren ist nicht nur die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen sondern auch die Verbreitung der problematischen Computerspiel- und Internetnutzung höher als bei den 18- bis 25-jährigen Erwachsenen. Die Gruppe mit unproblematischer Computerspiel- und Internetnutzung ist bei den 12- bis 17-jährigen Jugendlichen mit 71,8 % um etwa zehn Prozentpunkte kleiner als bei den 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen (82,2 %). In der Verbreitung der problematischen Nutzung gibt es keine statistisch signifikanten Geschlechtsunterschiede.

TABELLE 6: Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen und der problematischen Nutzung 2015

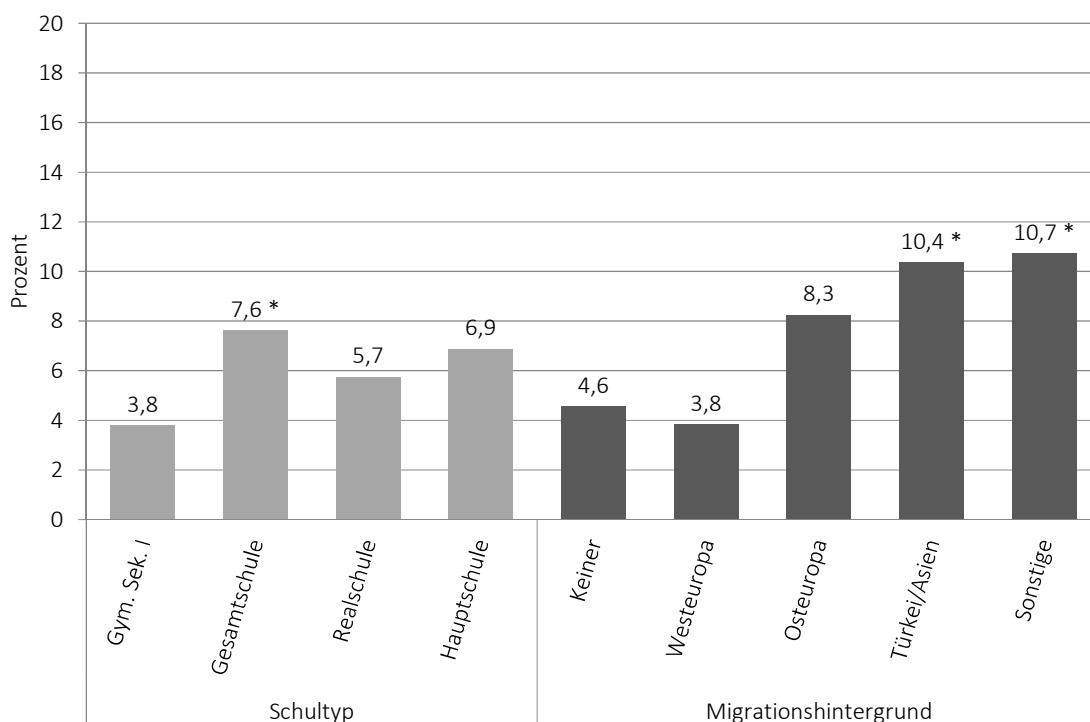
		Klassifikation nach CIUS					
		Keine/unproblematische Nutzung		Problematische Nutzung		Computerspiel-/internetbezogene Störung	
12- bis 25-Jährige	insgesamt	78,1	(76,7-79,5)	17,9	(16,6-19,2)	4,0	(3,4-4,7)
	männlich	79,1	(77,0-81,0)	17,5	(15,7-19,4)	3,5	(2,8-4,4)
	weiblich	77,1	(75,1-79,0)	18,3	(16,6-20,2)	4,5	(3,7-5,6)
12- bis 17-Jährige	insgesamt	71,8	(69,7-73,8)	22,4	(20,6-24,3)	5,8	(4,8-7,0)
	männlich	73,4	(70,5-76,1)	22,1	(19,6-24,9)	4,5*	(3,4-5,9)
	weiblich	70,2	(67,1-73,1)	22,7	(20,1-25,5)	7,1	(5,5-9,2)
18- bis 25-Jährige	insgesamt	82,2	(80,3-84,0)	14,9	(13,3-16,8)	2,8	(2,2-3,7)
	männlich	82,7	(79,9-85,3)	14,5	(12,1-17,2)	2,8	(1,9-4,1)
	weiblich	81,7	(79,1-84,0)	15,5	(13,3-18,0)	2,8	(2,0-4,0)

Angaben in Prozent (in Klammern: 95%-Konfidenzintervall). 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 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: Keine/unproblematische Nutzung).

