

undisciplined thinking_

2/2020_text

Johannes Steizinger_ Der Spieler als
paradigmatische Figur der Moderne. Peripetien
zur kulturellen Funktion des Glücksspiels

undisciplined thinking_ is a research platform founded by Katrin Solhdju and Margarete Vöhringer. Inspired by Sigrid Weigel's work it explores the tensions between disciplined academic culture and the complex world surrounding us, and facilitates the publication of new, interdisciplinary analyses through the most hybrid forums of all – the internet.

more_ [undisciplined thinking_](#)

Vorsätzeⁱ

Bevor man sich dem Spieler als einer paradigmatischen Figur der Moderne zuwendet, verlohnt es vielleicht, einen Blick auf die Stadt zu werfen, die gegenwärtig seiner Leidenschaft ein Refugium und ein Paradies verschafft. Denn von der Aussichtsplattform des Stratosphere Tower aus breitet sich vor den Augen des Betrachters ein beeindruckendes Panorama aus. Der Strip von Las Vegas versammelt zahlreiche Wahrzeichen der Menschheitsgeschichte. Hinter der Marmorfassade eines römischen Palastes ragt die Skyline New Yorks hervor. Die schwarze Glaspyramide des Hotel Luxor wird von einer maßstabgetreuen Nachbildung der Großen Sphinx von Gizeh in ihrem unbeschädigten Zustand bewacht. Nach einer Besichtigung des Grabes von Tutenchamun kann man sich unter dem Blau eines künstlichen Himmels von einem singenden Gondolieri durch die Kanäle Venedigs rudern lassen. „The Entertainment Capital of the World“, wie Las Vegas genannt wird, verführt durch die Obszönität seines geborgten Prunkes. Willkürlich zusammengewürfelt kehren die kulturellen Denkmäler außerhalb ihres zeitlichen und räumlichen Kontextes wieder. Nirgends ist man der perversen Faszination des Kapitals näher, dessen symbolische Gewalt in der synchronen Präsenz weltgeschichtlicher Ereignisse einen optischen Ausdruck gewinnt. Roger Caillois' naive Annahme, dass „der Stil unserer Zivilisation davon nicht sichtlich berührt (wird)“ⁱⁱⁱ, ist unhaltbar geworden. Das aleatorische Funktionsprinzip der historischen ready made's findet sich an den Schlüsselstellen des postmodernen Denkens wieder. Der ästhetische Effekt in der Beschwörung der Geister der Vergangenheit beruht auf einer Bewegung, die „alle Wiederholungen in einem Raum koexistieren (lässt), in dem sich die Differenz verteilt.“ⁱⁱⁱⁱ Der Rekurs auf Gilles Deleuzes Darstellung des Scheiterns des metaphysischen Theaters der Repräsentation ist kein Zufall: Auf keinen Ort trifft sein lakonisches Urteil, dass „die moderne Welt (...) die der Trugbilder (ist)“,^{iv} pointierter zu.

Unweigerlich stellt sich deshalb die Frage, wie über einen Gegenstand wissenschaftlich zu schreiben sei, der im Zentrum einer aleatorischen Welt steht, in der sich die zirkulierenden Signifikanten von jeder objektiven Referenz gelöst haben. Wenn man einem Mechanismus der Umkehr folgend das Prinzip „Las Vegas“ zum theoretischen Modell seiner Analyse wählt, bedeutet dies keineswegs, sich durch die Imitation seiner obersten Spielregel, der Beschleunigung des Umlaufs von Signifikanten,^v auf einer intellektuellen Achterbahnfahrt im Jahrmarkt der Ideen zu verausgaben. Vielmehr folgt daraus, die wissenschaftliche Prosa radikaleren Verfahren zu öffnen als den streng formalisierten Methoden der Einzeldisziplinen.

Der Verlust der traditionellen Referenzsysteme legt in diesem Zusammenhang nahe, den überlieferten Korpus von Texten als Ausgangspunkt eines intellektuellen Experiments zu nehmen, das die Spielarten der wissenschaftlichen Reflexion um die künstlerische Technik der Collage erweitert. Um ein kulturelles Phänomen wie die moderne Pathologie des Spielers und ihre verstörende Wirkung darstellen zu können, gilt es im eigenen Text dissidente Versatzstücke aus den großen Erzählungen der Literatur, der Philosophie und der Psychoanalyse miteinander kollidieren zu lassen. Nur wo die Wissenschaft sich nicht mehr darauf beschränkt, ihre eigenen Ordnungsvorstellungen am Gegenstand geltend zu machen, wird sie der Forderung nach einer „Suche nach neuen (...) Ausdrucksmitteln“^{vi} gerecht werden können.

Der Spielrausch. Zwischen Amnesie und Amnestie

Wenn wir uns auf die Fersen der Figur des Spielers in der Moderne heften, wird uns seine Spur in eine Halbwelt führen, die von zwielichtigen Gestalten bevölkert ist. Mit der Boheme ist das soziale Milieu benannt, dessen mondäne Lebensform einer Vielzahl unregelter Existenzen Unterschlupf bietet. Neben allen Arten von Müßiggängern wie den Flaneuren, Spielern und Poeten versammeln sich unter ihrem Dach auch die Kurtisanen, Gauner und Berufsverschwörer, das heißt all jene zweifelhaften Existenzen deren Lebensunterhalt mehr vom Zufall als von einer geregelten Tätigkeit abhängig ist. In seinen „Fleur du Mal“ schuf Charles Baudelaire der „Demimonde“ ihr lyrisches Denkmal. Und wenn unter ihren Blüten das Motiv des Spieles fehlt, so hat dies seinen Grund darin, dass Baudelaire sein Portrait an anderer Stelle gezeichnet hat. Das Gedicht „Le jeu“, eines der Nachtstücke aus den „Tableaux parisiens“, entwirft die Szene eines Spielklubs, der von leidenschaftlich dem Glücksspiel Ergebenen besucht wird:

„Und überm grünen Tuch entfleischte Fratzen
Entfärbte Lippen und entzahnte Kiefer
Umsonst durchforschen fieberheiße Tatzen
Das Mieder und die Taschen immer tiefer.“^{vii}

Ohne die eindringlichen Verse an dieser Stelle näher interpretieren zu wollen, sollen sie uns als Beleg dafür dienen, dass wir mit dem Eingang in die Spielclubs die Schwelle zu einer „bösen Zone“ überschritten haben. Dass sich der Spieler im Verhältnis zu den moralischen

