

Spiele und Philosophie¹

„Liebet die Kindheit, begünstigt ihre Spiele, ihre Vergnügungen, ihren liebenswürdigen Instinkt.“

(Rousseau, *Emil – Oder: Über die Erziehung*)

Allgemein

„Hier kann ich spielen, hier kann ich Mensch sein“ heißt es in den *Briefen zur ästhetischen Erziehung des Menschen* bei Friedrich Schiller. Das Spielen gehört zum höher entwickelten Lebewesen dazu. Menschen und viele Säugetiere neigen zum Spielen. Man denke nur an Katzen und Hunde. Im Spiel wird geübt und gelernt.

Spiele sind aber mehr als das. Sie transportieren Inhalte, Verhaltensweisen und Ethik. Dennoch ist die philosophische Auseinandersetzung mit dem Spiel bzw. explizit mit dem Brettspiel noch nicht ausgegoren. Es gibt zwar das Genre der Spieltheorie, aber das hat nichts mit klassischen Spielen zu tun.

Bereits der Philosoph und Kirchenvater Thomas von Aquin wusste: „Spiel ist notwendig zur Führung eines menschlichen Lebens.“ Das Spiel ist seit jeher ein Thema der Philosophie und steht damit in einer unmittelbaren Verbindung zum menschlichen Leben. Nicht erst Friedrich Schiller postulierte, dass man da Mensch sei, wo man spielen könne. Nach Aristoteles dient es der „Erholung des Menschen“ und Immanuel Kant wusste es als „Beschäftigung, die für sich selbst angenehm ist“ zu definieren.

Das *Philosophie*-Magazin entdeckte im Rahmen der Corona-Pandemie das Thema „Spiel“ aus philosophischer Sicht neu. Es gibt sogar mittlerweile **Philosophie – Das Spiel**, welches ich persönlich noch nie gespielt habe und daher nichts darüber sagen kann.

Im Folgenden möchte ich anhand von ein paar klassischen Brettspielen aufzeigen, was diese und damit überhaupt das Genre des Brettspiels mit Philosophie zu tun haben.

Schach

¹ Leicht überarbeiteter Vortragstext zu „Philosophie und (Brett-)Spielen“, den ich im Herbst 2023 im Rahmen eines Spielekreises in Reinickendorf – in Kooperation mit der VHS Reinickendorf gehalten habe.

Das **Schach**-Spiel, ein „Spiel der Könige“, ist literarisch vielfach verarbeitet worden. Stefan Zweigs *Schachnovelle* ist bekannt – und auch im zweiten Teil von *Alice im Wunderland* von Lewis Carol ist es als Background zentral. Im ersten Band ist alles durch das **Skat**-Blatt geprägt; im zweiten Band steht alles im Zeichen von Schach. Edgar Allen Poe gab hingegen dem **Dame**-Spiel, einem aus vorchristlicher Zeit in Ägypten erfundenen Spiel den Vorzug.

Lewis Carol („Alice hinter den Spiegeln“):

„Das da ist der Schwarze König mit seiner Königin“, sagte Alice (im Flüsterton, damit sie sich nicht erschrecken), „und was da auf dem Rand der Kohlschaufel sitzt, ist der Weiße König und die Weiße Königin – und da gehen zwei Türme Arm in Arm – es sieht so aus, als hörten die mich gar nicht“, fuhr sie fort und beugte dabei den Kopf noch etwas tiefer, „und es kommt mir auch ganz so vor, als könnten sie mich nicht sehen. Mir ist fast, als wäre ich -“

Stefan Zweig („Die Schachnovelle“):

„Das Attraktive des Schachs beruht doch im Grunde einzig darauf, dass ich seine Strategie in zwei verschiedenen Gehirnen verschieden entwickelt, daß in diesem geistigen Krieg Schwarz die jeweiligen Manöver von Weiß nicht kennt und ständig zu erraten und zu durchkreuzen sucht, während seinerseits wiederum Weiß die geheimen Absichten von Schwarz zu überholen und zu parieren strebt.“

Es war der Legende nach auch eine Schachpartie, die den christlichen Aufklärer Lessing und den jüdischen Philosophen Moses Mendelssohn zusammenbrachte. Später wurde Mendelssohn zum Vorbild von Lessings Nathan, der Weise.

