

DIETRICH V. ENGELHARDT

Lübeck und München

F. M. Dostojewskij: *Der Spieler*. Phänomene, Ursachen, Ziele und Symbolik einer Sucht

I. Kontext: Leben und Werk

Dostojewskijs Roman *Der Spieler* aus dem Jahr 1867 schildert das Schicksal eines Spielers im Medium der Literatur und ist zugleich ein autobiographischer Text, trägt überzeitliche Züge und ist ebenso unverkennbar auf konkrete Verhältnisse in Westeuropa nach 1860 bezogen. Dostojewskij war selbst ein leidenschaftlicher Spieler und hat sich erfolgreich von dieser Sucht befreien können. Die Verbindung von Leben und Werk erscheint bei dem russischen Schriftsteller auch in anderen Bereichen, vor allem auf dem Gebiet der Krankheit: die Epilepsie, an der Dostojewskij seit seiner Jugend litt, hat er wiederholt in seinen Romanen in einem faszinierenden Zusammenspiel von Realistik und Symbolik, Objektivität und Subjektivität, Biologie und Kultur beschrieben.¹

Spielsucht ist ein altes und ebenso modernes Phänomen; Glücksspiele sind bereits aus der Zeit vor 3000 Jahren in Ägypten bezeugt und finden sich durch die Zeiten hindurch bis in die Gegenwart dokumentiert. Stets stellt sich – in der Wirklichkeit wie auch in der Kunst – die Frage nach den Ursachen, Formen und Motiven der Spielsucht, nach dem Einfluss

¹Catteau, Jacques: *La création littéraire chez Dostoïevsky*. Paris: Institut d'Études Slaves, 1978; Engelhardt, Dietrich v.: *Epilepsie in Leben und Werk Dostojewskijs. Stationen und Aspekte der Forschung aus medizinhistorischer Sicht*. In: *Dostoevsky Studies*, n.s. 5(2001): S.25-39; Gerigk, Horst-Jürgen: *Dostojewskijs Roman ‚Der Idiot‘ als Phänomenologie der Verkennung*. In: *Dostoevsky Studies*, n.s. 3(1999): S.67-90; Rice, James L.: *Dostoevsky and the healing art. An essay in literary and medical history*. Ann Arbor: Ardis, 1985; Tellenbach, Hubertus: *Schwermut, Wahn und Fallsucht in der abendländischen Dichtung*. Hürtgenwald: Pressler, 1992.

von Anlage und Umwelt, nach den individuellen, sozialen und kulturellen Voraussetzungen, nach den Umständen des Spielbeginns und der Fortführung, nach Möglichkeiten und Chancen einer Überwindung dieser Sucht.² Der Erfolg von Prävention, Therapie und Rehabilitation hängt entscheidend von der Kenntnis dieser unterschiedlichen Dimensionen ab. Auch im Bereich der Sucht gilt wie für die Medizin allgemein: die Ontologie der Ursache legt die Ontologie der Behandlung nicht notwendig fest; ein körperliches Leiden kann auch psychotherapeutisch behandelt werden, eine psychische Krankheit ebenfalls medikamentös. Die Ursachen der Sucht werden im übrigen multifaktoriell und nicht monokausal sein.

Vita und Werk stehen in Verbindung, besitzen aber jeweils auch ihre eigene Seinsweise, Sprache, Begriffe, Struktur und Dynamik. Sucht und Spiel, Krankheit und Verbrechen, Glück und Verzweiflung durchziehen das ganze Leben von Dostojewskij und sind ebenso durchgängig Thema seiner Romane und Erzählungen. Die Interpretation literarischer Texte muss sich, was nur zu oft nicht genügend beachtet wird, von der Biographie unabhängig machen und das Kunstwerk in seiner Wirklichkeit und seinem historischen und systematischen Kontext zu begreifen versuchen.³ Pathographie und Verständnis der künstlerischen Kreativität müssen dagegen gerade von diesem Zusammenhang von Leben und Werk, von Psyche, sozial-kultureller Situation und Kreativität ausgehen und die mannigfaltigen wechselseitigen Beziehungen beschreiben und analysieren.⁴

Der Psychiater und Philosoph Karl Jaspers (1883-1969) hat in dieser Hinsicht in seiner *Allgemeinen Psychopathologie* (1913, ⁹1973) mit Recht drei Aufgaben für jede Pathographie, ein Begriff um 1900 von dem Psychiater und Neurologen Karl Möbius (1853-1907) geprägt, unterschieden, die von bleibender Bedeutung sind und auch für Dostojewskij in dieser differenzierenden Synopsi noch eine Zukunfts-

² Grüsser-Sinopoli, Sabine M., u. Ihno Gebhardt: Glücksspiel in Deutschland. Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin: de Gruyter, 2008; Scheiblich, Wolfgang: Hg., Rausch, Ekstase, Kreativität. Dimensionen der Sucht. Freiburg i. Br.: Lambertus, 1987; Tegtmeier, Ralph: Die Welt der Spielbanken – Spielbanken der Welt. Köln: Du Mont, 1989; Tretter, Felix: Ökologie der Sucht. Das Bedingungsgefüge Mensch – Umwelt – Droge. Göttingen: Hogrefe, 1998.

³ Gerigk, Horst-Jürgen: Dostojewskijs Selbstverständnis als hermeneutisches Problem. In: *Russian Literature* 4(1973): S.114-127.

⁴ Engelhardt, Dietrich v.: Pathographie – historische Entwicklung, zentrale Dimensionen. In: Fuchs, Thomas u.a., Hg.: *Wahn Welt Bild*. Berlin: Springer, 2002, S.199-212; Hilken, Susanne: *Wege und Probleme der psychiatrischen Pathographie*. Aachen: Fischer, 1993; Janz, Dieter, Hg.: *Krankengeschichte. Biographie – Geschichte – Dokumentation*. Würzburg: Königshausen & Neumann 1999.

aufgabe der Forschung darstellen: „Die Zeitlichkeit der biographischen Befunde ist kein nur quantitatives gleichmäßiges Nacheinander, vielmehr sind die Glieder des Bios als Zeitgestalt qualitativ geformt. Die Zeitgestalt ist zu erkennen, *erstens* im biologischen Ablauf, *zweitens* in der inneren Lebensgeschichte, *drittens* in Leistung und Werk.“⁵ Pathographie hat dabei die Verankerung des Individuums in allgemeine Zusammenhänge zu beachten: „*biologisch* in die Vererbung, *seelisch* in Familie, Gemeinschaften und Gesellschaft, *geistig* in eine objektive Tradition des Gültigen.“ Jede psychiatrische, psychologische und vor allem auch psychoanalytische Biographie müsse sich schließlich einer grundsätzlichen Grenze bewusst sein: „Was aber in einem Leben liegt, vermag die *Biographie* keineswegs im Ganzen zur Erkenntnis zu bringen.“⁶

Persönliche Erfahrungen und sozialpolitische Ereignisse sowie vielfältige Einflüsse der Literatur, Philosophie und Theologie prägen Einstellung und Verhalten von Dostojewskij. Der Vater Michail Andrejewitsch Dostojewskij (1789-1839) und seine Ehefrau Maria Fjodorowna Netschajewa (1800-1837) ermöglichen ihren Kindern eine umfassende Bildung, der väterliche Beruf als Armenarzt konfrontiert sie zugleich mit Krankheit und sozialem Elend. Einschneidende Erlebnisse im familiären Leben bleiben nicht aus. 1837 erliegt die Mutter ihrer Schwindsucht, 1839 stirbt der Vater; dass er von seinen eigenen leibeigenen Bauern erschlagen worden sein soll, ist nicht erwiesen und nach den zeitgenössischen juristischen Dokumenten, die keinen Hinweis auf ein entsprechendes Gerichtsverfahren enthalten, zu dem es unter diesen Umständen in jedem Fall gekommen wäre, auch eher unwahrscheinlich. Mit dankbaren und liebevollen Gefühlen beschreibt jedenfalls Dostojewskij seine Eltern und die Kindheit: „Von meinen frühesten Kindertagen an erinnere ich mich an die Liebe meiner Eltern – Ich denke gerne an meine Kindheit zurück.“⁷

Die ersten Spielerfahrungen macht Dostojewskij bereits als freier Schriftsteller nach dem Studium, das er 1843 mit dem Offiziersrang abschließt und nicht mit der geplanten militärischen Karriere fortführt; er verspielt eine bedeutende Summe des väterlichen Erbes beim Billardspiel und wird darüber hinaus auch noch bestohlen. Erneut erlebt Dostojewskij in Semipalatinsk 1854-58, wo er nach vier Jahren Zuchthaus in Omsk, als gemeiner Soldat des Siebten Sibirischen Linienbataillons zu dienen hatte,

⁵ Jaspers, Karl: Allgemeine Psychopathologie. Heidelberg: Springer, ⁹1973, S.563.

⁶ Jaspers, Karl: Anm. 5, S.564.

⁷ Kjetsaa, Geir: Dostojewskij. Sträfling – Spieler – Dichterst. Wiesbaden: VMA, 1986, S.9.

die übermächtige und destruktive Leidenschaft des Spielens: „Dies teuflische Spielen ist ein großes Unglück... Ich sehe wohl, dass es eine scheußliche Leidenschaft ist, aber der Drang ist nahezu unwiderstehlich.“⁸ Diese Erfahrungen werden vor allem auf den Auslandsreisen fortgesetzt, die er in den Jahren nach seiner Rückkehr ins europäische Russland mehrfach unternimmt.⁹

Die erste Auslandsreise von Juni bis September 1862 führt nach Berlin, Dresden, Wiesbaden, Baden-Baden, Köln, Paris, London, Luzern, Genf, Turin, Genua, Florenz, Mailand, Venedig und Wien und lässt ihn das faszinierende und unberechenbare Spielerglück am Roulettetisch erleben, liefert ihm zugleich vielfältige Eindrücke für seine überaus kritische oder einseitig-polemische Schilderung Westeuropas (*Winterliche Aufzeichnungen über sommerliche Eindrücke*, 1863).

