

# Spielsucht : Theorie und Empirie

Autor(en): **Meyer, Gerhard**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **SuchtMagazin**

Band (Jahr): **25 (1999)**

Heft 1

PDF erstellt am: **23.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-800976>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*  
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, [www.library.ethz.ch](http://www.library.ethz.ch)

<http://www.e-periodica.ch>

# Spielsucht – Theorie und Empirie

Spielsüchtige Menschen erklären Gewinne mit den eigenen Fähigkeiten und schreiben Verluste ‚ungünstigen‘ äusseren Umständen zu. Diese geteilte Perspektive hat die Funktion, das Weiterspielen gegenüber sich selbst und andern zu legitimieren.

GERHARD MEYER\*

Die Spielsucht ist ein uraltes Phänomen. Aus der Geschichte sind vielfältige Zeugnisse einer «ausufernden Spielleidenschaft» überliefert – von der Antike bis in die Neuzeit. Im Römischen Reich wurde das Spielen als das grösste aller Laster bezeichnet. Mohammed warnte vor dem Glücksspiel als «Greuel von Satans Werk». Schon früh fand eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Spielleidenschaft als Krankheit statt. Im Jahr 1561 veröffentlichte der flandrische Arzt und Philosoph Pâquier Joostens seine Schrift «Über das Würfelspiel oder die Heilung der Leidenschaft, um Geld zu spielen»<sup>1</sup>. Detailliert beschreibt er (selbst Spieler) den Übergang vom harmlosen Freizeitvergnügen zur alles beherrschenden Sucht, zeigt Symptome und Ursachen der pa-

thologischen Entwicklung sowie – in einer zweiten Schrift – deren Heilverfahren auf. Nach Petersmann<sup>2</sup> stellt dieses Werk eines der frühesten Zeugnisse einer Suchtschilderung der Neuzeit dar.

## Reglementierungen ja – so lange die Kasse stimmt

Die moralische Verwerflichkeit, die dem Glücksspiel seit jeher anhaftet, hat in der Vergangenheit zu Reglementierungen bis hin zu Verboten geführt. So ordnete der Norddeutsche Bund beispielsweise im Jahr 1868 die Schliessung aller Spielbanken an. Im Auf und Ab weltanschaulicher Überzeugungen setzten sich aber immer wieder die finanziellen Interessen – vor allem des Staates und der Obrigkeit – durch, mit der Folge einer Tolerierung oder Förderung der lukrativen Einnahmequelle. In Deutschland dürfen gegenwärtig Glücksspiele nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle durchgeführt werden.<sup>3</sup> Das Glücksspielmonopol des Staates soll dem Zweck dienen, «die wirtschaftliche Ausbeutung der Spielleidenschaft des Publikums unter staatliche Kontrolle und Zügelung zu nehmen».<sup>4</sup>

Trotz dieser Vorgabe ist das Angebot an Glücksspielen seit Mitte der 70er Jahre stark expandiert. Die Anzahl der Spielbanken hat sich mehr als vervierfacht, Schutzbestimmungen wie das Residenzverbot wurden abgebaut. Die «Aufrüstung» der Geldspielautomaten zu einem Glücksspiel führte zu einem wahren Spielhallenboom, Massnahmen zur Minderung der Spielanreize liessen die Ursachen unangetastet.<sup>5</sup>

Für die meisten SpielerInnen bieten Glücksspiele eine anregende Form der Unterhaltung, ein lustbetontes Freizeitvergnügen, problemlos integriert in das Alltagsleben. Einige SpielerInnen verlieren jedoch die Kontrolle über ihr

Spielverhalten – mit erheblichen individuellen und sozialen Folgeschäden. Dieser Personenkreis ist im Zuge des expandierenden Angebotes angewachsen. Klinische Schätzungen gehen von 90'000 bis 150'000 süchtigen SpielerInnen in Deutschland aus.<sup>6</sup>

## Diagnostische Merkmale

Die gestiegene Behandlungsnachfrage von süchtigen SpielerInnen, die weltweit zu erkennen ist, hat die politische, wissenschaftliche und therapeutische Auseinandersetzung mit der Spielsucht vorangetrieben und die Akzeptanz als psychische Störung gefördert. Sowohl das «Diagnostische und Statistische Manual Psychischer Störungen» (DSM-IV) als auch die «Internationale Klassifikation Psychischer Störungen» (ICD-10) führen das «Pathologische Gambling» als eigenständiges Krankheitsbild.

In den beiden Klassifikationssystemen ist das pathologische Spielen unter «Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle» (ICD-10) bzw. «Störungen der Impulskontrolle» (DSM-IV) eingeordnet. Dennoch betrachten es die meisten TherapeutInnen und WissenschaftlerInnen, die damit arbeiten, als ein Suchtverhalten<sup>7</sup>, da das Erscheinungsbild, die Entstehungsbedingungen und Mechanismen der Aufrechterhaltung sehr stark denen stoffgebundener Abhängigkeiten ähneln.

Nach dem ICD-10<sup>8</sup> besteht die Störung in häufig wiederholtem episodenhaften Glücksspiel, das die Lebensführung der betroffenen Person beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt. Die Betroffenen setzen ihren Beruf und ihre Anstellung aufs Spiel, machen hohe Schulden und lügen oder handeln ungesetzlich, um an Geld zu kommen oder die Bezahlung

\* Dr. Gerhard Meyer, Universität Bremen. Dieser Artikel basiert auf einem Referat, welches der Autor an der Tagung «Glücksspielsucht» hielt, welche die BERNER GESUNDHEIT am 30.11.98 in Bern organisierte. Der Artikel wird auch noch publiziert werden in: Poppelreuter, S. & Gross, W. (1999): Stoffungebundene Suchtformen. Weinheim: Psychologie Verlags Union (in Druck).

von Schulden zu umgehen. Sie beschreiben einen intensiven, kaum kontrollierbaren Spieldrang. Daneben steht die gedankliche und bildliche Vorstellung des Spielvorganges und seiner Begleitumstände im Vordergrund. Die gedankliche Beschäftigung und die Drangzustände verstärken sich häufig in belastenden Lebenssituationen.

