

Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011

Teilband Computerspielen und Internetnutzung

Dezember 2013



**Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung**

Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011

Teilband Computerspielen und Internetnutzung

Zitierweise:

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2013). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011. Teilband Computerspielen und Internetnutzung*. 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, Ostmerheimer Straße 220, 51109 Köln,
Tel.: 0221 8992 307, Fax: 0221 8992 300, E-Mail: forschung@bzga.de
<http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/suchtpraevention/>

Daten zur Untersuchung 2011: Ziele und Methoden

Projekttitel:	Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011
Ziele:	Langfristig angelegte Untersuchung des Konsums, der Konsummotive und der situativen Bedingungen des Gebrauchs von Alkohol, Tabak und illegalen Rauschmitteln. In 2011 außerdem die Untersuchung des Computerspielens und der Internetnutzung sowie exzessiven Computerspielens bzw. exzessiver Internetnutzung.
Untersuchungsmethodik:	Wiederholte Repräsentativbefragung der 12- bis 25-jährigen Bevölkerung in der Bundesrepublik Deutschland in mehrjährigen Abständen
Verfahren der Datenerhebung:	Computergestützte Telefoninterviews (CATI)
Auswahlverfahren:	Mehrstufige Zufallsstichprobe auf Basis des ADM-Telefonstichproben-Systems (Computergenerierte Zufallstelefonnummern, Zufallsauswahl von 12- bis 25-Jährigen im Haushalt) Ausschöpfung: 60,9% Stichprobengröße: 5.001 Befragte
Befragungszeitraum:	28. März bis 18. Mai 2011
Interviewprogrammierung, Stichprobenziehung und Datenerhebung:	forsa. Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH
Studienplanung, Datenanalyse und Berichterstattung:	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln Referat 2-25 Boris Orth und Jürgen Töppich

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
Referat 2-25, Ostmerheimer Straße 220, 51109 Köln,
Tel.: 0221 8992 307, Fax: 0221 8992 300, E-Mail: forschung@bzga.de
<http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/suchtpraevention/>

Inhaltsverzeichnis

<i>Inhaltsverzeichnis</i>	7
<i>Tabellenverzeichnis</i>	8
<i>Abbildungsverzeichnis</i>	9
<i>Zusammenfassung</i>	10
1 Einleitung	11
2 Methodik	12
2.1 Die Durchführung der Drogenaffinitätsstudie 2011	12
2.2 Die Stichprobe der Drogenaffinitätsstudie 2011	12
2.3 Die Erfassung von Computerspiel- und Internetnutzungsverhalten	14
3 Ergebnisse	19
3.1 Computerspielen und Internetnutzung: Verbreitung, Häufigkeit und Dauer nach Alter und Geschlecht	20
3.2 Computerspielen und Internetnutzung: Verbreitung und Dauer nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund.....	33
3.3 Verbreitung unterschiedlicher Computerspiele und Internetangebote.....	36
3.4 Verbreitung exzessiver Internetnutzung und exzessiven Computerspielens.....	40
4 Diskussion	44
5 Literatur	47
Anhang	48
Interviewfragen zum Computerspiel- und Internetnutzungsverhalten.....	49

Tabellenverzeichnis

<i>Tabelle 1</i>	<i>Gewichtete Stichprobenverteilung der Drogenaffinitätsstudie 2011 insgesamt und nach Geschlecht für ausgesuchte Merkmale.....</i>	<i>13</i>
<i>Tabelle 2</i>	<i>Die 14 Fragen der Compulsive Internet Use Scale (CIUS)</i>	<i>16</i>
<i>Tabelle 3</i>	<i>Einsatz der für Computerspiele modifizierten CIUS in der Gesamtstichprobe nach Alter und Geschlecht (in Prozent).....</i>	<i>17</i>
<i>Tabelle 4</i>	<i>Verbreitung und durchschnittliche Dauer des Offline- bzw. Online-Computerspielens sowie sonstiger privater Internetnutzung nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund für Befragte in der Sekundarstufe I.....</i>	<i>34</i>
<i>Tabelle 5</i>	<i>Verbreitung und durchschnittliche Dauer des Offline- bzw. Online-Computerspielens sowie sonstiger privater Internetnutzung nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund für Befragte außerhalb der Sekundarstufe I.....</i>	<i>35</i>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	12-Monats-Prävalenz des Spielens von Offline-Computerspielen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht.....	20
Abbildung 2	12-Monats-Prävalenz des Spielens von Offline-Computerspielen nach Geschlecht und sieben Altersgruppen	21
Abbildung 3	Häufigkeit des Spielens von Offline-Computerspielen in den letzten 12 Monaten bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht	22
Abbildung 4	Durchschnittliche Dauer des Offline-Computerspielens in Stunden pro Woche bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht	23
Abbildung 5	12-Monats-Prävalenz des Spielens von Online-Computerspielen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht.....	24
Abbildung 6	12-Monats-Prävalenz des Spielens von Online-Computerspielen nach Geschlecht und sieben Altersgruppen	25
Abbildung 7	Häufigkeit des Spielens von Online-Computerspielen in den letzten 12 Monaten bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht	26
Abbildung 8	Durchschnittliche Dauer des Online-Computerspielens in Stunden pro Woche bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht	27
Abbildung 9	12-Monats-Prävalenz der sonstigen privaten Internetnutzung bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht.....	28
Abbildung 10	12-Monats-Prävalenz der sonstigen privaten Internetnutzung nach Geschlecht und sieben Altersgruppen.....	29
Abbildung 11	Häufigkeit der sonstigen privaten Internetnutzung in den letzten 12 Monaten bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht.....	30
Abbildung 12	Durchschnittliche Dauer der sonstigen privaten Internetnutzung in Stunden pro Woche bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht	31
Abbildung 13	Durchschnittliche Gesamtdauer für Offline- und Online-Computerspiele sowie sonstiger privater Internetnutzung in Stunden pro Woche bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht	32
Abbildung 14	Verbreitung des Spielens unterschiedlicher Offline-Computerspiele: Anteile der Spieler und Spielerinnen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht in den letzten 12 Monaten	36
Abbildung 15	Verbreitung des Spielens unterschiedlicher Online-Computerspiele: Anteile der Spieler und Spielerinnen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht in den letzten 12 Monaten	38
Abbildung 16	Verbreitung der Nutzung unterschiedlicher sonstiger Internetangebote: Anteile der Nutzer und Nutzerinnen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht in den letzten 12 Monaten	39
Abbildung 17	Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens bei 12- bis 25-Jährigen insgesamt, bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht.....	40
Abbildung 18	Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens nach Geschlecht und sieben Altersgruppen.....	41
Abbildung 19	Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund für Befragte in der Sekundarstufe I	42
Abbildung 20	Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund für Befragte außerhalb der Sekundarstufe I	43

Zusammenfassung

Computerspiele und das Internet sind für viele Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland attraktiv. Für die meisten von ihnen sind diese Angebote ein Gewinn. Bei anderen kommt es im Umgang mit Computerspielen und dem Internet zu Verhaltensproblemen. Zur Planung und Steuerung von Prävention ist wichtig zu wissen, wer und wie viele von solchen Problemen betroffen sind. In der Drogenaffinitätsstudie wurde das erstmals im Jahr 2011 untersucht. Die Studie untersucht die Verbreitung, Häufigkeit und Dauer des Spielens von Offline- und Online-Computerspielen sowie weitere Nutzungsmöglichkeiten des Internets. Darüber hinaus befasst sie sich mit der Verbreitung des exzessiven und problematischen Verhaltens bei der Nutzung dieser Angebote.

In der Studie 2011 wurde eine für Deutschland repräsentative Stichprobe von $n = 5.001$ Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 25 Jahren mit computergestützten Telefoninterviews (CATI) befragt.

Im Folgenden werden wichtige Ergebnisse zusammengefasst.

Vier Fünftel der Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren und knapp drei Viertel der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen spielen Offline-Computerspiele, d. h. am PC, mit dem Mobiltelefon oder mit Spielkonsolen. Das Spielen von Online-Computerspielen ist geringer verbreitet. Drei Fünftel der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und die Hälfte der jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren spielen online. Eine große Bedeutung hat das Internet, um sich mit anderen auszutauschen, sich zu informieren oder zu unterhalten, zum Beispiel indem man Videos schaut oder Musik hört. Über 95 Prozent der Jugendlichen und jungen Erwachsenen nutzen das Internet auf diese Weise.

Der größte Teil der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zeigt im Umgang mit Computerspielen und dem Internet im Jahr 2011 keine Verhaltensprobleme. Aber 2,5 % der 12- bis 25-jährigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen sind nach der „Compulsive Internet Use Scale“ als exzessive Internetnutzer und -nutzerinnen bzw. exzessive Computerspieler und -spielerinnen einzustufen. Dabei gibt es keine Geschlechtsunterschiede. Bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen ist mit drei Prozent ein etwas größerer Anteil als bei 18- bis 25-jährigen Erwachsenen (zwei Prozent) betroffen. Schülerinnen und Schüler der Haupt- und berufsbildenden Schulen sowie Arbeitslose haben vergleichsweise hohe Werte, die allerdings nicht statistisch signifikant sind. Exzessive Internetnutzung bzw. exzessives Computerspielen ist in der Gruppe mit dem Migrationshintergrund „Türkei/östliches Mittelmeer/Asien“ statistisch signifikant häufiger anzutreffen.

Aus den Befunden folgt, dass Prävention möglichst frühzeitig ansetzen sollte, weil sich schon im späten Kindes- und frühen Jugendalter Auffälligkeiten zeigen. Prävention sollte das Ziel haben, männliche und weibliche Jugendliche und alle sozialen Gruppen – vor allem auch die sozial schlechter gestellten und die mit Migrationshintergrund – zu erreichen.

1 Einleitung

Computer und Internet sind ein fester Bestandteil im Leben junger Menschen in Deutschland. Mittlerweile haben vier Fünftel einen eigenen Computer oder Laptop. Die Zeit, die Jugendliche im Internet verbringen, ist in den letzten Jahren angestiegen. Sie nutzen das Internet, um zu kommunizieren, zu spielen, sich zu informieren und zu unterhalten (Feierabend, Karg & Rathgeb, 2013). Das sind wichtige Aktivitäten, mit denen soziale Beziehungen gestärkt, Neues gelernt, Erholung geschaffen und Medienkompetenz erworben werden kann.

Im Umgang mit Computer, Internet und Computerspielen kann sich aber auch ein Verhalten entwickeln, das zu erheblichen persönlichen und zwischenmenschlichen Problemen und Belastungen führt. Die Betroffenen haben ihren Umgang mit Internet und Computerspielen nicht mehr unter Kontrolle, sie beschäftigen sich gedanklich übermäßig stark damit, fühlen sich unruhig oder gereizt, wenn sie diese Angebote nicht nutzen können. Sie vernachlässigen andere wichtige Lebensaufgaben wegen des Computerspielens oder der Internetnutzung. Diese Symptome sind denen ähnlich, die bei Suchterkrankungen festzustellen sind. Für das Phänomen werden verschiedene Begriffe verwendet. Beispiele sind Computerspielsucht, exzessiver, problematischer oder pathologischer Internetgebrauch sowie Internetabhängigkeit. In der neuen Ausgabe des Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen (DSM-5) wird der Begriff der Störung (Internet Gaming Disorder) verwendet (American Psychiatric Association, 2013).

Das Wissen zur Verbreitung solcher Verhaltensprobleme ist wegen uneinheitlicher Konzepte und Diagnosekriterien sowie Studien mit nicht repräsentativen Stichproben noch unsicher (Petersen, Thomasius, Schelb et al., 2010).

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung hat trotz dieser Unsicherheiten das Thema frühzeitig aufgegriffen und entsprechende Aufklärungsangebote für junge Menschen entwickelt¹. Außerdem hat sie das Phänomen in der Drogenaffinitätsstudie des Jahres 2011 wissenschaftlich untersucht. Diese Studie ist eine bundesweite Repräsentativbefragung, an der junge Menschen im Alter von 12 bis 25 Jahren teilnehmen. Neben Fragen zur Verbreitung oder Häufigkeit des Computerspielens und der Internetnutzung wurde auch ein Verfahren eingesetzt, das Verhaltensprobleme im Umgang mit diesen Angeboten erfasst. Nachdem dieses Verfahren zwischenzeitlich auf seine Zuverlässigkeit untersucht wurde (Bischof, Bischof, Meyer et al., 2013), werden mit dem vorliegenden Teilband „Computerspielen und Internetnutzung“ nun die Ergebnisse der Drogenaffinitätsstudie 2011 vorgestellt. Der problematische Umgang mit dem Internet oder mit Computerspielen wird in diesem Bericht „exzessive Internetnutzung“ bzw. „exzessives Computerspielen“ genannt. Damit wird eine Wertung im Sinne von „Abhängigkeit“ oder „Sucht“ vermieden.

¹ Siehe zum Beispiel <http://www.ins-netz-gehen.de/>

2 Methodik

2.1 Die Durchführung der Drogenaffinitätsstudie 2011

In der Drogenaffinitätsstudie des Jahres 2011 wurde eine für Deutschland repräsentative Stichprobe von $n = 5.001$ Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 25 Jahren mit computergestützten Telefoninterviews (CATI) befragt. Die Stichprobenziehung erfolgte nach dem ADM-Telefonstichproben-Design. Dabei werden aus einem Telefon-Mastersample, das auch die Telefonnummern enthält, die nicht in öffentlichen Verzeichnissen eingetragen sind, zufällig Festnetznummern gezogen. Nach Anruf dieser Nummern wird ermittelt, ob es sich um einen Privathaushalt, in dem Jugendliche und junge Erwachsene leben, handelt. Leben in einem der erreichten Haushalte mehrere Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 25 Jahren, fällt die Wahl auf die Person, die zuletzt Geburtstag hatte. Bei Kindern im Alter von 12 und 13 Jahren wurde vor einer Befragung das Einverständnis eines Erziehungsberechtigten eingeholt. Der Interviewzeitraum war März bis Mai 2011. Die Organisation, Datenerhebung, Feldarbeit und Gewichtung führte forsa, Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, im Auftrag der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung durch. Für die Auswertung wurden die Daten so gewichtet, dass sie hinsichtlich Alter, Geschlecht und Region die Bevölkerungsstruktur der 12- bis 25-Jährigen in Deutschland repräsentativ abbilden. Die Ausschöpfungsquote betrug 60,9 %.

2.2 Die Stichprobe der Drogenaffinitätsstudie 2011

Die Anzahl 12- bis 25-jähriger Kinder, Jugendlicher und junger Erwachsener, mit denen in der Drogenaffinitätsstudie 2011 ein vollständiges Interview durchgeführt wurde, beträgt insgesamt $n = 5.001$. Nach Gewichtung der Daten ergibt sich für männliche 12- bis 25-Jährige eine Fallzahl von 2.558 (51,2 %) und für weibliche Befragte von 2.443 (48,8 %).

Tabelle 1 sind die Häufigkeiten ausgewählter Stichprobenmerkmale für die Gesamtstichprobe und nach Geschlecht zu entnehmen. Die Häufigkeitsverteilungen beruhen auf gewichteten Daten. Sie bilden somit die Fallzahlen ab, die den Berechnungen des Ergebnisteils zugrunde liegen. Insgesamt 86,5 % der Stichprobe lebt in den alten, 13,5 % in den neuen Bundesländern. Die Gruppe der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen (38,8 %) ist kleiner als die der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen (61,2 %). Soziale und Bildungsunterschiede werden in der Drogenaffinitätsstudie anhand der Angaben zur gegenwärtig besuchten Schule oder Tätigkeit abgebildet. Die kleinste Gruppe bilden die Arbeitslosen (1,8 %), die größte Gruppe sind die Studierenden (18,0 %). Insgesamt 19,2 % der Befragten weist einen Migrationshintergrund auf. Zur Bestimmung des Migrationshintergrundes werden das Geburtsland und die Staatsangehörigkeit der Befragten sowie ihrer Mütter und Väter erhoben. Je nach Herkunftsland des Befragten oder seiner Eltern erfolgt eine Zuordnung zu den Kategorien (1) kein Migrations-

hintergrund, (2) Westeuropa, (3) Osteuropa (einschließlich ehemalige Sowjetunion), (4) Türkei/östliches Mittelmeer/Asien (ausschließlich ehemalige Sowjetunion) oder (5) Sonstige. Mit 9,1 % ist der osteuropäische Migrationshintergrund in der Stichprobe am weitesten verbreitet.

