

SOCIOLOGIA INTERNATIONALIS

Internationale Zeitschrift für Soziologie
Kommunikations- und Kulturforschung

Herausgegeben von
Andreas Göbel, Justin Stagl, Johannes Weiß
Michel Maffesoli

Inhalt des Heftes

Heike Delitz: Helmuth Plessners Wissenssoziologie.
Potenzierte Reflexivität der klassischen Wissenssoziologie

Robert Seyfert: Wissen des Lebens.
Lebenssoziologische Beiträge zur Wissenssoziologie

Thomas Loer: ‚Embeddedness‘ oder Einflussstruktur?
Soziologische Reflexionen zur Kulturspezifität von Handeln,
diskutiert am Verhältnis von Vergemeinschaftung und Vergesellschaftung
in der industriellen Kultur des Ruhrgebiets

Andreas Ziemann: „Faites vos jeux“:
Eine kleine Kultursoziologie des Casinos

Thomas Kurtz: Organisation, Profession und Gesellschaft



44. Band 2006 Heft 2

DUNCKER & HUMBLLOT · BERLIN

„FAITES VOS JEUX“:
EINE KLEINE KULTURSOZIOLOGIE DES CASINOS

Von Andreas Ziemann

„Nicht ausstehen kann ich dieses Lakaientum der Feuilletonschreiber der ganzen Welt, namentlich aber unserer russischen, die fast in jedem Frühjahr immer wieder von zwei Dingen erzählen: erstens, von der außergewöhnlichen Pracht und dem Luxus der Spielsäle gewisser Städte am Rhein, und zweitens, von den Goldhaufen, die dort angeblich auf den Tischen lägen.“ (*F.M. Dostojewski* 1991: 22)

„Wer weiß es nicht, daß, zumal zur Badezeit an Bade-örtern, wo jeder, aus seinem gewöhnlichen Verhältnis getreten, sich mit Vorbedacht hingibt freier Muße, sinnzerstreuendem Vergnügen, der anziehende Zauber des Spiels unwiderstehlich wird. Man sieht Personen, die sonst keine Karte anrühren, an der Bank als die eifrigsten Spieler, und überdem will es auch, wenigstens in der vornehmeren Welt, der gute Ton, daß man jeden Abend bei der Bank sich einfinde und einiges Geld verspiele.“ (*E.T.A. Hoffmann* 2001: 856 f.)

I. Einleitung

Die Geschichte des modernen Glücksspiels schreibt sich von zwei Seiten her: von der Hof-, Salon- und Unterhaltungskultur des Adels einerseits und von der Volkskultur der ‚einfachen‘ Leute andererseits. Von beiden Seiten etablieren sich in der Gesellschaft des europäischen Spätmittelalters und der Frühmoderne zahlreiche Karten-, Würfel-, Wett- und andere Geldspiele. Während die aristokratische Oberschicht allerdings privilegiert ist, ihren breit gepflegten Hazardspielen nachzugehen: sie steht ja niemandem gegenüber in der Pflicht und ist größtenteils zur Muße verdammt, soll das breite Volk aus Handwerk, Agrarwirtschaft und Lohnarbeit allein tugendhafter und gottgefälliger Erholung nachgehen und nach besten (Kontroll-)Möglichkeiten vom Hazard ausgeschlossen bleiben. Es ist eine eigene Kulturgeschichte des Glücks-

spiels, dass es diese Unterscheidung von privilegiert/nicht-privilegiert immer wieder unterläuft und spezielle Zonen der Teilnahme einrichtet. Das Casino ist ein exponierter Fall solcher Zonen des (früh-)modernen Glücksspiels.

Die folgenden Betrachtungen¹ gelten dem schillernden Ort des Casinos in kultursoziologischer und sozialgeschichtlicher Absicht. Bisher ist eine mir solcher Art vorschwebende „Soziologie des Casinos“ noch nicht geschrieben: weder eigenständig ausgearbeitet noch Teil bestehender Sozial- und Kulturtheorien. Das auffindbare Material – im Vergleich zu anderen kulturellen Einrichtungen und kultursoziologischen Themen im Übrigen erstaunlich gering – entstammt so heterogenen Quellen wie der Geschichts- und Rechtswissenschaft, der Ethnologie, der Spieltheorie und nicht zuletzt einigen medialen Reflexionen in Text und Bild, etwa: E. T. A. Hoffmanns biografisch fundierter Novelle „Spielerglück“ (1819), Fjodor M. Dostojewskis Briefen zwischen 1860 und 1871 und seinem Roman „Der Spieler“ (1867), Arthur Schnitzlers Novelle „Spiel im Morgenrauen“ (1926), Samuel A. Taylors Film „The Monte Carlo Story“ (1957), Guiliano Montaldos Film „American Roulette – Die Unschlagbaren“ (1968) oder Martin Scorseses Film „Casino“ (1995). Aus dieser Materialsammlung lassen sich verschiedene Beschreibungsebenen und -varianten destillieren, die auf zwei Erkenntnisrichtungen hinauslaufen: Einerseits wird das Casino im Querschnitt mit seinen wesenhaften Merkmalen und Formeigenschaften erkennbar, andererseits lässt sich das Casino im Längsschnitt in seiner geschichtlichen Entstehung und Veränderung beschreiben. Methodisch und programmatisch steht hinter diesen Erkenntnisrichtungen eine Idee von Kultursoziologie als historischer Formensoziologie, die um die unabdingbare Verflechtung von Kultur, Geschichte und Gesellschaft weiß.

Gerade die erwähnten Text- und Bildserien haben eine Vorstellungswelt vom Casino und seinen Spielfeldern ins kollektive Gedächtnis gebrannt, die geradezu reflexhaft beim gegebenen Stichwort aufgerufen wird, und entsprechend kann man sie jeweils als Ansätze einer „Phänomenologie des Casinos“ würdigen. Vorgeprägt wird dadurch aber auch ein diffuses Gemisch aus Geheimnissen und Allgemeinplätzen: Das Casino, diese relativ junge kulturgeschichtliche Einrichtung des Glücksspiels, markiert besondere Raum- und Sozialgrenzen, die nicht jeden eintreten lassen respektive zum Eintritt motivieren, innerhalb derer bestimmte Regeln, Erwartungen und Situationslogiken herrschen, wo Geldspiel, Glücksversprechen und Handlungsautonomie aufs Engste miteinander verbunden sind und eine kulturelle Praxis zwischen Rausch

¹ Für Diskussionen und Anregungen danke ich Felix Sattler und Bernhard Siegert, Weimar.

und Disziplin sich zeigt, aus der nicht zuletzt die mythischen Projektionen vom „großen Gewinn“ oder „totalen Abstieg“ resultieren. So gesehen, ist das Casino ein autonomes *Subuniversum* inmitten anderer Lebens- und Vergesellschaftungswelten, eine Abenteuerwelt zwischen Geselligkeit, Unterhaltung, Spannung und finanziellem Risiko.

Kurz und zusammenfassend gesagt, richtet sich nun mein konkretes Interesse darauf, welche Form das Casino bis heute ausgeprägt hat, welche kulturellen Praxen und Handlungsdirektiven ihm zugrunde liegen und welche Beschreibungen es zwischen Mythos, moralischer Verfemung und sozialpolitischer Kontrolle hervorgebracht hat.

II. Das Casino als peripherer Ort der Moderne

Bevor sich das Glücksspiel im Casino erfolgreich festsetzen und sich das Casino selbst stationär etablieren sollte, gab es mobile, meist befristete Formen des institutionalisierten und staatlich genehmigten öffentlichen Glücksspiels auf Jahrmärkten, Messen, in Theaterhäusern und auf Ball- bzw. sonstigen Festveranstaltungen zu Hofe.² Und wie es generell für das lange Mittelalter und die Frühmoderne kennzeichnend ist, so waren auch im Glücksspiel die gesellschaftlichen Grenzen klar und strikt; Begegnungen zwischen Adel, Ritterstand und (Hof-)Beamten auf der einen Seite und dem (gemeinen) Volk auf der anderen ausgeschlossen. Schwert und Würfel waren zwei nicht unbedeutende Insignien des Ritterstandes ebenso wie Wappen, Zepter und Karten jene der Königs- und Fürstenfamilien. Zur Unterweisung in den Adelsstand gehörte ganz selbstverständlich auch der Unterricht in gepflegter und professioneller (Glücks-)Spielkunde.³ Insgesamt war das Glücksspiel damit Teil des adligen *Ostentationsluxus* wie auch der *Ethik des ritterlichen Müßiggangs* – jener von Arbeit befreiten und unausgefüllten Existenzen. Es war gesellig vornehmes Mittel zur zweckfreien Unterhaltung, bei der soziales Prestige erworben wurde, ohne den sozialen Status zu gefährden.

