

Das Spiel mit dem Glück

Glücksspiele und -spieler aus historischer,
philosophischer und psychologischer Sicht

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck in jeder Form sowie die Wiedergabe durch
Fernsehen, Rundfunk, Film, Bild- und Tonträger, die Speicherung
und Verbreitung in elektronischen Medien oder Benutzung für
Vorträge, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher und
schriftlicher Genehmigung des Verlags

1. Auflage März 2012

© MoneyMuseum by Sunflower Foundation

Verena-Conzett-Strasse 7

Postfach 9628

CH-8036 Zürich

Umschlag, Satz und Gestaltung: Sergeant AG, Zürich

Druck und Bindung: CPI – Ebner & Spiegel, Ulm

Printed in Germany

Kostenlos erhältlich im

MoneyMuseum

Hadlaubstrasse 106

CH-8006 Zürich

Telefon: +41 44 350 73 80, Büro: +41 44 242 76 54

Weitere Informationen finden Sie unter

www.jeton-museum.de

www.moneymuseum.com

und auf der Media-Seite von

www.sunflower.ch

Inhalt

1. Präludium	5
Vorwort von Jürg Konzett, MoneyMuseum	6
Vorwort von Reinhold Schmitt, Jeton-Museum	7
Ursula Kampmann: Der Zufall des Glücks. Eine Einleitung	9
2. Das Spiel	19
Ursula Kampmann: Tausend Facetten des Glücksspiels. Das Glücksspiel in der Geschichte	20
Andreas Urs Sommer: Spielend glücklich werden? Das Glücksspiel und die Philosophie	54
3. Die Spieler	69
Ursula Kampmann: Die Spieler – nicht nur von Dostojewski. Vier Beispiele aus der Literatur	70
Björn Schöpe: Der alltägliche kleine Traum vom grossen Glück. Die Welt der Lottospieler	79
Björn Schöpe: Das einsame (Un-)Glück am Münzspielautomaten. Die Welt der Automatenspieler	85
Anita Bättig: Menschen im Casino. Sechs Hörspielszenen	95



1. Präludium

Vorwort von Jürg Conzett, MoneyMuseum

Neben geldhistorischen Themen beschäftigt sich das MoneyMuseum auch mit der Entwicklung des Finanzmarkts. Es interessiert sich dabei vor allem für das Verhalten der Marktteilnehmer. Doch was hat das mit dem Glücksspiel zu tun? Nun, im Finanzmarkt wie im Glücksspiel spielt die Wahrscheinlichkeit eine grosse Rolle: Der ernsthafte Anleger hat diese langfristig auf seiner Seite und ist erfolgreich, der Glücksspieler hat sie langfristig gegen sich und verliert meistens.

Ist der Finanzmarkt also etwas für «Sozialaufsteiger» und das Glücksspiel etwas für «Sozialabsteiger»? Das wäre falsch gedacht. Dagegen spricht schon die grosse Zahl von Schweizerinnen und Schweizern, die in irgendeiner Form regelmässig um Geld spielen, und zwar mehrheitlich, ohne in finanzielle Not zu geraten. Ausserdem profitiert vom Glücksspielboom eine ganze Industrie mit zahlreichen Arbeitsplätzen – ja sogar der Staat.

Viel interessanter ist die Frage, was den Glücksspieler motiviert. Und worin er sich vom Investor – oder vom Spekulant – unterscheidet. Ich bin der Ansicht, dass es diese drei «Typen» nicht in Reinform, sondern nur als Mischungen gibt. Darüber nachzudenken, warum das so ist, finde ich spannend. Deshalb habe ich zusammen mit Reinhold Schmitt vom Jeton-Museum die Ausstellung «Das Spiel mit dem Glück» lanciert. Sie beleuchtet das Glücksspiel und die, die es spielen, aus unterschiedlicher Sicht. Das gilt auch für diese Begleitpublikation, in der Ursula Kampmann der Geschichte des Glücksspiels und Spielertypen in der Literatur nachspürt, Andreas Urs Sommer moralphilosophischen Aspekten, Björn Schöpe Lotto- und AutomatenSpielern und Anita Bättig Menschen im Casino.

Vorwort von Reinhold Schmitt, Jeton-Museum

Mit der Sonderausstellung «Das Spiel mit dem Glück» erfüllt sich für mich ein Traum, den ich schon sehr lange habe. Vor mehr als 30 Jahren hat mich die Glitzerwelt der Casinos in ihren Bann gezogen und seitdem nicht mehr losgelassen. Viele Jahre war ich als Profispieler in den Casinos weltweit zu Hause und Jetons waren meine ganz persönliche Währung des Glücks. Schon in den 1990er-Jahren, als Pokerspielen noch kein «Kult» war, spielte ich gegen die heutigen Pokerlegenden Jonny Hale, Chris Ferguson, Scotty Nguyen, Benny Bini-on, Daniel Negreanu und viele andere aus der Pokerszene im Spielerparadies Las Vegas. Ich war erfolgreich und habe das Vagabundenleben als Spieler viele Jahre genossen. Ende der 90er-Jahre entschloss ich mich, mit dem Spielen aufzuhören und mein Wissen und die unzähligen Kontakte in die weltweite Casinoszene für eine neue Geschäftsidee zu nutzen: 1998 gründete ich das Internetportal www.isa-casinos.de, das heute zu den wichtigsten deutschsprachigen Informationsplattformen rund um das Thema Casinos zählt.

Dieser kurze persönliche Exkurs dient als Erklärung dafür, wie es zu meiner Beteiligung an dieser Ausstellung gekommen ist. Von meinen Reisen brachte ich stets Jetons als Erinnerungsstücke mit nach Hause. Die Sammlung wuchs sehr schnell auf mehrere Hundert Jetons unterschiedlicher Casinospiele wie zum Beispiel Baccara, Poker, Roulette heran, darunter auch Jubiläumsjetons sowie Sonderjetons von Turnieren und Promotions. Die Stücke waren aus unterschiedlichsten Materialien wie Plastik, Silber, Gold, Horn, Perlmutter, Keramik, Porzellan oder gar Papier und ich habe sie wie einen Schatz gehütet. Eines Tages reifte die Idee, die Jetons in einem Onlinemuseum auch anderen Liebhabern zugänglich zu machen. In nur wenigen Wochen haben wir die Seiten für www.jeton-museum.de gebaut und sie im April 2011 online gestellt. Was danach passierte, hätte ich nicht zu träumen gewagt: Casinodirektoren, Saalchefs, Croupiers und

viele private Sammler schenkten uns ihre Jeton-Schätze mit der Bitte, auch sie im Jeton-Museum zu zeigen. Dank dieser freundlichen Spenden sind inzwischen über 4000 Exponate aus 18 Ländern online zu bestaunen und mehr als 10'000 Personen haben unser virtuelles Museum bereits besucht.

Ich freue mich ganz besonders, dass diese Sonderausstellung es nun erstmals ermöglicht, Stücke im Original zu zeigen, von deren Existenz bislang kaum jemand wusste, wie zum Beispiel einen mit einem echten Diamanten besetzten Jeton aus dem Jahr 1940 aus dem deutschen Casino Baden-Baden, der unserem Bild von der Zeit des Zweiten Weltkriegs eine neue und unerwartete Facette hinzufügt.

Das Beispiel zeigt: Glücksspiel ist unbestritten ein Teil unserer Kulturgeschichte. Dennoch tun wir uns sehr schwer im Umgang mit dem Thema und möchten es am liebsten tabuisieren. Anders als in Asien ist das Glücksspiel in der westlichen Welt offiziell eher verpönt. Niemand erzählt in der Öffentlichkeit frank und frei von einem Casinobesuch, während das Lottospielen oder das Kartenspiel mit Freunden für uns selbstverständlich sind. Es ist eine schwierige Debatte über Moral und Unmoral, bei der offenbleibt, wer darüber bestimmt, was moralisch korrekt ist und was nicht. Sehr schnell ist man bei der Frage, warum Glücksspiel unmoralisch sein soll, wenn doch der Staat selbst Glücksspiele anbietet und hieraus hohe Einnahmen generiert. Am Ende gibt es keine allgemeingültige Antwort. Denn wie alles im Leben, so hat auch das Glücksspiel zwei Seiten: Es birgt Chancen und Risiken und jeder Mensch entscheidet individuell, wie er das Spiel des Lebens spielt.

Es freut mich sehr, dass die Ausstellung eine Plattform für eine offene und reflektierte Auseinandersetzung mit dem Thema Glücksspiel bietet, die ohne das grosse Engagement von Dr. Jürg R. Conzett, Gründer und Präsident der Sunflower Foundation, der Dachorganisation des MoneyMuseums, nicht möglich gewesen wäre. Ihm gilt daher mein ganz persönlicher Dank.

Der Zufall des Glücks

Eine Einleitung

«Ein Mann kann zwischen mehreren Methoden wählen, sein Vermögen loszuwerden: Am schnellsten geht es am Roulette-Tisch, am angenehmsten mit schönen Frauen und am dümmsten an der Börse.»

Börsen- und Finanzexperte André Kostolany

Glücksspiele müssten eigentlich Pechspiele heissen, denn nur selten im Leben stehen die Aussichten auf einen Hauptgewinn so schlecht. Wissen Sie, wie gross Ihre Chance ist, im Lotto den Jackpot zu knacken? Sie steht etwa 1:140 Millionen und ist damit ungefähr 14 Mal geringer, als im Laufe Ihres Lebens vom Blitz erschlagen zu werden. Warum es dennoch mehr Lottomillionäre als Blitztote gibt? Ganz einfach: Während jedermann sich schnell unter ein schützendes Dach begibt, wenn es anfängt zu gewittern, spielen jahrein, jahraus Millionen von Menschen Lotto in der Hoffnung auf das grosse Geld.

Glück – Schicksal – Zufall

Sie alle glauben an das Glück, das ausgerechnet ihnen den ersehnten Gewinn zuspielen möge. Fortuna ist seit der Renaissance die Göttin, die aus ihrem reichen Füllhorn die Gaben über die Menschheit ausschüttet. In der Antike sah man Fortuna noch wesentlich skeptischer. «Fors» bedeutet in der lateinischen Sprache nicht nur «blinder Zufall», sondern auch das kleine Wörtlein «vielleicht». Die Göttin Fortuna war es also, die dem menschlichen Geschick nicht nur die günstigen, sondern auch die ungünstigen Umstände sandte. Kein Wunder, dass für die Künstler der Antike Fortuna ausser dem Füllhorn noch ein zweites Attribut besass: das Steuerruder, wie es auf Schiffen benutzt wurde. Damals war es schliesslich ein gefährliches Wagnis, die See zu befahren. Viele Schiffe scheiterten, wenige kamen an. Aber wer auf den wenigen seine

Ladung sicher in den Hafen gebracht hatte, dessen (finanzielles) Glück war gemacht. Wem das Glück hold war, so antike Vorstellungen, der mochte sich gar die Welt unterwerfen. Und so stützt Fortuna ihr Steuerrad häufig auf die Weltenkugel.

Die gleiche Vorstellung begegnet uns an den Wänden der christlichen Kirchen des Mittelalters. Dort beherrscht Fortuna das irdische Jammertal und thront als Königin über dem Schicksalsrad, das alle Menschen mitreisst. Nur Fortuna selbst ist diesem Kreislauf entzogen. Die Menschen aber müssen sich ihm stellen: Die Armen befördert das Rad des Schicksals nach oben, die Reichen stürzt es herab. Niemanden lässt Fortuna dort, wo er ist.

Die Erfahrung, die hinter diesem eindrucksvollen Bild steckt, ist in unserer hoch technisierten Welt fast verloren gegangen. Der Zufall scheint keinen Platz mehr zu haben. Wir suchen die Verantwortlichen gerichtlich, wenn sich ein Radreifen an einem ICE-Wagen löst und zum schwersten Unglück der Ära der Hochgeschwindigkeitszüge führt. Ursachenforschung hat Hochkonjunktur, und wo immer uns der Zufall kalt erwischt, reagieren wir panisch.

Wie sollen wir damit umgehen, dass die Natur eben nicht berechenbar ist? Sie schafft Menschen, die leicht, und solche, die schwer lernen. Da kann das beste Schulsystem nichts ausrichten. Was sollen wir gegen zufällige Schäden des Erbguts machen? Reale Behinderungen lassen sich nicht aus der Welt schaffen, indem man Behinderte «anders Begabte» oder «Menschen mit besonderen Fähigkeiten» nennt. Vulkane brechen aus und Börsenkurse brechen zusammen. Wann dies geschieht, kann bis heute niemand exakt vorhersagen.

Die Welt ist vom Zufall beherrscht, jeden Tag, überall. Und doch strebt der Mensch nach Sicherheit. Sie haben Angst, einen Unfall zu erleiden? Schliessen Sie eine Unfallversicherung ab. Sie fürchten, berufsunfähig zu werden? Dagegen gibt es die Berufsunfähigkeitsversicherung. Versicherungen geben uns heute das Gefühl, dem Glücksspiel des Lebens Paroli bieten zu können. Niemand denkt dabei daran, dass Versicherungen

nichts anderes tun, als dem Versicherten eine Wette gegen das Schicksal anzubieten.

Die Gesetzmässigkeiten des Zufalls

Hinter jedem Zufall steht nämlich eine Gesetzmässigkeit, die Versicherungen mithilfe von Wahrscheinlichkeitsrechnungen zu ergründen suchen. Wir wissen, dass Menschen Unfälle haben. Aber wie wahrscheinlich ist es, dass eine Frau im Alter zwischen 30 und 40 Jahren, die auf dem Land wohnt und ein kleines Auto fährt, einen tödlichen Unfall verursacht? Wahrscheinlicher, als dass ein junger Mann unter 20, der in Zürich einen Porsche anmeldet, bei einem Frontalzusammenstoss Verletzungen erleidet, die ihn für den Rest des Lebens zum Krüppel machen? Ein Mathematiker könnte diese Frage mithilfe der Statistik und der Wahrscheinlichkeitsrechnung mit Sicherheit richtig beantworten. Die Versicherungen müssen nun lediglich für die verschiedenen Risikogruppen die Prämien so berechnen, dass die Wahrscheinlichkeit auf ihrer Seite ist.

Dem Zufall auf der Spur

Entdeckt haben Philosophen den mathematischen Aspekt des Zufalls um die Mitte des 17. Jahrhunderts. Damals vertrieb man sich in der internationalen guten Gesellschaft die überflüssige Zeit mit unterschiedlichen Glücksspielen. Nicht jeder reüssierte und nicht jeder hatte das Geld, seine Verluste leichten Herzens verschmerzen zu können. Kein Wunder, dass sich die vom Glück Vernachlässigten überlegten, unter welchen Umständen sich die Wahrscheinlichkeit, in einem Spiel den Sieg davonzutragen, erhöhen würde. Einer von ihnen hiess Antoine Gombaud, Chevalier de Méré (*1607, †1684). Er kannte einen Mathematiker, dem er auf einer gemeinsamen Reise die entscheidende Frage zu stellen wagte.

Was danach folgte, ging als Geburtsstunde der Wahrscheinlichkeitsrechnung in die Geschichte ein. Blaise Pascal (*1623, †1662) schrieb im Jahr 1654 an Pierre de Fermat

(*1665), einen befreundeten Mathematiker, und bat ihn, bei der mathematischen Lösung zweier Probleme zu helfen:

1. Was ist wahrscheinlicher: Bei vier Würfeln mit einem Würfel mindestens eine Sechs zu werfen oder bei 24 Würfeln mit zwei Würfeln mindestens eine Doppelsechs?
2. Eine Münze wird von zwei Spielern wiederholt geworfen. Für jede Zahl erhält der erste einen Punkt, für jeden Kopf der andere. Wer zuerst 5 Punkte erzielt, gewinnt den Einsatz. Nach sieben Würfeln hat der erste Teilnehmer 4, der zweite 3 Punkte. Das Spiel muss abgebrochen werden. Wie soll der geleistete Einsatz gerecht aufgeteilt werden?

Um dieses Problem zu lösen, griff Pierre de Fermat auf eine Methode zurück, die bereits der Mailänder Arzt Girolamo Cardano angewandt hatte: Er zählte. Wie oft, wenn er eine Münze nach oben warf, fiel sie auf die eine, wie oft auf die andere Seite? Das Ergebnis war spektakulär, auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheinen mag: Es mag unmöglich sein vorauszusagen, ob beim nächsten Wurf Kopf oder Zahl fallen wird. Wenn man ein Spiel aber lange genug spielt, nähert sich die Zahl der tatsächlichen Ergebnisse der zu erwartenden Wahrscheinlichkeit an.

Mit anderen Worten: Wenn es zwei Möglichkeiten gibt, wie eine Münze fallen kann, so stehen die angenommenen Chancen für jede der beiden Seiten 1:1. Auch wenn in der Realität vielleicht 20 Mal hintereinander der Kopf oben zu liegen kommt, werden bei Zehntausenden von Würfeln Kopf und Zahl in einem annähernd ausgeglichenen Verhältnis gefallen sein. Und je grösser die Zahl der Würfe, umso grösser die Annäherung an die mathematisch angenommene Wahrscheinlichkeit.

Das Wesen des Zufalls

Theoretisch, so möchte man meinen, müsste es – so man die Gesetze der Wahrscheinlichkeit kennt – doch möglich sein,

zumindest bei einigen Glücksspielen die Bank zu überlisten. Pferdekennen auf dem ganzen Globus behaupten, einen todsicheren Tipp für das nächste Rennen zu haben. Und doch ist es geradezu eine Überraschung, wenn einmal der Favorit siegt.

Hier ergeben unzählige kleine Umstände ein grosses Ganzes – genau wie im richtigen Leben, auch wenn wir es dort nicht Zufall, sondern Schicksal zu nennen pflegen, wie beispielsweise folgende Geschichte zeigt:

1992 führte die Deutsche Bahn nach einer sehr kurzen Prüfphase neue Radreifen ein. Eine Anlage für einen Dauerbelastungstest dieser Reifen gab es damals noch nicht, sodass man sich für Überlegungen hinsichtlich des Verschleisses auf die Theorie beschränken musste. Und hier versagten zunächst einmal die Ingenieure: Sie zogen nicht alle Faktoren in Betracht und verrechneten sich gründlich. Eigentlich gar kein Problem, doch dummerweise war ein Überwachungssystem, das einen Riss in einem Radreifen melden und so die Berechnung korrigieren hätte können, 1995 aus Kostengründen abgelehnt worden. Damit hing alles an einem Mechaniker, der am 2. Juni des Jahres 1998 den ICE Conrad Röntgen mit einer allerdings unzureichenden Leuchtstoffröhrenuntersuchung prüfte. Trotzdem sah er das Wesentliche: Er notierte, dass der Reifen auffällig sei. Warum er diesen Mangel dennoch nicht behob, dafür kennen wir die Gründe nicht. Sie mögen trivial gewesen sein. Als nun am folgenden Tag, dem 3. Juni 1998, eben dieser Radreifen brach, meldete ein Fahrgast den Unfall dem Zugbegleiter. Statt die Notbremse zu ziehen, ging der vorschriftsmässig zur Unglücksstelle, um die Meldung erst zu verifizieren, und wurde damit das letzte Glied in einer langen Kette von unglücklichen Umständen, die zum Tod von *ehnhundertundeinem* Menschen während des Eisenbahnunglücks von Eschede führte.

Diese Ursachenkette, die zwar komplex, aber durchaus noch nachvollziehbar erscheint, ist ein Klacks im Verhältnis zu den vielen Komponenten, die dazu führen, dass ein Pferd ein Rennen gewinnt, ein Fussballfan im Sporttoto alle richtigen

Ergebnisse ankreuzt oder eine Roulettekugel auf die gesetzte Zahl fällt. Kurz, die Zahl der Faktoren, die nötig sind, um das Ergebnis eines Glücksspiels voraussagen, ist zu hoch, als dass eben dieses Ergebnis mit einiger Sicherheit berechnet werden könnte.

Die Berechnung des Unberechenbaren

Nicht, dass es nicht versucht worden wäre. Immer wieder hoffen clevere Physiker und Mathematiker darauf, das Glück in Formeln zu pressen. Der erfolgreichste Versuch bisher geht auf die Initiative des Astrophysikers J. Doyne Farmer (*1952) zurück. Den hatte sein Freund in die Spielcasinos von Las Vegas geschleppt. Fasziniert verstand der junge Forscher, dass er mittels des Spiels genug Geld würde verdienen können, um sich die Freiheit zu leisten, die er sich wünschte. Zusammen mit anderen jungen Wissenschaftlern wie Robert S. Shaw und Norman Packard gründete er die Gruppe der Eudaimonen. Sie planten, mithilfe der Mathematik und der angewandten Physik das Roulette von Las Vegas zu knacken. Den Gewinn wollten sie in eine freie wissenschaftliche Gemeinschaft investieren.

Die Gruppe bediente sich modernster Technik, um anhand von Messungen voraussagen zu können, wohin die Roulettekugel rollen würde: Sobald die Roulettekugel in das Rad eingeworfen wird, rotiert sie zunächst regelmässig am oberen Rand des Rades, bis sie der Luftwiderstand soweit gebremst hat, dass die Bahnen der langsamer werdenden Kugel diese tiefer in den Kessel herabgleiten lassen. Dies ist der Zeitpunkt des «Rien ne va plus» und damit der Moment, an dem der Zufall ins Spiel kommt. Je nachdem, wo und in welchem Winkel die Kugel auf welche Raute aufschlägt, wird sie nach ihrem Abprall und vielen weiteren Aufschlägen in eines der Zahlenfächer fallen. Die Eudaimonen hatten es durch unzählige Messungen nach guten zwei Jahren so weit gebracht, dass sie kurz vor dem Ruf «Rien ne va plus» berechnen konnten, auf welche Raute die Kugel zuerst aufschlagen würde. Damit konnten sie zwar nicht vorhersagen,

welche Zahl fallen würde, aber immerhin, in welchen Fächern die Kugel am Ende des Spiels sicher nicht liegen würde.

Schon diese Berechnung verhalf ihnen zu einem enormen Vorteil gegenüber der Bank. Während ein Spieler beim amerikanischen Roulette nach einer Runde von einem Dollar durchschnittlich noch 95 Cent übrig hat, steigerten die Eu-daimonen ihren Gewinn auf 1,40 Dollar. Die schönsten Hoffnungen aber zerplatzten, als sie eine erste Zwischenrechnung aufstellten. Die Kosten für technische Hilfsmittel deckten gerade die Gewinne, von der Energie, die in die Experimente investiert worden war, völlig zu schweigen.

Doch die Protagonisten des Unternehmens hatten einen neuen Forschungszweig begründet, die Chaosforschung, die Erforschung von Phänomenen, die so komplex sind, dass sie sich unserer herkömmlichen Berechnung entziehen. Was J. Doyne Farmer, Robert S. Shaw und Norman Packard in den späten 1970er-Jahren mithilfe des Roulettes begonnen hatten, das führen sie in ihrem Unternehmen Prediction Company bis heute erfolgreich fort. Im Auftrag der UBS berechnet diese Forschungsgruppe seit vielen Jahren die zukünftigen Bewegungen auf den Aktienmärkten.

Die Börse als Glücksspiel: Ein Vorwurf

Das Glücksspiel fand nie die Billigung der moralischen Instanzen. Alle Kirchen verurteilten es: die Katholiken, weil sie die Leichtfertigkeit missbilligten, mit der ihre Gläubigen Hab und Gut verspielten; die Protestanten, weil sie sich sorgten, ein hoher Gewinn würde den Charakter ihrer Schäflein verderben.

