08.05.2023 – 10:00 Uhr

Nationale Studie zu Online-Aktivitäten von Jugendlichen: rund drei Prozent mit problematischem Gaming

Lausanne (ots) -

Soziale Netzwerke und andere Internet-Anwendungen gehören zum Alltag der Jugendlichen. Erstmals stehen nun nationale Daten zum problematischen Gaming zur Verfügung. Gemäss dem heute veröffentlichten Teil der nationalen Schülerinnen- und Schülerstudie vom Jahr 2022 spielten etwa ein Sechstel der 15-jährigen Schulkinder täglich online Videogames. Unter allen, die solche Games spielen, haben etwa 3% eine problematische Nutzung. Mehr als 80% der 15-Jährigen nutzten die sozialen Netzwerke täglich, etwa 7% weisen eine problematische Nutzung auf.

Die repräsentative nationale Schülerinnen- und Schülerstudie HBSC (Health Behaviour in School-aged Children) zum Gesundheitsverhalten der 11- bis 15-Jährigen wird hierzulande alle vier Jahre von Sucht Schweiz durchgeführt. Der aktuelle Bericht zu Online-Aktivitäten stützt sich auf die neuen Daten aus dem Jahr 2022 und zeichnet die aktuelle Entwicklung nach. So scheinen die meisten Jugendlichen die ihnen gebotenen Möglichkeiten ohne grössere Probleme zu nutzen, doch für einige führt die Online-Welt zu Schwierigkeiten.

Erstmals nationale Daten zum problematischen Gaming bei Jugendlichen

31% der Jungen und 5% der Mädchen im Alter von 15 Jahren spielen täglich Online-Videospiele. Den 15-Jährigen wurden gemäss dem "Internet Gaming Disorder Test" (IGDT-10) auch zehn Fragen zur problematischen Nutzung gestellt. Diese betreffen beispielsweise den vergeblichen Versuch, weniger Zeit mit Videospielen zu verbringen, die Nutzung von Videospielen, um eine negative Stimmung abzubauen, oder das Anlügen der Familie oder der KollegInnen wegen des Gamens. Bei fünf (oder mehr) mit "oft" beantworteten Fragen wird von problematischem Gaming ausgegangen. Daraus wird geschätzt, dass unter denjenigen, die solche Spiele nutzen, etwa drei Prozent ein problematisches Gamingverhalten haben (Jungen und Mädchen etwa gleich).

Die problematische Nutzung kann in manchen Fällen auf eine Suchterkrankung hindeuten. Tatsächlich schliesst die Weltgesundheitsorganisation WHO die Videospielnutzungsstörung in ihre Liste der Krankheiten mit ein.

Social Media schaffen Verbindung, aber viele flüchten vor negativen Gefühlen

82% der 15-jährigen Jungen und 89% der gleichaltrigen Mädchen nutzen die sozialen Netzwerke wie WhatsApp, Snapchat, TikTok oder Instagram täglich. 16% bzw. 22% sagen, sie seien praktisch den ganzen Tag online in Kontakt mit anderen (in erster Linie mit engen Freunden).

Nach der "Social Media Disorder Scale" (SMDS) haben im Jahr 2022 4 % der Jungen und mehr als doppelt so viele Mädchen (10 %) im Alter von 15 Jahren eine problematische Nutzung der sozialen Netzwerke. Während die Quote bei den Jungen im Vergleich zu 2018 praktisch gleichgeblieben ist, hat sie sich bei den Mädchen mehr als verdoppelt. Nach der SMDS-Skala wird von problematischer Nutzung ausgegangen, wenn mindestens sechs von neun Fragen, die denjenigen der IGDT-10-Skala in etwa ähnlich sind, mit "Ja" beantwortet wurden.

Die problematische Nutzung ist seit 2018 angestiegen, was auch mit der im 2022 noch präsenten Pandemiesituation zu tun haben könnte. So ist zu beobachten, dass etwa die Hälfte der 15-Jährigen oft die sozialen Netzwerke genutzt haben, um vor negativen Gefühlen zu flüchten (im Jahr 2018 waren dies noch etwa ein Drittel).

Auch die Politik muss handeln

Viele Videospiele und auch manche Social Media enthalten Mechanismen, die dazu animieren, so viel Zeit wie möglich mit diesen Aktivitäten zu verbringen und/oder möglichst viel Geld auszugeben. Dazu gehören Lootboxen (digitale Schatzkisten), mit zufälligen, kostenpflichtigen Inhalten, die Jugendliche durch Mikrotransaktionen, also geringen Geldbeträgen, erwerben können. Diese Lootboxen haben typische Eigenschaften von Geld- und Glücksspielen. Die Politik muss die Jugend besser schützen und darf Lootboxen nicht mehr zulassen.

Etwa jede/r zehnte 15-Jährige erlebt Mobbing im virtuellen Raum

Von Cybermobbing spricht man u.a. dann, wenn über eine Person bösartige Nachrichten resp. Posts oder peinliche Fotos verbreitet werden. In der aktuellen HBSC-Befragung gaben 8.3% der 15-jährigen Jungen und 13.6% der gleichaltrigen Mädchen an, mindestens ein Mal in den letzten Monaten im virtuellen Raum belästigt worden zu sein. Bei den Jungen bedeutet dies einen Anstieg (plus 2.5-Punkte) seit 2018, während die Quote bei den Mädchen gleichgeblieben ist.

Sucht Schweiz unterstützt die Eltern

Das Wissen über Medien (Medienkompetenz) wirkt präventiv und muss gestärkt werden. Denn nebst allen Vorteilen kann die Nutzung von Online-Aktivitäten auch Risiken beinhalten. Viele Eltern sind manchmal ratlos und suchen Antworten. Für sie hält Sucht Schweiz Tipps für den Alltag bereit. Eltern sollten sich für die Online-Aktivitäten ihrer Kinder interessieren und mit ihnen darüber sprechen, auch bezüglich der Videospiele, die sie spielen, und über die in-Game-Käufe, die in diesen Spielen enthalten sind. So sollte z.B. ein Budget für Mikrotransaktionen festgelegt werden. Auch spezifische Risiken (z.B. Cyber-Mobbing) sollten angesprochen werden.

- Sucht Schweiz hat zum Thema einen Leitfaden für Eltern erarbeitet.
- Die nationale Plattform Jugend und Medien bietet Broschüren zur Medienkompetenz sowie Flyer für Eltern, Bezugspersonen sowie Fachpersonen, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, an. Es wird zudem eine spezielle Seite zu Cyber-Mobbing angeboten.

Repräsentative Schülerbefragung

Die Studie Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) ist eine internationale Studie, welche in mehr als 50 Ländern unter der Schirmherrschaft der Weltgesundheitsorganisation (WHO-Europa) durchgeführt wird. Sucht Schweiz führte diese Studie im Jahr 2022 hierzulande zum zehnten Mal durch. An der nationalen Studie beteiligten sich im Erhebungsjahr 2022 total 636 Klassen mit 9345 Schülerinnen und Schülern im Alter von 11 bis 15 Jahren. Die Schweizer HBSC-Studie wurde vom Bundesamt für Gesundheit (BAG) und der Mehrzahl der Kantone finanziert.

- *Bericht " Les comportements en ligne des 11 à 15 ans en Suisse - Situation en 2022 et évolution récente " mit Zusammenfassung in Deutsch*

Pressekontakt:

Monique Portner-Helfer
Mediensprecherin
mportner-helfer@suchtschweiz.ch
Tel.: 021 321 29 74

Medieninhalte

Diese Meldung kann unter https://www.presseportal.ch/de/pm/100000980/100906312 abgerufen werden.