Manfred Zollinger hat dies ausführlich in seiner lesenswerten Studie zur Geschichte des Glücksspiels ab dem 17. Jahrhundert herausgearbeitet und an diversen, vor allem österreichischen, Originalquellen belegt. Er kommt zu dem Urteil: „Die Beharrlichkeit, mit der gespielt wurde, spiegelt die Rolle wider, die die Spiele zu mehr als einem Vergnügen machte. Zumal im 18. Jahrhundert wurde versucht, die Glücks-

² Zur Verbindung von Reservaten des Glücksspiels und der (frühneuzeitlichen) Festkultur siehe: Zollinger (1997: 181 ff.).

³ Siehe exemplarisch zum Schach als Adelsspiel – auch mit der Frage, ob erlaubtes Vergnügen oder verbotenes Glücksspiel: Müller (2000).

spiele auf den Bereich des Hofes zu beschränken. Der größte Teil des Adels entzog sich allerdings der höfisch-absolutistischen Vereinnahmung. Im Glücksspiel fand das bleibende Maß an ‚feudaler Verselbstständigung‘ seinen Ausdruck. Hier bewahrte der Adel in ritualisierter Form seine überlieferten Machtansprüche. Und er unterstrich sie als distinktives Merkmal um so mehr, als er ihrer verlustig zu gehen drohte. Geldgewinn kontra Prestigegegnung – diese Ambivalenz zog sich durch die Adelsschichten.“ (Zollinger 1997: 57) Nach Jean Charles, einer Wiener Quelle aus den 1820er Jahren, betreibt der Adel das Hazard als letztes Zeichen seiner Bestätigung und repräsentativen Selbstinszenierung: „Im hohen Adel wird stark gespielt, wie sich von selbst versteht, besonders heute, da das Maitressenhalten hier ganz aus der Mode gekommen und selbst die kostbarsten Equipagen, Reitpferde und Jagden, wie Costümbälle und die glänzendsten Diners, nicht hinreichen, die unermessliche Börse des ungarischen, böhmischen und österreichischen Adels in jene Schwingungen zu bringen, daß er sich seines Reichthums bewußt würde, was doch immer ein hübsches Bewußtsein bleibt.“ (Zitiert nach: ebd.)

Wo sich auch andere Vergesellschaftungsbereiche nicht mehr auf Stände und Klassen begrenzen lassen, dort stehen der Freizeit- und Glücksspielbereich nicht nach. Sukzessive drängen im 18. Jahrhundert neue Bevölkerungsschichten und Standesgruppen in privilegierte Zonen, die einst dem Hofe vorbehalten waren und wo insbesondere der Adel unter seinesgleichen feierte und der Spiellust frönte. Das Glücksspiel wird egalitär, und sein ausgezeichnete Spielort wird das demokratische Casino. Es handelt sich hierbei um eine durch und durch europäische Idee und Einrichtung. Die Geschichte des Casinos im engeren Sinne, wenn man also von Vorläuferformen der Hoftheater, Salons und vereinzelt öffentlichen Spielhäuser absieht, beginnt im Europa des 18. Jahrhunderts; und es feiert dort den Höhepunkt seiner Karriere von der Mitte des 19. bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts. Die ‚Spielhäuser‘ in Vicenza und Bologna in den 1260er Jahren oder in Frankfurt am Main (1379) und diverse andere von Kastilien über Flandern bis Frankreich sowie schließlich und vor allem jenes im venezianischen Ridotto (1638) tragen schon Grundzüge des räumlich fixierten, zeitlich spezifisch organisierten und politisch legitimierten Glücksspielmarktes (vgl. Zink 1970: 23 ff.; Zollinger 1997: 217 ff.). Was aber erst das Casino schafft, ist die Aufhebung zeitlicher Beschränkung, die ausschließliche Nutzung seines Raumes zum Glücksspiel und die egalitäre Verpachtung an den Meistbietenden, ohne Bindung an einen Stand oder an aristokratische Verpflichtung. Die deutsche Casinogeschichte beginnt dann 1720 in Bad Ems; erst um einiges später werden sich Wiesbaden⁴, Spa und Monte Carlo ins kollektive Gedächtnis Europas einschreiben.

Die entscheidende Neuerung ist die strukturelle Monopolisierung des Glücksspiels an einem zentralen, architektonisch immer repräsentativer und aufwendiger gestalteten Ort. Hazard außerhalb von Spielbanken wird verboten. Das sichert erstens sozialpolitische Kontrolle dieses Vergnügens und der Spielergäste und zweitens den direkten Geldfluss der Pacht- und Steuergelder in die Gemeinde- bzw. Staatskassen. Zunehmend werden von den konkurrierenden Pächtern Nachweise ihrer bisherigen unternehmerischen Erfahrungen (vorzugsweise in anderen Spielbanken) verlangt, um bestmögliche steuerliche Einkünfte zu erzielen. Die politische Vergabe von Konzessionen – von der in vielen deutschen Städten und Kommunen auf die Tagesordnung gesetzten Planung und Neugründung eines Casinos ganz zu schweigen – folgt dem Prinzip der „versachlichten Ausbeutung des Spielbetriebs“ (Zollinger 1997: 234). „Im Gegensatz zur Praxis, Glücksspiele aufgrund persönlicher Abhängigkeiten vom Herrscher, als Apanage oder als Korrektiv sozialer und ökonomischer Krisenfälle zu vergeben, entschieden zunehmend fiskalische Kriterien. Die allmähliche Emanzipation vom Herrschaftsverband ist ein Indiz für die Entwicklung zum kapitalistischen Unternehmen Glücksspiel.“ (Ebd.: 235)

Um welche gesellschaftliche Entwicklung (in) der Moderne es auch immer gehen mag, für Europa liegt schnell die analytische Verbindung mit der aufkommenden Form der Großstadt nahe. Soziologisch wäre demnach ein direkter Zusammenhang zwischen der europäischen Erfindung und Karriere des Casinos und der modernen Geldwirtschaft auf der Grundlage von Industrialisierung und Urbanisierung äußerst schlüssig. Doch weit gefehlt: Während die modernen Großstädte schnell zum Zentrum des Geldes, also der Börse, der Großunternehmen, der Messen und des (Luxus-)Konsummarktes werden, verweigert sich das Casino dem Weg in die Großstädte und Metropolen. Das Casino erblüht an der Peripherie. Seine Raumgeschichte untersteht der Verbindung von Badewelt und Spielwelt, von Tourismus, Kur und Glücksspiel.⁵ Zur Ergänzung und (im wahrsten Sinne des Wortes) ‚Bereicherung‘ des Badeurlaubs werden Casinos installiert, auf dass der Zeitvertreib nach Sonnenbad, Wasserkur und Bäderanwendungen auch ab den frühen Abendstunden kurzweilig fortgesetzt werden könne.⁶ Zuerst hängt der Erfolg eines Casinos deshalb vom Erfolg einer Bäderstätte ab; später hängt der Erfolg eines Badeorts vom Erfolg seines

⁴ Siehe zur Casinogeschichte Wiesbadens die zeitgenössische und sittenkritische Schilderung von: B. Frank (1864).

⁵ Siehe dazu reich bebildert: Tegtmeier (1989).

⁶ „Für das gegen Ende des 18. Jahrhunderts vermehrt in die ‚gefragten‘ Bäderorte einreisende Bürgertum war zwar ‚Geselligkeit‘ ein Hauptmotiv, seine kommunikativen Bedürfnisse zu befriedigen, doch begünstigte das ‚Bad als sozial exi-

Casinos ab. Baden-Baden (1824), Bad Wiessee (1830) oder Bad Homburg (1841) sind nur drei prominente deutsche Adressen, die diese Hochzeit von sprudelnder Wasserquelle und sprudelnden Geldquellen dokumentieren.⁷

Die prosperierende Verbindung von Bad und Casino, von Kuren und „Jeuen“ bezeugen beispielsweise für Homburg⁸ diverse Schriftstücke seiner Glanzjahre im 19. Jahrhundert. Chronisten und Literaten loben, feiern und verlieben sich in dieses hessische Spiel- und Modebad – wie es Konstanze Crüwell (1996) recherchiert und zusammengetragen hat. „Ein bebildeter Prospekt aus dem Jahr 1851 pries Homburg als ‚das Rendezvous der Reisenden, die elegante und mondäne Zuflucht der Leute von Geschmack und Geist, die frische und friedliche Oase, in der alljährlich Karawanen von Touristen ein Obdach suchen, die man die Pilger des Vergnügens nennen könnte‘. Aus ganz Europa strömten die Gäste herbei, 1847 waren es bereits mehr als fünftausend, und ihre Zahl nahm von Jahr zu Jahr zu. [...] ‚Vergnügungssüchtige aller Nationen finden sich hier ein, Gauner beider Geschlechter, Würden- und Ordenträger von jedem europäischen Hof‘ schrieb William Makepeace Thackeray, der das Homburger Leben in ‚The Knickerburys on the Rhine‘ schilderte: ‚Russische Prinzessinnen, spanische Granden, belgische, französische, englische Adlige, – Briten jeder Klasse, vom Botschafter, der hier seinen ‚congé‘ nimmt bis zum Londoner Lehrling, der für zwei Wochen Jux hierherkommt.“ (Ebd.: 112) Und weiter eine Stimme der Zeit: „Über Mangel an Einrichtungen ist nicht zu klagen...“ lobte Varnhagen von Ense: ‚Zu dem kommt der Geschmack in Bauten und Gartenanlagen, besonders auch die Freigiebigkeit der Spielpächter Gebrüder Blanc, welche alles, was man in anderen Bädern bezahlen muß, umsonst abgeben als Musik, Lesekabinett, Bälle.“ (Ebd.: 113) Die Homburger Stadtentwicklung folgt schließlich dem einträglichen Casinobetrieb, großzügig und nicht uneigennützig durch die Betreiber Blanc, die später Monte Carlo übernehmen, mit finanziert: Gaslaternen, Wasserleitungen, neue Hotels und Villen und nicht zuletzt die Eisenbahnverbindung mit Frankfurt.

miertes Bereich‘ [...] gerade für die sich emanzipierende Schicht das Durchbrechen gewohnter Verhaltensmuster. Daher konnte im Bereich der privaten Lebensführung mit gelockerter Moral, Glücksspiel und anderem Distanz zur eigenen ‚normalen‘ Existenz gewonnen werden.“ (Zollinger 1997: 209) Zu den medizinischen und kommunikativen Aspekten siehe ausführlich: Kuhnert (1984: 59–93 und 188 ff.).

