

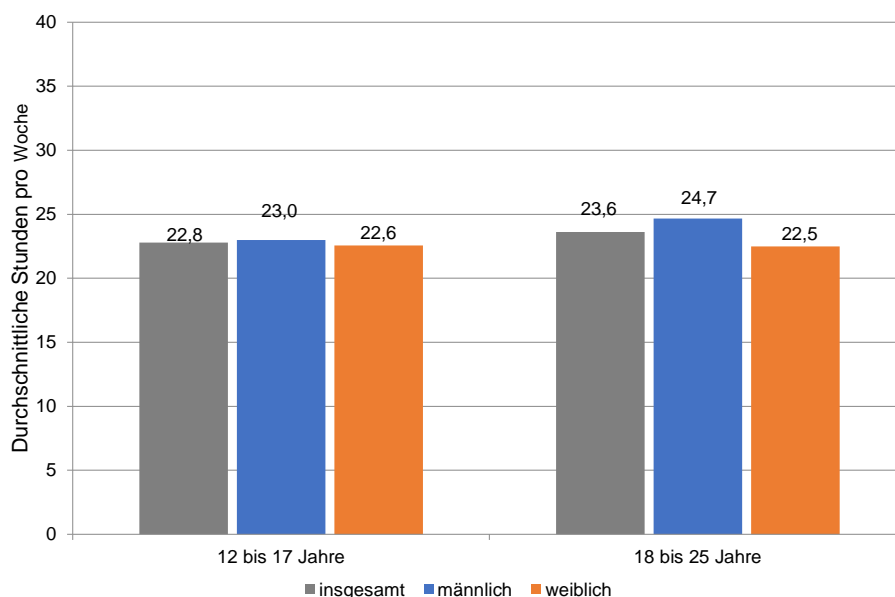
15. DEZEMBER 2020

## „Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019“ – Zentrale Ergebnisse zu Computerspielen und Internet –

Befragt wurden 7.000 Personen im Alter von 12 bis 25 Jahren im Zeitraum April bis Juni 2019

### Stunden pro Woche für Computerspiele und Internet

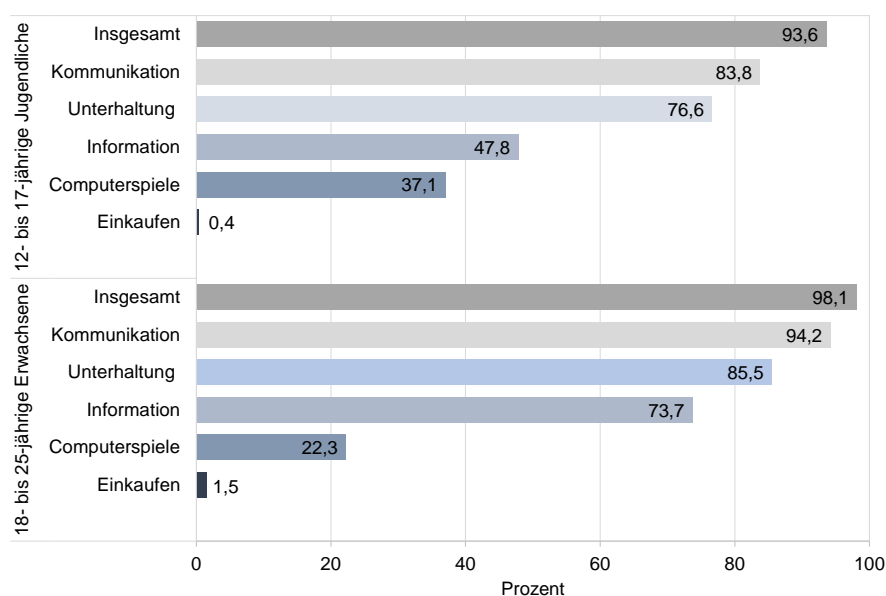
12- bis 17- und 18- bis 25-Jährige insgesamt und nach Geschlecht 2019



Jugendliche verbringen rund 23 Stunden und junge Erwachsene rund 24 Stunden wöchentlich mit Computerspielen oder nutzen das Internet privat, also nicht im Zusammenhang mit Schule, Studium oder Arbeit.

