

Phänomenologie der Glücksspielsucht

Ein daseinsanalytischer Auslegungsversuch

Frédéric Soum

41

Einführung

Was soll durch einen phänomenologisch – daseinsanalytischen Auslegungsversuch gewonnen werden? Hat die Psychologie nicht längst bewiesen, dass die Glücksspielsucht ihre Erklärung in einer Störung, in einem fehl angepassten Verhalten, in einer illusorischen Kontrollüberzeugung ihren Ursprung findet? Oder liegt ihr vielleicht eine neurobiologische Dysfunktionalität, ein Mangel, ein Übermass an chemischen Substanzen, eine genetisch bedingte Vulnerabilität zu Grunde?

Die Ätiologie der Spielsucht ist heute noch nicht vollständig geklärt. Deshalb möchte ich hier einen anderen Zugang wagen und die Frage stellen, ob die Spielsucht einen Sinn für den betroffenen Menschen hat, ob der Spielsüchtige einen für ihn sinnvollen, verborgenen Zweck verfolgt. Ich möchte versuchen, die Spielsucht in psychosozialem Zusammenhang zu sehen.

Diagnostisch betrachtet tritt Glücksspielsucht häufig gemeinsam mit Depression, Substanzabhängigkeit, allgemeiner Abhängigkeitsproblematik, infantiler Persönlichkeit, Suizidalität, Aufmerksamkeitsstörung, Schizophrenie oder geistiger Behinderung auf. Auch soziale Kriterien wie Migrantenstatus, spezifisch ethnische Traditionen, Integrationsschwierigkeiten sind häufig zu beobachten.

Durch die Vielfalt verschiedener Glücksspiele gibt es auch unterschiedlich geartete Glücksspielsüchte. Am häufigsten wurde die Sucht des Spiels an Spielautomaten wie Slot-Machine, Fruit-machine, Poker, Multiline, Supercherry erhoben; und in der Schweiz speziell die Sucht des Spielens an elektronischen Lotterien. Sport- und Pferdewetten, klassische Lotterien, Euromillion, Scratch-Tickets, usw. provozieren ihre je eigenen Spielsüchte. Kartenspiele, Roulette, Tischspiele, verschiedene Pokerspiele (Texas Hold'em, Blackjack), alle fördern die Glücksspielsucht.

Bei all diesen verschiedenen Formen von Spielsucht vermute ich etwas Gemeinsames. Diesem Gemeinsamen möchte ich auf die Spur kommen.

42 **Flucht vor erschliessender Stimmung**

Ich möchte mit einem etwas ungewöhnlichen Fallbeispiel einer 60-jährigen, seit 20 Jahren spielsüchtigen Hausfrau einsteigen. Eines ihrer drei Kinder berichtete mir: Seit Inkrafttreten des Verbots (in der Schweiz) für Geldspielapparate ausserhalb der Casinos, seit dem 1. April 2005, hat die Frau einen Geldspielapparat in ihrer Stube installiert. Ihr Mann, seit 25 Jahren Besitzer mehrerer Restaurants, in welchen er bis zu jenem Datum verschiedene Spielapparate betrieben hatte, hatte ihr diesen aufgestellt. Früher spielte seine Frau häufig und lange im Restaurant auf „ihrem“ Lieblingsautomaten, was dem eifersüchtigen Mann erlaubte, seine Frau ständig unter Kontrolle zu haben. Für diese bestimmte Maschine hatte er mit dem lokalen Hersteller eigens ein Abkommen getroffen, das ihm die Rückerstattung von 90% des Bruttospielertrages sicherte. Bei Inkrafttreten des neuen Gesetzes hatte er vorsorglich einen dieser nicht mehr erlaubten Spielapparate für seine Frau zurückbehalten und ihn in der privaten Stube aufgestellt. Dieser Apparat funktioniert ohne Geldeinwurf und spuckt keine Münzen heraus. Trotz diesem Attraktivitätsverlust spielt die Frau 10 bis 12 Stunden pro Tag, 7 Tage die Woche auf dieser Maschine. Aufgrund des hohen Zeitaufwandes lebt die Frau völlig isoliert. Wir können sagen, sie verspielt ihre Zeit im wahrsten Sinne des Wortes. Doch bis anhin hat sie keinen Schritt unternommen, daran etwas zu ändern.

