

WILLKOMMEN ZUM

Glücksspiel-MKT

Modul 2:

Wahrscheinlichkeiten I

07/20

© Moritz

Erstellt unter Mitarbeit von: Josefine
Gehlenborg, Lara Bucker

Die Benutzung der verwendeten Bilder wurde uns von den Künstlern bzw. den
Inhabern der Bildrechte freundlicherweise genehmigt – zu Details (Künstler,
Bildtitel) siehe Ende der Präsentation.

Einführung: Motivation

Mit Sicherheit war es nicht leicht für Sie, sich zu entscheiden, an Ihrem Glücksspielverhalten zu arbeiten.



Einführung: Motivation

Mit Sicherheit war es nicht leicht für Sie, sich zu entscheiden, an Ihrem Glücksspielverhalten zu arbeiten.

Sich einzugestehen, dass ein problematisches Verhalten vorliegt und sich Hilfe zu suchen, kostet meist viel Kraft und Überwindung.



Einführung: Motivation

Mit Sicherheit war es nicht leicht für Sie, sich zu entscheiden, an Ihrem Glücksspielverhalten zu arbeiten.

Sich einzugestehen, dass ein problematisches Verhalten vorliegt und sich Hilfe zu suchen, kostet meist viel Kraft und Überwindung.

Damit haben Sie den ersten großen Schritt in Richtung einer Reduktion Ihres Glücksspielverhaltens bereits gemeistert.

Wir sind froh, dass Sie hier sind!



Warum spiele ich?

Die folgenden 3 Fragen können Ihnen helfen, besser zu verstehen, warum Sie das Glücksspiel eben nicht „einfach so“ aufgeben können:

- Wie fühlt es sich an, wenn ich daran denke, was ich beim Glücksspiel alles gewinnen könnte?
- Gibt es belastende Dinge, an die ich während des Glücksspiels nicht denken muss?
- Welche positiven Aspekte hat mein Glücksspiel sonst noch?

Warum spiele ich?

Die folgenden 3 Fragen können Ihnen helfen, besser zu verstehen, warum Sie das Glücksspiel eben nicht „einfach so“ aufgeben können:

- Wie fühlt es sich an, wenn ich daran denke, was ich beim Glücksspiel alles gewinnen könnte?
z.B. Vorfreude, Ehrgeiz, Stolz, Erleichterung
- Gibt es belastende Dinge, an die ich während des Glücksspiels nicht denken muss?
z.B. Konflikt mit der Partnerin, Schulden, berufliche Probleme
- Welche positiven Aspekte hat mein Glücksspiel sonst noch?
z.B. aus dem Haus kommen, mit anderen Menschen zusammen sein, etwas machen, bei dem ich mich wirklich gut auskenne

Warum spiele ich?

Die folgenden 3 Fragen können Ihnen helfen, besser zu verstehen, warum Sie das Glücksspiel eben nicht „einfach so“ aufgeben können:

- Wie fühlt es sich an, wenn ich daran denke, was ich beim Glücksspiel alles gewinnen könnte?
z.B. Vorfreude, Ehrgeiz, Stolz, Erleichterung
- Gibt es belastende Dinge, an die ich während des Glücksspiels nicht denken muss?
z.B. Konflikt mit der Partnerin, Schulden, berufliche Probleme
- Welche positiven Aspekte hat mein Glücksspiel sonst noch?
z.B. aus dem Haus kommen, mit anderen Menschen zusammen sein, etwas machen, bei dem ich mich wirklich gut auskenne

ACHTUNG: Hätte das Glücksspiel nur negativen Aspekte, würden Sie nicht spielen!

Warum möchte ich aufhören zu spielen?

Folgende 3 Fragen können Ihnen dabei helfen, sich über die Chancen bewusster zu werden, die ein Leben ohne Glücksspiel mit sich bringt

- Welche finanziellen/beruflichen Probleme haben sich durch das Glücksspielen ergeben?
- Was würde ich gerne einmal machen, für das ich aufgrund des Glücksspiels keine Zeit/Möglichkeit hatte?
- Welche zwischenmenschlichen Beziehungen würden sich verbessern, wenn ich aufhöre zu spielen?

Warum möchte ich aufhören zu spielen?

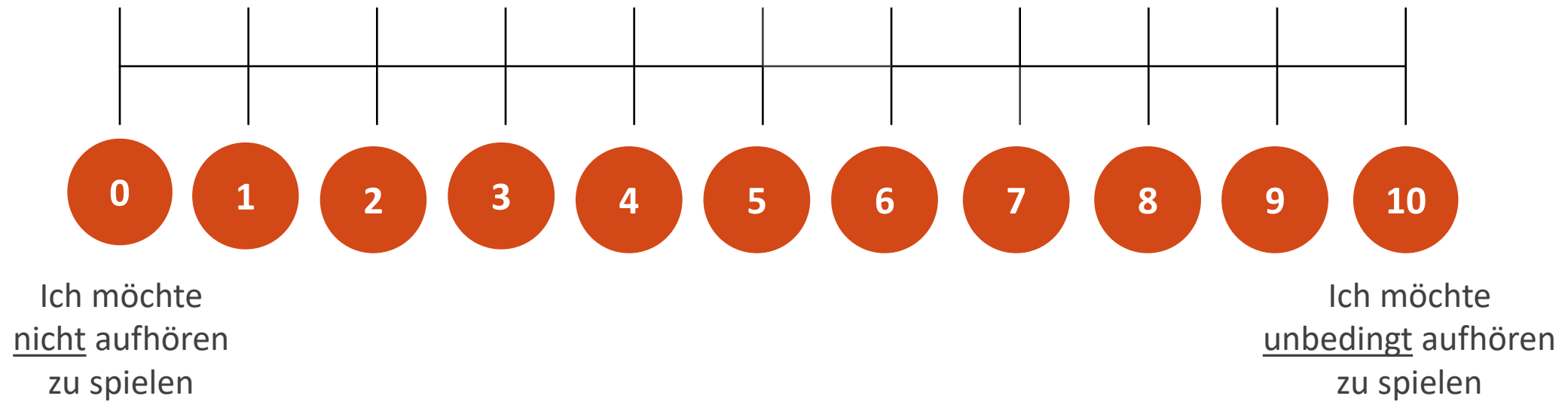
Folgende 3 Fragen können Ihnen dabei helfen, sich über die Chancen bewusster zu werden, die ein Leben ohne Glücksspiel mit sich bringt

- Welche finanziellen/beruflichen Probleme haben sich durch das Glücksspielen ergeben?
z.B. **Schulden, drohende oder aktuelle Arbeitslosigkeit**
- Was würde ich gerne einmal machen, für das ich aufgrund des Glücksspiels keine Zeit/Möglichkeit hatte?
z.B. **Reisen, Wellness, Ausflüge, Freunde treffen**
- Welche zwischenmenschlichen Beziehungen würden sich verbessern, wenn ich aufhöre zu spielen?
z.B. **Beziehungen zu Partner/in, Familie, Freunden oder Arbeitgeber**

Glücksspiel - Ja oder nein?

