Michael Beintker | Hans-Peter Großhans (Hrsg.)

Menschliches – Allzumenschliches

Phänomene des Menschseins in den Horizonten theologischer Lebensdeutung

EVANGELISCHE VERLAGSANSTALT
Leipzig

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über http://dnb.dnb.de abrufbar.

Das Buch wurde auf alterungsbeständigem Papier gedruckt.

Cover: Zacharias Bähring, Leipzig
Coverbild: © Ryoji Iwata / Unsplash
Satz: 3w+p, Rimpar
Druck und Binden: Hubert & Co, Göttingen

ISBN 978-3-374-06538-7 E-Book-ISBN (PDF) 978-3-374-06539-4
www.eva-leipzig.de

Inhalt

Spielen

Verzweifeln

Schämen

Leiden

Weinen und Klagen

Hassen

Singen

Freuen

Vergeben

Hoffen

Lieben

Phänomene des Menschseins

Spielen

Spiel als Medium pathischer Wahrnehmung

Philipp Stoellger

So viel Schein, so viel Sein – heißt es auf Phänomenologisch. Auf Theologisch hieße das, so viel revelatus, so viel Deus: so viel Erscheinung, so viel Gott, oder so viel Sich-Zeigen, Offenbarung, soviel Gottesgegenwart. Auf Anthropologisch könnte es heißen, soviel Spiel, soviel Leben, *menschliches* Miteinanderleben. Und auf Kulturphänomenologisch kann es heißen, soviel Spiel, soviel Kultur.

Das Spiel ist fraglos ein ›Kulturphänomen‹, ein immer wiederkehrender, höchst vielfältiger *Vollzug* menschlichen Lebens, weniger Ereignis oder Akt als ›flow‹. Daher spielt das Spiel seit Langem seine Rolle in einschlägigen Kulturanthropologien. Fängt man mit den Phänomenen an, kann man sich mit Lust darin vertiefen: in alle möglichen Spiele, Sorten, Funktionen, Schauplätze und Spielgeräte. Die phänomenale Vielfalt des Spiels reizt zur Entfaltung in einer Ludologie – die den Orientierungsbedarf in Sachen ›Spiel‹ meist mit Unterscheidungen und Ordnungsentwürfen befriedigt: Taxonomien des Spiels. Das ist sicher möglich und hilfreich, da das ›Spiel‹ derart vielgestaltig und vieldeutig ist, dass man unter dem Titel über ganz Verschiedenes spricht.

Wenn es jedoch um »Kultur als Spiel« gehen soll, hat man es schon mit einer Spiel*metapher* zu tun, nicht mit Spielen im gängigen Sinn, sondern mit einem *Deutungsmuster* für die Kultur ›als ganze‹ in ihrer humanen Eigenart und Vielfalt. Gäbe es eine Philosophie der spielerischen Formen, hätte sie zu handeln vom Sprachspiel, vom Mythos als Spiel (gegen den Terror der Natur, wie Poetik und Hermeneutik einst titelte)[1], den Wissenschafts- und Wirtschaftsspielen, von politischen Machtspielen oder auch bürokratischen Ordnungsspielen (wie sie

[1] Vgl. M. Fuhrmann (Hg.), Terror und Spiel. Probleme der Mythenrezeption (Poetik und Hermeneutik 4), München 1971. Vermutlich Blumenberg überschrieb einst den vierten Band von Poetik und Hermeneutik mit der Spannung »Terror und Spiel«. Unter dem Titel ging es um die ›Funktionen des Mythos‹. Der Mythos als Spiel, als ein Kulturspiel, lässt den Terror der Natur vergessen, der bei Blumenberg ›Absolutismus der Wirklichkeit‹ heißt (leider nicht ohne etwas arg negativen Naturbegriff, als hätte er die Gnosis doch nicht ganz überwunden).

Kafka imaginierte), den Spielen der Technik wie denen mit dem Heiligen. Alles voll von Göttern, meinte Tales einst. Alles voll von Spielen, könnte man über die Kulturen sagen, in denen wir leben.

Also alles *nur* ein Spiel, das sich der Mensch da macht mit seiner Kultur? Sicher nicht alles, aber doch so vieles, dass die Metapher lohnt: Mit ihr kann man einen Wahrnehmungs- und Sprachgewinn erspielen. Kultur *als Spiel* zu deuten, ist nicht ›erschöpfend‹, aber erhellend. Der Preis der Prägnanz ist stets, dass sie auch manches verschattet. Der Mensch als das spielende Wesen – spielt Kultur.

Kaum sagt man das, zeigt sich eine *Doppeldeutigkeit*: Hier werden Sein und Schein indifferent. Kultur ist das Sein des Scheins – mit anthropologischem Recht (wie Pascal und mit ihm Blumenberg meinten). Kleidung zum Beispiel: seit dem Feigenblatt alles nur Scheinsein – soviel Schein, soviel Sein. Die Doppeldeutigkeit allerdings bleibt und kann beunruhigend werden: ›nur‹ Spiel klingt wie ›nur‹ Metapher oder ›nur‹ Schein. *Spielen* wir nur Kultur (spielen wir nur Wissenschaft, Wirtschaft, Politik)? *Simulieren* wir Religion und Glaube? Die Hermeneutik des Verdachts meldet sich im ›Nur‹. Aber – wer *mehr* will, Eigentlichkeit oder Authentizität, Echtheit und Reinheit, wird das Gewebe der Kultur mit seinem Faltenwurf schnell verbrennen – im Willen zur nackten Wahrheit. Der wird zum Problem – exemplarisch in protestantischen Religionskulturen.

1. Glauben spielen – oder Glauben *statt* Spielen?

Es gibt – seltsam so genannt – Playing Arts als spielerischen Umgang mit Kunst, zur Annäherung an eigenes Kunstschaffen. Um der Zugänglichkeit und Leichtigkeit willen wird ›Kunst‹ so niedrig gehängt wie möglich. Das mag man treiben, aber Playing Religion? Was wäre das? Abendmahl spielen? Hostienpoker? Oder Heiligenquartett (Lutherquartett gibt es ja...)? Dann doch lieber: ›Gott ärgere Dich nicht!‹ Aber *Seelsorge* – als Spiel mit den Sorgen anderer, Trauergespräche nach dem Motto ›ene, mene, *mu*, und raus bist Du (– raus bist Du noch lange nicht, sag mir erst wie alt Du bist)‹? Dann endete etwa die Beerdigung in frommer Auferweckungshoffnung mit den Worten: ›ene, mene, *miste*, es rappelt in der Kiste...‹? Oder, wer es gern bombastisch mag und Lust hat, heiligen Krieg zu spielen, der reimt halt: ›ene, mene, *meck*, und Du bist weg...‹ Nur – ganz so lustig geht es vermutlich selbst im Terrorcamp nicht zu, wenn der nächste Selbstmordattentäter ausgelost wird. Die Spielmetapher kann absurd werden, wenn nicht zynisch. Sie hat Grenzen, sonst wäre sie ohne Prägnanz.

In der religiösen Rede, der christlichen Selbstdeutung, taucht das Spiel selten auf. Spielen ist Torheit für Toren – so der dominante biblische Befund.[2] Daran ändert auch die schöne Ausnahme nichts: »ich war seine Lust täglich und

[2] Weish 15,7–13; Eph 4,13–15.

spielte vor ihm allezeit; ich spielte auf seinem Erdkreis und hatte meine Lust an den Menschenkindern.« So spricht die Weisheit (Spr 8,30 f.).[3] Mit Essen spielt man nicht – und mit Gott schon gar nicht.

Daher begegnet einem im Kontext religiöser Rede schnell die Abwehrreaktion: Gottesdienst sei *Ernst*, nicht Spiel. Denn Glaube sei kein Spiel, sondern unbedingter Ernst. Das ist ja auch nicht unplausibel. Wer im Gottesdienst den Eindruck gewinnt, es werde nur gespielt, der hat anscheinend den Eindruck, dem Pfarrer sei es nicht ganz ernst mit dem, was er sagt und tut. Geht es doch um Leben und Tod, Heil und Unheil, Neu oder Alt – und damit spielt man nicht. Weder spielt Gott mit uns (das wäre ein olympischer Gott, der mit uns spielen mag – und uns so oder so mitspielte) noch spielen wir mit Gott, ist der doch keine ›Puppe‹, mit der man spielen könnte.

Ähnlich werden auch Ironie oder Witz zurückgewiesen. Gott ist nicht ironisch, sowenig wie die Verkündigung ironisch sein dürfe. Und im Gebet oder am Grab macht man keine Witze – dazu ist es zu ernst. Ausnahmen dürften eher die Regel bestätigen als sie in Zweifel zu ziehen.[4] Spiel ist kein Wort der Selbstdeutung des Glaubenslebens. Es mag Glaubensspiele geben wie Liebesspiele. Aber Liebe nur spielen, vorspielen? Kann man Glauben spielen? Man kann ihn als Spiel deuten, etwa als Wette mit hohem Einsatz, wie Pascal spekulierte.