Ich möchte hierbei zwei eng miteinander verknüpfte Aspekte herausgreifen -

a) der Schachmaschine

Schach war vielleicht das erste Spiel, bei dem Menschen gegen eine Maschine antraten. Als erste Schachmaschine gilt die Erfindung von. Hier spielte allerdings keine KI gegen Menschen, sondern ein kleinwüchsiger Schachspieler im Inneren der Maschine lenkte die Figuren.

Philosophisch wurde hier aber frühzeitig das Verhältnis von Mensch und Maschine diskutiert.

b) der Schach-Mensch-Wettbewerb

Lange Zeit war menschliche Intelligenz gegenüber Künstlichen Intelligenz überlegen. Erstmals gelang es einer KI einen menschlichen Schachmeister zu überwinden. Das gilt als ein Meilenstein in der Entwicklung von KI.

Go

Das japanische Strategiespiel **Go**, welches ursprünglich zur Förderung des strategischen Denkens konzipiert wurde, gilt mehr noch als **Schach** als Gradmesser für die Entwicklung der KI. Ein paar Jahre nach dem ein Schachmeister besiegt wurde, fiel auch ein Go-Meister. Beide Spiele waren somit Gradmesser für die vermeintliche Überlegenheit menschliche Intelligenz gegenüber künstlicher.

Das **Go** hat seine Wurzeln in alt-chinesischen z.B. taoistischen Weisheiten – und transportiert deren Logik. Es ist damit ein Stück weit ein Ausdruck und eine Einübung von rationalem Denken. Es wurde lange Zeit in buddhistischen Tempeln perfektioniert – und wird ähnlich wie bei Kampfsportarten mit Dan-Graden belegt.

Der deutsche Philosoph und Mathematiker Wilhelm Leibniz, der die Preußische Akademie der Wissenschaften gründete, kannte und schätzte das Spiel.

Mensch ärgere dich nicht!

Ein Spiel wie **Mensch ärgere dich nicht!** gehört für die meisten von uns zu den Kindheitserinnerungen dazu. Wenig bewusst sind uns hingegen die religiösen Wurzeln jenes Spiels im Buddhismus. Seit ein paar Jahren wird dies immer wieder thematisiert.

Der Ursprung der Spielidee ist das indische Spiel **Pachisi** bzw. teilweise auch das englische Spiel **Ludo**.

Das Spiel stellt in der Originalfassung den Weg des Lebens nach. Wenn wir eine 6 würfeln, werden wir geboren. Werden wir herausgeworfen, ist es ein Schicksalsschlag, der uns tötet, so dass wir auf unsere Wiedergeburt warten müssen. Erlangen wir das Ziel, dann ist dies mit dem Nirvana gleichzusetzen.

Der deutsche Titel lässt sich aber auch als Anspielung auf den Buddhismus verstehen. Der Buddhismus predigt eine gewisse Ruhe, in dem er das Loslassen verkündet. Er setzt auf eine Seelenruhe, die beim Spielen auch von den Spieler_innen eingefordert wird.

Dem gegenüber steht im westlichen Kontext **Spiel des Lebens**, ein reines Glückspiel ohne weitere philosophische Implikationen.

Monopoly

Monopoly kennen wir als ein Spiel, in dem wir die Mitspielenden in die Insolvenz treiben. Der Vorläufer jenes Spiels - **The Landlord's Game** - hatte eine ganz andere Intention. Hierbei ging es darum arbeitsloses Einkommen durch Pacht und Zinsen als Ursache von Armut zu entlarven. Konkret wollte Elizabeth Magie Phillips, eine Quäkerin, monopolistischen Landbesitz geiseln. Hieran denken wir, wenn wir heute Monopoly spielen sicherlich nicht mehr.

