

Aktuelle Situation und Entwicklung

Definition, Dynamik und neue Trends
 Wer ist besonders gefährdet und was hilft?
 Verhaltenssüchte der Zukunft: Szenarien für 2035

Social Media und Bildschirm

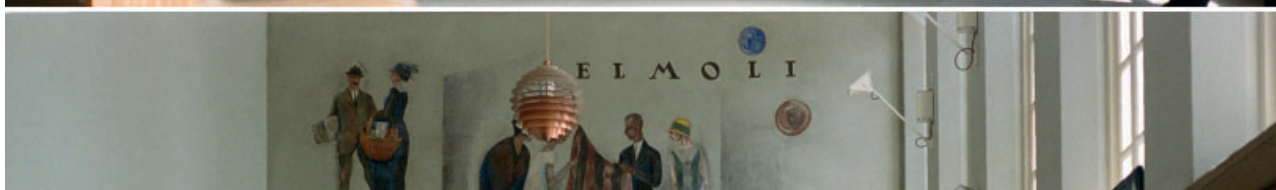
Machen Soziale Medien unglücklich?
 It's not the Bildschirmzeit, stupid!
 Social Media – wie weiter?

Gaming und Geldspiel

Warum Games süchtig machen können – und was davor schützt
 Schadensminderung und Geldspiel

SuchtMagazin

Interdisziplinäre Fachzeitschrift
 der Suchtarbeit und Suchtpolitik



Inhalt

5	Verhaltenssüchte: Definition, Verbreitung und aktuelle Entwicklungen Domenic Schnoz
11	Verhaltenssüchte im Spannungsfeld zwischen technologischem Fortschritt und Versorgungslücken Fachgespräch mit Kristin Schneider und Kai Müller
16	Warum Games süchtig machen können – und was davor schützt Florian Lippuner
23	Machen soziale Medien unglücklich? Christian Montag
28	Die Herausforderung Social Media – wie weiter? Cédric Stortz
31	It's not the Bildschirmzeit, stupid: über einen entgleiten Suchtdiskurs Alexandra Papadopoulos, Peter Schneider
36	Schadensminderung beim Geldspiel Martin Meyer, Renanto Poespodihardjo
42	Verhaltenssüchte 2035: Acht Thesen zur Erweiterung menschlicher Grenzen Ipek Uzpeder Wagener
49	Podcast zum Thema: TikTok, Instagram & Co. – sind wir Social Media süchtig? Stefanie Bötsch
50	Fazit. ForschungsSpiegel von Sucht Schweiz Der Einfluss des Geschlechts auf die Elternschaft von Menschen mit problematischem Substanzkonsum
55	Newsflash
56, 57	Bücher
58, 59	Veranstaltungen
60	Fotoserie Andrina Schmid

It's not the Bildschirmzeit, stupid: über einen entgleisten Suchtdiskurs

2025-3&4
Jg. 51
S. 31 - 35

Weniger «Bildschirmzeit» gilt vielen als Allheilmittel gegen die psychischen Krisen «der» Jugend – doch greift diese Fixierung zu kurz. Der Beitrag zeigt: Der Begriff ist wissenschaftlich unpräzise, methodisch problematisch und gesellschaftlich überfrachtet. Statt in moralischer Panik vor Smartphones zu warnen, braucht es eine kritische Analyse der ökonomischen und gestalterischen Mechanismen digitaler Medien und differenzierte, kontextbezogene Hilfen für Betroffene.

ALEXANDRA PAPADOPOULOS

Softwareentwicklerin und User-Experience-Designerin. Nach ihrem Informatikstudium an der ETH Zürich und der ZHAW sowie einem Film/Video-Studium an der ZHdK hat sie eine Webagentur aufgebaut und entwickelte Lernsoftware und Computerspiele, Hochstrasse 36, CH-8044 Zürich, wusi@wusi.ch, www.wusi.ch

PETER SCHNEIDER

Privatdozent für Klinische Psychologie (Universität Zürich), vormals: Professor für Entwicklungspsychologie (Universität Bremen 2014-2017) und Lecturer for Epistemology and History of Psychoanalysis (IPU Berlin 2017-2020), praktiziert als Psychoanalytiker, Bergstrasse 122, CH-8032 Zürich, ps@peterschneider.info, www.peterschneider.info