Während der zweiten Auslandsreise 1863, auf der erneut verschiedene Orte in Frankreich, Deutschland, Italien aufgesucht werden, auch um therapeutische Ratschläge für sein epileptisches Leiden bei den medizinischen Kapazitäten Armand Trousseau (1801-1867), Theodore Herpin (1799-1865), Moritz Romberg (1795-1873) zu erhalten, kommt Dostojewskijs Spielleidenschaft, die er in früheren Jahren noch beherrschen konnte, in Wiesbaden, Baden-Baden und Bad Homburg zum wirklichen Ausbruch. Die zentralen Motive des Spielens sind für ihn: Liebe, Macht, Aufregung, Schicksal und dies stets in einer bedrückend-erregenden Gefühlsambivalenz, für die er in den *Erniedrigten und Beleidigten* (1861) die Wendung „Egoismus des Leidens“¹⁰ prägt. Es geht Dostojewskij um das Spiel an sich, den Nervenkitzel, die Herausforderung des Schicksals und weniger um den Gewinn von Geld.

⁸ Kjetsaa, Geir: Anm.7, S.149.

⁹ Effern, Renate: Fjodor und Anna Dostojewskij in Baden-Baden. In: Fjodor M. Dostojewskij, Ausstellungskatalog, hg. v. Ute Reimann. Baden-Baden: Stadt Baden-Baden, Kulturamt, 1995, S.9-20; Kühn, Christian: Dostojewskij und das Geld. In: Deutsche Dostojewskij-Gesellschaft. Jahrbuch 11 (2004): S.111-138; Frank, Joseph: Dostoevsky. 5 Bde., Princeton: Princeton University Press, 1976-2002; Hielscher, Karl: Dostojewski in Deutschland. Frankfurt a.M.: Insel, 1999; Kjetsaa, Geir: Sträfling – Spieler – Dichturfürst. Wiesbaden: VMA, 1986; Miller, Sergej: Russische Schriftsteller in Bad Ems, Teil 2, Dostojewskij. In: Bad Emser Hefte 3(2004): S.241-268; Neuhäuser, Rudolf: Nachwort zu: Fjodor M. Dostojewskij: Der Spieler. München: dtv, 1981, S.159-169; Niedenthal, Erhard: Das Spiel in Wiesbaden, Geschichte der Spielbank, Wiesbaden: Breuer, 1997; Rakusa, Ilma, u. Felix Philipp Ingold, Hg.: Dostojewskij in der Schweiz. Frankfurt a.M.: Insel, 1981; Uta Reimann, Hg.: Fjodor M. Dostojewskij, Baden-Baden: Stadt Baden-Baden, Kulturamt, 1995; Mackiewicz, Stanislaw: Der Spieler seines Lebens: F. M. Dostojewskij. Zürich: Thomas, 1952.

¹⁰ Fjodor Michailowisch Dostojewskij: Erniedrigte und Beleidigte, übers. v. E. K. Rahsin, München: Piper, 1960, S. 872.

Ein Besuch in der Spielbank von Wiesbaden lässt ihn abends 10.000 Francs gewinnen, die er am nächsten Morgen bereits wieder verspielt, am kommenden Abend aber mit einem Gewinn von 3.000 Francs wieder teilweise ausgleichen kann. Mit dieser Summe begibt er sich nach Paris zu der von ihm unglücklich geliebten Apollinarija Prokofjewna Suslowa (Polina) (1841-1919), die selbst unter einer hoffnungslosen Liebe zu einem spanischen Studenten leidet, reist mit ihr im September nach Baden-Baden und dann Genf, wo es erneut zum Spiel mit Gewinnen und noch mehr Verlusten kommt, und danach noch weiter nach Turin, Genua, Rom und Neapel.

Dostojewskij entwirft in dieser Zeit den Plan zum Roman *Der Spieler*; die Idee zu einem parallelen Roman *Die Trinker* kommt zwar nicht zur Ausführung, wird aber im Leben und Verhalten verschiedener Gestalten an deren Romanen von ihm aufgegriffen. Auf der Rückkehr nach Russland verspielt Dostojewskij in Bad Homburg den Vorschuß, den er für den geplanten Spielerroman von seinem russischen Verleger erhalten hat. Polina Suslowa lässt ihm wegen seiner Spielverluste 350 Rubel zuschicken.

1864 sterben seine erste Frau Marja Dmitrijewna (1824-1864) und sein Bruder Michail Michajlowitsch (1820-1864), dessen hinterlassene Schulden Dostojewskij übernimmt. Da die Sorge für seinen Stiefsohn Pawel, für die Frau und vier Kinder seines Bruders und auch noch für dessen Geliebte mit einem weiteren Kind, die er auf sich lädt, mit erheblichen Kosten verbunden ist, bricht er Ende Juli 1865 zu seiner dritten Auslandsreise auf, erfüllt von der festen Absicht oder Hoffnung, mit dem Spiel die dringend benötigten Mittel gewinnen zu können. Er sucht Wiesbaden auf, verspielt sein gesamtes Geld, erhält von verschiedenen Personen finanzielle Unterstützung und schreibt an seinem Roman *Verbrechen und Strafe* (1866). Der erneute Kontakt mit Polina Suslowa, die über ihr Verhältnis zu Dostojewskij in ihrem Tagebuch berichtet¹¹, verläuft enttäuschend und führt zum endgültigen Abbruch ihrer Beziehung, auch wenn die Korrespondenz zwischen ihnen zunächst noch fortgesetzt wird. Über Kopenhagen kehrt er Mitte Oktober 1865 nach St. Petersburg zurück.

1866 vollendet Dostojewskij in 25 Tagen den Roman *Der Spieler* und heiratet die zwanzigjährige Stenographin Anna Grigorjewna Snitkina (1846-1918), die den Text nach seinem Diktat niederschreibt, der 1867 im Druck erscheint. Vorarbeiten gehen allerdings, wie seinen Briefen zu

¹¹ Suslowa, Polina: Dostojewskijs ewige Freundin – Mein intimes Tagebuch, übers. v. Rosa Symkowitsch. Frankfurt a.M.: Ullstein, 1996.

entnehmen ist, bereits auf das Jahr 1863 zurück. Die Ehe mit dem Schriftsteller ist für Anna Grigorjewna, die wie die Tochter Ljubow Fjodorowna (1869-1926) in Memoiren und Tagebuchaufzeichnungen¹² über die gemeinsamen Lebensjahre berichtet, nicht immer einfach; für Dostojewskij, für seine Krankheit, auch seine Spielsucht, die finanziellen Probleme und familiären Sorgen sowie vor allem sein literarisches Schaffen erweist sich die Verbindung mit dieser jüngeren und realistischen Frau jedenfalls als ein großer Glücksfall.

1867 unternimmt Dostojewskij, um den sozialen Belastungen zu entgehen und auch für die finanziellen Forderungen mit Geldgewinnen einen Ausweg zu finden, mit seiner Frau eine vierte Reise ins Ausland, nach Deutschland, Schweiz, Italien; für drei Monate geplant, sollte diese Reise vier Jahre und vier Monate dauern. Spielsucht, Geldsorgen, Auseinandersetzungen in der Ehe, Geburten der Kinder, epileptische Anfälle, psychische Schwankungen und eine zugleich unter diesen schwierigen Umständen besonders intensive Produktivität kennzeichnen diese Zeit.

1871 gelingt Dostojewskij die Überwindung seiner Spielleidenschaft, und er kehrt nach Russland zurück. 1875 und 1879 hält sich der Schriftsteller noch einmal zur Kur in Bad Ems auf, zu einem Rückfall kann es schon aus äußeren Gründen nicht wieder kommen; 1868 wurden im Norddeutschen Bund mit vierjähriger Übergangsfrist und 1872 im gesamten Deutschen Reich alle Spielbanken geschlossen. Bis zum letzten Augenblick am 31. Dezember 1872 wurde in den Bädern Baden-Baden, Homburg, Wiesbaden, Ems, Nauheim und Pyrmont noch gespielt. 1933 konnten Casinos wieder eröffnet werden. In Frankreich wurden die Spielhäuser bereits 1837 verboten, was zur Entwicklung der Spielcasinos in Deutschland beigetragen hat. Der Mathematiker und finanziell erfolgreiche Bankhalter François Blanc (1806-1877) gründet 1841 in Bad Homburg und 1872 in Monte Carlo eine Spielbank. Im privaten Rahmen und auch mit Karten hätte Dostojewskij das Spielen allerdings fortsetzen können.

Über Dostojewskijs Spielleidenschaft – wie auch über sein epileptisches Leiden – liegen zahlreiche Zeugnisse vor, auch von ihm selbst.

¹² Dostojewski, Anna Grigorjewna: Erinnerungen, übers. v. Dmitri Umanskij. München: Piper 1980; dies.: Das Tagebuch der Gattin Dostojewskis, übers. v. Vera Mitrofanoff-Demelitsch. München: Piper, 1925; Dostojewskaja, Ljubov Fjodorowna: Dostojewski, geschildert von seiner Tochter A. Dostojewski, übers. v. Gertrud Ouckama Knoop. München: Reinhardt, 1920.

Vernunft und Gefühlskälte sind nach ihm sichere Garanten des Spielerglücks: „Wenn man vernünftig ist, d.h. wie aus Marmor, kalt und *unmenschlich* vorsichtig, kann man ganz gewiß, *ohne jeden Zweifel*, gewinnen, *soviel man will*.“¹³ Dieser seelische Zustand sei ihm aber nicht gegeben, zumal er sogar ein übermächtiges Bedürfnis nach emotionaler Erregung in sich verspüre: „Ich bin nervlich furchtbar angespannt, bin ungeduldiger geworden, will möglichst schnell zu einem Ergebnis kommen, riskiere, und so verliere ich dann auch. Gesundheitlich geht es mir trotz allem sehr gut. Die Nerven sind zwar angegriffen, und ich werde müde (wenn ich so auf der Stelle sitze), aber trotzdem bin ich in guter, *sogar sehr* guter Verfassung. Ein erregter, unruhiger Zustand – aber meine Natur verlangt das hin und wieder.“¹⁴ Das Spielen kräftigt, wie er mehrfach betont, seine Nerven, seelische Unruhe dient seiner geistigen Kreativität.

