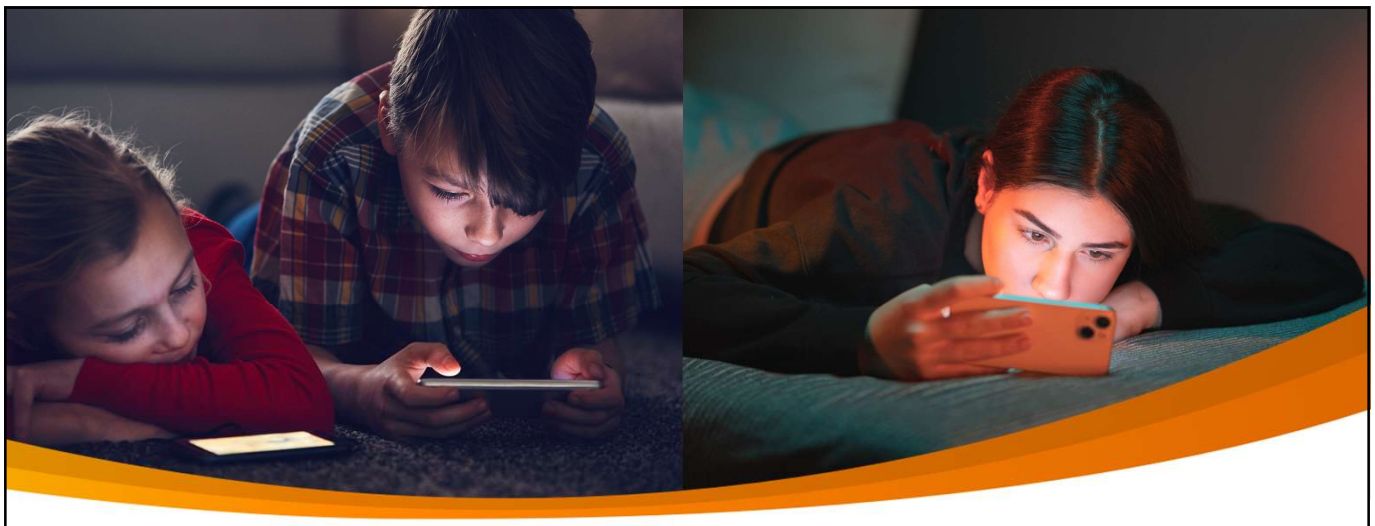


MEDIENSUCHT IN ZEITEN DER PANDEMIE

Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming?

UKE HAMBURG

DAK Gesundheit Ein Leben lang

1

MEDIENSUCHT

FORSCHUNG / PRÄVENTION / HILFE

DAK Gesundheit Ein Leben lang

2

BISHERIGE STUDIEN DER DAK-GESUNDHEIT

November 2015:
Befragung von 1.000 Müttern und Vätern zum Internet- und Computergebrauch ihrer Kinder (12 bis 17 Jahre)

Dezember 2016:
Befragung von 1.531 Jugendlichen und jungen Erwachsenen (12 bis 25 Jahre) zum eigenen Computerspielverhalten

März 2018:
Befragung von 1.001 Kindern und Jugendlichen (12 bis 17 Jahre) zur Nutzung von sozialen Medien

März 2019:
Befragung von 1.000 Kindern und Jugendlichen (12 bis 17 Jahre) zu Computerspielen in Verbindung mit Glücksspiel

3

LÄNGSSCHNITTSTUDIE SEIT 2019

- Weltweit einmalige Längsschnittstudie untersucht die Entwicklung der Mediennutzung über den Pandemiezeitraum
- Untersuchung von Nutzungsverhalten bei Gaming und Social Media seit 2019, seit 2021 zusätzlich auch Streaming
- Erfassung pathologischer und riskanter Mediennutzung nach WHO-Kriterien
- Aufzeigen der Entwicklung im zeitlichen Verlauf

Sep. 2019 → April 2020 → Nov. 2020 → Juni 2021

4

Ergebnis der IMA „Gesundheitliche Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche durch Corona“

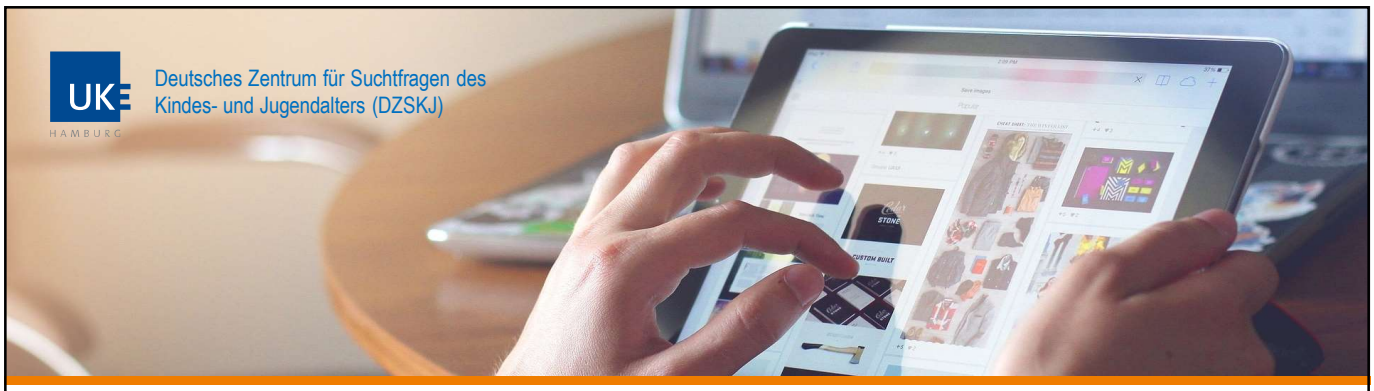
Die Bundesregierung hat im Februar 2023 den Abschlussbericht der Interministeriellen Arbeitsgruppe (IMA) „Gesundheitliche Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche durch Corona“, die zwischen Familien- und Gesundheitsministerium gebildet wurde, vorgelegt.

