

# Von der Wanderung zwischen Genuss und Sucht

## Zur Kulturgeschichte des Rausches und des Glücksspiels

Von Günther Zeltner

In der Perspektive des Suchthilfesystems sind die Seite des Genusses und sonstige positive Wirkungen weitgehend ausgeblendet. Wie kann es auch anders sein, wenn man mit den schädlichen, lebensbedrohlichen und zur Krankheit führenden Folgen des übermäßigen Konsums tagtäglich konfrontiert ist. Ein Blick zurück in die Kulturgeschichte der Drogen und des Glücksspielens kann den Horizont weiten und den eigenen heute erreichten Ort erhellen und einordnen helfen.



**Günther Zeltner**  
Der Psychologe war jahrzehntelang in der Suchtberatung der Evangelischen Gesellschaft in Stuttgart tätig und zuletzt Abteilungsleiter der Dienste für Prävention, Beratung und Behandlung.

### Funktion und Bedeutung von Drogen

Die Funktion von Drogen – und dazu ist der Alkohol als meistkonsumiertes Gut dazu zu rechnen – geht dabei weit über das Genießen eines Nahrungsmittels hinaus. Der Konsum von Bier aus vergorenem Getreide hergestellt, erstmals vermutlich vor über 10.000 Jahren im Zuge des Übergangs von der Jäger- und Sammlergesellschaft zu einer sesshaften, Landwirtschaft betreibenden Stammeskultur, war in die jahreszeitlichen, archaischen Stammesrituale bei Erntefesten integriert. Manche Archäologen behaupten, dieser Konsum sei das zentrale Instrument um Gemeinschaftserleben, Entspannung und Belohnung nach der Anstrengung der Ernte oder der Jagd und kollektives Berauschtsein zu ermöglichen. Auch war über Jahrtausende das aus den Brunnen und Gewässern geschöpfte Wasser mit mehr Keimen durchsetzt als vergorenes Getreide – und alkoholhaltige Getränke bis in das 19. Jahrhundert hinein oft gesünder und bekömmlicher als dieses. Für jede Droge kann man sinnvolle, nicht nur symbolisch aufgeladene Funktionen entdecken: Die Coca Pflanze mit ihrem alkalischen Zusätzen hat in Südamerika als Stimulanz, Unterdrückung des Hungergefühls und Heilmittel eine weite Verbreitung. Sie kam im 15. und 16. Jahrhundert im Zeitalter der Entdeckungsreisen zusammen mit anderen Drogen wie Kaffee, Tee, Opium oder

auch Muskat nach Europa. Einige der Stoffe und Pflanzen sind in Europa wohl integriert, andere wie das Kokain oder das von der deutschen Pharmaindustrie aus Rohopium hergestellte Heroin hoch umstritten und als illegale Drogen gebrandmarkt. Drogen dienten auch der Ertüchtigung der Soldaten in den Feldzügen: Überwindung der Todesängste, Steigerung der Erregung und Förderung der brachialen Gewaltbereitschaft waren und sind bis heute gesuchte und gefundene Wirkspektren, wie beispielsweise von Pervitin im 2. Weltkrieg, wo dieses Stimulanz – heute als Crystal Meth bekannt – massenhaft im Stellungskampf der deutschen Soldaten eingesetzt wurde. Bekannt ist auch der Zusammenhang der ersten Drogenepidemie in den USA mit dem Marihuana und Betäubungsmittelkonsum der GI's im Vietnamkrieg.

Und schon immer wurden Alkohol und andere Drogen als Heilmittel eingesetzt. Cannabis beispielsweise als Schmerzmittel bei Krebserkrankungen oder chronischen Schmerzen, Opiumpaste zur örtlichen und Opiumtropfen zur generellen Betäubung bei Operationen und zur Ruhigstellung im Heilungsprozess. Die aktuell erneute Opiatproblematik in den USA ist – so sagen die Suchtexperten – auf den unvernünftigen Gebrauch von opiathaltigen Präparaten in der Schmerztherapie zurück zu führen. Und Cannabis wird in Deutschland – vielleicht als erster Schritt zu einer Lockerung der Konsumverbote – bei einigen

