



psycho scope

Glücksspiele

Wenn die Sucht droht

Les jeux de hasard

Quand la dépendance menace

Tag der psychischen Gesundheit

Herausforderungen im Alter

Journée mondiale de la santé mentale

Les défis du grand âge

Weiterbildungsreglement

Die ersten drei Paragraphen in Kraft

Règlement sur la formation postgrade

Les trois premières sections entrent en vigueur



www.psychologie.ch

Föderation der Schweizer
Psychologinnen
und Psychologen FSP

Fédération Suisse
des Psychologues FSP

Federazione Svizzera
delle Psicologhe
e degli Psicologi FSP

10/2013
vol. 34

Die Lust am Frust

Psychoanalytische Aspekte der Glücksspielsucht

Die Glücksspielsucht – das Spielen bis zum finanziellen, beruflichen und sozialen Zusammenbruch – löst bei Aussenstehenden oft nur ratloses Kopfschütteln aus. Warum hört er nicht einfach auf? Das pathologische Glücksspiel erschliesst sich nicht ohne die Annahme unbewusster Prozesse. Die Psychotherapeutin Ines Bodmer stellt einige psychodynamische Konzepte vor.

«Gambling is a tax on stupidity.» Unklar ist, ob dieses Bonmot wirklich von Warren Buffett stammt, klar ist aber, dass es nur unter der Prämisse eines Homo oeconomicus, das heisst eines rationalen, die eigene Nutzenmaximierung anstrebenden Individuums, seine Richtigkeit hat. Menschliches Verhalten gehorcht jedoch oft einer privaten Logik. Viele Problemspielerinnen und -spieler werden zwar nicht müde zu beteuern, sie spielten um des Gewinns willen, ja sie würden mit dem Spielen sofort aufhören, wenn ein namhafter Betrag sie aus der finanziellen Misere retten würde. Diese Erklärung ist ein Versuch, unvernünftigem Handeln Sinn zu verleihen, ein als Rationalisierung bekannter Abwehrmechanismus. Gewinnstreben als Motiv lässt die Dynamik der Spielsucht im Dunkeln. Entgegen einleitendem Zitat sind Spieler nämlich nicht dumm, und – zumindest jene, die in Behandlung kommen – kennen sich in Wahrscheinlichkeiten, Gewinnchancen und Verlustrisiko recht gut aus.

Orale Störung

Die Psychoanalyse führt nicht nur die Glücksspielsucht, sondern süchtiges Verhalten ganz allgemein auf eine frühe Bindungsstörung zurück. Das Suchtmittel steht stellvertretend für die primären Objektbeziehungen, welche der oder die Süchtige als deprivierend erlebt hat. Im Gegensatz zu den realen versagenden Bezugspersonen enttäuscht das Suchtmittel nicht. Es ist zuverlässig, geduldig und verfügbar. Der Abhängi-

ge sucht die Verschmelzung und Symbiose, das «ozeanische Gefühl» uneingeschränkter Geborgenheit, das in der frühen Kindheit entbehrt werden musste. Es sind ebenso verzweifelnde wie erfolglose Selbsteilungsversuche. In dieser Logik entspricht der Geldeinsatz dem Versuch, das ursprünglich verlorene Liebesobjekt zurückzugewinnen – eine etwas andere Sicht auf ein Kernkriterium pathologischen Spielens, nämlich die unheilvollen Versuche, Verluste wieder einzuspielen («chasing one's losses»).

