

ESPAD

Die Europäische Schülerstudie zu Alkohol und anderen Drogen



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 2015 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 in den Jahren 2003, 2007, 2011 und 2015 teil. In der letzten Erhebung wurden **2,034 Schüler der 9. und 10. Jahrgangsstufe** befragt. Die Ergebnisse geben Aufschluss über das **Konsum- und Nutzungsverhalten** und liefern **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 Konsumeinstieg 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 in Form von Aufklärung und zeitgemäßen Präventionsprogrammen. 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 aus dem Jahr 2015. 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 kostenlosen Download bereit (Stand: Sep. 2016): http://ift.de/fileadmin/user_upload/Literatur/Berichte/Bd_188_Espad-Bayern-2015.pdf

Tabak

- 55 % der Schülerinnen und Schüler haben **mindestens einmal in ihrem Leben** eine Zigarette geraucht
- Das durchschnittliche Alter des **ersten Konsums** betrug 13,4 Jahre
- Deutlich **mehr Mittelschüler** als Realschüler oder Gymnasiasten rauchten (Abb. 1)
- **Jungen** neigten im Vergleich zu Mädchen zu stärkerem Konsum
- Die Hälfte der Schülerinnen und Schüler hatte Erfahrung mit **Wasserpfeifen/Shisha**, ein Drittel mit **E-Zigaretten**
- Über die letzten zwölf Jahre zeigte sich ein **rückläufiger Trend** des Tabakkonsums (Abb. 2)

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

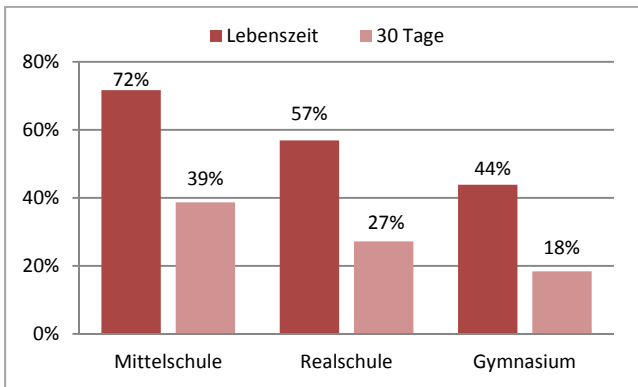
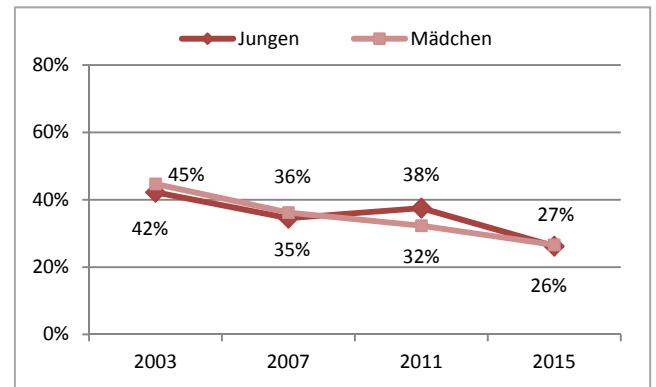


Abbildung 2: Anteil der Jugendlichen, die in den letzten 30 Tagen geraucht haben; Trend 2003-2015



Alkohol

- **91 % der Jugendlichen** haben Alkohol ausprobiert; 71 % tranken Alkohol in den letzten 30 Tagen
- 60 % der 15- und 16-jährigen machten **erste Erfahrungen** mit Alkohol bis zum 13. Lebensjahr
- **Jungen** tranken häufiger Alkohol als Mädchen
- Bier war bei Mädchen und Jungen das **beliebteste alkoholische Getränk**
- Über die letzten zwölf Jahre zeigte sich ein **rückläufiger Trend** des Alkoholkonsums (Abb. 3)
- Auch in Bezug auf **Rauschtrinken** kann ein **Rückgang** beobachtet werden (Abb. 4)
- Die von Schülerinnen und Schüler am häufigsten berichteten Probleme im Zusammenhang mit Alkohol waren das Verlieren von **Gegenständen** oder die Beschädigung von **Kleidung**; die zweithäufigste negative Folge waren Unfälle oder Verletzungen

Abbildung 3: Anteil der Jugendlichen, die innerhalb der letzten 30 Tage Alkohol getrunken haben; Trend 2003-2015