›Spiel‹ scheint ›eigentlich‹ eine *Fremddeutung* religiöser Praxis zu sein. In der Distanz der Reflexion religiösen Lebens wird ›Spiel‹ als Metapher verwendet – als Deutungsmuster der Religionsreflexion.[5]

Im Folgenden interessiert daher nicht die *Deutung ›des Spiels‹* als solchem, mit allen Taxonomien und Ludologien, sondern das Spiel als theologisches Deutungsmuster: der theologische Gebrauch des Spiels als Metapher und Modell zur Deutung der Religionskulturen, wie des Glaubenslebens und Gottesverhältnisses. Die Frage ist, mit welchem Wahrnehmungs-, Reflexions- und Sprachgewinn wird so gedeutet?

[3] Im Ganzen Spr 8,22–35.

[4] Vgl. Ph. Stoellger, Grenzreaktionen Gottes. Hat Gott etwas zu lachen?, in: TheoLogica, 2000, 14–21.

[5] Z. B.: ›heiliges Spiel‹ (vgl. Th. Klie, Zeichen und Spiel. Semiotische und spieltheoretische Rekonstruktion der Pastoraltheologie [PThK 11], Gütersloh 2003). »Das Spiel weist in Bezug auf seine Funktionsweise, seine zeit-räumliche Ausdehnung, aber auch hinsichtlich seiner Sequenzialität eine strukturelle Nähe zum gottesdienstlichen Geschehen auf. Nicht ohne Grund erscheint die Spielkategorie im Gesamtzusammenhang der Praktischen Theologie v. a. *in liturgicis* als eine durchaus angemessene Reflexionsfigur« (Th. Klie, Immer mal wieder gespielt. Zur sprunghaften Rezeption des Spielbegriffs in der Praktischen Theologie, http://www.theomag.de/24/tk1.htm). Vgl. M. Roth, Sinn und Geschmack fürs Endliche. Überlegungen zur Lust an der Schöpfung und der Freude am Spiel, Leipzig 2002.

Jürgen Moltmann erklärte in recht erhabenem Ton:

> »Darum ist die Schöpfung ein Spiel Gottes, ein Spiel seiner grundlosen und unergründlichen Weisheit. Sie ist selbst der Spielraum für Gottes Prachtentfaltung. [...] Der Mensch aber kann immer nur mit etwas spielen, das auch mit ihm spielt.«[6]

Nun, sollte das alles sein? Prachtentfaltung Gottes? Die Deutung der Schöpfung oder auch bloß der Religionskultur *als Spiel* scheint *nicht* auf eine empirische Analyse zu zielen aus möglichst ›reiner‹ theoretischer Distanz, sondern – so meine Vermutung – Deutung sucht eine gewisse Nähe zu den Phänomenen: um nicht nur zu beschreiben, sondern auch zu ›betreiben‹, zu bewegen und zu orientieren. Deutung setzt darauf, dass die Adressaten *mitspielen*, der Deutung also nicht nur distanziert begegnen, sondern sich wenigstens zeitweilig von ihr reizen und bewegen lassen: es *so* zu sehen, wie gedeutet, sich eine Deutung wenigstens vorübergehend gefallen zu lassen: beim Deutungsspiel mitzuspielen.

Deutung sucht die Nähe zum Phänomen und die Assoziation mit den Adressaten. Kann es ihr gelingen, *im Horizont des Phänomens zu deuten*, um in der Deutung das Phänomen ›sich zeigen‹ zu lassen? Kann in der Deutung die Repräsentation in Präsenz umschlagen? Kann sich im Deutungsspiel eine Schubumkehr ereignen, in der das Gedeutete ›erscheint‹? Ob das in *Deutungs*spielen gelingen kann, ist das eine. Da regt sich schnell der Verdacht, es werde nicht sauber beschrieben, sondern dreckig betrieben, worum es dem Deuter geht – zuviel Mantik in der Semantik. Deutung scheint dann nicht nur auf ›theoretische Erkenntnis‹ zu zielen, sondern auf *praktische Erkenntnis*, wenn nicht sogar *mehr*. Mal schauen, wie weit man das Spiel treiben kann.

2. Spiel als Metapher – zur Deutung des Glaubens

Bei Matthäus heißt es:

> »Mit wem soll ich aber dieses Geschlecht vergleichen? Es gleicht den Kindern, die auf dem Markt sitzen und rufen den andern zu: Wir haben euch aufgespielt und ihr wolltet nicht tanzen; wir haben Klagelieder gesungen und ihr wolltet nicht weinen. Johannes ist gekommen, aß nicht und trank nicht; so sagen sie: Er ist besessen. Der Menschensohn ist gekommen, isst und trinkt; so sagen sie: Siehe, was ist dieser Mensch für ein Fresser und Weinsäufer, ein Freund der Zöllner und Sünder! Und doch ist die Weisheit gerechtfertigt worden aus ihren Werken« (Mt 11,16–19).

[6] J. Moltmann, Die ersten Freigelassenen der Schöpfung. Versuche über die Freude an der Freiheit und das Wohlgefallen am Spiel, München 1970, 24.

Hans Weder meinte zum Gleichnis von den spielenden Kindern (in der Rekonstruktion der Fassung von Q, Mt 11,16–19):

> »Das Aufspielen zum Tanz bedarf des Tanzes, wenn es gelingen soll [...]. Die Situation dieser Kinder ist also dadurch gekennzeichnet, dass sich in ihr das fehlende Mitspielen ausspricht und so das aus diesem Grunde misslungene Spiel«.[7]

Schade eigentlich: wer nicht mitspielt, ist draußen. Ein Gerichtsgleichnis also, in dem das Verpassen der Pointe vor Augen geführt wird.

Erstaunlich eigentlich, steht doch im Hintergrund (bei Matthäus?, jedenfalls bei Hans Weder) das Deutungsmuster vom Spiel *als Heilsereignis*: »Ist das Spiel nicht vielmehr ein Phänomen, das die Beteiligten über das hinausführt, was sie aus eigenem Antrieb machen können? Ist das Spiel nicht eines jener Lebensphänomene, das die Subjekte vom Zurückgeworfensein auf den eigenen Willen befreit und ihnen so Dinge zuspielt, die mehr sind, als das, was sie wollen können und müssen?«[8] Die Pointe des Spiels ist ein *raptus* zur christlichen Freiheit, ein Offenbarungs- als Rettungsereignis – aber doch ›eigentlich‹ nicht die dunkle Kehrseite dessen.

Weder kann das allerdings erstaunlich generalisieren und ›lebensphilosophisch‹ zur *schöpfungstheologischen* Grundfigur ausweiten: »Die spielenden Kinder stehen für einen Grundvorgang des Lebens selbst. Zum Lebensspiel gehört unabdingbar das Mitspielen, das durch nichts zu erzwingen ist. Manches im Leben, und wohl das Leben selbst, ist mir zugespielt. Das Leben lässt sich in gewisser Weise verstehen als ein Zugespieltbekommen von Bällen, die den Anspruch in sich tragen, aufgefangen und zurückgespielt zu werden. Manches im Leben gleicht einem Flötenspiel, das den Tanz beansprucht, oder einem Klagelied, das ins Trauern weist«[9]. Wenn das ›Lebensspiel‹ derart generalisiert wird, bedarf es zu dessen Performanz und Verständnis indes weder einer christologischen Pointe, noch hätte es eine hamartiologische Kehrseite.

Weder indes geht hier bruchlos vom Allgemeinen zum Singulären über, als gäbe es hier keine ›Fuge‹ oder Differenz, die zu einer Hermeneutik der Differenz (der Spiele) Grund genug wäre.

[7] Vgl. H. Weder, Verstehen durch Metaphern, in: U. Mell (Hg.), Die Gleichnisreden Jesu 1899–1999. Beiträge zum Dialog mit Adolf Jülicher (BZNW 103), Berlin / New York, 1999, 96–112, 105. Es müsse damit »Ernst gemacht werden, dass im Text selbst das Motiv der Motivation nicht realisiert ist, sondern offenbar nur das Ausbleiben des Spiels von Interesse ist« (a.a.O., 107).

[8] A.a.O., 108.

[9] A.a.O., 109.

»Das Gleichnis von den spielenden Kindern passt zur Verkündigung Jesu, der das eigene Auftreten als den Kairos verstanden hat, so dass hier das Verhalten dieses Geschlechts zu Jesus ihr Verhältnis zum Kairos darstellt. Gerade der Kairos aber, der entscheidende Zeitpunkt, die erfüllte Zeit, scheint mir ein solches Zuspielphänomen zu sein.«[10]

In der Verkündigung Jesu erschließt sich also, was generell zum Spiel des Lebens gehöre. Man kann nicht *nicht* spielen: egal, wie man auf die ›Bälle des Lebens‹ reagiert, man spielt – so oder so. Wer *nicht mit*spielt, verpasst eben einiges. Aber man kann dem Zuspiel nicht nicht antworten. Das nutzt Weder, um die *Krisis im Kairos* zu markieren: Der Anspruch reizt und provoziert. An der Antwort darauf entscheidet und unterscheidet sich, wie man sich dazu verhält und wie es mit einem weitergeht. Die Unausweichlichkeit solchen Zuspiels ist allerdings ambivalent: Es kann auch zudringlich werden, aufdringlich und penetrant. Will man dieser Ambivalenz begegnen, ist die Metapher des *Zuspiels* entscheidend: Es geht um mitspielen oder nicht, um ein Ansinnen, das (hoffentlich) die Freiheit mitbringt, auch nicht mitzuspielen. Allerdings – ist es im Gleichnis wie bei Hans Weder dann hamartiologisch bestimmt, wenn man nicht mitspielt. Das Urteil, die Krisis, folgt auf dem Fuße.

