

Harald Schroeter-Wittke

Der spielende Mensch

Theologische An-, Zu- und Bei-Spiele

Professor Dr. Harald Schroeter-Wittke, geboren 1961 in Duisburg, verheiratet, erwartet gerade einen Sohn, der ihm gehörig mitspielen wird; seit 2001: Professor für Didaktik der Evangelischen Religionslehre mit Kirchengeschichte am Institut für Evangelische Theologie der Fakultät für Kulturwissenschaften der Universität Paderborn; seit 1995: im Vorstand des Arbeitskreises Populäre Kultur und Religion; seit 2003: Mitglied im Präsidium des Deutschen Evangelischen Kirchentags; Mitglied beim MSV Duisburg; Musiker und Spieleautor; Abelbachstr. 6, 33142 Büren, schrwitt@zitmail.upb.de

„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller, 37). So schrieb es *Friedrich Schiller* 1795 in seinem 15. Brief über die ästhetische Erziehung des Menschen. Mit dieser Definition läutet Schiller eine neue Wahrnehmung des Spiels in unserer Moderne ein. Das Spiel wird demnach zu einer Kategorie, die unser ganzes Leben bestimmt und durchzieht. Das Menschsein gipfelt in der Fähigkeit und Tätigkeit zu spielen. Im Spiel drückt sich nach Schiller ein Höchstmaß an Freiheit aus – ein erstrebenswerter Zustand, der Menschen glücklich macht, gleichwohl aber fragil und flüchtig ist. Aber ist denn wirklich alles Spiel? Wo bleibt da der Ernst, mag mancher fragen.

Homo Ludens

Als in Deutschland schon der Nationalsozialismus wütet und die Vorboten eines bevorstehenden Kriegs überdeutlich sind, veröffentlicht ein niederländischer Kulturanthropologe das wohl bekannteste Buch zum Spiel: 1938 erscheint *Johan Huizinga* „Homo Ludens“ (Der spielende Mensch) mit der These, dass das Spiel der

Ursprung des Kults und somit der Kultur ist. Auch für Huizinga ist das Moment der Freiheit und Freiwilligkeit entscheidend für das Spiel. Er definiert:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ (Huizinga, 37).

In dieser Definition lassen sich wesentliche Momente des Spiels erkennen, die zugleich Fragen anstoßen, die zwar nicht allgemein zu lösen sind, aber für die in konkreten Spielsituationen eine Antwort gefunden werden muss. Ich formuliere sie als Dekalog, als 10 Worte.

Ein Spiel-Dekalog: 10 Worte zum Spielen

1. Freiwilligkeit:

Das Spiel ist freiwillig – oder es ist kein Spiel. Spielen kann man nicht befehlen. Wer Spiele befehlt, hat einen totalitären Anspruch und ver-

sucht, Menschen in ihrem Innersten zu beherrschen. Hier wird Spiel zur Hölle, wie die menschenverachtenden „Spiele“ der KZ-Befehlshaber zeigen, die zum Beispiel Musikgruppen zu den Exekutionen haben spielen lassen. Trotz dieser Pervertierung, gelang es Inhaftierten, ihre und anderer Menschenwürde im Spiel zu wahren (vgl. Laks).

Hier stellt sich die Frage nach dem Missbrauch des Spiels.

2. Grenzen:

Das Spiel geschieht innerhalb räumlich und zeitlich festgesetzter Grenzen. Nach dem Spiel ist man daraus wieder entlassen. Wo der Satz *Sepp Herbergers* gilt: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel, da wird das Spiel zur Arbeit, zum Beruf.

Hier stellt sich die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Arbeit.

3. Spielregeln:

Jedes Spiel basiert auf Spielregeln. Nur durch bindende Spielregeln, auf die sich alle Spielenden freiwillig einlassen, kann Spielen funktionieren. Wer gegen diese Spielregeln verstößt, wird bestraft oder aus dem Spiel ausgeschlossen. Er ist Spielverderber.

Hier stellt sich die Frage nach Schiedsrichtern und Ahndungsmaßnahmen.

4. Zweckfreiheit:

Spielen geschieht um seiner selbst willen. Spielen verfolgt keine Zwecke. Spielen ist zweckfrei, unnützlich – es verfolgt keinen Nutzen. Nur in dieser Zwecklosigkeit atmet es Freiheit. Nur deshalb können wir uns ganz darauf einlassen und uns selbst aufs Spiel setzen. Ein solches Spielen wird zu einem Gegenspiel der durchgehenden Ökonomisierung aller Lebensbereiche. Wer in Freiheit spielt, tut etwas Nutzloses und unterläuft damit jene Versuche, die alles gewinnbringend verwerten wollen.