COMPUTERSPIEL- UND INTERNETBEZOGENE STÖRUNGEN NACH SOZIALEN MERKMALEN UND MIGRATIONS HinterGRUND

Bei Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I (Abbildung 5) sind computerspiel- und internetbezogene Störungen in der Gruppe, die das Gymnasium besuchen, am geringsten (3,8 %) und in der Gruppe, die in der Gesamtschule ist, am weitesten (7,6 %) verbreitet. Dieser Unterschied ist statistisch signifikant. Hinsichtlich des Migrationshintergrunds sind computerspiel- und internetbezogene Störungen bei Schülerinnen und Schülern ohne Migrationshintergrund (4,6 %) und westeuropäischem Migrationshintergrund (3,8 %) am geringsten und in der Gruppe mit dem Migrationshintergrund Türkei/ Asien (10,4 %) sowie den Sonstigen (10,7 %) am weitesten verbreitet. Die Gruppen „Türkei/Asien“ und „Sonstige“ unterscheiden sich statistisch signifikant von der Gruppe ohne Migrationshintergrund.

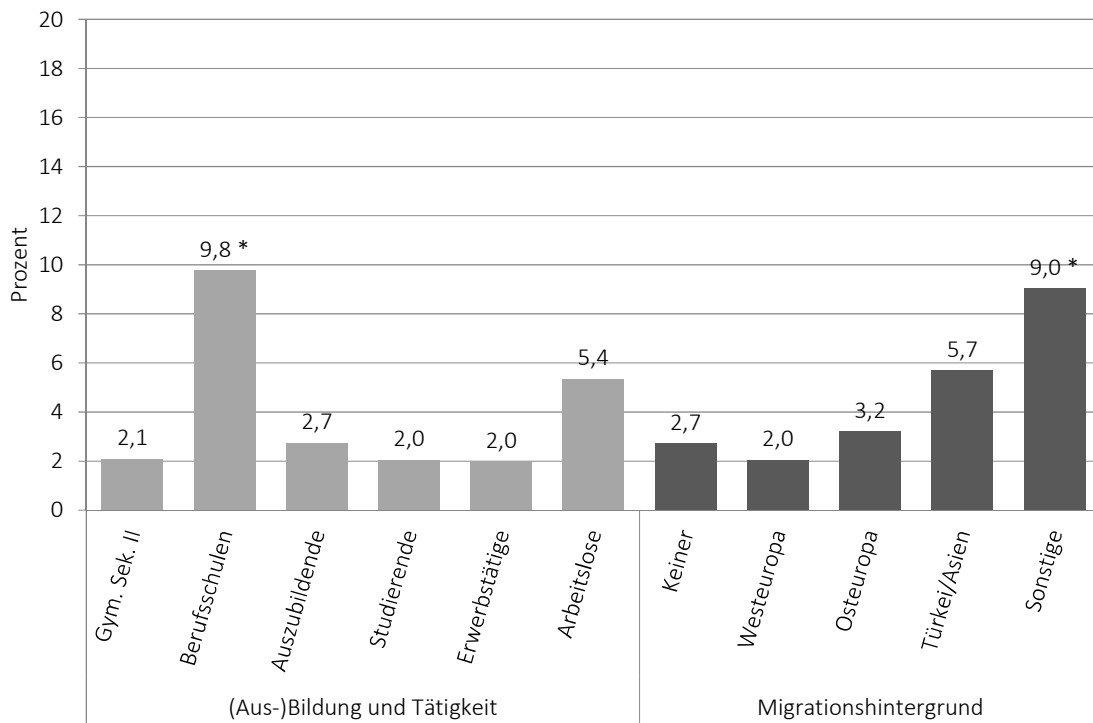


Definition internet- und computerspielbezogene Störung: Befragte mit mindestens 30 Punkten in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Ergebnisse der Dual-Frame-Stichprobe mit Gewichtung nach Region, Geschlecht, Alter und Bildung.

