

# Der Spieler

## Schauspiel

## Der Spieler

---

Der Spieler oder Roulettenburg.  
Aus den Aufzeichnungen eines jungen Mannes  
von Fjodor M. Dostojewskij  
Aus dem Russischen von Alexander Nitzberg (Romanvorlage)

---

1 Stunde 40 Minuten

---

With English surtitles

---

Alexej Iwanowitsch – Elmira Bahrami  
Mademoiselle Blanche – Nairi Hadodo  
Polina Alexandrowna / Luis – Annika Meier  
La Baboulinka: Antonida Wassilijewna / Albert –  
Barbara Colceriu  
Marquis des Grioux – Vera Flück  
General – Jan Bluthardt  
Mister Astley – Peter Knaack  
Baron Wurmerhelm / Croupier / Hortense – Antoinette Ullrich\*  
Croupier / Lisette – Joshua Walton\*  
Baronin Wurmerhelm / Croupier / Cléopâtre – Marvin Groh\*  
Dior & Cartier – Reto Furrer / Kennedy Maina /  
Laurent Theurillat / Florian Wolf

---

\* Schauspielstudio Hochschule der Künste Bern

Inszenierung & Textfassung – Pinar Karabulut  
Bühne und Kostüm – Sara Giancane  
Komposition – Daniel Murena  
Lichtdesign – Vassilios Chassapakis  
Dramaturgie – Sarah Lorenz  
Regieassistenz / Abendspielleitung –  
Franz Broich / Jennifer Muangsiri  
Bühnenbildassistenz – Jana Furrer  
Kostümassistenz – Viktoria Semperboni  
Inspizienz – Martin Buck  
Soufflage – Ana Castaño Almendral / Francesca Horvath  
Ton – Christof Stürchler / Ralf Holtmann  
Regiehospitantz – Sangita Singh Gangar  
Übertiteleinrichtung – Panthea / Lea Vaterlaus  
Übertitelsteuerung – Rieke Volkenandt

---

Bühnenmeister – Roland Holzer  
Requisite – Mirjam Scheerer, Regina Schweitzer,  
Manfred Schmidt  
Maske – Carmen Fahrner, Eileen Napowanez, Heike Strasdeit  
Ankleidedienst – Adrienne Crettenand, Florentino Mori,  
Desiree Müller, Isabelle Schindler

---

Technischer Direktor – Joachim Scholz  
Technischer Leiter Schauspielhaus – Carsten Lipsius  
Leitung der Beleuchtung – Roland Edrich  
Leitung Tonabteilung – Robert Hermann, Stv. Jan Fitschen  
Leitung Möbel / Tapezierer – Marc Schmitt  
Leitung Requisite / Pyrotechnik – Stefan Gisler,  
Stv. Mirjam Scheerer  
Leitung Bühnenelektrik – Stefan Möller

Werkstätten- / Produktionsleitung – René Matern,  
Oliver Sturm, Gregor Janson  
Leitung Schreinerei – Markus Jeger, Stv. Martin Jeger  
Leitung Schlosserei – Joel Schwob, Stv. Tobias Schwob  
Leitung Malsaal – Oliver Gugger, Stv. Andreas Thiel  
Leitung Bühnenbildatelier – Marion Menziger

---

Leitung Kostümabteilung – Karin Schmitz, Stv. Anna Huber  
Gewandmeister Damen – Mirjam von Plehwe,  
Stv. Gundula Hartwig, Antje Reichert  
Gewandmeister Herren – Ralph Kudler, Stv. Eva-Maria Akeret  
Kostümbearbeitung / Hüte – Rosina Plomaritis-Barth,  
Liliana Ercolani  
Kostümfundus – Murielle Véya, Olivia Lopez Diaz-Stöcklin  
Leitung Maske – Elisabeth Dillinger-Schwarz