Standards des Middle-class-Bewusstseins in eine Zone der Gefahr begibt, bezeugt auch eine von Walter Benjamin erwähnte Lithographie aus der Mitte des neunzehnten Jahrhunderts, die einem „Maison de Jeu“ als Wappen diente. Sie zeigt in der Mitte die emblematische Figur eines Panthers oder Tigers, dessen Fell gleichsam als Decke das halbe Tableau eines Roulettespiels trägt. Für die seelische Verfassung dieser am Rande der Gesellschaft lebenden Existenzen hat die Psychoanalyse einen bezeichnenden Begriff ausgeprägt: *moral insanity*. Vor diesem Hintergrund ist es nicht uninteressant, dass es der Polizeiminister Ludwig XVI. war, der mit dem Roulette das Glücksspiel salonfähig machte. Zu bekämpfen galt es ein besonderes Leiden. Im achtzehnten Jahrhundert war die Langeweile noch ein Privileg des Adels, doch im neunzehnten Jahrhundert begann sie epidemisch zu werden. Auch der Bürger wurde zum Spieler. Baudelaire erkennt am Glanz seiner Augen die „Abscheu vor der Langeweile und (das) unsterbliche Verlangen, sich leben zu fühlen.“^{viii}

In aufschlussreichem Zusammenhang tritt das Glücksspiel in Immanuel Kants *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* auf. In diesem Grundtext der philosophischen Anthropologie erscheint am Horizont der Reflexion auf die psychologische Funktionsweise der sinnlichen Lust quasi *avant la lettre* der *l'ennui*. In der makabren Anekdote des spleenigen Engländers in Paris, der sich erhenkt, „um sich die Zeit passieren zu lassen“,^{ix} kulminiert das Grauen vor der Gleichförmigkeit der Zeit. Dem Lebensüberdrüssigen, der in sich nur noch eine „Leere an Empfindungen“^x wahrnimmt, wird der tägliche Anblick der Sonne zum unerträglichen Ausdruck der Aufforderung, im fiktiven Wartesaal des Lebens Platz nehmen zu müssen. In erstaunlicher Nähe zu Sigmund Freuds Konzeption eines „Jenseits des Lustprinzips“ wird sich die Priorität des Schmerzes gegenüber dem Vergnügen in der Zwangsvorstellung eines neurotisierten Subjekts verdichten, dem das Leben nur noch als ein langsames Warten auf den Tod erscheint.^{xi} Es mag nicht wenig überraschen, dass Kant dem bedrohlichen Szenario, von der Zeit erschlagen zu werden, ein psychologisches Modell der Emotionsregulation entgegensetzt. Das Glücksspiel wird als Beispiel eines sinnlichen Genusses fungieren, der dadurch zum Vergnügen wird, dass der „Zustand eines unablässig wechselnden Fürchtens und Hoffens“^{xii} die Zeit vertreibt. An Kants bemerkenswerter Konzeption sind vor allem zwei Momente auffällig: die Betonung der Gefahr und die zeitliche Beschleunigung.

In der Fragment gebliebenen Theorie des Glücksspiels von Walter Benjamin wird das Moment der Beschleunigung zum „Besten“ nobilitiert, „was man bisher über das Spiel gesagt hat.“^{xiii} Denn die Beschleunigung der Zeit beschränkt sich nicht nur auf die sprichwörtliche Flüchtigkeit des Gewinnes, sondern trifft auf den Spielvorgang selbst zu. Es gilt sich vor Augen zu halten, dass die unmittelbarste der zahllosen Verwendungsmöglichkeiten des

ebenso schnell verfliegenen wie erworbenen Gewinnes der nächste Einsatz ist. Von all den sinnlichen Genüssen, in welche der glückliche Spieler sich a corps perdu stürzen kann, bereitet ihm die nächste Hand die meiste Lust. Wenn Benjamin davon spricht, dass „die Rauschwirkung, um die es sich dabei handelt, zeitlich spezifizierbar [ist], wie das Leiden, das sie erleichtern soll“, ^{xiv} wird der Rhythmus im Spielvorgang zu einem primären Reiz nobilitiert. Im Gegensatz zur tödlichen Langeweile im lebenslangen Aufschub des Begehrens wartet das Spiel nicht. Es fordert Geistesgegenwart, denn die Geschwindigkeit des Spieles hängt davon ab, wie stark in ihm der Moment des Zufalls zu Tage tritt:

„Je größer die Hasardkomponente in einem Spiel ist, desto schneller läuft es ab. Dieser Umstand ist da entscheidend, wo es um die Bestimmung dessen geht, was den eigentlichen 'Rausch' des Spielers ausmacht. Er beruht auf der Eigentümlichkeit des Hasardspiels, die Geistesgegenwart dadurch zu provozieren, daß es in rascher Folge Konstellationen zum Vorschein bringt, die – eine von der anderen ganz unabhängig – an eine jeweiligen durchaus neue, originale Reaktion des Spielenden appellieren.“ ^{xv}

Durch die passive Hingabe an das Spiel wird das Bewusstsein derart betäubt, dass sich die Reaktion des Spielers auf ein reflexartiges Verhalten reduziert. Als eminentes Narkotikum produziert der Spielrausch ein temporäres Vergessen. Mit Kant könnte man sagen, dass die das Spielerlebnis begleitende *Amnesie* ihr Opfer von der Notwendigkeit der „Aufmerksamkeit auf die Zeit“ ^{xvi} befreit.

Durch eine minimale Verschiebung in der Bestimmung der Drohung, die dem Moment der Gefahr im Spiel zugrunde liegt, tritt dessen schicksalhafter Charakter hervor. In mehreren Situationen, die Fjodor Dostojewski in seinem grandiosen Roman *Der Spieler* schildert, wird deutlich, dass die Gefahr nicht in der Drohung zu verlieren, sondern der *nicht* zu gewinnen beschlossen liegt. Sobald die Jetons das grüne Tuch berühren, gelten sie als verloren und stehen deshalb einzig und allein für die Gewinnchance ein. Wenn die spleenige Großtante, die am Roulettetisch beinahe ihr gesamtes Vermögen verspielen wird, vor dem nächsten Wurf des Croupiers ausruft: „Mein Gott, wir kommen zu spät! Gleich dreht er. Setz, Setz!“ ^{xvii} so sind es die schicksalhaften Kategorien des „Zu spät“ und des „Verpasst“, die sich bedrohlich vor ihrer Ungeduld auftürmen. Mit der Ungeduld können wir eines der Laster fixieren, die den Spieler in seinem Innersten peitschen. Am Tempo, mit dem das Spiel Chance auf Chance folgen lässt, kann jener seine zehrende Ungeduld sättigen. Dabei begibt er sich in die Hände des Schicksals.