„Ich hoffe, dass Männer und Frauen sehr schnell begreifen, dass ihre Armut daher kommt, dass **Carnegie** und **Rockefeller** mehr Geld haben, als sie ausgeben können.“

Grundlage hierfür bildet die Theorie des amerikanischen Sozialreformers und Ökonomen Henry George.

In der DDR gab es als Abwandlung noch **Bürokratopoly**.

=> Zynischer Weise wurde dieses Spiel im Neo-NS-Lager als **Pogromly** abgeändert. Darin zeigt sich noch einmal eine weitere Pervertierung des Originalspiels.

Ein andere Form ist dann noch **Antimonopoly**, wo es um die Überführung eines durch Trusts bestimmte Ökonomie in die freie Marktwirtschaft geht.

Neuere Spiele wie **Hotel** sind natürlich auch Ableger von Monopoly.

Das Logo von Monopoly wurde wiederholt in antikapitalistischer Propaganda aufgegriffen. Zuletzt wurde das Spiel auch in dem Hiphop-Song „Hurra, die Welt geht unter“ angeführt. Darin heißt es:

Ich zeig' den Klein'n Monopoly, doch sie verstehn's nicht

„Ein Hundert-Euro-Schein? Was soll das sein?“

Wieso soll ich dir was wegnehm'n wenn wir alles teilen?“

Tic Tac Toe

Zwar ist **TicTacToe** kein Brettspiel, aber ich möchte es trotzdem gerne hier erwähnen. Jenes Spiel nimmt in dem klassischen Science Fiction-Film *Wargames* eine zentrale Rolle ein. Um den Supercomputer, der den dritten Weltkrieg droht auszulösen, zu stoppen, wird dieser dazugebracht, gegen sich selbst dieses Spiel zu spielen. Ihm wird damit beigebracht, dass man manches Spiel nicht gewinnen kann und es zu einer Pattsituation führt. Im Film wird damit der dritte Weltkrieg verhindert.

Spiel ohne Regeln?

Ein Spiel benötigt Regeln. Diese sind wie ein Vertrag, den die Spielenden miteinander schliessen. Wir haben also hier auch eine Form der Vertragstheorie.

„In Spielen werden Moral, Macht und Herrschaftsformen verhandelt.“ (Jens Junge, Soziologe)

Sicherlich mogeln wir dabei auch ab und zu einmal – und manche mehr als andere.

Spiele spiegeln gesellschaftliche Verhältnisse

Lange Zeit war das Brettspiel **Risiko** für Rassismuskritiker_innen das Paradebeispiel für kolonialen Rassismus. Eine der sog. Aufgabenkarten beinhaltete die Aufforderung „Vernichten Sie die

Schwarzen!“ . Aufgrund der militärischen Ausdrucksweise im Spiel wurde dieses zeitweilig in Deutschland auf den Index gesetzt.

Fazit

Es ist schwer hieraus ein allgemeingültiges Fazit zu ziehen. Man findet aber vielleicht doch zumindest die eine oder andere Legitimation, diesem Hobby nachzugehen, was vielleicht im Bekannten- und Freundeskreis verlacht wird. Weiterhin kann man vielleicht beim nächsten Mal, wo man eines dieser Spiele spielt – oder auch ein neues für sich entdeckt, fokussierter und mit einem geschulteren Blick darauf blicken – und erhöht auch die eigenen Freude daran. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen / euch weiterhin viel Spass beim regelmäßigen Spielen.

Quellen (Auswahl):

Michael Geithner / Martin Thiele: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR, DDR Museum Berlin 2013.

Michael H. Koulen: Go. Die Mitte des Himmels, Hebsacker Verlag Hamburg 2004.