---

Aufführungsrechte: Drei Masken Verlag, München

---

Premiere am 28. Januar 2022, Theater Basel

---

Herzlichen Dank an Jasmin Heimberg / poleArts Basel  
für das Poledance-Training

# Stückinfo

Ein hochverschuldeter russischer General befindet sich mit seiner Gefolgschaft in der Casino-Stadt Roulettenburg. Dort will er sein Glück versuchen um geldlich endlich wieder auf einen grünen Zweig zu kommen. Mit im Schlepptau: Seine Stieftochter Polina, deren Liebhaber Marquis des Grioux, der Hauslehrer Alexej Iwanowitsch und sein Freund Mister Astley, sowie die wohlhabende Mademoiselle Blanche, in die der General unsterblich – und ob seiner Schulden leider auch unglücklich – verliebt ist. Unglücklich verliebt ist auch der Hauslehrer in die Stieftochter, die zwar nicht im Casino mit Geld, jedoch mit den Gefühlen von Alexej zu spielen weiss.

Gemeinsam vertreibt sich die Gruppe die Zeit mit Glücks- und Liebesspiel und wartet auf die lang ersehnte Nachricht aus Russland: dass die schwerreiche und – so lauten die Gerüchte – schwerkranke Erbtante La Baboulinka endlich das Zeitliche segnen und die Wartenden aus ihren finanziellen Nöten erlösen möge.

Statt der Todesnachricht kommt La Baboulinka dann aber höchstpersönlich und sehr gesund nach Roulettenburg, verzockt ihr Vermögen, lässt alle wissen, sie habe dem General nichts zu vererben, und zieht wieder von dannen.

1867 diktierte Fjodor M. Dostojewskij seiner Stenographin in wenigen Wochen den Roman <Der Spieler>. Er verarbeitete darin seine eigene Spielsucht sowie seine komplizierte Liaison zur Schriftstellerin Apollinaria Prokofjewna Suslowa. Entstanden ist eine satirische, mitunter groteske Gesellschaftsdarstellung, die Beschreibung eines Kampfes mit Versuchungen und Rausch und der Sehnsucht

nach Kontrollverlust und Impulsivität, trotz oder gerade wegen der gesellschaftlich auferlegten Regeln.

Regisseurin Pinar Karabulut inszeniert mit <Der Spieler> einen ekstatischen Trip.

Die handelnden Personen sind unentwegt miteinander im Spiel. Sie produzieren sich und ihre Gefühle, um ihre Sucht zu befriedigen. Wenn der Erregungsgrad nicht hoch genug ist, dann stimmt der Einsatz nicht. Dann wird nachjustiert, um dem kalten Entzug entgegenzuwirken. Am Roulettetisch und in intimen Begegnungen entsteht der Nervenkitzel. Hauptsache, es wird etwas gespürt. Der Rausch ist Kraftstoff für den Motor, der am Leben hält und alle gehen «all in». Denn «morgen, schon morgen ist alles vorbei.»





## Das Elefäntchen im Porzellanladen

Als Elefanten bezeichnete Swetlana Geier die fünf grossen Romane Fjodor Dostojewskijs. Dagegen wäre sein Roman <Der Spieler> wohl eher ein Elefäntchen. Ja, auch hier werden Schicksale gestrickt, Existenzen durcheinandergerüttelt, finanzielle und sexuelle Abhängigkeiten schonungslos offengelegt – nur eben ohne die epische Breite, wie sie für <Die Brüder Karamasow> oder <Schuld und Sühne> (<Verbrechen und Strafe> in der Übersetzung Geiers) so prägend ist, mit ihren quälenden gedanklichen Auswüchsen, Wucherungen und Wendungen.

Zweifellos handelt es sich hierbei um Dostojewskijs dynamischsten Roman, dessen drängender Rhythmus und sich verhaspelnder Atem beinahe in jedem Satz hörbar werden. Der ganz offensichtliche äussere Grund für dieses Erzähltempo ist das tatsächliche Schreibtempo: Die Arbeit am Roman dauert nur 26 Tage.

