

Anhang 4: Das Roulettespiel. Anhang zu III, 6

Es reicht nie, darin liegt das Geheimnis des Spiels. Es reicht deswegen nicht, weil „reichen“ überhaupt nicht das Wort ist, das hier gefordert wäre. Aber wir haben kein Wort für das, was zum Abschluss zwingen könnte – weil es dieses etwas nicht gibt.

Das Spiel hat nämlich zwei Charakteristika: Es ist unabschließbar und es ist leer, und daher immer überdeterminiert. Beides führt zusammen zur Unmöglichkeit, das Spielen aufzuhören.

Das Spiel ist unabschließbar. Jeder Genuss kennt im Prinzip ein Ende: Der Sex wird mit dem Orgasmus oder der Erschöpfung oder dem Schmerz abgeschlossen. Das Essen hört auf, wenn die Sättigung erreicht wird (zumindest sollte es das; wo es nicht geschieht, muss man bereits ein der Sucht Analoges vermuten). Im Sex und im Essen bin ich mit einer Materialität in intimstem Kontakt, in genussvoller Einheit, und doch oder deswegen hören diese Einheit und dieser Kontakt auf. Es gibt eine Sättigung, die erreicht werden kann. Nichts dergleichen gilt für das Spiel. Und das hat damit zu tun, dass das, was da gewonnen wird, nicht von der Art der Sinnlichkeit ist, sondern im Gegenteil das Abstrakteste überhaupt: das Geld. Denn Geld ist letztlich pure Zahl, und dieser Charakter tritt gerade beim Spiel besonders deutlich zutage. Denn die Zahlen sind unendlich; deswegen kann man auch nicht sagen, dass man irgendwann „genug“ Geld gewonnen hätte. Das gibt es einfach nicht: „genug Geld“. Es kann immer noch mehr sein. Im Grunde würde nur der Gewinn alles Geldes der Welt befriedigen. Und das ist nun einmal ausgeschlossen.

Das Spiel ist leer. Nichts auf dem Spielfeld hat eine Bedeutung. Es sind Zahlen, abgeordnet ihrer Reihe nach. Dann gibt es die selben Zahlen noch einmal im Kreisel. Die haben verschiedene Farben, nämlich genau zwei. Dann sind die Zahlen zusätzlich noch unterteilt, nämlich nach den allerbanalsten Kriterien, nach gerade/ungerade, nach ihrer Höhe, ihrer Anordnung, der Anordnung im Kreisel etc. Alle diese Kriterien sind so vollkommen oberflächlich und in ihrer Offensichtlichkeit durchaus „rational“, dass sie im strengsten Sinn willkürlich sind. Aber genau daran hängt alles.

Denn der Spieler ist *abergläubisch*, und nur deswegen kann er Spieler sein. Jeder Spieler weiß mit vollkommenster Gewissheit, dass auf dem Roulettetisch nur ein Gesetz gilt, und das ist der reinste Zufall, der nur denkbar ist. (Wahrscheinlich würde vom echten Spieler der Versuch z.B. des Croupiers, zu betrügen, nicht so sehr als ein Betrug an ihm, dem Spieler, als vielmehr als ein Verrat am Spiel empfunden werden, an der Unberührbarkeit, der dummen Sprachlosigkeit und Unveränderlichkeit der willkürlichen Regeln.) Der Spieler weiß das sehr wohl, aber in dem Augenblick, wo er seinen Einsatz setzt, in dem er überlegt, wo und wie er setzen soll, um am besten zu gewinnen, vergisst er das. Oder genauer: Der Zwang, sich selbst eine vollkommen willkürliche Entscheidung zu rechtfertigen, ja: allererst Gründe zu finden (zu erfinden), die eine vollkommen willkürliche Entscheidung rechtfertigen können, einerseits und die Sprachlosigkeit und Kälte und Sinnlosigkeit des Tisches andererseits, gepaart mit dem dumpfen Zufall, der den Tisch beherrscht – all das lässt den Spieler *springen*. Er überspringt das Feld mit den Zahlen, das ihm für absolut alles zur Grundlage werden kann, gerade weil es für sich nichts, absolut nichts bedeutet, hin auf ein *Schicksal*, dem er sich anvertraut. Der Glauben an dieses Schicksal ist unverbrüchlich: Und wenn er tausendmal von seinem „untrüglichen Gefühl“, seiner „Intuition“ oder seinem „unfehlbaren System“ enttäuscht wurde, in dem Moment, wo er setzen soll, steht die Gewissheit, als wäre sie tausendmal gestärkt worden. Noch genauer: Gerade weil er enttäuscht wurde, immer wieder enttäuscht wurde, muss nun der nächste Wurf, der gerade bevorstehende Einsatz zu einer umso triumphaleren Genugtuung und Wiedergutmachung werden. Aus den Aschen der Niederlagen wird der Vogel des endgültigen Sieges sich erheben, und nur weil er sich aus ihnen erhebt, weil das Vertrauen, dass dieser Sieg eintreffen würde, niemals nachließ, nur deswegen wird der Sieg jener absolute Triumph werden.

