

# Gesundheitsreport 2019

Sucht 4.0 – Trinken, Dampfen, Gamen in der Arbeitswelt

Hans-Dieter Nolting, IGES Institut

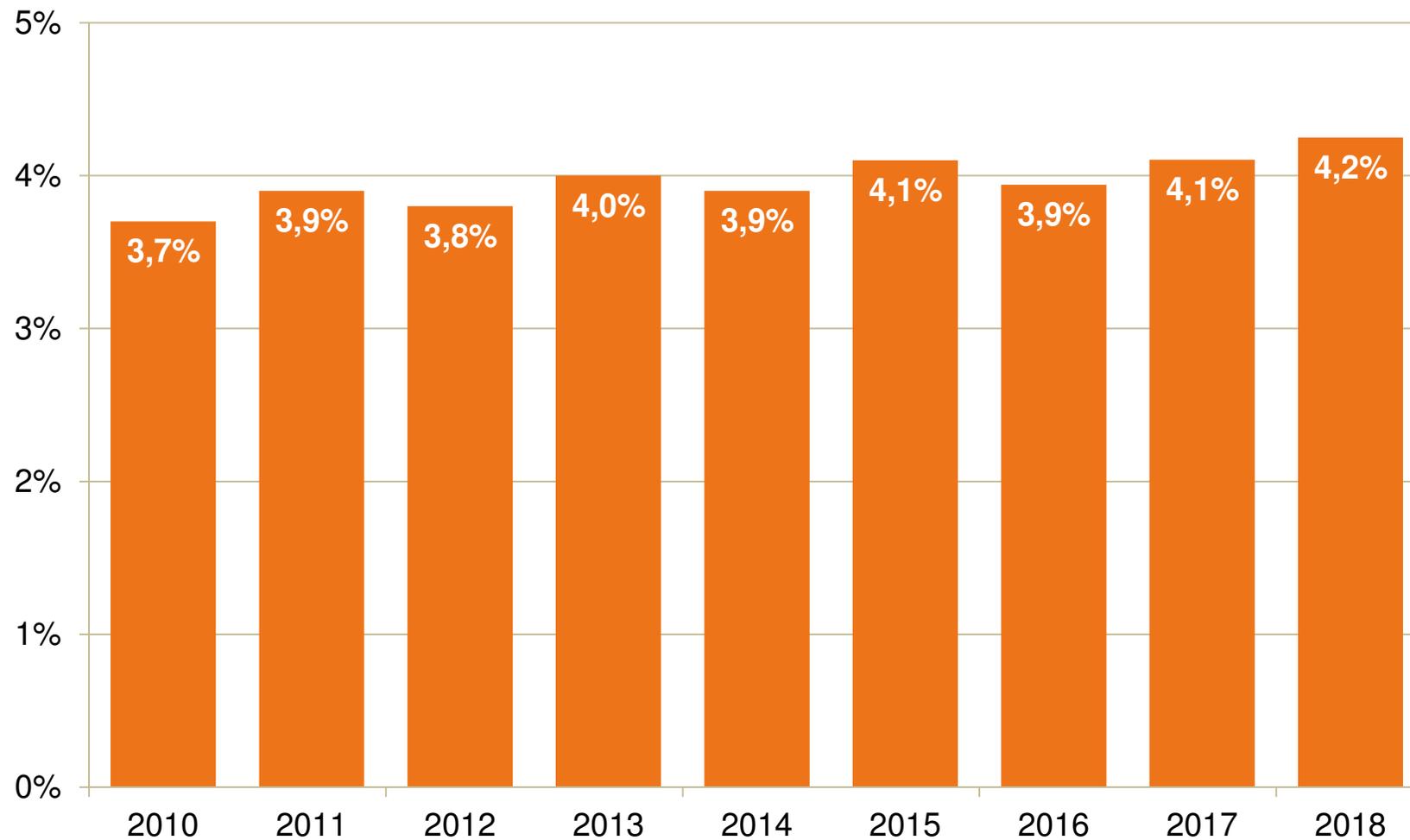
**IGES**

**DAK**  
Gesundheit  
*Ein Leben lang.*

- **Der Krankenstand im Jahr 2018**

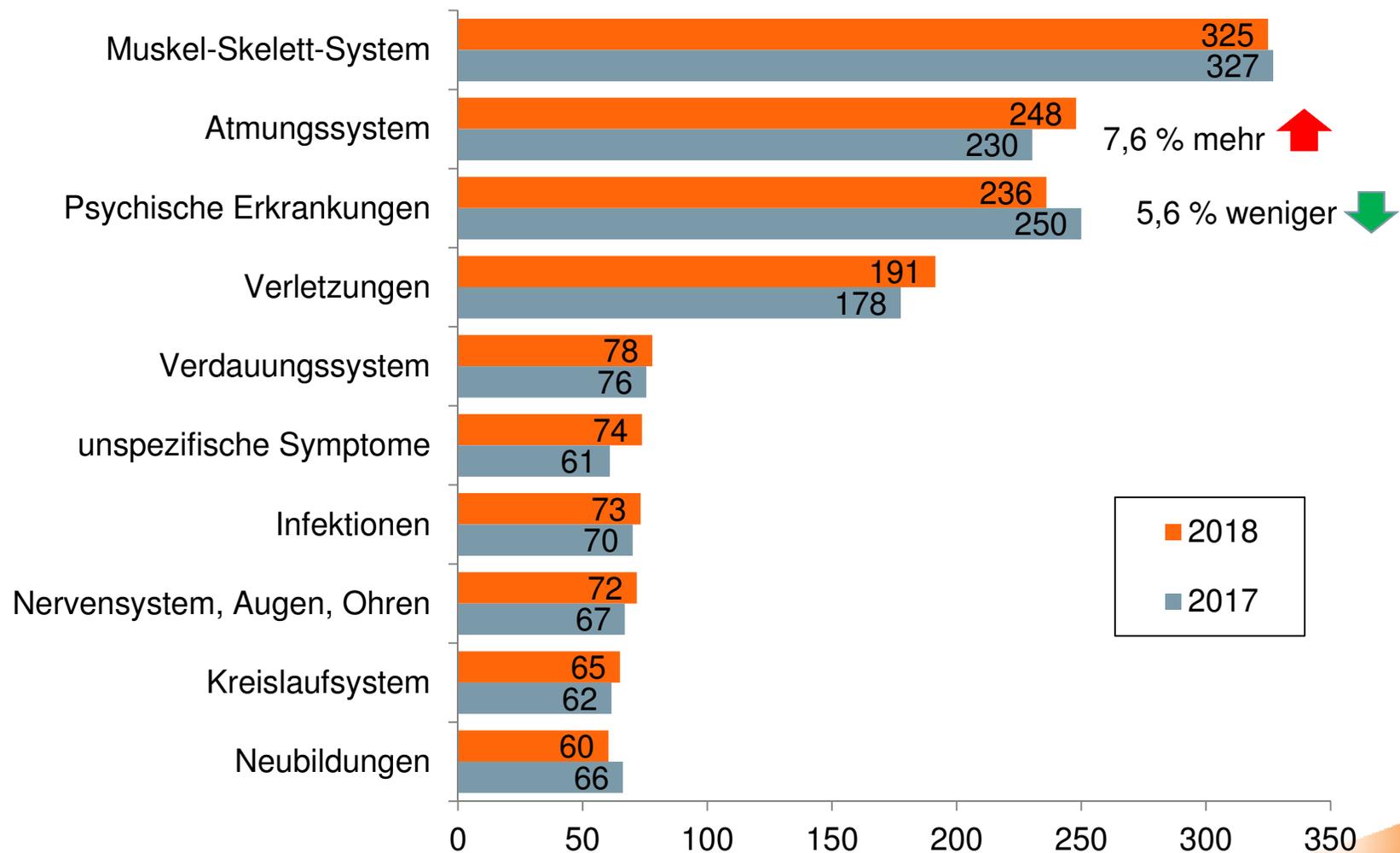
- Sucht 4.0 – Trinken, Dampfen, Gamen in der Arbeitswelt
- Zusammenfassung

## Krankenstand steigt 2018 auf 4,2 Prozent – Höchststand seit 2010



Quelle: Daten der DAK-Gesundheit 2010-2018

## Fehltage je 100 Versicherte nach Erkrankungsgruppen 2017 und 2018

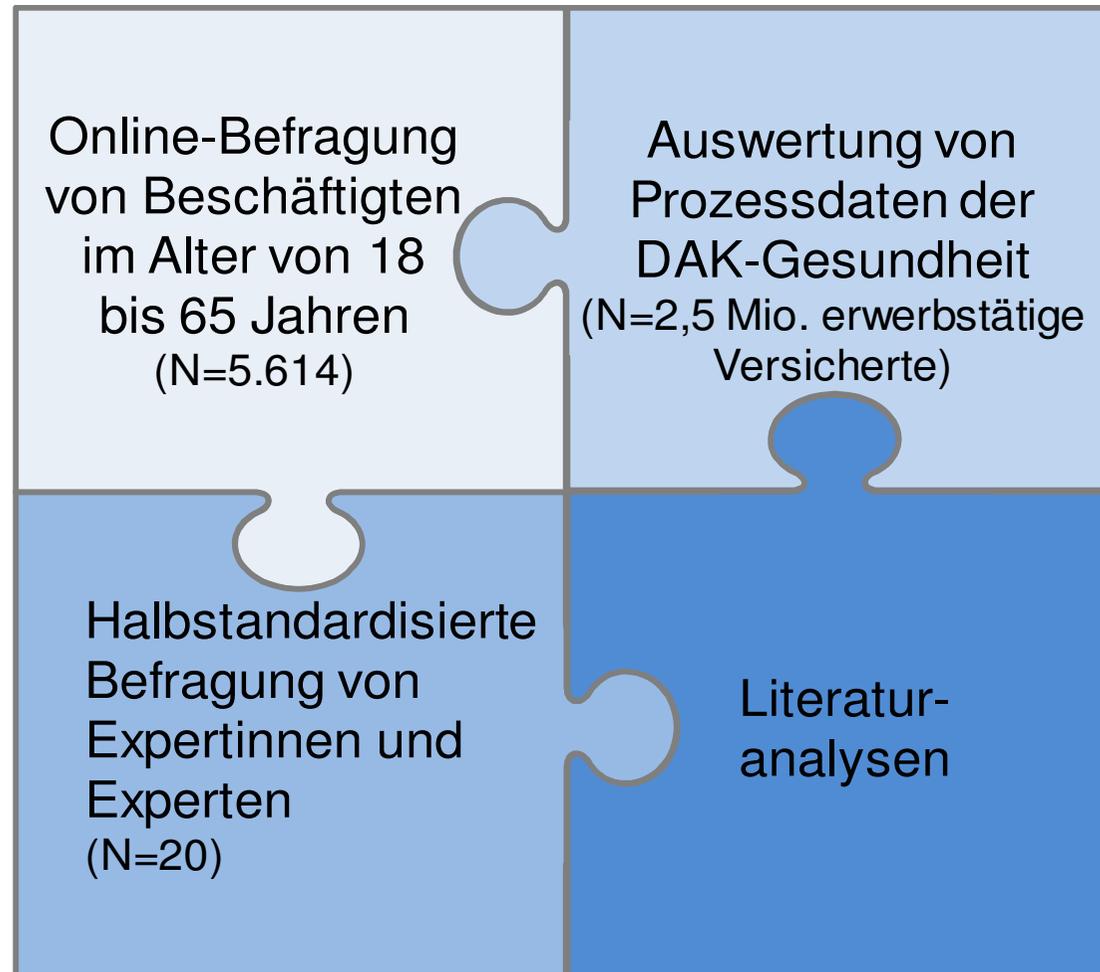


Quelle: Daten der DAK-Gesundheit 2017-2018

- Der Krankenstand im Jahr 2018
- Sucht 4.0 – Trinken, Dampfen, Gamen in der Arbeitswelt
- Zusammenfassung

## Datenquellen der Analyse

---



# Inhalt

1. Was ist Sucht und Abhängigkeit?
2. Wie verbreitet sind Sucht & Abhängigkeit im Krankheitsgeschehen?
3. Tabak- bzw. Nikotinabhängigkeit
4. Alkoholabhängigkeit & Alkoholgebrauchsstörung
5. Internet Gaming Disorder
6. Social Media Disorder
7. Zusammenfassung

# 1. Was ist Sucht und Abhängigkeit?

## Sucht und Abhängigkeit: Kriterien gemäß ICD-10

### „Craving“ (starkes Verlangen)

- Starker Wunsch oder Zwang, das jeweilige Mittel zu konsumieren bzw. das jeweilige Verhalten auszuüben.

### Kontrollverlust

- Betroffene können Beginn, Ende und/oder Menge des Konsums nicht kontrollieren.

### Entzugssyndrom

- Tritt auf, wenn der Konsum reduziert oder beendet wird. Kriterium auch erfüllt, wenn eine andere Substanz konsumiert wird, um das Entzugssyndrom zu vermeiden.

### Toleranzentwicklung

- Es sind zunehmend höhere Dosen des jeweiligen Mittels/des Verhaltens nötig.

### Einengung auf den Suchtmittelkonsum

- fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügungen, Aktivitäten, Interessen und Verpflichtungen zugunsten des Substanzkonsums. Erhöhter Zeitaufwand für Beschaffung, Konsum, Erholung vom Konsum.

