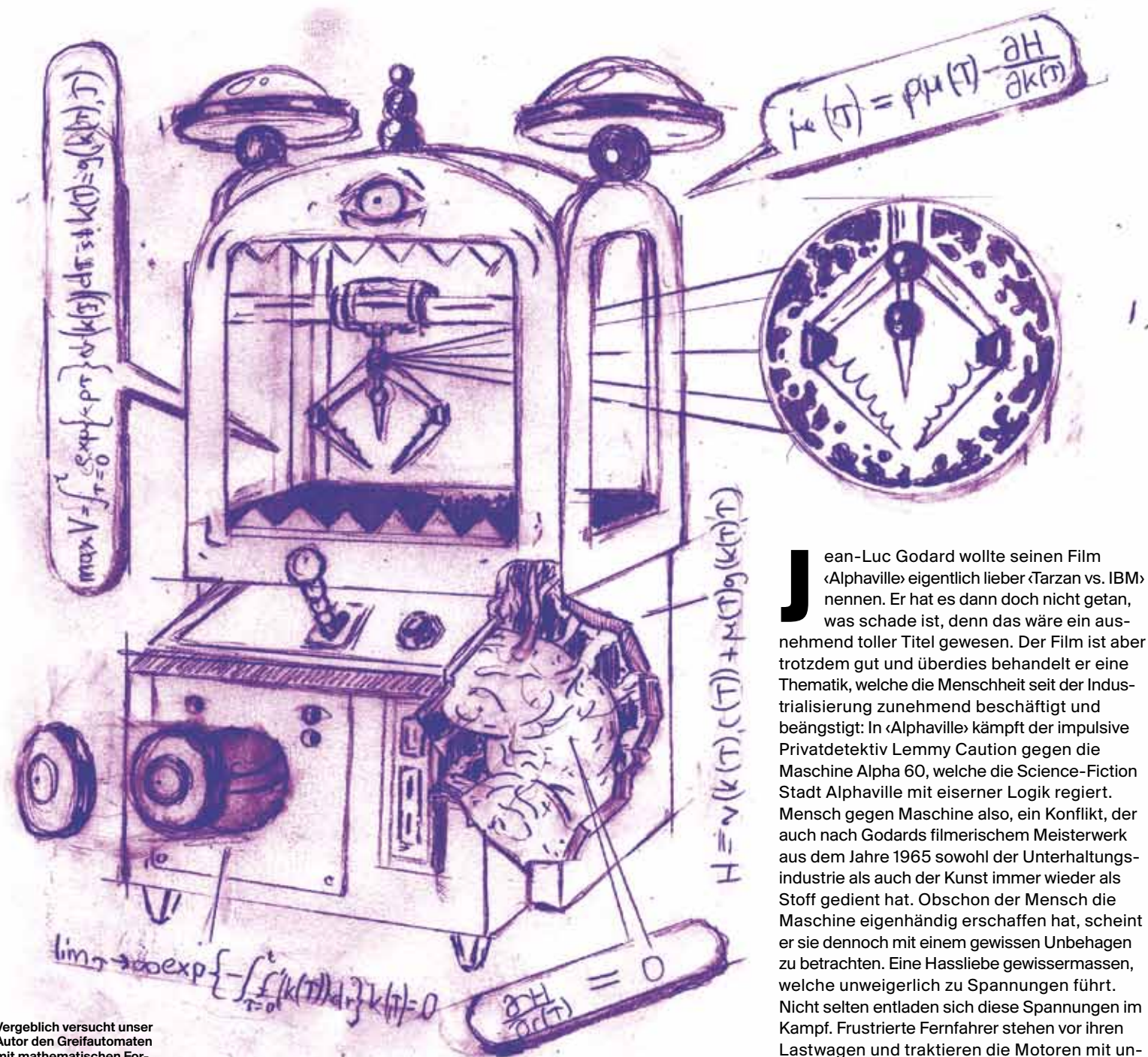


Die Kralle

Der Greifautomat verkörpert den Konflikt des Menschen gegen die Maschine treffender als jedes andere Ding auf dieser Erde. Die Geschichte eines Kampfes. Text: Adrian Witschi, Illustration: Benedikt Rugar



Vergeblich versucht unser Autor den Greifautomaten mit mathematischen Formeln in die Knie zu zwingen.

Zylinderkopf; übermüdete Sachbearbeiter beschimpfen den eigenwilligen Kopierer und versichern ihm, er sei eine kleine, dreckige Hure und wildgewordene Fruchtmixer häckseln genüsslich menschliche Finger in den Sommer-Smoothie. Die Möglichkeiten, den Kampf zwischen Mensch und Maschine zu verarbeiten, sind zahlreich. Eine der sicherlich besten Verarbeitungsstrategien ist die Umkanalisierung der Aggression auf eine spielerische Ebene. Ein bisschen wie in Fight Club, einfach ohne Schizophrenie, dafür mit Plüschtieren. Richtig, mit Plüschtieren!

