

# Suchtmittelmonitoring Wien 2025

## Fact Sheet

### Substanzungebundenes Konsumverhalten

#### Das Wichtigste auf einen Blick

Das Glücksspiel „Lotto 6 aus 45“ ist unverändert das Beliebteste. Etwas mehr als die Hälfte der Bevölkerung spielt dieses zumindest ab und zu, ein Drittel davon hauptsächlich online. Im Vergleich werden z.B. Sportwetten zwar weitaus seltener gespielt, dann aber fast ausschließlich von Männern und überwiegend online.

Fast sechs von zehn der befragten Personen gaben an, zumindest gelegentlich Computerspiele (auf Handy, Tablet, Konsole, Computer oder anderem) zu spielen. Etwa ein Drittel davon spielt täglich. Die Spieldauer ist unterschiedlich, wobei jede\*r Zehnte durchschnittlich mehr als drei Stunden pro Tag spielt – vor allem Personen mit niedrigerem Bildungsabschluss oder Jüngere. Rund ein Fünftel gibt – zusätzlich zum Kaufpreis – Geld für diese Spiele aus, besonders junge Männer und Menschen mit geringem Einkommen.

Etwa zwei Drittel der Befragten nutzen soziale Medien. Die Nutzung ist generell unter jüngeren Personen häufiger verbreitet als bei älteren, während es zwischen Frauen und Männern kaum Unterschiede gibt. Auch Menschen mit höherer Bildung nutzen diese Medien öfter. Die meisten nutzen soziale Medien bis zu einer Stunde pro Tag, junge Frauen unter 30 Jahren sind allerdings häufiger hochfrequente Nutzerinnen.

Rund jede\*r zehnte Befragte in Wien zeigt Anzeichen einer problematischen Nutzung (laut BSNAS). Werden nur jene betrachtet, die zumindest gelegentlich soziale Medien nutzen, beläuft sich der Wert auf 15 Prozent. Besonders betroffen sind jüngere Personen unter 30 Jahren, insbesondere Frauen, sowie Personen mit hoher Nutzungsdauer, aber auch Personen mit früherem Drogenkonsum oder problematischem Alkoholkonsum (laut AUDIT).

## Glücksspiele und Sportwetten

### Allgemeine Nutzung

Aus den abgefragten Glücksspielformen und Wettangeboten ist, wie bereits in den

vorangegangenen Erhebungswellen, „Lotto 6 aus 45“ das beliebteste Glücksspiel unter Wiener\*innen (vgl. Tabelle 1). Etwas mehr als die Hälfte nimmt daran zumindest gelegentlich teil (56 % zumindest ab und zu), elf Prozent spielen regelmäßig (zumindest einmal pro Woche). Dieser Anteil hat sich in den letzten Jahren praktisch nicht verändert. Die höchste Rate an regelmäßigen Lotto-Spieler\*innen (zumindest einmal pro Woche) findet sich unter den ab-60-Jährigen (20 %). Auch spielen Männer (14 %) häufiger als Frauen (9 %).

Drei Prozent der Befragten kaufen zumindest jede Woche Rubbellose oder Brieflose. Dabei zeigt sich hier ein vergleichsweise hoher Anteil unregelmäßiger Gelegenheitsspieler\*innen (40 % spielen seltener als einmal pro Monat). Zumindest wöchentlich spielen außerdem sechs Prozent der Wiener\*innen „Euromillionen“. Andere Glücksspielarten werden deutlich seltener genutzt oder nur von einer Minderheit, die regelmäßig gespielt (z.B. Sportwetten: 3 % zumindest einmal in der Woche).

