

XING - Ein Kulturmagazin

Heft 21 - ISSN 2075-2539 € 15,-

XING

Was uns bevorsteht.

Erscheinungen
von Normalität.



MICHAEL AMON Der Bruno-Kreisky-Preisträger lebt als freier Autor in Wien und Gmunden. Zuletzt erschien von ihm „Fromme Begierden. Ein autobiografischer Roman“.

DIRK BAECKER bekleidet seit 2007 den Lehrstuhl für Kulturtheorie und -analyse an der Zeppelin Universität, Friedrichshafen. Davor führten ihn Forschungsaufenthalte an die Stanford University, USA, an die Johns Hopkins University, USA, und an die London School of Economics and Political Sciences in London, Großbritannien.

THOMAS BALLHAUSEN, Autor, Film- und Literaturwissenschaftler ist Lehrbeauftragter der Universität Wien und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Filmarchiv Austria; zuletzt erschienen: *Delirium und Ekstase. Die Aktualität des Monströsen* (Wien, 2008).

ZYGMUNT BAUMAN, Professor Emeritus der University of Leeds. 2010 wurde er mit dem Prinz-von-Asturien-Preis in der Kategorie Kommunikation und Humanwissenschaften (gemeinsam mit Alain Touraine) geehrt.

JENS BECKERT Dr. phil., geb. 1967; Direktor am Max-Planck-Institut für Gesellschaftsforschung (MPIfG); Professor am Seminar für Soziologie, Wirtschafts- und Sozialwissenschaftliche Fakultät, Universität zu Köln.

NICK COHEN schreibt als Journalist und Kommentator für das Magazin *Standpoint* und *The Observer*. 2008 gelang ihm mit *What's Left?* ein Eintrag in die Shortlist für den *Orwell Prize*.

GABRIELLA COLEMAN bekleidet den Wolfe-Lehrstuhl für Scientific and Technological Literacy an der McGill University und ist Lehrbeauftragte der New York University, Steinhardt Department of Media, Culture, and Communication.

BERNHARD SEYRINGER Soziologe, Direktor von MRV (Media Research Vienna), Mitherausgeber von XING Kulturmagazin.

WOLFGANG STREECK Dr. phil. Dr. h.c., geb. 1946; Geschäftsführender Direktor am Max-Planck-Institut für Gesellschaftsforschung (s.o.); Professor am Seminar für Soziologie, Wirtschafts- und Sozialwissenschaftliche Fakultät, Universität zu Köln..



Business & Innovation

- 06 Bernhard Seyringer **Engineering of Consent.**
Freud, Bernays und die Geschichte der PR.
- 10 Dirk Baecker **Künstliche Paradiese Revisited:**
Die Glücksspiel-Gesellschaft



European Affairs

- 16 Jens Beckert /Wolfgang Streeck **Die Fiskalkrise und die Einheit Europas.**



Destinations

- 28 Zygmunt Bauman **London Riots.**
Die Konsumdiktatur kommt — um zu bleiben.
- 32 Gabriella Coleman **Anonymous:**
Cyber-Mob oder Cyber-Bewegung?



Science & Culture

- 38 Nick Cohen **Niemand hat den Crash kommen sehen.**
- 42 Thomas Ballhausen **Habe ich mich verlesen?**
Gedanken zu Nick Cohen.
- 46 Michael Amon **Geschmacklose Dekadenz:**
Ein Rundgang auf der Kommandobrücke der Republik.

Der ökonomischen Theorie der Sucht folgend, bildet Sucht nicht die Ausnahme der Regel, sondern eher das Paradigma des Lebens selbst. Instabiles Gleichgewicht, benachbarte Komplementarität (adjacent complementarity) und hyperbolische Diskontierung wurden in der Ökonomie als Voraussetzung für die Entwicklung von Suchtverhalten identifiziert und bedeuten gleichzeitig eine Präferenz für die Gegenwart, wobei Zukunft tendenziell unsicherer erscheint.

Ausgangspunkt sind hier Charles Baudelaires Beobachtungen künstlicher Paradiese, die durch die Einnahme von Opium und Haschisch erzeugt werden. Dieser Aufsatz beschäftigt sich mit den von Baudelaire angeführten Gründen dafür, mit Drogen Umgang zu pflegen oder die Finger von ihnen zu lassen. Eine Spielkultur wird als eine Möglichkeit beschrieben, die Faszination Sucht zu hegen und pflegen, ohne ihr jedoch anheimzufallen. Die moderne Kultur wird als eine Kultur des Artifiziiellen offenbar, die schwer zu unterscheiden ist von einer Kultur, die nach sich selbst süchtig ist.

Künstliche Paradiese Revisited: Die Glücksspiel-Gesellschaft

TEXT: DIRK BAECKER

*Auszug aus einer Studie, die von
bw in unterstützt wurde.*

*Übersetzung aus dem Englischen:
Lena Berger*

Literatur:

- Baecker, Dirk (1999): The Form Game, in Dirk Baecker (ed.), Problems of Form, Stanford, CA: Stanford UP: 99-106.
- Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baecker, Dirk (2007/8): The Network Synthesis of Social Action, I: Towards a Sociological Theory of Next Society, and II: Understanding Catjects, Cybernetics and Human Knowing 14: 9-42, and 15: 45-65.
- Bateson, Gregory (1956): The Message 'This is a Play', in Bertram Schaffner (ed.), Group Processes: Transactions of the Second Conference, October 1955, Princeton, New York: Josia Macy, jr., Foundation: 145-242.
- Bateson, Gregory (2000): Steps to an Ecology of Mind, Reprint Chicago: Chicago UP.

