

Ehre im Spiel : die Figur des Glücksspielers als Bastion traditioneller Werte in der Literatur des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts?

Autor(en): **Lambrecht, Tobias**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Colloquium Helveticum : cahiers suisses de littérature générale et comparée = Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft = quaderni svizzeri di letteratura generale e comparata**

Band (Jahr): - **(2012)**

Heft 43: **Die Literatur und ihr Spiel = La littérature et son jeu**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1006317>

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.

Ehre im Spiel

Die Figur des Glücksspielers als Bastion traditioneller Werte in der Literatur des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts?

I. Einleitung

Während Erzählungen sich noch im frühen 20. Jahrhundert an Sprichwörtern wie *Spielschulden sind Ehrensulden* kritisch entzünden konnten, werden spätestens in der Spieler-Literatur der 1990er Jahre andere Wertbegriffe verhandelt. Anhand von Glücksspielerfiguren im Werk Helmut Kraussers vor dem Hintergrund einiger Vorgänger (in diesem Fall August Wilhelm Ifflands, Fjodor Dostojewskis und Ian Flemings) beabsichtige ich im Folgenden, Überlegungen dazu anzustellen, wie angesichts des veränderten, da verinnerlichten Kontingenzbewusstseins der Postmoderne im Glücksspiel obsolet geglaubte soziale Werte wie Ehre literarisch reaktiviert werden.

Im Folgenden werde ich die literarische Darstellung der Figur des Glücks- oder Hasardspielers¹ an einigen Beispielen hinsichtlich des Aspektes der Ehre untersuchen. In welchem Verhältnis positioniert sich die literarische Darstellung von Glücksspielern zu Werten einer Gesellschaft, die das in der Moderne aufkommende Kontingenzbewusstsein bereits verinnerlicht hat, und in der „Spielhöllen“ nichts Anrühiges mehr, sondern längst Teil der Unterhaltungsindustrie geworden sind?

Meine These dazu lautet: In der Figur des Glücksspielers können Begriffe eines am Ende des 20. Jahrhunderts nicht mehr zentralen, üblicherweise vielleicht sogar als überkommen erlebten Wertesystems (mit Werten wie Ehre, Würde, Sinnhaftigkeit) in bestimmter Form literarisch wiederbelebt werden. Da die von Ehre regulierten sozialpartikularen Zwischenbereiche nicht einfach verschwinden, existiert sie

¹ Im Folgenden bediene ich mich des generischen Maskulinums; wenn nicht anders gekennzeichnet, sind beide Geschlechter gemeint.

weiterhin und überlebt unter anderem im literarischen Motiv des Glücksspiels bis in die heutige Zeit.

„Auf den ersten Blick scheint das Thema der Ehre in modernen Gesellschaften eher antiquiert und randständig“², stellen Ludgera Vogt und Arnold Zingerle in ihrem soziologischen Band *Ehre* mit dem schlagenden Untertitel *Archaische Momente in der Moderne* fest. Damit ist suggeriert, dass es sich auf den zweiten Blick anders verhalten muss, wie der Band dann auch differenziert. Ehre ist in vielen gesellschaftlichen Teilbereichen immer noch ein existierender Wert, so etwa gewissen Bereichen der Wissenschaft, des Sports, der Politik – allerdings ist er gesellschaftlich nicht mehr so bestimmend, wie er es einst war. Ehre regelt gesellschaftliche Zwischenbereiche, die historischen Veränderungen unterworfen sind.

Vogt/Zingerle bestimmen Ehre in einer historischen und pragmatischen Analyse zunächst danach, dass „die ‚Ehre‘-Semantik sich auf drei sehr unterschiedlichen (wenn auch teilweise sich überlappenden) Bezugsfeldern entwickelt hat“, diese betreffen erstens „das, *was Menschen sind*“, zweitens „ihren *Rang im Verhältnis zu anderen*“ und drittens „die *Bewertung ihres Verhaltens*“, es geht um „Bestimmungsgrößen der Identität, des gesellschaftlichen Ranges (Status) und der Moralität“ (ebd., S. 16). Indem einem Individuum oder einem Kollektiv *Ehre* als „kulturell ‚objektivierte[r]‘ Wert“ (ebd.) attribuiert wird, erhält a) das Selbst, also die Identität dieses Kollektivs oder Individuums, eine spezifische Wertigkeit, b) eine rein soziale Position einen höheren oder niedrigeren Status, oder c) subjektiv richtiges oder falsches Handeln den Status angemessenen moralischen Verhaltens (vgl. ebd.). Nach Georg Simmel bestimmen Vogt/Zingerle Ehre überdies als ein gesellschaftliches Regulativ neben „Recht“ und der „Sittlichkeit“ des individuellen Gewissens: Ehre reguliere die gesellschaftlichen Bereiche *zwischen* dem überindividuellen *Recht* und der rein individuellen *Sittlichkeit*. Sie dient zur Selbsterhaltung der „Sondergruppierungen, die zwischen dem großen Kreise und dem Individuum stehen.“³ Ehre betrifft demgemäß Bereiche, die weder

² Ludgera Vogt u. Arnold Zingerle, „Einleitung: Zur Aktualität des Themas Ehre und zu seinem Stellenwert in der Theorie“, *Ehre. Archaische Momente in der Moderne*, hg. v. Ludgera Vogt u. Arnold Zingerle, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1994, S. 9–34, hier S. 9.

³ Simmel zit. in ebd., S. 22.

vom Recht noch von individuellem Sittlichkeitsempfinden hinreichend erfasst werden.

Vogt/Zingerles Einstiegssatz zur heute „antiquiert und randständig“ scheinenden Ehre kommt nicht von ungefähr: Der Begriff begegnet einem üblicherweise im Zusammenhang mit älteren Wertesystemen. Ehre ist heutzutage zwar „noch alltagsrelevant, gilt aber nicht mehr als zentraler normativer Wert“ (ebd., S. 23).

Ehre hat für den gesellschaftlichen Teilbereich *Glücksspiel* immer eine große Rolle gespielt. So wurde das Glücksspiel etwa für den Adel des 17. Jahrhunderts zu einer „important symbolic activity“⁴, deren Zurschaustellung des aristokratischen „detachment from money“ (ebd.) durch großzügiges Verschwenden ein zentrales Medium des Adels wurde, mittels dessen man sich seines Prestiges und seiner Ehre versicherte – da die Möglichkeiten, Sozialprestige zu erlangen, für den Adel ansonsten beschränkt waren. Das Hasardspiel arrivierte im 17. Jahrhundert regelrecht zu einer Ehre-,Produktionsstätte⁵.

Vor diesem Hintergrund kann man annehmen, dass die historischen Transformierungen des Ehre-Begriffes deutliche Auswirkungen auf die literarische Darstellung des Glücksspiels gehabt haben. Das Glücksspiel wurde als seit jeher verrufene Tätigkeit bereits im Mittelalter und ab einer frühen Phase der Neuzeit literarisch dazu benutzt, moralisch bedenkliche Gesellschaftsbereiche zu markieren oder vor ihnen zu warnen.⁵ Ist es vor dem Hintergrund der abnehmenden Regulierungskraft des Wertes *Ehre* also richtig, dass das Thema der Ehre spätestens ab dem frühen 20. Jahrhundert aus der Glücksspielerliteratur verabschiedet wurde? Diese thesenhaft vereinfachende Frage lässt sich, wie ich zeigen möchte, nicht vorbehaltlos bejahen.

