



Einleitung

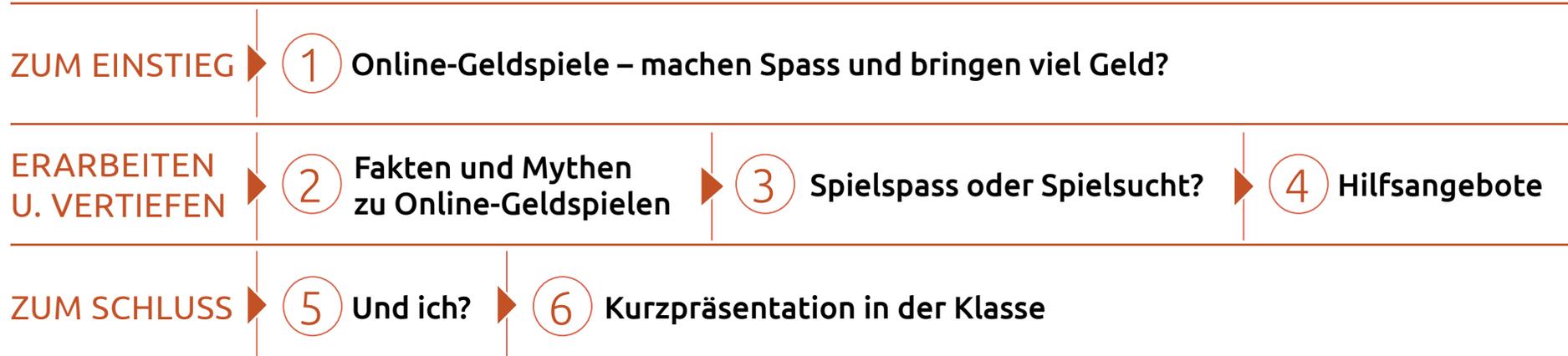
Online-Geldspiele wie z. B. Online-Poker oder Sportwetten laden ein in eine virtuelle Spielwelt, die Adrenalin, ein gutes Gefühl und grosse Gewinne verspricht. Junge Erwachsene interessieren sich zunehmend für Online-Geldspiele.

Wir wollen daher genauer hinschauen: Was fasziniert am Online-Geldspiel? Lässt sich mit Online-Geldspielen viel Geld verdienen? Und welche Risiken bergen Online-Geldspiele?

Ziele

- Du kannst Motive für das Spielen von Online-Geldspielen benennen.
- Du kannst wichtige Fakten (wie z. B. die gesetzlichen Grundlagen) zu Online-Geldspielen nennen und Behauptungen dazu überprüfen.
- Du kannst Anzeichen und Folgen von problematischem/süchtigem Spielverhalten benennen und weisst, wo du Unterstützung (für dich und andere) bekommen kannst.
- Du denkst über deine Einstellung und dein Verhalten in Bezug auf Online-Geldspiele nach.

Die Aufgaben im Überblick



 **Wichtig:** Wenn du schwierige Erfahrungen mit diesem Thema gemacht hast und deswegen unangenehme Gefühle wie Scham, Trauer, Angst oder Wut empfindest, zögere nicht, dir Unterstützung und Begleitung zu holen. Wende dich an eine dir vertraute Bezugsperson aus deinem Umfeld oder an eine der hilfreichen Adressen, die im folgenden Dokument findest: [PDF Unterstützungsangebote](#)



Aufgabe 1: **Online-Geldspiele – machen Spass und bringen viel Geld?**

Diskutiert zum Einstieg die folgenden Fragen:

- Online-Geldspiele machen Spass und bringen viel Geld – stimmt das? Wie beantwortet ihr diese Frage? Wie begründet ihr eure Antwort?
- Was wisst ihr bereits über Online-Geldspiele?
- Welche Fragen habt ihr?