*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied zu den Gruppen Gymnasium Sek. I/Kein Migrationshintergrund mit $p < 0,05$ (Binär logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter und Geschlecht).

ABBILDUNG 5: Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I nach Schultyp und Migrationshintergrund 2015

Bezogen auf ihre aktuelle Ausbildungssituation oder Tätigkeit sind bei den Befragten, die nicht mehr in der Sekundarstufe I sind, computerspiel- und internetbezogene Störungen bei Schülerinnen und Schülern, die Berufsschulen besuchen (9,8 %), und Arbeitslosen (5,4 %) am höchsten (Abbildung 6). Die Berufsschülerinnen und -schüler unterscheiden sich dabei statistisch signifikant von der Vergleichsgruppe, die die Sekundarstufe II des Gymnasiums besucht. Bezogen auf den Migrationshintergrund sind computerspiel- und internetbezogene Störungen in den Gruppen „Türkei/Asien“ (5,7 %) und „Sonstige“ (9,0 %) am weitesten verbreitet. Statistisch signifikant ist nur der Unterschied zwischen den Sonstigen und der Referenzgruppe ohne Migrationshintergrund.



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

*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied zu den Gruppen Gymnasium Sek. II/Kein Migrationshintergrund mit $p < 0,05$ (Binär logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter und Geschlecht).

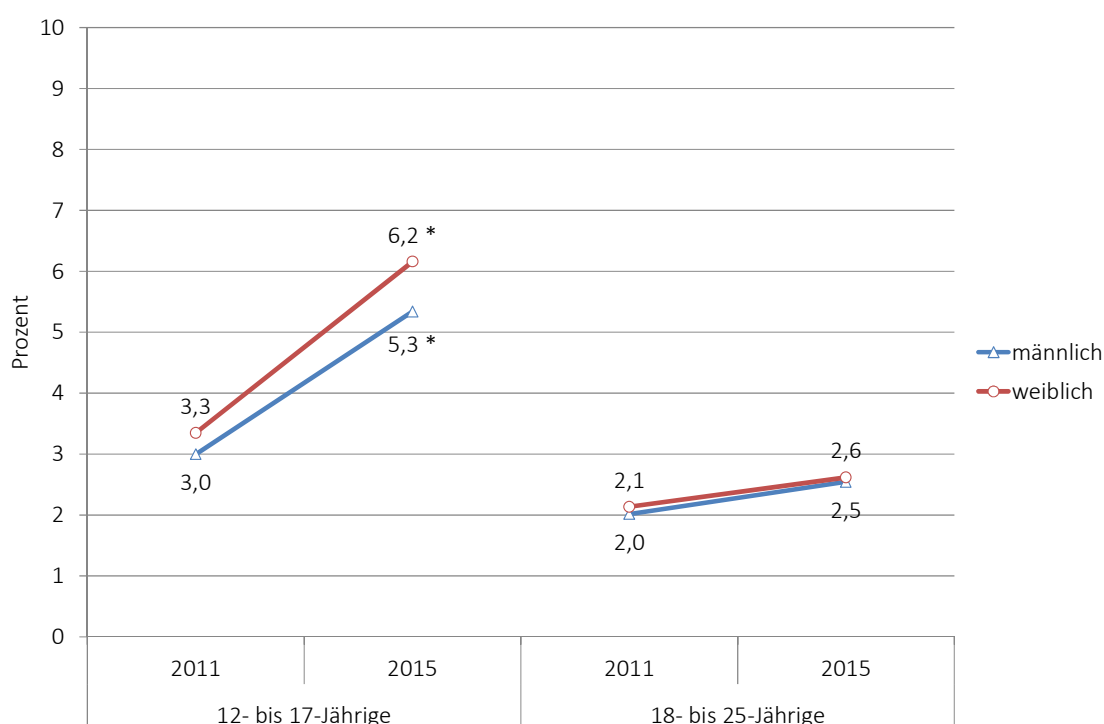
ABBILDUNG 6: Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter Befragten außerhalb der Sekundarstufe I nach (Aus-)Bildung und Tätigkeit sowie Migrationshintergrund 2015