Zwischen männlichen und weiblichen 12- bis 25-Jährigen bestehen keine signifikanten Verteilungsunterschiede in den dargestellten Merkmalen.

Tabelle 1 Gewichtete Stichprobenverteilung der Drogenaffinitätsstudie 2011 insgesamt und nach Geschlecht für ausgesuchte Merkmale

		insgesamt		männlich		weiblich	
		n	%	n	%	n	%
Gesamtstichprobe		5.001	100,0	2.558	100,0	2.443	100,0
Region	Alte Bundesländer	4.325	86,5	2.205	86,2	2.121	86,8
	Neue Bundesländer	676	13,5	354	13,8	322	13,2
2 Altersgruppen	12 bis 17 Jahre	1.939	38,8	995	38,9	944	38,6
	18 bis 25 Jahre	3.062	61,2	1.563	61,1	1.499	61,4
7 Altersgruppen	12 und 13 Jahre	655	13,1	336	13,1	319	13,1
	14 und 15 Jahre	625	12,5	321	12,5	304	12,4
	16 und 17 Jahre	660	13,2	338	13,2	321	13,1
	18 und 19 Jahre	707	14,1	363	14,2	345	14,1
	20 und 21 Jahre	782	15,6	399	15,6	383	15,7
	22 und 23 Jahre	799	16,0	408	16,0	391	16,0
	24 und 25 Jahre	774	15,5	393	15,4	381	15,6
Soziale Merkmale	Hauptschule	133	2,7	83	3,3	50	2,0
	Realschule	525	10,5	275	10,7	250	10,2
	Gesamtschule	153	3,1	75	2,9	77	3,2
	Gymnasium Sek. I	766	15,3	376	14,7	390	15,9
	Gymnasium Sek. II	566	11,3	272	10,6	294	12,0
	Berufsbildende Schulen	220	4,4	105	4,1	114	4,7
	Auszubildende	651	13,0	348	13,6	303	12,4
	Studierende	899	18,0	463	18,1	436	17,8
	Erwerbstätige	764	15,3	400	15,6	365	14,9
	Arbeitslose	88	1,8	47	1,9	41	1,7
	Sonstige ¹	235	4,7	112	4,4	123	5,0
Migrationshintergrund	Keiner	4040	80,8	2077	81,2	1963	80,3
	Westeuropa	164	3,3	77	3,0	87	3,6
	Osteuropa	457	9,1	231	9,0	227	9,3
	Türkei/östliches Mittelmeer/Asien	222	4,4	109	4,3	114	4,7
	Sonstige	117	2,3	64	2,5	53	2,2

1) Diese „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.

2.3 Die Erfassung von Computerspiel- und Internetnutzungsverhalten

Verbreitung, Häufigkeit, Dauer und Arten des Computerspielens und der Internetnutzung

Der Interviewabschnitt der Drogenaffinitätsstudie zum Computerspielen und zur Internetnutzung beginnt mit Fragen, die den Umgang mit Computerspielen und dem Internet umfassend untersuchen. Es geht zunächst darum, wer wie oft und wie lange Computerspiele spielt und welche Computerspiele gespielt werden. Diese Fragen werden zuerst auf Offline-Computerspiele und dann auf Online-Computerspiele bezogen. Es folgen Fragen zur sonstigen Internetnutzung, die alle Internetaktivitäten für andere private Dinge außer dem Computerspielen umfassen. Internetnutzung für Schule, Universität oder Arbeit wird hier ausdrücklich ausgeschlossen.

Das Vorgehen soll kurz am Beispiel der Offline-Computerspiele erläutert werden. Der Fragenblock beginnt mit der Häufigkeitsfrage: „Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten offline Computerspiele gespielt, zum Beispiel am PC, mit dem Handy, mit mobilen oder stationären Spielkonsolen? Jeden Tag, zwei- bis dreimal pro Woche, einmal pro Woche, einmal im Monat, weniger als einmal im Monat oder nie?“. Für Personen, die offline spielen, folgt die Frage zur Dauer: „Wie viele Stunden spielen Sie an einem ganz normalen Tag offline Computerspiele?“. Dem schließt sich die Frage zur Art der gespielten Spiele an: „Welche Arten von Offline-Computerspielen spielen Sie alle zurzeit? Spielen Sie Ego- oder Third-Person-Shooter-Spiele wie Counter Strike, Adventure- oder Rollenspiele wie Grand Theft Auto, Sport- oder Rennspiele wie FIFA 09, Strategie- oder Simulationsspiele wie die Sims, Denk- oder Geschicklichkeitsspiele wie Solitär, Jump- and Run-Spiele wie Super Mario oder welche Offline-Computerspiele spielen sie sonst?“. Hier sind mehrere Nennungen möglich. Falls mehrere Spiele genannt werden, wird nachgefragt: „Und für welche Art der Offline-Computerspiele, die Sie spielen, verwenden Sie die meiste Zeit?“.

Die Fragenblöcke zu Online-Computerspielen und der sonstigen Internetnutzung werden in gleichem Sinne gestellt. Sie weichen nur in den Vorgaben zur Art der Online-Computerspiele und sonstigen Internetnutzung nennenswert ab. Bei den Online-Computerspielen wird als Beispiel für Adventure- oder Rollenspiele „World of Warcraft“ verwendet. Bezogen auf sonstige Internetnutzungen lautet die Frage zur Art der Nutzung „Für was alles nutzen Sie zurzeit privat das Internet? Nutzen Sie es zum Austausch mit anderen, also zum Beispiel Chatten, E-Mails schreiben oder über Online-Communities wie schülerVZ, studiVZ oder facebook, zur Unterhaltung, also zum Beispiel Musik hören, Videos anschauen oder herunterladen oder einfach so drauf los surfen, zur Information, also zum Beispiel Wikipedia oder Suchmaschinen wie Google nutzen oder Nachrichten lesen, zum Einkaufen, also zum Beispiel etwas in Onlineshops bestellen oder bei Ebay ersteigern, um Erotik-Angebote anzuschauen oder zu was nutzen Sie das Internet privat sonst?“. Der genaue Wortlaut aller Fragen dieses Interviewabschnitts ist im Anhang (siehe Seite 49) zu finden.

Auf Grundlage dieser Fragen werden in diesem Bericht näher untersucht:

- Die Verbreitung des Spielens von Offline- und Online-Computerspielen sowie der Nutzung des Internets für sonstige private Dinge. Sie ergibt sich aus den Antworten zu den Häufigkeitsfragen und umfasst alle Personen, die in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung „weniger als einmal im Monat“, „einmal im Monat“ oder noch häufiger Computerspiele gespielt bzw. das Internet genutzt haben (12-Monats-Prävalenz).
- Die Häufigkeit des Spielens von Offline- und Online-Computerspielen sowie der Nutzung des Internets für sonstige private Dinge. Sie bezieht sich auf die letzten zwölf Monate vor der Befragung.
- Die Dauer des Spielens von Offline- und Online-Computerspielen sowie der Nutzung des Internets für sonstige private Dinge. Sie wird als Stunden pro Woche dargestellt. Sie wird berechnet, indem für jede Person die Anzahl der Spieltage in den letzten zwölf Monaten² mit den Stunden, die an einem ganz normalen Tag gespielt werden, multipliziert werden. Das Ergebnis wird durch 52 Wochen geteilt und als Stundenzahl pro Woche ausgedrückt. Aus der Dauer des Offline-Computerspielens, des Online-Computerspielens und der sonstigen Internetnutzung wird die Summe gebildet und so eine Gesamtdauer pro Woche berechnet. Dieser Gesamtwert ist mit Vorsicht zu behandeln. Setzt er doch voraus, dass die Befragten die Häufigkeit und Stunden, die sie mit Offline- und Online-Computerspielen bzw. dem sonstigen Internet verbringen, klar voneinander abgrenzen können.
- Die Nutzung verschiedener Arten von Computerspielen und sonstigen Internetangeboten.

Exzessive Internetnutzung und exzessives Computerspielen

Zur Erfassung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens wurde die „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) eingesetzt (Meerkerk, 2007). Die CIUS besteht aus 14 Fragen, in denen es darum geht, wie häufig jemand bestimmte Probleme in Zusammenhang mit der Nutzung des Internet hat (Tabelle 2). Diese Probleme leiten sich von Symptomen ab, die z. B. von der Alkoholabhängigkeit oder der Glücksspielsucht bekannt sind. Genauer handelt es sich um Kontrollverlust – d. h. man verbringt mehr Zeit im Internet als beabsichtigt oder versucht erfolglos, das Internet weniger zu nutzen (Fragen 1, 2, 5 und 9), um starke Eingenommenheit – d. h. man beschäftigt sich gedanklich stark mit dem Internet oder zieht die Internetnutzung anderen Dingen vor (Fragen 4, 6 und 7), um Entzugssymptome – d. h. man fühlt sich unruhig oder gereizt, wenn man das Internet nicht nutzen kann (Frage 14), um Internetnutzung um negativen Stimmungen zu entkommen (Fragen 12 und 13) und um

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.

Konflikte wegen der Internetnutzung – entweder mit anderen (Frage 3), mit sich selbst (Frage 8) oder eigenen Aufgaben und Verpflichtungen (Fragen 10 und 11).

Die 14 Fragen wurden im Interview in zufälliger Reihenfolge gestellt. Die Antwortmöglichkeiten sind „nie“, „selten“, „manchmal“, „häufig“ und „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 wurden³. Theoretisch kann er von null (14 mal „nie“ genannt) bis 56 (14 mal „sehr häufig“ genannt) reichen.

Tabelle 2 Die 14 Fragen der Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

Nr.	
1	Wie häufig finden Sie es schwierig, mit dem Internetgebrauch aufzuhören, wenn Sie online sind?
2	Wie häufig setzen Sie Ihren Internetgebrauch fort, obwohl Sie eigentlich aufhören wollten?
3	Wie häufig sagen Ihnen andere Menschen, also z.B. Partner, Kinder, Eltern oder Freunde, dass Sie das Internet weniger nutzen sollten?
4	Wie häufig bevorzugen Sie das Internet, statt Zeit mit anderen wie z.B. Partner, Kinder, Eltern oder Freunde zu verbringen?
5	Wie häufig schlafen Sie zu wenig wegen des Internets?
6	Wie häufig denken Sie an das Internet, auch wenn Sie gerade nicht online sind?
7	Wie oft freuen Sie sich bereits auf Ihre nächste Internetsitzung?
8	Wie häufig denken Sie darüber nach, dass Sie weniger Zeit im Internet verbringen sollten?
9	Wie häufig haben Sie erfolglos versucht, weniger Zeit im Internet zu verbringen?
10	Wie häufig erledigen Sie ihre Aufgaben zuhause hastig, damit Sie früher ins Internet können?
11	Wie häufig vernachlässigen Sie Ihre Alltagsverpflichtungen wie Arbeit, Schule oder Familienleben weil Sie lieber ins Internet gehen?
12	Wie häufig gehen Sie ins Internet, wenn Sie sich niedergeschlagen fühlen?
13	Wie häufig nutzen Sie das Internet, um Ihren Sorgen zu entkommen oder um sich von einer negativen Stimmung zu entlasten?
14	Wie häufig fühlen Sie sich unruhig, frustriert oder gereizt, wenn Sie das Internet nicht nutzen können?

Testautor Meerkerk (2007), deutsche Version von K. U. Petersen

Die ursprüngliche CIUS bezieht sich allgemein auf das Internet. Sie unterscheidet nicht, ob Probleme mit einer bestimmten Art der Internetnutzung wie Kommunikation, Unterhaltung oder Online-Computerspielen im Vordergrund stehen.

Sie kann außerdem bei Personen, die das Internet nicht nutzen aber Offline-Computerspiele spielen, nicht eingesetzt werden. Um für diese Fälle Abhilfe zu schaffen, wurde für die Drogenaffinitätsstudie neben der ursprünglichen CIUS eine modifizierte Version für Offline-

³ Bei der Berechnung des Gesamtwerts wurden in der Drogenaffinitätsstudie bis zu drei fehlende Angaben zugelassen.

Computerspiele entwickelt und eingesetzt. Alle Fragen wurden umformuliert und „Internet“ durch „Computerspiele“ ersetzt. Zum Beispiel wird aus der Frage „Wie häufig setzen Sie Ihren Internetgebrauch fort, obwohl Sie eigentlich aufhören wollten?“ nun die Frage „Wie häufig setzen Sie das Computerspielen fort, obwohl Sie eigentlich aufhören wollten?“. Die modifizierte Version der CIUS wird dann eingesetzt, wenn das Offline-Computerspielen vor dem Online-Computerspielen und der sonstigen Internetnutzung Vorrang hat. Wem welche CIUS-Variante vorgegeben wird, entscheiden die Angaben zur Nutzungsdauer. Die modifizierte CIUS wird ausschließlich bei den Personen eingesetzt, die mit dem Spielen von Offline-Computerspielen mehr Zeit verbringen als mit Online-Computerspielen und sonstiger Internetnutzung zusammen.

In Tabelle 3 ist zu sehen, wie groß der Stichprobenanteil ist, dem die für Computerspiele modifizierte CIUS vorgegeben wurde. Bezogen auf die Gesamtstichprobe sind es 8,2 %. D. h. jeder zwölfte Befragte spielt ausschließlich Offline-Computerspiele oder beschäftigt sich mit Offline-Computerspielen länger als mit Online-Computerspielen und sonstiger Internetnutzung zusammen. Es gibt deutliche Alters- und Geschlechtsunterschiede. Die modifizierte CIUS kommt am häufigsten bei den 12- und 13-jährigen Kindern und häufiger bei männlichen als bei weiblichen Befragten zum Einsatz.

Tabelle 3 Einsatz der für Computerspiele modifizierten CIUS in der Gesamtstichprobe nach Alter und Geschlecht (in Prozent)

	insgesamt	männlich	weiblich
insgesamt	8,2	12,0	4,3
12 und 13 Jahre	22,4	27,5	17,0
14 und 15 Jahre	11,8	18,8	4,4
16 und 17 Jahre	7,3	12,1	2,1
18 und 19 Jahre	5,0	8,1	1,7
20 und 21 Jahre	4,7	7,4	1,9
22 und 23 Jahre	4,1	7,2	1,0
24 und 25 Jahre	4,9	6,2	3,5

Gewichtete Prozentwerte

Die CIUS hat eine hohe interne Konsistenz. Bezogen auf alle Personen, denen eine der beiden CIUS-Varianten vorgegeben wurden, beträgt Cronbach's alpha 0,867, bezogen auf die Gruppe mit der ursprünglichen CIUS-Version für das Internet 0,868 und bezogen auf die Gruppe mit der für Computerspiele modifizierten CIUS 0,858.

Die CIUS ist ein Screeningverfahren, das die Stärke der Problembelastung durch die Internetnutzung auf einer Skala von null bis 56 Punkten bestimmt. Ab welcher Punktzahl von exzessiver Internetnutzung oder exzessivem Computerspielen gesprochen werden kann, sagt sie nicht. Um diese Frage zu beantworten, hat eine Gruppe von Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen der Universitäten Lübeck und Greifswald im Auftrag des Bundesministeriums

für Gesundheit zwei Studien durchgeführt. Sie schlagen für die Prävalenzschätzung von Internetabhängigkeit mit der CIUS einen Schwellenwert von 30 Punkten vor (Bischof, Bischof, Meyer et al., 2013; Rumpf, Meyer, Kreuzer et al., 2011). Die Auswertung der Daten der Drogenaffinitätsstudie folgt diesem Vorschlag. Alle Befragten, die in der CIUS auf 30 oder mehr Punkte kommen, werden als Menschen mit exzessiver Internetnutzung bzw. exzessivem Computerspielen eingestuft.

