

„Deus ludens“ – der spielende Gott

Überlegungen im Ausgang von Spr 8,22–31

Markus Lersch

Einführung

Deus ludens – der spielende Gott – Gott spielt – Gott ist ein Spieler. Wird der Mensch in der neueren Anthropologie mit einigem Recht als *homo ludens*, als spielender Mensch, bezeichnet,¹ so kann dies mit umso größerem Recht von Gott

1 Als klassische Referenztexte sind hier zu nennen Johan HUIZINGA: *Homo ludens : Vom Ursprung der Kultur im Spiel* / Hans NACHOD (Übers.). Reinbek : Rowohlt, ²²2011 (Rowohlts Enzyklopädie ; 55435); Frederik Jacobus BUYTENDIJK: *Wesen und Sinn des Spieles : Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*. Berlin : Wolff, 1933; Gerhard VON KUJAWA: *Ursprung und Sinn des Spiels : eine kleine Flugschrift versehen mit Randbemerkungen eines Schildbürgers*. Leipzig : Seemann, 1940 (Kleine Bücherei zur Geistesgeschichte ; 4). Vgl. auch Frederik Jacobus BUYTENDIJK: *Das menschliche Spielen*. In: Hans-Georg GADAMER ; Paul VOGLER (Hrsg.): *Kulturanthropologie*. Stuttgart : Georg Thieme, 1973 (Neue Anthropologie ; 4), S. 88–122; Roger CAILLOIS: *Die Spiele und die Menschen : Maske u. Rausch* / Sigrid VON MASSENBACH (Übers.). Frankfurt a. M. : Ullstein, 1982; Harvey COX: *Das Fest der Narren : Das Gelächter ist der Hoffnung letzte Waffe*. Stuttgart : Kreuz-Verlag, ⁴1972; Gunter GEBAUER ; Christoph WULF: *Spiel – Ritual – Geste : mimetisches Handeln in der sozialen Welt*. Reinbek : Rowohlt, 1998 (Rowohlts Enzyklopädie ; 55591); Gerd GRÜNEISL (Hrsg.): *Mensch und Spiel : Der mobile „homo ludens“ im digitalen Zeitalter*. Unna : LKD-Verlag, 2001; Ursula Pia JAUCH: *Homo ludens – der Mensch, ein Spieler*. Zürich : Vontobel-Stiftung, 2001; Stefan KIECHLE: *Spielend leben*. Würzburg : Echter, 2008 (Ignatianische Impulse ; 34); Franz MAHR ; Albert SCHLERETH (Hrsg.): *homo faber, homo ludens*. München : Kösel, 1971

gelten. Die Vorstellung eines spielenden Gottes oder spielender Götter ist ein menschlicher Archetyp, ein Urmythos der Menschheit, der als solcher nahezu alle Religionen und Kulturen durchzieht. Die sehr vielfältigen und verschiedenartigen Fassungen dieses Urmythos beschreiben in der Regel ein göttliches Kind (schließlich gilt das Kind von jeher als eigentlicher Experte in Sachen Spiel, mit Hermann Hesse als *ludimagister*), dessen Spiel sich mit der Entstehung des Kosmos befasst bzw. das Verhältnis der Gottheit zum Kosmos zum Ausdruck bringt. Der kindliche Gott schafft die Welt spielerisch bzw. er spielt mit ihr, wie es schon bei Heraklit heißt: „Der Äon ist ein spielender Knabe, ein Brettspiel spielend. Dem Knaben die Herrschaft!“²

Auch nur ein kleiner Überblick über die vielfältigen Versionen jenes Urmythos *Deus ludens* würde den vorliegenden Rahmen sprengen. Hier sei vor allem auf die klassische Einführung in das „Wesen der Mythologie“ von Carl Gustav Jung und Karl Kerényi verwiesen, die sogar nach dem genannten Mythos benannt ist: „Das göttliche Kind“.³

(Alternativen ; 9); Jürgen MOLTMANN: *Die ersten Freigelassenen der Schöpfung : Versuche über die Freude an der Freiheit und das Wohlgefallen am Spiel*. München : Kaiser, 1981; Jörg SPLETT: *Spiel-Sinn*. In: Peter REIFENBERG (Hrsg.): *Sehnsucht nach Sinn : Hoffnung – Orientierung – Glauben*. Frankfurt a. M. : Josef Knecht, 2003, S. 95–101.

2 HERAKLIT: Fragment 52. In: Hermann DIELS ; Walter KRANZ (Hrsg.): *Die Fragmente der Vorsokratiker : Griechisch und Deutsch*. Bd. 1. Berlin : Weidmann, 1951, S. 162: „αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιλῆη“. Dies kommentierend schreibt der große Neuplatoniker Proklos: „Und so sagen denn andere, daß der Weltbildner in seiner Gestaltung des Kosmos ein Spiel aufführe, wie es schon Herakleitos gesagt hat“ (*Eis ton Timaiou Platonos II*, 101; zitiert nach Hugo RAHNER: *Der spielende Mensch*. Einsiedeln : Johannesverlag, 1960, S. 19).

3 Carl Gustav JUNG ; Karl KERÉNYI: *Das göttliche Kind : Eine Einführung in das Wesen der Mythologie*. Düsseldorf : Patmos, 2006. Das Werk, das 1941 erstmals erschienen ist, weist eine recht komplexe Redaktionsgeschichte mit teils unterschiedlich betitelten und zusammen-

Aus genuin theologischer Perspektive ist dazu noch Hugo Rahner zu nennen, dessen überaus dichter und reicher Essay „Der spielende Mensch“⁴ eine wesentliche Inspiration und eine wahre Fundgrube patristischer Schätze für diesen Beitrag gewesen ist.

Gott als Spieler, Welt und Mensch als Spielzeug. Lässt sich dieser Mythos auch christlich lesen, ist es möglich, den christlichen Gott als *Deus ludens* zu begreifen? Eine erste Antwort auf diese Frage sei emblematisch mit einer griechischen Fassung des Mythos gegeben: Der Knabe Eros erhält von seiner Mutter Aphrodite die *Sphaira*, die Weltenkugel, das ehemalige Lieblingsspielzeug des kindlichen Zeus. Eine Terrakotta-Figur der Eremitage aus dem vierten vorchristlichen Jahrhundert zeigt diese Szene: Aphrodite hält den Sohn sitzend im linken Arm, in der Rechten hält sie den Ball, der – vermutlich aus statischen Gründen – auf einem zepterartigen Stab steckt. Die frappierende Nähe dieses Bildes zu einem Zentralmotiv christlicher Ikonographie dürfte sofort ins Auge springen.

Doch lässt sich dieses augenscheinlich nicht ganz unproblematische religionsgeschichtlich-mythologische Menschheitserbe auch theoretisch mit dem christlichen Gottesglauben ins Gespräch bringen? Nun, nicht erst die von Rahner zusammengetragene Fülle an Belegen zeigt, dass dies in der Tradition *de facto* häufig geschehen ist, und so sei auch im Folgenden der Versuch unternommen, den Gott

gestellten Auflagen auf. Erste Überblicke über die Fülle des Gotteskindmythos liefern etwa auch Paul SCHWARZENAU: *Der Mythos vom Neubeginn*. Stuttgart: Kreuz Verlag, 1984, und Renate GÜNTHER: *Der Mythos vom göttlichen Kind: Jesus – Krishna – Buddha*. Düsseldorf: Patmos, 1997, die sich keineswegs auf die drei im Untertitel genannten „Kindgötter“ beschränkt. Vgl. auch das Themenheft „Kindgötter und Gotteskind“ der Zeitschrift *Welt und Umwelt der Bibel* 4 (2010).

4 RAHNER: Der spielende Mensch (wie Anm. 2).

des Christentums als einen *Spieler* verstehbar zu machen. Wie könnte eine solche christliche Lesart des Mythos lauten, durch die sich die tiefe Wahrheit des folgenden Platonzitats aus den „Nomoi“ erschließen würde?