I. PRÄFERENZ FÜR DIE GEGENWART

Kultur verbindet Entkopplung und Wiedereinbindung (re-embedding). Kultur ist also die Antwort auf Harrison C. Whites Suche nach der Berechenbarkeit von Ambage, Mehrdeutigkeit und Kontingenz (White 1992: 112). Diese Berechenbarkeit ist real, nicht nur ein Modell. Eine Kultur entwickelt sich selbst – oft zur Überraschung ihrer Mitglieder – aus ihrer Abgrenzung innerhalb einer Gesellschaft. Yuri M. Lotman (Lotman 2001) würde es so ausdrücken: Eine Kultur – vom kleinsten Element bis zum großen Makro-Design – verbindet, erforscht und nutzt mindestens zwei unvereinbare und doch untrennbare Sprachen, die nicht Wirklichkeit kodieren, sondern Bedeutungen durch Wechselwirkung produzieren.

Ein Beispiel für eine solche Kultur sind Charles Baudelaires „Les Paradis artificiels“ (dt. „Künstliche Paradiese“), in denen er das Gutteil seines Lebens erlebt und analysiert hat, und die er in dem gleichnamigen Essay (veröffentlicht im Jahre 1860, [Baudelaire 2000]) beschrieb. Ein künstliches Paradies wird durch Einnahme einer Droge wie Opium, Haschisch, oder sogar Wein, produziert, was zwar das Erleben von

Kief hervorruft, aber auch Halluzinationen, Müdigkeit und den Verlust der Willenskraft mit sich bringt. Aber Kief scheint das wert zu sein, da es das Bewusstsein für die Situation, in der sich das Individuum befindet, und die Selbstwahrnehmung in der Situation verstärkt. Die Fähigkeit zu einem – dem modernen Individuum so kostbaren – deutlichen Bewusstsein für sich selbst zu gelangen, wird in diesen Momenten der völligen Ruhe und Klarheit, auf dem Höhepunkt des Rausches (ivresse), erlebt. Subjektivität und Objektivität vermischen sich und das Individuum kommt seinem Selbst am nächsten, während die Umgebung nicht nur gefühlt, sondern tatsächlich intensiver erscheint. Aber nicht nur die Zustände des Individuums und der Welt sind miteinander verbunden, sondern der Entstehungsprozess dieser Beziehung wird erkennbar und selbstaufzehrend.

Der Blick auf Baudelaires künstliches Paradies eröffnet in seiner poetischen Beschreibung eine der prägendsten Reflektionen, die jemals zur Darstellung von Kultur, aus dem Faszinosum des Artifiziiellen heraus, als eine bewusste Praxis und Technik, entstanden ist und an der überklaren Hyperrealität langsam, aber sicher in der



Foto: R. Gratzner

Verblendung zerrinnt. Der Begriff „Paradoxon“ umfasst alle diese oben geschilderten Bilder von Abläufen in fortgesetzten Schwingungen. Während Baudelaire die Attraktivität des Kief beschreibt, ist er gleichzeitig der Sucht auf der Spur, die Kief produziert, das an seinem Höhepunkt, wenn nicht sogar früher, schon vorüber ist und dem erneuten Verlangen nach der Droge weicht. Diese Methode (Drogenkonsum), die vom Individuum angewandt wird, verkehrt sich in eine Praxis, die das Individuum aufzehrt.

Tatsächlich wird das Kief – Rausch, Trunkenheit oder Ekstase – nicht nur als Hilfestellung für die Flucht aus der Realität gesucht, sondern auch wegen seiner Eigenschaft, einen Sinn für Präsenz zu schärfen, wegen der intensivierten Wahrnehmung der Realität einer Situation, wegen eines gesteigerten Bewusstseins für die Welt. Die Ruhe und Klarheit, von der Baudelaire spricht, ist das Ergebnis einer „Produktion von Präsenz,“ (Gumbrecht 2004, 2010), die, um sich zu entfalten, einen kleinen Anstoß und biochemische Techniken, unterhaltsame Nervenkitzel, sozialen Reiz oder eine Kombination davon braucht, dann aber nicht zum Ichbewusstsein der beteiligten Personen führt, sondern sie in Versunkenheit entfliehen lässt.

Eine solche Produktion von Präsenz wird in der ökonomischen Literatur als „hyperbolische Diskontierung“ (Ainslie 1975, 1992) bezeichnet. Überlegungen über eine Zukunft und Gewinnerwartungen müssen vorweggenommen werden, wenn gegenwärtige Wirtschaftschancen wahrgenommen werden müssen. Dabei ist es nicht nur notwendig, die Zukunft unberücksichtigt zu lassen, sondern sogar eine scharfe („steile“, „hyperbolische“) Trennung zwischen gegenwärtigen und zukünftigen Gewinnen zu ziehen, sodass die Zukunft nicht die Motivation, gegenwärtige Chancen auszunutzen, behindert, auch wenn die Folge dieser Nutzung den Verlust zukünftiger Belohnungen bedeutet.

