



Staats- und
Universitätsbibliothek
Bremen

Staats- und Universitätsbibliothek Bremen

DFG Projekt Die Grenzboten

Die Grenzboten

Berlin u.a., 1841 - 1922

Valentin, Veit: Spiel und Wette.

urn:nbn:de:gbv:46:1-908

manches finden würde, was die Probe nicht aushalten könnte. Schon vielfach ist er auf die großen Dichter unsrer letzten Literaturepoche hingewiesen worden, auch darin geben sie ein nachahmenswertes Beispiel, daß sie nicht bloß ihr eigentliches dichterisches Schaffen mit seltenem Fleiße betrieben, sondern auch die vielfachen Vorbedingungen mit eben so unermüdlicher Ausdauer hergestellt haben: Mühe und Sorge nicht sowohl in der immer von neuem wieder begonnenen Arbeit des Glättens und Feilens, sondern auch in schwerem und gründlichem Studium der Alten, der Geschichte und Philosophie. Es soll nicht behauptet werden, daß Wildenbruch nicht arbeite, daß er nicht fleißig sei, aber seine Schauspiele verraten es nicht, auch der „Menonit“ nicht. Talent, dichterische Begabung reichen allein nicht aus, das meiste thut ernste, gewissenhafte Arbeit. Aber der Fleiß ist eben nicht die Signatur unsrer Tage; wie könnten auch sonst so viele poetische Erzeugnisse ohne Wert auf den Markt kommen? Die meisten Dichter der Gegenwart arbeiten, das eine Auge gläubig und andachtsvoll auf den Genius der Poesie und auf die Regeln der Kunst gerichtet, aber das andre schielt nach dem bösen Publikum und sucht zu erspähen, was seine Laune befiehlt. Auch Wildenbruch ist von diesem Vorwurfe nicht frei zu sprechen. Möge er sich hüten, daß man nicht sogar schlimmeres von ihm sage, nicht sage, sein Blick sei noch tiefer gerichtet. Auf dem Parquetboden der Berliner Salons mögen Blumen wachsen, und es mag verlockend sein, sie zum Kranz für die Stirne zu winden, aber die echten Lorberer sind das nicht. Die wachsen anderswo, die gedeihen auf dem Boden unsers gesamten Volkslebens, auf den die treibende Kraft eines umfassenden Wissens und die fördernde Macht treuer und ehrlicher Arbeit übertragen wird.



Spiel und Wette.

Von Veit Valentin.



ie Begrenzung des Begriffsgebietes der im alltäglichen Leben oft ineinander übergehenden Bezeichnungen Spiel und Wette hat der juristischen Wissenschaft schon viele Schwierigkeiten verursacht. Vielleicht ist es einer andern Wissenschaft, der Ästhetik, gestattet, von ihrem Standpunkte aus eine Begrenzung der Begriffe zu versuchen. Oder sollte es unmöglich erscheinen, daß die Entscheidungsgründe der einen Wissenschaft auch für eine andre in förderlicher Weise sich verwenden ließen?

Die Ästhetik geht, um ihr Gebiet zu begrenzen, von dem Wesensunterschiede

von Natur und Kunst aus; in der Natur ist alles das, was es zu sein scheint; in der Kunst — das Wort Kunst im objektiven Sinne als die Zusammenfassung alles durch künstlerische Thätigkeit geschaffenen genommen — giebt sich alles absichtlich durch die Erscheinung als etwas andres, als was es thatsächlich ist. Wo dieses Bewußtsein, daß das Kunstgeschaffene in seiner Erscheinung und in seinem wirklichen Sein auseinandergeht, bei der Betrachtung aufhört, tritt die Täuschung ein, und die Kunst hört auf, als solche zu wirken. Der Stein, wie ihn die Natur schafft, ist Stein und will nichts andres sein; die Marmorstatue ist, ihrer Naturbeschaffenheit nach, Stein und erscheint durch die Kunst als eine Gestaltung, die mit der Wirklichkeit des Steines nichts zu thun hat; sie erhebt nicht den Anspruch, zu sein, was sie scheint. Die lebensgroße Wachsfigur ist objektiv zur Kunst zu rechnen, solange wir uns bewußt sind, daß die Gestaltung keine Wirklichkeit ist, daß das Material, in welchem die Gestaltung erscheint, nicht dasjenige ist, aus welchem die Natur diese Wirklichkeit geschaffen hätte. Erkennen wir diesen Wesensunterschied von Erscheinung und Wirklichkeit nicht, erscheint uns die Gestaltung als aus dem ihr von Natur zukommenden Stoffe geschaffen, so tritt die Täuschung ein, und das Werk hört auf, uns als Kunstschöpfung bewußt zu werden. Damit hört es auf, in das Gebiet der Ästhetik zu fallen.

