

Spielen & improvisieren

von Harald Schroeter-Wittke

Vorspiel: Friedrich Schiller und Helge Schneider

»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.«

FRIEDRICH SCHILLER, 15. BRIEF ÜBER DIE
ÄSTHETISCHE ERZIEHUNG DES MENSCHEN, 1793/94

Mit dieser »paradoxen«, weil »in der Wissenschaft unerwarteten« (ebd.) Einsicht vollzieht FRIEDRICH SCHILLER eine folgenreiche Grenzüberschreitung des Spiels auf das Leben und das Menschsein hin. Das Spiel ist damit eine Kategorie, die unser ganzes Leben bestimmt und durchzieht. Das Menschsein gipfelt in der Fähigkeit und Tätigkeit zu spielen. Was vormals getrennt zu sein schien, nämlich Spiel und Ernst sowie Spiel und Wirklichkeit, ist nun füreinander durchlässig, ja mehr noch, bedingt sich nun zunehmend und wird zunehmend ununterscheidbar bis hin in die Postmoderne, in deren Diskursen das Spiel ein elementarer Bestandteil sowie ein elementares Phänomen darstellen. 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 bleiben dann Ernst und Wirklichkeit? Warum diese Frage zu den unbeantwortbaren Fragen des Lebens gehört, will ich im Folgenden aufzeigen. Dies geht nicht,

ohne mich dabei in Widersprüche zu verwickeln. Damit erkläre ich die Frage nach Ernst und Wirklichkeit keineswegs für obsolet – im Gegenteil! Sie wird zu Recht von denen gestellt, denen übel mitgespielt wird. Auch wenn das Spiel in alle Lebensbereiche hineinragt und vor nichts Halt macht, bleibt stets offen, ob und wie es Gestalt gewinnt. Doch nur wer sich auf das Spiel der Widersprüche einlässt, die sich beim Spiel stellen, wird einer Lösung der Frage nach dem spielenden Menschen auf die Spur kommen, die schon im Paradies eine große Rolle spielt: Mensch, wo bist du? (Gen 3,9)

Diese erste In-Frage-Stellung des Menschen durch Gott lässt sich als Beginn aller Kultur lesen. Kultur hat es mit Spielräumen sowie mit der Kunst des Improvisierens zu tun, die die ersten Menschen in der Paradiesgeschichte Gen 3 auch mehr schlecht als recht reichlich gebrauchen. Aus dieser Geschichte – nämlich der Vertreibung aus dem Paradies – kommen wir in diesem Leben nicht heraus. Seitdem sind wir fundamental aufs Improvisieren angewiesen. Denn Improvisation bezeichnet die Kunst, sich auf das Unerwartete, das Unvorhersehbare (*im-pro-videre*) einlassen und es im Fluss des Geschehens gestalten zu können. Wenn dies gelingt, ist das der Himmel. Gelingt es nicht, ist es die Hölle. Kulturanthropologisch lässt sich dieser ekstatische Moment als Flow-Experience beschreiben, die sich z. B. in Ritualen einstellt, aber auch in einer gelungenen Jazz-Improvisation. Schon SCHILLER beschrieb diese Erfahrung, wenn wir uns im Spiel »zugleich in dem Zustand der höchsten Ruhe und der höchsten Bewegung« befinden und »jene wunderbare Rührung« entsteht, »für welche der Verstand keinen Begriff und die Sprache keinen Namen hat« (15. Brief).

Dabei sind Improvisation und Absurdität, Sinn und Unsinn meist unauflösbar eng ineinander verschlungen, wie einer der größten Improvisationskünstler zeigt, der in seinen Programmen mit allem und allen spielt und improvisiert: HELGE SCHNEIDER. Bei Schneider lässt sich lernen, dass die Kraft der Improvisation im Vertrauen auf das Zuspiel »von woanders her« (JACQUES LACAN) liegt: Du kannst keinen Fehler machen – womit wir mitten in Fragen der Rechtfertigungslehre wären.

Beispiel: Homo Ludens

Als in Deutschland schon der Nationalsozialismus wütete und die Verbote eines bevorstehenden Krieges überdeutlich waren, veröffentlichte ein niederländischer Kulturanthropologe das wohl bekannteste Buch zum Spiel: 1938 erschien JOHAN HUIZINGAS *Homo Ludens* (Der spielende Mensch) mit der These, dass das Spiel der Ursprung des Kultes 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 ›Anderseins‹ als das ›gewöhnliche Leben‹.« (37)

In dieser Definition lassen sich wesentliche Momente des Spiels erkennen, die uns zugleich auf Fragen stoßen, die zwar nicht allgemein zu lösen sind, aber in konkreten Spielsituationen gestaltet werden müssen. Ich formuliere sie als Dekalog, als zehn Worte:

Anspiel: 10 Worte zum Spielen

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 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, können Spiele 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, unnütz – 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 Un/Sinn 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 dabei herauskommt. 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 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 die Gefahr des Wiederholungszwangs in sich – 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. Doch: Wie kann das Spiel unseren Alltag prägen, 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 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 das Wichtigste, was wir beim Spielen üben. Aber auch Gewinnen will geübt sein. 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 z. B. Fußballspieler ihre Jesus-liebt-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).

Zuspiel: Zu einer 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:

1. 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 Vers 30 f das Bild einer allezeit vor Gott spielenden Weisheit gezeichnet. Ihr Spiel kann nicht nur Menschen, sondern auch Konfliktsituationen entspannen, wie Jesu »Sandkastenspiel« in Joh 8,6 f zeigt, als er mit dem weisen Satz »Wer unter euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein« einer Ehebrecherin das Leben rettet und damit ein christliches Gegenspiel zum bösen Spiel seiner Feinde inszeniert.

2. Artikel: In Christus setzt sich Gott selbst aufs Spiel. Dieses riskante Spiel endet am Kreuz, welches 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, z. B. im Abendmahl.

3. 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 verständnis- und vertrauensvoll einlassen (1 Kor 13). Der heutigen Christenheit würde ein solch spielerischer Geist des Experiments, der Leichtigkeit und der Liebe wieder sehr gut tun.

Nachspiel: Schluss mit lustig?

Die Herkunft des deutschen Wortes Spiel ist ungeklärt und so singulär, dass die damit verbundene Tätigkeit als Verb wiederholt werden muss: Wir spielen Spiele – aber auch Klavier und Fußball. 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 vorwegnehmen und einüben. In vielen Spielen, z. B. Pachisi (Mensch ärgere dich nicht) oder Malefiz, kann man geschlagen bzw. hinausgeworfen werden – eine Symbolisierung des Todes, wie die Ausstellung »game_over« 2002 im Kasseler Museum für Sepulkralkultur eindrücklich gezeigt hat.

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 sehr anders darstellt und anfühlt. Christen unterstellen dem Lebensspiel die Güte und Gnade Gottes. Daraus gewinnen sie die Kraft, das Spiel ihres Lebens mitzuspielen. Dass dies nicht ohne (Ver)Lust geht, darauf lassen sie sich ein. Eine christliche *ars ludendi* folgt dabei einer Empfehlung 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« (zit. n. TRE 31, 681).