



Aufgabe 2 | **Fakten und Mythen zum Thema Online-Geldspiel**

Teil 1 | **Mythen über Online-Geldspiel**

Hinweise: Als Vorbereitung die 9 Kärtchen anhand der vor-rückseitigen Kopiervorlagen auf den drei Folgeseiten in genügender Anzahl (pro Gruppe ein Set) erstellen.

Beim Verteilen der Kartensets, die Schüler:innen explizit nochmals anleiten, zuerst die Aussage auf der Vorderseite zu lesen und dabei nicht auf die Rückseite zu blicken. Erst nach der Diskussion, ob die Aussage wahr oder falsch ist, darf die Antwort auf der Rückseite gelesen werden.



Aussage 1

Wenn man ein Online-Geldspiel viel und lange spielt, gewinnt man sicher irgendwann.

Aussage 2

Wenn man weiss, wie ein Online-Geldspiel funktioniert, dann gewinnt man eher als bei unbekanntem Spielen.

Aussage 3

Nur wer jeden Tag zockt, ist süchtig.



Aussage 3

Die Aussage ist falsch:

Man kann auch eine Geldspielsucht entwickeln, wenn man weniger spielt. Entscheidend ist, wie viel Platz das Spielen im Leben einnimmt: z. B. wie häufig man ans Spielen denkt, ob man Schulden macht, Freund:innen vernachlässigt und worauf man verzichtet, nur um spielen zu können.

Umgekehrt bedeutet tägliches Spielen nicht zwingend süchtiges Spielen. Aber bei täglichem Spielen ist es sicher sinnvoll, über das eigene Spielverhalten nachzudenken und zu prüfen, ob es Anzeichen für problematisches Spielen gibt.

Aussage 2

Die Aussage ist teilweise richtig:

Der Spielausgang bei Geldspielen wird mehrheitlich vom Zufall bzw. von einem Programm bestimmt. Das Wissen/Können von Spieler:innen hat nur bei einem Teil der Spiele (z. B. Poker) einen gewissen Einfluss. Die Gefahr der Spielsucht ist unabhängig von diesen Kenntnissen.

Aussage 1

Die Aussage ist falsch:

Die Spieldauer hat keinen Einfluss auf die Gewinnwahrscheinlichkeit.



Aussage 4

Je schneller das Online-Geldspiel abläuft, desto weniger Risiko geht man ein.

Aussage 5

Wenn der Online-Geldspielautomat lange nichts ausbezahlt hat, dann kommt bald der Jackpot.

Aussage 6

Wenn man über gutes Wissen im Sport verfügt, hat man grosse Chancen, eine Sportwette zu gewinnen.



Aussage 6

Das ist so nicht richtig:

Spielverläufe lassen sich nur bedingt vorhersagen. Auch Aussenseiter können gewinnen. Insofern sind Sportwetten – auch wenn jemand viel vom Sport versteht – doch auch vom Zufall abhängig. Sportwissen schützt nicht vor Spielsucht.

Aussage 5

Die Aussage ist falsch:

Ein Spielprogramm bestimmt, wann und in welcher Höhe Gewinne ausgezahlt werden. Ein Automat kann also mehrmals hintereinander Geld ausschütten oder auch lange Zeit nichts.

Aussage 4

Die Aussage ist falsch:

Tatsächlich ist es genau andersherum. Je schneller ein Spiel abläuft, desto weniger Zeit hat man, um über einen erneuten Geldeinsatz nachzudenken. Deshalb setzen Menschen bei schnellen Spielen wie z. B. Automatenspielen viel mehr Geld ein als bei Spielen mit langsamem Verlauf (z. B. Lotto).



Aussage 7

Wenn eine spielsüchtige Person verliert, dann versucht sie häufig, den Verlust durch Gewinne auszugleichen.

Aussage 8

Online-Geldspiele machen nicht süchtig. Die Geldspielsüchtigen sind schon vorher psychisch krank!

Aussage 9

Wenn beim Online-Roulette mehrmals hintereinander «Schwarz» fällt, ist die Trefferwahrscheinlichkeit für «Rot» beim nächsten Spiel grösser als für «Schwarz»!



Aussage 9

Die Aussage ist falsch:

Die Wahrscheinlichkeit, beim Roulette eine Zahl oder/und die richtige Farbe zu treffen, ist bei jedem Spielausgang gleich – unabhängig von den vorherigen Spielausgängen.

Aussage 8

Die Aussage ist falsch:

Ob jemand eine Geldspielsucht entwickelt, hängt von vielen Faktoren ab. Eine psychische Erkrankung kann eine Rolle spielen. Aber auch Menschen ohne psychische Erkrankung können eine Geldspielsucht entwickeln.

Aussage 7

Die Aussage ist richtig:

Spieler:innen mit problematischem/süchtigem Spielverhalten geben als Spielmotiv häufig an, verlorene Beträge wieder zurückgewinnen zu wollen.

Der Versuch, Verluste durch erneutes Spielen auszugleichen, führt jedoch meist dazu, dass man noch mehr Geld verliert.