3 Ergebnisse

Überblick

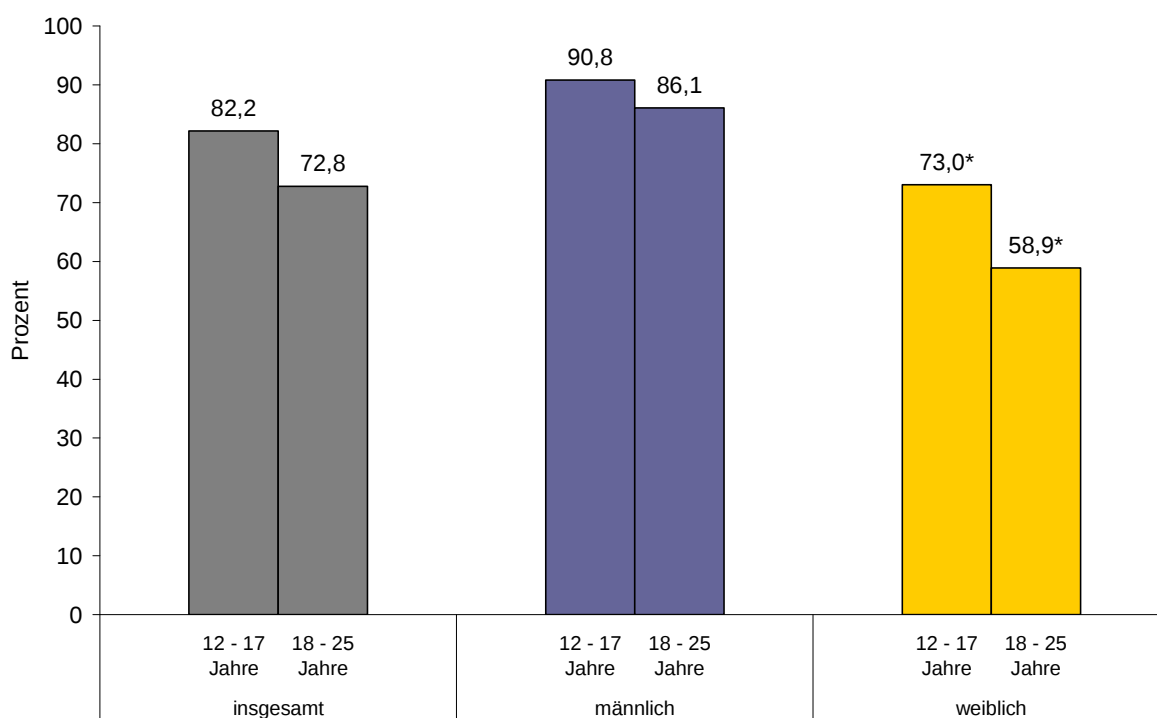
Der Ergebnisabschnitt des Teilbands Computerspielen und Internetnutzung der Drogenaffinitätsstudie 2011 beschreibt zunächst ganz grundlegend das Computerspielverhalten und die Internetnutzung der 12- bis 25-jährigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland. Dabei geht es um die Frage, wie viele junge Menschen diese Angebote überhaupt nutzen und wie viel Zeit sie damit verbringen. Schwerpunkte sind erstens die Untersuchung von Alters- und Geschlechtsunterschieden (Abschnitt 3.1), zweitens Unterschiede nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund (Abschnitt 3.2) und drittens, wie verbreitet das Spielen verschiedener Computerspielarten und die Nutzung verschiedener Internetangebote sind (Abschnitt 3.3).

Danach werden die Ergebnisse zum exzessiven Computerspielen bzw. zur exzessiven Internetnutzung dargestellt (Abschnitt 3.4). Im Vordergrund steht die Frage der Verbreitung dieses Verhaltens. Auch hier werden Unterschiede nach Alter, Geschlecht, sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund näher untersucht.

3.1 Computerspielen und Internetnutzung: Verbreitung, Häufigkeit und Dauer nach Alter und Geschlecht

Als Kennwert für die Verbreitung des Computerspiels und der Internetnutzung dient die 12-Monats-Prävalenz. Sie ist der prozentuale Anteil derjenigen, die in den letzten zwölf Monaten mindestens einmal Computerspiele gespielt oder das Internet genutzt haben.

Vier von fünf Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren (82,2 %) haben in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung Offline-Computerspiele gespielt. Bei den jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren ist das Spielen von Offline-Computerspielen mit insgesamt 72,8 % geringer verbreitet (Abbildung 1). Es gibt weniger Offline-Computerspielerinnen als Offline-Computerspieler. Dieser Geschlechtsunterschied besteht in beiden Altersgruppen.



*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den männlichen Befragten der entsprechenden Altersgruppe

Abbildung 1 12-Monats-Prävalenz des Spielens von Offline-Computerspielen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht

Der Zusammenhang mit dem Alter wird in Abbildung 2 genauer untersucht. Dort ist die 12-Monats-Prävalenz des Offline-Computerspielens für beide Geschlechter- und sieben Altersgruppen zu sehen. Vernachlässigt man kleinere Abweichungen, so sind mit steigendem Alter rückläufige Anteile zu erkennen. Bei den weiblichen Befragten ist der Rückgang stärker als bei den männlichen. Der Alterseffekt ist in beiden Geschlechtergruppen statistisch signifikant.

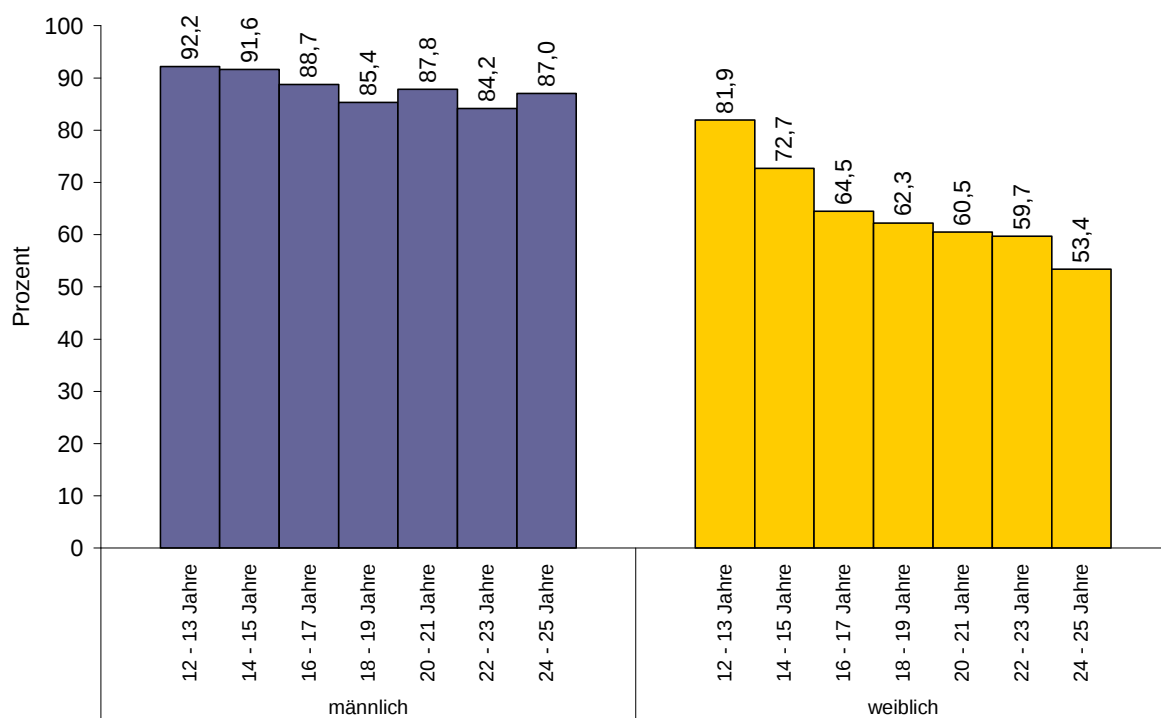


Abbildung 2 12-Monats-Prävalenz des Spielens von Offline-Computerspielen nach Geschlecht und sieben Altersgruppen

Abbildung 3 stellt dar, wie häufig männliche und weibliche Jugendliche und junge Erwachsene in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung Offline-Computerspiele spielen. Täglich spielt etwa ein Fünftel (18,8 %) und zwei- bis dreimal pro Woche zwei Fünftel (39,4 %) der 12- bis 17-jährigen männlichen Jugendlichen Offline-Computerspiele. Von den weiblichen Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren spielen 5,8 % täglich und 16,3 % zwei- bis dreimal in der Woche Offline-Computerspiele. Bei den 18- bis 25-jährigen Erwachsenen sind die Anteile derjenigen, die täglich (männlich: 13,4 %, weiblich: 4,6 %) oder zwei- bis dreimal (männlich: 29,4 %, weiblich: 8,8 %) in der Woche diese Spiele spielen, geringer. In beiden Altersgruppen gibt es Geschlechtsunterschiede. Das häufigere Spielen kommt mehr bei männlichen Befragten vor.

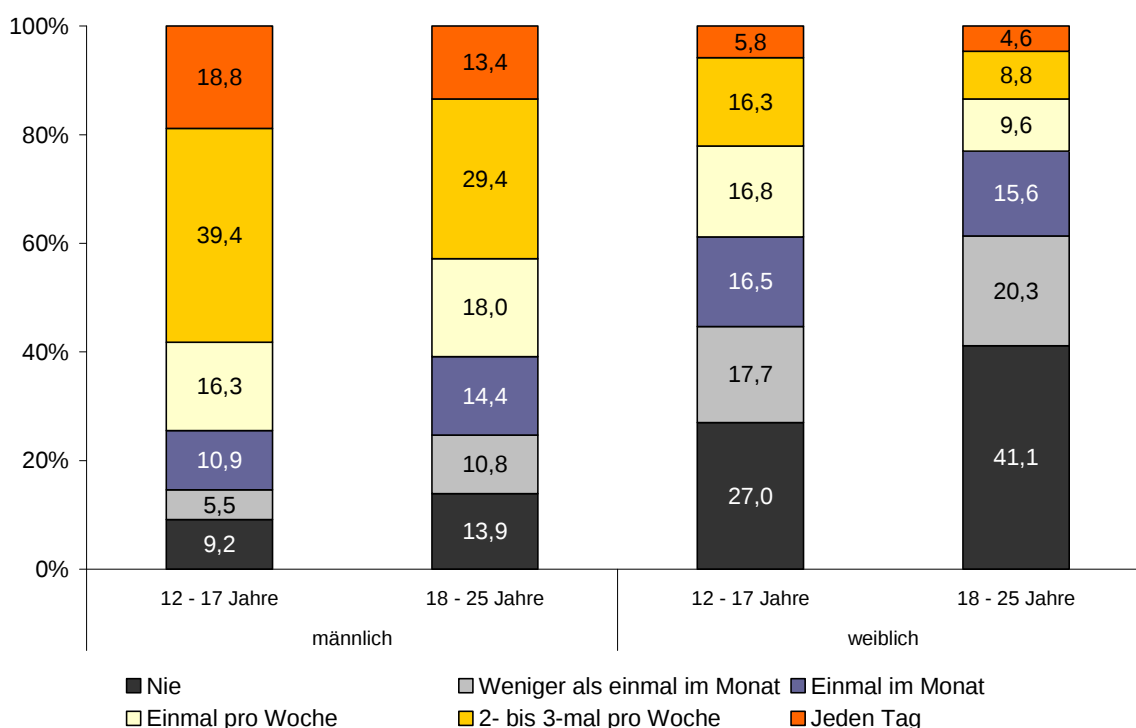
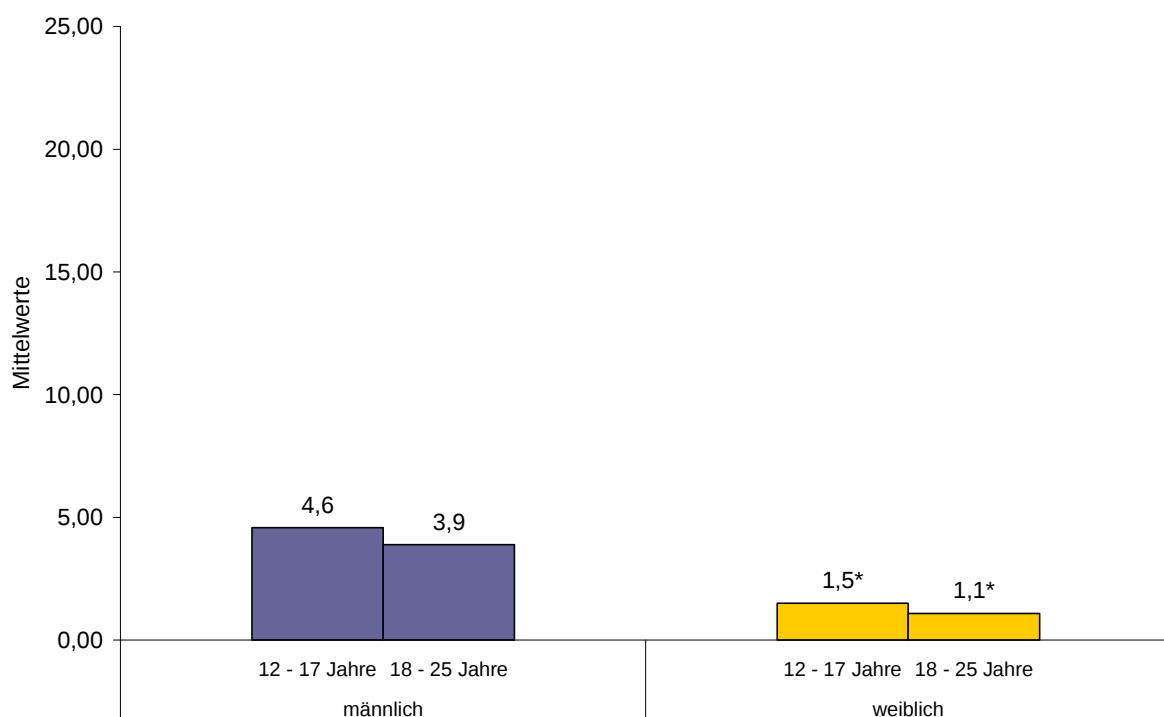


Abbildung 3 Häufigkeit des Spielens von Offline-Computerspielen in den letzten 12 Monaten bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht

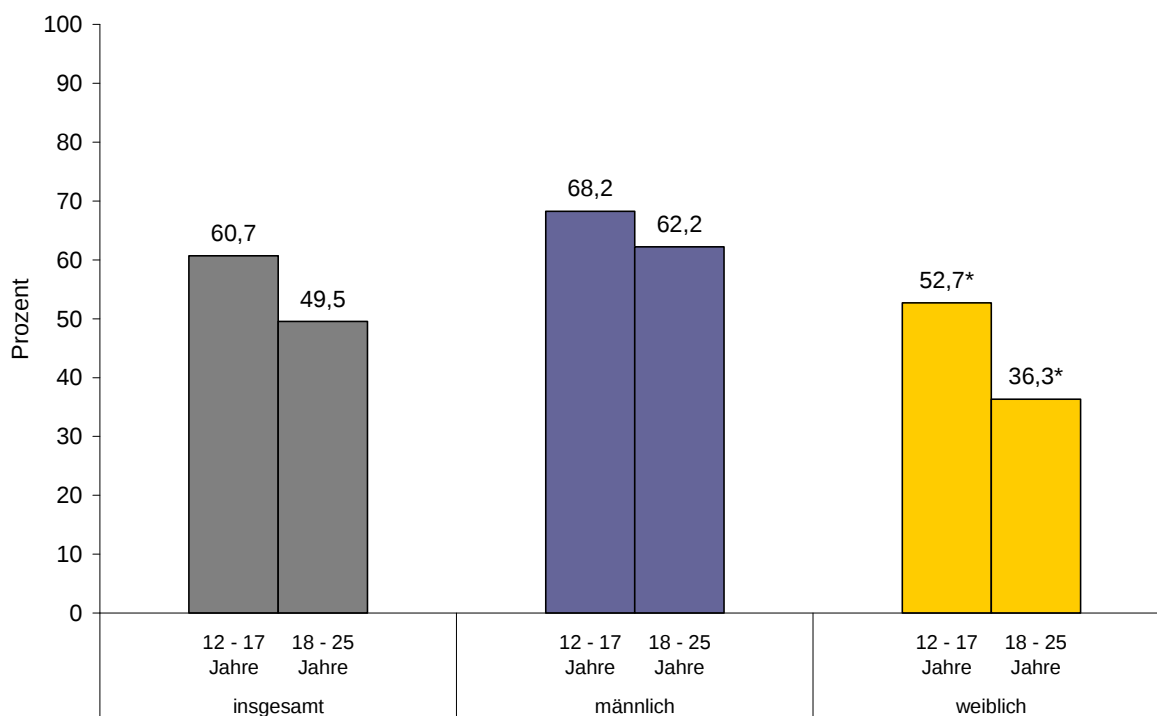
Alters- und Geschlechtsunterschiede zeigen sich auch in der Dauer des Offline-Computerspielens (Abbildung 4). 12- bis 17-jährige männliche Jugendliche spielen durchschnittlich 4,6 Stunden in der Woche offline. 18- bis 25-jährige junge Männer wenden mit 3,9 Stunden in der Woche statistisch signifikant weniger Zeit für Offline-Computerspiele auf. Auch die weiblichen Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren spielen mit 1,5 Stunden in der Woche länger Offline-Computerspiele als junge Frauen im Alter von 18 bis 25 Jahren (1,1 Stunden in der Woche). Bei männlichen Befragten ist die Dauer des Offline-Computerspielens mehr als dreimal so lang wie bei weiblichen Befragten.



