

»Die Welt ein Spiel«¹

Nietzsches Provokation und die christliche Antwort (Cusanus, Böhme)

Martin Thurner

Einleitung: Die Wesentlichkeit von Nietzsches Christentumskritik

Friedrich Nietzsche ist nicht nur der wortgewaltigste und schärfste, sondern auch der profundeste Kritiker, mit dem es das Christentum bisher je zu tun hatte. Wenngleich die anderen religionskritischen Ansätze des 19. Jahrhunderts, insbesondere in der politischen Gestalt des Marxismus, eine breitere Wirkung erzielen konnten, so trafen sie dennoch nicht eigentlich ins Zentrum des Christentums, da sie dieses als philosophisches System begriffen und durch ein anderes ersetzen wollten. Denn das Christentum ist primär nicht eine systematische Doktrin, sondern eine in der Unmittelbarkeit des Lebens zuteil gewordene Erfahrung. Die erschütternde Wucht von Nietzsches Angriff gewinnt ihre Kraft dadurch, dass er allein bis zu diesem tiefsten Ursprungsgrund der christlichen Glaubenserfahrung vordringt. Sein ihn leidenschaftlich treibender philosophischer Impetus will »alle philosophischen Systeme *überwinden*«², sie nicht durch ein neues ersetzen. Er denkt mit einer Radikalität, deren Destruktivität es ermöglicht, zur *radix*, jener Wurzel zurückzufinden, die im Lauf der Geschichte immer mehr verdeckt und verdrängt worden ist: Nietzsche *will* die ursprüngliche Gewalt des *Lebens* wieder in der Philosophie durchbrechen lassen, und dabei jedes System des Intellektprimates bewusst zerstören. Wenn Nietzsche sein Philosophieren als »Wanderung im Verbotenen« beschreibt, so sagt er damit, dass er in seinem Denken jene Bereiche betritt, die von den bisherigen intellekt-philosophischen Systemen nicht nur überlagert, sondern bewusst unterdrückt worden sind, weil sie ein Potential beinhalten, das jeden Alleinherrschaftsanspruch der Vernunft radikal gefährdet. Zur »Überwindung aller philosophischen Systeme« gilt es demnach den »Verdacht auf die Spitze zu bringen und den Satz zu wagen: bei allem Philosophieren handelte es sich bisher gar nicht um »Wahrheit«, sondern um etwas Anderes, sagen wir um Gesundheit, Zukunft, Wachstum, Macht, Leben ...«³

¹ Nachgelassene Fragmente; Sommer 1871/Frühjahr 1872 16[17]. Krit. Stud.-Ausg. (KSA) (Hg. Colli-Montinari) VII 399, 7f. – Der vorliegende Beitrag ist die erweiterte Fassung meiner Habilitationsvorlesung für das Fach »Christliche Philosophie« an der Katholisch-Theologischen Fakultät der Universität München am 29. 6. 2000 (Als Beitrag zur Auseinandersetzung zum 100. Todestag Nietzsches).

² Vgl. Nachgelassene Fragmente; Sommer-Herbst 1884 26[43]. KSA XI 159, 9.

³ Die fröhliche Wissenschaft; Vorrede zur zweiten Ausgabe 3. KSA III 349, 10–14. – Nietzsches Selbstcharakterisierung seines Denkens als »Wanderung im Verbotenen« findet ironischerweise schließlich gerade darin eine ungewollte Bestätigung, dass seine Philosophie bezeichnenderweise in jenem für die Thematik des vorliegenden Beitrages relevanten Kontext selbst wiederum verboten wurde; vgl. dazu: Peter Köster, Der verbotene Philosoph. Studien zu den Anfängen der katholischen Nietzsche-Rezeption in Deutschland (1890–1918) (= Supplementa Nietzscheana; Bd. 5). Berlin/New York 1998.

Wenn Nietzsche nun im Namen des Lebens auch und gerade das Christentum destruieren zu müssen vermeint, so ist dies für eine christliche Antwort Herausforderung und Chance zugleich – und zwar beides letztlich aus demselben Grund: Weil Nietzsche das Christentum in seinem innersten Wesenskern trifft, kann das Christentum ihm auch unmittelbar aus der ursprünglichen Fülle seiner Wesenssubstanz antworten. Die in den folgenden Überlegungen versuchte Auseinandersetzung mit Nietzsches Christentumskritik möchte gerade von dieser tieferen Gemeinsamkeit der konträren Positionen ausgehen, nämlich ihrem Ursprung aus der Unmittelbarkeit der Lebenserfahrung. Die insbesondere auch von namhaften katholischen Theologen wie Joseph Bernhart, Hans Urs von Balthasar, Bernhard Welte und Eugen Biser initiierte dialogische Begegnung zwischen Nietzsche und dem Christentum möchte ich vertiefen⁴, indem ich sie von der Grundfrage her entfalte, wie bei beiden das Ursprungsphänomen des Lebens gedeutet wird. Um Nietzsches Kritik des Christentums im Namen des Lebens auf den Grund zu gehen, muss zunächst jener Gedanke in den Mittelpunkt gestellt werden, in dem Nietzsche seine Philosophie der Lebensunmittelbarkeit wie in einem Knotenpunkt vermittelt.

1. Nietzsches Spielgedanke

Das ursprüngliche Wesen des Lebens versucht Nietzsche wieder philosophisch einzuholen, indem er es als *Spiel* bestimmt. Die inhaltliche Bedeutung von Nietzsches Verständnis des Lebens als Spiel lässt sich erschließen, wenn man seinen Spielgedanken auf dessen philosophiegeschichtliche Wurzeln zurückführt und auf die Konsequenzen für die Bestimmung des Weltseienden im Ganzen sowie des Menschen im Besonderen hinterfragt. Dies soll im Folgenden in den entsprechenden drei Schritten knapp versucht werden.

a) der vorsokratische Ursprung

In seinem Spielgedanken verwirklicht Nietzsche auf eine überraschend stimmige Weise seine Intention, die ursprüngliche Unmittelbarkeit des Lebens durch einen philosophiegeschichtlichen Rückgang wieder zu erreichen, der hinter die Etablierung des Intellektprimates durch Sokrates zur vor-sokratischen Ursprünglichkeit des Denkens zurückkehrt.⁵ Die universale philosophische Grundbedeutung des Spieles entdeckt Nietz-

⁴ Vgl. dazu Peter Köster, Nietzsche-Kritik und Nietzsche-Rezeption in der Theologie des 20. Jahrhunderts. In: Nietzsche-Studien 10/11 (1981/82) 615–685.

⁵ Zu Motivation, hermeneutischer Eigenart und interpretatorischer Bedeutung von Nietzsches Rückgang zu den (nach ihm so benannten) »Vorsokratikern« vgl. das Kapitel *Nietzsche: Das eigene Denken als Freilegung des Ursprungs*. In: Martin Thurner, Phänomenologie des Nicht-Erscheinenden. Zum Ursprung des Denkens bei Heraklit (= Ursprünge des Philosophierens – Beiträge zur Erneuerung des Denkens. Bd. 1). Stuttgart/Berlin/Köln 2001 (dort auch weitere Literaturangaben).

sche bei jenem Vorsokratiker, der als Assimilationsfigur für seine philosophische Identitätsfindung entscheidend wurde wie kein anderer⁶: In seinem gleich einem Orakelspruch⁷ rätselhaften Fragment B 52 bezeichnet Heraklit den Aeon, die Weltzeit, wie Nietzsche übersetzt⁸, als ein spielendes Kind: αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεσσεύων παιδὸς ἢ βασιληΐῃ – *Der Lebens-Lauf ist ein spielendes Kind, ein brettspielendes: eines Kindes ist die Königsherrschaft*. Für unseren Zusammenhang ist es nun nicht in erster Linie maßgeblich, was der ursprüngliche Sinn dieses Spruches im Kontext des heraklitischen Denkens ist, sondern welche Bedeutung er in der Interpretation aus dem Horizont von Nietzsches philosophischem Grundanliegen gewinnt.⁹

b) die »Abneigung gegen jede teleologische Weltbetrachtung«¹⁰

Nietzsches Deutung von Heraklits Spielfragment muss sich von der philologisch-historischen Auslegungspraxis entfernen, weil sie nach dem philosophischen Sinn sucht, den der Spruch für ein Denken hat, das nach mehr als zweitausend Jahren philosophiegeschichtlicher Fortentwicklung wieder zu seinen Ursprüngen zurückfinden will. Als Kontrapunkt zu einer als Verfallsbewegung¹¹ gedeuteten Philosophiegeschichte kommt dem vorsokratischen Gedanken eine Bedeutung zu, die er in seiner naiven Primitivität noch nicht hatte.¹²

⁶ Signifikant dafür ist die von Nietzsche in der Art eines idealisierten Selbstporträts geschriebene Darstellung der Persönlichkeit (KSA I 801, 21 ff.) Heraklits in: *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*; 5. KSA I 823, 12–21.

