

Zeitschrift: Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung
Herausgeber: Pro Senectute Schweiz
Band: 65 (1987)
Heft: 6

Artikel: Spielsucht auch bei Senioren?
Autor: Gubler, Suzanne
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-724482>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 07.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Spielsucht auch bei Senioren?

Anna Wyss (Name geändert) war keine Spielerin, wie sie die Literatur beschreibt. Sie sass nicht nächtelang im Casino, sie verspielte keinen Familienschmuck, keinen Grundbesitz. Hie und da kaufte sie sich ein oder zwei Lose der Landeslotterie. Ohne viel Glück – manchmal gewann sie den Einsatz zurück –, aber meistens war das Los eine «Niete».

Diesmal kaufte Anna Wyss die Lose nicht selbst. Sie schickte ihre beiden kleinen Enkelinnen in den Tabakladen an der Strassenecke. Jede bekam sechs Franken: fünf für das Los und einen für den Schokoladestengel. Die Gewinnzahlen waren nicht sofort ersichtlich, erst am Montag konnte man diese in der Zeitung nachlesen.

Am Dienstag kam die alte Dame ganz aufgeregt mit den Scheinen und der Ziehungsliste zu ihrem Schwiegersohn und bat ihn, doch die Nummern der Lose mit den Zahlen in der Zeitung zu vergleichen. Sie glaube, sie habe das grosse Los gezogen. So war es: ein Los hatte 30 Franken, das andere den Hauptgewinn von 100 000 Franken gewonnen.

Eine wahre Geschichte – nur passiert so etwas äusserst selten. Im normalen Alltag gewinnt die Lotteriegesellschaft.

Experten vermuten, dass der Schweizer jährlich 350 Franken pro Kopf (Betagte und Kinder inbegriffen) in Glücksspiele aller Art steckt – in Zahlenlotto, Sport-Toto, Lose, Tombolas, Bingo, Casinos, Automaten, Pferde- und Jasswetten.

Lotto – ein Millionenspiel

Laut den Erhebungen des «Beobachters» ist der Lotto-Umsatz innert vier Jahren um 220 Millionen gestiegen. Allein das Zahlenlotto hat 110 Millionen Franken an die vier Trägergesellschaften: die interkantonale Landeslotterie, die Seva-Lotteriegesellschaft, die Loterie de la Suisse romande sowie an die Sport-Toto-Gesellschaft, zur weiteren Verteilung an die Kantone, und an den Landesverband für Sport ausgeschüttet.

Ausser dem Sport, der von der Sport-Toto-Gesellschaft namhafte Beträge erhält, werden auch wohltätige Stiftungen bedacht. So erhält Pro Senectute Kanton Wallis z. B. jedes Jahr von der Loterie Romande 80 000 Franken; Pro Senectute Ticino 90 000 Franken von der Loterie nationale.

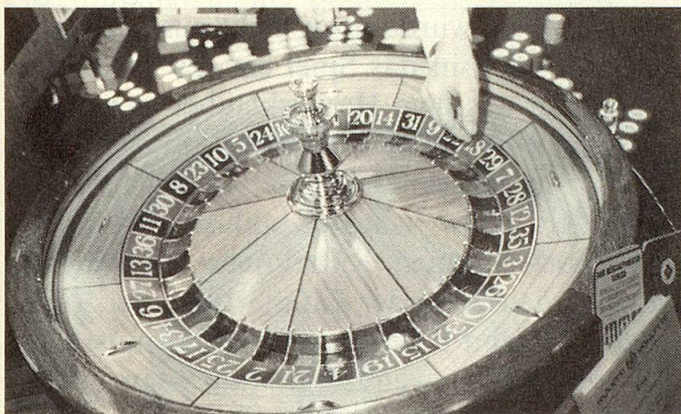
Die abstrakten Zahlen über die Bedeutung des vielfach fanatisch betriebenen Spiels mit dem Glück sagen nicht viel aus. Zahlen über den Anteil von Senioren bei den Spielen lassen sich nicht ermitteln. Sicher ist, dass hinter den Zahlen Menschen und Schicksale stehen; Glück und Unglück, Hoffnung und Enttäuschung.