II. EIN ÖKONOMISCHES MODELL DER SUCHT

Der Ausdruck „künstliches Paradies“ als Topos und Beschreibung einer sowohl entkoppelnden als auch wiedereinbindenden Kultur ist nur unter der Bedingung gültig, dass es als Produkt bewussten Willens und vorsätzlicher Wahl verstanden wird, die sich langsam, aber unaufhaltsam selbst bis zum Selbstmord verzehren, was nur durch eine „Cold Turkey“-Lösung – den absoluten Verzicht auf die Droge – vermieden werden kann. Diese Lösung wird möglich, wenn die Kosten der Sucht anfangen, den möglichen Nutzen zu übersteigen. In »

Baudelaire, Charles (2000): *Du vin et du hachisch, suivi de Les Paradis artificiels, préface et notes par Jean-Luc Steinmetz*, Paris: Librairie Générale Française.

Becker, Gary S. (1965): *A Theory of the Allocation of Time*, *The Economic Journal* 75: 493- 517.

Becker, Gary S. (1974): *A Theory of Social Interaction*, *Journal of Political Economy* 82: 1063-1093.

Becker, Gary S. (1976): *The Economic Approach to Human Behavior*, Chicago: Chicago UP.

Becker, Gary S., and Kevin M. Murphy (1988): *A Theory of Rational Addiction*, *Journal of Political Economy* 96: 675-700.

Bernheim, B. Douglas, and Antonio Rangel (2004): *Addiction and Cue-Triggered Decision Processes*, *American Economic Review* 94: 1558-1590.

Binde, Per (2009): *Gambling Motivation and Involvement: A Review of Social Science Research*, Östersund: Swedish National Institute of Public Health.

Bloch, Herbert A. (1951): *The Sociology of Gambling*, *American Journal of Sociology* 57: 215-221.

Burke, Kenneth (1969): *A Grammar of Motives*, Reprint Berkeley, CA: California UP.

Csikszentmihalyi, Mihaly, and Stith Bennett (1971): *An Exploratory Model of Play*, *American Anthropologist* 73: 45-58.

Davies, John Booth (1992): *The Myth of Addiction: An Application of the Psychological Theory of Attribution to Illicit Drug Use*, Chur: Harwood Academic Publishers.

Fink, Eugen (1960): *Spiel als Welt-symbol*, Stuttgart: Kohlhammer.

France, Clemens J. (1902): *The Gambling Impulse*, *American Journal of Psychology* 13: 364-407.

Frost, Robert (2002): *Robert Frost's Poems*, ed. Louis Untermeyer, New York: St. Martin's Paperbacks.

Gibson, Barry, Sam Acquah, and Peter G. Robinson (2004): *Entangled Identities and Psychotropic Substance Use*, *Sociology of Health & Illness* 26: 597-616.

Goffman, Erving (1952): *On Cooling the Mark Out: Some Aspects of Adaptation to Failure*, *Psychiatry: Journal of Interpersonal Relations* 15: 451-463.

Goffman, Erving (1967): *Where The Action Is*, in Erving Goffman, *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*, New York: Pantheon: 149-270.

der Wirtschaftstheorie bedeutet das, dass Sucht sowie Entwöhnung als rationale Entscheidung (rational choice) betrachtet werden können, auch wenn für einen externen Beobachter diese Rationalität bei weitem nicht offensichtlich ist.

Das Rational-Choice-Modell der Sucht wurde von Gary S. Becker et al. 1977 vorgelegt, und unterstellt stabile Präferenzen für bestimmte Güter. Dabei handelt es sich aber nicht um einzelne Güter und Dienstleistungen bewertet nach ihrem Marktpreis, sondern um Güter-Bündel, die nach aufgewendeter Zeit, zu kontaktierenden (und zu vermeidenden) Menschen sowie eigenen Fähigkeiten, die angewendet werden müssen, um aus diesen Faktoren die in erster Instanz gewünschten Waren zu erzeugen, kalkuliert werden.

Beckers Modell zieht einen weiten Bogen, um zu einem soziologischen Verständnis der Konsumenten-Entscheidungen unter ceteris non paribus-Bedingungen, den sozialen Gegebenheiten, zeitlichen Beschränkungen und pfadabhängigen Verhalten, zu gelangen. Für Becker ist Information nicht vollständig. Daher weicht die Rationalität der Konsumenten (Agenten) von der Rationalität der Beobachter ab. Präferenzen, die als so stabil betrachtet werden, dass Entscheidungs-Rationalität auf dieser Basis angenommen werden kann, finden ihren Ausdruck nicht in Entscheidungen, bestimmte Artikel auf den Märkten zu kaufen, sondern zielen auf „Distinktion“ oder gar „Exzellenz“, ausgedrückt durch Güter, die nicht einfach nur konsumiert werden, sondern gerade durch diese Konsumenten erst hergestellt werden, mit dem Ziel, ihren Nutzen zu optimieren. Ahistorische, wechselwirkungsfreie und kapitalabstinente Lehrbuchökonomie beruhen auf Nutzen-Optimierung, stabilen Präferenzen und Marktgleichgewicht in Bezug auf kapitalabhängiges Verhalten und Entscheidungen. Produktionsfaktoren wie „Zeit“, „Wechselwirkungen“ oder gar „andere Inputfaktoren“ – offenbar Beckers Begriff für „Umwelt“ – spielen aber eine Rolle, weil der Konsument nicht einfach ein zeitloser Budget-Optimierer nach größtmöglichem Grenznutzen ist, sondern, wie es Gabriel Tarde ausdrückt, ein

kalkulierender Agent in Bezug auf Wünsche und Überzeugungen im komplexen Zusammenspiel sozialer und individueller Entscheidungen und Distinktion (Tarde 1902; Latour / Lépinay 2008).