Aufgabe 2: **Fakten und Mythen¹** zum Thema **Online-Geldspiel**

Teil 1: **Lest den folgenden Text und löst anschliessend die dazugehörigen Aufgaben.**

Einige Zahlen und Fakten zu Online-Geldspielen

Online-Geldspiele sind Spiele, die über das Internet auf dem Computer, dem Handy oder einem anderen Gerät (z. B. Tablet) gespielt werden können. Bei einem Gewinn erhält die/der Spieler:in in der Regel Geld. Die virtuellen Geldspiele sind den Offline-Varianten ähnlich: Der Online-Geldspielautomat sieht z. B. aus wie die Offline-Version. Online-Poker oder Online-Sportwetten funktionieren im Prinzip gleich wie offline. Für Minderjährige sind Geldspiele generell verboten. Lediglich einige Lotteriespiele sind ab dem 16. Lebensjahr erlaubt.

Geldspiele – online wie offline – lassen sich in drei Kategorien einteilen:

- Spiele in Casinos/Spielbanken
- Lotterien, Wetten
- Kleinspiele wie Pokerturniere/lokale Sportwetten

Aktuell geben rund zwei Drittel der Schweizer Bevölkerung an, schon einmal um Geld gespielt zu haben. Die eingesetzten Geldbeträge, sind sehr unterschiedlich. Der grösste Teil der Spielenden spielt verantwortungsbewusst und aus unproblematischen Motiven wie z. B. der Freude am Wettbewerb oder der Faszination virtueller Welten. Personen, die regelmässig spielen, nennen als Gründe u. a. das Ausbrechen aus dem (stressigen) Alltag und die Aussicht auf schnelles Geld ohne grosse Anstrengung. Die Anzahl der problematisch Spielenden hat sich in den letzten Jahren verdoppelt und beträgt inzwischen ca. 5 % (d. h. es betrifft 5 von 100 Spieler:innen). Männer spielen öfter und weisen auch häufiger ein problematisches Spielverhalten auf als Frauen. Junge Erwachsene (18–29 Jahre) sind mit fast 20 % besonders stark von risikoreichem oder problematischem Spielverhalten betroffen.

Fortsetzung ▼

¹ Der Begriff Mythos steht hier für Erzählungen oder Behauptungen zum Thema Online-Geldspiel, die zu prüfen sind und die häufig nicht (vollumfänglich) richtig/wahr sind.



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

Online-Geldspiele sind 24 Stunden am Tag verfügbar und bieten eine grosse Auswahl. Man braucht lediglich ein Gerät wie z. B. einen Computer sowie Internetzugang, um in eine schillernde, spannende Welt einzutauchen, die grosse Gewinne verspricht. Gesetzliche Vorgaben wie das Verbot für unter 18-Jährige werden bislang unzureichend umgesetzt und soziale Kontrolle durch andere ist kaum vorhanden. Dadurch sind Online-Geldspiele leicht zugänglich, was zum Spielen verleiten kann. Problematisch daran ist, dass das (virtuelle) Spiel um Geld ein gewisses Abhängigkeitspotenzial mit sich bringt und die Gefahr besteht, sich zu verschulden.

Apropos Verschuldung – worüber man sich im Klaren sein sollte: Wie beim Online-Geldspiel kann es auch beim Gamen zu einer Verschuldung kommen. Hier tauchen immer häufiger Elemente wie Lootboxen auf, die Spielende dazu animieren, neue Tools (Gegenstände, Belohnungen oder Upgrades) zu kaufen. Der Inhalt einer Lootbox wird oft erst nach dem Kauf oder Erwerb freigeschaltet. Wie beim Online-Geldspiel kann der Reiz des Unbekannten dazu führen, dass Spielende immer wieder Geld ausgeben, um weitere Lootboxen zu öffnen, in der Hoffnung, seltene oder begehrte Gegenstände zu erhalten.

Quelle: Bundesgesetz über Geldspiele (Geldspielgesetz, BGS) vom 29. September 2017, Sucht Schweiz (2023): Verdoppelung des problematischen Spielverhaltens im Internet, Radix (2019): Faktenblatt Bundesgesetz über Geldspiele (Geldspielgesetz, BGS)

Aufgaben, Teil 1:

A. Fasst die wichtigsten Aspekte des Textes in eigenen Worten zusammen.

B. Diskutiert die folgenden Fragen:

- Wie erklärt ihr euch, dass junge Erwachsene öfter problematisches Spielverhalten zeigen als andere Altersgruppen?
- Wie sind die Gesetze? Was denkt ihr – warum gibt es Einschränkungen für Jugendliche?