Weder folgt hier (nicht ohne Dualisierung) einer hermeneutischen Tradition, die prominent von *Gadamer* formuliert wurde: Das »Wesen des Spiels« sei, dass »das Verhalten des Spielenden nicht als ein Verhalten der Subjektivität verstanden werden dürfe, da vielmehr das Spiel es ist, das spielt, indem es die Spieler in sich einbezieht und so selber das eigentliche *subjectum* der Spielbewegung wird«.[11] Im Spiel, so kann man paraphrasieren, spielt das Spiel mit, wenn nicht sogar nur oder vor allem: Das Spiel spielt mit den Spielern, die darin zum *subjectum* werden. Das ist durchaus ambig und daher mehrdeutbar.

Es kann auch gravierende Einwände provozieren. Wenn es um die Machtspiele korrupter Politiker ginge oder um manch eine Wissenschafts- oder Firmenpolitik, gelegentlich auch um kirchliche Mitarbeiterspiele oder selbst Familienbande. Dann könnten sich auch Nietzsche und Foucault melden mit der These, der Mensch werde zum Menschen gemacht durch die Machtspiele oder Dispositive, in denen wir leben.[12] Das ist die dunkle Kehrseite der ›Schubumkehr‹: Sie taugt nicht nur, um den Glauben zu deuten, sondern auch die Korruption. Mythisch formuliert ist damit zu rechnen, dass der Teufel ein hervorragender und reizender Spieler sein dürfte.

Gadamer hingegen *gebrauchte* das ›Wesen des Spiels‹, um das *Wesen der Wahrheit* wie der Sprache zu deuten:

»Was dabei Wahrheit heißt, läßt sich auch hier wieder am besten vom Begriff des *Spieles* her bestimmen: Wie sich das Gewicht der Dinge, die uns im Verstehen begegnen, gleichsam ausspielt, das ist selber ein sprachlicher Vorgang, sozusagen ein Spiel mit Worten, die das Gemeinte umspielen. *Sprachliche Spiele* sind es auch, in denen wir uns als Lernende – und wann hören wir auf, das zu sein? – zum Verständnis der Welt erheben«[13].

Dass hier Bild und visuelle Medien vergessen werden, sei nur notiert. Bemerkenswerter ist hier in aller hermeneutischen Generalisierung (oder Universalisierung?), dass die Sprachspiele als Medien der Menschwerdung des Menschen gelten (Wittgenstein auffällig familienähnlich).[14] Was von ›harten Analytikern‹ oder Begriffsbestimmern als ›Spiel mit Worten‹ abgetan würde, wird zum Grundmedium des Lebens – in Wahrheit. Daher kann Offenbarung dann auch nicht anders denn als Sprachspiel oder Sprachereignis verstanden werden.

»Entsprechend ist auch hier nicht von einem Spielen mit der Sprache oder mit den uns ansprechenden Inhalten der Welterfahrung oder Überlieferung die Rede, sondern von dem Spiel der Sprache selbst, die uns anspricht, vorschlägt und zurückzieht, fragt und in der Antwort sich selbst erfüllt«[15].

Würde hier nicht von ›der Sprache selbst‹ gesprochen, sondern vom ›Wort‹, wäre es ein vertraut theologischer Satz. Aber der Sprache, *dem* Medium, solch eine Schöpfungs- und Offenbarungsqualität zuzuschreiben, wird nicht jeden Theologen zum Mitspielen animieren.

Könnte es aber, wenn denn alles Verstehen als ein solches Spiel zu verstehen sei:

»Ein Spiel ist das Verstehen also nicht in der Weise, daß der Verstehende sich spielerisch zurückbehielte und dem Anspruch, der an ihn ergeht, die verbindliche Stellungnahme vorenthielte. Die Freiheit des Selbstbesitzes, die dazu gehört, sich so vorenthalten zu können, ist hier gar nicht gegeben, und das sollte durch die Anwendung des Spielbegriffs auf das Verstehen gesagt werden. Wer versteht, ist immer

[10] Ebd.

[11] H.-G. Gadamer, Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Bd. I, Tübingen 1960, 493.

[12] Vgl. Ph. Stoellger, Dispositiv als Deutungsmacht. Zum Dispositiv zwischen Macht, Spiel und MacGuffin, in: E. Bippus / J. Huber / R. Nigro (Hg.), Ästhetik x Dispositiv. Die Erprobung von Erfahrungsfeldern, Edition Voldemeer Zürich (T:G 09), Zürich / Wien / New York 2012, 47–60.

[13] Gadamer (s. Anm.11), 493.

[14] Vgl. Ph. Stoellger, Art. Sprachspiel, Historisches Wörterbuch der Rhetorik 8, 1135–1141.

[15] Gadamer (s. Anm. 11), 493f.

schon einbezogen in ein Geschehen, durch das sich Sinnvolles geltend macht. So ist es wohlbegründet, daß für das hermeneutische Phänomen derselbe Begriff des Spiels gebraucht wird, wie für die Erfahrung des Schönen. [...] Was uns in der Erfahrung des Schönen und im Verstehen des Sinnes der Überlieferung begegnet, hat wirklich etwas von der Wahrheit des Spiels. Wir sind als Verstehende in ein Wahrheitsgeschehen einbezogen und kommen gleichsam zu spät, wenn wir wissen wollen, was wir glauben sollen.«[16]

›Verstehen‹ ist so gesehen ein ganz besond'res Spiel. Man ist ›drin‹ im Spiel von Sinn und Wahrheit. Wer sich dagegen ›zurückbehielte‹, hätte den Sinn des Verstehens nicht verstanden. Auch hier zeigt sich eine latente Dualisierung – und zwar unter Abschattung der möglichen Inversion. Als wären Hass und Gewalt nicht von ähnlicher Performanz und Immersion (wie noch auszuführen sein wird). Die ›Bonisierung‹ des Spiels lässt seine mögliche Malisierung vergessen. Denn es taugt nicht nur als Metapher für die Spiele der Sprache, des Verstehens und von Sinn wie Wahrheit.

Gadamer konnte in deutlicher Vereindeutigung das Spiel auch übertragen auf den Glauben, also das Spiel zur Glaubensmetapher weitertreiben.

»Das Selbstverständnis des Glaubens ist ja ganz gewiß dadurch bestimmt, daß der Glaube, theologisch gesehen, nicht eine Möglichkeit des Menschen ist, sondern eine Gnadentat Gottes, die dem Glaubenden geschieht«[17].

Gegenüber dem methodischen Wissen sei die Eigenart des Glaubens mit dem Spiel besser zu verstehen:

»Denn das Aufgehen im Spiel, diese ekstatische Selbstvergessenheit, wird nicht so sehr als ein Verlust des Selbstbesitzes erfahren, sondern positiv als die freie Leichtigkeit einer Erhebung über sich selbst. Das läßt sich unter dem subjektiven Aspekt des Selbstverständnisses überhaupt nicht einheitlich fassen«[18].

Daher gilt Gadamer das Spiel als »Metapher des Glaubens«.[19]

Hans Weder meinte (ohne das zu markieren) in diesem Sinne, das Reich Gottes gleiche spielenden Kindern. Falls ›das Reich Gottes im Gleichnis als Gleichnis zur Sprache kommt‹, wenn also die Form dem Inhalt entspricht – wird

16 A. a. O., 494.

17 H.-G. Gadamer, Wahrheit und Methode. Zur Problematik des Selbstverständnisses. Ein hermeneutischer Beitrag zur Frage der ›Entmythologisierung‹, Bd. 2, Tübingen 1961, 129.

18 Ebd.

19 Ebd. Vgl. E. Fink, Spiel als Weltsymbol, Stuttgart 1960.

in der Deutung das Gedeutete realpräsent. Das *Wie* der Medienpraxis mitbestimmend für das Präsenzerleben. Mehr noch: Wenn der Inhalt *als Form* zur Sprache kommt, wenn also die Form die Gegebenheitsweise des Inhaltes ist, sind Medienformationen entscheidend.

