

# Anthropologie des Glücksspielens als Einheit aus Natur-, Gesellschafts- und Individualgeschichte

Dipl.-Psych. Dr. phil. Jörg Petry

# Übersicht

1. **Kulturanthropologie**
2. **Kontrollbedarf**
3. **Bedingungs Zusammenhang**
4. **Bedeutungs Zusammenhang**
5. **Begründungs Zusammenhang**

# Übersicht

- 1. Kulturanthropologie**
- 2. Kontrollbedarf**
- 3. Bedingungs Zusammenhang**
- 4. Bedeutungszusammenhang**
- 5. Begründungszusammenhang**

# Kulturanthropologie

Die Zeugnisse der frühen Hochkulturen lassen vermuten, dass das Würfelspiel aufgrund seiner Einfachheit und Objektivität wohl eines der ältesten Glücksspiele ist.

So finden sich antike Spielwürfel, die aus Sprunggelenkknöcheln bestehen (sogenannte Astragale), auf die Punkte oder Symbole eingeritzt wurden (Giżycki & Górny, 1970).

Hier  
Abbildung  
Astragale

# Übersicht

1. Kulturanthropologie
- 2. Kontrollbedarf**
3. Bedingungs Zusammenhang
4. Bedeutungszusammenhang
5. Begründungszusammenhang

# Kontrollbedarf

*„Der Mensch ... strebt in motivierendem Handeln gemäß den eingesehenen Notwendigkeiten seiner objektiven Lebenslage nach Verbesserung der Kontrolle über seine Existenzbedingungen...“ (a. a. O.: S. 274f.).*

Der Umgang mit dem Glücksspiel wird durch diesen Kontrollbedarf im Mensch-Welt-Bezug bestimmt:

Die zufallsbedingte Ungewissheit wird erforschend kontrolliert.

Bei den Denk- und Verhaltensmustern von Glücksspielern handelt es sich nicht um „Kontrollillusionen“, sondern **erfahrungsabhängige Bewältigungsmuster.**

# Kontrollillusion

Die **Kontrollillusion** ist die Erwartung einer persönlichen Erfolgswahrscheinlichkeit, die höher ist, als es die objektive Wahrscheinlichkeit erwarten lässt.

Wenn in einer Zufallssituation Merkmale von Fähigkeitssituationen wie Wettbewerb, Wahlfreiheit, Vertrautheit und Einbezogenheit vorliegen, entsteht eine unangemessene Zuversicht.

Bei einer Lotterie mit einem Hauptgewinn von \$ 50, deren Lose für \$ 1 verkauft werden, kann die Versuchsperson das Los selbst ziehen oder es wird ihm zugeteilt:

Der Verkaufspreis an eine andere Person beträgt bei **Wahlfreiheit** \$ 8,67 und bei fehlender Wahlfreiheit \$ 1.96.

# Kritik am Konzept Kontrollillusion

Pfrang (1993) kritisiert die Willkürlichkeit gesetzter statistischer Normen als Kriterien „kognitiver Täuschungen“ und schlägt einen deskriptiven Zugang vor: Die Funktion der Informationsverarbeitung wird im Prozess der Aufgabenlösung bestimmt.

Bezogen auf das Glücksspielen lassen sich vorliegende Befunde *„auch ohne die Postulierung von Illusionen als (rationales) Urteilen und Handeln unter Risiko und Ungewissheit interpretieren“* (a. a. O.: S. 246).

Die bisherigen Ergebnisse *„belegen keine Kontrollillusion, aber eine gute Kenntnis der Risikosituation.“* (a. a. O.: S. 248).



# Kritik am Konzept Kontrollillusion

Der für Glücksspieler postulierte „**Monte-Carlo-Irrtum**“, also die Tendenz bei häufigem Erfolg von „noir“ auf „rouge“ zu wechseln (Handlungswechsel nach Erfolg), spricht für eine „*rudimentäre Kenntnis des Gesetzes der großen Zahl*“ (a .a. O.: S. 249).

Es handelt sich um keine Kontrollillusion aufgrund der Nichtbeachtung der stochastischen Unabhängigkeit von Zufallsereignissen (die Kugel hat bekanntlich kein Gedächtnis).