3.2 Veränderungen in der Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen 2011 bis 2015

Die „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) wurde zum ersten Mal im Jahr 2011 in einer Drogenaffinitätsstudie eingesetzt. Mit der Drogenaffinitätsstudie 2015 liegen nun Daten für einen zweiten Messzeitpunkt vor. Das erlaubt zu untersuchen, ob und wie die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen sich bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen innerhalb von vier Jahren verändert hat. Zur besseren methodischen Vergleichbarkeit werden im Folgenden für das Jahr 2015 nur die Daten der Festnetzstichprobe

verwendet und die Stichprobe nicht nach Bildung sondern nur nach Alter, Geschlecht und Region gewichtet. Das entspricht der Methodik, die im Jahr 2011 angewendet wurde. Geringfügige Abweichungen von den Ergebnissen für 2015 in Abschnitt 3.1.3 werden dabei in Kauf genommen.

Die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen hat sich unter männlichen und weiblichen Jugendlichen von 2011 bis 2015 statistisch signifikant erhöht (Abbildung 7). Sie ist bei männlichen Jugendlichen von 3,0 % (2011) auf nun 5,3 % (2015) angestiegen. Bei



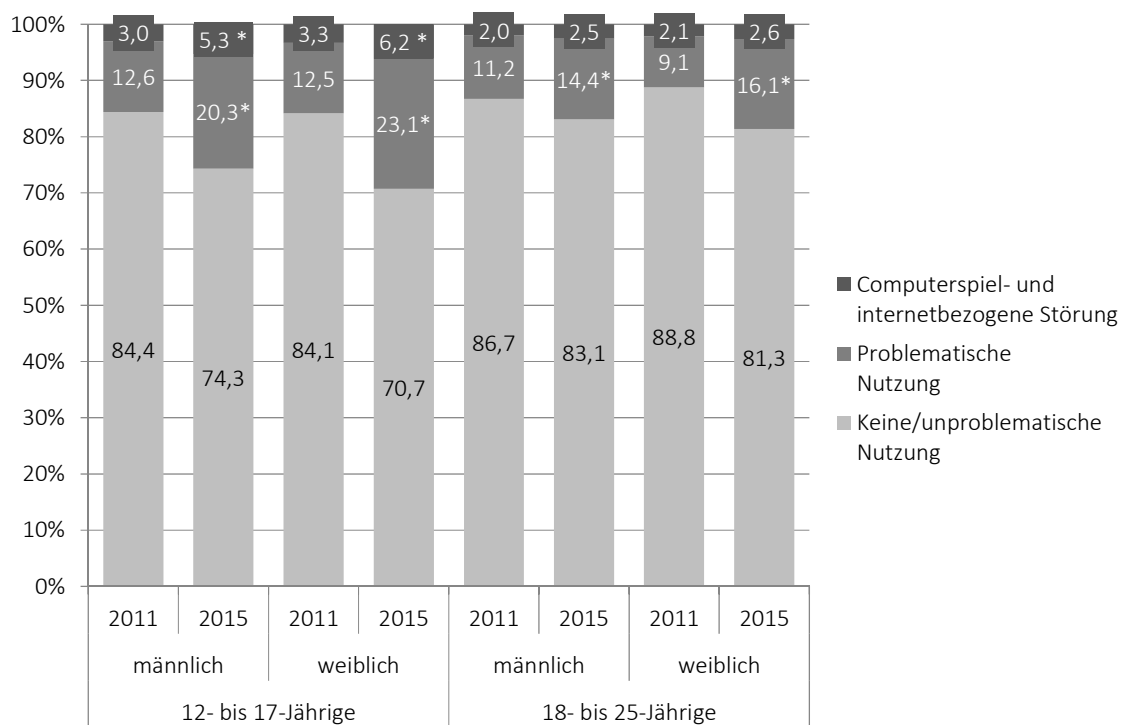
Definition internet- und computerspielbezogene Störung: Befragte mit mindestens 30 Punkten in der Compulsive Internet Use Scale (CIUS). Ergebnisse auf Basis der Festnetzstichproben 2011 und 2015 mit Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter.

