

Wie kann man heute vom Göttlichen sprechen?

Gespräche mit Zeitgenossen: Persönliche Berichte vom Suchen und Finden

Gerade hat der Autor Stefan Seidel der Kirche in einem Interview mit dem evangelischen Pressedienst ein Sprachproblem attestiert: „Ihre Sprechweise vom Göttlichen erreicht nicht mehr viele Menschen, viele erkennen darin keine Relevanz mehr für ihr Leben. Da hat sich vieles entkoppelt“.

Wie denn sonst über Religion, Glauben, Kirche zu reden sei, das versucht der 44-jährige studierte Theologe und Psychologe mit seinem neuesten Buch „Grenzgänge“ zu zeigen. 19 Gespräche mit mehr oder weniger prominenten Zeitgenossen aus Kultur und Wissenschaft hat der leitende Redakteur bei der evangelischen Wochenzeitung „Der Sonntag“ in Leipzig vorgelegt. Ausführliche Vorstellungen der jeweiligen Gesprächspartner und konkrete Interviewfragen an diese stellt er zu interessanten „Gesprächen über das Gottsuchen“ zusammen.

Von Beginn an stellt Seidel klar: „Die Suche nach Gott und die Erfahrungen auf diesem Gebiet haben erst einmal nicht automatisch etwas mit der Kirche zu tun“. So befragt er folgerichtig keine Kirchenvertreter – sehr wohl aber Theologinnen und Theologen – sondern Frauen und Männer, „die auf persönliche, freie und unorthodoxe Weise über Glaube, Hoffnung, Liebe und den Tod sprechen“.

FLEXIBLES FRAGERASTER

Alle Gespräche folgen einem zwingenden, aber sehr flexibel den jeweiligen Gesprächsverlauf respektierenden Frageraster: Es geht um die Definition und persönliche Wahrnehmung Gottes, um Kirche, ihre Erscheinungs- und Äußerungsformen, es geht um Glaubensdefinition und -erfahrung, um Leit- und Vorbilder und – da die meisten der Gesprächspartner publizistisch tätig sind – um Schreiben, um Botschaft und Mission.



Über ihre Grenzgänge berichten etwa die späte Bachmann-Preisträgerin Helga Schubert und die jüngst mehrfach ausgezeichnete Schriftstellerkollegin Iris Wolff. Der Autor Patrick Roth, „der die religiöse Thematik zurückgebracht hat in den Literaturbetrieb“, antwortet ausführlich. Mit dem Protestanten Jürgen Moltmann und dem katholischen Priester Tomas Halik konnte Seidel

zwei theologische Schwergewichte gewinnen. Neue Impulse geben einige hierzulande noch weniger bekannte internationale Theologinnen. Den Bereich des persönlichen Glaubenslebens haben Pierre Stutz und David Steindl-Rast im Blick.

Seidls zumeist im Superlativ gehaltene Vorstellungen seiner Gesprächspartner zeugen von gründlicher Recherche und verhehlen nicht die große Bewunderung für deren Leben und Werk. Das gerät aber, wie auch das ausführliche Vorwort, meist so eindringlich und definitiv, dass einem am Ende wenig Gelegenheit zu einer eigenen, abgeklärten Einordnung und Würdigung bleibt.

hebe

Stefan Seidel: Gespräche über das Gottsuchen; Claudius Verlag, München 2022, Paperb., 295 S., 26 Euro, ISBN: 978-3-532-62880-5.

RELIGION IM SPIEL

Epische Schlachten unter den Göttern des alten Ägypten

Es sieht ein bisschen aus wie ein Anhänger, den man um den Hals trägt: das Ankh. Man kann es als ein T beschreiben, mit einer ovalen, wie eine Schleife geformten Öse oben. Es ist das ägyptische Kreuz der koptischen Kirche. Seine Herkunft allerdings greift in viel frühere Zeiten zurück. Bereits auf vorchristlichen Hieroglyphen ist ein Gott zu sehen, der dem Pharaon das Ankh als Zeichen des Lebens überreicht. Das Symbol steht somit für das Weiterleben im Jenseits. Es verleiht Kräfte. Und es verhilft zum Sieg – zumindest im Spiel „Ankh – Die Götter Ägyptens“.

Bei diesem opulenten Brettspiel dürfen wir Gott spielen. Klingt ziemlich vermessen, ist aber so. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Gottes im alten Ägypten: Amun, Isis oder Re. Allerdings haben wir es als

Gott nicht gerade leicht: Die Menschen beginnen uns zu vergessen. Polytheismus ist auf dem absteigenden Ast. Wir kämpfen also gegeneinander um die Vormachtstellung. Am Ende kann es nur einen geben. Mit verschiedenen Aktionen versuchen wir, Anhänger zu gewinnen, Monumente aufzustellen (so ein Tempel passt ganz gut in das Portfolio eines Gottes) oder eine Ankh-Kraft freizuschalten. Dass es dabei nicht ganz friedlich auf dem Spielfeld zugeht, versteht sich von selbst.

„Ankh“ zählt zu den Blockbustern unter den Gesellschaftsspielen: Riesige Figuren wie Skorpione oder Sphinxen bevölkern das Nildelta, Kamelkarawanen ziehen vorbei und immer wieder kommt es zum Kampf. Wie in einem monumentalen Spielfilm hat man großen Wert auf die Ausstattung gelegt.



Foto: Löhlein

Sie ist Oscar-reif. Da überrascht es, dass es durchaus Köpfchen braucht, um die Handlung nachzuvollziehen. Sprich: Ohne gewisse Strategie steht man am Ende mit leeren Händen da. Verschiedene Szenarien sorgen zudem für Abwechslung.

Gegen Ende des Spiels kommt es zu einem raffinierten Coup: Die Götter auf den beiden letzten Plätzen verschmelzen zu einer Gottheit. Mit neuen Fähigkeiten ausgestattet kann diese noch

nach vorne preschen. Und es kann tatsächlich auch passieren, dass nach dem letzten Konflikt alle Götter zu wenig Punkte (=Verehrung) erhalten haben. Dann gewinnt keiner. Ägypten wird atheistisch und ebnet den Weg für eine neue Weltreligion.

Bernhard Löhlein

„Ankh – Die Götter Ägyptens“ von Eric M. Lang. Für 2-5 Spieler ab 14 Jahren, Verlag CMON