



Die Zukunft im Spiel

Das US-Militär testet seit einigen Jahren das HULC-Exoskelett, wir nutzen wie selbstverständlich Touchscreen-Technik und Spracheingabe und sehen uns zunehmend mit autonomen Fahrzeugen, Maschinen und digitalen Agenten konfrontiert – wir umgeben uns mit Technik, die ursprünglich in Computerspielen, Science-Fiction-Literatur und -filmen erfunden wurde und Wirklichkeit geworden ist. Die technischen und sozialen Utopien von Francis Bacon über Ernest Callenbach bis hin zu Star Trek und Anno 2070 enthalten Elemente, die das Potenzial haben, wirklich zu werden und unsere Welt grundlegend zu verändern. Gleichzeitig werden für das Programmieren von PC- und Videospiele immer häufiger Wissenschaftler zu Rate gezogen, die der fiktiven und kontrafaktischen Welt einen Hauch Realität verleihen sollen: Für Anno 2205 haben NASA-Experten skizziert, wie eine mögliche Besiedlung und Ausbeutung des Mondes aussehen könnte, ganze Sprachen in Filmen und Videospiele werden von Linguisten erfunden und historische Spiele von Geschichtswissenschaftlern geprüft. Das Spiel soll möglichst wahr sein – und bezieht sich zur Authentizitätssteigerung nicht selten auf historisch verbürgte Ereignisse. Beide Tendenzen münden schließlich in die Virtual Reality und Augmented Reality – die hybride Form von Wirklichkeit, die gleichzeitig Als-ob und Realität sein kann. Immersion lässt die Grenzen zwischen beiden Welten immer mehr schwinden – und kann sogar Seekrankheit auslösen.

Welche Bedeutungen haben spielerische Utopien für die Entwicklung von technischen und sozialen Neuerungen? Wie wird Zukunft in (Computer-)Spielen antizipiert? Welche früher vorweggenommenen gesellschaftlichen, biologischen und technischen Phänomene sind mittlerweile Realität? Und welche Erzähl-, Gameplay- und Darstellungsformen sind zukünftig zu erwarten, wenn Spiel und Wirklichkeit immer mehr verschwimmen?

Vom 16. bis 17. August 2018 diskutierten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Programmiererinnen und Programmierer sowie Spielerinnen und Spieler auf der gemeinsamen Tagung „Zukunftsbilder im Spiel“ (organisiert von Dr. Christian Klager, Dr. Mario Donick und Anne-Marleen Kalkbrenner) an der Universität Rostock diese Fragen miteinander. Dieser transdisziplinäre Diskurs schloss sich drei vorherigen Tagungen an, die ebenfalls in Rostock zum Verständnis des Video- und Computerspiels stattgefunden hatten. Ursprünglich soziologisch-kommunikationswissenschaftlich und geschichtswissenschaftlich begonnen, zeigte sich in den Jahren ein stärker philosophisches Interesse am Video- und



Computerspiel, das in der gemeinsamen Tagung zur Antizipation von Zukunft im Spiel mündete.

In diesem Buch sind nun die Beiträge von Michael A. Conrad, Florian Becker, Marcel Buß, Dominik Harrer, Markus Walther, Andreas Schönau, Patrick Maisenhölder, Tobias Holischka und Christian Klager veröffentlicht, welche die Vielfalt des transdisziplinären Themas auf sehr unterschiedliche Weise akzentuieren.



