

Über das Glücksspiel : eine soziologische Betrachtung

Autor(en): **Aglibut, Coco L.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **SuchtMagazin**

Band (Jahr): **47 (2021)**

Heft 6

PDF erstellt am: **17.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-977279>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Über das Glücksspiel – eine soziologische Betrachtung

2021-6
Jg. 47
S. 5 - 11

Das Glücksspiel führt ein gesellschaftliches Randdasein – seit jeher wurde es gering geschätzt, kriminalisiert, pathologisiert und schliesslich – in regulierter Form – geduldet. Es ist anzunehmen, dass die ablehnende Haltung gegenüber dem Glücksspiel viel mit dem zu tun hat, was im Glücksspiel vor sich geht – mit dem Spiel (I.), dem Zufall (II.), dem Geld (III.) und dem Risiko (IV.). Diese Aspekte werden näher betrachtet, mit dem Ziel das Phänomen des Glücksspiels besser zu verstehen.¹

COCO L. AGLIBUT

BA Sociology, Politics & Economics, Graduate Student in Philosophy & Public Policy, Department of Philosophy, Logic and Scientific Method, London School of Economics and Political Science, Houghton Street, London, WC2A 2AE, c.l.aglibut@lse.ac.uk

I. Spiel

Fussball, Schach, Kniffel, Räuber und Gendarm, Karussell, Theater – die Interaktionen und Vorgänge, die wir als Spiel bezeichnen, sind in ihrer Varianz so zahlreich, dass es schwerfällt, «das Spiel» als solches zu bestimmen. «Wenn du sie anschaust», so schreibt Ludwig Wittgenstein über die Spiele, «wirst du zwar nicht etwas sehen, was allen gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften sehen, und zwar eine ganze Reihe» (Wittgenstein 2009: 36).

Entgegen dieser Einsicht Wittgensteins versucht Johan Huizinga «formale Kennzeichen des Spiels» zu entwickeln, die allem Spiel gemeinsam sein sollen:

- Das Spiel basiert auf Freiwilligkeit.
- Das Spiel vollzieht sich innerhalb räumlicher (Spielfeld) und zeitlicher Grenzen (festgelegter Anfang und Ende).
- Durch Spielregeln «herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung», «die geringste Abweichung von ihr verdirbt das Spiel» (Huizinga 2004: 19).
- Es wird um seiner selbst willen gespielt. Seine Ziele «liegen selber ausserhalb des Bereichs des direkt materiellen Interesses oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten» (ebd.: 18).
- Es ist spannend. Die Bedingung von Spannung ist Kontingenz («es könn-

te so oder anders ausgehen»), mit Aussicht auf die «Auflösung dieser Kontingenz» (Stäheli 2007: 49) – oder vielmehr auf die Änderung der Form der Kontingenz von offener [ex ante] Kontingenz zu geschlossener [ex post] Kontingenz (Luhmann 2011: 170).

- Das Spiel ist ein Heraustreten aus dem alltäglichen «Ernst des Lebens»: «In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung» (Huizinga 2004: 21). Es handelt sich um eine «zeitweilige Aufhebung der «gewöhnlichen Welt»» (ebd.).

Der Kulturosoziologe Roger Caillois – der diese Merkmale in seiner Definition des Spiels übernimmt – unternimmt darauf aufbauend eine Art verwandtschaftliche Klassifikation der Spiele im Sinne Wittgensteins. In «Die Spiele und die Menschen» unterteilt er das «Universum des Spiels» in die Quadranten «Agon, Alea, Mimicry und Ilinx» – «je nachdem, ob bei dem jeweiligen Spiel das Moment des Wettstreits [«Billiard oder Schach»], des Zufalls [«Roulette oder Lotterie»], der Verstellung [«man spielt Seeräuber [...] oder Hamlet»] oder «des Rausches [z. B. Karussell] vorherrscht» (Caillois 2017: 33).

Die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. definiert Glücksspiele als

«(Geld-)Wetten auf den Ausgang vorwiegend zufallsabhängiger Ereignisse» (DHS: 2007). Alle Spiele, die Elemente des Glücks aufweisen, beinhalten Wetten: Auf die Ziehung einer Zahlenkombination, auf die Drehrichtung einer Kugel oder auf den Eintritt zukünftiger Ereignisse. Interessant ist dabei, dass in den Begriffen Wettstreit, Wettkampf und Wettbewerb (also im agonalen Spiel) ebenfalls die Wette enthalten ist. Während der Spieler im aleatischen Spiel auf die Chance wettet, wettet er im agonalen Spiel ebenfalls – nur eben auf die eigene leistungsmässige Überlegenheit. Er setzt auf sich. Im Gegensatz dazu verlässt sich die Spielerin im Glücksspiel «auf alles, nur nicht auf sich selbst» (Caillois 2017: 40). Der Einsatz sind im Wettkampf die eigenen Mühen und Anstrengungen, im Glücksspiel ist es Geld – oder wie im Falle von E.T.A. Hoffmans Chevalier Menars etwas anderes von Wert. Über den Spielausgang bestimmt im agonalen Spiel die Leistung der Spieler:innen, sie spielen gegeneinander. Im Glücksspiel entscheidet der Zufall über Sieg und Niederlage – gespielt wird also gegen den Zufall (oder «das Schicksal»).

