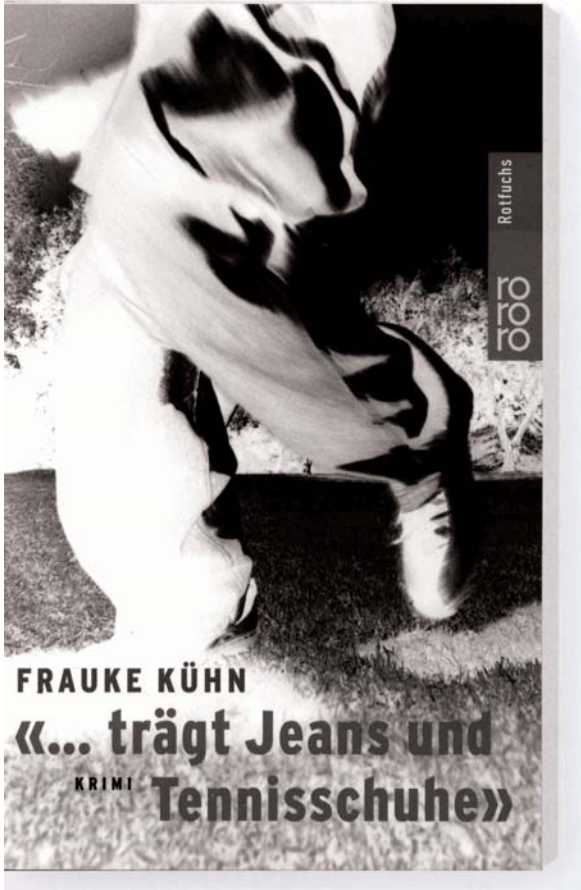


Malte Dahrendorf/ Peter Zimmermann (Hg.) Ideen und Materialien für Lehrerinnen und Lehrer

Frauke Kühn | ...trägt Jeans und Tennisschuhe



rotfuchs 439

| Inhalt

Peter Kuhlmann
Glücksspielautomaten
und Suchtgefahr

Klasse 7-9 alle Schularten

1. Didaktische Vorüberlegungen
 - 1.1 Zur Sache: Automaten- und Glücksspielabhängigkeit
 - 1.2 Zur Sache: Gewalt
 - 1.3 Zur Sache: Spielhallen
2. Vor Beginn der Unterrichtseinheit:
Erkundungen

3. Modell einer Unterrichtseinheit
4. Alternativvorschlag
für eine eher projektorientierte Arbeit
5. Literatur zum Thema
6. Materialien

*Wir sind nichts, was wir suchen ist alles.
(Hölderlin)*

*Das Suchtproblem der Spieler ist eine Erfindung
der Psychologen.
(Gansclmann, Automatenhersteller)*

*Das Problem in der Therapie ist doch: Was macht der
Spieler Sinnvolles in den Stunden, die er vorher am
Automaten gegessen hat?
(H. Wulf, Leiter einer Suchtberatung)*

Zum Inhalt des Buches

Nach einer Serie von Raubüberfällen auf ältere Personen in einem Stadtviertel bemüht auch Rolf, die Hauptperson des Buches, sich, den Täter auf frischer Tat zu fassen. Er, der sich selbst verdächtig macht, kann bei seinen Nachforschungen ein Problem lösen, weiß aber letztlich mit den Ergebnissen der Erkundungen nicht so recht etwas anzufangen.

Thematisiert wird die Faszination, die das Automaten-glücksspiel auf Jugendliche ausübt, die Sucht nach Glücksspiel, dargestellt werden auch mögliche Folgen der Abhängigkeit: u.a. Gewalt, die als Erpreßbarkeit erlitten oder die zum Gelderwerb ausgeübt wird. Der Handlungsablauf ist eingebettet in die differenzierte Schilderung der familiären Situation der Hauptperson. Der

Text bildet einen Ausschnitt aus dem Leben eines Jugendlichen unserer Zeit ab, läßt den Leser viele Details wiedererkennen, fordert ihn zugleich auf, nach Ursachen für bestimmte Erscheinungen seiner Umwelt zu fragen und Lösungsmöglichkeiten zu diskutieren, denn griffige Rezepte verweigert die Autorin ihren Lesern.

1. Didaktische Vorüberlegungen

1.1. Zur Sache: Automaten-Sucht

Suchterscheinungen im Zusammenhang mit "Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeiten" sind ein Problem, das erst in den letzten Jahren aufgetreten ist, sich aber relativ schnell ausgebreitet hat. Nach den Zahlen der Suchtberatungsstellen des Diakonischen Werkes sind allein in diesen Einrichtungen die sog. Erstkontakte in Beratungsstellen im Zeitraum 1984-1985 von 166 auf 278 gestiegen. Davon bezogen sich (1985) 199 Kontakte auf Abhängigkeit von Geldspielautomaten, 24 auf Spielbanken, 10 auf Spiele ohne Gewinnmöglichkeiten. 45 waren ohne nähere Angaben. Der Altersschwerpunkt lag dabei auf Ratsuchenden im Alter zwischen 18-35 Jahren, 24 von ihnen waren sogar unter 18 Jahren.