⁷ Vgl. Heraklits Selbstbezug auf die weder direkt aussprechende, noch gänzlich verbergende, sondern an-deutende Aussageweise des delphischen Orakelgottes in Fragment B 93.

⁸ Vgl. Basler Vorlesungen, in: O. Crusius/W. Nestle (Hg.), *Philologica* Bd. III. Leipzig 1913 (= Großoktav-Ausgabe Bd. XIX), 139.

⁹ Eine ausführliche Zusammenfassung aller bisherigen Interpretationsversuche zu Heraklits Fragment B 52 (mit dem bezeichnenden Ergebnis: »Sicher ist in puncto B 52, dass kaum etwas wirklich sicher ist« [99, Anm. 285]) und dessen Bedeutung für das und im Denken Nietzsches sowie des Beitrages Nietzsches zur Interpretationsgeschichte dieses Fragmentes wie auch der kritischen Diskussion um denselben findet sich in: Günter Wohlfart, »Also sprach Herakleitos«. Heraklits Fragment B 52 und Nietzsches Heraklit-Interpretation. Freiburg-München 1991. Vgl. außer der dort angegebenen Literatur auch: D. N. Lambrellis, *The world as play. Nietzsche and Heraclitus*. In: K. J. Boudouris, *Ionian Philosophy*. Athens 1989, 218–228. A.-J. Voelke, *La métaphore héraclitéenne du jeu dans les premiers écrits de Nietzsche*. In: *Etudes de philosophie moderne présentées à E. A. Moutsopoulos*. Paris 1989, 91–98.

¹⁰ Basler Vorlesungen 187.

¹¹ Vgl. *Götzen-Dämmerung*; *Das Problem des Sokrates* 2. KSA VI 68, 2–4.

¹² Wenn Nietzsche feststellt, dass Heraklit keinen Grund hatte, »nachweisen zu müssen (wie ihn Leibniz hatte), daß diese Welt sogar die allerbeste sei«, weil ihm genügt, »daß sie das schöne unschuldige Spiel des Aeon ist« (*Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*; 7. KSA I 831, 26–28), so hatte Heraklit aus demselben Grund auch keine Umwertung aller Werte à la Nietzsche nötig. Diese Differenz zwischen seiner Vergegenwärtigung von Heraklits Denken und dessen ursprünglicher Selbstgegenwart ignoriert Nietzsche keinesfalls; er kehrt sie vielmehr prononciert heraus als Ausdruck der gegenwärtigen Unwiederholbarkeit der ursprünglichen Reinheit des vorsokratischen Gedankens: »Es ist eine Unschuld, nicht zu wissen, was Unschuld ist.« (*Also sprach Zarathustra* IV; *Die Erweckung* 2. KSA IV 389, 19 f.).

In diesem Sinne vergegenwärtigt Nietzsche bereits in seiner frühesten Deutung¹³ des zitierten Heraklit-Fragments den vorsokratischen Spielgedanken als die konzentrierte Negation der Vielzahl all jener Begriffe, die im Laufe der Philosophiegeschichte die Position von beherrschenden Prinzipien eingenommen hatten:

Ein Werden und Vergehen ohne jede moralische Zurechnung giebt es nur im Spiel des Kindes (...) Hier ist Unschuld und doch Entstehenlassen und Zerstören. (...) Der αἰὼν [sc. die Weltzeit] spielt, baut auf und zerstört: der πόλεμος [sc. Krieg], jenes Gegeneinander der verschiedenen Eigenschaften, (...) ist nur als künstlerisches Phänomen zu erfassen. Es ist eine rein ästhetische Weltbetrachtung. Ebensosehr die moralische Tendenz als die Teleologie ist ausgeschlossen: denn das Weltkind handelt nicht nach Zwecken, sondern nur nach einer immanenten δίκη [sc. Gerechtigkeit].¹⁴

Im zitierten Text nimmt Nietzsche eine Analyse der Eigenschaften des Spieles vor. Er lässt sie in jener Bestimmung kulminieren, die zugleich die Wesenseigenschaften des Spieles begründet und gegen das Grundprinzip der nachsokratischen philosophischen Tradition abhebt. Das Wesen des Spielphänomens besteht nach Nietzsche darin, dass es in seiner Zwecklosigkeit jede teleologische Bestimmbarkeit ausschließt.¹⁵ Im Vollzug des Spieles wird anschaulich, wie selbst ein in sich nach teleologischen Gesetzen geregelter Verlauf als Ganzer ohne Sinnziel sein kann: Wenn ein Kind aus dem unersättlichen »Bedürfniss« seines stets »neuerwachenden Spieltriebes« zwar »mit ewiger Zweckmäßigkeit und Ordnung verfährt, sobald es spielt«, von »Zeit zu Zeit« aber aus »Übersättigung« launisch-übermütig »das Spielzeug wegwirft«, so erreicht darin nach Nietzsche »die Abneigung gegen jede teleologische Weltbetrachtung ihre Spitze«.¹⁶

Die Teleologie, das Denken in Sinn-, Ziel- und Zweckbestimmungen, wird seit Aristoteles ausdrücklich als Grundkategorie der philosophischen Erkenntnis begriffen. Die Angabe eines »Beweisgrundes« gilt Aristoteles nicht nur als Kriterium zur Bestimmung des historischen Anfangs des philosophischen Logos in der Ablösung vom Mythos.¹⁷ In seiner Definition des philosophischen Denkens als »theoretische Wissenschaft der ersten Ursachen und Gründe«¹⁸ hält er sie auch zur systematischen Bestimmung des Wesens der Philosophie für grundlegend und erschöpfend. Das teleologische Denken hat aber insofern eine platonische Wurzel, als es mit der Annahme eines übergeordneten Zweckes den Transzendenzgedanken voraussetzt, der im Anschluss an Parmenides in der Ideenlehre Platons grundgelegt wurde. Die Verallgemeinerung der Teleologie

¹³ Die Heraklit betreffende Passage aus den Basler Vorlesungen zu den »Vorplatonischen Philosophen« entstand um 1872.

¹⁴ Basler Vorlesungen 184 f.

¹⁵ Die »Zweckmäßigkeit ohne Zweck« hatte bereits Kant (Kritik der Urteilskraft § 22, Allg. Anm.) als den bestimmenden Wesenszug des Spieles hervorgehoben, keineswegs aber mit einer vergleichbaren Intensität, Radikalität und Originalität auf Voraussetzungen, Implikationen und Konsequenzen hin durchdacht wie Nietzsche.

¹⁶ Basler Vorlesungen 187.

¹⁷ Vgl. Metaphysik 1000 a 18–20.

¹⁸ Metaphysik 982 b 7–9.

impliziert die Annahme eines unveränderlichen und damit rein geistigen Be-Reiches, der dem leiblichen Werden und Vergehen der Sinnendinge als Ursprungsgrund ihrer Zielgerichtetheit enthoben sein muss. Nietzsche selbst bringt die entscheidende Konsequenz des teleologischen Denkens folgendermaßen auf den Punkt: Die »teleologische Weltbetrachtung« erzwingt die wider-natürliche Setzung einer »Zweiheit ganz diverser Welten«, die »Scheidung« einer »»scheinbaren« physischen Welt des Werdens« von deren Negation, einer »»wahren« metaphysischen Welt des Seins«. ¹⁹ Vereinfachend lässt sich zusammenfassen, dass die Teleologie die Denkform der klassischen Metaphysik ist.

Wenn bei Nietzsche nun das Phänomen des Spieles zur Deutungskategorie des universalen Weltganzen wird, so steht dahinter die Intention, die metaphysische Seinsauslegung rückgängig zu machen. Mit der Betrachtung der Welt als Spiel verfolgt Nietzsche zunächst eine destruktive Tendenz: Die im Verlauf der Philosophiegeschichte zur Selbstverständlichkeit verfestigte Verkehrung der physischen Welt in die metaphysische muss ihrerseits wieder umgekehrt werden. Im Spiel entdeckt der »Antimetaphysiker« ²⁰ die dazu erforderliche Stoßkraft. In seiner Ziellosigkeit stellt es Grundprinzip und Ergebnis der Metaphysik, Teleologie und Zweiweltenlehre radikal in Frage:

Zwecke? Willen? – Wir haben uns gewöhnt, an zwei Reiche zu glauben (...); ja, vielleicht giebt es nur Ein Reich, vielleicht giebt es weder Willen noch Zwecke, und wir haben sie uns eingebildet. Jene eisernen Hände der Nothwendigkeit, welche den Würfelbecher des Zufalls schütteln, spielen ihr Spiel unendliche Zeit. ²¹

In der zitierten Interpretation von Heraklits Spielfragment gelingt es Nietzsche, sich das von ihm entdeckte antimetaphysische Potential des Spieles zu Nutze zu machen, indem er jene Eigenschaften desselben hervorhebt, die sich zugleich als die negierende Umkehrung metaphysischer Grundprinzipien erweisen: Mit dem Ausschluss jedes transzendenten Zweckes verliert die Welt ihren Bezug auf ein zeitjenseitig-unveränderliches Sein und gewinnt ihr Wesen als ewiges Werden. Indem Nietzsche das Weltwesen als Spiel denkt, kann er die metaphysische Dualität von zeitlichem Werden und unveränderlicher Ewigkeit auf ihre ursprüngliche Einheit in einer »unendlichen Zeit« zurückführen, die in ihrem ziellosen Prozess unaufhörlich aus sich selbst hervorgeht und in sich selbst zurückkehrt. ²² Hier gewinnt das Werden seinen Ewigkeitswert zurück und die

¹⁹ Vgl. Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 5. KSA I 822, 23–823, 11. – Götzen-Dämmerung; Die »Vernunft« in der Philosophie 2. KSA VI 75, 22–24.