Wie die Kulturanthropologin Natasha Dow Schüll vom Massachusetts Institute of Technology (MIT) aufgrund ihrer Feldforschungen in Las Vegas 2012 darstellt, nutzt auch die Glücksspielindustrie die tiefsetzende emotionale Bedürftigkeit exzessiver Spielerinnen und Spieler. «Smoothing the ride» lautet die innenarchitektonische Strategie der Casinos. Hohe bespiegelte Räume ohne Uhren oder Tageslicht vernebeln die Orientierung in Zeit und Raum. Sanft glitzerndes Lichtspiel weckt weihnächtliche Sehnsüchte. Eine ausgeklügelte Soundarchitektur – tieffrequente Schallwellen, Klanggeriesel ohne erkennbare Muster, hin und wieder ein Gezirpe und simuliertes Klirren fallender Münzen – sorgt für eine einlullende, gedämpfte, intrauterine Atmosphäre. Hier ist nichts zufällig; alles dient dazu, den Flow-Zustand aufrechtzuerhalten. «Machine zone», nennt eine von Schülls Interviewpartnerinnen den sich einstellenden hypnotischen Zustand. Sie will nicht gewinnen, sondern nur möglichst lange «in der Zone» bleiben, weil sie die Leere, die Ängste, die Nöte nicht erträgt, die über sie hereinbrechen würden. Oder der Automatenspieler Werner (Name geändert): «Wenn ich nicht spielen könnte, wäre ich schon längst von der Brücke gesprungen. Nur beim Spielen kriege ich einen leeren, freien Kopf.»

Schuld und Sühne

Wir kommen dem Verständnis für die Glücksspielsucht näher, wenn wir die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass pathologische Spieler unbewusst nicht den Gewinn, sondern den Verlust herbeisehnen. Hinter dem ruinösen Tun liegt oft eine unbewusste Motivation zur Selbstbestrafung. Der krankhafte Spieler externali-

siert eine unerträgliche innere Schuld und schafft sich damit vorübergehende Erleichterung. Anders als das deutsche *Schuld*, das die monetäre wie auch die moralische Schuld gleichermaßen umfasst, nehmen sowohl das Französische mit *dette* und *culpabilité* wie auch das Englische mit *debt* und *guilt* hier eine Differenzierung vor. Die moralische Schuld wiegt schwerer als die monetäre, abbezahlbare. Der Spieler, die Spielerin versucht, eine moralische Schuld in eine materielle umzuwandeln, weil letztere leichter zu begleichen ist. Der bekannteste Spieler der Weltliteratur, Fjodor Dostojewski, soll nie so produktiv gewesen sein wie nach einem Verlust. «Es liegt eine gewisse Wonne im letzten Stadium der Erniedrigung und Nichtigkeit», legt er seinem Protagonisten im «Spieler» in den Mund.

Auch in der therapeutischen Aufarbeitung wird deutlich, dass die moralische Schuld die belastendere ist. Endlich nicht mehr lügen zu müssen, ist der ultimative Befreiungsschlag für den Spieler. Jetzt sind es die Angehörigen, die damit zurechtkommen müssen, hintergangen worden zu sein: «Das Geld könnte ich noch verschmerzen; dass er gelogen hat, kriege ich nicht auf die Reihe», ist die typische Klage betrogener Partnerinnen. Diese Paarthematik ähnelt derjenigen der Untreue. Der Spieler ist eine heimliche Liaison mit dem Spiel eingegangen. Jetzt ist die Affäre aufgefliegen.

Dostojewski und die Vätertötung

Eine der frühesten psychoanalytischen Auseinandersetzungen mit dem Glücksspiel stammt von Sigmund Freud selbst. In *Dostojewski und die Vätertötung* entwickelt er die These, dass das Glücksspiel als Ersatz für zwanghafte Masturbation zu verstehen sei. «Das ‹Laster› der Onanie ist durch das der Spielsucht ersetzt, [...] Wirklich ist die Spielwut ein Äquivalent des alten Onaniezwanges, mit keinem anderen Wort als ‹Spielen› ist in der Kinderstube die Betätigung der Hände am Genitale benannt worden. Die Unwiderstehlichkeit der Versuchung, die heiligen und doch nie gehaltenen Vorsätze, es nie wieder zu tun [...]» Freud untermauert diese Ansicht mit einem weiteren Beispiel aus der Belletristik: Stefan Zweigs Beschreibung der Hände eines pathologischen Roulette-Spielers in *Vierundzwanzig Stunden aus dem Leben einer Frau*. In Freuds Lesart steht die Protagonistin dieser ergreifenden Novelle für des Spielers Mutter, die ihm die Onanie verbietet.