Nach herkömmlicher Ansicht versetzt das Spielen im Casino die Besucher in einen angenehmen, unterhaltsamen Gefühlszustand. Die Glücksspielanbieter nützen diese Annahme und verwenden sie in ihren Marketingstrategien. Der Slogan lautet, Glücksspiel bietet Spass und Unterhaltung.

Doch Gefühlszustände süchtiger Spieler sind von ganz anderer Ausprägung. J. Petry spricht von einem „lustvoll-schmerzhaften Erregungszustand“. Die Spieler unterliegen einem konflikthaftern Schwanken zwischen ambivalenten Gefühlen wie Hoffnung und Verzweiflung, Allmacht und Hilflosigkeit, Uebermut und Frustration.

Und die Frau im einführenden Fallbeispiel? Sie empfindet keine Erregung,

keine Hoffnung, keine Enttäuschung, keine Macht, keine Hilflosigkeit, nichts. Vergleichbar dem Heroinabhängigen in der Endphase seiner Sucht, dem auch ein hochkarätiger Schuss kein High mehr verursacht. Was hat die Frau gemeinsam mit den erregten Spielsüchtigen in den Casinos?

43

Diagnostisch müssten wir bei dieser Frau von einem dissoziierten Zustand sprechen. Sie scheint in einer anderen Welt zu leben, abgekapselt und unbekümmert in einer „belle indifférence“. In einer Art aristokratisch dekadenten Manier, scheint sie der Dolce Vita zu fröhnen. Keine alltäglichen Anstrengungen, keine mühsamen Verantwortungen belasten sie. Trügt der Schein?

In der Daseinsanalytik Heideggers spielen die Stimmungen eine zentrale Rolle, denn sie konfrontieren den Menschen mit sich selber, mit der eigenen Existenz. Nun, die Frau im obigen Beispiel scheint das Auftauchen von Stimmungen systematisch verhindern zu wollen. Sie lässt sich von den sukzessiven Spielrunden hypnotisieren. Eine Runde dauert im Durchschnitt 4 Sekunden. Während dieser Zeit blinkt und leuchtet die Maschine in vielen Farben, es klingelt und surrt, mechanische Rollen oder digitale Leuchtziffern zeigen eine Zeichenkombination an, die Gewinn oder Verlust bedeutet. Bei den modernen Maschinen muss nicht einmal mehr die Starttaste gedrückt werden, da eine automatische Startfunktion den ganzen Spielverlauf in Gang setzt. Die Realität des Spielers ist auf eine „4-Sekunden Welt“ reduziert. Es gibt gar keinen Zeitraum, um eine Stimmung in sich aushalten zu müssen, oder über etwas nachzudenken, oder Kontakte mit andern Spielern zu pflegen. Indem sie über Stunden die gleiche Handlung wiederholt, vergleichbar den Zwangshandlungen autistischer Menschen, macht sie sich gegenüber ihrer eigenen Existenz gleichgültig.

In den folgenden Abschnitten möchte ich vier grundlegende Aspekte des Glücksspiels beleuchten: das Spielen, das Glück, das Geld und die Sucht.

Das Spielen

Es gibt verschiedene Arten von Spiel, die alle Spass und Unterhaltung bieten können.

44

In der englischen Sprache finden wir für die unterschiedlichen Arten von Spiel verschiedene Wörter. Ein erster Ausdruck ist „Play“. Das klassische Play, wie im Theater oder im Film, ermöglicht dem Spieler für einen Moment eine andere Identität, eine andere Rolle zu übernehmen. Diese Art von Spiel ist ungemein wichtig für die kindliche Entwicklung. Im Play setzen sich Kinder mit ihrer Umwelt auseinander. Sie experimentieren mit der Inszenierung vorbewusster Fantasien und Wünsche.