Krankheiten als Medikament anerkannt. Auch ist die Abgabe von Ersatzstoffen wie Methadon oder auch in einigen Orten von Heroin im Kontext des Gesundheitswesens möglich. Wenn der Arzt Heroin verschreibt und die Krankenkasse die Kosten dafür übernimmt, wandelt sich die Droge in ein Medikament. Das Rauscherleben selbst, oft verbunden mit ekstatischem Tanz lässt eine andere Wirklichkeit erleben. Archaische Religionen suchten im Rausch den Kontakt zu dem Unerklärlichen und dem Nichtvorhersehbaren. Drogen ermöglichen den Zugang zu sonst verschlossenen Welten. Angesichts der mit dem Konsum verbundenen Risiken waren die Rituale an eingeweihte Personen gebunden, Zauberer, Schamanen und später dann die Priester. Ein schwacher Abglanz davon ist das Versprühen des Weihrauchs in der katholischen Messe. Das richtige Konsumieren von alkoholischen Getränken vermittelt vielleicht noch ein professionell arbeitender Barkeeper oder ein Sommelier in der Edelgastronomie.

### Glücksspiel und Schicksal – Bewältigung

So ist auch das Glücksspiel in seiner archaischen Form mit Mythen verbunden, die sich um das Wirken der Götter ranken. Der Schicksalsgöttin, ihrer Unberechenbarkeit und Willkür ausgeliefert zu sein, galt es zu entkommen oder zumindest eine gewisse Wirkmächtigkeit zu erreichen. Das Werfen der Würfel an

geweihten Heiligtümern waren Versuche, den göttlichen Willen zu bestimmen. Glücksspielen hat seiner Funktion und Sehnsucht nach immer etwas damit zu tun, die Ungewissheit und die damit einhergehenden Zukunftsängste zu überwinden, dem Zufall eine Chance zu geben, sich bei dem nieder zu lassen, der sich dem Risiko des Verlierens – manchmal von Leib und Leben – aussetzt. Glücksspiel war ähnlich wie Drogenkonsum immer schon ambivalent bewertet. Im Mittelalter galt Glücksspiel als Sünde, weil die Glückssuche außerhalb der anerkannten Gepflogenheiten stattfand. Diese empfahlen oder verordneten ein standesgemäßes, gottgefälliges Leben zu führen und auf die Belohnung im jenseitigen Leben zu hoffen.

Sich die Chance vorzustellen, aufgrund eines Lottogewinns seinen Stand zu verlassen, nahm sich demgegenüber als Verstoß gegen die göttliche Ordnung aus. Auch war das mit dem Glücksspiel einhergehende Vertrauen in den Zufall der Ketzerei verdächtig. Die Hoffnung auf die Glücksgöttin und die Praxis der Mantik (Wahrsagerei) angesichts vielfältiger Unsicherheiten des Schicksals stand in einer direkten Konkurrenz zum kirchlichen Alleinvertretungsanspruch. So galt dann auch die lasterhafte Bindung an das Glücksspiel des Teufels, und der Untergang des dem Würfelspiel Verfallenen als ausgemacht.

Im sich wirkmächtig gegen das Fatum oder ein gottgewolltes, zu verdienendes oder zu empfangendes Erbarmen und Jenseitsglück zu stellen, liegt – so traditionell die christliche Kirche im Mittelalter – eine Hybris des Menschen. Er stellt sich im Vertrauen auf das Glücksspiel gegen den göttlichen Willen. Zwar haben wir mit dem Krankheitsbegriff diese hauptsächlich moralische Bewertung als Laster überwunden, trotzdem entfaltet sie bis heute ihre Wirkung. Sie dient zum einen der Rechtfertigung ordnungsrechtlicher Bemühungen, übermäßiges Spielen einzuschränken, und zum andern der offenen oder latenten Stigmatisierung auch der „normalen“ Glücksspieler; ein wesentlicher Unterschied zu der Bewertung der Alkoholkonsumenten.

