

Bernd Jürgen Warneken

Der Flipperautomat. Ein Versuch über Zerstreuungskultur

Für Michael Huchtemann

Weder Reklame noch Kulturkritik: Zwecke und Mittel der Untersuchung

Seit Mitte der sechziger Jahre expandieren in Westdeutschland die Unterhaltungsautomaten: allein 1967 verdoppelten sich die aufgestellten Geräte.¹ Die Automatenbranche nennt das Anwachsen ihrer Verkaufsziffern ein Anwachsen von »sinnvoller« Freizeitgestaltung.² Sie lobt, als Unterschied zur »passiven Unterhaltung« bei Film, Fernsehen, Funk und Illustrierten, das »aktive Spiel, zu dem auch Automaten beitragen«.^{2a} Die Automaten Spiele seien, so liest man, »die für unser Jahrhundert typischen Spiele, weil sie der Mechanisierung und der technischen Entwicklung entsprechen«³; zugleich hülften sie bei der psychischen Bewältigung dieses Zeitalters: »Jeder Spiel-, Musik- und Unterhaltungsautomat trägt dazu bei, das gelegentlich ungute Gefühl, nur funktionsgebundene Nummer oder Rädchen im modernen Mensch-Maschine-Prozeß zu sein, wieder aufzubessern«⁴; der Spielende und die Spielmaschine seien Partner. Insgesamt habe münzautomatische Unterhaltung den Vorteil, »jedermann für wenig Geld jederzeit Kurzweil zu bieten«.⁵

Die Automatenindustrie selbst vermerkt, daß solche Behauptungen von der Öffentlichkeit zunehmend akzeptiert werden: »Das Image der Spiel- und Unterhaltungsautomaten und damit unserer Branche insgesamt [hat sich] in den letzten Jahren

¹ *Der Automaten-Markt* (fortan: *AM*), Braunschweig, H. 5, 1968, S. 28.

² Cf. *AM* 1970, H. 2, S. 53.

^{2a} *AM* 1967, S. 717.

³ *Der Münzautomat* (fortan: *MA*), Mainz, 1971, H. 10, S. 3.

⁴ *AM* 1970, H. 2, S. 53.

⁵ *Die münzautomatische* (fortan: *ma.*) *Unterhaltung als Wirtschaftsunternehmen*. Pressestelle des ZOA (Zentralverband der Organisationen des Automaten-Aufstellgewerbes) 1972, S. 69.

stark gewandelt«⁶, heißt es in der Branchenzeitschrift *Automaten-Markt*. »Die öffentliche Meinung und vor allem jene, die sie beeinflussen, haben erkannt, daß die ursprünglich angefeindeten Unterhaltungsautomaten eine wichtige und offenbar nötige Rolle in unserer modernen Massengesellschaft spielen.«⁷ Die »heutige Berichterstattung über mechanisierte Unterhaltung« sei »zu 90% positiv«⁸: selbst für die »Behörden oder [die] mehr oder weniger besseren Kreise« hätten die Automaten aufgehört, ein Schreckbild zu sein.⁹ Auch die früher häufig als »Spielhöllen« kritisierten Spielhallen, welche die Branche lieber als »Unterhaltungssalons« bezeichnet wissen will¹⁰, seien inzwischen anerkannt und hätten einen festen Platz in der Freizeitindustrie.^{10a} Diesen Meldungen entsprechen eine nachsichtigere Verwaltungspraxis, z. B. bei der Vergabe von Spielhallenkonzessionen, und auch eine geplante Gesetzesänderung: so soll in Kürze das Zutrittsalter für Spielräume, das 1957 von 16 auf 18 Jahre erhöht wurde, wieder herabgesetzt werden.¹¹ Die neue Einschätzung der Automatenunterhaltung erfolgte nicht automatisch mit der Ausbreitung dieses Industriezweigs; es bedurfte dazu auch intensiver Öffentlichkeitsarbeit. So beauftragte die »Arbeitsgemeinschaft Münzautomaten« eine Public-Relations-Agentur mit der Wahrnehmung ihrer Reklameinteressen¹²; ein Bundesvertreter meint, die intensivierete P-R-Arbeit insgesamt habe „einen Grundstein dazu gelegt [...], daß sich die Meinung der Öffentlichkeit, besonders aber auch der Presse, zum Automatenenspiel geändert« habe.¹³ Auch der *Auto-*

6 *AM* 1970, H. 4, S. 7.

7 Ebd.

8 *AM* 1971, H. 9, S. 7.

9 *MA* 1971, H. 12, S. 16.

10 *MA* 1970, H. 10, S. 26.

10a *AM* 1968, H. 4, S. 12. – Beteuerungen wie die, daß die Spielhallen »weit überwiegend seriösen Unternehmern« gehörten (*AM* 1970, H. 12, S. 28), deuten allerdings auf weiterbestehende Probleme.

11 Der auf Eingabe der Automatenindustrie geänderte Referentenentwurf des Familienministeriums sieht vor, daß künftig auch Hallen mit Geld- und Kriegsspielgerät ab 14 Jahren besucht werden dürfen; bis zum Alter von 18 Jahren sind erwachsene Begleiter nötig. Der Begriff des Kriegsspielgeräts wurde dabei, einem Vorschlag der Branche gemäß, begrenzt. (*MA* 1972, H. 6, S. 8).

12 *AM* 1968, H. 5, S. 27.

13 Ebd.

maten-Markt plädiert dafür, die Bedeutung bewußter Beeinflussung nicht zu unterschätzen: »Es ist dem fortwährenden Bemühen der Verbände der Automatenwirtschaft zu danken, wenn heute die Presse in weitem Umfang dem Automaten objektiv und sogar positiv gegenübersteht.«¹⁴

Die Public-Relations-Arbeit mußte nicht von der Hand in den Mund leben; sie hatte die Hilfe einer praxisnahen Soziologie. Von 1965 datiert die Untersuchung *Das Spielen an Geldautomaten* von René König, Karl-Dieter Opp und Fritz Sack; der Arbeitsausschuß Münzautomaten resümierte ihre Ergebnisse in einer Einleitung. 1971 dann schrieb Edeltrud Meistermann-Seeger, ebenfalls Köln, mit Karl Bingemer die Studie *Psychologie des Automatenspiels*; Herstellung und Verbreitung der Broschüre übernahm der ZOA.^{14a} Die Argumentationsrichtung dieser, mit empirischen Erhebungen arbeitenden, Schriften erklärt sich, wenn man sie z. B. vor dem Hintergrund der Verordnung über Spielhallenkonzessionen liest: diese können verweigert werden, wenn »fehlende persönliche Zuverlässigkeit des Antragstellers, ungeeignete Räume, Gefährdung der Jugend, übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs« vorliegt.¹⁵ König u. a. bemühen sich deshalb zum einen, die Existenz eines »Spieltriebs« zu widerlegen und zu beweisen, daß der Geldautomat kein »Groschengrab« sei: die Ausgaben der Spieler unterscheiden sich demnach kaum von denen der Nichtspieler¹⁶; zum andern betonen sie, »daß die Behauptung, anomische Personen spielen häufiger als nicht anomische Personen, offenbar unrichtig« sei¹⁷: »Der Spieler an Geldautomaten in Gaststätten ist z. B. weder der von Dostojewski beschriebene Typ des Spielers, noch sind es »Kriminelle« oder »gesellschaftliche Außenseiter«, die an Geldautomaten spielen.«¹⁸

Meistermann-Seeger und Bingemer gehen noch einen Schritt weiter: auch Unterhaltungsspiele in die Untersuchungen ein-

¹⁴ AM 1967, S. 655.

^{14a} Cf. Anm. 5.

¹⁵ AM 1970, H. 10, S. 14.

¹⁶ René König u. a., *Das Spielen an Geldautomaten*, Forschungsarbeit der Universität Köln, o. J., S. 7 f. und 33 f.

¹⁷ Ebd., S. 33.

¹⁸ Ebd.

beziehend, suchen sie »die sozial wünschenswerten Wirkungen« des Automatenspiels insgesamt »zu erkennen und zu belegen«. ¹⁹ König wie Meistermann/Bingemer haben, was die Organe der Automatenwirtschaft immer wieder als »hervorragende Grundlagenforschungen« ²⁰ zitieren, nicht nur schriftlich niedergelegt: Beim Deutschen Automatentag 1969 hielt König ein Referat ²¹, 1971 stand beim selben Anlaß ein Vortrag von Meistermann-Seeger im Zentrum. ²²

Nun geht es freilich nicht darum, die von jenen Untersuchungen bekämpfte Kulturkritik am »verderblichen Einfluß der Spielautomaten« zu reformulieren; eine solche Sozialkritik kühlt ihr Mütchen an relativ schwachen Industriezweigen, indem sie ihnen nicht mehr zu verschweigende Strukturprobleme des heutigen Kapitalismus als Schuld anlastet, und kämpft mit ihrer – undialektischen – Alternative von Hoher und Niederer Kultur selber nur um Marktanteile. Umgekehrt erweist sich das Leumundszeugnis, »selbst das schlechteste Spiel« sei »immer noch besser als Suff und Drogen« ²³, bei genauerem Hinsehen als Armutszeugnis; und auch der zweifellos richtige Nachweis, daß Automaten spiel soziale Abweichung weder ausdrückt noch beflügelt, hilft einer Wissenschaft wenig, die sich gerade dafür interessiert, was heute als normal gilt.

Die folgende Analyse der Automatenunterhaltung geht dabei auch nicht davon aus, daß deren Charakter bestimmten freizeitpädagogischen oder gar herrschaftstechnischen Absichten entsprungen ist. Die Bedürfnisse, welche die Automaten »ansprechen«, sind den Kunden nicht einfach eingeredet, sondern zunächst einfach ein Produkt ihrer Lebensverhältnisse, wozu vor allem die Arbeitswelt, aber auch die Aktivitätsmöglichkeiten in der Freizeit zählen. Allerdings ist das Unterhaltungsangebot nirgends ein bloßer Spiegel der Nachfrage, auf den zu schießen es sich also nicht lohnen würde; diese These ist pseudomaterialistisch. Es gibt kein fixes Kundenbedürfnis gerade

¹⁹ Edeltrud Meistermann-Seeger/Karl Bingemer, *Psychologie des Automatenspiels*, Köln 1971, S. 54.

²⁰ *MA* 1972, H. 2, S. 29.

²¹ Cf. *AM* 1969, H. 10, S. 38.

²² Cf. *MA* 1971, H. 10, S. 3.

²³ *MA* 1970, H. 9, S. 326.

nach solcher Unterhaltung, wie sie z. B. die Automaten bieten; rückwirkend formen die Automaten das Bedürfnis, ihre Gestalt aber verdankt sich keinem sozialpolitischen Kalkül, sondern dem gestaltlosen Zweck des Profitmachens. Die Bezahlung, die für den Käufer Mittel ist, ist alleiniger Zweck des Verkäufers; Leib und Psyche des Käufers hinwiederum sind für den Profitzweck nur eine Haut, die er sich flüchtig überstreift. Erst mit der Frage danach, welches Bedürfnis jene Automaten auf sich zu richten suchen und wie sie es – zumindest während des Spielvorgangs – zurichten, sind wir dann doch beim Problem der Freizeitpädagogik und der Herrschaftstechnik: wie kommt es dazu, so ist zu fragen, daß der zu privatkapitalistischen Zwecken erfundene Automat z. B. in Bürogebäuden den Angestellten kostenlos zur Verfügung gestellt wird?

Um solche Fragen mit derjenigen Konkretion beantworten zu können, durch die hindurch Exemplarität erst möglich ist, konzentriert sich diese Analyse auf ein bestimmtes Automatenpiel. Ausgewählt wurde das Flippern.²⁴ Dies nicht, um dieses Spiel als etwas qualitativ Neues oder Besonderes zu stilisieren und damit noch in der Kritik Reklame zu betreiben²⁵; vielmehr zum einen deshalb, weil die Flipperautoma-

²⁴ Der Flipper (amerikanisch Pinball) ist ein Münzautomat, der einen auf vier Stahlbeinen stehenden, leicht abfallenden pultähnlichen Spieltisch besitzt, der das mit einer Glasscheibe überdeckte Spielfeld enthält. Hinter dem Tisch erhebt sich ein großer Kasten mit einer Anzeigentafel für gewonnene Punkte. Die Apparatur wird elektrisch betrieben. Die Kugeln werden einzeln in das geneigte, je nach Flippermodell verschieden ausgestattete Spielfeld geschickt und durchlaufen dort Tore, berühren Knöpfe, treffen auf Zielscheiben und Schlagtürme: jedesmal löst dies Kontakte aus, welche dem Zählmechanismus verschiedene, an den Hindernissen angegebene – und möglicherweise wechselnde – Punktziffern weitergeben. Spielziel ist eine möglichst hohe Punktzahl. Am unteren Spielfeldrand befinden sich zwei Schwingen, die eigentlichen Flipper, welche der Spieler durch Fingerdruck auf Knöpfe links und rechts des Spieltischs bewegt. Sie können die unten anlangende Kugel, mehr oder weniger gezielt, wieder nach oben schnellen und damit ihr Verschwinden in den beiden Seitenläufen oder dem Auslauf zwischen den Schwingen verhindern. Sonst muß die nächste Kugel abgeschossen werden. Erreicht man mit den Kugeln eines Spiels eine bestimmte angegebene Punktzahl, so gibt der Apparat ein oder mehrere unbezahlte Spiele frei. Je nach Modell ergeben sich Variationen und Zusätze zu diesem Schema. Die Flipper werden in Modellen für 1, 2, 3, 4 oder 6 Spieler hergestellt; in der BRD sind vor allem 4-Mann-Flipper zu finden.

²⁵ Daß journalistische Gesinnung jede Beschäftigung mit solchen Gegen-

ten seit einigen Jahren in der BRD ständig zugenommen haben und zu den meistbenutzten Unterhaltungsautomaten geworden sind²⁶; zum andern deshalb, weil sie relativ ausgeprägte dingliche Merkmale aufweisen, so daß das Problem Automatenunterhaltung an ihnen recht deutlich demonstrierbar ist.

Auf vorhandene empirische und theoretische Studien kann sich eine solche Analyse nur in begrenztem Ausmaß stützen. Die bisher genannten Untersuchungen sind nicht nur in ihrem Erkenntnisinteresse und in ihrer Methode beschränkt, sondern befassen sich – wie auch eine dritte, kriminologische Arbeit von Armand Mergen²⁷ – nicht mit Unterhaltungsautomaten speziell; die bisherigen Arbeiten über Flippern hinwiederum widmen sich Einzelaspekten oder geben, meist Feuilletons, höchstens Anregungen zu einer Bedeutungsanalyse.²⁸ Eine detaillierte empirische – ökonomische, soziologische, sozialpsychologische – Spezialuntersuchung über Flippern wird auch in Zukunft kaum zu erwarten sein, da der hierfür nötige Forschungsaufwand im Mißverhältnis zu den davon er-

ständen als Reklame für sie darstellt, läßt sich freilich nicht verhindern. So leitet z. B. der *Stern* einen Artikel über Flipper mit dem Satz ein: »Heute ist die bunte Rappelkiste salonfähig geworden: Sie fasziniert nicht nur Spieler und Automatenkonzerne, sondern auch Künstler, Soziologen, Architekten und private Sammler.« (*Die Unbesiegbaren*. Ein Bericht von Emanuel Eckardt und Peter Thomann, in: *Stern* Nr. 7/1974, S. 29.)

26 Man müsse, heißt es 1968 (*AM* 1968, H. 2, S. 47) »von einer gewissen Umschichtung im Absatz zu Lasten der Musikautomaten und zu Gunsten des Flippers sprechen.« Schon 1967 schreibt der *Münzautomat*: »Mit großer Beständigkeit haben die Flipper seit Jahren bei uns an Bedeutung gewonnen. Sie sind heute aus der Gastwirtschaftsaufstellung einfach nicht mehr wegzudenken, nachdem sie vom Publikum zur beliebtesten Automatenart ausgewählt worden sind.« (*MA* 1967, S. 45.)

27 Armand Mergen, *Spiel mit dem Zufall. Kriminologische Untersuchung über das Spielen an Automaten*, München 1973.

28 Die relativ große Anzahl von Zeitschriftenartikeln oder Essays über Flipper täuscht über die Zahl der darin enthaltenen Erkenntnisse. Auf diesem Gebiet, das noch keine wissenschaftliche Tradition kennt, herrschen die rauen Gesetze des kapitalistischen Schreibmarktes. Dutzende von Flipperberichten lassen sich im wesentlichen auf zwei, drei Mutterartikel zurückführen. Daß die Quellen dabei verschwiegen werden, scheint selbstverständlich. Ein Flipper-Essay von Michael Naumann in *m*, H. 3, von 1970, S. 63, 64 und 116, besteht z. B. in weiten Passagen aus einer teils leicht variierten, teils wörtlichen Übernahme eines Aufsatzes im US-Magazin *Esquire* von 1966. (T. Buckley, *Mother is a pinball machine*. *Esquire*, August 1966, S. 84 f. und 134 ff.).

wartbaren Umsatzverbesserungen dieses einen Automaten stehen dürfte. Dennoch unternimmt die vorliegende Studie den Versuch, das verfügbare Material nicht nur auf die am besten zugänglichen, sondern auf die sachlich wesentlichen Probleme hin zu analysieren.²⁹ Methodisch lassen sich dabei vier Behandlungsstufen unterscheiden: einmal die Aufarbeitung des wesentlichen historischen und statistischen Materials über die Entstehung, Ausbreitung und Marktstellung des Flipperautomaten; hierzu kann auf Fachzeitschriften zurückgegriffen werden. Zum andern die Analyse der Merkmale des Automaten sowie der objektiven Verhaltensweisen, die er – innerhalb einer gewissen Variationsbreite – jedem Spieler abverlangt, der sich auf den Spielzweck einläßt; hierbei ist – neben Hilfen aus bisherigen Beschreibungen – die eigene Beobachtung das wichtigste Erkenntnismittel. Am kompliziertesten ist die Analyse der beim Spielen wirksamen subjektiven Verhaltensweisen: der psychischen wie geistigen Stellungnahme zum Spielgeschehen. Diese wird zum wenigsten von materialen Eigenschaften des Automaten gezeitigt; sie hängt weitgehend von dem sozialen Kontext ab, in dem Flippern und vor allem die Flippernden selbst stehen. Dieser aber kann nicht einfach als »bestehende Gesellschaftsverfassung« bestimmt, sondern muß für die ökonomische Form des Spiels selbst wie für die Klasse, Schicht und Individualität des Spielers konkretisiert werden. Diesem Komplex, der gewiß nur Teilaussagen bzw. Arbeitshypothesen erlaubt, versucht diese Analyse sich auf mehreren Wegen zu nähern: sie zieht psychologische und soziologische Erkenntnisse über Unterhaltung und Spiel insgesamt sowie einzelne Daten der vorhandenen Feldforschung über Spielautomaten heran und versucht, sie differenziert auf Flippern anzuwenden; sie prüft symbolische oder sprachliche Interpretationssuggestionen, die am Flipper selbst angebracht sind, sowie Wirkabsichten der Flipperbranche, wie sie in der Branchenliteratur expliziert werden – ohne jedoch in beiden Fällen Absicht und Wirkungen zu identifizieren; sie knüpft kritisch oder weiterführend an verbreiteten Auffassungen über Wirkungen der Automatenunterhaltung an und kommt hier zumindest zu einer Einschätzung der

²⁹ Die verfügbaren Erhebungen geben hierbei, anders als vielfach ihre bisherige Auswertung, natürlich wesentliche Hilfen.

Ideologie über diese Unterhaltung; schließlich stützt sich die Untersuchung jener subjektiven Faktoren auf langzeitige Selbstbeobachtung und teilnehmende Beobachtung.

In der Darstellung werden die objektiven und subjektiven Komponenten des Spiels nicht immer getrennt behandelt werden können. Die vierte analytische Stufe freilich, letztes Kapitel der Arbeit, ist von den vorherigen deutlich abgesetzt: Sie behandelt die Funktion des Spiels und seiner Wirkung innerhalb der Arbeits- und Freizeiterfahrungen potentieller Spieler. Erst dieses Kapitel zieht das freizeit-soziologische Fazit aus der vorangegangenen Interpretation von Spielmerkmalen.

