

# Wider die Spiel- verderbermentalität

Nullsummenspiel, Nicht-Nullsummenspiel und Positivspiel.  
In Gleichnissen ruft Jesus seine Zuhörer spielerisch auf, am  
Reich Gottes mitzuwirken, und setzt dabei auf Kooperations-  
gewinne

von SANDRA HUEBENTHAL und MARK VOGELGESANG

## Kinderspiele

Spiele von Kindern stehen in der Bibel nicht hoch im Kurs, will es scheinen. Im Alten Testament wird abgesehen vom unschuldig vor der Höhle der Natter spielenden Säugling in Jes 11,8 nur auf Musikinstrumenten gespielt. Wenn Würfel auftauchen, geht es zumeist um Lose wie in Ijob 6,27 und an vielen weiteren Stellen, bis hin zur vielleicht bekanntesten in Mk 15,24, wo um die Kleider Jesu das Los geworfen wird. Viel stärker präsent als das Spiel sind in biblischen Texten Sport und Wettkampf, nicht nur bei Paulus (1 Kor 9,24-27), der von Wettlauf und Faustkampf spricht, sondern schon bei den Makkabäern (2 Makk 4,14), wo es ums Diskuswerfen geht. Doch dabei handelt es sich um Wettbewerbe zwischen Erwachsenen.

Auch das Jesuskind spielt im Neuen Testament nicht. Die matthäische und lukanische Kindheitsgeschichte überliefern keinen spielenden Jesus. Diese vermeintliche Lücke wird erst später geschlossen. Das apokryphe Kindheitsevangelium nach Thomas überliefert mehrere Anekdoten von einem spielenden Jesuskind in Nazareth, beginnend mit Jesus im Alter von fünf Jahren, der an einem Bach Vögel aus Lehm formt und sie zum Fliegen bringt.

Von diesen späteren Traditionen abgesehen ist im Neuen Testament über Spiele und Spielen wenig zu lesen. Es finden sich vereinzelte Hinweise auf Musik und Würfelspiel, doch diese gleichen eher einem Hintergrundrauschen. Die einzige Ausnahme bildet das als Gleichnis von den spielenden Kindern bekannte Jesuswort: »Mit wem soll ich diese Generation vergleichen? Sie gleicht Kindern, die auf dem Marktplatz sitzen und anderen Kindern zurufen: Wir haben für euch auf der Flöte (Hochzeitslieder) gespielt, und ihr habt nicht getanzt; wir haben Klagelieder gesungen, und ihr habt euch nicht an die Brust geschlagen« (Mt 11,16-17//Lk 7,31-32).

Die Szene ist scharf beobachtet: Einige der Kinder auf dem Marktplatz wollen »Hochzeit« spielen und spielen auf einer Rohrflöte zum Tanz auf. Die anderen haben keine Lust und spielen nicht mit. Also versuchen sie es noch einmal, dieses Mal mit »Beerdigung«, und imitieren Klagegeschrei, doch auch der zweite Versuch schlägt fehl. Unabhängig davon, dass Hochzeit und Beerdigung gerade im Kontext des Matthäusevangeliums symbolisch aufgeladen sind, wird hier eine realistische Szene aus dem Alltag von Kindern beschrieben. Ob nun die einen dies spielen wollen

und die anderen etwas anderes, oder überhaupt nur eine Gruppe spielen will, bleibt offen, ändert aber nichts am Ergebnis: Ein gemeinsames Spiel kommt nicht zustande. Und damit auch keine Kooperationsgewinne.

### Spiele der Erwachsenen

Wie ist es um die Erwachsenen bestellt, denen Jesus diese Geschichte erzählt? Auch Erwachsene spielen, freilich auf einem anderen Level. Eine ganz bestimmte Art von Spiel hat der Psychologe Eric Berne in seinem Buch *Games People Play* (1964) »Spiele der Erwachsenen« genannt. Bei diesen psychologischen Spielen geht es um wiederkehrende Kommunikationsmuster, die Berne auf der Basis der Transaktionsanalyse untersucht hat. Allen Spielen der Erwachsenen ist gemein, dass sie äußerlich scheinbar plausibel sind, jedoch von verdeckten Motiven beherrscht werden. Oftmals werden sie unbewusst initiiert und von den Mitspielern unfreiwillig, aber dennoch aktiv mitgespielt. Sobald ein »Spiel« durch einen entsprechenden Auslöser gestartet wurde, sind den Mitspielern feste Rollen zugewiesen, aus denen sie nur schwer wieder herauskommen. Bernes Spiele der Erwachsenen sind allesamt Lose-lose-Spiele. Bei ihnen gibt es nichts zu gewinnen, sondern nur zu verlieren. Am Ende des Spiels stehen alle schlechter da als zu Beginn.