Im modernen Play im Internet, finden wir heute Rollenspiele wie zum Beispiel „Second Life“, die von Millionen von Menschen gespielt werden. Symbolische Figuren, sogenannte Avatar, werden virtuell inszeniert und der Spieler konstruiert parallel zu seinem realen Leben eine virtuelle Existenz. Das Play bietet eine Flucht in die eigene Fantasiewelt, welche häufig von verborgenen Motiven, Wünschen und Ängsten animiert ist.

Interessant scheint mir, dass diese Flucht vor der konkreten Realität darin besteht, ihrerseits eine räumliche, zeitliche und gesellschaftliche Welt zu konstruieren, in welcher Fantasien und Gefühle, welche in der konkreten Realität häufig wenig Aufmerksamkeit finden, nun eine Plattform bekommen, auf welcher sie ungehemmt inszeniert werden können. In diesen Spielen kannst du König, Präsident, General, Geheimagent oder was auch immer sein.

Das so „Spielerische“ ermöglicht es diesen Menschen, sich anderen, ebenso grundlegenden emotionalen Erlebnissen, für die im realen Leben kein Platz ist, zu öffnen. Gefühle, die normalerweise verborgen bleiben oder verdrängt werden müssen, bekommen im Play die seltene Chance, in eine wenn auch nur virtuelle Realität aufzutauchen, sich zu manifestieren und vom Subjekt empfunden zu werden.

Eine zweite Art von Spielen sind die „Games“. Sie funktionieren mit genau festgelegten, verbindlichen Regeln. Es gibt solche, die einen Teil Glück beinhalten, wie zum Beispiel Monopoly oder Bridge, und solche, die einzig auf Strategie und Taktik basieren, wie zum Beispiel Schach oder Go. Das „Gaming“ bietet ein Set von Regeln, an welchem sich die Spieler orientieren und an das sie sich hal-

ten sollten. Gefühle sind sekundär bei diesen Spielen, was zählt, sind die intellektuellen Fertigkeiten, die höheren kognitiven Prozesse, Taktiken und Strategien. Die konkrete Realität ist in diesen Games radikal reduziert auf eine Simulation gewisser Umstände. Die Games fordern Kalkül, intellektuelle Kontrolle und höchste Konzentration.

45

Das Spielerische beim Gamen liegt im Entdecken von Lösungswegen und im Üben von Fertigkeiten. Es ist bemerkenswert, dass sich heute die Grenzen zwischen Play und Gaming immer mehr verwischen, wie das Beispiel von „World of Warcraft“ zeigt.

Bei der Glücksspielsucht interessiert uns ganz besonders die dritte Art von Spielen. Es handelt sich um das „Gamble“ und jegliche Art von Wetten. Dies sind alles Spiele, bei welchen Geld, mindestens am Anfang der Glücksspielkarriere, eine zentrale Rolle spielt. Der Glücksanteil ist hoch und die intellektuellen Fähigkeiten und mechanischen Fertigkeiten sind Nebensache.

Der deutsche Forscher Friedhelm Schilling untersuchte 1995 die Attraktivität respektive die Langeweile von Spielgeräten. Schilling fand bei einer Auswahl von 14 verschiedenen Spielen (Geschicklichkeits- und Glücksspiele), dass die langweiligsten, die unattraktivsten Spiele 3 Geldspiele waren (1995, S. 14, 62): Geldspielautomat, Roulette und Lotto.

Es stellt sich nun die Frage, warum diese langweiligsten Spiele in der Suchtprävention die berüchtigtsten Spiele sind. Diese Spiele weisen das höchste Suchtpotential auf und sind für Suchtgefährdete die attraktivsten Spiele.

Glücksspiele werden als Unterhaltungsaktivitäten angepriesen und als solche weltweit unternehmerisch und finanzpolitisch genutzt.

