

Ö1 Morgenjournal 07:00 vom 18.06.2018 07.00 Uhr

Hilfsorganisationen Anton Proksch-Institut/Gesundheit WHO /Krankenkassen Österreichische Krankenkassen

Ö1 Morgenjournal 07:00 (07:00) - Online- und Video-Spielsucht von WHO als Krankheit bestätigt

Williwald Christian (ORF)

Online- und Video-Spielsucht - das ist eine Krankheit. Was man schon länger vermuten konnte, wird nun von der Weltgesundheitsorganisation WHO bestätigt. Heute erscheint die überarbeitete Liste der international anerkannten Krankheiten und da findet sich erstmals "gaming disorder". Wie unterscheidet man aber, ob jemand einfach Spaß an Computerspielen hat oder süchtig ist? Barbara Riedl-Daser:

Riedl-Daser Barbara (ORF)

Stundenlang am Computer spielen, online vernetzt mit anderen, dabei eine virtuelle Persönlichkeit annehmen - das kann zur Sucht werden und den Unterschied zum Spaß legen klare Kriterien fest, schildert Roland Mader vom auf Suchterkrankungen spezialisierten Anton Proksch Institut in Wien.

Mader Roland (Anton Proksch Institut)

Das ist zum Beispiel der Kontrollverlust. Das ist etwas sehr Suchtspezifisches, dass das Medium länger benützt wird als man vorgehabt hat und auch länger genützt hat als einem gut tut.

Riedl-Daser Barbara (ORF)

Genauere Zahlen, wie viele von Online-Gaming-Sucht betroffen sind, gibt es nicht, aber Schätzungen: vier Prozent der Jugendlichen und ein Prozent der Erwachsenen - fast ausschließlich junge Männer. Betroffen seien meist Menschen, die unsicher und ängstlich sind, schildert der Suchtexperte aus der Erfahrung mit Patienten. In der virtuellen Welt kann man in eine andere Rolle schlüpfen, zum Beispiel stark und anerkannt sein. Zudem werden solche Spiele vernetzt mit anderen gespielt. Man fühlt sich als Teil eines Teams und diesem auch verpflichtet.

Mader Roland (Anton Proksch Institut)

Die Spieler fühlen sich dort aufgehoben, geborgen und auch gehört. Und das kann natürlich auch ein Problem werden, wenn es zum Gruppenzwang wird. Dass der Spieler nicht mehr aufhört zu spielen, weil er damit die Gruppe schwächen würde und somit sind Zeiten von zehn Stunden online sein am Stück dann keine Seltenheit.

Riedl-Daser Barbara (ORF)

Online- und Video-Spielsucht als Krankheit anzuerkennen sei aus seiner Sicht ein wichtiger Schritt.

Mader Roland (Anton Proksch Institut)

Ich hoffe, dass es die Akzeptanz in der Gesellschaft erhöht, dass es also nicht nur eine Leidenschaft ist, sondern dass es eine Krankheit gibt - und bei einer Krankheit braucht es auch eine Behandlung. Und dass Behandlungseinrichtungen, wie wir das auch sind, halt dann auch gefördert werden.

Riedl-Daser Barbara (ORF)

Und damit verknüpft sei die Hoffnung, dass Menschen mit dieser Suchterkrankung in Österreich künftig schneller und leichter eine Therapie auf Kassenkosten bekommen, so der Mediziner Mader.

Der gegenständliche Text ist eine Abschrift eines audiovisuellen Beitrags. Aufgrund der medienspezifischen Charakteristik von Radio- und Fernsehbeiträgen kann es bei der Transkription zu formalen Abweichungen in der sprachlichen Abbildung zwischen dem Text und dem audiovisuellen Original kommen.

Die inhaltliche Verantwortung liegt bei der
APA DeFacto Datenbank & Contentmanagement GmbH.