

THEODORE W. ADORNO - HUMANISMUS

KULTUR ALS SPIEL

THEOLOGIE - KULTUR - HERMENEUTIK

Herausgegeben von  
Stefan Beyerle, Matthias Petzoldt und Michael Roth

KULTUR ALS SPIEL  
Band 22

# KULTUR ALS SPIEL

PHILOSOPHISCH-THEOLOGISCHE VARIATIONEN

Herausgegeben von Christian Polke, Markus Firchow  
und Christoph Seibert



EVANGELISCHE VERLAGSANSTALT  
Leipzig

# KULTUR ALS SPIEL

PHILOSOPHISCH-THEOLOGISCHE VARIATIONEN

von Michael Moxter

Herausgegeben von Christian Polke, Markus Firchow  
und Christoph Seibert

Herausgegeben von Christian Polke, Markus Firchow  
und Christoph Seibert

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.

© 2019 by Evangelische Verlagsanstalt GmbH · Leipzig  
Printed in Germany

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne  
Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für  
Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung  
und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Das Buch wurde auf alterungsbeständigem Papier gedruckt.

Cover: behnelux gestaltung GbR, Halle (Saale)  
Satz: Markus Firchow, Göttingen  
Druck und Binden: Hubert & Co., Göttingen

ISBN 978-3-374-04813-7  
[www.eva-leipzig.de](http://www.eva-leipzig.de)

## VORWORT

Die hier versammelten Beiträge gehen weitgehend auf eine Tagung unter dem Titel *Kultur als Spiel* im Februar 2016 im Hamburger Warburg-Haus zurück. Der (äußere) Anlass war der 60. Geburtstag von Prof. Dr. Michael Moxter, der seit 1999 am Fachbereich Evangelische Theologie der Universität Hamburg als Professor für Systematische Theologie und Religionsphilosophie tätig ist. Titel und Thema des Bandes lassen sich unschwer als Variation eines Grundmotivs seines theologischen Denkens und Wirkens lesen.

Die Herausgeber danken allen Beitragenden für die Bereitschaft, ihre Texte für diese Veröffentlichung zur Verfügung zu stellen, und für ihre Geduld, die durch die längere Verzögerung der Veröffentlichung aufgrund beruflicher Wechsel bei mehreren der Herausgeber arg strapaziert wurde. Umso mehr freut uns, diesen Band nun der Öffentlichkeit übergeben zu können.

Wir danken der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD), namentlich Herrn Vizepräsidenten OKR Dr. Thies Gundlach (Hannover), für einen namhaften Druckkostenzuschuss. Den Herausgebern von *Theologie-Kultur-Hermeneutik* Prof. Dr. Stefan Beyerle (Greifswald), Prof. Dr. Matthias Paetzold (Leipzig) und Prof. Dr. Michael Roth (Mainz) sei für die freundliche Aufnahme in die Reihe gedankt. Schließlich gilt von Seiten der Evangelischen Verlagsanstalt Leipzig Frau Dr. Annette Weidhaas und Frau Sina Dietl für die gute und nachsichtige Betreuung unser Dank. Möge für die Publikation gelten, was das alte Sprichwort auf seine Weise sagt: Was lange währt, wird endlich gut.

Göttingen/Hamburg, im März 2019

Die Herausgeber

# VORWORT

Die hier veröffentlichten Beiträge geben weitgehend mit einer Fügung wieder, die im Jahr 2010 im Rahmen der Tagung 'Spiel und Handlung' in Göttingen stattfand. Die Tagung wurde von Prof. Dr. Michael Moritz, der seit 1999 an der Leibniz-Universität Hannover die Professur für Theaterwissenschaft innehat, und der Theaterwissenschaftlichen Fakultät der Leibniz-Universität Hannover als Partner der Tagung initiiert. Die Tagung war ein wichtiger Bestandteil der Tagung 'Spiel und Handlung' und wurde als Veranstaltung im Rahmen der Tagung 'Spiel und Handlung' durchgeführt. Die Tagung wurde von Prof. Dr. Michael Moritz, der seit 1999 an der Leibniz-Universität Hannover die Professur für Theaterwissenschaft innehat, und der Theaterwissenschaftlichen Fakultät der Leibniz-Universität Hannover als Partner der Tagung initiiert. Die Tagung war ein wichtiger Bestandteil der Tagung 'Spiel und Handlung' und wurde als Veranstaltung im Rahmen der Tagung 'Spiel und Handlung' durchgeführt.