„Ich meine dies: auf das Ernste soll man Ernst verwenden, auf das Nichternste aber nicht; seiner Natur nach ist aber Gott alles seligen Ernstes würdig; der Mensch dagegen ist, wie wir früher gesagt haben, als Spielzeug Gottes [θεοῦ παίγνιου] geschaffen worden, und dies ist in der Tat das Beste an ihm. Dieser Rolle nun sich fügend und die allerschönsten Spiele spielend [παίζοντα], muß ein jeder, Mann und Frau, sein Leben zubringen [διαβιῶναι], in einer der derzeit vorherrschenden entgegengesetzten Denkweise.“⁵

Ausgangs- oder besser Absprungpunkt für die systematischen Überlegungen zum christlichen *Deus ludens* soll aber ein biblischer sein, und zwar der geschichtsträchtige Abschnitt Spr 8,22–31,⁶ der die göttliche Weisheit wesentlich als eine vor Gott spielende präsentiert. Im Ausgang von dieser Stelle und ihrer Rezeptionsgeschichte soll eine mögliche christliche Lesart des Mythos skizziert werden unter den drei Gesichtspunkten des *Deus ludens* als Dreifaltigem, als Schöpfer und als Erlöser. Bevor dies geschehen

5 PLATON: *Nomoi* Z, 803 b-c (*Platon: Werke in acht Bänden* / Gunter EIGLER [Hrsg.]. Bd. 8,2 : *Gesetze*, Buch VII–XII. Darmstadt : Wiss. Buchgesellschaft, 2005, S. 46–49): „Φημί χρῆται τό μὲν σπουδαῖον σπουδάσειν, τὸ δὲ μὴ σπουδαῖον μὴ, φύσει δὲ εἶναι Θεον μὲν πάσης μακαρίου σπουδῆς ἄξιον, ἄνθρωπον δέ, ὅπερ εἶπομεν ἔμπροσθεν, θεοῦ τι παίγνιον εἶναι μεμηχανημένον, καὶ ὄντως τοῦτο αὐτοῦ τὸ βέλιστον γεγονέναι· τοῦτω δὲ δεῖν τῷ τρόπῳ συνεχόμενον καὶ παίζοντα ὅτι καλλίστας παιδιὰς πάντ' ἄνδρα καὶ γυναῖκα οὕτω διαβιῶναι, τούναντίον ἢ νῦν διανοηθέντας.“

6 Die Perikope dient allerdings in der Tat nur als Ausgangspunkt der vorliegenden systematischen Erwägungen. Für die exegetische Untersuchung kann und muss hier auf den Beitrag von Matthias Helmer im vorliegenden Band verwiesen werden.

kann, sei aber zunächst noch eine „Positivphänomenologie“ des Spielens umrissen.

1. Thesenartige Positivphänomenologie des Spielens

Worin liegt der positive Wert des Spiels, der erlaubt, den Menschen essentiell als *homo ludens* zu beschreiben, als ein Seiendes, das vor allem im Spiel zu sich selbst kommt – nach Schillers berühmtem Wort: „... der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und *er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt*“?⁷ Anders formuliert, ließe sich bereits mit Blick auf die Passage aus dem Sprüchebuch nach dem zunächst konstraintuitiv erscheinenden Zusammenhang von Weisheit und Spiel fragen. Thomas von Aquin begründet diesen zweifach, nämlich mit der Freude und mit der Selbstzwecklichkeit, die Weisheitsbetrachtung und Spiel auszeichnen.⁸ Hier seien acht Thesen angeführt, die diese positiven Charakteristika des Spielens

7 Friedrich SCHILLER: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. In: DERS.: *Sämtliche Werke in 5 Bänden* / Peter-André ALT ; Albert MEIER ; Wolfgang RIEDEL (Hrsg.). Bd. 5. München : Carl Hanser, 2004, S. 570–669, 618 (15. Brief). Dazu Näheres im Beitrag von Anja Solbach im vorliegenden Band.

8 THOMAS VON AQUIN: *Expositio libri Boetii de ebdomadibus, prooem.* – <http://www.corpusthomisticum.org> (18. 11. 2011): „Ubi considerandum est, quod sapientiae contemplatio convenienter ludo comparatur, propter duo quae est in ludo invenire. Primo quidem, quia ludus delectabilis est, et contemplatio sapientiae maximam delectationem habet [...]. Secundo, quia operationes ludi non ordinantur ad aliud, sed propter se quaeruntur. Et hoc idem competit in delectationibus sapientiae“ („Hier ist zu bedenken, dass die Betrachtung der Weisheit in angemessener Weise dem Spiel verglichen wird aufgrund zweier [Charakteristika], die im Spiel zu finden sind. Erstens nämlich, weil das Spiel erfreulich ist, und die Betrachtung der Weisheit hat die größte Freude bei sich [...]. Zweitens, weil die Handlungen des Spiels nicht auf etwas

aufgreifen und erweitern sollen (unter bewusster Ausblendung möglicher negativer Deutungen des Spiels):

- *Spielen ist zweckfrei bzw. frei von vordergründigen Zwecken.* Spielen ist ein menschliches Tun, das keinem vordergründigen, kurzfristigen Zweck dient und insofern der „Zweckfreiheit“ des Menschen selbst entspricht.⁹ Dies schließt freilich nicht aus, sondern bedingt erst die Möglichkeit, dass das Spiel einen tieferen Sinn hat, ein inneres Ziel/Telos, das sich beispielsweise als Summe der im Folgenden aufgeführten Charakteristika beschreiben ließe.¹⁰
- *Spielen dient der Zerstreung und Erholung.* Eben weil das Spiel keinem Zweck dient, nützt es dem Menschen als Gegenpol, als Kompensation und als mögliche „Heterotopie“¹¹ zur zweck- und stressbeherrschten Alltagswelt.¹²

hingeordnet sind, sondern um ihrer selbst willen gesucht werden. Und dieses Selbe kommt den Freuden der Weisheit zu“).

- 9 Hier kann etwa auf die sogenannte Selbstzweckformel des kantschen kategorischen Imperativs verwiesen werden, vgl. Immanuel KANT: *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten*. In: DERS.: *Schriften zur Ethik und Religionsphilosophie* / Wilhelm WEISCHEDER (Hrsg.). Darmstadt : Wiss. Buchgesellschaft, 2005, S. 61 (BA 66–67); vgl. ebd. S. 66 (BA 74–75).
- 10 Vgl. SPLETT: *Spiel-Sinn* (wie Anm. 1), S. 97: „Eine Welt für sich. Darin liegt der Grund, warum das Spiel zweckfrei (bei allem möglichen Nutzen für den Menschen), überfunktional und selbstgesetzlich ist“.
- 11 Analog Foucaults Ausführungen zur „Heterotopie Fest“, vgl. Michel FOUCAULT: *Andere Räume*. In: Karlheinz BARCK u. a. (Hrsg.): *Aisthesis : Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig : Reclam, 1992 (Reclams Universal-Bibliothek ; 1352), S. 34–46, hier S. 44.
- 12 Wegen der Erholungsfunktion hat das Spiel teils selbst für den großen „Spielverderber“ der Theologiegeschichte, Augustinus, einen gewissen Wert (vgl. *De musica* II,14: PL 32,116a); seine ansonsten eher vernichtende Einschätzung des Spiels als Inbegriff von Müßiggang, Un-

- *Spielen ermöglicht zugleich Sammlung und Konzentration.* Indem das Spielen zentrifugal die Alltagsorgen zerstreut, versammelt und konzentriert es den Menschen zugleich zentripetal auf den gegenwärtigen Augenblick, auf sich selbst in seiner Ganzheit (Schiller) und auf den mit dem Spiel gegebenen tieferen Sinn hin.¹³
- *Spielen erfordert Hingabe und Engagement.* Das Gelingen der spezifischen Zerstreung und Sammlung durch das Spiel sowie der Konstruktion seiner eigenen Welt, des „Andersorts“ Spiel, setzt das freie Engagement und die Hingabe des Menschen voraus, wodurch das Spiel dem Menschen die Einübung ihm existentiell wesentlicher Haltungen ermöglicht.¹⁴
- *Spielen ist harmonisch-unkritisch.* Die im Spiel einzuübende freie Hingabe des Menschen kann als aktiver Vollzug dessen betrachtet werden, was sich mit Wust

ordnung und Ungehorsam ist etwa in den Kapiteln 9 und 10 des Ersten Buchs der „Confessiones“ dokumentiert, vgl. etwa *Confessiones* I,10 (AUGUSTINUS: *Confessiones: Bekenntnisse: Lateinisch und Deutsch* / Joseph BERNHARDT [Hrsg.]. München: Kösel, 1980, S. 36): „Non enim meliora eligens inoboediens eram, sed amore ludendi“ („Denn nicht Besseres wählend [als die Gebote der Eltern und Lehrer] war ich ungehorsam, sondern aus Liebe zum Spiel“). Vgl. auch *Confessiones* I,9 (ebd., S. 34): „... sed delectabat ludere et vindicabatur in nos ab eis qui talia utique agebant“ („... aber es gefiel [uns] besser zu spielen und es wurde an uns bestraft von denen, die selbst auch solches trieben“).

- 13 Vgl. SPLETT: *Spiel-Sinn* (wie Anm. 1), S. 97–98: „Ganz wird der Mensch, wenn er spielt, weil er ganz hingegeben und gesammelt bei der Sache ist, solange er in Wahrheit spielt, statt daß er abgelenkt, ‚zerstreut‘, also geteilten Bewußtseins wäre.“
- 14 Vgl. SPLETT: *Spiel-Sinn* (wie Anm. 1), S. 98: „Und in diesem Gesammelt-, ja ‚Gefesseltsein‘ ist er ganz Mensch, weil er sich nicht nur frei hat fesseln lassen, sondern auch – obzwar es paradox klingt – frei gefesselt bleibt [...]. Ganz Mensch also ist der Mensch im Spiel, weil er sich darin als Freiheitswesen ‚realisiert‘ (d. h. erfährt wie verwirklicht) und sich als solches bezeugt“.

und Ricœur als „zweite Naivität“¹⁵ oder mit dem Evangelium als ein „Wie-die-Kinder-Werden“ beschreiben ließe, nämlich den vollbewussten, rational gesteuerten Verzicht auf kalt-nüchterne Durchrationalisierung der Wirklichkeit.

