

Positionspapier Verhaltenssüchte

Das Blaue Kreuz hat 2018 seine Strategie «Alkohol plus» verabschiedet. Darin bezieht es neben seinem Kernthema Alkohol auch andere Suchtmittel (Substanzen) sowie Verhaltenssüchte und deren Vorstufe das problematische Verhalten ein.

Das Blaue Kreuz sieht in Verhaltenssüchten und problematischem Verhalten ein gesellschaftliches Problem, zu dessen Lösung die Zivilgesellschaft und der Staat Hand bieten müssen. Das Blaue Kreuz ist bereit, mit seiner Expertise in der Suchthilfe auch Betroffenen von Verhaltenssüchten und problematischem Verhalten mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Wie bei anderen Süchten will das Blaue Kreuz das durch Sucht verursachte Leid verhindern, mindern oder beenden. Im Zentrum der Prävention stehen Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene.

In diesem Dokument formuliert das Blaue Kreuz seine Forderungen, beschreibt dazu die Ausgangslage (Fakten, rechtliche Grundlagen etc.) und die Beurteilung im Umgang mit Verhaltenssüchten bzw. problematischem Verhalten.

1. Forderungen Blaues Kreuz

Bund und Kantone

1. schützen insbesondere Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene.
2. führen angemessene Altersbeschränkungen zum Schutz vor Verhaltenssüchten und problematischem Verhalten ein.
3. sichern und finanzieren
 - Jugendschutzkontrollen sowohl bei realen als auch bei virtuellen Angeboten durch Testkäufe sowie Testzugänge.
 - regionale Hilfsangebote für Betroffene von Verhaltenssüchten und problematischem Verhalten, insbesondere Früherkennung und Frühintervention.
 - Sensibilisierungs- und Aufklärungsarbeit sowie -kampagnen über Verhaltenssüchte und problematisches Verhalten, um Tabus abzubauen und Hemmschwellen bei der Hilfesuche zu senken.
 - die Stärkung der Medienkompetenzen, vor allem bei Kindern und Jugendlichen, und vor allem für Internet, Soziale Medien und Messengerdienste.
4. ahnden Verstösse gegen den Jugendschutz.
5. regulieren Mikrotransaktionen.
6. führen eine wirksame Nachverfolgung von Spielerinnen und Spielern ein (Player-Tracking).
7. limitieren die Geldeinsätze und Spielzeit bei Glücksspielen und beim Gamen.
8. führen eine landesweite Spielerkarte ein.
9. definieren die Diagnosekriterien für die Videospielsucht offen, um Gaming nicht per se zu pathologisieren und um einen erweiterten digitalen Bereich einzubeziehen, wie zum Beispiel Soziale Medien (im Sinne der Expertengruppe des BAG «Onlinesucht»).
10. inkludieren Verhaltenssüchte und problematisches Verhalten in die Nationale Strategie Sucht.
11. stärken geschlechtsspezifische Ansätze und Massnahmen.
12. erheben Steuern auf Transaktionen und nehmen so die Anbieter in die finanzielle Verantwortung.
13. nutzen das Internet, die Sozialen Medien und Messengerdienste.

2. Ausgangslage

2.1. Definition

Das Positionspapier Verhaltenssucht des Blauen Kreuz nimmt Bezug auf «problematische Internetnutzung und Soziale Medien», auf «Videospielsucht» (Gamingsucht) und «Geldspielsucht» (Gamblingsucht) sowie auf Kauf- und Sexsucht. Alle diese Störungsbilder haben ganz oder teilweise einen Zusammenhang mit dem Internet.

Besteht zwischen Sucht und Internet ein Zusammenhang, spricht man von Internetabhängigkeit oder Cyberabhängigkeit.