*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den männlichen Befragten der entsprechenden Altersgruppe

Abbildung 4 Durchschnittliche Dauer des Offline-Computerspielens in Stunden pro Woche bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht

Die Verbreitung des Online-Computerspiels (Abbildung 5) ist geringer als die des Offline-Computerspiels. Von den 12- bis 17-jährigen Jugendlichen haben drei von fünf (60,7 %) und von den 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen die Hälfte (49,5 %) in den letzten zwölf Monaten Online-Computerspiele gespielt. Wie bei den Offline-Computerspielen gibt es auch in der Verbreitung des Online-Computerspiels statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede. Es spielen mehr männliche als weibliche junge Menschen Online-Computerspiele.



*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den männlichen Befragten der entsprechenden Altersgruppe

Abbildung 5 12-Monats-Prävalenz des Spielens von Online-Computerspielen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht

Übereinstimmend mit den Offline-Computerspielen zeigt sich auch bei den Online-Computerspielen (Abbildung 6) in beiden Geschlechtergruppen mit steigendem Alter eine immer geringere Verbreitung der Nutzung dieser Spiele. Besonders deutlich ist der Rückgang bei den weiblichen Jugendlichen. Hier findet vom zwölften bis zum 18. Lebensjahr fast eine Halbierung der 12-Monats-Prävalenz des Online-Computerspielens statt.

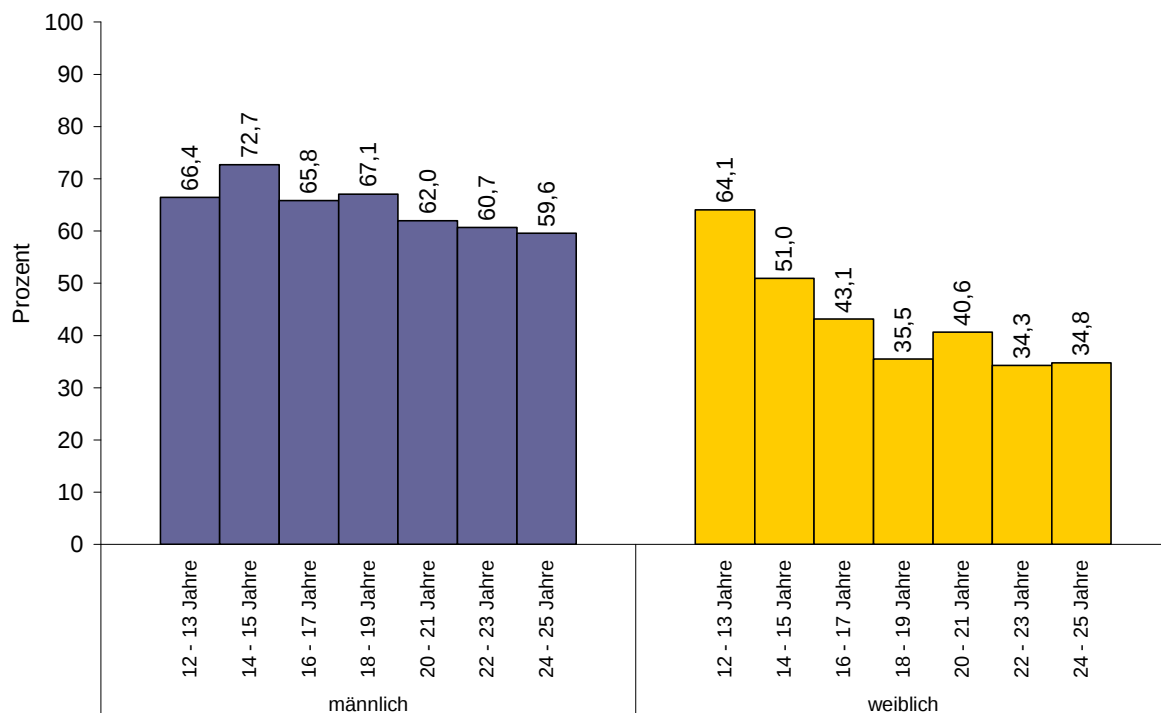


Abbildung 6 12-Monats-Prävalenz des Spielens von Online-Computerspielen nach Geschlecht und sieben Altersgruppen

In der Häufigkeit des Online-Computerspielens (Abbildung 7) gibt es deutliche Geschlechtsunterschiede. Von den 12- bis 17-jährigen männlichen Jugendlichen haben in den letzten zwölf Monaten 16,6 % täglich Online-Computerspiele gespielt. Von den 12- bis 17-jährigen weiblichen Jugendlichen tun das 3,7 %. 12,0 % der jungen Männer im Alter von 18 bis 25 Jahren aber nur 6,7 % der Frauen dieser Altersgruppe spielen täglich online.

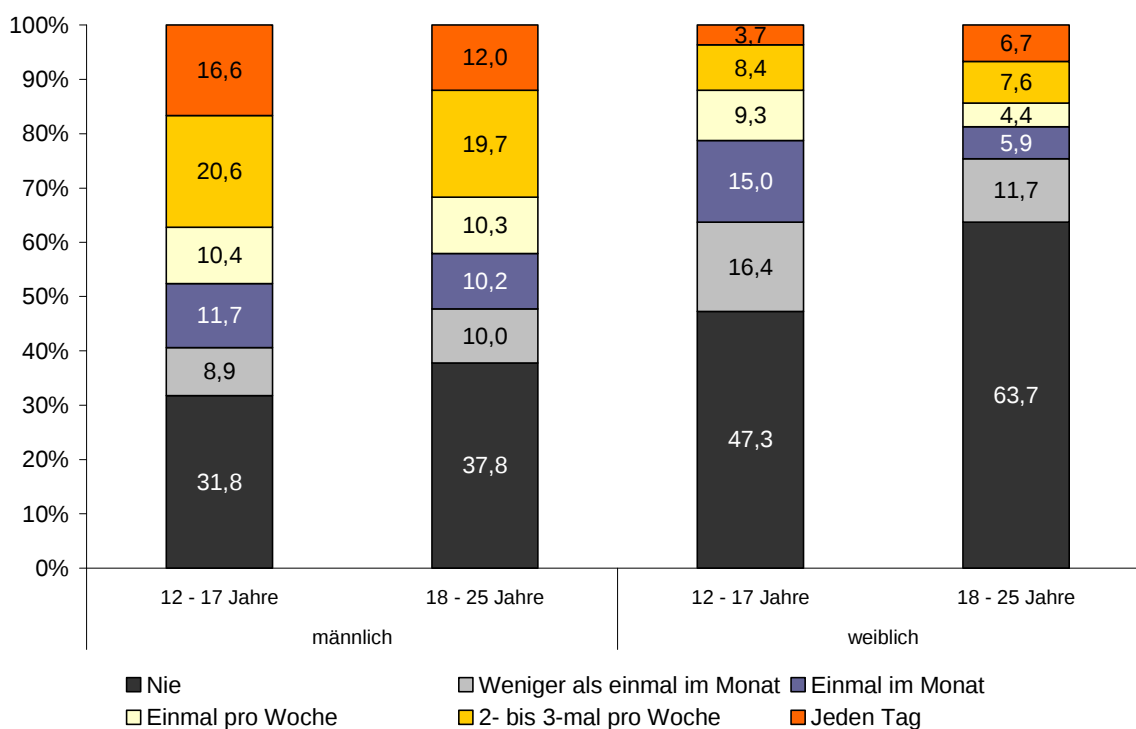
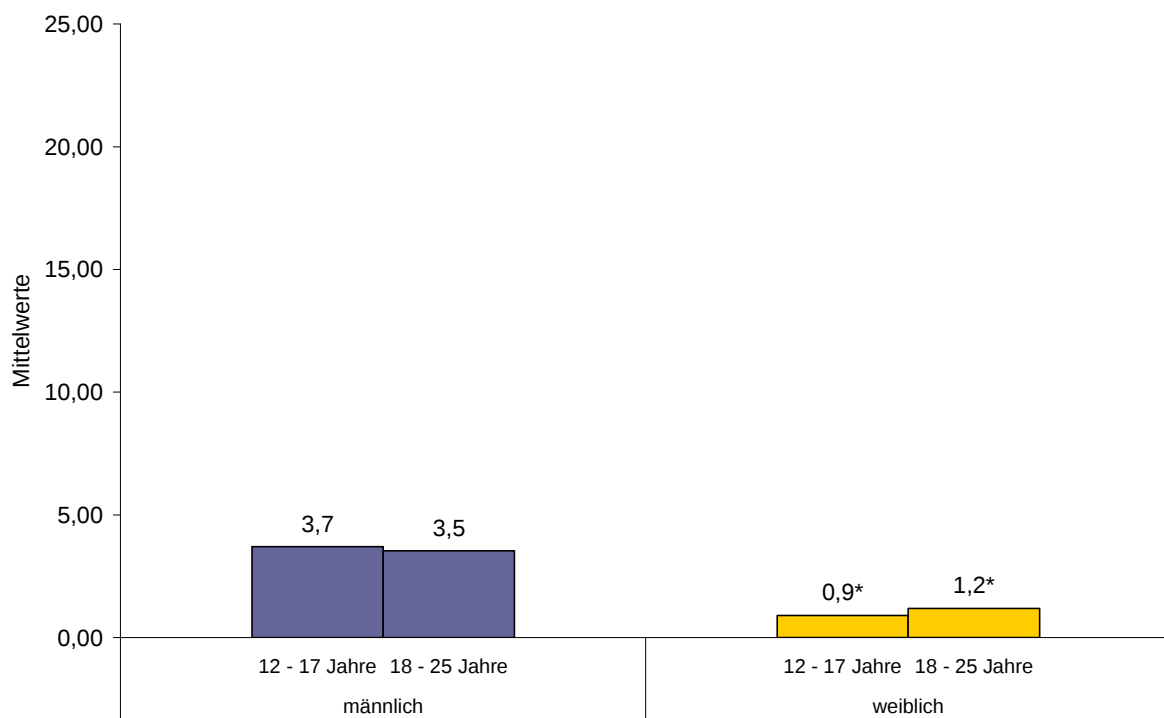


Abbildung 7 Häufigkeit des Spielens von Online-Computerspielen in den letzten 12 Monaten bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht

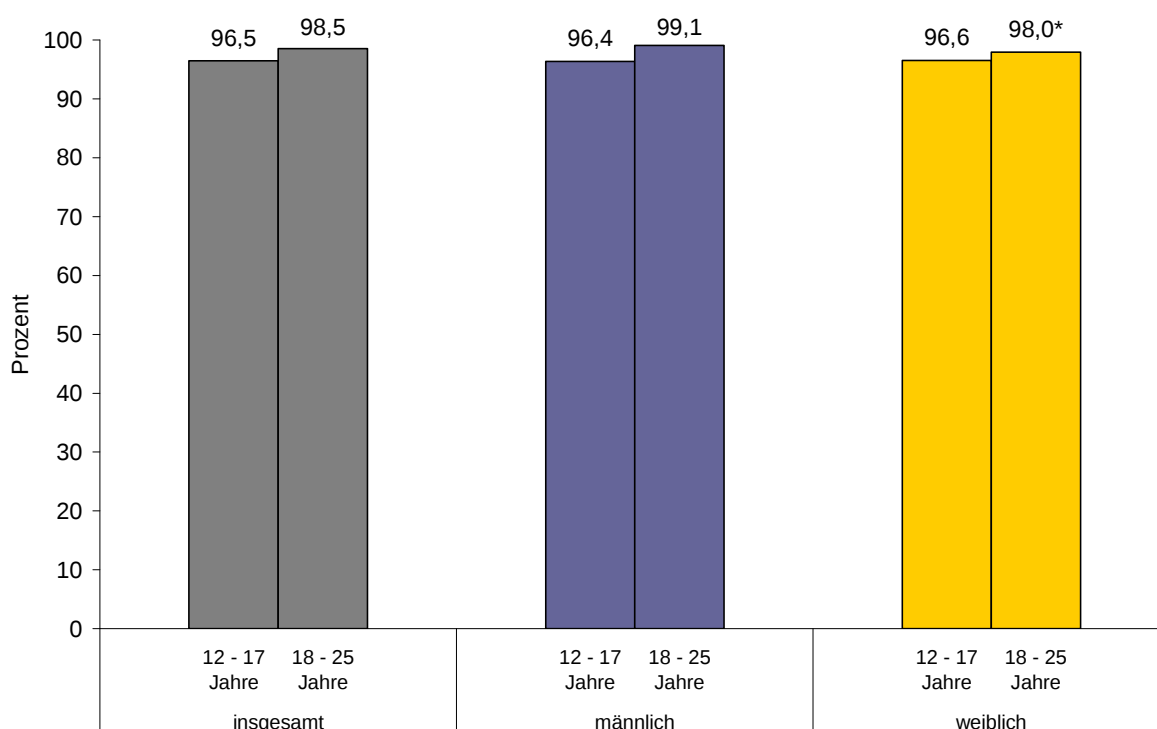
Statistisch signifikante Geschlechtsunterschiede zeigen sich auch in der durchschnittlichen Dauer des Online-Computerspielens (Abbildung 8). Während ein männlicher Jugendlicher im Alter von 12 bis 17 Jahren im Schnitt 3,7 Stunden in der Woche online Computerspiele spielt, tut das eine weibliche Jugendliche 0,9 Stunden. Die Dauer des Online-Computerspielens beträgt bei 18- bis 25-jährigen jungen Männern 3,5 und bei den Frauen dieser Altersgruppe 1,2 Stunden pro Woche. Zwischen den Altersgruppen der 12- bis 17-Jährigen und 18- bis 25-Jährigen gibt es keine statistisch signifikanten Unterschiede.



*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den männlichen Befragten der entsprechenden Altersgruppe

Abbildung 8 Durchschnittliche Dauer des Online-Computerspielens in Stunden pro Woche bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht

Die sonstige private Internetnutzung, d. h. zur Kommunikation, zur Unterhaltung, zur Information, zum Einkaufen, zum Anschauen von Erotik-Angeboten oder anderem, ist weiter verbreitet als das Computerspielen. Mehr als 95 Prozent der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen haben in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung das Internet für andere private Zwecke als dem Spielen genutzt (Abbildung 9). Bei Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren gibt es dabei keine signifikanten Geschlechtsunterschiede. Die 12-Monats-Prävalenz der sonstigen Internetnutzung fällt bei 18- bis 25-jährigen jungen Frauen statistisch signifikant geringer aus als bei den jungen Männern dieser Altersgruppen. Mit Werten von 98,0 % gegenüber 99,1 % ist dieser signifikante Unterschied aber praktisch gesehen gering.



*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den männlichen Befragten der entsprechenden Altersgruppe

Abbildung 9 12-Monats-Prävalenz der sonstigen privaten Internetnutzung bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht

Anders als bei den Computerspielen steigt die sonstige Internetnutzung mit zunehmendem Alter statistisch signifikant an (Abbildung 10). Bei einem sehr hohen Ausgangsniveau zeigt sich der größte Effekt im Übergang von der späten Kindheit (12- und 13-Jährige) ins Jugendalter.

