

## REZENSIONEN

Peter Schnyder: *Alea. Zählen und Erzählen im Zeichen des Glücksspiels 1650-1850*. Göttingen (Wallstein Verlag) 2009. 436 S.

Wenn man sich mit der bedeutenden Rolle beschäftigt, die der Zufall in der Literatur und Kunst des 20. Jahrhunderts von Dada über John Cage bis hin zu von Zufallsgeneratoren hergestellten Werken spielt, übersieht man leicht die gut zweihundertjährige Vorgeschichte, in der der Zufall und das untrennbar mit ihm verbundene Glücksspiel bereits durch die Literatur geisterte. Die ab der Mitte des 17. Jahrhunderts zu beobachtende wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Zufall und Wahrscheinlichkeit blieb nicht ohne Auswirkungen auf die Literatur - und vice versa: neue Narrative führten zur Veränderung der Sicht auf die Möglichkeiten der Vorhersehbarkeit der Zukunft. Das Glücksspiel wurde zum gängigen Motiv in literarischen Texten, und auch die formale Ebene (Handlungsführung, Erzählweise u.ä.) blieb von den Überlegungen zu den Geheimnissen des Weltlaufs nicht unberührt. In seiner Züricher Habilitationsschrift widmet sich Peter Schnyder eben der Frage, wie die Glücksspielmetapher »zu einer der zentralen (Des-)Orientierungsmetaphern der Moderne« (8) und zum Inbegriff des Irrationalen und Abenteuerlichen wurde, sowie der durch die verstärkte Kontingenzerfahrung ausgelösten Krise des Erzählens.

Um 1650 beginnt man die Wahrscheinlichkeit von zukünftigen Ereignissen, zunächst insbesondere von Würfelwürfen, zu berechnen, um dem Zufall auf die Spur zu kommen. Die hervorragenden Protagonisten dieser »probabilistischen Wende« sind Pascal, Cardano, Leibniz und Bernoulli. Pascal schlug erstmals Lösungen für die Verteilung des Kapitals bei abgebrochenen Spielen aufgrund des wahrscheinlichen weiteren Verlaufs vor. Zum Vergleich hatte der Renaissancegelehrte Cardano Zusammenhänge zwischen allen Bereichen des Lebens im Sinne des Lesens im »Buch der Natur« angenommen und auch das Würfelspiel noch völlig unsystematisch unter Rückgriff auf - unter anderem - Geomantik, Chrestomantik, Physiognomik und Dämonologie beschrieben. Auch im 17. Jahrhundert bleibt der Zufall noch Teil einer planenden Vorsehung. Wie Leibniz betont, sei der Eindruck der Zufälligkeit darauf zurückzuführen, dass die unzähligen und langen Kausalketten, durch die jedes Ereignis genau determiniert sei, nicht überblickt werden könnten. Jakob Bernoulli widmete sich in seiner *Ars conjectandi* von 1713 als erster der Berechnung der Wahrscheinlichkeit von Ereignissen, bei denen die Gesamtzahl der alternativen Möglichkeiten nicht feststeht, und der Anwendung der Glücksspieltheorie auf das bürgerliche Leben.

Im 18. Jahrhundert begann die Aufzeichnung von Ereignissen und Daten, die nicht unmittelbar praxisrelevant waren. Dies wirkte sich auch auf die Literatur aus, von der man fortan umfassende und konsistente Darstellungen der Wirklichkeit erwartete. Leibniz, der einräumt, dass einzelne Ereignisse zwar auch anders hätten verlaufen können, jede der »möglichen Welten« in sich aber konsistent und determiniert sei, bezeichnet den Roman als diejenige literarische Form, die sich am besten zur Darstellung des Zusammenhangs einer Vielfalt von Details eignet. Der Barockroman ist zwar gesättigt mit Detailinformationen, der Handlungsverlauf folgt aber immer noch dem Schema