Es gibt also sowohl negative als auch positive Aspekte des Glücksspiels, weswegen es verständlicherweise schwer fällt, mit dem Glücksspielen aufzuhören.

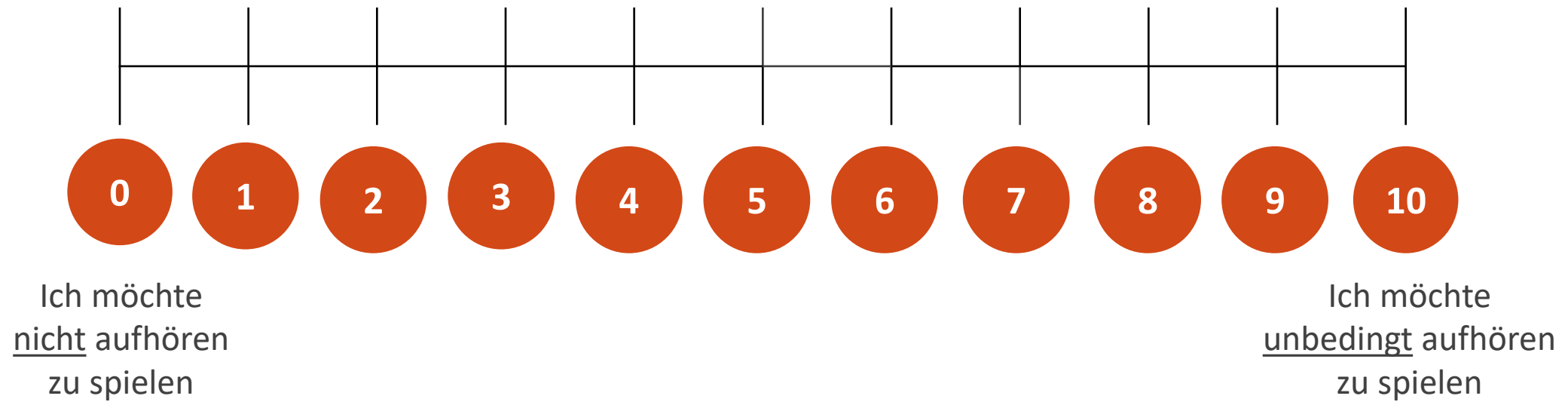
Wo stehen Sie in diesem Moment??



Glücksspiel - Ja oder nein?

Es ist komplett natürlich, wenn Sie am Anfang keine hohe Zahl gewählt haben. Außerdem ist es ganz normal, wenn Ihre Einstellung zu Beginn stark schwankt.

Warum haben Sie keine 0 angegeben?



WILLKOMMEN ZUM

Glücksspiel-MKT

Modul 2:

Wahrscheinlichkeiten I

07/20

© Moritz

Erstellt unter Mitarbeit von: Josefine
Gehlenborg, Lara Bucker

Die Benutzung der verwendeten Bilder wurde uns von den Künstlern bzw. den
Inhabern der Bildrechte freundlicherweise genehmigt – zu Details (Künstler,
Bildtitel) siehe Ende der Präsentation.

Metakognitives Training



Meta: aus dem Griechischen, bedeutet „über“

Metakognitives Training



Meta: aus dem Griechischen, bedeutet „über“

Kognition: aus dem Lateinischen abgeleitet für „Denken“



Metakognitives Training

Meta: aus dem Griechischen, bedeutet „über“

Kognition: aus dem Lateinischen abgeleitet für „Denken“

Metakognition: Denken über das Denken

Metakognitives Training



Metakognitives Training



Vogelperspektive



WILLKOMMEN ZUM

Glücksspiel-MKT

Modul 2:

Wahrscheinlichkeiten I

07/20

© Moritz

Erstellt unter Mitarbeit von: Josefine
Gehlenborg, Lara Bucker

Die Benutzung der verwendeten Bilder wurde uns von den Künstlern bzw. den
Inhabern der Bildrechte freundlicherweise genehmigt – zu Details (Künstler,
Bildtitel) siehe Ende der Präsentation.

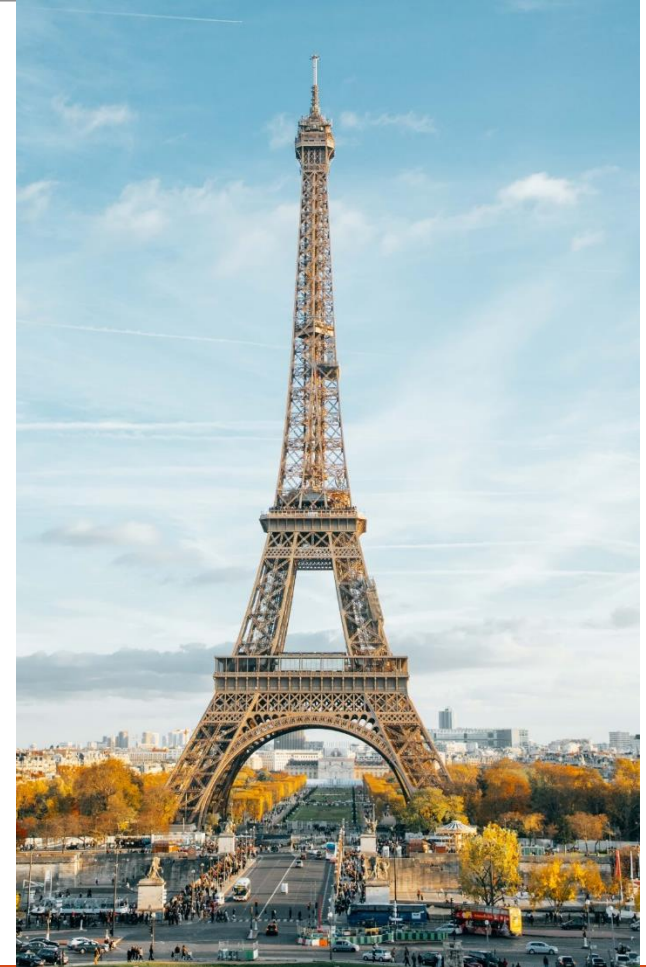
Experiment



Experiment

Wie hoch ist der Eiffelturm in Paris?

