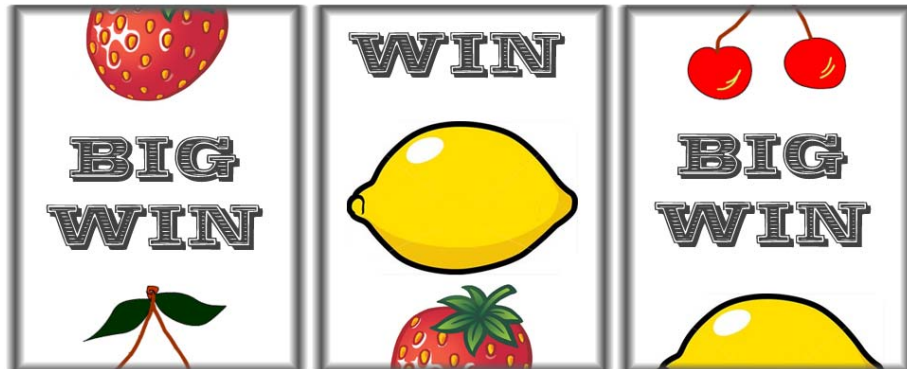


BIG WIN



Förderung der Risikokompetenz bei glücksspielbegeisterten Jugendlichen –

Ein Projekt zur Prävention von Glücksspielsucht

KIDDY & Co 

Aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit **Penzing**



Rudi Maisriml, Wien, 2010

Inhaltsverzeichnis

1 Risiko	3
1.1 Jungdliches Risikoverhalten.....	5
1.2 Risikokompetenz(en).....	8
2 Glücksspiel	11
2.1 Zur Diagnose von „Glücksspielsucht“.....	11
2.2 Prävalenz von pathologischem Glücksspiel.....	13
2.3 Wie entsteht Glücksspielsucht?	15
2.3.1 Entwicklungspsychopathologischer Ansatz	15
2.3.2 Suchttherapeutischer Ansatz.....	16
2.3.3 Kognitiver Ansatz.....	18
2.3.4 Integrative Modelle.....	19
2.4 Glücksspiel im Jugendalter	21
2.4.1 Studien zur Prävalenz.....	21
2.4.2 Könnte ich nicht einfach Profi-Spieler werden?.....	22
2.4.3 Online-Glücksspiele	24
2.5 Prävention von Glücksspielsucht	25
3 Das „Big Win“-Projekt	29
3.1 Rahmenbedingungen in der aufsuchenden Jugendarbeit.....	29
3.2 Der kognitive Ansatz im „Big Win“-Konzept	30
3.3 Ein typischer „Big Win“-Poker-Abend	33
3.3.1 Infoteil.....	35
3.3.2 Pokerturnier.....	44
3.3.4 Das Finale	46
4 Zusammenfassung	48

Einleitung

In der Wiener Jugendarbeit wird die Glücksspielleidenschaft vieler Jugendlicher zu einem immer wichtigeren Thema. „Man wird blass bei den Summen, die verspielt werden“, zitiert etwa die Zeitung „Der Standard“ (16.05.2010) den Leiter der Wiener Jugendeinrichtung „JugendZone 16“ und weiter: „Unserer Wahrnehmung nach ist die Spielsucht ein weit größeres Problem als der Missbrauch von Substanzen“.

Das Problem ist nicht neu. Bereits 2004 wiesen z.B. Fischer und Schreiberhuber (2004) auf eine deutliche Zunahme der Glücksspielproblematik auch bei Jugendlichen hin. Gerade dies ist aber als äußerst problematisch zu sehen. Denn Jugendliche werden schneller als Erwachsene vom Glücksspiel abhängig, wie Horodecki (2010) – die Vizepräsidentin des Vereins „Spielsuchthilfe“ – betont.

Trotz der zunehmenden Glücksspielproblematik in der Jugendarbeit finden sich bislang noch kaum konkrete Modelle zur Spielsuchtprävention. Hier setzt das vorliegende Konzept an, indem es ein praxiserprobtes Projekt aus der Wiener Jugendarbeit vorstellt.

Im vorliegenden Text wird zuerst das Thema „jugendliches Risikoverhalten“ umrissen und auf den neuen Präventionsansatz der „Risikokompetenz“ eingegangen. Danach folgt eine Darstellung des Problemfeldes „Glücksspielsucht“, wobei der Fokus auf Jugendliche gerichtet bleibt. Aus der referierten Theorie wird schließlich unser konkretes Präventions-Projekt abgeleitet: das Projekt „**Big Win**“. Dieses wird seit 2008 bei Kiddy & Co – Aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit Penzing – von Zeit zu Zeit durchgeführt und dient der **Prävention bei glücksspielbegeisterten Jugendlichen**.

Die JugendarbeiterInnen von Kiddy & Co laden dabei „glücksspielerfahrene“ Jugendliche aus dem Bezirk zu speziellen „Poker-Abenden“ in die Jugendtreffs ein. Hier wird spielerisch - und ohne erhobenen pädagogischen Zeigefinger - eine kritische Auseinandersetzung mit dem Glücksspiel in Gang gebracht. Mit lustvollen Methoden und kognitiven Zugängen wird dabei die Risikokompetenz der Burschen gefördert, um so problematisches Spielverhalten zu reduzieren.

1 Risiko

Der Begriff „Risiko“ leitet sich ab vom italienischen „risco“ (Gefahr, Wagnis, Klippe) und wurde seit dem 15. Jahrhundert in der italienischen Kaufmannssprache (z.B. Venedig) im Rahmen des Seeversicherungswesens verwendet. Damals wurden gefährliche, aber gewinnträchtige Handelsreisen der aufstrebenden Stadtstaaten gegen finanzielle Verluste versichert. Im 17. Jahrhundert kam es unter Mitwirkung bedeutender Mathematiker wie Pascal - unter Verwendung des „Wahrscheinlichkeitsbegriffs“ - zur „**Konzeptionalisierung der Hoffnung**“ (Irrgang, 2006). Der grundsätzliche Ansatz zur Berechnung des Risikos lautet seither:

$$R = W * S$$

Risiko ist die Eintrittswahrscheinlichkeit multipliziert mit der erwarteten Schadenshöhe. Nach diesem Risikokonzept wird eine Äquivalenz angenommen zwischen einem Risiko mit einem hohen Schadenspotential, aber geringer Eintretenswahrscheinlichkeit, und einem Risiko, dem eine relativ hohe Eintretenswahrscheinlichkeit, jedoch ein geringes Schadensausmaß zukommt (vgl. Hellbrück & Fischer, 1999).

Der **Wahrscheinlichkeitsbegriff**, auf dem das Risiko-Konzept ja basiert, wurde ursprünglich in Zusammenhang mit dem Glücksspiel entwickelt (vgl. „Glücksspieltheorie“ von Pascal, 1654). Die Wahrscheinlichkeitsrechnung diente nämlich oft explizit zur Klärung glücksspielbezogener Sachverhalte und das Glücksspiel war umgekehrt oft Anschauungsmittel für das neu entstehende **Konzept des Zufalls**. So war es wiederum Pascal – zumindest wird ihm das nachgesagt –, der federführend an der Entwicklung des Roulettes beteiligt war. Vom Glücksspiel fand das neue Konzept seinen Weg in die Wirtschaft (s.o.); etwas später kamen noch ein technisches und ein medizinisches Risikokonzept hinzu. Erst in neuerer Zeit entstanden auch sozialwissenschaftliche Risikokonzepte. Göring (2007) weist darauf hin, dass Risikoforschung heute „zweifelsfrei ein multidisziplinäres Forschungsfeld“ darstellt, mit einer großen Vielzahl ganz ungleicher Definitionen und oftmals „schwerer Theoriekost“. Für den Bereich des **Glücksspiels** ist die ursprüngliche, einfache Risikodefinition ausreichend. Das Risiko Geld zu verlieren (oder die Chance Geld zu gewinnen) lässt sich einfach und unmittelbar berechnen – grundlegende Statistikkennntnisse einmal vorausgesetzt.

Für die menschliche Risikowahrnehmung - Hellbrück und Fischer (1999) schlagen hierfür den treffenden Begriff **Risikokognition** vor - spielt das mathematische Kalkül des Risikos eine untergeordnete Rolle. Beispielsweise ist es viel wahrscheinlicher von einer herabfallenden Kokosnuss erschlagen zu werden, als von einem Hai gefressen zu werden (Faktor 15). Dennoch

haben Menschen mehr Angst vor Haien als vor Kokosnüssen. Deswegen werden in der sozialwissenschaftlichen Risikoforschung (zumindest) zwei Risikokonzepte unterschieden:

Das **objektive Risikokonzept**, wie es in der (Versicherungs-)Wirtschaft, Medizin, Technik und beim **Glücksspielanbieter** Anwendung findet, orientiert sich an messbaren, berechenbaren und aus Erfahrung gewonnenen Daten. Demgegenüber steht das **subjektive Risikokonzept**. Wie v.a. die psychometrischen Arbeiten des Psychologen Paul Slovic (seit 1966) ergeben haben, orientiert dieses sich neben Wahrscheinlichkeiten und Schadenshöhe auch noch an weiteren Faktoren. Ein Risiko wird zum Beispiel subjektiv als kleiner empfunden und eher akzeptiert, wenn es freiwillig eingegangen wird oder wenn es – zumindest scheinbar – der eigenen Kontrolle unterliegt. Ein Risiko wird überbewertet, wenn es gut bekannt ist, weil etwa die Medien ausführlich darüber berichten (z.B. Schweinegrippe) oder wenn es eine besondere „Schrecklichkeit“ besitzt (wie etwa beim Badeurlaub von einem riesigen, weißen Hai gefressen zu werden). So sind Gefahren zwar real, die Risikobewertung ist jedoch immer von Wertvorstellungen und gesellschaftlichen Kontextfaktoren abhängig. „Danger is real, risk is socially constructed“, wie bereits Paul Slovic zusammenfasste.

Heute ist viel die Rede von einer "**Risikogesellschaft**" (vgl. Beck, 1982). Sie bietet Heranwachsenden hohe Autonomie mit einem Gewinn an Entfaltungsraum für Selbsterfahrung und Identitätsfindung. Wie jedoch u.a. Preglau (2009) kritisch betont, schaffen neu zuerkannte Gestaltungsspielräume auch neue Entscheidungszwänge und führen so oftmals zu einer Überforderung. Sind daher Jugendliche überhaupt „fit“ für die postmoderne Risikogesellschaft? Und welchen Tribut zahlen sie?

1.1 Jugendliches Risikoverhalten

Raithel (2004) untersucht eingehend jugendliches Risikoverhalten. Dabei betont er, dass die Jugendphase als eine Lebensspanne des generell vermehrten Risikoverhaltens gilt – mit zunehmenden Alter nimmt die Risikofreudigkeit meistens wieder ab. Er sieht wichtige Funktionen des riskanten Verhaltens z.B. im Austesten eigener Handlungskompetenzen, beim Selbstbeweis, als Oppositions- und Autonomiesymbol sowie bei der Gruppenaufnahme und Konsolidierung der Gruppenzugehörigkeit. Zentner (2007) referiert Sichtweisen von Jugendlichen auf das Risiko. Danach gibt es vier (subjektive) Hauptgründe, sich als Jugendlicher einem Risiko aussetzen: Neugier, die Jagd nach dem Kick, die Suche nach Spaß sowie der Wunsch nach Anerkennung im Freundeskreis.

Engel und Hurrelmann (1993) erachten Risikoverhalten maßgeblich auch als mögliches Resultat eines Belastungs-Überforderungs-Prozesses und als spezielle Form der Stressbewältigung. So treten beim riskanten Verhalten aktuelle Problemlagen in den Hintergrund. Ähnlich argumentieren auch Langer & Langer (2005), wenn sie riskantes Verhalten bei Jugendlichen überwiegend in seiner Funktion als Schutz- und Haltemuster sehen.

Zur Klassifikation des Risikoverhaltens bietet Raithel (2004) mehrere Gliederungen an: nach ihren Schädigungsformen als **gesundheitliches** (z.B.: Ernährung, Alkohol, Drogen), **delinquentes** (z.B.: Gewalt, Drogen, Mutproben), **finanzielles** (z.B.: Glücksspiel, Warenkonsum, Kaufsucht) sowie noch **ökologisches** Risikoverhalten. In einer weiteren Einteilung nach ihren risikospezifischen Konnotationen unterscheidet er **risk-behavior** (z.B.: Alkohol, Tabak, Drogen) und **risk-taking-behavior** (z.B.: Mutproben, Glücksspiel, Risikosport).

Viele Risikoverhaltensweisen beinhalten mehrfache Risiken aus unterschiedlichen Lebensbereichen. So wäre etwa der Gebrauch von legalen oder illegalen Drogen zunächst einmal als gesundheitliches Risiko aufzufassen; daneben stehen auch ein erhebliches rechtliches Risiko zur Drogenbeschaffung und ein nicht unerhebliches finanzielles Risiko. Daher sind riskante Verhaltensweisen meist multidimensional zu sehen.

Gerade im Zusammenhang mit dem Thema Glücksspiel hat der Aspekt des „**risk-taking**“ – also bewusstes Eingehen eines Risikos - und der damit zusammenhängenden *sensation-seeking-Theorie* nach Zuckerman (1969, in Raithel, 2004; Jost, 2006) eine zentrale Bedeutung. Die Theorie befasst sich mit der menschlichen Suche nach dem „Kick“ und „Thrill“ und fasst die Neigung dazu als

biopsychologisches Persönlichkeitsmerkmal auf. Die Theorie besagt, dass Personen mit einem zu geringen psychophysiologischem Aktivierungsniveau versuchen, mit riskanten Verhaltensweisen ihr Aktivierungsniveau zu steigern. Das Modell ist weitgehend akzeptiert und oftmals bestätigt. Es postuliert insbesondere auch eine biopsychologische Veränderung im Laufe der Entwicklung und erklärt somit auch prinzipiell die höhere jugendliche Risikoneigung.

Der Sensation-Seeker sucht das Risiko aber nicht nur des Risiko willens, wie Raithel (2004) betont, sondern er stellt auch eine (psychische) **Kosten-Nutzen-Analyse** (wie sie z.B. von psychologischen Erwartungs-mal-Wert-Modellen postuliert werden) an. Dabei kalkuliert er Risiko im Verhältnis zur Belohnung - wenngleich eben oft eine verzerrte Risikoeinschätzung stattfindet. Diesbezüglich meint auch Rettenwander (2007), dass Jugendliche den Nutzen riskanter Verhaltensweisen in Relation zu den Risiken höher bewerten.

Erwartungs-mal-Wert-Modell: Das Grundmodell der klassischen Entscheidungstheorie definiert den erwarteten Nutzen einer Entscheidungsoption als das mathematische Produkt aus dem Nutzen dieser Alternative (dem „Wert“) und der Eintretenswahrscheinlichkeit dieses Nutzens (der „Erwartung“). So wählt jeder Mensch in einer Entscheidungssituation diejenige Option, die ihm gemäß erwartetem Nutzen und dessen Eintretenswahrscheinlichkeit die rechnerisch größte Gewinnerwartung verspricht. Das Modell setzt voraus, dass Menschen die möglichen Konsequenzen ihrer Entscheidungen erkennen, deren Nutzen quantifizieren und mit der Eintretenswahrscheinlichkeit $p(e/h)$ gewichten können (vgl. „homo oeconomicus“), was in der Realität allerdings nicht der Fall ist. Daher wurden die verschiedenen Erwartungs-Wert-Modelle seit ihrer Entstehung in den 1950ern stetig weiterentwickelt. Die „Theory of Planned Behavior“ von Ajzen ist eine sehr moderne, gut abgesicherte und eine der meist zitierten sozialpsychologischen Theorien (vgl. Raithel, 2005; S. 116 ff). Sie findet breite Verwendung in der Einstellungsforschung, so auch im Bereich der Gesundheitspsychologie als aktuelles und populäres „Health-Belief-Model“.

Aufschlussreich ist ein Blick auf die kognitive Entwicklung im Jugendalter: Das Erreichen der **formal-operationalen Phase** im Jugendalter (vgl. Piaget; in Oerter, 2009) eröffnet erstmals ein sicheres Proportionsverständnis und hypothetisch-deduktives Denken. Damit können nun Schlüsse aus reinen Hypothesen und nicht nur aus tatsächlichen Beobachtungen gezogen werden. So wird nun auch angemessenes Nachdenken über das (mathematische) Konzept „Risiko“ möglich. Mit dieser neu gewonnenen Denkform geht auch das „**Denken zweiten Grades**“ einher – das Denken über das Denken (vgl. Oerter, 2009). Es ermöglicht dem Jugendlichen Reflexion und Introspektion und führt zu einer Vergegenwärtigung der eigenen mentalen Prozesse. Wie Jost (2009) betont, kommt es gerade wegen dieser qualitativen Veränderung im Denken häufig zu **jugendtypischen kognitiven Fehlleistungen**.

