

Vom Spielerischen in der Religion

Christoph Seibert, Hamburg

Ich beginne mit einer kleinen Anekdote. Vor einiger Zeit unterhielt ich mich mit einer Person, der mitten einer anspruchsvollen Projektarbeit steckte. Sie zeigte mir ihren prall gefüllten Ordner mit Kopien und Notizen und begann, mir ihr Konzept zu erklären. Es klang alles ziemlich gut. Es stellte sich dann aber im Verlauf des Gesprächs heraus, dass sie nach eigener Auskunft den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehe. In meiner Reaktion darauf ertappte ich mich dabei, dass ich sagte, sie solle erst einmal spazieren oder joggen gehen, sich einen Film ansehen oder andere schöne Sachen machen. Hätte ich ihr auch sagen können: „Spielen Sie doch ein bisschen“? Wie dem auch sei, ich vermute, wir alle kennen ähnliche Situationen aus eigener Erfahrung. Es sind Situationen, in denen sich in unserem Leben ein Knäuel an Ideen oder Problemstellungen auftut, ohne dass wir einen Weg sehen, damit konstruktiv umzugehen; seien es die Vorbereitungsphasen zu Predigt und Unterricht oder sei es die Planung eines neuen Gemeindekonzeptes. Sollten wir in solchen Situationen vielleicht manches Mal sagen: „So, ich gehe jetzt erst einmal spielen“? Lässt sich das aber mit einer verantworteten Amtsführung in Einklang bringen, vor allem wenn es am helllichten Tage passiert? Die Schwierigkeit dieser Verhältnisbestimmungen nahm für mich fast komische Züge an, als mich meine Tochter am Wochenende fragte, ob ich mit ihr ein Spiel spielen wolle. Daraufhin sagte ich, dass ich das nur für eine halbe Stunde tun könne, da ich noch arbeiten müsse. Bei der Arbeit handelte es sich um einen Vortrag zum Thema „Spiel“. Das sagte ich ihr natürlich nicht.

Ich habe diese Beispiele angeführt, weil sie bereits etwas darüber verraten, unter welchen Gesichtspunkten ich heute auf die Spiel-Thematik eingehen möchte. Negativ ausgedrückt, geht es mir nicht um eine ausgewiesene Typologie des Spiels und seiner verschiedenen Formen. Darum haben sich andere bereits in sehr umsichtigen Arbeiten verdient gemacht. Mir geht es auch nicht darum, eine theologische Grundlegung des Spiels zu liefern. Auch hierzu liegen interessante Vorschläge in der systematischen¹ und praktischen Theologie² vor. Mein Vorhaben ist bescheidener. Wie die gewählten Beispiele bereits dezent angedeutet haben, interessiert mich vor allem die Frage, wie die Funktion einer spielerischen Haltung zu den Dingen im Rahmen unserer Lebenspraxis näher bestimmt werden kann. Diese allgemeine Bestimmung meines Interesses lässt sich in zwei Teilfragen aufgliedern: (1) Als was lässt sich das

¹ Vgl. Wolfhart Pannenberg, *Anthropologie in theologischer Perspektive*, Göttingen 1983, 312–328; Michael Roth, *Sinn und Geschmack fürs Endliche. Überlegungen zu Lust und der Schöpfung und Freude am Spiel*, Leipzig 2002; Eilert Herms, *Spielen als Gotteslob*, in: Ders., *Zusammenleben im Widerstreit der Weltanschauungen. Beiträge zur Sozialethik*, Tübingen 2007, 305–318.

² Vgl. etwa Oliver Kliss, *Das Spiel als bildungstheoretische Dimension der Religionspädagogik*, Göttingen 2008.

Spielerische genauer bestimmen? (2) Welchen Beitrag in der Entwicklung von Religion erbringt es?

1. Vom Spielerischen

A. Reichweite der Fragestellung: Indem ich nicht das Substantiv „Spiel“ verwende, sondern das substantivierte Adjektiv „das Spielerische“ möchte ich den Prozesscharakter dessen betonen, um was es beim Spiel geht. Nicht einzelne, mehr oder weniger klar voneinander unterscheidbar Spielformen und deren Regeln sind also im Fokus, sondern eine Haltung, die in ihnen jeweils in verschiedenem Maße und Gepräge wirksam ist. Diese Erweiterung der Perspektive geht freilich auf Kosten einer trennscharfen Begriffsbestimmung, die dann als Selektionskriterium angewendet werden kann, um in unserer Umwelt bestimmte Praktiken als Spiele und andere als etwas anderes, beispielsweise als wirtschaftliche oder wissenschaftliche Tätigkeiten zu markieren. Diesen Verlust hoffe ich allerdings mit einem Gewinn zu kompensieren. Mit der Perspektivenerweiterung erhoffe ich nämlich einen Aufschluss darüber zugewinnen, dass die Haltung des Spielerischen umfassender ist als bestimmte Spielformen; und dass jene Formen einen unangemessenen Objektivitätsstatus erlangen, wenn sie von jener Haltung abgelöst werden und gewissermaßen als Artefakte ein objektives Eigenleben erlangen. In ähnlicher Weise könnte man auch im Bereich der Kunsttheorie verfahren, indem man sich nicht allein auf die verschiedenen Produkte, die Kunstwerke, sondern zugleich auch auf den Prozess ihrer Bildung und der in ihm wirksamen Einstellung konzentriert, eben auf das Künstlerische.³