Tabelle 1: Glücksspielnutzung

	mehrmals pro Woche	max. 1x / Woche bis 2-3x / Monat	max. 1x / Monat bzw. seltener	nie
Lotto 6 aus 45	5	13	38	44
Rubbellose, Brieflose	1	4	46	49
Euromillionen	1	9	30	60
andere Lotteriespiele (z.B. Toto, Top-Tipp etc)	1	4	18	78
klassische Casinospiele (z.B. Roulette, Poker etc)	1	4	16	78
Sportwetten	2	3	14	81
Automaten in Casinos	*	4	12	83
Würfel-/Kartenspiele um Geld (außerhalb Casinos)	1	3	10	85
Automaten außerhalb von Casinos	1	2	6	91

Frage 30: Jetzt zu einem anderen Thema: Wie oft nehmen Sie – egal ob online oder vor Ort – an den folgenden Glücksspielen oder Wettangeboten teil? Basis: Gesamt, n=814; Angaben in Prozent. \*<0,5 %

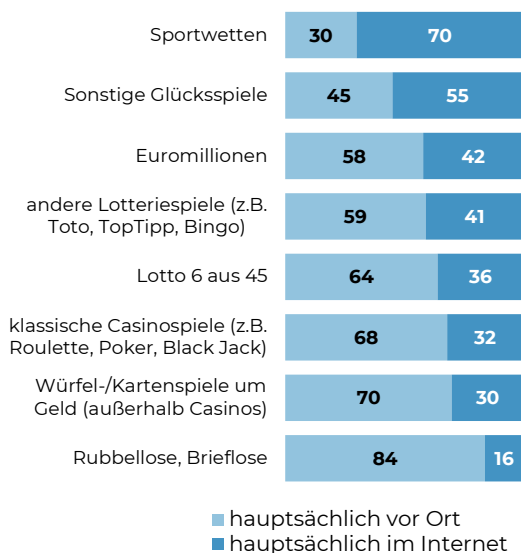
Die höchste Rate an regelmäßigen (zumindest einmal pro Woche) Lotto-Spieler\*innen findet sich unter den ab-60-Jährigen (20 %).

Alle Glücksspielformen werden häufiger von Männern genutzt (bei Sportwetten sind dies fast ausschließlich Männer).

### Online-Spielverhalten

Die Onlineanteile an den erhobenen Spielformen unterscheiden sich durchaus (vgl. Abbildung 1): Im Vergleich werden Sportwetten am häufigsten online gespielt (70 %). Am häufigsten offline (vor Ort) gespielt werden Formen von Losen (16 % online), Casinospiele sowie das am häufigsten gespielte „Lotto 6 aus 45“ (jeweils rund ein Drittel online).<sup>1</sup>

Abbildung 1: Online-Glückspiel und -Wetten



Frage 31: Spielen Sie das hauptsächlich vor Ort oder im Internet (online)? Basis: nimmt an diesen Glücksspielen oder Wettangeboten teil, n=52-454; Angaben in Prozent

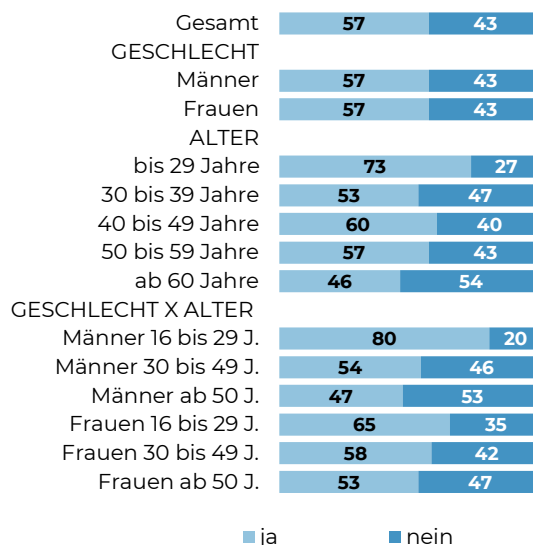
## Computerspiele

### Nutzung insgesamt

57 Prozent der befragten Wiener\*innen berichten, dass Sie zumindest gelegentlich Spiele auf einem Handy, Tablet, einer Konsole, einem Computer oder einem anderen elektronischen Gerät spielen (vgl. Abbildung 2).