Es gibt nämlich eine Maschine, welche den ewigen Kampf der Menschen gegen ihre Maschinen gleichsam institutionalisiert und überdies in Spass umgewandelt hat. Diese Maschine ist voll mit niedlichen Plüschtieren und zudem bestückt mit einer erbarmungslosen Greifkralle, welche nach den flauschigen Delphinen und Spongebobpuppen giert. Jeder kennt die Maschine, sie stand unsere ganze Jugend lang auf Jahrmärkten und hat uns blamiert. Heute findet man sie meist auf Autobahnraststätten, neben dem Klo oder in grossen Multiplex-Kinoanlagen (ebenfalls neben dem Klo). Und während die meisten Menschen abschätzig lächelnd an ihr vorbeigehen, bleibe ich stehen, krame eine Münze hervor und stelle mich dem Kampf. Denn über all die Jahre habe ich eine Strategie entwickelt, welche unweigerlich zum Sieg führt.

Mathematische Wirren

Aller Anfang ist schwer, dieses abgedroschene Bonmot gilt leider auch im Bezug auf den Kampf gegen den Greifautomaten. Als ich vor einigen Jahren begann, intensiv und regelmässig mit der eisernen Kralle nach Stofftieren zu fischen, lief es anfänglich nicht sonderlich gut. Ich vermochte die Kralle zwar stets so zu positionieren, dass sie die anvisierten Tiere und Figuren umklammerte, jedoch nie nach oben hieven konnte. Der Elefant blieb am Eisbären hängen, die Maus riss die Kuh zurück und Captain Jack Sparrow

Er fertigte eine Skizze an und formulierte eine Formel, welche unweigerlich zum Sieg führen sollte.

krallte sich erfolgreich an einer pinkfarbenen Babywalflosse fest. Ich witterte eine Verschwörung, besann mich auf meine wissenschaftliche Ausbildung und fasste den Entschluss, dem Kasten durch ausgiebige Studien seiner Eigenheiten den Garaus zu machen. Glücklicherweise teilte ich mir zu der Zeit die Wohnung mit einem mathematisch äusserst begabten jungen Mann, welcher mittlerweile als Nationalökonom Wirtschaftsräume berechnet. Ich bat ihn, mir eine mathematische Analyse des Kastens zu erstellen. Er fertigte eine Skizze an und formulierte eine Formel, welche unweigerlich zum Sieg führen sollte. Würde ich mich

beim Spielen an diese Formel halten, meinte er, so könnte ich nicht mehr verlieren und meine Gewinnquote würde unmittelbar bei 100 Prozent liegen. Vorfreudig steckte ich den Zettel in meine Hosentasche und fuhr zu meinem Lieblings-Greifautomaten auf der A3, kurz nach Sargans. Ich stellte mich vor den Automaten, entfaltete den Zettel mit der Siegesformel und erblickte einen Haufen wirrer Zeichen.

Die Formel

«max» klang gut und «V» verstand ich auch noch, viel mehr konnte ich aus der Formel aber leider nicht rausholen. Verzweifelt rief ich meinen Mitbewohner an und bat ihn, mir das Ganze zu erklären. Das tat er dann auch, gab aber nach zwanzig Minuten erschöpft auf und verabschiedete sich mit den Worten «mathematisch gesehen ist bei dir wirklich Hopfen und Malz verloren». Niedergeschlagen steckte ich den Zettel weg, warf ein Zweifrankenstein in den gelben Kasten und versuchte mich an einem kleinen Schneeleoparden, der aus unerklärlichen Gründen einen grünen Kapuzenpullover trug. Wieder nichts. Die Kralle vermochte das Tier erneut nicht aus der grossen Stofftiermasse zu befreien. Ich trat verärgert gegen den Kasten, verliess die Raststätte und fuhr nach Hause.