- *Spielen impliziert Freude und Weltzustimmung.* So kann sich im hingebungsvollen und zweckfreien, nicht irrationalen, aber doch „irrationalistischen“ Spiel jene grundsätzliche Haltung ausdrücken, die Josef Pieper „Zustimmung zur Welt“ genannt hat¹⁶ und die theologisch als implizite Affirmation des Schöpfers und seines Willens gedeutet werden kann.
- *Spielen ist kreativ.* Das Spiel ist aus sich selbst heraus, d. h. ohne dies bewusst zu intendieren oder zu „bezwecken“, kreativ, es schafft eine eigene Welt und ist notwendig unbegrenzt und expansiv, es weitet sich aus, schafft sich neue Spielräume, -rollen, -partner und -regeln.

15 Einen guten Überblick über das Konzept einer „zweiten Naivität“ bei Wüst und Ricœur sowie dem jüdischen Reformpädagogen Ernst Simon vermittelt etwa Joachim NEGEL: Vermittelte Unmittelbarkeit zu Gott: Erwägungen zur „Zweiten Naivität“ als der Glaubenshaltung des erwachsenen Menschen. – <http://www.uni-marburg.de/hosting/ks/personal/negel/negel11.pdf> (9. 5. 2012); der Aufsatz erscheint demnächst in: Joachim NEGEL: *Welt als Gabe: Hermeneutische Grenzgänge zwischen Theologie und Phänomenologie*. Münster: Aschendorff, 2012 (JThF; 26).

16 Vgl. hierzu Josef PIEPER: *Zustimmung zur Welt: Eine Theorie des Festes*. München: Kösel, ²1963; dort zeigt sich Pieper allerdings eher kritisch gegenüber dem Spiel (vgl. ebd., S. 25–27). In einer anderen Schrift bringt er die Weltzustimmung und das Fest auch in Verbindung mit der Muße, vgl. Josef PIEPER: *Muße und Kult*. München: Hegner, ⁶1948; hier äußert er sich mit Thomas von Aquin positiver zum Spiel (vgl. ebd., S. 34–35).

- *Spielen ist ein Beziehungsgeschehen mit bestimmten Rollen.* Jedes Spiel fußt fundamental auf Beziehung und Differenzierung, Zuteilung und beziehungshafter Zuordnung von Rollen, und seien diese nur virtuell (wie der imaginierte Spielgefährte bzw. das personifizierte Spielzeug des Kindes).
 - *Spielen hat eine wichtige Sozialfunktion.* Gesellschaften leben wesentlich von ritualisierten, öffentlichen Spielvollzügen, die der Institutionalisierung (Max Weber), der Integration des Religiös-Numinosen (Rudolf Otto), der sozialverträglichen Einhegung individueller Lebensübergänge (Arnold van Gennep, *rites de passage*) sowie der Bewältigung von Glücks- und Kontingenzerfahrungen dienen.¹⁷
 - *Dem Spielen eignet eine eigene Zeitstruktur.* Im Spiel wird die mathematisch-chronologische Zeit durchbrochen durch eine wesentlich subjektive „Hetero-“ bzw. „Diachronie“, eine innere Zeit im Sinne des augustiniisch-phänomenologischen Zeitverständnisses, die das Spiel (vor allem freilich das liturgische) theologisch auch als Prolepse der Ewigkeit erkennbar werden lässt.
- Inwieweit erlaubt diese „Positivphänomenologie“ des Spiels nun – im Ausgang von Spr 8,22–31 – die Rede vom christlichen Gott als einem *Deus ludens*?

17 Dieser Gedanke liefert einen Anknüpfungspunkt für die christliche Sakramententheologie, die nicht allein ihren genuinen Gegenstand (die sieben Sakramente) als Spielgeschehen deutet, sondern darüber hinaus auch auf eine Vielzahl analoger allgemeinmenschlicher Vollzüge verweisen kann, ob diese nun als „Schöpfungssakramente“ (Joseph Ratzinger mit Bonaventura und der scholastischen Tradition), als „Alltagssakramente“ (Rudolf Englert, ähnlich Leonardo Boff) oder anders bezeichnet werden.

2. Der christliche Gott als „Deus ludens“

a) „Deus ludens trinitas“

Viele Kirchenväter haben Spr 8 als alttestamentlichen Hinweis auf die immanente Trinität gedeutet, als Indiz dafür, dass Gott von Ewigkeit her nicht eine undifferenzierte Einheit, sondern Beziehung ist.¹⁸ In ihrer allegorischen, christologischen Exegese haben sie die Stelle auf Jesus Christus hin gedeutet.¹⁹ Die alttestamentliche Weisheit ist demnach eine Allegorie, ist ein Typos bzw. Vorausbild Christi. Christus, der ewige Logos Gottes, ist identisch mit der ewigen Weisheit des Alten Testaments, die vor Gott dem Vater spielt resp. tanzt. Diese Identifikation findet sich bereits im Neuen Testaments, implizit in der engen Assoziierung Jesu

18 Als Standardwerk zur Rezeption der Stelle in der Patristik, vor allem in den arianischen Auseinandersetzungen, ist zu betrachten: Manlio SIMONETTI: *Sull'interpretazione patristica di Proverbi 8,22*. In: DERS.: *Studi sull'Arianesimo*. Rom: Editrice Studium, 1965, S. 9–87. Vgl. auch Mark DELCOGLIANO: *Basil of Caesarea on Proverbs 8:22 and the sources of pro-nicene theology*. In: *Journal of Theological Studies* N.S. 59 (2008), S. 183–190; Maurice DOWLING: *Proverbs 8:22–31 in the Christology of the Early Fathers*. In: *Irish Biblical Studies* 24 (2002), S. 99–117; Antony MEREDITH: *Proverbes, VIII, 22 chez Origène, Athanase, Basile et Grégoire de Nysse*. In: Charles KANNENGIESER (Hrsg.): *Politique et théologie chez Athanase d'Alexandrie: Actes du colloque de Chantilly, 23–25 sept. 1973*. Paris: Beauchesne, 1973 (Théologie et histoire; 27), S. 349–357; Michel van PARYS: *Exégèse et théologie trinitaire: Prov. 8,22 chez les Pères Cappadociens*. In: *Irénikon* 43 (1970), S. 363–379.

19 Einige wenige Väter freilich assoziieren die alttestamentliche Weisheit stattdessen mit dem Heiligen Geist, so etwa Irenäus von Lyon und z. T. auch Theophilus, vgl. mit Belegen DOWLING: *Proverbs* (wie Anm. 18), S. 99. Eine Schwierigkeit der christologischen Deutung bildete sicherlich das grammatikalische Geschlecht von חכמה bzw. *sapientia*: Beide sind feminin.

mit der Weisheit Gottes (vgl. Mk 6,2par; Lk 2,40.52), explizit bei Paulus (1 Kor 1,24). Einen eminenten plastischen Beleg dieser Identifikation stellt die Hagia Sophia dar, Justinians gewaltige Hauptkirche der östlichen Christenheit aus dem 6. Jh., die nicht einem abstrakten Prinzip Weisheit geweiht ist, sondern eben Christus als der Weisheit Gottes. Ein zweiter Beleg ist ein klassischer Marientitel, dem ein fester ikonographischer Typos entspricht: Maria als *sedes sapientiae*, als Sitz/Stätte/Thron des Weisheit-Christus – dargestellt z. B. im Apsismosaik der Hagia Sophia. Ein letzter Verweis auf die *lex orandi*: Der Weisheit-Christus findet sich in der westlichen Liturgie etwa in der ersten adventlichen O-Antiphon.²⁰

Zahlreiche Väter und Theologen der patristischen Zeit haben sich mit der Stelle beschäftigt,²¹ was wohl daran liegt, dass das Alte Testament bekanntlich nicht sonderlich reich an *vestigia trinitatis*, an spurhaften Hinweisen auf die Trinität, ist, die ja erst mit der neutestamentlichen Offenbarung klar in Erscheinung tritt. Als solche Spuren werden in Tradition und systematischer Theologie in aller Regel neben der hypostasierten bzw. gar personifizierten Weisheit Stellen über den hypostasierten Geist, die Gegenwart/Anwesenheit (שכינה) sowie das Wort Gottes herange-

20 „O Sapientia, quae ex ore Altissimi prodiisti, attingens a fine usque ad finem, fortiter suaviterque disponens omnia: veni ad docendum nos viam prudentiae“ („O Weisheit, die Du aus dem Mund des Höchsten hervorgegangen bist, umspannend das All, ordnend alles mit Stärke und Milde, komm, uns den Weg der Klugheit zu lehren“); vgl. Weish 8,1.

