

DER TANZENDE SIVA

*Theologische Konvention und gesellschaftliche Spontaneität im Hinduismus**

von Richard Friedli

*In der Nähe der Gottesherrschaft
beginnen die „versteinerten Verhältnisse
zu tanzen“.*

Jürgen Moltmann

Diese religionsgeschichtliche Skizze zum Themenkreis „Spiel“ ist gerade deshalb möglich, weil vorläufig noch keine Wesensaussagen und Definitionen des Spieles verbindlich sind¹. Die „Spiel“-Psychologen ziehen es nämlich bei den widersprüchlichen Positionen und den disparaten Perspektiven der Spiel-Theorien vor, nur begrenzte Erfahrungen aus dem kultur-anthropologischen und dem kulturhistorischen Bereich zu beschreiben. Eine solche definitorische Unschärfe² erlaubt es aber gerade, im folgenden nur lose verbundene Variationen zum Thema Spiel aus der hinduistischen Überlieferung zu unterbreiten.

Die hier entwickelten theologischen, liturgischen und soziologischen Variationen haben aber miteinander Analogien. Sie haben nämlich etwas mit dem zu tun, was als „tertium comparationis“ der Bewegungsform des Spielgeschehens herausgestrichen wird³: Spiel gehört zu Bereichen, die umschrieben werden können mit Ungezwungenheit und Freiheit, mit der Dynamik der unermüdlichen Wiederholung „innerer Unendlichkeit“ und unverkürzter Gegenwart.

Diese Gruppe von Kennzeichen deuten auf die vielfältigen Spannungen hin, die zum typischen Spielverlauf gehören: Tun und Lassen, Aktivität und Kontemplation, Zugriff und Faszination. In solche Charakteristika lassen sich auch die spielerischen Variationen einfangen, die hier aus dem Hinduismus übernommen und unverbunden nebeneinander gestellt wer-

* Dieser Beitrag ist die überarbeitete Fassung eines Vortrages, der im Rahmen der von der deutschsprachigen Abteilung der Theologischen Fakultät der Universität Fribourg/Schweiz vorbereiteten interdisziplinären Ringvorlesung zum Thema Spiel (1975/76) gehalten wurde.

¹ HANS SCHEUERL, *Das Spiel*. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Weinheim 1954; DERS., *Theorien der Spiele*, Weinheim 1975¹⁰, 189 (Aktualität der Fragen nach dem Spiel), 203—208 (Merkmale des Spiels).

² Vgl. ANNETTE UND TIM SCHRAMM, *Heiterkeit und Spielfreude*, in: OTTO BETZ (Hrsg.), *Tugenden für heute*. Zwischen Möglichkeit und Wirklichkeit (Experiment Christentum 15), München 1973, 135—146.

³ Vgl. SCHEUERL, *Das Spiel*, 124—132.

den: Schöpfung als Spiel Gottes (theologische Variation), Spiel vor Gott (liturgische Variation) und Rollenspiel (soziologische Variation).

1. THEOLOGISCHE VARIATION

Das Thema vom „*tanzenden Siva*“ und von der „*Schöpfung als Spiel*“ ist im klassischen Hinduismus nicht nur eine romantische Art und Weise, bildsprachlich von der Weltwirklichkeit zu reden, „Spiel“ (*līlā*) ist vielmehr eine zentrale theologische Aussage, wenn immer es beim Sprechen über Gott darum geht, die Finalität des Schöpfungsgeschehens, die Spannung zwischen dem nichtmanifesten Unendlichen und dem manifesten Endlichen, die Frage nach dem Zusammenhang zwischen der Einheit des göttlichen Bereiches und der Vielheit der weltlichen Dinge und das Zugeordnetsein von Zeitlosigkeit und Geschichte zu bedenken⁴. Wenn nämlich die Welt als Ort der Erscheinungen, als göttliches Spiel und als vielförmige Offenbarung der göttlichen Energien dargestellt wird, so haben wir es mit höchst metaphysischen Fragen zu tun, die nicht mit der Etikette des absoluten Monismus oder des Pantheismus klassiert werden können.

