

Christian Zak (Berlin)

Philosophische Gedanken zum Go-Spiel

Go und abendländische Rationalität

Das Go-Spiel entstand eng verbunden mit den altchinesischen Weisheitslehren.¹ Als es am Ende des 19. Jahrhunderts nach Europa gelangte, fiel alsbald einigen Kundigen auf, daß es eigentlich auch sehr gut in die alteuropäische Denktradition (oft auch „abendländische Tradition“ genannt) passen würde, wonach es erstaunlich erscheint, daß in Europa kein dem Go ähnliches Spiel entwickelt wurde. Denn einzig und allein in Europa wurde die deduktiv-analytische Denkmethode geschaffen (als herausragender Kopf soll hier EUKLID für viele stehen), die zu Beginn der Neuzeit in Verbindung mit dem Buchdruck die Begründung des modernen Wissenschaftssystems und damit auch der das gesamte Leben durchdringenden Technik und somit der globalisierten Gesellschaft zum Durchbruch verhalf, deren unausweichlicher Siegeszug zu unser aller Schicksal geworden ist. Man mag es beklagen oder mag es begrüßen, aber die im antiken Griechenland zuerst in die Welt getretene durchdringende Rationalität erst ermöglichte die „Entzauberung der Welt“ (Max Weber), die zwar einerseits allseitige kaltherzige Reduktion auf Rentabilitätsabwägungen („Turbokapitalismus“), andererseits aber auch Befreiung von erlaubter Folter und von engstirnigen und unmenschlichen Strafgesetzen mit sich brachte.

Das im Abendland als Muster eines rationalen strategischen Denkspiels geltende und gepflegte *Schach* allerdings bleibt in seinen Ansprüchen an rationale Klarheit weit hinter den von der alteuropäischen Denktradition erreichten Errungenschaften zurück. Da agiert ein König, um dessen unangetastete Regentschaft sich das gesamte Spiel dreht, und sein Hofstaat muß ihn schützen, es galoppieren Pferde und eilen Läufer; allesamt Versatzstücke und Symbole einer gesellschaftlichen Welt, die noch ein Imponiergehabe benötigte, um die Frage nach der Rechtfertigung für ihre Existenz gar nicht erst aufkommen zu lassen. Es wird somit in ein strategisches Denkspiel, das einzig und allein die Fähigkeit auf die Probe stellen sollte, eine geistige Kampfsituation richtig einzuschätzen, eine ablenkende Anschauung hineingebracht, die mit der eigentlichen Aufgabe nichts zu tun hat. Einem solch scharfsinnigen und besessenen Beobachter wie dem amerikanischen Schriftsteller Edgar Allan POE war dies aufgefallen, und er läßt seinen Geisteshelden Dupin feststellen, daß das Damespiel sich als wesentlich zuverlässigerer Probestein für die Kombinationsgabe erweise, als das Schachspiel, da es weniger unnötige Verworrenheit enthalte, die nur für die Aufmerksamkeit, aber nicht für die Denkkraft eine Übung darstelle. POE kannte das Go nicht, und dementsprechend wissen wir nicht, wie er es eingeordnet hätte. Der Logik seiner Argumentation zufolge hätte er es noch über das Damespiel stellen müssen.

Fast ein Jahrhundert später grübelte der Schachweltmeister LASKER darüber nach, wieso ostasiatische Mystiker ein Spiel erfinden und pflegen konnten, das weitaus analytischer ist als das abendländische Schach und wieso zum Beispiel er, LASKER, als promovierter Mathematiker und philosophischer Experte für abendländische Denkmethode trotz exzessiven Trainings im Go niemals eine höhere Spielstärke erreichen konnte als (nach unserer heutigen Wertung) einen 1. Amateur-Dan. Der erste Teil dieser Frage ist noch offen, und es sollen im weiteren Verlaufe dieser Betrachtung einige Gedanken dazu vorgestellt werden; zum zweiten Teil hat LASKER selbst wichtige Beiträge geliefert.