[… **73 Prozent der jungen Menschen sind auch durch die Einschränkungen während der Pandemie bis heute enorm gestresst. Hinzu kommen aktuelle Belastungen durch Krieg, Inflation und Klimakrise. (…) Die Interministerielle Arbeitsgruppe hat hierfür viele gute Vorschläge erarbeitet. Jetzt geht es darum, sie gemeinsam umzusetzen. …]**

Bundesfamilienministerin Lisa Paus

© Photothek/Leon Kuegeler

5



UKE HAMBURG

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

MEDIENSUCHT WÄHREND DER CORONA-PANDEMIE:

Ergebnisse der Längsschnittstudie von 2019 bis 2022 zu Gaming, Social Media und Streaming

Prof. Dr. Rainer Thomasius
Pressekonferenz 14. März 2023

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf

6

GAMING, SOCIAL MEDIA UND STREAMING – DAS NUTZUNGSVERHALTEN VON KINDERN UND JUGENDLICHEN VOR UND IN DER PANDEMIE

- Vorgestellt werden Ergebnisse einer Längsschnittstudie, in der das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in Deutschland von digitalen Spielen, sozialen Medien und Streaming-Diensten untersucht wird.
- Berichtet werden die Veränderungen der Nutzungszeiten sowie die Prävalenzen riskanter und pathologischer Nutzungsmuster (nach ICD-11 WHO-Kriterien) vor und während der Corona-Pandemie. Die Daten wurden über fünf Messzeitpunkte von September 2019 bis Juli 2022 erhoben.
- Aktuell existieren international keine vergleichbaren längsschnittlichen Studien, die die Nutzungsmuster von Kindern und Jugendlichen unter dem Verlauf der Pandemie so umfangreich abbilden.
- Bisherige Ergebnisse der Studie haben gezeigt, dass die durchschnittlichen Nutzungszeiten nach einem signifikanten Anstieg im ersten Corona-Lockdown wieder etwas zurückgingen, jedoch nicht das prä-pandemische Ausgangsniveau erreichten.

UKE Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) forsa. DAK Gesundheit

7

FRAGESTELLUNGEN DER AKTUELLEN STUDIE

1. Setzt sich der Trend bei den sinkenden durchschnittlichen Nutzungszeiten für digitale Spiele und soziale Medien im Verlauf der Pandemie in Richtung ihres prä-pandemischen Ausgangsniveaus weiter fort?
2. Wie haben sich riskantes und pathologisches Nutzungsverhalten in Bezug auf digitale Spiele und soziale Medien im Verlauf der Pandemie verändert?
3. Wie viele Kinder und Jugendliche zeigen ein riskantes und pathologisches Nutzungsverhalten in Bezug auf Streaming-Dienste?
4. Wie verbreitet ist das Media-Multitasking bei der Nutzung digitaler Medien? Welche Inhalte werden von den Kindern und Jugendlichen parallel genutzt?
5. Wie häufig berichten die Kinder und Jugendlichen von körperlichen Beschwerden nach mehrstündiger Nutzung von digitalen Medien?

UKE Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) forsa. DAK Gesundheit

8

DIAGNOSTISCHE KRITERIEN DER WELTGESUNDHEITSORGANISATION (WHO, 2019) PATHOLOGISCHE MEDIENNUTZUNG

Wiederkehrendes, kontinuierliches oder episodisches Nutzungsverhalten der i.d.R. letzten 12 Monate (durchgängig oder episodisch), das einhergeht mit

- Kontrollverlust (in Bezug auf Beginn, Frequenz, Intensität, Dauer, Beendigung, Kontext des Spielens),
- zunehmender Priorisierung gegenüber anderen Lebensinhalten und Alltagsaktivitäten,
- einer Fortsetzung des Verhaltens trotz negativer Konsequenzen.

Dieses Verhalten resultiert in einer signifikanten Störung persönlicher, familiärer, sozialer, die Bildung/Ausbildung/den Beruf betreffender bzw. anderer wichtiger Funktionsbereiche.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

9

DIAGNOSTISCHE KRITERIEN DER WELTGESUNDHEITSORGANISATION (WHO, 2019) RISKANTE MEDIENNUTZUNG

Nutzungsmuster, das mit erhöhtem Risiko für schädliche Konsequenzen für die physische oder psychische Gesundheit der Betroffenen oder anderer Menschen in deren Umgebung einhergeht aufgrund der

- Nutzungsfrequenz
- Nutzungsdauer
- Vernachlässigung anderer Aktivitäten und Prioritäten
- nutzungsassoziierten riskanten Verhaltensweisen
- negativen Konsequenzen des Nutzungsverhaltens
- oder deren Kombination

Dieses Verhaltensmuster persistiert häufig, obwohl sich die Betroffenen des erhöhten Schadensrisikos in Bezug auf sich oder andere bewusst sind.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

10

GAMING, SOCIAL MEDIA UND STREAMING DEFINITIONEN

Berücksichtigt wurden **soziale Medien, digitale Online- und Offline-Spiele** und **Streaming-Dienste** auf allen technischen Geräten:

Smartphone	Computer	Smart TV
Spielkonsole	Laptop	Tablet

Soziale Medien:

- Messenger-Dienste (z.B. WhatsApp, Signal)
- Video- und Streaming-Dienste mit Kommentar- und/oder Like-Funktion (YouTube*, TikTok)
- Digitale Fotoalben (Instagram, Snapchat)
- Mikroblogging-Dienste (Twitter, Facebook)
- Berufsplattformen (XING, LinkedIn)

Streaming-Dienste:

- Video- und Streaming-Dienste (Netflix, Amazon Prime, Youtube*, Twitch.tv
- Verschiedene Inhalte (Filme, Serien, Shows, Dokus, Videos, Clips)
- Wichtig: Passives Anschauen (Abgrenzung zur Nutzung Sozialer Medien)

*Plattformen wie YouTube können sowohl als soziales Medium als auch als Streaming-Dienst genutzt werden, abhängig davon, ob ein aktiver Austausch mit anderen Nutzern (z.B. durch Kommentare, Likes) stattfindet (Social Media) oder sich passiv Videos angeschaut werden (Streaming).

DAK Gesundheit Ein Leben lang

11

METHODIK DER STUDIE

Messzeitpunkte	Ausgangslage	Stichprobengröße Anzahl der Eltern-Kind Dyaden
13. - 27. September 2019	Vorkrisenniveau	1221
20. - 30. April 2020	4 Wochen nach Beginn des ersten Lockdowns	824
10. November - 1. Dezember 2020	Nach vorübergehenden Öffnungen erneute Schließung von Geschäften und Freizeitstätten	★ 1216
19. Mai - 06. Juni 2021	Zunehmende Lockerungen der Einschränkungen	★ 1250
10. Juni - 01. Juli 2022	Weitere Lockerungen, Einfinden in neue Normalität	★ 1217

★ **Stichprobenauffüllung:**
824 Dyaden haben an den ersten beiden Befragungen teilgenommen
572 Dyaden haben an den ersten drei Befragungen teilgenommen
422 Dyaden haben an allen vier Befragungen teilgenommen
313 Dyaden haben an allen fünf Befragungen teilgenommen

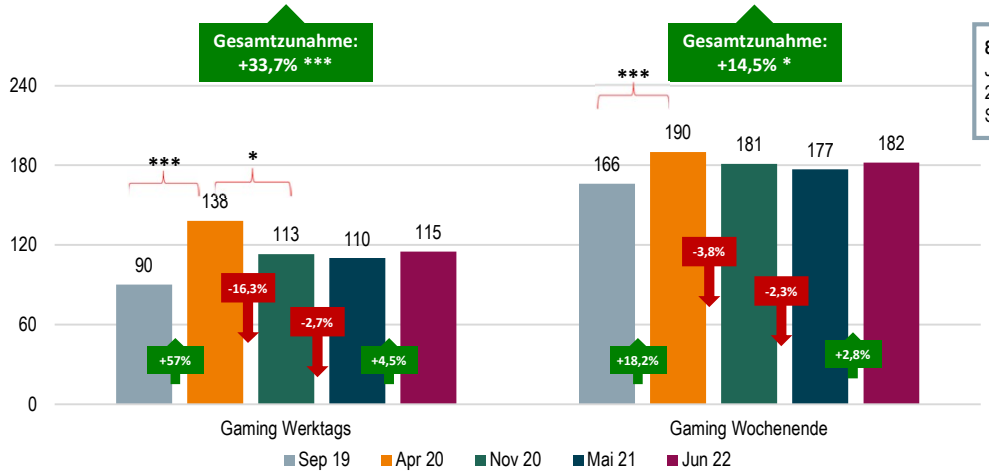
Datenerhebung: forsa.

DAK Gesundheit Ein Leben lang

12

NUTZUNGSZEITEN DIGITALER SPIELE [IN MINUTEN] VOR UND IN DER PANDEMIE

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche digitale Spiele nutzen



85% der befragten Kinder und Jugendliche nutzen im Juni 2022 regelmäßig digitale Spiele, **36%** spielen täglich.

* p < 0.05
*** p < 0.001

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

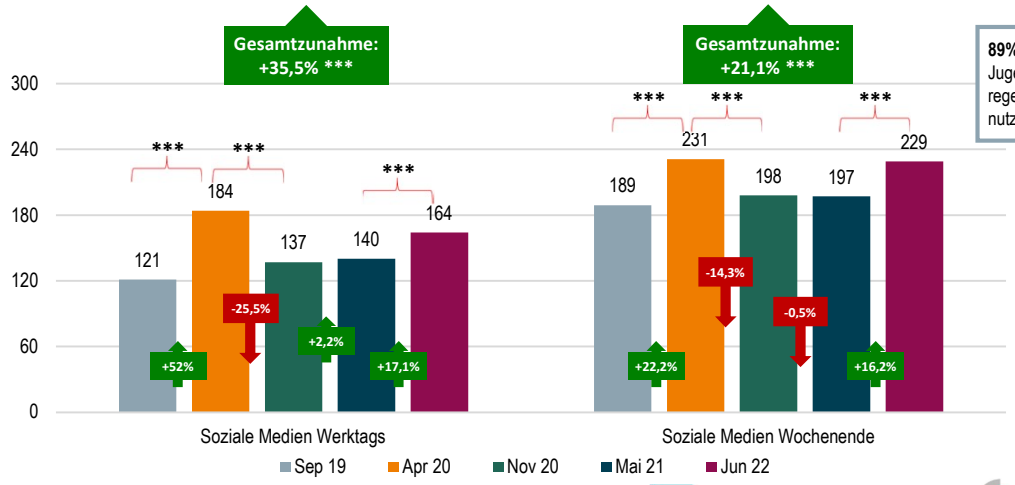
forsa.