### Tägliche Nutzung von Computerspielen und Internet

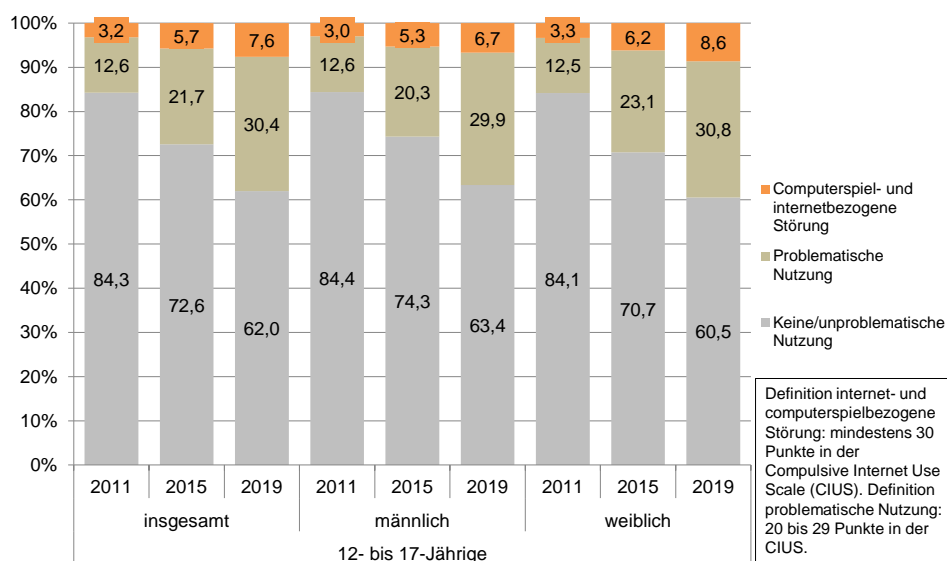
12- bis 17- und 18- bis 25-Jährige insgesamt 2019



Nahezu alle 12- bis 17-Jährigen und 18- bis 25-Jährigen nutzen täglich die verschiedenen Internetangebote bzw. Computerspiele. Bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen stehen bei der Internetnutzung die Kommunikation und die Unterhaltung im Vordergrund.

## Computerspiel- und internetbezogene Störung und problematische Nutzung

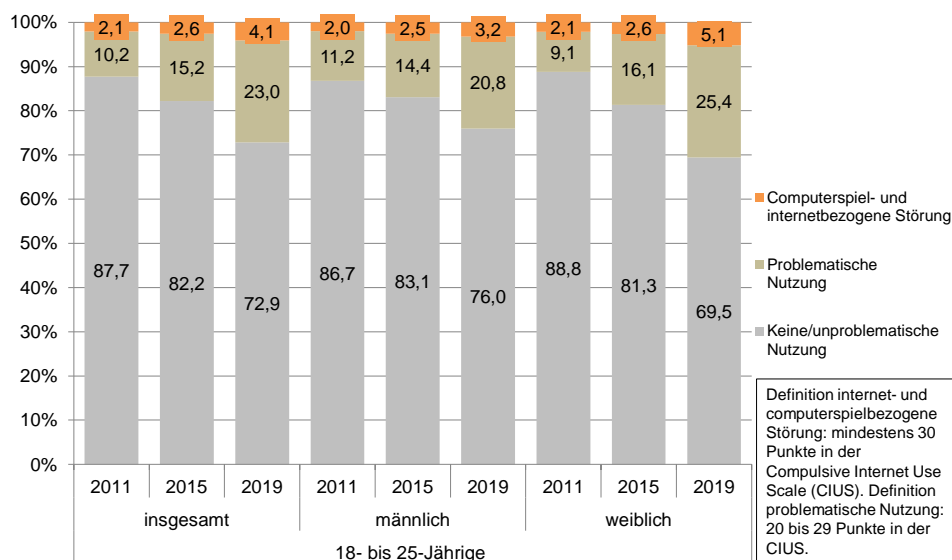
12- bis 17-Jährige insgesamt und nach Geschlecht 2011-2019



Die meisten Jugendlichen zeigen eine unproblematische Nutzung von Computerspielen und Internet. Allerdings ist der Anteil der Jugendlichen mit einer problematischen Computerspiel- oder Internetnutzung bzw. einer computerspiel- und internetbezogenen Störung seit 2015 weiter angestiegen.

## Computerspiel- und internetbezogene Störung und problematische Nutzung

18- bis 25-Jährige insgesamt und nach Geschlecht 2011-2019



Auch für die 18- bis 25-Jährigen ist eine Zunahme der problematischen Computerspiel- oder Internetnutzung seit 2015 zu beobachten. Unter den jungen Frauen ist zudem die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen im Zeitraum von 2015 bis 2019 gestiegen.

Der vollständige Bericht findet sich unter:

<https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/suchtpraevention/>