⁴ Gerda Reith, *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*, London, Routledge, 1999, S. 66.

⁵ Vgl. Arnd Beise, „Zur Genesis der modernen Spieler-Figur in der Frühen Neuzeit“, *Hasard. Der Spieler in der deutschsprachigen Literaturgeschichte*, hg. von Louis Gerrekens und Achim Küpper, Würzburg, Königshausen & Neumann, 2012, S. 21–39, hier S. 21–25.

II. Ifflands *Der Spieler*: Sind Spielschulden um 1800 noch Ehrensulden?

In Ifflands *Der Spieler*⁶ (1798) spielt Ehre eine zentrale handlungsfunktionale Rolle. Die folgende Darstellung stellt exemplarisch dar, dass nach dem Mittelalter nicht ausschließlich theologische Probleme von Glücksspiel (die Sündhaftigkeit derselben aus religiöser Sicht) verhandelt werden, sondern konkrete, auf Ehre bezogene gesellschaftliche Probleme des Bürgertums. Die Darstellung dient als Hintergrund für die Analysen der späteren Werke.

Ifflands *Spieler* ordnet sich in eine hinsichtlich Themen, Handlungsschema, funktionalisierter Figurenkonstellationen und sogar Szenenabfolgen als beinahe vollständig standardisiert zu bezeichnende Reihe von Glücksspieldramen ein:

Der Spieler [steht] eher am Ende einer langen Reihe von ‚Spielerstücken‘ [...]. Von Jean François Regnards *Le Joueur* (1696) über Edward Moores *The Gamester* (1753), Bernard Joseph Saurins Moore-Bearbeitung *Béverlei, tragédie bourgeoise* (1768), Friedrich Maximilian Klingers *Die falschen Spieler* (1782), August Gottlieb Meißners *Der Schachspieler* (1782), die anonyme *Verdächtige Freundschaft* (1784) bis zu Beils *Die Spieler* (1785) thematisieren sie das Glücksspiel als problematisches Vergnügen [...].⁷

Diese Aufstellung ist für das 18. Jahrhundert keineswegs vollständig, unbedingt erwähnenswert ist noch Susanna Centlivres *The Gamester* (1705), eines der Stücke, die als direkte Vorlage für Iffland gedient haben müssen. Diese standardisierten Spielerdramen standen zunehmend im Zeichen der bürgerlichen Aufklärung: Protagonisten waren Adlige, die über das Glücksspiel mit bürgerlichen Problemen konfrontiert wurden. Ifflands Protagonist, Baron von Wallenfeld, ist von Beginn an ruiniert, da er sein Vermögen verspielt hat. Überdies hat er gegen den Willen seines reichen Erbonkels, dem Geheimrat von Wallenfeld, eine bürgerliche Frau geheiratet und wurde infolgedessen enterbt. Die Zahlungsunfähigkeit Wallenfelds darf nicht öffentlich

⁶ August Wilhelm Iffland, „Der Spieler“ [1798], *Theatralische Werke in einer Auswahl*, Bd. 4, Leipzig, Göschen'sche Verlagshandlung, 1859, S. 111–239. Künftig gekennzeichnet mit der Sigle (Iff, Akt, Auftritt).

⁷ Johannes Birgfeld, „Der Spieler“, *Ifflands Dramen. Ein Lexikon*, hg. v. Mark-Georg Dehrmann u. Alexander Košenina, Hannover, Wehrhahn, 2009. S. 221–225, hier S. 221.

werden. Dem enterbten, insolventen Wallenfeld wird vom Spielbankbetreiber Posert (später als unadliger Krämer namens Mosel entlarvt) angeboten, als Croupier zu arbeiten. Wallenfelds Problem ist zweifacher Natur: Juristisch gesehen darf er die Stelle nicht annehmen, bürgerliche Arbeit war Adligen in Preußen erst ab 1807 erlaubt und wäre wohl mit dem Adelsentzug bestraft worden. Zusätzlich bedeutet die Arbeit bei einer Spielbank einen gesellschaftlichen Ehrverlust bei Adel und seiner eigenen Familie und wäre auch mit Wallenfelds Selbstwertgefühl nicht vereinbar. Zunächst schlägt Wallenfeld das Angebot aus, die Schande, bei der Spielbank zu arbeiten, so behauptet er, wäre größer als die der Verhaftung wegen Insolvenz:

v. Posert. Das Gefängniß?

Hr. v. Wallenfeld. Das Gefängniß –

v. Posert. Die Schande?

Hr. v. Wallenfeld. Ueberwinde ich mit der Ehre, Euer Anerbieten ausgeschlagen zu haben.

v. Posert. Das soll eine Ehre seyn, daß man sein Habe und Gut verspielt, und fremdes nicht gewinnen will [...].(Iff I, 11)

Im weiteren Verlauf der Handlung wird Wallenfeld angesichts drohender Verhaftung dennoch Croupier und entfremdet sich von Familie und Adel. Er zeigt sich im entscheidenden Augenblick aber unbestechlich: Er verteidigt den Vater seiner bürgerlichen Frau, der auf ihn wegen des Spielens nicht gut zu sprechen ist, bei der Verteilung eines Hauptmannpostens: Der Sekretär des Generals will Wallenfeld bestechen, damit dieser seinen Schwiegervater überzeugt, den Sohn des Sekretärs statt seiner Hauptmann werden zu lassen. Wallenfeld lehnt wiederum mit dem Argument der Ehre ab:

Hr. v. Wallenfeld. Nein, sage ich! Wir spielen um Geld, aber nicht um Ehrenstellen. Wein her! –

[...]

Sekretär. [Ihr Schwiegervater ist ein] alter dürftiger Mann, dem mit der Hälfte von dem Gelde gedient wäre.

Hr. v. Wallenfeld. Wer für Ehre dient, will Ehre. Ehre könnt Ihr meinem Schwiegervater nicht geben [...].

Laßt Euch am Wucher genügen, und plündert nicht im Gebiete der Ehre. (Iff IV, 9)

Diese ehrenhafte Handlung bringt Wallenfeld die Gunst seiner Frau wieder ein. Die Familie ist wieder vereinigt, und durch die unehrenhafte Betätigung als Croupier ist immerhin das tägliche Auskommen

gesichert. Als weiterer Wendepunkt des Stücks kommt nun aber heraus, dass der Spielbankbesitzer Posert bei der Führung seiner Spielbank systematisch betrügt. Wallenfeld verdient sein Geld also unwissentlich auf kriminelle Art, das bisher gesellschaftlich codierte Problem der Unehrenhaftigkeit des adligen Wallenfeld verschiebt sich auf das individuelle Ehrgefühl Wallenfelds, der sein Selbstwertgefühl mit dem unehrlich verdienten Geld nicht in Übereinstimmung bringen kann: „Ich bin ein Mensch. [...] Der eine Entehrung nicht überleben will!“ (Iff V, 15). Wallenfelds Tugendhaftigkeit und Ehre wird letztlich dadurch wiederhergestellt, dass er in eine Extremsituation gebracht wird: Beim entscheidenden Spiel setzt der General den Sohn Wallenfelds als Einsatz. Er tut dies als didaktische Maßnahme, als Test für Wallenfelds Tugend, den dieser selbstverständlich besteht. Wallenfelds Frau verzeiht ihm, der wohlmeinende General lässt den Falschspieler Posert „im Namen der Ehre und Tugend“ (Iff V, 20) verhaften, und klagt die Gesellschaft an, den Adel nicht mit angemessenen Fertigkeiten auszustatten, um eigenständig durchs Leben zu kommen (vgl. Iff V, 20f.). Als Variation des Handlungsschemas der vorgängigen Stücke, wo der Spieler nach der Errettung oft wegen einer letzten Gefühlsregung stirbt, überlebt Wallenfeld, um die aufklärerische, die Arbeitstugenden und -fähigkeiten des Bürgertums stärkende Botschaft nicht zu unterminieren.

