



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Sozialversicherungen BSV

Verbieten – Regulieren – Schaden mindern. Zum Umgang des Gesetzgebers mit Sucht

24h Bildschirmzeit – Suchtformen in Zeiten des Internets und
Social Media / Podiumsveranstaltung der famwiss.ch

18. November 2025

Astrid Wüthrich, Vizedirektorin





Agenda

- Zum Sachverhalt jugendlichen Medienkonsums
- Der Schutz von Jugendlichen – Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Videospiele und Film
- Übertragungen aus suchtpolitischen Überlegungen
- Inspiration Schadensminderung?

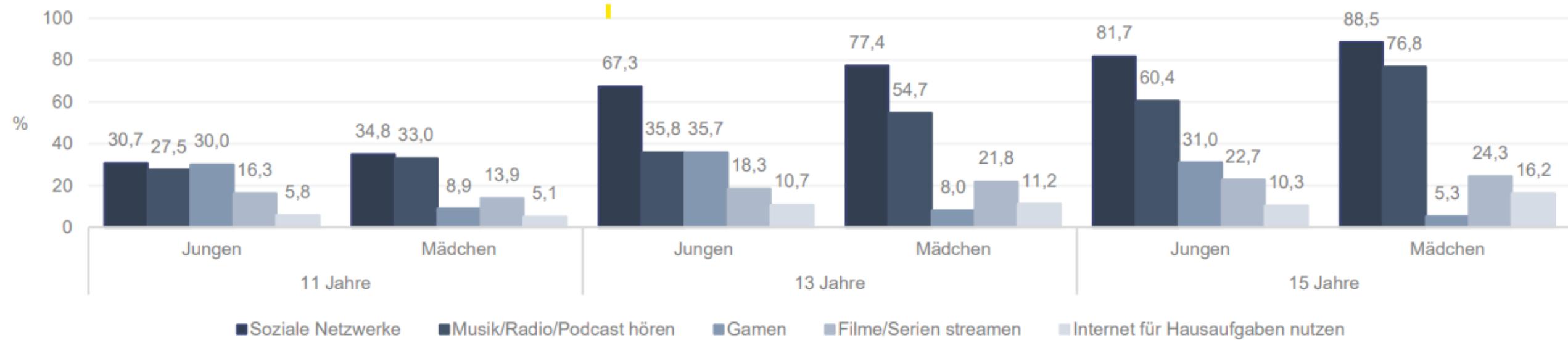


Zum Sachverhalt jugendlichen Medienkonsums



HBSC (Health Behaviour in school-aged Children)

Anteile der 11- bis 15-Jährigen, die täglich Online-Dienste nutzen (HBSC 2022)





HBSC (Health Behaviour in school-aged Children)



~61% der Jungen und ~68% der Mädchen im Alter von 11 bis 15 Jahren gehen täglich auf soziale Netzwerke



~32% der Jungen und ~8% der Mädchen im Alter von 11 bis 15 Jahren gamen täglich



~17% der 11- bis 15-Jährigen kommunizieren fast den ganzen Tag online (alle Personen zusammengenommen)



~7% der 11- bis 15-Jährigen weisen eine problematische Nutzung sozialer Netwerke auf



~45% der 11- bis 15-Jährigen sind häufig auf soziale Netzwerke gegangen, um vor negativen Gefühlen zu fliehen

~40% der 11- bis 15-Jährigen haben erfolglos versucht, weniger Zeit auf sozialen Netzwerken zu verbringen