# INHALT

EINLEITUNG .....	9
<i>Die Herausgeber</i>	
DIE VERWANDELNDE KRAFT KULTURELLER AUFFÜHRUNGEN .....	21
Anmerkungen zu den kulturwissenschaftlichen Grundbegriffen "Theatralität" und "Liminalität"	
<i>Erika Fischer-Lichte</i>	
SPIEL ALS MEDIUM PATHISCHER ERKENNTNIS UND IMMERSION ALS THEOLOGISCHES DEUTUNGSMUSTER .....	41
<i>Philipp Stoellger</i>	
GLÜCK IM SPIEL?.....	63
Zur ethischen und anthropologischen Dimension einer ästhetischen Kategorie	
<i>Birgit Recki</i>	
DARSTELLUNG - AUSDRUCK - SPIEL.....	85
Zweckfreies Handeln und seine sittlichen Formen bei Schleiermacher	
<i>Jörg Dierken</i>	
RELIGION ALS SYMBOLISCHES SPIEL.....	101
Überlegungen im Anschluss an Georg Simmel	
<i>Markus Firchow</i>	
SPIELRÄUME DES HANDELNS .....	141
John Dewey über Erfahrung, Imagination und Handlung	
<i>Christoph Seibert</i>	

SPIEL, KREATIVITÄT UND UTOPIE .....	167
-------------------------------------	-----

Ein anthropologischer Versuch in kulturtheologischer Absicht

*Christian Polke*

AUTORENVERZEICHNIS .....	197
--------------------------	-----

## EINLEITUNG

### *Die Herausgeber*

Seit gut hundert Jahren lässt sich der Kulturbegriff in beidem, seiner phänomenalen Reichweite wie seiner schillernden Bedeutungsvielfalt, als ein Grundbegriff, vielleicht sogar als *die* operative Basiskategorie der meisten der vormalig sich als Geisteswissenschaften verstehenden Disziplinen begreifen. Daran hat nicht unwesentlich auch der Aufstieg der Naturwissenschaften sowie die zunehmende Abgrenzung der Sozialwissenschaften – beide als Leitdisziplinen in der klassischen Moderne – ihren jeweiligen Anteil. Von Anfang an kommt mit der Unbestimmtheit des Kulturbegriffs auch ein Grundlagenproblem zur Geltung, an dem sich die einzelnen Wissenschaftsdisziplinen bis heute abarbeiten, jedenfalls dort, wo sie sich nicht ausschließlich pragmatisch auf die Thematisierung abgegrenzter Gegenstandsbereiche kaprizieren. Man kann trotz mehrerer kulturwissenschaftlicher und kulturtheoretischer Renaissancen in den vergangenen Jahrzehnten deshalb nicht behaupten, dass es einlinige Fortschritte mit Blick auf bedeutungshaltige Prägnanz und Theoriebestimmtheit im Gesamt des durch den Kulturbegriff erfassten Phänomenbestandes gegeben hat. Nicht bestritten ist damit, dass es in einzelnen Bereichen sowie mit Blick auf die Methodologien<sup>1</sup> keine sinnvollere und weniger sinnvolle Operationalisierungen gegeben hätte.

All das betrifft auch die Theologie, vor allem dann, wenn sie sich programmatisch – nicht nur im Gefolge eines liberalen Kulturprotestantismus – als Kulturtheologie versteht. Entweder sie versucht, in prinzipieller Weite den Kulturbegriff derart zu universalisieren, dass sie zugleich das eigentlich theologische Thema in der Funktion der Integration der Vielfalt an Kulturfunktionen erblickt. Hierfür steht paradigmatisch der Ansatz von Paul Tillich. Oder aber sie partialisiert die Kultur mehr oder minder stark und hält sie dabei in Opposition zu dem, was Religion ausmacht. Das war der Weg der meisten Dialektischen Theologien. Dann lassen sich allenfalls über Nähen und Fernen zur Kultur die Eigentümlichkeiten der Religion als kulturkreative wie kulturkritische, in beidem als sie transzendierende Macht näher bestimmen. Religion wird so (wenigstens teilweise) zum radikal Anderen der Kultur. Ob man damit jedoch den Einsichten eines kulturwissenschaftlichen Zugriffs auf die Welt des Religiösen gerecht wird, darf bezweifelt werden. Eine dritte Option, die jedenfalls nicht genuin auf dem Boden theologischer Theoriearbeit entstanden ist, belässt die

<sup>1</sup> Vgl. die Darstellung von: ANDREAS RECKWITZ, *Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms*, Weilerswist: Velbrück 2000.

Turner, Victor: Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels [orig. From Ritual to Theatre, New York, NY 1982], Frankfurt am Main: Campus-Verlag 1989.