### Anhaltender Konsum trotz schädlicher Folgen

- Der Konsum wird trotz körperlicher, psychischer und/oder sozialer Schäden fortgesetzt



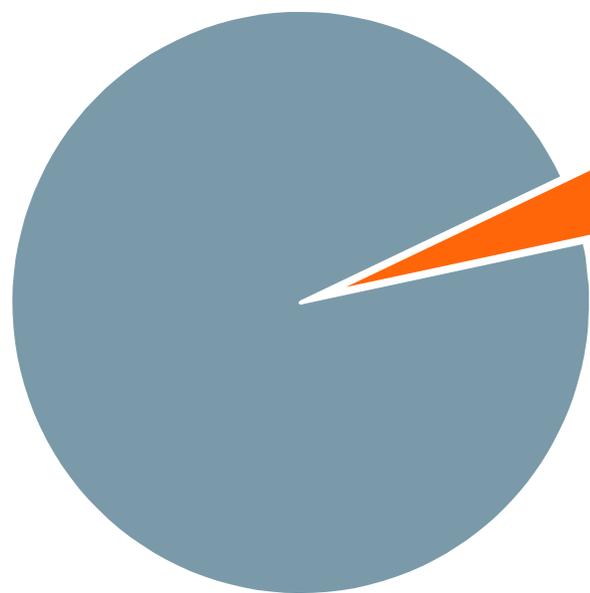
**Ein Abhängigkeitssyndrom liegt dann vor, wenn mindestens drei der sechs Kriterien erfüllt sind**

## 2. Wie verbreitet sind Sucht & Abhängigkeit im Krankheitsgeschehen?



## Fehltage bei Krankschreibungen wegen Substanzstörungen

### Psychische Erkrankungen Fehltage insgesamt



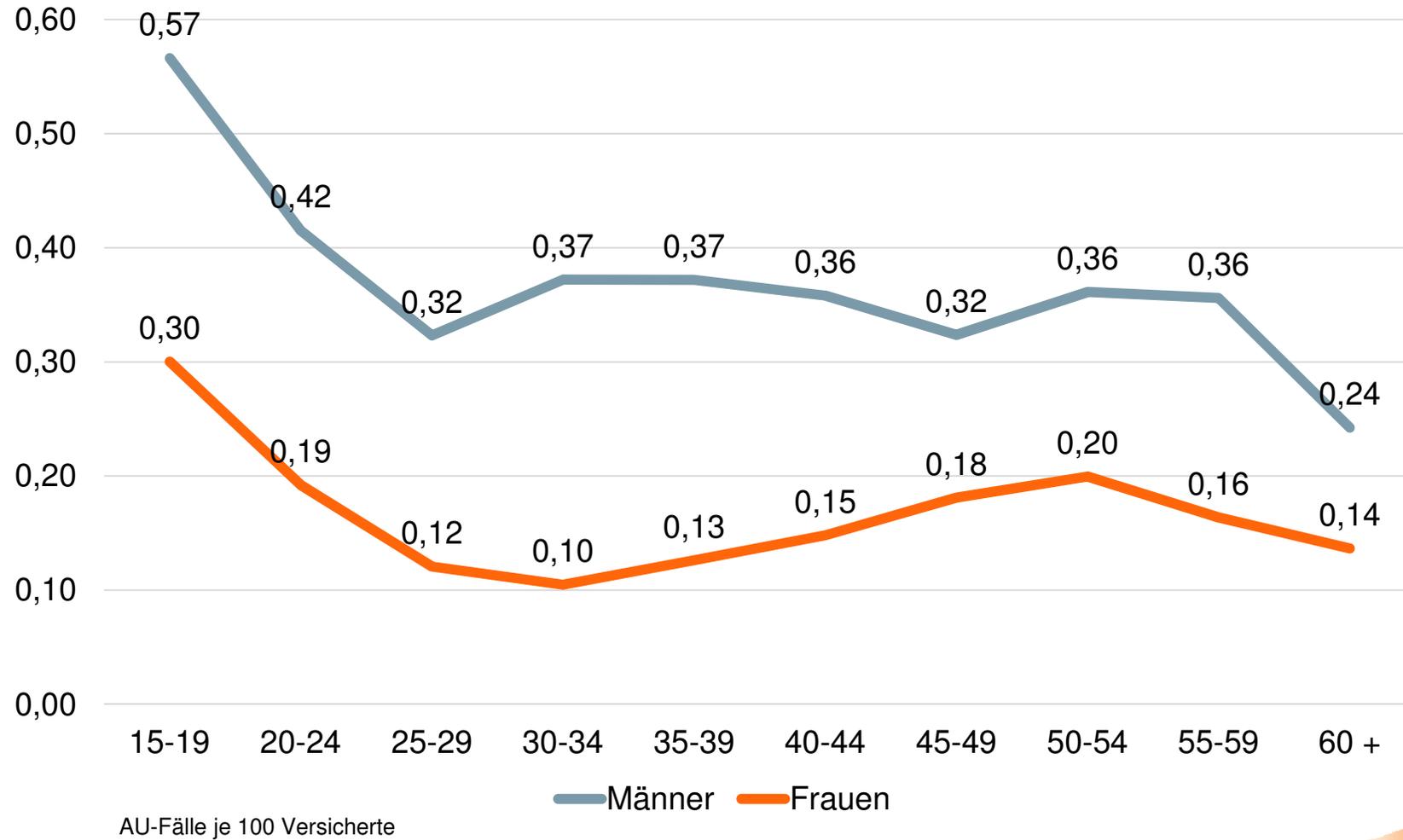
**Psychische und Verhaltensstörungen durch psychotrope Substanzen  
3,7%**

Substanz	Fehltage pro 100 Versicherte	
	Anteil	
Alkohol	6,8	74%
multipler Substanzgebrauch	0,7	8%
Cannabinoide	0,6	7%
Opioide	0,4	4%
Tabak	0,3	3%
Sedativa oder Hypnotika	0,2	2%
Stimulanzien	0,2	2%
Kokain	0,1	1%
Halluzinogene	0,04	0%
flüchtige Lösungsmittel	0,01	0%
<b>Gesamt</b>	<b>9,3</b>	<b>100%</b>

Fehltage wegen Substanzstörungen machen 3,7 Prozent aller Fehltage wegen Psychischer Erkrankungen aus. Bezogen auf alle Erkrankungen sind es 0,62 Prozent

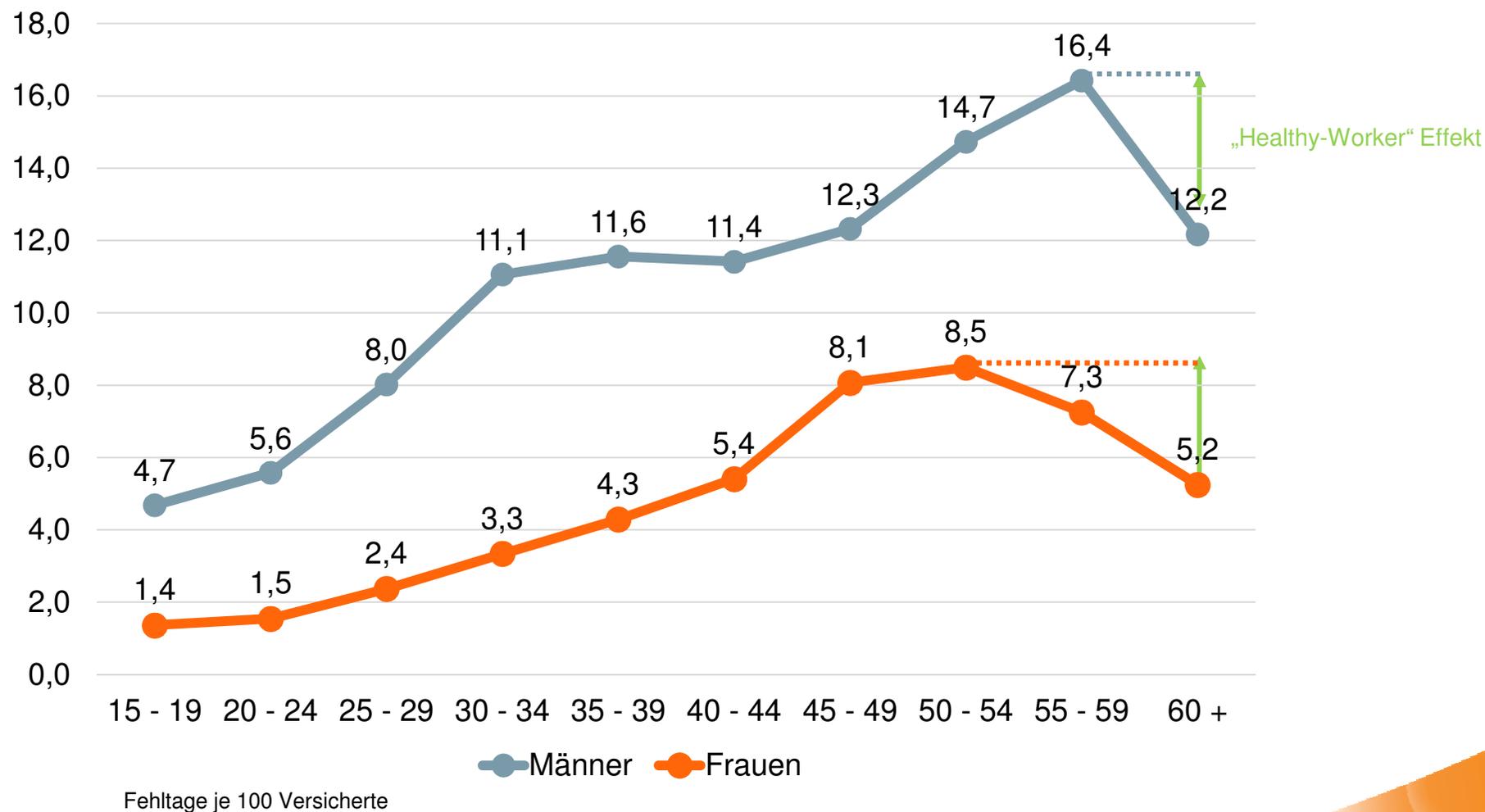
Quelle: Daten der DAK-Gesundheit

# Junge Arbeitnehmer fehlen häufiger aber kurz wegen Substanzstörungen



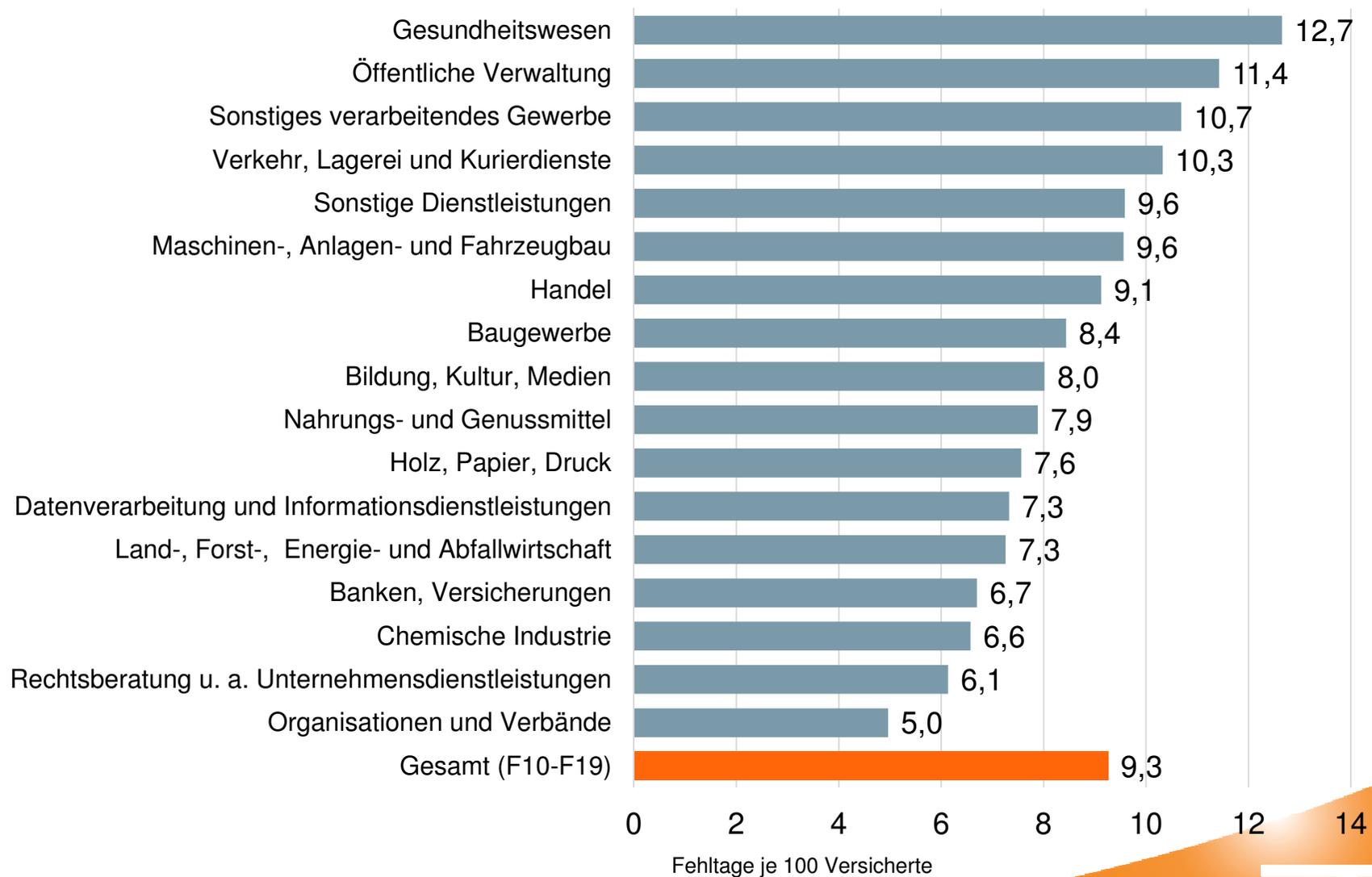
Quelle: Daten der DAK-Gesundheit

## Bis 59 Jahre steigen die Fehltage wegen Substanzstörungen an



Quelle: Daten der DAK-Gesundheit

## Fehltage wegen Substanzstörungen nach Branchen

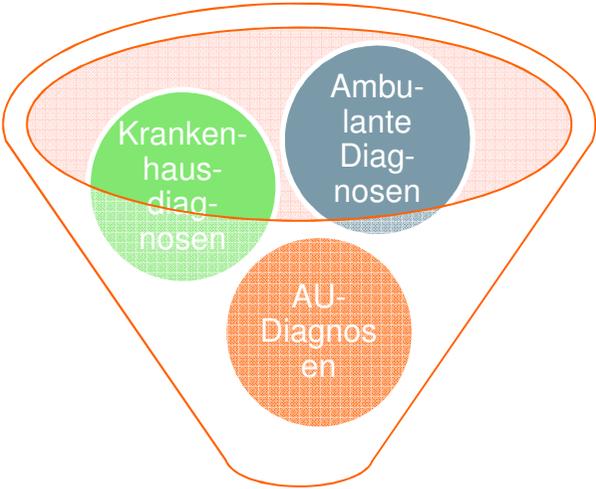
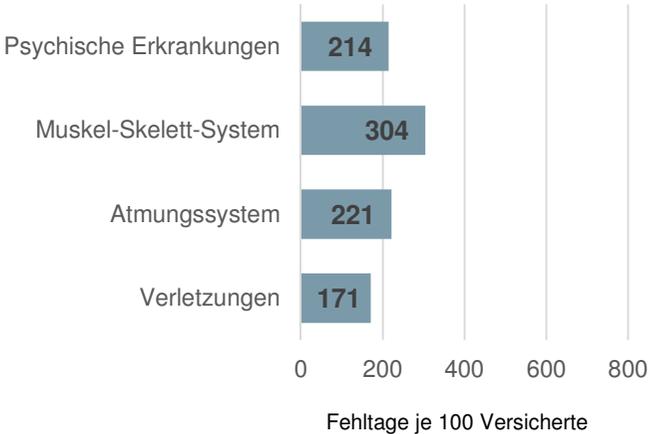