Solange der Adel zivilisiert sein Vermögen am Karten- oder Roulettetisch aufs Spiel gesetzt hatte, war dagegen nichts einzuwenden gewesen. Als aber die Arbeiter ihren Spargroschen zur Lotterie trugen, da schritten die Moralisten ein. Ein Balzac zum Beispiel – seinerseits mit seinen erfolglosen Spekulationen sicher nicht das Idealbild eines sparsamen Familienvaters – wettete vehement über das Lotto als «Opium der Armut».

Nicht wenige sahen, dass die Hoffnungen der Unterschicht auf die Rettung durch das grosse Los viel gemeinsam hatten mit der Besessenheit, mit der manch ein Unternehmer auf dem jungen Aktienmarkt spekulierte. Joseph De la Vega schrieb im Jahr 1688 – auf dem Höhepunkt der Lotterien und Lottos – das erste Buch über die Börse. Darin lässt er einen Philosophen, einen Händler und einen Aktionär miteinander diskutieren. Zurück bleibt die Vorstellung, der Börsenhandel sei nichts als ein Glücksspiel, der Spekulant der Spieler. Seitdem wird dieser Vorwurf immer wieder aufgegriffen. «Die Börsenspiele haben den Reiz aller Lotterien: den Reiz, den ein schneller Gewinn für den Spieler darstellt», so Jean-Baptiste Say (*1767, †1832), ein einflussreicher Wirtschaftstheoretiker des beginnenden 19. Jahrhunderts. Ähnlich Clément Juglar (*1819, †1905), der das Verhalten der Spekulanten bei einer Hausse folgendermassen schildert: «Der Geschmack am Spiel bei anhaltender Hausse ergreift die Einbildungen mit dem Verlangen, in kurzer Zeit reich zu werden wie in einer Lotterie.» Da ist der Schritt nicht mehr weit, Spekulanten als Zocker oder Finanzjongleure zu bezeichnen, wie es in heutigen Schlagzeilen häufig geschieht.

Was will diese Publikation?

Was ist Vorurteil, was Realität? Inwieweit liegt es in der Natur des Menschen zu spielen? Warum wenden sich die einen angewidert von jeder Form des Glücksspiels ab, während andere fasziniert ihr Vermögen aufs Spiel setzen?

Diese Publikation und die damit verbundene Ausstellung «Das Spiel mit dem Glück» möchten zu genauem Hinsehen anregen, zum Wahrnehmen der feinen Unterschiede und dazu, den eigenen Umgang mit dem Spiel des Lebens zu überdenken.

Ursula Kampmann



2. Das Spiel

Tausend Facetten des Glücksspiels

Das Glücksspiel in der Geschichte

«Nachdem sie ihn gekreuzigt hatten, warfen sie das Los und verteilten seine Kleider unter sich.»

Aus dem Evangelium nach Matthäus 27,35

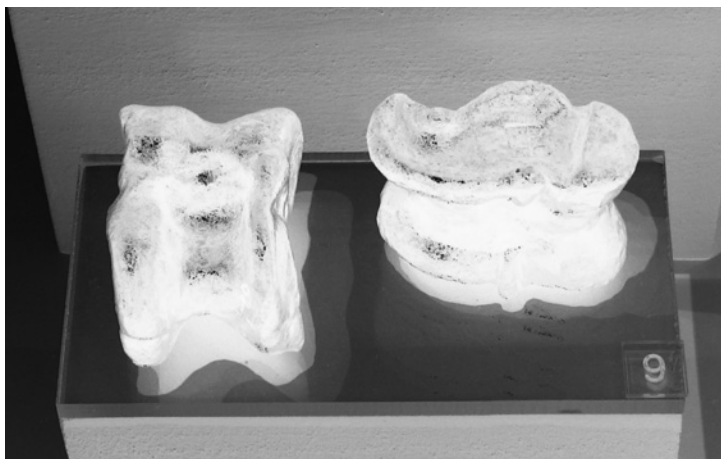
Das Glücksspiel und Gottes Wille oder: Am Anfang war der Würfel



Mädchen, das mit Astragalen spielt oder ein Orakel befragt. Römische Statue aus der Zeit von 130 bis 150 n. Chr., ausgestellt im Alten Museum, Berlin. Foto und Quelle: Ursula Kampmann, Lörrach DE



Teil eines antiken Wahrsageapparates, gefunden in Pergamon, ausgestellt im Pergamonmuseum, Berlin. Foto und Quelle: Ursula Kampmann, Lörrach DE



Würfel gibt es seit Urzeiten, in allen Kulturen und in unzähligen Formen.

Oben: Astragaloi aus Bronze, ausgestellt im Archäologischen Museum, Pella. Foto

und Quelle: Ursula Kampmann, Lörrach DE. Unten l. u. r.: Ein Kreiselwürfel mit

Zahlen und einer mit Augen aus der Zeit von 1820 bis 1850, hergestellt aus Bein.

Foto: Anita Bättig, Zürich. Quelle: Sammlung Claudia und Christian Depuoz, Zürich und Stein am Rhein

Was tun wir heute, wenn wir etwas fair entscheiden müssen? Im Fussball treffen sich die Mannschaftskapitäne vor jedem Spiel, um durch den Wurf einer Münze die Seite zu wählen, auf der in der ersten Halbzeit ihr Tor stehen wird. Dieses Zeremoniell wäre einem Menschen in der Vorzeit nicht weiter verwunderlich vorgekommen. Schon vor Urzeiten rief man den Zufall zu Hilfe, wenn der Einzelne keinen Ausweg aus einem Dilemma fand. Es genügte, ein Stöckchen der Länge nach in der Mitte durchzuschneiden, um so zwei Stäbchen mit je einer flachen und einer gebogenen Seite zu erhalten, der man eine Entscheidung zuordnen konnte.

Wir wissen nicht, wie die Lose aussahen, mit denen die Helden Homers vor Troja entschieden, wer gegen wen kämpfen sollte. Doch wir kennen Lose auch aus späterer Zeit. Das Losorakel wurde an einigen etablierten Orakelstätten wie Delphi befragt, um dem Hilfesuchenden bei seiner Entscheidung zu helfen. So löste die Pythia bei Entscheidungsfragen häufig die Antwort aus. Sie benutzte dazu eine weisse und eine schwarze Bohne: die weisse für die positive Antwort, die schwarze für die negative. Dieses Verfahren wurde auch in der athenischen Demokratie angewandt, um zu bestimmen, welcher Bürger als Amtsträger oder als Richter fungieren sollte.

Bei Praeneste, dem heutigen Palestrina (Italien), gab es in römischer Zeit ein Orakel, das ausschliesslich mit Losen funktionierte. Seine Herrin war Fortuna Primigenia, die erstgeborene Fortuna. In ihrem Heiligtum feierte man sie als höchste Gottheit, ja sogar als Mutter der Götter Jupiter und Juno. Ein Knabe zog in ihrem Namen Lose für den Hilfesuchenden. Diese Lose zeigten – ähnlich wie der Tarot – archaische Symbole, die ein Priester ausdeutete.

Auch Astragaloi, die antike Vorform unserer Würfel, dienten nicht nur zum Zeitvertreib. Im Kult konnten sie zu Werkzeugen des göttlichen Willens werden, die man benutzte, um Fragen zu beantworten.

Einen ganz besonderen Fund machten Archäologen Ende des 19. Jahrhunderts in Pergamon. Dort kam ein Wahrsage-

apparat zum Vorschein, der stark an ein modernes Roulette erinnert, auch wenn hier den einzelnen Feldern keine Zahlen, sondern Buchstaben zugeordnet wurden. Es handelt sich dabei sicher nicht um ein Einzelstück, weil wir einen solchen Apparat auch aus der Literatur kennen. Der Historiker Ammianus Marcellinus beschrieb ein vergleichbares Gerät, als im Jahr 371 n. Chr. zwei Männer angeklagt wurden, den Namen des nächsten Kaisers mittels Wahrsagung in Erfahrung gebracht zu haben. Dies war im Römischen Reich bei Todesstrafe verboten.

Den Willen der Götter erkannte man nicht nur beim Lossen und im Fall der Würfel, sondern auch beim Sieg eines Menschen im Wettkampf. Die vielen sportlichen Spiele, die im Rahmen von religiösen Festen abgehalten wurden, dienten zu Anfang sicher nicht ausschliesslich der Unterhaltung der Gläubigen. Sie wurden eingesetzt, um zu ermitteln, wem der Gott, dem der Wettkampf gewidmet war, seine Gunst geschenkt hatte. Die individuelle Leistung der Sportler wurde dabei nicht in Rechnung gestellt; allein wichtig war die Gunst der Götter, die dem Teilnehmer Sieg oder Niederlage zuteilten. Diese Eigenschaft war den Griechen so wichtig, dass sie den Obersten der Götter, Zeus, häufig mit einer kleinen Siegesgöttin auf der ausgestreckten Hand darstellten.

Die scharfe Grenze, die bei uns heute Religiöses und Profanes voneinander trennt, kannten die Menschen der Antike nicht. Ein Wettrennen zu Ehren eines Gottes wurde abgehalten? Da konnte man wunderbar Wetten abschliessen, wem dieser Gott seine Gunst schenken würde. Und die Würfel verkündeten nicht nur den Willen der Götter, sondern liessen sich auch prächtig dafür verwenden, sich ganz profan die Zeit zu vertreiben. Lose konnte man im Rahmen eines Rituals befragen oder ganz informell, um zu entscheiden, welchem Soldaten zum Beispiel die Kleider eines verurteilten Verbrechers zufallen sollten.

Dass der Schritt hin zum Glücksspiel um Geld nicht weit war, leuchtet ein. Unsere ersten schriftlichen Quellen dazu

stammen aus römischer Zeit. Um hohe Summen zu spielen, galt den Römern nämlich als ausgesprochen schimpflich, weswegen Cicero seine Gegner gerne als «Aleatores», Würfeler, verunglimpfte. Auch Sueton benutzte diesen Topos, um die «schlechten Kaiser» zu charakterisieren. Und so prangerte er Caligula, Claudius und Nero dieser Leidenschaft wegen an. Den «guten» Augustus dagegen, der nun wirklich ein begeisterter Aleator gewesen sein muss, verteidigte er mit der Behauptung, er hätte ohne Fanatismus und Habgier, nur zur Erholung gespielt, um sich von seinen anstrengenden Staatsgeschäften zu entspannen.

Nun haben wir auch Quellen, denen wir entnehmen können, wie das Würfelspiel damals funktionierte. Die dazu verwendeten Astragale, die Sprunggelenksknochen der Hinterläufe von Paarhufern, besitzen nämlich zwei breitere und zwei schmalere Längsseiten. Auf die sehr kleine Kopf- und Fussseite konnte der Würfel nicht fallen, sodass nur den vier Längsseiten unterschiedliche Werte beigeschrieben wurden: 1 und 6 den schmaleren Seiten, 3 und 4 den breiteren Seiten. Gespielt wurde mit einem bis vier Würfeln. Nun konnte man lediglich um die Höchstzahl wetteifern, oder – wenn man mit vier Würfeln spielte – den unterschiedlichen Wurfkombinationen unterschiedliche Werte zuschreiben: Am besten war es, wenn alle vier Astragale auf eine andere Seite fielen. So etwas nannte man Venus. Der schlechteste Wurf war viermal die Eins, was ein Römer als Hund bezeichnete.

Wie gerne hätten wir das Buch, das der Historiker und Kaiser Claudius dem Würfelspiel widmete, doch leider hat sich seine Schrift nicht bis in unsere Zeit erhalten. Claudius war nämlich ein begeisterter und wohlinformierter Würfelspieler, weswegen ihm sein erbitterter Gegner Seneca in seiner Satire auf die kaiserlichen Begräbnisfeierlichkeiten eine ganz besondere Strafe in der Unterwelt andichtete: Claudius musste mit einem Würfelbecher ohne Boden würfeln.

Solche Würfelbecher bzw. Würfeltürme weisen übrigens darauf hin, dass sich mit dem Glücksspiel ein anderes Phänomen

verbreitete: das Falschspiel. Es wurde von den römischen Autoritäten nicht geahndet, weil das Spiel um Geld mit Ausnahme der Saturnalien sowieso verboten war. Was die Römer natürlich nicht daran hinderte, mit Begeisterung zu spielen: Mann, Frau, Kind. Und wenn keine Würfel verfügbar waren, dann gab es eben eine Partie *Micare Digitis*, eine Art «Schere, Stein, Papier» oder das noch ähnlichere *Mora*. Dabei zeigten zwei Spieler eine beliebige Zahl von Fingern auf und riefen im selben Moment die vermutete Fingerzahl des anderen. Wer richtig riet, gewann. Das Spiel war so beliebt, dass die Römer einen vertrauenswürdigen Menschen auch als einen bezeichneten, mit dem man im Dunkeln *Micare Digitis* spielen konnte.

Zur Zeit der Christianisierung im 5. Jahrhundert wurde die moralische Ächtung, die das Glücksspiel schon in römischer Zeit erfahren hatte, mit der Verfehmung der «heidnischen» Wahrsagerei verbunden. Doch auch wenn die Obrigkeit gegen dieses Laster wettete – während des frühen Mittelalters war sie viel zu schwach, um ihre Anschauungen durchzusetzen.

Der Würfel ist uns nach all dieser Zeit so selbstverständlich, dass kaum ein Kinderspiel heute ohne ihn auskommt. Er ist ein harmlos wirkendes Accessoire geworden, von dem man vergessen zu haben scheint, dass sich einst Menschen mit ihm ruinierten.

Literatur:

Gizycki, Jetzy; Gorny, Alfred: Glück im Spiel zu allen Zeiten. Zürich 1970, 61–111
Hattler, Claus: «... und es regiert der Würfelbecher» – Glücksspiel in der Antike.

In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 26–31

Ogilvie, Robert M.: ... und bauten die Tempel wieder auf. Religion und Staat im Zeitalter des Augustus. Stuttgart 1982

Rickenbach, Judith: Ein antiker Wahrsageapparat aus Pergamon. In: Langer, Axel; Lutz, Albert (Hrsg.): Orakel. Der Blick in die Zukunft. Zürich 1999, 50–55

Roux, George: Delphi. Orakel und Kultstätten. München 1971

Das Glücksspiel als Weg in die Hölle oder: Vom Würfel zu den Karten



«Der Streit beim Spiel» – die Angst der Regierung.

Stich von F. Weiss nach Ernest Meissonier, aus Hans Wachenhusen's Hausfreund XIII von 1870. Quelle: Archiv MoneyMuseum



Abendgesellschaft beim Kartenspiel um 1810.

Stich. Quelle: Archiv MoneyMuseum

«O Fortuna, wandelbar wie der Mond wächst und vergehtst Du. Abscheuliches Leben: erst misshandelst Du uns, und dann, launenhaft, erfüllst Du unser Begehrt. Wie die Sonne das Eis schmilzt, so bringst Du beides zum Verschwinden: Armut und Macht.» So beginnt das erste Lied der *Carmina Burana*, jener berühmten Sammlung von Vagantenliedern, also von Liedern wie sie die herumziehenden Studenten des Mittelalters zu singen pflegten.

Fortuna, die Schicksalsgöttin, die aus Armen Reiche und aus Königen Gefangene machen konnte, sie beherrschte die Gedankenwelt des Mittelalters, einer Zeit, in der jeder Tag den Tod bringen mochte und Sicherheit nur im Jenseits zu finden war. Kein Wunder, dass das Glücksspiel blühte, und das in allen Gesellschaftsschichten. Doch was im Adel als edler Zeitvertreib akzeptiert war, wurde bei den einfachen Leuten gar nicht gerne gesehen. Richard Löwenherz und Philipp August zum Beispiel verboten während ihres Kreuzzuges (1189–1192) das Würfelspiel um Geld – selbstverständlich nur für die einfachen Soldaten. Den Königen und Anführern war es weiterhin erlaubt, und für Ritter und Kleriker wurde lediglich der Einsatz begrenzt.

Während die niederbayerischen Herzöge ernsthaft erwägen konnten, um die Aufteilung des Landes zu würfeln, galt das Spiel der Armen als direkter Weg in die Hölle. Dabei war es ja eigentlich ein gutes Geschäft, die Verwaltung des Glücksspiels, die im späten Mittelalter von so vielen Städten mit grossem Gewinn betrieben wurde. Wer würfeln wollte, ohne mit dem Gesetz in Konflikt zu kommen, musste in ein öffentliches Haus gehen bzw. zu einem Wirt, der eine Konzession besass und dafür einen Teil des erwirtschafteten Gewinns an die Stadtkasse ablieferte. Viele verdienten an den Spielern: der Würfelverleiher, der den Spielern gegen eine Gebühr garantiert ungezinkte Würfel lieh; der Zähler, der als Schiedsrichter die Punkte aufschrieb und den Gewinn korrekt berechnete; der Spielwart, der die herabgefallenen Würfel wieder aufhob (und dafür sorgte, dass kein Spieler sie heimlich austauschen

konnte) – und natürlich der Pfandner, der mit seinem eigenen Vermögen dafür haftete, dass kein Spieler mehr verlor, als er aufbringen konnte. Bis auf das Hemd durfte der Pfandner dem Spieler allen Besitz abnehmen, um die Spielschulden zu begleichen.

Natürlich konnte selbst die rigideste öffentliche Kontrolle die Emotionen nicht in den Griff bekommen, die hervorbrachen, wenn ein Spieler sein ganzes Geld verloren hatte. Fluchen, Streit, Schlägereien, all das kam – wie die Pfarrer predigten – davon, dass beim Spiel die niedrigsten Instinkte freigesetzt wurden. Avaritia – Habgier – sei es, um Geld zu spielen! Ira – der Zorn – werde erregt, wenn man sich von der Avaritia hinreissen lasse! Todsünden allesamt!

Und das galt natürlich nicht nur für das Würfelspiel, sondern auch für die Karten, die spätestens seit der Mitte des 14. Jahrhunderts eifrig benutzt wurden. «Gebetbuch des Teufels» titulierten aufgebrachte Prediger das Kartenspiel. Und das musste man verbieten! Die Ersten waren die Ratsherren der Stadt Bern, die 1367 ein Edikt dagegen erliessen. 1377 folgte Basel, 1389 folgten Zürich und Schaffhausen.

Doch die Verbote halfen nichts. Dann wurde eben heimlich weitergespielt und der Stadtsäckel konnte keinen Nutzen aus der Spieleleidenschaft seiner Bürger ziehen. Da ging man dann doch lieber einen Kompromiss ein und erhob eine Kartensteuer auf den Verkauf von Spielkarten, wie dies 1581 in Frankreich und 1606 in der Lombardei geschah.

Auch zu dieser Zeit schieden sich die Geister am Kartenspiel völlig. Da gab es auf der einen Seite die adlige Gesellschaft nach dem Vorbild Frankreichs, in der es eine Frage der Rangordnung war, wer bei der abendlichen Spielrunde am Tisch des Königs sein Geld verlieren durfte. Emotionen waren verpönt. Wer seinen Besitz riskierte, hatte das mit gleichmütiger Miene zu tun. Dem König gab dies die Macht, seine ruinierten Spielpartner zu sanieren oder fallenzulassen, je nachdem, wie politisch zuverlässig sie waren.

Die protestantischen, insbesondere die calvinistischen Geistli-

chen hatten da eine ganz andere Sicht. Für sie blieb das Glücksspiel Teufelswerk, das es auszurotten galt. Es widersprach der eigenen Arbeitsethik, die redliche Arbeit als gottgefällig, den Müssiggang dagegen als verderblich bewertete. Wie konnte Geld Segen bringen, das ohne gottgefällige Arbeit erworben worden war?

Streng überwachte Sittenmandate setzten in den reformierten Gemeinden der Eidgenossenschaft durch, dass der Besuch von Schenken – und mit ihm das Trinken, das Spielen, das Essen und das Tanzen – vonseiten der Obrigkeit unterbunden wurde. Die Behörde legte fest, wie viele Wirtshäuser eine Stadt benötigte. Diese durften nicht vor der Predigt öffnen und nicht nach neun Uhr abends schliessen. Es war verboten, die Gäste zum Trinken zu animieren, und selbstverständlich war jedes Spiel verbannt. Der Pfarrer und die lokalen Behörden waren für die Durchführung der Mandate verantwortlich. Sie zeigten jeden, der dagegen versties, beim Bürgermeister an. Der Schuldige wurde zunächst mit einer Geld- oder Gefängnisstrafe diszipliniert. Doch wer sich hartnäckig weigerte, calvinistischen Idealen zu entsprechen, konnte durchaus das Bürgerrecht verlieren und der Stadt verwiesen werden.

Übrigens, die calvinistische Einschätzung des Spiels wirkte in der Schweiz länger, als man es für möglich halten würde. Auch wenn es für die ersten Touristen in manchen Kurhallen die Möglichkeit gab, um Geld zu spielen, führte das organisierte Glücksspiel ein Schattendasein. Erst die Volksabstimmung vom 7. März 1993 hob das Spielbankenverbot auf.

Und das Volk? Was dachte das einfache Volk über das Glücksspiel? Wir werden es kaum je erfahren, auch wenn die Zahl der in Rabelais' (*1494, †1553) Satiren *Gargantua* und *Pantagrue* vorkommenden Glücksspiele wohl für sich selbst spricht: Der Spieler konnte in der Mitte des 16. Jahrhunderts auf 217 verschiedene Arten sein Geld verlieren.

Einen noch tieferen Einblick gibt uns das im Jahr 1426 erstmals erwähnte Karnöffelspiel. Als Karnöffel wird zu dieser Zeit eigentlich ein Hodengeschwulst oder ein Hoden- bzw.

ein Leistenbruch bezeichnet. Gleichzeitig nannte man einen groben Menschen einen «Karnöffel» oder – wenn man sich über die Kirche echauffierte – einen «Kardinal».

Das Karnöffelspiel stellte die von einigen immer noch als göttlich empfundene Weltordnung auf den Kopf: Der Karnöffel stach sie alle – Papst, Teufel und Kaiser und wie die Karten alle hiessen. Karnöffel war der Unter (schweiz. Under), die Karte also, die in den erhaltenen Kartenspielen des 15. Jahrhunderts häufig durch ihre anstössigen Darstellungen heraussticht. Da zeigt einer das Hinterteil, uriniert in ein Gefäss – wahrlich nicht das Verhalten, das eine höfische Kartenfigur aufweisen sollte. Dazu stachen die niederen Karten die hohen; dies war wahrscheinlich ein Wunschtraum für die einfachen Kartenspieler, die rund 100 Jahre später im Bauernkrieg ihren Unmut wesentlich lauter formulieren sollten.

Die gebildete Welt verstand die Aussage des Karnöffelspiels. Der berühmte Strassburger Theologe Johann Geiler von Kaysersberg deutete das Spiel als Umkehrung der geistlichen und weltlichen Ordnung und als Gleichnis seiner Zeit. Es gehe zu wie im Karnöffelspiel, wo die Niedrigen mehr Macht besässen als die Oberen, wetterte er.

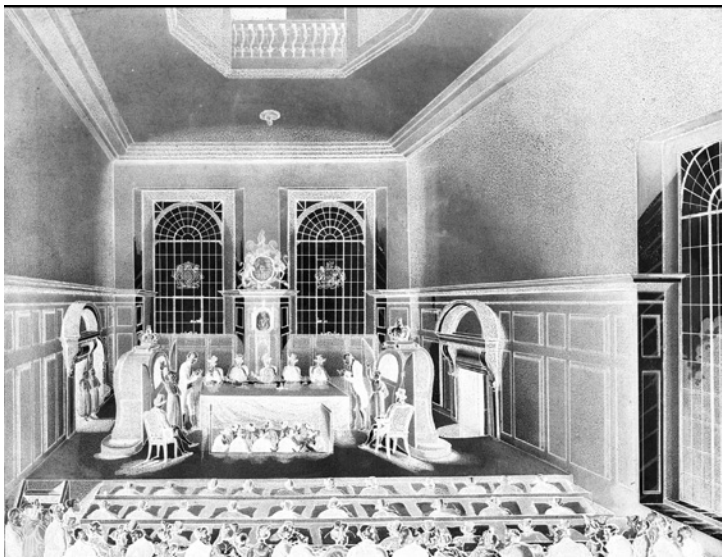
Auch die Karten haben es in die heutige Zeit geschafft, als arriviertes und gesellschaftlich akzeptiertes Freizeitvergnügen wie Jassen, Skat, Bridge, Rommé oder Tarock. Doch auch im Glücksspiel haben sie ihre Bedeutung behalten. Baccara bieten heute noch die meisten Spielcasinos an, und Poker erlebt seit einigen Jahren eine ungeahnte Blüte – auch wenn alle Pokerprofis darauf bestehen, dass finanzieller Erfolg beim Poker nicht ausschliesslich vom Glück abhängt.