Für diesen Zusammenhang ist das Stück vor allem deshalb interessant, da das eigentlich erregende Konfliktmoment schlicht wegdividiert wird, nämlich die Unehrenhaftigkeit, als Adliger eine der verufensten bürgerlichen Tätigkeiten auszuüben. Diese bei der Lektüre nicht sofort ersichtliche Wendung findet statt, als der kriminelle Aspekt des Betrügens ins Spiel kommt. Anfangs ist Wallenfeld schon als ruiniertes Spielers auf dem sicheren Weg zum Kapitalverbrecher, „den jeder Augenblick zum Räuber und Mörder stempeln kann“ (Iff III, 3), wie sein Schwiegervater ihn bezeichnet. Da aber der Spielbankbetreiber Posert als Betrüger entlarvt wird, wird das zu Beginn des Stücks als *bürgerlich* (und *deshalb* dem Adel nicht angemessene) Milieu im Handlungsverlauf in ein *kriminelles* Milieu übersetzt – sich davon abzusetzen, fällt freilich leichter (auch mit Rücksicht auf das bürgerliche Theaterpublikum). Kurz gesagt: Anfangs wird von Wallenfeld gesellschaftlich erwartet, nicht unkontrolliert zu spielen und keine bürgerliche Tätigkeit auszuüben – am Ende des Stückes genügt es zu seiner Ehrenrettung, dass er selber in einem kriminellen Umfeld nicht kriminell ist.

Iffland kann so relativ elegant die Tugenden des aufstrebenden Bürgertums auf der Bühne propagieren und dazu auf die altbekannte *Verruchtheit* des Spielers zurückgreifen. Gerade dass der Spieler aber letztlich doch in Abgrenzung zum schlichtweg *Kriminellen* gesetzt wird, zeigt einerseits das grundsätzlich Ambivalente des Spielers, und andererseits, dass der Ehrverlust durch Glücksspiel als Grundkonflikt von Spielerdramen bei Iffland nicht mehr gleichermaßen gültig ist wie noch über hundert Jahre zuvor.

III. Dostojewskis *Der Spieler*: Ehre als Währung

Während Ifflands Drama für ein Paradigma steht, in welchem bürgerliche Werte verhandelt wurden, rückt in der Folge die psychologische Verfassung des Spielers an die Stelle moralischer Bedenken. Exemplarisch für diese neue Entwicklung des Spieler-Motivs im 19. Jahrhundert steht Dostojewskis *Der Spieler*⁸ (1866). Der Roman verdient besondere Beachtung, da er einen m.E. literarisch neuen und anderen Aspekt des Spannungsfeldes von Geld, Ehre und Glücksspiel verhandelt, als Iffland oder auch die Romantiker: Dostojewski psychologisiert den Spieler relativ wertfrei, und es ist wohlbekannt, dass Dostojewski innerhalb der Spielerliteratur die von der Moral gelöste Psychologisierung als Fokus des Interesses zwar nicht erfunden, aber doch entscheidend geprägt hat. Zwar wurde schon im frühen 19. Jahrhundert die psychologische Studie des Spielers wichtiger, doch diente auch das psychologisierende Motiv anders als in Dostojewskis Roman zuverlässig dazu, primär den moralischen Niedergang einer Figur zu markieren.

Ehre spielt Dostojewskis *Spieler* jedoch von Beginn an eine entscheidende Rolle, und zwar als *Währung*. Der Protagonist Aleksej Iwanowitsch, Hauslehrer eines hochverschuldeten Generals, beleidigt im Kur- und Kasino-Ort namens „Roulettenburg“⁹ eine deutsche Ba-

⁸ Fjodor Dostojewski, *Der Spieler* [1866], übersetzt von Swetlana Geier, Zürich, Amman, 2006. Künftig gekennzeichnet mit der Sigle (Dos).

⁹ Wiesbaden und Bad Homburg streiten sich um die Vorbildrolle für diesen karikierend deutlich sprechenden Namen, der die üblicherweise im Ortsnamen enthaltende Kurfunktion (*Wiesbaden*, *Bad Homburg*) unter demonstrativem Verzicht auf Subtilität ersetzt. Obwohl Homburg und Baden-Baden im Roman im Gegensatz zu Wiesbaden namentlich vorkommen (z.B. Dos 206f.), gibt es höchstens

ronin, nachdem die Tochter seines Vorgesetzten ihn in einer Art Wette dazu herausgefordert hat. Der General verstößt und entlässt daraufhin den Hauslehrer. Aus Sicht des Generals wäre jeder weitere Kontakt des Hauslehrers mit der Baronin eine weitere Beleidigung, weswegen er sich selbst bei deren Gatten, dem Baron, für seinen Hauslehrer entschuldigt. Hier setzt der entlassene Aleksej Iwanowitsch in einer überraschenden Wendung neu an:

„Was hat Sie dazu bewogen, die Verantwortung für mich vor dem Baron zu übernehmen? Was sagt Ihre Formulierung, daß ich zu Ihrem Haus gehörte? Ich bin einfach Lehrer in Ihrem Haus, das ist alles. Ich bin kein leiblicher Sohn, Sie sind nicht mein Vormund und für meine Handlungen sind Sie keineswegs verantwortlich.“ (Dos 63)

Aleksej gibt vor, sich durch die Unterhaltung des Barons und des Generals über seinen Kopf hinweg beleidigt zu fühlen und kündigt an, den deutschen Baron zum Duell zu fordern: „Was ich vorausgesehen hatte, trat nun ein. Als der General diesen neuerlichen Unsinn vernahm, bekam er es mit der Angst zu tun“ (Dos 64). Der General fürchtet, dass die beleidigte Baronin ihn selbst für das Verhalten des bei ihm angestellten Hauslehrers verantwortlich macht:

„Stellen Sie sich doch nur vor, wohin das führt? Zu weiterem Ärger! Sie werden doch selbst einsehen, daß ich mich hier auf ganz spezielle Weise in acht zu nehmen habe ... zumal jetzt! ... namentlich jetzt! ... Oh, Sie wissen nichts, Sie wissen nichts, Sie wissen nichts von meinen ganzen Verhältnissen! ... Sobald wir hier aufbrechen, werde ich Sie wieder engagieren.“ (Dos 65)

Der Protagonist hatte jedoch nie vor, seine Drohungen wahrzumachen – er hat geblufft und dabei dem General eine entscheidende Information über seine „speziellen Verhältnisse“ entlockt. Aleksej kündigt nun an, statt des Duells eine Entschuldigung vom Baron einzufordern. Da ihn der Baron gar nicht erst empfangen würde, möchte er einen befreundeten englischen Adligen als Botschafter schicken, dessen Besuch der Baron nicht ablehnen könnte, ohne wiederum den Engländer zu beleidigen.