Kasinospiele in Spielbanken (Roulette und diverse Kartenspiele) waren ein Angebot ursprünglich nur für den Adel und später auch für das besitzende Bürgertum, nachdem die Mathematik ihre Theorien für die Zufallsprozesse fand und

die technische Handwerkskunst saubere, manipulationsarme und Zufallsprozesse erzeugende Spielgeräte herstellen konnte. Lotterien waren tendenziell das Produkt für die Minderbemittelten, die im erhofften Lottogewinn eine, vielleicht die einzige Chance sahen, ihrem mit ihrer Geburt festgelegten Stand zu entkommen. Mit der Industrialisierung änderte sich die Bewertung: Der wirtschaftliche Nutzen des Glücksspiels – hauptsächlich für den Staat – wurde offen gewürdigt und die ambivalente Bewertung wird in dem Begriff des demeritorischen Gutes, ein unter volkswirtschaftlichen Gesichtspunkten unnützen Gutes

ausgedrückt. Auch die eingeforderte Arbeitsmoral und Fabrikdisziplin widersprachen dem Zeitvertreib durch Glücksspielen. Wie vieles andere auch war der Trieb zu Spielen mit dem von der protestantischen Arbeitsethik geprägten Menschenbild nicht vereinbar. Aus dieser Zeit stammt der Auftrag an den Staat, den uns Menschen naturgegebenen (Glücks-)Spieltrieb zu zivilisieren. Schließlich kann man in der heutigen Konsum- und Freizeitgesellschaft bei Glücksspiel von einem Konsumgut mit Risiken für seine Nutzer sprechen. In diesem Verständnis wäre Glücksspiel ein Produkt der Freizeit- und Unterhaltungsindustrie wie viele andere Konsumgüter auch.

Im Dreigestirn Glück, mit seinen Dimensionen des Zufallsglücks (Glück haben statt Pech erleiden), Glücksein spüren (als inneres Erleben) und dauerhaft im Glück leben (das große Lebensglück), Spiel als im Prinzip und im Kontrast zur Arbeit und tätigen Handlung nutzloser Tätigkeit und Geld, das als Tauschmittel tendenziell für die Befriedigung aller menschlichen Bedürfnisse steht, entfalten sich bis heute die vielfältigen Formen des Glücksspielens.

### Analogien zwischen Drogenkonsum und Glücksspiel

Die Analogie oder wie manche Suchtforscher behaupten die neurologische Entsprechung zu den Drogen ergibt sich über die im Konsum von Drogen und von Glücksspielen angestrebten und erlebten Glücks- und Spannungsgefühle, die in bestimmten Gehirnanlagen als biochemische Prozesse mit modernen bildgebenden Verfahren sichtbar und weiterer wissenschaftlicher Forschung zugänglich gemacht werden. Wenn man

die Analogie Drogen und Glücksspiel weiterspinn, käme man zu dem Ergebnis, das Geld als den Antrieb im Spiel zusehen. Geld als Droge; Börsengeschäfte als Kasinokapitalismus: das sind die Assoziationen und Zusammenhänge, die man weiter verfolgen könnte. Auch im Glücksspiel gibt es Rauscherfahrungen, Spielrausch, der sich in einem Verlust des Realitätsbezuges, der Intensität und der übermäßigen Dauer zeigt. Das beharrliche Dranbleiben in der Auseinandersetzung mit dem Zufallsgeschehen und der fast nicht mehr bewusst erlebten Hoffnung zu gewinnen, ist ein zentrales Merkmal des Glücksspielens – für Außenstehende besonders irritierend, wenn es um das Spielen an Automaten geht, die als einarmige Banditen schon in ihrem Namen das Schicksal für den Spieler andeuten. Beharrlich wieder Aufstehen und Weiterspielen, sich den kleinen Niederlagen stellen und der Realität trotzig entgegenhalten, könnten Antriebe dafür sein.

Kulturell gesehen steht Glücksspiel in der moralischen Bewertung und in dem Anspruch nach staatlicher Regulierung zwischen Alkohol, Tabak, Medikamenten und den sogenannten illegalen Drogen. Roulette war ein Spiel für den Adel, der in den Kurorten unter sich war. Lotto das Spiel für die breite Masse der Bauern und Stadtbewohner. Erst durch die technische Weiterentwicklung, Mechanisierung und Automatisierung der Spielgeräte zu Ende des 19. Jahrhunderts wurde das Automatenpiel ein Freizeitvergnügen tendenziell für alle Bevölkerungsschichten.

Angesichts des Wissens und der Erfahrung der Zweischneidigkeit von Drogenkonsum und Glücksspiel, gab es immer schon Aushandlungsprozesse zwischen Wertschätzung, Verherrlichung, Duldung und Tolerieren und Verteufelung, bei Übermaß auf die Schäden hinweisen, Begrenzung und Repression.

