

Beziehungsfragen: Spiel, Sucht und Identität

Dr. Annette Hilt (Johannes Gutenberg-Universität, Mainz)¹

Im Titel meines Impulsvortrages verwende ich Begriffe, die in der Praxis auf den ersten Blick geläufig erscheinen. Beim zweiten Nachdenken aber und dann auch bei der Reflexion über die eigene Erfahrungspraxis sind sie nicht mehr so eindeutig zu bestimmen und werden klärungsbedürftig: Angefangen mit dem Begriff der ‚Sucht‘, der bereits 1964 und schließlich 1969 von der WHO durch ‚Abhängigkeit‘ und die Konzeption des unerlaubten, gefährlichen, dysfunktionalen und schädlichen Gebrauchs ersetzt wurde; auch im ICD-10 und im Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-IV (DSM-IV) wurde dies dementsprechend angepasst.

Ebenso ist ‚Identität‘ ein hochgradig voraussetzungsreicher Begriff: Wie wir uns als Person und in unseren Rollen selbst und im Umgang mit anderen verstehen und uns darin einen Charakter, Verantwortung und das zuschreiben, wer und wie wir sein wollen. Seine normativen Implikationen werden viel diskutiert: Wieviel Varianz, wieviel Widersprüche verträgt Identität? Sind diagnostizierte Abweichungen von einer erwünschten Identität pathologisch oder doch viel eher tolerable Eigenheiten? Was heißt es, an einer als zwanghaft empfundenen Identität zu leiden? Fragen, die uns sicherlich bereits alle beschäftigt haben und die sicherlich auch im Anschluss in die Podiumsdiskussion einfließen werden.

Schließlich ist auch der Begriff des ‚Spiels‘ – insbesondere im Kontext des Glücksspiels – keineswegs eindeutig: Gehört das Glücksspiel tatsächlich noch in den Bereich, wie ihn vor allem die Anthropologie und die Entwicklungspsychologie bestimmt hat: Zur zweckfreien, nur um ihrer selbst willen betriebenen Tätigkeit? Oder liegt dem Spiel selbst eine entgrenzende, selbst-destruktive Tendenz inne, der durch Regelgebung von innen und außen Form auferlegt werden muss? Laufen Spiele nicht immer schon Gefahr, exzessiv eine ‚sozial-verträgliche‘ Identität der Spielenden zu entgrenzen, gar zu zerstören? So die provozierende Arbeitshypothese.

Lassen Sie mich zunächst einige kulturphilosophischen Überlegungen zum Spiel anstellen; ich möchte dabei unterschiedliche Funktionen des Spiels für die Beziehungsformen unserer sozialen Welt und des Sinnhorizontes unseres Lebens herausstellen. Womöglich lässt sich aus diesen Grundstrukturen des Spiels zeigen, wo Glücksspiel aufhört, Spiel zu sein und an seine pathologischen Grenzen gerät; Grenzen, die zu sanktionieren geboten ist und an denen vulnerable Spieler scheitern, wenn ihre

¹ Weitere Informationen: http://www.blogs.uni-mainz.de/fb05philosophie/arbeitsbereiche/praktische/mitarbeiter_innen/ahilt/

Abhängigkeit vom Spiel gerade das verunmöglicht, was das Spiel eigentlich an Versprechen bereit hält: Diese Versprechen wären, Welt in all ihren Möglichkeiten zu öffnen, sich vom Alltag zu entlasten, aus einer einförmigen Alltagswelt hinauszutreten in eine, in der sich der Spielende selbst erproben, seine Identität in neuen Facetten bilden und sie bewähren kann. Abhängigkeit vom Spiel wäre dagegen dann vielmehr ein Weltverlust und eine Erstarrung der eigenen Identität.

***Homo ludens* und die Entstehung der Kultur aus dem Spiel**

Ich möchte hier nicht das Schillersche Diktum bemühen, der Mensch sei nur da ganz Mensch, wo er spiele,² sondern mit meinen Überlegungen bei einigen Philosophen und Kulturtheoretikern des 20. Jahrhunderts ansetzen: Johan Huizinga und seinem Werk ‚Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel‘ (1939), Arnold Gehlen, Roger Caillois mit ‚Die Spiele und die Menschen‘, Georg Simmels Exkurs zum Abenteuer (1911), Friedrich Georg Jüngers ‚Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung‘ (1953), Erwing Goffmans ‚Interaktionsrituale‘ (1967) und schließlich Georges Bataille mit seinem Aufsatz ‚Spiel und Ernst‘ (1951).

