

Psychoanalytische Betrachtungen zur Glücksspielsucht

Univ. Prof. Dr. med. Alfred Springer

Mag. rer. nat. Nadja Springer



Ludwig Boltzmann Institut
für Suchtforschung
am Anton Proksch Institut

Psychoanalyse und Spiel

Psychoanalyse (Entwicklungspsychologie):

Erarbeitung der normalen und pathologischen
Entwicklung des Kindes/Jugendlichen → das
Spiel und seine Bedeutung

- Üben der wichtigsten Entwicklungsaufgaben
- Bearbeiten und verarbeiten wichtiger Problembereiche
- kommunikative Funktion des Spiels („kindliche Sprache“)
- Zugang zum Inneren des Kindes (vgl. Psychodiagnostik)
- Das Spielzeug, und die Dynamik im Spiel stehen für Aspekte im Innenleben des Kindes (= Übersetzung von inneren Phantasien und hat symbolischen Charakter)
- Durch das Spiel wird uns etwas mitgeteilt.

Pathologie

Beschreibung von und Verständnis für jene Zustandsbilder in denen die Schutzfunktion des Spiels entgleitet und eine destruktive „dämonische“ Dimension gewinnt

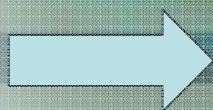
Psychoanalyse und Glücksspielsucht

Neurotische Entwicklung oder Symptom einer Persönlichkeitsstörung

Drei Dimensionen der Interpretation:

- Individuelle Ebene: Psychodynamik (Störungen auf Entwicklungsstufen bzw. Störungen der psychischen Struktur)
- Objektebene: Der Apparat des Glücksspiels
- Soziale Ebene: Die „Welt des Spiels“; subkulturelle Dimension

Vielgestaltigkeit des Phänomens „Spielsucht“



keine einheitliche psychoanalytische Theorie pathologischen Spielverhaltens!!

Freud

- Studie über Dostojewski (großer Spieler): erste Theorie der Bedeutung des unbewussten Schuldgefühls (Todeswünsche gg. Vater) –bzw. des sadistischen Über-Ich- für die Entwicklung der Spielleidenschaft (Destruktivität - Wendung gegen die eigene Person) → Aufmerksamkeit zunächst auf die libidinös-triebhaft und partialtriebhaft (masochistische) Wurzel der Pathologie des Glücksspieles
- psycho-ökonomische Funktion des Spiels: Abwehrleistung gegenüber einem Verfall in eine tiefe Depression, bindet destruktive Kräfte indem es sie symbolisch zum Ausdruck bringt und es befreit quasi als Nebeneffekt die schöpferische Potenz.
- Allerdings ist diese Schutzfunktion, wie auch in anderen Suchtkrankheiten nur bedingt wirksam und weitgehend dysfunktional und kann in manchen Fällen den Mechanismus einer weit gehenden Selbstzerstörung nur aufschieben.

Die Bedeutung des Masochismus

- viele pathologischen Impulse drücken nicht nur Triebkonflikte aus, sondern auch die Forderungen eines strengen Über-Ich.
- Hintergrund der Spielleidenschaft: oftmals moralischer Masochismus mit heftigen Bestrafungstendenzen (ruinöse Bedeutung für den Spieler)

Bergler (Leiter des Psychoanalytischen Ambulatoriums vor dem 2. Weltkrieg): Infantile Allmachtsfunktion

Hasardieren: die Möglichkeit frühkindliche Allmachtsfantasien (das Lustprinzip mit seiner Allmacht der Gedanken und Wünsche) aufrecht zu erhalten

Insofern ist die Spielsucht auch ein Aufstand gegen die Macht der Eltern

Diese Befriedigung des Lustprinzips besitzt jedoch auch einen Überschreitungscharakter (Lusttrias u. Straftrias)

Bergler „Lusttrias“ und „Straftrias“

„Lusttrias“

- Aggression
- Gedankenallmacht
- Zulässige Exhibition

„Straftrias“

- unbewusster homosexueller Überwältigungswunsch
- Wunsch nach sozialer Diffamierung
- Unbewusster Verlustwunsch...

