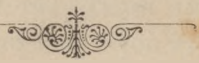
Über

die Reize des Spiels

von

Prof. Dr. M. Lazarus.



Berlin
Ferd. Dümmlers Verlagsbuchhandlung
Harrwitz und Goßmann
1883.

psychische Erscheinung ist im Innern der Leser gegeben, er kennt sie; von ihren elementaren Bestandteilen dagegen hat er keine oder nur eine flüchtige Vorstellung. Jetzt werden sie ihm durch Analyse gezeigt; je treffender, wahrer, objektiver, desto mehr meint er sie schon gekannt zu haben. Das ist ja alles wahr, gewiß! aber das versteht sich ja alles von selbst. Wie sollte es denn anders sein? Es ist ja gar nichts Neues, was ihm der Psycholog zeigt, das hatte er ja eben alles erlebt.

Das Selbstbewußtsein über die eigenen, inneren Vorgänge, das vorher dunkel und unbestimmt war, gerät sofort in eine Selbsttäuschung, wenn man es aufklärt. Denn je unbestimmter die Anschauung über die eigenen inneren Prozesse vorher war, desto weniger kann man sich derselben hinterher genau erinnern. Die unklaren Vorstellungen sind eben verschwunden, klare sind an ihre Stelle getreten und haben sie verwandelt, ihre alte Form zerstört, ihnen eine neue gegeben. Daher können sich so wenige Menschen genau auf die Art ihrer Vorstellungen in der Kindheit besinnen; ihre Wiedererweckung ist eine Kunst. Eine Verschmelzung der wesentlich gleichen, aber dennoch in ihrem genauen Inhalt so mannigfach sich wandelnden Vorstellungen über die gleichen Dinge

vollzieht sich fortwährend besonders durch die Legierung des Wortes, mit dem sie verbunden sind. Denn die Wörter, als Wörter in ihrem Laut und ihrer allgemeinsten Beziehung auf die Sache sich gleich bleibend, durchlaufen in Bezug auf ihre Bedeutung parallel der ganzen geistigen Entwickelung eines Menschen eine weite Bahn; sie umspannen eine ungemessene Summe von Verschiedenheiten der Art, des Grades und des Maßes ihrer eigentlichen und ihrer bildlichen Bedeutung. Langsam und spärlich — dennoch breit und mannigfaltig entwickelt sich unsere Erkenntnis, unsere Bildung, unser Wissen; aber die Namen der Dinge, die wir erkennen sollen und wollen, haben wir allermeist sehr früh gehört und gesprochen. Vom zweiten Jahre bis zum Lebensende bedient sich ein Mensch des Wortes „Vater"; aber dieses Wort auch im strengsten, eigentlichen Sinne durchläuft dennoch im Geiste eines gebildeten Menschen vielfache Wandelungen; sein Inhalt, der sich in der Seele des Kindes auf zärtlichen Verkehr, liebende Fürsorge und vielleicht etwas vom strengen Regiment beschränkt, wird ansehnlich bereichert, indem er moralische, physiologische, ökonomische, rechtliche und schließlich auch religiöse Gedanken als seine wirklichen Bestandteile in sich aufnimmt. Alle diese nach ihrem genauen In-

halt wesentlich verschiedene Vorstellungen vom „Vater" sind allmählich mit einander verschmolzen. Wenigen gelingt es, die einzelnen Exemplare der Vorstellung, die einem gewissen Lebensalter oder einer besonderen Lebenslage angehört haben, wieder aus der Verschmelzung zu lösen. Die dies vermögen sind die Dichter, vielleicht deshalb sind sie die Dichter. Denn diese können überhaupt zweierlei Formen desselben Inhaltes oder zweierlei Gedanken über dieselbe Sache hegen, nämlich wie sie ihn selbst und wie die Personengebilde ihrer Phantasie ihn anschauen. Sie sehen — als Dichter — mit den eigenen Augen und doch mit den Augen anderer. —

Wie wichtig diese Frage für die Pädagogik ist, liegt auf der Hand; denn diese bedarf des vollen und klaren Blickes in die Kindesseele. Die Ausbildung, die Reform des kindlichen Verstandes ist das wesentlichste Geschäft der Erziehung; aber nur die genaue Kenntnis und Scheidung der verschiedenen Stufen ermöglicht eine gedeihliche Umbildung. — Dazu kommt nun noch, daß man insbesondere die Berechtigung der Analyse derjenigen psychischen Zustände anzweifelt, welche den Genuß, das Behagen und Vergnügen, die Lust und die Freude des Lebens ausmachen. Ein nahebefreundeter Dichter schreibt dem

Psychologen über seine analytische Darstellung des Karnevals: „Beneidenswerter! Freilich „„wer möchte denken, wenn er genießt!““ aber was hilft besser, Genossenes nachgenießen und verdauen?“ Ein anderer, seines Zeichens ein Rechtanwalt, schrieb: „Aber genießt man denn auch, wenn man den Sachen so auf den Grund geht? Es ist prachtvoll durchdacht.“

In der That: der Psycholog scheint just nicht beneidenswert; denn er trägt doch wohl etwas wie ein Märtyrium, daß er nicht naiv, selbstunbewußt leben darf, daß er analysieren muß. Wie übrigens die Neigung zum Erforschen und Zerlegen sich sogar bis zur Leidenschaft steigern und ganz und gar den edlen und den verzehrenden Charakter derselben annehmen kann, das würde interessante Beiträge zu dem Kapitel über Wesen und Werden der Leidenschaft überhaupt abgeben. — Und dennoch ist der Psycholog auch nicht zu beklagen; auch dies ist Leben, ist Schaffen und Genießen; er zerstört gelegentlich eine Blüte des Daseins, aber er gewinnt eine Blüte des Wissens. Der Laie hat den reinen, baren Gewinn davon; denn sein Genießen wird auch nachher, wie der Dichter mit Recht anmerkt, nur gefördert und bei der Wiederholung gar nicht zerstört.

Zur Steuer der Wahrheit muß ich indessen auch

die Thatsache hervorheben, daß die Quelle lebensvoller Empfindung durch ihre Fassung in Gedanken viel eher befestigt, als geschädigt wird. Durch viele Jahre habe ich über die Gründe unserer Empfindung der Naturschönheit nachgedacht; jeden Winter und im Studierzimmer habe ich mich einer scharfen Skepsis bald unwillkürlich und bald absichtlich ergeben; in jedem Sommer und in jeder schönen Gegend habe ich die Reize der Natur nicht minder lebendig, beglückend und zweifelfrei empfunden.

Der Psycholog leidet viel mehr von der technischen Schwierigkeit als von dem nachteiligen Erfolg der Untersuchung. Um es wirklich analysieren zu können, muß er das Leben empfinden; zwei Seelen wohnen in seiner Brust; aber die Natur und der wahre Reiz der Dinge sorgen für ihn. Selbst der Wagner Fausts möchte von des Menschen Herz und Geist doch was erkennen; allein das wirkliche, volle Leben mag er weder erfassen, noch weniger kann er es analysieren; denn er haßt es, das Gefiedel und Gekratze. Ihn ergötzt nur das Tote, nur der Widerschein und Schatten des Lebens, das Pergament, das Blatt, der Buchstabe.

Naives Genießen und Analyse des Genusses bildet gar nicht den Gegensatz; weder zwischen Faust

und Wagner, noch zwischen Wagner und den Bauern. Vielmehr möchte Faust Wissen und Leben vereinigen, für Wagner aber liegt in der Theorie, wie in der Praxis das wahre, das volle Leben fern. Auch Faust-Göthe liebt die Analyse nicht; er erwartet nichts von den Hebeln und den Schrauben für die Erkenntnis der Natur; aber nur weil er den Dingen, anstatt auf die Teile und den Bestand, auf den Grund kommen möchte, welchen er nur in der unvermittelten Intuition zu erreichen hofft. Vergeblich! wie in aller Mystik, die sich in die Sache und die Sache in sich setzen möchte, kommt es auch bei ihm nur zu einer subjektiven, damit blassen Vorstellung des Grundes der Dinge; also doch zu einer Art von Wagnerei, phantastisch gestalteten, mythisch gefärbten und mystisch erwärmten, aber immerhin Wagnerei.

Der Psycholog aber sucht das wirkliche innere Leben wirklich zu durchdringen; er läßt es in seinem Wesen und Wert bestehen, aber in den wirklichen Vorgängen mit ihren Teilen und Bedingungen erkennbar werden; das Feste wird transparent. Auf eine vollständige, bis zu den letzten Ursachen oder Teilvorgängen vordringende Analyse habe ich aber dennoch verzichten müssen; z. B. die Beantwortung der Frage: wie es zugeht, daß das Phantasiebild

des Gewinns, der so viel seltener, über das des Verlustes, der so viel häufiger, dennoch den Sieg erlangt und zum Einsatz hinreißt, beruht auf ganz klaren und deutlich darstellbaren, aber so sehr verwickelten Ursachen, daß ich ihre Darstellung einer Fachzeitschrift vorbehalte. Man muß eben von dem gebildeten Leser auch nicht zu viel verlangen; obgleich gerade das deutsche Publikum in den deutlichsten Zeugnissen bibliographischer Thatsachen bekundet, wie sehr es gelernt hat, der analytischen Arbeit des Psychologen eifrig zu folgen.

Berlin, am 1. Oktober 1883.

Der Verfasser.

Inhalt.

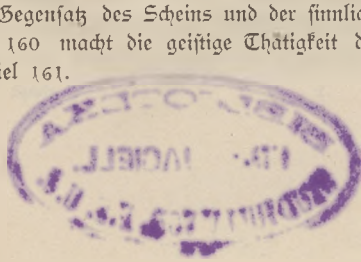
Die allgemeinen Ursachen des Spiels.

Die drei Gattungen der Spiele und ihre besonderen Reize.

A. Die Zufalls- und Verstandesspiele.

B. Die Übungsspiele.

C. Die Schauspiele, insbesondere der Kunst.



Moralische Würdigung der Spiele.

Die Spiele bilden einen höchst anziehenden Stoff für die psychologische Untersuchung. Von den inneren Anziehungen durch den Reiz und den Reichtum seiner zum Teil recht verwickelten Probleme an der Schwelle der Untersuchung weitläufig zu reden, verbietet nicht nur die Bescheidenheit, sondern auch die Unmöglichkeit, die Tiefe der Bedeutung im voraus anschaulich zu machen.

Die äußere und natürliche Anziehung der Spiele für die Forschung ergiebt sich aber schon aus dem breiten Raum, den sie im Leben der Menschen einnehmen. Der Begriff des Spiels ist, wie die Geschichte der Völker, der Sprachen und der Theorieen beweist, ungemein elastisch; aber auch wenn man an das Spiel nur im engsten und eigentlichsten Sinne des Wortes denkt, an Ball- und Billard-, an Karten- und Kegel-, an Brett- und Schachspiele, füllen sie bei den meisten Menschen von der Kindheit bis zum Greisen-

alter einen beträchtlichen Teil der Lebenszeit aus. Für viele sind sie der Inhalt aller Muße und Erholung und bilden dadurch einen wesentlichen Teil des Lebensgenusses.

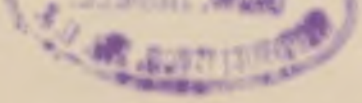
Wer also einen fragenden Blick auf das Ganze des menschlichen Lebens richtet, dem kann sich das Spiel nicht entziehen, und schon die bloße Berechnung des statistischen Anteils am Dasein muß ihn zunächst mit Staunen erfüllen.

Von dem statistischen Verhältnis der im Spiel aufgewendeten Zeit kann sich jeder leicht einen ungefähren Überschlag machen. Nicht so von den Erscheinungen der Litteratur, diesem Spiegelbild des wirklichen Lebens. Hier bieten sich dem Beobachter höchst überraschende Thatsachen dar. Über Spiele wird auch viel geschrieben; aber wieviel? Einfache Zahlen geben natürlich noch keinen genügenden Einblick, aber die Vergleichung mit anderen Gebieten der Litteratur enthält einen deutlichen Maßstab.

Ich habe mich die Mühe nicht verdrießen lassen, in den zuverlässigen bibliographischen Werken von Hinrichs und Büchtemann vergleichende Studien über die Ausdehnung der Spiellitteratur anzustellen. Allerdings nur für Deutschland; die Vergleichung mit anderen Ländern überlasse ich anderen; sie wird jedem hoffnungsvoll erscheinen, der von den deutschen Thatsachen betroffen ist.

Nehmen wir also einen Zweig des Schrifttums, dessen Wichtigkeit von jedermann anerkannt, dessen Fruchtbarkeit also auch von jedem erwartet wird. Die Spiele werden geliebt, aber die Gesundheit wird von allen über alles geschätzt. In der That ist die Litteratur der Gesundheit eine sehr reiche. Kein Wunder! die Bedingungen derselben sind mannigfaltig, die Gefahren, welche sie bedrohen, zahlreich, und so ist auch die „Diätetik" (obwohl sie nur eine kleine, relativ neue Abteilung der großen medicinischen Litteratur ist) ein weitverbreitetes, vielverzweigtes Gebiet der Forschung. Ich habe die Erzeugnisse derselben durch neunzehn Jahre, von 1857 bis 1875, verfolgt. Damit meine Leser eine deutliche Anschauung von dem Umfang der „Diätetik" erhalten, will ich — mit Anführungszeichen für jedes Buch — kurz andeuten, womit alles sie sich befaßt. Da sind Werke über „Nahrungs- und Genußmittel" überhaupt, aber auch über „die Luft, die wir einatmen", über „Obst und Brot", und zwei besondere über „Grahambrot"; über „Getränk" allgemein und „Bier" im besonderen recht viele, noch mehr über das „Wasser", nicht wenige über den „Tabak". — „Diätetische Kochbücher", Schriften über „diätetische Reformen", speziell über den „Vegetarianismus", nehmen eine ehrenvolle Stellung ein, und auch historisch ist die „Lebensweise der Pythagoräer" bearbeitet. Das „Turnen" wird

beschrieben, empfohlen, begrenzt, und um die „Impfung" finden häufige Kontroversen statt; denn die „Makrobiotik" bildet ein ersehntes Ziel, die „Verjüngung des Leibes" wird erstrebt, selbst die „Glückseligkeitslehre" (von Hartmann) findet hier ihren Platz. Auch die „kosmetische Diätetik", die „menschliche Schönheit" treibt ihre litterarischen Blüten, und vom „weiblichen Busen" hat Albrecht gehandelt. Über fast alle Teile des menschlichen Körpers sind besondere Untersuchungen in besonderen Schriften niedergelegt: was dem „Magen", den „Augen", dem „Herzen", den „Lungen" und dem „Gehirn" nützt oder schadet, wird in eigenen Büchern gelehrt. Ratschläge werden je in eigenen Schriften erteilt für „junge Mütter", für die „Gattin in der Ehe", für „Schulen", für „Schiffe", für „Häfen", speziell sogar für den „Besuch von Gelbfieberhäfen". Nicht nur von der „Volksgesundheit" überhaupt, sondern auch über die der „Frauen", der „Kinder", der „Truppen", der „Offiziere" wird in besonderen Werken gehandelt; einige sind den „Kindermädchen" gewidmet. Die Gesundheit ist vielfach bedroht; wie ihre Feinde zu vermeiden, wie zu bekämpfen seien, lehren eigene Schriften über „Schiefwerden" und „Unsittlichkeit", über „Cholera", „Trichinen" und „Pilze". — Auch der Mangel an Gesundheit soll erleichtert und wieder ersetzt werden: viele Werke verbreiten sich über „Krankenpflege", die auf



dem Felde der Ehren, in „Hospitälern“ und in den „Familien“ geübt werden soll; über alle Arten von „Bädern“ und über zahllose „Badeorte“ dehnen sie sich aus.

Jetzt also wissen wir ziemlich genau, was die Litteratur der „Diätetik“ umfaßt, und wir können die der Spiele mit Erfolg daran messen. — In den Jahren 1857 bis 1861 zählt die Diätetik 68, die Spiele aber 86 Schriften; 1862 bis 1865 werden für Diätetik 48, für Spiele aber 77 aufgeführt; die Jahre 1871 bis 1875 liefern der Diätetik wiederum 48, den Spielen aber 63 Werke. Nur in den Jahren 1866 bis 1870 wird die Spiellitteratur, welche 62 Titel darbietet, von der diätetischen mit ihren 118 übertroffen, weil in diesen Jahren sowohl die Impffrage einen polemischen, wie der Vegetarianismus einen propagandistischen Charakter annimmt, zugleich aber die Fälschung der Nahrungsmittel, die Wiederkehr der Cholera, das Auftauchen der Trichinen die besondere Energie der wissenschaftlichen Forschung herausfordern. Ich muß nur noch hervorheben, daß in den oben gezählten Werken über Spiele diejenigen über eigentliche „Jugendspiele“ und pädagogische Spiele der Fröbelschen Methode, ferner auch die über Tanzkunst und die Rätselbücher, welche doch unter den Begriff der Spiele fallen, nicht mit enthalten sind. Füge ich noch hinzu, daß schon das Mittel-

alter, besonders aber das erste Jahrhundert nach Erfindung der Buchdruckerkunst, eine reiche Sammlung von Schriften über Spiel überhaupt und sogar über Schach im besonderen darbietet, daß ferner die Bibliothek des Holländers Herrn v. Linde allein über das Schachspiel 1200 Werke enthält und daß er mir schon vor Jahren versicherte, die Litteratur desselben übersteige die Zahl von 2000 — dann darf ich es dem Leser überlassen, aus diesen bibliographischen Thatsachen die Schlüsse über die Bedeutung zu ziehen, welche die Spiele auch im Bereiche der Litteratur gewonnen haben.

Es bedarf danach wohl auch keiner besonderen Erörterung der Gründe, weshalb die Philosophie und speziell die Psychologie alle Ursache hat, sich mit dem Spiel allen Ernstes zu beschäftigen. Wenn Leibnitz, dieser überall umsichtige Geist, von den Spielen meint, sie seien der Aufmerksamkeit des Philosophen wert, „weil sie das Denken befördern"; oder wenn das englische Sprichwort: All work and no play makes Jack a dull boy — „Immer nur Arbeit und kein Spiel macht aus Hans einen dummen Jungen", den gleichen Gedanken einfach umschreibt, so ist damit zwar eine wahre Beziehung, aber doch eben nur eine Beziehung des Spiels zu dem, was außer ihm liegt, enthüllt. Tiefer in den Kern der Sache führt uns das oft wiederholte Wort Jean

Pauls: „Der Mensch muß Spaß verstehen, das heißt Ernst". Den Spaß, den wir machen und den uns das Leben macht, müssen wir verstehen, wenn wir den Ernst des Lebens verstehen wollen; Spiel und Spaß sind darin einander gleich; Spiel ist eben nur ein Teil dessen, was uns Spaß macht.

Die Aufgabe der folgenden Blätter ist es, das Vergnügen zu begreifen, das wir bei den Spielen und durch sie empfinden. Die Thatsache, daß das Spiel uns ein gewisses Vergnügen bereitet, ist jedem bekannt; mit der Erörterung derselben will die Wissenschaft die Spiele weder empfehlen noch verdammen; sie will ihr Wesen und ihre Wirkung nur begreifen. Denn mit der bloßen Thatsache der Erfahrung des Vergnügens, das empfunden wird, ist das Verständnis derselben noch keineswegs gegeben. Der Spiele giebt es sehr viele und sehr verschiedene; sind sie alle einander darin gleich, daß sie uns Vergnügen machen, so fragt sich, was ist das Gleiche in ihnen, wodurch sie uns das Vergnügen schaffen. Spiele sind Vorgänge, Ereignisse, Thätigkeiten, Übungen meist sehr zusammengesetzter Art: welche Elemente in ihnen und welche Verbindung von Elementen, wollen wir wissen, ist die Quelle der Lust, die sie uns bereiten. Und diese Lust ist wiederum sehr verschieden; immer Lust, immer anziehend bis zur Leidenschaft, ist doch die Art derselben bei den verschiedenen Spielen sehr ver-

schieden. Wie viele Arten derselben giebt es? wie verhalten sie sich zu den anderen Arten des Vergnügens, die das Leben uns bietet? wie verhalten sie sich zum Ernst des Lebens und ihre Gegenstände zu denen des Ernstes? Oder von der persönlichen Seite gesehen: die Spiele setzen unser Gemüt in Bewegung, beschäftigen unsere leiblichen wie geistigen Organe; welche sind es, die in Thätigkeit gesetzt werden, und welche Art von Thätigkeit scheidet oder verbindet Spiel und Ernst?

Die scheinbar einfache, an sich klare, weil oft erlebte Thatsache des Vergnügens am Spiel ist also bei der ersten Spannung der Aufmerksamkeit von vielfachen Fragen umgeben, deren Stellung unsere erste und wichtigste, deren Lösung unsere weitere Aufgabe ist. Aber nicht in pedantischer Reihenfolge, dies sei zur Beruhigung wie zur Bescheidung des lieben Lesers vorausgesagt, sollen die Fragen aufgeführt und beantwortet werden; dabei würden allzuhäufige Wiederholungen ganz unvermeidlich sein; sondern frei sollen sich unsere Gedanken über die Spiele so verbreiten, daß jeder dann seine Fragen an sie richten und die Antwort von ihnen entnehmen kann.

Vorweg will ich nur noch das eine bemerken: ich habe hier immer vom Vergnügen gesprochen; das ist nicht genau; vielmehr handelt es sich, wie unser Titel angiebt: um die „Reize" des Spiels. Der

Reiz ist eine innere Erregung, welche als solche angenehm ist, während Vergnügen eine angenehme Erregung ist. Wer eine Stunde lang schlechte Karten bekommt oder am Roulette verliert, beim Schach Zug um Zug hoffnungsloser zurückgedrängt wird, der hat heute wenig Vergnügen vom Spiel; der Reiz desselben aber läßt nicht nach, ja er steigert sich, im Hasard gewiß, vielleicht auch beim Schach. Zuweilen freilich kann das Mißvergnügen so sehr wachsen, daß es die Überhand im Gemüt gewinnt und auch der Reiz für diesmal verloren geht.

*

Die Thatsachen, welche unter dem Begriff des Spiels gedacht werden, sind zahlreich, mannigfaltig und verwickelt; denn nicht nur sehr vieles und sehr verschiedenes wird als Spiel gedacht, sondern auch aus sehr verschiedenen Gründen wird es als solches aufgefaßt. Das Ballspiel, das Klavierspiel und das Schauspiel, sie sind alle Spiele, aber in einem verschiedenen Sinne aus verschiedenen Gründen. Uns drängt sich deshalb zunächst die Frage auf: was ist Spiel? Sofort aber erkennen wir, daß schon diese Frage selbst vieldeutig ist, daß sie mehrere Fragen umfaßt, die alle, jede für sich und alle in Beziehung aufeinander, beantwortet werden müssen, um die Natur des Spiels zu ergründen.

Denn wir müssen zunächst wissen, was Spiel heißt, das heißt was alles mit dem Namen des Spiels benannt wird? Die Antwort aber, welche die Erfahrung uns darauf giebt, lehrt uns nur, welchen Umfang der Sprachgebrauch dem Begriffe giebt. Der Sprachgebrauch kann treffend und deckend, er kann aber auch ungenügend sein; er kann manches als Spiel benennen, was es nicht ist, anderes, was nach voller Gleichheit des Inhalts auch Spiel heißen müßte, doch nicht so benennen. Es ist eine häufig wiederkehrende Aufgabe der Wissenschaft, dem unbewußt geschaffenen Sprachgebrauch nachzugehen, seinen Sinn zu erforschen aber auch zu berichtigen. Die Notwendigkeit der Erfüllung dieser Aufgabe tritt sofort zu Tage, wenn man wahrnimmt, daß der Sprachgebrauch eben in verschiedenen Sprachen ein verschiedener ist.

Will man aber den Umfang des Begriffes unabhängig von der Sprache, die ihn bezeichnet, sachlich feststellen, so kommt es darauf an, die Frage: was Spiel ist? in einem anderen Sinne zu fassen, nämlich: was das Wesen, der Inhalt dieses Begriffes sei. Umfang und Inhalt eines jeden Begriffes sind offenbar von einander abhängig; aus allen Thatsachen, die unter einen Begriff fallen, also aus dem ganzen Umfange desselben, muß ich seinen — allgemeinen — Inhalt schöpfen; aber je nachdem ich

diesen Inhalt erkenne, auffasse, feststelle, wird der Umfang, in dem er sich wiederfindet, sich richten. Allein wie die sprachliche Bezeichnung ist auch die logische Auffassung der Sache in verschiedenen Zeiten und bei verschiedenen Völkern verschieden. Wie der Umfang des Begriffes sich zum Inhalt desselben, so verhält sich der Sprachgebrauch zur ursprünglichen Bedeutung des Wortes, welches ihn bezeichnet. Nur daß der Sprachgebrauch von der logischen Strenge ungehemmt, dafür aber, von der in die Fülle der Erscheinung eindringenden Phantasie geleitet, sich freier bewegt, bald fein und lichtvoll, bald lässig und gleichsam eigenwillig verfährt. Ungemein reizvoll und verwickelt ist es, wie die sachliche und logische Auffassung und die sprachliche Bezeichnung bei den verschiedenen Völkern sich berührt und durchkreuzt.

Bei den verschiedenen Nationen, und bei denselben zu verschiedenen Zeiten, gab es verschiedene Spiele; der Begriff und der Name wechselt, bald mit dem Namen der Begriff und bald mit dem Begriff der Name. Man kann bekanntlich die Verschiedenheit der Völker und der Kulturepochen aus ihren Spielen erkennen, auch den Wert derselben kann man daran messen. Aber auch da, wo die gleichen Thatsachen sich finden, wo wir dieselben Spiele antreffen, begegnen wir einer tiefgehenden Verschiedenheit in der Auffassung, in dem Einfluß derselben auf das

Gemüt, auf das innere Leben. Was hier und dort auf gleiche Weise gehandhabt wird, gilt hier als strenger Ernst, erscheint in sittlicher Würde oder gar als religiöser Dienst, dort als eigentlich Spiel, zum Genuß und zur Kurzweil bestimmt. — In der klassischen Zeit z. B. des griechischen und des jüdischen Nationallebens galt dort das Schauspiel, hier der Tanz als eine Art von Gottesdienst, als religiöse Ceremonie; bei uns bilden beide als weltliches Vergnügen den strengsten Gegensatz gegen alles Religiöse, Geistliche. — Die olympischen und sonstigen nationalen Wettkämpfe der Griechen nennen nur wir (sie selbst aber nicht) „Spiele"; auch die mimische Kunst wird bei uns als „Gebärdenschauspiel" bezeichnet, und selbst für die Musik gebrauchen wir, was weder Griechen noch Juden gethan, den Ausdruck Spiel. Die verschiedene sachliche Anschauung drückt sich in der verschiedenen sprachlichen Bezeichnung deutlich genug aus.

Die Deutschen haben zugleich den umfassendsten und den tiefsten Begriff des Spiels auch sprachlich ausgeprägt; indem wir unsere Untersuchung der heutigen Auffassung zuwenden, dürfen wir uns getrost auch dem heutigen Sprachgebrauch anvertrauen, in welchem wir gelegentlich eine ganz außerordentliche Schärfe und Feinheit anmerken werden.

Jedes Spiel ist eine Thätigkeit, mit der Absicht

unternommen, Lust durch sie zu gewinnen. Je nach der verschiedenen Thätigkeit, aus welcher sie bestehen, sind die Spiele verschieden; aber auch je nach der Lust, welche gesucht wird, kann eine und dieselbe Thätigkeit für die Personen verschieden sein; im Wettlauf oder beim Billard trachtet der eine nach dem Sieg, der andere nach dem Preis, ein dritter — und fast alle — nur nach dem Kampf.

Wir haben die wesentlichsten, aber wir haben noch nicht alle Elemente beisammen, welche das spezifische Wesen des Spiels ausmachen; die auf Lust gerichtete Absicht kommt auch in anderen Belustigungen vor, welche nicht Spiel sind. Manche Thätigkeiten sind nur zur Lust erfunden; andere werden vielfach nur zur Lust geübt, wie Jagen, Fischen, Spazieren, Reiten u. s. w. Ein Maskenball, ein Karneval, eine Kirmeß sind Belustigungen, dem Spiele verwandt, aber nicht gleich. Das vorige Jahrhundert liebte es, den Gewinn von Erkenntnissen als solche zu bezeichnen; so ist von geographischen und biographischen, von heraldischen und Münzbelustigungen die Rede gewesen, weil man das Vergnügen an diesen Erkenntnissen besonders ins Auge gefaßt hatte. Aber fast alle Thätigkeiten, denen der Mensch sich hingiebt, können mit Lust verbunden sein, und die Absicht kann sich zunächst auf diese Lust richten, ohne daß sie darum Spiele sind. Wir werden die spezi-

fischen Merkmale des Spiels am leichtesten und am sichersten erreichen, wenn wir die Gegensätze aufsuchen, durch welche es sich von anderen Erscheinungen unterscheidet.

Ein wesentlicher Zug in der Natur des Spiels liegt in seinem Unterschied von der Arbeit. Worin aber ist es von der Arbeit unterschieden? Denn die Lust und auch die Absicht der Lust an der Thätigkeit kann auch mit der Arbeit verbunden sein.

Der Arbeit entgegengesetzt ist die Muße; die Muße selbst aber kann Ruhe oder Thätigkeit sein. Im Müßigsein und Müßiggang liegt wesentlich das Nichtsthun; kein Spiel aber besteht im Nichtsthun. Das Spiel also gehört zur Beschäftigung in der Muße.

Arbeit ist Anstrengung und schwer, Muße aber ist Erholung und leicht; und das Spiel ist eine Art der Erholung. Nun aber kann auch die Arbeit, wenn sie nach reichlicher Übung geschickt vollbracht wird, ohne Anstrengung geschehen; eben dann aber sagen wir, daß sie „spielend", „wie ein Spiel" von statten geht. Dennoch aber ist die leichte und fließende Arbeit nicht wirklich ein Spiel, sondern nur diesem gleich eben in dem Mangel an Anstrengung. Noch mehr: manches Spiel erfordert einen wesentlichen Aufwand von Kraft, wirkliche Anstrengung; ja das Maß der Lust am Spiele steigt oft genug mit dem

Maße des Kraftaufwandes, welchen es erheischt. Das Schachspiel ist eine kombinatorische Thätigkeit, welche durch den Umfang, die Höhe und die Energie der geistigen Funktion die Berufsarbeit derer oft übersteigt, die es spielen; man denke nur an den Handwerker, den Kassenbeamten, selbst den Apotheker und Kaufmann, deren geistige Berufsarbeit ein Spiel ist im Vergleich zu den Anstrengungen, die das Schachspiel ihrer Mußestunden fordert. Und Richter und Anwalt, Prediger und Lehrer, Staatsmann und Astronom finden nicht bloß, sondern suchen im Kegelspiel eine Anspannung ihrer körperlichen Kräfte, welche die ihrer ernsten Geschäfte bei weitem übertrifft. Und doch handelt es sich dort und hier nur um ein Spiel, dessen Genuß nicht am wenigsten gerade darin besteht, daß man seine — geistigen oder leiblichen — Kräfte darin „spielen" läßt.

Arbeit ist Ernst, Spiel aber ist Spaß und Scherz. Wie groß auch die Anspannung der Kräfte im Spiel, die Leichtigkeit der Bewegung in der Arbeit sein mag: den Ernst des Lebens finden wir in der Arbeit, die Lust, die Heiterkeit, den Scherz und Spaß im Spiel, weil der Zweck der Thätigkeit in beiden sich unterscheidet. Nehmen wir zugleich einen anderen, nahe verwandten Gegensatz zu Hilfe: Arbeit ist Beruf, Spiel ist Genuß. Arbeit kann in einer Thätigkeit bestehen, welche angenehm ist, Genuß bereitet; das Spiel

aber ist immer auf den Genuß gerichtet. Wird eine Thätigkeit, welche auch immer, lediglich wegen des Genusses an ihr selbst betrieben, werden wir sie kaum als Arbeit bezeichnen. Die eigentliche Arbeit, die des Berufs, ist immer auf ein Ziel gerichtet, welches außer der Thätigkeit selbst liegt, welches durch die Thätigkeit erreicht (eben erzielt!) werden soll. Spiel und Arbeit haben einen Zweck; aber beim Spiel liegt der Zweck in ihm selbst, bei der Arbeit jenseits derselben. Selbst bei derjenigen Arbeit, welche nur zur Übung gethan wird, also bei der Arbeit der Schule in des Wortes weitester Bedeutung, welche keinen positiven, reellen Zweck außer ihrer selbst verfolgt, ist doch immer die Übung der Kräfte der über sie und das gegenwärtige Geschehen hinausreichende Zweck. Auch Spiele mit ihrer Thätigkeit sind nicht ohne Erfolg, weder die einen auf die leiblichen Kräfte noch die anderen auf die geistigen und die des Gemüts; aber dieser Erfolg wird nur gelegentlich gewonnen, nicht erstrebt; er wird auch vielleicht in der Einrichtung und Anstellung der Spielthätigkeit überhaupt, also im großen und ganzen gesucht; im einzelnen Spiel aber suchen die Spieler nur den Genuß und die Lust, die es unmittelbar bietet. Spielübungen aber, welche also nicht wirkliche gegenwärtige Spiele, sondern auf den Erwerb und die Vollendung der Spielkunst gerichtet sind, stehen außerhalb des Gebiets des Spieles

und sind ernsthafte Vorbereitungen für dasselbe. Sie sind gerade so wie die Bereitung von Spielzeug ernste Arbeit als Mittel für das Spiel als Zweck; so wie umgekehrt alle Arten Übungsspiele, die lediglich zur Ausbildung leiblicher oder geistiger Kräfte betrieben werden, nur die Form und den Schein des Spiels tragen, in Wahrheit aber Mittel nur für die ernste Arbeit sind, für welche sie die Kräfte erhöhen sollen.