Im Wunsch, sein Glück zu versuchen, tritt uns die verhängnisvolle Bestimmung entgegen, dass der Spieler in seiner Leidenschaft das Schicksal erprobt. In einem klaren Moment während seines Spielrausches wird sich der Protagonist von Dostojewskis Roman bewusst, dass er sein ganzes Leben in die Hände einer launenhaften Göttin gelegt hat. Da er im Roulette sein Schicksal stellen will, ist es die nächste in das Fach rollende Kugel, welche sein Leben bestimmt. Der Spieler unterwirft sich der rein mechanischen Wirkung der Gesetze, nach denen sich die Chance verteilt.

Seiner sakralen Herkunft eingedenk können wir das Roulette als ein Orakel bezeichnen, das gegenüber der Wirklichkeit den Vorzug hat, eine deutliche Antwort zu geben. In dem Ausruf „Es geht um mein ganzes Leben!“^{xviii} verdichtet sich die Hoffnung des Spielers an die Fähigkeit des Spieles, dem Leben eine eindeutige Wende zu geben. Deshalb scheint es mir keine Übertreibung zu sein, von einem *Dezisionismus* des Glücksspiels zu sprechen, der von Alain in seinen „81 Kapiteln über den menschlichen Geist und die Leidenschaften“ wie folgt beschrieben wird:

„Schließlich weiß jeder, daß die wirkliche Welt den Ungeduldigen nie so antwortet, wie sie es gerne hätten. Die Antwort lautet weder ja noch nein; man muß die Antwort aus sich selbst heraus geben, gemäß der strengen Rangfolge, die die Hoffnung dem Glauben nachordnet. Doch das Spiel antwortet immer mit ja oder nein; statt fortzufahren, beginnt man von neuem.“^{xix}

Wenn man den Dezisionismus des Glücksspiels derart betont, stellt sich unweigerlich die Frage, weshalb sich an einer rotierenden Scheibe solche Fieber der Erwartung einzünden können? Weshalb kann eine Umdrehung des Rades alles verändern? Um eine Antwort auf diese Frage geben zu können, gilt es sich zunächst einer technischen Seite des Roulettes zu zuwenden. Wie in jedem Hasardspiel steht auch im Roulette jeder Coup für sich allein. Da ein Coup weder die Folge des vorhergehenden ist noch eine Wirkung auf den nachfolgenden zeitigt, ist der Spielvorgang ohne jede Kontinuität. Der Zufall allein entscheidet, seine Macht sprengt die Kette der Kausalität. Dem Spiel verfallen bedeutet daher, sein Dasein rückhaltlos dem Regiment des Zufalls zu unterwerfen. Da das Glücksspiel den Zufall produziert, bietet jede Umdrehung des Rades dem Spieler die Chance sich von der abschüssigen Bahn seines bisherigen Lebens zu verabschieden. Deshalb wird Walter Benjamin in seinen noch von den Phantasmagorien des Spieles geprägten Notizen als dessen „wunderbarstes“ Versprechen die Möglichkeit vermerken, „dass es nicht nur der Zukunft (...) sondern auch des Vergangnen

sich bemächtigt.“^{xx} Aufgrund seiner erlösenden „Macht, das Antlitz der Vergangenheit zu verändern“,^{xxi} ebenso wie das der Zukunft zu bestimmen, können wir das Glücksspiel, wie es uns im Hasard im Allgemeinen und im Roulette im Besonderen begegnet, als eine *Lotterie der Amnestie* bezeichnen. Diese verkauft nur zwei Lose: Rettung oder Verdammung.

Vom Mythos des „leidenschaftslosen Spielers“ zum Fatalismus des wirklichen Hasardeurs

Eine Rubrik, die im „kleinen Register des Aberglaubens“,^{xxii} wie es jeder Spieler mit sich führt, nicht fehlen darf, ist das Ideal einer Spielweise, die sich nur durch das Kalkül der Vernunft leiten lässt. Denn eine Vorstellung, die jeden abgebrannten Hasardeur verfolgt wie sein eigener Schatten, ist der Vorwurf aus Übermut zu viel riskiert zu haben. In einem Brief an seine Frau, der seine Verfallenheit an das Roulettespiel dokumentiert, schreibt Dostojewski:

„Also: ich habe bereits etwa zwanzigmal bei Spielbeginn die Erfahrung gemacht, daß, wenn man kaltblütig, ruhig und berechnend operiert, es keine Möglichkeit gibt, zu verlieren! Ich schwöre dir, nicht einmal die Möglichkeit ist da! [...] Aber wie war es gewöhnlich? Ich begann zumeist mit vierzig Gulden, nahm sie aus der Tasche setzte mich hin und machte Einsätze zu einem und zwei Gulden. Nach einer Viertelstunde gewöhnlich hatte ich das Doppelte gewonnen. Da hätte ich haltmachen und weggehen sollen [...] So ging ich aber nur weg, um eine Zigarette zu rauchen und kehrte sofort zurück [...] die Kaltblütigkeit verschwand, die Nerven wurden erregt, ich begann zu riskieren, setzte bereits ohne alle Berechnung und verspielte.“^{xxiii}

Da im Glücksspiel der unberechenbare Zufall herrscht, scheint sich hinter dem individualpsychologischen Ideal, das den Zocker dem stoischen Verhaltenskodex der Seelenruhe unterwirft, der allgemeine Anspruch zu verbergen, das Irrationale der Vernunft gefügig zu machen. Die psychoanalytische Interpretation des Hasardspiels legt jedoch nahe, in der Einschaltung der Vernunft durch die Anwendung mathematischer Kalküle auf ein Gebiet, das sich der exakten Berechenbarkeit entzieht, die „rationale Maskierung“ eines zutiefst atavistischen Vorganges zu erkennen. Im Versuch, mittels mathematischer Prognosen die Wahrscheinlichkeit des nächsten Coups zu berechnen, findet sich ebenso wie in der mantischen Praxis, die Zukunft vorauszusagen, der schwache Nachklang eines

Allmachtswunsches. Dieser wird durch seine Rationalisierung annehmbar. Die Überzeugung Dostojewskis, es läge in seinen Händen, ob er gewinne oder nicht, kann als rationaler Ausdruck des Allmachtswunsches gelesen werden. Wie Edmund Bergler in seinem Aufsatz „Zur Psychologie des Hasardspielers“ ausführt, bietet jede Gewinnchance die Möglichkeit, sich einer „infantilen Allmachtsfiktion“ hinzugeben.

