



Die Europäische Schülerstudie zu Alkohol und anderen Drogen



Ergebnisse der ESPAD-Befragung 2019 in Bayern

Die Europäische Schülerstudie zu Alkohol und anderen Drogen (ESPAD) wurde Anfang der 1990er Jahre ins Leben gerufen und wird seit 1995 regelmäßig **alle vier Jahre** durchgeführt. Im Jahr 2019 beteiligten sich europaweit **mehr als 30 Länder**. Schwerpunkte dieser Erhebung waren der Konsum von **psychoaktiven Substanzen**, die Nutzung des **Internet** sowie **Glücksspiel mit Geldeinsatz**. Bayern nahm an der ESPAD Studie der Jahre 2003, 2007, 2011, 2015 und 2019 teil. In der Erhebung im Jahr 2019 wurden **3.211 Schüler der 9. und 10. Jahrgangsstufe** befragt. Die Ergebnisse geben Aufschluss über das gegenwärtige **Konsum- und Nutzungsverhalten** und über **Trends** seit dem Jahr 2003.

Im Kindes- und Jugendalter werden meist zum ersten Mal Drogen, vorwiegend in Form von legalen Drogen wie Tabak oder Alkohol, ausprobiert. In dieser Zeit setzen sich die Kinder und Jugendlichen auch aktiv mit dem Internet in Form von elektronischen Medien und on- oder offline Computerspielen auseinander.

In diesem Lebensabschnitt werden Einstellungen zu Substanzkonsum, Internetnutzung und Spielverhalten ausgebildet, die im weiteren Verlauf das Konsum- oder Nutzungsverhalten beeinflussen. Ein starker Konsum und bestimmte Konsummuster sind mit einem hohen Risiko für akute und chronische Folgen wie Unfälle oder Abhängigkeit verbunden. Zudem hat sich gezeigt, dass ein früher Konsumbeginn mit einem höheren Risiko für negative Folgen im weiteren Lebenslauf ist.

Um Kinder und Jugendliche aber auch deren Eltern oder Erziehungsberechtigte hinsichtlich der negativen Folgen des Drogenkonsums, sowie der übermäßigen Nutzung des Internets und von Computerspielen zu sensibilisieren,

bedarf es eines frühzeitigen Eingreifens durch Aufklärung und zeitgemäße Präventionsprogramme. Entsprechend wichtig ist es, die Entwicklung des Konsums von legalen sowie illegalen Drogen, aber auch der Internetnutzung und des on- oder offline Computer- und Glücksspielens in regelmäßigen Abständen zu beobachten.

Diese Zusammenfassung gibt einen Überblick über die wichtigsten Ergebnisse zum Konsum von Tabak, Alkohol, Cannabis und anderen illegalen Drogen sowie zur Nutzung des Internets und von Glücksspielen mit Geldeinsatz bei 15- und 16-jährigen Schülerinnen und Schülern in Bayern im Jahr 2019. Es werden Unterschiede des Konsums von Mädchen und Jungen sowie zwischen den Schularten Mittelschule, Realschule und Gymnasien dargestellt. Zudem werden Veränderungen des Konsums seit dem Jahr 2003 berichtet.

Der vollständige Bericht steht auf der Webseite des IFT zum kostenfreien Download bereit (Stand: Juli 2020): https://www.ift.de/fileadmin/user_upload/Literatur/Berichte/Bd_191_Espad-Bayern-2019.pdf

Tabak und E-Zigaretten

- 46 % der Schülerinnen und Schüler haben **mindestens einmal in ihrem Leben** eine Zigarette geraucht
- Das durchschnittliche Alter des **ersten Konsums** betrug 13,6 Jahre
- Deutlich **mehr Mittelschüler** als Realschüler oder Gymnasiasten rauchten (Abb. 1)
- **Jungen** neigten im Vergleich zu Mädchen zu stärkerem Konsum
- Über die letzten 16 Jahre zeigte sich ein **rückläufiger Trend** des Tabakkonsums (Abb. 2)
- 44 % der Schülerinnen und Schüler haben mindestens einmal in ihrem Leben eine E-Zigarette geraucht
- Das durchschnittliche Alter des Erstkonsums von E-Zigaretten betrug 14,1 Jahre
- Knapp die Hälfte der Schülerinnen und Schüler hatte Erfahrung mit **Wasserpfeifen/Shisha**, ein Fünftel mit Schnupftabak und 4 % mit Tabakerhitzern