Turner, Victor: Variations on a Theme of Liminality, in: Secular Rites, hrsg. v. Sally F. Moore/Barbara C. Myerhoff, Assen 1977, 36-57.

## SPIEL ALS MEDIUM PATHISCHER ERKENNTNIS

und Immersion als theologisches Deutungsmuster

Philipp Stoellger

Soviel Schein, soviel Sein - heißt es auf Phänomenologisch. Auf Theologisch hieße das, soviel *revelatus*, soviel *Deus*: soviel Erscheinung, soviel Gott, oder soviel Sichzeigen, 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 *Spielmetapher* 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<sup>1</sup>), den Wissenschafts- und Wirtschaftsspielen, von politischen Machtspielen oder auch bürokratischen Ordnungsspielen (wie sie Kafka imaginierte), den Spielen der Technik wie denen mit dem Heiligen. ‚Alles voll von Göttern‘, meinte Thales einst. ‚Alles voll von Spielen‘, könnte man über die Kulturen sagen, in denen wir leben.

<sup>1</sup> Vgl. FUHRMANN (Hrsg.), *Terror und Spiel* (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 einen etwas arg negativen Naturbegriff, als hätte er die Gnosis doch nicht ganz überwunden).

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 meinte). 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, meine, *muh*, 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, meine, *miste*, es rappelt in der Kiste...‘? Oder, wer es gern bombastisch mag und Lust hat, heiligen Krieg zu spielen, der reimt halt: ‚ene, meine, *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 Tore – so der dominante biblische Befund.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Weish 15,7–13: „Denn auch ein Töpfer, der den weichen Ton mühevoll knetet, macht jedes Gefäß zu unserm Gebrauch. Er macht aber aus demselben Ton Gefäße, die zu sauberen Zwecken dienen, und andere zu gegenteiligen Zwecken, alle in gleicher Weise. Wozu aber jedes einzelne von den Gefäßen dann gebraucht wird, darüber entscheidet der Töpfer. Aber es ist ein böses Werk, wenn er aus demselben Ton einen wichtigen Gott macht, wo er doch selbst nicht lange zuvor aus Erde geschaffen worden ist und nach kurzer Zeit wieder dahinfährt, von wo er genommen worden ist, wenn die

Daran ändert auch die schöne Ausnahme nichts: „Ich war seine Lust täglich und spielte vor ihm allezeit; ich spielte auf seinem Erdkreis und hatte meine Lust an den Menschenkindern“. So spricht die Weisheit (Spr 8,22–35).<sup>3</sup> 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

anvertraute Gabe der Seele zurückgefordert wird. Aber das macht ihm keine Sorge, dass er davon muss und dass er ein kurzes Leben hat, sondern er wetteifert mit den Gold- und Silberschmieden und ahmt die Erzgießer nach und hält es für eine Ehre, Trugbilder zu machen. Die Gedanken seines Herzens sind wie Asche, und seine Hoffnung ist geringer als Erde und sein Leben verächtlicher als Ton, weil er den nicht kennt, der ihn geschaffen und der ihm die wirkende Seele eingehaucht und den lebendigen Geist eingeblasen hat; er hält vielmehr unser menschliches Leben für ein Spiel und unser menschliches Treiben für einen Jahrmarkt; denn er gibt vor, man müsse überall Gewinn suchen, auch aus bösen Dingen. Solch einer weiß besser als alle andern, dass er sündigt, wenn er zerbrechliche Gefäße und Bilder aus irdischem Stoff schafft“; Eph 4,13–15: „[...] bis wir alle hingelangen zur Einheit des Glaubens und der Erkenntnis des Sohnes Gottes, zum vollendeten Mann, zum vollen Maß der Fülle Christi, damit wir nicht mehr unmündig seien und uns von jedem Wind einer Lehre bewegen und umhertreiben lassen durch trügerisches Spiel der Menschen, mit dem sie uns arglistig verführen. Lasst uns aber wahrhaftig sein in der Liebe und wachsen in allen Stücken zu dem hin, der das Haupt ist, Christus“.