Für Huizinga ist das Spiel, seinen Zweck nur in sich selbst besitzend und auf keinen äußeren Nutzen abgestellt, Ursprung und Motor der Kulturentstehung und –entwicklung: *Homo ludens* ist die Voraussetzung für *homo faber*, den zweckrational handelnden Menschen; hier ein Zitat, in dem Huizinga, das Spiel, wohlgerne nicht das Glücksspiel im Besonderen, zu definieren sucht:

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, [eine Handlung] die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.“ (Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 1939, 20)

² Aus dem einfachen Grund, dass diese Betrachtung m.E. sehr metaphorisch und auf unterschiedlichen Ebenen des schöpferischen Menschen behandelt werden müsste, daher für unser Thema zu weit auf ein Gebiet des ästhetischen, so die Frage, was ein freies Spiel der Einbildungskräfte sein könne, wie aus dieser ästhetischen Verwirklichung für Schiller dann auch politische Implikationen für die neu entdeckte Freiheit des Menschen gefasst werden müssten. All dies könnte sicherlich auch mit Blick auf das Thema Glücksspiel weiter erörtert werden, würde jedoch den Rahmen dieses Aufsatzes sprengen und den Fokus auf die Phantasie, die Vorstellung im Glücksspiel, wie ich ihn lege, zu weit vom Alltagsgeschehen abrücken.

Das Spiel hat primär keine biologische oder psychologische Funktion, da ihm kein (utilitaristisches) Ziel unterzuschoben ist; sein einziger Wert ist der, dass es einen Raum an Möglichkeiten, an Freiheit, sich zu erproben, eröffnet. Auch im Glücksspiel dürfte ein fehlendes Kalkül, einen entscheidenden materiellen Gewinn zu erringen, maßgeblich sein gegenüber dem subjektiven Wert des Spiels, auf Ungewissheit abgestellt zu sein und vor allem auf die Intensität des Erlebens und Erregtseins zu zielen (vgl. Goffman 203). Die Freiheit des *homo ludens* liegt nun nicht darin, dass der Mensch seine biologische Unangepasstheit an eine natürliche Umwelt allein durch die technische und logische Erzeugung einer Kulturwelt kompensiert: Als ‚*homo ludens*‘ steht der Mensch dem Bild des *homo faber* geradezu entgegen, der seine Umwelt als planbare Gebilde der Kultur formt. Vielmehr jedoch geht dem Plan die lustvolle Suche (nicht zwanghafte Sucht) und das zwanglose Finden voraus: Beide haben kein festes Ziel im spielerischen Umgang mit der Welt in einem Raum von Möglichkeiten, die der Spieler für sich sinnhaft definiert und erlebt: Nicht Vernunft und Moral sind die Voraussetzungen dafür, dass der Mensch sich in seiner Weltoffenheit, seiner Freiheit sich zu orientieren lernt, sich Regeln und Maß gibt, sondern das zwecklose Spiel ohne Maß.

Das Spiel verkehrt – nach Arnold Gehlen – geradezu die Antriebsrichtung der alltäglich gerichteten Bedürfnisbefriedigung, häufig in einer ekstatischen Stimmung, ähnlich der von Ritualen, die auf Wiederholungen hin angelegt sind und auch dem Handelnden zumindest subjektive Regeln und einen fast schon zeremoniellen bzw. rituellen Habitus abfordern: Charakteristisch ist hierbei die Steigerung des emotionalen Erlebens: „Denn die Emotionen schärfen die Sensibilität des Organismus, und so reichert sich die Sensibilität auf eine Weise an, die die unmittelbaren Notwendigkeiten des Lebens nicht vorhersagen lassen“ (Arnold Gehlen: *Urmensch und Spätkultur: Philosophische Ergebnisse und Aussagen*. Bonn 1956, 236).