Das zumindest gelegentliche Spielen auf elektronischen Geräten ist relativ gesehen unter den bis-30-Jährigen am weitesten verbreitet (73 %), wird jedoch auch von fast der Hälfte der Personen ab 60 Jahren praktiziert (46 %). Erkennbare Geschlechterunterschiede gibt es in der jüngsten Gruppe: Deutlich mehr junge Männer tendieren zum Computerspielen (80 % vs. 65 % bei Frauen unter 30 Jahren).

Abbildung 2: Nutzung von Handy-, Tablet-, Konsolen- oder Computerspielen nach Subgruppen



Frage 32: Spielen Sie zumindest gelegentlich Spiele auf einem Handy, Tablet, einer Konsole, einem Computer oder einem anderen elektronischen Gerät? Basis: Gesamt, n=814; Angaben in Prozent

### Frequenz und Dauer

Unter jenen, die zumindest gelegentlich am Handy, Tablet, einer Konsole, einem Computer oder einem anderen elektronischen Gerät spielen, tun dies drei von zehn Befragten (31 %) täglich, rund die Hälfte (49 %) zwar nicht täglich, aber mindestens an einem Tag pro Woche und 19 Prozent seltener. Tägliche Spieler\*innen sind häufiger Frauen (36 % vs. 26 % der Männer) und Personen ab 60 Jahren (42 % vs. 27 % bei den Altersgruppen unter 50 Jahren).

Ein höherer Anteil täglicher Spieler\*innen findet sich außerdem unter allen Nicht-Berufstätigen (z.B. in Pension, in Ausbildung, arbeitslos: 40 % vs. 25 % berufstätig).

Rund ein Drittel der Spieler\*innen (34 %) verbringt damit (umgerechnet auf einen Tag) im Schnitt maximal eine halbe Stunde; ein Viertel spielt täglich bis zu einer Stunde, 29 Prozent spielen über eine bis drei Stunden und jede\*r Zehnte sogar durchschnittlich mehr als drei Stunden im Schnitt pro Tag.

### Monetarisierung der Spiele

Die Frage, ob abgesehen vom Kaufpreis für diese Spiele auch Geld ausgegeben wird (z.B. um Fortschritte zu erreichen, für Lootboxen oder Ausrüstungsgegenstände), bejahten 19 Prozent der zumindest gelegentlich Spielenden. Im Detail zeigt sich, dass Männer (22 % vs. 16 % Frauen) und Jüngere (33 % bei unter-30-Jährigen) noch häufiger bereit sind, Geld für solche Spiele auszugeben; bei Älteren ab 50

<sup>1</sup> Durch eine Änderung der Frageformulierung (2023: „auch online“ vs. 2025: „hauptsächlich online/vor Ort“) ist ein Zeitvergleich nicht sinnvoll.

Jahren ist dies nur rund ein Zehntel. Auch handelt es sich dabei eher um Gruppen, die über ein geringes Haushaltseinkommen verfügen (34 % jener mit einem äquivalisierten Haushaltseinkommen unter 1.500 Euro) und mit Hinweisen auf einen problematischen Alkoholkonsum gemäß AUDIT<sup>2</sup> (32 % vs. 15 % ohne entsprechende Hinweise).

## Soziale Medien

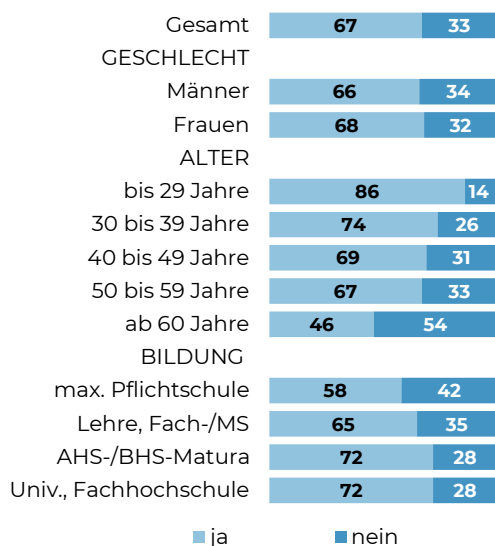
Ein Schwerpunkt des diesjährigen Wiener Suchtmittelmonitorings ist die Nutzung sozialer Medien. Dazu wurden die Nutzungsdauer und der problematische Konsum genauer erfasst.