¹ Shirakawa Masayoshi: A Journey in Search of the Origins of Go. Santa Monica 2005. Japanische Ausgabe 1999

Zur Frage, wieso selbst für das Go Hochbegabte außerhalb Ostasiens noch gegenwärtig kaum in der Lage sind, bis in die Spitzen des Go vorzudringen: Weder Mathematik, noch Go, noch Schach lassen sich allein mit großem Wissen auf dem jeweiligen Gebiet erfolgreich betreiben. Zum Erfolg gehört eine spezielle Phantasie, die im allgemeinen mit dem Terminus „Intuition“ beschrieben wird. Wie trainiert man diese Intuition? Alle Erfahrungen besagen, daß noch so viel Training nichts nützt, wenn man nicht die natürliche Begabung besitzt, um Spitzenleistungen zu erreichen. LASKER nun hat zweifellos diese natürliche Begabung besessen, wie seine Erfolge im Schach nahelegen. Aber er hatte kaum Gelegenheit, das Go systematisch mit sehr viel stärkeren Meistern zu üben, bzw. Lernprogramme (zu seiner Zeit also Bücher) zu nutzen, die von solchen Meistern verfaßt wurden. Es scheint so zu sein, daß Jahrzehnte, wenn nicht Jahrhunderte intensiven Wettbewerbs zwischen einer Elite erforderlich sind, um zu stabilen Spitzenleistungen in reiner oder angewandter Mathematik, bzw. strategischen Brettspielen, in einer bestimmten Region (bei LASKER hieß das noch „Kulturkreis“) zu kommen. Was Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften betrifft, so ist heute wohl die Elite nahezu erdenweit verteilt, so daß jede natürliche Begabung eine gute Chance hat, auf hinreichende Herausforderungen zu stoßen. Bezüglich der Brettspiele ist dieser Stand der Globalisierung bei weitem nicht erreicht. Insofern ist es also verständlich, daß im Abendland das Niveau des Go noch nicht auf denjenigen Stand gekommen ist, der uns in Ostasien vordemonstriert wird.

Damit ist allerdings die philosophisch bedeutsamere Frage nach dem Verhältnis von Go und rationalen Denkmethoden noch nicht geklärt. Gibt es vielleicht doch eine ostasiatische Kulturtradition, die von vornherein eine Überlegenheit der Chinesen, Japaner und Koreaner im Go nahelegt, weil sie uns Abendländern fremd ist und die auch von unseren Traditionen der Rationalität nicht kompensiert werden kann? Wenn das wirklich so sein sollte, dann müßte sich diese Kulturtradition heute auch in Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften auswirken. Dort aber ist von einer vergleichbaren Überlegenheit Ostasiens nichts zu vermelden. Es besteht Ausgeglichenheit auf diesen Gebieten zwischen Abendland und Ostasien. Oder sind im Go noch Geheimnisse verborgen, die dessen Intuition damit über jene hinausheben, die ein kreativer Mathematiker haben muß, um zu neuen Erkenntnissen zu kommen?

Strategische Brettspiele und Logik

Bevor wir uns wieder den chinesischen Weisheitslehren zuwenden, um uns einer Antwort zu nähern, soll eine Gedankenverbindung aufgenommen werden, an die LASKER noch nicht denken konnte, obwohl er ihr in seinen philosophischen Schriften schon bemerkenswert nahegekommen war. Der verstorbene Erlanger Mathematiker und Philosoph LORENZEN hat nämlich zusammen mit einigen seiner Schüler herausgearbeitet, daß strategische Brettspiele eng verknüpft sind mit der Wissenschaft der *Logik*.² Im Unterschied von der Mathematik hat sich die abendländische Logik - auch hier ist das Abendland einsame Spitze - nicht anhand von Messungen und Zählungen und dem Nachdenken hierüber, sondern im Wettstreit der Argumente herausgebildet.³ LORENZEN hat darauf hingewiesen, daß die logischen Regeln in der Sprache derart betrachtet werden können, daß Behauptungen und Verneinungen aufgrund ihrer Form allein zwangsläufige Verknüpfungen und Folgen (die logischen *Schlüsse*) aufweisen. Die Logik läßt sich als strategisches Spiel zwischen zwei Parteien (ausgeführt mit Zeichen auf einem Darstellungsmedium) ausdrücken, bei dem die Behauptung von Tautologien zum Gewinn, die Behauptung von Kontradiktionen hingegen zum Verlust (bei den Verneinungen entsprechend umgekehrt) führt. Es ließe sich demzufolge ein Brettspiel „Logik“ ent-