Ist doch das *Wie* einer Rede nicht nur Überzeugungs- oder Überredungsmittel, sondern (mit Goodman gesagt) Exemplifikation und Ausdruck des zur Sprache Kommenden (sachlich wie persönlich). Kierkegaard hätte hier vom entscheidenden *Wie der Wahrheit* gesprochen. Auf das Spiel bezogen heißt das, was und wie gespielt wird, ist nicht eine bloße Formfrage, sondern für den Sinn wie die Wahrheit entscheidend. In Hans Weders Deutung des *Kairos* wird es kritisch: Pro und Contra treten auseinander, Mitspieler und *Gegen*spieler – wozu die Nichtmitspieler bei ihm werden. Er *dualisiert* letztlich, vielleicht inspiriert durch die johanneische Theologie mit ihrer leider deutlich *dualisierenden* Christologie. Dass man auf diesem Wege Häretiker produziert und das gnostische Rezidiv kultiviert, ist bekannt.

Hier könnte man auch anders spielen und anders zu deuten suchen. Wären demgegenüber nicht *entdualisierende Spiele* vorzuziehen, um nicht antagonistisch (Laclau/Mouffe), sondern im besten Sinne *vergemeinschaftend* zu spielen? Womit eine Frage der *Gemeinschaftstheorie* auftritt: Gemeinschaft nicht ›völkisch‹, auch nicht ›gottesvölkisch‹ und ›ausschließend‹ zu konzipieren.[20] Die Pointe eines entdualisierenden Spiels wäre, *dass man nur gewinnt, wenn* auch der andere *gewinnt, und dass man* selber *verliert, wenn der andere verliert.* Wer wollte da nicht an Liebesspiele denken – zumal wenn es um Gott geht.[21]

Etwas nüchterner war da Wittgenstein mit seinem Spiel namens ›Gedankenerraten‹:

»Ich schreibe einen Satz nieder, den der Andre nicht sehen kann. Er muß ihn erraten; oder erraten, wovon er handelt«[22].

Wer dem Mitspieler hier den größten Blödsinn unterstellt, wird auch nur Blödsinn ernten. Hermeneutisch gewendet: Wenn man einen Text lediglich liest, um herauszufinden, warum er falsch ist, lässt man es besser gleich bleiben. Man muss den anderen Sinn gewinnen lassen, um selber dabei zu gewinnen. Für Kampfspiele wäre das widersinnig. Den anderen gewinnen zu lassen, verdirbt normalerweise das Spiel – aber eben nicht *jedes* Spiel. Wenn man nur *gemeinsam* gewinnen kann, sollte man besser nicht *gegen* den anderen spielen. Wäre das ein

20 Vgl. E. Gräb-Schmidt / F. Menga (Hg.), Grenzgänge der Gemeinschaft. Eine interdisziplinäre Begegnung zwischen sozial-politischer und theologisch-religiöser Perspektive (Dogmatik in der Moderne 17), Tübingen 2017.

21 Ph. Stoellger, Das Spiel der Hermeneutik und der Kampf, in: TheoLogica, 1999, 3–12.

22 L. Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen (st 14), Frankfurt a. M. 1971, 567.

Spiel ohne Agon? Nein, sondern ein Spiel, bei dem es auch Gewinnen und Verlieren gibt, und man spielt, um zu gewinnen. Aber gegeneinander spielen, heißt hier bereits verloren zu haben.

3. Glaube als praktische und pathische Erkenntnis – *kraft des Spiels*

Exemplarisch zeigt sich bei Gadamer und Weder, wie das Spiel als Metapher fungiert, um Glaube und Gotteswahrnehmung bzw. -erkenntnis zu verstehen. Was genau es sein mag, das das Spiel dafür passend erscheinen lässt, wird genauer bestimmt von Johannes Fischer, wenn er die *Wahrnehmung* namens Glaube *als praktische Erkenntnis* zu verstehen vorschlägt.

Im Neuen Testament werde der Glaube als Form mythischer Wirklichkeitsauffassung dargestellt, für die eine bestimmte Form der Wahrnehmung und Erkenntnis eigentümlich sei:

> »Der Glaube [...] stellt den Glaubenden in eine andere Wirklichkeit, eben in die, welche Inhalt des Glaubens ist. Er hat selbst *lokalisierende Kraft.* Er lokalisiert den Glaubenden in der Gottesbeziehung, in der bleibenden Gegenwart Christi (Mt 28,20), in der Gemeinschaft des Leibes Christi, in der Welt als Gottes Schöpfung usw. Darin liegt seine soteriologische Bedeutung«.[23]

Daraus bildet Johannes Fischer eine scharfe Differenz:

> »*Die wissenschaftliche Erkenntnis lokalisiert das Erkannte im Zusammenhang der Wirklichkeit des Erkennenden*, unter den Bedingungen seiner ontologischen Prämissen. *Die Erkenntnis des Glaubens dagegen lokalisiert den Erkennenden im Zusammenhang der Wirklichkeit des Erkannten.* Sie ist, bezogen auf den Erkennenden, wesentlich praktisch und soll deshalb im Folgenden terminologisch als *praktische Erkenntnis*, von der *theoretischen Erkenntnis*, für welche die Wissenschaften das Paradigma abgeben, unterschieden werden. In theologischer Sicht entspricht der Glaube als praktische Erkenntnis dem schöpferischen Charakter des Wortes Gottes«[24].

Die ›Pointe‹ der praktischen Erkenntnis ist der Orts- und Horizontwechsel: von der Wirklichkeit des Erkennenden in die Wirklichkeit des Erkannten. Wer liebt, kennt das: die liebende Erkenntnis versteht sich und die Welt ›in einem neuen Licht‹: in dem des oder der Geliebten. Das gilt sc. nicht nur für Liebe, sondern auch

[23] J. Fischer, Glaube als Erkenntnis. Zum Wahrnehmungscharakter des christlichen Glaubens (BEvT 105), München 1989, 24.

[24] A. a. O., 25.

für Hass oder Wut – nur um die Ambiguität zu notieren (die die Ambivalenzen gegenüber Fischers These verständlich werden lässt).

Es geht darin um eine Weise der Wahrnehmung und Erkenntnis, die nicht vom Vorverständnis dominiert ist, nicht von dem mitgebrachten und vorausgesetzten Erkenntnishorizont, nicht von den gängigen Methoden – sondern vom ›Phänomen‹ her, genauer vom Erscheinenden, das den Erkennenden in eine neue Beziehung setzt und seine Wahrnehmung bestimmt. Das kann man prätentiös nennen oder auch anspruchsvoll. Man kann bei dieser Glaubensdeutung mitspielen oder es lassen. Mir scheint empfehlenswert, auch hier den anderen gewinnen zu lassen, um an und mit ihm zu gewinnen. Denn dann wird Fischers (keineswegs entdualisierende) Glaubensdeutung reizvoller, als sie manchen bisher erscheint.

»Die mythische Erkenntnis lokalisiert den Erkennenden im Zusammenhang der Wirklichkeit des in den Mythen erzählten Geschehens, indem sie zugleich und im selben Vollzug dieses Geschehen im Zusammenhang der erlebten Wirklichkeit des Erkennenden lokalisiert«.[25] Es geht also vor allem um ein Lokalisierungsgeschehen: Der Erkennende wird *neu loziert*, und zwar aufgrund der Wirkung (und *Macht*!) der mythischen Erzählung. Es geht hier nicht einfach um ›Gottes Werk‹, sondern um Erzählwerk, um *Medienwerk*: Hier um eine *bewegende* Rede, die einvernimmt, neu loziert und ›wirksames Wort‹ wird.

Dass darin *das* vom Mythos *Erzählte* wirksam sei – ist die riskante, weitergehende These. Für die Gleichnisse Jesu wird genau das behauptet (oder besser bezeugt): Es sei das Reich Gottes, das im Gleichnis als Gleichnis wirksam werde und uns neu loziere. Kann das auch für Goethes Faust in Anspruch genommen werden? Es sei der erzählte Mephisto, der in der Dichtung als Dichtung so präsent wie wirklich werde? Die Rückfrage macht deutlich, in Fischers Deutung der Wirksamkeit ›des Mythos‹ wie der Gleichnisse ist eine Vormeinung wirksam. Es wird nicht nur beschrieben, sondern auch *betrieben*, wovon er spricht. Wer das unter eine Hermeneutik des Verdachts stellen will, mag das tun; man würde damit aber selber nur den eigenen Verdacht betreiben.

Dabei treten in Fischers Differenz einige Probleme zutage, die immerhin genannt seien: Wenn die These der ›praktischen Erkenntnis‹ ihrerseits Deutung ist – ist sie dann theoretische oder selber praktische Erkenntnis? Von wo aus kann man so unterscheiden und den Unterschied kritisch geltend machen? Das provoziert Rückfragen – etwa ob diese Unterscheidung nicht selber eine *theoretische* Erkenntnis ist, die ihr anderes, den Glauben, produziert und exkludiert. Wäre das eine theoretische Erkenntnis dieses Unterschieds, wäre das von ihr Unterschiedene in der Perspektive des Unterscheidens unzugänglich (›absurd‹). Dementsprechend würde solche Unterscheidung unter Verdacht gestellt (Ideologie, bloßer Glaube etc.).

[25] A. a. O., 27.