### Sucht als Krankheit

Mit der Einbeziehung des medizinisch-wissenschaftlichen Blicks hat sich eine dritte Bewertungsdimension durchgesetzt und bestimmt heute unsere Diskussion: Trunksucht oder Drogensucht wird mit dem Beginn des 19. Jahrhunderts als Krankheit verstanden, die darin besteht, gegen den eigenen Willen trinken bzw. konsumieren zu müssen. Zuvor, in der mittelalterlichen, vormodernen Zeit galt die Maxime: die Dosis macht das Gift,

**Dreigestirn Glück:  
Zufallsglück, Glück als  
inneres Erleben und  
dauerhaftes Lebensglück**

wobei die Grenzen des Missbrauchs nach heutigen Normen wesentlich weiter gefasst waren. Trinkmengen von täglich bis zu 5 l Wein und gesundheitsförderliche, da reinigende Rausche alle 2-3 Wochen waren üblich und auch ärztlich empfohlen.

Trinkzwang gab es aber nur als sozialen Zwang beim Trinkgelage und besonders auffällige Trinker schienen als von Dämonen besessen. Über mehrere Jahrhunderte bereitete sich der Krankheitsbegriff vor. Übermaß wurde als Grundübel und verantwortlich für alle nur vorhandenen Krankheiten gesehen. Im Kontrast dazu stehen der Wert und die Sittlichkeit der Nüchternheit. Tabak, Tee und Kaffee waren Genussmittel, die „nüchterne Rausche“ ermöglichten. Der Anspruch, im Rausch Zugang zu besonderen Realitäten zu erlangen, wurde fallengelassen. Sich in der zunehmend rationalen Welt nicht dauerhaft nüchtern und vernünftig zu verhalten, wurde als pathologisch attribuiert.

Eine Position sah die unmäßigen Trinker als psychisch Kranke und ordnete sie der Manie zu, verursacht durch ein Ungleichgewicht der Körpersäfte wie z.B. ein Übermaß an Schwarzer Galle. Eine konträre Position sieht die Ursache des Elends nicht im Körper, sondern im Stoff. Ein Bestandteil der Getränke, der Alkohol, mache das Blut dick, faul und schleimig und wer ihn gewohnheitsmäßig zu sich nimmt, kann nur dann richtig gehen, stehen und denken, wenn er solche Getränke zu sich nimmt. Erst um den Beginn des 20. Jahrhunderts setzt sich das Krankheitsmodell der Sucht durch. Dabei wird der Alkoholismus, die Trunksucht, paradigmatisch für alle anderen Drogen verstanden und das Verständnis sowie die Beschreibung dieser Sucht schließlich ab der zweiten Hälfte auf dann sogenannte nichtstoffgebundene Süchte ausgeweitet. Die Erklärung der Suchtentstehung werden in dem Dreieck Drogen – Umwelt – Individuum verortet, ein so weites und unspezifisches Modell, sodass es noch heute als Metaerklärung benutzt wird.

Trunksucht wurde als Abweichung, deviantes Verhalten angesichts der gesellschaftlich vorgegebenen Verhaltensnormen geächtet und schließlich, vorbereitet durch das medizinische Modell der Rassenhygiene, die durch den Alkoholismus bedroht war, im Nationalsozialismus im Rahmen der Rassengesetze mitverfolgt

### Der Dichter Dostojewski war nach heutigen Maßstäben ein pathologischer Spieler

und verurteilt. Abgelöst wurde die Degenerationsthese durch die Übernahme des in Amerika nach der Prohibition von Elvin Morton Jellinek entwickelte disease model of alcoholism. Erste empirische Überprüfungen der Symptome und Verlaufsphasen fanden mit den in den 30er Jahren entstandenen Mitgliedern der Gruppe der Anonymen Alkoholiker statt. Über die WHO, für die Jellinek einige Jahre in Genf arbeitete, setzte sich dieses Krankheitsmodell in allen westlichen und von diesen mitbeeinflussten Ländern durch. Gestärkt und erneuert wurde es durch die Dominanz der biologischen Grundlagenforschung im Suchtbereich. Zwar wird in Konzepten und Verlautbarungen von einem sozio-psycho-biologischen Krankheitsmodell gesprochen. In der Wirkmächtigkeit hat sich aber ein eingegengtes, von der Medizin dominiertes Krankheitsmodell durchgesetzt.