Jugendliche erforschen oft ihre eigene Gedanken und orientieren sich stark nach innen. Elkind (1965, in Jost, 2009) entwickelte aus diesem Phänomen die Theorie **des jugendlichen Egozentrismus**. Eine Folge dieser Innen-Orientierung ist, dass die Außenwelt und ihre Gefahren nicht realistisch wahrgenommen werden. Entsprechend dem „**Invincibility fable**“-Phänomen (vgl. Elkind, 1965; in Jost, 2009) glauben Jugendliche oft, dass sie unverwundbar sind und ihnen deshalb nichts passieren kann: „Unfälle und Krankheiten passieren anderen, aber nicht mir selbst“. Die jugendliche Selbstüberschätzung steht demnach in direktem Zusammenhang mit dem neuen hypothetisch-deduktiven Denken und dem daraus resultierenden Interesse an den neuen eigenen gedanklichen Möglichkeiten in der formal-operationalen Phase.

Bitz (2005) untersucht die „Psychologie der inszenierten Gefahr“. Er betont, dass Menschen grundsätzlich eine Abneigung gegen eine unkontrollierte Umwelt haben. Beim jugendlichen Risikoverhalten betrachtet er nun die Faktoren **Risikolust** und **Risikoangst**, die sich konträr gegenüber stehen. Gemäß der bekannten Theorie der Kognitiven Dissonanz von Festinger (1957, in Herkner, 1990) wäre hier ein dissonanter, unangenehmer Spannungszustand zu erwarten. Riskante Situationen werden aber von Jugendlichen oft bewusst aufgesucht und als angenehm empfunden. Dies schreibt Bitz dem Hinzutreten eines dritten Faktors - der eigenen Kontrollüberzeugung (Rotter, 1966) zu. Risiko wird demnach aufgesucht, um Kontrolle zu gewinnen - bzw. zur Kompensation eines allfälligen Kontrollverlustes (Bitz, 2005; S.156ff).

Von besonderer Relevanz ist schließlich noch das **Risiko-Schub-Phänomen**. Darunter versteht man den Umstand, dass Personen in Gruppen zumeist risikoreichere Entscheidungen fällen als Einzelpersonen. Raithel (2004) betont, dass dieser Effekt besonders oft in Jugendlichengruppen (Cliques) zu beobachten sei - insbesondere dann, wenn in der Gruppe die Risikofreudigkeit einen hohen sozialen Wert darstellt – wie etwa in einer Gruppe abenteuerlustiger, junger Burschen.

Damit die Konstante „jugendliches Risikoverhalten“ (seien es nun Drogen, Alkohol, Mutproben, oder Glücksspiel) keine bleibenden Schäden hinterlässt, ist es notwendig, die jugendliche Risikokompetenz zu stärken, statt Jugendliche mit dem erhobenen pädagogischen Zeigefinger zu belehren. Diese Erkenntnis hat sich im letzten Jahrzehnt mehr und mehr verfestigt und schließlich auch einen Paradigmenwechsel in der Prävention eingeläutet.

1.2 Risikokompetenz(en)

Der Begriff „Risikokompetenz“ ist vieldeutig. Wenn der Psychologe und Risikoforscher Gigerenzer (2009) fordert „Wir brauchen mehr Risikokompetenz!“, bezieht er sich auf eine grundlegende, weit verbreitete „Zahlenblindheit“. Er betont, man müsse mündigen Bürgern drei Dinge beibringen: Lesen, Schreiben und **statistisches Denken**. Damit spricht er primär den objektiven Risikobegriff an - das Denken in Wahrscheinlichkeiten - wie es etwa in der Gesundheitspolitik oder Versicherungsmathematik Anwendung findet. Diese Risikokompetenz - im Englischen als „**risk literacy**“ bezeichnet – setzt bei den kognitiven Aspekten des Risikos an. Menschen verstehen oft elementare Information über Unsicherheit nicht, betont Gigerenzer (2009). Um dem entgegenzuwirken, solle „Risikokompetenz“ (bzw. risk literacy) künftig auch mehr Beachtung im schulischen Unterricht finden.

Eine zweite Verwendung des Begriffs „Risikokompetenz“ findet sich in der motopädagogischen Arbeit mit Kindern. „Lebe wild und gefährlich!“, oder „Mut tut gut!“ (vgl. Steidl-Bolzano, 2007) sind aktuelle Projekte, die diesen Ansatz verfolgen. Hier wird Risikokompetenz durch das kontrollierte Eingehen von Wagnissen geübt. Dabei geht es um "Bewegungserfahrung" und „Selbstsicherungsverhalten“, um so die Unfallhäufigkeit in Kindergarten, Grundschule oder Straßenverkehr zu reduzieren.

Eine dritte Bedeutung von Risikokompetenz bezieht sich auf den Bereich des Umgangs mit Alkohol und Drogen - stammt also aus dem Bereich der **Suchtprävention**. Weil es in dieser Arbeit um „Glücksspielsucht“ geht – wird im Folgenden noch etwas genauer auf diesen Ansatz eingegangen. Festzuhalten wäre bereits hier, dass der „risk literacy“-Ansatz – mit seiner „Zahlenblindheit“ und seinem mangelnden Denken in Wahrscheinlichkeiten - im Bereich des Glücksspiels ebenfalls eine zentrale Bedeutung hat.

Franzkowiak (1996, in Fischer 2007) und Fahrenkrug (1998) definieren „**Risikokompetenz**“ als eine notwendige, neue Leitlinie für den Umgang mit riskantem Verhalten im Bereich von Alkohol und Drogen. Die ExpertInnen sehen die Risikolust der Jugend als eine gegebene Konstante und fordern daher pädagogische Risikobegleitung jugendlichen Drogenkonsums – etwa im Rahmen der **akzeptierenden Drogenarbeit**. Im Hintergrund steht dabei das Paradigma der **harm-reduction**, also der Ansatz mögliche Nachteile auf ein schadensreduziertes Minimum zu bringen. Einen kompetenten Umgang mit den Risiken des Drogenkonsums kennzeichnet Fahrenkrug (1998) durch:

- Profunde Kenntnisse über die Stoffe

- Entscheidungs-/Handlungskompetenz im Umgang mit Drogen
- Fähigkeit zur Verhinderung eines längerfristigen Missbrauchsverhaltens
- Beschränkung des Missbrauchs auf einen experimentellen Probierkonsum
- Genuss-Orientierung
- Fähigkeit zur Verhinderung von Abhängigkeit
- Entwicklung eines kontrollierten Konsums
- Sensitives Eingehen von Risiken (sensitive risk-taking).

Auch Barsch (2007) weist mit ihrem Konzept der „**Drogenmündigkeit**“ auf eine mangelnde Rauschkompetenz der Jugendlichen hin und fordert plakativ und provokativ: „Jugend muss das Saufen lernen“. Dabei definiert sie ähnliche Aspekte als Kernbereiche einer Drogenmündigkeit: Drogenkunde, Genussfähigkeit, Kritikfähigkeit sowie Fähigkeiten zum Risikomanagement. (vgl. Barsch, 2000)

Das **Risflecting-Modell** (vgl. Koller et al, 2003) greift den Ansatz der Risikokompetenz erneut auf und befasst sich mit der Begleitung und Kultivierung von **Rausch- und Risikoerfahrungen** z.B. im Rahmen einer „Festkultur“ und bei der Ausübung riskanter Sportarten. Damit kommt ihm hier eine Sonderstellung zu, denn es fasst den Risikokompetenz-Begriff sehr weit und fokussiert ihn sowohl auf den Bereich der Drogen und Alkohol-Prävention, als auch auf den Bereich von Risiko- und Extremsportarten. Im Mittelpunkt des Modells stehen auch hier wieder die Entwicklung von Wahrnehmungsfähigkeit, Sozialkompetenz, sowie Genuss- und Erlebnisfähigkeit; daneben kommt auch Ansätzen aus der Ritualpädagogik und spirituellen Aspekten ein großes Gewicht zu.

Ein wichtiger Aspekt des Risflecting-Modells ist der „**break**“. Der Begriff „break“ stammt dabei aus dem Bereich der Risikopädagogik im Sportbereich und meint die Fähigkeit, vor einer Risikoerfahrung kurz innezuhalten, um danach den stimmigen nächsten Schritt zu tun: Die Erfahrung zu machen oder auf sie zu verzichten. Der „break“ ist als **kontinuierlicher Prozess** zu verstehen, wobei es sich allerdings weniger um einen kognitiven, als einen „emotionalen Entscheidungsprozess“ handelt, wie hier Koller (2003) betont.

Zusammenzufassen wäre, dass sich im Bereich der Alkohol- und Drogenprävention ein Paradigmenwechsel abzeichnet: „Der Gegenpol von Abhängigkeit ist nicht Abstinenz, sondern Drogenmündigkeit“ postuliert Barsch (2000). Von der Bewahrpädagogik zur **Bewährungspädagogik** fordert auch Koller (2003).

Um einem Risiko kompetent zu begegnen ist es notwendig, es 1. wahrzunehmen, 2. (richtig) zu bewerten und 3. es zu akzeptieren (oder zu vermeiden). Hier wird mit Hinblick auf das stark subjektiv gefärbte Risikoempfinden postuliert, dass ein Ansatz, welcher das Nachdenken über „**das Nachdenken über das Risiko**“ zum Inhalt hat, einen wichtigen Beitrag zur Risikokompetenz leisten kann – insbesondere, weil Jugendliche auch ein starkes Interesse an Metakognitionen zeigen, wie oben dargestellt wurde. Diese „risikospezifischen Metakognitionen“ können mithelfen, Risiken besser einzuschätzen und Jugendliche dabei zu unterstützen, dem Glücksspiel kritisch gegenüber zu stehen.

2 Glücksspiel

Gigerenzer (2002) betont, dass Menschen prinzipiell Freude an der Ungewissheit haben. Etwa beim Spielen, wo es ja dazugehört, dass der Ausgang unsicher ist und man Glück braucht um zu gewinnen. Dadurch wird das Spiel erst spannend. Wie Meier und Bachmann (2005) unterstreichen, verleiht erst das **Geld** dem Glücksspiel seine besondere Bedeutung. Zwar bieten Glücksspiele für viele Menschen lediglich eine anregende Form der Unterhaltung, problemlos integriert in das Alltagsleben, einige SpielerInnen verlieren jedoch die Kontrolle über das Spiel und werden „spielsüchtig“.

2.1 Zur Diagnose von „Glücksspielsucht“

Dem in der Bevölkerung verankerten Begriff der „Spielsucht“ – und dem auch vom frühen deutschen Suchtexperten Erlenmayer (1887, in Springer, 2009; S. 23) ebenfalls verwendeten Begriff – entspricht der heute im klinischen und wissenschaftlichen Kontext gebräuchliche Fachausdruck „**pathologisches Spielen**“. Aus Gründen der vereinfachten Lesbarkeit wird in diesem Text jedoch überwiegend der Terminus „Glücksspielsucht“ verwendet.

1980 wurde pathologisches Spielen durch die Amerikanische Psychiatrische Gesellschaft in ihren Diagnoseschlüssel „Diagnostisches und Statistische Manual psychischer Störungen“ (DSM) unter „**Störungen der Impulskontrolle**, die nicht andernorts klassifizierbar sind“ aufgenommen. Seit 1991 ist pathologisches Spielen auch in der „Internationalen Klassifikation Psychischer Störungen“ (ICD-10) verankert und wird im Rahmen der Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen ebenfalls als eine Form der abnormen Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle eingeordnet.

In der Fachdiskussion können zwei heiß umkämpfte Grundsatzpositionen beschrieben werden: Die eine Position geht von einer Zugehörigkeit des pathologischen Glücksspiels zu den **nicht-stoffgebundenen Süchten** aus. Hier wird die Entstehung und Manifestierung des Verhaltens als prozesshaftes Geschehen mit einer fortschreitenden Abhängigkeitsentwicklung aufgefasst. Die andere Position postuliert dagegen das Vorliegen eines **neurotischen Zwangsverhaltens**, wobei die Eigendynamik der Symptomatik als zwanghaftes Verhaltensmuster (vergleichbar mit Kleptomanie oder Pyromanie) im Sinne einer neurotischen Störung angesehen wird. Meyer und Bachmann (2005)

sowie Petry (2003) betonen, dass die meisten TherapeutInnen und ForscherInnen pathologisches Spiel heute als Suchtverhalten auffassen.

Bühringer und Türk (2000) sehen die „Schlacht“ um die Angemessenheit oder Nichtangemessenheit des Suchtkonzeptes nach vorliegendem empirischen Wissenstand nicht entscheidbar. Auch Springer (2009) diskutiert eingehend diese Problematik und schließt, dass eine „Neuklassifizierung der stoffungebundenen Süchte“ – also eine Erweiterung des Suchtbegriffes auch auf exzessives Verhalten (also Spielsucht, Computersucht, Arbeitssucht, Sexsucht . . .) – die Gefahr einer Verarmung des therapeutischen Angebots (z.B. Fokussierung auf systematisch medikamentöse Manipulation neuromolekularer Prozesse) beinhaltet und neue Formen der Stigmatisierung nach sich ziehen könnte, in der die Person zum versklavten Träger eines derangierten **„süchtigen Gehirns“** reduziert wird. Meyer und Bachmann (2005) zeigen auf, dass die Analyse der Suchtprobleme lange Zeit unter der Überbewertung der physischen und pharmakologischen Aspekte gelitten habe. Dabei erachten sie pathologisches Glücksspiel jedoch als Gelegenheit, „das Wesen süchtigen Verhaltens in seiner Reinform zu studieren“ und erhoffen sich hier auch Erkenntnisse hinsichtlich der Behandlung stoffgebundener Süchte (bzw. Abhängigkeiten).

Differenziertere diagnostische Kriterien als der internationale ICD-10 liefert das amerikanische Diagnosemanual DSM–IV. Hier handelt es sich bei „pathologischem Spielen“ um ein andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes „Glücksspielverhalten“, das sich in mindestens fünf von zehn glücksspielertypischen Merkmalen ausdrückt:

- Das starke Eingenommensein vom Glücksspiel
- Erhöhung der Einsätze, um die gewünschte Erregung zu erreichen
- Wiederholt gescheiterte Versuche, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben
- Das Auftreten von Unruhe und Gereiztheit beim Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben
- Die Funktion des Glücksspielens, Problemen oder unangenehmen Gefühlen auszuweichen
- Der Versuch, durch wiederholtes Glücksspielen frühere Geldverluste auszugleichen
- Lügen gegenüber sozialen Bezugspersonen, um das Glücksspielverhalten zu vertuschen
- Kriminelle Handlungen, um das Glücksspielen zu finanzieren
- Die Gefährdung oder der Verlust partnerschaftlicher Beziehungen oder beruflicher Perspektiven aufgrund des Glücksspielverhaltens
- Das Verlassen auf andere Personen, um die glücksspielbedingte finanzielle Sackgasse zu überwinden

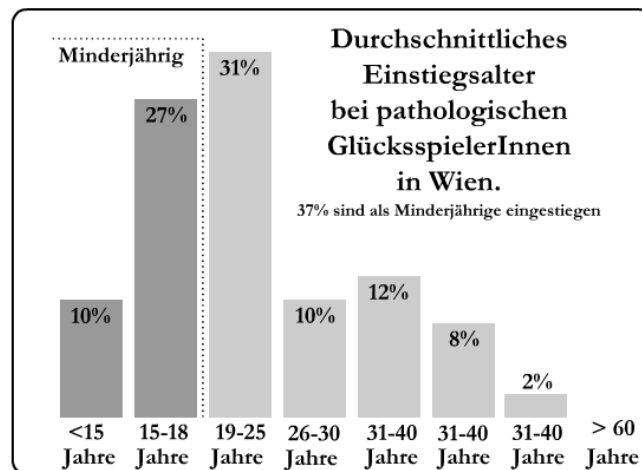
Pathologisches Glücksspielen (bzw. seine Vorstufe des „problematischen Spielens“) ist dabei zu trennen von den unproblematischen Formen des „sozialen Glücksspielens“ oder „professionellen

Glücksspielens", die durch Eingrenzen der Risiken dem Zeitvertreib bzw. dem Lebensunterhalt dienen (vgl. Meyer & Bachmann, 2005).

Pathologisches Glücksspiel besitzt überdies eine sehr hohe **Komorbidität** – d.h. zumeist sind auch noch andere Störungen beteiligt – dadurch gestaltet sich die Diagnose im Einzelfall oft sehr schwierig. Beispielsweise tritt exzessives Glücksspielen häufig auch als Bestandteil einer manischen Episode auf. Hier wäre das Glücksspiel-Verhalten dann der dahinter stehenden manisch-depressiven Verstimmung zuzuordnen.