Nun ist es aber nicht immer notwendig, daß, um die Annahme einer die natürliche Gestaltung eines Stoffes verlassenden und diesem nicht von Natur zukommenden Gestaltung zu bewirken, also um Kunstschöpfung zu werden, der fragliche Stoff diese materielle Umgestaltung auch thatsächlich erleide; diese Umgestaltung kann vielmehr auch in der Einbildungskraft allein vorgenommen werden. Der Gegenstand, der Stoff, bleibt alsdann unverändert, die künstlerische Gestaltung vollzieht sich zwar nur in der Einbildungskraft, ist aber doch wirksam genug, um zu ermöglichen, daß der Gegenstand so behandelt wird, als ob die materielle Umgestaltung hinzugetreten wäre. Da die Umgestaltung nur in der Einbildungskraft stattfindet, also rein subjektiv bleibt und keinerlei objektives Merkmal trägt, so ist sie nur für den gültig, dessen Einbildungskraft diese Umgestaltung vornimmt, sei es, daß er selbst deren Urheber ist, oder daß er infolge von Mitteilung anderer seine Einbildungskraft denselben Prozeß vornehmen läßt. Eine solche Bethätigung der Einbildungskraft ergiebt das ästhetische Spiel. Spielen heißt also durch seine Einbildungskraft einen Gegenstand umgestalten, und dieser Umgestaltung gemäß behandeln, ohne daß ihr eine an dem Gegenstande sich vollziehende materielle Umgestaltung parallel ginge. Das Kind nimmt einen Stock, gestaltet ihn sich durch seine Einbildungskraft zum Säbel, Gewehr, Pferd um, und ohne daß dieser Umgestaltung ein gleichmäßiger Vorgang am Stoffe entspräche, behandelt das Kind den Stock seiner Annahme gemäß. Die Puppe hat eine materielle Umgestaltung erfahren: sie sieht aus wie ein Kind — insofern ist sie Kunstschöpfung. Das Spiel mit ihr beginnt aber erst, wenn das

Kind in seiner Einbildungskraft die Puppe zu einem lebenden Wesen umgestaltet und sie, obgleich diese Umgestaltung nicht materiell eintritt, die Puppe also nicht wirklich lebendig wird, doch so behandelt, als ob sie es wäre: die Puppe wird gebadet, angezogen, spazieren geführt, erhält Essen und Trinken, wird ausgezogen, ins Bett gelegt und schläft ein.