Kasten-Krise

Aufgeben wollte ich zu dieser Zeit aber keinesfalls. Es musste einen Weg geben, wie man den Kasten langfristig besiegen konnte. Die mathematische Analyse hatte versagt, also entschied ich mich, bei einem Greifautomatenbetreiber anzurufen und direkt nach Spielstrategien zu fragen. Während Wochen versuchte ich vergeblich, die Firma MRC Spielautomaten AG in Kilchberg zu erreichen. Ich sprach ihnen aufs Band und fragte, von wem und wie die Greifautomaten gestopft würden? Mir sei mittlerweile klar, dass es von der Dichte der Stofftiermasse abhängt, ob man an einem ihrer Automaten erfolgreich sei oder nicht. Daher würde ich gerne wissen, ob es so etwas wie Fairplay-Vorschriften bezüglich dieser Dichte gäbe. Vielleicht vom Spielautomatenkonsumenten Verband Schweiz oder einer ähnlichen Institution? Wenn das nämlich alles zu dicht gestopft sei, dann hätte man ja eh nie eine Chance ein Stofftier raus zu fischen und das wäre dann gewissermassen ein unfairer Kampf und ich nähme nicht an, dass sie mit unfairen Mitteln kämpfen möchten! Leider blieb die Kommunikation stets sehr einseitig und ich erhielt nie einen Rückruf. Ich schrieb Briefe, die nie beantwortet wurden und spielte mit dem Gedanken ein Farbatentat auf den Geschäftssitz der Betreiberfirma zu verüben. Mein Umfeld begann sich Sorgen zu machen und von verschiedenen Seiten wurde mir empfohlen, nicht nur die Durchführung des Attentats zu unterlassen, sondern allgemein die Sache mit den Greifautomaten doch einfach zu vergessen. Ich fuhr nun fast täglich zu einer Raststätte und verspielte Unsummen von Kleingeld. Hin und wieder gelang es mir zwar, eine der Plüschfiguren aus dem Automaten zu entführen, doch das Verhältnis zwischen eingeworfenen Münzen und ergatterten Stofftieren war in keinsten Weise

zufriedenstellend. Ich schien den Kampf gegen die Maschine zu verlieren und die Erkenntnis dieser Tatsache trieb mich in eine schwerwiegende emotionale Krise.

Hilfsgüter aus Indien

Nachdem ich mein Zimmer während Wochen nicht verlassen hatte, organisierte meine besorgte Mutter ein Treffen mit einem entfernten Bekannten der Familie, welcher die letzten fünfzehn Jahre vorwiegend als Yogi durch Indien gereist war. Der hätte immer so gute Ratschläge, meinte sie und wir sollten doch mal zusammen ins Kino gehen. Ich willigte ein, bat sie aber, ihm nichts von den Greifautomaten zu erzählen, das sei mir peinlich und er würde es ja doch nicht verstehen. Sie versprach, den Mund zu halten und ich ging mit dem Bekannten ins Kino. Wir schauten uns «Cowboys & Aliens» an. Als der Film fertig war, mussten wir beide aufs Klo und auf dem Weg dorthin passierten wir eine Reihe leuchtender und lärmender Greifautomaten. Der Bekannte drehte plötzlich ab und lief zielstrebig auf die Automaten zu. Ich schluckte leer und folgte ihm. «Kennst du diese Maschinen?» rief er freudig und klaubte eine Münze aus seiner Hosentasche. Ich nickte, legte die Stirn in Falten und lächelte angespannt. «Ich liebe die Dinger», sagte er, «die sind wie das Leben». Ich verstand nicht, glotzte auf den Kasten und sah zu, wie der Bekannte die Kralle über einem hässlichen, violetten Würfel platzierte, der oben auf der Plüschtiermasse auflag. «Man muss einfach das nehmen, was einem der Kasten anbietet», die Kralle senkte sich, schnappte den Würfel und brachte ihn unverseht zum Ausgabeschacht «und nicht das, was man vom Kasten will», fügte der Bekannte hinzu und nahm den Würfel aus dem Schacht. «Wenn man sich daran hält, kann man nicht verlieren. Das ist doch ein bisschen wie im Leben, nicht?» fragte er und strahlte mir ins verdatterte Gesicht. Er drückte mir den Würfel in die Hand und lief zum Klo. Ich folgte ihm mit nachdenklich gesenktem Kopf.

Sieg ist Sieg

Man kann über indische Lebensweisheiten und hinduistischen Gleichmut denken, was man will, aber im Bezug auf den Kampf mit dem Greifautomaten scheinen sie vorzüglich zu funktionieren. Seit dieser Begegnung mit dem Bekannten habe ich mein Greifautomatenspielverhalten vollständig geändert. Ich durchforsche die Automaten nicht mehr nach Dingen, die ich haben will, sondern nach Figuren und Tieren, welche die Kralle mit Sicherheit ergreifen kann. Ich habe seither nie wieder eine leere Kralle zur Frontscheibe eines Greifautomaten zurückkehren sehen. Zumindest nicht, wenn ich selbst am Kasten stand. Natürlich, da sind nicht immer tolle Spongebobs oder dicke Uhren an grossen Ziegelsteinen in der Kralle, sondern auch mal hässliche, kleine Plüschherzen mit Totenkopfmotiven oder seltsame goldene, fischähnliche Wesen aus höchstwahrscheinlich hochgiftiger Synthetika. Aber, und dies ist einer der wenigen Momente, in denen man es mit den Worten eines Fussballers halten kann und sollte: «Sieg ist Sieg und basta».