

**20. Jahrestagung
Fachverband Glücksspielsucht e.V.
27.-28.11.08 in Hamburg**

**Phänomenologie der Glücksspielsucht -
Ein daseinsanalytischer Auslegungsversuch der
Glücksspielsucht**

**Frederic Soum
Bern
www.swissgamblecare.ch**

Ein Versuch daseinsanalytischer Auslegung der Glücksspielsucht

Einführung

Die Idee für dieses Referat, eine philosophische Betrachtung über die Spielsucht zu machen, ist uns dieses Frühjahr 2008 gekommen. Uns, das sind Herr Dr. Jörg Petry und ich. Wir gingen in der schweizerischen Hauptstadt Bern ein paar italienische Delikatessen essen, - das hat uns eine Art Dolce Vita eröffnet, hat uns inspiriert und muss den nötigen Tiefsinn für dieses gewichtige, tiefgründige Thema Glücksspielsucht geweckt haben.

Was soll durch einen phänomenologisch- daseinsanalytischen Auslegungsversuch des Phänomens Glücksspielsucht gewonnen werden?

Ist nicht längst bewiesen, dass die Glücksspielsucht eine **Krankheit** ist, ein Phänomen, das eine Störung, eine Dysfunktionalität ist, das auf einem Defekt beruht, dessen Ursache natürlich, wie könnte es schlussendlich anders sein, in den Genen liegen muss? Eine Störung, die in einem neurobiologischen Mangel oder Übermass (Exzess), in einer noch nicht gefundenen Vulnerabilität, in einem fehl angepassten Verhalten oder in einer kognitiven Kontrollüberzeugung ihren Ursprung und ihre Erklärung findet?

Auch wenn heute noch keine endgültigen Schlussfolgerungen, betreffend die komplexe Ätiologie der Spielsucht, gezogen werden können, so möchte ich jetzt trotzdem die Frage stellen, ob dieses Krankheitsbild nicht einen **Sinn (Zweck, Aufgabe)** haben könnte.

Wenn ein Daseinsanalytiker nach dem Sinn eines menschlichen Phänomens fragt, sucht er nicht nach erklärenden, beruhigenden oder Angst lösenden Antworten, sondern er versucht das Phänomen und das Verhältnis der betroffenen Existenz zu diesem Phänomen zu beschreiben und zu verstehen.

Glücksspielsucht tritt häufig gemeinsam mit Depression, Substanzabhängigkeit, allgemeiner Abhängigkeitsproblematik, infantiler Persönlichkeit, Suizidalität, Aufmerksamkeitsstörungen, Schizophrenie, geistiger Behinderung, Migrantensstatus, was bedeutet, spezifische ethnische Eigenheiten und entsprechende Integrationsschwierigkeiten, usw. auf

Es gibt eine Vielfalt von Glücksspielen und so auch unterschiedliche Glücksspielsüchte. Die meisten Süchtigen sind abhängig vom Spiel an Spielautomaten wie Slot-Machine, Fruit-machine, Poker, Multiline, Supercherry und in der Schweiz speziell, elektronische Lotterien. Es gibt auch die Glücksspielsüchtigen bei Sport- und Pferdewetten, klassischen Lotterien, Euromillion, Scratch-Tickets, usw. Aber auch Kartenspiele wie Roulette,

Tischspiele, alle Varianten des Poker, Texas Hold'em, Blackjack und andere, fördern die Glücksspielsucht.

Stimmung

Für mein existenzial-analytisches Anliegen möchte ich eine ungewöhnliche Situation vorstellen: Es geht um eine 60-jährige, seit 20 Jahren spielsüchtige Hausfrau. Der Fall wurde mir von einem ihrer drei Kinder berichtet:

Seit dem Inkrafttreten des Verbots für Geldspielapparate ausserhalb der Kasinos (in der Schweiz), also seit dem 1. April 2005, hat die erwähnte Hausfrau einen Geldspielapparat in ihrer Stube installiert. Ihr Mann besitzt seit 25 Jahre mehrere Restaurants, in welchen er bis zu jenem 1. April 2005, verschiedene Spielapparate aufgestellt und betrieben hatte. Auf einem dieser Spielautomaten hatte seine Frau sehr lange und sehr viel gespielt, was dem stark eifersüchtigen Mann nur recht war. Für diese bestimmte Maschine hatte er eigens mit dem lokalen Hersteller ein Abkommen getroffen, das ihm erlaubte, **90%** (!) des Bruttospielertrages zurückerstattet zu bekommen. Wahrscheinlich hatte er vorsorglich einer dieser nicht mehr erlaubten Spielapparate für seine Frau zurückbehalten und ihn in der privaten Stube aufgestellt. Dieser Apparat ist deaktiviert, das Einwerfen von Geld ist nicht mehr möglich, er funktioniert ohne Geldeinwurf. Die Frau verbringt, respektive verspielt 10 bis 12 Stunden pro Tag, 7 Tage die Woche mit dieser Maschine! Das Abbrechen des Spiels ist mit starken Entzugserscheinungen verbunden. Die Frau lebt völlig isoliert, aber hat bis anhin keinen Schritt unternommen, an dieser Situation irgendwas zu ändern.

Allgemein wird angenommen, dass das Spiel den Spielern und Kasinobesuchern eine angenehm unterhaltsame Stimmung verursacht. Die Marketingstrategien der Glücksspielanbieter gehen auch in diese Richtung: Glücksspiel soll Spass und Unterhaltung bieten.

Die Stimmung der **süchtigen** Spieler aber ist ganz anderer Qualität. Sie muss als lustvoll-schmerzhafter Erregungszustand bezeichnet werden. Die Stimmung ist ein Pendeln oder gar ein Wechselbad zwischen ambivalenten, konflikthaften Polen wie Hoffnung und Verzweiflung, Illusion und Enttäuschung, Allmacht und Hilflosigkeit, Kontrollüberzeugung und Frustration.

Im obigen Fallbeispiel aber, empfindet die Frau keinerlei Erregung, keine Hoffnung, keine Enttäuschung, keine Macht, keine Hilflosigkeit. Analog dem Heroinsüchtigen in der Schlussphase, dem auch ein Schuss von 7g kein High mehr verursacht.

Psychiatrisch gesehen, müssten wir hier von einem dissoziierten Zustand sprechen. Die Frau scheint in einer anderen Welt zu leben, ausgeklinkt, abgekapselt, unbekümmert, unbeschwert, in einer „belle indifférence“. Sie wiegt

sich in aristokratischer Dekadenz der Dolce Vita. Es scheint ihr möglich, ohne Sysiphusanstrengungen und ohne mühsame Verantwortung leben zu können.

Die Stimmung spielt in der Daseinsanalytik Heideggers (insbesondere in seinem Werk „Sein und Zeit“) eine zentrale Rolle. Die Stimmung ist nicht bloss, wie in der moderne Emotionspsychologie, eine Färbung der psychischen Vorgänge, sondern sie ist **seins - erschliessend**. Sie zeigt dem Dasein, wie es um sein Sein steht. Sie zeigt auf, dass es dem Sein grundsätzlich um sein Sein geht. Die Stimmung zeigt, wie das Dasein in seinem Sein ist. Diese Frau scheint ihr eigene Existenz gleichgültig geworden.

In der Folge möchte ich vier grundlegende Momente 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.

In der englischen Sprache finden wir für die unterschiedlichen Arten von Spiel verschiedene Wörter. Ein erster Ausdruck heisst „**play**“. Das klassische „play“, wie zum Beispiel im Theater oder im Film, ermöglicht dem Spieler für einen Moment eine andere Identität, eine andere Rolle zu übernehmen. Diese Art von Spiel spielt eine ungemein wichtige Rolle in der kindlichen Entwicklung. Im „play“ setzen sich Kinder mit ihrer Welt und Umwelt auseinander. Sie experimentieren mit dem Ausdruck vorbewusster Fantasien, Wünschen und Begierden und können sich so reich entfalten.