21 Hier seien nur exemplarisch genannt: Justin, Athenagoras, Tertullian, Dionysius von Rom, Origenes, Marcell von Ancyra, Eusebius von Caesarea, Athanasius, Basilius, Gregor von Nazianz, Eustachius von Antiochien, Evagrius Ponticus; Belege etwa bei DOWLING: Proverbs (wie Anm. 18); MEREDITH: Proverbes (wie Anm. 18); SIMONETTI: Sull'interpretazione (wie Anm. 18).

zogen. Andere Versuche greifen den häufigen Majestätsplural YHWHs, das dreimalige „heilig“ der Seraphim (Jes 6,3) oder die vermeintlichen göttlichen Dialoge in den Psalmen auf (die sogenannte prosopologische Exegese, die beispielsweise den Vers „Spricht der Herr zu meinem Herrn“ [Ps 110,1] auf unterschiedliche trinitarische Personen aufteilt). Am häufigsten schließlich findet sich der Verweis auf Gen 18, die Perikope der Eichen von Mamre mit den drei Engeln, die Abraham doch im Singular als „Herr“ (אַרְבֵּי: Gen 18,3) anspricht.

Spr 8,22–31 nun nimmt in diesen apologetischen Bemühungen einen zentralen Platz ein und wird nicht zufällig zu einer Zentralperikope in den arianischen Streitigkeiten um die wahre Göttlichkeit Jesu Christi. Dies liegt freilich vor allem daran, dass es in der Passage von der (unisono auf beiden Seiten!) mit Jesus Christus identifizierten Weisheit nicht nur heißt, dass sie am Anfang, im Ursprung, vor den Werken etc. bei Gott gewesen sei, sondern dass dieser sie „geschaffen“ (קָנָה: Spr 8,22) habe. Sofern das hier verwendete schillernde hebräische Verb קָנָה tatsächlich mit „schaffen“ übersetzt wird (mögliche Alternativen wären – der nizänischen Orthodoxie natürlich eher gelegen – „erzeugen, gebären“ oder „für sich behalten“ bzw. „erwerben“),²² entspricht der Vers in geradezu kongenialer Weise der „Christologie“ des Arius:

22 Vgl. Edward LIPiŃSKI: Art. קָנָה. In: ThWAT 7, S. 63–71. Zu קָנָה und der schwierigen Interpretation der Stelle vgl. auch den Beitrag von Matthias Helmer in diesem Band. Schon Basilius weist – wohl in Abhängigkeit von Eusebius von Caesarea (vgl. EUSEBIUS: *De ecclesiastica theologia*, III, 2, 152–153 [GCS 68.141–142]; vgl. hierzu DELCOGLIANO: Basil of Caesarea [wie Anm. 18], vor allem S. 187–188) – auf die Mehrdeutigkeit des Verbs als einer möglichen philologischen Lösung des durch die Stelle aufgeworfenen christologischen Problems hin (*Contra Eunomium* II, 20: SC 305.82–84). Justin Martyr hatte

„Gott, die Ursache aller Dinge, ist beim Empfangen wahrlich ohne Anfang und völlig allein, der Sohn aber, zeitlos vom Vater gezeugt und vor den Äonen geschaffen [!] und gegründet, war nicht, bevor er geschaffen wurde.“²³

Jesus Christus ist für Arius das höchste Geschöpf, das gemeinsam mit dem Geist in besonderer Gottesnähe steht und auch schöpfungsmittlerische Funktionen wahrnimmt, das aber eben nicht Gott, sondern geschaffen ist, was sich wesentlich in seiner Zeitlichkeit zeigt – sei es, dass vor ihm eine innergöttliche Zeit existiert, sei es, dass mit ihm die Zeit des Äons/Kosmos entsteht. So schreibt Basilius der Große mitten in den arianischen Wirren:

„Die [Arianer; M.L.] aber flüchten sich in den Text Salomos und von dort aus, wie aus einem befestigten Lager, greifen sie den Glauben an. Deswegen nämlich, weil über die Person der Weisheit gesagt wird, ‚Der Herr hat mich erschaffen [ἐκτίσέ]‘, schlussfolgern sie, sich erlauben zu können, den Herrn ein Geschöpf zu nennen.“²⁴

das Verb bereits in seinem Dialog mit Tryphon mit „zeugen“ (γεννάω) übersetzt (JUSTIN MARTYR: *Dialogus cum Tryphone* / Miroslav MARCOVICH [Hrsg.]. Berlin : de Gruyter, 1997 [Patristische Texte und Studien ; 47], 129, 3 [S. 294]). Vgl. zum Ganzen auch MEREDITH: *Proverbes* (wie Anm. 18), S. 349.353. Vulgata und Nova Vulgata übersetzen hier bezeichnenderweise mit „possedit me“, analog liest die Lutherbibel (auch in der revidierten Fassung) „mich gehabt“.

23 ARIUS: Glaubensbekenntnis an Alexander von Alexandrien 4. In: Hans-Georg OPITZ: *Urkunden zur Geschichte des arianischen Streites 318–328 : 1. Lieferung*. Berlin : de Gruyter, 1934 (Athanasius Werke ; III-1), S. 12–13, hier S. 13: „ὁ μὲν θεὸς αἴτιος τῶν πάντων τυγχάνων ἐστὶν ἀναρχος μονώτατος, ὁ δὲ υἱὸς ἀχρόνως γεννηθεὶς ὑπὸ τοῦ πατρὸς καὶ πρὸ αἰώνων κτισθεὶς καὶ θεμελιωθεὶς οὐκ ἦν πρὸ τοῦ γεννηθῆναι“. Vgl. die berühmte arianische Parole „ἦν ποτε ὅτε οὐκ ἦν“ („Es gab eine Zeit/ein Wann, als er nicht war“), die das Nizänum explizit verurteilt (vgl. DH 126).

24 BASILIUS: *Contra Eunomium* II, 20 (SC 305.82): „Οἱ δὲ πρὸς τὴν τοῦ Σολομώντος καταφεύγουσι λέξιν· κάκειθεν, ὥσπερ ἐξ ὀρμητηρίου τινός, τῆς

Die vornizänische und nizänische Orthodoxie behilft sich hier unterschiedlich – will sie doch die Identifikation der Weisheit mit Christus nicht opfern: Mal wird auf die allgemeine Dunkelheit des Alten Testaments verwiesen, dann auf die genannte Mehrdeutigkeit von $\eta\gamma\eta$, mal wird der Abschnitt auf die Inkarnation hin gedeutet – was ihm freilich die Pointe nimmt, sich auf die immanente Trinität zu beziehen. Nach Überwindung des Arianismus entschärft sich das Problem um $\eta\gamma\eta$, und etwa der Kirchenschriftsteller Salonius kann die Stelle im fünften Jahrhundert scheinbar unproblematisch auf den ewigen Logos hin deuten:

„Was [der Text] sagt, *spielend*, muss verstanden werden als *sich freuend*. Er spielte alle Tage, das heißt, er freute sich, eins zu sein; d. h. einer Substanz mit dem Vater, von Anfang an, seit den Tagen der Ewigkeit. [Veranus:] Wie aber spielte er allezeit auf dem Erdkreis? [Salonius:] Weil er auch als die Zeit des Erdkreises und der Kreaturen anbrach, selbst als Sohn sich freute, weil er das, was er war, allezeit im Vater blieb.“²⁵

Ähnlich emphatische christologische Deutungen der Stelle finden sich später bei Beda Venerabilis, Hrabanus Maurus und in den „Glossa Ordinaria“.²⁶ Die Weisheit bzw. der

Σοφίας εἰρησθαι τὸ „Κύριος ἔκτισέ με“, ἐξεῖναι αὐτοῖς κτίσμα λέγειν τὸν Κύριον ὑπελήφασιν.“

25 SALONIUS: *In Parabolas Salomonis expositio mystica* (PL 53.974A): „... quod dicit, *ludens*, intelligendum est, gaudens. Ludebat enim per singulos dies, id est, gaudebat se esse unum; id est, unius substantiae cum Patre, a principio, ex diebus aeternitatis. [Veranus:] Quomodo ludebat omni tempore in orbe terrarum? [Salonius:] Quia cum tempora orbis et creaturae esse cœpissent, ipse Filius gaudebat, quia ipse quod erat, semper in Patre manebat.“

26 Vgl. BEDA VENERABILIS: *Super parabolas Salomonis allegorica expositio* (PL 91,966B); HRABANUS MAURUS: *Expositio in Proverbia Salomonis* (PL 111,710A); WALAFRIED STRABO: *Liber proverbiorum* (PL 113, 1091D); vgl. zum Ganzen auch RAHNER: *Der spielende Mensch* (wie Anm. 2), S. 24.

Sohn, die zweite Person Gottes, „spielt“ vor Gott dem Vater seit Ewigkeit her und in Ewigkeit hin. Was aber heißt das? Welche Implikationen des Spielbegriffs lassen sich auf das Leben der Dreifaltigkeit in sich, also auf die immanente Trinität, übertragen?