Literatur:

- Brosi, Sibylle: Karten und Kartenspiel in der Kunst des 17. Jahrhunderts. In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 93–96
- Gizycki, Jetzy; Gorny, Alfred: Glück im Spiel zu allen Zeiten. Zürich 1970, 281–387
- Holländer, Barbara: Spielkarten. In: Zangs, Christiane; Holländer, Hans (Hrsg.): Mit Glück und Verstand. Aachen 1994, 31–36

- Köger, Annette: Spielkarten und Glücksspiel. In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 62–67
- Schumacher, Dagmar Maria: Würfelglück im Mittelalter. In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 42–46
- Schumacher, Dagmar Maria: «Des Teufels Spiel» – Glücksspiel im Mittelalter und der frühen Neuzeit. In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 85–89
- Stucki, Heinzpeter: Das 16. Jahrhundert. In: Geschichte des Kantons Zürich. Bd. 2 (Frühe Neuzeit), Zürich 1996, 172–281

Das Glücksspiel und die Staatsfinanzen oder: Die Lotterrie



«Lottery Drawing: Coopers Hall» – Lotterieziehung in einer der ältesten Londoner Hallen.

Stich, publiziert von Pugin & Rowlandson bei R. Ackermann's Repository of Arts, London, 1. Februar 1809. Quelle: Archiv MoneyMuseum



Nicht ausgegebene Banknote des Donaustaats im Nennwert von 10 Kronen, die durch einen Aufdruck der Österreichischen Staatslotterie zum Lotterielos wurde.

Quelle: Geldmuseum der Oesterreichischen Nationalbank, Inv. Nr. MS_KA0728



«Das grosse Los.

Die Sehnsucht von Millionen».

Titelblatt der Broschüre von Louis Emrich, o. J., gedruckt von der Jean Frey AG, Zürich. Quelle: Archiv MoneyMuseum

Wie die Lotterien erfunden wurden? Nun, so genau wissen wir das nicht, doch immerhin gibt es eine hübsche Geschichte, mit der sich das System begründen liesse. Sie erzählt von einem venezianischen Kaufmann, der mit einem vollbeladenen Schiff in seiner Heimat ankam und aufgrund einer Wirtschaftskrise seine

Waren nicht mehr absetzen konnte. Um nun das Lager zu räumen und die finanziellen Einbussen möglichst gering zu halten, sei er auf den Gedanken verfallen, eine Lotterie zu veranstalten.

Das Prinzip war einfach: Der Kaufmann setzte den Wert fest, den sein Warenlager hatte. Für diese Summe verkaufte er Lose, deren Gewinn weit über dem liegen konnte, was der Einsatz betragen hatte. Wohlgemerkt «konnte», wer eine Niete zog, ging leer aus. Nichtsdestotrotz verkauften sich die Lose glänzend. Allein der Traum vom grossen Gewinn veranlasste die Käufer, eine überschaubare Summe in ihre Hoffnung zu investieren. Auf diesem System beruhen noch heute alle Lotterien: Mit einem kleinen Einsatz ein Vermögen zu gewinnen, davon träumen Menschen auf der ganzen Welt.

Aber vielleicht ist die Lotterie ja auch viel älter. Tatsächlich besitzen wir bereits aus römischer Zeit Hinweise, dass Warenpreise in einer Art Tombola ausgespielt wurden. Der berühmte Nero liess, so jedenfalls sein Biograf Sueton, eine Art Lose unter das Volk werfen, mit denen der stolze Gewinner das Anrecht auf «Getreide, Kleidungsstücke, Gold und Silber, Edelsteine, Perlen, Gemälde, Sklaven, Zugvieh, selbst auf gezähmte wilde Tiere, schliesslich auch auf Schiffe, Häuserblocks, Grundstücke» erwarb.

Wo auch immer der Ursprung der Lotterie gelegen haben mag, im 15. und 16. Jahrhundert hatten sich die privaten Lotterien, Glückshäfen und Glückstöpfe – Warenlotterien, wie wir sie heute von jedem Jahrmarkt kennen – weit in Europa verbreitet. Die erste Lotterie im modernen Sinne fand 1445 in der niederländischen Stadt Sluis statt; der erste dokumentierte Glückshafen wurde 1465 in Zürich abgehalten. Doch es ist wohl nur Zufall, dass wir ausgerechnet von diesen beiden Veranstaltungen wissen.

Lotterien dienten bald nicht mehr ausschliesslich der Unterhaltung. Sie wurden von wohltätigen Organisationen und staatlichen Stellen benutzt, um Projekte zu finanzieren, die sonst keine Chance auf Durchführung gehabt hätten. Ob es darum ging, ein neues Armenhaus zu bauen oder verwaisten

Mädchen eine Mitgift zu verschaffen, ob ein Deich oder ein Gefängnis errichtet werden musste, immer wieder benutzten Obrigkeiten die Lotterie, um ihre Aufgaben ohne Steuererhöhung zu finanzieren. Man schätzte dieses System und nutzte es umso unbedenklicher, als die Teilnahme an einer Lotterie freiwillig war.

Ein zusätzliches Einkommen, ohne dass sich die Bürger dagegen wehrten? Nun, das war es, wonach alle frühneuzeitlichen Herrscher verzweifelt suchten. Kein Wunder, dass das Veranstellen von Lotterien zu einem staatlichen Monopol wurde. Fortan durften sie nur noch mit Erlaubnis und Beteiligung des Fiskus durchgeführt werden. Die Lotterie wurde zu einer Ergänzung der steuerlichen Einkünfte, die Lächer stopfte, wenn Ausgaben und Einnahmen nicht zueinanderpassen wollten.

Ursprünglich wurde bei einer offiziellen, feierlichen Ziehung jeder einzelnen Losnummer ein Preis bzw. eine Niete zugeordnet. Das bei uns heute wesentlich beliebtere Zahlenlotto kam erst Mitte des 18. Jahrhunderts in Mode. Nach seinem Herkunftsort wurde es als «Lotto di Genua» bekannt. Es soll sich ursprünglich um eine beliebte Form der Wette gehandelt haben. Alle zwei Jahre wählte die städtische Regierung Genuas mittels des Losverfahrens aus 90 Bewerbern zwei neue Senatoren aus. Bankiers nahmen gerne Wetten darauf entgegen, welchem Kandidaten das Glück wohl hold sein werde. Nach der Verlosung zahlten sie demjenigen, der richtig getippt hatte, einen vorher festgelegten Gewinn. Irgendwann wurden die Namen durch Nummern ersetzt und der Staat übernahm das einträgliche Geschäft, das nun – von der Politik losgelöst – als Zahlenlotto mit 5 Nummern aus 120 bekannt wurde.

Zahlenlotto zu spielen, war wesentlich billiger, als ein Lotterielos zu kaufen. Und damit konnten sich auch die Ärmsten der Armen an der Jagd nach dem Glück beteiligen. Sehr zum Ärger der Moralisten, die ihnen vorwarfen, noch ihren letzten Besitz aufs Spiel zu setzen. Richtig ärgerlich aber wurde es für die Fürsten, wenn ihre Landeskinder Geld zu

Agenturen trugen, die ausländische Lotterien vertraten. Da blieb auch den Wohlmeinenden nichts anderes übrig, als eine eigene Lotterie zu gründen, sollte der Sparpfennig ihrer Untertanen nicht die Staatskasse der Nachbarn nähren. Alle machten mit. Kein Herrscher konnte es sich leisten, aussen vor zu bleiben. So musste zum Beispiel der württembergische Herzog Karl Eugen (*1728, †1793) die Lotterie ein paar Jahre, nachdem er sie erst verboten hatte, aus Finanznot wieder einführen.

Solange das Steuerwesen in seinen Anfängen gesteckt hatte, war der Staat auf ein Zubrot aus den Lotterien angewiesen gewesen. Im 19. Jahrhundert änderte sich dies und damit die Einstellung zu den Lotterien. Vor allem das in der Unterschicht so beliebte Zahlenlotto wurde Ziel des Angriffs. Preussen schaffte es 1810 ab, bis 1862 folgten Belgien, Frankreich, Bayern und Spanien.

Unser heutiges Lotto entwickelte sich erst nach dem Zweiten Weltkrieg zum Lieblingsspiel der Europäer. Angefangen hatte es im zerbombten Berlin. Politiker erinnerten sich an die Lotterie als Mittel zur Finanzierung von teuren, normalerweise unbezahlbaren Infrastrukturmassnahmen. Stadtlotterien in der ehemaligen Hauptstadt brachten erste Erfolge, doch rückläufige Einnahmen veranlassten die Verantwortlichen, sich an das alte Zahlenlotto zu erinnern. Bald spielte man im ganzen Bundesgebiet das Berliner 5 aus 90. Doch dies stiess auf Widerstand der anderen Bundesländer. Schliesslich fiel das Lotterierecht in die Verantwortung der Länder. Das Ergebnis: Berlin musste seine Aktivitäten einstellen. Stattdessen entstanden bis 1956 zwei Lottoblöcke: das Nordwest- und das Südlotto, die nun 6 aus 49 anboten.

Baden-Württemberg war das letzte Land, das sich dem Zahlenlotto anschloss, nämlich erst 1958. Doch damit war das Bundesland der Schweiz immer noch weit voraus. Dort wurde Swiss Lotto als Gemeinschaftswerk von Swisslos und der Loterie Romande erst 1970 gegründet. 2010 konnte Swiss Lotto seinen 40. Geburtstag feiern. In der Pressemeldung, die

aus diesem Anlass herausgegeben wurde, verkündete der Direktor von Swisslos stolz, man habe bisher 523 Menschen zu Lottomillionären gemacht. Jeder zweite Schweizer spiele mindestens einmal pro Jahr Lotto und man habe über die Jahre gut 5 Milliarden Franken für gemeinnützige Projekte in den Bereichen Kultur, Sport, Natur und Soziales abgeführt.

Literatur:

- Gizycki, Jetzy; Gorny, Alfred: Glück im Spiel zu allen Zeiten. Zürich 1970, 115–159
- Koch-Scheinpflug, Regina: Lotto nach 1945. In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 141–145
- Näther, Ulrike: «Das grosse Los» – Lotterie und Zahlenlotto. In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 99–105
- Schmid, Gabriele: Zahlenlotto und Klassenlotterie in der Habsburgermonarchie 1751–1918. Reformen und Widerstände. Diplomarbeit, Wien 2008
- Swisslos-Pressemeldung vom 7. 1. 2010: Swiss Lotto feiert Geburtstag: Der Lottoklassiker blickt auf 40-jährige Erfolgsgeschichte zurück.
- Zollinger, Manfred: Der Geist der Spekulation im Spiel. Aufschwung und Krise der Lotterien im 18. und 19. Jahrhundert. In: Schädler, Ulrich; Strouhal, Ernst (Hrsg.): Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I. Wien 2010, 131–154

Zentren der mondänen Welt des 19. Jahrhunderts oder: Casinos



Das Grand Casino Baden bei Wien.

Quelle: Archiv Casinos Austria AG, Wien



Aktie des Grand Casino Municipal de la Ville de Biarritz, ausgegeben am 7. Juni 1900.

Quelle: Wertpapierwelt, Stiftung Sammlung historischer Wertpapiere, Olten



Aktie des Kursaals von Interlaken, ausgegeben am 2. Februar 1859.

Quelle: Wertpapierwelt, Stiftung Sammlung historischer Wertpapiere, Olten

Sie sind von einem Hauch des Luxus umgeben, die grossen Casinos der Geschichte in Monaco, Baden-Baden, Deauville. Sie erinnern uns an elegante Herren in Frack und Zylinder, an verruchte Frauen mit tiefem Dekolleté, an russische Bankrotteure und entwurzelte Glücksritter – an die feine französische Gesellschaft des 19. Jahrhunderts eben.

Dabei entstand der Begriff Casino eigentlich in einem ganz anderen Zusammenhang. Es war in Venedig. Dort machten all die adligen oder reichen jungen Männer, die sich auf ihrer Bildungsreise durch Europa befanden, Station. Hatte man in Florenz die Wunder der Renaissance, in Rom die feierlichen Zeremonien der katholischen Kirche und in Neapel die Überreste der Antike bewundert, so stand in Venedig eigentlich die Verfassung auf dem Programm, die als die beständigste Europas galt. Doch die jugendlichen Halbstarken interessierten sich viel mehr für die Vergnügungen, die ihnen die Serenissima bot: Theater, Oper, Karneval und natürlich das Ridotto.

Das Ridotto war eine öffentliche Spielbank, die mit Erlaubnis der venezianischen Regierung betrieben wurde. Wer es betreten wollte, musste sich einer rigiden Kleiderordnung unterwerfen: schwarzer Überwurf, Dreispitz und weisse

Halbmaske – die Kleidung verbarg die soziale Stellung des Besuchers. Die Bankhalter dagegen waren venezianische Patrizier in schwarzer Amtstracht und standesgemässer Perücke. Jeder Bankhalter sass hinter einem Tisch, auf dem Haufen von Zechinen lagen. Er bot den Gästen an, bei Karten- und Würfelspiel als Partner zu fungieren. Es war ein hervorragendes Geschäft. Junge Männer aus ganz Europa verspielten hier väterliche Vermögen. Und doch liess der hohe Rat das Ridotto im November 1774 schliessen.

Sehr ärgerlich. Viele Patrizier verloren damit ihr stabiles Einkommen. Und natürlich suchten sie nach einem Ausweg. Das öffentliche Spiel um Geld war verboten, aber nicht das private. Warum also den Fremden nicht den Zugang zum eigenen Casino öffnen? Das Casino war eine Art Zweitwohnsitz, den sich die Venezianer hielten, um nicht ständig in der Pracht ihres Palazzos eingeeengt zu sein. Ein Casino war klein, anheimelnd, leicht zu heizen und voller Komfort. Wer bisher im Ridotto die Bank gehalten hatte, der lud nun zum Glücksspiel in sein Casino ein. In einer Art Club fanden wohlhabende Touristen auf Empfehlung von Bekannten einen Ort, an dem sie ihr Geld verlieren konnten. Damit war die entscheidende Kombination gefunden: Müssiggang, Reichtum und Glücksspiel.

Andere Orte kopierten Venedigs Erfolgsrezept. Vor allem die Bäder, die seit dem 18. Jahrhundert einen enormen Aufschwung erlebten, brauchten eine zusätzliche Attraktion. Das belgische Heilbad Spa gründete im Jahr 1762 seine Redoute und nimmt heute für sich in Anspruch, das erste Casino im modernen Sinn gewesen zu sein.

Bald wurde die Wahl des sommerlichen Urlaubsziels eine Frage der Mode und der sozialen Stellung. Wer es sich leisten konnte, reiste nach Baden-Baden, Bad Homburg oder Wiesbaden. Angeblich, um die gesunden Bäder zu besuchen, tatsächlich um zu sehen und gesehen zu werden. Und der beste Treffpunkt dafür waren die Casinos. Die ganze bessere Welt sprach damals Französisch. Und so prägte die französische

Kultur auch die Casinos. Man parlierte französisch, ass französische Spezialitäten und trank französischen Champagner, ehe französische Croupiers einem am Roulettetisch das Geld abnahmen.

Aber nicht nur das Personal, auch die Eigentümer der Casinos stammten zumeist aus Frankreich. Sie verwöhnten eine Kundschaft, in der neue Regeln galten. Ob Adel, Bürger oder Kokotte, angesehen waren diejenigen, die sich an die gesellschaftlichen Regeln hielten und über ausreichende Mittel verfügten. Die Spielcasinos waren die Paläste des modernen Kapitalismus, hier amüsierte sich die feine Gesellschaft. Nur ein Verbrechen gab es an so einem luxuriösen Treffpunkt: kein Geld zu haben. Wie hätte man sich sonst die erstklassigen Hotels leisten können, die ausgezeichnete Küche und die vorzüglichen Schneider? Die Teilnahme am Ball, an der Opernaufführung, an den sportlichen Ereignissen, den Konzerten und prachtvollen Gottesdiensten setzte einen ganzen Schrankkoffer an exklusiver Garderobe voraus.

1840 landete der Spielbankeigentümer von Bad Homburg einen Coup. Dazu muss man wissen, dass jeder Roulettekessel jahrzehntelang über eine Doppelzero, das Gewinnfeld des Bankhalters, verfügte. Damit gab es für die Bank zwei Chancen im Kessel, den gesamten Gewinn einzustreichen. In Bad Homburg schaffte man nun die zweite Zero beim Roulette ab und reduzierte damit den Vorteil der Bank von 2,7 auf 1,35 Prozent.

Bald sprach es sich herum: Roulette sei ein Spiel, in dem man gewinnen könne, und Bad Homburg der beste Ort, um es zu spielen. Als dann auch noch Prinz Charles Lucien Bonaparte 1852 an einem einzigen Abend stolze 900'000 Gulden gewann, gab es kein Halten mehr. Es zog so viele Besucher nach Bad Homburg, dass die anderen Casinos nachziehen mussten und ebenfalls die zweite Zero abschafften.

Die Eisenbahn und die damit verbundenen neuen Reisemöglichkeiten brachten die Kundschaft noch schneller in die Casinos. Doch zu diesem Zeitpunkt stand dieses Refu-

gium der gelangweilten Jeunesse dorée bereits unter heftiger Kritik. Der deutsche Vormärz, der geprägt war vom Bildungsbürgertum, brachte eine neue Ernsthaftigkeit, in der soziale und politische Reformen im Mittelpunkt standen. Nun galten die Casinos als ein Ort, an dem sich die Ewiggestrigen nutzlosem Vergnügen hingaben. Kein Wunder, dass das Frankfurter Parlament den deutschen Spielbankbesitzern ihre Konzession entziehen wollte. Doch es wurde aufgelöst, ehe dieses Gesetz beschlossen werden konnte. Es war erst das Deutsche Reich, das 1872 das Ende für alle deutschen Casinos brachte. Was machte es? Die feine Gesellschaft zog weiter nach Monaco, wo sich das Kleinfürstentum mithilfe der Einkünfte aus dem Casino von seiner Finanzmisere befreite.

Alle Regierungen sollten sich fortan zwischen Skylla und Charybdis bewegen – zwischen dem erwünschten Einkommen, das eine Spielbank brachte, und der umstrittenen Moral des Glücksspiels. Die Regel für den Umgang damit ist relativ einfach und universell anwendbar: Je höher die Finanznot, umso grösser die staatliche Bereitschaft, Glücksspiel als Einkommensquelle zu akzeptieren.

So sorgt zum Beispiel in der Wüsten- und Spielerstadt Las Vegas seit 1940 ein steter Strom an Touristen für eine Einkommensquelle im wirtschaftlichen Nirgendwo. Dieselben Motive mögen einige Indianerstämme 1979 dazu bewogen haben, in ihren Reservaten Casinos einzurichten, mit denen sie soziale Projekte finanzieren, die eine US-Regierung nicht durchzuführen bereit ist. Vielleicht geben diese Beispiele einen Hinweis darauf, warum auch die Schweiz am 1. April 2000 ein neues Spielbankengesetz in Kraft gesetzt hat.

Die Schweiz verfügte nie über ein Casino von internationalem Ruf. Doch auch hier bot man den Touristen des 19. Jahrhunderts zur Zerstreung Glücksspiele in den Kursälen. 1928 wurde allerdings der Höchsteinsatz auf 5 Franken begrenzt. Dies war damals ein stattlicher Betrag, den sich nur die Bessergestellten leisten konnten.

1992 musste (wieder einmal) der schweizerische Staatshaushalt saniert werden. Zu diesem Zweck stimmten die eidgenössischen Räte einer Aufhebung des Spielbankenverbots zu. Volk und Stände akzeptierten den Vorschlag ein Jahr später. Das ausschlaggebende Argument waren Mehreinnahmen für die AHV, die durch eine Besteuerung der Spielbanken erzielt werden sollten.

Am 1. April des Jahres 2000 trat das Spielbankengesetz in Kraft. Heute kann sich jeder um eine Spielbankkonzession bewerben. Dabei wird zwischen einer Konzession A und einer Konzession B unterschieden. In Spielbanken mit Konzession A ist die Anzahl von Tischspielen und Glücksspielautomaten gesetzlich nicht beschränkt, genauso wenig wie der Höchsteinsatz. Spielbanken mit Konzession B dürfen nur drei verschiedene Arten von Tischspielen anbieten und höchstens 250 Glücksspielautomaten aufstellen. Ferner sind Einsatz und Gewinn limitiert. Die Steuereinkünfte aus Casinos mit Konzession A fließen zu 100 Prozent in die AHV, mit Konzession B nur zu 60 Prozent; hier gehen die restlichen 40 Prozent an den Standortkanton.

Und wieder ist der Staat hin- und hergerissen zwischen der Freude über das zusätzliche Einkommen und die Angst, als unmoralisch verurteilt zu werden: Es gibt eine gesetzliche Auflage für jede Spielbank, Massnahmen gegen die Spielsucht zu ergreifen und so dem Staat diese Verantwortung abzunehmen.

Literatur:

Eckhoff, Ekkehard: Venedig – Spätes Feuerwerk. Glanz und Untergang der Republik (1700–1797). Stuttgart 2006, 74–79

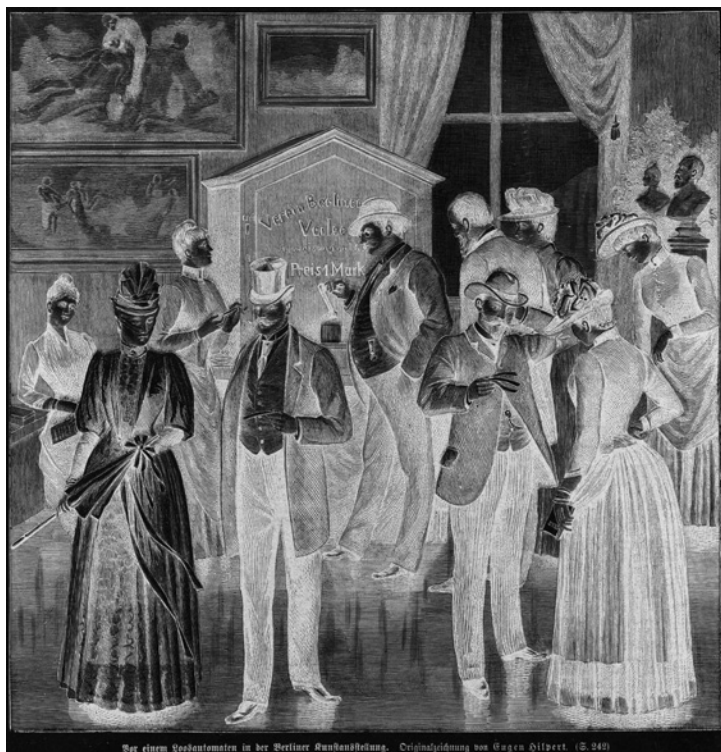
Fischer, Klaus: «Faites votre jeu». Geschichte der Spielbank Baden-Baden. Baden-Baden 1975

Gizycki, Jetzy; Gorny, Alfred: Glück im Spiel zu allen Zeiten. Zürich 1970, 226–279

Kicherer, Dagmar: «Das mächtige ›Vielleicht‹» – Die Spielbank in Baden-Baden. In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 221–227

Tegtmaier, Ralph: Casino. Die Welt der Spielbanken – Spielbanken der Welt. Köln 1989
Website Schweizer Casino Verband (<http://www.switzerlandcasinos.ch>)

Das automatisierte Glücksspiel oder: Der einarmige Bandit



«Vor einem Losautomaten in der Berliner Kunstausstellung».