Das Motiv des „Verlustwunsches“

In jedem Spiel soll Liebe mit (unbewusst) masochistischem Hintergrund erzwungen werden, weshalb der Spieler immer verlieren muss.

Sowohl Onnipotenz als auch Masochismus sind seit Bergler zentrale Dimensionen der psychoanalytischen Interpretation der Spielsucht

Bolen und Boyd, 1968

- Das Spiel aktiviert Schuldgefühle, die durch die Bestrafungsrituale des Verlierens neutralisiert werden → kurzfristige Lösung des intrapsychischen Konflikts
- Andererseits suggeriert das Spiel Macht, Bedeutsamkeit und Kontrolle, wodurch Minderwertigkeitsgefühle bekämpft werden.

Narzissmus



Die Omnipotenz-Kategorie steht in engem Konnex mit der narzisstischen Dimension der Persönlichkeit

Rosenfeld, 1986

- Pathologische Spieler: narzisstische Persönlichkeitsstörungen mit: gestörtem Selbstwertgefühl, Identitätskonflikte, Abgrenzungsschwierigkeiten und unangemessenen Erwartungshaltungen
- Glücksspiel gaukelt Ersatzwelt vor, in der sich der Spieler bedeutsam, mächtig (omnipotent) und respektiert fühlen kann.
- Primitive Abwehrmechanismen: Spaltung, Verleugnung, Idealisierung und Verwerfung stabilisieren die illusionäre Wirklichkeit.

Schütte, 1985

Pathologische Spieler

- broken home Situationen
- narzisstische Störung

Das pathologische Glücksspiel hat dann die Funktion

- eines narzisstischen Restitutionsversuches.
- ermöglicht die Befriedigung einer Vielzahl libidinöser und narzisstischer Bedürfnisse, indem es Elemente sowohl der oralen, wie auch der anal-sadistischen und der ödipalen Phasen enthält.
- die Teilnahme am Glücksspiel ermöglicht gleichzeitig die Erfahrung eines ozeanischen Gefühls, das in der frühen Kindheit versagt blieb oder vgl. der „Jouissance“ bei J. Lacan, als nicht mehr wiederholbarer Gewinn bzw. unerfüllbares Streben erlebt wird.

Die **Spielsucht** dient der Aufrechterhaltung der narzisstischen Homöostase. Der Betroffene wiegt sich in dem Glauben an die Unabhängigkeit von Objekten; er verschafft sich die Illusion, in einer eigenen selbsterschaffenen Welt zu leben, in der das „Prickeln“ ihn in einen unvergleichlichen Rauschzustand versetzt

„Plombenfunktion“

(Narzisst. Restitutionsversuch nach Simon, 1980)

- fehlgeschlagene narzisstische Entwicklung wird wie durch eine Plombe geschlossen (spielen um ansatz- und ersatzweise Anerkennung und Liebe zu finden)
- Flucht in Illusion des Gewinns um kränkender Realität zu entkommen
- Wiederbelebung von Allmacht und Größe im Spiel – nur solange das Ziel unerreichbar bleibt: Notwendigkeit des Verlustes für psychoökonomische Stabilität

Dostojewski nach Freud/Simon

SIMON (1980): Novelle „Der Spieler“ = Regression auf die Ebene des „Größenselbst“ nach Kohut. Nachdem die Hauptperson in ihrem Versuch narzisstischer Restitution durch projektive Identifizierung mit einem Objekt gescheitert sei, indem dieses plötzlich als reales Objekt zur Verfügung gestanden habe und deshalb seine symbolische Funktion verloren habe, wendet sie sich dem Spiel zu.

Im Spiel reaktiviere der Darsteller Größen- und Allmachtsphantasien, gebe dabei konkrete Objekte auf und kommuniziere nur mehr mit „der Welt“, in der er gefeiert, beneidet und bewundert werden wolle.

Greenson: Spielsucht und Depression

Der Spieler wird weniger von Schuldgefühlen geplagt, als vielmehr von Depression.

Triebpsychologisch bestehen vorwiegend orale Konflikte, die zu der Persistenz der Omnipotenz-Fantasien beitragen.