Mit Beckers Modell lässt sich eine „Produktions-Funktion“ des Konsums formulieren, die für den privaten Haushalt gilt und nicht für einzelne Konsumenten, und dabei sicherstellt, dass das soziale Netzwerk und dessen Beschränkungen berücksichtigt wird (Michael / Becker 1973).

Entscheidungen sind eingebettet in notwendige Anpassungen an das Umfeld, das Ergänzen und Beachten der Zielerreichung, das wechselseitige Abstimmen von Handlungen und der Pflege latenter sozialer Muster sowie Konfliktregulieren, die alle gemeinsam die je spezifische Bedeutung von Haushalten und Firmen definieren, unter Berücksichtigung der Entstehung, Aufrechterhaltung und Moderation von Entscheidungen (Parsons / Smelser 1984). Dies macht es umso interessanter, Beckers Produktionsfunktion auch auf Firmen anzuwenden, denn auch sie produzieren ihre Güter und verbrauchen ihre Ressourcen in Abhängigkeit von der Nutzenoptimierung in ihrer Marktposition und deren Profitabilität.

Der faszinierendste Aspekt in Beckers Modell ist jedoch nicht seine soziologische Sensibilität und sein Beharren auf rationalen Entscheidungen, sondern seine unmittelbare Erkenntnis, dass, innerhalb dieser Sensibilität und der rationalen Entscheidungen wegen, Suchtverhalten immanent ist, sobald die drei Input-Faktoren Zeit, Interaktion und Kapital als relevant betrachtet werden. Das zunehmende Wissen der privaten Haushalte, wie sie ihre Zeit optimal einsetzen, um ihre bevorzugten Waren zu produzieren, die sozialen Gegebenheiten, an die sie gewöhnt sind, die sehr spezifische Faktorenausprägung, die sowohl ihre Kapitalformen definiert und die Aktions-Rahmen beschränkt, und nicht zuletzt die Fähigkeit, dem Angebot an Chancen durch Input-Faktoren gerecht zu werden, all das führt zur Pfadabhängigkeit in der Entscheidungsfindung, die nur aus einem

Grund nicht als „Sucht“ bezeichnet wird. Dieser Grund ist, dass solche Pfadabhängigkeit in der Regel als vorteilhaft betrachtet wird, da sie den „way of life“, die biographische Identität, kurz gesagt die „Kultur“ eines Verbraucher-Haushaltes definiert. Der gesamte Wissensbestand eines Haushaltes über die Welt und seine Fähigkeiten, damit umzugehen, ist hier nicht nur investiert, sondern kann auch jederzeit einkassiert werden. Die meisten Süchte bleiben unbemerkt, weil sie als Identitätsdefinitionen der Verbraucher betrachtet werden.

Da es aber auch schädliche Süchte gibt, die die Gesundheit, wenn nicht gar das Leben der Verbraucher ruinieren, werfen Stigler und Becker, gefolgt von Becker und Murphy, einen genaueren Blick auf die Suchtproblematik (Stigler / Becker 1977: 77; Becker / Murphy 1988). Sie nehmen die Ursachen und den Nutzen von Süchten (dazu zählen sie etwa auch „Religion“, „Musikhören“ und „Joggen“) in den Blick, um schädliche Süchte (wie „Heroin“ oder „Alkohol“) zu erklären. Sie identifizieren dabei zwei Ursachen für beide Arten von Süchten, die sich aus rationalen Entscheidungen innerhalb einer Produktions-Funktion entwickeln: „instabiles Gleichgewicht“ und „adjacent complementarity“ (benachbarte Komplementarität). Jonathan Gruber und Botond Köszegi haben später „hyperbolische Diskontierung“ hinzugefügt und damit die Aufmerksamkeit auf Fragen der zeitlichen Präferenzen, die bereits in die ersten beiden Bedingungen (Gruber / Köszegi 2001) involviert sind, gelenkt.

Somit gibt es drei Voraussetzungen für Süchte, die sich aus rationalen Entscheidungen entwickeln. „Instabiles Gleichgewicht“ herrscht dann, wenn es keinen Zeitpunkt gibt, wo die Befriedigung den Aufwand ausgleicht. Im Augenblick der Drogeneinnahme verschwinden die Effekte der Droge für die Süchtigen. Deshalb erklären Süchtige, dass sie sich nach Normalität sehnen, während sie ihren drogeninduzierten Zustand reproduzieren; sie sind sich des Teufelskreises, in dem sie gefangen sind, wohl bewusst, was noch einmal deutlich macht, dass sie nicht nur Opfer irgendeines Musters oder irrationalen

Verhaltens sind (Lindesmith 1938). Das instabile Gleichgewicht bedeutet, dass nie ein unteres Limit erreicht wird, an dem der Grenznutzen so tief abgesunken ist, sodass es vorstellbar wäre, auf das Produzieren eines völlig anderen Gutes umzusteigen.