DAK Gesundheit

13

NUTZUNGSZEITEN SOZIALER MEDIEN [IN MINUTEN] VOR UND IN DER PANDEMIE

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal pro Woche soziale Medien nutzen



89% der befragten Kinder und Jugendliche nutzen im Juni 2022 regelmäßig soziale Medien, **65%** nutzen sie täglich.

* p < 0.05
*** p < 0.001

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

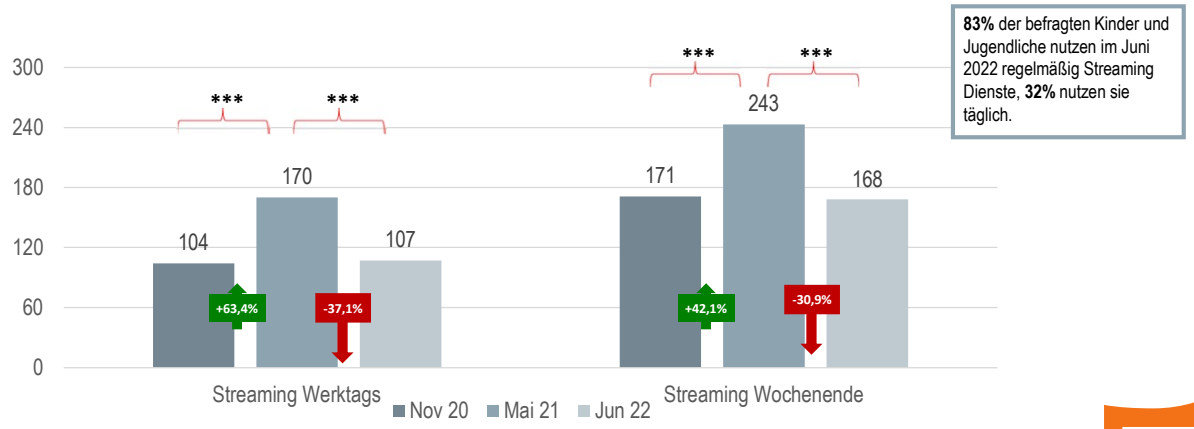
forsa.

DAK Gesundheit

14

NUTZUNGSZEITEN VON STREAMING-DIENSTEN [IN MINUTEN] IN DER PANDEMIE

10- bis 17-Jährige Kinder und Jugendliche, die mindestens einmal die Woche Streaming-Dienste nutzen



83% der befragten Kinder und Jugendliche nutzen im Juni 2022 regelmäßig Streaming Dienste, **32%** nutzen sie täglich.

*** p < 0.001

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

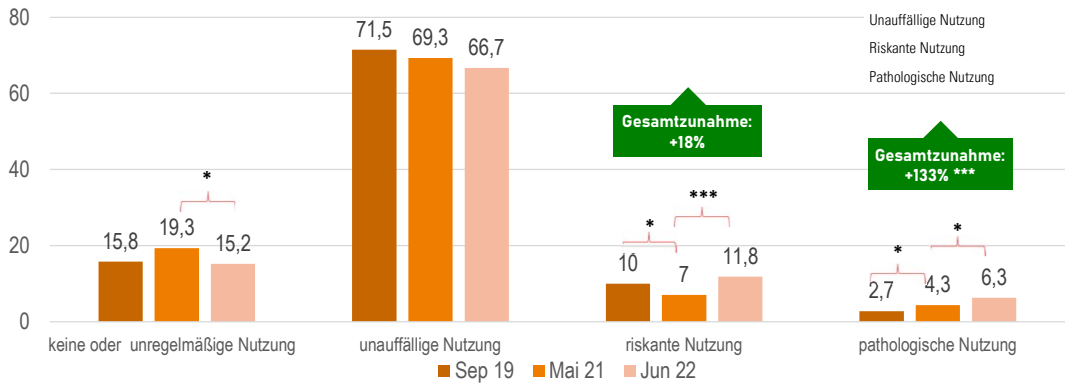
forsa.

DAK Gesundheit

15

NUTZUNGSMUSTER DIGITALER SPIELE [IN %] VOR UND IN DER PANDEMIE

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-jährigen Kindern und Jugendlichen



Hochrechnungen 2022

Keine/unregelmäßige Nutzung	802.000
Unauffällige Nutzung	3.519.000
Riskante Nutzung	622.500
Pathologische Nutzung	332.400

