

## **Alkohol, Computerspiele & Co.: Millionen Beschäftigte haben ein Suchtproblem**

Millionen Erwerbstätige haben Probleme wegen Alkohol und Computerspielen – mit enormen Folgen für die Arbeitswelt. So ist der Krankenstand bei Betroffenen doppelt so hoch, wie aus dem aktuellen DAK-Gesundheitsreport hervorgeht. Erstmals beleuchtet der Bericht auch das Thema Computerspielsucht.



Jeder zehnte Arbeitnehmer in Deutschland und damit etwa vier Millionen Menschen haben einen riskanten Alkoholkonsum. Dies geht aus dem aktuellen DAK-Gesundheitsreport „Sucht 4.0“ hervor. Erstmals beleuchtet der Bericht auch das Thema Computerspielsucht und kommt zu dem Ergebnis: Rund 2,6 Millionen Erwerbstätigen zeigen ein riskantes Nutzungsverhalten. Andreas Storm, Vorstandschef der DAK-Gesundheit, fordert angesichts der Ergebnisse eine breite gesellschaftliche Debatte zur Suchtproblematik. „Sucht ist eine Krankheit, die jeden treffen kann. Wir wollen eine breite und offene Debatte anstoßen“, betont der Vorstandsvorsitzende der DAK-Gesundheit Andreas Storm.

### **Jeder zehnte Beschäftigte trinkt riskant**

Laut DAK-Studie zeigt sich bei jedem zehntem Arbeitnehmer in Deutschland ein riskanter Alkoholkonsum. Rund vier Millionen Erwerbstätige gehen mit ihrem Trinkverhalten somit das Risiko ein, krank oder abhängig zu werden. „Die hohe Zahl der Betroffenen ist alarmierend. Der riskante Umgang mit Alkohol bleibt ein zentrales Problem in unserer Gesellschaft, das auch gravierende Folgen in der Arbeitswelt hat“, mahnt Storm. Insbesondere junge Arbeitnehmer trinken riskant: Jeder Sechste zwischen 18 und 29 Jahren ist betroffen. Somit fällt der Anteil der Beschäftigten dieser Altersgruppe mit riskantem Alkoholkonsum fast doppelt so groß aus wie unter den 40- bis 49-Jährigen.

### **6,5% der Erwerbstätigen gelten als riskante Gamer**

Wie aus dem Report zudem hervorgeht, spielt mehr als jeder zweite Erwerbstätige (56,1%) Computerspiele. Als riskante Gamer gelten 6,5% der Arbeitnehmer in Deutschland. 2,6 Millionen Beschäftigte zeigen also ein auffälliges Nutzungsverhalten. Jeder Vierte davon spielt auch während seiner Arbeitszeit. Auch hier zählen vor allem junge Erwerbstätige zwischen 18 und 29 zu riskanten Computerspielern.

### **Suchtproblematik hat enorme Auswirkungen auf Arbeitswelt**

Die Suchtprobleme von Erwerbstätigen haben gravierende Folgen für die Arbeitswelt. Laut DAK-Gesundheitsreport fehlen Arbeitnehmer mit Hinweisen auf eine so genannte Substanzstörung deutlich öfter am Arbeitsplatz als Kollegen ohne auffällige Problematik. Bei den Betroffenen ist der Krankenstand mit 7,6% doppelt so hoch. Die Fehltage beruhen aber nicht darauf, dass sie wegen ihrer Suchtproblematik krankgeschrieben werden. Vielmehr zeigen sich bei den Betroffenen in allen Diagnosegruppen mehr Fehltage, so die Studie. Besonders deutlich zeige der Unterschied bei den psychischen Leiden. Hier fallen mehr als dreimal so viele Fehltage an.

### **Fast jeder zweite Raucher qualmt auch während der Arbeitszeit**

Das Rauchen von Zigaretten ist dem DAK-Bericht zufolge die verbreitetste Sucht, die auch die Arbeitswelt betrifft. Mehr als jeder fünfte Arbeitnehmer greift zum Glimmstängel. Unter den jungen Erwerbstätigen zwischen 18 und 29 Jahren ist mit 16,3% der geringste Anteil zu verzeichnen. Dagegen raucht fast jeder Vierte bei den 60- bis 65-jährigen Berufstätigen (23,7%). Fast jeder zweite Raucher qualmt auch während seiner Arbeitszeit, also nicht nur in den Pausen. (tk)

17. April 2019

aus: **AssCompact**

Das Fachmagazin für Risiko- und Kapitalmanagement

<https://www.asscompact.de/nachrichten/alkohol-computerspiele-co-millionen-besch%C3%A4ftigte-haben-ein-suchtproblem>