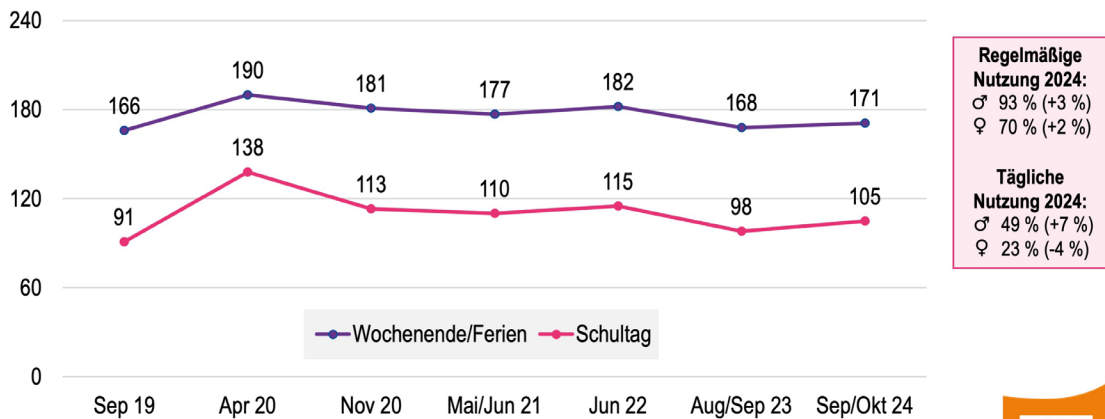


GRAFIKEN ZUR STUDIE:

„Ohne Ende online?! So groß ist Mediensucht durch Social Media, Gaming und Streaming“

DIGITALE SPIELE: TÄGLICHE NUTZUNGSZEIT IM ZEITVERLAUF IN MINUTEN

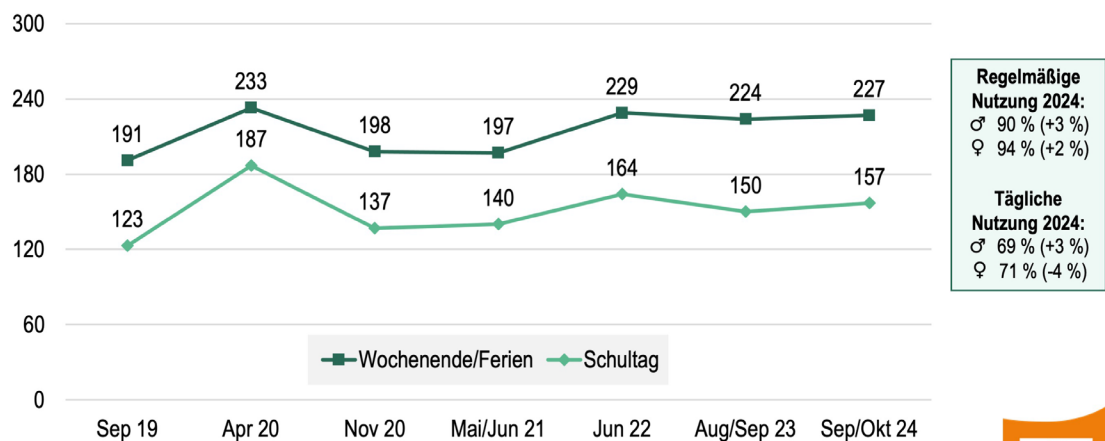


DAK-Längsschnittstudie

Basis: Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die zum Befragungszeitpunkt mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben.



SOZIALE MEDIEN: TÄGLICHE NUTZUNGSZEIT IM ZEITVERLAUF IN MINUTEN



DAK-Längsschnittstudie

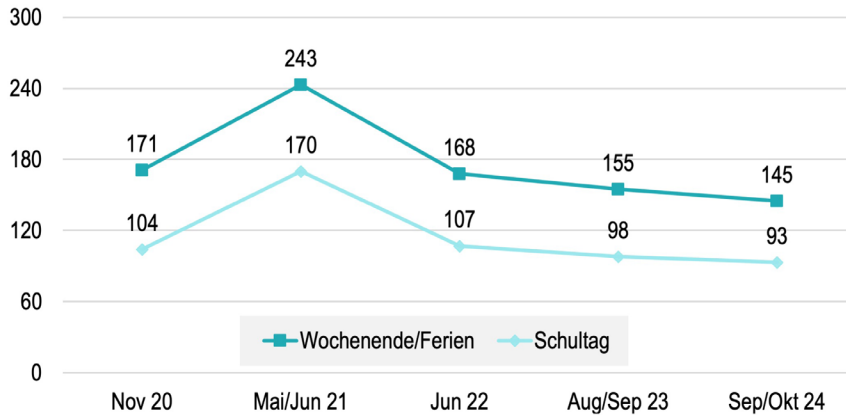
Basis: Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die zum Befragungszeitpunkt mindestens einmal pro Woche Social Media genutzt haben.



