

Wenn Gott sich aufs Spiel setzt

Eine biblisch-theologische Spielanalyse

Bayrische Landeskonferenz „Kirche mit Kindern“ in Pappenheim am 30.01.2017

(Prof. Dr. Harald Schroeter-Wittke, Universität Paderborn)

Liebe Mitspielerinnen und Mitspieler, die von der Kraft des Reiches Gottes her leben!
Glauben ins Spiel bringen – so lautet Ihre Jahrestagung.
Glauben ins Spiel bringen – dafür engagieren Sie sich in der kirchlichen Arbeit mit Kindern.
Sie möchten, dass Menschen zum Glauben an den Gott finden, der alle Menschen liebt.
Und Sie möchten, dass die Verkrustungen unseres Alltags durch den Glauben wieder Spiel bekommen.

Beides können wir theologisch und pädagogisch angehen, weil Gott selber sich in der Geschichte Jesu Christi für uns aufs Spiel gesetzt hat und dies auch heute noch tut, wenn er uns seine Botschaft anvertraut, dass wir sie weiter tragen und in dieser Welt ins Spiel bringen. Diesem Spiel Gottes, das unser Leben, Glauben und Handeln grundlegt, möchte ich heute mit Ihnen in 5 Abschnitten nachgehen.

Ich frage zuerst nach grundlegenden Einsichten zum Menschen als einem spielenden Wesen.

Ich frage zweitens danach, welche Einsichten zum Spiel unsere Sprache bereit hält.

Drittens frage ich nach einer Theologie des Spiels.

Viertens präsentiere ich Ihnen in 10 Stichworten Spielregeln des Spiels.

Und fünftens setze ich hinter die in Krisenzeiten verbreitete Redewendung „Schluss mit lustig“ ein dickes Fragezeichen.

1. Was steht auf dem Spiel, wenn wir vom Menschen reden?

"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: Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.

Diese Definition des Spiels vor 222 Jahren kam einer Revolution gleich. Denn Schiller macht das Spiel 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.

Zugleich ist dieser Zustand fragil und flüchtig. Freiheit ist keinesfalls selbstverständlich.

Freiheit muss gepflegt, geübt und herausgespielt werden.

Aber ist denn wirklich alles Spiel? Wo bleibt da der Ernst – gerade in schwierigen Zeiten, wie den unsrigen, mag mancher fragen.

Das kulturwissenschaftlich wichtigste und prägendste Buch zum Spiel wurde in einer Zeit geschrieben, als es auf der Erde noch ernster war als in unseren Tagen – möge Gott uns davor bewahren, dass wir wieder in solche Zeiten geraten. Ich meine die Zeit des Nationalsozialismus.

Als in Deutschland schon der Nationalsozialismus wütet und die Vorboten eines bevorstehenden Krieges überdeutlich sind, veröffentlicht ein niederländischer

Kulturanthropologe das wohl bekannteste Buch zum Spiel: 1938 erscheint *Homo Ludens* (Der spielende Mensch). Geschrieben hat es Johan Huizinga, der 1872 in Groningen geboren wurde und am 1. Februar 1945 nach kurzer Krankheit in der Nähe von Arnhem verstarb.

Bevor ich Huizingas Spieltheorie beschreibe, gehe ich etwas näher auf seine Person ein, weil sie zeigt, dass Spieltheorien nicht im luftleeren Raum entstehen:

Schon 1933 durchschaute Huizinga das böse Spiel der Nationalsozialisten und stellte es vor aller Welt bloß: Im April 1933 leitete er als Rektor der Universität Leiden eine französisch-deutsch-englisch-niederländische Tagung des International Student Service. Der Leiter der deutschen Delegation, Johann von Leers (1902-1965), war einer der schlimmsten Antisemiten und hatte 1928 ein Pamphlet veröffentlicht mit dem Titel: „Forderung der Stunde: Juden raus!“ In dieser Schrift griff von Leers antisemitische Ritualmordlegenden aus dem Mittelalter wieder auf und behauptete, dass Christen auch 1930 noch in der Gefahr stünden, von Juden ermordet zu werden. Seine Begründung lautete: Juden haben einen kriminellen Charakter. Huizinga stellt von Leers wissenschaftlich zur Rede. Als von Leers daraufhin mit völlig indiskutablen Argumenten seine Broschüre verteidigt, fordert Rektor Huizinga in auf, seine Universität und diese Tagung zu verlassen und verabschiedete ihn ohne Handschlag. Denn er sah die Idee dieser Tagung, die dem internationalen Austausch diene, durch von Leers fundamental verletzt. Die deutsche Delegation verließ daraufhin unverrichteter Dinge die Tagung. Selbstverständlich handelte sich Huizinga damit neben viel Zustimmung auch viel Kritik und Ärger ein.