Das Glücksspiel als Selbstbefriedigung oder – verallgemeinert – als Rückzug aus jeglichen Objektbeziehungen in die Spielwelt? Offensichtlich ist, dass problematische Spieler allein spielen, wenn sie es tun. Erst recht wenn sie im Internet spielen. «Ich habe es immer allein gemacht. Den Kick kann man nicht teilen», erzählt ein Teilnehmer in der Gruppentherapie. Und der bereits erwähnte Werner: «Ich und mein Kasten. Endlich Ruhe,

niemand will was von mir.» Dem bevorzugten Spielautomaten hält er die Treue, und wenn er von Novoline (Spielautomatentyp des Novomatic-Konzerns) spricht, dann klingt es wie ein weiblicher Vorname. Ein Onanieverbot, dessen Übertretung derart mächtige selbstzerstörerische Kräfte freisetzt, vermag aus heutiger Sicht kaum mehr zu überzeugen. Doch auch bei Freud sind Schuldgefühle als Folge eines nicht zu bändigenden Onaniezwangs eher ein Nebenschauplatz. Als Hauptquelle des Schuldgefühls sieht er den (fantasierten) Vatermord und räumt ein, den Ursprung von Schuld und Sühnebedürfnis noch nicht genau zu kennen. Es gibt eben viele mögliche Quellen von Schuldgefühlen. Ihre Inhalte sind zeit- und kulturabhängig und nehmen individuell unterschiedliche Gestalten an. Werner beispielsweise erlitt eine ausgewachsene Panikattacke, als die Spielbank schloss und er auf einem Gewinn sitzen blieb. Unter der Wirkung eines vom Notfallarzt verabreichten Beruhigungsmittels erinnert er sich, wie er als Kind alleine im Bett lag und seine Pflegeeltern schlechten Gewissens als böse fantasierte. Schlechten Gewissens, weil sie in Wirklichkeit gut zu ihm waren, zu ihm, dem Jungen aus der Gosse. Auch Dostojewski ruhte nie, bevor er alles verloren hatte; ein wiederkehrendes Muster im Selbsterleben vieler Spieler. Sie erzählen vom Druck, das Geld loszuwerden, und von der Erleichterung, wenn es endlich soweit ist. Den Rest des Monats mit wenigen Franken zu bestreiten, wird wiederum als Spiel inszeniert – das Spiel vor dem nächsten Mal, das Vorspiel sozusagen. Nähert sich der Zahltag, steigt die Spannung allmählich wieder an. Die Parallele von Spielsequenzen mit dem sexuellen Akt springt ins Auge; der Verlust entspricht in dieser Analogie der Ejakulation.

Infantile Allmachtsfiktion

Im Gegensatz zu Freud, der seine Überlegungen im Wesentlichen aus literarischen Figuren ableitet, theoretisiert sein zeitweiliger Weggefährte Edmund Bergler aufgrund Dutzender eigener psychoanalytischer Erfahrungen mit Spielern. Auch Bergler betont das unbewusste Selbstbestrafungsbedürfnis, das Neurotiker ereile, wenn sie aggressive Regungen verspüren. Beim Glücksspieler richte sich die Aggression gegen Repräsentanten des Realitätsprinzips. Das Spiel drücke eine latente Rebellion gegen Logik, Intelligenz, Mässigung, Moral und Verzicht aus und biete die einzige Gelegenheit, bei welcher das Lustprinzip mit seiner Gedanken- und Wunschallmacht nicht aufgegeben werden müsse. Bergler illustriert diesen Gedankengang mit sinngemäss folgender Anekdote: Ein Gymnasiast gewinnt viel Geld bei einer Pferdewette und wird von seinem Mathematiklehrer gefragt, wie er denn das richtige Pferd gefunden habe. «Ganz einfach, ich habe von den Zah-

len 2 und 3 geträumt, und weil $2 \times 3 = 12$ sind, habe ich eben auf 12 gesetzt.» «Aber 2×3 sind doch nicht 12!», protestiert der Lehrer. «Was wollen Sie mich belehren! Haben Sie gewonnen oder ich?» Was für ein Triumph für den Jungen, mit seiner Privatmathematik allgemeingültige, übergeordnete Logik und Autorität an die Wand gespielt zu haben. Gesetze und Einschränkungen mögen für andere gelten, für ihn nicht. Grössenphantasien finden wir auch bei Dostojewskis «Spieler». Alexej: «Ich wollte das Schicksal herausfordern, ihm einen Nasenstüber versetzen, ihm die Zunge zeigen.»

