

WILLIAM S. COBB

# DAS LEERE BRETT

**BETRACHTUNGEN ÜBER DAS GO-SPIEL**

*Aus dem Englischen von  
Peter Gebert und Kalli Balduin*



BRETT UND STEIN  
VERLAG

# Go und buddhistische Philosophie

*Dies ist der erste Aufsatz, den ich über das Go-Spiel schrieb. Mir kam die Idee dazu im Frühjahr 1994, als ich mich mit buddhistischem Denken befasste und erkannte, dass Go viele Parallelen mit der Sicht auf das Leben und auf die Welt aufweist, die man im Buddhismus findet. Dieser Aufsatz, veröffentlicht im British Go Journal, Nr. 98, Winter 1994, liefert einen Überblick über viele der Themen, die in der Kolumne Das leere Brett behandelt werden. Als Anhang 1 füge ich außerdem einen Überblick über buddhistische Philosophie an, der die buddhistischen Auffassungen, die hier vorgestellt werden, noch etwas weiter ausführt.*

Ogleich Go viel älter ist als der Buddhismus, wurde es von Buddhisten schnell als anschauliche Verkörperung vieler Grundprinzipien der buddhistischen Sicht auf die Wirklichkeit und auf das Leben erkannt. Zum Beispiel sind Leere (*sunyata*), Unbeständigkeit (*anitya*), wechselseitige Abhängigkeit (*pratitya samutpada*), und Nicht-Selbst (*anatman*) vier Kardinalprinzipien buddhistischer Philosophie. Auch Go kann man so auffassen, dass es ebendiese grundlegenden Prinzipien involviert.

Leere ist eine Metapher für das Fehlen absoluten Daseins, für den Vorrang von Möglichkeit gegenüber Gegebenheit, für die Tatsache, dass die Offenheit, welche Neuheit und Kreativität ermöglicht, fundamentaler ist als die Strukturen, anhand derer wir Dinge fest-schreiben und voneinander unterscheiden. Die Formen der Welt und des Lebens gehen aus einem unbegrenzten Spektrum an Möglichem hervor und existieren dann eine zeitlang, bevor sie wieder vergehen. So ist es auch im Go. Die Leere des Bretts am Anfang des Spiels ist tiefgreifend. Das Liniengitter gibt ein Minimum an Einschränkung vor und bietet ein Maximum an Möglichkeiten. In dieser Offenheit beginnen die Spieler mit der Erschaffung eines Lebens und einer Welt. Sie erkennen die nahezu unendlichen Möglichkeiten, und die Faszination des Erschaffens, Entdeckens und Erforschens von Abertausenden von Möglichkeiten.

Die Leere des Go, die von der Leere innerhalb einer Gruppe, der sie dadurch zum Leben verhilft, anschaulich symbolisiert wird, spiegelt sich auch darin wieder, dass kein bestimmter Zug, oder keine bestimmte Spielweise, Sieg oder Niederlage garantieren. Es gibt keinen Zug, der in einem absoluten, uneingeschränkten Sinne richtig oder falsch wäre. Man kann sagen, dass ein Zug auf den 1-1-Punkt am Spielanfang hoch ineffizient ist, später jedoch kann er den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Natürlich bedeutet die Tatsache, dass er es einer Gruppe ermöglicht, zu leben, nicht notwendigerweise, dass er in einer konkreten Partie der richtige Zug wäre. Es gibt nichts Absolutes im Go, genausowenig wie im Buddhismus. Das ist die Bedeutung der Leere.

Diese Leere, dieser Vorrang der Potentialität oder Offenheit vor Gegebenheit oder Festlegung, hängt mit Vergänglichkeit zusammen. Für Buddhisten ist nichts beständig oder ewig; alles ist vergänglich. Deshalb ist eine Blume eine besonders passende Opfergabe in einem Tempel, da ihre Schönheit so kurzlebig ist. Aus diesem Grund muss man auch auf den vorübergehenden Moment achtsam sein: weil er vorübergeht und nicht wiederkehrt. Wenn man sich an den Formen des Lebens und der Welt erfreuen möchte, dann muss man es jetzt tun. So ist es auch im Go. Im Lauf der Entwicklung einer Partie verändert sich der Wert jedes einzelnen Zuges ständig. Auch das eigene Wissen und die Wertschätzung des Spiels entwickeln sich fortlaufend. Es ist wichtig, diese zweiseitige Unbeständigkeit des Go im Gedächtnis zu behalten. Der Spieler muss die Natur der Brettsituation ständig neu bewerten. Steine, die anfangs gut platziert waren, können im Lauf einer Partieentwicklung diese Eigenschaft verlieren. Noch schwerer fällt manchen die Erinnerung daran, dass das, was man für einen guten Zug hält, sich aus dem eigenen Verständnis ergibt, und da kein Verständnis absolut ist, muss man für die Möglichkeit tiefergehender Einsichten empfänglich sein, die offenlegen, dass die eigenen Lieblingstricks doch nicht so klug sind. Die eigene Unbeständigkeit ist für das Spiel ebenso zentral wie die der Formationen auf dem Brett.

