



Fachverband Glücksspielsucht e.V.
AUFKLÄRUNG • FACHBERATUNG • HILFE

BIG WIN

Prävention bei glücksspielbegeisterten Jugendlichen

**26. Wissenschaftliche Fachtagung des Fachverbandes
Glücksspielsucht e.V.**

**20.11.2014 – Berlin
Mag. Rudi Maisriml**



Das Big Win-Projekt

Prävention bei glücksspielbegeisterten Jugendlichen

- Indizierte Prävention
- Kognitiver Ansatz
- Aktionsforschung

KIDDY & Co 

Aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit Penzing

Überblick

- A) Glück-Spiel-Sucht?
- B) Prävention & Intervention
- C) Risikokognitionen
- D) Big Win-Projekt

A

„Glück-Spiel-Sucht“

Entstehung der Glücksspielsucht: Ansätze

1. Geschichtl. „Spielsucht“: Erlenmayer 1887: Trennung von Trunk-, Morphin-, Kokain- und Spielsucht.
2. Entwicklungspsychopathologisches Modell: (Bergler 1957, Funk 2006): Narzissmus, Grandiositätenvorstellung...
3. Suchttherapeutisches Modell: (Custer 1987).
4. Kognitives Modell: (z.B. Anderson 1989, Tversky & Kahnemann)- „kognitive Wende“
5. Integrative Modelle: Vulnerabilitätsmodell (Petry 2003), Drei Faktoren Modell (Meyer & Bachmann 2005)
6. Biographisches Modell (vgl. Hand, 2009)

