DEUFINA

DATENBLATT 03 · NOVEMBER 2026

Social Media, Gaming und Streaming

Riskante und pathologische Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen zwischen 10 und 17 Jahren und was sie mit Geld zu tun hat.

Kinder und Jugendliche | Mediensucht | In-Game-Käufe | Lootboxen

Deutsche Finanzhilfe e.V. · deufina.com

Stand: November 2026

AUF EINEN BLICK

Kernaussagen

1. 21,5 Prozent der 10- bis 17-Jährigen nutzen Social Media riskant, weitere 6,6 Prozent pathologisch. Der pathologische Anteil ist der höchste Wert seit 2022.
2. Bei Streaming und Online-Videos ist die riskante Nutzung binnen eines Jahres deutlich auf 21,4 Prozent gestiegen.
3. Beim Gaming nutzen 6,6 Prozent riskant und 4,5 Prozent pathologisch.
4. Mit In-Game- und In-App-Käufen wurden 2025 in Deutschland 4,14 Milliarden Euro umgesetzt, über alle Altersgruppen.

28,1 %
der 10- bis 17-Jährigen nutzen Social Media riskant oder pathologisch
DAK-Gesundheit und UKE 2026, eigene Summe

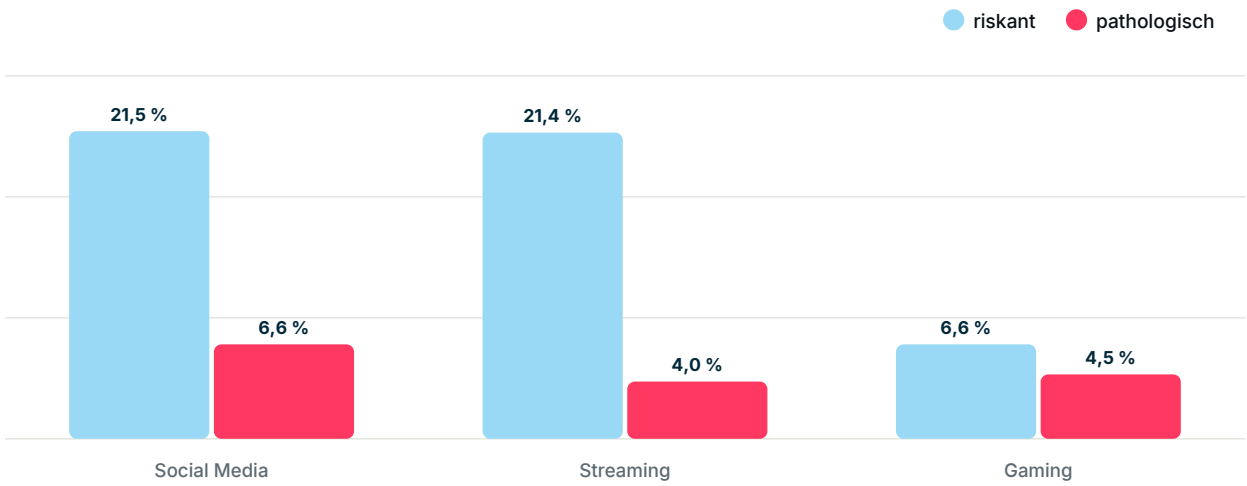
146 Min.
täglich Social Media an Werktagen
DAK-Gesundheit und UKE 2026

4,14 Mrd. €
Umsatz mit In-Game- und In-App-Käufen 2025
game – Verband der deutschen Games-Branche

Riskant und pathologisch: die Lage 2025

Die Längsschnittstudie der DAK-Gesundheit und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf unterscheidet riskante Nutzung, bei der negative Folgen drohen, von pathologischer Nutzung, die Merkmalen einer Abhängigkeit entspricht. Social Media und Streaming liegen bei der riskanten Nutzung inzwischen gleichauf.

Problematische Mediennutzung nach Medium
Anteil der 10- bis 17-Jährigen in Prozent, 2025