Dr. Christian Klager

Utopische Spiele – mit Morus, Bacon, Callenbach¹

Die Zukunft liegt im Spiel verborgen

Abstract

Die ungewöhnliche Textgattung der Utopie ist das schriftliche Spielen von Philosophinnen und Philosophen, die eine Wirklichkeit antizipieren, von der sie hoffen, dass sie eintreten möge oder für immer zwischen zwei Buchdeckeln eingeschlossen bliebe. Ganz gleich welche Absicht der Autor jedoch hatte: Die Utopie hat eine Wirkung auf die Leserschaft und so verwundert es nicht, dass ursprünglich nur literarische Ideen wie Kreditkarten, Recycling und U-Boote Wirklichkeit geworden sind. Gleichzeitig wirkt ein jedes Spiel auf den Spieler wie eine Utopie; es verweist auf eine Wirklichkeit, die noch voller Chancen und noch nicht getroffener Entscheidungen steckt, auf eine Welt, in der das Wünschen noch hilft. Wer kann es dem überlasteten, entfremdeten Subjekt der postmodernen Gegenwart verdenken, sich in eine solche Utopie zurückziehen zu wollen? Der vorliegende Text untersucht anhand der beiden Thesen „Die Utopie ist ein Spiel“ und „Das Spiel ist eine Utopie“ beide Tendenzen.

Die Utopie ist ein Spiel

Utopische Schriften werden als idealisierte Skizzen erwünschter, nicht realer Zustände (und Dystopien als idealisierte Ideen unerwünschter Zustände)² durch romanhafte Darstellungen spätestens seit der frühen Neuzeit verbreitet und haben gemeinhin wenigstens zwei mögliche Ziele: Zum einen können sie im Entwurf einer idealen Gesellschaft – mit gegebener Vernachlässigung realer Einflüsse, Verneinung wirklicher Schwierigkeiten und gezielter normativer Formulierung des Verhaltens seiner Bürger – einen Staat aufzeigen, wie er nicht besser zu denken ist und darin gleichzeitig Vorschläge unterbreiten, die Realpolitik etwa ihrer Entstehungszeit zu verbessern. Zum anderen können Utopien und speziell Dystopien zeitgenössische, historische oder zukünftig vermutete Politik und gesellschaftliche Geschehnisse kritisieren, ironisieren oder karikieren – und auch so zu deren Verbesse-

¹ Dieser Beitrag entspricht den Gedanken in der Dissertationsschrift; vgl. Christian Klager: *Spiel als Weltzugang. Philosophische Dimensionen des Spiels in methodischer Absicht*. Weinheim und Basel 2016. S. 185–196.

² Vgl. Peter Weber-Schäfer: *Utopie*. In: Dieter Nohlen (Hg.): *Politikwissenschaft*. Bd. 2. München 1985. S. 1056.



rung oder wenigstens Reflexion beitragen. In vielen Fällen ist insbesondere durch den Blick aus der Gegenwart auf eine unscharfe Vergangenheit nicht immer deutlich, welche Funktionen die Autoren für ihre Texte angestrebt haben. *Utopia* von Morus ist ein schon klassisches Beispiel dafür, dass die Entscheidung, ob die vielen Wortspiele, grotesken Vorschriften und humoresken Parallelen zum England und auch zum Kirchenstaat der Entstehungszeit des Werkes nun ernst gemeint sind oder Uneigentlichkeit andeuten sollen, schwerfällt und diese Schrift eher zu einer literarischen denn einer philosophischen macht.³ Von der Intention der Schrift und des Autors unabhängig, haben Utopien eine beobachtbare Wirkung auf andere Texte, auf gesellschaftliche Phänomene und die Entwicklung neuer philosophischer Gedanken und nehmen gleichermaßen das Zeitgeschehen und -denken in sich auf. Ob Utopien nun neue gesellschaftliche Zustände hervorbringen müssen oder nur den Prozess der Reflexion darüber anregen, ist Streitbar. Hermand begreift Utopien ausschließlich praxisorientiert. Eine Utopie ist „nur das, was eine soziale Ordnung anvisiert, die nicht rein traumhaft-phantastisch ist, sondern eine realistische Möglichkeit der Verwirklichung enthält und auf eine Gesellschaftsform hinzielt, in der Freiheit und Bindung, Staat und Individuum, einzelpersonliches Glück und Förderung des Gemeinwohls in einem sich wechselseitig verstärkenden Verhältnis zueinander stehen“⁴. In einer Differenzierung von einer verbürgten Wirkung bezeichnet Bloch Utopien treffender als Geburtshelfer des Ideals⁵ und weist damit auf einen Metastatus dieser Textgattung, die nicht selbst monokausal Schöpfer einer besseren/anderen Welt ist, sondern lediglich dazu beiträgt, diese zu verwirklichen oder zu vermeiden.