Wir sind noch nicht am Ziele; Spiel ist Schein, Arbeit ist Wirklichkeit. Zwar als Spiele selbst sind sie ja wirkliche Spiele; allein auch jeder Schein ist wirklicher Schein; die Spiele haben eben nur eine Scheinwirklichkeit oder die Wirklichkeit des Scheins. Bei den am eigentlichsten sogenannten Spielen, bei dem der Karten, der Gesellschaft ꝛc., werden wir sehen, wie sehr dies ihr Vorzug und ihr Mangel ist, daß sich in ihnen Schattenbilder des wirklichen Lebens auf der Lichtfläche des Bewußtseins bewegen. Aber jede ernsthafte, zweckvolle, würdige, selbst heilige Thätigkeit des wirklichen Lebens kann auch als Schein gespielt werden. Nicht nur die Kinder spielen Vater und Mutter, Krieg und Schule, nicht nur das Drama führt uns den Ernst und die Würde des realen Lebens mit seinen Zwecken und bewegenden Kräften als bloßen Schein im Spiel vor, sondern wie in der Kunst und der Kindheit so auch mitten im Leben werden viele Rollen bloß zum Schein gespielt. Dieser Schein

ist nun freilich der trügerische; er ist des Edlen nicht wert, das er darstellen will, und entwürdigt es! denn die Rolle, die einer bloß spielt, ist nicht nur keine Wirklichkeit, sondern auch nicht einmal wirkliches Spiel.

❦

Nunmehr können wir der schweren logischen Sorgen um den Begriff des Spiels uns entschlagen und uns denjenigen Gedanken mit Behagen zuwenden, welche alle die Gegensätze, in denen es sich unter den sonstigen Erscheinungen des Lebens befindet, zu erläutern im stande sind. Zunächst vertrauen wir uns der Führung der Sprache an. Die Deutschen, sagte ich, haben den weitesten und umfassendsten und dennoch zugleich den tiefsten Begriff des Spiels: von dem Soldatenspiel des Knaben bis zur mimischen Darstellung des tragischen Helden, von dem Gerade und Ungerade der Mädchen um Nüsse bis zur Pharaobank um Goldstücke und Bankbillets, von dem ersten Ballfangen bis zu den mathematischen Billardtafeln und Schachbrettern, von der stumpfen Patience bis zu den scharfen Feinheiten des Skat und L'hombre, von den frühesten Übungen mit Reifen und im Rennen bis zur höchsten Virtuosität des Geigers bezeichnen wir das ganze weite Gebiet der Übungen und Berechnungen, der Wagnisse und Darstellungen mit dem

Namen des Spiels. Der Grund, weshalb der Begriff des Spiels dem Deutschen so viel umfassender ist als anderen Völkern, liegt in der ursprünglichen Bedeutung des Wortes, also in der sprachlichen Apperception des Gedankeninhalts. Während z. B. die Griechen die Vorstellung Spiel mit dem Worte *παίζειν*, „Kinderei treiben", bezeichnen, die Hebräer mit dem Worte szachak, „scherzen, lachen", die Römer mit ludo, „sich freuen" (im Sanskrit hlad, [sich freuen, hlada, Spiel — erhalten im englischen glad —)*) bedeutet das altdeutsche Wort spilan eine leichte schwankende Bewegung. Der Einfluß, den die innere Sprachform, in welcher er erfaßt ist, auf den Begriff ausübt, macht sich sofort schon in Bezug auf den Umfang desselben bemerklich. Denn es ist nun wohl offenbar, daß der Grieche weder die dramatische noch die musikalische Kunst zu den Spielen rechnen konnte; sie gehören ja in der That nicht zu den „Kindereien", und ebenso dient die Tonkunst nicht bloß zu „Scherz und Lachen" und kann deshalb in dem hebräischen Begriff des Spiels nicht mit enthalten sein. — Weitaus wichtiger aber als der Umfang des Begriffs — über den sich streiten läßt — ist der Inhalt desselben;

*) Nach Aufrecht aber stammt es von einer indischen Wurzel, welche tändelndes, kindliches Spielen bedeutet, deren Urbedeutung aber noch in den Veden hervortritt als: rasche Bewegung, hin- und hereilen.

und hier, wie in so vielen Fällen, erweist sich die deutsche Sprache als eine besonders tiefe, man kann sagen philosophische Auffassung der Dinge, weil sie uns in die psychologische Erkenntnis der Sache einführt. Es kann nicht unbemerkt bleiben, wie nur die deutsche Sprache mit dem Worte die Sache selbst bezeichnet, während andere nur um die Sache herumgehen. Alles Spiel ist eine Thätigkeit. Es fragt sich, was für eine? Die griechische nennt mit ihrem Wort für Spiel gar nicht die Natur der Thätigkeit selbst, sondern die der Personen, welche sie auszuüben pflegen; sie nennt „Spiel" das, was Kinder treiben. — Im Dänischen unterscheidet man „legen" als Kinderspiele von den übrigen und von Musik und Schauspiel. — Die hebräische und die lateinische Sprache, auch das französische jouer = jocare bezeichnen ebenso nicht die Thätigkeit selbst, sondern deren Erfolg als Zustand der thätigen Personen. Die deutsche aber bezeichnet mit dem Namen die Sache: spielen heißt eine leichte, schwankende, ziellos schwebende Thätigkeit. In solchem Sinne reden wir von einer Spielart, welche zwischen zweien Arten sich gleichsam in Bewegung befindet: von dem Herüber- und Hinüberspielen des Weberschiffleins, von dem Spiel der Wasser im Springbrunnen und dem Spiel der Wellen in der Quelle, und von dem Spielraum, den eine Sache haben muß, um sich frei zu bewegen. Ich

lasse es dahingestellt, ob im heutigen Sprachgefühl diese Bedeutung des Wortes noch als die eigentliche empfunden wird, jedenfalls ist sie die ursprüngliche. Und wenn die abgeleitete Bedeutung uns heute als die eigentliche erscheint, so ist es höchst interessant zu beobachten, wie bei einigen Anwendungen des Wortes die eigentliche und die uneigentliche, die ursprüngliche und die abgeleitete Bedeutung durcheinander spielen.

Wenn man von den Wassern des Springbrunnens sagt, daß sie spielen, so denkt man offenbar nicht an die bloße mechanische Bewegung, sondern etwas vom Innerlichen des menschlichen, scherzenden und neckenden Spiels begleitet die Vorstellung. Und wenn wir mit Herbart von dem „unbeherrschten Spiel" der Vorstellungen reden, sobald wir an die mannigfachen Gedanken und Bilder denken, die absichtslos — besonders in der Muße, nach gethaner Arbeit — in uns auftauchen und denen wir freien Lauf lassen, so deutet das zunächst auf den reinen Prozeß mechanischer Bewegung; wir lassen eben die Vorstellungen wie die Wasser des Springbrunnens spielen. In beiden Fällen herrscht zwar eine bestimmte Gesetzmäßigkeit, bei den spielenden Wassertropfen und den spielenden Vorstellungen ereignet sich jedes Partikelchen der Gesamtbewegung aus zugemessenen Ursachen durchaus so und nicht anders; es erscheint uns aber, wenn wir es anschauen, wie eine völlig freie Bewegung, wir denken

nicht an Gesetz und Notwendigkeit, weil wir keine Regel und keine Ordnung wahrnehmen, und deshalb betrachten wir es, gleich dem Wechsel der kaleidoskopischen Farben und Formen, als eine Art von Spiel im gewöhnlichen Sinne des Wortes.

Es mag der Aufklärung des Begriffs, besonders aber zur Würdigung der Feinheiten des Sprachgebrauchs dienen, noch folgendes zu bemerken.

Wenn Schiller alles Schöne als ein Erzeugnis des Spieltriebs bezeichnet hat, so haben doch die plastischen Künste sich bis heute der Macht dieses verbreiteten und ansprechenden Gedankens völlig entzogen. Spiel ist eben Bewegung, und zwar solche Bewegung, die nicht auf ein bleibendes und dauerndes Resultat gerichtet ist. Das Kunstwerk bleibt. Das musikalische und poetische Werk ist dem Spiele darin verwandt, daß es wie ein Spiel eben in der Darstellung und Vorführung vorüberrauscht. Komponieren und dichten ist nicht spielen, wie darstellen und vortragen es ist. Die Dichtung heißt ein Spiel nur, weil sie gespielt d. h. dargestellt wird; das Dichten aber ist kein Spiel. Auch das Aufnehmen des Kunstwerks soll einen dauernden Wert haben, darum ist es ebenfalls nicht Spiel.

Mir ist nicht ganz klar, weshalb die musikalische Komposition, die doch ebenso wie das Drama gespielt wird, nicht gleich diesem ein Spiel heißt, als eben nur

unter der dramatischen Vermittelung im Singspiel. Vielleicht hängt es damit zusammen, daß wir eben auch den musikalischen Vortrag einiger Instrumente wie Klavier und Geige als spielen bezeichnen (während wir nicht dasselbe von den Blas- und anderen Instrumenten sagen), wofür vielleicht die Sichtbarkeit der Bewegung den Grund hergiebt.

Das Wichtigste aber für den psychologischen Gewinn aus der Deutung des Wortes fließt eben daraus, daß spielen eine Bewegung bezeichnet, welche in sich selbst zurückkehrt, zu keinem Ziele hinstrebt. Von Wassern, die den Strom hinabfließen, sagt man nicht „sie spielen", sondern eben nur von den in Grenzen hin- und herschwebenden Wellen oder von den im engen Bezirk sich erhebenden und senkenden Wassern des Springbrunnens.

Hiermit nun ist der eigentliche Kernpunkt im Charakter des Spiels ausgesprochen; es ist freie, zielloſe, ungebundene, in sich selbst vergnügte Thätigkeit.

Dieser Charakter tritt deutlicher hervor, wenn wir nun den Gegensatz der Spielthätigkeit zu dem Ernst, der Arbeit und dem Beruf oder zusammengefaßt zu der ernsten Berufsarbeit näher betrachten, den auch Julius Schaller ebenso schön wie ausführlich dargestellt hat.

Schon dem Kinde tritt innerhalb der Familie der Ernst des Lebens in der Form von Geboten und

Verboten entgegen: die Unterlassung und die Übertretung werden geahndet und führen ihm die Strenge der Forderung zu Gemüte. Vollends in der Schule herrschen Regeln und Gesetze, nach denen alle Thätigkeit gefordert und geordnet wird. Das Kind muß arbeiten, das heißt mit seiner Thätigkeit eine Pflicht erfüllen. Dem naiven Bewußtsein erscheint als das Charakteristische der Pflichtthätigkeit, daß sie ohne Rücksicht auf Lust oder Unlust vollbracht werden muß. Anton Ree erzählt uns in der Einleitung zu seinem Essay über den Pflichtbegriff eine köstliche und lehrreiche Anekdote. Die Herren in einer Gesellschaft streiten lebhaft über das Wesen der Pflicht; eine Dame tritt hinzu und findet es sehr erstaunlich, daß die Herren so heftig streiten: Pflicht, meint sie, das ist ja ganz einfach, Pflicht ist, was man nicht gern thut. Das Wahre daran ist, daß man die Pflicht erfüllen muß, auch wenn es mit Unlust geschieht. Das Spiel aber wird nur mit Lust und nur wegen der Lust unternommen. Zwar innerhalb eines jeden Spiels herrschen Regel und Gesetz; aber ob es gespielt werden solle, darüber entscheidet nicht ein Gesetz, sondern nur das Belieben. Damit allein aber ist das Unterscheidende des Spiels noch nicht erschöpft, kaum ist das Wesentlichste getroffen; denn auch die Arbeit kann wenigstens aus freiem Antrieb unternommen, kann mit Lust und Liebe vollbracht werden. Alle

Arbeit aber verfolgt ferner einen persönlichen Zweck; die der Schule macht diesen Zweck vollkommen erkennbar und sie wird dadurch am meisten (oder sollte doch werden!) zur Schule des Lebens. Die gesamte Thätigkeit der Schule als Ganzes und jede einzelne als Teil derselben ist auf ein persönliches Ziel, auf die Ausbildung des Schülers zu einer bestimmten Reife, gerichtet. Was auch geschieht, es soll damit ein Bleibendes und Fortwachsendes geschaffen, es soll eine Befestigung, Verwandlung und Ausgestaltung der leiblichen oder geistigen Kräfte, eine Geschicklichkeit in ihrer Anwendung erzielt werden; alles, was in der Lehrzeit gefordert und was geleistet wird, das wird nicht um seiner selbst, um dieses Inhalts und um dieser Thätigkeit willen, sondern wegen der Bildung gefordert, die aus ihr sich ergiebt. Jede einzelne Stunde, jede Lektion weist über sich hinaus auf die folgenden, und alle zusammen weisen hinaus aus der Gegenwart der Lehrzeit in die Zukunft des Lebens. Das Spiel aber spielt in der Gegenwart; diese angenehm zu erfüllen, ist des Spieles wirklicher Zweck. Zwar kann — und wird — das Spiel, weil es eine Anwendung der Kräfte ist, auch zu ihrer Übung und Ausbildung beitragen; aber nicht auf ein solches Ziel, auf etwas, was jenseits desselben liegt, ist das Spiel gerichtet; von dem Spielenden mit der Absicht unternommen, ein Bildungsziel da-

durch zu erstreben, würde es sofort aufhören, ein Spiel zu sein.

Schon die Ausbildung der Kräfte, aber noch viel mehr die spätere Anwendung derselben in einer Berufsarbeit weist nicht bloß die einzelne Stunde in den Zusammenhang des ganzen Lebens des Individuums hinüber, sondern das Individuum selbst in den Zusammenhang der Gesamtheit. Schon die Ausbildung, sage ich; alle Schule und Lehre ist darauf berechnet, daß die Kräfte in die Erfüllung allgemeiner Aufgaben einmünden. Es sind nicht die Zwecke des einzelnen allein und als solchen, es sind die Zwecke der Gesamtheit, für welche der einzelne seine Kräfte ausbildet. Die Berufe sind gegeben; sie werden, wie die deutsche Sprache dies wiederum ungemein treffend ausdrückt, von den einzelnen ergriffen. Indem der Mensch in denselben eintritt, hört er gleichsam auf, ein einzelner zu sein, und wird statt dessen ein Glied der Gesellschaft.

Die Gesamtheit aber ist ein geselliger Organismus, ein zusammenhängendes System von mannigfacher Bedeutung. Zunächst von der persönlichen Seite betrachtet, ist sie ein System von Kräften, welche so gebildet und gestaltet sind, daß sie zu einer Gesamtkraft, als Einheit sich verbinden. Jeder einzelne erwirbt und erfüllt seine Stellung als schaffende oder leistende Kraft innerhalb des Gesamtorganismus.

Da dieser Organismus und jedes Glied desselben nicht bloß produziert, sondern auch konsumiert, bildet er zugleich ein ökonomisches System, und zu den wesentlichen Kennzeichen der ernsten Berufsarbeit gehört es deshalb, daß sie jedem Individuum einen ökonomischen Erfolg darbietet, ihm eine ökonomische Stellung anweist.

Das Wichtigste aber im Charakter der Gesamtheit ist es, daß nicht nur die Kräfte, sondern auch ihre Erzeugnisse, nicht bloß die Personen, sondern auch die Sachen, die Schöpfungen und Einrichtungen, die Lebensführungen und ihre produktiven Erfolge ein zusammenhängendes System, eine Einheit bilden. Es ist dieses Ortes nicht, näher darauf einzugehen, wie persönlich die Kräfte und sachlich die Werke zunächst in kleineren Gemeinschaften vereinigt sind, welche engere gemeinsame Zwecke verfolgen, um dann schließlich in der Gesamteinheit der nationalen Gemeinschaft sowohl zur persönlichen nationalen Einheit als auch zur sachlich-nationalen Arbeit sich zusammenzufinden, wie Personen, Werke und Einrichtungen darin miteinander verflochten und verwebt sind; denn die Gemeinde und der Staat, die Kirche und die Kunst, die Wissenschaft und die Industrie, Handel und Verkehr zeigen ja jedem deutlich genug das Bild dieser sich kreuzenden und verknüpfenden, trennenden und verbindenden Kräfte und Zwecke der Gesamtgenossenschaft der Nation.

Dadurch nun und dadurch am meisten kennzeichnet sich die Thätigkeit des Spiels; sie steht isoliert, abgesondert von dem System der menschlichen Zwecke — dies ist bei allen Spielen der Fall —, oder auch der Stoff und Inhalt derselben ist abgesondert — dies ist nur bei den Spielen im engsten Sinne, bei Karten-, Ball- und Brettspielen. Das Spiel ist nicht nur eine in Bezug auf den Zweck von allem, was Ernst und Arbeit heißt, verschiedene, isolierte Thätigseit, sondern sie hat auch keine Beziehung zu dem anderweitigen und allgemeinen Streben der Menschen, ihr fehlt das Eingreifen und Übergreifen in andere Thätigkeiten. Zwar der Form und der That nach, in Bezug auf die Regeln und die Kunst ihrer Anwendung, gehört auch das Spiel zur allgemeinen Äußerung der geistigen und leiblichen Kräfte des Menschen, allein in Bezug auf den Zweck und Erfolg der Beschäftigung ist sie eine von der sonstigen Entwickelung und Leistung der menschlichen Kräfte verschiedene und alleinstehende. Am klarsten tritt die typische Form dieses unterscheidenden Merkmals aller Spielthätigkeit in allen eigentlichen, also etwa Kartenspielen, hervor. Hier ist jedes einzelne Spiel, das gemacht wird, eine in sich abgeschlossene, zu jedem früheren und jedem späteren Spiel beziehungslose Thatsache; die Karten sind verteilt, das Spiel wird ausgeführt; wenn es geendet ist, dann ist auch wie sein

Dasein seine Bedeutung, sein Einfluß abgeschlossen. Das Ereignis, das sich mit den Karten im Geiste der Spieler abgespielt hat, sinkt beziehungs- und erfolglos in das absolute Nichts zurück. Auch dem Gedächtnis wird es für immer entrückt. Und wenn etwa besonders auffällige Spiele wegen seltsamer Gestaltung des Zufalls oder ungewöhnlich lehrreicher Kombinationen von eifrigen Spielhelden im Gedächtnis bewahrt und als Spielwunder mit vielem Behagen erzählt werden, so haben doch auch diese keine andere Beziehung als eben zu dem Existenzkreise eben dieser einen Art von Spiel. Auf alles übrige Thun und Treiben der Menschen aber, welches den Kreis des Lebens erfüllt, hat es keinen unmittelbaren Einfluß. Alles sonstige Thun des Menschen hat das Wesentliche an sich, daß es mit anderem Thun desselben und anderer Menschen verzweigt ist, daß es sich selbst zu höherer Vollkommenheit entwickelt oder anderes zur Entwickelung bringt, daß es selber Zweck, aber auch sogleich Mittel für andere Zwecke ist.

Die vollkommene Harmonie und durchgreifende Wechselwirkung alles Thuns aller Menschen, welche dann zu einer direkten Fortentwickelung aller Kräfte und zu einer Vervollkommnung aller Werke führt, ist freilich nur ein Ideal im Reiche des Menschenlebens; aber kaum irgend eine That ist vorhanden, welche nicht, dem Ideale sich hierin nähernd, über die Grenze

ihres isolierten Inhaltes und ihrer abgeschlossenen Bedeutung also auch des nächsten vorgesetzten Strebens hinaus- und auf andere Thaten einwirkte. Kein Kärrner fährt einen Stein, kein Landmann hebt eine Pflugschar, ohne daß der Erfolg seiner Anstrengung in einen größeren oder kleineren Kreis von Thätigkeiten anderer eingreift.

Nur der Genuß, das eigentliche beschränkte Genießen, ist auch eine solche abgeschlossene und abschließende Thätigkeit, ein Zweck, welcher ein Ende ist einer Reihe von Bestrebungen. Von der ersten Pflanzung eines Weinstocks zieht sich eine lange Reihenfolge von Thätigkeiten durch die Zucht und Wartung der Reben und alle Hantierungen des Winzers samt dem Geschäft des Küfers und endlich des Kaufmanns. Wohl hundert Hände mußten sich bewegen und fünfzig Köpfe denkend sich rühren, und jeglicher zu eigentümlichem Werk, das nur in der Ordnung nach den vorhergehenden geschafft werden konnte, ehe die Flasche Weins vor mir steht. Alle diese Geschäfte hängen rückwärts und vorwärts miteinander und dabei noch mit vielen anderen, mit Handwerken und mit Wissenschaften, zusammen. Die Phantasie eines jeden kann sich das Bild dieses unendlichen, allseitigen Zusammenhangs ausmalen, und es erscheint alles Leben und Streben und Schaffen als ein wildes arabeskes Gemälde von Schlingpflanzen, blühenden,

duftenden, nährenden und giftigen; die Linien sind mannigfaltig und bunt durcheinander gekreuzt, verzweigt und verschlungen; hier und da aber sieht man einen Zweig, der sich lange und weit hierhin und dorthin gewunden, endlich sein Ziel und seine Spitze erreichen, sein Ende finden. Ein solches Ende und Ziel ist erreicht, wenn du die Flasche öffnest und den Wein mit den Genossen lustig verzechst. Jeder sinnliche Genuß ist ein solches Ende langer, oft vieljähriger Arbeit und Entwickelung; abgeschlossen und abgeschnitten ist mit dem Genuß die Reihe der Thaten. Freilich kann ein Genuß Mittel zu erhöhter Thätigkeit sein, und als Nahrung der Kraft, als Erfüllung des Naturbedürfnisses ist er es immer; allein hier ist die Rede von dem reinen Genießen schlechthin, welches seiner Natur nach immer außer der Reihe der Schöpfungen liegt.

Das Spiel nun gleicht darin dem Genuß, daß es in diesem Sinne ein Ende und Ziel für sich ist; aber auch schon sein Anfang war Ende: ganz liegt es außer dem Kreise menschlichen Strebens und Handelns, weder rückwärts noch vorwärts ist das Spielen als solches mit dem Netze der menschlichen Zwecke verbunden. Jeder andere Genuß ist oft ein Erfolg und darum auch ein Motiv ernster Arbeit und ernsten Strebens, das Spiel aber ist in sich selbst That und Genuß, Streben und Ziel. Das Spiel also steht vom

Reiche der Zwecke isoliert, und mehr noch als vom Schönen gilt die Kantische Definition als „Zweckmäßigkeit ohne Zweck" vom Spielen; daher Schiller mit Recht den Begriff des Schönen auf den allgemeineren des Spiels zurückgeführt hat und als „Spieltrieb" bezeichnet, was man sonst Schönheitssinn nennt. Der Genuß, auf welchen gezielt wird, kann hier ebensowenig Zweck heißen als beim Schönen, dessen Anschauung ebenfalls Genuß bereitet; es soll vielmehr nur das Wesen der spielenden Thätigkeit an und für sich selbst betrachtet werden, und als solche ist sie von jeder Zweckthätigkeit um so mehr verschieden, als das Genießen selbst, wie oben gezeigt wurde, ebenfalls eine vom Zusammenhang der Zwecke sich abwendende und ausschließende Thätigkeit ist.

Auch für die Einsicht in das spezifische Vergnügen am Spiel werden wir es als sehr wesentlich erkennen, daß es eine Welt für sich ist, eine Welt, in welche einzutreten den besonderen Wert und Reiz hat, daß man eben die andere, die sonstige Welt verläßt. Diese andere Welt können wir kurzweg als die des Berufes bezeichnen, denn aus Berufsthätigkeit und Spielthätigkeit setzt sich das Ganze des Lebens zusammen.

Von allem anderen, was wir als unterscheidend vom Spiel an der Berufsthätigkeit bereits hervorgehoben haben, abgesehen, giebt es nur noch ein entscheiden-

des und durchschlagendes Merkmal, das diese beiden Welten scheidet, auf welches die Würde der einen und der Reiz der anderen sich am innigsten bezieht. Mit jeder Berufsthätigkeit, der niedrigsten wie der höchsten, ist eine Verantwortung verbunden; eine Verantwortung, welche oft genug von einer zwecksetzenden und lohnbietenden äußeren Autorität, am meisten und am tiefsten aber von der inneren Autorität des Gewissens, des Sittengesetzes gefordert wird. Sich dem Spiele zuwenden, heißt für die Zeit desselben sich wie der Not und Last, so auch der Verantwortung entziehen, welche Gott und die Welt, die Gesellschaft und das Gewissen, die Sitte und der Genius uns in aller Berufsthätigkeit auferlegen.

Von der Wissenschaft konnte man — und in einem behutsamen Sinne mit Recht — sagen, daß sie ebenfalls ihren Zweck in sich habe, nach keinem Ziele über sich selbst hinaus strebe; man hat es aber auch im allgemeinen Sinne ausgesprochen und sie, weil sie der verwickelten Not und Last und den alltäglichen Nutzzwecken des Lebens sich entzieht, geradezu als ein „Spiel mit Begriffen" bezeichnet. Aber wie hoch und rein auch hier der Begriff des Spiels gefaßt, wie sehr nur an das edelste Glied der lockeren Sippe gedacht sein möge, es ist logisch unrichtig, ihn auf die Wissenschaft anzuwenden. Denn einerseits ist der Einfluß der Wissenschaft, — auch der höchsten und reinsten,

der reinen Mathematik und der Philosophie, — auf das Leben mannigfaltig, und man kann sie schon deshalb mit dem Spiel nicht identifizieren, ohne mit ihr überhaupt oder mit dem Gedanken über sie ein Spiel zu treiben; andererseits ist alles Thun und Schaffen in der Wissenschaft mit dem Spiel kaum vergleichbar, denn dort steht jede einzelne und jedes einzelnen Thätigkeit schlechthin im Zusammenhang und im Dienste des Ganzen, indem jede Beschäftigung teils an dem gesamten organischen Werk des Wissens, teils an der fortschreitenden Ausbildung, sei es der eigenen, sei es einer anderen Person, für die Schöpfung des Werkes mitzuarbeiten berufen ist. Zusammenhang, Fortschritt in der subjektiven Ausbildung der Kräfte, in der objektiven Gestaltung eines Werkes, alles dies mußte eben fehlen, damit eine Thätigkeit Spiel sein konnte; dagegen aus alledem zusammengesetzt war eben der Ernst und der Beruf und in beiden die Verantwortung, die dem Spiele fehlen, die Wissenschaft aber überall durchdringen müssen.

Die Welt des Spiels haben wir als eine isolierte und isolierende erkannt, die sich von dem Ernst des Lebens abscheidet; aber auch in ihr herrscht nicht etwa der Scherz. Wir wissen, wie die seltsamen Menschen in Lichtwers schöner Fabel von dem Ernst des Spiels erfüllt sind:

Es könnten um sie her die Donnerkeile blitzen,
Zwei Heer' im Kampfe stehn, sollt' auch der Himmel schon
Mit Krachen seinen Einfall drohn:
Sie bleiben ungestöret sitzen.

Wir begegnen diesen seltsamen durchaus nicht selten; wir treffen sie im Salon der guten Gesellschaft, in jedem Klub, in jeder Sonntagskneipe. Der Thermometer des Ernstes, der Energie, der Anspannung der Aufmerksamkeit und der sie widerspiegelnden Gesichtsmuskeln steigt oft höher an den Spieltischen als an den grünen Tischen der Amtsstube. Aber dieser persönliche, subjektive Ernst des Spiels bringt uns nicht in Gefahr — weder als Spieler noch im Denken darüber — ihn mit dem objektiven Ernst der Sache zu verwechseln. Von der einzigen Ausnahme des ökonomischen Ernstes, der sich daran heften und im Berufsspieler seine elend vollkommene Ausprägung finden kann, werden wir an einer anderen Stelle zu reden bessere Gelegenheit finden, hier soll er den Gang unserer Gedanken nicht stören. — Am deutlichsten zeigt sich der Unterschied auch hier in der Thatsache, daß das Spiel eine vereinzelte, eine momentane Erscheinung ist; das Spiel ist aus und der Ernst und die Spannung verschwindet; mit dem Ende des Spiels kehrt das Gleichgewicht des Gemüts sofort zurück, das wir in den sachlichen Sorgen und Zwecken des Lebens nur schwer und allmählich erringen. Ja,

mitten im Spiel, in dem gespannten Ernst desselben, kommt der Gegensatz zu dem wahren, objektiven Ernst des Lebens erst recht zur vollen Geltung; denn spielen heißt, sich so benehmen, solches thun und so gestimmt sein, als ob es keine Zwecke, keine Gefahren, keine Anstrengungen für den Menschen gäbe. Spiel ist nicht Scherz, das ist gewiß; aber noch gewisser ist: Spiel ist nicht Ernst, weil wir in ihm gerade den Ernst des Lebens für eine Weile vergessen oder beiseite setzen.

Unter den Gegensätzen, welche das Ganze des menschlichen Lebens erfüllen und scheiden, haben wir den der Arbeit und der Muße hervortreten sehen. Arbeit ist die im Endlichen gefesselte Anstrengung der Kräfte; aber der Weg, der aus den Grenzen derselben hinausführt, kann eine zwiefache Richtung einschlagen; die eine geht aufwärts in die entfesselte, dem Endlichen entrückte, zum Unendlichen gewendete Beschäftigung der Seele, zur Religion; vom Sinnen und Sorgen um die Zwecke dieses Lebens, um die Not und Last der endlichen Bedürfnisse befreit, zieht sich das Gemüt auf sich selbst zurück, um sich zum Göttlichen zu erheben. Die andere Richtung geht abwärts, sie entzieht sich der Sorge und Strenge des Lebens, um endliche Formen der Lust, ohne Ziel und ohne Wert, im freien Behagen des Daseins zu suchen — im Spiel. Dort geht der Weg aus der Zeit in

die Ewigkeit, hier aus dem strengen Zusammenhang der Zeiten in den Moment; dort um in eine Welt des Geistes, der reinsten und höchsten Gedanken zu dringen, hier um eine Welt des Scheins und der Lust zu gestalten.

Der gemeinsame Gegensatz der Religion und des Spiels zu der Arbeit ist offenbar; aber thöricht ist es dennoch, im Spiel den allgemeinen Begriff zu sehen, zu welchem Religion sich als eine besondere Art verhält. Der innerste Kern aller Religion ist die Hinwendung zu Gott, die Erfüllung der Seele, des Denkens und des Fühlens mit dem Unendlichen und deshalb eine Abwendung vom Endlichen mit seinen Sorgen und Forderungen. Aber die Religion wie die Wissenschaft erzeugt aus jenem innersten Kern mannigfache Triebe sittlicher Förderung und Lebensgestaltung, darum kehrt sie aus dem stillen Kämmerlein weltflüchtiger Erhebung doch immer wieder in den Zusammenhang des Lebens zurück, um auch hier ihr Licht leuchten zu lassen und alle Kräfte dadurch zu weihen, daß auch das Endliche den Abglanz des Ewigen gewinne, ebenso wie die Wissenschaft mit ihrer reinen Erkenntnis die Realitäten des Lebens erleuchtend und schöpferisch durchdringt.

Ist dies erkannt und Mißverständnis abgewehrt, dann darf man hervorheben, wie nicht bloß wesentliche Analogieen, sondern wirkliche, geistig reale Zu-

sammenhänge zwischen Religion und Spiel stattfinden. Im Spiel wendet sich der Mensch aus der Isolierung der Arbeit zur Geselligkeit, indem er zugleich aus dem Zusammenhang der Zwecke sich in die Isolierung des Vergnügens zurückzieht. Ebenso entzieht die Religion den Menschen seinen weltlichen Zusammenhängen und Zwecken, aber sie selbst führt ihn in eine neue, in die religiöse Gemeinschaft. Im innersten Kern ist Spiel und Religion individuell, weil beide nicht objektive Zwecke verfolgen; Erfüllung des Individuums — Vertiefung und Entzückung — ist ihr wirkliches Ziel; aber dort wird die Geselligkeit in den Formen des Spiels, hier die Gemeinschaft in den Formen der Erbauung, in der Gemeinde und der Kirche zur Geltung gebracht.

Wie die Würde der Arbeit und der Adel der Muße sich zueinander im Ablauf der Zeiten gestaltet haben, wie sie im Ideal sich gestalten sollen, das zu verfolgen liegt uns hier fern. Nur daß auf die Ordnung der Muße gerade die Religion von jeher den größten, den heilsamsten Einfluß geübt hat, will ich hervorheben. Muße und Arbeit können sich nach den Räumen, nach den Zeiten, durch Feiertage und Feierstunden, sie können sich auch nach Ständen trennen, indem den einen die Arbeit zufällt, indeß den anderen allein die Muße vorbehalten ist. Der Mangel jeder Trennung ist unschön, die falsche Trennung und die

nach Ständen zumeist ist unsittlich; darum hat der religiöse Sabbathgedanke des alten Testaments — mit seiner fest geordneten zeitlichen Sonderung der Muße neben ihrer allgemeinen und gerechten Verteilung auch auf „Knecht und Magd" — seinen siegreichen Weg in alle Länder und Völker gesitteter Kultur gefunden; die weitere Trennung des Festtags in „halb für Gott und halb für die Menschen", welche die rabbinische Weisheit hinzufügt, ist fast überall zur praktischen und segensreichen Wahrheit geworden.

Ernst Curtius in seiner köstlichen Rede über „Arbeit und Muße" (Berlin 1875) meint: „es giebt nichts Unschöneres als ein wüstes Einerlei regelloser Vielgeschäftigkeit, wenn das Menschenleben einem Ameisenhaufen gleicht, in welchem tagaus, tagein alles in ununterbrochener Hast aneinander vorüberrennt" — der natürliche Kampf gegen jene Unschönheit aber ist es, aus welchem die Religion ihren Einfluß und das Spiel seine Anziehung gewinnt.

Daß indessen auch zwischen Religion und Spiel zu anderen, nicht bloß heidnischen, sondern auch christlichen Zeiten sehr intime Beziehungen stattgefunden haben, ist eine historische Thatsache. Die religiöse Andacht selbst schloß zuweilen mit heiteren, neckischen Spielen innerhalb der Kirche oder in ihrer Umgebung ab, wie die antike Tragödie, welche selbst aus religiösem Schauspiel erwachsen ist, mit dem Satyrspiel.

Wenn wir nachgerade so entsetzlich ernsthaft geworden sind, daß wir alles Spiel wie einen blasphemischen Gegensatz zur Religion betrachten, wenn der risus paschalis (Osterlachen) aus der Kirche, der heitere, unschuldige Witz von der Kanzel verschwunden, verbannt, verpönt sind: so beweist dies nur, daß wir an Kraft und Sicherheit des religiösen Bewußtseins sehr viel eingebüßt haben. So lange die Majestät des Königs außer allem Zweifel steht, kann der Narr unbedenklich zu seiner Hofhaltung gehören. Von allen früheren Beziehungen der Kirche selbst zum heiteren Spiel ist nur der religiöse Pomp als Schauspiel übrig geblieben. Allein so wenig notwendig gehört das Spiel eines glänzenden Schaugepränges unmittelbar zum religiösen Akt und Inhalt, daß vielmehr eine sehr große und religiös tiefernste Partei allen Pomp davon auszuschließen als heilige Pflicht betrachtet.

