

„Im Spiel üben wir, verlieren zu können“

*Über den Zusammenhang von Spielkultur, Spieleentwicklung
und theologischem Spielwitz*

Ein Gespräch mit Harald Schroeter-Wittke

Hartmut Meesmann (HM): *Herr Schroeter-Wittke, Sie sind Theologe, Musiker und Spieleautor. Das ist eine ungewöhnliche Kombination. Was ist denn für Sie das Faszinierende am Spiel ?*

Harald Schroeter-Wittke (HSW): Mich fasziniert die Zeitlosigkeit, die man im Spiel erlebt. Beim Spielen vergisst man die Zeit, man vergisst die Probleme, man ist in einer anderen Welt. Dies gilt für das Klavierspielen ebenso wie für das taktische Brettspiel. Im Spiel passiert ein Prozess, wo wir uns selbst aufs Spiel setzen, wo wir uns völlig reinbegeben und uns deshalb mal vergessen können. Es tut gut, sich von Zeit zu Zeit mal loszuwerden. Diese Faszination des Spiels aber hängt daran, dass es im Spiel zu Überraschungen kommt, dass uns im Spiel das Zufällige begeistert, dass uns etwas begegnet, das wir nicht im Griff haben und wo wir dennoch oder genau deshalb gewinnen wollen.

HM: *Kann man also sagen, dass ich beim Spielen in einer anderen Welt bin und das Spielen genau dadurch ein Ort der Selbsterfahrung ist?*

HSW: Ja, natürlich. Das Spiel ist ein Ort der Selbsterfahrung, denn jedes Spiel provoziert Konflikte, und zwar an einem Ort, der nicht einfach der Alltag ist. In jedem Spiel wird ein Konflikt dargestellt. Diesem Konflikt würde ich mich im normalen Leben freiwillig gar nicht aussetzen oder hätte zumindest damit große Schwierigkeiten. Aber im Spiel leiste ich mir das. Dies ist der Moment der Selbsterfahrung, wenn ich im Spiel

etwas über mich kennen lerne, z.B.: Warum bin ich an bestimmten Punkten immer so schnell ärgerlich? Es gibt Leute, die sind ärgerlich, wenn sie niemals eine Sechs würfeln. Das würde mich persönlich z.B. weniger tangieren, denn dies ist Würfelglück bzw. -pech. Das kann ich nicht beeinflussen. Mein Ärger wird vielmehr dann besonders groß, wenn ich einen strategischen Fehler mache. Das wiederum ärgert andere nicht so sehr. Da gibt es unterschiedliche Szenerien, wann jemand z.B. ärgerlich wird, und die haben etwas mit meiner Lebensgeschichte zu tun. Und die in diesen Szenerien wirksamen Strukturen kann ich mir bewusst machen. Das Schöne am Spielen ist jedoch, dass ich das nicht muss. Denn ich kann die mit diesen Strukturen verbundenen Energien auch einfach im Spiel ausagieren. Da darf ich nämlich auch mal Rollen spielen, die ich im normalen Leben nie spielen darf, z.B. mal auf den Tisch hauen oder den Chef raushängen lassen. Und das tut gut.

HM: Es gibt ja sehr verschiedene Spiele: Rollenspiele, in der Kirche z.B. das Bibliodrama, Brettspiele, Rivalitätsspiele, aber auch Spiele, bei denen man Solidarität lernt. Auch ist es ein Unterschied, ob ich Fussball oder Klavier spiele. Schließlich gibt es Menschen, die gar nicht gerne spielen, weil sie sich dem Überraschungsmoment ungern aussetzen, den sie nicht im Griff haben. Was ist das Verbindende zwischen diesen unterschiedlichen Spielen? Ernst Lange hat einmal gesagt: Spielen ist eine Weise, in der der Mensch seinen Möglichkeiten auf die Spur kommt. Würden Sie soweit gehen zu sagen, jeder Mensch sollte eigentlich spielen?

HSW: Ich würde sogar sagen, jeder Mensch spielt. Es geht gar nicht darum, ob jeder Mensch spielen sollte, weil wir immer schon spielen. Denn wir leben nicht in einer Welt, in der alles vorgezeichnet ist, sondern wir leben in einer Welt, wo wir immer Möglichkeiten haben, wo immer Spiel drin ist. Wir kennen das ja beim Zusammenbauen von irgendwelchen Sachen,

die Belastungen ausgesetzt werden: Da muss immer ein gewisses „Spiel“ drin sein. Da muss es Möglichkeiten geben, dass es bei der Belastung mal nach hierhin oder nach dorthin abweichen kann. Auf unser Leben übertragen heisst das: das sind die Möglichkeiten, die ich habe. Deswegen spielt jeder Mensch immer schon ein Spiel. Es gibt also nichts jenseits von Spiel. Deswegen glaube ich auch, dass Gott wahrscheinlich der größte Spieler ist.

HM: Das Spiel ist also für Sie eine Deutung der Existenz des Daseins. Das machen aber nicht alle Leute mit. Es gibt ja auch Leute, die sagen: Wieso Spiel? Ich fühle mich eher hineingestellt in bestimmte Vorgaben und Gesetzmäßigkeiten. Da habe ich – wenn überhaupt – nur einen ganz kleinen Spielraum.