⁷ Erst in jüngerer Zeit zeigt sich das Phänomen einer Re-Urbanisierung, nachdem politische Interessen und Entscheidungen, natürlich ökonomisch motiviert, die Platzierung diverser Casinos in Großstädten – mit bester Zentrallage beispielsweise in Berlin, Hamburg und Erfurt – durchgesetzt haben.

⁸ Siehe ergänzend für Bad Pyrmont: Mehrdorf (1967).

Raum- und kulturosoziologisch ist die paradigmatische Verortung des Casinos zu seiner Glanzzeit in der Peripherie gar nicht stark genug zu betonen. Hier ist ein Unterschied auszumachen, der zu sonstigen gesellschaftlichen Entwicklungen quer steht. Mit Rekurs auf Werner Sombart lässt sich dieser Sonderweg im Rücken der Großstadt noch von einer anderen Seite beleuchten und herausstreichen. In seiner minutiösen Untersuchung der Wechselwirkung zwischen Großstadt und Luxus zählt Sombart (vgl. 1983: 131 ff.) an ausgezeichneten Orten auf: das Theater und elegante Opernhäuser, die öffentlichen Konzert- und Ballhäuser, die feinen Restaurants, die Luxushotels und die Feinkostläden. Sombart beobachtet, wie die Großstadt mit ihren Luxusangeboten und -ansprüchen die Provinz und breite Schichten der Gesellschaft infiziert, wie sie gleichsam als Katalysator die einst privat-feudale Lebensart in eine öffentlich-demokratische überführt. Kurz: Adelsvergnügen wird Volksvergnügen – für diejenigen, die es sich leisten können. Dass das Casino in der Großstadt aber fehlt, ja, fehlen muss, ist eine Konsequenz aus guten Gründen. Denn diese ehemals adlige, dekadente Glücks- und Wettspielpraxis wird vor allem deshalb durch stadt- und staatspolitische Entscheidungen so restriktiv behandelt, weil die Angst vor volkswirtschaftlichem, moralischem und psychologischem Schaden enorm ist (sie verläuft im Übrigen teils identisch mit der „Warenhausdebatte“ des späten 19. Jahrhunderts). Dieses zusätzliche Angebot an Nicht-Notwendigem wäre definitiv zu viel, liegt außerhalb des politisch Gewünschten. Nicht alles aus der Feudalordnung lässt sich eben in die Ordnung der Großstadt einfügen. Dass sich – im Gegensatz zu anderen Luxusformen und Luxusstätten wie Opernhäusern, Hotels und Warenhäusern – die luxuriöse Kulturpraxis des Casinos deshalb eigentlich nie wirkmächtig durchgesetzt hat, nicht nur räumliche, sondern auch kulturelle Randerscheinung geblieben ist, verwundert nicht. Dem stehen allerdings der mythische Charakter des Casinos und seine ‚sagenumwobene‘ Erfolgsgeschichte diametral entgegen – nicht zuletzt genährt von fehlender breiter Teilhabe. Wo unmittelbare Erfahrung und Kenntnis nicht gegeben sind, da gedeihen Projektionen und Spekulationen am besten. Denn allen Demokratisierungstendenzen zum Trotz bleibt das Casino doch ein exklusiver Ort, die Bühne gepflegter Statusdifferenzen und „feiner Unterschiede“ (Bourdieu). Nochmals im Anschluss an Sombart gewendet: Der Luxus gebärt Casino und Großstadt, ihre Wege verlaufen danach jedoch getrennt. Die Großstadt gebärt diverse eigene (dekadente) Luxusplätze, aber eben nicht das Casino.

III. Heterotopie des Casinos

Die Geschichte des Casinos in der Peripherie Europas lässt sich nunmehr mit seiner besonderen Binnenstruktur verbinden. Es geht damit auch um die Frage nach seiner konkreten (Hetero-)Topologie. Spiele – und selbstredend alle anderen Vergesellschaftungsbereiche: man denke an Religion und Kirche, Erziehung und Schule, Wissenschaft und ihre Laboratorien oder Universitäten, Politik und Fürstenhof oder Parlament etc. – bilden eigene Strukturen des Raumes und im Raum aus und haben dann ihre mehr oder minder festen Orte und (Wettkampf-)Arenen. Sie sind ein Topos eigener Art und haben zugleich einen solchen. Prominent hat Simmel (1992: 690 ff. und 711 ff.) dies das „Fixationsprinzip“ gesellschaftlicher Wechselwirkungen und ihre einmalige Besetzung im Raum genannt.⁹ Die Raumstrukturen und institutionalisierten Örtlichkeiten von Vergesellschaftungsbereichen variieren nach Zugangsmöglichkeit, Grenzen, Dichte, Dauer, Zentral- oder Peripherielage und anderem mehr und bilden schließlich ein Cluster von und für Gemeinschaft und Gesellschaft. Inmitten der öffentlichen und legitimierten Orte finden sich zu jeder Zeit in allen Gesellschaftsformen auch entsprechende Geheim- und Gegenorte, kurz und mit Foucault (vgl. 1990, 2005): *Heterotopien*. Diese „realen Orte jenseits aller Orte“, diese mythischen Umkehrungen oder faktischen Negationen des Raumes unserer Arbeits- und Alltagswelt sind beispielsweise Friedhöfe und Parkanlagen, Gefängnisse und Irrenanstalten, Feriendörfer und Bordelle (Foucault 2005: 11). Das Casino, von Foucault selbst nicht erwähnt, ist nun meines Erachtens ein besonderer Fall jener Un- und Gegen-Orte. Es zeigt diverse Übereinstimmungen mit den ‚heterotopischen Grundsätzen‘ auf.

Erstens „bringen Heterotopien an ein und demselben Ort mehrere Räume zusammen, die eigentlich unvereinbar sind.“ (Foucault 2005: 14; vgl. auch 1990: 42 f.) Das Casino schafft eine (architektonische) Einheit aus: Kur- und Erholungswelt mit gepflegten Brunnen-, Park- und Flanieranlagen; sakraler Welt durch cathedralischen Prunk mit extremer Deckenhöhe und stilvollen Anordnungen von Wandmalereien und (Götter-)Statuen; irdisch-aristokratischer Prunkwelt durch dicke Teppiche, schwere Kronleuchter, edelmetall-verzierte und sonstige exquisit luxu-

⁹ Man kann die Verräumlichung von (Glücks-)Spielen und ihre Fixierung an speziellen Orten mit Simmels soziologischer Raumtheorie noch weiter ausführen, insofern sich auch am Casino der Grundsatz zeigt, dass der Raum nicht irgendeine rein kategoriale (Verstandes-)Größe und erst recht kein ‚leerer Behälter‘ ist, ‚in dem‘ sich etwas ereignet und vollzieht. Vielmehr ist Raum in soziologischer Hinsicht immer das konkret anschauliche Resultat spezieller Vergesellschaftungsprozesse, in und durch gesellschaftliche Wechselwirkungen konstruiert und letztlich eines der zentralen Prinzipien gesellschaftlicher Ordnung(en). Siehe dazu meine Ausführungen in: Ziemann (2000: 252 ff.); und neuerdings: Glauser (2006).

riöse Einrichtung; Theaterwelt des Spielens und (Selbst-)Inszenierens. Inmitten und teils entgegen aller Aufklärung und seit der Frühmoderne aufkommender Zweckrationalität versucht sich das heterotopische Casino an der unvereinbaren Zusammenführung von *Entsakralisierung* des Raumes: weltlicher geht es nirgends zu, als wenn es um Geld geht, und anschaulicher *Re-Sakralisierung* des Raumes: monumentale Architektur, magische Rituale, Gebete, Formen und Formeln des Aberglaubens, Glücksbringer etc. bilden eine Sphäre des Transzendenten und Quasi-Religiösen.