Verwirrung und finale Entwirrung durch den christlichen ordo. Als literarisches Motiv taucht das Glücksspiel in Jean de Préchacs Kurzroman *Les Désordres de la Bassette* (1682) auf, in dem die üblen Folgen der Spielsucht aufgezeigt werden sollen, in Wahrheit aber nur rationales Verhalten im Spiel propagiert wird. Übertragen auf die ›Abenteuer‹ des Lebens, soll nun auch im Versicherungs- und Aktienwesen und bei den beliebten Werten auf bestimmte Ereignisse der Zufall gezähmt werden, um das Risiko zu minimieren. Daniel Defoe setzte sich bekanntlich ausführlich mit den Spekulationen und für heutige Begriffe schlicht kriminellen Machenschaften (›Projekte‹) auseinander, nicht zuletzt, um vor der unkontrollierten Beteiligung an solchen ›Glücksspielen‹ zu warnen. Seinen *Robinson Crusoe* interpretiert Schnyder als die Geschichte eines Abenteurers, der in der Zeit auf der Insel Disziplin und Kalkulation des Risikos lernt und so zum rationalen (Wirtschafts-)Subjekt wird, das mit den Kontingenzen des Lebens vernünftig planend umgeht. Aus der Perspektive der Auseinandersetzung mit dem Glücksspiel fallen die eingeflochtenen Wahrscheinlichkeitsformeln auf - die Wahrscheinlichkeit, dass das gestrandete Schiff so nahe an das Ufer der Insel gespült würde, dass Robinson sich daraus alles für das Überleben Nötige besorgen kann, beziffert er z. B. mit 1:100.000.

Bernoulli beschäftigte sich unter anderem mit dem sogenannten St. Petersburger Problem, das in der Frage besteht, wie hoch der vernünftige Einsatz bei einem Spiel sei, bei dem der Gewinn bei günstigem Ausgang mit jeder Runde verdoppelt wird. Hier ist keine mathematische Lösung möglich, da alles vom Vermögen und damit von der sozialen Position des Spielers abhängt. Die mathematisch-logischen Zähmungsversuche des Zufalls verlieren in der Folge an Prestige. Lichtenberg legt nach, indem er von Selbstversuchen berichtet, die unwahrscheinliche Häufungen (neunmal hintereinander denselben Würfelwurf) ergeben hätten: das Unwahrscheinliche passiert, man muss es daher einkalkulieren. Der Roman, der das ständige Scheitern der berechnenden Planung der Zukunft vorführt, ist Sternes *Tristram Shandy*. Das Verständnis von sprachlichen Äußerungen, egal ob mündlich oder schriftlich, ist alles andere als gesichert, es wird vielmehr vom Zufall beherrscht. Tristrams Geburt geht ebenso wie die Taufe auf einen ›erfolgsversprechenden‹ Namen schief, wie schon bei der Zeugung am Beginn des Romans werden geplante Abläufe ständig durch unvorhergesehene Zwischenfälle unterbrochen, die die Sinnübertragung stören, die Semantik verwirren und Kommunikation zu einem Glücksspiel werden lassen. Das Nacherzählen und Nachspielen der Entstehungsgeschichte von Onkel Tobys Kriegsverletzung soll Licht in die undurchsichtigen Vorgänge bringen - alle derartigen Versuche scheitern, das Leben ist in dem Roman hoffnungslos kontingent, eine Lotterie. In den Vordergrund trat nun der *individuelle* Umgang mit Zufall und Wahrscheinlichkeit; nicht nur die Idee eines für alle verbindlichen vernünftigen Verhaltens, auch die Intersubjektivität von Wahrnehmungen und Erfahrungen wurde immer stärker infrage gestellt. Die Literatur des späten 18. Jahrhunderts konzentrierte sich daher auf die Psychologie des Spielers, so z. B. die ›Spielerdramen‹ von Klinger, Iffland und Kotzebue.