² Vgl. z. B. Paul Lorenzen: Protologik. Ein Beitrag zum Begründungsproblem der Logik. In: Lorenzen: Methodisches Denken. Frankfurt/Main 1980

³ Vgl. hierzu auch C.F. von Weizsäcker: Die Tragweite der Wissenschaft. Leipzig 1990. S. 298ff.

wickeln (existiert möglicherweise bereits), anhand dessen die Anfänger sich in Logik üben könnten. Als „Logelei“ gibt es entsprechende Denkaufgaben in den Rätselspalten der Zeitungen. Man könnte sie zu Wettstreiten ausbauen.

LORENZEN war es natürlich ausschließlich um die Logik und nicht um Brettspiele zu tun. Aber seine Parallele ist tragfähig. In der klassischen zweiwertigen Logik werden Tautologie und Kontradiktion als die beiden einzigen immer wahren, bzw. immer falschen Behauptungen aufgefaßt. Das logische Schließen wird als Kampf von Argumenten durchgeführt. Eine Seite (Proponent) behauptet ihren logisch formalisierten Satz als Tautologie. Die andere Seite (Opponent) zwingt zur Begründung aus den Spielregeln (dem vorher angenommenen logischen Kalkül). Irgendwann gelingt dem Proponenten entweder der Nachweis der Ableitbarkeit seiner Behauptung aus den Spielregeln (Gewinn) oder er muß eine Kontradiktion behaupten, was ihm sein Opponent aus den Spielregeln beweist (Verlust). Die bekannten strategischen Brettspiele enthalten das logische Schließen insofern, als jeder einzelne Zug eine Behauptung darstellt, die aus den Spielregeln begründet werden muß. Im Unterschied zur Logik enthalten die Spielregeln aber nicht nur Vorschriften für Totalgewinn oder Totalverlust bei jedem einzelnen Zug, sondern *Bewertungen* für diesen Zug auf einer Skala von „maximal vorteilhaft“ bis „maximal nachteilig“, auch wenn diese Bewertungen und sogar ihre Existenz überhaupt den Schöpfern der Spielregeln unbekannt waren und den Spielern höchstens bei den ersten Zügen und in bestimmten Stellungen bekannt sind. Die mathematische Spieltheorie beweist, daß die besagte Bewertungsskala existiert und aus den Spielregeln abgeleitet werden könnte, wenn genügend Berechnungskapazität dafür zur Verfügung stünde. Mit jedem Zug stellt jeder Spieler implizit die Behauptung auf: „Mein maximal vorteilhafter Zug!“ Behauptung steht gegen Behauptung. Das Ergebnis der Partie liefert schließlich die Bewertung des Wettstreits der Behauptungen.

Der oft festgestellte Bildungswert strategischer Brettspiele läßt sich in erster Näherung somit gut verstehen als formenähnlich dem Bildungswert, den Übungen in Logik haben. Was dem Vorurteil als vom praktischen Leben ablenkender Müßiggang erscheint, das fördert die Freude am Wettbewerb in diszipliniertem und klarem Denken.

LORENZEN und seine „Erlanger Schule“ waren nur eine Richtung in einer Denkbewegung der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, die hier als „Konstruktivismus“ zusammengefasst werden soll, obwohl sie in vielfache Schulen aufgegliedert werden könnte, die sich zum Teil völlig unabhängig voneinander entwickelt haben und verschiedenen Paradigmen und Traditionen folgen. Allen gemeinsam ist eine Idee, die folgendermaßen ausgedrückt werden könnte: Alles, was uns Menschen erreichbar und zugänglich ist, ist eine *Vereinfachung* aus einem chaotischen und unbestimmbaren Medium, das man „die Welt, wie sie an und für sich ist“, „das Sein vor jeder Unterscheidung“ oder auch „das Umgreifende“ (Karl Jaspers) nennen könnte. In verschiedenen Denkrichtungen wird diese Vereinfachung, *mit* der und *in* der wir leben, verschieden bezeichnet. Sie firmiert als „Abstraktion“, als „System“, als „Komplexitätsreduktion“, als „Schema“ usw. Die Konstruktivisten zeigen unter verschiedenen Aspekten, daß die oft als rein subjektiv erscheinenden vereinfachenden Aktivitäten wie „Abstrahieren“, „mit Schemata Operieren“ usw. sich evolutionär nicht nur bei der biotischen Entwicklung der Lebensformen, sondern auch in der Sprache und damit kommunikativ herausgebildet haben. Diese Erkenntnis hat sich im abendländischen Denken verhältnismäßig spät Bahn gebrochen.

