



Seite

DAS SPIEL

1

DAS GLÜCKSSPIEL

4

GLÜCKSSPIELSUCHT

9

DAS GESCHÄFT MIT DEM GLÜCKSSPIEL

15

LITERATUR

20

UNTERLAGEN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER



Als Einstieg wird bei den eigenen Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler angeknüpft. Es wird ein Bogen geschlagen vom Brettspiel bis zum Computerspiel. Letzteres wird den Schülerinnen und Schülern wohl am nächsten stehen, weil es in vielen Fällen ihre unmittelbare Lebenswelt betrifft, einerseits da sie selber am Computer spielen oder zumindest andere Jugendliche kennen, die dies tun. Das Thema Online-Sucht wird hier jedoch nur indirekt behandelt, weil es den Rahmen dieses Projekts sprengen würde. Falls Lehrpersonen jedoch merken, dass dies ein Thema ist, das in der Klasse vertieft behandelt werden müsste, sind unter den Hinweisen weiterführende Literatur und Internetlinks angegeben.

ZIELE

- Die Schülerinnen und Schüler finden den Einstieg ins Thema, indem sie bei den eigenen Erfahrungen anknüpfen, die sie beim Spielen gemacht haben (und immer noch machen).
- Die Schülerinnen und Schüler haben reflektiert und darüber diskutiert, wie sie sich beim Spiel verhalten, wenn sie verlieren und gewinnen und was für sie Spannung bedeutet.
- Die Schülerinnen und Schüler sind sensibilisiert für mögliche Gefahren, denen sie sich beim Spielen am Computer aussetzen.
- Die Schülerinnen und Schüler haben ein Mindmap erstellt.

HINWEISE

WEITERFÜHRENDE LITERATUR, LINKS

- > Eckhard Schiffer: Wie Gesundheit entsteht: mehrere Kapitel zum Einfluss des Spielens auf eine gesunde Entwicklung
- > weitere Infos zu Online-Sucht unter: www.internetsucht.de/ und www.online-sucht.de/

ANDERE ZUGÄNGE

- In der Klasse spielen: Spieltag oder eine Doppellektion spielend verbringen (Karten-, Brett-, Computerspiele)

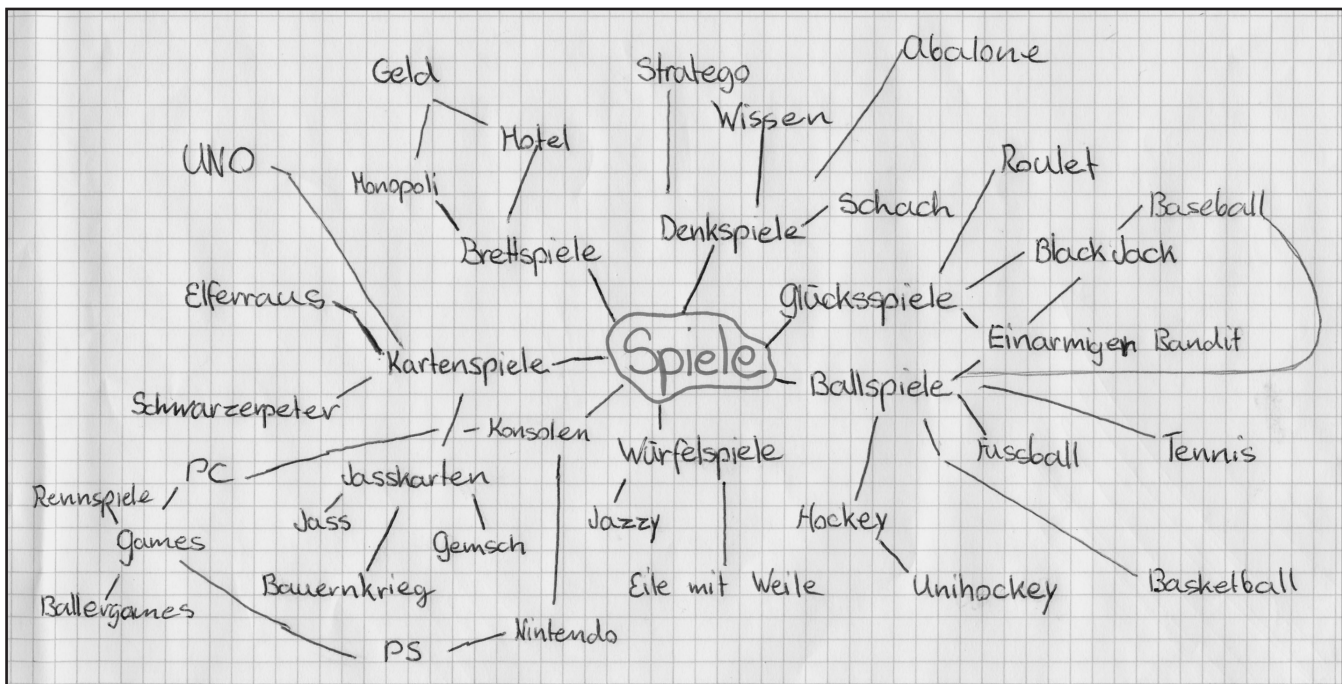
EXTERNE FACHPERSONEN

- Ludotheken
- DracheNäscht, Rathausgasse 52, 3011 Bern

LÖSUNGEN UND ANREGUNGEN ZU DEN AUFTRÄGEN

2.

Hier sind Diskussionen und Fragen zur Abgrenzung von Spiel und Sport zu erwarten.
Beispiel aus einer Testklasse:



3.

Kann man einfach! Müssen wir nicht lernen. Der Spieltrieb ist angeboren!
Vorzeigen – Nachmachen!
Was wir allenfalls lernen müssen, ist fair zu spielen und verlieren können!