Mit jedem Spiel-Verlust ist auch der Verlust der nährenden Mutter verbunden.

Objektbeziehung

→ introjizierte (verinnerlichte/innere)
Objekte als Repräsentanten der familiären
Bezugspersonen

Bei Pathologie: Affekt: *Angst* (Angst vor
Objektverlust aufgrund einer Ich-
Schwäche)

Das pathologische Glücksspiel dient der
Bewältigung von Störungen der
Affektregulation.



Spielsucht und Affektivität

Spielsüchtige leiden oftmals unter Störungen der Affektregulierung und sind nicht imstande Angstgefühle zuzulassen.

Angst vor dem Verlust des Objektes wird allerdings aufgrund der Ich-Schwäche sehr schnell mobilisiert.

Um diese Angst abzuwehren, spaltet der Süchtige sein Erleben und Handeln in der Belebung zweier Realitäten: der Welt der realen Objekte und der des Spiels.

In manischer Abwehr flieht er dann in die magische Überhöhung des Spiels, dessen Exklusivität und Rauschhaftigkeit.

Damit verbunden ist eventuell auch die Notwendigkeit einer subkulturellen Bindung der Spielsüchtigen

Kind, 1988

Wenn in der präödipalen Phase der Vater ungenügend in Erscheinung tritt oder fehlt, wird das Erlernen einer angstfreien Distanzregulierung des Kindes zur Mutter beeinträchtigt.

Daraus resultiert wieder eine spezifische Art der **ambivalenten Objektbeziehung** die davon charakterisiert ist,
dass **Nähe** die Angst auslöst verschlungen zu werden und „zentrifugale“ Tendenzen auslöst,
Distanz aber bewirkt die Angst das Objekt zu verlieren und „zentripetale“ Tendenzen.

Beziehungscharakteristika 1: Glückspiel als Ausdruck der Ambivalenz

Spielautomaten begünstigen die Externalisierung dieses Beziehungsmodus.

Das dranghafte durch Omnipotenzfantasien gesteigerte Verlangen, durch stetige Risikozunahme den Automaten zu überlisten um am Ende wieder alles zu verlieren ist **Ausdruck dieser Ambivalenz** (der Pendelbewegung zwischen zentrifugalen und zentripetalen Kräften).

Beziehungscharakteristika 2: Mechanisierung

Die zwanghafte Wiederholung **mechanischer Prozesse** ist notwendig, da der Patient in seinen Beziehungen zu seinen realen Objekten keine narzisstische und libidinöse Zufuhr erhält.

Die Patienten erleben ihre Beziehungen als mechanisch und **schützen sich so vor der Angst vor Objektverlust**, bringen sich jedoch auch um die Liebe und Aufwertung durch das Objekt.

Dabei hat die **Spielsucht** eine wichtige prothetische Funktion, indem die fehlgeschlagene narzisstische Entwicklung durch eine Plombe geschlossen werden soll.

Beziehungscharakteristika 3: Spaltung der Objektbeziehung/Entemotionalisierung

Die **Beziehungen zu realen Objekten** sind oftmals **leer, emotionslos**, weisen im **Hintergrund** aber die **Angst vor Objektverlust** auf.

Die Spielsucht dient in diesen Fällen wesentlich dem Erhalt der Beziehungen zu realen Objekten, um den Preis der Entleerung dieser Beziehungen.

Die **triebhaftere und ambivalente Besetzung** ihrer Liebesobjekte soll **vermeiden** werden, dabei hilft die **Projektion auf die Geräte und Mechanismen des Spiels**.

Beziehung in der „Welt des Spiels“

Spielsüchtige können oftmals reale Beziehungen nur dann aufrechterhalten, wenn sie parallel dazu in der Welt der **Spielsucht** sich die Objekte dieser zweiten Realität unterwerfen und über den „Apparat“ absolute Kontrolle ausüben.

Die Person kann

- den unbelebten Apparat in seinem Sinne beleben und
- alle - in realen Beziehungen abgespalteten - oralen und oral-sadistischen Befürchtungen, Ängste und Impulse projizieren.
- Auf diese Weise allein kann sich der Suchtkranke eine Welt vermitteln, in der Erregung und Entspannung möglich ist.

