

THEOLOGICA

1 · 99

v  
e r  
ver-spielt  
s  
p  
i e  
l  
t

Institut für Hermeneutik  
& Religionsphilosophie  
Theologische Fakultät  
Universität Zürich

# THEOLOGICA

1 · 99

## ver-spielt

### Thematisches

- 1 Editorial: ver-spielt  
*Hans Jürgen Luibl*
- 3 Das Spiel der Hermeneutik  
und der Kampf  
*Philipp Stoellger*
- 13 Pascals Wette  
*Robert Leuenberger*
- 16 «You don't read women authors,  
do ya?»  
*Peter Schwagmeier*
- 21 Homo religiosus – homo ludens?  
*Fritz Stolz*
- 24 Theologisch Kegeln  
*Markus Baumgartner*
- 27 Von verschiedenen Ligen,  
Regeln und Schiedsrichtern  
*Christoph Ammann*
- 30 Rezension:  
Von der «Phantasiefigur Gott»  
zur Praktischen Theologie  
*Ellen Stubbe*

### Projekte

- 33 Denkfiguren religiöser Frauen  
im Spätmittelalter  
Ein Blockseminar im Kloster  
*Kumiko Umehara*
- 34 Vernunft, Kontingenz und Gott  
III  
Ein Forschungskolloquium
- 35 Wer war Petrus Martyr Vermigli?  
Zu einem Symposium in Zürich  
*Michael Baumann*
- 39 ZHS IV:  
Ökumene und Hermeneutik  
*Hans Jürgen Luibl*
- 41 «Freiheit im Bekenntnis»  
Eine Vorlesungsreihe  
*Hans Jürgen Luibl*

### News

- 44 Neuigkeiten aus der  
Theologischen Fakultät  
*Thomas Krüger*
- 45 Interview mit  
Professor Dr. Hans Weder  
*Hans Jürgen Luibl*
- 47 Neuerscheinung:  
Die Wissenschaften und Gott  
*Franziska Mibram*

### Editorial: ver-spielt?

*Es wird gespielt.* Das war wohl schon immer so. Man erfreute sich an heiligen Schauspielen oder weniger heiligen Schaukämpfen in Stierkampfarenen und Boxringen. Die einen spielten Schach, die anderen lieber mit dem Ball. Und auch das Glücksspiel gehört dazu – bis heute, wo die Aussicht auf schnellen Gewinn die Phantasie beflügelt und Menschen in Lottospieler verwandelt. Und die Medien verwandeln das, was einmal wirklich war, in eine unendliche Game-Show. Sind wir ein einzig Volk von Spielern geworden? Und wenn ja, warum eigentlich? Und vor allem: wohin führt der Spieltrieb, wo endet das Spiel?

*Es wird gespielt,* es muss gespielt werden, das hat die politische Klugheit immer gewusst und bewusst danach gehandelt. *Panem et circenses*, Brot und Spiele, hat man dem Volk anzubieten, um es bei Laune zu halten. Mit Brot alleine ist es nicht getan, das wusste schon Jesus. Es muss etwas anderes hinzukommen zu Brot und Broterwerb, denn sonst wird beides hart. Die Ökonomie braucht das Spiel – und missbraucht es immer wieder. Taugt das Spielen nicht auch dazu, den Verlierern des Ökonomischen etwas vorzuspielen? Spielt mit, lautet die Aufforderung, denn irgendwie ist ja alles nur Spiel; sogar die grossen Firmen sind nur Global Player, und mit etwas Glück kann doch jeder den grossen Gewinn machen und den Jack-Pot des Lebens knacken. Wird das neuzeitliche Arbeitsethos, das vom Protestantismus geprägt war, in der nachneuzeitlichen Gesellschaft durch Risikobereitschaft und Spieltrieb ersetzt? Statt Lebensernst und Marktgesetzen, die nicht mehr halten, was sie einst versprochen hatten, nun die Aufforderung: «Faites vos jeux!» Die Kugel rollt. Was steht auf dem Spiel?

*Es wird gespielt.* Auch Theologie und Kirche scheinen von diesem Spielieber angesteckt zu sein. Immun waren sie ja nie vollständig. Und immer hat man Gegengifte entwickelt – nicht zuletzt um der Verlierer ungebremster Spielsucht willen. Heilige Spiele wurden durch die Strenge von Liturgie und Kirchenrecht gebändigt und auf das Format von Passionsspielen reduziert. Glücksspiele waren verboten, metaphorische Sprachspiele sind bei manchen Gottessuchern bis heute der theologischen Halb- und Unterwelt zugeordnet. Und strikter Regelgebrauch in Exegese und Dogmatik soll die Beliebigkeit vertreiben. Mit Gott spielt man eben nicht – auf Teufel komm raus – ums ewige Leben. Doch umgekehrt, was geschieht, wenn gar nicht mehr gespielt wird? Ohne Spiel kein Gewinn, ohne Einsatz bleibt der Schatz im Acker, das Risiko der Freiheit wird zum Kalkül, Spieler werden zu Funktionären, die in der knappen Freizeit nachspielen, was sie an Freiheit verloren haben. Und die Wissenschaft von Gott droht zum Glasperlenspiel zu werden.

