

Marita Rainsborough (Hamburg)

Literatur als Spiel und Spiel in der Literatur – subjektorientierte Diskursanalyse des Romans *O galo de ouro* von Rachel de Queiroz und der Erzählung *O jogo do morto* von Rubem Fonseca

Foucault's theory of literature as a game of quasi-discourses views literature both as a place of discourses and as a specific type of discourse – also in the sense of an anti-discourse – within the scope of which the literary specific existing in the fictionality of the literary manifests itself, opening up a space for the imaginable and possible. In the context of Rachel de Queiroz' novel *O galo de ouro* and Rubem Fonseca's short story *O jogo do morto* the concept of literature as a game combines with the theme of games contained in the literature itself. In the novel *O galo de ouro* the *jogo do bicho*, a typical Brazilian game of chance, must be seen within the context of the constitution of the economic subject in the Brazil of the 20th century, which is changing from the classically liberal to the neo-liberal. An analysis of Rubem Fonseca's short story *O jogo do morto*, in which four friends transform the game of chance *jogo do bicho* into a game of death, clearly demonstrates a narrative intensification of this development; a radicalisation of the subject occurs, culminating in a game of life and death.

Literatur als Spiel der Quasi-Diskurse – die ästhetische Potenz des Spiels

Der Spielbegriff steht in dieser Untersuchung gleichzeitig im Zentrum von Literatur-, Subjekttheorie und Ästhetik und hinsichtlich der gewählten literarischen Beispiele auch der Thematik von Roman und Erzählung, die sich schon in der Wahl von deren Titeln abbildet. Das Spiel als literarisches Spiel wird von Foucault als ein Spiel der Quasi-Diskurse aufgefasst, in dem Literatur als Ort von Diskursen mit einer spezifisch inhaltlichen wie formalen Gestaltung im Literarisch-Ästhetischen wiederum das Spezifische des Diskurses Literatur ausmacht. Diskursanalyse in diesem Sinne bedeutet gleichermaßen und gleichzeitig das Aufspüren der integrierten Quasi-Diskurse in ihrer literarischen Formierung und das Herausarbeiten der literarischen Besonderheiten im Ästhetischen. Das Spiel der Quasi-Diskurse in der Literatur stellt auch ein Erprobungsfeld für das Subjekt dar. Die Fokussierung auf die Frage nach dem Subjekt lässt literarische Diskursanalyse zu einer subjektorientierten Diskursanalyse werden, in der Subjektformen, Subjekt-

konstituierungen und Prozesse der Subjektbildung im Literarischen untersucht werden. Der Spielbegriff ist in mehrerer Hinsicht zur Charakterisierung des Ästhetischen geeignet: zum einen auf Grund der Losgelöstheit von der Zweckrationalität, von der Wirklichkeit des Alltags mit seiner Tendenz zur Ernsthaftigkeit, wegen seiner immanenten Regelhaftigkeit und nicht zuletzt wegen der Möglichkeit zur größeren Selbstorientierung im Spiel – Momente, die analog auch für das Ästhetische charakteristisch sind. Das Als-ob des Spielerischen, das aus dem Alltag heraushebt, macht auch die Literatur aus. Der Charakter des Literarisch-Ästhetischen wird allgemein mit dem Begriff der Fiktionalität zu fassen versucht.

Huizinga definiert Spiel in seinem Buch *Homo ludens* folgendermaßen:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'. (Huizinga 1987: 37)

Nach Caillois (Caillois 1967) werden die Spielformen des Wettkampfs, des Zufalls, der Mimikry und des Rausches unterschieden. Während letztere stärker in kultischen, rituellen Zusammenhängen auftreten, sind Spiele des agonalen und aleatorischen Prinzips eher in säkularisierten Kulturen zu finden. Dem regelgeleiteten Spielen kann das eher improvisierende, teilweise auf Regelbruch – auch im Sinne des Dionysischen – abzielende Spielen gegenübergestellt werden, sowohl in eher monologischer als auch in kommunikativer Ausrichtung.

Das Spielerische bewegt sich für Caillois zwischen zwei Polen: einerseits der 'paida', d.h. dem Vergnügen, der freien Improvisation, der Phantasie und des ausgelassenen Überschwangs; und andererseits dem 'ludus', der Unterwerfung unter einen Kanon, der Meisterung von künstlerisch-gesetzlichen Schwierigkeiten, dem Wettkampf mit sich selbst, der Berechnung und Kombination; Ludus ist angesiedelt im Spannungsfeld zwischen Regelgehorsam und einer experimentellen Ausdeutung des Regelrahmens. (Ruf 2009: 320)¹

Das Glücksspiel *jogo do bicho*, das für den Roman *O galo de ouro* von Rachel de Queiroz² bezeichnend ist, lässt sich durch das aleatorische Prinzip

¹ Ruf verweist hier auf Caillois.

² Der Roman erschien 1950 zunächst als Fortsetzungsroman in der Zeitschrift *O Cruzeiro* und wurde von Rachel de Queiroz 1985 in überarbeiteter Form als Roman publiziert. Grundlage dieser Untersuchung ist der Roman von 1985.

kennzeichnen: Der Hahnenkampf *briga do galo* im Roman folgt dem Grundprinzip des Wettkampfs, die Wettspiele der vier Freunde aus der Erzählung *O jogo do morto* weisen gleichzeitig Momente des Aleatorischen wie des Agonalen auf. Das Spiel *jogo do morto*, das den Tod von Menschen betrifft, bestimmt zunehmend das Leben der Spielenden bis hin zum Töten und Getötet-werden, es wird schließlich zu einem Wettkampf der Beteiligten um Leben und Tod. Die Spiele im Roman und in der Erzählung sollen insbesondere im Zusammenhang mit Subjektformen und Subjektbildungsprozessen betrachtet werden. Insbesondere männliche Subjektweisen stehen dabei im Fokus des Interesses, da Spielen in den literarischen Texten primär männlich konnotiert wird und mit männlichen Subjektweisen verbunden ist. Ein wichtiger Aspekt ist dabei im Hinblick auf die Subjektconstitution der Zusammenhang von Spiel, Gewalt, Männlichkeit und Ökonomie.

