

**2265/AB XXIV. GP**

**Eingelangt am 28.07.2009**

**Dieser Text wurde elektronisch übermittelt. Abweichungen vom Original sind möglich.**

BM für Wirtschaft, Familie und Jugend

## **Anfragebeantwortung**

Präsidentin des Nationalrates  
Mag. Barbara PRAMMER

Parlament  
1017 Wien

Wien, am 27. Juli 2009

Geschäftszahl:  
BMWJF-10.101/0218-IK/1a/2009

In Beantwortung der schriftlichen parlamentarischen Anfrage Nr. 2255/J betreffend „Computerspielsucht in Österreich“, welche die Abgeordneten Ing. Christian Höbart, Kolleginnen und Kollegen am 29. Mai 2009 an mich richteten, stelle ich fest:

### **Antwort zu den Punkten 1 bis 10 der Anfrage:**

Die Zuständigkeit für Datenerhebungen zum Suchtverhalten allgemein und speziell zur Computerspielsucht von Jugendlichen in Österreich liegt im Bereich des Bundesministeriums für Gesundheit.

Dem Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend liegen jedoch Daten zum Computerspielnutzungsverhalten von Jugendlichen in Österreich vor.

Im Rahmen der repräsentativen Jugendstudie "elf/18" des Institutes jugendkultur.at wurden 880 Jugendliche im Alter zwischen elf und 18 Jahren zur Häufigkeit

**Dieser Text wurde elektronisch übermittelt. Abweichungen vom Original sind möglich.**

der Computerspielnutzung befragt. 18,6% gaben an, (fast) täglich zu spielen, 21,4% gaben an, nie zu spielen. Die Daten variieren deutlich nach Geschlecht (fast täglich: 28,1% der männlichen und 8,9% der weiblichen Befragten, "nie": 10,0% der männlichen und 32,9% der weiblichen Befragten) und weniger deutlich nach dem Alter ("fast täglich": 21,0% der 11-14jährigen und 16,1% der 15-18jährigen Befragten, "nie": 17,7% der 11-14jährigen und 25,2% der 15-18jährigen Befragten).

Aus diesen Nutzungsdaten können jedoch keinerlei Rückschlüsse auf pathologisches Verhalten gezogen werden.

Bekanntgewordene Erfahrungen von Beratungs- und Therapieeinrichtungen zeigen, dass Computerspielsucht im pathologischen Sinne, im Vergleich zu anderen nicht-substanzgebundenen Süchten, kein weitverbreitetes, wohl aber ein ernst zu nehmendes Problem darstellt. Die exzessive Nutzung von Computerspielen - ohne dass eine pathologische Suchtsymptomatik vorliegt - stellt darüber hinaus Familien und Erziehende vor pädagogische Herausforderungen.

#### **Antwort zu den Punkten 11 und 12 der Anfrage:**

Ja. Derzeit werden Maßnahmen in zwei Strategielinien entwickelt und teilweise bereits erprobt:

1. medienpädagogische Projekte, welche unter anderem zum Ziel haben, bei den Jugendlichen einen Reflexionsprozess bezüglich des eigenen Spielverhalten einzuleiten;
2. direkte Information über "sicheres Spielen" auf Grundlage von vertrauensbildenden Maßnahmen in der Szene der Intensiv-Spieler/inne/n.

#### **Antwort zu den Punkten 13 und 14 der Anfrage:**

Ja. Konkret handelt es sich um:

- Bereitstellung von Information im Wege der Website der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen ([www.bupp.at](http://www.bupp.at)) sowie diverser Veranstaltungen;

- Schulung und Weiterbildung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in Familieneratungsstellen und bei Anbietern von Elternbildung;
- Aufbau einer face-to-face-Beratung im Rahmen der Infostelle Jugendministerium.

**Antwort zu den Punkten 15 und 16 der Anfrage:**

Diese Fragen fallen in den Zuständigkeitsbereich des Bundesministeriums für Gesundheit.