„Der Hasardspieler rekurriert auf die Allmacht der Gedanken, wenn er [...] eine Karte oder Zahl mittels Gedanken 'herbeibefiehlt'. Dabei ist jedes Spiel eine Frage an das Schicksal.(...) Die Berufung auf die Vernunft verdeckt nur notdürftig das *wirklich Lustvolle am Spiel: das Hervorholen der alten Allmachtsfiktion der Kindheit.*“^{xxiv}

Weil sich im gelungenen Coup die Lust an der Allmacht der eignen Wünsche befriedigt, findet sich das Glücksgefühl des Spielers von einem befremdlichen Zug, einer unverständlichen Schwere begleitet. In den prosaischen Beschreibungen des glücklichen Spielers mischt sich in die überschäumende Siegesfreude über die Gunst, vom Schicksal belohnt worden zu sein, das dumpfe Bewusstsein, einer teuflischen Versuchung erlegen zu sein. Es ist in diesem Zusammenhang aufschlussreich, dass in der klassischen Ausgestaltung des Schicksalsgedankens, wie er sich in der antiken Tragödie findet, dass Glück die Versuchung zur schwersten Verschuldung des Menschen darstellt: zur *Hybris*.^{xxv}

Wie unzählige Stellen aus Dostojewskis Briefen belegen, hat die Selbstbezeichnung, durch die ein Spieler die Schuld für seine erlittenen Verluste bei sich selbst sucht, ihren offensichtlichen Grund in der Tatsache, dass er „nie genug hat“.^{xxvi} Und wie weit das Phänomen, trotz eines hohen Gewinnes nicht aufhören zu können, unter den Habitues der Spielclubs verbreitet ist, drückt die Überzeugung aus, „dass niemand soviel Chancen hat, richtig zu setzen, wie der, der soeben einen nennenswerten Gewinn gehabt hat.“^{xxvii} Doch das magische Gesetz der Serie ist ebenso in die Rumpelkammer des Aberglaubens zu verbannen wie die Vorstellung, durch eine emotionslose Spielweise den Schlüssel zum Erfolg gefunden zu haben. Denn wie Bergler lakonisch feststellt, „[würde] ein leidenschaftsloser Hasardeur eben – nicht spielen.“^{xxviii} Die Lust am Spiel ist untrennbar mit dem Risiko verbunden. Sie verschwindet, sobald die absolute Sicherheit eines Gewinnes eintritt.

Zieht man den christlichen Kanon der Todsünden zu Rate, so entzündet sich das profane Verhängnis des Spielers am Affekt der Gier. Aber er spielt nicht unbedingt um den Profit, den das Spiel jenseits des Spiels ergibt. Das Geld aus dem Spiel brennt ihm unter den Nägeln, die Gewinne stellen zumeist nur neue Einsätze dar. Jeder pathologische Spieler weiß, dass er

solange spielen wird, bis alle Jetons wieder in die Hände der Spielbank gewandert sind. Der erhoffte Gewinn stellt bloß einen Vorwand dar, weiterzuspielen:

„Die Möglichkeit, beim Hasardspiel Geld zu gewinnen, die im Bewussten eine so große Rolle spielt, ist rein sekundär. Und wir können den passionierten Hasardspielern glauben, wenn sie beteuern, daß sie nicht allein des Gewinnes wegen spielen. So sagte etwa Dostojewski in einem seiner Briefe: 'Die Hauptsache ist das Spiel selbst. Ich schwöre Ihnen, es handelt sich dabei nicht um Habgier, obwohl ich vor allem freilich Geld nötig hätte.'^{xxxix}

Der befremdliche Tatbestand, dass ein Spieler à la longue stets verliert, erschwert die Analyse des Glücksspiels erheblich. Wenn Walter Benjamin in seinem kurzen Prosastück „Das Spiel“ unverhohlen die „Devotion“ des leidenschaftlichen Spielers daran illustriert, dass ihm „die Verluste lieblich sind“^{xxx}, bleibt uns nichts anderes mehr übrig, als uns auf das schlüpfrige Terrain zu begeben, das die Psychoanalyse den „moralischen Masochismus“ nennt. Denn die Psychoanalyse gibt eine plausible Antwort auf die Frage, weshalb das Subjekt einen Vorgang beständig wiederholt, der es schädigt. Der „unbewusste Wunsch“ zu verlieren wird als Agent eines Strafbedürfnisses interpretiert.^{xxxi} Im dämonischen Zug, nicht ruhen zu können, bevor nicht alles verloren ist, wiederholt sich die Sanktionierung der Aggression gegen die normative Kraft der Außenwelt durch das Über-Ich. Denn auf der einen Seite „[bietet] das Hasardspiel die einzige Gelegenheit, in welcher das Lustprinzip mit seiner Gedanken- und Wunschallmacht nicht aufgegeben werden muss.“^{xxxii} Doch auf der anderen Seite wird im erlittenen Verlust die Strafe für die sinnlose Rebellion gegen das Realitätsprinzip zum Gegenstand des Genusses. Der masochistische Mechanismus schafft einen *circulus vitiosus*, in dem derselbe Vorgang, der die Schuld produziert, die Sühne darstellt. Deshalb kann Bergler dem „Lustmechanismus“ des Hasardspiels einen „Ewigkeitswert“ attestieren:

„So kommt es, daß vor allem die narzißtische und aggressive Allmachtsfiktion notleidend wird: Wer deshalb von dem im Hasardspiel abreagierbaren – sozusagen Ewigkeitswert besitzenden – Lustmechanismus gekostet hat, verfällt ihm um so leichter, je mehr er auf die 'neurotische Dauerlust' (Pfeifer) festgelegt ist und je weniger er sich in der normalen Sexualität infolge prägenitaler Fixierungen unterbringt.“^{xxxiii}