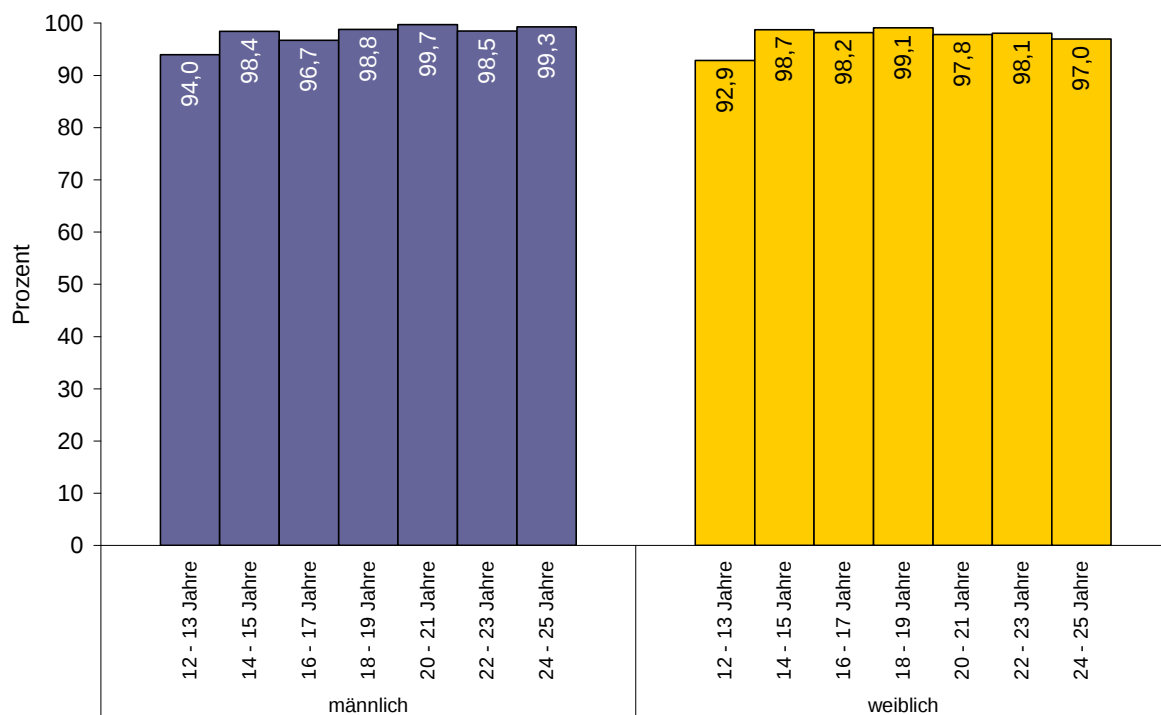
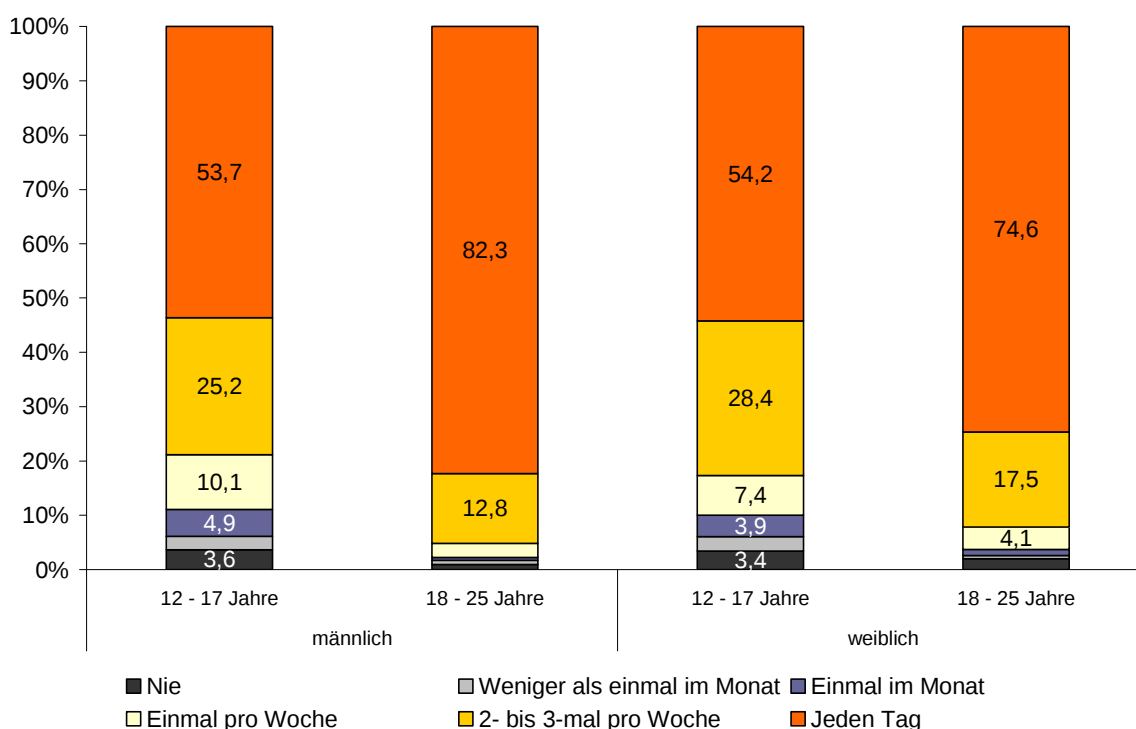


Abbildung 10 12-Monats-Prävalenz der sonstigen privaten Internetnutzung nach Geschlecht und sieben Altersgruppen

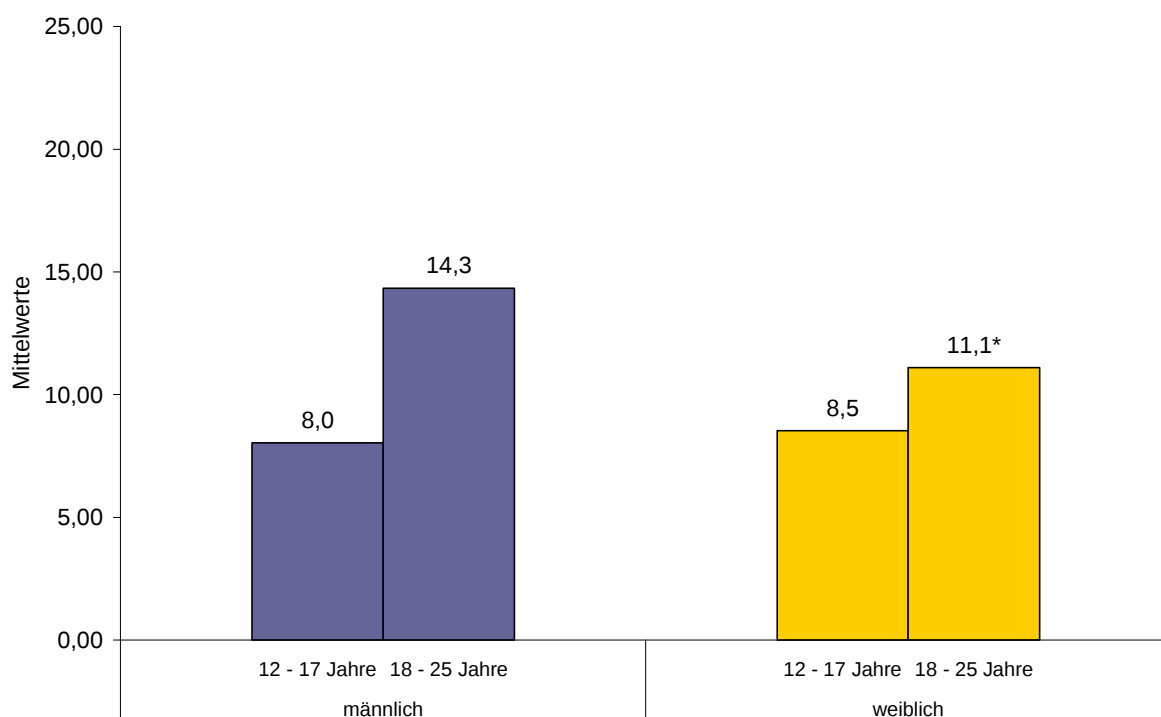
Die Ergebnisse zur Häufigkeit der sonstigen Internetnutzung (Abbildung 11) fallen ganz anders aus als die zur Häufigkeit des Computerspielens. Gut die Hälfte (53,7 %) der 12- bis 17-jährigen männlichen Jugendlichen nutzt das Internet täglich. Die 12- bis 17-jährigen weiblichen Jugendlichen kommen auf einen ähnlichen Wert (54,2 %). Bei 18- bis 25-jährigen Frauen ist der Anteil mit täglicher Internetnutzung zwar hoch (74,6 %) der Wert der jungen Männer diesen Alters fällt aber statistisch signifikant noch höher aus (82,3 %). Zählt man die Anteile derjenigen, die zwei bis dreimal in der Woche das Internet nutzen, hinzu, so kann man sagen, dass etwa 80 Prozent der Jugendlichen und 90 bis 95 Prozent der jungen Erwachsenen mehrmals in der Woche die sonstigen Internetangebote für private Zwecke nutzen.



Anm.: Prozentzahlen kleiner als 3% nicht abgedruckt

Abbildung 11 Häufigkeit der sonstigen privaten Internetnutzung in den letzten 12 Monaten bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen insgesamt und nach Geschlecht

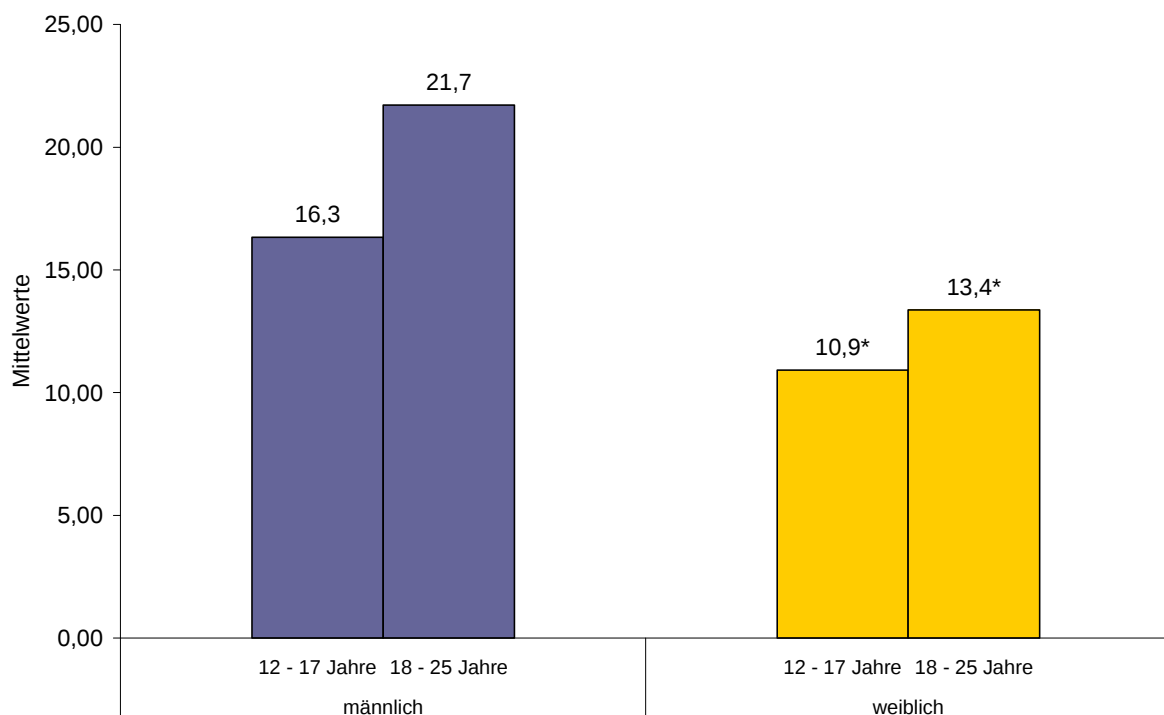
Männliche 12- bis 17-jährige Jugendliche sind im Durchschnitt 8,0 Stunden in der Woche zur Kommunikation, Unterhaltung, Information oder anderem im Internet aktiv. Sie unterscheiden sich nicht von den weiblichen Jugendlichen dieses Alters, die pro Woche 8,5 Stunden im Internet verbringen (Abbildung 12). Die Zeit, die junge Menschen für das Internet aufwenden, steigt mit zunehmendem Alter an. Bei männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen ist der Anstieg stärker als bei weiblichen. Das hat zur Folge, dass bei den 18- bis 25-jährigen jungen Männern die Dauer der Internetnutzung mit durchschnittlich 14,3 Stunden in der Woche statistisch signifikant höher ausfällt als bei den jungen Frauen dieser Altersgruppe (11,1 Stunden in der Woche).



*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den männlichen Befragten der entsprechenden Altersgruppe

Abbildung 12 Durchschnittliche Dauer der sonstigen privaten Internetnutzung in Stunden pro Woche bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht

Bildet man aus den Angaben zum Offline-Computerspielen, zum Online-Computerspielen und zur sonstigen Internetnutzung die Summe, so erhält man einen Wert für die Gesamtdauer, die in der Woche mit Computerspielen und weiteren privaten Aktivitäten im Internet verbracht wird (Abbildung 13). Demnach beschäftigen sich männliche Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren im Durchschnitt 16,3 Stunden in der Woche mit Computerspielen und dem Internet. Bei den weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen sind es 10,9 Stunden. 18- bis 25-jährige junge Männer sind 21,7 und junge Frauen dieser Altersgruppe 13,4 Stunden in der Woche im Internet oder spielen Computerspiele. Die Geschlechts- und Altersunterschiede sind beide statistisch signifikant.



*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den männlichen Befragten der entsprechenden Altersgruppe

Abbildung 13 Durchschnittliche Gesamtdauer für Offline- und Online-Computerspiele sowie sonstiger privater Internetnutzung in Stunden pro Woche bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht

3.2 Computerspielen und Internetnutzung: Verbreitung und Dauer nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund

Dieser Abschnitt untersucht, inwieweit die Verbreitung und Dauer des Computerspiels und der Internetnutzung von sozialen Merkmalen und dem Migrationshintergrund der Befragten beeinflusst wird. Die Unterteilung der Befragten erfolgt anhand ihrer Angaben zur derzeitigen Tätigkeit, zum Schulbesuch sowie zu eigenem und elterlichem Geburtsland und Staatsangehörigkeit. Es werden Schülerinnen und Schüler in Haupt-, Real-, Gesamtschulen, Gymnasien (Sekundarstufe I oder Sekundarstufe II) oder berufsbildenden Schulen, Auszubildende, Studierende, Erwerbstätige und Arbeitslose sowie fünf Herkunftsregionen unterschieden. Da die Verbreitung und die Dauer des Computerspiels und der Internetnutzung in Abhängigkeit vom Lebensalter variieren, werden die vergleichsweise jungen Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I und die älteren Befragten, die die Sekundarstufe I schon verlassen haben, getrennt untersucht.

Ergebnisse für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I

Bei Jugendlichen, die die Sekundarstufe I besuchen, gibt es soziale Unterschiede in der Verbreitung des Computerspiels und der Internetnutzung (Tabelle 4). Bei Schülerinnen und Schülern der Hauptschulen fallen die 12-Monats-Prävalenzen des Computerspiels und der sonstigen privaten Internetnutzung um fünf bis zehn Prozentpunkte niedriger aus als bei Schülerinnen und Schülern der Gymnasien. Bezogen auf Offline-Computerspiele und sonstige private Internetnutzung sind diese Unterschiede statistisch signifikant. Schülerinnen und Schüler der Haupt-, Real- und Gesamtschulen beschäftigen sich im Durchschnitt länger mit Online-Angeboten als Gymnasiastinnen und Gymnasiasten. Bei der sonstigen Internetnutzung unterscheidet sich die durchschnittliche Dauer der Gruppe „Hauptschule“ (9,2 Stunden in der Woche) statistisch signifikant von der Gruppe „Gymnasium Sekundarstufe I“ (7,0 Stunden in der Woche). Bei Realschülerinnen und -schülern ist die Zeit, die sie mit Online-Computerspielen verbringen, und bei Gesamtschülerinnen und -schülern die Dauer der sonstigen Internetnutzung höher als bei Gymnasiastinnen und Gymnasiasten.

Die Gruppen mit unterschiedlichem Migrationshintergrund unterscheiden sich in keinem der untersuchten Merkmale statistisch signifikant von der Gruppe ohne Migrationshintergrund.