Hier stellt sich die Frage nach dem Unsinn/Sinn des Spielens.

5. Ergebnisoffenheit:

Spielen wird durch eine Spannung getragen. Nur ein offener Ausgang macht ein Spiel zu einem spannenden Spiel. Wer zum Beispiel den Unterricht oder den Lernprozess als Spiel begreift, der kann nicht vorher sagen oder wissen, was dabei rauskommt. Das Ergebnis bleibt offen, das Spiel wird alle Beteiligten betreffen, prägen und verändern.

Hier stellt sich die Frage nach Zufall und Notwendigkeit.

6. Selbstvergessenheit:

Spielen macht Freude, weil wir uns selbst vergessen können. Spielen wird von einer inneren Unendlichkeit getragen. Deswegen vergessen wir beim Spielen die Zeit, uns selbst und unsere Sorgen. Wer die Zeit vergessen kann, merkt seine Endlichkeit nicht mehr und schlägt damit dem Tod ein Schnippchen. Deswegen – als Vorspiel des Himmels – kann uns das Spiel entspannen. Wir brauchen solche Zwischenräume, um überleben zu können. Wer den Himmel geschmeckt hat, will manchmal nicht wieder zur Erde zurück.

Dies ist eine Dimension der Spielsucht, die sich hier als Frage stellt.

7. Wiederholung:

Spielen trägt die Möglichkeit der Wiederholung in sich. Play it again, Sam – ein Grund-Satz für alles Spielen. Weil das Spielen wiederholbar ist, ist es auch revidierbar. Man kann noch einmal

von vorn bei Null anfangen. Deswegen ist unser Spielen auch immer Experiment. Wir experimentieren mit neuen Situationen, wir spielen sie durch, weil wir hier der Konsequenzen unseres Tuns und Lassens weitgehend enthaben sind. In der Wiederholung liegt aber auch Verlässlichkeit. Jeder Gottesdienst, jedes Ritual lebt von diesen Wiederholungen. Hier spielen wir unser Leben durch und führen es auf (vgl. *Klie*). Allerdings bergen Wiederholungen auch den Wiederholungszwang.

Dies ist eine weitere Dimension der Spielsucht.

8. Unterbrechung:

Spielen ist anders als der Alltag. Es gibt Grenzen zwischen Spiel und Alltag, auch wenn sie manchmal fließend sind. Das Spiel unterbricht den Alltag. Es ist ein Fest, ein Ausnahmezustand. Wir können dies zum Beispiel an den Liturgien studieren, mit denen das Fest des Fußballs in den Stadien und anderswo gefeiert wird.

Aber auch hier stellt sich die Frage, wie das Spiel unseren Alltag prägen kann, ohne Alltag zu werden.

9. Als ob:

Spielen geschieht als ob. Wer spielt, tut nur so als ob. Der beißt nicht, der will nur spielen – so der Satz, der Nicht-Hundebesitzer meist nicht wirklich beruhigt, denn sie fragen sich: Können Hunde überhaupt so tun als ob? Der Apostel Paulus hat dies Als-ob zu einer Grundkategorie des christlichen Lebens gemacht. Haben als ob man nicht hätte – so lässt sich 1. Kor 7,29-31 als christliche Lebensregel zusammenfassen. Daher kann nicht nur der Gottesdienst, sondern auch das christliche Leben als Spiel des Lebens betrachtet werden. Weil Christen aufgrund der Rechtfertigung von der quälenden Frage nach dem letzten Ernst erlöst sind, können sie gelöst im Vorletzten spielen. Das heißt, sie können diese uns von Gott geliehene Welt situations- und sachgerecht wahrnehmen und nach Gestaltungsspielräumen suchen. Ein weiteres wesentliches Als-ob-Motiv lässt sich in den Gleichnissen Jesu erkennen – ein Spiel, mit dem Jesus bis heute Menschen fasziniert

und zugleich über sich selber erschrecken lässt. Spielen als ob übt uns in die Virtualität und Fiktionalität ein – und damit in die Medialität unseres Daseins.

Es stellt sich die Frage: Wie gestalten wir deren Verhältnis zur Realität?