Es gibt keine vereinheitlichte Diagnose «Verhaltenssucht», dies erschwert die Definition und quantitative Erfassungen. Die WHO klassifiziert im ICD-11 (11. Revision der internationalen Klassifikation der Krankheiten von 2018) die Geldspielsucht und die Videospielsucht als Suchtkrankheiten. Das Bundesamt für Gesundheit (BAG) orientiert sich bezüglich der Definition von Sucht an den Kriterien ICD-11: (1) beeinträchtigte Kontrolle über das Verhalten, (2) zunehmende Priorität des Verhaltens (Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten) sowie (3) Fortsetzung oder Eskalation des Verhaltens trotz negativer Folgen.¹ Im engen Sinne fallen da ausschliesslich die Gaming- oder Gamblingsucht darunter. Das BAG revidierte im März 2022 die Begrifflichkeiten auf der Basis einer Studie von Sucht Schweiz und GREA, die das BAG in Auftrag gegeben hatte. Seither unterteilt das BAG die Verhaltenssuchte in **Suchtverhalten** (Gambling gemäss ICD-11, DSM-5) und Gaming (ICD-11), in **Impulskontrollstörungen** (Kaufverhalten ICD-11 und Sexualverhalten (ICD-11) sowie in **problematisches Verhalten** in Bezug auf Internetnutzung und Soziale Medien, welches nicht zwingend suchtartig sein muss. Das BAG hält als Fazit fest: «Menschen mit problematischem und suchtartigem Gaming- oder Gambling-Verhalten müssen angemessen versorgt werden. Auch andere problematische Verhaltensweisen, welche nicht als Verhaltenssucht gelten, aber suchtartige Merkmale zeigen und das Leben der Betroffenen beeinträchtigen können, bedürfen einer angemessenen Versorgung. Dieses Angebot gilt es weiterhin zur Verfügung zu stellen und die Betroffenen zu erreichen. Dabei sollten sowohl Unter- als auch Überpathologisierungen nach Möglichkeit vermieden werden.»

Ältere Definitionen bestimmten Verhaltenssucht als nicht an Substanzen gebundene Verhaltensweisen, welche zu einer Sucht geworden sind. Wie bei stoffgebundenen Suchtformen tritt eine Verhaltenssucht mit Merkmalen psychischer Abhängigkeit auf. Zudem kann das exzessive Verhalten von den Betroffenen nicht mehr vollständig kontrolliert werden, es ist oft mit negativen Konsequenzen verbunden und geht mit einem erheblichen Leidensdruck einher.²

¹ Bundesamt für Gesundheit 2022: Auslegeordnung Verhaltenssuchte, Faktenblatt. Quelle Internet: <https://www.bag.admin.ch>

² Grüsser, Sabine u. Carolin Thalemann 2006: Verhaltenssucht: Diagnostik, Therapie, Forschung. Bern: H. Huber.

2.2. Zahlen und Fakten

Die Datenlage zu Verhaltenssüchten bzw. problematischem Verhalten in der Schweiz ist dünn.

Problematische Internetnutzung

Das Internet ist heutzutage für einen Grossteil der Bevölkerung sowohl im Berufs- wie im Privatleben nicht wegzudenken. Durch Smartphones ist es jederzeit und quasi uneingeschränkt verfügbar. Ist die Nutzung des Internets verbunden mit negativen gesundheitlichen oder sozialen Folgen, spricht man von problematischer Internetnutzung.

Im Gegensatz zur Geldspielsucht und zur Videospielsucht fehlt im Bereich der Internetsucht eine medizinisch anerkannte Diagnose. Dies macht eine quantitative Erhebung der Betroffenen schwierig. Unter dem Oberbegriff «problematische Internetnutzung» werden verschiedene suchtmännliche Verhalten eingeordnet, die in Verbindung mit dem Internet stehen. Beispiele sind übermässiger Konsum von Glücksspielen, Pornografie, Shopping oder Sozialen Medien.³

Von einer problematischen Internetnutzung betroffen sind gemäss der schweizerischen Gesundheitsbefragung 2017 rund 3,8 Prozent der Bevölkerung – also etwa 270'000 Personen. Am stärksten betroffen ist die jüngste erfasste Altersgruppe der 15- bis 24-Jährigen mit 11,2 Prozent.