Schätzen Sie eine Zahl und notieren Sie sie auf Ihrem Zettel.



Ergebnis

Die Hälfte von Ihnen hat eine 190 gezogen, die andere Hälfte eine 410.

Ergebnis

Die Hälfte von Ihnen hat eine 190 gezogen, die andere Hälfte eine 410.

Diese Zahlen stehen in **keinem rationalen Zusammenhang** mit der Höhe des Eiffelturms.

Ergebnis

Die Hälfte von Ihnen hat eine **190** gezogen, die andere Hälfte eine **410**.

Diese Zahlen stehen in **keinem rationalen Zusammenhang** mit der Höhe des Eiffelturms.

Trotzdem: Wahrscheinlich haben die, die eine 190 gezogen haben, die Höhe geringer geschätzt, als diejenigen, die eine 410 gezogen haben!

Ergebnis

Die Hälfte von Ihnen hat eine **190** gezogen, die andere Hälfte eine **410**.

Diese Zahlen stehen in **keinem rationalen Zusammenhang** mit der Höhe des Eiffelturms.

Trotzdem: Wahrscheinlich haben die, die eine 190 gezogen haben, die Höhe geringer geschätzt, als diejenigen, die eine 410 gezogen haben!

Ankereffekt: die gezogene Zahl wird unbewusst vom Gehirn als Richtwert genutzt und beeinflusst unsere Schätzung!

Denkverzerrungen

Denkverzerrungen = Fehler im Denken



Denkverzerrungen

Denkverzerrungen = Fehler im Denken

- „Denkfallen“



Denkverzerrungen

Denkverzerrungen = Fehler im Denken

- „Denkfallen“
- Folge von unausgewogenen/extremen Bewertungen einer Situation



Denkverzerrungen

Denkverzerrungen = Fehler im Denken

- „Denkfallen“
- Folge von unausgewogenen/extremen Bewertungen einer Situation
- Trugschlüsse und Fehleinschätzungen



Denkverzerrungen

Denkverzerrungen = Fehler im Denken

- „Denkfallen“
- Folge von unausgewogenen/extremen Bewertungen einer Situation
- Trugschlüsse und Fehleinschätzungen

Beispiel: Ankereffekt



Denkverzerrungen

Denkverzerrungen = Fehler im Denken

- „Denkfallen“
- Folge von unausgewogenen/extremen Bewertungen einer Situation
- Trugschlüsse und Fehleinschätzungen

Beispiel: Ankereffekt



Alle Menschen unterliegen hin und wieder solchen Denkverzerrungen!

Glücksspielspezifische Denkverzerrungen

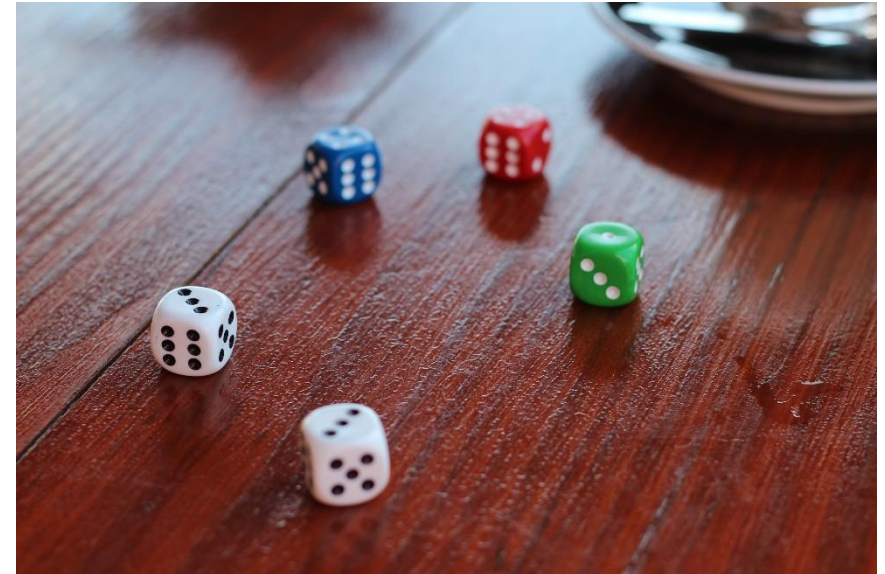
Bei problematischem Glücksspielverhalten scheinen verstärkt Denkverzerrungen aufzutreten, die sich auf die **eigenen Einflussmöglichkeiten** und **Gewinnchancen** beziehen.



Glücksspielspezifische Denkverzerrungen

Bei problematischem Glücksspielverhalten scheinen verstärkt Denkverzerrungen aufzutreten, die sich auf die **eigenen Einflussmöglichkeiten** und **Gewinnchancen** beziehen.

Das Glücksspielverhalten wird intensiviert und das Weiterspielen wird gerechtfertigt, auch wenn die Verluste offensichtlich enorm sind!



Übung

Sie werden gleich verschiedene Ergebnisse eines Glücksspiels am Automaten sehen. Sie haben gewonnen, wenn der Automat **fünf gleiche Symbole** in einer Reihe anzeigt.

Anschließend werden Sie gefragt, inwieweit Sie das Ergebnis als einen Verlust empfinden und wie hoch Sie die Wahrscheinlichkeit einschätzen, in der nächsten Runde zu gewinnen. Bitte antworten Sie mit Handzeichen.

Übung



Wie sehr empfinden Sie dieses Ergebnis als Verlust?

Übung



Wie sehr empfinden Sie dieses Ergebnis als Verlust?

Wie hoch schätzen Sie die Wahrscheinlichkeit ein, in der nächsten Runde zu gewinnen?

Übung



Wie sehr empfinden Sie dieses Ergebnis als Verlust?

Übung



Wie sehr empfinden Sie dieses Ergebnis als Verlust?

Wie hoch schätzen Sie die Wahrscheinlichkeit ein, in der nächsten Runde zu gewinnen?