Tabelle 4 Verbreitung und durchschnittliche Dauer des Offline- bzw. Online-Computerspiels sowie sonstiger privater Internetnutzung nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund für Befragte in der Sekundarstufe I

	Offline-Computerspiele		Online-Computerspiele		Sonstige Internetnutzung	
	12-Monats-Prävalenz (%)	Dauer in Stunden pro Woche (MW)	12-Monats-Prävalenz (%)	Dauer in Stunden pro Woche (MW)	12-Monats-Prävalenz (%)	Dauer in Stunden pro Woche (MW)
<i>Gesamt</i>	83,5	3,2	61,6	2,3	96,4	7,7
<i>Soziale Merkmale</i>						
Gymnasium Sek. I (Ref.)	85,5	2,9	61,7	1,9	97,7	7,0
Gesamtschule	82,3	2,8	62,7	2,0	97,2	9,0*
Realschule	82,1	3,5	62,4	2,7*	96,4	8,1
Hauptschule	78,3*	3,4	56,7	3,3	87,9*	9,2*
<i>Migrationshintergrund</i>						
Keiner (Ref.)	84,1	3,1	61,4	2,3	96,4	7,5
Westeuropa	82,0	3,3	61,4	2,2	95,5	9,3
Osteuropa	84,7	4,3	66,7	2,6	96,6	8,2
Türkei/östliches Mittelmeer/Asien	73,1	2,4	60,7	2,0	96,0	10,1
Sonstige	82,4	2,4	55,6	2,4	98,0	7,7

Angaben in Prozent (%) und Mittelwerten (MW)

*) Statistisch signifikanter Unterschied zum Referenzwert der Gymnasiasten/Gymnasiastinnen der Sekundarstufe I bzw. kein Migrationshintergrund mit $p < 0,05$ (Logistische [%] bzw. lineare [MW] Regressionen zzgl. der Kovariaten Alter und Geschlecht)

Ergebnisse für Befragte außerhalb der Sekundarstufe I

Auch in der Gruppe der älteren Befragten, die nicht mehr die Sekundarstufe I der allgemeinbildenden Schulen besuchen, sind die Verbreitung und die Dauer des Computerspiels bzw. der sonstigen privaten Internetnutzung von sozialen Merkmalen und außerdem dem Migrationshintergrund beeinflusst (Tabelle 5). Bezogen auf die Verbreitung (12-Monats-Prävalenz) gibt es dabei wenige statistisch signifikante Befunde. In der Gruppe „Türkei/östliches Mittelmeer/Asien“ ist die 12-Monats-Prävalenz des Online-Computerspiels im Vergleich zur Gruppe ohne Migrationshintergrund höher. Zwei weitere statistisch signifikante Gruppenunterschiede zeigen sich in der Verbreitung der sonstigen privaten Internetnutzung. Trotz statistischer Signifikanz betragen die Unterschiede zur Vergleichsgruppe nicht mehr als zwei Prozentpunkte. Aus praktischer Sicht ist das zu vernachlässigen.

In der Dauer des Computerspiels und der Internetnutzung gibt es mehr nennenswerte Befunde. So verbringen Studierende die geringste und Arbeitslose die meiste Zeit mit Offline-

Computerspielen. Online-Computerspiele werden von Schülerinnen und Schülern der berufsbildenden Schulen, Auszubildenden und Arbeitslosen überdurchschnittlich lange gespielt. Studierende und die Menschen der Gruppe „Türkei/östliches Mittelmeer/Asien“ verbringen zu sonstigen privaten Zwecken vergleichsweise viel und Erwerbstätige vergleichsweise wenig Zeit im Internet.

Tabelle 5 Verbreitung und durchschnittliche Dauer des Offline- bzw. Online-Computerspiels sowie sonstiger privater Internetnutzung nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund für Befragte außerhalb der Sekundarstufe I

	Offline-Computerspiele		Online-Computerspiele		Sonstige Internetnutzung	
	12-Monats-Prävalenz (%)	Dauer in Stunden pro Woche (MW)	12-Monats-Prävalenz (%)	Dauer in Stunden pro Woche (MW)	12-Monats-Prävalenz (%)	Dauer in Stunden pro Woche (MW)
<i>Gesamt</i>	73,1	2,5	49,9	2,3	98,5	12,6
<i>Soziale Merkmale</i>						
Gymnasium Sek. II (Ref.)	75,4	2,3	51,8	1,8	99,1	12,1
Berufsbildende Schulen	73,8	2,5	51,4	3,2*	97,1	13,5
Auszubildende	73,6	3,0	54,4	2,7*	97,9	12,7
Studierende	72,6	1,8*	45,5	1,6	99,6	14,5*
Erwerbstätige	70,9	2,5	48,2	2,6	97,7*	10,2*
Arbeitslose	76,2	6,2*	60,4	5,5*	97,9	14,6
<i>Migrationshintergrund</i>						
Keiner (Ref.)	73,1	2,4	49,3	2,2	98,6	12,5
Westeuropa	74,1	2,5	50,7	2,5	97,8	12,1
Osteuropa	71,1	2,7	51,8	2,8	96,9*	12,6
Türkei/östliches Mittelmeer/Asien	72,4	2,8	58,6*	2,5	99,3	14,7*
Sonstige	82,3	3,4	44,2	2,5	100,0	13,8

Angaben in Prozent (%) und Mittelwerten (MW)

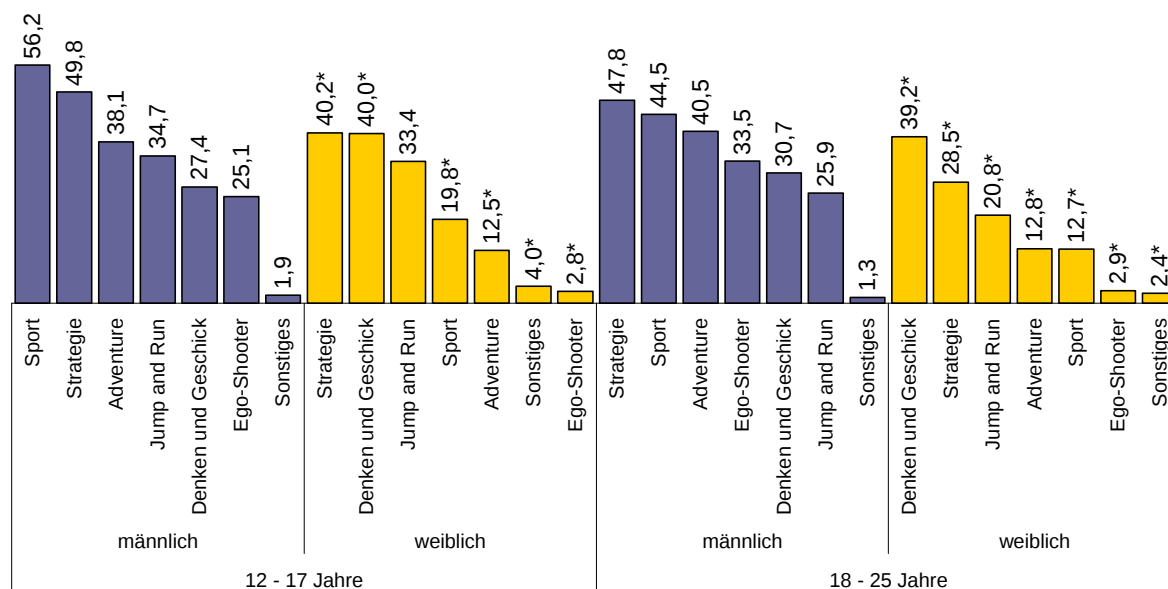
*) Statistisch signifikanter Unterschied zum Referenzwert der Gymnasiasten/Gymnasiastinnen der Sekundarstufe II bzw. kein Migrationshintergrund mit $p < 0,05$ (Logistische [%] bzw. lineare [MW] Regressionen zzgl. der Kovariaten Alter und Geschlecht)

3.3 Verbreitung unterschiedlicher Computerspiele und Internetangebote

Verbreitung unterschiedlicher Offline-Computerspiele

Männliche und weibliche Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren unterscheiden sich deutlich darin, welche Arten von Offline-Computerspielen sie spielen (Abbildung 14, links). Ego-Shooter-Spiele, Adventurespiele, Sportspiele sowie Strategiespiele spielen mehr männliche als weibliche Jugendliche. Bei Jump- und Run-Spielen gibt es keine Geschlechtsunterschiede. Denk- und Geschicklichkeitsspiele sind bei weiblichen Jugendlichen weiter verbreitet als bei männlichen.

Die größte Verbreitung unter den männlichen Jugendlichen haben die Sportspiele (56,2 %). Es folgen Strategiespiele (49,8 %), Adventurespiele (38,1 %), Jump- und Run-Spiele (34,7 %), Denk- und Geschicklichkeitsspiele (27,4 %) und schließlich Ego-Shooter-Spiele (25,1 %). Bei den weiblichen Jugendlichen ist die Reihenfolge anders. Sie wird von Strategiespielen (40,2 %) sowie Denk- und Geschicklichkeitsspielen (40,0 %) angeführt. Danach kommen Jump- und Run- (33,4 %), Sport- (19,8 %), Adventure- (12,5 %) sowie Ego-Shooter-Spiele (2,8 %).



Angaben in Prozent

*) Statistisch signifikanter Unterschied zum entsprechenden Spiel bei männlichen Befragten

Abbildung 14 Verbreitung des Spielens unterschiedlicher Offline-Computerspiele: Anteile der Spieler und Spielerinnen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht in den letzten 12 Monaten

Zwischen jungen Männern und Frauen im Alter von 18 bis 25 Jahren (Abbildung 14, rechts) gibt es in der Verbreitung aller Offline-Computerspiele Geschlechtsunterschiede. Strategie-, Sport-, Adventure-, Ego-Shooter- sowie Jump- and Run-Spiele spielen mehr junge Männer – Denk- und Geschicklichkeitsspiele mehr junge Frauen.

Mit steigendem Alter ändert sich das Interesse an den verschiedenen Offline-Computerspielen. Bei 18- bis 25-jährigen Männern ist die Verbreitung von Ego-Shooter-Spielen höher und die von Sport- bzw. Jump- and Run-Spielen niedriger als bei den 12- bis 17-jährigen männlichen Jugendlichen. Bei jungen Frauen im Alter von 18 bis 25 Jahren sind Sport-, Strategie- sowie Jump- and Run-Spiele geringer verbreitet als bei den 12- bis 17-jährigen weiblichen Jugendlichen.

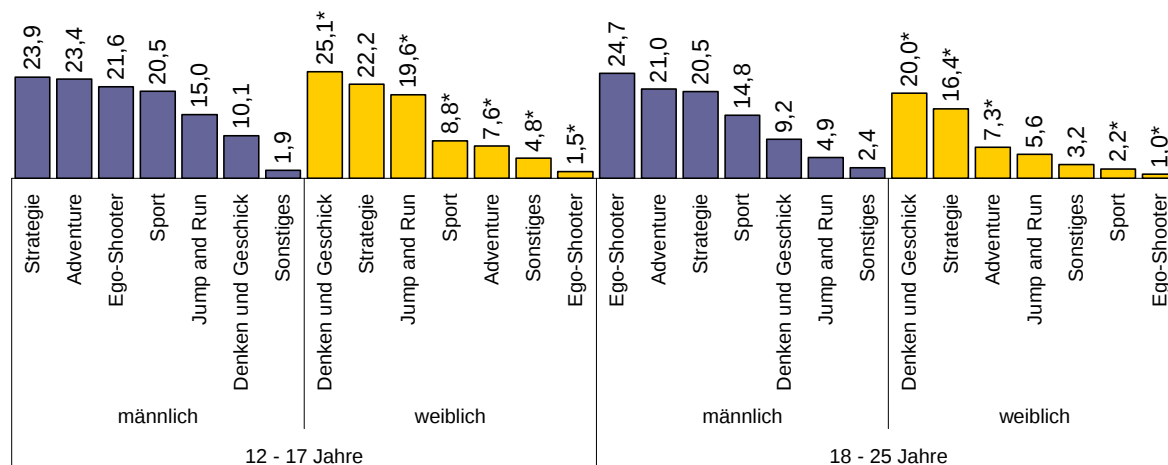
Verbreitung unterschiedlicher Online-Computerspiele

Wie bei den Offline-Computerspielen unterscheiden sich männliche und weibliche junge Menschen darin, welche Online-Computerspiele sie spielen (Abbildung 15). Etwa jeder vierte bis fünfte männliche Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren spielt Strategie-, Adventure-, Ego-Shooter- oder Sport-Spiele online. Bei den weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen belegen Denk- und Geschicklichkeits-, Strategie- und Jump- and Run-Spiele die ersten drei Plätze.

Das Online-Spielen von Denk- und Geschicklichkeits- sowie Jump- and Run-Spielen ist bei weiblichen Jugendlichen statistisch signifikant weiter verbreitet als bei männlichen Jugendlichen. Bei der Nutzung von Strategie-Spielen gibt es im Jugendalter keine Geschlechtsunterschiede. Adventure-, Ego-Shooter- sowie Sport-Spiele spielen mehr männliche als weibliche Jugendliche online.

Die Nutzung mancher Online-Computerspiele ändert sich mit dem Alter. Bei Männern im Alter von 18 bis 25 Jahren ist das Spielen von Sport-, Strategie- und Jump- and Run-Spielen statistisch signifikant geringer verbreitet als bei 12- bis 17-jährigen männlichen Jugendlichen. Bei den 18- bis 25-jährigen Frauen ist der Anteil derjenigen, die online Sport-, Strategie-, Denk- und Geschicklichkeits- sowie Jump- and Run-Spiele spielen, statistisch signifikant geringer als bei weiblichen Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren.

In der Gruppe der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen fallen die Geschlechtsunterschiede ähnlich aber nicht völlig gleich wie bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen aus. Bei jungen Frauen im Alter von 18 bis 25 Jahren sind Denk- und Geschicklichkeitsspiele weiter verbreitet als bei den jungen Männern. Keine Geschlechtsunterschiede zeigen sich bei Jump- and Run-Spielen. Ego-Shooter-, Adventure-, Strategie- und Sport-Spiele sind bei den jungen Männern weiter verbreitet.



Angaben in Prozent

*) Statistisch signifikanter Unterschied zum entsprechenden Spiel bei männlichen Befragten

Abbildung 15 Verbreitung des Spielens unterschiedlicher Online-Computerspiele: Anteile der Spieler und Spielerinnen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht in den letzten 12 Monaten

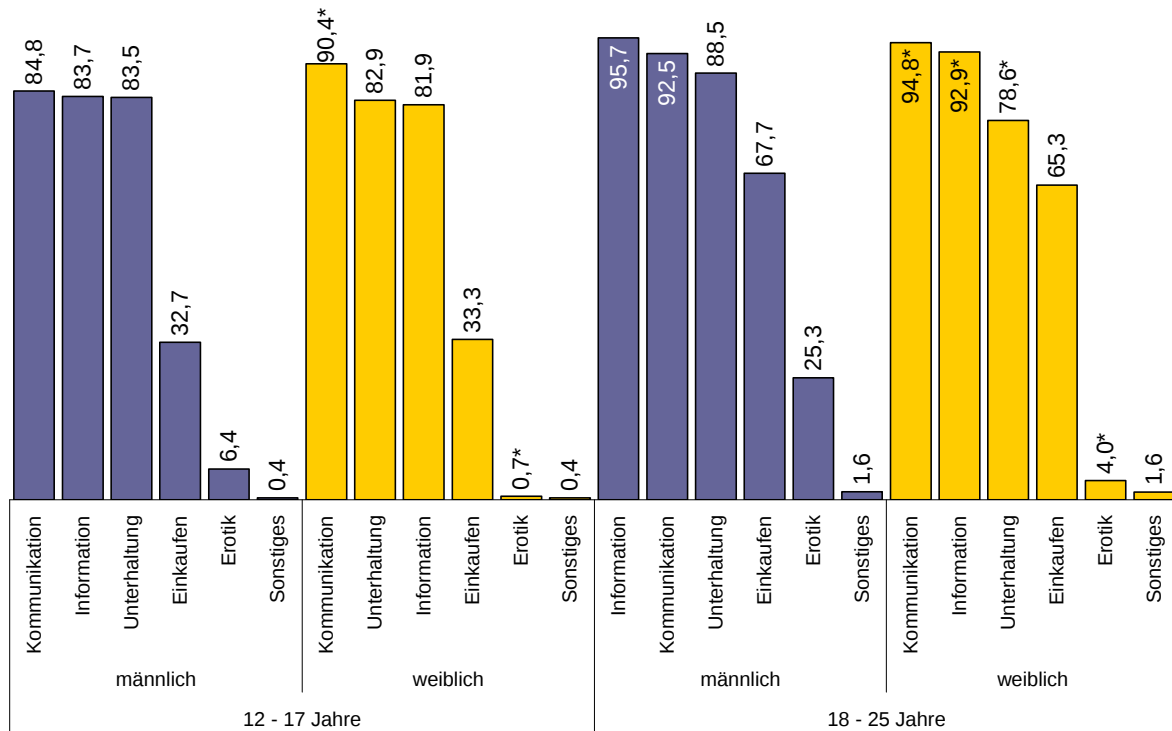
Verbreitung unterschiedlicher sonstiger Internetangebote

In der Nutzung sonstiger Internetangebote haben alle Geschlechter- und Altersgruppen eine Gemeinsamkeit. Die größte Bedeutung hat das Internet, um zu kommunizieren, sich zu informieren und um sich zu unterhalten (Abbildung 16).