B. Allgemeine Bestimmung des Spielerischen: Wie immer man nun das Spielerische näher bestimmen mag, als eine Haltung gegenüber Etwas eignet ihm jedenfalls keine monologische Struktur, sondern es ist ein Verhältnis zwischen Mehreren, mindestens also zwischen Zweien. Dabei kommen die klassischen Untersuchungen zum Thema meines Wissens alle darin überein, dass es sich hier um ein aktives Verhältnis handelt. Es geht in ihm somit um ein aktives Verhalten. Wir nennen ein solches Verhalten ein Tun. Wie lässt sich dieses Tun näher charakterisieren? In einem ersten Schritt möchte ich es anhand einer bekannten Grundunterscheidung näher eingrenzen, die Schleiermacher in seiner Güterlehre entwickelt. Dort wird unterschieden zwischen organisierenden Tätigkeiten und symbolisierenden Tätigkeiten.⁴ Während das organisierende Tun von seiner intentionalen Struktur auf eine direkte, bisweilen materielle Veränderung der Umwelt abzielt, zielt die symbolisierende Tätigkeit vorrangig auf eine Darstellung der verschiedenen Verhältnisse unseres Wirklichkeitsbezugs. Das Spielerische und seine verschiedenen Ausdrucksformen werden von ihm dann als im Sinne der Darstellung

³ Vgl. John Dewey, *Art as Experience*, 1934.

⁴ Vgl. Friedrich Schleiermacher, *Ethik* 1812/13, hg. v. Hans-Joachim Birkner, Hamburg ²1990, 18f.

verstanden.⁵ Wenn das zutrifft, geht es im Spiel also nicht vorrangig um objektive Veränderungen von Umweltverhältnissen, sondern um den *Ausdruck* und das *Verstehen menschlicher Existenz* in ihren verschiedenen Lebensbezügen. Aus diesem Grund lässt sich das Spielerische auch nicht hinreichend erfassen, wenn von seinen Symboliken abgesehen wird, die sowohl im Traum als auch im Wachzustand wirksam sind.⁶ Soviel zu ersten Grundcharakterisierung des spielerischen Tuns.

Diese gewinnt nähere Konturen, wenn gesehen wird, dass wie jedes Tun so auch das spielerische stets einen *Spielraum* in Anspruch nimmt, in dem es sich vollzieht. In diesem sind dem Tun aller erst seine verschiedenen Möglichkeiten eröffnet; ohne ihn ließe es sich daher auch nicht angemessen als Tun bestimmen. So gesehen verbleibt jener Spielraum, der Horizont des Möglichen, dem Tun auch nicht bloß äußerlich; es ist, was es ist, vielmehr allein unter Einschluss des ihm eröffneten Spiels des Möglichen. Erst in ihm hat es somit Spiel, verstanden als Freiraum. Dabei lässt sich dieser Spielraum je nach Perspektive natürlich unterschiedlich weit bestimmen. Blickt man auf ganz konkrete Spielarten, wird er durch die nach vorn und hinten abgegrenzte Zeitphase des Spielens und die dabei wirksamen Spielregeln bestimmt. Weitert man den Blick, so erscheint schließlich die gesamte Existenz als Spielraum des Möglichen. Im diesem Fall bilden die konkreten Spielarten dann konkrete Ausdrucksformen einer sehr viel umfassenderen Realität. Dies vorausgesetzt lässt sich jedenfalls sagen, dass das Spielerische als darstellerisch-expressives Tun in der Regel auch als ein *freies Tun* angesprochen werden kann, und zwar in einem ganz niederschweligen Sinn, der die Probleme zwischen Determinismus, Indeterminismus und Kompatibilismus unberührt sein lässt. Doch nicht nur das lässt sich sagen. Zugleich ist es wichtig darauf zu achten, dass der dem Spielerischen geöffnete Freiraum im aktiven Tun selbst passiv *erlitten* wird. Die Tatsache, dass dem Tun überhaupt etwas möglich ist, mithin das Spiel des Spielerischen, geht nämlich nicht aus einem aktiven Entschluss hervor. In seinem freien Vollzug erleidet es vielmehr sein eigenes Möglichsein. Diese passivische Komponente, die im Tun selbst hervortritt, wird später noch interessieren. Zunächst soll die Charakterisierung des Spielerischen aber noch abgerundet und schließlich auf einen Aspekt hin zugespitzt werden.

Dem Bisherigen korrespondiert nun die wohl gängigste Charakterisierung des Spielerischen als ein *zweckfreies Tun*. Die Rede von der Zweckfreiheit kann allerdings leicht missverstanden werden, wenn man das Spiel jeglichem Zweck enthoben sein lässt. Jedenfalls müssten dann viele Spielarten aus der Bestimmung des Spielerischen ausscheiden, man denke nur an Wettkampfspiele, die aus eigener Logik auf Gewinn einer Partei abzielen. Die Rede von einer Zweckfreiheit des spielerischen Tuns macht also nur Sinn, wenn damit Zwecke gemeint sind,

⁵ Und zwar in der Sphäre der freien Geselligkeit. Vgl. Schleiermacher, aaO., 129.