Die Grundlage aller Utopien ist die Schaffung einer fiktiven Welt, in welcher der (Alb-)Traum einer besseren Gesellschaft, profitableren Wissenschaft, eines schlagkräftigeren Geheimdienstes, einer ökologischeren Lebensweise oder eines sozialeren Miteinanders etabliert wird. In dieser Welt leben und leiden die eingebetteten Protagonisten der utopischen und dystopischen Romane und schildern die Seefahrer und Reporter ihre Sicht auf all die Sonnenstaaten, Philosophenkönige und technischen und ethischen Neuerungen wie

³ Vgl. Thomas Morus: *Utopia*. Übersetzt von Gerhard Ritter. Nachwort von Eberhard Jäckel. Stuttgart 1997; insbesondere: Nachwort von Jäckel. S. 172–176. Bloch begreift gerade diese Unsicherheit über die Ironie und den Ernst des Werkes als Spiel – vgl. Ernst Bloch: *Das Prinzip Hoffnung*. In fünf Teilen. Kapitel 33–42. Frankfurt am Main 1985. S. 601f.

⁴ Jost Hermand: *Von der Notwendigkeit utopischen Denkens*. In: Reinhold Grimm, Jost Hermand (Hgg.): *Deutsches utopischen Denken im 20. Jahrhundert*. Stuttgart 1974. S. 11.

⁵ Vgl. Ernst Bloch: *Abschied von der Utopie?* Frankfurt am Main 1980. S. 71.



das perpetuum mobile⁶ oder den 6-Stunden-Arbeitstag⁷. Die Autorinnen und Autoren utopischer Schriften entwerfen dabei bewusst eine Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft, die offensichtlich nicht der Realität entsprechen und – ganz gleich ob erhofft oder gefürchtet – in einem *Als-ob* existieren und dort trivial oder komplex dargestellt und wegen ihrer Vorzüge oder Nachteile gelobt und geschmäht werden. Nur in seltenen Fällen werden Utopien als gelebte Entwürfe einer besseren Welt verstanden; das kontrafaktische Moment ist geradezu idealtypisch für die Textgattung der Utopie.⁸

Raum und Zeit dieser Darstellungen sind dabei nach der Entstehungszeit verschieden; Utopien sind zumeist stark abgegrenzte Länder, wie etwa Inseln⁹ in exotischen Meeren oder im klassischen Nirgendwo oder handeln in bekannten Regionen¹⁰ in einer zum Veröffentlichungszeitraum fernen Zukunft. Utopien sind nicht *echt* im Sinne einer geografischen oder historischen Verortung – aber doch gleichzeitig im Rahmen ihrer Funktion und Erzählung durchaus als *ernst* zu begreifen. Außer literarischen Finessen – Bellamys Protagonist West fürchtet etwa ein Kapitel lang, den wunderbaren Kommunismus in den USA nur geträumt zu haben¹¹ – zweifeln die Figuren und Erzähler nicht an der Tatsache der Existenz beschriebener Staaten und Welten; lediglich Randerscheinungen des Utopischen wie die Cucaniaden – im Deutschen als Schlaraffiaden bekannt¹² – offenbaren augenzwinkernd und protestantisch¹³ belehrend, dass es das Schlaraffenland nicht geben kann oder soll. Im

⁶ Dieses wird in „Nova Atlantis“ von der Wissenschaftsorganisation „Das Haus Salomons“ in der Tat erfunden – vgl. Francis Bacon: Neu-Atlantis. Übersetzt von Günther Bugge. Durchgesehen und neu herausgegeben von Jürgen Klein. Stuttgart 2001. S. 54.

⁷ Diesen können wir im 16. Jahrhundert bei Thomas Morus finden – vgl. Morus, a. a. O. S. 69.