Nicht bloß über die inneren Beziehungen zwischen Religion und Spiel, auch über Sonn- und Festtage als vorzugsweise Spieltage, über geistliche und weltliche Fürsorge, Anleitung und Vorbereitung von öffentlichen Spielen, um für die Veredlung der Menschen auch in ihrer Muße gedeihlich zu sorgen, wäre mancherlei zu sagen. Indem es mir widersteht, davon zu sprechen, merke ich, wie borniert wir seit den letzten zwanzig Jahren geworden sind. Damals konnte Julius Schaller in seinem Buche „Das Spiel und die Spiele",

welches an vielen Stellen Zeugnis einer sehr innigen Religiosität des Verfassers ist, Gedanken darüber höchst unbefangen aussprechen, die man in unseren ketzerriechenden und -richtenden Tagen nachzudenken vielleicht unfähig geworden ist. —

Zwischen Spiel und Geselligkeit findet eine innige Beziehung statt; denn Spiel ist einer der Inhalte, mit denen die gesellten Personen sich gemeinsam beschäftigen, durch welchen sie den Reiz der Gesellung empfinden. Wenn die Menschen zusammenkommen, um zu spielen, dann spielen sie doch oft genug nur, um zusammenzukommen. Spiel ist Gesellung in der Muße. Auch in der Arbeit — ob sie gleich oft eine isolierte oder isolierende ist — giebt es vielfache Gemeinsamkeit; allein in der gemeinsamen Arbeit, in der Welt des Berufes findet sich überall eine strenge Ordnung der thätigen Personen; in der Muße dagegen und am meisten im Spiel ist mein Stand, meine Stellung und mein Beruf gleichgültig; sie zielt auf eine freie Bewegung und Vereinigung der Personen.

Spiel ist die Unterhaltung der Gesellschaft. Mit Unrecht aber hat man wegen dieser Verwandtschaft die Unterhaltung im engeren Sinne oder das Gespräch zu den Spielen gezählt. Zwar sind beide thätige, angenehme, von Nutzzwecken freie, ungebundene Erfüllung der Muße und dadurch der einsamen wie der gemeinsamen Arbeit entgegensetzt; aber auch Ge-

schwister, welche sich ähnlich sind, auch Zwillinge sind doch immer verschiedene Personen. Wir wollen darauf kein großes Gewicht legen, daß das Gespräch nach seiner eigensten Natur und seinem eigensten Reiz durch keine Regel und keine Ordnung gebunden ist; selbst wenn es in der Form den Gesetzen der parlamentarischen Debatte sich fügt, bleibt doch der Inhalt in schlechthin freier Bewegung nach dem Maße der individuellen Erfindung. Jedes Spiel dagegen ohne Ausnahme ist eine Unterhaltung und Beschäftigung nach einer bestimmten Ordnung, unter Anwendung bestimmter, den Spielinhalt betreffender Gesetze.

Wichtig aber in ethischer Beziehung und psychologisch entscheidend ist der Unterschied, daß der Inhalt des Gespräches sich auf die reale Welt der natürlichen, sittlichen und historischen Ereignisse, der vergangenen oder zukünftigen, bezieht, während das Spiel eine Welt eigenen, gleichgültigen, abstrakten Inhalts für sich ist, welche einen Einfluß weder auf den natürlichen und sittlichen Weltlauf übt noch von ihm erfährt. Wie ein Gespräch in einer Gesellschaft verlaufen ist, vollends wie die wiederkehrenden Gespräche eines bestimmten Gesellschaftskreises verlaufen sind, das kann auf den Bildungsstand und selbst auf die Überzeugungen eines oder einiger Menschen und sogar auf historische Ereignisse von wesentlicher Einwirkung sein; ob aber eine Skat- oder Whistpartie an diesem

oder vielen Abenden so oder anders verlaufen, ist unendlich gleichgültig. Gespräch also ist nicht Spiel; es kann ja und darf zu bloßem Scherz, mit neckischem und heiterem Inhalt, als bloßes Vergnügen, in freier Bewegung der müßigen und überschüssigen Kräfte des Geistes geführt werden; aber oft genug wird ein Gespräch mit seinem Inhalt von den oberflächlichsten Nachrichten bis zu den tiefsten Überlegungen fortschreiten und dadurch im strengen Ernst des wirklichen sittlichen und geschichtlichen Lebens seine Quelle haben oder in denselben einmünden.

Wenn aber eine Art des Spieles dem Gespräche darin gleich ist, daß sie ihren Inhalt aus dem wirklichen Leben schöpft, nämlich die Kunst überhaupt und das Schauspiel im besonderen, so scheidet sich doch nicht bloß die Heiterkeit der Kunst von dem Ernst des Lebens — denn gelegentlich kann das Leben sehr heiter und die Kunst höchst ernst sein —, sondern die Kunst (und das Schauspiel) hat es in der That nie mit der Realität, sondern immer nur mit dem Schein des Lebens zu thun; daß sie nur die Form der Wirklichkeit dem Dasein entnimmt, von der realen Existenz des Inhalts aber unberührt bleibt und dadurch eben Spiel, in seinem Sinne heiter und von dem Ernst des Lebens scharf unterschieden ist, davon wird später noch zu reden sein.

Denn wenn wir uns jetzt zu der Frage wenden, worin denn nun eigentlich der Reiz oder die Reize des Spieles bestehen, so wird bald einleuchten, daß daß wir nun die verschiedenen Arten des Spiels besonders betrachten müssen, weil die Reize in und an verschiedenen eben verschiedene sind. Nur was in allen Spielen an Reiz und Bedeutung gemeinsam ist, soll vorangestellt werden.

Weshalb spielt der Mensch? Was ist es, das ihn zum Spiele zieht und treibt, das ihn die Spiele erfinden und ausführen läßt? Die Art, wie die ältere Psychologie auf solche Fragen geantwortet hat, indem sie eine besondere Anlage, ein besonderes angeborenes Vermögen in der Seele als Grund für ein Gebiet von Erscheinungen genannt hat, genügt uns nicht. Noch unser Schiller faßte den Gedanken des Grundes, weshalb wir spielen, in die Form, weil wir einen Spieltrieb haben. Heißt dies nur soviel, als daß wir von Haus aus ursprünglich eine Neigung zum Spiel haben, so ist wohl die Thatsache richtig, aber sie ist mit der Annahme eines Spieltriebes nicht erklärt, sondern nur wiederholt. Ich will die Gründe gegen die Annahme eines solchen besonderen und eigenen Spieltriebes nicht weitläufig auseinandersetzen; unsere eigene Antwort auf die Fragen wird positiv am besten zeigen müssen, weshalb jene nicht genügt. Nur eins will ich hervorheben: aus dem Spieltrieb

als solchem würden wir die Arten und die Formen des Spieles, die Besonderheit und die Verschiedenheit ihrer Erfolge nicht ableiten können. In der That der Spieltrieb ist nicht etwas Besonderes, Selbständiges, Abstraktes, unabhängig für sich selbst Bestehendes in unserer Seele; die Erscheinungen vielmehr, welche aus ihm hervorgehen sollen, entstammen dem allgemeinen Wesen und Charakter, den Gesetzen und der Verfassung unseres gesamten inneren Lebens; es sind dieselben ursprünglichen Neigungen, Interessen, Formen und Gesetze, welche auch in ihnen herrschen. Wir haben die Welt des Spieles von der Welt des Ernstes unterschieden; aber das Ich ist das Identische in beiden Welten. Was aber in unserer Seele ist es, welche Grundzüge, Neigungen und Kräfte erzeugen das Spiel und die Spiele?

Das allgemeinste Interesse, von welchem unser Gemüt beherrscht, geleitet und getrieben wird, ist die Thätigkeit. Thätigkeit ist Leben. Jene ursprüngliche und unaufhörliche Neigung also, welche jedem Wesen, speciell aber jedem denkenden, jedem bewußten Wesen, einwohnt, sein Leben zu erhalten, sein Leben zu bethätigen, wie ja die Sprache es bereits ausdrückt — jener ursprüngliche Trieb, sage ich, hat zum Inhalt, daß irgend eine Thätigkeit geschehen soll. Das Gegenteil ist das Nichts, ist das Leere. Also irgend eine Erfüllung, wenn ich so sagen soll, der Zeit wird er-

strebt. Dieser ursprüngliche Trieb behält seine Geltung neben und nach allen anderen Interessen, welche sich aus ihm entwickeln mögen. Wir sehen in den ersten Anfängen der inneren Entwickelung des Menschen bereits, wie äußerlich am Körper der Kinder, so innerlich in seiner Seele, eine starke Beweglichkeit, eine rastlose Thätigkeit. Wir können es genau beobachten, daß die Seele des Kindes gleichsam niemals stille steht; der Mechanismus seiner Vorstellungen ist fortwährend in Bewegung, gerade wie auch sein Körper die Tendenz zu fortwährender Bewegung hat. Noch sind andere inhaltliche Interessen wenig entwickelt, und das Interesse haftet vorzugsweise daran, überhaupt thätig zu sein. Und dann, wenn die ganze Fülle des Lebens durchmessen ist, wenn allen Interessen eines Menschen etwa widrige Geschicke sich gegenübergestellt; wenn die Reflexionen über das eigene Leben nicht bloß, sondern über das Leben der Menschen überhaupt dahin geführt haben, die Interessen als unzureichend, die Ideale als Träume zu erkennen; wenn also die Erfüllung der Lebensinteressen sich entweder als unmöglich oder nichtig erweist, und wenn der Mensch endlich zu einer Resignation hingedrängt wird, wie sie unser großer denkender Dichter Schiller dargestellt hat: so bleibt ihm schließlich als das einzige: „Beschäftigung, die nie ermattet". Also nichts mehr von der inhaltlichen oder persönlichen

Bedeutung wäre als wertvoll übriggeblieben und nichtsdestoweniger das eine, das nie aufhört, das Interesse an der Beschäftigung überhaupt und an sich selbst.

Schon Pascal führt seine Anschauung des Lebens zu dem Gedanken, daß es sich in allem Spiel wie im Ernst um Thätigkeit handelt. Voll von falschen Voraussetzungen und richtigen Beobachtungen ist er der Meinung, daß im Hintergrunde der menschlichen Seele das Gefühl eines ewigen, allgemeinen und unentrinnbaren Elends vorhanden sei; um dies Gefühl zu betäuben, entfliehen die Menschen der Einkehr in sich selbst; sie meiden das Selbstbewußtsein, um dem Bewußtsein des Elends zu entrinnen; darum flüchten sie sich in andere Dinge, von denen die Seele gefesselt, das Bewußtsein erfüllt wird. Als Güter des Lebens werden deshalb nur solche Dinge angesehen, die dem Menschen zu schaffen machen; nicht der Besitz, sondern der Erwerb, nicht der Wert, sondern die Sorge, nicht der Preis, sondern der Kampf zieht den Menschen an. Die Jagd auf Hasen, die Verwaltung einer Krone und das Spiel mit dem Ball und den Karten stellt er deshalb immer zusammen und auf gleiche Linie. Alles, was nach unserer Anschauung außer und auch neben den letzten Dingen, von denen die Religion handelt, dem menschlichen Leben Reiz und Wert und Würde verleiht, was die Kultur er-

zeugt und ausmacht, hat in seinen Augen nur den subjektiven, negativen, abstrakten und gleichsam formalen Wert, den Menschen zu beschäftigen; und die Beschäftigung selbst hat ihn nur deshalb, weil sie das ewige und unendliche Gefühl des Elends verdeckt und verdrängt und diesen ursprünglichen Inhalt der Seele ersetzt.

Vollkommen treffend ist die Beobachtung: was die Menschen überall, im Spiel wie im Ernst, suchen, ist die Erfüllung, was sie fliehen, ist die Leere. Aber es ist so, nicht weil die Leere in der Seele keine wäre; nicht weil das Gemüt leer von anderem, von aller Arbeit und allem Genuß, voll von uranfänglichem Elend und ewigem Jammer ist! Dieses ewige und ursprüngliche Elend ist glücklicherweise nichts mehr und nichts weniger als ein dogmatisches Hirngespinnst; dem Gedanken einer gesetzerfüllten Natur wie dem eines gütigen Schöpfers derselben gleich sehr widersprechend. — Nein! nur die Leere selbst ist das Elend, die Nichtigkeit, welche die Menschen von Haus aus fliehen. Der Geist sucht die Erfüllung, den Inhalt, die Thätigkeit, weil er sein Dasein und sein Leben sucht; das Leere aber ist das Gegenteil des Seins und des Lebens. Nicht weil, wie Pascal meinte, ein anderes Schrecknis lauernd dahinter steht, ist die Leerheit so grausig, sondern sie selbst ist das Grauen und der Schrecken alles Lebenden; das Leere ist der

Tod. Das Leben des Geistes ist seine Erfüllung mit irgend welchem Inhalt, und jeglicher Inhalt ist für den Geist der seinige nur durch Thätigkeit.

Auch jede andere pessimistische Lebensanschauung ist geneigt, das Spiel wie alles Vergnügen und alle Lust als eine bloße Flucht vor dem ursprünglichen Elend zu fassen. Aber gerade die Spiele beweisen am besten, daß die Lust nicht bloß negativ, daß sie nicht bloß ein Aufhören und Aufheben des Schmerzes ist. Die Lust des Spieles, sage ich, ist meist ganz positiv; denn gerade dann, wenn alles in unserem Lebenszustand positiv ist, wenn wir jung, heiter, gesund sind, nach glücklicher Arbeit, an Fest- und Feiertagen, gerade dann sind wir zum Spielen am meisten aufgelegt.

Nicht Beschäftigung überhaupt, sondern angenehme, schlechthin angenehme, nur auf das Angenehme an ihr gerichtete Beschäftigung ist das Spiel. Die Arten und Gründe der Annehmlichkeit sind verschieden, und wir werden sie sogleich in den verschiedenen Arten der Spiele näher kennen lernen. Eins aber ist allen Spielen gemein.

Aus der ursprünglichen Verfassung unseres Organismus, des geistigen wie des leiblichen, folgt es, daß wir neben der Thätigkeit auch der Ruhe, nach der Arbeit der Erholung bedürfen. Aber fast niemals und jedenfalls nicht lange genügt uns zur Er-

holung die leere, reine und träge Ruhe. Das Gefühl der Ruhe, das Bewußtsein der Muße erstreben wir, um auch in ihr unser eigenstes und innerstes Wesen als Lebensgefühl zu bethätigen; auch im Nichtsthun soll noch die Gefühlsthätigkeit herrschen und die wertvolle Identität unseres Daseins, unserer Kraft aufrecht erhalten. Dies geschieht deutlich eben in dem Bewußtsein der Freiheit, in dem Gefühl der Ab- und Ausspannung unserer Arbeitskraft. Aber eben deshalb genügt uns die bloße Ruhe nicht. Für das leibliche Leben an sich, für die Wiederkehr der Kraft und das Wohlgefühl ihrer Sammlung würde sie genügen. Anders aber steht es mit unserem Bewußtsein davon. Um uns der Freiheit von der Arbeit bewußt zu werden, um die Freiheit positiv zu fühlen, müssen wir uns der Arbeit erinnern, nur durch den Gegensatz können wir sie in unserem Bewußtsein wahrnehmen. Um unsere Freiheit zu fühlen, müssen wir uns unserer Unfreiheit erinnern. Mit der Erinnerung aber kehrt die Last, die Sorge, der Druck der Arbeit, der auf uns lastet, ins Bewußtsein zurück. Deshalb wollen wir unsere Arbeit vergessen. Dies geschieht nur, indem wir an die Stelle der leeren Ruhe einen anderen positiven Inhalt des Bewußtseins setzen, einen positiven Inhalt, welcher denselben Gegensatz gegen die Arbeit enthält wie die Ruhe; dieser positive Inhalt ist die freie Thätigkeit des Spiels, in dem vollen Gegen-

satz zur unfreien Arbeit. Nicht jede Thätigkeit macht uns Vergnügen; um dies sicher zu thun, muß sie vor allem eine freie, von uns selbst gewählte, weder durch ein Naturgesetz bedingte noch durch ein Sittengesetz geforderte sein. Auch das interessanteste Spiel ist eine lästige Arbeit, wenn man dazu gezwungen wird, wenigstens so lange, als man des Zwanges sich bewußt bleibt.

Dazu kommt unmittelbar ein anderes. Die leere, die träge Ruhe erscheint lediglich wie ein notwendiges Übel; in ihr sinkt der Mensch von seiner eigenen Höhe, von der Höhe der Kraft und der Leistung herab. Die Zeit der reinen Passivität ist eine Null, die Persönlichkeit hat nur in der Vergangenheit und in der Zukunft ihr wertvolles Dasein, die Gegenwart aber ist ein reines Nichts. Der Mensch aber will sich allezeit auf der Höhe seines Wesens erhalten, deshalb — spielt er, d. h. läßt er seine Kräfte in einer Form und Richtung spielen, die ihm dieselbe Erneuerung der Arbeitskräfte sichert wie das Nichtsthun. Deshalb setzt er an die Stelle der Ruhe die Muße; die leere Erholung erniedrigt ihn, deshalb sucht er erhebende Erholung. Jedes Spiel erlöst den Menschen von dem Unwert des reinen Müßiggangs; wo aber dieses Motiv der Spiele das herrschende wird, da sehen wir den Menschen gerade in der Erholung die höchsten, die idealen Höhen des Lebens ersteigen, welche die der

Arbeit und des Berufs, namentlich des engen und niedrigen, überragen. Tanzen ist nicht bloß leichter und angenehmer, sondern auch edler als gehen oder marschieren; denn es ist eine zwar zwecklose, aber in ästhetischen Formen vollzogene Bewegung. Singen ist schöner als sprechen. Dichten und Dichtung hören oder schauen ist schöner und edler als praktischen Verkehr mit Nutzen betreiben.

Doch dies deutet schon auf eine besondere unter den Arten der Spiele, deren wir nun die wesentlichsten nach ihren wesentlichen Motiven der Reihe nach kennen lernen wollen. Ich will ausdrücklich den Gedanken hervorheben, den man, weil gar so oft dagegen gefehlt wird, nicht nachdrücklich genug wiederholen kann: überall, wo wir den Menschen handeln sehen, sprießen die Motive seines Thuns vielfach und in vielfachen Kreuzungen und Verschlingungen empor, um auch die Formen desselben mannigfaltig zu gestalten.

Es giebt kein Spiel, welches nicht allgemein und vollends individuell sehr verschiedene Reize in oft sehr verwickelten Kombinationen auf sich vereinigt; eben deshalb aber giebt es auch keine Gattung von Spielen, welche nicht vielfache Arten, Kreuzungen und Übergänge zu anderen hervorgebracht hätte.

Als wesentlich verschieden unterwerfen wir nun unserer Beobachtung zur Prüfung ihrer specifischen

Reize die drei Gattungen der Zufalls- und Verstandesspiele, der Übungsspiele und der Idealspiele. — —

Die Zufalls- und Verstandesspiele, die Spiele im engsten und eigentlichsten Sinne des Wortes, sind diejenigen, in denen es sich um einen an sich schlechthin gleichgültigen, abstrakten, von den Gehalten und Formen des ernsten Lebens durchaus verschiedenen Inhalt handelt. Hier kann nur die subjektive Thätigkeit des Menschen und was aus ihr für die Gemütsbewegung folgt, das Interesse des Spieles ausmachen; an der Sache des Spiels, am Objekt, am Inhalt desselben hängt keinerlei Interesse. Der Gang der Steine auf dem Damenbrett oder der Figuren auf dem Schachbrett, der Kampf der Kartenblätter, rouge oder noir, Kopf oder Adler ist als Thatsache, ob sie gleich eine wirkliche reale Thatsache ist, unendlich gleichgültig. Wie wir in allen Spielen den Zweck als einen isolierten bezeichnen mußten, so sind es hier auch die Mittel; von allen Gegenständen, welche sonst die Objekte unseres Handelns ausmachen, sind sie verschieden und beziehungslos, kein Gegenstand des Genusses, der reizenden Anschauung, noch ein Handwerkzeug; die Beschäftigung mit ihnen ist stets nur eine spielende. Die Würfel, das Puff- und das Schachbrett, das Billard mit seinen und mit allen Bällen,

die Karten sind Spielmittel, aber auch nur Spielmittel; ihre Gestalten und Formen sind rein konventionell, und es kommt bei denselben nur auf die Bedeutung an, die ihnen ein für allemal beigelegt wird, um bestimmt geordnete Regeln und Leistungen daran zu knüpfen. Die Beschäftigung mit diesen Dingen ist eine rein formale und ideelle; denn nicht die Sachen als solche haben irgend ein Interesse, sondern nur die willkürlich festgesetzte Bestimmung ihrer Bedeutung, um die Manifestationen des Zufalls, die Berechnung und Kombination und die Mischung von Glück und Geschick an ihnen zu erleben.

Mit dieser abstrakten und ideellen Natur der Spielmittel hängt auch die auffallende Thatsache zusammen, daß nur ein beschränkter Teil der sinnlichen Erscheinungen zum Gegenstand der Spiele erkoren ist. Nur was mit dem Gesicht, seltener schon mit dem Gehör erfaßt wird und was dem Getast und der Bewegung unterworfen ist, dient der Spielthätigkeit. Geruch und Geschmack, die sonst einen so großen Anteil am sinnlichen Genuß haben, bieten keine Formen des Spiels. Die Liebe aber, als Genuß betrachtet, steigert und mildert vielfach ihre eigensten Reize zum Spiel; und wie sie auf der einen Seite die höchsten, die zartesten, die sinnvollsten Inhalte des Gemüts bis zur gedankentiefen Mystik in ihren Kreis zieht, damit ein für den besonnenen Beobachter gleichsam ver-

wegenes Spiel treibt, so schafft sie sich in ihren Kosenamen, Kosereden und phantastischen Gebärden voll kindlichen oder witzigen Unsinns ein neutrales Element, von welchem umspielt scharfe Ecken der Lust sich dämpfen oder ihre Lücken sich ausfüllen.

Wenn nun im Spiel die Sache gleichgültig, also nur die Thätigkeit angenehm ist: aus welcher Eigenschaft dieser Thätigkeit stammt das Vergnügen? oder was an ihr ist es, was sie zum Spiel macht?

Alle geistige Thätigkeit besteht in einem Zusammensein von mehreren Vorstellungen oder Begriffen; diese Vorstellungen können in verschiedenen Verhältnissen zueinander stehen; sie können sich zu einer Einheit verbinden, können getrennt bleiben und dann entweder einander untergeordnet sein oder sich gleich stehen, mehrere können vereinzelt sein oder Gruppen bilden. Wenn nun mehrere Vorstellungen derart in der Seele sind, daß sie für eine gewisse Zeit sich im Gleichgewicht befinden, jede von ihnen aber ein Übergewicht zu erhalten strebt: dann wird dieser Kampf der Vorstellungen, diese — da jede Vorstellung als eine gewisse Erregung der Seele angesehen werden kann — zwieseitige, schwankende, herüber- und hinüberschwebende (-spielende) Erregung der Seele ein Vergnügen bereiten, das mit der Entscheidung, welche von den Vorstellungen siegt, seinen Höhepunkt, aber auch sein Ende erreicht.

Hierauf beruht das Vergnügen an allen einfachen Schauspielen, wobei nichts vorgeht, als daß zwei verschiedene Kräfte wahrgenommen werden, welche mit einander kämpfend auftreten: Gladiatoren, Boxer, Ringer und „Schwinger", Hähne oder andere Tiere; hierauf auch gründet sich das kindliche Vergnügen, einer Prügelei zuzusehen, das desto stärker ist, je weniger wir für den einen oder anderen Partei nehmen, und desto dauernder, je gleichmäßiger die Kräfte und Erfolge der Streitenden sind. Wettrennen und Wettkämpfe aller Art enthalten das gleiche psychologische Motiv für den Zuschauer.

In einer illustrierten Zeitung fand ich ein Bild zweier Männer: der eine angelt, der andere steht daneben mit den Händen in den Hosentaschen, der Pfeife im Munde und sieht also gemächlich zu; darunter sind die Worte zu lesen: „Nein, was das Angeln für eine Langweiligkeit ist! — die Geduld! Da steh ich schon drei Stunden und schau ihm zu und er hat noch nichts gefangen!" — Vorausgesetzt, der Angelnde sei kein Fischer, sondern ein Gentleman, der zum Vergnügen angelt, so gilt für beide dieselbe Erklärung ihrer vergnüglichen Ausdauer: nicht der Fisch, sondern die schwebende Frage: „fangen oder nicht fangen?" fesselt beide von Minute zu Minute. Der eine angelt nach dem Fisch, der andere nach dem Fang; jener mit dem Angelzeug, dieser mit den Augen.

Jener berühmte Engländer, der in einem französischen Städtchen, dessen Kirchturm sich auf der einen Seite gesenkt hat, Quartier nimmt und jahrelang daselbst bleibt, um zu sehen, ob der Turm einstürzt oder nicht, erscheint uns mit Recht lächerlich; er thut aber — nur ausdauernd und darum im Mißverhältnis — nichts anderes, als wozu wir Menschen fast alle verleitet werden, wenn wir eine Krähe auf der Dachfirst auf einem Fuße stehen sehen: wir sehen zu und warten, gefesselt von der allaugenblicklich schwebenden Frage: wird sie noch bleiben oder auffliegen? Es ist dies geistig kein anderes Vergnügen als das leibliche Schaukeln zweier Kinder auf einem über einen Stützpunkt gelegten Brett, an dessen Enden sitzend sie abwechselnd hinauf- und hinabfahren. Selbst hier ist vielleicht mehr das innere Schwanken der Vorstellungen: ich unten du oben, ich oben du unten, der vorzüglichste Grund des Gefallens an dieser schwebenden und wechselnden Bewegung. Nur daß hier, beiläufig gesagt, im Unterschied vom Zuschauer des Schaukelns für die schaukelnden Kinder selbst ein psychologisches Motiv hinzukommt, dessen Bedeutung wir noch vertieft und ausgebreitet antreffen werden, nämlich der realisierte Kontrast von Ruhe und Bewegung, welcher in jedem kindlichen Gemüt jede passive Bewegung, alles Fahren und Reiten, zu einem Vergnügen erhebt.

Für alle diese Arten einfacher Spiele ist charakte-

ristisch, daß die Thätigkeit nicht bloß frei, sondern auch leicht von statten geht, daß die Seele sich so passiv oder wenigstens so rezeptiv wie möglich dabei verhält, indem nicht bloß die Vorstellungen, sondern auch deren Kampf und inneres Schweben von außen durch eine Anschauung gegeben wird. Sich irgend einen Wettkampf durch die Phantasie innerlich vorzustellen, würde eine Anstrengung sein; ihn vor sich zu sehen oder in klaren Worten geschildert zu lesen, ist ein spielendes Vergnügen. Es ist auch geistig gleichsam eine passive Bewegung.

An sich ist dieses Spielinteresse an der Frage: was wird geschehen? oder welche von zwei Kräften wird siegen? durchaus unabhängig von jedem Interesse an der Sache, von jeder Teilnahme an den Kräften. Bekannt ist die Anekdote von dem Manne, welcher viele Jahre hindurch als Mitglied einer Gesellschaft an einem und demselben Spieltisch zuschaut, ohne mitzuspielen. Wie eines Tages Streit über ein Spielgesetz entsteht und man ihn um Entscheidung bittet, weil er als vieljähriger Beobachter die Gesetze am besten kennen und unparteiisch anwenden werde, da bekennt er, das Spiel nicht zu kennen; er habe nur zugesehen, um zu beobachten, wohin die besten Karten fielen. Die Irokesen spielen ein Hazardspiel mit Pflaumenkernen, und „ein gewaltiges Geschrei der Zuschauer, das sich bei jedem Wurfe erhebt, verrät ihre Teilnahme".

So besteht denn auch an allen Hazardspielen im innersten Kern das Vergnügen in jener schwebenden Thätigkeit; in den Würfel-, Roulette- und Pharospielen mit all ihren Variationen ist nicht nichts weiter aufzufinden als die Seelenspannung durch die Frage: wird er sieben oder elf, eine kleine oder große Zahl werfen, welche Nummer wird fallen, welche Karte siegen, rot oder schwarz? Dieses Oder ist eine gewaltige psychologische Kraft, ist ein unwiderstehlich anziehender Magnet.

Auch ohne jeden Einsatz und beim Einsatz für jeden bloßen Zuschauer ist dieser Magnet wirksam. Dies ursprüngliche Interesse bleibt immer bestehen; zu ihm aber gesellen sich andere psychologische Momente, welche den Seelenzustand im Hazardspiel bereichern, vertiefen, umgestalten. Die wichtigsten Veränderungen bestehen nicht in, aber knüpfen sich an den Einsatz, an das Spiel um Geld.

Je bedeutender die einzelnen streitenden Vorstellungen in der Seele sind, je stärker also die Erregung durch jede von beiden oder das Interesse für jede, desto größer ist auch die Spannung, welche sie im Kampfe erzeugen. Der Einsatz ist ein Gewicht, welches in die Schale gelegt wird, so daß nun die Zunge des Zufalls eine wichtigere Entscheidung auszuschlagen hat. An das ursprüngliche Interesse ist ein anderes angehängt.

Nicht die Habsucht als solche, nicht die Geldgier ist es, die das Interesse am Spiel ausmacht oder es verändert; denn auch für den Zuschauer wächst der Reiz mit der Höhe der Summen, um welche gespielt wird.

Auch solche, die des Gewinnes nicht bedürfen und die des Gewinnes nicht achten, weil er zu ihrem Besitz in keinem merkbaren Verhältnis sich befindet, spielen; ich erinnere an einen alten Fürsten, der weiland in Homburg selten am Spieltische fehlte. Der schlechthin Habsüchtige dagegen spielt nicht; er setzt nicht den sicheren Besitz auf eine unsichere Karte.

Nicht die Habsucht, sage ich, aber häufig die Gewinnsucht, welche im Deutschen schön von einander unterschieden werden. Ohne Arbeit aus der Hand des spielenden Zufalls den Besitz zu empfangen, hat für viele einen Reiz, der die Gefahr des Verlustes überwindet.

Es versteht sich wohl von selbst, daß die Individualität der Spieler sehr verschieden ist; wir können hier nur im allgemeinen alle Motive des Spiels aufsuchen; die Wirkung des einen oder anderen und ihre Mischung erzeugt die Individualität der Spieler, von welcher die Wissenschaft absieht, ihre Darstellung der Anekdote und der Novelle überlassend.

Man wundert sich oft, daß auch geizige oder

sparsame Leute Hazard mit Einsätzen spielen, welche sie sich schwer für die angenehmsten oder die würdigsten Zwecke abringen würden. Allein man übersieht, daß zwischen ausgeben und riskieren ein großer Unterschied ist. Dem Spiel wie der Börsen- und Handelsspekulation kann auch der Filz sich zuwenden, denn mit dem Risiko ist die Hoffnung des Gewinnes verbunden. Auch für den Sparsamen ist nur die Frage, ob die Furcht des Verlustes, ob die Hoffnung des Gewinnes stärker ist; danach wird er das Spiel suchen oder meiden.

Das Spiel hat viele ruiniert, wenige bereichert; dennoch hofft jeder Spieler, er werde zur Minorität gehören. Die Hoffnung, auch die unbegründete, ist so stark, weil sie an sich selbst so anziehend ist.

Hoffnung ist ein genußreiches Lebenselement, denn sie ist eins der reizvollsten Elemente des Lebensgenusses selbst. Hoffen, auch ganz abstrakt, ohne Rücksicht auf den Wert und Erfolg dessen, was man erhofft, ist ein wohlthuender Zustand, dessen wir auch bei erreichtem Genuß und Behagen nicht entbehren mögen. Zum Hoffen noch viel mehr als zum Genießen muß der neue Tag uns wecken, wenn wir der Frische und der Fülle des Lebens und der Energie unserer Thatkraft uns erfreuen sollen. „Man hofft in allen Ländern der Welt; man hat zu allen Zeiten gehofft und man wird stets hoffen. Die Hoffnung

ist dem Menschen so unentbehrlich wie das Essen, Trinken und Atmen," sagt Montegazza; ist auch diese Gleichung etwas übertrieben, so ist eine andere desto treffender: „Der lebende Mensch ohne Hoffnung ist widersinnig. Man kann ohne Genuß leben, man kann inmitten des Schmerzes leben; aber um das Leben zu ertragen, muß man einen Freudenwechsel auf die Zukunft in Händen haben und sollte er auch falsch sein. Dieser Wechsel ist die Hoffnung."

Nur die Beschaffung und der Vertrieb dieses inneren, psychischen Elementes scheint mir den Fortbestand der Staatslotterieen zu rechtfertigen; sie sind eine Quelle des Hoffens, zu welcher jeder kommen kann, um für einige Groschen daraus zu schöpfen.

Hoffen ist auch die Triebkraft zu jeder Energie des Wagens. Alle Furcht und alle Gefahr überwinden wir zum Teil durch Thatkraft und das Gefühl derselben; aber zu einem anderen Teil und ganz in all den Fällen, in denen unsere Kraft der Gefahr nicht gewachsen ist, durch Hoffnung.

Für viele ist deshalb der Eintritt in eine Gefahr verlockend; sowohl die Individuen, wie auch Stände, selbst Völker und Zeiten unterscheiden sich durch den anziehenden Reiz, den die Gefahr auf sie ausübt. Er spielt eine beträchtliche Rolle in der Geschichte der Menschheit; mit ihm ist eine Entfaltung und Herausforderung der Kraft verbunden, die sich bis zur

Herausforderung des Schicksals steigert. Das Spiel ist deshalb für viele so verführerisch, nicht sowohl durch die Möglichkeit des Gewinnes als durch die des Verlustes. Nur muß sich die Wissenschaft hüten, dieses Motiv — wie man gethan hat —, dieses oder irgend eines allein zum eigentlichen und einzigen Motiv des Spiels zu erheben.

Schuster, welcher in seinem Buche: „Das Spiel, seine Entwickelung und Bedeutung im deutschen Recht, Wien 1878", tiefe Blicke in die Geschichte des Spiels gethan hat, unterscheidet mit Recht die Sehnsucht nach der Gefahr, welche in der Spielleidenschaft der alten Germanen die am meisten treibende Kraft ist, von der Gewinnsucht, welche die Spielwut des Mittelalters erzeugt; aber allzu scharf macht schartig; man muß nicht glauben, daß die alten Deutschen nur um zu verlieren oder selbst nur um zu spielen gespielt hätten; auch sie reizte der Gewinn, obgleich wahrscheinlich nicht so stark als der Kampf und die Gefahr des Spiels.