Die Dunkelziffer dürfte in diesem Bereich insgesamt sehr hoch sein. Häufig ist es erst die Schuldenlast, die zum Aufsuchen der Suchtberatung führt: in der Regel liegen die Spielschulden zwischen 10.000,- und 100.000,- DM. Nach Angaben der Anonymen Spieler/Bremen hatten die ca. 20 Mitglieder der Gruppe zusammen Schulden in Höhe von 2,8 Millionen DM (zitiert nach NWZ vom 23. 6. 84). Mit zunehmender Schuldenlast nehmen kriminelle Delikte natürlich zu (s.u.). Das Entstehen dieses neuen Suchtbereichs ist nach Untersuchungen von G. Meyer in der Einführung von Sonderpielserien und Risikotasten an Geldspielautomaten zu sehen (siehe dazu M.I.). Der "typische Spieler" ist männlich, bisher gibt es wenige abhängige Frauen (in Berliner Suchtberatungsstellen bestand z.B. 1986 zu 125 Spielern Kontakt, davon waren 118 männl./7 weibl.). In den USA sind jedoch über 50% der Spielsüchtigen Frauen. Insofern ist das Beispiel des Buches von E. Kühn für die Bundesrepublik Deutschland

nicht typisch, könnte jedoch eine Entwicklungstendenz aufzeigen.

Beim Spieler selbst treten die gleichen Merkmale auf, die auch bei herkömmlichen, sogenannten stoffgebundenen Suchtformen vorkommen. Solche Merkmale sind (nach Schuhmacher):

- Steigerung von Umfang und Intensität
- zunehmender Verfall an das Spiel
- periodisches Auftreten von Drang- und Spannungszuständen
- Kontrollverlust
- Unfähigkeit von Abstinenz
- Entzugserscheinungen
- Abnahme möglicher Befriedigung (Dosissteigerung)
- Verlust der Hemmschwelle bei Minimalverführung
- Abhängiges Spielverhalten oft als Mehrfachabhängigkeit (z.B. Alkohol)
- Auftreten von psychosozialen Konflikten (Straffälligkeit, Partnerkonflikte, soziale Isolation, Selbstmordgefährdung)

Die meisten dieser Merkmale werden in dem Buch an verschiedenen Stellen deutlich. Im Suchtverlauf entwickelt sich häufig eine Art Symbiose des Spielers zu "seinem Automaten.

Für die Spielsucht gibt es offenbar vielfältige Ursachen. Wichtig ist, daß das Zusammentreffen einzelner Faktoren nicht zwangsläufig zur Sucht führt. Das soziale Umfeld spielt mit Sicherheit eine bedeutende Rolle (im Buch werden zu Familie, Schule, Wohnumfeld ausführliche Angaben gemacht). Als Hauptkern wird von vielen Experten Sinnleere angesehen (siehe dazu z.B. die Tagebuchnotizen von Anette S. 91 ff. "Lebenslüge" S. 108). Hier liegt das Hauptproblem der Suchthilfe und auch eine der Ursachen für die hohe Rückfallquote: "Die Chancen, frei zu werden von einer Sucht, stehen meist schlecht. Vielleicht ist das alles, was jemand hat; der ganze Halt. Was passiert, wenn das Gerüst weg ist?"⁴ (Ruth Höh, Psychotherapeutin). Suchthilfe ist daher schwierig. Meist wird die Sucht lange verdeckt, oft selbst nicht als solche erkannt (siehe Gespräch zwischen Vadek und Anette, S. 102 ff.). Ein körperlicher Verfall ist - im Gegensatz zu anderen Suchtformen - nicht so leicht sichtbar.

Bei den Beratungsstellen selbst fehlen z.T. auch noch Erfahrungen. Außerdem wird eine Therapie in der Regel nicht von den Krankenkassen bezahlt.

1.2. Zur Sache: Gewalt

Nach den Erfahrungen der Suchtberatung ist die Zahl der Gewalttaten in Zusammenhang mit Automaten-Sucht bisher relativ gering. Die Delikte liegen eher in den Bereichen Betrug, Unterschlagung, Versetzen von Gegenständen unter Wert, Diebstahl im häuslichen Bereich. Die Tendenz ist hier stark steigend. Spieler sind danach wenig offen aggressiv. Dieses Verhalten wird in der Person des Vaders deutlich. Insofern ist der geschilderte Fall der Anette (bisher) wenig typisch. Aber auch die von Anette begangenen Überfälle sind nicht Akte offener Aggression, sondern eher verdeckt, schnell, unauffällig ausgeführt. (Dazu paßt sowohl das ruhige, überangepafte Verhalten in der Familie als auch die Beschreibung von März, S. 220.) Die Gewalttaten entstehen aus der Notwendigkeit der Geldbeschaffung. Antrieb ist die Spielsucht, die alle anderen Handlungen steuert (siehe Kriterien Schuhmacher) und die Hemmschwelle drückt. Moralische Bedenken usw. fallen dadurch weg. Daraus erklärt sich auch die völlige Gleichgültigkeit gegen die Opfer (die in "klaren" Momenten durchaus bewußt wird, Tagebuch S. 91 ff.). Diese Gleichgültigkeit zeigt sich auch in der Einstellung Anettes zu sich selbst und ihrem eigenen Körper gegenüber (siehe Forderungen von "Zahnücke"). Suchtabhängig sind in der Regel nicht in der Lage, Verantwortung zu übernehmen, weder für sich selbst, noch für andere. In diesem Punkt ist das Verhalten des Bruders (und Ich-Erzählers) wichtig: Er nimmt Anette die Verantwortung für ihre Taten ab und wird damit selbst in die Gewalttaten verstrickt.