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

Teil 2: **Mythen über Online-Geldspiel**

Über Geldspiele kursieren viele Mythen.
Aber stimmen sie auch?

- A.** Wählt eine der 9 Kärtchen mit den Mythen und lest die Aussage auf der Vorderseite, ohne die Rückseite anzuschauen. Diskutiert nun, ob die Aussage wahr oder falsch ist und begründet eure Antworten.
- B.** Lest danach auf der Rückseite, wie es sich wirklich ist.
- C.** Geht nun nach und nach die verbleibenden 8 Kärtchen durch, indem ihr genauso vorgeht, wie bei der ersten Karte.

Die Kärtchen werden euch von der Lehrperson zur Verfügung gestellt.



Aufgabe 3: **Spielesspass oder Spielsucht?**

Teil 1: Schaut euch folgende Videos an und diskutiert in der Gruppe die Fragen dazu:

 **Nur noch den Jackpot im Kopf?** | sos-spielsucht.ch | (00:15)

- Was passiert dem Mann in der Bar und was hat das mit (Online-)Geldspiel zu tun?
- Was sind die zentralen Botschaften des Videos?

 **Sportwetten: «Informiere dich, wenn das Spiel mit dir spielt»**
sos-spielsucht.ch | (00:35)

- Was erzählt die Person im Video über sich und (Online-)Geldspiele?
- Was sind die zentralen Botschaften des Videos?



**Besprecht eure Überlegungen zu den Videos mit der Lehrperson.
Gemeinsam mit ihr erarbeitet ihr das Modell der Suchtentwicklung (Aufgabe 3b/Teil 1).**



Aufgabe 3: Fortsetzung | **Spieldass oder Spielsucht?**

Teil 2: Eine (Online-)Geldspielsucht entwickelt sich meist schleichend und kann daher lange unentdeckt bleiben. Das unten dargestellte Modell zeigt unterschiedliche Spielverhalten und verdeutlicht Entwicklungsprozess einer Spielsucht. Lest zuerst die Erklärungen zum Modell auf den drei Folgeseiten und bearbeitet danach eine der beiden Aufgaben auf der Seite 11.



Erklärungen zum Modell ▼



Aufgabe 3, Teil 2: Fortsetzung | **Spieldass oder Spielsucht?** | Geldspielsucht

Verantwortungsvolles Spielen



Motiv:

- Spass am Spielen haben und in eine virtuelle Welt eintauchen wollen.
- Ein gewisses Risiko eingehen wollen und einen gewissen Nervenkitzel erleben können.
- Die Hoffnung, sich mit einem möglichen Gewinn Wünsche und Träume erfüllen zu können. (Konsumgüter, Reisen usw.).
- Spielen als gemeinsames Gruppenerlebnis gefällt.
- ...

Spielverhalten:

- Gespielt wird eher unregelmässig.
- Der Zeitaufwand für das Spielen hält sich in Grenzen.
- Die Spieleinsätze sind eher gering und übersteigen nicht die finanziellen Möglichkeiten.
- Die Spielenden vermögen ihr Spiel zu kontrollieren (können z. B. aufhören, wenn ein gewisser Betrag verspielt ist).

Folgen:

- Keine Probleme; ausser natürlich, wenn die Spielenden unter 18 Jahre alt sind, da Geldspiele in diesem Alter verboten sind.



Aufgabe 3, Teil 2: Fortsetzung | **Spiespass oder Spielsucht?** | Geldspielsucht

Problematisches Spielen, «Zocken»



Motiv:

- Viel Geld gewinnen oder bereits erlittene Verluste wieder «einspielen».
- Spielen, um den Alltag erträglicher zu machen.
- Durch das Spielen Anerkennung und Bestätigung erhalten wollen.
- Hoffen, das Spiel zum eigenen Gunsten beeinflussen zu können.
- Das Online-Geldspiel wird als wichtige Freizeitbeschäftigung erlebt.