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

Interessant scheint mir, dass diese Flucht vor der konkreten Realität ihrerseits eine räumlich zeitliche und gesellschaftliche Welt konstruiert, in welcher Fantasien und Gefühle, welche in der konkreten Realität häufig wenig Aufmerksamkeit bekommen, nun eine Plattform finden, wo sie ungehemmt gespielt und manifestiert werden können. In diesen Spielen kannst du ein König, ein Präsident, ein General, ein Geheimagent usw. sein.

Dieses „Spielerische“ ermöglicht dem Dasein, sich neuen, grundlegenden, emotionalen Erlebnissen zu öffnen. Gefühle, die normalerweise verborgen bleiben oder verdrängt werden müssen, bekommen im Play die seltene Chance,

in die 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, Bridge, usw. und solche, die einzig auf **Strategie und Taktik** basieren, wie zum Beispiel Schach, Go usw. Das „Gaming“ bietet einen gemeinsamen Horizont von Regeln, an welchem sich die Spieler orientieren und daran halten können. Gefühle sind sekundär bei diesen Spielen, was zählt sind die intellektuellen Fertigkeiten, die höheren kognitiven Prozesse, Taktik und Strategien, welche die komplexen Vorgänge realer Dimensionen simulieren. Die konkrete Realität wird in diesen Games radikal reduziert. Die Games fordern Kalkül, intellektuelle Kontrolle und Selbstbestimmung.

Das „Spielerische“ beim „Gamen“ liegt im Entdecken von Lösungswegen und im Üben von Fertigkeiten. Die Grenzen zwischen Play und Gaming verwischen sich immer mehr wie zum Beispiel bei „World of Warcraft“ .

Die dritte Art von Spielen interessiert uns bei der Glücksspielsucht ganz besonders. Es geht 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 mechanischen oder intellektuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten Nebensache sind.

Der deutsche Forscher Friedhelm Schilling untersuchte in 1995 die Attraktivität bzw. die Langweile von Spielgeräten. In seiner Studie (1995, S. 14, 62) fand Schilling, dass bei 14 verschiedenen Spielen, in seiner Auswahl waren Geschicklichkeits- und Glücksspiele vertreten, die am wenigsten attraktiven bzw. die langweiligsten Spiele 3 Geldspiele waren: **Geldspielautomat, Roulette und Lotto**.

Es stellt sich also Frage, warum die langweiligsten Spiele gerade die, von allen Spezialisten der Suchtprävention berüchtigtsten und gefährlichsten Glücksspiele sind.

Die Glücksspiele sind als **Unterhaltungsapparate** konzipiert und werden weltweit unternehmerisch und finanzpolitisch genutzt.

Das Bedürfnis sich zu **amüsieren**, der Drang nach Leichtigkeit, das Interesse die Unterhaltungsangebote unserer Konsumgesellschaft auszuprobieren, weist auf die Notwendigkeit hin, sich zu entspannen. Was für eine Spannung ist denn so unangenehm, dass ihr alle entfliehen wollen? Zeigt diese Spannung vielleicht Probleme bei der Arbeit, in der Partnerbeziehung, im sozialen Netz auf?

In den letzten 50 Jahren ist die mit Unterhaltung verbrachte Zeit sehr stark angestiegen, mitunter spricht man von der heutigen Gesellschaft als Unterhaltungsgesellschaft. Auf welches Grundbedürfnis weisen all die

Unterhaltungsangebote hin? Müssen wir uns „à tout prix“ unterhalten, **amüsieren**? Worauf gibt dieses **Sich-amüsieren** eine Antwort? Das Wesen des Spiels liegt im „**Spielerischen**“.

Ist der Mensch vielleicht im Grunde mit etwas **Ernsthaftem** konfrontiert, das durch die Leichtigkeit des Amüsemments, der Unterhaltung ausgeglichen oder vergessen werden soll?

Dazu muss präzisiert werden dass Spielsucht kann sich entwickeln auch wenn weder Geld noch Zufall mitspielen

Glück

In den Termini „Glücksspiele“ und „Glücksspielsucht“ ist Glück Synonym von **Zufall**. Zufall verweist beim Glücksspiel zunächst auf die nicht Vorhersagbarkeit der Ereignisse und ist in der Spiellandschaft die gegenteilige Dimension das Gegenteil von „Geschicklichkeit“ – im Sinne von Fertigkeiten - zu verstehen.

