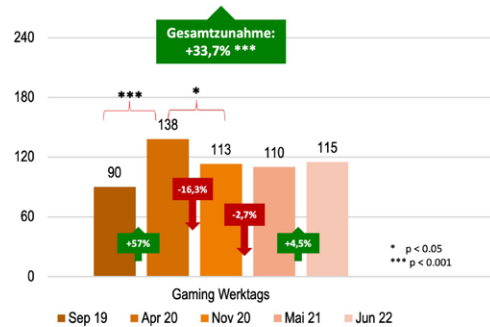


Grafiken zur DAK-Längsschnittstudie „Mediensucht in Zeiten der Pandemie“

NUTZUNGSZEITEN DIGITALER SPIELE [IN MINUTEN] VOR UND IN DER PANDEMIE

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele nutzen



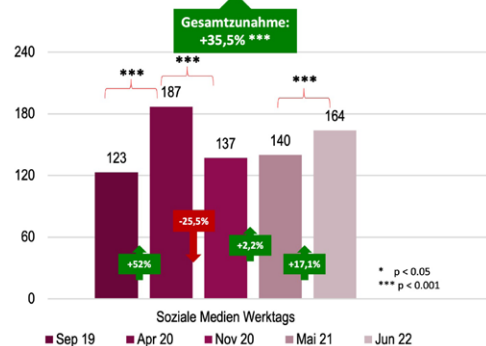
UKE Deutsches Zentrum für Suchtforschung des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

forsa.

DAK
Gesundheit
Ein Leben lang

NUTZUNGSZEITEN SOZIALER MEDIEN [IN MINUTEN] VOR UND IN DER PANDEMIE

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien nutzen



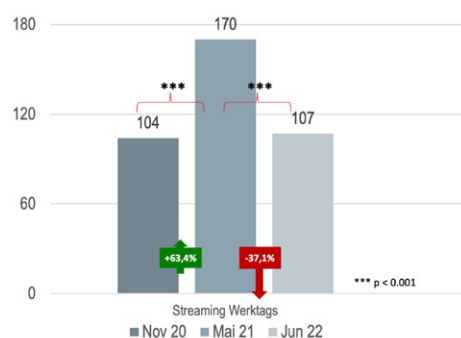
UKE Deutsches Zentrum für Suchtforschung des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

forsa.

DAK
Gesundheit
Ein Leben lang

NUTZUNGSZEITEN VON STREAMING-DIENSTEN [IN MINUTEN] IN DER PANDEMIE

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal die Woche Streaming-Dienste nutzen



UKE Deutsches Zentrum für Suchtforschung des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

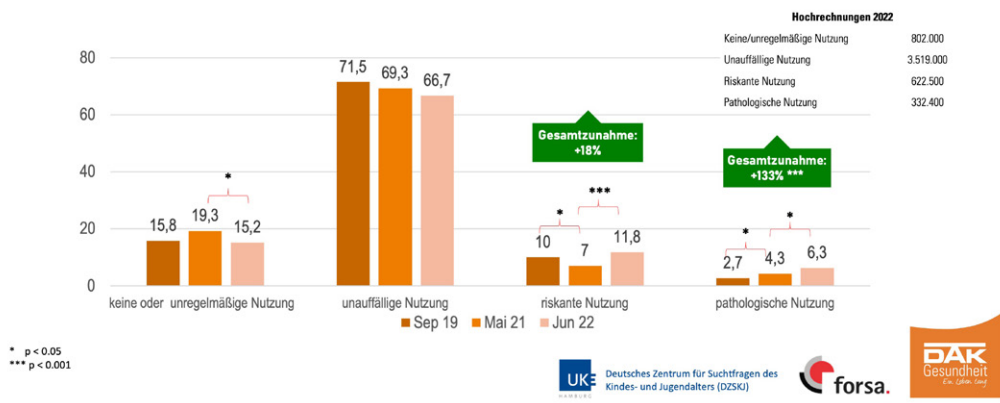
forsa.