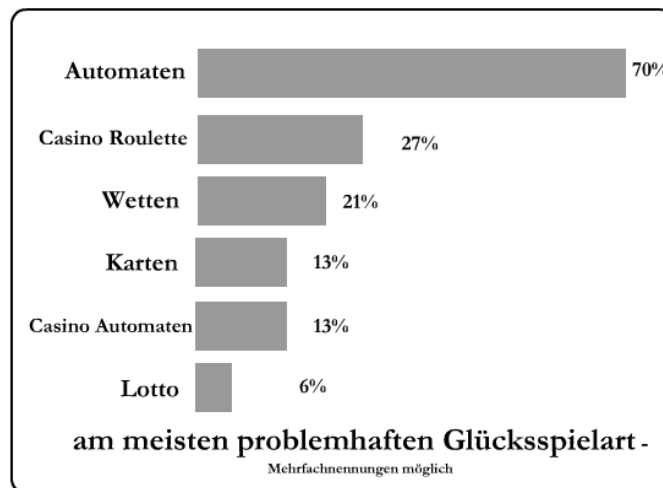
2.2 Prävalenz von pathologischem Glücksspiel

Pietsch (2009) geht in Österreich von ca. 1,5 % pathologischer SpielerInnen aus und beziffert die Zahl der problematischen/gefährdeten SpielerInnen mit ca. 3-4 % in der erwachsenen Bevölkerung. Fischer und Schreiberhuber (2004) berichten für Wien, dass auch bei Jugendlichen unter dem gesetzlichen Mindestalter von 18 Jahren neuerdings eine starke Zunahme beobachtet wird. Dies ist umso bedenklicher, als PatientInnen mit frühem Einstiegsalter später eine wesentlich höhere Frequenz an psychischer und physischer Komorbidität aufweisen (vgl. Fischer & Schreiberhuber 2004, S. 8)



Grafik: Durchschnittliches Einstiegsalter bei pathologischen GlücksspielerInnen in Wien. (vgl. Fischer und Schreiberhuber, 2004)

Hinsichtlich der „am meisten problemhaften“ Spielart erweist sich das Automatenspiel als besonders problematisch.



Grafik: vgl. Fischer und Schreiberhuber, 2004 - Analoge Ergebnisse zitieren auch Petry, 2003; Meyer & Bachmann, 2005.

Den vorliegenden Studien zufolge sind SpielerInnen zu einem überwiegenden Teil männlich (ca. 80%) – wenngleich in den letzten Jahren auch eine Zunahme von Frauen zu verzeichnen ist. Hinsichtlich soziodemographischer Merkmale zeigt sich deutlich ein Zusammenhang v.a. bezüglich Schichtzugehörigkeit, Altersklasse und Automatenspiel. Besonders gefährdet sind hier v.a. Arbeitslose, Angehörige der Arbeiterschicht und Personen mit einfacher Schulbildung im Alter zwischen 18-30 Jahren. Brandt (1993) zeigt dabei noch auf, dass gerade Automatenpiel oft Surrogat für fehlenden Aufstieg und Ersatz für Lohnarbeit sei.

2.3 Wie entsteht Glücksspielsucht?

Petry (2003) gibt einen Überblick zu Modellen der Entstehung von Glücksspielsucht. Er unterscheidet dabei drei Ansätze - die sich historisch in Folge entwickelt haben -, und auch in der aktuellen Diskussion immer wieder eine Rolle spielen. Dieser Einteilung wird im Folgenden nachgegangen:

2.3.1 Entwicklungspsychopathologischer Ansatz

Bei tiefenpsychologischen Konzepten zur Glücksspielsucht standen ursprünglich triebtheoretische Vorstellungen – z.B. Regression auf frühe Stufen der Libidoentwicklung – im Mittelpunkt. So beschreibt Freud (vgl. Meyer & Bachmann, 2005) die Spielsucht des Dichters Dostojewski als Ausdruck eines ungelösten ödipalen Konflikts. Der Spieler spielt dabei (unbewusst) um zu verlieren – damit möchte er sich selber strafen, um die Schuldgefühle seines inzestuösen Begehrens zu neutralisieren.

Bekannt ist der Ansatz des amerikanischen Psychoanalytikers Bergler (1957), der Spielern eine ausgeprägte Selbstwertproblematik mit einer nach außen gerichteten Pseudoaggressivität konstatiert. Als Kern-Ursache sieht auch er einen „psychischen Masochismus“. Dabei erklärt sich der lustvoll-schmerzhaft erlebte Erregungszustand beim Glücksspielen aus den lustvoll erlebten aggressiven Größenphantasien auf der einen Seite und der schmerzhaften Erwartung einer gerechten Bestrafung auf der anderen Seite (vgl. Petry, 2003)

Meyer und Bachmann (2005) sehen bezüglich der verschiedensten psychoanalytischen Konzepte eine große Unterschiedlichkeit der Erklärungen. Je nach Autor werden neben den Konstrukten Libidoentwicklung, Ödipuskomplex und Narzissmus noch anal-sadistische Persönlichkeitsstörungen, infantile Allmachtsphantasien u.ä. konstatiert. So erachten sie viele Ansätze als idealtypische Konstruktionen – zumeist basierend auf klinischen Einzelfallstudien - und daher nicht ohne weiteres generalisierbar. Die Autoren kommen zum Schluss, dass künftig v.a. erweiterte Narzissmustheorien (Ich-Defizite, Selbstwertproblematik) einen guten Rahmen für einen übergreifenden Erklärungsansatz bieten können.

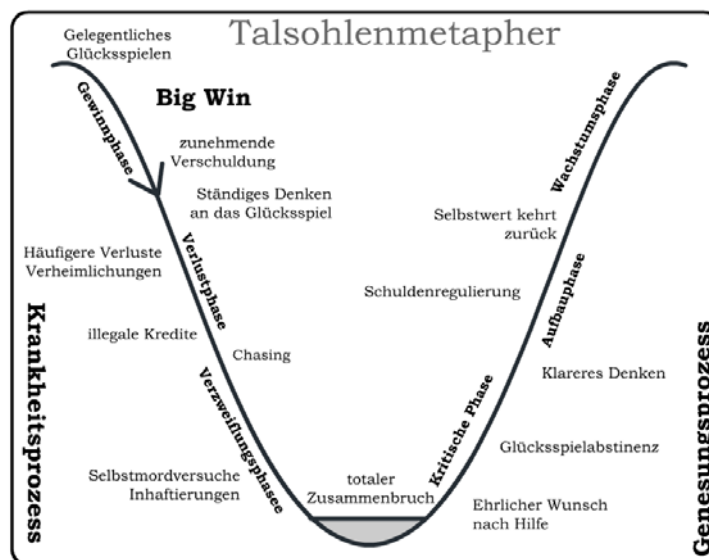
Ein aktueller Denk-Ansatz hierzu stammt von Funk (2006). Für ihn ist auf Grund seiner psychoanalytisch-therapeutischen Erfahrungen der „psychologische Nährboden“ für Glücksspielsucht vor allem in Störungen im Selbstwernerleben der betroffenen Menschen zu suchen,

die eine Flucht in narzisstische Grandiositätsvorstellungen vom großen Glück befördern. Gefördert wird diese narzisstische Grandiositätensvorstellung vom postmodernen Gesellschaftssystem:

„Wir leben in einer Zeit, in der es sozusagen nur noch zwei Klassen gibt: die Gewinner und die Verlierer. . . Für die auf der Verliererseite gibt es da noch ganz andere Motive, das Heil im Glücksspiel zu suchen - wie etwa der trotzige, wenn auch trügerische Wunsch, doch nicht zu den Verlierern gehören zu müssen.“

2.3.2 Suchttherapeutischer Ansatz

Custer (1987, in Petry, 2003) überträgt das bekannte und von Jellinek (1952) skizzierte Phasenmodell des Alkoholismus auf die Problematik des Glücksspielens. Demnach ist Glücksspielsucht eine progressiv, phasenhafte Suchterkrankung mit einer zunehmenden Unfähigkeit den Impuls zum Spielen zu kontrollieren.



Grafik: Talsohlenmetapher von Jellinek übertragen auf die Glücksspielsucht (vgl. Hayer, 2006)

Im Modell gliedert sich eine typische SpielerInnenkarriere in drei Abschnitte, die als Gewinn-, Verlust- und Verzweiflungsphase bezeichnet werden (Meyer & Bachmann, 2005).

- Die **Gewinnphase**: Sie kennzeichnet sich durch gelegentliches Spiel und einen größeren („Big Win“) oder mehrere kleinere Gewinne. Es kommt häufig zu unrealistischem Optimismus bezüglich der eigenen Gewinnchancen.
- Die **Verlustphase**: Typisch sind Bagatellisierung der Verluste und Prahlerei mit Gewinnen, häufigeres Spiel alleine, häufigeres Denken an das Spiel und Verheimlichung von Verlusten.

Noch herrscht die Vorstellung, Verluste scheinen durch Gewinne abgedeckt zu sein. Um weiterspielen zu können, werden aber meist bereits Schulden gemacht (Dies wird als „Chasing“ bezeichnet: „dem Verlust hinterherjagend“.).

- Die **Verzweiflungsphase**: Es kommt zu gesetzlichen und ungesetzlichen Geldbeschaffungsaktionen, zu einer Unpünktlichkeit bei der Schuldentrückzahlung und zur Veränderungen der Persönlichkeitsstruktur: Reizbarkeit, Irritationen, Ruhelosigkeit, Schlafstörungen und völliger gesellschaftlicher Rückzug treten auf.

In einer aktuellen Entwicklung der Suchtforschung ist z.Zt. das Bemühen zu orten, eine umfassende Vorstellung der biologisch bedingten Abhängigkeit zu entwickeln, die auch stoffungebundene Abhängigkeiten (also Glücksspielsucht, Fernsehsucht, Arbeitssucht usw.) einschließt. Im Mittelpunkt der Forschungen stehen dabei die Transmittersubstanzen des Belohnungssystems (Springer, 2009) wie Dopamin und Serotonin.

Als gemeinsame Basis aller Süchte wird angenommen, dass das symptomatische Verhalten, und der mit ihm verbundene Lernprozess, zu einer dauerhaften neurostrukturellen Veränderung des Gehirns führt. (vgl. Springer, 2009). Postuliert wird dabei ein „**Suchtgedächtnis**“, welches durch neurobiologische Lernprozesse erworben wird. Insbesondere dem klassischen und operanten **Konditionieren** wird dabei eine überragende Bedeutung zugeschrieben (Böning & Grüsser-Sinopoli, 2009).

Die operante Konditionierung – Lernen am Erfolg – war lange Zeit das führende Modell der psychologischen Lerntheorien. Sie ist untrennbar mit dem Namen Skinner verbunden, der im Tierversuch das Erlernen von Verhaltensweisen in sog. Skinnerboxen untersuchte. In Skinnerboxen lernten z.B. Tauben mittels Hebeldruck an begehrte Futterpillen zu kommen (**positive Verstärkung**) oder Stromstöße (**negative Verstärkung**) zu vermeiden. Diese Differenzierung wird u.a. auch vom Glücksspielsucht-Experten Hand (2009) angeführt, wenn er bei zugrundeliegender positiver Verstärkung (Spaß am Spielen) die **Symptomtherapie** (z.B. Psychoedukation zu dem bevorzugten Glücksspiel, zur Wahrscheinlichkeitsstatistik, zum magischen Denken), hinsichtlich negativer Verstärkung (Vorübergehender Dämpfung negativer Emotionen) die **Ursachentherapie** (Identifizierung negativer Emotionen und ihre Ursachen wie z.B. narzisstische Persönlichkeitsanteile) als angemessen erachtet.

Wichtig im Zusammenhang mit Glücksspiel und der Konditionierung sind auch noch zwei weitere Aspekte:

- Unter bestimmten Umständen führt weniger Verstärkung zu einer höheren Verhaltenshäufigkeit. Eine intermittierende Verstärkung (also eine gelegentliche Verstärkung) zeigt einen viel größeren Extinktionswiderstand. „Solche Programme sorgen bei Glücksspielen dafür, dass der Spieler auch größere „Pechsträhnen“ überwindet, wie Zimbardo (1983) feststellt.

- Skinner konnte mittels operanter Konditionierung auch abergläubisches Verhalten bei Tieren - etwa bei Tauben – erzeugen. Zimbardo (1983) weist hier darauf hin, dass das Ritual, welches Spieler oft vornehmen, wenn sie z.B. würfeln ebenfalls als konditionierte Reaktion aufzufassen sei. Sie verhalten sich wie Skinners „abergläubische Tauben“.

Die Vorstellung des Spielautomaten als moderne Skinnerbox, die ab und zu einen Gewinn ausschüttet, ist sicherlich nicht einfach von der Hand zu weisen; auch wenn das zu Grunde liegende behavioristische Paradigma in der modernen Lernpsychologie stark an Einfluss verloren hat. Im Bereich der Psychosomatik – wie etwa bei der Konditionierung von Herzfrequenz, Blutdruck, Körpertemperatur und vermutlich auch beim sog. „Belohnungssystem“ - besitzt es noch immer hohe Relevanz.

2.3.3 Kognitiver Ansatz

Lassen wir einmal Dostojewskis „Der Spieler“ zu Wort kommen :

„Gerade diesmal aber geschah etwas, das im Spiel übrigens ziemlich oft vorkommt: das Glück heftete sich an Rot und fünfzehnmal nach der Reihe kam Rot heraus. Ich hatte noch zwei Tage vorher gehört, dass Rot plötzlich zweiundzwanzigmal nach der Reihe gewonnen hatte, was alle ganz verwundert erzählten, denn dass je ein solcher Fall vorgekommen war, dessen entsann man sich überhaupt nicht. Selbstverständlich wagt nach dem zehntenmal niemand mehr, auf Rot zu setzen. Aber auch auf Schwarz, das Gegenteil von Rot, setzt dann - wenigstens von den erfahrenen Spielern - kein einziger. Diese wissen nur zu gut, zu was sich solch ein "Eigensinn des Zufalls" mitunter auswachsen kann. Die Neulinge aber fallen gewöhnlich ausnahmslos herein, indem sie ihre Einsätze auf das Gegenteil - auf Schwarz zum Beispiel - verdoppeln und verdreifachen und dann natürlich riesige Summen verlieren.“, (vgl. Hayer, 2009)

Die meisten Autoren (vgl. Brandt, 1993; Petry, 2003; Meyer & Bachmann, 2005) gehen davon aus, dass irrationale Einstellungen, falsche Überzeugungen in Bezug auf Zufallsereignisse und abergläubisches Denken beim Glücksspielen ein großer Stellenwert zukommt. Dies gilt sowohl für die Aufnahme des Glücksspiels als im besonderen Maße für die Aufrechterhaltung desselben. Ein rein rational denkender Mensch (ein „homo oeconomicus“, wie er den Wert-mal Erwartungs-Modellen zu Grunde liegt) würde nicht (um Geld) spielen – das Risiko wäre einfach zu hoch. Doch Menschen können Wahrscheinlichkeit und Zufall gedanklich nur unzureichend erfassen.

Wie Kahnemann und Tversky (1974, in Anderson, 1989) feststellten, verwenden Menschen zumeist Denk-Heuristiken um komplexe Sachverhalte zu erfassen. Diese Faustregeln sind evolutionär erworben und sind im Alltag sehr nützlich. In bestimmten Situationen (Entscheiden unter Unsicherheiten) führen sie jedoch oft zu erheblichen Fehltritten. Der „Monte-Carlo-Effekt“ – der

hier eingangs von Dostojewski dargestellt wurde - beruht etwa auf einer dieser Heuristiken. „Casino-Besitzer rechnen – und verdienen – mit diesem Trugschluss“, wie Anderson (1989) ausführt.

Mittlerweile sind etliche kognitive Verzerrungsmuster erforscht und ihre Relevanz für das Glücksspielverhalten gesichert (vgl. Meyer & Bachmann, 2005). Zu den wichtigsten zählen:

- **Monte-Carlo-Effekt:** Würfel haben kein Gedächtnis. Jeder Wurf ist unabhängig von den vorangegangenen. Wurden z.B. einige Male hintereinander eine 6 gewürfelt glauben wir meist, eine erneute 6 wäre jetzt unwahrscheinlicher – was sie aber nicht ist (vgl. Anderson, 1989).
- **Kontrollillusion:** Menschen streben nach Kontrolle. SpielerInnen verwenden daher oft Rituale um die Illusion von Kontrolle zu erlangen. Glücksspielbetreiber bedienen dementsprechend das Bedürfnis nach Kontrolle: mittels Risiko-Tasten bei Geldautomaten, freier Loswahl bei Lotterien usw...
- **verzerrte Ergebnisbewertung:** „Beinah-Gewinne“ fördern eine optimistische Einschätzung zukünftiger Erfolge. Sind beispielsweise nur 5 von 6 notwendigen Gewinnssymbolen am Spielautomaten eingelaufen, ruft dies die Erwartung hervor, dass der Gewinn bald kommen muss (Meyer & Bachmann, 2005).

Glücksspielanbieter nutzen diese (fehlerhaften) kognitiven Mechanismen bewusst aus. So sind etwa Geldspielautomaten derart programmiert, dass überzufällig oft Beinahe-Gewinne auftreten (Petry, 2003), dass vermeintliche Kompetenzanteile in den Vordergrund gerückt werden oder dass hohe Gewinne (Meyer & Bachmann, 2005) besonders beworben werden, indem GewinnerInnen öffentlich präsentiert werden.

2.3.4 Integrative Modelle

Integrative Modelle beziehen mehrere Aspekte in die Entstehung und Aufrechterhaltung von Glücksspielsucht ein. Dabei geht es um die Wechselwirkungen verschiedenster Ansätze, die für sich alleine zu kurz greifen. Zu nennen wäre hier das **Vulnerabilitätsmodell** von Petry (2003), wonach sich pathologisches Glücksspielverhalten aus der Wechselwirkung der spezifischen Bedürfnisstruktur „anfälliger“ Glücksspieler (z.B. Selbstwertstörung, mangelnde Gefühlsregulation), mit dem dazu passenden Aufforderungscharakter eines speziellen Glücksspielangebotes als äußerer

Anreizsituation beschreiben lässt. Andere Modelle verbinden die Faktoren Lebensstil und Lebensbedingungen (z.B. Temperament, Selbstwertgefühl), soziale Lerntheorien und kognitive Verarbeitung (Rationalisierung, Verleugnung und Selbstrechtfertigung).