Übung



Wie sehr empfinden Sie dieses Ergebnis als Verlust?

Übung



Wie sehr empfinden Sie dieses Ergebnis als Verlust?

Wie hoch schätzen Sie die Wahrscheinlichkeit ein, in der nächsten Runde zu gewinnen?

Fast-Gewinne

Das Eintreffen von z.B. nur vier anstatt nötigen fünf gleichen Gewinnsymbolen wird nicht als Verlust erlebt sondern als Gewinn oder Gewinnankündigung.



Fast-Gewinne

Das Eintreffen von z.B. nur vier anstatt nötigen fünf gleichen Gewinnsymbolen wird nicht als Verlust erlebt sondern als Gewinn oder Gewinnankündigung.

z.B. „Gleich ist der Automat fällig“



Fast-Gewinne

Das Eintreffen von z.B. nur vier anstatt nötigen fünf gleichen Gewinnsymbolen wird nicht als Verlust erlebt sondern als Gewinn oder Gewinnankündigung.

z.B. „Gleich ist der Automat fällig“

→ ???



Fast-Gewinne

Das Eintreffen von z.B. nur vier anstatt nötigen fünf gleichen Gewinnsymbolen wird nicht als Verlust erlebt sondern als Gewinn oder Gewinnankündigung.

z.B. „Gleich ist der Automat fällig“

➔ Trotz des eigentlichen Verlustes wird weitergespielt!



Fast-Gewinne

Das Eintreffen von z.B. nur vier anstatt nötigen fünf gleichen Gewinnsymbolen wird nicht als Verlust erlebt sondern als Gewinn oder Gewinnankündigung.

z.B. „Gleich ist der Automat fällig“

➔ Trotz des eigentlichen Verlustes wird weitergespielt!

Wie sehr trifft diese glückspielspezifische Denkverzerrung Ihrer Meinung nach auf Sie zu?



Fast-Gewinne



Das Phänomen der Fast-Gewinne lässt sich in der Regel auf alle Glücksspielarten übertragen.

Was ist Ihre bevorzugte Glücksspielart? Wie könnte ein Fast-Gewinn bei dieser Glücksspielart aussehen?

Fast-Gewinne



Das Phänomen der Fast-Gewinne lässt sich in der Regel auf alle Glücksspielarten übertragen.

Zum Beispiel:

- **Lotto:** den Jackpot aufgrund einer falschen Ziffer knapp verfehlen
- **Roulette:** die Roulette-Kugel landet neben der Zahl, auf die man gewettet hat
- **Poker:** es fehlt eine Karte zum Royal Flush
- **Sportwetten:** bei einer Kombiwette mit 5 Wetten ist ein Ergebnis falsch getippt

Fast-Gewinne



Das Phänomen der Fast-Gewinne lässt sich in der Regel auf alle Glücksspielarten übertragen.

Zum Beispiel:

- **Lotto:** den Jackpot aufgrund einer falschen Ziffer knapp verfehlen
- **Roulette:** die Roulette-Kugel landet neben der Zahl, auf die man gewettet hat
- **Poker:** es fehlt eine Karte zum Royal Flush
- **Sportwetten:** bei einer Kombiwette mit 5 Wetten ist ein Ergebnis falsch getippt

Wie würden Sie sich fühlen, wenn der von Ihnen genannte Fast-Gewinn eintritt?

Frustration bei Fast-Gewinnen

Studien zeigen, dass Fast-Gewinne negativer und frustrierender wahrgenommen werden als Verluste.

Gleichzeitig erhöhen Fast-Gewinne die Motivation weiterzuspielen.

Wie passt das zusammen?



Frustration bei Fast-Gewinnen

Studien zeigen, dass Fast-Gewinne negativer und frustrierender wahrgenommen werden als Verluste.

Gleichzeitig erhöhen Fast-Gewinne die Motivation weiterzuspielen.

Frustrationshypothese: Verfehlen eines Ziels erzeugt Frustration, die das laufende Verhalten verstärkt



Frustration bei Fast-Gewinnen

Studien zeigen, dass Fast-Gewinne negativer und frustrierender wahrgenommen werden als Verluste.

Gleichzeitig erhöhen Fast-Gewinne die Motivation weiterzuspielen.

Frustrationshypothese: Verfehlen eines Ziels erzeugt Frustration, die das laufende Verhalten verstärkt

Gleichzeitig suggeriert das sehr knappe Verfehlen, dass es theoretisch möglich ist, das Ziel zu erreichen.



Frustration bei Fast-Gewinnen

Studien zeigen, dass Fast-Gewinne negativer und frustrierender wahrgenommen werden als Verluste.

Gleichzeitig erhöhen Fast-Gewinne die Motivation weiterzuspielen.

Frustrationshypothese: Verfehlen eines Ziels erzeugt Frustration, die das laufende Verhalten verstärkt

Gleichzeitig suggeriert das sehr knappe Verfehlen, dass es theoretisch möglich ist, das Ziel zu erreichen.

z.B. „Ich war so nah dran!“



Übung

Beim Roulette sind die Hälfte der Zahlen „rot (R)“ und die andere Hälfte der Zahlen „schwarz (S)“. Bitte geben Sie bei den folgenden Reihen an, welche am wahrscheinlichsten mit rot (R) enden wird?

1. R S R R R S S R __

2. S S S S S S __

3. S S S S S S S S S S __



Spielerfehlschluss

„Wenn 10 mal hintereinander Schwarz kam, ist es wahrscheinlich, dass jetzt Rot kommt!“

Spielerfehlschluss

„Wenn 10 mal hintereinander Schwarz kam, ist es wahrscheinlich, dass jetzt Rot kommt!“

Annahme, dass der Eintritt eines zufälligen, unabhängigen Ereignisses (z.B. Rot, Gewinn, 5 gleiche Symbole) wahrscheinlicher wird, wenn es lange nicht aufgetreten ist.

Spielerfehlschluss

„Wenn 10 mal hintereinander Schwarz kam, ist es wahrscheinlich, dass jetzt Rot kommt!“

Annahme, dass der Eintritt eines zufälligen, unabhängigen Ereignisses (z.B. Rot, Gewinn, 5 gleiche Symbole) wahrscheinlicher wird, wenn es lange nicht aufgetreten ist.

Andersrum wird es unwahrscheinlicher, wenn es kurz zuvor eingetreten ist.