Einführung

Seit 2022 lässt sich anhand der Kategorisierungen der ICD-11¹ die Computerspielstörung als eigenständige Verhaltenssucht diagnostizieren. Damit anerkennt die aktuelle Klassifikation exzessives Gaming als eine abgrenzbare, klinisch relevante Störung. Diagnostiziert werden kann sie, wenn die Betroffenen über einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten eine nur eingeschränkte Kontrolle über das Spielen am Computer haben, wenn andere Interessen darüber vernachlässigt werden und wenn das Verhalten trotz negativer Konsequenzen fortgesetzt wird. Ähnliches gilt für alle Verhaltenssuchten, die mit dem Internet und/oder Computern assoziiert sind, wie Porno- oder Glücksspielsucht.

Die sogenannten «Computersüchte» sind grundsätzlich recht klar definierte Diagnosen. Doch immer wieder kommt es vor, dass solche spezifischen Diagnosen zu breit angelegten Zeitgeistdiagnosen aufgebläht werden.² So wird etwa ADHS zur Deutung einer zunehmend zerstreuten Gesellschaft herangezogen und die individuell Betroffenen erscheinen plötzlich als Symptomträger einer kollektiv erkrankten Gesellschaft (Türcke 2012). An die Stelle differenzierter und konkreter Analysen sozialer Ver-

hältnisse und individueller Pathologien treten in solchen Fällen pauschale, undifferenzierte Pathologisierungen.

Social Media als Atombombe für das Gehirn von Teenagern

«Social Media ist wie eine Atombombe fürs Gehirn. Das Hirn eines Teenagers ist nicht dazu gemacht, die Lawinen an Informationen zu verarbeiten. Denn es ist zwischen 10 und 20 in der wichtigsten Entwicklungsphase.»³ Es handelt sich bei dieser Aussage um eine an Verstiegenheit kaum zu überbietende und zugleich breit akzeptierte Meinung, wenn es um das Themenkonglomerat Jugend und Smartphone geht. Hinter dieser Art der «Argumentation» steht die Berufung auf ein quasi natürliches Verhältnis der Jugend zu der Welt, in der sie lebt, das jedoch durch die digitalen Medien nachhaltig gestört würde. Manfred Spitzer etwa geht von einer direkten, hirnnphysiologischen Wirkung aus und sieht im Gebrauch von Smartphones eine medizinische Suchtgefahr, ähnlich wie beim Konsum von Substanzen. Dass beim Betrachten von emotional aufwühlenden Inhalten etwas im Hirn passiert, liegt auf der Hand. Doch dass das Denken gestört wird, selbst wenn

ein Smartphone nur in der Nähe liegt, ist eine Übertreibung, die aus Manfred Spitzers Bestseller von 2018 ihren Weg in den politischen Diskurs gefunden hat. «Das Smartphone bewirkt allein durch seine Präsenz eine Beeinträchtigung der kognitiven Leistungsfähigkeit – in der Psychiatrie spricht man von Denkstörung. Je abhängiger man vom Smartphone ist, desto grösser ist die Störung. Einfach »das Ding« ausschalten oder mit dem Bildschirm nach unten hinlegen hilft nicht!» (Spitzer 2018: 74). Jonathan Haidt (2024) verknüpft die Kritik an den Architekturen sozialer Medien mit einer «Krise der Kindheit» und plädiert für eine Smartphone-Nutzung ab 16 Jahren und eine Social-Media-freie Schulzeit. Jean M. Twenge zeigt in ihren Studien, dass Jugendliche, die mehr Zeit mit Bildschirmaktivitäten verbringen, tendenziell unglücklicher sind. «Wenn eine Aktivität einen Bildschirm beinhaltet, wird sie mit weniger Glück und mehr Depressionen in Verbindung gebracht. Wenn sie das nicht tut – insbesondere wenn sie persönliche soziale Interaktion oder körperliche Bewegung umfasst – wird sie mit mehr Glück und weniger Depressionen in Verbindung gebracht.»⁴ (Twenge 2017: 110).



Der Begriff «Bildschirmzeit»

Die «Bildschirmzeit» wird nicht etwa als arbeitspsychologisches oder ergonomisches Problem betrachtet, also als Masseinheit dafür wie lange Arbeitnehmer:innen am Tag vor dem Computerbildschirm verharren, sondern als Grösse (die in den Diagnosekriterien bezeichnenderweise nicht vorkommt), die sowohl von Kindern und Jugendlichen als auch von deren Eltern und von Forschenden einfach zu eruieren ist. Das Besondere daran ist, dass sie auf ein grösseres gesellschaftliches Problem verweist.