Das Interesse des modernen Menschen unserer Konsumgesellschaft an den vielfältigen Unterhaltungsangeboten ist gross. Welche Spannungen unseres modernen Lebens sind so unangenehm, dass viele ihre Freizeit bewusst mit Angeboten zur Entspannung nutzen? (oder machen die Angebote die Nachfrage?) Ist die Spannung eine Folge von Druck bei der Arbeit, in der Partnerbeziehung, im sozialen Netz?

46 In den letzten 50 Jahren ist die Freizeit, welche mit Unterhaltung gefüllt wird, stark angestiegen. Mitunter spricht man von der heutigen Gesellschaft als einer Fun-Gesellschaft. Weshalb müssen wir uns „à tout prix“ amüsieren? Auf welches Grundbedürfnis weisen all diese Unterhaltungsangebote hin? Worauf gibt dieses „Sich-amüsieren“ eine Antwort?

Welche Funktion auch immer das Spielen im Einzelnen hat, das Wesen des Spiels ist das „Spielerische“. Soll diese Art Freizeitgestaltung einen Mehrwert für das Leben bringen? - Vorsicht ist geboten, exzessive Game-Spieler bezeichnen sich untereinander als die „No-life“ Spieler. Oder ist der Mensch mit etwas grundlegend Ernsthaftem konfrontiert, das er durch die Leichtigkeit des Amüsemments vergessen möchte? Ist es die Flucht vor diesem grundlegend Ernsthaften, welche die Spieler in eine No-Life Existenz führt?

Glück

Das deutsche Wort Glück hat zwei Bedeutungen. Entweder sprechen wir von „Glück haben“ oder wir sprechen von „Glück“ als Gefühl oder Stimmung, dann meist in der adverbialen Form „glücklich sein“. Beim Spiel ist zunächst der erste Ausdruck „Glück haben“ von Bedeutung und benennt den guten Zufall. Der Zufall spielt im Glücksspiel eine doppelte Rolle: erstens ist das Resultat nicht vorhersehbar sondern zufällig, und zweitens braucht es dafür keine Geschicklichkeit in bestimmten Fertigkeiten.

Roulette, Lotto und Glücksspielapparate sind reine Glücksspiele. In diesen Spielen kann keine Exzellenz erreicht werden, es gibt keine Titel wie Weltmeister und auch keine Meisterschaften. Die Glücksspielapparate sind in der Schweiz allgemein auf eine Auszahlungsquote von 92-95% programmiert, in Deutschland liegt die Auszahlungsquote bei 60%. Die Auszahlungsquote besagt, dass die Apparate, betrachtet man viele Tausend Spielrunden, theoretisch 92-95% der gespielten Einsätze zurückzahlen. Der Spieler nimmt einen sicheren Verlust von 5-8% in Kauf, welchen in der Schweiz die Spielbank gewinnt. Je länger der Spieler spielt, desto geringer werden seine Einsatzmöglichkeiten, da er immer 5-8% auf sicher verliert.

Im Vergleich zu den reinen Glücksspielen ist bei Blackjack und Texas Hold'em ein kleiner Anteil an Geschicklichkeit gefordert. Und bei Sportwetten ist es empfehlenswert, über eine gewisse Kenntnis zu verfügen. Es wäre nicht geschickt vorherzusagen und mit Einsatz zu wetten, dass Hamburg in einem Bundesligaspiel gegen Bayern München auswärts 10:0 gewinnen wird.

47

Glück im Spiel bedeutet, dass das Spielresultat nicht durch Kenntnis, Taktiken oder Strategien zu bestimmen ist und weder Wille noch Bewusstheit können den Verlauf beeinflussen. Das zufällige Spielergebnis bringt Überraschung, und konfrontiert uns mit Unerwartetem. Der Zufall ist grundsätzlich undurchschaubar und rätselhaft. Man steht für einen kurzen Augenblick unmittelbar und „entblösst“ vor dem kommenden Unbekannten, das sogleich in der nächsten Sekunde bekannt wird. Diese kurze Zeitspanne der Ungewissheit wird als erregend erlebt. Wie diese Erregung konnotiert ist, ob positiv oder negativ, ist des Spielers eigene Sache. Falls allzu negativ, so kann man der Spannung entrinnen, indem man entweder auf die Teilnahme bei solchen Spielen ganz verzichtet oder indem man keine Ergebniserwartungen hegt.