Jugendliche verbringen in ihrer Freizeit mehr Zeit online als Erwachsene. Gemäss der Befragung versuchte fast ein Viertel der befragten Kinder zwischen 9 und 16 Jahren im letzten Monat vor der Befragung vergeblich, weniger Zeit online zu verbringen.⁴

Männliche Personen sind etwas stärker von problematischer Internetnutzung betroffen als Frauen (Männer: 4,3 %, Frauen: 3,3 %). Eine problematische Internetnutzung korreliert häufig mit erhöhtem Substanzkonsum.⁵

Nutzerinnen und Nutzer des Internets und der Sozialen Medien können zudem dort Opfer werden. Der Cyberspace ist eine Plattform für Mobbing, Belästigungen und Betrug. Davon betroffen sind auch Kinder und Jugendliche, die unter Umständen stark und lange darunter leiden. Gemäss Studien haben 25 Prozent der Jugendlichen in der Schweiz bereits Mobbing-Angriffe im Internet erlebt.⁶ 30 Prozent der Cybermobbing-Opfer belastet die Tat noch lange Zeit danach.⁷

Geldspielsucht

Geld- und Glücksspiele sind in der Schweiz weit verbreitet und akzeptiert. Es gibt verschiedene Formen von Geldspielen in der Schweiz, wie etwa Lottoabende, Lotteriespiele, Sportwetten, Geldspiele an Automaten

³ Bundesamt für Gesundheit 2022: Problematische Internetnutzung. <https://www.bag.admin.ch>, Mai 2022.

⁴ Bundesamt für Statistik 2019: Schweizerische Gesundheitsbefragung 2017, Tabelle Problematische Internetnutzung.

⁵ Herrmann, Manuel, Cédric Stortz und Célestine Perissinotto 2021: Problematische Internetnutzung. Erkenntnisse und Empfehlungen der Expert*innengruppe «Onlinesucht», Synthesebericht 2018-2020.

⁶ Külling, Céline, Gregor Waller, Lilian Suter, Isabel Willemse, Jael Bernath, Patricia Skirgaila, Pascal Streule, Daniel Süss 2022: JAMES 2022– Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

⁷ Leest, Uwe und Christoph Schneider 2017: Cyberlife II, Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr, Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Karlsruhe: Bündnis gegen Cybermobbing e.V.

oder Pokerpartien. Lotterienprodukte sind omnipräsent, beispielsweise an Kiosken. Die Geldspielsucht ist jedoch in breiten Teilen der Bevölkerung noch immer ein Tabu.

Die Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass die Teilnahme Geld kostet, es eine Aussicht auf Gewinn gibt, das Ergebnis ganz oder stark vom Zufall abhängt und dass Verlieren mit einem Geldverlust verbunden ist. Problematisches Verhalten bzw. die Entwicklung einer Geldspielsucht kann gravierende Folgen für das private und das berufliche Leben haben. Häufig entstehen finanzielle Probleme. Betroffene verspielen, bevor es im besten Fall zu einer Spielsperre kommt, monatlich zwischen 2 500 und 34 000 Franken.⁸ Für die Gesellschaft entstehen durch Geldspielsucht jährlich Kosten von rund 61 Millionen Franken.⁹

Seit 2019 gibt es Online-Casino-Angebote von Schweizer Casinos und digitale Lotterie-Angebote. Das Gesetz setzt ein Mindestalter von 18 Jahren für die Casinospiele (inklusive Onlinespiele) und 16 Jahre für Lotteriespiele fest. Anbietende von «automatisiert durchgeführten Lotterien» müssen neu eine Zugangskontrolle einrichten und gewährleisten, dass diese Spiele nicht von unter 16-Jährigen gespielt werden. Es handelt sich hierbei vor allem um elektronische Lotterie, die sogenannten Tactilos, die in der Romandie sehr verbreitet sind.

Gemäss der Gesundheitsbefragung 2017 spielen 2,9 Prozent der Schweizer Bevölkerung risikoreich oder pathologisch. Das sind rund 178 000 Personen risikoreich und 15 000 pathologisch. Wie bei der problematischen Internetnutzung ist auch im Bereich der Geldspielsucht die jüngste Altersgruppe der 15- bis 24-Jährigen am stärksten betroffen.¹⁰

Videospiel (Gaming)

Eine Gefahr im Bereich von Videospielen besteht in der Kaufstruktur. Die Spiele selbst sind in der Regel gratis, aber Zusatzleistungen innerhalb des Spiels dann kostenpflichtig, sogenannte Mikrotransaktionen. Dies erhöht das Sucht- und Verschuldungspotenzial (siehe Glücksspiel).