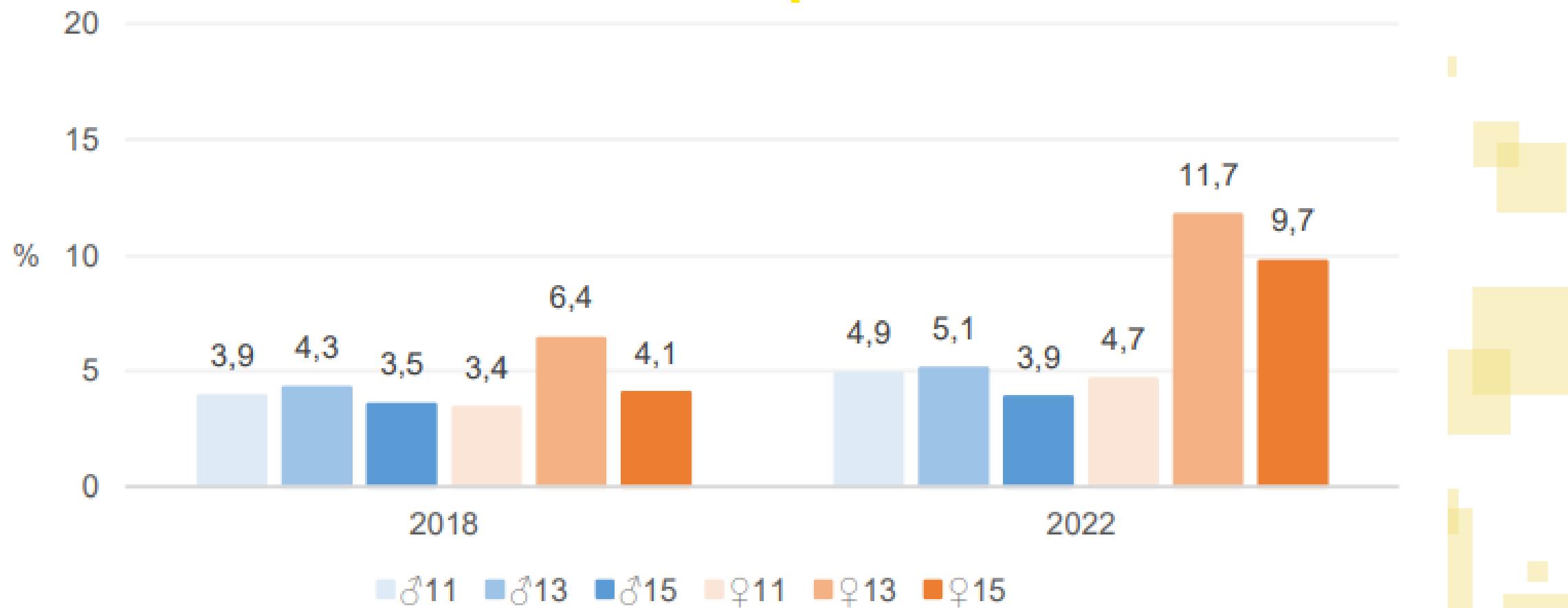


~3% der 14- und 15-Jährigen, die gamen, haben ein problematisches Gaming-Verhalten

~18% der 14- und 15-Jährigen, die gamen, tun dies oft, um eine negative Stimmung abzubauen



Problematische Nutzung sozialer Netzwerke, nach Geschlecht /Geschlechtsidentität und Alter (HBSC 2018-2022; in %)





Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Formate

Chancen	Risiken und Gefahren
Zugehörigkeit	Belästigungen
Anerkennung	Cybermobbing
Information	Negative Kommentare / Hate-Speech
Orientierung (Influencer)	Sexuelle Übergriffe (Cybergrooming, Sexting etc.)
Selbstdarstellung und Selbstwirksamkeit	Sozialer Druck
Mitmachen	Suchpotenzial
	Unkontrolliertes Geldausgeben



Der Schutz von Jugendlichen – Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Videospiele und Film



Jugendmedienschutz – Verfassungsrechtliche Grundlage

Art. 95 Abs. 1: Der Bund kann Vorschriften erlassen über die Ausübung der privatwirtschaftlichen Erwerbstätigkeit.

Die Wirtschaftsfreiheit ist ein Grundrecht.

Deren Einschränkung ist in Art. 36 BV geregelt: [Einschränkungen von Grundrechten](#)

- 1 Einschränkungen von Grundrechten bedürfen einer gesetzlichen Grundlage. Schwerwiegende Einschränkungen müssen im Gesetz selbst vorgesehen sein. Ausgenommen sind Fälle ernster, unmittelbarer und nicht anders abwendbarer Gefahr.
- 2 Einschränkungen von Grundrechten müssen durch ein öffentliches Interesse oder durch den Schutz von Grundrechten Dritter gerechtfertigt sein.
- 3 Einschränkungen von Grundrechten müssen verhältnismässig sein.
- 4 Der Kerngehalt der Grundrechte ist unantastbar.