DAK
Gesundheit
Ein Leben lang

Grafiken zur DAK-Längsschnittstudie „Mediensucht in Zeiten der Pandemie“

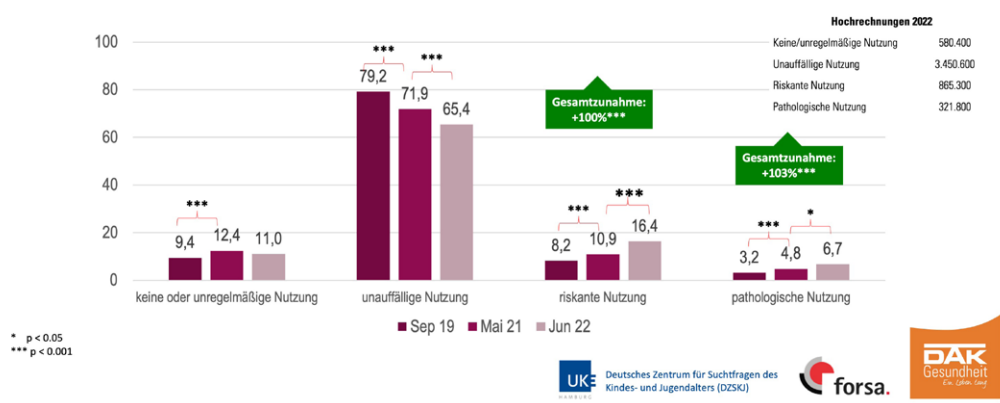
NUTZUNGSMUSTER DIGITALER SPIELE [IN %] VOR UND IN DER PANDEMIE

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



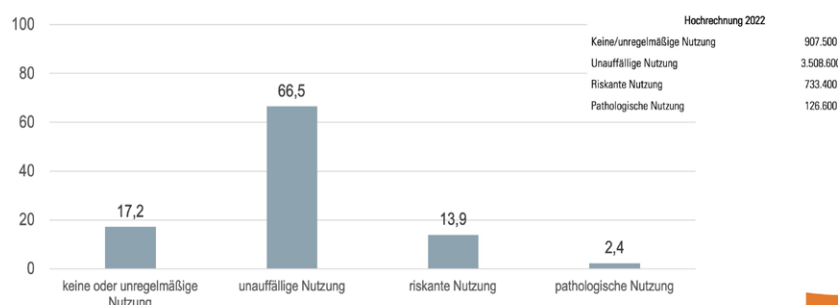
NUTZUNGSMUSTER SOZIALER MEDIEN [IN %] VOR UND IN DER PANDEMIE

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen



NUTZUNGSMUSTER VON STREAMING-DIENSTEN [IN %]

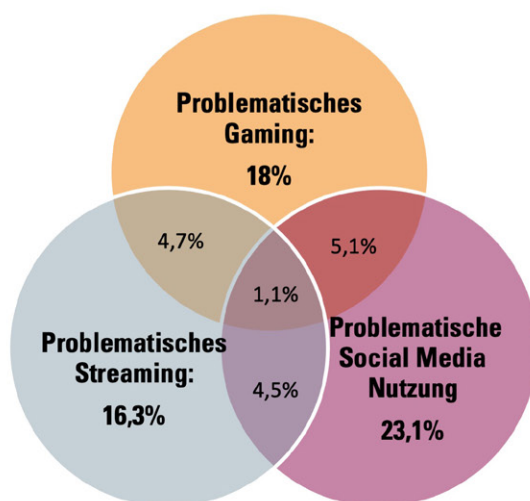
Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-Jährigen Kindern und Jugendlichen: Erhebung Juni 2022



Grafiken zur DAK-Längsschnittstudie „Mediensucht in Zeiten der Pandemie“

PROBLEMATISCHE NUTZUNG VON DIGITALEN MEDIEN [IN %]: SCHNITTMENGEN

Prävalenzen der problematischen Nutzung nach ICD-11: Erhebung Juni 2022



Hochrechnung 2022

Problematische Nutzung von Games & Social Media	270.000
Problematische Nutzung von Games & Streaming-Diensten	248.000
Problematische Nutzung von Social Media & Streaming-Diensten	237.500
Problematische Nutzung von Games, Social Media & Streaming-Diensten	58.000



Deutsches Zentrum für Suchtfragen des
Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

