

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/321586875>

Online-Glücksspiel und Prävention

Article · January 2015

CITATIONS

0

READS

34

2 authors, including:



Fabian Berger

Kalaisos Fachhochschule Schweiz

17 PUBLICATIONS 1 CITATION

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Gemeinschaftliche Selbsthilfe in der Schweiz. Bedeutung, Entwicklung und ihr Beitrag zum Gesundheits- und Sozialwesen [View project](#)



Psychosocial Support for Promoting Mental Health and Well-being among Adolescent Young Carers in Europe (ME-WE) [View project](#)

Online-Glücksspiel und Prävention

Online-Glücksspiele werden auf dem Glücksspielmarkt immer wichtiger. Viele junge SpielerInnen machen ihre ersten Erfahrungen mit Glücksspielen im Internet. Diese Entwicklung ist problematisch, weil solche Spiele aufgrund ihrer Eigenschaften ein erhöhtes Gefährdungspotenzial für eine Suchtentwicklung aufweisen. Seitens der Prävention werden deshalb vermehrt Konzepte und Massnahmen gefordert, die ein problematisches Spielen gar nicht erst aufkommen lassen.

Dominik Robin

Lic. phil., wissenschaftlicher Mitarbeiter, Zentrum Gesundheitswissenschaften, Departement Gesundheit Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW), Technikumstr. 71, CH-8401 Winterthur, Tel. +41 (0)589 34 63 42, Dominik.robin@zhaw.ch, www.tinyurl.com/p7afwvh

Fabian Berger

M.A., Doktorand in Soziologie, Schwerpunkt «Gesundheit & Prävention», Soziologisches Seminar, Universität Luzern, Frohburgstrasse 3, Postfach 4466, CH-6002 Luzern, Tel. +41 (0)796 18 76 63, fabian.berger@stud.unilu.ch, www.tinyurl.com/phpagyb

Schlagwörter:

Online-Glücksspiel | Prävention | Glücksspielsucht | virtuelle Glücksspielwelt |

Problemlage: Veränderte Glücksspiellandschaft

Die Glücksspiellandschaft der Schweiz hat sich in den letzten Jahrzehnten stark verändert. Vor dem Jahr 2000 waren Spielbanken in der Schweiz verboten, legale Glücksspiele fanden an Automaten im Gastgewerbe oder in Spielbanken im grenznahen Ausland statt. Mit der Inkraftsetzung eines liberaleren Spielbankengesetzes eröffneten Anfang der 2000er Jahre die ersten Spielbanken ihre Türen, gleichzeitig wurde der Betrieb in Restaurants nach einer Übergangsfrist eingestellt. Heute weist die Schweiz die höchste Casinodichte in Europa auf. Im grenznahen Ausland generieren Spielotheken, Wettbüros und Pokercasinos dank Schweizer KundInnen seit Jahren hohe Umsätze. Ausländische Onlineplattformen sind zudem als fester Bestandteil des Glücksspielangebots nicht mehr wegzudenken.

Der veränderte Umgang mit dem Spielen um Geld hat Konsequenzen: u.a. ist die Hemmschwelle zum Glücksspielen durch den vereinfachten Zugang im Internet gesunken. Ebenso müssen Fragen betreffend Rechtslage und Präventionsmassnahmen neu gestellt werden.

Viele SpielerInnen machen ihre ersten Erfahrungen im Jugendalter, wobei der Schutz vor negativen Folgen des Glücksspiels nicht immer gewährleistet ist. Laut Forschungserkenntnissen aus Deutschland sind insbesondere männliche Jugendliche mit niedrigem Bildungsstatus, fehlenden Perspektiven (z.B. Arbeitslosigkeit) oder einem Migrationshintergrund von einem problematischen Spielverhalten betroffen.¹ GlücksspielforscherInnen vermuten ausserdem, dass problematische SpielerInnen aus Scham, Angst vor Stigmatisierung oder wegen mangelndem Problembewusstsein durch die vorhandenen Hilfsangebote nur schwer zu erreichen sind.²

Eine Auswertung aus dem Jahr 2014,³ die auf den Daten der Schweizerischen Gesundheitsbefragung (SGB) von 2012 beruht,

schätzt, dass 151'378 Personen ab 15 Jahren in der ganzen Schweiz ein problematisches Spielverhalten aufwiesen.⁴ Betroffene und ihr Umfeld litten unter sozialen, finanziellen und gesundheitlichen Folgen.