### Nutzung insgesamt und Dauer

Zwei Drittel der befragten Wiener\*innen (67 %) berichten, dass Sie zumindest gelegentlich soziale Medien, wie z.B. Facebook, Instagram, TikTok, X, Bluesky, Snapchat, usw., nutzen (vgl. Abbildung 3).

Erwartungsgemäß ist die Nutzung unter jüngeren Befragten (86 % unter den unter-30-Jährigen) deutlich höher als unter älteren (z.B. 46 % bei ab-60-Jährigen). Zwischen Frauen und Männern zeigen sich keine nennenswerten Unterschiede. Ein relevanter Faktor ist jedoch formale Bildung, wobei Personen mit höherem Bildungsstand häufiger soziale Medien nutzen.

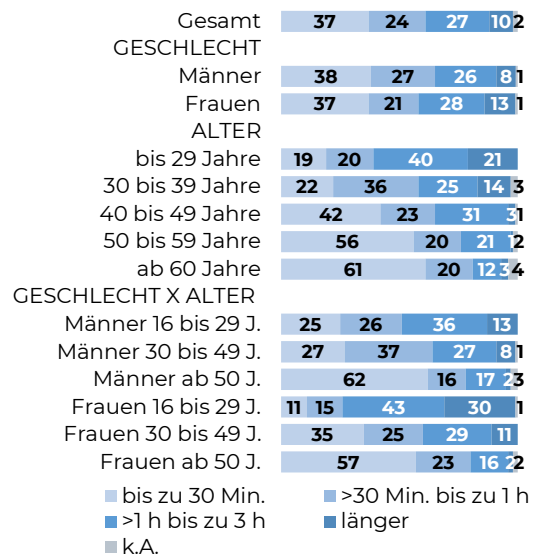
Abbildung 3: Allgemeine Nutzung sozialer Medien



Frage 36: Nun zu sozialen Medien, wie z.B. Facebook, Instagram, TikTok, X, Bluesky, Snapchat, usw.: Nutzen Sie zumindest gelegentlich solche sozialen Medien? Basis: Gesamt, n=814; Angaben in Prozent

Rund vier von zehn Nutzer\*innen (37 %) nutzen soziale Medien maximal eine halbe Stunde pro Tag (vgl. Abbildung 4). Bei etwa einem Viertel beträgt die Nutzung täglich bis zu einer Stunde, bei ca. einem weiteren Viertel mehr als eine bis drei Stunden. Bei einer von zehn Personen ist die Nutzung im Schnitt noch länger (über drei Stunden täglich).

Abbildung 4: Durchschnittliche tägliche Nutzungsdauer sozialer Medien



Frage 37: Wie lange verbringen Sie im Schnitt pro Tag mit sozialen Medien? Falls nicht täglich, wie viel Zeit wäre das in etwa umgerechnet auf einen Tag? Basis: nutzt soziale Medien, n=547; Angaben in Prozent

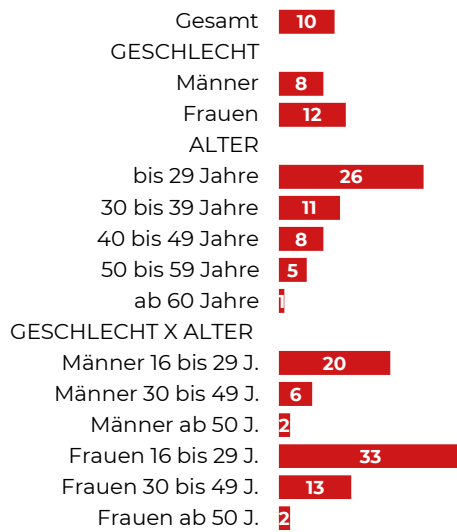
Bei der mittleren Nutzungsdauer pro Tag zeigen Frauen eine etwas längere Nutzung (z.B. 13 % in der Kategorie über drei Stunden vs. 8 % unter Männern). Bei den unter 30-Jährigen sagte jede\*r Fünfte, dass mit der Nutzung sozialer Medien täglich mehr als drei Stunden der Zeit verbracht wird; unter jungen Frauen sind das sogar drei von zehn. In den Altersgruppen ab 40 Jahren kommt diese hohe Nutzungsdauer hingegen nur selten vor (jeweils zwischen 1 bzw. 3 %).