4.

vermittelt Freude, Spannung, Entspannung, fördert Gemeinschaftssinn, regt Intellekt an

Eckhard Schiffer (Wie Gesundheit entsteht, 2001):

Spiele vermittelt Sinnes- und Gefühlserlebnisse, wichtig für die Entwicklung der Sinneswelt, Fantasie, Gefühlswelt und Feinmotorik. Fördert Sozial- und Problemlösungsverhalten. Kinder werden beim Spielen immer wieder mit neuartigen Reizen konfrontiert. Dabei kommt es häufiger zur Aktivierung einer kontrollierbaren Stressreaktion und damit zur Bahnung vielfältiger und komplexer assoziativer Verschaltungen im Gehirn. Es wird also das Wachstum des Gehirns, d.h. der Hirnrinde gefördert.

Zwei Teilidentitäten des Menschen: homo ludens, der spielerisch-lustvoll denkende Mensch und homo faber, der technisch-zweckmässig denkende Mensch.

www.wissen.de – Suchbegriff: Spiel

lustbetonte, von äußeren Zwecken freie, ungezwungene, vorwiegend von der Fantasie geleitete und sie anregende, biologisch bedingte Tätigkeit, die große soziale, kulturelle und pädagogische Bedeutung besitzt. Der Spieltrieb ist beim Kleinkind reiner Tätigkeitstrieb: Beschäftigung mit dem eigenen Körper (Funktionsspiel); erst vom 2. Lebensjahr an kommt es zum Umgang mit Spielzeug und damit zur Ausbildung bestimmter Spielformen. Nach der Übungstheorie dient das Spiel der Entwicklung und Entfaltung der körperlichen und seelisch-geistigen Funktionen des Kindes. Jede Phase der kindlichen Entwicklung zeigt ihr gemässe Formen des Spielens, denen das Spielzeug angemessen sein muss.

Der Gegensatz des Spiels zur Arbeit besteht nur in sozialer und kultureller, nicht in psychologischer Hinsicht; auch die Spieltätigkeit kann mit Anstrengung verbunden sein. Beim Erwachsenen liegt die Erholbarkeit des Spiels in der vorübergehenden Entspannung und in der Befreiung vom Wirklichkeitsdruck.

7.

Diesen Auftrag evtl. schriftlich als Einzelarbeit und anschliessend in Kleingruppen austauschen.

8.

Mögliche Unterscheidungskriterien von Computerspielen:

- Action
- Identifikation mit Spielfiguren
- Kampf- und Wettbewerbssituation
- Strategie
- konstruktiv vs. destruktiv
- Einzel- vs. Partnerspiele
- Reality vs. Science Fiction

Haupt-Kriterien einer Online-Sucht (nach Hahn & Jerusalem 2001):

- grösster Teil des Tageszeitbudgets wird zur Internetnutzung verwendet – Einengung des Verhaltensraums
- keine Kontrolle mehr über die Internetnutzung – Kontrollverlust
- es wird immer mehr Zeit auf dem Netz verbracht zur Erreichung der positiven Stimmungslage – Toleranzentwicklung
- Entzugerscheinungen – bei zeitweiliger, längerer Unterbrechung der Internetnutzung
- negative soziale Konsequenzen in den Bereichen Arbeit, Leistung und soziale Beziehungen

Nachdem im ersten Kapitel aufgezeigt worden ist, inwiefern das Spielen für den Menschen wichtig und lustvoll ist, wird nun der Begriff des Glücksspiels eingeführt. Die Unterscheidung zwischen Geschicklichkeits- und Glücksspielen ist elementar für die Diskussion von Glücksspielsucht. Nicht jedes Spiel kann süchtig machen, es sind Glücksspiele, welche dieses Potential aufweisen. Bei Glücksspielen ist der Spielausgang ausschliesslich oder stark überwiegend vom Zufall abhängig, die Spielenden nehmen somit nur passiv teil. Weiterhin braucht es einen äusseren Anreiz in Form eines ausgesetzten Gewinnes und eines Einsatzes, der mit Gewinnerwartung und Verlustrisiko verbunden ist.

Im Anschluss an diese Unterscheidung wird anhand von mehreren Beispielen aufgezeigt, wie die Gesetze des Zufalls funktionieren. Auch die Rolle von abergläubischem Verhalten im Zusammenhang mit Glücksspielen wird thematisiert.

ZIELE

- die Schülerinnen und Schüler kennen den Unterschied zwischen Geschicklichkeitsspielen und Glücksspielen und können die Kriterien eines Glücksspiels benennen.
- Sie haben einen Versuch durchgeführt, protokolliert und ausgewertet (Auftrag Münze werfen).
- die Schülerinnen und Schüler haben das Prinzip der Unabhängigkeit der Ereignisse verstanden, d.h. dass Kugeln, Würfel und Automaten kein Gedächtnis haben.
- sie haben Erfahrungen mit dem Zufall gemacht und daraus eigene Schlüsse gezogen.