Mögliche Antworten und Hinweise zur Aufgabe 3, Teil 1: **Spieldass oder Spielsucht?**

Video 1

- Video 1 verdeutlicht, dass Geldspiele oft mit starken Emotionen verbunden sind.
- Der gewählte Rahmen (Bar/starker Fokus des Mannes auf die Zitronen/das Spiel) kann ein Hinweis darauf sein, dass Geldspiel ebenso wie Alkohol zu Sucht führen kann.
- Eine weitere Interpretationsmöglichkeit ist, dass Geldspiele überall zu finden sind/immer zugänglich sind.

Video 2

- Das Video bringt zum Ausdruck, dass Spielen einerseits viel Spass machen kann und fasziniert, dass aber Geldspiele auch mit erheblichen Risiken verbunden sind.
- Der Sprecher erzählt, dass er alles verloren hat und bringt damit zum Ausdruck, wie einschneidend eine Spielsucht ist.
- Eine weitere Interpretation ist, dass Geldspiel einsam machen kann (der Mann mit problematischem Spielverhalten ist im Video immer allein am Handy zu sehen), während Spielen im Allgemeinen die Menschen häufig verbindet.

Hinweis für beide Videos:

Die Videos beziehen sich auf Geldspiele im Allgemeinen. Alle angesprochenen Aspekte gelten aber auch für Online-Geldspiele.



Mögliche Lösungen Aufgabe 3, Teil 2, Variante A:

Eher verantwortungsvolles Spiel zeigt sich in folgenden Beispielen:

- **Fallbeispiel 1:** Das Spielverhalten von **Peter** und **Mark** scheint verantwortungsvoll zu sein. Das lässt sich damit begründen, dass sie das Spiel nach einer gewissen Zeit stoppen, bisher nicht regelmässig gespielt und auch ihre finanziellen Möglichkeiten nicht überschritten haben.
- **Fallbeispiel 4:** **Max** und sein **Vater** spielen eher verantwortungsvoll. Sie spielen nur ab und zu und setzen immer den gleichen Betrag ein. Das deutet darauf hin, dass sie keinen Zwang zum Spielen verspüren und ihre finanziellen Grenzen nicht überschreiten.
- **Fallbeispiel 7:** **Lukas** scheint ein eher verantwortungsvolles Spielverhalten zu haben. Er übernimmt Verantwortung für seinen Freund **John** und versucht, ihm Grenzen aufzuzeigen.

Wichtig ist bei allen drei Beispielen, dass es in Zukunft zu keiner erheblichen Steigerung kommt (immer häufigeres Spielen, Erhöhung der eingesetzten Beträge).

Anzeichen für problematisches und/oder süchtiges Spiel finden sich in den folgenden Beispielen:

- **Fallbeispiel 2:** **Karl** zeigt folgende Anzeichen für problematisches und süchtiges Spielen: Er denkt zwanghaft an die Geldspiele und ist davon überzeugt, dass das Spiel einer gewissen Logik folgt (so glaubt er, die Roulettekugel habe ein Gedächtnis). Er glaubt fest daran, dass er das Spiel kontrollieren kann und dass er deshalb gewinnen wird. Das zeigt, dass er den Bezug zur Realität etwas verloren hat.
- **Fallbeispiel 3:** **Nadja** zeigt folgende Anzeichen für problematisches und süchtiges Spielverhalten: Wie Karl verliert sie etwas den Bezug zur Realität und glaubt, sicher zu gewinnen, obschon sie in Wirklichkeit meistens verliert. Ausserdem spielt sie sehr regelmässig und kann zeitweise aufgrund ihres Spielverhaltens ihre Rechnungen nicht mehr bezahlen.
- **Fallbeispiel 5:** Bei **Paul** deuten folgende Zeichen auf ein problematisches Spielverhalten hin: Er möchte sein Taschengeld aufbessern, ohne viel Aufwand zu betreiben. Ausserdem spielt er an verschiedenen Orten, was auf eine Regelmässigkeit des Spielens hindeutet. Er spielt zudem für sich allein und möchte Verluste vor seinen Kolleg:innen nicht zugeben.
- **Fallbeispiel 6:** Bei **Mirjam** zeigen sich folgende Anzeichen für problematisches und süchtiges Spielen: Sie spielt so regelmässig, dass sie Freund:innen und Familie vernachlässigt. Das Spielen hat also einen grossen Einfluss auf ihren Alltag aus. Bedenklich ist auch, dass sie trotz vieler Verluste davon überzeugt ist, gewinnen zu können. Das deutet auf einen gewissen Realitätsverlust hin.
- **Fallbeispiel 7:** **Johns** Spielverhalten John ist problematisch. Anzeichen dafür sind, dass er beim Spielen seine finanziellen Grenzen überschreitet und sich Geld leihen muss.



Aufgabe 3, Teil 3:

Mögliche Aussagen sind:

- Es ist ein Auf und Ab: Nach dem Spielen fühlt man sich schlecht.
- Wenn jemand süchtig ist, leidet die Familie/das Umfeld mit.
- Auch wer sehr diszipliniert arbeitet, kann süchtig werden.
- Beim Spielen entflieht man der Realität, aber sie holt einen wieder ein.
- Zum Spielen ist kein Weg zu weit.
- Spielsucht ist ein Tabu.
- Manche denken, dass nur Alkohol und Drogen süchtig machen. Auch Spielen kann süchtig machen.
- Spielsucht ist ein Teufelskreis.
- Bei finanziellen Angelegenheiten haben Therapie und Unterstützung geholfen.
- Ismael hat eine Million Franken verspielt.
- ...