GRAFIKEN ZUR STUDIE:

„Ohne Ende online?! So groß ist Mediensucht durch Social Media, Gaming und Streaming“

STREAMINGDIENSTE: NUTZUNGSZEITEN IM ZEITVERLAUF IN MINUTEN



Regelmäßige Nutzung 2024:
♂ 92 % (+5 %)
♀ 92 % (+2 %)

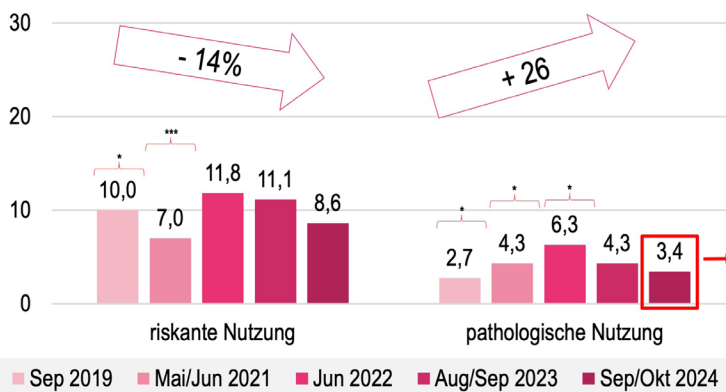
Tägliche Nutzung 2024:
♂ 42 % (+24 %)
♀ 39 % (-15 %)

DAK-Längsschnittstudie

Basis: Kinder im Alter von 10 bis 17 Jahren, die zum Befragungszeitpunkt mindestens einmal pro Woche Online-Videos angesehen haben..



PROBLEMATISCHE NUTZUNG DIGITALER SPIELE IM ZEITVERLAUF IN PROZENT



Hochrechnungen 2024¹

Riskante Nutzung 509.850
Pathologische Nutzung 194.500

¹ basierend auf gewichteten Daten



DAK-Längsschnittstudie

Prävalenzen nach ICD-11 Kriterien

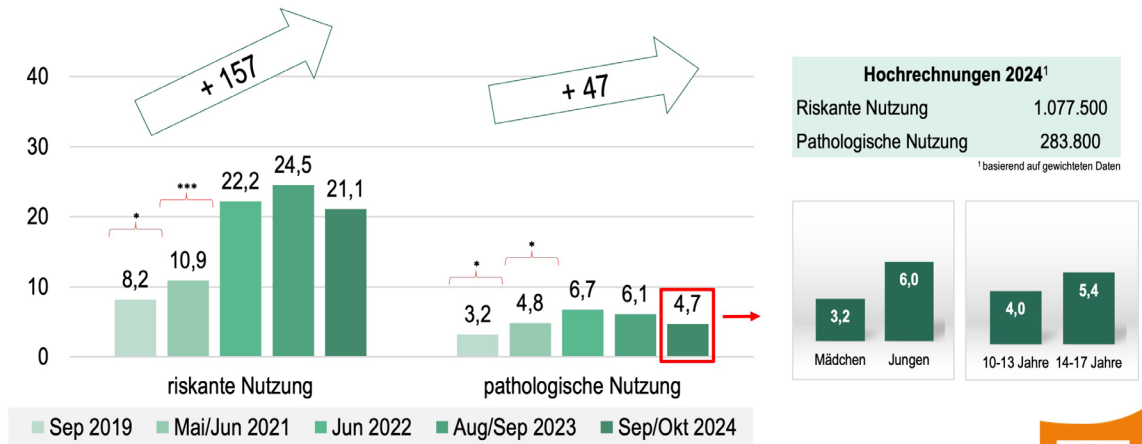
* p < 0,05
*** p < 0,001



GRAFIKEN ZUR STUDIE:

„Ohne Ende online?! So groß ist Mediensucht durch Social Media, Gaming und Streaming“

PROBLEMATISCHE NUTZUNG SOZIALER MEDIEN IM ZEITVERLAUF IN PROZENT



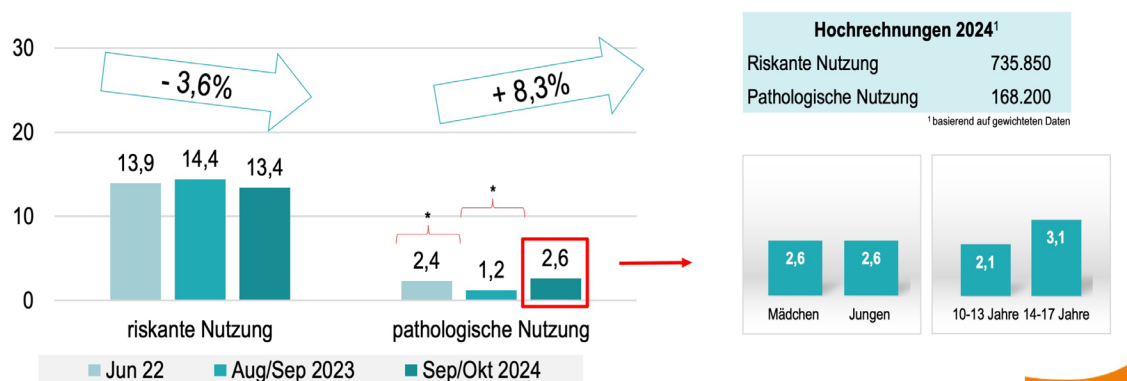
DAK-Längsschnittstudie

Prävalenzen nach ICD-11 Kriterien

* p < 0.05
*** p < 0.001



PROBLEMATISCHES STREAMING IM ZEITVERLAUF IN PROZENT



DAK-Längsschnittstudie

Prävalenzen nach ICD-11 Kriterien

* p < 0.05
*** p < 0.001