HINWEISE

WEITERFÜHRENDE LITERATUR, LINKS

- > Meyer: Spielsucht
- > Krämer: Denkste!
- > www.gluecksspielschule.de

ANDERE ZUGÄNGE

- o als Einstieg ins Thema Lotto (SchülerInnenblätter Seite 7):
Die Klasse kommentarlos Lottozettel ausfüllen lassen. Anschliessend kann das Tippverhalten analysiert werden (wie viele haben Glückszahlen oder Muster getippt?). Es können auch sechs Zahlen gezogen werden (Lottospiel) und so die Gewinnchancen veranschaulicht werden (wie viele Gewinne in der Klasse?).
Koordinieren mit Mathematik-Unterlagen, Teil Zahlenlotto!
- o Zeichnung, Collage, Text, Gedicht
- o lebendiges Bild (Statue) zu Glück, Zufall, Aberglaube
- o Rollenspiel (siehe Beispiel Seite 5)

ROLLENSPIEL

„Den KollegInnen Tamara* (Thomas), Turbo und Yvonne (Ivo) Ängstlich fehlen noch 2000 Franken, damit sie sich ihren Traum (Traumreise, Traumobjekt...) erfüllen können. Nun überlegen sie, ob sie den Rest ihres monatlichen Taschengeldes im Zahlenlotto einsetzen wollen.“

* Namen suggerieren hier ein mögliches Verhalten, das von den Spielenden mehr oder weniger ausprobiert werden kann, da das Handlungsgerüst nur eine Ausgangssituation beschreibt, aber kein Drehbuch, das nachgespielt werden soll („Turbo“ & „Ängstlich“ als mögliche Gegenpole).

Spielt die Szene und die Fortsetzung davon!

Beobachtungsimpulse/Auswertungsimpulse:

- welchen Wunsch/Traum möchten sie sich erfüllen?
- welche Gründe gaben den Ausschlag für den Entscheid, Lotto zu spielen oder nicht?
- Gespräch einleiten zu „verlieren – gewinnen“ (Übergang Kapitel 1) und Risikoverhalten.
- Was am Gesehenen war wirklichkeitsnah?

Späterer Rückbezug bei Aufträgen 46, 47, 49 möglich!

Idee: C. Hachen

Die Geldspielautomaten – Teil 1

Das Spielbankengesetz unterscheidet zwischen Glücksspielautomaten und Geschicklichkeitsspielautomaten. Entscheidend ist, ob die Geschicklichkeit der Spielenden einen Einfluss hat auf die Gewinnchance, d.h. ob geschickter Spielende mehr gewinnen als ungeschickte. Die Geldspielautomaten in den Casinos sind Glücksspielautomaten, deren Gewinnausschüttung ausschliesslich auf Zufall beruht. Die spielende Person kann in keiner Weise Einfluss nehmen, auch wenn dies vorgegaukelt wird, z. B. durch STOPP-Tasten.

93.5 Prozent der Leute, die aufgrund ihrer Glücksspielproblematik eine Beratungsstelle der Berner Gesundheit aufgesucht hatten, gaben Geldspielautomaten als Anlassproblem für die aktuelle Beratung an. Ferner spielten 32% in Restaurants und 40% in Spielsalons und nur 20% in einem Casino.

Von den am 1. April 2003 gemeldeten Geldspielautomaten standen 2'638 in Casinos und Kursälen, 5882 in Restaurants und Spielsalons. Gemäss Spielbankengesetz müssen spätestens am 1. April 2005 alle Glücksspielautomaten aus Restaurants und Spielsalons entfernt werden. Somit löst sich das Automaten-Problem von alleine? Wahrscheinlich kaum... Lesen Sie weiter auf Seite 16!

LÖSUNGEN UND ANREGUNGEN ZU DEN AUFTRÄGEN

13.

Bei den Unterscheidungskriterien zwischen Geschicklichkeits- und Glücksspielen könnte die Tatsache für Verwirrung sorgen, dass auch für gewisse Geschicklichkeitsspiele etwas bezahlt werden muss. Dort handelt es sich aber nicht um einen Einsatz, vielmehr wird eine Einheit Spielen, bzw. Vergnügen gekauft (fixe Zeit z. B. bei Bowling, oder Anzahl Spiele z. B. bei Flipper- oder Töggelikasten). Diese Spiele dauern auch länger, man erhält also etwas (Vergnügen, Spass, Spannung) als Gegenleistung.

GESCHICKLICHKEITSSPIELE	GLÜCKSSPIELE
Flipperkasten	Roulette
Tischfussball (Töggelikasten)	Lotto, Toto, Rubellose
Video- und Computergames Gameboys	Karten- und Würfelspiele um Geldbeträge
Billard	Poker, Black Jack, Baccara, etc. (v.a. in Casinos)
Bowling	Spiel an Geldspielautomaten
Wette um Erreichen / Nicht- Erreichen einer Aufgabe	Sport-, Pferdewetten
Darts	Problematische Formen der Börsenspekulation

Detaillierte Spielregeln zu Roulette und Blackjack auf www.gluecksspielschule.de

14.

Die untere Folge ist die Zahlenfolge des Zufalls, obwohl einmal bis zu sieben Mal dieselbe Zahl folgte. Die Münze weiss nämlich nicht, ob sie beim vorherigen Wurf auf die Kopf- oder Zahl-Seite fiel! Die obere ist eine Folge der Idee, dass „Zufall“ Regelmässigkeit bedeutet, sich also selbst in einer kürzeren Abfolge alles ausgleicht.

15.

Hier sollten die Schülerinnen und Schüler die gleiche Erfahrung machen: dass der echte Zufall kurzfristig ganz eigenartige Ergebnisse bewirken kann, der sich aber ausgleicht mit zunehmender Anzahl Ereignisse (siehe Ziehungen der Lottozahlen; Arbeitsheft Seite 9 im Teil Zahlenlotto).

16.

Die Zufallsfolge des Münzenwerfens lässt durchaus auch längere Folgen gleicher Würfe entstehen. Unser Hirn erwartet wohl spätestens nach viermal „Zahl“ endlich wieder „Kopf“ und sorgt für „Ordnung“.

18.

Unsere Einschätzung ist, dass die Attraktivität des Lotto-Spiels sinken würde, weil sich mit Farben oder Symbolen viel schwieriger eine Ordnung oder Pseudo-Zufälligkeit in den chaotischen Zufall bringen lässt. Ist nicht wissenschaftlich fundiert, aber in unseren Augen eine Gedankenreise wert.