Die Steigerung der Emotionalität und Sensibilität wird um ihrer selbst willen gesucht. Der „psychologische Effekt [dieses] Ritus besteht (darin), den Sinn für die Unsicherheit und Gefahr zu erzeugen“ (ebd., 158). Der Soziologe Goffman nennt dies ‚action‘: „Handlungen, die folgenreich und ungewiß sind und um ihrer selbst willen unternommen werden“: um ihrer gesteigerten Intensität willen (Goffman 1967, 203).

Das Spiel ist nicht die zwanglose Spiegelung des Alltags, sondern vielmehr stellt es exemplarisch diejenige Erfahrung dar, die der Mensch mit seiner Freiheit macht, machen kann und machen will: Möglichkeiten zu ergreifen und zu verwirklichen, ja zur Wirklichkeit zu formen; dies geschieht in einem Rahmen, dessen Regeln der Spieler für sich selbst erkunden und anerkennen kann: Hinsichtlich dieser Regeln entlastet das Spiel von Erfordernissen der Fremdbestimmung und der undurchschaubaren Komplexität, gleichwohl gerade auch das Unbestimmte, wenig Regulierte des Spiels eine Entlastung von Zwängen bedeuten kann. Vor allem aber bedeutet das Spiel, sich seiner Erfahrung vollständig

hinzugeben. Der ‚Ernst des Spiels‘ ist seine Intensität, seine Konzentration auf die Sache. Das Spiel stellt die Bedingung der *Erfahrung von Freiheit* in ihrer Verwirklichung, nämlich im Spiel von Zufall, Möglichkeit und Bestimmung, dar (auf diese Dreigliederung werde ich später zurückkommen).

Der rationale und moralische Blickwinkel ‚von außen‘ zumeist die subjektiven Werte des Spielenden, und dies sollte uns bewusst sein, wenn wir über Sinn, Zweck und den politisch-juristischen-medizinischen -moralischen Anspruch der Pathologisierung des Glückspiels sprechen. Das Spiel also als Erfahrungsdimension von Freiheit hat eine konstitutive Bedeutung für den Menschen als freihandelndes und als kulturschöpfendes Wesen.

Grundlegend dafür ist der Bedeutungswandel unserer Erfahrung, der sich im Spiel einstellt. Was sich wandelt, ist unsere Bindung an die Welt, wie sie uns vorgegeben ist: als Faktizität, als Zwang und Notwendigkeit, als Konfrontation mit der Gleichförmigkeit und Not unserer Existenz. Wir setzen das Faktische aufs Spiel, um es zu wandeln: Not zu wenden, das steckt auch in ‚Notwendigkeit‘. Sein, verwandelt sich in Schein, Notwendigkeit erhält konjunktivisch den Charakter der Möglichkeit: Was sich ändert ist, dass sich Sein in Schein, einen positiven Auf-Schein verwandelt, nämlich den von Möglichkeiten, die so bislang nicht wahrgenommen wurden.

Das zweckfreie Handeln im Spiel, aber auch die Phantasie und ritualisiertes Handeln ermöglichen Entlastung von nicht selbst-auferlegten Zwängen; diese drei Formen der Entlastung gehören zusammen, gehören zum Spiel. Der spielerische Gewinn von Distanz und einer imaginativen Einstellung zur Welt ist Ursprung der Erfahrung, sich selbst eine Form zu geben, indem wir handeln, Möglichkeiten wählen, wobei die Wahl im Spiel ihre Bestimmung erhält, der Spieler Selbstbestätigung erfährt, weil er diese Möglichkeiten und das Risiko ihrer Verwirklichung selber eingegangen ist. Darin liegt der *subjektive Sinn* des Spiels.

Dies führt uns zu der Möglichkeit der Bildung einer selbsterprobten Identität über. Arnold Gehlen hat dies über die kommunikative Struktur des Spiels ausgeführt: Weil die menschliche Motorik so unspezifisch ist, erlaubt sie eine schier unendliche Variation dieser Bewegungen. Sich bewegend entdeckt der Mensch die Welt, über seine nicht festgelegten Bewegungsabläufe nimmt er die Welt und die Dinge in ihr – ganz buchstäblich – in die Hand und entdeckt darüber, was er mit ihnen machen kann. In seinen Bewegungen noch nicht auf vorgegebene Ziele fixiert, ist der Mensch *sachempfindlich* und zugleich *selbstempfindlich*: alle Bewegungen werden durch Seh- und Tastempfindungen zurückempfunden. Und so stellen seine motorischen und sensorischen Bewegungen dem Menschen die Aufgabe, einen Umgang mit dem Wahrgenommenen und einen Selbstumgang in seinen Bewegungen zu finden.