Arten des Glücksspiels

Unterteilen lassen sich Glücksspiele meiner Auffassung nach in [1] solche, an denen die Spielerin durch (un-)geschickte Entscheidungen Einfluss auf

den Spielverlauf und -ausgang nimmt (z. B. Poker) und [2] solche, bei denen er lediglich auf den Ausgang oder Eintritt zukünftiger Ereignisse wettet und somit nur eine einzige Entscheidung trifft (z. B. Lotto, Roulette, Pferdewetten). Erstere sind Interaktionen unter Einwirkung von Zufallsmechanismen, die auf Agon und Alea beruhen und somit nur bedingt als Glücksspiele bezeichnet werden können. Letztere sind Wetten auf vom Spielenden unabhängige Ereignisse (wie bspw. die Ziehung einer bestimmten Zahlenkombination). Wetten könnten weiter differenziert werden in Wetten auf <reine> Zufallsereignisse (z. B. Lotto, Roulette) und Wetten auf den Ausgang realweltlicher Geschehnisse (z. B. Sportwetten, Varianten der Börsenspekulation). Reine Zufallsereignisse sind jene, bei denen jeder Ausgang des Spiels theoretisch dieselbe angebbare Wahrscheinlichkeit hat, während der Eintritt oder Ausgang realweltlicher Ereignisse ungleich wahrscheinlich ist und ihre Wahrscheinlichkeiten nicht eindeutig angebbare sind.

II. Zufall

Berechenbarkeiten oder der Umgang mit Nicht-Wissen

Im Alltagsverständnis werden Zufälle häufig als «Ereignisse ohne Grund» begriffen. In der Wahrscheinlichkeitsrechnung jedoch wird seit Bernoulli davon ausgegangen, dass zumindest das Spielgeschehen «auf einer ontologischen Ebene durchgehend [kausal] determiniert»² ist und der Zufall «ein epistemologisches, kein ontologisches Phänomen» darstelle (Schneyder 2009: 87). Zufälle seien keine Ereignisse ohne (ontische) Ursachen, sondern ihre Ursachen sind bloss für den Menschen (epistemologisch) nicht erkennbar: Sie sind schlichtweg unerklärliche Ereignisse oder Ereigniskonstellationen. Wir wissen nicht, weshalb eine Münze in einem konkreten Fall ausgerechnet Kopf oder Zahl zeigt – die Zufallsmechanismen, die Goffman als Decision Machines bezeichnet, sind nicht-triviale Maschinen im Sinne von Heinz von Foerster und somit [1] unvorhersagbar, [2] geschichtsbhängig, [3] <synthetisch deterministisch> (oder: ontisch kausal determiniert) und [4] undurchschaubar oder <analytisch

indeterminierbar» (wie Black Boxes) (Foerster 1993: 247). Wo vergeblich versucht wurde, die Gesetze von Ursache und Wirkung zu durchschauen (die ontischen Determinationsmechanismen der nicht-trivialen Black Boxes), wird sich auf Feststellung quantitativer Regelmässigkeiten beschränkt – auf die Wahrscheinlichkeiten von Output-Varianten.

Im Gegensatz zum Leben gibt es bei Wetten auf reine Zufallsereignisse Gewissheit über das beschränkte Set möglicher Spielausgänge. Die Decision Machine sind so konstruiert, dass alle Einzelereignisse durch Festlegung a priori³ immer gleich wahrscheinlich sind. Somit können apriorische Wahrscheinlichkeiten mathematisch-quantitativ genau angegeben werden. Diese Berechnung wird im Hinblick auf eine Frage nützlich: <Was tun?>. Die Konfrontation mit dieser Frage ist immer eine Konfrontation mit Komplexität. Komplexität beschreibt die Tatsache, «dass es stets mehr Möglichkeiten gibt, als aktualisiert werden können» (Luhmann 1972: 31). Die Einführung von apriorischen Wahrscheinlichkeitsgraden leistet Komplexitätsreduktion in Form einer «Reduktion von Komplexität durch eine andere»: aus unstrukturierter Komplexität wird strukturierte Komplexität (Luhmann 1987: 50). Da Komplexität Selektionszwang bedeutet (ebd.: 47), ist die Strukturierung der Komplexität letztlich die Strukturierung des «Selektionshorizont[s]» (ebd.: 51). Noch immer sind alle Alternativen möglich und keine von ihnen notwendig, jedoch sind manche Möglichkeiten eben wahrscheinlich erfolgreicher als andere (im Roulette auf <Rot> zu setzen ist wahrscheinlich erfolgreicher als auf die Zahl <36>). Dieses Wissen erleichtert potenziell die Selektion und unterstützt die Kontingenzbewältigung im Rahmen der zu treffenden Entscheidung. Diese reduzierte Komplexität ist dem Glücksspiel eigen und macht es womöglich attraktiv gegenüber Spielen, die auf sozialer Interaktion beruhen und gegenüber <dem gewöhnlichen Leben>.