Spielerfehlschluss

„Wenn 10 mal hintereinander Schwarz kam, ist es wahrscheinlich, dass jetzt Rot kommt!“

Annahme, dass der Eintritt eines zufälligen, unabhängigen Ereignisses (z.B. Rot, Gewinn, 5 gleiche Symbole) wahrscheinlicher wird, wenn es lange nicht aufgetreten ist.

Andersrum wird es unwahrscheinlicher, wenn es kurz zuvor eingetreten ist.

➡ Weiterspielen trotz wiederholtem Verlieren

Spielerfehlschluss

„Wenn 10 mal hintereinander Schwarz kam, ist es wahrscheinlich, dass jetzt Rot kommt!“

Annahme, dass der Eintritt eines zufälligen, unabhängigen Ereignisses (z.B. Rot, Gewinn, 5 gleiche Symbole) wahrscheinlicher wird, wenn es lange nicht aufgetreten ist.

Andersrum wird es unwahrscheinlicher, wenn es kurz zuvor eingetreten ist.

➡ Weiterspielen trotz wiederholtem Verlieren

Wie sehr trifft diese glückspielspezifische Denkverzerrung Ihrer Meinung nach auf Sie zu?

Eine Nacht im Monte Carlo Casino

Der Spielerfehlschluss wird auch als „Monte Carlo Fehlschluss“ bezeichnet.



Eine Nacht im Monte Carlo Casino

Der Spielerfehlschluss wird auch als „Monte Carlo Fehlschluss“ bezeichnet.

Diese Bezeichnung geht auf eine Nacht im Monte Carlo Casino, Monaco, im Jahre 1913 zurück.



Eine Nacht im Monte Carlo Casino

Der Spielerfehlschluss wird auch als „Monte Carlo Fehlschluss“ bezeichnet.

Diese Bezeichnung geht auf eine Nacht im Monte Carlo Casino, Monaco, im Jahre 1913 zurück.

In dieser Nacht fiel der Roulette-Ball ganze 26 Mal hintereinander in ein schwarzes Feld.



Eine Nacht im Monte Carlo Casino

Der Spielerfehlschluss wird auch als „Monte Carlo Fehlschluss“ bezeichnet.

Diese Bezeichnung geht auf eine Nacht im Monte Carlo Casino, Monaco, im Jahre 1913 zurück.

In dieser Nacht fiel der Roulette-Ball ganze 26 Mal hintereinander in ein schwarzes Feld.

Ab dem 15. Mal „schwarz“, fingen die meisten Glücksspieler an, immer wieder auf Rot zu setzen, da sie dem Spielerfehlschluss unterlagen.



Eine Nacht im Monte Carlo Casino

Der Spielerfehlschluss wird auch als „Monte Carlo Fehlschluss“ bezeichnet.

Diese Bezeichnung geht auf eine Nacht im Monte Carlo Casino, Monaco, im Jahre 1913 zurück.

In dieser Nacht fiel der Roulette-Ball ganze 26 Mal hintereinander in ein schwarzes Feld.

Ab dem 15. Mal „schwarz“, fingen die meisten Glücksspieler an, immer wieder auf Rot zu setzen, da sie dem Spielerfehlschluss unterlagen.

Diese Nacht war eine der profitabelsten, die das Casino je hatte.



Beispiel: Münzwurf

Stellen Sie sich vor, eine Münze wird 10 mal geworfen und zeigt bei jedem Wurf „Zahl“ an.

Worauf würden Sie beim 11. Wurf tippen?



Beispiel: Münzwurf

Stellen Sie sich vor, eine Münze wird 10 mal geworfen und zeigt bei jedem Wurf „Zahl“ an.

Spielerfehlschluss: Annahme, dass nachdem 10-mal „Zahl“ kam, die Wahrscheinlichkeit abnimmt.



Beispiel: Münzwurf

Stellen Sie sich vor, eine Münze wird 10 mal geworfen und zeigt bei jedem Wurf „Zahl“ an.

Spielerfehlschluss: Annahme, dass nachdem 10-mal „Zahl“ kam, die Wahrscheinlichkeit abnimmt.

Die Wahrscheinlichkeit eines fairen Münzwurfs liegt für „Kopf“ und „Zahl“ bei jeweils 50%. Jeder Münzwurf ist unabhängig, vorherige Würfe haben keinen Einfluss auf zukünftige Würfe.



Beispiel: Münzwurf

Stellen Sie sich vor, eine Münze wird 10 mal geworfen und zeigt bei jedem Wurf „Zahl“ an.

Spielerfehlschluss: Annahme, dass nachdem 10-mal „Zahl“ kam, die Wahrscheinlichkeit abnimmt.

Die Wahrscheinlichkeit eines fairen Münzwurfs liegt für „Kopf“ und „Zahl“ bei jeweils 50%. Jeder Münzwurf ist unabhängig, vorherige Würfe haben keinen Einfluss auf zukünftige Würfe.

Egal, ob beim 11. Wurf auf „Kopf“ oder „Zahl“ gesetzt wird, die Gewinnchance liegt weiterhin bei 50%.



Beispiel: Münzwurf

Stellen Sie sich vor, eine Münze wird 10 mal geworfen und zeigt bei jedem Wurf „Zahl“ an.

Spielerfehlschluss: Annahme, dass nachdem 10-mal „Zahl“ kam, die Wahrscheinlichkeit abnimmt.

Die Wahrscheinlichkeit eines fairen Münzwurfs liegt für „Kopf“ und „Zahl“ bei jeweils 50%. Jeder Münzwurf ist unabhängig, vorherige Würfe haben keinen Einfluss auf zukünftige Würfe.

Egal, ob beim 11. Wurf auf „Kopf“ oder „Zahl“ gesetzt wird, die Gewinnchance liegt weiterhin bei 50%.



Eine Münze hat kein Gedächtnis!

Spielerfehlschluss bei Sportwetten

Der Spielerfehlschluss kann grundsätzlich bei allen Glücksspielformen auftreten.



Spielerfehlschluss bei Sportwetten

Der Spielerfehlschluss kann grundsätzlich bei allen Glücksspielformen auftreten.

Neben Glücksspiel im Casino (v.a. Roulette) tritt er besonders häufig bei Sportwetten auf.



Spielerfehlschluss bei Sportwetten

Der Spielerfehlschluss kann grundsätzlich bei allen Glücksspielformen auftreten.

Neben Glücksspiel im Casino (v.a. Roulette) tritt er besonders häufig bei Sportwetten auf.