HSW: Aber auch der kleine Spielraum ist ein Spielraum. Wenn wir keinen Spielraum mehr haben, sind wir im Gefängnis bzw. vom Tode bedroht. Der Spielraum entsteht aber erst dadurch, dass es eine strenge Vorgabe gibt. Das Gesetz gehört mit zum Spiel dazu. Beim Fussball z.B., da gibt es eine Linie, und die entscheidende Frage ist, ob der Ball über der Linie ist oder nicht. Das ist die strenge Vorgabe. Und der Ball muss mit einer ganzen Umdrehung über der Linie sein. Beim berühmten Wembleytor wurde das ja ganz deutlich, was da alles auf dem Spiel steht, wenn nicht klar ist, ob der Ball über der Linie ist oder nicht. Die Spielregel gehört zu jedem Spiel dazu. Es gibt in jedem Spiel einen festen Rahmen. Aber auch das ist am Wembleytor zu lernen: Es gibt Situationen, die sind unentscheidbar und dennoch muss hier in Sekundenschnelle und in der Hitze eines Gefechts entschieden werden. Und obwohl es unentscheidbar ist, muss eine unrevidierbare Entscheidung getroffen werden. Das ist das, was das Leben ausmacht und was beim Spiel geübt wird: Angesichts der Unentscheidbarkeit etwas unrevidierbar entscheiden zu müssen, dessen Konsequenzen nicht abzusehen sind. Man könnte dies auch die Begrenzt-

heit des Lebens durch den Tod, durch das schlechthin Unrevidierbare und Unentscheidbare nennen.

HM: Das Spiel hat mit dem Tod zu tun. Das zeigt ja auch die Ausstellung im Museum für Sepulkralkultur in Kassel: „game over. Spiele, Tod und Jenseits“. Aber wenn ich Sie als Theologen fragen darf: Wie ist das mit dem Spiel und der Auferstehung?

HSW: Diese Ausstellung in Kassel mit ihrem sehr schönen und informativen Katalog ist ein Highlight für unsere Fragestellung von Spielen und Religion. Da kommt man ja auch aus dem Staunen nicht mehr heraus. Dennoch möchte ich meine theologische Antwort zur Auferstehungshoffnung gerne als Fußballfan geben, und zwar mit einer weiteren Metapher aus der Länderspielgeschichte zwischen Deutschland und England, die Gary Linneker 1982 formuliert hat: Am Ende gewinnt immer Deutschland. Dieser Satz ist aber nur deshalb berechtigt, weil Deutschland die Mannschaft ist, die bisher die meisten Weltmeisterschaftsfinalspiele verloren hat. Es zeigt sich hier aber auch, dass Auferstehungshoffnungen kulturell unterschiedlich formuliert werden, denn für einen englischen Fußballfan ist dieser Satz alles andere als der Himmel. Aber daran kommen wir nicht vorbei, wenn unsere Auferstehungshoffnungen nicht abstrakt bleiben, sondern mit unserem Leben zu tun haben sollen. Dass solche erfahrungshaltigen Bilder immer grenzwertig und gefährlich sind, lässt sich m.E. theologisch nicht vermeiden. Es geht daher nicht darum, diese Bilder zu vermeiden, sondern darum, sie zu relativieren – wie im Himmel so auf Erden.

HM: Ich möchte noch einmal zurückkommen auf eine Grundspannung des Spiels. Einige Wissenschaftler haben gesagt, die Natur spielt. Hier geht es um die Spannung zwischen Gesetz und Zufall. Auf das Spiel bezogen heisst dies: Es gibt die Regel, die besagt, was festliegt, und dann gibt es den

Zufall, im Spiel z.B. durch das Symbol des Würfels repräsentiert. Während die Regel uns sagt, was kommt, weiss man ja beim Würfeln nicht, was kommt. Ist diese Spannung ein Bild der Existenz überhaupt?

HSW: Ja, wobei wir uns mental aber immer noch im 19. Jh. befinden. Denn wir sagen ja z.B.: Die Ausnahme bestätigt die Regel. Aber im Grunde ist es ja anders: Die Regel ist die Ausnahme. Im allgemeinen glauben wir immer noch mit Newton, dass es Naturgesetze gibt, nach denen die Welt funktionieren würde. Aber diese Naturgesetze setzen wir selber, es sind unsere kulturellen Standards, die wir der Welt aufprägen. Und gerade in den Naturwissenschaften merken wir an allen Ecken und Enden, dass diese Gesetze nicht gelten und dass die Ausnahme die Regel ist. Und nun wird es nämlich sehr ambivalent mit dem Spiel. Einerseits spielen wir Spiele, weil wir eine Sicherheit haben wollen. Und in dieser Sicherheit glauben wir, dass die Ausnahmen die Regel bestätigen. Aber mittlerweile haben wir auch bis in die Naturwissenschaften hinein gemerkt, dass die Natur spielt – und zwar mit uns. Wir sind der Spielball dieser Kräfte. Jetzt wird auf einmal deutlich, dass es diese Gesetze, von denen wir seit der industriellen und naturwissenschaftlichen Revolution glaubten, dass es sie gibt, nur als von uns Gesetzte gibt. Es sind unsere kulturellen Standards, unsere Setzungen, unsere Voraus-Setzungen. Und da wird das Spiel noch einmal selbstbezüglich. Die Spielregeln, die wir setzen, das sind keine Naturgesetze, das sind Kulturformen.

HM: So kommt es, dass die einen sagen, es gibt viele Vorgaben und Regeln und die anderen sagen, nein, das ist alles Zufall, es ist ein Spiel. Deshalb bin ich jetzt bei Gott dem Spieler. Das kann man ja als sehr problematisch ansehen. Da spielt einer mit mir. Ich kann da gar nicht viel mitbestimmen. Einstein hat ja mal gesagt, Gott würfelt

nicht. Wie meinen Sie das, wenn Sie sagen, dass Gott der größte Spieler ist?