Zunächst einmal und vor allem der Gedanke, dass das Spiel in aller Regel ein Beziehungsgeschehen mit fester Rollenverteilung ist. Das Spiel ist insofern ein treffendes Modell gerade für das Proprium des christlichen Gottesbildes, das Gott ja als dreifaltige Beziehung, als ewiges Beziehungsgeschehen deutet. Die drei Pole innerhalb dieses Geschehens – Vater, Sohn und Geist – werden im Laufe der Theologiegeschichte meist mit dem Begriff „Person“ bezeichnet. Aber Vorsicht: Alle theologischen Begriffe sind bloß analog, sind menschliche Hilfsmittel und Annäherungen an das Geheimnis Gottes und immer in der Gefahr, es zu verfehlen. So ist gerade der Personbegriff²⁷ aufgrund seiner weiteren Entwicklung in der Neuzeit (Stichworte: völlige Selbstbestimmung, Autarkie, Autonomie) hoch problematisch in der Trinitätstheologie.²⁸ Ursprünglich drückte dieser Begriff, der vermutlich aus der Theatersprache stammt (auch wenn die direkte etymologische Herleitung von πρόσωπον oder *per-sonare* mittlerweile als unwahr-

27 Vgl. etwa den Artikel Manfred FUHRMANN ; Brigitte KIBLE ; Georg SCHERER ; Hans-Peter SCHÜTT ; Wolfgang SCHILD ; Maximilian SCHERNER: Art. Person. In: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Bd. 7. Basel : Schwabe, 1989, S. 269–338.

28 Diese Problematik des ambigen Personbegriffs begegnet bereits in der alten Kirche in Gestalt seiner unterschiedlichen Verwendung in Christologie und Trinitätslehre, wird er doch in den christologischen Auseinandersetzungen in seiner henotischen, eher auf Individualität und Eigenstand abzielenden Lesart verwendet, während er in der Trinitätstheologie vielmehr umgekehrt aufgrund seiner diakritischen, die unterschiedlichen Relationen zum Ausdruck bringenden Funktion zum Einsatz kommt.

scheinlich gilt), nämlich genau das Gegenteil aus: nicht den Selbststand, sondern die Beziehungshaftigkeit, das Bezogensein der Person; in der Sprache der heutigen Theatertheorie oder eben des Spiels: die Rolle, welche die Person den anderen Rollen bzw. Charakteren gegenüber einnimmt. Wohl aus diesem Grund wird der Personbegriff theologiegeschichtlich dann auch präzisiert durch jenen der Relation: Vater, Sohn und Geist sind wesentlich *relationes*, d. h. spezifische Beziehungen zueinander. So schreibt das Unionskonzil von Florenz bekanntlich, dass die göttlichen Personen in allem eins und identisch seien, mit Ausnahme ihrer jeweils spezifischen Beziehung zueinander.²⁹ Man könnte – um im „Spielvokabular“ zu bleiben – also davon sprechen, dass die göttlichen Personen wesentlich Rollen sind, und ihre Aufgabe darin haben, im immanent-trinitarischen Spiel eine spezifische Funktion/Stellung den beiden anderen Personen gegenüber innezuhaben. Allerdings ist gleich wieder einem neuen Missverständnis vorzubeugen: Diese Rollen sind nicht beliebig, akzidentell oder austauschbar (wie im menschlichen Spiel), sondern machen das eigentliche Wesen der jeweiligen göttlichen Person notwendig und ewig aus: Der Vater „spielt“ (oder besser: ist) immer die „Rolle“ des Vaters, niemals aber jene des Sohnes, der Geist niemals jene des Vaters usw. Thomas von Aquin spricht daher davon, dass jede göttliche Person eine

29 DH 1330 (Florentinum, „Cantate Domino“ [Bulle an Kopten und Äthiopier]): „Hae tres personae sunt unus Deus, et non tres dii: quia trium est una substantia, una essentia, una natura, una divinitas, una immensitas una aeternitas, omniaque sunt unum, ubi non obviat relationis oppositio“ („Diese drei Personen sind ein Gott und nicht drei Götter: denn den Dreien gemeinsam ist eine Substanz, ein Wesen, eine Natur, eine Gottheit, eine Erhabenheit, eine Ewigkeit und alles ist eins, wo dem nicht die Opposition der Relationen entgegensteht“).

relatio subsistens sei³⁰ – Existenz als (je spezifische) Beziehung. Die „Proprietät“, der Eigenstand oder Besitz der innertrinitarischen Personen, besteht also allein in ihrer jeweiligen (Ursprungs-)Relation zu den beiden anderen Personen.³¹

Man könnte also das, was in der klassischen Theologie *Perichorese* oder *Circumincession* genannt worden ist, das ewige Geschehen der innigen gegenseitigen Durchdringung der drei göttlichen Personen, auch als Spiel bezeichnen.³² Ein Spiel, das wie jedes Spiel – und zwar nun in höchstem Maße – selbstgenügsam und frei von vordergründigen Zwecken bzw. Spiel als Selbstzweck ist. Ein Spiel voller Freude und Harmonie, von unendlicher Kreativität, völliger Zustimmung zueinander und auch von vollkommener Hingabe: Wie eben mit dem „Florentinum“ formuliert, gehen die Personen ganz in ihren Rollen auf, wollen nichts anderes sein bzw. sind *de facto* nichts anderes als die je eigene Beziehung zu den beiden anderen. Der mit dem Spielbegriff konnotierte Aspekt der Zerstreung und Erholung

30 THOMAS VON AQUIN: *De potentia*, 9, 4 c. – <http://www.corpusthomicum.org> (25. 11. 2011).

31 Hinsichtlich des Vaters ergänzt die klassische Schultheologie hier freilich die *quattuor relationes* um eine fünfte göttliche Proprietät oder „Notion“, nämlich die nichtrelationale „Ursprunglosigkeit“, die aber als Negation einer Ursprungsrelation ebenfalls – wenngleich in negierter Weise – eine Beziehung zum Ausdruck bringt.

32 Hier kann auch auf entsprechende Überlegungen Klaus Hemmerles in seiner von Heinrich Rombachs „Strukturontologie“ inspirierten „trinitarischen Ontologie“ verwiesen werden: Klaus HEMMERLE: *Thesen zu einer trinitarischen Ontologie*. Einsiedeln : Johannesverlag, ²1992 (Kriterien ; 40). Vgl. hierzu Michael BÖHNKE: *Einheit in Mehrursprünglichkeit : eine kritische Analyse des trinitarischen Ansatzes im Werk von Klaus Hemmerle*. Würzburg : Echter, 2000 (Bonner dogmatische Studien ; 33), vor allem 128–132; Kai G. SANDER: *Sinn und Glaube : eine religionsphilosophische Analyse der Inversion des Denkens*. Berlin : Lit, 2012 (Forum Religionsphilosophie ; 25), S. 157–186.

lässt sich nur schwer auf Gott übertragen, er könnte aber dennoch die Leichtigkeit und Unbeschwertheit dieses immanenttrinitarischen Spielprozesses hervorheben, der sich in kritik- und distanzloser Unmittelbarkeit vollzieht.

Wie lässt sich diese Vorstellung eines in ewiger Selbstgenügsamkeit spielenden Gottes nun aber mit dem Gedanken der Schöpfung verbinden? Wieso ist Gott gerade auch als Schöpfer spielender Gott, wie es ja schon der religionsgeschichtliche Urmythos implizierte? Inwiefern lässt sich der Schöpfungsakt als ein spielerisches Beziehungsgeschehen mit den oben umrissenen Attributen verstehen?

b) „Deus ludens creator“

Werfen wir auch einen systematischen Blick auf den *Deus ludens* als Schöpfergott: Inwiefern ist das Spiel eine treffende Beschreibung für Gottes Schöpferfähigkeit? Was haben Spielen und göttliches (Er-)Schaffen miteinander zu tun?