Zweitens sind Heterotopien oft mit besonderen zeitlichen Einschnitten und Brüchen verbunden, haben also eine *Heterochronie* (vgl. Foucault 1990: 43 und 2005: 16). Im Gegensatz zu Museen, Archiven und Friedhöfen regiert im Casino keine abgeschaffte Zeitidee, nicht der Modus der akkumulierten Quasi-Ewigkeit, sondern ein ‚zeitweiliger‘ Modus, eine ähnlich flüchtige Zeit wie bei (Volks-)Festen. Beim Roulette und den vielen Kartenspielen soll die Alltagszeit ausgelöscht werden, indem dieser besondere Ort sich selbst zu bestimmten Zeiten öffnet und andere sonst verbindliche Zeitordnungen aufhebt. Nicht selten ist daran eine spezifische Form der Ungeduld gebunden, die des alltäglichen Zeitablaufs und entsprechender Ordnungsmuster überdrüssig ist oder geradezu davor flieht.

Drittens setzen Heterotopien „immer ein System von Öffnungen und Schließungen voraus, das sie gleichzeitig isoliert und durchdringlich macht. Im allgemeinen ist ein heterotopischer Platz nicht ohne weiteres zugänglich. Entweder wird man zum Eintritt gezwungen, das ist der Fall der Kaserne, der Fall des Gefängnisses, oder man muß sich Riten und Reinigungen unterziehen. Man kann nur mit einer gewissen Erlaubnis und mit einer Vollziehung gewisser Gesten eintreten.“ (Foucault 1990: 44; vgl. auch 2005: 18) Im Casino kommt der zweite Fall zur Anwendung, es geht um die Öffnungspraxis und regulative Beobachtung nach *konform / nicht-konform*. Eingelassen wird heutzutage, wer ein Mindestalter von 18 oder 21 Jahren nachweist, bei wem die entsprechende Kleidung und Etikette (Sakko, Krawatte und Kopfbedeckungsverbot beispielsweise) gegeben ist, gegen wen kein Hausverbot oder eine Sperrung vorliegt und wer prinzipiell zahlungsfähig ist (mindestens den Eintritt bezahlt). Konformität ist damit gleichbedeutend mit Inklusion; Nicht-Konformität bedeutet Exklusion. Die Unterscheidung konform / nicht-konform ist einerseits Relikt der höfischen und andererseits der militärischen Lebens-, Kleidungs- und Verhaltensformen. Dieses klare, wenngleich noch heute keineswegs immer strikt praktizierte Regulativ wurde in den Gründer- und Glanzjahren des Casinos kaum auf Äußerlichkeiten – Kleidung und Benehmen waren oft alles andere als vornehm –, eher auf bestimmte Sozialgruppen angewandt. In den Verpachtungs-

protokollen wurden als Auszuschließende häufig vermerkt: Tagelöhner, Bauern, Studenten, Schwangere. Geistliche waren sowieso ‚außen vor‘, und für Einheimische galt das Residenzverbot: „Non nobis“ prangt noch immer über dem Casinò di Venezia.

Zuletzt schaffen Heterotopien Gegenordnungen und stellen andere Räume in Frage: entweder als *Illusions-* oder als *Kompensationsraum*. Der erste hat sein Paradigma im Bordell; er ist jener, „der den gesamten Realraum, alle Plazierungen, in die das menschliche Leben gesperrt ist, als noch illusorischer denunziert.“ (Foucault 1990: 45) Das Paradigma des zweiten ist die Kolonie; hier haben wir „einen anderen wirklichen Raum, der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsrige ungeordnet, mißraten und wirr ist.“ (Ebd.) Das Casino ist eher dem Illusionsraum zuzurechnen. Die alltägliche Wirklichkeit soll durch die Kräfte des Glücks und Gewinnens ebenso zerstreut werden wie durch die außeralltägliche Atmosphäre zwischen Spannung, Phantasie und Mythos, behüteter Noblesse und quasi-klerikaler Architektur.¹⁰ Dem Glücks- und Geldspieler wird hier zudem die Illusion zuteil, ganz Herr seiner Entscheidungen zu sein und dem Zufall erfolgreich standhalten zu können; also genau entgegengesetzt zur Alltagswelt, wo die Vernunft Ungewissheiten aus dem Weg geht, hier die Irrationalitäten zu beherrschen und das Unberechenbare berechnen zu können.

IV. Moralische Kritik und ‚polizeyliche‘ Ordnung

1872 wird für die deutschen Casinobetreiber zum tragischen, einschneidenden Datum, für Polizey und Staatsobrigkeit dagegen ein feierlicher Anlass: Alle deutschen Casinos müssen ohne Ausnahme sofort geschlossen werden.¹¹ Damit war bis 1933 ein nachhaltiger Schnitt in die junge Casinolandschaft erfolgt – bezeichnend, dass es die Nationalsozialisten sind, welche die Wiedereröffnung der Casinos veranlassen. Doch gleichzeitig stärkt das die außerdeutschen Casinostätten, so dass dieses

¹⁰ In seiner Schlussbemerkung zu den Heterotopien geht Foucault (1990: 56 und 2005: 21 f.) auf das Schiff ein, jenen in sich geschlossenen und zugleich dem offenen Meer ausgelieferten, schaukelnden Raum: die „Heterotopie par excellence“ und zugleich das „größte Imaginationsarsenal“ der menschlichen Zivilisation. Es ist einer besonderen Erwähnung wert und bezeichnend, dass die amerikanische Karriere des Casinos im frühen 19. Jahrhundert auf dem Schiff beginnt, auf den *swimming volcanoes* inmitten des Mississippi. Von diesen rechtsfreien Räumen aus – Glücksspiele waren damals in so gut wie allen Staaten Nordamerikas verboten – nimmt das Casino erst viel später seinen Weg in Richtung Wüstenorte und Indianerreservate. Siehe dazu: Asbury (1938).

¹¹ Nunmehr war ein für allemal verbindlich, was lange Zeit diskutiert wurde und trotz eines gleichlautenden Gesetzestextes vom 20. Januar 1849 nicht funktioniert hatte.

Ereignis der Blüte und Mythenbildung der europäischen und nordamerikanischen Casinokultur insgesamt keinen Abbruch tut.¹² Bis weit ins 20. Jahrhundert firmiert das Casino als „der“ Ort des Glücksspiels, als glanzvolle Einrichtung großer wie kleiner Sehnsüchte und Gewinnversprechen, aber auch als der moralisch fortwährend diskreditierte und sozialpolitisch immer streng kontrollierte „Un“-Ort. Seit jeher tobt ein unerbittlicher Streit zwischen Befürwortern und Moralaposteln, Anhängern und Verächtern. Das Casino ist alles in allem ein besonderer Fall für die Fragen sozialer Ordnung, bürgerlicher Freiheit (in der Freizeit) und moralischer Werte.

Solange nur die adlige Oberschicht dem Hazard nachgeht, scheint die soziale Ordnung gewährleistet. Zum Müßiggang verdammt, sollen sie ruhig ihre Glücks- und Geldspiele betreiben; insbesondere, weil bei ihnen eine vornehm-distanzierte Gelassenheit gegenüber dem Geldeinsatz und Spieldausgang herrscht. Auch sei der Adel über den Verdacht der unsittlichen Spielsucht und eigennütigen Geldvermehrung von Standes und (Besitz-)Reichtums wegen erhaben. Das Glücksspiel darf ihnen ‚modischer Zeitvertreib‘ sein, und die öffentlichen Spielhäuser und Casinos, vor allem an Badeorten, seien ‚höhere Kultur‘ und vornehm. Hazardspiele zu verbieten, wie es noch 1787 in Kösters „Deutsche Encyclopädie“ heißt, „würde der natürlichen Freyheit solcher Personen, welche durch Geburt, Stand oder Vermögen das Recht erlangt haben, wenn sie wollen, auch Thorheiten zu begehen, zu nahe treten. In Ansehung dieser mag es also der Landespolicey genug seyn, zu verfügen, daß sie nicht allenthalben, und von einem jeden, sondern nur an öffentlichen Orten, und von Personen, welche das erwähnte Privilegium vor andern haben, gespielt werden.“ (Zitiert nach: Zollinger 1997: 49) Knapp hundert Jahre später hat sich die Auffassung grundlegend gewandelt. Die ‚Spielbankfrage‘ wird zu einer ernststen politischen Angelegenheit, gar zu einer sozialen Frage schlechthin.