Einige Kioskfrauen mit Lotto- und Toto-Ablagen bestätigen: Der Anteil von jung und alt bei diesem Glücksspiel hält sich die Waage. An einem Kiosk wurde erklärt: «Bei mir sind es viel mehr ältere Leute, die Woche für Woche ihr Glück versuchen. Hier sind wir in der Nähe von zwei Altersheimen, und im Quartier wohnen vorwiegend ältere Leute. Im Gegensatz zu jungen Spielern riskieren sie meist nur einen bescheidenen Betrag: zwei, vier oder sechs Franken. Jüngere Lottospieler benutzen fast durchwegs die Dauerkarte für fünf oder zehn Spiele. Sie haben ja auch weniger Zeit, die Bekanntgabe der Gewinnzahlen am Radio oder Fernsehen zu verfolgen.»

Glücksraum

Als ich ein Los der Lotterie kaufen wollte, deren Ziehung am nächsten Tag war, empfahl mir der Verkäufer, doch lieber zu warten und ein Los aus einer Serie zu nehmen, bei der die Ziehung eine Woche später stattfand. Überrascht fragte ich ihn nach dem Grund für diesen merkwürdigen Rat. «Man muss den Schicksalsgöttinnen genug Zeit lassen, darüber nachzudenken, wem sie ihre Gunst schenken wollen», antwortete der Verkäufer.

Eine ältere Dame kauft eine «Glückspost» und legt, etwas verschämt, einen Lottozettel auf die Zeitungsbeige. «Es sind diesmal zwei Millionen zu gewinnen», sagt sie sinnend. Ich frage sie: «Spielen Sie nur des Gewinnes wegen? Oder bedeutet das Ausfüllen des Zettels, das Nachschlagen der Glücksnummern, der Gang zum Kiosk ein Überbrücken der Langeweile für Sie?» Sie tritt etwas zurück, überrascht. Nach einer kleinen Pause sagt sie: «Ja, vielleicht, aber man hofft doch jedesmal, dass die Rente durch einen Gewinn aufge bessert wird.» «Was würden Sie machen, wenn Sie jetzt diese zwei Millionen gewän nen?» Traurig, ungläubig sagt sie: «Die gewinne ich doch nicht.» Nach dieser Weisheit dreht sie sich um und geht mit kleinen Schritten über den Zebrastreifen zurück auf die andere Strassen seite.



Das Glücksrad dreht sich und dreht sich ... Die Glücksgöttin ist launisch!
Foto Comet

«Spielhöllen»

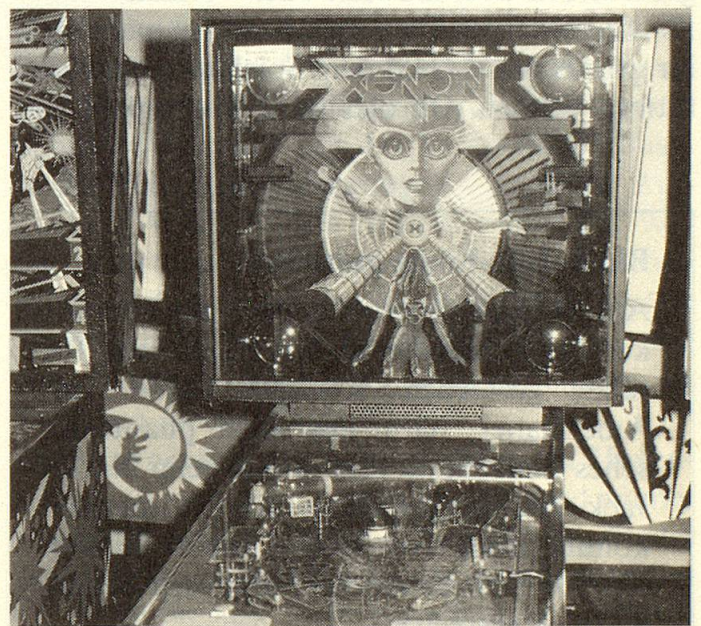
Casinos, Wahrzeichen der Jahrhundertwende in den umliegenden Staaten, sind grundsätzlich in der Schweiz verboten. Eine Ausnahme bildet das Boule-Spiel, bei dem allerdings nur Einsätze von fünf Franken gestattet sind. Die interessierten Kreise (Schweizerischer Fremdenverkehrsverband) geben sich jedoch mit einem Gesamtumsatz von über 65 Millionen Franken nicht zufrieden und erstreben die Eröffnung von zehn Spielbanken. Wie weit diese Regelung beitragen könnte, das gute Schweizer Geld im eigenen Land zu verspielen, lässt sich nicht feststellen. Ausländische Spielbanken entlang der Grenze sind furchtlos und glauben, dass der leidenschaftliche Schweizer Spieler, der im fremden Land inkognito bleiben will, weiterhin kommen wird. Der Anteil der Senioren, welche der Kugel mit glänzenden Augen folgen, ist hier relativ hoch.