Was Bernes Spiele der Erwachsenen mit den spielenden Kindern aus dem Evangelium verbindet, ist der Umstand, dass eine echte Begegnung, das, was bei Berne Intimerlebnis heißt, gerade nicht stattfinden kann, und zwar deshalb nicht, weil die Mitspieler nicht dazu bereit sind oder gar davor Angst haben. Die Kinder des Gleichnisses würden bei Eric Berne als erwachsene Spieler in die Kategorie der »Schmoller« fallen, die nicht auf ihr Privileg, dagegen zu sein, verzichten wollen. Im Grunde müsste das Gleichnis eigentlich »Gleichnis von den Spielverderbern« heißen, da ein Spiel nicht zustande kommt, sondern beide Angebote abgelehnt werden.

Solche Spielverderber mag der Gleichniserzähler Jesus nicht. Er löst das Gleichnis auf, indem er seine Zuhörer darauf hinweist,

dass sie sich Jesus und seiner Botschaft gegenüber ähnlich verhalten wie die Kinder des Gleichnisses: »Mit wem soll ich diese Generation vergleichen? Sie gleicht Kindern, die auf den Marktplätzen sitzen und anderen zurufen: Wir haben für euch auf der Flöte gespielt und ihr habt nicht getanzt; wir haben die Totenklage angestimmt und ihr habt euch nicht an die Brust geschlagen. Denn Johannes ist gekommen, er isst nicht und trinkt nicht und sie sagen: Er hat einen Dämon. Der Menschensohn ist gekommen, er isst und trinkt und sie sagen: Siehe, ein Fresser und Säufer, ein Freund der Zöllner und Sünder! Und doch hat die Weisheit durch ihre Taten Recht bekommen« (Mt 11,16-19).

Man geht nicht fehl zu sagen, dass Jesus die Kategorie der Spiele der Erwachsenen zwar nur allzu gut kannte, er aber nicht bereit war, sich auf solche Spiele einzulassen. Laut Eric Berne ist der beste Weg, aus Spielen der Erwachsenen auszusteigen, sie erst gar nicht zu beginnen. Dazu bedarf es einer hohen Selbstreflexivität und der Überwindung infantiler Impulse, also eines integrierten oder erlösten Erwachsenen-Ichs. Berne folgert, dass echte Begegnung nur jenseits dieser Art von Spiel möglich ist und es dazu autonome Individuen braucht, die zur Bewusstheit, Spontaneität und Intimität fähig sind.

Dass diese Fähigkeiten nicht selbstverständlich sind, zeigt das Gleichnis ebenfalls. Wer meint, dass Jesus im Sinne von Bernes Spielen der Erwachsenen mit den Menschen »Ankunft des Reiches Gottes« spielen wollte, wie andere auf Partys »Elternabend« spielen wollen, hat nichts verstanden oder war nicht bereit, sich auf die lebensverändernde Begegnung mit Jesus und seiner Botschaft vom Gottesreich einzulassen. Dazu braucht es eine echte Sinnesänderung und einen Weg der Vorbereitung, kurz: das, was in den Evangelien *Metanoia* heißt. Erst wer in diesem Sinne umgekehrt ist und von den Spielen der Erwachsenen lassen kann, ist bereit, sich ernsthaft auf die Botschaft vom Reich Gottes einzulassen. Dann wird es auch möglich, mit Konzepten der Spieltheorie an das



Neue Testament und die Reich-Gottes-Botschaft heranzugehen.

### **Spieltheorie und die Reich-Gottes-Verkündigung**

Während sich die transaktionale Spielanalyse nach Eric Berne mit nicht rationalen und mitunter irrationalen Spielen beschäftigt, die in einer Welt unerlöster Menschen nur allzu realistisch und wirklichkeitsnah sind, geht es bei mathematischen Spielen und in der Spieltheorie um rationale Akteure. Auch dabei gibt es Spielverderber, doch ihnen wird rationales Verhalten unterstellt. Anders formuliert: Ihre Ablehnung hat nachvollziehbare Gründe.

