



PRESSEKONFERENZ

mit

LH-Stv.ⁱⁿ Mag.^a Christine Haberlander
Gesundheitsreferentin

Andreas Stangl
Präsident AK Oberösterreich

Dr. Rainer Schmidbauer
Leiter Institut Suchtprävention, pro mente OÖ

Katharina Mittermüller, MA
Fachreferentin im Bereich Arbeitswelt - Außerschulische Jugendarbeit
am Institut Suchtprävention, pro mente OÖ

zum Thema

**Working Sober:
Eine digitale Schnitzeljagd zum Thema
Suchtprävention in der Lehrlingsausbildung**

am

Mittwoch, 18. Februar 2026

OÖ. Presseclub, Saal A
9:30 Uhr

Rückfragen-Kontakt

- Roland Korntner | Presse LH-Stv.ⁱⁿ Haberlander
roland.korntner@oee.gv.at
Telefon: 0732 7720 - 17124

Medieninhaber & Herausgeber

Amt der Oö. Landesregierung
Direktion Präsidium
Abteilung Kommunikation und Medien
Landhausplatz 1 | 4021 Linz
Tel.: (+43 732) 77 20-114 12
landeskorrespondenz@oee.gv.at
www.land-oberoesterreich.gv.at

Working Sober - eine digitale Schnitzeljagd zum Thema Suchtprävention in der Lehrlingsausbildung

„Working Sober – digitale Schnitzeljagd zum Thema Suchtprävention in der Lehrlingsausbildung“ lautet der Titel eines neuen Angebots am Institut Suchtprävention, pro mente OÖ, der vom Land Oberösterreich beauftragten Fachstelle für Suchtprävention. Es handelt sich dabei um eine Art „digitalen Werkzeugkasten“ zur Entwicklung von Escape-Games mit suchtpräventiven Inhalten. Das mit Mitteln aus dem Zukunftsfonds "Arbeit Menschen Digital" der AK OÖ geförderte Projekt wurde in das laufende Angebot des Instituts Suchtprävention aufgenommen. „Working Sober“ wird laufend um neue Inhalte, Themen und Spiele ergänzt und einzelne Spielelemente in vorhandene Präventionsangebote integriert. Die Entwicklung erfolgte in einem partizipativen Zugang gemeinsam mit Jugendlichen und unter wissenschaftlicher Begleitung der Universität Wien (Zentrum für Lehrer*innenbildung, Arbeitsbereich Digitalisierung im Bildungsbereich).

Alkoholkonsum ist in Österreich kulturell tief verankert und gesellschaftlich weitgehend akzeptiert. Diese so genannte permissive Alkoholkultur beinhaltet Risikofaktoren wie zum Beispiel hohe Konsumzahlen, eine hohe Verfügbarkeit und eine fast allgegenwärtige Werbung. Nicht zuletzt lässt sich auch immer wieder ein negatives Vorbildverhalten von Erwachsenen beobachten. All diese Faktoren stellen eine zentrale Herausforderung für die Suchtprävention dar, insbesondere in der Arbeit mit Jugendlichen, für die der Umgang mit dem Thema Alkohol daher auch eine wichtige Entwicklungsaufgabe darstellt. Um Jugendliche dabei zu unterstützen hat das Institut Suchtprävention von pro mente Oberösterreich ein neues digitales Angebot auf Basis des Gamifications-Ansatzes entwickelt.

Es handelt sich dabei um ein niedrigschwelliges, attraktives spielerisches Angebot das gemeinsam mit Jugendlichen in eine realitätsnahe Story verpackt wurde und wichtige Botschaften zum Thema Umgang mit Alkohol beim Fortgehen enthält. Dieses erste Spiel wurde im Zuge des Entwicklungszeitraum zwischen November 2022 und März 2025 für den Bereich Berufsschule und Lehrlinge fertiggestellt. „Working Sober“ dient zudem als Basistool zur Gestaltung von Escape-Spielen mit unterschiedlichen Themen und vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Dazu gehören z.B. die Auseinandersetzung mit dem Körperselbstbild oder den Umgang mit digitalen Medien, die es auch erlauben einzelne Spielelemente gezielt herauszufiltern und beispielsweise in Workshops einzusetzen.