Am Häufigsten wird das **Drei-Faktoren-Modell** von Meyer und Bachmann (2005) zitiert. Dabei stehen die drei Faktoren Individuum, Glücksspiel und Sozialfeld in enger Wechselwirkung zueinander. Auf der Ebene des **Individuums** sind Persönlichkeit, Geschlecht, soziodemographische Merkmale, neurobiologische Grundlagen und affektive Störungen sowie Angststörungen wesentliche Kriterien. Auf der Ebene des **Glücksspiels** werden psychotrope Wirkung und strukturelle Merkmale wie Ereignisfrequenz, Kompetenzanteil, Auszahlungsintervall, Einsätze und Gewinnchancen wichtig. Hinsichtlich des **Sozialfeldes** geht es um Einstellung der Gesellschaft, Verfügbarkeit von Glücksspielen, Arbeits- und Lebensverhältnisse und familiäre Strukturen. Meyer und Bachmann betonen, dass es **die** SpielerInnenpersönlichkeit nicht gibt, dass jedoch v.a. Risikobereitschaft, Impulsivität, Sensationslust (vgl. *sensation-seeking*) und fehlerhaften Kontrollüberzeugungen ein großer Einfluss zukommt.

Auffallend bei der Glücksspielsucht ist insgesamt noch die hohe **Komorbidität**. Damit ist gemeint, dass bei pathologischen SpielerInnen zumeist noch eine ganze Reihe weiterer Störungen vorliegen. Zumeist sind dies zusätzlich noch Substanzabhängigkeiten (Zigaretten, Alkohol, Kaffee oder Kokain), Depressionen und Selbstwertstörungen. Gerade dieser Umstand spricht nochmals für eine integrative Sicht auf die Problematik. Hand (2009) plädiert diesbezüglich für ein **biografisch orientiertes Störungsmodell**, um dem außerordentlich heterogenen Störungsbild des pathologischen Glücksspielens – sowohl hinsichtlich der Erscheinungsformen als auch der Ursachen gerecht zu werden.

2.4 Glücksspiel im Jugendalter

2.4.1 Studien zur Prävalenz

Glücksspiele ziehen viele Heranwachsende in ihren Bann und der Einstieg in die SpielerInnenkarriere erfolgt oft bereits im Jugendalter. So erhoben Fischer und Schreiberhuber (2004) für Wien, dass 40% aller Patienten einen Spielbeginn aufweisen, der unter dem gesetzlichen Mindestalter von 18 Jahren liegt.

Bühringer und Türk (2000) zitieren aus etlichen internationalen Studien zum Spielverhalten von Jugendlichen. Sie gehen von 77% bis 83% der Jugendlichen aus, die mindestens einmal (zumeist) an Geldspielautomaten spielten. Dabei haben zwischen 10% und 14% der Jugendlichen ein ernsthaftes Risiko, ein Spielproblem zu entwickeln, wobei 4% bis 7% tatsächlich bereits ein ernsthaftes Problem mit dem Spielen haben. Die AutorInnen betonen insbesondere auch, dass den vorliegenden Studien zufolge die Prävalenz bei Kindern und Jugendlichen höher ist, als bei Erwachsenen.

Die Studie „Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen – Verbreitung und Prävention“ (vgl. Schmidt, Kähnert & Hurrelmann, 2003) erbrachten in Deutschland einen Anteil von 62% unter den 13-19jährigen, die schon einmal an Glücksspielen oder selbstorganisierten Spielen um Geld teilgenommen haben. Besonders beliebt waren Rubbellotterien (36%), selbstorganisierte Kartenspiele um Geld (29%), Sportwetten (18%) sowie Geldspielautomaten und selbstorganisierte Geschicklichkeitsspiele (jeweils 17%). Insgesamt erfüllten 3% der Jugendlichen die Kriterien eines problematischen Spielverhaltens.

Als Risikofaktoren für das Spielen wurden sowohl bei Bühringer und Türk (2000) als auch bei Hurrelmann et al. (2003) das männliche Geschlecht, der Konsum von Alkohol und Zigaretten, häufiger Drogenkonsum und andere Risikoverhaltensweisen genannt. Weiters wurde auf Persönlichkeitsmerkmale wie Impulsivität, Extraversion und niedriges Selbstwertgefühl hingewiesen. Als besonders problematisch erwies sich wiederum ein früher Erstkontakt mit dem Glücksspiel. Weitere Risikobedingungen beziehen sich auf das Umfeld, wie etwa die Peer-Gruppe (z.B. ausgeprägte Glücksspielerfahrungen im Freundeskreis), die Familie (z.B. Suchtprobleme der Eltern) und die Schule (z.B. schlechte Schulleistungen). Erste Folgen des exzessiven Spielverhaltens beinhalten das Anlügen von Bezugspersonen, das Stehlen von Geld und das Schwänzen der Schule.

Viele ExpertInnen (vgl. Speck, 2005) erachten insbesondere junge Menschen mit Migrationshintergrund als besonders gefährdet. Denn MigrantInnen seien sozial oft schlechter gestellt. Die Verlockung durch Glücksspiel schnell zu Geld zu kommen, sei daher besonders groß.

2.4.2 Könnte ich nicht einfach Profi-Spieler werden?

Glücksspiel für Jugendliche muss zumindest zwei Kriterien erfüllen: Es muss leicht zugänglich sein und geringe (taschengeldfreundliche) Einsätze haben. Einem weiteren Kriterium wird hier – auch eigenen Beobachtungen in der Jugendarbeit zufolge – ebenfalls besondere Bedeutung zugesprochen: Es ist dies der (vermeintliche) **Kompetenzanteil im Glücksspiel**.

„Könnte ich nicht einfach Profi-Spieler werden?“ – hat sich sicher schon so mancher Jugendliche gefragt. Wenn wieder einmal von „großen Gewinnen am Automat“ die Rede war, so wurde meist auch gleich die eigene Fertigkeit ins Treffen geführt. „Man muss nur wissen wann ein Automat „fällig“ ist“, so eine häufig gehörte Begründung. Meyer & Bachmann (2005) weisen ebenfalls auf die Unterschiede in der Attribution von Gewinn und Verlust bei „Zockern“ hin. Zumeist werden erfolgreiches Spielen auf eigene Fähigkeiten, Verluste auf externe Faktoren (Pechsträhne) zurückgeführt.

Baacke (1983) betont den Einfluss der Ursachen-Attribuierung auf das jugendliche Selbstkonzept. So verlagern Jugendliche mit geringem Selbstvertrauen die wahrgenommene Kontrolle einer Situation aus sich heraus. D.h.: Das Erreichen eines Ziels wird nicht als abhängig von Anstrengung oder Können wahrgenommen, sondern wird externen Ursachen (z.B. Glück oder Aufgabe war leicht) zugeschrieben. Umgekehrt sehen selbstbewusste Jugendliche die Kontrolle von Situationen stark bei sich selbst. Sie schreiben das Erreichen eines Erfolges oft ihren Fähigkeiten zu.

Es erscheint zuerst paradox, dass beim Glücksspiel – also in einer Situation einer objektiven Unkontrollierbarkeit – Erfolge der eigenen Fähigkeit zugeschrieben werden. Es wäre hier als besonders kritisch anzusehen, wenn ein Jugendlicher beginnt, sein Selbstbewusstsein zunehmend aus dem eigenen „Können“ beim Glücksspielen zu ziehen.

Eine mögliche Konsequenz unangemessener Attribuierung ist das Entstehen einer sog. „erlernten Hilflosigkeit“ (vgl. Seligman, in Herkner, 1990). Darunter versteht man das wachsende Gefühl,

nichts bewirken zu können. Mögliche Folgen sind: Anstrengungsvermeidung, Mutlosigkeit, Depression und psychosomatische Störungen.

In der **Beliebtheit bei Jugendlichen** erzielen Sportwetten die höchsten Werte (vgl. Hurrelmann et al., 2003; Petry, 2003). Vermutlich herrscht auch hier die Vorstellung, das Glück ließe sich durch Fachwissen (z.B. über Fußball) „verdienen“. Auch Automaten Spiele sind sehr beliebt. Brandt (1993) betont, dass es ebenfalls oft als Kompetenzspiel bzw. Geschicklichkeitsspiel (also erlernbar) aufgefasst werde. Gefördert werde diese Vorstellung von den regelmäßigen Licht- und Töneffekten der Automaten, die das Gefühl von Kontrolle vermitteln sollen.

Auch dem **Pokerspielen** kommt eine steigende Bedeutung zu (vgl. Becker, 2009). Diverse „Pokerschulen“ betonen nochmals explizit die Kompetenzanteile. So entsteht auch hier oft die Vorstellung, seinen Lebensunterhalt als Kartenspieler verdienen zu können (vgl. Petry, 2003). Gefördert werden derartige Ideen auch durch Sensations-Meldungen wie „21-jähriger Schulabbrecher siegt bei Poker WM (Pressemeldung: 10.11.2009).



Pokerspiel in USA

10. 11. 2009, 14:36

Schulabbrecher gewinnt 8,5 Mio Dollar



Joe Cada ist jüngster Poker-Champion: Der 21-Jährige gewann 8,5 Millionen Dollar.

Ein 21-jähriger Schulabbrecher hat das prestigeträchtigste Pokerturnier der Welt gewonnen und 8,5 Millionen Dollar (5,7 Millionen Euro) Preisgeld eingestrichen. Joe Cada wurde mit seinem Sieg in der Nacht zum Dienstag zum jüngsten Champion in der 40-jährigen Geschichte der World Series of Poker.

Grafik: Vom Pokerschüler zum Millionär?

2.4.3 Online-Glücksspiele

„Spielsucht – die Sucht der postmodernen Gesellschaft?“, fragt Bätzig (2009) und verweist auf die rapide zunehmende Palette von Glücksspielen durch das Internet und das aktuelle Problem einer ausufernden Spielleidenschaft. Meyer und Bachmann (2005) stellen fest, dass es 1996 lediglich 10 einschlägige Internetangebote gab, im Jahr 2002 bereits über 1800. Hayer (2007) findet für 2006 bereits 2500 Glücksspiel-Websites - Tendenz steigend – auch was die prognostizierten Umsätze der Betreiber betrifft.

Mit der Einführung und rapiden Verbreitung der Online-Angebote vor wenigen Jahren entstanden neue Rahmenbedingungen im Glücksspiel: Online-Casinos sind zu jeder Zeit geöffnet. Jeder – volljährig oder minderjährig, nüchtern oder unter Drogeneinfluss hat Zugang. Der Spieler und die Spielerin bleiben anonym und können die Gesellschaft anderer MitspielerInnen meiden.

Bedingt durch die hohe Akzeptanz des Mediums bei Jugendlichen (vgl. Döring, 2003), durch die mögliche Anonymität und leichte Umgehbarkeit von Jugendschutz-Bestimmungen kommt ihm gerade bei Heranwachsenden ein besonderes Gefährdungspotential zu. Weitere spezifische Aspekte wie die schnelle Ereignisfolge der Spiele, die relativ geringen Einsätze, das Locken mit Willkommensprämien und die vermeintlichen Kompetenzanteile müssen hier ebenfalls sehr kritisch gesehen werden. Daher schreibt auch Hayer (2006) diesen neuen Online-Möglichkeiten ein besonders hohes Suchtpotential zu.

Das Thema bildet einen umfangreichen und eigenständigen Bereich, der hier nur kurz gestreift werden konnte. Festzuhalten wäre allerdings, dass obwohl die Forschung erst am Anfang steht, viele Autoren bereits ein **höheres Suchtpotential** befürchten. Zu betrachten wären auch noch zusätzliche Phänomene, die aus der weiteren sozialwissenschaftlichen Internet-Forschung (vgl. Döring, 2003), bekannt sind. Wie wirkt sich die mangelnde soziale Kontrolle im Netz aus? Wie ist die Komorbidität mit einer allfälligen Online-Sucht und Computer-Sucht zu bewerten?

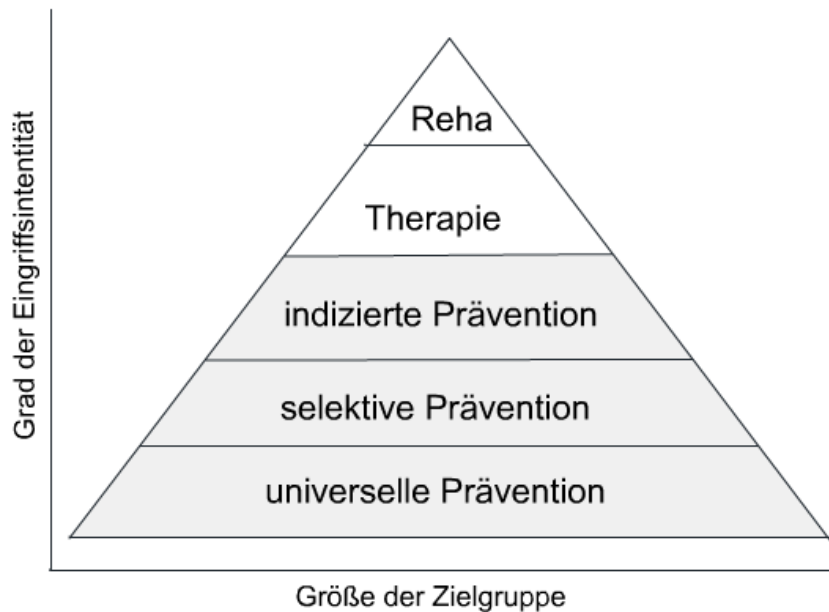
Die Entwicklung ist so neu, dass wissenschaftliche Quellen zur Glücksspielsucht - sofern sie einige Jahre alt sind - das Problem noch überhaupt nicht - oder nicht ausreichend – berücksichtigen. Das Geschäft boomt aber bereits.

2.5 Prävention von Glücksspielsucht

Pietsch (2009) sieht das Thema Spielsucht insgesamt als relatives Neuland für die Gesundheitspolitik und fordert Empfehlungen und Maßnahmen zur wirksamen Prävention. Er betont dabei, es gäbe kaum Grundlagenforschung und kaum Fachliteratur. Diesen Eindruck haben wir nach intensiver Recherche ebenfalls gewonnen. Die vorliegende Arbeit will hier einen kleinen Beitrag leisten, indem sie ein konkretes Projekt zur Prävention bei glücksspielbegeisterten Jugendlichen aufzeigt und zur Diskussion stellt. Zuerst aber noch einige grundlegende Überlegungen zur Prävention:

Wie u.a. Uhl (2005) darstellt, wurde in den letzten Jahren deutlich, dass die Begriffe „Primär-Sekundär- und Tertiärprävention“, die sich auf den Zeitpunkt beziehen, an dem die Präventionsmaßnahme stattfindet, zu ungenau waren und zunehmend für Verwirrung sorgten. In einer neueren Terminologie werden diese Begriffe durch „universelle Prävention“, „selektive Prävention“ und „indizierte Prävention“ ersetzt (vgl. Gordon, 1983; in Uhl, 2005). Diese Einteilung definiert nicht mehr den Zeitpunkt, an dem die Maßnahmen ansetzen, sondern die Zielgruppen, die mit den Maßnahmen erreicht werden sollen.

- Die **universelle Prävention** richtet sich dabei an unspezifische Gruppen. Sie zielt auf die Allgemeinheit ab.
- Die **selektive Prävention** richtet sich an Gruppen oder Personen, die auf Grund bestimmter bekannter Bedingungen bereits einem erhöhten Risiko ausgesetzt sind. Sie zielt also auf Risikogruppen ab (z.B. experimentierende Gruppen).
- Die **indizierte Prävention** richtet sich an gefährdete Einzelpersonen, die wegen ihrer bereits vorhandenen problematischen Verhaltensweisen gefährdet sind, eine spätere Abhängigkeit zu entwickeln. D.h.: sie zielt auf Personen mit manifesten Problemen ab.



Grafik: Prävention, Therapie und Rehabilitation; vgl. Sidler (2007)

Hayer (2009) stellt nun grundsätzlich dar, dass aus der Perspektive der Prävention jegliche Erhöhung der **Zugangsbarrieren zu Glücksspielen** – etwa in Form von gesetzlichen Verboten – eine notwendige Strategie darstellt, um das Ausmaß problematischen Spielverhaltens im Jugendalter nachhaltig zu verringern. Aus dieser Sicht wäre ein Verbot des „kleinen Glücksspiels“ in Wien sehr wünschenswert. So sehen auch Fischer und Schreiberhuber (2004) die Zunahme jugendlicher SpielerInnen auch mit der Liberalisierung des kleinen Glücksspiels in Wien in deutlichem Zusammenhang. Hier wäre die Politik gefordert.