Das Nachdenken über Unbeständigkeit führt uns hin zu wechselseitiger Abhängigkeit. Für Buddhisten gilt für jedes Ding, dass es das, was es ist, nicht an und für sich ist, sondern aufgrund seiner Beziehung zu anderen Dingen. Es geschieht in Abhängigkeit von anderen, dass Dinge entstehen, dass sie sind was sie sind, solange sie existieren, und dass sie aufhören zu existieren. So ist es auch im Go.

Der tatsächliche Wert jedes Steins ergibt sich vollständig aus seiner Beziehung zu anderen Steinen, sowohl der eigenen wie auch der gegnerischen Farbe. Ein Stein hat so gut wie keinen Wert an sich, selbst die Tatsache, dass er einen Punkt zählt, kann wenig wichtig sein oder sehr, je nach Situation. Steine werden schwach oder stark, tot oder lebendig aufgrund ihrer wechselseitigen Beziehungen. Das Gleiche gilt ebenso für Gruppen und Formationen. Was als korrektes Joseki gilt, hängt von der gesamten Brettsituation ab. Ob Steine gerettet oder geopfert werden sollen, hängt von der Situation ab; an sich sind sie weder essentiell noch verzichtbar. Ihre Natur leitet sich von ihrem Zusammenhang mit anderen Steinen und der Gesamtsituation ab.

Betrachtet man diese mit Leere zusammenhängende Abwesenheit einer Natur und einer Bedeutsamkeit an sich in Bezug auf den Menschen, so folgt daraus die buddhistische Lehre des Nicht-Selbst. Wer ich bin, ergibt sich aus meinen Beziehungen mit anderen Menschen und anderen Dingen. Ich besitze kein Dasein außerhalb dieser sich fortlaufend ändernden wechselseitigen Abhängigkeit. Daher gibt es keine letztendliche Unterscheidung zwischen dem Meinen und dem Deinen, und keinen Beweggrund für mich, zu versuchen dich zu vernichten, da dich zu verlieren mein eigenes Dasein mindern würde. Sobald mir klar wird, dass wir in so einem fundamentalen Sinne gemeinsam in der Welt sind, ist die natürliche Antwort darauf, in ein beidseitig fruchtbares Miteinander zu treten. Darum glauben Buddhisten, dass Weisheit Mitgefühl hervorbringt. So ist es auch im Go. Ich kann nicht spielen, wenn du nicht mit mir spielen willst. Warum sollte ich dich demütigen wollen? Ich möchte noch einmal spielen, und ich möchte, dass unsere Partie so interessant wird wie nur möglich.

Folglich möchte ich, dass du stärker wirst. Deshalb erhält der schwächere Spieler eine Vorgabe; der stärkere Spieler hat eine Pflicht, Anleitung anzubieten. Das Spiel ist kein Vernichtungskrieg, sondern eine Suche nach dem höchsten Grad der Effizienz bei der Aufteilung des Bretts. Worauf wir beim Spielen abzielen, ist die Spielmöglichkeiten zu verstehen und wertzuschätzen, nicht über Andere zu triumphieren. Das erfordert ernsthafte, überlegte, aufmerksame Zusammenarbeit. Das Wichtige ist das Erforschen der sich entwickelnden Formen im Spiel, und dies ist etwas, das die Spieler teilen. Es sind also die Steine, die gewinnen und verlieren; die Steine spielen das Spiel. Die Spieler machen es möglich, dass das Spiel gespielt wird, dass es existiert,

indem sie am Spiel teilhaben. Befriedigung ergibt sich aus der Qualität des Spiels. Es geht nicht um den einzelnen Gewinn oder Verlust. Es geht um das Spiel.