Originalzeichnung von Eugen Hilpert. Quelle: Archiv MoneyMuseum

Jahrhundertlang war das Spiel mit Kommunikation verbunden gewesen. Man ging ins Casino, um andere Menschen zu treffen. Die abendliche Kartenrunde im Wirtshaus war Menschen, denen noch kein Fernseher als Zerstreuung zur Verfügung stand, selbstverständlich. Spieler galten als gesellige Typen, fest eingebunden in soziale Strukturen. Glücksspiel war in erster Linie Unterhaltung, auch wenn es durchaus bereits den einen oder anderen Fall von Spielsucht gegeben haben mag.

Dies änderte sich Mitte des 19. Jahrhunderts. Die ganze Welt war damals im Umbruch. Maschinen begannen die

menschliche Arbeitskraft zu ersetzen, und das Verhältnis der Menschen untereinander musste neu definiert werden. Vorbei war die Zeit, als man für jede Dienstleistung mit einem Menschen Kontakt aufnehmen musste. Automaten verkauften Getränke und Bahnfahrkarten. Automatenrestaurants kamen in Mode. Und an den schönsten Aussichtspunkten genügte der Einwurf einer Münze, um ein fest installiertes Fernrohr benutzen zu dürfen.

Kein Wunder, dass findige Unternehmer bald auch die ersten Glücksspielautomaten anboten. Sie griffen auf, was man damals an Spielen so kannte: Glücksrad, Würfel, Karten. Und schnell wurde das kleine Spiel zu einer Lieblingsbeschäftigung der Arbeiterklasse. In jeder Kneipe konnte der Besucher am Spielautomaten sein Glück versuchen.

Noch musste er zumindest für das Abholen seines Gewinns mit dem Wirt Kontakt aufnehmen. Die Packung Zigaretten, das Bier wurden ihm nämlich an der Theke ausgehändigt. Doch bald brauchte man auch dafür keinen Menschen mehr. Anfang des 20. Jahrhunderts eroberte der einarmige Bandit (engl. one-armed bandit) – auch Slot Machine oder Fruit Machine genannt – die Gaststätten. Er zahlte den Gewinn gleich bar aus. Durch einen Schlitz (engl. slot) warf sein Benutzer eine Münze ein. Mit einem Hebel (einarmiger Bandit) setzte er die drei Glücksräder in Bewegung, die Symbole, häufig Früchte (engl. fruit), zeigten. Je nachdem, in welcher Konstellation die drei Glücksräder stehen blieben, hatte der Spieler gewonnen oder verloren.

Die Menschen liebten diese Maschinen – und das Geschäft boomte. Innerhalb weniger Jahre entwickelten sich Chicago und San Francisco zu Zentren der Glücksspielautomatenindustrie. Sie versorgten Millionen von vergnügungshungrigen Amerikanern mit dem Risiko für zwischendurch. Allerdings waren diese kleinen Fluchten der puritanischen Bewegung ein Dorn im Auge. 1910 wurde in den USA das Spielen um Geld verboten. Neun Jahre später gelang es den gleichen Politikern, den Alkohol gesetzlich zu ächten.

Natürlich liess sich das Glücksspiel nicht völlig aus dem gesellschaftlichen Leben ausgrenzen, genauso wenig wie der Alkohol. Beides wanderte in den Untergrund. Die Spielautomaten erhielten eine clevere Tarnung. Sie mutierten zu Bonbonspendern, die bei Geldeinwurf Süsses ausspuckten und nur «nebenbei» ein Spielchen anboten. Und dann konnte man das Glücksspiel ja als Geschicklichkeitsspiel umdeuten. Dafür brauchte es lediglich einen Hebel, mit dem man die sich drehenden Glücksräder anhalten konnte – und schon waren die gesetzlichen Bestimmungen auf der Seite der Automatenproduzenten.

Die gleichen Tricks wandte man bei der Einführung dieser Maschinen in Deutschland an. «Mintgeräte» (nach den darin enthaltenen Pfefferminzbonbons) eroberten in den 20er-Jahren des 20. Jahrhunderts den deutschsprachigen Raum. Ihnen folgte der Bajazzo, eine Urform des Flippers, der als Geschicklichkeitsspiel durchging: Eine Feder wurde vom Spieler ausgelöst und schleuderte eine Kugel in ein Feld von Nägeln, durch das sich die Kugel nach unten bewegte. Der Bajazzo, eine Figur, die der Spieler bewegen konnte, sollte die Kugel auffangen. Gelang dies, schüttete der Automat seinen Gewinn aus.

Seit dem Zweiten Weltkrieg sind Glücksspielautomaten omnipräsent. Sie stehen nicht mehr ausschliesslich in den schummrigen Ecken zweifelhafter Kneipen, sondern auch in den grossen Spielcasinos. 80 Prozent der Spieleinnahmen von Baden-Baden sollen diese Automaten bereits erwirtschaften. Der Spieler bleibt hier anonym, muss keinen Kontakt mit anderen aufnehmen. Vielleicht liegt deshalb die Hemmschwelle niedriger, sodass das Spielen am Automaten zu einem beliebten Freizeitvergnügen für jedermann geworden ist. Allerdings sind die Zeiten vorbei, in denen es genügte, eine Münze in einen Automaten einzuwerfen. Heute verlangen die meisten Geräte einen grösseren Schein.

Um am Automaten zu spielen, muss man natürlich nicht in ein Spielcasino reisen. Spielhallen – mit geringerem Einsatz

und geringeren Gewinnmöglichkeiten – sind in jeder Stadt zu finden. Sie bieten dem Kunden nicht nur Automaten, sondern auch Videospiele, bei denen Reaktion und Geschicklichkeit die grösste Rolle spielen. So ziehen Spielhallen vor allem junge Leute an.

In Japan hat das Glücksspiel am Automaten sogar Kultcharakter gewonnen. Es heisst Pachinko und bietet gestressten Schreibtischhengsten die ultimative Entspannung. Nichts kann der Spieler tun, um Gewinn oder Verlust zu beeinflussen. Gebannt beobachten reife Männer in Anzug und Krawatte, wie eine Kugel durch einen flirrenden, blinkenden, piependen Parcours flitzt. Auch wenn das Spiel um Geld in Japan eigentlich verboten ist, bleibt der Nervenkitzel. Der Gewinn wird nämlich in Sachpreisen überreicht, die der Spieler wenige Meter von der Pachinkohalle entfernt gegen Bargeld verkaufen kann.

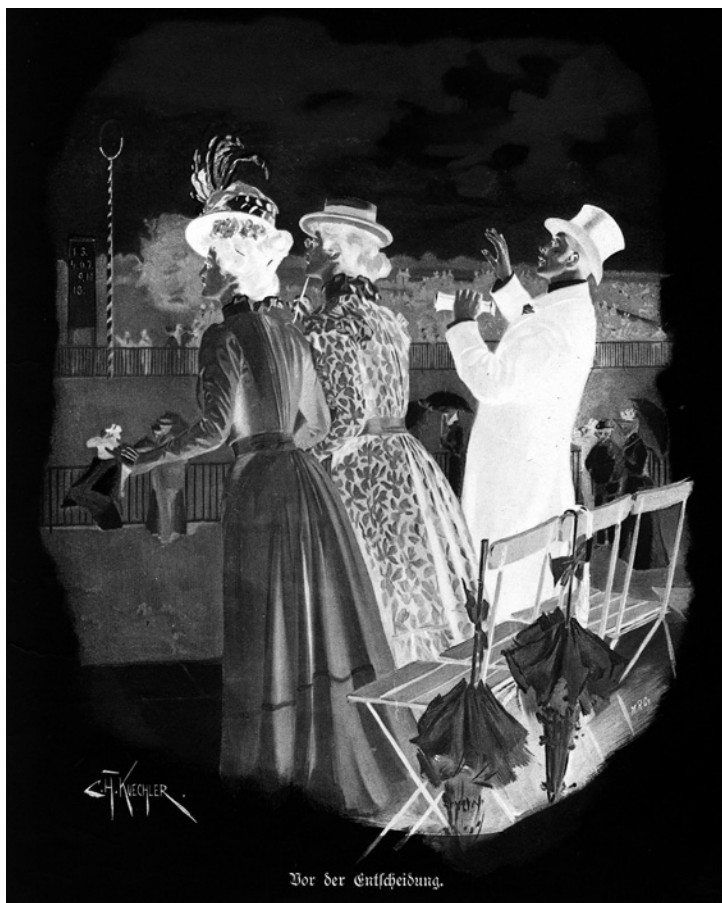
Glücksspiel im Internet ist lediglich eine Weiterentwicklung der Automatenspiele, die endgültig jede soziale Komponente ausklammert. Im Mittelpunkt stehen ausschliesslich Gewinn oder Verlust. Rund um die Uhr kann jeder jederzeit jedes beliebige Glücksspiel mit jedem Einsatz spielen, ohne dem Verlierer in die Augen sehen zu müssen und ohne sich als Verlierer den mitleidigen Blicken der anderen auszusetzen.

Wie sich diese völlig entsozialisierte Form des Glücksspiels auswirken wird, darüber muss die Zukunft entscheiden. Eines allerdings steht heute schon fest: Die Bank gewinnt immer.

Literatur:

Näther, Ulrike: Das mechanische Glücksspiel. In: Badisches Landesmuseum (Hrsg.): Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute. Karlsruhe 2008, 242–246

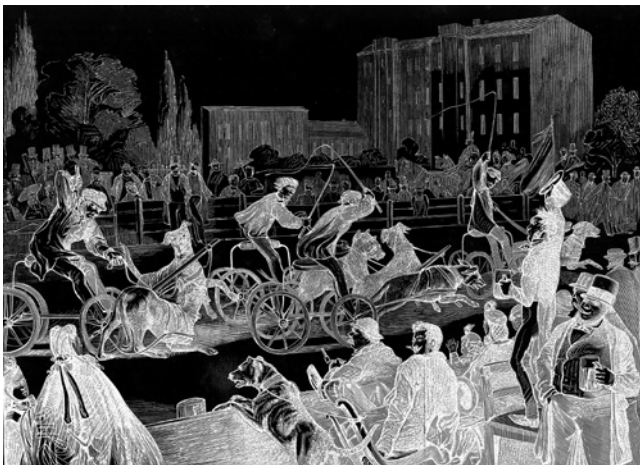
Ein Glücksspiel so alt wie die Menschheit oder: Die Wette



«Vor der Entscheidung» – noble Gesellschaft beim Pferderennen.
Illustration von C. H. Kuechler um 1910. Quelle: Archiv MoneyMuseum



«Pit Ticket: The Cockpit» – Männergesellschaft beim Hahnenkampf.
 Stich von William Hogart aus der Satire «The Cockpit», London 1759. Quelle: Archiv MoneyMuseum



Publikum an einem Hundewagenrennen in Berlin.
 Stich aus dem dänischen Wochenmagazin «Illustreret Tidende» (Illustrierte Zeitung) von 1868. Quelle: Archiv MoneyMuseum

An einem Abend des Jahres 1872 sitzen sechs Männer in einem Raum des Londoner Reform Club und diskutieren. Gerade haben die Zeitungen gemeldet, dass ein Dieb die Bank von England um ein Vermögen erleichtert hat. So entsteht ein Gespräch darüber, wie neue Verkehrsmittel die Flucht eines Gesetzesbrechers beschleunigen können. Der hervorragend informierte Phileas Fogg stellt fest, dass es heutzutage möglich sei, in 80 Tagen um den Globus zu reisen. Seine Gesprächspartner widersprechen heftig. Die Ehre der Gentlemen kann nur mit einer Wette gerettet werden, einer hohen Wette: Phileas Fogg setzt sein Vermögen aufs Spiel, um zu beweisen, dass seine Behauptung der Wahrheit entspricht.

Jules Vernes, dessen Roman *In 80 Tagen um die Welt* die Realität seines Entstehungsjahres 1873 spiegelt, führt hier ein gesellschaftliches Verhalten vor, das vor allem für die angelsächsischen Länder des 19. Jahrhunderts als typisch galt: Gentlemen erledigten jede Streitfrage, indem sie darauf wetteten.

Das Wetten scheint seit Urzeiten zum Menschen zu gehören. Schon in der *Ilias* streiten sich zwei der Kämpfer darum, wer bei einem Wettrennen vorne liegt, und wetten, als sie sich nicht einigen können. Wetten sind allgegenwärtig, wo Menschen sich unterhalten, diskutieren und streiten. Die Idee zum *Guinness Book of Records* soll dem Geschäftsführer der gleichnamigen Brauerei gekommen sein, als er seinen Fehlschuss bei einer Jagd damit entschuldigte, der Goldregenpfeifer sei der schnellste Vogel der Welt. (Vermutlich hatte sich in der Jagdgesellschaft sofort ein anderer gefunden, der gegen diese Behauptung wettete.) Und das *Guinness Book of Records* wurde weltweit zu einem riesigen Erfolg.

Die Frage bleibt, ob es sich bei einer Wette überhaupt um ein Glücksspiel handelt. Schliesslich ist derjenige, der wohlinformiert ist – wie Phileas Fogg –, denen, die sich nur auf ihr Gefühl verlassen, weit überlegen. Doch gerade Jules Vernes führt in seinem Roman vor, in welch hohem Masse Glück und Unglück den Ausgang einer Wette beeinflussen können.

Wie wir im Kapitel «Der Zufall des Glücks» gesehen haben, sind alle Glücksspiele der Wahrscheinlichkeit unterworfen. Ihr Ergebnis wirkt auf uns nur deshalb zufällig, weil wir die Faktoren, die dazu geführt haben, nicht überschauen und berechnen können. Das Gleiche gilt für die Wette, wenn auch in geringerem Masse. Das wahrscheinlichste Ergebnis mag am häufigsten eintreffen, nichtsdestotrotz wird irgendwann ein unwahrscheinliches Resultat herauskommen und demjenigen, der darauf gesetzt hat, enorme Quoten bescheren. Zwar ist auf lange Sicht der Kenner der Szene im Vorteil. Doch für irgendeinen Neuling, der auf gut Glück wettet, ist irgendwann der grosse Gewinn reserviert.

Wettkämpfe sind der natürliche Platz für eine Wette. Der Zuschauer identifiziert sich mit «seinem» Wettkämpfer, «seinem» Team. Auch hier reichen die Zeugnisse zurück bis in die römische Antike. Wagenrennen und Gladiatorenkämpfe boten vorzügliche Gelegenheiten, ein paar Sesterzen zu gewinnen. Hahnenkampf und andere «Vergnügungen» brachten die Wette auf die Marktplätze des Mittelalters.

Ursprung der *organisierten* Sportwette dürften die englischen Pferderennen sein. Sie entwickelten sich zusammen mit eigens für das Pferderennen gezüchteten Pferderassen. Um die immer anspruchsvoller werdenden Veranstaltungen zu finanzieren, wurde ein offizielles Wettbüro geschaffen, das einen kleinen Anteil von jedem Einsatz für die Organisatoren zurückbehält, den Rest unter den Siegern ausschüttet. Dieses Prinzip wurde bald auch auf die wesentlich weniger aufwendigen Hunderennen angewandt, die noch bis heute in ganz England in grösserer Zahl und in Stadtnähe angeboten werden.

Bei diesem Prinzip steht nicht von vornherein fest, wie hoch das Verhältnis von Gewinn und Einsatz sein wird. Wer dies gerne vor der Platzierung seines Einsatzes wüsste, der geht zum Buchmacher, einem professionellen Wettveranstalter, der seine Quote dem Vertragspartner vor Abschluss der Wette angibt.

Schnell hat sich diese englische Erfindung auf der ganzen Welt verbreitet, und heute kann man auf fast alle Sportveranstaltungen wetten. Fussballweltmeisterschaften sind ein internationales Geschäft. Und natürlich gibt es auch lokale Vorlieben: In Amerika setzt man gerne auf Ergebnisse im Baseball und American Football. Araber bevorzugen Kamelrennen. Und unter «Sporttip» auf der Swisslos-Website können Schweizer auf ihre liebste Fussballmannschaft wetten.

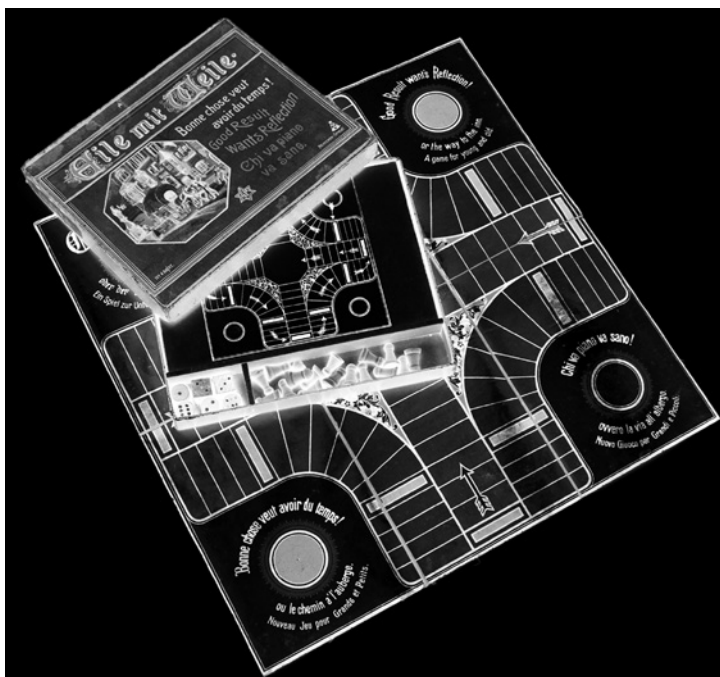
Natürlich gibt es heute auch Wettbüros im Internet. Und dieses Geschäft ist enorm lukrativ. Die grösste Direktwettgesellschaft heisst heute Betfair. Das Londoner Unternehmen hat mittlerweile 2000 Angestellte, die für einen geregelten Ablauf der rund 7 Millionen Transaktionen pro Tag sorgen. Und dabei ist Betfair nur einer der vielen legalen Buchmacher, zu denen noch der Schwarzmarkt der illegalen Buchmacherei kommt. Die Verbrechersyndikate, die sich in diesem Geschäftszweig bewegen, sind so einflussreich, dass immer wieder Skandale die Sportwelt erschüttern, weil Buchmacher in die Wahrscheinlichkeit eingegriffen haben: So wurde zum Beispiel im Jahre 2009 aufgedeckt, dass die Wettmafia mindestens 200 Fussballspiele in neun Länder manipuliert hatte.

Natürlich hält dies die Wettfreunde nicht ab, Jahr für Jahr enorme Summen auf ihr bevorzugtes Team, ihren Lieblingssportler zu wetten.

Literatur:

Gizycki, Jetzy; Gorny, Alfred: Glück im Spiel zu allen Zeiten. Zürich 1970, 161–223
 Betfair-Pressemeldung vom 12. 12. 2010: H1 FY11 Results Announcement.
 Website Betfair (<http://corporate.betfair.com>)

Zwischen moralischer Entrüstung und Familienvergnügen



«Eile mit Weile! oder der Weg zur Herberge. Ein Spiel zur Unterhaltung für Jung und Alt».

Originalspielschachtel mit dt., engl., frz. und it. angeschriebenem Spielbrett, 16 Spielfiguren und sechs Holzwürfeln, hergestellt von C. Abel-Klinger und G. J. Pabst, Nürnberg, um 1920. Foto: Reto Pedrini, Zürich. Quelle: Sammlung Claudia und Christian Depuoz, Zürich und Stein am Rhein

Und wann haben Sie das letzte Mal im Kreise der Familie «Eile mit Weile» gespielt? War Ihnen da bewusst, dass auch Sie sich die Zeit mit einem Glücksspiel vertrieben haben? Schliesslich entscheidet einzig der Würfel – und vielleicht ein klein wenig Taktik – darüber, wer am Ende als Sieger aus dem Spiel hervorgeht.

Alle guten Familienspiele beziehen das Glück in ihre Regeln ein. Schliesslich ist nur das Glück in der Lage, den Altersunterschied zwischen dem Kind, den Eltern und vielleicht

sogar den Grosseltern auszugleichen. Und was wäre eine Kindheit ohne gemeinsame Spiele?

Wie fast alles hat auch das Glücksspiel zwei Seiten: Man kann sich dabei ruinieren oder es zur Erholung spielen. Gemeinschaftserlebnis und Nervenkitzel, beides ist möglich. Wegdenken aus unserer Gesellschaft kann man das Glücksspiel allerdings nicht.

Ursula Kampmann

Spielend glücklich werden? Das Glücksspiel und die Philosophie

«Ich liebe Den, welcher sich schämt, wenn der Würfel zu seinem Glücke fällt und der dann fragt: bin ich denn ein falscher Spieler? – denn er will zu Grunde gehen.»

Friedrich Nietzsche in «Also sprach Zarathustra» (Theil 1, 1883)

Mit den Philosophen hatte das Glücksspiel in neuerer Zeit kein Glück. Jedenfalls dann nicht, wenn man das zum Massstab nimmt, was sie über das Glücksspiel meinten schreiben zu müssen. Da wäre etwa, scheinbar noch harmlos, Immanuel Kant (*1724, †1804), dessen Biografen immerhin zu vermelden wissen, er habe als Königsberger Student seine kärglichen Einnahmen mit semiprofessionellem Billardspiel aufgebessert. Im Billard kommt es bekanntlich nicht so sehr auf das zufallende Glück, sondern auf das Können des Spielers an. Seine Auskünfte zum Glücksspiel sind spärlich und nicht dazu geeignet, das Glücksspiel in ein freundliches philosophisches Licht zu rücken: «[...] da das Glücksspiel kein schönes Spiel ist, so wollen wir es hier bei Seite setzen» (*Kritik der Urteilkraft*, Berlin/Libau 1790, [§ 54], Anm.). Nicht schön, das Glücksspiel, schweigen wir besser darüber!

Kants Zeitgenosse, der Publizist Johannes Wilhelm von Archenholtz (*1743, †1812) spricht von Glücksspiel ausdrücklich als einer «Sucht», die viele vornehme Familien «in die äusserste Armut gestürzt» habe (*England und Italien*, Bd. 2, Leipzig 1785, S. 13). Um diese Polemik einzuordnen, lohnt es sich zu wissen, dass zwei Jahrzehnte davor Archenholtz' militärische Karriere als preussischer Offizier ein jähes Ende fand, weil seinen Vorgesetzten missfiel, wie sehr der junge Hauptmann dem Glücksspiel verfallen war. Solche persönliche Betroffenheit kann man Kants Königsberger Lehrstuhlnachfolger Wilhelm Traugott Krug (*1770, †1842) nicht nachsagen, wenn er prinzipielle Einwände gegen die Institutionalisierung

des Glücksspiels formuliert: «Aber ein Gewerbe daraus zu machen, ist auf jeden Fall unsittlich, weil es schlechte Leidenschaften nährt, die Zeit versplittet und oft auch das Vermögen. Daher sollte dieses Spielergewerbe vom Staate nicht geduldet werden. Wenn aber der Staat sogar Spielhäuser der Art privilegiert oder verpachtet oder selbst Glücksspiele (wie Lotto und Lotterie) veranstaltet: so heisst das nichts anders, als dass er seine eignen Bürger sittlich zu verderben sucht» (*Allgemeines Handwörterbuch der philosophischen Wissenschaften, nebst ihrer Literatur und Geschichte*, Bd. 2, Leipzig 1827, S. 262). Die Spitze gegen die Potentaten, die sich der Lotterie und des Lottos zur Aufbesserung ihrer Staatsfinanzen bedienten, ist deutlich – ebenso aber auch, dass Fragen des Glücksspiels spätestens hier als Fragen der normativen Moral verhandelt werden.