Die ‚soziale Frage‘ des 19. Jahrhunderts ist komplex: im engeren Sinne eine des Pauperismus und der Lohnarbeit (vgl. Pankoke 1970; Castel 2000), bisweilen auch eine ästhetische und eine der Nase (vgl. Simmel 1992: 734), und schließlich eine der Sonn- und Feiertage (vgl. Maurer 2006). Das aufgeklärt-liberale Bürgertum lehnt Hazard natürlich ganz prinzipiell ab, weil es den eigenen Normen und Tugenden von Arbeitsfleiß, Sparsamkeit und anständigem, enthaltsamem Leben zuwiderläuft und weil es den unteren Schichten verunmöglicht bleiben soll, die soziale Stufenleiter aufgrund von Geldgewinnen emporzuklettern. Ja, das

¹² Aus eben diesem Grund, um also das Spielergeld und die immensen Casinorenditen wieder ins Land zu holen, betreiben die Nationalsozialisten die neuerliche Zulassung öffentlicher Spielbanken. Zur verfassungsmäßigen Gültigkeit des Spielbankgesetzes vom 14. Juli 1933 siehe: Zink (1970: 43 ff.).

Bürgertum muss gegen das Casino opponieren, weil es die Sittenordnung (nicht zuletzt der Sonntagsgestaltung) unterläuft, eine Sucht und Seuche darstellt und damit die soziale Ordnung überhaupt in Frage stellt. Hier zeigt sich die affirmative Gefolgschaft politischer Grundsätze und gegenüber einer besonderen Idee des Regierungswillens im Verbund mit den Aufgaben und der Verfügungsgewalt der Polizey. Die zeitgenössischen Tageszeitungen ebenso wie die bürgerlichen Monatsschriften des 19. Jahrhunderts verdichten diese Prinzipien und streuen nachhaltig ihre moralkritischen und sensationslüsternen Berichte über das Hazard, über die verderbliche Pest der Casinos, dadurch ausgelösten Neid und Betrug, über den Ruin einst vermögender Bürger und versehen dies nicht selten mit dem abschreckenden Bild des Selbstmords.¹³ Populistisch heißt es gar: „[E]ine europäische Großmacht kann keine Spielhöllen halten, sonst hört sie auf, eine Großmacht zu sein.“ (Frank 1864: 44)

Die Staatsräson wiederum hat das gute Leben, beste Erziehung und Entwicklung, die Produktivität sowie Sicherheit und Schutz der Bevölkerung im Auge und als letzten Zweck. Weil Glücksspiel und Casino diesen politischen Zielen entgegenstehen, muss es verboten werden. Die Verhandlungen im Reichstag des Norddeutschen Bundes geben davon ein Bild. Der zuständige Berichterstatter, Herr von Sendewitz, reicht auf der Grundlage von 37.335 Unterschriften am 16. Oktober 1867 die Petition ein, Reichstag und Bundeskanzler mögen auf die schleunigste Aufhebung aller Spielbanken, zum damaligen Zeitpunkt noch derer sieben, hinwirken. Nach einer Skizze der italienisch-französisch-deutschen Casinogeschichte folgen als Gründe für die Schließung (vgl. Stenographische Berichte 1867: 437 f.): die übelberüchtigten Betreiber und ihr Gefolge, der traurige Ruin so vieler Existenzen bei gleichzeitig beklagenswertem Millionengewinn der Spielbankaktionäre, der gemeinschädliche, unsittliche und demoralisierende Charakter dieser „Institute“, die Missbilligung des dortigen Treibens von Seiten einer großen Mehrheit des deutschen Volkes. Keiner Diskussion mehr wert ist die frü-

her gesehene Gefahr, dass bei einem Spielbankenverbot die Besucher und Teilnehmer in unkontrollierbare, geheime Zirkel und Örtlichkeiten abwandern würden. Nicht ganz unproblematisch bleibt aber erstens die Frage nach der Rechtskraft des Gesetzes gegenüber den bestehenden Verträgen und Konzessionen und zweitens jene nach der finanziellen Kompensation für die betroffenen Städte und Kommunen. In Bezug auf erste werden keine Schwierigkeiten gesehen. Im Bezug auf zweite wird eine pragmatische Variante vorgeschlagen: die Einrichtung eines Reservefonds, „dessen Zinsen genügend wären, alle diejenigen Garten-Anlagen zu unterhalten, alle die baulichen und sonstigen Interessen zu befriedigen, die bisher durch die Spielbanken befriedigt worden sind.“ (Ebd.: 439) Daneben setzt sich ein breiter Konsens auf moralischer Basis durch, wie ihn stellvertretend der Abgeordnete Lasker formuliert: „Meiner Meinung nach verdienen weder die Städte, in denen sich die Spielbanken befinden, noch die Spielbankaktionäre irgendwelche Sympathie. [...] Auch der Staat muß der allgemeinen Regel folgen; wenn ein Vertrag geschlossen ist über schändliche Dinge, so hat derselbe keine civilrechtliche Wirksamkeit, und es würde deshalb auch jetzt noch das Einfachste sein, wenn man den Spielbanken – wemgleich nicht mit einem Schlage des Schwertes, so doch mit dem des sittlichen Rechtes mit einem Male sofort ein Ende machte, und es dann ruhig darauf ankommen ließe, was civilrechtlich daraus folgt. (Lebhaftes Bravo!)“ (Ebd.: 439) Am 19. Juni 1868 wird das Gesetz zur Schließung der Spielbanken in dritter Lesung ohne Gegenstimme angenommen und beschlossen. Zwar dürfen die Spielbanken je nach Konzessionslaufzeit noch bis spätestens Ende 1872 ihr Geschäft betreiben, mit sofortiger Wirkung vom 1. Juli allerdings weder an Sonn- noch an Feiertagen. Ein Punktsieg für die bürgerliche Sonntagsfrömmigkeit und Arbeitsmoral.

Neben der kritischen Beurteilung des Casinos und anderer Glücksspieleinrichtungen durch Volksvertreter, Presseerzeugnisse und Volkes Stimme selbst steht jene durch Wissenschaftler und Gelehrte. Dem Lotto und Roulette sind die meisten Schriften gewidmet – vor allem, um die eklatant niedrige Gewinnwahrscheinlichkeit und die ökonomische Unsinnigkeit beider nachzuweisen. Rudolf Sieghart (1899) etwa diskutiert Glücksspiele als Bedürfnis höherer Ordnung: *Bedürfnis nach Hoffnung*¹⁴, und gleichzeitig als unwirtschaftliches Bedürfnis. Nach der Gü-

¹³ „Du siehst in einem schönen Thal / Ein Haus auf Säulen, drin ein Saal; / Und in dem Saal thut wieder stehn / Ein Tisch, ganz grasgrün anzusehn; / Und wem der Tisch nun wohlgefällt, / Der legt auf diesen Tisch sein Geld; / Und eben an demselben Ort / Steht auch ein Kerl, der nimmt es fort; / Das geht, bis daß man nichts mehr hat; / Der Selbstmord findet draußen statt.“ (Aus einem zeitgenössischen Kladderadatsch-Kalender; zitiert von Frank 1864: 44) Auf europäischem Terrain machen die englische und französische Presse mit Vorliebe die Selbstmorde vor allem in Monaco bzw. Monte Carlo immer wieder zum spektakulären Thema. *Il Secolo* behauptet für die 1880er Jahre an die monatlich fünfzig Selbstmorde. *The Echo* spricht zum Beginn des 20. Jahrhunderts von jährlich dreihundert Selbstmorden allein in Monaco (vgl. Tegtmeier 1989: 107, 112). Der Reichstagsabgeordnete Graf zu Solms-Laubach wiederum spricht bei der Verhandlung des Spielbankenverbots in der Sitzung vom 16. Oktober 1867 von jährlich gut zwanzig Selbstmordopfern in Deutschland (vgl. Stenographische Berichte 1867: 438).

¹⁴ Dahinter steckt die Absicht – und jeder Spieler wird dieses Motiv bestätigen –, „sich irgend eine Möglichkeit zur völligen Veränderung seiner wirtschaftlichen Lage oder wenigstens zur Erreichung unverhältnismäßiger Vortheile durch einen kleinen Einsatz zu sichern“ (Sieghart 1899: 316). Die (Hoffnung auf) Umverteilung wirtschaftlicher Möglichkeiten lässt sich entweder vernünftig und zweckrational durch Sparen erzielen oder irrational „auf dem Wege des Ankaufs einer sehr kleinen Gewinnwahrscheinlichkeit, also auf dem der Selbsttäuschung durch eine Vorspiegelung der Phantasie und mit Unterdrückung des rechnenden

terlehre ist jedes Glücksspiel insofern *unwirtschaftlich*, als „dessen Befriedigung die wirtschaftliche Kraft des Menschen schwächt, also sein Capital, seine Arbeitskraft oder seine Disposition zu wirtschaftlicher Handlungsweise vermindert“ (ebd.: 318). Der volkswirtschaftliche Ratsschlag ergeht nun nicht in Richtung eines totalen Verbots aller Glücksspiele, sondern zielt in volkspädagogischer Absicht darauf, „den dem Glücksspiele zugrunde liegenden Hoffnungstrieb auf dem anspruchlosen, aber vernünftigen Wege des Sparens zu befriedigen und zu stärken. Mit andern Worten: Dem Volke muss die Gelegenheit werden, mit dem Einsatz eine Glückshoffnung auf einen Spielgewinn so zu erkaufen, dass der Einsatz zur Spareinlage und der Spieler dadurch mit der Zeit zum Sparer erzogen werde.“ (Ebd.: 321) Das dahinter liegende Modell ist eine staatlich geförderte Zinsenlotterie. Und der Volkswirt kann sich nichts Phantastischeres vorstellen, als die Spielsucht durch die Sparsamkeit zu heilen (vgl. ebd.: 388). Aller moralischen Aufklärung, wissenschaftlicher Erkenntnis und vernünftigen Staatsräson zum Trotz – der Wandel in der sozialen Ordnung hat sich längst vollzogen und der kulturelle Geschmack am Glücksspiel etabliert. Die zwischenzeitliche Schließung der Spielbanken in Frankreich und Deutschland bleibt eine Episode ohne nachhaltigen Effekt.

