

Mensch ärgere Dich nicht!
Das Spiel fürs Leben wird 100



Mensch ärgere Dich nicht, dieses Spiel kam vor 100 Jahren auf den Markt. Entwickelt hat es – indem er Vorlagen wie Pachisi oder Ludo vereinfachte - der Münchner Josef Friedrich Schmidt. Zunächst wollte niemand dieses Spiel haben, der Durchbruch kam erst einige Jahre später mit dem Ersten Weltkrieg. Als Werbeaktion wurden 3.000 Exemplare des Spiels in die Lazarette geschickt, dort gespielt und spielten sich in die Wohn- und Kinderzimmer Deutschlands. Dort ist es zu einem Familienspiel und Lebensmotto geworden.

Woher kam der Erfolg? Der mag mit dem Ersten Weltkrieg selber zusammenhängen. Mit diesem brach die alte Weltordnung zusammen: der Kaiser oben, die Stände dazwischen und der kleine Mann unten, alles zusammengehalten durch genaue Regeln und über allem ein Gott, der alles lenkt und regiert, der auch den Krieg für Volk und Vaterland wollte. Doch der Krieg war anders: kein individueller Heldentod, sondern Massenschlachten und Giftgas, keine sinnvolle Strategie des Sieges, sondern Stellungskrieg mit hohen Verlusten und trotzdem kein Weiterkommen. Wer wollte, selbst wenn er gewollt hätte, da noch etwa Schach spielen, wo hohe Strategie den König schützt, damit er nach einigen blutleeren Bauernopfern endlich den Sieg erringt? Mensch-ärgere-Dich-nicht war anders. Ein paar simple Regeln und der Würfel, der entscheidet. Zufällige eine Drei – und du gewinnst, zufällig eine Vier und ich bin draußen, einfach rausgeschmissen und muss von vorne anfangen. Kein Gott, kein Kaiser noch Tribun schweben über all dem, kein höherer Sinn, keine Strategie, die den Sieg garantiert, sondern alles wird Zufall. So werden die kleinen Kegel, anonymisierte, austauschbare Figuren auf dem Spielbrett des Lebens, hin- und her geschoben. Aber: Mensch, ärgere dich nicht, so ist das Leben.

Ein solches Spiel kann man auch 100 Jahre später noch gut spielen, weil mittlerweile die ganze Welt es spielt. Die Glücksspieler sitzen nicht mehr an Wohnzimmertischen, sondern in Büros und zocken: sie wetten auf den Untergang des Euros oder setzen auf gut Glück alles auf eine neue Ölquelle tief auf dem Meeresboden. Volles Risiko, das dann oft die anderen tragen müssen. Entstanden ist eine Gesellschaft des gesteigerten Risikos. Eine Ausbildung ist eine

gute Voraussetzung für einen Beruf, aber längst keine Garantie mehr, eine Familie damit zu ernähren. Die Sicherungssysteme für Krankheit oder Alter, sie werden brüchiger und wie lange sie halten, weiß niemand. Das Risiko wird privatisiert. Übrig bleiben ein paar Regeln, etwa „Schmeiße den anderen heraus, wenn Du kannst!“ Der Rest ist Zufall. Vielleicht sind die Deutschen deswegen zu einem einig Volk von Glücksspielern geworden: Jackpot im Lotto, Eurovision Songcontest – da haben wir endlich mal wieder gewonnen dank unserer Lena – oder Weltmeisterschaft. Es können noch Wetten abgeschlossen werden, ob Deutschland gewinnt ...

Die Kirche hatte schon immer etwas gegen Spiele. Und dies zu Recht. Denn Gott würfelt nicht, so formulierte es der Physiker Albert Einstein. Das Leben, der Welt wie des einzelnen, ist keine Sammlung von Würfelzufällen, sondern entwickelt sich nach Gottes Willen, auch wenn Menschen den nicht immer erkennen. Wenn Gott mit den Menschen spielt, dann ist es eine andere Art von Spiel. Es ist ein Spiel, das zwar Regelwerk und Zufallswürfe kennt, aber keinem ausgeliefert ist. Der Mensch ist kein Produkt von Regeln und Gesetzen, keine Marionette Gottes oder der Gene, aber auch nicht ein Ergebnis von blinden Zufällen, sondern eine Kreatur, die zwischen Regel und Zufall das eigene Spiel spielen kann, die Spielräume als Freiräume erkennt. Gespielt wird das mutige Spiel der Freiheit. Da und so spielt Gott mit. So jedenfalls liest man es im Buch der Sprüche, wo die Weisheit von Anfang an mitspielt; vor der Schöpfung und jeden Tag neu die Menschen ruft. Komm, spielt mit, das Leben zu gewinnen. Bleibt die Frage, ob Gott und seine Geschöpfe am Ende auch verlieren könnten? Das ist allerdings ist offen. Darauf muss man nicht wetten, wie ehemals der Philosoph Pascal. Aber man kann mitspielen, wie etwa der Brandner Kasper beim Kartenspiel dem Tod das ewige Leben abringt – und am Ende doch merkt, dass es besser ist, Gott nicht in die Karten zu schauen und sich das ewige Leben schenken zu lassen. Oder man jeden Tag sein Mensch-ärgere-dich-nicht spielen. Man kann sich ärgern, muss es aber nicht. Gottseidank.