HSW: Wenn ich Gott als größten Spieler bezeichne, dann meine ich dieses Moment bei ihm, dass er sich selbst aufs Spiel setzt. Und dies ist wahrscheinlich der größte Unterschied zwischen Gott und dem, was man gemeinhin so Natur nennt. Und nun wird es theologisch spannend, denn nun kommt die ganze Christologie ins Spiel. Gott hat sich in seinem Sohn aufs Spiel gesetzt. Und wie das Spiel ausgegangen ist, davon erzählen z.B. die Evangelien: Kreuz und Auferstehung. Das Spiel endet tödlich, auch das Spiel, was Jesus gespielt hat, also in Gleichnissen oder in Zeichenhandlungen, wenn er z.B. diese Ehebrecherin in Joh 8 nicht verurteilt und die ganze Wucht dieser Szene genial zurückspielt und sagt: „Wer von euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein.“ Das Lebensspiel Jesu endete tödlich, weil es eben auch ein gefährliches Spiel war. Um diese vielleicht bittere Erkenntnis kommt man nicht herum. Wer solche gefährlichen Spiele spielt wie Jesus, kann nicht davon ausgehen, dass er ohne Verletzungen davon kommt. Aber, und da ist Gott für mich nun der allergrößte Spieler, da gibt es eben auch die Auferweckung. Da gibt es auf einmal Ostern, da gibt es Auferstehung, dieses tödliche Spiel führt zu neuem Leben. Das ist das Entscheidende, dass Gott nicht irgendwie jemand ist, der die Marionetten tanzen lässt und ansonsten hinter dem Orbit irgendwo herumguckt, sondern dass Gott sich selbst aufs Spiel setzt und verletzlich macht – und, wie Paulus im berühmten Philipperhymnus ergänzt: „Ja, bis zum Tode am Kreuz“ (Phil 2,8c). Und das sind für mich die größten Spieler, die im Spiel nicht versuchen, die anderen im Griff zu haben, sondern die sich selbst aufs Spiel setzen können. Bei jedem Pokerspiel oder wenn wir ins Spielkasino gehen, wissen wir das, dass wir uns aufs Spiel setzen. Und es gibt eben Leute, die dann ihr Leben verspielen. Das gehört dazu, so bitter das im Einzelfall auch sein mag.

HM: Kann man denn so weit gehen und sagen, jedes Spiel ist auch immer ein Spiel auf Leben und Tod?

HSW: Ja, das würde ich sagen. Und in der christlichen Tradition ist es beides. Gott spielt ein Spiel auf Leben und Tod, oder besser, weil dann die Reihenfolge stimmt: Gott spielt ein Spiel auf Tod und Leben.

HM: Das ist natürlich ungewohnt und auch beunruhigend für jemanden, der diese theologischen Zusammenhänge noch nie mit dem Wort Spiel in Verbindung gebracht hat.

HSW: Ja, aber da ist für mich jetzt das Moment der Freiheit sehr wichtig. Das Spiel macht nur dann Spass, wenn ich freiwillig spiele. Und das üble Spiel ist das, wo ich in ein Spiel hineingezogen werde, was ich nicht freiwillig spielen kann und wo ich gezwungen werde, etwas zu spielen, was ich nicht will. Auch das gibt es oft in unserem Leben. Und hier müssen wir lernen, uns einen Spielraum zu schaffen, wo ich je nach Situation das eine Mal das Rückgrat habe, zu bestimmten Spielen „Nein“ zu sagen, und das andere Mal das Rückgrat habe, ein Spiel mitzuspielen, in das ich nicht freiwillig hineingeraten bin. Sich diesen Spielraum zu erarbeiten und ihn dann auch zu verantworten, das macht m.E. das Spiel des Lebens aus – unberechenbar, situationsbedingt und immer anders. Wenn ich das nun von der Gotteslehre her denke, so muss ich zunächst einmal Albert Einstein in einem bestimmten Sinn Recht geben. Wenn er sagt, Gott ist kein Spieler, dann verweist er darauf, dass Gott kein übles Spiel mit uns spielt. Aber wenn ich sage, Gott ist der beste Spieler, meine ich, dass er sich freiwillig ins Spiel begibt und dass er den Menschen die Freiheit gibt, das Spiel so oder anders zu spielen, mitzuspielen oder nicht mitzuspielen, falsch zu spielen oder Spielverderber zu sein. Ja mehr noch, er gibt den Menschen die Freiheit, ihr Spiel zu spielen statt sein Spiel spielen zu müssen. Dabei ist wie bei jedem Spiel oder jeder Spielverweigerung klar, dass nicht

nur ich das Spiel bestimme, sondern dass immer auch das Spiel mit mir spielt. Und dann werden ganz andere Formen von Freiheit plötzlich denkbar, weil Gott ein partnerschaftliches Spiel mit uns spielt, dessen Setzung folgende Spielregel ist: „Ich setze mich aufs Spiel. Und ich will, dass ihr das Rückgrat habt, mit mir zu spielen.“

HM: Kommen wir noch einmal auf die Phänomenologie des Spiels zu sprechen. Welche weiteren Elemente oder Dimensionen sind da für Sie noch wichtig?

HSW: Das Spiel erhebt mich in eine bestimmte Form von Leichtigkeit. Das Leben ist leichter, wenn ich spiele. Und es gehört eine hohe Kunst dazu, diese Leichtigkeit zu erreichen, wenn ich da z.B. ans Klavierspielen denke: Eine Virtuosität, die angestrengt wirkt, ist abstoßend. Virtuosität muss leicht und locker sein, ansonsten wirkt sie aufgesetzt und nimmt niemanden mit. Ähnliches passiert auch beim Spielen und Entwickeln von Brett- oder Kartenspielen. Gute Spiele laufen von selbst, so dass ich mich gehen lassen kann. Aber auch ein gutes Fußballspiel ist dadurch gekennzeichnet, dass es läuft. Das Bemühen darum, in ein Spiel zu kommen, wo es läuft, das Bemühen, in den Fluss eines Spiels zu geraten, das ist etwas, was ich sehr spannend finde. Da ist man dann gut drauf, wie die Surfer sagen.

HM: Aber da ist ja auch eine gewisse Paradoxie drin, denn man muss sich ein flüssiges Spiel ja auch hart erarbeiten, zum Beispiel beim Fußball. Aber auch beim Internet, das spielerisch Lockere geht ja auch nicht gleich am Anfang. Wie ist diese Paradoxie zu begreifen?