„Vereinfachung“ setzt voraus, daß es etwas gibt, das selbst nicht vereinfacht ist. Wieso dürfen wir sinnvoll von so etwas reden, obwohl es uns doch voraussetzungsgemäß nicht zugänglich ist? Ob wir wirklich sinnvoll davon reden können oder nicht, können wir nur entscheiden, wenn wir wissen, was wir „sinnvoll“ im Unterschied zu „sinnlos“ nennen wollen. An dieser

Stelle sollten wir diese philosophische Fachfrage zurückstellen und es mit dem Hinweis be-
wenden lassen, daß es innerhalb der Vereinfachungen Hierarchien gibt. Fast alle Vereinfachungen lassen sich wieder vereinfachen, und jede Vereinfachung kann durch Hinzufügung von Gesichtspunkten angereichert und in ihrer Komplexität gesteigert werden. Das kann als Bestätigung der Hypothese aufgefaßt werden, daß das, was wir als „Vereinfachungen“ bezeichnen, nicht selbständig existiert, sondern immer eine Form von einem Inhalt ist, den wir mit unseren Denkwerkzeugen zwar nicht packen können, der aber dennoch die Grundlage von all unserem Dasein und Wirken bildet. Besonders einsichtig und rational haben in meinen Augen zwei voneinander völlig unabhängige philosophische Denker den Suchenden an jene Stelle geführt, wo das geordnete Denken eine Ahnung vom „Umgreifenden“ bekommt. Das sind HENRI BERGSON und LUDWIG WITTGENSTEIN. Leider ist mir nicht bekannt, ob sie vom Go etwas wußten.

Aus dieser hier gnadenlos kurz gestreiften Sicht des Konstruktivismus läßt sich darstellen, daß die abendländische Tradition zwar als einzige aller kulturellen Traditionen die Vereinfachung als *Technik* begriffen hat, die analytisch-methodisch beschrieben und gelehrt werden kann, aber daß diese Tradition den *kommunikativen* Zusammenhang, auf dem diese Technik beruht, erst spät erkannt hat. Dies erweist sich auch daran, daß die Griechen kein ihrem rationalen Niveau entsprechendes Brettspiel erfunden haben. Alle abendländischen Brettspiele modellieren den Kampf und verbergen die den Kampf doch eigentlich als *Geisteskampf* ausweisende *Logik* hinter einem verworrenen Vorhang von Anschauung. Am nächsten kommt dem Ideal des logischen Spiels noch *Dame*. Doch dieses Spiel ist wegen seiner geringen Komplexität heute berechenbar geworden und scheidet daher für die weitere Betrachtung aus.

Logos und Harmonie der Kräfte

Nunmehr können wir uns wieder den altchinesischen Weisheitslehren zuwenden, um vielleicht der Antwort auf unsere Frage nach den verborgenen Besonderheiten des Go näherzukommen. Wenn wir die Essenz all dessen herausziehen, was die Fachleute und Liebhaber über die altchinesische Denktradition zu sagen haben, so kann das zusammengefaßt werden in eine Lehre vom *rechten Maß*. Die altchinesischen Weisheiten sind nicht in dem Grade auf Erlösung in einem Jenseits orientiert wie zum Beispiel die indischen. Sie bewegen sich, wie oft festgestellt wurde, an der Grenze zur Religion. Es sind Ratschläge und Offenbarungen von Welt- und Lebenskundigen und mit religiösen Erfahrungen Vertrauten über den rechten Weg und über die rechte Lebenseinstellung. Ähnlich den religiösen Erfahrungen aber können die Weisheiten des alten China nicht wie eine mathematische Formel angewendet werden, sondern eröffnen ihren inneren Reichtum erst über die Einübung der empfohlenen Haltungen und Einstellungen. Immer geht es um das *Gleichgewicht*. Die chinesischen Lehrer haben erkannt, daß alles Dasein eine Einheit von Unterschiedenem ist und daß alles Unterschiedene im Prinzip auf die Aufteilung in zwei Bereiche oder Prinzipien oder Kräfte zurückgeht. Kommen viele unterschiedene Entitäten vor, so lassen sie sich zurückführen auf mehrfache Unterscheidungen in zwei. Wie SHIRAKAWA⁴ in Zusammenarbeit mit dem Go-Genie GO SEIGEN (einem Chinesen, der die altchinesischen Weisheitslehren verinnerlicht hat) zeigen konnte, besteht eine enge Verwandtschaft zwischen der legendären „Karte aus dem Gelben Fluß“, die sowohl in daoistischen, als auch in konfuzianischen Traditionen eine große Rolle spielt, und dem Go-Brett und seinen Steinen. Es ist anzunehmen, daß Go-Brett und Steine ganz am Anfang von einer einzigen Person (einem Weisen oder einem Wahrsager) benutzt wurden, um günstige oder ungünstige Konstellationen zwischen den Grundkräften *Yin* und *Yang* zu modellieren. Wann dann und wie es dazu kam, daß *zwei* Parteien im Wettstreit jeweils eine der