⁸ Saage unterscheidet neben den Utopien als vernünftige oder ideale Vorstellung von der besseren Welt eben auch die Rückkehr zur Urgemeinschaft und die gelebte Utopie als mögliche Kategorien. – Vgl. Richard Saage: Utopienforschung. Eine Bilanz. Darmstadt 1997; vgl. Richard Saage: Politische Utopien der Neuzeit. Darmstadt 1991; vgl. Richard Saage; Vermessung des Nirgendwo. Begriffe, Wirkungsgeschichte und Lernprozesse der neuzeitlichen Utopien. Darmstadt 1995. Als gelebte Utopien werden verwirklichte Lebensgemeinschaften verstanden, die sich selber für ideal halten und sich von anderen Gesellschaften abgrenzen. Als Beispiele sind die europäischen Religionsgemeinschaften der Hutterer oder Amishen zu nennen, die erst in der Auswanderung nach Nordamerika ihre Verwirklichung fanden.

⁹ Sehr viele Utopien der Neuzeit sind Inseln – vgl. Utopia, Christianopolis, Der Sonnenstatt, Nova Atlantis usw.

¹⁰ So werden die USA etwa Schauplatz der kommunistischen Revolution von Bellamy und dem ökologischen Umsturz von Callenbach – vgl. Ernest Callenbach: Ökotoxia. Aus dem Amerikanischen von Ursula Clemeur und Reinhard Merker. Berlin 1990 und vgl. Edward Bellamy: Ein Rückblick aus dem Jahre 2000. Aus dem Englischen übertragen von Clara Zetkin. Leipzig 1980.

¹¹ Vgl. Bellamy, a. a. O. S. 225–244.

¹² Vgl. Dieter Richter: Schlaraffenland. Geschichte einer populären Utopie. Frankfurt am Main 1995.

¹³ Wie Luther es in seiner Version des Schlaraffenlandes deutlich macht, dass das Märchen zwar für Kinder nett klingt, aber doch als rechter Christ kaum erstrebenswert sein kann – Vgl. Richter, a. a. O. S. 90–94.



besonderen Maße sind sie deswegen jedoch als Spiel zu begreifen¹⁴, weil sie die Merkmale der Utopie überhöhen, karikieren und mit diesen spielerisch umgehen, indem sie die Form kopieren und diese wahllos mit Inhalten füllen, die eine ideale Zukunft auf ein hedonistisches Schenken-Ideal zum Triumph des Bauches reduzieren.¹⁵

Mit der Aufhebung der Zeit und des Ortes und einer für das Genre literarischer Schriften völlig unnötigen Behauptung von Authentizität, bewegen sich die Philosophen und Schriftsteller in einer schöpferischen Freiheit, der sie die prophetischen furchteinflößenden aber auch visionären Ideen verdanken. In Utopien ist scheinbar alles möglich – wenn sie konsequent als Spielraum gedacht werden. Kateb betont gar die unbedingte und überschäumende Fantasterei und den grenzenlosen Unernst dieser Gattung: „Wenn also das Spiel das Herz utopischen Lebens ist, so kann es nicht das Spiel sein, das sich aus der Verzweiflung ableitet und einer unerträglichen Realität trotzt. Es kann nicht einmal das Spiel sein, das ein normalerweise langweiliges oder schmerzhaftes Dasein begleitet und davon Befreiung sucht.“¹⁶ Es ist das Spiel des Ideals. Die Zentrierung des Spiels auf dessen Fähigkeit der Weltabgewandtheit und ein dionysisches Prinzip mit der Verbindung des Strebens nach ästhetischer Vervollkommnung verleitet Kateb zur Spekulation über ein grenzenloses Schlaraffenland des Überflusses, das jede Utopie als Spiel anstrebt oder anstreben sollte¹⁷. Doch Kateb irrt, wenn er die Freiheit des Spiels ohne Ambivalenz zum Moment der Ordnung zentriert. Ein impliziter Kanon von Regeln zwingt den Autorinnen und Autoren immer wieder Grenzen auf. Eine wichtige davon ist eine unübersehbare Naivität und Einfachheit in der Beschreibung der entworfenen Welten und Menschen. Alles an Utopien ist eindimensional und nach der Lektüre von zwei oder drei Werken vorhersehbar. Zwar mögen sich die Strukturen der besseren Gesellschaft, effektiveren Wissenschaft oder weiblicheren Architektur¹⁸ von Buch zu Buch ändern, die Inhalte bleiben einförmig und träge. Die Bewohner der Utopien lassen sich als graue Masse beschreiben, die mit einer unglaublichen Zufriedenheit und einem fehlenden Willen zu Veränderung ihrer Situation, fehlender Langeweile oder Frustration ausgestattet sind und ihr persönliches Heil darin finden, keine Persönlichkeit zu haben und entindividualisiert im Ameisenstaaten der Neuzeit zu arbeiten. Eine Psyche der Menschen wird völlig vernachlässigt; Extravagante, kritische Künstler