Doch der Begriff «Screen Time» (Bildschirmzeit) ist wissenschaftlich unscharf und wird in Studien unterschiedlich verwendet. Die Forschung leidet unter methodischen Problemen wie ungenauen Selbstauskünften, fehlenden Standards und unzureichender Berücksichtigung von Kontext und Entwicklungsverlauf. Linda Kaye und ihre Koautor:innen fordern im Artikel «The Conceptual and Methodological Mayhem of «Screen Time»», der im Jahr

2020 erschienen ist, dass der Begriff «Screen Time» (Bildschirmzeit) ersetzt werden sollte. Entscheidend sei, welche Nutzung in welchem Kontext stattfindet und welche Bedürfnisse sie erfüllt. Die Autor:innen setzen sich für eine präzisere Begriffsbildung und objektivere Messmethoden ein. Es soll zwischen quantitativer Bildschirmzeit («Screen Time») und qualitativer Bildschirmzeit («Screen Use») unterschieden werden. «Screen Time» misst die Nutzung eines Smartphones in Zeiteinheiten. «Screen Use» unterscheidet zum Beispiel zwischen funktioneller (Tickets, Banking, Bezahlung etc.), informativer, rekreativer und sozialer Nutzung eines Smartphones. Ebenso benötigt die Forschung dringend Zugriff auf Daten, die von den grossen Plattformbetreiber:innen zwar gesammelt, jedoch nicht veröffentlicht werden (Kaye et al. 2020). Das heisst, die bildschirmbezogenen Verhaltensweisen sind zunehmend multimodal, multitaskingbasiert und kontextuell fließend und dementsprechend sind die Kategorien von «Screen Use» schwer

eindeutig bestimmbar. Auch lassen sich die Inhalte nicht allein anhand des verwendeten Geräts, der App oder der Plattform klassifizieren. Man stelle sich Jugendliche vor, die eine Liveübertragung im Fernsehen verfolgen, gleichzeitig auf ihren Smartphones miteinander chatten und parallel auf ihren Laptops Hausaufgaben erledigen oder Spiele spielen. Die Untersuchung von Thomas et al. (2022) zeigt das Problem der Kategorisierung in einer Beobachtungsstudie auf. Die Studie versucht die «Screen Use» anhand von Screenshots bei einem kleinem Proband:innen-Sample (n=10) zu kategorisieren. Sie zeigt, wie schwierig es ist, Abgrenzungen vorzunehmen und «Screen Use» zu operationalisieren und zu messen, insbesondere wenn der Zugriff auf Daten der Plattformbetreibernden fehlt.

Lindenberg und Holtmann (2020) weisen im Artikel «Einzug der Computerspielstörung als Verhaltenssucht in die ICD-11» darauf hin, dass es nicht nur um die Zeit geht, die Jugendliche mit Spielen vor dem Bildschirm verbringen.



Einerseits ist diese Zeit aufgrund von Corona stark angestiegen, andererseits sei laut den Autor:innen für eine Suchterkrankung weniger die Zeit an sich relevant, «die mit Gaming verbracht wird, als vielmehr spezifische abhängigkeits erzeugende Mechanismen, die gezielt von Spieleentwicklern eingesetzt werden, um die Spieldauer sowie die Bereitschaft für monetäres Investment zu erhöhen (beispielsweise durch Mikrotransaktionen, um Boni zu erwerben).» (Ebd. 2020: 3).

Gute Spiele sind «highly engaging», und es kann ein Genuss sein, wenn ein Game die ganze Aufmerksamkeit erfordert und die Spielenden die Zeit vergessen. Diese Eigenschaft kann sich jedoch auch gegen die Interessen der Gamer:innen richten, wenn sie als «dark patterns» eingesetzt wird, um Benutzende möglichst lange in Bann zu ziehen (siehe dazu die Artikel von Florian Lipuner und Christian Montag in dieser Ausgabe). In fast allen digitalen Medien sorgen spezifische Designtechniken dafür, das Verhalten der Nutzenden