Da erstaunt es nicht weiter, dass für die Philosophen des 19. Jahrhunderts das Glücksspiel geradezu zur Leitmetapher für die allgegenwärtige Unmoral werden konnte. Nehmen wir beispielsweise Max Stirner (*1806, †1856), den Philosophen der freien, «selbstschöpferischen» Persönlichkeit. Er fand im Glücksspiel ein überaus passendes Bild für das die bürgerliche Gesellschaft bestimmende Prinzip: «Die Konkurrenz, in der allein das bürgerliche oder politische Leben sich abwickelt, ist durch und durch ein Glücksspiel, von den Börsenspekulationen herab bis zur Ämterbewerbung, der Kundenjagd, dem Arbeitsuchen, dem Trachten nach Beförderung und Orden [...]» (*Der Einzige und sein Eigentum* [1845]. Neue Ausgabe, Berlin 1924, S. 128). Selbst Stirner, der keine Instanz anerkennen wollte, die über dem souveränen Ich steht, bedient vordergründig ganz die spiessbürgerlichen Vorurteile, das Glücksspiel sei etwas Unsittliches. Aber so verfährt er nur, um das spiessbürgerliche Leben selbst – in dem Stirner als verhinderter Milchvertriebsunternehmer und Bankrotteur übrigens nicht reüssierte – als Glücksspiel, damit als etwas Verwerfliches zu denunzieren und so die Selbstwidersprüchlichkeit der spiessbürgerlichen Moral zu entlarven.

Lassen wir all diese philosophiehistorischen Antiquitäten einmal beiseite und halten fest: Traditionell pflegen Philosophen negative Affekte gegen das Glücksspiel. Es sei nicht schön, eine charakterverderbende Sucht, unsittlich, überhaupt der symbolische Inbegriff der verkommenen Gegenwart. Damit reproduzieren diese Philosophen eine andere Tradition, nämlich die Tradition der moralisch-religiösen Vorbehalte gegenüber dem Glücksspiel. Stellt man sich die Frage, ob Glücksspiel die Welt bereichere oder vielmehr zur Weltverarmung führe, gibt diese Tradition eine unumwunden ablehnende Antwort. Immerhin bleiben die Vorbehalte keine Vorurteile: Die philosophisch alimentierte Tradition der moralisch-religiösen Vorbehalte formuliert Argumente, worin denn die weltverarmende Wirkung des Glücksspiels bestehe. Eine kleine Auswahl aus diesen Argumenten:

- Glücksspiel ist verwerflich, weil es den Spieler vollständig in Beschlag nimmt. Das ist der Aspekt der Sucht, den Archenholtz stark macht: Die Person wird durch das Glücksspiel so sehr absorbiert, dass sie für nichts anderes mehr Ohren und Augen hat; sie ist dem Spiel vollkommen verfallen. Angewandt auf die Frage, ob Glücksspiel die Welt bereichere oder zur Weltverarmung führe, besagt das Argument: Glücksspiel lässt die Persönlichkeit verarmen; sie fixiert sich einseitig auf einen einzigen Lebensinhalt und lässt alle anderen Seiten des Lebens verkümmern.
- Glücksspiel ist verwerflich, weil es den Charakter verdirbt, weil es Laster hervorruft und fördert. Durch seine Sucht wird, um mit Kant zu reden, «Eigennutz» und «Eitelkeit» gefördert; der Glücksspieler vergisst über seinem Spielen seine Mitwelt. Die Antwort auf die Leitfrage wird hier also lauten: Glücksspiel korrumpiert den Spieler in seinem Selbstverhältnis – egoistische Untugenden sind obenauf – und in seinem Verhältnis zu anderen. Die Bilanz ist eine schlimme Verarmung.

-
- Glücksspiel ist verwerflich, weil es aufs Spiel setzt, genauer: weil es nicht nur die Person des Spielers vereinseitigt, sondern seine Familie, seine Nahwelt, sein Vermögen, seinen Lebensentwurf aufs Spiel setzt. Alles wird, so Max Stirner, dem Konkurrenzprinzip untergeordnet, das nichts weiter als ein Glücksspielprinzip sei. Fragt man wieder nach Weltbereicherung oder Weltverarmung, ist die Erwiderung einmal mehr negativ: Das Glücksspiel lässt den von ihm Gefangenen nicht nur in seinem Selbst- und Weltverhältnis verarmen, sondern diese Verarmung zieht alle in der unmittelbaren Umgebung in Mitleidenschaft. Am Glücksspieler verarmen – wörtlich und bildlich – alle, die mit ihm zu tun haben. Mit Ausnahme der Bank des Casinos natürlich.
 - Vor allem aber ist das Glücksspiel verwerflich, weil der Gewinn, der damit gemacht wird, unverdient ist. Das, wofür sich andere mühevoll im Schweisse ihres Angesichts abrackern, fällt dem glücklichen Glücksspieler ganz einfach in den Schoß, wenn er zufällig die richtigen Karten in der Hand hält oder seine Chips auf die richtige Zahl setzt. Dieser Gewinn stellt das Verhältnis von Bemühung und Verdienst auf den Kopf; das Glück des Spielers unterwandert das Gefüge von Anstrengung und Belohnung. Das Glück darf in den Augen der Glücksspielgegner nichts sein, was einem einfach zufällt; man muss sich seiner würdig erweisen. Wie kann es eine moralische Weltordnung geben, wenn den einen das Glück einfach geschenkt wird, während für andere trotz all ihrer Arbeit nicht einmal ein paar Glückskrümel abfallen? Wer dieses Argument beibringt, wird auf die Frage nach Weltbereicherung oder Weltverarmung durch das Glücksspiel ebenfalls eine entschiedene Antwort bereithalten: Er wird sagen, die Bereicherung, die durch den Gewinn des Glücksspielers stattfindet, sei nur eine scheinbare, eine oberflächliche. Tatsächlich gehe viel mehr verloren, erstens bei den anderen Spielern, die nicht zu den Gewinnern zählten und damit ihr ganzes Streben als

vergeblich ansehen müssten. Zweitens bei denen, die nicht gespielt hätten und niemals spielen würden, nun aber durch das unverdiente Glück des Spielers in ihrer Überzeugung erschüttert würden, es werde glücklich, wer immer redlich sich bemühe. Drittens aber leide auch der vermeintliche Gewinner selbst, denn sein Gewinn sei nur scheinbar und materiell, während er moralisch verderbe. Viertens schliesslich verarme mit jedem Glücksspielgewinn die sittliche Weltordnung als Ganze, denn mit jedem Gewinn werde die Kluft zwischen dem Idealzustand der Welt, in der die Guten belohnt und die Bösen bestraft würden, und dem faktischen Zustand dieser Welt breiter.

In der Tradition der moralisch-religiösen Vorbehalte gilt vielen Philosophen das Glücksspiel als böse. Verallgemeinert lautet ihre Diagnose: Glücksspiel bringt Weltverarmung durch Weltvereinseitigung. Diese moralisch-religiösen Vorbehalte treiben nicht nur Philosophen um; die Vorbehalte sind überall anzutreffen, selbst bei jenen, die sich als Glücksspielanbieter betätigen. Die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg macht derzeit auf überdimensionalen Plakaten Werbung mit dem Bild eines Rechtsanwalts und dem Spruch «Zum Glück völlig legal». Der Spruch spielt auf das deutsche Verbot von Glücksspielen im Internet an: Internetlotto ist illegal, Kiosklotto bei der staatlichen Agentur hingegen legal. Aber in diesem Spruch findet sich auch das geballte schlechte Gewissen des Glücksspielers und seiner staatlichen Handlanger wieder, auf ein unverdientes Glück zu hoffen oder zu einem unverdienten Glück zu verhelfen. Die meisten Menschen dürften dem Lottomillionär mit viel mehr Vorbehalten gegenüberstehen als demjenigen, der seine Millionen mit eigener Hände Arbeit erwirtschaftet hat.

Glücksspielphilosophie jenseits aller Moral?

Wenn sich alle Philosophen einfach zu Sachwaltern der moralisch-religiösen Vorbehalte machten, wäre die Geschichte des

schwierigen Verhältnisses von Philosophie und Glücksspiel hier zu Ende. Dann hätte eben das Glücksspiel mit der Philosophie kein Glück. Aber die Aufgabe des philosophischen Nachdenkens besteht nicht in der Wiederholung und der argumentativen Unterfütterung dessen, was landläufig für wahr und richtig gehalten wird. Philosophisches Nachdenken besteht vielmehr wesentlich darin, das landläufig für wahr und richtig Gehaltene kritisch zu hinterfragen. Klammern wir deshalb die moralisch-religiösen Vorbehalte für eine Weile aus und fragen, ob man Glücksspiel philosophisch nicht auch ganz anders, unter einem anderen Blickwinkel betrachten könnte. Dient es, wenn man den Blickwinkel wechselt, nicht womöglich doch auch der Weltbereicherung? Was spricht denn eigentlich für das Glücksspiel? Welche Versprechen macht es?

Aus einiger Distanz betrachtet, verspricht das Glücksspiel vor allem eins: das Anderssein. Was erhofft sich derjenige, der Baccara oder Lotto spielt, auf Pferde oder auf Farben setzt? Er hofft, mit dem geringstmöglichen Einsatz den grösstmöglichen Effekt zu erzielen, mithilfe des Zufalls aus der minimalsten Ursache die maximalste Wirkung herauszuzaubern. Der Glücksspieler erträumt sich ein Leben, das ganz anders ist, als das Leben, das er führt, zu führen gezwungen ist. Der grosse Gewinn würde es ihm ermöglichen, sein Leben auf ganz andere Weise, vielleicht erstmals selbstständig und in eigener Verantwortung, auf eigene Rechnung zu führen. Der Gewinn würde es ihm ermöglichen, ein ganz anderer zu werden.

Dieses Anderssein ist für den Glücksspieler nichts, was sich in einem langwierigen Prozess der Arbeit am eigenen Leben allmählich herausbildet. «Du musst dein Leben ändern!», lautet die Losung, die die Selfmademen und Selfmadewomen nicht erst unserer Tage dem Gedicht *Archaischer Torso Apollos* von Rainer Maria Rilke entnehmen. Ein bekannter Gegenwartsphilosoph hat die Gedichtzeile zum Titel eines Essays gemacht, das schildert, wie die Menschen darauf bedacht seien, sich und ihre Welt durch stete Übung zu perfektionieren (Peter Sloterdijk, *Du musst dein Leben ändern*).

Über Anthropotechnik, Frankfurt am Main 2009). Einer solchen kontinuierlichen Arbeit an der Selbstveränderung verweigert sich der Glücksspieler; er glaubt nicht wirklich, dass Arbeit sein Leben zu etwas anderem, zu etwas Besserem machen könnte. Er scheint der Lebensveränderung durch eigene Anstrengung tief zu misstrauen, sie entweder nicht für machbar oder nicht für wünschenswert zu halten. Seine Losung lautet: «Dein Leben muss sich ändern, aber du musst selbst dafür nichts tun.»

Das Anderssein, auf das sich der Glücksspieler Hoffnung macht, zeichnet sich durch seine Plötzlichkeit aus: Es soll nicht das Produkt einer Entwicklung sein, sondern eines Umschlagens. Dieses Umschlagen ist von entscheidender Bedeutung, es ist der Augenblick der Gnade, egal, ob es sich um das Fallen der Roulettekugel auf die richtige Farbe, das Aufdecken der richtigen Karten, den Zieldurchlauf des richtigen Pferdes oder das Ziehen der richtigen Zahl handelt. In diesem Augenblick verdichtet sich alles; der Augenblick kehrt im Inneren des Glücksspielers das Unterste nach oben und das Oberste nach unten. Der Augenblick der Entscheidung über Gewinn oder Verlust wühlt das Innenleben des Glücksspielers auf; massenhaft Hormone werden ausgeschüttet und mit jeder Faser seines Daseins zittert er dem Ausgang entgegen. Nach dieser Art der seelischen Dynamisierung kann er regelrecht süchtig werden; entscheidend für ihn ist die Plötzlichkeit, mit der das Glück einträte, wenn es denn einträte. Mögen die Chancen dafür noch so gering sein – im Falle des Zahlenlottos 6 aus 49 mit Zusatzzahl mathematisch ganz genau $1:139'838'160$ –, vermindert dies doch keineswegs den Nervenkitzel. Und dieser Nervenkitzel, die Erwartungserregung der ganzen Person, ist auf jeden Fall ein Effekt, um dessentwillen man Millionen Mal in Kauf nimmt, leer auszugehen.

Auf dem einen Augenblick ruht also alle Hoffnung; man will das Lebensglück nicht mit langem Atem selbst erschaffen, sondern setzt auf die hilfreichen Dienste eines gnädigen

Schicksals. An die Stelle von Entwicklung soll das Umschlagen treten. Auf Plötzlichkeit kommt es im Glücksspiel beim Anderswerden an. Das Erarbeitete, das schwer Erworbene verblasst vor der Vision des geschenkten, unermesslichen Glücks. Und für den Spieler wichtig ist, dass dieses Glück fast jederzeit, bei der nächsten Drehung des Rouletterades, bei der nächsten Ziehung der Lottozahlen, beim nächsten Pferderennen eintreten könnte. Es steht jederzeit lockend vor der Tür. In diesem Wissen um die Möglichkeit des Glücks im Augenblick, in diesem Wissen um die Möglichkeit eines unvermittelten Übergangs vom nichtwürdigen, alltäglichen Unglück zum strahlenden Glück, besteht denn auch ein wesentlicher Teil der seelentherapeutischen Wirkung des Glücksspiels – und zwar ganz unabhängig von einem all-fälligen Gewinn: Die schiere Möglichkeit des Gewinns, mag sie mathematisch noch so gering sein, kann ausreichen, mich über die Widrigkeiten meiner momentanen Existenz hinwegzuträsten. Allein das Wissen um diese Möglichkeit reicht schon, um über die Runden zu kommen. Es ist immerhin denkbar, dass alles anders wird – und das erhält am Leben. Dann kann ich auch alle Anstrengungen unterlassen, mich selbst aus meiner Misere zu befreien – vielleicht kommt das Glück ja doch noch, ohne mein Zutun. Ein bissiger Kulturkritiker würde diesen Hang des Glücksspielers, sein Glück dem Zufall anheimzustellen, anstatt es selbst in die Hand zu nehmen, womöglich als willentliche Selbst-entmündigung charakterisieren. Und doch enthält das Glücksspiel das Versprechen, dass wir den Zufall, dem wir ausgeliefert sind, für unsere Zwecke nutzbar zu machen, ihn zu zähmen vermögen, aber nicht so sehr durch Planung, sondern durch den Zufall selbst: Im Falle des Falles, also eines grossen Gewinns, hätte der Zufall sich selbst gezähmt, und zwar zu unseren Gunsten. Es besteht ein Glück darin, sich dem Zufall einfach so auszuliefern, selbst nicht oder nur ganz geringfügig handeln zu müssen – und trotzdem die Aussicht auf die Chance zu haben, dass sich alles ändern könnte.

Das Versprechen, jederzeit könnte ohne unser Zutun alles anders werden, das Motiv der Unverfügbarkeit des Glücks, der Plötzlichkeit und der Ungewissheit seines Eintretens, das Motiv der Ergebung in die Macht von uns nicht beeinflussbarer, äusserer Faktoren – all dies erinnert an das klassische Leistungsspektrum der Religion, namentlich der in Europa verbreiteten monotheistischen Erlösungsreligion, des Christentums. Die Verwalter der moralisch-religiösen Vorbehalte werden hier eine neue Gelegenheit wittern, das Glücksspiel zu diffamieren, und zwar mit dem Argument, es sei also nichts weiter als eine säkularisierte, eine verweltlichte Form der Religion. Einzig und allein die Religion vermöge die Versprechen zu erfüllen, die das Glücksspiel mache. Glücksspiel erscheint in diesem Licht als eine Art gefälschte Religion, die sich anmasst, Angebote zu machen, die sie nicht erfüllt.

Man wird freilich dem Verwalter der moralisch-religiösen Vorbehalte gleich ins Wort fallen müssen: Ein, zwei Kleinigkeiten sprechen gegen die These, das Glücksspiel sei ein Säkularisat und damit ein illegitimer Sprössling der Religion. Die erste Kleinigkeit ist der Umstand, dass es menscheitsgeschichtlich das Glücksspiel vermutlich schon ebenso lange gibt wie die Religion – und sicher viel länger als Religion in christlicher Ausprägung. Die zweite Kleinigkeit besteht darin, dass das Christentum bisher ebenso wie das Glücksspiel den Beweis schuldig geblieben ist, dass die gemachten Glücksversprechen auch eingelöst werden. Die Einlösung wäre erst im Jenseits zu erwarten, was sich bekanntlich der Überprüfung entzieht.

Immerhin dürfen sowohl das Christentum als auch das Glücksspiel für sich reklamieren, mit ihren jeweiligen Glücksversprechen therapeutisch zu wirken: Offensichtlich hilft es vielen Menschen, wenn sie glauben dürfen, dass ihr Leben durch das wundersame Eingreifen äusserer Mächte – nenne man sie Gott oder Zufall – unversehens zum Besseren, ja zum Besten gewendet werden könn(t)e.

Richtig ist die Beobachtung, dass es eine, wie Soziologen sagen würden, starke Funktionsanalogie zwischen der Re-

ligion (namentlich in ihrer christlichen Ausprägung als Erlösungsreligion) und dem Glücksspiel gibt. Aber das Glücksspiel ist nicht säkularisierte Religion. Vielmehr sollte man die umgekehrte These zur Diskussion stellen: Ist Religion nicht sakralisiertes Glücksspiel? Manche hoch angesehenen Vertreter des Christentums scheinen dies sogar freimütig einzuräumen – allen voran der auch als Mitbegründer der Wahrscheinlichkeitsrechnung berühmte christliche Denker Blaise Pascal (*1623, †1662). In seinen *Pensées sur la religion* stellt er gegenüber einem Zweifler an Gott seine berühmte Wette auf. Man müsse davon ausgehen, dass es Gott entweder gebe oder nicht, und wir uns entweder für die Annahme seiner Existenz oder für die Annahme seiner Nichtexistenz zu entscheiden hätten. Zunächst einmal würden, so Pascal, beide Möglichkeiten gleich wahrscheinlich scheinen; unsere Vernunft könne weder die eine noch die andere von vornherein ausschliessen. Sein Gegenüber will Pascal nun dazu zwingen, sich entweder für das eine oder für das andere zu entscheiden, entweder dafür, dass es Gott gibt oder dass es ihn nicht gibt. «Was wollt ihr also wählen? Lasst uns erwägen: was euch am Wenigsten werth ist. Ihr habt zwei Dinge zu verlieren, die Wahrheit und das Glück und zwei Dinge zu gewinnen, eure Vernunft und euern Willen, eure Erkenntniss und eure Seligkeit, und zwei Dinge hat eure Natur zu fliehen, den Irrthum und das Elend. Wette denn, dass er ist, ohne dich lange zu besinnen, deine Vernunft wird nicht mehr verletzt, wenn du das eine als wenn du das andre wählst, weil nun doch durchaus gewählt werden muss. Hiermit ist ein Punkt erledigt. Aber eure Seligkeit? Wir wollen Gewinn und Verlust abwägen. Setze du aufs Glauben! Wenn du gewinnst, gewinnst du alles, wenn du verlierst, verlierst du nichts. Glaube also, wenn du kannst» (*Gedanken über die Religion und einige andere Gegenstände*, Berlin 1840, S. 247). Der Verlust, den man erleidet, wenn man sich auf die Seite Gottes schlägt, aber es ihn nicht gibt, ist nach Pascal also viel geringfügiger als der Verlust des ewigen Glücks, auf das man verzichtet, wenn

man die Existenz Gottes leugnet, es ihn aber doch gibt. Es ist, so Pascals Kalkül, auf jeden Fall lohnend, auf die Existenz Gottes zu setzen, selbst mit dem Risiko, dass es ihn nicht gibt.

Die Fallstricke dieser Argumentation, die davon zehrt, dass sie das endliche irdische Leben im Vergleich zu einem unendlichen überirdischen Leben abwertet und Unvergleichbares miteinander vergleicht, sollen nicht weiter aufgedrösel werden. Worauf es hier ankommt, ist die starke Ähnlichkeit in der Struktur von Religion und Glücksspiel: Beide operieren mit dem Ungewissen als ihrem Kapital; beide fordern gewisse Leistungen – Spieleinsatz, Glaube und Gebete – und stellen dafür höchste Glückszustände in Aussicht, das radikale Anderssein. Christentumskritiker würden vielleicht hinzufügen, der Unterschied zwischen Christentum und Glücksspiel bestünde darin, dass es bei letzterem wenigstens eine, wenn auch sehr geringe Gewinnchance gebe, während bei ersterem ausnahmslos alle verlieren. Wie beim Glücksspiel gebe es auch bei der Religion unterschiedliche Formen des Engagements: In manchen – wie zum Beispiel im Protestantismus – könnten der Lehre nach geringste Einsätze den maximalen Erfolg bringen, weil dort die göttliche Gnade allein als unverdientes Geschenk verstanden werde. Der Protestantismus gleiche damit am ehesten dem Lotto (zumal dann, wenn er mit einer harten Version der Prädestinationslehre davon ausgehe, dass die meisten Menschen ohnehin zur Verdammnis bestimmt und nur ganz wenige – sozusagen die Sechser mit Zusatzzahl – zum Heile auserwählt seien). Der Katholizismus hingegen gleiche eher dem Poker, wo man selbst hohe Einsätze – Stichwort: gute Werke – bringen müsse, um in Kooperation mit Gott den Gewinn, das Heil zu erwirtschaften, möglichst ohne sich in die eigenen Karten blicken zu lassen.

Auch wer diese Analogien der Christentumskritiker für abgeschmackt hält und sie zurückweist, kann kaum bestreiten, dass der Religion und dem Glücksspiel gemeinsam ist, dass nur gewinnen kann, wer auch mitspielt. Das geforderte Engagement geht bei unterschiedlichen Formen von Religion

und Glücksspiel unterschiedlich weit, aber der Unterschied besteht in der Bandbreite der Einsatzforderungen nicht zwischen Religion und Glücksspiel, sondern vielmehr zwischen unterschiedlichen Formen von Glücksspiel sowie unterschiedlichen Formen von Religion. Die Einsatzforderungen sind im Protestantismus eben anders als im Katholizismus, im Lotto anders als im Poker. Gemeinsam ist ihnen allen aber, dass das Glück, das ganz andere Sein, das gelingende Leben, in letzter Konsequenz unverfügbar bleibt. Liegt in dieser Parallelität von Religion und Glücksspiel womöglich ein Grund, weshalb manche der eingangs zitierten Philosophen so vehement gegen das Glücksspiel opponieren? Greifen sie unter dem Vorwand der traditionellen moralisch-religiösen Glücksspielkritik in Wahrheit das Christentum an, insofern es die Gestaltung des eigenen Lebens, die Verfügung über das eigene Lebensglück aus der Eigenverantwortung des Menschen nimmt?