„Ich setze seit Jahren auf die gleichen Zahlen – meine Glückszahlen. Irgendwann müssen sie ja kommen.“

Herr M. aus B.

Dies hier übrigens auch ein klassischer Trugschluss, denn beim Lotto-Spielen handelt es sich um eine klassische Ziehung mit Zurücklegen. Das heisst selbst nach 8'145'060 Ziehungen (alle möglichen Kombinationen bei 6 aus 45) werden gewisse Kombinationen mehrmals gezogen und andere gar nicht!

21.

Ein Glücksbringer kann Selbstvertrauen vermitteln und somit auch den Spielausgang beeinflussen. Dies gilt jedoch nicht bei reinen Glücksspielen. Hier zählt allein der Zufall!

- die Klassiker: Hufeisen, vierblättriges Kleeblatt, Kreuz, etc.: bringen Glück; schwarze Katze von links, unter einer Leiter hindurchgehen, etc.: bringen Unglück
- Glückszahlen, Horoskope
- Glücksbringer, meist mit emotionalem Wert (Geschenk von nahe stehender Person)
- Kettenbriefe, die „Glück bringen, wenn man sie weiterschickt oder Pech, falls nicht“

23.

www.wissen.de: Der geistigen Haltung des Aberglaubens liegt offenbar ein Bedürfnis menschlicher Existenz zu Grunde, das durch alle Wandlungen der Geschichte hindurch gleich geblieben ist: das Bedürfnis nach Absicherung in einer Welt voller Unwägbarkeiten und Bedrohungen, hinter der man mehr an Geheimnissen vermutet, als die Wissenschaft erforschen konnte und kann. Absicherung bedeutet irdisches Glück und Erfüllung menschlichen Lebens im Diesseits. Sie bedeutet zugleich, Licht in das Dunkel der Zukunft zu bringen.

Das Schaffen einer Ordnung im Chaos, das Bilden von Mustern und Typisierungen, von Theorie im weitesten Sinne, stellt eine Überlebensstrategie der Menschen dar. Der Mensch kann die Wirklichkeit nicht in ihrer ganzen Komplexität erfassen, sonst wäre er nicht handlungsfähig.

Hier könnte mit den SchülerInnen diskutiert werden, inwiefern das in unserem Alltag hilfreich, bzw. sogar untentbehrlich ist und von wo an auch kontraproduktiv oder schädlich.

Der Einstieg ins Thema Glücksspielsucht erfolgt über die allgemeine Suchtentwicklung. Die Überlegung dahinter ist, dass die Jugendlichen den Ursachen einer Suchtentwicklung näher sind als bei den Anzeichen und Folgen einer Glücksspielsucht.

Verschiedene Faktoren sind verantwortlich für die Entstehung einer Sucht, unabhängig davon, ob es sich um stoffgebundene oder stoffungebundene Suchtmittel handelt. Glücksspielsucht ist eine stoffungebundene Sucht im Gegensatz zu stoffgebundenen Suchtformen, wie z. B. Nikotin, Alkohol, illegale Drogen, etc.

Dieses Kapitel ist stark angelehnt an das Heft 30 „Genussvoll“ aus dem Ordner „Gesundheitsförderung in der Schule“ des Lehrmittelverlags des Kantons Aargau, der an dieser Stelle zu empfehlen ist.

ZIELE

- Die Schülerinnen und Schüler erkennen und unterscheiden verschiedene Verhaltensweisen, wie Genuss, Gewöhnung und Sucht und haben ihr eigenes Verhalten reflektiert.
- die Schülerinnen und Schüler wissen, dass neben legalen und illegalen Stoffen auch Tätigkeiten zu Suchtverhalten führen können und sind fähig mehrere Beispiele zu benennen.
- Die Schülerinnen und Schüler wissen, wo sie Hilfe erhalten bei Suchtproblemen (für sich und Angehörige).

HINWEISE

WEITERFÜHRENDE LITERATUR, LINKS

- > Interview mit Jochen G. (Schülerblätter S. 11): das ganze Interview bearbeiten (www.spielsucht-therapie.de). Auf www.glueck-im-unglueck.ch lässt sich ein kurzer Film über einen ehemaligen Spieler aus Bern herunterladen. Erforderlich sind Windows Media Player und ein guter Arbeitsspeicher (Tipp: Film am besten auf Harddisk kopieren; mit rechter Maustaste „Ziel speichern unter“).
- > Zum Thema Sucht:
 - Heft 30 „Genussvoll“ aus dem Ordner „Gesundheitsförderung in der Schule“ des Lehrmittelverlags des Kantons Aargau
- > Mediotheken mit weiteren Lehrmitteln zum Thema in allen vier Zentren der Berner Gesundheit. Die Berner Gesundheit bietet auch Beratungen zu Lehrmittel an (Adressen siehe S. 13)

ANDERE ZUGÄNGE

- Filmanalyse (z.B. Casino-Szenen in James Bond Filmen)
- Werbung für Genuss-/Suchtmittel grundsätzlich thematisieren. Evtl. als Fächerkombination mit Deutsch oder Gestaltung (Auftrag 35).

EXTERNE FACHPERSONEN

- Fachbereich Prävention der Berner Gesundheit, Beratungen von Lehrpersonen und Eltern zu Themen der Gesundheitsförderung und Suchtprävention (Adressen siehe S. 13)

LÖSUNGEN UND ANREGUNGEN ZU DEN AUFTRÄGEN

24.