1.3 Zur Sache: Spielhallen

Nach der bisherigen gesetzlichen Regelung durften pro Spielhalle nur drei Geldspielautomaten aufgestellt werden. Diese Regelung wurde umgangen, indem sich 10 bis 12 GmbHs einen sog. Betriebsraum teilten. Jede der so entstehenden Boxen mit drei Automaten galt dann als Spielhalle im Sinne des Gesetzes. Nach der neuen Verordnung darf je 15 m² Grundfläche nur ein Automat stehen, nicht mehr als 10 insgesamt. Aber: bei Einrichtung der Spielhalle vor dem 19. 12. 85 gilt ein sog. Bestandschutz bis zum 31. 12. 90. Und: größere Spielhallen werden durch Raumteiler in kleinere unterteilt, so daß die bisherige Gesamtzahl nicht reduziert

werden mußte.

In letzter Zeit wird zusehends versucht, das Image der Spielhallen zu verbessern. Viel Wert wird dabei auf "Seriosität" gelegt, weg von der "Spielhölle": So finden sich häufiger Frauen als "Hostessen", die für Getränke und Kaffee sorgen. In der Werbung wird vor allem mit den Begriffen "jung", "dynamisch", "in" geworben, was sich zunehmend auch in der Anstellungspraxis niederschlägt.

2. Vor Beginn der Unterrichtseinheit: Erkundungen

- Kontakte aufnehmen zu:
 - örtlichen Suchtberatungsstellen (im Telefonbuch meist unter den Freien Trägern, z.B. AWO, Diakonisches Werk usw.)
 - Polizei: "Beschaffungsdelikte" im Zusammenhang mit Spielsucht
 - Gewerbeaufsicht: Zahl der Spielhallen am Ort
- Anonyme Spieler in Hamburg anschreiben: (AS, c/o Treffpunkt Hilbek, Eilbeker Weg 33, 22089 Hamburg, Rückporto) Material schicken lassen sowie aktuelle Liste örtlicher AS-Gruppen
- Katalog schicken lassen für gewerbliche und private Geldspielautomaten (Automaten-Hoffmann, Im Teelbruch 86-90, 4300 Essen-Kettwig) Sehr informativ, auch geeignet für Collagen.
- Informieren über Spielhallen am Ort (inklusive Besuch).
Bei Besuch mehrerer Spielhallen festhalten: Lage, Präsentation nach außen, Inanspruchnahme zu verschiedenen Tageszeiten.

Dabei neben Beobachtung von Einrichtung und Besuchern (Körperhaltung) ruhig selbst einmal spielen (z.B. mit Geld- und Zeitvorgabe). Die eigenen Reaktionen sind unter Umständen sehr interessant!

3. Modell einer Unterrichtseinheit

1. Lesen mit verteilten Rollen (S. 7-14)

(Zur Verdeutlichung der verschiedenen Ebenen der Erzählung sowie zur Einführung in die Handlung)

- Briefschreiber (kursiv)
- Erzähler (Druckschrift)
- Gedanken der alten Frau (jeweils gekennzeichnet durch Gedankenstrich)
- Gedanken des Täters

2. Diskussion über Gewalt

Angesprochen werden sollten folgende Aspekte (Dabei u.U. Rückfragen bei den Rollenlesern nach eigener Betroffenheit):

- Hilflosigkeit der alten Frau
- Berechnung des Täters
- Angst des Täters, entdeckt zu werden
- eigene Erfahrungen / Einstellungen / Ansichten zur Gewalt.

Gegebenenfalls einfügen: Daten zur Gewaltentwicklung, z.B. nach Auskunft der örtlichen Polizei.

3. Hausaufgabe

- Längerfristig: Buch lesen und Lesetagebuch führen (siehe M3)
- zur nächsten Std.: Bis S. 23 für die Besprechung vorbereiten.

4. Die Personen (S. 7-23)

Was sind das für Personen, mit denen wir es bisher zu tun haben, was wird uns als Leser bisher von ihnen gezeigt? Vorgehen: Arbeitsteilig (4 Gruppen). Ergebnis soll jeweils eine Wandzeitung sein zu den Personen (Stichworte mit Seitenangabe; Raum lassen für Ergänzungen). Beispiele:

Opfer

- einsam und alt (S. 87)
- künstliches Hüftgelenk (S. 8)
- gehbehindert (S. 9)
- Körper jämmerlich drapiert (S. 13)
- Erna Klein (S. 15)
- Bella Bella (S. 15)
- Stummfilmstar (S. 15)
- 85 Jahre (S. 15)

Täter

- hat Angst vor Entdeckung (S. 8)
- trägt Rollkragenpulli, Anorak, Pudelmütze (S. 10)
- Tennischuhe (S. 16)
- überfällt Frauen nur montags (S. 20)
- schneidet Artikel zu Überfällen aus (S. 23)
- traut sich nicht viel zu (März, S. 22)

Briefschreiber

- sitzt in der Klemme (S. 7)
- will die Ereignisse schildern (S. 7)

Vadek

- lebt im gleichen Haus wie Erna Klein (S. 12)
- ist erkältet (S. 12)
- macht eine etwas lächerliche Figur (S. 12/13)
- arbeitet bei der Lokalzeitung (S. 18)

Die Reihe der Personen kann noch durch März ergänzt werden. Unter Täter können später auch die Tatverdächtigen angeführt werden. Briefschreiber ist zu ergänzen durch "Ich-Erzähler" und "Rolf".