Quelle: Daten der DAK-Gesundheit

# Erwerbstätige mit Substanzstörung haben einen doppelt so hohen Krankenstand

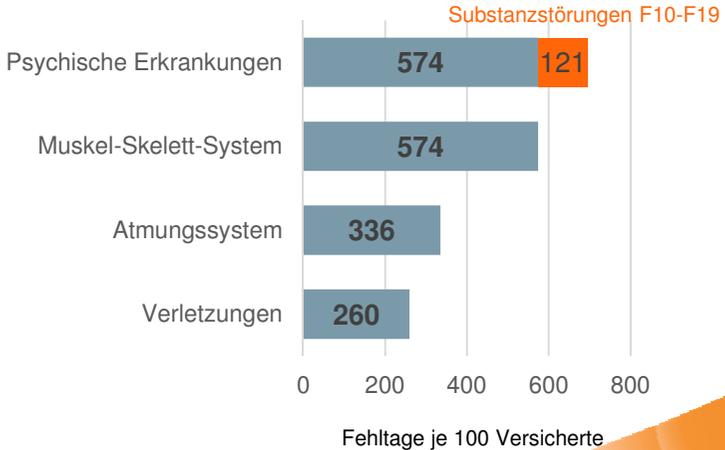
Gruppe 1  
Ohne dokumentierte Hinweise auf Substanzstörungen

Krankenstand: 3,8%



Gruppe 2  
Mit dokumentierten Hinweisen auf Substanzstörungen

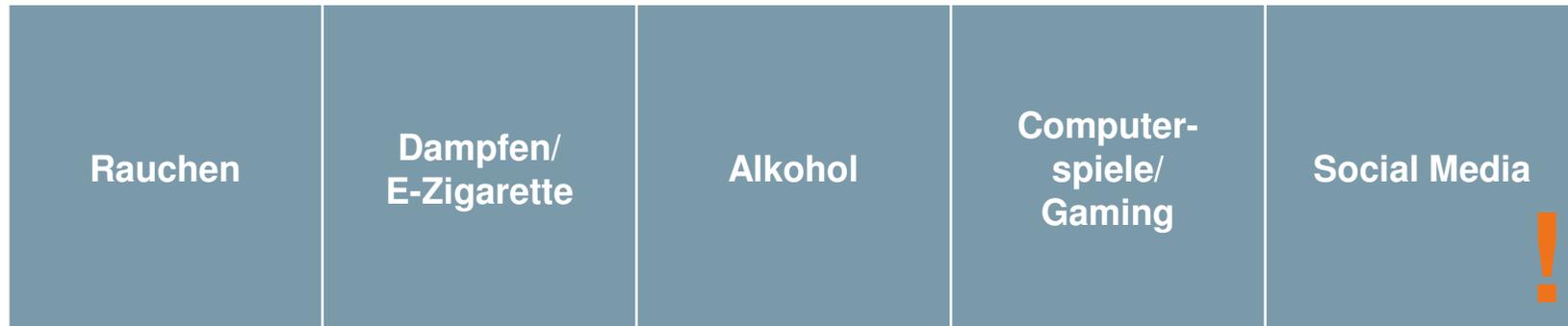
Krankenstand 7,6%



Quelle: Daten der DAK-Gesundheit

## Gesundheitsreport 2019: Untersuchte Süchte

---

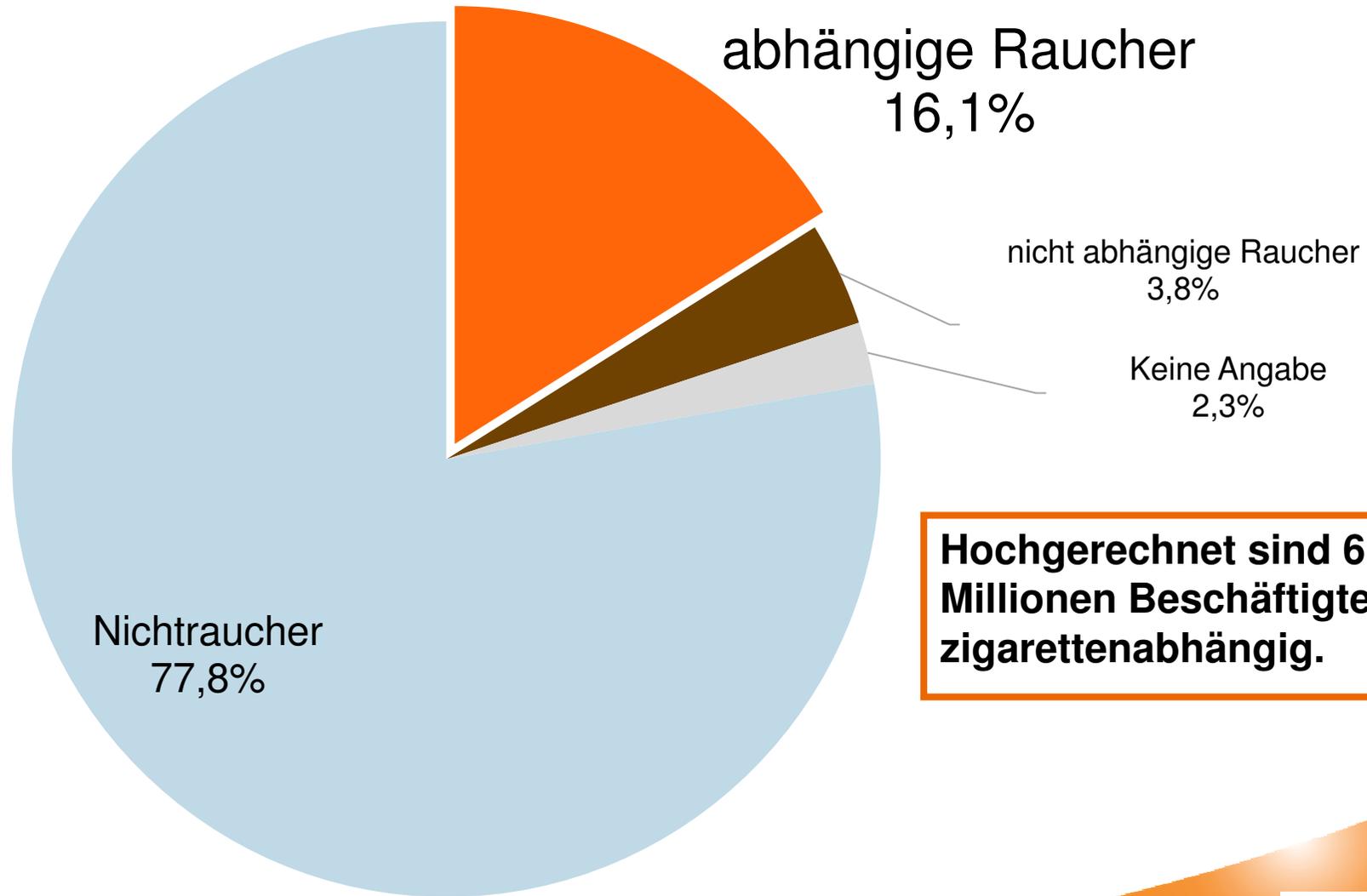


- ➔ Nutzung
- ➔ Riskante Nutzung
- ➔ Gebrauchsstörung und Abhängigkeit

### 3. Tabak- und Nikotinabhängigkeit



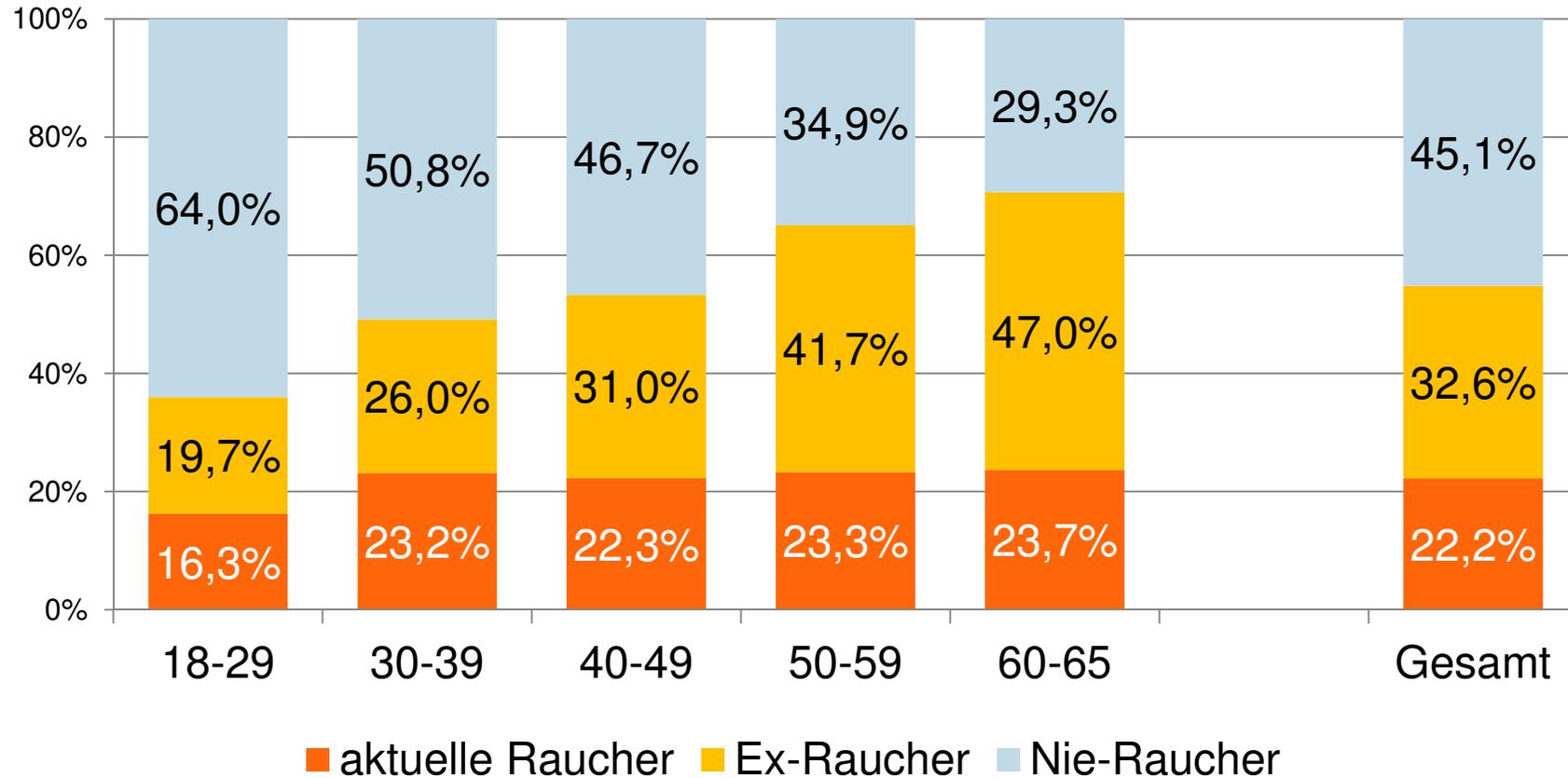
## Jeder sechste Beschäftigte ist tabakabhängig (Zigarette)