Was aber alle Spieler im Hazard, wenn auch mit verschiedenem Maß des Begehrens, aus verschiedenen Gründen desselben und mit verschiedenem Erfolg suchen, ist: die Aufregung. — Ausgenommen ist da nur der falsche Spieler, welcher aber genau genommen kein Spieler ist; er selbst spielt nicht, er läßt nur die anderen spielen, indes er ein ernstes, spitzbübisches Gewerbe treibt.

Eine Aufregung des Gemüts kann uns zufällig geboten und sie kann gesucht werden; die zufällige, aufgezwungene ist uns meist peinlich; die gesuchte, freie ist meist angenehm, auch wenn der Inhalt es nicht wäre, wie sich beides beim Schauspiel des Grausigen bewährt. In der gesuchten Aufregung hat die Leidenschaft am häufigsten ihren Sitz. Und alle finden die Aufregung reichlich. Alle Bewegung des Gemüts, also auch jene höheren Grade, die wir Aufregung nennen, entsteht durch die Gefühle, welche die Vorstellungen begleiten, die unsere Seele beschäftigen.

Gleichzeitig gegebene gemischte Gefühle erregen die Seele am meisten und unter den gemischten Gefühlen wiederum diejenigen, die einander entgegengesetzt sind. Wir werden also die ungewöhnliche und spezifische Erregung des Gemüts, welche erfahrungsgemäß mit dem Hazardspiele verbunden ist, verstehen, wenn wir erkennen, daß es der Grund für vielfache und entgegengesetzte gleichzeitige Gefühle ist.

Da ist vor allem der Kontrast von Furcht und Hoffnung; beim reinen Hazardspiel steht die Wage ganz gleich und beide Gefühle sind gleich stark; es ist aber wichtig zu bemerken, daß alle beide positive Gefühle sind. Im gewöhnlichen Leben treffen wir meist nur das eine oder das andere in der Seele an, wir fürchten oder wir hoffen, wie es auch nur ein Erfolg

ist, auf den die Seele gespannt ist. Es mag zwar sprachlich erlaubt sein, zu sagen: ich hoffe, daß mein Freund ankommt, und zugleich ich fürchte, daß er nicht ankommt; ja, es mag auch psychologisch wahr sein, daß beide Gefühle sich an die Vorstellung der verschiedenen Ursachen anknüpfen, welche die Ankunft des Freundes begünstigen oder verhindern könnten. Gleichwohl ist logisch und psychologisch der Fall, in welchem es sich nur um einen einzigen Erfolg oder Vorgang handelt, welcher erwartet wird, von dem zu unterscheiden, in welchem zwei positive entgegengesetzte Erfolge in Frage stehen. Dort handelt es sich nur darum, ob eine Thatsache eintritt oder nicht eintritt, hier aber tritt jedenfalls eine Thatsache ein, und wenn nicht die eine, dann die andere, entgegengesetzte. Wer auf Hasen jagt, wird entweder welche treffen oder nicht treffen; wenn sich die Hoffnung nicht erfüllt, dann bleibt es beim alten; wer aber auf Eber oder Löwen jagt, der wird, wenn er nicht trifft, sein Leben riskieren. Der Sturm auf See ist eine Gefahr, welche Furcht erregt; wenn die Gefahr vorüber, die Furcht sich nicht erfüllt, dann bleibt es beim alten; wer aber eine Schlacht liefert, der wird, wenn er sie nicht verliert, die Schlacht gewinnen.

Die Umstände nun im Leben sind selten, aus denen notwendig von zweien Erfolgen, welche beide positiv sind, einer eintreten muß, so daß Furcht und

Hoffnung beide positiv nebeneinander stehen. Dies aber ist beim Hazardspiel der Fall; nicht ob ich gewinne oder nicht, oder ob ich verliere oder nicht, ist die Frage, sondern, wenn ich nicht gewinne, dann verliere ich positiv, und wenn ich nicht verliere, gewinne ich positiv; in keinem Falle dann bleibt es beim alten. Sonst im Leben ist — fast immer — die unerfüllte Hoffnung oder die unerfüllte Furcht gleich Null; hier aber kann Furcht oder Hoffnung niemals gleich Null, sondern nur mit positivem Gewinn oder mit positivem Verlust ausgehen.

Neben diesem Gegensatz der Gefühle finden wir und zwar mit jenem gleichzeitig einen in der Natur der Vorstellungen, um die es sich handelt. Die Thätigkeit des Wartens, die Beobachtung des Vorgangs ist ungemein scharf, gespannt, energisch; zugleich aber sind beim reinen Hazardspiel die Vorgänge so einfach, die Entscheidungen so bestimmt, daß es gar keiner ernsthaften und noch weniger einer anstrengenden Thätigkeit bedarf.

Diesem Gegensatz in der Natur der Spielvorstellungen analog ist dann noch ein anderer. Der objektive Inhalt der Erscheinungen, die in Frage kommen — rot oder schwarz — sieben oder elf — ist schlechthin gleichgültig; die Vorstellungen sind an sich wert- und interesselos, aber das subjektive Interesse des Vorgangs ist ungemein groß und energisch.

Ferner gesellt sich dazu ein anderer psychologisch sehr bedeutsamer Gegensatz, dessen Tragweite erst aus dem Vergleiche mit dem, was sonst im Leben sich in unserer Seele ereignet, ganz ermessen werden kann. Ich brauche hier nur anzudeuten, daß wenn wir theoretisch zweifeln, wenn wir praktisch überlegen und wählen, wir mit unserer eigenen Kraft und Energie in die Entscheidung des Kampfes eintreten. Aber schon Sorgen, deren Lösung außer dem Bereiche unserer Macht steht, deren Entscheidung wir von außen erwarten müssen, drücken unser Gemüt nieder, und desto heftiger reizen sie zur Entdeckung eines Auswegs, auf welchem unsere eigene Energie Spielraum zum Einfluß auf die Entscheidung gewinnen könnte.

Beim Hazardspiel aber kämpfen die mit starkem Interesse bewaffneten Vorstellungen einen heftigen Kampf, während zugleich unsere Seele nahezu völlig passiv sich verhält; wir können eben zur Entscheidung des Kampfes, ob rot oder schwarz, ob Kopf oder Adler siegen wird, schlechterdings gar nichts thun; wir sind also zugleich erregt und gebannt, hingerissen und gefesselt.

Eben hieran aber knüpft sich schließlich noch ein anderer Gegensatz, welcher alle anderen verstärkt und vertieft. Zwar folgt einerseits der Mensch gern dem Gesetz der Trägheit und erwartet mit Wohlgefallen die Entscheidung, die ihm von außen kommt, ohne

seine Kunst, Fertigkeit oder Berechnung herauszufordern. Die völlige Unfreiheit aber in der Bestimmung des Erfolges wird nicht ohne Mißbehagen empfunden.

Noch wichtiger aber ist dann dieses: Genau genommen bewegen sich auf dem Plane des Bewußtseins, kämpfen in unserer Seele vor der Entscheidung des Spiels gar nicht bloß die Objektsvorstellungen (rot oder schwarz), sondern das Subjekt des Spielers: ich oder du; ich bin es, welcher spielt, welcher spielend kämpft, für oder gegen welchen die Entscheidung fällt. Ich, mit meinem Glück, bin bei dem Spiel engagiert. Der Austrag des Kampfes aber, den ich unternahm, bei dem ich so heftig beteiligt bin, die Entscheidung, geschieht durch den — Zufall. Auf der einen Seite also stehe ich, meine Person, für mich also das Allerpersönlichste; auf der anderen das Allerunpersönlichste — der Zufall. Vergleicht man wiederum diesen Seeleninhalt mit dem in allen anderen ernsten Kämpfen oder selbst Kampfspielen, so finden wir, daß überall gegen mein Ich ein anderes, gegen meine Person eine andere, oder mindestens gegen meine Kraft eine andere mir ebenbürtige Kraft steht: hier aber stehe ich als persönliche Kraft und drüben der Zufall.

Allerdings bleibt der Mensch — der gebildete und der ungebildete, der hohe und der niedere, auch

die Gesamtheit, die Volksseele — bei der schlichten und simplen Vorstellung des Zufalls nicht stehen. Dieser Gegensatz und dieser Kampf der Person gegen das schlechthin Unpersönliche hat etwas Unerträgliches, ich möchte sagen Erniedrigendes für den Menschen. Die Phantasie aber sorgt dafür, ihn schadlos zu halten, das heißt, ihn beim Spiele zu erhalten und ihm dennoch auch im Zufall einen edlen, einen ebenbürtigen, ja einen an Kraft und Adel weit über ihn und seine Persönlichkeit hinausragenden Gegner zu stellen und damit die natürliche Neigung zum Glücksspiel in einen dämonischen Reiz zu verwandeln.

Vorstellungen werden phantasievoll und phantastisch gestaltet nach dem Maße der Erregung, in welche sie die Seele versetzen. Wir haben die Erregung aus den reichlich gemischten und entgegengesetzten Gefühlen üppig hervorquellen sehen. Wir sind zuletzt an die Vorstellung des Zufalls gelangt, dessen Macht hier die entscheidende ist. Nehmen wir sogleich das psychologische Gesetz hinzu, daß alle Gefühle stärker sind, je dunkler die Vorstellungen, durch welche sie erregt werden. Wie dunkel aber die Vorstellung des Zufalls ist, das bezeugt die Geschichte aller Volksgeister, die Geschichte aller Mythenbildung und selbst die Geschichte der Philosophie. Kein Wunder also, daß wir überall die Phantasie durch diese Vorstellung aufs heftigste und auch aufs frucht-

barste bewegt sehen. Wir gehen hier dieser produktiven Bewegung ein wenig, aber nur soweit nach, als sie sich in engster Beziehung auf das Spiel vollzieht.

Schon in der einfachsten Bedeutung des Wortes Phantasie, wonach sie lediglich die innere, lebendige, der sinnlichen Wahrnehmung fast gleich anschauliche Vorstellung eines Inhaltes ist, spielt sie beim Hazard eine beträchtliche Rolle. Ja, ich muß sagen: in der psychologischen Analyse des Glücksspiels fehlte bisher das wichtigste Element, weil man den Reiz und die Leistung der Phantasie nicht beachtet hat.

Alle Leidenschaft wird genährt und gesteigert durch die Phantasie, die edle wie die unedle. In dem Maße, als der Mensch im stande und geneigt ist, den Gegenstand seines Begehrens, den Akt der Erfüllung sich anschaulich zu vergegenwärtigen, steigt das Begehren und befestigt es sich. Begehren und innere Anschauung stehen in einer fortwährenden Wechselwirkung und daher in einer gegenseitigen Steigerung.

Die eigentliche Verführerin im Glücksspiel, die Sirene, welche bei Gewinn oder Verlust von Einsatz zu Einsatz lockt, ist eben die Phantasie, und bei den üblichen Hazardspielen kann auch die stumpfste den Dienst noch leisten, das Objekt und den Akt deutlich vor die Seele zu stellen. Der Spieler, der — um ein

bestimmtes Beispiel zu wählen — etwa am Roulettetisch steht, hört gar so deutlich, wie die rollende Kugel mit dem abspringenden, knipsenden Ton in die Nummernische fällt; dann hört er, wie die Nummer gerufen, sieht, wie das Geld hingezählt, zugeschoben wird. Nicht als ob es Hoffnung und Zukunft, sondern als ob es leibhafte Wirklichkeit wäre, vernimmt er das alles mit dem inneren Aug und Ohr der Phantasie. Vorhin hat er es auch so deutlich gehört, und er hat gesetzt und gewonnen; oder gestern hätte er gewonnen, aber er hatte nicht gesetzt; er hatte an die innere Stimme nicht geglaubt, und da hat er das Glück verpaßt; nun aber glaubt er an das Phantom. Weshalb er daran glaubt, obgleich es ihn so oft getäuscht, dafür erkennt die Psychologie zuverlässige Gründe; aber es ist eine feine, verwickelte Rechnung, die wir beiseite lassen. Uns genügt hier die wesentliche Hauptthatsache: es sind eben einfache, gleichmäßige, mit gelindesten Variationen wiederkehrende Vorstellungen, aber sie sind einer ostensiblen Realität entnommen und darum fähig, jeden Augenblick, im Wachen, im wachenden und im schlafenden Traum wiederholt und mit der ganzen sinnlichen Realität der Phantasie belebt zu werden. Es kostet die Phantasie nichts, diese Nummern mit dieser Stimme zu hören, den Glanz und die Bewegung des Goldes zu sehen, ganz deutlich, ganz lebendig; es fehlt nichts an dem

Bilde der Realität als nur die Realität selbst — auf welche die Begierde deshalb, um sie zu erhaschen, fast besinnungslos zustürzt.

Aber die Einmischung der Phantasie und ihre Leistung geht viel weiter als auf bloße Vergegenwärtigung des erhofften Ausgangs. Vielmehr aus dem Zusammentreffen des persönlichen Anteils auf der einen und der Entscheidung des Kampfes auf der anderen Seite entstehen metaphysisch-phantastische Vorstellungsweisen, welche die Seele des Spielers umgaukeln und berücken.

Zwischen Spiel und Zufall besteht von Haus aus eine natürliche Wahlverwandtschaft, denn beide bilden einen gemeinsamen Gegensatz der Freiheit gegen Notwendigkeit, des Beliebens gegen die Pflicht, der ziellosen Bewegung gegen den Zweck.

Das Selbstgefühl des Menschen aber treibt ihn zu einer Umgestaltung des dumpfen und trüben Begriffs des Zufalls. In mehrfacher Weise tritt das Selbstgefühl im Spiel hervor. Zunächst das des Mutes, des Wettens und Wagens, des kühnen Eintritts in eine zweifellose Gefahr. Sodann aber als stolze Befriedigung des Glücks. Montesquieu und nach ihm Diderot waren sogar der Meinung, daß gerade dieses befriedigte Selbstgefühl, der Glückliche zu sein, Glück zu haben, die eigentliche Triebfeder des Hazardspiels sei. Nach ihnen wird die Eitelkeit, daß

das Glück uns begünstige, noch verstärkt durch die Aufmerksamkeit, welche andere unserem Glücke schenken. Aber selbst beim Unglück des Spielers macht sich noch das Selbstgefühl geltend; er betrachtet sich als das verfolgte Opfer jener herrschenden Macht des Zufalls. Unter dem Einfluß nun des Selbstgefühls vollzieht die Phantasie ihre Thätigkeit, das Wesen des Zufalls umzubilden und zu gestalten.

Oben ist schon angedeutet, daß die Frage, welche im Spiel zur Entscheidung steht, nicht bloß die Elemente betrifft, welche sich im schwebenden Kampfe befinden, nicht bloß das Objekt, rot oder schwarz, sondern zugleich das: ich oder du; ich siege im Gewinn oder du; Person gegen Person. Nun aber erhebt sich das Ganze auf eine neue Stufe; nicht gegen eine Karte oder einen Würfel, auch nicht gegen den Mitspieler, sondern gegen jene dunkle Macht, welche entscheidet, tritt der Spieler in den Kampf. Von der Kraft, aber auch von der Art und dem Stand des Gegners hängt der Wert des Kampfes ab; sowohl der Mut und das Glück als namentlich auch das Unglück im Kampfe erhöht seine Befriedigung nach dem Vorzug des Gegners.

Zufall ist der niedrigste von allen menschlichen Begriffen; Schicksal aber ist der gewaltigste. Zufall ist der niedrigste, denn er ist das von allem Sinn und Verstand, von Ordnung und Gesetz Verlassene.

Schicksal aber ist das alles Beherrschende, was jenseits über Verstand und Zweck, über Ordnung und Gesetz hinausragt, dem Götter wie Menschen sich beugen. Dies nun ist es, was die Phantasie, vom Selbstgefühl des Menschen getrieben, in der Seele des Spielers vollzieht, daß sie die Macht, die ihm gegenübersteht, vom Zufall zum Schicksal erhebt, vom Niedrigsten zum Höchsten; zugleich aber umkleidet sie eben dies Schicksal mit den Eigenschaften der Persönlichkeit nnd macht aus dem Wagen und Wetten des Glücksspiels einen persönlichen Kampf des Spielers mit gleichsam persönlichen Beziehungen zum Schicksal.

In späteren Zeiten gesellt sich zum natürlichen psychologischen Prozeß dieser Umgestaltung die historische Überlieferung. In den Zeiten mehr erregter Phantasie und einer allgemeinen phantastischen Denkweise sehen wir, wie aus bedeutenden Ereignissen Dinge, aus Kräften waltende, lebende Wesen werden; die Funktionen des Organismus, die Störungen desselben, die Stimmungen des Gemüts, die ihnen folgen, werden als persönliche Geschöpfe aufgefaßt: die Lebensgeister, das Fieber, der Alp sind selbständige außer dem Menschen befindliche, über ihn kommende, in ihm wirkende persönlich geartete Wesen; die Zeit, der Tod, das Glück und das Unglück sind von der gleichen Art psychologischer Schöpfungen. Welche wunderlichen Wege die Phantasie wandelt, wenn sie so dunklen

und schwer zu durchdringenden Begriffen wie dem des Zufalls gegenüber sich befindet, sehen wir besonders im Mittelalter. Konrad v. Haslau bezeugt, bei den Vaganten oder Goliarden gehört und gesehen zu haben, „wie man einerseits dem Würfel Ehren erwies, vor ihm sich grüßend neigte, wie man ihn küßte, herzte und pries, bevor man ihn in den Beutel schob, andererseits wie man ihn schlug, daß derselbe alle Viere von sich gestreckt hätte, wenn er, der Würfel nämlich, Leben besäße, und oft rächt sich, wer sein Gut durch ihn verliert; er beginnt unter tobendem Geschrei ihm die Augen auszubrechen oder ihn mit einem Stein zu zertrümmern oder gar entzwei zu beißen, so daß die arme Beinsubstanz, aus welcher der Würfel verfertigt ist, die Not erleidet". (Bei Schuster S. 83.)

Die wirkliche Vorstellung von der entscheidenden Macht im Spiel, welche vor der Seele des Spielers steht, ist jedenfalls keine dauernd gleichmäßige, noch auch fest umschriebene; vielmehr individuell nach den Personen und auch in diesen nach Zeit und Umständen verschieden, bewegt sie sich auf der weitgespannten Linie zwischen dem sachlich blinden Zufall und dem reizenden und lockenden, lohnenden und strafenden Schicksal. Tritt der Gedanke des Zufalls mehr hervor, dann kann mitten im Spiel eine Art von Widerwillen sich ihm beimischen; ja, wenn der Gedanke des

reinen nichtigen und sinnlosen Zufalls völlig Herr wird, dann möchte das Spiel mit ihm unleidlich, weil gar zu unwürdig werden. Würde aber der tiefe, gewaltige Gedanke des Schicksals — welches, weil alles in der Welt, auch den Fall der Würfel und der Karten bestimmt — frei emporkommen, dann möchte er das Einsetzen, das Hoffen und Zagen und Versuchen des Schicksals, damit auch das Vergnügen des Spiels und die Neigung dazu verscheuchen.

Statt dessen also schwebt die Vorstellung vom Zufall in einer weiten, unbestimmten Mitte, und gegenüber jener proteusartig schwankenden und wechselnden Gestalt des Glücks sehen wir die Phantasie im Gemüte des Spielers endlos wechselnde Zustände herbeiführen; jetzt beugt er sich einfach seiner Bestimmung, jetzt hofft er fest oder sehnt sich doch, es zu gewinnen, jetzt bäumt er sich dagegen auf im Trotz. Bald stellt er sich statt des dumpfen und blöden Zufalls einen berechnenden Verstand vor und sucht durch Sinnen und Grübeln hinter die Gesetze desselben zu kommen; trotz alles Fehlschlagens und des offenbaren Fehlschlusses sehen wir ihn beharrlich nach einer Berechnung des Zufalls trachten und darauf bauen, denn er vergißt, daß die Wahrscheinlichkeitsrechnung nur eine allgemeine Wahrheit besitzt, welche für jeden einzelnen Fall praktisch unverwertbar ist. Bald wiederum sind es moralische Eigenschaften, mit denen er

das Glück ausstattet; er wird eine ganze Taille hindurch auf eine Karte halten und entweder nicht glauben wollen, daß das Schicksal so ganz unerbittlich sei, und für die treue Anhänglichkeit und die Zuversicht gleichsam eine Belohnung von ihm erwarten, oder er wird, ihm Neigung und Leidenschaft leihend, wie er selbst sie empfindet, den vermeintlichen Liebeswinken zutraulich folgen oder auch ihm wie einem fühlenden Wesen grollen und mit feindlichem Trotz sich entgegenstellen. An diesem Trotz hat der Zweifel seinen beträchtlichen Anteil; der Zweifel, ob nicht doch wiederum das Schicksal bloßer Zufall sei. Nicht als ob jetzt, mitten im Spiel reflektiert, ein Gedanke gegen den anderen abgewogen würde; aber die Vorstellungen schießen eben nach Umständen in dieser oder jener Gestalt auf. Bei Euripides kommt die wunderliche Form zu beten vor: „Ihr Götter, wenn ihr seid" u. s. w.; dem Spieler ist das Schicksal ein solcher Gott, den er in einem Atem anruft und — anzweifelt. Zuweilen hebt sich das Gefühl der Freiheit kräftiger hervor: ich bin ja frei, den Einsatz zu bestimmen, frei, die Würfel zu ergreifen, den Becher zu schütteln, sie mit einem heftigen Ruck oder in gelinder Bewegung zu werfen; aber, was fallen wird? da ist wieder das Schicksal in seiner Macht!

Man kann sich leicht denken, wie bedeutende und einfache Menschen gleich sehr gelegentlich die Sehn-

sucht empfinden können, sich diesem Kampf mit dem Schicksal zu stellen. Sie, die tagtäglich von gleichmäßigen, allbekannten Verhältnissen abhängig sind, von ihren Vorgesetzten, die ihr Geschick bestimmen, von ihren Kunden oder in ihrer gesamten Berufsarbeit von einfachen Naturgesetzen — wie der Schmied von der einfachen Thatsache, daß heißes Eisen in gewünschte Formen sich schmiegt und kaltes in denselben verharrt — sie wollen einmal einem spröderen Stoff, einer gewaltigen und einer dunklen Macht gegenüberstehen.

Freilich ethische und religiöse Lebensbetrachtung kann des Spiels wohl entraten; sie wird, mindestens theoretisch, das Tiefe und Gewaltige wo anders und tiefer und gewaltiger ergreifen oder von ihm ergriffen werden.

Gleichwohl verstehen wir jetzt, wie nicht nur die Leidenschaft des Spiels zu stande kommt, sondern wie sie mit dem Tiefsten in der menschlichen Natur und dem höchsten Erzeugnis seines Denkens zusammenhängt: mit dem Gedanken des Schicksals und der Religion. Denn jetzt sehen wir die Vorstellungen, welche den Inhalt des Spieles ausmachen, nicht mehr in jener leichten, schwebenden, spielenden Bewegung, nein, sie und mit ihnen alle inneren Kräfte zittern und taumeln wie die Hand, die den Würfelbecher führt, vor der verschleierten Gestalt des Schicksals, welche unsichtbar den Würfel und die Kugel und die

Karten lenkt. Es liegt eben hart neben der Rohheit und trägen Hingebung an ein verhülltes Machtwesen ein tiefer, idealistischer Zug im Prinzip der Hazardspiele. Gerade derjenige Stamm, welcher bisher vielleicht von allen die tiefste religiöse Entwickelung offenbart, das reichste und innigste Gemütsleben bekundet und ausgebildet hat, der germanische, zeigt schon in den frühesten Zeiten eine leidenschaftliche Neigung für Zufallsspiele. Allein hier wird lange Zeit hindurch auch Recht und Unrecht durch den Spruch jener dunklen Schicksalsmacht, die dem Gerechten Kraft und Sieg verleiht, im Gottesurteil entschieden; und in allem Zufall die sittliche Idee des Schicksals suchend, werden hier „Wahrzeichen und Lose beachtet, wie nur von irgend jemand in der Welt. Wird doch die Wahl des Feldherrn, Entscheidung über Krieg und Frieden, Zeit und Stunde der Schlachten, Hinrichtung oder Erhaltung der Gefangenen und manche öffentliche und Privatangelegenheit durch das Los entschieden.“ — Ganz ins Religiöse gewandelt, nach Zweck wie im Inhalt, treffen wir hier auch heute noch das „Losen“ bei einigen evangelischen Sekten.

Auch die höchste Gattung der Spiele, die der tragischen Muse, beruht auf dem Prinzip des Schicksals und des menschlichen Kampfes mit ihm. Denn alles Streben und Handeln, alles Kämpfen und Leiden ist ein Ringen auf dem Grunde, den das Schicksal

mit den Kräften und Verhältnissen bereitet, aus denen die Aufgaben und die Hemmungen entspringen. „Die Kinder," sagt Jean Paul deshalb mit Recht, „lieben keine Spiele so stark als die, worin sie zu erwarten oder gar zu befürchten haben; so früh schon spielt der Dichter mit seinem Knotenknüpfen und -lösen im Menschen."

Der im Laufe der Geschichte so deutlich hervortretende Zug der germanischen Völker zum Transscendenten, zum Abstrakten und Idealistischen offenbart sich auch in dem Hang zu solchen Spielen, in welchen die Idee des Schicksals in dunkler Form und Gestalt repräsentiert ist. Strenge Moralisten mögen Anstoß daran nehmen, die höchsten Ideeen mit den an sich schon unsittlichen Spielen auch nur in Verbindung gesetzt zu sehen; aber psychologische Thatsachen muß man ohne vorgefaßte Meinung erörtern, zumal wo es sich darum handelt, einen historisch beglaubigten allgemeinen Zug im ursprünglichen Charakter eines Volksgeistes auf seine wahren Ursachen zurückzuführen.

Es ist aber wohl zu beachten, daß das Spiel dem tapferen, kernhaften Volke nicht das war, was es heutzutage den mitternächtlichen Klubhelden und den Gästen von Monaco ist. Tacitus berichtet, wie dem Germanen das Spiel nicht bloß neben dem strengen sittlichen Ernst besteht, sondern mit demselben

innig verknüpft ist; eine psychologische Erscheinung, welche allerdings nicht nur dem Römer, sondern auch uns wunderbar und fremd anmutet, die wir so selten Hazardspiel mit Ernst und Redlichkeit verbunden sehen. „Das Würfelspiel," erzählt er (in der Germania Kap. 24, vgl. Kap. 10 und Caesar bell. gall. Kap. 50, 53), „treiben sie, worüber man sich wundern möchte, nüchtern, ganz wie ein ernsthaftes Geschäft, mit solcher Verwegenheit in Gewinn und Verlust, daß sie, wenn sie nichts mehr haben, auf den äußersten und letzten Wurf ihre Freiheit und Person setzen. Der Überwundene begiebt sich gutwillig in die Knechtschaft; ist er auch jünger, ist er auch stärker, er läßt sich binden und verkaufen. So groß ist ihre Festigkeit in einer so schlechten Sache; sie selbst nennen es ‚Worthalten'." Wie weit hinauf in der Geschichte dieser Zug reicht, mag man daran erkennen, daß er uns gleicherweise in der indischen Dichtung vom König Nal entgegentritt.

Wir haben nun alle inneren Elemente des Glücksspiels, aus denen der bis zur Leidenschaft bestrickende Reiz desselben hervorgeht, kennen gelernt; was auf den ersten Blick so leicht und so einfach erscheint, erwies sich als verwickelt und über alle Erwartung mannigfaltig; zugleich ist, was auf der Fläche zu liegen schien, mit den Wurzeln des Tiefsten im Gemüt innig verflochten. Ob nun aber alles dies nicht bloß

Gedanken des Philosophen sind, von denen in der Seele des Spielers, dessen innere Vorgänge sie darstellen wollen, in der That nichts vorhanden ist? Wird nicht der Spieler sagen: von alledem weiß ich ja nichts! das Spiel macht mir eben Vergnügen, oder es regt mich angenehm auf, damit Punktum!?

Zunächst ist das Zeugnis des Spielers darüber ohne allen Belang. Die Menschen wissen von ihren psychischen Vorgängen, besonders von solchen mit starkem Gemütserfolg, außer eben dem Schlußerfolg meist sehr wenig, ebenso wie von den physischen Vorgängen. Durch welche Prozesse ein Schnaps ein solches Wohlbehagen im Körper und dadurch selbst in der Seele verbreitet — und weshalb und durch welche Vorgänge der Alkohol dennoch zum Gift für den Organismus wird, das weiß der Trinker nicht; der Physiolog muß es ihm sagen; — darin und darin nicht allein ist Spiel und Alkohol Gleichnis füreinander! Ich gehe noch einen Schritt weiter. Nicht bloß von jenen, dem unmittelbaren und gegenwärtigen Selbstbewußtsein sich entziehenden Elementen des psychischen Prozesses hat der Laie keine Ahnung, sondern sogar über seine Gefühle, seinen Zustand ist sein Zeugnis nicht kompetent.

Wie oft, wenn mir jemand nach seinem Spiele sagte: ich bin ganz kalt und ruhig beim Spiel, hätte ich ihm sagen können: das weißt du nicht, mein

Lieber; darüber kannst du gar nicht mitreden. Der Kranke, der im Fieber liegt, hat kein Urteil darüber, ob er im Fieber ist oder nicht; der Arzt muß es erforschen, und alles, was der Patient selbst von sich sagt, wird ihm nur als untergeordnetes Symptom dienen. Auch behaupten alle Trunkenen, daß sie nicht betrunken sind. Am häufigsten freilich ist die Verwechslung bei den eigentlichen Spielern, daß sie den Mangel an Affekt, also das ruhige Blut, für Ruhe der Seele halten; in der Leidenschaft aber, welche bei kaltem Blute am stärksten ist, sind sie so tief, daß sie nur die Sache, aber nicht sich selbst und den eigenen Zustand wahrnehmen.

Ich kann das Kapitel über das Glücksspiel nicht schließen, ohne seinen Unterschied von der Wette wenigstens flüchtig zu berühren. Wenn wir als ein höchst interessantes Kennzeichen, das beide unterscheidet, hervorheben dürfen, daß das Spiel der Tummelplatz des Aberglaubens ist, welcher den Wetten fehlt, so werden wir dies aus der Verschiedenheit in der inneren Natur beider hervorgehen sehen.

Wetten heißt allgemein einen Preis setzen, ihn bieten und fordern, auf den Eintritt eines bestimmten Ereignisses. Dieses Ereignis kann eine persönliche Leistung sein, ein Können oder ein bloßes Wissen; beides aber so, daß entweder überhaupt nur einer zu der Leistung sich anheischig macht oder beide oder

mehrere thun es. Die Wette kann ferner auf eine bloße Behauptung gehen, dessen was ist oder sein wird. Genau genommen gehen alle Wetten fast ohne Ausnahme auf die Behauptung der eigenen Meinung, daß sie die wahre sei.

Der Wettkampf kann freilich eine Leistung betreffen, welche von zweien (immer oder mehreren!) angeboten wird, so daß der eine sie vollbringt, der andere aber nicht, oder der eine schneller, besser. Hier fehlt jedes Element des Zufalls. Die Ungewißheit, aus welcher der Anlaß zur Wette stammt, liegt nur in der Unkenntnis der Kräfte, welche sich eben messen wollen. Die größere Kraft erhofft und gewinnt den Preis. Man kann also auf jede Kraft und jede Fertigkeit und das Maß derselben wetten. Ob mein Gedächtnis oder das des anderen sicher ist, ob die Stelle bei Goethe so oder so lautet, ob das Sinngedicht von Lessing oder von Logau ist; wer schneller laufen oder reiten, mehr heben, weiter werfen kann. Nur weil es sich nicht um eine ernsthafte Leistung handelt, weil nicht der Erfolg derselben für irgend einen gegebenen Zweck erzielt wird, bildet sie den Gegenstand des bloßen Kampfes; zur bloßen Leistung aber tritt der Einsatz, zum Kampf der Preis hinzu und weil jeder behauptet, seine Kraft sei die bessere.

Auch die ziellos bewährte Kraft wäre Ernst, die Behauptung derselben vor der Bewährung macht sie

zum Spiel. — Dies tritt noch deutlicher hervor, wenn die Leistung nur von einem allein angeboten, von anderen bezweifelt wird, sei es, daß sie das durchschnittliche Maß der Kräfte oder sonst die Wahrscheinlichkeit derselben übertrifft; es kann einer wetten, etwas Schweres, etwas Lästiges, etwas Lächerliches zu vollbringen: eine Bowle auf einen Zug auszutrinken, acht Tage zu fasten, barhaupt und mit zwei Blumensträußen in beiden Händen vielemal über den Marktplatz zu gehen. Bald liegt in der Fähigkeit, bald im Entschluß das Unwahrscheinliche der Handlung, um welche deshalb gewettet wird. Daß nicht bloß das eigene Können, Wissen, sondern auch die eigene Entschließung zum Gegenstand der Wette gemacht wird, das bildet ihren schärfsten Gegensatz gegen den Ernst des Lebens. Köstlich ist in dieser Beziehung die eingewurzelte Neigung zum Wetten selbst in den „Fliegenden Blättern" einmal behandelt. A. erzählt, daß er gestern schon wieder zwanzig Mark in einer Wette verloren und sich nun ganz bestimmt vorgenommen habe, niemals wieder zu wetten. B.: Ach, was! Du kannst es ja doch nicht lassen. A.: Was gilt die Wette?

Die meisten Wetten aber beziehen sich bekanntlich nicht auf das eigene Können oder Wissen oder Wollen, sondern auf Kämpfe, welche dritte miteinander führen, und gründen sich auf die Behauptung, daß die eine

oder die andere Kraft siegen werde, oder auf die Frage, welches von zwei Ereignissen eintreten werde; ob von Boxern, Schwingern, Pferden, Hunden oder Hähnen dieser oder jener siegen, ob es morgen regnen oder die Sonne scheinen werde.