Grundzüge de JSFVG I

Das JSFVG verfolg das Ziel, Minderjährige vor Filmen und Videospielen zu schützen, die ihre körperliche, geistige, psychische oder soziale Entwicklung gefährden können. Hierfür werden verpflichtet:

- Akteure der Game-Branche (Publisher, Entwickler und Produzenten, Vertreiber, TurnierorganisatorInnen) und
- Produzenten und Vertreiber der Filmbranche (Kino, Detailhandel, Abrufdienste)

innerhalb von 2 Jahren je Branche gemeinsame Jugendschutzbestimmungen zu erarbeiten.

Diese sind dem Bundesrat vorzulegen, sie treten in Kraft, wenn der Bundesrat sie als verbindlich erklärt hat (Fall back-Szenario).

➤ Koregulierung



Jugendschutzregelungen – Grundelementen des JSFVG

Die Jugendschutzregelungen müssen zwingend regeln:

- Altersklassifizierungssystem
- Regeln zur Alterskennzeichnung und zu den Inhaltsdeskriptoren
- Regeln zur Alterskontrolle

Ergänzt wird es durch

- Vorgaben an die Erarbeitung der Jugendschutzregelungen
- Repräsentativität der Organisationen
- Geteilte Aufsicht (Branchenorganisationen, Kantone, Bund)
- Benennung einer Meldestelle für Plattformdienste
- Mögliche Sanktionierung



Exkurs – In-Game-Käufe (Mikrotransaktionen)

Postulat [23.3004](#) der WBK N

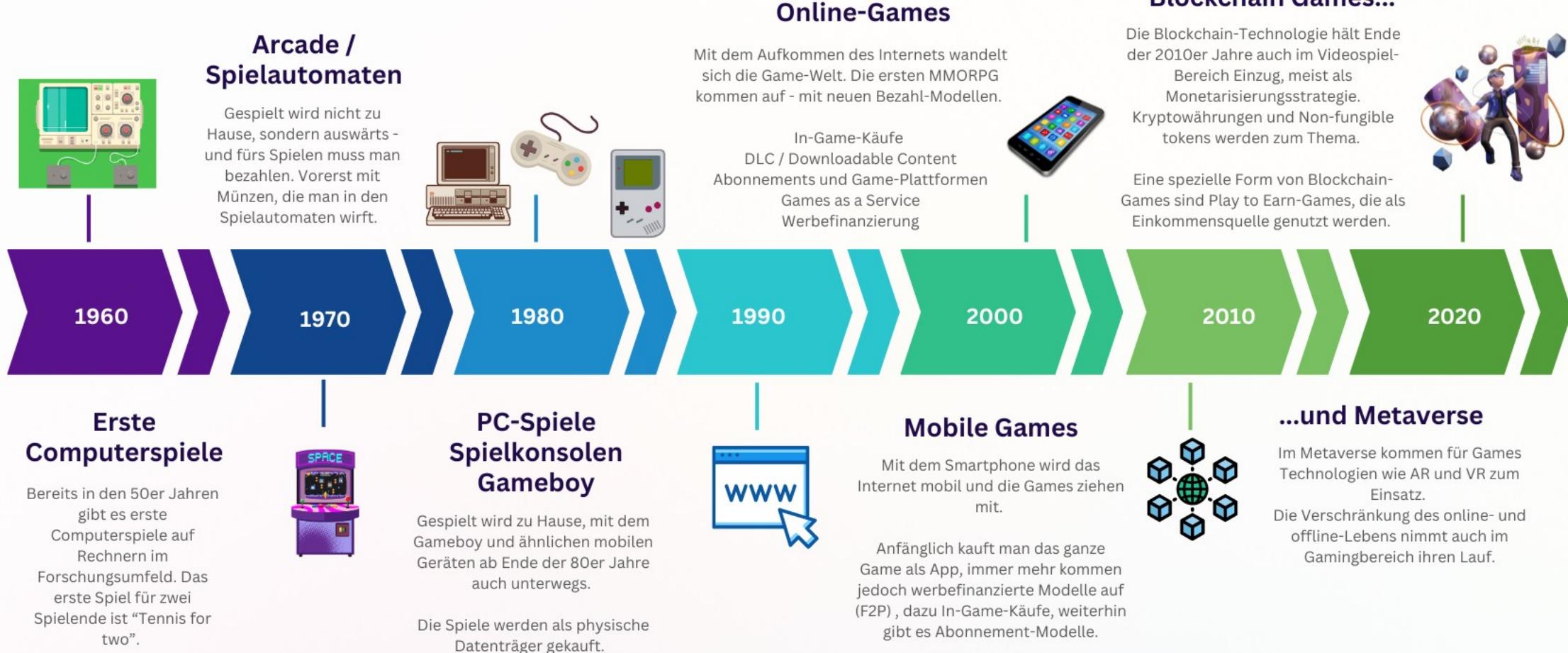
Belohnungen, die in den Spielprozess integriert sind (Spielzeit, Ausrüstungsgegenstände, finanzielle Mittel oder andere Vorteile) und die oftmals zufallsbasiert sind;