<sup>3</sup> Spr 8,22–35: „Der HERR hat mich schon gehabt im Anfang seiner Wege, ehe er etwas schuf, von Anbeginn her. Ich bin eingesetzt von Ewigkeit her, im Anfang, ehe die Erde war. Als die Meere noch nicht waren, ward ich geboren, als die Quellen noch nicht waren, die von Wasser fließen. Ehe denn die Berge eingesenkt waren, vor den Hügeln ward ich geboren, als er die Erde noch nicht gemacht hatte noch die Fluren darauf noch die Schollen des Erdbodens. Als er die Himmel bereitete, war ich da, als er den Kreis zog über den Fluten der Tiefe, als er die Wolken droben mächtig machte, als er stark machte die Quellen der Tiefe, als er dem Meer seine Grenze setzte und den Wassern, dass sie nicht überschreiten seinen Befehl; als er die Grundfesten der Erde legte, da war ich als sein Liebling bei ihm; ich war seine Lust täglich und spielte vor ihm allezeit; ich spielte auf seinem Erdkreis und hatte meine Lust an den Menschenkindern. So hört nun auf mich, meine Söhne! Wohl denen, die meine Wege einhalten! Hört die Mahnung und werdet weise und schlagt sie nicht in den Wind! Wohl dem Menschen, der mir gehorcht, dass er wache an meiner Tür täglich, dass er hüte die Pfosten meiner Tore! Wer mich findet, der findet das Leben und erlangt Wohlgefallen vom HERRN“.

eher die Regel bestätigen als sie in Zweifel zu ziehen.<sup>4</sup> Spiel ist kein Wort der Selbstdeutung des Glaubenslebens. Es mag Glaubensspiele geben, wie Liebes-  
spiele. Aber Liebe nur spielen, vorspielen? Kann man Glauben spielen? Man  
kann ihn als Spiel deuten, etwa als Wette mit hohem Einsatz, wie Pascal speku-  
lierte.

„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.<sup>5</sup>

Im Folgenden interessiert daher nicht die *Deutung ‚des Spiels‘* als solchem,  
mit allen Taxonomien und Ludologien, sondern das Spiel als theologisches Deu-  
tungsmuster: der theologische Gebrauch des Spiels als Metapher und Modell  
zur Deutung der Religionskulturen, wie des Glaubenslebens und Gottesverhält-  
nisses. Die Frage ist, mit welchem Wahrnehmungs-, Reflexions- und Sprachge-  
winn wird so gedeutet?

Jürgen Moltmann erklärte in recht erhabenem Ton:

Darum ist die Schöpfung ein Spiel Gottes, ein Spiel seiner grundlosen und uner-  
gründlichen Weisheit. Sie ist selbst der Spielraum für Gottes Prachtentfaltung. [...]

Der Mensch aber kann immer nur mit etwas spielen, das auch mit ihm spielt.<sup>6</sup>

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 ori-  
entieren. 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 mitzuspie-  
len.

Deutung sucht die Nähe zum Phänomen und die Assoziation mit den Adres-  
saten. 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 Reprä-  
sentation in Präsenz umschlagen? Kann sich im Deutungsspiel eine Schubum-  
kehr ereignen, in der das Gedeutete ‚erscheint‘? Ob das in *Deutungsspielen* ge-  
lingen kann, ist das eine. Da regt sich schnell der Verdacht, es werde nicht  
sauber beschrieben, sondern dreckig betrieben, worum es dem Deuter geht –

<sup>4</sup> Vgl. STOELLGER, Grenzreaktionen Gottes (2000).

<sup>5</sup> Z. B. ‚heiliges Spiel‘: vgl. KLIE, Zeichen und Spiel (2003); DERS., Immer mal wieder  
gespielt (2003): „Das Spiel weist in Bezug auf seine Funktionsweise, seine zeit-räumli-  
che 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“ (<http://www.theomag.de/24/tk1.htm>); vgl. ROTH, Sinn  
und Geschmack fürs Endliche (2002).

<sup>6</sup> MOLTSMANN, Freigelassenen der Schöpfung (1970), 24.

zuviel Mantik in der Semantik. Deutung scheint dann nicht nur auf ‚theoreti-  
sche 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).

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

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

Schade eigentlich: Wer nicht mitspielt, ist draußen. Ein Gerichtsgleichnis also,  
in dem das Verpassen der Pointe vor Augen geführt wird. Erstaunlich eigent-  
lich, 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 Lebens-  
phänomene, das die Subjekte vom Zurückgeworfensein auf den eigenen Willen be-  
freit und ihnen so Dinge zuspielt, die mehr sind, als das, was sie wollen können und  
müssen?<sup>8</sup>

Die Pointe des Spiels ist ein ‚raptus‘ zur christlichen Freiheit, ein Offenbarungs-  
als Rettungereignis – aber doch ‚eigentlich‘ nicht die dunkle Kehrseite dessen.  
Weder kann das allerdings erstaunlich generalisieren und ‚lebensphiloso-  
phisch‘ zur *schöpfungstheologischen* Grundfigur ausweiten:

Die spielenden Kinder stehen für einen Grundvorgang des Lebens selbst. Zum Le-  
bensspiel 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

<sup>7</sup> WEDER, Verstehen durch Metaphern (1999), 105. Es müsse damit „Ernst gemacht  
werden, dass im Text selbst das Motiv der Motivation nicht realisiert ist, sondern offen-  
bar nur das Ausbleiben des Spiels von Interesse ist“ (a. a. O., 107).