HSW: Es ist erst dann eine Paradoxie, wenn ich Spiel und Ernst auseinanderreisse. In dem Augenblick, wo das Spiel als Grund des Leben angesehen wird, ist dies keine Paradoxie mehr, weil dieses Erarbeiten, dieses Etwas-dafür-tun-können und Dafür-tun-müssen dann vom Spiel umfungen ist. Ich tue

etwas, weil ich mir davon etwas verspreche. Und weil es dort ein Versprechen gibt, ist das Üben nicht blödsinniges Tun. Beim Klavierspielen würde man sagen, es ist kein stures Technik üben, sondern es geht auch beim Üben um Musik machen. Die Kunst allen Trainierens besteht darin, dieses Versprechen, diese Verheissung stark zu machen, so dass aus dem Quälen Spielen wird. Denn in dem Augenblick, wo das Ganze vom Spiel unterhalten wird, wird die Arbeit auch leichter. In dem Augenblick aber, wo es um Pflichterfüllung geht - und das gilt ja leider als eine der berühmtesten deutschen Tugenden -, fangen die Probleme an. Wo man keine Ahnung mehr davon hat, wozu etwas getan wird, wird das Leben schwer und unerträglich. Dies ist ein Grundproblem aller Pädagogik, die den Menschen meint sagen zu müssen, wo es lang geht, ohne ihnen die Chance zu geben, von etwas eine Ahnung zu bekommen. Eine Pädagogik, die darauf setzt, dass Menschen Ahnung von etwas haben, wird sehr viel mehr mit Spielen agieren als eine Pädagogik, die meint, sich auf Wissensvermittlung beschränken zu können. Viel Wissen, aber von nichts eine Ahnung, das kommt leider dabei heraus, wenn man dem Spiel als notwendigem Element des Lernens keinen Raum gibt.

HM: Dann wäre das Spiel also ein Schlüssel dazu, dass wir lernen, anders zu leben oder erfüllter zu leben, wenn uns die Leere überfällt und lähmt?

HSW: Im Spiel erarbeite ich mir meine Möglichkeiten und lerne zugleich, sie wieder verabschieden zu können. Im Spiel üben wir das Schwanken, das Hin und Her, das Auf und Ab und das Ab und Zu. Und wenn wir sagen, wir brauchen Leute mit Rückgrat, dann sollten wir bedenken, dass ein steifes Rückgrat leicht brechen kann. Bis in unsere körperliche Konstitution merken wir, dass wir Spiel brauchen.

HM: Spiel und Ernst und Lust und Frust liegen ja sehr eng beieinander. Ich sehe dies gerade auch bei Kindern. Wenn sie

etwas lustvoll begonnen haben, kann das dennoch sehr schnell in einen Ernst umschlagen, dann nämlich, wenn es nicht so läuft, wie sie es gerne hätten. Und wenn sie dann ein paar Mal verloren haben und eh schon schlecht drauf sind, dann kann plötzlich ein Moment kommen, wo alles vom Tisch gewischt wird, weil sie sich furchtbar ärgern. Das Spiel ist auch eine ganz schöne Herausforderung.

HSW: Ja natürlich, und da geht es auch richtig um was. Das ist eine der Überlegungen gewesen, warum ich mit einigen Freunden, die sich in der Arbeitsgemeinschaft CIRCENSES zusammengetan haben, auf die Idee gekommen bin, Spiele in der Konfliktbearbeitung einzusetzen. Es war genau dieser Moment, der uns im Spielen immer mal wieder passiert ist, wo plötzlich im Spiel die Wut über die Ungerechtigkeit der anderen oder des Würfels oder des Lebens ausbrach. Und dann hatte da plötzlich jemand von uns den Finger unter dem Spielbrett. Da war offenbar etwas getroffen, wo es für ihn um etwas Bedrohliches ging, was die anderen zumeist gar nicht mitbekommen hatten. Und dann steht da plötzlich die Drohung im Raum, ich mach das jetzt alles hier zunichte, ich schmeiss das jetzt alles um. Bei uns fliegen dann auch schon mal Würfel an die Wand oder so etwas. Solche Momente würde ich durchaus mit so etwas wie Kriegsstimmung beschreiben, wenn da einer nämlich plötzlich auf einer anderen Ebene das ganze Spiel zu zerbrechen droht. In solchen Momenten merken wir nämlich, wo das Spiel urplötzlich mit uns spielt. Und dann gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder: Ich kann das für mich selber verdammen, ich kann versuchen, das wegzumachen. Ich kann mich dafür selber hassen. Oder: Ich habe den Freiraum, an das, was da aus mir hervorbricht und coram publico ausgebrochen ist, dran zu kommen, indem ich innehalte und frage: Was ist denn da gerade passiert? Warum breche ich gerade aus? Dann gewinne ich wieder Spiel. Und dann muss ich es nicht immer zwanghaft zu diesem Punkt kommen lassen und kann die Würfel beim

nächsten mal auch an eine andere Wand schmeissen. Dieser Moment, in dem das Spiel kippt, beinhaltet jedenfalls die Herausforderung, aus vernichtender Wut Mut zum Leben werden zu lassen.

HM: Das passiert ja nicht nur Kindern, sondern auch Erwachsenen. Ich habe einmal jemanden erlebt, der war so ärgerlich darüber, auf einen Schlag so viele Figuren verloren zu haben, dass er aufstand und sagte: Ich spiele nicht mehr mit. Ich steige aus. Dann ist keine Frustrationstoleranz mehr da.