#### DIAGNOSTISCHE LEITLINIEN FÜR PATHOLOGISCHES SPIELEN (F63.0) NACH ICD-10

Die Hauptmerkmale sind:

1. Dauerndes, wiederholtes Spielen.
2. Anhaltendes und oft noch gesteigertes Spielen trotz negativer sozialer Konsequenzen, wie Verarmung, gestörten Familienbeziehungen und Zerrüttung der persönlichen Verhältnisse.

Differenziertere diagnostische Kriterien liefert das DSM-IV<sup>9</sup>. Die Diagnose «Pathologisches Spielen» ist bei andauernd und wiederkehrend fehlangepasstem Spielverhalten zu stellen, was sich in mindestens fünf der folgenden Merkmale ausdrückt:

#### DIAGNOSTISCHE KRITERIEN FÜR PATHOLOGISCHES SPIELEN (312.31) NACH DSM-IV

1. Ist stark eingenommen vom Glücksspiel (z.B. starkes Beschäftigtsein mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmungen, Nachdenken über Wege, Geld zum Spielen zu beschaffen),
2. muss mit immer höheren Einsätzen spielen, um die gewünschte Erregung zu erreichen,
3. hat wiederholt erfolglose Versuche unternommen, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben,
4. ist unruhig und gereizt beim Versuch, das Spielen einzuschränken oder aufzugeben,
5. spielt, um Problemen zu entkommen oder um eine dysphorische Stimmung (z.B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression) zu erleichtern,
6. kehrt, nachdem er beim Glücksspiel Geld verloren hat, oft am nächsten Tag zurück, um den Verlust auszugleichen (dem Verlust «hinterher jagen»),
7. belügt Familienmitglieder, den Therapeuten / die Therapeutin oder andere, um das Ausmass seiner Verstrickung in das Spielen zu vertuschen,
8. hat illegale Handlungen wie Fälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um das Spielen zu finanzieren,
9. hat eine wichtige Beziehung, seinen Arbeitsplatz, Ausbildungs- oder Aufstiegschancen wegen des Spielens gefährdet oder verloren,
10. verlässt sich darauf, dass andere ihm Geld bereitstellen, um die durch das Spielen verursachte hoffnungslose finanzielle Situation zu überwinden.

### Theoretische Grundlagen und empirische Erkenntnisse

Die spezifischen Eigenschaften des Glücksspiels (als Suchtmittel), der SpielerInnen und des Sozialfeldes, die miteinander in intensiver Wechselwirkung stehen, bilden den Rahmen für Erklärungsmodelle einer Glücksspielbezogenen Suchtentwicklung. Dieser Multifaktorenansatz liefert noch immer eine der Hauptorientierungen der Suchtforschung wie der Erfahrungswissenschaften allgemein – auch wenn bisher lediglich die Verknüpfung einzelner «Mosaiksteinchen» gelungen ist.

Die Verlockungen des Glücksspiels bestehen zunächst in dem möglichen Gewinn von Geld, dem Mass aller Dinge in unserer Gesellschaft. Es reizt die «schnelle Mark», die Mehrung des Wohlstandes durch Glück statt durch Arbeit. Auf Dauer sind beim Glücksspiel allerdings zwangsläufig Verluste zu beklagen.

Eine Reihe kognitiver Prozesse, die sich durch eine verzerrte Wahrnehmung der

Realität auszeichnen, sind auf einer Fortführung des Glücksspiels – trotz steigender Verluste – ausgerichtet:

- Die Illusion der Kontrolle
- unrealistische, nicht an tatsächlichen Wahrscheinlichkeiten orientierte Gewinnerwartungen,
- die wechselnde Zuweisung der Verantwortlichkeit bei Gewinn und Verlust und
- die Gefangennahme durch die einmal gewählte Strategie.

### Illusionäre Kontrollüberzeugungen

Obwohl Glücksspiele auf Zufallsereignissen basieren und sich der Kontrolle entziehen, schreiben Spielende mitunter der eigenen Person die Fähigkeit zu, das Spielergebnis beeinflussen oder systematisch vorhersagen zu können:

- Die Auswertung von Roulette-Permanenzen und daraus abgeleitete Vorhersagen des nächsten Treffers,
- die auf Einbeziehung der Licht- und Tonsignale ausgerichtete Spielstrategie an Automaten,
- das sanfte oder harte Würfeln für niedrige bzw. hohe Zahlen<sup>10</sup> oder
- höhere Einsätze bei eigenem Würfeln<sup>11</sup>

sind Ausdruck einer verzerrten Wahrnehmung der Realität, die Langer<sup>12</sup> als «Illusion der Kontrolle» bezeichnet. Wie experimentelle Untersuchungen und Feldstudien zeigen, lassen sich diese Orientierungen an eigenen Fähigkeiten hervorrufen unter bestimmten Bedingungen, wie:

- die aktive Einbeziehung der Spielenden in den Spielablauf (über Stop-Start- und Risikotasten an Spielautomaten),
- bestehende Auswahlmöglichkeiten (Auswahl des eigenen Lotterieloses),
- ein hoher Bekanntheitsgrad bzw. Vertrautheit (der favorisierte Spielautomat),

- Wettbewerbssituationen (Roulette-spiel mit Freunden: Wer erzielt höhere Gewinne?) und unsichere versus kompetente GegenspielerInnen sowie
- längere Zeitspannen, die für eine gedankliche Beschäftigung zur Verfügung stehen («Berechnung» des nächsten Trefferfeldes beim Roulette).