Ein solches Verhalten wäre nur in Fähigkeitssituationen irrational, da dort die umgekehrte Handlungsstrategie (Handlungsfortsetzung bei Erfolg) sinnvoll ist.

# Kritik am Konzept Kontrollillusion

Waagenar (1988: S. 91pp.) verweist auf die verzerrende Heuristik der Repräsentativität (Kahneman, 2012: S. 187) als mögliche alternative Erklärung für einen solchen Wechsel. Nach dieser kognitiven Verzerrung erscheint eine kleine Stichprobe als repräsentativ für die größere Population.

Bei einer Sequenz von zwei Alternativen werden häufige Wechsel bevorzugt, d. h. kurze Läufe gewählt, da lange Läufe die Repräsentativitätsannahme überstrapazieren.

Es gibt jedoch keine Regeln, die vorhersagen können, ob eine solche Heuristik jeweils aktiviert wird. Mitbestimmend sind u. a. individuelle Vorstellungen über Zufälligkeit, Fähigkeit und Glück (Wagenaar: 1988: P. 116).

# Übersicht

1. Kulturanthropologie
2. Kontrollbedarf
3. **Bedingungs Zusammenhang**
4. Bedeutungszusammenhang
5. Begründungszusammenhang

# Die gesellschaftliche Natur des Menschen

In der Kritischen Psychologie von Klaus Holzkamp wird Individuelles Handeln als gesamtgesellschaftlich vermittelt betrachtet.

Es wird durch die objektiven **Bedingungen** (gesellschaftliche Verhältnisse), die gesellschaftlichen **Bedeutungsstrukturen** (vorherrschende, widersprüchliche Handlungsmöglichkeiten) und die subjektiven **Begründungszusammenhänge** (Funktionale Handlungen, die in den lage- und positionsspezifischen Lebensbedingungen begründet sind) bestimmt.

# Formbestimmtheit im Bedingungszusammenhang

Die Erscheinungsformen des Glücksspielens und der Glücksspielsucht zeigen einen historisch-gesellschaftlichen Wandel in Abhängigkeit von der Gesellschaftsformation.

Das antike Würfelspiel deutet auf die typische Glücksspielform der **Urgesellschaft** hin. Aufgrund der gering entwickelten Naturbeherrschung führte die erlebte Ohnmacht der Menschen zu einer weltanschaulichen Mischung von spontan-materialistischen und mystisch-religiösen Vorstellungen.

Das Glücksspielen hatte entsprechen die Funktion der kultisch-rituellen und magisch-metaphysischen Lebensbewältigung.

# Indianer Nordamerikas

Edward Denig, ein Pelzhändler, beschrieb das **ursprüngliche Glückspielen** der Indianer: „*Wir wissen von Indianern, die alles verloren, ihr Pferd, ihre Hunde, Kochutensilien, ihre Hütte, ihre Frau, ja sogar ihre Bekleidung.*“ (a. a. O.: S. 22).

Hier  
Abbildung  
Indianer beim  
Würfeln

Quelle der Abbildung: Time-Life Bücher (1995: S. 21). Der Wilde Westen: Die Glücksspieler (S. 17 - 47). Amsterdam (Amerikanisches Original 1979).

# Formbestimmtheit als Bedingungsdimension

Im **Feudalismus**, mit seiner hierarchischen Über- und Unterordnung (König, Vasallen, hörige/leibeigene Bauern) und seiner „gottgewollten“ ständischen Struktur, hatte das „höfische Kartenspiel“ (König, Dame, Bube) als typische Glücksspielform der Herrschenden die Funktion einer Überlegenheitsgeste (Zollinger, 1997).