<sup>8</sup> A. a. O., 108.

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.<sup>9</sup>

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:

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.<sup>10</sup>

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* mitspielt, 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“<sup>11</sup>. 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

<sup>9</sup> A. a. O., 109.

<sup>10</sup> Ebd.

<sup>11</sup> GADAMER, Wahrheit und Methode I (1960), 493.

Dispositive, in denen wir leben.<sup>12</sup> 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 *Spiels* 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.<sup>13</sup>

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).<sup>14</sup> 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.<sup>15</sup>

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 zurückbehalte 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 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

<sup>12</sup> Vgl. STOELLGER, Dispositiv als Deutungsmacht (2012), 47–60.

<sup>13</sup> GADAMER, Wahrheit und Methode I (1960), 493.

<sup>14</sup> Vgl. STOELLGER, Art. Sprachspiel (2007).

<sup>15</sup> GADAMER, Wahrheit und Methode I (1960), 493f.

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.<sup>16</sup>

‚Verstehen‘ ist so gesehen ein ganz besonderes Spiel. Man ist ‚drin‘ im Spiel von Sinn und Wahrheit. Wer sich dagegen ‚zurückbehielt‘, 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.<sup>17</sup>

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.<sup>18</sup>

Daher gilt Gadamer das Spiel als ‚Metapher des Glaubens‘<sup>19</sup>. 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 *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 Gegenspieler – wozu die Nichtmitspieler bei ihm werden. Er *dualisiert* letztlich, vielleicht inspiriert durch die johanneische Theologie mit ihrer leider deutlich *dualisierenden*

<sup>16</sup> A. a. O., 494.

<sup>17</sup> GADAMER, Problematik des Selbstverständnisses (1961), 129.

<sup>18</sup> Ebd.

<sup>19</sup> Vgl. FINK, Spiel als Weltsymbol (1960).

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.<sup>20</sup> 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 Liebespiele denken – zumal wenn es um Gott geht.<sup>21</sup>

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“<sup>22</sup>. 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 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

<sup>20</sup> Vgl. GRÄB-SCHMIDT/MENGA (Hrsg.), Grenzgänge der Gemeinschaft (2017).

<sup>21</sup> Vgl. STOELLGER, Spiel der Hermeneutik (1999).

<sup>22</sup> WITTGENSTEIN, Philosophische Untersuchungen (1971), 567.

28,20), in der Gemeinschaft des Leibes Christi, in der Welt als Gottes Schöpfung usw. Darin liegt seine soteriologische Bedeutung.<sup>23</sup>

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.<sup>24</sup>*

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 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 präventiv 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.<sup>25</sup>*

Es geht also vor allem 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

<sup>23</sup> FISCHER, Glaube als Erkenntnis (1989), 24.

<sup>24</sup> A. a. O., 25.

<sup>25</sup> A. a. O., 27.

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.).

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.<sup>26</sup>

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 wunder-

<sup>26</sup> Vgl. STOELLGER, Wirksame Wahrheit (2004).

bare 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.

#### 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 ‚Grundbegriff‘ 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!“<sup>27</sup> Ausgeführt heißt das:

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.<sup>28</sup>

Damit wird zugleich eine eminente Deutungsmachtpraxis thematisch. Was poetologisch wie auf andere Weise theologisch als *raptus*, freundlicher formuliert als ‚hinreißen‘, 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.<sup>29</sup>

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‘“<sup>30</sup>. In der neueren Medienwissenschaft klingt das weiter nach, etwa bei Laura Bieger:

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.<sup>31</sup>

<sup>27</sup> BALÁZS, *Der Geist des Films* (1930), 14.

<sup>28</sup> A. a. O., 15.

<sup>29</sup> BALÁZS, *Kunstphilosophie des Films* (1938), 215; vgl. KOCH/VOSS (Hrsg.), „Es ist als ob“ (2009); KOCH (Hrsg.), *Illusion* (2006); VOSS, *Fiktionale Immersion* (2008).

<sup>30</sup> EISENSTEIN, *Über den Raumfilm* (1947), 201.

<sup>31</sup> BIEGER, *Ästhetik der Immersion* (2007), 9.