10. *verLust*:

Im Spielen üben wir, verlieren zu können. Die häufigste Erfahrung, die wir beim Spielen machen, ist das Verlieren. Das geht schon sehr früh los. Das kleine Kind mit seinem „Fort-Da-Spiel“, das die Hand vor sein Gesicht hält, damit die Mutter dann fort ist und dann wieder ein „Kuckuck“ hört, wenn es die Hand vom Gesicht wegnimmt, dies Kind übt den Verlust der Mutter. Es übt damit schon sehr früh ein, wie Veränderung überhaupt möglich wird. Dass etwas anders sein kann, dass mir etwas zufallen kann, was mich stört, aber dann auch weiterbringt, das ist der Hauptpunkt, den wir beim Spielen üben.

Aber auch Gewinnen muss man üben. Denn wer seinen Gewinn nicht teilt und weiter verschenkt, der wird einsam bleiben, weil er kein neues Spiel eröffnet und niemand mehr mit ihm spielen will. Insofern halte ich es für eine unchristliche Praxis, wenn zum Beispiel brasilianische Fußballspieler ihre Jesus-T-Shirts dann zeigen, wenn sie ein Tor geschossen oder ein Spiel gewonnen haben. Umgekehrt müsste es sein, denn Jesus lehrt uns, wie wir in, mit und unter den Niederlagen unseres Lebens fröhliche Menschen sein und bleiben können. „Wer sein Leben verliert, der wird es finden“ (Mk 8,35).

Sprach-Spiele

Ein kulturwissenschaftlicher Zugang zum Spiel zeigt die Fülle der Phänomene und Einsichten, die sich damit verbinden. Ein erstes Fazit lautet: Spielen lässt sich kaum definieren. Was im Deutschen unter dem Begriff Spiel subsummiert wird, differenziert sich in anderen Sprachen sehr deutlich und macht noch einmal die unterschiedlichen Spiele deutlich. Im Griechischen gibt es dafür drei Worte: *paidia* bezeichnet alles das, was zum Kind gehört, *athyrma* meint das Tändelnde und Unwesentli-

che, *agon* heißt der Wettstreit und bringt so das Kämpferische zur Geltung.

Das lateinische *ludus* (Spiel) meint das Nicht-Ernste, den Spott, den Schein und hat sich in den romanischen Sprachen als Bezeichnung für Spiel nicht durchgesetzt. Hier steht vielmehr *iocus* Pate mit seiner Bedeutung von Spaß und Scherz, wie sie im Französischen *jeu, jouer*, im Italienischen *giuoco, giocare*, im Spanischen *juego, jugar*, im Portugiesischen *jogo, jogar* und im Rumänischen *joc, juca* zur Sprache kommen. Im Englischen steht *play* für das selbstvergessene Kinderspiel ohne explizite Regeln und damit für die anthropologische Grundkategorie des Amusements, während *game* eher das Regelspiel bezeichnet: *Games people play*.

Die Herkunft des deutschen Worts Spiel ist ungeklärt und so singular, dass die damit verbundene Tätigkeit als Verb wiederholt werden muss: Wir spielen Spiele – aber auch Klavier. Spiele machen nicht immer glücklich, denn es kann einem übel mitgespielt werden. Spielen bezeichnet immer Beides: Ich spiele ein Spiel – und das Spiel spielt mit mir. Dieser Doppelstruktur setzen wir uns im Spielen aus. Etwas hat Spiel, kann aber auch auf dem Spiel stehen. Letzteres zeigt, dass es im Spielen auch um Leben und Tod geht, was wir symbolisch vorweg nehmen und einüben. In vielen Spielen, zum Beispiel Pachisi (Mensch ärgere dich nicht) oder Malefiz, kann man geschlagen beziehungsweise hinausgeworfen werden – eine Symbolisierung des Todes (vgl. *Sörries*).

Gibt es eine Theologie des Spiels?

Wenn mir im Leben mitgespielt wird, stellt sich die Frage: Wer spielt denn da mit mir? Meine These lautet: Möglicherweise ist Gott der größte Spieler. Ich will dies trinitarisch entfalten:

Erster Artikel: Spielen gehört zum schöpfungsgemäßen Tun des Menschen. Das Paradies erscheint als ein solcher Ort des gelingenden zweckfreien Spiels. Wir können zwar nicht mehr zurück ins Paradies, aber im Spiel erleben wir ein wenig von diesen paradiesischen Zuständen, die uns zur Re-Creation

dienen. Eine der wichtigsten Spielwiesen der Bibel ist das Loblied der Weisheit in Sprüche 8,22-36. Hier wird in V 30f das Bild einer allezeit vor Gott spielenden Weisheit gezeichnet. Ihr Spiel kann nicht nur Menschen, sondern auch Konfliktsituationen entspannen, wie Jesu „Sandkastenspiel“ in Joh 8,6f zeigt, als er mit dem weisen Satz „Wer unter euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein“ einer Ehebrecherin das Leben rettet.

Zweiter Artikel: In Christus setzt sich Gott selbst aufs Spiel. Dies riskante Spiel endet am Kreuz, das ja auch als Ort des Spielens überliefert ist: Die Soldaten würfeln um das Gewand Jesu. Die Christenheit hat dies leider oft als Anlass für ein generelles Spielverbot genommen, statt die gesamte menschliche Existenz unter dem Kreuz versammelt zu sehen. Gottes Spiel endet nicht am Kreuz, sondern setzt sich fort im Fort-Da-Spiel von Ostern: In dem Augenblick, wo die Emmausjünger den auferstandenen Christus am Brotbrechen erkennen, verschwindet dieser vor ihren Augen (Lk 24,31). Daher geht das Spiel weiter, zum Beispiel im Abendmahl.

Dritter Artikel: Der Geist ist Ort und Hort der Möglichkeiten, des Experiments, der Leichtigkeit. Pfingsten bringt das Wunder des Sprachspiels (Apg 2) und der Vielfalt der Charismen, die sich in einem lebendigen Organismus (Leib Christi) gegenseitig bereichern (1. Kor 12). Dazu muss man nicht die Sprache des anderen sprechen, sondern sich auf dessen Spiel verständnisvoll und vertrauensvoll einlassen (1. Kor 13). Der heutigen Kirche wünsche ich einen solch spielerischen Geist des Experiments, der Leichtigkeit, der Liebe.

Schluss mit lustig?

Wer sich mit dem spielenden Menschen beschäftigt, merkt schnell, dass dies weder in den Griff noch auf den Begriff zu bekommen ist. Das Leben spielt mit uns – und wir Christen glauben aus diesem Lebensspiel einen liebenden Gott heraus, auch wenn es sich für uns manchmal anders anfühlt. Christen unterstellen dem Lebensspiel die Güte und Gnade Gottes. Daraus

gewinnen sie die Kraft, das Spiel ihres Lebens mitzuspielen (vgl. *Schneider*).

Dass dies nicht ohne (Ver)Lust geht, darauf lassen sie sich ein. Deshalb können und dürfen sie sich zum Beispiel auf die Fußball-WM freuen, frei nach dem Motto *Martin Luthers*: „Suche also die Gesellschaft, spiele Karten oder irgend etwas anderes, was dir Spaß macht. Das sollst du mit gutem Gewissen tun – denn Depressionen kommen nicht von Gott, sondern vom Teufel“ (zitiert nach *Wolf-Withöft*, 681).

Literatur

Frank Thomas Brinkmann: Artikel Sport, in: *Kristian Fechtner u.a. (Hrsg.): Handbuch Religion und Populäre Kultur*, Stuttgart 2005, 268-278.

Henning Eichberg: Artikel Sport, in: *Hans-Otto Hügel (Hrsg.): Handbuch Populäre Kultur*, Stuttgart 2003, 430-437.

Henning Haase: Artikel Spiel, in: *ebd.*, 416-421.

Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek 1981.

Thomas Klie: *Zeichen und Spiel*, Gütersloh 2003.

Szymon Laks: *Musik in Auschwitz*, Düsseldorf 1998.

Hartmut Meesmann (Hrsg.): Spiel und Religion, Waltrop 2003.

Andreas Mertin / Karin Wendt (Hrsg.): Homo Ludens, www.theomag.de Heft 24 (2003).

Michael Roth: *Sinn und Geschmack fürs Endliche. Überlegungen zur Lust an der Schöpfung und der Freude am Spiel*, Leipzig 2002.

Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen (1793/94)*, auszugsweise in *Hans Scheuerl (Hrsg.): Das Spiel. Theorien des Spiels. Band 2*, Weinheim/Basel 1997¹², 34-40.

Meike Schneider: *Ich will mein Leben tanzen*, Düsseldorf 2005.

Reiner Sörries (Hrsg.): game_over. Spiele, Tod und Jenseits, Kassel 2002.

Tanja Wetzel: Artikel Spiel, in: *Ästhetische Grundbegriffe Band 5*, Stuttgart 2003, 577-618.

Susanne Wolf-Withöft: Artikel Spiel, in: *TRE 31 (2000)*, 677-683.