⁶ Angesichts dieser weiterführenden Klassifizierung könnte man überlegen, ob es nicht auch Spiele gibt, mit denen eine tatsächliche Veränderung der Verhältnisse einhergeht. So etwa in bestimmten Formen des spielerischen Kampfes. Ungeachtet dessen sollte aber daran festgehalten werden, dass die darstellerische Komponente auch bei ihnen nicht verloren geht, sondern in einer anderen Hinsicht gewahrt wird.

die dem Prozess eines spielerischen Umgangs mit den Dingen *äußerlich* sind. Seine Zweckfreiheit ist also dann gegeben, wenn es nicht, wie bereits Kant sieht, „einer anderen Absicht wegen“⁷ ausgeführt wird. Es ist sich vielmehr selbst genug und kann daher auch auf keine utilitaristische Verwertbarkeitslogik restlos zurückgeführt. Hier zeigt sich das scheinbar Unnütze des Spielerischen, jedenfalls wenn man es in einem Referenzrahmen betrachtet, in dem es auf Machbarkeits- und Verwertbarkeitskalküle ankommt. Im Spielerischen werden diese rationalen Begrenzungen somit auf Sinnpotentiale hin transzendiert, die nicht in deren eigener Verfügung liegen. An dieser Einsicht sollte auch dann festgehalten werden, wenn in einer theoretisch umfassenderen Perspektive durchaus zu erkennen ist, dass gerade dieses zum Zwecke der Existenzsicherung Unnütze des Spiels sich bildungsgeschichtlich als äußerst nützlich erweisen kann.⁸ Doch diese Perspektive ist im Verhältnis zur Intentionalität des Spiels sekundär. Dies eingestanden scheint es nahe liegen, aus der besagten Zweckfreiheit des Spielerischen den Schluss zu ziehen, es müsse in einer Dimension der Erfahrung verortet werden, die von einer anderer Art sei als die des „gewöhnlichen Lebens“.⁹ Geht man soweit, kommt am freilich nicht umhin, ein Verständnis des Gewöhnlichen oder Alltäglichen zu bemühen, von dem das Spielerische dann abgegrenzt werden solle. Soweit ich die Lage übersehe, kommt es in diesem Zusammenhang zu einer doppelten Differenzierungsleistung:

Zum einen wird die „gewöhnliche Erfahrung“ als Sphäre des *zweckrationalen* Handelns bestimmt. In ihm sollen bestimmte Ziele unter Einschluss einer möglichst kostengünstigen Mittelwahl effizient realisiert werden.¹⁰ Da hier das Interesse an einer strategisch verantworteten „Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden“¹¹ vorherrscht, das Spielerische aber genau von dieser Zweckerationalität absieht, muss es konsequenterweise als eine Durchbrechung oder Unterbrechung des Alltäglichen angesehen werden.¹² Das Alltägliche lässt sich aber nicht nur mittels der Kategorie des Zweckerationalen bestimmen. Zum anderen zeugt es ebenfalls von Differenzierungen, die bestimmte Verhaltensweisen in einem *wertrationalen* Sinn als gut und böse, gerecht und ungerecht, erlaubt und verboten erscheinen lassen. Es ist somit zugleich der Bereich moralisch relevanter Unterscheidungen und Gründe. Doch auch von solchen „moralischen [...] Notwendigkeiten“¹³ sieht man das Spielerische gerne befreit. Als Unterbrechung des gewöhnlichen Lebens vollzieht es sich jenseits der wertgebundenen Differenzierungen von gut und böse. Es macht daher auch keinen Sinn, den Akt des Spielens unter Rückgriff auf moralische Unterscheidungen und ihre Gründe zu erfassen.

⁷ Kant, Über Pädagogik, Akademie-Ausgabe IX, Berlin/Leipzig 1923, 470; vgl. Ders., Kritik der Urteilskraft, B 224f.

⁸ Vor diesem Hintergrund redet beispielsweise John Dewey von Spiel und Kunst als „moral necessities“ (Ders., Human Nature and Conduct, New York 1923, 160).

⁹ Vgl. J. Huizinga, Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (Leiden 1938), Hamburg 2013, 16f. Daran anknüpfend R. N. Bellah, Religion in Human Evolution, Cambridge Mass. 2011, 76.

¹⁰ Vgl. Max Weber, Wirtschaft und Gesellschaft, Tübingen 1980, 12f.

¹¹ Huizinga, Homo ludens, 17.

¹² Ebd.

¹³ So – mit Verweis auf Kant und Schiller – Helmuth Plessner, Der Mensch im Spiel (1967), in: Ders., Gesammelte Schriften VIII, Darmstadt 2003, 307–313, 307.

