

## "ots.at" Meldung vom 14.06.2018 11:27 Uhr

[https://www.ots.at/presseaussendung/OTS\\_20180614\\_OTS0132/anton-proksch-institut-begruesst-who-erkennung-von-online-spielsucht-als-krankheit](https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20180614_OTS0132/anton-proksch-institut-begruesst-who-erkennung-von-online-spielsucht-als-krankheit)

### Anton Proksch Institut begrüßt WHO-Anerkennung von Online-Spielsucht als Krankheit

Flucht in virtuelle Welt: Junge Männer zwischen 15 und 18 besonders betroffen – API hilft Online-Gamern, den Weg zurück in ein selbstbestimmtes und erfüllendes Leben zu finden

Wir unterstützen die Betroffenen dabei, ihren individuellen Weg zurück in ein gelungenes (Sozial-)Leben zu finden. So können Suchtmittel dauerhaft ihren Reiz verlieren.

Prim. Univ.-Prof. Dr. Michael Musalek, Ärztlicher Leiter des Anton Proksch Instituts

Es geht hier um Eskapismus, um eine Flucht aus dem eigenen Leben. Die Betroffenen spielen mit Avataren in einer virtuellen Fantasiewelt, in der sie besondere Kräfte haben und Teil einer Gruppe sind.

Prim. Dr. Roland Mader, Anton Proksch Institut

Wien (OTS) - Kommenden Montag, 18. Juni, erscheint der neue Katalog der Krankheiten (ICD-11) der Weltgesundheitsorganisation (WHO), in dem erstmals auch Online-Spielsucht – das sogenannte Online-Gaming – zu finden sein wird. „Das begrüßen wir natürlich, weil es die Akzeptanz von Online-Gaming als Krankheit fördert und im besten Fall auch die Bereitschaft der Betroffenen erhöht, sich in Therapie zu begeben“, sagt Prim. Dr. Roland Mader, Abteilungsleiter und Experte für Online-Sucht am Anton Proksch Institut (API).

Etwa ein bis zwei Prozent der Bevölkerung sind davon schätzungsweise betroffen, fast ausschließlich handelt es sich dabei um junge Männer. Bei den 15- bis 18-Jährigen liegt die Zahl der Online-Gaming-Süchtigen Schätzungen zufolge sogar bei 4 Prozent.

Was macht das stundenlange Gaming so reizvoll? Mader: „Es geht hier um Eskapismus, um eine Flucht aus dem eigenen Leben. Die Betroffenen spielen mit Avataren in einer virtuellen Fantasiewelt, in der sie besondere Kräfte haben und Teil einer Gruppe sind. Das Zugehörigkeitsgefühl wird allerdings schnell zum Gruppenzwang, nach dem Motto: ‚Du kannst jetzt nicht schlafen gehen, du musst mit uns weitermachen.‘“ Gespielt wird dabei in erster Linie „World of Warcraft“ oder andere Online-Rollenspiele.

Rückzug aus dem realen Leben

Kriterium für eine Sucht ist nicht in erster Linie die Zahl der Stunden, die die Betroffenen vor dem Computer verbringen, sondern der Rückzug aus dem realen Sozialleben. Dabei ist das Problembewusstsein sehr gering, beobachtet Mader: „Die Gamer kommunizieren ja – aber eben nur über ihr Headset von ihrem Zimmer aus.“

In der Therapie geht es zuerst einmal darum, sich vom Avatar zu lösen. „Der Avatar wird als ‚anderes Ich‘ wahrgenommen“, erklärt Mader. „Wenn das nicht mehr da ist, stellt sich für die Betroffenen die Frage: Wer will ich eigentlich sein? Und welche Fähigkeiten habe ich noch, wenn ich nicht mehr die Superkräfte des Avatars besitze?“

Suchtmitteln den Reiz nehmen

Das Anton Proksch Institut in Wien-Liesing, Österreichs größte stationäre Einrichtung für Suchtkranke, behandelt alle gängigen stoffgebunden und stoffungebundenen Süchte: Alkohol-, Nikotin-, Medikamenten- und Drogensucht sowie Internet-, Kauf- und Spielsucht bzw. Online-Spielsucht oder Gaming-Sucht, für die bereits ein eigenes Therapieprogramm entwickelt wurde.

Die Therapie jeder Suchtform im Anton Proksch Institut orientiert sich an den Ressourcen der Suchtkranken, erklärt Prim. Univ.-Prof. Dr. Michael Musalek, ärztlicher Leiter des API: „Wer schöne Ziele hat und diese auch erreichen kann, für den ist ein erfülltes Leben – wieder – möglich. Wir unterstützen die Betroffenen dabei, ihren individuellen Weg zurück in ein gelungenes (Sozial-)Leben zu finden. So können Suchtmittel dauerhaft ihren Reiz verlieren.“

## Über das Anton Proksch Institut

Das Anton Proksch Institut (API) in Wien-Liesing wurde 1956 eröffnet. Heute umfasst es etwa 280 Betten, behandelt werden alle gängigen Formen der Sucht – Alkoholsucht, Abhängigkeit von illegalen Substanzen und Medikamenten, pathologisches Glücksspiel sowie Online-, Kauf- und Arbeitssucht. Eigentümer sind die VAMED und die Stiftung Anton Proksch-Institut Wien. Zusätzlich zur stationären Einrichtung in Wien-Liesing gibt es Ambulanzen und ambulante Suchtberatungsstellen in Wien-Wieden, Wien-Landstraße sowie in Baden, Mödling, Wr. Neustadt und Neunkirchen.

## Über die VAMED AG

Die VAMED wurde im Jahr 1982 gegründet und hat sich seither zum weltweit führenden Gesamtanbieter für Krankenhäuser und andere Einrichtungen im Gesundheitswesen entwickelt. In mehr als 80 Ländern auf fünf Kontinenten hat der Konzern rund 850 Projekte realisiert. Das Portfolio reicht von der Projektentwicklung sowie der Planung und der schlüsselfertigen Errichtung über Instandhaltung, technische, kaufmännische und infrastrukturelle Dienstleistungen bis hin zur Gesamtbetriebsführung in Gesundheitseinrichtungen. Die VAMED deckt mit ihrem Angebot sämtliche Bereiche der gesundheitlichen Versorgung von Prävention und Gesundheitstourismus über die Akutversorgung bis zur Rehabilitation und Pflege ab. Darüber hinaus ist die VAMED führender privater Anbieter von Rehabilitationsleistungen und mit VAMED Vitality World der größte Betreiber von Thermen- und Gesundheitsresorts in Österreich. Im Jahr 2017 war die VAMED Gruppe weltweit für mehr als 18.000 Mitarbeiter und ein Geschäftsvolumen von 1,7 Milliarden Euro verantwortlich.