Der Reiz des Spiels, das erst im 18. Jahrhundert in Frankreich eingeführt wurde, liegt in dem gänzlich aussichtslosen Kampf mit einer unbestechlichen Maschine, die man trotz allem zu besiegen hofft. Es ist zwar immer wieder vermutet worden, dass die Croupiers die Kugel mit besonderer Geschicklichkeit werfen und so ihren Lauf beeinflussen können. Aber das ist nicht möglich. Und gerade das Fehlen jeder äusseren Beeinflussung, die Gewissheit des Spielers, sich dem reinen Zufall auszuliefern, hat die Menschen immer wieder am Roulette fasziniert.

Einst «Einarmiger Bandit» – heute ausgeklügelte Geldmaschinen

Der älteste Geldspielautomat wurde beim Ägypterkönig Tut-ench-Amon (um 1350 v. Chr.) gefunden: Eine Würfelmaschine. Spielen war ein Privileg der Vornehmen und der Priester.

Im 19. Jahrhundert erfand ein Amerikaner das «Roulette des kleinen Mannes». Wegen des langen Bedienungshebels an der Seite, mit dem die mechanischen Geräte in Bewegung gesetzt wurden, erhielten diese Automaten den Spitznamen «Einarmiger Bandit». Solche gibt es nur noch nostalgisch zu kaufen.



Grellbunt verlocken Flipperkästen zum Einsatz.

Foto Comet

Heute stehen in den Spielsalons ausgeklügelte Maschinen in Reih und Glied. Mit bunten Früchten, Glücksspiralen oder Symbolen, mit aufblitzenden Lichtern und Geklingel erregen sie Aufsehen. Alle haben einen kleinen Schlitz, der erstaunliche Mengen von Ein- oder Zweifrankenstücken verschlingen kann.

Der Entscheid über die Zulässigkeit von Spielbanken ist Bundessache; die Kantone haben die Gesetzeshoheit über Geldspielautomaten. Basel-Stadt, Bern, Graubünden, St. Gallen und Schwyz verbieten Geldspielautomaten generell. In Baselland, Genf, Neuenburg, Jura, Solothurn, Tessin, Waadt und Wallis sind Geldspielautomaten nur verboten, wenn sie dem «öffentlichen Gebrauch» dienen. Das Verbot wird hier oft umgangen, indem Geräte in Privatlubs aufgestellt werden. Aargau, Appenzell AR, Glarus, Luzern, Thurgau, Uri, Zug und Zürich haben den Höchsteinsatz auf einen Franken festgelegt; in Appenzell AI, Freiburg, Nidwalden, Obwalden und Schaffhausen beträgt er zwei Franken. Die Maximalgewinnsgrenze liegt z. B. in Zürich bei 20 Franken. Einzelne Kantone haben weitere Restriktionen, wie limitierte Automatenzahlen, Altersgrenzlimite für Spieler usw. Im Kanton Zürich will eine Volksinitiative dem Wildwuchs von Spielsalons und Geldspielautomaten zu Leibe rücken.

Faszinierten früher Modelle, bei denen Geschicklichkeit der Handhabung im Vordergrund stand, so entscheiden heute bei den Automaten immer mehr elektronisch gesteuerte Zufallsgeneratoren über Gewinn oder Verlust.

Es wird oft behauptet, dass Rentner manchmal ihr ganzes AHV-Geld dem Spielautomaten verfüttern würden. Ob dies seine Richtigkeit hat,

versuchte ich bei einem Gang durch die Zürcher Spielszene festzustellen.

Die farbigen Monster stehen leicht versetzt, damit ein Spieler den andern nicht sieht oder stört, in langen Reihen links und rechts vom Eingang. Vor jedem Apparat steht ein Barhocker, damit der «Glücksritter» den Apparat bequem sitzend bedienen kann. Die vorwiegend jungen Leute spielen mit verbissenen Gesichtern. In diesem Stadtteil leben wenig Rentner; möglich ist auch, dass diese Art von «Grossspielsalon» Senioren einschüchtert.

Die Szene in einem anderen Quartier: Hier gibt mir eine Aufsichts dame, die im düsteren Lokal hinter einem Pult den Raum überblickt, bereitwillig Auskunft: «Ja, hier verkehren regelmässig einige ältere Leute. Die Damen kommen meistens nach dem Einkaufen, ich erkenne das an den Plastiktüten. Heute ist aber kein günstiger Tag, die AHV wurde noch nicht ausbezahlt.»