Unser heutiges im Alltag verbreitetes Bild des Spielers wurde stark von Fedor M. Dostojewski geprägt. Er war vermutlich – nach heutigen Maßstäben bewertet – ein pathologischer Spieler. Seine Erfahrungen hat er in dem berühmten Roman „Der Spieler. Aufzeichnungen eines jungen Mannes“ (1867 erschienen) verarbeitet. Als zentrale Merkmale beschreibt er die „Raserei“, die dem Kontrollverlust entspricht, und den Fatalismus, mit der er die Willenlosigkeit und die zunehmende, das ganze Leben umfassende Leidenschaft beschreibt. Süchtiges Verhalten hat sich als eigene Kategorie ab Mitte des 20. Jahrhunderts etabliert. Zuerst wurde Glücksspielsucht als nichtstoffgebundene Suchterkrankung thematisiert, wie dann auch Arbeitssucht und Essstörungen. Zuletzt wird diskutiert, exzessive Formen des Computerspielens und allgemeiner des Internetnutzens in die klinischen Klassifikationssysteme mit aufzunehmen. Wie schon in den vergangenen Jahrhunderten ist dabei das Suchtmodell des Alkoholismus bestimmend und wird wie bei jeder „neu entdeckten“ Verhaltenssucht auf diese neuen Konsumformen übertragen.

### Perspektiven

Man kann heute den Konsum von Genuss- und potentiellen Suchtmitteln und das exzessive Ausleben von Freizeittätigkeiten als eine Form riskanten Konsumverhaltens verstehen. In der Kultur

verankerte und tradierte Funktionen, Ambivalenzen und Bewertungen gelten tendenziell für alle aktuellen und künftigen Konsumgüter und Konsumformen. Die Erwartung an jeden Bürger ist es, sich fit zu halten, um möglichst gesund ein hohes Lebensalter zu erreichen. Unterstützt wird diese Norm durch die Tradition alles, was exzessiv gelebt wird, als Sucht oder als Störung – so der neuere Begriff in den modernen Klassifikationssystemen – zu etikettieren. Angesichts der geringen Bereitschaft exzessives Arbeiten und Einkaufen generell zu diskriminieren, dürfte der Weg in eine weitere Pathologisierung von Alltagsverhalten nur begrenzten Erfolg haben. Zumindest zu bestimmten Gelegenheiten wird übermäßiges Genießen und sich Berauschen neben gesundheitsbezogenen Lebenszielen anerkannt. Beeindruckt ist der Verfasser dieses sehr gerafften Überblicks zur Drogengeschichte – geschrieben im Herbst 2018 – von den gerade in Stuttgart und München laufenden Volksfesten. Wer mag, kann dort auch heute noch sozial und gesellschaftlich akzeptierte Rausch- und Katererfahrungen mit mehr oder weniger gutem Gefühl machen.

### Literatur

- Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hrsg.):**, Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Katalog zur Sonderausstellung 2008
- Cremerius, J. (1960):**, Was ist Süchtigkeit. Fluch und Segen der Droge, Zürich/Stuttgart
- Drogen eine Weltgeschichte (1/2)**, zdf, Doku Terra X; <https://www.zdf.de/dokumentation/terra-x/drogen-eine-weltgeschichte-mit-harald-lesch-teil-eins-100.html> (abgerufen 10.10.2018)
- Elixier des Teufels (1997):** Die „Erfindung“ der Suchtkrankheit, 17. Landestagung der Landesstelle gegen die Suchtgefahren in Baden-Württemberg, Stuttgart
- Jellinek, E.M. (1946):** Phases in the Drinking History of Alcoholics. Analysis of a Survey Conducted by the Official Organ of Alcoholics Anonymous, QJSA 7, S. 1-88
- Mann, K., Buchkremer, G. (Hrsg):** Sucht. Grundlagen, Diagnostik, Therapie, Stuttgart, Jena, New York 1969
- Rausch und Realität:** Drogen im Kulturvergleich, Hrsg. G. Völger. Materialband zur Ausstellung des Rautenstrauch-Joest-Museums, Köln 1981
- Reichert, J., Niederbacher, A., Möll, G., Gothe, M., Hitzler, R. (2010):** Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen, Wiesbaden
- Spode, H. (1993):** Die Macht der Trunkenheit. Kultur- und Sozialgeschichte des Alkohols in Deutschland, Opladen
- Zollinger, M. (1997):** Geschichte des Glücksspiels. Vom 17. Jahrhundert bis zum zweiten Weltkrieg. Köln, Weimar