Gehlen bezeichnet dies als kommunikative Welterschließung und Selbsterschließung zugleich, als Entdecken des eigenen Könnens – als Kommunikation mit sich selbst. Dies nennt Gehlen ‚Bewegungsphantasie‘. Phantasie ist es deswegen, weil der Mensch im Umgang mit den Dingen und mit sich selbst, beides deutet, d.h. entwirft: In der Bewegungsphantasie – und dann im Spiel in den Phantasieinteressen – bewältigt der Mensch die Fülle von Reizen, denen sein senso-motorischer Organismus ohne festgestelltes Verhalten ausgesetzt ist. Diese hohe Reizempfänglichkeit bedarf einer Organisation, mit der diese Reizfülle bewältigt wird. Damit ist der Handlung als erste Aufgabe und erstes Ziel ihre Entlastungsfunktion gegeben. Handelnd muss der Mensch seine Reizempfindungen von der Welt umbilden: Die unspezifische Reizfülle muss bewältigt werden, indem sie Bedeutung erhält; sie muss überschaubar und übersichtlich werden. Dies wird sie innerhalb eines vom menschlichen Handeln gesteckten Rahmens, in dem der Mensch vorausschauend wird; Handlung entlastet von „dem Druck der unmittelbaren Gegenwart“ (Gehlen, *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, 1993, 52).

Die Wirklichkeit, als die dem handelnden Menschen Welt bedeutsam, überschaubar und voraussehbar wird, ist für Gehlen symbolisch geprägt; ‚symbolisch‘ heißt hier in einem zunächst ungewöhnlich erscheinenden Sinn, dass im handelnden Umgang mit den Dingen und der vorausschauenden Stellung zur Welt diese in einer ihre Vielfalt reduzierenden Prägnanz wahrgenommen wird: „Wir orientieren uns also in der Sinneswelt an gewissen optischen oder akustischen, taktilen usw. Symbolen, an Minimumcharakteren.“ (ebd., 198)

Symbolisch-bedeutsame Wahrnehmung der Welt und symbolisch-bedeutsame Kommunikation mit der Welt geben den Dingen eine Gestalt für ihre Wahrnehmung und Handhabung. Mit der Symbolik verarmt die Wahrnehmung nicht, vielmehr wird sie reicher an Horizonten, insofern sich der Mensch nicht in eine Fülle von Details verliert, sondern eine Offenheit für die Situation über die begrenzte Gegenwart hinaus erhält und sie mit seinen jeweiligen Interessen deutet, die Wirklichkeit mit diesen Interessen besetzen kann.

Phantasieinteressen sind nicht motivierende Mittel zum Zweck, sondern erst einmal Selbstzweck: das lustvolle Erleben von Phantasieinteressen, das Bewusstwerden solcher Interessen, die sich wandeln können, denn im Spiel lebt sich das Handeln des Menschen aus: in der „Entfaltung der kommunikativen Phantasie an instabilen Inhalten“, indem diese Inhalte hineinwachsen „in vorübergehende Interessensstrukturen“ (ebd., 243). Belastend sind die Reizüberflutung des unbewältigten Alltags und der dadurch entstehende Handlungsdruck an den Grenzen, in die das Spiel mit seiner symbolischen

Kommunikation hineinführt.³ Entlastung in unserer Phantasie und im vorstellenden Prägen von Wirklichkeit ist dabei indes nicht der Endzweck, sondern wird selbst wiederum zum Mittel neuer spielerischer Gestaltung, wenn wir uns im Spiel erproben können.

Dies kann gleichzeitig mit einem Ethos, der Ausprägung von Werten, die die eigene Identität bestätigen, verbunden sein, gerade für den subjektiven Sinn: Wir sprechen hier von einer Tugendethik, nach gr. ‚areté‘, das, worin sich ein Handelnder auszeichnet: Bei einer Tugendethik bilden nicht Handlungsanweisungen das zentrale Element, sondern eben Tugenden. Der deutsche Begriff Tugend stammt von "taugen", d.h. Tugend ist Tauglichkeit, Tüchtigkeit. So wurde es auch schon in der Antike verstanden. Tugend hat, was die richtigen Eigenschaften besitzt, um seine Aufgabe zu erfüllen, sowohl bei Dingen wie bei Menschen.