zu manipulieren. Wenn dabei mit den Rechten der Nutzenden gespielt wird, spricht man von «Täuschungsmechanismen». Solche Techniken, Designmuster und Methoden sind gut sichtbar in den Cookie-Bannern, die es den Nutzenden gezielt erschweren, ihr Recht⁵ wahrzunehmen und Trackingmassnahmen so einfach abzuschalten, wie es ist, alles zu akzeptieren. Seit 2024 verbietet der EU Digital Service Act gewisse «Täuschungsmechanismen». ⁶ Ebenso gibt es Rechte auf Privatsphäre. Ein offensichtliches Beispiel hierfür sind die langen und detaillierten AGB, die auch noch in einem speziell abschreckenden Stil geschrieben sind. Wer sie akzeptiert, tritt einen Teil seiner Rechte ab. Wer die AGB nicht akzeptiert, kann das entsprechende Produkt nicht nutzen.

Solange die Geschäftsmodelle der Tech-Konzerne auf Werbeimpressionen setzen, tun diese Unternehmen alles, um ihre Nutzenden möglichst lange auf ihrer Plattform zu halten (siehe dazu den Artikel von Cédric Stortz in dieser Ausgabe).

Eine Methode dazu ist das bewusste Entfernen natürlicher Ausstiegspunkte. Netflix spielt nach dem Ende einer Folge einer Serie gleich die nächste Folge ab, wobei diese Folgen jeweils mit einem Cliffhanger enden. Soziale Medien lassen ihre User endlos durch eine Timeline scrollen, gefüllt mit Inhalten von Leuten, denen die Benutzenden nicht folgen, die aber oft erstaunlich gut zur aktuellen Stimmung passen. Die Algorithmen von TikTok, Instagram und YouTube sorgen dafür, dass diese Apps selbst bei aufkommender Langeweile oder nachlassendem Interesse nicht verlassen werden. Auch das Wegwischen eines Clips wird ausgewertet, um anschliessend ein Video auszuspielen, das die zuvor bis zum Ende angesehenen, gelikten oder geteilten Beiträge an Attraktivität möglichst noch übertrifft, wobei emotional aufwühlender Inhalt öfter beachtet, geteilt und kommentiert wird als nüchterne, aber verifizierte Information oder angenehme Unterhaltung.

Cybermobbing

«Cybermobbing» unterscheidet sich von Mobbing ohne «Cyber» nicht grundsätzlich, ausser durch die allgegenwärtige Verfügbarkeit der Kanäle, über die ein Opfer gemobbt werden kann: Das Smartphone ist immer dabei, theoretisch sind Opfer wie Täter:innen überall eingeloggt, vom Gruppenchat über Soziale Medien bis hin zu YouTube. Diffamierung, Gerüchte, Hass, Schmähung und Verunglimpfung verbreiteten sich nicht nur auf dem Pausenplatz, sondern theoretisch in der ganzen Welt. Das SECO definiert Mobbing als «eine Form der Verletzung der persönlichen Integrität»⁷. In der Schweiz gibt es Gesetze und Verordnungen, die im Falle von Mobbing am Arbeitsplatz zur Anwendung kommen können. Diese reichen von den Pflichten der Arbeitgeber gegenüber den Arbeitnehmer:innen bis zu Gesetzen gegen üble Nachrede, Beschimpfung, Verleumdung, Nötigung und Übertretungen gegen die sexuelle Integrität.⁸ Abgestützt auf diese Gesetze und Verordnungen könnte theoretisch auch Mobbing unter Schulkindern verfolgt werden. Die Hürden sind aber hoch: Es braucht Geld, Zeit und Ausdauer. In der Schweiz gibt es keine spezifischen Gesetze, die Mobbing zwischen Kindern oder Mobbing an Schulen regeln. Wer vor der Zeit ubiquitärer Kommunikation in der Schule gemobbt wurde, konnte sich nach der Schule zu Hause zurückziehen und in Ruhe ein Computerspiel spielen. Heute geht das Mobbing dort weiter, denn die digitale Identität muss zunehmend auch der realen Identität entsprechen und man ist überall erreichbar. Um gegen «Cybermobbing» vorzugehen, sind andere Massnahmen als Handyverbote an Schulen notwendig.