Aber diesseits der Rückfragen könnte man ja erst einmal mitspielen bei dieser Deutung. Dann könnte man die Unterscheidung *verstehen* als Explikation einer praktischen Erkenntnis. Damit ist der Unterschied allerdings nicht als i. e. S. *wissenschaftliche* These vertretbar. Das ist *ein* Grund, warum hier von *Deutung* zu sprechen ist: so zu unterscheiden überschreitet auf riskante Weise die methodisch gesicherte theoretische Erkenntnis. Das ist nicht eine sonderliche Eigenart der Explikation des Glaubens, also der *theologischen* Deutung, sondern solche Überschreitungen gibt es in aller wissenschaftlichen Rede, wenn ihr Woher und Woraufhin zum Tragen kommt – ihre Lebensweltrückbindung.

Fischer betreibt mit seiner These aber leider eine Verdopplung der Wirklichkeit (des Erkennenden, des Erkannten). Mit der Wirklichkeitsverdoppelung tritt eine gewisse Dualisierung mit ontologischem wie veritativem Komparativ auf. Die Wirklichkeit des Erkennenden erscheint ontologisch inferior gegenüber der des Erkannten. Und damit entsteht eine Wahrheitsdifferenz: Ist die Wirklichkeit des Erkannten die *wahre* Wirklichkeit? Im Blick auf olympische Mythen könnte man da skeptisch sein. Daher ist offenbar die formale Erkenntnisdifferenz mit einer Wahrheitsdifferenz gekoppelt: Die Wahrheit Gottes wird vorausgesetzt, um deren Wirksamkeit in der praktischen Erkenntnis erkennbar zu machen (zu bezeugen?). Damit ist der Wahrheitsbegriff nahe dem der Evidenz in einer *cognitio intuitiva:* Es ist das Konzept einer *wirksamen Wahrheit*, das hier in Anspruch genommen wird.[26]

Was aber, wenn solch praktische Erkenntnis mitnichten nur als Gotteserkenntnis auftritt, sondern in *vielerlei* Hinsicht möglich ist (wie auch im Deutungsmuster des Sprechakts)? Sie ist kein Privileg von Mythos und Religion, sondern ihresgleichen geschieht auch in anderen Kulturspielen. Der wunderbare Wandel des Horizonts, der Wahrnehmung und der Präsenz – ist ein Medieneffekt des Spiels. Der Spielende taucht ein in die Spielwelt, in eine – *je nach Spiel – befreiende* Geselligkeit, in der *miteinander* gespielt wird: soziale Assoziation, in der die Mitspieler in besonderer Weise menschlich miteinander lebendig sind. Das Spiel als *admirabile commercium* der Spieler: das macht es so reizvoll als Deutungsmuster für den Glauben. Darin liegt der ›Witz‹ der Spielmetapher für die Theologie: in der Spielwirkung die man *Immersion* nennen kann (wie noch auszuführen ist). Manche Spiele ermöglichen eine Immersions- und Präsenzerfahrung, in der ein Weltenwechsel wirklich wird: Man ist ›plötzlich‹ drin im Spiel, *andernorts*, beim anderen, in einem anderen Horizont, einem anderen Leben, einer anderen Welt.

Das Spiel als Deutungsmuster ist theologisch von besonderem Reiz wegen der Immersions- und Präsenzeffekte: liturgisch im ›heiligen Spiel‹ des Gottesdienstes, homiletisch in der Predigterfahrung, hermeneutisch im Verstehen oder der Lektüre, sakramentstheologisch im Eintauchen in die *media salutis*, soteriologisch im ›fröhlichen Wechsel‹ etc. So hätte die Theologie in ihrer Deutungspraxis von den Theorien der Immersion und Präsenz zu lernen – und dazu möglicherweise auch das Ihre beizutragen. Das kann man als Performanz des Spiels begreifen. Aber gerade das Spiel erweitert das Performanzkonzept um die Immersion.

[26] Vgl. Ph. Stoellger, Wirksame Wahrheit. Zur effektiven Dimension der Wahrheit in Anspruch und Zeugnis, in: I. U. Dalferth / Ph. Stoellger (Hg.), Wahrheit in Perspektiven. Probleme einer offenen Konstellation (RPT 14), Tübingen 2004, 333–382.

4. Spiel als Immersion

In den ›game studies‹ wie in Film- und Medienwissenschaft ist der Ausdruck Immersion gebräuchlich für die ›immersive Erfahrung‹ (genauer: Widerfahrung) des Hineingezogenwerdens und Involviertseins. Was in Computerspielen und Filmerfahrung ›passiert‹, wird auf eine Weise benannt, deren theologische Hintergründe dabei schlicht vergessen wurden. Lateinisch *immersio* meint das Eintauchen, mit der physischen Konnotation, in ein anderes Medium, das Wasser, einzutauchen. Die Konnotation zur Taufe ist nicht zufällig: ein Medienwechsel als Welten- und Identitätswechsel. Im Englischen bezeichnet der Ausdruck wörtlich das Eintauchen in eine Flüssigkeit, daher die Taufe und auch die Lektüreerfahrung (»I was completely immersed«). Von der Lektüreerfahrung her wurde der Ausdruck weiter übertragen. In der Sprachwissenschaft und Pädagogik wird damit einem ›Sprachbad‹ gleich eine bestimmte Situation bezeichnet, wenn Personen in ein neues Umfeld versetzt werden, üblicherweise etwa beim Sprachenlernen, wenn man Französisch in Frankreich lernt, statt in der heimischen Schule. Vor allem seit den sechziger Jahren wurde Immersion medienwissenschaftlicher ›Grund*begriff*‹ für Telepräsenz und virtual reality, insbesondere von Film und Computerspielen.

Das Konzept geht auf Béla Balázs zurück (1884–1949), den ungarischen Regisseur, Schriftsteller und Filmtheoretiker (*Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films* von 1924). Der Film sei wie eine *Tür*, ein Eingang in einen anderen Raum zu verstehen – im Unterschied zu unbewegten Bildern, die wie ein *Fenster* fungierten, durch das man schaut. Die Fenstermetapher galt klassisch für die Perspektivenkunst seit der Renaissancemalerei. Mit der Türmetapher wird eine grundsätzlich andere Form der Bildwahrnehmung bezeichnet, die im Film erfahrbar wird. Béla Balázs beschrieb das 1930 in *Der Geist des Films* metaphorisch mit dem Ausruf: »Wir sind mitten drin!«[27] Ausgeführt heißt das:

[27] B. Balázs, Der Geist des Films (stw 1537), Frankfurt a. M. 2001, 14.

»Der Film [...] hat die Distanz des Zuschauers aufgehoben; jene Distanz, die bisher zum Wesen der sichtbaren Künste gehört hat. Der Zuschauer steht nicht mehr außerhalb einer in sich geschlossenen Welt der Kunst, die im Bild oder auf der Bühne umrahmt ist. Das Kunstwerk ist hier keine abgesonderte Welt, die als Mikrokosmos und Gleichnis erscheint, in einem anderen Raum ohne Zugang. Die Kamera nimmt mein Auge mit. Mitten ins Bild hinein.«[28]

Damit wird zugleich eine eminente Deutungsmachtpraxis thematisch. Was poetologisch wie auf andere Weise theologisch als *raptus*, freundlicher formuliert als ›hinreißend‹, benannt wird, ist die Macht eines Mediums, ›mich‹ in einen anderen Horizont zu versetzen, mitzureißen und gravierend zu alterieren.

»Der Film hat dieses Prinzip der alten räumlichen Künste – die Distanz und die abgesonderte Geschlossenheit des Kunstwerkes – zerstört. Die bewegliche Kamera nimmt mein Auge, und damit mein Bewusstsein, mit: mitten in das Bild, mitten in den Spielraum der Handlung hinein. Ich sehe nichts von außen. Ich sehe alles so, wie die handelnden Personen es sehen müssen. Ich bin umzingelt von den Gestalten des Films und dadurch verwickelt in seine Handlung. Ich gehe mit, ich fahre mit, ich stürze mit – obwohl ich körperlich auf demselben Platz sitzen bleibe.«[29]

Bei Sergej Eisenstein, dem sowjetrussischen Regisseur (1898–1948), klingt das ähnlich: »Und das, was wir bisher als Bild auf der Leinwandfläche zu sehen gewohnt waren«, spekuliert Eisenstein,

»›schluckt‹ uns plötzlich in eine früher nie erblickte, hinter der Leinwand sich auftuende Ferne, oder es ›dringt‹ in uns mit einer zuvor nie so ausdrucksstark realisierbar gewesenen ›Heranfahrt‹.«[30]

In der neueren Medienwissenschaft klingt das weiter nach, etwa bei Laura Bieger:

[28] A. a. O., 15.

[29] B. Balázs, Zur Kunstphilosophie des Films, in: F.-J. Albersmeier (Hg.), Texte zur Theorie des Films (Reclam Universal-Bibliothek 9943), Stuttgart 1995, 204–226, 215. Vgl. G. Koch / Ch. Voss (Hg.), »Es ist als ob«. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft, München 2009; G. Koch (Hg.), ... kraft der Illusion, München 2006; Immersion, in: Montage, AV. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation 17/2, 2008; Ch. Voss, Fiktionale Immersion zwischen Ästhetik und Anästhesierung, in: Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft 8, 2008, 3–15.