Das Modell wurde etwas vereinfacht indem wir uns auf die drei Begriffe Genuss-Gewöhnung-Sucht beschränkt haben. Es könnten sich Fragen ergeben zur Unterscheidung von Gewohnheit und Gewöhnung. Unter Gewöhnung beziehen wir uns hier auf eine häufige Wiederholung von Missbrauch (körperlich, seelisch oder sozial schädliche Verwendungsweise von Dingen oder selbstschädigendes Verhalten). Der häufige Missbrauch bestimmter Mittel und Verhaltensweisen steht oft im Zusammenhang mit ausweichendem Verhalten.

Genuss:

- Konsum oder Tun ist freiwillig
- gelegentliche, nicht regelmässige Handlungen
- Massvoll (Qualität vor Quantität)
- „Angenehme“ Wirkung im Vordergrund (Freude, Behaglichkeit, Erleichterung, rauschhaftes Erlebnis, usw.)

Gewöhnung:

- Gewisse Regelmässigkeit des Tuns und stets die gleiche Form
- Veränderung des Verhaltens kann durch willentliche Anstrengung herbeigeführt werden.

Sucht:

- Wiederholungszwang
- Übermass, Masslosigkeit
- Dosissteigerung um die gewünschte Wirkung zu erreichen
- Entzugerscheinungen (körperlich und/oder seelisch)
- zerstörerische Auswirkungen (körperlich, seelisch, geistig, sozial)

26. – 28.

Bei diesem Modell wird von vier Gruppen von Ursachenfaktoren ausgegangen. Diese wirken jedoch nicht einzeln und unabhängig voneinander. Vielmehr ist von einem komplexen Zusammenwirken und gegenseitigen Verstärkungen auszugehen wenn es zu einer Suchtentwicklung kommt. So kann z. B. eine schwierige Situation in der Familie gut bewältigt werden, wenn eine Vertrauensperson da ist, oder wenn die betroffene Person auf andere, persönliche Ressourcen zurückgreifen kann.

29.

schwierige Situationen in Familie, Schule, Freizeit, Arbeit, oder durch finanzielle Schwierigkeiten

30.

Beantwortung evtl. mit Collage (EA, PA oder GA)

- negative Zukunftsbilder
- konsumorientierte Verhaltensweisen
- Leistungsgesellschaft
- soziale Ungleichheit
- Schere zwischen Idealvorstellungen in der Gesellschaft und deren Erreichbarkeit

31.

STOFFGEBUNDENE SUCHTFORMEN	STOFFUNGEBUNDENE SUCHTFORMEN
Alkohol	Glücksspielsucht
Tabak	Onlinesucht
Cannabis	Arbeitssucht
Ecstasy	Esssucht
Halluzinogene	Kaufsucht
Kokain	Sucht nach Extremsituationen
Opiate	Putzsucht
Medikamente	Sexsucht
etc.	Fernsehsucht
	Videosucht
	Computersucht
	Musiksucht etc.

32.

Mögliche Folgen einer Glücksspielsucht:

- Verschuldung
- soziale Isolation
- Vernachlässigung/Aufgabe des Studiums
- „getrickst und Leute belogen, um an Geld zu kommen“
- Verlust von wichtigen Beziehungen, Arbeitsplatz

Falls Fragen auftauchen, wo genau die Grenze liegt zwischen Genuss-Gewöhnung-Sucht bezüglich Glücksspielsucht:



Diagnostische Kriterien (DSM IV-Kriterien) der Amerikanische Psychiatische Gesellschaft (APA) zur Einschätzung des Suchtverhaltens:

1 Zentraler Lebensinhalt

Häufige Beschäftigung mit dem Glücksspiel (z.B. Beschäftigung mit früheren Glücksspiel-Erlebnissen oder Überlegungen, wie das Geld für das Glücksspiel zu beschaffen ist)

2 Toleranz

Bedürfnis nach Glücksspiel mit steigenden Einsätzen, um die gewünschte Erregung zu erreichen

3 Kontrollverlust

Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspiel zu kontrollieren, einzuschränken oder ganz damit aufzuhören

4 Flucht / Selbstheilungsversuch

Teilnahme am Glücksspiel, um Problemen zu entfliehen oder dysphorische Stimmungen abzubauen (z.B. Gefühle von Hilflosigkeit, Scham- und Schuldgefühle, Neid, Sorgen und Ängste, Depressionen)

5 „Chasing“, Suchtdruck

Wiederholte Geldverluste beim Glücksspiel und Rückkehr am anderen Tag, um die Verluste wieder wettzumachen (die "Jagd" nach dem Verlustausgleich)

6 Lügen

Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten und anderen, um das Ausmass der Beteiligung am Glücksspiel zu verheimlichen.

7 Kontrollverlust

Ruhelosigkeit oder Reizbarkeit beim Versuch, das Glücksspiel einzuschränken oder aufzugeben.

8 Illegale Handlungen

Begehen illegaler Handlungen wie Urkundenfälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung, um das Glücksspiel zu finanzieren

9 Verlust wichtiger Beziehungen, Selbstschädigung

Gefährdung oder Verlust einer bedeutsamen Beziehung, Arbeitsstelle, Ausbildungsmöglichkeit oder einer beruflichen Aufstiegschance wegen des Glücksspiels.

10 Co-Abhängigkeit

Verlass darauf, dass andere Geld zur Verfügung stellen, um eine durch das Glücksspiel hervorgerufene verzweifelte finanzielle Situation zu entspannen

Anhaltspunkte zur Auswertung

- 1-2 zutreffende Kriterien: Kontrolliertes Spielen
- 3-4 zutreffende Kriterien: problematisches Spielverhalten
- 5 oder mehr zutreffende Kriterien: pathologisches Spielverhalten

33.

- Sehnsucht nach einer heilen Welt, wo man keine Probleme lösen und keine Konflikte austragen muss
- Wunsch nach Anerkennung, Ansehen, Reichtum, Glamour (Casinospieler)
- Unabhängigkeit, z.B. berufliche (siehe Plakatkampagne von Swisslotto!)
- Im Mittelpunkt stehen (Casinospieler)
- Cool sein wie James Bond

34.