Der mit der Weisheit Gottes identifizierte Christus „spielt“ eine zentrale Rolle im Schöpfungsgeschehen, er ist der Schöpfungsmittler und als göttlicher Logos sozusagen der Bauplan der Schöpfung, wie schon Paulus bzw. die paulinische Theologie unterstreichen (vgl. Röm 11,36; Kol 1,16). Alois Hudal schreibt hierzu: „Die Chokma war bei Gott, wie die Idealform dem Künstler das treibende Agens in seiner Tätigkeit ist.“³³ Und bereits für Tertullian stand außer Frage, dass diese Weisheit identisch ist mit dem Logos. So schreibt er über Christus, dass er von Ewigkeit her

33 Alois HUDAL: *Die religiösen und sittlichen Ideen des Spruchbuches. Rom* : Päpstliches Bibel-Institut, 1914, S. 150.

modulans cum ipso,³⁴ d. h. mit dem schaffenden Vater zusammen gestaltend-modellierend tätig sei. Oder noch poetischer: *compingens cum ipso*³⁵ – wörtlich: mitmalend mit diesem, d. h. dem Vater. Diese Lesart der Schöpfungsmittlerschaft Christi lässt sich durchaus auch mit dem Bild des Tanzens verbinden: Die Weisheit, ob nun spielend oder tanzend, ist der Inbegriff der Fülle der göttlichen Kreativität und des Schöpfungsplans. So schreibt der vielleicht mystischste der kappadozischen Väter, Gregor von Nazianz: „Der erhabene Logos spielt nämlich, indem er den ganzen Kosmos mit buntesten Bildern auf jegliche Weise schmückt, wie es ihm gefällt.“³⁶

Der Schöpfergott als Spieler, Schöpfung als Spiel – was könnte das heißen? Im bildlich-erzählerischen Zeugnis der Hl. Schrift vom Schöpfungsgeschehen, in der Leichtigkeit und Behändigkeit etwa des Sechstageswerks in Gen 1, liegt in der Tat etwas sehr Spielerisches – ganz ähnlich dem mit der *Sphaira* spielenden Zeuskind in seiner Höhle oder dem jungen Eros. Gott schafft spielerisch, d. h. zunächst einmal, er schafft völlig frei und ungezwungen: Niemand und nichts zwingt den sich selbst ewig genügenden Gott (er ist ja in sich schon Beziehung und vollkommenes Spiel), eine Schöpfung aus sich herauszusetzen, und doch tut er es. Er schafft weiterhin ohne Anstrengung und, wie die Natur dem nicht völlig verschlossenen Menschen allenthalben zeigt, in unendlicher Kreativität und spielerisch-kindlicher Maßlosigkeit: Dort modelliert er allerlei aus Wasser, Luft

34 TERTULLIAN: *Liber adversus Hermogenem*, c. XVIII (PL 2.212C/237A).

35 TERTULLIAN: *Liber adversus Hermogenem*, c. XXXII (PL 2.227B/252A).

36 GREGOR VON NAZIANZ: *Carmina*, lib.I sect.II vv. 589 f. (PG 37.624 f.): „παίζει γὰρ λόγος αἰπὺς ἐν εἶδει παντοδαποῖσι κρίνας ὡς ἐθέλει κόσμον ὅλον ἔνθα καὶ ἔνθα“.

und Erde, hier hängt er – wörtlich – ein paar „Lampen“ (Gen 1,14: מאורה) an den Himmel, dort gibt er mit spielerischer Geste der unendlich variantenreichen Flora, dort der Fauna und hier schließlich dem Menschen das Leben. Gott freut sich am eigenen Spiel – „Und er sah, dass es gut war“ – und ruht sich am siebten Tage aus; wohl kaum, weil das Werk ihn überanstrengt hätte (vom Gegenteil zeugt der vorherige Bericht), sondern um nochmals gerade die Leichtigkeit des Schaffens (er braucht nicht einmal sieben Tage) und die Muße/Ruhe als Vollzugsweise der „Zustimmung zur Welt“ zum Ausdruck zu bringen. Hier zeigt sich auch die Freude Gottes an seiner Schöpfung, ihr von Gott her völlig harmonischer und guter Charakter sowie ihre Zweckfreiheit.

Der Schöpfungsakt Gottes ist wie das Spiel frei von vordergründigen Zwecken: Man könnte in Abwandlung eines berühmten von Bonaventura überlieferten Wortes sagen, dass es vielleicht gar keines Schöpfungszweckes bedarf, sondern dass absolute Güte und Kreativität sozusagen automatisch überlaufen und schaffen: *bonum est diffusivum sui*,³⁷ das Gute ist wesentlich das sich Ausbreitende, Verströmende – so sein neuplatonisches Axiom. Übersetzt in den vorliegenden Kontext hieße das: Ein absolutes Spiel läuft vor Kreativität automatisch über und generiert – „kriert“ – neue Regeln, Schauplätze, Rollen, Spielzeuge. Könnte der Schöpfungsakt aber – wie auch das Spiel – bei aller Zwecklosigkeit doch einen tieferen Sinn, ein Ziel haben? Der Christ darf mit einem anderen großen Franziskaner,

37 Zur Geschichte des Axioms, das wohl im Letzten auf Plotin zurückgeht, und dessen christliche Verwendung vielleicht bereits bei Gregor von Nazianz (und nicht erst bei Pseudo-Dionysius) einsetzt, vgl. Klaus KREMER: Dionysius Pseudo-Areopagita oder Gregor von Nazianz? : Zur Herkunft der Formel: „Bonum est diffusivum sui“. In: *Theologie und Philosophie* 63 (1988), S. 579–585.

Johannes Duns Scotus, ein positives Schöpfungsziel, eine Schöpfungsintention auf Seiten Gottes annehmen: Gott schafft – dem Kölner Gelehrten zufolge –, weil er, der in sich schon ewige Liebesgemeinschaft ist, weitere Mitliebende sucht.³⁸ Hier ließe sich nun übersetzen: Der ewige Spielergott schafft, nicht bloß um Spielzeuge (Platon!), sondern um Mitspieler, um Spielgefährten zu gewinnen, er erschafft also den ganzen Kosmos um des Menschen als seines möglichen (Spiel-)Partners willen. Schöpfung ist somit wesentlich Eröffnung der Möglichkeit eines Beziehungsgeschehens, Einrichtung eines Spielfeldes.

Wie vollzieht sich nun aber diese Beziehung zwischen Gott und Schöpfung, nachdem diese einmal geschaffen ist?

c) „Deus ludens redemptor“

Nach der Betrachtung des spielenden Gottes in seiner ewigen Beziehungshaftigkeit und als Schöpfer fehlt nun noch der systematische Blick auf das Verhältnis von Gott und Schöpfung, vor allem aber von Gott und Mensch, das sich ebenfalls als Spiel beschreiben lässt. Dies zeigt sich biblisch ja bereits in Gestalt der bei den Menschen wohnenden und sich freuenden Weisheit YHWHs und in der antwortenden, tanzenden Freude des Menschen.³⁹ Die Überschrift

38 Vgl. JOHANNES DUNS SCOTUS: *Ordinatio Opus Oxoniense*, l.3 d. 32 q. un., n.6 (Ioannes Duns Scotus: *Opera Omnia editio minor : Opera theologica* / Giovanni LAURIOLA [Hrsg.]. Bd. III-2. Alberobello : Ed. AGA, 2001, S. 336): „... secundo [Deus] vult habere alios diligentes, et hoc est velle alios habere amorem suum in se et hoc est praedestinare eos, si velit eis hoc bonum finaliter“ („... zweitens will [Gott] weitere Liebende haben, und dies heißt zu wollen, dass andere seine Liebe in sich haben, und dies heißt sie vorherbestimmen, wenn er dieses Gut für sie letztlich/zielorientiert will“).

39 Vgl. hierzu den Beitrag von Matthias Helmer im vorliegenden Band.

lautet hier *Deus ludens redemptor* – der spielende Gott als Erlösergott. Es hätte auch heißen können *Deus ludens concursus* oder *gratiae*: Der spielende Gott der Mitwirkung bzw. der Gnade.

Die heilsgeschichtliche Deutung des Bildes vom Spiel wurde bereits angedeutet in der Vorstellung des Menschen als zum Spielgefährten Gottes geschaffenes Wesen. Das Bild des Spiels lässt sich auf die gesamte Heilsgeschichte übertragen, die nicht von ungefähr schon von den Vätern als gottmenschliches Drama, als ernst-heiteres Spiel der Beziehungspartner Gott und Mensch aufgefasst wurde. Schillers Wort aus „An die Freunde“ von den „Brettern, die die Welt bedeuteten“ – gemeint ist der Boden der Theaterbühne – erhält hier seinen ganzen Ernst und kann nun auch umgekehrt gelesen werden: Die Welt ist eine Bühne, ein Theaterstück, ein dramatisches Spiel.