1.1 Die Welt als kosmischer Tanz⁵

Der Begriff „*māyā*“ wird oft eingeführt, um zu zeigen, daß das Schöpfungsverständnis der *Upaniṣaden* auf Weltverneinung ausgerichtet sei. Es ist jedoch kaum richtig, wenn „*māyā*“ kurzweg mit „Illusion“ übersetzt wird.

11.1 *Māyā im Śvetāśvatara-Upaniṣad*

Das Wort „*māyā*“ wird im *Rg-Veda* von den Göttern gebraucht, zu denen auch *Indra*, *Varuṇa* und *Rudra-Siva* gehören. Sie heißen dort „*māyīn*“, d. h. „jene, die *Māyā* besitzen“, wann immer sie sich beim Kommen zu den Menschen manifestieren⁶. Im Kapitel 4 (überschrieben „*Der eine unberührte Gott in der Weltentfaltung*“) des *Śvetāśvatara-Upaniṣad* wird dieses Attribut Gottes näher erklärt⁷:

⁴ Vgl. dazu OLIVIER LACOMBE, *L'Absolu selon le Védānta*. Les notions de Brahman et d'Ātman dans les systèmes de Cankara et Rāmānoudja, Paris 1937, 246—248.

⁵ JEAN HERBERT, *L'hindouisme vivant*, Paris 1975, 167—178.

⁶ LACOMBE, *L'Absolu selon le Védānta*, 240; J. W. HAUER, *Der Yoga*. Ein indischer Weg zum Selbst (Kritisch-positive Darstellung nach den indischen Quellen mit einer Übersetzung maßgeblicher Texte), Stuttgart 1958², 122 (zu *Rg-Veda* III 53 8); R. C. ZAEHNER, *L'Hindouisme*, Paris 1974, 43—44, 101.

⁷ Übersetzung aus HAUER, *Der Yoga*, 135—136; vgl. auch SILBURN A., *Śvetāśvatara Upaniṣad* (coll. Les Upanishad VII) X, Paris 1948, 65—66. Kommentare: HAUER, *ib.*, 117—142; ANNE-MARIE ESNOUL, *L'Hindouisme*, in: *Histoire des Religions* I, Paris 1970, 1021—1026; R. C. ZAEHNER, *Inde, Israël, Islam*. Religions mystiques et Révélation prophétiques, Tournai 1965, 198—203; MIRCEA ELIADE, *Histoire des croyances et des idées religieuses*, (1) *De l'âge de la pierre aux mystères d'Eleusis*, Paris 1976, 214—215.

- (9) Die heiligen Gesänge, die Opfer, die Darbringungen, die Gelübde, das Vergangene und Zukünftige und was die Veden vermelden — aus ihm läßt der *Māyā*-Träger (*māyin*) dieses Weltall strömen. Und darin ist der „Andere“ durch *māyā* gebannt.
- (10) Man soll aber wissen: *māyā* ist Schöpfung. Der *māyā*-Träger aber ist der Große Herrscher. Von den Elementen, die Teil von ihm sind, ist diese Welt allenthalben durchdrungen.
- (11) Der jedem Mutterschoß als Einziger vorsteht, in dem das All entsteht und wiederum vergeht — wer ihn erschaut als Herrn, als Gabenspender, als preisenswerten Gott, der geht zu jenem Frieden ewig ein.

Die in diesem Zusammenhang entscheidende Aussage ist (v. 10): „*Māyā* ist Schöpfung“ (*mayam tu prakṛtim*), „*Māyā* ist Hervorbringung“. *Māyā* bringt als Gestaltungskraft die Urmaterie hervor. Das bedeutet nicht realitätsvermindernd, daß die Welt illusionär sei, sondern vielmehr im ontologischen Sinn, daß die phänomenale Welt kontingentes, partizipiertes Sein ist. Die Bedingtheit dieses Seins begründet v. 11: „das All entsteht und vergeht“. *Rudra-Śiva* schafft und zerstört das Universum im kosmischen Tanz.