Während der Auslandsreise im Jahr 1862 lernt Dostojewskij in Wiesbaden das Roulette kennen und wird spielsüchtig. 1863 lässt er seine todkranke Frau Maria in Moskau zurück, um erneut am Spieltisch sein Glück zu versuchen. Ob in Wiesbaden, Homburg oder Baden-Baden – es ist eine Zeit voller ambivalenter Gefühle: Seine Ehe zermürbt ihn mehr und mehr, doch angesichts des sich verschlimmernden Zustands seiner Frau kann er sie weder verlassen noch in ihrer Nähe bleiben. So verausgabt er sich in erotischen Eskapaden und Nervenkitzel. Letzteres sind für ihn die Casinobesuche in Deutschland – eine willkommene Abwechslung und zugleich ein Höchstmass an Risiko. Der stets an der Armutsgrenze lebende Autor sieht sich plötzlich auf der hauchdünnen Linie zwischen unermesslichem Reichtum

und komplettem Ruin. Innerhalb kürzester Zeit gewinnt und verliert er enorme Summen, was ihn – einen psychisch labilen und an Epilepsie leidenden Menschen – in ekstatische Rausche versetzt. Der Trieb ist stärker als jede Vernunft und frisst allmählich sein gesamtes Geld auf.

Im April 1864 stirbt Dostojewskijs Frau Maria. Um sein Leben wieder in den Griff zu bekommen, borgt er sich ein Jahr später vom Verleger Fjodor Stellovski 3000 Rubel aus. Stellovski ist ein Mensch voller Widersprüche: Einerseits von der Idee besessen, russische Kultur zu fördern und zu verbreiten, andererseits ein skrupelloser Geschäftsmann, der nicht zaudert, die von ihm verlegten Autoren nach Strich und Faden auszubeuten. Der Vertrag, den er am 1. Juli 1865 mit Dostojewskij schliesst, ist im moralischen Sinne höchst bedenklich: Für den ihm zur Verfügung gestellten Betrag verpflichtet sich Dostojewskij, einen Roman von mindestens zehn Druckbögen bis zum 1. November des kommenden Jahres zu verfassen. Sollte er den Text nicht pünktlich liefern, würde Stellovski für einen Zeitraum von neun Jahren das Recht haben, alle bereits existierenden und noch zu schreibenden Werke des Autors nach Lust und Laune zu verwerten, ohne ihn finanziell zu beteiligen.

Für Dostojewskij wäre dies sein Ende. Und obwohl er die Situation klar erkennt, macht er sich nicht sogleich ans Werk, sondern lässt noch beinahe ein Jahr verstreichen. Und so schiebt er <Roulettenburg> (wie das neue Buch heissen soll) vor sich her, bis ihm nur noch ein Monat zur Fertigstellung übrigbleibt. Mit einer so gefährlichen Vorgehensweise scheint Dostojewskij – zumindest unbewusst – zwei Ziele zu verfolgen: Erstens, einen inneren Druck aufzubauen, um den Roman mit der nötigen Intensität – in einem Atemzug – niederschreiben zu können. Zweitens, die psychologische Situation des Romans im Akt des Schreibens gleichsam nachzustellen, das heisst – das Verfassen des Textes selbst in ein riskantes Spiel zu verwandeln, bei dem er das eigene Leben tatsächlich auf eine einzige Karte setzt.

Im Roman <Roulettenburg> verarbeitet Dostojewskij seine eigene Situation: Das existentialistische Pendeln zwischen allen möglichen Extremen, das erotisch aufgeladene Spannungsfeld von Lust und Demütigung, den Fatalismus des Augenblicks mit seinen Abgründen und Ekstasen. Doch ausgerechnet die Fähigkeit, all diese Gegensätze zuzulassen und zu vereinen, erklärt Dostojewskij zu einem typisch russischen Charakterzug, der seinem Ideal von Menschsein entspricht. Indem der Mensch – so glaubt er – ausschert, nicht das von ihm Erwartete tut, ständig in Bewegung bleibt und nicht an äusserem Besitz festhält, entreisst er sich immer wieder dem Netz des Zweckmässigen und der Herrschaft des Materiellen, stellt sich gewissermassen über die Dinge und ist – und sei es nur für eine Sekunde – wirklich frei.