Narzisstischer Restitutionsversuch

«Ich war auf der Bühne und hatte ein anspruchsvolles grosses Pokerturnier gewonnen. Meine Kommilitoninnen und Kommilitonen sassen im Publikum und applaudierten», träumt ein seit Kurzem abstinenter Pokerspieler. Die narzisstische Thematik ist bei vielen Spielern augenscheinlich. Ein gesunder Narzissmus kann nur auf einigermaßen adäquat versorgenden frühen Beziehungen aufgebaut werden. Narzisstische Grandiositätsvorstellungen spiegeln Selbstwertdefizite. Das grosse Geld soll dem Spieler von aussen, *deus ex machina*, zufallen und die fehlende Anerkennung durch einen überstrengen, abwesenden oder schwachen Vater kompensieren. Und der Sexappeal, den Geld und Erfolg Männern verleiht, soll weibliches Begehren wecken. Überwindung des Vaters und Eroberung der Mutter ist eine ödipale Thematik. Die männliche Verknüpfung von Geld, Macht, Status und Potenz erklärt, warum Männer so viel häufiger dem Glücksspiel verfallen als Frauen. Bei Frauen hängt die erotische Anziehung mit der äusseren Erscheinung zusammen, so dass sie bei entsprechender psychischer Disposition eher Gefahr laufen, in die Falle der Schönheits- als in die der Glücksspielindustrie zu tappen.

Liebst du mich?

Die Verwandtschaft des Glücksspiels mit der Wahrsagerei hat auch die frühen Psychoanalytiker inspiriert. «Der Zufall ist das inkognito reisende Schicksal», soll Theodor Reik formuliert haben. Ob Kaffeesatz gelesen, Tarotkarten gelegt oder eine Orakelstätte besucht wird, immer geht es um die Ergründung der Vorsehung. Die Nähe der Wahrsagerei zum Hasardspiel – wie der präzisere ältere Begriff lautet – zeigt sich auch in der Doppelbedeutung von *Los*, im Sinne von Schicksal und *Lotterielos*.

Der pathologische Spieler befragt das Orakel obsessiv. Er stellt die Frage an das Schicksal, an Fortuna, an die Mutter, den mächtigen Vater, an den grossen Anderen, an Gott...: Bin *ich* es? Bin *ich* der Auserwählte? Bin *ich* der Glückliche? Bin *ich* gemeint? Bin *ich* gut, klug und stark? Es geht letztlich um die einfache Frage: Liebst

du mich? Doch einem Ja, einem Gewinn kann er nicht trauen, weil eine derartige Begünstigung keine Resonanz in seinem Erleben findet. Er ist auf das Nein, auf die Nichtachtung seit Kindesbeinen programmiert. Er hat die frühkindliche Erfahrung des Angenommen- und Bestätigtwerdens nicht oder nur ungenügend erlebt. Er hat die Zustimmung nicht verinnerlicht im Sinne von «ich bin gut und liebenswert». Er zweifelt, hadert, misstraut und setzt den Gewinn wieder ein, stellt die unbeantwortbare Frage erneut, bis er verliert. Verlieren ist die im Wiederholungszwang provozierte Bestätigung der eigenen Wertlosigkeit. Doch im Verlust aktualisiert sich die Zurückweisung und Kränkung erneut in unerträglicher Weise. Er spielt weiter und weiter, torkelt zwischen dem Glück, das er nicht halten, und dem Pech, das er nicht aushalten kann; ähnlich dem Gänseblümchenzupfspiel: Sie liebt mich, sie liebt mich nicht, sie liebt mich... in einer Endlosschleife bis zum ökonomischen und narzisstischen Zusammenbruch. Vom Spieler selbst wird dieses dramatische Geschehen ganz lapidar so beschrieben: «Wenn du gewinnst, willst du mehr; wenn du verlierst, willst du es zurück!»