Block 2: Rolf entdeckt den Täter

1. *Ausgangspunkt* ist S. 60: "Ich habe dir den Täter gezeigt".

- Was erfahren wir bis hierher?
- Indizien sammeln. Dazu die Wandzeitung aus Block 1/4 heranziehen.

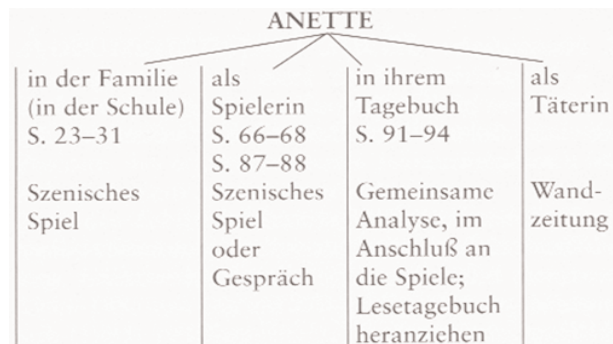
2. Lesen: S. 62-64

Die Gefühle von Rolf herausarbeiten. Dazu die Aufzeichnungen des Lesetagebuches heranziehen.

Für die Handlungsteile zwischen Block 1 und 2 können z.B. Inhaltsangaben eingesetzt werden.

Block 3: Die vier Gesichter der Anette

1. Die vier Seiten von Anette sollen nacheinander auf unterschiedliche Weise erarbeitet werden.



Jeder "Teilperson" soll am Ende der jeweiligen Besprechung ein charakterisierender Satz in den Mund gelegt werden.

2. Diskussion über Beziehungen der vier Seiten zueinander. - Schwerpunkt; Wie passen die ersten drei zu Anette als Täterin ?

3. Sinnsuche als Problem.

Ausgangspunkt: Briefebene, S. 108/109; Stichwort "Lebenslage"4.

Auch hierbei wieder auf das Lesetagebuch zurückgreifen. An dieser Stelle wäre auch eine Buchvorstellung denkbar zu dem angesprochenen Titel von Franz Alt.

Anmerkungen zur Durchführung des Szenischen Spiels in Block 371 (Thema: Familie):

· Feststellen der an der Situation (S. 23-31) beteiligten Personen: Rolf, Vater, Mutter, Anette.

· Lesen mit verteilten Rollen:

Für den inneren und äußeren Dialog je einen Leser benennen; Leser der Rolle Anettes benennen, obwohl sie schweigsam ist.

· Die zu spielende Szene beginnt am Frühstückstisch (S. 25 Mitte).

· Aufbau der Szene durch den Spielleiter (Lehrer) und Einfühlen in die Stimmung:

Begrenzen des Spielraumes durch Benennen von Fenster, Tür . . .

Einrichten der Szene durch reale Gegenstände wie Tisch, Stühle, evtl. Toaster

Unterstreichen der Sauberkeit und Ordnung in der Küche Hinweis aus Wochentag und Uhrzeit.

· Einführung der handelnden Personen:

Jede Person bekommt ein zur Rolle gehörendes Requisit, z.B. Vater: Zeitung; Mutter: Tablettenschachtel; Anette: Toast; Rolf: gelbe Socken, Vater, Mutter, Anette sitzen am Tisch. Der Spielleiter versucht durch entsprechende Interviewfragen an die Spieler, sie in ihre Rolle einzuführen. Rolf, der gerade die Küche betritt, wird als letzter vorgestellt.

· Beginn des Spiels mit dem Ausspruch der Mutter: "Hast du dich auch gewaschen?" Die Spieler halten sich bei ihren Rollen an den im Buch vorgegebenen Text.

· Durch das Wort STOP kann jeder Zuschauer das Spiel unterbrechen, sich hinter eine der agierenden Personen stellen und etwas über deren Gedanken und Gefühle sagen (in der ICH-Form). Die Spieler erstarren für diese Zeit zum Standbild. Schwerpunkt sollte hierbei ANETTE sein.

· Am Ende der Szene: Befragen der beteiligten Personen,

wie es ihnen geht.

· Entlassen aus der Rolle durch Rückgabe der Requisiten.

Block 4: Spiel-Sucht

1. Spiel

Einstieg gemeinsam oder in Tischgruppen mit einem Schreibspiel: Was bedeutet für dich SPIEL? (Material: Tapetenrolle, dicke Wachs- oder Filzstifte) Pro Lerngruppe wird eine genügend große Papierbahn ausgerollt. Das Thema wird groß in die Mitte geschrieben. Die Schüler dürfen während des gesamten Spiels nicht reden, alle Äußerungen müssen schriftlich auf der Papierbahn erfolgen! Begonnen wird mit einer eigenen Stellungnahme zum Thema. Anschließend werden beim Herumgehen andere Äußerungen mit Kommentaren versehen, neue Einfälle notiert, Fragen gestellt, Verbindungen gezogen usw. Wer aufhören möchte, setzt sich deutlich sichtbar an die Seite.

Im Anschluß an das Schreibspiel werden die Ergebnisse besprochen und ausgehängt.

2. Spielhallen / Spielotheken

- Untersuchungen am Ort: Wo gibt es Spielhallen, wie viele?