HSW: Es ist gut, wenn diese Grenze bzw. Grenzüberschreitung im Spiel ausgelebt werden kann, auch wenn dies das Ende des Spiels bedeutet. Denn erst wenn dies nicht mehr ausgespielt wird, kommt es zum Krieg. An diesem Punkt bricht etwas auf, was sehr spannend ist bis in die politische Dimension hinein. Wer so einen Eklat, so einen Spielverderber schon einmal erlebt hat, wird gemerkt haben, dass da plötzlich die Frage im Raum steht: Kann ich mit dem anderen überhaupt noch jemals spielen? Und das ist der Moment, wo es tatsächlich um die Frage von Krieg und Frieden geht, denn hier geht es um Liebesentzug, um totalen Kommunikationsabbruch, um Missachtung. Kann man über diesen Kommunikationsabbruch, über dieses Theater, was da passiert ist, hinaus noch einmal einen gemeinsamen Ansatzpunkt finden? Was ist passiert, dass es, oder besser: er oder sie so explodiert ist? Es ist ja da ein Konflikt zur Darstellung gekommen. Wie heisst dieser Konflikt, oder ist es gar ein Bündel von Konflikten? Und wie geht man jetzt damit um? Und da wird dann auch die Grenze von Spiel und Ernst, die wir brauchen, brüchig. Im allgemeinen sagen wir ja, das Spiel ist eine andere Welt, eine Gegenwelt zum Alltag. Genau deshalb entdecken viele im Spiel Religion oder auch Transzendenz, denn man überschreitet hier eine Grenze zu einer anderen Welt. Und wir lassen uns nur deshalb gerne auf ein Spielchen ein, weil wir wissen, dass danach wieder eine andere Welt

kommt. Aber bei solchen aufbrechenden Konfliktmomenten merken wir auf einmal, das Spiel ist doch keine andere Welt. Diese Grenze ist doch sehr durchlässig. Nach dem Spiel ist vor dem Spiel, wie der alte Fuchs mal gesagt hat. Und das ist der Punkt, warum ich als Protestant glaube, dass Spielen etwas mit Religion zu tun hat, dass nämlich bei aller Abständigkeit des sogenannten Alltags von der sogenannten anderen Welt, beide doch sehr viel miteinander zu tun haben. Die protestantische Einsicht, dass es nach Röm 12,1 um den Gottesdienst im Alltag der Welt geht, übertrage ich auf das Spiel als Element von Konfliktbearbeitung: Hier geht es um das Spielen im Alltag der Welt.

HM: Es ist aber manchmal gar nicht so einfach, mit einem Menschen zu spielen.

HSW: Man muss es üben. Man braucht zum Spielen Übung. Und was man beim Spielen übt, ist eben dies, verlieren zu können. Das ist die Hauptübung, die wir beim Spielen leisten. Die meisten Spiele sind so strukturiert, dass einer gewinnt und die anderen verlieren. Die häufigste Erfahrung, die wir bei Spielen machen, ist das Verlieren. Und das geht sehr früh los. Das kleine Kind mit seinem „Fort-Da-Spiel“, das die Hand vors 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 den Verlust dessen, was ihm wichtig ist, und so übt es schon sehr früh ein, wie Veränderung überhaupt möglich wird. Dass etwas anders sein kann, dass mir etwas zufallen kann, was mich stört, was mich dann aber auch weiterbringt, das ist der Hauptpunkt, den wir im Spielen üben. Wenn man wie ich leidenschaftlicher Fan des MSV Duisburg ist, dann wahrscheinlich deshalb, weil man da besonders gut das Verlieren üben kann. Aber auch das Gewinnen muss man üben. In dem Augenblick, wo ich ein Spiel gewonnen habe und der King bin und alle anderen nur noch von

oben herab angucke, dann werden mir die anderen schon was sagen, wenn sie dann überhaupt noch mit mir sprechen. Das heisst, auch das muss ich üben, dass ich nämlich auch den Gewinn wieder teilen muss, damit es ein neues Spiel geben kann. Nur dann bin ich in einer lebendigen Beziehung zu meinen Mitspielerinnen und Mitspielern.

HM: Spielen muss man also üben und lernen, dieses alles zu verkräften – den Gewinn ebenso wie die Niederlage?

HSW: Ja, aber dabei lernt man das Leben selbst. Im Spiel lernt man leben. Wir lernen, dass wir nicht Herr im eigenen Haus sind, wie Freud das genannt hat. Den einen betrifft plötzlich eine Krankheit oder die Arbeitslosigkeit, die nächste ist plötzlich unsterblich verliebt, oder es steht eine Trennung ins Haus, oder der Tod hat einen Vertrauten aus unserem Leben gerissen. Und dann taucht die Frage auf: Wie können wir damit leben? Mit dieser Frage umzugehen – so oder so - das lernen wir im Spiel.

HM: Aber das Spiel kann doch auch ein Fluchtort sein oder zur Sucht werden, wenn jemand in diese andere Welt des Spiels steigt und nicht mehr ankommt in der Realität. Das gibt es doch auch.

HSW: Das gibt es auch, ja. Aber die Frage ist für mich, wer will hier entscheiden, welche Realität die Realität ist? Wir haben gesellschaftlich entschieden, dass, wenn die Leute ein paar Tausend Euro mit nach Hause bringen und dafür vernünftig arbeiten, dies der normale sogenannte Ernst des Lebens ist und dass das, was wir in unserer Freizeit machen, Spiel ist. Aber nun gibt es auch Leute, die in eine Spielsucht geraten. Da ist das Spiel plötzlich die Realität. Und das ist ja nicht weniger real als das, was wir gemeinhin Realität nennen. Ich weiss nicht, ob man immer verhindern kann, dass Leute spielsüchtig werden oder dass sie in dieser anderen Welt stecken bleiben. Insofern könnte man sagen, Spiel ist auch eine Droge, und es

gibt Leute, die bleiben auf diesem Trip einfach drauf. Gerade in einer Zeit, in der schlechthin alles ökonomisiert wird, könnte sich hierin ein profetisches Gegenspiel in Szene setzen. Die Frage nach dem Kriterium ist für mich daher eine offene Frage. Was ich weiss, ist, dass ich selbst etwas von dieser Spielsucht in mir habe. In mir selbst gibt es einen Anteil an dieser ständigen Sehnsucht nach der anderen Welt – wie sonst hätte ich Theologe werden können! Wie auch immer dieser Anteil von Sehnsucht oder von Wahnsinn, von Schatten oder von Dunklem in mir selber bestimmt werden mag, die Frage ist, ob ich diesen Anteil meine ausrotten zu müssen oder ob ich mit diesem Anteil leben und sterben lerne. Gerade dann, wenn ich glaube, diesen Anteil ausrotten zu müssen, kann es sein, dass ich in der anderen Welt hängen bleibe. Aber auch der ganz normale Wahnsinn des Alltags kann mich zerstören. Da sind die Grenzen sehr fließend. Mein Interesse ist es, diese Grenze nicht festzulegen, wiewohl ich glaube, dass es sinnvoll ist, sie gesellschaftlich festzulegen, damit die Krankenkasse dann auch für bestimmte Krankheitsbilder zahlt. Nur ist dies nicht die einzige sinnvolle mögliche Lesart der sogenannten Schattenseite des Spiels. Viel wichtiger als den Satz „Keine Macht den Drogen“ finde ich als Theologe daher den Satz „Keine Macht den Drögen“.

