

**Linz, am 2. März 2022**

**Unterlage zum Pressegespräch**

## **Verhaltenssüchte auf dem Vormarsch –**

### **Immer mehr junge Menschen leiden an Spiel- und Internetsucht**

Ihre GesprächspartnerInnen:

**LH-Stv.<sup>in</sup> Mag.<sup>a</sup> Christine Haberland**, Gesundheitsreferentin

**Prim. Dr. Kurosch Yazdi**, Vorstandsvorsitzender, pro mente OÖ, Leiter der Ambulanz für Spielsucht

**DDr. Paul Eiselsberg**, Research Director, IMAS international

**Karlheinz Staudinger, MSc.**, Psychotherapeut, pro mente OÖ, Ambulanz für Spielsucht

**Mittwoch, 2. März 2022, 10.00 Uhr**

Presseclub, Landstraße 31, 4020 Linz, Saal C+D

Rückfragehinweis:

Mag. Philipp Jachs, Abteilungsleitung Öffentlichkeitsarbeit

jachsp@promenteoee.at

Tel.: 0 732 6996 344; mobil: 0664 88 45 19 44

**8 Millionen Menschen nutzen in Österreich das Internet. Sowohl beruflich als auch privat ist das World Wide Web nicht mehr wegzudenken. Gerade in der Corona-Pandemie ist die Online-Nutzung stark gestiegen, darunter leider auch die Anzahl jener Menschen, die vom Internet nicht mehr wegzubringen sind: In ganz Europa ist die Zahl der Internetsüchtigen im Steigen. Aber nicht nur die Internetsucht, die zu den Verhaltenssuchten gehört, ist ein Problem: Glücksspielsucht, Kaufsucht und Pornografiesucht werden immer häufiger diagnostiziert.**

Fast neun Stunden pro Tag verbringen ÖsterreicherInnen ab 14 Jahren mit Fernsehen, Radio, Zeitungen und Magazinen, Onlinemedien und Social Media (inkl. Parallel-Nutzung), 89% des Medienkonsums entfallen auf Online-Medien.

„Gerade in der Corona-Pandemie häufen sich die Anfragen von Eltern, die ihre **Kinder nicht mehr vom Computer oder Handy wegbekommen**“, sagt **Prim. Dr. Kurosch Yazdi, Vorstandsvorsitzender von pro mente OÖ und Leiter der Ambulanz für Spielsucht**, einem Angebot von pro mente OÖ. „Ein weiteres Problem ist der Anstieg der **Kaufsucht** via Internet. Es ist sehr bequem, vom Computer aus zu shoppen, das Problem ist aber, dass man hier schnell den Überblick verliert, wie viel man kauft. Außerdem steigt die Gefahr, Dinge zu kaufen, die man nicht wirklich benötigt und man schneller in einen Kaufrausch verfällt.“

### **Verhaltenssuchte als gesellschaftliches Problem**

Die große Gemeinsamkeit der meisten **Verhaltenssuchte** ist, dass sie **durch das Internet „betrieben“ oder „getriggert“** werden. Das Internet stellt also die „Droge“ zur Verfügung. Dafür braucht es mehr Problembewusstsein in der Gesellschaft.

Die Corona-Lockdowns haben bei uns allen Spuren hinterlassen – besonders junge Menschen leiden darunter. Psychische Probleme unter den jungen Menschen steigen an, immer mehr kippen auch in eine Verhaltenssucht und vernachlässigen das reale Leben, soziale Beziehungen und haben Probleme in der Schule.

Die Prävalenz der **Internetsucht lag 2019 bei 3,9 % und 2020 signifikant höher bei 7,8% und hat sich somit verdoppelt.** (Quelle: Johannes Gutenberg-Universität, Mainz)

Auch die Glücksspielsucht hat sich in den letzten Jahren und vor allem während der Corona-Pandemie verändert. Vor allem junge Männer fühlen sich von Onlinespielen angezogen, die auch finanzielle Folgen mit sich tragen. Ältere Menschen tendieren hingegen mehr zur Offline-Glücksspielsucht.