- Annahme, wenn man lange keinen Erfolg mit seinen Wetten gehabt hat, müsse bald wieder ein Erfolg auftreten



Spielerfehlschluss bei Sportwetten

Der Spielerfehlschluss kann grundsätzlich bei allen Glücksspielformen auftreten.

Neben Glücksspiel im Casino (v.a. Roulette) tritt er besonders häufig bei Sportwetten auf.

- Annahme, wenn man lange keinen Erfolg mit seinen Wetten gehabt hat, müsse bald wieder ein Erfolg auftreten
- Annahme, wenn ein Sportler oder eine Mannschaft immer wieder gewonnen hat, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit einer Niederlage



Beispiel Sportwetten

Stellen Sie sich vor, FC Bayern München, die dominierende Mannschaft in der DFL, die die meisten Spiele gewinnt, verliert ein Spiel.

Was für ein Ergebnis würden Sie im nächsten Spiel von FC Bayern München erwarten?



Beispiel Sportwetten

Spielerfehlschluss: FC Bayern München wird nicht zwei Spiele hintereinander verlieren!



Beispiel Sportwetten

Spielerfehlschluss: FC Bayern München wird nicht zwei Spiele hintereinander verlieren!

Auch hier gilt: ein Fußballspiel hat kein Gedächtnis! Das neue Spiel weiß nicht, wie das Spiel davor ausgegangen ist.



Beispiel Sportwetten

Spielerfehlschluss: FC Bayern München wird nicht zwei Spiele hintereinander verlieren!

Auch hier gilt: ein Fußballspiel hat kein Gedächtnis! Das neue Spiel weiß nicht, wie das Spiel davor ausgegangen ist.

Natürlich kann es gute Gründe geben, nicht erneut von einer Niederlage auszugehen (z.B. Verletzungen, schlechterer Gegner).



Beispiel Sportwetten

Spielerfehlschluss: FC Bayern München wird nicht zwei Spiele hintereinander verlieren!

Auch hier gilt: ein Fußballspiel hat kein Gedächtnis! Das neue Spiel weiß nicht, wie das Spiel davor ausgegangen ist.

Natürlich kann es gute Gründe geben, nicht erneut von einer Niederlage auszugehen (z.B. Verletzungen, schlechterer Gegner).

Seine Entscheidung aber alleine auf der Annahme beruhen zu lassen, dass eine erneute Niederlage unwahrscheinlich ist, weil grade erst eine Niederlage stattgefunden hat, ist eine Denkverzerrung.



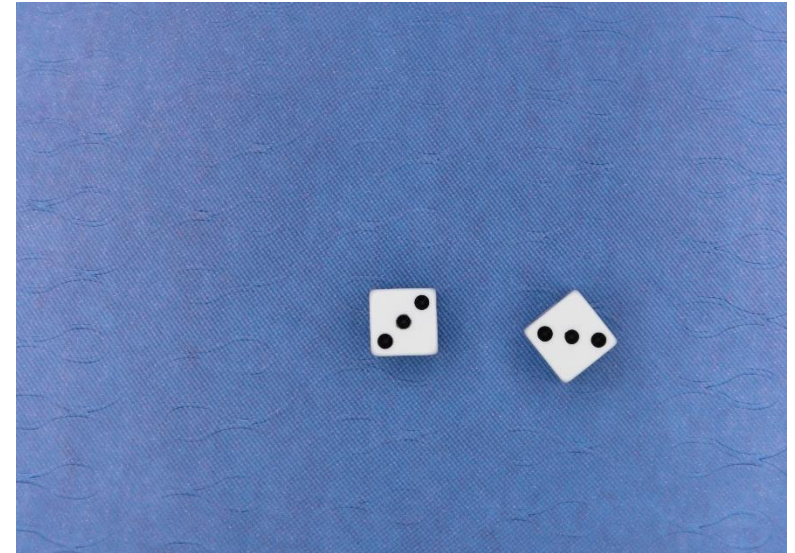
Wahrscheinlichkeiten



Beispiel: Würfel

Ist es wahrscheinlicher eine 6 zu würfeln
oder eine 3 zu würfeln?

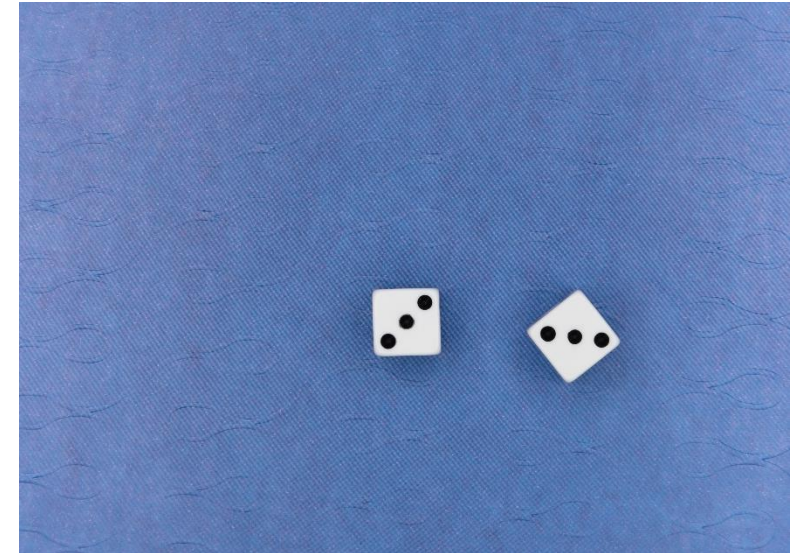
- 1) 6 ist wahrscheinlicher
- 2) 3 ist wahrscheinlicher
- 3) gleich wahrscheinlich



Beispiel: Würfel

Ist es wahrscheinlicher eine 6 zu würfeln
oder eine 3 zu würfeln?

- 1) 6 ist wahrscheinlicher
- 2) 3 ist wahrscheinlicher
- 3) gleich wahrscheinlich



Welche Zahl gewürfelt wird, unterliegt dem Zufall. Damit wird jede der 6 Zahlen mit der gleichen Wahrscheinlichkeit von $1/6$ gewürfelt.

Das Gegenereignis (Zahl wird nicht gewürfelt) hat eine Wahrscheinlichkeit von $5/6$!

Beispiel: Lotto „6 aus 49“

Schätzfrage: Wie lange muss ein Lottospieler durchschnittlich spielen, bis er den Jackpot knackt?