Um die theoretischen Schlussfolgerungen aus der psychoanalytischen Erfahrung für eine allgemeine Betrachtung des kulturellen Phänomens des Glücksspiels in der Moderne

fruchtbar zu machen, kommt es nicht ungelegen, dass Freud in seinem kurzen Aufsatz über „Das ökonomische Problem des Masochismus“ die „dunkle Macht des Schicksals“ als die „letzte Gestalt dieser mit den Eltern beginnenden Reihe“^{xxxiv} von Strafinstanzen benennt. Indem der Spieler sich der Macht des Zufalls überantwortet, erweist sich das Schicksal als dessen vollkommene und gnadenlose Form. Die eiserne Hand der Notwendigkeit schüttelt den Würfelbecher des Zufalls. Sein Urteilsspruch folgt einem strikten Determinismus. Er verurteilt dazu ad infinitum an der nächsten Partie teilzunehmen. Nochmals Alain:

„Und es bildet sich die verderbliche Gewißheit heraus, daß im großen Spiel niemand dem Schicksal entgeht. Daher der Wille, alles zu verlieren und sich zu verlieren, mit dem die Spielleidenschaft oft den Spieler zugrunde richtet. Und ich glaube wohl, daß weniger die Angst vor den Konsequenzen [...] eine Rolle spielt, als eine fatalistische Vorstellung, derzufolge jeder Vorstellung, die Emotionen aufwühlt, eine Ordnung innewohnt, der man [...] nur gehorchen kann. Diese Schicksalsergebenheit existiert in allen jungen Leidenschaften.“^{xxxv}

In der antiken Tragödie ist die Ordnung des Schicksals durch die Kategorien des „Unglücks“ und der „Schuld“ konstituiert. Da die „stille Gruft“, in der die Spieler sich einfinden, ihren Gesetzen unterworfen ist, sind diese als Verurteilte zu betrachten, deren einzige Erfahrung es ist, „dass es *hier* und *jetzt* kein Glück geben kann.“^{xxxvi} Es fehlt in der Ordnung des Schicksals.

Die Abhängigkeit von der Beliebigkeit einer Chance unterwirft den Spieler einer Dialektik der Frustration, da seine Erwartungen beständig enttäuscht werden. Im Grunde wird die Gelegenheit immer eine „verpasste“ sein. Seine Hoffnung, durch ein huldvolles Lächeln der Fortuna ein unverdientes Glück zu erlangen, erweist sich als illusorisch. Auch die wenigen Auserwählten richtet es allzu oft zugrunde. Aufgrund der Vergeblichkeit seiner Hoffnung wird der Spieler von der Illusion geheilt, die permanenten Glücksversprechen für bare Münze zu nehmen. Paradoxerweise liegt die Authentizität des Glücksspiels in seinem Fatalismus begründet. Vor dem „gnostischen Tempel, der die Glückshoffnungen nährt, indem er sie vernichtet“^{xxxvii}, verdunkelt sich der Glanz des schillernden Terms des Glücks. Deshalb wird in Thomas Machos Diagnose das Glücksspiel nicht zufällig zum Inbegriff der modernen „Jagd nach dem Glück“ nobilitiert. Schien es zunächst durch die unverhoffte Chance auf ein plötzliches Glück die prosaischen Ansprüche der Wirklichkeit außer Kraft setzen zu können, erweist sich seine Versuchung nun als schlichte Reproduktion des Köderspiels, welchem das

moderne Subjekt unterworfen ist. Diesem bleibt das große Glück unerreichbar. Vor der blinden Wut des Schicksals, das weder erworbene Verdienste anerkennt noch individuelle Fähigkeiten fordert, mögen zwar alle gleich sein, doch Gerechtigkeit kennt es nicht.

Zum Verhältnis von Spiel und Arbeit. Von einer Soziologie des Glücksspiels zu Walter Benjamins materialistischer Lesart

Die Reflexion auf die psychologischen Hintergründe des Glücksspiels stößt uns unvermeidlich auf die Frage nach seinem Verhältnis zur realen Lebenswelt. Nach den bisherigen Ausführungen können wir über dieses Verhältnis nur folgendes sagen: Auf den ersten Blick könnte es so erscheinen, als ob die Wirklichkeit aus der Sphäre der Glücksspiele verdrängt ist. Doch bildet sich als die Kehrseite der Verdrängung die Wiederkehr des Verdrängten aus.

Es kann als das große Verdienst von Johan Huizingas berühmter Studie *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* angeschrieben werden, die Bedeutung des Spiels in seinem Gegensatz zum „gewöhnlichen Leben“ fixiert zu haben. Als selbstständiges Element, das Huizinga vor allem in seiner kulturschaffenden Funktion darstellt, wird es gegen all jene sozialen Formen abgehoben, die „direkt dem materiellen Interesse oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten“^{xxxviii} dienen. Doch die spezifische Form des Glücksspiels, die – wie schon Roger Caillois bemerkt – in Huizingas Spieltheorie „überhaupt keinen Platz findet“^{xxxix}, scheint dieser Definition direkt zu widersprechen. Von den Glücksspielen ist schwerlich zu behaupten, dass sie Vorgänge bar jeglichen materiellen Interesses seien. Deswegen wird Caillois in seiner Weiterführung von Huizingas Darstellung der charakteristischen Grundlagen des Spiels dessen Gegensatz zur realen Not des Lebens und den Formen ihrer Bewältigung präzisieren: Auch wenn das Glücksspiel außerordentlich gewinn- und verlustbringend sein kann, stellt es im Unterschied zu pragmatischen Verhaltensweisen eine unproduktive Tätigkeit dar. Die am Spieltisch zirkulierenden Reichtümer mögen zwar ihre Besitzer wechseln, doch werden keine zusätzlichen geschaffen. Da der Gewinn des einen Spielers nur den Verlust eines anderen bedeuten kann, stellt die Zirkulation der Reichtümer ein Nullsummenspiel dar. Einen wirklichen Gewinn erzielt nur die Spielbank, d.h. diejenige Instanz, die kein Vergnügen am Spiel haben darf, ergo nicht spielt. Ihr Gewinn ist der Verlust aller Spieler.

