

Dieser Nebenzweck darf aber nie der Art in den Vordergrund treten, daß das eigentliche Spielvergnügen darüber zu Grunde geht, sonst wird beispielsweise das Kinderspiel zur bloßen Übung oder Dressur (wie es vielfach bei dem Fröbel'schen Kindergarten [s. d. Art.] zutrifft); ebenso wenig darf das Spiel durch übermäßige Anstrengung in Sport ausarten, oder umgekehrt die ernste Arbeit zum bloßen Spiele gemacht werden. — Auf die verschiedenen Modificationen, welche der Begriff des Spieles in den Anwendungen erleidet, und ebenso auf die verschiedenen Classificationen der Spiele näher einzugehen, ist hier, wo es sich um die Würdigung desselben vom Standpunkte der Moral handelt, nicht nöthig. Für die Moral kommt jedes Spiel zunächst im Allgemeinen in seinem (wenigstens ideellen) Gegensatz zur Arbeit in Betracht, und es lassen sich diebzüglich folgende Grundsätze aufstellen. — 1. Spielen ist am rechten Orte und zur rechten Zeit eine an sich erlaubte, und wenn sie in der rechten Absicht geschieht, sittlich gute Handlung; denn es dient dazu, den Menschen durch Unterbrechung seiner pflichtmäßigen Beschäftigung zu neuer Arbeit zu kräftigen. Sündhaft wird es aber per excessum, wenn der Mensch über dem Spiele seine Pflichten vernachlässigt, oder überhaupt sein Sinnen und Trachten so sehr auf das Spiel und das in ihm liegende Vergnügen richtet. Eine Sünde in Bezug auf das Spiel per defectum kann man es andererseits nennen nicht sowohl, wenn jemand an keinem Spiele sich betheiliget (denn die pflichtmäßige Erholung kann in anderer Weise geschehen; vgl. indessen S. Thom. Aquin. S. Th. 2, 2, q. 168, a. 4), als vielmehr, wenn er die Freude des Spielens bei Anderen absichtlich stört (Spielverderber), z. B. durch eigensinniges Nichtbekümmern um die Spielregeln (über betrügerische Verletzung derselben s. u. n. 3). — 2. Damit das Spiel erlaubt sei, darf es in sich, d. h. in seinem Wesen und seiner Ausführung, wie auch nach den Umständen nichts Böses enthalten. Demnach sind verwerflich alle Spiele, welche direct die guten Sitten und den Anstand verletzen, oder allgemein eine nächste Gelegenheit zur schweren Sünde in sich schließen (z. B. manche Arten von sogenannten Pfänderspielen); ferner Spiele, welche eine wesentliche Gefahr für Leben oder Gesundheit mit sich bringen (z. B. Thierkampfspiele [s. d. Art. Selbstmord, ob. 77], Turniere [s. d. Art.] mit Lebensgefahr); sodann für den Einzelnen alle diejenigen Spiele, welche ihm speciell zum leiblichen oder geistigen Ruin gereichen (z. B. ihn zur Verschwendung des nöthigen Geldes, zu Fluchen beim Verlieren u. s. w. führen); endlich Spiele, welche dem Einzelnen mit Rücksicht auf seinen Stand untersagt sind (z. B. Glücksspiele für die Geistlichen; vgl. d. Art. Standespflichten der Geistlichen). — 3. Im Vorstehenden ist zunächst abgesehen von dem Gewinn oder Preis, der in den meisten Spielen dem Gewinnenden zufällt. Daß das Aus-

sehen eines solchen Preises an sich nicht unerlaubt ist, bedarf keines Beweises; die Aussicht, ihn zu gewinnen, macht bei vielen Spielen sogar eine Haupttheil des Spielvergnügens aus. Allein um dem Festsetzen eines Gewinnes kommt zu dem einfachen Spiel ein neues, bei der Beurtheilung wohl in Betracht zu ziehendes Moment hinzu: es entsteht ein Spielvertrag. Ein solcher läßt sich definiren als ein Uebereinkommen zwischen zwei Personen oder Parteien, wornach eine bestimmte Sache demjenigen als Gewinn (Preis) zufließen soll, der in einem nach feststehender Regel verlaufenden Spiele obliegt. Der Ausgang des Spieles kann dabei entweder rein vom Zufall oder (vorherrschend) von der Geschicklichkeit und Klugheit oder endlich von beiden zugleich abhängen; darnach unterscheidet man Glücksspiele, Kunstspiele und gemischte Spiele (z. B. das römische Schachspiel, viele Kartenspiele). Daß alle drei Arten in sich nicht nothwendig unerlaubt sein müssen, ist ebenso sicher, wie daß positive Gesetze dieselben unter Umständen beschränken bzw. verbieten und für ungültig erklären können. Namentlich das Glück- bzw. Hazardspiel erscheint als sittlich sehr bedenklich und der größten Einschränkung bedürftig wegen der Ausartung, die gewöhnlich in seinem Gefolge ist; unbeschränkt Duldendes desselben würde den sittlichen und wirtschaftlichen Untergang der betroffenen Volkstheile herbeiführen. Deshalb schritt schon die classische römische Gesetzgebung verbotend ein, wo es sich um Geldspiel handelte. Das justinianische Recht verbot ausdrücklich das Klagerrecht auf den Spielgewinn und gab ein Rückforderungsrecht auf einen bezahlten Spielverlust; nur fünf Kunstspiele waren ausgenommen, wosfern der Gewinn einen Solidus nicht überstieg. An dieser Stelle hielt freilich das spätere Recht nicht fest; durch die Glossatoren kam der oben angeführte Unterschied zwischen Kunst- und Glücksspiel auf und damit insolge der bestehenden Gewohnheit des Spielens um Geld, die Ansicht, daß nur das reine Glücksspiel verboten sei. Für die canonistische Lehre wurde sodann namentlich der hl. Thomas maßgebend, der (S. Th. 2, 2, q. 168, a. 2 sqq.) das Spiel eine sittliche Berechtigung zuerkannte; an ihn anknüpfend, erörterten die Canonisten vorläufig die Frage nach der Pflicht, den Spielvertrug zu bezahlen, bzw. nach dem Rechte, den Gewinn zu fordern und zu behalten. Die Humanisten des 16. und 17. Jahrhunderts suchten zwar in dem schluß an die Alten die gewohnheitsrechtliche Erlaubtheit des Spieles wieder zu befreuen; wessen kam doch, namentlich seit Samuel Estius (gest. 1710), die gemeinrechtliche Doctrin zu der Resultate, das Spiel an sich für erlaubt anzusehen, dagegen kein Klagerrecht auf den Spielgewinn und kein Rückforderungsrecht auf den entrichteten Spielverlust anzuerkennen. (Vgl. für das Vorstehende die näheren Ausführungen bei Endemann, Beiträge zur Geschichte der Lotterie u. s. w. [Düsseldorf].)