Immer wieder kommt es zu Versuchen und Versprechungen, auf das Spielen zu verzichten, die stets aufs neue nicht eingehalten und gebrochen werden: „Anja, Liebe, meine Teure, ich habe alles verspielt, alles, alles! O mein Engel, sei nicht traurig und mach Dir keine Sorgen. Sei gewiß, nun endlich kommt die Zeit, da ich Deiner würdig sein und Dich nicht mehr bestehlen werde wie ein widerlicher, gemeiner Dieb! Jetzt wird der Roman, allein der Roman uns retten, wenn Du wüsstest, wie ich darauf baue! Sei gewiß, ich werde mein Ziel erreichen und Deine Achtung verdienen. Nie, nie mehr werde ich spielen.“¹⁵

Über die Überwindung seiner Spielsucht schreibt Dostojewskij am 28. April 1871 beglückt an seine Frau: „Denke nicht, ich sei verrückt, Anja, mein Schutzengel! Mit mir ist Großes geschehen, der niederträchtige Wahn, der mich fast zehn Jahre *quälte*, ist verschwunden. Zehn Jahre lang (oder besser gesagt, seit dem Tode meines Bruders, als mich plötzlich die Schulden erdrückten) habe ich immer davon geträumt, im Spiel zu gewinnen. Ich habe ernsthaft, leidenschaftlich davon geträumt. Jetzt aber ist alles vorüber!“¹⁶ Es war in der Tat vorbei.

Neben zahlreichen psychologischen Untersuchungen anderer Forscher hat vor allem Sigmund Freud (1856-1939) in seiner Studie *Dostojewskij und die Vätertötung* (1928) die Spielsucht des Schriftstellers, seine Einsicht, seine zwanghafte und masochistische Abhängig-

¹³ Dostojewskij, Fjodor Michailowitsch, an seine Frau Anna, 18.5.1867. In: Fjodor Dostojewski: Die Briefe an Anna, 1866-1880. Königstein Ts.: Athenäum, 1986, S. 10.

¹⁴ Ebda., 19.5.1867, S. 13.

¹⁵ Ebda., 18.11.1867, S. 34.

¹⁶ Ebda., 28. 4. 1871, S. 52.

keit, die resignativ-verstehende Reaktion seiner Frau und die Verbindung zwischen der Sucht und der literarischen Produktivität aus psychoanalytischer Sicht interpretiert oder gedeutet: „Dostojewski war scharfsinnig genug, es zu erkennen, und ehrlich genug, es zu gestehen. Er wußte, die Hauptsache war das Spiel an und für sich (...) Er ruhte nie, ehe er nicht alles verloren hatte (...) Das Spiel war ihm auch ein Weg zur Selbstbestrafung. Er hatte ungezählte Male der jungen Frau sein Wort oder sein Ehrenwort gegeben, nicht mehr zu spielen oder an diesem Tage nicht mehr zu spielen und er brach es, wie sie sagt, fast immer. Hatte er durch Verluste sich und sie ins äußerste Elend gebracht, so zog er daraus eine zweite pathologische Befriedigung. Er konnte sich vor ihr beschimpfen, demütigen, sie auffordern, ihn zu verachten, zu bedauern, daß sie ihn alten Sünder geheiratet, und nach dieser Entlastung des Gewissens ging das Spiel am nächsten Tag weiter. Und die junge Frau gewöhnte sich an diesen Zyklus, weil sie bemerkt hatte, daß dasjenige, von dem in Wirklichkeit allein die Rettung zu erwarten war, die literarische Produktion, nie besser vor sich ging, als nachdem sie alles verloren und ihre letzte Habe verpfändet hatten. Sie verstand den Zusammenhang natürlich nicht.“¹⁷

Beeindruckend ist in der Tat das literarische Schaffen, das Dostojewskij unter den Bedingungen der epileptischen Krankheit, der politischen Verbannung nach Sibirien, den familiären Belastungen, der ständigen Geldnot, der Unruhe des Reisens und nicht zuletzt der aufwühlenden und zerstörerischen Spielleidenschaft möglich ist. Als er den *Spieler* unter einem zeitlichen Druck schrieb, notiert sich Dostojewskij: „Ich bin sicher, daß kein einziger unserer Schriftsteller der Vergangenheit oder Gegenwart, je unter den Bedingungen geschrieben hat, unter denen ich immer schreiben muß. Turgenjew wäre beim bloßen Gedanken krepirt.“¹⁸

Literarische Texte können in jeweils unterschiedlichem Grade und spezifischer Hinsicht heilsame oder graphotherapeutische und bibliothherapeutische Bedeutung besitzen. Das Schreiben kann dem Schriftsteller wie die Lektüre dem Leser zur Hilfe werden, kann aber auch dem Therapeuten wichtige Hinweise geben.¹⁹ Kunsttherapie im produktiven

¹⁷ Freud, Sigmund: Dostojewski und die Vätertötung, 1928. In: Freud: Studienausgabe, Bd.10. Frankfurt a.M.: S. Fischer, 1969, S. 291f.

¹⁸ Dostojewskij, Fjodor Michailowitsch, an Anna Wassiljewna Korwin-Krukowskaja, n. Kjetsaa, Geir, Fußn. 7, S.231.

¹⁹ Engelhardt, Dietrich v.: Zur historischen Entwicklung und gegenwärtigen Situation der Bibliothherapie. In: Weis, Joachim, u.a., Hg.: Das Unbeschreibliche beschreiben, das Unsagbare sagen: Poesie und Bibliothherapie mit Krebskranken. Regensburg: Roderer, 2002,

und rezeptiven Modus überschreitet zugleich den Rahmen der Medizin und wird medikamentöse und chirurgische Behandlung keineswegs ersetzen können. Unzweifelhaft treffen diese Möglichkeiten der Literatur auch auf den Roman *Der Spieler* zu – für Dostojewskij als Autor wie für den Leser. Die Spielsucht kann sogar – wie andere Süchte ebenfalls – die Kreativität steigern.

II. Der Spieler

Wenn auch, wie bei allen Romanen Dostojewskijs, dem Roman *Der Spieler* eigene Erfahrungen zugrunde liegen, geht dieser Text doch zugleich über die Autobiographie und die Realität weit hinaus, erreicht, wie der Schriftsteller für sein Werk und die Literatur insgesamt ausdrücklich betont, eine besondere Wahrheit, die sogar noch höher als die Wahrheit der Realität ist: „In der Regel schildern die Schriftsteller in ihren Romanen und Novellen nur solche Typen der Gesellschaft, die es in Wirklichkeit nur äußerst selten in so vollkommenen Exemplaren gibt, wie die Künstler sie darstellen, die aber als Typen nichtsdestoweniger fast noch wirklicher als die Wirklichkeit selbst sind.“²⁰

In einem Kurort mit dem bezeichnenden Namen Roulettenburg, der sich auf Wiesbaden bezieht, aber zugleich allgemein für einen Kurort mit einer Spielbank steht, kommt eine Gruppe von mehreren Personen, unter ihnen vor allem Russen, zusammen: der fünfundzwanzigjährige Hauslehrer und Icherzähler Alexej Iwanowitsch, ein schwerverschuldeter und verwitweter russischer General mit seinen Kindern Míscha und Nadja, seine Schwester Marja Filippowna und seine von Alexej umschwärmte Stieftochter Polina Alexandrowna, die schwerreiche Tante des Generals Antonida Wasiljewna Tarasewitschewa, die vom General begehrte junge Französin Blanche de Cominges mit ihrer Mutter, der ebenfalls in Polina Alexandrowna verliebte Engländer Astley, der Franzose des Griex.²¹

S.3-23; Heimes, Silke: Kreatives und therapeutisches Schreiben. Ein Arbeitsbuch. Göttingen: Vandenhoeck u. Ruprecht, 2008, ²2009; Leedy, Jack J.: Hg.: Poetry therapy. Philadelphia: Lippincott, 1969; Petzold, Hilarion G., u. Ilse Orth, Hg.: Poesie und Therapie. Paderborn: Junfermann, 1985, ³1995; Rubin, Rhea Joyce., Hg.: Bibliotherapy. Sourcebook. Phoenix, AR: Oryx Press, 1978.

²⁰ Dostojewskij, Fjodor M.: Der Idiot, übers. Von E. K. Rahsin. München: Piper, 1963, S. 705.

²¹ Glatzel, Johannes: Homo ludens - Homo patiens. Der Spieler Dostojewski. In: Fjodor M. Dostojewskij, Ausstellungskatalog, hg. v. Ute Reimann, Baden-Baden: Stadt Baden-Baden,

Als entscheidend für ein angemessenes Verständnis des Glückspiels erweisen sich auch nach diesem Roman des spielerfahrenen Dostojewskijs eine Reihe von Dimensionen, die in der Realität damals wie heute von zentraler Bedeutung sind: Beginn, Vorgeschichte, Verlauf, sozialer Kontext, Institution und Therapie, kulturell-symbolische Bedeutung.²²

1. Beginn

Stets kommt der Art des Beginns der Spielsucht wie aller Süchte ein besonderes Gewicht zu. Wird aus Not oder Neugier zu spielen begonnen, eher beiläufig als Begleiter anderer Spieler, bei klarem Bewusstsein oder in physischer Krankheit und psychischer Ausnahmesituation.