„Adjacent complementarity“ wiederum bedeutet, dass sich mit jeder Einnahme der Droge – unter Berücksichtigung aller Umstände wie investierte Zeit, beteiligte Personen und eingesetzte Fertigkeiten – die Kosten für jede weitere Suche nach der Droge verringern und sich damit der Nutzen erhöht. Das gesamte Umfeld der Drogenabhängigen verwandelt sich in ein Feld von Möglichkeiten, das ihnen vertraut ist und gemäß ihren jeweiligen Bedürfnissen genutzt wird. Man muss den Drogengebrauch erst erlernen, um die Effekte der Droge zuzuschreiben und nicht etwas anderem, um auch die abstoßenden Begleiterscheinung zu akzeptieren, ja sogar zu begrüßen, also um den Drogenkonsum wirklich zu genießen (Becker 1953). Auch – bzw. besonders – Menschen, die versuchen, aus der Sucht herauszuhelfen, wie Familie und Freunde, werden von Süchtigen als Ressourcen betrachtet, da es scheint, als würden durch sie die Risiken geringer (Schwartzman 1977).

„Hyperbolische Diskontierung“ heißt, dass die Gegenwart viel höher geschätzt wird als die Zukunft, sodass die verheerenden Auswirkungen der Drogen auf die zukünftige Gesundheit der Süchtigen in der gegenwartsbezogenen Nutzenkalkulation nicht berücksichtigt werden. Alles, was das Abtauchen in gegenwärtige Befriedigung sicherstellt, ist besser als der kleinste Gedanke an eine mögliche Zukunft, die immer unsicherer, wenn nicht gar bedrohlich wird. Dieser Situation kann nur dann etwas entgegengesetzt werden, wenn der Tod unmittelbar bevorsteht, die Kosten für die Sucht plötzlich bis ins Unendliche zunehmen (hic et nunc), sodass sich Süchtige für die „Cold Turkey“-Lösung entscheiden.

Umgekehrt ergeben alle drei Bedingungen der Sucht, wenn sie durch andere Einflüsse aufgewogen werden, eine Grundlage dafür, »

Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Cambridge, MA: Harvard UP.

Gruber, Jonathan, and Botond Köszegi (2001): Is Addiction „Rational“? Theory and Evidence, *Quarterly Journal of Economics* 116: 1261-1303.

Günther, Gotthard (1979): *Cognition and Volition: A Contribution to a Cybernetic Theory of Subjectivity*, in Gotthard Günther, *Beiträge zur Grundlegung einer operationsfähigen Dialektik*, vol. 2, Hamburg: Meiner: 203-240.

Jensen, Michael C. (1998): *Foundations of Organizational Strategy*, Cambridge, MA: Harvard UP.

Latour, Bruno, and Antonin Vincent Lépinay (2008): *L'économie, sciences des intérêts passionnées: Introduction à l'anthropologie économique de Gabriel Tarde*, Paris: La Découverte.

Lazarus, M. (1883): *Über die Reize des Spiels*, Berlin: F. Dümmler.

Lehmann, Maren (2011): *Wissenschaft im Rausch*, in Maren Lehmann, *Theorie in Skizzen*, Berlin: Merve: 160-172.

Lindesmith, Alfred R. (1938): A Sociological Theory of Drug Addiction, *American Journal of Sociology* 43: 593-613.

Loroz, Peggy Sue (2004): Golden-Age Gambling: Psychological Benefits and Self-Concept Dynamics in Aging Consumers' Consumption Experiences, *Psychology & Marketing* 21: 323-349.

Lotman, Yuri M. (2001): *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*, transl. Ann Shukman, New York: Tauris.

Marshall, Alfred (1961): *Principles of Economics*, 9th (Variorum) Edition, London: Macmillan.

Mead, George Herbert Mead (1959): *The Philosophy of the Present*, ed. Arthur E. Murphy, La Salle, IL: Open Court Publ.

Michael, Robert T., and Gary S. Becker (1973): On the New Theory of Consumer Behavior, *Swedish Journal of Economics* 75: 378-396.

Miller, Stephen (1973): Ends, Means, and Galumphing: Some Leitmotifs of Play, *American Anthropologist* 75: 87-98.

Mishra, Sandeep, Martin L. Lalumière, Michael Morgan, and Robert J. Williams (2010): An Examination of the Relationship Between Gambling and Antisocial Behavior, *Journal of Gambling Studies*, online first (September 2010).

Parsons, Talcott, and Neil J. Smelser (1984): *Economy and Society: A Study in the Integration of Economic and Social Theory*, Reprint London: Routledge & Kegan Paul.

Peirce, Charles Sanders (1983): *Phänomen und Logik der Zeichen*, ed. and transl. Helmut Pape, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Roggeberg, Ole (2004): *Taking Absurd Theories Seriously: Economics and the Case of Rational Addiction Theories*, *Philosophy of Science* 71: 263-285.

Sallaz, Jeffrey J. (2006): *The Making of the Global Gambling Industry: An Application of Field Theory*, *Sociological Theory* 35: 265-297.

Schwartzman, John (1977): *Addict Abstinence and the Illusion of Alternatives*, *Ethos* 5: 138-150.

Shackle, G. L. S. (1971): *Information, Formalism, and Choice*, in Mario J. Rizzo (ed.), *Time, Uncertainty, and Disequilibrium: Exploration of Austrian Themes*, Lexington, MA: Lexington Books: 19-31.