Zum Beispiel sind **Roulette, Lotto und Glücksspielapparate reine „Glücksspiele“**. Geschicklichkeit spielt da überhaupt keine Rolle. Für diese Glücksspiele gibt es keine Meisterschaften, keine Weltmeister. Die Glücksspielapparate sind in der Schweiz allgemein auf eine Auszahlungsquote von 92-95% programmiert. Hier in Deutschland liegt die Auszahlungsquote bei 60%. Die Auszahlungsquote bedeutet, dass die Glücksspielapparate theoretisch, betrachtet man viele Tausend Spielrunden 92-95% der gespielten Einsätze „zurückzahlen“. Der Spieler nimmt einen sicheren Verlust von 5-8% in Kauf, welche die Spielbank (in der Schweiz) gewinnt. Je länger der Spieler spielt, desto geringer werden seine Einsatzmöglichkeiten, da er 5-8% sicher verliert.

Im Vergleich zu den reinen Glücksspielen, weisen **Blackjack und Texas Hold'em einen sehr kleinen Teil an Geschicklichkeit** auf. Auch Sportwetten benötigen etwas Vernunft: niemanden unter uns würde ernsthaft prognostizieren und darüber eine Wette abschliessen, dass Hamburg in einem Bundesligaspiel gegen Bayern München auswärts 10:0 gewinnen wird.

Glück/Zufall im Spiel bedeutet, dass es nicht durch Wissen, Kenntnisse, Taktiken oder Strategien zu beherrschen ist und nicht mit Wille und Bewusstheit beeinflussbar ist. Das zufällige Spielergebnis bietet uns immer wieder Überraschung, bringt Unerwartetes. Die Zufallsphänomene sind undurchschaubar und rätselhaft. Das Dasein steht für einen Augenblick unmittelbar und gleichsam nackt vor dem Unbekannten, das erst in der nächsten Sekunde bekannt wird. Diese Ungewissheit wird als Spannung erlebt. Diese Spannung kann nicht beherrscht werden. Das Entrinnen vor dieser Spannung ist

einzig möglich, indem ich entweder auf die Teilnahme bei solchen Spielen verzichte oder indem ich gar keine Erwartungen betreffend der Resultate hege. Wenn aber eine Erwartung eng mit Geld verknüpft ist, dann nährt diese Erwartung auch unseren angeknüpften illusionären Wunsch, generell ein besseres einfacheres Leben zu führen.

Der stimmungsmässige Cocktail ist dann geladen und pendelt zwischen Hoffnung und Verzweiflung. Bei Glücksspielautomaten geschieht dies innerhalb 4-6 Sekunden.

Was erwartet das Dasein vom Glück, vom Zu-Fall? Wie ist das Verhältnis des Daseins zum Glück, zum Zu-Fall? Wie erfährt sich das Dasein, wenn es sich durch den Zufall fremd bestimmen lässt?

Für Glücksspieler, welche an Spielapparaten spielen, bedeutet Glück/Zufall eine Entlastung: „Endlich bin ich nicht mehr gefordert, endlich bin ich aller Verantwortung entledigt“. Das „sich-von-der-eigenen-Verantwortung-verabschieden“, ist bei dieser Gruppe Spieler das Grundmotiv.

Für eine andere Gruppe Spieler, welche Roulette oder Texas Hold'em praktizieren, fordert das Spiel, im Gegensatz zur vorigen Gruppe, eine gesteigerte Auseinandersetzung mit dem Glauben, der geheimen Überzeugung, dass der geringe Anteil Geschicklichkeit vielleicht doch, trotz allen besseren Wissens, eine überwiegende Rolle spielen könnte und mir den Sieg und das Glück und Zufriedenheit schenken wird.

Aufgrund seiner Untersuchungen meint Prof. Dr. Ladouceur aus Quebec, dass der Spieler verzerrten Kognitionen unterliegt, die ihn glauben machen, er könne den nächsten Spielzug, den Spielverlauf vorhersagen und kontrollieren.