¹⁴ Vgl. Richter, a. a. O. S. 20f.

¹⁵ Richter arbeitet dieses Ideal der automatisierten Versorgung heraus – vgl. Richter, a. a. O. S. 30–39.

¹⁶ George Kateb: Utopie und gutes Leben. In: Frank E. Manuel (Hg.): Wunschtraum und Experiment. Vom Nutzen und Nachteil utopischen Denkens. Freiburg i. Breisgau 1970. S. 288.

¹⁷ Vgl. Kateb, a. a. O. S. 289–291.

¹⁸ Vgl. Charlotte Perkins Gilman: Herland. Reinbek bei Hamburg 1991.



(nicht nur Verschönerer) und Philosophen (die nicht als Herrscher wirken) oder Oppositionelle vermisst man grundsätzlich. Ebenso fehlt eine Dynamik der Welt. Da Utopien mit einem erreichten Bestzustand keiner Veränderung mehr bedürfen, sind sie statisch und wenden sich von der Welt mit hohen Zäunen, tiefem Wasser oder der Eroberung der ganzen Erde von allem, was anders ist, ab. Der Gedanke einer sich verändernden Wirklichkeit – von zu heißen Sommern bis zur Erfindung neuer technischer Geräte – kann in klassische Utopien nicht integriert werden, ganz gleich, ob diese insbesondere Letzteres auch vorantreiben. Der Umstand, dass die Entwicklung von technischen Hilfsmitteln, auch dessen Benutzer beeinflusst und verändert¹⁹, wird völlig naiv ignoriert. Alles, was einmal etabliert wurde, bleibt für die Ewigkeit.

Durch die Selbstauflegung dieser Regeln gelingt es den Autoren von Utopien kaum eine werkimmanente Spannung zu etablieren. Zwar ist der Leser interessiert und erstaunt über die technischen und gesellschaftlichen Neuerungen – Konflikte oder das Scheitern wird er jedoch nur in der peripheren Rahmenhandlung der Werke sehen²⁰. Nichtsdestotrotz gibt es eine Spannung: Diese vollzieht sich im Bruch mit der Wirklichkeit und der Kontrastierung der bestmöglichen mit der realen Welt und überrascht durch nachvollziehbare aber auch paradox-groteske Vorschläge, auf die der Leser nicht gekommen wäre. Der Autor spielt mit den Möglichkeiten und hält ihm vor Augen, wie es sein könnte oder (nicht) sein sollte. Dabei verfolgen die einzelnen Utopien – neben den beiden eingangs erwähnten Funktionen – keinen offensichtlichen Zweck außer sich selbst. Gleichwohl einige Bücher – je nach politischer oder weltanschaulicher Ausrichtung – gründlich instrumentalisiert werden²¹, sind es doch literarisch-philosophische Werke, die grundsätzlich nur für sich selbst stehen, wenngleich der Reformgeist in der Utopie nicht zu übersehen ist: „[Sie] gestattet die Bejahung von ‚Werten‘, die man ohne weiteres besitzen und achten, die Setzung von ‚Zielen‘, die man erreichen kann, und die Wahl eines andauernden ‚Spielraumes‘.“²²

¹⁹ Dass Technik den Menschen und seine Einstellung zur Welt ändert, ist in der Philosophie ein vieldiskutiertes Thema – vgl. auch: Martin Heidegger: Die Technik und die Kehre. Opuscula Bd. 1. Aus Wissenschaft und Dichtung. Tübingen 1962.