„In Oberösterreich arbeiten wir für ein großes Ziel: Dafür, dass die Menschen in unserem Land gut und gesund leben können. Suchtprävention muss dort ansetzen, wo junge Menschen sind – in ihrer Lebenswelt, in ihrer Sprache und mit Methoden, die sie begeistern. Mit ‚Working Sober‘ setzen wir in Oberösterreich ein innovatives Zeichen: Eine digitale Schnitzeljagd, die Lehrlinge spielerisch für das wichtige Thema Suchtprävention sensibilisiert. Dieses Projekt, entwickelt gemeinsam mit Jugendlichen und wissenschaftlich begleitet, zeigt, wie moderner Gesundheitsschutz funktioniert. Es ist ein zentraler Baustein, um unsere junge Generation stark zu machen – für ein gesundes, selbstbestimmtes Leben. Mein Dank gilt allen Beteiligten, die mit Kreativität und Engagement dieses wichtige Angebot möglich gemacht haben“, betont LH-Stv. Mag.^a Christine Haberlander.

„Das Projekt ist Teil des Zukunftsfonds der AK OÖ, mit dem innovative Maßnahmen und die Beschäftigten im digitalen Wandel unterstützt werden. Insgesamt wurden bereits 218 Projekte mit rund 12 Millionen Euro gefördert und damit mehr als 97.000 AK-Mitglieder direkt erreicht. Bei diesem Projekt waren die Jugendlichen an der Entwicklung eines Handy-Spiels beteiligt, das ihnen das Thema Suchtmittel und den Umgang damit sehr gut erklärt. Schon jetzt wurden mehrere hundert Teilnehmer:innen erreicht und es gab bundesweit Anerkennung dafür“, sagt AK-Präsident Andreas Stangl.

„Die jugendliche Auseinandersetzung mit der Thematik Alkohol im Kontext einer permissiven Alkoholkultur stellt die Prävention vor besondere Herausforderungen, wie z.B. hohe Verfügbarkeit der Substanz, Normalität des Konsums, Werbung, negatives Vorbildverhalten usw. Mit „Working Sober“ steht nun ein niedrigschwelliges und innovatives Instrument zur Thematisierung von Problemen rund um Alkohol zur Verfügung. Durch die Partizipation von Jugendlichen bei der Entwicklung wird auf realistische Alltagssituationen im Kontext Alkohol Bezug genommen und ein attraktiver niedrigschwelliger Zugang ermöglicht, der zur Auseinandersetzung mit der Thematik einlädt“, so Mag. Dr. Rainer Schmidbauer, Leiter Institut Suchtprävention, pro mente OÖ.

„Der Escape Room ist eine innovative Methode mit Jugendlichen das Thema Alkoholkonsum zu reflektieren. Er kann super in bestehende Workshops im Lehrlingsbereich eingebettet werden, schafft Abwechslung und bringt die Lehrlinge in die pro aktive Auseinandersetzung“, erklärt Katharina Mittermüller, MA, Fachreferentin im Bereich Arbeitswelt - Außerschulische Jugendarbeit am Institut Suchtprävention, pro mente OÖ.

„Aus wissenschaftlicher Sicht erwies sich das Projekt „Working Sober“ als gleichermaßen spannend wie ergiebig: durch den Fokus auf Partizipatives Design lieferte es wertvolle

Erkenntnisse für die Forschung, Praxis und Folgeprojekte. Die demokratische Teilhabe bündelte die Perspektiven verschiedener Personengruppen. Ziel war es stets, authentische Geschichten von Jugendlichen in den Vordergrund zu stellen und so Reflexion und den offenen Austausch mit suchtpräventivem Fachpersonal zu einem wichtigen Thema zu unterstützen“, so Mirjam Duvivié, BEd, MSc, wissenschaftliche Projektmitarbeiterin von der Universität Wien.