Das ökonomische Subjekt zwischen Liberalismus und Neoliberalismus

Im Roman *O galo de ouro* kann das Glücksspiel *jogo do bicho*³ als Symbol des kapitalistischen Marktes in seiner Entwicklung vom neoklassisch liberalen zum neoliberalen angesehen werden. Die Veränderung des Marktes betrifft durch die beteiligten Diskurse in entscheidender Weise die Subjektbildungsprozesse.⁴ Die Erfindung des Spiels *jogo do bicho* war in den allge-

³ Das *jogo do bicho* wurde 1892 von João Batista Viana Drummond, dem Gründer und Betreiber des *Jardim Zoológico* im Stadtteil Vila Isabel von Rio de Janeiro, erfunden. Er war an der Börse und durch Spekulationen mit Immobilien zu Geld gekommen. In einer Lotterie wurde täglich ein Tier mit einer bestimmten Konstellation von Zahlen gezogen, der Wetteinsatz war automatisch mit dem Kauf einer Eintrittskarte für den Tierpark verbunden. Das Glück bringende Tier wurde aus 25 möglichen Tieren – Abbildungen von Tieren aus dem Zoo – gezogen und jeweils mit vier Zahlenpaaren von 00 bis 99 versehen. Der Erfinder wollte durch die gestiegene Attraktivität des Tierparks die Einnahmen erhöhen. Das Spiel wurde schon kurze Zeit nach seiner Erfindung durch die Verlängerung der Gültigkeit der Eintrittskarten auf vier Tage unabhängig vom Zoobesuch ermöglicht. Viele Händler begannen die Karten zu verkaufen und für die Durchführung des Spiels zu sorgen. Zur Geschichte des *jogo do bicho* siehe Magalhães 2009.

⁴ Der Neoliberalismus setzt sich im Anschluss an die klassische liberale Wirtschaftstheorie, die das ökonomische Denken Brasiliens von ca. 1780 bis 1870 und in Form der Neoklassik bis ca. 1930 bestimmte, durch. Er hatte schon in den 1940er Jahren seine Anfänge, war aber durch das Vorherrschen des Keynesianismus bis in die 60er Jahre hinein in Vergessenheit geraten. In den 70er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts wurde er dann langsam wieder wichtiger und Anfang der 80er Jahre wurde er in Brasilien zur vorherrschenden, wenn auch nicht unumstrittenen ökonomischen Theorie. Der zuvor präferierte Keynesianismus sah aufgrund des in der Weltwirtschaftskrise 1929 deutlich werdenden Versagens der Selbstheilungskräfte des Marktes eine stärkere Einflussnahme des Staates insbesondere durch Staatsinvestitionen, eine die Privatwirtschaft unterstützende Kreditpolitik und das Konzept der Industrialisierung Brasiliens vor. Liberale Wirtschaftstheorien lassen sich im Gegensatz

meinen Diskurs über Fortschritt, Zivilisation, Modernität und Wissenschaftlichkeit in Brasilien eingebettet. Der Zoo sollte ein Symbol des zivilisatorischen Fortschritts Brasiliens werden und zur Bildung der Bevölkerung beitragen. Der Gründer des Tierparks war ein Vertreter der Liberalisierung des Marktes, der einen Markt nach kapitalistischen Regeln und die Lösung von einer auf Privilegien und Konzessionen beruhenden Ökonomie anstrebte. Mariano als Protagonist des Romans *O galo de ouro* wird in diesem Prozess narrativ als scheiterndes ökonomisches Subjekt inszeniert. Er agiert zunächst erfolgreich als Marktteilnehmer – erst als Hilfskraft und später als *bicheiro*⁵ im *jogo do bicho* –, doch die Veränderung des Marktes hin zu einer verschärften Wettbewerbssituation nach dem Prinzip der Konkurrenz,

zum Keynesianismus durch den Glauben an die regulierenden Kräfte des Marktes und die Forderung nach der Freiheit des Marktes charakterisieren. Außerdem war das Konzept eines sich rational verhaltenden Wirtschaftsteilnehmers, das in der Neoklassik die Form des utilitaristisch ausgerichteten *homo oeconomicus* – der lateinische Begriff wurde zum ersten Mal 1906 von Pareto benutzt – annahm, von zentraler Bedeutung. Im Neoliberalismus wird alles Soziale ökonomisch gedeutet, wodurch das ökonomische Modell zu einem sozialpolitischen Modell wird und alle Lebensbereiche durchdringt. Das den Neoliberalismus kritisierende Konzept des Neostukturalismus beeinflusste die Wirtschaftskonzeption der CEPAL in ihren Anfängen. Sie forderte die Berücksichtigung sozialer und politischer Faktoren und sah die Aufgabe des Staates nicht nur darin, einen freien Markt zu gewährleisten. Das seit 1990 bestehende neue Konzept der CEPAL versucht eine Kombination der beiden sich bekämpfenden Theorieansätze bzw. die Integration neoliberalen Denkens in das neostukturalistische, indem weltmarktorientiertes Wachstum mit sozialem Ausgleich und der Forderung nach Demokratie verbunden werden soll. Der Roman bezieht sich im geschilderten Gesamtrahmen der Entwicklung des Wirtschaftsdiskurses in Brasilien auf den ökonomischen Diskurs im Übergang vom neoklassisch-liberalen zum neoliberalen. Zur Geschichte des brasilianischen Wirtschaftsdiskurses siehe Szmrecsányi / Coelho 2007.

⁵ Der *bicheiro* ist zuständig für die Übermittlung der Wetteinsätze an den *banqueiro* oder ggf. an den *gerente*, der bei einem großen Gebiet im Namen des *banqueiro* mehrere Standorte betreut, und für die Auszahlung der Gewinne an die Kunden, die Spieler, und lebt zumeist von einer Kommission oder von einem Gehalt, das der *banqueiro* bezahlt. Einige von ihnen beschäftigen wiederum *vendedores*, die zusätzlich Wetten an Kunden verkaufen. Die Standorte der Betreiber des *jogo do bicho* befinden sich zumeist auf Plätzen oder Straßen. Ein kleinerer *banqueiro* gibt manchmal einen Teil seines Verdienstes an mächtigere *banqueiros* ab. Es besteht ein Netz aus sogenannten *banqueiros*, *gerentes* und den *pontos do bicho*, auch nur kurz *pontos*, *apontadores* oder *bicheiros* genannt, und den *apostadores*, den Spielern. Erst in den vierziger Jahren gerät das Glücksspiel, obwohl es schon seit Anfang des 20. Jahrhunderts illegal ist, in kriminelle Hände. Dies wird im Roman durch den Kampf zwischen dem alten und kranken Jamil und dem sich an keine Regeln haltenden Teotônio deutlich, der auch vor dem Einsatz von Waffengewalt nicht zurückschreckt, um sich die gewinnträchtigen Standorte der *banqueiros* und *bicheiros* anzueignen. Er kämpft für ein eigenes Territorium in Rio de Janeiro, in dem er das Glücksspiel kontrollieren und Zugriff auf die durch das Spiel generierten Gewinne erlangen kann, wobei ihm jedes Mittel recht ist. In diesem Kampf ist er erfolgreich, der alte Jamil und Mariano ziehen sich vom Glücksspiel zurück. Von der zweiten Hälfte der 40er Jahre an werden die *banqueiros* dieses Typs schnell reich. Jahrzehnte später werden die erzielten Gewinne gezielt in Wirtschaftsunternehmen unterschiedlicher Art wie z.B. Konservenfabriken investiert. Die im Roman geschilderte Phase des *jogo do bicho* bildet die Veränderung des Marktes hin zur gnadenlosen Konkurrenz ab.