²⁰ Ausgenommen sind hier einige der Dystopien, die insbesondere das Psychische des Protagonisten hervorheben wie es in 1984 geschieht – Vgl. George Orwell: 1984. Übersetzt von Michael Walter. Herausgegeben von Herbert W. Franke. Berlin ³²2008.

²¹ Callenbach wird gern als Begründer der Umweltbewegung verstanden, während Bellamy – wohl zu Unrecht – als Beginn der kommunistischen Revolution und der Befreiung der Frau in den USA verehrt wurde – vgl. Marie Louise Berneri: Reise durch Utopia. Berlin 1982. S. 221 und vgl. Hiltrud Gnüg: Utopie und utopischer Roman. Stuttgart 1999. S. 158.

²² François Bloch-Lainé: Vom Nutzen der Utopie für Reformen. In: Frank E. Manuel (Hg.): Wunschtraum und Experiment. Vom Nutzen und Nachteil utopischen Denkens. Freiburg i. Breisgau 1970. S. 237.



Ihre Wirkung jedoch ist nicht zu vernachlässigen. Selbst wenn Utopien in der kritischen Analyse gerade keine Idealzustände darstellen (können), weil sie unflexibel sind, dienen sie als Geburtshelfer des Idealen und treiben den Menschen in seiner Entwicklung in die prophetisch genannten Visionen. Obwohl die Schriftsteller nur mit ihren Gedanken spielen und ausmalen, wie eine Welt unter bestimmten Voraussetzungen aussehen und wie eine Gesellschaft funktionieren könnte, hat dies maßgeblichen Einfluss auf die tatsächlichen Veränderungen in der Welt. So sind viele der beschriebenen technischen Ideen – angefangen bei U-Booten, Flugzeugen, Radios oder Kreditkarten – selbstverständliche Wirklichkeit geworden und auch die gesellschaftlich-sozialen Versuche, Bellamys Kommunismus Wirklichkeit werden zu lassen sind – tragisch – im Stile von 1984 durchgeführt worden. Gleichmaßen hat sich der Sonnenkönig Ludwig XIV. von Frankreich nicht nur von Campanella beraten lassen²³, sondern auch dessen uneingeschränkten Herrscher Sol sehr ernst genommen – wie auch die amerikanische Umweltbewegung an Callenbachs Ökotopia gewonnen hat und dessen utopisches Recycling zu einem vielfach selbstverständlichen Wirtschafts- und Gesellschaftsphänomen des westlichen Welt geworden ist.

Das Spielen der *Gedankenspiele Utopien* führt somit zu zweierlei Ergebnissen: (1) Die Staatsgründungen im Nirgendwo ermöglichen es, Folgen, Auswirkungen und Zusammenhänge in der Fiktion zu beschreiben und zu reflektieren. Dies führt zwar nicht zu den gleichen Ergebnissen wie das Realexperiment, gestattet jedoch, utopische Gedanken überhaupt in einem Gesamtzusammenhang sehen zu können und eine höhere Komplexität herzustellen als die alleinige Betrachtung zu Gerechtigkeit, Ökologie oder sozialem Miteinander es gewährt. Utopien sind daher komplexe und gleichzeitig naive Spiele mit nachweisbaren selbstauferlegten und dem Genre typischen Regeln, die innerhalb eines bestimmten Ortes und/oder zu einer bestimmten Zeit Gesellschaftszustände schildern, die gewünscht oder gefürchtet sein können. Sie ermöglichen es – in der Fiktion – Beziehungen und Gefüge zu betrachten und Erkenntnisse zu gewinnen, die in gleichem Umfang nur in der Realität gewonnen werden können. (2) Dadurch bereichern Utopien die philosophisch-analytische Betrachtung verschiedener lebensweltlich orientierter Disziplinen der Philosophie wie die der Praktischen Philosophie und im Speziellen beispielsweise die der Lebenskunde, Ethik oder Politischen Philosophie. Sie schaffen eine symbolische ins Anschauliche transferierte Wirklichkeit, deren Untersuchung erst dadurch möglich wird, dass sie im Als-ob dargestellt wird. Die sprachliche Visualisierung und spekulative Konstruktion einer gan-