Im Jahr 1938 erscheint dann Huizingas bedeutendstes Buch: *Homo Ludens* – Der spielende Mensch. Seine bahnbrechende These lautet: Das Spiel ist der Ursprung des Kultes und somit der Kultur. 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) Diese Definition zeigt sehr deutlich, dass Spieltheorien auch politische Botschaften beinhalten können: Freiwilligkeit ist in totalitären Systemen unmöglich. Bevor ich allerdings Huizingas These weiter verfolge, will ich erst noch zwei weitere Zugänge zum Spiel eröffnen.

2. Sprach-Spiele

Spielen lässt sich kaum definieren. Was im Deutschen alles mit dem Begriff Spiel bezeichnet wird, dafür gibt es in anderen Sprachen andere und zum Teil auch mehrere Begriffe. Wenn wir einen Blick auf europäische Sprachen werfen, wird deutlich, wie viele unterschiedliche Phänomene im deutschen Begriff zusammenspielen.

Im Griechischen gibt es für das Spiel drei Worte:

paidia bezeichnet alles das, was zum Kind gehört.

athyrma meint das Tändelnde und Unwesentliche, das Spielerische.

agon heißt schließlich der Wettstreit und bringt so das Kämpferische im Spiel zur Geltung.

In religionspädagogischen und gottesdienstlichen Kontexten wird bei uns dieser Aspekt oft vernachlässigt. Bei Luther spielte er hingegen noch eine große Rolle. Da wurde im Gottesdienst oder bei der Musik z.B. der Teufel vertrieben. Da war Singen auch noch eine Kampfhandlung.

Im Lateinischen gibt es wiederum 2 Begriffe:

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 das lateinische Wort *iocus* Pate mit seiner Bedeutung von Spaß und Scherz, wie sie im französischen *jeu, jouer*, im italienischen *giuoco, giocare* oder im spanischen *juego, jugar* zur Sprache kommen. Das englische Wort *joke* wird demgegenüber nur am Rande mit Spiel in Verbindung gebracht.

Im Englischen gibt es 2 andere Begriffe für Spiel: das Wort *play* bezeichnet das selbstvergessene Kinderspiel ohne explizite Regeln und steht damit für die menschliche Grundkategorie des Amusements, der Unterhaltung.

Demgegenüber bezeichnet *game* eher das Regelspiel: Games people play.

Die Herkunft des deutschen Wortes Spiel ist ungeklärt und so singular, dass die damit verbundene Tätigkeit als Verb wiederholt werden muss: Wir spielen Spiele – aber auch Klavier. Nicht immer machen Spiele 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, z.B. Mensch ärgere dich nicht oder Malefiz, kann man geschlagen bzw. hinausgeworfen werden – eine Symbolisierung des Todes. Und Sie kennen das von Ihren Spielerfahrungen mit Kindern, wie tödlich beleidigt die sein können, wenn sie rausgeschmissen werden – völlig zu Recht: Bei solchen Spielen üben wir auch Sterben. In solchen Spielen setzen wir uns der Spannung von Lust und Verlust aus.

3. 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 und gehe das Glaubensbekenntnis entlang.

Ich beginne mit dem 1. Artikel, dem Bekenntnis zu Gott dem Schöpfer:

Spielen gehört zum Schöpfungshandeln Gottes. Gott spielt mit den chaotischen Mächten der Urzeit, mit den Naturgewalten, aber auch mit dem Leviathan, ein Drache, ein Dinosaurier, der die Menschen in Furcht und Schrecken versetzt. In Hiob 40 steht eine der großen Reden Gottes im Hiobbuch, eine Schöpfungsrede, die Hiobs Weltsicht wieder zurecht rücken soll. Und darin fragt Gott Hiob, ob er das könne, was Gott könne: Hiob 40,25-32.