HM: Sie sind auch Spieleerfinder. Warum erfinden Sie Spiele? Was ist daran der Kick?

HSW: Wenn ich Spiele erfinde, versuche ich etwas ziemlich Verrücktes. Ich kreierte einen Rahmen, in dem unabhängig von meiner Person als Spieleautor tausendfach woanders gespielt werden kann. Das ist ein Unterschied zum klassischen Kunstwerk. Ich liefere kein Bild, sondern den Rahmen für etwas, was dann woanders unabhängig von mir als Spiel in Szene gesetzt wird. Was ich mir als Autor eines Spieles gedacht habe, ist für Leute, die dieses Spiel spielen, absolut uninteressant. Das, was sich gemäß der Spielregel in diesem Spiel ereignen soll, muss

ohne den Autor funktionieren. Als Spieleerfinder gebe ich lediglich einen komplex-elementaren Rahmen vor, ohne wissen zu können, was woanders gespielt wird, wenn z.B. mein Kartenspiel gezockt wird. Das ist anders bei der Produktion einer CD, denn bei der lege ich fest, was – auf dem CD-Player jedenfalls – gespielt wird. Der Reiz des Spieleautors liegt darin, diese Grenzen, diesen Rahmen zu erfinden, wo ein Spiel völlig ohne die Autorität eines Autors auch woanders funktioniert. Mit diesem Rahmen verführe ich Leute, mit denen ich überhaupt nichts zu tun habe zu Aktionen, die niemand im Griff hat, und das ist doch fantastisch. Das ist eine Machtposition, die ich einfach toll finde.

HM: Haben Sie beim Spieleerfinden ein bestimmtes Grundanliegen, was Sie bei den einzelnen Spielen immer wieder einbringen möchten?

HSW: Ja, es muss Spass machen. Das ist für mich das einzige Anliegen. Es muss spannend sein, es muss einen Prozess eröffnen, in dem ich mich vergessen kann, es muss den berühmten Suchtfaktor haben, den Impuls: Also, das will ich noch mal spielen. Wenn ich als Spieleautor eine Idee für ein Spiel habe, dann brenne ich zunächst mal wie ein Kind darauf, rauszukriegen, wie das Spiel denn nun funktioniert. Und dann glaube ich es verstanden zu haben, und dann kommt die Testrunde, und dann stelle ich zumeist fest: Das Spiel, was ich gerade erfunden habe, kenne ich selber gar nicht. Es ist immer wieder witzig, dass Spieleautoren ihre Spiele normalerweise erst einmal verlieren. Die denken sich nämlich immer irgendetwas dabei, und wenn die anderen dann mitspielen, hat der Spieleautor die geringsten Chancen zu gewinnen, weil er viel zu fixiert ist auf das, wie er sich die Füllung des Spielgeschehens vorstellt. Und das ist gut so, denn gute Spiele müssen ihre Autoren irgendwann loswerden, damit andere mit den Spielregeln Neues erkunden können. Sonst läuft sich das Spiel irgendwann tot und wird

langweilig. Gute Spiele sind eben Spiele, bei denen man niemals rauskriegen kann, wie sie denn gewinnbringend zu spielen sind, obwohl man immer eine Ahnung davon hat.

HM: Können Sie einmal erklären, wie Ihr Spiel „Mückenstich“ funktioniert und wie Sie darauf gekommen sind?

HSW: „Mückenstich“ ist ein Stichspiel, das ich zusammen mit Martin Osteroth erfunden habe. Die Idee wurde geboren, als einer von uns einen Mückenstich bei sich bemerkte. Da sagte einer, Mensch, Mückenstich, das ist doch ein prima Titel für ein Kartenstichspiel. Auch die Spielatmosphäre war sofort klar. Das Spiel muss immer ein wenig wehtun, aber es darf auch nicht allzu gefährlich sein. So entstand sehr schnell der Motor des Spielmechanismus: Die Mücken sind im Stichspiel die höchsten Karten, aber bei der Abrechnung zählen sie die meisten Minuspunkte. Man kann mit Mücken relativ leicht Stiche machen, kassiert dafür aber am Ende auch potentiell Minuspunkte. Es ist also immer dieses doppelte Spiel. Und ganz am Ende wird nach einer bestimmten Regel dann auch noch festgelegt, welche Farbe gar nicht zählt und welche Farbe verdoppelt wird. So kann es Ihnen ganz zum Schluss auch noch passieren kann, dass Sie zwar viel von Blau gesammelt haben, aber dann derjenige, der die Wertungsfarben bestimmen kann, festlegt, dass Blau gar nicht gezählt wird. Da ist also bis zum Schluss noch einmal ein Moment, wo es stichelig wird.

HM: Das ist aber ganz schön fies.

HSW: Natürlich, es ist fies, wie Mückenstiche eben auch fies sind, ärgerlich zwar, aber letztendlich nicht bedrohlich. Es ist ein Spiel mit diesem kleinen Schmerz. Wir haben aber auch andere Spiele in der Schublade, bei denen es härter zugeht. Ein Spiel heisst High Noon, da es geht um Duellsituationen im Wilden Westen zwischen verschiedenen Banden von Revolverhelden und Outlaws. Da muss man sich zur Konfliktlösung bisweilen nach bestimmten Kategorien auch einmal erschießen.