Die Verwendung der Reichtümer am Spieltisch konterkariert das ökonomische Prinzip der Nützlichkeit. Sie entzieht dem allgemeinen Kreislauf der Güterproduktion und des

Warentausches ein beträchtliches Kapital und gibt es der sinnlosen Vergeudung preis. Denn die Glücksspiele stellen auch im Kulturprozess keinen „lebendigen, schöpferischen Faktor“^{xli} dar. Ihr Heroismus besteht vielmehr in der maßlosen Vergeudung von Energie.^{xli} Auf diese Weise hintertreibt das Glücksspiel objektiv verbürgte Paradigmen der bürgerlichen Lebenswelt. Für die Entgegensetzung der Haltung des Spielers zum moralischen Selbstverständnis des Durchschnittsbürgers gibt Dostojewski mit seiner Proklamation einer russischen Taktik im Gelderwerb ein beredtes Beispiel. Sein Spieler begründet seine Provokation, dass „das Roulett geradezu geschaffen [ist] für die Russen [...]“ mit der polemischen Belehrung, „daß ins geheiligte Gesamtbild der Tugenden und Vorzüge des zivilisierten westlichen Menschen historisch, und zwar beinahe als Hauptpunkt, die Fähigkeit eingegangen ist, Kapitalien zu erwerben.“ Und er setzt fort:

„Ein Russe hingegen ist unfähig, Kapitalien zu erwerben, sondern er vergeudet sie auch sinnlos und wüst. Dessen ungeachtet brauchen auch wir Russen Geld, fügte ich hinzu, folglich sind wir ganz versessen, ganz gierig auf Verfahren wie das Roulett, Verfahren, die einen sofort, in zwei Stunden reich machen können, ohne daß man sich anzustrengen braucht. Das reizt uns sehr; und weil wir zudem sinnlos spielen, ohne uns anzustrengen, so büßen wir im Spiel alles ein.“^{xlii}

Greift man auf Caillois' kategoriale Einteilung der Spiele zurück, wird es möglich, den Gegensatz zwischen der verschwenderischen Welt des Glücksspiels und der rationalen Welt der Güterproduktion zu vertiefen. In seiner Studie *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* unterscheidet Caillois zwischen den Spielen des Wettkampfes (*agon*), des Zufalls (*alea*), der Maske (*mimikry*) und des Rausches (*ilinx*)^{xliii}, wobei für die „komplexen Gesellschaften“ des Okzidents die beiden ersteren maßgeblich sind.^{xliiv} Wenn seine Annahme haltbar ist, dass sich die Prinzipien, welche die Unterscheidung der zahlreichen und divergenten Spiele der Menschen nach der Haltung ihrer Spieler ermöglichen, in der ungeschützten Welt der sozialen Existenz wieder finden, bietet sich folgende Überlegung an: An Caillois' Ausführungen über jene Gruppe von Spielen, die dem Prinzip des Wettkampfes (*agon*) unterworfen sind, ist die Nähe zu den proklamierten Idealen einer Gesellschaft, die ihre sozialen Mechanismen nach den Regeln der Konkurrenz organisiert, nur schwer zu überhören.^{xliv} Unter den Gesellschaften, die ihr kollektives Leben zwischen den Polen des Verdienstes und der Gunst aufspannen, versteht sich die kapitalistische in ihrer Blüte als diejenige, die aufgrund der Dominanz der Leistung als Maßstab des sozialen Wettbewerbs

den Zufall der Geburt und das Unrecht ererbter Privilegien eliminiert hat. An die Stelle der dunklen Macht des Schicksals, das blind seine Lose verteilt, tritt die Überzeugung, die Lebensbedingungen kraft der eigenen Fähigkeiten formen zu können. Anstatt stumm auf die Offenbarung seines Schicksalsspruches zu warten, stellt der aufgeklärte Bürger durch seine Arbeit legitimierte Forderungen. Das Vertrauen auf die Transparenz einer Gerechtigkeit, die den Lohn nach Maßgabe der erbrachten Leistung verteilt, löst die bedingungslose Hinnahme einer unveränderlichen Ordnung ab.

Doch die Performativität der bürgerlichen Robinsonaden trifft dort auf eine Grenze, wo seine Subjekte sich der Launenhaftigkeit der Würfel hingeben. Folgt man der Argumentation Caillois' stellt das Glücksspiel ein Residuum der Willkür des Zufalls dar:

„Die Chance ist nicht bloß die eklatante Form der Ungerechtigkeit, einer willkürlichen und unverdienten Gunst, sondern auch Verhöhnung der Arbeit, der geduldigen und stetigen Bemühung, des Sparens, der im Hinblick auf die Zukunft freiwillig übernommenen Entbehrungen, in einem Wort sämtlicher Tugenden, die in einer Welt notwendig sind, welche sich der Vermehrung des Besitzes hingibt.“^{xlvi}

Aufgrund ihrer weiten Verbreitung in der bürgerlichen Gesellschaft liegt es nahe, den Glücksspielen eine kompensatorische Funktion zuzuschreiben. Weil das raue Klima des alle Lebensbereiche umfassenden Wettbewerbs allzu viele Opfer fordert, bedarf es gesellschaftlicher Einrichtungen, welche den auf der Strecke Gebliebenen zumindest die Möglichkeit eines Ausweges suggerieren. Die unerbittliche Logik der sozialen Auslese zwingt eine Vielzahl von Menschen in eine mittelmäßige Existenz, der zu entkommen nur eine außerordentliche Chance verspricht. Zu Recht meint Caillois: „Es ist also die Funktion der alea, dieses Wunder als Dauereinrichtung zu spielen.“^{xlvii} Der vermeintliche Anachronismus, dem Glücksspiel in seiner erlösenden Funktion einen bedeutenden Platz im sozialen Leben reservieren zu müssen, verweist jedoch auf eine erhebliche Inkongruenz zwischen der kapitalistischen Wirklichkeit und seinem klassischen Selbstbildnis. Wem nur die Hoffnung auf den Fall der Würfel verbleibt, wird dem Warten auf eine Chance verpflichtet. Seine Bemühung gilt nichts. Die inverse Gefahr des Glücksspiels, eine fatalistische Weltsicht auszubilden, liegt in seiner „unverschämte(n) und überlegene(n) Verhöhnung jeder persönlichen Leistung“^{xlviii} begründet. So fördert es die bittere Wahrheit zu Tage, dass der geduldige Fleiß nicht für jeden ausreichend ist. Und es steht für die Geschlossenheit der Gesellschaft ein.

