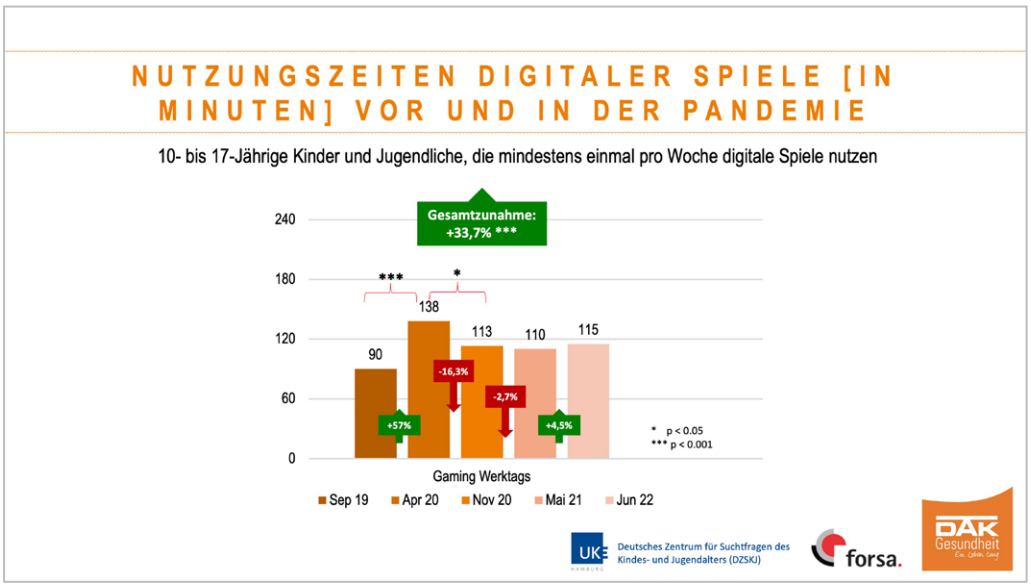
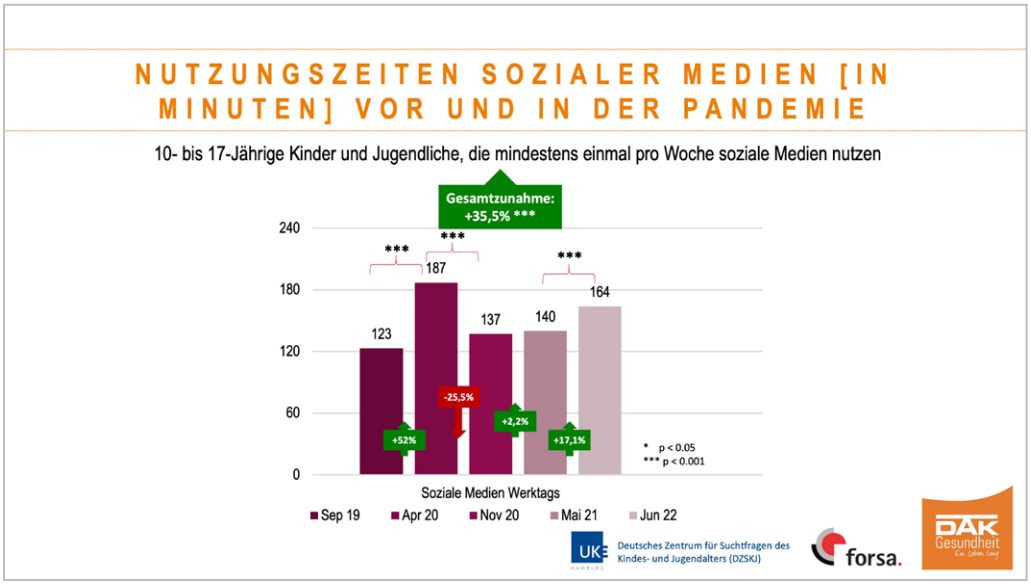
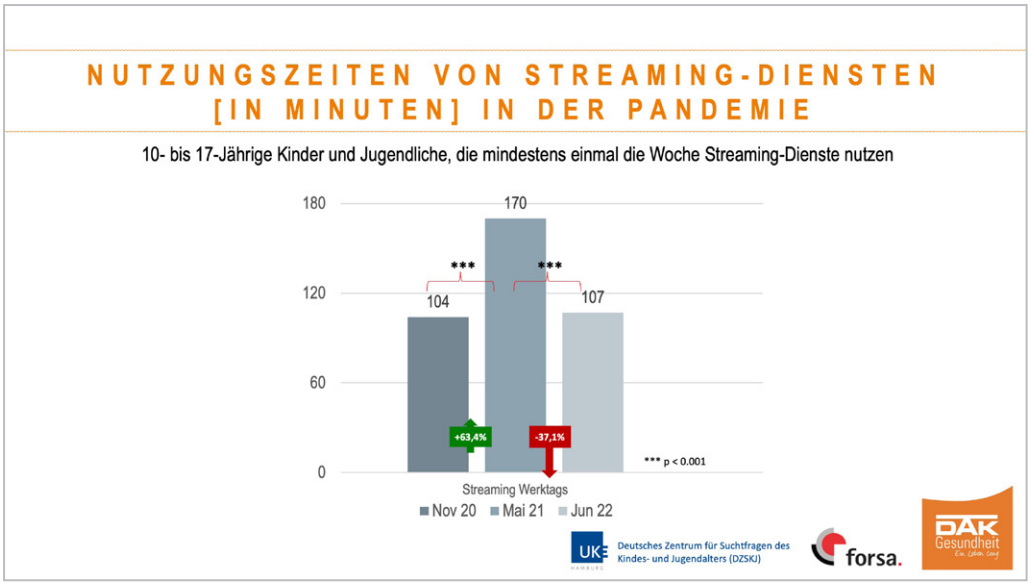