* p < 0.05
*** p < 0.001

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

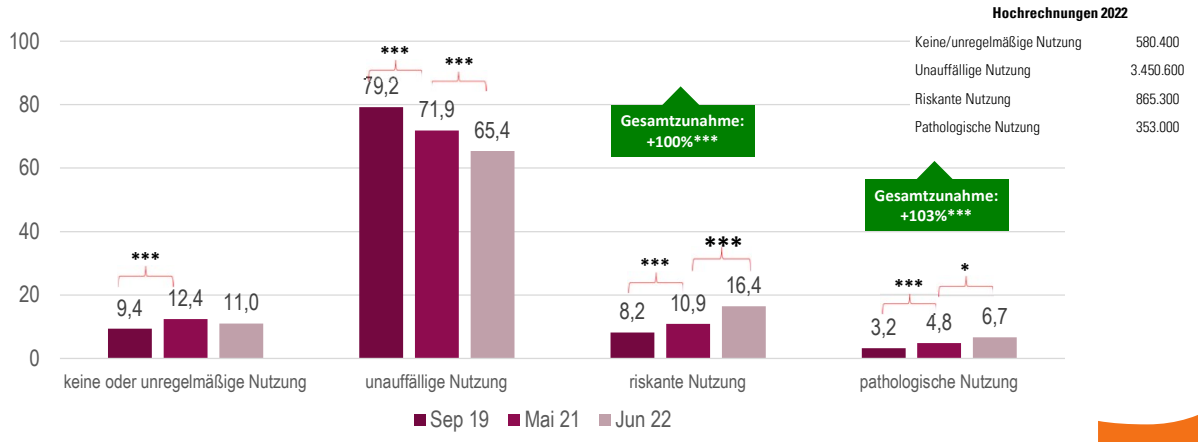
forsa.

DAK Gesundheit

16

NUTZUNGSMUSTER SOZIALER MEDIEN [IN %] VOR UND IN DER PANDEMIE

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-jährigen Kindern und Jugendlichen



Hochrechnungen 2022

Keine/unregelmäßige Nutzung	580.400
Unauffällige Nutzung	3.450.600
Riskante Nutzung	865.300
Pathologische Nutzung	353.000

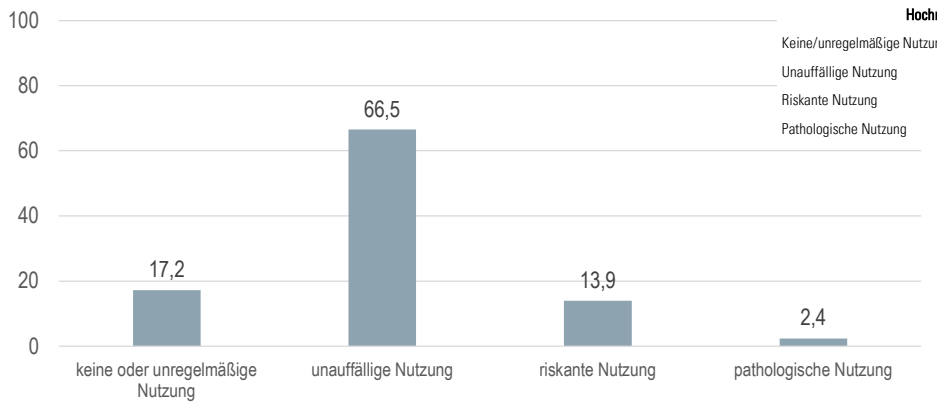
* p < 0.05
*** p < 0.001

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

17

NUTZUNGSMUSTER VON STREAMING-DIENSTEN [IN %]

Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11 bei 10- bis 17-jährigen Kindern und Jugendlichen: Erhebung Juni 2022



Hochrechnung 2022

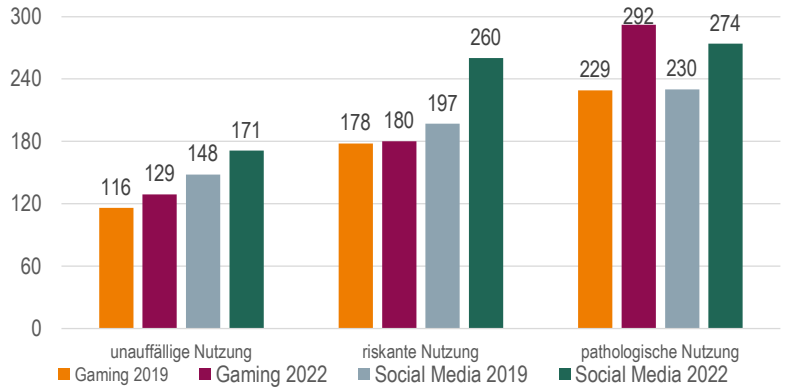
Keine/unregelmäßige Nutzung	907.500
Unauffällige Nutzung	3.508.600
Riskante Nutzung	733.400
Pathologische Nutzung	126.600

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

18

NUTZUNGSZEITEN DIGITALER MEDIEN [IN MINUTEN] VOR UND IN DER PANDEMIE

Mittlere tägliche Nutzungszeiten in Abhängigkeit vom Nutzungsmuster: Erhebung Mai 2019 und Juni 2022



Die Nutzungszeiten **unauffälliger Nutzer:innen** sind signifikant niedriger als die der **riskanten und pathologischen Nutzer:innen** ($p<0.001$).

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

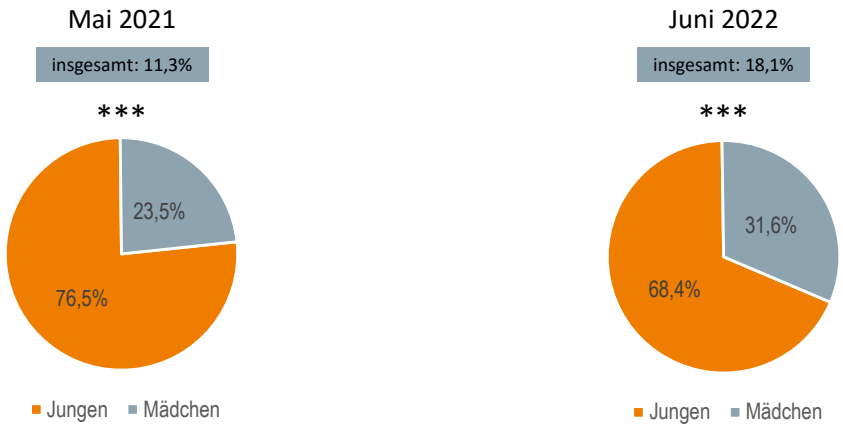
forsa.