Von dem ästhetischen Spielen ist das natürliche Spiel zu unterscheiden. Dieses besteht in der Bethätigung irgendwelcher Tätigkeitsanlage und beruht auf der allgemein giltigen Thatsache, daß eine ihrer Natur entsprechende Bethätigung einer Anlage Befriedigung erweckt. Bei dem ästhetischen Spielen liegt das natürliche Spielen zu Grunde: die Bethätigung der Einbildungskraft in einer ihrer Anlage entsprechenden Weise ist der Grund für die durch sie gewonnene Befriedigung und wird durch das Streben nach dieser veranlaßt; soll aber das natürliche Spiel zum ästhetischen werden, so kommt gerade diese Bethätigung der Anlage der Einbildungskraft zur Umgestaltung neu hinzu. Das natürliche Spielen hat daher ein viel weiteres Gebiet als das ästhetische: dieses ist Vorrecht des Menschen, jenes kommt außer beim Menschen bei allen selbstständig sich bewegenden und bestimmenden Organismen vor. Zuweilen wird der Charakter des ästhetischen Spieles fälschlich dem natürlichen Spiele zugeschrieben. Wenn die Klage mit einem Garnröllchen, mit einem Knäuel Papier oder Wolle spielt, so ist dies Bethätigung ihrer natürlichen Anlage, das Bewegte zu haschen. Wir legen ihr aber leicht die Annahme unter, als dächte sie sich unter dem bewegten Gegenstande eine Maus. Thäte sie das wirklich, so spielte sie ästhetisch. Wendet sie aber ihre Einbildungskraft nicht in der Weise subjektiv umgestaltend an, wie es der Mensch in gleichem Falle thun könnte, so spielt sie natürlich. Und sie spielt sicherlich nur so, weil die willkürliche und daher zur Umgestaltung befähigende Verwendung der Einbildungskraft, wie sie dem Menschen zu Gebote steht, dem Tiere versagt ist; das Tier bleibt auf der Stufe stehen, welche der Mensch von Geburt an so lange ausschließlich ausübt, bis die allmählich gewonnene Erfahrung ihm die umgestaltende Thätigkeit der Einbildungskraft, ihrer bei ihm vorhandenen Anlage entsprechend, ermöglicht. Sobald sich diese Anlage zu bethätigen beginnt, gewinnt sie in dem Kinde sehr rasch eine solche Macht, daß es alles Wirkliche nach seiner Willkür in Wort und That umgestaltet, sodaß es oft die Grenze zwischen Spiel und Wirklichkeit verliert und mit aller Energie zur Unterscheidung beider angehalten werden muß. Als geläuterter Rest dieser Anlage rettet sich in das reifere Leben die Befähigung, die Kunst als solche aufzufassen und in selteneren Fällen die Kraft, sie auszuüben; das dieser Ausübung zu Grunde liegende poetische Gestalten und Schaffen hat seine Quelle in jener subjektiv umgestaltenden Thätigkeit der Einbildungskraft, die uns zuerst als ästhetisches Spiel begegnet.

Dieser Charakter des ästhetischen Spieles liegt nun auch dem Gesellschaftsspiele zu Grunde, und zwar sowohl dann, wenn der Gegenstand der umgestaltenden

Thätigkeit der Einbildungskraft die spielenden Personen selbst sind, als auch wenn sie sich eines Spielmittels bedienen. Von ersterer Art sind die Kinderspiele, wie wenn sie einander fangen; einer ist der Fänger — diese Bedeutung muß erst, ihn selbst umgestaltend, auf ihn übertragen werden. Hascht er einen andern, so überträgt der erste auf den zweiten, etwa durch einen Schlag, diese Bedeutung, der Fänger zu sein — er selbst kehrt in den „Urstand der Natur“ zurück. Aber auch die Fangbarkeit ist keine unbedingte; gewisse Haltungen, wie Niederhocken, Erhöhtstehen, befreien davon, nehmen also die auf den Einzelnen übertragene Fangbarkeit weg und gestalten ihn zu einem Nichtfangbaren um. Welcher Art diese Merkmale sind, ist ganz der subjektiven Willkür überlassen. Diese muß aber, sobald mehrere spielen, sich über diese Punkte vereinigen und gestaltet sich dadurch zur Regel, bleibt jedoch nichtsdestoweniger durchaus der subjektiven umgestaltenden Thätigkeit der Einbildungskraft anheimgegeben; das einfache Wort: „Ich spiele nicht mehr mit“ hebt die Gültigkeit für den Einzelnen auf, und sobald alle das Spiel aufgeben, fallen die Eigenschaften des Fangenskönnens und der Fangbarkeit sofort weg — dieselben Kinder, die sich eben noch gejagt und verfolgt haben, gehen jetzt ruhig nebeneinander.

Der zweite Fall setzt Spielmittel voraus. Mögen diese nun direkt der Natur entnommen sein, wie Steine, mögen sie selbst erst durch Umgestaltung hervorgebracht sein, für das Spiel werden sie erst lebendig, sobald ihnen eine Bedeutung beigelegt wird, die ihnen von Natur aus und an und für sich nicht zukommt. So kann den natürlichen Steinen eine Bedeutung beigelegt werden, die sie für ihren Besitzer haben sollen; ebenso und viel häufiger geschieht dies bei den künstlich zubereiteten Spielmitteln, wie den beliebten Glickern oder Steinern, dem kugelförmig gerundeten Spielmittel der Knaben. Je nach den besondern Spielregeln und dem aus ihrer Beobachtung entstehenden besondern Spiele können die übertragenen Bedeutungen wechseln. Dieselbe Karte, welche den Einer darstellt, gilt in dem einen Spiel eins, in dem andern Spiele elf. In innerhalb desselben Spieles erhält bei jeder Erneuerung, jeder Partie, die Farbe und das Zeichen die stets erneuerte Bedeutung des Atouts und wechselt damit Bedeutung und Kraft. Beides geht verloren, sobald das Spiel aus ist und die Karten hingeworfen bedeutungslos da liegen, denn auch die ihnen aufgedruckten Bilder und Zeichen haben keinen Wert an sich.