Durch diese abgespaltene Beziehungswelt ist für den Betroffenen eine Form von großer Nähe und Verschmelzung mit dem Objekt möglich, die mit einem realen Objekt nicht möglich wäre, weil die Nähe zum realen Objekt einen Zusammenbruch der Ich-Grenzen bewirken könnte.

Da „der Automat“ vom Süchtigen zugleich belebt und als unwirklich erlebt werden kann, ist die Distanzregulierung (große Nähe und schnelle Distanzierung) leicht möglich.

Oftmals wird von einer äußerst einsam erlebten Kindheit, in der Tagträumen eine große Rolle spielte, berichtet. In solchen Fällen imponiert das pathologische Spielverhalten als eine Art Fortführung der Tagtraumaktivität des einsamen Kindes.

Spiel als sexuelles Äquivalent

Aus den Angaben spielsüchtiger PatientInnen lässt sich ableiten, dass

- die Erregung, die vom Spiel ausgelöst wird, mit sexueller Erregung korrespondiert,

die des

- Gewinnens mit dem Orgasmus bzw. mit Tötung,

die des

- Verlierens mit Kastration bzw. mit Getötetwerden

Präödipale Konfliktlage: Matussek

Dem Spieler fehlten von Kindheit an echte personale Beziehungen und es bildeten sich auf der Grundlage der damit verbundenen libidinösen Problematik Allmachtsgefühle und Aggressionen gegen die elterliche Autorität, ein Drang nach Besitz und Macht, sowie eine Tendenz zur Flucht vor dem Alltag aus.

Präödipale Komponenten der Spielsucht

Das Ausmaß der Konflikte die Versorgung ohne Leistung aufrecht zu erhalten, weist auf orale Fixierung hin; daneben spielen aber auch anale Momente (die Bedeutung des Geldes, analer Triumph) eine Rolle.

Ödipale Konfliktebene

Infantiles inzestuöses Begehren gegenüber der Mutter und Todeswünsche gegenüber dem Vater bleiben im Unbewussten virulent.

Unbewusste Schuldgefühle motivieren das Spiel. Das Strafbedürfnis führt dazu dass der Spieler verlieren will.

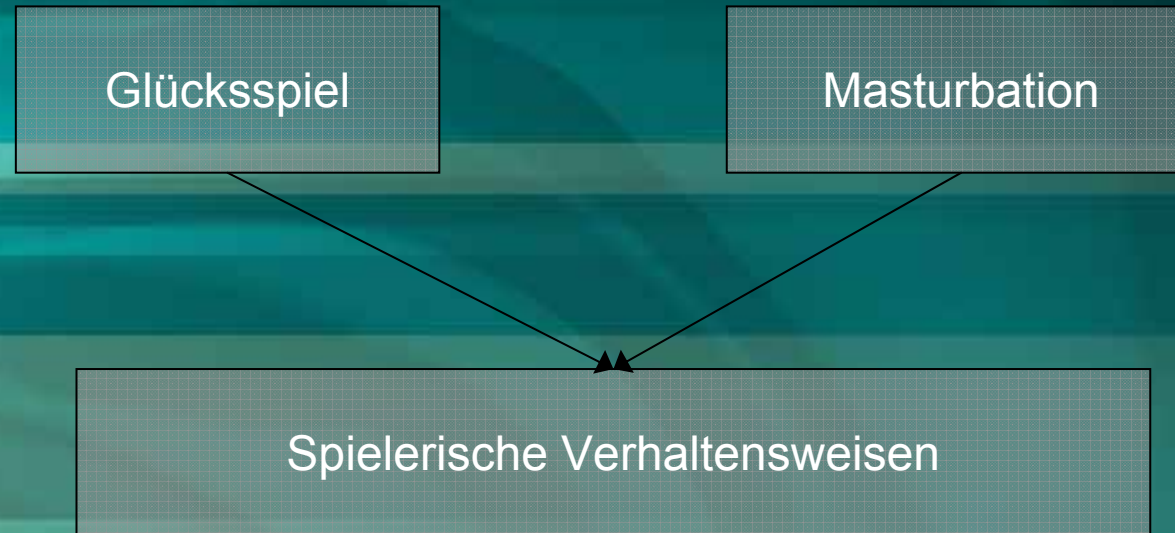
Sexualverhalten

Für die in der oral-sadistischen Objekt- und Phantasiewelt fixierten Spielsüchtigen ist genitale Sexualität vorwiegend angst- und wenig lustbesetzt.