### Unrealistische Gewinnerwartungen

Auf einer fehlerhaften Interpretation von Zufallsereignissen beruht ebenso die Annahme, zukünftige Spielergebnisse seien abhängig von den vorangegangenen Ereignissen, während sie in Wirklichkeit völlig unabhängig sind. Die SpielerInnen erwarten, dass sich Abweichungen vom Zufall in einer kurzen Sequenz selbst korrigieren<sup>13</sup>. Auf diese Fehleinschätzung ist der klassische Trugschluss der GlücksspielerInnen zurückzuführen, der in der Erwartung besteht, die Wahrscheinlichkeit des Gewinnens steige nach einer Reihe von Verlusten<sup>14</sup>. Die Erwartung des unmittelbar bevorstehenden Ausgleichs führt zu steigenden Einsätzen und Verlusten. Nach Phillips & Amrhein<sup>15</sup> wird das Spielverhalten durch kurzzeitige Gewinn- oder Verluststrähnen beeinflusst und nicht durch die auf längere Spielsequenzen ausgerichteten tatsächlichen Wahrscheinlichkeiten, mit der Folge häufigerer Abweichungen von bestmöglichen Spielstrategien und optimaler Geldverwaltung.

Die einseitige Beurteilung der Gewinnchancen wird ausserdem durch die Neigung gefördert, die Wahrscheinlichkeit von Zufallsereignissen in Abhängigkeit von der Leichtigkeit zu beurteilen, mit der relevante Ereignisse aus der Erinnerung abrufbar sind<sup>16</sup>. Glücksspielbetreibende nutzen diese Erkenntnis, indem sie GewinnerInnen

öffentlich präsentieren oder Spielautomaten mit Licht- und Tonsignalen ausstatten, die benachbarten SpielerInnen Erfolge signalisieren. So lässt sich der Eindruck vermitteln, dass hohe Gewinne etwas Alltägliches darstellen, regelmässig auftreten, leicht erreichbar und verfügbar sind, obwohl sie in Wirklichkeit ein seltenes Ereignis darstellen.

### Der Wunsch als Vater des Gedankens

Nach experimentellen Untersuchungen von Gibson, Sambonmatsu & Posavak<sup>17</sup> fördert die selektive Berücksichtigung bestimmter Grundannahmen über den Spielausgang eine Überschätzung der Gewinnwahrscheinlichkeit und die Bereitschaft zum Glücksspiel. So werden die Chancen der heimischen

Fussballmannschaft in einer Sportwette häufig überschätzt: Der Wunsch als Vater des Gedankens<sup>18</sup>. Die Überzeugung zu gewinnen motiviert zum Einsatz.

Eine knapp verlorene Sportwette oder annähernd erreichte Gewinnkombination fördert eine optimistische Einschätzung zukünftiger Erfolge, die Gewinnerwartung und das Weiterspielen<sup>19</sup>. Sind beispielsweise nur fünf von sechs notwendigen Gewinnsymbolen am Spielautomaten eingelaufen, ruft dies die Erwartung hervor, dass der Gewinn bald kommen muss, weil er ja schon fast erreicht worden ist. «Fast»-Gewinne sind deshalb im computergesteuerten Programmablauf von Spielautomaten oder beim Rubbellotto besonders häufig vertreten. Da den DesignerInnen weiterhin bekannt ist, dass eine mög-





lichst frühe, häufige und verlängerte Gewinnerwartung die Spielintensität erhöht<sup>20</sup>, werden auf den zuerst einlaufenden Walzen/Scheiben der Automaten mehr Gewinnsymbole dargeboten und in abgestufter Form reduziert.

### **Wechselnde Zuweisung der Verantwortlichkeit bei Gewinn und Verlust**

Analysen der Äusserungen von Automaten- und RoulettespielerInnen während des Glücksspiels zeigen<sup>21</sup>, dass es sich überwiegend um irrationale Erwartungen handelt. Mit zunehmender Erregung steigt die Anzahl derartiger Aussagen. Menschen, die regelmässig spielen, äussern darüber hinaus mehr irrationale Erwartungen als GelegenheitspielerInnen<sup>22</sup>.

Während die «ZockerInnen» erfolgreiches Spielen auf eigene Fähigkeiten zurückführen, dienen externe Faktoren der Erklärung von Verlusten. Gewinne werden als selbstverständlich betrachtet und überbewertet, Verluste dagegen ausgiebig diskutiert, auf korrigierbare Irrtümer zurückgeführt und damit bagatellisiert.

Wie Gilovich<sup>23</sup> sowie Gilovich & Douglas<sup>24</sup> in einer Reihe experimenteller Untersuchungen zeigen konnten, erinnerten sich SpielerInnen noch nach Wochen an Details ihrer Verluste, nicht aber der Gewinne. Dieses Ergebnis deutet an, dass sie mehr Zeit und Energie darauf verwendet haben, die Verluste in einer für sie akzeptablen Form zu verarbeiten. Die wechselnde Zuweisung der Verantwortlichkeit erlaubt es, den Glauben, Zufallsereignisse vorher-

sagen oder Spielautomaten besiegen zu können, aufrecht zu erhalten.

Gerade im Umgang mit Verlusten entwickeln Spielende spezifische Coping-Strategien, die nur ein Ziel verfolgen: Eine Rechtfertigung der weiteren Teilnahme am Glücksspiel – trotz der Verluste. Die Transformation von Verlusten in «Fast»-Gewinne, die Schuldzuweisung an andere SpielerInnen oder die Vorhersage zwangsläufiger Gewinne nach einer Verlustserie sind typische Coping-Strategien. Die «beste» Strategie, Verlustsituationen auszublenden, besteht nach Gilovich darin, Gewinn-situationen hervorzuheben, in denen der Spieler im «Plus» war und nach eigener Ansicht nur hätte aufhören müssen.