Śiva zeigt sich als eine schillernde Gestalt⁸: als numinos faszinierendes und furchterregendes Wesen ist er einerseits gütig, liebend, gnädig, helfend, zärtlich, zeugend und gestaltend, — und andererseits cholerisch, unberechenbar, neidisch, eifersüchtig, mit Schlangen in den Haaren und einem Halsband aus Totenschädeln. Die Legende des *Śiva-Natarajan* zeigt bildhaft diese „coincidentia oppositorum“ im Herrn des Tanzes: *Śiva* tanzt aus Freude an seiner Energie (*śakti*) die Schöpfung und zerstört — in einem tolleren Lauf daherstürmend — die Welt wieder.

In diesem so dargestellten „mysterium tremendum und fascinosum“⁹ leuchtet sowohl die Dimension des unnahbaren Göttlichen als auch die Bedingtheit des sich wandelnden Geschöpflichen auf. Die Welt ist vorletzte Wirklichkeit. Sie ist nur eine relativ gültige Erscheinung, die zum Bereich von „Namen und Formen“ (*nāma-rūpa*) gehört. Das Absolute, das man benennen kann, ist nicht das Absolute. Nur widersprüchlich scheinende Aussagen können das Geheimnis wahren. Nach dieser apophatischen Sprachweise hat *Śiva* Schöpfer- und Zerstörerenergien in sich.

11.2 Die Welt als „*māyā*“

Māyā bedeutet also nach diesem Text aus der *Śvetāśvatara-Upaniṣad* Erscheinung, Verkörperung in irdischer Gegenwärtigkeit. Man könnte es auch mit „zauberischer Weltbaukraft“ wiedergeben, denn das Wort leitet

⁸ Vgl. ELIADE, *Histoire des croyances et des idées religieuses*, 226 und 259; ESNOUL, *L'Hindouïsme*, 1021—1026.

⁹ RUDOLF OTTO, *Das Heilige*. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen, München 1963³⁵, 13—37 und 42—52; MIRCEA ELIADE, *Traité d'Histoire des Religions*, Paris 1970, 15—45 (Approximations, structure et morphologie du sacré).

sich aus der Wurzel „mā“ her, die in die indogermanische Zeit zurückführt¹⁰. Ihre ursprüngliche Bedeutung ist: (mit den Augen) ausmessen. Daraus entwickelt sich dann: messend, ordnend schaffen, und ferner: mit den Armen hantieren, um Tricks hervorzubringen, oder um magische Gebilde zu schaffen.

Diese beiden Bedeutungen von Schaffen und von magischen Bildern schwingen in „māyā“ immer mit. Das *Śvetāśvatara-Upaniṣad* versteht denn „māyā“ auch als eine aus dem Gottwesen entsprungene Erscheinung, als eine ins Sichtbare gestaltete Erscheinungsform des Göttlichen:

v. 10 Man soll aber wissen: māyā ist Schöpfung. Der māyā-Träger aber ist der Große Herrscher. Von den Elementen, die Teil von ihm sind, ist diese Welt allenthalben durchdrungen.

Die Welt ist real, aber nur relativ real, denn verglichen mit Gott, der in allem Werden und Vergehen bleibt, ist sie nur Vorübergehendes, Vergängliches, etwas dem Spiel Ähnliches. Der Nicht-Weise sieht dann nur diesen māyā-Schleier, nicht mehr das durch ihn verborgene, ewige Gottwesen. Zu diesem göttlichen Sein muß der Heilsucher aber erwachen, wenn er die ewige Wirklichkeit, die „Dasheit“, das „Andere“ (v. 9), *mokṣa*, erreichen will:

v. 11 Der jedem Mutterschoß als Einziger vorsteht, in dem das All entsteht und wiederum vergeht — wer ihn erschaut als Herrn, als Gabenspende, als preiswerten Gott, der geht zu jenem Frieden ewig ein.

1.2 Die Welt als Spiel

Auch nach der *Vedānta*-Überlieferung ist der theologische Ort, um über das Spiel und den Tanz zu sprechen, die Schöpfungslehre. Die Schöpfungsursächlichkeit Gottes hat eine künstlerische, schaffende Ausrichtung, zu der deshalb neben der „māyā“ auch *līlā*“ (Spiel) gehört¹¹. Die Schöpfung wird dann als die spielerische, absichtslose Entfaltung des göttlichen Wesens verstanden.