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 intensiver 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 intellektueller Tätigkeiten [...], je vielseitiger, desto besser.“<sup>32</sup>

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.<sup>33</sup> Was Gadamer und Werder am Spiel vor Augen führen und Fischer in 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

<sup>32</sup> SCHLEIERMACHER, Ethik 1812/13, 369.

<sup>33</sup> 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. WIRTH/HOFER, Präsenzerleben (2008). Mit Präsenzerleben „ist gemeint, dass der Rezipient sich räumlich in der mediatisierten Umgebung und nicht in der realen Umgebung fühlt, also den Rezeptionsort – den Kinossessel, das Sofa im Wohnzimmer oder ein Experimentallabor – 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 Selbstlokalisierung und der wahrgenommenen Handlungsmöglichkeiten“ entsteht (a. a. O., 162f).

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 – dergegenüber 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.<sup>34</sup> 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 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.<sup>35</sup>

Gerade in der Spielimmersion ist ein ‚Ergriffenwerden‘ oder ‚Hingerissen- und Gezogenwerden‘ 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 ‚Befind-

<sup>34</sup> Genau daran arbeitet Voss, *Der Leihkörper* (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 spürbaren 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?

<sup>35</sup> Vgl. HOLENSTEIN, *Phänomenologie der Assoziation* (1972); DERS., *Passive Genesis* (1971).

lichkeiten' im Spiel. So kann man die ‚pathische‘ Bezugnahme im Spiel von der ‚gnostischen‘ (etwa in der Wissenschaft) unterscheiden.<sup>36</sup> Was bei Foucault vor allem pejorativ erscheint, das Geförmt- 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.

## 5. ESCHATOLOGISCHE IMMERSION – SPIEL OHNE RÜCKKER?

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“<sup>37</sup> 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.

<sup>36</sup> Wie es Erwin Strauss unterschied; dem folgt BUYTENDIJK, *Wesen und Sinn des Spiels* (1933), 29ff, 117; vgl. PLESSNER, *Lachen und Weinen* (1941), 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. KRÄMER, *Die Welt – ein Spiel?* (2007), 242–246.

<sup>37</sup> Voss, *Fiktionale Immersion* (2008), 70.

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 Hingerrissen 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.

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 abgehängt 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 IMMERSSION

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.<sup>38</sup> 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“<sup>39</sup>. 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

<sup>38</sup> VOSS, *Fiktionale Immersion* (2008), 70.

<sup>39</sup> SCHILLER, *Über die ästhetische Erziehung* (1795), 15. Brief, 618; vgl. CORBINEAU-HOFFMANN, *Spiel* (1995), 1385.

Kampfes und der Konkurrenz?). Es hat das Potential, Innovation und Individualisierung zu fördern etc.

In der Medientheorie wird das ‚Jüdische Wende‘ genannt. Schillers These hat Schule gemacht. Auch Jüngel zum Beispiel ruft Schiller auf, der gegenüber dem Reich der Kräfte und der Gesetze als dritten, das fröhliche Reich des Spiels und des Scheins unterscheidet: „*Freiheit zu geben durch Freiheit* ist das Grundgesetz dieses Reichs“<sup>40</sup>. Die „*enthemmende Wirkung des Kunstwerks*, die gerade dadurch entsteht, daß es den Betrachter *gefängelnimmt*, gibt dem ästhetischen Verhältnis des Menschen einen *theologischen Stellenwert*“<sup>41</sup>. ‚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-Epigonon zum Trotz darauf bestehen muß, das Gut und Schön *zweierlei* ist.<sup>42</sup>

Das könnte sich auch gegen Gadammers 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, wie Fischer und Jüngel, um den Glauben zu verstehen? Damit setzt man auf Immersion – deren Enthemmung in manchen Computerspielen manifest wird.

<sup>40</sup> JÜNGEL, *Schönheit im Lichte der Wahrheit* (1984), 385; vgl. SCHILLER, *Über die ästhetische Erziehung* (1795), 27. Brief, 667.

<sup>41</sup> Ebd.

<sup>42</sup> A. a. O., 386.

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.<sup>43</sup>

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.