Sie weicht mich in das Spiel ein. Es besteht im Prinzip nur aus dem Herausklauben von Frankenstücken aus dem Portemonnaie und dem Zusehen, wie dieses Geld im Automaten verschwindet. Alles weitere, inklusive Klingeln, kann durch Stoppen, Rütteln usw. nicht beeinflusst werden. Aber der Zufall will es: der Apparat spuckt zehn Franken aus. «Jetzt muss man aufhören, denn zweimal gewinnt man nicht», sagt die Kennerin.

Eine Quartierbeiz ist die nächste Station. Dort blinken zwei Automaten an der Wand im Gang, auf dem Weg zu Telefon und Toilette. Ein älterer Mann steht davor, gräbt Franken um Franken aus der Hosentasche und lässt die Geldstücke im Apparateschlitz verschwinden. Ich beobachte ihn eine Weile. Abweisend dreht er mir den Rücken zu. Plötzlich grosses Gebimmel: zwanzig Franken fallen in den Blechbehälter. «Spielen Sie oft?» ist meine vielleicht etwas direkte Frage. Keine Antwort. Weil ich nicht sofort verschwinde, dreht er sich endlich um und brummt: «Das geht Sie nichts an. Überhaupt, kann man in der Schweiz nicht mehr machen, was man will?» Er mustert mich misstrauisch, geht in die Wirt schaft zurück und bestellt sich ein Bier.

Black-Jack-König gestorben

Am 19. September ist in Paris der Schrecken der Bankhalter an den Black-Jack-Tischen gestorben. Kenneth Uston, ein Amerikaner, hatte ein solch phantastisches Gedächtnis, dass er sich beim Black-Jack alle ausgespielten Karten merken konnte (Black-Jack ist eine amerikanische Art von Siebzehnvier und wird in den Kasinos gespielt).

Aus seinen Glücksspielgewinnen konnte sich Kenneth Uston ein angenehmes Leben leisten.

Der «Black-Jack-König» hatte eine akademische Ausbildung, war Absolvent der amerikanischen Universitäten Yale und Harvard. Er schrieb 16 Bücher über die Themen Black Jack, Videospiele und Personalcomputer.

3 – 15 – 24 – Lotto im Saal

In diesem von vielen Vereinen praktizierten Spiel geht es nicht um Millionen, nicht einmal um die klimpernden Münzen aus dem Automaten. In rauchgeschwängerten Sälen von Gast-

häusern wird Lotto oder Bingo gespielt. Zu gewinnen sind handfeste Preise: Kerzenständer, Weingestelle, Würste, Speckseiten, Fruchtektisten, Spirituosen, eventuell auch Goldvreneli: was eben ein Verein zusammenträgt. Der Reingewinn geht an die Vereinskasse, manchmal wird ein Teil davon für ein charitatives Werk abgezweigt.

Küchengerüche und Rauchschwaden ziehen durch den Saal, während die Spieler an den Tischen mit gebannten Blicken auf ihre Karten starren und die entsprechenden Zahlen mit den farbigen Glasplättchen abdecken, sobald diese aufgerufen werden.

Wichtig ist ein guter «Speaker». Werden die Nummern zu schnell oder zu langsam aufgerufen, dann reklamiert das Publikum rasch.

Gewinnt man nichts, so bleibt doch ein Souvenir nach dem Verlassen des Saales. Sollte man keine

geräucherte Wurst oder Speckseite nach Hause tragen können, so riecht man auf alle Fälle beim Verlassen des Saales wie eins von beiden, mindestens für die nächsten Stunden.