Gemeinsame Spieleentwicklung mit Jugendlichen

In Kooperation mit der Universität Wien, konkret mit dem Zentrum für Lehrer*innenbildung, Arbeitsbereich Digitalisierung im Bildungsbereich (Leitung: Univ.-Prof. DI Dr. Fares Kayali), wurden in einem partizipativen Zugang gemeinsam mit Jugendlichen – und für Jugendliche – relevante Themen in spielerische Elemente überführt und in begleitenden Feedbackschleifen evaluiert. Als technische Vorlage dieses spielerischen Zugangs diente eine digitale "Escape-the-Room"-Anwendung ("Exit the room" oder "Schnitzeljagd"). Die durch die Kooperation bereitgestellte Expertise im partizipativen Game-Design sowohl durch das Softwareframework, als auch durch die eigentliche Spielentwicklung gemeinsam mit den Jugendlichen führte dazu, dass ein attraktives "Werkzeug" suchtpräventiver Arbeit in Form eines digitalen Spiele-Editors für Online-Escape-Games entstand sowie die Umsetzung eines ersten Spiels („Fortgehen und Alkohol“) bzw. die Gestaltung eines Workshopdesigns („Party Smart – Herausforderung Alkohol“) erfolgreich umgesetzt werden konnte. Ein zweites Spiel zum Thema „Positives Körperbild“ („First Date“) ist als Pilot bereits online.

Im Rahmen der Entwicklung von „Working Sober“ mit partizipativen Gruppen in Linz, Strobl und Wien und Testworkshops in Berufsschulen und Betrieben bzw. Gruppen von Schülerinnen und Schülern aus Gymnasien (für das Spiel „First Date“), wurden rund 400 Jugendliche einbezogen.

„Working Sober“ als digitale Schnitzeljagd

Die digitale Schnitzeljagd besteht aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln, die eine Gruppe von Jugendlichen (oder ein Lehrling alleine), lösen muss. Dabei sind die Aufgaben aufeinander aufbauend gestaltet. Erst nachdem die erste Aufgabe oder das erste Rätsel gelöst wurde, gelangt man in die nächste Ebene zur nächsten Frage. Die Ebenen des Spiels sind grafisch entsprechend der jeweiligen Spielthematik gestaltet.

Was sollte man vorher planen?

Was soll man sich vor dem Fortgehen überhaupt überlegen?

- Was soll mir auf keinen Fall passieren?
- Wie ist meine Stimmung heute?
- Will ich heute trinken? Wie viel will ich heute trinken?
- Wie fit muss ich morgen sein?
- Wie komme ich nach Hause?
- Wie komme ich hin?

 Check



Szenen aus dem Spiel „Fortgehen und Alkohol“

Das ursprüngliche Konzept von „Working Sober“ war ein eher statisches, bei welchem Räume als Grafik dargestellt wurden, Quizfragen erschienen und Antworten in einem Lösungsfeld einzugeben waren, damit der nächste Raum bespielt werden kann. Aus den Design-Workshops mit Jugendlichen wurde noch ein dynamischeres Spielekonzept erdacht und in Rücksprache mit den Softwareentwicklern programmiert.

Dynamische Elemente sind beispielsweise ein „Avatarmaker“, der es gleich zu Beginn des Spiels ermöglicht, seine eigene Figur zu kreieren, die Integration von Mini-Online-Games, die softwaretechnische Umsetzung von h5p-Tools und dergleichen zur unterschiedlichen Darstellung von Quizfragen (z.B. als Suchbilder oder als kleine Videosequenzen) und die Verwendung von weiteren Softwareprodukten auf html5-Basis, wie den RPG Maker. Umgesetzt wurde auch die Möglichkeit, allein oder gemeinsam in Teams zu spielen. Wird die Teammöglichkeit gewählt, nehmen die Trainer*innen am Workshoptag Codes für jedes Team mit. Die Mitglieder eines Teams verwenden dabei jeweils denselben Code und sind dadurch einer gemeinsamen Spieleguppe zugeordnet. Sobald ein Teammitglied die Aufgabe eines „Raums“ gemeistert hat, kommt er automatisch in einen Warteraum. Erst wenn alle Mitspieler*innen des Teams die jeweilige Aufgabe gelöst haben, wird der nächste Raum freigeschalten.

Die Online-Escape-Games können mit unterschiedlichen Devices gespielt werden

(Smartphone, Tablet, Notebook, PC). Aus den Erfahrungen der Workshops hat sich die gemeinsame Spielweise von maximal 3 Jugendlichen auf einem gemeinsamen Endgerät bewährt. Die Jugendlichen tauschen sich bei dieser Spielvariante rege über die gestellten Aufgaben aus und lösen die Rätsel gemeinsam.