Das kommt bei den Verlagen nicht so gut an, weil es in Deutschland bislang das ungeschriebene Gesetz gibt, dass man sich in einem Brettspiel nicht erschießen darf. Man darf zwar jemanden rausschmeissen, z.B. mit Würfeln beim Malefiz, was ja eine subtile Formen von Erschießen ist, aber man darf es nicht direkt tun. Wenn Sie sich bei unserem High Noon im Duell gegenüberstehen, dann geht das schon irgendwie anders ans Eingemachte. Da fliegen dann schon mal die Fetzen. Ein weiteres Kartenspiel heisst „Drückeberger“. Da geht es darum, dass man verschieden viele Karten drücken und je nach Konstellation dann damit punkten kann. Oder „Rangeln“ - ein Spiel, das ist in der Zeitschrift SpielBox veröffentlicht wurde, bei dem es darum geht, dass man den anderen nicht raushaut, sondern immer nur verschiebt. Bei uns haben die Spielmechanismen immer viel mit den Titeln der Spiele zu tun. Denn Martin Osteroth ist als Songwriter ebenso wie ich als Theologe ein hervorragender Wortspieler. Manchmal hat man eine Blitzidee. Bei „Mückenstich“ z.B. war das so, und dann war alles innerhalb eines Nachmittags klar. Das ist dann der berühmte Kuss der Muse. Aber es gibt auch Spiele, da arbeitet man jahrelang dran und weiss immer noch nicht genau, warum sie eigentlich nicht so funktionieren, wie man sich das vorstellt. Das ist bei High Noon z.B. so. Beim Spieleerfinden passiert derselbe Prozess wie im normalen Leben. Da ist von glücklichem Zufall bis harter Arbeit alles drin.

HM: Und wie testen Sie das?

HSW: In Spielerunden.

HM: Haben Sie Ihre festen Leute?

HSW: Ja. Aber wir organisieren uns auch mal mit unterschiedlichen Leuten. Und dann wird eben gespielt und diskutiert, und es geht dann manchmal eine ganze Nacht lang nur um ein Spiel. Das ist dann harte Arbeit.

HM: Was halten Sie denn von pädagogisch ausgerichteten Spielen? Es gab ja mal so eine Welle, da hat man gesagt, wir brauchen Spiele, die das Zusammenspielen fördern, keine Rivalitätsspiele. Ist das sinnvoll?

HSW: Es ist bestimmt sinnvoll. Ich gehöre allerdings zu denen, denen solche Spiele nicht viel Spass machen. Wenn man ein Spiel macht oder erfindet, darf vorher nicht klar sein, wie das Spiel ausgeht. Sonst ist es kein Spiel. Wenn vorher klar ist, dass das Spiel so ausgeht, dass z.B. jemand getötet oder verletzt wird, dann ist das kein Spiel mehr. Und wenn vorher klar ist, dass es nachher alle ganz toll finden sollen, was sie miteinander gemacht haben, dann ist das auch kein Spiel mehr. Andererseits gibt es natürlich ganz unterschiedliche Spieler. Ich kenne auch einige wenige Leute, die diese pädagogischen Spiele gerne spielen. Aber solche „Hardcore-Zocker“ wie mich stellt sowas nicht zufrieden.

HM: Letztlich entscheidet der Markt, ob diese Spiele gekauft werden, ob die Leute ein Bedürfnis danach haben.

HSW: Ja, aber ob sich die Jugendlichen tatsächlich selber solche Spiele kaufen würden, ist doch sehr die Frage. Natürlich kaufen Eltern und Großeltern gerne solche nützlichen Spiele für ihren Nachwuchs, der ja dadurch was lernen soll. Das ist natürlich ein Markt. Aber es ist für mich auch eine Frage nach der Pädagogik, nicht nur eine Frage nach dem Spiel. Jede Pädagogik, die als Zeigefingerpädagogik versucht, andere irgendwo hinzubringen, ist eine schlechte Pädagogik. Und jede Pädagogik, die als Entdeckungspädagogik mit Verfahren arbeitet, bei denen wir uns im wahrsten Sinne des Wortes in Gegenden verfahren, in denen wir vorher noch gar nicht waren, ist eine gute und spannende Pädagogik. Ich sage das jetzt auch und gerade als Religionspädagoge: Ein Unterricht, der so funktioniert, dass ich am Anfang weiss, was am Ende herauskommen soll, ist ein langweiliger Unterricht und wird niemanden auf den Ge-

schmack des Unendlichen bringen, wie Schleiermacher die Religion benannt hat.

HM: Haben Sie den Eindruck, dass wir heute in einer Zeit leben, in der die Menschen gerne und vermehrt spielen?

HSW: Der Spielmarkt in Deutschland boomte in den letzten 30 Jahren. Nirgendwo sonst gibt es eine so differenzierte Spieleszene wie in Deutschland. Seit fast 25 Jahren gibt es den Kritikerpreis „Spiel des Jahres“. Dazu kommt der deutsche Spielepreis, der auch durch die Spieler mitbestimmt wird. Da hat sich ein Markt etabliert. Es gibt in Deutschland ca. 10 Spieleautoren, die gut davon leben können, Spiele zu erfinden. Es kann sein, dass dieser Markt jetzt langsam an Grenzen kommt, aber ich glaube, dass es immer noch ein zunehmender Markt ist, wenn die Produktpalette Spiel nicht zu eng gefasst wird. Dieser Markt zeigt: Es gibt ein riesengroßes Bedürfnis zu spielen. Dabei ist die Grenze zwischen Spiel und Event fließend. Das Phänomen Spiel ist auch Topthema in Managementtheorien, weil hier die Frage aufgetaucht ist, ob Arbeit nicht viel besser als Spiel begriffen und inszeniert werden müsste. Man sieht das an den Managementzeitschriften, wo das Thema Spiel seit ca. fünf Jahren sehr präsent ist, weil man beginnt zu begreifen, dass die nackte Arbeit keinen Erfolg mehr bringt. Man beginnt wieder, an eine alte Einsicht anzuknüpfen, dass Arbeit nämlich als Kulturphänomen begriffen werden muss. Das ist ja mit der Industrialisierung verloren gegangen, als Arbeitsformen und –ideale aufkamen, wo Arbeit z.B. keinen Spass machen durfte. Das ist vorher anders gewesen. Da hat Arbeit auch Spass gemacht. Da war Arbeit eben immer auch Spiel. Und wir sind ja im Moment dabei, diese Entwicklung der letzten 200 Jahre kritisch zu überholen und irgend etwas zu machen, was an Zeiten davor anknüpft. Seit einiger Zeit findet man das Mittelalter wieder spannend, wo es von karnevalesken und burlesken Spielen nur so gewimmelt hat. Wenn Sie sich z.B. die Osterspiele