Der Übersetzer wittert in den existierenden deutschen Fassungen des Romans immer die Gefahr einer zu grossen Literarisierung Dostojewskijs. Dabei liest sich <Der Spieler> im russischen Original weit weniger gediegen, sehr viel schnodderiger. Eine ganz besondere Sprengkraft entfaltet er in der Sprache seiner Handlungspersonen. So fällt der jugendliche, beinahe pubertäre Tonfall des Ich-Erzählers auf. Er liebt es, sich überall – ungefragt – einzumischen und öffentliches Ärgernis zu erregen. Da er nichts zu verlieren hat, sind seinen Handlungen und Verbalattacken kaum Schicklichkeitsgrenzen gesetzt. Polinas sarkastisch gefärbte Worte verlieren, sobald sie mit ihm unter vier Augen spricht, jegliche Zurückhaltung und klingen extrem hart und brutal. Sie muss sich ihm gegenüber nicht verstellen, braucht kein Blatt vor den Mund zu nehmen – eine zusätzliche Form der Demütigung. Doch von ganz besonderer Subversivität ist die Erscheinung der Grossmutter. In ihrer Gestalt lässt Dostojewskij tatsächlich sämtliche sprachlichen und auch gesellschaftlichen Schranken fallen. Was sie von sich gibt, sind wüste Beschimpfungen, ihr Verhalten ist höchst aggressiv und ein Gipfel an Respektlosigkeit – selbst auf dem

Papier ist sie ein einziger Tabubruch, ein Schlag ins Gesicht des kultivierten Lesepublikums.

All diese Aspekte werden in klassischen Übersetzungen gewöhnlich gedämpft und gezügelt. Der Ich-Erzähler wird mehr als distanzierter Beobachter präsentiert. Die Gespräche zwischen ihm und Polina wirken zwar wie ein Katz-und-Maus-Spiel, bewegen sich aber im Rahmen dessen, was man von der ach-so-leidenschaftlichen «russischen Prosa» erwartet. Und La Baboulinka mutet eher als eine zwar ruppige, aber im Ganzen doch liebenswürdige Person an. Und so gilt es, in der Neuübertragung die geschilderten Extreme nicht zu domestizieren, sondern sie im Gegenteil zuzuspitzen, um damit dem Geist des russischen Originals, das partout keine schöne Literatur sein will, treu zu bleiben.

Alexander Nitzberg

In: <Der Spieler, oder Roulettenburg>, 2016.









## Homo Ludens Spiel ist Freiheit

Für den erwachsenen und verantwortlichen Menschen ist das Spiel eine Funktion, die er ebenso gut lassen könnte. Das Spiel ist überflüssig. Nur insoweit wird das Bedürfnis nach ihm dringend, als es aus dem Vergnügen an ihm entspringt. Jederzeit kann das Spiel ausgesetzt werden oder ganz unterbleiben. Es wird nicht durch physische Notwendigkeit auferlegt und noch viel weniger durch sittliche Pflicht. Es ist keine Aufgabe. Es wird in der «Freizeit» gespielt. Erst sekundär, dadurch, dass es Kulturfunktion wird, treten die Begriffe Müssen, Aufgabe und Pflicht mit ihm in Verbindung. Damit hat man also ein erstes Hauptkennzeichen des Spiels: es ist frei, es ist Freiheit. Unmittelbar damit hängt ein zweites Kennzeichen zusammen.

Spiel ist nicht das «gewöhnliche» oder das «eigentliche» Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz. Schon das kleine Kind weiss genau, dass es «bloss so tut», dass alles «bloss zum Spass» ist.

Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen. Der Gegensatz Spiel-Ernst bleibt stets schwebend. Das Spiel schlägt in Ernst um und der Ernst in Spiel. Es steht ausserhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden, ja es unterbricht diesen Prozess. Es schiebt sich zwischen ihn als eine zeitweilige Handlung ein. Diese läuft in sich selbst ab und wird um der Befriedigung willen verrichtet, die in der Verrichtung selbst liegt. So wenigstens stellt sich uns das Spiel an sich und in erster Instanz betrachtet dar: als ein Intermezzo im täglichen Leben, als Betätigung in der Erholungszeit und zur Erholung. Aber bereits in seiner Eigenschaft als eine regelmässig

wiederkehrende Abwechslung wird es Begleitung, Ergänzung, ja Teil des Lebens im Allgemeinen. Es schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich, unentbehrlich für die Einzelperson als biologische Funktion und unentbehrlich für die Gemeinschaft wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist, wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckswertes und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion.