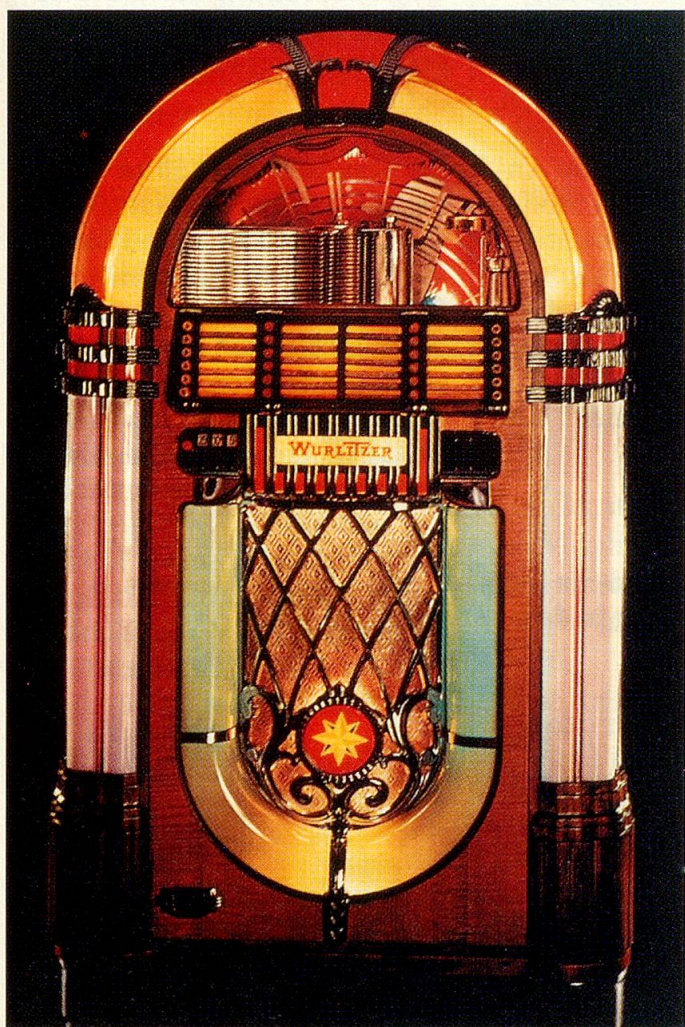
Glück per Post

«Ich freue mich ganz besonders, Ihnen, sehr verehrte Frau Hugentobler, mitteilen zu können, dass Sie zu den drei Hauptgewinnern unserer Herbstverlosung-Preisziehung 1987 gehören. Sie brauchen nur Ihre Glücksnummer mittels beiliegendem Couvert einzusenden.»

Das Couvert ist gleichzeitig ein Bestellcouvert für irgendeinen Artikel aus dem «überaus günstigen Angebot» der Firma X. Gemäss Lotteriegesetz darf die Teilnahme an Wettbewerben und Gewinnspielen nicht vom Warenkauf abhängig gemacht werden. Wer aber ohne Bestellung seinen «Anspruch auf einen der phantastischen Preise» anmelden will, muss ganze Arbeit leisten. Der beigelegte Bestellschein darf in diesem Fall nicht verwendet werden: der Adressteil des Bestellbons und der Name aus dem «Gewinncheck» muss ausgeschnitten und mit der Teilnahme-Nummer und der Hauptgewinn-Wahlmarke auf eine offizielle PTT-Postkarte geklebt werden. Mit Leim, wohlverstanden, nicht mit Klebestreifen. Ob diese Postkarte des Kaufunlustigen beim Wettbewerb trotzdem berücksichtigt wird, weiss nur das Versandhaus, das – so die Teilnahmebedingungen – «... keine Antwort auf Anfragen zum Gewinnspiel erteilt. Weder schriftlich noch telefonisch.» Hier gilt vielleicht auch: «Die guten ins Kröpfchen (sprich die Bestellcouverts zu den Auszulosenden), und die schlechten (Postkarten ohne Bestellung) ins Töpfchen (sprich Papierkorb).»

Eines ist gewiss: die Adresse von Frau Hugentobler ist jetzt im Computer und wird immer wieder verwendet werden. Sie wird immer wieder werbewirksame Briefe erhalten mit angekündigten tollen Preisen. Vielleicht erhält sie auch einmal einen Messinggeldclips oder einen Glasplitter (sprich Diamanten) als tollen Preis. Eine Frau Anna Wyss gibt es selten. Göttin Fortuna ist launisch. Trotzdem bleiben Legionen von grossen oder kleinen Spielern, die mit den Zahlen von Geburtstagen, mit dem Ausfüllen der Zettel an speziellen Tagen, bei Vollmond, mit dem Kugelschreiber, der ihnen geschenkt wurde, das Glück erzwingen wollen. Meistens vergeblich.

Suzanne Gubler



Vor mehr als fünfzig Jahren, 1934, begann die Wurlitzer-Compagny mit der Produktion von Musikautomaten. Was würde der Erfinder des Phonographen, Thomas Alva Edison, zum Erfolg der Musikautomaten sagen? Foto: Playhome AG