**Hochgerechnet sind 6,5 Millionen Beschäftigte zigarettenabhängig.**

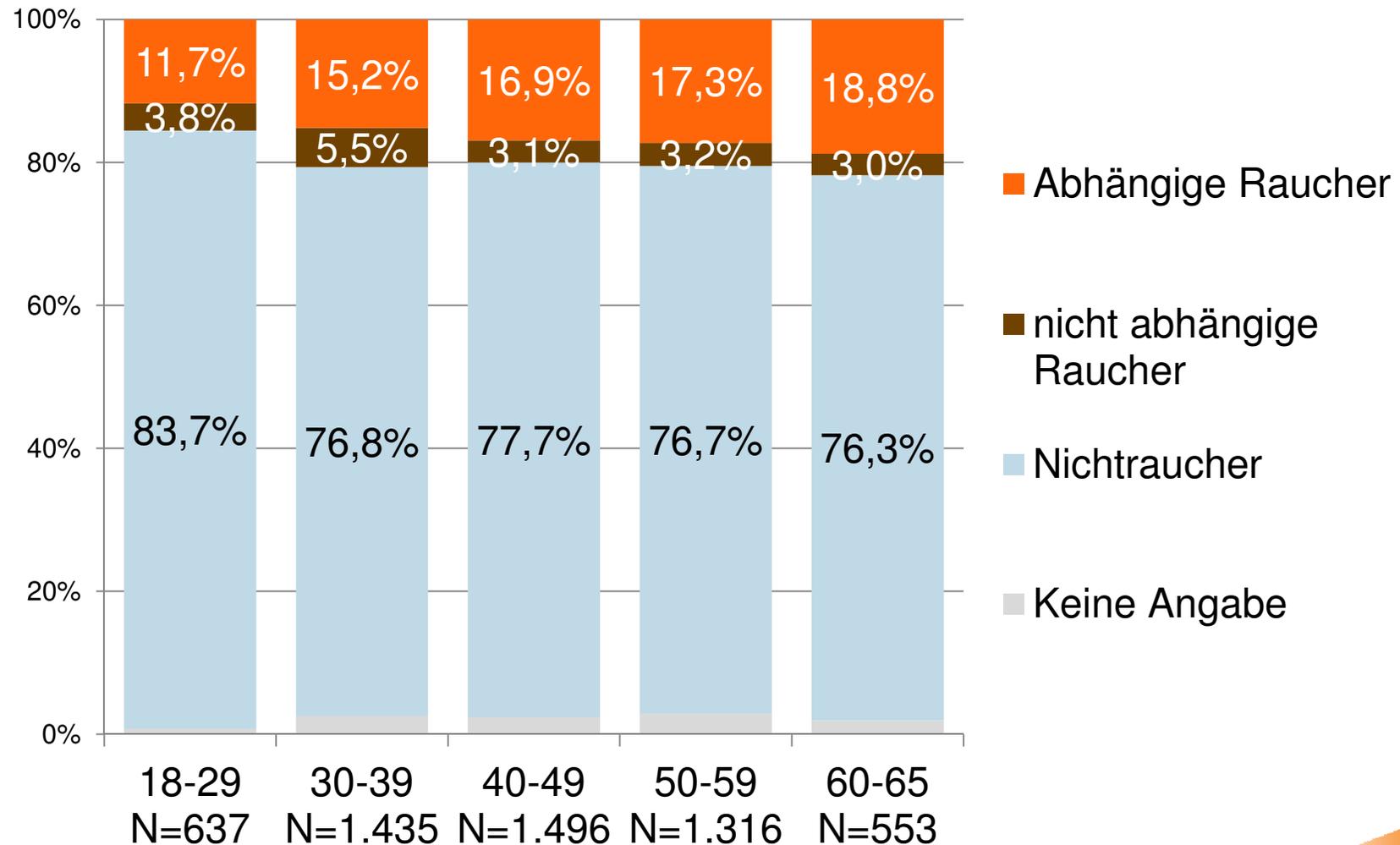
Basis: alle Beschäftigten. N=5.614

## 18- bis 29-jährige Beschäftigte mit geringster Raucherquote



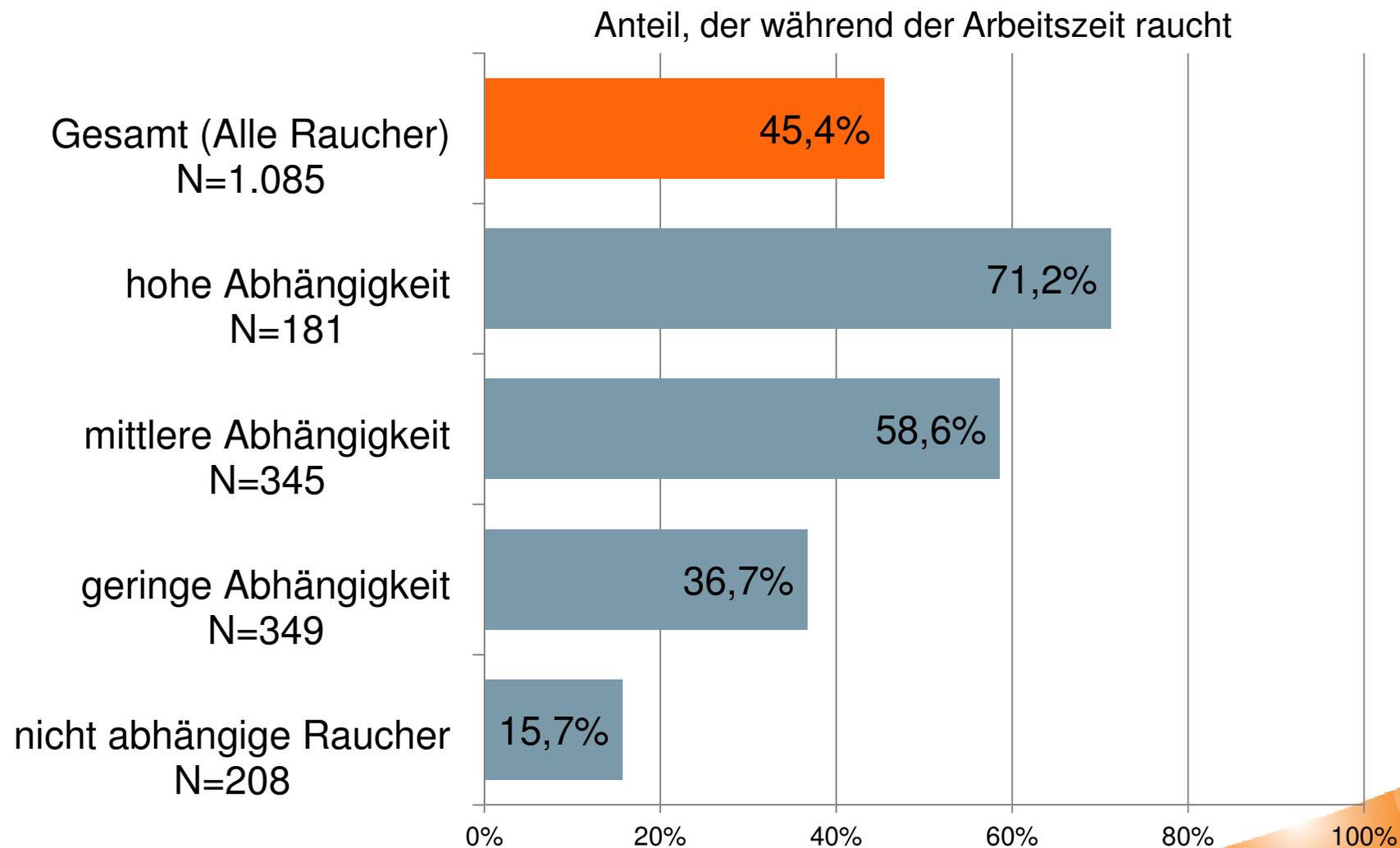
Basis: alle Beschäftigten. N=5.614

## Tabakabhängigkeit ist in der jüngsten Altersgruppe signifikant seltener



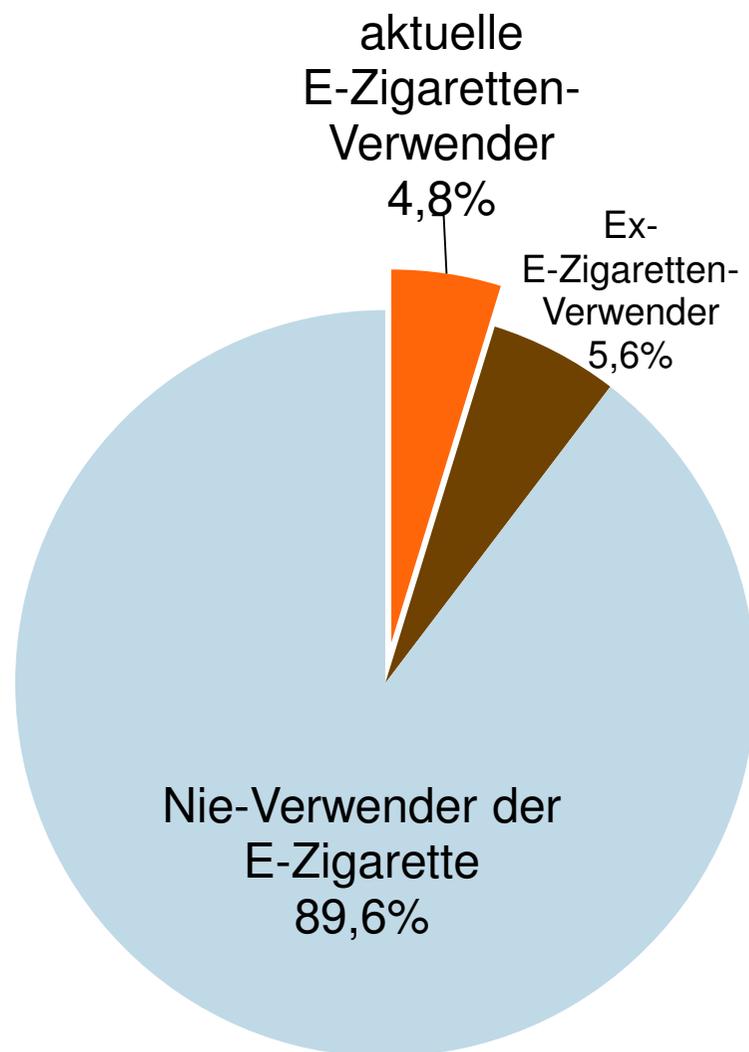
Basis: alle Beschäftigten. N=5.614

## Je stärker die Abhängigkeit, umso eher wird auch während der Arbeitszeit geraucht (außerhalb von Arbeitspausen)



Basis: alle Raucher. N=1.244

## E-Zigarette: 4,8 Prozent der Beschäftigten „dampfen“

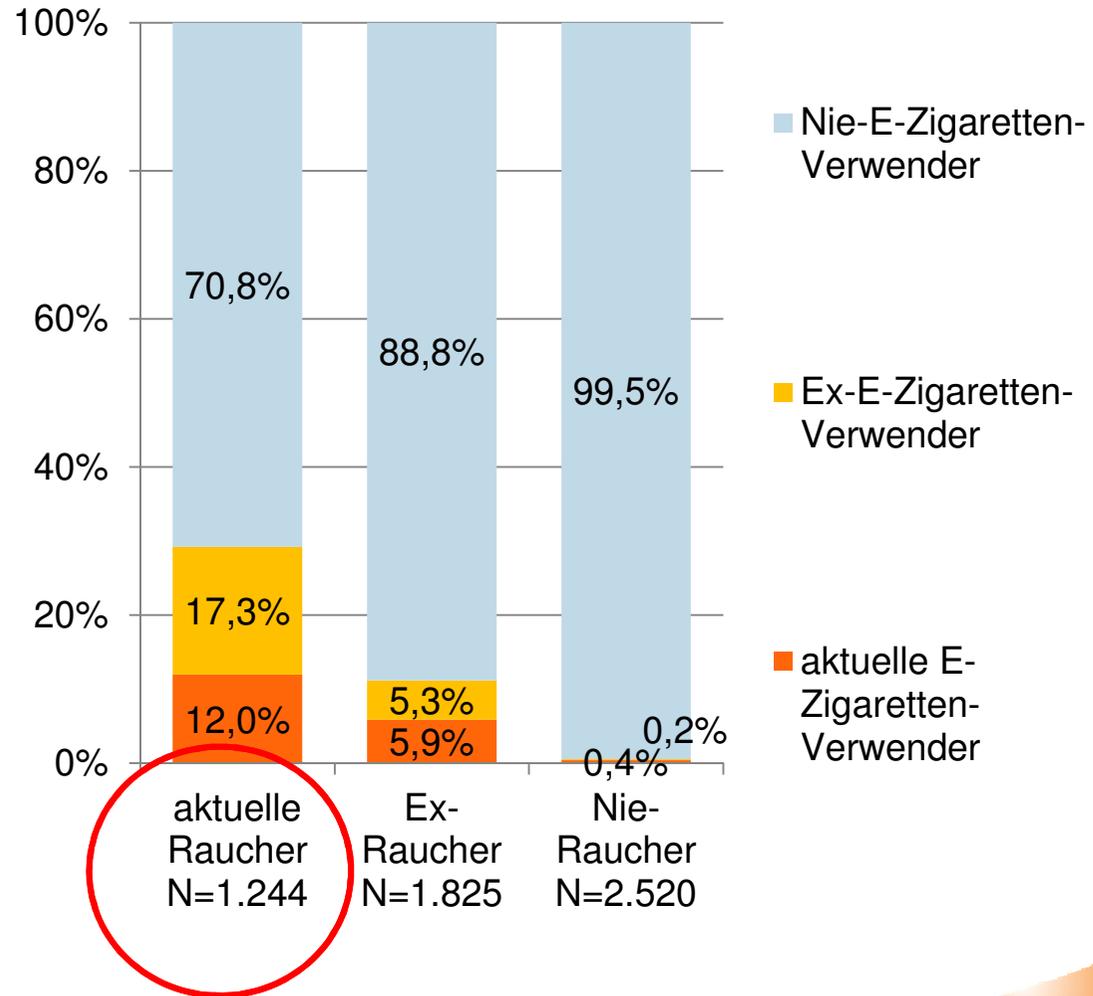


➔ Eine deutliche Mehrheit der „Dampfer“ von 85 Prozent konsumiert Nikotin mit der E-Zigarette

Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

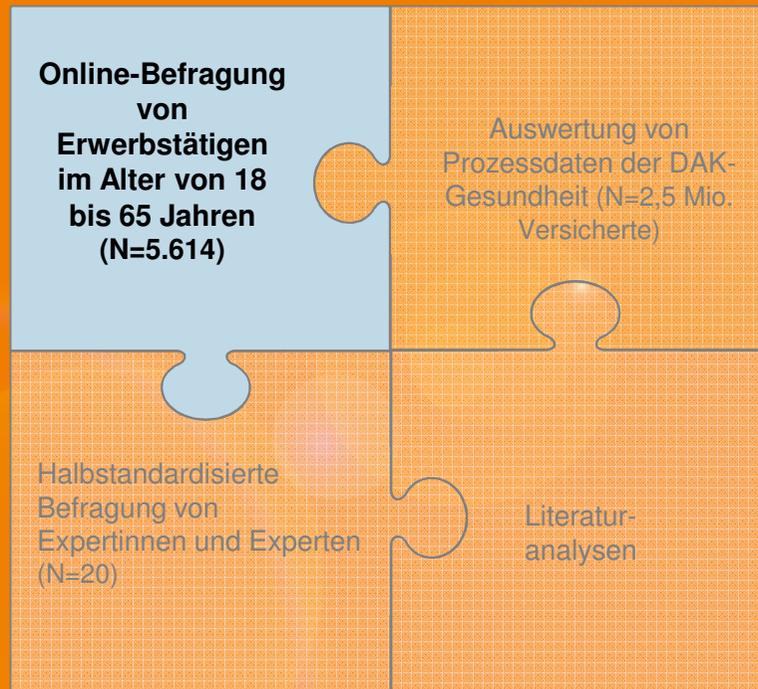
## „Dampfer“ finden sich fast nur unter Rauchern oder Ex-Rauchern

➔ „Dampfer“ finden sich fast nur unter Rauchern und Ex-Rauchern. Wer nie geraucht hat, dampft nicht.