Der Begriff ‚Tugend‘ hat dabei zunächst keine moralische Bedeutung, sondern im Mittelpunkt steht der einzelne Mensch und sein konkretes Leben. Einer Tugendethik geht es nicht in erster Linie um „richtige“ Handlungen, sondern um die „ausgebildete“ Persönlichkeit, die in der Lage ist, die ihr gestellte Aufgabe zu erfüllen. Aber was ist diese Aufgabe? Nach Aristoteles ist es die vernunftgemäße Tätigkeit der Seele, denn dies ist es, was den Menschen vom Tier unterscheidet, was ihn menschlich macht. Sich seinem Wesen gemäß zu verhalten, führt zur Erlangung der Glückseligkeit.

Nach der philosophischen Anthropologie besteht die Aufgabe des Menschen darin, sein Leben zu führen, etwas aus sich zu machen, da der Mensch ja ein offenes Wesen hat, das nicht schon von Geburt an festgelegt ist. Der Weg dazu sind Tugenden, also als erstrebenswert geltende Charaktereigenschaften. Nicht die Frage: „was soll ich tun?“ ist primär, sondern die Frage: „wer will, wer soll ich sein?“ „Welche Persönlichkeit soll ich ausbilden?“ Also Fragen im Spielfeld der Identität.

Ethik bedeutet daher Anweisungen zur Persönlichkeitsbildung und zur Lebensführung. Und auch hier ist das Spiel maßgeblich an deren Ausprägung. Tugendethik ist Lebensführungskompetenz, sie gibt Orientierung, weniger hinsichtlich einzelner Handlungen, sondern als ein Ideal, welche Lebenshaltung zu entwickeln und auszubilden ist. Dies geschieht im Spiel über eine Distanzierung zu alltäglichen Situationen: Der Suche nach der rechten Mitte, Stilisierung des Verhaltens nicht nach externen Kriterien alleine, sondern über Ausbildung eines intrinsischen Charakters, der um seine Werte, Ziele

³ Man bemerke, dass Gehlen hier von der entgegengesetzten Prämisse im Vergleich zu Huizinga ausgeht: Dass wir aus unseren unbefriedigten Bedürfnissen des Alltags, aus den Institutionen der Kultur heraus, einen spielerischen Umgang suchen, damit aber in die kulturell bestimmten Formen, wie wir auf unsere Bedürfnisse gestoßen werden, selber wieder dadurch antworten, einen selektiven Blick auf und Umgang mit diesem Alltag zu gewinnen und quasi die kulturellen Zumutungen an uns neu deuten: Die uns bedrängende zweite Natur anders wahrnehmen und sie – zumindest für uns – selbst wiederum neu kulturell besetzen.

und Antriebspräferenzen weiß (vgl. Reichertz' Spielertypologisierungen, s. FN 4). Damit wird der intrinsischen Maßlosigkeit des Spiels Form gegeben

Das Spiel befriedigt Bedürfnisse, zunächst die zumindest zeitweilige Erfahrung von Vollkommenheit und Sicherheit, selbst im Glücksspiel: „Beim Spiel wählt man seine Risiken selbst; da sie im Voraus festgelegt werden, können sie nicht über das hinausgehen, was man aufs Spiel setzen will. [...] Der Spieler überlässt sich dabei zwar dem Zufall, aber in welchem Maße, entscheidet letztlich er selbst. Daher ist er im Spiel freier und unabhängiger als im Leben und dem Unglück gewissermaßen entrückt. Setzt er auf einen Schlag all sein Hab und Gut aufs Spiel, hat man ihn nicht dazu gezwungen, und wenn er verliert, ist einzig und allein seine Leidenschaft daran schuld.“ (Caillois, Die Spiele und die Menschen, 1960, 69)

Das spielerische Element des Glücksspiels liegt darin, auf den Zufall abgestellt zu sein; Gewinn wird höchstens eingesetzt, um neues Spiel zu beginnen. Die Entscheidung, die im Spiel fällt, oder der Verlust, der sich einstellt, ist bereits die Grenze des Spiels, die dann wieder in ein neues Spiel hinein überschritten wird: ein neuer, meist sehr kurzer, aber intensiver Zyklus eines Erfahrungszeitraumes beginnt (Entscheidungs-, Veröffentlichungs- und Schlussphase, nach Goffman, 169f.).