Die Reformatoren haben es wohl anders gemacht, sie waren keine Spielverderber. Sie haben in aller Freiheit alles auf eine Karte gesetzt, *sola gratia*, die Treue Gottes, mit Kreuz-As als theologischem Trumpf. Das Blindenkuhspielen, das ein ferner Gott mit seinen Geschöpfen veranstaltet und diese dabei immer wieder ins Leere laufen lässt, ist beendet. Und Gott ist kein falsches As im Ärmel der Glaubensspieler mehr. Solche Spielregeln, Regeln eines eigenen Spiels, von dem die Menschen offenbar weniger wissen, als sie glauben, gilt es zu entdecken und zu verteidigen. Dazu aber wird man schon mitspielen müssen, um die ganz eigentümlichen Regeln des Glaubens zu erkennen und dabei neue Spielzüge des Lebens zu erschliessen. Und das geht nicht ohne Lust am Spiel, ohne Interesse am Zufälligen, ohne Sinn für Überraschungen, kurz: ohne Sensibilität für die Freiheit Gottes, die allem vorausgeht. Das aber hiesse, dass Gott schon immer eine Rolle spielt, mitspielt im Spiel des Lebens. Spielt Gott vielleicht sogar selber? Spielt er mit seinen Geschöpfen als Spielfiguren ein abgekartetes Spiel? Setzt er sich selber aufs Spiel? Kann er dabei verlieren – oder muss er es sogar, damit die Menschen gewinnen? Oder ist dieses seltsame Spiel gerade darauf aus, dass alle gewinnen? Wie beim Spiel der Liebe, dessen Ernst darin besteht, die Liebenden gewinnen zu lassen? Gesucht also «des jeux des hommes et le contre-jeu de Dieu» (Pierre Bühler).

*Es wird gespielt* – ein wenig auch in diesem Heft.

### postscriptum

Anzumerken bleibt noch, dass die Idee für dieses Themenheft sich einem Zu-Spiel besonderer Art verdankt. Anlässlich des 50. Geburtstages von Professor Dr. Ingolf U. Dalferth, dem derzeitigen Direktor des Instituts für Hermeneutik und Religionsphilosophie, begann Dr. Philipp Stoellger im Rahmen einer kleinen akademischen Feier theologisch und philosophisch mit der Spiel-Metapher zu spielen. Aus diesem Anspiel heraus entwickelte sich unter anderem das vorliegende Spiel-Heft. Ob das Geburtstagskind vergangener Tage mit den Sprach- und anderen Spielen dieses Heftes recht glücklich ist (oder ob er meint, ihm oder gar der Theologie sei übel mitgespielt worden), ist offen. So er jedoch daraus Freude gewinnt, sei ihm dieses Heft gewidmet.

— Dr. Hans Jürgen Luibl ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Hermeneutik und Religionsphilosophie.

## Das Spiel der Hermeneutik und der Kampf

Philipp Stoellger

Ingolf U. Dalferth zum 50. Geburtstag

### Zwei Spiele – eine Metapher

Die Grundmetapher der von Ingolf Dalferth entfalteten 'kombinatorischen Theologie als Grammatik' ist nicht das nüchterne Grammatiklehrbuch, mit dem man es in Schule und Studium zu tun hat, sondern à la Wittgenstein das Spiel und seine Regeln. Darin begegnet sie dem Spiel als Grundmetapher der Hermeneutik, der entsprechend etwa Hans Weder sagt, das Reich Gottes gleiche spielenden Kindern. Diese Version der Spielmetapher kündigte sich schon bei Gadamer an, als er schrieb: 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» (WuM I, 493). Und «das Aufgehen im Spiel, diese ekstatische Selbstvergessenheit» sei eine Metapher des Glaubens (II, 129).

Aber in dieser Nähe der 'Theologie als Grammatik' zur hermeneutischen Theologie im Blick auf die Spielmetapher zeigt sich auch eine nicht zu übersehende Distanz: Regeln sind in Wittgensteins Beispielen bestimmten Spielen abgeschaut, und zwar bezeichnenderweise vor allem dem Brettspiel, besonders dem Schachspiel. Es sind kultivierte *Kampf*spiele, bei denen das Ereignis des Glücks und der Vollzugssinn des Augenblicks eine bemerkenswert geringe Rolle spielen. Wird doch das Schachspiel vor allem von Kompetenz und Geschick bestimmt. Es ist wesentlich ein Agon, der zwar spielerisch ausgetragen wird, aber doch von der Dynamik des Kampfes lebt. Gegeneinander zu spielen oder sich gemeinsam im Spiel aufs Spiel zu setzen, sind grundverschiedene Spiele mit sehr verschiedenen Regeln.

Welches Spiel man wählt, entscheidet darüber, was mit der Spielmetapher aufs Spiel gesetzt wird. Sind es agonale Spiele wie Schach, denen das Reich Gottes gleicht? Vergisst die Hermeneutik den Agon jeden Spiels? Und verengt die Theologie als Grammatik den Horizont auf eindeutige Regeln? Jedenfalls kann man angesichts ihrer Nähe und Distanz in Versuchung kommen, beide Versionen der Spielmetaphorik miteinander zu kombinieren – nicht ohne Agon. Die Verwandtschaft von 'spätanalytischer' (wenn nicht gar 'postanalytischer') und hermeneutischer Theologie in der Spielmetaphorik provoziert die Nachfrage: Was wird hier eigentlich gespielt? Und was steht dabei auf dem Spiel?