Dabei nutzen etwas mehr weibliche (90,4 %) als männliche (84,8 %) 12- bis 17-jährige Jugendliche das Internet zur Kommunikation. Weniger weibliche (0,7 %) als männliche Jugendliche (6,4 %) schauen sich im Internet Erotikangebote an. Ansonsten gibt es in dieser Altersgruppe keine Geschlechtsunterschiede.

Mehr junge Frauen (94,8 %) als junge Männer (92,5 %) im Alter von 18 bis 25 Jahren nutzen das Internet zur Kommunikation. Obwohl statistisch signifikant, spielt der Unterschied von zwei Prozentpunkten praktisch gesehen aber keine Rolle. Die Nutzung von Informationsangeboten fällt bei jungen Frauen (92,9 %) statistisch signifikant geringer aus als bei jungen Männern (95,7 %). Aber auch dieser Unterschied ist vergleichsweise klein. Bedeutsamer sind die Geschlechtsunterschiede bei Unterhaltungs- (junge Frauen: 78,6 %; junge Männer: 88,5 %) und Erotikangeboten (junge Frauen: 4,0 %; junge Männer: 25,3 %).

Die Nutzung der verschiedenen Internetangebote nimmt mit steigendem Alter zu. Es gibt nur eine Ausnahme: bei den 18- bis 25-jährigen Frauen ist die Nutzung von Unterhaltungsangeboten mit 78,6 % statistisch signifikant geringer verbreitet als bei den 12- bis 17-jährigen weiblichen Jugendlichen (82,9 %).



Angaben in Prozent

*) Statistisch signifikanter Unterschied zum entsprechenden Internetangebot bei männlichen Befragten

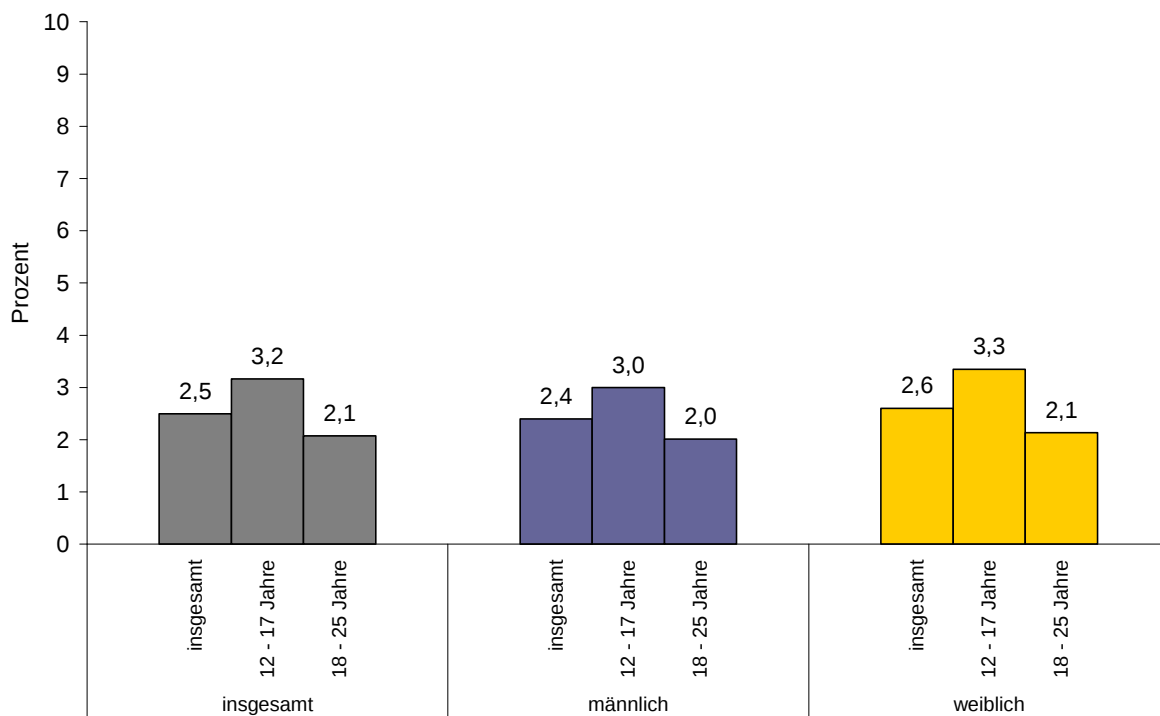
Abbildung 16 Verbreitung der Nutzung unterschiedlicher sonstiger Internetangebote: Anteile der Nutzer und Nutzerinnen bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht in den letzten 12 Monaten

3.4 Verbreitung exzessiver Internetnutzung und exzessiven Computerspiels

Exzessive Internetnutzung und exzessives Computerspielen nach Geschlecht und Alter

Ob bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen exzessive Internetnutzung bzw. exzessives Computerspielen vorliegt, wird in der Drogenaffinitätsstudie 2011 mit der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) ermittelt. Bei denjenigen, die in der CIUS 30 Punkte oder mehr erreichen, wird davon ausgegangen, dass sie das Internet exzessiv nutzen bzw. exzessiv Computerspielen (siehe dazu die Seiten 15 ff. im Abschnitt „Methodik“).

Bezogen auf alle 12- bis 25-Jährigen liegt bei jedem vierzigsten Fall (2,5 %) exzessive Internetnutzung bzw. exzessives Computerspielen vor (Abbildung 17). Bei den 12- bis 17-jährigen Jugendlichen trifft das auf 3,2 % und bei den jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren auf 2,1 % zu. Exzessive Internetnutzung bzw. exzessives Computerspielen ist bei männlichen und weiblichen Befragten gleich weit verbreitet.



*) Statistisch signifikanter Unterschied zu den männlichen Befragten der entsprechenden Altersgruppe

Abbildung 17 Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens bei 12- bis 25-Jährigen insgesamt, bei 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 18- bis 25-jährigen Erwachsenen nach Geschlecht

In Abbildung 18 ist die Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens nach sieben Altersgruppen dargestellt. Bei den männlichen Befragten ist der Wert in der Altersgruppe der 12- und 13-Jährigen am höchsten (3,9 %). Mit steigendem Alter fallen die Werte niedriger aus. In den Altersgruppen 20 bis 21, 22 bis 23 sowie 24 bis 25 Jahre reichen sie von 1,7 bis 1,9 Prozent. Diese augenscheinlich niedrigeren Anteile sind bei statistischer Prüfung allerdings knapp nicht signifikant.

Bei den weiblichen Befragten ist das anders. Hier gibt es eine statistisch signifikante Beziehung des Alters und der Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens. Die Verbreitung wächst in den Gruppen 12 bis 13, 14 bis 15 sowie 16 bis 17 Jahre mit steigendem Alter zunächst auf 4,0 % an. Im weiteren Verlauf sinkt sie wieder und beträgt in den Gruppen 22 bis 23 sowie 24 bis 25 Jahre 1,0 % bzw. 1,5 %.

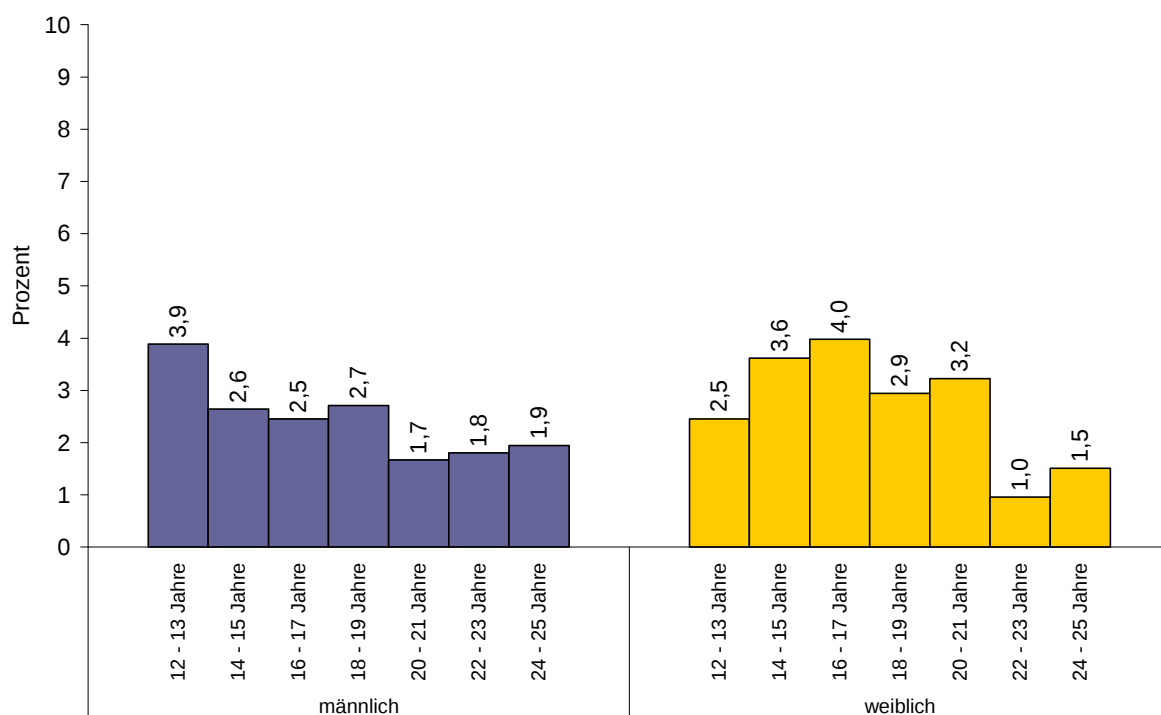
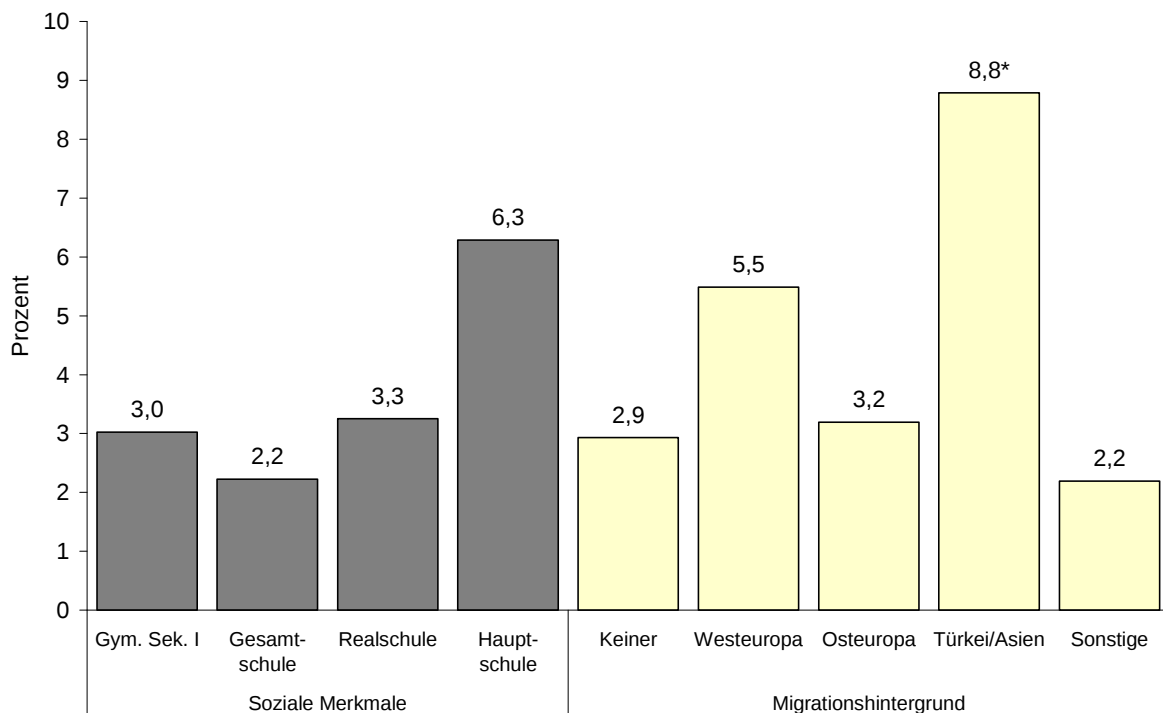


Abbildung 18 Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens nach Geschlecht und sieben Altersgruppen

Exzessive Internetnutzung und exzessives Computerspielen nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund

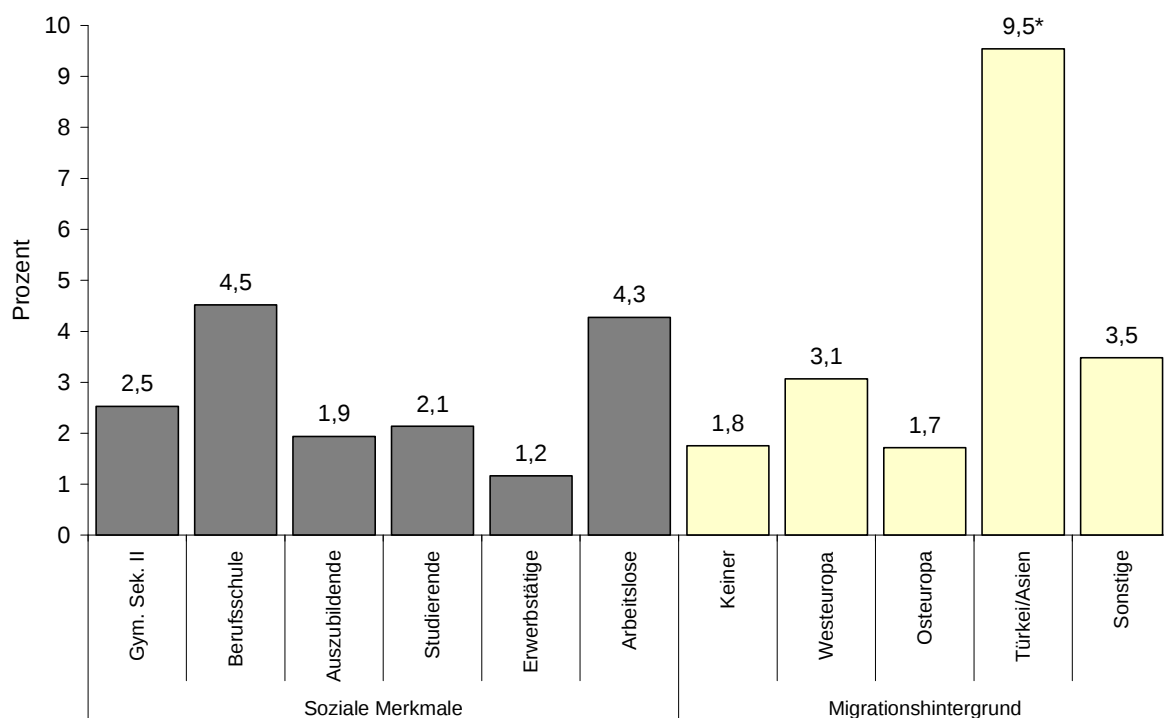
Bei Schülerinnen und Schülern in der Sekundarstufe I (Abbildung 19) ist die exzessive Internetnutzung bzw. das exzessive Computerspielen in der Gruppe, die die Gesamtschule besuchen, am geringsten (2,2 %) und in der Gruppe, die in der Hauptschule ist, am weitesten (6,3 %) verbreitet. Diese Unterschiede zwischen den Schulformen sind allerdings statistisch nicht signifikant. Hinsichtlich des Migrationshintergrunds ist exzessive Internetnutzung bzw. exzessives Computerspielen – abgesehen von den „Sonstigen“ – bei Schülerinnen und Schülern ohne Migrationshintergrund am geringsten (2,9 %) und in der Gruppe „Türkei/östliches Mittelmeer/Asien“ mit 8,8 % am weitesten verbreitet. Statistisch signifikant ist ausschließlich der Unterschied zwischen den Gruppen „Türkei/östliches Mittelmeer/Asien“ und „kein Migrationshintergrund“.



*) Statistisch signifikanter Unterschied zur Gruppe „kein Migrationshintergrund“

Abbildung 19 Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund für Befragte in der Sekundarstufe I

Bei den Befragten, die nicht mehr in der Sekundarstufe I sind (Abbildung 20) liegt die soziale Spannbreite exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens zwischen 1,2 % (Erwerbstätige) und 4,5 % (Berufsschule). Diese Unterschiede sind statistisch aber nicht signifikant. In Bezug auf den Migrationshintergrund gibt es den gleichen Unterschied wie bei den Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I. In der Gruppe „Türkei/östliches Mittelmeer/Asien“ ist exzessive Internetnutzung bzw. exzessives Computerspielen mit 9,5 % signifikant weiter verbreitet als in der Gruppe ohne Migrationshintergrund (1,8 %).