²⁰ Die fröhliche Wissenschaft; Fünftes Buch 344. KSA III 577, 11.

²¹ Morgenröthe; Zweites Buch 130. KSA III 120, 4–122, 10.

²² Wenn Nietzsche das im Spiel der Fortuna ziellos »aus sich rollende Rad« als Gleichnis für diese ewig in sich kreisende Selbstbewegung der Weltzeit deutet, so zeigt sich darin, wie ihm die Spielmetaphorik die anti-metaphysische Umwertung selbst des höchsten metaphysischen Prinzips des ersten unbewegten Bewegers möglich macht. Vgl. dazu: Also sprach Zarathustra I; Von den drei Verwandlungen. KSA IV 31, 8. – Die fröhliche Wissenschaft; Lieder des Prinzen Vogelfrei; An Goethe. KSA III 639, 8–15. – Nachgelassene Fragmente; November 1882/Februar 1883 5[1] 178. KSA X 207, 7–9.

Ewigkeit ihre Lebensbewegung²³, die nur leiblich in ihrem ursprünglichen Kontrastreichtum empfunden werden kann: »und alles Ringen und Große ein ewig zielloses *Spiel*.«²⁴

Durch die Sicht der Welt als Spiel kann Nietzsche zusammen mit der Veränderlichkeit des Werdens auch eine weitere, sich daraus ergebende Kategorie ihrer metaphysischen Abwertung gegenüber rehabilitieren: Innerhalb der »teleologischen Weltbetrachtung« kann die sinnenfällige Vielheit nur begriffen werden, wenn sie in die Relation zur Einheit ihres geistigen Zielgrundes gesetzt wird. Von daher gesehen aber scheint sie ontologisch minderwertig zu sein. Mit der Einsicht in das Weltspiel wird aber offenbar, wie die physische Verschiedenheit nicht die Minderwertigkeit der Welt ausmacht, sondern im Gegenteil das Vermögen in sich birgt, dass die Welt sich *in sich selbst* in einer Weise relational verhalten kann, die ihr den höchsten Eigenwert des selbstgenügsamen Spieles gibt: »Die Welt ist das *Spiel* des Zeus oder, physikalischer ausgedrückt, des Feuers mit sich selbst, das Eine ist nur in diesem Sinne zugleich das Viele.«²⁵

Die Ablösung »des Begriffs ›Sein‹« durch das »Werden« hat zur Folge, dass auch das »Vergehen« als »tragisches« Moment des Weltlaufs ausdrücklich »bejaht« wird, von Nietzsche bewusst auch in der Radikalität des »Zerstörens«, »Zertrümmerns« und »Vernichtens.«²⁶ Das Spiel erweist sich nicht zuletzt deshalb als das Phänomen des Weltwesens, weil darin jene Selbstverständlichkeit aufscheint, mit der zum Anfangen auch das Aufhören, zum Gewinn auch der Verlust, zum Ordnen auch das Durcheinanderwerfen dazugehört: »Jenes spielende Weltkind baut und zertrümmert fortwährend, aber von Zeit zu Zeit fängt das Spiel von Neuem an: ein Augenblick der Sättigung, dann ein neues Bedürfnis (...)«²⁷

Wie sich die Notwendigkeit des Zerstörens als Moment der Bejahung einer höchstmöglichen Positivität ergibt, kann Nietzsche ebenfalls am Wesen des Weltspieles einsichtig machen. Das ständige Einreißen des Aufgebauten ist die Weise, wie eine zur grundlosen Selbstschöpfung mächtige unerschöpfliche Kraft sich selbst bejaht und empfinden will, »aus einem ewigen Willen zur Zeugung, zur Fruchtbarkeit, zur Ewigkeit heraus: als Einheitsgefühl von der Nothwendigkeit des Schaffens und Vernichtens...«²⁸ Erst durch das Vernichten seiner selbst kann der über-voll-gespannte Wille des Weltwesens seinen unbändigen Drang zur Neuschöpfung erlösen.²⁹

²³ Vgl. Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 5. KSA I 824, 12: »(...) dass das ganze Wesen der Wirklichkeit eben nur Wirken ist und dass es für sie keine andere Art Sein giebt.«

²⁴ Nachgelassene Fragmente; Herbst 1883 20[2]. KSA X 588, 10.

²⁵ Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 6. KSA I 828, 5–7.

²⁶ Vgl. *Ecce homo*; Die Geburt der Tragödie 3. KSA VI 312, 24–313, 7.

²⁷ Basler Vorlesungen 187.

²⁸ Nachgelassene Fragmente; Frühjahr 1888 14[14]. KSA XIII 224, 17–19.

²⁹ Vgl. Nachgelassene Fragmente; Herbst 1885/Herbst 1886 2[110]. KSA XII 115, 24 f. – Die Geburt der Tragödie; Versuch einer Selbstkritik. KSA I 17, 17 ff. – Also sprach Zarathustra II; Auf den glückseligen Inseln. KSA IV 110, 32–111, 28.

Wenn Nietzsche nun diesen »ewigen Scherz einer Weltzertrümmerung und Weltentstehung« als das »Spiel des großen Weltenkinds Zeus« deutet³⁰, so vermittelt er darin Begründung und Argumentationsziel seiner Weltspielidee zugleich. Betrachtet man das Werden und Vergehen der Welt als das »Spiel des Schaffens«³¹, so setzt dies voraus, dass es grund- und ziellos ist. Im »Ewig-sich-selber-Schaffen« und »Ewig-sich-selber-Zerstören«³² erweist sich das Wirken des Weltwesens als »Spiel mit sich selbst«. Im Schaffensspiel, das außer sich selbst keines Zielgrundes bedarf, zeigt sich der Prozess der Welt als jene grundlose Selbstbejahung, in dem das wirkende Weltwesen selbst die unbändige Triebkraft seiner selbstschöpferischen Potenz empfindet. Im Phänomen des Spieles wird nun nicht nur die Grundlosigkeit des Weltwerdens offenbar, sondern auch die in seinem selbstschöpferischen Prozess immer wieder neu erreichte Empfindlichkeit seiner Triebkraft. Beim Spielen ist die Zwecklosigkeit die Voraussetzung dafür, dass sein Vollzug jene Lustempfindung ermöglicht, um derentwillen allein es gespielt wird.

Nietzsches Weltspielidee entspringt dem Bedürfnis, die beim Spielen augenblickhaft empfundene unendliche Lust als die Erfüllung des Weltwesens zu denken:

Jenes Streben in's Unendliche, der Flügelschlag der Sehnsucht, bei der höchsten Lust an der deutlich percipirten Wirklichkeit, erinnern daran, dass wir in beiden Zuständen ein (...) Phänomen zu erkennen haben, das uns immer von Neuem wieder das spielende Aufbauen und Zertrümmern der Individualwelt als den Ausfluss einer Urlust offenbart, in einer ähnlichen Weise, wie wenn von Heraklit dem Dunklen die weltbildende Kraft einem Kinde verglichen wird, das spielend Steine hin und her setzt und Sandhaufen aufbaut und wieder einwirft.

Da die Lustempfindung im Spielen aber nicht nur als Folge, sondern auch als Voraussetzung seines Vollzugs inbegriffen ist, kann Nietzsche mit seinem Gedanken der Erfüllung des Weltsinns in der Spiellust Grund und Ziel wieder ins Weltwerden selbst zurückverlegen, das dann »ein Spiel ist, welches der Wille, in der ewigen Fülle seiner Lust, mit sich selbst spielt«.³³

Mit der Einsicht, dass das Weltwesen im Spiel der unaufhörlichen Selbstschöpfung die Erfüllung seiner eigenen »Urlust« empfindet, kann nun noch einfühlsamer nachvollzogen werden, warum die »ewige Lust des Werdens (...) auch noch die Lust am Vernichten in sich schließt«. ³⁴ Die »wüthende Wollust des Schaffenden« wirkt deshalb auch im »Ingrimm des Zerstörenden«³⁵, weil die »Lust des Einklangs« nur »aus dem Spiel der Widersprüche« hervorgehen kann. Im Spielwesen der »Geheimniß-Welt

³⁰ Nachgelassene Schriften; Fünf Vorreden: Ueber das Pathos der Wahrheit. KSA I 758, 26 f.