Es hat seinen Platz in einer Sphäre, die über der des rein biologischen Prozesses des Sichnährens, Sichpaarens und Sichschützens liegt.

Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen. Es «spielt» sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum «ab». Es hat seinen Verlauf und seinen Sinn in sich selbst.

Das Spiel beginnt, und in einem bestimmten Augenblick ist es «aus». Es «spielt sich ab». Solange es im Gange ist, herrscht Bewegung, ein Auf und Nieder, ein Abwechseln, eine bestimmte Reihenfolge, Verknüpfung und Lösung. Wenn es einmal gespielt worden ist, bleibt es als geistige Schöpfung, oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden, sei es nun unmittelbar nach Beendigung, wie ein Kinderspiel, ein Wettlauf, oder nach langer Zwischenpause. Diese Wiederholbarkeit ist eine der wesentlichen Eigenschaften des Spiels. Sie gilt nicht allein vom Spiel als Ganzem, sondern auch von seinem inneren Aufbau.

Auffallender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im Voraus abgesteckt worden ist. Wie der Form nach kein Unterschied zwischen einem Spiel und einer geweihten Handlung besteht, so ist auch der geweihte Platz formell nicht von einem Spielplatz zu unterscheiden. Die Arena, der Spiel-

tisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d. h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.

Jedes Spiel hat seine eigenen Regeln. Sie bestimmen, was innerhalb der zeitweiligen Welt, die es herausgetrennt hat, gelten soll. Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel. Gegenüber den Regeln eines Spiels ist kein Skeptizismus möglich. Sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen. Dann ist es aus mit dem Spiel. Die Pfeife des Schiedsrichters hebt den Bann auf und setzt die «gewöhnliche Welt» für einen Augenblick wieder in Gang. Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt oder sich ihnen entzieht, ist Spielverderber. Der Spielverderber ist ganz etwas anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spiele er das Spiel und erkennt dem Schein nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst und wird verstossen.

Es kann aber sein, dass diese Spielverderber ihrerseits nun sogleich wieder eine neue Gemeinschaft mit einer neuen Spielregel bilden, gerade der Geächtete, der Revolutionär, der Mann des geheimen Klubs, der Ketzer ist ausserordentlich stark im Gruppenbilden und hat dabei nahezu immer in hohem Grade spielhaften Charakter.

Am engsten mit dem Spiel verbunden ist der Begriff des Gewinnens. Was wird gewonnen? – Gewinnen heisst: «im Ausgang eines Spiels sich als den Überlegenen erweisen». Und hiermit ist etwas mehr gewonnen als das Spiel selbst. Man hat Ansehen gewonnen, Ehre davongetragen, und diese Ehre und dieses Ansehen kommen stets unmittelbar der ganzen Gruppe zugute, der der Gewinnende angehört.

Man kämpft oder spielt «um» etwas. In erster und letzter Instanz ist es der Sieg selbst, um den man kämpft und spielt; mit diesem Sieg aber verknüpfen sich allerlei Weisen, auf die er genossen wird: als Triumph, der durch die Gruppe mit Zujachzen gefeiert wird. Als bleibende Folge entspringen aus ihm Ehre, Ansehen, Prestige. In der Regel ist jedoch schon beim Abstecken des Spiels etwas mehr mit dem Gewinnen verknüpft als Ehre allein. Das Spiel hat einen Einsatz. Dieser kann symbolischer Art oder von materiellem Wert sein. Einsatz ist ein goldener Becher, ein Kleinod, eine Königstochter oder ein Groschen, das Leben des Spielers oder das Wohl des gesamten Stammes. Er kann ein Pfand sein, oder ein Preis, ein Lorbeerkranz, eine Geldsumme oder auch ein anderer materieller Wert.

Johan Huizinga  
<Homo Ludens>  
Rowohlt Taschenbuch Verlag,  
Reinbek bei Hamburg, Januar 1987









## Geldspielsucht als Erkrankung des Gehirns, der Seele

In der Schweiz zeigen ca. 192 000 Menschen ein problematisches Spielverhalten. Die wenigsten hiervon sind mit einer Spielsucht diagnostiziert. 2019 waren ca. 7500 Menschen im Grand Casino mit einer Spielsperre belegt, in der ganzen Schweiz sind es ca. 61 800 Personen.