Zurück zur Ausgangsfrage: Kann man, wenn man die moralisch-religiösen Vorbehalte einmal ausklammert, im Ernst behaupten, Glücksspiele bereicherten die Welt? Sicher, das Glücksspiel lebt von der Hoffnung, von der Hoffnung auf ein Anderssein, auf eine völlig andere Art von Existenz. Mit Hoffnung zumindest bereichert das Glücksspiel die Welt. Ob Hoffnung freilich zu den Übeln oder zu den Gütern gehört, ist ein Streit, der seit Jahrtausenden wogt – seit die Hoffnung aus der Büchse der Pandora kam: Hoffnung kann trügen, Hoffnung kann blind und träge machen. Weltbereicherung oder Weltverarmung durch Hoffnung? Die Frage bleibt offen.

Vermuten darf man jedenfalls, dass die Konjunktur des Glücksspiels in der Moderne an einem wiedererwachten Hoffnungsbedürfnis hängt, genauer: an einer neuen Sehnsucht nach dem Glück des Zufalls, und zwar in einer Welt, in der der Zufall domestiziert und kaserniert erscheint: Dem Zufall wird in der Gegenwart scheinbar gar nichts mehr überlassen. Überall versuchen wir uns, gegen ihn abzusichern – mit Krankenversicherung und Zahnprophylaxe, mit Rentenbeiträgen und Parlamentarismus, mit Airbag und Partner-Profilung auf

einschlägigen Internetseiten (Profiling war bislang das Privileg von Kriminalisten auf der Suche nach flüchtigen Schwerverbrechern). Entrechtet und blossgestellt sieht man Fortuna, das personifizierte Schicksal, schon in einer dunklen Ecke stehen; ihre einstige Herrlichkeit hat sich längst verflüchtigt. Nur dann und wann springt sie mit ungeahnter Spannkraft aus der dunklen Ecke, um sich einen schwerkranken Greis oder ein junges Unfallopfer zur Beute zu machen.

Aber stimmt das Bild? Man sagt, moderne Gesellschaften überliessen nichts dem Zufall, moderne Entwicklung laufe darauf hinaus, den Zufall auszuschalten. Teilweise ist diese Behauptung richtig, denn die Zivilisation sichert sich gegen alle möglichen Zufälle ab, versucht die Zufälle von Krankheit und Unfall möglichst auszuschalten und selbst den Tod längstmöglich zu verzögern. Teilweise ist die Behauptung aber auch falsch, denn es findet nicht nur keine vollständige Zufallsbeseitigung statt – noch immer werden wir zufällig geboren und sterben zufällig –, sondern wir haben mit der Relativierungsgeschichte der Neuzeit auch den umgreifenden Rahmen verloren, innerhalb dessen der Zufall etwas Sinnvolles war: Erst wir modernen Menschen sind mit nackten, sinnlosen Zufällen konfrontiert, während die mittelalterliche Fortuna am Ende ein Instrument Gottes war; sie agierte als Handlangerin seines Willens: Jeder Zufall war damit gewollt. Die Fortuna ist also mit uns zusammen aus dem Rahmen der umfassenden Ordnung gefallen und hat erst seither ihren Biss, aber auch ihren besonderen erotischen Reiz: Sie ist sexy, weil sie die Möglichkeit des Ganzanderen verheisst. Der Zufall hat keinen Sinn an sich mehr, daher müssen wir ihm einen Sinn geben. Das wiederum können wir im Glücksspiel tun, wenn wir auf einen positiven Ausgang hoffen.

Will man die Behauptung aufrechterhalten, Glücksspiel bereichere die Welt, könnte man es mit folgender Argumentation versuchen: Glücksspiel hilft bei der Relativierung des Soseins, des Gegebenen. Es macht für die Möglichkeit des Andersseins offen, es öffnet den Horizont. Allerdings ist es sehr

fixiert auf ein anderes Sosein, nämlich auf den vorgestellten Glückszustand nach einem Gewinn. Das Glücksspiel öffnet nicht wirklich den Horizont für Alternativen. Deshalb taugt womöglich die Philosophie bei der Relativierung des Soseins besser – und ist erst noch billiger: Sie lehrt, in Alternativen zu denken, die Dinge immer anders zu betrachten und sich damit von ihrer Macht zu befreien. Von der Macht des Soseins genauso wie von der Macht des Zufalls. Das Anderssein findet zunächst im Kopf statt. Es ist eine Frage der Einstellung.

Auch die Philosophie lebt wie das Glücksspiel von der Möglichkeit des Andersseins – nicht von seiner notwendigen Wirklichkeit. Manchmal kann das Mögliche auch wirklich werden; die meiste Zeit über geschieht dies aber nicht – weder beim Glücksspieler noch beim Philosophen. Und das ist gut so.

Andreas Urs Sommer



3. Die Spieler

Die Spieler – nicht nur von Dostojewski

Vier Beispiele aus der Literatur

«Das Gesindel spielt tatsächlich sehr eklig.»

Fjodor Dostojewski in «Der Spieler»

Was macht eigentlich den besonderen Zauber aus, den gute Schriftsteller auf uns ausüben? Ein Bestandteil sind sicher die Menschen, denen wir in ihrem Werk begegnen. Sie sprechen direkt zu uns. In unserem Kopf werden sie zu handelnden Personen, die für unser Weltbild genauso prägend sind wie reale Menschen. Der Schriftsteller öffnet uns quasi ihren Kopf und gibt uns so Einblick in ihr Wesen, ihre Ängste und Hoffnungen.

So ist für alle, die persönlich keinen Spielsüchtigen kennen, Dostojewskis Hauslehrer Alexej Iwanowitsch aus dem Roman *Der Spieler* zum Inbegriff dieser Leidenschaft geworden. Der souveräne Gentlemanspieler wiederum wird von 007, James Bond, verkörpert, dem Geheimagenten Ian Flemings, der in *Casino Royale* kaltblütig die Bank sprengt.

Doch diese beiden sind nicht die einzigen Spielertypen, denen wir in Romanen begegnen. Wir verfolgen hier die Schicksale von vier literarischen Figuren, deren Leben sich im Casino entscheidet.

Der Süchtige

Fjodor Dostojewski (*1821, †1881) führt uns in *Der Spieler*, seinem berühmtesten Roman, nach Roulettenburg, einem kleinen Bad mit einem grossen Spielcasino. Der Leser beobachtet gleich auf der ersten Seite der Geschichte die Ankunft des Helden, des armen Hauslehrers Alexej Iwanowitsch, der im Auftrag seines Herrn, eines russischen Generals, losgeschickt worden war, um Geld flüssig zu machen. Irgendwie. Irgendwo. Aber unbedingt. Denn Geld, das ist das Thema, das dieses Buch beherrscht, Geld oder besser das, was ein Mensch zu tun bereit ist, um an Geld zu kommen.

Sie alle warten auf Geld: Der General, weil seine heiss geliebte Kokotte nur einen reichen Mann heiraten will. Seine Stieftochter Polina, um ihre Schulden zurückzuzahlen und so ihre Unabhängigkeit von dem schmierigen Betrüger de Grioux zurückzugewinnen. Und natürlich Alexej, der hofft, mit Geld Polina für sich zu gewinnen.

Geld oder vielmehr Geldmangel! – Dostojewski kannte das Gefühl der Unfreiheit genau, die ständiger Begleiter des Schuldners ist. Er selbst war schon in Hotels gesessen, ohne einen Pfennig Geld, um die Rechnung zu begleichen, zwischen Verzweiflung und der Hoffnung, dass seine Frau irgendwie die paar Rubel auftreiben könne, um ihm die Rückreise zu ermöglichen. Denn Dostojewski selbst war dem Spiel verfallen. Ihn drückten gewaltige Schulden, die er am Roulettetisch zu besiegen hoffte. Tatsächlich rutschte er aber nur noch tiefer in die Schuldenspirale hinein.

Und so wusste der Autor Dostojewski genau, wovon er sprach, als er Alexej die beiden unterschiedlichen Spielertypen beschreiben liess: Für ihn gibt es den Gentlemanspieler, der sich dadurch auszeichnet, dass es ihm keine Rolle spielt, ob er gewinnt oder verliert. Er bewahrt stets stoischen Gleichmut. Diese Art des Spiels gilt als gesellschaftlich akzeptiert und als vornehmer Zeitvertreib. Doch sobald die Gier sich in diese edle Tätigkeit mengt, spricht Dostojewski von Gesindel. Dem Gesindel geht es beim Spiel nur um Gewinn. Jeder, auch der vornehmste Graf, die bescheidenste Witwe, macht sich in seinen Augen zu Gesindel, wenn er oder sie sich ausschliesslich aus Gier dem Spiel hingibt.

Und Dostojewski liefert gleich den lebenden Beweis für seine These. Die Erbtante reist an. Eine respektable, intelligente, reiche Frau, die es eigentlich gar nicht nötig hätte, Gier zu entwickeln. Doch als sie erlebt, wie ihr von einer Sekunde auf die andere für 2 Friedrichsdor 70 ausgezahlt werden, ist es um sie geschehen. Das viele Geld! Das gute Tantchen kann es gar nicht mehr erwarten, im Spielcasino sein Glück zu machen. Und es kommt, wie es kommen muss. Sie verliert

alles. Sie muss sich sogar das Geld für die Rückreise borgen. Gedemütigt fährt sie aus Roulettenburg ab, nicht ohne den General noch darüber zu informieren, dass er von ihr keine Erbschaft zu erwarten hat.

Das ist die Katastrophe für den russischen General. Er ist bankrott. Seine gesellschaftliche Stellung gehört der Vergangenheit an. Er zieht alle, die sich bei ihm befinden, mit ins Verderben; natürlich auch die schöne Polina, die Alexej so tief verehrt. Und in der Situation versucht der kleine Hauslehrer sein Glück. Er geht ins Casino, spielt, gewinnt und muss erkennen, dass er mit allem Geld der Welt Polinas Achtung nicht kaufen kann.

Vielleicht ist es die Leere, die Alexej nach dem Verlust Polinas erfüllt, auf jeden Fall kommt er nicht mehr vom Spieltisch los. Der Roman endet in völliger Hoffnungslosigkeit. Ende und Höhepunkt ist ein Gespräch zwischen Alexej und einem alten Freund. Der teilt ihm mit, dass ihn seine Polina immer noch liebe. Eine zweite Chance? Nein, der ehemalige Hauslehrer ist an den Spieltisch gefesselt. Er verspielt das Geld, das ihm sein Freund aus alter Verbundenheit gegeben hat, und nimmt sich damit zugleich jede Chance auf einen Neuanfang.

Was dem Held von *Der Spieler* versagt blieb, das schaffte Dostojewski im wirklichen Leben zehn Jahre vor seinem Tod. In seinem Brief vom 28. April 1871 schrieb er an seine Frau: «Glaub nicht, dass ich verrückt bin, Anja, mein Schutzengel! Mir ist Grosses widerfahren, die üblen Anwandlungen, die mich beinahe zehn Jahre lang plagten, sind verschwunden. [...] Jetzt ist alles vorbei! Es war entschieden das letzte Mal!»

Der Tourist

Einen ganz anderen Helden präsentiert uns der Humorist P. G. Wodehouse (*1881, †1975). Es handelt sich um den kleinen Angestellten George Albert Balmer, der in seiner Geschichte *Der Pennymillionär* 1000 Pfund geerbt hat – zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein ganz ordentlicher Betrag, wenn auch kein Vermögen, von dessen Zinserträgen man hätte leben können.

Und so geht es auch in dieser Geschichte um Geld. Nicht um den Mangel daran, sondern um den richtigen Umgang damit. Der junge George fährt nämlich in Urlaub, allerdings nicht, weil er sich nach Erholung sehnt, sondern weil ein Bürobote ihn als «Gemüse» bezeichnet hat. In einem Streit hatte eben dieser Bürobote George vorgeworfen, dass Geld nicht gemacht sei für Männer wie ihn. Geld bräuchte man nicht als Sicherheit, sondern zum Vergnügen. Wer das nicht verstehe, der sei so dumm wie ein Kohlkopf, wie Kohlrüben; ja sogar Petersilie sei schlauer als George.

Das lässt George nicht auf sich sitzen. Er reist nach Monte Carlo, wo die ganz grossen Vermögen verschwendet werden. Natürlich bleibt er gerade lange genug, um eine Postkarte ans Büro zu schicken, damit alle von seinen Heldentaten erfahren. Dann zieht er sich in das wesentlich billigere (und fiktive) Roville zurück. Dort bemerkt er überrascht, dass es tatsächlich Spass macht, Geld auszugeben. Er kauft sich für 20 Franc einen neuen Hut und dazu herrliche braune Stiefel, besucht eine Revue und geht auf der Promenade spazieren. Aus dem zurückhaltenden Büro-George wird ein mutiger Urlaubs-George, der sich an Abenteuer macht, an die er daheim nicht zu denken gewagt hätte.

Damit ist der junge Mann reif für die Liebe. Er macht zufällig die Bekanntschaft einer jungen Dame mit grauen Augen und verliebt sich Hals über Kopf in sie. Leider scheint die Sache ziemlich hoffnungslos, da George die grauen Augen mithilfe einer Besucherliste einer leibhaftigen Lady zuordnen muss. Und über diese gesellschaftliche Kluft kann auch ein mutiger Urlaubs-George nicht hinwegspringen. Was bleibt? Unser Held sucht Zerstreuung und landet dabei im Casino.

Oh, was für ein Vergnügen, Geld zu verschwenden! Hier ein Franc-Stück ins Spiel zu werfen, dort ein 5-Franc-Stück zu riskieren. George ist so vom Spiel gefesselt, dass er erst gar nicht merkt, dass seine grosse, unerreichbare, grauäugige Liebe seine Rippen mit dem Ellbogen bearbeitet. Sie bittet ihn, 5 Franc für sie auf die Acht zu setzen. George ist entzückt

und nicht wirklich aufmerksam. So landet das 5-Franc-Stück unbemerkt auf einer ganz anderen Nummer, was zu allerhand Turbulenzen führt, da in diesem Spiel ausgerechnet die Acht gewinnt.

Unser Urlaubs-George ist empört, als ihm der Croupier den Gewinn nicht auszahlen will. Während der Büro-George lieber gestorben wäre, als Aufsehen zu erregen, reißt der Urlaubs-George den ihm «zustehenden» Gewinn an sich und flieht – hinter sich eine Kavalkade von Casinobedienten herziehend. Ihm gelingt die Flucht, und am nächsten Tag übergibt er seiner grauäugigen Lady freudestrahlend den Gewinn, wobei sich herausstellt, dass sie gar keine Lady ist, sondern eine Gesellschafterin. Und weil ihre Herrin, die echte Lady, ihr verboten hatte, das Casino zu besuchen, wird sie auch prompt entlassen.

Doch George ist immer noch der mutige Urlaubs-George, und so macht er seiner grossen Liebe einen Heiratsantrag und fühlt sich zum ersten Mal in seinem Leben ganz lebendig.

Ob George noch einmal spielen wird in seinem Leben? Vielleicht ja, vielleicht nein, mit Sicherheit wird er nicht sein kleines Vermögen riskieren. Denn das Spiel im Casino steht ja nur dafür, dass George gelernt hat, dass der leichtsinnige Umgang mit Geld ihm Glücksmomente bescheren kann, wie er sie sich in seinem Alltag nicht einmal in der Fantasie ausmalte.

Der Gentlemanspieler

Ob Ian Fleming (*1908, †1964) jemals Dostojewskis Roman *Der Spieler* gelesen hat? Sein James Bond, wie er ihn in seinem ersten Agentenroman *Casino Royale* schildert, ist jedenfalls die ideale Besetzung des Gentlemanspielers von Dostojewski. Nur die Lust am Spiel zählt. Das involvierte Geld ist völlig unerheblich.

Flemings Geschichte ist in ihrer Anlage relativ einfach. Ein russischer Agent mit dem Codenamen Le Chiffre hat Gelder veruntreut und fürchtet die Strafe seiner Auftraggeber. Um ihr zu entkommen, will er in Royale-les-Eaux – auch dies eines

der zahlreichen erfundenen Casinos der Literaturgeschichte – das Geld zurückgewinnen. Bond wird vom englischen Secret Service auf Le Chiffre angesetzt. Er soll ihn im Casino in den Bankrott treiben.

James Bond ist in diesem Roman alles, wovon der Durchschnittsbürger in den 1950-Jahren träumte: ein gut gekleideter Mann, unwiderstehlich für Frauen, Feinschmecker und Weinkenner, wohlerzogen und beherrscht. Wehe, eine Gefühlsregung würde seinen Auftrag in Gefahr bringen!

Und wie Bond liebt, so spielt er auch. Seine Emotionen hält er unter der Oberfläche, sein Hemd mag unter den Achseln durchgeschwitzt sein, aber seine Miene bleibt bewegungslos. Alles an ihm signalisiert: Ich bin der gefährlichste Gegner.

Bond spielt Baccara, und das um hohe und höchste Summen. Das gewonnene oder verlorene Geld interessiert ihn dabei nicht. Schliesslich ist es nicht einmal sein eigenes. Die britische Verwaltung stellt ihm das Spielkapital zur Verfügung, kassiert aber auch den Gewinn. Es geht also einzig um die Spannung, ob ihm das Glück hold ist und er Le Chiffre besiegen kann.

Fleming versteht es meisterhaft, die Spannung zu schildern, die sich zwischen den Spielern aufbaut. Auf rund 30 Seiten zittert der Leser, ob sein Held die richtigen Karten bekommen wird. Und nicht wirklich überraschend: Bond bleibt Sieger, im Casino und in der Geschichte.

Die Gewohnheitsspielerin

Ganz anders Germaine Laboine, genannt Liliane, eine stark geschminkte 60-Jährige, behängt mit unechtem Schmuck. Sie ist eine der unzähligen, glaubhaft gezeichneten Nebenfiguren, die Georges Simenons (*1903, †1989) Kriminalromane so beliebt gemacht haben.

In *Maigret und die junge Tote* geht es um ein Mädchen aus der Provinz, das in Paris getötet wird. Um den Fall zu klären, muss Maigret sich erst einmal mit den Lebensumständen des Opfers auseinandersetzen. Er sucht deshalb nach Freunden und

Bekannten und stösst dabei auf eben jene Germaine Laboine, die Mutter der Ermordeten, die im südfranzösischen Nizza wohnt.

Maigret schickt einen Kollegen zu ihr, um sie zu verhören. Doch der hat damit seine liebe Mühe. Die Mutter ist untertags nämlich nicht in ihrer Wohnung. Sie verdient sich ihren Lebensunterhalt, indem sie täglich die Roulettetische im Casino von Monte Carlo besucht.

Wie das geht? Nun ganz einfach: mit grosser Beherrschung. Jeden Tag fährt Germaine mit dem Bus ins Casino und setzt dort auf Rot oder Schwarz. Sobald sie so viel gewonnen hat, dass sie ihren Tagesbedarf bestreiten kann, hört sie auf und kehrt nach Hause zurück. Manchmal, wenn zu viele Menschen im Spielcasino sind, zahlt ihr die Casinodirektion aus, was sie normalerweise gewinnt. Dann verschwindet sie, um Menschen Platz zu machen, die grosszügiger spielen.

Was sich zunächst nach einem leichten Verdienst anhört, nimmt die Seele der Spielerin völlig gefangen. Dies merkt der Inspektor, als er ins Casino kommt, um sie zu verhören. Germaine lässt sich nicht davon beeindrucken, dass die Polizei mit ihr sprechen will. Sie weigert sich, den Roulettetisch zu verlassen. Auch, als ihr schonungslos eröffnet wird, dass ihre Tochter tot sei, fixiert sie den grünen Tisch. Sie bleibt stumm, bis sie ihren Gewinn einstreichen kann, und reagiert erst danach auf die Fragen des Inspektors. Und auch da, als er ihr erzählt, wie ihre Tochter ermordet wurde, kann die Frau es nicht lassen, der Stimme des Croupiers zu lauschen. Plötzlich, mitten in der Befragung, eilt sie an den Tisch, um ein paar Jetons zu setzen. Das Spiel hat sie völlig in seinem Griff. Die aufgedonnerte Alte mit den gleichgültigen Augen, die einst als Tänzerin in Ägypten und Beirut Erfolge feierte, scheint schäbig und mitleiderregend mit ihrer Unfähigkeit, das Schreckliche, das ihrer Tochter geschehen ist, zu begreifen.

Einige Überlegungen zum Schluss

Vier Romane, vier verschiedene Typen von Spielern. Die vier Autoren eröffnen uns einen Zugang zu ihrer Psyche, wie es

kein Psychologe besser könnte.

Nur ein Spieler wie Dostojewski war in der Lage, in feinen Schattierungen die ganze Palette an Gefühlen nachzuzeichnen, die ein Mann am Spieltisch erlebt, wenn er bereits am Rande des Abgrunds steht.

Ein Humorist wie P. G. Wodehouse dagegen, der das Leben und die Menschen liebte, erkannte das Komische, das darin liegt, wenn Menschen im Casino versuchen, ihrem Alltag zu entkommen.

Ganz anders Ian Fleming, dessen Bild vom echten Mann durch die Erfahrungen des Zweiten Weltkriegs geprägt war. Er entwarf ein Idealbild von einem Spieler, im gut geschnittenen Frack mit gelangweilter Mine. Eigentlich sollte uns dieser unwirkliche Popanz erschrecken; tatsächlich jedoch dient er unzähligen Casinobesuchern bis heute als Identifikationsfigur.

Wie anders dagegen die Germaine von Georges Simenon. Sie ist der Inbegriff all der Verdammten, denen der Sinn des Lebens verloren gegangen ist. Sie fixiert die Kugel des Roulettes, und Gewinn oder Verlust wird Ersatz für Liebe und Geborgenheit. Doch nicht einmal die Leidenschaft des Spiels ist ihr gegönnt. Ihre kargen Mittel erlauben ihr nur eine temperierte Version des grossen Gefühls. Germaine hört auf, wenn sie genug gewonnen hat, weil sie sich ein Weitermachen nicht leisten kann. Das Casino wird zur Vorhölle, in der sie ihre Zeit verbringt, ohne wirklich zu leben.

In allen vier Beispielen ist das Casino lediglich der Hintergrund, auf dem der Leser die Figuren ungeschützt und nackt erlebt. Es wird zu einem künstlichen Ort. Kein Wunder, dass nur Georges Simenon ein Casino beschreibt, das tatsächlich existiert.

Für diesen Beitrag verwendete Ausgaben:

Dostojewski, Fjodor: Der Spieler. Reclams Universal-Bibliothek 2128, Stuttgart 2008

Wodehouse, P. G.: Der Pennymillionär. In: Der Pennymillionär. Lustige Geschichten. Diogenes Taschenbuch, Zürich 1984

Fleming, Ian: Casino Royale. Heyne Verlag, München 2007

Simenon, Georges: Maigret und die junge Tote. Sämtliche Maigret-Romane Band
45, Diogenes Verlag 2009

Ursula Kampmann

Der alltägliche kleine Traum vom grossen Glück

Die Welt der Lottospieler

«Ich ... heisse ... Erwin ... Lindemann, bin Rentner und 66 Jahre ... mit meinem Lottogewinn von 500.000 D-Mark mache ich erst mal eine Reise nach Island ... dann fahre ich mit meiner Tochter nach Rom und besuche eine Papstaudienz ... und im Herbst eröffne ich dann in Wuppertal eine Herren-Boutique.»
Aus dem Loriot-Sketch «Der Lottogewinner»

Wir sehen ihn noch vor uns, Heinz Meier als verdatterten Rentner, den herumwerkelnde Filmtechniker so irritieren, dass er am Ende sagt, seine Tochter wolle mit dem Papst eine Herrenboutique eröffnen und er selbst 66 Jahre später nach Island reisen. Dieser legendäre Loriot-Sketch aus dem Jahr 1984 beschreibt eine gewisse Bürgerlichkeit des Lottospielers, der sich seine kleinen Träume erfüllt und auf tragikomische Weise mit den Folgen des öffentlichen Interesses überfordert ist. Das Interview gerät zur Farce und man begreift, warum Lottogewinner einer derartigen Situation den anonymen Genuss ihres Gewinns vorziehen.