Daseinsanalytisch verstanden, verweisen verzerrten Kognitionen viel mehr auf die Schwierigkeit des Menschen, die grundlegende Unberechenbarkeit unserer Existenz anzuerkennen und als solche anzunehmen. Es ist einfacher ein bisschen uns selbst etwas vorzumachen, uns selbst ein bisschen zu täuschen und uns mit einem Glauben, und sei er noch so unglaublich, zu beruhigen, als die Unheimlichkeit der Unberechenbarkeit anzuerkennen und auszuhalten.

Auch Ladouceur hat später zugestehen müssen, dass kognitive Verzerrungen kein spezifisches Merkmal von Glücksspielsucht ist, sondern dass alle Menschen solchen Verzerrungen unterliegen. Dort liegt primär keiner Verzerrung aber ein Wunsch.

Solange die Illusion aufrecht erhalten wird – Holzhey-Kunz spricht vom ontologischen Wunsch - man könne, kraft seines Wissens, die Kontrolle über die Unberechenbarkeit erreichen, täuscht sich das Dasein über sich selbst. Diese Täuschung soll aber das Dasein beruhigen.

Die psychotherapeutische Auseinandersetzung mit einer ontologischen (grundlegenden) Bedingung der menschlichen Existenz -hier: die Auseinandersetzung mit der Unvorhersagbarkeit- soll dem Patienten helfen, diese Wahrheit anzuerkennen und sie ertragen zu können.

Durch die totale Hingabe an das Glücksspiel hat sich der Süchtige – hier unsere Hausfrau - aus der Übernahme der eigenen Verantwortung und der Entwicklung eigener Kompetenzen entzogen.

Psychoanalytisch könnte man hier von einer passiven, infantilen, „steckengebliebenen“, unreifen Persönlichkeit sprechen oder von einem desinvestierten Narzissmus.

In der Daseinsanalyse wird, im Vergleich zur Psychoanalyse, das Dasein anders gefasst. Sie definiert das Dasein als In-der-Welt-Sein, welches gekennzeichnet ist durch die „conditio humana“. Die Conditio humana lautet: **dass ich bin und zu sein habe**.

„Ich habe zu sein“ bezeichnet eine Aufgabe, welcher das Dasein gerecht werden muss. Dies bedeutet, das Dasein ist gegenüber seinem eigenen Sein, seiner Existenz **schuldig**. Es geht hier nicht um eine praktisch-moralische Schuld, die unterscheiden könnte zwischen Gut und Böse, sondern es geht um die pure Faktizität, das pure nackte „Dass“; **dass** ich für meine eigene Existenz verantwortlich bin, niemand kann meine Existenz an meiner Stelle führen. Dies ist nicht eine falsifizierbare Aussage, es ist einfach so.

In dem „**Sich-dem-Glück-überlassen**“, hat das Dasein als selbstbestimmtes Subjekt kapituliert. Beim Glücksspieler liegt der Glaube vor, das **Glück (der Zufall)** könne ihn retten. Retten wovor? Vor dem Unberechenbaren, der Unberechenbarkeit an sich.

Die grundlegende Unberechenbarkeit des Lebens ist eine Unausweichliche.

Provokativ könnten wir formulieren: „**sich-dem-Pech-überlassen**“

Also geht es auch um eine Auseinandersetzung mit dem **Verlieren**. Was wird verloren? Wird ein Einsatz, wird einfach Geld verloren? Um was für eine Art von Verlieren geht es? Wird viel **Zeit** verloren? Wie müssen wir diesen Verlust bedenken? Die Frau im obigen Beispiel spielt 10-12 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche. -Wenn wir viel Zeit verlieren, dann sind wir bald mal tot...

Existenziell zeitlich gibt es kein „Gewinnen“. Leben kann nur verstreichen, vergehen. Wir können niemals Zeit „gewinnen“.

Aufgrund dieser ontologischen Bedingung hat Heidegger in seiner Daseinsanalytik das Konzept der existentiellen Angst formuliert.

Die existentielle Angst ist nicht nur in direkter Verbindung zum Sein-zum-Tode zu verstehen, sondern auch zur ständigen Frage nach dem Sinn unseres Daseins, unserer Existenz.