³¹ Also sprach Zarathustra I; Von den drei Verwandlungen. KSA IV 29, 4–31, 10.

³² Nachgelassene Fragmente; Juni/Juli 1885 38[12]. KSA XI 611, 11.

³³ Die Geburt der Tragödie; 24. KSA I 153, 11–17 bzw. 24. KSA I 152, 22.

³⁴ Ecce homo; Die Geburt der Tragödie 3. KSA VI 312, 22–24.

³⁵ Nachgelassene Fragmente; Herbst 1885/Herbst 1886 2[110]. KSA XII 115,5 f.

der doppelten Wollüste«³⁶ ist der »Streit«³⁷ mit inbegriffen und bejaht, denn nur im Kontrast zum zerreißenen Schmerz der Trennung kann die Lust der Wiedervereinigung empfunden werden. Weil sich in der Lust des Weltspiels »Widerstreit und Harmonie zur Zeugung (...) paaren müssen«³⁸, wird das Mit-sich-Spielen zum »wider einander Streben«³⁹ der gegenwendigen Kräfte, und der »Krieg des Entgegengesetzten«⁴⁰ zum »wider einander spielen«.⁴¹

Die Rechtfertigung auch der schmerzvollen Augenblicke in der sinnlosen Lust des Weltspiels ist nun gleichsam die kosmologische Voraussetzung für jene auf das menschliche Leben bezogene Konsequenz, die Nietzsche mit seinem Spielgedanken letztlich ansteuert: Wenn das Weltwerden ein ewig zweckloses Spiel ist, so hat es keine Zielbestimmung, die ihm als Prinzip des moralischen Sollens vorgegeben wäre. Nach seinen rein immanenten Notwendigkeiten kann das streithafte Ineinander von Lust und Schmerz im Weltspiel nicht als gut oder böse bewertet, sondern nur als schön betrachtet werden. »Darin, daß die Welt ein göttliches Spiel sei und jenseits von Gut und Böse«⁴², erscheint ihr Wesen »als ein sich selbst gebärendes Kunstwerk«.⁴³ Nietzsches Weltspielidee kulminiert in einer »Cosmodicee der Kunst«:⁴⁴ Weil die Welt als Spiel »kein moralisches, sondern nur ein künstlerisches Phänomen ist«⁴⁵ und daher auch in den schmerzvoll-zerstörerischen Momenten ihrer ewigen Selbstgeburt »unschuldig«⁴⁶ bleibt, so folgt daraus, »dass nur als ein aesthetisches Phänomen das Dasein und die Welt gerechtfertigt erscheint«.⁴⁷ In Nietzsches Spielgedanken wird die moralische Seinsbestimmung durch die ästhetische Weltanschauung überwunden.

c) die Steigerung des Lebens zum Spiel

Mit dem Rückgang auf die philosophiegeschichtlich wie seinsmäßig ursprüngliche Bestimmung der Welt als Spiel verfolgt Nietzsche die Intention, jenen ursprünglichen Kraftreichtum des Lebens zurückzugewinnen, der durch das vernunftteleologische Denken der Metaphysik verloren gegangen war. Wie sein Weltspielgedanke letztlich vom Ideal der übermenschlichen Selbst-Überwindung und Lebenssteigerung her motiviert ist, macht Nietzsche selbst deutlich in jener berühmten Gleichnisrede

³⁶ Nachgelassene Fragmente; Juni/Juli 1885 38[12]. KSA XI 611, 6–12.

³⁷ Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 5. KSA I 825, 20f.

³⁸ Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 7. KSA I 831, 11.

³⁹ Also sprach Zarathustra II; Von den Taranteln. KSA IV 131, 10.

⁴⁰ Basler Vorlesungen 178.

⁴¹ Nachgelassene Fragmente; Sommer 1883 13[12–15]. KSA X 462, 13f.

⁴² Nachgelassene Fragmente; Sommer/Herbst 1884 26[193]. KSA XI 201, 1f.

⁴³ Nachgelassene Fragmente; Herbst 1885/Herbst 1886 2[114]. KSA XII 119, 3.

⁴⁴ Nachgelassene Fragmente; Sommer 1872/Anfang 1873. 21[15] KSA VII 526, 26.

⁴⁵ Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 15. KSA I 869, 15f.

⁴⁶ Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 7. KSA I 831, 28. – Nachgelassene Fragmente; Frühjahr/Herbst 1881 11[144]. KSA IX, 496, 20–497, 2.

⁴⁷ Die Geburt der Tragödie; 24. KSA I 152, 19f.

»Von den drei Verwandlungen« am Anfang seines Spätwerkes *Also sprach Zarathustra*:

Drei Verwandlungen nenne ich euch des Geistes: wie der Geist zum Kameele wird, und zum Löwen das Kameel, und zum Kinde zuletzt der Löwe.

In den Gleichnisbildern von Kamel, Löwe und Kind stellt Nietzsche seinen denkerischen Rückgang von der teleologischen Moralmetaphysik zur zwecklosen Freiheit des Weltspieles als Stufen auf dem Weg zur Verwirklichung des Übermenschen dar. Das schwer beladen in die Wüste eilende Kamel steht ihm für die erdrückende Fremdbestimmung des Menschen durch das lebensfeindliche metaphysische Moralgesetz. Das *Du sollst* des Kameles wird durch das *Ich will* des sich seiner eigenen Kraft innewerdenden Löwenmenschen überwunden. Doch mit der reinen Ich-Affirmation des Willens zur Macht hat die Steigerungsbewegung zur Lebensintensität des Übermenschen noch nicht ihre höchste Stufe erreicht. Diese göttliche Höhe gewinnt der Mensch erst, wenn er das Weltwerden als unschuldiges Spiel betrachtet und dessen Gegensätze in sich zum Austrag kommen lässt, indem er sich mit frischer Kraft in das Kunstkampfspiel des Über-Lebens einmischet. Deshalb muss der Mensch schließlich zum göttlichen Kind werden:

Aber sagt, meine Brüder, was vermag noch das Kind, das auch der Löwe nicht vermochte? Was muss der raubende Löwe noch zum Kinde werden? Unschuld ist das Kind und Vergessen, ein Neubeginnen, ein Spiel, ein aus sich rollendes Rad, eine erste Bewegung, ein heiliges Ja-sagen.⁴⁸

Im Gleichnisbild des spielenden Kindes vermittelt Nietzsche, wie die wesentlichen Momente seines Weltspielgedankens ihre vollkommene Verwirklichung in einer zukünftigen, dementsprechenden Idealgestalt des Menschen erreichen sollen. Im Bezug auf die in den drei Verwandlungen figurierte Überwindungs-Steigerung zum Über-Menschen offenbart das streithaft-vernichtende Vollzugsmoment des Weltspieles seinen Sinn: Nietzsches Forderung, dass »immer mehr Krieg und Ungleichheit zwischen sie [sc. die Menschen] gesetzt sein soll«, ergibt sich aus der Einsicht, dass nur im agonalen »Ringkampfe«, wenn die Menschen »wie mit Licht und Schatten wider einander streben, die göttlich-Strebenden« jene »tausend Brücken und Stege (...) zur Zukunft« gebaut werden können, auf denen das dem Weltganzen immanente Ziel erreichbar ist: »In die Höhe will es sich bauen mit Pfeilern und Stufen, das Leben selber.« Weil das Leben »steigen will und steigend sich überwinden, (...) braucht es Stufen und Widerspruch der Stufen und Steigenden«⁴⁹, ist die streithafte Unterscheidung der Kraftgrade als Mittel ewig inbegriffen im agonalen Erringen jenes Gipfels, auf dem selbst das Schwerste leicht wird wie ein Spiel. Indem Nietzsche nach dem Vorbild des antiken Agones⁵⁰ das streithafte

⁴⁸ Also sprach Zarathustra I; Von den drei Verwandlungen. KSA IV 29, 4–31,9.

⁴⁹ Also sprach Zarathustra II; Von den Taranteln. KSA IV 130,10–131,10.

⁵⁰ Vgl. z. B. Basler Vorlesungen 179. – Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 6. KSA I 826,28–827,5.