Born in the Depth of Depression: Informationen über Geschichte und Verbreitung des Flippers

Die Werbung für die kapitalistische Unterhaltungsindustrie mag, trotz ständiger Polemik gegen »konservative Vorurteile«, der Legitimierung durch Tradition nicht entbehren: so wie der Propagandist von Comicliteratur diesen Reliefs der Antike, mindestens aber die Neuruppiner Bilderbögen zur Seite stellt, so bastelt auch die Automatenbranche an einer Ahnengalerie ihrer Produkte, die bis an den Hof Alexander des Großen zurückreicht.³⁰ Das ist natürlich bloße Rückprojektion. Die Automaten bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts waren fast stets Einzelanfertigungen handwerklicher Spezialisten. Wo es sich um Automaten und nicht bloß um Spielgeräte überhaupt handelte, lag zudem der Akzent meist auf der Selbstbewegung von Dingen und Figuren, welche den Kunden zum Betrachter einer bestimmten Szene machte: sei es, daß Odalisken beim Tanz zu sehen waren, sei es, daß ein Bergwerk in Betrieb gesetzt werden konnte. Auch wo die Automaten Geschichtlichkeitselemente einschlossen, mußten sie nicht des spezifisch historischen Bedeutungsgehalts entbehren: vom Spielautomaten als einer nicht nur motorisch und psychisch apperzipierten Volksunterhaltung zeugt z. B. ein Spielkasten

³⁰ Cf. z. B. *AM* 1967, S. 389.

des 17. Jahrhunderts, der es nach Einwurf einer Münze erlaubte, dem weithin verhaßten kaiserlich-ligistischen Feldherrn Tilly einen Degen ins Herz zu stoßen³¹, oder der Münzautomat eines gewissen Vascot, mit dem man im Feldlager des Generals Dumouriez den König Ludwig XVI., noch vor dessen Tod, *in effigie* guillotiniert werden konnte.³² Sucht man für einen Spielautomaten wie den Flipper unbedingt Vorläufer, so findet man sie weniger in jenen frühen Automaten als in den verschiedenen Variationen des Bagatellespiels, die im 19. Jahrhundert als Tischspiel für Wirtshäuser entwickelt wurden: insbesondere »Russisch Bagatelle«, eine Art Billard, dessen Spielfläche bereits »Löcher, Pflöcke, Bögen und Glocken« besaß, durch die und in die Kugeln zu plazieren waren, wird als handwerkliche Vorform von Flipperspielen verstanden werden können.³³

Der entscheidende Schritt aber ist der zur Serienproduktion des Spiels und seiner Veränderung zu einem Münzautomaten; er wurde bezeichnenderweise in der Weltwirtschaftskrise in den USA getan. Der erste, noch mechanische Flipper wurde 1931 entwickelt; schon in den ersten Monaten sollen von diesem Gerät, das 16,50 Dollar kostete und sieben Kugeln für einen Penny freigab, 50 000 Stück verkauft worden sein.³⁴ Andere Firmen übernahmen das Modell. Eines der Unternehmen lobt heute rückblickend die schnellen Gewinne, die »pinball« gebracht habe und die allen in diesem Geschäft Beteiligten die Krisenjahre erleichtert hätten.³⁵ Ein Fir-

31 Ebd.

32 Ebd., S. 390.

33 Cf. T. Buckley, *Mother is a pinball machine*, in: *Esquire*, August 1966, S. 134.

34 Ebd.

35 »Pin ball games born in the depth of the Depression, prospered immediately, gave work to men and women of various skills and intelligence because it was a job when jobs weren't available at any wage. Operating pin game routes proved to be a bonanza at a time (early 30's) when all business was suffering and any income at all was great. Five dollars bought more groceries than you could carry and sustained a small family for a week . . . First penny then five cent play made pin games fabulous. They cost less than 20.00 and paid for themselves in one week. Locations accepted them with open arms and many a business was saved with the take from the game.« (Aus: *In the Beginning*, dem Public-Relations-Manuskript einer Chicagoer Flipperfirma).

menchef zieht die Linie vom Flipperboom zur damaligen Verbreitung der »schlechten Freizeit« Arbeitslosigkeit: »Wie sonst«, sagt er, »hätte ein Bursche, der den ganzen Tag über frei hatte, so viel amusement für einen Penny bekommen können.«³⁶

Die Flipperherstellung etabliert sich in Chicago, einem Zentrum des Industriekapitalismus und des proletarischen wie lumpenproletarischen Elends. Das Jahr, in dem das Gerät elektrifiziert wird, 1933, ist das Jahr der Aufhebung der Prohibition: mit ihr bricht der Schwarzmarkt für Alkohol zusammen, die Gangstersyndikate sehen sich nach anderen Geschäftszweigen um. Erwiesen scheint, daß sie zu großen Teilen ins Spielautomatengeschäft einstiegen: nicht nur Flipper, auch Geldspielgeräte und Musikboxen werden als klassische Anlagefelder des Syndikatskapitals bezeichnet.

Vor allem zu Anfang wurden die Flipper dabei nicht nur als Unterhaltungs-, sondern oft auch als Gewinnspielgeräte betrieben; da die Geld- oder Warengewinne jedoch in den meisten amerikanischen Regionen verboten wurden, konnte sich die Mitte der 30er Jahre entwickelte Freispielmaschine durchsetzen, die lediglich eine Spielverlängerung zu erreichen erlaubte.³⁷ Dennoch wurden auch diese Geräte z. T. noch zum Glücksspiel benutzt³⁸; Flipperverbote, die sich auf solche Praktiken berufen, existieren in mehreren US-Staaten bis heute.³⁹

Entschieden zum Geschicklichkeitsspiel hin entwickelte sich

36 Bernard Asbell, *The inside of the pinball game*, in: *Harper's magazine*, vol. 226, Jan. 1963, S. 20. (Übersetzung durch den Verfasser, B. J. W.).

37 Cf. Anonymous, *Slot Machines and Pinball Games*, in: *The Annals of the American Academy*, May 1950, S. 68.

38 Bestimmte Typen von Freispiel-Flippern besaßen anfangs eine Zählvorrichtung, die es z. B. dem Lokalbesitzer ermöglichte, die Zahl der Freispiele zu registrieren und sie in Geld- oder Warenform einzulösen. Nur wenn Polizei anwesend war, wurden die Spiele abgerufen. Wegen drohender Verbote und der Gefahr, daß auch bloße Unterhaltungsautomaten von ihnen mitbetroffen würden, soll jenes Zählwerk aber schließlich entfernt worden sein (cf. Rufus King, *The pinball problem in Illinois – an overdue solution*, in: *The Journal of Criminal Law, Criminology and Police Science*, vol. 57, No. 1, 1966, S. 19 f.).

39 Am 11. 2. 1972 hat das höchste kalifornische Gericht ein seit 1939 in Los Angeles bestehendes Flipperverbot für verfassungswidrig erklärt. Die Automatenindustrie hofft nun, dieses Urteil werde sich auf andere US-Regionen auswirken, in denen Flipper noch verboten ist, wie z. B. auf New York (cf. *MA* 1972, H. 4, S. 40).

der Apparat, der noch wesentliche technische Veränderungen erfuhr⁴⁰, erst nach 1945 durch die Kreation der beiden Schwingen, die dem Gerät seinen in Europa gebräuchlichen Namen Flipper gaben: während das Spiel vorher nur durch den Einschuß der Kugel in ihre Laufbahn und das Rütteln am Automaten zu beeinflussen war, konnte es nun durch das Zurückschlagen der Kugel ins Spielfeld besser kontrolliert und damit auch verlängert werden.

Nach dem Krieg begannen die amerikanischen Flipperhersteller, wegen der heimischen Aufstellungsbeschränkungen besonders exportinteressiert, im Gefolge der militärischen und wirtschaftlichen Expansion der USA den Weltmarkt zu beliefern; in das bis heute beinahe unumschränkte Flippermonopol teilen sich die fünf Chicagoer Firmen Bally, Williams, Gottlieb, Chicago Coin und Midway.⁴¹ Nichtamerikanische, z. B. französische und westdeutsche Produzenten existierten nur kurze Zeit.⁴² Der Ausstoß der Fünf wurde 1966 mit 50 000 Automaten jährlich angegeben. Von den größtenteils ausgeführten Apparaten kamen in dieser Zeit ca. 9000-10 000 Geräte jährlich in die BRD, welche seit den 30er Jahren zum Flippermarkt wurde, nachdem flipperähnliche deutsche Geräte aus der Vorkriegszeit nicht weiterentwickelt worden waren.⁴³ 1971 schätzte man in der Branche, daß sich in der BRD

40 In den 30er Jahren fügte man dem Flipper einmal den Kurzschlußmechanismus, das »tilt« hinzu, welches das Spiel abbricht, wenn der Spieler den Apparat beim Versuch, die Kugel zu dirigieren, zu sehr bewegt; sodann den automatischen Zähler, der in einem Aufbau hinter dem Spieltisch angebracht wurde und ähnlich einer Registrierkasse funktioniert – in der heutigen Größe und Aufmachung entstand er aber erst nach dem Krieg (cf. T. Buckley, a.a.O., S. 134; cf. Anonymous, a.a.O., S. 68).

41 Cf. MA 1972, H. 2, S. 39.

42 In Spanien werden wegen hoher Importzölle Flipper im Lizenzbau hergestellt. Eine japanische Firma kündigte allerdings 1971 eine eigene Flipperproduktion an.

43 In den 30er Jahren wurde im Deutschen Reich eine Vielzahl von Unterhaltungsautomaten entwickelt, die »alle [...] auf dem Prinzip der Kugel« beruhten, »die mit mehr oder weniger Geschicklichkeit in bestimmte Fanglöcher gelenkt werden konnte.« Damals, berichtet der AM, »begann die große Zeit der Bomber, die die Vorläufer unserer heutigen Flipper sind. Hier gab es sogar Systeme, bei denen die Kugel aus einer federbetätigten Kanone abgeschossen wurde.« Sie besaßen anscheinend auch schon die »Klingelgeräusche und Lichteffekte und großen Zahlen«, welche den heutigen Flipper kennzeichnen. Von den 1932 bis 1937 vergebenen Hunderten von

etwa 60 000 Flipper unter den damals circa 80 000 Unterhaltungsgeräten befänden, die neben schätzungsweise 120 000 Geldspielgeräten und 75 000 Musikautomaten aufgestellt seien: der Flipper nahm damit unter den Unterhaltungsgeräten mit Abstand den ersten Platz ein⁴⁴; die BRD ist mit dieser Zahl aufgestellter Geräte einer der größten Flippermärkte der Welt.⁴⁵

Spielautomatenpatenten wurden aber nur wenige in nennenswertem Umfang verwirklicht: »[...] das mag zum Teil damit zusammenhängen, daß die staatliche Wirtschaftslenkung und der dann folgende Krieg anderen Produktionen den Vorzug gab.« *AM* 1967, S. 396 ff. Auch die amerikanische Münzautomatenindustrie wurde im Zweiten Weltkrieg durch die Kriegsproduktion absorbiert, erlebte ihren Boom aber nach dem Krieg. Allerdings darf nicht vergessen werden, daß die westdeutsche Automatenindustrie andere Automaten, z. B. Musikboxen und Geldspielgeräte, in beträchtlichem Umfang produziert. Allein der Export auf diesem Gebiet betrug schon 1967 knapp 9,7 Millionen DM. (Cf. *AM* 1968, H. 11, S. 37.)

44 Eine Schätzung von 1972 spricht von 80 000 Musikautomaten, von unverändert 120 000 Geldspielgeräten und 100 000 Sport- und Unterhaltungsgeräten: die letzteren hätten demnach ihren Anteil weiter verbessert. (*Die ma. Unterhaltung*, a.a.O., S. 70.)

45 Von den anderen westeuropäischen Ländern sollen vor allem Frankreich, England und Spanien eine große Verbreitung des Automaten aufweisen. Der bisher große italienische Markt ist durch neue Bestimmungen, die Freispiele und teilweise auch Freikugeln untersagen, erheblich reduziert worden. – An außereuropäischen Staaten werden Japan und andere Staaten mit amerikanischem Einfluß wie Taiwan, Thailand und Südvietnam genannt; Zahlen liegen hier aber nicht vor. Andere Staaten der Dritten Welt waren bisher ein gewisser Markt für Gebrauchsgeräte. – In sozialistischen Ländern sind Flipperautomaten so gut wie nicht zu finden; eine gewisse Ausnahme macht angeblich Jugoslawien. Artikel in Fachzeitschriften wie *Gute Chancen für Automaten in der Sowjetunion* (*AM* 1968, H. 6, S. 52) oder *Spielhallen für die Sowjetunion* (*MA* 1971, H. 8, S. 38) zeugen von stets erneuerten Exporthoffnungen der Branche, die dabei u. a. ins Feld führt, daß »schließlich [...] ja das russische Billard die Ahnenreihe unserer heutigen Flipper« ziere (cf. *MA* 1971, a.a.O.) Es stellte sich dann aber regelmäßig heraus, daß das Interesse der sowjetischen Kunden vorrangig Verkaufsautomaten, Kinderspielgeräten und Kickern gilt. Ein Reisebericht aus der UdSSR muß dann auch melden: »Fragen nach Gewinnautomaten, Flippern und Kegelspielen und ähnlichen Zeitvertreibern werden mit einem verständnislosen ›Njet‹ erledigt. Billard? – Da da, Billard, die haben wir, aber ohne Geld einwurf! Ja gibts denn sowas bei Euch? Hier ist Billardspielen so eine Art Nationalsport, aber niemals für Geld!!« (*AM* 1970, H. 9, S. 48.) Während z. B. britische Automatenfirmen laut *MA* vom August 1971 bei einer Ausstellung in der UdSSR auf eine »Goldader« gestoßen zu sein glaubten (*MA* 1971, H. 8, S. 38), schreibt der *AM* im November 1971 resigniert: »Vielleicht wird in diesen [scil.: sozialistischen, B. J. W.] Ländern [...] eines Tages

Der westdeutsche Markt erhält die Automaten über die Generalimporteure der jeweiligen US-Firma; diese verkaufen sie über den Großhandel an die Aufsteller weiter. Der Monopolisierungsgrad auf dem Automatensektor insgesamt zeigt sich daran, daß die – nach Angaben von 1972 – 13 Fabrikanten und Importeure, die im Verband der deutschen Automatenindustrie zusammengeschlossen sind, über 90% aller in der BRD aufgestellten Automaten liefern; über den Deutschen Automaten-Großhandelsverband mit seinen 36 Mitgliedsfirmen werden 95% des Münzautomatenhandels abgewickelt. Sehr viel zersplitterter ist das Aufstellergewerbe, das 1972 3000 gewerbliche und etwa 2000 nebenberufliche Aufsteller zählte; die Unternehmensgrößen sind dabei allermeist bescheiden.⁴⁶ Nur ein geringer Teil der Aufsteller gehört zur Kategorie der Spielhallenbesitzer, die meist mehr als eine Halle betreiben und zum Teil selbst Großhändler sind. Der Großteil der Geräte ist jedoch in Gastwirtschaften aufgestellt. Mit steigender Nachfrage nach Aufstellplätzen verbesserte sich der Wirt, der zuerst nur ein Stromgeld erhielt, über 10-20% der Einnahmen auf 30-40%.⁴⁷ Neuerdings versuchen auch »einige Brauereien in ihnen gehörenden oder von ihnen gepachteten Gastwirtschaften eine Beteiligung an den Automateinnahmen zu erzielen, die nicht zu Lasten der Gastwirteanteile gehen soll« und daher den Gewinn der Aufsteller verkürzen würde.⁴⁸ Nicht von ungefähr hat man aber »über den Umsatz aus [...] Musik-, Spiel- und Unterhaltungsautomaten [...]

doch ein begrenzter Markt für münzautomatische Unterhaltung vorhanden sein. [...] Man muß warten können« (AM 1971, H. 11, S. 60).

⁴⁶ Die Aufstellbetriebe beschäftigten damals etwa 10 000 technische und kaufmännische Mitarbeiter mit Hilfskräften. Die Aufstellunternehmen haben durchschnittlich 4 Mitarbeiter, die allerdings meist Familienmitglieder sind: eine regionale Untersuchung spricht von durchschnittlich 1,5 Angestellten pro Betrieb. Die Aufsteller, die neben Gewinn- und Unterhaltungsgeräten größtenteils auch Verkaufsautomaten besitzen, stellen z. B. in Nordrhein-Westfalen im Mittel an 56 Plätzen 65 Spiel-, 43 Musik-, 36 Unterhaltungs- und 14 Klein- und sonstige Automaten auf: ihre Investition beträgt ca. 400 bis 500 000 DM. (Cf. *Die ma. Unterhaltung . . .*, a.a.O., S. 70-73.)

⁴⁷ Unter der Überschrift *Was wir uns 1968 nicht mehr wünschen* brachte der AM die Anzeige eines Aufstellers, der Konkurrenten mit einem Angebot von 50% von den Einnahmen an den Wirt auszuschalten versucht hatte. (AM 1968, H. 1, S. 58.)

⁴⁸ MA 1972, H. 6, S. 8.

keine statistischen Erhebungen, die den gesamten Gewerbezweig in Zahlen darstellbar machen könnten.«⁴⁹ Feststellbar ist, daß z. B. ein 4-Mann-Flipper den Aufsteller 1971 etwas über 5000 DM gekostet hat⁵⁰; die Spielautomatenbranche insgesamt hatte zu dieser Zeit Geräte im Investitionswert von rund 1 Mrd. DM in Betrieb. Die Zeitschrift *Automaten-Markt* legte 1971 »rein theoretisch eine durchschnittliche Kasseneinnahme von 250 DM pro Gerät« im Monat zugrunde und schätzte damit einen Jahresumsatz von 850 000 Millionen DM.⁵¹

Je nach Aufstellort und Automatentyp gibt es natürlich außerordentliche Schwankungen von Gerät zu Gerät. Geldspielautomaten z. B. können als profitabler denn Unterhaltungsgeräte gelten⁵²; das staatliche Verbot, mehr als zwei Gewinnautomaten in einem Betrieb aufzustellen, dürfte zum großen Marktanteil der Unterhaltungsautomaten wesentlich beigetragen haben. Um deren Gewinne trotz steigender Kosten und der für die Münzautomatenindustrie besonders prekären Inflation hochzuhalten, wurden die Preise in den letzten Jahren vervielfacht.⁵³

Nimmt man die – vom Spieler gern überschätzte – Laufdauer

49 *AM* 1971, H. 9, S. 98.

50 Nach schriftlicher Auskunft. – Für Musikautomaten mußten zwischen 3500 und 9000 DM, für Geldspielautomaten 2500 bis 3000 DM gezahlt werden. Die Preise für Unterhaltungsautomaten differierten zwischen 600 und 10 000 DM. (*AM* 1971, H. 9, S. 98.)

51 *AM* 1971, H. 9, S. 98. – An Selbstkosten gibt eine Branchenaufstellung neben den Anschaffungskosten für Spielautomaten monatlich 60 DM für Aufstellungsgebühren und Wartung an, dazu »bis DM 40,-« Vergnügungssteuer monatlich. Für den gesamten Maschinenpark rechnet sie mit einem jährlichen Investitionsbedarf von über 25%, da der Modewert ausgesprochen hoch sei: bei Unterhaltungsautomaten betrage die Wertminderung vom 1. bis zum 4. Jahr 40, 30, 20 und 10% vom Anschaffungspreis. (Cf. ebd., S. 102.) Der hohe moralische Verschleiß der Apparaturen wird im Verlauf unserer Analyse verständlich werden.

52 Anschaffungs- und Wartungskosten sind weit niedriger als etwa bei Flippern. Auch die Dauer von Spielbeginn zu Spielbeginn ist kürzer: sie muß laut Verordnung nur 15 Sekunden betragen (Cf. *BGBI.* I 1962, S. 154, Verordnung über Gewinnspielgeräte vom 9. 3. 1962). Zudem ist die Attraktivität der Spiele mit Gewinnchancen, die zudem einfach und anstrengungslos zu bedienen sind, für viele größer als die von bloßen Unterhaltungsautomaten.

53 Während 1966 für 20 Pf. noch ein Spiel mit 5 Kugeln zu kaufen war, müssen heute meist 30 Pf. für ein Spiel mit 3 Kugeln oder 50 Pf. für eines mit 5 Kugeln bezahlt werden. Die Preissteigerung beträgt also 150%.

einer Kugel mit einer halben Minute an, so kostete eine Viertelstunde allein am Flipper 3 DM. Die im folgenden vorgenommene Analyse der Spielmerkmale darf also nicht als bloße Gebrauchswertanalyse aufgenommen werden; vielmehr sind Kosten und Unterhaltungswert des Spiels auch mit Kosten und Nutzen anderer Unterhaltungsmöglichkeiten zu vergleichen.

Wer aber spielt nun an Spielautomaten und speziell an Flippern? Von denen, die zu den Apparaten potentiell Zugang haben⁵⁴, spielen nach Erfahrungswerten der Branche in der BRD Männer weit häufiger als Frauen, jüngere Leute weit häufiger als ältere. Von Untersuchungen über die Klassen- und Schichtzugehörigkeit der Spieler wurden vier bekannt; davon beschäftigten sich drei nur mit Kunden der Geldautomatenbranche. Von ihnen gilt, daß sie mit absteigender sozialer Schicht zunehmen und daß vor allem der höchste Anteil der häufigen Spieler bei der »Unterschicht« zu finden ist⁵⁵; Armand Mergen, der 17-26jährige Bundeswehrangehörige, Polizeischüler, Schüler des Entwicklungsdienstes, Studenten und Delinquenten befragte, ermittelte, daß die Inhaftierten mit Abstand die häufigsten Gewinnautomatenspieler sind; er

⁵⁴ Geldspielgeräte dürfen erst ab 18 Jahren gespielt werden. Unterhaltungsautomaten kennen keine solche Beschränkung. Jedoch dürfen sich Jugendliche unter 16 Jahren nur auf Reisen oder in Begleitung Erwachsener zur Unterhaltung in Gaststätten aufhalten. Das Betreten von Spielhallen und von vorwiegend vom Spielzweck bestimmten Räumen, auch Seitenzimmern, ist erst für 18jährige erlaubt. Zu den Plänen einer Herabsetzung des Zutrittsalters cf. Anm. 11.

⁵⁵ Eine Umfrage von 1955 über Geldspielgeräte erbrachte, »daß beispielsweise die Arbeiter weit mehr spielen als etwa die Beamten und die in der Landwirtschaft Tätigen. In der unteren Mittelschicht ist das Automatenspiel stärker verbreitet als in den übrigen Schichten, jedoch findet sich der höchste Anteil der häufigen Spieler bei der unteren sozialen Schicht.« (Zitiert nach Hans Georg Schmitz, *Finanzielle Aspekte des Glücksspiels in der BRD*, Ffm. 1967, S. 253.) Die Untersuchung von R. König u. a., 1964/65 erstellt, ergibt eine Zunahme der Geldautomatenspieler mit abnehmendem Sozialstatus, und zwar – in der Nomenklatur dieser Untersuchung – von 41% in der Oberen Mittelschicht, über 45% in der Mittelschicht, bis 51% in der Unterschicht. König u. a. resümieren: »Je höher die soziale Schicht, desto seltener tritt Spielen an Geldautomaten auf«; sie erklären diese Beziehung für schwach. Sie unterlassen es allerdings, die Korrelation von Sozialstatus und Spielhäufigkeit zu untersuchen (cf. R. König u. a., a.a.O., S. 10 und S. 34).

stellt fest, »daß, unabhängig von dem Faktor Delinquenz, die Probanden mit Volksschule als Schulabschluß erheblich häufiger spielen als die anderen Probanden.«⁵⁶

Kunden von Automatenunterhaltung insgesamt – also Gewinnspielen, Musikboxen und Unterhaltungsgeräten – beziehen meines Wissens erstmals Meistermann/Bingemer ein. Bei den Spielern zwischen 18 und 24 Jahren finden sich demnach vor allem Arbeiter und nichtleitende Angestellte sowie Schüler und Studenten. Noch wesentlich niedriger ist die Berufsqualifikation der Spieler über 24 Jahre: hier geben 68% – gegenüber 36% der Jüngeren – eine Volksschule mit und ohne Lehre als Schulabschluß an; nichtleitende Angestellte stellen mit 28% die größte, ungelernete Arbeiter mit 26% die zweitgrößte Gruppe.⁵⁷

Der Sozialstatus speziell der Flipperspieler dürfte von dem der jüngeren Gruppen nicht wesentlich abweichen, da hier von 91% geflipped wird. Bei den Älteren ist der Flipper zwar

⁵⁶ Cf. Mergen, a.a.O., S. 99. – Mergens Untersuchung ergibt, daß von allen Befragten 73% schon einmal gespielt hatten; von den Inhaftierten waren es 94,4%. (Ebd. 1, S. 89) Signifikant ist aber vor allem, daß von diesen 74,7% »regelmäßig, öfters oder ab und zu« spielten, jedoch nur 25,4% der Bundeswehrangehörigen, 10% der Polizeischüler, 8,1% der Entwicklungsdienst-Schüler und 17,1% der Studenten (ebd., S. 97.). – König u. a. hatten dagegen festgestellt, daß von Personen mit »abweichendem« oder »anomischem« Verhalten nur 4% bzw. 5% mehr zu dem Spielerkreis gehörten, der zweimal wöchentlich und häufiger spielte, und die Differenz für nicht signifikant erklärt (König u. a., a.a.O., S. 32 f.). Die erhebliche Abweichung der Ergebnisse von König und Mergen dürfte weniger aus den dazwischen liegenden Jahren als aus der fragwürdigen Methode von König resultieren: Abweichendes, d. h. kriminelles Verhalten wird hier durch Reaktionen der Probanden auf vier geschilderte Situationen festzustellen gesucht: »Wir nehmen an, daß dann, wenn ein Befragter das abweichende Verhalten einer Person in einer bestimmten Situation positiv beurteilt, auch bei ihm eine Bereitschaft besteht, sich in der geschilderten Situation abweichend zu verhalten und umgekehrt.« (S. 32.).