Wenn aber das Spielresultat an Geld geknüpft ist, dann sind Erwartungen in Form von Wünschen fast automatisch mit im Spiel. Diese Wünsche können sehr umfassend sein, zum Beispiel in Zukunft ein besseres und einfacheres Leben führen zu können. Der stimmungsmässige Cocktail der Spieler ist hoch geladen und pendelt zwischen Hoffnung und Verzweiflung hin und her. Bei Glücksspielautomaten geschieht dies innerhalb von 4-6 Sekunden.

Was erwarten wir vom Glück, vom Zufall? *Wie* ist unser Verhältnis zum Glück, zum Zu-Fall? *Wie* erfährt sich der Mensch, wenn er sich dem Zufall überlässt?

Meine These ist, dass Spielern, welche an Spielapparaten spielen, der Zufall eine Entlastung bietet: „Die Maschine will nichts von mir, sie entscheidet ganz allein. Ich bin nicht als Subjekt gefordert, und bin aller Verantwortung entledigt“. Das „Sich-von-der-eigenen-Verantwortung-verabschieden“ scheint mir bei dieser Gruppe von Spielern die Grundmotivation zu sein.

Für die Gruppe Spieler hingegen, welche Roulette oder Texas Hold'em spielen,

- 48 fördert das Spiel den Glauben, dass der Anteil Geschicklichkeit, welcher gefordert ist, trotz besseren Wissens eine entscheidende Rolle spielt, dass dieser Anteil über Sieg, Glück und Zufriedenheit entscheidet.

Aufgrund empirischer Untersuchungen sind kognitive Forscher überzeugt, dass Spieler verzerrten Kognitionen unterliegen, welche sie glauben machen, sie könnten den nächsten Spielzug vorhersagen und somit den Spielverlauf kontrollieren. Daseinsanalytisch betrachtet verweisen solche verzerrten Kognitionen auf den Umstand, dass es für den Menschen schwierig ist, die grundlegende Unberechenbarkeit seiner Existenz anzuerkennen und anzunehmen. Der Mensch neigt dazu, sich mit verzerrten Kognitionen vor dem Wissen um die Unberechenbarkeit zu schützen. Es ist einfacher, sich selbst etwas vorzumachen, sich selbst ein wenig zu täuschen und zu glauben, Unbeeinflussbares könne trotzdem irgendwie beeinflusst werden, als die Unheimlichkeit der Unberechenbarkeit auszuhalten.

Die Kognitionsforscher haben später zugeben müssen, dass kognitive Verzerrungen kein spezifisches Merkmal von Glücksspielsucht sind, sondern bei den meisten psychopathologischen Störungen auftreten. Daseinsanalytisch handelt es sich dabei um Selbsttäuschungen, welche die Funktion haben, den Menschen zu beruhigen, ihn glauben zu machen, er könne durch illusionäre Kontrolle das Leben im Griff haben.

In einer daseinsanalytischen Psychotherapie wird es unter anderem darum gehen, die Auseinandersetzung mit der Unvorhersagbarkeit des Lebens und dessen grundlegender Nichtigkeit aufzunehmen, und dem Patienten zu helfen, diese Wahrheiten anzuerkennen und sie ertragen zu lernen.