Aber die kulturelle Bedeutung des Glücksspiels erschöpft sich nicht in der Repräsentation des verbliebenen aleatorischen Elements in der bürgerlichen Gesellschaft, für das die Vorteile der sozialen Herkunft ein treffendes Beispiel sind.^{xlix} Vielmehr legt die zyklische Wiederkehr der Spielwut eine kritische Revision unserer gängigen Vorstellungen der Lebensbedingungen unter den sozialen und ökonomischen Verhältnissen des Kapitalismus nahe. Die moderne Konjunktur des Glücksspiels nährt die Zweifel an der rationalen Gestalt der kapitalistischen Produktion und an der Wirksamkeit seiner Glücksversprechen. Wenn wir den Kapitalismus von seinen Randfiguren her lesen, gibt er sich als jene exzessive Überschreitung zu erkennen, die gerne für seine Subversion gehalten wird. Eine solche Perspektive hat nicht nur den Vorteil der voreiligen und einseitigen Identifikation der kapitalistischen Ordnung mit einer produktiven Welt der Arbeit, des Ernstes und der Sorge zu entgehen, sondern bietet auch die Möglichkeit von diesen scheinbar fundamentalen Gegensätzen zu suspendieren. Dadurch gewinnt Caillois These, „daß Spiel und tägliches Leben stets und ständig antagonistische und simultane Bereiche sind“,¹ ihr volles Gewicht.

In einem seiner letzten abgeschlossenen Aufsätze „Über einige Motive bei Baudelaire“ wird Walter Benjamin seine fragmentarischen Reflexionen auf die Psychologie und Physiologie des Spielers um eine materialistische Lesart erweitern. Seine Interpretation des Motivs des Hasardspiels in der Dichtung Baudelaires stützt sich auf die These einer morphologischen Ähnlichkeit zwischen dem Spielvorgang und dem industriellen Arbeitsvorgang. Dass beide demselben formalen Prinzip, der Wiederholung, folgen, wird durch die Ähnlichkeit der Bewegungsabläufe wahrnehmbar. Der Verlauf des Spiels wird durch denselben Rhythmus bestimmt wie die Arbeit am Fließband.

„Aber was ihr durchaus nicht abgeht ist die Vergeblichkeit, die Leere, das Nicht-vollenden-dürfen, welches vielmehr der Tätigkeit des Lohnarbeiters in der Fabrik innewohnt. Auch dessen vom automatischen Arbeitsgang ausgelöste Gebärde erscheint im Spiel, das nicht ohne den geschwinden Handgriff zustande kommt, welcher den Einsatz macht oder die Karte aufnimmt. Was der Ruck in der Bewegung der Maschinerie, ist im Hasardspiel der so genannte coup. Der Handgriff des Arbeiters an der Maschine ist gerade dadurch mit dem vorhergehenden ohne Zusammenhang, daß er dessen strikte Wiederholung darstellt.“^{li}

Das mit dem schillernden Term des Glücks drapierte Spiel reproduziert im Coup den Automatismus, durch den der industrielle Arbeitsvorgang strukturiert ist. Deshalb ist es keineswegs der Überspanntheit eines poetischen Bildes geschuldet, wenn Baudelaire von den

„verlorenen Seelen“ der Spieler sagt, dass sie „die Frone suchen und den blutigen Schweiß.“^{lii} Weil beide Prozesse die Motorik auf reflexartige Reaktionen reduzieren, wird das Subjekt in der Ausübung der Tätigkeit dem Mechanismus näher gerückt. In der Fata Morgana, die den müßigen Passanten in das schummrige Licht der Spielklubs lockt, lebt der Glücksritter sein Dasein ebenso als ein Automat, wie der Fabrikarbeiter, dessen Funktion auf die monotone Wiederholung gleichförmiger Handgriffe reduziert ist. Dadurch wird „beider Arbeit gleich sehr vom Inhalt befreit“^{liiii} und Spieler wie Lohnarbeiter dem Unbehagen ausgeliefert, ihre Tätigkeit auf keinen letzten Zweck mehr befragen zu können.

Anmerkungen

ⁱ This is the penultimate draft of an article that has been published in: *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, hg. von Mathias Fuchs und Ernst Strouhal, Wien/New York (Springer) 2010, 31–46.

ⁱⁱ Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart 1960, S. 133.

ⁱⁱⁱ Gilles Deleuze: *Differenz und Wiederholung*, München 1992, S. 12.

^{iv} Ebd., S. 11.

^v In Las Vegas zirkuliert nicht nur das Geld in einer unerhörten Geschwindigkeit, auch 37,2 Millionen Touristen sind jährlich in einer Stadt in Umlauf, die zwei Millionen feste Einwohner zählt (1980: 460.000 Einwohner). Der jährliche Glücksspielumsatz beläuft sich derzeit auf 9,7 Milliarden Dollar; er sank infolge der Wirtschaftskrise um 9,9% und erreichte den Stand von 2005.

^{vi} Deleuze: *Differenz*, S. 14.

^{vii} Charles Baudelaire zit. nach Benjamin: „Baudelaire, Tableaux Parisiens“, in: ders.: *GS Bd. IV*, Frankfurt a.M. 1972, S. 7–64, hier: S. 47.

^{viii} Baudelaire: *Die Tänzerin Fanfarlo und Der Spleen von Paris*, Zürich 1977, S. 152.

^{ix} Immanuel Kant: *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*, in: ders.: *Schriften zur Ästhetik und Naturphilosophie*, Frankfurt a.M. 2001, S. 175.

^x Ebd., S. 176.

^{xi} Zur Priorität des Schmerzes vergleiche Kants apodiktischen Schluss: „Also muß vor jedem Vergnügen der Schmerz vorhergehen.“ (Ebd., S. 173)

^{xii} Ebd.

^{xiii} Benjamin: „Notizen zu einer Theorie des Spiels“, in: ders.: *GS Bd. VI*, Frankfurt a.M. 1985, S. 188–192, hier: S. 190.

^{xiv} Benjamin: „Über einige Motive bei Baudelaire“, in: ders.: *Gesammelten Schriften Bd. I*, Frankfurt a.M. 1982, S. 605–654, hier: S. 636; vgl. Kant: *Anthropologie*, S. 176: „Hieraus erklärt sich auch, warum Zeitverkürzungen mit Vergnügen für einerlei genommen werden: weil, je schneller wir über die Zeit wegkommen, wir uns desto erquickter fühlen.“

^{xv} Benjamin: *Das Passagen-Werk*, in: ders.: *GS Bd. V*, Frankfurt a.M. 1982, S. 639.

^{xvi} Kant: *Anthropologie*, S. 173; vgl. die Nähe zu Baudelaires Aufruf im *Spleen de Paris*: „Es ist die Stunde, sich trunken zu machen! Wenn ihr nicht die gequälten Sklaven der Zeit sein wollt, macht euch trunken! Mit Wein, mit Poesie, mit Tugend, wie es euch gefällt.“ (Baudelaire: *Spleen*, S. 172)

^{xvii} Fjodor Dostojewski: *Der Spieler. Aus den Aufzeichnungen eines jungen Mannes*, Berlin 1994, S. 441.