Moment in seine Weltspielidee integriert, kann er einsichtig machen, wie selbst der beschwerliche Weg zum Erreichen der spielerischen Leichtigkeit in den Verwandlungen zum übermenschlichen Kind schon Spiel ist und darin das Weltspiel sich selbst als den allumfassenden Prozess hervorzubringen vermag: »Verklärung des Wettkampfs. Die Welt ein Spiel.«⁵¹

Wenn Nietzsche im Gleichnis von den drei Verwandlungen das spielende Kind als die immanente Zielgestalt der gewaltigen Selbstüberwindungssteigerung des Lebens einsetzt, so bringt er damit ins Bild, wie das vom Übermenschen zu verwirklichende Spiel zunächst auf dem Einnehmen eines allem und allen überlegenen Standortes beruht. Diese Distanziertheit ist in doppelter Hinsicht im Wesen des Spieles impliziert. Zunächst im Hinblick auf dessen Ergebnis, weil dies zumeist ohne weitere Konsequenzen für das Leben des Spielers bleibt und ihn so nicht eigentlich ›tangierte‹. Sodann im Hinblick auf den Vollzug des Spieles: Dieser setzt nicht nur die souveräne Beherrschung der Spielzeuge voraus, sondern auch die prinzipielle Unabhängigkeit des Spielers davon; denn er hat die Freiheit, zu spielen oder es sein zu lassen. Indem Nietzsche die Überlegenheit des Spielstandpunktes als jene Einstellung ankündigt, die der Übermensch der Universalität des Weltspieles gegenüber einnehmen soll, kann er das alte mystische Motiv der ›Gelassenheit‹⁵² von dessen metaphysischer Begründung im Transzendenzbezug des Menschen (Plotin, Meister Eckhart) lösen und als rein weltimmanent mögliches Verhältnis denken:

Er [sc. der Mensch] wird sich beteiligen müssen an Staat usw., aber ohne leidenschaftliche Ungeduld: von aussen kann ihm ja nichts kommen. Es wird ihm immer mehr zum Spiel. Er ahnt als die seligste Periode, wenn die Völker nur noch zum Spiele Völker und Staaten sind, nur zum Spiel Kaufleute und wissenschaftliche Menschen – mit Überlegenheit über dies alles.⁵³

In einem nächsten Schritt erkennt Nietzsche nun den Zusammenhang zwischen der Erhabenheit des Spielerstandpunktes und den ästhetisch-antimoralischen Wesenszügen des Spieles. Die Höhe der Spielgelassenheit kann er zugleich als den »moralinfreien«⁵⁴ Standpunkt identifizieren, indem er sie als den Ort der ästhetischen Perspektive auf das Weltspiel bestimmt. »Es ist ein Spiel, nehmt's nicht zu pathetisch, und vor Allem nicht moralisch!«⁵⁵, dies kann Nietzsche vom übermenschlichen Kind verlangen, weil er die gelassene Distanz des Spielers zugleich als die Voraussetzung dafür entdeckt, dass der Spieler sein Spiel ruhig und intensiv betrachten kann:

⁵¹ Nachgelassene Fragmente; Sommer 1871/Frühjahr 1872 16[17]. KSA VII 399,7f.

⁵² Vgl. dazu die diesbezüglichen Angaben in: Werner Beierwaltes, Heideggers Gelassenheit. In: Rainer Enskat (Hg.), Amicus Plato magis amica veritas. Festschrift für Wolfgang Wieland zum 65. Geburtstag. Berlin/New York 1998, 1–35.

⁵³ Nachgelassene Fragmente; Frühjahr/Sommer 1874 34[32]. KSA VII 802, 24–30.

⁵⁴ Ecce homo; Warum ich so klug bin 1. KSA VI 297, 9.

⁵⁵ Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 7. KSA I 832, 11 f.

Hier saß ich, wartend, wartend – doch auf Nichts,
 Jenseits von Gut und Böse, bald des Lichts
 Genießend, bald des Schattens, ganz nur Spiel,
 Ganz See, ganz Mittag, ganz Zeit ohne Ziel.⁵⁶

Im Sinne der ursprünglichen Wortbedeutung von ›Ästhetik‹ kann sich der Mensch auf der Höhe der Spielperspektive augen-blickhaft der zweckfrei-interesselosen Wahrnehmung der »vorhandnen Welt« hingeben und »hat an ihr das beschauliche Wohlgefallen, mit dem der Künstler auf sein werdendes Werk schaut«.⁵⁷

In seinem Spielgedanken gelingt es Nietzsche, mit der Gelassenheit auch das dazu gehörige Moment der mystischen Kontemplation von seinem metaphysischen Objekt zu lösen, indem er es in einer ästhetischen Wendung auf die Betrachtung des zwecklos-spielerischen und insofern künstlerischen Werdens der Welt-Wirklichkeit zurückbezieht:

Was früher am stärksten reizte, wirkt jetzt ganz anders, es wird nur noch als *Spiel* angesehen und gelten gelassen (die Leidenschaften und Arbeiten) als ein Leben im Unwahren principiell verworfen, als Form und Reiz aber ästhetisch genossen und gepflegt, wir stellen uns wie die Kinder zu dem, was früher *den Ernst des Daseins* ausmachte. (...) Wie wird dies Leben in Bezug auf seine Summe von Wohlbefinden sich ausnehmen? *Ein Spiel der Kinder*, auf welches das Auge des Weisen blickt.⁵⁸

Wenn Nietzsche die im Spielblick auf die Welt die Erfüllung ihres Wohlbefindens findende Lebensgestalt abschließend als den »Weisen« bezeichnet, so erreicht er darin das seinen Spielgedanken motivierende Ziel, das philosophische Selbstverständnis im Rückgang auf dessen Ursprünge zu erneuern. In seiner vorsokratischen Prägung bezeichnet das Wort ›Weisheit‹ jenen ursprünglichen Sinn von Rationalität, der noch ganz auf die Verstehensbewältigung der schwierigen Zusammenhänge des konkreten Lebensvollzugs bezogen bleibt.⁵⁹ Indem Nietzsche das Leben als Spiel sieht, kann er nun die geschichtliche Fortentwicklung des philosophischen Selbstverständnisses von der vorsokratischen (Über-)Lebens-Weisheit zum platonisch-aristotelischen Ideal der *Theoria* als reiner Selbstgegenständlichkeit des Denkens wieder auf ihre Ursprünge zurückbeziehen. Mit der Entdeckung, dass die Welt gerade in der Transzendenzbezugslosigkeit ihres Spielwesens das ästhetische Phänomen schlechthin ist, vermag Nietzsche die philosophische Theorie von ihrem meta-physischen Objekt zu lösen und – ihrer etymologischen Wortbedeutung als Beschauung entsprechend – wieder auf das ursprünglich sinnenfällige Wesen ihrer Betrachtungswirklichkeit auszurichten. In dieser Rückbesinnung auf die *Aisthesis* des Weltspieles als den ursprünglichen Gegenstand der philosophischen Theorie besteht Nietzsches »neues Ideal des theoretischen Menschen: Er betheiltigt sich an dem Staat usw. nur noch zum *Spielen*.

⁵⁶ Die fröhliche Wissenschaft; Lieder des Prinzen Vogelfrei; Sils-Maria. KSA III 649, 11–14.

⁵⁷ Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen; 7. KSA I 832, 8–14.

⁵⁸ Nachgelassene Fragmente. Frühjahr/Herbst 1881 11[141]. KSA IX 494, 22–495, 13.

⁵⁹ Vgl. dazu mit der dort angegebenen Literatur: Günter Wohlfart, Das Weise. Bemerkungen zur anfänglichen Bedeutung des Begriffs der Philosophie im Anschluß an Heraklits Fragment B 108. In: Philosophisches Jahrbuch 98 (1991) 18–33.

Die ist die höchste menschliche Möglichkeit, alles in Spiel aufzulösen, hinter dem der Ernst steht.«⁶⁰

Mit dem erneuerten Selbstverständnis der Philosophie als ›Spieltheorie‹ gelingt es Nietzsche, die Überlegenheit des philosophischen Standpunktes auf eine Weise zu denken, die sie nicht wie die metaphysische Tradition von der Bezogenheit des Geistes auf eine sinnlichkeitstranszendente Wahrheit ableitet, sondern in der Ursprungskraft der menschlichen Sinnlichkeit selbst fundiert. »Die Triebe *unterhalten* als Fundament alles Erkennens« – diese Forderung ergibt sich deshalb aus dem Spielgedanken, weil im Vollzug des Spieles der Mensch mit seinem Spieltrieb ganz dem Sinnenleben hingegeben sein muss, um dabei zugleich in der gelassenen Spielbetrachtung die geistige Distanz dazu gewinnen zu können: »möglichst aus *vielen* Augen in die Welt sehen, *leben* in Trieben und Beschäftigungen, um damit sich Augen zu machen, *zeitweilig* sich dem Leben überlassen, um hernach *zeitweilig* über ihm mit dem Auge zu ruhen.« Nietzsches Spieltheorie ermöglicht die (Wieder-)Entdeckung des nicht mehr sinnlichkeitstranszendent gedachten, sondern ursprünglich »einverlebten« Wesens von »Wissen und Wahrheit«.⁶¹