Geld

Geld gilt generell als **Tauschwert**. Man kann mit Geld Konsumgüter kaufen, Freizeitaktivitäten finanzieren und die Eingebundenheit in die Gesellschaft durch Steuergeld bestätigen. Narzisstisch betrachtet, hat Geld eine Selbstschuttfunktion und bestimmt das Selbstwertgefühl mit. Geld kann auch zum **Selbstzweck** werden. Analog den Banken kauft man mit Geld andere Währungen, andere Wertpapiere, Aktien, Obligationen oder man legt es auf Sparkonten an mit der Absicht mehr Gewinn zu machen, auch wenn es nur ein Prozent ist. Seit Sommer 2008, hat die Welt mit Schrecken feststellen müssen, dass der Finanzmarkt gar nicht so sicher ist, wie uns die kapitalistische Propaganda seit Jahrzehnten versichert hat. Wall Street allein hat im Sommer 2008 16'000 Milliarden Dollars an Wert verloren. Zwischen Juli und November 2008 konnten wir mehrmals in der Presse lesen, dass sich die Banken in Zukunft nie mehr wie Casinos verhalten sollten. Allerdings gibt es einen Unterschied zwischen Banken und Spielbanken: bei den Spielbanken verlieren nur diejenigen, die gespielt haben; durch den jetzigen Finanzdebakel verlieren aber alle. Die aktuelle Krise zeigt, dass auch Geld wertlos sein kann und dass selbst die „geschützten“ Investitionen (Immobilien, Währungen, Öl, Aktien, Gold, Kunst usw.) das Risiko haben wertlos und nichtig zu werden.

Beim Glücksspiel, wird in einer ersten Phase das **Geld als Mittel zum Gewinnen** eingesetzt. Man erhofft sich, auf eine bequeme Weise zu viel Geld zu kommen. Ein Gewinn beim Glücksspiel kann eine hohe Summe, ein Jackpot kann 100-200 Millionen Euro betragen, was eine radikale Veränderung des Lebens mit sich bringen kann.

Dies ist eine Spezialität des Glücksspiels. Bei keiner andern Sucht gibt es die Möglichkeit, dass **neue und radikal andere Existenzperspektiven eröffnet werden**. Das Glücksspiel verspricht durch den Jackpot eine (definitive) Erlösung, die alle konkreten Probleme wegwischt.

Bei der fortgeschrittenen Glücksspielsucht, wird klar, dass das Geld nicht als Tauschwert verwendet wird, sondern zum zirkulären (bzw. tautologischen) **Selbstzweck** wird. Geld wird eingesetzt, um weiter spielen zu können. Dies weist auf die schlussendliche Nichtigkeit des Geldes hin.

Was wird vom Geld noch weiter erwartet? Vielleicht nach der Sicherung der Existenz ein Visum fürs Paradies?

Bekanntlich hat das Christentum seit dem 11. Jahrhundert den Ablass (Indulgences) praktiziert. Bis zur Reform Luthers (1517) war es möglich durch den Ablass, dem Gläubigen die bereits begangenen und die zukünftigen Sünden

zu erlassen und die Vergebung zu erkaufen, um der Seele einen Platz im Paradies zu sichern. Die Legende wiederholt den Spruch des Dominikanermönchs Tetzl: „Sobald das Geld im Kasten klingt, die Seele aus dem Fegfeuer springt“. Interessant ist, dass die Übersetzung von „Kasten“ in damaligem Französisch „le tronc“ heisst, was der technische Ausdruck für „Trinkgeld“ in den Spielbanken ist. Geld hatte damals unter anderem eine wichtige ontotheologische Dimension. Das Sein der menschlichen Existenz, damals religiös transzendiert verstanden als Seele, konnte gerettet werden. Es ging also nicht nur darum, die lebendige, sterbliche Existenz zu sichern sondern auch jene nach dem Tode. Egal wie viele Milliarden Euro ein Mensch auf seinem Konto hat, er wird trotzdem sterben. Das Geld entpuppt sich als existenziell wirkungslos, nutzlos und sinnlos.