in der die Grenzen zwischen Legalität und Illegalität zunehmend verschwimmen, verlangt eine Veränderung seiner Subjektweise. Der einzelne Marktteilnehmer ist nun vermehrt zu Selbstständigkeit, Selbstvermarktung und Durchsetzungsstärke gezwungen, um sich auf dem Markt behaupten zu können, wie es an der Veränderung des *jogo do bicho* hin zu einer kriminellen Vereinigung mit mafiaähnlichen Strukturen, die mit Waffengewalt um ihre Vorherrschaft in diesem Marktsegment kämpft, erzählerisch verbildlicht wird.⁶ Nach einigen Versuchen als Händler von Textilien, als Händler auf Kommissionsbasis etc. wird Mariano schließlich Nachtwächter bei einem reichen Immobilienbesitzer und entzieht sich resignierend dem Kampf auf dem Markt, symbolisiert in seiner zumeist passiven Tätigkeit. Die von Mariano im Spiel der Quasi-Diskurse eingenommene Subjektposition lässt sich charakterisieren als ökonomisches Subjekt im Sinne des auf Tausch⁷ ausgerichteten *homo oeconomicus* der neoklassischen Spielart des Liberalismus, in der der Gegensatz von Arbeit und Kapital im Vordergrund steht. Das Ausleben dieser Position in der veränderten neoliberalen Marktsituation wird aber zunehmend erschwert. Die notwendige Veränderung seiner Subjektweise hin zu einer neoliberalen, die auf dem Konkurrenzprinzip basiert, vollzieht Mariano nicht mit. Sein Scheitern offenbart die Dependenz des männlichen Subjekts hinsichtlich seiner Subjektconstitution vom ökonomischen Diskurs im Hinblick auf seine Selbsteinschätzung und die im Roman geschilderte Fremdeinschätzung.

Neoliberalismus impliziert so auch ein Normalisierungsprojekt, das den Menschen und sein Verhältnis zu sich selbst neu definiert, eine neue Variation menschlicher "Natur" hervorbringt. Hier wird Neoliberalismus deshalb primär als Projekt der Formierung von Subjektivität, als Dispositiv der Zurichtung des Menschen, als Etablierung eines Selbst-Entwurfs betrachtet. (Michalitsch 2006: 14f.)⁸

⁶ "Porque há vinte e tantos anos atrás jogo-de-bicho não estava desenvolvido como hoje, nem havia entre os bicheiros a concorrência de agora, quando se arma até guerra e tiroteio entre eles, feito bandido de cinema. Naquele tempo dava para cada um tirar o seu e, se não corria o dinheirão que hoje corre, também não se enfrentava o risco de atualmente." (Queiroz 2001⁴: 42)

⁷ "Die erste wichtige Veränderung: nicht mehr der Tausch gilt als das Grundprinzip des Marktes, sondern der Wettbewerb." (Reese-Schäfer 2009: 116) Weiter heißt es: "Es geht nicht mehr darum, Freiräume für den Markt zu schaffen, sondern vielmehr die globale Ausübung der politischen Macht anhand von Prinzipien einer Marktwirtschaft zu regeln." (Ebd.: 117) Dies ist nach Foucault als neoliberale Gouvernementalität zu bezeichnen.

⁸ Ähnlich sehen dies Binkley / Capetillo: "What is more important for us is the way in which this shift in 'anthropology' from 'homo oeconomicus' as an exchanging creature to a competitive creature, or rather as a creature whose tendency to compete must be fostered,

Mariano wird zum gesellschaftlichen Verlierer, obwohl er im Sinne des an der protestantischen Ethik orientierten *homo oeconomicus* immer wieder bereit ist, hohen Arbeitseinsatz zu zeigen und persönlichen Verzicht zu üben. Der Verlust der Arbeit oder fehlender Erfolg in der beruflichen Sphäre bedeuten durch die Koppelung mit dem Genderdiskurs gleichzeitig eine Gefährdung seiner Männlichkeit, was Mariano als existentielle Bedrohung empfindet, auf die er zum einen mit Aggression gegenüber seiner Familie und zum anderen mit Flucht in den Alkohol und in die Beschäftigung mit den Kampfhähnen reagiert. So nimmt zunehmend der *briga de galo* die Position des *jogo do bicho* ein. Im Hahnenkampf setzt Mariano seinen Kampf um gesellschaftlichen und materiellen Erfolg fort, indem seine Kampfhähne stellvertretend für ihn um Sieg und Niederlage kämpfen. Mariano wartet sehnsüchtig auf den Erfolg seines *galo de ouro*, wie es schon im Titel des Romans anklingt.

Sein Gegenspieler im Roman ist der *malandro*⁹ Zezé, ein Lebemann, der, um seine Ziele zu erreichen und ein bequemes Leben führen zu können, andere ausnutzt und eine Tendenz zu kriminellen Verhalten zeigt. Einen Gedanken Walter Benjamins aufgreifend spricht Agamben vom Kapitalismus als *Religion der Modernität* (vgl. Agamben 2005: 77). Im Kapitalismus haben wir es mit einer Form des "Dem-Begehren-Nachgebens (d.h. das Objekt konsumieren)" (Žižek 2001: 19) zu tun, was nach Agamben mit der Unmöglichkeit des Benutzens verbunden ist (vgl. Agamben 2005: 81).