«Ausserhalb der Lehrbücher und des Casinos stellt sich Wahrscheinlichkeit fast niemals als mathematisches Problem», schreibt Taleb in seinem Buch «Fooled By Randomness» (Taleb 2008: 25). Wie wahrscheinlich etwas ist,

lässt sich in der Realität nicht aus der Anzahl der Alternativen ableiten. Stattdessen hantieren wir mit qualitativen Wahrscheinlichkeiten – also subjektiven Einschätzungen auf Basis gemachter Erfahrungen mit erwartungsbildender Bedeutung (z. B. «Liebt er mich?», aber auch «Gewinnt Pferd A das Rennen?»).

Während die Wahrscheinlichkeiten im Leben und in der Natur also ungewiss bleiben und höchstens a posteriori – auf Basis von «Datensätzen» über die Vergangenheit – bestimmt werden können, sind sie im Glücksspiel a priori bekannt. Hierin liegen die Gewissheiten, mit denen im Glücksspiel gerechnet werden kann. Als mathematisches Problem formuliert, ist die Komplexität der Selektionssituation möglicherweise für einige Spieler:innen leichter zu bewältigen. Bemerkenswert ist jedoch, dass bei den verbreitetsten Glücksspielen keine mathematischen Wahrscheinlichkeiten bekannt sind: Dies gilt sowohl für alle Wetten auf realweltliche Ereignisse (z. B. Sportwetten), als auch für Spielautomaten (Schüll 2014: 78), die circa 65 % der Umsätze auf dem legalen Glücksspielmarkt in Deutschland ausmachen (DHS 2020). In ihrem Buch «Addiction by Design. Machine Gambling in Las Vegas» zitiert die Kulturanthropologin Natasha Dow Schüll einen Glücksspielbeauftragten des Bundesstaates Nevada: «Es gäbe keine Einrichtungen, die damit einverstanden wären, diese Gewinnwahrscheinlichkeit auf dem Spielautomaten zu veröffentlichen, weil sie damit das Geheimnis, die Aufregung und die Unterhaltung, welche durch das Risiko entsteht, beim Spielen wegnehmen würden» (eigene Übersetzung).⁴ Naheliegender ist also, dass es nicht seine Gewissheiten sind, die das Glücksspiel reizvoll machen, sondern seine Ungewissheiten. In jedem Fall bleibt das Hantieren mit (mathematisch-quantitativen oder subjektiv-qualitativen) Wahrscheinlichkeiten Ausdruck von einer «Akzeptanz der fehlenden Sicherheit unseres Wissens» (Taleb 2008: 25) – über Ursachen und über Zukunft – und somit: ein Umgang mit Nicht-Wissen.

Das Unbeherrschbare des Zufalls

Was wir gemeinhin als Zufall bezeichnen, sind jedoch nicht bloss Ereignisse,

die wir uns nicht erklären können. Verdeutlicht sei dies an einer Anekdote: Beim Tomatenschneiden schneidet sich ein Mann in den Finger und befestigt mithilfe eines Gummibands einen Verband. Einige Stunden später, auf dem Weg in die Stadt, reißt das Band und fliegt weg. An einer Ampel fängt kurz darauf der Finger plötzlich wieder an zu bluten. Er blickt hinab und in diesem Moment, als er eines braucht, liegt auf dem Boden ein Gummiband. Was für ein Zufall! Doch was meinen wir hier? Gemeint ist das zeitliche Auftreten von zwei oder mehreren Ereignissen, zwischen denen jedoch – soweit erkennbar – kein kausaler Zusammenhang besteht. Der Zufall bezeichnet also eine unwahrscheinliche und subjektiv bedeutsame oder zumindest bemerkenswerte Gemengelage – das Zusammentreffen gleichzeitiger Ereignisse. Auch Marquard schreibt, als Zufälle würden wir es bezeichnen, wenn «voneinander unabhängige Determinationsketten unvermutet aufeinandertreffen» (Marquard 2008: 119). Der Zufall führt uns vor Augen, dass jedes Ereignis auch hätte anders kommen können, wenn eine Kausalkette, die dieses Ereignis herbeiführte, anders verlaufen wäre. Dieses komplexe Netz an sich kreuzenden Determinationsketten hat zur Folge, dass die Welt – weder durch den Menschen noch durch die Natur – vollends kontrollierbar ist. Wenn wir von Zufall sprechen, geht es also nicht nur um Unergründlichkeit und Unvorhersehbarkeit, sondern vor allem auch um Unkontrollierbarkeit.

Diese Art von Zufällen, so schreibt Odo Marquard, wolle das *Programm der Absolutmachung* des Menschen eliminieren. Dieses Programm wolle den Menschen als Wesen definieren, der «ganz und gar nur [...] [seine absolute] Wahl» ist – das «Resultat seiner Absichten» (ebd.). In seiner «Apologie des Zufälligen» (2008) unterscheidet er das Zufällige in das, worauf Menschen Einfluss hatten und jenes, worauf sie keinen Einfluss haben: «das Beliebige» oder «das Zufällige» als «das, was auch anders sein könnte und durch uns änderbar ist» und «das Schicksalhafte» oder «das Zufällige» als «das, was auch anders sein könnte» und «gerade nicht – oder nur wenig – durch uns änderbar ist» (ebd.:

128). Zufälle stehen für das, was wir nicht kontrollieren oder durch intentionale Wahl zu unseren Gunsten beeinflussen können. Der Zufall steht für die Unbeherrschbarkeiten des Lebens.