Im Roman von Dostojewskij spielt der Hauslehrer Alexej zunächst nur auf Bitten von Polina Alexandrowna, mit der er in gegenseitiger Haßliebe verbunden ist und für die er zu jedem Opfer – auch zu Mord und Selbstmord – bereit ist, mit ihrem Geld in ihrer Abwesenheit und erfährt zum ersten Mal den Rausch eines großen Gewinns. Später begleitet er die alte Generalin Antonida Wassiljewna Tarasewitschewa ins Casino zum Spiel, als Zuschauer, ohne selbst zu spielen. In dieser Situation packt ihn aber die wirkliche Spielleidenschaft oder wird er sich seiner eigenen Spielernatur bewusst: „Ich war selbst ein Spieler; eben in diesem Moment spürte ich es. Meine Hände und meine Knie zitterten, das Blut stieg mir zu Kopf.“ (Kap. 10, S.116)²³ Alexej ist ein Spieler geworden und zwar um des Spiels, nicht des Geldgewinns willen.

Die Generalin, die aus Russland nach Roulettenburg angereist ist, um ihren Neffen von der Heirat mit der Französin Blanche de Cominges abzuhalten, ist von Anfang an fasziniert vom Spiel: „Babuschka hielt nur mit Mühe auf ihrem Platz aus, sie verschlang förmlich mit glühenden Augen die auf den Zacken des rotierenden Rades springende Kügelchen.“

Kulturamt, 1995, S. 63-76; Kjetsaa, Geir: Dostojewskij. Sträfling – Spieler – Dichterst. Wiesbaden. VMA, 1986; Neuhäuser, Rudolf: Nachwort zu: Fjodor M. Dostojewskij: Der Spieler. München: dtv, 1981, S.159-169. Nohejl, Regine: „Jeder der Andere, und Keiner er selbst“. Die Inszenierung des Fremden als Mittel der Konstruktion des Selbst im Roman *der Spieler*. In: Dostoevsky Studies 8 (2004), S. 88-96.

²²Lohner, Henry: Roulette - Baccarat - Trente-et-Quarante: Internationale Bibliographie des Glücksspiels im Kasino, seiner Aspekte und Geschichte. Norderstedt: Books-on-Demand, 2007.

²³ Zitiert wird der *Spieler* nach der Übersetzung von Swetlana Geier. Zürich: Ammann 2009.

(Kap.10, S.114) Die ersten Einsätze gehen verloren, unbedingt will sie auf die risikoreichste Zahl Null setzen. „Babuschka war außer sich, hielt es kaum auf ihrem Platz aus und hieb sogar einmal mit der Faust auf den Tisch, als der Croupier „trente-six“ statt des erwarteten Zéro verkündete.“ (Kap. 10, S.114)

Obwohl die Generalin verliert, kann sie nicht aufhören, muss weiter spielen und ist auch nicht zur Vorsicht zu überreden: „Quatsch, quatsch, setz! Du hast eine flinke Zunge! Aber ich weiß, was ich tue!“ (Kap.10, S.115f.) Die Erregung ist ihr nicht anzumerken. „Sie stieß sogar niemand mehr an und zitterte äußerlich nicht länger. Sie zitterte jetzt, wenn man so sagen darf, innerlich. Sie war ganz Konzentration, als habe sie ein Ziel ins Auge gefaßt.“ (Kap. 10, S.117) Auch sie ist eine Spielernatur, kann sich aber noch rechtzeitig von der sich entwickelnden Sucht befreien.

2. Vorgeschichte

Bei jeder Sucht – wesentlich für das Verständnis wie die Therapie – stellt sich die Frage nach den Voraussetzungen, die im Individuum oder der Gesellschaft, in der Natur oder in der Kultur liegen können. Hinweise auf Anlage oder Umwelt kommen im Roman gelegentlich vor: die Rede ist von „Anlage“ (Kap. 17, S.217), vom „eingefleischten Spieler“ (Kap. 14, S.172), vom „echten, eingeschworenen Spieler“ (Kap. 14, S.169), vom theoretischen Interesse am Spiel, aber auch von finanziellen Problemen, von dem Bedürfnis nach schnellem Erfolg ohne Arbeit und Mühe, von der Lust am Risiko, von der Suche nach Aufregung, nach gesellschaftlicher Anerkennung. Auch der Zufall soll eine Rolle spielen.

Zu den Voraussetzungen und Begleiterscheinungen gehören spezifische körperliche und psychische Aspekte. Seit Wochen fühlt sich Alexej „krank, nervös, reizbar, versponnen“, verliert „hin und wieder gänzlich jede Selbstbeherrschung“ (Kap. 6, S.61) und fällt selbst für sich die Diagnose einer Krankheit, die ihn für seine Taten nicht verantwortlich sein lasse: „Mit einem Wort, das alles sind Krankheitssymptome.“ (Kap.6, S.61) Opferbereitschaft, Hassliebe und eine fatalistische Neigung zum Risiko sind weitere treibende Motive. Mit Gier werden von ihm Berichte über das Glücksspiel gelesen, in dem er sich noch nicht auskennt; zugleich ist er erfüllt von einem schicksalhaften Gefühl der Unausweichlichkeit, das ihn schon seit langem erfüllt: „Ich gestehe, daß ich heftiges Herzklopfen hatte und keineswegs kaltblütig war. Ich wußte definitiv seit langem schon, daß ich Roulettenburg nicht so verlassen

würde, wie ich gekommen war, daß in meinem Schicksal unbedingt etwas Radikales und Endgültiges eintreten würde. So mußte es sein, und so würde es kommen.“ (Kap. 2, S.20f.)

Neben den individualpsychologischen üben soziale, nationale und kulturelle Bedingungen einen Einfluss aus. Geschlechtliche Unterschiede sind ebenfalls zu beobachten; Frauen und Männer spielen auf andere Weise. Frauen verfügen über eine erstaunliche Selbstbeherrschung und auch Rücksichtslosigkeit, die sie selbst sogar für „chic“ halten; am Spieltisch verschaffen sie sich Platz, indem sie „mit kräftigem Schulterstoß die vor ihnen stehenden Spieler zur Seite drängen.“ (Kap. 8, S.83) Soziale Abweichungen fallen ebenfalls auf; den einfachen, „plebejischen“ Menschen soll es um Gewinn, dem Gentleman dagegen um Amüsement und Haltung gehen. „Ein Gentleman darf, auch wenn er sein ganzes Vermögen verspielt, keine Aufregung zeigen.“ (Kap.2, S.24)

Unterschiede bestehen auch zwischen den Nationen. Die Engländer gelten als sparsam und höflich, stehen deshalb der Spielleidenschaft ferner. Das mangelnde Verständnis für die rechte Form soll Russen dagegen stärker als Franzosen zu leidenschaftlichen Spielern prädestinieren. Franzosen sind äußerlich elegant, aber innerlich verdorben, die Russen können sich nicht eine würdige Stellung verschaffen, weil sie „zu reich und zu vielseitig begabt sind, um sich rasch eine schickliche Form anzueignen.“ (Kap. 5, S.48) Im Gegensatz zum praktischen Deutschen ist der Russe „nicht nur unfähig, Kapital zu erwerben, sondern er verschwendet es sinnlos und chaotisch.“ (Kap. 4, S.38) Aber dennoch sind auch Russen auf Geld angewiesen; „folglich sind für uns solche Möglichkeiten wie, zum Beispiel, das Roulettespiel sehr begrüßenswert und sehr willkommen, um plötzlich reich zu werden, innerhalb von zwei Stunden, ohne jede Anstrengung. Das ist für uns sehr verlockend, da wir aber leichtfertig spielen, mühelos, verspielen wir es eben so!“ (Kap. 4, S.38f.) Nationale Charakteristika sind aber ambivalent und nicht nur negativ oder positiv, auch wenn letztlich bestimmte Neigungen den Ausschlag geben. Für Alexej ist noch keineswegs ausgemacht, „was schlimmer ist, russisches Chaos oder die deutsche Methode des Kapitalerwerbs durch anständige Arbeit.“ (Kap. 4, S.39). Deutsche Tugend und Redlichkeit sind ihm jedenfalls nicht sehr angenehm: „Ich will lieber auf russische Art über die Stränge schlagen oder mich am Roulette bereichern.“ (Kap. 4, S.41)

3. Verlauf

Der Verlauf bezieht sich einerseits auf das einzelne Spiel wie aber andererseits, was noch wichtiger ist, auf die Abfolge von Spielen, auf den Spielverlauf im gesamten Leben des Spielers, mit anderen Worten auf den Beginn, die Wiederholungen und Unterbrechungen, die erneuten Fortsetzungen und schließlich, wenn es dazu kommen kann, auch den Abbruch des Spielens. Der Spielverlauf kann sich über Jahre und Jahrzehnte oder sogar bis zum Ende des Lebens erstrecken. Dostojewskij beschreibt im *Spieler* unterschiedliche Verlaufstypen, denen man auch in der Realität begegnen kann und mit denen abweichende therapeutische Möglichkeiten verbunden sind.

Der Spieler – sei es im einzelnen Spiel oder in der Abfolge von Spielen – zeigt ein charakteristisches Aussehen und Verhalten, wird bewegt von bestimmten Gefühlen, Gedanken und Wünschen. Beim wahren Spieler konzentrieren sich diese Gefühle, Gedanken und Wünsche ganz auf das Spiel, alle anderen und noch so wichtigen Bereiche des Lebens verlieren an Bedeutung. Dennoch wird vom Spieler die Umgebung wahrgenommen und auf sie reagiert.