## Für und Wider die Spielmetapher

Die als Modell fungierende Spielmetapher ist zunächst unselbstverständlich in Bezug auf alles, was man üblicherweise nicht als Spiel schematisiert, wie Sprache und Lebensform oder Theologie und Philosophie. Sich hier im Denken mit der Spielmetapher zu orientieren, wird von manchen als regelwidrig kritisiert. In der Theologie etwa werde nicht gespielt, sondern hier gehe es ernst zu, mit dem unbedingten Ernst der existentiellen Situation. Und gerade die Dogmatik habe die Wahrheitsfrage zu stellen und vor allem die theologischen Antworten auf sie zur Geltung zu bringen. Wer hier von Spiel rede, habe nicht verstanden worum es gehe, nämlich um Eindeutigkeit und Wahrheit. Andere indes verdächtigen umgekehrt den Rekurs auf die Regeln der normativen Spielverderberei. Wer nur auf die Regeln von Theologie und Religion abhebe und die auch noch normativ verstehe, verfehle die Pointe deskriptiver Grammatik und unterminiere die spielerische Freiheit des Glaubens und Denkens.

Aber Religion und Theologie als Spiele nach Regeln zu schematisieren, spielt den Beteiligten mehr Freiheiten zu, als die einen Kritiker zugestehen und die anderen wahrhaben wollen. Wenn man eine Theologie nach Wittgenstein jenseits der unglücklichen Alternative von Essentialismus und Relativismus konzipiert (also etwa jenseits von Metaphysik, idealistischer Subjektivitätstheorie oder ökumenischer Einigkeitsbesessenheit einerseits und andererseits jenseits von ökumenischer Vagheit, Fideismus oder Indifferenz), braucht man eine Grundmetapher, deren bestimmte Unbestimmtheit beieinanderzuhalten vermag, was sonst auseinanderfällt. So haben nicht nur die Anstrengung des Begriffs oder die existentielle Situation ihren Ernst, sondern auch jedes Spiel, sonst wäre es keins. Aber sein Ernst hat einen Spielraum, der verschiedene Formen der Gestaltung zulässt, den spätmodernen Pluralismus also nicht zu reduzieren braucht. Zur Finesse und Lebendigkeit der Spielmetapher gehört deswegen ihre prägnante Vielgestaltigkeit und Mehrdeutbarkeit, mit der man doch noch anderes zu verstehen und darzustellen vermag als mit der Anstrengung des Begriffs. Wenn für Gott wie Mensch gilt 'definiri nequit', dann ist etwas anderes als eine Definition oder ein Terminus nötig, eben eine Metapher, die nicht in einen Begriff überführt werden kann. Wie Odo Marquard von der Philosophie sagt, sie sei «metaphernpflichtig», galt das für die Theologie spätestens seit Beginn der Schöpfung (auch wenn diese 'Pflicht' eher eine Faktizität benennt). Für eine Theologie als Grammatik gilt daher auch Marquards Entfaltung dieser 'Pflicht': «Formalisierung darf, Terminologie soll, Metaphorik muß sein» – wie bei jedem Fest: 'Wasser darf, Brot soll, Wein muss sein'.

## Differenz im Zeichen des Spiels

Eine Pointe der Spielmetapher liegt im 'Abbau alten Ernstes', wie Hans Blumenberg es formulierte, im 'Loskommen' von einer zu 'unbedingt ernstest' Haltung der Dogmatik beispielsweise. Im Zeichen des Spiels

Theologie zu treiben ist daher in sachlicher wie in persönlicher Hinsicht so befreiend, wie mitnichten freizügig. Man hätte nur selten gespielt, wenn man den Ernst des Spiels nicht achten würde. Und man hätte die schöne Deutbarkeit der Spielmetapher nicht verstanden, wenn man nicht selber mit ihr spielte, sondern nur eine Normativität von Regeln kritisierte – worin man die Metapher unglücklich beim Wort nähme und ihre Pointen verspielte. Die Regel des Spiels hat vielmehr die Pointe, *das Irreguläre und die Perspektivendifferenz gerade zu ermöglichen* und dabei nicht im Konflikt eskalieren zu lassen, sondern *konstruktiv zu kombinieren*. Eine kombinatorische Theologie kultiviert den Sinn fürs Spiel.

Wie ein Spiel Regeln braucht, so auch die Differenz unhintergebar pluraler individueller Perspektiven. Wer mit sich selber Fußball spielen wollte, hätte ein Problem: weder Regeln noch Spiel, und beim Skat wäre das nicht anders. Aber die so faktizitären wie notwendigen Regeln machen nur Sinn um der Freiheit und der Kontingenzen willen. Ein Spiel lebt vom Unberechenbaren, seien es die Mischung der Karten, der Würfelwurf oder die 'Zufälle' eines Fußballspiels. Ein Spiel ohne solch wesentliche Kontingenzen wäre abgekartet. Und deswegen kann auch Gott den Ausgang der Spiele nicht kennen, andernfalls würde er selber nie mitspielen, sondern etwa beim Kartenspiel nur über die Schultern schauen. Die Regeln eines Spiels wie desjenigen der Theologie können daher nicht derart bestimmt sein, das stets klar wäre, was dabei herauskommt oder herauskommen darf. Zum Spiel gehört der offene Ausgang und einiges Risiko. Und wenn in einem Spiel nur noch Regeln exekutiert würden, wäre es langweilig, wie ein Fußballspiel, bei dem nur Schiedsrichter auf dem Platz wären. Es wäre kein Spiel mehr. Wer 'Spiel' sagt, lässt sich auf einen offenen Ausgang ein. Er gesteht den Spielern Freiheit zu, die man gebrauchen oder auch verspielen kann. Und nur wer mitspielt, gebraucht seine Freiheit. Wer aber glaubte, solche Spielereien hinter sich zu haben und nur noch als Schiedsrichter auftritt, der spielt nicht mehr mit.