Der letzte entscheidende Unterschied des Glücksspiels (hier: der Werten!) zu anderen Spielen, die auf sozialer Interaktion zwischen Spieler:innen beruhen, ist, dass im Glücksspiel nur das Spielgeschehen selbst beobachtet wird – und sich keine Spieler:innen gegenseitig bei ihrer Beobachtung des Spielgeschehens beobachten. Durch dieses Wegfallen eines Beobachtens zweiter Ordnung entfällt das Problem der doppelten Kontingenz – «verstanden als wechselseitige Abhängigkeit komplementärer (nicht: gleicher!) Erwartungen» (Luhmann 2006: 94), die auf reflexiver Wahrnehmung fremder Entscheidungen basieren. Auch das Glücksspiel hängt von Entscheidungen als «differenzerzeugende Operationen» (Luhmann 2011: 170) ab: Der Entscheidung der Spielerin und der Entscheidung der Decision Machine. Auch hier sind beide Entscheidungen kontingent; sie hätten anders ausfallen können. Es gibt also zumindest «zweimal einfache Kontingenz» (Baraldi 2015: 38). Um diese zweifache Kontingenz weiss die Spielerin: Sie trifft ihre Entscheidung in Abhängigkeit und auf Basis von Erwartungen über die Selektivität ihres Gegenübers – der Decision Machine (z. B. das Rouletterad). Die Entscheidung der Decision Machine hängt jedoch nicht von der Entscheidung der Spielerin ab. Während diese die Decision Machine beobachtet und Erwartungen bezüglich ihrer Entscheidung entwickelt, muss sie nicht mit Erwartungen oder Erwartungserwartungen (Erwartungen über Erwartungen) rechnen. Die Spielerin kann sie beobachten, doch die Machine die Spielerin nicht – denn sie ist blind. Im Glücksspiel, in dem kein auf Gegenseitigkeit beruhendes Verhältnis besteht, kann der Spieler Determiniertheit und Indeterminierbarkeit unterstellen. Auf ihn kommt es nicht an. Wer er ist und was er hat, spielt keine Rolle. Vor der Blindheit der Fortuna ist er allen Spieler:innen, die vor ihm an seiner Stelle waren und nach ihm dort sein werden, gleichgestellt.

Während im idealen agonalen Spiel alles von der Spielerin abhängen soll,

beruhen die aleatorischen Spiele auf einer vom Spieler unabhängigen Entscheidung, die er weder vollends durchschauen noch beeinflussen kann – auf einer Zufallsentscheidung eben.

III. Geld *Worum gespielt wird*

Wenn weder der Status des Spielers noch seine Eigenschaften und Entscheidungen im Glücksspiel zählen: Was zählt dann? Es zählt sein Geld. Für Niklas Luhmann ist Geld – im Anschluss an Parsons – das symbolisch generalisierte Kommunikationsmedium der Wirtschaft als Teilsystem der funktional-differenzierten Gesellschaft (Luhmann 2015: 10; 47; 68). Geld ist das Medium der Kommunikation, über das Operationen – insbesondere Zahlungen – vermittelt werden. Es ist symbolisch generalisiert, weil es generell und unabhängig von sachlichen, zeitlichen und sozialen Spezifitäten (z. B. der Tauschmöglichkeiten) eingesetzt werden kann. «Das Geldspiel müsste also, wenn man sich allein an der Typik des verwendeten Mediums orientierte, eindeutig als ökonomische Kommunikation bezeichnet werden», so schreibt Urs Stäheli in seinem Buch «Spektakuläre Spekulation» (Stäheli 2007: 46). Nach Luhmann dient eine auf Wirtschaft bezogene Kommunikation jedoch der Funktion der Verständigung über den Zugriff auf knappe Güter (Luhmann 2015: 14). Stäheli stellt heraus, dass «die Bestimmung der Ökonomizität von Geldspieloperationen» erheblich schwieriger werde, «sobald man Luhmanns funktionaler Konzeption der Wirtschaft folgt» (Stäheli 2007: 46). Wirtschaft sei nicht beliebige Geldverwendung, sondern Geld sei dazu da, knappe Güter in Preise zu übersetzen und damit die Güterknappheit symbolisch zu verdoppeln. Die weltbedingte Knappheit der Güter und Leistungen wird in die artifizielle Knappheit des Geldes übersetzt, um die Befriedigung konkurrierender gegenwärtiger und zukünftiger Bedürfnisse zu vermitteln. Im Glücksspiel – wie auch in der Finanzspekulation – wird nur noch mit der Knappheitssprache des Geldes ohne Bezug auf die Knappheitssprache der Güter operiert: In beiden vollzieht sich eine Entreferentialisierung des Geldes oder eine Entwirklichung



ökonomischer Kommunikation (ebd.: 46ff.). Es findet ein «Abheben[s]» der «virtuellen» von der «realen» Ökonomie» statt: Glücksspiel und Spekulation beziehen ihre Realität einzig und allein aus «der Faktizität ihrer eigenen Operationen» (Piel 2003: 28). In beiden Fällen steht damit die Ökonomizität dieser Operationsweisen infrage: Der Geldverkehr scheint zur reinen Operativität zu werden – es geht ums Spielen und ums Spielen allein. Das Geld wird nicht mehr als Kommunikationsmedium in seinem ökonomischen Sinne verwendet, sondern zweckentfremdet.