Hier  
Abbildung  
Spielkarten

# Adeliger Lebensstil

*„Die äußerst heterogene und in ihrem Bestand dauernden Veränderungen unterworfenene Sozialgruppe des **Adels** sah sich permanent der Herausforderung ausgesetzt, ihr Selbstverständnis nach den äußeren und inneren Modifikationen der Ständegesellschaft auszurichten...*

*Das Spiel, zumal das Glücksspiel, wurde zum unabdingbaren Attribut adeligen Lebensstils...*

*Reichtümer im Rahmen der „Ethik des ritterlichen Müßigganges zu verschwenden und zu zerstören, anstatt sie zu produzieren.“  
(a. a. O.: S. 47).)*



# Mittelalterliche Unterschicht

Unselbstständigen Handwerksgesellen, Tagelöhner, Hilfsarbeiter, Hafenarbeiter, Seeleute, Wächter, Bader, Stadtpfeifer und Dienerschaft trafen sich zum Würfel- und Kartenspiel in Wirts- und Gasthäusern der mittelalterlichen Städte.

Hier  
Abbildung  
Kartenspieler

Quelle der Abbildung: Galerie Alte Meister in Dresden: „Die Falschspieler“ von Valentin de Boulogne (zwischen 1615 und 1618).

# Formbestimmtheit im Bedingungszusammenhang

In der Waren produzierenden Gesellschaft des **Kapitalismus** treten dem Arbeiter sowohl seine Produkte als auch seine Tätigkeit als etwas Fremdes und Äußerliches gegenüber (Entfremdung).

Die Moderne strebt danach, die Welt ökonomischer, technisch verfügbar und kontrollierbar zu machen. Es fehlt die emotionale Berührtheit und nicht planbare Lebendigkeit (Resonanz) in der Weltbeziehung.

Der Geldspielautomat ist die typische Glücksspielform der Lohnabhängigen und des Prekariats.

# Spielautomatenhalle in Berlin 1919

*„Die Geschichte des Glücksspielautomaten hängt eng mit dem Fortschreiten der Industrialisierung zusammen... Anfang des 20. Jahrhundert ermöglichte die technische Entwicklung die direkte Ausschüttung des Gewinns in ‚klingenden Münzen‘ und erhöhte damit die Attraktivität der Automaten für die Spieler um ein Vielfaches.“ (a. a. O.: S. 242)*

Hier  
Abbildung  
Spielhalle

# Übersicht

1. Kulturanthropologie
2. Kontrollbedarf
3. Bedingungs Zusammenhang
4. **Bedeutungs Zusammenhang**
5. Begründungs Zusammenhang

# Restriktive Handlungsfähigkeit im Bedeutungszusammenhang

In der kapitalistischen Gesellschaft besteht eine über die Lebenslage (soziale und familiäre Beziehungen) und Lebensposition (Handlungsmöglichkeiten im Arbeitsprozess) vermittelte **restriktive Handlungsfähigkeit**.

Horkheimer und Adorno (a. a. O.: S. 145) beziehen dies auf die Kulturindustrie:

*„Amusement ist die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus... Zugleich hat die Mechanisierung solche Macht über den Freizeitler..., dass er nichts anderes mehr erfahren kann als die Nachbilder des Arbeitsvorgangs selbst.“*

# Restriktive Handlungsfähigkeit als Bedeutungszusammenhang

Nach Arends (a. a. O.: S. 31) lässt sich das Geldautomatenspielen als Arbeitsprozess interpretieren: *„Vor allem mit den Risikotasten ist dem Spieler ein weites Feld scheinbarer Einflussnahme eröffnet. Diese ‚Arbeit‘ ist vielleicht das Attraktivste an dem neuen Automatenpiel.“*

Brand (a. a. O.: S. 49) stellt den Bezug zum „Geist des Kapitalismus“ (Max Weber) her: *„Das Risikospiel stellt so das Tellerwäscher- und Bauchladenmodell des sozialen Aufstiegs nach, durch cleveren und risikofreudigen Umgang mit dem winzig kleinen Ausgangskapital zu Ruhm und Reichtum zu gelangen.“*

# Übersicht

1. Kulturanthropologie
2. Kontrollbedarf
3. Bedingungs Zusammenhang
4. Bedeutungszusammenhang
5. **Begründungszusammenhang**

# Selbstfeindschaft im Begründungszusammenhang

Holzkamp (a. a. O.: S. 376ff.) beschreibt die **Selbstfeindschaft** als gescheiterten Versuch, die bedrohte Handlungsfähigkeit zu überwinden. Durch diese unbewusste Realitätsausklammerung reproduziert der Einzelne die sozialen Strukturen seiner entfremdeten Lebenspraxis, sodass er zu seinem eigenen Feind wird:

*„Die in der Komplizenschaft mit den Herrschenden liegende ‚Selbstfeindschaft‘ ... findet also ihren gravierenden Ausdruck in der durch das eigene Handeln mitbedingte Reduzierung und Zersetzung ‚meiner‘ elementaren Lebensqualität (a. a. O.: S. 379).*



# Der Automaten-Mann

*“Sie (die Geldspielautomaten) waren meine Brüder und Schwestern und Freunde, und sie waren auch meine ärgsten Feinde. In diesen Momenten war ich nichts anderes als ein Automaten-Mann.” (a .a. O.: S. 115).*

*“Ich hatte mittlerweile auch begriffen, dass ich mich im Grunde immer nur einer ebenso seelenlosen wie auch gemeinen Maschine, einem Computer mit Zufallsgenerator, freiwillig unterwarf. Der einarmige Bandit war nichts anderes als eine superteure, weil exklusive männliche Domina und der Automaten-Mann sein willfähriger, leidensdruckgeprüfter Kunde. Ein Masochist.” (a. a. O.: S. 296).*

# Psychischer Masochismus

Der Psychoanalytiker Bergler (1957) stellt fest, dass bei Glücksspielsüchtigen die Größenphantasie - das Schicksal beeinflussen zu können - das Realitätsprinzip außer Kraft setzt.

Der Glücksspieler wird zum individualistischen Rebellen, der selbstherrlich die bürgerliche Welt ad absurdum führt und durch seine Selbstbetrafung die Verlogenheit des Restes der Welt entlarvt.

Im Kern handelt es sich um einen frühkindlich bedingten "psychischen Masochismus", d.h. ein unbewusstes Verlangen nach Niederlage, Demütigung, Ablehnung und Schmerz.

# Literatur

- Arends, M. (1988). Das große Geld. München: Wilhelm Heyne.
- Bergler, E. (1957). The psychology of gambling. New York: Hill & Wang.
- Brand, C. (1993). Sucht und Automatenpiel. Freiburg: Lambertus.
- Giżycki, J. & Górny, A. (1970). Glück und Spiel zu allen Zeiten. Zürich: Stauffacher-Verlag.
- Jaeggi, R. (2016). Entfremdung. Frankfurt a. Main: Suhrkamp.
- Holzkamp, K. (1983). Grundlegung der Psychologie. Frankfurt/M: Campus.
- Holzkamp, K. & Osterkamp, U. (2015). Psychologische Therapie als Weg von der blinden Reaktion zur bewussten Antwort auf klassenspezifische Lebensbedingungen in der bürgerlichen Gesellschaft – am Beispiel des ‚Examenfalles von Manfred Kappeler. In K. Holzkamp Schriften Bd. VI (S. 242 – 392). Hamburg: Argument Verlag (ursprünglich 1977).
- Horkheimer, M. & Adorno, Th. W. (1988). Dialektik der Aufklärung. Frankfurt/M.: Fischer.
- Langer, E.J. (1975). The illusion of control. Journal of Personality and Social Psychology, 32, 311-328.
- Markard, M. (2009: Kap. 9). Einführung in die Kritische Psychologie. Hamburg: Argument.
- Näther, U. (2008). Das mechanische Glücksspiel. In Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hrsg.). (S. 242 – 267). Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe: Katalog der Ausstellung.
- Rosa, H. (2018). Unverfügbarkeit. Wien: Residenz Verlag.
- Pfrang, H. (1993). Internale und Externale Verursachung: Die Herstellung und Aufhebung von Kontrollillusionen und Attributionsfehlern. In W. Hell, K. Fiedler & G. Gigerenzer (Hrsg.): Kognitive Täuschungen (S. 243 – 270). Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.
- Schuller, A. (2008). Jackpot: Aus dem Leben eines Spielers. Bergisch-Gladbach: Bastei Lübbe (ursprünglich: Der Automatenmann, 1993).
- Zollinger, M. (1997). Geschichte des Glücksspiels. Wien: Böhlau.

**Vielen Dank fürs Zuhören!**

([www.joerg-petry.de](http://www.joerg-petry.de))