

# Glücksspiele und kognitive Verzerrungen

## Was ist ein Glücksspiel?

**Glücksspiele** sind Spiele, bei denen

1. für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und
2. die Entscheidung über den Gewinn allein oder überwiegend vom Zufall abhängt.
3. Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses stellen Glücksspiele dar.

## Welche Glücksspiele gibt es?

### A) Reine Glücksspiele ohne Kompetenzanteil

Der Spielausgang bei diesen Glücksspielformen ist ausschließlich vom Zufall (oder krimineller Manipulation) abhängig:

- **Geldspielautomaten, Glücksspielautomaten und Casinospiele:** Geldspielautomaten in Spielhallen, Gaststätten oder Imbissstuben; Glücksspielautomaten in Spielcasinos („Kleines Spiel“); Roulette
- **Lotto und Lotterien:** Rubbellose; Keno; Lotto „6 aus 49“; Zusatzlotterien; Fernseh- oder Klassenlotterien

### B) Glücksspiele mit „Kompetenzanteil“

Der Spielausgang bei folgenden Glücksspielformen ist *überwiegend* vom Zufall abhängig. Gerade bei Glücksspielen mit Kompetenzanteil besteht eine hohe Gefahr, die Möglichkeiten der eigenen Einflussnahme auf den Spielausgang zu überschätzen! Der Kompetenzanteil ist eher gering.

- **Sportwetten:** Fußballtoto; Festquotenwetten (z. B. Oddset); Sportwetten in Wettbüros; Pferdewetten etc.
- **Kartenspiele um Geld** (z. B. *Poker* oder *Black Jack*)

### C) Spielformen mit Glücksspielcharakter:

Quizfernsehen wie Call-In-Sendungen und Gewinnhotlines; hochspekulative Börsengeschäfte (z. B. Day-Trading/Intraday-Trading) etc. (auch bestimmte Börsengeschäfte sind reine Glücksspiele).

**Sämtliche Spielformen können auch im Internet, privat oder illegal ausgeführt werden.**

## Was sind kognitive Verzerrungen (KV)?

Jeder Mensch unterliegt Trugschlüssen, wie zum Beispiel abergläubischem Denken und Handeln. Bei pathologischen Glücksspielenden aber scheinen KV im Zusammenhang mit der Spielbeteiligung verstärkt aufzutreten. Sie sind der Überzeugung, über bestimmte Verhaltensweisen den Spielablauf bzw. Spielausgang maßgeblich beeinflussen zu können. Daraus folgt, dass KV der Aufrechterhaltung des Spielverhaltens und der Rechtfertigung des Weiterspielens ungeachtet auch großer Verluste dienen. Gesetze der Wahrscheinlichkeitstheorie und logische Überlegungen werden in nicht angemessener Weise aufgrund der KV berücksichtigt.

## Auswahl kognitiver Verzerrungen am Beispiel von Geldspielautomaten

⇒ ***Fast-Gewinne***

Beispielsweise legt das Eintreffen von vier statt fünf Gewinnsymbolen einen bevorstehenden Gewinn nahe. Tatsächliche Verluste werden als Fast-Gewinne erlebt und fördern das Weiterspielen.

⇒ ***Kontrollillusion***

Beispielsweise legt das Drücken der Start- und Stopptasten nahe, den Spielausgang beeinflussen zu können. Entsprechend unterliegen Glücksspielende der Illusion, über bestimmte Kompetenzen (Geschicklichkeit, Schnelligkeit) die Gewinnchancen zu erhöhen.

⇒ ***Eingenommensein / Gefangensein***

Beispielsweise fällt es Glücksspielenden schwer, nach dem Einsatz eines bestimmten Geldbetrages nicht mehr an diesem Automaten zu spielen, da sie befürchten, dass unmittelbar danach ein Gewinn fällig sein könnte.

⇒ ***Abergläubisches Denken und Handeln***

Beispielsweise glauben einige Glücksspielende daran, dass die offen stehende Tür einer Spielhalle oder eine gewisse Gemütsverfassung ein eindeutiges Zeichen für eine bevorstehende Glückssträhne darstellt.

⇒ ***Fehlinterpretation von Wahrscheinlichkeiten***

Beispielsweise führt beim Roulette die kontinuierliche Veröffentlichung von Zahlen- und Farbabfolgen der vergangenen Spielrunden (Permanenzen) dazu, dass Glücksspielende fernab der tatsächlichen Wahrscheinlichkeiten bestimmte Gesetzmäßigkeiten und Muster vermuten und ihr Spielverhalten daran ausrichten.

## Handlungsempfehlungen für die Beratungspraxis

In Beratungsgesprächen mit Glücksspielenden treten vor dem Hintergrund der oben angeführten kognitiven Verzerrungen häufig Themen des Gewinnens, der Spielstrategie und der persönlichen Erlebnisse während des Glücksspiels auf. Im Beratungskontext können sich diese KV zu Fallstricken entwickeln. Deshalb ist es hilfreich, auf folgende Aspekte zu achten:

### Grundsätzlich gilt:

- Greifen Sie dieses Thema nur dann auf, wenn es in Beratungsgesprächen wiederholt von der/dem Klienten/in angesprochen wird.
- Vertiefen Sie dieses Thema eher nicht im Erstgespräch!