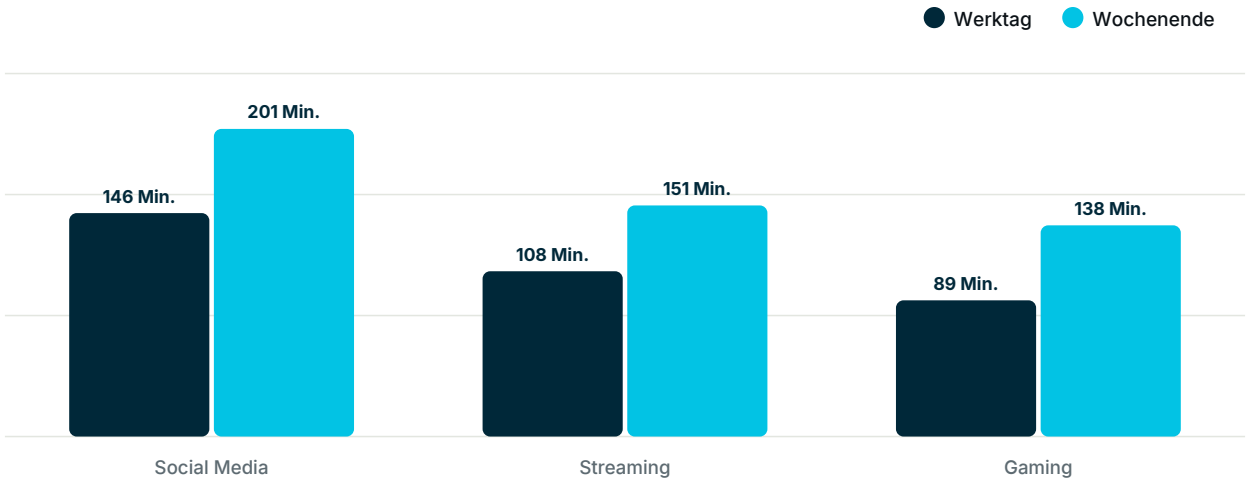
Quelle: DAK-Gesundheit und UKE, Mediensucht-Studie 2026

Wie viel Zeit Kinder und Jugendliche online verbringen

An Werktagen verbringen 10- bis 17-Jährige durchschnittlich 146 Minuten mit Social Media, 108 Minuten mit Streaming und 89 Minuten mit Gaming. Am Wochenende steigen die Werte deutlich. Gegenüber dem Vorjahr ist die Nutzungsdauer bei Social Media und Gaming gesunken, beim Streaming gestiegen.

Durchschnittliche Nutzungsdauer pro Tag

in Minuten, 2025



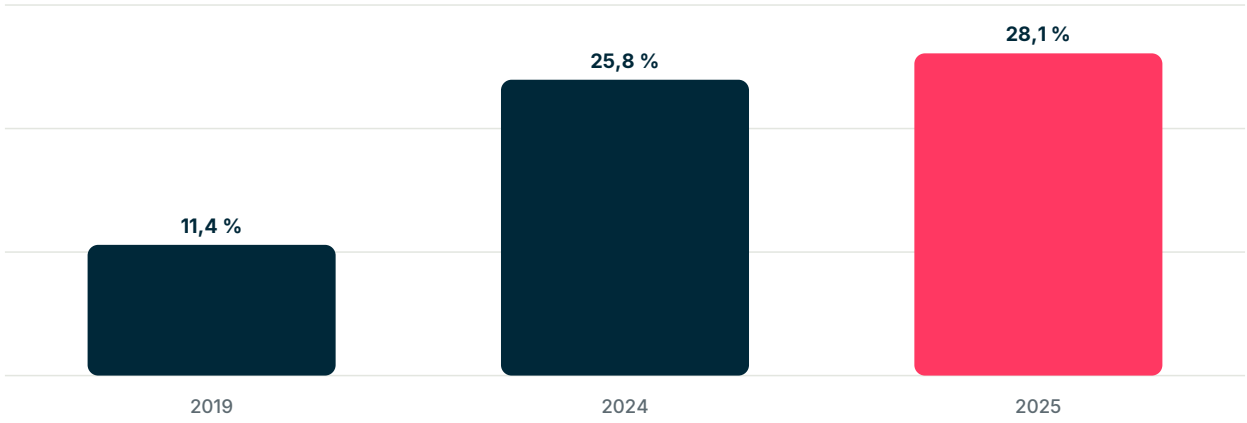
Quelle: DAK-Gesundheit und UKE, Mediensucht-Studie 2026

Social Media: deutlicher Anstieg seit 2019

Fasst man riskante und pathologische Nutzung zusammen, hat sich der Anteil problematischer Social-Media-Nutzung seit 2019 mehr als verdoppelt.

Problematische Social-Media-Nutzung

riskant und pathologisch zusammen, Anteil der 10- bis 17-Jährigen in Prozent



Quelle: DAK-Gesundheit, Pressemitteilung vom 12. März 2025 (2019); Mediensucht-Studie 2026 (2024, 2025; eigene Summe)