*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied zum Jahr 2011 mit $p < 0,05$ (Binär logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter, Jahr und CIUS-Variante).

ABBILDUNG 7: Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen unter männlichen und weiblichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den Jahren 2011 und 2015

weiblichen Jugendlichen hat sie sich von 3,3 % (2011) auf 6,2 % (2015) fast verdoppelt. Bei jungen Männern und Frauen im Alter von 18 bis 25 Jahren liegen die Werte für die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen im Jahr 2015 etwas höher als noch 2011. Die Unterschiede sind aber statistisch nicht signifikant, so dass in dieser Altersgruppe von keinem Anstieg auszugehen ist.

In Abbildung 8 werden die Befragten 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.



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 und 2015 mit Gewichtung nach Region, Geschlecht und Alter.

*) Statistisch signifikanter Geschlechtsunterschied zum Jahr 2011 mit $p < 0,05$ (Multinomiale logistische Regressionen mit den Kovariaten Alter, Jahr und CIUS-Variante; Referenzkategorie: Keine/unproblematische Nutzung).

ABBILDUNG 8: Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen und der problematischen Nutzung in den Jahren 2011 und 2015

Die Ergebnisse für computerspiel- und internetbezogene Störungen in Abbildung 8 entsprechen denen der Abbildung 7. Bei männlichen und weiblichen Jugendlichen gibt es statistisch signifikante Anstiege in der Verbreitung der Störung – bei jungen Männern und Frauen nicht. Abbildung 8 zeigt zusätzlich, dass in beiden Alters- und Geschlechtergruppen die problematische Nutzung von Computerspielen und Internet statistisch signifikant angestiegen ist. Bei männlichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen steigt die Verbreitung der problematischen Nutzung von 12,6 % (2011) auf 20,3 % (2015), bei weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen von 12,5 % (2011) auf 23,1 % (2015), bei 18- bis 25-jährigen Männern von 11,2 % (2011) auf 14,4 % (2015) und bei 18- bis 25-jährigen Frauen von 9,1 % (2011) auf 16,1 % (2015). Das bedeutet, dass auch bei jungen Erwachsenen eine ungünstige Entwicklung festzustellen ist. In dieser Altersgruppe findet diese Entwicklung unterhalb des Schwellenwertes für computerspiel- und internetbezogene Störungen im Bereich der problematischen Nutzung statt.

Die Unterschiede zwischen 2011 und 2015 betreffen nicht nur die Verbreitung der problematischen Nutzung oder der computerspiel- und internetbezogenen Störungen, sondern es ist ein genereller Anstieg in den Ergebnissen der CIUS festzustellen. Die Mittelwerte, die in der CIUS erreicht werden, haben sich statistisch signifikant erhöht. Der Mittelwert der CIUS steigt in der Gruppe aller 12- bis 17-jährigen Jugendlichen von 11,4 Punkten im Jahr 2011 auf 14,6 Punkte im Jahr 2015 (männliche Jugendliche: von 11,7 auf 14,4 Punkte; weibliche Jugendliche: von 11,1 auf 14,8 Punkte). In der Gruppe aller 18- bis 25-jährigen Erwachsenen steigt die CIUS von durchschnittlich 9,9 Punkten (2011) auf 11,3 Punkte im Jahr 2015 (junge Männer: von 10,5 auf 11,5 Punkte; junge Frauen: von 9,4 auf 11,7 Punkte). Obwohl die Mittelwerte weit unterhalb des Bereichs für eine problematische Nutzung liegen, zeigt das Ergebnis doch, dass im Jahr 2015 ein häufigeres Erleben computerspiel- und internetbezogener Probleme, wie sie in der CIUS beschrieben werden, berichtet wird als noch im Jahr 2011. Dieser Anstieg ist bei Jugendlichen etwas stärker als bei jungen Erwachsenen.