DAK Gesundheit

19

PROBLEMATISCHE NUTZUNG DIGITALER SPIELE

Mädchen- und Jungen-Prävalenzen nach ICD-11: Erhebung Mai 2021 und Juni 2022



*** $p < 0.001$

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

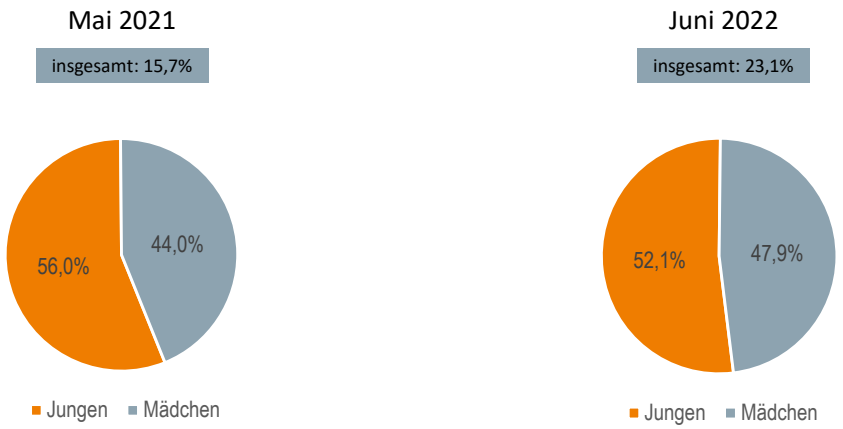
forsa.

DAK Gesundheit

20

PROBLEMATISCHE NUTZUNG SOZIALER MEDIEN

Mädchen- und Jungen-Prävalenzen nach ICD-11: Erhebung Mai 2021 und Juni 2022

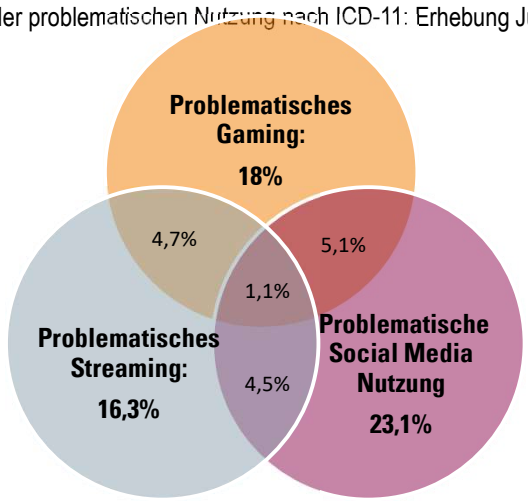


Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

21

PROBLEMATISCHE NUTZUNG VON DIGITALEN MEDIEN [IN %]: SCHNITTMENGEN

Prävalenzen der problematischen Nutzung nach ICD-11: Erhebung Juni 2022



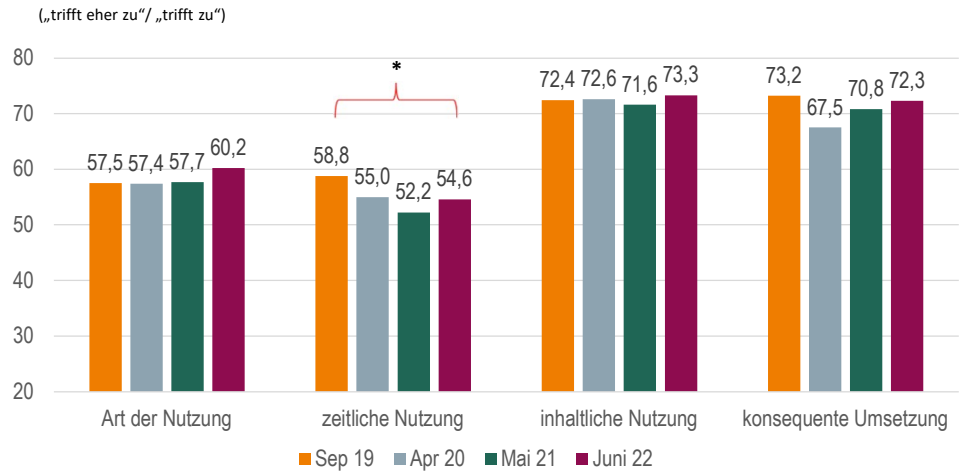
Hochrechnung 2022

Problematische Nutzung von Games & Social Media	270.000
Problematische Nutzung von Games & Streaming-Diensten	248.000
Problematische Nutzung von Social Media & Streaming-Diensten	237.500
Problematische Nutzung von Games, Social Media & Streaming-Diensten	58.000