### **Gefangennahme durch die einmal gewählte Strategie**

Die Selbstwahrnehmung, über besondere Fähigkeiten und Einblicke zu verfügen, die notwendig erscheinen, um die Gewinnchancen optimal zu nutzen, ist mit der Annahme verbunden, dass Beharrlichkeit letztendlich zum Erfolg führen wird. Lesieur<sup>26</sup> beschreibt die Entscheidung, den Verlusten hinterher zu jagen, als logische Konsequenz des Glaubenssystems pathologischer SpielerInnen: Solange sie spielen, haben sie eine Chance, die Verluste auszugleichen.

Wer sich dazu entschliesst, durch Weiterspielen aus der Verlustzone herauszukommen, ist schnell in einem «Teufelskreis» gefangen. Aufgrund des bereits eingebrachten persönlichen Einsatzes (nicht nur der finanziellen Mittel) eskaliert die Bindung an die einmal gewählte Strategie, obwohl sie bereits gescheitert ist<sup>27</sup>. Schliesslich erweist sich der irrationale Glaube an das persönliche Glück als hilfreich, die Fortführung des Glücksspiels zu rechtfertigen. Zwischenzeitliche Gewinne

lassen sich dahingehend interpretieren, mehr Glück zu haben als andere. Die aufgezeigten kognitiven Prozesse liefern Erklärungsansätze für die geringe Wirkung von Verlusten und das irrationale Verhalten von SpielerInnen. Die Verarbeitung von Informationen ist allerdings nicht isoliert zu betrachten, sondern im Kontext situativer, affektiver und individueller Bedingungen<sup>28</sup>.

### **Kortikale Gehirnaktivität in Abhängigkeit von Glücksspielbedingten Reizen**

Die Hypothese, dass das menschliche Gehirn unterschiedlich auf Erfolg und Misserfolg beim Glücksspiel (mit oder ohne finanziellen Anreizen) reagiert, testeten Warren & McDonough<sup>29</sup> an einer Stichprobe regelmässiger KasinospielerInnen (Studierende, die sie nach den Werten im «South Oaks Gambling Screen» in süchtige und soziale Spielende unterteilten). Während eines Glücksspiels am Computer wurden die Gehirnwellen der ProbandInnen mit Hilfe des Elektroenzephalogramms (EEG) erfasst. Aus den EEG-Wellen lassen sich eine Reihe kognitiver evozierter Potentiale ableiten, die mit dem Bedeutungsgehalt der Reize für die SpielerInnen zusammenhängen. Es zeigte sich eine deutlich stärkere Gehirnreaktion bei den süchtigen SpielerInnen. Die signifikante Erhöhung des ersten Potentials (P 300) kurz nach der Spielentscheidung (0,35 bis 0,45 Sek. danach) deutet darauf hin, dass sie in diesem Moment mental wesentlich involvierter waren als die GelegenheitspielerInnen, unabhängig von Gewinn oder Verlust und der Bedingung, ob Geld auf dem Spiel stand oder nicht. Zwischen 0,6 und 0,9 Sek. nach der Entscheidung zeigte sich in beiden Gruppen ein «Buckel» in den Kurven, mit höheren Ausprägungen bei den

süchtigen SpielerInnen. Wurde um Geld gespielt, reagierten sie jedoch ungleich schwächer. In den folgenden 0,35 Sekunden ist bei den süchtigen SpielerInnen im Falle des Gewinns und finanzieller Einsätze ein deutliches Abfallen der Kurve erkennbar, während sich bei den GelegenheitsspielerInnen ein Anstieg beobachten lässt. Die z.T. unerwarteten Ergebnisse sollten als Anregung für weitere Studien zu kognitiven evozierten Potentialen in Abhängigkeit von Glücksspielbedingten Reizen dienen.

### **Psychotrope Wirkung**

Glücksspiele können sich unmittelbar auf die physiologische, emotionale und mentale Verfassung der Spielenden auswirken. Der Einsatz von Geld, das Eingehen von Risiken und die Hoffnung auf bzw. tatsächliche Gewinne vermitteln Stimulation und Erregung. Eine objektive Erfassung der Erregung während des Glücksspiels über die Herzfrequenz (als einen physiologischen Korrelat) war Gegenstand zahlreicher Untersuchungen.

Es liess sich ein Anstieg der Herzfrequenz bei Black-Jack-SpielerInnen, BenutzerInnen von Pokerautomaten und angelsächsischen «Fruit-Machines» (vergleichbar mit Geldspielautomaten) sowie PferdewetterInnen nachweisen. Die Herzfrequenz stieg um bis zu 58 Schläge/min. (im Mittel um 23,1/min.) und signifikant mit der Höhe der Einsätze. Der Glücksspielbedingte Anstieg war in realen Spielsituationen grösser als in Laborexperimenten. Vergleichsweise geringere Anstiege bei AutomatenspielerInnen werden auf niedrigere Einsatzhöhen zurückgeführt. Zwischen verschiedenen Zeitabschnitten des Spielablaufs (Wetten beim Pferderennen) zeigten sich ebenfalls signifikante Unterschiede, mit Spitzenwerten während des Wettein-

setzes und besonders gegen Ende des Rennens. Lag das gesetzte Pferd in einer aussichtsreichen Position oder ging es als Sieger durch das Ziel, war die Herzfrequenz gleichfalls deutlich höher<sup>30</sup>.