Die Erläuterungsschrift (*bhāṣhya*) des ŚANKARA (788—820) zu den im *Brahma-Sūtra* von *Bādarayāna* (1. Jahrhundert n. Chr.?) gesammelten Aphorismen entfaltet dieses Thema von der Welt als einem Spiel. Der in unserem Zusammenhang wichtige Kurzgedanke, den ŚANKARA kommentiert, ist¹²: „... nicht weil ein Beweggrund sein muß, vielmehr wie in der Erfahrung, ein bloßes Spiel“.

¹⁰ HAUER, *Der Yoga*, 122.

¹¹ ELIADE, *Histoire des croyances et des idées religieuses*, 222 und 258; LACOMBE, *L'Absolu selon le Védānta*, 246—248; J. HERBERT, *L'hindouisme vivant*, 42—43.

¹² Übersetzung: *Die Sūtras des Védānta oder die Cārika-Mimāṃsā des Bādarayāna nebst dem vollständigen Commentare des Cankara*, übersetzt von P. DEUSSEN, Leipzig 1887, 489—491; DERS., *Das System des Vedānta nach den Brahma-Sūtra des Bādarayāna und dem Commentare des Cankara*, Leipzig 1923, 239—240; für den Zusammenhang vgl. LACOMBE, *L'Absolu selon le Védānta*, 213—276.

Im Kommentar von ŚANKARA (*Brahma-Sūtra-Bhāṣhya*) heißt es¹³:

Durch das Wort ‚vielmehr‘ wird dieser Einwurf abgewehrt. Wie es nämlich in der Erfahrung vorkommt, daß einer, der alles hat, was er wünscht — ein König oder ein königlicher Minister — auch ohne einen besonderen Beweggrund sich zum bloßen Spiele mit Scherz oder Lustwandeln beschäftigt (...), so mag auch die Tätigkeit Gottes ohne irgend ein anderes Motiv von selbst und nur zum Spiele statthaben. (...)

Wenn übrigens für uns auch diese Anordnung des Weltkreises als ein sehr schweres Unternehmen erscheint, so ist dieselbe doch für den höchsten Gott nur ein bloßes Spiel, weil sein Kraftvermögen unermeslich ist.

Wenn ferner in der Erfahrung auch beim bloßen Spiele immer irgend ein geringer Beweggrund vorliegt, so ist hingegen hier auch nicht der allergeringste Beweggrund abzusehen. (...)

Aber darum läßt sich weder annehmen, daß Gott nicht schaffe, noch daß er gedankenlos schaffe, wegen den Schriftstellen, die sein Schaffen und seine Allweisheit lehren. (...)

Das theologisch-metaphysische Thema des Spiels (*līlā*) gehört zur „Theorie der Unterscheidung im Ununterschiedenen“¹⁴. Merkmale des so interpretierten Spiels sind darnach: Freiheit, Spontaneität, Gnade, Charme, schillernde Wirklichkeit, Aktivität zwischen dem Sein und dem Nichts, Zwecklosigkeit, Unverdientheit.

Diese Kennzeichen des Spiels sind deshalb ebensoviele Kennzeichen der Schöpfung, weil diese ja der unendlichen Fülle des Absoluten nichts beifügen kann. Die Schöpfung ist nicht die Antwort auf einen Mangel, auf ein Bedürfnis oder auf einen Wunsch Gottes. Im göttlichen Bereich gibt es weder Passivität noch Extrinsezismus, auch keine Abhängigkeit des göttlichen Agens vom geschaffenen Ziel oder von einer außergöttlichen Finalität.

2. LITURGISCHE VARIATION

Das theologische Thema vom „kosmischen Tanz“ und vom schöpferischen Spiel übersetzt die indische Kunst ins Sinnfällige und versucht so, die paradoxen Gesichtspunkte der zusammenfallenden Widersprüche einzufangen. Durch ein System von „induktiven Zeichen“, suggestiven Gesten, Worten und Tönen¹⁵ will die Hindu-Kunst psychische Zustände und Tendenzen wecken und ästhetische Emotionen einflößen¹⁶. Diese ästhetischen Emotionen sind seinstärkter als die natürlichen Emotionen des Wirklichkeitssinnes, und demzufolge haben es „heilig“ und „profan“ auch nicht so sehr mit der Dichotomie „übernatürlich“ und „natürlich“ zu tun,

¹³ Vgl. DEUSSEN, *Das System des Vedānta*, Leipzig 1923, 239—240 (Hervorhebungen von RF).