Die Erzählung bewegt sich im Weiteren von diesem Skandal weg, und ich gehe hier nicht weiter auf die Romanhandlung ein, die sich

touristische Gründe, Roulettenburg nicht als literarische Amalgamierung „aller Roulette-Städte am Rhein“ (Dos 20) zu betrachten.

auf Abhängigkeiten pathologischer und emotionaler Natur konzentriert (der Hauslehrer verfällt dem Spiel und den Frauen). Die beschriebenen Vorgänge, die ungefähr das erste Drittel des Textes ausmachen, stellen noch nicht eigentlich die Verderbtheit des Glücksspiels kritisch dar, sondern vor allem die *Durchökonomisierung aller Lebensbereiche*. Demonstriert wird dies am Sozialregulativ Ehre, indem diese, so meine These, behandelt wird wie Geld in der Spielbank.

Aleksej Iwanowitsch erreicht seinen Teilerfolg (das Einlenken des Generals) dadurch, dass er die in der aristokratisch geprägten Gesellschaft Roulettenburgs gegenseitig zugeschriebenen Ehre-Werte der verschiedenen Beteiligten – nämlich denjenigen des Barons, des Generals, des englischen adligen Freundes und seinen eigenen – gegeneinander ausspielt. Besonders deutlich wird dies zu dem Zeitpunkt, an dem Aleksej Iwanowitsch selbst keine Ehre mehr hat (und vom Baron nicht empfangen wird), und deshalb die Ehre seines adligen englischen Freundes sozusagen *als Währung* in die Waagschale wirft. Die Strategie geht deshalb auf, weil der General ein starkes *finanzielles* Interesse hat, jede Fortsetzung des Skandals zu vermeiden, der auf ihn abfärben könnte. Seine ökonomischen Gewinnaussichten hängen direkt von seiner intakten Ehre ab. Dies konnte der Hauslehrer eingangs nicht wissen: Der Erfolg seines Ehr-„Einsatzes“ beruhte auf reinem Glück. Wäre der General nicht darauf angewiesen, seine eigene Verschuldung geheim zu halten, müsste er nicht unbedingt einlenken. Aleksej Iwanowitsch instrumentalisiert so die diversen Ehre-Zuschreibungen. Er macht das potentiell Zirkuläre der gegenseitigen Askription von Ehre sichtbar, bzw. zeigt er auf, dass der Wert *Ehre* einen sozialpartikularen Bereich nur dann stabil regulieren würde, wenn dieser wirklich von anders (z.B. ökonomisch) regulierten Bereichen hinreichend autonom abgegrenzt wäre.

Der Hauslehrer Aleksej Iwanowitsch kehrt damit die üblichen Verhältnisse um, gemäß welcher eine Aberkennung der Ehre mehr oder weniger endgültig ist. Seine Vorgehensweise erinnert an einen Domino-Effekt: Sein eigener Ehrverlust kann die allgemeine gegenseitige Ehre-Askription aus dem Gleichgewicht bringen und die Ehre der anderen Beteiligten korrumpieren. Die Vorgehensweise von Aleksej Iwanowitsch und der Einbruch des Ökonomischen (durch die Verschuldung des Generals) in den von Ehre geregelten sozialpartikularen Bereich führt zu einer Inflation der Ehre als symbolischer und damit sozialregulativer Währung.

Diese Situation war zuvor, etwa bei Iffland, völlig undenkbar. Dostojewskis *Spieler* demonstriert exemplarisch eine Verschiebung der gesellschaftlichen Situation des Glücksspiels und formuliert eine Kritik, die sich weniger an der sozialen Abwertung des Glücksspiels, sondern vielmehr an der Durchökonomisierung ehemals ökonomieunabhängiger(er) Gesellschaftsbereiche entzündet.

IV. Ian Flemings *Casino Royale*: *Agon* ersetzt *alea*?

Nach Dostojewskis Schwellentext aus dem 19. Jahrhundert möchte ich mich nun einem für das 20. Jahrhundert typischen Spielertext zuwenden, der exemplarisch ist für eine Zeit, in der das Glücksspiel vollständig sakularisiert ist: Ian Flemings Bond-Erstling *Casino Royale*¹⁰ (1953) kann mit seinem weit ins globale Bewusstsein des 21. Jahrhunderts reichenden Einfluss als paradigmatisch gesehen werden für eine Spielerliteratur, die sich nicht mehr um religiöse, moralische oder – als letzte wichtige Stufe – psychopathologische Aspekte als Kernthema interessiert, wie das bei Dostojewski und noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts der Normalfall gewesen war, etwa bei Stefan Zweigs *24 Stunden aus dem Leben einer Frau* (1927). *Casino Royale* restituiert den ehemals aristokratisch konnotierten Genuss und die Zurschaustellung von verschwenderischem Reichtum als Glamour einer bürgerlichen Leistungsgesellschaft – moralische Bedenken sind im Roman komplett abwesend. Erwartbarerweise spielt Ehre im Text keine Rolle im bisherigen Sinn. Sie steht mit dem Glücksspiel als solchem nicht in direktem Zusammenhang, ist aber nichtsdestoweniger eines der wichtigsten handlungsfunktionalen Elemente der nicht umsonst im Casino-Milieu angesiedelten Handlung.

Die Handlung von *Casino Royale* muss vielleicht trotz der Verfilmungen in Erinnerung gerufen werden: James Bond wird ins fiktive Spielerstädtchen Royale-les-Eaux kommandiert, um gegen den dort bankhaltenden russischen Spion Le Chiffre zu spielen und ihn zu ruinieren. Le Chiffre hat das vom russischen Geheimdienst erhaltene Geld nicht für wirtschaftliche Interessen Russlands in Frankreich eingesetzt, sondern eine private Investition in Bordelle getätigt, die ihm

¹⁰ Ian Fleming, *Casino Royale* [1953], London, Penguin Books, 2009. Künftig gekennzeichnet mit der Sigle (Flem).

einen beträchtlichen Gewinn hätte sichern sollen. Durch ein ohne Vorwarnung erlassenes Gesetz zum Verbot von Bordellen wird Le Chiffre jedoch ruiniert. Dies hat zur Folge, dass die russische Organisation SMERSH ihn verfolgt. Gelingt es Le Chiffre nicht, mit seinen verbliebenen Millionen rechtzeitig das Geld zurückzuzahlen, wird SMERSH ihn liquidieren. Bei seiner Spielunternehmung in Royale-les-Eaux geht es für Le Chiffre also nicht nur um Spionage und persönlichen Nebenverdienst, sondern um Leben und Tod. Diesen Sachverhalt nutzen Bonds Auftraggeber zur geplanten Liquidierung Le Chiffres:

It would be greatly in the interests of this country and of the other nations of the North Atlantic Treaty Organization that this powerful Soviet agent should be *ridiculed and destroyed*, that his Communist trade union should be bankrupted and brought into disrepute, and that this potential fifth column [...] should lose faith and cohesion. [...] All this would result if Le Chiffre could be *defeated at the tables*. (Flem 14, Hervorhebung T.L.)