Viele Games funktionieren mit einer Spielwährung (mit Wechselkurs), Gewinne können innerhalb des Spiels weiterverkauft oder in die «reale Welt» gerettet werden (Verkauf in Echtgeld innerhalb des Spiels; «embedded»);

Bekannteste Systeme sind die «Battle Passes» oder die Lootboxen.

Viele Games sind kostenlos, der Gewinn wird über In-Game-Käufe erzielt.

Monetarisierungsstrategien in Videospielen





Einige Risiken der In-Game-Käufe

- Unkontrollierter Erwerb von «Vorteilen»
 - Manipulative «Verkaufs-»Strategien
 - Risiko einer Videospiel-, Glücks- oder Geldspielnutzungsstörung
 - Verbund von übermäßigem Spiel und übermäßigem Geldverbrauch
 - Nutzen von kognitiven Verzerrungen (besondere Vulnerabilität bei Kindern und Jugendlichen)
-
- Im System PEGI als Inhaltsdeskriptor vorgesehen
 - Weitere Massnahmen durch den BR in Prüfung
-
- ✓ Belegter Zusammenhang von zufallsbasierten In-Game-Käufen und risikoreichem/ pathologischen Geldspielverhalten



Übertragungen aus suchtpolitischen Überlegungen



Vielzahl an Vorstößen zu jugendlichem Gebrauch digitaler Formate

Eine Vielzahl an Vorstößen greifen Themen auf wie:

- Psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen im Zusammenhang mit sozialen Netzwerken (Po. Vara: [24.4880](#))
- Schutz Minderjähriger vor Algorithmen in den Sozialen Medien (Ip. Durrer: [24.4335](#),
- Schutz von Kindern vor schädlichem Konsum sozialer Medien (Po. Graf: [24.4592](#))
- Schutz von Kindern und Jugendlichen vor sexueller Ausbeutung (Mo. Marti: [25.3913](#))
- Festlegung eines Mindestalters für den Zugang zu sozialen Medien (Frage Farinelli: [24.7527](#))
- Einführung digitaler, anonymisierter Altersschranken (Ip. Andrey: [24.4550](#))
- Dazu aktuell laufend: Vernehmllassung des Bundesrats zur Regulierung von Kommunikationsplattformen und Suchmaschinen



Regulierung von «Sucht» in der Bundesverfassung

Art. 95 zur Einschränkung der Wirtschaftsfreiheit (Neben JSFVG Bundesgesetz über die Produktesicherheit, Heilmittelgesetzgebung)

Art. 118 Abs. 1 Bst. a : [Er erlässt Vorschriften über] den Umgang mit Lebensmitteln sowie mit Heilmitteln, Betäubungsmitteln, Organismen, Chemikalien und Gegenständen, welche die Gesundheit gefährden können;

