

# Inhalt

Seite

## VORWORT

1.	Spiel und Spieler im Fadenkreuz von Wissenschaft und Moral .....	9
2.	Stein des Anstoßes .....	31
2.1	Die bunte Welt der Spiele .....	33
2.2	Spiele mit dem Zufall .....	39
2.3	Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit ....	45
3.	Vermutung, Verdacht und Verdächtigungen .....	53
4.	Positionen der Kontrahenten .....	57
5.	Am Markt der Zufallsspiele .....	63
5.1	Spielstätten und Spielgeräte – die Branche .....	63
5.2	Die Spieler – Wieviele gibt’s? .....	71
5.3	Spieler – eine soziale Randgruppe? .....	93
6.	Theorie und Empirie – wer spielt und warum? Eine Übersicht .....	101
6.1	Das ‚Gambling Paradox‘ – Spielen ein Irrtum? .....	117
6.1.1	Die richtige Entscheidung – gibt es die? .....	121
6.1.2	Heuristisches Denken der Spieler – eine Falle? .....	127
6.2	Spielmotive – Lösung von Konflikten? .....	169
6.3	Die Spielerpersönlichkeit – ein Typus? .....	191
6.4	Spielen als Gewohnheit – was lernt man beim Spielen? .....	215
6.5	Die Szene – Einflüsse der sozialen Gruppe .....	237
6.6	Neurophysiologisch zum Spielen verdammt? .....	245

7.	Spiel und Zufallsspiel – ist die Struktur verführerisch? .....	253
8.	Exzessives Spielen .....	265
8.1	Ein definitorisches Problem .....	265
8.2	Pathologie, Abhängigkeit, ‚Sucht‘ – im Chaos der Begriffe .....	285
9.	Fröhliche Wissenschaft .....	297
9.1	Exempel I – das Pathos der Trivialität .....	297
9.2	Exempel II – die Dramatisierung eines Problems .....	337
	ZUSAMMENFASSUNG UND RESÜMEE .....	351
	Anhang I: Kausalitätsproblem .....	359
	Anhang II: Formale Präventionsprobleme .....	369
	Literatur .....	379