Als Go-Spieler habe ich kein Selbst außer dem Selbst, das aus der kooperativen Tätigkeit des Spielens mit einem Anderen besteht. Wir wollen beide bessere Spieler werden. Gewinnen oder den Anderen schlagen zu wollen, ist diesem höheren Ziel untergeordnet, und davon erheblich beeinflusst. Wir wollen beide stärkere Spieler werden. Um das zu erreichen, müssen wir spielen, und das bedeutet, zu gewinnen und zu verlieren, jedoch ist das Ziel nicht, den Gegner zu schlagen, sondern vielmehr, besser zu spielen als in der Vergangenheit. In diesem Sinne gibt es kein Selbst, das der gemeinsamen Tätigkeit vorgeordnet oder unabhängig von ihr wäre, und das ein außerhalb dieser Tätigkeit gelegenes Ziel anstrebte. Der Go-Spieler existiert im Spielen des Spiels. Das Letzte, was ich möchte, ist andere Spieler zu vernichten. Ich möchte immer weiter spielen, und besser spielen. Wir spielen, und durch unser gemeinsames Zutun spielen wir besser.

Man kann noch viele andere buddhistische Prinzipien im Go finden. Das letztendliche Lebensziel für einen Buddhisten ist der Eingang ins Nirvana, der das Ende des Leidens bedeutet. Man erreicht ihn über den achtfachen Pfad, der aus einer Verbindung besteht von rechtem Tun und Handeln, rechtem Denken und rechtem Verständnis. Jeder Schritt auf diesem traditionellen buddhistischen Weg zur Erleuchtung hat eine Parallele auf dem Weg zum Go-Spiel ohne Leiden. Gier oder Habsucht ist die Ursache des Leidens, und der achtfache Pfad führt zur Auslöschung solcher Begierden. Dies ist der Pfad, dem alle Go-Spieler zu folgen versuchen.

## Leere

*Eine Unterhaltung im Sommer 1994 mit Roy Laird, damals Herausgeber des American Go Journal, führte dazu, dass ich eingeladen wurde, der Zeitschrift einige Aufsätze zum Thema Go und buddhistische Philosophie beizusteuern. Nach einigem Nachdenken entschloss ich mich, die Kolumne „Das leere Brett“ zu nennen. Ich hatte damals keine Ahnung, dass ich zehn Jahre später immer noch Texte dafür schreiben würde.*

Eine der bemerkenswertesten Eigenschaften von Go ist der Umstand, dass das Brett am Anfang des Spiels nur aus einem leeren Gitternetz besteht. Die Metapher der Leere spielt wiederum eine grundlegende Rolle in der buddhistischen Philosophie. Vergleichen wir beide Verwendungen des Begriffs der Leere, um ihn besser zu verstehen.

Wenn man sagt, dass etwas leer ist, lenkt man den Blick darauf, dass etwas fehlt. Was uns im Fall des Spiels zuerst als fehlend auffällt, sind Spielfiguren, die vor Beginn einer Partie aufgestellt werden; da liegt nur ein leeres Brett mit einem Liniennetz. Schwieriger ist es, eine erste Vorstellung der buddhistischen Auffassung von Leere zu vermitteln, welche üblicherweise durch den Sanskrit-Ausdruck *sunyata* bezeichnet wird (das japanische Wort ist *ku*). Da heißt es, alles sei leer und was fehle, sei eine bestimmte Art der Existenz, eine bestimmte Seinsweise, nämlich absolute Autonomie, oder völlige Unabhängigkeit. Alles existiert, oder ist, was es ist, aufgrund von Abhängigkeit von anderem. Nichts ist absolut autonom. Ebenso wenig ist irgendetwas absolut dauerhaft und unveränderlich. Jedes Ding benötigt andere Dinge zu seiner Existenz; seine Natur oder sein Wesen ergibt sich aus seinen Beziehungen zu anderen Dingen, und verändert sich folglich, wenn jene Dinge sich ändern. (Was fehlt, oder wovon Dinge leer sind, wird manchmal „innewohnende Essenz“ [Sanskrit: *svabhava*] genannt.) Eine Folge dieser Sichtweise ist, dass Buddhisten sich nicht in der Lage sehen, uneingeschränkte Aussagen über Dinge zu treffen, da alles vom Kontext abhängt und sich außerdem immer wieder ändert.

Das konkrete Beispiel der Leere, das das Go-Spiel bietet, kann dabei helfen, zu klären, was Buddhisten mit der „Leere von Allem“ meinen.

## Die Kunst des Go-Spielens

*Ende 1997 wurde Roy Laird Präsident der American Go Association, und Chris Garlock löste ihn als Herausgeber ihrer Zeitschrift ab. Chris schlug mir vor, den Kreis der Themen dieser Kolumne zu erweitern, und hier tue ich dies zum ersten Mal. Mir gefällt die Herausforderung, die dieser breitere Blickwinkel stellt. Meist geht es immer noch um buddhistische Themen, nur manchmal nicht so offensichtlich. Jedenfalls werden die nächsten Texte in philosophischer Hinsicht ziemlich anspruchsvoll. Chris dachte auch, mein Stil könne verbessert werden, und der günstige Einfluß seines Rats ist klar zu sehen. An den ersten Artikeln unter seiner Herausgeberschaft hat er noch viel geändert, aber das wurde immer weniger notwendig.*

Go ist eine Kunst, und zwar aus denselben Gründen, aus denen auch die Kriegsführung und die Lehrtätigkeit Künste sind.