Spieltheorie analysiert und modelliert rationales Entscheidungsverhalten in sozialen Konfliktsituationen, in denen der individuelle Erfolg nicht nur vom eigenen Handeln, sondern auch von dem der Mitspieler abhängt. In der Spieltheorie simulieren die »Spiele« Entscheidungssituationen, in denen die Akteure voneinander abhängig sind und sich durch ihre Entscheidungen gegenseitig beeinflussen. Ihre Ziele sind nicht vollständig entgegengesetzt, aber auch nicht völlig identisch.

Spieltheorie beschäftigt sich also mit den Ergebnissen von rationalem Verhalten in sozialen Entscheidungssituationen. Wenn man biblische Texte unter dieser Perspektive liest, stößt man auf viele solcher Situationen, in denen sich biblische Charaktere für die eine oder die andere Alternative entscheiden müssen. Meist sind die Akteure dabei voneinander abhängig, und beeinflussen sich gegenseitig, ohne konträre oder identische Ziele zu haben.

Die existentiellste Entscheidungssituation ist dabei die, die Jesus auch im Kontext des Gleichnisses von den spielenden Kindern skizziert: Er ruft zur Entscheidung für oder gegen die Gottesherrschaft auf. Das geschieht vermeintlich spielerisch in Geschichten, und diese Gleichnisgeschichten lassen sich spieltheoretisch betrachten. Das mag auf den ersten Blick verwirren, doch auf den zweiten Blick zeigt sich, dass die Entscheidung für das Reich Gottes eine rationale Entscheidung ist, die auf Kooperationsgewinne setzt.

*links und Seite 30/31: Baiertal, St. Gallus, Verlorener Sohn, Ausschn. / Deckengemälde, 1988, von Reinhard Dassler, Fotograf: Nick Wendt, © akg-images*

### Nullsummenspiele und Nicht-Nullsummenspiele

Grundsätzlich unterscheidet die Spieltheorie zwischen Nullsummenspielen und Nichtnullsummenspielen. Nullsummenspiele sind solche, bei denen die Summe der Gewinne aller Akteure bei jedem möglichen Spielausgang null ist. Ein Beispiel hierfür wäre Schach. Auch Poker, das Halbfinale der UEFA Champions League und die Parkplatzsuche in der Innenstadt fallen in die Kategorie »Nullsummenspiel«. Entscheidend ist, dass bei diesen Spielen »umverteilt« wird: Es werden keine Werte geschaffen und auch keine Werte zerstört. Genau deshalb ist das Nullsummenspiel für die meisten Interaktionen des täglichen Lebens als Modell unpassend, denn dort werden in aller Regel durch Interaktionen Werte geschaffen oder vernichtet.

Nullsummenspiele sind reine Konfliktspiele, bei denen es zwar Gewinner und Verlierer gibt, aber weder Spielraum für Kooperation noch mögliche Kooperationsgewinne. Auch in den Evangelien finden sich solche Konstellationen: Die Frage der Jünger, wer im Himmelreich der Größte sei (Mt 18,1), ist ebenso ein Nullsummenspiel wie die Bitte der Mutter der Ze-

### »Spiele simulieren Entscheidungssituationen«

bedäussöhne, ihre Söhne mögen in seinem Reich die Plätze links und rechts von Jesus erhalten (Mt 20,21). Auch die Einschätzung der Jünger, die Frau, die Jesus salbt, betreibe Verschwendung, weil dieses Geld besser den Armen gegeben worden sei (Mt 26,9), fällt in diese Kategorie, mit der sich das Matthäusevangelium einigermassen schwertut.

Nichtnullsummenspiele können unterteilt werden in Positiv- und Negativsummenspiele. Hier geht es um den Unterschied zwischen Spielen, die Werte schaffen, und solchen, die Werte vernichten. Ein Positivsummenspiel wäre beispielsweise eine Arbeitsgruppe, die gemeinsam für das Examen lernt und nicht nur dafür sorgt, dass alle Mitglieder den Stoff beherrschen, sondern auch gute Examensnoten erhalten. Als Beispiel für ein Negativsummenspiel kann der Examenkandidat gelten, der die Seiten über den Prüfungsstoff aus allen Lehrbüchern in der Bibliothek entfernt. Der Schaden, den er damit anderen zufügt, ist voraussichtlich größer als der Nutzen, der für ihn entsteht. Auch gemeinsames Musizieren und Chorgesang sind Positivsummenspiele, solange nicht Einzelne versuchen, auf

Kosten der anderen besser gehört zu werden oder sich zu profilieren. Dann werden Chor und Instrumentengruppe rasch zum Nullsummen-, wenn nicht sogar zum Negativsummenspiel. Das gemeinsame Training für einen Wettkampf ist ein Positivsummenspiel, das gemeinsame Vermarkten des Wettkampfs ebenso, der Wettkampf selbst ein Nullsummenspiel.