### **Wenn aus Spiel bitterer Ernst wird!**

„Online-Gaming kann Spaß machen und ein netter Zeitvertreib sein. Wir beobachten aber zunehmend die Problematik, dass die **Grenzen zwischen Online-Gaming und Glücksspiel mehr und mehr verschwimmen**“, sagt **Karlheinz Staudinger, MSc, Psychotherapeut in der Ambulanz für Spielsucht**.

„Die Anbieter der Onlinespiele integrieren immer öfter Glücksspielelemente in Ihre Computerspiele, um einen Zusatzverdienst zu generieren, sodass schon Kinder früh das Geld ihrer Eltern zu verspielen beginnen. Und auch unsere Jugendlichen können dadurch sehr bald in die Schuldenfalle tappen, die Folge dessen, kann ein schlechter finanzieller Start ins Leben sein und der **Rückzug aus dem sozialen Leben**. Können Jugendliche, trotz des Risikos, es verhindern, in eine Glücksspielsucht verfallen? Wenn nein, wer hilft diesen jungen Menschen? Diese Fragen begleiten uns tagtäglich in der Arbeit.“

Die umfangreichste Studie im Bereich der Computerspielsucht im Zusammenhang mit Corona wurde 2021 im Auftrag der DAK (Deutschland) vorgestellt. Darin zeigt sich eine statistisch signifikante **Zunahme von Computerspiel-Sucht von 2,7 % auf 4,1 % während der Corona-Krise**. Das entspricht einer Steigerung um 51,8 %, die überwiegend durch die Corona-Krise und die damit einhergehenden Maßnahme Homeschooling und Lockdown erklärbar ist. Der Studie zufolge ist auch nicht zu erwarten, dass der Effekt nur vorübergehend ist. In Österreich kann man von ähnlichen Zahlen ausgehen.

### **Aktuelle IMAS-Studie aus Österreich**

„35 Prozent, also rund **ein Drittel der ÖsterreicherInnen ab 16 Jahren, haben schon jemals regelmäßig um Geld gespielt**, also zum Beispiel im Casino, bei Spielautomaten, Lotto, Brieflose usw. oder auf Sportergebnisse gewettet. Für 65 Prozent dagegen trifft das nicht zu“, sagt DDr. Paul Eiselsberg, Research Director von IMAS International.

„**Rund ein Fünftel der jemals regelmäßigen SpielerInnen spielt hauptsächlich online**, 74 Prozent offline. Die **Online-SpielerInnen sind vermehrt in der Altersgruppe der 16- bis 34-Jährigen**, während Offline-SpielerInnen eher bei den über 60-Jährigen zu finden sind. Die Corona-Krise hat das

Spielverhalten bei mehr als einem Viertel der jemals regelmäßigen Spieler verändert. Acht Prozent geben an, um mehr Geldeinsatz gespielt zu haben, 12 Prozent dagegen haben um weniger Geldeinsatz gespielt. Sechs Prozent sind in dieser Phase vermehrt auf Online-Spiele umgestiegen. Für die Mehrheit von 66 Prozent hat sich durch die Krise keine Veränderung im Spielverhalten ergeben.“

### Jemals regelmäßiges Spielverhalten

**ambulanz**  
FÜR SPIELSUCHT  
pro mente oö

Basis: Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren bzw. jemals regelmäßige Spieler (auf Basis von 4 Wellen)

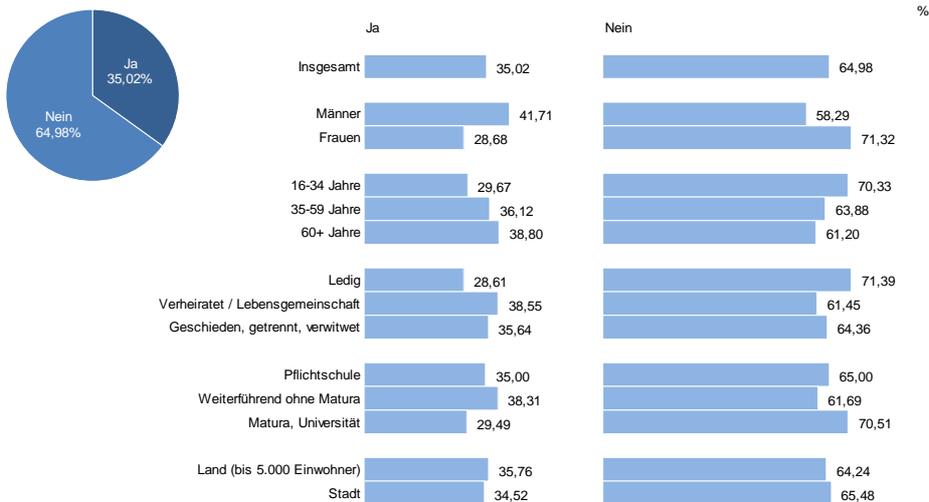
Frage 1: "Haben Sie jemals regelmäßig um Geld gespielt, also zum Beispiel im Casino, bei Spielautomaten, Lotto, Brieflose usw. oder auf Sportergebnisse gewettet?"