[30] S. Eisenstein, »Über den Raumfilm«, in: O. Bulgakowa / D. Hochmut (Hg.), Das dynamische Quadrat (Schriften zum Film, Reclam-Bibliothek 1206), Leipzig 1988, 196–262, 201.

»Die Ästhetik der Immersion ist eine Ästhetik des Eintauchens, ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz. Sie ist eine Ästhetik des empathischen körperlichen Erlebens und keine der kühlen Interpretation. Und: sie ist eine Ästhetik des Raumes, da sich das Eintaucherleben in einer Verwischung der Grenze zwischen Bildraum und Realraum vollzieht.«[31]

Immersion bezeichnet eine bestimmte Wahrnehmungs- und Erfahrungsform, genauer eine *pathische Widerfahrung*, die recht häufig auftritt: Ein Buch oder eine Rede, ein Fest oder ein Film beansprucht Aufmerksamkeit der Beteiligten, und zwar nicht nur als ›intentionales Gerichtetsein darauf‹, sondern in einer Schubumkehr. Das Phänomen oder Ereignis wirkt und vereinnahmt den Adressaten, saugt ihn ein, bis er ganz in diese ›Sphäre‹ (Atmosphäre) eintaucht und Teil davon wird, Mitspieler, *synergos*. Damit kann man Predigt, Liturgie, Kirchenraum, Bilder, Fest und Feier, Theater wie performing arts, Mythen, Erzählungen, (biblische) Texte, Wortverkündigung verstehen: Sie setzen auf ihre *energeia* und *enargeia*, um nicht nur etwas zu repräsentieren, sondern um *Präsenz* zu erzeugen, präsent werden zu lassen, wovon die Rede ist.

Die Fokussierung auf ein ›subjektives Phänomen‹ sollte man dabei in Zweifel ziehen. Gerade Phänomene wie das Spiel, Fest, Liturgie oder erst recht VR-Computerspiele sind *soziale* Phänomene intensivierter Vergemeinschaftung. Nicht nur die ›Sphäre des Subjekts‹, sondern die soziale ›Atmosphäre‹ ist die Form der Teilhabe oder des ›Mitspielens‹. So hatte Schleiermacher in seiner philosophischen Ethik das Spiel als eine Grundform der Sittlichkeit konzipiert und es, wie Kunst und Freundschaft, als Sphäre der »freien Geselligkeit« begriffen. Darin könne sich die Individualität des Menschen frei entfalten als eine »Form für eine reiche Entwicklung intellectueller Thätigkeiten [...], je vielseitiger, desto besser.«[32]

Was die klassische Hermeneutik am *Spiel* erörtert und Johannes Fischer an der *praktischen Erkenntnis* vom Mythos her, wird im Blick auf ganz unterschiedliche Medien(praktiken) als Immersion und Präsenz(erfahrung) diskutiert und in extensiven Forschungsprojekten intensiv bearbeitet.[33] Was Gadamer und

[31] L. Bieger, Ästhetik der Immersion, Kultur- und Medientheorie, Bielefeld 2007, 9.

[32] F. D. E. Schleiermacher, Ethik 1812/13, in: O. Braun / J. Bauer (Hg.), Schleiermachers Werke. Auswahl in vier Bänden, Bd. 2, ²1927 (Nachdruck Aalen 1967), 241–371, 369.

[33] Vgl. 2000 die Gründung der ISPR (International Society for Presence Research) mit der Fachzeitschrift Presence. Seit 2002 gibt es im sechsten EU-Rahmenprogramm die sog. Presence Initiative. Vgl. W. Wirth / M. Hofer, Präsenzerleben. Eine medienpsychologische Modellierung, in: Montage, AV. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation 17, 2008, 160–175. Mit Präsenzerleben »ist gemeint, dass der Rezipient sich räumlich in der mediatisierten Umgebung und nicht in der realen Umgebung fühlt, also den Rezeptionsort – den Kinosessel, das Sofa im Wohnzimmer oder ein Experi-

Weder am Spiel vor Augen führen und Fischer im Mythos und der praktischen Erkenntnis, ist fast unheimlich allgegenwärtig in den Formen und Figuren der *Immersion*.

Das Unheimliche daran ist, dass nicht nur das Wahre, Schöne und Gute oder allein Gott derart immersiv präsent werden können, sondern alles Mögliche. Jede Phantasie kann film- oder computertechnisch zur Immersionserfahrung werden, auch Faust und Mephisto. Daher ist wenig überraschend, dass daraus Technik und Ökonomie gemacht werden. Das Immersionsbegehren wird bewirtschaftet, am erfolgreichsten von den ›Neuen Medien‹. Daher ist die Medienwissenschaft als deren Reflexion auch Immersionsforschung in einer Ausdifferenzierung – der gegenüber die Hermeneutik manchmal etwas ›alt‹ aussieht, obwohl sie doch die praktische Erkenntnis des ›Neuen‹ klären wollte.

Angesichts des Innovationspotentials von Immersionstechnologien ist eines merklich: Béla Balázs' Deutungsdifferenz von Fenster und Tür (wie Bild und Film) reicht nicht mehr so recht. Denn die Medientechnik virtueller Realität zielt – wie mir scheint – auf mehr, auf viel mehr als das Durchschreiten einer Tür. Der Gamer soll *aufgehen* in der Wirklichkeit, die er spielt, die *mit* ihm spielt bis zur Obsession. Manche Spiele wollen Leben, Lebensform werden, nicht nur *second* life, sondern wirklicher als die Wirklichkeit. Das könnte Anlass sein, Béla Balázs zu ergänzen.[34] Nur wie soll man das nennen? Eine virtuelle Wirklichkeit, die wirklicher als die Wirklichkeit wird, mit Techniken, die einen aufsaugen und durchdringen? Wäre das kein Eintauchen, sondern ein Ertrinken oder ein Eindringen: von der Immersion zur Infusion? Oder mehr, von der Infusion zum Ertrinken oder Ertränken, als ginge man auf wie ein Tropfen im Ozean der neuen

mentallabor – zumindest zeitweise vergisst. Seine Wahrnehmungen und Antizipationen, seine körperlichen und physiologischen Reaktionen, seine Gefühle und Gedanken und auch seine Handlungen (oder Handlungsabsichten) sind auf die mediatisierte Welt bezogen« (a. a. O., 162). Spatial presence wird als eine »Rezeptionsmodalität definiert, bei der sich die Rezipienten a) physisch in der medialen Umgebung anwesend fühlen und bei der sie b) Handlungsmöglichkeiten in der medialen Umgebung erkennen und auf sich selbst beziehen«, so dass ein »Gefühl der Selbstlokalisation und der wahrgenommenen Handlungsmöglichkeiten« entsteht (a. a. O., 162 f.).

34 Genau daran arbeitet Ch. Voss, Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion (Film Denken), München 2013. »Meine These ist, dass es der Zuschauerkörper in seiner geistigen und sensorisch-affektiven Resonanz auf das Filmgeschehen ist [...], was der Leinwand allererst einen dreidimensionalen Körper leiht und somit die zweite Dimension des Filmgeschehens in die dritte Dimension seines spürenden Körpers kippt. Der Betrachter wird somit selbst zum temporären Leihkörper des audiovisuellen Leinwandgeschehens und damit seinerseits zum konstitutiven Bestandteil des kinematographischen Settings insgesamt« (a. a. O., 117). Wäre das auf das Abendmahlsgeschehen übertragbar als Verkörperung des Geistes Christi im Vollzug der Feier?

Wirklichkeit? Wird doch das Subjekt so vom Spiel aufgesogen und durchdrungen, dass man hier wohl oder übel vom *subjectum* sprechen muss – in aller Ambivalenz von Heil und Unheil.

Das gibt auch Anlass, Johannes Fischers praktische Erkenntnis etwas ›tiefer zu legen‹. Erstaunlicherweise hat er sich eine Weiterführung entgehen lassen, die man *pathische* Erkenntnis nennen kann: von Widerfahrungen ausgehend, die erst verspätet *als* Erfahrungen verarbeitet werden – ein ›Logos aus Pathos‹. So fremd, wie das klingt, ist es nicht. Wer dafür Referenzen sucht, findet sie in den Formen passiver Synthesis bei Husserl und Merleau-Ponty: etwa die Assoziation, Zeitsynthesen, Sedimentation, Apperzeption, Erlebnis (Wundt), Affektion, Invention und manches mehr.[35]

Gerade in der Spielimmersion ist ein ›Ergriffen*werden*‹ oder ›Hingerissen- und Gezogen*werden*‹ wirksam, nicht erst in der Sucht, sondern initial im Reiz und basal in der Eigendynamik des Spiels. Manifest wird das in Affektion und Emotion, die nicht nur ›Subjektbestimmungen‹ sind, sondern soziale ›Befindlichkeiten‹ im Spiel. So kann man die ›pathische‹ Bezugnahme im Spiel von der ›gnostischen‹ (etwa in der Wissenschaft) unterscheiden.[36] Was bei Foucault vor allem pejorativ erscheint, das Geformt- und Zugerichtetwerden durch die Machtspiele, in denen wir werden, was wir sind und gewesen sein werden – das kann auch eine lichte Kehrseite haben. Manche Spiele lassen uns erst Mensch und menschlich werden.