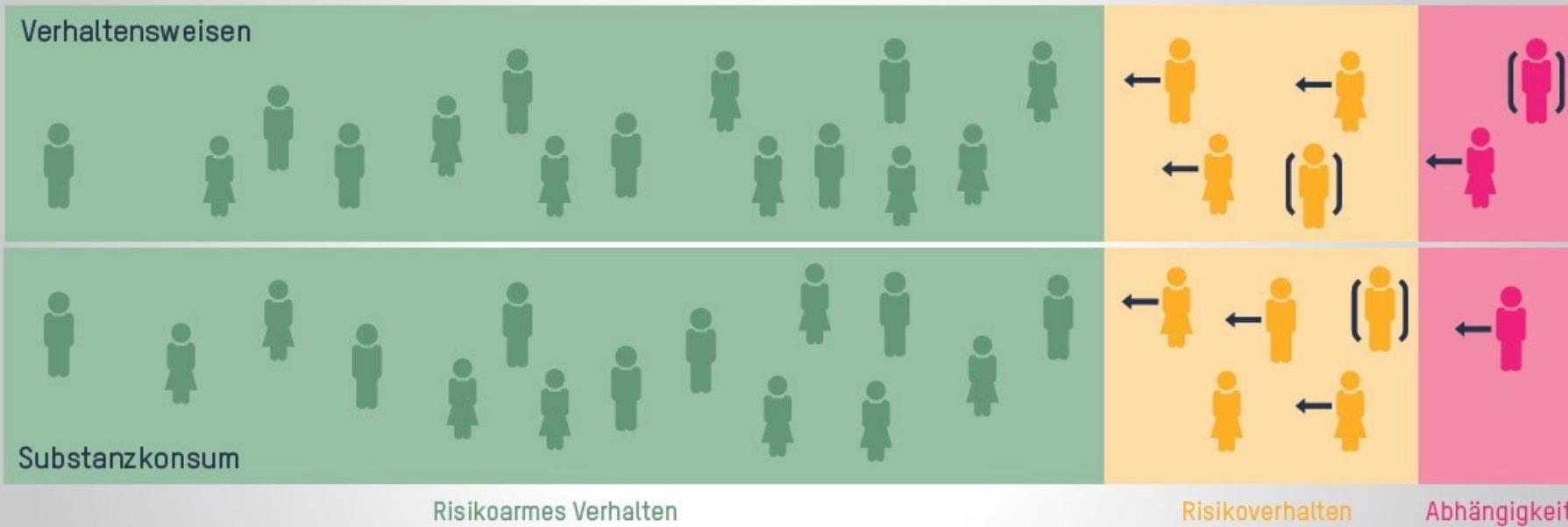
Art. 118 Abs. 1 Bst. b [Er erlässt Vorschriften über] die Bekämpfung übertragbarer, stark verbreiteter oder bösartiger Krankheiten von Menschen und Tieren; er verbietet namentlich jede Art von Werbung für Tabakprodukte, die Kinder und Jugendliche erreicht;

Art. 105: Die Gesetzgebung über Herstellung, Einfuhr, Reinigung und Verkauf gebrannter Wasser ist - mit Fokus auf die schädlichen Wirkungen des Alkoholkonsums – Sache des Bundes.

Art. 131 Abs 1: Besondere Verbrauchssteuerung auf a) Tabak und Tabakwaren; b) gebrannten Wassern; c) Bier