<sup>43</sup> FISCHER, Glaube als Erkenntnis (1989), 34.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Balázs, Béla: Der Geist des Films (1930), Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.
- Balázs, Béla: Zur Kunstphilosophie des Films (1938), in: Texte zur Theorie des Films, hrsg. v. Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart: Reclam 1995, 204–226.
- Bieger, Laura: Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild (Kultur- und Medientheorie), Bielefeld: transcript 2007.
- Buytendijk, Frederik J. J.: Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb, Berlin: Kurt Wolff Verlag 1933.
- Corbineau-Hoffmann: Angelika, Art. Spiel, in: HWPh 9, 1995, 1383–1390.
- Eisenstein, Sergej: „Über den Raumfilm“ (1947), in: Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film, hrsg. v. Oksana Bulgakowa/Dietmar Hochmut, Leipzig: Reclam 1988, 196–262.
- Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol, Stuttgart: Kohlhammer 1960.
- Fischer, Johannes: Glaube als Erkenntnis. Zum Wahrnehmungscharakter des christlichen Glaubens (BevT 105), München: Kaiser 1989.
- Fuhrmann, Manfred (Hrsg.): Terror und Spiel. Probleme der Mythenrezeption (Poetik und Hermeneutik, Bd. IV), Paderborn: Fink 1971.
- Gadamer, Hans-Georg: Wahrheit und Methode I: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Tübingen: Mohr Siebeck 1960.
- Gadamer, Hans-Georg: Zur Problematik des Selbstverständnisses. Ein hermeneutischer Beitrag zur Frage der ‚Entmythologisierung‘ (1961), in: Ders., Wahrheit und Methode II: Ergänzungen, Register, Tübingen: Mohr Siebeck, 1986, 121–132.
- Gräß-Schmidt, Elisabeth/Ferdinando Menga (Hrsg.): Grenzgänge der Gemeinschaft. Eine interdisziplinäre Begegnung zwischen sozial-politischer und theologisch-religiöser Perspektive (Dogmatik in der Moderne 17), Tübingen: Mohr Siebeck 2017.
- Holenstein, Elmar: Passive Genesis. Eine begriffsanalytische Studie, Tijdschrift voor Filosofie 33 (1971), 112–153.
- Holenstein, Elmar: Phänomenologie der Assoziation. Zu Struktur und Funktion eines Grundprinzips der passiven Genesis bei E. Husserl (Phaenomenologica 44), Den Haag: Nijhoff 1972.
- Jüngel, Eberhard: „Auch das Schöne muß sterben“ – Schönheit im Lichte der Wahrheit. Theologische Bemerkungen zum ästhetischen Verhältnis (1984), in: Ders., Wertlose Wahrheit. Zur Identität und Relevanz des christlichen Glaubens. Theologische Erörterungen, Bd. III (BevT 107), München: Kaiser 1990, 378–396.
- Klie, Thomas: Immer mal gespielt. Zur sprunghaften Rezeption des Spielbegriffs in der Praktischen Theologie, Magazin für Theologie und Ästhetik 24 (2003).
- Klie, Thomas: Zeichen und Spiel. Semiotische und spieltheoretische Rekonstruktion der Pastoraltheologie (PThK 11), Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus 2003.
- Koch, Gertrud/Christiane Voss (Hrsg.): „Es ist als ob“. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft, München: Fink 2009.
- Koch, Gertrud (Hrsg.): ... kraft der Illusion, München 2006; Montage, AV. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation 17 (2008).