Wenn Eigenliebe am meisten die Feder der Erwartung spannt, sollte man meinen, die persönlichen Wettkämpfe mit eigenen Kräften müßten häufiger sein und mehr Reiz darbieten als die Wette um Leistung dritter. Aber das Gegenteil ist der Fall und zwar aus folgendem Grunde. Bei den Wetten um persönliche Leistung — besseres Gedächtnis oder bessere Muskeln — ist die Selbstgewißheit beider Wettenden gleichsam zu groß; in beider Wettenden Seele ist die Frage nicht schwebend genug; die Ursache des Vergnügens besteht also mehr nur in der Hoffnung auf den Sieg als in dem schwebenden Kampf, welchen wir aber als das eigentliche Prinzip des Spiels erkannt haben. Ganz dem Hazardspiel gleich oder genau genommen nur eine Art desselben sind nun diejenigen Wetten, bei denen die Behauptung auf nichts mehr als auf die Entscheidung des Zufalls rechnet: ob das Huhn aus diesem Ei ein weißes oder schwarzes sein, ob eine Fliege zuerst das eine oder das andere Stück Zucker berühren wird. Hier kehren alle Elemente wieder, welche wir beim Hazardspiel als die anziehenden erkannt haben. Meine Behauptung in der

Wette gründet sich nicht auf die Kunst des Erratens, sondern vom Zufall erwarte ich, daß er für die Seite entscheiden wird, auf welche ich gewettet habe. Nicht ob ich den Zufall errate, sondern ob er für mich entscheidet, ist der Fragepunkt. Nicht leicht wird die Frage, welches Pferd im Rennen vorankommt oder welches Wetter morgen sein wird, den Dämon der Leidenschaft in demselben Maße entfesseln; denn auch der schwächste Pferdekenner oder Meteorolog glaubt an eine gesetzliche, naturnotwendige Entscheidung, welche er im Voraus zu erkennen meint. Erst das, was sich völlig aller Vernunft, allem Gesetz, aller Notwendigkeit entzieht, ist der wahre Gegenstand des Glücksspiels und der Glückswette. Deshalb aber auch sind diese und nur diese der Tummelplatz des unglaublichsten Aberglaubens. Insofern der Fall der Karten auch bei den Verstandesspielen von dem schlechthin unberechenbaren Zufall abhängig ist, herrscht auch in ihrem Bereich der Aberglaube, dem nur die wenigsten sich zu entziehen vermögen. Der Glaube, daß ein gewisser Platz, ja der Stuhl, worauf man sitzt — den man deshalb bei Unglück wechselt —, an diesem Abend ein gewisses Schicksal hat, findet sich überall. Sind die Karten von einer Hand, die nicht an der gesetzlichen Reihe dazu war, gegeben oder auch nur coupiert, werden die meisten Spieler auf eine neue Mischung und Verteilung bestehen. An

das dürftigste Element des Gesetzes mitten im Bereiche des Gesetzlosen klammert sich die Seele und fürchtet mit der Verletzung desselben die zauberische Macht des Zufalls zu — verletzen. Selbst des völlig passiven Zuschauers Einfluß auf die Entscheidung des Schicksals wird gehofft und gefürchtet, offen nur im Scherz, insgeheim im Ernst. Bis zu welchen ungeheuerlichen Absurditäten der Spielaberglaube sonst vernünftige Menschen treibt, vermöchte keine Phantasie zu ermessen. Bei genauer Beobachtung von Spielern, die ich vielseitig aufs psychologische Korn genommen, habe ich die erstaunlichsten Dinge erlebt; ein alter Roulettier erklärte mir ohne logische Schamröte auf seinem klugen Gesicht: in früheren Jahren sei trente cinque viel öfter gekommen; oder zur linken Seite des im trente et quarante die Karten schlagenden Croupiers sitzend, habe er noch niemals gewonnen. Von allen Schatten, welche die Spielsucht auf das Gemüt des Menschen wirft, ist in meinen Augen kaum einer so düster, als daß sie eine Schule des inkarnierten Aberglaubens ist. — —

❦

Die älteren Spiele im engsten Sinne, das heißt mit Ausschluß der Übungs- und Schauspiele, sind alle Hazardspiele. Als das Erzeugnis einer edleren und sanfteren Kultur treten dann diejenigen Spiele auf, welche man als Verstandesspiele treffend bezeichnet hat, in

denen der Zufall entweder gänzlich ausgeschlossen oder zu einem nur mitwirkenden Element herabgesetzt ist.

Zu diesen gehören fast alle Brettspiele wie Dame, Mühle, Wolf und Schafe 2c. und an ihrer Spitze der König der Verstandesspiele, das Schach. Eine gewisse Anzahl von Figuren ist vorhanden, deren Gestalt und Stellung ihnen eine verschiedene Bedeutung entweder von Haus aus oder im Laufe des Spiels unter gewissen Bedingungen beilegt. Sie bilden immer zwei Parteien, und unter gewissen Umständen und nach Regeln ändern sie ihre Stellung auf dem Brett, indem sie, wiederum nach vorgeschriebenen Gesetzen, die entgegenstehenden hinwegräumen oder zurückdrängen; diese Bewegungen, beiderseits so lange fortgesetzt, bis eine von beiden Parteien besiegt ist, machen das ganze Spiel aus. Offenbar kommt hier alles auf Kombination und Berechnung der möglichen Züge an; auf die vorauseilende Phantasie, welche für den langen und oft wechselvollen Verlauf des Erfolges jeden Zuges den größten Vorzug und geringsten Nachteil zu erspähen strebt, stützt sich die Kunst des Spielers. Verstand steht dem anderen Verstande gegenüber, dessen Operationen und ihre Erfolge wiederum zum Gegenstand der eigenen Thätigkeit machend. Die Art und Form der Thätigkeit, welche oft eine anstrengende ist, hat nichts vom eigentlichsten Charakter des Spiels; sie wird zu einem sol-

chen nur durch die Natur ihres Zweckes und der Mittel oder des lediglich formalen Inhalts, auf welchen sie sich bezieht, indem dieser nämlich von aller ernsten Zweckthätigkeit verschieden und abgesondert ist. Das Vergnügen darin liegt augenscheinlich teils überhaupt in der selbstgewählten, nach freier Willkür geordneten Beschäftigung und Erfüllung der Muße, also in der wirkungsvollen Abwendung von den verantwortungsreichen Zwecken und Sorgen des ernsten Lebens, wozu der völlig neutrale, abstrakte, ethisch wert- und wesenlose Gegenstand des Spiels am meisten beiträgt; zum anderen Teil aber in dem hinzukommenden Reiz, sowohl Schwierigkeiten überhaupt zu überwinden, als namentlich den geistigen Wettkampf mit dem Gegner zu führen, mit dem Streben und Hoffen, ihn durch Feinheit der Berechnung, durch Glück und Gewandtheit der Kombination, durch Besonnenheit und Ruhe des Gemüts, durch die beflügelte, die Thätigkeit des Gegners bald richtig divinierende, bald geschickt zwingende Phantasie zu überwinden. Aus der Art dieses Vergnügens folgt es, daß das Maß desselben von dem Maße der Schwierigkeit bedingt wird, welche nur die Grenzen der Siegeshoffnung nicht überschreiten darf; daher ist mit einem allzu starken oder allzu schwachen Spieler zu spielen kein Vergnügen.

Diese Gattung der Spiele bildet in Bezug auf

die Geistesthätigkeit und ihren Genütserfolg den äußersten Gegensatz zu allem Glücksspiel. Hier entscheidet das Schicksal, dort die Person; hier ist es ein Harren und Zuschauen gegenüber der Entscheidung, dort ein Schaffen und Bereiten derselben; hier die passive Hingebung an den Zufall und seine Bestimmung, dort die aktive Anwendung der eigenen Geisteskraft und das Vertrauen darauf. — Daß der Mensch und zuweilen sogar ein und derselbe Mensch aus beiden so entgegengesetzten und sich widersprechenden Principien des Spiels Vergnügen schöpfen kann, scheint wunderbar, ist aber in der That sehr natürlich. Beides nämlich ist in der Natur des Menschen, in der Weise seines Daseins und seiner Kraftäußerung gegründet; auch auf dem Gebiete des ernsten, sittlichen, berufsthätigen Lebens wird er von zwei entgegengesetzten Mächten geleitet: Freiheit und Notwendigkeit; er muß dem Schicksal sich beugen und fügen und strebt doch das seine sich zu gestalten; er strengt seine Thatkraft nach der Freiheit seines Willens an und muß doch Erfolg und Ausgang von den Umständen erwarten, nach der Lage ihrer Notwendigkeit. Beides, Harren und Streben, Empfangen und Leisten, Leiden und Thun, verwebt sich in seinem Lebenslauf und in seinem Charakter, und zwar wiederum nach der Quellkraft seines Willens und zugleich nach dem Stern seines Geschicks. Beiden Mächten folgt er,

und Glück zu erjagen und mit Kraft zu erringen, ist der zweiseitige Trieb seines Gemüts, der wie im Leben, so auch in seinem Spielen sich äußert.

Verschlingen sich doch auch die Gegensätze selbst sowohl in der Sache wie in der Seele auf die erstaunlichste Art. Auch das Wagen, das Anbinden gleichsam mit dem Schicksal ist ein energisches Wollen, und in die höchste Anspannung menschlicher Energie, wie die Unternehmung einer Seefahrt oder gar einer Feldschlacht, mischt sich des Schicksals Gewalt, dessen Enscheidung ebenso das Gemüt erwarten, wie die Kraft es erringen muß.

Aus dem soeben ausgesprochenen Gedanken folgt unmittelbar, daß diejenigen Spiele die gefälligsten und vollkommensten sein werden, in denen beide Grundzüge der menschlichen Natur auf gleiche Weise und in annähernd gleichem Grade ihre Anwendung und ihr Spiegelbild finden. Und in der That lehrt die Erfahrung, daß diese die eigentlichen Spiele der Gebildeten aller Kulturvölker, besonders auch der gelehrten Stände, sind.

Hierzu gehören also alle jene Spiele, in denen die Gegenstände desselben durch den Zufall verteilt, aber mit berechneter Kombination verwendet werden. So z. B. das Domino und die eigentlichen Kartenspiele. Im Wiegenlande des Schachspiels giebt es eine besondere Art desselben, welche, wie bei uns das

gewöhnliche, zu vieren gespielt wird, von denen je zwei eine Partei ausmachen. Schon hierin spielt der Zufall, ob der Verbündete den Plan des Genossen durchschaut und unterstützt, wobei das divide et impera von jeder Seite versucht werden mag, eine Rolle. Noch mehr ist dies in jener Spielart, genannt „vier Könige", deshalb der Fall, weil dabei zugleich gewürfelt, also eine Mischung von Glücks- und Verstandesspiel hergestellt wird. — In den Kartenspielen ist eine zwar an sich willkürliche, aber festgesetzte und dadurch der Willkür entzogene Ordnung gegeben; durch Zahl, Gestalt und Bedeutung der Blätter, durch Regeln der Verwendung, durch Gesetze des Sieges, welche die Art und die Größe desselben — Stiche oder Zahlenwerte — betreffen und die proportionalen und progressiven Siegespreise bestimmen, ist ein vollständiges System von Bedingungen und Erfolgen festgestellt, gleichsam eine Art von erfundenen Naturgesetzen. Das Fatum nun mischt und verteilt die Karten, aber die Spieler haben selbst mit Berechnung des Verstandes, mit Gemütsruhe und Überlegung nach dem Erfolge zu streben, die gegebene Lage unter Beobachtung der bestehenden Gesetze auszubeuten, das empfangene Glück durch List und Klugheit zu benutzen und zu erhöhen, das Unglück zu vermeiden oder zu mildern.

Den Elementen des Reizes, welche diese Spiele

gewähren, sind wir im Laufe unserer Betrachtung hier und da schon begegnet; jetzt handelt es sich darum, dieselben in ihrer eigentümlichen Ausbildung und im wirkungsreichen Zusammentreffen kennen zu lernen. Die Reize des Spiels machen sich nur in der wirklichen Spielthätigkeit geltend. Dennoch müssen wir in dieser oder in dem konkreten Spiel die beiden Arten der Motive des Vergnügens wohl unterscheiden, welche sich entweder aus der Spielordnung oder aus der Spielkunst, also aus den Spielgesetzen oder aus der Ausführung des Spielprozesses ergeben. — Die Spielordnungen sind auf das Vergnügen am konkreten Spiel berechnet; aber erst im wirklichen Spiel, in der wirklichen Thätigkeit kommen sie zur Erscheinung. Die wirkliche Thätigkeit aber enthält nicht bloß die Reize der Ordnung, sondern noch andere, die an der Ausübung allein haften.

Ich erinnere zunächst an den Grundsatz, daß die Größe des Reizes in dem Maße wächst, als die Seele von verschiedenen und entgegengesetzten Vorstellungen und den damit verbundenen Gefühlen zu gleicher Zeit erregt wird. Wenn also derselbe Inhalt oder derselbe Vorgang, mit welchem die Seele beschäftigt ist, zu gleicher Zeit entgegengesetzte Eigenschaften hat, entgegengesetzte Beziehungen zur Gesamtthätigkeit des Gemüts überhaupt, und dadurch verschiedene Gefühle gleichzeitig anregt, so wird der Reiz dieses Vor-

gangs, das Vergnügen an demselben ungemein erhöht. Ich will nun zeigen, daß es mehrere Paare solcher entgegengesetzter Eigenschaften des Spielvorgangs sind, welche den Verstandesspielen anhaften, und stelle ein solches voran, welches in den Ordnungen des Spiels und in seiner Ausführung gleichermaßen verwirklicht ist.

Auf der einen Seite beruht der Grundcharakter und der Hauptreiz dieser Spiele darin, daß ihr Gegenstand, — die Karten und ihre Bewegung, ihre Kämpfe und ihre Siege, — ein ganz abstrakter, rein formaler, an sich bedeutungs- und zweckloser ist. Wir verlassen und vergessen, indem wir in das Spiel eintreten, wegen des völlig verschiedenen, leeren und nichtigen Inhalts desselben, die Welt des Ernstes und der Arbeit mit ihren Sorgen und Freuden, mit ihren Forderungen und ihren Erfolgen. Darin liegt die Erholung, welche wir suchen und finden. Jachmann im „Leben Kants" berichtet, „daß er sich öfters durch eine Partie L'hombre die Zeit verkürzt hat. Er war ein großer Freund dieses Spiels und erklärte es nicht allein für eine nützliche Verstandesübung, sondern auch, in anständiger Gesellschaft gespielt, selbst für eine Übung in der Selbstbeherrschung, mithin für eine „Kultur der Moralität". Daß der wesentlichste Vorzug eines solchen Spiels für einen Kant wohl darin liegt, alle Begriffe der reinen wie der praktischen Vernunft für eine Weile sicher zur geisteserholenden Ruhe

zu bringen, das hat vielleicht nur Jachmann nicht gewußt. — Und wenn der greise Moltke im Hauptquartier vor Paris in den Pausen seiner Arbeit sich häufig mit Whistspiel unterhält, dann wird es schwerlich die Gier nach der Lust am Spiel gewesen sein, die ihn dazu treibt; aber auch nützlichen Verstandesübungen oder der Kultur seiner Moralität damit obzuliegen, möchte er just unter diesen Umständen kaum für nötig gehalten haben. Nein, nur die schwere und doch für die Erholung notwendige Kunst des zeitweiligen Vergessens wird dadurch erleichtert; der dichte Schleier, den die Kartenvorstellungen über alle topographischen Karten und Pläne und die ganze verantwortungs- und sorgenreiche Arbeitsstätte des Feldherrn breiten, bildet hier den weit über Lust und Vergnügen hinausreichenden Wert des Spieles, das mit dem gliederlösenden und weltverhüllenden Schlaf an entlastender und befreiender Kraft wetteifert.

Auch die persönliche Thätigkeit im Spiel charakterisiert sich wesentlich dadurch, daß sie auf Operationen des Verstandes sich beschränkt, daß alle anderen Gemütsrichtungen und namentlich alle sittlichen Beziehungen ausgeschlossen sind. Zwar während des Spiels können die verschiedensten Gemütsverhältnisse im Spieler auftauchen, die sich auf das Spiel beziehen: Gefallen und Mißfallen, Freude und Niedergeschlagenheit, Leidenschaft und Mäßigung, sogar

Recht und Unrecht;*) allein diese sind nicht der Gegenstand dieses Spiels, wie sie der Gegenstand des wirklichen und ernsten Lebens und auch der Gegenstand des dasselbe widerspiegelnden und darstellenden dramatischen Spieles sind. Durch diese Absonderung der formalen Spielthätigkeit von der realen Welt überragt sie alle anderen Formen der Erholung, übertrifft sie selbst die poetische Lektüre, welche unser Gemüt immer leicht in den persönlichen und spannungsvollen Zusammenhang mit der Berufswelt zurückversetzt. Die Spiele aber sind wie ein nasser Schwamm, der über die Tafel des Bewußtseins dahingeht, alle verwickelten Formen des Daseins, die unsere Seele fesseln und belasten, für eine Weile hinwegwischt.

*) Es darf daran erinnert werden, daß wir auch im Deutschen ein redliches Gebaren als „ehrlich Spiel" bezeichnen; noch häufiger aber wird im Englischen der ihm so specifische Begriff des fair, welcher die höhere, nämlich strenger oder edler messende Billigkeit ausdrückt, als fair play bezeichnet. Und dieses play, das heute den ganzen Umfang der Spielvorstellung einschließt, so daß es auch von Musik und Theater gebraucht wird, hat sich in historischer Zeit aus einer bloßen, sehr beschränkten Beziehung zum Hazardspiel und zwar aus dem dabei stattfindenden „plegan" oder „pfänden" entwickelt; da dies im harten und herben Sinne des Wortes geübt wurde, so ist das moderne gesellige Pfänderspiel vielleicht ein Absenker desselben, aber jedenfalls ein sehr veredelter oder verzärtelter, der sich des Zusammenhangs mit dem wilden Stamm kaum irgend bewußt ist.

Dies ist die eine Seite; auf der anderen Seite aber enthalten die Spiele mannigfache Analogien mit den Formen des wirklichen und gehaltvollen Lebens, sowol in der Art der Ordnungen wie der Prozesse der Ausführung der Spiele. Diese enthalten demnach eine gewisse Symbolik des Lebens. Zunächst in der ganzen Anordnung der Spiele, in der schon erwähnten Mischung von Glück und Verstand, Schicksal und Thatkraft, und in dem Kampfe beider miteinander.

Nicht alle Spiele sind darin gleich. Es giebt solche, in denen die Macht des Zufalls überwiegend ist; beim Pochen z. B. oder beim Dreikart oder dem neuerdings in Amerika so beliebten „Bluff" hängt das meiste von den empfangenen Karten ab; denn auch der Kampf mit den Gegnern besteht nicht sowol in einer Berechnung als in einem Wagen, das darauf gerichtet ist, den Gegner durch Mut vom Kampfplatz zu verdrängen. Nachdem bei diesen Spielarten die Karten alle verteilt sind, ist es dem Belieben jedes Mitspielers anheimgegeben, ob er an dem gegenwärtigen Spiel — zu welchem der Einsatz fest bestimmt oder wechselnd nach Art oder durch Bieten aufsteigend ist — teil nehmen will oder nicht. Es hängt dies von der Hoffnung ab, die man von seinen Karten zu hegen sich berechtigt oder auch ohne Recht sich ermutigt findet; durch „Pochen" auf den Tisch

giebt man seine Bereitschaft mitzuspielen kund. Dieses Pochen auf seine Kraft, zuweilen bloß auf die Behauptung, zuweilen auf den Anschein derselben, womit man die Schwächeren und oft auch die Stärkeren in Schrecken setzt und verdrängt, manchmal aber auch von der wirklich höheren und ihrer selbst bewußten Kraft überwunden und blamiert wird, ist ein treues Abbild häufig wiederkehrender Lebenserscheinungen. Es ist wohl die Taktik des kühnen Verblüffens, die dieses Spiel zu einem besonders beliebten bei den Amerikanern gemacht hat, welche den bedachtsamen Kartenspielen der Deutschen keinen Geschmack abgewinnen können. Bei uns ist diese Art von Spielen, welche zum größeren Teil vom Zufall, zum kleineren von Mut und List und am wenigsten vom berechnenden Verstand abhängig sind, meist in den minder gebildeten Klassen der Gesellschaft, besonders unter Bauern, heimisch. Wenn uns Sonntags aus der Dorfschenke ein so schallendes Freuden- und Spottgelächter entgegentönt, dann sind es nicht Pfennige, um welche gepocht wird, sondern die mit dem abstrakten Stoff der Herz- und Schellenhelden dramatisch dargestellten Lebensbilder, welche der Bauern Gemüt hier so freudig aufregen, wie sein alltägliches Leben es nur selten thut; er empfindet dabei Ähnliches und ähnlich wie der Gelehrte bei einer Plautinischen, der Vornehme bei einer Molièreschen Komödie, in denen

nur der Inhalt ein anderer, aber die formalen Verhältnisse im großen und ganzen dieselben sind.

Die höheren Kartenspiele aber, wie Whist, Boston, L'hombre, Solo, Terz oder Klaberjaß, Pikett, Skat u. s. w., sind durch einen fortwährend gleichmäßigen Einfluß des Zufalls und des Verstandes ausgezeichnet. Nachdem die Karten durch jenen ausgegeben sind, beginnt dieser seine Operationen, aber die Macht des Zufalls dauert fort; denn bei jedem einzelnen Ausspielen einer neuen Karte tritt wieder die Ungewißheit ein, wo die ihr gefährlichen Größen postiert sind, ob sie in Freundes- oder in Feindeshand und auch bei dieser in günstiger oder ungünstiger Stellung und Verbindung sich befinden. Noch stärker ist dies bei den Spielen der Fall, wo man die Karten — wie die Steine im Domino — fortwährend neu rekrutiert, wie im Franzefuß, Sechsundsechzig, Terz en deux; dagegen tritt hier die Schlußfolgerung aus vorhergegangenem Ausspielen und Zugeben ein, um den möglichen Besitz oder Sitz dieser oder jener Karte zu ermessen, was so viel heißt als die Kunst verstehen, dem Schicksal selbst in die Karten zu sehen.

Solche Spiele dagegen wie Whist en deux, bei denen jeder, nachdem die Karten und zwar alle verteilt sind, mit den eigenen auch die Kräfte des Feindes vollständig übersieht, werden von diesem Augenblick reine Berechnungsspiele und haben daher auch bei

weitem nicht denselben Reiz; sie wären ein Schachspiel mit Karten, wenn sie nicht an Mannigfaltigkeit der Bewegungen und Kombinationen weit hinter demselben zurückblieben.

Bei vielen Spielen stellt der Kampf des Verstandes gegen den Zufall sich ganz offenbar und zwar dadurch schon in der Einrichtung dar, daß sie Wahlspiele sind. Erst nachdem das Fatum über die Verteilung der Karten entschieden hat, setzen die Parteien die Art des Spieles fest, bei dessen Wahl die Berechnung Ursache und Gelegenheit findet, ihre Kunst zu entfalten. Der Vorzug der Wahlspiele — also Whist, wo zugleich Grand und Nullo; Skat, wo Frage, Tourné oder Solo in Farbe oder Grand oder Nullo gespielt werden kann, und dergleichen — gegen solche Spiele, die absolut feststehen — wie einfaches Whist oder Schafkopf — besteht eben darin, daß neue Kombinationen des Schicksals und der Vermutungen, der Kunst und der Entscheidung von Zweifeln eintreten; dies beweisen praktisch oft zum Ergötzen der Spieler und Zuschauer die Fälle, in denen die relativ schlechteren Karten gewinnen, weil sie den Gegner zu falschen Voraussetzungen verleiten. Wo sich mit der Wahl auch der Preis des Spieles ändert, wie z. B. im Skat, tritt eine zwiefache Berechnung ein: die der größeren Wahrscheinlichkeit des Gewinnes und die des höheren Risikos, wobei wiederum Mut und Ver-

stand, Kühnheit und Bescheidenheit miteinander um Größe oder Sicherheit streiten, das Gleichgewicht suchen und je nach dem Charakter das Übergewicht verteilen werden.

Manche der Spielregeln schon machen ganz den Eindruck, als ob sie erfunden wären, um die Launen des Zufalls gleichsam zu überlisten; so schon das Recht, für die niedrigste Trumpfkarte jede aufgelegte einzutauschen; noch mehr in den Nullospielen jeder Art, wo der nicht gemachte Stich ein gewonnener, also die Negation die Königin des Sieges, das Spiel ein saturnalisches Kartenfest oder eine satirische Revolution des Verstandes gegen das regierende Kartenfatum ist.

Wie viel Abbildliches von den faktischen und ernsten Beziehungen des Lebens hierin liegt, ist unverkennbar. Man kann füglich das Häuflein Karten, das jeder Spieler erhält, mit der ganzen Situation vergleichen, in welche ein Mensch hineingeboren wird; die Umstände, Lagen und Verhältnisse sind — wie die Karten — gegeben, der Mensch kann sie sich nicht schaffen; sie sind eben sein Schicksal; aber von seiner Energie, Geschicklichkeit und von seinem Verstand wird es abhängen, wie er es zu seinen gunsten wende oder in die Ungunst sich füge, die Vorteile ausbeute, die Nachteile vermindere. Denn er besitzt ein Maß von Freiheit, um die Verhältnisse zu nützen, sich zu fügen,

zu wählen und zu wenden; in der richtigen Schätzung des Gegebenen und in der Ausbeute desselben hat sein Verstand sich zu offenbaren. Werden weitere Karten nachgekauft, so entsprechen diese den fortlaufenden Glücks- und Unglücksfällen des Lebens, welche die Erfolge der eigenen Thätigkeit herausfordern und mitbestimmen; der Skat, den ich finde, ist gleich einer Erbschaft oder einer Spekulation, die den ganzen ökonomischen Bestand plötzlich und gründlich — nach oben und nach unten — verwandeln kann. Alles dies kann jedoch nur unter Beobachtung der bestehenden Gesetze — wie der Spielregeln — geschehen, wobei der Unterschied bemerkbar ist, daß die präventiv-polizeiliche Umsicht der Spieler eine Übertretung weit sicherer verhütet als alle sonstige Sitten- und Zuchtpolizei. Dagegen hat die politische Regel des fait accompli hier ebenfalls wirksame Kraft, und strenge Spieler beachten ein sehr rapides und sehr peinliches Recht der Verjährung. Im Leben macht man die Erfahrung, daß Fortuna gepriesen und angeklagt wird, wo Kunst und Geschick die Entscheidung herbeiführen, und „wie Verdienst und Glück im Leben sich verketten, fällt dem Thoren niemals ein"; am Spieltisch verzichtet freilich auch der Weiseste auf so hohe Einsicht.

Schon in der Gestaltung des Spielmaterials offenbart sich neben dem rein Zufälligen und Willkürlichen viel bedeutsam Abbildliches aus dem Leben. Daß

das Schachspiel, obwohl ein rein geistiger Kampf, in seinen Ordnungen einen materiellen Feldzug zum Vorbild hat, wird auch durch den indischen Namen Shatar anga oder Kriegsspiel bezeugt. In allen Zählspielen herrscht das demokratische Princip der Majorität; ihm wird jegliche Gesinnung sich fügen, sobald mit den Zahlen das Zahlen verbunden ist. Gleichwohl sehen wir in den Karten verschiedene Stände vertreten: den Bauer, den Ober oder Herr — in den französischen Karten galanterweise die Dame — und den König. Die Bedeutung des Aß oder im Deutschen des Daus (korrumpiert aus deux as, da es hier zwei Augen hat) möchte auf Rechnung jener oben erwähnten Erhöhung des Niedrigen zu setzen sein. Die verschiedenen Farben oder Wappen vertreten die verschiedenen Dynastien mit ihren Anhängern oder Nationen oder Parteien. Je eine ist Trumpf oder die zur Zeit siegreiche Partei, von welcher folgerichtig der gemeinste Wicht mehr Gewicht hat als der höchste Rang der Unterliegenden.

Dem spielkundigen Leser kann ich überlassen, was mich hier zu weit führen würde: alle die Analogien aufzusuchen, welche die Spiele darbieten und den Charakter derselben bestimmen. Nur leitende Beispiele will ich hervorheben: auch im Schafkopf, diesem konservativen geschichtslosen Spiel ohne Wechsel und ohne Wahl, wo jedes Kartenblatt Spiel aus Spiel ein

schlechthin denselben Wert hat, giebt es bevorzugte Bilder aus allen Farben; im Skat dagegen haben die Wenzel bei allem Wechsel des Trumpfes und der Spielart (mit alleiniger Ausnahme des Null) ihre bevorzugte Stellung; im Solo dagegen nehmen unverantwortliche Häupter bei allem Wechsel der herrschenden Parteien die höchsten Stellen (als Trümpfe) ein — Spadilla und Basta —, von der zur Zeit siegenden Partei aber, dem erwählten Trumpf, ist gerade der niedrigste in das Triumvirat der höchsten gebracht, die Sieben in der Mitte zwischen jenen allzeit Bevorzugten oder Matadoren; in dem slavischen Spiel Okko oder Straszak dagegen können die Wenzel oder „Gekrönten" alles vorstellen, wozu der Spieler sie gebrauchen will: Könige und Damen oder acht und sieben; diese Proteusnaturen, die gegen ihren ursprünglichen Rang bald auf- und bald absteigen, dienen besonders dazu, den Gegner, worauf hier alles ankommt, abzuschrecken vor ihrer rücksichtslosen Gewalt, die sich hinaufschwingt oder gemein macht, um nur ihren Zweck zu erreichen. Die Analogie solcher Bestimmungen mit Lebensverhältnissen ist zweifellos und unverkennbar: auch die nationale und die historische Beziehung durch genaue Studien zu enthüllen, wäre gewiß ein Verdienst, nur vielleicht ein allzu sauer zu erwerbendes. Von der nicht bloß analogischen, sondern realen und einflußreichen, nämlich ökonomischen und

rechtlichen Beziehung zwischen der Welt des Spieles und des Ernstes, von der sowol civil- als strafrechtlichen Ausbildung des Spielrechts, ja sogar der oft beträchtlichen Rückwirkung desselben auf die Rechtsentwickelung überhaupt haben ausgezeichnete Rechtshistoriker gehandelt, worüber man sich bei einem derselben, dem schon genannten Dr. Heinrich Schuster, leicht unterrichten kann.

Uns liegt es an dieser Stelle näher, einer weiteren aber sehr interessanten Analogie zu gedenken. Auch die Spielkunst und die Spielordnung wie das Spielrecht stehen nicht still; sie haben ihre historische Entwickelung. Die Arten der Spiele gehen ineinander über, allezeit den Weg vom Einfachen zum Verwickelten, vom Schlichten zum Feinen verfolgend, indem Elemente und Motive der einen Art in die andere herübergenommen und hineingebildet werden. Von dem schlichten und derben „Skat" der Schweizer (dort auch „Tappen" genannt) bis zu dem vielgestaltig ausgesponnenen und in der Berechnung fein abgestuften Domherrnskat, der in Leipzig gespielt wird, hat eine energische Entwickelung in mehrfachen Absätzen stattgefunden; die Größe dieser Entwickelung kann man daran messen, daß dort mit den verteilten Karten nur zwei, hier aber achtzehn verschiedene Spiele auszuführen möglich ist. Kein Wunder also, daß sich um den Ursprung einer zu solcher Genialität

der Mannigfaltigkeit aufgestiegenen Kartenkunst verschiedene Städte wie um die Geburt des Homer streiten; mit dem hierin so stolzen, anspruchsvollen und siegesgewissen Altenburg soll nicht bloß der Sitz der Halle-Wittenberger Universität, sondern sogar die Stadt der reinen Vernunft heftig rivalisieren.

Liegt die Analogie der Spiel- und der Lebensordnung schon darin, daß die Kartenblätter nach ihrer verschiedenen Qualität verschiedene Mächte repräsentieren, welche miteinander streiten, so treten dazu noch die Verstandeskräfte der Spieler, gleichsam als Anführer des Kampfes, und dabei verleiht das Schicksal jedem Feldherrn nicht bloß größere oder geringere Streitkräfte, sondern auch günstigere oder ungünstigere Positionen; der Sitz der Karten wie der Besitz entscheidet. In den meisten Fällen verbinden sich je zwei Mächte miteinander, und es offenbart sich hier, wie im Leben, oft genug, daß ein kluger Feind sogar noch besser ist als ein dummer Freund. Meist stehen anfangs alle drei Spieler feindlich und egoistisch gegeneinander; sowie aber der eine sich hervorthut (das Spiel annimmt), verbinden sich die anderen beiden zum gemeinsamen Kampf gegen jenen; da sucht denn nicht selten jeder auf eigene Hand dem Feinde beizukommen oder verlangt, daß der zweite ihm beitreten, sich seiner Leitung unterordnen solle; dieser Mangel an Einheit in der Not, an Hingebung in der Gefahr

führt nicht selten die Niederlage herbei, die durch verständig vereintes Wirken hätte vermieden werden können. Bald ist es das Auftreten einer großen imposanten Macht, vor welcher nichts aufkommen kann, die durch den vollendeten Sieg (Großschlemm, angesagtes Tout und dergl.) erhöhten Eindruck macht; bald erleidet selbst diese durch übermütige Übereilung Niederlage oder Abbruch am Sieg und bestätigt die Solonische Warnung, nicht vor dem Ende zu jubeln; zuweilen wird auch die geringere Kraft durch Rat und Besonnenheit zum Siege geführt; und wenn völlig unabwendbare Niederlagen als des allgewaltigen Kartenschicksals Bestimmung erfolgen, dann erscheint es vielmehr als neckischer, koboldartiger Zufall, daß einer seine Könige und Damen durch ungünstige Lage fallen sieht, um dann mit einer Sieben oder Acht zu siegen und das Trick oder „Stich" zu machen.

Selbst in Bezug auf die Art, wie einer die empfangenen Karten nur aufhebt, ordnet oder ungeordnet zusammenstellt, mit Mienenspiel oder Ruhe begleitet, kann man allerlei psychologische Beobachtungen anstellen; natürlich: die Charaktere sind verschieden und sie werden sich gegen den Kartenfall ebenso verhalten wie gegen jeden Zufall und jedes Ereignis; oder sie werden zeigen, wie stark sie den Unterschied von Spiel und Ernst erkennen und in jenem ein besonderes Gebaren walten lassen, welches voreilige Schlüsse Lügen straft.

Doch genug der Beispiele, um die zweifellose Thatsache zu deutlicher Anschauung zu bringen, daß die Spiele mit ihrer Ordnung und Führung und allen Kombinationen derselben Abbilder der verschiedensten Lebensverhältnisse darstellen. Kommt es doch wesentlich nur darauf an, einzusehen, daß hier wie dort verschiedene Größen und dabei bewußte und unbewußte, bekannte und unbekannte Kräfte in Berührung kommen, daß sie getrennt oder verbunden in einfachen oder kreuzenden Bewegungen gegeneinander stehen. Die Bilder, unter denen man diese Größen sich vorstellt, oder die Lebensverhältnisse, als deren Symbole man sie anschaut, können und werden sehr verschiedene, von der Individualität des Spielers vielfach bedingte sein. Denn wenn die Qualität der jedesmal ausgespielten Karten entscheidet, welche den Stich macht, also die anderen sich unterwirft und aneignet, so mögen wir ihre Beziehungen zueinander als die der Rechte und Pflichten, als Anspruch und Leistung, als herrschende Gewalt und dienende Unterwerfung, oder auch im Natursinne als wirkende Kräfte betrachten; immer handelt es sich um ein System von Bedingungen und Erfolgen, welches darin zur Erscheinung kommt und ein anderes System der natürlichen oder ethischen Welt symbolisch darstellt.