Die perhorreszierende Fokussierung auf den einfachen Parameter der «Bildschirmzeit» resultiert u. E. aus einer Verschiebung von der notwendigen Kritik des politischen, sozialen und ökonomischen Funktionierens der Digitalwirtschaft hin zu einem Problem, das man in Schulen und Elternhäusern bekämpfen muss. «Bildschirmzeit» eignet sich nicht, um eine gesetzliche Regulierung des Angebots zu fordern oder für eine gut zugängliche Bereitstellung von Hilfsangeboten für Menschen mit

problematischem Spiel- und Onlineverhalten zu kämpfen. Sie zielt darauf ab, die Nutzungsdauer einzuschränken, und zwar auf eine pauschalisierende Art für alle Kinder und Jugendliche, unabhängig vom Inhalt und der Konsumabsicht.

In einem Blog-Beitrag für «Schule Social Media» hat Philippe Wampfler das Buch von Jonathan Haidts «Generation Angst» kritisiert.⁹ Haidt rede über Jugendliche, statt mit ihnen – ihre Perspektive werde systematisch ausgeblendet. Die Darstellung sozialer Medien als zentrale Bedrohung greife zu kurz und blende die gesellschaftliche Komplexität aus. Auch problematisch sei, dass Haidt nicht unterscheide, wie unterschiedlich Jugendliche digitale Medien nutzen – manche reflektiert, andere exzessiv, viele auch kreativ. Wampfler wirft Haidt das Schüren «moralischer Panik» vor.

Der Begriff «*moral panic*» stammt aus einem 1972 publizierten Buch des Soziologen Stanley Cohen: *Folk Devils and Moral Panics*. Er beschreibt darin Situationen, in denen ein gesellschaftliches Phänomen medial als Bedrohung für die gesellschaftlichen Werte überhöht und emotionalisiert wird. Cohen schreibt: «Die Gegenstände gewöhnlicher moralischer Paniken sind ziemlich vorhersehbar; ebenso die diskursiven Formeln, mit denen sie dargestellt werden. Zum Beispiel: Sie sind neu (vielleicht latent vorhanden, aber schwer zu erkennen; täuschend gewöhnlich und alltäglich [...]) – und zugleich alt (getarnte Varianten traditioneller und altbekannter Übel). Sie sind in sich selbst schädlich – aber auch nur Warnzeichen für eine viel tiefere, weiter verbreitete Bedrohung. Sie sind durchschaubar (jeder kann sehen, was passiert) – aber zugleich undurchsichtig: Nur anerkannte Experten können die Gefahren erklären, die sich hinter dem oberflächlich Harmlosen verbergen (zum Beispiel den Text eines Rocksongs entschlüsseln, um zu zeigen, wie er zu einem Schulmassaker geführt hat)» (Cohen 2003: 8, eigene Übersetzung).

Fazit

Inzwischen sind es weniger die Songtexte als die verschlüsselten Nachrichten, die sich hinter vermeintlich harmlosen Emojis verbergen. Man könnte

sagen, die Gegenstände der moralischen Panik sind alltagstaugliche Verschwörungstheorien. Wenn man erst einmal fähig ist, sie zu erkennen, wird man sie überall sehen können. Auch eher seltene Ereignisse – etwa Morde von Kindern an Kindern – werden zu etwas, was nur die Spitze des Eisbergs ist. Dazu muss das Seltene mit dem Weitverbreiteten verknüpft werden. Und was wäre weiterverbreitet als Smartphones unter Jugendlichen (und Erwachsenen). Ohne Smartphone, Computer und das Internet wäre der 13-jährige Mörder aus der Netflix-Serie «Adolescence»¹⁰ gar nicht mit der Ideologie der Incels in Berührung gekommen. Die moralische Panik schafft es, was komplexen Theorien des Sozialen meistens nicht gelingt, das Einzelne und das Gesellschaftliche auf eine sofort einleuchtende Weise miteinander in Verbindung zu bringen. «Bildschirmzeit» ist so ein moralischer Knüller, hoffnungslos unterkomplex und darum hervorragend geeignet, den herbeigeredeten Niedergang einer ganzen Generation für alle verständlich auf einen Punkt zu bringen.