⁴ Siehe Fußnote 1

Grundkräfte vertreten, wird wohl für immer im Dunkel der Geschichte versunken bleiben. Jedenfalls deutet es darauf hin, daß die Idee der Harmonie der Grundkräfte auf den Geisteskampf zweier Parteien ausgedehnt wurde. In dem Augenblick, da nicht mehr *eine* Person mit Brett und Steinen umgeht, um darauf Modelle für das Gleichgewicht (die Harmonie) der Weltprinzipien zu schaffen, sondern *zwei* Parteien jede für sich im gegensätzlichen Wirken am Gleichgewicht arbeiten, wird der Idee der Harmonie der Kräfte in Gestalt eines strategischen Brettspiels gehuldigt.

Zwei sich auseinandersetzen Parteien, die sich bei dieser Auseinandersetzung *einer* Idee verpflichten, versuchen somit, ob ihnen das klar ist oder nicht, im Wettstreit die *Logik des Gleichgewichts* zu vertreten. Der Sieger hat am Ende den Beweis, daß er sie besser vertreten hat als sein Gegner, obwohl auch er gegebenenfalls die Harmonie empfindlich gestört hat, indem er voreilige Behauptungen aufgestellt hat, die sein Gegner bloß nicht zu widerlegen vermochte, obwohl das möglich gewesen wäre. Mit der „Harmonie der Grundkräfte“, ausgedehnt auf den Geisteskampf, erfaßten die alten chinesischen Weisen intuitiv das, was die Griechen den „Logos“ nannten. Die *abendländische* Tradition begründeten die frühen griechischen Denker, indem sie den Logos entzauberten und ihn in Mathematik und Logik zu fassen versuchten.

Insofern *alle* strategischen Brettspiele Modelle für angewandte Logik sind, gilt das Gesagte natürlich auch für Schach aller Spielarten (europäisches und diverse asiatische Arten). Im europäischen Schach wurde der Logos des Spieles gegen Ende des 19. Jahrhunderts entdeckt. Einer derjenigen, die hier Vorreiter waren, nämlich LASKER, wurde bei seinem Vormarsch bereits mit dem Go konfrontiert und bewährte seine Qualität als Philosoph und Mathematiker, indem er nicht in die allgemeinen Vorurteile vom unüberbietbaren „königlichen Spiel“ Schach einstimmt, sondern erkannte, daß mit dem Go ein Modell für den Geisteswettbewerb vorlag, das alle Vorzüge des Logos mit den Vorzügen der mystischen Einübung in die Lebensweisheit verbindet.

Go wird heute überwiegend sportlich (als Selbstbestätigung mit Seitenblicken auf Ruhm und Geld) betrieben, wie auch Schach und andere Brettspiele. Vermutlich sehen die meisten auch seiner westlichen Anhänger nur diesen Aspekt des „Hauptsache, ich gewinne. Was scheren mich der Logos und die Harmonien!“ „Doch das macht nichts.“ Wie die Buddhisten wissen, die jeden mit diesen Worten trösten, der bei den Meditationsübungen keinerlei Anflüge von Erleuchtung verspürt.