### Negativsummenspiele

Auch für Negativsummenspiele gibt es neutestamentliche Paten. Ein Beispiel wie aus dem Bilderbuch ist das Gleichnis von den zehn Jungfrauen (Mt 25,1-13). Es ist kein Nullsummenspiel, sondern ein Negativsummenspiel. Würden die klugen Jungfrauen den törichten Jungfrauen Öl abgeben, reichte das Öl weder für die einen noch für die anderen. Es würden keine Kooperationsgewinne, sondern Kooperationsverluste entstehen, denn tatsächlich würden Werte vernichtet. Nach einer solchen Interaktion wären weder die törichten noch die klugen Jungfrauen in der Lage, mit dem Bräutigam zu kooperieren, doch ist es genau diese Kooperation, um die es eigentlich geht. Die Interaktion mit dem Bräutigam ist für beide Seiten vorteilhaft, daher wird sie im Gleichnis propagiert. Die Interaktion zwischen den Jungfrauen wäre eine Umverteilung, die in diesem Fall sogar Werte vernichtet und den klugen Jungfrauen die Kooperationschance nehmen würde. Alles, was die Umverteilung von klugen zu törichten Jungfrauen erreichen würde, wäre die Zerstörung der Möglichkeit der Kooperation mit dem Bräutigam. Hinzu kommt, dass die törichten Jungfrauen ihre Situation selbst zu verantworten haben. Das Gleichnis fordert dazu auf, bereit zu sein, auch dann, wenn nicht klar ist, wann genau die Chance zur Kooperation auftreten wird. Kluge und törichte Jungfrauen waren zwar beide kooperationsbereit, doch das Gleichnis enthält auch die Aufforderung, klug zu sein, um echte Kooperationschancen von

### »Wo ein Negativ- oder Nullsummenspiel in ein Positivspiel verwandelt wird, interveniert Gott«

vermeintlichen unterscheiden und nutzen zu können. Diese Klugheit, die die Kooperation mit dem Bräutigam unter nicht ganz vorhersehbaren Umständen möglich macht, wird ausdrücklich gelobt.

### Das Reich Gottes als Positivsummenspiel

Es liegt auf der Hand, dass Jesus in den Evangelien für Positivsummenspiele wirbt, in denen Kooperationsgewinne per Definition eine wichtige Rolle spielen. Um Mitspieler für solche Positivsummenspiele zu gewinnen, müssen die Spielverderbermentalität überwunden und die Menschen für die Botschaft vom Reich Gottes gewonnen werden. Dass es selbst dann nicht so ganz einfach ist, zeigen die Ablehnung der Botschaft Jesu und insbesondere seine Zuwendung zu denen, die aus Sicht der Spielverderber nicht als Mitspieler infrage kommen. Die Menschen in Jericho sind so ein Fall: In dem Moment, als Jesus Zachäus Kooperation in einem Positivsummenspiel anbietet, »empören sie sich und sagen: Bei einem Sünder ist er eingekehrt« (Lk 19,7). Bei Eric Berne die Einladung zu einem »Sieh bloß, was du angerichtet hast«-Spiel. Zachäus und Jesus gehen nicht darauf ein, sondern Jesus konstatiert zwei Verse später den Kooperationsgewinn: Zachäus ist ein Sohn Abrahams geworden.

In der Zachäusgeschichte (Lk 19,1-10) wird das Positivsummenspiel sogar definiert: »Denn der Menschensohn ist gekommen, um zu suchen und zu retten, was verloren ist« (Lk 19,10). Das Eingehen in das Reich Gottes und der Gewinn des ewigen Lebens – das, was bei Berne unter Intimerlebnisse subsumiert würde – werden zum Spielgewinn, der auf dem Weg eines Positivsummenspiels zu erreichen ist. Nichts anderes verkündigt Jesus in seinen Gleichnissen.