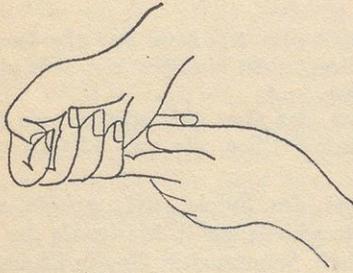
¹⁴ LACOMBE, *L'Absolu selon le Vedānta*, 246; ELIADE, *Histoire des croyances*, 222 und 258.

¹⁵ LACOMBE, *L'Absolu selon le Vedānta*, 242.

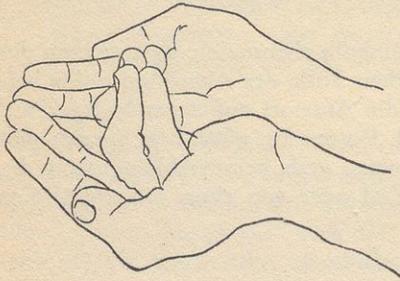
¹⁶ Vgl. PROJESJ BANERJI, *Dance of India*, Allahabad 1956; ANANDA COOMARASWAMY, *The Dance of Shiva. Fourteen Indian Essays*, Bombay 1948.

sondern vielmehr mit dieser Unterscheidung in „aesthetische“ und „natürliche“ Gefühlszustände¹⁷.

Die liturgischen Fingerstellungen (*mūdra*) sollen ganz bestimmte Bewußtseinseindrücke hervorrufen und in die Tiefenschichten des menschlichen Wesens reichen. Sie lassen die verschleierte (*māyā*) Botschaft, die sich in jeder dieser archetypischen Gesten¹⁸ symbolhaft findet, neuentdecken. Zwei solche symbolhafte Gesten¹⁹ sollen diesen Zusammenhang zwischen Mikrokosmos und Makrokosmos illustrieren:



Nach dem Symbol für die höchste Weisheit (linker Zeigfinger von den fünf Fingern der rechten Hand umfaßt) deutet die Fingerstellung auf das metaphysische Verhältnis zwischen der empirischen Welt der Vielheit und der ihr zugrundeliegenden Einheit des Weltprinzips hin²⁰.



Das Symbol der ekstatischen Einheit bedeutet nach der tantrischen Überlieferung die Einheit mit dem weiblichen Sexualpartner. In der mystischen Erotik Indiens wird dieser Bezug vielleicht auch deshalb hergestellt, weil „*mūdra*“ etymologisch sowohl „Siegel-Stempel“ als auch „Uterus-Matrix“ bedeutet²¹.

Die liturgische Veräußerlichung und Verleiblichung der theologischen Intuitionen zur Welt als Tanz und als Spiel wirken für die Welt Dinge relativierend. Auch die geschichtlich gewachsenen sozialen Gegebenheiten werden so entmachtet und — wann immer sie sich als absolut gesetzte Bezugspunkte hinstellen wollen — entzaubert.

¹⁷ LACOMBE, *L'Absolu selon le Védānta*, 242.

¹⁸ Zu den *mūdra*: HEINRICH ZIMMER, *Philosophie und Religionen Indiens*, Zürich 1961, 518; DIETRICH SECKEL, *Kunst des Buddhismus*, Baden-Baden 1962, 163, 172 und 276—277; MIRCEA ELIADE, *Patanjali et le Yoga* (coll.: *Maitres spirituels* 27), Paris 1962, 122—123, 162 und 172.

¹⁹ Vgl. dazu neben SECKEL und ELIADE (1962): BANERJI, *Dance of India*, 71—93 (Beschreibung verschiedener kultischer Handstellungen) und 216—239 (Skizzen dieser Hand- und Körperhaltungen).

²¹ Vgl. ELIADE, *Patanjali et le Yoga*, 123.