Ein Verbot alleine ist jedoch noch keineswegs ausreichend: Denn Jugendliche werden immer Mittel und Wege finden Verbote zu umgehen. Ergänzend besteht daher auch die Notwendigkeit einer entwicklungsorientierten Präventionsarbeit, die im primärpräventiven Sinne bereits vor dem Auftreten des Problemverhaltens ansetzt, indem sie emotionale, soziale und Handlungskompetenzen stärkt und einen verantwortungsbewussten Umgang mit Glücksspielen fördert (vgl. Scheithauer et al., 2005). Insbesondere der „**Life-Skill-Approach**“, mit dem Ziel der Vermittlung grundlegender Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Lebensbewältigung, erscheint Erfolg versprechend.

Zusammenzufassen wäre diese Sichtweise z.B. mit Schiffer (1996) und seinem bekannten Buch „Warum Huckleberry Finn nicht süchtig wurde?“ Er schreibt:

„Huckleberry . . . – faul, verwahrlost, ohne festen Wohnsitz; der Vater ein gewalttätiger Säufer, von der Mutter ist schon gar nicht mehr die Rede. Nach unseren heutigen Vorstellungen wäre . . . [er] hochgradig gefährdet. Offensichtlich kommt der Huck aber gut über die Runden.“ (Schiffer, 1996; S. 9)

Warum das so ist erklärt der Autor später folgendermaßen:

„Die Phantasie des Huckleberry Finn ist alles andere als öde und schlaff. Sein inneres Erleben ist für ihn immer wieder Grund, auf seine äußere Welt zuzugehen, diese auszuprobieren, so wie es ihm in den Sinn kommt. Er kann mit seiner Welt etwas anfangen. Fabelhaft: Schwimmen, Tauchen, Rudern, Klettern, Schnitzen, Fluchtburgen bauen, Zündeln, Raufen, Rennen, Springen. . . Er geht an die Welt heran wie es ihm Spaß macht. Auf diese Weise kann er dann auch ohne Suchtmittel überleben, wenn er viele Dinge aushalten muss, die ihm ganz und gar nicht Freude bereiten.“ (Schiffer, 1996; S. 15).

Hier wird ersichtlich, warum z.B. der Erlebnispädagogik ein grundlegender Stellenwert bei der Prävention zukommt: Sie stärkt das Selbstbewusstsein, fördert „skills“ und die Erlebnisfähigkeit. Die besten Voraussetzungen um das Auftreten von Problemen frühzeitig zu verhindern.

Erlebnispädagogik ist aber leider kein Allheilmittel. Bitz (2005, S. 35) erachtet z.B. den Transfer - also die Übertragung von Kompetenzerwerb und Erfahrung- in den Alltag oft als schwierig. Schott (2003) zeigt auf, dass Erlebnispädagogik nur dann effektiv bleibt, wenn sie sporadisch eingesetzt wird. Damit entzieht sie sich einer kontinuierlichen Einsetzbarkeit und kommt als pädagogisches Instrumentarium nur in Frage, wenn sie in einen Methodenkanon eingebunden wird (vgl. Schott 2003, S.279). Insbesondere im Bereich gefährdeter oder experimentierender Jugendlicher sind daher auch spezifischere Interventionen nötig. Wie diese Interventionen aussehen könnten, erschließt sich, wenn wir uns nun kurz der Therapie von Glücksspielsucht zuwenden:

Auch in der **Therapie** wird bei grundlegenden Faktoren wie Selbstwertsteigerung, sozialen Kompetenzen, verbesserter Impulskontrolle und Regulation von Emotionen (o.ä.) angesetzt. Speziell wird aber auch noch an weiteren Aspekten intensiv gearbeitet: Umstrukturierung glücksspielspezifischer Kognitionen, Aufklärung über Zufall und Wahrscheinlichkeit, Veränderung irrationaler Überzeugungen und Kontrollillusionen sowie Identifikation und Modifikation suchtspezifischer Grundannahmen (vgl. Petry, 2003; Meyer & Bachmann, 2005). Die grundlegenden Faktoren sind ohnehin wichtige Ziele der Jugendarbeit und werden in den verschiedensten Angeboten (Erlebnispädagogik, Medienpädagogik, Sport) laufend vermittelt. Hier wird überdies an der „**Umstrukturierung glücksspielbezogener Kognitionen**“ gearbeitet. Diese scheinen sowohl hinsichtlich des Auftretens, als auch beim Aufrechterhaltung von Glücksspielsucht eine zentrale Rolle zu spielen. Daher kommt ihnen auch in der Therapie eine große Bedeutung zu.

Wir haben hier zwei konkrete Präventions-Projekte rehergiert, die sich gleichfalls mit glücksspielbezogenem Wissen befassen. Das Schweizer Schulprojekt „**Das 1x1 des Glücksspiels**“ (vgl. Mezzera, 2004) gibt SchülerInnen und LehrerInnen derartiges Fach-Wissen an die Hand und regt zur Auseinandersetzung mit Zufall und Wahrscheinlichkeit im Unterricht an. Das Projekt

„**Frühe Intervention bei pathologischen Glücksspielern**“ (vgl. Hayer, 2009) setzt auch bei der „Umstrukturierung glücksspielbezogener Kognitionen“ an. Mit unserem vorliegendem Projekt beschreiten wir einen ähnlichen Weg.

3 Das „Big Win“-Projekt

3.1 Rahmenbedingungen in der aufsuchenden Jugendarbeit

Die „aufsuchende Jugendarbeit“ hat sich, wie Krafeld (2004) darstellt, als Sammelbegriff für all jene Ansätze von Jugendarbeit entwickelt, die darauf setzen, zu den Jugendlichen hinzugehen, statt darauf zu warten, dass die Jugendlichen von selbst zu einem kommen. Im Mittelpunkt der aufsuchenden Jugendarbeit steht die Arbeit mit Cliques an ihren informellen Treffpunkten. Dabei handelt es sich oft um Jugendliche in schwierigen Lebenslagen und sozialen Konflikten.

In Wien existieren mehrere Vereine, die im Auftrag der Stadt und der Bezirke aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit leisten. Einer von ihnen ist der Verein Kiddy & Co, der die aufsuchende Jugendarbeit im 14. Gemeindebezirk Penzing betreut. Neben der klassischen aufsuchenden Jugendarbeit bietet der Verein auch noch Parkbetreuung an und betreibt zwei Kinder- und Jugendtreffs sowie ein Internetcafé und ein kleines Tonstudio für Kinder und Jugendliche.

Diese Räumlichkeiten des Vereins ermöglichen es, Angebote zu setzen, die in einem rein aufsuchenden Setting schwierig umzusetzen wären: sozialarbeiterische Journaledienste, geschlechtsspezifische Arbeit in geschützten Räumen (Mädchenabend, Burschenabend) oder Medienarbeit. Der regelmäßige **Burschenabend** im Clubraum von Kiddy & Co bietet den Rahmen für das hier vorgestellte Projekt.

Burschenabende bieten den passenden Rahmen, den auch Burschen brauchen, um eigene tradierte Rollenzuschreibung kritisch zu hinterfragen. Dies ist notwendig, da sich Burschen mit einer Reihe von Problemen und Belastungen konfrontiert sehen, die aus ihrem (zu) männlichen Rollenbild resultieren. So leiden sie häufig an dem starken Gruppendruck ihrer Cliques, welche von ihnen oft sexistisches, diskriminierendes oder riskantes Verhalten einfordern. Dies gilt in besonderem Maße für Migrant*innen-Jugendliche, die zusätzlich auch noch zwischen den verschiedenen Kulturen hin und her gerissen sind. Diese massiven Rollenunsicherheiten werden dann häufig mit dem typischen übertriebenen Dominanzgehabe kaschiert. Da diese Jugendlichen einen wesentlichen Teil der Zielgruppe ausmachen, sind Burschenabende ein wichtiges pädagogisches Instrument aufsuchender Jugendarbeit.

Wesentliche Punkte in den Burschenabenden von Kiddy & Co sind:

- niederschwellige, freizeitpädagogische Angebote: z.B. Tischfußball- oder Dart-Turniere
- regelmäßige erlebnispädagogische Aktionen: z.B. Klettern oder Camping. Diese dienen präventiv der Förderung der Erlebnisfähigkeit und des Selbstwerts der Jugendlichen.
- eine gute Gesprächs- und Diskussionskultur für die inhaltliche Auseinandersetzung und Konfrontation – etwa bei den regelmäßigen moderierten Gruppendiskussionen zu bestimmten „heikleren“ Themen (z.B. Sexismus- oder Patriarchatskritik).

Da bei Kiddy & Co seit 2008 ein zunehmendes Interesse vieler Burschen am Glücksspiel (Pokern, Automaten, Online-Gambling und Sportwetten) wahrgenommen wurde – immer öfter div. „**Big Win**“-Geschichten kursierten - und schließlich im Bereich sozialarbeiterischer Intervention diese Thematik ebenfalls zunahm (z.B. als Lehrstellenverlust oder Schuldenproblematik), entschlossen sich die MitarbeiterInnen ein Präventions-Konzept auszuarbeiten.

3.2 Der kognitive Ansatz im „Big Win“-Konzept

Wir haben oben bei der Erörterung von Glücksspielsucht gesehen, dass kognitive Verzerrungen, Aberglaube und Fehlannahmen über Zufall und Wahrscheinlichkeit wesentlicher Einfluss bei der Entstehung und der Aufrechterhaltung des Spielverhaltens zukommt. Menschen können sich generell Zufall, Wahrscheinlichkeit oder Risiko nicht sehr gut vorzustellen.

Wahrscheinlichkeitsbezogenes Denken scheint dem „gesunden Hausverstand“ oft gänzlich zuwider zu laufen. Davon lebt das Glücksspiel-Geschäft.

Der hier verfolgte kognitive Zugang birgt die Gefahr, schnell zu „kopflastig“ zu sein. Diesen Ansatz jugendgerecht aufzubereiten – d.h. ihn spielerisch, anschaulich und erlebbar zu machen – war die selbst gestellte Herausforderung unseres Projekts. Ermutigt wurden wir dabei auch von einer bemerkenswerten Studie von der Gigerenzer (2008) berichtet:

„Viele Erwachsene glauben, dass sich Teenager kaum für Statistik interessieren . . . Dabei gibt es klare Hinweise auf das Gegenteil. Im Rahmen einer Studie berichteten deutsche Mathematiklehrer . . . , dass sich die Schüler für Statistik viel mehr interessieren als für viele andere mathematische Themen . . . und daher viel aufmerksamer und motivierter sind. [Dies] . . . zeigt, dass es nicht an der Motivation der Schüler fehlt, sondern an geeigneten Methoden, den Schülern den Einblick in Ungewissheit und Risiken zu erleichtern.“ (Gigerenzer S. 323)

In unserer Projektentwicklung ging es um die Erarbeitung eines spannenden und stimmigen Infoblocks: Kein trockener Vortrag sollte es sein, vielmehr ein Angebot an die „jugendtypische Freude der Vergegenwärtigung der eigenen mentalen Prozesse“. Gleichzeitig sollte auch noch kritisches Hintergrundwissen zum Glücksspiel und zur Spielsucht vermittelt werden. Angesichts der Breite des Themas, mussten wir eine richtige Auswahl treffen um die Kids nicht zu überfordern.

Da das „Big Win“-Projekt seit 2008 kontinuierlich entwickelt und angeboten wurde, konnte durch die beobachtete Interaktion mit den Jugendlichen - und der anschließenden kritischen Reflexion der beteiligten Jugendarbeiter von Kiddy & Co - der Infoblock stetig optimiert werden. Wie lässt sich glücksspielrelevantes kognitionspsychologisches Wissen jugendgerecht vermitteln? Welche Beispiele sind anschaulich genug? Was finden Jugendliche interessant?

Im Abschnitt 3.3 zeigen wir den „prototypischen Ablauf eines Poker-Abends“ bei Kiddy & Co.

Kognitionspsychologie, Glücksspiel und Wahrscheinlichkeitswahrnehmung

Seit der „kognitiven Wende“ in den 1960ern erbrachte die Kognitionspsychologie eine Vielzahl von Ergebnissen, die hohe Relevanz im Zusammenhang mit der Risikowahrnehmung und dem Glücksspiel besitzen. Ein bekanntes Beispiel stammt von Tversky und Kahnemann (1974). Sie bemerkten, dass Menschen meist **Heuristiken** verwenden – Faustregeln fürs Denken also – die zwar im Alltag praktisch und sinnvoll sind, bei wahrscheinlichkeitstheoretischen Problemen aber zumeist vollends versagen.

- Zur Veranschaulichung einmal folgendes Experiment aus der Forschung:

Welche Sequenz ist beim Münzwurf wahrscheinlicher? (K=Kopf, Z=Zahl):

1. KZKKZZ oder 2. ZZZZZZ

Antwort:

Tatsächlich sind beide gleich wahrscheinlich. Die meisten würden aber wohl auf die erste Folge tippen. Tversky und Kahnemann (1974) haben diesen „**Monte-Carlo-Effekt**“ (Variante 1 schaut einfach mehr nach Zufall aus) erstmals beschrieben.

Mittlerweile sind **viele ähnliche Mechanismen** erforscht, die im Glücksspiel zu verzerrten Wahrnehmungen führen (Heuristiken, Kontrollillusionen). Hier eine kurze Zusammenfassung:

- Die falsche Annahme, dass die Wahrscheinlichkeit autokorrektiv wirkt. Also, dass etwa im Lotto die Wahrscheinlichkeit bisher seltener Zahlen höher ist als häufig gezogener.
- Das „Knapp-daneben-Phänomen“: hier wird suggeriert, der große Gewinn stehe kurz bevor.
- Das „Rollover-Phänomen“: hier glauben viele Spieler, die Gewinnwahrscheinlichkeit sei größer, wenn einmal ein Jackpot nicht geknackt wurde .

- Bei Spielen, mit hohem vermeintlichen Kompetenzanteil, etwa Sportwetten, glauben viele Spieler, durch ihr Wissen die Wahrscheinlichkeit besser einschätzen zu können.
- Sogar die Möglichkeit, ein Los zu ziehen oder Lottozahlen anzukreuzen, reicht aus, eine Kontrollillusion zu erzeugen.
- Durch das Aufteilen des Geldes in kleine Einheiten beim Automatenpiel oder Verwendung von Chips wird der reale Wert des Geldes verschleiert und die Risikowahrnehmung abgeschwächt.
- Menschen sind bei Gewinnen risikoscheu und bei Verlusten risikofreudig. Dies führt dazu, dass riskanter gespielt wird, wenn bereits ein Verlust eingefahren wurde.

GlücksspielbetreiberInnen nutzen derartige Mechanismen gezielt aus. Etwa indem sie reichlich Kontrollillusionen und viele Nahezu-Treffer anbieten und so zum ständigen Weiterspielen motivieren.

3.3 Ein typischer „Big Win“-Poker-Abend

Der Anstoß zur Projektentwicklung war ein zunehmendes Interesse einiger Burschen-Cliquen am Glücksspiel. Wir planten unser Projekt also konkret für diese Kids. Wir haben sie zu Beginn als „glücksspielbegeistert“ bezeichnet.: Großes Interesse am - und bereits Erfahrung im - Glücksspiel.



Grafik: Flyer zum Poker-Abend

Unser Ansinnen war es nicht, Jugendlichen das Pokerspielen beizubringen, sondern wir richteten uns an ausgewählte, bereits gefährdete Burschen aus dem Bezirk. Wir gestalteten Flyer als persönliche Einladungen und verteilten sie im kleineren Kreise an die entsprechenden Kids. Dadurch konnten wir bereits im Vorfeld recht gut die Anzahl der Teilnehmer abschätzen und steuern. 10-12 sind für dieses Projekt optimal.

Wir haben gute Erfahrungen damit gemacht, den Turnier-Raum vorher etwas umzugestalten: Wir verzieren z.B. die Wände mit zahlreichen Spielkarten. Dazwischen hängen wir Darstellungen verschiedenster Probleme aus dem Bereich von Zufall und Wahrscheinlichkeit, Bilder von Pascal, einige lustige Cartoons und Anschauungs-Material zum Thema Glücksspielsucht sowie etliche optische Täuschungen. Dadurch wird einerseits der besondere Rahmen des Abends sichtbar, andererseits verbessert dieses Anschauungs-Material bereits die Verständlichkeit des folgenden Infoteils.



Grafiken: eine Wandgestaltung mittels Grafiken erleichtert den Infoteil

Zu einem Turnier kommen die Burschen nicht, um sich einen „Vortrag“ über Kognitionspsychologie und Spielsucht anzuhören (oder doch?). Natürlich wollen sie nur „zocken“; dennoch setzen sie sich einmal bereitwillig hin und hören zu.

Günstig ist es, zu Beginn gleich einen Überblick zum weiteren Abend zu geben:

- Infoteil: ca. 30-40 Minuten (*ein leichtes Murren geht durch den Raum*),
- Texas Hold`em-Turnier: ca. 60 Minuten - und
- großes Finale: ca. 20 Minuten

„Den Infoteil kannst dir sparen, weil wir wissen eh schon wie man Texas Hold`em spielt“
„Dann seid ihr hier genau richtig!“

3.3.1 Infoteil

Wichtig für den Infoteil ist es, den „Vortrag“ lebendig zu gestalten. Dies gelingt z.B. durch eine sehr dialogorientierte Vortragstechnik. Die Jugendlichen werden direkt einbezogen und angesprochen. Wir stellen Fragen –versuchen Spannung aufzubauen und aufrecht zu erhalten. Wir agieren abwechslungsreich mit Schaubildern, Flipchart und div. Anschauungsmaterialien.