Das Gesellschaftsspiel beruht somit auf denselben Grundbedingungen wie das ästhetische Spiel. Allein es kommt ein neuer Umstand hinzu, welcher es dem rein ästhetischen Gebiete entzieht und auf das Gebiet des Rechtes hinüberführt; das Spiel hat ein Ziel, welches sich für den einen als Gewinn, für den oder die andern als Verlust darstellt. Es wird hierdurch Gegenspiel und veranlaßt außer der Bethätigung der Einbildungskraft die Teilnahme des Willens, womit die Möglichkeit einer unter der Herrschaft des Eigennuzes stehenden, sich widerrechtlich äußernden Begehrlichkeit gegeben ist.

Sobald dieser neue Umstand in das ästhetische Spiel eingetreten ist, beginnt er mit der Freude an der Bethätigung der umgestaltenden Einbildungskraft einen lebhaften Kampf, der allmählich dazu führt, daß von der Bethätigung der Einbildungskraft nur noch gleichsam das roheste Element übrig bleibt, ohne welche ein Gegenstand überhaupt nicht mehr zum Spiele benutzt werden kann, während das Streben nach Gewinn allein das Interesse beherrscht: das Spiel begiebt sich auf den Weg zur Wette.

In der Entwicklung des Spieles zur Wette läßt sich verfolgen, wie in demselben Grade, in welchem die Freude an der Bethätigung der Einbildungskraft vorwiegt, das Streben nach Gewinn zurücktritt, und wie jene abnimmt und endlich fast ganz verschwindet, je ausschließlicher das letztere die Herrschaft gewinnt.

Es giebt kein Gegenspiel, welches die umgestaltende Einbildungskraft in höherem Grade in Bewegung setzte als das Schachspiel. Schon die Bedeutung, welche den einzelnen Steinen beigelegt wird, die damit verbundene Art der Bewegung und der Kraftentfaltung ist höchst mannichfaltig. Geradezu unerschöpflich ist aber die Möglichkeit der aus diesem Verhältnisse sich ergebenden Kombinationen, sodaß eine stete Neuheit des Verlaufs von stets gleicher Ausgangsstellung die Einbildungskraft unablässig anregt. Und gerade hier genügt den Spielern in der Regel die Thatsache des Siegens oder des Verlierens, um die Thätigkeit der Einbildungskraft zum Streben nach dem Gewinnen so sehr anzuspornen, daß das Streben nach Gewinn wegfallen kann. Es bedurfte erst der Professionspieler, welche die Betreibung dieses Spieles zu ihrer Lebensaufgabe machen, um ein Spielen um Gewinn auch hier eintreten zu lassen. Immerhin bewahrt sich auch dann dieses Spiel den Charakter der Vornehmheit, indem auch hier die Ehre des Sieges die Hauptsache bleibt, und der ausgelegte Preis mehr die Bedeutung trägt, die gänzliche Hingebung eines Lebens an diesen einen Zweck zu ermöglichen.

Das Streben nach Gewinn tritt kräftiger hervor, sobald sich die Führung des Spieles der Berechnung mehr entzieht und sich dem Zufalle aussetzt. Bei dem Schachspiele liegt das Spiel des Gegners ebenso offen vor wie das eigene; die Bedingungen sind von vornherein die gleichen; nur der Vorteil des ersten Zuges giebt eine Ungleichheit, die jedoch durch Abwechslung bei wiederholtem Spiele sich wieder ausgleicht. Beim Kartenspiele liegt die Sache anders. Seine Grundbedingungen sind die Unmöglichkeit, das Spiel des Gegners zu sehen, und die durch den Zufall geleitete Ungleichheit in der Ausgangslage. Sofort wächst auch das Streben nach Gewinn: es kommt das Versuchen des Glückes neu hinzu, welches für den Gewinnsüchtigen umso verlockender ist, je weniger es von der selbständigen Thätigkeit der Einbildungskraft abhängig ist. Zum Spielen um Gewinn eignen sich daher diejenigen Kartenspiele am besten, welche bei geringster Beanspruchung der Einbildungskraft zugleich und eben-