Folgende strukturelle Merkmale von Glücksspielen haben einen Einfluss auf den Verlauf einer Glücksspielsucht.

- **Ereignisfrequenz**
Je schneller das nächste Spiel möglich ist, desto kürzer ist die Zeitspanne des Verusterlebens.
- **Auszahlungsintervall**
Kurze Zeitspanne zwischen Einsatz und Spielergebnis (Spielautomat: 2 Sekunden) hat eine stärkere (belohnende) Wirkung als ein lang gestreckter Ablauf wie beim Lotto (mehrere Tage).
- **Ausmass der persönlichen Beteiligung und Kompetenzanteile**
Eine aktive Einbeziehung der Spielenden in den Spielablauf, z.B. über die Betätigung von Start-, Stopp- und Risikotasten an Automaten. Dies wird bei Spielautomaten nur suggeriert. Bei Sport-, bzw. Pferdewetten oder Börsenspekulation kann die Einbeziehung von Informationen tatsächlich die Chancen verbessern, womit eine Steigerung des Gefahrenpotenzials verbunden ist.
- **Gewinnwahrscheinlichkeit**
Der Spielanreiz ist besonders ausgeprägt, wenn ein optimales Verhältnis zwischen Gewinnwahrscheinlichkeit und dem Mischungsverhältnis der Auszahlung besteht.
- **Art des Einsatzes**
Kleine Einzeleinheiten (Spielautomaten) und die ersatzweise Verwendung von Jetons (Roulette) verschleiern das finanzielle Wertesystem. Verluste werden geringer eingeschätzt, es wird risikoreicher gespielt.

35.

Evtl. Werbung/Kampagne selber gestalten.

37.

Die Internetseiten von Casinos und Lotterieberietern (siehe Ausschnitt der Illustration) lassen mitunter tief blicken. Auffällig ist, dass die meisten Casinos ihre Werbestrategie auf das genussvolle, gelegentliche Spielen in Gesellschaft ausgerichtet haben. Es wird auch auf zusätzlich angebotene Vergnügungen verwiesen, wie Essen im angrenzenden Restaurant, Konzerte oder Wellness-Zone. Ausgewählte Zielgruppen werden mit speziellen Arrangements (Package, Paketangebot) ange-lockt: z.B. „Das Erste Mal“ im Grand-Casino Bern oder der Limousinen-Service des Grand-Casinos Baden. Als WerbeträgerInnen kommen Prominente zum Zug (Polo Hofer für Casino Baden). Alle dargestellten Menschen sind klar auf der Gewinnseite des Lebens: schön, jung und erfolgreich.

Die Werbestrategie der Lotterie-Anbieter, wie sie auch auf den Internetseiten ersichtlich ist, baut hingegen noch auf die gängigen Bilder vom schnellen Gewinn und was man sich damit so alles kaufen könnte (Ferien am Palmenstrand, Sportwagen, Kündigung der Arbeitsstelle, etc.).





In diesem Kapitel wird aufgezeigt, dass das Geschäft mit dem Glücksspiel ein Geschäft ist, bei welchem ein Anbieter unter staatlicher Kontrolle etwas anbietet (Spielmöglichkeit mit Gewinnchance), wofür auch eine Nachfrage besteht. Es wird anhand von zwei anschaulichen Beispielen aufgezeigt, dass die Gewinnchancen beim Glücksspiel negativ sind für die Spielenden, jedoch durchaus positiv für die Anbieter und auch für den Bund und die Kantone, denn die gesetzlichen Bestimmungen in der Schweiz schreiben vor, dass ein Teil der Gewinne für gemeinnützige Zwecke verwendet werden muss oder, im Fall der Casino-Abgaben, in den AHV-Fonds fliessen müssen.

Im Jahre 2002 flossen 94.5 Mio Fr. Spielbankenabgaben in die Bundeskasse (AHV) und 28.3 Mio Fr. an die Standortkantone.¹ Die Lotterien und Wetten sind jedoch für die Kantonskassen einiges profitabler: 2002 kassierten die Kantone 400 Mio Fr. aus den Lotteriefonds. Somit verdienen also der Bund primär an den Casinos und die Kantone vor allem an den Lotterien und Wetten.

Die Casinos

Zurzeit (Stand November 2003) sind sechs A-Casinos und zwölf B-Casinos in Betrieb, das B-Casino Arosa hat seinen Betrieb wegen wirtschaftlichen Schwierigkeiten bereits wieder eingestellt.²

Die beiden Konzessionsarten unterscheiden sich vor allem punkto Spielangebot, Höhe der Einsätze/Gewinne und Besteuerung.

	A-Casino	B-Casino
Spielangebot	Tischspiele unbeschränkt. Verhältnis Tischspiele : Automaten = 1:25	max. drei verschiedene Tischspiele. Höchstens 150 Automaten.
Einsätze & Gewinne	unbeschränkt	Gesetzliche Höchsteinsätze und -gewinne. Automaten: Maximal- einsatz: 5 Fr.; Höchstgewinn: 5'000 Fr.
Besteuerung	mind. 40% des BSE ³ davon 100% in AHV-Fond	mind. 40% des BSE ⁴ davon 60% in AHV-Fond; 40% an Standortkanton und -gemeinde

¹ ESBK- Jahresbericht 2002

² Auf www.esbk.ch sind sämtliche geplante und bereits eröffnete Casinos und ihre Angebote aufgeführt.

³ BSE: Bruttospielertrag = Differenz zwischen den Spieleinsätzen und dem ausbezahlten Gewinn

⁴ Am 15. Oktober 2003 hat der Bundesrat den B-Casinos für die Jahre 2002 und 2003 10% der Abgaben erlassen.