Allerdings wurden in der erwähnten Studie keine Aussagen über das Online-Spielverhalten gemacht. Dies liegt u.a. daran, dass die Filter-Frage im Fragebogen der SGB, ob jemals Glücksspiele betrieben wurden, den Fokus auf herkömmliche Glücksspielarten (Lotto, Toto, Roulette) richtete. Online-Glücksspiele waren zwar implizit mitgemeint, wurden aber erst nach dem Beantworten der Filter-Frage abgefragt. Dies dürfte zu einer Verzerrung der Resultate geführt haben, weil Personen, die bei der Ausgangsfrage «nein» angekreuzt haben, gar nicht erst zu den Fragen zum Online-Glücksspiel gelangen konnten.

ExpertInnen gehen davon aus, dass das Internet herkömmliche Angebote teilweise verdrängt hat. Bspw. wird ein Grossteil der Schweizer Sportwetten heutzutage bereits im Internet abgeschlossen.⁵

Höheres Gefährdungspotential bei Online-Glücksspielen

Das Suchtpotential von Glücksspielen wird je nach Eigenschaft des Spiels unterschiedlich eingeschätzt.⁶ In der Glücksspielforschung wird zwischen verschiedenen Merkmalen unterschieden:⁷ Situative Merkmale beschreiben den Zugang zu Glücksspielen, also die Umgebung, in der das Glücksspiel stattfindet. Die Verfügbarkeit des Glücksspiels (z.B. die Anzahl Casinos in einer Stadt) erhöht oder senkt dementsprechend die Hürden, überhaupt an einem Glücksspiel teilnehmen zu können. Bei strukturellen Merkmalen geht es um die Gestaltung des Glücksspiels, wie die Ereignisfrequenz, die Auszahlungsintervalle sowie Licht-, Ton- und Farbeffekte. Bei den strukturellen Eigenschaften erhöhen eine kurze Ereignisfrequenz (Zeit, die zwischen Spieleinsatz und Auszahlung erfolgt) sowie multiple Einsatzgelegenheiten das Gefährdungspotenzial.⁸

Die strukturellen Merkmale sind je nach Art des Online-Glücksspiels unterschiedlich: Das Online-Roulette gilt bspw. aufgrund der Möglichkeit, in einem Spiel mehrere Einsätze zu tätigen, als suchgefährdender als Online-Lose.⁹

Online-Glücksspiele sind aber vor allem bezüglich ihrer situativen Merkmale problematisch, da sie eine hohe Verfügbarkeit aufweisen. Die meisten Personen haben heutzutage die Möglichkeit, von zu Hause oder von unterwegs auf das Internet

zuzugreifen. Zudem kann im Internet anonym und bargeldlos gespielt werden. Aufgrund der permanenten Verfügbarkeit sowie der schwierigeren Kostenkontrolle geht die Übersicht über die getätigten Einsätze schnell verloren.

Neue Möglichkeiten der Kundenbindung

Herkömmliche Spielstätten wie Casinos sind auf eine Infrastruktur, Personal und einen physischen Raum angewiesen. Dies ist bei AnbieterInnen von Online-Glücksspielen nicht der Fall: Investitions- und Unterhaltskosten sind wesentlich tiefer, der physische Raum wird irrelevant. Dementsprechend ist der Markteintritt einfacher, was die Anzahl der anbietenden Internetplattformen (Online-Casinos etc.) erhöht.