deshalb die Möglichkeit des Gewinnes möglichst häufig erneuern. Bei Spielen wie Whist und Phombre mögen die Einsätze gelegentlich recht hoch sein — der Gewinnzweck verdrängt doch noch nicht die Freude an der Mannichfaltigkeit der Kombinationen, welche der Einbildungskraft stets neuen Reiz bieten. Er tritt erst in sein uneingeschränktes Recht, wenn die Mannichfaltigkeit der Kombinationen auf die Benutzung der nackten Zahl herabsinkt, um schließlich in der geistlosen Öde des Schwankens zwischen zwei Farben zu münden; hiermit ist jedoch als Entgelt die denkbar rascheste Erneuerung der Möglichkeit des Gewinnens errungen.

In diesem Stadium kann das Spiel zur Lotterie werden. Bei dieser ist von dem ästhetischen Spiele nur noch die Thatsache geblieben, daß irgendwelcher Zahl die Bedeutung des Gewinnens beigelegt wird, die ihr an und für sich ebenso wenig zukommt wie jeder andern. Allein diese Beilegung einer willkürlichen Bedeutung findet unter Ausschluß nicht nur jeder Bethätigung der Einbildungskraft, sondern auch jeder Möglichkeit der Berechnung einzig und allein durch den Zufall statt. Charakteristisch für den ästhetischen Grundzug der menschlichen Natur ist die Thatsache, daß im Gegensatz zu dieser Grundbedingung des Spieles die Einbildungskraft sich gewaltsam in die Lotterie wieder hereindrängt und in Gestalt von Träumen und Vorbedeutungen aller Art so festen Platz nimmt, daß schließlich das absolut phantasielose Spiel der Lotterie sich zu einem sehr beliebten Tummelplatze für die Bethätigung der Einbildungskraft gestaltet.

Bei der Lotterie veranlaßt ein von außen her wirkender Zufall die gerade gültige Bedeutung der Zahlen; die Spielenden sind nur darüber übereingekommen, das Ergebnis dieser Wirkung anzunehmen und ihm entsprechend die gerade in Betracht kommende Zahl als Gewinnzahl oder Niete anzusehen. Man kann aber auch die in den Gegenständen selbst liegenden Bedingungen als die allein entscheidende Kraft benutzen; zum Zufalle und dadurch zum Spiele werden sie nur durch die bei den spielenden Subjekten obwaltende Unkenntnis der in den Objekten liegenden Kräfte und Bedingungen. Die Einbildungskraft läßt hierbei die Natur der Gegenstände absolut unverändert, selbst in der Auffassung des Subjektes; es kommt ja gerade darauf an, die objektiv vorhandnen Kräfte und Bedingungen, die nur subjektiv unbekannt sind oder als solche angenommen und behauptet werden, sich in ihrer wahren, ihnen thatsächlich zukommenden Eigenart bethätigen zu lassen. Das einzige, was die Einbildungskraft bei diesem Spiele zu thun hat, ist die Zueignung der einzelnen Gegenstände an bestimmte Persönlichkeiten, sodas deren Gewinn und Verlust von der durchaus objektiven Bewahrheitung der von der betreffenden Persönlichkeit an den Gegenstand geknüpften Voraussetzung von dessen objektiver Beschaffenheit abhängig gemacht wird. Dieses Spiel ist die Wette.