Die matthäische Rede vom Weltgericht (Mt 25,31-46) erweitert das Spiel sogar noch durch die Vorstellung, dass der vermeintliche Interaktionspartner nicht der ausschließliche Interaktionspartner ist und das Spiel eine weitere Ebene hat. »Was Ihr dem geringsten meiner Brüder getan habt, das habt Ihr mir getan«, heißt dann auch, dass man nicht davon ausgehen sollte, der andere könne keine attraktiven Kooperationsmöglichkeiten anbieten und scheide als Mitspieler aus. Im Gegenteil hat die Alexandrinische Schule diesen Gedanken bereits im frühen Christentum zum Umgang mit Besitz formu-

liert: Almosen geben wird bei Clemens von Alexandrien zum Austausch, da die Empfänger für den Spender beten können. Die Almosenempfänger sind also durchaus in der Lage, attraktive Kooperationsangebote zu machen, und werden so zu (Spiel)Partnern auf Augenhöhe.

Die Verkündigung der Gottesherrschaft widerspricht folglich der Mentalität, Interaktionen zwischen Menschen grundsätzlich als Spiele der Erwachsenen und damit als Negativsummenspiele zu verstehen oder gar zu solchen machen zu wollen. Die Regeln Jesu können eine Ausgangssituation mit anscheinend völlig entgegengesetzten Interessen der Spieler in eine Konstellation verwandeln, in der alle Beteiligten Kooperationsgewinne verwirklichen können. Der »Differenzbetrag«, der das Negativ- oder Nullsummenspiel in ein Positivsummenspiel verwandelt, entsteht durch die Intervention Gottes. Am deutlichsten zeigt sich das in der matthäischen Rede vom Weltgericht, in der Gott an die Stelle des »geringsten Bruders« tritt, und ihn dadurch zu einem attraktiven Kooperationspartner macht.

### Die Spielverderbermentalität überwinden

Die Herausforderung besteht also darin, die Spielverderbermentalität zu überwinden und sich auf das Positivsummenspiel der Gottesherrschaft einzulassen, in dem es darum geht, »zu suchen und zu retten, was verloren ist« oder verloren scheint. Dass dieses Spiel alles andere als trivial ist, zeigen viele Geschichten aus dem Neuen Testament, in denen sich die einen vordrängeln und die anderen die Regeln zu ihren Gunsten verändern wollen. Versuche, das Spiel nach menschlichen Regeln spielen oder umdefinieren zu wollen, zeigen vor allem eines: dass menschliche Spieler erlösungsbedürftig sind und lieber Spiele der Erwachsenen als das Positivsummenspiel der Gottesherrschaft spielen wollen. Statt auf Kooperationsgewinne zu bauen, neiden sie den Mitspielern ihre Gewinne.

Es ist nicht einfach, die Spielverderbermentalität aufzubrechen und die Spieler zur Kooperation zu bewegen, wenn ihr Blick

nicht auf dem eigenen Nutzen, sondern vor allem auf dem der anderen ruht. Man muss nicht erst an die Arbeiter im Weinberg (Mt 20,1-16) denken, die Struktur ist auch so hinreichend bekannt. Im Weinberggleichnis wird der eigene Vorteil beim Blick auf den Vorteil des Anderen fast zum Verlust, obwohl den Arbeitern der ersten Stunde nichts weggenommen wird. Dass der Vergleich der Tod des Glücks ist, wusste auch Kierkegaard, und Neid gilt seit jeher als eine der sieben Hauptsünden. Bei der Verwirklichung von Kooperationsgewinnen sollte die Frage, wer aus der Kooperation den größeren Nutzen ziehen könnte, gerade nicht im Vordergrund stehen. Die Suche nach einem Gewinner in einer Kooperation, die für beide Seiten vorteilhaft ist, mag menschlich sein; im Sinne des Gottesreiches ist sie aber ein Irrweg, eine Versuchung, der es zu widerstehen gilt. Denn der größtmögliche Kooperationsgewinn ist das Eingehen in das Gottesreich, und zu dem haben Spielverderber keinen Zutritt.

### Über die Autoren

**Dr. Sandra Huebenthal** ist Professorin für Exegese und Biblische Theologie an der Universität Passau und hatte einen Lehrauftrag an der Universität des Saarlandes. Sie interessiert sich neben der Verbindung von Bibel und Wirtschaftstheorie auch für kulturwissenschaftliche Exegese. Derzeit schreibt sie ein Lehrbuch über Kulturwissenschaftliche Gedächtnistheorie und Neues Testament, das 2022 erscheinen wird.

**Mark Vogelgesang** ist Unternehmensberater in Frankfurt am Main. Er studierte Wirtschaftswissenschaften an der Universität des Saarlandes (Diplom-Kaufmann) und an der University of Minnesota (MBA) und war für Finanzinstitutionen in Frankfurt, London und New York tätig.

## PERSPEKTIVEN