

Kleine Philosophie des Kartenspiels

Autor(en): **Pinder, Eberhard**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Librarium : Zeitschrift der Schweizerischen Bibliophilen-Gesellschaft = revue de la Société Suisse des Bibliophiles**

Band (Jahr): **1 (1958)**

Heft 3

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-387851>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

KLEINE PHILOSOPHIE DES KARTENSPIELS

Kartenspiele sind die verbreitetsten und beliebtesten Spiele in allen Weltgegenden, deren Bevölkerung neben dem Existenzkampf echte Musse zu so «zweckloser» Betätigung bleibt. Sie sind ihrem Wesen nach Kompromisse zwischen den beiden grossen Gruppen der Zufalls- und der Verstandespiele, deren reinste Ausprägungen das Knobeln mit Würfeln auf der einen und das Schachspiel auf der anderen Seite sind. Während das letztere als das königliche Spiel *par excellence* gilt, wirken Kartenspiele «menschlicher». Und in diesem Wesenszuge scheint der Grund für ihre zahlenmässig überragende Verbreitung zu liegen. Während es für jeden geistig auch nur einigermassen entwickelten Menschen auf die Dauer unbefriedigend sein muss, sich beim Würfelspiel ganz dem Zufall überlassen zu müssen, ist es für den Spieler mit nicht gerade sehr scharf entwickeltem Verstande ebenso unbefriedigend, beim Schachspiel immer dem «besseren Mann» unterliegen zu müssen. Der Kartenspieler ist besser dran: sein Spiel führt Zufall und Spielerintelligenz zusammen und vermischt sie so wohltuend eng miteinander, dass ihre Anteile an Sieg oder Niederlage gewöhnlich nicht mehr klar zu trennen sind. Was Wunder, dass der Sieger nur seine Intelligenz rühmt, der Unterlegene aber dem Zufall die ganze Schuld in die Schuhe schiebt. Der eine gewinnt – wenigstens vor sich selbst – an «Gesicht», und der andere kann das seine immer unverletzt bewahren. Das kommt der Eitelkeit und dem Drange zur Selbstbewahrung so liebenswürdig entgegen, dass hierin wohl der Hauptgrund für die überragende Beliebtheit aller Kartenspiele gesehen werden kann.

Darüber hinaus haben sie alle Wesenszüge echten Spieles, die der grosse holländische Kulturphilosoph Johan Huizinga

in seinem «Homo ludens» so brillant formuliert hat. Da dort aber auf Kartenspiele nicht eingegangen wird, soll hier noch eine kleine Lanze für sie gebrochen werden.

Eine Runde von Kartenspielern zieht eine Bannmeile um sich, die niemand ohne eigenen Schaden von aussen überspringen kann. Innerhalb dieser unsichtbaren Umgrenzung gelten keine Unterschiede sozialer, konfessioneller, politischer oder sonstiger Art mehr. Die Spieler sind freie und in dieser Freiheit gleiche Individuen, frei und gleich vor dem Gesetz – vor der Regel des Spiels, die sie als unverletzlich untereinander absprechen, bevor das erste Kartenblatt angefasst wird. Eine Kartenrunde ist eine demokratische Gemeinschaft reinsten Wassers, alle Vor- oder Nachteile bietenden Funktionen des Spieles gehen nacheinander auf alle über. Mogeln, Falschspiel und Betrug eines Spielers sprengen augenblicklich die Gemeinschaft, machen das Kartenspiel unmöglich. Den Spielverderber trifft der tiefste Abscheu aller Menschen. Einer so strengen, so ausschliesslich auf sich selbst eingestellten freien Gemeinschaft in ihrer völligen Herauslösung aus dem Alltagsleben anzugehören, ist eine entspannende Wohltat. Da gibt es keine verdrängten Komplexe, keine geschäftliche Not, keine politische Sorge mehr – nur noch das Spiel.

So bauen sich die Menschen, die sich zum Kartenspiel niedersetzen, eine eigene geschlossene «Welt auf Zeit», in der menschliche Beziehungen und Verhältnisse herrschen, wie sie in der grossen Welt des Alltags utopisch sind. Das Kartenspiel zaubert eine Welt des «Als ob», die aber, so lange sie besteht, voller Realität ist. Sie kann jederzeit abgebrochen und jederzeit an jedem Orte errichtet werden. Sie ist unzerstörbar, denn sie lebt in den Menschen selbst.