Eine Theologie, die den Rekurs auf Regeln nur als Kontingenzreduktion betriebe und wesentliche Kontingenzen wie die der Individualität nur als unerwünschte Abweichung begriffe, wäre nicht kombinatorisch und hätte es eher früher als später nur noch mit Richtigkeiten zu tun. Aber es gehört zu den Pointen von Ingolf Dalferths Gebrauch theologischer Regeln, mit ihnen weder Kontingenz noch Individualität zu reduzieren. Im Gegenteil. – Nur kann man dann fragen, *was es erlaubt und ermöglicht, diese Freiheit zu riskieren?*

## Woher die Freiheit zum Spiel?

Dem Ideal der cartesischen Regulae folgend erfand Mitte des 18. Jahrhunderts Lametrie die Vorstellung eines Menschen ohne Spielraum, den Maschinenmenschen, dessen Lebensform die reine Indifferenz von Regel und Regelfolgen wäre. Für manche das Ideal eines Logikers – aber kaum das eines Theologen. Offensichtlich würden wir hier nicht mehr von

Regelfolgen reden. *L'homme machine* exekutiert seine Regeln überaus exakt, hat aber keinerlei Freiheiten ihnen gegenüber. Zwar würden Verschleisserscheinungen dieses Automaten oder heutzutage kleine Programmabstürze (zumindest bei der Windowsversion) seinen Automatismus stören; aber als Menschen würden wir ihn auch dann nicht ansprechen. Ihm mangelte der Spielraum, der des Menschen Leben ausmacht.

Leibniz hingegen meinte, es seien gerade die kleinen Unterschiede, eben die feinen Abweichungen von der Regelmässigkeit, die den Menschen auszeichnen und an denen wir ihn als einen solchen erkennen. Ohne diese feinen Abweichungen wäre er nur ein Automat, nur noch Regel ohne Spiel, witzlos also. Wie Wittgenstein meinte: «Der Begriff des Lebewesens hat die gleiche Unbestimmtheit, wie der der Sprache» (Zettel 326). Leibniz indes konnte den Spielraum forcieren, weil ihm bei aller zeitweiligen Divergenz doch deren Harmonie als ursprünglich und final gesichert galt. Für seine kombinatorische Theologie war damit im Grunde alles klar, wenn auch für uns zeitweilig noch nicht ganz deutlich. In diesem Sinne war seine starke Letztbegründung und deren Offenheit für die feinen Abweichungen ein wesentlicher Beitrag zur Genese der modernen Kontingenzkultur, da sie nicht als gefährlich galten, sondern zur Pluralisierung und Individualisierung der bestmöglichen Welt gerade erwünscht waren.

Ohne seine Hypothese der prästabilisierten Harmonie liegt es aber angesichts der ja nicht erst spätmodernen Kontingenzeskalation nur zu nahe, Religion wie Theologie nicht als Kontingenzforcierung, sondern als Kontingenzreduktion zu konzipieren – und damit kläglich zu reduzieren. Der christliche Glaube wie seine Theologien können die fundamentale Daseins- und Soseinskontingenz im Verhältnis zu Gott gerade nicht reduzieren, denn im Rekurs auf das Kreuz findet man sich inmitten der bedeutsamen Kontingenz wieder. Daher sollte die Theologie ihre Kontingenzen hegen und pflegen, sie kultivieren und sorgfältig auslegen.

Eine Möglichkeit der Theologie wäre es, die Flucht nach vorne anzutreten. Wenn etwas zu gewinnen sei, dann letztlich nur, indem man sich selbst aufs Spiel setzte. Wenn der Mensch gerettet werden sollte und hoffentlich sogar die ganze Schöpfung, dann nur, indem sich Gott selbst aufs Spiel setzte. Aber der Glaube, er habe dabei gewonnen, ist nicht ohne einen Mitvollzug dieses Risikos möglich. Darin deutet sich an, woher eine kombinatorische Theologie als Grammatik jenseits der unglücklichen Alternative von Letztbegründung oder Grundlosigkeit ihr Zutrauen in die Kombinierbarkeit der individuellen Perspektiven mit all ihren Kontingenzen nehmen könnte: Der Rekurs auf den Gekreuzigten führt in die Kontingenz, die andere gerade nicht reduziert, sondern sie orientiert und damit auch kombiniert.

Der pragmatische Rekurs auf den harten Grund unter unseren Füßen hingegen motiviert nur in sehr begrenzten Horizonten, in small worlds, eine Kombinierbarkeit divergenter Perspektiven, etwa innerhalb eines Instituts für Hermeneutik. Spätestens an dessen Grenzen (und schon innerhalb derer, wo der Grund weich wird) ist weniger gesichert, als gelegentlich ge-

wünscht. Und dann fragte sich verschärft, worauf man setzen sollte, wenn nicht auf erste oder letzte Gründe, die das Problem der Kontingenzeskalation immer schon bewältigt und die wesentlichen Kontingenzen damit überwältigt hätten. Gerade der Rekurs auf das Pragma provoziert die Einsicht in die pragmatischen Gründe und Motive des Pluralismus mit seiner Unhintergebarkeit von riskanten Differenzen und Konflikten.