Gewinne bei Glücksspielen vermitteln darüber hinaus Wohlbefinden und Euphoriegefühle, Machtphantasien und Erfolgserlebnisse. Die lustbetonte Auseinandersetzung mit dem Glücksspiel verdrängt problembehaftete Gedanken, baut Spannungen ab, mindert oder vermeidet depressive Stimmungen, Angst- und Minderwertigkeitsgefühle, Unlust und Langeweile. Glücksspiele ermöglichen ein völliges Abschalten von der Aussenwelt, von der belastend erlebten Realität. Das Abtauchen in eine Phantasiewelt führt zu einer Entlastung und wird als entspannend empfunden (sedative Wirkung des Spiels). Die grösste Wirkung erzielen Spielformen mit einer raschen Spielabfolge (wie Roulette oder Spielautomaten), die erst eine längerfristige Veränderung des inneren Zustandes gewährleisten. Aufkommende Missstimmungen infolge von Verlusten sind nur von kurzer Dauer, wenn sofort das nächste Spiel begonnen werden kann, verknüpft mit lustbetonten Erwartungen. Das Geld ist in diesem Prozess nur Mittel zum Zweck. Der Wert reduziert sich darauf, als Spielkapital für fortlaufende Action zu sorgen.

Die Art und Weise der Integration der psychotropen Wirkung in den «psychischen Haushalt», der beigemessene Bedeutungsgehalt und die Funktionen, die das Glücksspiel für die SpielerInnen erfüllt, entscheiden dann über die Manifestation der Sucht.

### **Ein kognitiv-verhaltensorientierter Erklärungsansatz**

Ein Erklärungsmodell, das den Einfluss kognitiver Prozesse auf die Entwick-

lung süchtigen Spielverhaltens hervorhebt, aber auch physiologische Korrelate wie die erhöhte autonome Erregung integriert (Abb. 1) stammt von Sharpe & Tarrier<sup>31</sup>. Den anfänglichen Erwerb des Spielverhaltens erklären die Autoren nach den Prinzipien der operanten und klassischen Konditionierung, wobei finanzielle Gewinne und physiologische Reaktionen, die die SpielerInnen als erregend interpretieren, als potente Verstärker agieren. Die SpielerInnen lernen zudem, dass Gewinne intermittierend zu erwarten sind, was die Wahrscheinlichkeit der Übernahme entsprechender Glaubenssätze und damit die Fortsetzung des Glücksspiels nach anfänglichen Verlusten erhöht.

Glücksspielbezogene Kognitionen wie die Akzeptanz von Verlusten auf der Basis von Gewinnerwartungen oder der Glaube an persönliche Fähigkeiten fungieren schliesslich ebenso wie konditionierte unabhängige Erregungszustände (emotionaler Stress) oder situative Bedingungen als Hinweisreize und Auslöser einer Teilnahme am Glücksspiel. Treffen die SpielerInnen auf einen Hinweisreiz, führt dies zu einer autonomen Reaktion erhöhter Erregung, begleitet von glücksspielbezogenen Kognitionen («heute ist mein Glückstag», «ich weiss, ich kann gewinnen»). Hat sich ein Verlangen nach dem Glücksspiel entwickelt, hängt die Wahrscheinlichkeit des Spielverhaltens von der Verfügbarkeit effektiver Bewältigungsstrategien ab, wie die Fähigkeit, Glaubenssätze realistisch zu analysieren.

Gewinne verstärken irrationale Überzeugungen und nähren, begleitet von lustvoller Erregung, die Hoffnung auf weitere und höhere Gewinne («ich habe eine Glückssträhne und kann noch mehr gewinnen, wenn ich weiterspiele»). Anfängliche Verluste führen zu dem Trugschluss von Gewinner-

wartungen und der Jagd nach dem Verlustausgleich. Das Motiv, verlorenes Geld zurückzugewinnen, kann schliesslich zur treibenden Kraft werden und die Spielenden über ständig wachsende Verpflichtungen, die in seinen Augen nur durch eine Fortführung des Glücksspiels zu begleichen sind, in den Ruin führen<sup>32</sup>.

Die steigenden Verluste können Probleme in anderen Lebensbereichen hervorrufen (Verschuldung, Verringerung des Selbstwertgefühls, Partnerkonflikte), die wiederum die Verfügbarkeit von Bewältigungsstrategien verringern und zur Fortsetzung des Glücksspiels (Selbstwertsteigerung durch zwischenzeitliche Gewinne) motivieren.

## Individuelle Anfälligkeit

Den Kontrollverlust von ProblemspielerInnen führen Sharpe & Tarrier<sup>33</sup> auf generell bestehende, unzureichende Fähigkeiten der Problembewältigung und Selbstkontrolle sowie Reduzierungen der Verfügbarkeit und Effektivität durch glücksspielbedingte individuelle oder soziale Folgen zurück. Biologische Prädispositionen (Aufmerksamkeitsstörungen, Impulsivität, Hyperaktivität) sowie Lerndefizite wie das Nichterlernen geeigneter bzw. der Erwerb ungeeigneter Bewältigungsstrategien stellen Risikofaktoren einer individuell vorhandenen Anfälligkeit dar. Sie interagieren mit glücksspielbe-