Durch die Ablösung von der Knappheitssprache der Güter und der Entreferentialisierung des Geldes wird auch das ökonomische Tauschprinzip ausser Kraft gesetzt. Es vollzieht sich eine Loslösung von der Äquivalenzlogik der Ökonomie – von der Idee vom Geben und Nehmen verschiedener, jedoch einander angemessener Güter. Dies scheint insbesondere vor allem vor dem Hintergrund der Vorstellung nervös zu machen, dass jemand im Spiel etwas gewinnen – also zu Geld kommen könnte, das er sich nicht ver-

dient hat. «Das Geldspiel ermöglicht, etwas ohne Gegenleistung zu erhalten» – kurz: «to get something for nothing» (Stäheli 2007: 59f.). Durch das Unterlaufen des ökonomischen Äquivalenzdenkens sei mit dem Aufkommen des Glücksspiels zweierlei wahrgenommen worden: Einerseits die «verlockende Vorstellung», andererseits – und wir können annehmen: vor allem – das «bedrohliche Problem» mit dem Potenzial, «die Grundfesten der Wirtschaft und Gesellschaft» infrage zu stellen (ebd.: 60). Aus dem Blick gerät dabei, dass es in der Realität des Glücksspiels meistens eher heisst: «to get nothing for something». Im Regelfall erhält die Spielerin kein Geld, ohne das eine Gegenleistung erbracht wird, sondern sie wendet Geld auf, ohne dafür eine Leistung oder ein (fiktives oder reales) Gut zu erhalten. Dort, wo eine Zahlung geleistet wird, wird immer zweierlei produziert: Zahlungsfähigkeit aufseiten desjenigen, der sie erhält, und Zahlungsunfähigkeit aufseiten dessen, der sie leistet (Luhmann 2015: 134). Im Casino wird aufseiten der Spieler:innen im Durchschnitt mehr

Zahlungsunfähigkeit produziert, während das Casino zahlungsfähiger wird (Schüll 2014: 77; 336).

Über die Bedeutung des Geldes im Glücksspiel

Wenn Geld im Glücksspiel also nicht im klassischen Sinne gebraucht wird, welche Funktion erfüllt es in diesem besonderen selbstreferenziellen Kontext? Während sich der Wert des Geldes herkömmlich aus dem ergibt, was man damit bekommen kann, hat das Geld im Glücksspiel offenbar einen eigentümlichen Eigenwert. In der Philosophie des Geldes beschreibt Georg Simmel: «Indem sein Wert als Mittel steigt, steigt sein Wert als Mittel, und zwar so hoch, dass es als Wert schlechthin gilt und das Zweckbewusstsein an ihm definitiv Halt macht» (Simmel 1989: 298). Je mehr Dinge von Wert mittels des Geldes zu haben sind, desto mehr wird das Geld selbst wert. Als «das absolute Mittel» wird es «psychologisch für die meisten Menschen zum absoluten Zweck» (ebd.). Einmalig bloss «tertium comparationis» – das Mittlere des Vergleichs, das



den Warenaustausch vermittelt – wird es selbst zum ultimativen Desiderat. Auch die Tatsache, «dass die Sprache erhebliche Geldmittel als <Vermögen> – d. h. als das Können, das Imstandesein schlechthin – bezeichnet», spricht für die «reine Potentialität» (Herv. d. Verf.), die das Geld darstellt (ebd.: 276). Hans Blumenberg fasst in seiner Schrift über die «Philosophie» Georg Simmels zusammen: «Simmel spricht ungeniert vom metaphysischen Wesen des Geldes; für ihn besteht es darin, dass es als absolutes Mittel die Möglichkeit aller Werte als den Wert aller Möglichkeit inkorporiert» (Blumenberg 1976: 191). Der Verlust des Geldes ist also der Verlust eines absoluten Mittels – eines Schlüssels zu den Möglichkeiten der Welt.⁵

Um die Bedeutung des Geldes im Spiel noch mal deutlicher zu betrachten, lohnt es sich ein Blick in Clifford Geertz' berühmten Aufsatz «Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight» über den Hahnenkampf auf der indonesischen Insel Bali als wettbasiertes Geldspiel zu werfen. Geertz differenziert zwischen der Bedeutung des Geldes in den Shallow