⁵⁷ Die Frage nach dem Schulabschluß ergab folgendes Bild (zuerst die Gruppe der 18–24jährigen, in Klammer dann die der über 24jährigen; die Zahlen sind Prozentzahlen): Volksschule ohne Lehre 5 (44), Volksschule mit Lehre 31 (24), Oberschule ohne Abitur 12 (4), Abitur 15 (2), Hochschule/Universität 11 (2). Bei den Berufen fanden sich: Schüler-Student 33 (4); nichtleitende Angestellte 28 (28), Facharbeiter 12 (14), ungelernete Arbeiter 3 (26), Handwerker 12 (10), Land-Forst 11 (6), selbständig-freiberuflich 11 (6), leitender Beamter 1 (0), sonstiger Beamter 1 (2), leitender Angestellter 4 (14). Nach Meistermann/Bingemer, a.a.O., S. 99.

ebenfalls der bevorzugte Unterhaltungsautomat, doch dominiert unter den Spielautomaten das Geldspielgerät.⁵⁸

Feststellen läßt sich jedenfalls, daß Flipperspielen einen zu großen Personenkreis umfaßt, als daß es auf relativ eng umgrenzbare sogenannte Subkulturen beschränkt werden könnte, und daß Lohnabhängige sowie – in gewissem Abstand – Schüler und Studenten mit noch ungeklärtem Sozialstatus die weitaus meisten Spieler stellen.

Verändern kann sich das Flipper- und Automatenpublikum freilich, innerhalb gewisser Grenzen, mit der Veränderung der Aufstellorte und damit der Funktionen, welche jener Ort der Automatenunterhaltung zuweist. Denn ein selbständiges Unterhaltungsfeld sind die Automaten nur in der Spielhalle, der weitaus größte Aufstellanteil entfällt aber, wie schon erwähnt, auf Gaststätten und ähnliche Freizeitlokale. Sie dienen hier dem Bemühen, die Freizeitkommunikation möglichst lückenlos in eine für das Heer von Anbietern profitable Kommunikation umzuwandeln, d. h. sie ständig mit Kaufakten zu durchsetzen. Dabei stehen die Automaten für die Tendenz, Waren und Dienstleistungen, die von kleinen Gewerbetreibenden wie Musikern oder fahrenden Leuten hergestellt und geboten werden können, durch in hoher Auflage produzierbare Industriewaren zu ersetzen, welche den Konsumenten verkauft oder, wie Automaten, – über Aufsteller – vermietet werden: die Spielautomaten repräsentieren, wie Selbstbedienungsrestaurants und Warenautomaten, die zunehmende Industrialisierung der Freizeitsphäre im Dienst der großen Kapitale.⁵⁹ Anfangs – gerade in Chicago – den Wirten teilweise durch Bandenterror aufgezwungen, können sie von diesen nicht nur wegen der inzwischen durchgesetzten hohen Gewinnbeteiligung akzeptiert werden; sie vermitteln eben auch Lokalen oder überhaupt Freizeiträumen mit mittelständischem bis proletarischem Publikum, welches die hohen Kosten für Unterhaltungspersonal nicht aufbringen könnte,

⁵⁸ Auf die Frage: »An welchen Automaten spielen Sie?« antworteten (zuerst die Gruppe der bis 24jährigen, dann die Älteren in Klammern; die Zahlen sind Prozentzahlen): Geldspiel 57 (84), Flipper 91 (58), Kicker 42 (18). »An welchem Automatentyp spielen sie am liebsten?« beantworteten 20 (46) mit Geldspiel, 61 (38) mit Flipper. Nach Meistermann/Bingemer, a.a.O., S. 82 f.

⁵⁹ Cf. Ernest Mandel, *Der Spätkapitalismus*, Ffm. 1972, S. 344 ff.

ein gewisses Unterhaltungsangebot. Dies erweist sich angesichts der Ausstattung von immer mehr Privatwohnungen mit Fernsehern für Freizeitlokale als immer dringender.

Spielautomaten haben dabei nicht nur den Vorteil, kaum Bedienungspersonal zu beanspruchen; eine gewisse körperliche Aktivität ermöglichend, benötigen sie doch wenig Raum und sind leicht aufstell- und wegräumbar; an Installationen bedarf es nur eines Steckkontakts. Die Automaten stehen permanent zur Verfügung, drängen aber den Verzehrbetrieb auch nicht zeitweise in den Hintergrund. Das Interesse des Aufstellers an häufigem Geldeinwurf von kleiner Münze für kurze Spiele, welcher die Kaufschwelle kleinhält, läßt sich mit der des Wirts nach einem unterbrechbaren Spiel verbinden, das *en passant* geschehen kann und nicht zuviel eigene Aufmerksamkeit erfordert. Ein lauter Flipper ist für ihn weniger störend als ein leises Schachspiel, bei dem die Kunden das Trinken vergessen. Freilich bleibt eine Fülle von Reibungspunkten zwischen Aufsteller- und Wirtsinteressen, die sich auch in einer ebensolchen Fülle von Prozessen niederschlagen.⁶⁰

Um der »Konfrontation mit ›wildgewordenen‹ Gastwirten« auszuweichen⁶¹, aber auch um überhaupt ihren Markt zu vergrößern, sucht die Spielautomatenbranche zunehmend neue Aufstellplätze. Neben Jugendherbergen oder Jugendzentren richtet sich ihr Interesse dabei vor allem auf die Freizeitcenter und Freizeitparks, wie sie gegenwärtig in Zusammenarbeit von Kommunen und Unterhaltungskapitalen geplant werden. Im Unterschied zu Einzellokalen und Verkaufsstätten bieten solche Areale dem Kunden die Möglichkeit wenn auch nicht komplexerer, so doch addierter Freizeitelemente, den Verkäufern dagegen die Möglichkeit eines konzentrierten Angriffs auf die Erholungssuchenden, wobei Spielhallen nicht fehlen sollen.⁶²

60 So stehen, entgegen dem Aufstellerinteresse, die Apparate oft nicht im Hauptraum des Lokals, das ganz dem Verkauf und Konsum von Speisen und Getränken vorbehalten bleiben soll. Deshalb verbindet sich häufig Abortgeruch mit dem Automatenenspiel (zu den Prozessen zwischen Wirten und Aufstellern cf. z. B. *AM* 1967, S. 789 ff.).

61 *AM* 1970, H. 9, S. 22. – Gemeint sind Platzvermieter, die ihre Gewinnanteile zu erhöhen versuchen.

62 Cf. ebd., S. 22 f.

Als etabliertes Unterhaltungsgerät aber wird der Spielautomat und auch der Flipper für alle Bereiche interessant, die – aus den verschiedensten Gründen – mit Unterhaltungsmomenten, aufgebessert zu werden wünschen. Verstärkt bietet die Branche sich deshalb als Anreizmittel der Zirkulationssphäre an: in Geschäften und Einkaufszentren, so wird argumentiert, könnten Spielautomaten mithelfen, den Kunden ein »neues Einkaufsgefühl« zu vermitteln:» Danach soll der Einkauf nicht auf das trockene Waren-Auswählen und Bezahlen beschränkt bleiben. Der Einkauf soll echtes Erlebnis, Freude, ja sogar Erholung und Zerstreuung vermitteln. [...] Die Unterhaltungsautomaten mit ihren klassischen Zerstreuungsmöglichkeiten und ihrem relativ geringen Platzbedarf werden in der geschilderten Entwicklung eine wachsende Bedeutung erlangen.«⁶³

Die dritte Absatzchance eröffnet sich dem Spielautomatenkapital durch die Ausweitung sozialtechnischer Strategien in der Arbeitssphäre. Kantinen und Ruheräume in Unternehmen bieten sich, vor allem angesichts gleitender Arbeitszeit, als Aufstellorte an: »Warum eigentlich sollten, da Arbeitspausen doch der Entspannung dienen, in derartigen Räumen keine Flipper oder keine Musikbox stehen, die die gewünschte Entspannung fördern könnten! Wir könnten uns denken, daß aufgeschlossene Betrieb[s]leiter und Personalchefs einem derartigen Experiment nicht ablehnend gegenüberstehen würden.«⁶⁴ Was 1970 noch angeregt werden mußte, wurde inzwischen in den Sozialtrakts zahlreicher Bürogebäude verwirklicht.

Gebrauchsanalyse I: Der Rückschlag des Profitzwecks auf die Spielerfahrung

Reduktion

Wenden wir uns nun von den verschiedenen Möglichkeiten der Aufstellung, den damit verbundenen Funktionsunterschieden des Spiels ab und dessen Gebrauchswerteigenschaften im engeren Sinne zu. Diese, so deuteten wir bereits an, stellen nicht einfach neutrale technische Möglichkeiten dar, sondern eine

⁶³ Ebd., S. 27 f.

⁶⁴ AM 1970, H. 9, S. 29.

spezielle Kombination von technischen Merkmalen, welche dem Zweck entspringen, ein Käuferbedürfnis zu affizieren und auf profitable Weise zu nutzen. Für die Flipperindustrie und den Großhandel ist meist der Aufsteller der Käufer; selbst an möglichst häufigem Verkauf von Geräten und daher an deren materiellem sowie modischem Verschleiß interessiert, muß man diesem Abnehmer doch das Versprechen geben, störungsfreie, haltbare und in der Wartung billige und »servicefreundliche« Geräte zu bieten. Man muß ihm geringe Betriebskosten und hohe Einnahmen zusagen. Die Sprache, die dabei gesprochen wird, ist die des inneren Regelkreises des Profitinteresses: »Gewinnen Sie mit Shangri-La im großen Flipper-Rennen«, redet ein Generalimporteur die Aufsteller an. »Sichern Sie sich jetzt Ihren neuen Umsatzfavoriten!« Oder auch: »Reiner Kampf-Flipper – nach jedem Durchgang wird das Vorspiel gelöscht – das bringt zusätzliche Einnahmen für Sie!«⁶⁵ »Die Flip-Revolution marschiert!«, hebt eine andere Firma in der Fansprache an und fährt kühl fort: »Nutzt sie gründlich aus mit den Flip-Tronic 68 von Rally Play«. ⁶⁶ Erst wenn diese Verkaufsgespräche beendet und die dazugehörigen Geschäfte abgewickelt sind, betritt der Spieler die Szene. Was findet er vor?

Das allgemeine Kennzeichen der Flipperunterhaltung ist, daß hier nicht nur die Mittelbeschaffung für Unterhaltung technisiert oder eine Unterhaltung technisch reproduziert wird, sondern daß Automatisierungselemente den Unterhaltungsinhalt selbst bilden. Dabei ist entscheidend, daß der Benutzer nicht, wie bei alten Unterhaltungsautomaten, zum Betrachter eines bewegten Bildes oder zum Zuhörer eines mechanischen Musikspiels wird, das Gerät also keine Sinnbilder – und sei es nur das einer totalen Automation – vermittelt; andererseits kann der Spieler das Spiel aber auch nicht nach eigenen Zwecken modeln. Er ist vielmehr in einen teilautomatischen Ablauf eingespannt, der ihm sowohl die Möglichkeit, einen Apparat zu betätigen, wie dem Verkäufer der Dienstleistung eine Kontrolle über deren Dauer erlaubt.

Dieser Ablauf ist genormt: eine an sich unschuldige Eigenschaft, die jedes serienmäßig, industrietechnisch gefertigte Ge-

65 Anzeige in: *AM* 1967.

66 Ebd.

brauchsgut auszeichnet und Voraussetzung billiger Herstellung ist. Problematisch ist jedoch die Art der Normung. Auf sie hat sich ausgewirkt, daß der Apparat sich möglichst vielen Bedürfnissen, auch dem rudimentärsten und eiligsten, anbieten soll. Eine Reduktionsmaschine des gelockten Bedürfnisses, muß er jedem Käufer sofort und ohne Vorübung den Spielzweck verständlich präsentieren und das Mitspielen ermöglichen. Zugleich spekuliert der Apparat als – zumeist – bloßes Ergänzungsangebot und als Angebot vor allem für Schüler und Lohnabhängige auf die kleine Münze, die locker sitzt: »Better a fast nickel than a slow dime« ist die Devise⁶⁷; entsprechend schütter ist das, was pro Geldstück geboten wird. Der Flipper erlaubt nach alledem, wie die Mehrzahl der heutigen Spielautomaten⁶⁸, nur eine vereinfachte, kurze und sich variationsarm wiederholende Betätigungs- und Erlebnisart. Das heißt natürlich nicht, daß der Apparat keinen Unterhaltungswert mehr hätte. Er ist sogar attraktiv genug, um Unterhaltung für Millionen zu sein. Wie ist das zu erklären?

Illusion

»Die ›Verpackung‹«, so weiß die Branche, ist »ebenso wichtig [...] wie die Ware«⁶⁹; beim Flipper suchen zunächst der unfunktional große Aufbau hinter dem Spieltisch und die je nachdem aufleuchtende Bemalung, die jeden Zentimeter seiner Oberfläche bedeckt, aber keinen Zentimeter Platz braucht, den Apparat zu verwandeln.⁷⁰ Die Aufmachung redet nicht von dem, was der Flipper bringt, sondern von dem, was das Publikum sich wünschen könnte. Die meisten Flipper thematisieren die USA als Freizeitparadies; dabei trägt fast ein Drit-

67 T. Buckley, a.a.O., S. 134.

68 Daß auch Denkspielautomaten u. ä. existieren, sich aber bisher nicht durchsetzen konnten, zeigt die Grenze, die nicht in der Automatentechnik, sondern deren kapitalistischer Anwendung liegen.

69 *MA* 1969, S. 71.

70 Eine wichtige Rolle spielt denn auch diese Aufmachung in den Werbeanzeigen der Flipperverkäufer: Sie heben die »anziehende äußere Gestaltung«, »die attraktive Frontscheibe« neuer Modelle hervor und behaupten: »Schon rein durch die äußere Optik übt [das Gerät, B. J. W.] mit den erleuchteten Bonuszahlen einen starken Reiz auf die Spieler aus.« (*AM* 1968, H. 2, S. 48.)

tel der Modelle bis 1965 weibliche Namen.⁷¹ Aber auch Wildwesthelden, Artisten, Eishockeyspieler und sich unterhaltende Jugendliche selbst sehen den Spielern ins Gesicht. Setzen andere, ältere Automaten, darin vielen Unterhaltungen z. B. des Jahrmarkts oder Abenteuerfilmen gleich, das Publikum einer exotischen Szenerie gegenüber, so wird hier die Utopie als Dekoration ins Hiesige eingebaut. Der Apparat, materiell dürftig, soll ein »Bedeutungsding« werden, der Spieler, der ordinärste Handgriffe auszuführen hat, sich dabei in Las Vegas fühlen⁷² – einem Wunschziel, das selbst wenig mehr von Utopie hat: darin doppelter Schein, appelliert die Flipperästhetik unbedenklich auch an soziale Illusionen, und nicht der Nachweis potentiell verdummender Wirkung, sondern nur der Unwirksamkeit jenes Appells vermöchte sie von ihm abzubringen.

Seine Spezifität hat jenes ästhetische Versprechen darin, daß die »pinup girls« auf den Geräten, Abklatsch noch der selbst surrogathaften Leinwandstars und Ersatz für die Animiernädchen teurerer Etablissements, mit wenig Sorgfalt und in stilistisch simplen Formen gemalt sind: »Wir haben nicht viel Platz für Feinheiten der Farbe und der Zeichnung«, sagt ein Firmenvertreter. »Alles, was wir brauchen, ist so viel grelle Wirkung, daß das Spiel sein Teil Aufmerksamkeit erregen kann.«⁷³ Die Absicht der Branche, nicht hinter den vorab vom amerikanischen Film geschaffenen Mythen zurückzubleiben, kollidiert offensichtlich mit ihren ökonomischen, jedenfalls aber ihren technischen Möglichkeiten; das Lachen darüber fällt freilich mit dem der großen Kulturindustrien zusammen, welche die Fähigkeit zur sinnlichen Faszination monopolisiert haben. Hinzu kommt bei der Flipperaufmachung nun aber auch, daß sie bei allen älteren Automaten natürlich um mehrere Modewechsel hinter dem Gros der Warenwelt hinterdreinhinkt: die besondere ökonomische Form der Automatenaufstellung, die Produkte nicht an die Spieler verkaufen, sondern möglichst lange vermieten läßt, ermöglicht so den Einbruch von rudi-

71 Cf. D. Hainz, *Päng. Crack. Klumm . . .*, in: *Zeit-Magazin* v. 25. 12. 1970, S. 21 ff., wo auch genauere Ausführungen über die Ästhetik der Flipper insgesamt zu finden sind.

72 Siehe Bildteil bei Hainz, a.a.O.

73 Nach T. Buckley, a.a.O., S. 135. Übersetzung v. Verf.

mentärem Geschichtsbewußtsein. Das potentielle Losprusten beim »Anblick des billigen Klischees das Technik und Maske-
rade noch naiv und brutal darstellt«⁷⁴, zeugt zwar von latent-
ter Skepsis auch den heutigen Machinationen der Warenästhe-
tik gegenüber, die sich gegen das Altmodische zu offenbaren
wagt; es wirkt aber in dieser spontanen Form nur wiederum
zugunsten der modernen, auch technisch perfekteren Inszenie-
rung.

Dies alles heißt keineswegs, daß seine Ästhetik dem Flipper
in den Augen der Kunden abträglich sei. Zu denken ist nicht
nur an Snobs oder an die Fans sogenannter »Trivialmythen«,
welche Flipperscheiben oder ganze Apparate bereits zum Sam-
melobjekt gemacht haben; naheliegend ist auch ein Affekt der
Rührung, welchen sich die Automaten zunutze machen kön-
nen:

Möglich ist nämlich, daß die ebenso bunte wie linkische Be-
malungsweise an das billige Spielzeug, die grobkörnigen Ver-
gnügungen des Jahrmarkts erinnert, deren Erscheinung das
Kind einst zu den schönsten Hoffnungen berechtigte; nicht um-
sonst beutet die Flipperaufmachung Motive wie Zirkus, Clown
und Varieté aus. Zu jenem Assoziationsfeld Jahrmarkt, in
dem als zweifelhaft verschriene Gestalten ihre durchaus arm-
seligen, aber lustvollen Vergnügungen verkauften, paßt dann
auch die subtile Reklame warnender Schriften, welche die Spiel-
automaten in den Zusammenhang von Asozialität, auch Pro-
stitution, setzt und damit den unbestimmten Versprechungen
Namen und Ort gibt, die überhaupt die Stadt, zumal die
Großstadt, dem Jugendlichen macht, der ohne familiäre Be-
gleitung und Aufsicht darin umherstreift, um dann schließlich
– zu flippern.

Versagung, provoziert

Um den »Widerstand der Käufer« zu brechen⁷⁵, wird ästhe-
tische Lockung auch während des Spiels selbst eingesetzt: »A
good game«, sagt ein Hersteller, »needs color, lights, bells,
gongs, and knockers, all to assure the player he ist making
progress toward a final conclusion.«⁷⁶ Nicht erst die Kennt-

74 Hainz, a.a.O., S. 21.

75 MA 1969, S. 467.

76 Bernard Asbell, a.a.O., S. 20.

nis flipperähnlicher Geräte z. B. auf Rummelplätzen, die Warengewinne ermöglichen, oder die Fehlschlüsse, zu welchen die räumliche Nähe von Gewinn- und Unterhaltungsautomaten manche Neulinge führen kann, vermögen also die Hoffnung auf einen Spielgewinn zu erzeugen: die Konstruktion und die Attribute des Flippers selbst erinnern an Gewinnspiele.

Sieht man von Wetten unter den Spielern oder dem Vergeben von Bierrunden durch Wirte ab, das freilich selten zu beobachten und ja auch verboten ist⁷⁷, bleibt es allerdings für die, die sich Illusionen gemacht haben, bei der Vorfreude. Die Branche selbst, an den profitableren Gewinnautomaten interessiert, fand deshalb zuweilen böse Worte für den Unterhaltungsflipper: Die Leute wollten doch »ihr Geld nicht dafür hergeben, nur Lichter blitzen zu sehen«, bemerkte ein Sprecher, als ein amerikanisches Gericht das Flippeln wegen des Auszahlens von Gewinnen mit Glücksspielgeräten gleichsetzen wollte.⁷⁸ Möglich ist heute nur die Wiederholung des Gewinnversuchs selbst: ein Freispiel, von dem juristische Vertreter der Automatenindustrie betonen müssen, daß es den Tatbestand des »völlig wertlosen Gewinns« erfülle.⁷⁹ Und auch dieses Freispiel tritt nicht häufig auf; das vielfarbig schillernde Spielfeld ist zugleich das Vexierbild des Gewinninteresses, welches die Handbewegung des Geldeinwurfs eher als die des Flippens fördert. Sorgfältige Tests der einzelnen Modelle prüfen nicht zuletzt, ob die Kugel auch oft genug der Kontrolle des Spielers entkommt. Während die Branche um das Publikum mit dem Aufdruck »A game of skill«, ein Geschicklichkeitsspiel, wirbt, wirbt sie bei den Behörden um die »Einsicht [...], nicht hundertprozentige Geschicklichkeitsspielgeräte zu verlangen, weil diese durch die Übung der Spieler zuletzt stets zum Ruin des Aufstellers führen müssen.«⁸⁰

Auch für die Frequenz der Freispielvergabe gilt der Wahl-

77 Aufschriften an Flippeln wie »No prices, no wagering« (»Keine Preise, keine Wetten«) oder »For amusement only« verweisen freilich auf das Naheliegen solcher Praktiken.