Der durch die Konzeption der Weisheit als Spielbetrachtung ermöglichte Rückbezug des Denkens auf das leibliche Leben erschöpft sich aber nicht nur in der Einsicht, dass das Erreichen des philosophischen Standpunktes das sinnliche (Er-)Leben belässt und als Fundament voraussetzt. Dieser Verständnisansatz erreicht die Spitze seiner Intention vielmehr in der Entdeckung, wie die geistige ›Theoria‹ nicht Zweck an sich selbst ist, sondern ursprünglich den Sinn hat, das leibliche Erleben qualitativ zu intensivieren. Wenn der Mensch aus der Höhenperspektive des philosophischen Betrachterstandpunktes sieht, dass alles Spiel ist, gewinnt er jene Leichtigkeit, die es ihm ermöglicht, sich selbst zur Steigerung seiner Erlebensintensität total in das ziellose Weltwerden hineinzuwerfen und von der allumfassenden Spiellust ergreifen zu lassen: »Jetzt bin ich leicht, jetzt fliege ich, jetzt sehe ich mich unter mir, jetzt tanzt ein Gott durch mich.«⁶²

In der Kraft dieser Leichtigkeit, auch die schwersten Schicksalsnotwendigkeiten als Momente des Weltspiels zu bejahren, findet Nietzsche jenen ursprünglichen Sinn menschlicher Freiheit, der nicht in der abgrenzenden Unabhängigkeit, sondern in der grenzenlosen Offenheit für die Extremzustände der leiblichen Lebendigkeit besteht: »die höchste Freiheit unter dem Gesetz, die göttliche Leichtfertigkeit, Leichtfertigkeit im Schwersten.«⁶³

Die Weisheit der Spielbetrachtung befreit den Menschen deshalb zu einer qualitativ ganz neuen Erlebensintensität, weil sie das »Spinnennetz

⁶⁰ Nachgelassene Fragmente. Frühjahr/Sommer 1874 34[31]. KSA VII 801, 28–802, 2.

⁶¹ Nachgelassene Fragmente. Frühjahr/Herbst 1881 11[141]. KSA IX 494, 29–495, 4.

⁶² Also sprach Zarathustra I. Die Reden Zarathustras: Vom Lesen und Schreiben. KSA IV 50, 3 f.

⁶³ Nachgelassene Fragmente. Frühjahr/Sommer 1888 16[37]. KSA XIII 497, 3 f.

der Zwecke (...) zerreißt«⁶⁴ und so die Welt in ihrem ursprünglich nicht auf Gründe und Ziele reduzierbaren Reichtum erfahrbar werden lässt. »Ihr steifen Weisen, mir ward Alles Spiel«⁶⁵ kann Nietzsche nun der Missgunst der sich selbst und alles auf das Maß der eigenen Beschränktheit einengenden Teleologiedenker entgegenrufen. Das Maß der Weisheit bemisst sich vielmehr daran, wie tief der Mensch die Zwecklosigkeit des Weltspieles zu erleben imstande ist: »der Weiseste, der sich in das Meer der Thorheit stürzt«.⁶⁶ Weil Nietzsche damit zum Ausdruck bringt, wie das grenzenlose Erleben der unberechenbaren Kraftfülle von Lebensmöglichkeiten die Erfüllung der Wesenswirklichkeit des Menschen ist, kann er mit Recht behaupten, dass es »ein Segnen ist und kein Lästern«, wenn er in seinem Weltspielgedanken lehrt: »...über allen Dingen steht der Himmel Zufall, der Himmel Unschuld, der Himmel Ohngefähr, der Himmel Übermuth.«⁶⁷

Vermittelt durch dieses am Ursprungsquell des leiblich-sinnlichen Lebensreichtums erneuerte Verständnis von Weisheit kann Nietzsche nun das besondere Verhältnis näher bestimmen, in dem der Mensch von seiner Natur her zum und im umfassenden Gesamtzusammenhang des Weltspieles steht. Wenn Nietzsche hervorhebt, wie der ursprüngliche Sinn von Weisheit gerade im Übersteigen der Beschränkungen des teleologischen Denkens besteht, die Negation der Teleologie aber erst im Vollzug des Spieles erreicht wird, so kann er daraus die Konsequenz ziehen, dass der Mensch seine ihn von allen anderen Lebewesen unterscheidende Befähigung zur Weisheit nur im Spielen verwirklichen kann. Indem Nietzsche in einem nächsten Schritt diese Entdeckung des Spieles als spezifische menschliche Tätigkeit in der Gesamtperspektive der Evolutionsgeschichte betrachtet, gelangt er zur Einsicht, dass erst im Menschen das Spielwesen des Weltganzen zur vollen Verwirklichung seiner Lustempfindung gelangt. Dies bringt Nietzsche im Gedanken zum Ausdruck, wonach erst auf der Naturstufe des Menschlichen sich die Erfindung der zwecklosen Spiellust ereignet:

Der Mensch hat die thierische Schranke einer Brunstzeit übersprungen; das zeigt ihn auf der Bahn der Lust-Erfindung. (...) Der Mensch erfand die Arbeit ohne Mühe, das *Spiel*, die Bethätigung ohne vernünftigen Zweck. Das Schweifen der Phantasie, das Ersinnen des Unmöglichen, ja des Unsinnigen macht Freude, weil es Thätigkeit ohne Sinn und Zweck ist.⁶⁸

In der menschlichen Wesens-Bestimmung, das Weltganze zur Lustempfindung seines eigenen Spielwesens zu bringen, liegt die über-menschliche Aufgabe des Menschen. Mit seiner Spiel-Natur ist dem Menschen die paradoxe Herausforderung gegeben, in einer Weise »über sich hinaus« zu gehen, mit der er zugleich zum zwecklosen Ursprungswesen der Dinge

⁶⁴ Morgenröthe. Zweites Buch 130. KSA III 120, 19–22.

⁶⁵ Nachgelassene Fragmente. Sommer 1888 20[40]. KSA XIII 556, 8 f.

⁶⁶ Nachgelassene Fragmente. Herbst 1883 17[40]. KSA X 551, 15.

⁶⁷ Also sprach Zarathustra III. Vor Sonnen-Aufgang. KSA IV 209, 12–14.

⁶⁸ Nachgelassene Fragmente. Ende 1876/Sommer 1877 23[81]. KSA VIII 432, 5–13.

zurückkehrt. Dies erreicht er, wenn er zum »überfrohen Helden« wird, dessen Leben ein »Spielen mit dem Ernste« ist.⁶⁹ Die übermenschliche Bestimmung des Menschen besteht in der Verwirklichung einer vollendeten Lebensgestalt, in der das ursprünglich zweckfreie Weltspiel sich in der Einheit mit der freien Höhe des Göttlichen findet. Dies ereignet sich (nach Nietzsche) in der letzten Verwandlung des Menschen zum »göttlichen Kind«.

In der Vollendungs-Gestalt des göttlichen Kindes erreicht der Mensch das Ziel seiner Wesensentwicklung, indem er zum freien Spiel seines Ursprungs zurückfindet: »Reife des Mannes: das heißt den Ernst wiedergefunden zu haben, den man als Kind hatte, beim Spielen.«⁷⁰ In der Ursprünglichkeit des Kind-Seins gewinnt der Mensch zugleich die Höhe des Göttlichen, weil durch seine letzte Verwandlung die grundlose Schöpferkraft Gottes in ihrem grenzenlosen Reichtum erneuert in ihm geboren wird. Aus dem Geburts-Schmerz der Grenzüberwindung geht die Einheit von Gott und Mensch in der Lebensgestalt des göttlichen Kindes verjüngt und zugleich vollendet hervor: »Dass der Schaffende selber das Kind sei, das neu geboren werde, dazu muss er auch die Gebärerin sein wollen und der Schmerz der Gebärerin.«⁷¹ In der Kind-Werdung des Menschen findet Gott selbst sein kindliches Wesen, empfindet die Lust seiner grundlosen Schöpferkraft, aus der das zweckfreie Weltspiel unerschöpflich neu hervorgeht: »das Spiel, das Unnützliche, als Ideal des mit Kraft Überhäufeten, als »kindlich«. Die »Kindlichkeit« Gottes, παῖς παῖζων.«⁷²

Die in der Gliederung der vorangegangenen Überlegungen nacheinander dargelegte seinsursprüngliche und übermenschlich-zukünftige Dimension von Nietzsches Spielgedanken fasst er selbst in einem Satz zusammen, der schließlich in bewusster Kontrastierung zu Kants »kategorischem Imperativ« als Nietzsches »ästhetischer Imperativ« bezeichnet sei: »Es sollen die herrschenden überschauenden Wesen geschaffen werden, die dem Spiel des Lebens zuschauen und es mitspielen.«⁷³

2. Die christliche Antwort

Intention dieses Beitrages ist es, Nietzsches Christentumskritik vom Fundament seines philosophischen Grundgedankens her zu diskutieren, wie dieser sich in seinem Spielgedanken darstellt. Weil Nietzsche mit seiner Weltspielidee die teleologische Metaphysik destruieren will, zugleich im christlichen Glauben als »Platonismus für's Volk«⁷⁴ aber nur ein triviali-

⁶⁹ Nachgelassene Schriften. Ueber Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinne 2; KSA I 889, 13; 26.

⁷⁰ Nachgelassene Fragmente. Sommer/Herbst 1882 1[313]. KSA X 91, 1 f.