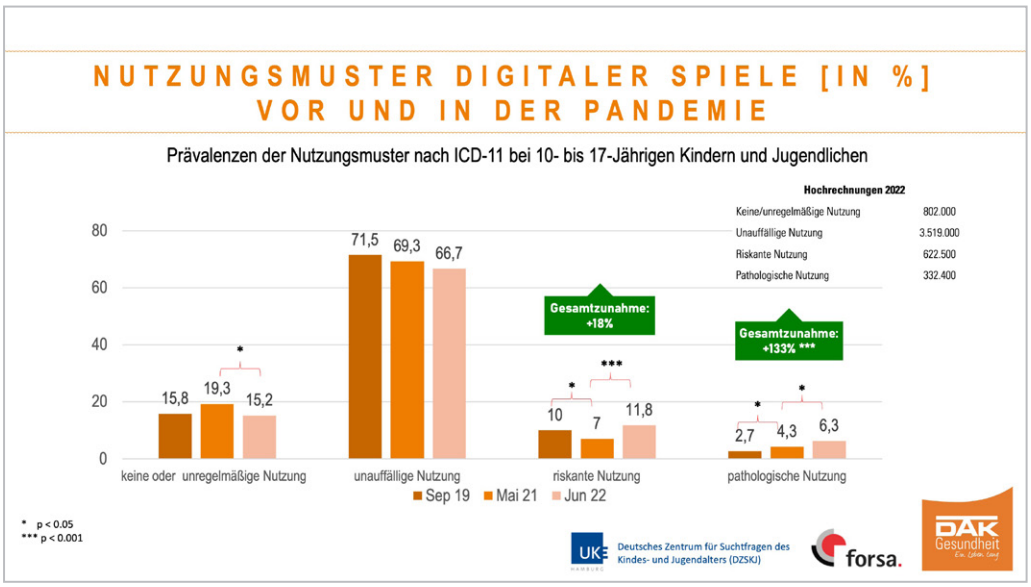
Grafiken zur DAK-Längsschnittstudie „Mediensucht in Zeiten der Pandemie“