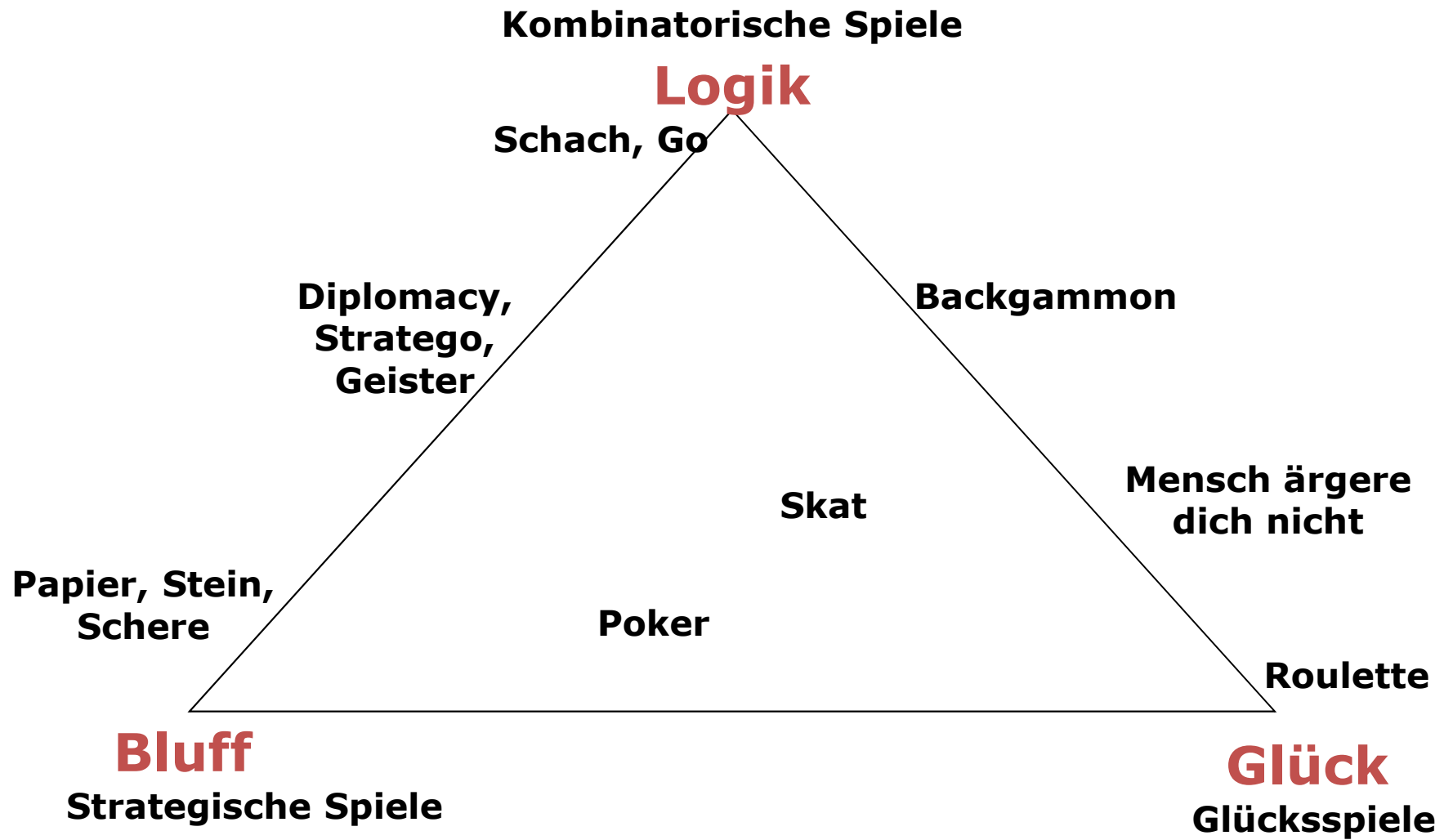
Zur Geschichte des Glücksspiels

Vgl. Zur Geschichte des Glücksspiels (online: Ulrike Näther)

- Älteste Würfeln 3000 v. Chr. Iran (Orakel..)
- In Rom galt Spielsucht galt als Charakterschwäche (Würfeln, Wagenrennen)
- Germanen: mit äußerstem Leichtsinn um Haus und Hof, zuletzt gar um die eigene Freiheit (Tacitus)
- Um 600: Glücksspiel ist haram. Aber: „Das Spielen von Lotto ist nicht haram, weil es nicht als Glücksspiel anerkannt wird. Und der Gewinn daraus ist halal. (2009)“
- 14 Jhdt.: Des Teufels Gebetsbuch“
- Gänsespiel...
- Casino...
- England: 1800 „Würfelschlucker“
-
-
- Online-Games....



Ad. 1: Geschichtl. „Spielsucht“



Jörg Bewersdorff - www.bewersdorff-online.de
Mathematik der Gesellschaftsspiele: „schwere Theoriekost“
Frage: wo Börse, Gänsepiel

Entwicklungspsychopathologisches Modell

- Bergler, 1957
- Narzissmus?
- Aktuelle Relevanz?



Ad. 3.

Suchttherapeutisches Modell

Custer, 1978



Fjodor Michailowitsch Dostojewski: DER SPIELER:

„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 zehnten mal 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)