Neben der Liquidierung ist also die Demütigung Le Chiffres für den Auftrag zentral, damit einerseits die von ihm geführte Handelsorganisation Respektabilität verliert und andererseits sein Tod wegen des Ehrverlustes beim Spiel nicht von der Gegenseite zum Märtyrertod stilisiert werden kann. Der erwünschte Ehrverlust Le Chiffres erfolgt aber nach einem anderen Prinzip als in der bisherigen Spielerliteratur, nämlich demjenigen der Niederlage im Wettkampf statt durch Zufall. Der Bereich der *alea* wird hier von einem *agonalen* Element überlagert.¹¹ Bond durchlebt eine typische Spielergeschichte mit anfänglichen Erfolgen, scheinbarer Niederlage, Rettung durch einen *deus ex machina*¹² und anschließendem totalen Triumph. Das Spiel mit Le Chiffre ist literarisch gleichwohl als „clash of wills“ (Flem 81) (nicht etwa Geschicklichkeit, Klugheit, Glück, o.ä.) auf einem „battlefield“ (Flem 79) inszeniert. Gemeinsam ist beiden die obligatorische Zur-

¹¹ Nach Roger Caillois bezeichnet das Spielprinzip *agon* das Wettkampfhafte, *alea* das Zufällige, *mimicry* das Nachahmende und Rollenspielhafte und *ilinx* das Rauschhafte des Spieles, vgl. Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958, S. 50–74.

¹² Bond verspielt sein gesamtes vom britischen Geheimdienst zur Verfügung gestelltes Vermögen, und wird durch einen unangekündigten Zuschuss des amerikanischen Geheimdienstes gerettet (vgl. Flem 88f.).

schaustellung von Gleichgültigkeit¹³, die bei Le Chiffre mit pejorativen Ausdrücken aus dem Bereich des Monströsen und Maschinenhaften („Minotaur“, Flem 80; „like an automaton“, Flem 84) eine Wendung ins Unmenschliche nehmen, während sie bei Bond u.a. von immerhin menschlichen Gefühlsregungen wie Verachtung und vorsichtiger Freude durchbrochen wird („with a disdainful gesture“, Flem 81; „cautiously pleased“, Flem 83). Bei dem gespielten *Baccarat* handelt es sich jedoch primär um ein Glücksspiel. Der *agon* der Kontrahenten wird literarisch mittels einer ominösen ‚Macht des Blickes‘ inszeniert, die beim jeweiligen Gewinner liegt – der jeweils siegreiche Spieler *schaut den anderen an*, nie umgekehrt. Zunächst gewinnt Bond: „Bond, still with his eyes holding Le Chiffre’s [...]“; „Then, as [Bond] looked up again impassively at Le Chiffre [...]“; „Again he fixed Le Chiffre with his eye“; „Bond looked across into the eyes of murky basalt“ (Flem 81, 84 und 85). Es folgt eine Siegesserie des Gegners: Le Chiffre „looked at Bond [...]“; „The odds were on Bond’s side, but now it was Le Chiffre who looked across into Bond’s eyes [...]“ (Flem 86, 87). Bei Bonds finalem Triumph wendet sich das Blatt ein letztes Mal: „Bond’s eyes were on Le Chiffre“ (Flem 99).¹⁴ Das Element des Blickes dient dazu, das eigentlich von *alea* bestimmte Spiel mit einem kommunizierbaren *agon*-Signal auszustatten, da der Text ständig suggeriert, es gewönne derjenige, der erfolgreicher Selbstsicherheit demonstriert. So wird Bonds Überlegenheit literarisch letztlich unabhängig von Fähigkeit oder aber einem teleologischen Schicksalsgedanken produziert und läuft der neuzeitlichen Auffassung von Probabilität vollständig entgegen. Bond siegt nicht, weil er sich strategisch besser verhält oder weil eine höhere Macht ihm hold ist. Er gewinnt, weil er in einem vollständig auf der Textoberfläche produzierten *agon* – einem buchstäblichen *staring contest* – die besseren Nerven behält. Nur wenn man die Geschehnisse des Romans *unabhängig* von ihrer literarischen und rhetorischen Inszenierung als *agon* betrachtet, wird die Sache trivial: Bond hat Glück.

¹³ Für Le Chiffre: *incuriously; impassive; doll-like; unsmiling; Minotaur* (Flem 80), *no trace of emotion; like an automaton* (Flem 84), für Bond: *coldly held the banker’s gaze* (Flem 80), *impassively; with a disdainful gesture; no emotion* (Flem 81), etc.

¹⁴ Natürlich nutzt Fleming diese Zuordnung als Spannungselement, da er vor dem Offenlegen von Bonds Siegeskarte den vorherigen Blick Le Chiffre, und somit das einzige Mal dem späteren Verlierer, zuordnet – zu diesem Zeitpunkt ein schon etabliertes Signal, dass nun Le Chiffre gewinnen müsste.

In *Casino Royale* wird Ehre im Glücksspiel nur über den Wettkampf generiert, während für die Charakterisierung des Antagonisten Le Chiffre die traditionellen literarischen Attribute aktiviert werden, um Spieler herabzusetzen: er betreibt Bordelle, spielt falsch und seine Menschlichkeit wird durch zahlreiche Vergleiche wie „like an octopus“ (Flem 97) und „like an automaton“ (Flem 84) herabgemindert.¹⁵ Derart alte Stereotypen der Glücksspielliteratur finden in der Unterhaltungsliteratur des 20. Jahrhunderts zumindest auf rhetorischer Ebene offenbar selbst dann noch Anwendung, wenn die historischen Quellen dieser Kritikpunkte am Glücksspiel – der ‚moralische Niedergang‘, die ‚Herausforderung Gottes‘¹⁶, oder das verschmähte, rein zweckorientierte Spielen¹⁷ – gesellschaftlich schon lange keine Rolle mehr spielen.

V. Kraussers *Spielgeld*: Im Spiel bleiben

Zeigt das Beispiel James Bonds, dass im säkularisierten 20. Jahrhundert das Glücksspiel höchstens noch als Wettkampf wie bei Fleming, oder als Studie eines pathologischen Einzelfalls interessiert? Abschließend wird anhand zweier Texte von Helmut Krausser (*1964) dieser Frage bzw. dem Status von Ehre bei Glücksspielerfiguren des ausgehenden 20. Jahrhunderts nachgegangen. Die sehr kurze Erzählung *Spielgeld*¹⁸ im gleichnamigen Erzählband (1990) von Helmut Krausser trägt schon im Titel die Doppeldeutigkeit, die im Verlauf der Erzählung deutlich macht, dass das Spielen um Geld dieses in

¹⁵ Die Vorstellung vom Glücksspieler als entmenschlichter Automat geht mindestens bis ins 18. Jahrhundert zurück, wie Schnyder mit Jean-Joseph Dusaulx zeigt: „Die Spieler verlieren zwar die Herrschaft über sich und ihr Tun. Sie vergessen Ort und Zeit und wiederholen nur immer wieder die gleichen Bewegungen, die mit jeder neuen Spielrunde nötig werden. Sie werden mithin zu ‚Maschinen‘ [...]: ‚Autant de joueurs, autant de machines‘“, Peter Schnyder, *Alea. Zählen und Erzählen im Zeichen des Glücksspiels 1650–1850*, Göttingen, Wallstein, 2009, S. 257.

¹⁶ Vgl. Arnd Beise, a.a.O., S. 23f.

¹⁷ Vgl. Manfred Zollinger, *Geschichte des Glücksspiels: vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg*, Wien, Böhlau, 1997, S. 31.

¹⁸ Helmut Krausser, „Spielgeld“ [1990], *Spielgeld. Erzählungen & andere Prosa*, Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 1994, S. 25–33. Künftig gekennzeichnet mit der Sigle (SG).

gewisser Hinsicht eben auch entwertet, seinen rein ökonomischen Wert durch den Spielkontext sozusagen korrumpiert.