Im Glücksspiel macht der süchtige Spieler genau das Gegenteil: Durch totale Hingabe ans Spiel entzieht sich der Süchtige der Übernahme der eigenen Verantwortung und der Entwicklung eigener Kompetenzen. Erinnern wir uns an das obige Fallbeispiel der 60-jährigen Hausfrau. Medard Boss hätte hier von einer passiven, infantilen, „steckengebliebenen“, unreifen Persönlichkeit gesprochen. Legt man die neue daseinsanalytische Auffassung von seelischem Leiden als

einem Leiden am eigenen Sein zugrunde, dann muss man vermuten, dass diese Frau vor etwas flieht, was sie ununterbrochen bedrängt, da sie dafür besonders hellhörig ist. Diese Vermutung basiert auf der Annahme, dass Menschen, die psychisch erkranken (und dazu gehören auch die Spielsüchtigen) besonders hellhörig sind für die unveränderlichen Bedingungen des Menschseins. Bei Glücksspielsüchtigen gehe ich davon aus, dass sie besonders hellhörig sind für die Last, die dem Menschen dadurch aufgebürdet ist, das eigene Leben selbstverantwortlich führen zu müssen und dabei unweigerlich auch schuldig zu werden. Weil sie dafür besonders hellhörig sind, tragen sie besonders schwer an dieser Aufgabe und suchen Mittel und Wege, sich davon zu erlösen. Die Hausfrau in unserem Beispiel glaubt die Erlösung darin zu finden, den ganzen Tag vor dem Spiel-Automaten zu verbringen.

49

In dem „Sich-dem-Glück-überlassen“ hat der Mensch als sich selbst bestimmendes Subjekt kapituliert. Bei Glücksspielern liegt der Glaube vor, das Glück (der Zufall) könne sie vor der Last retten, das Leben angesichts der weitgehend unberechenbaren Zukunft selber führen und verantworten zu müssen. Doch, wer sich dem Glück überlässt, überlässt sich nicht weniger dem Pech. Das tönt wenig ermutigend, macht aber deutlich, dass es auch um eine Auseinandersetzung mit dem Verlieren geht.

Die Spielregeln und die entsprechende Ausschüttungsquote sind technisch so konzipiert, dass der Spieler bei häufigem, langem Spielen, nur verlieren kann. Dies ist allerdings nicht als masochistische Selbstbestrafung zu verstehen, sondern der Spieler hält an seiner Illusion fest, Geld gewinnen zu können. Was wird nun aber bei häufigem, langem Spielen verloren? Bestimmt der Einsatz, das Geld wird verloren, doch was noch? Und um was für eine Art von Verlieren geht es beim Glücksspiel? Die Frau im obigen Beispiel spielt 10-12 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche. Sie ist keine Ausnahme in dieser Beziehung. Es wird beim Glücksspiel viel Zeit verloren. Wie muss dieser Verlust bedacht werden? Von Aussen betrachtet verliert die Frau einfach nur Zeit. Versuchen wir uns in sie einzufühlen, so müssen wir vermuten, dass sie in einer Art zeitloser Existenz lebt und versucht, die

- 50 Zeitlichkeit selbst zu verleugnen. Der Versuch der Zeitlichkeit zu entfliehen, soll von der Angst befreien.

Geld

Geld gilt generell als Tauschwert. Man kann mit Geld Konsumgüter kaufen, Freizeitaktivitäten finanzieren und die Eingebundenheit in die Gesellschaft durch Bezahlung der Steuern bezeugen. Narzisstisch betrachtet hat Geld eine Selbstschutzfunktion und bestimmt das Selbstwertgefühl mit. Der Umgang mit dem Geld kann auch zum Selbstzweck werden. Man kauft und verkauft Wertpapiere, mit der Absicht, mehr Gewinn zu machen. Bis 2008 war es selbstverständlich, dass die Finanzwelt festgelegten wirtschaftlichen und mathematischen Regeln gehorcht. Doch in jenem Sommer 2008 hat die Welt mit Schrecken feststellen müssen, dass der Finanzmarkt gar nicht so sicher ist, wie uns die kapitalistische Finanz-Propaganda seit Jahrzehnten vorgemacht hat. Zwischen Juli und November 2008 konnten wir mehrmals den Vorwurf in der Presse lesen, dass sich bitte die Banken in Zukunft nicht wie Casinos verhalten sollten. Der direkte Vergleich von Bank und Spielbank ist nicht ganz gerechtfertigt, da es einen nicht zu vernachlässigenden Unterschied gibt. Bei den Spielbanken verlieren nur diejenigen, die bewusst Geld mit hohem Risiko einsetzen; durch das Finanzdebakel 08 verloren aber alle, auch jene, die ihr Geld sicher anlegen wollten. Geld wird beim Glücksspiel in einer ersten Phase als Mittel zum Gewinnen eingesetzt. Man erhofft sich, auf eine bequeme Weise zu viel Geld zu kommen. Ein Gewinn des Jackpots kann 100-200 Millionen Euro bedeuten, was eine totale Veränderung des Lebens mit sich bringen würde.