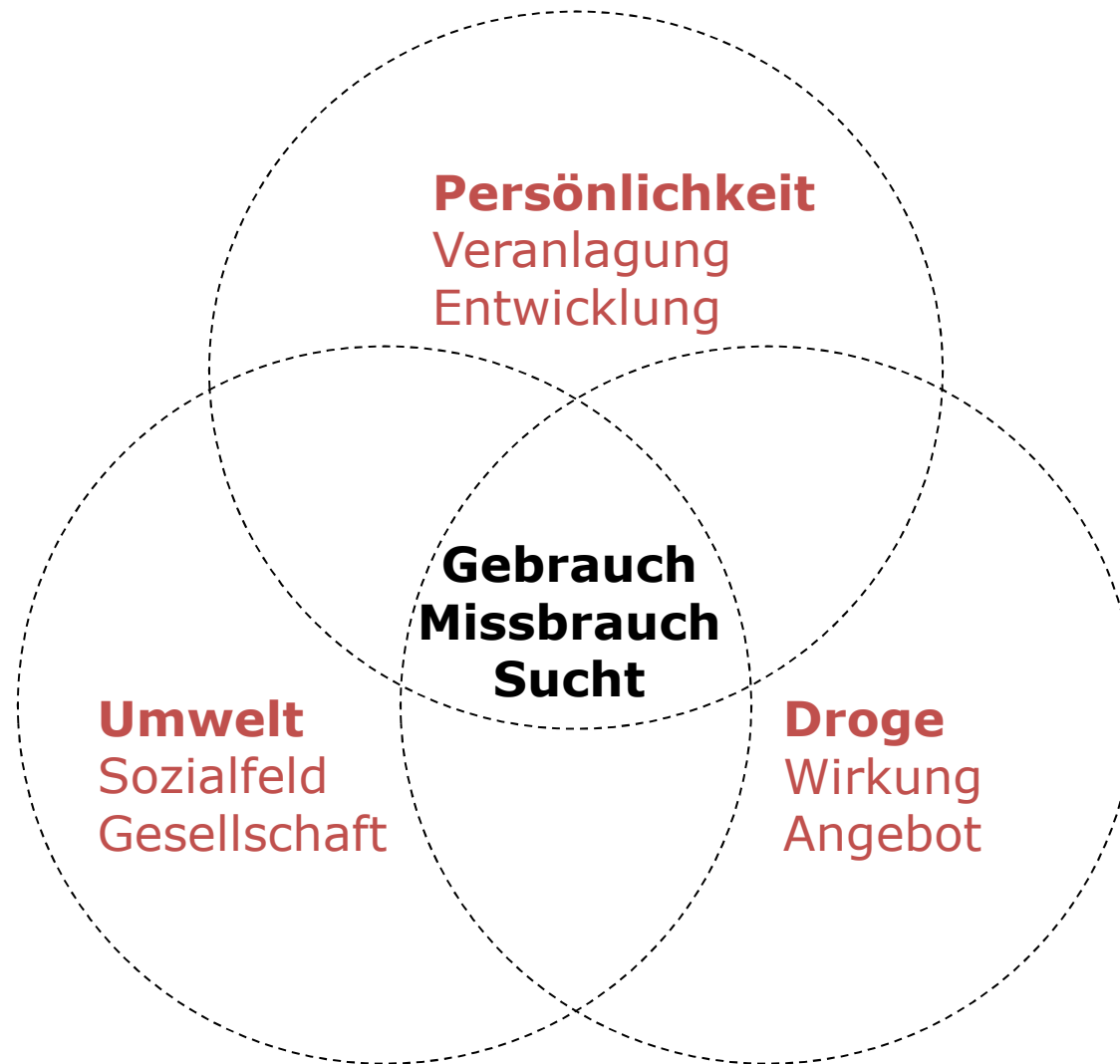
Kognitives Modell:
Zentrale Überzeugungen von Glücksspielern

„Durch Ausdauer, Wissen und Können lässt sich mit dem Glücksspiel Geld verdienen!“

„Ein nachhaltiges Engagement wird letztlich auch beim Glücksspiel belohnt werden!“

„Trotz der Verluste anderer Spieler kann ich beim Glücksspielen auf lange Sicht gewinnen!“

Multifaktorielle Genese der Sucht



Biographisches Modell

Vgl. I. Hand, 2009

- **Komorbidität** bei Spielsucht sehr hoch
- Sucht vs. **Zwang** unklar
- Ursachentherapie vs. Symptomtherapie wesentlich
- Vgl. DSM IV: spielt, um Problemen zu entkommen oder um eine dysphorische Stimmung zu erleichtern.

Lit.: <https://www.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Symposium2008/Hand.pdf>

Therapie(en) von Spielsucht

action-seeker vs. escape-seeker



Symptom-Verfahren

- Psychoedukation über Zufall, Psychologik
- Klärung von Fehlannahmen über Glücksspiel und eigene Person
- Klärung der Bedingungen vom sozialen zum pathologischen Spieler
- ...
- Genusstraining