Hans Urs von Balthasar wird dieses Bild – ausgehend vom Welttheater Calderóns, Goethes, Claudels und vieler anderer – in seiner vierbändigen „Theodramatik“ ausfalten:⁴⁰

„Aber das Aufscheinen Gottes (*Theophania*) ist nur der Auftakt zum Zentralen: der in Schöpfung und Geschichte sich ereignenden Auseinandersetzung zwischen der göttlichen unendlichen und der menschlichen endlichen Freiheit. Von dieser Mitte handelt die *Theodramatik* [...]. Gott will ja von uns nicht nur angesehen und wahrgenommen werden wie ein einsamer Schau-

40 Zur ersten Einführung in die „Theodramatik“ Balthasars vgl. Elio GUERRIERO: *Hans Urs von Balthasar: Eine Monographie* / Carl Franz MÜLLER (Übers.). Einsiedeln: Johannesverlag, 1993, S. 329–355. Umfassender informiert Mario IMPERATORI: *H. U. von Balthasar: una teologia drammatica della storia: per un discernimento dialogico nella modernità*. Rom: Pontificio Seminario Lombardo, 2001 (Dissertatio Series Romana; 31).

spieler von seinem Publikum, sondern er hat es von vorneherein auf das Zusammenspiel abgesehen.“⁴¹

Die Heilsgeschichte ist das entscheidende Spiel um das Heil der Menschen, mit offenem, aber erhofft positivem Ausgang: Die Menschen sind die Darsteller dieses Dramas, denen in Gottes Heilsplan eine je spezifische Rolle (theologisch gesprochen: Sendung)⁴² zukommt, die sie in Freiheit anzunehmen oder abzulehnen vermögen. Gott selbst aber – wie Balthasar in seiner „Trias der Produktion (Autor, Schauspieler, Regisseur)“ beschreibt⁴³ – ist nicht, wie in der antiken Vorstellung, der alleinbestimmende Autor des Stücks: Er ist als Vater durch den Schöpfungsakt und seinen Heilsplan sehr wohl Autor, allerdings hebt diese Autorenschaft – ähnlich wie im Improvisationstheater – nicht die Freiheit der Schauspieler auf. Und: Gott selbst schaltet sich durch die beiden heilsgeschichtlichen Sendungen von Sohn und Geist selbst in das Drama ein:

„Der Vater, der als der Sender des Sohnes und des Geistes scheinbar oberhalb des Spieles verharret, könnte sich nicht tiefer engagieren als durch diese Sendungen: „So sehr hat Gott die Welt ge-

41 Hans Urs VON BALTHASAR: *Zu seinem Werk*. Einsiedeln : Johannesverlag, ²2000, S. 82. Und er fährt fort (ebd., S. 82–83): „Dies wurde allerdings in der Ästhetik [sc. der ‚Herrlichkeit‘ als erstem Teil der Trilogie; M. L.] schon klar, zumal in den Schlußbänden, die die Bibel in den Mittelpunkt stellen. Es muß aber nunmehr direkt thematisch behandelt werden, zumal das Fehlen einer expliziten *Theodramatik* in der heutigen Zeit besonders auffällig und schmerzlich erscheint, weil die Haupttendenzen der modernen Theologie – alle mehr oder weniger von der Epik des scholastischen Denkens abgekehrt – auf eine solche Dramatik hin zu konvergieren scheinen, ohne sie selbst zu erreichen.“

42 Vgl. Hans Urs VON BALTHASAR: *Theodramatik*. Bd. II-2 : *Die Personen des Spiels : Die Personen in Christus*. Einsiedeln : Johannesverlag, 1978, S. 487.

43 Vgl. BALTHASAR: *Theodramatik* II-2 (wie Anm. 42), S. 486–489.

liebt, daß er seines einzigen Sohnes nicht schonte, sondern ihn preisgab' (Joh 3,16 und Röm 8,32) [...]. Der Geist aber, der als der unbestechliche ‚Zeuge‘ objektiv registriert, ist zugleich die durch das ganze Spiel hindurch ‚ausgegossene Liebe Gottes‘ (Röm 5,5).“⁴⁴

Gott ist also zugleich auch Regisseur des Heilsdramas, eine Rolle, die Balthasar dem Hl. Geist zumisst. Die Heilsgeschichte als Spiel kulminiert dann freilich in der Inkarnation: Der ewige Gott wird zugleich Schauspieler, er übernimmt in Jesus Christus selbst die Hauptrolle des Stücks – mit allen dramatischen Konsequenzen. Im Menschen Jesus tritt Gott selbst an die Stelle des Menschen, gar als Mensch in die Geschichte ein, liefert sich kenotisch als „Spielball“ der Macht menschlicher Sünde aus und vollzieht dabei zugleich als vollkommenes *παύγιον θεοῦ* die völlige Hingabe an den Vater. Und trotz seines scheinbaren Scheiterns führt dieser Hauptdarsteller das Spiel zum guten, ja zum bestmöglichen Ende. Durch seine Sendung und sein Engagement im Heilsdrama weitet Christus den Spielraum und eröffnet erst die Möglichkeit eines positiven Ausgangs des Dramas:

„Die Inklusion der dramatischen Personen in Christus besagt zunächst nicht mehr als dies: daß in Christus jener personale Freiheitsraum von Gott her eröffnet ist, innerhalb dessen die einzelnen (individuellen oder kollektiven) Personen ihr letztes menschliches Gesicht, ihre Sendung oder ‚Rolle‘ erhalten, die gemäß oder ungemäß zu spielen ihnen überlassen bleibt.“⁴⁵

44 BALTHASAR: *Theodramatik II-2* (wie Anm. 42), S. 471.

45 BALTHASAR: *Theodramatik II-2* (wie Anm. 42), S. 35. Vgl. den Abschnitt 1c (ebd., S. 37–50): „Die Eröffnung des Spielraums“, besonders S. 37: „Konkreter Raum für ein Spiel zwischen Gott und Mensch entsteht allererst (sagen wir zunächst von den Zubereitungen im Alten Bund abgesehen), wenn ‚das Wort Fleisch wird‘, und von der Person, die Jesus Christus heißt, ausgehend, eine unabsehbare Fülle bestimm-

Hierdurch kommt es laut Balthasar zu einer Verschmelzung der „Trias der Realisation [...] (Darbietung, Publikum, Horizont)“,⁴⁶ die Grenzen zwischen Bühne, Darbietung und Publikum werden aufgehoben, so dass Paulus zu Recht von sich behaupten kann, er sei „ein Schauspiel [θεάτρον]“ (1 Kor 4,9) für die Welt geworden.

Auch Karl Rahner beschreibt die Gesamtgeschichte, die aufgrund des Christusereignisses Heilsgeschichte sei, als gottmenschliches Drama, betont aber stärker als Balthasar, dass der Ausgang dieses Dramas durch die eschatologisch siegreiche, heilsgeschichtliche Sendung des Sohnes bereits endgültig entschieden sei,⁴⁷ was ihm von Seiten Bal-

ter Handlungsmöglichkeiten zwischen Gott und Mensch, Himmel und Erde freigegeben ist.“

46 BALTHASAR: *Theodramatik II-2* (wie Anm. 42), S. 486–488.

47 Vgl. Karl RAHNER: *Kirche und Sakramente*, Freiburg : Herder, 1960 (QD ; 10), S. 15–16: „Es wäre daher eine völlige Verkennung der Botschaft des Christentums (und doch, wie oft geschieht in der Predigt diese Verkennung!), wenn man die Heilsveranstaltung Gottes auffassen wollte als die Eröffnung von zwei Möglichkeiten (zwei ‚Wegen‘), unter denen die neutral und indifferent in sich stehende Freiheit des Menschen auswählen müßte: Heil oder Unheil, Gott oder Verlorenheit. Zwar muß sich jeder in Freiheit entscheiden, und Leben und Tod sind zur Wahl gestellt. Aber was Gott tat, war doch nicht bloß die Aufrichtung einer Bühne mit allen Möglichkeiten des Handelns, auf der dann der Mensch allein das Drama seiner Geschichte spielt. Gott selbst hat mitgespielt, gehandelt, hat dem Drama durch sein eigenes Mitspielen, seinen von ihm selbst gewollten Ausgang gegeben: das Heil, die Gnade und das ewige Leben. Der einzelne Mensch kann, solange er Pilger ist und in der Entscheidung steht, nicht sagen, ob und wie sich dieses eine von Gott gewirkte Ende der Gesamtgeschichte an ihm selig auswirkt. Aber weil er das von sich und von jedem einzelnen als einzelнем (im allgemeinen) nicht sagen kann, darf er doch nicht den Eindruck haben, als ob die Geschichte als ganze noch offenstehe für eine Verfügung der Menschen, der Gott abwartend gegenüberstünde. Die Geschichte als ganze ist schon entschieden, und zwar durch Gott“.

thasars und anderer den Vorwurf einer triumphalistischen Theologie bzw. einer Vernachlässigung der *theologia crucis* eingebracht hat.⁴⁸

Natürlich birgt die Beschreibung der Welt, der Geschichte, des Diesseits als Spiel auch Gefahren, wie etwa eine mögliche dualistische Ablehnung der materiellen Wirklichkeit, eine blinde Weltflucht oder die zynische Entwertung alles menschlichen Entscheidens, Tuns und vor allem auch Leidens. Hier ist aber auf das antike Spielverständnis zu verweisen, das dem Spiel durchaus ernsten Charakter zuerkennt. So ließe sich im Aufgriff des obigen Platonzitats formulieren: Der spielende Mensch hat verstanden, dass allein Gott allen Ernstes würdig ist und dass es die Aufgabe des Menschen ist, sich spielend und bereitwillig dareinzufügen, Spielzeug bzw. -partner Gottes zu sein. Und Aristoteles spricht in seiner „Nikomachischen Ethik“ von der Tugend der εὐτραπέλεια, des Spielenkönnens: Der Spielenkönner (εὐτράπελος) ist der ausgewogene, der lebensstaugliche Mensch, der Mensch der Mitte (ὁ μέσος) zwischen dem albernen Possenreißer (βωμολόχος) und dem verbitterten Griesgram (ἄγρικός),⁴⁹ der ideale Mensch ist den alten

48 Dieser Vorwurf entzündet sich freilich vor allem an Rahners Theorie vom „anonymen Christen“, vgl. hierzu etwa Nikolaus SCHWERDTFEGGER: *Gnade und Welt: Zum Grundgefüge von Karl Rahners Theorie der „anonymen Christen“*. Freiburg i. Br.: Herder, 1982 (FThSt; 123), S. 52–58.