Dass Lottogewinner tatsächlich lieber unerkannt bleiben, war nur eine der Erkenntnisse, die Katrin Kalt im Laufe ihrer Studie *Das Spiel mit Geld, Glück und Konjunktiv. Schweizer Zahlenlotto: Alltagskulturelle Aspekte seiner Nutzung* gemacht hat. Die Ergebnisse sind auf die Schweiz beschränkt, da das Spielverhalten, die Erwartungen und Rituale mit der Schweizer Alltagswelt und Mentalität verknüpft sind. Doch warum will der potenzielle Schweizer Lottogewinner anonym bleiben? Es ist die Angst, durch die Umgebung – Freunde, Bekannte, Kollegen, Nachbarn – anders beurteilt zu werden, die Angst davor, es könnte hinterrücks getuschelt werden: «Was macht der denn mit seinem Geld?» oder «Hätte die das früher, vor dem Gewinn, auch so gemacht?».

Aber wer sind diese Spieler und warum spielen sie überhaupt? Um zu gewinnen. Oder vielleicht doch nicht?

Oder nicht nur ...? Karin Kalt kam in ihren Befragungen zu interessanten Einblicken in die Seelen der Lottospieler.

Rituale des Alltäglichen

Zwischen der Einführung des Zahlenlottos in der Schweiz im Jahr 1970 und Kalts Studie aus dem Jahr 2000 erhielten über 300 Menschen eine Million Schweizer Franken und mehr auf ihr Konto überwiesen, nur durch das Ankreuzen weniger «richtiger» Zahlen auf einem Zettel. Das macht jährlich etwa zehn neue Millionäre – zehn Glückliche bei durchschnittlich rund 57 Millionen abgegebenen Lottoscheinen! Jedem dieser (statistischen) Spieler ist die Hoffnung auf das grosse Glück im Jahr etwa 110 Franken wert. Das Lösen des Scheins kann beim Einkauf von Schulheften für die Kinder geschehen, oder wenn man sich auf dem Weg zur Arbeit die NZZ am Kiosk mitnimmt.

Schon diese wenigen Daten verdeutlichen eine zentrale Eigenschaft des Zahlenlottos: seine Alltäglichkeit. Die grossen Spielcasinos oder die Pferderennen hingegen zeichnen sich – zumindest in der öffentlichen Wahrnehmung – durch eine Abgegrenztheit aus. Sie sind gerade nicht alltäglich. Das wird bestätigen können, wer einmal versucht hat, im Jogginganzug in ein Casino zu gehen. Denn nicht nur mit Ascott verbindet man exklusive Hüte und eine ebenso ausgesuchte Gesellschaft. Wo schliesslich trägt der Herr noch einen Smoking, wenn nicht am Roulettetisch?

Glücksspiele im Casino oder Pferdewetten werden oft negativ als unmoralisch bewertet: Hierbei hat schon mancher an einem Abend seine Existenz verzockt – und vielleicht noch die der ganzen Familie. Dabei gibt es ganze Bücher über die Methoden, mit denen man bei den verschiedensten Spielen «todsicher» gewinnt. Das Ergebnis ist wohl häufiger so traurig wie im Film *Beim Pferderennen* von den Marx Brothers: Nach dem Kauf einer halben Bibliothek zum Zweck, den Favoriten des Abends zu ermitteln, hatte doch schon ein anderes Pferd das Rennen gemacht.

Völlig anders das Zahlenlotto. Man zieht sich nicht schick an oder begibt sich dafür in exklusive Gesellschaft. Das Lösen des Scheins, das Ausfüllen, vielleicht auch das Mitfiebern daheim, wenn die Zahlen abends im Fernsehen gezogen werden, all das ist in den Alltag eingebunden. Das Lottospielen ist ein Ritual, es wirkt strukturierend. Was nicht heisst, dass alle gleich spielen! Da gibt es den Mittwochsspieler, der seit Jahrzehnten jeden Mittwoch spielt und abends die Ziehung verfolgt. Es gibt die Geniesserin, die unregelmässig spielt und sich gezielt einen Moment aussucht, in dem sie wieder einmal ganz bewusst ihre Kreuze setzen möchte.

Auch das Risiko wirkt nie bedrohlich: Man setzt ein paar Franken in der Woche, nicht mehr als ein Kinobesuch kosten würde. Schlimmstenfalls gewinnt man nicht – aber beim nächsten Mal vielleicht. Bei regelmässigem Spiel können sich die Ausgaben dennoch summieren. Das mag ein Grund sein, warum die in der Studie Befragten angaben, eher zu spielen, wenn sie sich in ruhigeren, geordneten Lebensphasen befinden. Wenn alles drunter und drüber geht, wenn man nicht weiss, was nächste Woche sein wird, oder wenn man Probleme zu stemmen hat, dann liegt auch der Griff nach dem Lottoschein nicht so nahe. Aber möglicherweise ist es auch die fehlende Musse: Man will sich nicht dem Tagträumen hingeben, wie das Leben wäre, wenn man denn gewinnen würde.

Spannung setzt Fantasie frei

Das Problem ist bekannt: Welche Zahlen will man ankreuzen? Den eigenen Geburtstag, den des Partners, dieselben Zahlen, die man letzte Woche schon gewählt hat? Damals allerdings ohne Erfolg, weshalb sie ja diesmal drankommen könnten ...

Keine Kombination ist besser als eine andere, und es hilft kein Vorwissen. Vor dem Lottoschein sind alle Spieler gleich, Mann oder Frau, Jung oder Alt. In welche Kategorien wir uns im Alltag auch (zu Unrecht) gepresst fühlen, beim Lottospielen sind sie ausser Kraft gesetzt. Wer Wirtschaftswissenschaften studiert hat, hat keine besseren

Chancen auf die Million als der arbeitslose Taxifahrer. Welche Zahl am Ende gezogen wird, ist völlig willkürlich und lässt sich nicht voraussberechnen. Und gerade deswegen spielen viele Menschen. Sie brauchen sich durch nichts benachteiligt zu fühlen. Gleichzeitig aber messen dieselben Spieler den gewählten Zahlen irrational eine bestimmte Bedeutung zu: Indem sie eben Zahlen wählen, die schon der Mutter Glück brachten, oder Daten, die in ihrem Leben mit positiven Erlebnissen verknüpft sind. Sogar Menschen, die sich ihren Schein von der Maschine ausfüllen lassen, haben in Interviews geäußert, dass sie ihre Spielscheine nachträglich kritisch überprüfen. Auch für sie gibt es (maschinell) gut und schlecht ausgefüllte Scheine!

Da die meisten Spieler nicht gewinnen (zumindest nicht mehr, als sie im Laufe der Zeit eingesetzt haben), ist es eigentlich nicht erstaunlich, dass auch hier das Motto gilt: «Dabei-sein ist alles». Wie beim Gesellschaftsspiel wollen zwar alle gewinnen, aber letzten Endes ist es der Spass vor dem Ende der Ziehung, der zählt. Die Spannung, ob man vielleicht gewonnen hat, lässt so manchen das Kontrollieren der Ergebnisse absichtlich hinauszögern. Denn solange man nicht weiss, dass man verloren hat, kann man noch hoffen. Und in dieser Phase kann man sich ganz seinen Träumen und Fantasien hingeben.

Papstreise und Herrenboutique?

Wovon aber träumen die Spieler? Wie sehen sie ihr Leben nach einem Hauptgewinn? Tatsächlich ist es gar nicht das Faulenzen in der Hängematte auf einer Südseeinsel und fern vom Chef, das sich Schweizer Lottospieler wünschen. Natürlich werden die Hoffnungen von den individuellen Lebensumständen mitbestimmt: Der 80-jährige, schwerkranke Rentner mag sich anderes von den sechs Richtigen erträumen als die 20-jährige Studentin. Aber drei Aspekte stehen doch im Mittelpunkt, um den die Tagträumereien zwischen dem Ausfüllen des Scheins und dem Abgleichen mit den Gewinnzahlen kreisen.

Die befragten Spieler wollen weniger arbeiten, um mehr Zeit für sich zu haben. Aber sie wollen eben arbeiten, weil sie sich zumeist über diese Tätigkeit definieren – oder der Meinung sind, dass die Gesellschaft ihre Mitglieder darüber abschätzt und einordnet. Viele wollen sich auch den Traum von der Selbstständigkeit erfüllen: Unabhängigkeit und Eigenbestimmung ohne finanzielles Risiko soll das Geld bringen. Also doch die kleine Herrenboutique in Wuppertal – ohne die Auswirkungen der nächsten Wirtschaftskrise fürchten zu müssen.

Daneben denken die Spieler aber auch an andere, nicht nur an Freunde und Verwandte. So manch einer träumt davon, Unbekannte auf der Strasse zu beschenken oder Geldscheine auf Passanten herabregnen zu lassen. Das Gefühl, grosszügig und wohlthätig aufzutreten, ist wunderbar. Vor allem scheint es mit gewonnenem Geld, für das man nicht schuften musste, leichter zu fallen. Hart erarbeitetes Geld kann man nicht einfach verschenken – und auch nicht verprassen. Für geschenktes oder erspieltes Geld gelten andere Gesetze.

Obwohl die Lottoanstalten damit werben, dass die Schweizer Kantone die Einnahmen gemeinnützig einsetzen, ist das jedoch kein Anreiz zu spielen. Aber auch die Interviewten sehen eine gewisse Beruhigung darin, dass ihr Geld weiterhin sinnvoll verwendet wird.

Das Lottospiel ist das Glücksspiel des kleinen Mannes. Und der hat chronisch zu wenig Geld und meist wenig Erfahrung damit, wie man grosse Summen anlegt. Daher tauchen in den Träumereien auch die Ängste auf, mit Millionen von Franken überfordert zu sein, sich falschen Beratern anzuvertrauen oder am Ende doch nur Probleme damit zu haben. Geld allein macht schliesslich nicht glücklich. Dabei ist Glücklichsein doch alles, worum es geht im Leben.

Gewinn oder Verlust: Glücklichsein ist alles

Mit diesem Glücklichsein verbinden wir in der Regel innere Zustände wie Harmonie, Freude und Unbeschwertheit. Aber wer ist schon unbeschwert, wenn sein Konto überzogen und

gesperrt ist? Wer fühlt sich ausgeglichen, wenn er sich eine notwendige medizinische Therapie nicht leisten kann? Oder wenn er in einer Diktatur lebt und sich nicht frei äussern darf? Auch die Spieler sehen in den äusseren, zufälligen Umständen, die man nicht beeinflussen kann, Faktoren, die das Gefühl des Glücklichseins befördern oder erschweren.

Wer spielt, hofft auf Gewinn. Aber nicht das allein treibt ihn oder sie an, regelmässig zu spielen. Wer spielt, will träumen und Varianten zu seinem realen Leben durchspielen. Varianten, die für eine kleine Zeitspanne kurz vor der Realisierung zu stehen scheinen. Viele sprechen mit anderen über diese Gedankenspiele. Lotto hilft ihnen also nicht nur, ihre Träume zu konkretisieren, sondern auch in Worte zu fassen.

Myriam, eine Teilnehmerin der Untersuchung, beschreibt das Zahlenlotto treffend: «Etwas Alltägliches erlaubt es, etwas nicht Alltägliches zu erleben. Das Lotto ist eine Nische im Alltag.»

Literatur:

Kalt, Katrin: Das Spiel mit Geld, Glück und Konjunktiv. Schweizer Zahlenlotto: Alltagskulturelle Aspekte seiner Nutzung. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 99, Heft 2, 2003, 117–138

Björn Schöpe

Das einsame (Un)-Glück am Münzspielautomaten

Die Welt der Automatenspieler

«Ich spiele, bis die Schrauben kommen.»

Münzautomatengenie Diethard Wendlandt im Dokumentarfilm «Monarch»

«Gurken fegen», nannte der «Monarch» Diethard Wendlandt seine Tätigkeit. Noch heute ist der Mann ein Mythos, auch – aber nicht nur – in Spielhallen. In den 1970er-Jahren spielte er täglich an Spielautomaten. An sich nichts Besonderes, sollte man denken. Doch Wendlandt kannte die damaligen Automaten bald besser als jeder Techniker. Er hörte am Fall seiner Münze, ob das Gerät voll war; ja er konnte die Walzen sogar so stoppen, dass die Maschinen eine Gewinnserie nach der anderen ausspuckten. Das Ganze hatte nichts mehr mit Glück zu tun. Die erste Maschine, die er «überlistete», war der sogenannte Monarch. Von dem bekam er seinen Spitznamen.

Diese wahre Geschichte wird noch heute gerne in Spielhallen erzählt. Sie ist ein Mythos, der zur Welt der Spielautomaten gehört. Der «Monarch» wird bewundert, man möchte so sein wie er. Doch Wendlandt betrachtete das «Gurkenfegen» als harte Arbeit. Abends, nachdem er so und so viele Geräte geleert hatte, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen, war er fix und fertig. Für ihn war seine Tätigkeit keineswegs ein Spiel!

Ist Spielen zum Leben noch Spielen?

Der deutsche Staatsvertrag zum Glücksspielwesen von 2008 gibt den Bundesländern die Rahmenbedingungen vor, um «den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken». Schliesslich ist das Glücksspiel (eigentlich) verboten, also das Spielen mit dem Ziel, (möglichst viel) Geld zu gewinnen.

Die von Wendlandt bespielten Maschinen fallen unter die Kategorie «Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit», die vom

Staat strenger kontrolliert werden als alle Geräte in Spielcasinos. Sie stehen in sogenannten Spielhallen – sofern sie nicht illegal in Kneipen oder Cafés aufgestellt wurden.

Tatsächlich ist einer wie der «Monarch» ein Sonderfall. Kein normaler Besucher geht in eine Spielhalle, um den grossen Reibach zu machen. Doch wer geht dahin und warum?

«Es is’ Struktur dahinter, das is’ keine Spelunke ...»

Dieses Zitat stammt von der Leiterin einer Spielhallenfiliale, die ihr früheres Bild von Spielstätten nach dem ersten Besuch revidierte. Sie ist eine von vielen Befragten, die im Rahmen der soziologischen Studie *Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen* von Jo Reichertz et al. aus dem Jahr 2010 zu Wort kommen. Ziel dieser Untersuchung war es, die «Spielhallenkultur» in Deutschland näher zu erforschen.

Tatsächlich haftet Spielhallen noch immer etwas Anrüchiges an. Interessanterweise ist es gerade das Personal, das diesen Blick gewissermassen mit sich in die Hallen hineinträgt. Die Mitarbeiter zeigen in den Interviews ein starkes Bedürfnis, sich für ihren Arbeitsplatz zu rechtfertigen. Aber müssen sie das überhaupt noch? In Deutschland gibt es etwas über 8000 «Spielstättenstandorte». Darunter findet sich natürlich auch manches Etablissement, in das man nur ungern einen Fuss setzen mag. Doch der Trend geht in eine andere Richtung: Das Schlagwort lautet Entertainmentcenter. Der heutige Besucher verbringt hier seine Freizeit und sucht eine angenehme Umgebung: helle, freundliche Farben, Sauberkeit, kompetentes Personal, umfassenden Service. In jeder Hinsicht vorbildliche Orte werden seit Jahren von der Branche mit einer Art eigenem «Oscar» ausgezeichnet, dem Golden Jack.

Ähnlich wie im Kino setzen aber alle Spielstätten auf eine Atmosphäre, die den Kunden deutlich aus seinem Alltag holt: Uhren sind selten zu sehen, die Räume sind oftmals von aussen geschlossen – nichts soll vom Spielen ablenken. Von der Ansicht, in den Lokalen Spielsucht zu fördern, distanzieren sich die Betreiber nachdrücklich. In Statistiken ist man

darum bemüht nachzuweisen, dass die Besucher im Schnitt nicht mehr ausgeben als bei anderen Freizeitaktivitäten. Die Quote der pathologischen Spieler (umgangssprachlich «Suchtspieler» genannt) sei kaum höher als beim Lottospielen und im Vergleich zu der Lage bei Onlinespielen geradezu harmlos, heisst es.

Die Spielhallenbranche boomt mittlerweile und tritt seriös auf. Dieses Bild wird durch das Anforderungsprofil, das Angestellte heute erfüllen müssen, abgerundet: Sie sind qualifiziert und speziell geschult und setzen sich keineswegs aus Leuten zusammen, die – so lautet ein weitverbreitetes Vorurteil – nirgendwo sonst untergekommen sind. Wer in den Spielstätten arbeitet, spielt selbst nicht. Das käme nicht gut an bei der Kundschaft – und laut den Äusserungen der Befragten wissen diese mit ihrem Geld Besseres anzufangen.

Interessant ist jedoch gerade die Sicht der Angestellten auf die Spieler. Trotz aller Bemühungen der Branche, Spielstätten auf demselben Niveau wie Wellnesscenter und Kinos zu etablieren, scheint das eigene Personal jedenfalls noch nicht ganz mitzuziehen: In den Interviews thematisieren die befragten Filialleiter und das Servicepersonal immer wieder die beiden Pole Geld und Sucht. Bedingt durch ihre Arbeit unterteilen sie die Spieler primär in «richtige Spieler» und «Spieler».

Die «richtigen» spielen um hohe Einsätze und sind «Profis». Sie brauchen nahezu keine Betreuung, sind wenig kommunikativ und kennen ihre «Obstkisten» oder «Früchtepanzer» – wie die Automaten wegen der Fruchtssymbole auf den Walzen, deren Kombination über Gewinn oder Verlust entscheidet, genannt werden – genau. Diese Gruppe erscheint vielen Angestellten durchaus als suchtgefährdet.

Die anderen, die «Spieler», hingegen bestellen gerne mal etwas zu trinken und suchen den Kontakt mit den Angestellten, sie kennen sich noch nicht so aus und verbringen einfach freie Zeit mit ein paar Spielen, bei denen sie aber wenig Geld einsetzen.

Vor dem Gerät sind alle gleich, aber die Geräte nicht für alle

Ähnlich wie das Lottospielen ist auch das Spielen an Automaten eine Tätigkeit, die die Spieler nivelliert: Der Mathematiker hat keine besseren Chancen als der Handwerker, Abitur ist keine Gewinngarantie. Die Zeiten, in denen jemand wie der «Monarch» Geräte beherrschen konnte, sind vorbei. Die neuen Geräte sind hochkomplex und voll modernster Elektronik. Bei den Spielen, die sie anbieten, handelt es sich auch nicht um Geschicklichkeitsspiele, für die man unterschiedlich begabt sein kann.

Doch womit füllen die Spieler die Sinnfrage überhaupt aus? Ein Gerät zu bespielen, auf das man keinen Einfluss nehmen kann – das also im Automatikmodus nicht weniger oder mehr Geld auswirft, je nachdem, wie viel Schweiß seinem menschlichen Gegenüber vor lauter Anstrengung auf der Stirn steht –, was soll das?

Nun, wer kennt sie nicht, die kleinen Macken seiner lieb gewonnenen Alltagsgeräte? Das alte Auto, das nur anspringt, wenn man weiss, wie man das Kupplungspedal zu drücken hat. Der Computer, den man sozusagen emotional bedienen muss, damit er nicht anfängt herumzuzicken. Wir füllen unsere leblose Umgebung immer wieder mit vermeintlichem Eigenleben, mit Gefühlen und Sinn. Nichts anderes tun Automatenspieler: Da kennt jeder seine «Kiste», weiss, wie er sie zu nehmen hat. Manche bevorzugen spezielle Marken. Ein Spieler spürt, wenn an einem Tag aus der einen nichts zu holen ist, während die andere «gut drauf» ist. Oder er glaubt es zumindest zu wissen. Dazu mag auch modernes Design beitragen, bei dem die Benutzer über die grösseren Kontaktflächen für die Arme mit dem Gerät stärker «verschmelzen».

Als Opfer dieser menschlichen Annäherung an ein Spielgerät sehen sich oftmals die Techniker, wenn sie Wartungsarbeiten durchführen. Dann ist so manch ein Kunde nicht davon abzubringen, dass der Typ im Blaumann seine «Obstkiste» nicht repariert, sondern manipuliert hat, schliesslich ist die Gewinnsträhne plötzlich zu Ende. Oder andersherum: Ein

Techniker versicherte nach einer Wartungsarbeit, das Gerät laufe nun so gut, dass der Kunde 100 Mal gewinnen werde. Nach mehreren Gewinnen in Folge war keiner der Anwesenden davon zu überzeugen, dass es nur ein Scherz gewesen war und Reparatur und Gewinnsträhne in keinem Zusammenhang standen.

«Der Spieler is' en anderer Mensch»

So fasst die Filialleiterin einer Spielhalle ihre Ansichten über ihre Kunden zusammen. Es ist natürlich alles eine Frage der Perspektive. Der Soziologe beschreibt die Spieler anders als jemand aus der Branche. Was allen Spielern dennoch gemeinsam ist: Sie brauchen die «soziale Bühne», die Spielhalle. Keiner will nur in seinem Wohnzimmer vor einer «Obstkiste» hocken. Auch wenn man wenig miteinander spricht – vor allem einen Gewinn sollen die anderen sehen und anerkennen. Geübte Spieler erkennen schon an den Farben und Tönen einer Maschine, über welche Fähigkeiten der Spieler am Automaten verfügt.

Die meisten kommen alleine und gehen auch wieder so. Nur wenige kommen in Gruppen oder bilden Gemeinschaften in der Halle. Gaffer und Zuschauer wollen nämlich die wenigsten Spieler – und vor allem nicht die Betreiber. Wer nicht spielt, kann sich auf einen Kaffee in den Ruhebereich setzen oder eine Runde Billard im Nebenzimmer spielen.

Der Automatenspieler ist ein Einzelkämpfer, meistens männlich (Frauen scheinen aber auf dem Vormarsch zu sein) und im Durchschnitt Mitte 30. Eine Untersuchung zu Spielstätten normannischer Küstenstädte (Michelle Dobre und Aldo J. Haesler, *L'argent diverti. Petite phénoménologie de la machine à sous dans les casinos de la côte normande*) fand jedoch ein viel gemischteres Publikum vor, das sich zeitlich unterschied: vormittags «chronische Spieler», nachmittags Hausfrauen und Rentner; besonders am Wochenende kamen junge Leute in Gruppen. Das kann aber regionalspezifische Ursachen haben.

Manche Automatenspieler suchen einen öffentlichen Kampf, wollen sich beweisen. Andere brauchen die pure Aufregung, den Nervenkitzel. Doch es gibt auch die ruhigere Variante: Die «Erlebnissucher» freuen sich an neuen Tönen, die aus den Maschinen erklingen, an unbekannten Farben und Spielwelten. Andere sind so eingetaucht, dass ihr Ziel lediglich darin besteht, möglichst lange mit dem vorhandenen Geld zu spielen, während wieder andere Ähnliches machen, aber aus einem konkreten Grund: um Zeit totzuschlagen. So mancher flüchtet aus seinem Alltag in diese Gegenwelt, in der alles anders ist oder doch zu sein scheint. Der «Selbstsorger» hingegen ergänzt sein alltägliches Leben durch das Spielen, er entspannt sich dabei, sorgt sich um sich selbst und meditiert geradezu.

Nicht zuletzt gibt es Spieler, die die Anwesenheit von Ausländern in bestimmten Spielstätten kritisch sehen oder die Bedienung abfällig als «Else» ansprechen, als Frau von gestern, die natürlich weniger Ahnung von dem Gerät hat als man selbst, der versierte und erfahrene Kunde.