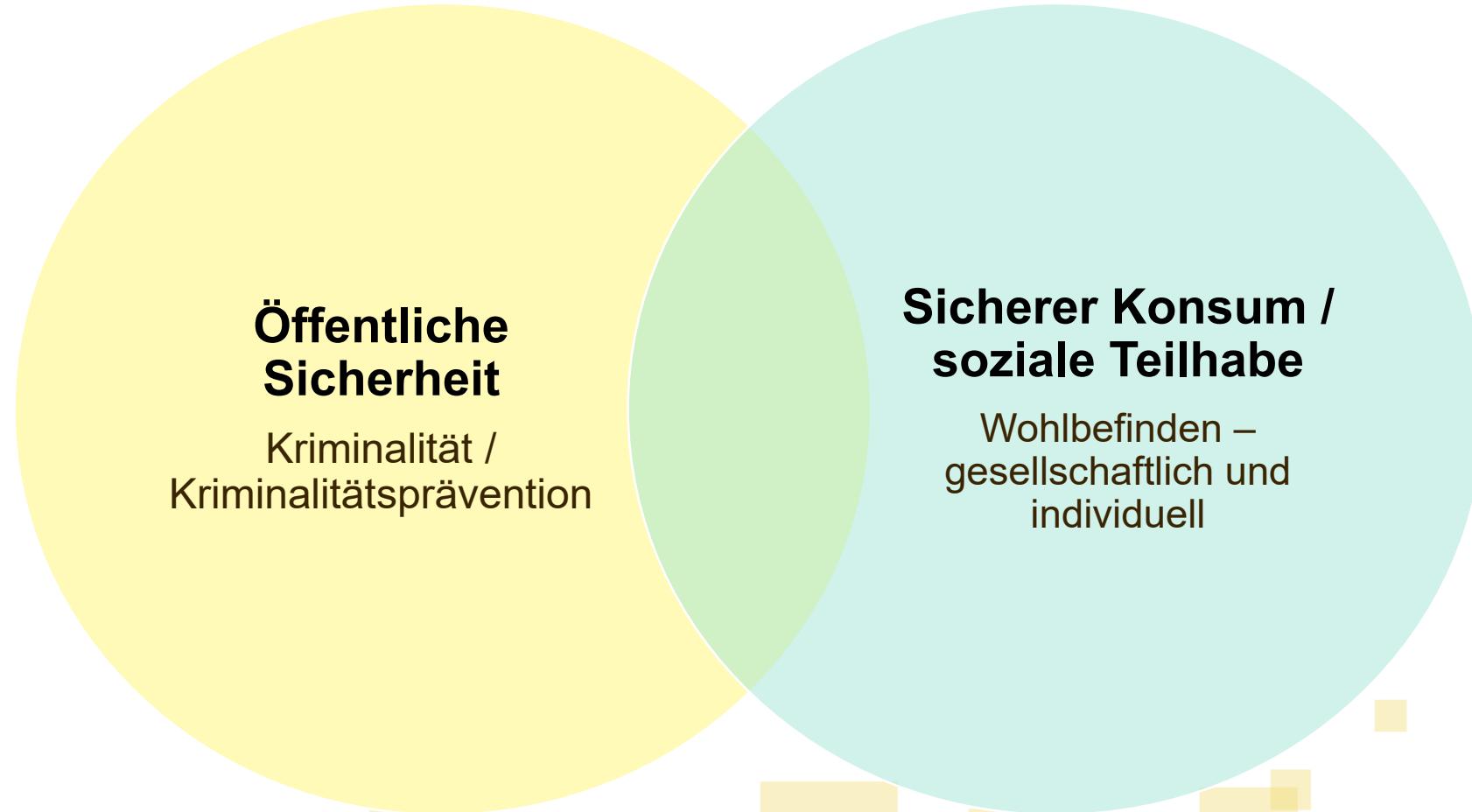
(d) Automobile und ihre Bestandteile, e) Erdöl, andere Mineralöle, Erdgas...

Art. 196: Der Bund erlässt Vorschriften über die Geldspiele; er trägt dabei den Interessen der Kantone Rechnung.