35 Vgl. E. Holenstein, Phänomenologie der Assoziation. Zu Struktur und Funktion eines Grundprinzips der passiven Genesis bei E. Husserl (Phaenomenologica 44), Den Haag 1972; Ders., Passive Genesis. Eine begriffsanalytische Studie, in: Tijdschrift voor Filosofie 33 1971, 112–153.

36 Wie es Erwin Strauss unterschied; dem folgt Frederik J. J. Buytendijk, Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe, Berlin 1933 [Nachdruck New York, 1976], 29–31, 117; vgl. H. Plessner, Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens (1941), in: Ders., Gesammelte Schriften, Bd. 7, hrsg. von G. Dux / O. Marquard / E. Ströker, Frankfurt a. M. 1982, 201–387, 286: »Wir sind in Einem frei und nicht frei, wir binden und sind gebunden. Zwischen uns und dem Objekt (dem Ding, dem Kameraden) herrscht eine ambivalente Beziehung, der wir Herr und doch nicht Herr sind, weil sie uns ebenso gefangen nimmt, als wir sie in der Hand haben. Eine derartige Beziehung stiftet sich mit unserem Willen und gegen unseren Willen im Spiel.«; vgl. S. Krämer, Die Welt – ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit, in: R. Niehoff / R. Wenrich (Hg.), Denken und Lernen mit Bildern. Interdisziplinäre Zugänge zur Ästhetischen Bildung, München 2007, 238–254, 242–246.

5. Eschatologische Immersion – Spiel ohne Rückkehr?

Immersion ist eine Theoriemetapher mit einem metaphorischen Hin und Her: Das Eintauchen in eine Flüssigkeit, in den Jordan etwa, wurde zur Metapher für die Taufe, von dort übertragen auf Medienerfahrung – und von dort kann sie angereichert zurückkehren, um Geistesgegenwart und Glauben zu reinterpretieren. Was in Computerspielen (in der Regel zumindest, wenn es nicht pathologisch oder professionell wird) ›bloßes Spiel‹ bleibt (mit einer stets bewussten Wirklichkeitsdifferenz), oder im Film ein ästhetisches Ereignis im Vorübergehen, soll in der pathischen Erkenntnis des Reiches Gottes *Lebensform* werden. Das kann man als Differenz von spielerischer und religiöser Immersion begreifen.

Die »Einklammerung unserer natürlichen Einstellung gegenüber fiktionalen Gebilden«[37] gehört zum ›Spiel‹: beim Computerspielen wie beim Film. Daher wird die Spiel- oder Filmwelt mit einer Wirklichkeitsdifferenz markiert: einem ›Als-ob‹ der ästhetischen Differenz. Genau diese zweiseitige ›Suspension‹, einerseits der Lebenswelt, andererseits der Immersionswelt, trifft zwar für Spiele zu, aber *nicht* für das theologisch mit dem Spiel Gedeutete: das Verhältnis von Gleichnishörer und Gleichniswelt oder Glaube und Reich Gottes. Das ›Als-ob‹ soll hier gerade überschritten werden. Nicht nur ›als-ob‹ ist doch die Pointe des Gleichnisses gegenüber dem Spiel. Soll doch Gottes Gegenwart kraft des Geistes in der Lebenswelt wirklich und wirksam werden. Diese gezielte Indifferenz zweier ›Wirklichkeiten‹ ist weniger mit dem Spiel oder dem Mythos als vielmehr mit der Immersion in ›virtuellen Realitäten‹ vergleichbar: Was dort drastisch wirklich und wirksam auftritt, mag zwar keiner für lebensweltlich wirklich halten. Aber es ist in seiner Wirksamkeit auf eine Weise wirklich, die die lebensweltliche Wirklichkeitserfahrung übertreffen kann, bis dahin, dass die Wirklichkeitsgrenze durchlässig wird. Das Fiktive ist eben keineswegs unwirklich.

Die pathische Erkenntnis des Glaubens ist im Unterschied zu TV, Film, Games und VR eine *definitive, eschatologische Immersion*: Sie durchschreitet eine *Tür* – mit der Frage: ohne Rückweg? Oder mehr noch, es ist ein heilvolles Hingerissensein oder Gelocktwerden, das in ein anderes Leben führt. Vom Alten ins Neue geht es um eine *eschatologische Differenz*, um den Eintritt in einen ›neuen Himmel‹ und eine ›neue Erde‹. Der Anspruch dabei ist, dass damit ein Weltenwechsel oder Horizontwechsel sich ereignet, medial gesagt um eine neue Wahrnehmungsform, aus der es (möglichst?) keinen Weg zurück gibt – keinen Rückweg ins Alte, der ein Rückfall wäre. Schlichter gesagt: Ist Christus einmal in der Welt, gibt es kein Zurück, auch für Gott nicht. Was einmal zur Sprache und zur Welt gekommen ist, kann nicht mehr zurückgenommen werden. Es wird immer gesprochen worden sein.

[37] Voss, Leihkörper (s. Anm. 34), 70.

Was im Blick auf das Spiel *pathologisch* genannt werden würde, lebenslang ganz in diesem Spiel aufzugehen, ohne Rückweg, wird für die *pathische* Wahrnehmungsform des Glaubens als wünschenswert vorausgesetzt: Wer durch diese Tür tritt, ist und bleibt in einem neuen Leben. Das kann man mit Recht ›unheimlich‹ finden. Geht es doch anders als bei Odysseus nicht um einen Umweg mit Rückweg, sondern, Abraham gleich, um einen Weg ohne Rückkehr (mit Levinas). Daher kann man auch das *Unpassende* der Spielmetapher benennen: Glaube kann man nicht ausprobieren und einen Abend lang spielen. Daher ist auch das Modell der Immersion genauer und besser geeignet, die Pointe namhaft zu machen: mit der Zuspitzung, es gehe um definitive, *eschatologische* Immersion.

Damit wird auch den Film- und Game-Studies gegenüber eine Unähnlichkeit bestimmbar: Virtual reality ist in der Regel dezidiert ungefährlich konzipiert und folgenlos. Die vorübergehende Neuverortung des ›Users‹ im Kontext des Erkannten, seine ›Translokation‹ wird nicht zur einer ›Transsubstantiation‹ oder besser ›Transfiguration‹. Er wird kein anderer, sondern kann ›gut unterhalten‹ wieder zurückkehren in sein altes Leben. Alles andere wäre gefährlich und vermutlich pathologisch.

Im Glauben hingegen wird es sowohl gefährlich als auch folgenreich. Sonst ginge es nicht um Gott. Umso erstaunlicher, dass die Immersionstechniken des Christentums meist auffällig unauffällig bleiben, arg zurückhaltend. Während bei der Immersionsforschung die empirischen Faktoren und die technischen Apparaturen im Vordergrund stehen (was im Übrigen durchaus auch bei religiösen Immersionen erforscht werden könnte), sind demgegenüber die Immersionsmedien der Religion nicht atechnisch, aber doch technisch erstaunlich elementar und für zeitgenössische Erregungstechniken vielleicht schlicht ›langweilig‹ oder zu zurückhaltend: Wort, Schrift, Bild, etc. Es sind körpernahe, lebensweltnahe Medienpraktiken, die in der Regel ohne so genannte Neue Medien auskommen. Der Mainstream der Immersionsökonomie ist dagegen: immer mehr, immer intensiver, eindrucksvoller: möglichst *wirklicher als die Wirklichkeit* (in eigentümlicher Nähe zur religiösen Imagination einer kommenden Welt, die wirklicher als *diese* Wirklichkeit sei). Gegen die ebenso spannenden wie gelegentlich auch unheimlichen Medientechniken der Immersionsintensivierung sieht die Religion meist ›alt‹ aus.

Dann ergibt sich ein Unterscheidungsbedarf: kompetitive Immersionssteigerung oder Diskretion in Sachen Immersionstechnik. Der eine, recht breite Weg wäre die Kathedrale bis zur Crystal Cathedral. Was eine ordentliche Megachurch sein will, muss medial mithalten können. Der deutsche Protestantismus wirkt dann abgehängt, um nicht zu sagen abgehangen und altbacken. Was soll man dazu sagen? Das kann natürlich daran liegen, dass manches schlicht schlecht gemacht ist. Aber man kann das wohlmeinend auch etwas anders sehen. Könnte die mediale Zurückhaltung nicht einen religiösen Sinn haben? *Solo verbo* ist

gnädigerweise nicht besonders ›Mega‹. So zu kommunizieren, dass es möglichst *nicht überwältigend* wird, sondern Spielräume der Freiheit eröffnet, Räume der Nachdenklichkeit und einer eigenen Verantwortung von Nähe und Distanz? Wenn Rechtfertigung die passive Genesis christlicher Freiheit meint, sollte die entsprechende Medienpraxis mit einer Immersions-Diskretion verfahren und nicht den Allmachtsphantasien solcher Immersionsmedientechnik folgen, über die hinaus eine größere nicht gedacht werden kann.