Games am Spielfeldrand des Hahnenkampfes (tho kesasi), in denen um niedrige Beträge gewettet wird, und seiner Bedeutung im Deep Play der Mitte (toh ketengah). In Ersterem sind die «Zu- und Abgänge von Bargeld [...] eher Synonyme für Nutzen und Unnutzen im gewöhnlichen, nicht erweiterten Sinne» (eigene Übersetzung) (Geertz 1973: 433).⁶ Im Letzteren «wo es um viel Geld geht, steht viel mehr auf dem Spiel als materieller Gewinn: nämlich Ansehen, Ehre, Würde, Respekt – mit einem Wort, wenn auch in Bali ein sehr belastetes Wort, Status.» (eigene Übersetzung) (ebd.).⁷ In den Shallow Games geht es um das Geld selbst als Zahlungsmittel, aus dem ökonomischer Nutzen gewonnen werden kann (Money Gambling). Im Deep Play hingegen erlangt es einen eigenen symbolischen Wert moralischer Natur. Mit dem Geld steht beim Deep Play sehr viel mehr auf dem Spiel: «seinen Stolz, seine Gelassenheit, seine Männlichkeit, riskiert man nur kurzzeitig, aber in der Öffentlichkeit» (eigene Übersetzung) (ebd.: 434) (Status Gambling).⁸ Das Geld wird in seiner symbolischen Bedeutung

als «absolutes Mittel» (Simmel 1989: 298) und ultimatives Desiderat aufs Spiel gesetzt – und mit ihm vieles mehr.

IV. Risiko

«Auf der Suche nach dem Ort des Geschehens stösst man auf eine romantische Teilung der Welt. Auf der einen Seite befinden sich die sicheren und stillen Orte, das Heim, die gut geregelte Rolle der Wirtschaft, der Industrie und der Berufe; auf der anderen Seite befinden sich all jene Aktivitäten, die einen Ausdruck [des Charakters] hervorbringen und von dem Individuum verlangen, dass es sich selbst aufs Spiel setzt und sich in einem vorübergehenden Moment in Gefahr begibt.» (eigene Übersetzung) (Goffman 1969a: 204f.).⁹

In seinem Aufsatz «Where the Action Is» (1967) geht Erving Goffman dem nach, was «männliche amerikanische Grossstädter, die den vornehmen Kreisen wenig geneigt waren», unter Action verstehen (1986a: 164). Goffman selbst arbeitete als Blackjack-Dealer und später als Pit-Boss in einem Casino in Las Vegas und sammelte dort ethnografisches Ma-

terial über das Glücksspiel als Prototyp von Action (Schüll 2014: 10).

Action definiert er als Handlungen, «die folgenreich [consequential] und ungewiss [problematic] [also: schicksalhaft oder fateful] sind und um ihrer selbst willen unternommen werden» (Goffman 1986a: 203). Consequential sind Situationen, die Konsequenzen haben – über die räumlichen und zeitlichen Grenzen der jeweiligen Situation hinaus. Im Falle des Glücksspiels leitet Goffman den Folgenreichtum aus der Potenzialität des Geldes ab, «das spätere Möglichkeiten entweder zulässt oder ausschließt» (ebd.: 175f.). Unproblematic sind Situationen, die zwar folgenreich sein können (z. B. das Weiteratmen), aber in der Regel vorhersehbar sind und meist vorbereitet und geplant verlaufen (z. B. Serious Work). Problematic hingegen sind echte Kontingenzerfahrungen, in denen es «drauf ankommt». Bewusst – per eigener Entscheidung – eingegangene Schicksalhaftigkeit (also folgenreiche, ungewisse Risikosituationen) bezeichnet Goffman als praktische Glücksspiele (Practical Gamble oder Practical Games). Werden diese nicht von Berufs wegen eingegangen (z. B. als Notarzt), sondern um ihrer selbst willen, spricht Goffman von Action. Der Unterschied zwischen Practical Gambles und actionreichen Glücksspielen besteht darin, dass der Ausgang der Schicksalhaftigkeit in den Practical Gambles kontrollierbar erscheint. Sie variieren in dem Grad, zu welchem der tatsächliche Ausgang der Situation in der eigenen Hand liegt. Im Glücksspiel wird die Kontrolle vollständig aus der Hand gegeben (vgl. o. «Das Unbeherrschbare des Zufalls»): Aus manageablem Risiko wird das Sich-Aussetzen einer Gefahr. Je beständiger jedoch der menschliche Lebensverlauf, desto nützlicher für die Gesellschaft, da es der Einzelne anderen ermöglicht, «ihn effektiv und in angemessener Weise in ihre Pläne mit einzubeziehen» (Goffman 1986a: 192). Auch Luhmann setzt ein «Interesse an Sicherheit (oder Risikoaversion, oder Gefahrenvermeidung)» voraus, das sich von selbst versteht (Luhmann 2003: 33) – weshalb er vom Schema Risiko/

Sicherheit zum Schema Risiko/Gefahr wechselt. Daher gehen beide Theoretiker davon aus, dass der Einzelne stets mit der Erwartung konfrontiert ist, sich um die Verringerung von Schicksalhaftigkeit zu bemühen – der Glücksspielende tut das Gegenteil. Er gibt Selbstbestimmung zugunsten von Fremdbestimmung auf.