Spencer-Brown, George (2008): *Laws of Form*, intern. ed., Leipzig: Bohmeier.

Stigler, George J., and Gary S. Becker (1977): *De Gustibus Non Est Disputandum*, *American Economic Review* 67: 76-90.

Stillwell, John (2001): *Mathematics and Its History*, 2nd ed., New York: Springer.

Swidler, Ann (1986): *Culture in Action: Symbols and Strategies*, *American Sociological Review* 51: 273-288.

Tarde, Gabriel (1902): *Psychologie économique*, 2 vols., Paris: Alcan.

White, Harrison C. (1992): *Identity and Control: A Structural Theory of Action*, Princeton, NJ: Princeton UP.

White, Harrison C. (2008): *Identity and Control: How Social Formations Emerge*, 2nd ed., Princeton, NJ: Princeton UP.

Wood, Robert T., Robert J. Williams, and Paul K. Lawton (2007): *Why Do Internet Gamblers Prefer Online Versus Land-Based Venues? Some Preliminary Findings and Applications*, *Journal of Gambling Issues* 20: 235-252.

wie gewünschte Güter produziert werden sollen, um nicht davon süchtig zu werden. Statt instabilem Gleichgewicht braucht es stabiles Gleichgewicht; statt „adjacent complementarity“ braucht es substitutive [Anm: gleichwertig, austauschbar] Komplementarität, und statt hyperbolischer Diskontierung die Akzeptanz einer Zukunft die wir ignorieren und gleichzeitig erwarten.

III. EIN MODELL DES VOLITIVEN GLÜCKSSPIELS

Ein Verhalten, das Suchtgefährdung vermeidet, auch wenn eine Art Kief gesucht wird – Momente der klaren Präsenz, von Spannung und Bestimmtheit, wird „Glücksspiel“ genannt. Glücksspiel heißt Einsätze riskieren, die vom Verlierer zu zahlen sind.

Jede Einrichtung, die bestimmte Praktiken oder Verfahren („Aktivitäten“) in Kenntnis damit verbundener Unsicherheit („Reflexion“) vereint, betreibt „Glücksspiel“. Glücksspiel ist frei von Suchtgefährdung, wenn die Reflexion über die mit dem Glücksspiel verbundenen Aktivitäten es ermöglicht, diese Aktivitäten in Relation zu alternativen, verwirkten Aktivitäten zu betrachten, und somit zu jedem Zeitpunkt ein Umstieg auf andere Aktivitäten möglich ist. Das Wissen um diese Opportunitätskosten, zusammen mit der Kalkulation, dass sich diese Kosten über die Zeit erhöhen, schützt vor der drohenden Abhängigkeit. Opportunitätskosten beziehen sich auf alternative Kombinationen aus Aktivitäten und Rohstoffen, geprägt durch unterschiedlichen Kapitaleinsatz, verschiedene Interaktionen und unterschiedlichen Zeiteinsatz.

Aus der Umkehrung der ökonomischen Theorie des Suchtverhaltens ergeben sich die Bedingungen, unter denen Glücksspiel riskiert werden kann, ohne dass die Diskontierungsrate der Opportunitätskosten zu hoch wird. Der erste Schritt einer gegebenen „Aktion“ erzeugt die Illusion von Selbstbestimmung, sodass die daraus resultierende Spannung den Spieler in einer Situation, die durch die Spieler bestimmt ist, zeigt. Das ist die Spannung, die der Spieler genießt.

Glücksspiel, Spielen, oder Gaming werden dabei als Aktionen (Tätigkeiten) betrachtet, die über eine ebenso ernste wie flüchtige Wirklichkeit informieren. Das Spiel erlaubt nur so viel Einblick, um über seine Struktur zu spekulieren, ohne sie völlig zu enthüllen (Fink 1960). Ein stabiles Gleichgewicht wird beibehalten, wenn es der Spieler vermeidet, das Glücksspiel mit der Wirklichkeit zu verwechseln.

Dabei wird sowohl substitutive Komplementarität als auch das Wissen über die Zukunft ignoriert. Substitutive Komplementarität bedeutet, dass es für jede Ware, die produziert wird, und jeden Produktionsfaktor wie Kapital, Interaktionen und Zeit, auch andere Waren und andere Verwendungen für die Produktionsfaktoren gibt. Wenn der Evidenzgehalt einer Realität durch das Substituieren einer Aktivität durch eine andere, zum Beispiel „Arbeiten“ und „Schlafen“ wie in Robert Frosts Gedicht „A Brook In The City“ (Frost 2002, 178/), und nicht allein durch „Aktivität“ definiert wird, dann wird ein Wechsel zwischen den Waren und den Produktionsfaktoren auch den zugrunde liegenden Wirklichkeitsaspekten entsprechen. Substitutive Komplementarität lenkt die Aufmerksamkeit des Spielers auf ein größeres Netzwerk an Aktivitäten, reicher an Chancen und Möglichkeiten, aber auch an Risiken und Gefahren, abseits der Enge eines bestimmten Spiels. Die Wahl, Sucht zu vermeiden, ist also auch die Wahl für potentere Netzwerke.