4 DISKUSSION

Die Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2015 zeigen, dass die Verbreitung der Internetnutzung unter jungen Menschen in Deutschland hoch ist. So gut wie alle Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 25 Jahren verfügen über einen Zugang ins Internet. Bezogen auf die verwendeten Geräte hat das Smartphone die größte Bedeutung. Knapp vier Fünftel der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen (78,0 %) und über drei Viertel der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen (76,5 %) nutzen das Smartphone, um ins Internet zu gehen. Damit steht das Internet vielen jungen Menschen technisch fast jederzeit und überall zur Verfügung.

Das Internet bietet viele attraktive, unterhaltsame oder praktische Anwendungen und die Internetnutzung ist alltäglich geworden. Die höchste Verbreitung hat die Kommunikation. Mit etwa 80 Prozent der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und rund 85 Prozent der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nutzt die große Mehrheit der jungen Menschen in Deutschland das Internet täglich, um sich mit anderen auszutauschen. In der täglichen Nutzung folgen Unterhaltungsangebote wie Musik hören oder Filme ansehen, Informationsangebote und Computerspiele. Bei männlichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen kommen die Computerspiele noch vor den Informationsangeboten.

Der Stellenwert, den das Internet im Leben Jugendlicher und junger Erwachsener einnimmt, zeigt sich auch in der Zeit, die sie dafür aufwenden. An einem Werktag sind Jugendliche und junge Erwachsene etwa drei Stunden und an einem Tag am Wochenende etwa vier Stunden mit Computerspielen und anderen Internetaktivitäten beschäftigt. Pro Woche sind das im Durchschnitt rund 22 Stunden. Zeiten, in denen das Internet für Schule, Universität oder Arbeit genutzt wird, sind hier nicht eingerechnet.

Im Übergang von der späten Kindheit über die Jugend bis ins junge Erwachsenenalter verändert sich der Umgang mit Computerspielen und Internet. Die Nutzung des Internets zur Kommunikation, zur Unterhaltung und zur Information nimmt insbesondere im Altersabschnitt vom zwölften bis zum siebzehnten Lebensjahr mit steigendem Alter zu. Nur das Computerspielen nimmt mit steigendem Alter ab. Die Zeit, die für Computerspiele und Internet aufgebracht wird, erhöht sich vom zwölften bis zum siebzehnten Lebensjahr und verringert sich danach wieder etwas.

Unterschiedliche soziale Gruppen gehen mit Computerspielen und dem Internet unterschiedlich um. So verwenden von den Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I die Gymnasiastinnen und Gymnasiasten im Durchschnitt weniger Zeit für Computerspiele und private Internetnutzung und tägliches Computerspielen kommt bei ihnen weniger häufig vor. Von den Befragten, die nicht mehr in der Sekundarstufe I sind, verbringen die Arbeitslosen vergleichsweise viel Zeit mit Computerspielen und Internet und bei ihnen ist der Anteil

derjenigen, die jeden Tag Computerspiele spielen am höchsten. Bei Studierenden ist das tägliche Computerspielen am geringsten und die tägliche Nutzung von Informationsangeboten für private Zwecke am weitesten verbreitet. Junge Menschen mit dem Migrationshintergrund Türkei/Asien verbringen vergleichsweise viel Zeit mit Computerspielen und Internet und die tägliche Nutzung der Unterhaltungsangebote des Internets ist bei ihnen weiter verbreitet. Diese Unterschiede 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 sieben von zehn Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren (71,8 %) und acht von zehn jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren (82,2 %) sind anhand ihrer Angaben in der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) als unproblematisch einzustufen. Von einer problematischen Nutzung ist bei 22,4 % der Jugendlichen und 14,9 % der Erwachsenen auszugehen. Bei 5,8 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 2,8 % der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen liegt laut CIUS vermutlich eine computerspiel- bzw. internetbezogene Störung vor.