Wie präsentieren sie sich nach außen? (Vorbereitung durch Arbeitsgruppen, ergänzende Lehrer in fo)

- Hintergrundinformationen zu Spielhallen (Material M1)

- Umfrage unter älteren Mitschülern nach Spielgewohnheiten und Spielhallenerfahrungen. (Vorbereitung und Durchführung durch Arbeitsgruppen)

- Collagen aus Anzeigen, Rundfunkwerbeprospekt, Spielautomatenwerbung. (Einzel- oder Gruppenarbeit)

3. Sucht

· Einstieg: Assoziationskette zu SUCHT. Lehreranweisung: - Schreib das Wort SUCHT in die Mitte eines Blattes und kreise es ein.

- Schließe die Augen und konzentriere dich auf dieses Wort.

- Schreibe alle Wörter auf, die dir einfallen, wenn du an SUCHT denkst. Achte darauf, daß sie auf dem Blatt für dich richtig angeordnet sind.

- Sprich mit deinem Nachbarn über deine Assoziationen.

· Textarbeit: Was ist eigentlich Spielsucht? Dazu können herangezogen werden:

- Vadek (S. 80-84 oben)

- Rolf/Erzähler (Briefebene, S. 108) Außerdem:

- Informationen der Anonymen Spieler (Material M2)

- Definition von Schumacher

(siehe unter: Zur Sache: Sucht) In diesem Zusammenhang

sollte auch über "Be-schaffungsdelikte" gesprochen werden.

Block 5: Sucht-Hilfe

1. Verschiedene Reaktionen auf Anettes Sucht.

Wie reagiert Rolf?

Beispiele für Textstellen:

- S. 72 - Gespräch mit Anette
- S. 73 - Vertauscht die Kleidung
- S. 75 - Besuch bei Fr. Klein
- S. 78 - Läßt sich von Anette bcstehlen
- *S. 80 - Gespräch mit Rolf
- S. 84 - Gespräch mit Anette
- S. 86 - Deckt Anette gegen März
- S. 87 - Gibt Anette Spielgeld
- *S. 89-98 - In der Spielhalle
- S. 100 - Kommt für Anettes Schulden auf
- *S. 102 - Rolf und Anette in Vadeks Wohnung

Wie reagiert Vadek?

Herausarbeiten: "Helfen" heißt bei Rolf "decken". Die zwangsläufige Folge ist, daß er selbst in den Kreislauf hineingezogen wird und letztendlich Anettes Abhängigkeit stützt. Vadeks Verhalten ist als Gegenpol dazu zu sehen.

2. Sucht-Hilfe-Sinn-Suche

Ausgangspunkt: "Und die vermeintliche Leere muß du mit etwas Sinnvollem füllen." (S. 105 oben) Für die Diskussion herangezogen werden kann Anettes Tagebuch (Stichworte: Suche nach Werten, nach Sinn, nach Freunden / Eltern zum Reden; Suche nach Vorbildern für ein sinnvolles Leben).

3. Wie kann man reagieren? Was würdet ihr ROLF raten?

- Die Schüler schreiben einen Antwortbrief an Rolf.

4. Besuch einer Suchtberatungsstelle (Fragen vorbereiten!)

4. Alternativvorschlag

Für eine projektorientiert Arbeit:

- Einstieg: Wie Block 1, Schritt 1 und 2
- Danach weiter wie folgt:
- Auftrag für die nächste Woche: Buch lesen und Lesetagebuch führen.
(In der Zwischenzeit: Kurzeinheit o.a. ohne Hausaufgaben)
- Hausaufgabe nach Ablauf der "Lesezeit":
 - Was will ich morgen für die Bearbeitung vorschlagen?
 - Wo bin ich beim Lesen auf Punkte gestoßen, die mich interessiert, berührt, betroffen haben? Dazu werden von jedem Schüler drei Themenzettel vorbereitet, auf denen seine Bearbeitungswünsche festgehalten sind.
- Organisationsstunde:
 - Themenzettel der Schüler an der Wand sammeln und ordnen.
 - Untersuchungsschwerpunkte bilden, aus denen sich Arbeitsgruppen ableiten.
 - Zu rechnen ist dabei mit Fragen wie:
 - warum macht die Anette so etwas;
 - wieso kann man süchtig werden;
 - was hätte der Rolf denn tun sollen;
 - ...
- Die Blöcke 3-5 sollten inhaltlich dabei abgedeckt werden (eventuell durch Lehrervortrag ergänzen). Andere, von den Schülern gewünschte Aspekte können so hinzutreten.
- Der Lehrer berät die Arbeitsgruppen in bezug auf:
 - Textstellen
 - Arbeitsformen
 - Ergebnispräsentation
 - Spielmöglichkeiten.

5. Literatur zum Thema:

MEYER, Gerhard: Goldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit, Studienverlag Brockmeyer, Bochum 1984 SCHU-

MACHER, Willi: Die Beurteilung der Schuldfähigkeit bei nichtstoffgebundenen Abhängigkeiten (Spilleidenschaft, Fetischismus, Hörigkeit) in: Festschrift für W. Sarstedt, Hrg.: R. Hamm, Walter de Gruyter Verlag, Berlin/New York 1981

6. Materialien

M 1: G. Meyer, Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit
Bochum 1983 (Studienverlag Brockmeyer) S. 8-1 O/S. 122

Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit

Bei Geldspielautomaten handelt es sich um elektro-mechanisch betriebene Spieleinrichtungen, deren Spielausgang durch eine gleichartige Vorrichtung beeinflusst wird und die die Möglichkeit eines Gewinnes in Form von Geld bieten. Gewinne werden erzielt, wenn die drei oder vier Walzen/Scheiben des Automaten in einer bestimmten Symbolkombination zum Stillstand kom-

*

men. Die Entscheidung über Gewinn oder Verlust hängt nicht von den Fähigkeiten des Spielers ab, sondern vom Zufall. Allerdings wird dem Spieler durch Start- und Stoptasten suggeriert, er könne durch geschicktes Betätigen der Tasten auf den Spielablauf und damit auf die Gewinnmöglichkeiten Einfluß nehmen.