In einem bekannten Beispiele wetten zwei Engländer auf zwei Schnecken: es handelt sich darum, welche zuerst an einen als Ziel angenommenen Ort

kommen wird. Keiner kennt die natürliche Beschaffenheit der Schnecken in Bezug auf ihre Kräfte oder auch nur auf den Willen, gerade nach dem als Ziel angenommenen Orte zu kriechen. Indem nun der eine sich für diese, der andre sich für jene Schnecke erklärt und für die Bewahrheitung seiner Behauptung eine Summe Geldes einsetzt, giebt er sich dem Zufalle preis. Allein dieser Zufall wird nicht durch ein Eingreifen von außen her veranlaßt, er erscheint nur als solcher in Folge der den waltenden Subjekten innewohnenden Unkenntnis des objektiven Thatbestandes, der sich unabhängig von äußerer, vorher durch Übereinkommen in ihren Folgen festgestellter Einwirkung vielmehr nur durch die den Tieren eigentümlichen Kräfte und Neigungen wird bewähren müssen. Es ist dabei ganz gleichgültig, ob die Schnecken als Träger der Wette in dem Zustande gelassen werden, in welchem sie sich eben befinden, oder ob die beiden Wettenden sie nehmen und an einen Ausgangspunkt setzen, der dem Ziele gegenüber das Verhältnis äußerlich ausgleicht und somit umsomehr die persönlichen Kräfte und Eigenschaften der Tiere zur Geltung bringt. So ist es bei den Gelegenheiten der Fall, die am regelmäßigsten Anlaß zu den Wetten geben, bei Pferderennen und Regatten. Hier ist die Unkenntnis von der objektiven Beschaffenheit der zur Wette gebrauchten Gegenstände meist keine unbedingte: der Rückschlag macht sich sofort in der Verschiedenheit der von den Wettenden eingesetzten Summen geltend. Diese sind nur gleich, wo die Unkenntnis über die objektiven Verhältnisse bei den Subjekten gleich ist.

Hiernach lassen sich folgende Sätze aufstellen:

Das natürliche Spiel ist die Bethätigung einer vorhandenen Anlage; eine solche Bethätigung erweckt, solange sie der Anlage und der gegebenen Kraft gemäß ist, Freude. Das Streben nach solcher Freude ist die Triebfeder zu der Bethätigung der vorhandenen Anlage.

Das ästhetische Spiel ist die Bethätigung der ganz speziell menschlichen Anlage, die Einbildungskraft in willkürlicher, d. h. von etwa gerade Eindrücke veranlassenden Objekten unabhängiger Weise zu bethätigen, und zwar so, daß einem Gegenstande eine ihm objektiv nicht zukommende Bedeutung aus subjektiven Gründen beigelegt wird.

Das Kinderspiel zeigt dieses ästhetische Spiel in seiner reinen Gestaltung, von welcher sich die Kunstschöpfung dadurch unterscheidet, daß ihr eine objektive Gültigkeit auch nicht vorübergehend beigelegt wird, wie es vonseiten des Kindes geschieht, sei es, daß das Objekt eine der neuen Bedeutung entsprechende materielle Umgestaltung erfahren, sei es, daß diese Umgestaltung nur subjektiv in der Einbildungskraft stattgefunden hat.

Das Gesellschaftsspiel benutzt die Bedingungen des Kinderspiels, bringt aber durch die Einführung des Abzielens auf Gewinn und Verlust einen neuen Umstand herein, durch welchen das Spiel zum Gegenspiele wird und außer der Einbildungskraft den Willen in Mitleidenschaft zieht.

Das Gegenspiel giebt allmählich mehr und mehr die Bethätigung der Einbildungskraft auf und erstrebt vorzugsweise die Bethätigung des Interesses und damit des Willens. Immer aber bleibt als Grundbedingung die durch die Einbildungskraft ermöglichte, einem Gegenstande durch sie nach bestimmten Voraussetzungen zuertheilte, ihm jedoch an und für sich nicht zukommende Bedeutung, mit deren Wegfall das Spiel aufhört. Hierher gehört auch die Lotterie.