78 Cf. *Business Week*, 19. 12. 1953, S. 55.

79 Cf. Heinz Kummer, *Zur Frage der Freispiele bei Spielautomaten*, Köln o. J., maschinenschriftl. Ms.

80 *AM* 1967, S. 395.

spruch: »Give the sucker a break, but no more than necessary to keep him playing«: »Gib dem Trottel eine Chance, aber nicht mehr als nötig ist, um ihn beim Spielen zu halten.«⁸¹

Besondere Geschicklichkeit einzelner Spieler, vor allem aber längere Spielpraxis können die Spielzeit allerdings vergrößern; aber jenes Training kann nur am Flipper selbst geschehen, es bedeutet Dauerkundschaft für die Aufsteller. Überdies droht der Effekt solcher Einübung hinter der Chancenminderung zurückzubleiben, deren sich die gegen Inflation und Konkurrenz um ihre Profitrate kämpfende Automatenindustrie befleißigt: die Zunahme von Rouletteelementen im Spiel, die Entleerung des mittleren Spielfelds von Hindernissen und das, unter anderem damit erreichte, Beschleunigen des Kugellaufs tragen zusammen mit dem verstärkten Übergehen vom Unterhaltungsflipper zum »Kampfflipper«⁸² und vor allem der Reduktion der Kugelzahl je Spiel zu einer Verminderung von Spielzeit und Spielchancen bei.

Wo dem Aufsteller die Erfolgsquote der Spieler dennoch zu groß ist, kann er sie durch Erhöhung der Punktzahl pro Freispiel oder durch Veränderungen am Zählmechanismus vermindern.⁸³ Am Beispiel der französischen Flipperbranche bezeichnet ein Artikel es als »Spezialität der Installateure: Freispielzähler außer Betrieb [zu] setzen« oder »durch dezente Defekte die Spiele zu verkürzen«: So könnten die Aufsteller z. B. »mit einem Dreh an den Hinterbeinen der Geräte die schiefe Ebene noch schiefer machen« oder das Tilt-Pendel lockern.⁸⁴ Spielchancen werden auch dadurch vermindert, daß der Flipper, der »mehr Einzelteile als ein VW« besitzen soll⁸⁵, relativ störanfällig ist und defekte Apparate oft weiter betrieben werden.⁸⁶ Der Kunde darf also schon zufrieden

81 *The Big Slot-Machine Swindle*, in: *Reader's Digest*, June 1949, S. 47.

82 Cf. das Zitat zu Anm. 65.

83 1967 berichtet der *AM* vom – besonders erfolgreichen – Modell »Capersville«: »Erstmalig in einem Flipper ist auch der »Extra-Bonus«, ein Sonderzählwerk für zusätzliche Freispiele, das vom Aufsteller beliebig variiert werden kann, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels den Gegebenheiten des jeweiligen Aufstellplatzes anzupassen.« (*AM*, 1967, H. 1, S. 58.)

84 *Stern*, a.a.O., S. 40.

85 Ebd.

86 Gut gegen Störungen gesichert ist allerdings der Münzeinwurf. Die neueren Modelle besitzen getrennten Einwurf für drei Geldsorten, so daß beim Ausfall eines Münzprüfers die beiden anderen benutzt werden können.

sein, wenn die Automaten auf den Geldeinwurf überhaupt reagieren und halbwegs ihren Dienst tun; und tatsächlich läßt sich beobachten, daß Spieler häufig schon ihr Vermögen, einen solchen Apparat mit ihrem Geld in Betrieb setzen können, als einen gewissen Erfolg erleben.⁸⁷

Die ökonomische Form eines Kugelspiels wie des Flippers schlägt also auf den Gebrauchswert und damit das Spielerlebnis zurück. Wo nicht nur für Geld Spielzeit gekauft werden muß, sondern um die Verlängerung der Spielzeit und damit auch den Spielpreis gespielt wird, impliziert die Unterhaltung eine zumindest relative Versagungserfahrung: die Flipper sind, wie ein Illustriertentitel es mythisierend nannte, »die Unbesiegbaren«.⁸⁸ Ihre Besonderheit ist dabei, daß sie den Spieler nicht – wie Gewinnspielautomaten – von vornherein zum passiven Betrachter eines Mechanismus machen, der über Sieg oder Niederlage entscheidet. Zwar bleibt gebanntes Warten auf die Chance auch beim Flipper ein wesentliches Moment – nicht umsonst sind häufig magische Praktiken der Spieler wie die anspornende Anrede der Kugel zu beobachten: aber die – vorwiegenden – Niederlagen treten erst nach einem Kampf um den Sieg ein. Dabei können die Momente tatsächlicher Beeinflussbarkeit die Spieler sogar dazu bringen, die Bedeutung des Zufalls beim Spiel zu verkennen; erfährt man, daß selbst die nun wirklich ohnmächtigen Geldautomatenspieler zu 60,9% den Satz »Man muß sehr geschickt sein«⁸⁹ unterschreiben, so ist diese Annahme wohl gerechtfertigt.⁹⁰ Für die Psychologie des Spiels heißt dies, daß es

87 Daß bei Automatenverkäufen und -dienstleistungen der Kauf selbst den Schein eines Gewinns erhalten kann, registriert der Witz von dem Betrunkenen im Automatenrestaurant: Dieser steckt ein Markstück nach dem andern in den Geldschlitz und stapelt die dafür erhaltenen Brötchen neben sich. Auf die Frage, ob es ihm nicht bald genüge, antwortet er: »Jetzt soll ich aufhören? Wo ich grad so eine Strähne habe?

88 »Rein objektiv wäre es auch den Automatenherstellern nicht zumutbar, Maschinen zu konstruieren, die ihnen sichere Verluste bringen. Schon von hier aus erledigt sich die Frage nach dem ethischen Wert von Geschicklichkeits- respektive Zufallsspiel. Sie zu stellen, heißt sie beantworten: Geschicklichkeit gegen Automaten ist unmöglich und muß unmöglich bleiben, da keine Industrie und kein Gewerbe sich selbst auf Verlustgeschäfte anlegt . . .« (Mergen, a.a.O., S. 92).

89 R. König u. a., a.a.O., Fragebogen im Anhang, S. 11.

90 Verfolgt werden könnte auch der Gedanke, daß man Niederlagen sich

nicht einfach die Freude am Spiel zu sein braucht, die zum Weiterspielen treibt; nicht zufällig steht auf dem Modell »Jumping Jack« nicht »Noch einmal, weil's so schön war«, sondern »Too bad, try again«. Und da auch der wiederholte Versuch selten zum gewünschten Erfolg führt, bedeutet das häufige Wiederholen des Flippers – neben anderen Erfahrungsinhalten, die noch zu erörtern sein werden – ein Einüben in die Versagung.

Schuldgefühl, genutzt

Wie aber wird jene Versagungserfahrung aufgenommen? Obwohl die Unterhaltungsauswahl im Umfeld von Gaststätten nicht groß sein mag, läßt sich das Weiterspielen als relativ freiwillig bezeichnen. Damit wäre bei Personen, welche die Versagungs Momente des Spiels nicht von diesem abhalten, eine gewisse Prädisposition zum Erbringen entschädigungsloser Leistung oder hoffnungslosen Anrennens zu vermuten. Die »Psychologie des Automaten Spiels« behauptet denn auch für Automaten Spieler allgemein, daß sie »in hohem Maße [...] die Fähigkeit haben, [...] Verluste zu ertragen«. Diese sei etwas höher als bei Nichtspielern: das Verhältnis ist 72% zu 66%.⁹¹ Die Untersuchung meint darüber hinaus, daß das Automaten Spiel nicht einmal trotz der Versagungen, also anderer Gratifikationen dieser Unterhaltung wegen, sondern um dieser Versagungen willen geschieht; die Spieler, so wird behauptet, hätten weitgehend das Bedürfnis nach Spielverlusten, ja genossen diese sogar.⁹² Dieses Ergebnis deckt sich mit der verbreiteten psychoanalytischen These, daß beim Vergnügen an geldkostenden Zufallspielen geradezu ein Straforderbedürfnis führt, das einer Regression auf infantile Triebstufen entspreche. Meistermann/Bingemer meinen in dieser Interpretationstradition, die Spieler sähen im Automaten »das endlich gewonnene Bild der immer vorhandenen und zugänglichen Mutter«⁹³; welche Befriedigung verspricht. Wo der Apparat

u. a. deshalb als selbstverschuldet eingestehen muß, weil man sich auch Siege am Gerät selbst zuschreiben will.

⁹¹ Meistermann/Bingemer, a.a.O., S. 37 und S. 34.

⁹² Cf. Meistermann/Bingemer, a.a.O., S. 37.

⁹³ Ebd. S. 44.

sich dann versagt, befriedigte dies also das Strafbedürfnis, das der inzestuöse Charakter des Befriedigungswunsches zeitigt hat. Daß gerade die Mutterbeziehung unbewußtes Spielthema ist, möchten Meistermann/Bingemer auch dadurch abgestützt sehen, daß 42% der älteren Spieler meinten, in ihrer Kindheit etwas verpaßt zu haben.⁹⁴ Das betrifft Flipperspieler freilich weniger als Geldautomatenspieler; aber die psychische Herkunft von Strafbedürfnissen beim Spiel braucht ja auch nicht auf die phantasierte Mutterbeziehung bezogen zu sein: beim Flippern als einem Spiel der Fingerfertigkeit, das quasi durch »Straffen« des Flippers eine Kugel hochjagt, kann auch an die von der Psychoanalyse oft behauptete generelle Gleichung von »Spielen« und »Masturbieren« gedacht werden.⁹⁵ Daß jedenfalls unbewußte Regungen beim Ver-lusterlebnis am Automaten eine Rolle spielen, ist nicht von der Hand zu weisen.⁹⁶

Die angeführten psychoanalytischen Interpretationen sind jedoch in doppelter Weise beschränkt. Zum einen verkennen sie meist, daß individualpsychologische Dispositionen in ihrer konkreten Form, Stärke und Auswirkung von der jeweiligen Sozialverfassung abhängen. Erinnerung sei z. B. an den Befund, daß es vor allem die Arbeiterklasse ist, deren Kindern am ehesten eine befriedigende Mutterbeziehung fehlt.⁹⁷ Zum andern können aus der Kindheit stammende psychische Dis-

94 Ebd., S. 45.

95 Cf. auch Anm. 123.

96 Cf. hierzu Sigmund Freud, *Dostojewskij und die Vätertötung*, in: S. Freud, *Gesammelte Werke*, Bd. XIV, v. a. S. 414-418. – Zur Psychoanalyse insbesondere des Glücksspiels siehe auch W. Rasch, *Über Spieler*, in: *Rand-zonen menschlichen Verhaltens. Beiträge zur Psychiatrie und Neurologie. Festschrift für Hans Bürger-Prinz*, Stuttgart 1962, S. 173 ff.; Paul Matussek, *Zur Psychodynamik des Glücksspielers*. *Jb. für Psychologie und Psychotherapie*, Jg. 1, 1952/3, S. 232 ff.; Edmund Bergler, *Zur Psychologie des Hasard-spielers*. *Imago* Jg. 22, 1936, S. 409 ff.

97 Cf. dazu Wilfried Gottschalch, *Bedingungen und Chancen politischer Sozialisation*, Ffm. 1972, S. 42 f.: Der »Erwerb von Liebesfähigkeit als emotionales Substrat von Solidarität [...] setzt ja eine gelungene Mutter-Kind-Beziehung voraus, wobei »Mutter« für Dauerpflegeperson steht. Gerade diese Beziehung können Proletariermütter nur sehr schwer herstellen. Keineswegs sind hier Kinder immer erwünscht. Häusliche Enge, ökonomische Not und Unsicherheit lassen nicht jene Geborgenheit aufkommen, die notwendig ist, sollen Mütter die Kraft haben, ihren Kindern Urvertrauen, sozialen und logischen Optimismus zu vermitteln.«

positionen zwar aktuelle Verhaltensweisen vermitteln, forcieren oder abschwächen; sie sind jedoch in den meisten Fällen nicht die herrschenden Determinanten von Verhaltens- und Erfahrungsweisen. So kann sich ein Schuldgefühl beim Automatenspiel auf die soziale Tabuisierung von Geldverspielen oder »Herumlungen« in Spielhallen stützen. Vor allem aber ist die vorgängige Tatsache, daß ein Schuldgefühl – wie Meistermann/Bingemer sagen – »in jedem Menschen wirkt«⁹⁸, nicht aus Kindheitserlebnissen zu erklären. Hier wirkt vielmehr eine Gesellschaftsverfassung, welche dem Großteil der Bevölkerung ein hohes Maß an Versagungen und Verboten auferlegt und die Betroffenen nicht nur über die familiäre Sozialisation dazu zu bringen sucht, jene Zustände als notwendig, wenn nicht als selbstverschuldet anzuerkennen. Schweigen die genannten Interpretationen des Automatenspiels auch von solchen sozialen Ursachen psychischer Einstellungen, so betreten sie den Boden der Sozialpolitik doch von der Seite der sozialtechnischen Nutzung der Einstellungen her: Meistermann/Bingemer empfehlen die Unterhaltungsautomaten der Öffentlichkeit z. B. damit, daß diese »die Erfahrung der Unberechenbarkeit des Gewinnens« vermitteln⁹⁹: sie würden als Kopie der realen Welt genommen und akzeptiert.¹⁰⁰ Die spezielle Konstruktion der Automaten, welche Ohnmacht plant, soll demnach zur Gewöhnung an die nichtplanende Gesellschaft beitragen. Als sozial nützlich bezeichnen die Autoren das Spiel auch deshalb, weil es »in unserer wechsellvollen Zeit durchaus wünschenswert [ist], Verluste nicht zu tragisch zu nehmen, sondern sich neu zu orientieren und aus eigenem Entschluß zu handeln und sich nicht selbst zu schonen.«¹⁰¹

Resümieren wir das bisher Gesagte, so fällt zunächst auf, wie wenig Flippeln – obwohl doch keine Ausnahmeunterhaltung – in das oft gezeichnete Bild einer entspannenden Vergnügungskultur passen will – einer Kultur, von der es dann oft heißt, daß sie gegen moralische oder ideologische Oktrois von konservativer oder progressiver Seite verteidigt werden müs-

98 Meistermann/Bingemer, a.a.O., S. 55.

99 Ebd.

100 Ebd.

101 Ebd., S. 37.

se. Vielmehr sind die beschriebenen Merkmale des Apparats derart, daß sie sich der Strategie einer Verhaltensprägung angeboten haben, welche eher auf Begnügung denn auf Vergnügung hinauswill.

Objekt dieser Strategie ist, wie wir sahen, ein meist jugendliches, vorwiegend vor oder in Lohnarbeit stehendes Publikum. Gerade für diese Gruppe aber kann die Soziologie von einer häufigen Desillusionierung berichten, die aus der allmählichen Erkenntnis resultiert, daß die Lehrjahre keinen Herrenjahren weichen werden¹⁰²; die individuellen Aufstiegshoffnungen, die gerade für jüngere Arbeiter und Angestellte typisch sind, gehen langsam verloren.¹⁰³ Es ist deshalb gerade hier herrschaftstechnisch erwünscht, Reaktionsweisen zu unterstützen, die nichts mit aktiver Gegenwehr zu tun haben, sondern mit evasivem Freizeitverhalten oder gar mit aktiver Einübung in eine resignativ-»realistische« Haltung auf jene Belastungen antworten. Von den skizzierten Merkmalen der Automatenunterhaltung nun läßt sich gewiß sagen, daß sie zumindest nicht geeignet sind, zu einem gegenteiligen Verhalten anzuregen. Nicht weniger sicher dürfte allerdings sein, daß die Möglichkeit, mit einzelnen Unterhaltungsangeboten nachhaltige »Psychohygiene« betreiben zu können, von den Vertretern der Automatenindustrie reklamehaft übertrieben wird: die Anbiederung des Einzelkapitals an politische Instanzen erfolgt auch hier primär der eigenen Marktausdehnung, nicht der Systemerhaltung zuliebe. Dennoch können Kulturwaren in ihrer Doppelheit als Tausch- und Gebrauchswert beiden Interessen dienen; die sich vermehrenden Versuche, vormals spontane Wirkungen von Unterhaltungsangeboten nun in die bewußte sozialpolitische Regie zu nehmen, sollten deshalb nicht unbeachtet bleiben.

Aggressivität, geduldet

Daß Flippern Versagungen zu ertragen verlangt, heißt indes nicht, daß diese stets geduldig hingenommen würden. Die

102 Cf. dazu z. B. Friedhelm Neidhardt, *Die Junge Generation, Jugend und Gesellschaft in der BRD*, Opladen 1967, S. 52.

103 Cf. Helga Deppe-Wolfinger, *Arbeiterjugend – Bewußtsein und politische Bildung*, Ffm. 1972, S. 165-169 und passim.

Hinnahme, die sich im Weiterspielen ausdrückt, kann sich durchaus über kompensative Reaktionen, über zeitweiliges Aufbegehren vollziehen. Vom Geldautomatenspiel unterscheidet sich das Flippern u. a. dadurch, daß es dem Ausdruck von Aggressivität in der Spielhandlung selbst eine Chance gibt. Jedenfalls kann der Befund von König u. a., daß bei Geldspielautomaten »über 95% der Spieler [...] bei Verlust keinerlei Anzeichen von Ärger«¹⁰⁴ zeigten, keineswegs auf Flipperspieler übertragen werden. Wut ist es oft, was die Bewegungen der Spieler grundiert; das Abschießen der Kugel kann äußerst abrupt vollzogen, ja die Kugel mit dem Handballen ins Feld gehauen statt, wie an sich vorgesehen, durch das Ziehen eines Federmechanismus hineingeschnellt werden; das Flippern selbst muß nicht in einem Fingerdruck, sondern kann in einem Schlag mit der flachen Hand bestehen; und da das Gerät auf relativ lockeren Ständern steht, kann es – tut die Kugel nicht, wie sie soll – geschüttelt und gestoßen werden: der Kurzschluß bei zu heftigem Bewegen des Geräts hat diese Möglichkeit schon eingeplant und macht das Erproben der Grenze, bis zu der man gehen kann, zu einem Element des Spiels selbst.

Der Automat erlaubt also nicht nur aggressives Spielen, er stachelt es an. Das verrät sich vor allem in Unmutsäußerungen, die das Spiel begleiten. Lange Perioden stummer Anstrengung werden häufig von Flüchen über den Spielverlauf unterbrochen; auch Freispiele empfängt der Spieler oft nur mit einem erbitterten »Na endlich!« Zu den Gewohnheiten vieler Fans gehört es zudem, dem Automaten vor dem – offensichtlich enttäuschten – Weggehen einen Stoß oder Fußtritt zu versetzen: Behandlungsweisen insgesamt, die eine stabile und zugleich simple Bauart der Apparate erfordern¹⁰⁵: das Verkaufen von

¹⁰⁴ König u. a., a.a.O., S. 21.

¹⁰⁵ Ein ähnlicher Mechanismus findet sich in der Produktionssphäre. Prototypisch ist er in Sklavenhaltergesellschaften ausgeprägt. Marx nennt ihn »einen der Umstände, die auf Sklaverei gegründete Produktion verteuern. Der Arbeiter soll sich hier, nach dem treffenden Ausdruck der Alten, nur als instrumentum vocale von dem Tier als instrumentum semivocale oder dem toten Arbeitszeug als instrumentum mutum unterscheiden. Er selbst aber läßt Tier und Arbeitszeug fühlen, daß er nicht ihresgleichen, sondern ein Mensch ist. Er verschafft sich das Selbstgefühl seines Unterschieds von ihnen,

Unterhaltungen, deren Befriedigungswert *per se* und verglichen mit ihrem Preis fragwürdig ist, befördert im relativ unbeaufsichtigten Automatengeschäft seinerseits den Verzicht auf kompliziertere Spielcharaktere.

Hier wirkt sich ein Merkmal des Automatenspiels aus, das es von einer großen Zahl anderer, Sieg oder Niederlage implizierender Spiele unterscheidet: der reagierende Partner oder Spielgegner ist primär der Apparat. Auch wenn man, als Gruppe, nacheinander an den Flipper treten und die Ergebnisse vergleichen kann, wobei es von den Einstellungen der Spieler abhängt, wie stark das Moment der Konkurrenz untereinander betont wird, vermittelt sich diese Konkurrenz doch stets über den Kampf gegen den Spielpartner Apparat.¹⁰⁶ Insofern dies zugleich ein Kampf gegen das Bezahlenmüssen ist, ist ein Bewußtsein davon, daß dieser Kampf nicht bloß gegen eine »Maschine« geht, sondern einen Interessenkonflikt von Verkäufer und Käufer zum Hintergrund hat, relativ leicht zu erlangen: Beobachtungen und Hinweise anderer bestätigen denn auch, daß in der Aggressivität gegen den Automaten oft eine gegen den Anbieter der Unterhaltung mitschwingt. Am weitesten greift die Behauptung von Julius Segal, welcher meint, ein Flipperspieler messe seine Fähigkeiten im Fight gegen »the combined skills of American industry«: er sehe den Chicagoer Hersteller quasi hinter sich stehen und ihn zum Wettstreit herausfordern.¹⁰⁷ Bei vielen Spielern ist es allerdings, wie auch Larguier zeigte, der Aufsteller oder der Wirt, dem die bösen Wünsche der Spieler gelten.¹⁰⁸

indem er sie mißhandelt und con amore verwüstet. Es gilt daher als ökonomisches Prinzip in dieser Produktionsweise, nur die rohesten, schwerfälligsten, aber grade wegen ihrer unbehilflichen Plumpheit schwer zu ruinierenden Arbeitsinstrumente anzuwenden.« (Karl Marx, *Das Kapital*, Bd. I, MEW 23, Anm. auf S. 210 f.)

106 Eine französische Untersuchung befand, 71% der Flipperspieler kämpften »gegen sich« und nicht gegen andere. (Jean Larguier, *L'abus des Flipper». in: Revue internationale de criminologie et de police technique*, vol. 23, 1969, Nr. 2, S. 110). Äußerungen der Branche aus der BRD lassen allerdings darauf schließen, daß sie hier das Konkurrenzmotiv relativ stark vertreten sieht. (Cf. *AM* 1968, H. 11, S. 55.)