ZIELE

- die Schülerinnen und Schüler verstehen das Prinzip der negativen Gewinnchancen.
- sie verstehen die gesellschaftlichen und politischen Rahmenbedingungen, in denen das Geschäft mit dem Glücksspiel eingebettet ist.
- Die Schülerinnen und Schüler haben aus Diagrammen Schlüsse ziehen können.

HINWEISE

WEITERFÜHRENDE LITERATUR, LINKS

- > Meyer, Spielsucht: Hintergrundinformationen zu Glücksspielen
- > Ladouceur, le jeu excessif (daraus sind die meisten Beispiele zu den negativen Gewinnchancen)

Die Geldspielautomaten – Teil 2

Reine Glücksspielautomaten dürfen ab dem 1. April 2005 nur noch in konzessionierten Spielbanken betrieben werden. Am 1. April 2003 waren 70% aller Geldspielautomaten ausserhalb von Casinos installiert. Bedenkt man, dass Geldspielautomaten das Anlassproblem Nr. 1 von Spielsüchtigen sind, könnte diese Reduktion des Angebotes sich positiv auf die Glücksspielsuchtproblematik auswirken. Neuste Entwicklungen deuten jedoch darauf hin, dass sich anstelle einer Angebotsreduktion eher ein Generationenwechsel abzeichnet. Zwei neue Kategorien von Geldspielautomaten warten auf ihren Einsatz:

- Geschicklichkeitsspielautomaten mit Gewinnchancen
- Lotteriemotomaten

Geschicklichkeitsspielautomaten mit Gewinnchancen unterscheiden sich von Glücksspielautomaten laut Gesetz dadurch, dass der Gewinn abhängig ist von der Geschicklichkeit, dass demnach geschickter Spielende mehr gewinnen als ungeschickte. Zusätzlich darf kein Gewinn erzielt werden ohne Einflussnahme des Spielenden. Die Eidgenössische Spielbankenkommission hat bis dato (November 2003) zwei Geschicklichkeitsspielautomaten mit Gewinnchancen bewilligt: „Countdown“ und „Super Jump“. Diese dürfen fortan auch ausserhalb von Casinos aufgestellt werden, vorausgesetzt, dass das kantonale Recht dies zulässt.

Interessante Links zum Thema:

www.esbk.ch – Die offizielle Website der Eidgenössischen Spielbankenkommission

www.escor.ch – Ein Anbieter von Spielautomaten. Unter anderem von „Countdown“

www.super-jump.ch – Der Anbieter von „Super Jump“

Lotteriemotomaten („Tactilo“/“Touchlot“) beruhen wie Glücksspielautomaten ausschliesslich auf Zufall. Diese Geräte sind eine Art elektronisches Sofort-Rubbel-Los und an einen zentralen Rechner angeschlossen. Deswegen fallen sie unter das Lotteriegesezt, welches zurzeit in Revision ist. In der Suisse Romande sind diese Automaten seit einigen Jahren unter dem Namen „Tactilo“ ein Renner. Nun soll auch der Deutschschweizer Markt erschlossen werden, und zwar unter dem Namen „Touchlot“. Aus neun Kantonen liegen bereits Bewilligungen vor.

Interessante Links zum Thema:

www.ofj.admin.ch – Die offizielle Website des Bundesamtes für Justiz, wo die Revision des Lotteriegesezes sehr gut dokumentiert und laufend aktualisiert wird. Dort sind auch die Lotteriestatistiken zu finden.

www.loterie.ch – Website der Loterie Romande

www.swisslos.ch – am 1.1.2003 haben sich die ILL, STG und SEVA zu „Swisslos“ zusammengeschlossen

LÖSUNGEN UND ANREGUNGEN ZU DEN AUFTRÄGEN

39.

Das Tortendiagramm stammt von der Website www.landeslotterie.ch. Die einzelnen Stücke des Tortendiagramms sind nicht ganz verhältnismässig abgebildet. Warum wohl ausgerechnet die beiden Stücke, welche die Provisionen und den Betriebsaufwand darstellen, kleiner dargestellt sind, könnte Stoff bieten für anregende Diskussionen.

40.

Wenn ein Spiel zwei Sekunden dauert, wirft Frau Meyer pro Stunde 1800 Fr. in den Automaten. Damit ist der Einsatz nach 5.55 Stunden (5 Stunden, 33 Minuten) verspielt ($10'000 : 1800$).

Hinweis: Die Zeiten sind übrigens vorbei, wo die Automaten nur mit einzelnen Münzen gefüttert werden können. Bei allen Automaten (auch in Restaurants) sind Notenprüfer installiert, die es erlauben bis 200 Fr. einzulesen.

41.

Frau Meyer sollte 9'200 Franken in der linken Manteltasche haben. Diesen Betrag hat sie gewonnen, doch natürlich hat sie unter dem Strich 800 Fr. verloren. Eine spielsüchtige Person würde in einer solchen Situation das Geld von der linken in die rechte Manteltasche stopfen und das Spiel wieder von vorne beginnen, um den Verlust wieder wettzumachen. Weiterhin lassen VielspielerInnen die Gewinne gar nicht ausbezahlen, sondern setzen diese gleich wieder ein. Dieses Verhalten wird noch unterstützt, indem eine Taste gedrückt werden muss, damit der Automat den Gewinn ausschüttet.

42.

