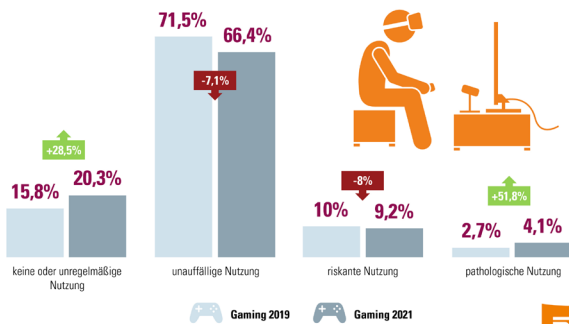


# Grafiken zur DAK-Längsschnittstudie „Mediensucht während der Corona-Pandemie“

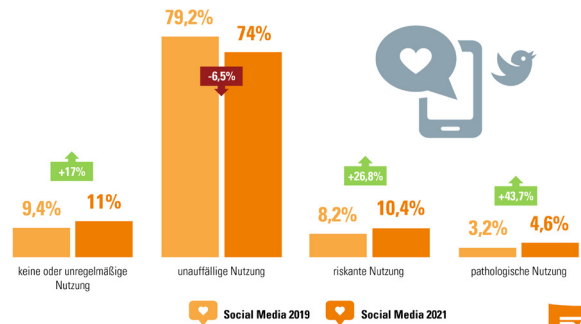
Nutzungsmuster digitaler Spiele vor und unter der Pandemie  
Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11: Erhebungen September 2019 und Mai 2021



QUELLE: DAK LÄNGSSCHNITTSTUDIIE „MEDIENTRACHT WÄHREND DER CORONA-PANDEMIE“ 2021



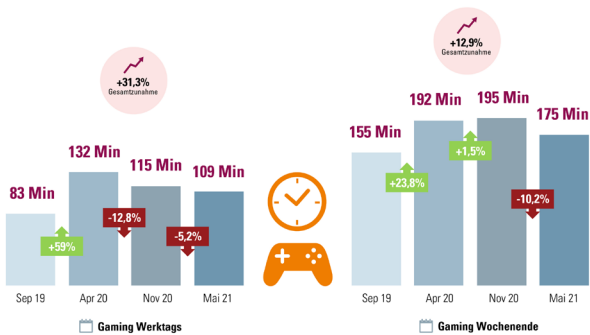
Nutzungsmuster sozialer Medien vor und unter der Pandemie  
Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11: Erhebungen September 2019 und Mai 2021



QUELLE: DAK LÄNGSSCHNITTSTUDIIE „MEDIENTRACHT WÄHREND DER CORONA-PANDEMIE“ 2021



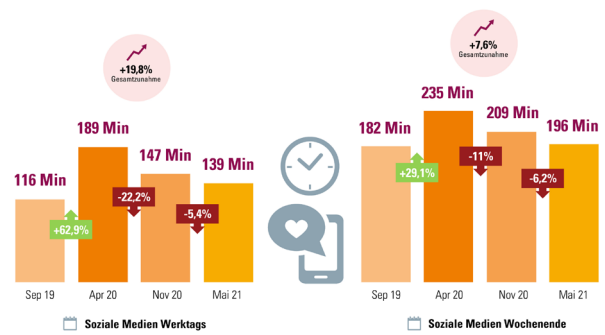
Nutzungszeiten digitaler Spiele über 4 Messzeitpunkte



QUELLE: DAK LÄNGSSCHNITTSTUDIIE „MEDIENTRACHT WÄHREND DER CORONA-PANDEMIE“ 2021



Nutzungszeiten sozialer Medien über 4 Messzeitpunkte



QUELLE: DAK LÄNGSSCHNITTSTUDIIE „MEDIENTRACHT WÄHREND DER CORONA-PANDEMIE“ 2021