Wenn das Verhältnis zum Geld grundsätzlich von Nichtigkeit durchdrungen ist, bedeutet dies, dass unsere Existenz – als Sein-zum-Tode - niemals durch Geld gesichert werden kann, auch wenn in ferner Vergangenheit dieses Geld einmal eine metaphysische Funktion hatte.

Das Spielen mit Geld, offiziell, um sich eine bessere Existenz leisten zu können, ist daseinsanalytisch verstanden, ein agierender Umgang mit der grundlegenden Wahrheit, dass das Dasein keinen vorgegebenen, gesicherten Wert hat, nichtig, vergänglich und endlich ist. Die Illusion, die existenzielle Angst könne mit Geld beruhigt werden, wird früher oder später enttäuscht und muss gezwungenermassen aufgegeben werden.

Der geldgierige Harpagon von Molière ist mit seinem Vermögen nie zufrieden. Geld ausgeben bedeutet für ihn eine Gefahr, weil das immer wieder an seiner Illusion kratzt, er hätte das alles auf sicher. Für die Nichtigkeit gibt es keine Rettung.

Meine Fallvignette von oben zeigt, wie das Glücksspiel auch ohne Geld von der Frau weiter betrieben wird. Die daseinsanalytische Psychotherapie wird den Spielsüchtigen und alle Klienten, die plötzlich erfahren, dass trotz Geldbesitz der Abgrund der Existenz nicht aufgehoben ist, mit dieser Grundwahrheit Nichtigkeit konfrontieren. Das Leiden am mangelnden Grund und Boden der Existenz wird im Verhältnis mit der Abgründlichkeit bearbeitet.

Sucht

Wenn wir das Phänomen der Sucht betrachten, sind wir sehr schnell mit mehreren komplexen Dimensionen konfrontiert. Ich werde mich hier am Suchtkonzept, wie es Petry (2003) formuliert hat, orientieren. Er schreibt: Sucht sei eine „schuld- und schambesetzte Konfliktzuspitzung auf Grund der (verinnerlichten) Ambivalenz gegenüber dem Glücksspielen bei zunehmender sozialer Ausgrenzung.“

Bei der Substanzabhängigkeit werden von den Spezialisten folgende Phänomene theoretisch gefasst: gestörte Gefühlsregulation, kognitive Verzerrungen, irrationale Denkmuster, dysfunktionale Logik, irreflexive Motivationsbildung. Bei der Sucht ist primär die unmittelbare Bedürfnisbefriedigung und die Anziehungskraft des Rausches als veränderter Bewusstseinszustand wichtig. Bei der Glücksspielsucht kann ebenfalls eine suchtypische Dynamik der Verminderung der Impulskontrolle, soziale Isolation und Desintegration der Identität beobachtet werden.

Alle diese gestörten Verhaltensmuster weisen auf eine Reduktion der Existenz auf der Sucht dienlichen Dimensionen hin.

Beim Spielsüchtigen gibt es nur noch das Spielen, alle anderen Dimensionen der Existenz – wie zum Beispiel soziale Kontakte, körperliche Aktivitäten, Weiterbildung usw. - werden ausgeklammert und zweitrangig. Das berauschte neurophysiologische, wiederkehrende Erlebnis wirkt wie eine Maske, die das Subjekt von sich selbst trennt. Eine der bekanntesten Werbungen der Präventionsstelle in Nordrhein-Westfalen zeigt ein Auge mit einem Casinoroulette darin. Der Slogan lautet: „Mache das Spiel nicht mit, setze auf dich Selbst“. Was heisst das aber „auf sich Selbst“? Wer bin ich denn? Und ist es so empfehlenswert auf mich selber zu setzen? Ist es nicht gerade so, dass ich nicht mehr mit mir zu tun haben möchte? In süchtigem Zustand ist und will das Dasein nicht mehr es selbst sein. Die Sucht hat die Handlungen automatisiert und den Narzissmus atomisiert. Das Dasein hat sich von seiner Entschlossenheit und Verantwortung verabschiedet, es lässt sich von unmittelbaren Impulsen steuern, es hat sich entsubjektiviert und reagiert gleichsam versklavt.