Das einzelne Spiel kann von unerbittlicher Dynamik beherrscht sein: „Das konnte nicht anders kommen: Wenn jemand ihres Schlages auf diesen Weg gerät, dann – dann rast er auf dem Schlitten den Schneehang hinab, schneller und schneller.“ (Kap. 13, S.150) Die Fähigkeit der Steuerung geht verloren, nicht allein die Psyche, auch die Physis ist überwältigt. „Von nun an weiß ich nichts mehr von der Höhe und der Reihenfolge meiner Einsätze“. (Kap. 14. S.171) Ich setzte „fast besinnungslos. Ich muß wohl sehr zerstreut gewesen sein; ich erinnere mich, daß die Croupiers meine Einsätze korrigierten. Mir unterliefen grobe Fehler. Meine Schläfen waren schweißnaß und meine Hände zitterten.“ (Kap. 14, S.172f)

Die Gefühle sind meist zwiespältig, selbst negative Gedanken und unangenehme Empfindungen können zur Fortsetzung des Spielens antreiben: „es gibt eine Lust auf der letzten Stufe der Erniedrigung und Entwürdigung!“ (Kap. 5, S.47) Offensichtlich wird eine masochistische Befriedigung. „Weiß der Teufel, vielleicht gibt es auch eine unter der Peitsche, wenn die Peitsche den Rücken trifft und das Fleisch zerfetzt.“ (Kap. 5, S.48) Jedes Leiden kann zugleich Befriedigung verursachen; Leiden wird sogar als Grundbedingung des Bewusstseins verstanden. Das Bedürfnis nach immer neuen Empfindungen lässt sich vollkommen nie befriedigen und ist deshalb eine entscheidende Ursache für die

Unfähigkeit, mit dem Spielen aufzuhören. „Vielleicht war dieser Durst, nachdem die Seele so viele Empfindungen ausgekostet hatte, nicht gestillt, sondern nur gereizt und verlangte weitere Empfindungen, immer heftigere und heftigere, bis zur vollständigen Erschöpfung.“ (Kap. 14, S.174f.)

Spielleidenschaft hebt die Fähigkeit zu Reflexionen keineswegs vollständig auf, die ihrerseits nicht nur den Abbruch nahe legen, sondern ebenfalls zum weiteren Spielen stimulieren können, wie der Russe Alexej dem Engländer Astley berichtet oder zu erläutern versucht. Entscheidend sind neben den Hochgefühlen die immer wieder auftretenden bodenlosen Gefühle der Vernichtung, Verzweiflung und Erbitterung, die von den Spielverlusten ausgelöst werden und im Spieler die Vision eines unerbittlich drohenden Absturzes hervorbringen können. „Eine maßlose Wut bemächtigte sich meiner: ich packte meine letzten gebliebenen Florin und setzte auf die zwölf ersten – einfach so, blindlings, ohne zu überlegen! Es gab, übrigens, den Augenblick einer Erwartung, eines Eindrucks, der möglicherweise dem Eindruck der Madame Blanchard ähnlich war, als sie in Paris aus dem Luftballon auf die Erde zuflog.“ (Kap. 14, S.171)

Sobald Alexej gewonnen hat, wird jeder Gedanke an den drohenden Verlust wieder verdrängt: "Unmittelbar darauf setzte ich hundert auf ‚Rouge‘ - und gewann; alle zweihundert auf ‚Rouge‘ – und gewann; alle vierhundert auf ‚Noir‘ – und gewann; alle achthundert auf ‚Manque‘ – und gewann; alles zusammen waren es eintausendsiebenhundert Gulden, und dies in weniger als fünf Minuten! Ja, und in solchen Augenblicken vergißt man alles frühere Mißgeschick! Denn für diesen Erfolg hatte ich mehr als mein Leben riskiert, mehr als mein Leben zu riskieren gewagt und – gehörte nun wieder zu den Menschen!“ (Kap. 17, S.208)

Einsicht ist zwar oft gegeben, nicht aber die notwendige Kontrolle; Wissen und Handeln fallen auseinander. Die Freiheit zu eigenen Entscheidungen und selbständigem Verhalten geht verloren, der spielende Mensch wird zu einer gefühls- und willenslosen Maschine. Nicht immer spielt Alexej riskant und mit hohem Einsatz: „Ich lebe natürlich in einer dauernden Spannung, spiele nur ganz kleine Sätze und warte ab, rechne, verbringe ganze Tage stehend am Spieltisch und *beobachte* das Spiel, sehe sogar im Schlaf nur das Spiel, aber bei alledem scheint es mir, als sei ich irgendwie gefühllos, unempfindlich geworden, als stecke ich bis über die Ohren in einer Art Schlamm.“ (Kap. 17, S.208) Wiederholt kommt ihm der Gedanke, aufhören zu sollen; die Lust, das Schicksal herauszufordern, ist aber stärker, auch bereits zu Beginn seiner

Spielerkarriere. „Da hätte ich gehen sollen, aber in mir regte sich irgendein merkwürdiges Gefühl einer Herausforderung an das Schicksal, der Wunsch, ihm einen Nasenstüber zu geben und ihm die Zunge herauszustrecken. Ich setze die höchste erlaubte Summe, viertausend Gulden, und verlor. Darauf kramte ich alles hervor, was mir geblieben war, und setzte es auf dasselbe Feld, verlor abermals und entfernte mich von dem Spieltisch wie in Trance. Es war mir nicht einmal bewußt, wie mir geschehen war.“ (Kap. 4, S.36f.)

Trotz aller enttäuschenden Erfahrungen wird stets von neuem an der Illusion des Erfolgs festgehalten; nicht so sehr die Verluste, sondern die Gewinne stehen immer wieder übermächtig vor Augen, die erneut eintreten können und dem Schicksal urplötzlich eine glückliche Wendung geben werden: „bin ich denn wirklich, wirklich so ein kleiner Junge! Sehe ich denn etwa nicht ein, daß ich ein verlorener Mensch bin! Aber – warum sollte ich nicht auferstehen können? Ja! Man braucht nur ein einziges Mal im Leben Berechnung und Geduld, und – das ist alles! Man braucht nur ein einziges Mal Ausdauer, um im Laufe einer Stunde das ganze Schicksal verändern zu können.“ (Kap. 17, S.218)

Das zentrale Motiv des Spielens ist beim wahren Spieler das Spiel selbst und nicht das Geld, entscheidend ist die Erregung beim Setzen einer Geldsumme, beim Rollen der Kugel und bei ihrem Stillstand: „Oh, es ging mir nicht ums Geld! Ich bin überzeugt, daß ich es abermals irgendeiner Blanche vor die Füße werfen und abermals in Paris drei Wochen mit eigenem Gespann für sechzehntausend Francs kutschieren würde. Ich bin mir sicher, daß ich kein Geizhals bin; eher verschwenderisch, wie ich glaube.“ (Kap. 17, S.207)

Die Lust zu spielen kann, was nicht unwichtig für eine erfolgreiche Therapie und Prävention ist, bereits vom Anblick und den Geräuschen der Spielbank ausgelöst und gesteigert werden. „Indessen höre ich dennoch bebend, stockenden Herzens dem Ruf des Croupiers zu: 'trente et un, rouge, impair et passe', oder: 'quatre, noir, pair et manque!' Mit welcher Begehrlichkeit starre ich den Spieltisch an, der mit Louisdors, Friedrichsdors und Talern übersät ist, auf die kleinen Geldsäulen, die unter den Schaufeln der Croupiers in glühende Häufchen zerfallen, oder auf die bis zu einem Arschin langen Silberrollen, die sich um das Rad reihen. Noch bevor ich den Spielsaal betrete, schon zwei Säle vorher, ich brauche nur das Klingeln der ständig bewegten Münzen zu hören – und ich bekomme krampfartige Zustände.“ (Kap. 17, S.207)

Spielleidenschaft wird zur Monomanie und verdrängt alle anderen Neigungen und Interessen. Der ursprünglich Anlass des Spielens war für

Alexej das Bedürfnis, der geliebten Polina in ihrer finanziellen Notsituation beistehen zu können; im Verlauf des weiteren Spielens vergißt er aber vollständig seine Leidenschaft für diese Frau und denkt nur noch an das Spielen: „Ich weiß nicht mehr, ob ich während dieser Zeit auch nur ein einziges Mal an Polina gedacht habe. Ich empfand damals ein unstillbare Lust beim Packen und Bündeln der Banknoten, die sich immer höher vor mir aufhäuften.“ (Kap. 14, S.173f) Die Liebe schien „gleichsam in den Hintergrund zu treten.“ (Kap. 15, S.186) Gewissen und moralische Einwände zählen ebenfalls nicht mehr, erweisen sich als vollkommen machtlos: „In letzter Zeit war es mir ungemein zuwider, meinem Handeln oder Denken einen moralischen Maßstab anzulegen“ (Kap. 2, S.24f.), bekennt Alexej.

Astley entwirft ein realistisches und zugleich tragisches Bild des Spielers in physischer, psychischer, sozialer und geistiger Hinsicht: „Sie haben nicht nur auf das Leben verzichtet, auf Ihre eigenen und die öffentlichen Interessen, auf die Pflichterfüllung des Bürgers und des Menschen, auf den Umgang mit ihren Freunden (immerhin haben sie welche gehabt), Sie haben nicht nur auf jedes Ziel, welches auch immer, außer dem Gewinn, Sie haben sogar auf Ihre Erinnerungen verzichtet.“ (Kap. 17, S. 211). Eine Überwindung der Spielleidenschaft hält Astley bei Alexej für unmöglich, was nach ihm auch im russischen Charakter begründet ist: „Sie werden hier bleiben, und Ihr Leben ist zu Ende. Es ist nicht Ihre Schuld. In meinen Augen sind alle Russen so oder haben dieselbe Anlage.“ (Kap. 17, S.217) Alexej sucht im weiteren Verlauf Spielbanken in Roulettenburg, Bad Homburg, Baden-Baden, Spaa auf, wird auch wegen Verschuldung im Zusammenhang des Spielens inhaftiert, aber freigekauft; ob er mit dem Spielen endgültig aufhört, wird im Roman nicht gesagt, scheint aber eher unwahrscheinlich zu sein.

Beim Icherzähler Alexej kennzeichnet den gesamten Verlauf des Spielens: Faszination – Besinnung – Faszination – Fortsetzungen mit Gewinn und Verlust – offenes Ende.