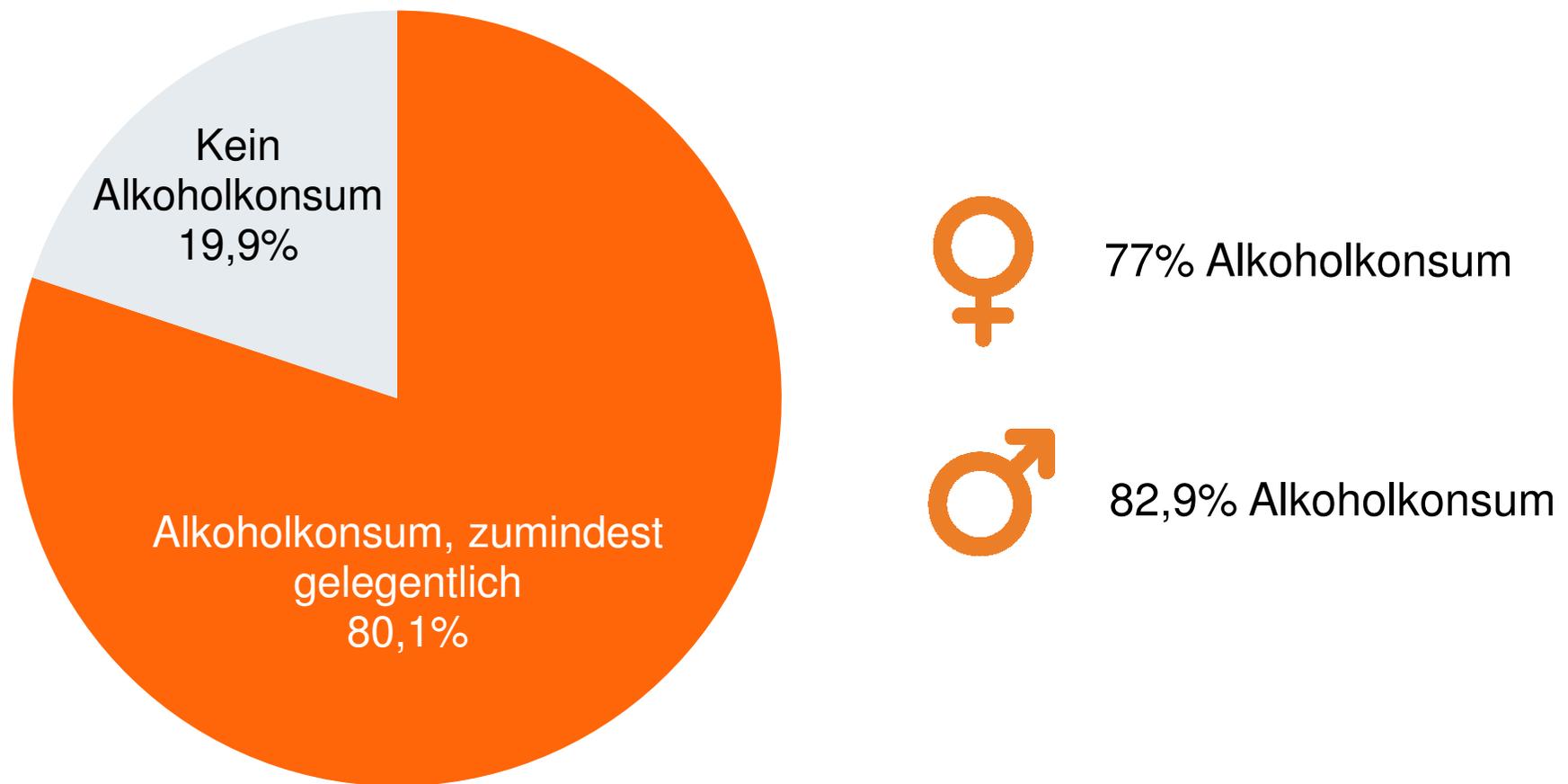


Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

## 4. Alkoholabhängigkeit & Alkoholgebrauchsstörung

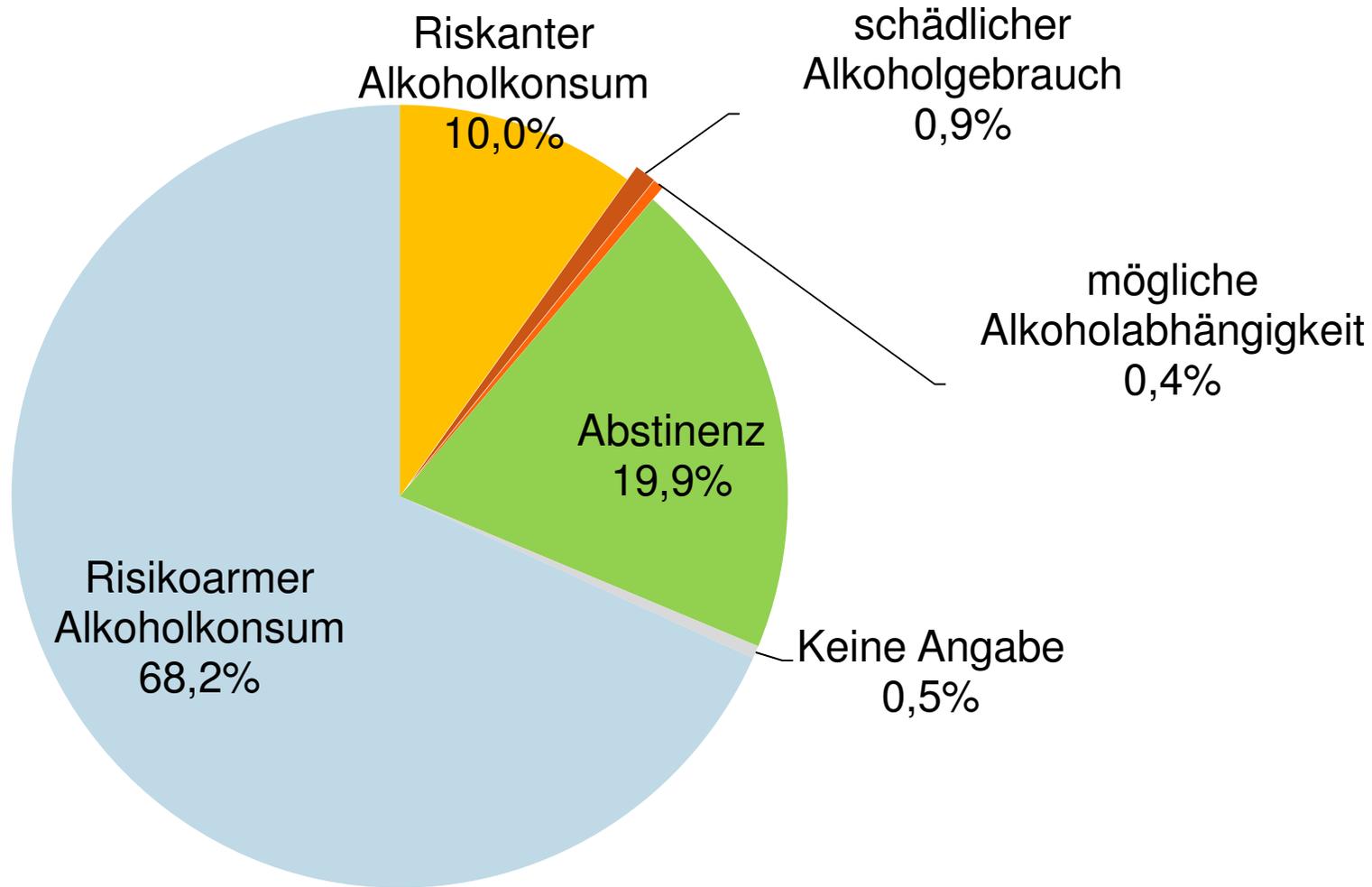


## 80 Prozent der Beschäftigten trinken Alkohol



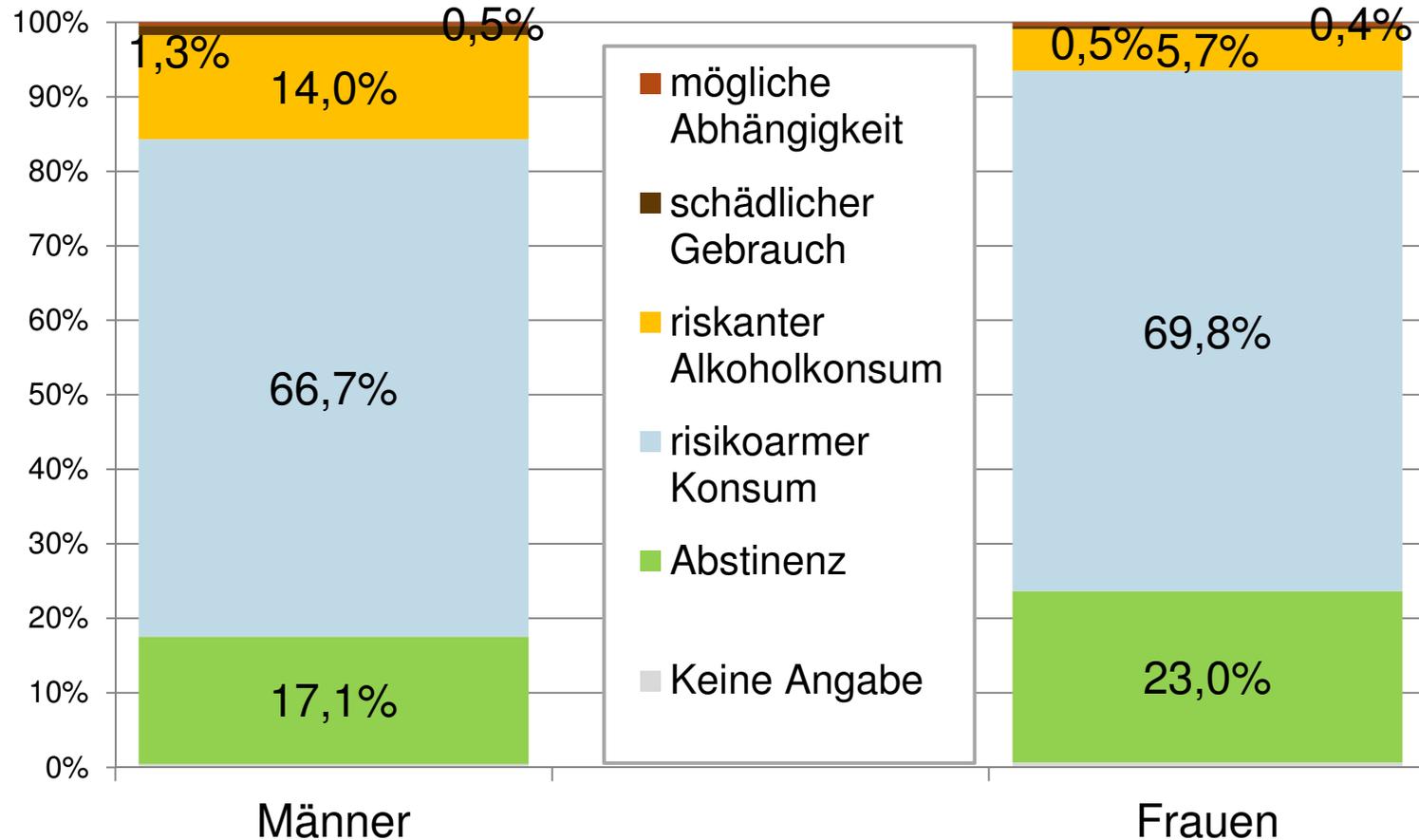
Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

## Jeder Zehnte trinkt riskant = 4 Millionen Beschäftigte



Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

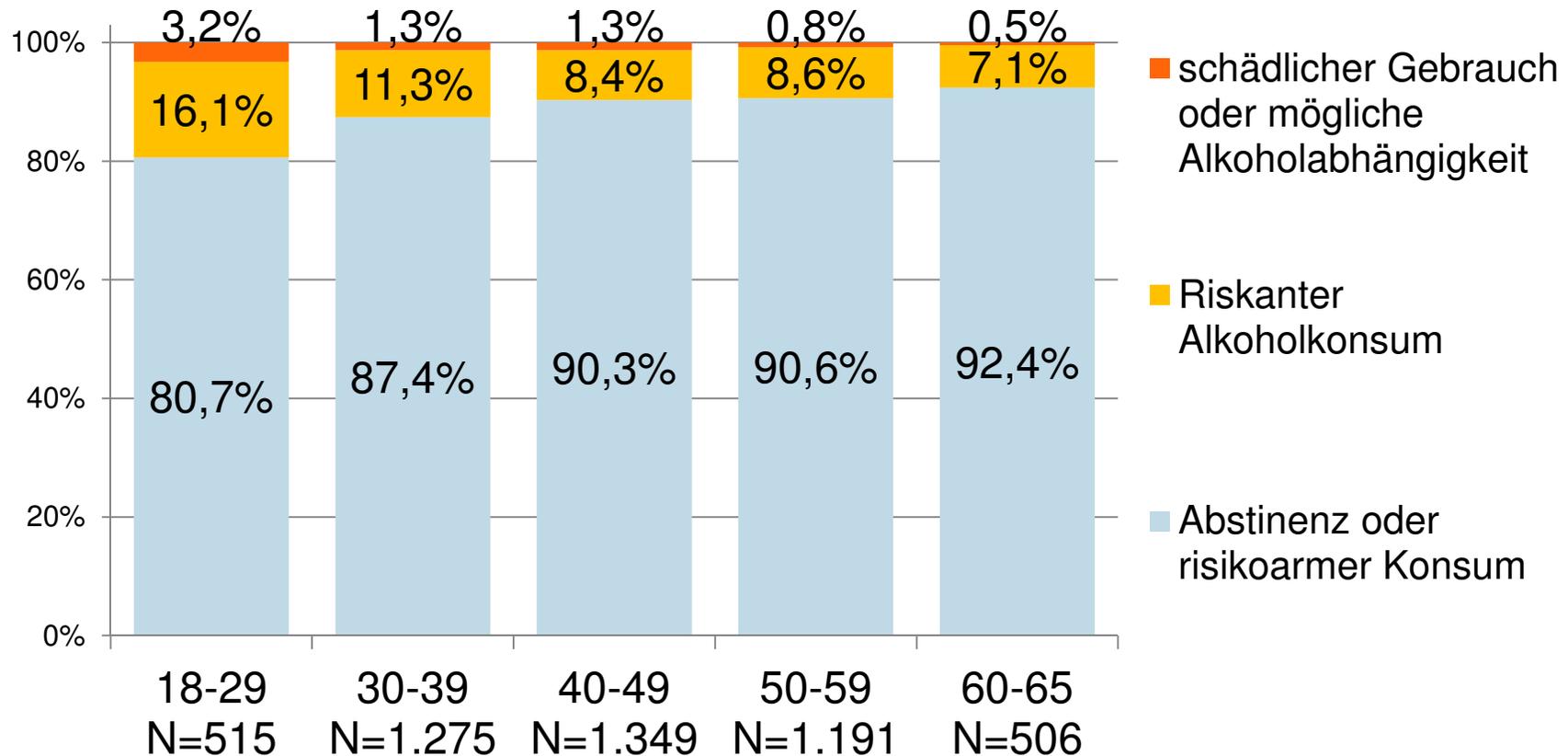
## Jeder siebte erwerbstätige Mann trinkt riskant



- Alkoholabhängigkeit: kein signifikanter Unterschied zw. Männern und Frauen
- Alkoholgebrauchsstörung (schädlicher + abhängiger Gebrauch): sign. Unterschied
- Riskanter Alkoholkonsum: sign. Unterschied

Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

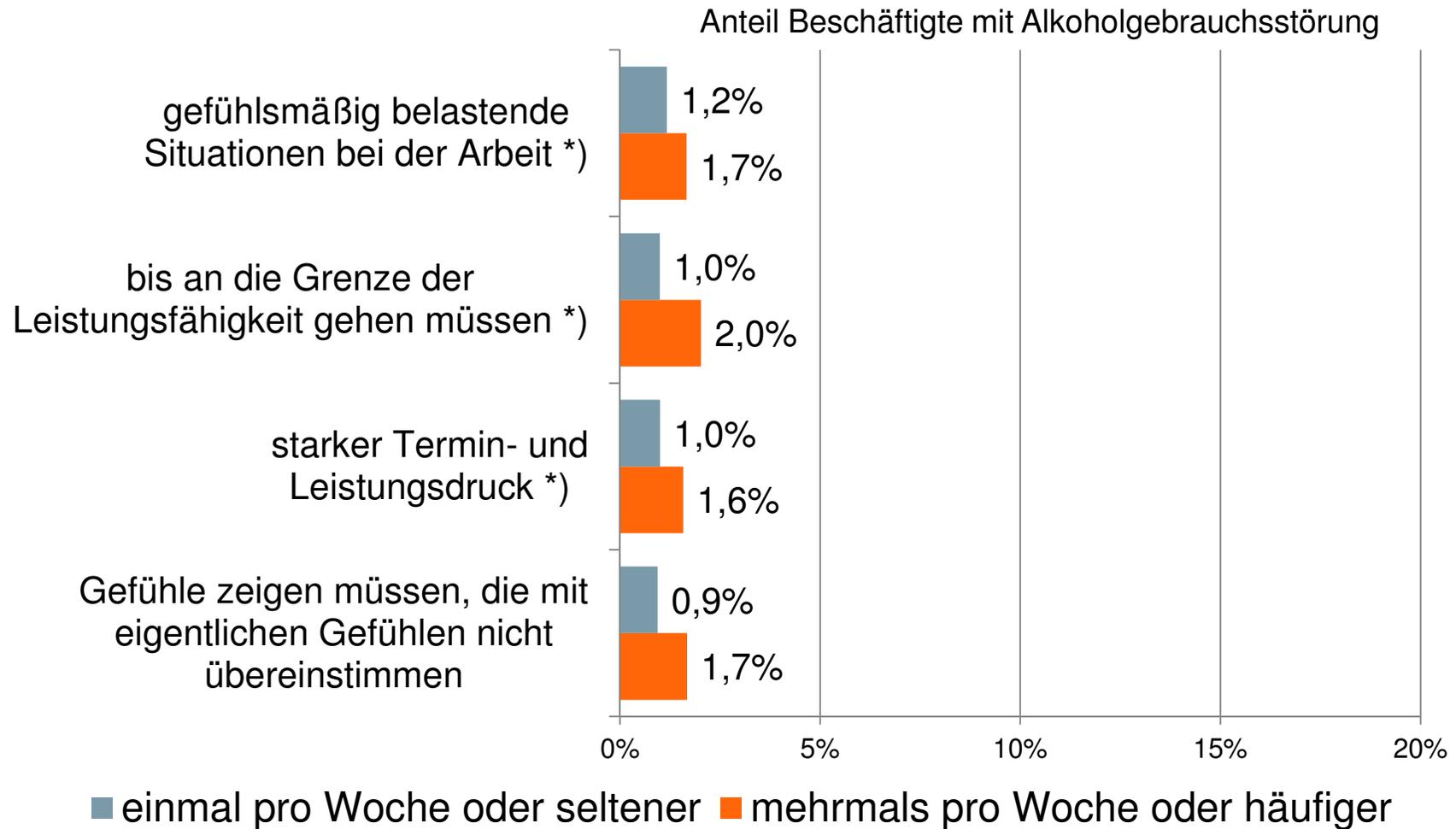
## Riskanter Alkoholkonsum vor allem bei jungen Erwerbstätigen



Die Altersgruppe der 18- bis 29-Jährigen unterscheidet sich hinsichtlich der Alkoholgebrauchsstörung (schädlicher und abhängiger Gebrauch) und hinsichtlich des riskanten Alkoholkonsums signifikant von den anderen Altersgruppen.

Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

# Arbeitsbedingungen und Umgang mit Alkohol



mit \*) markierte Zusammenhänge sind signifikant.

Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

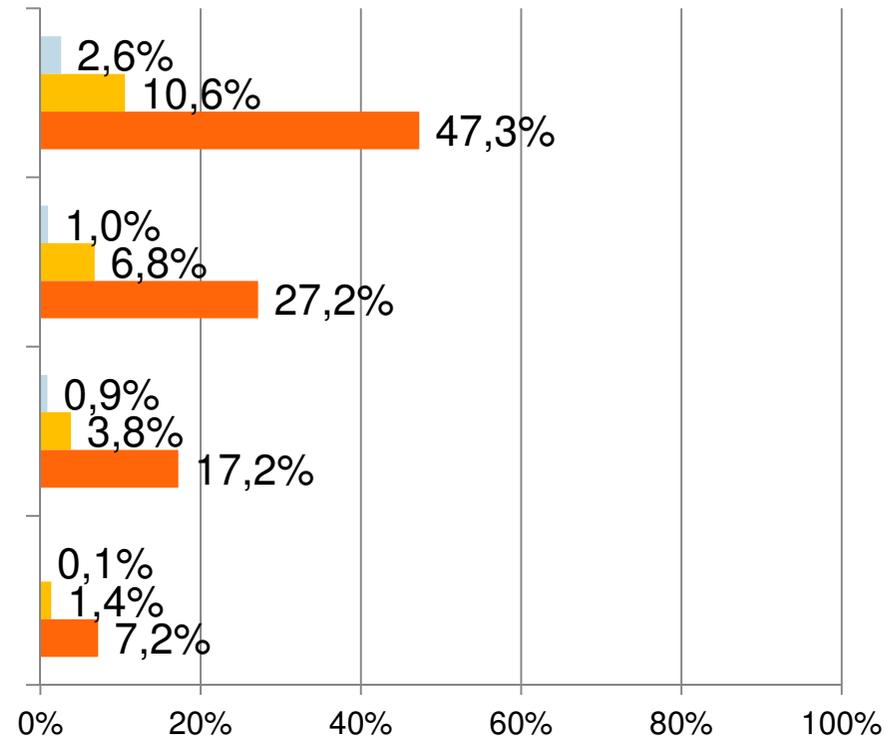
## Menge des Alkoholkonsums und Auswirkungen auf die Arbeitswelt

i.d.letzt.3 Monaten wegen Alkohol:  
unkonzentriert oder abgelenkt bei der  
Arbeit

i.d.letzt.3 Monaten wegen Alkohol: zu  
spät zur Arbeit gekommen oder  
früher Schluss gemacht

Alkoholkonsum am Arbeitsplatz  
mehrmals pro Monat und häufiger

Alkoholkonsum hat eine Rolle für  
eine oder mehrere Krankmeldungen  
i.d.ltz.12 Monaten gespielt



■ risikoarmer Konsum (N=3.703-3.719)

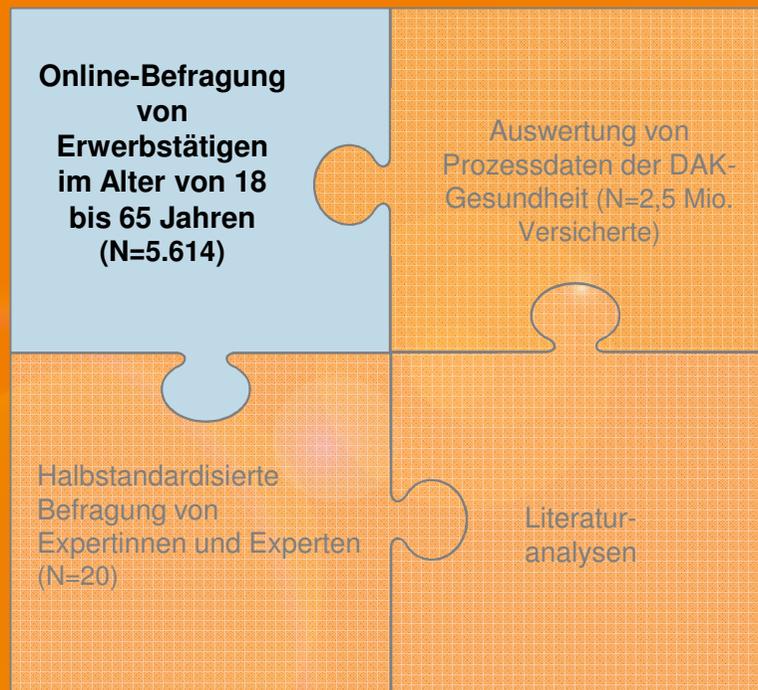
■ riskanter Konsum (N=542-544)

■ schädlicher Gebrauch oder mögliche Alkoholabhängigkeit (N=67-73)

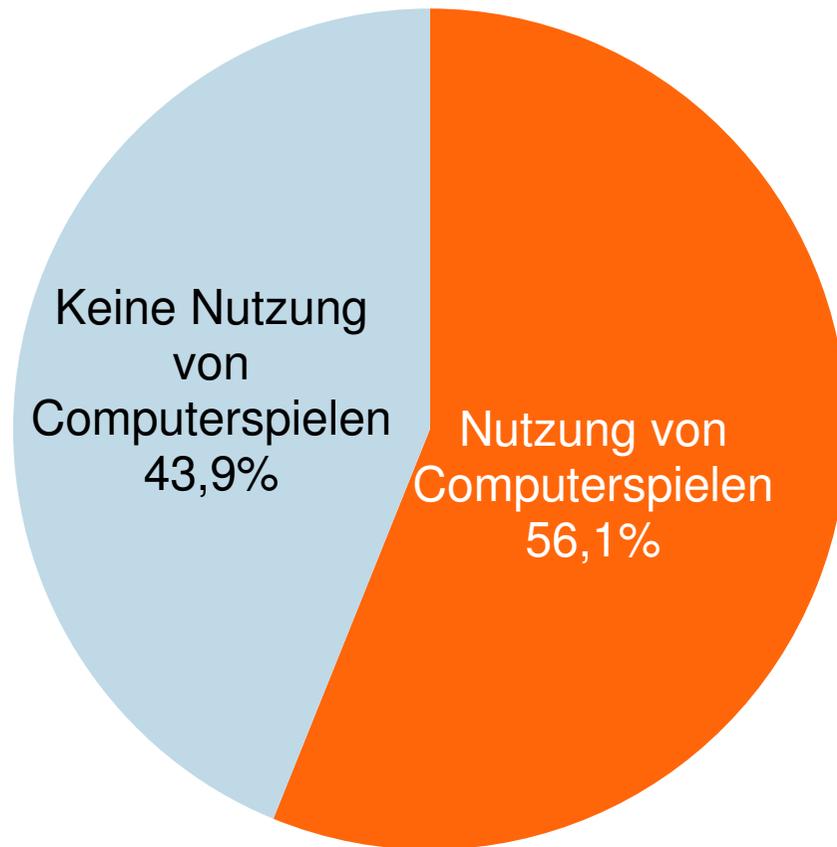
Alle Unterschiede sind signifikant

Basis: alle Beschäftigten, die Alkohol konsumieren. N=4.480.