Kriegsführung, Lehrtätigkeit und Go sind nicht streng regelgebundene Aktivitäten: Ihre Komplexität und ihr Variantenreichtum erfordern Anpassungsfähigkeit und Erfindungsgabe. Krieger, Lehrer und Go-Spieler müssen eine „künstlerische“ Sensibilität dafür entwickeln, was in unbekanntem Situationen weiterhelfen könnte und ein Verständnis dafür, dass etwas, das in einem Fall erfolversprechend ist, in einem anderen Fall ins Desaster führen kann. Wenn sich zwei Situationen niemals genau gleichen und man gedankenlos Regeln folgt, nimmt man sich dadurch den Vorteil, den neue und unerwartete Gelegenheiten bieten.

Die künstlerische Natur des Go-Spielens offenbart sich auch darin, dass man dafür eine Auffassungsgabe benötigt, die eher ästhetisch als analytisch ist.

Eine Zugfolge berechnen zu können und einen Schnitt oder ein Atari zu sehen ist eine Fertigkeit analytischer Wahrnehmung, die unverzichtbar für erfolgreiches Spiel ist. Allerdings ist die Fähigkeit, „gute Form“ oder die richtige Platzierung eines Reduktionssteines zu erkennen, noch wichtiger. Hier kann man nicht einfach die Antwort „auslesen“: Man muss ein Gefühl entwickeln, das vergleichbar ist mit

der Befähigung des Künstlers, Formen in einem Gemälde anzuordnen oder Worte für ein Gedicht zu wählen. Ein Regelwerk, das gute Ergebnisse in solchen Dingen garantieren würde, kann nicht geschaffen werden.

Wenn Go also eine Kunst ist, welcher der anderen Künste ähnelt es dann am ehesten?

Betrachten wir die Kunst der Malerei. Eine beendete Partie ist wie ein fertiges Gemälde: die schwarz-weißen Muster bilden eine Art abstraktes Kunstwerk, an dessen ästhetischer Eigenart man sich erfreuen kann. Jedoch stellt dieser Vergleich eher das Ergebnis des Spiels als dessen Verlauf in den Vordergrund, doch eigentlich ist der Verlauf das, worum es beim Go geht. Es macht immer Spaß zu gewinnen, aber woran Go-Spieler wirklich Gefallen finden, ist das Spielen des Spiels, das Handeln in dessen Verlauf.

Wir könnten uns Go als eine Art Dichtkunst denken, ähnlich der traditionellen japanischen Gedichtgattung, in der eine Person einen Vers schreibt, und dann ein Partner eine Fortsetzung, die das ursprüngliche Thema weiterentwickelt. Eine Go-Partie kann als eine Art poetisches Arrangement von Steinen auf dem Brett betrachtet werden, und die Antwort des Partners als eine Variation von Themen, die durch frühere Züge angelegt wurden. Dieses Bild greift die Konzepte von Dialog und Gleichgewicht auf, die im Go wichtig sind, ebenso die Möglichkeit vielfältiger Entwicklungen, es betont den Vorgang des Spielens. Trotzdem: Der Vergleich eines Go-Zugs mit einem Stückchen Sprache geht wohl etwas zu weit.

Vielleicht wäre die Tanzkunst eine bessere Parallele. Der *Pas de deux* des Modern Dance ist ein intimer wechselseitiger Prozess, an dem zwei Personen beteiligt sind, die sich manchmal relativ unabhängig voneinander bewegen, dann wieder enger verbunden. Hier liegt die Betonung auf dem Prozess: Es geht darum, den Vorgang zu genießen, nicht darum, ihn abzuschließen.

Die Analogie zwischen Go und Tanz leidet allerdings unter dem Mangel an Variation und Improvisation bei den meisten Tänzen. In Choreografien steckt zwar sehr wohl enorme Kreativität und Innovation – nachdem aber ein Tanz konzipiert ist, wird immer wieder die gleiche komplexe Abfolge von Formen aufgeführt. Und obgleich sowohl Publikum als auch Tänzer sich an einem bestimmten Tanzstück erfreuen, dient Go-Spielern das Nachspielen früherer Partien