Spielen gehört aber auch 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 paradisischen Zuständen, die uns zur Recreation, zur Neuschöpfung dienen.

Eine der wichtigsten Spielwiesen der Bibel ist das Loblied der Weisheit in Sprüche 8,22-36.

Die Weisheit ist schon vor der Schöpfung da. Und sie spielt allezeit vor Gott – selbstvergessen wie ein Kind. Sie hat Lust und macht Lust: Vers 22 + 30-31.

Ihr Spiel kann nicht nur Menschen, sondern auch Konfliktsituationen entspannen. Das z.B. zeigt Jesu Sandkastenspiel in Joh 8,6f. Eine aufgebrachte Menge bringt eine Ehebrecherin zu Jesus, die auf frischer Tat ertappt wurde. Es geht heiß her. Und dort reagiert Jesus mit einer Performance auf die drängenden und zugleich verlogenen Fragen, die auf ihn einprasseln: Er bückt sich und schreibt mit dem Finger auf die Erde. Lesen: Vers 7-11

2. Artikel: Das Bekenntnis zu Jesus Christus

In Christus setzt sich Gott selbst aufs Spiel. In Christus kommt Gott zur Welt und lässt sich auf diese Welt mit Haut und Haaren ein – ja, bis zum Tod am Kreuz, wie Paulus in seinem Christushymnus im Philipperbrief ergänzt. Schon bei Hiob hatte sich auch Gott aufs Spiel gesetzt, als er mit Satan um das Leben Hiobs wettete. Hiob ist der Prototyp aller Menschen,

denen das Leben auf übelste Weise mitspielt und die daher Gott und die Welt nicht mehr verstehen. Hiob ringt mit Gott und Gott mit Hiob. Wir haben einen Teil dieses Ringens vorhin mit dem Leviathan kennen gelernt. Zwar hat das Hiobbuch ein Happy End, aber es hat doch einen schalen Nachgeschmack.

In Christus beginnt Gott erneut ein äußerst riskantes Spiel. Diesmal setzt er sich selbst aufs Spiel. Dieses riskante Spiel endet am Kreuz. Interessanterweise ist auch das Kreuz als ein Ort des Spielens überliefert: 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. Die Soldaten würfeln deshalb um das Gewand Jesu, weil sie es nicht zerstören wollen. So begegnet in aller Dramatik hier ein Lichtblick des Nicht-Zerstören-Wollens, ein Hinweis auf das, was nach drei Tagen „Gott ist tot“ geschehen wird.

Denn Gottes Spiel endet nicht am Kreuz, sondern mit Ostern beginnt ein neues Spiel: Dem Tod, dem Spielverderber schlechthin, überlässt Gott nicht das letzte Wort. Er wird besiegt. Und deshalb darf man sich auch über ihn lustig machen. Ostern heißt: Egal wie grausam diese Welt ist, es ist nicht Schluss mit lustig, denn Gott hat den Tod besiegt. Und wie Gott in Hiob 40 mächtige Fragen stellt, so stellt Paulus in 1. Korinther 15 mit ebenso mächtigen Worten den Tod in Frage und macht uns Mut: Tod, wo ist dein Stachel? Hölle, wo ist dein Sieg? (1. Kor 15,55)

Das Osterspiel gibt es auch in anderen Formen, z.B. in dem berühmten Fort-Da-Spiel bei den Emmaus-Jüngern in Lukas 24: In dem Augenblick, wo die Emmausjünger den auferstandenen Christus am Brotbrechen erkennen, verschwindet dieser vor ihren Augen (Luk 24,31). Und genau deshalb geht dieses Spiel weiter, z.B. im Abendmahl.

3. Artikel: Bekenntnis zum Heiligen Geist

Der Geist ist Gottes Spielgesell für uns. Der Geist Gottes ist uns Ort und Hort der Möglichkeiten, des Experiments, der Leichtigkeit.