Dies ist die spezifische Eigenschaft des Glücksspiels und verantwortlich für dessen hohes Suchtpotential. Bei keiner andern Sucht gibt es die Möglichkeit, dass mit „etwas Glück“ neue und total andere Lebensperspektiven eröffnet werden können. Das Glücksspiel verspricht durch den Jackpot eine (definitive) Erlösung von Geldproblemen.

Bei der fortgeschrittenen Glücksspielsucht wird klar, dass das Geld gar nicht

mehr eingesetzt wird, um Geld zu gewinnen, sondern es wird zum Selbstzweck. Geld wird eingesetzt, um weiter spielen zu können, die Hoffnung auf Gewinn wird zweitrangig. Welche Sehnsucht wird in der Spielsucht gehegt? Ist es die Sehnsucht nach der Sicherung der endlichen Existenz oder die Sehnsucht nach einem (vermeintlichen) Visum fürs Paradies?

51

Bekanntlich hat das Christentum seit dem 11. Jahrhundert den Ablasshandel praktiziert. Die Legende berichtet vom Spruch des Dominikanermönchs Tetzels: „Sobald das Geld im Kasten klingt, die Seele aus dem Fegfeuer springt“. Interessant ist, dass „Kasten“ in damaligem Französisch „le tronc“ heisst, was der technische Ausdruck für Trinkgeld in den Spielbanken ist. Geld hatte damals auch eine theologische Dimension, konnte mit ihm doch auch die Seele gerettet werden.

Heute geht es vor allem darum, die Existenz im Diesseits zu sichern. Doch, gleichgültig wie viele Milliarden ein Mensch auf dem Konto hat, er wird trotzdem sterben. Geld hat keine Macht über die Grundbedingungen der Existenz. Das Spielen mit Geld, vordergründig in der Hoffnung, sich eines Tages eine bessere Existenz leisten zu können, ist daseinsanalytisch verstanden ein agierender Umgang mit der beängstigenden Wahrheit, dass das Dasein nichtig und vergänglich ist. Das exzessive Glücksspiel ist eine Strategie, die existenziale Angst zu verleugnen. Deshalb bedarf das Spielen der Frau im obigen Beispiel keines Geldes. Anders als der Glücksspieler verschafft sich der geldgierige Harpagon von Molière Beruhigung, indem er jeden Rappen behält, denn Geld auszugeben kratzt an seiner Illusion, er habe alles auf sicher.

Sucht

Der Unterschied zwischen Glücksspielsucht und den klassischen Substanzabhängigkeitssüchten liegt in der selbsterzeugenden Rauschwirkung des Spielverhaltens. Bei jeder Sucht steht die unmittelbare Bedürfnisbefriedigung und die Anziehungskraft des Rausches als veränderter Bewusstseinszustand an erster Stelle. Bei der Glücksspielsucht kann zudem eine suchttypische Dynamik der Verminderung der Impulskontrolle und eine soziale Isolation sowie Desintegration

52 der Identität beobachtet werden. Ähnlich wie beim Heroinabhängigen gibt es beim Spielsüchtigen nur noch das Spielen, alle anderen Dimensionen der Existenz – wie zum Beispiel soziale Kontakte, körperliche Aktivitäten, Weiterbildung usw. – werden zweitrangig oder völlig ausgeklammert. Den meisten Spielern gelingt es eine gewisse Zeit, eine Fassade der Normalität aufrechtzuerhalten, auch wenn sie sich im berausenden Agieren des Spiels verlieren.