Es giebt endlich ein Gegenspiel, bei welchem die Einbildungskraft sich nur noch in der Erklärung äußert, daß ein Gegenstand dieses, der andre jenes Subjekt vertreten soll. Das Ziel des Gewinnes soll aber durch die den Objekten als solchen innewohnenden Eigentümlichkeiten und Kräfte entschieden werden. Die Einbildungskraft bewirkt also weder eine objektiv (am Objekte) noch eine subjektiv (im Subjekte) sich vollziehende Umgestaltung, sondern nur die Zuteilung eines Gegenstandes als des Trägers einer Annahme an eine bestimmte Person. Die Entscheidung des Kampfes ist also nicht die Folge einer nach subjektiv giltigen Voraussetzungen auf den Gegenstand übertragenen Annahme, sondern der objektiv und thatsächlich dem Gegenstande innewohnenden Kräfte und Bedingungen, die sich unabhängig von dem Subjekte und seiner Annahme vollziehen. Die Willkür der Einbildungskraft knüpft also nur Objekt an Subjekt, hat aber an dem Objekte selbst keinerlei umgestaltende Thätigkeit ausgeübt. Dieses Gegenspiel ist die Wette, die man insofern ein Spiel nennen kann, als auch bei ihr eine Bethätigung der Einbildungskraft in jener Zuteilung sich noch äußert. Der Wesensunterschied von dem im engern Sinne so zu nennenden Spiele wird dadurch nicht aufgehoben; von einer das Objekt irgendwie betreffenden Umgestaltung ist keine Rede.

Für die juristische Betrachtung kommen nur die Spiele in Betracht, bei denen durch den Ausgang eine Vermögensänderung bewirkt wird. Allein auch diese Spiele lassen sich ihrem Wesen nach nur im Zusammenhange mit dem Wesen des Spieles überhaupt erkennen, welches allein eine scharfe Unterscheidung von der Wette ermöglicht. Es ließe sich hiernach für Spiel und Wette, soweit es sich um Vermögensgewinn und -verlust handelt, etwa folgende Erklärung aufstellen.

Das Spiel ist ein Vertrag, welcher festsetzt, daß die den Vertrag schließenden sich den Folgen einer bestimmten Gegenständen beigelegten willkürlichen Bedeutung und der durch diese veranlaßten Bedingungen in Bezug auf die gemachten Vermögenssätze unterwerfen.

Die Wette ist ein Vertrag, welcher festsetzt, daß die den Vertrag schließenden dem Ergebnis der den Gegenständen, welche als Träger der Behauptungen und Annahmen eines jeden Beteiligten gewählt worden sind, thatsächlich innewohnenden Kräfte und Bedingungen, sowie den aus diesen sich ergebenden Folgen in Bezug auf die gemachten Vermögenssätze sich unterwerfen.

Einige Beispiele werden diese Unterscheidung erläutern.

Zwei Leute würfeln. Es wird ausgemacht, daß, wer mit den drei ersten Paschen die höhere Summe erreicht, den Einsatz gewinnt: sie spielen. Zwei Leute würfeln: es behauptet der eine, der erste Wurf ergebe einen Pasch, der andre behauptet das Gegenteil. Es wird geworfen; der, dessen Behauptung richtig war, gewinnt den Einsatz: sie haben gewettet. Im ersten Falle wird einer im voraus festgesetzten Anzahl von Paschen, und zwar in einer festgesetzten Ordnung, sodas ein vierter nicht mehr gültig wäre, eine entscheidende Bedeutung beigelegt; dem Zufall bleibt die Herstellung der Summe überlassen. Im zweiten Falle wird eine die objektive Beschaffenheit des nächsten Wurfs betreffende Behauptung und Gegenbehauptung aufgestellt. Die objektiv eintretende Bewahrheitung entscheidet über Gewinn oder Verlust. Die Einbildungskraft war nur in der Zuweisung der einen Behauptung als in ihren Folgen gültig für diesen, der andern für jenen thätig.

Gretchen zerpflückt die Blume und spricht bei jedem Blatte abwechselnd: er liebt mich, liebt mich nicht: sie legt den Blättern Bedeutungen bei, die sie an und für sich nicht haben, es ist ein Spiel. Wenn sie der willkürlichen Annahme eine objektive Wahrheit unterschiebt, so wird das Spiel zum Aberglauben, an der objektiven Beschaffenheit des Vorganges wird dadurch nichts geändert. Wenn aber Mephistopheles behauptet, den Faust von Gott abziehen zu können, und Gott dagegen erklärt: dies sei nicht möglich, da der Mensch in seinem dunkeln Drange sich doch des rechten Weges bewußt sei, aber doch dem Mephistopheles gestattet, den Versuch zu machen, so ist das eine Wette: der objektive, von der Natur des Faust abhängige, durch des Mephistopheles Künste zeitweilig gestörte Verlauf giebt die Entscheidung und den Verlust des Einsatzes für den Teufel.