Durch die Zunahme der Angebote von Online-Geldspielen haben betroffene und gefährdete Spieler\*innen heutzutage jedoch das Casino quasi in der Hosentasche.

Interview mit dem Psychologen Renanto Poespodihardjo über den Reiz der Geldspiele und die Folgen für die Spielenden.

Weshalb üben Geldspiele einen solchen Reiz auf uns aus?

Renanto Poespodihardjo: Geldspiele können ähnlich wie psychoaktive Substanzen (z. B. Alkohol) entspannen und euphorisieren. Sie ermöglichen einem, in eine Scheinwelt einzutauchen und den Alltag zu vergessen. Das Geldspielangebot ist sehr vielfältig und bietet für jede Vorliebe ein passendes Geldspiel. Beispielsweise bietet das Casino das Geldspiel in einer angenehmen Atmosphäre unter Leuten an, in welcher der Gast neben Geldspielen auch das kulinarische oder musikalische Angebot genießen kann. Für den, der sich lieber zurückziehen und alleine zu Hause spielen möchte, bieten die Online-Geldspiele eine breite Auswahl an Geldspielen. Neben der Geldspielumgebung gibt es auch für jede Form von gewünschter Spielaktivität ein dazu passendes Produkt. So erfordern beispielsweise Sportwetten oder Poker ein aktives Mitdenken, wohingegen Geldspielautomaten ein eher passives Spielen ermöglichen.

Welche Geldspiele weisen ein erhöhtes Suchtpotenzial auf und weshalb?

R.P. Grundsätzlich weisen Geldspiele mit einer hohen Ereignisfrequenz ein erhöhtes Gefährdungspotenzial auf. Die Ereignisfrequenz umfasst die Anzahl Spiele oder Ziehungen innerhalb eines definierten Zeitfensters. Beispielsweise gibt es bei Lotto oder Toto zwei Ziehungen pro Woche, wohingegen bei Geldspielautomaten alle drei bis vier Sekunden ein Spiel stattfindet oder Online-Geldspiele sogar parallel getätigt werden können. Aufgrund der erhöhten Ereignisfrequenz der Geldspielautomaten und der Online-Geldspiele weisen diese im Vergleich zu Lotterien ein höheres Suchtpotenzial auf. Darüber hinaus weisen auch Live-Sportwetten ein erhöhtes Gefährdungspotenzial auf, weil das Spielergebnis mit dem eigenen Wissen über z. B. die Mannschaft in Verbindung gebracht wird – die sogenannte Selbstwirksamkeit. Sportwetten sind insbesondere bei Personen verbreitet, die sich nicht auf rein zufallsbasierte Geldspiele beschränken möchten. Zusammengefasst kann gesagt werden, dass Online-Geldspiele, Casinospiele und Sportwetten ein erhöhtes Suchtpotenzial aufweisen

Wie äussert sich eine Geldspielsucht?

R.P. Betroffene Personen sind durch ihr Geldspiel stark eingenommen, d.h. sie denken immer an den nächsten Geldgewinn, die nächste Geldbeschaffungsmöglichkeit, den nächsten «Zockeinsatz». Sie können das Spielen nicht einfach unterlassen, weil ein Drang zum wiederholten und vermehrten Geldeinsatz da ist. Wenn das Spielen nicht möglich ist, erleben diese Personen Unruhe und Gereiztheit. Anfangs dient das Spielen häufig dazu, Probleme oder unangenehme Gefühle zu betäuben.