Bei aller schönen Mehrdeutbarkeit der Spielmetapher ist sie demnach nicht frei von Suggestionen. Sie spielt einem zu, dass man es vor allem mit kombinierbaren Kontingenzen zu tun hätte, die im Grunde geregelt oder zumindest regelbar seien. Bei einem Brettspiel in seiner Überschaubarkeit und seinen eindeutigen Regeln mag dem noch so sein, aber das scheint mir eher die glückliche Ausnahme. Schön wär's und gelegentlich ist es ja auch schön. Aber diese Unterstellung ist einigermaßen unselbstverständlich und nicht immer angebracht. Es ist sogar nicht einmal wünschenswert, dass diese glückliche Ausnahme die Regel wäre. Denn *die Welt des Spiels ist eine small world*, auf die Dauer etwas eng. Deswegen ist diese Metapher auch so treffend für die Üblichkeiten der wissenschaftlichen Lebensform, und nicht nur für diese. In einem begrenzten Kontext haben wir es meist mit etablierten Regeln zu tun. Nur haben wir es 'immer öfter' mit verschiedenen Kontexten zu tun und sogar schon in deren Grenzen fragmentieren und pluralisieren sich die Regeln. Was gespielt wird, ist daher stets erst herauszufinden, und oft bleibt es strittig.

## Regel und Abweichung

Es ist nicht die seltene Ausnahme oder die gelegentliche Abweichung, die einer kombinatorischen Theologie als Grammatik Probleme bereitet, sondern paradoxerweise die *Abweichung als Regel*: Kontingenzforcierung und eskalierende Individuation, die nicht mehr prästabilisiert oder final konvergent sind. Eine triviale Form davon ist, wenn beispielsweise Theologiegeschichte nur noch als Häresiegeschichte interessiert. Weniger trivial aber wäre, wenn das Glaubensbekenntnis einer Kirche vergessen würde, also die 'gemeinsamen Orte', die basalen Topoi erodierten. Das Regelmodell einer Hermeneutik des Regulären gerät angesichts von internem und externem Pluralismus in die missliche Lage, das immer öfter gar nicht klar ist, was gespielt wird. Und diese Unklarheit liegt nicht darin begründet, dass keine Regeln erkennbar wären, sondern zu viele und zu verschiedene. 'Alles voll von Regeln' scheint daher der Fall zu sein, der sich pragmatisch kaum noch von Regellosigkeit unterscheidet. Die imaginären Grenzwerte des Spiels, regellose Abdrift und Kampf, konvergieren in pragmatischer Konsequenz.

Aber es gehört zu den kritischen Selbstbeschränkungen einer Theologie als Grammatik im Zeichen des Spiels, keine Metatheorie zu werden, also keine letzte Regel zu unterstellen, die im Grunde immer schon alles geregelt hätte. Also werden *Grenzen der Kombinierbarkeit* abschbar, und es entstehen Probleme des irreduziblen Pluralismus der Regeln, ihres Konflikts und ihrer stets kritischen Veränderung. Deswegen provoziert die Hermeneutik der

Regeln eine subsidiäre *Hermeneutik des Irregulären* wie der feinen Abweichungen. Am Verhältnis von Sprachverwendungsregeln und den eben nicht 'uneigentlichen', sondern feinen Abweichungen liegt auf der Hand, dass man hier an die Metaphern und ihre Verwandten denken kann: Keine Theologie als Grammatik, ohne eine Hermeneutik der Metaphern und ihrer Verwandten. Kleine Abweichungen müssen sein und sind entscheidend, wie Leibniz meinte. Wittgenstein formulierte in diesem Sinn das Motto einer jeden Metaphernstudie: «Das Schwerste ist hier, die Unbestimmtheit richtig und unverfälscht zum Ausdruck zu bringen» (PhU S. 575).

### Hermeneutik des Irregulären

Jede neue Regel hat einmal als kleine Abweichung angefangen, und erst als sie älter wurde, merkte man, dass es sich um eine neue Regel handelte. Am Anfang weiss man noch nicht, ob die Abweichung Folgen haben wird, Folgen, denen andere folgen. Aber wegen der Möglichkeit, eine Abweichung könnte 'einer neuen Regel folgen', vielmehr eine neue Regel etablieren, sind gerade die Abweichungen für eine Hermeneutik der Spielregeln so bedeutsam. Die Abweichungen sind allerdings nicht nur unter Regelverdacht der Aufmerksamkeit wert, sondern, wie Gott, auch 'um ihrer selbst willen interessant'. Die These von der Absolutheit der Metapher variierend, kann man von einer *Absolutheit der Abweichungen* sprechen. Sie lassen sich nicht auf Regeln zurückführen oder in stabilen Netzen einfangen. Sie sind nicht einfach eine Funktion der Regel, von der sie abweichen. Vielmehr erschliesst sich an ihnen, was noch alles im Spiel ist, wer neu hinzukommt und worum gespielt wird.

Es ist daher nicht im Sinne einer Regelhermeneutik, nur Regeln zu thematisieren, sondern gerade deren vielfältig varianten Gebrauch, der von den feinen Abweichungen lebt. Denn, wie Wittgenstein meinte: «Das Spiel, möchte ich sagen, hat nicht nur Regeln, sondern auch einen Witz» (Grundlagen der Mathematik S. 109). So sehr die Identifikation einer Abweichung auf unterstellte Regeln angewiesen ist, so ist die Pointe der Abweichung gerade nicht das aus den Regeln Folgende. Abweichungen sind nicht deduktiv, sondern abduktiv, *gefunden* und *erfunden* also, wie ein schönes Gleichnis. Sie sind nicht unter bekannte Regeln zu subsumieren, sondern vor allem in ihrer Eigenart zu verstehen.