Da Bell Selbstverwirklichung gleichsetzt mit Hedonismus, der Lustbefriedigung als umfassendem Lebensstil, kommt er zu der These, daß der Hedonismus zur modernen Rechtfertigung des Kapitalismus geworden ist, jene ethische Grundhaltung also, die für Max Weber noch in Opposition steht zur protestantischen, auf Pflichterfüllung und Lustverzicht pochenden Ethik. (Früchtl 2004: 12)

Für Früchtl ist – hier bezieht er sich auf Sennett – "der [damit einhergehende] Narzißmus die protestantische Ethik von heute" (ebd.: 12). Der *malan-*

entails a general shift in the way in which human beings make themselves and are made subjects." (Binkley / Capetillo: 2009: 5)

⁹ Für viele ist der *malandro* ein typisch brasilianischer Held, der sich den ungerechten, unterdrückenden Institutionen entziehen kann und sie listig an der Nase herumführt, so dass *malandragem* wie eine Art Lebensklugheit erscheint. Im Unterschied zum *jeitinho*, bei dem persönliche Beziehungen und Kreativität beim Erreichen persönlicher Ziele im Mittelpunkt stehen, findet sich beim *malandragem* ein größerer Bezug zu Kriminalität.

dro Zezé verkörpert im Roman *O galo de ouro* von Rachel de Queiroz das ökonomische Subjekt in hedonistischer Ausprägung in männlicher, Nazaré in weiblicher Form. Beide sind primär am eigenen Wohlergehen interessiert und verbildlichen durch den Kontrast zu Marianos Subjektweise die kapitalistische Tendenz von der Pflichterfüllung hin zum Hedonismus. Das hedonistische ökonomische Subjekt im Roman *O galo de ouro* verfügt über eine spezifische Selbstwahrnehmung und eine Wahrnehmung durch andere, in der Körperlichkeit in ihrer verführerischen Dimension eine große Bedeutung hat. Diese Macht der Verführung spielt auch in der Warenwelt und in der Anregung der Marktteilnehmer zu größerem Konsum eine zentrale Rolle. Doch auch die hedonistische Subjektweise Zezés scheitert: Er wird schließlich auf der Flucht von der Polizei erschossen. Die narrativ inszenierte Subjektconstitution im Roman *O galo de ouro* zeigt das männliche Subjekt in Abhängigkeit von Diskursen der Ökonomie im Kontext von Spiel und Gewalt in einer gesellschaftlichen Umbruchsituation als in seiner Subjektweise gefährdet.

Nekromacht, Terror und Glücksspiel

In Mbembes Konzept der Nekromacht stellen "Töten und Leben-Lassen [...] die Grenzen der Souveränität dar und sind ihre grundlegenden Kennzeichen. Souveränität ausüben heißt, die Sterblichkeit zu kontrollieren und das Leben als eine Entfaltung und Offenbarung der Macht begreifen" (Mbembe 2011: 63). Mbembe kritisiert die Auffassung von Souveränität in der Moderne, nach der der Fokus auf dem Aspekt Vernunft liegt: "Die Ausübung der Vernunft ist dabei eine Ausübung von Freiheit, welche wiederum ein Kernstück der individuellen Autonomie darstellt. So beruht die Romanze der Souveränität auf dem Glauben, dass das Subjekt seine oder ihre eigene Bedeutung beherrsche und als deren Urheber lenke." (Ebd.: 65) Weiter heißt es:

Darüber hinaus gibt es zeitgenössische Erfahrungen mit menschlichen Zerstörungen, die nahe legen, dass eine andere Lesart des Politischen, der Souveränität und des Subjekts entwickelt werden kann als diejenige, die uns der philosophische Diskurs der Moderne vererbt hat. Statt die Vernunft als Wahrheit des Subjekts zu erachten, können wir uns auf andere grundlegende Kategorien verlegen, die weniger abstrakt und besser ertastbar sind – wie etwa das Leben und der Tod. (Ebd.: 65)

In der Erzählung *O jogo do morto* von Rubem Fonseca¹⁰ geht es gleichzeitig um diesen Zusammenhang von Souveränität und Leben und Tod, dem Leben und Sterben lassen, und den Verlust der Souveränität. Vier Freunde,¹¹ der Apotheker Marinho, die Geschäftspartner Fernando und Gonçalves, Gemischtwarenhändler, und Anísio, der Besitzer der Bar, in der sie sich regelmäßig treffen, spielen das Todesspiel nach dem Vorbild des *jogo do bicho*. Sie sind ehrgeizige mittelständische Kaufleute mit einer Vorliebe für das Kartenspiel um Geld und Wetten jeder Art: Pferderennen, Autorennen, Fußball, Misswahlen. Sie spielen zwar um hohe Summen, aber bisher hat keiner der Freunde einen herben Verlust einstecken müssen. Nach Hacker steht das Risikoverhalten, das dem Spiel um Geld in der Erzählung zugrunde liegt, im Zusammenhang mit Heldentum.

Die Struktur der Heldengeschichte wird im Glücksspiel, in Wetten und Abenteuern nachgeahmt und wiederholt. Das Wagnis und die Unwahrscheinlichkeit des Erfolges schrecken nicht ab, sondern machen im Gegenteil den Reiz des Spieles aus; freudig, willig und manchmal zwanghaft wird das angsterzeugende hohe Risiko bewußt in Kauf genommen, da im Erfolgsfall der Triumph um so befriedigender ist. Oft sind die Gewinnchancen so gering, daß dem 'vernünftigen' rationalistisch-utilitär rechnenden Außenstehenden das Verhalten der Spieler leichtsinnig, sogar schlechthin wahnwitzig vorkommt. (Hacker 1975: 224)

In den Wettspielen können die vier Freunde im Erleben spielerischer Wagnisse Erfahrungen des Triumphes und der Heldenhaftigkeit durchleben. Auch treten sie durch einen Vergleich ihrer Gewinne und Verluste spielerisch in einen Wettbewerb untereinander ein, was nach Ramos de Souza, die hier auf Cecchetto zurückgreift, auf den Zusammenhang von "masculinidade e competição" (Souza 2005: 60)¹² hinweist, nach dem es bei der Übernahme der männlichen Identität eine Tendenz zu Wettkämpfen und Proben gäbe, in denen auch Gewalttaten integriert sein können. Gewinnstreben steht dabei im Mittelpunkt ihres Verhaltens, ökonomischer Erfolg wird als Sinnbild von Erfolg im Leben als Ganzem angesehen und mit Anerkennung, Erfüllung erotisch-sexueller Bedürfnisse und Selbstachtung verbunden.

¹⁰ Die Erzählung wurde 1979 im Band *O Cobrador* veröffentlicht.

¹¹ Gonçalves stammt aus Portugal, Marinho aus Ceara und Anísio und Fernando kommen aus Minas Gerais. Sie sind in der Stadt Meriti im Bundesstaat Rio de Janeiro zu einem bescheidenen Wohlstand gekommen, haben ein Sommerhaus, sind Mitglieder im Lionsclub und eifrige Kirchgänger.

¹² Souza rekurriert hier auf Cecchetto, Fátima Regina (2004): *Violência e estilos de masculinidade*. Rio de Janeiro: Editora FGV.