Es kann sich jedoch kein stabiles Gleichgewicht und keine substitutive Komplementarität halten, wenn Zukunft gegen die Evidenz der Gegenwart abgewertet wird. Stabiles Gleichgewicht kann nur als solches bezeichnet werden, wenn es Referenzen auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft umfasst, also den Ausgleich der Anforderungen aller drei Zeithorizonte arrangiert. Und substitutive Komplementarität braucht nicht nur eine Gegenwart, die bereits durch das Vorhandene hinreichend definiert ist, sondern auch Momente der Verzögerung, Alternativen, Entscheidung und Wechsel, um so die Zukunft wieder in die Entscheidungen des Augenblicks zu integrieren und das Vorstellungsvermögen

über divergente Weltgestaltungen zu entwickeln, um unterschiedliche Chancen zu definieren.

Hyperbolische Diskontierung ergibt sich aus dem Verlust der Phantasie zur Gestaltung der Welt, die nicht durch das Wagnis definiert ist, an dem man gerade beteiligt ist. Glücksspiel macht nicht süchtig, es ist gekennzeichnet durch die Illusion der Selbstbestimmung. Dies ist nur möglich, wenn diese Selbstbestimmung inhaltslos bleibt, da jede Bestimmung die Selbstbestimmung beendet. Der beste praktische Stellvertreter für eine leere Selbstbestimmung – dabei ist zu akzeptieren, dass eine leere Bestimmung tatsächlich nichts bestimmt – ist der „Switch“, der Wechsel zwischen den Festlegungen, einschließlich der Selbstbestimmungen. Der Wechsel begründet das Selbst, nicht das, wohin der Wechsel wechselt.

Gewechselt wird in Bezug auf Netzwerke, die verschiedene Güter umfassen, Kapitalressourcen, die aufgebaut, erhalten und investiert werden, Menschen zum Interagieren und Zeit. Das erfordert Wahrnehmungsvermögen und Wissen. Außerdem ist der Wille nötig, in größeren Netzwerken einen Wechsel zu vollziehen.

„Erkennen“ und „Wollen“ genießen die Vorteile einer Kultur, die von Entkopplung und Re-Embedding, Symbol und Strategie, Form und Paradoxon bestimmt wird. Die Wahrnehmung erkundet und bewertet Welten innerhalb eines Rahmens und der Wille nutzt die Rahmen als Schalter für Wechsel (Goffman 1974), ohne notwendigerweise zu wissen, was als Nächstes kommt. Daher spielt der Wille ein Spiel zweiter Ordnung, eine Wette auf weitere Spiele, die gespielt werden müssen. Baudelaires Warnung wird Rechnung getragen, dass Kief Ruhe und Klarheit auf Kosten von Müdigkeit und Verlust der Willenskraft schafft. Daher fällt die Entscheidung auf neue Anfänge, oder eine originäre Wahl (Shackle 1979). Ebenso wird die Entdeckung der ökonomischen Theorie berücksichtigt, dass stabile Präferenzen der Menschen nicht als Bevorzugung bestimmter Produkte und Dienstleistungen existieren, sondern als Präferenzen für Aktivitäten und Bestrebungen, die Distinktion und Glanz erzeugen (Michael / Becker 1973; Marshall 1961). Es ist der Drang nach Variation und Reputation innerhalb von Netzwerken.

Hier ist zu beachten, dass Wollen und Streben ihr Terrain nicht abseits, sondern innerhalb des Glücksspiels finden, jedoch werden Spiele in Paradigmen über die Welt verwandelt, die aber nicht exklusive, sondern inklusive anderer Möglichkeiten für die gleiche Welt zu interpretieren sind. Spielen bedeutet Interesse an der Struktur von Ereignissen zu entfalten; die

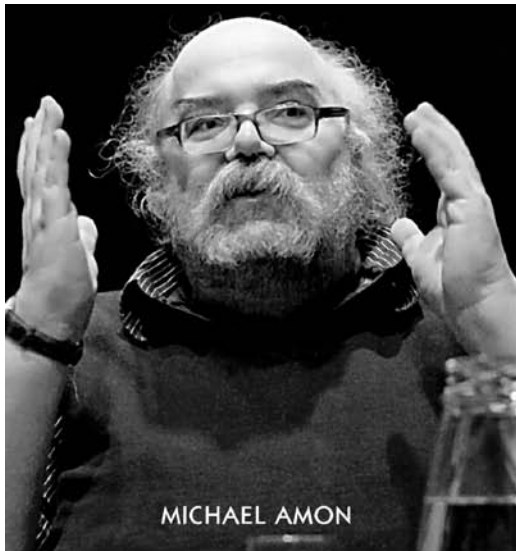
Fertigkeit, diese Strukturen in Nischen für eigene Aktivitäten zu verwandeln; das Bewusstsein, dass Familie, Freunde und Kollegen nicht bloß Spielfiguren sind, sondern in ihrem eigenen Interesse handeln; und dass die Zukunft zwar ignoriert, aber trotzdem mit ihr spekuliert wird.

IV. SCHLUSSFOLGERUNG

Das Glücksspiel reproduziert im Entertainmentbereich eine Kultur der sowohl riskierten als auch vermiedenen Abhängigkeit, die aber in der Produktentwicklung, im Aktienhandel, der Diplomatie, in Protestaktionen, religiösen Sekten, der Wissenschaft und der modernen Kunst ebenso wichtig ist. Der Trend fördert eine Kultur des Wollens, die sich in reversiblen Handlungen irreversibler Wetten selbst erprobt, was genauso paradox ist, wie es klingt. Aber das künstliche Paradies erklärt uns, wie das funktioniert. (Beckert / Lutter 2007).