V. Das Abenteuer von Gewinn oder Verlust

Les gens de robe, englische Tradesmen, deutsche Bankleute, erfolgreiche Künstler und andere ‚Nouveaux riches‘ bilden mit dem alten Adel die bürgerliche Gesellschaft und kapitalistische Grundordnung heraus. Der „bürgerliche Reichtum“ (Sombart) will sich standesgemäß im Casino, bei Faro, Roulette, Trente et Quarante und ähnlichem mehr vergnügen. Das Volk möge sich mit einfachen Wett- oder heimlichen Geldspielen begnügen, und Lotto sei das Opium der Armen. Doch mit seiner demokratisch-egalitären Reform und Öffnung über alle Standesgrenzen und geschlechtsspezifische Trennung hinweg wird das Exklusive zum Panklusiven. Die Spielbank „öffnet ihren Marmorpalast Allen, die ihrer Gesundheit halber gekommen sind und an dem Versucher kaum vorbei können. Sie umgibt sich mit allen Reizen der Eleganz und des Luxus, mit Allem, was die Sinnlichkeit reizen und die Gewinnsucht anstacheln kann.“ (Frank 1864: 44) In der Frühgeschichte des Casinos spielt, wer auserwählten Adelskreisen angehört und es sich leisten kann; in seiner Glanzzeit spielt, wer nur immer will und mutig die Pforten durchschreitet. Damit verändern sich Gestalt und Horizont des Casinos nicht uner-

und mahnenden Verstandes“ – alle Hoffnung und aller Geldeinsatz basieren also auf einer „verkannte[n] Unwahrscheinlichkeit“ (ebd.).

heblich. Das Vergnügen wird riskant, weil jetzt Existenzen im wahrsten Sinne des Wortes auf dem Spiel stehen, weil nun finanzielle Verluste den (totalen) sozialen Abstieg bedeuten können. Man kann das kulturosoziologisch in Richtung Abenteuer ausdeuten. Das Casino wäre, so gesehen, ein Refugium für das Abenteuer, das die Moderne so gut wie abgeschafft hat. Genau daraus scheint es einen Großteil seiner mythischen Wirkung zu beziehen. Hier gibt es sie noch: die Nervenspannung, das Fiebern, den ‚Thrill‘.

Die Form des Abenteurers, wie sie prominent Georg Simmel (1996) herausgearbeitet hat, besteht in ihrer vollkommenen sachlichen Ablösung vom sonstigen Lebenszusammenhang, einer zeitlichen Unabhängigkeit gegenüber dem Vorher und Nachher bei Akzentuierung der reinen Gegenwart („Rausch des Augenblicks“), der Selbstsetzung von Anfang und Ende¹⁵ und schließlich in einer intensiven Verbindung mit der Person, mit seinem Träger, die aus seiner Zufälligkeit und Exteriorität etwas Lebensübergreifendes und Notwendiges macht. Im Übertrag auf die Gambler und Zocker zeigt sich idealtypisch deren vollkommene Hingabe an den Augenblick des Setzens und Mitfieberns, die Färbung ihres Lebens(stils) durch das Glücksspiel bis hin zur Aufgabe anderer Lebensinhalte (der Arbeit, der Familie, der geselligen Erholung etc.) sowie die konditionierende Orientierung an der Casinozeit mit ihren eigenen Öffnungs- und Schließungsmodi.¹⁶ Ein weiterer Punkt des Abenteuerstils ist im Anschluss an Simmel auf das Casino anwendbar und bedenkenswert. Dem Spieler ist die *Geste des Eroberers* zu eigen: „das rasche Ergreifen der Chance, gleichviel ob wir damit ein zu uns, zu der Welt oder zum Verhältnis beider harmonisches oder unharmonisches Stück für uns heraustrennen.“ (Ebd.: 174) Verfährt nicht der ‚wahre‘ Spieler, indem er voll und ganz auf die schwebende Chance, das Ungefähre setzt und dieses psychische wie finanzielle Wagnis behandelt, als wäre es keines, als könnte er den Spielausgang mit Mut, Geschick und Glück beherrschen und eben seinen Gewinn ‚erobern‘? Den Abenteurer im Allgemeinen und Spieler im Besonderen trägt der unbedingte Glaube an die eigene Kraft und Erfolgsstrategie und den gnädigen Zufall. Stär-

¹⁵ „Es ist wie eine Insel im Leben, die sich ihren Anfang und ihr Ende nach ihren eigenen Bildungskräften [...] bestimmt.“ (Simmel 1996: 170)

¹⁶ Auch Simmel selbst stellt explizit die Beziehung zwischen Abenteurern und Spielern her, diesen beiden Typen, die im Casino so formvollendet zur Deckung kommen: „Der Spieler ist zwar der Sinnlosigkeit des Zufalls preisgegeben; allein indem er auf dessen Gunst rechnet, indem er ein durch diesen Zufall bedingtes Leben für möglich hält und verwirklicht, stellt sich ihm der Zufall doch in einen Zusammenhang des Sinnes ein. Die typische Abergläubigkeit des Spielers ist nichts anderes als die greifbare und vereinzelte, deshalb aber auch kindische Form dieses tiefen und umfassenden Schemas seines Lebens: daß in dem Zufall ein Sinn, irgendeine notwendige – wenn auch nicht nach der rationalen Logik notwendige – Bedeutung wohne.“ (Ebd.: 172)

ker formuliert, beruht ihr Handeln auf der Berechnung von Kräfteverhältnissen des Willens einerseits und des Glücks andererseits (vgl. de Certeau 1988: 87 f.).

Die reine, tiefe Lust am Spiel („le jeux pour le jeux“) ist eine getreue Fortsetzung dessen, was Simmel andernorts zur Verdrängung des rein Persönlichen und der subjektiven Kultur geschrieben hat. Seiner Ansicht nach setzt sich in der modernen Welt, insbesondere den Großstädten mit ihrer Hypertrophie der objektiven Kultur „das Leben doch mehr und mehr aus diesen unpersönlichen Inhalten und Darbietungen zusammen, die die eigentlich persönlichen Färbungen und Unvergleichlichkeiten verdrängen wollen; so daß nun gerade, damit dieses Persönliche sich rette, es ein Äußerstes an Eigenart und Besonderung aufbieten muß; es muß dieses übertreiben, um nur überhaupt noch hörbar, auch für sich selbst zu werden.“ (Simmel 1995: 130) Durch dieses ‚Übertreiben‘ des Lebens und seine enorme Spannungsladung weist das Glücksspiel im Casino eine nicht unwesentliche Nähe zur Tragödie bzw. zum Drama im aristotelischen Sinne auf (vgl. Aristoteles 1994: 19 ff.): Charaktere mit definierten Rollen, die Einheit von Ort, Zeit und Handlung, Mimesis als darstellendes Durchspielen idealtypischer menschlicher Erlebnisse und Situationen wie Siegen/Verlieren, Glück/Unglück, Betrug/Fair Play, Ungewissheit/Gewissheit des Spielausgangs oder schließlich die Mythen bzw. ‚großen Erzählungen‘ (an denen maßgeblich das Kino mitgeschrieben hat).

Dramatischen Charakters sind die enormen Verluste Dostojewskis, der sich zwischen 1865 und 1871 dreimal beim Roulette vollkommen ruiniert. Das Ausmaß seiner Spielsucht und Verzweiflung ist in vielen seiner Briefe festgehalten. An seinen Freund Alexander Jegorowitsch Wrangel ergeht beispielsweise am 5. September 1865 folgender Bittbrief: „[...] will ich Ihnen ganz offen eingestehen – obwohl ich mich schäme, es einzugestehen –, daß ich, in meiner Dummheit, vor zwei Wochen *alles verspielt habe*, das heißt alles, was ich besaß. Ich hatte schon vordem, gleich nach meiner Ankunft in Wiesbaden, gespielt, aber dann packte ich in meiner Dummheit die Sache verkehrt an, und in drei Tagen verlor ich alles. Nun sitze ich da [...] und kann aus Wiesbaden nicht wegreisen [...], und was dabei das Schlimmste ist: ich habe im Hotel Schulden gemacht. [...] Retten Sie mich, und helfen Sie mir aus dieser Not: Schicken Sie mir für eine ganz kurze Frist 100 Taler.“ (Dostojewski 1966: 199) Und am 4. April 1868 schreibt er aus Saxon les Bains verzweifelt seiner zweiten Ehefrau: „Mein lieber Engel Njuta, ich habe alles verspielt, kaum war ich angekommen, so hatte ich in einer halben Stunde alles verspielt. [...] Hilf mir, mein Schutzengel [...]. Schicke mir möglichst viel Geld. Nicht zum Spiel (ich würde es Dir schwören, wage es aber nicht, weil ich Dich schon tausendmal belogen habe). [...] Mein

Engel, schicke mir 100 Franken. [...] Traure nicht um die 100 Franken, ich schaffe sie wieder her, wenn ich nur erst schneller zu Dir zurückkehren könnte. Auf ewig gehöre ich Dir und Sonja! Ich will es Euch lohnen, lohnen mit meiner Liebe!“ (Ebd.: 259 ff.)