*) Statistisch signifikanter Unterschied zur Gruppe „kein Migrationshintergrund“

Abbildung 20 Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspielens nach sozialen Merkmalen und Migrationshintergrund für Befragte außerhalb der Sekundarstufe I

4 Diskussion

Dieser Teilband der Drogenaffinitätsstudie 2011 untersucht zunächst den Umgang der 12- bis 25-jährigen jungen Menschen in Deutschland mit Offline- und Online-Computerspielen und weiteren Nutzungsmöglichkeiten des Internets. Darüber hinaus befasst er sich mit der Verbreitung des exzessiven und problematischen Verhaltens bei der Nutzung dieser Angebote.

Computerspiele und Internet spielen eine große Rolle im Leben der jungen Menschen. Das zeigt sich an der Verbreitung und an der Zeit, die sie mit Computerspielen und dem Internet verbringen. Vier Fünftel der Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren und knapp drei Viertel der 18- bis 25-jährigen Erwachsenen spielen Offline-Computerspiele, d. h. am PC, mit dem Mobiltelefon oder mit Spielkonsolen. Das Spielen von Online-Computerspielen ist geringer verbreitet. Drei Fünftel der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und die Hälfte der jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren spielen online. Eine große Bedeutung hat das Internet, um sich mit anderen auszutauschen, sich zu informieren oder zu unterhalten, zum Beispiel indem man Videos schaut oder Musik hört. Über 95 Prozent der Jugendlichen und jungen Erwachsenen nutzen das Internet auf diese Weise privat – also nicht für Schule, Universität oder Arbeit. Im Durchschnitt beschäftigen sich männliche und weibliche 12- bis 17-jährige Jugendliche etwa acht Stunden in der Woche mit solchen Internetangeboten. Junge Männer im Alter von 18 bis 25 Jahre kommen auf 14 und junge Frauen gleichen Alters auf elf Stunden pro Woche.

Beim Computerspielen zeigen sich deutliche Geschlechtsunterschiede. Offline- und Online-Computerspielen ist bei männlichen Jugendlichen und jungen Männern insgesamt weiter verbreitet als bei weiblichen Jugendlichen und jungen Frauen. Betrachtet man die einzelnen Arten von Computerspielen, zeigt sich ein differenzierteres Bild: Ego-Shooter, Adventure- und Sport-Spiele werden häufiger von Jungen und jungen Männern gespielt, Denk- und Geschicklichkeitsspiele von mehr Mädchen und jungen Frauen.

In der Nutzung des Internets für andere private Zwecke als dem Spielen unterscheiden sich die Geschlechtergruppen weniger stark. Beide nutzen das Internet mit großer Mehrheit um sich mit anderen auszutauschen, um sich zu informieren und zur Unterhaltung. Ein vergleichsweise deutlicher Geschlechtsunterschied zeigt sich lediglich in der Nutzung von Erotikangeboten. Ein Viertel der 18- bis 25-jährigen Männer gegenüber vier Prozent der Frauen gleichen Alters geben an, sich im Internet Erotikangebote anzuschauen.

Im Umgang mit Computerspielen und dem Internet gibt es mit steigendem Lebensalter zwei grundsätzliche, gegenläufige Entwicklungen. Mit zunehmendem Alter nimmt das Computerspielen ab während die sonstigen Internetangebote vermehrt genutzt werden.

Der größte Teil der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zeigt im Umgang mit Computerspielen und dem Internet im Jahr 2011 keine Verhaltensprobleme. Aber 2,5 % der 12- bis 25-jährigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen sind nach der „Compulsive Internet Use Sca-

le“ als exzessive Internetnutzer und -nutzerinnen bzw. exzessive Computerspieler und -spielerinnen einzustufen. Sie haben ihren Umgang mit Internet und Computerspielen nicht mehr unter Kontrolle, sie beschäftigen sich gedanklich übermäßig stark mit Internet und Computerspielen, fühlen sich unruhig oder gereizt, wenn sie diese Angebote nicht nutzen können, nutzen sie, um negativen Stimmungen zu entkommen, oder nutzen sie, obwohl dadurch Konflikte entstehen.

Der Anteilswert von 2,5 % stimmt gut mit dem der PINTA-Studie überein, in der auch die CIUS eingesetzt wurde und die entsprechende Prävalenz bei 14- bis 24-Jährigen auf 2,4 % geschätzt wird (Rumpf, Meyer, Kreuzer et al., 2011).

Nach den Ergebnissen der Drogenaffinitätsstudie gibt es keine Geschlechtsunterschiede in der Verbreitung exzessiver Internetnutzung bzw. exzessiven Computerspiels. Es deutet sich aber an, dass von den 12- bis 17-jährigen Jugendlichen mit etwa drei Prozent ein größerer Anteil betroffen ist als bei den 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen mit etwa zwei Prozent. Zumindest bei den weiblichen Befragten ist der Zusammenhang mit dem Alter statistisch signifikant.

Hinsichtlich sozialer Unterschiede zeigen sich deskriptiv gesehen Zusammenhänge mit exzessiver Internetnutzung bzw. exzessivem Computerspielen. Schülerinnen und Schüler der Haupt- und berufsbildenden Schulen sowie Arbeitslose haben vergleichsweise hohe Werte. Dieser Befund ist zwar statistisch nicht signifikant. Trotzdem sollten mögliche soziale Unterschiede bei zukünftiger Forschung und bei der Planung von Präventionsmaßnahmen mit erwogen werden. Die Drogenaffinitätsstudie weist einen signifikanten Zusammenhang mit dem Migrationshintergrund nach. Die Wahrscheinlichkeit für exzessive Internetnutzung bzw. exzessives Computerspielen ist bei jungen Menschen mit dem Migrationshintergrund „Türkei/östliches Mittelmeer/Asien“ erhöht.

Die vorliegende Studie hat zwei Vorteile. Erstens wurde mit der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) ein Verfahren eingesetzt, dessen Verlässlichkeit mittlerweile überprüft wurde. In der PINTA-DIARI-Studie konnten Bischof et al. (2013) zeigen, dass die Prävalenzschätzungen der CIUS im Wesentlichen mit Ergebnissen übereinstimmen, die mit strukturierten, diagnostischen Interviews gewonnen wurden. Zweitens wurden in der Drogenaffinitätsstudie Daten anhand einer großen Stichprobe gewonnen, die für die 12- bis 25-jährigen Menschen in Deutschland repräsentativ ist.

Es bleiben aber auch Unsicherheiten. So ermittelten Bischof et al. (2013) den Schwellenwert für die CIUS an einer Gruppe mit höherem Durchschnittsalter. Im Gegensatz zur Drogenaffinitätsstudie waren auch ältere Erwachsene beteiligt. Möglich, dass der Schwellenwert etwas anders ausfällt, wenn man ihn ausschließlich mit 12- bis 25-Jährigen bestimmt. Was die Eignung der CIUS für Kinder betrifft, sind Fragen offen. Die Drogenaffinitätsstudie zeigt bei 12- und 13-jährigen Jungen auffällig hohe Werte für exzessive Internetnutzung bzw. exzessives Computerspielen (siehe Abbildung 18). Betrachtet man die Antworten auf einzelne Fragen der CIUS, so berichten 12- und 13-jährige Jungen vergleichsweise häufig, dass ihnen andere Menschen sagen, sie sollten das Internet bzw. Computerspiele weniger nutzen (Frage 3 der

CIUS, siehe Tabelle 2). Es ist denkbar, dass sie hier nicht diagnostisch bedeutsame Probleme sondern ihre Wahrnehmung elterlicher Erziehung beschreiben.

Trotz solcher Überlegungen sind die dargestellten Befunde geeignet, Schlussfolgerungen für die Prävention zu ziehen. Dass 2011 jeder vierzigste junge Mensch in Deutschland Verhaltensprobleme im Umgang mit Computerspielen und Internet hat zeigt einerseits, dass der größte Teil mit diesen Medien normal umgeht. Andererseits sind mit 2,5 % der 12- bis 25-Jährigen in Deutschland hochgerechnet gut 300 Tausend junge Menschen von exzessiver Internetnutzung bzw. exzessivem Computerspielen betroffen. Deshalb ist es wichtig, der Entstehung solcher Verhaltensprobleme mit geeigneten Maßnahmen vorzubeugen. Prävention sollte dabei möglichst frühzeitig ansetzen, weil sich schon im späten Kindes- und frühen Jugendalter Auffälligkeiten zeigen. Prävention sollte das Ziel haben, männliche und weibliche Jugendliche und alle sozialen Gruppen – auch die sozial schlechter gestellten und die mit Migrationshintergrund zu erreichen.

Parallel dazu ist zu prüfen, wie sich die Anteile exzessiver Nutzerinnen und Nutzer in den kommenden Jahren entwickeln.

5 Literatur

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, DSM-5*. Arlington: American Psychiatric Association.
- 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.
- Feierabend, S., Karg, U. & Rathgeb, T. (2013). *JIM 2013. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Meerkerk, G. J. (2007). *Pwned by the Internet. Explorative Research into the Causes and Consequences of Compulsive Internet Use*. PhD thesis. Rotterdam: Erasmus University.
- Petersen, K. U., Thomasius, R., Schelb, Y., Spieles, H., Trautmann, S., Thiel, R. & Weymann, N. (2010). *Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland. Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG)*. Hamburg: Universitätsklinikum Hamburg Eppendorf. Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ).
- 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.

Anhang

Interviewfragen zum Computerspiel- und Internetnutzungsverhalten

Kommen wir jetzt einmal zum Thema Computerspielen. Mit Computerspielen meine ich einerseits das Offline-Spielen von PC-Spielen, Handyspielen, mobile Konsolen wie Nintendo DS oder an der stationären Spielkonsole wie Playstation 2 oder 3 spielen und andererseits das Spielen von Online-Spielen im Internet.

Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten offline Computerspiele gespielt, zum Beispiel am PC, mit dem Handy, mit mobilen oder stationären Spielkonsolen?

KATEGORIEN VORLESEN

Jeden Tag	1
2- bis 3mal pro Woche	2
einmal pro Woche	3
Einmal im Monat	4
Weniger als 1mal im Monat	5
Nie	6
Weiß nicht	7
K.A.	8

FALLS OFFLINE GESPIELT WIRD

Wie viele Stunden spielen Sie an einem ganz normalen Tag offline Computerspiele?

Anzahl der Stunden NOTIEREN	
Weiß nicht	98
K.A.	99

FALLS OFFLINE GESPIELT WIRD

Welche Arten von Offline-Computerspielen spielen Sie alle zurzeit? Spielen Sie ...

MEHRFACHANTWORTEN

KATEGORIEN VORLESEN

Ego- oder Third-Person-Shooter-Spiele wie Counter Strike	1
Adventure- oder Rollenspiele wie Grand Theft Auto	2
Sport- oder Rennspiele wie FIFA 09	3
Strategie- oder Simulationsspiele wie die Sims	4
Denk- oder Geschicklichkeitsspiele wie Solitär	5
Jump- and Run-Spiele wie Super Mario	6
Oder welche Offline-Computerspiele spielen sie sonst (NOTIEREN)	
Weiß nicht	98
K.A.	99

FALLS MEHRERE OFFLINE-SPIELE GENANNT

Und für welche Art der Offline-Computerspiele, die Sie spielen, verwenden Sie die meiste Zeit?

NUR EINE NENNUNG

GENANNT KATEGORIEN EINBLENDEN UND VORLESEN

Ego- oder Third-Person-Shooter-Spiele wie Counter Strike	1
Adventure- oder Rollenspiele wie Grand Theft Auto	2
Sport- oder Rennspiele wie FIFA 09	3
Strategie- oder Simulationsspiele wie die Sims	4
Denk- oder Geschicklichkeitsspiele wie Solitär	5
Jump- and Run-Spiele wie Super Mario	6
Das/eins der Sonstigen	7

NICHT VORLESEN

Verwende für alle die gleiche Zeit	8
Weiß nicht	98
K.A.	99

Und wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten Online-Spiele im Internet gespielt?

KATEGORIEN VORLESEN

Jeden Tag	1
2- bis 3mal pro Woche	2
einmal pro Woche	3
Einmal im Monat	4
Weniger als 1mal im Monat	5
Nie	6
Weiß nicht	7
K.A.	8

FALLS ONLINE GESPIELT WIRD

Wie viele Stunden spielen Sie an einem ganz normalen Tag Online-Spiele im Internet?

Anzahl der Stunden NOTIEREN	
Weiß nicht	98
K.A.	99

FALLS ONLINE GESPIELT WIRD

Welche Arten von Online-Spielen spielen Sie alle zurzeit im Internet? Spielen Sie ...

MEHRFACHANTWORTEN

KATEGORIEN VORLESEN

Ego- oder Third-Person-Shooter-Spiele wie Counter-Strike	1
Adventure- oder Rollenspiele wie World of Warcraft	2
Sport- oder Rennspiele wie FIFA 09	3
Strategie- oder Simulationsspiele wie die Sims	4
Denk- oder Geschicklichkeitsspiele wie Solitär	5
Jump- and Run-Spiele wie Super Mario	6
Oder welche Online-Spiele spielen sie sonst (NOTIEREN)	
Weiß nicht	98
K.A.	99

FALLS MEHRERE ONLINE-SPIELE GENANNT

Und für welche Art der Online-Spiele, die Sie spielen, verwenden Sie die meiste Zeit?

NUR EINE NENNUNG

GENANNT KATEGORIEN EINBLENDEN UND VORLESEN

Ego- oder Third-Person-Shooter-Spiele wie Counter Strike	1
Adventure- oder Rollenspiele wie World of Warcraft	2
Sport- oder Rennspiele wie FIFA 09	3
Strategie- oder Simulationsspiele wie die Sims	4
Denk- oder Geschicklichkeitsspiele wie Solitär	5
Jump- and Run-Spiele wie Super Mario	6
Das/eins der Sonstigen	7

NICHT VORLESEN

Verwende für alle die gleiche Zeit	8
Weiß nicht	98
K.A.	99

Abgesehen vom Online-Spielen, wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten das Internet für andere private Dinge, also nicht für die Schule, Universität oder Arbeit, genutzt?

KATEGORIEN VORLESEN

Jeden Tag	1
2- bis 3mal pro Woche	2
einmal pro Woche	3
Einmal im Monat	4
Weniger als 1mal im Monat	5
Nie	6
Weiß nicht	7
K.A.	8

FALLS INTERNET GENUTZT

Wie viele Stunden nutzen Sie an einem ganz normalen Tag das Internet für andere private Dinge?

Anzahl der Stunden NOTIEREN

Weiß nicht	98
K.A.	99

FALLS INTERNET GENUTZT

Für was alles nutzen Sie zurzeit privat das Internet? Nutzen Sie es...

MEHRFACHANTWORTEN

KATEGORIEN VORLESEN

<u>zum Austausch mit anderen</u> , also zum Beispiel Chatten, E-Mails schreiben oder über Online-Communities wie schülerVZ, studiVZ oder facebook	1
<u>zur Unterhaltung</u> , also zum Beispiel Musik hören, Videos anschauen oder herunterladen oder einfach so drauf los surfen	2
<u>zur Information</u> , also zum Beispiel Wikipedia oder Suchmaschinen wie Google nutzen oder Nachrichten lesen	3
<u>zum Einkaufen</u> , also zum Beispiel etwas in Online-shops bestellen oder bei Ebay ersteigern	4
um <u>Erotik-Angebote</u> anzuschauen	5
Oder zu was nutzen Sie das Internet privat sonst? (NOTIEREN)	
Weiß nicht	98
K.A.	99

FALLS MEHRERE INTERNET-AKTIVITÄTEN GENANNT

Und für welche der Aktivitäten, für die Sie das Internet nutzen, verwenden Sie die meiste Zeit?

NUR EINE NENNUNG

GENANNT KATEGORIEN EINBLENDEN UND VORLESEN

zum Austausch mit anderen	1
zur Unterhaltung	2
zur Information	3
zum Einkaufen	4
um Erotik-Angebote anzuschauen	5
Das/eins der Sonstigen	6

NICHT VORLESEN

Verwende für alle die gleiche Zeit	7
Weiß nicht	98
K.A.	99