### **Mögliche Nachteile beim Fokussieren auf KV:**

- lenkt vom Beratungsauftrag ab; die Gefahr einer Grundsatzdiskussion besteht
- könnte der Rechtfertigung für Weiterspielen dienen
- ist kontraproduktiv im Sinne der Verstärkung von KV
- führt dazu, dass sich der/die Beratende auf das „Spezialgebiet“ des/r Glücksspielenden begibt, dieser Diskussion nicht mehr gewachsen ist und das Beratungsziel aus den Augen verliert

### **Mögliche Vorteile beim Fokussieren auf KV:**

- kann dem Beziehungsaufbau und der Beziehungsgestaltung dienen
- kann helfen, den Einstieg zu anderen Themen zu finden (Einsamkeit, Beziehung, Freizeitgestaltung etc.)
- bietet die Möglichkeit, KV als alltags- und allgemeinspsychologisches Phänomen darzustellen und den/die Klienten/in emotional zu entlasten

Kognitionen, d. h. Wahrnehmungen, Gedanken, Einstellungen oder Absichten, müssen nicht immer konsistent sein. Beim Glücksspielenden können Widersprüche auf die zugrunde liegende motivationale Ambivalenz zur Fortsetzung oder Einstellung des Glücksspielverhaltens verweisen. Rationale Krankheitseinsicht außerhalb der Glücksspielsituation (z. B. „Ich weiß ja eigentlich, dass mein System nichts taugt!“) und irrationale Überzeugungen während des Spielens (z. B. „Ich muss nur noch einmal mit meinem System spielen, dann bin ich aus allem raus ...“) stehen entgegengesetzt zueinander. Die KV des/der Glücksspielenden lassen sich - so zeigen Erfahrungen aus der suchttherapeutischen Arbeit - zumeist auch nach Jahren nicht auflösen, sondern bestehen mehr oder weniger intensiv fort. Dies stellt eine besondere Schwierigkeit bei Glücksspielen mit Kompetenzanteil dar.

### **Konkrete Tipps zur „Realitätsprüfung“:**

- Reflexion der Verluste, Gegenüberstellung: KV vs. Verluste
- Protokoll über Spieltage führen und Tendenzen identifizieren
- Ermittlung des ursprünglichen Beginns der „Spielerkarriere“
- Teufelskreis des wiederholten Spiels aufzeigen

### **Noch ein abschließendes Wort zu Spielsystemen**

Generell suggerieren Spielsysteme, die Gewinnwahrscheinlichkeit zu verbessern. Zum einen werden Spielsysteme vom Glücksspielenden selbst entwickelt (Beispiel: Auswertung von Zahlen- und Farbreihen beim Roulette), zum anderen werden sie vom Glücksspielanbieter offeriert (Beispiel: Lotto-Systemschein; Anzeige von Permanenzen am Spieltisch und im Internet).

Ob Spielsysteme vom Glücksspielenden als günstig betrachtet werden, hängt unter anderem ab von:

- der jeweiligen Glücksspielart,
- der Spielatmosphäre (bspw. durch explizite Werbung oder Darstellung von Spielkombinationen und Jackpots) und
- den kognitiven Verzerrungen, die durch Spielsysteme verstärkt werden können.

*Co-Autoren/innen:*

*Tobias Hayer, Universität Bremen*

*Elke Karpinski, Sucht- und Drogenhilfezentrum Erfurt, SiT – Suchthilfe in Thüringen gGmbH*

*Mathias Lindau, DIE BRIGG Neunkirchen*

*Ronald Nauen, Café Beispiellos, Caritasverband für das Erzbistum Berlin e.V.*

*Melanie Schubert, Diakonisches Werk Osnabrück, Fachstelle für Sucht & Suchtprävention*

*Daniel Zeis, Ambulante Beratungs- und Behandlungsstelle für Suchtkranke und Suchtgefährdete des  
AWO Bezirksverbands Potsdam e.V.*

*Lena Zielke, Café Beispiellos, Caritasverband für das Erzbistum Berlin e.V.*

**Kontakt DHS**

Armin Koeppe  
Westenwall 4  
59065 Hamm  
Tel. 02381 9015-23  
Fax 02381 9015-30  
[koeppe@dhs.de](mailto:koeppe@dhs.de)  
[www.dhs.de](http://www.dhs.de)

**Weitere *Arbeitshilfen Glücksspielsucht* sind gibt es u. a. zu den Themen:**

- Beratung bei Glücksspielproblemen
- Umgang mit Geld und Schulden
- Spieldruck und Rückfall

Diese finden Sie unter <http://www.dhs.de>