### Ein Spiel der Hermeneutik

Etwas abweichend von den wissenschaftlichen Gepflogenheiten erfand Wittgenstein ein Spiel namens «Gedankenerraten». Eine Variante davon geht folgendermassen: Ich sage einen Satz in einer Sprache, die A versteht, B aber nicht. B soll nun raten, was ich gesagt habe (PhU S. 567). 'Gedankenerraten' könnte der Titel eines hermeneutischen Gesellschaftsspiels sein nicht nur für die ersten Semester des Theologiestudiums. In der einfachsten Form braucht es dazu zwei Spieler (oder nur einen und ein Buch). Das Spiel zielt nun darauf, herauszufinden, was der Andere resp. der

Autor sich bei seiner Äusserung wohl gedacht haben mag: was könnte es sinnvollerweise gewesen sein ... ? Verständnisprobleme dieser Art gibt es bekanntlich schon innerhalb der Theologie, ja schon innerhalb 'der' Hermeneutik. Deswegen spielt sie stets Gedankenerraten.

Man kann dieses Spiel noch weiterführen als Version für Fortgeschrittene. Wittgenstein nennt dazu: «Eine andere Variante: Ich schreibe einen Satz nieder, den der Andre nicht sehen kann. Er muß ihn erraten; oder erraten, wovon er handelt» (ebd.). Das ist recht genau unser Verhältnis zum Buch des Lebens. Keiner hat es je gelesen, und doch wüssten wir gerne, von wem es handelt. Und in ähnlicher Weise hat auch Hans Blumenberg manches für seinen Nachlass geschrieben, der zum Glück grösstenteils noch nicht veröffentlicht wurde. Der Reiz dabei ist, dass der Leser in die Rolle des Autors schlüpfen muss und so frei wie prägnant erfinden darf, was es denn sein könnte, was der Autor noch alles im Nachlass versteckt hat. Es gehört gewissermassen zum Spiel, dass wir anderen nicht sehen können, was die Erben verborgen halten. Solange sie – wie auch im Falle Heideggers – so klug sind, den Einblick in den Nachlass zu verwehren, bleiben einem alle Freiheiten, sich das Seine zu denken. Und eben darin besteht doch die Pointe dieses Spiels, und nicht darin, noch einige hundert Seiten mehr zu lesen.

Dies Spiel der Hermeneutik, 'Gedankenerraten', kann man allerdings auf zweierlei Weise spielen: Mit dem Ziel, den Anderen verlieren zu lassen, oder aber den Anderen gewinnen zu lassen. Man kann fragen, was er sich *dabei* wohl gedacht haben mag, mit dem Ziel zu zeigen, dass er sich nichts oder jedenfalls nichts rechtes dabei gedacht hat. Oder man kann fragen, was er sich dabei wohl *gedacht* haben mag, mit dem Ziel herauszufinden, was es denn war, was er sich dabei gedacht hat, oder zu erfinden, was es denn gewesen sein könnte. Die Pointe des Spiels der Hermeneutik ist, *dass man selber verliert, wenn der Andere verliert; und dass man nur gewinnt, wenn auch der Andere gewinnt*. Man hat nichts davon, den Anderen als widersprüchlich, unverständlich oder irrig zu erweisen, ausser vielleicht der Bestätigung des eigenen Vorurteils – und einen Mitspieler weniger. Wenn man einen Text lediglich liest, um herauszufinden, warum er falsch ist, lässt man es besser gleich bleiben. Denn selbst ein guter Text braucht einen guten Leser, ohne den er unverständlich (oder gar unverständlich) bliebe. Und ein guter Leser spielt mit.

### Der Agon des Spiels

Die Pointe dieses Spiels scheint aber schlicht widersinnig. Gewinnen zu lassen verdirbt normalerweise jedes Spiel. Offenbar wird hier die Spielmetapher paradox: Ich gewinne nur, wenn der Andere gewinnt. Wir gewinnen nur miteinander, und ebenso verlieren wir stets miteinander. Wäre das ein 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 stets schon zu verlieren.

Jedes Spiel lebt von der intentionalen Spannung, gewinnen zu wollen, und wer das nicht will, ist ein Spielverderber. Man nimmt es nicht ernst, sowenig wie den Anderen, wenn man ihn gewinnen lässt, denn im Grunde spielt man nicht mit. Die Regel des Spiels der Hermeneutik so zu formulieren, wäre daher nur absurd, wenn man dieser Absurdität nicht ein Kalkül zugestände. Die vorgeschlagene Grundformel des Spiels der Hermeneutik ist eine paradoxe 'Sprengung' der Spielmetapher: an ihr zeigt sich das von der üblichen Logik des Spiels Abweichende der Hermeneutik.