Ich möchte diese Differenzierung zwischen dem moral- und zweckfreien Spiel und der Sphäre des Gewöhnlichen an dieser Stelle gar nicht problematisieren. Sie hat vielmehr einen heuristischen Wert, um zu einer ersten Bestimmung des Spielerischen zu gelangen. Ob wir dabei stehen bleiben können, ist dennoch eine Frage, die nicht umgangen werden sollte und auf die ich später vielleicht noch eingehen werde. An dieser Stelle ist zunächst aber eine erste Bündelung des Gedankenganges angebracht: Unter dem Spielerischen möchte ich in Anknüpfung an klassische Entwürfe zum Thema ein *aktives Tun* verstehen, das sich in einem vorrangig *darstellerisch-expressiven Bezug* zu den Dingen findet, wobei es nicht um eines anderen willen unternommen wird. *Seinen Sinn findet es vielmehr in sich selbst.*

Mit dieser Bestimmung ist eine Grundcharakteristik des Spielerischen gewonnen, an die weitere Feinjustierungen des Spielvorgangs geknüpft werden können. Von Belang sind hier etwa der aus dem Unterschied zum Gewöhnlichen vorhergehende „als ob“-Charakter und das Wissen um dieses „Als-ob“¹⁴; genannt werden kann aber auch die raumzeitliche Begrenztheit des Vorgangs,¹⁵ die ihn als eine in sich abgeschlossene Tätigkeit zu erkennen gibt. Mich interessiert im Folgenden vor allem ein noch nicht genanntes Merkmal des Spielerischen, nämlich eine in ihm *wirksame Vagheit* und *Ambivalenz*.

C. Scharfstellung: Das Spielerische als Zwischenbestimmung. Aus der Sicht einer phänomenologisch orientierten Psychologie hat Frederik Buytendijk in den dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts die Dynamik des spielerischen Tuns ganz allgemein in der Ambivalenz zwischen dem jugendlichen Drang nach Bindung und Selbstständigkeit begriffen. Die in diesem Prozess entstehenden Veränderungen einzelner Verhaltensmomente oder Verhaltensverläufe sind nun – das ist das Entscheidende – *nicht vollkommen voraussagbar*. Eine einzelne Phase des Verhaltens kann deshalb nicht als hinreichender Grund für eine darauf folgende Phase angesehen werden. Was den Übergang zwischen beiden angeht, treiben vielmehr die Elemente „der «Überraschung,» des «Abenteuers» und des »Einfalls«“ die „Dynamik des Spiels“¹⁶ voran. Das liegt insbesondere an einem Zweifachen: Erstens liegt es an der Tatsache, dass das spielerische Verhalten sich auf etwas oder jemanden bezieht, von dem ein Einfluss ausgeht, der gegenüber der Vorausschau des eigenen Verhaltens immer auch kontingent bleibt. „Spielen“, so die These, „ist also nicht nur, daß einer mit etwas spielt, sondern auch, daß etwas mit dem Spieler spielt“.¹⁷ Es ist die genaue Kontur dieses Etwas, die aus der Sicht des jeweiligen Verhaltens mehr oder weniger vage ist, obgleich sein Einfluss spürbar bleibt und eine eigentümliche Spannung erzeugt. Dass es sich dabei um eine Spannung handelt, liegt zweitens an dem generellen Bezug, der zum Phänomen des Vagen besteht. Einerseits sind wir danach bestrebt, dem Undeutlichen, noch nicht hinreichend Bestimmten vermittlems der Imagi-

¹⁴ Vgl. Huizinga, *Homo ludens*, 12.

¹⁵ Vgl. aaO., 18.

¹⁶ F.J.J. Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, Berlin 1933, 115.

¹⁷ AaO., 117.

nationskraft Züge eines vertrauten Bildes zu entlocken. Andererseits bleibt dennoch ein Moment an Unsicherheit auf unserer Seite bestehen, dem auf der Seite des Anderen das Moment partieller Fremdheit, vielleicht sogar einer gewissen Unberechenbarkeit korrespondiert. Damit das Spiel weitergehen kann, muss der Bezug zu solchen mehr oder weniger vagen Konstellationen eingegangen werden. Dabei wird jenes Etwas, das mitspielt, zunehmend bestimmt, ohne jedoch mit Sicherheit beanspruchen zu können, es im Ganzen erfasst zu haben. Dann wäre das Spiel jedenfalls zu einem Ende gekommen. Eine spielerische Haltung zu den Dingen bewegt sich folglich auf der sich ständig *verschiebenden Grenze* zwischen Bekanntem/Vertrautem und Unbekanntem/Fremdem. Dabei können beide Pole natürlich nicht in einem absoluten Sinn genommen werden, ohne die Realität des Spielerischen selbst aufzuheben. Wenn nämlich alles bekannt wäre, würde Spiel sowohl seinen Anlass als auch seinen Reiz verlieren; und wenn alles unbekannt bliebe, wäre es überhaupt nicht möglich, ein spielerisches Verhältnis einzugehen. „*Das völlig Bekannte ist genau so sehr zum Spielen ungeeignet wie das völlig Unbekannte.* In der Spielsphäre liegt zusammen das Mögliche nicht ganz Wirkliche mit dem wirklich-Wirklichen“.¹⁸