Die Französische Revolution erschütterte mit vielen anderen Gewissheiten auch den Glauben an eine Vorsehung, der Geist des Glücksspiels trat das Erbe der legitimen Monarchie an. Es überrascht wenig, dass sich die Romantik dem Prinzip der Kausalität verweigerte, eröffnete der Zufall doch den Weg zum Unerhörten und Phantastischen, zu Rausch und Traum. Novalis bewunderte den Pluralismus, der sich in der Flut von Neuerscheinungen auf dem Buchmarkt manifestierte, als ein Durchspielen der Möglichkeiten, das jedem erdenklichen Geschmack etwas bot; auch ein mediokres

Erbauungsbuch konnte so eine Bereicherung darstellen. Ähnlich wurde die Instabilität der Zeichensprache von Friedrich Schlegel als Chance zur Erweiterung der Ausdrucksmöglichkeiten begriffen. In *Lucinde* folgt er einer Kontingenzpoetik, die - an *Tristram Shandy* erinnernd - von Unterbrechung und Verwirrung geprägt ist. Bezieht sich Schlegel auf das Pharo-Spiel, so vertritt im *Wilhelm Meister* das Theater dessen Stelle. Es steht für das bereits überholte Modell der repräsentativen Öffentlichkeit, das auch im Roman, vor allem in den *Wanderjahren*, vom bürgerlich-kapitalistischen Gesellschaftsmodell, das dem Muster des Glücksspiels folgt, abgelöst wird. Der Typ des Spielers, Verführers und Verbrechers taucht in Tiecks nihilistischem Roman *Geschichte des Herrn William Lovell* auf. Die Menschen erscheinen als egoistische Einzelwesen, das Leben als Farce, die Großstädte (Paris, London) als Orte des Chaos und der Verwirrung. Auch die Schrift unterliegt dem Prinzip des Hasardspiels, noch dazu ist schwer zu entscheiden, ob sie von dem Subjekt kontrolliert wird oder ob es sich nicht vielmehr umgekehrt verhält. In die Reihe der Schilderungen höchst individualisierter Spieler fügt sich auch E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Spielerglück* ein. Das Spielen wird deutlich als Männersache dargestellt, Frauen bekommen nur Opferrollen, ferner wird zwischen »echten« Spielern, die das Spiel als Selbstzweck betrachten, und bloß Gewinnsüchtigen unterschieden. Schließlich setzt auch Hoffmann das Glücksspiel mit dem Spiel der Phantasie, dem Erzählen und seiner Poetik in Verbindung.

Im 19. Jahrhundert begann man Statistiken über so gut wie alle Phänomene des Lebens zu führen, über Taufen, Eheschließungen, Todesfälle und sogar über unzustellbare Briefe. Die Macht sozialer Strukturen über den Einzelnen trat immer deutlicher hervor, der Roman wurde endgültig zum Medium der Repräsentation der mannigfaltigen, die moderne Gesellschaft ausmachenden Mikrokommunikationen und der Kontingenzreflexion. Schnyders Beispiel hierfür ist Balzacs *Comédie humaine*, und insbesondere *La peau de chagrin* von 1831, ein Roman, in dem das Glücksspiel im Zentrum steht. Neuland erschließt Schnyder hier mit den Ausführungen zu dem von Balzac aus *Tristram Shandy* entlehnten »Motto«, der berühmten Linie, die Corporal Trims Gehstock in die Luft zeichnet, als er Toby zur Heirat rät - oder auch nicht rät, denn genaue Lektüre zeigt, dass auch an dieser Stelle Ambivalenz herrscht. Nicht nur wurde die Linie von Ausgabe zu Ausgabe verändert, sie wurde vom Verfasser auch explizit als Symbol der Kontingenz des modernen Lebens bezeichnet.

Das Buch behandelt mit wenigen Ausnahmen sehr bekannte Texte, rückt sie aber durch die Verknüpfung mit dem Glücksspieldiskurs in neues Licht. In dem Bestreben, die Bedeutung seines Gesichtspunktes zu unterstreichen, schießt Schnyder zuweilen über das Ziel hinaus, so z. B. wenn er das 19. Jahrhundert in seinem Resümee kurzerhand zum »Jahrhundert des Zufalls« (390) erklärt. Den Schlüssel zur Literaturgeschichte und Poetik der vorletzten zwei bis drei Jahrhunderte hat Schnyder wohl nicht gefunden, aber seine Studie ist ein solider und informativer Beitrag zu diesem Thema.