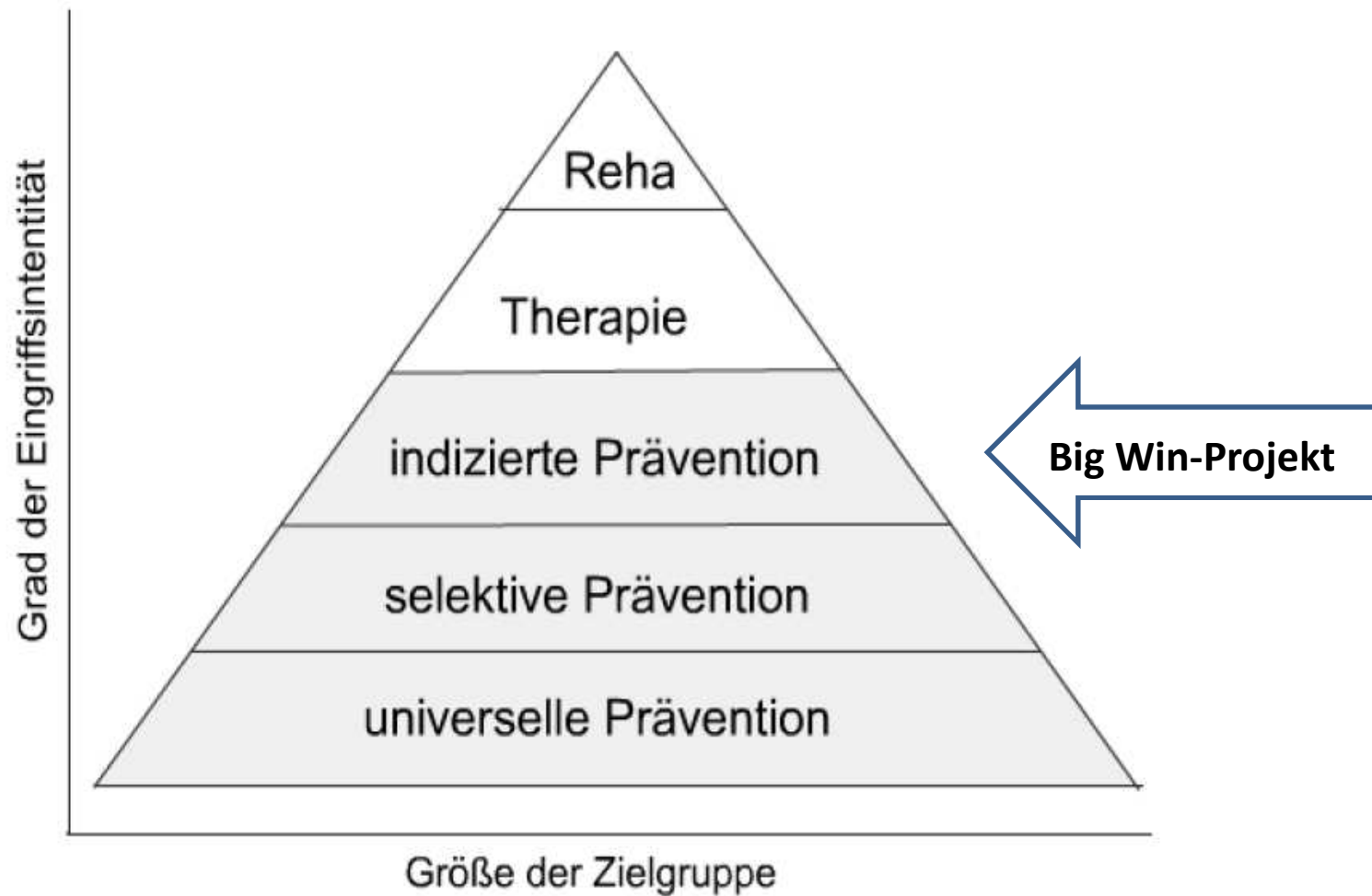
Ursachen-Verfahren

- Differentialdiagnostik
- Systemische Aspekte
- Abbau von Verhaltensdefiziten
- Tagesprotokolle
- ...
- ...
- ...
- Genusstraining

B

Prävention & Intervention

Modernes Präventionskonzept



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

Vom Pokerschüler zum Dollarmillionär



Pokerspiel in USA

10. 11. 2009, 14:36

Schulabbrecher gewinnt 8,5 Mio Dollar



© Reuters

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.

Glücksspiel im Jugendalter

- 3% der Jugendlichen: problematisches Spielverhaltens
- 48% der Spielsüchtigen haben unter 18 begonnen.
- junge Menschen mit Migrationshintergrund gefährdet.
- Beliebt bei Jugendlichen erzielen Sportwetten, Rubbellose..
- über Fußball-Wissen Geld „verdienen“? (Kompetenzanteile)
- Pokerspielen (Kompetenzanteile)
- Könnte ich nicht einfach Profi-Spieler werden?
- Online-Glücksspiele!? höheres Suchtpotential befürchten.

- Siehe: Jugendliches Risikoverhalten!