Als aktives, zweckfreies Tun bewegt sich das Spielerische somit in einem eigentümlichen *Zwischen*: Weder ganz auf die Seite des Bekannten noch ganz auf die Seite des Unbekannten fallend, geht es auf der Grenze zwischen beiden vorstatten, indem es immer neue Bezugspunkte zwischen ihnen entdeckt und dadurch die Grenze zugunsten des Bekanntheitspoles zu verschieben trachtet. In diesem Zwischen, in diesem „potential space“¹⁹ erkundet es daher Möglichkeitsspielräume eines künftigen Verhaltens. Es kann also festgehalten werden, dass es das Spielerische primär mit der *Realität eines Möglichen* zu tun hat. Darin gründen sein permanentes Risiko und das Wagnis, das mit jedem Akt neu eingegangen wird. Die geknüpften Beziehungen können sich nämlich ebenso als Gegenteil dessen herausstellen, was erwartet worden ist. Aus dieser spannungsvollen Situation kann das Spielerische nur um den Preis seiner eigenen Auflösung heraustreten. Das gilt freilich nicht nur in der gerade angezeigten psychologischen Perspektive, es gilt ebenso aus einer kulturanthropologischen Sicht wie der Huizingas.²⁰ Damit ist allerdings noch nicht gesagt, welchen Beitrag es im Aufbau religiöser Erfahrungswirklichkeit übernimmt. Dieser Frage werde ich mich jetzt zuwenden. Präziser gefasst geht es nun darum die Funktion der im spielerischen balancierten Spannung zwischen Vertrautem und Fremden, Bestimmtheit und Unbestimmtheit in religionstheoretischer Hinsicht zu erkunden.

¹⁸ AaO., 144.

¹⁹ Ich knüpfe hier an einen Terminus von D. W. Winnicott an. Vgl. D. W. Winnicott, *Vom Spiel zur Kreativität* (London, 1971), Stuttgart 1972, 116*. Zum Beitrag Winnicotts für eine Theorie der Kreativität vgl. H. Joas, *Die Kreativität des Handelns*, Frankfurt/Main 1992, 240–244.

²⁰ Vgl. Huizinga, *Homo ludens*, 19; 58.

2. Vom Spielerischen in der Religion

In Anknüpfung an Huizinga ist es in den letzten Jahren insbesondere der im Sommer verstorbene Soziologie Robert Bellah gewesen, der in einer phylogenetischen Perspektive das Entstehen von Religion vom Spiel her versteht.²¹ Ich möchte im Folgenden allerdings nicht hier ansetzen, sondern bei einer Einsicht, die der Gründervater des nordamerikanischen Pragmatismus, Charles Sanders Peirce, in seinen letzten Jahren formuliert hat. Er weist dem Spielerischen eine unverzichtbare Funktion im elementaren Aufbau religiöser Erfahrungswirklichkeit zu. Ausgehend davon werde ich dann in einem zweiten Schritt versuchen, dessen kommunikativen Charakter im Zusammenhang des spielerischen Tuns zu stellen.

*A. Das Spielerische in der Herausbildung religiöser Erfahrungswirklichkeit: Ausgangspunkt des peirceschen Gottesargumentes bildet die interne Differenzierung des Spielraums unseres Tuns und Erleidens in drei „UNIVERSEN DER ERFAHRUNG“.*²² Dieser bildet nämlich keinen monolithischen Block, sondern ist bis zu einem bestimmten Ausmaß polyzentrisch verfasst. Dabei wird zunächst die Sphäre idealer Gegenstände poetischer oder mathematischer Natur von der Welt der „ROHEN WIRKLICHKEIT von Dingen und Tatsachen“ unterschieden. Das ist deshalb möglich, weil es in Letzterer zu bisweilen drastischen Erfahrungen mit äußeren Widerständen und Reaktionen kommt, die im Bereich idealer Größen so nicht gemacht werden können (Autounfall). Davon unterscheidet er schließlich die Welt der Semiose, der Zeichenbildung und ihrer Wirkungen. Ihr geht es um die auf Regelmäßigkeit abzielende Verknüpfung zwischen Verschiedenem, also auch zwischen einzelnen Elementen der beiden zuerst genannten Erfahrungsbereiche. Wie immer die Beziehungen zwischen diesen drei Bereichen verfasst sind, wichtig ist jedenfalls zu sehen, dass sich der Gedankengang ausgehend von einer Tätigkeit entwickelt, die diesen dreifach strukturierten Spielraum allen Verhaltens zum Gegenstand hat. Bei dieser Tätigkeit handelt es sich um einen Denkprozess im weitesten Sinn. Peirce bezeichnet ihn, das ist von zentraler Bedeutung, als „Argument“ im Unterschied zu „Argumentation“.

Beide Begriffe stehen in einem Gattungs-Art-Verhältnis zu einander, wobei „Argument“ den Gattungsbegriff, „Argumentation“ den Artbegriff bildet. Zur Erläuterung: Unter einem Argument versteht Peirce ganz generell einen Denkprozess, der dazu „tendiert, eine bestimmte Überzeugung hervorzubringen [to produce a definite belief]“; bei einer Argumentation handelt es sich dann um eine bestimmte Art dieses Denkprozesses, nämlich um ein „ARGUMENT, das aus klar umrissenen Prämissen hervorgeht [proceeding upon definitely formulated premises]“²³. Im Umkehrschluss heißt das, dass eine Denktätigkeit nicht notwendigerweise von

²¹ Bellah, *Religion in Human Evolution*, bes. 91–116.