Ein Ich-Erzähler des ausgehenden 20. Jahrhunderts gibt in einfacher, oft betont salopper Jugendsprache seine Erlebnisse an zwei verschiedenen Turnieren wieder, an denen um Geld gespielt wird. Die Geschichte setzt ein mit der Darstellung eines Schachturniers, an dem der Ich-Erzähler nicht selbst spielt. Eingeführt wird das Schachturnier mit einem üblichen Kriegsmetaphernkomplex:

Berlin, Hotel Interconti, Schachturnier, dritter Tag [...]. Sechshundert Schachspieler sitzen über die Bretter gebeugt. Sehr prominente. Weniger prominente. Fußvolk, Amateure, Sonntagskrieger. [...] Ein stilles Gemetzel. (SG 25)

Der Fokus liegt zunächst auf der Einführung des Milieus. Als bald wird der Frieden der vom Turnierplan geregelten Abläufe jedoch durch einen Querulanten gestört:

Plötzlich, an Brett 252 – weit hinten also, beim Fußvolk, muß der Schiedsrichter einschreiten. Einer der Kontrahenten weigert sich beharrlich, die Partie auf dem dafür vorgesehenen Formular mitzuschreiben. Das ist Pflicht. (SG 25)

Der Spieler wird wegen der Missachtung dieser Regel disqualifiziert. Er bekommt einen Wutanfall, der verhältnismäßig harmlos beginnt, dann aber zum Spektakel gerät: Menschen sammeln sich um ihn, der Turnierverlauf wird unterbrochen. Der zum „Fußvolk“ gehörige Mann, ein unwichtiger Spieler, bemerkt sein neues Publikum:

Ihm scheint nach Heulen zumute. Dann bemerkt er, wie gierig der Pulk auf das nächste Schimpfwort wartet. Er grinst flüchtig und brüllt: „GESTAPO! GESTAPO! HEIL HITLER! [...] GULAG! GULAG!“

Ich verstehe den Mann. Ich finde ihn sehr mutig. Man hat ihn vom Spiel ausgeschlossen. (SG 26)

Der Text inszeniert den Ausbruch mittels einer Hierarchisierung zwischen Lärm und Stille, zwischen schaulustigem „Pulk“ und Profispielern, zwischen Entropie und Ordnung: „Nur die Profis bleiben sitzen“ (SG 26).

Der namenlose Ich-Erzähler, Mitte zwanzig und arm, erfährt anschließend, dass er ein Literaturstipendium über 12.000 Mark erhalten hat. Er nutzt dieses Geld, um an einem anderen Turnier mit hohen Einsätzen gegen einen Schachgroßmeister zu spielen. Dieser Groß-

meister namens Dingler soll in Backgammon – im Gegensatz zu Schach eines der *ludi mixti*¹⁹ – schlagbar sein. Dingler wird als „Freier“ bezeichnet, Szenejargon für jemanden, der sich beim Backgammon Geld abnehmen lässt. Die geldempfangende Partei, also der Gewinner des Backgammonspiels, wird begrifflich nie dem „Freier“ gegenübergestellt, doch das zwielichtige Milieu des Glücksspiels ist mit dieser semantischen Opposition eindeutig markiert: „Münchener Spieler haben mich über ihn unterrichtet. Schach okay – aber beim Backgammon soll er eine Bratwurst sein, *ein Freier, ohne Selbstkontrolle*“ (SG 28, Hervorhebung T.L.). Das Spiel läuft wie geplant, die mentale Schwäche des Gegners wird im Text als ursächlich für seine Verluste dargestellt:

Dingler läuft heiß, heißer die Bratwurst nie schmorete. [...] Er fordert das Schicksal heraus. [...] Dingler ist wahnsinnig geworden.

Tollkühn oder waghalsig ist kein Ausdruck mehr für das, was er auf dem Board fabriziert. Ich gewinne noch, aber er blutet nicht mehr so stark wie vorher. Jetzt ist der Moment gekommen, da man ihn ausweiden müßte. Er ist nur noch rohes Fleisch vor dem Beil. Dann geht mir eine Partie in die Hose. (SG 30)

Gemäß dem Schema einer Spielergeschichte wendet sich das Blatt abrupt: Der Ich-Erzähler verliert besagte Partie besonders hoch und trotz hoher Führung nun seinerseits die Selbstkontrolle, beendet das Spiel nicht rechtzeitig und wird sich um einen guten Teil seines Geldes spielen. Verantwortlich macht er dafür die verlorene Partie, welche die Glückssträhne beendete und die Pechsträhne eröffnete: „Die 32 [verlorenen] Punkte haben mich geärgert. [...] Dinglers Selbstvertrauen wächst in den Himmel. Er vertraut auf sein Glück. Und plötzlich hat er auch Glück“ (SG 30). Der Protagonist wendet sich nach der Niederlage dem Roulettespiel zu – als der Morgen graut, ist sein Geld verspielt. Die Kurzerzählung endet mit der Aussage: „Ich war raus aus dem Spiel“ (SG 33).

Auf den ersten Blick lässt diese Erzählung mit ihrem für eine Ich-Erzählung eher unbeteiligten Blick auf die Geschehnisse um Spiel und Geld, ihrer scheinbar zufälligen Episodenhaftigkeit und fehlenden Moral keine der bisherigen theologischen, moralischen oder

¹⁹ Eine von vielen üblichen Differenzierungen von Spielen ist diejenige in reine Geschicklichkeitsspiele, rein vom Zufall bestimmte Spiele (*ludi azardi*) und ‚gemischte‘ Spiele mit einer Geschicklichkeits- und einer Zufallskomponente (*ludi mixti*), vgl. dazu Manfred Zollinger, a.a.O., S. 21f.

schicksalhaften Deutungsansätze zu. Dies liegt daran, dass die Erzählung mindestens so viele stereotype Elemente von Spieler-Erzählungen bricht, wie sie befolgt. Zwar verläuft etwa die Kurve des Spielerglücks traditionell ‚pyramidal‘ mit abrupter, unaufhaltsamer Wendung, dieses Erzählschema wird aber nicht wie üblich mit Lern- oder Entwicklungseffekten enggeführt. Eine Einsicht über die Tatsache hinaus, dass der Protagonist eben ‚raus aus dem Spiel‘ sei, verweigert der Text geradezu auffällig. Überdies wird durch die Wendung zum Roulette verdeutlicht, dass der Protagonist im Spiel letztlich gegen sich selbst verliert. Dies betont, dass es dem Ich-Erzähler am Schluss nicht um die Mehrung von Ehre oder auch nur Geld geht: Es geht ihm einzig darum, im Spiel zu bleiben. Geld wird als reines Mittel zu diesem Zweck so gesehen in seiner Wertfunktion beeinträchtigt – es wird tatsächlich zum titelgebenden *Spielgeld*.

Der demonstrative Mangel an Pointiertheit der Erzählung suggeriert, dass hier möglicherweise die Zufälligkeit der Welt und des Glücksspiels durch eine episodenhafte Gestaltung unter Auslassung der ‚Moral der Geschichte‘ poetisch ausgestaltet wird. Dem möchte ich widersprechen: Zwar hat z.B. der anfängliche Eklat des Schachturniers kausal nichts mit den folgenden Vorgängen zu tun, und tatsächlich wird über den lapidaren Schlusssatz hinaus nicht über das Erlebte reflektiert. Die Erzählung beruht narratologisch gesehen jedoch auf einer strukturierenden Gradierung sowie einer übergreifenden Kontrastfigur.