In Deutschland sind 8,4 % der 12- bis 17- und 5,5 % der 18- bis 25-Jährigen von der Gaming-Disorder betroffen.¹¹

Dass die internationale Klassifikation ICD-11 die Videospielesucht (Gaming Disorder) als Suchtkrankheit aufgenommen hat, ist in der Schweiz umstritten. Eine vom BAG eingesetzte Expertengruppe «Onlinesucht» hält fest, dass die Aufnahme die erwünschte Anerkennung des Gaming als Krankheitsbild zwar stärke, aber die Gefahr bestehe, Videospiele kategorisch zu pathologisieren, und durch den Fokus auf Videospielesucht andere digitale Verhaltenssuchte, wie zum Beispiel der übermässige Social-Media-Konsum, zu vernachlässigen.

Kaufverhalten

Die Kauf- und Konsumlandschaft der Schweiz hat sich in den letzten Jahren durch Aufkommen von Online-shops und die Covid-19-Pandemie stark verändert. Es kann ohne Rücksicht auf Ladenöffnungszeiten rund um die Uhr eingekauft werden. Kaufende zahlen mit Kreditkarten, was die Hemmschwelle zusätzlich senkt

⁸ Büro BASS (2004): Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz. Empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen. ESBK.

⁹ <https://www.bag.admin.ch/bag/de/home/das-bag/aktuell/news/news-29-09-2020.html>

¹⁰ <https://www.obsan.admin.ch/de/indikatoren/MonAM/risikoreiches-oder-pathologisches-geldspiel-alter-15>

¹¹ Drogen- und Suchtbericht (2021). Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung; Angaben für 2019.

und zu finanziellen Problemen führen kann. Eine Konsequenz des übermässigen Kaufverlangens ist deshalb häufig die Verschuldung. Die Sucht und die Verschuldung können zum Verlust des Arbeitsplatzes, zu psychischen Problemen oder sogar zu Straftaten führen. Eine besondere Schwierigkeit im Umgang mit unkontrolliertem Kaufverhalten ist, dass das Einkaufen generell wirtschaftlich erwünscht ist und dass uns Anreize im Alltag bewusst und mannigfaltig dazu motivieren.

Gemäss einer Studie waren 4,8 % der Schweizer Bevölkerung im Jahr 2019 «kaufsüchtig». 3,8 % zeigen kaufsüchtiges Verhalten in physischen Läden, 2,9 % im Onlineshopping, 1,8 % in beiden Bereichen.¹² Weitere 8 % zeigen unkontrolliertes Verhalten beim Kaufen und sind somit gefährdet für eine Kaufsucht. Frauen sind stärker betroffen als Männer und begeben sich auch häufiger in Therapie.¹³

Mit den Sozialen Medien ist der Soziale Handel (social commerce) aufgekommen. Er basiert auf der zum Teil dauernden Präsenz der Angebote auf den Sozialen Medien und auf dem Vertrauen, das die Käuferin und der Käufer dort dem Anbieter oder der Anbieterin entgegenbringen. Basis ist das Web 2.0, also die Interaktion zwischen den Personen, hier Verkäuferin und (potenzieller) Käuferin. Durch die Software können Produzentin und (potenzielle) Kundin direkt kommunizieren (Empfehlungen/recommendations, Blogs, Logfile-Analysen). Händler sind nicht mehr unbedingt notwendig. Inzwischen übernehmen Algorithmen und Chatbots die Interaktion mit der Käuferin oder dem Käufer. Neben den Sozialen Medien zum Freizeitvergnügen (TikTok, Instagram) sind jene zum Handel (shopify, Pinterest) hinzugetreten. Auf beiden findet sozialer Handel statt. Auf den ersten Blick muss er nicht als solcher daherkommen, doch bei vielen Seiten und Posts geht es nur um den Verkauf. Professionelle Hersteller und Händler haben den sozialen Handel entdeckt und nutzen ihn als weiteren – vermeintlich persönlichen – Absatzkanal. Sie können individualisierte Chatbots anbieten.