Diese Situation wird durch eine zunehmende Liberalisierung des Marktzutritts verstärkt. In Ländern wie Grossbritannien oder Malta wurde die Gesetzgebung zum Online-Gambling bereits liberalisiert, in der Schweiz wurden die Gesetze – dieser Richtung folgend – ebenfalls gelockert.¹⁰ Wegen der hohen Konkurrenzsituation und der Tatsache, dass eine KundInnenbindung nicht via Service und Ambiente erreicht werden kann, setzen Angebote für Internetglücksspiel auf alternative Kundenbindungskonzepte. Ein beliebtes und für die Jugendlichen gefährliches Mittel, um zukünftige GlücksspielerInnen anzulocken, ist eine Aufstockung des eingezahlten Geldbetrags auf dem SpielerInnenkonto. Aufgrund der grossen Konkurrenzsituation in der Online-Gambling Industrie, bieten einige Web-Seiten bei der Eröffnung eines Kontos einen Bonus von bis zu 20% an. Dieser wird aber nur nach mehrmaligen Gewinnen hintereinander wieder ausbezahlt. Zusätzlich locken einige Anbietende mit Reisen als Bonus. Dadurch werden Anreize geschaffen, gleich zu Beginn möglichst viel Geld einzuzahlen.¹¹

Prävention zur Verringerung von Glücksspielsüchtigen

Prävention wird im Folgenden als Verringerung von Risiko- und Stärkung von Schutzfaktoren verstanden. In der Literatur wird zwischen individueller Verhaltensprävention und struktureller Verhältnisprävention unterschieden.¹² Im Bereich Glücksspiel sind mit den Mitteln der Spielsperre und Früherkennung von ProblemSpielerInnen wirksame Instrumente auf struktureller Ebene eingeführt worden, um die Verfügbarkeit des Glücksspiels für gefährdete Individuen einzuschränken. Diese Instrumente sind als «diagnostische Verfahren» zur Früherkennung zu betrachten.¹³ Gesperrte SpielerInnen, die während des Screenings – respektive während des Spielens – in einem Casino aufgrund ihres Verhaltens auffallen und gesperrt werden, haben möglicherweise bereits ein süchtiges Spielverhalten entwickelt. Spielsperren in Casinos werden oft aufgrund eines riskanten Spielverhaltens verhängt. Spielende mit einem höheren Involvierungsgrad und einer erhöhten Risikobereitschaft weisen ein grösseres Suchtpotenzial auf.¹⁴

Es ist deshalb die Frage, ob Präventionskonzepte, die an einen physischen Raum gebunden sind, überhaupt auf den Online-Bereich übertragbar sind oder ob diesbezüglich andere präventive Massnahmen benötigt werden.

Evaluierte Präventionskonzepte

Seitens der Glücksspielforschung wurde mehrfach die Wichtigkeit betont, Präventionskonzepte für junge SpielerInnen zu entwickeln, da diese besonders gefährdet sind.¹⁵ Im Rahmen dieser Publikation wurde nach Präventionskonzepten im Bereich Online-Glücksspiel in der Schweiz gesucht, die bereits getestet und evaluiert wurden und die zum Ziel hatten, gefährdete SpielerInnen frühzeitig im Sinn einer Verhaltensprävention aufzuklären und zu sensibilisieren. Um einen Überblick der vorhandenen Präventionskonzepte zu erhalten, wurde eine

systematische Literaturrecherche in relevanten Datenbanken, elektronischen Zeitschriften und im System der Hochschulbibliothek durchgeführt. Die Resultate der Recherche wurden überdies mit einem Literaturreview zum gleichen Thema verglichen.¹⁶