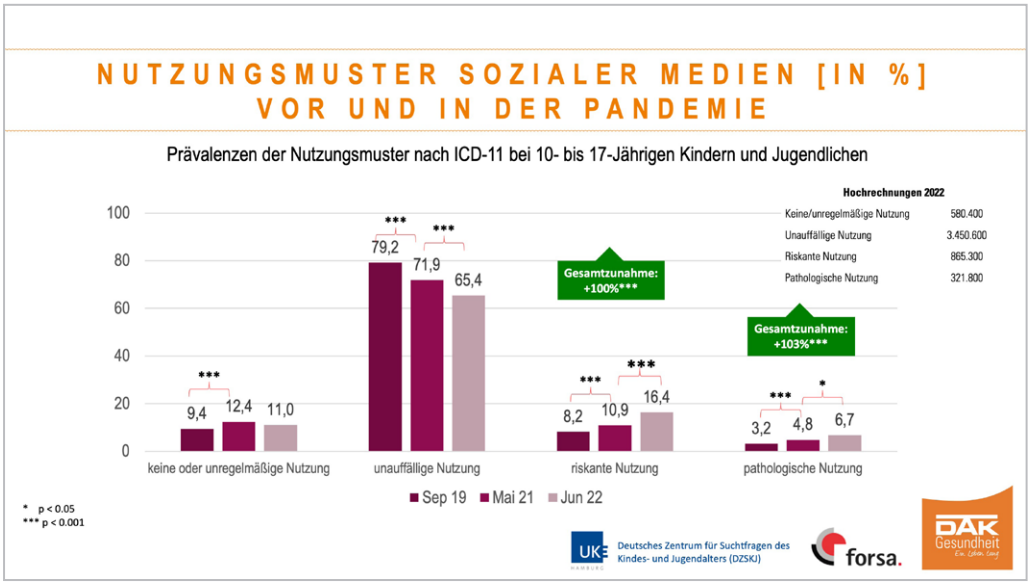


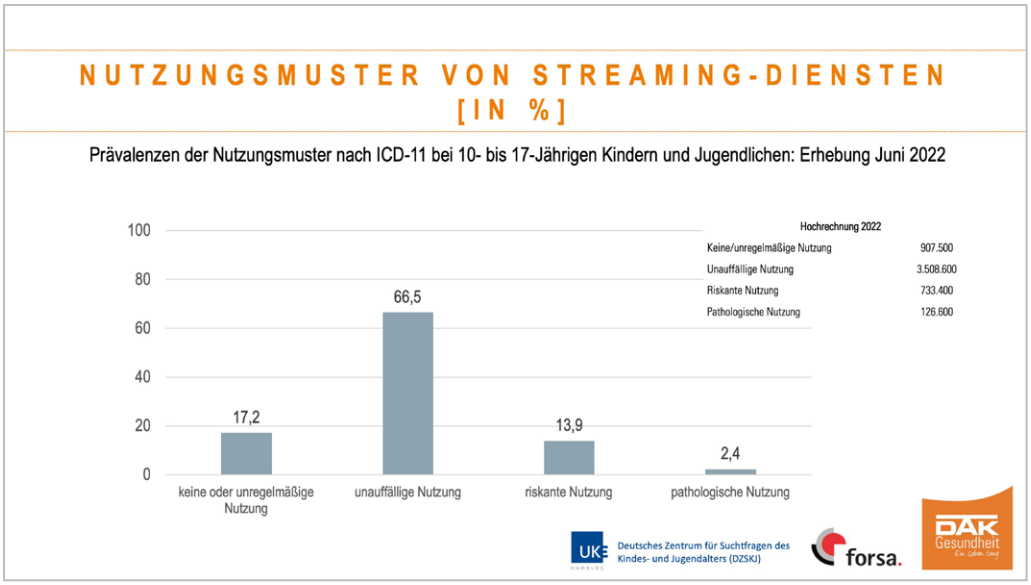




Grafiken zur DAK-Längsschnittstudie „Mediensucht in Zeiten der Pandemie“



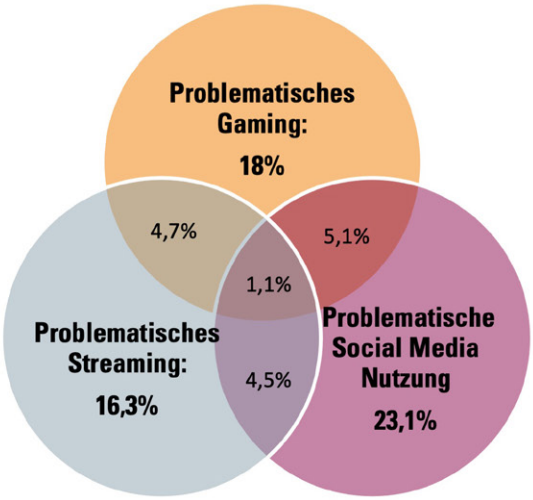




Grafiken zur DAK-Längsschnittstudie „Mediensucht in Zeiten der Pandemie“

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

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

forsa.

DAK Gesundheit