Der Erfolg treibt auch die Generalin Antonida Wasiljewna Tarasewitschewa unaufhaltsam zum Weiterspielen an; die Prognose des Icherzählers Alexej fällt für die unmittelbare Zukunft entsprechend negativ aus. „Aber jetzt, jetzt, nachdem Babuschka solche Heldentaten beim Roulettespiel vollbracht, jetzt, nachdem sich die Persönlichkeit Babuschkas so eindeutig und typisch (ein widerpsenstiges, herrschsüchtiges altes Weib, et tombée en enfance) gezeigt hatte, jetzt war möglicherweise alles verloren: Denn jetzt freut sie sich kindisch über ihre

Entdeckung und wird, wie es die Regel ist, alles auf Heller und Pfennig verlieren.“ (Kap. 11, S.123)

Die Generalin spielt ebenfalls leidenschaftlich und mit hemmungsloser Ausdauer, ist in der Lage, „sieben oder acht Stunden im Rollstuhl fast ohne Unterbrechung am Tisch“ zu sitzen, obwohl sie verliert und bestohlen wird, aber auch wieder gewinnt: „und, von neuer Hoffnung erfüllt“, nicht mehr imstande ist, „ihren Platz zu verlassen.“ (Kap. 13, S.153) Der Verlust bringt sie nicht zur Besinnung, treibt sie vielmehr noch stärker zur Fortsetzung des Spielens an. „Wenn sie zum ersten Mal verliert, wird sie vom Spieltisch nicht mehr weichen, aus Eigensinn, aus Bosheit, sie wird spielen und spielen.“ (Kap. 11, S.127f.) Nachdem sie alles verloren hat, schimpft sie auf sich selbst: „So eine Närrin! So eine Erznärrin! So eine alte, alte Erznärrin.“ (Kap. 12, S.140) Dennoch kann sie sich, obwohl sie eigentlich abreisen will, vom Spielen nicht lösen: „Ich will mein Geld zurückhaben, und koste es mein Leben!“ (Kap. 12, S.145) Erst als sie endgültig alles verspielt hat, gelingt es ihr, aufzuhören und in ihre Heimat zurückkehren, wo sie noch über Vermögen und Ländereien verfügt.

Der gesamte Verlauf des Spielens trägt bei der russischen Generalin Antonida Wasiljewna Tarasewitschewa die Charakteristik: Faszination – Fortsetzungen mit Gewinn und Verlust, immer wieder Faszination – erfolgreicher Abbruch.

Einen anderen Verlaufstyp repräsentiert die Französin Blanche de Cominges; auch sie ist Spielerin, aber mit kühler Berechnung, der es nicht um das Risiko, die leidenschaftlichen Gefühle, sondern in erster Linie um den Gewinn geht. Sie gibt das Spielen auf und wird eine erfolgreiche Geldverleiherin, die mit ihren Wucherzinsen sichere Geschäfte macht. Nachdem Alexej ihr auf einer seltsam engagiert-indifferenten Liebesreise nach Paris seinen Spielgewinn überlassen hat, heiratet sie den russischen General, den sie nach seinem baldigen Tod beerbt.

Polina wird ebenfalls kurzfristig gespielt haben und auch nicht um des Spiels willen, sondern wegen ihrer mittellosen Lage. Sie hat sich Geld von dem Franzosen des Grioux geliehen, dessen Geliebte sie dafür wird, und lässt dann Alexej für sich spielen. Nach einer leidenschaftlichen Nacht mit ihm, den sie liebt, aber zugleich hasst im Glauben, von ihm mit seinem Gewinn gekauft werden zu wollen, auch aus Scham wegen ihrer Liaison mit dem charakterlosen Franzosen, stößt sie Alexej zurück, um ihn und sich selbst zu bestrafen, und wird schließlich von der Familie des Engländers Astley aufgenommen.

Weitere Spielertypen werden eher cursorisch erwähnt und beschrieben: glückliche und unglückliche, kürzer- oder langfristige Spieler. Skizziert werden ebenfalls gängige Einstellungen und verbreitete Verhaltensweisen von Spielern.

4. Sozialer Kontext

Kurorte mit Spielbanken, die von Leben, Lust und Leidenschaft, von Krankheit und Kriminalität, von gesellschaftlichen Beziehungen, von Natur, Kunst und Kultur geprägt sind, enthalten in nuce die ganze Welt. Im Zentrum des Romans von Dostojewskij steht die Konzentration auf den Spieler und das Spiels. Auf diese Welt sind auch die Personen bezogen, die selbst nicht oder nur vorübergehend spielen.

Alle Personen, die auf das Erbe der russischen Generalin hoffen, versuchen sie vom Spielen abzuhalten, aber vergebens, sie denkt nur an das Weiterspielen, hört auf keine Warnungen: „Nicht stehen bleiben!“ rief Großmutter. „Nu, was wollte ihr eigentlich? Ich habe jetzt keine Zeit für euch!“ (Kap, 12, S.135) Sie ist nicht einmal zu kleineren Einsätzen zu bewegen: „Aber sie war so ungeduldig, daß sie zwar anfangs einwilligte, aber während des Spiels sich nicht mehr zurückhalten ließ. Kaum begannen ihre kleinen Einsätze von etwa zehn bis zwanzig Friedrichsdor zu gewinnen, boxte sie mich – ‚Siehst du, siehst du, jetzt haben wir gewonnen, hätten wir vier statt zehn gesetzt, so hätten wir viertausend gewonnen‘.“ (Kap. 12, S.137f.)

Um seine Tante von ihrer Spielsucht abzubringen, ergreift ihr Neffe, der um sein Erbe fürchtet, energische Maßnahmen und überlegt in seiner Verzweiflung sogar, sie entmündigen zu lassen. Er schlug „plötzlich einen drohenden Ton an, brüllte Babuschka sogar an und stampfte mit den Füßen; er schrie, daß sie ihre Familie kompromittiere, als skandalöse Erscheinung die ganze Stadt beschäftige und schließlich... schließlich: ‚Sie bringen den russischen Namen in Verruf!‘ schrie der General. ‚Und dafür gibt es endlich die Polizei‘.“ (Kap, 13, S.154) Er erkundigt sich, ob es nicht Möglichkeiten gebe, „auf irgendeine Weise die Polizei einzuschalten. Es gehe ganz einfach, könnte man sagen, um eine unglückliche, aber ehrbare alte Dame, die plötzlich den Verstand verloren habe und ihr letztes Geld verspiele und so weiter. Mit einem Wort, ob es irgendwie möglich wäre, sie gesetzlich unter Kuratel zu stellen und ein Verbot zu verhängen?“ (Kap. 13, S.154)

Zu den sozialen Reaktionen gehören nicht nur die Reaktionen der Umwelt auf die Spieler, sondern umgekehrt auch die Reaktionen der Spieler auf die Umwelt und vor allem auf andere Spieler. Die Spielleidenschaft verschließt bei aller Intensität und Steuerungsverlusten nicht den Blick für die Mitmenschen. Als die Generalin zum ersten Mal den Spielsaal betritt, ist ein Spieler gerade dabei, hohe Gewinne zu machen. Die Generalin, die ihn aufmerksam beobachtet, ist besorgt: „Sag ihm, er soll Schluß machen, sag ihm, er soll sein Geld so schnell wie möglich verstauen und gehen. Er wird es verspielen, er wird im nächsten Augenblick alles verspielen! [...] Der Mensch ist verloren, das heißt, es ist ja sein Wille... ich mag ihn gar nicht ansehen, mir wird richtig schwindlig. Dieser Dummkopf!“ (Kap. 10, S.111f.) Über eine junge Spielerin, die „ruhig, kaltblütig, berechnend“ nach einem System ihre Einsätze machte und nach Gewinnen aufhörte und wegging, urteilt sie ebenso zutreffend: „Na ja, diese wird nicht verlieren! Die da wird nicht verlieren.“ (Kap. 10, S.113).

Die Motive der Zuschauer sind vielfältig. Wenige reagieren mitleidig, vielen verschafft es vielmehr einen Genuss, den Verlierern zusehen: „Es stimmt, daß der Mensch seinen besten Freund nicht ungerne vor sich erniedrigt sieht; meistens ist der Grund einer Freundschaft eine solche Erniedrigung.“ (Kap. 17, 210) Sobald jemand gewinnt, scharen sich diensteifrige Leute um ihn: „Die Saaldiener waren um ihn emsig bemüht, rückten ihm von hinten einen Lehnstuhl heran, sorgten dafür, daß er sich weniger beeengt fühlte und nicht gestoßen wurde – alles in Erwartung einer großzügigen Belohnung. Manche Spieler, die größere Summen gewinnen, geben gelegentlich Trinkgeld, ohne es abzuführen, einfach so, aus lauter Freude, so viel, wie sie mit der Hand in der Tasche zu fassen bekommen.“ (Kap. 10, S.111)

Spielerglück schafft falsche Freunde. Erfolgreiche Spieler ziehen die Aufmerksamkeit von Bittstellern, Betrügern und Dieben auf sich. Sucht führt nicht selten zu Kriminalität – auf Seiten der Spieler wie anderer Menschen. Spielbanken sind auf Kontrolle, Überwachung und Polizei angewiesen. „Die Polizisten befinden sich an Ort und Stelle, im Saal, in zivil, unter den Zuschauern, so daß sie nicht auffallen. Sie haben ganz besonders die Taschendiebe und Gauner im Auge, die das Roulette bevorzugen.“ (Kap.10, S.109)

Vor allem das Roulettespiel erleichtert Diebstahl und Betrug: „Hier aber braucht man nur einfach an den Casinotisch zu treten, sich hinzusetzen und plötzlich ganz offen und selbstverständlich nach einem fremden Gewinn zu greifen und in ihn in die eigene Tasche zu befördern;

kommt es zum Streit, behauptet der Gauner lauthals und felsenfest, daß es sich um einen eigenen Einsatz handle.“ (Kap. 10, S.109) Kriminelle Erfolge sind besonders bei kleineren Einsätzen zu erzielen, da größere Einsätze von den Croupiers und Mitspielern aufmerksamer beobachtet werden. Im *Jüngling* (1876) wird Dostojewskij später dieses Verhalten noch einmal darstellen.