Ein erstes Beispiel eines solchen Präventionskonzepts hatte zum Ziel, auffälliges Online-Spielverhalten frühzeitig zu erkennen.¹⁷ Die Anlage und das Ziel der Studie waren aber eher darauf fokussiert, ein Instrument für die Früherkennung zu entwickeln und nicht die SpielerInnen auf einer individuellen Verhaltensebene zu stärken. In der erwähnten Studie wird davon ausgegangen, dass die Art und Weise, wie die Spielenden mit den Kundenservices kommunizieren, ein Indikator für ein problematisches Spielverhalten ist. Konkret wurde dabei die E-Mail-Kommunikation zwischen Online-SpielerInnen und verschiedenen Kundenservices untersucht. Zu diesem Zweck wurde ein Algorithmus entwickelt, mit dem die Textinhalte der E-Mails im Detail analysiert wurden. Daraus wurde wiederum ein Modell abgeleitet, das auch in Zukunft eingesetzt werden soll, um anhand gewisser emotionaler Reaktionen (z.B. Wut oder Ungeduld) oder der Tonalität in den E-Mails potenziell problematisches Spielverhalten frühzeitig erkennen zu können, um so eine Grundlage für eine Spielsperre zu schaffen.

Ein zweites Beispiel auf der Ebene der Verhaltensprävention ist das schulbasierte «1x1 des Glücksspiels», eines der wenigen evaluierten Präventionskonzepte schweizweit.¹⁸ Das Kernstück des Projekts bildete die Entwicklung von Unterrichtsmaterialien für die Fächer Mathematik und Mensch und Umwelt. Neben der Vermittlung von mathematischen Grundlagen zur Kombinatorik und Wahrscheinlichkeitsrechnung wurden die SchülerInnen allgemein auf problematisches Spielverhalten und dessen Vorkommen in der Schweiz sensibilisiert. Dabei wurden Materialien zu den Themenblöcken Spiel, Glücksspiel, Glücksspielsucht und Geschäfte mit dem Glücksspiel zur Verfügung gestellt und in der Klasse diskutiert. Die Ergebnisse der Projektevaluation zeigten, dass der Wissenszuwachs bei den SchülerInnen signifikant gesteigert werden konnte. Jugendliche, die bereits Erfahrungen mit Glücksspielen gemacht hatten, reflektierten zudem mehr als vorher über ihr eigenes Spielverhalten. Der Fokus des Konzepts richtete sich primär auf konventionelle Formen des Glücksspiels wie Roulette oder Geldspielautomaten. Glücksspiele, die im Internet stattfanden, wurden nicht explizit analysiert.

Als drittes Beispiel dienen Präventionsunterlagen, die auf der Internetplattform «SOS Spielsucht»¹⁹ zur Verfügung gestellt werden und spezifisch über Online-Glücksspiele aufklären. In Form eines Informationsflyers stellt die Website Fachwissen zum Thema Online-Glücksspiele für Lehrpersonen bereit.²⁰ Behandelt wurden Zahlen und Fakten zum Thema Online-Glücksspiel sowie konkrete Hinweise, wie und wo betroffene Jugendliche Hilfe holen können. Die Bereitstellung von Informationen soll den Lehrpersonen als Unterstützung für einen zielgerichteten und informierten Umgang mit betroffenen Jugendlichen dienen. Bei den Informationsunterlagen handelt es sich allerdings nicht um ein wissenschaftlich evaluiertes Präventionsprojekt.

Die beiden Konzepte, das «1x1 des Glücksspiels» und die Informationsunterlagen auf der Plattform «SOS Spielsucht», fokussieren die Verhaltensebene von Individuen mit dem Ziel, das Wissen über Glücksspiele zu steigern und zu harmlose Vorstellungen abzubauen. Die genannten Beispiele gehören zu den wenigen Projekten – einerseits im Bereich der Verhaltensprävention, andererseits mit Fokus auf Internetglücksspiele –, die in der Schweiz durchgeführt wurden. Es kann also insgesamt ein Mangel an evidenzbasierten Konzepten festgestellt werden. Ein systematischer Literaturüberblick von Kalke und Thane bestärkt unsere Suchergebnisse und zeigt auf, dass es, bezogen auf verhaltenspräventive Ansätze, auch im internationalen