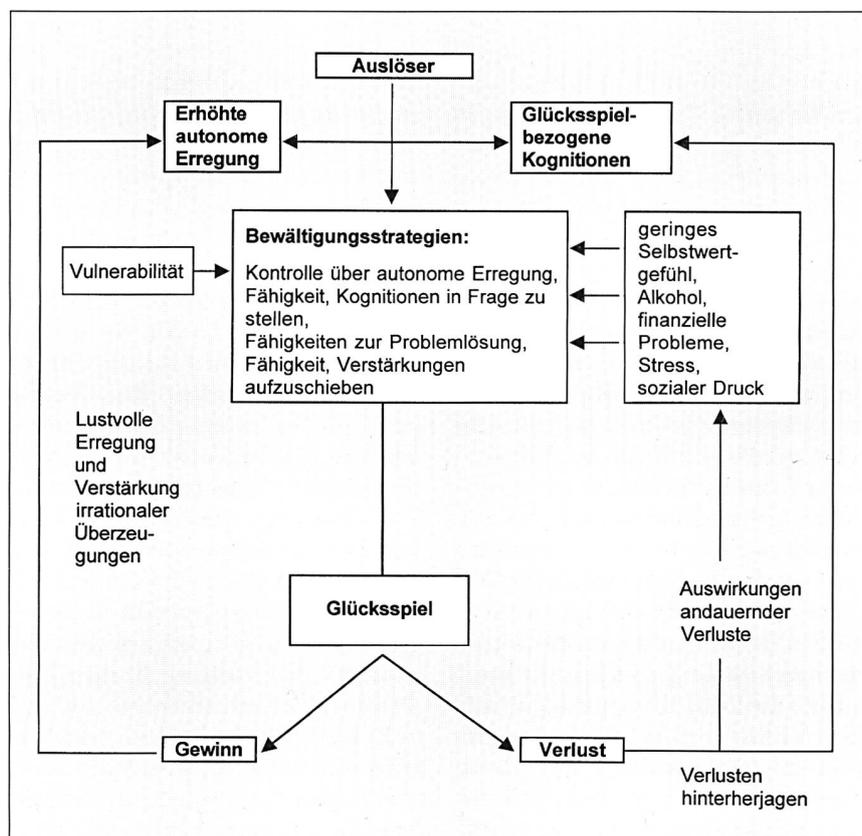
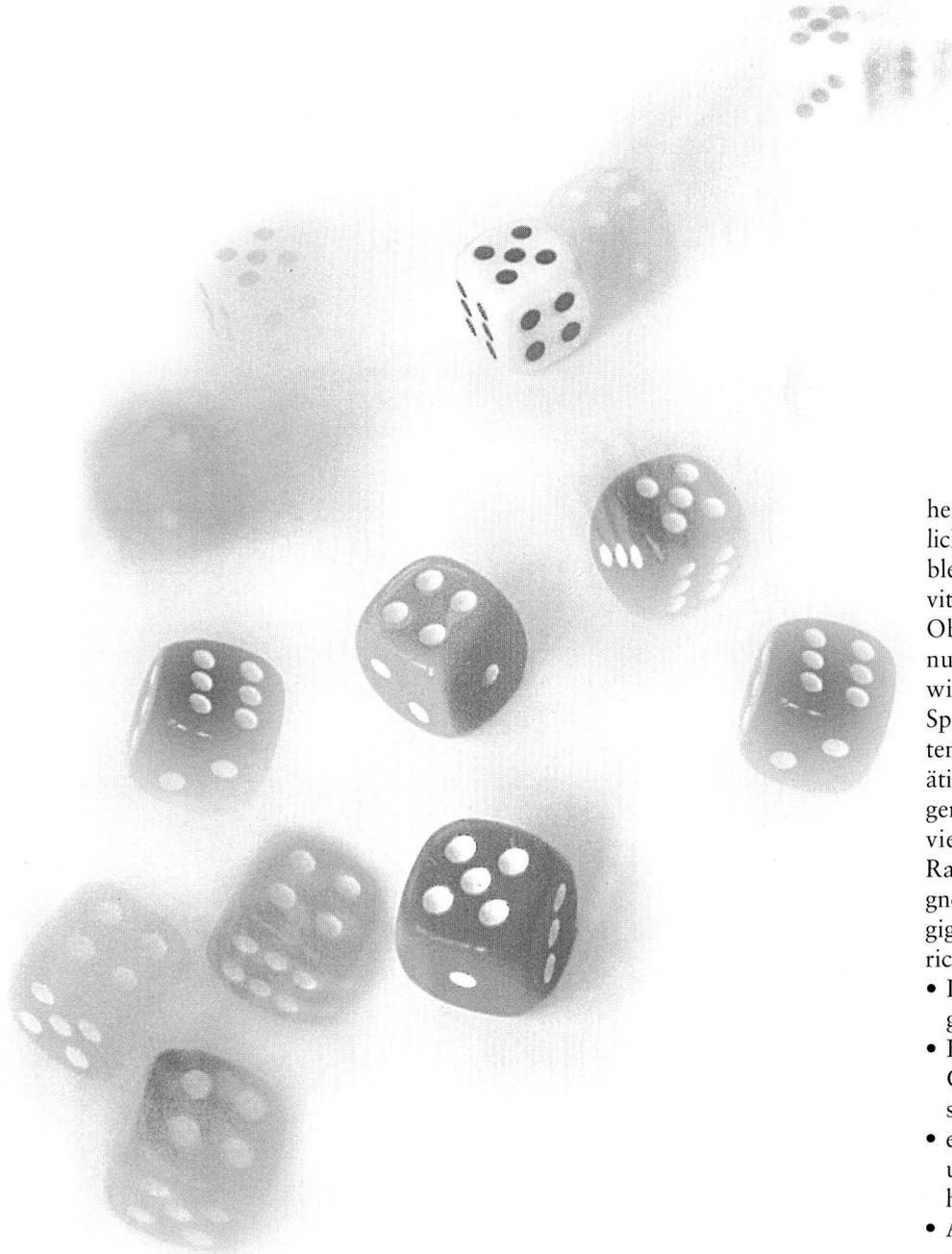


Abb. 1: Ein kognitiv-verhaltensorientiertes Modell der Entwicklung und Aufrechterhaltung problematische Spielverhaltens (Sharpe & Tarrier, 1993)



dingten oder -unabhängigen Fehlentwicklungen (Arbeitslosigkeit, soziale Isolation).