Alexej, der das Aufsehen und die Bewunderung bei seinem ersten großen Gewinn genossen hat, geht es darum, die Zuschauer durch seinen „rasenden Wagemut zum Staunen zu bringen.“ (Kap. 14, S.174) Er hat nur den einen Wunsch, „daß sie alle, alle von nichts anderem sprächen als von mir, sich meine Geschichte erzählten, mich bestaunten, mich hochpriesen und meinen neuen Gewinn bewunderten.“ (Kap. 17, S.207). Äußere Anerkennung und soziale Beachtung sind ihm in seiner Spielerkarriere ungemein wichtig. Zugleich verändert das Spielbankmilieu Neigungen und Abneigungen, Gefühle und Werte. Egoismus und andere unangenehme Eigenschaften und Verhaltensweisen, die Alexej zu Beginn in der Spielbank abgestoßen haben, fallen ihm mit der Zeit immer weniger auf oder werden zunehmend für normal gehalten: „Da ich selbst von dem Wunsch zu gewinnen völlig besessen war, kamen mir diese ganze Gewinnsucht und dieser ganze habgierige Schmutz beim Betreten des Spielsaals irgendwie willkommen und vertraut vor.“ (Kap. 2, S.22)

5. Institution und Therapie

Kurorte sind Orte des Leidens und der Krankheiten, die hier behandelt und geheilt werden sollen, zu deren Entstehung und Einwicklung Spielbanken aber beitragen können. Medikamentöse Therapie, chirurgische Eingriffe, Psychotherapie und diätetische Maßnahmen kommen zum Einsatz. Kunsttherapie wird ebenfalls angewandt.

Der Ich Erzähler Alexej greift für sich selbst zu einer Art Schreibtherapie: „Übrigens könnte dieser Zustand vielleicht aufhören, wenn ich irgendwie Boden unter den Füßen bekäme und mich nicht mehr im Kreise drehen würde, und zwar indem ich, nach Möglichkeit präzise, Rechenschaft über die Geschehnisse dieser Monats ablegte, Es zieht mich wieder zur Feder.“ (Kap. 13, S.149) Andererseits empfindet er auch eine Abneigung gegen eine befreiende Therapie durch Schreiben oder Lesen; die Erinnerung an die Aufregungen der vergangenen Zeit ist ihm so kostbar, daß er sich nicht durch Lektüre von ihr ablenken lassen will, „als fürchtete ich, mit einer seriösen Lektüre oder einer seriösen Beschäf-

tigung den Bann der jüngsten Vergangenheit zu brechen. Als wären dieser chaotische Traum und alle von ihm hinterlassen Eindrücke, so teuer, daß ich mich geradezu scheue, ihn mit etwas Neuem auch nur zu berühren, damit er sich nicht in Rauch auflöst!“ (Kap. 13, S.149)

Es gibt in Roulettenburg verschiedene Ärzte, die aber für die üblichen Kurkrankheiten zuständig sind, zu denen auch Schlaganfälle und nervöse Störungen gehören. Wahre Spieler von ihrer Spielsucht zu befreien, wird für nahezu unmöglich gehalten; thematisiert wird die Frage der Entmündigung und Vormundschaft. Relativ wirkungslos sollen pädagogische Einwirkungen sein, die im 19. Jahrhundert als ‚moralische Behandlung‘ oder ‚moral treatment‘ in der Psychiatrie entwickelt wurde und auch bei Fürst Myschkin im *Idioten* (1868/69) in einem Schweizer Sanatorium zur Anwendung kommen, den Spieler Alexej aber wenig beeindrucken können: „Es gibt nichts Absurderes als eine Moralpredigt in einem solchen Augenblick! [...] Und was, was könnte sie mir Neues sagen, was ich nicht selber wüßte? Und geht es überhaupt darum? Eigentlich geht es darum, daß eine einzige Drehung des Rades alles verändern kann.“ (Kap. 17, S.205)

Spielbanken sind Gebäude mit einer äußeren Gestalt und Innenräumen, befinden sich in einer bestimmten Umgebung, stellen vor allem eine Institution im Sinne einer sozialen Ordnungsgestalt mit bestimmten Formen, Regeln und Strukturen dar. Der Spielsaal in Roulettenburg macht auf Alexej einen eher bescheidenen Eindruck; die Säle sind dürftig und ohne Pracht. Andere Spielbanken zeigen ein anziehenderes Aussehen.

Die Croupiers, meist Franzosen, geben sich als neutrale Beamte, sind aber wegen der Prämien an hohen Einsätzen der Spieler interessiert und betrachten die russische Generalin auch „bereits als ein willkommenes Opfer.“ (Kap. 12, S.132) Die Anforderungen an ständige Aufmerksamkeit, beruhigende Fähigkeiten und Reaktionsgeschwindigkeit sind groß. „Die acht Croupiers rings um den Tisch müssen die Einsätze beobachten, abrechnen und bei entstehenden Streitigkeiten schlichten. Im äußersten Fall ruft man die Polizei, und dann ist die Sache in Minutenschnelle entschieden.“ (Kap. 10, S.109)

Hoteliers und Kellner verfügen, was in Kurorten mit Spielbanken von erheblicher Wichtigkeit ist, über besondere Menschenkenntnis, sie lassen sich nicht von dem Auftreten und den Forderungen der Gäste beeinflussen, sondern folgen ihrem eigenen Urteil – „und man muß bemerken, sie irren sich selten.“ (Kap. 10, S.101) Recht schnell wird von ihnen bemerkt, ob jemand vermögend ist oder mittellos; entsprechend fällt die Behandlung der Gäste aus.

Unter Spielbanken herrscht, was sich bis in die Gegenwart nicht verändert hat, Konkurrenz. Alexej stellt Roulettenburg nicht an die Spitze; für ihn ist „Homburg der beste, der richtige Ort für das Spiel.“ (Kap, 16, S.204) In Spielbanken wird über Schicksale entschieden, Lebensentwicklungen können zerstört werden, Menschen zugrunde gehen, Menschen können in ihnen aber auch zu großem Reichtum gelangen. Damit stellt sich für Spielbanken die Frage einer Ethik, einer Fürsorgepflicht. Das berechtigte und vom Staat unterstützte Interesse an Profit sollte zugleich zu einem Schutz der Spieler verpflichten, was verschiedentlich in Spielbanken auch zu einem entsprechenden Kodex geführt hat.

III. Perspektiven

Der Spieler des russischen Schriftstellers Dostojewskij ist ein bedeutender literarischer Text über die Spielsucht, die verschiedenen Spielertypen und Bedingungen des Spielens, die Voraussetzungen und Folgen sowie Möglichkeiten einer Überwindung der Sucht, die nach diesem Roman vor allem in Liebe, Arbeit, sozialen Kontakten und Kultur liegen. Realistisch dargestellt und ideell gedeutet wird eine klassische Spielerkarriere in den physischen, psychischen, sozialen und geistigen Ebenen, im Spektrum und in der ambivalenten Vielfalt von Leidenschaft und Rationalität, von Sinnlichkeit und Sittlichkeit, von Freiheit und Notwendigkeit, von Zufall und Schicksal.

Offensichtlich werden auch an diesem Roman die drei grundsätzlichen Dimensionen der Beziehung von Medizin und Literatur gestaltet: 1. *Die literarische Funktion der Medizin*: Bedeutung der Krankheit und Therapie, des Patienten und Arztes – auch in ihrer historischen Entwicklung – für Thema und Struktur des literarischen Textes. 2. *Die medizinische Funktion der Literatur*: Bedeutung der Romane, Dramen und Gedichte für ein anthropologisches und sozial-kulturelles Verständnis der medizinischen Welt als medical humanity oder Humanmedizin. 3. *Die genuine Funktion der literarisierten Medizin*: Bedeutung der literarischen Darstellung und Deutung für ein allgemeines Verständnis – jenseits der Literaturwissenschaft und Medizin – von Geburt und Tod, Gesundheit und Krankheit, Diagnostik und Therapie, Patient und Arzt.²⁴

²⁴ Engelhardt, Dietrich v.: *Medizin in der Literatur*. Bd.1, Darstellung und Deutung. Hürtgenwald: Pressler, 1991, S.12-20.

Vorgeschichte, Beginn, Verlauf, Beginn, sozialer Kontext, Institution und kulturell-symbolische Bedeutung sind für das adäquate Verständnis der Spielsucht sowie für eine erfolgreiche Behandlung die wesentlichen Dimensionen – für die Fremdbehandlung wie Selbstbehandlung. Zentral sind die Zeiten unmittelbar vor und während des Spielens. Die Therapie muß die Erregungen dieser Momente überwinden oder durch analoge Erregungen ersetzen; wesentliche Bedeutung besitzen Knotenpunkte oder Gelenkzeiten im Verlauf des einzelnen Spielens oder einer Abfolge von Spielen. Bei allen Übereinstimmungen unterscheiden sich Süchte in den Phänomenen, Ursachen, Folgen, sozialen Verhältnissen und historischen Bedingungen. In der Gegenwart ist die Computersucht in den Vordergrund getreten.