²³ Vgl. Thommaso Campanella: Die Sonnenstadt. Übersetzt und herausgegeben von Jürgen Ferner. Stuttgart 2008.



zen Gesellschaft führt zur Reflexion derselben auf einer anderen Ebene und bringt vollständigere und umfassendere Überlegungen und Erkenntnisse als die Betrachtung der Einzeldisziplinen. Es sind Spiele, weil sie *behaupten*, bessere/andere Welten *zu sein* und jene nicht nur vorzuschlagen, wie es in der Philosophie sonst üblich ist.²⁴

Nicht alle Philosophinnen und Philosophen sehen gerade aus diesem Grund Utopien als gelungenes Genre an. Arendt beispielsweise greift gerade den Grund des Spielerischen als den wesentlichen Kritikpunkt des Utopischen auf: Da sich wirkliche Menschlichkeit – im anthropologischen Sinne – durch Ernsthaftigkeit auszeichne, sei ausgerechnet das Spiel mit seiner Opposition zum Ernst kein geeignetes Mittel, für die Zukunft des Menschen Sorge zu tragen. Ernst sei in diesem Sinne alle Arbeit, die nicht geistig ist – dem Fantasieren, Antizipieren und freien Denken ohne direkten Nutzen wird eine Absage erteilt.²⁵ Der spielende Mensch vergeudet seine Zeit, die er für notwendige Aufgaben nutzen sollte. Beschwichtigender, aber in ähnlichem Tenor, stellt Kateb fest, dass „[d]ie Ansprüche [...] des Spieles von einem gewissen Punkt an nicht mehr ernst genommen werden [können]“²⁶ und der utopische Theoretiker ebenfalls keine Antwort auf die Frage hat, wie es mit dem Menschen weitergeht, wenn erst einmal der Mangel in der Welt beseitigt ist.²⁷ Zu dieser grundlegenden Kritik²⁸ kommt hinzu, dass Utopien in ihrer Aussage und ihrem Geltungsanspruch immer sehr viele Menschen betreffen und deren (Un-)Glück bestimmen wollen. Gefragt hat diese indes niemand, so dass Popper diese Form des Gesellschaftsentwurfs in der *Offenen Gesellschaft* ganz richtig als *Privatutopie* kennzeichnet und sie wegen genannter Kriterien zum Scheitern verurteilt²⁹.

Utopien sind – obwohl sie anders aussehen – keine Gesellschaftsspiele, sondern private aber veröffentlichte Gedankenspiele oder gar -experimente als „denkerweiternde Spekulationen über Möglichkeiten“³⁰. Dies ist in mehrfacher Hinsicht positiv zu bewerten. Das Aus-

²⁴ Solche Vorschläge sind zum Beispiel die Theorien der Gerechtigkeit von Rawls oder die kleine Schrift *Zum ewigen Frieden* von Kant, die Verbesserungsmöglichkeiten entwerfen, aber nicht spielerisch entwickeln, wie eine solche Welt konkret aussähe. Vgl. John Rawls: Eine Theorie der Gerechtigkeit. Frankfurt am Main 1979 und vgl. Immanuel Kant: Zum ewigen Frieden. Hrsg. von Ottfried Höffe. Berlin 2015.

²⁵ Vgl. Hannah Arendt: The Human Condition. Chicago 1958. S. 5; auch S. 130, S. 173, S. 207.

²⁶ Kateb, . a. a. O. S. 294.