Als Anísio monatelang verliert, schlägt er seinen Mitspielern das neue Spiel, das Todesspiel, vor. Er wettet, dass die Todesschwadron¹³ im Monat Juli in Meriti mehr als 20 Personen tötet, auf Drängen von Fernando legt er sich auf die Zahl 21 fest. Davon sollen 10 Mulatten, 8 Schwarze und 2 Weiße, der Jüngste der Getöteten 18 und der Älteste 26 sein.¹⁴ Die Wettzahlen beziehen sich auf die Faktoren Rasse, Alter und Geschlecht. Die Freunde einigen sich darauf, dass die in der Tageszeitung *O diário* veröffentlichten Zahlen von allen als maßgeblich anerkannt werden.¹⁵ Die Selbstverständlichkeit, mit der die Freunde diesen Vorschlag aufgreifen, weist auf die gesellschaftliche Legitimität dieser Form von Selbstjustiz hin, die auf einer bestimmten Konzeption des kriminellen Subjekts basiert, die im gesellschaftlichen Diskurs über Kriminalität in Brasilien in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts hegemonial ist und das willkürliche, Menschenrechte verachtende Verhalten der brasilianischen Diktatur abbildet. Danach wird der Justiz die Fähigkeit zur Durchsetzung von Recht abgesprochen und sind bestimmte Merkmale wie Marginalität und dunkle Hautfarbe, nicht die begangenen Taten, für die vorgenommene Kriminalisierung entscheidend, wodurch z.B. auch die präventiv vorgenommene Eliminierung von als kriminell eingestuftem gerechtigt erscheint (Misse 2008: 382).¹⁶ Aus einer

¹³ Die Todesschwadron besteht oft aus ehemaligen Polizisten. Bei Márcia Regina da Costa heißt es dazu: "O 'esquadrão da morte' foi formado originalmente, em fins dos anos 50, no Rio de Janeiro. Seus integrantes eram policiais da polícia civil e, no início, tentaram justificar sua ação homicida como uma verdadeira missão de limpeza da sociedade de criminosos indesejáveis. Mas, gradativamente, os membros do esquadrão envolveram-se com quadrilhas de criminosos, grupos de extermínio e delitos de todos os tipos. Em 1968, o 'esquadrão da morte' passou a atuar na cidade de São Paulo." (Costa: 1999) Nach Michel Misse entstand die *esquadrão da morte* aus der *Grupo de Diligências Especiais*, die auf Grund der Zunahme der Gewaltverbrechen von der Polizei in Rio de Janeiro eingerichtet wurde. Ihr Kommandant Milton Le Cocq, der in der Diktatur von Vargas zur *Policia Especial* gehörte, rekrutierte das Personal aus der ehemaligen *Esquadrão Motorizado* der *Policia Especial*, woraus sich auch das benutzte Zeichen E.M. und das Symbol des Totenkopfs, die in der Erzählung erwähnt werden, ableiten. Die Buchstaben E.M. führten in der Bevölkerung und der Presse zur Bezeichnung *esquadrão da morte*. Nach dem Tod von Le Cocq in einer Schießerei im Jahre 1964 gründeten einige seiner Untergebenen die para-polizeiliche Gruppe *Scuderie Le Cocq* mit dem Ziel, Kriminelle zu töten. Auch hieran lässt sich die Zunahme der Tendenz zu außerstaatlicher Gewalt, die durch Tötungen vermeintlich Ordnungsmaßnahmen vornimmt und für Sicherheit sorgt, ablesen (vgl. Misse 2008).

¹⁴ Die Wette spiegelt die Zahlen der Tötungen von zumeist farbigen Jugendlichen und jungen erwachsenen Männern aus prekären sozialen Verhältnissen in den Großstädten Brasiliens.

¹⁵ Hacker bezeichnet Massenmedien als Helfershelfer der Terrorformen, da sie dem Terror eine breite Öffentlichkeit verschaffen (vgl. Hacker 1973: 227).

¹⁶ Weiter heißt es bei Misse: "Mas assim como essa violência ganhava legitimidade em razoáveis setores das polícias e da sociedade, também a corrupção deixava de ser repre-

Spezialeinheit der Polizei entstanden geht es der Todesschwadron um die 'Reinigung' der Gesellschaft durch Auslöschung von als kriminell empfundenen Elementen der Gesellschaft, wobei die Grenze zwischen öffentlichen und privaten Ordnungsaufgaben fließend ist. So sind es gerade Geschäftsleute wie die Protagonisten der Erzählung, die die Todesschwadron zur Sicherung ihrer ökonomischen Interessen beauftragen. Hier gehen insbesondere der juristische und der ökonomische Diskurs eine Verbindung ein, indem juristische Argumente ökonomische Interessen stützen helfen. Selbst das Töten von Kindern und Jugendlichen erregt in Brasilien keine gesellschaftliche Aufmerksamkeit, sondern wird in der Regel stillschweigend akzeptiert. Dazu heißt es bei Minayo / Assis: "O Relatório da Comissão Internacional dos Direitos Humanos [...] observa que não há mobilização da opinião pública com relação ao extermínio de crianças e adolescentes: os inquéritos policiais, quando abertos, são absolutamente incompletos e omissos." (Minayo / Assis 1994: 264) In der Erzählung ist das jüngste Opfer der Todesschwadron, von dem in der Zeitung berichtet wird, 15 Jahre alt. Nach wissenschaftlichen Studien besteht für männliche Jugendliche zwischen 15 und 19 Jahren das größte Risiko, in einer brasilianischen Großstadt getötet zu werden: "[O] maior risco para homicídio é entre 15 und 19 anos; (...) os meninos são mais vulneráveis que as meninas à morte por violência, numa proporção de 10 para 1 ou 2 [...]." (Ebd.: 264) Eine weitere gefährdete Gruppe sind erwachsene junge Männer. Auch hierin entsprechen die Altersangaben in der Erzählung den statistischen Erhebungen zu Totschlägen und Morden in den Großstädten Brasiliens.

Als Anísio im *jogo do morto*,¹⁷ beim Poker und bei den Sportwetten verliert, schlägt er Marinho eine ungewöhnliche Wette vor: Unter den von der To-

sentada como um desvio para ganhar a reputação de uma troca legítima, sob a égide do 'jeitinho' brasileiro." (Misse 2008: 382) An anderer Stelle sagt er: "Como muitos dizem, com frieza e satisfação, no Brasil, 'Menos um!' quando matam um ladrão. Muitos também não avaliam que, ao fazê-lo, participam ativamente de seu assassinato e da indiferença em esclarecê-lo e punir seus autores. Tratam-no como alguém 'que pode ser morto', como no *Homo Sacer* de que nos fala Agamben." (Ebd.: 384)

¹⁷ Es waren entsprechend der Angaben in der Zeitung im Unterschied zu der von Anísio im Rahmen der Wette genannten Zahlen im Monat Juli 26 Personen, davon 16 Mulatten, 9 Schwarze und 1 Weißer, der Jüngste 15 und der Älteste 38, von der Todesschwadron getötet worden (vgl. Fonseca 1995: 167).

