

**GEORGE A. AKERLOF
ROBERT J. SHILLER**



**Manipulation und
Täuschung in der freien
Marktwirtschaft**

Econ

seltenen Zufall eine besondere Bedeutung beimaß: dem Auftauchen von drei Kirschen.

Das Jahrhundert war noch nicht vorüber, da war ein neues Suchtverhalten aufgetaucht: die Abhängigkeit vom Glücksspielautomaten. Im Jahr 1899 berichtete die *Los Angeles Times*: »In fast jedem Saloon findet man zwischen einem und einem halben Dutzend dieser Maschinen, an denen sich von morgens bis abends eine Schar Spieler drängt. [...] Hat man sich das Spielen einmal angewöhnt, so wird es beinahe zu einer Manie. Man kann junge Männer beobachten, die stundenlang ohne Unterbrechung an diesen Automaten stehen. Fest steht, dass sie am Ende als Verlierer nach Hause gehen.«²

Der Gesetzgeber schaltete sich ein. Die Spielautomaten ruinierten das Leben so vieler Menschen, dass sie verboten oder

zumindest strikten Vorschriften unterworfen werden mussten, und dasselbe galt für das Glücksspiel im Allgemeinen. Die Automaten verschwanden aus dem öffentlichen Leben und wurden fast vollkommen marginalisiert: Sie durften nur noch an speziellen Orten, die als Kasinos bezeichnet wurden, aufgestellt werden, und zwar im Staat Nevada, wo die Vorschriften lockerer waren und Spielautomaten mittlerweile in Supermärkten, Tankstellen und an Flughäfen zu finden sind. In Nevada gibt der durchschnittliche Erwachsene vier Prozent seines Einkommens für Glücksspiele aus, neunmal so viel wie im nationalen Durchschnitt der USA.³ Aber selbst in Nevada gibt es gewisse Grenzen: Im Jahr 2010 lehnte es die Glücksspielbehörde des Staates ab, zu erlauben, dass Kunden von

Nachbarschaftsläden statt des Wechselgelds Kredit für Glücksspielautomaten erhielten.⁴

Mit der Computerisierung ist das Glücksspiel in eine neue Entwicklungsphase eingetreten. In Anlehnung an den Titel eines 2012 erschienenen Buchs von Natasha Schüll kann man sagen, dass die neuen Spielautomaten per Design süchtig machen.⁵ Am Beispiel von Mollie, einer Spielerin, die Schüll bei Gamblers Anonymous in Las Vegas kennenlernte, kann man die menschliche Seite dieser Sucht veranschaulichen. Mollie zeichnete für die Forscherin eine Karte, die zeigt, wie sie sich selbst sieht:⁶ Sie ist ein einsames Strichmännchen, das an einem Spielautomaten steht, der sich im Mittelpunkt einer Ringstraße befindet – Molly ist gefangen. Die Straße verbindet sechs der wichtigsten Orte in ihrem Leben

miteinander: das MGM Grand, wo sie in der Reservierungsabteilung arbeitet, drei Lokale, in denen sie spielt,⁷ den Standort von Gamblers Anonymous, wo sie versucht, sich von ihrer Spielsucht zu befreien, und den Ort, an dem sie sich das Medikament holt, das sie braucht, um ihre Angststörung unter Kontrolle zu halten. Molly ist sich ihres Problems vollkommen bewusst: Wenn sie spielen geht, erwartet sie nicht zu gewinnen.⁸ Sie weiß, dass sie verlieren wird. Sie leidet unter einem Zwangsverhalten. Und wenn sie ihrer Spielsucht nachgibt, ist sie einsam. Das Spiel ist schnell und regelmäßig. Mollie tritt in »die Zone« ein. Sie drückt auf den roten Knopf. Sie gewinnt oder verliert. Sie drückt erneut den roten Knopf. Und noch einmal. Und noch einmal. Wieder und wieder ... so lange, bis sie kein Geld mehr

hat.

Mollie ist kein Einzelfall. Vor zehn Jahren waren Todesfälle durch Herzstillstand ein großes Problem der Kasinos. Die Notärzte hatten Schwierigkeiten, sich einen Weg durch die Menge der Spieler zu bahnen. Die Kasinos reagierten, indem sie eigene, speziell geschulte Defibrillationstrupps aufstellten. Auf einem Überwachungsvideo ist zu sehen, warum diese spezielle Schulung nötig ist: Während das Nothilfeteam des Kasinos versucht, einen Spieler mit Herzstillstand zu retten, spielen die Gäste rundherum weiter. Sie wachen nicht aus ihrer Trance auf, obwohl das Opfer buchstäblich vor ihren Füßen liegt.⁹

Was der Markt für uns tut