### Jemals regelmäßiges Spielverhalten

Basis: Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren (auf Basis von 4 Wellen)

Frage 1: "Haben Sie jemals regelmäßig um Geld gespielt, also zum Beispiel im Casino, bei Spielautomaten, Lotto, Brieflose usw. oder auf Sportergebnisse gewettet?"



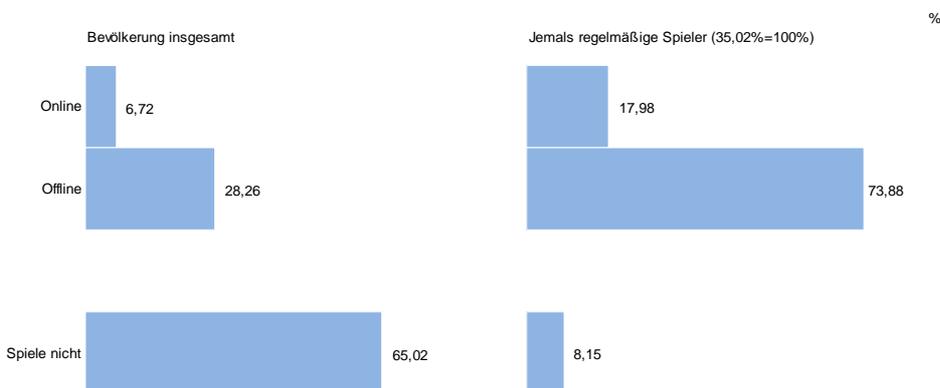
**IMAS**<sup>®</sup> INTERNATIONAL n=4.052, Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren, Sept. 2020 bis März 2021

3

### Online- oder Offline-Spieler

Basis: Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren bzw. jemals regelmäßige Spieler (auf Basis von 4 Wellen)

Frage 2: "Spielen Sie hauptsächlich online oder offline?"



**IMAS**<sup>®</sup> INTERNATIONAL n=4.052, Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren, Sept. 2020 bis März 2021

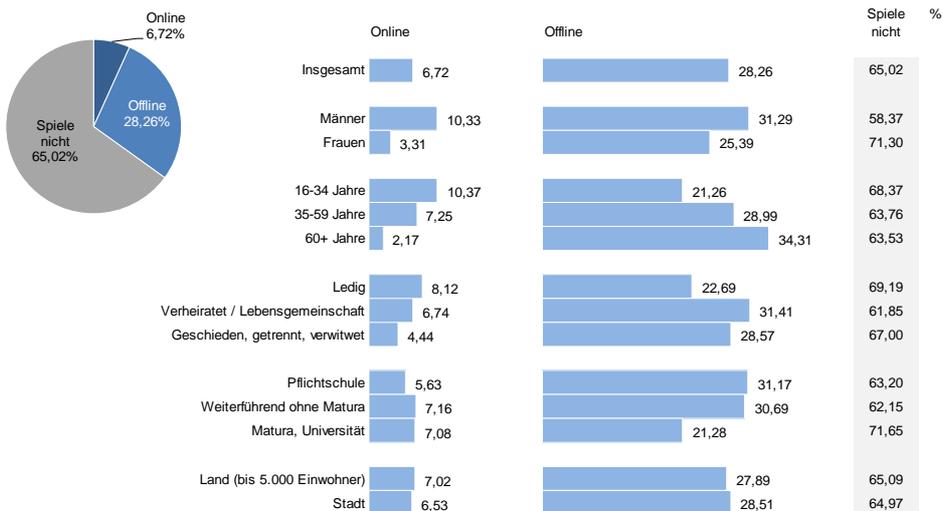
4

**Online- oder Offline-Spieler**

**ambulanz**  
FÜR SPIELSUCHT  
pro mente oö

Basis: Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren (auf Basis von 4 Wellen)

Frage 2: "Spielen Sie hauptsächlich online oder offline?"