### Problematische Nutzung

Zur Erfassung einer potenziell problematischen Nutzung sozialer Medien wurde die etablierte *Bergen Social Networking Addiction Scale* (BSNAS; Andreassen et al., 2017; Details: siehe Glossar) verwendet. Dabei wurde zum Zweck der Darstellung eine Kategorisierung in zwei Gruppen genutzt: Kein oder geringer Hinweis (bis 18 Punkte) und Hinweis auf problematische Nutzung (ab 19 Punkten; vgl. Bányai et al., 2017).

<sup>2</sup> AUDIT ist ein Screening-Tool zur Erfassung von problematischem Alkoholkonsum (siehe Glossar).

Abbildung 5: Problematische Nutzung sozialer Medien (Bergen-Skala/BSNAS) nach Subgruppen



Basis: gültige Nennungen, n=792; Angaben in Prozent

Dieser Kategorisierung zufolge zeigt jede\*r zehnte Wiener\*in<sup>3</sup> eine problematische Nutzung sozialer Medien (vgl. Abbildung 5). Unter jenen, die zumindest gelegentlich soziale Medien nutzen, beläuft sich der Wert auf 15 Prozent.

Werden wiederum alle Befragten betrachtet, ist der Anteil etwas höher unter Frauen (12 % vs. 8 % bei Männern) und deutlich erhöht bei den Befragten unter 30 Jahren (26 %), folglich insbesondere bei jungen Frauen (33 %) (vgl. Abbildung 5).

Auch die Nutzungsdauer scheint mit problematischen Verhaltensmustern assoziiert: Wer soziale Medien täglich über eine Stunde am Tag nutzt, zeigt häufiger Hinweise auf ein problematisches Nutzungsverhalten (35 % vs. 3 % bei Nutzung bis eine Stunde pro Tag). Es deutet sich auch ein moderater Zusammenhang mit dem früheren Konsum illegaler Drogen (exklusive Cannabis mit THC) an: Bei Personen mit entsprechenden Konsumerfahrungen konnten in 21 Prozent der Fälle Hinweise auf eine problematische Nutzung sozialer Medien gefunden werden; bei Personen ohne entsprechende Konsumerfahrungen sind es nur sieben Prozent. Letztlich zeigt sich auch unter Personengruppen mit Hinweisen auf einen problematischen Alkoholkonsum gemäß AUDIT ein höherer Anteil mit problematischer Nutzung sozialer Medien (17 % vs. 9 % ohne entsprechende Hinweise laut AUDIT).

## Methodische Hinweise

Die Auswertungen basieren auf dem Wiener Suchtmittelmonitoring 2025, einer repräsentativen Befragung der Wiener Wohnbevölkerung ab 16 Jahren zum Thema Suchtmittel und Suchtverhalten. Dazu wurden von Juli bis August 2025 insgesamt 814 Personen im Methodenmix telefonisch (CATI) und online (CAWI) befragt (300 CATI/514 CAWI).

Das Wiener Suchtmittelmonitoring wird im Auftrag der Sucht- und Drogenkoordination Wien gemeinnützige GmbH bereits seit über drei Jahrzehnten (seit 1993) durchgeführt. Weitere Ergebnisse des Suchtmittelmonitorings finden sich in separaten thematischen Fact Sheets.