49 ARISTOTELES: *Ethica Nicomachea* IV, 14, 1128a-b (ARISTOTELES: *Die Nikomachische Ethik: Griechisch-Deutsch* / Rainer NICKEL [Hrsg.] / Olof GIGON [Übers.]. Düsseldorf: Artemis & Winkler, 2007, S. 182–183): „Τοιοῦτος μὲν οὖν ὁ μέσος ἐστίν, εἴτ' ἐπιδέξιός ἐστ' εὐτράπελος λέγεται· ὁ δὲ βωμολόχος ἥττω ἐστίν τοῦ γελοίου, καὶ οὔτε ἑαυτοῦ οὔτε τῶν ἄλλων ἀπεχόμενος, εἰ γέλωτα ποιήσει, καὶ τοιαῦτα λέγων ὧν οὐδὲν ἂν εἴποι ὁ χαρῆς, ἕνια δ' οὐδ' ἂν ἀκούσαι· ὁ δ' ἄγρικός εἰς τὰς τοιαύτας ὁμιλίας ἀχρεῖος. οὐθὲν γὰρ συμβαλλόμενος πᾶσι δυσχεραίνει. δοκεῖ δὲ ἡ ἀνάπαυσις καὶ ἡ παιδιὰ ἐν τῷ βίῳ εἶναι ἀναγκαῖον“ („Das ist also der

Griechen daher auch der „ernstheitere Mensch“ (ἀνήρ σπουδογέλοιος).⁵⁰

Dem Spiel eignet eine fundamentale Zwecklosigkeit, die einen tieferen Sinn bzw. ein Ziel implizieren kann; und so haben auch Welt und Kosmos keinen Zweck, sondern ein eigentliches, tieferes Ziel, das jenseits ihrer selbst und all ihrer Vorstellungshorizonte in Gott liegt. Ganz in diesem Sinne schreibt Maximus Confessor:

„Wenn aber auch wir selbst, nach der gegenwärtig herrschenden Abfolge unserer Natur zuerst nach Ähnlichkeit mit den übrigen irdischen Lebewesen gezeugt werdend, dann Kinder werdend, dann, nachdem unsere Jugend nach Art einer kurzlebigen Blüte zur Runzligkeit des Alters geeilt ist, tot sein werdend und in ein anderes Leben versetzt, von diesem gottbegeisterten Lehrer ‚Spiel(zeug) des Gottes‘ genannt wurden, [so ist das] nicht außerhalb des Angemessenen. Denn im Vergleich zu dem künftigen Urbild des göttlichen und wahren Lebens ist das gegenwärtige Leben ein Spiel(zeug), und alles, wenn es noch etwas anderes gibt, was weniger seinhaft ist als dieses.“⁵¹

Mittlere, mag man ihn nun rechtlich oder gewandt [Spielenköhner, Gewandter, Lebenstauglicher; M. L.] nennen. Der Possenreißer hat eine Schwäche für das Komische und schont weder sich noch andere, wenn er nur Lachen hervorrufen kann, und sagt Dinge, die der Liebenswürdige niemals sagen, ja die er zum Teil nicht einmal anhören würde. Der Ungebildete [Griesgrämige; M. L.] ist aber für dergleichen Umgang ungeeignet. Denn er trägt nichts bei und ärgert sich über alles. Doch scheinen Erholung und Scherz im Leben notwendig zu sein.“) Vgl. ebd. X,6,1176b (ebd., S. 436–438); RAHNER: Der spielende Mensch (wie Anm. 2), S. 13.

50 Vgl. RAHNER: Der spielende Mensch (wie Anm. 2), S. 13.

51 MAXIMUS CONFESSOR: *Ambiguorum liber* 263a (PG 91.1416C): „Εἰ δὲ καὶ ἡμεῖς αὐτοὶ, κατὰ τὴν κρατοῦσαν ἐπὶ τοῦ παρόντος τῆς φύσεως ἡμῶν ἀκολουθίαν, νῦν μὲν καθ’ ὁμοιότητα τῶν λοιπῶν ἐπὶ γῆς ζώων γεννώμενοι, ἔπειτα παῖδες γινόμενοι, εἶτα ἀνθους ὠκυμόρου δίκην τῆς νεότητος ἐπὶ τὸ ῥικνὸν τῆς παλαιότητος φθασάσης τεθνηξόμενοι, καὶ πρὸς ἕτερον βίον μετατιθέμενοι, παίγνιον ἐρρήθημεν τοῦ θεοῦ τῷ θεοφόρῳ τούτῳ διδασκάλῳ,

So hatte schon Clemens Alexandrinus geschrieben: Das Leben ist ein „göttliches Kinderspiel“. ⁵² Dieses tiefere Ziel von Welt und Geschichte zeigt sich dem religiösen Menschen, der sich in zweiter, rational verantworteter Naivität als Spielzeug und Spielpartner Gottes in dessen Hände legen und dem großen heilsgeschichtlichen Spielplan Gottes von Herzen zustimmen kann. Könnte dies nicht in der Tat das sein, was Jesus meinte, als er vom Wie-die-Kinder-Werden und vom bergeversetzenden Glauben sprach? Spielend Spielzeug Gottes sein? Der wesentliche Ausdruck dieser Grundeinstellung ist das „Spiel“ der Liturgie, jenes zweckfreie Tun des Menschen, in dem er sich so sehr Gott überantwortet und diesen walten bzw. „spielen“ lässt, dass sich ihm anfanghaft die himmlische Liturgie, das ewige Spiel Gottes und der Heiligen, eröffnet. ⁵³

So steht am Ende der Überlegungen nun wiederum der *homo ludens*, der aristotelische εὐτράπελος. Das ist in christlicher Deutung jener Mensch, der um den tieferen Sinn der Wirklichkeit in Gott weiß, diesem Wissen spielend und feiernd Ausdruck verleiht, seiner Rolle, d. h. seiner Sendung, im göttlichen Heilsdrama gerecht zu werden sucht und

οὐκ ἔξω τοῦ εἰκότος. Πρὸς γὰρ τὴν μέλλουσαν τῆς θείας καὶ ἀληθοῦς ζωῆς ἀρχετυπίαν ἢ παρούσα συγκρινομένη ζωὴ παίγνιόν ἐστι, καὶ πᾶν εἴ τι ἄλλο τούτου καθέστηκεν ἀνουσιώτερον.“ Vgl. hierzu Hans Urs von Balthasar: *Kosmische Liturgie : Maximus der Bekenner : Höhe und Krise des griechischen Weltbilds*. Freiburg i. Br. : Herder, 1941, S. 7: „Von der Höhe dieser Vision aus zerschmelzen die Dissonanzen der Welt auch für Maximus in eine letzte Harmonie [...]. Wer einen Augenblick lang das ungeheure kosmische Spiel erblickt hat, der weiß fürderhin, daß das kleine Leben des Menschen und all sein Ernst nur eine verschwindende Figur in diesem Tanze ist.“

52 Zitiert nach RAHNER: *Der spielende Mensch* (wie Anm. 2), S. 14.

53 Vgl. hierzu vor allem Romano Guardini: *Vom Geist der Liturgie*. Freiburg i. Br. : Herder, 1918, S. 56–70. Näheres dazu im Beitrag von Cornelius Roth im vorliegenden Band.

glaubend darauf hofft, einst in die ewige Freude des göttlichen Spieles eintreten zu dürfen. In einer dem hl. Hippolyt zugeschriebenen Osterpredigt beschreibt der Verfasser die Vollendung des „Spieles“ Heilsgeschichte deswegen hymnisch als den ultimativen letzten Tanz des Kosmos, angeführt von Christus. In Christus, der spielenden und tanzenden Weisheit Gottes, erkennt Hippolyt den „Vor­tänzer im mystischen Reigen, wenn der tanzende Chor der Erde zu Gott heimkehrt“.⁵⁴ Die Menschen sind die liebsten, zur ewigen Gottesgemeinschaft bestimmten *παίγνια θεοῦ*, und gerade hierin liegt ihre unüberbietbare und unverlierbare Würde: *παίζοντα διαβιώναι*, spielend leben sollen sie! Oder mit dem Appell Hugo Rahners: „Ite et ludite“!⁵⁵

54 HIPPOLYT: *Homilie über das Pascha* 6. Zitiert nach RAHNER: *Der spielende Mensch* (wie Anm. 2), S. 14.

55 RAHNER: *Der spielende Mensch* (wie Anm. 2), S. 58.