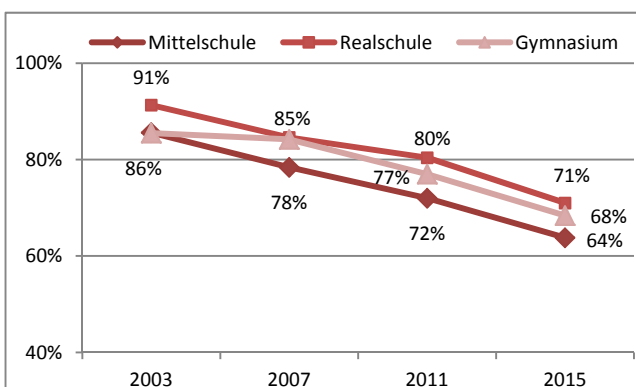
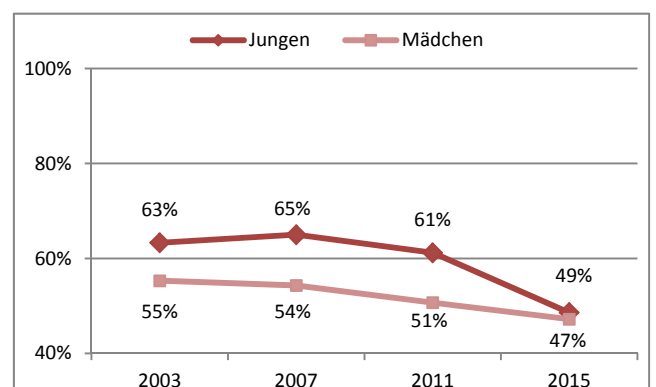


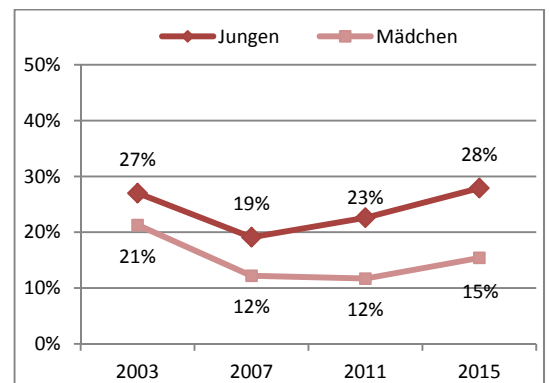
Abbildung 4: Anteil der Jugendlichen, die innerhalb der letzten 30 Tage einen Rausch erlebt haben; Trend 2003-2015



Cannabis

- **25 % der Schülerinnen und Schüler** haben bereits Cannabis ausprobiert; Jungen (32 %), Mädchen (19 %)
- Das durchschnittliche Alter beim **ersten Cannabiskonsum** betrug 14,8 Jahre
- 39 % bezeichneten die Möglichkeit an Cannabis zu gelangen als „**eher leicht**“
- 30 % der Konsumenten litten durch ihren Konsum schon einmal unter **Gedächtnisproblemen**
- Bei 8 % der Konsumenten lag ein **problematischer Cannabiskonsum** vor; an Mittelschulen war dieser Anteil fast **doppelt so hoch** wie an Realschulen oder Gymnasien
- Der Gebrauch von Cannabis war bei Jungen nach einem zwischenzeitlichen Rückgang wieder angestiegen; bei Mädchen war der Konsum insgesamt **zurückgegangen** (Abb. 5)

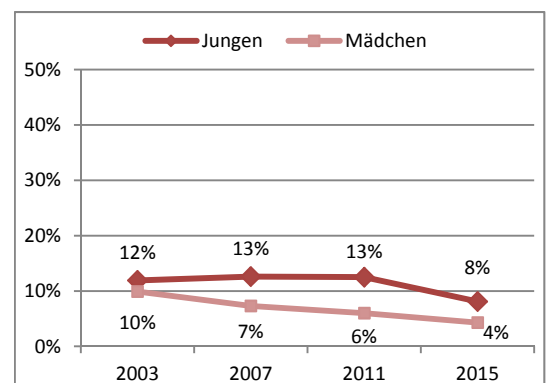
Abb. 5: Anteil der Jugendlichen, die in den letzten 12 Monaten Cannabis konsumiert haben; Trend 2003-2015



Andere illegale Drogen

- 11 % der Jugendlichen haben **andere illegale Drogen außer Cannabis** konsumiert
- An **Mittelschulen (18 %)** war der Konsum deutlich höher als an Realschulen (12 %) oder Gymnasien (6 %)
- **Mehr Jungen** als Mädchen haben bereits eine dieser Drogen ausprobiert (Abb.6)
- Am häufigsten wurden **neue psychoaktive Substanzen (NPS) (8 %)**, gefolgt von Amphetamine (3 %) und Ecstasy (3 %) konsumiert
- Die meisten Schülerinnen und Schüler probierten diese Drogen **ein- bis maximal fünfmal** aus

Abb. 6: Anteil der Jugendlichen, die jemals eine andere illegale Droge außer Cannabis konsumiert haben; Trend 2003-2015