3. SOZIOLOGISCHE VARIATIONEN

Unter den verschiedenen Spieltheorien wird auch die „sozialisations-theoretische Spielforschung“ aufgeführt²². Nach diesem Spieltyp soll die Solidaritäts- und Emanzipationsbereitschaft gesteigert werden. In unserem hinduistischen Zusammenhang hat der MAHĀTMĀ GANDHI emanzipatorisch und in prophetischer Geste das ihm aufgebundene kastengebundene und koloniale Rollenspiel abgelehnt, um sich umfassender zu solidarisieren²³. Dadurch konkretisiert sich in der politischen Aktion jene in unserer theologischen Variation erwähnte Überzeugung, wonach das Göttliche in allen Welterscheinungen durchblickt, auf ganz besondere Weise aber im Mitmenschen verborgen zugegen ist.

Sozialkritisch führt das sowohl innerhalb der hinduistischen Kastenorganisation als auch innerhalb der britischen Kolonialsituation zu einer Verweigerung der aufgezwungenen, den Menschen auf- oder abwertenden Identitäten und den entsprechenden Rollenzwängen²⁴. Diese Haltung ist zwar für den modernen Hinduismus nicht etwas ganz Unerhörtes, denn bereits im 19. Jahrhundert hat der *Bhakti-Kult* eines persönlichen Gottes zum Vermischen der Kasten geführt. Für die hinduistische Orthodoxie war das aber zur Zeit GANDHIS immer noch die schreckliche Sünde.

3.1 Die Mystik der Gewaltlosigkeit

Für M. K. GANDHI ist die politische Aktion erweiterte Spiritualität. Politik und Mystik sind nach dem MAHĀTMĀ nicht zu trennen. Die *Bhagavad-Gītā* zeigt ihm das besonders eindrücklich: in der Weltverantwortung wird das Heilsereignis nicht verhindert. Voraussetzung zur Heilsverwirklichung in der Weltzuwendung ist ein Lebensstil, in dem sich das soziale Engagiertsein für grenzüberschreitende Solidarität mit einer Haltung innerlicher Distanz und Gierlosigkeit verbindet. Dadurch wird das gegenseitige Durchdringen von Absolutem und Relativem, von Göttlichem und Menschlichem, von kontemplativer Innerlichkeit und sozialen Statusaufgaben ermöglicht²⁵:

²⁰ Vgl. SECKEL, *Kunst des Buddhismus*, 163

²² Vgl. HANS SCHEUERL (Hrsg.), *Theorien des Spiels*, Weinheim-Basel 1975¹⁰, 189—208. Zu dieser emanzipatorischen Dimension des Spieles vgl. auch J. GALTUNG, *Strukturelle Gewalt*. Beiträge zur Friedens- und Konfliktforschung (rororo 1977), Reinbek bei Hamburg 1975, 96 (Friedensspiele), 122 und 134 (Simulations-spiele) und CHR. WULF (Hrsg.), *Friedenserziehung in der Diskussion* (Piper 64), München 1973, 45 (Szenarios, um ins politische Handeln einzuführen).

²³ Vgl. ERIK H. ERIKSON, *Gandhis Wahrheit*. Über die Ursprünge der militanten Gewaltlosigkeit, Frankfurt a. M. 1971, 518.

²⁴ Vgl. zu den von ERIKSON als „Pseudo-Spezies“ beschriebenen Kasten: *Gandhis Wahrheit*, 230, 316, 479, 515—516.

²⁵ Zum Text und zum Kommentar der *Bhagavadgītā* vgl. S. RADHAKRISHNAN, *Die Bhagavadgītā* (Sanskrittext mit Einleitung und Kommentar), Wiesbaden o. J., 233 und 425—426.

BhG 6,29 Er, dessen Selbst durch *Yoga* in Einklang gebracht ist, sieht das Selbst in allen Wesen wohnen und alle Wesen im Selbst.

18,53 Und Selbst-Sinn, Gewalt, Hochmut, Begierde, Zorn und Besitz abwerfend, wird er, der ichlos und ruhigen Geistes ist, würdig, mit dem *Brahman* eins zu werden.

Ich-los-Werden und Aufgehen in *Brahmā* befähigen den politisch Verantwortlichen dazu, auf Grund seiner Innenschau die sozialen und politischen Wirklichkeiten und ihre zwingend scheinenden Rollenspiele zu relativieren. GANDHI hat die Strategie des sozialen Wandels diesen Grunderfahrungen angepaßt.