Die Gradierung besteht in dem Übergang vom reinen Geschicklichkeitsspiel Schach zum *ludus mixtus* Backgammon, und schließlich dem *ludus azardus* Roulette, eine Reihung, die man auch mit dem schrittweisen Übergang *agon – alea – ilinx* beschreiben könnte (und die zusätzlich von der Antiklimax *Profiturnier – halboffizieller Wettkampf – Spielhölle* unterlegt wird). Diese Reihung und der Beginn der Pechsträhne im Backgammonspiel, die beim Roulette konsequent fortgesetzt wird, fallen besonders dadurch auf, dass der Protagonist nicht im ‚Duell‘, sondern gegen sich selbst verliert, sowie durch die fatalistische Ergebnisheit, mit welcher die Figur den erzählschematischen typischen Fall eines Spielerschicksals durchmacht. Bedeutung gewinnt diese Feststellung besonders im Licht der übergreifenden Kontrastfigur: beide Figuren, der Ich-Erzähler und der Querulant aus der Anfangsszene, teilen die Eigenschaft, ‚aus dem Spiel‘ ausgeschlossen zu werden. Während der Protagonist aber den zufälligen und transzendent gleichgültigen Gesetzmäßigkeiten des Glücksspiels folgt, wird

der Querulant wegen einer nicht mit dem Zufall verknüpften Unregelmäßigkeit aus der Spielwelt verstoßen: Das verweigerte Protokollieren der Spielzüge dient im Gegenteil u.a. einer weiteren Verminderung von möglichen Zufälligkeiten, die das Spiel beeinflussen könnten (da bei Protest oder Zweifel anhand der Notation geprüft werden kann, ob der letzte Zug korrekt ausgeführt wurde). In Kontrast zum Ich-Erzähler zieht der Querulant aus seiner Disqualifikation eine Art Genugtuung. Dies lässt sich vielleicht damit erklären, dass der Querulant im Unterschied zum Ich-Erzähler nicht um *jeden* Preis im Spiel bleiben wollte – denn einzig *darum*, nicht um Geld oder gar Ehre, geht es letzterem, wie der (oberflächlich) lapidare Schlusssatz der Erzählung signalisiert. Die Weigerung des Querulanten, einer trivialen Vorschrift zu folgen, wird, speziell durch das semantische Feld seiner immer absurder werdenden Beleidigungen (Gestapo, Hitler, Gulag), als ein Kampf gegen die Entmenschlichung seiner Person inszeniert. Genau dieser Entmenschlichung entgeht der Ich-Erzähler nicht, da er, im Einklang mit der pathologisierten Spielerpsychologie des frühen 20. Jahrhunderts, den Augenblick verpasst, sich dem geschlossenen System des Spiels zu entziehen. Bei mangelnder Regulierung der Abläufe durch Ökonomie, Moral oder Ehre erscheint in *Spielgeld* derjenige lächerlich, der sich dem System (in diesem Fall des Glücksspiels) nicht aus eigenem Antrieb verweigern kann.

VI. Kraussers *Fette Welt*: Ehre wider Erwarten

Eine hier als Abschluss dienende Szene aus Kraussers späterem Roman *Fette Welt*²⁰ (1992) nimmt genau diese Idee noch einmal auf. Der obdachlose Hagen Trinker, den Äußerlichkeiten gemäß mit dem Ich-Erzähler aus *Spielgeld* quasi identisch, begegnet zufällig seinem ehemaligen Schulkameraden Robert, der mit den parvenühaften Merkmalen von guter finanzieller Position bei gleichzeitiger Unbildung ausgestattet ist. Hagen wird ihn bei einer späteren Prügelei als „Off-Broadway-Musical“ und sich selbst abgrenzend als „griechisch-deutsch-italienische Oper [sic]“ (FW 93) charakterisieren. Hagen muss bei dieser ersten Begegnung im Gespräch mit Robert zugeben, dass er viel

²⁰ Helmut Krausser, *Fette Welt* [1992], Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 1993. Künftig gekennzeichnet mit der Sigle (FW).

Geld verspielt hat, rechtfertigt aber sogleich seine Armut: „Außerdem bin ich wahrscheinlich der erste Spieler der Welt, der mitten in einer fetten Strähne das Handtuch schmißt!“ (FW 83). Hagen erzählt von einem Backgammonspiel gegen einen stark betrunkenen Millionär, der sich ausnehmen ließ, beim Spiel sogar mehrfach einschlieft. Der Gesprächspartner Robert kennt das ‚pyramidale‘ Schema einer Glücksspielererzählung: „Aha. Und er hat trotzdem gewonnen!“, was Hagen verneint:

„[I]ch ermunterte ihn weiterzuspielen, lobte ihn scheinheilig für die überraschenden Varianten, die er fand, wenn er mal wieder in die falsche Richtung zog. Die Hunderter türmten sich, bald rechnete ich von einem zum nächsten Tausender, wollte ihn voll stier haben. [...] Wie ein Geier hing ich über dem Board, und der gestopfte Freier lachte die ganze Zeit und schenkte ein und versuchte mir was aufzudrängen, aber ich blieb selbst um sieben Uhr morgens meinem Grundsatz treu – nüchtern beim Spiel. Grinsend gab er mir die Lappen, und ich griff danach, und mit einem Mal fiel mir auf, wie höllisch und spöttisch sein Lachen durch die Villa dröhnte, und ich stockte, wurde langsamer, begriff, daß er über mich lachte, daß ich ihm köstliches Vergnügen war, seinen Narren abgab, dem perversen Kerl als Hohnobjekt diente. Er bot mir sogar einen Milchshake an!“ (FW 84f.)

Hagen steigt daraufhin aus dem Spiel aus. Der Parvenü Robert kann diesen ökonomischen Verzicht aufgrund einer bloßen Demütigung nicht nachvollziehen:

Robert schüttelt den Kopf.

„Kann ich nicht ganz verstehen, wenn ich ehrlich bin.“

„Der Schnabel eines Geiers ist nicht stark genug, das Leder seines Opfers zu durchhacken. Also steckt er seinen Langhals durch das tote Arschloch und frißt das Tier von innen leer. Wußtest du das?“

„Nein.“

Wir zünden uns Zigaretten an und schweigen eine Weile. (FW 85)

Hagen beendet das Spiel, da er seine Selbstachtung zu verlieren droht. Es ist gerade die Unterordnung der eigenen Würde unter die *absolute Ökonomisierung* innerhalb des Spielsystems, vor welcher er zurückschreckt. Es ist, expliziter als in *Spielgeld*, wiederum die drohende *Entmenschlichung* und der Selbstverlust, die das durchökonomisierte Spiel für Hagen mit sich zu bringen scheint:

„Ich [...] konnte mich an keines der Spiele erinnern, ich hatte sie wie ein Roboter gezogen, wie ein Computer, in totaler Verrohung. [...] Mit einem Mal besaßen [die blauen Scheine] keinen Wert mehr. [...] Aber in meinem ganzen Leben bin ich nicht so gedemütigt worden.“ (FW 85)

Der Verlust der Selbstkontrolle, die Unfähigkeit, das Spiel zu beenden, ist von ihm wiederum ganz im Sinne der Topoi von Spielergeschichten dargestellt, in denen der Spieler dem Rausch erliegt: Ob der Selbstverlust im Spiel von Geldverlust oder Geldgewinn begleitet ist, wird von Hagen gleichermaßen unehrenhaft dargestellt – genau diesen Gedankengang kann der Gesprächspartner Robert nicht nachvollziehen.