Existenzielle Dimensionen, allerdings ohne kathartische Effekte und neuerliche produktive Schaffenskraft, hat auch das anonyme Einzelschicksal – als Exemplum für viele –, das ein Zeitgenosse 1864 in dem Familienblatt „Die Gartenlaube“ ausführlich schildert (vgl. Frank 1864: 712 ff.): Ein ehemals reicher Bauer aus Wombach bei Wiesbaden verfällt dem Roulette sowie einem zwielichtigen Pfandleiher, wird ein „Spiel-Nomade“ und bringt schließlich seine Frau vor Gram ins Grab und sich um alles Hab und Gut. Ohne feste Unterkunft lebt er fortan von kleinen Zuwendungen für lebenspraktische Ratschläge. Weniger dramatisch, weil er es sich leisten konnte, aber trotzdem eine der ganz großen Verlustgeschichten, die das Casino hervorgebracht hat, ist jene des Automobilfabrikanten André Citroën. Er verlor im Jahre 1926 in nur einem einzigen Baccara-Spiel gegen Nikos Zographos die Rekordsumme von 13 Millionen Franc (vgl. Tegtmeier 1989: 156).

Schicksalhafte Ergebung in den Lauf des Spiels oder abenteuerliches Kontingenzmanagement sind nicht jedermanns Sache. Vorsicht und berechnendes Kalkül sind die Gegenstrategien. Das meint auch Simmels Wort: „Der moderne Geist ist mehr und mehr ein rechnender geworden.“ (Simmel 1995: 119) Der neurotische, zur Selbstzerstörung neigende Spielertypus ist heutzutage kaum mehr im Casino anzutreffen – auch wegen der Möglichkeit der Selbsterteilung eines Hausverbots bei psychischer oder ökonomischer Gefahr. Die Besucher haben sich grundlegend verändert: Statt vergnüglicher bis ungezügelter Leidenschaft herrscht zweckrationales Kalkül. Pointiert und durchaus dem Mythos verpflichtet: Rechnendes Schweigen und touristische Neugierde in einer Sphäre von Anonymität dominieren über gepflegte Geselligkeit in einer Sphäre von Persönlichkeit(en). Die Casino-Welt – nebst Gaststätten und Spielhallen – hat entsprechend auf Geld-Automaten umgerüstet, lockt mit dem großen Versprechen des blinkenden (teils überregional vernetzten) Jackpots und kalkuliert mit dem Kleingeld der Masse (statt dem großen Geld der Wenigen). Wo der Spieler mit rechnendem Kalkül das Verlieren akzeptiert, aber gegen den existenziellen Verlust gewappnet ist, dort ist der große Gewinn unwahrscheinlich bis nahezu ausgeschlossen und dort ist gleichzeitig der Casino-Mythos der Spielerkarriere und des glorreichen Aufstiegs verschwunden. Das anomische und destruktive Potenzial eines Dostojewski, erst recht: seines Romanprotagonisten, ist heute ein utopisches Szenario.

VI. Verschiebungen

Es hat sich nach alledem einiges am und im Casino grundlegend verändert – und wird es wohl auch noch in weiterer Zukunft. Mag auch das historische Gesetz unhintergebar sein, dass es dem Zeitgenossen nicht vergönnt ist, die großen Umbrüche seiner Zeit in statu nascendi zu erfassen, und mag dies nachgerade in unserem Fall die Zukunft des Casinos betreffen, so lassen sich dennoch aus der Differenz zwischen vergangener Wirklichkeit und kultureller Gegenwart einige Schlussfolgerungen und Entwicklungsszenarien ableiten. Man könnte beispielsweise erstens eine kulturelle Konstante herausstreichen: (Glücks-)Spiele mögen ihre Volks- und Sozialgruppen, Spieler und Publikum wechseln, und (Glücks-)Spiele mögen ihre Orte wechseln, aber verschwinden werden sie nie. Daran ließen sich dann zweitens Überlegungen anschließen, die einerseits die soziale Frage bzw. die Sozialdimension des Casinos und andererseits seine Raumfrage bzw. Raumdimension betreffen.

Die Egalisierung und Demokratisierung des Glücksspiels haben zu einer nachhaltigen Ent-Moralisierung seiner Angebote, Ausformungen und Orte geführt: Niemand, der heute noch in den kritischen Ton der Reichstagsversammlungen des 19. Jahrhunderts und anderer öffentlicher Organe einstimmen würde. Und sie haben zu einer Art der Normalisierung nicht nur in den Debatten, sondern nachgerade der Teilnahme und Spielpraxis geführt: Das Casino öffnet seine Pforten für prinzipiell Jedermann, und die Regeln der verschiedenen Spielmöglichkeiten lassen sich nur allzu schnell von jedem Interessierten lernen und umsetzen. Was aber vielleicht noch einen Unterschied ausmacht, ist der ‚Stil‘. Denn die Praxis des Glücksspiels ‚mit Stil‘ lässt sich eben nicht ohne weiteres imitieren und aneignen, und explizierbar sind jene besonderen Regeln eher selten. Auf der Gegenseite scheint es aber auch zur Demokratisierung und Normalisierung des Casinos zu gehören, dass die Fehler im Verhalten und Ausrutscher im Benehmen geduldet werden, von Betreiberseite aus ökonomischen Gründen geradezu geduldet werden müssen. Damit wäre das Casino als Normalort (nebst und trotz aller heterotopischer Grundzüge) Produkt des modernen Kapitalismus¹⁷, hätte sich der Normalismus solcher Art als „Epiphänomen des Kapitalismus“ (Link 1998: 235) bewahrheitet. Wenn, so gesehen und noch einen Schritt weiter gehend, die Beobachtungen zur Dynamik und Flexibilisierung des Normalismus à la Jürgen Link und anderer richtig sind, dann gilt wohl auch für das Casino, dass sich dort alles andere als abweichendes Verhalten

¹⁷ Es ist dann eine besondere Pointe, dass die wortgewaltige politische Semantik der Gegenwart dieses Verhältnis umdreht, die aktuellen Auswüchse des Kapitalismus der Logik des Casinos unterstellt und den „Casino-Kapitalismus“ ausgerufen wie angeprangert hat.

und Außenseiter zeigen – seine Protagonisten und Akteure wären ebenso ‚normal‘ geworden wie das Glücksspiel selbst. Unter dieser Prämisse ist dann erstens die Differenz von Ständen und Klassen aufgehoben in der *Normaleinheit* „Spieler“ bzw. „Casinobesucher“. Und zweitens ist in diese Normaleinheit nun eingebettet die Differenz von Individualität und finanziellen Ressourcen. Keine Konkurrenz besteht seit der Herauslösung des Hazard aus der Feudalwelt und Adelsklasse noch länger zwischen den Spielern fort, sondern ausschließlich zwischen den anonymen ökonomischen Größen: Einzelspieler versus „Bank“.¹⁸

Im kulturellen Gedächtnis lebt die mondäne Welt des Casinos noch fort. Doch als Stätte ostentativen Luxus' wie existenzieller Verlust-erfahrung hat sich diese Einrichtung des Glücksspiels überlebt; als solche ist sie die kulturelle Praxis einer vergangenen Epoche. Das Casino scheint wie so vieles in den Sog der Massenkultur und des Konsumismus geraten zu sein, in dem sich nun verschiedenste Schichten treffen (dürfen), alles ganz und gar auf Attraktivität beruht und eine hedonistische Glückserwartung und Erlebnisfülle den Horizont bildet (vgl. Schrage 2003). Vor allem in den USA ist das Casino der Gegenwart eine touristische Attraktion, eine von vielen künstlichen Spielwelten und Freizeitkathedralen im Disneyland-Design. Wie es dem Casino immer schon zu eigen war, sich in der Peripherie einzurichten, sich aus der Liaison mit Bäder- und Kurorten zu entwerfen, so besteht noch gegenwärtig dieser Trend fort, indem in Casinos in ehemaligen Kolonien investiert wird. Im Zentrum dieser Bewegung steht (das ehemals portugiesische) Macao – mit dem energischen Willen und der nicht unberechtigten Aussicht, in naher Zukunft Las Vegas den Rang abzulaufen. Daneben ist das Casino virtuell geworden und bereits ein schweerge-