In einer Risikosituation muss man bestimmte Fähigkeiten unter Beweis stellen, die «von eigentlicher Relevanz oder <primärer> Relevanz zu sein» scheinen: «beim Hochbau Vorsicht und Balance; beim Bergsteigen <Kondition> und Widerstandskraft [...]; beim Glücksspiel die Kenntnis der Wahrscheinlichkeiten; und in allen Fällen Gedächtnis und Erfahrung» (Goffman 1986a: 235). Neben diesen primären Fähigkeiten oder Grundqualifikationen kommt in der Risikosituation die Fähigkeit hinzu, «sich unter dem Druck der Schicksalhaftigkeit effektiv und korrekt zu verhalten» (ebd.: 236). Diese Fähigkeit nennt Goffman Character. Goffmans fünf wichtige Charaktereigenschaften für die Bewältigung von Risiko sind: Mut, ausdauernde Kampfbereitschaft, Integrität, Galanterie und Haltung (die sich aus Geistesgegenwart, Würde und Bühnensicherheit ergibt) (ebd.: 237ff.).

Action, so Goffman, bietet die Gelegenheit, Charakter zu beweisen: «Kurz, das Selbst kann sich freiwillig einer Neuschöpfung unterwerfen» (ebd.: 257). Obwohl (oder: gerade weil) Verlust riskiert wird, kann immer «ein echter Gewinn an Charakter zustande kommen» (ebd.: 258) – «Spannung und Charakterentfaltung, Nebenprodukte praktischer Glücksspiele und ernstzunehmender schicksalhafter Situationen, werden im Falle von Action zum unausgesprochenen Zweck der gesamten Szenerie» (ebd.: 260).

Exkurs: Das Glücksspiel und das Leben

Die Vorstellung der Vorherrschaft des Zufalls über den Verlauf des Lebens oder bestimmter Lebensbereiche (Alea als Metapher fürs Leben) stehen den historisch gewachsenen Kontingenz- und Gleichheitsillusionen der ameri-

kanischen Gesellschaft gegenüber, in denen Agon als Metapher für das Leben imaginiert wird. Die meritokratische Vorstellung des American Dream und des Selfmademan suggerieren, dass das Leben wie ein agonales Spiel strukturiert ist, in dem man unabhängig von Ausgangsbedingungen oder Schicksal durch eigene Leistung – und Leistung allein – zu Wohlstand und Erfolg gelangen kann (Lears 2003: 17). Es existieren jedoch noch eine alternative Konzeption des American Dream: Vom Tellerwäscher zum Millionär kann man durch seine Fähigkeiten, Mühen und Anstrengungen werden – oder eben durch Glück. Diese beiden idealtypischen Versionen der populären Erzählung werden metaphorisch durch das agonale Spiel oder eben durch das Glücksspiel darstellbar. In einer Moderne, in der die Erwartung seines eigenen Glückes Schmelz zu sein jedoch überwiegt, kann das Sich-Einlassen auf Zufälle einer – wenn auch vorübergehenden – Erlösung moderner Rationalitätsansprüche gleichkommen und als Entkommen aus dem Kontrollparadigma der agonalen Leistungsgesellschaft gedeutet werden. Gerade dort, wo das Versprechen des Aufstiegs durch Leistung oder harte Arbeit – und somit Möglichkeitsversprechen – nicht gehalten werden, scheint das Glücksspiel seinen besonderen Reiz zu entfalten – dort verkörpert es die Potenzialität der reinen Potenzialität – im Spiel wird möglich, dass alles möglich wird.

Wer sich das «Vermögen» (im doppeldeutigen Sinne) nicht erhandeln konnte, dem bleibt nur die Hoffnung darauf, dass es ihm durch Schicksal, Zufall oder einfach: Widerfahrnis zufällt. Diese Hoffnungen können auch herrschaftskritisch betrachtet werden: Sie besitzen nämlich keine ordnungs-bedrohende Gefährlichkeit, sondern könnten als Machtmittel macht-erhaltend wirken – statt gegen Ungleichheit aufzubegehren, klammert sich die Glücksspielerin an ebendiese letzte Hoffnung auf den grossen Gewinn.

Literatur

Baraldi, C. (2015/1997): Doppelte Kontingenz. S. 37-39 in: GLU. Glossar zu Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Blumenberg, H. (2001): Geld oder Leben. Eine metaphorologische Studie zur Konsistenz der Philosophie Georg Simmels. S. 177-192 in: Ästhetische und metaphorologische Schriften. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Caillois, R. (2017/1958): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Berlin: Matthes & Seitz.

DHS – Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (2007): Prävention der Glücksspielsucht. Memorandum der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e. V. <https://tinyurl.com/ufn6neku>, Zugriff 02.11.2021.

Foerster, H.v. (1993): Wissen und Gewissen. Versuch einer Brücke. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Goffman, E. (1986a/1967): Wo was los ist – Wo es action gibt. S. 164-292 in: Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Goffman, E. (1986b/1967): Techniken der Imagepflege. S. 164- 292 in: E. Goffman (Hrsg.), Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Goffman, E. (1969a/1967): Where the action is. S. 107-206 in: E. Goffman (Hrsg.), Where the action is. Three Essays. London: Allen Lane The Penguin Press.

Goffman, E. (1969b/1967): On face-work. S. 107-206 in: E. Goffman (Hrsg.), where the action is. Three Essays. London: Allen Lane The Penguin Press.

Geertz, C. (1973): Deep play: Notes on the balinese cockfight. S. 412-453 in: C. Geertz (Hrsg.), the interpretation of cultures. Selected Essays. New York: Basic Books.