²⁷ Vgl. ebd.

²⁸ Zu dieser darf auch Blochs Ansatz, dass Utopien sich bereits überholt haben, nicht fehlen. – Vgl. Ernst Bloch: Abschied von der Utopie? Frankfurt am Main 1980; vgl. Ernst Bloch: Prinzip Hoffnung. Werkausgabe Bd. 5. Kapitel 1–55. Frankfurt am Main 1993.

²⁹ Karl R. Popper: Die offene Gesellschaft und ihre Feinde. Herausgegeben von Hubert Kiesewetter. Tübingen ⁸2003.

³⁰ Arno Waschkuhn: Politische Utopien. München 2003. S. 3.



führen eines Staatsstreichs auf dem Papier und im Als-ob und das literarische Gestalten einer Stadt oder eines Staates nach persönlichen Vorlieben und/oder wissenschaftlichen und philosophischen Gesichtspunkten ist eine ungefährlichere Tat, als es dies in der Wirklichkeit wäre. Der Autor nimmt sich nicht das Recht heraus, echte leidensfähige Menschen zu einem historischen Experiment zu zwingen oder sie dazu zu überreden, es zu versuchen. Die Folgen für die Welt sind geringer – und was noch mehr wiegt: Die einzelnen moralischen Subjekte werden nicht Opfer einer Theorie und müssen gegebenenfalls 40 Jahre einen philosophischen Irrtum testen. Gleichzeitig gibt es dennoch einen konkreten Adressaten und genügend Anknüpfungspunkte für andere Autoren und Philosophen, die bestehenden Utopien zu kritisieren und bessere Gegenentwürfe zu erdenken. Nicht unbedacht muss aber bleiben, dass Utopien natürlich auch eine gesellschaftsverändernde Wirkung haben, selbst wenn sie nur auf dem Papier entworfen wurden/werden. Die damit einhergehenden Gefahren bleiben also nicht völlig im zugeschlagenen Buch, da alle Utopien einen missionarischen Geist verströmen und anregen, wenigstens Bruchteile von ihnen umzusetzen oder sich immens vor ihnen zu fürchten und das Gegenteil zu versuchen. Auch muss man zugeben, dass erst das Falsifizieren an der Wirklichkeit beweist, dass eine Gesellschaft ohne Geld, ohne Männer, ohne Künstler oder Freiheiten nicht existieren kann, soviel auch am Entwurf kritisiert wird.

Das Spiel ist eine Utopie

Neben einer Betrachtung der Utopie als Spiel in der Philosophie, legt die selbstreflexive und selbstreferentielle Struktur des Spiels auch eine Analyse des Spiels als Utopie nahe. Insbesondere Neufeld fasst das Spiel in der Philosophie als prototypisches Denken einer Eigentlichkeit auf, in der sich „die Hoffnung auf ein unentfremdetes Leben ausspricht“³¹. Das durch die wissenschaftlichen Erkenntnisse und gesellschaftlichen Veränderungen bedrängte Ich kann im Spiel und in der Kunst³² dem realen Entfremdungsdruck entfliehen, indem es sich in eine andere Wirklichkeit transzendiert. Die Erfahrungen der Moderne und Postmoderne, die sich in auflösenden Strukturen, Geltungsformen und (Be-)Deutungen zu verlieren scheinen und eine Bedrohung des Ichs darstellen, verweisen auf ein aufkeimendes Interesse am Spiel³³. Dieses bietet ein Refugium im Als-ob, in das man sich zurückzie-

³¹ Jörg Neufeld: Alles ist Spiel. Würzburg 2005. S. 13.

³² So versteht Bloch Kunst und Musik als Utopie in einer Synthese, in der alles ist, was noch nicht ist, aber sein könnte und im Raum der Vorstellung liegt – vgl. Ernst Bloch: Geist der Utopie. Zweite Fassung. Frankfurt am Main 1985.

³³ Vgl. ebd.; vgl. auch: Neufeld, a. a. O. S. 194–200.