Wir wissen, daß die symbolische Auffassung (Apperception) irgend einer gegebenen, besonders sinn-

lichen Erscheinung durch eine andere natürliche oder geistige die wesentlichsten Reize derselben einschließt, so in aller Kunst, besonders in der Poesie, am meisten in der Musik. Ich muß und ich darf es mir versagen, diesen Gedanken hier ausführlich zu erörtern, da ich ihn im „Leben der Seele" (dritter Band, zweite Abhandlung: über die Vermischung und Zusammenwirkung der Künste) weitläufig dargestellt habe. Hier interessiert uns am meisten, was dort für die Musik bewiesen ist, daß es eines deutlichen Bewußtseins von dieser Symbolik durchaus nicht bedarf, um die Wirkung derselben dennoch zu empfinden. Bei den Kartenspielen wird sie ganz gewiß nur selten, flüchtig und dunkel im Fokus des Bewußtseins auftreten; die symbolische Gedankenfassung wird die realen Kartenvorstellungen begleiten, jedoch nur mit luftigen und flüchtigen Gebilden umschweben, etwa so wie beim Recitativ die musikalische Begleitung den Text mit leichten verschwebenden Klängen umwebt.

Auch besteht diese Symbolik, im Unterschied von der ästhetischen in Dichtung und Tonkunst, nur als eine abstrakte und allgemeine, aber sie erreicht fast niemals die Individualität der natürlichen und sittlichen Lebensverhältnisse. Daß diese Symbolik nicht bloß nach ihrem bestimmten Inhalt, sondern auch nach dem Maße ihres Auftretens von der persönlichen Differenz im Charakter der Spieler abhängig ist, be-

darf wohl kaum der Erwähnung; sie wird vielleicht am meisten die Individualität einschließen, und mancher wird ihr gern eine Ausgleichung verdanken gegen die etwas erniedrigende Qualifikation der Spiele, die ihnen aus der Verbindung mit Gewinn und Verlust zufließt; denn jene schafft eine Verknüpfung mit der idealen Welt, wo diese nur eine reale ökonomische Beziehung herbeiführt, während durch beides das Spiel aufhört, ganz und gar nur Spiel, also Spiel mit völlig abstraktem Stoff zu sein.

Gleichwohl komme ich auf den grundwesentlichen Gedanken zurück, von dem diese ganze Betrachtung ausgegangen ist: nämlich nicht in der Symbolik für sich allein, weil sie schwach und flüchtig ist, sondern in dem Widerspiel derselben gegen die ursprüngliche, an sich bedeutungslose, rein abstrakte Natur der Karten besteht ein hoher Reiz der Spiele. Einerseits also besteht die wesentliche Bedeutung dieses Spiels darin, daß es uns aus dem Ernst des Lebens wirklich entführt, und andererseits ruht diese Entführung aus dem Leben oder der fesselnde Reiz der Spielhandlung auf dem symbolischen Reflex der ernsten Wirklichkeit, die sie abbildet. Gleich groß ist die Sehnsucht, der Welt zu entfliehen und doch all unser Thun mit den Spiegelbildern derselben zu erfüllen und zu befruchten. Daß die Auffassung zwischen diesem Kontrast hin und her schwebt, daß beide Seiten gleich sehr

logisch berechtigt, beide psychologisch notwendig sind, dies verleiht den Vorstellungen einen specifischen Spielreiz.

Ob nun die Erfinder der Spielordnungen und der Spielgebilde, welche die Formen aus der Nachahmung des Lebens geschöpft haben, an diese Symbolik gedacht? für die Reize des Spiels auf sie gerechnet, sie selbst als solche empfunden haben? oder ob sie lediglich nach rein formalen Verhältnissen gesucht, die Originalität der menschlichen Phantasie aber unzulänglich war, um Formen zu erfinden, die nicht das Leben und die Natur nachahmen? das ist eine Frage, welche ich mir nicht zu entscheiden getraue.

Noch eine andere, viel wichtigere und viel tiefere Frage betrifft die Symbolik, nämlich diese: das, was uns in den Kartenspielen unmittelbar gegeben ist, sind nur Formen und Verhältnisse; sie werden zu Symbolen realer und ethischer Beziehungen aber dadurch und nur dadurch, daß ähnliche Verhältnisse auch in diesen stattfinden; nun aber fragt es sich, ob der Reiz, das Wohlgefallen, welches die symbolische Auffassung uns gewährt, nur aus der Erinnerung an die realen Urbilder stammt? oder ob die in beiden vorhandenen gleichen Verhältnisse für sich allein und als solche dasselbe bewirken? Ja, die Frage führt unmittelbar noch weiter zu der anderen, ob nicht auch in den Erscheinungen der Natur, des Lebens und der

Kunst eben diese formalen Verhältnisse, denen sie die Bestimmtheit ihrer Gestaltung verdanken, es sind, welche ihren Reiz und ihren Wert herbeiführen?

Dem Versuche, diese Frage zu lösen, können wir uns nicht entziehen; aber sie wird mit erneutem und verstärktem Gewicht uns an einer späteren Stelle, nämlich da entgegentreten, wo es sich um das Spiel des Dramas handelt, deshalb wollen wir sie dort im bedeutenderen Zusammenhange in Erwägung ziehen. —

Der gleichzeitig auftretenden und zusammenwirkenden Gegensätze finden sich noch mehrere, um das Anziehende der Verstandesspiele zu steigern. Sie zeigen zunächst ein schönes Gleichmaß in der passiven Hinnahme des Kartenschicksals und aktiven Benutzung oder Bekämpfung desselben; des Menschen Geschick macht sich eben im zwiefachen Sinne des Wortes gleichzeitig geltend.

Das Dämonische des Hazardspiels verschwindet in dem Maße, als hier die Entscheidung dem Zufall entrissen und der Geschicklichkeit anheimgegeben ist; — das Glücksspiel bereitet „höllisches" oder „unmenschliches" Vergnügen, das ist wahr; aber das Verstandesspiel ein menschliches. Wenn dennoch der Zufall seinen Anteil einmal energisch genug geltend macht, indem einer den ganzen Abend schlechte Karten bekommt, auch durch die besseren nur ins Unglück gelockt wird, hin und wieder eine einzige Karte gerade da

sitzt, wo sie den meisten Schaden anrichtet: dann fehlt es wohl an den Hypostasierungen einer willigen Phantasie nicht ganz; und sie sprechen sich in Ausrufen wie: „Das Spiel haßt mich!" und dergl. deutlich aus; aber sehr tief geht die Mythologie da nicht, wo ihr die Kritik der eigenen Kunst wachsam parallel geht. Sehr bemerkenswerth, vielleicht sogar für mythologische Forschungen fruchtbar, erscheint mir die Thatsache, daß die mythologisierende Phantasie und die abergläubische Symbolik der Spieler viel häufiger beim Unglück als beim Glück an den Tag kommt.

Dazu kommt nun aber auch, um den ganz specifischen Reiz zu erhöhen, daß der Wettkampf des Spielers ein zwiefacher, indem er gegen den Zufall der Kartenlage und gegen den Verstand der Mitspieler gerichtet ist; also gegen eine völlig gleichartige und gegen eine völlig verschiedene Kraft ringen wir zugleich um den Erfolg.

Man soll nur einmal umblicken im ganzen Bereiche des menschlichen Thuns, ob wir so scharf accentuierte fundamentale Gegensätze in der unmittelbarsten Vereinigung so leicht antreffen. Nur schade, daß dieser ganz außerordentliche und seltene psychologische Vorzug ein rein formaler ist, weil er an dem real gleichgültigen Gegenstand eines bloßen Kartenkampfes sich vollzieht.

Gleichgültig an sich, aber doch auch wiederum

gar nicht gleichgültig: dies ist ein weiterer Gegensatz, welcher diese Spiele umschlingt und durchzieht. Über die eine Seite, daß die Sache, der Inhalt an sich vollkommen gleichgültig, ohne beziehungsvollen Wert und ohne innere Würde ist, brauche ich kein Wort mehr zu verlieren. Nur dieses scheint mir noch bemerkenswert, daß auch im Hintergrunde der Seele jedes Mitspielers diese Eigenschaft mitwirkt, obgleich sie nur selten und flüchtig von einem Streiflicht des Bewußtseins getroffen wird. Eben auch im hitzigsten und hastigsten Verlaufe des Spielkampfes weiß doch ein jeder, daß alles in der Welt, was uns sonst irgendwie am Herzen liegt, alles, was einen praktischen oder idealen Wert hat, genau dasselbe bleibt, wenn sich jener Kampf so oder anders entscheidet.

Diese innerste Gleichgültigkeit der Sache gehört durchaus zur Natur und zum Wesen dieser Spiele. Daß aber zu gleicher Zeit ein so lebhaftes, ja ein so mannigfaltiges Interesse an diese Sache an- oder aus ihr emporschießt, daß das Interesse und die Interesselosigkeit selbst gleichsam im Gemüt miteinander kämpfen, sich in der Schwebe erhalten, dies vertieft den eigentlichen Spielcharakter, erhöht damit seinen Reiz überhaupt und verleiht den positiven Interessen an ihm eine specifische Stärke. Drei Grundinteressen aber sind es, die sich an die Spielthätigkeit knüpfen. Vor allem die geistige Regsamkeit selbst; die wohlthuende Be-

schäftigung des Geistes mit einer großen Summe von wohlgeordneten, einer stetigen Gesetzmäßigkeit unterworfenen Vorstellungen; das Wägen und Messen, das Rechnen und Raten, aus schwankenden Vermutungen Schlüsse ziehen, deren Folgen dann unvermeidlich sind, umspannt eine reiche logische Operation; zugleich soll das Vergnügen der Aufregung durch Selbstbeherrschung und Gemütsruhe nicht sowohl gedämpft als erhöht werden. Wollte man die Verstandesoperation eines einzigen Spiels im Skat genau analysieren, die Schlußfolgerungen, die man selbst zieht, die man bei dem anderen vermutet, um wieder daraus zu schließen, wollte man die Formeln derselben, die sich nach allen logischen Schlußfiguren vollziehen, aufzeichnen: man würde über den vergleichsweise überschwänglichen Reichtum an geistiger Thätigkeit sehr erstaunen. In der Verknüpfung gegebener Thatsachen mit allgemeinen Gesetzen erscheint die Thätigkeit des Arztes am Krankenbett oder des Richters im Urteil geradezu in bescheidener Einfachheit, wenn man sie mit dem wechselvollen Reichtum einer Spielpartie vergleicht. Die große Erleichterung der logischen Operationen des Spiels besteht allerdings darin, daß einerseits der Kodex der Gesetze, welche in Frage kommen, ein sehr beschränkter ist und daß andererseits alle Thatsachen, inwiefern sie gegeben sind, völlig zweifellos und vollkommen durch-

sichtig sind, während in jeder realen oder idealen Praxis gerade die Feststellung der Thatsache behufs der Unterordnung unter das entsprechende Gesetz die größte Schwierigkeit bereitet. Die Spielthätigkeit aber ist zugleich reich und leicht; wie das Resultat ist auch der Prozeß einfach und zugleich verwickelt. Denn alle Individualität der gegebenen Erscheinung, welche zu erkennen den praktischen Wissenschaften so große Schwierigkeit bereitet, ist hier ausgeschlossen; die Qualität jedes Kartenblattes nach dem angenommenen Spiel steht absolut fest und ist auch dem schwächsten Seelenauge deutlich erkennbar. Dafür ist die Kombination der Erscheinungen desto mannigfaltiger. Wenn dagegen hier die bloße Vermutung und das Erraten der Thatsachen neben der Schlußfolgerung eine so große Rolle spielt, so wird der Geist dadurch dem Gebiete des Zufalls und der unverantwortlichen Annahme zugewendet, wodurch zwar die Anstrengung erhöht und der Sieg erschwert, der Kampf dagegen spielhaft und angenehm gemacht wird.

Eine so eigenartige, formal wertvolle Thätigkeit kann nicht verfehlen, zu dem Interesse an ihr selbst noch ein ganz anderes persönliches zu fügen, nämlich den Ehrgeiz. Schon das Glück macht uns eitel, und der Pechvogel ist immer eine komische Figur. Das Ehrgefühl übt deshalb einen prickelnden Einfluß auf die Spieler aus. Montegazza, dessen Physiologie des

Genusses eine Fundgrube feiner Beobachtungen (und nur zu hedonistisch gedacht) ist, macht die treffende Bemerkung: „Der Genuß nimmt fast immer zu, wenn er sich in Worte kleidet und in dem Spiegel des Bewußtseins anderer Personen reflektiert.“ Deshalb erheitern die geselligen Spiele so sehr; und dies ist auch ein Hauptgrund, weshalb so viele Menschen zusammen leicht eine heitere Gesellschaft ausmachen, indes nur wenige sich einer einsamen Heiterkeit erfreuen. Ungemein lebhaft spielen Licht und Schatten der Ehre während des Spiels auf und ab, herüber und hinüber. Die Ehre des Glücks kann ich durch Geschicklichkeit verstärken, aber durch einen „Fehler“ auch gründlich verscherzen; die Unehre des Mißgeschicks durch Mut und Erfolg kluger Gegenwehr ausgleichen, aber auch durch mißmutigen Trotz, durch verdrossene Schlaffheit besiegeln. Glücklicherweise bezieht sich die Ehre nicht bloß auf die Spielkunst, sondern auch auf die — ihr außerdem so förderliche — besonnene Ruhe und den Gleichmut, welche also auch dann noch ihre Triumphe feiern können, wenn Unglück und Ungeschick uns den ganzen Abend gedemütigt haben.

Mit dem Ehrgeiz am meisten und jedenfalls mehr als mit Habsucht oder auch nur Gewinnsucht hängt das dritte Interesse zusammen, das diesen Spielen künstlich angefügt wird durch den Einsatz. Wenn mancher, der in seinem Geschäft oft durch

einen Federstrich Hunderte oder Tausende gewinnt, dennoch über dieselben zuweilen nicht so lebhafte Freude empfindet als über zehn Mark, die er im Skat gewonnen hat, so ist dies nur daraus, aber auch daraus vollkommen, zu erklären, daß diese zugleich als die Trophäen des Sieges angesehen werden, welchen man mit Verstand und Geschick und gegen dieselben erfochten hat; man hat eben nicht bloß das Geld, sondern die Partien gewonnen, deren Preis es ist.

Allerdings ist Gewinn und Verlust, Besitz, Eigentum eines der gewaltigsten psychologischen Motive; es ist das am frühesten erwachte, am stärksten gehegte und selbst im späten Alter noch dauernde, ja sogar im Gegensatz zu allen sinnlichen noch fortwachsende Element, das leider die Affekte und Leidenschaften am stärksten aufregt, in welchem Maße immer es sich mit den Verhältnissen verbindet. Und da das Spiel als künstliche Erregung gesucht und auf Gewinnen und Verlieren gerichtet wird, liegt die Verbindung mit dem Gewinn von Geld ungemein nahe. Einmal an diese Verknüpfung gewöhnt, erscheint das Spiel ohne dieselbe nüchtern und unleidlich; es fehlt dann ein gewohntes begleitendes Moment, dessen Mangel fortwährend übel empfunden wird, auch wenn es an sich unbedeutend wäre. Die Gewohnheit, beim Nachdenken zu rauchen, auf und ab zu

gehen oder eine bestimmte Umgebung zu sehen, kann dahin führen, daß der Mangel dieser an sich gleichgültigen Dinge den Prozeß des Nachdenkens auch bei energischem Anlaß vollkommen stört. Bei den Verstandesspielen, wie Skat, Whist und dergleichen, die so viele logische und symbolische Reize besitzen, ist eben der Einsatz nur wie Pfeffer an einer Speise; der Pfeffer ist ein sehr geringer Teil von der eigentlichen Substanz des Gerichts, er vermehrt sie kaum, aber dennoch giebt er ihr die Würze, ohne welche sie, namentlich für diejenigen, die daran gewöhnt sind, fade erscheint. Und es giebt Leute, welche gern viel Pfeffer an ihre Speise thun.

Dies erinnert uns an einen anderen Gegensatz, welcher gelegentlich wohl berührt, hier noch als ein Anmutendes dieser Spielgattung besonders hervorzuheben ist. Wir suchen im Spiel die Erregung, wir verstärken und verschärfen diese deshalb absichtlich und künstlich durch begleitende Elemente. Zugleich aber ist die Selbstbeherrschung, die oft schwer zu erhaltende Gemütsruhe eine Bedingung nicht nur für den Erfolg, sondern auch für das Vergnügen des Spiels, welches dadurch als Schule derselben gepriesen wird. Auf Erregung gründet sich das Vergnügen am Spiel, aber nur ein gehaltenes Maß derselben, das die heitere Ruhe nicht stört, erzielt den edlen und fröhlichen Erfolg einer ruhigen Heiterkeit.

Schließlich muß ich noch eines Gegensatzes gedenken, welcher durchaus in der Natur dieser Spiele selbst gelegen ist. Auf der einen Seite nämlich herrscht in ihnen das völlig und schlechthin Gleichartige, auf der anderen Seite das unendlich Mannigfaltige. Denn immer handelt es sich um dieselben Figuren, um dieselben Ordnungen und Gesetze, um dasselbe Resultat; dieselben Kartenblätter machen immer wieder dreizehn Stiche oder hundertundzwanzig an Zahlenwert aus, von denen die eine Partei mehr, die andere weniger erhält. Schon oben ist erwähnt, daß die Thatsachen des Spiels der Individualität entbehren; die Kartenblätter und ihr Wert sind allezeit durchaus die gleichen, denn ihre rein formale und konventionelle Bedeutung ist von der Unveränderlichkeit schlechthin untrennbar. In der Kombination aber, welche aus diesem schlechthin identischen Stoff geschaffen werden kann, herrscht eine geradezu überwältigende Mannigfaltigkeit. Es ist sehr die Frage, ob etwa im Skat je zwei ganz gleich verlaufende Spiele vorkommen. Die Kartenblätter sind immer vollkommen identisch; die Erscheinungen der Natur und des Lebens, etwa die Bäume oder gar Menschen, sind es fast niemals. Dahingegen sind die Ereignisse, welche wir in der Natur oder in den menschlichen Beziehungen durchschnittlich beobachten, gleichmäßig zu nennen im Vergleich zu der Unendlichkeit der Variation, welche die Spiele uns

darbieten. Immer und immer wieder zeigt uns jedes Spiel, und je komplizierter seine Art ist, desto mehr, ein neues Bild, ein neues Geflecht von Bedingungen, also auch Aufgaben, also auch Erfolgen; auch ohne jede Reflexion darüber wird der Geist des schier unerschöpflichen Reichtums der Kombinationen inne, welche der Mathematiker trotz der Berechnung, der Spieler trotz der Erfahrung nicht ohne Staunen wahrnimmt.

Wir begreifen daher leicht den besonderen Reiz, den die Spiele von dieser Seite her ausüben. Variatio delectat, Abwechslung ergötzt, ist einer der Grundsätze, welche physiologisch und psychologisch begründet sind. Die Abwechslung selbst und als solche ist es; daher auch der Übergang vom Höheren zum Niederen, sogar des Angenehmen zum minder Angenehmen noch reizvoll wirkt. Ich brauche nur an die Reihe von guten Tagen zu erinnern, welche so schwer zu ertragen sind; oder an Schwarzbrot und Heugeruch, welche den verwöhnten Gaumen und Nasen ganz besonders behagen. Der letzte Grund dafür liegt darin, daß die Empfänglichkeit für das Gleichartige sich abstumpft; der objektive Wert entschwindet, weil der objektive Inhalt sich abschwächt, und dies wiederum deshalb, weil der subjektive Prozeß, die Erregung der Energie seine Stärke einbüßt.

Diese nahezu unbedingte Anziehungskraft der

variatio ist deshalb auch der häufigste Ausgangspunkt sowohl für die Erhebung des Menschen wie für seine Erniedrigung.

Ich will mich nicht auf eine erneute Symbolik dieser Gegensätze des Gleichartigen und des Wandelbaren einlassen; aber auch in ihrem einfachsten und eigentlichsten Verstande genommen, sind sie eine Quelle wundersamer psychologischer Widerspiele und deshalb auch der schärfsten Reize des Gefühls. Das Gleichartige in seiner Wiederkehr ist leicht, das Abwechselnde in seiner Neuheit ist schwer; aber jenes ist stumpf und dieses ist reizend.

Als ein Rätsel dürfte man es betrachten, daß so viele, auch weise, tiefe und edle Menschen (manche, z. B. Hegel, alltäglich) stundenlang an einem Spiele, das heißt an einer Thätigkeit sich ergötzen mögen, welche aller theoretischen Ideeen bar, praktisch ohne Erfolg, moralisch ohne Wert, ästhetisch ohne Form ist. Aber es ist ein gelöstes Rätsel, wenn man nun weiß, daß das Spiel, von Lasten und Sorgen, von Nöten und Pflichten entfesselt, die Seele wie ein Zaubermantel aus der weltverknüpften Gegenwart und aus dem verantwortungsreichen Gefüge ernster Zwecke entführt und gleichsam auf eine Insel freier Muße bringt, wo sie dennoch in ihrem eigensten Element, im eingeborenen Drang zur Thätigkeit sich bewegt; hier findet der Geist eine dauernde, durch Gleichmaß leichte

und zugleich abwechselnde Beschäftigung, die durch den Wetteifer mit dem Gegner und mit der Macht des Zufalls gespannt, aber auf kein Ziel als das des Vergnügens gerichtet ist, die an sich gleichgültig, aber, von Ehrgeiz und Gewinnlust umspielt, die Leidenschaft gelinde weckt und doch Ruhe und Besonnenheit fordert; hier findet das Gemüt eine Welt, welche unendlich gleichartig und doch unendlich mannigfaltig es in Bewegung setzt, den eigentlichen Gehalt und die wahre Fülle des Lebens vermeiden und doch beide symbolisch streifen und anschlagen läßt; — die absolut freie und nur aus Freiheit energische Thätigkeit, welche das Leere mit der Form der Fülle, das Wesenlose mit dem Schein der Kraft, das Nichtige mit dem Reiz des Wertes ausstattet, erzeugt in der Seele einen Zustand, wie er im Wellenthal des müßigen Daseins wohlthuender, angenehmer und zugleich erholender kaum gedacht werden kann.

❦

Die Motive des Reizes, der Anziehung und der Befriedigung an den Übungsspielen haben wir schon teils in der allgemeinen Erörterung, teils in der Charakteristik der Verstandesspiele kennen gelernt. Je reicher und vielgestaltiger die Welt dieser Spiele sich entwickelt, desto mannigfaltiger sind auch die Kombinationen der einzelnen Reize, auf welche sie zielen;

aber sie kommen alle auch der schlichtesten Erfahrung unmittelbar zu Bewußtsein und bedürfen deshalb keiner weitgreifenden psychologischen Analyse. Die Aufgabe der Wissenschaft ist deshalb hier nur auf einen vollständigen und zusammenfassenden Überblick aller in Betracht kommenden Reize gerichtet.

Alle Bewegung, geistige und leibliche, wird von einem erhöhten Lebensgefühl ausgelöst; vollends alle mannigfaltige, abwechselnde und durch Verschiedenheit von der gewöhnlichen und praktisch-ernsten Bewegung charakterisierte steigert das Bewußtsein und das Behagen der Kraftentfaltung. Als unverpflichtete, ziellose und verantwortungsfreie Thätigkeit hat sie den Wert und den Reiz der erfüllten Muße. Die durch Reichtum, Ordnung und Anschaulichkeit gleich ausgezeichneten Spielbücher des Otto Spamerschen Verlages (von Herrmann Wagner für Knaben und Marie Leske für Mädchen) zeigen, welche ungemessene Schätze die Phantasie gehoben hat, um besonders die Kindesseele zu beleben und zu erquicken. Beim Gebrauche dieser Bücher, welche jedes Haus oder jeden Erzieher vor der Verlegenheit schützen, wie man die Muße der Kinder erfüllen, jeder Individualität derselben sich anschmiegend oder sie ergänzend gerecht werden kann, ist nur darauf zu achten, daß man nicht die ganze Fülle der Formen den Kindern fertig überliefere, sondern von jeglicher Gattung nur wenige

Arten; der eigenen Phantasie der Kinder aber überlasse man es, danach neue Arten sich zu schaffen. Ein einziges Spiel, das die Kinder als Modifikation der gelernten erfinden, hat mehr vergnüglichen Reiz oder mehr pädagogischen Wert als zehn vollständig überlieferte. Das Spielvergnügen und der Erziehungszweck erheischen nur, daß die ganze Vielheit der Spielgestaltung zur Geltung komme, indem es hier auf eine rein leibliche Bewegung, dort auf eine damit verbundene geistige Findigkeit, oder auf eine rein seelische Übung ankommt; diese Thätigkeit wird in einer Körperbewegung mit, jene ohne Instrumente vollzogen; die eine bringt eine Sache hervor, die andere wird ohne sachlichen Erfolg ausgeführt; und alle diese gymnastischen Spiele haben in der praktischen Thätigkeit des ernsten Lebens Vorbild oder Anwendung, oder sie sind von diesem völlig verschieden, jene gewähren also eine reale, diese eine rein formale Bildung für den Organismus der Kräfte.

Ist schon willkürliche Bewegung die erste Manifestation der Freiheit eines Wesens, so ist die in höherem Sinne freie Bewegung, wie sie nur dem Menschen zukommt, ein geistiger Genuß der materiellen Kraft. Aber nicht bloß frei, sondern leicht und gefällig soll die Bewegung im Spiele sein; der Grundcharakter desselben, das Schwanken und Schweben, wird sich auch hier im Sichschwenken und Wiegen und Biegen

offenbaren und im Gegensatz stehen zum Fortstreben nach einem gleichsam in gerader Richtung liegenden Ziele oder nach Endzwecken, von denen wieder neue Wege weiterführen. Unter Leichtigkeit ist indes nicht bloß der wirkliche Mangel an Schwierigkeit und Anstrengung zu verstehen, sondern auch teils die Form der Leichtigkeit, der bloße Schein derselben, teils die errungene wirkliche Leichtigkeit nach überwundener und durch Übung beseitigter Schwierigkeit. In der Plastik wie im Leben werden die leichten und gefälligen Formen verständlich durch den Gegensatz zum Steifen, Schwerfälligen; und auf der persönlichen Seite macht sich der Unterschied der Anstrengung in der Arbeit und der Gewandtheit im Spiel geltend. Gewandtheit ist künstliche oder künstlerische Ökonomie der Kräfte, oder die Kunst mit gegebenen Kräften den leichtesten und den schönsten Erfolg derselben zu erzielen, oder mindestens den Schein der Leichtigkeit zu erzeugen. Die durch Übung überwundene Anstrengung ist Spiel, weil sie ein freies Spiel der Kräfte ist: deshalb sagen wir auch von dem, welcher seine oft schwere, anstrengende Arbeit mit großer Gewandtheit ausführt, daß er sein Geschäft spielend vollbringt.

Vielleicht nicht mit der Leichtigkeit der Bewegung gegeben, aber jedenfalls durch sie ermöglicht, ist die Schönheit ihrer Formen oder die Anmut ihrer Erscheinung. Solche Formen gefallen nicht bloß im

Anblick dem Zuschauer, sondern auch in der Ausübung dem, der sie selbst darstellt; sie sind angenehmer auch dann, wenn sie nicht ohne Anstrengung vollbracht werden. Das beste Beispiel hierfür ist der Tanz. Stundenlanges Tanzen erheischt gewiß so viel Kraftaufwand als stundenlanges Gehen; aber dahingestellt, ob jenes wirklich so sehr wie dieses ermüdet, ist es sicherlich angenehmer und wird deshalb bei weitem leichter vollbracht. Man hat berechnet, daß die zarten Damen, deren Reize ihnen eine stetige Aufforderung sichern, in einer Ballnacht eine Strecke von vier Meilen zurücklegen. Auf einen prägnanten Ausdruck gebracht, zeigt sich der Unterschied zwischen Tanzen und Gehen darin, daß hier die gerade Linie, dort die Curve, die gebogene oder die Kreislinie vorwaltet. Beim Tanz ist die Bewegung eine (im Thun wie im Anschauen) runde, kreisförmige, geschwungene, schwebende; beim Gehen eine lange, gedehnte, gestreckte, und eben deshalb dort eine leichte, angenehme, spielende, hier eine langweilige, mühsame, arbeitende. Und wie beim Tanz, so sehen wir bei den meisten körperlichen Spielen mehr die kreisförmigen und geschwungenen Bewegungen vorwalten. Die gerade Linie ist auf einen Endpunkt, auf ein bestimmtes Ziel gerichtet; die Kreislinie kehrt in sich zurück, sie ist nur auf die Bewegung in sich gerichtet. Somit ist das Tanzen nicht bloß ein allegorisches Abbild des Spiels,

das auf keinen bestimmten Zweck hinzielt, vielmehr in der Thätigkeit selbst den Zweck, nämlich das Vergnügen enthält, sondern eine verkörperte Form desselben.

Daß der Tanz auf unseren Bällen noch andere Reize oder Reizmittel hat, daß es sich überhaupt nicht blos um die motorischen Nerven und die Rückwirkung ihres Spiels auf das Lebensgefühl handelt, sondern bei der Ausführung durch beide Geschlechter noch ganz andere Regionen des Nervensystems in Erregung geraten, darauf will ich nur hindeuten. Das Gesellschaftliche dieser Bewegungen, die Reize der Gesellung beider Geschlechter mit all ihren psychischen und physischen, bei beiden auf das Ästhetische gerichteten Bezügen, sind mit dem Tanze verflochten, welcher obendrein von der Musik begleitet und geleitet, gehoben und besänftigt wird. Dieser Charakter des Gesellschaftlichen aber macht sich fast noch mehr in den geistigen Übungs- oder den danach geradezu benannten Gesellschaftsspielen geltend. Denn alle die Wörter-, Reim- und Rätselspiele beruhen auf einer Übung und Prüfung der geistigen Gewandtheit. Diese besteht aber wesentlich nur in der Kunst schneller, leichter und sicherer Ideeenverbindung; nur der Mechanismus der Vorstellungen tritt in den Dienst der Spiele, welche durch den Inhalt oder den Prozeß eine höhere Befriedigung des Gemüts selten gewähren.

Deshalb eben sehen wir zu diesen Spielen meist noch andere Mittel der Ergötzlichkeit hinzutreten, um das Vergnügen zu erhöhen und die Seele unabhängig vom Witz mit Behagen zu fesseln. Das Erlegen von Pfändern, die Verdoppelung des Spiels beim Einlösen derselben nebst allerhand Neckereien und Schelmereien, welche um die unbewußten und unschuldigen Anfänge der Geschlechtsreize wie Mücken ums Licht spielen, müssen hinzukommen, um gebildete Menschen zu ergötzen. Bei allen gymnastischen Spielen aber wiegt über die Art und den Wert des Prozesses, der ausgeführt, und der Sache, die erzielt wird, das Element der persönlichen Befriedigung vor. Sie gründet sich zunächst auf das Gefühl der Bethätigung der Kraft und ihres Wachstums, wobei es sich indes nicht nur um den Gewinn und Besitz der Kraft, sondern um die Herrschaft über sie, um die freie und sichere Verwendung derselben handelt. Wir sehen deshalb vorzugsweise die Jugend sowohl der Völker als der Individuen mit den Spielen der Gymnastik befaßt.

Dazu kommt aber die andere Seite des persönlichen Elementes in den gymnastischen Spielen: die meisten von ihnen sind Wettkämpfe. Was gesucht wird ist das Hochgefühl des Sieges, welches in der Lust an dem Übergewicht der eigenen Kraft besteht. Die Rivalen leisten einander dabei den doppelten

Dienst, daß sie Maßstab der Kraft aber zugleich Gegenkämpfer für einander sind. Der Wetteifer geht darauf, nicht nur die eigene Kraft zu bewähren, sondern auch den Gegner zu überwinden. Es giebt deshalb auch keinen Kraftmesser und keinen Kraftbildner, der so sicher wäre, wie der Wetteifer; Pflicht und Gewissen, Lohn und Erfolg werden von ihm übertroffen. Kein Bitten und Beschwören, selbst kein Trinkgeld wird die Eile und Gewandtheit eines Kutschers so sicher in Bewegung setzen, als ein zweiter Kutscher, der ihn einholen und ausfahren will.

Indessen kann auch die bloße Schwierigkeit, welche in der Übung zu überwinden ist und vollends die Gefahr, mit welcher gespielt wird, den Reiz des Spieles erhöhen. Beide, Gefahr und Schwierigkeit, erscheinen gleichsam wie eine verkörperte zweite Person, mit welcher um den Sieg gerungen wird; je gefahrvoller der Sieg ist, je mehr nicht bloß der Sieg, sondern vielleicht auch Leib und Leben gefährdet und nur durch die höchste Gewandtheit zu retten ist: desto mehr wächst das Vergnügen, indem allerdings noch etwas von dem verführerischen Kitzel des schicksalbeschwörenden Hazards mitwirkt.

Ein neues, sehr reizvolles Element des befriedigten Selbstgefühls wird durch den Zuschauer geboten. Der Sieg der Kunst und des Mutes wird auch in der Einsamkeit errungen; gefeiert aber wird er durch die

Gegenwart des Zuschauers, aus dessen Bewußtsein die Bewunderung in das erhöhte Selbstbewußtsein als Befriedigung zurückstrahlt.