Eine der bekanntesten Werbungen der Sucht-Präventionsstelle Nordrhein-Westfalen zeigt ein Roulettebrett in der Fovea eines Auges. Der Slogan lautet: „Mache das Spiel nicht mit, setze auf dich Selbst“. Was aber bedeutet „auf sich Selbst“ setzen? Wer bin ich denn? Und ist es so empfehlenswert auf mich selber zu setzen? Ist es nicht gerade so, dass der Spieler nichts mehr mit sich zu tun haben möchte? In süchtigem Zustand ist die Person nicht mehr sie selbst und sie will es auch nicht sein. Die Sucht hat die Handlungen automatisiert und den Narzissmus atomisiert. Einzig das Spiel ist für den süchtigen Spieler von Bedeutung, er vernachlässigt sein Aussehen und seine menschlichen Grundbedürfnisse wie Schlaf und Nahrung. Der Spieler hat sich von der Verantwortung für sich selbst verabschiedet, er lässt sich von unmittelbaren Impulsen leiten, er hat sich entsubjektiviert und handelt als ein Sklave seiner eigenen Sucht.

Worauf verweist ein solch radikales Sich-von-sich-selbst Abwenden? Ist die Last, sich mit sich selbst auseinandersetzen zu müssen, zu gross? Kann ich mir in meinem Verhältnis zu mir selbst ein Time out ergattern? Wie lange wird dieses Time Out dauern? Wenn ich wieder zu mir selbst zurückkehre, auf Wen werde ich treffen?

Wenn alle psychischen Abwehrstrategien wie Verdrängen, Verleugnen, Halluzination oder Wahn scheitern, um dem ernsthaften Verhältnis zu sich selbst zu entkommen, dann gibt es als Möglichkeit neben den Suchtaktivitäten auch die Suchtmittel (Drogen). Sowohl die Suchtmittel wie die Suchtaktivitäten machen die Wahrnehmungsfähigkeit taub, das Subjekt versucht auf diese Weise sein Selbstverhältnis zu überlisten. Die „4-Sekunden-Welt“ des Glücksspielsüchtigen hat zwar den Charakter des Zeitlosen, des Weltlosen und des Selbstlosen.

Zusammenfassung

Das Glücksspiel verspricht, den Spieler aus der Not des Lebens (Ernsthaftigkeit bei Kierkegaard, Anankè bei Freud, Faktizität der Geworfenheit bei Heidegger) zu erlösen. Im Spielerischen (Unterhaltsamen) scheint eine Flucht vor der belastenden Ernsthaftigkeit der eigenen Lebensführung möglich. Das Glück, der Zufall bietet dem Spieler eine illusionäre Entlastung von seiner Selbstverantwortung. Der Spieler glaubt, sich dem Glück, dem Zufall überlassen zu können. Für den Spielsüchtigen hat Geld einzig den Zweck, in der „4-Sekunden-Welt“ weiter spielen zu können. Im stillen Rausch der Sucht geschieht der Rückzug des Subjekts in einen subjektlosen Zustand. So konstituiert die Kombination der vier Grundmomente – Spiel, Glück, Geld und Sucht - bei der Glücksspielsucht eine komplexe Problematik. Bei der ‚nur‘ Spielsucht, welcher viele Jugendliche am Computer verfallen sind, können wir einzig zwei Grundmomente feststellen: Spiel und Sucht. Glück und Geld kommen bei dieser Form von Sucht nicht ins Spiel, weshalb hier die sozial schädlichen Konsequenzen weniger gravierend ausfallen.

Frédéric Soum, lic. phil., Klinischer Psychologe und daseinsanalytischer Psychotherapeut, Spezialist für Prävention der Glücksspielsucht (Direktor SwissGamble-Care GmbH). 2001 – 2007 Verantwortlicher für die Aufsicht von Sozialkonzepten in den Spielbanken der Eidgenössischen Spielbankenkommission.
souv.frederic@gmx.ch