107 Julius Segal, *The Lure of Pinball*, in: *Harper's Magazine*, vol. 215, No. 1289, Oct. 1957, S. 45 f.

108 Cf. Larguier, ebd. – Damit wären freilich wieder nur Kleinunternehmer und -händler getroffen. Daß diese Art von Antikapitalismus gut mit Antisemitismus zusammengeht, hat treffend Martin Roda Becher in seinem –

Die beim Flipper sich demnach häufig ausdrückenden Elemente von Interessendivergenzen, von Unzufriedenheit beim und durchs Spiel haben dieser nun nicht nur die Ablehnung von Pädagogen, die sich harmonischere Unterhaltungen wünschen, sondern wiederum das Interesse pragmatisch denkender Sozialtechnologen eingetragen. In Untersuchungen über Spielautomaten wird häufig von der Möglichkeit gesprochen, daß solche Spiele nicht nur zur Abreaktion motorischer Impulse oder einer im Augenblick nicht befriedigbaren sexuellen Regung dienen können, sondern auch eine vor dem Spiel aufgebaute psychisch-soziale Aggressivität freimachen oder auf ungefährliche Weise abführen können. So kommt Mergen zu dem Ergebnis, daß das Geldautomatenspiel für bestimmte Menschen und in bestimmten Situationen wie bei Entwicklungskrisen, Spannungstau und depressiver Verstimmung nützlich sein könne, da es »dazu beiträgt, ein momentanes Abgleiten in auffälliges Verhalten (sogar kriminelles) abzufangen«; bei »Normalpersonen« und in »Normalsituationen« seien die Wirkungen allerdings kurzfristig bzw. gering.¹⁰⁹ Noch entschiedener formulieren Meistermann/Bingemer, die sich ja nicht nur mit Geldautomaten beschäftigen; sie schreiben: »Spielen am Automaten ist insgesamt eine Möglichkeit

sonst wenig vom Spiel handelnden – Roman *Flippern* vermerkt: er läßt einen Spieler, der das »Tilt« des Automaten auslöst, auf den Besitzer des Spielsalons, namens Goldstein, schimpfen: »Schweinerei«, stößt er zwischen schwarzen Zähnen hervor, »ich hab' gar nicht geschüttelt ... Der Saujud hat ihn falsch eingestellt, der verdammte Saujud.« (M. R. Becher, *Flippern*, Zürich 1968, S. 65.

¹⁰⁹ Mergen, a.a.O., S. 105. – Die frühere Untersuchung von König u. a. stellte fest, daß Spieler mit größeren Frustrationen am Spieltag häufiger spielten als andere – natürlich nur, insofern sie eine Gaststätte betraten; überdies erwies sich, »daß diejenigen, die bei Streitigkeiten in der Familie ihren Ärger unterdrücken, häufiger spielen als diejenigen, die sagen, was sie denken.« (König u. a., a.a.O., S. 28.) Personen mit niedriger Frustration am Spieltag warfen demnach zu 69% 0-50 Pfennig ein und zu 24% 0,50 bis zu 2 DM. Personen mit hoher Frustration spielten zu nur 50% für 0 bis 50 Pfennig, aber zu 41% von 0,50 bis 2 DM. (Ebd., S. 25). Auf die Frage nach dem Grad der Abreaktion durchs Spiel bekamen König u. a. allerdings keine positiven Antworten. Das mag nicht nur, wie die Autoren meinen, die Notwendigkeit anderer Forschungsinstrumente unterstreichen, sondern kann auch daher rühren, daß das – selber frustrierende – Automatenspiel Spannungen eher dämpft und auf andere Objekte lenkt als in Heiterkeit auflöst. (Cf. ebd., S. 29.) – Cf. dazu die hier folgenden Bemerkungen über »Ventilspiele«.

des Abbaus von Aggression und Destruktion.«¹¹⁰ Der Spielende habe »anders als der Triebgehemmte eine offenere Haltung gegenüber seinen Triebbedürfnissen erlernt. Er versucht, Triebe nicht nur zu hemmen oder auf direktem Wege zu befriedigen, sondern auch im Spielen.«¹¹¹ Dieser Analyse folgt die programmatische Aussage: »Spielen am Automaten ist der heute so häufig anzutreffenden Neigung der jugendlichen Roker zur Destruktion entgegengesetzt. [...] Gerade der Abbau der in der Jugend so häufig erlebten destruktiven Empfindungen ist ein psychologisches, soziologisches, auch ein kriminologisches Problem. Der Abbau kann auch auf anderen Wegen als durch Revolution, Krieg oder Gewalt erreicht werden. [...] Wenn die vorurteilsvolle Haltung gegenüber dem Spiel am Automaten gelockert würde, könnte die Lösung des Problems der destruktiven Tendenzen unserer heutigen Jugend näher rücken.«¹¹² Natürlich nimmt die Automatenbranche, was hier mit der Ungehemmtheit der Reklame ausgemalt ist, dankbar auf; ihre Zeitschriften verbreiten Presseberichte, welche aus Meistermann/Bingemer folgern: »Wenn Sie schlechte Laune haben, auf Ihren Chef oder sonst wen böse sind oder gar unter Kontaktarmut leiden – wagen Sie den Schritt hin zum Flipper, zum Billardtisch oder zum Groschen-Roulett. Opfern Sie ein paar 10-Pfennig-Stücke – und die Welt ist wieder in Ordnung.«¹¹³ Aus einer Tageszeitung kann der *Automaten-Markt* zitieren, »Spielautomaten« seien zum »Abreagieren im Computerzeitalter« geeignet; sie ständen in der Tradition von »panem et circenses«, der staatsmännisch weisen Forderung nach »Brot und Spielen« zur Besänftigung des Volkstemperaments«, die zukünftig noch »weit notwendiger« werde.¹¹⁴

Solchen Appellen mag nicht nur der Gesetzgeber durch die, eingangs erwähnte, größere Toleranz gegenüber Automatenspielen gefolgt sein; auch die Aufstellung von Spielautomaten und gerade auch Flippern am Arbeitsplatz, in Bürogebäuden sowie in Kantinen der NATO-Streitkräfte zeugt von dem zu-

110 Meistermann/Bingemer, a.a.O., S. 56.

111 Ebd.

112 Ebd.

113 *AM* 1971, H. 11, S. 24.

114 *AM* 1970, H. 2, S. 53 f.

nehmenden Bemühen, Erholungsbedürfnissen der Belegschaft in gewisser Weise Raum, wenn auch nicht Zeit zu verschaffen und dabei zugleich für Arbeitsdisziplin und Arbeitsfreude wünschenswerte Wirkungen zu befördern. Vom Flipper mag man sich dabei Ähnliches erhoffen wie japanische Unternehmer von »Prügelzimmern«, in denen die Arbeiter wattierte, lebensgroße Puppen vorfinden, welche sie nach der Parole »Haut die Puppen statt den Chef« vertrimmen dürfen.¹¹⁵ Selbst an Universitäten soll, wenn man einem Bericht der *Berliner Wirtschaft* glauben darf, Überlegungen angestellt werden, »Spielautomaten zu installieren, um studentische (und professorale) Aggressivität zu dämpfen.«¹¹⁶

Diese Bemühungen zeugen nun allerdings lediglich von einem Bedarf solcher Institutionen, soziale Spannungen ohne Abschaffung ihrer Ursache zu beseitigen; sie sind aber keineswegs mit dem Funktionieren der manipulativen Absicht gleichzusetzen. Auch die Versprechungen der Automatensoziologie können kaum darüber hinwegtäuschen, daß das Konzept einer motorischen Abreaktion von Aggression nur ephemere Wirkungen haben und grundsätzlichere Konflikte nicht am Ausbruch hindern kann. Dennoch kann das Problem aggressiver Spieltätigkeiten nicht einfach vernachlässigt werden. Was diese auszeichnet, ist nämlich zumeist keineswegs das bloße – und tatsächlich harmlose – Sichauftoben von Energie, wie das die Vertreter der »Ventiltheorie« mechanistisch darzustellen pflegen. Aggressive Handlungen am Spielobjekt mögen aufgestaute Aktivitätsbedürfnisse im Augenblick abführen; sie habitualisieren aber gleichzeitig eine deformierte Reaktionsweise gegenüber Versagungen. Die mangelnde Möglichkeit zu libidinösen Umweltbeziehungen und zur Entfaltung eigener Tätigkeit wird hier in eine beziehungslose Beziehung, eben die aggressive, übersetzt. Die reale Grundsituation ist in solchen Spielen quasi nachgestellt: beim Flipper z. B. läßt die Glasscheibe, welche das direkte Eingreifen des Spielers verhindert, nur ein Traktieren einiger Spielelemente aus der Ferne zu; sie fordert potentiell zu einem Einschlagen auf die Kugel als erreichbaren Sündenbock für die eigne Ohnmacht heraus. Gedeckt ist die Aggressionsäußerung durch die Spielregel und

¹¹⁵ Cf. *Südwestpresse* v. 25. 11. 1971.

¹¹⁶ *AM* 1971, H. 11, S. 24.

ihre eigne Indirektheit, da ja die Flipper, zudem hinter einer Scheibe befindlich, den eigentlichen Schlag ausführen. Gegen-aufklärerische Sozialtechniker mögen die sogenannten Ventil-spiele auch als so reinterpretierte akzeptieren, ja fördern, so-lange sie nur von Problemsituationen zeugen, nicht aber zu diesen zurückführen; eine kritische Wissenschaft aber muß in solchen Spielen Schulen einer Sozialpsyche sehen, die zu solida-rischem und selbstbewußtem Handeln quer steht.

Gebrauchsanalyse II: Unterhaltungsinhalt und Alltagserfahrung

Reagieren auf Chocks

Die bisherige Untersuchung des Flippens bezog sich vor al-lem auf das immanente Spielziel des Flippers, den Freispiel-gewinn, und damit auf Merkmale, die bei relativ vielen Spiel-automaten zu finden sind. Die zuletzt erörterte Aggressivität beim Flippern hing nun aber nicht allein mit dem vorpro-grammierten Verlieren zusammen, sondern deutete schon auf die spezifische Art des Agierens an diesem Gerät. Diese rela-tive Besonderheit des Flippers besteht zunächst in der Art und Weise, wie hier Gewinn und Verlust markiert werden: es geschieht über das Treffen von bestimmten Vorrichtungen im Spielfeld. Die Zielscheiben und Durchläufe, die jeden Treffer begleitenden Klingel- oder Klopftöne sind zugleich Zeichen für Punkte, die dem Spieler gutgeschrieben werden. Sie sind es, wonach sich der Flipperschlag und das Rütteln am Apparat zu richten hat.

Die Punktwertung ist dabei nicht einfach einer Torwertung beim Fußball oder einer Ringzählung beim Zielschießen ver-gleichbar. Denn nicht nur die häufig eingebauten Roulettes, sondern auch eine gänzlich ungleiche und willkürliche Wer-tigkeit der Zielpunkte trennen das sinnliche Geschehen von dem, was sich auf dem Zählmechanismus abspielt: nicht sein Spiel, sondern erst die »Kasse« betrachtend, erfährt der Spie-ler etwas über seine Leistung. Damit aber verblassen die Far-ben, Töne und Gegenstände im Feld zu unwesentlichen Sym-bolen für Punkte. Hinzu kommt, daß die erzielbaren Ziffern

schon pro Treffer in die Hunderte oder Tausende, insgesamt also in die Zehntausende – bei früheren Modellen in die Millionen – gehen. Der inflationäre Überschuss über die funktionale Zählung soll offensichtlich ein Spiel mit hohen »Geldsummen« suggerieren, der Spielraum einen Hauch von Spielkasino erhalten. Julius Segal schreibt hierzu in einem älteren Aufsatz: »Es geschieht ja nicht oft, daß jemand einen Nickel investieren und damit fünf Millionen Irgendwas gewinnen kann. Der Spieler bekommt, wenn er auf die Zählscheibe schaut, das Gefühl, er gewinne gerade etwas Großes; das ist die klassische Erfolgsstory: von Lumpen zu Reichtümern, und das im Handumdrehn.«¹¹⁷ Daß tatsächlich viele Spieler das Punktemachen, mehr oder weniger bewußt, als Mimesis einer Kapital- und Geldanhäufung verstehen, liegt nahe, ist aber naturgemäß schwer nachzuweisen. Immerhin erklärt die Branche die neuerliche Umstellung von der 1000er- auf die 10 000er-Wertung damit, der Spieler liebe »ja nun einmal die hohen Punktgewinne«.¹¹⁸ Gewiß, jedoch ist dieser Inhalt beim Flippern weit weniger zentral als bei den Wirtschaftsspielen, die sich in der Nachfolge von *Monopoly* in den letzten Jahren ausgebreitet haben; von diesen läßt sich wirklich sagen, daß sie in kapitalistisches Handeln einüben bzw. – für die meisten Spieler realistischer – dieses Handeln im Spiel ersetzen sollen. Demgegenüber läßt Flippern keine Möglichkeit für »kapitalistisches« Wirtschaften mit Geldsymbolen; das hier nur mögliche Summenanhäufen appelliert nicht notwendig an bürgerliches Denken, sondern läßt sich vom Spieler – falls er sich konkreten Assoziationen nähert – auch als gebrauchswertorientierter Lohn- oder Einkommenserwerb identifizieren. Vor allem ist es die Art, wie der Spieler zu seinen Punkten kommt, welche Flippern von den traditionellen, groß- oder kleinbürgerlichem Sozialhandeln entsprechenden Gewinnspielen unterscheidet.

Flippern nämlich ist kein Spiel, das – wie Börsenspiele oder Kartenspiele – noch ein halbwegs zusammenhängendes Gespräch oder ein Planen, Nachdenken, Probieren, Unterbrechen gestattet. Es addiert sich aus Handgriffen, die als prinzipiell gleiche im strengen Sinn keine Kontinuität haben. Die

¹¹⁷ J. Segal, a.a.O., S. 46. (Übersetzung des Verf.)

¹¹⁸ *MA* 1968, H. 2, S. 42.

Einseitigkeit der Tätigkeit ist ebenso schlagend wie die Unmöglichkeit, den eigenen Aktionsradius durch Übung wesentlich auszudehnen; dazu wäre es nötig, die Scheibe vom Spielfeld zu entfernen und das Spiel zu zerstören. Der Spieler handelt größtenteils reaktiv: er ist Objekt eines weitgehend unkontrollierbaren Geschehens. »Ich muß mich auf die Kugel einstellen«, sagt ein befragter Spieler während des Spiels, »sie gewähren lassen, doch im entscheidenden Moment muß ich eingreifen.«¹¹⁹ Dabei ist der Flippernde nicht nur gezwungen, nervlich sowie manuell auf die diskontinuierlichen Stöße der Kugel einzugehen; er reagiert gleichzeitig auf das optische und akustische Geschehen, das ihren Lauf begleitet, auf die »magischen Lichteffekte« und die »Ausstoßlöcher mit Knallfrosch-Effekt«. Das alles ergibt einen, wie es freilich wertend heißt, »rasanten und abwechslungsreichen Spielverlauf«, dessen Komplexität und Tempo natürlich von Modell zu Modell variieren. Immanentes Ideal des Spiels ist ein Ablauf, bei dem »in keiner Sekunde[...] eine Reizstockung« auftritt und »in jeder Ecke [...] etwas los« ist¹²⁰; er wird ständig von neuen Spielattributen gefördert, z. B. durch eine rotierende Schleuderscheibe, die die Kugeln aus der »normalen Bahn« [...] wirbelt, gegen Kontakte schleudert oder in einer rasanten Kurve ins Aus befördert. Hier heißt es aufgepaßt, und nur wer schnell schaltet und mit flinken Fingern die Flipper betätigt, kann den Kugelwirbel »zähmen«.«¹²¹

Beim Flippern führt die Hand ruckhafte Bewegungen aus, welche über die Effekte, die die Kugel auslöst, wiederum als Schläge auf die Wahrnehmung des Spielers zurückwirken: man teilt aus und zuckt dabei potentiell selbst zusammen.¹²² Der Schlag selbst dürfte durchaus als lustvoll empfunden werden, wobei sexuelle Interpretationen oft sogar manifest

¹¹⁹ *AM* 1968, H. 3, S. 17. – Eine eigne Beobachtung mag jene Empfindung verdeutlichen. Nach ausgiebigem Flippern am Abend stellte sich vor dem Einschlafen häufig das Bild einer Kugel ein, die jeweils knapp vor den Flippern von links nach rechts und wieder zurück pendelte, also ständig nach dem Eingriff verlangte, aber nicht erreichbar war.

¹²⁰ *AM* 1971, H. 7, S. 50.

¹²¹ *MA* 1972, H. 4, S. 31.

¹²² Im Comic Strip *Pravda* von Guy Pellaert findet sich eine Komponente dieser Erfahrung in bizarrer Weise dargestellt. Die Titelheldin gerät in einen überdimensionierten Flipperautomaten und wird darin unter Schreien umhergeworfen.

sind¹²³; und je größer die Belastung der Apperzeption durch Hektik, desto größer ist wohl die Befriedigung, wenn der Flipperschlag gelingt. Die Auswirkungen der Einzelschläge, die auf die Kugel und von ihr ausgehen, komplettieren sich dabei potentiell zu einem Gesamteindruck, durch den »einen Augenblick die Stabilität der Wahrnehmung« gestört und »dem klaren Bewußtsein eine Art wollüstiger Panik« einge-
flößt wird.¹²⁴ Das rauschhafte Element darf freilich, soll es fort dauern, nicht die Oberhand gewinnen, sondern kann nur neben der weiterbestehenden Aufmerksamkeit und Reaktionsfähigkeit bestehen. Positiv besetzt ist die Reaktionsforderung für den, welcher das Spiel nicht nur äußerlich mitmacht, denn auch schon durch die Furcht vor dem Spielende, das, neben dem Erstarren des vorher durch die Macht des Spielers belebten Apparats, auch den Verlust von Geld impliziert.¹²⁵

Exkurs: Sozialer Ursprung der Chockerfahrung

Diese Tätigkeits- und Wahrnehmungsweise – die freilich nur mit Hilfe interpretierender Akzente überhaupt plastisch beschrieben werden konnte – findet sich in solcher Ausprägung nur beim Flipper; sie weist jedoch in Einzelkomponenten sowie im Gesamteindruck Ähnlichkeiten mit einer Fülle neuerer Spiele und Unterhaltungsformen auf; zu denken ist dabei nicht nur an Schieß- und Verkehrsspielautomaten, sondern überhaupt an Unterhaltungsmittel, welche die Apperzeptionsfähigkeit vor allem durch elektrisch ausgelöste Erscheinungen in mehrfacher Weise beanspruchen; so an die Addition von »sounds, lights und action« in der Beat- und Popmusik ebenso wie an Filme mit rascher Schnittfolge und speziell den Trickfilm¹²⁶, welcher als Kombination von Bewe-

123 Sexuell besetzt sein kann z. B. die – freilich zugleich maschinenhafte – Bewegung des Hochflippens der Kugel; sie wird bei vielen Spielern von einer stoßenden Bewegung der ganzen Hüfte begleitet.

124 Mergen, a.a.O., S. 83.

125 Zu denken ist dabei auch an das wiederum sexuelle Gefühl der Impotenz, da die Kugel sich nun nicht mehr »straffen« läßt, sondern mehr oder weniger lasch in Richtung Unterleib des Spielenden hinabtrudelt.

126 Nicht zufällig sind den Comics und Trickfilmen, welche sich so bewegen, wie das gehetzte, ruckartig reagierende Auge und Ohr die Welt wahrnimmt,

gungs- und Lauteffekten in wechselndem Schnittrhythmus dem Zuschauer einem Wechselbad von Eindrücken – wenn auch nicht Tätigkeiten – verschiedenen Tempos aussetzt. Die Analyse der Flippererfahrung ist demnach nicht nur von monographischem Interesse. Woher, so muß gefragt werden, resultieren die Ausbreitung solcher Darbietungsformen und ein offensichtliches Bedürfnis großer Massen nicht nur nach dem möglichen Informationsgehalt, der in diesen Formen, z. B. in Filmen, transportiert wird, sondern nach dieser Apperzeptionsweise selbst?

Bei der Suche nach einer Antwort finden wir bereits verschiedene Interpretationsversuche vor. So fragt ein Zeitungsartikel, der »das Betätigen von Hebeln, Stangen, Kurbeln, das spannungsgeladene Beobachten rollender Kugeln, drehender Räder, Walzen und Scheiben« bei Spielautomaten konstatiert, »ob es [...] einen Zusammenhang gibt zwischen der zunehmenden Beliebtheit des automatischen Unterhaltungsspiels und der Abnahme sowohl geistiger als auch körperlicher Inanspruchnahme bei immer zahlreicheren Arbeitsgängen«. ¹²⁷ Genauer gefragt hat schon in den 30er Jahren Walter Benjamin. In seiner Arbeit *Über einige Motive bei Baudelaire* streift er auch die Wirkweise bestimmter Jahrmarktsvergnügungen: »Was der Lunapark in seinen Wackeltöpfen und verwandten Amusements zustande bringt«, schreibt er hierbei, »ist nichts als eine Kostprobe der Dressur, der der ungelernte Arbeiter in der Fabrik unterworfen wird (eine Kostprobe, die ihm zeitweise für das gesamte Programm zu stehen hatte; denn die Kunst des Exzentriks, in der sich der kleine Mann in den Lunaparks konnte schulen lassen, stand zugleich mit der Arbeitslosigkeit hoch im Flor).« Die dabei zustande kommende Erfahrungsweise nennt Benjamin Chockapperzeption. Prototypisch ausgeprägt sei sie bei der Fließbandarbeit: »Unabhängig vom Willen des Arbeiters gelangt das Werkstück in dessen Aktionsradius. Und es entzieht sich ihm ebenso eigenwillig.« Die Arbeiter müssen lernen, ihre eigene Bewe-

die in den Artikeln über Flipper häufigen lautmalenden Worte entnommen. Die »Päng. Crack. Klumm. Zoff. Lopp. Blip. Kläng. Zachapp«, wie das *Zeit-Magazin* (a.a.O.) sie aneinanderreichte, haben dabei das beinahe epische »Klingelingeling« oder »Kladderadatsch« in Zeichenserien des 19. Jahrhunderts abgelöst.