Die Pointe des Spiels der Hermeneutik, *dass man selber verliert, wenn der Andere verliert, und dass man nur gewinnt, wenn der Andere gewinnt*, ist auch ein Kriterium, dieses Spiel vom Sport und damit vom Kampf zu unterscheiden. Professionalisiert man ein Spiel, wird es in der Regel zum Wettkampf. Man spielt nicht mehr miteinander, sondern vor allem gegeneinander, denn es gibt nur einen Gewinner. Darin liegt der Übergang vom Spiel zum Kampf. Aber diese Unterscheidung ist keine zweistellige Opposition, sondern eine dynamische Relation: Sie hat eine Grenze, die mehr oder minder unscharf ist, weil ein Spiel stets schon die Dimension des Kampfes in sich trägt. Jedes Spiel hat auch eine agonale Dynamik. Der Kampf entsteht aus Antrieben des Spiels, ist also nicht das bloss Andere desselben. Beide, Spiel wie Kampf, sind daher eng verwandte Weisen, verschiedene Perspektiven zu kombinieren. Auch im Kampf geht es noch darum, die Perspektive des Anderen in der eigenen zu rekonstruieren, nur zu einem etwas anderen Zweck. Die agonale Dynamik des Spiels bleibt keiner kombinatorischen Theologie erspart und der Hermeneutik bekanntlich auch nicht. Sie geht irgendwann zur Kritik über, spätestens, wenn sie selber kritisiert wird.

### Ein Mass der Hermeneutik

Die Frage ist nun, wie lange man nach der paradoxen Regel der Hermeneutik spielen soll: die Frage nach dem *Mass* der Hermeneutik. Man hat ja für vieles Verständnis, aber doch nicht für alles, irgendwo ist Schluss. Gäbe es keine Grenzen des Verständnisses, würde die Hermeneutik masslos. Aber wann ist es genug, wann beginnt sie, vom Spiel des Verstehens zu dem der Kritik überzugehen bis hin zum Kampf? Wenn der Andere nicht mehr mitspielt, oder wenn er nur noch selber gewinnen will? – Auch dann gibt es noch Grund genug, dies verstehen zu wollen und nicht einfach in die Konfrontation einzusteigen.

Ein Indiz für das Mass der Hermeneutik scheint mir der *Ärger* zu sein, der etwa entsteht, wenn sich der Andere dem Verstehen dauernd entzieht oder wenn er verständnislos die Ansichten seines Gegenübers angreift. Wir fangen gar nicht erst an zu verstehen, wenn wir uns ärgern, und wir hören auf zu verstehen, wenn uns der Text immer wieder ärgert. Wenn ein Mass der Hermeneutik der Ärger wäre, scheint dementsprechend Hermeneutik eine Sache von Lust und Unlust zu sein – also eine Frage von Geschmack und Urteilskraft.

Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Geht es in 'der ökumenischen Diskussion' (wenn es 'die' denn gäbe) darum zu gewinnen, indem der Andere gewinnt, also miteinander zu gewinnen? Oder was passiert, wenn ein Teilnehmer nur nach eigenen Regeln spielt, etwa mit der kleinen und nicht besonders feinen Abweichung, dass er die anderen glauben macht, sie würden gewinnen, wenn sie *ihn* gewinnen liessen? Wenn hier der begründete Verdacht aufkommt, einer spielte, um als einziger zu gewinnen, oder er spielte gar, um als einziger übrig zu bleiben, wäre das Spiel der Hermeneutik nur noch ein frommer Wunsch. Man müsste vielmehr fragen, ob eine Hermeneutik der Ökumene nicht gelegentlich auch eine Polemik der Ökumene brauchte, Kontroverstheologie also, um die Perspektivenvielfalt nicht zugrunde gehen zu lassen. – Aber mit diesem Übergang in den Kampf geht doch einiges verloren, was man nicht vorschnell verspielen möchte. Und ein Rückweg vom Kampf zum Spiel ist sehr lang und mühsam. Es fragt sich nur, wann diese Fragen ohnehin zu spät kommen.

### Prinzip der Unnachsichtigkeit

Wenn im Horizont der Hermeneutik nach dem *Prinzip der Nachsichtigkeit* gespielt wird, gilt jenseits ihrer Grenzen meist das *Prinzip der Unnachsichtigkeit*. Fragt man innerhalb dieser Grenzen vor allem, warum etwas *richtig* ist, fragen andere nicht selten erst einmal, warum es *falsch* ist. Aber dergestalt immer schon mit dem Kampf anzufangen verspielt viel, zuviel. Denn der bloss Unnachsichtige versteht allenfalls sich selbst. Er bleibt allein und meint vermutlich: wer nicht so denkt wie ich, denkt nicht. Vielleicht lohnt sich aber die Vermutung: wer denkt, denkt anders. Und wer anders denkt, ist nicht gleich zu bekämpfen, sondern erst einmal zu verstehen. Daher ist es gerade die Aufgabe der Hermeneutik, auf Kampf nicht einfach mit Kampf zu reagieren, sondern zu verstehen, warum auf einmal anders gespielt wird.

Die Rekonstruktion der Perspektive der Anderen im Horizont der eigenen Perspektive hat aber kaum die Freiheit des Spiels, wenn der Andere angreift. Und sich dem damit begonnenen Kampf zu entziehen, wäre eine Verweigerung der Auseinandersetzung, eine Alteritätsreduktion. Also wird man auch als Hermeneut gegebenenfalls nicht anders können als kämpfen. Das agonale Moment des Spiels der Hermeneutik führt sie zum Kampf, der eben nicht a limine ein Verfall der Hermeneutik ist, sondern die Konsequenz einer ihr eigenen Dynamik. Zu Verstehen, was gespielt wird, kann bedeuten, zur Kritik und zum Kampf überzugehen, etwa von der Hermeneutik zur Rhetorik der Polemik. Und dieser Übergang ist in vielen Kontexten längst die Regel. Es wird mehr gekämpft als gespielt, und eine kombinatorische Theologie kann sich diesem Übergang gar nicht entziehen. Ob sie will oder nicht, sie wird in diesen Kampf verstrickt. Für sie gilt dann, was Wittgenstein für die religiöse Lebensform meinte: «Wenn Du also im Religiösen bleiben willst, mußt Du *kämpfen*» (Verm. Bem. S. 572). Diese

kritische Pointe der agonalen Spielmetapher hat die Theologie als Grammatik mancher Hermeneutik voraus.