**IMAS**  
INTERNATIONAL

n=4.052, Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren, Sept. 2020 bis März 2021

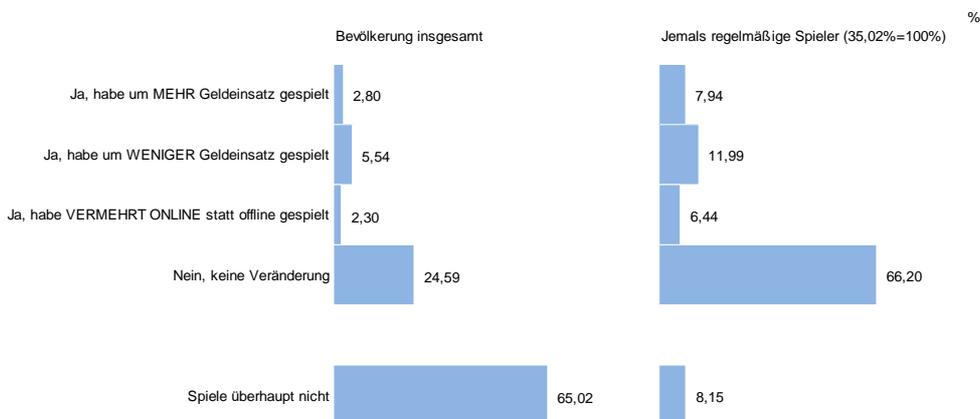
5

**Verändertes Spielverhalten während der Corona-Krise**

**ambulanz**  
FÜR SPIELSUCHT  
pro mente oö

Basis: Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren bzw. jemals regelmäßige Spieler (auf Basis von 4 Wellen)

Frage 3: "Hat sich durch die Corona-Krise und den damit verbundenen Ausgangsbeschränkungen Ihr Spielverhalten verändert?" Mehrfachnennungen möglich!



**IMAS**  
INTERNATIONAL

n=4.052, Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren, Sept. 2020 bis März 2021

6

**Jemalige Auswirkungen des Spielverhaltens**

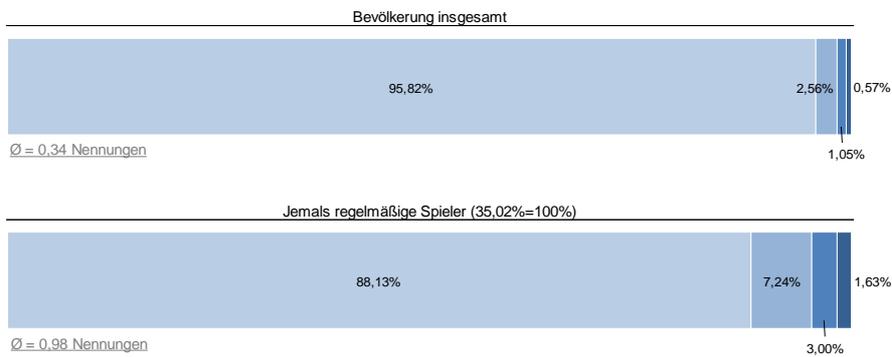
**ambulanz**  
FÜR SPIELSUCHT  
DIE HILFE OÖ

Basis: Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren bzw. jemals regelmäßige Spieler (auf Basis von 4 Wellen)

Frage 4+5: "Bitte lesen Sie sich die folgenden Fragestellungen genau durch und beantworten Sie jede davon mit „Ja“ oder „Nein!“"

**Spielverhalten:**

- Neutral: 0-3 Aussagen treffen zu
- Mild: 4-5 Aussagen treffen zu
- Moderate: 6-7 Aussagen treffen zu
- Severe: 8-9 Aussagen treffen zu