Spielverhalten:

- Es wird regelmässig, lange und immer öfter gespielt.
- Es wird viel Geld für das Spiel ausgegeben; oft mehr als zur Verfügung steht.
- Oft wird für sich alleine gespielt.
- Es werden Taktiken überlegt, um beispielsweise die Spielautomaten auszutricksen.
- Aufhören fällt oft schwer.

Folgen:

- Verpflichtungen, wie beispielsweise Hausaufgaben, werden vernachlässigt.
- Soziale Kontakte, beispielsweise mit Kolleg:innen, werden vernachlässigt.
- Spielen wird zu einem wichtigen Lebensinhalt und beeinflusst die Stimmung (z. B. bei Verlusten).
- Man ist überzeugt, dass Glücksspiele beeinflussbar sind.
- Das Spielverhalten wird verharmlost (es ist ja nicht so schlimm).
- Es können finanzielle Probleme entstehen und allenfalls kommen strafrechtliche Probleme hinzu



Aufgabe 3, Teil 2: Fortsetzung | **Spieldass oder Spielsucht?** | Geldspielsucht

Geldspielsucht



Motiv:

- Es muss gespielt werden. Der Spieltrieb ist nicht mehr kontrollierbar.
- Viele sind überzeugt, gewinnen und das Spiel beeinflussen zu können.
- Viele spielen, weil es ihnen nicht gut geht.
- Viele glauben, mit einem grossen Gewinn alle Probleme beseitigen zu können.

Spielverhalten:

- Es wird sehr oft und unkontrolliert gespielt.
- Es wird um grosse Einsätze gespielt, wobei dabei viel Geld verloren geht.
- Mehrere Geldspiele werden gleichzeitig gespielt.
- Anzeichen von Sucht werden geleugnet; es wird behauptet, alles im Griff zu haben.

Folgen:

- Spielsucht schränkt das Leben ähnlich ein wie andere Süchte: Das Spielen beherrscht das Leben. Vieles wird dem Spielen untergeordnet. Lebenspläne können nicht realisiert werden.
- Freund:innen und Familie werden vernachlässigt und leiden unter der Fixierung auf das Spiel, Beziehungen können in die Brüche gehen.
- Es kommt zu einem Realitätsverlust. Die meiste Zeit wird in der «virtuellen Welt» verbracht.
- Es kommt zur Verschuldung, oft müssen die Schulden über viele Jahre abbezahlt werden und das Geld fehlt für andere Dinge.
- Häufig verlieren Spielsüchtige auch ihren Ausbildungs- und Arbeitsplatz.
- Der finanzielle Druck kann dazu führen, dass Gesetze übertreten und kriminelle Taten (Diebstahl, Betrug, Geldhinterziehung usw.) begangen werden.
- Der Ausweg wird immer schwieriger und eine Verzweiflung macht sich breit.
- Wenn Jugendliche unter 18 Jahren spielen, kommen allenfalls strafrechtliche Probleme hinzu.

Fortsetzung ▼



Aufgabe 3, Teil 2: Fortsetzung | **Spieldass oder Spielsucht?**

Entscheidet euch für eine der beiden folgenden Aufgabenvarianten:

Variante A: Verschiedene Fallbeispiele analysieren

Wählt drei Fallbeispiele aus (siehe Folgeseite 12) und analysiert sie:

- Welche der Personen spielt eher verantwortungsvoll?
Begründet eure Antwort?
- Welche Anzeichen für problematisches und/oder süchtiges Verhalten¹ werden in den Fallbeispielen sichtbar?

Variante B: Zentrale Aspekte in eigenen Worten formulieren

Diskutiert gemeinsam:

- Wie merkt ihr, wenn ihr selbst oder Geschwister, Freund:innen usw. ein Spielproblem entwickelt bzw. entwickeln?

¹ Hinweis zur Aufgabe: Die Übergänge zwischen verantwortungsvollem, problematischem und süchtigem Spielen sind fließend. Es geht in der Aufgabe also nicht darum, zu beurteilen, ob jemand ein problematisches oder süchtiges Spielverhalten zeigt, sondern darum, zu besprechen, was Anzeichen dafür sind, dass Menschen ihr Spielverhalten nicht mehr kontrollieren können.