## 5. Internet Gaming Disorder



## Mehr als jeder zweite Beschäftigte spielt Computerspiele



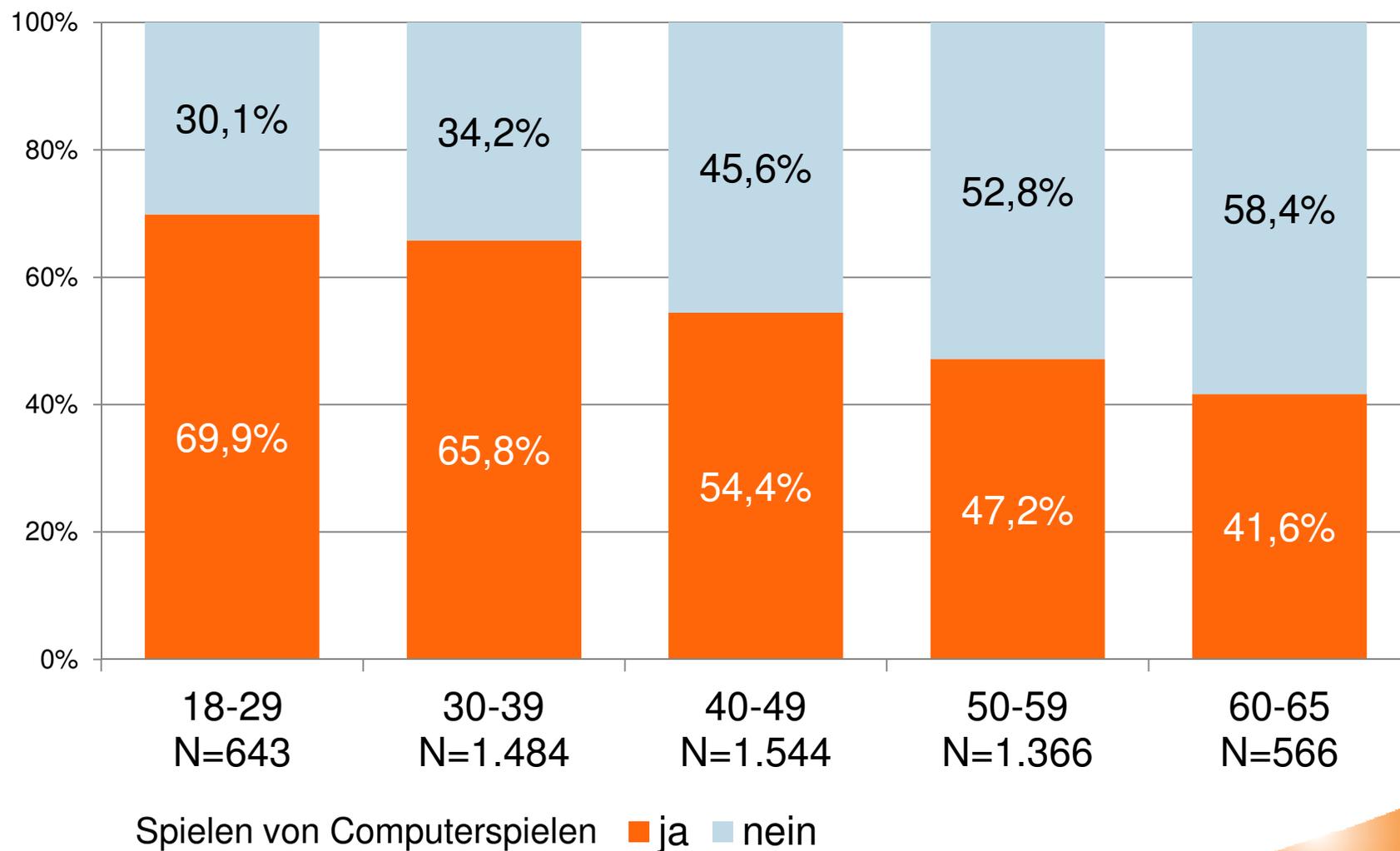
50%  
Computerspielnutzung



61,9%  
Computerspielnutzung

Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

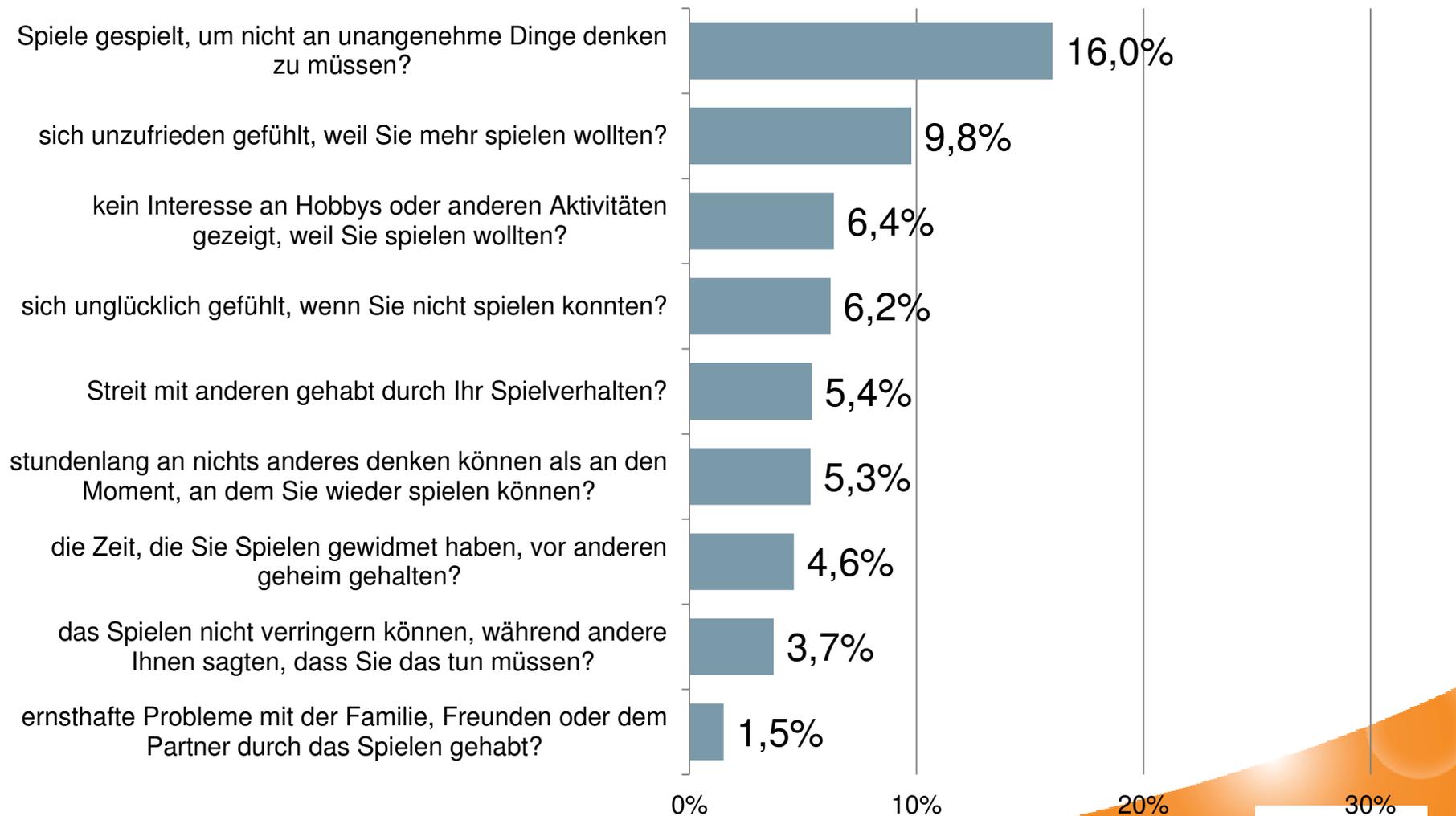
## Vor allem junge Beschäftigte spielen Computerspiele



Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

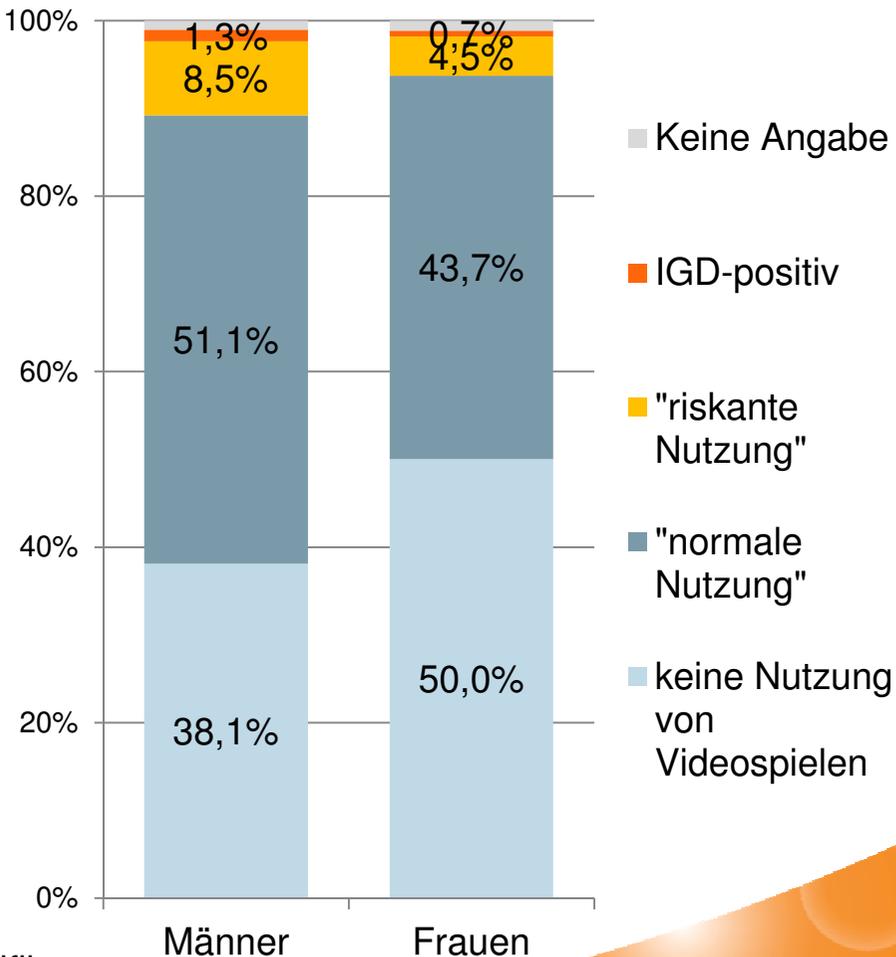
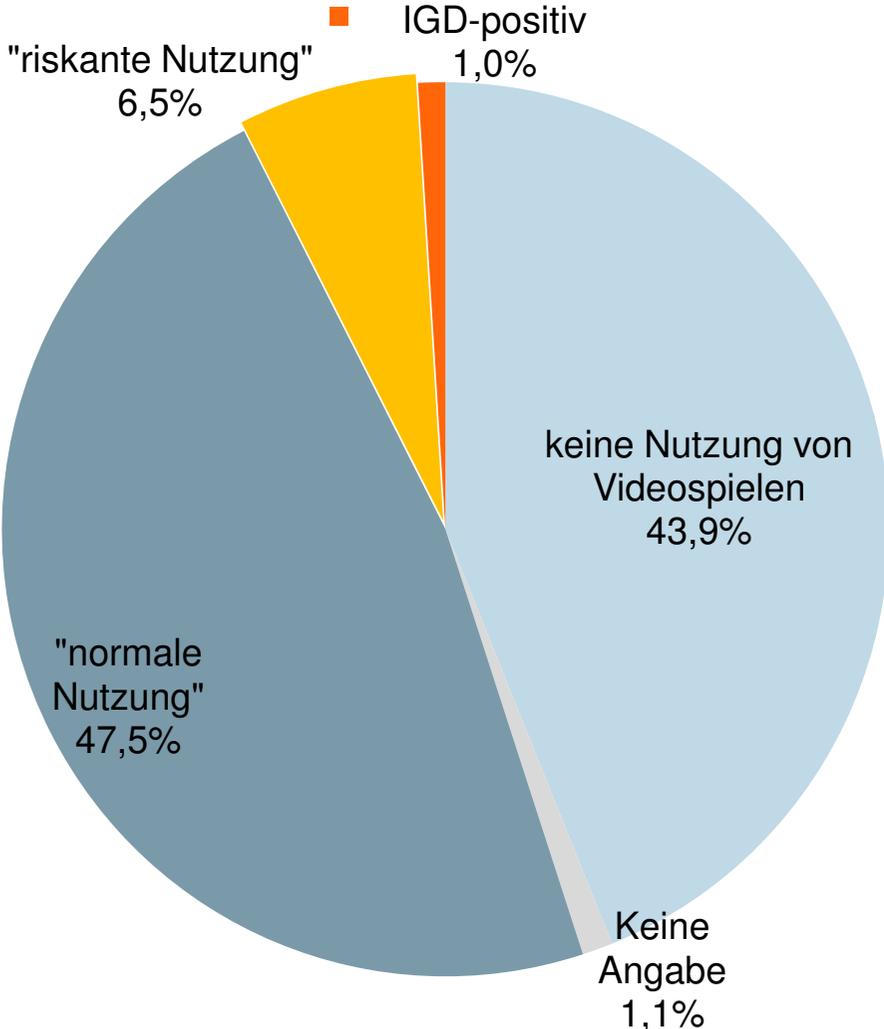
## Items der Internet Gaming Disorder Scale

### In den letzten 12 Monaten: Haben Sie ...



Basis: alle Videospielespieler. N=3.145.

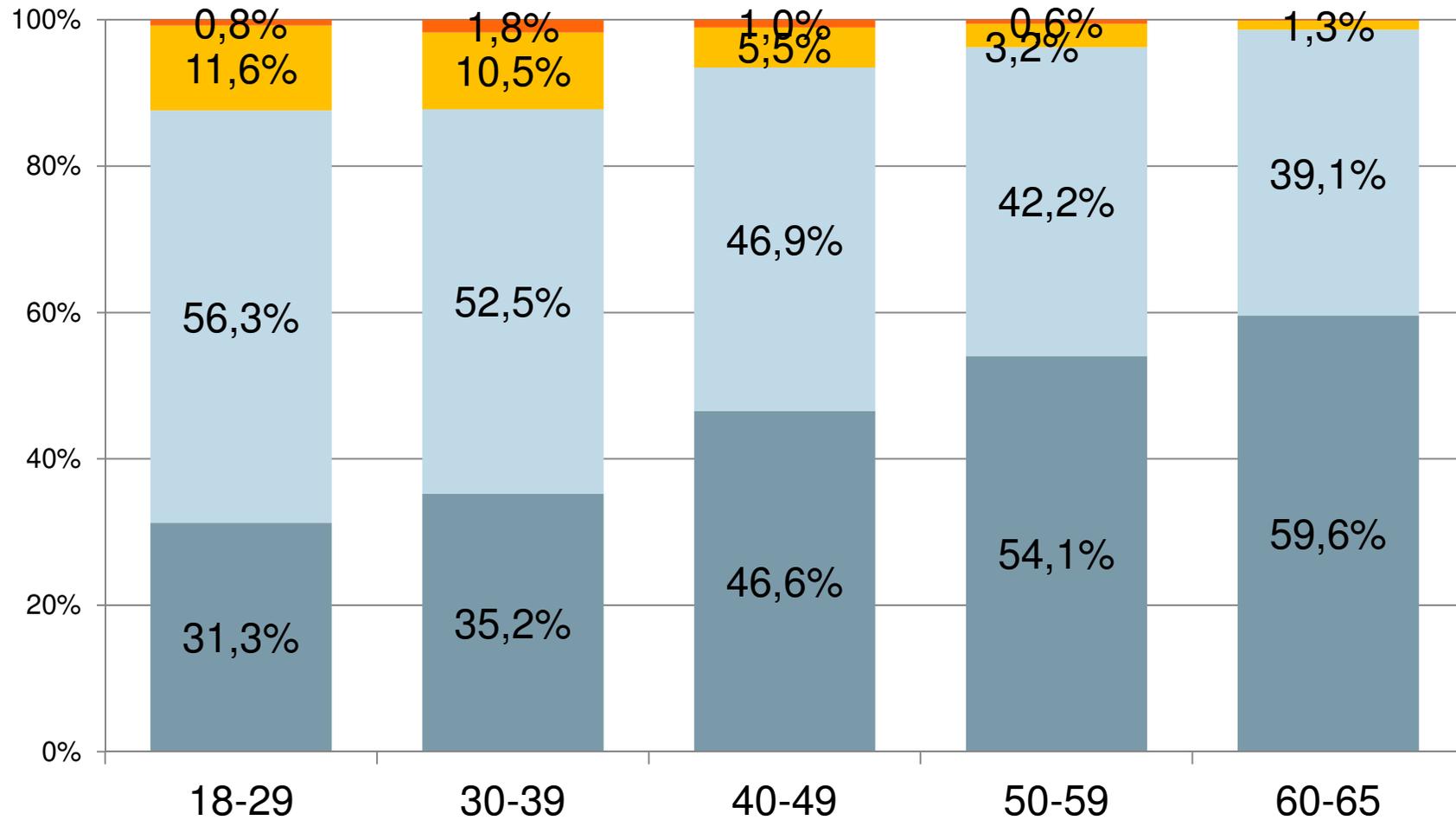
# Riskante Nutzung Computerspiele: 2,6 Millionen Beschäftigte Internet Gaming Disorder: 0,4 Millionen Beschäftigte