**IMAS**  
INTERNATIONAL

n=4.052, Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren, Sept. 2020 bis März 2021

7

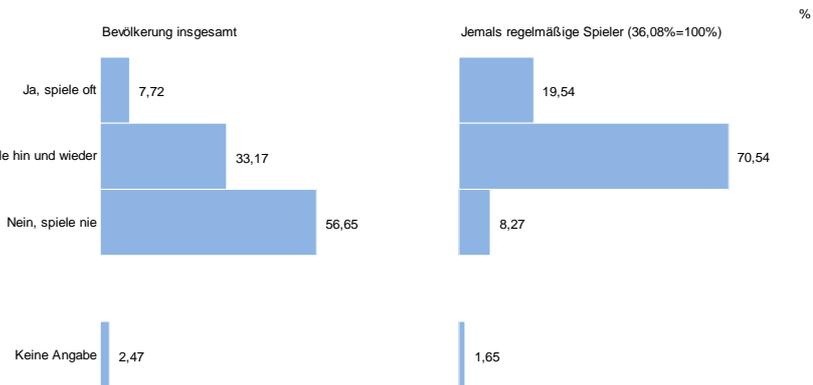
**Aktuelles Spielverhalten**

**ambulanz**  
FÜR SPIELSUCHT  
DIE HILFE OÖ

Basis: Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren bzw. jemals regelmäßige Spieler

Achtung: Basiert nur auf drei Erhebungswellen (November + Dezember + Februar)!

Frage 7: "Darf ich Sie fragen: spielen Sie zumindest hin und wieder ein Glücksspiel mit Geldeinsatz? Ich meine damit Glücksspiele wie das Wetten auf Sport-ergebnisse, Spielen bei Glücksspielautomaten, Roulette im Casino oder auch Lotto bzw. Toto?"  
(Kontrollfrage -> wurde an anderer Stelle im Fragebogen abgefragt)



**IMAS**  
INTERNATIONAL

n=3.038, Österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren, November 2020 bis Februar 2021

8

### **Breite Palette an Angeboten im Bereich Suchtprävention von Klein bis Groß in OÖ**

„Wir sehen, dass sich in der Pandemie die Nutzung von digitalen Anwendungen massiv verstärkt hat. Das bietet auf der einen Seite viele Chancen, birgt aber andererseits auch zahlreiche Risiken, die mit exzessiver Nutzung von digitalen Medien, Onlinespielen etc. einhergehen. Die Suchtvorbeugung ist mehr als Information, sie will die Persönlichkeit vor allem von jungen Menschen stärken, ist eine Haltung, entsteht in Interaktion, braucht die Menschen, die mit den Kindern und Jugendlichen Beziehung und Alltag leben, um wirksam zu sein. Das Land OÖ setzt auf eine Strategie, die sowohl ein breites Angebot der Suchthilfe unterstützt und bereitstellt, aber vor allem auch schon in den oö. Bildungseinrichtungen durch Aufklärung, Information und Prävention vorsorgt. Besonders wichtig ist, dass damit ein gutes Bewusstsein für einen gesunden Umgang geschaffen wird“, sagt **Bildungslandesrätin LH-Stv. Christine Haberlander**.

Neben dem Angebot der Suchthilfe in Oberösterreich, setzt das Land OÖ vor allem auch bereits in den Bildungseinrichtungen bei den Kindern und Jugendlichen auf Aufklärung, Information und Prävention.

Bereits in **Krabbelstuben und in Kindergärten** werden Teams zum Thema „Psychosoziale Gesundheit“ geschult. Die Auseinandersetzung mit dem Thema „Fernsehen und digitale Medien“ bereits in frühem Kindesalter trägt dazu bei, ungünstige Nutzungsweisen erst gar nicht entstehen zu lassen bzw. die praktizierte Nutzung zu überdenken. Auch **die Eltern werden dabei mit einbezogen** und in Vorträgen unter dem Titel **„Schalt doch einmal ab! Medienerziehung in der Familie“** Tipps gegeben bzw. Handlungsanleitungen erarbeitet, die Eltern im Umgang mit kindlichem Medienkonsum unterstützen.