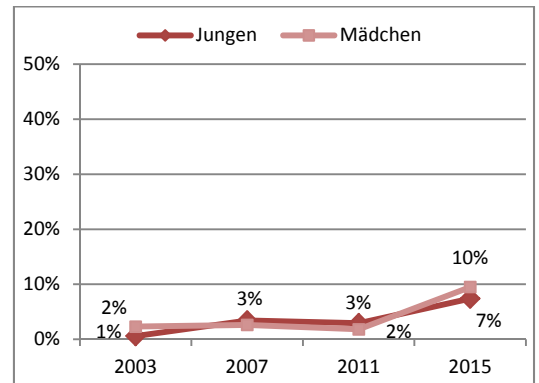
Informationen zu „neuen psychoaktiven Substanzen“

- Psychoaktiv wirkende **synthetische Drogen**
- Meist Derivate von Medikamenten, Naturstoffen oder anderen synthetischen Verbindungen
- Nehmen in der Drogenszene an Bedeutung zu, da sie unter anderem im **Internet erhältlich** sind
- Ständige Modifizierung der Substanzen, um nicht dem Betäubungsmittelgesetz unterstellt zu werden
- Auswirkungen und Gefahren aufgrund der unbekanntem chemischen Zusammensetzung unkalkulierbar
- **Halluzinationen, Wahnvorstellungen** oder Psychosen sind häufig genannte Folgen des Konsums
- Beispiele sind „**Kräutermischungen**“ (Spice) oder „**Badesalze**“ (Mephedron)

Verschreibungspflichtige Medikamente

- 9 % der 9.- und 10.-Klässler konsumierten **Tranquilizer/Sedativa**
- Das Durchschnittsalter der **ersten Einnahme** betrug 14 Jahre
- **Mittelschulen** wiesen den höchsten Anteil des Gebrauchs von Tranquilizern/Sedativa auf
- Der Gebrauch von Tranquilizern/Sedativa hat in den letzten Jahren bei Jungen und Mädchen **deutlich zugenommen** (Abb. 7)

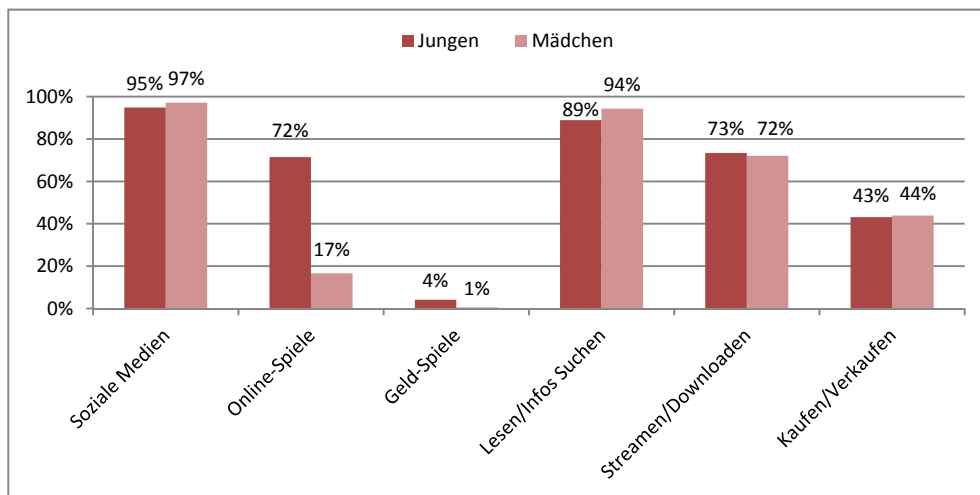
Abb. 7: Anteil der Jugendlichen, die jemals Tranquilizer/Sedativa eingenommen haben; Trend 2003-2015



Internetnutzung

- **Nahezu alle Jugendlichen** gaben an, innerhalb der letzten Woche im Internet gesurft zu haben
- Am häufigsten wurden **soziale Medien genutzt (96 %)**, gefolgt von Lesen/Surfen/Infos suchen (92 %), sowie dem Streamen oder Downloaden (73 %) (Abb.8)
- Durchschnittlich wurden unter der Woche **2,5 Stunden im Internet** verbracht; am Wochenende 3,5 Stunden
- 44 % gaben an, ihrer Meinung nach **zu viel Zeit in sozialen Medien** zu verbringen; Mädchen (54 %), Jungen (34 %)
- Bei 9 % wurde ein **problematischer Internetgebrauch** festgestellt; Mädchen (12 %), Jungen (7 %)

Abb. 8: Internetaktivitäten der Jugendlichen innerhalb der letzten sieben Tage



Glücksspiele mit Geldeinsatz

- 17 % spielten bereits **irgendein Glücksspiel mit Geldeinsatz**; es zeigte sich ein deutlicher Geschlechtsunterschied; Jungen (22 %), Mädchen (11 %)
- 8 % der Jugendlichen bevorzugten **Glücksspiele im Internet**, 16 % in einem anderen Ort ohne Internet (z.B. in einem Lokal oder zuhause)
- Am beliebtesten waren **Karten- oder Würfelspiele (10 %)**, gefolgt von Sport- oder Rennwetten (5 %), Spielautomaten (3 %) und Lotteriespielen (3 %)