Kontext fast keine Glücksspielbezogenen Massnahmen und Projekte gibt, insbesondere mit Fokus auf Online-Glücksspiele.²¹ Bei den verhaltenspräventiven Konzepten zeigten insb. schulbasierte Projekte positive Effekte. Im Bereich der Verhältnisprävention zeigten sich Massnahmen, gefährdete Online-Spieler zu sperren oder zu beraten sowie Regulierungen bezüglich der Geldeinsätze teilweise als wirkungsvoll.²²

Die grosse Ausnahme bildet Kanada, wo in Bezug auf den schulischen Kontext einige evaluierte Präventionsprojekte bestehen. Als Paradebeispiel gilt dabei etwa das Präventionsvideo «Lucky»: Mit Hilfe des rund 20-minütigen Films konnten zu harmlose Vorstellungen von Jugendlichen über das Glücksspiel realistischer dargestellt und das Wissen über Glücksspiele im Allgemeinen erfolgreich gesteigert werden.²³ Insgesamt kann festgehalten werden, dass schulbasierte Massnahmen von ExpertInnen als ideale Möglichkeit zur Verhaltensprävention betrachtet werden.²⁴

Diskussion

Die einfachere Verfügbarkeit, eine anonyme Umgebung sowie schnellere Ereignis- und Auszahlungsfrequenzen stellen bei Internetglücksspielen ein erhöhtes Gefährdungspotential dar. Aufgrund der schwierigen Erreichbarkeit problematischer GlücksspielerInnen ist eine nationale und flächendeckende Präventionsarbeit für die jugendliche Zielgruppe anzustreben. Verhältnispräventive Massnahmen wie zum Beispiel die

Auswertung von Kommunikationsabläufen oder Zugangsbeschränkungen (Altersregulierung, Spielsperre, verringerte Geldbeiträge) dürften aufgrund der ständigen Verfügbarkeit des Internets, seiner transnationalen Struktur sowie der Unüberschaubarkeit und Grösse des Marktes weniger erfolgversprechend sein.

Seitens der Prävention liegen aktuell zwar etliche Bemühungen vor, jedoch konnte noch nicht umfassend auf die Veränderungen der Glücksspiellandschaft und die zunehmende Dominanz der virtuellen Glücksspielwelt reagiert werden. GlücksspielforscherInnen schlagen teilweise vor, den Fokus der Prävention vermehrt auf die individuelle Ebene zu richten, um Glücksspielsuchtgefährdete Personen auf der Verhaltensebene zu stärken, bevor überhaupt erst eine Sucht entwickelt werden kann. Als wirksam erwiesen haben sich Präventionsprogramme, welche mehrere Methoden verwenden und auch mehrere Ursachen behandeln.²⁵ Eine weitere Möglichkeit der Prävention sind vielleicht auch sog. salutogenetische Ansätze, wobei überlegt wird, durch welche Faktoren und Erfahrungen es einigen Jugendlichen gelingt, ein «gesundes» Spielverhalten zu bewahren, während andere in ein «suchtartiges» Spielen geraten. Im Rahmen des Glücksspiels im Casino gibt es bspw. Erkenntnisse, die in diese Richtung weisen: So wurde in einer ethnographischen Untersuchung in deutschen Spielhallen z.B. der «Erlebnissucher»²⁶ als eine Art von Spieltypus herausdestilliert, der Spielen als positives Sinnelement wahrnimmt. Für ihn stehen das Auspro-

bieren von Neuem, Spass haben und das soziale Beisammensein im Vordergrund. Das Casino wird zur Erlebniswelt und das Glücksspiel zum Unterhaltungsspiel, das angemessener mit den Begriffen Herausforderung, Bewährung oder Strategien zur Selbstbeherrschung als mit Spielsucht beschrieben wird. Voraussetzung, um beim erlebnisorientierten Spielen zu bleiben, ist demnach ein kontrollierter Umgang damit.