Um diese Angst abzuwehren regredieren sie auf die Ebene prägenitaler Triebbefriedigung im Spiel.

Genitale Sexualität scheint daher bei Spielsüchtigen oftmals eher eine Nebensache zu sein

Spiel und Masturbation



Eine gewisse Entsprechung ist darin zu finden, dass die psychologische Funktion des Glücksspiels darin besteht, extreme Spannung abzubauen indem diese aktiv wiederholt oder vorweg genommen wird - in einer selbst gewählten Dosis und dann, wann man danach begehrt.

Masturbationskonflikte

Die Spielleidenschaft kann als ein dislozierter Ausdruck von Konflikten um frühkindliche Sexualität verstanden werden, die mit Angst und Schuldgefühlen in Verbindung stehen. Diese Konflikte sind regelmäßig um Masturbation angesiedelt.

Trauma und Spielsucht

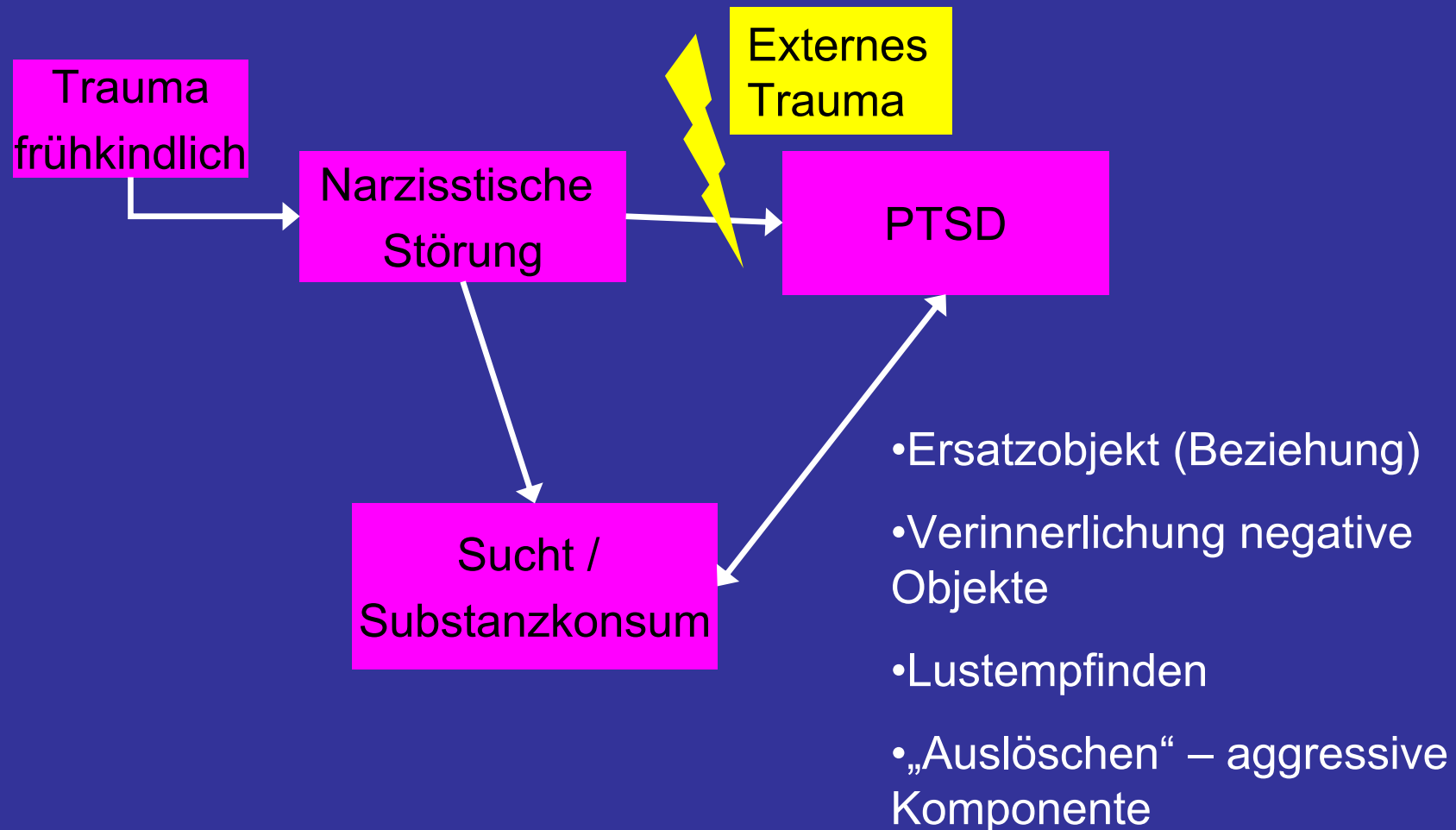
Zusammenhang zwischen traumatischen Erfahrungen und der Entwicklung einer Suchtkrankheit → Forschungsschwerpunkt bei stoffgebundenen Süchten. Spielsucht diesbezüglich: Forschungsdefizit.