desschwadron Getöteten sollen sich ein Kaufmann und ein Mädchen befinden – wohl wissend, dass Kaufleute und junge Mädchen nicht zu den potentiellen Opfern der Todesschwadron gehören. Den Tod dieser beiden gibt er selbst beim Falso Perpétuo, der zur *esquadrão da morte* gehört, in Auftrag: Er lässt seinen Freund, den Portugiesen Gonçalves und dessen zwölfjährige Tochter umbringen. So kann er sich sicher sein, diese Wette über zweihunderttausend Cruzeiros – diese Summe schuldet er ihm inzwischen – zu gewinnen. Seine finanziell schwierige Situation rechtfertigt für ihn jedes Mittel. Nach Žižek lässt sich die Form des Handelns der Romanfigur Anísio mit dem Affekt Neid, dem Ressentiment, erklären: "Das wahre Ziel dieses Subjekts ist es, das Vermögen oder die Fähigkeit des anderen, das Objekt zu genießen, zu zerstören." (Žižek 2011: 84) Dabei findet eine Inversion statt: "Die Inversion, die den Wechsel vom Objekt zum Hindernis selbst bewerkstelligt." (Ebd.: 85) Dieses Hindernis stellt Anísios Freund und Mitspieler Gonçalves für ihn dar.

Wenn ich zwischen meinem Gewinn und dem Verlust des anderen wählen muss, dann ziehe ich den Verlust des anderen vor, selbst wenn das einen Verlust für mich selbst darstellt. Als ob mein letztendlicher Gewinn, der mir aus dem Verlust des Gegners erwächst, als eine Art pathologisches Element funktioniert, das die Reinheit meines Triumphs beschmutzt. (Ebd.: 82)

Žižek spricht in diesem Zusammenhang von Selbstsabotage: "Das wahre Böse, nichts anderes als der Todestrieb, kreist um die Selbstsabotage. Es lässt uns *gegen* unsere eigenen Interessen handeln." (Ebd.: 81) Anísio versucht durch seine Tat, seine durch die erlittenen Niederlagen und die Wett-schulden verloren gegangene Souveränität wiederherzustellen und sabotiert dabei gleichzeitig seine eigene Seins- und Subjektweise.

Die brasilianische Todesschwadron operiert durch die Eliminierung und gezielte Exekution missliebiger Personen nach der Logik des Terrors in Gestalt der Einschüchterung durch eine systematische Anwendung des Tötens, der Zerstörung und der Bedrohung.

Terror ist ausschließlich an Macht und Übermacht orientiert und interessiert, an sonst nichts. Daher schränkt er alle menschlichen Beziehungen auf das linear hierarchische Verhältnis Tyrann-Untertan, Hammer oder Amboß ein, entscheidet sich regelmäßig dafür, Unterwerfer statt unterwürfig zu sein und behandelt die von ihm beherrschten Menschen wie die willenslosen Werkzeuge oder Spielmarken, zu denen er sie gemacht hat. (Hacker 1973: 171f.)

Hacker unterscheidet zwischen dem Terror der Mächtigen und dem Terror der Schwäche.

Terror macht die Terrorobjekte zu Helfershelfern und sogar Verbündeten des Terrors. Es gibt einen Geheimbund zwischen Terroristen und Terrorisierten, die, in gemeinsame Schuld verstrickt, oft einander zu ähneln beginnen. In kleinem Wirkungskreis gewährt Terror gerade den Terrorisierten eine gewisse Terrorerlaubnis [...]. (Ebd.: 171)

Genau dieses Phänomen lässt sich beim Protagonisten Anísio beobachten, als er vom Beobachter zum Helfershelfer und Auftraggeber wird. "Dabei rührt der Triumph genau von der Möglichkeit, da zu sein, wenn die anderen (im vorliegenden Fall der Feind) nicht mehr da sind. Das entspricht der klassischen Auffassung der Logik des Heldentums: andere umbringen, während der eigene Tod auf Distanz gehalten wird." (Mbembe 2011: 86) Der falsche Perpétuo tötet, den Auftrag Anísios ausführend, aus Mitleid, wie er sagt, zusätzlich zu Gonçalves und seiner Tochter für den im Vorwege vereinbarten Geldbetrag auch die Ehefrau des Portugiesen – drei Schüsse hallen durch die Nacht.

Mit diesem Tötungsauftrag erweist sich Anísio als Kaufmann bzw. Barbesitzer zum einen als typischer Auftraggeber der Todesschwadron und gleichzeitig als radikaler Verlierer im Sinne der *Schreckens Männer* von Enzensberger: "Der Verlierer mag sich mit seinem Los abfinden und resignieren, das Opfer Genugtuung fordern, der Besiegte sich auf die nächste Runde vorbereiten. Der radikale Verlierer aber sondert sich ab, wird unsichtbar, hütet sein Phantasma, sammelt seine Energie und wartet auf seine Stunde." (Enzensberger 2006: 8) Nach der Erledigung des Auftrags offenbart Anísio dem Auftragsmörder seine Vermutung über dessen Identität, die sich in der Namensgebung Falso Perpétuo¹⁸ offenbart. Dieser tötet Anísio daraufhin mit einem Schuss.

¹⁸ Der Name Perpétuo bedeutet in der deutschen Übersetzung zum einen der Ewige wie auch der Lebenslängliche und verbindet damit das Göttliche mit dem Bösen, was durch den Namen Falso Perpétuo im Sinne der Falschheit bzw. des Betrügerischen noch potenziert wird. Wird das Böse zum Guten erklärt, was mit der gesellschaftlichen Akzeptanz der Taten der Todesschwadron geschieht, wird Moral zur Moral des Bösen. Anísio fühlt sich durch sein Erscheinungsbild, aber insbesondere durch die Geste des Reibens der Fingerspitzen am Revers der Jacke an den verschwundenen Perpétuo erinnert und gibt ihm deshalb im Freundeskreis den Namen Falso Perpétuo. Der Perpétuo Verdadeiro, ein vor zehn

Vielleicht will der Spieler unbewußt verlieren und sich selbst bestrafen, jedenfalls veranlaßt ihn die Wahrscheinlichkeit der Niederlage nicht, den unwahrscheinlichen Triumph, der um so größer ist, je geringer die Chancen zu seiner Erlangung waren, leidenschaftlich anzustreben. [...] Äußere Gefahr und das Spiel mit dem Tod ziehen Helden und Mächtegernhelden unwiderstehlich an. Fanatiker sind süchtig nach der Extremsituation, in der sie ihre Mutprobe ablegen und entweder ihre narzißtische Allmachtsphantasien bestätigen oder sich auf dem Altar ihrer überspannten Hoffnungen im Untergang opfern und bestrafen können. (Hacker 1973: 224)

Anísio opfert sich auf diesem Altar und nimmt die Selbstbestrafung in indirekter Form vor. Enzensberger konstatiert: "Der einzige Ausweg aus dem Dilemma ist die Fusion von Zerstörung und Selbstzerstörung, Aggression und Autoaggression." (Enzensberger 2006: 16) Nach Žižek läßt sich sein Sterben letztlich auch als ein Sieg des Guten interpretieren. "Deshalb besteht der Sieg des Guten über das Böse in der Fähigkeit zu sterben, die Unschuld der Natur wiederzuerlangen, Frieden zu finden, indem man sich der obszönen Unendlichkeit des Bösen entledigt." (Žižek 2011: 62) Diese Unschuld läßt sich durch die Eliminierung des Bösen durch das Böse in dieser Erzählung nicht herstellen, sie führt zur Perpetuierung des Bösen.