3.2 Methode der Gewaltlosigkeit

Die Kernforderung für eine so verankerte Politik ist eine Charaktererziehung, die sich auf Zielwerte wie Selbstachtung, Selbstfindung oder Autonomie ausrichtet:

BhG 3,35 Es ist besser, das eigene Gesetz unvollkommen zu erfüllen, als das Gesetz eines anderen vollkommen zu erfüllen. Es ist besser, in (der Erfüllung) des eigenen Gesetzes zu sterben; denn gefährlich ist es, dem Gesetz eines anderen zu folgen²⁶.

Die Autobiographie GANDHIS „*Meine Experimente mit der Wahrheit*“ beschreibt die Auseinandersetzung und das Ringen des MAHĀTMĀ GANDHI um eine solch autonome Selbstachtung. Er mußte sie ja für sich und für die indische Umwelt in Südafrika und Indien im Konflikt mit der Heteronomie der Kaste und mit der kolonialen Identität durchsetzen²⁷. Dabei hat er politische Verhaltensweisen entwickelt, die auch beim Spiel notwendig sind: eine gezielte und gespannte Aufmerksamkeit, welche es erlaubt, in allen anderen Beziehungen gelöst und entspannt zu bleiben²⁸. MOHANDAS K. GANDHI kann so in der gesellschaftlichen Auseinandersetzung flexibel und entkrampft bleiben, denn für ihn ist die Wahrheit zart wie eine Blume und hart wie ein Diamant.

Diese „spielerische“ Strategie hat ERIK H. ERIKSON in einer psychohistorischen Untersuchung dargestellt. Dabei konnte er nachweisen, wie die Fähigkeit zur spielerischen Erneuerung in der Kindheit des MOHANDAS den politischen Stil des MAHĀTMĀ vorbereitet hat²⁹. GANDHI hat nämlich

²⁶ *Ib.*, 167—168. Vgl. HAUER, *Der Yoga*, 370—406 (metaphysische Wurzeln des Werdens und Wirkens).

²⁷ M. K. GANDHI, *Die Geschichte meiner Experimente mit der Wahrheit*, Freiburg-München 1960; ERIKSON, *Gandhis Wahrheit*, 314 (vierfaches Unheil der britischen Herrschaft), 518 (negative Identität), 352 (koloniales Rollenspiel).

²⁸ Vgl. SCHEUERL, *Theorien des Spiels*, 204 (Entgegensetzung der beteiligten Kräfte, daß der Ausgang so lange wie möglich offen bleibt) und 205 (Zeitentrückte Gegenwärtigkeit und innere Unendlichkeit des Spiels).

²⁹ ERIKSON, *Gandhis Wahrheit*, 152—143: „... und ich glaube, es läßt sich im Leben Gandhis aufzeigen, daß (die spielerische Erneuerung in der Kindheit) seine moralische Frühreife milderte und der Entfaltung seines persönlichen und politischen Stils eine bezeichnende Dimension hinzufügte.“

bereits seit seiner Jugend das Recht und die Möglichkeit gesehen, ein anderer zu werden und in der sozialen Realität spielend neue Rollen aus- und anzuprobieren.

Für den Nationalführer des *Hind-Swaraj* wird es eine Sünde, sich den Kastenvorschriften mit ihrer gesellschaftlichen Segregation oder der britischen Herrschaft zu unterwerfen. Beide Systeme haben nach GANDHI zur Infantilisierung der indischen Bevölkerung beigetragen und führten zu ihrer zweiten Primitivität³⁰. Gegenüber dieser negativen Identität hat GANDHI einen psychologischen Wandel initiiert, um die verlorene Identität Indiens wiederzufinden.

In adaptativer Flexibilität und Elastizität, welche zu den Merkmalen sowohl des Spiels als auch der Gewaltlosigkeit gehören, hat GANDHI eine Technik ausgearbeitet, um die Selbstachtung des indischen Volkes wieder zu erobern. Hier liegt z. B. auch die politische Bedeutung der Einführung des Spinnrades. Es ist ein Werkzeug und ein Spielzeug, ein Symbol für eine verlorene und eine wiedergefundene Identität³¹.