¹²⁷ AM 1969, H. 9, S. 20.

gung der gleichförmig stetigen eines Automaten zu koordinieren: ihr Verhalten wird zu einer Reaktion auf Chocks.¹²⁸

Um Benjamins Gedankengang beurteilen und für unsere Problematik fruchtbar machen zu können, ist es zunächst notwendig, Charakter und gesellschaftliche Bedeutung der repetitiven Teilarbeit, von deren Schilderung er seinen Ausgang nimmt, genauer zu erfassen. Diese Arbeitsweise, so ist zunächst festzuhalten, ist auch bei Benjamin – trotz leichter technizistischer Anklänge – nicht als nur technisch verursachte beschrieben. Benjamin erinnert in jenem Abschnitt an eine Marxsche Passage, in der es heißt: »Aller kapitalistischen Produktion [...] ist es gemeinsam, daß nicht der Arbeiter die Arbeitsbedingung, sondern umgekehrt die Arbeitsbedingung den Arbeiter anwendet, aber erst mit der Maschinerie erhält diese Verkehrung technische handgreifliche Wirklichkeit.«¹²⁹ Die Abhängigkeit von »der Maschine« ist fundiert in der Abhängigkeit des produktionsmittellosen Arbeiters von Käufern seiner Arbeitskraft«; die Charaktere der Maschinenarbeit selbst, in der »nur der einfachste, eintönigste, am leichtesten erlernbare Handgriff verlangt wird«¹³⁰, resultieren aus der kapitalistischen Arbeitsteilung. Sie hat die »geistigen Potenzen des Produktionsprozesses« von der Handarbeit geschieden und in »Mächte des Kapitals über die Arbeit« verwandelt, welche im Maschinensystem verkörpert sind.¹³¹ Dem Arbeiter gehören weder Arbeitsmittel noch Arbeitsprodukte; er bestimmt weder über Arbeitszeit noch Arbeitstempo, und schon seine Qualifikation ist auf die Erfordernisse des kapitalistischen Produktionsprozesses zugeschnitten. So erscheint ihm denn auch seine eigene »lebendige Arbeit« selbst [...] als fremd gegenüber dem lebendigen Arbeitsvermögen«, und das Produkt seiner Arbeit »als eine Kombination fremden Mate-

128 Walter Benjamin, *Illuminationen*, Ffm. 1961, S. 222 f.

129 K. Marx, *Das Kapital* Bd. I, a.a.O., S. 446.

130 Karl Marx/Friedrich Engels, *Manifest der Kommunistischen Partei*, MEW Bd. 4, S. 468 f.

131 K. Marx, *Das Kapital* Bd. I, a.a.O., S. 446. – »Der Ton wird gelegt nicht auf das Vergegenständlichtsein, sondern das Entfremdet-, Entäußert-, Veräußertsein, das Nicht-dem-Arbeiter-, sondern den personifizierten Produktionsbedingungen-, i. e. dem-Kapital-Zugehören der ungeheuren gegenständlichen Macht, die die gesellschaftliche Arbeit selbst sich als eins ihrer Momente gegenübergestellt hat.« (K. Marx, *Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie*, Berlin/DDR 1953, S. 716.).

rials, fremden Instruments und fremder Arbeit – als fremdes Eigentum«. ¹³² Wenn auch langdauernde und einseitige Arbeit *per se* belastend ist und das Lebensniveau herabdrückt, und wenn diese Arbeit auch nicht mit deren kapitalistischer Form, sondern erst mit der – nur politisch-ökonomisch und nicht einfach technologisch erreichbaren – Überwindung der gegenwärtigen industriellen Entwicklungsstufe radikal reduzierbar ist, so darf doch die Arbeitserfahrung des Lohnarbeiters keineswegs auf das Mensch-Maschine-System an sich zurückgeführt werden. ¹³³ Nicht die technische Entwicklung als solche, sondern ihre Indienstnahme für die Mehrwertproduktion bestimmt denn auch die Art der Arbeitsrationalisierung; der Verwertungsstandpunkt ist es, welcher die durch die Arbeiterbewegung erkämpfte Arbeitszeitverkürzung durch eine Verlängerung der Arbeitszeit nach innen, also eine Intensivierung der Arbeit, zu kompensieren sucht. Schrittmacher in dieser Entwicklung waren im 20. Jahrhundert Henry Ford in Detroit und sein wissenschaftlicher Berater Taylor. In den Ford-Werken »zergliederte man komplexe Steuerungs- und Bedienungsoperationen in eine Vielzahl meist winziger Teiloperationen an einer Fließbandstraße. Durch die Zerlegung der Steuerungsoperationen wurde die Anzahl der zu beobachtenden Faktoren und ihre Kombination auf ein Mindestmaß beschränkt und die Anzahl der zu tätigenen verschiedenartigen Steuerungen oft auf nur einen einzigen sich ewig wiederholenden Handgriff reduziert.« ¹³⁴ Man untersuchte die Bewegungen der Arbeitenden und »findet, daß gewisse Bewegungen »überflüssig« waren, und man zwingt den Arbeiter, diese Bewegungen zu vermeiden, d. h. intensiver zu arbeiten und keine Sekunde auf Erholung zu verschwenden.« ¹³⁵ Auf erhöhter Stufe wurde wirklich, was Engels schon 1844 als Tendenz beschrieben hatte: »Die Tätigkeit des Arbeiters wird leicht, die Anstrengung der Muskel wird gespart und die Arbeit selbst unbedeutend, aber eintönig im

¹³² K. Marx, *Grundrisse*, a.a.O., S. 366.

¹³³ Vor allem wirkt sich die ökonomische Form der Arbeit ja nicht nur auf die – von uns hier beleuchtete – Situation am Arbeitsplatz aus. Sie bedingt die Klassenstruktur der Gesellschaft und deren Konsequenzen insgesamt.

¹³⁴ Wolfgang Jonas/Valentine Linsbauer, Helga Marx, *Die Produktivkräfte in der Geschichte*, Bd. I, Berlin/DDR, 1971, S. 19.

¹³⁵ W. I. Lenin, *Werke*, Bd. 20, S. 145.

höchsten Grade. Sie gewährt ihm kein Feld für geistige Tätigkeit und nimmt doch seine Aufmerksamkeit gerade so viel in Anspruch, daß er, um sie gut zu besorgen, an nichts anderes denken darf.«¹³⁶ Bezeichnend ist bei dieser »scheinbaren Leichtigkeit der Arbeit an der Maschine«¹³⁷ ein »erschöpfender Zustand von Aufregung«¹³⁸; eine nervliche und geistige Reizarmut und Reizbelastung zugleich.

In den letzten Jahrzehnten hat sich diese Entwicklung verschärft. Immer mehr Berufskategorien unterliegen einer extremen Vereinseitigung und zugleich Intensivierung ihrer Arbeit¹³⁹; wenngleich auf neuer Stufe, erfährt auch das zunehmende Automatisierungspersonal den Widerspruch zwischen gleichzeitiger Über- und Unterforderung der Arbeitskraft in ausgeprägter Weise. Darüber hinaus werden auch nichtproduktive Tätigkeiten, so z. B. die Büroarbeit, einer immer weitergehenden kapitalistischen Rationalisierung unterworfen und dabei intensiviert.¹⁴⁰ Dies alles bewirkt – neben ökonomischen Veränderungen natürlich – auch die nachhaltige Ausbreitung jener Belastung, die Benjamin als eine durch Chocks beschrieb.¹⁴¹

136 Fr. Engels, *Lage der arbeitenden Klasse in England*, MEW Bd. 2, S. 347. – 1958 schrieb Habermas in seinem vielzitierten Aufsatz *Soziologische Notizen zum Verhältnis von Arbeit und Freizeit* von einer »neuen und überraschendsten Unverhältnismäßigkeit industrieller Arbeit«: dem nichtqualifizierten Arbeiterpersonal an halbautomatischen Maschinen werde »eine stets bereitgehaltene Aufmerksamkeit und vor allem eine außerordentliche Verantwortung abverlangt. Jedoch entspricht dieser »Bereitschaft an sich« kein irgend nennenswerter Arbeitsvollzug. Schelsky spricht geradezu von der Gefahr eines Aktivitätsstaus, der womöglich mit einer besonderen Langeweile und Ermüdung verbunden sei.« Habermas beschrieb diesen ihn überraschenden Sachverhalt im Anschluß an Autoren wie Friedmann, Dahrendorf und Schelsky und vernachlässigte entsprechend die Rolle der Produktionsverhältnisse: die Arbeitsbedingungen wurden so eine Folge der »industriellen Arbeitsweise« schlechthin. (Jürgen Habermas, *Soziologische Notizen zum Verhältnis von Arbeit und Freizeit*, in: *Konkrete Vernunft. Festschrift für E. Rothacker*, Bonn 1958, S. 223 f.).

137 K. Marx, *Kapital* Bd. I, a.a.O., S. 425.

138 Fabrikinspektorenbericht 1861, zit. nach K. Marx, ebd., S. 440.

139 So hat sich die Produktionsgeschwindigkeit in der BRD nach Angaben der Industriegewerkschaft Metall von 1950 bis 1974 vervierfacht. (Cf. *Frankfurter Rundschau* vom 28. 6. 1974.)

140 Cf. z. B. Urs Jaeggi/Herbert Wiedemann, *Der Angestellte im automatisierten Büro*, Stuttgart 1963.

141 Nun finden sich ähnliche Verhaltens- und Erlebnisweisen auch außerhalb der Arbeitswelt. Benjamin glaubte sogar, Elemente davon auch beim

Dabei reduziert sich nun Chockerfahrung eben nicht auf eine spezifische Beanspruchung der Physis: die menschliche Wahrnehmung ist nie eine isoliert sinnliche. Deutlich wird das bereits daran, daß Maschinen- oder Verkehrsbewegungen nicht nur anstrengen, sondern zugleich eine Verletzungsdrohung implizieren können. Darüber hinaus aber kann die Chockerfahrung auch und wesentlich über die soziale Bedeutung des Wahrgenommenen vermittelt sein. Am Arbeitsplatz z. B. wirkt sich gewiß auch das Nichtverstehen der Wirkweise einer Maschinerie, vor allem aber der soziale Druck, die Angst z. B. vor einem Nichtgenügen, auf die Art des Mitvollzugs des Arbeitsrhythmus und vor allem seiner psychischen Verarbeitung aus; Reaktionsmängel wiederum müssen nicht einfach momentaner motorischer Perplexität, sondern können auch

historischen Übergang zu technischen Gebrauchsgütern zu erkennen, die die Wahrnehmungs- und Konzentrationsfähigkeit gleichzeitig über- und unterbelasteten. Er erinnert an den Fotoapparat, bei dem nun »ein Fingerdruck genügte, um ein Ereignis für eine unbegrenzte Zeit festzuhalten«, ans Telefon, »bei dem an die Stelle der stetigen Bewegung, mit der die Kurbel der älteren Apparate bedient sein wollte, das Abheben eines Hörers getreten ist«. Alle jene »unzähligen Gebärden des Schaltens, Einwerfens, Abdrückens« hätten »gemeinsam, eine vielgliedrige Ablaufsreihe mit einem abrupten Handgriff auszulösen.« Vor allem aber nennt er das Erlebnis des Straßenverkehrs: »Durch [den Verkehr in der großen Stadt] sich zu bewegen, bedingt für den einzelnen eine Folge von Chocks und von Kollisionen. An den gefährlichen Kreuzungspunkten durchzucken ihn, gleich Stößen einer Batterie, Innervationen in rascher Folge. Baudelaire spricht von dem Mann, der in die Menge eintaucht wie in ein Reservoir elektrischer Energie. Er nennt ihn bald darauf, die Erfahrung des Chocks umschreibend, »ein *Kaleidoskop*, das mit Bewußtsein versehen ist.« Wenn Poes Passanten noch scheinbar grundlos Blicke nach allen Seiten werfen, so müssen die heutigen das tun, um sich über die Verkehrssignale zu orientieren. So unterwarf die Technik das menschliche Sensorium einem Training komplexer Art.« (W. Benjamin, a.a.O., S. 221.) Ungleich schwererwiegend ist die Belastung für Motorrad- und Autofahrer, welche die Beobachtung der Verkehrslage mit verschiedenen Schaltoperationen zu koordinieren haben. Die Anforderungen, die solche Situationen an die Wahrnehmung stellen, resultieren freilich nicht bloß aus einer spezifischen sozialen Indienstnahme der Technik, sollten also dem Problem der repetitiven Lohnarbeit nicht zu sehr parallelisiert werden. Die hier auffindbaren Chockbelastungen wären denn auch – obwohl der physiologische Apparat auf sie stets chockhaft reagieren dürfte – als vorübergehende durchaus zu bewältigen und durch Gewöhnung, psychisch unangestrengt rezipierbar. Daß viele der Betroffenen so weit noch nicht sind, ist teils auf die unerträgliche Zuspitzung dieser Situationen, wie sie z. B. mangelnde Verkehrspolitik für das Autofahren bedeutet, teils auf physische und nervliche Dauerbelastung durch die geschilderte Arbeitswelt zurückzuführen.

halbbewußter Auflehnung z. B. gegen das Tempodiktat entspringen.

Als soziale Chockerfahrung muß diese dabei gar nicht an einzelne sinnlich-schreckhafte Eindrücke gebunden sein. Sie kann, mit einigem Recht, sogar als eine den kapitalistischen Produktionsverhältnissen schlechthin entsprechende Erfahrungsweise bezeichnet werden. Ist es innerbetrieblich die geplante Nichtkontrolle der Lohnarbeiter über den Produktionsprozeß, so ist es außerbetrieblich die ungewollte Nichtkontrolle der Gesellschaftsmitglieder über die sozialen Bedingungen ihres Lebens, welche diese Erfahrung hervorruft.

Das »Gesetz«, welches diese Bedingungen regelt, ist ein Gesetz des ungeplanten und daher unvorhersehbar wirkenden Handelns einzelner sozialer Einheiten. Die kapitalistische Produktionsweise kombiniert die verselbständigten Teilprozesse ihrer privat wirtschaftenden Mitglieder noch immer nur *ex post*, hinter dem Rücken der Agierenden; diesen wird damit ihre eigene gesellschaftliche Aktion zu einer scheinbar fremden Bewegung von Sachen, der sie dann unterworfen sind. Das Wertgesetz, das den ökonomischen Verkehr und das von ihm Abhängige regelt, setzt sich »in den zufälligen und stets schwankenden Austauschverhältnissen« gewaltsam durch wie das »Gesetz der Schwere, wenn einem das Haus über dem Kopf zusammenpurzelt.«¹⁴² Dieses Zusammenpurzeln geschieht in großem Maßstab in der Krise; jedoch »die Struktur der Krise erscheint bei näherer Betrachtung als bloße Steigerung der Quantität und Intensität des Alltagslebens der bürgerlichen Gesellschaft.«¹⁴³ Den Sachverhalt affirmiert kulturell z. B. die chaotische, gedächtnislos-punktualistische Weise, in der die Massenmedien dieser Gesellschaft Informationen sammeln und verbreiten; ideologisch dient ihm der Fetisch Aktualität einerseits, die Kategorie Schicksalhaftigkeit andererseits; auf wissenschaftlicher Ebene der soziologische Empirismus, die Scheingenauigkeit als Kompensation, oder der psychologische Behaviorismus, der den Menschen selbst nur als Addition von Reaktionen definieren kann. Das Sozialverhalten der von jener Ungeplantheit am meisten Hin- und Her-, kaum je aber Hinaufgeworfenen wiederum kennt »das bürgerliche Verhal-

¹⁴² Karl Marx, *Kapital*, Bd. I, a.a.O., S. 89.

¹⁴³ Georg Lukács, *Geschichte und Klassenbewußtsein*, Berlin 1923, S. 112.

tensmuster der hinausgeschobenen Befriedigung und der Vorausplanung« nur selten¹⁴⁴; zumindest solange sie nicht im Zusammenhang einer antikapitalistischen Praxis stehen, zerstückelt sich ihr Lebensprozeß in kaum verstandene und unbeeinflussbare Situationen; die Reaktion auf äußere Anforderungen läßt sich nur noch mühsam zur personalen Einheit zusammenbiegen. Tendenziell »[zergeht] das Bewußtsein eines zeitlichen Kontinuums, der emphatische Begriff von Erfahrung«: die Zeit zerfällt »in diskontinuierliche, dem Schock sich anähneltende Momente«. ¹⁴⁵ Die Belastung der Apperzeption durch einzelne Chockerfahrungen findet demnach ihr Pendant in der Zerstückeltheit und Gefährdetheit der Lebensweise insgesamt.

Kompensation und Einübung von Chockerfahrung

Warum nun dieser Exkurs über kapitalistische Produktions- und Verkehrsweise unterm Aspekt der Chockapperzeption? Gewiß nicht, um einen bloß phänomenologischen Vergleich zwischen Flipper- und anderer Erfahrung anzustellen, sondern weil angenommen werden kann, daß die Vermehrung der skizzierten Verhaltensanforderungen die Unterhaltungskultur beeinflußt hat. Dabei ist natürlich zuerst daran zu denken, daß die nervlich belastende ebenso wie die körperlich anstrengende Arbeit die Fähigkeit zu aktiver Tätigkeit in den wirklich disponiblen Stunden der Freizeit schmälert.¹⁴⁶ Zum ändern aber führt jene Erfahrung, vor allem bei den noch weniger verschlissenen Jugendlichen, häufig zu Unterhaltungsformen, welche gegenüber einseitig-repetitiven Arbeiten einen gewis-

¹⁴⁴ David Riesman/Robert S. Weiss, *Einige Zukunftsprobleme der Freizeit*, in: D. Riesman, *Wohlstand wofür?* Ffm. 1966, S. 106.

¹⁴⁵ Th. W. Adorno, *Einleitung in die Musiksoziologie*, Reinbek 1968, S. 57.

¹⁴⁶ Dies zu erkennen ist häufig schwierig, da sich die auf bloße Entmüdung abzielenden Verhaltensformen unter der Oberfläche einer Aktivität wie zum Beispiel dem Fernsehen verbergen können; vor allem dürfte die Ablösung der primär körperlichen Belastung durch eher nervlich-seelische neue Regenerationsformen nötig machen, die auf den ersten Blick nicht von beliebigen Freizeittätigkeiten zu unterscheiden sind. (cf. M. Osterland u. a., *Materialien zur Lebens- und Arbeitssituation der Industriearbeiter in der BRD*, Ffm. 1973, S. 234.) Die eher nervlich belastende Arbeit führt z. B. häufig zu motorischen Abreaktionen bei gleichzeitig niederem Anstrengungsgrad. (A.a.O., S. 235.)

sen Bewegungsausgleich und gegenüber der Anspannung dieser Tätigkeiten verschiedene Formen der psychischen Abreaktion bis hin zur inhaltlichen Bewältigung enthalten. Die spezifische Ausprägung solcher Unterhaltungsbedürfnisse und die Art und Weise ihrer Befriedigung sind freilich vom Unterhaltungsangebot bedingt, das seinen Kunden nicht nur Erfahrungen bietet, sondern auch aufzwingt.

Unsere Beschreibung des Flippers nun hat gezeigt, daß das Spiel zweifellos zu den sich ausbreitenden Unterhaltungsmitteln gehört, welche die Chockapperzeption in irgendeiner Weise zum Thema machen¹⁴⁷: der radikale Unterschied zwischen Flippern und traditionellen Alternativen des Spiels in Gaststätten, wie etwa dem Skat, ist nicht zu übersehen.¹⁴⁸ Zu

147 Hierher gehört auch der Film. Benjamin schrieb, in diesem komme »die chokförmige Wahrnehmung als formales Prinzip zur Geltung. Was am Fließband ein Rhythmus der Produktion bestimmt, liegt beim Film dem der Rezeption zugrunde.« (W. Benjamin, a.a.O., S. 221.) Er schreibt an anderer Stelle: »Der Film ist die der gesteigerten Lebensgefahr, der die Heutigen ins Auge zu sehen haben, entsprechende Kunstform. Das Bedürfnis, sich Chockwirkungen auszusetzen, ist eine Anpassung der Menschen an die sie bedrohenden Gefahren. Der Film entspricht tiefgreifenden Veränderungen des Apperzeptionsapparates – Veränderungen, wie sie im Maßstab der Privatexistenz jeder Passant im Großstadtverkehr, wie sie im geschichtlichen Maßstab jeder heutige Staatsbürger erlebt.« (W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Ffm. 1963, S. 62.) Benjamins zweimal gebrauchtes Verbum »entsprechen« weist darauf hin, daß er die – vielfältigen – Funktionen des Films natürlich nicht auf die Befriedigung des Bedürfnisses, sich Chockwirkungen auszusetzen, reduziert.

148 Das Skatspiel weist zwar einige der Automatenunterhaltung ähnliche Elemente auf: kurze, wiederholte Spiele; eine große Rolle des Zufalls u. ä. Aber der Spielablauf ist weitgehend der individuellen Disposition überlassen. In überschaubarem Rahmen zeigt Skat mehr Zusammenhang der Tätigkeit, erlaubt ein gewisses Planen des Spielverlaufs oder jedenfalls das Sichvornehmen einer bestimmten Taktik über mehrere Spiele hinweg; man kann z. B. »mauern« oder etwas riskieren. Über Gewinn und Verlust führen die Spieler selbst Buch; geübt wird dabei das Addieren und Subtrahieren kleiner Summen, die sich beim Spiel um Geld dann auch wirklich in Pfennigbeträge verwandeln. Jede Massenhaftigkeit, sei es der Zahl der Spiele, der Karten, sei es der Punkte oder der Partner, fehlt. Man agiert auf begrenztem Terrain mit wenigen, individuell konturierten Konkurrenten. Der Blick gilt ihren Reaktionen und der eigenen Karte. Man pflegt die Überredung, die Täuschung über die eigene Lage, übt sich ein wenig in dem, was man Menschenkenntnis nennt. Am ehesten entspricht, was in jenem Spiel vorgeht, wohl der Welt kleiner Gewerbetreibender. Natürlich muß dieser Spielcharakter nicht mit dem Sozialstatus der Spieler übereinstimmen.

untersuchen bleibt, wie das Automatenpiel das Moment der Chockerfahrung aufnimmt und ausprägt.

Der Flipper präsentiert, so wurde gesagt, sowohl Elemente nervlich-psychischer wie, vermittelt über den Spielverlust, inhaltlich chockhafter Erfahrung. Dennoch kann nicht behauptet werden, daß das Spiel z. B. die Arbeitserfahrung eines repetitiven Teilarbeiters einfach wiederhole oder diejenigen, welche sie oder ähnliche Belastungen nicht kennen, direkt darin einübe¹⁴⁹ – zunächst deshalb nicht, weil – trotz des Geldverlusts – nur eine simulierte Ernstsituation vorliegt, welcher der Spieler sich freiwillig unterzieht; sodann aber auch wegen der Kürze des Spiels und der wesentlichen Erleichterungen für den Apperzeptionsmechanismus, den das in den Kasten gebannte und relativ übersichtliche Spiel trotz allem gegenüber den meist weit überwältigenderen Realsituationen bereithält. Hinzu kommen ästhetische und vor allem Punktgratifikationen, welche die Mühe fiktiv belohnen.

