

Das Spiel mit dem Glück

In *Homo ludens* (1938; deutsch: 1939) untersucht Johan Huizinga die Rolle des Spiels und der Kreativität in allen Bereichen der Kultur, besonders in Recht, Wissenschaften, Kunst und Philosophie. Das Spiel wird als zentraler, selbstständiger Kulturfaktor gesehen und die Neigung zum Spiel als Ursprungsort aller großen kulturellen Bildungen angesehen. Unter „Spiel“ versteht er

- „eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung,
- die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum
- nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird,
- ihr Ziel in sich selber hat und
- begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“

(*Homo ludens*, Taschenbuchausgabe Rowohlt-Verlag, Reinbek bei Hamburg 1991, S. 37).

Exkurs: als „Glückshormone“ bezeichnete Substanzen sind:

- Monoamine
 - Dopamin
 - Serotonin
 - Noradrenalin
 - Phenethylamin (PEA)
- Neuropeptide wie Oxytocin
- Endorphine

Aus Sicht der Neurowissenschaften ist die Neurochemie überhaupt nicht in der Lage, Glück zu erklären. Sie kann nur Lust oder Verlangen erklären, nicht aber Glück.

Ludologie

Die Ludologie unterteilt folgende fünf Entwicklungsstufen: Explorationsspiele, Phantasiespiele, Rollenspiele, Konstruktionsspiele und Regelspiele. Als Kind muss sich der Mensch erst unterschiedliche Spielkompetenzen erwerben, bis er so etwas Komplexes wie ein Regelspiel, eine erfundene Ordnung mit regulativen Ideen, mit Freude bewältigen kann. Deutsche Spielwissenschaftler reduzieren die Ludologie nicht allein auf digitale Regelspiele, sondern beziehen diese entwicklungspsychologischen Grundlagen in ihr Erfahrungsobjekt Spiel und ihr Erkenntnisobjekt Spielen mit ein.

Fünf Spielkategorien in der kindlichen Entwicklung. In: Urie Bronfenbrenner: *Die Ökologie der menschlichen Entwicklung. Natürliche und geplante Experimente*; Klett-Cotta, 1981; ISBN 3-12-930620-X.

Jens Junge schlägt die Orientierung an der historischen Menschheitsentwicklung sowie dem englischen Sprachgebrauch für eine Abgrenzung vor.

1. So wie Tiere spielen auch Menschen (Play).
2. Auf der Grundlage der Sprachentwicklung, sich phantasievoll Dinge vorstellen zu können, die es real nicht gibt, begann die kunstvolle Gestaltung von Spielzeug (Toy) vor ca. 37.000 Jahren.
3. Mit den Gründungen der ersten Städte und der Entstehung von Religionen entstanden die ersten Spiele, Brettspiele (Game) als erfundene Ordnungen.
4. Auf der Grundlage der ersten Zahlungsmittel wurden Glücksspiele veranstaltet (Gambling).
5. Aus dem natürlichen Spiel mit dem eigenen Körper und den Bewegungsspielen entstehen wettkampforientierte Sportspiele.

Spiele? Was ist das?, Blogartikel auf spielen.de abgerufen am 16. Oktober 2018.

Glücksspiel

In Deutschland führt § 3 Abs. 1 Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) aus:

„Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist. Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele.“

Zusammenfassung aus: Forschungsbericht 2010 - Max-Planck-Institut für Verhaltensökonomik

„Das deutsche Glücksspielrecht knüpft an der Differenzierung zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspiel an: Das Glücksspiel unterliegt staatlicher Regulierung und ist damit praktisch monopolisiert, Geschicklichkeitsspiele können auch von privaten Anbietern veranstaltet werden. Vor allem bei Sportwetten stellt sich die Frage, ob diese Unterscheidung sinnvoll ist und ob es nicht sachgerechter wäre, allein das Kriterium der Gefährlichkeit des Spiels zu bewerten.“

1. Glücksspiele mit bzw. ohne Bankhalter
2. Geschicklichkeitsspiel
3. Gewinnspiele

Glücksspiele gibt es nach heutigem Stand der Wissenschaft schon seit ca. 3000 v. Chr. Aus dieser Zeit stammen die ältesten Funde sechsseitiger Würfel aus Knochen oder Elfenbein. Die Fundstätten liegen in China und auf dem Gebiet des alten Mesopotamien.

Die Psychohygiene des Menschen richtet es ein, dass er Gewinne internal und Verluste external attribuiert. Dieser Kontrollillusion unterliegend überschätzt der Spieler die Gewinnwahrscheinlichkeit

- falsche Annahme, dass die Wahrscheinlichkeit autokorrektiv wirkt
- Gesetz der großen Zahlen
- pathologische Spieler

Katechismus der Katholischen Kirche

2413 Glücksspiele (wie Kartenspiele) oder Wetten verstoßen an und für sich nicht gegen die Gerechtigkeit. Sie werden jedoch dann sittlich unzulässig, wenn sie jemand um das bringen, was er zu seinem und anderer Menschen Lebensunterhalt braucht. Die Spielleidenschaft droht den Spieler zu versklaven. Eine ungerechte Wette abzuschließen oder beim Spiel zu betrügen ist schwerwiegend, außer wenn der zugefügte Schaden so gering ist, daß der Geschädigte ihn vernünftiger Weise nicht ernst nehmen kann.