## Glossar

### AUDIT (Alcohol Use Disorders Identification Test)

Bei dieser Befragungswelle wurde erstmals eine leicht adaptierte Version des von der WHO entwickelten *Alcohol Use Disorders Identification Tests* (AUDIT) eingesetzt (WHO, 2001).

Der AUDIT gilt als Standardinstrument zur Identifikation eines problematischen bzw. gesundheitsgefährdenden Alkoholkonsums und kombiniert Informationen zur Trinkmenge, sowie -frequenz und Häufigkeit unerwünschter Vorkommnisse im Zusammenhang mit dem Alkoholkonsum. Er umfasst zehn Fragen mit einer maximal erreichbaren Punktezahl von 40. Gemäß den Empfehlungen der WHO wird ein Ergebnis von acht oder mehr Punkten als Hinweis auf einen problematischen Alkoholkonsum gewertet.

Frühere Erhebungswellen des Suchtmittelmonitorings beinhalteten bereits drei der zehn Fragen des AUDIT, allerdings in leicht abgewandelter Form (z.B. unterschiedliche Anzahl an Antwortoptionen). Aus Gründen der Vergleichbarkeit wurden diese Fragen in ihrer bestehenden Form beibehalten. Um eine bestmögliche Anschlussfähigkeit an das AUDIT-Scoring zu gewährleisten, erfolgte daher bei der Punktevergabe eine entsprechende Anpassung. Ebenso wurde für die Punktevergabe die in Österreich übliche Standardglaseinheit von 20 Gramm Alkohol herangezogen (Bachmayer et al., 2023).

Der adaptierte AUDIT ist nicht als medizinisches Diagnoseinstrument, sondern als Screening-Tool zu verstehen, das lediglich Hinweise auf ein risikobehaftetes Konsumverhalten liefern kann.

<sup>3</sup> Den Befragten, die angaben, keine sozialen Medien zu nutzen, wurden bei der Bergen-Skala 0 Punkte

zugewiesen. Sie wurden der Gruppe „Kein oder geringer Hinweis (bis 18 Punkte)“ zugeordnet.

## **Bergen Social Networking Addiction Scale (BSNAS)**

Die Bergen-Skala (BSNAS; Andreassen et al., 2017) umfasst sechs Items, die das eigene Nutzungsverhalten im Umgang mit sozialen Medien in den vergangenen zwölf Monaten abbilden. BSNAS ist ein Screening-Tool, welches erste Hinweise auf eine mögliche übermäßige oder dysfunktionale Nutzung sozialer Netzwerke liefert, jedoch keine klinische Diagnose einer Abhängigkeit erlaubt.

Bei der im Suchtmittelmonitoring eingesetzten Version handelt es sich um eine eigene Übersetzung aus dem Englischen. Basierend auf Bányai et al. (2017) wird ab 19 von 30 maximal erreichbaren Punkten von einer problematischen Nutzung sozialer Medien ausgegangen.

### **Referenzen**

Andreassen, C. S., Pallesen, S., & Griffiths, M. D. (2017). The relationship between addictive use of social media, narcissism, and self-esteem: Findings from a large national survey. *Addictive Behaviors*, 64, 287-293.

Bachmayer, S., Strizek, J., & Uhl, A. (2025). *Handbuch Alkohol – Österreich*. Band 1: Statistiken und Berechnungsgrundlagen Datenjahr 2023.

Bányai F., Zsila Á., Király O., Maraz A., Elekes Z., et al. (2017). Problematic social media use: Results from a large-scale nationally representative adolescent sample. *PloS one*, 12(1), e0169839.

WHO (2001). *AUDIT: the Alcohol Use Disorders Identification Test: guidelines for use in primary health care*, 2. Ed.

### Zitiervorschlag:

IFES (2025). Suchtmittelmonitoring 2025 Fact Sheet – Substanzungebundenes Konsumverhalten. Studie im Auftrag der Sucht- und Drogenkoordination Wien gemeinnützige GmbH. Institut für empirische Sozialforschung, Wien.