Das allgemeine Gesetz, daß die höchste Erregung aus den gemischten und vollends aus den entgegengesetzten Gefühlen hervorgeht, bewährt sich auch in den Übungsspielen. Schon in den bisher erwähnten Elementen ihrer Reize ist dies erkennbar; noch deutlicher wird es im folgenden. Die meisten Übungsspiele sind geselliger Art. Jeder Mitspieler ist für den anderen zugleich ein Zuschauer, ein Wettkämpfer und ein Spielgenosse; in der gemeinsamen Aus- und Aufführung eines Wettspiels treten zu gleicher Zeit als gesteigerte Reize der Gesellung auf: die gegenseitige Spiegelung des Bewußtseins, die Sympathie der Genossenschaft und der antagonistische Wetteifer. Alles dies aber wird verdoppelt und darum erhöht, wo viele Mitspieler in zwei Parteien geteilt ein gemeinsames Spiel ausführen; denn auch mit den Gegnern ist man zum Spiele gesellt, also gemütlich vereinigt, inniger jedoch mit den Genossen der gleichen Partei. Aber auch diese innigste Gesellung der Partner, welche die gemeinsame Action, der Kampf und der Sieg mit einander verbindet, schließt den gegenteiligen Wettkampf um die bessere Leistung zu Gunsten der eigenen Partei nicht aus, sondern ein. Aber nicht bloß gegen, sondern auch für die Partner ist eines jeden Bewußt-

sein parteiisch erregt, und schließlich ist selbst des Gegners Vollkommenheit ein Beitrag zum höheren Wert des Gesamtspiels, der in den Augen aller Spieler und vollends in denen der Corona sich spiegelt. Das Beste nicht nur im Vergleich, sondern auch im Verein mit anderen zu leisten, bildet für den einzelnen Partner und dann für die Partei das höchste Ziel. So sehen wir denn Trennung und Verbindung der Gemüter, Wetteifer und Sympathie auf mannigfache Weise mit einander verschlungen, und unzählige Gründe der Individualität ergeben sich daraus für die Spiele, die Leistungen und die Charaktere der einzelnen.

Wenn man nun diesen Reichtum der Gemütsbewegung, der aus dem individuellen und gemeinsamen Selbstgefühl fließt, beachtet und zugleich bedenkt, daß einerseits das Vergnügen an den Arten und Formen der Thätigkeit selbst, andererseits die schöpferische Freude an der sachlichen Schönheit und Vollkommenheit der Leistung sich zu ihnen gesellt, dann begreift man die Fülle der Reize, aus denen die Übungsspiele ihre Lust und Befriedigung schöpfen, durch welche sie die Gemütsbefriedigung alles Ernstes und der Arbeit übertreffen und durch ihre An- und Abziehungskraft zu einer drohenden Gefahr für die Jugend werden. Eine Gefahr, vor welcher man sie nur dadurch behüten kann, daß gegenüber der unbestreitbar

größeren Mannigfaltigkeit der befriedigten Gemütsbewegung des Spiels die ungleich größere Fruchtbarkeit, Tiefe und Strenge des Wertes in der Arbeit nachdrücklich zum Bewußtsein gebracht wird.

Der Wert, welcher den Übungsspielen, abgesehen von dem Vergnügen, das sie bereiten, und von der erfrischenden, gleichsam ernährenden Rückwirkung die sie auf die durch Arbeit erschlafften Kräfte besonders der Jugend ausüben, für das Ganze des menschlichen Lebens zukommt, ist leicht zu ermessen und bedarf deshalb hier keiner speciellen Erörterung. Nur einen Gedanken darüber will ich den Erziehern zu Gemüte führen, weil er im stande ist die wesentlichste Richtung zur Auswahl der Spiele für bestimmte Individuen und unter bestimmten Umständen anzugeben, je nach den Arten der Arbeit, welche ihnen die Zeit des Ernstes ausfüllt. Die Spiele bieten die Möglichkeit, eine Harmonie der in der Arbeit nur teilweise und einseitig angespannten Kräfte herbeizuführen, indem ergänzende Arten der Funktionen hinzukommen. Man kann den Wert der Harmonie der ganzen Persönlichkeit durch die Übung aller geistigen und leiblichen Kräfte nicht hoch genug schätzen. Namentlich bietet die freie Geselligkeit des Spiels im Unterschied von der befohlenen der Schule und eben so die Vollziehung einer gemeinsamen zu einem Ganzen vereinigten im Unterschied von der bloß gleichen

Thätigkeit vieler die günstige Gelegenheit sittlicher Vorbereitungen für das ernste und das Gesamt-Leben, in welchem die Harmonie des Menschen mit sich selbst und mit der Genossenschaft als ein wünschenswertes Ziel angestrebt werden soll. Es steht außer Zweifel, daß auch die Erfindung der Spiele unbewußt und gleichsam instinktiv auf eine solche Harmonisierung der Kräfte durch Vervollkommnung in den vielseitig verschiedenen Funktionen gerichtet war.

Nichts desto weniger hat diese Richtung auf die Vervollkommnung aller Funktionen und die höchste Leistungsfähigkeit aller Organe, welche bei einem so bildungsdurstigen Volke wie die Griechen zur höchsten Harmonie der Persönlichkeit geführt hat, gelegentlich und aus leicht begreiflichen Gründen zum entschiedenen Gegenteil der Harmonie, nämlich zur einseitigen Ausbildung der Virtuosität verschiedener Organe und für verschiedene Funktionen geführt. Die Harmonie der Vollkommenheit aller möglichen Leistungen wird (bei steigender Entwickelung und bei dem wachsenden Übergewicht des Staatsganzen im Selbstbewußtsein auch der einzelnen) aus dem Individuum in die Gesellschaft verlegt, in welcher jedes Höchste seiner Art vertreten sein soll. Die Gesamtheit will jede Vollkommenheit der Leistung besitzen und ihr Selbstgefühl dadurch erhöhen; die Leistung wird nur von einzelnen geübt und besessen, aber von allen angeschaut. Was

man selbst nicht zu vollbringen vermag, das will man bei anderen wenigstens sehen; aus der Mischung der receptiven und der produktiven Thätigkeit, der subjektiven Leistung und der objektiven Anschauung bildet sich eine neue Art von Harmonie der Seele und der Gesellschaft. Aber mit der Richtung auf die Virtuosität wird das Spiel zum Schauspiel; die Ausübung des Spiels wird zu einem ernsten Geschäft und nur die passive Anschauung desselben wird zum Vergnügen. Zur bloßen Vollkommenheit oder Schönheit der geistigen oder leiblichen Bewegung gesellt sich nun die sonderbare, die ungewöhnliche, die einseitig und specifisch virtuose Leistung; Gedächtnis- und Rechenkünstler, Schönredner und Improvisatoren auf der einen, Athleten und Akrobaten, Seiltänzer und Reitkünstler auf der anderen Seite. Die Bewunderung des Angeschauten, meist zur Verwunderung gesteigert, bildet hier das psychische Moment der Befriedigung.

Darin ist alles eigentliche Virtuosentum im engsten Sinne einander gleich, d. h. alle nicht auf die Ausprägung des im Kunstwerk liegenden Gehalts, sondern auf die seltene Überwindung außerordentlicher Schwierigkeiten gerichtete Kunst. Der Virtuose ist der Seiltänzer, welcher auf dem Seile der Schwierigkeiten oder auf der gefahrvollen Bahn der höchsten Leistung sich bewegt und in jedem Moment von derselben herabzufallen droht. Es ist ein sympathetischer, bei der

höchsten Steigerung sogar pathologischer Reiz, mit welchem wir den Bewegungen des Künstlers folgen. Wenn dann aber die Gewandtheit wiederum mit steigender Civilisation weit verbreitet ist, wenn die Erregung der Seele und unter besonderen historischen Umständen namentlich auch das schlichte sittliche Gefühl erschlafft ist, dann ist vom Eiertanz zum Schwerttanz, von dem Ball- und Discus- und Steinwerfen zum Messerwerfen nur noch ein Schritt; der gewandte und schöne Ringkampf wird zum gefahrvollen und bewaffneten Kampf der Gladiatoren, und im Stierkampf feiert die wiedererweckte Bestialität der Zuschauer ihren Sieg über die Menschlichkeit. Die abgestumpften und erschlafften Nerven werden nur noch durch ein Spiel befriedigt, welches ein Spiel mit der Gefahr, ein Spiel ums Leben ist. Für die durch politische oder kirchliche Massenmorde aufgestachelte und zur Blutgier gewöhnte Volksmasse sind alle Reize des Spiels im Blute ertränkt und nur der des Grausigen ist der letzte Rest in der Seele weniger des sittlichen als des natürlichen Menschen.

Mit dem Übergang desselben zum Schauspiel haben wir ein neues, letztes Gebiet der Spiele betreten, deren specifische Reize jetzt noch zu erörtern sind.

Zunächst ist Zusehen überhaupt allgemein und unbedingt ein Vergnügen. In jedem passiven Zuschauen ist das Moment der Muße und der relativ

leichtesten Beschäftigung unmittelbar gegeben. Was es auch sei, immer ist das Zusehen im Vergleich zum Thun leichter und freier. Alles, was andere ernsthaft betreiben, wird deshalb für mich durch das bloße Schauen zum Spiel. Ich schaffe dabei nichts Anderes, als das innere Bild der vor mir erscheinenden Kräfte und ihrer Bethätigung. Das ist gerade Unthätigkeit genug, um in meinem Selbst das Gefühl der losgebundenen Muße, das positive Wohlgefühl der Freiheit aufleuchten zu lassen, und Thätigkeit genug, damit meine Seele ihres energischen Daseins an ihrer eigenen Bewegung zugleich und an dem angeschauten Inhalt sich bewußt und davon befriedigt werde. Dem Holzhauer und Steinklopfer, den Bauleuten, dem Gärtner und dem Hufschmied, dem Schiffer und dem Reiter sieht jeder mit Behagen zunächst nach dem Maße der Zeit zu, welche er zu seiner freien Verfügung hat. Und wenn der Schusterjunge solches Schauvergnügen mit größerem Eifer und Behagen genießt, als etwa sein Lehrmeister, so geschieht es, weil die selbstgeschaffene Muße ihm die Süßigkeit des gestohlenen Wassers bietet.

Das Vergnügen steigert sich in dem Maße als der Inhalt ein besonderes Interesse bietet; nicht ein objektives, davon reden wir noch nicht; sondern ein subjektives Interesse des Schauens, weil das Angeschaute irgendwie selten, vollkommen, prachtvoll oder

glänzend oder auch nur ungewöhnlich massenhaft ist. Eine Parade, ein Exercieren, ein Manöver, eine Kavalkade, ein Auf- und Einzug sind ebenso angenehme wie seltene Schauspiele.

Ein neues Element des Vergnügens, weil der persönlichen Geltung und Befriedigung tritt hinzu, wenn das Schauspiel als solches für die Zuschauer bereitet ist. Der Akt des Schauens ist mit dem Selbstgefühl gewürzt, daß in dem Schauen der Zweck des Vorgangs sich erfüllt. Die meisten Menschen aber sind um diese Würze nicht verlegen; sie fassen, was es zu sehen giebt, alle anderen Bezüge desselben nicht beachtend, ganz und gar nur als ein Schauspiel auf, das sie sich gönnen, gerade so wie den Glanz der Sonne und den Schein des Mondes. Nicht nur ein neues, sondern ein wesentlich verschiedenes Moment kommt beim Zuschauen hinzu, wenn, was wir sehen, wirklich nur ein Spiel ist. Das Element der Muße und der Freiheit ist darin verdoppelt; das sachliche Spiel wird als Anschauung zum persönlichen Spiel. Und dennoch müssen wir wiederum und zwar sehr wesentlich unterscheiden zwischen dem bloß angeschauten Spiel überhaupt und demjenigen, welches ein eigentliches Schauspiel ist. Ich kann wohl einem Kegel- oder Kartenspiel zuschauen und mein Vergnügen daran haben; aber diese Spiele werden nicht für den Zuschauer, also nicht als Schauspiele gespielt. Schließ-

lich handelt es sich nämlich um das eigentliche Schauspiel, welches dadurch charakterisiert ist, daß, was ich sehe, nur ein Spiel ist, und was gespielt wird, nur darum gespielt wird, damit es gesehen werde.

Nun könnte man wohl sagen, daß alles was nur zur Schau, oder was zu keinem anderen Zweck und Bezug hergestellt wird, als um das Vergnügen der Schau zu bereiten, ein Spiel ist. Das ist der Standpunkt Schillers. Er rechnet deshalb auch nicht bloß die dramatische, sondern alle poetische und auch die plastische Kunst zum Spiel. Und falls jemand nun meinte, daß das Kunstwerk ja nicht bloß zum Vergnügen des Beschauers, sondern dazu geschaffen wird, um die Schönheit zur Darstellung und Anschauung zu bringen, so würde Schiller ihm antworten: ja Schönheit ist eben Spiel. Der Spieltrieb ist's, der nicht, wie die Vernunft und der sinnliche Trieb, an dem Inhalt der Sachen sich genügen läßt, sondern die Formen derselben hervorbringt, die wir als ihre Schönheit schaffen und anschauen.

Eine vollständige Kritik der Schillerschen Ansicht ist dieses Ortes nicht; aber es mag genügen, die vorzüglichsten Gründe der Abweichung von ihr hier anzudeuten. Die Kunst und das Schöne haben nicht bloß eine subjektive, sondern eine objektive Bedeutung, welche sie aus dem Kreise des Spiels gänzlich hinaushebt. Schiller hat deshalb auch nicht einmal einen

Versuch gewagt, die Arten oder die Formen und Gesetze der Schönheit aus dem Begriff des Spiels abzuleiten; vollends das Naturschöne auch nur mit demselben in Verbindung zu bringen wehrt uns die Besonnenheit. Mag immerhin die Schöpfung des Schönen in seinen ersten Anfängen mit der Neigung des Menschen zum Spiel zusammenhängen oder gar identisch sein: das Wesen, die Bedeutung, der Werth und die Wirkung der Kunst wächst weit über die des Spieles hinaus. Das Spiel ist gleich dem wilden Baume, auf welchem die Früchte wahrhafter Schönheit und Kunst nur durch „Veredlung" reiften. Es ist mit den Erscheinungsformen der Sittlichkeit nicht anders; mögen sie in den ersten Anfängen mit der Nützlichkeit aufs innigste verflochten sein: es bleibt dennoch ein verderblicher Irrtum, den Begriff des Guten aus dem Princip der Nützlichkeit abzuleiten. — Gewiß hat Schiller das Wesen der Kunst und der Schönheit nicht erniedrigen wollen; aber er hat einer systematischen Spekulation zu lieb den Begriff des Spiels auf eine Weise erhöht, durch welche er dem Umkreis aller anderen Arten von Spielen sich entzieht. Es nützt hier wie überall wenig, wenn man in der Spekulation Schritte macht, die man bei der Prüfung der Erfahrung wieder zurück thun muß. Welche Ansicht über das Spiel die Wissenschaft immer aufstellen mag: sie wird das Wesen

desselben durch bestimmte Merkmale charakterisieren und es dadurch erläutern, daß sie die Gegensätze des Spiels nachweist, denen entgegengesetzte Merkmale zukommen. Die Kunst aber und besonders manche Art derselben wird durch Merkmale charakterisiert, welche wir nicht auf der Seite des Spiels, sondern vielmehr auf seiten seiner Gegensätze antreffen. Wenn Spiel und Ernst einen zweifellosen Gegensatz bilden, so werden wir z. B. die Tragödie in ihrem Wesen und in ihrer Wirkung viel mehr auf der Seite des Ernstes als auf der des Spiels finden.

Wenn also die Künste überhaupt, wenn besonders einige derselben wie Musik und Dramatik nicht nur nach dem Sprachgebrauch, sondern auch in Wahrheit nach ihrem psychologischen Ursprung und Erfolg Spiele sind, so können sie es nur in einem bestimmten und beschränkten Sinne sein. Wohl ist das Drama ein Spiel, aber es ist eins von ganz anderer Art, als alle übrigen, mit denen es zur Gattung der Spiele gehört; oder: wohl ist das Drama auch Spiel, aber es ist zugleich noch etwas ganz anderes als bloßes Spiel.

Hier also, wo uns die psychologische Analyse beschäftigt, haben wir Musik und Drama nur in so fern zu betrachten, in wiefern sie eben auch Spiele sind; d. h. wir haben ihr Wesen und ihre Wirkung hier nur in so weit psychologisch zu erörtern, als sie mit dem Wesen und der Wirkung der Spiele zusammen-

fallen. Die ästhetische Würdigung des Dramas, die ethische oder ästhetische Wirkung der dramatischen Kunst liegt uns hier fern; wir werden dieselben nur in so weit berühren, als der Spielcharakter derselben in Frage kommt.

Mit allem Nachdruck muß zunächst hervorgehoben werden, daß es ein Holzweg war, auf dem man nach einer einzigen, ganz allgemeinen Wirkung für jede Gattung der Poesie gesucht hat. Für Aristoteles, der die Untersuchung begonnen hat, ist es begreiflich und war es erlaubt, daß er nach dem Effekt des Dramas gesucht und daß er in einem oder einigen Affekten, mit denen dasselbe den Zuschauer entläßt, ihn gefunden hat; für spätere Zeiten ist es eine kaum begreifliche Beschränktheit, bei dieser Stellung der Aufgabe zu beharren. Jede Gattung von Dramen und jedes einzelne Drama hat eine specifische Wirkung auf unser Gemüt: ist es denn aber nur eine einzige Wirkung und nicht vielmehr eine vielfache? und wirkt etwa das Drama nur als Ganzes? ist es nur das Ende oder die Katastrophe, welche eine Wirkung hervorbringen? Ist es nicht vielmehr das Ganze mit allen seinen Teilen? Auch ein einzelner Akt, eine einzelne Scene, sie üben einen bestimmten und besonderen Reiz auf den Zuschauer aus. Freilich versteht man das Einzelne, den Teil vollkommen nur aus dem Ganzen; aber auch in jedem für sich allein

sind ästhetische Motive verwirklicht. Dies allein schon giebt für jeden Teil die doppelte Wirkung, die er für sich allein, und die er als Glied des Ganzen ausübt. Allgemein kann man als höchste Aufgabe jeder und besonders der dramatischen Kunst bezeichnen: ein Ganzes, in sich Beziehungsreiches, mit seiner Gesamtwirkung aus den Teilen und ihrer speciellen Wirkung aufzubauen. Immer ist für den Nachweis, den die Ästhetik zu führen oder für den Erfolg, den das Drama zu erzielen hat, die Thatsache festzuhalten: jeder einzelne Teil, jeder Moment des ganzen Verlaufs hat seine eigene Wirkung; sehr viele und verschiedene pathetische Gefühle werden teils schon im Verlauf, teils im Abschluß des Ganzen erzeugt; der Aufbau des Dramas und seine Wirkung besteht deshalb nicht bloß in der fortschreitenden Vorbereitung zur Erzeugung des Schlußeffekts, sondern in der ganzen Abfolge aller Teilwirkungen zur Erzeugung des Gesamteffekts. — Nur weil die Schlußwirkung, etwa die Stimmung, mit welcher das Drama uns entläßt, von der Gesamtwirkung wesentlich bedingt ist, hat man beide zum Schaden der ästhetischen und als tiefgehenden Mangel der psychologischen Wissenschaft oft genug mit einander verwechselt.

Was uns indessen hier besonders angeht und worauf allein wir hier unser Augenmerk zu richten haben, ist nur dieses, daß in der Gesamtwirkung des

Dramas wesentlich zweierlei zu unterscheiden ist: das eine, was wir mit einem Gesamtnamen die Idealwirkung des Kunstwerks nennen können, und das andere, was ich als Spielwirkung bezeichne.

Die Idealwirkung haben wir hier nicht zu verfolgen und die Andeutung mag genügen, daß sie in der Erzeugung pathetischer Gefühle, in der Erregung ethischer Erhebungen, Stimmungen und Belehrungen, und endlich in dem als Urteil und Wohlgefühl erscheinenden ästhetischen Beifall besteht. Alle diese Wirkungen gehen hervor aus dem objektiven Inhalt, welcher dem Beschauer dargeboten wird, den Beziehungen, welche innerhalb desselben stattfinden, und den Formen, in denen er sich darstellt.

Verschieden davon ist jene eigentümliche Wirkung des dramatischen Kunstwerks, wodurch es für den Zuschauer zu einem Spiel wird, und welche einzig und allein darauf beruht, daß der Inhalt oder die Handlung, welche vor seiner Seele erscheint, ein bloßer Schein ist. Ich werde die Gründe, weshalb ein Inhalt, welcher bloßer Schein ist und zwar gerade darum, daß er Schein ist, seine besondere und besonders angenehme Wirkung auf unser Gemüt ausübt, sogleich erörtern. Vorher aber muß, damit wir zunächst über die Thatsache selbst vollkommen ins Klare kommen, die Beziehung zwischen Schein und Realität erörtert werden.

Gegen den Gedanken, daß ein Grund des Vergnügens am Schauspiel darin liege, daß das Dargestellte bloßer Schein ist, könnte man einwenden, daß es doch eigentlich die gegenteilige Aufgabe der mimischen Kunst wäre, uns vergessen zu machen, daß wir einen bloßen Schein vor uns sehen, uns vielmehr eine Realität vorzuspiegeln. Allein man muß dagegen mit aller Bestimmtheit behaupten, daß in jedem Augenblick, in welchem der Zuschauer wirklich vergäße, daß nur eine mimische Darstellung vor seinen Augen schwebe, auch von einem Genuß an derselben, als an der mimischen Kunst, nicht die Rede sein könne, denn dies wäre geradezu ein Widerspruch. Sobald ein Moment eträte, in welchem der Zuschauer eine wirkliche Realität der Handlung zu sehen glaubte, würde während desselben das Vergnügen an der Darstellung notwendig gänzlich aufhören und nur jene Gemütsbewegung allein zurückbleiben, welche dieselbe Handlung als Wirklichkeit in ihm hervorbrächte. Dies ist in der That wohl fast niemals der Fall, und jene Behauptungen, „sich gänzlich vergessen," „von der Bühne als solcher nichts gesehen," „an die volle, wirkliche Realität geglaubt zu haben," sind eben nichts als hyperbolische Ausdrücke für den empfundenen höchsten oder stärksten Reiz der treffenden Darstellung.

Wenn nun aber wirklich jene Gemütsbewegungen

und selbst Erschütterungen des ganzen Organismus eintreten, welche die Ereignisse im wirklichen Leben hervorbringen würden, wenn wir nicht bloß in der Komödie über eine lächerliche Handlung lachen, sondern in der Tragödie über eine schmerzliche Thränen vergießen, dann tritt erst die Frage ein, ob der Glaube oder die Voraussetzung einer wirklichen Realität des Vorganges in der That nötig ist, damit derselbe psychologische Erfolg, den die Anschauung der Wirklichkeit erzielt, stattfinden kann und muß? Ja es wagt sich sogar die weitere Frage hervor, ob bei der von einem wirklichen, faktischen Vorgang hervorgebrachten Gemütsbewegung die Realität und Wirklichkeit desselben irgend etwas dazu beiträgt, und es nicht vielmehr die bloßen Vorstellungen als solche sind, die sie erzeugen? Noch weiter enthält diese Frage die bereits oben erwähnte und hieher verwiesene: ob überhaupt an irgend einem Vorgange, den wir sehen oder hören, der eigentliche Inhalt, die bloße Thatsache, oder aber die in derselben vorhandenen Verhältnisse und Beziehungen der verschiederen Teile und Teilvorstellungen zu einander es sind, welche den psychischen Effekt im Gemüte bewirken?

In psychologischer Beziehung wird die alte ontologische Frage jeden Tag praktisch gelöst; denn an der Wirkung einer Vorstellungsreihe auf unser Gemüt, an dem ästhetischen Urteil, an dem ethischen Mitge-

fühl wird nichts geändert, ob dieselbe eine wahre oder eine erdichtete Geschichte enthält. Die Erzählung vom Tell mit allen ihren inneren Beziehungen ist in ihrer erregenden und erhebenden Wirkung gänzlich unabhängig von der Frage, ob sie Geschichte oder Sage ist. An den Inhalt mit seinen Formen also knüpft sich die Wirksamkeit, während die Wirklichkeitsfrage aus dem Spiele bleibt. Nur freilich dürfte nicht der Zweifel oder die Frage der Realität ausdrücklich hinzugefügt werden; dies jedoch nur aus dem Grunde, weil damit eine positive Störung des Gedankeninhalts herbeigeführt wird, welche kaum eine andere ist, als wenn überhaupt andere, den Inhalt umspielende, aber nicht wesentlich zu ihm gehörige Vorstellungen eingemischt werden. Gewiß würde der moralische Eindruck durch die beigefügte Frage abgeschwächt, ob wohl Tell historisch wirklich, oder ob er den Apfel wirklich vom Haupte des Kindes geschossen habe: aber eine ganz ähnliche Störung wäre die thörichte Frage, welche eine Art von Apfel es gewesen?

Zwar ist die Realität des Vorgestellten eine allgemeine Voraussetzung in dem Verlauf und in dem Erfolg unserer Vorstellungen; die sympathetische Wirkung würde mit dem hyperidealistischen Gedanken eines allgemeinen Scheins, dem niemals eine Realität zu Grunde liege, verschwinden, weil die pathetische Wirkung keinen begreiflichen Sinn hätte. Wenn alles

Leiden kein wirkliches Leiden wäre, dann gäbe es mit demselben auch kein wirkliches Mitleid. Aber innerhalb der unter dieser Voraussetzung geschaffenen oder ausgebildeten inneren Welt der Vorstellungen und der daran geknüpften psychischen Erfolge ist ein wirkliches Denken der Realität oder ihre Gegenwart im Bewußtsein und ihre Anwendung auf einen gegebenen bestimmten Inhalt durchaus nicht notwendig; so wenig, daß vielmehr die bestimmte im Hintergrund des Bewußtseins stehende Annahme, daß es sich um eine bloße Dichtung handle, die Wirkung durchaus nicht stört, wenn diese Annahme nur nicht gar zu aufdringlich aus dem Hintergrunde hervor oder von der Schwelle des Bewußtseins auf den Plan desselben emporsteigt. Denn auch dann, wenn es sich um einen wirklichen ergreifenden Vorgang handelt, den wir beobachten, ist es nicht die Realität als solche, nicht das Faktische, Materielle an dem Ereignis, was unser Gemüt bewegt, sondern das ideale Verhältnis der Thatsachen, welches teils auf rein formalen Beziehungen, die objektiv im Inhalt, oder subjektiv in den Vorstellungen als Glieder eines Prozesses gegeben sind, teils auf gehaltvollen Bestimmungen des Inhalts beruhen. Also nicht von der Realität oder dem Glauben an dieselbe, sondern von der psychologischen Energie, mit welcher jene idealen Verhältnisse vorgestellt werden, hängt die Wirkung einer Vorstellungs-

reihe ab; und es ist nur eine Verwechslung im individuellen oder wissenschaftlichen Selbstbewußtsein, wenn man bei der poetischen Wirkung die Anschaulichkeit mit der Realität, die Naturwahrheit mit der Naturwirklichkeit vermengt. Die wahre Deutung des psychologischen Sachverhaltes, den wir kennen gelernt haben, wird durch die Erfahrung alltäglich bestätigt.

Wir lesen in der Zeitung: „Gestern hat sich ein Liebespaar, von den Eltern an ihrer Verbindung gehindert, den Tod gegeben". Wir lesen es, sagen etwa: schreckich! entsetzlich! aber — wir lesen weiter, lachen über das Lächerliche einer gleich darauf folgenden Annonce. Zweifeln wir etwa an der Glaubhaftigkeit des Berichts? Sind wir nicht von der Realität der Thatsache überzeugt? Ganz gewiß. — Wir sehen denselben Vorgang auf der Bühne in „Kabale und Liebe", werden davon auf's tiefste ergriffen, unser Herz erzittert bei der Anschauung, und Thränen erfüllen das Auge selbst reifer Männer. Glauben wir hier etwa mehr an die Realität als dort? Schwerlich! Aber es mag sein, es ist gut gespielt worden, und vielleicht ist es die sinnliche Anschauung, welche erst den vollen Glauben an die Realität hervorbringt? — Aber wie? Wir lesen das Stück, wir haben es noch nie aufführen sehen, so daß keine Erinnerung ins Spiel kommt, und dennoch sind wir nicht bloß bei weitem mehr als bei jener Zeitungs-

nachricht, ja wir sind dort gar nicht, hier im ganzen Gemüt erschüttert. Glauben wir im Stück mehr an die Realität und Wahrhaftigkeit des Vorgangs? Kein Mensch wird das behaupten wollen; vielmehr kann man mit Sicherheit behaupten, die Vorstellung, daß das Stück nur eine Dichtung sei, zumal wo in Versen gesprochen wird, werde kaum einen Augenblick aus dem Bewußtsein weichen.

Nicht die Realität des Ereignisses, nicht die stärkere Beglaubigung seiner Wahrhaftigkeit ist es, sondern die genauere und ausführliche Darlegung der Verhältnisse desselben, die Ausprägung der inneren Bezüge, die Anregung der mannigfaltigen Vorstellungen, welche sein Ganzes ausmachen, und das Hervortreten der Verhältnisse, welche zwischen denselben stattfinden. Die blühende Kraft dieses jugendlichen Menschenpaars, ihr edles Wesen und Streben, ihre Lebenslust und Glückshoffnung, alle die Kämpfe: der innere Kampf, der Kampf mit den Lebensverhältnissen, der Todeskampf — alles dies tritt vor unsere Seele und wirkt ergreifend auf unser Gemüt vermöge der Verhältnisse, welche zwischen diesen verschiedenen Vorstellungen stattfinden.

Wir erinnern demnächst noch an die Komödie, in welcher bei komischen Scenen herzlich gelacht wird. Glauben wir dabei etwa an die Realität der komischen Handlung? würden wir, wenn sie sich im Leben ereignete,

etwa mehr und herzlicher lachen? Vielmehr ist es gar nicht die Annahme der Wirklichkeit und hat mit derselben nichts zu schaffen; der komische Kontrast, der vor uns auftritt und als Vorstellung in unserer Seele vorhanden ist, erregt Lachen. Vielleicht aber wird man in Bezug auf's Komische zugeben, was man in Bezug auf's Tragische leugnet. — Wir könnten freilich fordern, daß dann ein psychologischer Unterschied in der Erzeugung beider Effekte nachgewiesen werde, wollen darauf aber nachgiebig verzichten und setzen unsererseits die Beweisführung fort.

Wenn wir das Unglück hätten, jenem tragischen Vorfall, den wir zum Beispiel gewählt, beizuwohnen, dann würden wir gewiß weit stärker davon ergriffen, als von der bloßen Nachricht. Auch hier aber liegt der Grund nicht in der augenscheinlichen Realität, sondern in der Anschauung und der dadurch angeregten Vorstellung aller der Beziehungen und Verhältnisse, in denen das Schmerzliche des Ereignisses liegt: die Gesundheit und Lebensfülle, deren Berechtigung zur Hoffnung und Freude, und nun dagegen die Verzweiflung, das Sterben, der Tod. In diesen Gegensätzen liegt die psychologische Ursache des Schmerzes.

Daher würde eine ausführliche, etwa gar poetische Schilderung uns eben so sehr, höchst wahrscheinlich noch mehr ergreifen. Letzteres liegt darin, daß uns der Dichter nicht bloß alle zum Ereignis gehörigen

Vorstellungen darbieten, sondern auch die inneren Motive noch deutlicher machen, und ganz besonders unsere Phantasie für den Augenblick damit ganz ausfüllen und jede störende Vorstellung fern halten wird, während im wirklichen Leben sich gar oft mannigfache störende Vorstellungen eindrängen werden, lächerliche Rettungsversuche, unmäßiges Heulen der Umstehenden u. dgl.*) Die wirkliche Anschauung wird uns vielleicht mehr erschrecken und schmerzlich betäuben, die poetische Schilderung aber mit reinerem Schmerz, mit tieferem Mitleid erfüllen. Eben deshalb wird uns ein schlechtes Spiel des Auftritts weniger ergreifen, als selbst ein schriftlicher Bericht desselben, nicht weil der Glaube an die Realität der Erscheinung geringer ist, denn er hält dem des Lesens mindestens die Wage, sondern weil dort störende kritische Vorstellungen eintreten und den psychischen Bezug derer, die das Ereignis ausmachen, durchkreuzen und trennen.

Nunmehr können wir uns der Beantwortung der Frage zuwenden, in welchem Sinne und aus welchem Grunde die Welt des Scheins, die Poesie und das Schauspiel uns ein Vergnügen bereiten, welches dem der Spiele überhaupt nicht bloß verwandt, sondern

*) Aus gleichem Grunde lachen mir viel leichter im Theater über eine komische Scene, als wenn wir ganz derselben im Leben ansichtig würden.

im wesentlichen gleich ist. Nur daß das ästhetische Wohlgefallen, dies muß nachdrücklich betont und wiederholt werden, und die ethische Erhebung, die das dramatische Kunstwerk hervorbringt, mit dem Spielvergnügen thatsächlich verbunden, aber an Wert und Bedeutung von demselben durchaus verschieden ist.

Zunächst ist es die erhöhte, bereicherte, oder bereichernde freie Thätigkeit, mit welcher die Welt des Scheins, der Dichtung, des Fabulierens unsere Seele und speziell unsere Muße erfüllt. Ungesättigt von dem, was die Erfahrungen des Lebens im einzelnen wie in der Gesamtheit, in der Gegenwart und in der Geschichte als Bilder der Wirklichkeit uns vorführen, zieht eine zweite Welt durch die erfindende Kunst an uns vorüber, um den Geist zu beschäftigen und das Gemüt in Bewegung zu setzen. Den Grenzen und den Fesseln der Realität entzogen wird uns in Ereignissen, Personen, Charakteren und Verwickelungen „was sich nie und nirgends hat begeben" zu einem freien Inhalt unseres eigenen Innern dargeboten, und es ergötzt uns um so mehr, weil es aktiv von uns erfaßt, aber doch draußen vor uns sich abspielt, ohne daß wir in die Gestaltung desselben eingreifen und ohne daß es in die Gestaltung unseres eigenen und ernsten Lebens eingreift.