Das „Börsenspiel“ ist kein Spiel, sondern eine Wette. Der eine behauptet, daß an einem bestimmten Tage der Kurs eines Wertpapierees so oder so sein werde, indem er erklärt, einem andern dieses Wertpapier in einer gewissen Anzahl von Stücken zu dem ausgemachten Kurse liefern zu wollen. Er denkt so wenig an das Liefern, wie sein Partner an das Abnehmen; am entscheidenden Tage wird der Unterschied von dem behaupteten Kurse je nach dem dann wirklich gültigen ausgezahlt. Die Entscheidung für eine Behauptung über den objektiven Stand wird also den vielen Zufälligkeiten und Einwirkungen überlassen, die sich unabhängig von den Subjekten und ohne daß diese eine Kenntnis davon haben, vollziehen. Wenn zwei Leute behauptet hätten, der eine, in vierzehn Tagen werde um zwölf Uhr mittags die Sonne unbewölkt scheinen, der andre, sie werde dann bewölkt scheinen, und jeder hätte für die objektive Bewahrheitung seiner Behauptung einen Einsatz gegeben, so wäre dies eine in der Möglichkeit der Berechnung des Ausgangs nicht gewagtere Wette als jene, welche sich unter dem Scheine eines Geschäftes vollzieht und insofgedessen geeignet ist, auf das wirkliche Geschäft ein unliebsames Licht zurückstrahlen zu lassen.

Mit Spiel und Wette verwandt ist das Loosen. Mit dem Spiele hat es den Umstand gemein, daß der Zufall entscheidet, mit der Wette, daß der objektive Thatbestand die unmittelbare Beziehung zu der losenden Persönlichkeit besitzt, ohne daß ihm eine anderweitige, ihm nicht zukommende Bedeutung und Wirkungsfähigkeit beigelegt würde. Diese letztere Beschaffenheit würde das Loosen zum Spielen machen, während eine der Feststellung des unbekanntes Thatbestandes oder Verlustes vorausgehende, diese vorweg bestimmende Behauptung das Loosen zur Wette machen würde. Es soll z. B. beim Schachspiel entschieden werden, wer die weißen Figuren und damit den Anzug hat. Der eine Spieler nimmt in die eine Hand einen weißen, in die andre einen schwarzen Stein. Der andre, welcher nicht weiß, in welcher Hand der weiße Stein ist, wählt eine Hand und damit die Farbe seiner Steine. Beide unterwerfen sich dem durch den Zufall festgestellten Thatbestand, nachdem die Voraussetzung der Gültigkeit des gewählten Steines für den Wählenden, des andern Steines für den zweiten Spieler gemacht worden ist. Hätte der Wählende die Behauptung aufgestellt, er werde eine bestimmte Farbe wählen, und das Treffen oder Nichttreffen dieser Farbe ziehe bestimmte Folgen für Gewinnen oder Nichtgewinnen nach sich, so wäre aus dem Loosen eine Wette geworden. Wäre dem Treffen einer bestimmten Farbe, unabhängig von einer subjektiven Behauptung über den noch unbekanntes Thatbestand, eine fördernde Kraft und Wirkungsfähigkeit für das Erreichen eines vorher bestimmten Zieles beigelegt worden, so hätte ein Spiel stattgefunden.

Das Loosen ist somit ein Vertrag, welcher festsetzt, daß die, welche den Vertrag schließen, dem Ergebnis einer durch den Zufall geleiteten Wahl unter Gegenständen, welche alle oder vereinzelt Gültigkeit für bestimmte Personen erhalten haben, mit den sich daraus ergebenden, vorher festgesetzten Folgen sich unterwerfen.

Es wäre nun die Frage, ob sich mit Hilfe dieser Erklärung Ergebnisse für die juristische Behandlung von Spiel und Wette gewinnen ließen. Darüber zu entscheiden muß den Sachmännern überlassen bleiben. Immerhin mag es, wenn dies auch nicht der Fall sein sollte, von allgemeinem Interesse sein, die häufig begegnenden Begriffe einer Prüfung zu unterziehen, um durch ein sicheres Unterscheidungsmerkmal zugleich eine gerechte Beurteilung der ihnen entsprechenden Handlungen zu gewinnen.