⁷¹ Also sprach Zarathustra II. Auf den glückseligen Inseln. KSA IV 111, 4–6.

⁷² Nachgelassene Fragmente. Herbst 1885/Herbst 1886 2[130]. KSA XII 129, 12–14.

⁷³ Nachgelassene Fragmente. Frühjahr/Herbst 1881 11[145]. KSA IX 497, 6–8.

⁷⁴ Jenseits von Gut und Böse. Vorrede. KSA V 12, 33 f.

siertes Produkt dieser weltverneinenden Denkform sieht, vermeint er, mit der ursprünglichen Stoßkraft des Spielgedankens auch das Christentum erledigt zu haben. In den folgenden Überlegungen soll die Auseinandersetzung mit Nietzsches Christentumskritik durch die Frage aufgenommen werden, ob dem ursprünglichen Wesen des Spieles tatsächlich jenes Potential an antichristlichen Eigenschaften innewohnt, das Nietzsche in ihm finden will. Die Argumentationsstrategie besteht also darin, die philosophische Position von Nietzsches Spielgedanken zunächst anzuerkennen, auf der Basis dieses gemeinsamen Fundamentes aber zu hinterfragen, ob er in seiner Grundidee des Spieles tatsächlich etwas wesentlich Antichristliches gedacht hat. Eine fundamentale Entgegnung auf Nietzsches Christentumskritik kann somit nur über die Klärung der Frage gelingen, ob es möglich ist, das Spiel als das Grundphänomen einer genuin christlichen Weltauslegung zu denken. Im Rückgang auf ebenso verborgene wie ursprüngliche Gestalten christlicher Philosophie ist die Entdeckung möglich, dass das Spiel als Vermittlungskategorie einer christlichen Seinsdeutung nicht nur denkbar, sondern in höchster Gedankentiefe auch gedacht worden ist.

Eine christliche Philosophie des Spieles, die derjenigen Nietzsches vom denkerischen Niveau her zu entsprechen vermag, findet sich bei Nicolaus Cusanus und Jakob Böhme. Trotz ihrer relativen zeitlichen Nähe vermitteln diese beiden christlichen Denker die Grundbedeutung des Spieles durch zwei grundverschiedene Denkformen, was erlaubt, die christliche Auseinandersetzung mit Nietzsche von zwei verschieden verlaufenden Denkwegen her aufzunehmen: Während bei Cusanus der Spielgedanke der Kulminationspunkt einer metaphysischen Denkbewegung ist, entsteht er bei Jakob Böhme als die Vollendung eines dazu konträren Denkweges, den ich im Folgenden als die ›bathy-physische‹ Denkform bestimmen möchte.

2.1. *Die metaphysische Antwort: Das Globusspiel des Nicolaus Cusanus*

Ein christliches Verständnis des Spielphänomens muss philosophisch vermittelt werden. Der christliche Glaube ist aber primär keine philosophische Doktrin, sondern eine Lebenserfahrung. Deshalb gilt es, zuerst eine philosophische Denkform zu finden, mittels derer eine christliche Sicht des Spieles gedanklich zum Ausdruck gebracht werden kann. Der cusanische Globusspielgedanke macht sich dazu die klassische metaphysische Denkform zu Eigen, nicht aber ohne sie von den Erfordernissen einer Philosophie des Spieles her grundlegend zu transformieren. Stets aber setzt er das methodische Prinzip der metaphysischen Denkbewegung voraus, wie sie hier kurz dargestellt wird.

a) die metaphysische Denkform

Wohl allen divergierenden historischen Gestalten metaphysischen Denkens ist jener Grundzug gemeinsam, der sich am Ursprung seiner philosophiegeschichtlichen Entwicklung in reinster Form zeigt⁷⁵: Die Metaphysik entsteht mit der Auffassung des Parmenides, dass die Wahrheit nicht in der Veränderlichkeit der Sinnendinge, sondern erst im Überstieg zu einem unveränderlich mit sich selbst identischen Sein erkannt werden kann.⁷⁶ Das metaphysische Denken bestimmt das Wesen der Dinge durch den transzendierenden Aufstieg in die Höhe eines von aller Materialität absoluten, rein intelligiblen Prinzips.

Bei Cusanus ist die metaphysische Überstiegsbewegung vom Sinnlichen zum Intelligiblen nicht nur für den inneren Gehalt des Globusspielgedankens bestimmend, sondern auch für dessen äußere Darstellungsform. Cusanus konzipiert seinen Spielgedanken, indem er von der sinnenfälligen Gestalt eines von ihm eigens dazu neu erfundenen Spieles zu dessen geistigem Gehalt hin aufsteigt. Den philosophischen Rückgriff auf diese platonische Ausprägung der metaphysischen Erkenntnisethode begründet er dabei theologisch im paulinischen Gedanken, dass die geschaffenen Dinge »Spiegelbilder und Rätselgleichnisse« (Aenigmata) zur Erkenntnis des unsichtbaren Gottes sind.⁷⁷ Dementsprechend sind auch in unserer Interpretation zunächst Elemente, Regeln und Verlauf dieses konkreten Spielaenigmas kurz zusammenzufassen.

b) das sinnenfällige Aenigma des Spieles

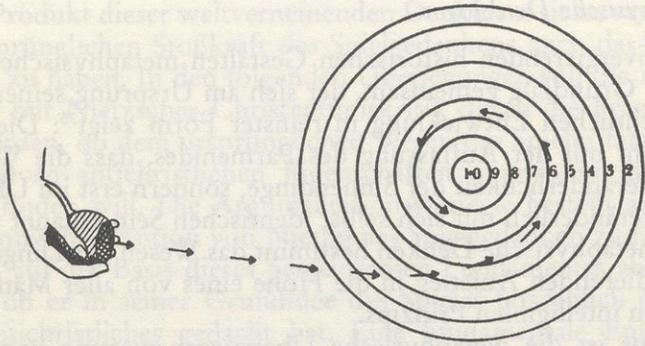
Gespielt wird mit einer Kugel, nach der das Globusspiel benannt ist, und auf deren besonderer Form seine Eigenart beruht. Der Spielglobus hat die Gestalt einer eingedellten Kugel. Deshalb ist ihm eine »schneckenförmig oder spiralg in einer Kurve gedrehte Bewegung« eigen, die »weder ganz gerade noch auch ganz gekrümmt ist«. Wird der Kugel durch einen Wurf ein Bewegungsimpuls mitgeteilt, so »verlangsamt der schwerere und körperhafte Teil des Globus jene Bewegung« bis zum Stillstand.⁷⁸ Die Dimensionen, innerhalb derer sich alles abspielt, erstrecken sich zwischen dem Ausgangspunkt, wo der Spieler steht, wenn er den Globus wirft, und dem Zielpunkt seines Wurfes. Dieser Zielpunkt ist zugleich das Zentrum von zehn konzentrischen Kreisen, die ein Spielfeld bilden. Die Spielregel

⁷⁵ Vgl. dazu neuerdings Emil Angehrn, *Der Weg zur Metaphysik. Vorsokratik – Platon – Aristoteles*. Weilerswist 2000.

⁷⁶ Vgl. z. B. Parmenides, Fragment B 8.

⁷⁷ Vgl. z. B. 1 Kor 13, 12; Röm 1, 19f. Cusanus, *De docta ignorantia* (Das belehrte Nicht-Wissen) I, 11: h [=Opera omnia; Heidelberger Akademieausgabe] I, S. 22, Z. 3–6 (N. 30).

⁷⁸ *De ludo globi* I: h IX, N. 4, Z. 1–12. Deutsche Übersetzungen des »Dialogus de ludo globi« finden sich in folgenden Ausgaben: Nicolai de Cusa, *Dialogus de ludo globi – Gespräch über das Globusspiel*. Lateinisch-Deutsch. Übers. u. Hg. Gerda von Bredow. [=Philosophische Bibliothek Meiner; Bd. 467], Hamburg 1999; Nikolaus von Kues, *Die philosophisch-theologischen Schriften*. Lateinisch-Deutsch, Übers. Dietlind u. Wilhelm Dupré, Wien 1967, Bd. III, 221–355.



besagt nun, dass der Spieler »entsprechend der Zahl des Kreises, in dem sein Globus stillsteht, umso mehr [Spielpunkte] gewinnt, je näher er dem Mittelpunkt kommt«. Sieger ist jener Spieler, der zuerst die Punktezahl 34 erreicht, das Lebensalter Jesu Christi.⁷⁹

Durch die Vermittlung des philosophischen Denkens versucht Cusanus nun nacheinander der »mystischen Bedeutung«⁸⁰ der drei Konstitutivelemente des Spieles, nämlich Mittelpunkt, Spielfeldkreise und Globuswurf, auf die Spur zu kommen.

c) die »mystische Kraft«⁸¹ des Spieles

Der philosophische Sinn der Spielelemente lässt sich am besten aus ihrem Verhältnis zueinander erschließen. Punkt, Kreisen und Kugel ist die Wesensbestimmung gemeinsam, dass sie verschiedene Formen von »Rundheit« verwirklichen.⁸² Da Kreis und Kugel aber nichts anderes als Vervielfältigungen des Punktes sind, erweist sich darin der Punkt als das absolute Prinzip alles Runden, das seine unendlichen Verwirklichungsmöglichkeiten in absoluter Einfachheit unsichtbar verbirgt.⁸³ In diesen Eigenschaften des Kreismittelpunktes des Spieles kommt somit die im Wesen Gottes selbst verborgene unendliche Seinsfülle aenigmatisch zur Darstellung.