An den bloßen Vorgängen also schon, welche die Erfahrungen der Wirklichkeit nachahmen oder

vorbilden, haben wir ein Spielvergnügen. Sofort aber sind es natürlich auch die Beschaffenheiten der Vorgänge, welche den Reiz ihrer Wahrnehmung im spezifischen Sinne des Spiels erhöhen. Ich hebe hier vor allem den allgemeinen, gleichsam rein formalen Charakter hervor, welcher allem Dramatischen zukommt. Als Schiller die Frage nach dem Vergnügen am Tragischen beantworten wollte, verfiel er vor allem auf den naheliegenden Gedanken, daß es die sittliche Zweckmäßigkeit ist, welche in jedem Stück zur Erscheinung kommt, deren Anschauung uns befriedigt. Aber er kannte die psychologischen Wirkungen des Schauspiels denn doch zu gut, um dabei stehen zu bleiben; so erinnerte er sich denn selbst, „daß wir an den Handlungen auch des Bösen, des unsittlichen Helden ein Interesse nehmen, nicht nur ohne Rücksicht auf den zu erwartenden endlichen Sieg des Sittlichen, sondern sogar gegen dieselbe". — „Es sind Fälle genug vorhanden, wo uns die Naturzweckmäßigkeit selbst auf Unkosten der moralischen zu ergötzen scheint. — Die höchste Konsequenz eines Bösewichts in Anordnung seiner Maschinen ergötzt uns offenbar, obgleich Anstalt und Zweck unserem moralischen Gefühl widerstreiten. Ein solcher Mensch ist fähig, unsere lebhafteste Teilnahme zu erwecken, und wir zittern vor dem Fehlschlag derselben Pläne, deren Vereitelung wir, wenn es wirklich dem so wäre, daß wir alles

auf die moralische Zweckmäßigkeit beziehen, aufs feurigste wünschen sollten." — Wie Schiller dies dann mit seinem früher aufgestellten Grundsatz der sittlichen Zweckmäßigkeit künstlich wieder ausgleicht, liegt uns hier fern und gehört mehr in die Aesthetik. Die psychologische Thatsache aber mußte er anerkennen und auch in der Folge stehen lassen: „Zweckmäßigkeit gewähre uns unter allen Umständen Vergnügen, sie beziehe sich entweder gar nicht auf das Sittliche, oder sie widerstreite demselben".

Was hier als Zweckmäßigkeit bezeichnet wird, ist, weil sie ohne alle Rücksicht auf den Inhalt gedacht werden soll, ein rein formals Verhältnis einer Beziehung gewisser Kräfte auf ihre Thätigkeit und deren Objekte. Weder die Kräfte noch die Objekte brauchen unsere persönliche Teilnahme zu besitzen, sie können derselben sogar zuwider sein; so würde also doch das Spiel dieser Kräfte die bloße Aktion, die bloße Anschauung der planmäßigen, in richtigen Proportionen sich bewegenden Thätigkeit, der Verlauf eines sich schürzenden und lösenden Knotens, eines angelegten Intriguenplanes ꝛc. unser Interesse erregen und uns Vergnügen bereiten. Die Anschauung dieses formalen, aber objektiv gegebenen Verhältnisses und seine subjektive Nachbildung oder Wiederholung in den Vorstellungen ist ein Grund des Vergnügens an derselben. Alle dramatische Handlung kann in Bezug auf die

darin enthaltenen Verhältnisse angesehen werden unter der allgemeinen Form eines Kampfes. In den Handlungen, wie in den Reden sind es verschiedene Charaktere, Mächte und Bestrebungen, welche gegen einander kämpfen oder sich zum Kampf mit einander verbinden, und in der Tragödie ist es der Kampf teils der menschlichen Kräfte gegen einander, teils der Kampf derselben gegen die dunkle Macht des Schicksals. Alle Bewegung der Kräfte aber, welche in der äußeren Vorstellung erscheint, spiegelt sich in den inneren Vorstellungen, die wir davon bilden, in ihrem ganzen Verlauf bis zur Herstellung einer Harmonie derselben.

Offenbar aber wird der Inhalt und die Bewegung unserer Seele durch eine dramatische Anschauung nicht bloß bereichert, sondern gesteigert und erhöht. Je mehr also vieles, welches Gegenstand unserer Thätigkeit ist, sich zur Einheit gestaltet, je mehr das Viele geordnet ist innerhalb dieser Einheit, je stärker und klarer der Parallelismus der Teile oder die Proportion derselben für unsere Wahrnehmung, je inniger und deutlicher die Beziehungen als Ursache und Wirkung, als Zweck und Mittel, je mehr Harmonie mit einem Worte ausgebreitet ist über das Ganze: desto angenehmer ist diese Schau für unseren Geist, desto entsprechender diese Thätigkeit für unser Gemüt. Denn durchaus abgesehen von der ästhetischen Befriedigung

des Geistes oder ethischen Erhebung des Gemüts ist der psychologische Prozeß als solcher ein mehr wohlthuender, weil die harmonisch geordneten Vorstellungsmassen lichter und leichter, klarer und energischer sind.

Daraus erklärt sich denn auch, daß und weshalb mit jeder Anschauung einer (objektiven) Vollkommenheit eine Vollkommenheit der (subjektiven) Anschauung sich verbindet. Sei es also, daß die Kunst idealistisch gestimmt, also auf die Darstellung mehr reiner und edler Formen, strenger und durchsichtiger Verhältnisse, als die wirkliche Erfahrung bietet, gerichtet ist, sei es, daß sie realistisch eine mehr in jede charakteristische Eigenheit des Gegebenen eindringende, gleichsam die Selbstoffenbarung des in der Wirklichkeit Gegebenen, das wir in der alltäglichen Erfahrung nur flüchtig erfassen, erzwingende ist: immer wird dadurch der psychologische Prozeß der Auffassung des Dargestellten leichter, angenehmer, spielender.

Aber eben deshalb haftet auch das specifische Vergnügen am Drama vorzugsweise an der Darstellung, an der Art wie gespielt wird. In wiefern wir durch ein angeschautes Drama pathetisch, ethisch oder ästhetisch erregt werden, in so fern ist es nicht Spiel, sondern ein Kunstwerk mit seinem inneren Inhalt, der uns ergreift; daß wir aber diese Erregung durch eine bloße Darstellung, also durch einen Schein ohne Realität erfahren, das bereitet uns ein besonderes

Vergnügen; es begleitet eben jene Erregungen mit dem Wohlgefühl des Spiels. Alle andere Wirkung, die unser Inneres erfährt, die Erregung des Gemüts, die Erhebung oder Vertiefung der Intelligenz, das ästhetische Urteil und Gefühl, die ethische Ergriffenheit und Läuterung ist kein Spiel; sie mag sich auf die Realität oder auf den Schein beziehen, so ist sie eine ernste, ob flüchtige ob folgenreiche Wirkung. Diese innere Erfahrung selbst aber wird im Drama zugleich zum Spiel durch das Bewußtsein des bloßen Scheins. Das Spielvergnügen ist ein untergeordnetes; wir können die ethische und ästhetische Erregung suchen und finden, ohne daß das Spielvergnügen so recht zur vollen Geltung kommt; der seelische Gewinn wächst dann eben weit über das Spiel hinaus. Ein Spielvergnügen aber haftet immer an der Wahrnehmung des Scheins und jede Darstellung als solche gefällt nach dem Grade ihrer Vollkommenheit, das heißt nach dem Maße, in welchem die Wahrheit des Vorgangs und die Unwirklichkeit desselben dem Bewußtsein zugleich gegenwärtig ist, es möchte der Gegenstand selbst und seine Wirkung auf uns hoch oder niedrig, erhaben oder gemein sein. Deshalb ergötzt uns eben jede Nachahmung, selbst die des Häßlichen, das in der Wirklichkeit uns abstößt; ein Weinender berührt uns peinlich, ein Trunkener ist widerlich, aber die geschickte Nachahmung beider gewährt uns noch

das Vergnügen am Schein. Ich will nicht von der Steigerung desselben reden, die aus dem Sieg über die Schwierigkeit entsteht, welche die Kunst überwinden muß, um die Aufführung zu einer erleuchtenden und belebenden, oft selbst schöpferisch wirkenden Interpretation der Dichtnng zu machen; denn alles dies bewegt sich auf dem Gebiete der ästhetischen Befriedigung, also genau genommen jenseits der Grenze des eigentlichen Spiels. Wohl aber muß die Thatsache hervorgehoben werden, daß auch hier aus der Vereinigung von energischen Gegensätzen der specifische Reiz und die Anziehung des Spiels hervorgeht; denn während alle dramatische Kunst auf der einen Seite einen bloßen Schein hervorbringt, ist ihre Darstellung doch im Vergleich mit der bloßen Dichtung eine Realisation derselben durch die sinnlich-objektive Gestaltung. Während die Dichtung, auch die epische, obgleich sie vieles genau schildert, vollends die dramatische, weil sie auf die Darstellung rechnet, beim bloßen Lesen eine energische Thätigkeit unserer Phantasie erfordert, um ihre Personen mit Leben und Bewegung, mit Kleid und Gerät, mit Miene und Gebärde auszustatten, empfangen wir dies alles vom aufgeführten dramatischen Spiel fast ohne unser Zuthun. So kehrt denn im Schauspiel mit seinem anziehenden Ergötzen und fast unverwüstlichen Zauber der ursprüngliche Grundcharakter des Spiels besonders

darin wieder, daß es die beinahe passive, überaus leichte Aufnahme von Lebensbildern ist, welche wohlgeordnet und beziehungsreich durch eine sanfte, kaum merkliche Bewegung der Seele erfaßt werden, zugleich aber versetzen sie die Seele in eine aktive Muße, indem sie alle verpflichteten und verantwortlichen Inhalte derselben energisch verdrängen. Das innere Leben, die geistige Thätigkeit und Bewegung wird hier selbst zu einer Art von — Spiel.

Die Frage nach der moralischen Würdigung der Spiele fällt nicht mehr in den Rahmen unserer nur auf die psychologische Analyse gerichteten Betrachtung; dennoch darf ich mich ihr nicht ganz entziehen, schon weil die genaue Erörterung des Vergnügens am Spiel wie eine unbedingte Empfehlung derselben erscheint.

Von einer vollständigen erschöpfenden Untersuchung über den moralischen Wert der Spiele müssen wir freilich absehen; sie könnte nicht geführt werden, ohne die Anknüpfung an eine principielle und systematische Darstellung der sittlichen Weltanschauung überhaupt. Das Spiel bereitet in erster Linie Vergnügen, Genuß, Behagen, Wohlsein. Die Frage aber nach dem sittlichen Wert alles Genusses und Wohlseins ist eine allgemeine, in die letzten Tiefen der Ethik führende; sie kann nicht für das Spiel besonders und vollends

nur gelegentlich desselben ergründet werden. Ob das Vergnügen, die Befriedigung, das Wohlgefühl, der Genuß nur zu dem natürlich Gegebenen, zu dem moralisch Erlaubten, oder zum sittlich Wertvollen, ob sie zu den naturgesetzlich geordneten Mitteln oder zu den letzten Zwecken des Daseins gehören, alles dies sind Fragen, deren Beantwortung über die ganze sittliche Weltanschauung entscheidet, aber auch mittelbar eine sehr verschiedene ethische Würdigung der Spiele mit sich führt.*)

Die rein praktischen Gesichtspunkte über die Grenzen, das Maß und die rechten Arten der Spielthätigkeit ergeben sich zum Teil schon aus der psychologischen Erörterung; manches ist ausdrücklich hervorgehoben, und der Takt des Erziehers wird es für die Jugend, das Gewissen des Erwachsenen für ihn selber herausfinden. Einige andere Gesichtspunkte will ich zu weiterem Nachdenken darüber noch anfügen.

---

*) Eine der interessantesten litterarischen Erscheinungen über die Immoralität des Hazardspieles ist wohl der Dialog von Leon von Modena aus dem Ende des 16. Jahrhunderts. Die Schrift ist im hebräischen Original und in vielen lateinischen, italienischen, französischen und deutschen Übersetzungen oft herausgegeben. Augenblicklich ist mir nur eine französische Übersetzung zur Hand, deren Titel lautet: Sour me-r'a, ou le Joneur converti, Traduit de Leon de Modène; suivi des Mélanges de litterature hebraïque, par E. Carmoly. Bruxelles 1844.

Daß das Spiel überhaupt nur als Erholung und in der von Berufsthätigkeit freien Muße auftreten darf, folgt schon aus seiner allgemeinen Natur, außer dem Kreise sittlicher Zwecke zu liegen. Von demjenigen Zeitmaß also, welches jeder Mensch je nach seinen Kräften der ernsten Arbeit zu bestimmen, verpflichtet ist, einen Teil dem Spiele zuzuwenden, ist ein unsittliches Beginnen; es ist die Verschwendung eines zu sittlichen Zwecken dem Menschen verliehenen Mittels, und zwar des edelsten, in seinem Werte unberechenbaren, unwiderbringlichen, der Zeit, welche im Grunde nichts Anderes ist, als die abgekürzte Gleichung für die Summe der Kräfte, welche während ihres Verlaufes zur Verwendung kommen.

Börnes Frage: wenn man alle die Kraft und Leidenschaft, die Seelenbewegungen und Anstrengungen, die Ängste und Hoffnungen, die jährlich in Europa an Spieltischen vergeudet werden, wenn man dieses alles zusammensparte, würde es ausreichen, ein römisches Volk und eine römische Geschichte daraus zu bilden? — diese Frage sollte jedem vorschweben, wenn er überlegt, was, wie und wie lange ihm zu spielen möglich ist, ohne ein Sakrilegium an seinem Beruf zu verüben. Chilon der Lacedämonier, der nach Korinth geht, um ein Bündnis abzuschließen, kehrt um, weil er die Korinther, Männer und Weiber, Greise und Kinder beim Spiele findet.

Die Spiele aber bieten in ihrem Erfolge nicht bloß Genuß, Vergnügen; mittelbar dienen sie eben deshalb als Mittel zum Ersatz, zur Erneuerung der in ernster Arbeit aufgebrauchten Kräfte. Man wird sie deshalb in moralischer Betrachtung einerseits mit den sinnlichen Genüssen, andererseits und sehr zu ihren Gunsten mit dem Schlaf zusammenstellen.

Jeder Mensch bedarf der Erholung, einer Zeit, in welcher die Anspannung seiner im ernsten und sittlichen Dienst thätigen Kräfte nachgelassen wird. Diese Erholung wird meist im reinen Nichtsthun oder speciell im Schlaf gesucht und gefunden. Das moralisch zu ordnende Maß des Schlafs ist offenbar von dem der notwendigen Erholung abhängig. Vorausgesetzt aber, daß die körperliche oder geistige Beschäftigung eines Spiels neben dem Vergnügen (und durch dasselbe) für die Erneuerung der Kräfte dasselbe leistet wie der Schlaf, dann wird auch der strengste Sittenrichter dem Spiel vor dem Schlafe den Vorzug geben. Nur wer in asketischer Lebensansicht befangen auch in dem reinen, an sich ganz unschuldigen Vergnügen, eben weil es Vergnügen ist, eine Sünde sieht, wird den dumpfen Schlaf dem heiteren Spiel vorziehen.

Wie vielfach die Erfrischung durch ein Spiel den bloßen Ersatz durch den Schlaf noch übertreffen mag, darf hier unerörtert bleiben. Denn daß sie

noch andere geistige Erfolge hat, ist hinreichend bekannt.

Von den eigentlichen Spielen sind, zumal in der Jugend, alle Gewandtheits- und Geschicklichkeitsspiele, sie mögen nun körperliche oder geistige sein, gewiß ebenfalls von dem wohlthätigsten Einfluß. Es giebt kaum einen froheren Anblick als eine spielende Dorfjugend, und die städtische, namentlich großstädtische, ist herzlich zu bedauern, wenn sie um diese Jugendlust und Jugendfreiheit betrogen wird. Hier sehen wir den eigentlichen Genuß und das Innewerden der Gesundheit und der Kraft, welche beide dadurch erhalten und befördert werden. Daher auch weise Staatsmänner und Räte der Gemeinden besonders wieder in neueren Zeiten mit rühmenswertem Eifer auf die Erstellung öffentlicher Spielplätze für die Schulen bedacht gewesen sind.

Fast noch reizvoller für den Anblick und wertvoller für die Erziehung sind jene Spiele der Kinder, welche aller Zeit des Ernstes, also auch der Schule vorangehen. Hier ist das Spiel — das noch fast das ganze Leben ausfüllt — die Morgenröte des Daseins vor dem heißen Tage ernster, pflichtenreicher Arbeit; so wie die Spiele der Greise, welche keiner Arbeit mehr obliegen, die Abendröte vor der einbrechenden Nacht bedeuten. Erquickend in der Ausübung und erhebend für den Anblick sind die Spiele,

welche die Erwachsenen mit den Kindern spielen, indem sie sich ihnen als Spielgenossen oder auch wohl als Spielzeug zugesellen. Heinrich IV., der seinem Kinde als Reit- oder Steckenpferd dient, ist ein Triumph des Kinderspiels. Ich habe ernsthafte Männer, von so strengen Grundsätzen, daß sie an keinem Spiel der Erwachsenen, auch nur zuschauend, mehr Teil genommen hätten, mit kleinen Kindern als Kinder spielen sehen. Es ist die Freude nicht an dem eigenen, sondern an des Kindes Spiel, und die Liebe nicht zum Spiel, sondern zum Kinde, welche den Mann spielen läßt; aber es ist zugleich die Anerkennung, daß das Spiel dem Kinde natürlich und angemessen ist. Welcher Art das Spiel mit kleinen Kindern auch sei, immer ist es ein verdichtetes und formgeordnetes Lachen, Scherzen, Kosen, überhaupt der Verkehr mit ihnen, welcher Unschuld und Heiterkeit als die edelsten Spielgenossen paart.

Wenden wir uns nun aber zu den Erwachsenen. Neben den erfrischenden, ebenso kräftigenden wie erfreuenden Übungsspielen, deren Wert deshalb offenbar ist wie Kegeln und Billard, — denen Tanz und Turnen aus verschiedenen Gründen fernstehen, letzterer fast außerhalb der Grenze des Spiels —, stehen die eigentlichen Spiele der dritten Gattung.*)

*) Absichtlich in einer Anmerkung möchte ich die Aufmerksamkeit der Völkerpsychologen und Socialforscher auf die

Weshalb das eigentliche, das heißt das Kartenspiel, welches mit Anwendung der Verstandeskräfte gespielt wird, zu den allgemeinsten und beliebtesten Mitteln der geselligen Unterhaltung gehört, wird aus den oben angeführten Gründen des Vergnügens an demselben hinlänglich erklärt sein, zugleich aber auch, wie sittliche, ernste, strenge, berufstreue und rechtschaffene Männer ihre Muße damit ausfüllen können. Sind sie es doch besonders, um deretwillen Leibnitz die Spiele der Aufmerksamkeit des Philosophen würdig gefunden hat. Weil sie das Denken befördern, ist sein Grund, und wir dürfen dreist hinzufügen, daß sie auch manche Züge des Charakters in die rechte Bahn zu lenken beitragen können; Besonnenheit, Gemütsruhe, Leidenschaftslosigkeit zu üben, bieten sie mannigfache Gelegenheit. Wie sehr sie geeignet sind, den Verstand, namentlich Gedächtnis und Kombination in Atem zu erhalten, also zur Übung und Schärfung derselben viel beizutragen, wird jeder, der die Spiele kennt, von sich selbst wissen. Anderen genüge die Thatsache, daß gerade die denkendsten Männer, Gelehrte vom Fach und insbesondere Philosophen, deren wir eine lange Liste aufführen könnten, fast täglich eine Mußestunde damit ausgefüllt haben.

---

höchst auffällige Thatsache hinweisen, daß bei uns die Frauen, zumal der mittleren und unteren Stände, an diesen Spielen fast gar keinen Teil haben.

Sollten aber diese Männer nicht ihre Zeit besser im geselligen, geistigen Gespräch zugebracht haben? Wie viele würden, hätten jene sich redend in ihre Gesellschaft gemischt — anstatt stumm am Spieltisch zu sitzen und den wesenlosen Operationen des Verstandes zu folgen — von ihrer Weisheit belehrt, von ihrem Geiste angeregt und entzückt worden sein? Allerdings! aber vergessen wir nicht, daß diese Philosophen auch Menschen sind, welche der Ruhe und Erholung bedürfen. In einem geselligen Gespräch werden stets Gegenstände behandelt, welche die Denkkraft des Teilnehmenden herausfordern, näher oder ferner mit den Objekten seiner ernstesten Thätigkeit im Zusammenhang stehen, und ihn daher notwendig immer und immer wieder in den Kreis seiner Arbeit zurückführen. Überhaupt, wenn ein Philosoph spricht, so denkt er, und wenn er denkt, so arbeitet er; das aber will und soll er nicht. Da selbst eine vollständige, unthätige Muße seinen von der Zeit der Arbeit her aufgeregten Gedanken schwerlich Ruhe verschaffen, auch jede leichtere Lektüre gar oft unversehens ihn in das Gebiet jener zurückwerfen und unwillkürlich anspannen würde, so bieten sich allein die Karten als ein herrliches Mittel dar, seinem Geiste wahre und vollständige Ruhe von der Berufsarbeit zu gewähren, gerade indem sie ihn anderweitig, aber mit einem so abstrakten Gegenstande beschäftigen, daß

von diesem keine Brücke zu dem arbeitsvollen Ideenkreise führt. Daher haben wir die Handhabung eines besondern und nur hierzu bestimmten Spielapparats als das charakteristische Merkmal des eigentlichsten Spieles angesehen. — Kaum die Musik, obwohl sie ebenfalls ein abstraktes Element zum Gegenstande hat, dürfte wegen ihrer gemütserregenden Eigenschaften denselben Dienst zu leisten im stande sein. — Das Schachspiel aber würde denselben Vorzug und vielleicht in noch höherem Maße besitzen, wenn es nicht zu wenig von dem erholenden, vergnüglichen und befreienden Charakter des Spiels hätte, und, nach dem bekannten treffenden Worte, wie für den Ernst zu viel Spiel, für das Spiel zu viel Ernst wäre.

Ich habe bisher von den Spielen gesprochen, die auf dem edlen Boden geistiger Arbeit gepflegt werden, oder doch auf dem gesunden Boden irgend einer gedeihlichen Anstrengung im Ernst des Lebens, um der erschöpften Kraft Raum und Zeit zu einem notwendigen Ersatz zu gewähren. Einen ganz anderen Charakter zeigen sie da, wo sie neben Völlerei und wüstem Sinnengenuß, der einzige geistige Reiz sind, um das leere Gemüt über die Lücken der gedehnten Zeit hinwegzutäuschen oder gar den aufstrebenden Schimmer des Gewissens zu verdunkeln. Dort, in der Muße des geistig und rüstig beschäftigten Menschen, sind die Spiele gleich den schlichten Bäumen des

Waldes, welche mitten im Garten stehen; sie tragen keine genießbare Frucht und zeigen keine edle Blüte, aber sie bieten erquickende Schatten der Ruhe und Erholung.

Bei jenen nichtsnutzigen Geschöpfen aber, welche von den mühevollen Gewerben keines oder nur gemeines treiben, bei den Insassen der düstern Höhlen der Verbrecher und der eleganten Höllen des Müssiggangs und des Spiels*), wo starke Getränke schon am frühen Morgen die stumpfen Magennerven und Würfel und Karten das stumpfe Gehirn in Bewegung bringen müssen, da sind die Spiele das wilde Gesträuch und Gestrüpp — das einzige geistige Wachstum —, welches das Aufkeimen jedes wahrhaften Korns und jeder edlen Frucht und jeder reizvollen Blüte mit den tiefen Schatten seiner üppigen Umschlingung erstickt. Der Reiz und die Lust des Spieles mag hier vielleicht sehr gering sein, aber er ist der einzige, der noch im stande ist, aus der stieren Langeweile in den Schein einer geistigen Bewegung, und aus dem unsteten Flattern des zu keinem stetigen Denken mehr aufgelegten Gemüts zum Scheine einer ruhigen Beschäftigung zu führen. Die geistige Thätig-

*) Disraeli erzählt irgendwo von einem herabgekommenen Fürsten Colonna, der den ganzen Tag Billard spielt und nur für dieses noch ein Interesse hat.

keit, die hier im Spiele noch stattfindet, ist kein leuchtender Glanz, kein erwärmender Strahl mehr; aber es ist der letzte graue Schimmer, welcher die tiefe Dämmerung von der völligen Nacht des reinen geistigen Nichts eben noch unterscheidet.

Wir haben hier noch von dem rechten Maße der Anwendung des Geldeinsatzes zur Erhöhung des Spielvergnügens ein Wort zu sagen. Daß mit einem Spiele wie das Schach eigentlich selten Gewinn und Verlust verbunden ist und niemals werden sollte, hat einen guten Grund. Schach um weniges Geld wäre ein lächerlicher Kontrast, ein Löwe mit einem Hundeschweif, es gälte davon das bekannte parturiunt etc.; Schach um viel Geld wird nach allen Seiten hin zum strengen Ernst, zur schweren angestrengten Thätigkeit mit bedeutungsvollem Erfolg. Dennoch hätte letzteres großen Vorzug vor gleich hohem Hazardspiel; wer den, durch Richtung des Sinnes auf das Geld erzeugten, Affekt bändigen und die volle Besonnenheit und Ruhe zum Spiel behalten würde, hätte nicht bloß äußern, sondern auch innern Vorteil davon zu erwarten.

Im allgemeinen kann für alle Spiele der Grundsatz ausgesprochen werden, daß man nur um so viel Geld spielen soll, als man im Ernste für gering achtet, wie viel auszugeben und zu erwerben ein bloßes Spiel ist. Wer sich auf einen Einsatz einläßt, wobei er in der Spielstunde möglicherweise mehr

verlieren, als in einer Arbeitsstunde gewinnen kann, der treibt ein unsittliches Spiel mit seinen Mitteln.

Mit den Hazardspielen aller Art ist es meist verbunden, daß das Maß der Wagnis weit über das Verhältnis des Besitzers hinausgeht, so daß die Karten, welche sonst gebraucht wurden, um trügerisch das Schicksal daraus zu verkünden, hier dazu dienen, es zu bereiten. Das Geld ist bei allen Spielen die Veranlassung, ein Gefühl zum Affekte zu steigern; beim Hazard ist dieser Affekt die gesuchte Quelle des Vergnügens (ein bekannter Fürst wollte seine alten, Lessing seine erschlafften Nerven dadurch aufregen); wenn dieses beim Verluste, wie natürlich, ausbleibt, steigert sich die Begierde, und der Affekt wird zur Leidenschaft, entweder momentan, oder gar habituell, weil nicht leicht andere Affekte diesem an Kraft gleichkommen, die Begierde nach solcher Erregung zu befriedigen.

Da beim Glücksspiel oft das eigentliche Vergnügen am Spiel, als bloßes Mittel, hinter die Geldwette, als Zweck, zurücktritt, so ist es eben so widernatürlich als unsittlich; man spielt mit dem Ernst. Ferner resultirt leicht mit der Zeit aus jener Hingebung seines sicheren Besitzes an eine dunkle, unberechenbare Macht, einer Verschwörung an den Teufel nicht ungleich, der Ruin des ganzen innern Menschen; es sinken alle freien geistigen Kräfte des Menschen,

welcher als Spieler von Profession stets nur unthätig eines günstigen Schicksals harrt. —

Wohlmeinende Väter und flache Moralisten pflegen den heranwachsenden Söhnen zu Gemüte zu führen, daß die Spielleidenschaft so gefährlich sei, weil sie so leicht den ökonomischen Ruin im Gefolge habe. Sie vergessen, daß es beim Hazard etwas moralisch Schlimmeres giebt, als den Spielverlust, nämlich den Spielgewinn. Seltsam! daß es so viele Leute giebt, welche in Bezug auf das point d'honneur sehr empfindlich sind, und es dennoch für eine ganz einfache und natürlich berechtigte Sache halten, daß einer den anderen im Spiel seines Besitzes beraubt. Die moralisch wichtigen Begriffe von Besitz, Erwerb und Gewinn sind in einem Menschen unentwickelt oder verkümmert, wenn nichts in ihm sich gegen den Gedanken empört, daß ein Wurf des Zufalls ihm das Gut eines anderen in die Hände spielt. Dagegen sagt Sir Sedley Beaudessert: „Ich war so unglücklich zu gewinnen, und ich werde nie die Pein auf dem Gesichte meines Mitspielers, als dieser mich bezahlte, vergessen. Das Spiel würde für mich ein wahres Fegefeuer sein, wenn ich nicht immer verlieren könnte." Wahrhaft moralisch berechtigt ist Spiel und Einsatz nur in der Hand dessen, welcher nach seinen Mitteln und seiner Gemütsart immer mit dem Spiele spielt; also dessen innere Persönlichkeit, während er vom

Spiel angeregt ist, doch niemals in dasselbe hineingerissen und angegriffen wird.

Im günstigsten Falle füllen aber alle diese Zufalls- und Verstandesspiele die Zeit der Ruhe von der Arbeit auf eine angenehme Weise aus. Diese Zeit soll jedoch jeder teils überhaupt auf eine seiner edleren, sittlichen Natur angemessene Weise mit Geist und Gemüt befriedigendem Genuß hinbringen, teils sogar mit einer solchen erholenden Thätigkeit ausfüllen, welche auf die Erneuerung und Belebung seiner sittlichen Kräfte einwirkt und so mittelbar ebenfalls seinen wahren Lebenszwecken dienstbar ist. — Die Erholung nämlich kann außer jener mittleren der Verstandesspiele entweder eine rein abspannende, oder eine erhebende sein: jene, wenn der Mensch sich einem stumpfen Sinnengenuß oder einem blöden Nichtsthun hingiebt; diese, wenn er eine zwar leichte und freie, aber den Geist dennoch anregende und bewegende Thätigkeit aufsucht. — Zur letzteren gehören der geschäftslose, gesellige Verkehr mit Familie und Freunden, die Beschäftigung mit den Künsten, und Kunst-Spielen.

Daß die Künste, und diejenigen insbesondere, welche wir zu den Spielen rechnen mußten, Schauspiel und Musik, die eigentliche, erhebende Erholung ausmachen und den ersten Rang bei derselben einnehmen, versteht sich von selbst; ihr bildender und veredelnder

Einfluß auf das Gemüt ist zu bekannt, als daß wir ein Wort zu ihrer Empfehlung sowohl an sich, als auch vor allen andern Spielen hinzuzufügen brauchten. Auch ihre Verteidigung gegen Puritaner, Orthodoxe und Rigoristen jedes Zeichens wäre hier nicht am Ort, zummal denjenigen Lesern gegenüber, welche so geneigt waren, uns bis hieher in unserer Betrachtung zu folgen. Es genüge der eine Gedanke, daß wir das Theater allerdings nicht als Schulanstalt, die Schauspieler weder als Sittenlehrer noch als Hofmeister guten Anstands besuchen wollen; daß aber überhaupt in der Schule und bei jeder direkten Schulmeisterei nicht alles gelernt und selten das beste für unsere wahre Veredlung erworben wird, und daß, wenn das Leben selbst durch das Begegnis mit Vor- und Schreckbildern charakterbildend ist, auch das treue und doch mit idealen Zügen gemalte Abbild desselben es nicht minder sein kann.

Ich kann diese losen Betrachtungen in aller Kürze zusammenfassen und abschließen. Indem die Spiele zunächst Lust und Genuß bereiten, fallen sie derjenigen moralischen Würdigung anheim, welcher alle Lust und aller Genuß zu unterwerfen ist. Die Lust am Spiele erwies sich dabei als eine wesentlich dadurch eigene Art, daß sie mit all ihren mannigfaltigen Reizen von den Zwecken und Beziehungen des sittlichen Lebens isolirt ist. Wenn auch in den

Spielen solche Lustgefühle erscheinen, wie sie das sittliche Leben erfüllen und ihm dienen, z. B. Freude am Besitz, Kraftgefühl und Siegesbewußtsein ꝛc., so haben wir erkannt, daß sie mehr durch Analogie als durch inneren Zusammenhang und mehr persönlich als sachlich (subjektiv als objektiv) mit der sittlichen Welt des Ernstes und der Arbeit verknüpft sind.

Neben dem unmittelbaren Erfolg der Spiele, welcher in dem Genuß und der Lust gegeben ist, haben sie einen mittelbaren Erfolg, durch welchen sie zu einem der Mittel im Dienste der sittlichen Lebenszwecke sich gestalten. Dieser Erfolg besteht in dem naturgesetzlichen Einfluß, welchen sie auf den Bestand, die Erhaltung und das Wachstum der Kräfte des Menschen ausüben. Dieser Einfluß nun macht sich in drei verschiedenen Arten geltend. Denn die vom Spiel und seinen Reizen erfüllte Muße dient entweder zur Erholung oder zur Übung oder endlich zur Erhebung der Kräfte. Die eigentlichsten Spiele (der dritten Gattung), welche vom Ernst des Lebens sachlich am meisten getrennt sind, dienen lediglich der Erholung der erschöpften Kräfte; aus ihr empfangen sie denn auch den sicheren Maßstab für den berechtigten Aufwand an Zeit, Kraft und Mitteln beim Spiel. Die in diesen Spielen gegebene Übung — des Verstandes, der Gemütsruhe ꝛc. — ist vergleichsweise gering und von einer Erhebung der geistigen oder gar

der sittlichen Kräfte kann bei diesen nicht die Rede sein. Alle Übungsspiele, welche ihren moralischen Wert durch ihren Zweck, der sie benennt, deutlich bekunden, können wenig zur Erholung und nicht viel zur Erhebung dienen. Nur durch die ergänzende Harmonisierung aller Kräfte des Menschen, welche im ernsten Beruf selten zu erreichen ist, können sie eine wahrhaft bedeutende Stelle im Ganzen des menschlichen Lebens einnehmen.

Daß endlich die Spiele der Kunst, Musik und Schauspiel vor allen, zugleich die genußreichste Erholung von der Arbeit und die wichtigste Übung im Erfassen der ästhetischen und ethischen Ideeen darbieten, daß sie aber schließlich auch die edelste Erhebung der geistigen und sittlichen Kräfte einschließen, daß die Kunst eher und sicherer und tiefer als die Wissenschaft und das praktische Leben das menschliche Gemüt mit den sittlichen Idealen erleuchtet, beseelt und beseligt, das ist durch beglückende Erfahrung bekannt.

In demselben Verlage ist ferner erschienen:

Das

Leben der Seele

in Monographien über seine Erscheinungen und Gesetze

von

Prof. Dr. M. Lazarus.

3 Bände. gr. 8. geheftet à 7 Mark 50 Pf., in Leinwand gebunden à 9 Mark.

Band I. 3. Auflage. 1883. Bildung und Wissenschaft. — Ehre und Ruhm. — Der Humor. — Über das Verhalten des Einzelnen zur Gesammtheit.

Band II. 2. Auflage. 1878. Geist und Sprache, eine psychologische Monographie. (Einleitung. Die Wechselwirkung zwischen Seele und Leib. Ursprung der Sprache. Die Erlernung und Fortbildung der Sprache. Einfluß der Sprache auf den Geist. Die Kongruenz von Geist und Sprache und das Verständniß.)

Band III. 2. Auflage. 1881. Der Takt. — Die Vermischung und Zusammenwirkung der Künste. (Malerei und Musik. — Baukunst, Bildhauerei und Malerei. — Plastische und redende Künste.) — Die Freundschaft. — Zum Ursprung der Sitten.

Druck von Ißleib & Rietzschel in Gera.