Abbildung 1: Anteil der Jugendlichen, die jemals (Lebenszeit) bzw. innerhalb der letzten 30 Tage eine Zigarette geraucht haben; nach Schultyp

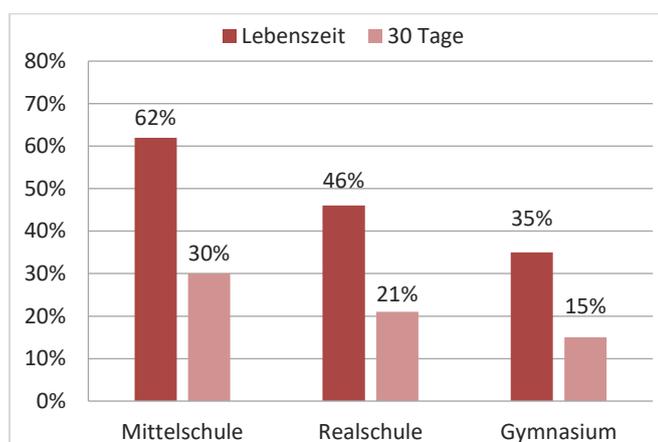
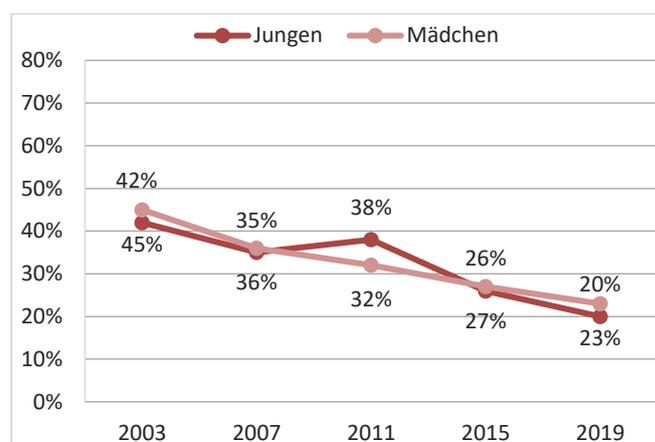


Abbildung 2: Anteil der Jugendlichen, die in den letzten 30 Tagen geraucht haben; Trend 2003-2019



Alkohol

- **89 % der Jugendlichen** haben Alkohol ausprobiert; 67 % tranken Alkohol in den letzten 30 Tagen
- Über die Hälfte der 15- und 16-Jährigen machten **erste Erfahrungen** mit Alkohol bis zum 14. Lebensjahr
- **Jungen** tranken häufiger Alkohol als Mädchen
- **Mittelschüler (61 %) trinken aktuell weniger Alkohol** als Realschüler oder Gymnasiasten (jeweils 69 %)
- Über die letzten zwölf Jahre zeigte sich ein **rückläufiger Trend** des Alkoholkonsums (Abb. 3)
- Die am häufigsten berichteten **Gründe** für den Konsum von Alkohol waren **geselliges Beisammensein** und dass es **Spaß** macht

Abbildung 3: Anteil der Jugendlichen, die innerhalb der letzten 30 Tage Alkohol getrunken haben; Trend 2003-2019

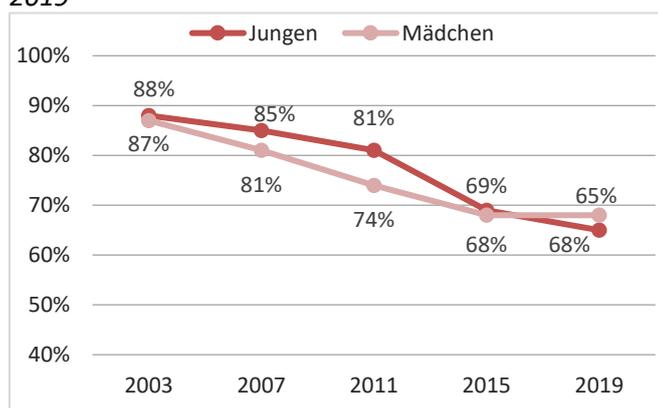
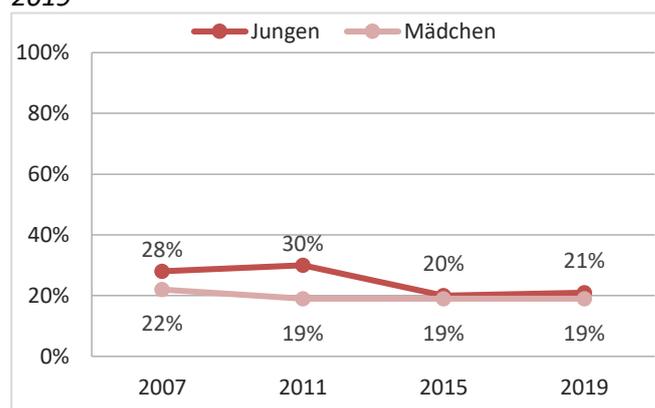