Es lassen sich verschiedene Varianten dieses destruktiven Prozesses beobachten: Bei gewissen Spielern ist ein Streben nach Wiedergutmachung für erlittene Kränkungen und Vernachlässigung im Vordergrund. Der von seinen leiblichen Eltern in der frühen Kindheit schwer misshandelte Werner beispielsweise sagt: «Einmal muss doch auch ich Glück haben.» Oder wenn er, der sich später die Aufmerksamkeit seiner Adoptiveltern mit weiteren Pflegekindern teilen musste, träumt: «Alle Automaten schütten aus, aber alle sind besetzt.» Bei anderen Spielern nimmt es mehr den Charakter von Bestechungs- und Bezwingungsversuchen an. Es kann aber auch eine Art Gnadengesuch mitschwingen: Wird mir vergeben oder werde ich bestraft? Worin wieder Freuds Ideen anklingen.

Die dargestellten Überlegungen schliessen sich nicht aus; sie stellen verschiedene Aspekte und Schwerpunkte dar. Es sind Variationen derselben Melodie, bei der manchmal eher das Schuld- und Sühne-Motiv, manchmal mehr die emotionale Unterversorgung und narzisstische Bedürftigkeit dominiert.

Werner übrigens spielt nicht mehr. Er hat das Rauchen aufgegeben, ernährt sich gesund, treibt Sport und fühlt sich so frei wie seit vielen Jahren nicht mehr. Er darf sich jetzt liebevoll um sich selbst kümmern. Eine Diabetes-Erkrankung hat ihm die Rolle der strafenden Instanz abgenommen.

Ines Bodmer

Literatur

Bergler, E. (1957). *The Psychology of the Gambling*. New York: International Universities Press.

Freud, S. (1999). *Dostojewski und die Vätertötung. Gesammelte Werke* (Bd. XIV., Original: 1928). Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.

Gladston, I. (1960). The gambler and his love. *American Journal of Psychiatry*, 117, 553–555.

Schütte, F. (1985): *Glücksspiel und Narzissmus. Der pathologische Spieler aus soziologischer und tiefenpsychologischer Sicht*. Bochum: Studienverlag.

Die Autorin

Ines Bodmer ist Fachpsychologin für Psychotherapie FSP und am Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte sowie in eigener Praxis in Zürich als Psychotherapeutin tätig. Zudem wirkte sie in diversen Forschungsprojekten zu unterschiedlichen Themen mit. Neben der Glücksspielsucht hat sie sich auch im Bereich Internet- und Gamesucht spezialisiert und bestreitet Schulungen, Vorträge und Workshops zu diesen Themen.

Kontakt

Dr. phil. Ines Bodmer, Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, Stampfenbachstrasse 161, 8006 Zürich
www.spielsucht-radix.ch
mail@inesbodmer.ch

Résumé

Les concepts psychodynamiques sont très utiles pour comprendre la dépendance aux jeux de hasard. Ines Bodmer, psychologue spécialiste en psychothérapie FSP et experte de la dépendance aux jeux, met l'accent dans cet article sur les aspects qu'elle voit se confirmer dans le cadre de sa pratique thérapeutique avec les personnes concernées. Selon elle, le joueur pathologique aspire inconsciemment à perdre pour se punir d'une faute. L'externalisation d'une culpabilité/dette intérieure en un véritable endettement extérieur lui apporte ainsi le soulagement désiré. La dépendance aux jeux de hasard – comme toute autre addiction – peut être considérée comme un trouble de l'attachement. Un apport affectif insuffisant durant l'enfance conduit à un déficit narcissique compensé par des sensations de toute-puissance et des impressions de grandiosité.