3.3.1.1 Kognitive Täuschungen

Gerne machen wir folgenden Einstieg (z.B. am Flipchart):

- Welche Folge ist beim Werfen einer Münze wahrscheinlicher:
1. KZKKZKZZ oder 2. ZZZZZZZZ

und

- Welches Gesicht ist freundlicher:



Grafik: Beim Wenden der Grafik sind alle immer ziemlich überrascht!

Erklärung: So wie es optische Täuschungen gibt, existieren auch „Zufallstäuschungen“. Die beiden Folgen des ersten Beispiels sind exakt gleich wahrscheinlich; dennoch werden die meisten Leute die zweite Folge (ZZZZZZZZ) für unwahrscheinlicher halten. Diese Täuschung bezeichnet man als **Monte Carlo-Effekt** (oder Spielerfehlschluss): Eine Münze hat kein Gedächtnis – es ist ihr „egal“ ob sie vorher schon 7x hintereinander auf Zahl gefallen ist, sie kann beim nächsten Wurf gleich wahrscheinlich wieder auf Zahl fallen (wie sie auf Kopf fallen kann). **Diese Erkenntnis ist elementar:** Zufallsfolgen folgen keinem geheimen Plan und ein Spielautomat kann auch nicht „reif“ werden.

Zum Schmunzeln

Arzt zum Patienten: „Ich muss sie darauf hinweisen, dass bei dieser Operation bei 1 von 20 ernsthafte Komplikationen auftreten“

Patient: „Bei welcher Nummer sind sie denn gerade“

Wie schwierig es sein kann sich nicht täuschen zu lassen, zeigt auch das nächste Beispiel:

- Lese abwechselnde die **Wörter** (gelb, blau, orange, schwarz . . .) und nenne dann die **Farben** der Wörter (lila, rot, blau, orange . . .).

Gelb Blau Orange Schwarz
Rot Grün Violett Gelb Blau
Orange Blau Gelb Rot Grün

Grafik: „Stroop-Effekt“! (färbig). Vgl.: <http://de.wikipedia.org/wiki/Stroop-Effekt>

F-Test

Zähle, wie oft der Buchstabe "F" in folgendem Text vorkommt:

FINISHED FILES ARE THE RESULT OF YEARS OF SCIENTIFIC STUDY COMBINED WITH THE
EXPERIENCE OF YEARS

Erstaunlicherweise finden die meisten Leute auf Anhieb nur 3 anstatt der 6 Fs. Sie übersehen die Fs beim Wort OF.

- Welche Lottozahlen sind wahrscheinlicher : 1-2-3-4-5-6 oder 9–19-21-22-36-38? Und welche Zahlenkombination wäre es klüger zu tippen? Natürlich sind beide wieder gleich wahrscheinlich. Die zweite Folge sollte man wegen der 19 lieber nicht tippen. Die 19 wird als Teil eines Geburtsdatums (z.B. 1989) überproportional oft getippt. Im Falle eines Gewinns ist daher die Wahrscheinlichkeit hoch, dass man sich den Gewinn mit vielen anderen SpielerInnen teilen müsste.
- Was ist wahrscheinlicher: von einem Hai gefressen zu werden oder von einer Kokosnuss erschlagen zu werden. Oder: Mit einem Flugzeug abzustürzen oder einen Autounfall zu

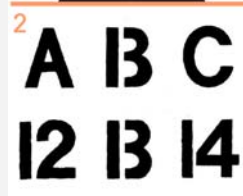
erleiden? Worüber in den Medien groß berichtet wird, erscheint uns wahrscheinlicher. Deswegen berichten auch Glücksspielbetreiber gerne über GewinnerInnen!

Ziel des ersten Teils war es, den Jugendlichen zu veranschaulichen, dass es kognitive Täuschungen gibt, und dass diese auch beim Glücksspiel wirksam sind. Glücksspielbetreiber nutzen diese Täuschungen bewusst und vielfältig aus. Sie vermitteln das Gefühl von Kontrolle und hohen Gewinnen.

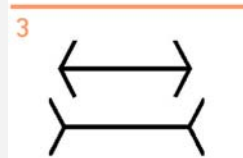
Optische Täuschungen sind anschaulich



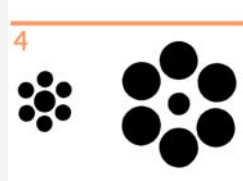
Wahrnehmungstäuschungen existieren auf allen Sinneskanälen. Optische Täuschung (Sehsinn), akustische Täuschung (Hörsinn), haptische Täuschung (Tastsinn), thermische Täuschung (Temperaturempfindung) und eben auch kognitive Täuschungen. Bei allen Täuschungen versucht das Gehirn etwas (z.B. einem Bild) einen Sinn zu geben, den es nicht hat.



Optische Täuschungen haben den Vorteil der leichten Darstellbarkeit. Außerdem findet sich auch im Internet eine Vielzahl hervorragender Seiten. In unserem Projekt bilden daher optische Täuschungen ein wichtiges Anschauungsmittel.



Eine einfache „thermische Täuschung“ könnte ohne viel Aufwand erfolgen: Dabei werden drei Behälter mit jeweils kaltem, warmen und heißem Wasser gefüllt. Der Jugendliche hält eine Hand in das kalte Wasser, die andere Hand in das heiße Wasser. Nach ausreichender Verweildauer zur Reizgewöhnung legt er gleichzeitig beide Hände in das mit warmen Wasser gefüllte Gefäß. Es ist ihm nicht möglich eine Aussage zu treffen, ob das Wasser heiß oder kalt ist.



Links: Freud und die Frauen. Rechts manche sehen hier nur Flecken, manche sehen einen Hund (einen Dalmatiner)

3.3.1.2 Kleine Geschichte(n) vom Glücksspiel

Wir geben nun einen blitzlichtartigen Überblick zur Geschichte des Glücksspiels. Dabei erfahren die Jugendlichen, dass Würfeln als eines der ältesten Glücksspiele gilt und erste Überlieferungen bereits aus der ägyptischen Kultur um 3000 v. Chr. stammen. In der Antike tauchen bereits die ersten Formen der Sportwetten auf, als die Griechen bei den Olympischen Spielen auf ihre Favoriten setzten. Zur Römerzeit waren Würfelspiele ebenfalls sehr beliebt, z.B. haben römische Soldaten ja um das Gewand von Jesus gewürfelt. Berüchtigt ist auch die Würfelleidenschaft der Germanen, die in „nüchternem Zustand mit äußerstem Leichtsinn um Haus und Hof, zuletzt gar um die eigene Freiheit spielten“ (Tacitus). Im Laufe der Geschichte kam es aufgrund der ausufernden Spielsucht vielerorts immer wieder zu strengen Verboten des Glücksspiels, die jedoch der Spielleidenschaft kaum Abbruch taten. Interessant für unsere Kids ist natürlich auch, dass Mohammed ebenfalls das Glücksspiel unterband. Kartenspiel ist in Europa seit dem 14. Jhdt. verbreitet. Seit dem 16. Jhdt. existieren Lotteriespiele. Seit dem 17. Jhdt. dann Roulette.

Der Legende nach haben einmal zwei Könige um ein Dorf gewürfelt

Der erste König würfelt: zwei mal die Sechs. Der zweite König würfelt daraufhin ebenfalls zwei mal die Sechs.

Nun würfelt wieder der erste König. Und nochmals zwei mal die Sechs. Da meint dieser König: „Nun musst du ja ohnehin nicht mehr würfeln, du kannst mir das Dorf auch gleich so überlassen“.

Doch nun würfelt wieder der zweite König und „mit Gottes Hilfe“: Ein Würfel zeigt die Sechs. Der zweite Würfel ist zerbrochen und seine zwei Teile zeigen die Sechs und dazu noch die Eins, also dreizehn, womit er gewinnt – und später deswegen sogar heilig gesprochen wird.



Im 17. Jhdt. angelangt richten wir den Blick genauer auf einen berühmten Spieler: **den Chevalier de Méré**. Chevalier de Méré, ein französischer Edelmann, hatte reichlich Mußestunden in denen er dem Glücksspiel frönte. Im Spiel übernahm er gerne die Rolle der Bank, weil er glaubte, damit besser verdienen zu können. Schließlich betrieb er auch noch einen eigenen kleinen Spielsalon.

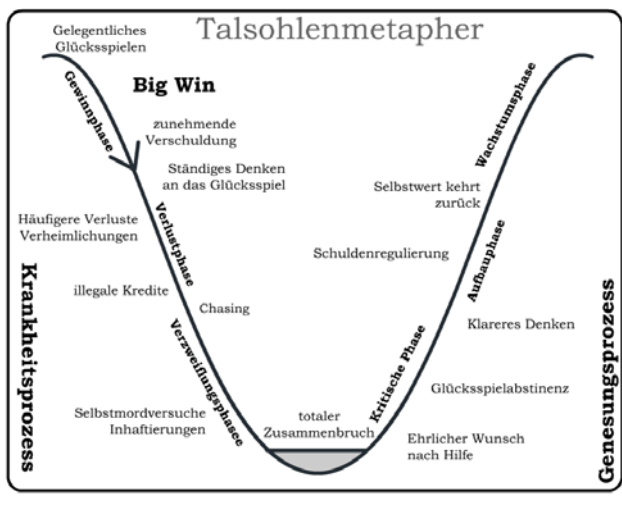
Der noble Herr ist deswegen so bekannt, weil seine „glücksspiel-technische Anfrage“ (das Paradoxon des Chevalier de Méré) an den Mathematiker Pascal der Auslöser für den bekannten Briefwechsel zwischen Pascal und Fermat (ein weiterer genialer Mathematiker) im 17. Jhdt. war. Dieser Briefwechsel gilt als die „**Gründungsakte der modernen Wahrscheinlichkeitstheorie**“.

Der Chevalier soll der Legende nach Pascal auch noch mit der Berechnung einer „todsicheren“ Gewinnstrategie fürs Roulette beauftragt haben. Pascal empfahl ihm daraufhin das „Verdoppeln nach Verlust“. (Siehe Kasten: „lässt sich das Glück erzwingen“)

Die schillernde Person des Chevaliers eignet sich sehr gut, um am Thema **Spielsucht** anzuknüpfen:

- **Zur Diskussion: war der Chevalier de Méré spielsüchtig?**

Mittels Talsohlenmetapher und DSM-Kriterien lassen sich gemeinsam mit den Jugendlichen nun Aspekte der Spielsucht diskutieren. Diese Übung eignet sich sehr gut, um die Jugendlichen mit den groben diagnostischen Kriterien und der Entstehung von Spielsucht vertraut zu machen.



FRAGEN:

- War der Chevalier verschuldet oder hat er Schulden verheimlicht
- Hat er ständig an das Glücksspiel gedacht und vom **Big Win** geträumt?
- Hatte er irrationale Vorstellungen vom Glücksspiel
- Gab es gescheiterte Versuche, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben?
- War der Chevalier verzweifelt?
- usw . . .

Mit hoher Wahrscheinlichkeit war der Chevalier also gar nicht „spielsüchtig“- eher ein berechnender Profispieler. Immerhin ließ er sich ja von einem der berühmtesten Mathematiker seiner Zeit beraten – um nicht irrationalen Vorstellungen anzuhängen. Auch die Tatsache, dass er auch selbst einen Spielsalon betrieb, zeigt, dass er sehr rationale Vorstellungen vom Glücksspiel hatte. Außerdem war der Chevalier sehr reich, von den typischen Geldnöten eines Spielers ist nichts bekannt (Vielleicht hat er sie aber auch nur geschickt verheimlicht?).

An dieser Stelle erklären wir zumeist das „Verdoppeln nach Verlust“ (franz: „**Martingale**“), an der die Jugendlichen sehr interessiert sind. (Siehe Kasten: „lässt sich das Glück erzwingen“). Wir führen diese kurze Rechnung ($1+2+4+8+16+32 = 63$) an einem Flipchart vor. Wesentlich ist hier die Erkenntnis, dass die Martingale einerseits extrem riskant ist, andererseits aber nur einen ganz kleinen Gewinn bringt - und daher in der Praxis überhaupt nicht durchführbar ist.

Wie geht's nun weiter mit der Geschichte des Glücksspiels?

Poker (es kam zuerst von Persien nach Europa und erst später nach Amerika) wurde etwa seit 1800 in den USA sehr beliebt. Der erste "einarmiger Bandit" kam ca. 1900. Etwa zu dieser Zeit wurden in England auch Fußballwetten populär – ganz abgesehen von Hundewetten, Pferdewetten und worauf sich sonst noch so wetten lässt. Die neueste Errungenschaft am Glücksspielsektor ist schließlich das Internet: Soweit zur Geschichte des Glücksspiels.

- **Frage: hätte der Chevalier de Méré am Automat gespielt?**

Eher nicht: Wenn Pascal im ausgerechnet hätte, dass die durchschnittliche Ausschüttungsquote pro Geldspielautomat 60% beträgt, hätte er wohl die Finger davon gelassen. Statt einen durchschnittlichen Verlust am Automat in der Höhe von 33 €/Stunde einzufahren, hätte er Herr Chevalier wohl selber Automaten aufgestellt und den Verlust so in einen Gewinn verwandelt.

Lässt sich das Glück erzwingen?

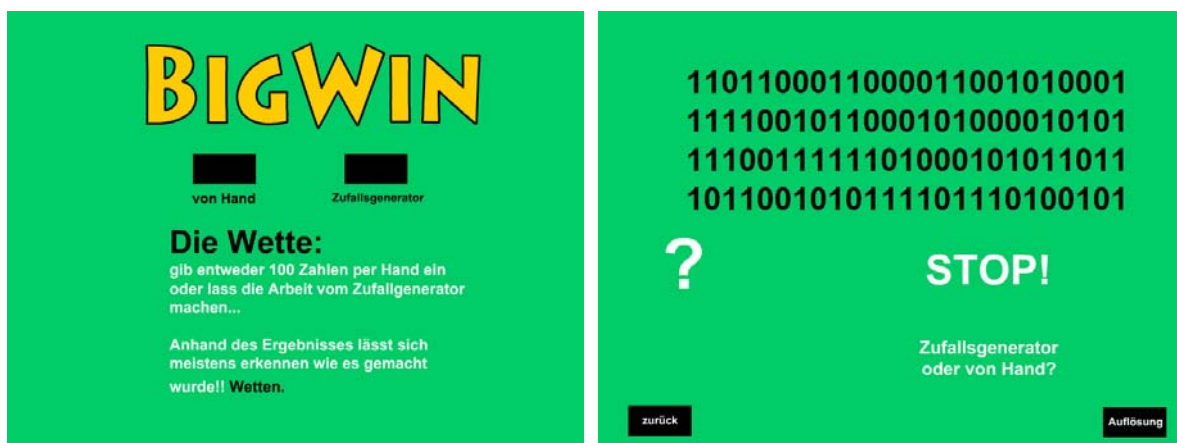
Verdoppeln bei Verlust ist eine beinahe sichere Strategie das „Glück zu erzwingen“. Angenommen wir setzen beim Roulette einen Dukaten auf „Rot“. Wenn nun „Schwarz“ kommt, haben wir unseren Dukaten verloren. Unbeirrt setzen wir nun 2 Dukaten auf „Rot“. Kommt nun einmal noch mal „Schwarz“ sind nun schon 3 Dukaten verloren. Nunmehr setzen wir 4 Dukaten auf „Rot“ - und verlieren. Dann setzten wir 8 und verlieren und auf 16 und verlieren nochmals. Irgendwann wird „Rot“ kommen. Also setzen wir nun 32 auf „Rot“. Rechnerisch schaut das so aus: $1+2+4+8+16+32 = 63$ **Dukaten wurden bisher gesetzt.**

Angenommen nun kommt endlich einmal „Rot“ und wir gewinnen! Der Gewinn beträgt hier nun $32 \times 2 = 64$. Da insgesamt 63 Dukaten gesetzt wurden haben wir **nunmehr 1 Dukaten Reingewinn!** (vgl. Taschner 114). Der Legende nach soll Pascal – (schon wieder dieser Pascal?) – diese Strategie des „Doublieren nach verlorenem Spiel“ oder „Martingale“ dem Chevalier de Méré empfohlen haben. Bei konsequentem Verdoppeln bei Verlust steht am Ende ein (beinahe) sicherer kleiner **Gewinn von 1 Dukaten**. Das Problem ist nur, wenn einem vorher das Geld ausgeht. Dann hat man alles verloren – ebenso wenn es ein Limit im Casino gibt – was ja ohnehin der Fall ist. Als wir mit unseren Burschen die Martingale besprachen, schienen sie angesichts des doch sehr bescheidenen Gewinns von nur 1 Dukaten (und des großen Einsatzes) sichtlich enttäuscht.

3.3.1.3 Die Schoko-Wette

Abschließend fordern wir die Burschen noch mit der Ansage heraus, dass wir erkennen können, ob eine Ziffernfolge zufällig (per Zufallsgenerator) entstanden oder frei erfunden worden ist. Für dieses Experiment haben wir im Vorfeld ein kleines **Computerprogramm** gebastelt, das entweder eine 100stellige zufällige Ziffernfolge von 0 und 1 generiert oder eine händische Eingabe einer derartigen Ziffernfolge erlaubt. Als Wetteinsatz eignet sich z.B. eine Tafel Schokolade hervorragend (in der Praxis sollte man gleich einige Tafeln auf Lager haben, denn die Jugendlichen nehmen diese Herausforderung sehr gerne an).