Die Bauart eines Spielgerätes muß von der Physikalisch Technischen Bundesanstalt zugelassen werden, bevor die jeweils zuständige Behörde die Erlaubnis zur Aufstellung eines bestimmten Gerätes erteilen darf. Der Einsatz und Höchstgewinn pro Spiel durften nur 0,10 DM bzw. 1,- DM betragen. Diese Höchstgrenzen wurden durch Verordnung vom 17. 4. 1968 auf 0,20 DM bzw. 2,- DM und durch Verordnung vom 23. 2. 1976 auf 0,30 DM bzw. 3,- DM angehoben (vgl. KUMMER, 1977, S. 29).

Nun hat die Automatenindustrie bestimmte Spielsysteme entwickelt, die zwar den gesetzlichen Vorschriften entsprechen, bei denen aber innerhalb kurzer Zeit (25 Minuten) ein Gewinn von 120-200 DM erzielt werden kann; sogar Gewinne von 500 DM und mehr sind möglich. Der Verlust an einem Gerät kann über 70 DM in der Stunde betragen. Die relativ hohen Beträge werden dadurch gewonnen, daß bei einer bestimmten Symbolkombination eine Sonderspielserie ausgelöst wird. Die Gewinnsymbole für eine Serie sind dabei auf der zuerst einlaufenden Walze/Scheibe häufiger vertreten als auf der zuletzt einlaufenden. Durch akustische und

optische Signale (Dauergongton und blinkende Lampen auf der Frontscheibe) wird dem Spieler und den in Hör- und Sichtweite befindlichen anderen Gästen der Erfolg verdeutlicht. Während des Ablaufs der Sonderspielserie wird nicht nur jeder Gewinn auf 3,- DM erhöht, sondern besonders gekennzeichnete Felder auf einer bestimmten Walze/Scheibe gewinnen ebenfalls 3,- DM. Da jedes zweite Feld den Höchstgewinn garantiert, ist die Wahrscheinlichkeit, in einem Sonderspiel einen Gewinn von 3,- DM zu erzielen, größer als .50. Die Gewinne werden im Münzspeicher aufaddiert, der jeweilige Einsatz von 0,30 DM abgezogen. In dem serienauslösenden Spiel einer 100er Sonderserie werden also praktisch 120 DM (Erwartungswert) gewonnen, da in den folgenden 100 Spielen eine derart hohe Gewinnwahrscheinlichkeit für 3,- DM-Beträge besteht, daß dieser hohe Gewinnbetrag in 25 Minuten zur Auszahlung gelangt.

Beim Sonderspielssystem wird der Gewinn eines Geldbetrages, dessen Höchstwert pro Spiel festgelegt ist, verlagert auf den Gewinn einer Sonderspielserie. Diese Serie ist lediglich ein Etikett für einen Gewinnbetrag, der den gesetzlichen Rahmen um ein Vielfaches übersteigt. Der Spieler kann durch verschiedene Kombinationen Serien von 2 bis 100 Sonderspielen gewinnen. Beim Risikospiele kann jeder Gewinn des Grundspiels, seien es 0,30 DM oder 50 Sonderspiele, durch Betätigen der Risikotaste in einzelnen Schritten bis auf 100 Sonderspiele erhöht werden. Wird z.B. ein Gewinn von 1,50 DM erzielt, so kann dieser Betrag auf 3,- DM erhöht oder verloren werden, dann auf fünf Sonderspiele usw. bis auf der letzten Stufe 50 Sonderspiele mit der Möglichkeit riskiert werden können, 100 Sonderspiele zu gewinnen oder alles zu verlieren. Ausschlaggebend dürften die relativ hohen Gewinn-, Einsatz- und Verlustmöglichkeiten der Sonder- und Risikospiele sein, die das Automatenenspiel zu einem Glücksspiel "avancieren" lassen. Der Gewinn von 120 DM, der durch das Einlaufen der Gewinnkombination einer 100er-Sonderspielserie zu erwarten ist, hat damit eine Höhe erreicht, die nicht mehr in einem adäquaten Verhältnis zu den 0,30 DM Einsatz für das serienauslösende Spiel steht. Die Spieler dürfen mit einem Betrag rechnen, der den Einsatz um das 400fache übersteigt. Im Vergleich dazu besteht beim Roulette lediglich die Chance, das 35fache des Einsatzes zu gewinnen.

Durch zusätzliche Gewinnchancen können sogar noch höhere Gewinne erzielt werden. Im Verlauf dieser Untersuchung wurde ein Gewinn von 542 DM (bei einem Einsatz von 0,30 DM) an einem Geldspielgerät registriert. Berücksichtigt man die von 71% der Kriteriumsgruppe wahrgenommene Möglichkeit, an drei nebeneinander

aufgestellten Automaten gleichzeitig spielen zu können, erhöht sich der mögliche Gewinnbetrag entsprechend.