C

RisikoKognitionen

Risiko



- **Versicherungswesen** der Venezianer (risco: Klippe – bei der Schiffe untergehen).
- **Konzeptionalisierung** der Hoffnung (auf Profit)
- **$R=W \times S$** (Wahrscheinlichkeit mal Schaden)
- **Glücksspiel:** Gründungsakte der Wahrscheinlichkeitsrechnung (Pascal, Fermat, de Mere, 1654)

UND:

- **Risikogesellschaft**
- **Moderne Kulturtechniken:** Lesen, Schreiben und statistisches Denken (vgl.: Risc literacy, Gigerenzer, H.G.Wells)

Jugendliches Risikoverhalten

- RiskTaking, Sensation-Seeking, Mutproben
- Risiko-Schub in Gruppe
- Entwicklungspsychologie: Denken 2. Ordnung möglich (formal-operationale Phase). Nachdenken über Wahrscheinlichkeiten. Hypothesenbildung, Risk Literacy
- Jugendlicher Egozentrismus: Invincibility fable – unverwundbar sein
- Kontrollüberzeugung (Risikolust vs. Risikoangst) – Betonung der Kompetenzanteile im Glücksspiel – z.B. durch Pokerschulen und bei Sportwetten.

„Neues“ aus der Suchtprävention:

- Harm reduction, Bewährungspädagogik
- Risikokompetenz: z.B. Risreflecting, Drogenmündigkeit
- Motivational Interviewing: (Information und Ambivalenzen beachten)

Risiko-Kognitionen

- **objektives vs. subjektives Risikokonzept:** Slovic, Tversky, Kahnemann, Gigerenzer (Kognitions-PsychologInnen)
- **Heuristiken** (evolutionär erworbene Faustregeln für Denken)
- **Risc Literacy und Zahlenblindheit**
- **Monte-Carlo-Effekt**
- **KontrollIllusionen**, z.B. Clustering („Schein-Statistiken“)
- Bekanntheit, Schrecklichkeit
- Ähnlichkeit (**Beinah-Gewinne**)
- **Gewinnsicherung-Verlustreparation**

- **Dazu:** Operantes Konditionieren, Rituale, Aberglaube, magisches Denken...
- **Und:** Wert mal Erwartungs-Modell (homo öconomicus?)

D

BigWin Praxis



“Den Infoteil kannst dir sparen, weil wir wissen eh schon wie man Texas Hold'em spielt”.

“Dann seids ihr hier genau richtig!”



Aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit Penzing



Paxisbeispiele

- Welche Folge ist wahrscheinlicher? KKZKZK oder ZZZZZZ
- Was ist wahrscheinlicher : von einem Hai gefressen zu werden oder von einer Kokosnuss erschlagen zu werden?
- Welche Zahlen in Lotto sind wahrscheinlicher: 1,2, 3, 4, 5, 6 oder 5,9,13,25,36,40
- Wie stehen die Chancen z.B. im Lotto?
- Kann ein Spielautomat reif werden?
- Hätte Chevalier de Mere Automaten gespielt
- Warum heißt das Projekt Big Win?
- Könnte ich nicht einfach Profispieler werden?
- Welche Strategien gibt es fürs Gewinnen?

Optische Täuschungen

Sind manchmal sehr anschaulich.....