3.3 *Die religiöse Intuition als Grammatik der Tat*

Mit seinem radikalen Tatsachensinn, mit seiner besessenen Genauigkeit und seiner absolut verpflichtenden Verantwortlichkeit, welche eingebettet waren in die mystisch verwurzelte Selbstachtung, gelang es dem MAHĀTMĀ, seine spirituelle Mächtigkeit in die politischen Wirklichkeiten umzusetzen. Er war ein „religiöser Aktualist“, ein Politiker aus religiösem Impetus³².

Sein Wissen darum, daß nichts in der Welt mächtiger ist als bewußt erlebte Nichtigkeit hat den GANDHI zu einer grenzübergreifenden Identität geführt. Das sind solche soziale Folgerungen aus der theologischen und liturgischen Variation zum Thema Spiel im Hinduismus, die GANDHI in seinem *Ashram* spielerisch und antizipatorisch eingeübt und vorgestellt hat. GANDHIS heitere und spielerische Gelöstheit hat zur Rekonstituierung der Wirklichkeit beigetragen und der indischen Identität dadurch ein neues Lebensgefühl angeboten.

Auch wenn die Ermordung GANDHIS ein Zeichen des Scheiterns sein kann, so muß doch bei diesem soziologischen Umgang mit dem Spiel eines festgehalten werden: das systematische Bemühen um den „menschlichen Geist“, der im sozialen Rollenspiel eingefangen ist, ist ein strategisches Element im Suchen nach dem Frieden. GANDHI konnte zeigen, daß die Therapie des Denkens ein Mittel ist, den Verstand des Menschen von

³⁰ Vgl. *ib.*, 517—518 (Infantilisierung, Kindischheit, Fragmentarisierung des kulturellen Erbes, zweite Primitivität).

³¹ HERVÉ CHAIGNE, *Réalisme et prophétisme de Gandhi*, in *ESPRIT* 316 (1963), 568—592; ROBERT PAYNE, *Gandhi*. Biographie politique, Paris 1972, 79—80 (RUSKIN's Wirtschaftstheorie), 144 (Weben), 160 (Heimwebe-Bewegung, kadhi).

³² Zum Programmsatz: „I claim to be a practical idealist“ vgl. HERVÉ CHAIGNE, *La non-violence gandhienne*, in *ESPRIT* 286 (1960), 1189—1218.

politischen Fixierungen und Regressionen zu heilen. Auch diese sind ja dem *māyā*-Bereich zugehörig.

4. SPIEL — THEOLOGIE, LITURGIE UND POLITIK

Das hinduistische Schöpfungs- und Weltbild, die liturgische Ausdrucksform der makro- und mikrokosmischen Korrespondenzen und die hochrevolutionären Implikationen dieses Weltbildes³³ sind eng mit der Dynamik des Spiels verbunden. Spiel, Theologie, Liturgie und Politik haben es nämlich unter den hier gewählten Gesichtspunkten mit Wertpolen zu tun, die sich umschreiben lassen als Tun und Lassen, Zugriff und Faszination, Aktivität und kontemplative Distanz.

SUMMARY

Inaccuracy of definitions in the theories of game may allow to introduce a contribution upon Hinduism into the context of a series of lectures about „game“, for the theme of „*the dancing Śiva*“ alludes (in a theological variation) to *māyā*-reality of participant being showing itself in the mythic figure of *Śiva* who, while dancing, creates and destroys simultaneously. It was Śankara (788—820) who completed this intuition in philosophical thinking. — The liturgical variation interprets some *mūdra* symbolizing dance and correlation between macro- and microcosm. — Finally the sociological variation shows how M. K. GANDHI emancipated from pressures of caste and colonialism and offered — with his nonviolence — a way of action leading to identity (E. H. ERIKSON). — Each of these three variations contains a kind of opposition that could be paraphrased by action and indifference, hold and fascination, activity and contemplative distance.

³³ Zu diesem sozialkritischen Beitrag der Religionen zur Friedensarbeit vgl. RICHARD FRIEDLI, *Zur Weltverantwortung der Offenbarungsreligionen*, in: A. FALATURI, J. PETUCHOWSKI und W. STROLZ (Hrsg.), *Drei Wege zu dem einen Gott*, Freiburg-Basel-Wien 1976, 218—245.