Aufgabe 3, Teil 2, Variante A, Fallbeispiele | **Spiespass oder Spielsucht?**

- 1. Peter** (20) und **Mark** (20) spielen zum ersten Mal Online-Roulette. Zu ihrer Überraschung gewinnt Mark nach einigen Spielrunden 450 Franken. In den weiteren Runden verlieren sie einen Teil des Geldes wieder. Als ihnen noch 120 Franken Gewinn bleiben, beschliessen sie aufzuhören und sich mit dem Geld ein gutes Nachtessen zu gönnen.
- 2. Karl** (26) ist in Gedanken fast jede freie Minute mit dem Online-Geldspiel beschäftigt. Sein Ziel ist es, ein System für Roulette zu entwickeln, mit dem er gewinnen kann. Er ist der festen Überzeugung, dass eine Roulettekugel ein Gedächtnis hat und somit nach einem bestimmten System auf die Zahlenfelder fällt. Irgendwann, da ist er sich sicher, muss es klappen.
- 3. Nadja** (32) spielt regelmässig zu Hause an Online-Geldspielautomaten. Oft stehen die Symbole so, dass sie glaubt, schon fast gewonnen zu haben. Aber eben nur fast. Mit anderen Worten: Sie verliert meistens! Nadja nimmt die Beinahe-Gewinne als Zeichen, dass sie unbedingt weiterspielen soll. Regelmässig kann sie am Monatsende ihre Rechnungen nicht mehr bezahlen.
- 4. Max** (14) spielt gemeinsam mit seinem **Vater** (42) gelegentlich Sport-Tipp. Besonders die Fussballspiele faszinieren die beiden. Sie investieren immer den gleichen Betrag. Gespannt warten sie jeweils auf die Resultate. Mal gewinnen sie, mal verlieren sie.
- 5. Paul** (15) hat sich zum Ziel gesetzt, sein Taschengeld mit Pokerspiel aufzubessern. Er spielt meist zu Hause, manchmal auch in der Schule während der grossen Pausen zusammen mit seinen Kolleg:innen. Er hat bisher ca. 150 Franken verloren. Das gibt er vor seinen Kolleg:innen aber lieber nicht zu.
- 6.** Mit 18 Jahren, bei ihrem ersten Online-Geldspiel, erzielte **Mirjam** (20) gleich einen Gewinn. Das gab ihr das Gefühl, dass Geldspiele eine sichere Geldquelle sind. Seither spielt sie regelmässig und verliert eigentlich mehr als sie gewinnt. Ihre Freund:innen klagen darüber, dass sie kaum mehr Zeit für sie habe. Mirjam denkt dann, dass ihre Freund:innen ihr die Erfolge beim Spielen nicht gönnen würden.
- 7. Lukas** (18) und **John** (18) sind leidenschaftliche Online-Pokerspieler. Vor allem John geht dabei bis an die Grenzen seiner finanziellen Möglichkeiten und manchmal darüber hinaus. Er hat bereits einmal ein Darlehen von 1'000 Franken fürs Spielen aufgenommen. Lukas ermahnt ihn, sich zu mässigen und sich nicht weiter zu verschulden.
- 8. Ilir** (16) und **Boris** (17) sind gute Freunde und leidenschaftliche Gamer, die sich regelmässig in Online-Spielen duellieren. Vor allem Boris ist von dem Spiel besessen und investiert immer mehr Geld in Lootboxen, um seltene Gegenstände und Skins zu erhalten. Schon einmal hat er sein Budget überschritten und sich zusätzliches Geld für virtuelle Kisten von Ilir geliehen. Weil er seine Schulden bei Ilir seit über einem halben Jahr nicht zurückgezahlt hat, will Ilir nicht mehr mit ihm reden.



Aufgabe 3, Teil 3: Fortsetzung | **Spielesspass oder Spielsucht?**

Der schmale Grat vom Spiesspass zur Spielsucht

Das Filmbeispiel zeigt, wie folgenreich eine Spielsucht für Menschen sein kann. Schaut euch das Video an und löst die folgenden Aufgaben.

 **Glück.Spiel.Sucht.** | [sos-spielsucht.ch](https://www.sos-spielsucht.ch) | (12:13)

- Jede:r notiert für sich auf Zettel: Was sind die wichtigsten Aussagen des Films?
- Zeigt sie den anderen: Welche Aussage habt ihr notiert?
Warum ist sie eurer Meinung nach wichtig?
Vergleicht eure Überlegungen: Wo sind die Gemeinsamkeiten und Unterschiede?
- Diskutiert abschliessend:
 - Was nehmt ihr aus der Beschäftigung mit dem Video mit?
 - Unterstützt euch ein solches Beispiel, um künftig Gefahren von (Online-)Spielen zu erkennen?
 - Was könnte noch helfen, damit das Spielen immer im grünen Bereich bleibt?



Besprecht eure Überlegungen zu dieser Aufgabe mit der Lehrperson. Kehrt dann zurück zur Ausgangsfrage und prüft, wie ihr jetzt die Einstiegsfrage (Online-Geldspiel – machen Spass und bringen viel Geld?) beantworten würdet.



Aufgabe 4: **Hilfsangebote**

Besprecht in der Gruppe

- Denkt noch einmal über den Videobeitrag von Ismael nach. Welche Hilfe hat er in Anspruch genommen? Was hat ihm geholfen?
- Ismael hat sich lange keine Hilfe geholt. Das ist häufig so bei Menschen mit Suchtproblemen. Was macht es wohl so schwer, sich Unterstützung zu holen?

Stellt euch vor, ...

- Ihr beobachtet bei eurer besten Freundin ein problematisches Spielverhalten. Was würdet ihr tun?
- Ihr merkt irgendwann in eurem Leben, dass euer eigenes Spielen ausser Kontrolle gerät. Was könntet ihr machen?

Schaut euch zum Beantworten eurer Fragen auch das Dokument  **Unterstützungsangebote an. Vielleicht findet ihr dortauf Hilfsangebote, die ihr noch nicht kennt.**



Aufgabe 5: **Und ich?**

Die folgenden Fragen sind privat. Jede:r von euch denkt für sich selbst darüber nach. Es steht euch frei, euch in der Gruppe darüber auszutauschen.

- Warum habe ich mich für dieses Thema entschieden?
Was interessiert mich daran?
- Wo sind mir Online-Geldspiele im Alltag schon begegnet?
- Habe ich schon einmal Online-Geldspiele gespielt?
 - Aus welchen Gründen?
 - Wie habe ich mich dabei gefühlt?
- Sehe ich für mich und/oder in meinem nahen Umfeld (Freund:innen, Familie) Risiken in Bezug auf Online-Geldspiele?

Weiterführende Infos zum Thema findest du hier:

 **Gambling Check** | gambling-check.ch

 **Selbsttest** | suchtpraevention-zh.ch



Aufgabe 6: **Kurzpräsentation in der Klasse**

1. Was sind die wichtigsten Erkenntnisse aus eurer Auseinandersetzung?
2. Was müssen alle Mitschüler:innen wissen?
Worüber sollten alle nachdenken und diskutieren?
3. Habt ihr offene Fragen, die ihr mit der Klasse besprechen möchtet?

Bereitet anhand dieser Fragen eine Präsentation von fünf bis zehn Minuten für die Klasse vor. Die Form der Präsentation kann frei gewählt werden. Hier ein paar Anregungen:

- Ihr gestaltet ein Plakat, das entsprechend der drei Fragen strukturiert ist.
- Ihr bereitet ein Interview vor. Eine Expertin oder ein Experte, gespielt von jemandem aus eurer Gruppe, beantwortet die Fragen.
- Ihr erstellt eine digitale Präsentation, in der ihr die wichtigsten Erkenntnisse vorstellt.
- Ihr wählt eine interaktive Form, in der ihr die Fragen von den Mitschüler:innen beantworten lasst (z. B. auf drei Plakaten, die im Zimmer aufgehängt werden). Mit eurer Expertise ergänzt ihr abschliessend die Überlegungen der Mitschüler:innen.
- Ihr spielt das Rollenspiel aus der Zusatzaufgabe vor und bespricht am Ende die Erkenntnisse und Beobachtungen eurer Mitschüler:innen.
- ...