²² Ich beziehe mich auf die deutsche Übersetzung in: Charles S. Peirce, *Religionsphilosophische Schriften*, hg.v. Hermann Deuser, Hamburg 1995, 329–359, 330. Englische Begriffe sind zum Teil in Klammer beigefügt.

²³ Peirce, *Ein vernachlässigtes Argument für die Realität Gottes*, 331.

bereits klar bestimmten Prämissen ausgehen muss. Sie kann – und tut es in der Regel – von *vagen* Begriffen anheben und unter Einschluss *vager* Begriffe vonstattengehen. Und exakt so wird im Folgenden das Argument für die Realität Gottes verstanden: Einerseits handelt es sich bei ihm um eine Tätigkeit des Denkens; andererseits wird diese aber im weitesten Sinn verstanden und sollte auf keinen Fall nicht mit einem deduktiv verfahrenen Beweis verwechselt werden. Indem Peirce so ansetzt, öffnet er die Tätigkeit des Denkens für die kreativ-spielerischen Leistungen von *Instinkt* und *Gefühl*, die sonst gerne als das Andere der Vernunft aus kognitiven Prozessen ausgeschieden werden. Ihnen, so die These, kommt aber gerade im Aufbau rationaler Prozesse eine wichtige Funktion zu.

Diese Grundeinsicht aufgreifend, fährt Peirce fort: „Es gibt einen bestimmten angenehmen Zustand des Geistes, der gewöhnlich nicht so gepflegt wird, wie er es verdient hätte, was ich daraus schließe, dass er keinen eigenen Namen hat [...]. Genaugenommen handelt es sich um PURES SPIEL [pure play]. Nun wissen wir alle, SPIELEN bedeutet die lebendige Übung der eigenen Kräfte. PURES SPIEL kennt keine Regeln außer eben diesem Gesetz der Freiheit. Es wehet, wo es will. Es verfolgt keinen Zweck außer dem der Rekreation“²⁴. Der Denkprozess, der hier im Blick ist, weist alle zentralen Eigenschaften eines spielerischen Tuns auf. Er vollzieht sich als ein *aktives Verhalten*, das seinen *Zweck in sich selbst* findet und dabei keiner anderen Regel gehorcht als derjenigen, die aus ihm selbst hervorgehen. Es handelt sich um das freie Spiel der Gedanken, eine meditative Bewegung, deren Gang weder wissenschaftliche noch andere Vorurteile berechtigt sind, im Vorfeld einzuschränken. An die Stelle von Vorurteilen und dogmatistischen Beschränkungen soll vielmehr eine Unbefangenheit, Neugier und Offenheit gegenüber dem Phänomenreichtum der drei Erfahrungsuniversen treten. Als Ausdruck des Spielerischen bewegt sich jene Offenheit dabei auf der stets prekären Grenze zwischen Vertrautem und Fremdem, Bekanntem und Neuem und versucht, beides miteinander zu vermitteln. An den Rändern des Bekannten demonstriert sie also Bereitschaft für Neues, bislang möglicherweise noch Ungeahntes. Kommt es zu einer solchen Konfrontation, sucht sie die Vermittlung, und zwar einerseits innerhalb des jeweiligen Erfahrungsbereiches, andererseits aber auch zwischen ihnen. Blicken wir von hier aus auf die genaue Verlaufsstruktur des Prozesses.

Sie wird wie folgt beschrieben: „Die Morgen- und Abenddämmerung laden am meisten zur Versonnenheit ein; doch ich habe keine Stunde im Verlauf von Tag und Nacht entdecken können, die nicht ihre eigenen Vorteile dafür mitbrächte. Das beginnt mit dem durchaus passiven Aufnehmen eines Eindrucks [impression] aus irgendeinem Winkel in einem der drei Universen der Erfahrung. Doch der Eindruck geht bald über in ein aufmerksames Beobachten [attentive observation], Beobachten in Nachsinnen [musement], und Nachsinnen in lebhaftes Geben und Nehmen in der Gemeinschaft zwischen Selbst und Selbst [give-and-take of com-

²⁴ Peirce, aaO., 332.