Pfingsten bringt das Wunder des Sprachspiels (Apg 2): Menschen reden in ihrer eigenen Sprache – und dennoch werden sie von anderen Menschen verstanden. Dieses Sprachspiel findet bis heute in jedem gelingenden religionspädagogischen Prozess statt, z.B. wenn Sie Kinder mit ihrer Sprache zur Geltung kommen lassen, so dass sie ihre eigene Sprache des Glaubens finden können.

Pfingsten bringt das Wunder der Vielfalt der Geistesgaben, der Charismen, die in einem lebendigen Organismus (Leib Christi) kunstvoll zusammenspielen und sich 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). So kann das Hohelied der Liebe erklingen. Der gegenwärtigen evangelischen Kirche (nicht nur) mit Kindern wünsche ich einen solch spielerischen Geist des Experiments, der Leichtigkeit, der Liebe.

4. Ein Spiel-Dekalog: 10 Worte zum Spielen

Ich komme zurück auf den unerschrockenen Gegen-Spieler der Nazis, Johan Huizinga. Er hatte 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. Ich formuliere sie als Dekalog, als 10 Worte: Jedes dieser Stichworte führt uns zugleich aber auch zu einer Frage, die sich nicht allgemein lösen lässt, sondern nur in konkreten Spielsituationen gelöst werden kann.

1. Freiwilligkeit: Das Spiel ist freiwillig – oder es ist kein Spiel. Spielen kann man nicht befehlen. Wer Spiele befiehlt, hat einen totalitären Anspruch und versucht, Menschen in ihrem Innersten zu beherrschen. Hier wird Spiel zur Hölle, wie die menschenverachtenden "Spiele" der KZ-Befehlshaber zeigen, die z.B. Musikgruppen zu den Exekutionen haben spielen lassen. Trotz dieser Pervertierung gelang es Inhaftierten, ihre und anderer Menschenwürde im Spiel zu wahren. Die Freiwilligkeit stellt 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 oder herausgenommen. Er oder sie ist Spielverderber. Hier stellt sich die Frage nach Schiedsrichtern und Sanktionierungen.

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 das Spiel 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 handelt umsonst und unterläuft

damit jene Versuche, die alles gewinnbringend verwerten wollen. Hier stellt sich die Frage nach Sinn und Unsinn des Spielens.

5. Ergebnisoffenheit: Spielen wird getragen durch eine Spannung. Nur ein offener Ausgang macht ein Spiel zu einem spannenden Spiel. Wer z.B. den Unterricht oder den Lernprozess als Spiel begreift, der kann nicht vorher sagen oder wissen, was hinten 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, uns selbst los werden. Spielen wird getragen von einer inneren Unendlichkeit. 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 vorne 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 enthoben 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. Allerdings bergen Wiederholungen auch den Wiederholungszwang – 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. Das trifft für Gottesdienste zu, aber auch für Kirchentage oder für Weihnachten. 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 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 dieses 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. D.h., 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 ein in die Virtualität und Fiktionalität – und damit in die Medialität unseres Daseins. 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, dieses 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. Wer sich abschottet und Mauern baut und sich nicht mehr aufs Spiel setzt, denn er ist schon tot, weil er nicht mehr lebt. Oder anders herum gesagt: "Wer sein Leben verliert, der wird es finden." (Mk 8,35)

5. Schluss mit lustig? Nix da!

Wer sich mit dem spielenden Menschen beschäftigt, merkt schnell, dass dies weder in den Griff noch auf den Begriff zu kriegen ist. Das Leben spielt mit uns – und wir Christen glauben aus diesem Lebensspiel einen liebenden Gott heraus, auch wenn es sich für uns manchmal sehr anders anfühlt. Christen unterstellen dem Lebensspiel die Güte und Gnade Gottes. Daraus gewinnen sie die Kraft, das Spiel ihres Lebens mitzuspielen. Dass dies nicht ohne Lust und ohne Verlust geht, darauf lassen sie sich ein und können so eine Weisheit Martin Luthers erfahren: "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." (zit. n. TRE 31 [2000],-Art. Spiel, 681)