



HINTERFRAGEN VON GELD- UND GLÜCKSSPIELEN ANHAND DER PHILOSOPHIE

EINFÜHRUNG

Die finanziellen Folgen von exzessivem Spielen (Verschuldung und Überschuldung) sind der Hauptgrund, warum Spielerinnen und Spieler Hilfe suchen. Exzessives Spielen hat auch eheliche, familiäre, soziale, emotionale, rechtliche und andere Konsequenzen. Die Pandemie hat dazu geführt, dass immer mehr Geldspiele im Internet angeboten werden, die vor allem Jugendliche anziehen.

Indem Sie Ihren Schülerinnen und Schülern dieses Thema anhand der in diesem Arbeitsblatt vorgeschlagenen ethischen, moralischen und allgemeinen Überlegungen näherbringen, werden Sie deren Kenntnisse vertiefen. Dadurch können Sie bei ihnen die Kritikfähigkeit in Bezug auf Geld- und Glücksspiele fördern.

KENNZAHLEN

192'000 Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz *

16 Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

10 Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % ** gestiegen



ZIEL

Dieses Arbeitsblatt regt dazu an, Geld- und Glücksspiele aus einer philosophischen Perspektive zu betrachten und zu hinterfragen. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Kenntnisse über Geld- und Glücksspiele vermitteln
- Eine kritische Überlegung über die Spielgewohnheiten der Jugendlichen und die dadurch erschütterten Werte zu entwickeln
- Analyse der Risiken und der Interessen der Betreiber



ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für Lehrkräfte bestimmt, die die Möglichkeit haben, das Thema Geld- und Glücksspiele mit ihren Schülerinnen und Schülern zu diskutieren, und zwar insbesondere:

- Lehrkräfte für Allgemeinbildung
- Lehrkräfte im Fach Philosophie

* Sucht Schweiz, Schweizer Suchtpanorama, 2021

** Sucht Schweiz, Schweizer Suchtpanorama, 2020

ANREGUNGEN ZUR EINFÜHRUNG DES THEMAS

- Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ein Quiz machen. Siehe Arbeitsblatt «Quiz».
- Organisieren Sie verschiedene Stationen mit unterschiedlichen Spielen (Monopoly, Poker, Black Jack, Skull King usw.) und bilden Sie Schülergruppen. Machen Sie einen Erfahrungsaustausch und fahren Sie mit den unten vorgeschlagenen Fragen fort.

OFFENE FRAGEN, DIE EINE WEITERE DISKUSSION ANREGEN SOLLTEN

1. FRAGEN SIE DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER NACH DEM NICHTMONETÄREN WERT VON GELD

- Welchen Wert hat Geld für sie?
- Überlegungen zu echtem und immateriellem Geld
 - » Zunahme der Nutzung von Bankkarten, mobilen Zahlungen, kontaktlosen Zahlungen, Aufschwung von Kryptowährungen (z. B. Bitcoin, Dogecoin)
- Welche Vorstellungen haben sie von Geld?
- Ist es leicht, Geld zu verdienen? Ist das moralisch vertretbar?
- Verdient man Geld durch Arbeit? Muss man es sich verdienen?
- Woher kommt der Ausdruck «Geld stinkt nicht»?
- Ist es fair, dass jemand Millionen verdienen kann?
- Welche Absichten verbergen sich hinter der Gestaltung von Banknoten? Gibt es eine Philosophie dahinter?

2. STELLEN SIE DEN SCHÜLERINNEN UND SCHÜLERN FRAGEN ZUM THEMA ZUFALL

- Was ist Zufall?
- Überlegungen zum Zufall bei Geld- und Glücksspielen
 - » Führen Sie ein Experiment zum Thema Zufall durch: duspielst.ch
- Überlegungen zu falschen Annahmen (einen Glücksbringer bei sich tragen, Glückszahlen spielen, Freitag der 13., Schornsteinfeger usw.)

3. FRAGEN SIE DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER NACH DEM PHILANTHROPISCHEN ASPEKT VON LOTTERIEN

Überlegungen

- zu den verschiedenen Arten von Lotterien (Swisslos, kleine Lotterien, die von Vereinen und Verbänden organisiert werden)
- zu den Projekten, die von Swisslos unterstützt werden, im Verhältnis zur Zahl exzessiver Spielerinnen und Spieler und zu den negativen Folgen, unter denen diese leiden
- zur Ethik im Sinne von Aristoteles
- Zeigen Sie Werbungen von Glücksspielbetreibern und eröffnen Sie die Diskussion mit einer philosophischen Fragestellung, indem Sie Werte und Ethik hinterfragen:
 - » Kampagne «Spielen ist auch unterstützen»:
 - [Schweizer Sport](#)
 - Werbespots «[Swisslos tut Gutes](#)»
 - [Tierpflege](#)
 - » An wen richten sich diese Clips?
 - » Wie viel wird wirklich an Wohltätigkeitsorganisationen gespendet?
 - » Ist die Aussage richtig, dass eine Person durch den Erwerb eines Rubbelloses eine Wohltätigkeitsorganisation unterstützt?
 - » Erweckt die vermittelte Botschaft den Eindruck, dass Spielen dasselbe ist wie Spenden?
 - » Diskussion zu den Grafiken