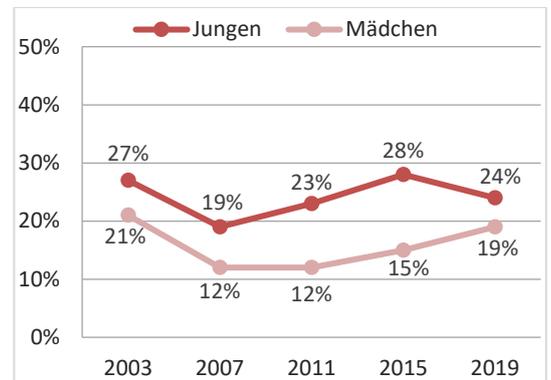
Abbildung 4: Anteil der Jugendlichen, die innerhalb der letzten 30 Tage einen Rausch erlebt haben; Trend 2007-2019



Cannabis

- **24 % der Schülerinnen und Schüler** haben bereits Cannabis ausprobiert; Jungen (27 %), Mädchen (22 %)
- Das durchschnittliche Alter beim **ersten Cannabiskonsum** betrug 14,6 Jahre
- 43 % bezeichneten die Möglichkeit an Cannabis zu gelangen als „**eher leicht**“
- 36 % der Konsumenten litten durch ihren Konsum schon einmal unter **Gedächtnisproblemen**
- Bei 9 % der Konsumenten lag ein **problematischer Cannabiskonsum** vor; an Mittelschulen (14 %) war dieser Anteil fast **dreimal so hoch** wie an Gymnasien (5 %).
- Der Gebrauch von Cannabis war bei Jungen nach einem zwischenzeitlichen Anstieg wieder leicht zurückgegangen; bei Mädchen stieg der Konsum insgesamt an (*Abb. 5*)

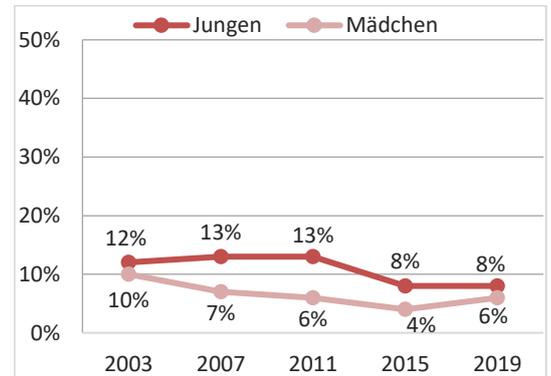
Abb. 5: Anteil der Jugendlichen, die in den letzten 12 Monaten Cannabis konsumiert haben; Trend 2003-2019



Andere illegale Drogen

- 17 % der Jugendlichen haben jemals **andere illegale Drogen außer Cannabis** konsumiert
- An **Mittelschulen (22 %)** war der Konsum höher als an Realschulen (19 %) oder Gymnasien (13 %)
- **Mehr Jungen** als Mädchen haben bereits eine dieser Drogen ausprobiert mit tendenziell rückläufigem Trend (*Abb.6*)
- Am häufigsten wurden **neue psychoaktive Substanzen (NPS) (8 %)**, gefolgt von Amphetaminen (4 %) und Ecstasy, Methamphetaminen und LSD (jeweils 3 %) konsumiert
- Die meisten Schülerinnen und Schüler probierten diese Drogen **ein- bis zweimal** aus

Abb. 6: Anteil der Jugendlichen, die jemals eine andere illegale Droge außer Cannabis konsumiert haben; Trend 2003-2019