Sie hat 800 Franken in 5.55 Stunden verloren, das sind etwas über 144 Fr./Stunde. Natürlich sind dies rein statistische Berechnungen basierend auf dieser fixen Gewinnquote. Es wäre natürlich möglich, über 10'000 Spiele einen Gewinn zu erzielen, der den Einsatz um ein Vielfaches übersteigt. Tatsache ist jedoch, dass die Gewinnquoten so programmiert sind und dass dies bei der Inbetriebnahme des Gerätes von der ESBK (Eidgenössische Spielbanken Kommission) auch überprüft wird, und zwar meist über 100'000 Spiele. Je länger nun jemand spielt, desto mehr verliert er oder sie, und es wird je länger je unmöglicher, die Verluste aufzuholen (siehe Auftrag Nr. 43).

Tipp für ein weiteres Gedankenspiel:

Im Casino Bern gibt es 250 Spielautomaten. Das Casino ist 14 Std. sieben Tage in der Woche geöffnet. Wie viel könnte das Casino an einem Tag verdienen, vorausgesetzt, alle Automaten werden non stop bespielt (Einsatz 1 Fr., Spieldauer 2 Sekunden)?

1 Automat: 14 Std. x 1800 Spiele x 0.08 (8% Gewinnquote) = 2'016.-/Tag pro Automat

250 Automaten: 504'000.- /Tag = 15'120'000.-/Monat = 5'443'200'000.- /Jahr!

Hinweis: es gibt auch Geldspielautomaten in Casinos mit A-Konzession, an denen pro Spiel 400 Franken eingesetzt werden können, dann aber auch solche mit Einsätzen von 10 Rappen/Spiel.

44.

- Spielsalonbetreiber (haben Beteiligung an Einnahmen)
- Spielautomatenfirmen (auch Geschicklichkeitsspiele)
- Restaurants und Bars, die Spielautomaten aufstellen (erhalten in der Regel 50% der Einnahmen!)
- Spielzeughersteller

45.

- Computer- und Videogames-Hersteller, die regelmässig ein update oder eine neue Version an die Kids bringen (Tombrider, etc.)
- Anbieter für Spiele, Logos und Ringtones für Handies

46.

über 30%

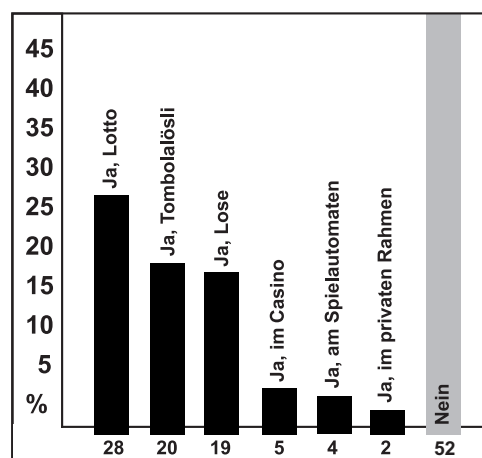
Ein ähnlicher Befund ergab eine Umfrage des Link-Instituts:

Quelle: Coopzeitung 26/2002:

Machen Sie Glücksspiele mit Geldeinsatz?

Glücksspiele spalten die Schweizer Bevölkerung in zwei Hälften:

52 Prozent machen nie derartige Spiele mit Geldeinsatz. Die anderen versuchen sich im Lotto (28 Prozent), kaufen Tombola-Lösli oder Lose (je 20 Prozent), spielen im Casino (5 Prozent) oder an Spielautomaten (4 Prozent). Nur 2 Prozent spielen im privaten Rahmen um Geld.



Repräsentative Meinungsumfrage LINK (599 Interviews)

49.

Der charakteristische Tessiner Casino-Besucher ist

- zwischen 21 und 30 Jahre alt
- männlich
- single
- Vollzeit-Angestellter
- im Handel/Industrie/Tourismus/Baugewerbe tätig
- kein Unterschied bezüglich Ausbildung zwischen Gesamtbevölkerung und Casino-BesucherInnen

(Quelle: Molo Bettelini, C., Alippi, M. und Wernli, B. 2000. An investigation into pathological gambling).

50.

Obwohl die Zeittafel nicht vollständig ist, ist erkennbar, dass es sich meist um ein Wechselspiel zwischen Liberalisierung, Tolerierung, Beschränkung und Verbot handelt, natürlich meist in Zusammenhang mit wirtschaftlichen Interessen und der Finanzlage der betreffenden Staaten.

52.

Auswahl an Argumenten für Podiumsdiskussion:

Pro:

- Geld für die AHV und die Kantone
- Schafft Arbeitsplätze
- gut für Tourismus
- Freizeitvergnügen für viele SchweizerInnen und TouristInnen

Contra:

- höheres Angebot = mehr Spielsüchtige
- grosses Elend für Betroffene und Angehörige
- zusätzliche Kosten für Behandlung von Spielsüchtigen...wer bezahlt?
Kantone?! Gemeinden?!



- Gesundheitsförderung in der Schule (Ordner) - Lehrmittelverlag des Kantons Aargau
- Hahn & Jerusalem. Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz. In: Raithel, J. (2001) (Hrsg.) Risikoverhaltensweisen Jugendlicher. Opladen, Leske + Budrich.
- Jauch, Ursula Pia (2001) Homo ludens. Vontobel –Schriftenreihe 1480 (bestellen auf www.vontobel.com)
- Krämer, Walter (2001). Denkste! Trugschlüsse aus der Welt der Zahlen und des Zufalls. München, Piper Verlag.
- Ladouceur, Robert et. al. (2000). Le Jeu excessif – comprendre et vaincre le gambling. Les éditions de l'homme.
- Meyer Gerhard, Bachmann Meinolf (2000). Spielsucht, Ursachen und Therapie. Berlin, Springer Verlag.
- Molo Bettelini, C., Alippi, M. und Wernli, B. 2000. An investigation into pathological gambling.
- Schiffer, Eckhard (2001) Wie Gesundheit entsteht. Weinheim und Basel, Beltz Verlag.