Sexsucht

Wie für das problematische Kaufverhalten, gibt es auch zur Sexsucht keine einheitliche Diagnose. In Ratgebern wird Sexsucht als ein «suchtartiges, unkontrollierbares Verlangen nach sexueller Aktivität, mit negativen Folgen» beschrieben.¹⁴ Die Tabuisierung von Sexsucht bzw. der Impulskontrollstörung im Sexualverhalten stellt eine grosse Schwierigkeit dar. Das problematische Verhalten gilt je nach Umfeld als unethisch oder unmoralisch. Die Hemmschwelle, sich das Problem einzugestehen, es zu teilen und Hilfe in Anspruch zu nehmen, ist noch erhöht. Die Suchtfolgen können Konflikte in der Partnerschaft, Vernachlässigung der Erwerbsarbeit oder Verschuldung sein.

2.3. Recht

In vielen Bereichen (Jugendschutz, Konsumentenschutz insbesondere Haftpflicht) rund um **digitale Medien** gibt es keine spezifische Regulierung. Dies liegt unter anderem daran, dass es sich um neuere Phänomene handelt, die oft mit globalen Mechanismen zusammenhängen und schnellen Veränderungen unterliegen.

Für das **Gamen** haben die eidgenössischen Räte am 30. September 2022 das Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG) verabschiedet. Es lässt aber gerade bei den

¹² Wenger, Andreas, Mareike Augsburg, Severin Haug, Sophia Achab, Yasser Khazaal, Joël Billieux und Michael Schaub 2020: Kaufsucht im Zeitalter des Internets. Eine repräsentative Befragung der Schweizer Bevölkerung. ISGF: Zürich: Forschungsbericht Nr. 402.

¹³ Publikation Basel-Stadt 2017: Ausgesucht.bs Shopping, Gamen, Internet, Sex – Wann wird ein Verhalten zur Sucht?

¹⁴ Publikation Basel-Stadt 2017: Ausgesucht.bs Shopping, Gamen, Internet, Sex – Wann wird ein Verhalten zur Sucht?

problematischen Mikrotransaktionen Präventionslücken. Ausserdem existiert eine brancheninterne Initiative zum Jugendschutz, die jedoch nur bedingt verbindlich ist.

Geldspiele sind im Bundesgesetz über Geldspiele (Geldspielgesetz BGS, SR 935.51) geregelt, welches 2019 in Kraft getreten ist. Dieses erlaubt das Anbieten von Online-Geldspielen in der Schweiz. Das Gesetz verpflichtet die Kantone, Prävention im Bereich des exzessiven Geldspiels zu betreiben sowie Beratungs- und Behandlungsangebote für spielsuchtgefährdete und spielsuchtbetroffene Personen und deren Umfeld anzubieten. Der Bundesrat hob in der Verordnung die Verpflichtung der Casinos auf, mit Suchtfachstellen zusammenzuarbeiten. Im Rahmen des Gesetzes wird die Spielsucht erstmals als Krankheit anerkannt.¹⁵ Die Casinos sind zudem verpflichtet, ein Sozialschutzkonzept zu installieren und spielsüchtige Spielerinnen und Spieler zu sperren. Seit 1. Januar 2021 müssen alle Kantone über eine angepasste Geldspielgesetzgebung verfügen. Alle Deutschschweizer Kantone wählten eine liberale Umsetzung. Der Verband der Suchtfachleute hat Anfang 2021 erstmals Richtlinien publiziert, die eine schweizweite Angleichung des Aufhebungsprozesses von Casinosperrern ermöglicht.¹⁶

2.4. Umsetzung und staatliche Massnahmen

Im Rahmen der **Nationalen Strategie Sucht 2017-2024** setzt der Bundesrat im Umgang mit der Geldspielsucht auf die vier Pfeiler Prävention, Therapie, Schadensminderung und Regulierung. Diese Strategie soll über die klassischen Suchtformen von legalen und illegalen Drogen hinaus auch im Bereich der exzessiven Internetnutzung und der Geldspielsucht Anwendung finden. Andere Verhaltenssuchte erwähnt die Strategie jedoch nicht.