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

22

MEDIENREGELN UND DEREN UMSETZUNG [IN %] AUS ELTERNSICHT VOR UND IN DER PANDEMIE



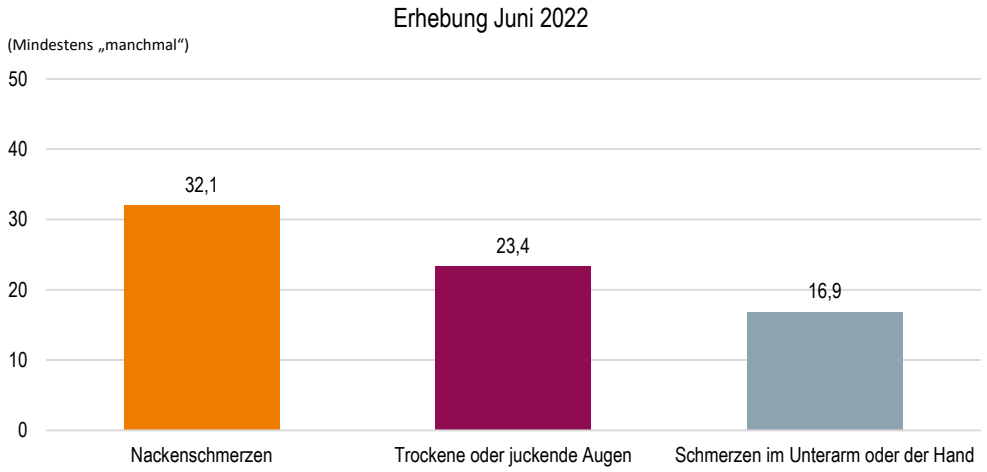
Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

forsa.

DAK Gesundheit

23

KÖRPERLICHE BESCHWERDEN [IN %] NACH MEHRSTÜNDIGER NUTZUNG VON DIGITALEN GERÄTEN



Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

forsa.

DAK Gesundheit

24

ZUSAMMENFASSUNG

- Die Entwicklung pathologischer Nutzungsmuster von digitalen Spielen und sozialen Medien ist alarmierend: die Zahl der Betroffenen nimmt im Verlauf der Pandemie trotz zunehmender Lockerungen der Beschränkungen weiter zu und hat sich seit 2019 bereits mehr als verdoppelt. So sind mittlerweile 6,3 % der Kinder und Jugendlichen von einem pathologischen Gaming betroffen und 6,7 % zeigen eine pathologische Nutzung von sozialen Medien. Dabei sind es auch immer mehr Mädchen, die problematische Nutzungsmuster zeigen.

- Der rücklaufende Trend der Nutzungszeiten im Verlauf der Pandemie setzt sich nicht weiter fort und die Nutzungszeiten bleiben deutlich über dem Vorkrisenniveau. Die Nutzungszeiten von sozialen Medien nehmen sogar erstmals wieder zu und sind am Wochenende fast wieder so hoch wie zu Beginn der Pandemie.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

25

ZUSAMMENFASSUNG

- Erstmals wurde in der Studie auch die pathologische und riskante Nutzung von Streaming-Diensten erfasst. Von den befragten Kindern und Jugendlichen zeigen im Juni 2022 rund 2,4 % ein pathologisches Nutzverhalten, während rund 14 % riskantes Nutzungsverhalten zeigen. Die pathologische Nutzung von Streaming-Diensten ist demnach weniger verbreitet als die pathologische Nutzung von digitalen Spielen (6,3 %) oder sozialen Medien (6,7 %).

- Erstmalig wird gezeigt, dass bis zu 85 % der Kinder und Jugendlichen Media-Multitasking betreiben. Am häufigsten werden Messenger Dienste (z.B. WhatsApp) nebenbei genutzt. Vor allem unter den problematischen Nutzer:innen von digitalen Medien wird Media-Multitasking deutlich häufiger betrieben als in den riskanten oder unauffälligen Nutzergruppen.

- Bei mehrstündiger Nutzung berichten bis zu einem Drittel der befragten Kinder und Jugendlichen von körperlichen Auswirkungen (z.B. Nackenschmerzen) ihrer Mediennutzung.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

26

IMPLIKATIONEN
WARNSIGNALE FÜR PATHOLOGISCHE MEDIENNUTZUNG

- **Kontaktverhalten**. Der Jugendliche geht jeglicher Begegnung aus dem Weg, Gespräche verlaufen eher flüchtig und oberflächlich.
- **Nutzungszeiten**. Die Zeit, in der der Jugendliche digitale Medien nicht nutzt, wird immer kürzer, sonstige Freizeitaktivitäten werden vernachlässigt oder ganz aufgegeben.
- **Tagesstruktur**. Der Jugendliche ist bis in die Nacht hinein im Internet, er schläft deutlich weniger oder in einem anderen Rhythmus als früher, er ist oft müde.
- **Affekt**. Der Jugendliche reagiert launisch, wütend, depressiv verstimmt, wenn er/sie keinen Internet-/Computer-Zugang hat.
- **Nachlässigkeit**. Es kommt zu Versäumnissen bei der Erfüllung von Aufgaben und Verpflichtungen.
- **Selbstreflexion**. Betroffene selbst haben oft große Schwierigkeiten, ihren Mediengebrauch realistisch einzuschätzen, und sind deshalb dazu auf Hilfe von außen angewiesen.

UKE Hamburg Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) forsa. DAK Gesundheit Ein Leben lang

27

IMPLIKATIONEN:
WAS KÖNNEN ELTERN TUN

Eltern sollten ihre Kinder zu einem sicheren und verantwortungsbewussten Umgang mit Computerspielen, Sozialen Medien und Streaming-Diensten anleiten:

- **Eltern sollten informiert sein** – hilfreich ist, Inhalte der Domänen, deren Suchtpotenzial und Alterskennzeichnungen zu kennen
- **Eltern sollten Interesse zeigen** – hilfreich ist, Spielmotive, Vorlieben und Spielverhalten zu ergründen
- **Eltern sollten Grenzen setzen** – hilfreich ist, klare Regeln zu formulieren (z.B. durch einen Mediennutzungsvertrag) und diese konsequent umzusetzen
- **Eltern sollten Alternativen anbieten** – hilfreich ist, Vorschläge für eine analoge Freizeitgestaltung mit positiven Erlebnissen und Möglichkeiten der aktiven Stressbewältigung aufzuzeigen
- **Eltern sind Vorbilder** – hilfreich ist, das eigene Nutzungsverhalten zu reflektieren, Aktivitäten ohne Medien zu planen und gemeinsam mit den Kindern medienfreie Zeiten auszumachen

Gemeinsam über Mediennutzung sprechen: ein Gesprächsleitfaden findet sich auf ins-netz-gehen.info.