Die aus dem Punkt hervorgehenden Spielfeldkreise symbolisieren die kreatürlichen Selbstentfaltungen Gottes, wie sie aufgrund ihres »gradweise« gestuften Verhältnisses zum Zentrum⁸⁴ das wohlgeordnete Struk-

⁷⁹ De ludo globi I: h IX, N. 50, Z. 6–11.

⁸⁰ De ludo globi II: h IX, N. 61, Z. 13. Für eine ausführlichere Interpretation des Globusspielgedankens sowie weitere Literaturangaben vgl. Martin Thurner, Theologische Unendlichkeitsspekulation als endlicher Weltentwurf. Der menschliche Selbstvollzug im Aenigma des Globusspiels bei Nikolaus von Kues. In: Mitteilungen und Forschungsbeiträge der Cusanus-Gesellschaft 27 (2001).

⁸¹ De ludo globi I: h IX, N. 54, Z. 17.

⁸² Vgl. z. B. De ludo globi II: h IX, N. 69, Z. 3–5.

⁸³ De ludo globi I: h IX, N. 8, Z. 7 – N. 9, Z. 14.

⁸⁴ De ludo globi II: h IX, N. 72, Z. 1 – N. 73, Z. 3; N. 79, Z. 16f.

tur-Gefüge (Kosmos)⁸⁵ der »Welt« (Universum) bilden.⁸⁶ Vom unsichtbaren inneren Mittelpunkt bis zum ausgedehntesten äußersten Kreis sind im Globusspielfeld somit alle möglichen Dimensionen der Wirklichkeit in Spiegelbild und Rätselgleichnis dargestellt, vom selbst unsichtbaren Grund jeder Sichtbarkeit über den Bereich der rein geistigen Engelwesen durch die vermittelnde Verknüpfung von Seele und Leib im Menschen bis hin zur undurchdringbaren Grobheit der Materie.⁸⁷

Die Spielkugel schließlich ist in ihrer Zusammensetzung aus dem materiellen Kugelkörper und dem unsichtbaren Bewegungsprinzip des Kugellaufes ein Abbild der leib-seelischen Einheit des Menschen.⁸⁸ Im Vollzug des Globusspieles kommt nach Cusanus also zum Ausdruck, wie der Mensch sein Wesen im Bezug zur Unendlichkeit Gottes und zum gradweise eingeschränkten Ordnungsgefüge der Welt verwirklicht.

d) das Globusspiel als die aenigmatische Selbstvermittlung des menschlichen Wesensvollzuges

Entdeckt man in der sinnenfälligen Gestalt des Globusspieles die aenigmatische Selbstvermittlung des menschlichen Wesensvollzuges, so wird deutlich, dass das Spiel nach Cusanus nicht nur die äußere Darstellungsform, sondern auch die innere Bestimmung der Wesenswirklichkeit des Menschen ist. In seiner geistigen Bewegung versucht der Mensch im Aufstieg über die verschiedenen Dimensionen der Welt die unendliche Seinsfülle des verborgenen Gottes zu erreichen. Cusanus entdeckt nun, dass diese Tätigkeit der menschlichen Intellektnatur aus drei Gründen zum Spiel wird: Weil das Wesen des im Erkenntnisaufstieg des Menschen angezielten Gottes »unendlich« ist, kann das intellektuelle Streben des Menschen »nie endgültig« zur Ruhe kommen, sondern gewinnt im Hinblick auf sein unendliches Ziel die Spiel-Qualität einer potentiell unendlichen, »unaufhörlichen Bewegtheit«.⁸⁹ Die Unerreichbarkeit des Erkenntniszieles ist nach Cusanus für den menschlichen Intellekt nun keineswegs Grund zur resignierenden Stagnation, sondern im Gegenteil der Quellgrund jener unaufhörlichen Spiel-»Freude«, die der Mensch bei seinen immer neu möglichen Erkenntnisaufschwüngen zum Unendlichen empfindet.⁹⁰ Der Spielcharakter des menschlichen Selbstvollzuges kulminiert schließlich in jener »Leichtigkeit des Schwierigen«⁹¹, die der menschliche Geist gewinnt, wenn er sich wie die Spielkugel in der Annäherung an den göttlichen Mittelpunkt immer mehr von den »materiellen«, unteren Weltregionen zu den »höheren«, »geistigen« erhebt.⁹² Gerade in dieser

⁸⁵ De ludo globi II: h IX, N. 75, Z. 7–10.

⁸⁶ De ludo globi I: h IX, N. 42, Z. 3.

⁸⁷ De ludo globi II: h IX, N. 78, Z. 12–14; N. 104, Z. 14 – N. 105, Z. 7.

⁸⁸ De ludo globi I: h IX, N. 25, Z. 1f.

⁸⁹ De ludo globi I: h IX, N. 33, Z. 3. Idiota de sapientia (Der Laie über die Weisheit): I: h ²V, N. 9, Z. 16–18.

⁹⁰ Idiota de sapientia I: h ²V, N. 11, Z. 5–23; N. 18, Z. 12–16.

⁹¹ Idiota de sapientia II: h ²V, N. 28, Z. 11 – N. 32, Z. 5; N. 45, Z. 1.

⁹² De ludo globi I: h IX, N. 51, Z. 16; II: N. 72, Z. 1–14; N. 104, Z. 18 – N. 105, Z. 7.

Begründung der spielerischen Leichtigkeit in der vergeistigenden Aufstiegsbewegung des Intellekts zeigt sich, dass im cusanischen Globusspiel ein Gedanke gelungen ist, der das Spiel philosophisch unter den Voraussetzungen der metaphysischen Denkform als die tiefste Wesensbestimmung des menschlichen Selbstvollzugs begreift.

Nachdem Cusanus die Spielqualität des menschlichen Seins aus der Ausrichtung auf die unendliche Transzendenz Gottes begründet hat, kann er in einem nächsten Schritt auch den erkennenden Welt- und Selbstbezug des Menschen vom Verhältnis zum spielenden Wesensvollzug her neu bestimmen. Beides gelingt ihm, indem er – motiviert vom biblischen Gottebenbildlichkeitsgedanken – den Erkenntnisaufschwung zu Gott auch als Annäherung an dessen Wesensbestimmung als schöpferischen Einheitsgrund aller Dinge reflektiert.⁹³ In seinem spielerischen Vergeistigungsaufstieg zum Unendlichen ist der endliche Geist des Menschen deshalb in einem abbildlichen Sinne kreativ, weil er im Versuch, die unerreichbare Seinsfülle Gottes zu erreichen, diese seiner je eigenen Kapazität entsprechend einschränkt und so einen singular endlichen Bereich der Teilhabe am Unendlichen hervorbringt. Infolge der Einsicht in diesen Zusammenhang kann Cusanus die vom Menschen erkannte »Welt« als eine Konstitutionsleistung der spielerischen Kreativität des menschlichen Geistes begreifen. Potentiell unendlich viele, individuelle »Welten« [Plural!] entstehen, wenn ein endliches Geistwesen seinen unendlichen Zielgrund immer wieder neu anspielt.⁹⁴

Dieselbe spielerische Kreativität artikuliert sich nach (und bei) Cusanus auch in der philosophischen Selbstreflexion des Menschen. Im unaufhörlich neuen Rückgang auf den unendlichen Grund seines endlichen Wesensvollzuges erfindet der philosophierende Intellekt zahllose Aenigmata verschiedenster Art, mittels derer das Unendliche in der Weise der »konjekturalen« (mutmaßenden) Anspielung spekuliert werden kann. Der Spielcharakter des philosophischen Denkens verwirklicht sich bei Cusanus in der Freude des potentiell unabschließbaren Entwerfens immer leichter durchschaubarer Rätselgleichnisse, von geometrischen Konstruktionen bis zu den sprachspielartigen Gottesnamen (possest, ›IN‹, ›E‹, idem, non aliud, posse ipsum), kulminiert aber insofern im Globusspiel-aenigma, als hier der spielende Wesensvollzug des Philosophierens sich selbst in figurativer Darstellung vermittelt.

2.2 Die ›bathyphysische‹ Antwort: Jacob Böhmes ›Liebe-Spiel‹

(Fortsetzung folgt)

⁹³ Vgl. De ludo globi I: h IX, N. 33, Z. 2.

⁹⁴ Vgl. De ludo globi I: h IX, N. 42, Z. 15–21.