Zu der Gruppe gefährdeter Personen gehören sowohl Menschen, die eher risikobereit sind, Reize und Erregung suchen, um sich wohl zu fühlen (sensation seeking) oder für ihre Lebenssituation eher äussere Kräfte und Einflüsse verantwortlich machen (externe Kontrollüberzeugung) als auch diejenigen mit impulsiven, dissozialen oder narzisstischen Persönlichkeitszügen. Ihren speziellen Bedürfnissen kommt das Spiel um Geld entgegen. Depressionen, Ängste oder Selbstwertprobleme fördern den Wunsch nach alternativen Erlebniszuständen und reduzieren die Problemlösungskompetenzen.

### Weitere Faktoren

Individuelle Risikofaktoren wurden in zahlreichen empirischen Untersuchungen aufgezeigt<sup>34</sup>. Im Rahmen einer Längsschnittstudie erfassten Vitaro, Arseneault & Tremblay<sup>35</sup> beispielsweise die Impulsivität von 754 Jungen im Alter von 13 Jahren und entsprechende Ratings der Lehrer sowie die Ausprägung pathologischen bzw. problematischen Spielverhaltens (mit Hilfe des «South Oaks Gambling Screen»), bei den Jugendlichen im Alter von 17 Jahren. Nichtspieler wiesen für beide Impulsivitätsmasse die niedrigsten Werte auf, gefolgt von den Gelegenheitsspielern. Spieler mit geringen Anzeichen eines problematischen Spielverhaltens hatten höhere Werte als die Gelegen-

heitsspieler, und Spieler mit den deutlichsten Hinweisen auf Glücksspielprobleme erzielten die höchsten Impulsivitätswerte.

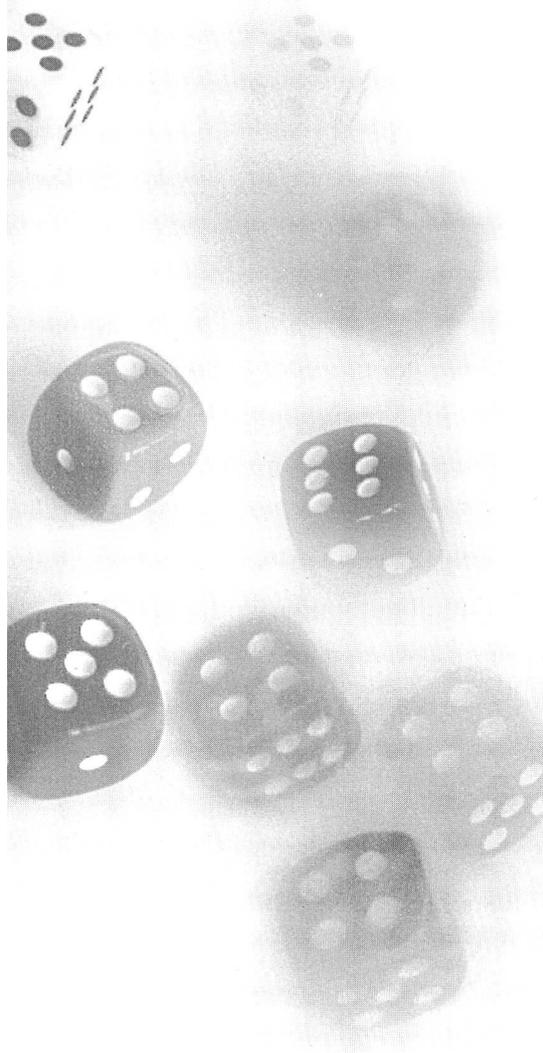
Obwohl soziale Einflussgrössen hier nur am Rande Erwähnung fanden, wird deutlich, dass dem süchtigen Spielverhalten – wie dem Suchtverhalten allgemein – sehr unterschiedliche ätiologische Bedingungen zugrunde liegen können, ebenso kann das Spielen vielfältige Funktionen erfüllen. Im Rahmen des therapiebezogenen diagnostischen Prozesses gilt es (in Abhängigkeit von der therapeutischen Ausrichtung) Aspekte abzuklären wie:

- Psychosoziale Entstehungsbedingungen und Bewältigungsstrategien
- Funktionalität der Teilnahme am Glücksspiel und glücksspielspezifische Wirkungen
- eigendynamische Entwicklungen und Mechanismen der Aufrechterhaltung
- Abwehrmechanismen und Leugnungstendenzen
- kognitive Verzerrungsmuster wie illusionäre Kontrollüberzeugungen und typische Copingstrategien
- überdauernde Merkmale der Persönlichkeit und psychopathologische Auffälligkeiten
- psychosoziale Folgeschäden

Dies ist angezeigt, um zu individuellen Behandlungszielen und zur Auswahl geeigneter Behandlungsstrategien und -methoden zu gelangen. ■

### Literatur

- Babad, E. & Katz, Y. (1991):** Wishful thinking – against all odds. *Journal of Applied Social Psychology*, 21, 1921-1938.
- Bauer, G. G. (1995):** *Homo Ludens – Der spielende Mensch*. München: Katzbichler.
- Corney, W. J. & Cummings, W. T. (1985):** Gambling behavior and informational processing biases. *Journal of Gambling Behavior*, 1, 111-118.



**Coulombe, A., Ladouceur, R., Desharnais, R. & Jobin, J. (1992):** Erroneous perceptions and arousal among regular and occasional video poker players. *Journal of Gambling Studies*, 8, 235-244.

**Coventry, D. R. & Norman, A. C. (1997):** Arousal, sensation seeking and frequency of gambling in off-course horse racing bettors. *British Journal of Psychology*, 88, 1-11.

**Dilling, H., Mombour, W. & Schmidt, M. H. (1991):** Internationale Klassifikation psychischer Störungen: ICD-10, Kapitel V (F), Klinisch-diagnostische Leitlinien, Weltgesundheitsorganisation. Bern: Huber.

**Gaboury, A. & Ladouceur, R. (1987):** Irrational thinking and gambling. Paper presented at the «Seventh International Conference on Gambling and Risk-Taking», Reno (USA).