Auch in den **Lebenskompetenzprogrammen**, die für die erste bis 10. Schulstufe angeboten werden, zieht sich das Thema „Medienkonsum“ wie ein roter Faden durch die Jahrgänge. Lehrer\*innen werden dabei geschult, mit den Kindern und Jugendlichen thematisch in die Diskussion zu gehen und durch Schaffung von Bewusstsein und Reflexion nicht nur exzessiven Konsum vorzubeugen, sondern sich auch mit problematischen Inhalten auseinanderzusetzen.

Für **Eltern und Erziehende** gibt es das Angebot „**Nur noch dieses eine Level! - Wie begleite ich mein Kind in die Welt der Digitalen Medien?**“. Dabei wird nicht nur die Faszination der Digitalen Medien und warum es Kindern und Jugendlichen oft schwer fällt auszuschalten thematisiert, sondern auch die möglichen Gefährdungen im Zusammenhang mit digitalen Medien erarbeitet. Der wichtigste Teil dabei ist allerdings gemeinsam herauszuarbeiten, welche Möglichkeiten vorhanden sind, um Kinder in der Entwicklung eines verantwortungsvollen Umgangs mit elektronischen Medien zu unterstützen.

Eine immer größer werdende Herausforderung für die Kinder und Jugendlichen ist der Einfluss von Bildern auf Instagram & Co. auf das eigene Körperbild. In einem eigens konzipierten Workshop für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren der **außerschulischen und schulischen Jugendarbeit** unter dem Titel „**#ME Körper, Gefühle und Digitale Medien**“ wird hilfreiches Hintergrundwissen vermittelt und der Einfluss der Bilder auf Instagram & Co, das assoziierte Körperideal und die damit verbundene Gefühlswelt näher beleuchtet. Damit eng verknüpft sind die Rolle des Essens und die Grenze zu Essstörungen. Die Methoden des #ME-Workshops für Jugendliche werden präsentiert und ausprobiert, um sie im Arbeitsalltag integrieren zu können. In einem ergänzenden Seminar wird unter dem Titel „Digitale Mediennutzung von Jugendlichen“ erarbeitet, ein Gespür dafür bekommen, bis wann Jugendliche eine gute Medienbalance haben und ab wann der Umgang mit digitalen Medien problematisch werden könnte.

Auch im Seminar "**Spielen, Zocken, Kaufen**" werden mit **Lehrlingsausbildner\*innen** Einblicke in die Themen Glücksspielsucht, Kaufsucht und digitale Medien erarbeitet. Dabei werden Problembereiche aufgezeigt, Präventionsansätze dargestellt und die Möglichkeit eines Erfahrungsaustausches geboten.



**Suchtfachtagung in Linz: „Sucht hat viele Gesichter – Verhaltenssüchte und ihre Auswirkungen“**

Die Ambulanz für Spielsucht bietet seit rund 12 Jahren für alle Verhaltenssüchte Beratung und Therapie an. „Wir betreuen Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit unterschiedlichen Verhaltenssüchten“, sagt Kurosch Yazdi.

Am 3. März findet im Linzer Ursulinenhof eine Suchtfachtagung statt, die sich mit Verhaltenssüchten auseinandersetzt. Zahlreiche ExpertInnen, darunter auch die zwei Psychiater Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer und Univ.-Prof. Dr. med. Reinhard Haller, halten dazu Vorträge. Das genaue Programm ist unter [www.pmooe.at](http://www.pmooe.at) ersichtlich.

**FACTBOX - was wichtig ist:**

- Verhaltenssüchte wie Internetsucht, Computerspielsucht, Kaufsucht und Pornografiesucht sind im Vormarsch.
- Die Zahl der Internet- und Computerspielsüchtigen hat sich seit Corona in etwa verdoppelt.
- Die Ambulanz für Spielsucht von pro mente OÖ hilft Menschen mit Verhaltenssüchten.
- Das Land OÖ bietet eine breite Palette im Bereich der Suchtprävention.
- Am 3. März findet eine Fachtagung statt. Das Thema: „Sucht hat viele Gesichter – Verhaltenssüchte und ihre Auswirkungen“