¹⁸ Hier lässt sich eine interessante Ausführung von Link zur Kopplung zwischen Normalismus und Konkurrenz einfügen, die eine besondere Färbung erhält, wenn man sie vor dem Hintergrund einerseits der Glücksspielkultur des Adels mit dem u. a. innewohnenden Prinzip des distinktiven Verluststrebens liest und andererseits vor dem Hintergrund des modernen Casinos und seiner Abenteuer- und Affektkultur – anstatt nach dem vorgegebenen Leitmodell des Sports. „Für die Analyse der Kopplung normalistischer Dispositive an Konkurrenz-Dispositive ist schließlich zu betonen wichtig, daß [...] auch Konkurrenzen sowohl positiv wie negativ ausgerichtet sein können. Bei einfacher monetärer Messung z. B. ist außer der Konkurrenz um größte Gewinne umgekehrt auch eine Konkurrenz um größte Opfer möglich. Traditionale Verelendungs- und Klassenkampftheorien haben diese Ambivalenz ganz übersehen: Es ließen sich, bewußt übertreibend, sogar ‚Verelendungs-K Konkurrenzen‘ vorstellen, bei denen ein Teil der Betroffenen noch auf seine ‚größeren Opfer‘ und ‚größeren Sparbeiträge‘ stolz sein könnte. [...] Jede Konkurrenz strahlt eine as-sociierende Solidarität aus, die in der gemeinsamen Richtung der Motorisierung und in der Geschlossenheit des Feldes liegt und die Affekte durch *thrill* stimuliert und *high* macht. In diesem *thrill* liegt demnach die as-sociierende Wirkung des ‚Leistungsprinzips‘. Wiederum zeigt der moderne Sport am deutlichsten diese Mentalität: ‚Lieber der Letzte als gar nicht mitgelaufen.‘“ (Link 1998: 317 f.)

wichtiger ökonomischer Attraktor inmitten der neuen Internetwelten (nach „dem“ Geschäftsfeld No. 1).¹⁹ Eine neue Synthese von Libidoökonomie, kapitalistischer Geldwirtschaft, Medientechnologie und Kulturtechnik deutet sich hier an. „Make your bets!“

Literatur

- Aristoteles* (1994): Poetik (griechisch/deutsch). Stuttgart: Reclam.
- Asbury*, Herbert (1938): Sucker's Progress: An Informal History of Gambling in America. New York: Thunder's Mouth Press (Reprint 2003).
- Castel*, Robert (2000): Die Metamorphosen der sozialen Frage. Eine Chronik der Lohnarbeit. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- de Certeau*, Michel (1988): Kunst des Handelns. Berlin: Merve.
- Crüwell*, Konstanze (1996): Von Fürsten, Quellen und Roulette. Kleine Promenade durch die Bad Homburger Geschichte. Frankfurt a. M.: Kramer.
- Dostojewski*, Fjodor M. (1966): Gesammelte Briefe 1833–1881. München: Piper.
- (1991): Der Spieler. In: Späte Romane und Novellen. München: Piper, S. 7–217.
- Foucault*, Michel (1990): Andere Räume (1967). In: Barck, Karlheinz et al. (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Essays. Leipzig: Reclam, S. 34–46.
- (2005): Die Heterotopien. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge. Zweisprachige Ausgabe. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Frank*, Bernhard (1864): Die Spielhöhlen in Wiesbaden. In: Die Gartenlaube. Illustriertes Familienblatt, Jg. 1864, No. 3, S. 41–44.
- Frank*, Paul (1864): Die Spielhöhle in Wiesbaden. 2. Ein Beispiel von Hunderten. In: Die Gartenlaube. Illustriertes Familienblatt, Jg. 1864, No. 44, S. 712–716.
- Glaser*, Andrea (2006): Pionierarbeit mit paradoxen Folgen? Zur neueren Rezeption der Raumsoziologie von Georg Simmel. In: Zeitschrift für Soziologie, 35. Jg. / H 4, S. 250–268.
- Hoffmann*, Ernst Theodor Amadeus (2001): Die Serapionsbrüder. In: Sämtliche Werke Band 4. Frankfurt a. M.: Deutscher Klassiker Verlag.
- Kuhnert*, Reinhold P. (1984): Urbanität auf dem Lande. Badereisen nach Pyrmont im 18. Jahrhundert. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

¹⁹ Nicht uninteressant ist zudem die aktuell beobachtbare Medialisierung des Glücksspiels, nachdem beispielsweise im deutschen Fernsehen DSF und *Das Vier-te* eigene Sendeplätze für Pokerspiele (z. B. die World Series of Poker 2004 oder die Poker UK Open) eingerichtet haben – unterfüttert mit Werbung für Special Interest-Zeitschriften und Online-Angebote zu Poker und anderen Geldspielen. Der Zuschauer wird von den Kommentatoren mit der notwendigen Regelkunde versorgt und kann die verdeckten Karten der Spieler durch eine Kamera unter dem gläsernen Spieltisch oder via Bildschirmblendung einsehen.

- Link*, Jürgen (1998): Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. Opladen; Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Maurer*, Michael (2006): Der Sonntag in der frühen Neuzeit. In: Archiv für Kulturgeschichte, 88. Band / H 1, S. 75–100.
- Mehrdorf*, Wilhelm (1967): Geschichte des Bades Pyrmont. Pyrmont: Stadtverwaltung.
- Müller*, Rainer A. (2000): Vom Adelsspiel zum Bürgervergnügen. In: Archiv für Kulturgeschichte, 82. Band / H 1, S. 67–91.
- Pankoke*, Eckart (1970): Sociale Bewegung – Sociale Frage – Sociale Politik. Grundfragen der deutschen „Socialwissenschaft“ im 19. Jahrhundert. Stuttgart: Klett.
- Schrage*, Dominik (2003): Integration durch Attraktion. Konsumismus als massenkulturelles Weltverhältnis. In: Mittelweg 36, 12. Jg. / H 6, S. 57–86.
- Sieghart*, Rudolf (1899): Die öffentlichen Glücksspiele. Wien: Manz.
- Simmel*, Georg (1992): Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Gesamtausgabe Band 11. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- (1995): Die Großstädte und das Geistesleben. In: ders.: Aufsätze und Abhandlungen 1901–1908, Band I. Gesamtausgabe Band 7. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 116–131.
- (1996): Das Abenteuer. In: ders.: Hauptprobleme der Philosophie. Philosophische Kultur. Gesamtausgabe Band 14. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 168–185.
- Sombart*, Werner (1983): Liebe, Luxus und Kapitalismus. Über die Entstehung der modernen Welt aus dem Geist der Verschwendung. Berlin: Wagenbach.
- Stenographische Berichte über die Verhandlungen des Reichstages des Norddeutschen Bundes im Jahre 1867. Band 3. I. Legislaturperiode – Session 1867. Erster Band. Berlin: Verlag der Buchdruckerei der „Norddeutschen Allgemeinen Zeitung“.
- Tegtmeier*, Ralph (1989): Casino. Die Welt der Spielbanken – Spielbanken der Welt. Köln: DuMont.
- Ziemann*, Andreas (2000): Die Brücke zur Gesellschaft. Erkenntniskritische und topographische Implikationen der Soziologie Georg Simmels. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Zink*, Wolfgang (1970): Spielbanken in Deutschland. Historische Entwicklung und heutige Rechtsgrundlagen. (Rechtswissenschaftliche Diss.) Mainz.
- Zollinger*, Manfred (1997): Geschichte des Glücksspiels. Vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg. Wien; Köln; Weimar: Böhlau.

Zusammenfassung

Spiele im Allgemeinen und Glücksspiele im Besonderen gehören seit jeher zur Kulturgeschichte der Menschheit und haben gleichermaßen variantenreiche Formen wie auch besondere Orte ausgebildet. Ein exklusiver und mythenbesetzter Ort des Glücksspiels ist das Casino, ein nachgerade autonomes und, mit Foucault gesprochen, heterotopisches Subuniversum von geselliger Unterhaltung, Abenteuer und finanziellem Risiko. Im Mittelpunkt des Aufsatzes steht eine, bislang fehlende, soziologische Auseinandersetzung mit der Geschichte und Kultur dieser originär europäischen Einrichtung. Das besondere Interesse gilt den Fragen danach, welche Form das Casino bis heute ausgeprägt hat, welche kulturellen Praktiken und Handlungsdirektiven ihm zugrunde liegen und welche Beschreibungen es zwischen Mythos, moralischer Verfemung und sozialpolitischer Kontrolle hervorgebracht hat.

Summary

All times, games and games of hazard especially have been part of the cultural history of mankind and have developed variant forms and special places likewise. A both exclusive and myth-assigned place for games of hazard is the casino, a well-nigh autonomous and, in Foucault's words, heterotopic space or subuniverse of social entertainment, adventure and financial risk. The article focuses on a still missing sociological analysis of the history and culture of this original European institution. Of special interest are the issues, which form the casino has developed until now, on which cultural practices and directives of action it is based and which descriptions have evolved between myth, moral condemnation and sociopolitical control.