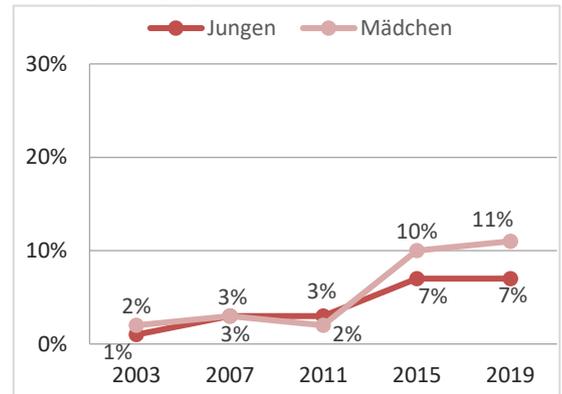
Schnüffelstoffe

- Unter Schnüffelstoffen werden **psychoaktiv wirksame Inhaltsstoffe** von allgemein verfügbaren Handelswaren wie z.B. Klebstoffe zusammengefasst
- **16 % der Jugendlichen** haben mindestens einmal Schnüffelstoffe konsumiert, in den letzten 30 Tagen waren dies 3 %
- Jungen schnüffelten häufiger psychoaktive Substanzen als Mädchen
- Das durchschnittliche Alter des Erstkonsums betrug **12,3 Jahre**
- Der Konsum von Schnüffelstoffen ist in den letzten Jahren leicht angestiegen

Verschreibungspflichtige Medikamente

- 9 % der Schülerinnen und Schüler der 9.- und 10. Klassen konsumierten jemals **Tranquilizer/Sedativa (ohne ärztliche Verschreibung)**
- 9 % der Jugendlichen haben schon **einmal Alkohol zusammen mit Medikamenten** konsumiert; 5 % haben **Schmerzmittel** genommen, um „high“ zu werden
- Das Durchschnittsalter der **ersten Einnahme** betrug 14 Jahre
- **Mittelschulen** wiesen den höchsten Anteil des Gebrauchs von Tranquilizern/Sedativa auf; **Realschulen** wiesen den höchsten Anteil an Alkoholkonsum mit Medikamenten und Schmerzmitteln auf
- Der Gebrauch von Tranquilizern/Sedativa hat in den letzten Jahren bei Jungen und Mädchen **deutlich zugenommen** (Abb. 7)

Abb. 7: Anteil der Jugendlichen, die jemals Tranquilizer/Sedativa eingenommen haben; Trend 2003-2019



Soziale Medien

- **Nahezu alle Jugendlichen** gaben an, innerhalb der letzten Woche Soziale Medien genutzt zu haben
- Durchschnittlich wurden unter der Woche **2,8 Stunden** auf Sozialen Medien verbracht; am Wochenende 3,9 Stunden
- 63 % gaben an, ihrer Meinung nach **zu viel Zeit in sozialen Medien** zu verbringen; Mädchen (76 %), Jungen (51 %)

Computerspiele

- 65 % der Jugendlichen nutzten unter der Woche Computerspiele; am Wochenende waren es 75 %
- **Jungen** spielten deutlich häufiger
- Durchschnittlich wurde unter der Woche **2,1 Stunden** gespielt; am Wochenende 3,1 Stunden
- 25 % waren der Meinung **zu viel Zeit mit Computerspielen** zu verbringen

Glücksspiele mit Geldeinsatz

- 16 % spielten in den letzten 12 Monaten **irgendein Glücksspiel mit Geldeinsatz**; es zeigte sich ein deutlicher Geschlechtsunterschied: Jungen (22 %), Mädchen (10 %)
- Am beliebtesten waren **Karten- oder Würfelspiele** (9 %), gefolgt von Sport- oder Rennwetten (4 %), Spielautomaten (3 %) und Lotteriespielen (3 %)
- 70 % der Jugendlichen, die im letzten Jahr gespielt haben, taten dies **maximal einmal pro Monat**
- Wenn gespielt wurde, wurde bei 8 % der Spieler **mindestens drei Stunden** gespielt
- 8 % der Jugendlichen spielten **Glücksspiele immer im Internet**; 70 % spielten nie über das Internet
- Bei 2 % der Jugendlichen, die im letzten Jahr Glücksspiele spielten, besteht ein Verdacht auf problematisches Glücksspiel