Wo Mediennutzung zur Geldfrage wird

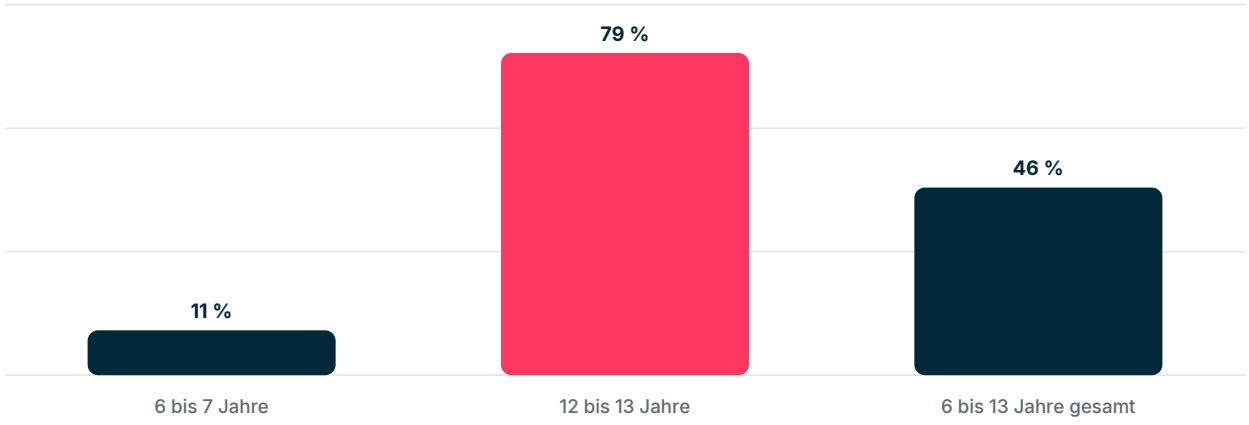
In vielen Spielen und Apps lassen sich Zusatzinhalte, Spielwährungen oder Lootboxen kaufen, also Überraschungspakete mit zufälligem Inhalt. Der Umsatz mit In-Game- und In-App-Käufen in Deutschland stieg 2025 auf 4.141 Millionen Euro (2024: 4.085 Millionen Euro).

Der Verbraucherzentrale Bundesverband berichtete im August 2026 aus einem Verbraucheraufruf von Fällen, in denen für Lootboxen Beträge von mehreren hundert bis mehreren tausend Euro ausgegeben wurden. Die 81 Rückmeldungen sind ausdrücklich nicht repräsentativ, zeigen aber das Muster.

Hinzu kommt ein früher Zugang: Laut KIM-Studie 2024 besitzen 46 Prozent der 6- bis 13-Jährigen ein eigenes Smartphone, bei den 12- bis 13-Jährigen sind es 79 Prozent. Mehr als jedes vierte Kind nutzt laut DAK zudem mehrmals pro Woche KI-Chatbots.

Eigenes Smartphone nach Alter

Anteil der Kinder in Prozent, 2024



Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, KIM-Studie 2024

AUSBLICK DEUFINA APP · IN ENTWICKLUNG

Wo die DEUFINA App ansetzen soll

- Ausgabenlimits für In-App-Käufe und Spielwährungen, mit Freigabe durch die Eltern bei Überschreitung.
- Ein Präventionsbericht, den Kinder und Eltern gemeinsam sehen. Transparenz statt heimlicher Kontrolle.
- Verständliche Erklärungen, wie Lootboxen, Spielwährungen und zeitlich begrenzte Angebote funktionieren.
- Gesprächsimpulse für Familien statt reiner Verbote.

Die DEUFINA App befindet sich in der Konzeptphase. Die beschriebenen Funktionen sind geplant und noch nicht verfügbar.

Methodik und Einordnung

Die DAK-Längsschnittstudie wird gemeinsam mit dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters am UKE durchgeführt. Die achte Welle wurde vom 24. September bis 12. Oktober 2025 von forsa erhoben, befragt wurden 1.005 Eltern-Kind-Paare.

Die Summen aus riskanter und pathologischer Nutzung für 2024 und 2025 haben wir aus den veröffentlichten Einzelwerten gebildet. Die Umsatzzahlen des game-Verbands beziehen sich auf alle Altersgruppen.

Quellen

1. DAK-Gesundheit und UKE: Mediensucht-Studie 2026, Ergebnisbericht vom 24. März 2026
https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/164858/data/b5615ff25d9ef91ba493d409aedf1e5f/260324-download-mediensucht-ergebnisbericht.pdf
2. DAK-Gesundheit: Pressemitteilung vom 12. März 2025
https://www.dak.de/_91832
3. DAK-Gesundheit: Pressemitteilung zu KI-Chatbots, 24. März 2026
https://www.dak.de/presse/bundesthemen/kinder-jugendgesundheit/dak-suchtstudie-untersucht-jugendtrend-ki-chatbots-erhoehen-riskanten-medienkonsum_164470
4. game – Verband der deutschen Games-Branche: Marktzahlen 2025, 26. März 2026
https://www.game.de/en/german-games-market-grows-by-4-per-cent-in-2025/
5. Verbraucherzentrale Bundesverband: Pressemitteilung zu Lootboxen, 26. August 2026
https://www.vzbv.de/pressemitteilungen/tausende-euro-fuer-lootboxen-das-manipulative-geschaeftsmodell-der-gaming
6. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2024
https://www.pit.sachsen.de/download/KIM-Studie-2024.pdf

Herausgeber: Deutsche Finanzhilfe e.V. (DEUFINA), Leipziger Platz 15, 10117 Berlin · info@deufina.com · deufina.com. Dieses Datenblatt dient der allgemeinen Information und Finanzbildung. Es stellt keine individuelle Anlage-, Rechts-, Steuer- oder Versicherungsberatung dar. Alle Angaben beruhen auf den genannten Quellen; maßgeblich sind die Originalveröffentlichungen. Stand: November 2026.