Allein die Imagination des Gewinnens und die Lust am Spiel mit dem Zufall und der Unsicherheit treiben das Spiel an und erklären ihren Reiz, im affektiven Zustand der Erregung, im peak-Moment. Dagegen korrumpieren kalkuliertes Spiel mit dem Zufall, Glücksspielen, um Gewinn zu erlangen, das Spiel bzw. lassen aus dem Glücks- ein Geschicklichkeitsspiel werden, bei dem es um den Beweis des eigenen Könnens, der Fähigkeit, den Zufall zu berechnen (wie bei manchen Kartenspielen oder in der Manipulation von Glücksspielen), geht.

Für den guten Spieler gilt, dass er nicht Spiel und Leben vermenge, gelassen bleibe und sich nicht über sein Pech, seine Misserfolge beklage. Vielmehr bewährt er sich in seinen Niederlagen und gewinnt gerade in dieser Haltung Souveränität; durch die Gebundenheit an seine Niederlage kann er sich erneut bewähren, sein eigenes Können erproben und sich selbstbewähren gegenüber den unberechenbaren Herausforderungen, wie sie sich gerade im Glücksspiel als dessen Grundzug herausstellen.⁴ Der Soziologie Jo Reichertz nennt dies ein „Messen mit dem Jenseitigen“ (vgl. ebd., 221f.)

Wesentlich für den Glücksspieler sind Chance und Einsatz: Der Ausgang des Spiels muss zweifelhaft und der Erfolg der Mühe wert sein. (*Huizinga*, 22) Voraussetzung dafür, also die Rahmenbedingung für ein Glücksspiel, das Spiel bleibt und Möglichkeiten offenhält, ist dabei die Generosität des Spiels und des Spielers: Der Spieler ist kein Mensch, der sich bereichern will, sondern der den Gewinn stets wieder

⁴ Vgl. dazu Reichertz, Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen (Erlebniswelten), 2009.

für neue Einsätze nimmt oder andernfalls für die Möglichkeit überflüssiger Ausgaben. „Der Spieler um Geld ist ein Mensch, der darin glänzt, dass er *seinen Reichtum loslässt*“ (Bataille, Spiel und Ernst, in: Ebeling (Hrsg.), Johan Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin, 2014, 86)

Das Spiel als Beziehungsform zur Welt: Zwischen Risiko und Sucht

Spiel ist Abenteuer und die Suche nach Bewährung in der Herausforderung, hat darin agonalen Charakter, einen Flirt mit der Selbstverschwendung und Selbstaufgabe. Was es heißt, letzteres als Pathologie, als Krankheit, als Sucht zu kennzeichnen, ist zunächst eine äußerliche Etikettierung des Spielens nach einer Norm, die skeptisch gegenüber Leidenschaft und Selbstverschwendung ist (vgl. Reichertz, 223.); intern ist das Spiel auf Verschwendung angelegt, ohne mit den Folgen zu rechnen.

Das Spiel steht aus dem Kontinuum des Lebens heraus; indes ist es nicht nur schierer Zufall, sondern es bleibt verbunden, bzw. wird verbunden mit der Einstellung zum Lebenskontinuum, hat ‚Inselcharakter‘, wie Georg Simmel (*Simmel*, Das Abenteuer, in: Ders. Philosophische Kultur, 1919, 2. Auflage, 7-24) dies beschreibt. Gerade wegen dieses Inselcharakters, der das Spiel aus dem Alltag herausstellt bzw. den Alltag gegenüber dem Spiel verblassen lässt, hat das Spiel eine eigene Struktur, Regeln und eine Dramaturgie, ein Vor- und ein Nachspiel, das in das Spiel hinein- und unsere im Spiel gewonnenen Vorstellungen wieder in den Alltag geleiten.

Der positive Scheincharakter und das Spiel als das Außerordentliche zum Alltag müssen sich durch eine eigene Ordnung vom Alltag ableben, ansonsten korrumpiert es sich und seinen Inselcharakter, greift auf den Alltag über, betrügt sich selbst im Glaube an ungebundene Möglichkeiten und Illusionen. Zufälliges enthält Notwendigkeit und einen Sinn – das macht für Simmel das Phänomen des Abenteurers aus. Aber die muss erst gewonnen werden.