Huizinga, J. (2004/1938): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt.

Lears, J. (2003): Something for nothing: Luck in america. New York: Viking Adult.

Luhmann, N. (2011/2000): Organisation und Entscheidung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Luhmann, N. (1987/1984): Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Luhmann, N. (2015/1994): Die Wirtschaft der Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Luhmann, N. (1972): Rechtssoziologie 1. Grassi, Ernesto (Hrsg.). Hamburg: Rowohlt.

Luhmann, N. (2006/1992): Beobachtungen der Moderne. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Marquard, O. (2008): Apologie des Zufälligen. Philosophische Studien. Stuttgart: Reclam.

Piel, K. (2003): Ökonomie des Nichtwissens: Aktienhype und Vertrauenskrise im Neuen Markt. Frankfurt am Main: Campus.

Schneyder, P. (2009): Alea. Zählen und Erzählen im Zeichen des Glücksspiels 1650 – 1850. Göttingen: Wallstein.

Schüll, N.D. (2014/2012): Addiction by design. Machine gambling in Las Vegas. Princeton: Princeton University Press.

Simmel, G. (1989): Philosophie des Geldes. Gesamtausgabe Band 6. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Stäheli, U. (2007): Spektakuläre Spekulation. Das Populäre der Ökonomie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Taleb, N.N. (2005/2001): Fooled by randomness: The hidden role of chance in life and in the markets. e-book. New York: Random House.

Wittgenstein, L. (2009/1953): Philosophische Untersuchungen. Philosophical investigations. Chichester: Wiley-Blackwell.

Endnoten

¹ Der Artikel basiert auf der Bachelorarbeit der Autorin «Playing with Fire – Eine theoretische Untersuchung des Glücksspiels». Die Arbeit wurde von Prof. Dr. Maren Lehmann (Lehrstuhl für soziologische Theorie, Zeppelin Universität) betreut.

² Ob diese Annahme stimmt – für das Spielgeschehen oder für das Weltgeschehen – ist eine Frage, die ich den Physiker:innen überlasse. Ob es ontische Zufälle gibt, spielt für die Untersuchung sozialer Zusammenhänge keine Rolle. Für die soziale Realität zählt, was beobachtet werden kann – also epistemologische Tatsachen.

³ A priori bedeutet im Vorhinein: Das Rouletterad wird so gebaut, dass von vornherein festgelegt ist, wie wahrscheinlich ein Ereignis (oder eine Zahl) sein wird. A posteriori heisst im Nachhinein. Aposteriorische Wahrscheinlichkeiten sind solche, die man erst auf Basis beobachteter Erfahrung (Empirie) im Nachhinein feststellen kann (z. B. die Covid-19-Ansteckungswahrscheinlichkeiten unter Geimpften).

⁴ Eigene Übersetzung. Im Original: «There isn't an establishment that would agree with posting those odds on that slot machine because you are going to take away the mystery, the excitement and entertainment of the risk

of playing» (Schüll 2014: 78). Besonders attraktiv sind Glücksspiele also nicht, wenn sie mathematisch berechenbar sind, sondern gerade, wenn sie es nicht sind: «Purposive obfuscation, his comment suggests, is key to the seductive appeal of gambling machines» (ebd.).

⁵ Auch in der offenen (ex ante) Kontingenz des Spannungsmoments im Glücksspiel kann die Kontingenz des Glücksspiels – im Sinne eines nec impossibile nec necessarium – als Potenzialität aufgefasst werden. Potenziell – wenn das Schicksal will – werden Gewinnsummen in allen erdenklichen Höhen verfügbar gemacht. Diese Gewinnsummen wiederum sind – nach Simmel (1989) – Ausdruck reiner Potenzialität. Potenziell – wenn sein Besitzer will – wird durch dieses Geldgewinnen ein Universum an Käuflichem verfügbar. Im Spiel wird somit möglich, dass alles möglich wird. Es handelt sich also um die Potenzialität der reinen Potenzialität. Unter der Bedingung von Zufall – also von Nicht-Wissen und Einflusslosigkeit – werden Hoffnungen auf unbegrenzte Möglichkeiten möglich.

⁶ Eigene Übersetzung. Im Original: «increments and decrements of cash [...] more nearly synonyms for utility and disutility, in the ordinary, unexpanded sense» (Geertz 1973: 433).

⁷ Eigene Übersetzung. Im Original: «where the amounts of money are great, much more is at stake than material gain: namely, esteem, honor, dignity, respect – in a word, though in Bali a profoundly freighted word, status» (Geertz 1973: 433).

⁸ Eigene Übersetzung. Im Original: «one's pride, one's poise, one's dispassion, one's masculinity, one also risks, again only momentarily but again very publicly as well» (Geertz 1973: 434).

⁹ Eigene Übersetzung. Im Original: «Looking for where the action is, one arrives at a romantic division of the world. On one side are the safe and silent places, the home, the well-regulated role in business, industry, and the professions; on the other are all those activities that generate expression [of character], requiring the individual to lay himself on the line and place himself in jeopardy [Gefahr] during a passing moment» (Goffman 1969a: 204f.).