- Krämer, Sybille: Die Welt – ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit, in: Denken und Lernen mit Bildern. Interdisziplinäre Zugänge zur Ästhetischen Bildung, hrsg. v. Rolf Niehoff/Rainer Wenrich, München: Kopaed 2007, 238–254.
- Moltmann, Jürgen: Die ersten Freigelassenen der Schöpfung. Versuche über die Freude an der Freiheit und das Wohlgefallen am Spiel, München: Kaiser 1970.
- Plessner, Helmuth: Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens (1941), in: Ders., Gesammelte Schriften, hrsg. v. Günter Dux/Odo Marquard/Elisabeth Ströker, Bd. 7, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1982, 201–387.
- Roth, Michael: Sinn und Geschmack fürs Endliche. Überlegungen zur Lust an der Schöpfung und der Freude am Spiel, Leipzig: Evangelische Verlagsanstalt 2002.
- Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen (1795), in: Ders., Sämtliche Werke, Bd. V, hrsg. v. G. Fricke/H. G. Göpfert, München: Hanser 1967, 570–669.
- Schleiermacher, Friedrich D. E.: Ethik 1812/13, in: Schleiermachers Werke. Auswahl in vier Bänden, Bd. 2, hrsg. v. Otto Braun/Johannes Bauer, Leipzig: Meiner 1927, 241–371.
- Stoellger, Phillip: Dispositiv als Deutungsmacht. Zum Dispositiv zwischen Macht, Spiel und MacGuffin, in: Ästhetik x Dispositiv. Die Erprobung von Erfahrungsfeldern (Theorie: Gestaltung 9), hrsg. v. Elke Bippus u. a., Zürich: Edition Voldemeer/Wien: Springer/New York, NY: de Gruyter 2012, 47–60.
- Stoellger, Phillip: Grenzreaktionen Gottes. Hat Gott etwas zu lachen?, *TheoLogica* (1/2000), 14–21.
- Stoellger, Phillip: Das Spiel der Hermeneutik und der Kampf, in: *TheoLogica* (1999), 3–12.
- Stoellger, Phillip: Art. Sprachspiel, in: Historisches Wörterbuch der Rhetorik Bd. 8, hrsg. v. Gert Ueding u. a., Tübingen 2007, 1135–1141.
- Stoellger, Phillip: Wirksame Wahrheit. Zur effektiven Dimension der Wahrheit in Anspruch und Zeugnis, in: Wahrheit in Perspektiven. Probleme einer offenen Konstellation (RPT 14), hrsg. v. Ders./Ingolf U. Dalferth, Tübingen: Mohr Siebeck 2004, 333–382.
- Voss, Christiane: Fiktionale Immersion zwischen Ästhetik und Anästhesierung, *Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft* 8 (2008), 3–15.
- Voss, Christiane: Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion (Film Denken), München: Fink 2013.
- Weder, Hans: Verstehen durch Metaphern, in: Ulrich Mell (Hrsg.), Die Gleichnisreden Jesu 1899–1999. Beiträge zum Dialog mit Adolf Jülicher (BZNW 103), Berlin/New York: de Gruyter 1999, 96–112.
- Wirth, Werner/Matthias Hofer: Präsenzerleben. Eine medienspsychologische Modellierung, *Montage, AV. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation* 17 (2008), 160–175.
- Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen, in: Ders., Werkausgabe, Bd. I, hrsg. v. G. E. M. Anscombe/Rush Rhees, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1971, 225–580.

## GLÜCK IM SPIEL?

Zur ethischen und anthropologischen Dimension einer ästhetischen Kategorie

Birgit Recki

1.

Aus philosophischer Sicht scheint es auf den ersten Blick eindeutig: Der Begriff des Spiels hat seinen natürlichen Ort in der Ästhetik; nicht allein Kants freies Spiel der Erkenntnisvermögen und Schillers Spieltrieb, auch Nietzsches Modell des spielenden Kindes deuten darauf hin: Das Spiel scheint reserviert zu sein für die Phänomenologie der ästhetischen Erfahrung. Worum es in der Sache im Einzelnen auch immer gehen mag – überall wo gespielt wird, geht es immer auch um die reine Lust am performativen Vollzug, in der das ästhetische Element zu sehen ist. Durch sie ist im Spiel das Subjekt des Erlebens exponiert.

Sollte dies richtig sein, so ist zumindest zu konzedieren: Nicht wenige Vorgänge, die in die Terminologie des Spiels gefasst werden, lassen die Eindeutigkeit und Suffizienz einer so als privilegiert verstandenen Zuordnung fragwürdig erscheinen. Die Spielmetaphorik spielt eine große Rolle auch dort, wo keine ästhetische Erfahrung thematisch ist, wo die mögliche Lust am Vollzug nicht prägnant wird. Bemerkenswert ist schon die Häufigkeit der wenigstens rhetorischen Bereitschaft, zu *wetten*. Und sind auch wenige andere so anspruchsvoll wie die Pascal'sche Wette<sup>1</sup> auf die Existenz Gottes – an ihr hat man doch das Exempel, an dem man sich wird vor Augen führen können, wie stark das Moment des Spielerischen eingebettet sein kann in einen nichtästhetischen Kontext und dann zurücktritt hinter dessen dominierendes Interesse – hier das existentielle Interesse am Schicksal der eigenen unsterblichen Seele. Das rationale Interesse am optimierenden Umgang mit den eigenen Möglichkeiten kann sich beim Wetten überhaupt auf die Artikulation von Wünschbarem und auf die Erhaltung einer ‚Arbeitshypothese‘ von starkem motivationalen Effekt richten; aber auch schlicht auf die Klärung, wer Recht hat; auf die befriedende Formalität im Austragen von Rivalität; auf die rituelle Behauptung intellektueller Dominanz; auf die Demonstration von Risikobereitschaft in Situationen, die nach dem Modell des Potlatch strukturiert sind und von daher zur Struktur der sozialen *selffulfilling prophecy* tendieren. Ein auffälliges Indiz ist in diesem Zusammenhang die subkulturell übergreifende Karriere eines der hässlichsten

<sup>1</sup> Vgl. PASCAL, Über die Religion (1670).