Das Tun des Spielers, das, was er wagt, lässt den Übertritt ins Spiel, das Abenteuer, das Umgehen mit dem Zufall, in einem anderen Licht erscheinen. Der Spieler versteht sein Dasein und seine Entscheidung für das Abenteuer, in das er sich frei begeben hat, als ein solches, dass gerade das Alltägliche, Feste und Sichere verlassen kann. Bei der Frage nach dem Suchtcharakter des Spiels, dem unabweisbaren Verlangen nach einem bestimmten Erlebniszustand, dem alle anderen Ziele untergeordnet werden, wäre es indes wichtig, nach der Beziehungs-, genauer nach der Kommunikationsform, die der Spielende zu seiner Welt, auch der Spielwelt, einnimmt, zu fragen: Pathologisch wird das Spiel, wenn die Kommunikation selbst verloren geht, wenn Welt, nicht mehr im Gehlenschen Sinne kommunikativ bewältigt werden kann, das Spiel seine Entlastungsfunktion verliert, es immer mehr zum Mittel bloßer Jetzt-Bewältigung wird, das Ende des Spiels nur noch unter Mühen gefunden werden kann. Die

Spielerfahrung wird dann zum einzigen, immer kürzer werdenden positiven Erlebniszustand. Mit der Einengung einher gehen Welt- und Sinnverlust.

Der lustvolle (dabei nicht zweck-rationale, aber nicht pathologische) Spieler ist zwar der Sinnlosigkeit des Zufalls preisgegeben, doch insofern er auf dessen Gunst rechnet, indem er ein durch diesen Zufall bedingtes Leben für möglich hält und verwirklicht, stellt sich ihm der Zufall doch in einen Zusammenhang des Sinnes ein. Der Spieler ist Abenteurer gerade deswegen, weil er im Spiel eine Steigerung erfährt, sich immer mehr dem Zufall auszusetzen und dem zu trotzen; der Spieler wird, je mehr er Spieler ist, zur Überzeugung kommen, dass alles Zufall ist. Dies vergrößert seinen Spielraum, lässt ihn den Überschuss an Abenteuer erleben, ja geradezu bis ins für die Vernunft Unsinnige hinein, dass wo mehr Lose auch mehr Chancen seien, gleichwohl die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen rapide abnimmt.⁵

Zwischen Zufall und Notwendigkeit, den Chancen und der Bindung, die wir erleiden, lebt der Reiz des Spiels und seine Bedeutung, das eigene Leben zu gestalten: als Abenteurer, das das ansonsten Unberechenbare, das uns im Alltag belastet, weil es gerade schon vorgegeben, aber nicht von uns frei zu wählen und einer uns gemäßen Bestimmung zuzuführen ist, als Risiko zu nehmen, dem wir uns stellen können. Im Spiel verhalten wir uns zum Unberechenbaren *als ob* wir ihm Bedeutung geben könnten, und genau dies tun wir, indem wir das Spiel mit unseren Vorstellungen aufladen. Dass wir uns zwischen Zufall und Notwendigkeit bewegen, macht Reiz und Intensität des Spiels aus, aus diesem Antagonismus immer wieder neue Möglichkeiten, das Spiel zu erleben (wenn auch nur imaginär zu gestalten), ergeben.

Ich denke, dies gilt für das Glücksspiel, erfährt man es von der subjektiven Seite des Spielers: Er kann es nur dann in dieser Spannung halten kann, wenn er es wiederum in seinem Charakter: als Insel im Alltag, als eine Dramaturgie, die er auch selbst Form und Abschluss geben kann, ernst nimmt und souverän betreten und wieder verlassen kann: Dramaturgie herstellen heißt: seiner Intensität, seiner Gegenwartsverhaftetheit Gestalt und Grenzen geben zu können: als ‚lustvolle Suche. ‚Sucht‘, die Abhängigkeit vom Spiel, bedeutet: sich selbst und den subjektiven Sinn im Spielen, schließlich auch die eigene Identität nicht mehr gestalten und modulieren zu können.