Beispiel: Lotto „6 aus 49“

Schätzfrage: Wie lange muss ein Lottospieler durchschnittlich spielen, bis er den Jackpot knackt?

Die Chance auf den Jackpot ist bei jeder Ziehung gleich und liegt bei **1:140 Millionen**.

Wenn der Lottospieler jede Woche einen Tipp abgibt, knackt er rechnerisch in **2,7 Millionen Jahren** einmal den Jackpot.



Wahrscheinlichkeiten

Was wissen Sie über Wahrscheinlichkeiten?

Was haben Sie dazu in dieser Sitzung bereits gelernt?



Wahrscheinlichkeiten

Glücksspiele unterliegen dem **Zufall**:

Wahrscheinlichkeiten

Glücksspiele unterliegen dem **Zufall**:

- Jedes Symbol hat dieselbe Wahrscheinlichkeit.

Wahrscheinlichkeiten

Glücksspiele unterliegen dem **Zufall**:

- Jedes Symbol hat dieselbe Wahrscheinlichkeit.
- Diese Wahrscheinlichkeit ist immer gleich.

Wahrscheinlichkeiten

Glücksspiele unterliegen dem **Zufall**:

- Jedes Symbol hat dieselbe Wahrscheinlichkeit.
- Diese Wahrscheinlichkeit ist immer gleich.
- Der Glücksspieler hat keinen Einfluss auf den Ausgang des Glücksspiels.

Wahrscheinlichkeiten

Glücksspiele unterliegen dem **Zufall**:

- Jedes Symbol hat dieselbe Wahrscheinlichkeit.
- Diese Wahrscheinlichkeit ist immer gleich.
- Der Glücksspieler hat keinen Einfluss auf den Ausgang des Glücksspiels.
- Welches Symbol auftritt ist unabhängig davon, welches Symbol in der vorherigen Runde eingetreten ist.

Wahrscheinlichkeiten

Glücksspiele unterliegen dem **Zufall**:

- Jedes Symbol hat dieselbe Wahrscheinlichkeit.
- Diese Wahrscheinlichkeit ist immer gleich.
- Der Glücksspieler hat keinen Einfluss auf den Ausgang des Glücksspiels.
- Welches Symbol auftritt ist unabhängig davon, welches Symbol in der vorherigen Runde eingetreten ist.

Das gilt auch für Glücksspiele mit erwartetem hohem Kompetenzanteil (z.B. Sportwetten)!

Wahrscheinlichkeiten beim Glücksspiel

Beim Glücksspiel gibt es in der Regel nur wenige Gewinnsymbole (z.B. 5 gleiche Früchte), aber viele Verlustsymbole (Symbol kommt 1, 2, 3 oder 4 mal vor).



Wahrscheinlichkeiten beim Glücksspiel

Beim Glücksspiel gibt es in der Regel nur wenige Gewinnsymbole (z.B. 5 gleiche Früchte), aber viele Verlustsymbole (Symbol kommt 1, 2, 3 oder 4 mal vor).

Die Wahrscheinlichkeit für einen Gewinn ist viel geringer, als die Wahrscheinlichkeit für einen Verlust.



Wahrscheinlichkeiten beim Glücksspiel

Beim Glücksspiel gibt es in der Regel nur wenige Gewinnsymbole (z.B. 5 gleiche Früchte), aber viele Verlustsymbole (Symbol kommt 1, 2, 3 oder 4 mal vor).

Die Wahrscheinlichkeit für einen Gewinn ist viel geringer, als die Wahrscheinlichkeit für einen Verlust.



Am Ende gewinnt dabei immer die Bank!

Beispiel Roulette

37 Felder:

- 18 rote
- 18 schwarze
- Grüne Null



Beispiel Roulette

37 Felder:

- 18 rote
- 18 schwarze
- Grüne Null

Wozu dient die grüne Null?



Beispiel Roulette

Wozu dient die grüne Null?

Setzt man auf Schwarz oder Rot, hat man eine Gewinnchance von 48% (18 Gewinnfelder).



Beispiel Roulette

Wozu dient die grüne Null?

Setzt man auf Schwarz oder Rot, hat man eine Gewinnchance von 48% (18 Gewinnfelder).

Die Verlustchance ist durch die grüne Null aber immer höher (52%, 18 + 1 Verlustfelder).



Beispiel Roulette

Wozu dient die grüne Null?

Setzt man auf Schwarz oder Rot, hat man eine Gewinnchance von 48% (18 Gewinnfelder).

Die Verlustchance ist durch die grüne Null aber immer höher (52%, 18 + 1 Verlustfelder).

Die grüne Null verhindert Chancengleichheit zwischen Bank und Spieler. Nach wiederholtem Spiel gewinnt am Ende immer die Bank!



Lernziele

Alle Menschen unterliegen hin und wieder Denkverzerrungen.



Lernziele

Alle Menschen unterliegen hin und wieder Denkverzerrungen.

Denkverzerrungen, die spezifisch für problematisches Glücksspiel sind, sind z.B. „Fast-Gewinne“ und der „Spielerfehlschluss“.



Lernziele

Alle Menschen unterliegen hin und wieder Denkverzerrungen.

Denkverzerrungen, die spezifisch für problematisches Glücksspiel sind, sind z.B. „Fast-Gewinne“ und der „Spielerfehlschluss“.

Diese glücksspielspezifischen Denkverzerrungen führen zur Aufrechterhaltung des Glücksspiels.



Lernziele

Alle Menschen unterliegen hin und wieder Denkverzerrungen.

Denkverzerrungen, die spezifisch für problematisches Glücksspiel sind, sind z.B. „Fast-Gewinne“ und der „Spielerfehlschluss“.

Diese glücksspielspezifischen Denkverzerrungen führen zur Aufrechterhaltung des Glücksspiels.

Jede Form von Glücksspiel unterliegt dem Zufall: Jedes Ereignis tritt mit der selben Wahrscheinlichkeit ein.



Lernziele

Alle Menschen unterliegen hin und wieder Denkverzerrungen.

Denkverzerrungen, die spezifisch für problematisches Glücksspiel sind, sind z.B. „Fast-Gewinne“ und der „Spielerfehlschluss“.

Diese glücksspielspezifischen Denkverzerrungen führen zur Aufrechterhaltung des Glücksspiels.

Jede Form von Glücksspiel unterliegt dem Zufall: Jedes Ereignis tritt mit der selben Wahrscheinlichkeit ein.