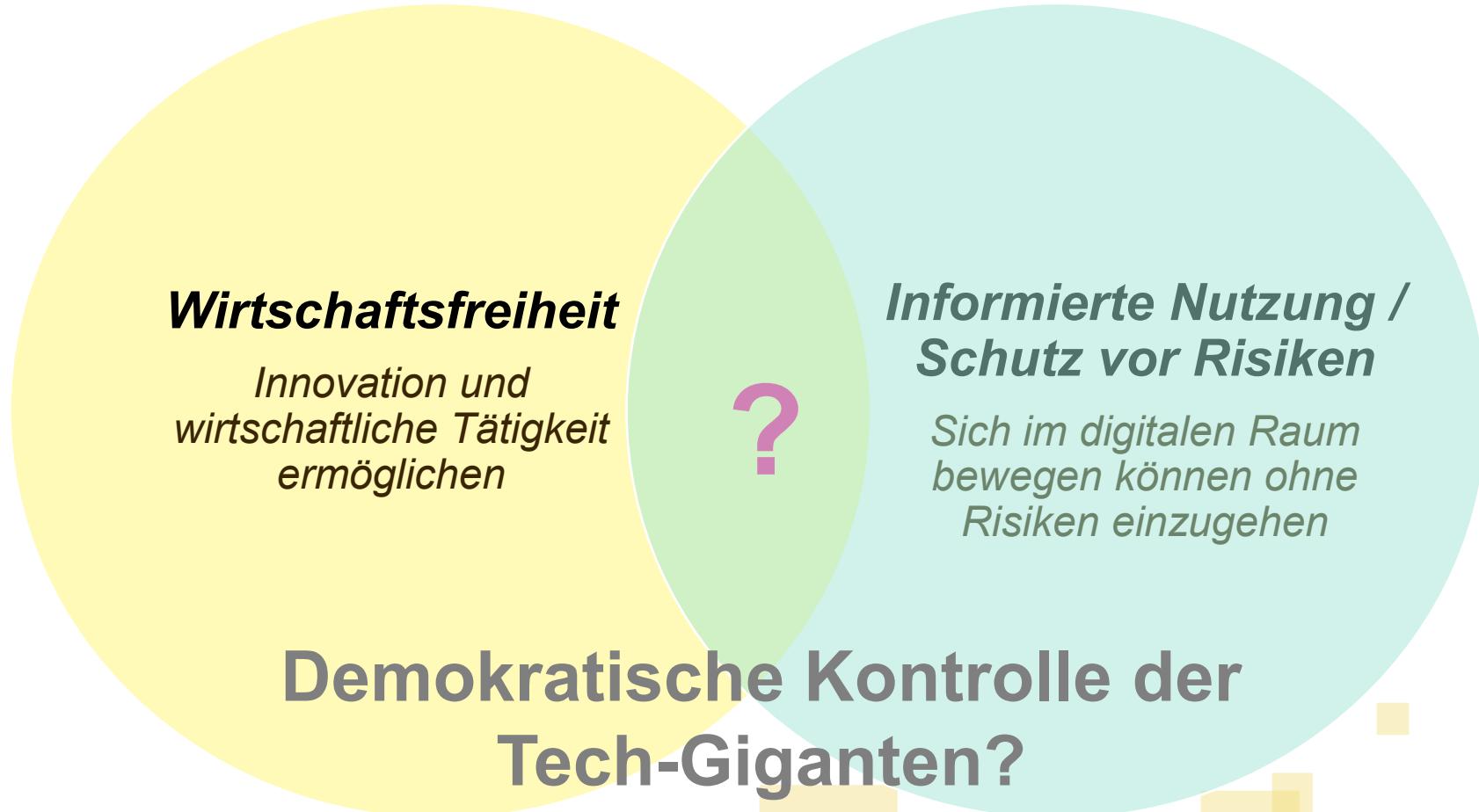


Suchtpolitik – Im Grenzbereich von öffentlicher Sicherheit und öffentlicher Gesundheit/sozialer Teilhabe





Die Regelung von digitalen Medien – in welchem Grenzbereich?





Inspiration Schadensminderung?



Inspiration Schadensminderung?

- Lernkultur als Tradition schafft Basis für weitere Entwicklung
 - Sucht – Risiko – informierter, allenfalls auch häufiger Konsum unterscheiden
 - Niederschwelligkeit sorgt für die notwendige Nähe
 - Akzeptanz als Grundlage jeglichen suchtpolitischen Tuns
 - Klarheit über die wirtschaftlichen (und globalen) Herausforderungen
- Konsequentes Abwägen von Zielkonflikten und deren Austarierung



Herzlichen Dank