Im Laufe der Zeit verlieren die betroffenen Personen die notwendige realistische Einschätzung bezüglich der Verlust- und Gewinnwahrscheinlichkeit. Typisch ist das «Chasing-Verhalten». Dabei wird versucht, Verluste sofort wieder wettzumachen – insbesondere das von Angehörigen und Freunden «geborgte» Geld durch risikoreiche Einsätze wiederzuerlangen. Dies verstärkt den Teufelskreis und führt zu zusätzlichen Verlusten. Im sozialen Umfeld kann es zu Problemen kommen. Mitmenschen werden belogen, Schulden häufen sich und der Arbeitsplatz wird gefährdet. Es ist wichtig zu betonen, dass es sich bei einer Geldspielsucht nicht um eine Willens- oder Charakterschwäche handelt, sondern um eine Erkrankung des Gehirns, der Seele. Leider werden psychische Erkrankungen – so auch die Suchterkrankung – noch immer nicht so selbstverständlich wie z. B. ein Beinbruch wahrgenommen

Wer ist besonders gefährdet, ein risikoreiches Spielverhalten zu entwickeln?

R.P. Personen, die einer erhöhten psychischen Belastung und/oder Belastung am Arbeitsplatz ausgesetzt sind, können mit dem Geldspiel und der Aussicht auf einen Gewinn ihre negativen Gefühle verdrängen. Darüber hinaus sind insbesondere auch Personen mit einem geringen Einkommen gefährdet. Die Casinowerbung suggeriert, dass mit einem kleinen Geldeinsatz ein grosser Gewinn möglich ist und unerreichbare Wünsche erfüllt werden können. Die Werbung verschleiern aber, wie unwahrscheinlich ein solcher «Jackpot» einem Geldspieler ausgeschüttet wird.



Was empfehlen Sie Personen, die häufig spielen?

R.P. Unsere Beratungs- und Behandlungsstelle ist auch eine Abklärungsstelle. Wenn jemand unsicher ist, ob er oder eine andere Person zu viel Geld oder Zeit ins Geldspiel investiert, ist eine Abklärung sehr ratsam. Neben Betroffenen stehen wir auch Angehörigen, Freunden, Partnern und Bekannten zur Verfügung. Das sind ganz wichtige Personen, die die Geldspielsucht oftmals früher erkennen als die betroffene Person selbst. Man kann sich telefonisch oder schriftlich bei uns melden und einen Termin vereinbaren.

Was beinhaltet eine Behandlung einer Geldspielsucht?

R.P. Die grundsätzliche Zielperspektive ist die Abstinenz. Jede Person kann ein zufriedenstellendes Leben ohne Geldspiel führen. Im Gegensatz dazu ist dies bei Alkohol schwieriger, da Alkoholkonsum als Teil unseres gesellschaftlichen Verhaltens angesehen wird. Hinsichtlich der Begleiterkrankungen sind depressive Aspekte zu beachten. Die ungeheure Scham und das Verbergen vor den Angehörigen sind ebenfalls ganz wichtige Themen in der Behandlung.

Quelle:

Gesundheitsdepartement des Kantons Basel-Stadt, 2020



# Mit uns in die Zukunft!



## JETZT STARTEN

Wir begleiten das Theater Basel in der digitalen  
Experience seit 2020.



[netnode.ch/theater-basel](https://netnode.ch/theater-basel)



Kanton Basel-Stadt

Kultur

BASEL  
LANDSCHAFT  
AMT FÜR KULTUR

### Impressum

Herausgeber  
Theater Basel  
Postfach  
CH-4010 Basel

Spielzeit 21/22

Intendant: Benedikt von Peter  
Schauspieldirektion:  
Anja Dirks, Antú Romero Nunes,  
Jörg Pohl, Inga Schonlau

Textnachweise:  
<Das Elefántchen im Porzellanladen>  
von Alexander Nitzberg, Wien 2016;  
<Homo Ludens> von Johan Huizinga,  
Rowohlt Taschenbuch Verlag,  
Reinbek bei Hamburg, Januar 1987;  
Interview mit Renanto Poespodihardjo:  
Website Gesundheitsdepartement  
des Kantons Basel-Stadt, 2020.  
Redaktion: Sarah Lorenz  
Photos: Ingo Hoehn  
Graphik: Claudiabasel

Druck: Gremper AG  
Gedruckt in der Schweiz.

Diese Drucksache ist nachhaltig  
und klimaneutral produziert  
nach den Richtlinien von FSC  
und Climate-Partner.



© 2022 Theater Basel

Die bz – Zeitung für  
die Region Basel  
ist Medienpartnerin  
des Theater Basel.

**THEATER-BASEL.CH**