Meist gibt es mehr Verlustereignisse als Gewinnereignisse, weshalb am Ende immer die Bank gewinnt.



Abschlussrunde

Was nehme ich heute mit?

Worauf möchte ich in der nächsten Woche achten?



Die in diesem Modul verwendeten Bilder wurden mit der indirekten (creative commons Lizenz) oder direkten Zustimmung der untenstehenden Künstler reproduziert, wofür wir uns herzlich bedanken möchten! Sollten wir unbeabsichtigt gegen das Urheberrecht verstoßen haben, so bitten wir dies vielmals zu entschuldigen und bitten nachträglich um die Verwendungserlaubnis

Titel	Fotograf	Quelle	Abruf	Lizenz
Overcoming, Stone, Roll, Slide, Strong, Life Struggle	EliasSch	https://pixabay.com/illustrations/overcoming-stone-roll-slide-strong-2127669/	10.07.2020	Free Use
Garden	@michael75	https://unsplash.com/photos/IZTImTOx_dA	18.05.2020	Free Use
Wanna get lost?	Chyna	https://www.flickr.com/photos/7caught7my7eyes7/1577248987/in/photolist-3pnPb4-d5Skn-3Xhcv9-7REh8G-cQ11t-gLYeu-73iG1B-gLYSF-p65cV-WGX9zt-7J3ctk-9VCKyN-Ayj6ED-5fddtC-nyAFK-fuCUc-5fddH1-nyAHF-aQPMWa-cgqvW-UBRTQJ-Ej9jp-n6MJV5-gLYmG-8b9tsE-34TgqU-7DvrSd-7TKtzq-ig12Wf-ig1tRD-8Vf3jc-3yG6Nq-2SGEpu-2SC9EZ-5bfGWd-oD3mNH-78RXPm-gLYK8-ig1diW-BAatX-5R41Z8-gLZ5P-gLYYT-5pXLfc-bKUoWi-693vN7-72632T-ajB4dL-7J3csH-8fY78c	20.03.2020	CC
Kein Titel	Warren Haas	https://unsplash.com/photos/wvAd94w-ais	17.05.2018	Free Use
Kein Titel	Anthony DELANOIX	https://unsplash.com/photos/Q0-fOL2nqZc	05.06.2020	Free Use
Mouse Trap	Peter Heeling	https://skitterphoto.com/photos/2745/mouse-trap	02.07.2018	Free Use
Kein Titel	Lea Böhm	https://unsplash.com/photos/4yI0Kg8MV_4	26.04.2018	Free Use
Fruitopia Online Spielautomat von Merkur Video Vorschau	OnlineCasinoHEXde	https://www.google.de/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewjM9YnW3dfaAhXSJ1AKHRDfDlsQjRx6BAgAEAU&url=https%3A%2F%2Fvimeo.com%2F176595086&psig=AOvVaw110kPh9-Cfikkp1qUpDXIW&ust=1524822970275984	26.04.2018	CC
Zielscheibe Dart Ding				
Kein Titel	Noah Buscher	https://unsplash.com/photos/txHP_Xkwjeo	05.06.2020	Free Use
4ev_roulette,-kugel-232134	Zhrefch	https://www.flickr.com/photos/zhrefch/26070214850/in/photolist-FHJEAW-tK62sK-rht1S-GL6z2K-6aLURj-54t6Xs-5dkLui-8C8mEG-7KggcV-m8HS1H-m8HT18-4VzWkY-4VzWnU-cofK7w-4UgETL-4tF8Qa-4UcsBM-NPbgXT-7KggWr-bn4edQ-5g6pxu-DKEaEL-bsXpQ8-bsX9FM-dVGLNU-5g245p-bybT88-ECVoep-5g6ouy-EAEHDj-6nYb4t-5g24cv-5pyGqq-5g22hp-7JyfZy-5g6oSs-5g6pjm-5g23Ti-5Nd9LV-5g6osL-5g6pPQ-5g24aP-5g6oY5-ebcC1R-6dsefy-6d8Uii-WT2yPH-6aNpxA-ettS6G-6bfUhk	26.04.2018	CC
Kein Titel	Emilio Garcia	https://unsplash.com/photos/AWdCgDDedH0	05.06.2020	Free Use

Die in diesem Modul verwendeten Bilder wurden mit der indirekten (creative commons Lizenz) oder direkten Zustimmung der untenstehenden Künstler reproduziert, wofür wir uns herzlich bedanken möchten! Sollten wir unbeabsichtigt gegen das Urheberrecht verstoßen haben, so bitten wir dies vielmals zu entschuldigen und bitten nachträglich um die Verwendungserlaubnis

Titel	Fotograf	Quelle	Abruf	Lizenz
Casinò	Cristian Lorini	https://web.archive.org/web/20161019155455/http://www.panoramio.com/photo/63217595	05.06.2020	CC
Remake 2016	Zsun Fu	https://unsplash.com/photos/b4D7FKAghoE	05.06.2020	Free Use
Armdrücken, Indian Wrestling, Wettbewerb, Kampf, Stärke	Ryan McGuire	https://pixabay.com/de/photos/armdr%C3%BCcken-indian-wrestling-567950/	05.06.2020	Free Use
Kartenspiel, Spiel, Karten, Schwarz, Weiß, Ass, Spaten	PDPics	https://pixabay.com/de/photos/kartenspiel-spiel-karten-schwarz-167051/	05.06.2020	Free Use
Kein Titel	Markus Winkler	https://unsplash.com/photos/8-X2_qeTdlQ	05.06.2020	Free Use
Documentary work for the UK National Lottery	Dylan Nolte	https://unsplash.com/photos/RSsqjpez6o	27.04.2018	Free Use
Türen, Entscheidungen, Wählen Sie, Offen, Entscheidung	qimono	https://pixabay.com/de/photos/t%C3%BCren-entscheidungen-w%C3%A4hlen-sie-1767563/	05.06.2020	Free Use
Zielscheibe, Volltreffer, Bogenschießen, Ziel, Mitte	Ricarda Mölck (Ricinator)	https://pixabay.com/de/zielscheibe-volltreffer-1958651/	26.03.2018	CC
Treffen, Konferenz, Rundtisch, Gruppe, Ernennung, kostenlose Illustration	vgrenon	https://pixabay.com/de/illustrations/treffen-konferenz-rundtisch-gruppe-1738945/	28.05.2020	CC