Diese wesentliche Erleichterung in der Mimesis der chokhaften Ernstsituation erinnert nun freilich an eine Funktion, welche die Psychoanalyse – neben anderen Bedeutungen – vielen Spielen zuzuschreiben neigt. So bemerkt Freud, daß »die Kinder alles im Spiele wiederholen, was ihnen im Leben großen Eindruck gemacht hat, daß sie dabei die Stärke des Eindruckes abreagieren und sich sozusagen zu Herren der Situation machen.« Von Kinderspielen lasse sich sagen, daß das Kind, beim eigentlichen Erlebnis passiv, »sich nun in eine ak-

149 Die These von der »Verdoppelung der Arbeitswelt« durch Freizeittätigkeiten hat ihre Meriten gegenüber harmonistischen und idealistischen Auffassungen von Sport und Spiel, muß jedoch wesentlich modifiziert werden. Arbeit und Freizeit stehen nicht im Verhältnis struktureller Homologie, sondern in einem Funktionsbezug. Körperlich belastende Arbeit z. B. führt in der Freizeit natürlich eher zu einem Überwiegen bloßer Rekreation und nicht zu Leistungssport. Auch die psychisch-ideologische Bereitschaft zur Erbringung von Leistung in der Freizeit ist weit geringer, als eine Theorie der manipulierten Massen es wahrhaben will. Von einer Freizeittätigkeit werden zumindest von den Lohnabhängigen, also der Mehrheit der berufstätigen Bevölkerung, geminderte Anstrengung und Geselligkeitswerte verlangt. Das vergessen auch z. B. Kritiker der Trimm-dich-Aktion, welche unterstellten, für diese gelte das Prinzip Gesagt-gegan. (Cf. Gert Eichler, *Falsch getrimmt – Sport für alle?*, in: *Die vertrimmte Nation oder Sport in rechter Gesellschaft*, Hrsg. Jörg Richter, Reinbek bei Hamburg, 1972, S. 47 ff.) Daß Profisport natürlich z. T. lohnabhängige Arbeit ist, darf nicht mit Befunden der Freizeitanalyse vermengt werden.

tive Rolle [bringt], indem es dasselbe, trotzdem es unlustvoll war, als Spiel wiederholt. Dieses Bestreben könnte man einem Bemächtigungstrieb zurechnen, der sich davon unabhängig macht, ob die Erinnerung an sich lustvoll war oder nicht.«¹⁵⁰

Andere Autoren entwickelten die Freudsche These weiter: Robert Waelder z. B. knüpft daran an, daß auch der Erwachsene trotz einem erstarkten Ich und einer gegen schmerzvolle und bedrohliche Erlebnisse abgehärteten Konstitution noch traumatisch erleben kann: er bleibe demnach, wenn auch weit seltener als das Kind, auf das Spiel als eine Methode angewiesen, »ein Erlebnis, das zu groß war, um sofort mit einem Schlage assimiliert zu werden, immer wieder vorzunehmen und gleichsam brockenweise zu assimilieren.«¹⁵¹

In die Nähe der hier behandelten Unterhaltungen vollends führen einige Bemerkungen Michael Balints über teilnehmende und zuschauende Jahrmarktbesucher. Balint meint, die Vergnügungsmaschinerien des Jahrmarkts gäben die Möglichkeit, Erfahrungen des Gleichgewichtsverlusts, der Desorientierung in der Welt usw. in erträglichem Ausmaß zu wiederholen; dabei könnten Angstgefühle unter sichereren Bedingungen abreagiert werden. Überdies seien so auch gewisse Geschicklichkeiten zu erwerben, was dann das Gefühl vermittele, den Dingen gewachsen zu sein.¹⁵² Wohl auf Balint gestützt, schreiben Meistermann/Bingemer in diesem Sinne von den Spielautomaten, diese wiederholten »in Aussehen und Technik die Apparaturen der ernstesten Arbeitswelt unter anderen Bedingungen. Denn nun ist im Spiel der Arbeiter nicht wie in der Arbeitswelt der der Maschine Ausgelieferte, der Machtlose; als Spielender wird er Meister am Automaten und Herr des Gerätes. Er bedient es oder er verläßt es, ganz nach Lust und Laune.«¹⁵³ Die Reklame hat das

150 S. Freud, *Jenseits des Lustprinzips*, in: ders., *Gesammelte Werke*, Bd. XIII, S. 13 f.

151 Robert Waelder, *Die psychoanalytische Theorie des Spiels*, in: *Zs. für psychoanalytische Pädagogik*, 1932, H. 6, S. 190.

152 Cf. Michael Balint, *Angstlust und Regression*, Stuttgart 1959, S. 112.

153 Meistermann/Bingemer, a.a.O., S. 23. Ganz ähnlich bereits J. Segal: »In the pinball parlor, the player fancies, there is a machine he *can* do something about, a contraption he can meet on equal terms, an industrial challenge he can manipulate and master.« (J. Segal, a.a.O., S. 45.)

Motiv, das in der Beat-Oper *Tommy* zum Kunstgegenstand wurde¹⁵⁴, längst aufgenommen. So referiert der *Automaten-Markt* z. B. als Ergebnis der Wissenschaft, daß »der Mensch, dessen Lebensrhythmus von der Maschine bestimmt wird, abends der Maschine seinen Willen aufzwingen kann und so einen heilsamen Ausgleich der Rollenverteilung bewirkt.«¹⁵⁵ Bemerkenswert an diesen Äußerungen ist die Offenheit, mit der – wenn auch auf eine Beurteilung der »Maschine« verschoben – die belastende Arbeitssituation von Lohnabhängigen ebenso wie deren zumindest latente Unzufriedenheit mit dieser Situation geschildert wird: will man Unterhaltungsautomaten als »sozialhygienisch«¹⁵⁶ propagieren, darf man sich über die Alltagssituation der Bevölkerungsmehrheit anscheinend keine Illusionen machen.

Überblickt man die zitierten psychologischen Analysen, so bemerkt man eine Akzentverschiebung, die sich mit der Annäherung zum Thema Unterhaltungsautomaten vollzieht. Während bei Freud und Waelder eine erleichternde Spielsituation beschrieben wird, welche die – freilich hier nur als psychisch angezeigte – Fähigkeit zur Realbewältigung von Problemen stärkt, sehen Balint und vor allem Meistermann/Bingemer die Funktion der behandelten Unterhaltungen lediglich darin, daß diese den von ihnen thematisierten Problembereich als bewältigt fingieren. Zu untersuchen ist, ob diesem Unterschied nur eine Empfehlung bestimmter Benutzungsweisen der Automaten zugrunde liegt oder ob er mit deren Charakter selbst zusammenhängt.

Dabei stößt man zunächst darauf, daß bei den Unterhaltungsautomaten die Maschine keineswegs besiegt, nämlich beherrscht wird, sondern bestenfalls das bloße Bild dieses angeblichen Gegners. Recht realistisch formuliert hierzu ein Gerichtsurteil über den – im hier behandelten Punkt flipperähnlichen – Unterhaltungsautomaten Bingo, der Reiz eines solchen Spiels liege darin, daß »der Spieler eine technisch hochstehende Apparatur bedienen darf und, [...] wenn auf sei-

154 Der Held in der Pop-Oper *Tommy* von »The Who«, ist, nach D. Hainz, ein blinder und tauber Arbeiterjunge aus dem Londoner East End, der nur im Flippern alle anderen besiegt. (Hainz, a.a.O., S. 23.).

155 *AM* 1971, H. 9, S. 7.

156 *Die ma. Unterhaltung*, a.a.O., S. 70.

nen Handgriff hin z. B. Zahlenfelder aufleuchten, sich als Fachmann in der Bedienung einer komplizierten Mechanik fühlen kann, ohne daß die Bedienung an sein geistiges Verständnis besondere Anforderungen stellt.«¹⁵⁷ Wo also Unterhaltungsautomaten tatsächlich das Gefühl eines Beherrschens, eine illusionäre Rache an unbewältigten Problemen der Arbeits- und Lebenssituation befördern, würden sie den Spielzweck auf eine Stufe des Kinderspiels zurückschrauben, ja sogar, weil das Kinderspiel auch übende und qualifizierende Charaktere aufweist, hinter dieses zurückfallen. Das Überhandnehmen derartiger Befriedigungsversuche wäre ein vernichtendes Indiz für das, worauf die heutigen Produktionsverhältnisse auch Erwachsene, die sich nicht dagegen wehren, regredieren lassen.

Nun läßt sich bei den Automaten, welche die beschriebene Chockapperzeption nachbilden, freilich an eine nicht nur illusionäre Befriedigung denken – nämlich die über geistesgegenwärtige Reaktion. Unterhaltungsautomaten wie Autofahrgeräte oder Schießgeräte, so liest man häufig, könnten die Reaktionsfähigkeit sogar schärfen. Daß es hierbei brutale Varianten wie das Schießen auf »Feinde«, z. B. Guerrilleros, gibt, ja daß gemeldet wird, in den USA würden Flipper zur Übung der Reaktionsschnelligkeit von Bomberpiloten eingesetzt, zeigt die Vielfachverwendbarkeit einer solchen Fähigkeit, spricht aber keineswegs gegen sie selbst.¹⁵⁸ Die Steigerung der Beobachtungs- und Reaktionsfähigkeit, ein rascheres »Kombinieren« aufgrund von Wahrnehmungen sind ein unabdingbares und nützliches Komplement der Entwicklung der Produktivkräfte.¹⁵⁹ Aber jene Schulung findet sich beim Flip-

¹⁵⁷ *MA* 1967, H. 10, S. 349.

¹⁵⁸ *Stern*, a.a.O., S. 40. – Näher als die schnelle Reaktion steht dem heutigen Militarismus wohl das spielautomatische Moment der technisch vermittelten, also der direkten Verantwortung leichter entziehbaren Aggressionsäußerung. (cf. das Kapitel »Aggressivität, geduldet«).

¹⁵⁹ Wenn auch in lebensphilosophische Anthropologie verpackt und nur auf den diffusen Faktor »Großstadt« bezogen, findet sich dieser Zusammenhang bei Georg Simmel, ausgedrückt: »Die psychologische Grundlage«, schreibt er, »auf der der Typus großstädtischer Individualität sich erhebt, ist die *Steigerung des Nervenlebens*, das aus dem raschen und ununterbrochenen Wechsel äußerer und innerer Eindrücke hervorgeht. Der Mensch ist ein Unterschiedswesen, d. h., sein Bewußtsein wird durch den Unterschied des augenblicklichen Eindrucks gegen den vorhergehenden angeregt; beharrende Ein-

pern, ähnlich wie in der repetitiven Teilarbeit, nur in einer äußerst depravierten Form. Geistesgegenwart ist hier eine bloß nervliche; beim Flippern zumal beschränkt sie sich auf das Wachbleiben und das ruckhafte manuelle Eingreifen gegenüber einem inhaltslosen Geschehen. Vom Film konnte Benjamin sagen, in dessen »zerstreuter« Rezeption werde »unter der Hand kontrolliert, wieweit neue Aufgaben der Apperzeption lösbar geworden« sind¹⁶⁰: die Filmrezeption ist, wie die Anfänge des Filmes am deutlichsten zeigten¹⁶¹, auch eine Übung darin, ein zunächst als chaotisch wahrgenommenes Ensemble von Eindrücken zum Verständnis eines Zusammenhangs zu biegen; die Unaufmerksamkeit der Rezeption zeigt hier an,

drücke, Geringfügigkeit ihrer Differenzen, gewohnte Regelmäßigkeit ihres Ablaufs und ihrer Gegensätze verbrauchen sozusagen weniger Bewußtsein, als die rasche Zusammendrängung wechselnder Bilder, der schroffe Abstand innerhalb dessen, was man mit einem Blick umfaßt, die Unerwartetheit sich aufdrängender Impressionen. Indem die Großstadt gerade diese psychologischen Bedingungen schafft – mit jedem Gang über die Straße, mit dem Tempo und den Mannigfaltigkeiten des wirtschaftlichen, beruflichen, gesellschaftlichen Lebens –, stiftet sie schon in den sinnlichen Fundamenten des Seelenlebens, in dem Bewußtseinsquantum, das sie uns wegen unserer Organisation als Unterschiedswesen abfordert, einen tiefen Gegensatz gegen die Kleinstadt und das Landleben, mit dem langsameren, gewohnteren, gleichmäßiger fließenden Rhythmus ihres sinnlich-geistigen Lebensbildes. Daraus wird vor allem der intellektualistische Charakter des großstädtischen Seelenlebens begreiflich . . .« (G. Simmel, *Die Großstädte und das Geistesleben*, in: *G. S. Brücke und Tür*, Stuttgart 1957, S. 227 f.)

160 W. Benjamin, *Das Kunstwerk . . .*, a.a.O., S. 47.

161 Fritz Giese schrieb in seinem Buch *Girllkultur* 1925 über die »Kultur der Motorik durch den Film«: »Wie wenig unsere Leute in diesem Sinne auffassen, erhellt aus Studien, die jedermann machen kann, wenn er wissenschaftlich das Publikum im Film beobachtet und nachsieht, welche Zeit vergeht, bis ein Witz verstanden oder ein gekurbelter Zusammenhang voll erfaßt wird. Sehr kennzeichnend und für unsere Frage wesentlich ist dabei die Entdeckung, daß beim amerikanischen Film die Titel kürzer stehenbleiben und daß die Situationen viel eher wechseln. Unser Publikum kam anfänglich nicht mit und die deutschen Einfügungen müssen oft künstlich in der Zeitdarbietung verlängert werden. [. . .] Das Auffassungstempo der amerikanischen Menge muß entschieden viel frischer, beschleunigter, die allgemeine Intelligenz labiler sein als unsere. Und die Umstellungsfähigkeit auf Situationswechsel ist drüben zweifelsohne, wenn die Filmbeobachtungen recht haben, erheblich gewandter (daß dies richtig sei, erweisen nebenbei bemerkt auch vergleichende Untersuchungen auf experimentell-psychologischem Gebiete). Diese Labilität wird durch den Film erzogen.« (Fritz Giese, *Girllkultur. Vergleiche zwischen amerikanischem und europäischem Rhythmus und Lebensgefühl*, München 1925, S. 52.)

daß die Apperzeptionsfähigkeit fortgeschritten ist.¹⁶² Die Spielweise am Flipper ist damit kaum zu vergleichen. Hier bleibt von der Versatilität bestenfalls die Kombination von Flippern und gleichzeitigem Punktablesen. Die Kontemplativität ist, obwohl der Spieler hier körperlich eingreift, letztlich größer als bei der Filmrezeption, da diese eine ständige nervliche und geistige Neueinstellung erfordert, während der Flippernde nur eine mechanische Handbewegung repetieren kann, die spielbegleitenden optischen und akustischen Eindrücke aber weder einen Sinnzusammenhang bilden noch das Vergnügen vielfältiger sinnlicher Wahrnehmung erlauben. Dem Flippernden gelingt weder die Versammlung des Zerstreuten durch größere Geistesgegenwart noch die, nach Benjamin'scher Terminologie, zerstreute, d. h. unaufmerksame Bewältigung dessen, was ihm bleibt: des Flipperschlags. Dieser hebt die Unbeherrschbarkeit des Ensembles von Vorgängen im Spielfeld nicht auf; der Spieler bleibt eine mit Bewußtsein begabte Stoßstange. Diese Erfahrung kann alles Spielerische des Flippers nicht verdecken. Daß das Spiel sie zum Herrn der Situation mache, dürfte für viele Automatenspieler weniger gelten als der Satz, das Wesen des Spiels sei die »Verwandlung der erschütterndsten Erfahrung in Gewohnheit.«¹⁶³ Denn nicht nur dem Verlust, wie wir es diskutierten, sondern auch einem zugleich monotonen und schreckhaften Geschehen gegenüber übt sich der Spieler in Stoik. Noch wo das Spiel nicht als »konzentrierte, aufreibende Schwerarbeit«, sondern mit »lässiger, fahriger oder selbstgefälliger Pose«, mit »theatralischer Langeweile« gespielt wird – Roland Barthes unterschied diese beiden Spielweisen bei japanischen und europäischen Automatenspielern¹⁶⁴ –, trägt das Spielerverhalten den Stempel der Angestrengtheit. In einer treffenden Beobachtung erkannte Georg Simmel in der – freilich komplexen – Attitude der Blasiertheit auch eine »eigentümliche Anpassungserscheinung [...]«, in der die Nerven ihre letzte Möglichkeit, sich mit den Inhalten und der Form des Großstadt-

¹⁶² Cf. W. Benjamin, *Das Kunstwerk . . .*, a.a.O., S. 48.

¹⁶³ W. Benjamin, *Spielzeug und Spielen*, in: ders., *Angelus Novus*, Ffm. 1966, S. 412.

¹⁶⁴ Roland Barthes, *Pachinko* (Ein japanischer Spielautomat). Unveröffentlichtes Manuskript.

lebens abzufinden, darin entdecken, daß sie sich der Reaktion auf sie versagen«. ¹⁶⁵

In den Haltungen der Lässigkeit oder Blasiertheit – die Ausprägung hängt vom Sozialcharakter des Spielers ab – ist Zwang freilich übergegangen in Lust. Überhaupt, und das kann die Beliebtheit des Flippers nur erklären, fühlen sich die Spieler kaum als Opfer. Sie reden gern von »Überlegenheit«, »die Situation kommen lassen« und »sich nicht abflippern« ¹⁶⁶; die häufig zu beobachtende sparsame Handbewegung bei starrer Körperhaltung und gespreizten Beinen erinnert an Westernhelden, wie sie manchmal auch auf den Apparaten selbst abgebildet sind, und zeugt von einer bewußten Demonstration der Männlichkeit. Die Lust daran ist freilich kaum genuin: in ihr ist erkennbar, was Adorno an den He-Männern diagnostizieren zu können glaubte: Masochismus – als Mechanismus nämlich, »die Unlust, als Stolz sie zu ertragen, unvermittelt, unverwandelt, stereotyp zur Lust« zu erheben. ¹⁶⁷

Dennoch kommt die masochistische Gewöhnung wohl kaum geradenwegs zustande. Erklärbar ist sie als Ergebnis einer Volte. Dieser Möglichkeit wird man gewahr, wenn man nicht nur prüft, welche Erfahrungsweisen das Flippern zuläßt, sondern auch einbezieht, für welche konkreten Alltagserfahrun-

¹⁶⁵ Simmel schreibt weiter: »Es gibt vielleicht keine seelische Erscheinung, die so unbedingt der Großstadt vorbehalten wäre, wie die Blasiertheit. Sie ist zunächst die Folge jener rasch wechselnden und in ihren Gegensätzen eng zusammengedrängten Nervenreize, aus denen uns auch die Steigerung der großstädtischen Intellektualität hervorzugehen schien.« Jene Eindrücke der Großstadt, meint Simmel, »zwingen [den Nerven] [...] durch die Raschheit und Gegensätzlichkeit ihres Wechsels so gewaltsame Antworten ab, reißen sie so brutal hin und her, daß sie ihre letzte Kraftreserve hergeben und, in dem gleichen Milieu verbleibend, keine Zeit haben, eine neue zu sammeln. Die so entstehende Unfähigkeit, auf neue Reize mit der ihnen angemessenen Energie zu reagieren, ist eben jene Blasiertheit, die eigentlich schon jedes Kind der Großstadt im Vergleich mit Kindern ruhigerer und abwechslungsloserer Milieus zeigt.« (G. Simmel, a.a.O., S. 232.) Simmel erwähnt freilich auch die sozialen Ursachen im engeren Sinn, welche blasiertes Verhalten mitbedingen, so vor allem die »geldwirtschaftliche« Gleichgültigkeit gegen die Besonderheit von Menschen und Dingen. Sein Arbeiten mit dem Unbegriff »Großstädter« erlaubt ihm allerdings keine Analyse der Klassenspezifität dieses Verhaltens.

¹⁶⁶ Fernsehbericht von Jürgen Alberts und Sven Kuntze über Flippern, ZDF 21. 10. 1973, 21.45 Uhr.

¹⁶⁷ Th. W. Adorno, *Minima Moralia*, Ffm. 1964, S. 51.

gen – und nicht nur *Erfahrungsweisen* – es die Spieler unter Umständen entschädigen soll. Fragt man so, können sich die Schläge, die sich der Flippernde versetzt, nicht als primäres Ziel, sondern als Mittel erweisen, sich das aus dem Kopf zu schlagen, woran er sich im Augenblick nicht erinnern will. Die Chocks im Spiel wären demnach dazu da, den ungleich inhaltlicheren der Realität zu entkommen, oder anders ausgedrückt: Wer am Flipper dem Gehalt der alltäglichen chokhaften Erfahrungen entgehen will, unterwirft sich dafür der Gestalt dieser Erfahrung. Zerstreuung hieße hier nichts anderes als die momentane Dekomposition des Individuums, um der anstürmenden Tagesproblematik kein Ziel mehr zu bieten.

Diese These verläßt nun endgültig den Boden technizistischer Erklärungsweisen von Unterhaltungstechniken; sie impliziert, daß eine virtuelle Reduktion von Unterhaltungserfahrung auf eine sensomotorische, das vielberufene Ansteigen des »Verlangens nach Reiz, Unruhe, nach Rhythmus, ja nach Lärm«¹⁶⁸, nicht dem Tempo der modernen Industriegesellschaft und auch nicht einfach deren kapitalistischer Struktur entspringt, sondern eine zwar erklärliche, aber keineswegs unabdingbare Reaktion auf die heutigen Sozialverhältnisse bedeutet. Dieser Reaktion vorzuhalten, daß im Versuch der Betäubung die Anstrengung, die betäubt werden soll, notwendig wiederkehrt, ist ein Schritt vom bloßen Appell an das Freizeitverhalten zu dessen immanenter Kritik.

Der Flipper als Bestandteil der Zerstreuungskultur: ein erstes Resümee

Unsere bisherigen Befunde erlauben die Folgerung, daß das Flippern seinem eigenen Inhalt nach nicht, wie behauptet wurde, eine »Art von ›Antiwelt‹ zum Fließbandalltag«¹⁶⁹ darstellt oder irgend zur psychischen Bewältigung dieses und ähnlicher Erfahrungsbereiche beiträgt.

Gewiß läßt sich der Apparat mit unterschiedlicher Gewichtung

¹⁶⁸ Cf. Werner Hofmann, *Verelendung*, in: *Folgen einer Theorie. Essays über ›Das Kapital‹ von Karl Marx*, Ffm. 1967, S. 57.