Vielleicht gibt es diesen oder einen ähnlichen Typus auch im Bereich der Online-Glücksspiele? Falls ja, was könnte man von ihm lernen, um auch anderen ein «gesundes Spielen» beizubringen? Oder geht dieser Typus aufgrund der grossen Verfügbarkeit von Online-Spielen gänzlich verloren, weil dadurch dieses soziale Beisammensein, dieses Gefühl einer «Erlebniswelt» fehlt?●

Literatur

- Becker, T./El Abdellaoui, N./Tsarouha-Wiesmann, M./Wöhr, A. (2011): Entwicklung eines pathologischen Spielverhaltens. Bericht über das Forschungsvorhaben des zweiten Jahres zur Vorlage für das Ministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familien und Senioren Baden-Württemberg. Stuttgart-Hohenheim: Universität Hohenheim, Forschungsstelle Glücksspiel (502).
- Bischof, A./Meyer, C./Bischof, G./Kastirke, N./John, U./Rumpf, H.-J. (2012): Inanspruchnahme von Hilfen bei Pathologischem Glücksspielen. Befunde der PAGE-Studie. Sucht 58(6): 369-377.
- Böning, J./Meyer, G./Hayer, T. (2013): Glücksspielsucht. Der Nervenarzt 5: 563-568.
- Bucher, E./Bot, C./Frick, H. (2012): Neue Medien. Online Glücksspiel. Fachwissen für Lehrpersonen. www.tinyurl.com/qgceeb, Zugriff 07.10.2015.
- Buth, S./Kalke, J. (2012): Effekte von universellen und selektiven Präventionsmassnahmen im Glücksspielbereich. Eine internationale Literaturübersicht. Präventive Gesundheitsforschung 7: 142-147.
- Eichenberger, Y./Rihs-Middel, M. (2014): Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz. Offizieller Schlussbericht Institut Ferarihs zu Händen der Schweizerischen Spielbankenkommission (ESBK).
- ESBK – Schweizerische Spielbankenkommission (2009): Verbot von Internetglücksspielen im Spielbankbereich wird gelockert. Medienmitteilung vom 22.04.2009. http://tinyurl.com/09u453u, Zugriff 07.10.2015.
- Griffiths, M. (2003): Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. Cyberpsychology & Behaviour 6(6): 557-568.
- Häfel, J. (2011): Moderne Schweizer Glücksspielpolitik – Chancen und Risiken. SuchtMagazin 11: 15-17.
- Häfel, J./Lischer, S./Schwarz, J. (2011): Early detection items and responsible gambling features for online gambling. International Gambling Studies: 1-16.
- Hafen, M. (2005): Systemische Prävention. Grundlagen für eine Theorie präventiver Massnahmen. Heidelberg: Carl-Auer Verlag.

- Kalke, J./Thane, K. (2010): Glücksspielprävention im schulischen Setting. Ein internationaler Literaturüberblick. Zeitschrift für Gesundheitsförderung 33(1): 10-14.
- Ladouceur, R./Ferland, F./Vitaro, F./Pelletier, O. (2005): Modifying youths' perception toward pathological gamblers. Addictive Behaviors 30(02): 351-354.
- Luder, M.-T./Berchtold, A./Akré, C./Michaud, P.-A./Suris, J.-C. (2010): Do youths gamble? You bet! A Swiss population-based study. Swiss Medical Weekly 140: w13074.
- Meyer, G./Häfel, J./Mörsen, C./Fiebig, F. (2010): Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale. SUCHT 56(6): 405-414.
- Mezzera, M. (2004): 1x1 des Glücksspiels. SuchtMagazin 30(1): 23-28.
- Reichertz, J./Niederbacher, A./Möll, G./Gothe, M./Hitzler, R. (2010): Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen. 2. Auflage Wiesbaden: VS Verlag.
- Suris, J.-C./Flatz, A./Akré, C./Berchtold, A. (2012): Das Problem des Glücksspiels bei Jugendlichen im Kanton Bern. Institut universitaire de médecine sociale et préventive (IUMSP).
- Turner, N. (2002): Internet Gambling. eGambling: the electronic Journal of Gambling Issues 6. doi: 10.4309/jgi.2002.6.2.