Sobald die Wette erklärt ist, und der erste Jugendliche sie annimmt, verlässt der wettende Jugendarbeiter den Raum. Während dieser nun für ca. 2 Minuten weg ist, kann der Jugendliche am Programm entweder die Ziffern per Hand eingeben oder sie automatisch und zufällig generieren lassen. Wenn der Jugendarbeiter wieder zurück kommt, muss dieser sich nun angesichts der vorliegenden Ziffernfolge entscheiden, wie sie erzeugt wurde.



Grafik: Screenshots vom Programm zur Schoko-Wette. Der Link findet sich unter: <http://www.kidslines.at/content/bigwin/>

Die oben im Bild dargestellte Ziffernfolge wurde höchstwahrscheinlich per Hand eingegeben. Woran dies zu erkennen ist? Menschen neigen bei der Eingabe dazu die Ziffern eher durchzumischen. In der Regel vermeiden sie Sequenzen über 8 gleiche Ziffern (z.B. 11111111). Gerade eine (oder zwei) derartige Sequenzen sind aber recht typisch für Zufallsfolgen. Also halten wir einfach nach 8stelligen Sequenzen Ausschau. Das ist der Trick - und die Anwendung des Wissens um den **Monte-Carlo-Effekts**. Wenn das Beispiel zum Schluss erklärt wird, gibt es meist großes Erstaunen und Aha-Erlebnisse. Eigentlich hätten wir ja jetzt schon von selber draufkommen können.

Manchmal wird sich der Jugendarbeiter natürlich auch irren und es gewinnt der Jugendliche. Denn: eine Garantie für das zufällige Auftreten einer 8stelligen Sequenz gibt es natürlich nicht. Dann gewinnt der Jugendliche eine Tafel Schokolade und freut sich.

3.3.1.4 Zusammenfassung des Infoteils

Wenn alles gut gelaufen ist, haben die Kids 30-40 Minuten lang aufmerksam zugehört, mitdiskutiert, mitgemacht.

Ziele des Infoteils waren:

- deutlich zu machen, dass es kognitive Täuschungen (so wie optische Täuschungen) gibt. Diese spielen im Glücksspiel eine wesentliche Rolle. Sie führen den Spieler hinters Licht.
- Den Monte-Carlo-Effekt als die wohl wichtigste Täuschung gut verständlich und nachvollziehbar zu machen.
- Einen kurzen Überblick zur Geschichte des Glücksspiels zu geben und auf die Faszination „Glücksspiel“ einzugehen
- Spielsucht darzustellen und zu diskutieren, insbesondere auf die gefährliche **Big Win**-Problematik hinzuweisen.

Vom Irren:

In der Entwicklung des Projekts variierten wir den Infoteil stets ein bisschen, um Verständlichkeit und Interesse bei den Kids auszuloten. Dabei war es für uns faszinierend zu sehen, wie sehr sich die Kids für bestimmte Sachverhalte interessierten und aufmerksam zuhörten. Manchmal haben sich aber Aufgaben auch als zu schwierig erwiesen.

Beim „**Scheitern am Modus Tollens**“ (Anderson, 248) scheiterten wir leider selber. Zwar hatten wir das klassische Experiment von Wason (1966) (vgl. a) in sehr kreativer Art umgebastelt (vgl. b), es erwies sich aber in der Praxis als zu schwierig für unsere Kids – weshalb wir das Beispiel schließlich wieder ausmusterten.

a. Experiment von Wason (1966): Wenn sich ein Vokal auf einer Seite befindet, dann steht auf der anderen Seite eine gerade Zahl. Welche zwei Karten muss man umdrehen, um diese Hypothese zu überprüfen?



Die richtige Antwort wäre: E und 7. Die meisten Menschen wählen aber E und 4. D.h.: sie versuchen zu verifizieren und nicht zu falsifizieren. Für unser Projekt haben wir dieses Experiment anschaulicher dargestellt:

b. Scherben bringen Glück?

Wann immer auf einer Seite der Karte ein zerbrochenes Glas zu (Scherben) sehen ist, dann ist auf der anderen Seite ein Kleeblatt (Glück). Welche zwei Karten muss du umdrehen um diese Aussage zu überprüfen?



Die meisten Menschen werden wohl die 1. Karte mit dem zerbrochenen Glas und die 3. Karte mit dem Kleeblatt umdrehen (=Versuch der Verifikation). Was aber falsch ist. Richtig wäre es nämlich, die 1. Karte und die 4. Karte mit der schwarzen Katze (Unglück) zu wählen (=Versuch der Falsifikation). Denn nur so ließe sich die Aussage widerlegen und auf seinen Wahrheitsgehalt hin überprüfen: **Können Scherben auch Unglück bringen?**

Das Beispiel zeigt, dass Menschen nach Informationen suchen, die eine vorhandene Meinung bestätigen und nicht widerlegen. Die Folge dieses Fehlers ist das Beharren auf einer einmal eingeschlagenen Denkrichtung mit all seinen Konsequenzen wie magisches Denken, Aberglaube und Vorurteilen.



Österreichs erstes BSE-Opfer:

Die Demonstration des „**Basis-Raten-Fehlers**“ (Bayes-Theorem) – ein Beispiel für die völlige „Zahlenblindheit“ hat uns ebenfalls beschäftigt. Wir begegnen ja diesem Fehler auf Schritt und Tritt – und erliegen ihm. Vorstellung und Realität laufen hier so weit auseinander, dass wir hier meistens vom Denkansatz her komplett überfordert sind. Die Schwierigkeit besteht hier im Verständnis der bedingten Wahrscheinlichkeit und a priori-Wahrscheinlichkeit eines Ereignisses.

Gigerenzer beschäftigt sich eingehend mit der Vermittlung dieses Problems an MedizinerInnen. Diese haben nämlich oft bei der Interpretation diagnostischer Befunde große Schwierigkeiten. Zur Veranschaulichung:

Österreichs erste Kuh die bei einem BSE-Test positiv war sorgte für große Schlagzeilen. „Ganz Österreich war aufgeschreckt“, schreibt Taschner, „und die betroffene Bauernfamilie hatte ihre liebe Mühe, dem Ansturm der Pressefotografen zu entkommen“ (S. 81). Taschner rechnet nun anhand des Bayes-Theorems weiter vor, wie hoch die tatsächliche Wahrscheinlichkeit war, dass die arme Kuh tatsächlich den BSE-Erreger in sich trug. Er schließt: „Die Wahrscheinlichkeit, dass ein positiv getestetes Tier tatsächlich BSE-Träger ist, stellt sich als unfassbar klein heraus: **Sie beträgt . . . knapp ein Prozent**“. Wie ist das möglich? Hauptsächlich hängt es damit zusammen, dass medizinische Tests nie 100% zuverlässig sind. Wenn z.B. von 100 getesteten Tieren eines falsch positiv ist – d.h.: der Test spricht fälschlicherweise

an, obwohl das Rind gar keinen BSE-Erreger trägt – so summiert sich dieser Fehler bei eher seltenen Krankheiten wie z.B. BSE ins Unermessliche.

Gigerenzer gibt zwar Anregungen wie sich das Bayes-Theorem jugendgerecht vermitteln ließe – etwa durch Verwendung von natürlichen Häufigkeiten statt relativer Häufigkeiten und unter Zuhilfenahme eines „Häufigkeitsbaums“ zur verbesserten Darstellung des Problems. Für unser Projekt hat sich der Basis-Raten-Fehler aber als zu komplex erwiesen.

3.3.2 Pokerturnier

Das Pokerturnier erfordert Vorbereitungen:

- Es empfiehlt sich vorher eingehend mit den **Regeln von Texas Hold'em** – Poker zu befassen. Denn die meisten Jugendlichen kennen die Regeln und Begriffe sehr genau und als **Turnierleitung** sollte man hier ebenfalls sattelfest sein. Wir haben auf youtube.com einige sehr verständliche Poker-Anleitungen gefunden. Für unser Turnier ist es allerdings praktikabel die Regeln etwas zu vereinfachen – z.B. verzichten wir auf „Side-Pots“.
- Bei 10-12 Jugendlichen wird man auf zwei Tischen spielen. Daher sind zumindest **2 komplette Pokersets** nötig. Zusätzlich braucht man noch **jede Menge extra Chips**. Die Chips sollten vorher bereits „portioniert“ werden- um hier nicht zu viel Zeit beim Austeilen zu verlieren. Außerdem müssen die Wertigkeiten der verschiedenen Chips festgelegt und sichtbar gemacht werden.
- Da die beiden Turniersieger vorerst (noch) gar keinen Preis bekommen, empfiehlt es sich, zwei Sieger-Urkunden vorzubereiten.
- Für das große Finale – im Anschluss an das Pokerturnier - benötigen wir noch 3 Kuverts (beschriftet mit A,B,C), zwei Ziegenbilder und ein Bild von einem Schwein. Für den „Jackpot“ – den es nun zu knacken gilt, brauchen wir ein Sparschwein, in das wir bereits 10€ in 1 Cent-Münzen eingefüllt haben. Schließlich brauchen wir noch einen netten 2. Preis – z.B. ein lustiges Brettspiel o.ä.



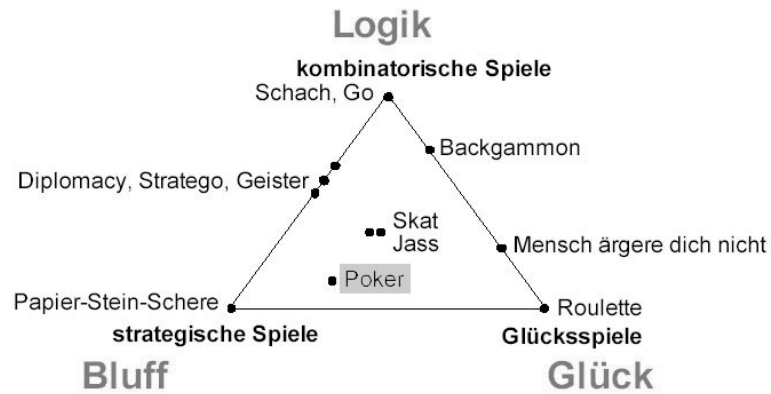
Grafik: Fotos vom Poker-Abend

Das **Pokerturnier** (aus Sicht der Kids natürlich der eigentliche Hauptakt) ist spannend und intensiv. Weil viele Jugendliche aber sehr riskant spielen („*All-in*“, d.h.: sie setzen alles auf ein Blatt) sind sie bald pleite und scheiden aus. Irgendwann können die Spieler der zwei Tische dann zu einem Tisch zusammengefasst werden. Wer nach der festgelegten Zeit (z.B. 60 Minuten) die meisten Chips gewonnen hat, wird zum Turniersieger erklärt und erhält eine Urkunde, reichlich Applaus und ein nettes Siegerfoto.

Der Sieger erhält nun die große Chance zum Bewältigen der letzten Herausforderung - um den Jackpot zu knacken: Das **Ziegenproblem!** (wie es in der Literatur genannt wird). Vorerst sollten aber einige Minuten Pause sein.

Pokern ist kein reines Glücksspiel?

Pokern verfügt auch über einen erheblichen strategischen Charakter. So betont Dellbusch (2007, in Hayer) diesbezüglich: „Pokern ist nicht suchtfördernd. Im Gegenteil: Um möglichst lange spielen zu können, muss der Spieler lernen, seine Karten in 80 Prozent der Fälle zu passen. Ein Spielsüchtiger möchte aber nicht passen, sonst wird ihm das Spiel zu langweilig. Somit passiert folgendes: Entweder er verliert rasend schnell sein Geld und kann nicht mehr mitspielen oder er begreift, dass man Geduld braucht, um dabei zu bleiben. Sprich: Beim Poker muss er seinen Spielzwang zügeln. [...] Das Thema „Spielsucht“ [beim Pokern] würde sich von alleine erledigen, wenn anerkannt wird, dass Poker ein Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel und kein Glücksspiel ist.[...] Solange die Leute aber glauben, Pokern hänge überwiegend vom Glück ab, verirren sich Spielsüchtige auch an Pokertische“.



vgl. Jörg Bewersdorff (2005) Die Mathematik der Gesellschaftsspiele (Bei-)Spiele für Spieltypen

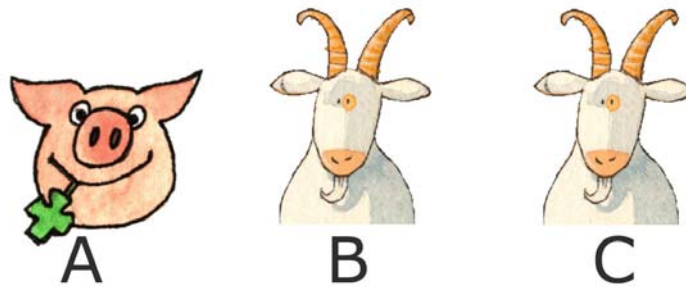
Hayer (2007) kritisiert diese Sichtweise indem er darauf hinweist, dass die Vermarktung von Poker als Lifestyle oder Sport gezielt die mit dieser Glücksspielform verbundenen Risiken verschleiert und vor allem Jugendliche und junge Erwachsene anspricht. Das Pokerturnier wurde von den Burschen selbst angeregt: Pokern gilt offensichtlich als besonders männlich. Und es ist insbesondere im Online-Bereich präsent – daher haben wir uns schließlich für Poker entschieden.

3.3.4 Das Finale

Vor dem großen Finale gibt es meist eine kurze Pause. Wir nutzen sie, um mit den Burschen noch einmal kurz den bisherigen Abend zu rekapitulieren, um die Aufmerksamkeit erneut auf den Beginn zu lenken. Die Jugendlichen haben Einiges gelernt: Sie haben hinsichtlich ihrer Kompetenz Risiken im Glücksspiel einzuschätzen dazu gewonnen. Sie haben Vorstellungen über ihre eigenen (oft fehlerhaften) Risikokognitionen erhalten. Und sicherlich haben sie auch das Gefühl, dass wir sie als Jugendarbeiter in ihrem Glücksspiel-Interesse ernst nehmen und (kritisch) akzeptieren, sonst hätten wir ja nicht mit ihnen „gezockt“. Die ernstgemeinte Warnung seitens der Jugendarbeiter, vom „Zocken“ am Besten gleich die Finger zu lassen, verhallt in dieser Stimmung auch nicht ungehört und unverstanden.

Das Ziegenproblem: Drei verschlossene Kuverts (A,B,C) werden dem Turniergewinner zur Auswahl gegeben. In zweien befindet sich je ein Bild von einer Ziege (mit der Aufschrift: Leider nein!). Im dritten ist ein Bild von einem Schwein mit der Aufschrift Hauptgewinn! Der Bursche hat sich für ein Kuvert zu entscheiden. Er nimmt sich z.B. A. Danach wird eines der zwei verbleibenden (B,C) entfernt. Es muss dabei ein Kuvert sein, in dem eine Ziege ist (z.B.: ist es C).

Nun kann sich der Bursche erneut zwischen den verbleibenden zwei Kuverts (A,B) entscheiden. Übrig sind ja nur noch ein Schwein und eine Ziege.



Grafik: Ein Schwein (Hauptgewinn!), zwei Ziegen (leider nein!) und drei Kuverts (mit der Aufschrift A,B,C) sind die Zutaten zum Ziegenproblem-Krimi!

Wird er sich anders entscheiden oder wird bei seiner Wahl bleiben? Ein Statistiker würde ihm raten, sich nun anders zu entscheiden. Er tut es vielleicht nicht - und gewinnt (möglicherweise) dennoch!



Grafik: 1. Preis: ein Sparschwein (r), 2. Preis: ein Geldschein-Puzzle (l)

Der Jackpot ist ein **Sparschwein**. Es ist randvoll gefüllt mit 1 Cent-Münzen: 10 € sind das in Summe. Wir geben hier bewusst einmal „richtiges Geld“ als Preis und nicht wie sonst oft, einen Preis in Form eines Warengutscheins. Der Aufforderungscharakter eines Gutscheins ist: gib mich aus! Der tiefere Sinn eines Sparschweins sollte hingegen auch klar sein.

Sparschwein vs. Warengutschein?

Einmal hatten wir als 2. Preis dennoch einen 10€-Warengutschein. Da begab es sich, dass der Bursche beim Ziegenproblem scheiterte und statt des Sparschweins nun den Gutschein bekam. Es war interessant zu sehen, dass er wirklich darüber enttäuscht war, obwohl ja beide Gewinne genau 10€ ausmachten. Noch interessanter war es aber, dass der zweite Bursche, dem ja nunmehr das Sparschwein zugefallen war, aus Mitgefühl und Sportlichkeit die Preise tauschte.

4 Zusammenfassung

Im vorliegenden Projekt präsentieren wir einen theoretisch fundierten und praxiserprobten Ansatz zur Glücksspiel-Prävention bei Jugendlichen: das „**Big Win-Projekt**“.