Wir haben hier also, in einem Moment absoluter erotischer Hingabe, absoluter Gewissheit und vollkommenen Aufgehens im Augenblick noch jenen *Haarriß der Welt*, der sich immer zu entziehen trachtet. Die Sucht entsteht erst aus ihm. Nur weil es die Spaltung in ein Wissen um die Blindheit des Zufalls und die Gewissheit des Schicksals gibt, kann das Spiel jenes Fieber entfachen, das es so verheerend macht. Gäbe es nur das Wissen, dann würde niemals jemand spielen: Es wäre einfach unsinnig und unvernünftig. Gäbe es nur die Gewissheit, dann bräuchte niemand je spielen, denn dann müsste sie ja nicht erprobt werden. Was im Spiel auf dem Spiel steht, ist also das Begehren, den Haarriß zu kitten, Wissen und Gewissheit zu einer Deckung zu bringen, die nur gelegentlich, und dann nur für Augenblicke erreicht ist. Sie wäre aber erst erreicht, wenn sich das Schicksal als vollkommen deckungsgleich mit dem Zufall erwiese. Und da jenes zu diesem Zweck alle scheinbaren Ungerechtigkeiten der Vergangenheit wettmachen und alle zukünftigen unmöglich machen müsste, könnte nur der absolute Gewinn das leisten. So tut sich zwischen dem Wissen um den Zufall und der Gewissheit des Schicksals ein Hiatus

auf, der nicht geschlossen werden kann, zumindest nicht für lange. Dieser Hiatus entsteht aber nur und ausschließlich dadurch, dass eine *Verdünnung der Welt* vorhergegangen ist: Alles Konkrete, Materielle, Sinnliche, Einzelne und Individuelle ist aus dem Spiel gewichen, um einer Welt der puren Abstraktion Platz zu machen. Es tut sich also ganz präzise ein Loch auf, zwischen der Leere und Abstraktheit der Zahlen einerseits und der Fülle, die das Schicksal verspricht.

Dieses *Loch* hat mehrere Statthalter auf dem Tisch. Zum einen findet es sich in *Kreisen* der Kugel um ein Zentrum, das selbst keine Bedeutung mehr hat: Die Kugel kommt niemals in der Mitte zu stehen, immer an der Peripherie! Gott, jene große Chiffre der Fülle, die ihren Mittelpunkt überall, ihre Peripherie nirgends hat, ist konstitutionell aus dem Spiel ausgeschlossen. Die Fülle ist unerreichbar. Zweitens ist das Loch auch konkret jene *Öffnung*, in die alle Jetons, alle „Würflinge“, verschwinden, jener rätselhafte Kanal in eine Unterwelt, die alle Reichtümer beherbergt, die undurchschaubaren Mechanismen gehorcht (denn an den modernen Tischen gibt sie die Jetons, nach Wert geordnet, automatisch durch kleinere Öffnungen wieder her), und in die einzudringen das letzte Phantasma wäre. Aber selbst dieses Phantasma ist letztlich nicht möglich für den Spieler, denn es hieße, die flächige, ebene Welt des Tisches zu überwinden auf eine Welt, die eine Tiefe kennt. Aber wie gezeigt ist das Spiel nur dadurch so unwiderstehlich, dass es Oberfläche bleibt, um zum Ansatzpunkt eines Schicksals werden zu können, das allein, und *von Außen*, Tiefe geben wird.