UKE Hamburg Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) forsa. DAK Gesundheit Ein Leben lang

28

INFORMATIONEN: WWW.MEDIENSUCHTHILFE.INFO

29

EXPERTENSTATEMENT (Dr. Fischbach)

14. März 2023

DAK Gesundheit

30

STATEMENT DR. THOMAS FISCHBACH

- Die Längsschnittstudie „Mediensucht in Zeiten der Pandemie" von DAK-Gesundheit und UKE ist ein wertvolles Instrument, um das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen vor und nach der Corona-Pandemie besser zu verstehen.
- Auch nach der Corona-Pandemie ist eine riskante Mediennutzung bei vielen Kindern und Jugendlichen Alltag.
- Die Einschränkungen der Pandemie haben dazu geführt, dass Kinder und Jugendliche sich vermehrt ins Digitale flüchteten.
- Leider hat sich die Befürchtung bestätigt, dass sich die Fehlentwicklungen während der Pandemie auch nach deren weitestgehendem Ende nicht einfach rückabwickeln lassen.
- Jetzt ist es wichtiger denn je, die Prävention zu stärken, allem voran im schulischen Bereich.
- Ebenso wichtig ist aber auch die Früherkennung von Mediensucht, beispielsweise durch ein Mediensuchtscreening in der Kinder- und Jugendarztpraxis.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

31

FORDERUNGEN DER DAK-GESUNDHEIT

Andreas Storm,
Vorstandschef der DAK-Gesundheit

Der Umgang mit digitalen Medien ist heute aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Dabei gibt es einen wachsenden Teil junger Nutzerinnen und Nutzer, die wir besonders schützen müssen.

Deswegen…

- … sollten Kinder und Jugendliche einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien erlernen
- … brauchen Eltern konkrete Hilfsangebote
- … müssen Unterstützung und Prävention weiter ausgebaut werden – insbesondere auch in Schulen und Bildungseinrichtungen
- … braucht es neue Akzente in der Gesundheits- und Familienpolitik

Ein guter Ansatz können Mental Health Coaches in Schulen sein, wie es Bundesfamilienministerin Paus vorgeschlagen hat.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

32

FORDERUNGEN DER DAK-GESUNDHEIT

Im Kampf gegen Mediensucht muss auch die **Gaming-Branche in die Pflicht** genommen werden:

Computerspiele und Social Media sind oft **absichtlich** so gestaltet und programmiert, dass die Nutzerinnen und Nutzer **möglichst lange online bleiben**. Sie fördern so die **Suchtgefahr**.

Beispiel **Lootboxen**: Meist kostenpflichtige Überraschungsboxen in Online-Spielen führen Kinder und Jugendliche an die **Mechanismen des klassischen Glücksspiels** heran.

In **Österreich** wurden Lootboxen jetzt gerichtlich als **illegales Glücksspiel** eingestuft und verboten.

Wir brauchen auch in Deutschland eine politische Debatte über bessere Mechanismen zur Regulierung von suchtförderndem Potenzial in Computerspielen und sozialen Medien.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

33

DAK-ANTWORTEN AUF MEDIENSUCHT 2023

1. Wir setzen unsere **Forschung** fort. Die **Längsschnittstudie** des Deutschen Zentrums für Suchtfragen untersuchte, ob und wie sich die Mediensucht durch Corona, Kontaktbeschränkungen und Lockdowns verändert hat. Die Ergebnisse zeigen eine deutliche Verschlimmerung der Situation im Vergleich zum Vor-Pandemie-Zeitraum. Deshalb werden wir die Entwicklung mit weiteren Untersuchungen im Blick behalten.

2. Wir bieten ein **verlässliches und umfassendes Frühwarnsystem** gegen Mediensucht. **Als Vorreiter bei der Vorsorge** bietet die DAK-Gesundheit als bundesweit erste Krankenkasse seit 1. Oktober 2020 ein Mediensucht-Screening an. Die zusätzliche Früherkennungsuntersuchung ist ein Angebot für Jungen und Mädchen zwischen 12 und 17 Jahren.

3. Wir bieten eine kostenlose Beratungshotline des DZSKJ für Betroffene und deren Angehörige am 29.3.2023 an. Wir fördern die **Online-Anlaufstelle** des DZSKJ am UKE für konkrete Hilfe bei Mediensucht.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

34

Mitglied im „Bündnis junge Generation“!

„Mir liegt die Gesundheit junger Menschen sehr am Herzen. Pandemie, Krieg und Krisen belasten sie zunehmend. Ich setze mich dafür ein, diese Auswirkungen durch unsere Studien genau zu analysieren, um Betroffenen gezielt helfen zu können.“

Andreas Storm

Vorstandsvorsitzender DAK-Gesundheit

buendnis-junge-generation.de

Foto-Credit: DAK-Gesundheit Weychardt

Bündnis für die junge Generation

35

VIELEN DANK.

36