Im **Theorieteil** beleuchten wir zuerst Risiko und Risikokonzepte, wobei **Glücksspiel und Risiko** eine besondere Beziehung eingehen: Glücksspiel ist per Definition „Spiel mit dem Risiko“. Bei der folgenden Erörterung zum **jugendlichen Risikoverhalten** wird sichtbar, warum für Jugendliche das Glücksspiel eine derartige Gefahr darstellen kann: Die jugendtypische Risikolust, die jugendliche Selbstüberschätzung, jugendlicher Egozentrismus und jugendtypische kognitive Fehlleistungen sind hier wesentliche Aspekte.

Bei den Betrachtungen zur **Glücksspielsucht** wird zuerst auf Diagnose und Verbreitung eingegangen und es werden verschiedenste Entstehungsmodelle vorgestellt. Integrative Modelle haben dabei den größten Erklärungsgehalt. Sie verbinden Aspekte des Sozialfeldes, des Individuums und des jeweiligen Glücksspiels und liefern so eine ganzheitliche Sicht auf das Problem.

Die **Prävention zur Glücksspielsucht** gilt insgesamt als relatives Neuland. Grundlegend wünschenswert erscheint eine Erhöhung der Zugangsbarrieren zu Glücksspielen sowie die Förderung emotionaler und sozialer Handlungskompetenzen bei Jugendlichen. Daneben kommt auch der Verbesserung der Risikokompetenz eine zentrale Bedeutung zu.

Wie könnte nun Risikokompetenz in Zusammenhang mit Glücksspiel aussehen? Auffallend beim Glücksspiel ist der erhebliche kognitive Anteil in der Materie. So treten oft typische kognitive Fehler auf – z.B. Monte-Carlo-Effekt oder Kontrollillusionen – denen große Relevanz zukommt. Dieser Aspekt ist zentral in unserem Konzept.

Mit diesem kognitiven Ansatz wenden wir uns dem **Praxisteil** zu: Ausgehend von den Rahmenbedingungen der „aufsuchenden Jugendarbeit“ entwickeln wir ein **konkretes Präventions-**

Projekt. Es bietet Jugendlichen die Möglichkeit, sich kritisch mit den eigenen Glücksspiel-spezifischen Fehlannahmen auseinander zu setzen.

Mit Park-Kids „über das Denken nachdenken?“. Zu „kopflastig“ könnten wir befürchten. Unsere Praxis hat gezeigt: Verpackt in einen spannenden Poker-Abend tun sie das sogar sehr gerne.

Der Poker-Abend gliedert sich in drei Teile:

- Den **Infoteil:** Hier wird mit verschiedenen Beispielen aus der Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie versucht, die Jugendlichen für das Thema zu interessieren und zu sensibilisieren. Zusätzlich werden wichtige Inputs zur Glücksspielsucht gegeben und zur Diskussion und Reflexion angeregt. Wir beschreiben dies anhand eines prototypischen „Big Win“ – Abends recht detailliert und nachvollziehbar - (Bei der Vorbereitung des Infoteils ist der einführende Theorieteil hoffentlich hilfreich).
- Das **Poker-Turnier:** „Köder“ um Glücksspielbegeisterte Jugendliche zum Mitmachen zu gewinnen – und nützliche Methode zum Erkennen „problematischer Spieler in echten Spielsituationen“ (um hier vielleicht später noch weiter zu arbeiten)
- Das große **Finale:** hier wird es noch einmal richtig spannend. Mittels „Ziegenproblem“ heißt es: „Alles oder nichts“ (. . . und wieder weg vom Poker)

Wir haben diesen „Poker-Abend“ seit 2008 vier mal angeboten und beste Erfahrungen damit gemacht. Mit dem „**Big Win-Projekt**“ wollen wir einen Impuls zur Spielsucht-Prävention leisten, zur Diskussion, zum Nachahmen und Weiterentwickeln einladen.

Wien, Mai. 2010

Mag. Rudi Maisriml

Kiddy & Co –

Aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit Penzing

Goldschlagstr. 144/6/2, A-1140 Wien

r.maisriml@kiddy.co.at



Literaturverzeichnis

Anderson, J. R. (1989): Kognitive Psychologie. Eine Einführung. Heidelberg: Spektrum der Wissenschaft.

Baacke, D. (1994): Die 13- bis 18jährigen: Eine Einführung in Probleme des Jugendalters. Weinheim, Basel: Beltz.

Barsch, G. (2000): Risikoprävention oder Drogenmündigkeit oder beides?. Merseburg: Internet: <http://www.fh-mersburg.de/~barsch/Inhalte/Publikationen/Vom%20Abstinenzzwang.html>. [letzter Zugriff: 29.06.09]

Barsch, G. (2007): „Die Jugend und der Suff – das regt uns alle uff!“ Kölner Runde Sucht – Gespräche mit Experten am 18. September 2007 zum Thema: Alkoholkonsum bei Kindern und Jugendlichen: Grenzgang zwischen Trendsetting und Sucht. Internet:

http://www.hs-merseburg.de/~barsch/neuer%20Part/jugendsaufen_koeln_text.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Bätzing, S. (2006): "Spielsucht – die Sucht der postmodernen Gesellschaft?" Rede anlässlich des Kolloquiums Spielsuchtprävention am 20. November 2006. Internet:

http://www.responsiblegaming.de/media/redaktionelle-medieninhalte/pdfs/Rede_Baetzing_Kolloquium.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Beck, U.(1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt/ Main: Suhrkamp

Bewersdorff, J. (2005): Die Mathematik der Gesellschaftsspiele. (Bei-)Spiele für Spieltypen. Vortrag im Rahmen der Rüdlinger Tage des Fachbereichs Mathematik der Züricher Hochschule Winterthur.

Internet: <http://www.galois-theorie.de/pdf/ruedlingen.pdf> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Bitz, F. (2005): Abenteuer und Risiko. Zur Psychologie inszenierter Gefahr – Identifikation und Authentizität durch erlebnispädagogische Programme. Wissenschaft und Praxis. Verlag Edition Erlebnispädagogik.

Brandt, Ch. (1993): Sucht und Automatenpiel. Freiburg im Breisgau: Lambertus.

Böning, J. & Grüsser-Sinopoli, S. (2009): Neurobiologie der Glücksspielsucht. In: Batthyany D. & Pritz, A. (Hrsg). Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. (S. 45-66). Wien, New York.: Springer.

Bühringer, G. & Türk, D.(2000): Geldspielautomaten, Freizeitvergnügen oder Krankheitsverursacher. Ergebnisse empirischer Studien von 1984-1997. Göttingen: Hogrefe.

Devlin, K. (2009): Pascal, Fermat und die Berechnung des Glücks. Eine Reise in die Geschichte der Mathematik. Aus dem Englischen von Enrico Heinemann. München: C. H. Beck Verlag.

Döring, N. (2003): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen, 2. vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Göttingen: Hogrefe.

Engel, U. & Hurrelmann, K. (1993): Was Jugendliche wagen. Eine Längsschnittstudie über Drogenkonsum, Stressreaktion und Delinquenz im Jugendalter. Beltz: Weinheim.

Fahrenkrug, H. (1998): Risikokompetenz – eine neue Leitlinie für den Umgang mit «riskanten Rauschen»? Referat zur Sarganserländer Drogenfachtagung 1989: Alkohol - Die Jugenddroge Nr. 1? Internet: <http://www.sd-sargans.ch/1998/ref1hf.htm> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Fischer, U. (2007), „Risiko“ – Reflexionen über einen negativ besetzten Begriff in der Prävention - ajs-informationen 3/2007 - Verlag: Aktion Jugendschutz (ajs), http://www.ajs-bw.de/media/files/ajs-info/fischer_risiko.pdf [letzter Zugriff: 12.11.09]

Fischer, G. & Schreiberhuber, A. (2004): Spielsucht in Österreich. Medizinische Universität Wien (MUW) - Universitätsklinik für Psychiatrie Suchtforschung,- und therapie. Internet: <http://www.sucht-addiction.info/content/docs/Spielsucht%20in%20%C3%96sterreich.pdf> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Funk, R. (2006): Glücksspiel und Postmoderne - Beitrag zur 18. Jahrestagung des Fachverbands Glücksspielsucht e.V. zum Thema „Glück - Spiel - Sucht“. Internet: http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/handout2006/2_Funke_Guecksspiel_und_Postmoderne.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Gigerenzer, G. (2002): Das Einmaleins der Skepsis. Über den richtigen Umgang mit Zahlen und Risiken. Berlin: Berlin Verlag.

Gigerenzer, G. & Gaissmaier, W. (2006): Denken und Urteilen unter Unsicherheit: Kognitive Heuristiken Internet: http://www.psychologie.uni-heidelberg.de/ae/allg/enzykl_denken/Enz_06_Heuristiken.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Gigerenzer, G. (2009): Harding Center for Risk Literacy. Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=8DcxrT-2mbY> Internet: [letzter Zugriff: 29.06.09]

Görling, A. (2007): Neues aus der Risikoforschung. In: Einwanger, J. (Hrsg.): Mut zum Risiko - Herausforderungen für die Arbeit mit Jugendlichen (S.38-44): München: Ernst Reinhardt Verlag

Hand, I. (2008). Biografisch orientiertes Störungsmodell hilfreicher. In: Verhaltensexzesse: Sucht oder Zwang? DNP - Der Neurologe & Psychiater. 3/08, S.13 Internet: <http://www.derneurologe-psychiater.de/dnp/archiv/2008/03/12-13.pdf> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Hayer, T. (2007): Glücksspielsucht: Grundlagen und aktuelle Forschungsbefunde. Fachtagung „Sucht ohne Drogen: Glücksspiel, Kaufen, Medien“ Linz, 2007. Internet: <http://www.praevention.at/upload/documentbox/hayer.pdf> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Hayer, T. (2007): Der Poker-Boom - Sport, Skill, Sucht!? 19. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.Herford, 2007. Internet:

http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/handout/handout2007_hayer_pokern.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Hayer, T. (2009): Fortbildungsveranstaltung im Rahmen des Modellprojektes „Frühe Intervention bei Pathologischem Glücksspiel“ Kognitive Verzerrungsmuster bei (pathologischen) Glücksspielern. Internet:

http://www.dhs.de/makeit/cms/cms_upload/dhs/2009_01_30_hayer_-_kognitive_verzerrungsmuster_bei_path._gluecksspielern.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Hayer, T. (2009): Fortbildungsveranstaltung im Rahmen des Modellprojektes „Frühe Intervention bei Pathologischem Glücksspiel“. Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme: Eine besondere Risikogruppe?! Internet:

http://www.dhs.de/makeit/cms/cms_upload/dhs/2009_05_15_hayer_jugendliche_und_gluecksspielbezogene_probleme__eine_besondere_risikogruppe.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Hellbrück, J. & Fischer, M. (1999). Umweltpsychologie - Ein Lehrbuch. Hogrefe-Verlag

Herkner, W. (1990). Einführung in die Sozialpsychologie. 4. unveränderter Auflage. Bern: Verlag Hans Huber.

Horodecki, I. (2010). Jugendliche werden schneller vom Glücksspiel abhängig – in: DER STANDARD. 17.03.2010.

Irrgang, B. (2006): Risiko – ein problemgeschichtlicher Abriss. In: Wissenschaftliche Zeitschrift der Technischen Universität Dresden (2006) Heft 3 – 4,

Internet: <http://www.qucosa.de/documents/1165235775185-0637/1165235775185-0637.pdf> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Jost, M. (2009): Selbstüberschätzung und Risikoverhalten im Jugendalter- eine Evaluation: Theorien, Befunde, Einsichten. Verlag GRIN

Kiddy & Co – Aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit Penzing. Jahresbericht 2008:

Internet: <http://www.kidslines.at/content/kiddyco/jahresbericht08.pdf> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Koller, G., et al. (2003): Risflecting - Grundlagen, Statements und Modelle zur Rausch- und Risikopädagogik - Ein Studien- und Lesebuch. Akzente Suchtprävention, Salzburg

Internet: http://www.risflecting.at/pdf/handbuch_risfcting_NEU_200.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Krafeld, F. J. (2004): Grundlagen und Methoden aufsuchender Jugendarbeit – Eine Einführung VS – Verlag für Sozialwissenschaften.

Langer, I. & Langer, S. (2005): Jugendliche begleiten und beraten. Verlag: Reinhardt, Ernst

Lebe wild und gefährlich? „Bonner Risikostudie“ zur Risikokompetenz von Kindern. Internet

http://www.fahrradfreundlich.nrw.de/cipp/agfs/lib/all/lob/return_download,ticket,guest/bid,1279/check_table,it_chap_downl_embed/~//Textbeitrag_schnabel.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Meyer, G. & Bachmann, M. (2005): Spielsucht – Ursachen und Therapie. 2. Auflage. Heidelberg: Springer Medizin Verlag.

Mezzera, M. (2004): „1x1 des Glücksspiels“ – Glücksspielprävention für die Schule. Internet: <http://www.glueck-im-unglueck.ch/download/1x1des-Gluecksspiels.pdf> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Petry, J. (2003): Glücksspielsucht, Entstehung, Diagnostik und Behandlung. Hogrefe, Verlag für Psychologie.

Oerter, R. (2009): Kognitive Entwicklung in der schulischen Kindheit und im Jugendalter.

Internet: http://www.edu.lmu.de/~oerter/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=56 [letzter Zugriff: 29.06.09]

Pietsch, F. (2009): Spielsucht – Neuland für die (Gesundheits-)Politik und Herausforderungen für die Zukunft? Spielsucht-Tagung Bad Aussee, 2009.

Internet: http://www.sucht-addiction.info/content/docs/Dr_Franz_Pietsch.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Preglau, M. (2009): Kindheit und Jugend im Übergang von der „modernen Industriegesellschaft“ zur „postmodernen Risikogesellschaft“.

Internet: <http://www.uibk.ac.at/soziologie/preglau/index.html.de> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Raithel, J. (2004): Jugendliches Risikoverhalten. Eine Einführung. Wiesbaden: CS Verlag für Sozialwissenschaften.

Rettenwander, A. (2007): Risiko Jugend? Statements der psychologischen Forschung zum Risikoverhalten Jugendlicher. In: Einwanger, J. (Hrsg.): Mut zum Risiko - Herausforderungen für die Arbeit mit Jugendlichen (S.68-72): München: Ernst Reinhardt Verlag

Scheithauer, H. et al. (2005): Entwicklungsorientierte Prävention von Substanzmissbrauch und problematischem Glücksspielverhalten im Kindes- und Jugendalter. In Schwarzer, R. (Hrsg.), Enzyklopädie der Psychologie, Themenbereich C: Theorie und Forschung, Serie X: Gesundheitspsychologie, Band 1: Gesundheitspsychologie (S. 503-523). Göttingen: Hogrefe.

Sidler, J. (2007): Systematik der SFA – In: Nationale Fachtagung. Worauf basiert die Sucht-Prävention 24. Mai 2007.

Internet: http://www.sfa-isp.ch/DocUpload/SFA_Fachtagung2007_JSidler.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Schiffer, E. (1996): Warum Huckleberry Finn nicht süchtig wurde. Anstiftung gegen Sucht und Selbstzerstörung bei Kindern und Jugendlichen. Weinheim: Beltz

Schott, T. (2003): Kritik der Erlebnispädagogik. Würzburg: Ergon Verlag

Steidl-Bolzano, S. (2007): Offene Bewegungsangebote für den motorischen Basisunterricht im Kindergarten, Schule und Verein – „Mut tut gut“. In: Einwanger, J. (Hrsg.): Mut zum Risiko - Herausforderungen für die Arbeit mit Jugendlichen (S.187-191): München: Ernst Reinhardt Verlag

Speck, J. (2008): Glücksspielsucht und sozialpädagogische Interventionen – Glücksspielsucht und sozialpädagogische Interventionsmöglichkeiten am Beispiel türkisch-stämmiger Migranten. Saarbrücken: VDM , Verlag Dr. Müller.

Springer, A. (2009): Sollen „stoffungebundene Süchte“ als eigenständige Krankheitskategorie gelten?. In: Batthyany D.; Pritz, A. (Hg). Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. (S. 19-44)
Springer Verlag

Schmidt, L., Kähnert, H. & Hurrelmann, K., (2003): Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen – Verbreitung und Prävention. Abschlussbericht, Universität Bielefeld.

Internet: <http://www.uni-bielefeld.de/gesundhw/ag4/mitarbeiter/kaehnert.html> [letzter Zugriff: 29.06.09]

Taschner, R. (2007): Zahl Zeit Zufall. Alles Erfindung? Salzburg: Ecowin-Verlag

Uhl, A. (2005): Präventionsansätze und –theorien. In: Wiener Zeitschrift für Suchtrforschung Jg. 28 2005 Nr.3/4 S.39-45.

Internet: http://www.api.or.at/lbi/pdf/wz%2028_05_3-4%20praeventionsansaeetze%20theorien.pdf [letzter Zugriff: 29.06.09]

Zentner, M. (2007): Jugendliches Risikoverhalten. In: Einwanger, J. (Hrsg.): Mut zum Risiko - Herausforderungen für die Arbeit mit Jugendlichen (S.45-50): München: Ernst Reinhardt Verlag

Zimbardo, P.G. (1983): Psychologie. Heidelberg, New York, Toronto: Springer-Verlag