4. SPIELEN HINTERFRAGEN

- Was ist Spielen?
- Welche Arten von Spielen kennen sie?
 - » Brettspiele, Kartenspiele, Strategiespiele usw.
- Sind Sie mit kooperativen Spielen vertraut?
 - » Wie unterscheiden sich diese von einem wettbewerbsorientierten Spiel?
 - Keiner hört auf zu spielen, bevor die anderen aufhören.
 - Es handelt sich um ein Spiel, bei dem die Fähigkeiten jedes Einzelnen zum Tragen kommen (Förderung des kritischen Denkens und des gegenseitigen Vertrauens).
 - Wichtigkeit von psychosozialen Fähigkeiten (Kommunikation, Zusammenarbeit, usw.)
- In welchen Formen sind sie erhältlich?
 - » «Physische» Spiele und Online-Spiele
- Gehören Geld- und Glücksspiele dazu?
- Wo findet man Geld- und Glücksspiele?

Überlegungen:

- über den Einsatz von echtem Geld und Spielgeld in Spielen
- über den Begriff Glück
- zur Stigmatisierung und Selbststigmatisierung von exzessiven Spielerinnen und Spielern
- über eine Diskussionsrunde zum Thema Geld- und Glücksspiele, die Rolle des Staates, den Schutz der Spielerinnen und Schüler
- rund um die verschiedenen Arten von Spielen (Ziehungstage, Gewinnchancen, falsche Annahmen). Zum Beispiel:
 - » EuroMillions ist eine internationale Lotterie, die 2004 eingeführt wurde und an der neun europäische Länder, darunter die Schweiz, teilnehmen. Jeden Dienstag und Freitag findet eine Ziehung statt. Die Spielerin bzw. der Spieler muss 5 Zahlen zwischen 1 und 50 und 2 Sterne zwischen 1 und 12 wählen. Um den Jackpot zu gewinnen, muss man alle 5 Zahlen sowie die 2 Sterne richtig haben.
 - » Swiss Lotto ist eine Schweizer Lotterie. Jeden Mittwoch und Samstag

findet eine Ziehung statt. Die Spielerin bzw. der Spieler muss 6 Zahlen zwischen 1 und 42 und 1 Glückszahl zwischen 1 und 6 wählen. Um den Jackpot zu gewinnen, muss man alle 6 Zahlen richtig haben sowie die richtige Glückszahl.

5. INTERPRETIEREN SIE TEXTE VON AUTOREN, DIE ÜBER SPIELSUCHT (GELD- UND GLÜCKSSPIELE SOWIE ANDERE SPIELE) GESCHRIEBEN HABEN.

- *Der Spieler*, Fjodor Dostojewski
- *Die Spiele und die Menschen*, Roger Caillois
- *Schachnovelle*, Stefan Zweig
- Zusätzliche Bezugnahme: *Homo faber* von Max Frisch

6. SERIEN UND FILME, DIE DAS THEMA GLÜCKSSPIEL (GELD- UND GLÜCKSSPIELE SOWIE ANDERE SPIELE) UND SUCHT BEHANDELN, INTERPRETIEREN.

- *Das Damengambit*, Netflix-Miniserie unter der Regie von Scott Frank und Allan Scott, basierend auf dem gleichnamigen Roman von Walter Tevis
- *Nichts geht mehr – das Millionenspiel des Dan Mahowny*, ursprünglich *Owning Mahowny*, ein kanadischer Film von 2003 über Spielsucht, Regie: Richard Kwietniowski
- *Ka-Ching! Pokie Nation: Jane Mannings* Dokumentarfilm darüber, warum Geldspielautomaten so süchtig machen (*Englisch*): [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...)
- *Casino Royale*, amerikanisch-britisch-deutsch-tschechischer Film aus dem Jahr 2006, Regie: Martin Campbell
- *The Gambler – Ein Spiel*. Sein Leben, amerikanischer Film von 2014, Regie: Rupert Wyatt