Anísios Blick auf das Gesicht seines Mörders, das im Sterben die Züge von Christus¹⁹ annimmt, weist den Leser auf die *Geste der Verausgabung* hin, wie Žižek die im Opfer Christi sichtbar werdende exzessive und durch nichts gerechtfertigte Liebe des Gottessohnes nennt:

Christus erlöst die Menschheit nicht dadurch, daß er den Preis für unsere Sünden entrichtet, sondern indem er uns zeigt, daß wir aus dem Teufelskreis von Sünde und Vergeltung ausbrechen können. Statt unsere Sünden zu bezahlen, *löscht* Christus sie buchstäblich *aus* und macht sie durch seine Liebe rückwirkend 'ungeschehen'. (Žižek 2001: 27)

Sterbend bittet Anísio im Stillen um Verzeihung und sucht nach einem Gebet. Die Geste der Auslöschung seiner Schuld erfolgt in der Umkehrung der christlichen Geste im Setzen der Pistole auf die Brust des Sünders und des

Jahren ermordeter berühmter Inspektor der Polizei, trug stets zwei geladene Pistolen bei sich, vor deren Gebrauch er nicht zurückschreckte.

¹⁹ Die religiöse Anspielung verweist auch auf den politischen Diskurs. Aus Anlass der 100-jährigen Unabhängigkeit Brasiliens wurde der *Cristo Redentor* in Rio de Janeiro nach einem Entwurf von Heitor da Silva Costa geschaffen. Mit der Errichtung der Figur wurde 1922 begonnen, 1931 wurde sie fertiggestellt. Sie gilt nicht nur als religiöses Symbol, sondern als wichtiges nationales Symbol. Die Doppeldeutigkeit läßt Brasilien als einen Staat erscheinen, dem die Todesschwadron hinsichtlich Zielsetzung und der Art der Machtausübung durch Terror und Gewalt ähnelt. Die Botschaft des Gottessohnes hat eine pervertierte Form angenommen. Vgl. zur Bedeutung der Christusstatue *Cristo Redentor* Quadros 2012: 82–100.

Schießens – Erlösung erfolgt im Gerichtet-werden durch Eliminierung. Gleichzeitig symbolisiert dieser Mord, dass der Konsens in der brasilianischen Gesellschaft hinsichtlich des Gutheißen von Tötungsakten zur 'Säuberung' der Gesellschaft und die selbstverständliche Akzeptanz der Instrumentalisierung von Gewaltakten für eigene Zwecke dazu führt, dass der Täter zum Opfer seiner Taten wird, wie es im Titel *O jogo do morto* bereits anklingt, und die Gesellschaft Hobbessche Züge annimmt.

Fazit

Žižek spricht von einem 'weltlosen'²⁰ Charakter des Kapitalismus, wobei eine Kombination mit der Hegemonie des wissenschaftlichen Diskurses zu verzeichnen ist:

Der Kapitalismus ist die erste sozioökonomische Ordnung, welche die Bedeutung *enttotalisiert*. Nicht auf der Ebene der Bedeutung ist der Kapitalismus global (es gibt keine global-kapitalistische 'Weltanschauung' und keine echte 'Kultur des Kapitalismus' – die grundsätzliche Lehre der Globalisierung besteht darin, dass sich der Kapitalismus selbst allen Kulturen anzupassen vermag – der christlichen, der hinduistischen oder der buddhistischen – der orientalen und der okzidental); seine globale Dimension kann nur auf der Ebene der Wahrheit-ohne-Bedeutung lokalisiert werden, sie ist das 'Reale' der globalen Machtmechanismen. (Žižek 2011: 75)

Die narrative Inszenierung des kapitalistischen Marktes mittels der Metaphern des *jogo do bicho*, des *briga de galo* und des *jogo do morto* im Roman und in der Erzählung verdeutlicht zum einen diese kulturelle Besonderheiten absorbierende Weltlosigkeit, zum anderen die zunehmende Brutalität des ökonomischen Marktes.

Die Darstellung von Gewalt im Roman und in der Erzählung legt den Schluss nahe, dass wir es mit einer narrativen "symptomatischen Fokussierung auf die subjektive Gewalt" (ebd.: 18) zu tun haben, wohingegen Žižek von drei Modi der Gewalt ausgeht: der subjektiven, der objektiven bzw. systemischen und der symbolischen.

Die Lektion, die es zu lernen gilt, ist also, sich der Faszination, die von der subjektiven Gewalt ausgeht, zu widersetzen. Einer Gewalt, die von gesellschaftlichen Agenten, bösen Individuen, disziplinierenden und unterdrückenden Apparaten und fanatischen Massen ausgeht: Die subjektive Gewalt ist bloß die sichtbarste unter den dreien. (Ebd.: 19)

²⁰ Žižek rekurriert hier auf einen Begriff von Alain Badiou (vgl. ebd.: 75).

Zizek fragt weiter: "Ist das nicht der Versuch, der sich stets darum bemüht, unsere Aufmerksamkeit vom wahren Schauplatz des Übels abzulenken, indem er uns die Sicht auf andere Formen der Gewalt verstellt und dadurch an diesen beteiligt ist?" (Ebd.: 18) Das dahinterliegende "Reale dieser Gespenstigkeit" (ebd.: 20) ist ein Brasilien, dessen Gesellschaft von allen Formen von Gewalt tief durchdrungen ist, auch im Bereich des Ökonomischen – im Roman *O galo de ouro* symbolisiert im mafiaähnlichen Markt des *jogo do bicho* und in der Erzählung *O jogo do morto* vom gleichnamigen erfundenen Spiel –, der, wie deutlich wurde, mit anderen gesellschaftlichen Bereichen wie z.B. dem juristisch/juridischen und dem Genderdiskurs in Verbindung steht. "Die gesellschaftlich-symbolische Gewalt erscheint in Reinform als ihr Gegenteil, als die Spontaneität des Milieus, in dem wir leben, als die Luft, die wir atmen." (Ebd.: 38) Es ist die unsichtbare Gewalt – Butler spricht in diesem Kontext von Naturalisierung und normativer Gewalt²¹ –, "welche die Bedingungen für die Explosivität der subjektiven Gewalt bereitstellt." (Ebd.: 38) Dabei ergibt sich in der narrativen Inszenierung der Texte insbesondere ein Zusammenhang zwischen Ökonomie, Gewalt und Männlichkeit.