Mit dem Spielabbruch allein ist jedoch nur die Selbstachtung wiederhergestellt. Da diese nur das Individuum betrifft („sittlicher“ Bereich des individuellen Gewissens, vgl. oben, Abschnitt 1.1), muss das Erlebnis noch in den gesellschaftlichen Zwischenbereich „zwischen dem großen Kreise und dem Individuum“²¹ übersetzt werden, der von *Ehre* reguliert wird. Deshalb ist es zentral, dass Hagen dieses Erlebnis intradiegetisch erzählt, denn durch die Übertragung des Erlebnisses in die Erzählform gerät die Verhaltensweise Hagens in den Wertbereich, der von *Ehre* reguliert wird: Hagen erzählt sein Erlebnis einerseits, um seine Armut zu erklären, andererseits versichert er sich durch die Erzählung innerhalb eines größeren sozialen Netzes seiner richtigen Verhaltensweise. Nur benutzt er dafür nicht umsonst ein das übliche Spielerschicksal konterkarierendes Erzählschema: Es ist nicht die unaufhaltsame Pechsträhne, in welcher der Spieler die Selbstkontrolle verliert, Hagen droht ja im Gegenteil, einer gefahrlosen, „unaufhaltsamen Glückssträhne“ zu erliegen. Durch das Anzitiern des Kontrollverlustes, der den Glücksspieler normalerweise in den Ruin treibt, und der konterkarierenden Tatsache, dass derselbe Kontrollverlust in diesem Fall zu großem Reichtum führen würde, macht Hagen in seiner Erzählung implizit folgende Aussage: Demütigend ist nicht nur der Kontrollverlust, der zum Ruin führt – demütigend ist der Kontrollverlust in jedem Fall.

In *Fette Welt* wird *Ehre* demnach produziert, indem der Protagonist nicht nur aus dem rauschhaften Spiel, sondern auch aus dem ökonomisch diktierten Verhaltensmuster der Profitmaximierung ausbricht und sein Erlebnis als konterkarierte „typische Spielergeschichte“ erzählt. Die Verweigerung des Spielverhaltens nach rein ökonomischen Kriterien entspricht genau jenem alten Topos der Glücksspielkritik, nach welchem das eigentlich Skandalöse des Glücksspielers die

²¹ Simmel zit. in Vogt/Zingerle, a.a.O., S. 22.

Tatsache ist, dass er spielt, um Geld zu verdienen – anstatt das Spiel *zweckfrei* zu betreiben.²² Diese Aufgabe des rein ökonomischen Standpunktes sogar angesichts eigenen finanziellen Profits ist in Erzählung Hagens als besonders ehrenvoll markiert – jedenfalls versucht er, sein Erlebnis in diesem Sinne umzucodieren. Kraussers Figur Hagen betont somit den sinnstiftenden Faktor der Ehre beim Glücksspiel als tatsächlich unabhängig vom möglichen Geldgewinn: Sogar bei sicherem finanziellen Profit wird der Ehrverlust durch rauschhafte Entmenschlichung (vgl. den mehrfach durchgeführten „Geier“-Vergleich) abgelehnt.

VII. Fazit

Früher war für den Adel Geld das Medium, über dessen gleichmütig hingenommenen Verlust beim Glücksspiel Ehre produziert wurde. Der ökonomische Aspekt hat dem Spiel in Form von Ehre einen Sinn verliehen, da (sogar durch finanzielle Verluste) Ehre zu gewinnen war. Gleichzeitig ging es um die zumindest demonstrierte Entwertung des Geldes und seiner Ersetzung durch Ehre (vgl. oben, Abschnitt 1.1). In der Folge galt das Spiel zum reinen Geldgewinn (bei bürgerlichen Kreisen und Theoretikern) ebenfalls als unehrenhaft, u.a. da das *Spiel* eben *zweckfrei* sein müsse.

Der ökonomische Aspekt des Geldes hat den symbolischen Aspekt der Ehre beim Glücksspiel jedoch nie zur Gänze ersetzen können. Noch in einer vollständig säkularisierten Welt der bohémienhaften Figuren Kraussers wird der ökonomische Profit vollständig durch den Wunsch, nach Art eines *perpetuum mobile* nur ‚im Spiel zu bleiben‘ verdrängt (*Spielgeld*). In *Fette Welt* wird der Topos des Selbstverlustes durch Automatisierung und Entmenschlichung wiederaufgenommen, das dazugehörige Erzählschema der Spielergeschichte wird jedoch gezielt konterkariert.

²² Vgl. zu diesem spätestens seit dem 17. Jahrhundert belegten Topos Manfred Zöllinger, a.a.O., S. 30–32., und auch Johan Huizinga, *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Basel, Pantheon, 1944, S. 14–22, dessen diesbezügliche Bestimmung schlicht „ihre bekannteste Fassung“ (Manfred Zöllinger, a.a.O., S. 31) ist.

Wenn vormals innerhalb des Glücksspielsystems mittels Geld (-Verlust) Ehre produziert wurde, wenn die Durchökonomisierung dieses Systems in der Folge die Ehre-Produktion korrumpierte (hier spätestens bei Dostojewski) und Ehre noch in der Mitte des 20. Jahrhundert als Glücksspiel-Topos literarische Verwendung fand, aber nur noch durch die Einführung des *agon*-Prinzips plausibel gemacht werden konnte (wie bei Fleming), so steht dem bei Krausser die Restitution der Bewertungskraft des Attributes Ehre als sinnstiftendes Element gegenüber: ‚Sinnlose‘ Beschäftigungen werden noch in der literarischen Postmoderne bei Helmut Krausser mittels einer traditionell im Glücksspiel produzierten Ehre-Attribuierung und ihres Erzählens sinnhaft gemacht.

Der Bereich des Glücksspiels bietet sich gerade deshalb als Medium dieser sinnstiftenden Erzählbarkeit an, da seine Geschichte literarisch immer mit der Frage der Ehre-Attribuierung eng verknüpft war. Es ist möglich, zu argumentieren, dass diese Wertigkeit – die Ehre – im System des Glücksspiels überlebt hat, da das Spiel sich nie ganz im Ökonomischen auflösen ließ: das rational Ökonomische allein bringt bei Krausser keinen sinnstiftenden Wert mit sich, jedenfalls lässt es sich nicht ohne Weiteres in symbolische Werte (Sozialprestige, Ehre) ummünzen. Die postmoderne Literatur Kraussers ist also diejenige Literatur, die nach Systemen Ausschau hält, in denen sich historisch gewachsene, sinnstiftende Werte auffinden und reaktivieren lassen.

Abstract

This paper examines the relation between the gambler in literature and social values perceived as ‚obsolete‘, such as honour. The focus is on two texts from the late 20th century, *Spielgeld* and *Fette Welt* by the German author Helmut Krausser: How is the centuries-old relation of gambling and honour reflected in texts by a young author in the 1990s? Exemplary texts about gamblers from different time periods provide a historical background: Iffland's *Der Spieler*, Dostoyevsky's *The Gambler* and Ian Fleming's Bond-debut *Casino Royale*. Each of these texts presents a radically changed re-lation of gambling and honour. The motif of gambling has traditionally been instrumentalised for an admonishing message about morals, religion and uncontrollable passion. As gambling became less and less of a theological, moral or social problem, the admonishing function in literature became less important. This paper argues that Krausser reactivates the tight literary correlation of honour and gambling in the late 20th century in the function of producing meaning: the social value that is honour creates and lends value to an otherwise meaningless activity.