Der dargestellte Unterschied (Männer/Frauen) ist signifikant

Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

## Junge Beschäftigte besonders betroffen

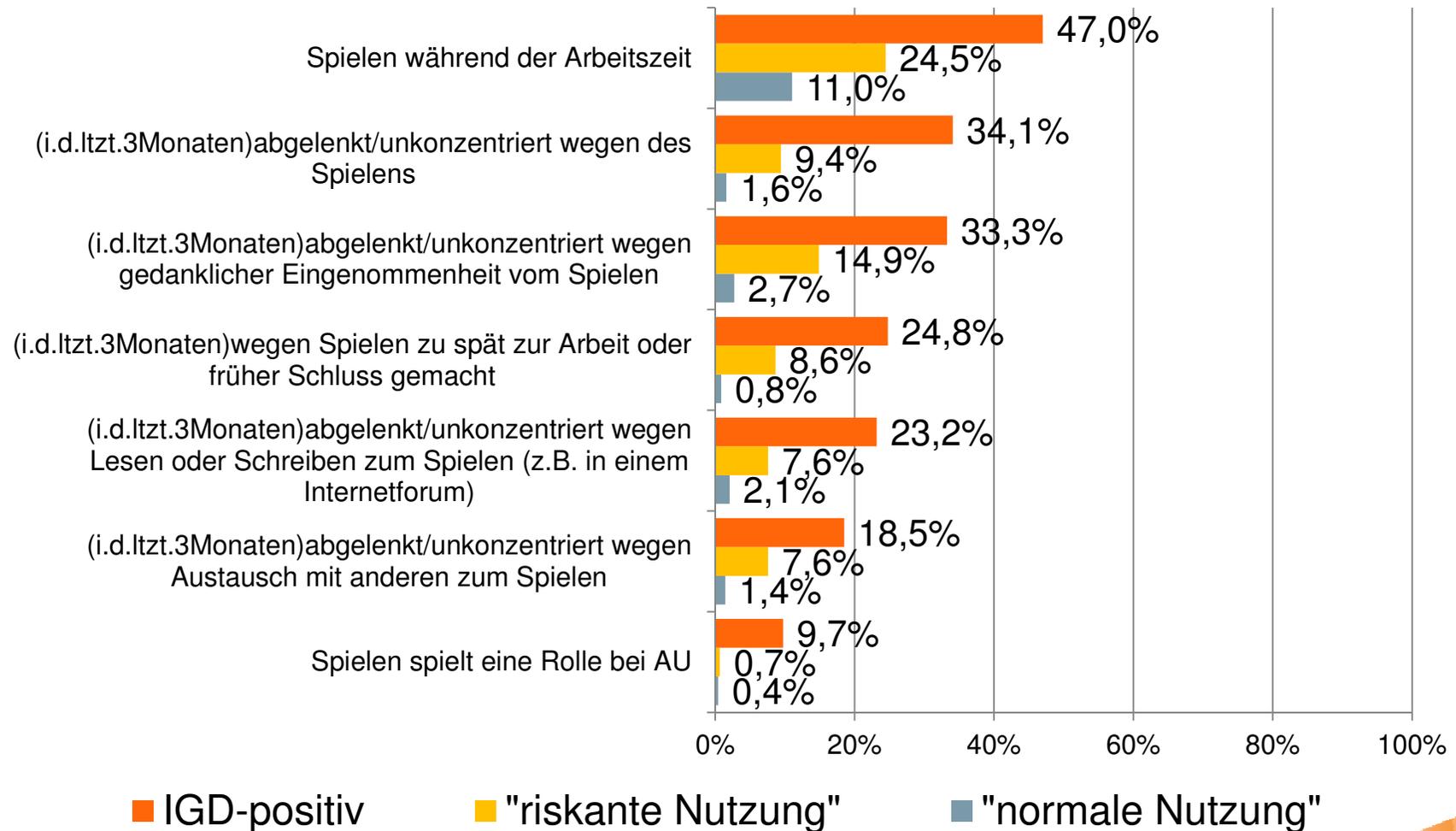


■ keine Nutzung von Videospielen  
 ■ "riskante Nutzung"

■ "normale Nutzung"  
 ■ IGD-positiv

Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

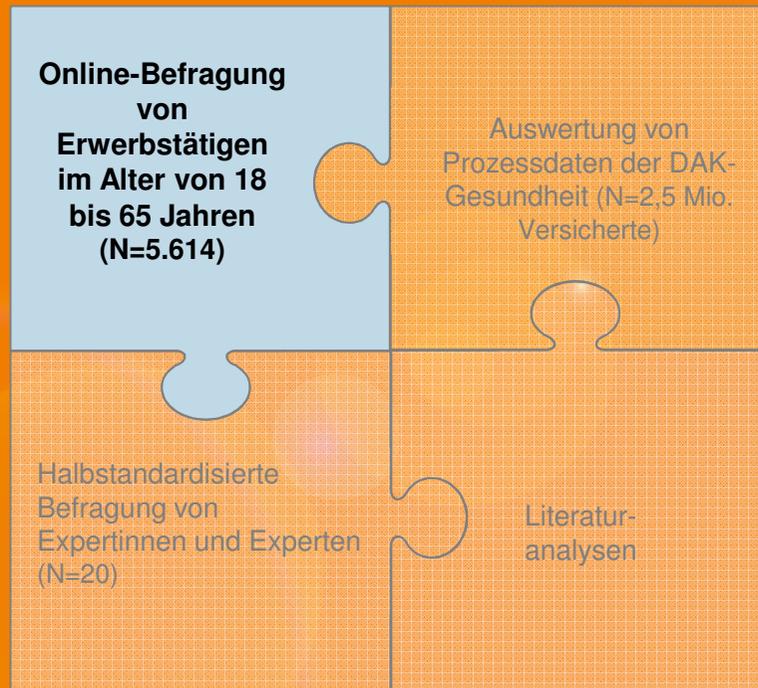
# Computerspielverhalten wirkt sich deutlich auf die Arbeit aus



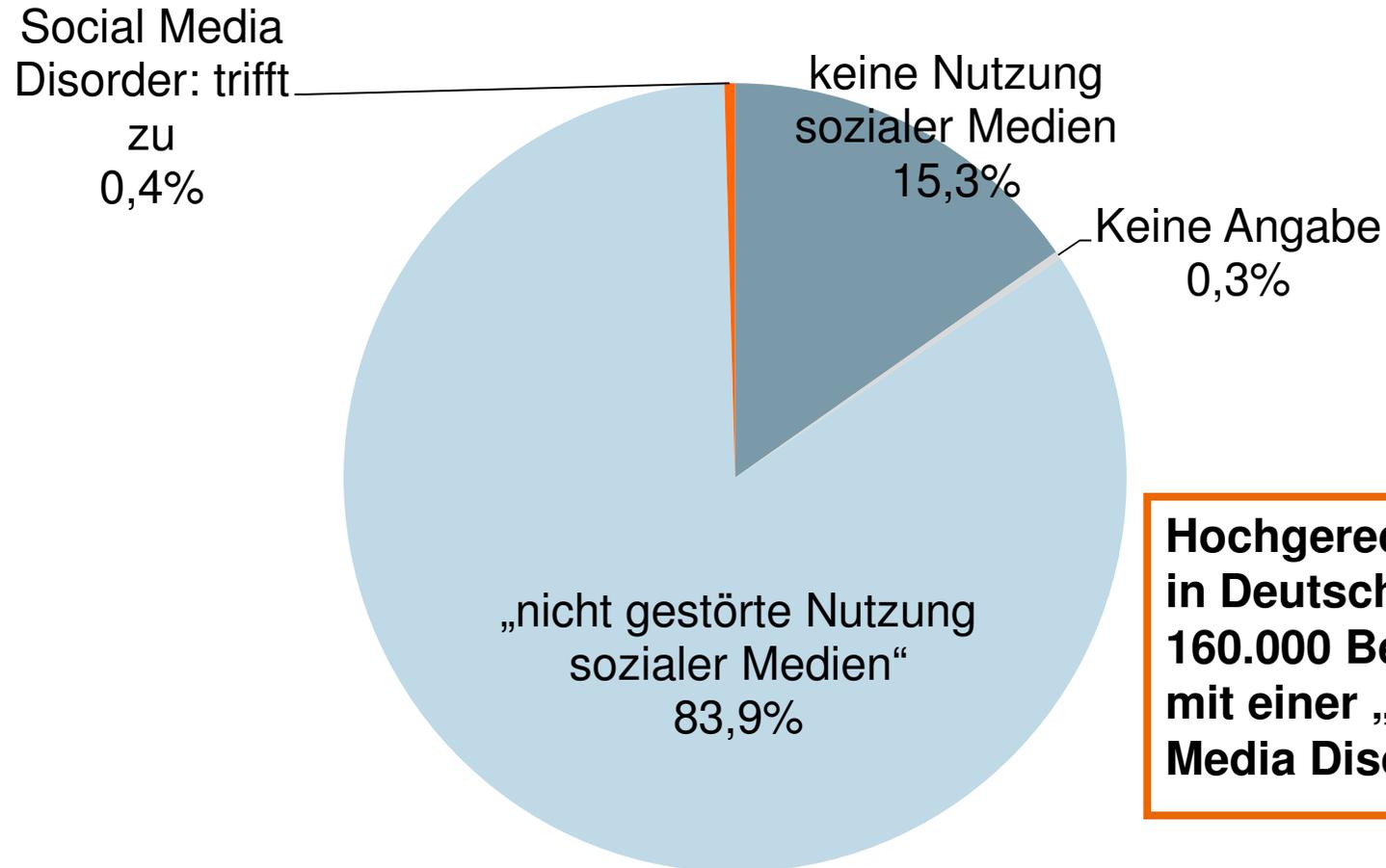
Alle Unterschiede sind signifikant

Basis: alle Videospieldnutzer: N=3.145.

## 6. Social Media Disorder



## 0,4 Prozent der Beschäftigten mit einer „Social Media Disorder“



**Hochgerechnet gibt es in Deutschland 160.000 Beschäftigte mit einer „Social Media Disorder“.**

Messinstrument: Social Media Disorder Scale

Männliche Beschäftigte unterscheiden sich dabei nicht signifikant von weiblichen Beschäftigten.

Basis: alle Beschäftigten . N=5.614

- Der Krankenstand im Jahr 2018
- Sucht 4.0 – Trinken, Dampfen, Gamen in der Arbeitswelt

- **Zusammenfassung**

## Zusammenfassung

---

- Erwerbstätige mit Hinweisen auf eine mögliche Suchtproblematik haben einen doppelt so hohen Krankenstand wie ihre Kollegen ohne Hinweise.
  - Sie fehlen öfter krankheitsbedingt am Arbeitsplatz in allen Diagnosegruppen.
  - Bei den psychischen Erkrankungen haben betroffene Erwerbstätige beispielsweise mehr als dreimal so viele Fehltage wie Erwerbstätige ohne Hinweise auf eine mögliche Suchtproblematik (plus 225 Prozent).
  - Bei jungen Arbeitnehmern wird Substanzgebrauch besonders häufig als AU-Diagnose auf der Krankschreibung angegeben.
- Unter den Substanzstörungen spielt Alkohol die größte Rolle im Arbeitsunfähigkeitsgeschehen.

## Zusammenfassung: Konsum und Sucht bei Erwerbstätigen

	Rauchen	Dampfen/ E-Zigarette	Alkohol	Computer- spiele/ Gaming	Social Media
<b>Abstinenz / keine Nutzung</b>	77,8 %	95,2 %	19,9 %	43,9 %	15,3 %
<b>Nutzung</b>	22,2 %	4,8 %	80,1 %	56,1 %	84,7 %
<b>Riskante Nutzung</b>			10,0 %	6,5 %	
<b>Schädlicher Gebrauch</b>			0,9 %		
<b>Abhängigkeit</b>	16,1 %	1,7 %	0,4 %	1,0 %	0,4 %

*So lesen Sie die Tabelle* - alle Anteile beziehen sich auf alle Beschäftigten:

- 19,9 % aller Beschäftigten trinken keinen Alkohol.
- 80,1 % aller Beschäftigten trinken zumindest gelegentlich Alkohol.
- 10,0 % aller Beschäftigten betreiben einen riskanten Alkoholkonsum.
- 0,9 % aller Beschäftigten betreiben einen schädlichen Gebrauch von Alkohol.
- 0,4 % aller Beschäftigten sind alkoholabhängig.

## Back-Up-Folie: Beschäftigtenbefragung: Tabak- und Nikotinsucht

### Was ist Tabak- und Nikotinsucht und wie wurde gemessen

---

- Gemäß ICD-10 wird eine Abhängigkeit von Tabak als „Psychische und Verhaltensstörungen durch Tabak: Abhängigkeitssyndrom“ bezeichnet (F17.2).
- Mindestens drei von sechs Diagnosekriterien müssen innerhalb der letzten 12 Monate erfüllt worden sein, damit von einer Tabakabhängigkeit gesprochen werden kann:

1. Ein starker Wunsch oder Zwang, Tabak zu konsumieren.
2. Verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich des Beginns, der Beendigung und der Menge des Konsums.
3. Ein körperliches Entzugssyndrom bei Beendigung oder Reduktion des Konsums.
4. Toleranzentwicklung: Um eine gleichbleibende Wirkung zu erzielen, sind zunehmend höhere Dosen erforderlich.
5. Zunehmende Vernachlässigung anderer Aktivitäten und Interessen zugunsten des Konsums.
6. Anhaltender Konsum trotz Folgeschäden. Der Konsument (Raucher) ist sich über Art und Ausmaß der schädlichen Folgen im Klaren.

Quelle: Dilling et al. (2011), DIMDI (2015)

- Messinstrument: Penn State Cigarette Dependence Index (PSCDI) zur Ermittlung der Tabakabhängigkeit

## Back-Up-Folie: Hintergrund - riskanter, schädlicher und abhängiger Alkoholkonsum, Alkoholgebrauchsstörung

- **Abstinenz:** Befragte verneinen die Frage „Trinken Sie Alkohol, wenn auch nur gelegentlich?“
- **Risikoarmer Alkoholkonsum:** Konsum von geringen Mengen Alkohol. Das Risiko für das Auftreten bestimmter Krankheiten ist gering, aber nicht risikolos.
- **Riskanter Alkoholkonsum:** Konsummuster, das mit einem erhöhten Risiko für alkoholbedingte Folgeschäden und –erkrankungen verbunden ist.

Alkoholgebrauchsstörung  
(Alcohol Use Disorder)  
Zusammenfassung dieser  
Konsummuster gemäß DSM-5

- **Schädlicher Alkoholgebrauch:** Konsummuster, das bereits krankheitswertig ist (ICD-10-Diagnose F10.1) - Betroffener haben bereits körperliche, psychische und/oder soziale Folgeschäden erlitten.
- **Alkoholabhängigkeit:** Abhängigkeit, bezogen auf die Substanz Alkohol (ICD-10: F10.2)

- **Messinstrument:** Alcohol Use Disorder Test (AUDIT)

## Back-Up-Folie: Beschäftigtenbefragung: Internet Gaming Disorder

### Was ist Internet Gaming Disorder („Computerpielsucht“)?

---

- Die Internet Gaming Disorder bezeichnet das zwanghafte spielen von Video- und Internetspielen unter Vernachlässigung anderer Interessen mit der Folge von klinisch relevanten Beeinträchtigungen und Leiden.
- Die genauen Kriterien, von denen mindestens fünf für die Diagnose vorliegen müssen, sind:

1. Übermäßige Beschäftigung mit (Internet-)Spielen
2. Entzugssymptomatik (Reizbarkeit, Ängstlichkeit oder Traurigkeit)
3. Toleranzentwicklung
4. Erfolgreiche Versuche, die Teilnahme an (Internet-)Spielen zu kontrollieren
5. Interessenverlust an früheren Hobbys
6. Fortgeführtes exzessives Spielen von (Internet-)Spielen trotz der Einsicht in die psychosozialen Folgen
7. Täuschen von Familienangehörigen, Therapeuten und anderen bezüglich des Umfangs des Spielens von (Internet-)Spielen.
8. Nutzen von (Internet-)Spielen, um einer negativen Stimmungslage zu entfliehen oder sie abzuschwächen (z. B. Gefühl der Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Ängstlichkeit).
9. Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, der Arbeitsstelle oder Ausbildungs-/Karrieremöglichkeit aufgrund der Teilnahme an (Internet-)Spielen.

- Messinstrument: Internet Gaming Disorder Scale