6. Gottesimmersion und Gottes Immersion

Was Jüngel, wie Weder, am Gleichnis so schätzt und pointiert, war, dass das Reich Gottes im Gleichnis als Gleichnis zur Sprache und Welt kommt. In der Form ist ihr Inhalt präsent, realpräsent und wirksam. Das Gleichnis wird so zum *verbum efficax* – in einer Ungeschiedenheit von Wort und Wort Gottes, von Gleichnis und Reich Gottes. Und genau das gilt für vermutlich jede Immersionserfahrung: die »Ungeschiedenheit von Medium und Gehalt«, notierte Christiane Voss.[38] Wurde hier am Gleichnis theologisch entdeckt, was generell für Immersionsmedienspiele gilt – oder wird in der Immersionstheorie (medienmetaphysisch?) generalisiert, was nur für ganz bestimmte Spiele gilt, etwa Heils- und Unheilsspiele?

Die hermeneutisch-theologische ›Feier des Spiels‹ als Deutungsmuster für Glauben und Gottesverhältnis erscheint im Rückblick jedenfalls nicht ambivalenzfrei. Der Mensch ist menschlich, wenn er spielt, das ist nur zu gängig seit Schiller: »Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt«[39]. Warum das gelten soll, kann man gelegentlich gleichwohl *fragen*. Bei Schiller ist das Spiel wohl ein Paradigma für solche menschliche Praxis, in der er eine Art ›Ganzheitlichkeit‹ entwickelt im gemeinschaftlichen Lernen (gegenüber Spezialisierung und Mechanisierung). Das Spiel wird zum Medium der Aktivität, Kreativität (auch des Kampfes und der Kompetition?). Es hat das Potential, Innovation und Individualisierung zu fördern etc.

In der Medientheorie wird das ›ludische Wende‹ genannt. Schillers These hat Schule gemacht. Auch Jüngel zum Beispiel ruft Schiller auf,[40] der gegenüber dem

[38] Voss, Leihkörper (s. Anm. 34), 70.

[39] F. Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen, 15. Brief (1795), in: Ders., Schillers Werke. Nationalausgabe, Bd. 20: Philosophische Schriften. Erster Teil. Unter Mitw. von H. Koopmann, hrsg. von B. von Wiese, Weimar 1962 [Unveränderter Nachdruck 2001], 359. A. Corbineau-Hoffmann, Art. Spiel, in: HWPh 9, 1383–1390, 1385.

[40] Vgl. seinen Aufsatz »Auch das Schöne muß sterben« – Schönheit im Lichte der Wahrheit. Theologische Bemerkungen zum ästhetischen Verhältnis, in: E. Jüngel, Wertlose Wahrheit. Zur Identität und Relevanz des christlichen Glaubens. Theologische Erörterungen III (BEvT 107), München 1990, 378–396.

Reich der Kräfte und der Gesetze als dritten das fröhliche Reich des Spiels und des Scheins unterscheide: »*Freiheit zu geben durch Freiheit* ist das Grundgesetz dieses Reichs«[41]. Die »*enthemmende* Wirkung des Kunstwerks, die gerade dadurch entsteht, daß es den Betrachter *gefangen*nimmt, gibt dem ästhetischen Verhältnis des Menschen einen *theologischen* Stellenwert«.[42] ›Ein Bild hält uns gefangen‹ – sollte man das und so feiern? Lustvolle Gefangenschaft und Unterwerfung? Ich würde lieber nicht ... Wäre nicht vorzuziehen, ein Bild hat uns befreit? *Das* wäre kreative Immersion und nebenbei auch christologisch einigermaßen treffend.

Meint man zunächst, im Reich der Freiheit das Reich Gottes (des Evangeliums) entdecken zu können, weist Jüngel auf eine leicht verkannte Ambivalenz hin: Die Enthemmung als »Steigerung des Lebensgefühls und Lebensvollzuges« könne auch ein »ausgesprochener Baalsdienst« sein oder mehr noch:

> »Es könnte die durch das Schöne ausgelöste Enthemmung als eine *solche* Steigerung des Lebensgefühls mißverstanden werden, die, ihre Position jenseits von Gut und Böse *verkennend*, sich selber als Steigerung des *Guten* ausgibt und dadurch sowohl das Schöne als auch den es Wahrnehmenden moralisch vergewaltigt. Das wäre der moralistische Götzendienst auf dem Altar der Ästhetik, gegen den der christliche Glaube allen großen und mediokren Platon-Epigonen zum Trotz darauf bestehen muß, das Gut und Schön *zweierlei* ist.«[43]

Das *könnte* sich auch gegen Gadamers Emphase des ›Spiels‹ als Spiel der Wahrheit, der Sprache und des Schönen wie Guten richten. Und es verweist auf eine tiefe Ambivalenz nicht nur von Schillers (und Schleiermachers?) soteriologischer Enthemmungstheorie, sondern auch der Emphase gelebter Religion der Freiheit im Zeichen der Steigerung der Individualität. Aber es hat auch einen kritischen Effekt gegenüber jeder vermeintlich neutralen und generalisierten Immersionslust. Solch eine vermeintlich heilvolle Enthemmung kann nicht nur auf dem ›Altar der Ästhetik‹ gefeiert werden, sondern dazu kann *jeder* Spieltisch gemacht werden. ›Steigerung des Lebensgefühls‹ zu versprechen, ist kein Privileg ›der Kunst‹, sondern auch mancher Religion, zum Beispiel, wenn sie als enthemmte Individualisierung betrieben wird. Aber – ist die Schubumkehr vor dem Problem geschützt? Wenn man auf die *Geselligkeit* des Spiels setzt? Auf die individualitätskritische Verortung im Horizont des Erkannten? Auf den Mythos,

[41] F. Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen, 27. Brief, in: Ders., Sämtliche Werke V. Hrsg. v. G. Fricke / H. G. Göpfert, München [4]1967, 667; Jüngel, Schönheit (s. Anm. 40), 385.

[42] Ebd.

[43] A. a. O., 386.

wie Fischer und Jüngel, um den Glauben zu verstehen? Damit setzt man auf Immersion – deren Enthemmung in manchen Computerspielen manifest wird. Spiel und Sucht liegen nahe beieinander. Glaube und Sucht auch?

Fischer ging so weit, seine praktische Erkenntnis auch Gott zuzuschreiben: »Gott ist als Mensch in die Sphäre unserer theoretischen Erkenntnis, d.h. in die Welt, eingegangen, damit wir, das Wort von seiner sich uns so bekundenden Wirklichkeit in die Phänomene abbildend, mitsamt unserer Welt in seine Wirklichkeit gezogen werden«[44]. Das gäbe Anlass, das Deutungsspiel noch etwas weiterzutreiben bis in die Immersion Gottes. Erscheint dann die Inkarnation als Verortung im Horizont des Erkannten: Gott im Horizont von Mensch und Welt? Gottes Handeln oder Wirken als *pathische* Erkenntnis der Welt? Und der ›fröhliche Wechsel‹ als doppelte, verschränkte Immersion von Christus und Mensch? Wenn im Glauben das eigene Leben auf dem Spiel steht, ist die pathische Erkenntnis so lebendig wie lebenswichtig. Wenn aber darin auch *Gott* auf dem Spiel steht – kann sein Weltverhältnis auch als pathische Erkenntnis begriffen werden. *Dann* erst ist im Deutungsspiel die Pointe der *communicatio idiomatum* wie des fröhlichen Wechsels erreicht.

[44] Fischer, Glaube (s. Anm. 23), 34.

Spielen

Predigt

Reinhard Achenbach

So *singt* die Weisheit:

22 Der HERR hat mich geschaffen als Erstling seines Waltens.
Als Uranfang seiner Werke vor aller Zeit,
23 in der Ewigkeit, wurde ich geformt,
am Anfang, in den Urzeiten der Welt.

24 Als es noch keine Urfluten gab, wurde ich geboren,
als es noch keine Quellgründe gab, reich an Wasser,
25 bevor Gebirge eingesenkt wurden,
vor den Hügeln wurde ich geboren,
26 als ER die Erde noch nicht geschaffen hatte und die Fluren,
und nicht die Schollen des Erdkreises.

27 Als ER den Himmel befestigte, war ich dabei,
als ER den Horizont zog über dem Urozean,
28 als ER den Wolken droben Kraft verlieh,
als die Quellen des Urozeans mächtig wurden,
29 als ER dem Meer seine Grenze setzte,
so dass die Wasser seinen Befehl nicht übertreten,
als ER die Fundamente der Erde festlegte,
30 da war ich bei ihm als Expertin!

31 Ich bin für ihn eine Wonne Tag für Tag,
lachend spiele ich vor ihm die ganze Zeit,
lachend spiele ich auf seinem Erdkreis,
und meine Wonne ist es, bei den Menschen zu sein.

35 Ja: Wer mich findet, findet das Leben
und erlangt Wohlgefallen von dem HERRn,