Vor allem aber findet das Loch seine Entsprechung in der *Null*. In ihr kulminiert das Roulettespiel, und das in mehrerlei Hinsicht. Erstens ist die Null ein Element tiefster Verunsicherung wie Stabilität. Einerseits ist die Null jenes Element, das in keine der sauberen Aufteilungen des Feldes passt. Es ist jenes Moment des Chaos, das die Symmetrie der Ordnung durchkreuzt, durchquert, aufzulösen droht. Dadurch ist es aber auch das Element der Stabilität, und zwar gerade deswegen, weil die Null nicht in den Aufteilungen aufgeht. Sie ist den Ordnungen zugleich immanent – weil sie ebenso auf dem Tableau und auf dem Kreisel auftaucht wie jede andere Zahl – und transzendent – weil sie nicht zu den Aufteilungen gehört. Aber nur deswegen ist sie zugleich Symbol der größten Herausforderung und Versprechen des größten Triumphes. *Der Spieler spielt immer gegen die Null*. Der größte Triumph ist dieser: alles auf die Null setzen, und gewinnen.

Der Spieler spielt gegen die Null, und das heißt: Wenn er verliert, wird er von der Null gefickt, wenn er gewinnt, fickt er die Null. Wenn er verliert, *durchzieht* die Leere und Sinnlosigkeit der Null sein Wesen, wie eine Faser einen Stoff. Die Niederlage ist nicht unbedingt dramatisch; sie ist immer *flach*, leer, stumm, blind, dumpf. Kein Relief, keine Bedeutung, die Abwesenheit des Schicksals. (Wie gesagt kann nur dadurch aber auch die Ankunft des Schicksals umso emphatischer als bloß aufgeschoben erlebt werden.) Wenn der Spieler aber gewinnt, ist es, als fülle sich (als fülle er?) für einen Augenblick jenes Loch, jene Leere, für die die Null steht.

Wer davon träumt, alles auf die Null zu setzen und alles zu gewinnen, der träumt davon, die Leere ein für alle Mal zu füllen. Und eine gefüllte Null ist keine mehr: die Abschaffung der Leere, die Beschwörung des Schicksals. (Wiederum: die Anlage des Spiels, seine prinzipielle Unabschließbarkeit, macht dieses Phantasma zu einem trügerischen. Übrigens erhält es seine Stellvertreter sofort und immer schon in nachgeordneten Phantasmata, etwa den Vorstellungen, wie man mit wie viel Geld aus dem Laden herausspazieren wird, die Welt zu Füßen, jene unbestimmten, vagen Ideen des Reichtums und der Widerstandslosigkeit der Welt, die sich in solchen Momenten aufzudrängen pflegen.)

Das Spielen ist also durchaus ein Ficken. Aber es ist eines *ohne jeden Genuss*. Die Unabschließbarkeit und die Nicht-Materialität des Spiels machen den Genuss und den Orgasmus unmöglich; letzterer bleibt aufgeschoben. Das Spiel ist sicher sinnlich – schon wie man unwillkürlich anfängt, die Jetons zwischen den Fingern spielen und hin und her gleiten zu lassen; aber diese Sinnlichkeit ist abgetrennt von der Metaphysik des Spiels (jener erträumten Deckung von Zufall und Schicksal). Es gibt zwischen ihnen keine Vermittlung. Das Spiel ist reiner Kitzel, Fieber. Es ist wie eine Welle, und es nagelt auf den einen Augenblick fest, in dem man ist. Zugleich mit der Zeit schmilzt auch die Welt ein: nur man selbst, der Jeton und die Kugel. Nichts anderes zählt. Diese radikale Konzentration von Zeit und Welt ist, wie gesehen, nicht das Gegenteil, sondern die höchste Verschärfung des Haarrisses der Vertices. Sie kennt aber kein Mittleres mehr, in dem sich eine materielle Verdichtung konstituieren könnte. Gleichwohl überwältigt sie. In der Spielpause erschrickt der Spieler über seine eigene Stimme: Sie ist wie verändert, klingt hart, kalt, metallisch. Ihm ist, als würde eine riesige Welle abebben, und alles, was bleibt, ist eine kalte, leblose, sterile Leere. (Es ist sichtlich eine andere Leere als die der Null.)

Camus hat in seinem *Caligula* eine Formel gefunden, die jene Form des Fiebers und Kitzels exakt beschreibt. In Bezug auf die exzessiven und ins Leere laufenden Orgien am Kaiserhof, die nur noch aus dem *Willen zur Übertretung* und nicht mehr aus einer *Bewegung des Genusses* heraus abgehalten werden, sagt Caligula: „[...] toutes ces nuits où le plaisir était aigu et sans joie [...]“ (IV, 13).¹ Auch das Spiel ist so eine Lust, die keine Freude kennt und die scharf und *spitz* bleibt, geradezu abstrakt und kalt und bloß „geistig“.

1 Albert Camus: *Caligula*. 167.