Bei Wittgenstein blieb allerdings mehrdeutbar, *wogegen* wir denn kämpfen: «Die Philosophie ist ein Kampf gegen die Verhexung unsres Verstandes durch die Mittel unserer Sprache» (PhU §109). Nahe liegt zu meinen, der Verstand werde durch die Mittel der Sprache verhext. Aber das ist nicht das ganze Problem. Einerseits heisst es: «Wir stehen im Kampf mit der Sprache» (Verm. Bem. S. 466), denn sie ist die Form der Verhexung, andererseits meint er direkt danach: «Wir kämpfen mit der Sprache» (ebd.), also wohl *auch* mit ihrer Hilfe gegen die Verhexung. Dieser Kampf in der Sprache mit der Sprache verwickelt uns in Antinomien. Und wir kämpfen nicht nur doppelsinnig *mit* der Sprache, sondern stets mit bestimmten Gebrauchsweisen und daher mit Sprechern.

Wenn Theologie etwa auf die sogenannte Ideenpolitik reduziert werden sollte, würde es zum entsprechenden Spiel gehören, bei allem Verständnis doch zur Kritik zu kommen und eventuell auch mit politischen Mitteln darum zu kämpfen, ob das denn alles sein könne. Der Spielraum der Hermeneutik wie der einer Theologie als Grammatik muss gegebenenfalls verteidigt werden, und zwar nicht nur defensiv. Aber die Hermeneutik beharrt darauf, dass der Kampf nicht mit dem Ziel der Fremdvernichtung geführt wird, nicht im Zeichen rigoroser Selbsterhaltung also. Deswegen kann man sagen: Ökumene ist Hermeneutik, – allerdings mit der impliziten Erwartung, sie sei eine Hermeneutik der Alterität und nicht der Alteritätsvernichtung. Alleine spielt sich's schlecht.

– Dr. Philipp Stoellger ist Assistent am Lehrstuhl für Systematische Theologie, Religionsphilosophie und Symbolik von Professor Dr. I.U. Daifert.

## Pascals Wette\*

Robert Leuenberger

Das *Pensée*-Fragment *Die Wette* (le pari) dürfte einige Wochen nach dem *Mémorial* entstanden sein, dem Dokument der sogenannten zweiten Bekehrung im Leben Pascals:

«Gott Abrahams, Gott Isaaks, Gott Jakobs, nicht der Philosophen und Gelehrten, Gewissheit, Gewissheit, Empfinden, Freude, Friede, Gott Jesu Christi.»

Jenes Erlebnis der Nacht vom 23. zum 24. November 1654 bezeichnet die Rückkehr Pascals zu dem Glauben, in welchem er und seine Geschwister seit dem Unfall des Vaters Etienne gelebt hatten. Blaise Pascals Entfremdung von den Schwestern hatte sich ergeben, als nach dem Tod des Vaters die jüngere, Jacqueline, als Novizin in das strenge Reformkloster Port-Royal von Paris eingetreten war. Der Vorgang löste im Bruder ungewohnte Reaktionen aus. Betroffen vom Verlust der sehr geliebten Schwester, schloss er sich einem zumeist aristokratischen Kreis von Freunden an, die, dem geistreichen Gespräch und dem Kartenspiel ergeben, mondän und libertinistisch, in einer kultivierten Unverbindlichkeit dahinlebten. Niemand von ihnen wusste, wie sehr in Pascal das Trauma jener Trennung weiterwirkte und er sich unter ihnen zunehmend unglücklich fühlte, so dass er seine Nächte im Studium der Heiligen Schrift und im Gebet zubrachte und dabei vergeblich um den Wiedergewinn seines verlorengegangenen Glaubens kämpfte. – Für die Freunde der *vie mondaine* musste die Bekehrung Pascals unverständlich bleiben und sie schmerzlich berühren. In dieser, auch für Pascal schmerzlichen Situation, unternahm er es, in wiederholten Gesprächen die Gründe seiner Wandlung darzulegen, ja die Freunde selber, oder doch einzelne von ihnen, zum Glauben zu bekehren.

Das Fragment *Die Wette* spiegelt die Auseinandersetzungen jener Zeit wider, indem es ein fingiertes Gespräch nachzeichnet, welches zwischen einem «Skeptiker» und einem «Christen» über die Frage geführt wird, ob Gott sei oder ob er nicht sei – ein für jene Zeit unerhörtes Unterfangen. Dem gesellschaftlichen Stil jener Freunde entsprechend sollte der Disput anhand eines Kartenspiels veranschaulicht werden – auch dies ein verwegener Einfall! – bei dem die beiden Stüchken «Gott ist» und «Gott ist nicht» zum Einsatz kommen sollten. Die bessere Spielvernunft müsste darüber entscheiden, ob Gott sei oder nicht. So skandalös das Vorhaben sein mag: Es war von Pascal im Blick auf die angesprochene Gesellschaft wohl kalkuliert, und zudem zielte es auf den Gottesbeweis, den René Descartes 14 Jahre zuvor aufgrund seines Vernunftbegriffs für die Gebildeten jener Epoche neu begründet hatte.