Endnoten

- 1 Vgl. Becker/El Abdellaoui et al. 2011.
- 2 Bischof/Meyer et al. 2012: 376.
- 3 Vgl. Eichenberger/Rihs-Middel 2014.
- 4 In dieser Befragung wurde die Prävalenz des Glücksspiels von einem Sample von knapp 14'000 Personen, die Fragen zum Glücksspiel beantwortet hatten, auf die Gesamtbevölkerung hochgerechnet. Vgl. Eichenberger/Rihs-Middel 2014.
- 5 Vgl. Häfel 2011.
- 6 Vgl. Böning/Meyer et al. 2013.
- 7 Vgl. Griffiths 2003.
- 8 Vgl. Meyer/Häfel et al. 2010.
- 9 Vgl. Griffiths 2003; Vgl. Meyer/Häfel et al. 2010.
- 10 Vgl. ESBK 2009.
- 11 Vgl. Turner 2002.
- 12 Hafen 2005: 633ff.
- 13 Vgl. Hafen 2005.
- 14 Vgl. Meyer/Häfel et al. 2010.
- 15 Vgl. Luder/Berchtold et al. 2010; Suris/Flatz et al. 2012.
- 16 Vgl. Kalke/Thane 2011.
- 17 Vgl. Häfel/Lischer et al. 2012.
- 18 Vgl. Mezzera 2004.
- 19 www.sos-spielsucht.ch
- 20 Vgl. Bucher/Bot et al. 2012.
- 21 Vgl. Kalke/Thane 2011.
- 22 Vgl. Kalke/Thane 2011.
- 23 Vgl. Ladouceur/Ferland et al. 2005.
- 24 Vgl. Buth/Kalke 2012.
- 25 Hafen 2005: 590.
- 26 Vgl. Reichertz/Niederbacher et al. 2010.

Neue Bücher



Sucht – Genuss und Therapie – ein gesellschaftlicher Wandel
Otto Schmid/Thomas Müller
2015, Pabst, 236 S.

Lange wurde Suchtmittelkonsum als moralisches und politisches Problem behandelt, heute hat sich eine evidenzbasierte medizinisch-soziale Sichtweise durchgesetzt. Dieser Wandel wurde von einer Vielzahl von Fachleuten in langjähriger engagierter Arbeit ermöglicht. Sie wird in diesem Buch mit massgebenden Referaten, Reden und Artikeln aus dem deutschsprachigen Raum dokumentiert. Enthalten sind historische Dokumente, Beiträge über kontrovers diskutierte Themen sowie Arbeiten, auf denen heute die Suchtmedizin und deren Weiterentwicklung gründen. Mit weit über 30 Beiträgen von PolitikerInnen, SuchtmedizinerInnen, Suchtfachleuten und WissenschaftlerInnen ist so eine imposante Wissenssammlung zu verschiedensten Aspekten des Themas «Sucht» entstanden.



Breites Wissen... nachgelegt. Die seltsame Welt der Drogen und ihrer Nutzer
Ingo Niermann/Adriano Sack
2015, Rogner & Bernhard, 256 S.

Ein Buch über Drogen, wie es noch keins gegeben hat! Reines Entertainment und reine Information. Eine Sammlung von Klatsch und Kuriosem, biochemischen Erkenntnissen und kulturgeschichtlichen Meilensteinen. Sie enthält fast alles über Schäden und Nutzen von Drogen, über angenehme und fatale Wirkungen, über Schönes, Schreckliches und Peinliches: Denkwürdige Drogentode und Höchstdosierungen, die überlebt wurden / Die schlimmsten Drogenfilme / Cannabis de Luxe / Trunkene Präsidenten und süchtige Diktatoren / Prominente und ihre Drogenprobleme / Glamouröse Therapieplätze / Plus: Das neue toxikologische Manifest. Die komplett durchgesehene Neuauflage des Klassikers von 2007 um vieles einmaliger: viele neue Drogen, viele neue Nutzer, viel neues Wissen in neuer, noch rauschhafterer Gestaltung.