munion between self and self]“²⁵. Am Anfang der meditativen Bewegung steht – das ist wichtig zu sehen – die Erfahrung, vom Spiel der Möglichkeiten, das den Spielraum unseres Tuns erhält, animiert zu werden. Peirce verwendet an dieser Stelle nicht ohne Grund das Bild vom „einladenden“ Charakter bestimmter Naturphänomene. Präziser gefasst ist es ein erster, noch vager Impuls, dem das Tun nachgibt, ohne ihn selbst bewirkt zu haben und ohne seine Richtungstendenz bereits hinreichend bestimmen zu können. Darin liegen auch hier das Wagnis und das Risiko des Spielerischen. Von einer meditativen Bewegung kann allerdings nur gesprochen werden, wenn die spontane Initiative in einem weiteren Prozess aufgenommen wird. Peirce beschreibt ihn als Wechselspiel von phänomengesättigter Wahrnehmung und innerem Dialog zwischen Selbst und Selbst, in dem neue Richtungstendenzen im durchaus kritischen Abgleich zwischen Wahrnehmung und bereits gefestigten Einsichten entwickelt werden. Dabei ermächtigt sich die diskursive Kritik im „Geben und Nehmen“ zwischen mehreren Perspektiven indessen nicht selbst; sie empfängt ihr Mandat vielmehr im stets aktualisierten Bezug zum Primat des Wahrnehmungsvollzuges. Soviel möchte ich zur groben Verlaufsstruktur sagen, ohne hier näher ins Detail gehen zu können. Ich hebe daher gleich auf die theologische Dimension dieser Meditationsbewegung ab.

„Wie dem auch sei, im PUREN SPIEL DER Versonnenheit wird früher oder später die Idee der REALITÄT GOTTES als ein reizvoller Einfall [attractive fancy] entdeckt werden, den der Versonnene auf verschiedene Weise entwickeln wird. Je mehr er ihn erwägt, umso mehr wird diese Idee in jedem Teil seines Geistes Wiederhall finden“²⁶. Zwei Punkte zur Erläuterung: Wenn Peirce hier von der „Idee der Realität Gottes“ redet, meint er – erstens – keine metaphysische oder dogmatische Gotteslehre. Gemeint ist ein ästhetisches und praktisches Lebensideal, das aus sich selbst heraus attraktiv erscheint, und zwar deshalb, weil es für die Lebensführung von einem entscheidenden Belang ist. Dass es nun aber zur Bildung eines solchen Ideals kommt, ist – zweitens – nicht das Resultat eines Schlusses, der von einer bereits gesetzten Prämisse mit logischer Notwendigkeit folgt. Im spielerischen Gang der Meditation, angeregt durch Instinkt und Gefühl, stellt sich die Evidenz des Göttlichen zunächst als „reizvoller Einfall“, und zwar im Modus des Entdecktwerdens ein. Die dem Spielerischen inhärenten Momente der Überraschung und des Einfalls begegnen hier somit wieder, jetzt aber in einer offenkundigen theologischen Valenz. Dabei ist entscheidend zu sehen, dass dasjenige, was im Ereignis des Überraschtwerdens als „Einfall“ einer neuen Perspektive erscheint, zunächst noch derjenigen Bestimmtheiten ermangelt, die ein klar gefasster Gegenstand aufweist. Das dürfte auch nicht anders möglich sein. Denn dasjenige, was überrascht, erscheint in der simultan präsenten Dualität von Bekanntem und Neuem, ohne dass dabei eines von beiden auf das andere reduziert werden könnte. Kann aber keines auf das andere reduziert werden, bleibt das, was überrascht, in einer eigentümlichen Zwischenstellung befangen: Es ist teils bestimmt und teils vage, ermangelt also der profilierten Kontur eines klar erfassten Gegenstandes. Aus die-

²⁵ Peirce, aaO., 233.

²⁶ Peirce, aaO., 339.

sem Grund bedarf die als „reizvolle[r] Einfall“ sich abzeichnende Evidenz des Göttlichen weiterer Explikationen, die der Versonnenen „auf verschiedene Weise entwickeln“ wird. Auf einige Aspekte einer solchen Entwicklung von Bestimmtheit möchte ich abschließend daher noch näher eingehen.

B. Das Spielerische in der Explikation religiöser Erfahrungswirklichkeit: Es dürfte deutlich geworden sein, dass Peirces Überlegungen nicht die Ausbildung einer Gottesvorstellung thematisieren, wie sie in den reichhaltigen Semantiken geschichtlicher Religionskulturen faktisch gegeben ist. Das könnte man kritisieren; ebenso könnte man fragen, worin der Gemeinschaftsbezug des meditativen Spiels besteht. Er ist zwar im inneren Dialog zwischen Selbst und Selbst indirekt mitgesetzt, die Bewegung der Versonnenheit ist als solche aber ein individueller Prozess. Jeder und jede muss ihn für sich selbst durchlaufen. Ungeachtet der an diesen Stellen vielleicht erforderlichen Kritik erachte ich eine Stärke der skizzierten Position darin, zweierlei gezeigt zu haben: Einerseits hat Peirce vor Augen geführt, dass der primäre Zugang zur Wirklichkeit des Göttlichen durch die Operationen des *Instinktes* und *Gefühls* gebahnt wird. Darin zeigen sich durchaus Parallelen zur kontinentalen theologischen Tradition. Dass er diese Leistung gerade im Zusammenhang seines Arguments für die Realität Gottes so stark betont und sie schließlich als Spiel der Versonnenheit bezeichnet, weist andererseits darauf hin, dass das Spielerische hier nicht nur als das Andere des Denkens angesehen werden kann. Es übernimmt seinerseits vielmehr wichtige Funktionen *im Aufbau* und *in der Orientierung rationaler Prozesse*. In diesem Zusammenhang ist deshalb auch die Aufgabe gestellt, jenen „reizenden Eindruck“ von der Realität des Göttlichen in eine bestimmungsreichere und damit kommunikations- und praxistaugliche Form zu überführen.