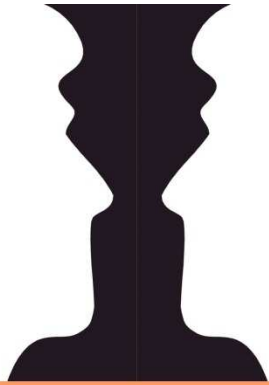


Online-Materialien



Online Materialien unter: www.kidsline.at/bigwin

1

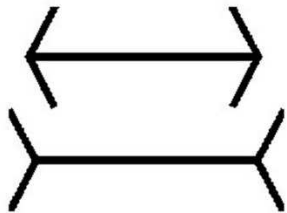


2

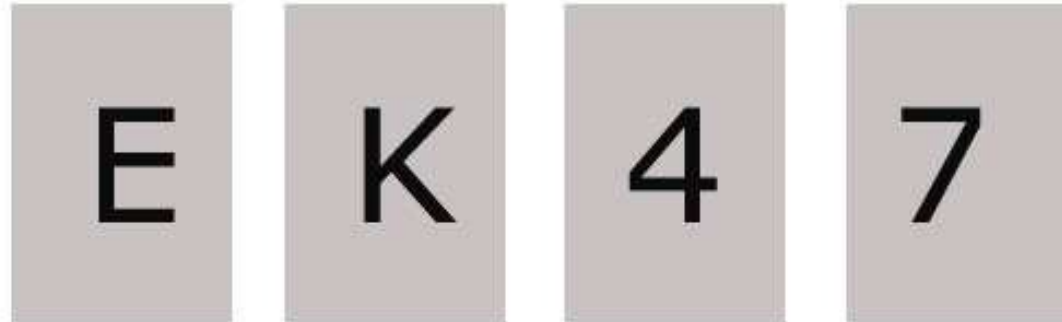
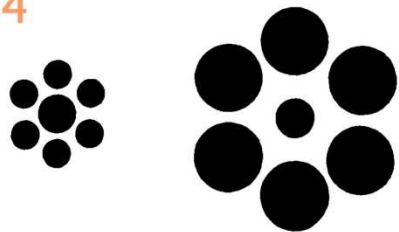
A B C

12 B 14

3



4



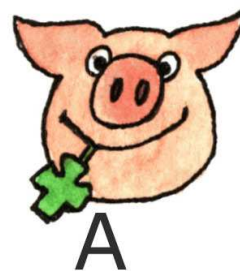
Überprüfe die Regel:

Wenn auf einer Seite ein Vokal ist, befindet sich auf der anderen Seite eine gerade Zahl - und umgekehrt.

Zusammenfassung

- **Infoteil** : 45 Min - „Psychoedukation“ ;-) (Aufklärung über Zufall & Wahrscheinlichkeit)
- „Schokowette“, Genusstraining, Übungen zur Impulskontrolle.
- **Pokerturnier** an z.B. 2 Tischen (z.B. 60 Min.)
- SiegerIn erhält Urkunde und Berechtigung für Teilnahme an „Ziegenproblem“

- Ziegenproblem
- **1. Preis: Sparschwein**

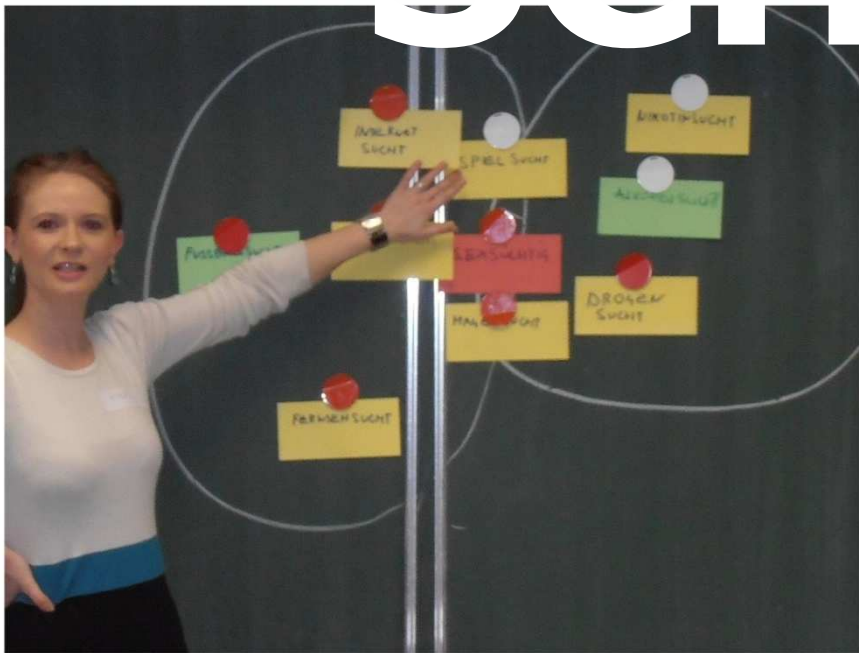


- PokersiegerIn: was kann er /sie gut?
- Beobachten von gefährdeten SpielerInnen. (All-In)
- **Vgl. <http://www.kidslines.at/bigwin>**





SCHULE



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Kontakt:

Mag. Rudi Maisriml

Kiddy & Co – Jugendarbeit Penzing

Psychologe

r.maisriml@kiddy.co.at

Konzept und Online-Materialien:

<http://www.kidslines.at/bigwin/>