^{xviii} Vgl. ebd., S. 488: „Ich handelte wie im Fieber und schob den ganzen Haufen Geld auf das Feld Rot – und kam plötzlich zur Besinnung! Und dieses einzige Mal an dem ganzen Abend, während des ganzen Spiels, überfiel mich eisige Angst, meine Hände zitterten, und ich wankte in den Knien. Entsetzt fühlte und begriff ich augenblicklich, was es für mich hieße, jetzt zu verlieren. Es ging um mein ganzes Leben.“

^{xix} Alain: *81 Kapitel über den menschlichen Geist und die Leidenschaften* (1917), Hamburg 1991, S. 199.

^{xx} Benjamin: „Theorie des Spiels“, S. 191.

^{xxi} Ebd.

^{xxii} Vgl. ebd., S. 190f.

^{xxiii} Dostojewski: „Brief aus Homburg, Sonnabend, 18. Mai 1867“, zit. nach: Rene Fülöp-Miller: *Dostojewski am Roulette*, München 1925, S. 74.

^{xxiv} Edmund Bergler: „Zur Psychologie des Hasardspiels“, in: *Imago* 22 (4/1936), S. 409–441, hier: S. 422.

- ^{xxv} In einem der längeren Prosastücke aus dem „Spleen de Paris“ porträtiert Baudelaire den Teufel nicht zufällig als „großmütigen Spieler“. Baudelaire: *Spleen*, S. 151ff.
- ^{xxvi} In ihrem Tagebuch kommt Dostojewskis Frau Anna aufgrund dieser Tatsache, die durch unzähligen Stellen seiner Briefe belegt werden könnte, zu der nüchternen und treffenden Einsicht, „daß F.D. nie gewinnen wird.“ Anna Dostojewski zitiert nach: Fülöp- Miller: *Das Tagebuch der Gattin Dostojewskis*, München 1925, S. 103.
- ^{xxvii} Benjamin: „Theorie des Spiels“, S. 189.
- ^{xxviii} Bergler: „Psychologie“, S. 436.
- ^{xxix} Bergler: „Psychologie“, S. 425
- ^{xxx} Benjamin: „Kurze Schatten II“, in: *GS* Bd. IV, S. 425–428, hier: S. 426.
- ^{xxxi} Vgl. Bergler: „Psychologie“, S. 436: „Das Strafbedürfnis fehlt niemals im Orchester der Motive des Hasardspielers. Bezeichnend ist hiefür die Tatsache, daß der interessierte Spieler meistens verliert. So stark muß offenbar die unbewußte Abwehr gegen die unbewußten Motive des Hasardeurs sein, daß der Geldgewinn geradezu als eine zu verweigernde Prämie des Über-Ich gewertet zu werden scheint.“
- ^{xxxii} Ebd., S. 439.
- ^{xxxiii} Ebd.
- ^{xxxiv} Sigmund Freud: „Das ökonomische Problem des Masochismus“, in: Ders.: *Studienausgabe in 10 Bänden* Bd. III, Frankfurt a.M. 1982, S. 351.
- ^{xxxv} Alain: *81 Kapitel*, S. 200.
- ^{xxxvi} Thomas Macho: „Überlegungen zur Glücksspielsucht“, in: Ursula Baatz, Wolfgang Müller-Funk (Hg.): *Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie*, Berlin 1993, S. 146–160, hier: S. 149.
- ^{xxxvii} Ebd., S. 148.
- ^{xxxviii} Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938), Hamburg 1956, S. 16
- ^{xxxix} Roger Caillois: *Spiele*, S. 11.
- ^{xl} Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 196.
- ^{xli} Vgl. Ludwig Börne zit. nach Walter Benjamin: „Über einige Motive“, S. 641: „Betrachtung, die ich an Hazard-Spieltischen anzustellen pflege...: Wenn man alle die Kraft und Leidenschaft, ... die jährlich in Europa an Spieltischen vergeudet werden, ... zusammensparte – würde es ausreichen, ein römisches Volk und eine römische Geschichte daraus zu bilden? Aber das ist es eben! Weil jeder Mensch als Römer geboren wird, sucht ihn die bürgerliche Gesellschaft zu entrömen, und darum sind Hazard- und Gesellschaftsspiele, Romane, italienische Opern und elegante Zeitungen eingeführt.“ Vgl. Caillois: *Spiele*, S. 12: „Das Spiel ist eine Gelegenheit zu reiner Vergeudung von Zeit, Energie, Erfindungsgabe, Geschicklichkeit und oft auch von Geld.“
- ^{xlii} Dostojewski: *Spieler*, S. 376.
- ^{xliii} Vgl. Caillois: *Spiele*, S. 19: „Alle vier gehören sie durchaus in den Bereich der Spiele: man *spielt* Fußball, Billard oder Schach (*agon*), man *spielt* Roulett oder Lotterie (*alea*), man *spielt* Seeräuber, man *spielt* Nero oder Hamlet (*mimicry*) und man *spielt*, um durch eine rapide Rotations- oder Fallbewegung in sich selbst einen organischen Zustand der Verwirrung und des Außersichseins hervorzurufen (*ilinx*).“
- ^{xliv} Ebd., S. 73.
- ^{xlv} Für Huizingas hermetische Vorstellung des Spiels stellt die Zunahme des „agonalen Sinnes“ sowohl im modernen Geschäftsleben als auch in der modernen Politik eine irritierende Tatsache dar, die im Widerspruch zu seiner Behauptung steht, dass „das neunzehnte Jahrhundert für die Spielfunktion im Kulturprozess wenig Platz zu finden scheint.“ (Huizinga: *Homo Ludens*, S. 193)
- ^{xlvi} Caillois: *Spiele*, S. 180f.
- ^{xlvii} Ebd., S. 130.
- ^{xlviii} Ebd., S. 25.
- ^{xlix} Zur Geburt als einer „unmöglich aufzuhebenden Hypothek“, die „auf allen das Gesetz des Zufalls lasten lässt“, vgl. ebd., S. 126–28.
- ^l Ebd., S. 73.
- ^{li} Benjamin: „Über einige Motive“, S. 633.
- ^{lii} Baudelaire zit. nach Benjamin: „Tableaux Parisiens“, S. 48.
- ^{liii} Benjamin: „Über einige Motive“, S. 633.