Norbert Bachleitner

P.S. Schnyder verzichtet dankenswerterweise weitgehend auf Jargon, dennoch provoziert sein Buch eine Anmerkung/Frage: Was soll man sich vorstellen, wenn man liest, dass Glücksspiel und Leben »enggeführt« werden? Bedeutet es, wie in der Kontrapunktik, aus der der Begriff (Synonym für it. Stretto) stammt, dass zwei identi-

sche Stimmen knapp hintereinander einsetzen und einander überlagern? Wohl kaum. Wahrscheinlicher ist, dass einfach ein nicht näher definiertes Naheverhältnis, eine Assoziation, Identifikation... bezeichnet werden soll. Die nebulose ›Engführung‹ riskiert Shandysche semantische Verwirrungen, deren Förderung nicht primäre Absicht wissenschaftlicher Texte sein kann... Andere Fragen betreffen ›Zurichtung‹, ›Denkfigur‹ und einige andere modische Termini.

P.P.S. Es handelt sich um eine germanistische Habilitationsschrift, die eigentlich eine komparatistische ist. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass von deutscher Literatur nur neben vielem anderen, insbesondere englischer und französischer Literatur- und Wissenschaftsgeschichte, die Rede ist. Das liegt ganz im Trend und ist erfreulich, wirft aber einmal mehr die Frage nach den Fächergrenzen im Bereich der Philologie(n) auf, die noch immer meist aufgrund sprachlicher Kriterien gezogen werden.

Theisohn, Philipp: *Plagiat. Eine unoriginelle Literaturgeschichte*. Stuttgart (Kröner) 2009. 591 S.

Eine »Mentalitätsgeschichte« verspricht Philipp Theisohn in seiner Einleitung – »sie enthüllt nicht, sondern beobachtet vielmehr, wie sich Enthüllungen und Verhüllungen von Textvergehen im Laufe der Jahrhunderte entwickeln.« (XII). Es gilt zu wissen, »in welcher Weise, unter welchen Umständen, zu welcher Zeit und mit welchen Folgen der Mensch auf die Vorstellung des Plagiats verfällt.« (XIII) Auf dem Weg durch die Literaturgeschichte hin zu diesem Wissen sollen drei Thesen überprüft werden (3):

1. Zu einem Plagiat gehören immer drei Beteiligte: ein Plagiierte, ein Plagiator und die Öffentlichkeit.
2. Plagiate entstehen dadurch, dass man sich von ihnen erzählt.
3. Plagiate verhandeln grundsätzlich ein »inneres« Verhältnis von Text und Autor.

Antiker *agôn*, *klopai*-Literatur und platonisch wahre Ideen in falscher Gestalt sind die ersten Stationen, römische Übernahmen, *imitatio* und »Seelenfängerei« folgen; sodann (in Auswahl) christliche Antike und Mittelalter, Luthers »Arbeit« am Text, Don Quijote, die *Querelle du Cid*, Grimmelshausen, der Buch(nach)druck und das Recht an »Wissen«, Urheberrecht, Symposie, Freud und schließlich Postmoderne und digitales Zeitalter, knapp gefasst in ungefähr 600 Seiten, die sich durch ein vorbildliches Detailhaushalten und einen pragmatischen Umgang mit Theorien aller Art auszeichnen – was sich vor allem lohnt, wenn das 20. Jahrhundert »durchschritten« wird und das 21. anbricht. Manifeste anti-personaler Literaturauffassungen, Fragen der Authentizität (vor allem in Bezug auf persönliche Leidensgeschichten aus der Shoah) und die Virtualisierung des Textes werden in Stellung gebracht und abgewogen – was zum Ende hin nicht davon abhält, auch deutlich benanntes »Unrecht« zu verorten. Denn Eigentum und Diebstahl bleiben laut Theisohn in der digitalen Welt zwar bloße »Schattengebilde,« denen der Mensch »nachläuft, aber dem Menschen sind Schatten, wie wir gelernt haben, eben einiges wert.« (537) Es bleibt als Fazit das Kommen und Gehen der Weltanschauungen, und damit langfristig gesehen eine Relativität der Rechtfertigungen und Verurteilungen, die sie liefern, wenn geschieht, was seit jeher geschieht: schreiben, abschreiben, und die durch ein Plagiat »geschaffenen« Umstände zu beklagen oder zu loben.