Da allerdings für beide **Abhängigkeitstypen eine vergleichbare dynamische Konstellation angenommen wird:**

- Bedeutung der narzisstischen Dimension und der
- Affektregulationsfähigkeit

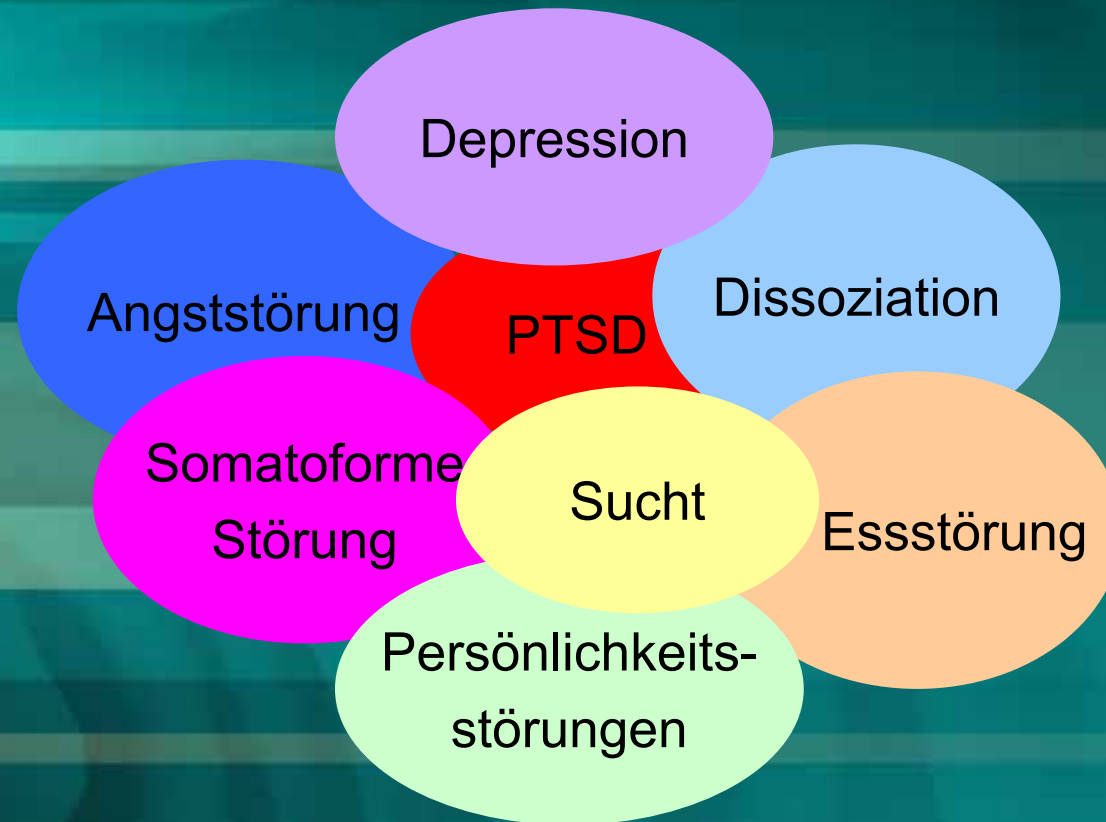
ist anzunehmen, dass auch in einem gewissen Prozentsatz der Spielsüchtigen eine posttraumatische Komorbidität zu entdecken ist.