Worauf verweist ein solch radikales sich-von-sich-selbst Abwenden, Verabschieden? Ist die Last mit sich selbst zu tun zu haben 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?

Die Sucht eröffnet die Möglichkeit, sich von sich selbst abzulösen, für eine kurze Zeit oder für immer. Seit dem „Paradis artificiels“ von Baudelaire hat der „Spleen“ – als existentielle Krise, als Auseinandersetzung mit seinem eigenen abgründigen Sein - eine ontologische Bedeutung gewonnen. Die Suchtmittel sollten Baudelaire nicht nur helfen neue Bilder durch Halluzinationen zu erlangen, ästhetische Neugier und dichterische Eingebung, Einbildung zu fördern, sondern auch Abstand vor dem Spleen und der Langeweile zu gewähren. Er hatte bemerkt, dass im Suchtzustand sein Wille verschwunden war: Baudelaire schreibt in 1851: „der Mensch, der die Lebensbedingungen nicht akzeptiert, verkauft seine Seele“ (S. 115).

Das von Heidegger formulierte Konzept „**Verfallen**“ kann uns helfen, das Phänomen Sucht besser zu verstehen. Im Verfallen „kehrt sich das Dasein von sich selbst ab“ (S&Z, 185). Das Verfallen ist ein ontologischer Begriff, möchte die Flucht vor sich selbst in einen Begriff fassen. Verfallen ist nicht als

psychisch bewusste Kognition zu verstehen. Verfallen ermöglicht dem Subjekt das ungestörte Funktionieren im Alltag.

Das Dasein ist zunächst und zumeist in der öffentlichen Ausgelegtheit, mit der konkreten Mit-Welt beschäftigt. Gleichzeitig ist das Dasein aber auch als „Sein-zum-Tode“ in seinem Sein immer schon bedroht, dies ist das existentiell Beängstigende. Wenn alle psychische Abwehr wie Verdrängen, Verleugnen, Halluzination oder Wahn im Versuch scheitert, das ernsthafte Verhältnis des Daseins mit sich Selbst zu beseitigen (als Wunsch), dann gibt es als weitere Möglichkeit die Suchtmittel, die Suchtaktivität durch welche die Wahrnehmungsfähigkeit taub gemacht und das Selbstverhältnis überlistet wird.

Zusammenfassung

Unsere Themen waren: Das Spielerische, das Glück, das Geld, die Sucht

Das Glücksspiel verspricht, die Ernsthaftigkeit des Daseins (das Sein zum Tode) zu entschärfen.

Im Spielerischen (Unterhaltsamen) scheint eine Flucht vor der bedrohlichen Ernsthaftigkeit der *Conditio Humana* möglich.

Das Glück/Zufall bietet dem Spieler die illusionäre Entlastung, nicht mehr selbst verantwortlich sein zu müssen, sich dem Glück/Zufall überlassen zu können.

Geld kann zwar die konkreten Lebensbedingungen verbessern, aber niemals die Existenz des Daseins sichern. Das Sein, dem es um sein eigenes Sein geht, kann nicht mit Geld gesichert werden.

Die Sucht bringt die Kapitulation des Subjekts mit sich und verfestigt die Selbstvergessenheit.

Spiel (Amusement), Glück (keine Verantwortung mehr), Geld (Sicherheit), und Sucht (entsubjektivte Vergessenheit) zusammen kombiniert schaffen eine mächtige Selbsttäuschung (die Illusion sich radikal vergessen zu können).

Glücksspiele sind bar jeder Unterhaltsamkeit, sie sind todlangweilig. Die Suizidrate bei Spielsüchtigen ist hoch. Suizid ist die Bestätigung ihres eh schon abgestellten Zustandes. Für Glücksspielsüchtige gibt es keine Zukunft, keine Entwurfsmöglichkeiten.

Das angekündigte unterhaltsame Gambling hat sich als Todesgefahr entpuppt.

Das Leben, das Existieren ist und bleibt – wie der Vater der Existenzialismus Soren Kierkegaard es grundlegend untersucht hatte - eine ernsthafte Sache.

Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit
