



GLÜCKSSPIELSUCHT UND DIE ZUGRUNDELIEGENDEN MECHANISMEN MIT HILFE VON PSYCHOLOGISCHEN ASPEKTEN ENTRÄTSELN

EINFÜHRUNG

Im Jahr 1980 wurde pathologisches Spielen als «nicht spezifizierte Störung der Impulskontrolle» in das DSM-III (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, zu Deutsch: «*Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen*» – 3. Auflage) aufgenommen. Zum ersten Mal wurde offiziell anerkannt, dass Geld- und Glücksspiele bei Spielerinnen und Spielern zu einer psychischen Störung führen können. Doch erst 2013, im DSM-5, tauchte der Begriff «Glücksspielsucht» auf.

Trotzdem werden Glücksspielprobleme auch heute noch von vielen Menschen eher für ein Laster als für eine echte psychische Störung gehalten. Laut der jüngsten Studie zum Thema haben jedoch 3 % der Schweizer Bevölkerung ein Problem mit exzessivem Spielen. Die Glücksspielindustrie setzt verschiedene Mechanismen ein, die dieses Suchtverhalten fördern. Grösstenteils basieren sie auf psychologischen Aspekten.

Indem Sie einige dieser Suchtmechanismen und/oder -störungen im Unterricht behandeln, werden Ihre Schülerinnen und Schüler für dieses Thema sensibilisiert. So ist es weniger wahrscheinlich, dass sie in die Falle des exzessiven Spielens tappen.

KENNZAHLEN

192'000 Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz **

16 Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

10 Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % *** gestiegen

* **Definition:** Das DSM-5 ist die neuste Auflage einer Klassifikation und Beschreibung von psychischen Störungen nach der Amerikanischen Psychiatrischen Gesellschaft (APA). Das DSM-5 ist eines von zwei Referenzwerken für Psychologinnen und Psychologen sowie Psychiaterinnen und Psychiater; das andere ist die Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD-10) der Weltgesundheitsorganisation (WHO).

* Sucht Schweiz, Schweizer Suchtpanorama, 2021

** Sucht Schweiz, Schweizer Suchtpanorama, 2020



ZIELE

Dieses Arbeitsblatt behandelt Themen und Übungen zum exzessiven Spielen, die leicht in den Psychologieunterricht integriert werden können. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Die Schülerinnen und Schüler dazu ermutigen, mithilfe von Konzepten aus dem Bereich der Psychologie über Geld- und Glücksspielpraktiken nachzudenken
- Die psychologischen Mechanismen entschlüsseln, die zum Glücksspiel verleiten
- Kriterien aufzeigen, die das Spielen als pathologisch definieren



ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für Lehrkräfte bestimmt, die die Möglichkeit haben, in ihrem Unterricht Aspekte von Sucht, Verhaltensbeeinflussung und kognitiven Funktionen zu behandeln, insbesondere:

- Lehrkräfte in den Bereichen Psychologie-Pädagogik/ Sozialwissenschaften
- Lehrkräfte in der Allgemeinbildung
- Lehrkräfte in den Bereichen Wirtschaft und Soziales
- Lehrkräfte im Bereich Wirtschaft (Marketing)

VERHALTENSPSYCHOLOGIE

Geld- und Glücksspiele als Beispiel für die Wirkungsweise operanter Konditionierung.

Geldspielautomaten basieren grösstenteils auf dem Konzept der operanten Konditionierung, das von Burrhus Frederic Skinner, einem Vertreter des Behaviorismus, entwickelt wurde. Gewinne, aber auch Beinahe-Gewinne (wenn nur ein Symbol zum Gewinn fehlt), wirken als positive Verstärker und erhöhen somit die Wahrscheinlichkeit, dass das Verhalten wiederholt (also erneut gespielt) wird. Darüber hinaus verwenden Geldspielautomaten ein Programm der Zufallsverstärkung (die stärkste der intermittierenden Verstärkungen). So sind

Geldspielautomaten in Schweizer Casinos in der Regel so programmiert, dass sie eine theoretische Auszahlungsquote von 85 bis 95 % haben, was deutlich höher ist als die gesetzlich vorgeschriebenen 80 %.

Geldspielautomaten lassen sich leicht als Beispiel dafür anführen, wie operante Konditionierung funktioniert. Die Maus in Skinners Käfig wird durch einen/eine Spieler/Spielerin ersetzt: Statt einen Hebel zu betätigen, in der Hoffnung, Futter zu erhalten, wird ein Knopf am Spielautomaten betätigt, in der Hoffnung, Geld zu gewinnen.

ÜBUNG

- Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, warum Casinos den Spielerinnen und Spielern mehr Geld auszahlen, als gesetzlich vorgeschrieben ist. Schlagen Sie dabei vor, dass sie sich zur Beantwortung der Frage auf die operante Konditionierung stützen.
- Machen Sie mit den Schülerinnen und Schülern das **Psychologie und Mechanismus der Glücks- und Geldspiele**, um das Thema weiter zu vertiefen.

KOGNITIVE PSYCHOLOGIE

Veranschaulichung der kognitiven Verzerrung am Beispiel des Glücksspiels.

Die Liste der kognitiven Verzerrungen ist lang. Spielerinnen und Spieler können einer Reihe von ihnen unterliegen. Ein Grund dafür ist, dass Menschen versuchen, den Ausgang des Spiels vorherzusagen oder den Zufall zu «kontrollieren» (obwohl das schon per Definition unmöglich ist). Hier die wichtigsten Formen der kognitiven Verzerrung:

- **Die Clustering-Illusion:** Bei dieser Verzerrung nehmen Menschen fälschlicherweise eine Reihenfolge, logische Abfolge oder Koinzidenzen wahr, die jedoch lediglich dem Zufall zuzuschreiben sind. So versuchen manche beispielsweise, beim Roulette eine logische Reihenfolge zu erkennen (und so die nächsten Ergebnisse vorherzusagen); andere kommen zwei Stunden vor Beginn einer Bingorunde, um sicherzugehen, dass sie die Karten bekommen, von denen sie glauben, dass sie am häufigsten gewinnen. Darüber hinaus können diese Personen einer weiteren Verzerrung unterlegen sein: der sogenannten Bestätigungsverzerrung, die darin besteht, dass sie Ergebnisse berücksichtigen, die ihre Annahmen bestätigen, und diejenigen ignorieren, die ihnen widersprechen.

- **Der Spielerfehlschluss:** Jede Ziehung von Lottozahlen ist unabhängig von vergangenen und zukünftigen Ziehungen. Jeder Wurf der Roulettekugel birgt die genau gleiche Gewinnchance für jede der 37 Zahlen. Dies wird als Unabhängigkeit von Ereignissen bezeichnet. Allerdings wird diese Unabhängigkeit von Ereignissen sehr häufig «geleugnet». Wenn also eine Person beim Roulette bemerkt, dass achtmal hintereinander Rot herauskam, denkt sie, dass es eine Art «Ausgleich» geben wird und somit bei den nächsten Runden sicherlich häufiger Schwarz fallen wird. Doch bei jedem Wurf ist die Wahrscheinlichkeit, dass Rot oder Schwarz herauskommt, je 18/37 (... denn die Null gibt es ja auch noch).
- **Die Kontrollillusion:** Man spricht von Kontrollillusion, wenn eine Person bewusst oder unbewusst die eigene Fähigkeit, Ereignisse zu kontrollieren, überschätzt. Perfekte Beispiele sind Aberglaube und Glücksbringer: an seinem Geburtstag spielen, einen Glücksbringer bei sich tragen, an einem Freitag, den 13. spielen usw.
- **Die Optimismusverzerrung:** Die Optimismusverzerrung bewirkt, dass eine Person davon überzeugt ist, dass für sie die Wahrscheinlichkeit, negative Ereignisse zu erleben, geringer ist als für andere Menschen. Diese Personen

erwarten also in der Regel, dass ihnen Gutes widerfährt. EuroMillions veranschaulicht dieses Phänomen sehr gut. Die Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu gewinnen, liegt bei 1 zu 140 Millionen – also quasi bei null. Und trotzdem spielen Millionen von Menschen mit und hoffen ernsthaft darauf, den Jackpot zu knacken.

- **Selbstüberschätzung:** Diese Verzerrung ist eine Tendenz zur Überschätzung der eigenen Fähigkeiten. Im Bereich des Glücksspiels könnte eine Person glauben, dass die erzielten Gewinne zum Teil auf ihre Fähigkeiten zurückzuführen sind, und nicht auf den Zufall: «Ich habe den richtigen Automaten gewählt», «Ich habe auf die richtige Zahl gesetzt», «Ich habe meinen Einsatz zur richtigen Zeit erhöht» usw.

ÜBUNGEN

- Gehen Sie die oben genannten kognitiven Verzerrungen mit der Klasse durch und erklären Sie diese anhand eines Beispiels aus dem Bereich Geld- und Glücksspiele. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler im Anschluss, für jede Verzerrung weitere Beispiele aus dem Alltagsleben zu finden.

KLINISCHE PSYCHOLOGIE

Arbeit mit Kriterien zur Diagnose von problematischem Spielverhalten.

- Das aktuelle DSM-5 klassifiziert problematisches Spielverhalten als «Störung durch Glücksspiel». Neun Kriterien (siehe Kasten rechts) können auf eine solche Störung hinweisen. Mindestens vier der genannten Kriterien müssen erfüllt sein, damit von einer «Störung durch Glücksspiel» gesprochen werden kann. Der Schweregrad der Störung wird nach der Anzahl der erfüllten Kriterien festgelegt.
- **Leicht:** 4-5 Kriterien erfüllt
- **Mittel:** 6-7 Kriterien erfüllt
- **Schwer:** 8-9 Kriterien erfüllt

ÜBUNGEN

- Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen ein und bitten Sie sie, alle Anzeichen aufzulisten, die ihrer Meinung nach auf eine Glücksspielproblematik hinweisen können. Vergleichen Sie im Anschluss mit der ganzen Klasse die Anzeichen, die die Schülerinnen und Schüler gesammelt haben, mit den DSM-5-Diagnosekriterien.
- Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, die Kriterien einer Glücksspielstörung mit denjenigen einer Alkoholsucht (siehe Kriterien) zu vergleichen und Ähnlichkeiten herauszuarbeiten.
- Machen Sie mit den Schülerinnen und Schülern das **Pathologische Spielen**, um das Thema einzuführen.

Einige offene Fragen, die zur weiteren Diskussion anregen sollen:

- Hat sich die Einstellung der Schülerinnen und Schüler zu Geldspielen und den damit verbundenen Problemen verändert?
- Was nehmen sie aus der Übung mit?
- Was kann man tun, wenn jemand unter einer Störung durch Glücksspiel leidet? Siehe in diesem Zusammenhang www.sos-spielsucht.ch.

DSM-5-Kriterien zur Diagnose einer Störung durch Glücksspiel

A. Dauerhaftes und häufig auftretendes problematisches Glücksspielen führt nach Angaben der Person in klinisch bedeutsamer Weise zu Beeinträchtigungen oder Leiden, wobei mindestens vier der folgenden Kriterien innerhalb eines Zeitraums von zwölf Monaten vorliegen:

1. Notwendigkeit des Glücksspielens mit immer höheren Einsätzen, um eine gewünschte Erregung zu erreichen.
2. Unruhe und Reizbarkeit beim Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben.
3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben.
4. Starke gedankliche Eingenommenheit durch Glücksspielen (zum Beispiel starke Beschäftigung mit dem gedanklichen Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit dem Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmung oder mit dem Nachdenken über Wege, Geld zum Glücksspielen zu beschaffen).
5. Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlszuständen (zum Beispiel bei Hilflosigkeit, Schuldgefühlen, Angst oder depressiver Stimmung).
6. Rückkehr zum Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen (dem Verlust „hinterherjagen“ [„Chasing“]).
7. Belügen anderer, um das Ausmass der Verstrickung in das Glücksspielen zu vertuschen.
8. Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, eines Arbeitsplatzes, von Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspielens.
9. Sich auf die finanzielle Unterstützung von anderen verlassen, um die durch das Glücksspielen verursachte finanzielle Notlage zu überwinden.

B. Das Glücksspielen kann nicht besser durch eine manische Episode erklärt werden.