Suchtneigung ergibt sich aus der Betrachtung des gewonnenen Kapitals bei regelmäßigem Spielen, Suchtvermeidung von der Betrachtung des Kapitals, das verloren wird, weil man nicht regelmäßig an anderen Aktivitäten teilgenommen hat. In diesem Zusammenhang bezieht sich der Begriff „Kapital“ gleichermaßen auf Humankapital, Realkapital und soziales Kapital. Die Kultur des Glücksspiels ist ein Wetten auf Spiele, in dem man sozusagen auf die nächsten Einsätze wettet, genau so wie auf seine Fähigkeit, sie jederzeit zu beenden.

Spielen ist somit ein Paradigma für eine Gesellschaft, die ihre künstlichen Paradies zu leben weiß, aber Sucht (für die sie sich auch entscheiden kann) vermeiden kann, indem sie zwischen künstlichen Paradiesen wechselt und sich somit über die Netzwerk-Struktur der Welt informiert. Wir müssen uns des Glücksspiels zweiter Ordnung bewusst werden, um zu erkennen, wie irrational in der Vernichtung von Kapital, Interaktion und Zeit wir werden, während wir nach Rationalität streben. Glücksspiel ist eine Wette auf die Reversibilität des Irreversiblen. Wir werden sehen, wohin uns das führt. «



MICHAEL AMON

Ein lakonischer Bericht über eine Kindheit in einem katholischen Internat - Gewalt, Mißbrauch, falsche Frömmigkeit, religiöser Wahn und Macht.

Ein Klerikalfaschist als Internatsleiter lebt seine verklemmte Sexualität an kleinen Kindern aus, sadistisches Erziehungspersonal, sinnlose Strafrituale und körperliche Folter - von den Idealen der Gründerinnen aus dem „Bund Neuland“, einer katholischen Erneuerungsbewegung, und deren Vision einer neuen Pädagogik ist nichts geblieben. Ohne Selbstmitleid, aber mit melancholischem Witz und viel Ironie schildert Amon die Wiederherstellung der alten Ordnung.

„Aber hier und jetzt wollen wir glücklich sein. Egal was vor oder hinter uns liegt. Laßt uns glücklich sein darüber, daß alles vergeblich ist.“

218 Seiten, gebunden, Klever Verlag, Wien 2011, Euro 19,90



DER LEGENDÄRE KULTROMAN WIEDER LIEFERBAR ÜBERARB. NEUAUFLAGE

Oft sarkastisch, immer spannend erzählt Michael Amon von Verbrechen der Vergangenheit und einer Liebe von heute, von den Honoratioren einer Provinzstadt und von der Suche nach der teuersten Weinflasche der Welt.

eDITION vortschritt, Wien 2011, 280 S., geb., € 35,-

auch als eBook (Kindle/amazon) lieferbar Euro 9,90

NEU im Frühjahr 2012 - lange erwartet, endlich da!

Der schärfste Wien-Krimi seit Menschengedenken. Bereits für das Frühjahr 2011 angekündigt, haben einige angesichts dieses sarkastischen Krimis, der in der "feinen" Wiener Gesellschaft spielt, kalte Füße bekommen. Im für seine Krimis hoch geschätzten ehornmedia Buchverlag fand man den Roman herzerwärmend böse und bringt ihn im FJ 2012 unters Lesefreudige Volk.

All die illustren Gestalten, die man sonst nur in den Schlagzeilen findet, begegnen einem hier kriminalistisch und in aller Unschuldsvermutung vereint. Ihre Geschäfte sind so dunkel, wie die nächtlichen Gassen Wiens.



XING - Ein Kulturmagazin

Was uns bevorsteht.

Erscheinungen von Normalität.

Heft 21, Jahrgang 07, 2011

Impressum:

XING wird herausgegeben vom Büro zur Förderung von Kultur- und Wissenschaftskommunikation, Marienstraße 10a, 4020 Linz.

Herausgeber: Bernhard Seyringer, Manuel Schilcher

Redaktionsleitung der Ausgabe: Simone Griesmayr

Layout: Manuel Schilcher, Raphaela Gratzler

Fotos: Raphaela Gratzler

Druck: DBL

unterstützt von: Institut für Kulturförderung des Landes OÖ und Kulturamt der Stadt Linz

Einzelheft: 15 Euro + Versandkosten

Verkauf in ausgewählten Buchhandlungen und öffentlichen Institutionen

Details unter www.xing-magazin.at

Bank Austria Creditanstalt : BLZ 12000 KtoNr 50109836701

Verlag & Redaktionsadresse: xing@curbs.at, XING, Marienstr. 10a, 4020 Linz

XING (print) ISSN 2075-2539, XING (digital) ISSN 2225-4552

Alle Rechte, auch die Übernahme von Beiträgen nach § 44 Abs. 1 und 2 Urheberrechtsgesetz, vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Herausgeber wider. Das Copyright sowie die Verantwortung für die publizierten Inhalte liegen ausschließlich bei den jeweiligen AutorInnen.

XING erscheint vier Mal pro Jahr.

