Zeitschrift: Theologische Zeitschrift
Herausgeber: Theologische Fakultät der Universität Basel
Band: 26 (1970)
Heft: 6

Artikel: Spiel und Denken beim späten Cusanus
Autor: Schär, Hans Rudolf
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-878766

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Spiel und Denken beim späten Cusanus

In allen Werken des Cusanus wird gespielt: mit Worten, Gedanken, Begriffen, Bildern – wie es zum Wesen der philosophischen Spekulation gehört. Aber etwa von 1450 an, also in der Spätphilosophie dieses Denkers, taucht das *Spiel* in neuer, klarerer Gestalt auf, es wird *bewußt* und in den Prozeß des Philosophierens auf eine Weise eingebaut, die es mit dem innersten Kern desselben verschmelzen läßt. Ja diese Erscheinung stellt sich als letztes Ergebnis einer unermüdlichen denkerischen Bemühung dar. Das Spiel ist also nicht ein nebensächliches Thema der cusanischen Philosophie, sondern führt in deren Zentrum hinein.

1.

Ein Werk des späten Cusanus trägt dieses Element des Spielerischen ganz offen zur Schau, nämlich im Titel *De ludo globi*, «Vom Kugelspiel». Der Titel trügt nicht, es handelt sich tatsächlich um den Bericht über ein Spiel mit einer Kugel, die man wirft, ähnlich wie im bekannten Boccia-Spiel. Die Kugel wird geworfen und soll möglichst nahe beim Ziel, dem Mittelpunkt von zehn konzentrisch angeordneten Kreisen, zur Ruhe kommen. Allerdings wird bloß mit einer einzigen Kugel gespielt, und sie ist nicht einmal allseitig rund, sondern von einer Seite her angehöhlt, so daß sie sich, weil ihr Schwerpunkt sich verschoben hat, nun nicht mehr geradlinig, sondern bestenfalls spiralig fortbewegt, was das Spiel beträchtlich erschwert.

Eine Beschreibung, wie wir sie gerade angefangen haben, ist aber unserem Gegenstand im Grunde unangemessen: Auch Cusanus spricht zwar von den einzelnen Teilen des Globusspieles, gerät aber dabei auf Schritt und Tritt gleich ins Philosophieren, so daß man beides oft kaum auseinanderhalten kann. Ein Beispiel soll das verdeutlichen:

> C(ardinalis): Wenn ich die Kugel von dem Punkt, an dem ich stehe, zum bezeichneten Mittelpunkt des gezeichneten Kreises werfe, kann dies nicht auf einer geraden Linie geschehen. Es sei Punkt A die Ausgangsstellung und BD der Kreis, dessen Mittelpunkt C, und E sei die Kugel. Diese will ich von A nach C werfen. Dies muß auf einer Bewegungslinie der Kugel stattfinden, die nicht gerade ist, welche Gestalt die Kugel auch haben mag.

I(oannes): Es scheint, daß dies, wenn die Kugel sphärisch wäre, über eine gerade Linie geschehen könnte, wie es die Linie A–C ist. Ich sehe nämlich nicht ein, warum sich die Kugel nicht über A–C bewegen und in C ruhen könnte (Ph.-th. Schriften, 3, 241)[1].

Für eine oberflächliche Betrachtung wird hier einfach der Verlauf der Kugelbahn, wie er sich beobachten läßt, beschrieben. Wer sich in der cusanischen Philosophie etwas auskennt, merkt aber bald, daß schon der erste zitierte Satz mitten in die Prinzipien derselben hineinführt: Es ist nicht möglich, daß sich die Kugel auf einer geraden Linie fortbewegt. Dahinter steht die sogenannte «Regula doctae ignorantiae», ein methodisches Prinzip, mit dem alle Teile der cusanischen Philosophie aufs engste verknüpft sind[2]. Von der Erkenntnistheorie bis zur Kosmologie leiten sich alle ihre Stücke direkt daraus ab. Die Regel besagt, daß man bei Dingen, die für ein Mehr und Weniger empfänglich sind, nie zum schlechthin Größten oder Kleinsten gelangen könne. Das schlechthin Größte hat keinen Platz in der Skala des Mehr oder Weniger, denn zwischen Endlichem und Unendlichem gibt es kein Verhältnis. – Wenn sich die Kugel also genau auf einer Geraden bewegen würde, so hieße dies, daß sich etwas Absolutes – die Gerade, die nicht noch gerader sein kann – in der Welt des Mehr oder Weniger vorfände, was grundsätzlich nicht möglich ist. In cusanischer Terminologie: Im Endlichen ist die «praecisio» nicht erreichbar, wir bewegen uns immer nur innerhalb der «impraecisio».

Die Beschreibung des Spiels hat also gewissermaßen einen doppelten Boden. Am Spiel bleibend, führt sie ständig auch davon weg, indem sie Dinge ins Spiel bringt, die außerhalb stehen. Dies zeigt auch der folgende Abschnitt:

C: Ich habe ein Zeichen gemacht, wo wir stehen, wenn wir die Kugel werfen, und einen Kreis in der Mitte des Feldes. Im Kreismittelpunkt ist der Sitz des Königs, dessen Reich das Reich des Lebens ist, das im Kreise eingeschlossen ist, und in diesem Kreis sind noch neun andere Kreise. Die Regel des Spieles aber ist die, daß die Kugel innerhalb des Kreises von der Bewegung zur Ruhe kommt. Und je näher sie dem Mittelpunkt kommt, um so mehr gewinnt sie, entsprechend der Nummer des Kreises, auf dem sie ruht. Und wer als erster 34 Punkte, d. h. die Anzahl der Jahre Christi, erreicht hat, ist Sieger (Ph.-th. Schriften, 3, 271).

---

[1] Nikolaus von Kues, Philosophisch-theologische Schriften (1964ff.).

[2] Cusanus, De docta ignorantia I, 3; II, 1 u. ö.

Eine knappe Beschreibung der Spielregeln: doch schon hier bei der Regieanmerkung beginnt das Philosophieren. «Sitz des Königs», «Reich des Lebens», «Christus»: dies ist nicht einfach beliebige Illustration. Vielmehr steckt dahinter ein entscheidendes hermeneutisches Anliegen: es wird eine Beziehung geknüpft, in diesem Fall von den Kreisen des Spielfeldes zum Reich des Lebens, zu Christus. Von da her gewinnen nun plötzlich auch andere Wörter, die sich vorher nur auf das Spiel zu beziehen schienen, einen neuen Glanz. Das «zur Ruhe kommen» mag an das «Donec requiescat in Te» Augustins erinnern, und das «Sieger sein» verbindet sich mit der Vorstellung des zum Ziel gekommenen Menschenlebens. Daß solche Assoziationen nicht aus der Luft gegriffen sind, bestätigt der sich unmittelbar anschließende Gedankengang, in dem es um Fragen der Ethik geht. – Nirgends aber wird diese Beziehung vorerst genau festgelegt, sondern unverbunden wird einerseits das Spiel beschrieben, andererseits werden die Begriffe aus dem Gedankenkreis Reich-des-Lebens/Christus hingesetzt. Genau dies ist der für das Verstehen wichtige Moment, wo die beiden Kreise sich durchdringen und es zu einer Art von Interferenz kommt. Der Blick wird frei, im Augenblick wird das Ganze überschaut.

Was nachher kommt, geschieht dann wieder auf einer ganz anderen Ebene: Gedanken werden weiter ausgezogen und oft Ergebnisse nun auch noch begrifflich zusammengefaßt. Aber was dabei gesagt wird, hat seine Legitimation in dem, was sich im Moment der «Interferenz» abgespielt hat. Es «spielt» sich tatsächlich ab, denn diese Phase ist ihrerseits gekennzeichnet durch das Ineinander von Bild und Denken, das Aufgehen von Subjekt und Objekt in einem übergreifenden Prozeß von Wechselbeziehung – Elemente, die zur innersten Struktur des Spiels gehören[3].

Ständig ist also das Kugelspiel daran, sich in Metapher aufzulösen und umgekehrt der Gedanke, sich im konkreten Spiel zu inkarnieren[4]. Dies soll ein letztes Zitat aus De ludo globi zeigen. Es stammt aus der oben begonnenen ethischen Erörterung:

---

[3] H.-G. Gadamer, Verstehen und Spielen: Kerygma und Mythos 6, 1 (1963), S. 69–76.

[4] H. Blumenberg, Die Legitimität der Neuzeit (1966), S. 463: «Die Heterogenität von Begrifflichkeit und Bildlichkeit fällt in sich zusammen...» Als Vermittlung dabei dient das Spiel.

I: Du siehst aber, wie schwierig es ist, die gerundete Kugel so zu leiten, daß sie dem Wege Christi folgt, in dem der Geist Gottes war, der ihn zum Mittelpunkt und zur Quelle des Lebens führte.

C: Es ist, wie ich schon gesagt habe, sehr leicht für den, der den wahren Glauben hat. Wenn also die Kugel deiner Person durch die Geistesmacht des Glaubens angestoßen wird, wird sie in fester Hoffnung geführt und durch die Liebe mit Christus fest verbunden. Dieser führt dich mit sich zum Leben. Dem Ungläubigen indes ist es unmöglich (Ph.-th. Schriften, 3, 275).

Auch in ihrem Aufbau halten sich die beiden Dialoge De ludo globi an das Kugelspiel. Ausgehend von dessen Beschreibung, aber auch von der Beobachtung des Spielverlaufs, reihen sich die einzelnen Gedankengänge aneinander, wobei auch hier wieder nicht klar wird, ob nun die Initiative dazu beim Spiel selbst liegt oder beim Spieler, der beobachtet und reflektiert. Die Rundheit des Globus führt so auf die Gestalt der Welt, die Beschaffenheit und Verfertigung desselben zum Verhältnis von Gott und Welt, die Spielregeln zur Ethik usw. – Für ein Bild, das auf solche Art den Verlauf des Denkens bestimmt, möchte ich den Begriff «Leitbild» vorschlagen[5]. Das Leitbild bestimmt den Prozeß des Denkens, hält ihn in Gang und wird seinerseits von ihm immer neu geprägt.

In den Zusammenhang der cusanischen Spiel-Philosophie gehört auch das Werk *De visione Dei* aus dem Jahre 1453. Auch hier steht am Anfang eine «Versuchsanordnung»:

Trachte ich, euch in menschlicher Weise zum Göttlichen zu führen, so muß dies auf dem Weg des Gleichnisses geschehen. Unter den menschlichen Werken aber fand ich kein Bild, das unserem Vorhaben besser entspräche als das des Alles-Sehenden. Ich meine ein solches Bild, das durch außerordentliche Kunst der Malerei so wirkt, als ob es alles ringsherum überschaue... Damit ihr aber nun bei der tatsächlichen Betrachtung, die ein solches Bild erfordert, nicht versagt, schicke ich euch, liebe Brüder, das Bild, das ich eben bekommen konnte. Es stellt einen Alles-Sehenden dar, und ich nenne es ein Bild Gottes. Befestigt es irgendwo... und stellt euch dann in gleichem Abstand von ihm auf. Schaut es an und jeder von euch, von welcher Stelle er es auch betrachtet, wird erfahren, daß jenes Bild ihn gleichsam anblickt (Ph.-th. Schriften, 3, 95ff.).

Auch hier handelt es sich wieder um ein Leitbild. Spielend versenkt sich das Denken ins Bild und in die merkwürdige Erfahrung,

---

[5] «Leitbild» im Gegensatz zu einem «anagogisch» verwendeten Bild; vgl. Cusanus, De venatione sapientiae 39: «Laudant... cuncti magnum Platonem, qui de sole ad sapientiam per similitudinem *ascendit*...», Ph.-th. Schriften (A. 1), 1, 186.

die es vermittelt und läßt sich so den Anstoß zu seinen Überlegungen geben. Diese bestimmen aber ihrerseits wieder das Bild, das sich so immer unter neuem Aspekt offenbart. Doch glaubt Cusanus, anders als die Scholastik, nicht, mit solchem Denken gemächlich, aber sicher der Wahrheit sich zu nähern. Nicht im Sinne einer scholastischen Kette von Schlüßen schreitet sein Denken fort, sondern es setzt immer neu an. «Jedesmal gilt es, sich alsbald wieder loszureißen. Es gibt kein Ruhen und Haftenbleiben in seliger Erdenwirklichkeit. Es geht in jedem Augenblick neu darum, im Erfahren unserer Welt- und Menschenwirklichkeit zu deren tiefster Sinnerfüllung im unendlichen Gott vorzustoßen.»[6] Hier gibt es keine Kontinuität des Schließens und Fortschreitens mehr, sondern bloß den Bruch:

> Ich sehe Dich, mein Gott, in einer Art geistiger Entrückung («raptus mentalis»); denn wenn schon das Auge nicht im Sehen Genüge findet, und das Ohr nicht im Hören, so noch weniger die Vernunft in dem, was sie einsieht (Ph.-th. Schriften, 3, 167)[7].

Vielleicht gibt es aber eine Kontinuität des Spiels, als der einzig angemessenen Haltung der Wahrheit gegenüber, so daß der «raptus» der Erkenntnis dem entspricht, was sich beim Verstehen als «Interferenz» zeigt.

2.

Woher kommt diese neue Art des Denkens am Bild, die so sehr vom Spiel geprägt ist? – Einerseits ist auf die *Entwicklung* der cusanischen Philosophie aus ihren Ansätzen zu voller Klarheit und Konsequenz zu verweisen. Andererseits aber, und dies wird hier versucht, kann man äußere *Einflüsse* aufzeigen, die dabei ihre Spur hinterlassen haben.

Aspekte des Spielerischen lassen sich noch in weiteren Werken des Cusaners nachweisen. Leitbilder insbesondere finden sich in «De beryllo» (1458), ferner ganz deutlich in zwei Predigten[8]. In der

---

[6] E. Bohnenstädt, Einführung zu De visione Dei: Cusanus, Schriften in deutscher Übersetzung, 4 (1942), S. 49f.

[7] Vgl. aus der Apologia doctae ignorantiae, Ph.-th. Schriften (A. 1), 1, 543.

[8] Pred. 209 «Medius vestrum stetit» vom 21. 12. 1455 und Pred. 246 «Ostendite mihi numisma» vom 31. 10. 1456.

einen wird mit einem Magneten als Leitbild die Christologie entwickelt, in der andern wird mit einer Münze Ethik und Psychologie dargelegt.

Alle bis jetzt erwähnten Werke stammen aber aus der Zeit nach 1450. Dies ist um so auffallender, als sich in den Schriften vor diesem Jahr keine Spur eines Leitbildes finden läßt. Andererseits ist aber aus der cusanischen Biographie festzustellen, daß die Zeit um 1450 besonders reich an geistiger Anregung war. Die Werke selbst geben darüber leider keinen direkten Aufschluß, und es ist auch unmöglich, das Werden der Leitbilder daran zu verfolgen. Gerade in den wichtigen Jahren nach 1450 hat Cusanus nämlich keine Schrift verfaßt, und in «De visione Dei» von 1453 begegnet das Leitbild bereits in voll ausgebildeter Gestalt. – Aber von einigen Einflüssen und Begegnungen her, die Cusanus in der Zeit nach 1450 hatte, fällt auf dessen Entstehung doch Licht.

In die Zeit nach 1450 fällt für Cusanus eine erneute und sehr intensive Beschäftigung mit der Mystik. Die Werke «De visione Dei» und «De beryllo», beide für die Mönche von Tegernsee verfaßt, legen dafür auch in ihrer Sprache Zeugnis ab. Doch nicht nur in der Sprache, sondern auch im Bezug auf das Leitbild gibt es Verwandtschaft: Die Konzentration, ein Kennzeichen des Denkens am Leitbild, hat ihr Gegenstück in der Konzentration des Mystikers. Dessen Via illuminativa entspricht dabei dem Fortschreiten am Leitfaden des Bildes, die Via unitiva entspricht der Phase, die wir als hermeneutische «Interferenz» bezeichnet haben und was während des Interferierens vorgeht, der «raptus», dem Zustand der mystischen Ekstase mit ihrer Verschmelzung von Ich und Du. In gewisser Weise sind am Leitbild sogar Spuren der Via purgativa: etwa im beständigen Willen, sich auf Eines zu konzentrieren, oder im denkerischen Abstraktionsprozeß. Im Leitbild sind jedoch all diese Aspekte bloß in übertragener Weise da: Was in der Mystik sich als Spannung zwischen Gott und Welt, zwischen Schöpfer und Kreatur zeigt, ist hier ganz diesseitig. Was den Stufen des mystischen Weges entspricht, ist übertragen in den hermeneutischen Raum, in dem sich Bild und Philosophierender selbst befinden – dies, obwohl das letzte Ziel des cusanischen Denkens, ganz wie in der Mystik, immer noch Gott ist. Das Leitbild zumindest hat sich aus diesem Zusammenhang gelöst und selbständige methodische Bedeutung erlangt.

Aber noch weitere Einflüsse, die Cusanus um 1450 erfahren hat,

mögen das Leitbild geprägt haben: erstens die Lullische Kunst. Cusanus hat Lullus zwar schon früher gekannt, doch fällt in die Zeit nach 1450 eine erneute, intensive Beschäftigung mit ihm. Das Besondere, das Cusanus an den lullischen Tafeln fasziniert hat, und das hier wichtig ist, besteht darin, daß Lullus damit eine Vorrichtung geschaffen hatte, in welcher alle möglichen Wahrheiten und Geheimnisse der Natur synthetisch, in nuce enthalten waren. Die Kombinationen der Tafeln und die ihnen entsprechenden Erkenntnisse und Aussagen korrespondierten mit der Wirklichkeit der Natur; erreicht aber wurden sie durch Spielen und Experimentieren unter der Leitung der Vernunft. – Die Unterschiede zu Cusanus sind aber nicht zu übersehen: Es ist fraglich, ob bei Lullus überhaupt von «Spiel» gesprochen werden kann. Seine «Kunst» will demonstrieren und Sicherheit erreichen[9]. Gerade dies vermeidet aber Cusanus, und erst dadurch gewinnt sein Denken den nötigen Spiel–raum, der das zu einem Spiel werden läßt, was bei Lullus eher ein «Manipulieren» heißen könnte.

Ähnliche Einschränkungen sind auch bei einer andern Erscheinung zu machen, von der das cusanische Leitbild bestimmt worden ist. Es handelt sich um den Empirismus der Pariser Occamisten. Wichtig daran ist vor allem die erkenntnistheoretische Besinnung, die aus dem Occamismus die letzten Konsequenzen zog. So führt etwa Nikolaus von Autrecourt seinen methodischen Ansatz, nichts gelten zu lassen, was sich nicht auf den Satz vom Widerspruch zurückführen läßt, so streng durch, daß er Kategorien wie Substanz und Kausalität gänzlich ablehnt. Trotzdem verfällt dieser «Hume des Mittelalters» nicht in Skeptizismus. An die Stelle einer stringenten Ableitung, die ja nun nicht mehr möglich ist, tritt nämlich die Erfahrung, das Experiment. Evidenz gibt es also, aber nur im Moment der Erfahrung: «Quia mihi fuit evidens aliquando, quod quando ponebam manum ad ignem eram calidus, ideo probabile est mihi, quod si nunc ponerem, quod essem calidus.»[10] – Eine erste Bekanntschaft mit der Pariser Lehre hat Cusanus wohl 1416 in Heidelberg gemacht, erneuert und vertieft wurde sie aber erst in der Wendezeit um 1450. Zeugnis davon ist das Werk «De staticis experimentis», wo alle auftauchenden Fragen durch Messen und Wägen entschieden

[9] E. Vansteenberghe, Le cardinal Nicolas de Cues. L'action, la pensée (1920, Nachdr. 1963), S. 419.

[10] Zit. in E. Gilson, La philosophie au Moyen Age (2. Aufl, 1962), S. 669.

werden[11]. Zeugnis davon legt nun aber auch das cusanische Leitbild ab: Was ist das Spiel mit dem Globus anderes als ein Experimentieren auf der Suche nach Wahrheit? Was wird in der Widmung von «De visione Dei» beschrieben, wenn nicht eine Versuchsanordnung? Hat die Erscheinung der Interferenz nicht ihre Entsprechung in der Evidenz des Physikers? Allerdings: Wie die Mystik und Lullus, so hat Cusanus auch den Empirismus übertragen. Wenn dieser seine Geltung vor allem im Bereich der Physik hatte, so verwendet ihn Cusanus nun in der metaphysischen Spekulation. Die Mystik hat er säkularisiert, damit sie der Hermeneutik dienstbar wurde, der Empirismus mußte, um dem gleichen Ziel zu dienen, spiritualisiert werden.

3.

Andeutungsweise sei nun doch noch gezeigt, wie sich das Spielerische der cusanischen Hermeneutik in *das Ganze* seines Denkens einordnet. Aus der schon erwähnten «Regula doctae ignorantiae» folgt, daß unser endlicher Intellekt die Wahrheit der Dinge nur in Ungenauigkeit («impraecisio») erreicht. Letztlich ist dies darin begründet, daß wir nichts in sich selber erkennen können, sondern bloß in einem andern: Die allereinfachste Einheit kann deshalb nur in der Ähnlichkeit eines Bildes erscheinen, das der menschliche Geist aus sich entwirft. Ähnlichkeit schließt aber sowohl Ermöglichung wie auch Trübung der Erkenntnis in sich. Dem entspricht die cusanische Definition der Konjektur: «Coniectura... est positiva assertio in alteritate veritatem, uti est, participans.»[12] Erkenntnis ist deshalb ein Prozeß: Die Konjektur kommt nie zum Ziel, immer ist noch «alteritas» vorhanden.

Daß der Mensch überhaupt fähig ist, Konjekturen hervorzubringen, liegt in seinem Geist begründet. Gott ist der «creator entium realium», die menschliche mens ist Schöpferin «rationalium entium et formarum artificialium»[13]. In dieser Fähigkeit besteht die Auszeichnung des Menschen als Imago Dei, d. h., indem der Mensch nach Erkenntnis strebt, Konjekturen entwirft, erweist er sich als solche.

[11] Dies ist im Einklang mit der Forderung der Regula doctae ignorantiae.

[12] Cusanus, De coniecturis I, 13.

[13] De beryllo 6.

Diese Grundgedanken finden sich in allen cusanischen Werken. Oft wird explizit an sie erinnert. Sie sind aber nicht bloß Voraussetzungen am Anfang des Denkens, sie haben auch nicht bloß die Aufgabe, das Feld des Erkennbaren kritisch abzugrenzen, sondern ihre Hauptbedeutung liegt darin, daß sie dieses erst erschließen! Wir müssen sie also als hermeneutische Prinzipien der cusanischen Philosophie bezeichnen.

Im philosophischen Spiel sind sie alle aufgenommen: Konjektur und Impraecisio, das freie kreative Walten der mens, ihr Affiziertwerden von außen sowie das reiche Wechselspiel zwischen diesen beiden Polen. Das Spiel erscheint so als eine späte Frucht der schon früh gefundenen Gedanken der Docta ignorantia und der Konjektur. Was Cusanus schon immer, oft in mühsamem Ringen, vollzogen hatte, zeigt sich nun in seiner Altersphilosophie in ganz freier, gelöster Form – als Spiel. Im Spiel hat er für das, was ihm beim Philosophieren am grundlegendsten ist, eine feste Form gefunden. Etwas pointiert könnten wir sagen: Er hat die hermeneutischen Prinzipien seiner Philosophie institutionalisiert, indem er spielend und am Spiel philosophiert.

Hans Rudolf Schär, Bern