Die zehn Schritte der Anonymen Spieler

1. Wir gestehen ein, daß wir keine Kontrolle über das Spielen haben und daher unser Leben nicht mehr meistern können.
2. Wir glauben, daß wir allein nicht in der Lage sind, unser normales Denken und Leben wiederzuerlangen.
3. Wir beschließen, uns in einer Selbsthilfegruppe zusammenzufinden, um uns gemeinsam Kraft zu geben.
4. Wir bemühen uns, in dieser Gruppe rückhaltlos offen und ehrlich zueinander zu sein.
5. Wir haben eine gründliche moralische und finanzielle Bestandsaufnahme gemacht.
6. Uns selbst und anderen gegenüber haben wir unsere Fehler eingestanden.
7. Wir sind fest entschlossen, diese Sucht loszuwerden.
8. Wenn wir anderen geschadet haben, sind wir bereit, es wiedergutzumachen.
9. Wir machen immer wieder eine neue Bestandsaufnahme unserer Person, und wenn wir Fehler feststellen, geben wir diese gleich zu.
10. Wenn wir uns bemüht haben, diese Grundsätze bei all unseren Tätigkeiten zu befolgen, versuchen wir, diese Schritte an andere süchtige Spieler weiterzugeben.

Die Grundsätze der Anonymen Spieler

Aus unseren Erfahrungen haben wir gelernt, daß folgende Punkte wichtig sind, um den Erfolg in unseren AS-Gruppen zu gewährleisten:

1. Das Wohl der Gruppe steht immer an erster Stelle. Die Genesung des einzelnen hängt von der Einigkeit der Gruppe ab.
2. Der Wunsch, mit dem Spielen aufzuhören, ist die einzige Voraussetzung für die Zugehörigkeit zu den Anonymen Spielern.
3. Jede Gruppe ist für sich selbst verantwortlich -außer in Situationen, die auch andere Gruppen oder die AS als Ganzes betreffen.
4. Das wichtigste Anliegen der AS-Gruppen ist, ihre Erfahrungen an andere abhängige Spieler weiterzugeben, die noch unter ihrer Sucht leiden.
5. Die AS sollten niemals ähnliche Einrichtungen oder Unternehmungen mit ihrem Namen oder mit Geld unterstützen. Geldprobleme, Besitz oder Prestige sollten uns nicht von unserem Hauptzweck ablenken.
6. Jede Gruppe soll auf sich allein gestellt sein und jegliche äußere Einflußnahme ablehnen.
7. Die AS sollten immer eine Selbsthilfegruppe bleiben. Nur in den Begegnungsstätten sind unter Umständen

Fachkräfte angestellt.

8. Die Anonymen Spieler sind nicht organisiert bzw. kein Verein. Wird ein Vorstand oder Komitee gewählt oder geschaffen, so sind diese den Gruppen direkt verantwortlich.
9. Unsere Gruppenleiter sind AS-Mitglieder, zu denen wir Vertrauen haben und die seit längerer Zeit "trocken" sind.
10. Die AS beziehen außerhalb ihres Problemkreises keinerlei öffentliche Stellungnahmen. Der Name der Anonymen Spieler sollte daher auch niemals bei öffentlichen Auseinandersetzungen fallen.
11. Unsere Öffentlichkeitsarbeit basiert eher auf unserer Anziehungskraft für Betroffene als auf Werbung. Absolute Anonymität in Presse, Rundfunk, Film und Fernsehen ist oberstes Gebot.
12. Anonymität ist das Fundament unseres Programms, das uns immer daran erinnern soll, Prinzipien über Personen zu stellen.

Spielsucht und die Anonymen Spieler

Was ist Spielsucht?

Es gibt hier viele und recht unterschiedliche Definitionen. Wir meinen, daß Spielsucht eine fortschreitende Krankheit ist, die niemals geheilt, aber zum Stillstand gebracht werden kann. Viele Suchtspieler bezeichneten sich vor ihrem ersten Kontakt mit uns als "moralisch schwach" oder "schlecht".

Das Konzept der Anonymen Spieler geht grundsätzlich davon aus, daß Suchtspieler Kranke sind, die aber genesen können, wenn sie nach besten Kräften jenem einfachen Programm folgen, daß sich bereits für Tausende von Frauen und Männern bewährt hat, die ebenfalls an dieser Krankheit leiden.

Wer ist spielsüchtig?

Bei den Anonymen Spielern (AS) wird derjenige als spielsüchtig bezeichnet, dem das Spielen wachsende und anhaltende Probleme in seinem Leben bereitet. Viel kommen erst dann zu den AS, wenn sie selbst zugeben können, daß sie der Spielsucht oder -leidenschaft verfallen sind. Einige von uns fanden erst nach einem furchtbaren Erlebnis den Weg zu uns, andere wiederum kamen durch den langsamen und schleichenden Verfall dazu, ihre persönliche Niederlage einzugestehen.

Was muß ein süchtiger Spieler zuerst tun, um mit dem Spielen aufzuhören?

Der Suchtspieler muß sich selbst in aller Ehrlichkeit eingestehen, daß er an einer fortschreitenden Krankheit leidet und er muß den Wunsch zur Genesung haben. Nach

unseren Erfahrungen wirkt das Programm der AS in solcher Situation. Es wird aber in den seltensten Fällen Erfolg haben, wenn der Spieler sich nicht mit den Tatsachen seiner Krankheit auseinandersetzen will oder kann.

Warum spielen wir?

Die Frage nach dem Grund für süchtiges Spielen ist sehr schwer zu beantworten. Wir Anonymen Spieler meinen, daß folgende Gründe möglich sind:

- Unfähigkeit oder fehlende Bereitschaft, die Realität zu akzeptieren. Deshalb flicht der Spieler in die Traumwelt des Glücksspiels.