**Gaboury, A. & Ladouceur, R. (1989):** Erroneous perceptions and gambling. *Journal of Social Behavior and Personality*, 4, 411-420.

**Gibson, B. & Sanbonmatsu, D. M. (1997):** The effects of selective hypothesis testing on gambling. *Journal of Experimental Psychology*, Vol. 3, 2, 126-142.

**Gilovich, T. (1983):** Biased evaluation and persistence in gambling. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 1110-1126.

**Gilovich, T. & Douglas, C. (1986):** Biased evaluations of randomly determined gambling outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 228-241.

**Henslin, J. M. (1967):** Craps and magic. *American Journal of Sociology*, 73, 316-330.

**Keren, G. & Lewis, C. (1994):** The two fallacies of gamblers: Type I and Type II. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 60, 75-89.

**Langer, E. J. (1975):** The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.

**Lesieur, H. R. (1984):** *The Chase-Career of the Compulsive Gambler*. Garden City: Anchor.

**Meyer, G. (1998):** Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Hrsg.): *Jahrbuch Sucht*, 99. Geesthacht: Neuland, in Druck.

**Meyer, G. & Bachmann, M. (1999):** *Spielsucht – Ursachen und Behandlung*. Heidelberg: Springer, in Druck.

**Petersmann, G. (1995):** Vorwort zum Reprint «Pascasius Justus». In: G. G. Bauer (Hrsg.): *Homo Ludens – Der spielende Mensch*. München: Katzschler, 303-308.

**Phillips, J. G. & Amrhein, P. C. (1989):** Factors influencing wagers in simulated blackjack. *Journal of Gambling Behavior*, 5, 99-111.

**Reid, R. L. (1986):** The psychology of the near miss. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 32-39.

**Rosenthal, R. J. & Lesieur, H. R. (1996):** Pathological gambling and criminal behavior. In: L. B. Schlesinger (ed.): *Explorations in Criminal Psychopathology*. Springfield: Thomas, 149-169.

**Sass, H., Wittchen, H.-U. & Zaudig, M. (1996):** Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen, DSM-IV (deutsche Bearbeitung und Einleitung). Göttingen: Hogrefe.

**Sharpe, L. &ARRIER, N. (1993):** Towards a cognitive-behavioural theory of problem gambling. *British Journal of Psychiatry*, 162, 407-412.

**Strickland, L. H. & Grote, F. W. (1967):** Temporal presentation of winning symbols and slot machine playing. *Journal of Experimental Psychology*, 74, 10-13.

**Strickland, L. H., Lewicki, R. J. & Katz, A. M. (1966):** Temporal orientation and perceived control as determinants of risk-taking. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2, 143-151.

**Tversky, A. & Kahnemann, D. (1971):** Belief in the law of small numbers. *Psychological Bulletin*, 76, 105-110.

**Tversky, A. & Kahnemann, D. (1973):** Availability: A heuristic for judging frequency and probability. *Cognitive Psychology*, 5, 207-233.

**Vitaro, F., Arseneault, L. & Tremblay, R. E. (1997):** Dispositional predictors of problem

gambling in male adolescents. *American Journal of Psychiatry*, 154, 1769-1770.

**Wagenaar, W. A. (1988):** *Paradoxes of Gambling Behaviour*. Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum.

**Walker, M. B. (1992a):** *The Psychology of Gambling*. Oxford: Pergamon Press.

**Walker, M. B. (1992b):** Irrational thinking among slot machine players. *Journal of Gambling Studies*, 8, 245-261.

**Warren, C. & McDonough, B. E. (1996):** The possible usefulness of brain electrical responses to gambling stimuli in the diagnosis and treatment of problem and pathological gambling. In: Lighthouse Institute (eds.): *Proceedings of the 1996 National Conference on Problem Gambling, Crime and Gaming Enforcement*. Bloomington: Lighthouse Institute, 151-159.

<sup>1</sup> vgl. Reprint in Bauer, 1995  
<sup>2</sup> 1995  
<sup>3</sup> § 284 StGB  
<sup>4</sup> BGH St, 11, 209  
<sup>5</sup> vgl. Meyer & Bachmann, 1999  
<sup>6</sup> Meyer, 1998  
<sup>7</sup> Rosenthal & Lesieur, 1996  
<sup>8</sup> Dilling, Mombour & Schmidt, 1991, S. 222f.  
<sup>9</sup> Saß, Wittchen & Zaudig, 1996  
<sup>10</sup> Henslin, 1967  
<sup>11</sup> Strickland, Lewicki & Katz, 1966  
<sup>12</sup> 1975  
<sup>13</sup> Tversky & Kahnemann, 1971  
<sup>14</sup> Wagenaar, 1988; Keren & Lewis, 1994  
<sup>15</sup> 1989  
<sup>16</sup> Tversky & Kahnemann, 1973  
<sup>17</sup> 1997  
<sup>18</sup> Babad & Katz, 1991  
<sup>19</sup> Reid, 1986  
<sup>20</sup> Strickland & Grote, 1967  
<sup>21</sup> Gaboury & Ladouceur, 1987, 1989  
<sup>22</sup> Coulombe, Ladouceur, Desharnais & Newborn, 1992  
<sup>23</sup> 1983  
<sup>24</sup> 1986  
<sup>25</sup> 1983  
<sup>26</sup> 1984  
<sup>27</sup> Walker, 1992  
<sup>28</sup> Corney & Cummings, 1985  
<sup>29</sup> 1996  
<sup>30</sup> Coventry & Norman, 1997  
<sup>31</sup> 1993  
<sup>32</sup> Lesieur, 1984  
<sup>33</sup> 1993  
<sup>34</sup> vgl. Überblick bei Meyer & Bachmann, 1999  
<sup>35</sup> 1997