¹⁶⁹ *Die ma. Unterhaltung*, a.a.O., S. 71.

benutzen: Jüngere mögen aggressiver als Ältere spielen, die einen sich eher berauschen lassen, die anderen eher buchhalterisch Chancen und Punkte vermerken. Doch diese Varietät ist begrenzt. In jedem Fall bleibt eine stete Wiederholung einseitiger Tätigkeit. Diese enthält sowohl vom Spielzweck wie von der Spielweise her ein hohes Maß an Mißerfolgserfahrung, könnte also Belastungen und Versagungen in der Berufsarbeit kaum kompensieren. Insgesamt finden sich eher die negativen, nicht die produktiven Momente von heutiger Lohnarbeit im Spiel wieder. Dazu gehört auch, daß es nicht das Kollektive, sondern das Isolative an dieser aufnimmt: in den Spielhallen stehen die Spieler stumm nebeneinander; und noch dann, wenn mehrere am selben Apparat spielen, spielen sie jeweils allein und auf getrennte Zähler. Wo aber Belastungen eines Berufsalltags an der Maschine, wie ihn die Branchenreklame zum Vergleich heranzieht, nicht auftauchen, sind sie einfach umgangen, indem dem Spiel produktiver Inhalt überhaupt genommen wurde; damit aber übertrifft es die Erfahrungsarmut noch der Berufsarbeit. Diese beiden Charaktere zusammen bewirken, daß das Spiel weder Konzentration noch Entspannung bedeutet, weder geistige oder körperliche Fähigkeiten ausbildet noch übermütiges Allotria, einfaches Sichgehenlassen erlaubt. Seine Leere ist gleichsam nicht leer genug, sondern zugleich die Leere einer vergeblichen Liebesmüh. Der Psychologe Ernst von Xylander nannte die dem Spiel angemessene Grundhaltung depressiv¹⁷⁰; wir würden sie desillusionistisch nennen.

Aber eben das ist nicht nur kritikwürdig. Die Abneigung vieler konservativer Pädagogen gegen die Automatenunterhaltung dürfte nicht zuletzt darin begründet sein, daß das Spiel zuwenig Kompensation der Berufswelt zuläßt; daß es in seiner Repetitivität und Ungemütlichkeit, seiner Roheit und Ungeselligkeit so gar nicht dem Programm entspricht, in der Freizeit über die Probleme des Alltags den Schleier des Vergessens zu breiten. Anders als »ganzheitliche« Hobbytätigkeiten, als die »menschlich wertvolle« Gruppenbegegnung und triebsublimierende Einschulung in bürgerliche Bildungswerte bietet solche Unterhaltung keine sedative Gegenerfahrung zur kapitalistischen Alltagspraxis; im Gegensatz zu

170 Hainz, a.a.O., S. 23.

Spiel- und Sportarten, welche Leistung honorieren und sekundäre Bereiche persönlichen Erfolgs konstituieren, ist das Flipperspiel auch kaum für im bürgerlichen Sinn konstruktive Lebensinterpretationen in Dienst zu nehmen. Allzu deutlich ist es Moment oder Symbol eines Verhaltens, das der Gewaltsamkeit der Alltagssituation wieder nur durch Gewaltsamkeit entkommt.

Es war Siegfried Kracauer, der in seinem Aufsatz *Kult der Zerstreuung* die von ihm so genannte Zerstreuungskultur der »idealistischen Kultur« deshalb vorziehen wollte, weil sie »den Zerfall entblößt, nicht ihn verhüllt«. ¹⁷¹ Er schrieb: »Diese Veräußerlichung hat die *Aufrichtigkeit* für sich. Nicht durch sie wird die Wahrheit gefährdet. Sie ist es nur durch die naive Behauptung unreal gewordener Kulturwerte, durch den unbedenklichen Mißbrauch von Begriffen wie Persönlichkeit, Innerlichkeit, Tragik usw., die an sich gewiß hohe Sachgehalte bezeichnen, infolge der sozialen Wandlungen aber zu einem guten Teile ihres Umfangs des tragenden Untergrundes verlustig gegangen sind [...].« Die Zerstreuungskultur dagegen, versuche man ihre zerstückelten Elemente nicht wieder in ein gestalthaftes Ganzes zu pressen, könnte »genau und unverhohlen die *Unordnung* der Gesellschaft den Tausenden von Augen und Ohren vermitteln – dies gerade befähigte sie dazu, jene Spannung hervorzurufen und wachzuhalten, die dem notwendigen Umschlag vorangehen muß. In den Straßen Berlins überfällt einen nicht selten für Augenblicke die Erkenntnis, das alles platze unversehens eines Tages entzwei. Die Vergnügungen auch, zu denen das Publikum drängt, sollten so wirken.« ¹⁷²

Daß sich solche Vorstellungen nicht erfüllten, liegt nicht nur daran, daß die Unterhaltungsindustrie nur ein sozialer Faktor unter anderen ist. Kracauer verkennt den Übergang von herkömmlich bürgerlichem Kulturbetrieb zur imperialistischen Massenkultur: die Ergänzung und teilweise Ersetzung von dem, was Riesman Innenlenkung nannte, durch »Außenlenkung« wird als Entideologisierung mißverstanden; der mit dem Abstieg des Kleinbürgertums verbundene, freilich

¹⁷¹ Siegfried Kracauer, *Kult der Zerstreuung*, in: *Frankfurter Zeitung* v. 4. 3. 1926, jetzt in: ders., *Das Ornament der Masse*, Ffm., 1963, S. 316 f.

¹⁷² Ebd., S. 314 f.

auch vom Stand der Klassenauseinandersetzung abhängige Rückgang aufstiegsorientierter, letztlich liberalistischer Ideologie wird zu nahe an antikapitalistische Einsichten gerückt. Es droht übersehen zu werden, daß die bloße Desillusionierung mit Resignation, ja mit offenem Zynismus zusammengehen kann – also mit jener Art von Konformismus, mit der sich die herrschenden Sozialisationsinstanzen angesichts des Mangels an positiven innerkapitalistischen Lebenszielen für die Mehrheit der Bevölkerung meist begnügen müssen, aber auch – in »normalen Zeiten« – begnügen können. Bürgerliche Soziologen zum Beispiel haben heute selbst von den, wie sie es nennen, »traditionellen Werten der Persönlichkeitsbildung und Selbstverwirklichung«¹⁷³ Abschied genommen; sie bekämpfen dabei mit den Idealen des Frühbürgertums bereits den Übergang von der Desillusionierung zum nachbürgerlichen Bewußtsein, schlagen weltmännisch das Bildungsbürgertum und meinen schon die sozialistische Arbeiterbildung.

Im übrigen scheint Kracauer davon auszugehen, daß die Teilnehmer an dem von ihm so genannten Zerstreuungskult zugleich dessen kollektive Interpreten seien. Damit aber wäre der Ausdruck eines zweifellos avancierten, zur Überwindung der bürgerlichen Gesellschaft drängenden Zustands schon als deren Kritik verstanden. Erkennbar ist freilich, daß der »Sensationsrummel der Freizeitfabrikanten« weder jene »geistig-seelische Wertewelt« hervorbringt, welche zur reaktionär-politischen Mobilisierung der Bevölkerung unabdingbar wäre¹⁷⁴, noch die Kraft hat, die Interessen seiner Kunden auch nur auf die eigenen Angebote zu vereidigen. Überall bezeugen zumindest Langeweile, Skepsis und latente Unzufriedenheit die Erfahrung der Kluft zwischen den Bedürfnissen, welche zur Unterhaltung drängen, und dem, was jene Sphäre zu leisten imstande ist. Potentielle Konflikte enthält dabei nicht nur das Mißverhältnis von Angebot und Nachfrage von Zerstreuung, sondern die Ursache dieser Nachfrage selbst. Die Ausbreitung der Zerstreuungskultur zeugt nämlich von nichts anderem als

173 Cf. z. B. Hartmut Lüdtke, *Freizeit in der Industriegesellschaft*, S. 29.

174 Cf. H.-J. Schoeps, in: *Probleme der allgemeinen Bildung im Industriezeitalter. Aus Politik und Zeitgeschichte*, Beilage zu: *Das Parlament* v. 21. 4. 1965.

von einer mangelnden Bindung der Lohnabhängigen an, ihre Arbeit und damit an die ihr zugrunde liegenden Produktionsverhältnisse überhaupt. Diese Situation aber birgt stets die Möglichkeit in sich, daß auch die heute nur Flüchtenden sich umdrehen und dem ins Auge blicken, was sie scheucht.

Funktionieren, Umfunktionieren: Über den sozialen Stellenwert von Automatenunterhaltung

Von Reklameaussagen auf die Spur gebracht, analysierten wir bisher den allgemeinen Bezug von Charakteren des Unterhaltungsmittels Flipper zu einigen Charakteren der kapitalistischen Arbeits-, aber auch Alltagswelt, wie sie prototypisch von Lohnabhängigen erfahren werden; das Resümee über den Flipper als Zerstreuungskultur basierte auf dieser Problemstufe der Gebrauchsanalyse. Auf ihr aber wurde noch nichts darüber ausgesagt, welche Gruppen nun tatsächlich flippeln, auf wie viele der hypothetische Vergleich also zutrifft, und auch nicht untersucht, wie die Flipperunterhaltung im Alltag der Spieler konkret verortet ist. Einige Aspekte dieser Frage wurden zwar eingangs von der statistischen Seite her behandelt; es kommt aber darauf an, diese mit unseren Interpretationsversuchen zu verknüpfen.

Zunächst ist zu sagen, daß mit der Gebrauchswertanalyse des Automaten keineswegs das gesamte Verhalten und damit der Erlebnisinhalt derer mitanalysiert ist, welche ihn spielen. Es ist, je nach der Phantasie der Spieler, durchaus möglich, neue Regeln zu erfinden oder das Flippeln mit verschiedenen Arten von Einzel- und Gruppenunterhaltung zu verbinden, z. B. aus dem Spiel ein ironisches Ritual zu machen und es durch bestimmte, distanzierte oder überzogene, körperliche oder verbale Reaktionen zu ergänzen. Der Fehler einer nur die kulturelle Ware oder Dienstleistung selbst behandelnden Unterhaltungskritik besteht eben darin, von – eventuell dümmlichen – Angeboten auf den Charakter der mit ihnen vollzogenen Unterhaltung zu schließen. Diese aber fügt, zumal als Gruppenunterhaltung, den Angeboten stets wesentliche Attribute hinzu; vielfach ist das »konsumierte« Produkt

nur Nebensache einer Kommunikation, auf die der von der Kulturkritik undifferenziert verdammte Benutzer nicht verzichten kann und gegen deren Herabsetzung er sich zu Recht zur Wehr setzt. Umgekehrt aber ist es ein bloßer apologetischer Trick, der Unterhaltungsindustrie zugute zu rechnen, was sie an befriedigenden und vernünftigen Verhaltensweisen nicht zerstört. Es muß im Gegensatz dazu gefragt werden, ob eine Unterhaltung, wie eben auch die automatische, mitgebrachte Potentiale der Spielenden fördert oder ob sie sie beschränkt und nur rudimentär oder zielverschoben befriedigt. Beim Flippern z. B. hat, aufgrund der von uns analysierten Merkmale, eine mitgebrachte Kommunikationskunst der Spieler es schwer, sich durchzusetzen; die auf nichtregressive Weise befriedigenden Merkmale der Tätigkeit dürften eher trotz als wegen der eigentlichen Spielcharaktere selbst zustandekommen. Selbst wenn notwendige und begrüßenswerte Treffs nur durch Automatenunterhaltung überhaupt möglich wären – was hier unwahrscheinlich ist, aber für andere Unterhaltungssparten gilt –, so wäre damit vielleicht das ersatzlose Wegnehmen solcher Unterhaltungen als kurz-sichtig, jedoch nicht die Positivität der Automaten bewiesen: daß man mancherorts in den Kirchenchor eintreten muß, um Partner kennenzulernen, spricht nicht für diese Kirchengemeinden noch für deren Gesang. Wo nur Automatenunterhaltung oder qualitativ vergleichbare Tätigkeiten zur Kommunikation führen, in die sie sich zugleich wieder drängt, wird Kritik nicht leise, sondern lauter: sie erweitert sich auf das Angebot insgesamt.

Diese Einschätzung der Flipperunterhaltung für sich beantwortet nun aber nicht die Frage nach dem Stellenwert solcher Unterhaltung im sozialen Kontext. Es ist einsichtig, daß die kurze, leicht installierbare und zugängliche Unterhaltung sehr vielfältige Verbindungen eingehen kann, die von den heute konstatierbaren keineswegs ausgeschöpft sind. Flippern kann, was seinen kontemporanen Zusammenhang angeht, relativ autonom wie in Spielhallen, Teilmoment eines Unterhaltungsfelds wie in Gaststätten oder, wie z. B. in Verkaufszentren zumindest bezweckt, ein nur dienendes Element sein; es kann zu einem kurzen Intermezzo beim Kneipenbesuch einer Gruppe dienen oder Einzelne dazu veranlassen, von zu

Hause weg in eine Spielhalle oder Kneipe zu gehen. Entsprechend variiert der Grad, in dem sich beim Spielenden die Wirkung des Flippens als einzelne herauspräparieren läßt. Verhältnismäßig großen Varianten ist aber auch der diachrone Kontext unterworfen: Flippern kann in Arbeitspausen ebenso wie am Feierabend gespielt werden; vor allem ist bedeutsam, ob es z. B. einen Studenten von geistiger Arbeit entspannen oder einem Rentner den Nachmittag verkürzen soll – das Verhältnis also, in dem die Unterhaltungsweise Flippens zu den übrigen Tätigkeiten eines Spielers steht.

Daß diese Möglichkeiten allerdings nicht alle gleichmäßig genutzt werden, zeigt schon die Statistik für die BRD, nach der sich bis heute kaum erwachsene Bourgeois unter den Automatenspielern befinden. Hierbei dürfte die nicht nur als infantil, sondern in ihrer – am Flipper gezeigten – Koppelung technisch repetitiver und sozial versagender Momente als proletaroid zu bezeichnende Erfahrungsweise vieler dieser Apparate mitspielen, vor allem aber auch die Kleinlichkeit des ständigen Münzeinwurfs, die den Nichtbesitz des Apparats jedesmal ins Gedächtnis ruft.¹⁷⁵ Gerade die Tristesse und Simplizität des Spiels kann freilich – wie einst das Schabigkeitsprinzip bei adligen Korporierten – dem verwöhnten Geschmack zu snobistischem Vergnügen werden; doch befriedigt sich dies Interesse an exotischer Abwechslung beim Sichabreagieren eher durch Heimaufstellung eigener Apparate – die dadurch natürlich ihren Charakter verändern¹⁷⁶ – als durch tatsächliches Aufsuchen der Plätze, an die die Suche nach billigen Raummieten und massenhaftem Publikum die Automaten sonst meist gestellt hat.

Bis heute jedenfalls hat die Branche ihre besten Kunden unter den Lohnabhängigen und vor allem proletarischen und lumpenproletarischen Schichten. Wie am genauesten Mer-

175 Beim Flippern speziell dürfte auch die Tatsache, daß es ein Spiel um das Nichtbezahlen des nächsten ist, das Image eines Armeleutespiels verstärken.

176 Beim eigenen Apparat wird der Geldverlust als Spielthema samt der damit verbundenen Einstellung zum Spiel natürlich hinfällig. Die Maschine ist hier in einem sehr präzisen Sinn vom Benutzer, nicht er von ihr abhängig. In diesen Zusammenhang gehören auch die kleinen »Familienflipper«, von denen in den letzten Jahren 10 000er-Stückzahlen verkauft wurden (Auskunft der Branche).

gens Befunde über die Spielfrequenz von Delinquenten erwiesen¹⁷⁷, spielen nicht die am häufigsten, die den weitesten Kreis von Unterhaltungsmöglichkeiten haben und diesen *auch* auf Automaten ausdehnen, sondern diejenigen, deren Lebensbedingungen die schlechtesten sind. Gleichwohl ist es der Automatenindustrie gelungen, ihren Kundenkreis über den ihrer Anfänge hinaus auszudehnen. Zu einem weiteren sozialen Aufstieg könnten ihr dabei nicht nur neue Automatenmodelle, neue Aufstellplätze oder eine bessere Ausstattung der bisherigen¹⁷⁸ verhelfen, sondern einfach die weitere Verschlechterung der Freizeitbedingungen.

Die Branche selbst weist darauf hin, daß »auch die Ohnmacht der Gesellschaft, mehr und bessere Unterhaltungsmöglichkeiten zu bieten [...], den Spiel- und Unterhaltungsautomaten an den«, wie es heißt, »ihm gebührenden Platz des Freizeitange-

177 Mergen erklärt seinen Befund, daß Delinquenten extrem häufiger als andre Gruppen an diesen Geräten spielen, wie erwähnt nicht mit dem Faktor Delinquenz; verbreitet sei diese Art der Unterhaltung bei Delinquenten »nicht weil sie Delinquente sind, sondern weil sie ihrem individuellen und sozialen Sosein entspricht.« Die nähere Befragung erbringt hierzu, daß 92,3% der Delinquenten der, nach Mergens Nomenklatur, »niederen sozialen Klasse« angehören und 98,6% von ihnen nur einen Volksschulabschluß hatten. Hinzu kommt, daß 67,6%, »in Ermangelung eines Heimes, in dem sie sich wohlfühlen, eine Stammkneipe haben«, dort aber weniger als andere Gruppen im Gespräch Unterhaltung finden. Mangelnde familiäre und Freundesbeziehungen und die Tatsache, daß die Delinquenten »wesentlich unreifer und impulsiver, reizbarer und frustrierbarer, unbekümmerter, offener und labiler« sind und eher zu »depressiven Verstimmungen« als die anderen Probandengruppen neigen, sind Folge und Ergänzung dieser allgemeinen sozialen Situation. (Cf. A. Mergen, a.a.O., S. 97-102.)

178 Was die Spielhallen angeht, die »Visitenkarte der Branche« (AM 1970, H. 10, S. 13), so propagiert die Automatenindustrie schon seit Jahren, doch durch schönere und gepflegtere Aufmachung [...] auch ein qualitativ besseres Publikum« anzuziehen (MA 1969, S. 70), dazu benötigten die Hallen freilich auch ein komplexeres Angebot, das – wie in amerikanischen und auch englischen Spielbetrieben – z. B. in einer Kombination von verschiedenen Spielangeboten mit gastronomischen Einrichtungen bestehen kann. Erweitern müßten sich wenn sie sozial aufsteigen wollen, aber auch die Automatentypen. Das Flippern, das mit »Krach und schreienden Farben verbunden« ist, eignet sich z. B. kaum für die »gehobene Gastronomie«. Für sie, aber auch für Flughäfen oder Hotelhallen, empfiehlt die Branche bereits andere Spiele, so etwa den elektronischen Tennis-Automaten, der zwar ebenfalls Reaktionsgenauigkeit zum Thema hat, aber »dezent und leise« ist und auch von der Bedienungsweise und vom Spielthema her feineren Manieren entgegenkommt. (Cf. dazu Spiegel 49/1973, S. 203.)

bots gestellt« habe.¹⁷⁹ In der Verhandlung über die Aufhebung des Flipperverbots in Los Angeles z. B. konnte der Anwalt der Branche triumphierend ausführen, »der Durchschnittsbürger von Los Angeles leide bedenklich unter einem Mangel an Unterhaltung. Die Stadt bestehe fast nur aus Beton, Autostraßen und Smog. Wohin außer ins Kino oder in eine Kneipe könne der Bürger in seiner Freizeit gehen? Es sei unbegreiflich, warum sich der Mann nicht beim Flipperspiel erholen und zerstreuen dürfe«.¹⁸⁰

Das Plädoyer ist in sich plausibel. Doch ungewollt wird die Verteidigung der Automatenindustrie darin zur Anklage gegen das Geschäftsprinzip, nach dem auch sie antritt: sie zeigt nämlich, daß eine nach der Rentabilität des Einzelkapitals organisierte Freizeitindustrie kaum qualitativ bessere und kaum umfassender und vielfältigere Tätigkeiten anzubieten hat als die Automatenindustrie; das, mehr als der Flipper selbst, ist die Misere des Flippers. Unaufrichtig an jenem Plädoyer ist freilich, daß es die Automatenbranche als Nothelfer in dieser Situation zu annonciieren sucht. In Wirklichkeit ist sie nur der Nutznießer des Mangels, wie andere Unterhaltungskapitale unfähig, die Reduktion von Umwelt und Inwelt des Menschen anders denn wiederum als Pfründe zu behandeln. Sie mobilisiert die Bedürfnisse nicht gegen ihre Reduktionsform, sondern bequemt sich dieser an und fixiert sie damit zugleich. Ein Lumpensammler, verwertet der Unterhaltungsautomat noch die Abfälle, die von psychischen, physischen und intellektuellen Fähigkeiten am Feierabend übrigblieben; keine aufwendige Übung, keine umständlichen Vorbereitungen voraussetzend, bückt er sich nach jedem Fetzen freier Zeit, den die Tagespflichten, nach jedem Eckchen freien Raums, das die unterhaltungsfeindliche Stadtplanung und Lokaleinrichtung freigelassen haben. Was er befriedigt, ist dabei nur das genügsamste Bedürfnis: z. B. das, nicht ganz allein zu sein. Doch die Isolation erhält nur den Automaten zum Partner, die Zerschlagung von Kommunikationsfeldern wird von ihm übertüncht und weitergetrieben zugleich. Unehrllich lockt er das Bedürfnis mit dem Schein dessen, was das profitgerichtete Angebot an Möglich-

¹⁷⁹ *AM* 1970, H. 4, S. 7.

¹⁸⁰ *MA* 1972, H. 4, S. 41.

keiten wegnahm, und nutzt den Mangel des Besseren zur Beutelschneiderei.

Doch auch das, was im Mist gedieh, kann man verpflanzen. Die Automaten der Unterhaltung müssen sowenig gestürmt werden wie ihre Vorbilder in der Produktion. Verändern wird sich freilich der Betriebszweck und damit auch die Gestalt vieler Apparate; schon die bescheidene Alternative ›Kikker‹, der geselliger, variabler und billiger – deshalb heute auch seltener – als die meisten anderen Automaten ist, zeigt Möglichkeiten des Konstruierens und Bereitstellens besserer Automaten; verändern aber wird sich vor allem die soziale Funktion dieser Unterhaltung: die Kurzweil, die sie bieten, wird nicht mehr bloß, wie heute häufig, die Langeweile, sondern eine selbst befriedigende Lebensweise und mit ihr auch eine vielseitigere Unterhaltungstätigkeit unterbrechen.