Je älter die Befragten sind, desto weniger berichten sie von Problemen im Umgang mit dem Internet. Folglich sind die problematische Nutzung und computerspiel- und internetbezogene Störungen 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 aber nicht bei jungen Erwachsenen bestehen Geschlechtsunterschiede in der Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen. Weibliche Jugendliche sind stärker betroffen als männliche Jugendliche. In der problematischen Nutzung gibt es keine Geschlechtsunterschiede. 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. Der Vergleich mit den Ergebnissen des Jahres 2015 zeigt, dass sich unter männlichen und weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen die Verbreitung der Störung erhöht hat. Außerdem ist der Anteil der Jugendlichen mit problematischer Nutzung größer geworden. Bei den 18- bis 25-jährigen Erwachsenen hat sich die Verbreitung der Störung zwar nicht statistisch signifikant geändert, aber in dieser Altersgruppe hat wie bei den Jugendlichen die problematische Nutzung zugenommen.

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. Ein Screeningverfahren ersetzt keine klinische Diagnostik und hat Unschärfen. Menschen, die knapp unterhalb und knapp oberhalb des Schwellenwertes liegen, können sich diagnostisch ähnlich sein. Weil der Schwellenwert entscheidend ist, werden sie dennoch unterschiedlich klassifiziert. Eine weitere Einschränkung ist, 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. Bei der Beurteilung, wie zutreffend die Prävalenzschätzungen, die mit der Drogenaffinitätsstudie vorgenommen wurden, die Wirklichkeit beschreiben, sollten solche Einschränkungen mit bedacht werden.

Da diese Einschränkungen für die Drogenaffinitätsstudien der Jahre 2011 und 2015 gleichermaßen gelten, ist der Befund eines Anstiegs computerspiel- und internetbezogener Probleme dennoch belastbar. Außerdem zeigt sich an den Durchschnittswerten, die auf der CIUS insgesamt erreicht werden, dass unabhängig vom Problem des Schwellenwertes insgesamt von einer erhöhten Belastung junger Menschen durch Computerspiele und Internet auszugehen ist. In allen Alters- und Geschlechtergruppen fallen die Mittelwerte im Jahr 2015 statistisch signifikant höher aus als im Jahr 2011. Das heißt, dass nicht nur die Anteile der jungen Menschen angestiegen sind, die aufgrund ihres CIUS-Ergebnisses als Menschen mit einer problematischen Nutzung bzw. Störung klassifiziert werden, sondern dass auch im Bereich unterhalb der entsprechenden Schwellenwerte, dem Bereich der unproblematischen Nutzung, ein etwas häufigeres Auftreten von Problemen durch Computerspiele und Internet festzustellen ist.

Zeitgleich zum Anstieg computerspiel- und internetbezogener Probleme und Störungen im Zeitraum von 2011 bis 2015 haben sich die technische Ausstattung und das Nutzungsverhalten der Jugendlichen in Deutschland verändert. Die Anzahl der Jugendlichen, die ein Smartphone besitzen, und die tägliche Nutzungsdauer von Onlineangeboten hat sich im Vergleich zu 2012 deutlich erhöht (Feierabend, Plankenhorn & Rathgeb, 2016). 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. Wichtiger dürfte aber sein, für was und wie das Internet genutzt wird. Um einem weiteren Anstieg von Belastungen, Problemen und Störungen 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

- Arbeitskreis Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute e.V. (2012). ADM-Forschungsprojekt ‚Dual-Frame-Ansätze‘ 2011/2012. Forschungsbericht. Frankfurt am Main: ADM.
- 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).
- Koch, W. & Frees, B. (2015). Unterwegsnutzung des Internets wächst bei geringerer Intensität. Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2015. Media Perspektiven, 378-382.
- 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. (2016). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015. Rauchen, Alkoholkonsum und Konsum illegaler Drogen: aktuelle Verbreitung und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.
- Rehbein, F. & Mößle, T. (2013). Video game and internet addiction: is there a need for differentiation? Sucht, 59, 129-142.
- Rumpf, H.-J., Arnaud, N., Batra, A., Bischof, A., Bischof, G., Brand, M. et al. (2016). Memorandum Internetbezogene Störungen der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht). Sucht, 62, 167-172.
- 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.