Im Unterschied zur Epilepsie kommt das Thema des Spielens zwar immer wieder, aber ansonsten nicht zentral in Dostojewskijs Werken vor. Im *Jüngling* (1876) wird das Roulettespiel in privaten Zirkeln beschrieben und die feste Überzeugung des *Spielers* wiederholt: „daß man beim Hasardspiel, wenn man nur seine vollkommene Ruhe zu bewahren vermag – und damit die ganze Schärfe seines Verstandes und seiner Berechnung –, daß man dann die Unschlauheit des blinden Zufalls besiegen und im Spiel gewinnen muß.“²⁵ Diese Kaltblütigkeit sei wahren Spielern aber unmöglich, da sie ja gerade die Intensität des Erlebens und den Nervenreiz suchten. Dabei werden Erniedrigung, Qual und Genuß eng miteinander verknüpft: „schon damals wurde mir diese ganze Gesellschaft, ja, wenn ich aufrichtig sein soll, selbst das Gewinnen, - zum Ekel, zur Qual. Einfach zur Qual. Ich empfand natürlich einen außergewöhnlichen Genuß dabei, aber dieser Genuß mußte sich durch diese ganze Qual erst durchzwängen.“²⁶

Mit Karten um Geld spielen verschiedentlich Romangestalten von Dostojewskij, der selbst dieses Spiel gut beherrschte, aber nicht sehr schätzte. Nächtelang geben sich Verbrecher in den *Aufzeichnungen aus einem Totenhaus* (1861/62) dem Kartenspiel hin. „Fast in jeder Kaserne gab es einen Arrestanten, der einen etwa metergroßen alten Teppich, ein Licht und ein bis zur Unkenntlichkeit schmutziges, fettiges Spiel Karten bei sich hielt. Alles zusammen wurde ‚die Spielhölle‘ genannt. Der Besitzer erhielt von den Spielern fünfzehn Kopeken für eine Nacht – das war sein Erwerb. Gespielt wurde gewöhnlich Dreiblatt oder Górká, jedenfalls nur Hasardspiele. Jeder Spieler schüttete einen ganzen Haufen

²⁵ Dostojewskij, Fjodor M.: *Der Jüngling*, übers. v. E. K. Rahsin. München: Piper, 1957, Teil 2, Kap. 6, S.435.

²⁶ Dostojewskij, Fjodor: Fußn. 23, Teil 2, Kap. 6, S.434.

Kupfermünzen vor sich aus, alles, was er besaß, und erhob sich nicht eher, bis er entweder alles verspielt oder den anderen das Letzte abgenommen hatte. Das Spiel zog sich bis in die Nacht hinein oder dauerte bis zum nächsten Morgen, nicht selten bis zu dem Augenblick, wo die Kaserne wieder aufgeschlossen wurde.²⁷

In den *Brüdern Karamasow* (1879/80) verliert Dmitrij Karamasow gegen polnische Falschspieler, die ihm sein ganzes Geld abnehmen. Der Wirt entdeckt den Betrug und droht dem Spieler Pan Wrublewskij: „Darf ich fragen, mit was für Karten du gespielt hast? Ich gab dir mein neues Spiel, du aber hast es versteckt! Mit falschen Karten spielst du! Und für falsche Karten kann ich dich jederzeit nach Sibirien transportieren lassen, weißt du das auch, denn das ist ebenso gut wie falsches Papiergeld.“²⁸

Auch Stepan Trofimowitsch Werchowenskij macht in den *Dämonen* (1871/72) ebenfalls „nur zu gern ein Spielchen“, obwohl er sich als Gentleman scheinbar nur gnädig dazu herablässt, „würdevoll“ ausspielt und immer verliert.²⁹ Er entspricht damit dem Typ des Gentlemanspielers, der im *Spieler* dem „plebejischen“ Spieler gegenüber gestellt wird.

Eine dem Glücksspiel analoge Unerbittlichkeit von Schicksalsentwicklungen ist ein Charakteristikum vieler Romane von Dostojewskij. Wie Alexej im *Spieler* begreift, dass er eigentlich Roulettenburg zu seiner Rettung hätte verlassen müssen, es aber nicht vermag, erkennt auch der Epileptiker Myschkin im *Idioten* (1868/69), dass er aus Russland, um nicht unterzugehen, abreisen müsste, wozu er ebenso nicht in der Lage ist: „Eine fast drohende Ahnung sagte ihm, daß er, wenn er auch nur noch wenige Tage hier blieb, sich rettungslos in diese Welt würde hineinziehen lassen, und diese Welt, die würde dann sein Schicksal sein! Er hatte aber noch keine zehn Minuten den Plan dieser Flucht erwogen, als er auch schon entschied, daß es ‚ganz unmöglich‘ für ihn sei, so zu flüchten.“³⁰

Wiederholt wird von einer rauschhaften Neigung zum Risiko und einem sogartigen Trieb zur Vernichtung berichtet, die auch im *Spieler* das Geschehen oder Verhalten des wahren Spielers bestimmen. Dmitrij beschreibt in diesem Sinn seinem Bruder Aljoscha in den *Brüdern Karamasow* die kurz bevorstehende Trennung von seiner Verlobten

²⁷ Dostojewskij, Fjodor M.: Aufzeichnungen aus einem Totenhaus, übers. v. E. K. Rahsin. München: Piper, 1964, Teil, Kap. 4, S.93.

²⁸ Dostojewskij, Fjodor M.: Die Brüder Karamasoff, übers. v. E. K. Rahsin. München: Piper, 1964, Kap. 7, S.700f.

²⁹ Dostojewskij, Fjodor M.: Die Dämonen, übers. v. E. K. Rahsin. München: Piper, 1961, Kap. 1, S.17.

³⁰ Dostojewskij, Fjodor M.: Der Idiot, übers. v. E. K. Rahsin. München: Piper, 1963, Teil 2, Kap. 11, S.474.

Katerina Iwanowna, um sich der auswegslosen, krankhaften Liebe zu Gruschenka hinzugeben; er werde „morgen aus den Wolken herabfliegen, morgen wird das Leben enden und neu beginnen... Hast du es jemals gefühlt, oder weißt du, wie das ist, wenn man im Traum von einem Berge in eine tiefe, dunkle Grube fällt? Nun, auch ich fliege jetzt hinab, nur nicht im Traum.“³¹ Auf die gleiche Weise will sich auch Alexej im *Spieler* für Polina in eine Schlucht stürzen und umbringen.

Der sozialkulturelle Kontext dieses Romans von 1867 ist offensichtlich und wird gleichermaßen stets in die ideelle und symbolische Ebene überstiegen. Beschrieben wird die deutsche Welt der Spielbanken im 19. Jahrhundert, die mit dem Verbot von 1872 im Deutschen Reich ein Ende findet, aber der Blick ist allgemein auf die Institution der Spielbank und das Roulettespiel gerichtet. Menschen aller Nationen verfallen dem Glücksspiel, auch wenn bestimmte Völker von einer besonderen Affinität erfüllt sein sollen. „Das Roulette ist vorwiegend ein russisches Spiel“ (Kap. 17, S. 217), stellt der nüchterne Engländer Astley fest, der dieser Sucht auch widerstehen kann. Ein potentiell tödliches Revolverspiel trägt seit dem 20. Jahrhundert den Namen *Russisches Roulette*.

Spielsucht gehört offensichtlich zur Natur des Menschen und wurde deshalb auch immer wieder in der Literatur, der Musik und Malerei aufgegriffen: im 19. Jahrhundert, um einige Beispiele anzuführen, in Novellen und Romanen von L. Tieck (*Geschichte des Herrn William Lovell*, 1795/96), A. W. Iffland (*Der Spieler*, 1798), E. Th. A. Hoffmann (*Spielerglück*, 1819), Jacques Lablée (*La Roulette, ou le Joueur*, franz. 1801), Honoré de Balzac (*Das Chagrinleder*, franz. 1831), A. S. Puschkin (*Pique Dame*, russ. 1834), J. M. Lermontow (*Die Maskerade*, russ. 1835), William Thackeray (*Die Kickleburys am Rhein*, engl. 1850), Charles Dickens (*Der Raritätenladen*, engl. 1841), A. de Musset (*Der Sohn des Tizian*, franz. 1841), N. V. Gogol (*Die Spieler*, russ. 1842), Lev N. Tolstoj (*Aufzeichnungen eines Marqueurs*, russ. 1856), George Eliot (*Daniel Deronda*, engl. 1876), Emily Brontë (*Sturmhöhe*, engl. 1847), Bret Harte (*Ein Kapitel aus dem Leben des Mr. Oakhurst*, engl. 1874), Thomas Hardy (*Auf verschlungenen Pfaden*, engl. 1878), A. P. Tschechow (*Kinder*, russ. 1886), Emile Zola (*Das Geld*, franz. 1891). Eine komparative Studie wird die Übereinstimmungen und Unterschiede, die spezifischen Akzente, abweichenden Ursachen und Motive, Erscheinungen und Kontexte beschreiben und analysieren können.

³¹ Dostojewskij, Fjodor M.: Die Brüder Karamasow, Fußn. 26, 3. Buch, Kap. 3, S. 171.

Der Mensch ist ein Spieler, ein *homo ludens*, nicht nur ein *homo faber* oder *homo sapiens*. Spiel ist, wie Johan Huizinga hervorgehoben und einsichtig gemacht hat, mehr als eine spezifische Erscheinung der Kultur, Kultur ist vielmehr in ihrem Wesen Spiel.³² Riskanter Einsatz, unberechenbarer Lauf und schicksalhafter Stillstand der Kugel machen die Faszination des Glücksspiels aus, die der Faszination der Liebe gleichkommt und dem Wesen des Lebens entspricht. Das Roulette steht für das Rad der Fortuna mit seiner Bewegung von auf und ab, von Glück und Unglück, Geburt und Tod. Der Croupier ist der Wächter der Ordnung, er bestimmt den Verlauf des Spiels, er verteilt Gewinn und Verlust. „Les jeux sont faits, rien ne va plus“, lautet sein Ruf; das Spiel ist aus, die Spiele aber gehen weiter.

Spielen kann zur Sucht werden und den Spieler in den Ruin treiben und zerstören; Überwindung und Erlösung sind aber immer möglich. Der Spieler hält sich für den Schöpfer und ist doch zugleich Opfer des Schicksals. Alexej erkennt und hofft in dieser Perspektive: „Sehe ich denn etwa nicht ein, daß ich ein verlorener Mensch bin? Aber – warum sollte ich nicht auferstehen können?“ (Kap. 17, S.218) Die emphatischen Worte, mit denen er seinen Bericht und damit den Roman abschließt, lassen verschiedene Ausgänge möglich sein: „Morgen, morgen wird alles ein Ende haben!“ (Kap. 17, S.219)

³² Huizinga, Johan: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 1938. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 2009, S.7.