Im Roman *O galo de ouro* von Rachel de Queiroz und in der Erzählung *O jogo do morto* von Rubem Fonseca tritt uns das agonale Ich entgegen.²² "Die Geschichte des Ich als Held der Moderne" (Früchtl 2004: 22) ist durch die Betonung seines Scheiterns tragisch zu nennen, wobei dem scheiternden Helden im Roman und in der Erzählung die aristotelische Fallhöhe fehlt. Nach Früchtl ist "[d]ie Moderne [...] der Kampf des Ich (kulturhistorisch konkretisiert: des männlichen Ich) mit sich und gegen sich selber." (Ebd.: 18) Diesen Kampf verliert das männliche Subjekt im narrativ inszenierten ökonomischen Spiel der literarischen Quasi-Diskurse sowohl im Roman als auch in der Erzählung.

²¹ Den Begriff Naturalisierung bezieht Butler zunächst auf die Umdeutung von Konstruktionsprozessen des Subjekts insbesondere hinsichtlich der Geschlechteridentität, die als von der Natur gegeben betrachtet werden (vgl. Butler 1991: 43). Dahinter verbergen sich Machtstrategien und Normalisierungstechniken. Diese Form der normativen Gewalt bleibt unsichtbar. Zur normativen Gewalt siehe Butler 2007.

²² Weiter heißt es bei Früchtl: "Die Moderne und ihr philosophisches Prinzip, das Ich, treten dann in drei Varianten hervor: klassisch, agonal und hybrid." (Früchtl 2004: 19)

Bibliographie

- Agamben, Giorgio (2005): *Profanierungen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Binkley, Sam / Capetillo, Jorge (2009): *A Foucault for the 21st Century: Gouvernementality, Biopolitics and Discipline in a New Millennium*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Butler, Judith (1991): *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Butler, Judith (2007): *Kritik der ethischen Gewalt*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Caillois, Roger (1967): *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- Costa, Márcia Regina da (1999): "A violência urbana é particularidade da sociedade brasileira", in: *São Paulo em Perspectiva* 13.4, unpag. [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-88391999000400002&script=sci_arttext&tlng=es, 06.10.2014]
- Enzensberger, Hans Magnus (2006): *Schreckens Männer: Versuch über den radikalen Verlierer*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Fonseca, Rubem (1995³): "O jogo do morto", in: ders.: *O Cobrador*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Früchtel, Josef (2004): *Das unverschämte Ich: Ein Heldengeschichte der Moderne*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Hacker, Friedrich (1975): *Terror: Mythos, Realität: Analyse*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Huizinga, Johan (1987): *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Magalhães, Felipe: *E o Rio não civiliza-se...O Jardim zoológico e o Jogo do bicho no Rio de Janeiro*. XII Simpósio Internacional Processo Civilizador, 10.–13.11.2009, Recife, Brasil, unpag. [http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sites/anais/anais12/artigos/pdfs/comunicacoes/C_Magalhaes.pdf, 06.10.2014]
- Mbembe, Achille (2011): "Nekropolitik", in: Pieper, Marianne / Atzert, Thomas / Karakayali, Serhat / Tsianos, Vassilis (Hg.): *Biopolitik – in der Debatte*. Wiesbaden: VS / Springer Fachmedien, 63–96.

- Michalitsch, Gabriele (2006): *Die neoliberale Domestizierung des Subjekts: Von den Leidenschaften zum Kalkül*. Frankfurt a.M. / New York: Campus.
- Minayo, Maria Cecília de Souza / Assis, Simone Gonçalves de (1994): "Saúde e violência na infância e na adolescência", in: *Jornal de Pediatria* 70.5, 263–266.
[<http://www.jped.com.br/conteudo/94-70-05-263/port.pdf>, 06.10.2014]
- Misse, Michel (2008): "Sobre a acumulação social da violência no Rio de Janeiro", in: *Civitas – Revista de ciências sociais* 8.3, 371–385
[<http://www.necvu.ifcs.ufrj.br/images/10Sobreacumulacao.pdf>, 06.10.2014]
- Neuhaus, Stefan (2009): "Das Subversive des Spiels. Überlegungen zur Literatur der Postmoderne", in: Anz, Thomas / Kaulen, Heinrich (Hg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin / New York: de Gruyter, 371–390.
- Quadros, Eduardo de (2012): "'Cristo vence, reina e impera': catolicismo e modernidade em uma cidade inventada", in *PLURA, Revista de Estudos de Religião* 3.2, 82–100.
[http://www.abhr.org.br/plura/ojs/index.php/plura/article/viewFile/599/pdf_53, 06.10.2014]
- Queiroz, Rachel de (2001⁴): *O galo de ouro*. São Paulo: Editora Siciliano.
- Reese-Schäfer, Walter (2009): "'Man erkennt sehr leicht den Einfluss Husserls...' – Wieweit trägt die Interpretation des Ordoliberalismus durch Michel Foucault?", in: Gander, Hans-Helmuth / Goldschmidt, Nils / Dathe, Uwe (Hg.): *Phänomenologie und die Ordnung in der Wirtschaft: Edmund Husserl – Rudolf Eucken – Walter Eucken – Michel Foucault*. Würzburg: Ergon, 103–125.
- Ruf, Oliver (2009): "'Ein Spiel mit den schäbigen Überbleibseln': Ludische Literatur – Theorie und Thesen (von Friedrich Schiller zur Avantgarde)", in: Anz, Thomas / Kaulen, Heinrich: *Literatur als Spiel: Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin / New York: de Gruyter, 315–327.
- Souza, Edinilsa Ramos de (2005): "Masculinidade e violência no Brasil: contribuições para a reflexão no campo da saúde", in: *Ciência & Saúde coletiva* 10.1, 59–70. [<http://www.scielo.br/pdf/csc/v10n1/a06v10n1.pdf>, 06.10.2014]
- Szmrecsányi, Tomás / Coelho, Francisco da Silva (2007): *Ensaio de história do pensamento econômico no Brasil contemporâneo*. São Paulo: Atlas.
- Žižek, Slavoj (2001): *Die gnadenlose Liebe*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

– (2011²): *Gewalt: sechs abseitige Reflexionen*. Hamburg: LAIKA.