

GAMING

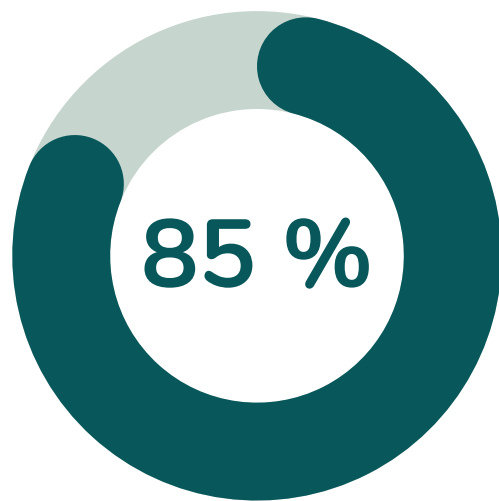
2019 - 2022

Online und Offline Spiele, die auf digitalen Endgeräten genutzt werden

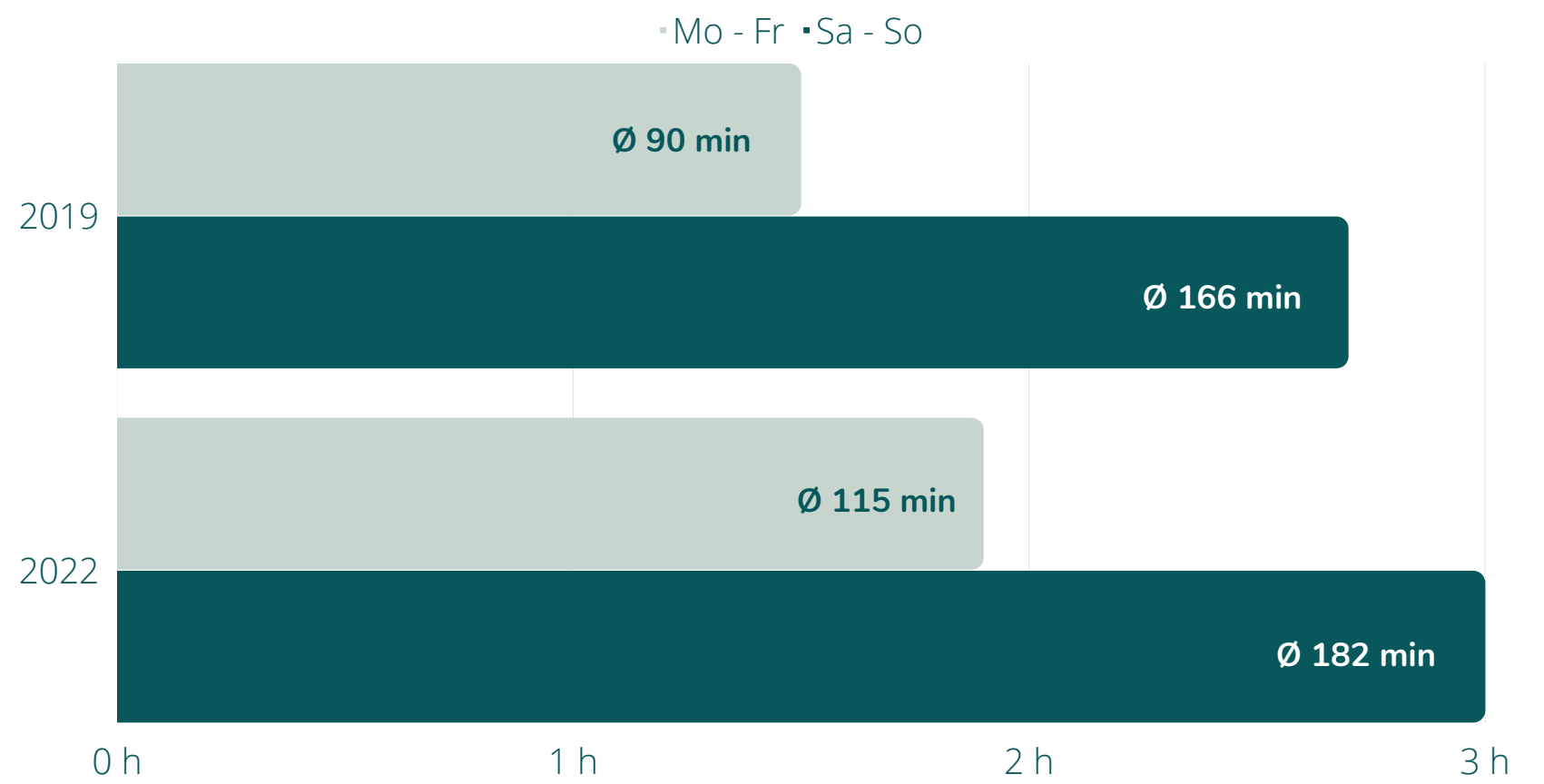
(Smartphone, Tablet, Computer, Spielekonsole...)

DAK/DZSKJ/forsa (2021): Ergebnisse der DAK-Studie: Gaming, Social-Media & Corona.

Nutzungszeiten



nutzen digitale Spiele mind. einmal wöchentlich



riskante Nutzung

2022

11,8 %

Das sind ungefähr 622.500 Kinder und Jugendliche in Deutschland

pathologische Nutzung

2022

6,3 %

Das sind ungefähr 332.400 Kinder und Jugendliche in Deutschland

10 - 17 jährige Kinder und Jugendliche



+ 230 %

mehr als doppelt so viele Betroffene als vor der Pandemie

problematische Nutzung

riskante oder pathologische Nutzende

2022



954.900 Kinder und Jugendliche

68,4 % Jungen