Alexandra Papadopoulos und Peter Schneider geben zusammen die Reihe der EPF-Essays heraus und publizieren einen dazugehörigen Podcast:
<https://epf-essays.captivate.fm/>

Literatur

- Cohen, S. (2003): *Folk Devils and Moral Panics. The Creation of the Mods and Rockers*. 3. Aufl. London: Taylor & Francis.
- Haidt, J. (2024): *Generation Angst. Wie wir unsere Kinder an die virtuelle Welt verlieren und ihre psychische Gesundheit aufs Spiel setzen*. Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Kaye, L.K./Orben, A./Ellis, D.A./Hunter, S.C./Houghton, St. (2020): The Conceptual and Methodological Mayhem of 'Screen Time'. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17(10): 3661. doi: 10.3390/ijerph17103661
- Lindenberg, K./Holtmann, M. (2020): Einzug der Computerspielsucht als Verhaltenssucht in die ICD-11. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie* 50(1): 1-7. doi: 10.1024/1422-4917/a000837
- Schneider, P. (2020): Normal, gestört, verrückt. Über die Besonderheiten psychiatrischer Diagnosen. Stuttgart: Schattauer.
- Spitzer, M. (2018): *Die Smartphone-Epidemie. Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft*. Stuttgart.
- Thomas, G. et al. (2022): Using Wearable Cameras to Categorize the Type and Context of Screen-Based Behaviors Among Adolescents: Observational Study. *MIR Pediatrics and Parenting* 21 5(1): e28208. doi: 10.2196/28208

Türcke, Ch. (2012): Hyperaktiv! Kritik der Aufmerksamkeitsdefizitkultur. München: Beck'sche Reihe.

Twenge, J.M. (2017): iGen. Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy--and Completely Unprepared for Adulthood--and What That Means for the Rest of Us. New York: Simon and Schuster.

Endnoten

¹ Vgl. die Website der International Classification of Diseases 11th Revision für weitere Informationen: <https://icd.who.int/en/>, Zugriff 23.06.2025.

² Vgl. Schneider 2020, Kapitel vier und neun.

³ Vgl. Artikel im Blick von Rolf Dobelli vom 12.02.2024 «Soziale Medien sind eine Atom-bombe fürs Gehirn»: <https://t1p.de/azkrg>, Zugriff 19.06.2025.

⁴ Eigene Übersetzung. Im Original: «If an activity involves a screen, it's linked to less happiness and more depression. If it doesn't – particularly if it involves in-person social interaction or exercise – it's linked to more happiness and less depression».

⁵ Die berühmten Cookie-Banner gehen in der EU vorwiegend auf Artikel 5 Absatz 3 der ePrivacy-Richtlinie (2002/58/EG) zurück, in der 2009 geänderten Fassung: <https://t1p.de/ria0f>, Zugriff 19.06.2025.

⁶ Vgl. Dokument «Regulating dark patterns in the EU» des Europäischen Parlamentes: <https://t1p.de/7gbde>, Zugriff 04.07.2025.

⁷ Vgl. die Website vom Staatssekretariat für Wirtschaft zum Thema Mobbing: <https://t1p.de/rq8yf>, Zugriff 19.06.2025.

⁸ Vgl. Endnote 7 für die entsprechenden Gesetzestexte.

⁹ Vgl. den Blogbeitrag von Philippe Wampfler mit dem Titel Schule Social Media: Das Problem mit »Generation von Angst« von Jonathan Haidt: <https://t1p.de/8rwgw>, Zugriff 19.06.2025.

¹⁰ «Adolescence» ist eine vierteilige Krimi-Drama-Serie, die am 13. März 2025 auf Netflix veröffentlicht wurde. Die Serie handelt von dem 13-jährigen Jungen, der beschuldigt wird, seine Mitschülerin getötet zu haben. Vgl. Website Wikipedia zur Serie für weitere Informationen: <https://t1p.de/sapye>, Zugriff 24.06.2025.



Lieferbare Nummern

Bestellungen

abo@suchtmagazin.ch

Alle verfügbaren Ausgaben

finden Sie unter

www.suchtmagazin.ch

2025

- 1 Menschen mit Suchterfahrung
- 2 Qualität und Wirkfaktoren der Suchtarbeit
- 3 Verhaltenssüchte (Doppelnummer 3&4/2025)

2024

- 1 Wohnen, Angebote, Institutionen
- 2 KI und Sucht
- 3 50 Jahre SuchtMagazin (Doppelnummer 3&4/2024)
- 5 Junge Menschen heute
- 6 Prävention – Integrative Behandlung – Alkohol

2023

- 1 Stigmatisierung und Diskriminierung
- 2 Behinderung und Sucht
- 3 Geschäftsmodell Sucht (Doppelnummer 3&4/2023)
- 5 Gefährdung und Sucht
- 6 Suchtverständnis, Rauchen und aktuelle Themen