Toxicophilie und PTSD nach P. Juignet (2001)



(Juignet, P. (2001). Manuel de psychopathologie psychanalytique - enfant et adulte. Presse Universitaire de Grenoble)

Trauma und Sucht (I)



Das Konzept des „Sensation Seeking“

Bestimmte Patienten kommen eventuell aufgrund einer biopsychischen Vulnerabilität zum Drogengebrauch.

Es besteht die Annahme, dass sie in ihrer Affektivität und ihrer Erfahrungsmöglichkeit insofern eine Variante darstellen, als sie „untererregt“ sind und daher stärkerer Reize bedürfen (Zuckerman-Theorie).



Zuckerman (1964) beschrieb die Tendenz, sensationelle Erfahrungen zu machen als „...das Bedürfnis eines Individuums, ein optimales Erregungsniveau zu erreichen und aufrecht zu halten“

Die Sensation Seeking Scale

Untersuchungen, die mit diesem Instrument durchgeführt wurden, erbrachten Zusammenhänge zwischen Sensationssuche und vielen Verhaltens- und Einstellungsparametern:

- umfassende Sexualerfahrung,
- Erfahrung mit allen denkbaren illegalen Drogen,
- Essgewohnheiten und Nahrungspräferenzen,
- Fahrgewohnheiten,
- Sportausübung,
- kognitive und ästhetische Präferenzen (Bevorzugung von Komplexität, Toleranz für Ambiguität, Originalität und Kreativität),
- reiche Vorstellungen- und Traumwelten,
- berufliche Interessen,
- liberale, permissive, non - konformistische Einstellung.

Sensation seeking und Drogengebrauch

Illegaler Drogengebrauch ermöglicht intensive Reizerfahrungen in zwei Dimensionen:

- Zum einen hält der Drogeneffekt selbst eine derartige Erfahrung bereit,
- zum andern vermittelt das Leben in der Drogenszene „sensationelle“ Erfahrungen.

Es ist in diesem Kontext von hohem Interesse, dass neuere neurowissenschaftliche Untersuchungen zu bestätigen scheinen, dass nicht nur Drogengebrauch sondern auch Spielen der Steigerung des dopaminergen Tonus dienen können und dementsprechend das pathologisch erscheinende Spielverhalten einen Platz im Katalog der Strategien zur Optimierung des Erregungsniveaus bei kortikaler Untererregtheit in Anspruch nehmen kann.

Reuter J, Raedler T, Rose M, Hand I, Gläscher J, Büchel C:
*Pathological gambling is linked to reduced activation of the mesolimbic
reward system.*

Nature Neuroscience, Online-Veröffentlichung vom 9. 1. 2005.

Eine Vergleichsstudie bezüglich der Hirnaktivität zeigte (in der funktionellen Magnetresonanztomographie) eindrücklich eine geringere Aktivität bei Spielsüchtigen im Bereich des Belohnungssystems (Nucleus accumbens) im Vergleich zu den Kontrollen. Weiterhin zeigte sich, dass je stärker die Spielsüchtigen betroffen waren, desto weniger Aktivität fand sich im Belohnungssystem. Diese Daten stützen erstmalig die Annahme, dass der Spielsucht, aber eventuell auch anderen Suchterkrankungen, eine zu geringe Aktivierbarkeit des Belohnungssystems durch alltägliche Belohnungssituationen (zum Beispiel Essen) zugrunde liegt, sodass diese Menschen zu stärkeren Belohnungsreizen wie zum Beispiel Kokain oder Glücksspiel greifen.."