- Emotionale Unsicherheit. Ein süchtiger Spieler fühlt sich nur wohl, wenn er "im Gange" (in action) ist. Oft hört man Anonyme Spieler erzählen: Der einzige Platz, an welchem ich mich sicher und geborgen fühlte, war am Glücksspielgerät. Dort wurden keine großen Anforderungen an mich gestellt. Ich wußte, daß ich mich selbst zerstöre und hatte trotzdem ein Gefühl der Geborgenheit.

- Unreife. Eines der Hauptmerkmale abhängiger Spieler ist das Verlangen, all die guten Dinge, die das Leben zu bieten hat, ohne große Anstrengungen zu bekommen. So wurde das Spielen zur Besessenheit (Sucht).

Der süchtige Spieler hat ein starkes inneres Bedürfnis, außergewöhnlich zu sein und genießt ein Gefühl der Überlegenheit. Er ist bereit, alles - oft auch unsoziale Dinge - zu tun, um sein Image zu erhalten. Es gibt auch eine Theorie, nach der süchtige Spieler (unbewußt) verlieren wollen, um sich selbst zu bestrafen.

Zwanzig Fragen

1. Hast du jemals Deine Arbeit versäumt, um spielen zu können?
2. Hat Dir das Spielen schon häusliche Mißstimmungen gebracht?
3. Hat Dein guter Ruf durch das Spielen gelitten?
4. Hast Du nach dem Spielen Gewissensbisse?
5. Hast Du schon einmal gespielt, um mit dem Gewinn Schulden zu bezahlen oder andere finanzielle Probleme zu lösen?
6. Haben Dein Ehrgeiz und Deine Leistungsfähigkeit durch das Spielen gelitten?
7. Willst Du einen Spielverlust so schnell wie möglich zurückgewinnen?
8. Hast Du nach einem Gewinn den starken Wunsch weiterzumachen, um noch mehr zu gewinnen?
9. Hast Du schon oft Deinen letzten Pfennig verspielt?
10. Hast Du Dir schon einmal Geld geliehen, um spielen zu können?

11. Hast Du schon einmal etwas verkauft, um vom Erlös zu spielen?

12. Benutzt Du "Spielgeld" nur widerwillig für andere Ausgaben?

13. Ist Dir durch das Spielen das Wohl Deiner Familie gleichgültig geworden?

14. Hast Du schon einmal länger gespielt, als Du wolltest?

15. Hast Du im Spiel schon einmal Sorgen und Ärger vergessen wollen?

16. Hast Du schon einmal auf ungesetzliche Weise Dein Spiel finanziert, oder hast Du schon einmal an eine solche Möglichkeit gedacht?

17. Schläfst Du schlecht, seitdem Du spielst?

18. Haben Auseinandersetzungen, Streit, Enttäuschungen oder Schwierigkeiten Dich zum Spielen getrieben?

19. Hast Du schon einmal gespielt, um Dir ein Glücksgefühl zu verschaffen?

20. Ist Dir schon einmal bewußt geworden, daß Du Dich mit dem Spielen selbst zerstörst?

Wenn Du mehr als sieben Fragen mit "ja" beantworten mußt, ist es nach unserer Erfahrung möglich, daß Du abhängig bist.

M 3: Lesetagebuch*

- In dein Lesetagebuch kannst du alles schreiben oder malen, was dir zu dem Buch einfällt. z.B.: - was dich besonders beeindruckt hat
- was dich geärgert oder gefreut hat
- was du nicht verstanden hast
- mit welcher Figur du an bestimmten Punkten der Handlung gern einmal gesprochen und was du ihr gesagt hättest
- was du gern einem bestimmten Menschen weitererzählen oder vorlesen möchtest und warum
- worüber du gern diskutieren möchtest
- was du anders geschrieben hättest als der Autor
- worüber du mit dem Autor gern einmal sprechen würdest
- Das Lesetagebuch schreibst du natürlich vor allem für dich selbst. Dabei kommen dir beim Schreiben vielleicht Gedanken, von denen du vorher selbst noch wenig wußtest, die du möglicherweise aber schon lange mit dir herumgetragen hast.
- Du lernst dich beim Schreiben also selbst besser kennen, aber auch die Figuren des Buches.
- Versuche beim Schreiben auszudrücken, wie dir zu Mute ist. Du kannst dir dazu vorstellen, mit welcher Stimme du deinen Text vorlesen würdest: z.B. laut und schnell; leise und zögernd; mit unsicherer oder mit fester Stimme; empört; wütend; traurig; verträumt; . . .

· Du brauchst nicht jeden Tag gleich viel zu schreiben.
An einem Tag werden es nur wenige Sätze, an einem anderen vielleicht mehr als eine Seite.

· *Die Anregung zu dem Lesetagebuch verdanke ich Bernhard König, Lehrer an einer Schule in Datteln. Er schrieb mir dazu weiter:*

"Ich lasse immer eine Kladde nehmen, die ersten acht Seiten bleiben frei für ein Inhaltsverzeichnis. Der jeweiligen Lektüre wird eine Überschrift gegeben (Autor, Titel, Verlag; Lesezeitraum, Klasse), dann freies Gestalten (Bild - Text). Im Anschluß gebe ich weitere Literaturhinweise. Die Kladde wird über mehrere Schuljahre geführt."