Das geschieht im Prozess der *Explikation* des in jenem ersten Erleben wirksamen Gehaltes. Diese Explikationsaufgabe möchte ich im Folgenden als Aufgabe der *Artikulation des Erlebten* verstehen. Dann wird nämlich ersichtlich, dass das Spielerische nicht nur den Zugang zur religiösen Erfahrungswirklichkeit eröffnet, sondern gleichsam auch für die kommunikative Mitteilung der jeweiligen Erfahrungsgehalte von zentraler Bedeutung ist. Mit Peirce ist es dabei wichtig zu sehen, dass in allen Artikulationsakten eine qualitativ mehr oder weniger diffus bestimmte Erlebnisqualität als vorausgesetzt unterstellt wird. Denn wenn wir über religiöse Angelegenheiten reden, gehen wir in der Regel davon aus, dass wir auf etwas rekurren, was unserem Reden vorgängig ist, unser Reden aller erst herausfordert. Diese pragmatische Unterstellung sollte m.E. allerdings nicht dazu verleiten, in der bloßen Vorgängigkeit eines Erlebten bereits *definitive* Richtungen angezeigt zu sehen, in denen dessen Gehalte weiter zu elaborieren sind. Wäre das der Fall, dann besäßen die artikulierenden Akte jedenfalls keine eigene Valenz. Das, was in ihnen mit Bestimmtheit ausgesagt wird, würde sich dann mit Notwendigkeit aus der gegebenen Gefühlsqualität jenes „reizenden Eindrucks“ ergeben. Eine solche Sicht der Dinge wird hingegen dem Phänomen einer bisweilen mühevollen Suche nach der geeigneten Ausdrucksform nicht gerecht. Denn wer kennt nicht aus eigener Erfahrung,

dass man bisweilen händierend nach den Worten sucht, von denen man glaubt, dass sie das ausdrücken können, was gemeint ist. Diese Erfahrung zeigt also, dass die Erstheit eines Gefühlseindrucks keine schlechthin determinierende Funktion für die Wahl seiner konkreten sprachlichen Ausdrucksmittel haben kann. In umgekehrter Blickrichtung zeigt sie aber auch, dass die in einer Situation wirksamen Sprach- und Deutungsmuster ebenfalls keine schlechthin determinierenden Faktoren sein können. Denn dann wäre umgekehrt die Erfahrung nicht möglich, dass etwas gesagt und im gleichen Moment um die Unangemessenheit der verwendeten Ausdrucksmittel gewusst wird. In beiden Fällen zeigt sich somit, dass der Entwicklung von kommunikationstauglicher und praxisrelevanter religiöser Evidenz sich im Modus eines spielerisch-kreativen Tuns einstellt. Das heißt: Die Artikulation des Erlebten stellt sich *im kreativen Wechselspiel von Gefühlsqualität, persönlichen Sprach- und Deutungsressourcen und kulturellem Umfeld der Betroffenen ein*.²⁷

Um es wieder an einem Beispiel zu verdeutlichen: Das Gefühl einer Einheit mit dem Ganzen, das sich für manche etwa bei der Betrachtung von Naturphänomenen einstellt, gewinnt ganz unterschiedliche Konturen, je nachdem es in einem theistischen oder nichttheistischen Kontext auftritt. Und auch innerhalb eines theistischen oder nichttheistischen Kontextes gibt es diverse Möglichkeiten überlieferter Deutungsmuster die wiederum im Kontext unzähliger individueller Erlebniskonstellationen aufgegriffen werden können und sich im Zuge kommunikativer Praktiken bewähren müssen. Insofern kann man den Artikulationsprozess auch als *Suchbewegung* verstehen, die sich innerhalb verschiedener Determinanten bewegt. Darin *hat* sie einerseits *ihr Spiel*; darin *vollzieht* sie sich andererseits aber auch *als spielerische Tuns*. So vermittelt sie zwischen Bekanntem und weniger Bekanntem, sucht neue Anschlüsse und Kombinationen und führt auf diesem Weg zu expliziter, weil explizierter Bestimmtheit. Und dabei dürfte sich diese Suchbewegung nur unter der Bedingung eines endgültigen Endes der Verstehenspraxis zugunsten eines Faktors hin stillstellen lassen. Ihrer eigenen Logik zufolge können also nur Annäherungswerte bestimmt werden. Bestimmte Vagheitsmomente lassen sich im Rahmen endlicher Vernunftpraxis nicht aufheben. Und gerade diese Momente fordern einen spielerischen Umgang mit ihnen. Das gilt, so meine These, auch für alle Akte religiöser Artikulation und Mitteilung.

Ich danke für Ihre/Eure Aufmerksamkeit.

²⁷ Vgl. Hans Joas, Über die Artikulation von Erfahrungen, in: Ders., Braucht der Mensch Religion. Über Erfahrungen der Selbsttranszendenz, Freiburg 2004, 50–62.

