

Internet und Computerspiele: Für Jugendliche nicht mehr wegzudenken

Mitteilung: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Erstmals veröffentlicht die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) in einem aktuellen Forschungsbericht Daten dazu, wie häufig und intensiv Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 25 Jahren das Internet und Computerspiele nutzen. Die Studienergebnisse der BZgA bestätigen: Bei etwa 2,5 Prozent der 12- bis 25-Jährigen in Deutschland liegt eine exzessive Nutzung von Internet- und Computerspielangeboten vor.

Erstmals veröffentlicht die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) in einem aktuellen Forschungsbericht Daten dazu, wie häufig und intensiv Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 25 Jahren das Internet und Computerspiele nutzen. Insgesamt 5.001 Personen in Deutschland wurden in der repräsentativen Studie im Jahr 2011 zu ihrem Online- und Computerspiel-Verhalten befragt.

Zu den Studienergebnissen erklärt Prof. Dr. Elisabeth Pott, Direktorin der BZgA: „Für junge Menschen ist die Nutzung des Internets zur Selbstverständlichkeit geworden. In Schule und Beruf wird Medienkompetenz vorausgesetzt. Gleichzeitig ist mit der hohen Attraktivität von Internetangeboten und Computerspielen aber immer auch das Risiko einer exzessiven und problematischen Nutzung gegeben.“

Die Studienergebnisse der BZgA bestätigen: Bei etwa 2,5 Prozent der 12- bis 25-Jährigen in Deutschland liegt eine solche exzessive Nutzung von Internet- und Computerspielangeboten vor. Unterschiede zwischen den Geschlechtern gibt es dabei nicht. Exzessive Nutzung heißt zum Beispiel, dass die Zeit, die im Internet verbracht wird, nicht mehr kontrolliert werden kann oder dass es zu Angstzuständen oder Reizbarkeit kommt, wenn man nicht online sein kann.

Die weiteren Ergebnisse zeigen, dass 97,7 Prozent der Befragten in den letzten zwölf Monaten vor der Befragung das Internet genutzt haben. Im Vordergrund stehen für beide Geschlechter Kommunikationsangebote wie zum Beispiel E-Mails oder soziale Netzwerke, Informationsseiten wie Wikipedia, Google oder Nachrichten und Unterhaltungsangebote wie Musik- und Videodownloads.

Computerspiele sind bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen ebenfalls beliebt: 53,9 Prozent geben an, online zu spielen und 76,4 Prozent spielen offline – zum Beispiel

über Spielkonsolen. Männliche Befragte nutzen Computerspiele rund dreimal so lange wie weibliche Befragte. Dabei bevorzugen sie sogenannte „Ballerspiele“, Abenteuer-, und Sportspiele, während bei den Mädchen und jungen Frauen eher Denk- und Geschicklichkeitsspiele im Trend liegen.

Dazu Prof. Dr. Elisabeth Pott: „Damit Jugendliche erst gar kein suchtähnliches Verhalten entwickeln, ist es wichtig, sie früh zu erreichen und bei ihnen einen kritisch-verantwortungsvollen Gebrauch des Internets zu fördern. Präventionsangebote sollten dabei das unterschiedliche Nutzungsverhalten von Mädchen und Jungen sensibel aufgreifen und ihre Kompetenzen im Netz entsprechend stärken.“

Mit ihrem Präventionsangebot „Ins Netz gehen“ (<http://www.ins-netz-gehen.de>) setzt die BZgA bei Jugendlichen ab 12 Jahren an, um den kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen und Internet zu fördern und für die Risiken einer exzessiven Nutzung zu sensibilisieren. Das Online-Beratungsprogramm „Das andere Leben“ bietet außerdem Unterstützung an, wenn eine Tendenz zur suchtähnlichen Nutzung von Computerspielen und Internetangeboten vorliegt.

Der aktuelle Studienbericht ist unter

<http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/suchtpraevention/>

als Download verfügbar.

*Pressemitteilung v. 11.12.2013
Dr. Marita Völker-Albert
Pressestelle
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
Quelle: idw-online.de*