Die Umsetzung des Projekts wurde begleitend vom Institut Suchtprävention evaluiert, um die daraus gewonnenen Erkenntnisse in den Entwicklungsprozess einfließen zu lassen. Einerseits fanden zu den partizipativen Fokusgruppetermine intensive Selbstevaluierungen statt, andererseits wurden die Jugendlichen mittels Online-Fragebogen befragt. Auf die Frage „Hast du das Gefühl in diesem Workshop, etwas Neues zum Thema Alkohol/Fortgehen/Rausch/Mythen gelernt zu haben?“ antworteten beispielsweise mehr als Zweidrittel mit „Ja“.

Weitere Themen und Spiele sind geplant

„Working Sober“ wird laufend um neue Inhalte, Themen und Spiele ergänzt. Einzelne Spielelemente von den bereits fertig gestalteten Online-Escape-Games, werden in vorhandene Angebote integriert. So soll beispielsweise der bereits bestehende „Workshop Alkohol“ mit einzelnen Spielelementen aus dem Spiel „Fortgehen und Alkohol“ ergänzt werden. Welche suchtpräventiven Themen, auf welche Art, in einem Escape-Game umgesetzt werden können, ist kein einmalig abgeschlossener Prozess. Die inhaltliche Aufbereitung und Definition wurde auch durch die intensive Workshoparbeit mit den Jugendlichen immer wieder überarbeitet und konkretisiert.

Die digitale Schnitzeljagd soll dabei Jugendliche fördern, sich selbst, spielerisch und gemeinsam mit ihren Schul- bzw. Arbeitskolleginnen und -kollegen mit gesundheitsfördernden und suchtpräventiven Inhalten auseinanderzusetzen. Der konkrete Nutzen für die Jugendlichen liegt in der spielerischen Aneignung von gesundheitsfördernden und suchtpräventiven Kompetenzen. Diese fördern den Erhalt körperlicher und psychosozialer Gesundheit.

In den Workshops mit dem digitalen "Escape-The-Room" kann ein Raum geschaffen werden, der eine gemeinsame Auseinandersetzung und Erfahrungsaustausch im Spiel, aber auch in der anschließenden Reflexion erlaubt. Ebenso sollen sich die Jugendlichen mit Mythen zu Substanzgebrauch auseinandersetzen und es wird ein realistisches und faktenbasiertes Bild zu Substanzen und der jeweiligen Gesetzlage vermittelt. Eine Reduzierung risikobeladenen Handelns in Freizeit und im Beruf ist ein Ziel dieses Konzepts.

Anhang:

Rückmeldung der Jugendlichen auf die Frage „Welche Messages hast du dir aus dem Spiel mitgenommen?“ (Auszug):

- Alkoholabbau braucht Zeit
- Das Wasser nichts bringt zum Nüchtern werden
- Look at your Friends
- Kein Alkohol im Straßenverkehr
- Das man sein Limit kennen sollte
- jeder passt auf jeden auf
- Alles mit Maas und Ziel
- pass immer auf dich und deine freunde auf
- Nie mit einem Rausch auto fahren
- Auf freunde aufpassen
- Vieles über Alkohol
- Aufpassen aufeinander
- Das man bei Konsum on Substanzen verantwortungsbewusstumgehen sollte und auf sein Umfeld achtet.
- Gut auf die Freunde aufpassen
- Nicht alleine nach Hause gehen
- Immer auf sein Glas im Club aufpassen
- Mann sollte nie alleine was trinken gehen sondern mit Freunden.
Wenn man mit Freunde feiern geht sollte man sich immer einander kümmern.
- Too much of alcohol is not good
- Immer auf Getränk aufpassen
- Nicht mit Verkehrsmittel fahren wenn man betrunkenist
- Planen beim Fortgehen
- Lass dein trinken nie alleine stehen pass auf und wen du mit anderen Freunden hingehst
- schau das alle wieder mit heim kommen
- gemeinsam heimgehen kein auto fahren oder sonstiges
- Freundschaft
- Nicht betrunken fahren
- Alk abbau
- Wie viel Promille Alkohol man zu sich nehmen darf
- Erste Hilfe im rausch
- Immer aufpassen wenn Alkohol im spiel ist
- Zusammenbleiben