Aber macht all das die Spieler zu grundlegend anderen Menschen? Es bestätigt doch wohl eher die Sicht, dass, wer auch immer eine Spielhalle betritt – sei es als Filialleiter oder als Kunde –, seine Sichtweisen und Bewertungen aus der Aussenwelt mitnimmt: Nur so versteht man, warum die Angestellten immer wieder die in der Welt ausserhalb der Spielhallen verbreiteten Stereotypen betonen: die hinlänglich beschworene Suchtgefahr und das Verspielen von viel Geld. Dabei stellt beides nach Auskunft der Statistiken die Ausnahme dar, und als Insider könnten die Angestellten das aus eigener Erfahrung wissen. Der Spieler als gänzlich anderer (schlechterer) Mensch? Das scheint jedenfalls eher ein (vielleicht nicht ganz) frommer Wunsch zu sein als Realität.

Der «Toilettengewinn» als Zeichen der Erleuchtung

Was macht einen guten Spieler aus? Diese Frage stellen sich natürlich nur Spieler selbst. Die Frage nach der gesellschaftli-

chen Akzeptanz durch ihr Umfeld stellt sich für sie nicht: Es waren meist Freunde oder Verwandte, die sie zum Automatenspielen gebracht haben. Die erfahrenen Spieler sehen sich vor allem in einem Punkt weiter als die Anfänger: Sie haben erkannt, dass es kein System gibt. Sie wissen, dass die Maschinen und damit der Gewinn nicht zu beeinflussen sind. Das ist die rationale Seite. Die emotionale ist, wie gesagt, die Vorstellung, bestimmte Geräte besser zu kennen und daher doch irgendwie zu verstehen, was da vor sich geht.

Es sind vor allem die Spielhallenbesucher, die einem guten Spieler bestimmte Kompetenzen zuschreiben: Er weiss nicht nur um seine Einflusslosigkeit, sondern geht konstruktiv damit um. Um sich nicht zu ruinieren, hat er Techniken entwickelt, die Verluste zu begrenzen (meist, indem er sich ein finanzielles Limit setzt, das er an einem Abend nicht überschreitet). Er verhält sich angemessen und pöbelt nicht herum. Und er hat Spass am Spiel! In diesem Punkt unterscheidet er sich von dem «Monarchen» – obwohl gerade dieser Arbeiter an der «Obstkiste» Kultstatus in den Spielhallen geniesst.

Die Anfänger und Gelegenheitsspieler sind meist noch nicht so weit, dass sie diese Punkte alle erfüllen. Der pathologische Spieler hingegen kann seinen Spielzwang nicht mehr kontrollieren. Dieses Verhalten missbilligt jeder gute Spieler. Und natürlich betrachten sich alle Interviewpartner als gute Spieler.

Doch die Hauptantwort, die bei der soziologischen Studie aus allen Einzelantworten herausdestilliert wurde, bestätigt vor allem die vorherige Erkenntnis: In der Spielhalle werden die Menschen nicht zu völlig anderen, sie tragen ihre Werte mit sich hinein. Der gute Spieler entspricht nämlich weitgehend den akzeptierten Normen der Gesellschaft «draussen». Er schlägt nicht über die Stränge.

Von besonderer Faszination ist der Aspekt, seine eigene Ohnmacht anzuerkennen. Selbst wenn man meint, ein Gerät zu kennen, ist man nämlich dem Glück noch ausgeliefert. Man hat keine 100-prozentige Gewinnsicherheit. Aus dieser

Sicht nährt sich ein weiterer Mythos, der die «Erleuchtung», die Einsicht in die eigene Einflusslosigkeit, pointiert zum Ausdruck bringt: der sogenannte Toilettengewinn. Diese Geschichte (in einer von verschiedenen Varianten) geht etwa so: Ein Mann hat alle Hoffnung aufgegeben und setzt sein letztes Geld. Damit auch wirklich jeder versteht, dass er eigentlich gar nicht mehr spielt, geht er noch mal auf die Toilette, während der Automat alleine weitermacht. Als der Spieler zurückkommt, hat er den Jackpot geknackt – der Traum eines jeden Spielers.

Ein Fall in der Realität ging allerdings anders: Ein Spieler hatte einen riesen Gewinn auf dem Bildschirm und war überzeugt, verstanden zu haben, dass sich die Maschine in einer programmierten Gewinnschleife befand. Mit einem lässigen «Ich geh dann mal noch ein Bier trinken und hol dann meinen Gewinn ab» ging er in die Kneipe nebenan. Als er zurückkam, war alles verspielt.

Odysseus am Waikiki?

Ganz ähnliche Geschichten wie die vom Toilettengewinn finden sich in den Zen-Erzählungen Japans. Aber wird deswegen aus jedem Spielhallenkunden im wahren Leben ein nach Erleuchtung Suchender, ein Problembewältiger im Samurai-Stil der Managerhandbücher?

Die soziologische Untersuchung von Jo Reichertz et al. betont die Suche der Spieler nach Abenteuern. Sie müssen sich selbst behaupten im Angesicht der Niederlage. Denn charakteristisch für die Spielhalle ist nicht der Gewinn, sondern die Niederlage. Anders als im Casino macht sich niemand die Hoffnung, nach einem Abend als anderer Mensch, die Taschen voller Geld, aus dem Laden zu gehen. Man spielt nicht um, sondern mit Geld. Anders auch als Lottospieler sitzen die Automatenspieler nicht vor ihrem Gerät mit Blick auf Waikiki (wonach eines der Geräte seinen Namen hat) oder das alte Ägypten und träumen davon, was sie mit einem Gewinn machen würden. Sie sind da, um

den Augenblick zu genießen. Das Spiel ist für sie nicht der Weg zu irgendetwas, sondern das Ziel. «Der Weg ist das Ziel», schlussfolgern die gelehrten Soziologen. Aber ist eine Beschäftigung, die ein Weg zu etwas sein kann, gleichzeitig das Ziel, wenn man nirgendwohin strebt? Vielleicht ist es ja gar kein Weg ...

Den Forschern kam das Bild des griechischen Helden Odysseus in den Sinn. Um den berühmten Sirenengesang anhören zu können, ohne von ihm betört sein Schiff in die Untiefen zu lenken, ersinnt er eine Lösung: Er verstopft den Gefährten die Ohren mit Wachs, lässt sich von ihnen an den Mast binden und kann sich so gefahrlos dem Gesang hingeben. Seine Befehle, das Schiff zu den gefährlichen Sängern zu steuern, können die tauben Ruderer nicht hören. Genuss pur, ohne der Verlockung zu verfallen. Darin sehen auch die Soziologen den Sinn der Spielhalle: ein Prüfstein, an dem man sich misst, sich selbst kennenlernt, an dem man wächst, «Identitätsarbeit» betreibt. Beharrlichkeit entsteht aus der ständigen Niederlage, die der Spieler stets aufs Neue sucht.

Fällt einem da nicht eher Sisyphos ein, der Gigant, der einen riesigen Felsbrocken auf einen Berg rollen musste? Oben angekommen purzelte dieser Stein wieder herab – und es ging von vorne los. Natürlich, man übt sich da an den Niederlagen. Aber nimmt jeder Spieler aus dieser Betätigung gleich eine Erfahrung mit, die er bewusst in sein Alltagsleben einbaut, die ihn «weiterbringt»? Oder ist das vielleicht eher die Sichtweise des Intellektuellen, der in jeder Tätigkeit Identitätsarbeit und das Erlernen von sozialen Rollen sehen kann? Am Ende gehen die Leute in die Hallen, um zu spielen. Und ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel ...

Literatur:

Dobre, Michelle; Haesler, Aldo J.: L'argent divertit. Petite phénoménologie de la machine à sous dans les casinos de la côte normande. In: Juan, Salvador; Le Gall, Didier (Hrsg.): Conditions et genre de vie. Chroniques d'une autre France. Paris 2002, 291–306

«journalist»-Verlagsbeilage vom Oktober 2011: Fakten. Informationen für Journalisten.

Reichertz, Jo et al.: Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen. 2. Aufl., Wiesbaden 2010

Björn Schöpe

Menschen im Casino

Sechs Hörspielszenen

«Vielen Dank für die Angestellten.»

Klassischer Spruch des Croupiers beim Erhalten von Trinkgeld, dem Tronc

Nirgends wird das Glücksspiel so zelebriert wie im Casino. Das sieht man bereits an seinem Äusseren, denn ob ehemaliges Kurhaus oder Neubau – stets handelt es sich um einen Bau von imposanter Architektur. Grosszügig und nobel ist auch seine Innenausstattung – eine perfekte Bühne für die Herren und Damen Glücksspieler, die hier ihre Zeit verbringen. Um sie – und natürlich den Erfolg des Casinos selbst – kümmert sich ein ganzer Stab von Personal: vom Direktor bis zur Toilettendame.

In der Sonderausstellung «Das Spiel mit dem Glück» kommen sie zu Wort, die Menschen im Casino, ob Spieler oder Angestellte. An den Hörwürfeln auf dem «Casinotisch» erzählen sie, was sie im Casino erleben. Nur einer schweigt und lässt andere über sich sprechen: Es ist der Croupier als Inbegriff von Diskretion und Verschwiegenheit.

Die Hörscenes sind unter anderem inspiriert von den Erfahrungen des ehemaligen Profispielers Reinhold Schmitt, Initiator des Online-Jeton-Museums und Partner der Sonderausstellung.

Der Casinodirektor

Der Direktor steht im Casinosaal und schaut den Croupiers und den Spielern an den verschiedenen Tischen beim Spiel zu. Das Casino ist gut besucht. Durch den Stimmentepich hört man im Hintergrund leise die Jetons in die Maschine rasseln. Der Direktor spricht mit einem Gast.

DIREKTOR:

Wir verdienen unser Geld vor allem mit der Masse

der Spieler. Die Spieler denken ja, sie hätten eine 50:50-Chance (lächelt), ... aber das stimmt natürlich nicht.

Wollen Sie eine hübsche Anekdote dazu hören? Sie stammt zwar aus der Welt des Lottos, aber sei's drum. Also, da sagte ein Westler einem Chinesen, die Wahrscheinlichkeit, im Lotto zu gewinnen, sei 1:14 Millionen. Worauf der Chinese meinte, das interessiere ihn nicht im Geringsten. Seine Chance sei immer fifty:fifty – entweder gewinne er oder er verliere.

Beim Roulette sind die Gewinnchancen natürlich viel höher als beim Lotto. Aber 50:50 (lacht) ... Das Casino hat gegenüber den Spielern immer den grösseren Vorteil. Zum Beispiel darum, weil sich in der Zahlenreihe des Roulettes auch noch eine Zero befindet. Fällt die Kugel auf sie, gewinnt das Haus.

Eine Barangestellte kommt mit einem Tablett in der Hand zum Direktor.

BARANGESTELLTE:

Herr Direktor, Ihr Kaffee.

DIREKTOR:

Danke ... (Rührt in seinem Kaffee und fährt fort) Francois Blanc, ein französischer Mathematiker und Financier – und einer der erfolgreichsten Unternehmer im Casinogeschäft, führte die Zero und die doppelte Zero ein, als er das Spielbrett fürs Roulette entwarf. So konnte er der Bank einen Vorteil garantieren. Mit Erfolg! Seine Spielbank in Bad Homburg, die er 1841 gründete, und später jene in Monaco waren sehr profitabel.

Der Direktor nippt an seinem Kaffee. Die Geräusche im

Hintergrund werden etwas lauter.

DIREKTOR:

Sicher haben Sie gesehen, dass wir heute nur noch eine Zero im Roulettekessel haben ...

Das ist Louis, dem Zwillingsbruder von François, zu verdanken. Er hatte seinen Bruder dazu gedrängt, die Doppelzero abzuschaffen. Fortan wurde in der Spielbank Bad Homburg nur noch mit einer Zero gespielt. Ganz zur Freude der Spieler natürlich, die nun höhere Gewinnchancen hatten! Die Anziehungskraft der Spielbank wuchs dadurch so enorm, dass fast alle anderen Spielbanken in Europa dazu gezwungen wurden, ebenfalls auf einen Teil des Hausvorteils zu verzichten und die doppelte Zero abzuschaffen.

Jedenfalls ist das Roulette für die Spieler das fairste Glücksspiel ...

Der Direktor denkt nach, trinkt seinen Kaffee aus, lächelt und sagt dann zum Besucher geneigt.

DIREKTOR:

... aber natürlich haben wir immer noch die besseren Karten in der Hand als unsere Gäste ...

* * *

Die Kassierin

Die Kassierin steht hinter der Theke des Kassenabteils in der Vorhalle des Casinos. Ihr Monolog wird von Gästen immer wieder unterbrochen. Es liegt eine knisternde Spannung in der Luft.

KASSIERIN (schiebt einem Gast Jetons zu):

Hier bitte, der Herr, Ihre Jetons.

Der Herr bedankt und verabschiedet sich. Die Kassierin beginnt zu erzählen.

KASSIERIN:

Ich habe einen schönen Beruf. Und einen verantwortungsvollen: Ich bin nämlich für sämtliche Kassengeschäfte zuständig und muss auch auf die Einhaltung des Geldwäschereigesetzes achten. Ausserdem liebe ich den Umgang mit Geld ... und den Kundenkontakt ... Ich sehe fast nur zufriedene Gesichter. Die Gäste, die verloren haben, wollen sich ja meistens nichts anmerken lassen und verlassen das Casino ohne grosses Aufsehen.

Ein Gast kommt zur Kasse, um seinen Gewinn abzuholen.

GAST 1 (fröhlich):

Guten Abend. Heute hatte ich eine richtige Glücksträhne!

KASSIERIN:

Gratuliere! (Stellt dem Gast einen Check aus) Hier bitte schön, Ihr Check ... Ich wünsche Ihnen noch einen vergnügten Abend.

GAST 1:

Danke, das wünsche ich Ihnen auch.

KASSIERIN:

Viele Gäste erzählen mir, was sie mit ihrem Gewinn machen werden. Und manchmal ergeben sich auch lange Gespräche über ihre Familien oder ihre Arbeit ... Entschuldigen Sie ...

Die Kassierin wendet sich wieder ihrer Arbeit zu, zählt ein paar Jetons ab und gibt sie einem Gast. Dieser bedankt sich.

KASSIERIN:

Bei uns werden nur Beträge bis maximal 100'000 Franken bar ausbezahlt. Für grössere Beträge stellen wir einen Check aus.

Es gibt aber Ausnahmen: Gäste zum Beispiel, die mit hohen Einsätzen spielen, bringen ihr Geld oft in bar mit ins Casino. Diese Gäste möchten ihren Gewinn natürlich auch wieder in bar ausbezahlt bekommen. Ansonsten wird in vielen Casinos nicht mehr mit Bargeld gespielt.

Für das Spiel an den Geldspielautomaten bekommen die Gäste eine Karte mit Chip, die sie mit einem beliebigen Betrag aufladen können. Die Karten werden in die Spielautomaten gesteckt und die Gewinne oder Verluste direkt darauf gebucht ...

Sie sehen also, auch die Casinos sind in der virtuellen Welt angekommen ...

Ein neuer Gast kommt zur Kasse. Auch er freut sich über seinen Gewinn.

GAST 2 (aufgeräumt):

Ich hätte gerne meinen Gewinn ausbezahlt. Das hat sich heute voll gelohnt für mich ... ein schönes Feriengeld. Ich will morgen nämlich in Urlaub fahren ...

* * *

Der Croupier

An einem Spieltisch wird Roulette gespielt. Man hört den Croupier leise die Zahlen der Gäste wiederholen, Jetongeklapper und im Hintergrund Casinobetrieb. Zwei Damen hinter den Spielern unterhalten sich flüsternd über den Croupier.

DAME 1:

Schau mal, wie elegant er aussieht, dieser Croupier, in seinem schwarzen Smoking, dem weissen Hemd, der schwarzen Fliege ... Man nennt sie nicht umsonst «Götter in Schwarz».

Dame 1 wird von Dame 2 unterbrochen, da das Spiel beginnt. Mehrere Spieler annoncieren ihre Zahl, man hört sie murmeln: Acht, 60 auf Noir, Rouge ...

DAME 2 (etwas aufgeregt):

Jetzt dreht er die Kugel, los geht's ... Wenn die Spieler gewinnen oder verlieren, machen sie manchmal den Croupier dafür verantwortlich.

CROUPIER:

Rien ne va plus.

Die Kugel dreht sich im Roulettekessel.

DAME 1 (fasziniert):

Unglaublich, wie korrekt der Croupier ist – man sieht ihm nie an, was er denkt. Und er muss mit allen Lauten der Spieler klarkommen ... Anscheinend lernen sie das in Kursen ...

DAME 2:

Tja ... bei *dem* Trinkgeld wäre ich auch immer höflich. Bei jedem Pleingewinn bekommt der Croupier ja einen Jeton vom Spieler ...

CROUPIER:

Rien ne va plus.

Die Kugel springt jetzt von Fach zu Fach.

CROUPIER:

Es gewinnt: Sieben, Rot, Ungerade, Manque.

Der Croupier sammelt mit seinem Queue die Jetons ein.

CROUPIER:

Messieurs Dames, faites vos jeux.

Der Spieler

Der Spieler schlendert durch den Casinosaal und spricht nachdenklich, aber deutlich hörbar vor sich hin. Im Hintergrund ist Casinobetrieb zu hören.

SPIELER:

Ich liebe es, in diese Welt einzutauchen ... der Glitter, Glamour ..., den Croupiers zuzuschauen, wie sie wie von Zauberhand die Kugel drehen oder Jetons auf den Tisch setzen.

Ich spiele jeden zweiten Tag. Mit einem festen Limit. Und das halte ich auch immer ein – egal, ob ich gewinne oder verliere.

Wenn ich Roulette spiele, dann notiere ich mir alle gefallenen Zahlen, damit ich dann im richtigen Moment setzen kann. Jeder hat da seine eigene Strategie ...

Mir geht es weniger um den Spass! Das ist reine Arbeit und somit mein Beruf. Meistens setze ich dann auch auf Rot/Schwarz oder auf Gerade/Ungerade – da sind die Chancen höher. Denn wirklich voraussagen kann man das Ergebnis beim Roulette ja leider nicht.

Es gibt eine Menge Spieler, die dasselbe versuchen wie

ich. Nämlich Fortuna herauszufordern und zu sehen,
ob sie einem heute hold ist oder nicht.

Ein paar lachende Personen ziehen am Spieler vorbei.

SPIELER:

Manchmal sitze ich auch einfach nur an der Bar und
beobachte, wie sich strahlende oder betrübte Mienen
von Tisch zu Tisch bewegen.

Die Atmosphäre hier gefällt mir.

Ich werde immer weiterspielen – wer weiss, vielleicht
hole ich mir eines Tages den Jackpot und feiere mit
Fortuna eine grosse Party. Darauf hoffe ich!

* * *

Der Kellner

Die Casinobar ist belebt, aber nicht zu sehr. Der Kellner steht
hinter der Theke, sein Monolog wird von Gästen immer wie-
der unterbrochen.

KELLNER:

Ich arbeite jetzt schon 15 Jahre in diesem Casino. Und
ich würde nie mit einem Kellner im Restaurant tau-
schen wollen.

HERR (mürrisch):

Ein Bier bitte.

KELLNER:

Läuft wohl nicht gut?

HERR:

Nicht so wirklich ...

KELLNER (während er ein Bier zapft und es dem Gast hinstellt):

Ich kenne die meisten Stammspieler und wir plaudern über alles. Mit der Zeit haben sich richtige Freundschaften entwickelt. Ich freue mich mit ihnen über ihren Gewinn und teile ihren Ärger über Verluste.

Eine Gruppe von Leuten kommt herein. Es wird lauter, sie lachen.

DAME (ausgelassen und fröhlich):

Herr Kellner! Eine Runde Champagner für alle!

Der Kellner entkorkt eine Flasche und füllt ihren Inhalt in Sektgläser, während er weiterspricht.

KELLNER:

Es macht mir vor allem Spass, die Schönen und Reichen zu beobachten. Sie sind etwas diskreter und steifer als die anderen, auch wenn sie gewonnen haben. Aber die Freude über den Gewinn ist immer dieselbe. Statt Bier und Cola gibt es dann einfach Champagner und Zigarren – und natürlich sind auch die Trinkgelder höher als beim Durchschnittsgast.

KELLNER (während er der Gruppe den Champagner serviert):

Bitte schön. Zum Wohl!

Und manchmal, wenn Anlässe sind, dann sieht man die Damen und Herren in ihren wunderschönen Kleidern und Anzügen – nur vom Feinsten! Hach – es wird hier wirklich nie langweilig. Ich habe einen Traumberuf – mit all seinen Höhen und Tiefen ...

Die Toilettendame

Die Toilettendame, eine Frau um die 50, gibt im Waschraum der Herrentoilette Auskunft über ihre Arbeit. Ihr Monolog wird von verschiedenen Toilettengängern immer wieder unterbrochen. Im Hintergrund ist dezente «Toilettenmusik» zu hören, die lauter und leiser wird, wenn die Türen der WC-Kabinen auf- und zugehen.

TOILETTENDAME:

Die hektischen Spieler erkennt man sofort. Die gehen rein und raus, kein Händewaschen, kein Wort, nichts ...

Die Tür geht auf, jemand kommt aus der Toilette heraus, wirft ein Geldstück in die Schale und verabschiedet sich.

TOILETTENDAME:

Auf Wiedersehen ...

Andere kommen in Gruppen und reden über Gewinne, die sie gerne erzielen möchten.

Die Tür geht auf, ein Herr kommt herein.

HERR 1:

Guten Tag. Geben Sie mir bitte einen von diesen Schokoriegeln. Danke. Was macht das?

TOILETTENDAME:

1 Franken 50.

HERR 1 (kramt einen Zweifränkler aus seinem Portemonnaie und gibt ihn der Toilettendame):
Stimmt so. Auf Wiedersehen.

TOILETTENDAME:

Herzlichen Dank – und viel Glück!

TOILETTENDAME:

Ja, wir verkaufen auch Schokolade und Süßigkeiten. Für den kleinen Energiekick zwischendurch. Ausserdem sagt man ja, dass Schokolade tröstet (lacht) ... Einmal kaufte ein Herr ein Snickers. Er sagte: «Seit ich bei Ihnen ein Snickers gekauft habe, gewinne ich öfters im Roulette.» Seither bringt er mir immer ein Trinkgeld, wenn er gewinnt ... Manche Spieler sind sehr abergläubisch ...

Die Tür geht auf, jemand kommt aus der Toilette, wirft Geld in die Schale und verabschiedet sich.

TOILETTENDAME:

Das grösste Trinkgeld gab mir ein Mann, der 500'000 Franken gewonnen hatte. Er sagte: «Ich habe auf die 17 mit einem Maximum von 20'000 gewettet und ging dann auf die Toilette. Als ich rauskam, hatte die 17 gewonnen. Ich glaube, Sie haben mir Glück gebracht!» Der nette Herr gab mir einen Tausender von seinem Gewinn als Trinkgeld!

Die Tür geht auf, ein Herr kommt herein.

HERR 2:

Guten Tag.

Er verschwindet in einer Kabine.

TOILETTENDAME:

Ich möchte meine Arbeit mit niemandem tauschen, ich fühle mich wohl hier. Und ich finde meine Arbeit sehr bereichernd. Viele sind froh, dass sie mit mir ein paar Worte wechseln und über ihr Glück oder Pech, über ihre Sorgen und Nöte reden können. Ich muntere sie auf, wenn sie verloren haben ...

Der Herr kommt aus der Toilette.

HERR 2:

Jetzt werde ich hoffentlich mehr Glück haben ...

Er wirft eine Münze in die Schale und geht.

Anita Bättig