Eine nennenswerte aktuelle Entwicklung im Bereich **Förderung der Medienkompetenz** gibt es im Unterricht an Schweizer Schulen. Dank dem Lehrplan 21 in der Deutschschweiz, dem Plan d'Études Romand in der Romandie und dem Piano di Studio im Tessin hat die Medienbildung neu einen festen Platz in der Schule. Zu **Cybermobbing** gibt es in der Schweiz keinen eigenständigen Gesetzesartikel. Mobbing im Internet ist aber durchaus strafrechtlich verfolgbar, da Tatbestände wie üble Nachrede, Drohung, Datenbeschädigung oder Ähnliche erfüllt werden.

2.5. Aktuelle politische Aktivitäten und Vorstösse

Der Nationalrat hat im Juni 2021 das Postulat «Stärkung der Nationalen Strategie Sucht durch den Einbezug der Cyberabhängigkeit» angenommen. Dieses fordert den Bundesrat zusammen mit den Kantonen und weiteren Akteuren auf, Massnahmen zu erarbeiten, um die verschiedenen Formen der Cyberabhängigkeit zu bekämpfen. Die Massnahmen sollen die Bereiche Bildung, Prävention, Behandlung und Risikoverminderung umfassen.¹⁷

¹⁵ Fachverband Sucht 2022: Dossier Geldspielsucht. <https://fachverbandsucht.ch>, 3. Juni 2022.

¹⁶ Fachverband Sucht 2022: [Richtlinien zur Aufhebung von Spiel-Sperren](#), 3. Juni 2022.

¹⁷ <https://www.parlament.ch/de/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefft?AffairId=20204343>

3. Bewertung

Das Blaue Kreuz setzt sich im Umgang mit Verhaltenssuchten und problematischem Verhalten für Massnahmen der Sensibilisierung, Prävention, Beratung, Behandlung und Integration ein. Das Blaue Kreuz unterstützt Massnahmen wie Projekte, Initiativen und Angebote, die Menschen und insbesondere vulnerable Gruppen befähigen, sich von der Verhaltenssucht oder problematischem Verhalten zu lösen und ein autonomes Leben zu führen. Ausserdem engagiert sich das Blaue Kreuz für eine Regulierung im Sinne von gesetzlichen Vorgaben zum Schutz von besonders gefährdeten Personengruppen, namentlich Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene.

Generell sind Massnahmen der Verhältnisprävention zu stärken und die Verhaltensprävention auszubauen.

Das Blaue Kreuz übernimmt die begriffliche Differenzierung des BAG zu problematischen Verhaltensweisen, weil es die Einschätzung des BAG teilt, dass noch zu wenig wissenschaftliche Basis da ist, damit ein bestimmtes Verhalten als Sucht klassifiziert werden kann. Das Blaue Kreuz anerkennt, dass das Themengebiet der problematischen Verhaltensweisen komplex ist und im Vergleich zu anderen Suchtformen noch wenig untersucht ist. Es braucht einen gesellschaftlichen Diskurs über Verhaltenssuchte und problematisches Verhalten.

Das Blaue Kreuz sieht den Wandel von Suchtformen und Erscheinungsformen sowie die daraus folgenden Probleme, gerade in der Suchtberatung. Hinzukommt, dass die Verhaltenssuchte oft nicht allein auftreten, sondern zusammen mit anderen Süchten, auch Substanzsüchten.

Die Medienkompetenz ist eine Grundlage für den Umgang mit Internet, Sozialen Medien und Messengerdiensten. Ziel der Medienkompetenz ist es, dass alle Menschen selbstbestimmt und kritisch mit Medien umgehen können.

Die Möglichkeiten für Spielsperren und die Verpflichtung zu Sozialkonzepten reichen für einen wirksamen Schutz von Menschen mit problematischem Spielverhalten nicht aus. Es braucht zusätzlich eine Limitierung des Geldeinsatzes und der Spielzeit sowie eine landesweit gültige Spielkarte. Sie ermöglichen ein Monitoring sowie eine bessere Identifikation von Problemspielerinnen und Problemspielern.

4. Vorgehen

Die Kommission Gesellschaft & Politik des Blauen Kreuzes hat das vorliegende Positionspapier von 2021 bis 2023 erarbeitet und am 1.5.2023 zuhanden des ZV gutgeheissen. Der Zentralvorstand hat es am 11. Mai 2023 verabschiedet.