⁵ Der Glücksspieler gilt als Spieler par excellence: „Den Glücksspieler werden wir am ehesten dort finden, wo Glücksspiele gespielt werden [...]. Doch liegt nicht eben viel daran, welche Art Spiel er spielt. Sein Spiel, das auf den Zufall abgestellt ist, kann überall beginnen, wo dieser in Anschlag kommt. [...] Zufällig kann mir alles nur in dem Maße werden, in dem ich selbst zufällig bin. Ist wenig Zufälliges in mir, dann bin ich kein Spieler.“ (Jünger, Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung, 1953, 34) Der Spieler setzt auf den Zufall, aus dem er allein seine eigene Bestimmung erringen, den Zufall herausfordern und selbst auf seine Seite ziehen will – übrigens eine wesentliche Korrumpierungstendenz des Spiels, den Zufall selbst zu manipulieren, das Spiel nun von außen zu bestimmen, es damit indes seines Inselcharakters zu berauben.

Das Spiel ist der Umgang mit dem Imaginären, weil es einen Bedeutungswandel des Alltags, eine Distanzierung vom Alltag darstellt: Wirklichkeit, wie wir sie imaginativ für uns entwerfen – mit unseren Bedürfnissen, Wünschen, Hoffnungen, mit unserem Reiz zum sich selbst steigenden Abenteuer, dem wir uns stellen können – wird zur Darstellung gebracht, wird uns subjektiv verständlich. Wirklichkeit ist das, was wir zur Darstellung bringen und im Spiel intensiv erleben können, ganz gleich, welche normativen – sozialen, juristischen, epistemischen – Bewertungen diese Wirklichkeit von außen erfährt. Dies wäre Thema anderer Untersuchungen, daher möchte ich hier nun mit einigen kurzen Bemerkungen schließen: Die Fragen bzw. Problematiken einer ‚Flucht ins Imaginäre‘, das Vergessen von Alltagsidentitäten bis hin zu der Unmöglichkeit, flexibel zwischen Alltags- und Spielidentität wechseln zu können, können dann ausführlich in der Diskussion behandelt werden.

Von Bedeutung für den Spieler ist, um diesen imaginativen Charakter des Spiels zu wissen. Dieser imaginative Charakter ist ein kalkulierter Weltverlust, der in Kauf genommen wird. Ansonsten verfällt das Spiel im Kalkül, im Aberglauben an die magische Beschwörung der Kugel oder der apparativen Mechanismen, wird zum Falschspiel, zum Betrug, verfügt der Spieler über Insiderkenntnisse oder die besseren technische Ausrüstung, wenn er auf dem internationalen Finanzparkett zockt.⁶

Glücksspiel ist dann Spiel und bleibt Spiel, wenn Zufall und Notwendigkeit in Spannung gehalten, zugleich aber auch imaginativ auf Ziele hin entworfen und in Bildern, kleinen Geschichten mit Anfang, Verlauf und Ende eingefasst werden, was uns das Abenteuer, was uns das Spiel bedeutsam macht. Diesem imaginativen Raum muss Rechnung getragen werden, er schafft die Intensität, die Spielwelt voll offener Möglichkeiten und eben als eigene – reiche und intensive – Weltbeziehung zu erkunden und eine positive Besetzung der Identität des Spiels womöglich in den Alltag mitzunehmen.⁷ Die Frage, was zu tun sei, (Glücks-)Spiel als diesen Möglichkeitsraum (soziale) Anerkennung zu verschaffen, bleibt; vor allem aber bleiben Frage und Aufgabe: Was es für die Praxis heißt, dem Spielen als eigener entlastender Beziehungsweise zur Welt und zur eigenen Identität als Form und Kunst gerecht zu werden.

⁶ Zu den Verfalls- und Korruptionsformen des Spiels vgl. *Caillois*.

⁷ Und hier vielleicht über das Spiel als eine soziale Institution auch Möglichkeiten zu finden, das soziale Band enger zu knüpfen, insofern das imaginative Moment mit konkreten Inhalten mit anderen geteilt und verstanden wird. Interessant wäre dies sicherlich für eine eingehende Untersuchung über die Vorstellungsentwürfe von (Glücks-)Spielern und inwiefern Glücksspiele vermehrt interaktiv gestaltet werden könnten.