2022

- 1 Corona-Pandemie
- 2 Schadensminderung
- 3 Soziale Arbeit und Sucht
- 4 Sucht- und Genussmittel Alkohol (Doppelnummer 4&5 2022)
- 6 Digitalisierung, Diversität, Nachtleben

2021

- 1 Leistungsgesellschaft
- 2 Mann und Sucht
- 3 Suchtpolitik der Zukunft (Doppelnummer 3&4/2021)
- 5 Jugendliche
- 6 Aktuelle Themen

2020

- 1 Rituale
- 2 Frau und Sucht
- 3 Phänomenologie des Konsums
- 4 Jugend heute
- 5 Die Klientel der Zukunft
- 6 Sucht-Perspektiven

Impressum

Erscheinungsweise

6 Ausgaben pro Jahr, 51. Jahrgang

Druckauflage

1000 Exemplare

Kontakt

Redaktion, Walter Rohrbach,
Telefon +41(0)31 385 00 16,
info@suchtmagazin.ch,
www.suchtmagazin.ch

Herausgeber

Infodrog, Eigerplatz 5,
CH-3007 Bern
Infodrog ist die vom Bundesamt
für Gesundheit BAG eingesetzte
nationale Koordinations- und
Fachstelle Sucht mit der
gesetzlichen Grundlage des
Betäubungsmittelgesetzes.

Inserate

www.suchtmagazin.ch/inserieren
info@suchtmagazin.ch

Inserateschluss Ausgabe

5/2025, 25. September 2025

Abonnemente

abo@suchtmagazin.ch
www.suchtmagazin.ch
Jahresabonnement
CHF/€ 90.–
Unterstützungsabonnement
CHF/€ 120.–
Kollektivabonnement
(ab 5 Exemplaren)
CHF/€ 70.–

Einzelnummer

Print: CHF/€ 18.– (exkl. Porto)
PDF: CHF/€ 15.–

Kündigungsfrist

1 Monat, Kündigung jeweils
auf Ende Kalenderjahr

Open Access

Autor:innen haben nach einer
Sperrfrist von sechs Monaten das
Recht, ihre Beiträge auf dem
institutionellen Repositorium ihrer
Hochschule gemäss Schweizer
Urheberrechtsgesetz frei zur
Verfügung zu stellen.

Redaktionsleitung

Walter Rohrbach

Redaktionskomitee

Sandra Bärtschi, Facia Marta
Gamez, Marcel Krebs, Simon
Marmet, Markus Meury, Christina
Rummel, Corina Salis Gross,
Domenic Schnoz

Gestaltung

Sandra Bärtschi, Walter Rohrbach

Rubrik «Fazit»

Sucht Schweiz,
fazit@suchtschweiz.ch
Sabine Dobler, Gerhard Gmel,
Markus Meury, Monique Port-
ner-Helfer

Lektorat

Gabriele Wolf, Sandra Bärtschi,
Michael Angelopoulos

Layout

Roberto Da Pozzo

Druck/Vertrieb

Werner Druck & Medien AG
4001 Basel

Bankverbindung

Gesundheitsstiftung Radix,
Infodrog, CH-8006 Zürich,
PostFinance, Mingerstrasse 20,
CH-3030 Bern
Kto-Nr. 85-364231-6
IBAN CH930900000853642316
BIC POFICHBEXXX
Clearing: 09000

ISSN

1422-2221

Kommende Schwerpunkte

Nr. 5/2025 — Niederschwellige Suchtarbeit

Inserateschluss: 25. September 2025
erscheint im Oktober 2025

Nr. 6/2025 — Aktuelle Themen

Inserateschluss: 25. November 2025
erscheint im Dezember 2025

Nr. 1/2026 — Fachpersonal

Inserateschluss: 25. Januar 2026
erscheint im Februar 2026

Nr. 2/2026 — Therapie & Ziele der Suchtarbeit

Inserateschluss: 25. März 2026
erscheint im April 2026

Nr. 3&4/2026 — Lebensqualität

Inserateschluss: 25. Juni 2026
erscheint im Juli 2026

Redaktion & Inserate

info@suchtmagazin.ch
www.suchtmagazin.ch/inserieren

Abonnemente

abo@suchtmagazin.ch



www.suchtmagazin.ch