angucken, das ist z.T. grotesk gewesen. Da haben Leute im Ostermorgengottesdienst auf Kanzeln Onanieren gespielt, damit die Gemeinde was zu Lachen hatte, denn immerhin, so die Theologie dahinter, ist dem Tod durch Ostern seine Macht genommen, und dann muss man den Teufel eben auch mal derbe auslachen, ihm mal ein Schnippchen schlagen. Man nennt diesen Brauch auch das Osterlachen, risus paschalis.

HM: Das erinnert mich an das Phänomen der Phantasiespiele. Es gibt ja kaum noch eine Burg, auf der heute nicht Ritterspiele stattfinden.

HSW: Ja, bei diesen Rollenspielen üben wir die postmodernen Bedingungen von Identitätsbildung. Denn wir müssen heute in unserem Leben in der Lage sein, viele verschiedene Rollen spielen zu können. Das lernen Menschen dort – und zugleich lernen sie, einmal ganz aus ihren vielen Alltagsrollen auszuweisen, um eine ganz andere Rolle einnehmen zu können. Das kann sehr entspannend sein – ein ähnliches Phänomen wie das Verreisen im Urlaub. Dahinter steckt, dass sich unser Menschenbild im Moment sehr stark verändert und wir nicht mehr von Identitäten als festgefügtten Größen reden können. Vielmehr kommen unsere Identitäten nur noch als Fragment und fragmentarisch zustande. Wir spielen immer eine Rolle, und die ist immer auch anders. Der ganze Tagesablauf lässt sich als Rollenspiel begreifen. Ich stehe als Ehemann auf, ich stehe als Dozent an der Uni, ich berate Studierende, dann spiele ich Klavier, dann gehe ich in ein Restaurant und lasse mich bedienen oder ich gehe in die Mensa, wo ich mir mein Tablett mitnehmen muss. Wie auch immer, ich spiele immer eine bestimmte Rolle.

HM: Man kann das Spiel also in Beziehung setzen zu dem Stichwort Multioptionengesellschaft. Man hat heute viel mehr Möglichkeiten, Optionen. Immer muss ich entscheiden, ob ich

diese Option wahrnehme oder jene oder gar keine. Gibt es von daher eine Affinität zum Spiel, wo so etwas ja auch passiert?

HSW: Genau, das üben wir. Wir haben so viele Möglichkeiten, das müssen wir üben. Wir definieren uns nicht mehr von Traditionen her. Früher konnte man sagen, dass haben wir immer so gemacht, deswegen machen wir das heute auch so. Das läuft heute nicht mehr. Wir müssen bestimmte Optionen wählen, wir kommen gar nicht mehr drum herum. Es gibt die Qual der Wahl, natürlich. Aber diese Qual, die müssen wir versuchen auszuhalten, für uns zu gestalten, und das trainieren und üben wir im Spiel, wo wir eben verschiedenste Rollen, vielleicht auch in Planspielen, einnehmen können. Aber, was noch dazu kommt, ist dies: Das Leben hingegen passiert jenseits dieser Planspiele. Wenn ich mein Leben immer nur plane, lebe ich nicht mehr. Da spielt der Zufall plötzlich eine Rolle. Um dafür überhaupt ein Gefühl zu kriegen, dass ich den Zufall nicht als tödlichen Angriff ansehen muss, sondern als beglückende Bereicherung von aussen, die mich aus meinen eingefahrenen Bahnen wirft, das üben und lernen wir über diese Vielfalt von Spielen, die es im Moment gibt.

HM: Birgt das nicht die Gefahr in sich, dass nun jeder völlig selbst verantwortlich ist für sein Schicksal, dass jeder seines Glückes Schmied ist und dass jeder eine entsprechend gute Ausbildung haben muss, mit einem klaren Ziel vor Augen, um noch als gesellschaftsfähig akzeptiert zu werden?

HSW: Dass jeder seines Glückes Schmied ist, ist mittlerweile ja mehr ein Fluch- als ein Segenssatz. Es ist natürlich beides. Wenn wir die Möglichkeiten haben, unseres Glückes Schmied zu sein, dann ist das natürlich toll. Aber wenn es schief geht, dann haben wir das Problem. Wir müssen lernen, eine Art Mittelweg zu finden zwischen dem Motto: Ich kann gar nichts machen, es ist ja eh alles vorgegeben, und dem Motto: Ich bin für alles selbst verantwortlich. Dies kann man eben beim Spie-

len lernen, wo ich über Spielraum und über Optionen verfüge, dass ich es so, aber auch anders machen kann, und dadurch versuche, goldene Mittelwege zu finden, die manchmal aber eben auch hart am Rand, hart an der Grenze liegen können. Dass ich mich natürlich für eine Position entscheiden muss, das ist klar. Dass ich dafür auch Verantwortung übernehmen muss, ist auch klar. Das kann ich glücklicherweise nicht alleine. Ich bin ja weder ein autistisches System noch eine geschlossene Monade.

HM: Wenn ich dann aber so stark das Spiel, das Dasein als Spielerisches betone, besteht dann nicht die Gefahr, dass ich es möglicherweise nicht ganz ernst nehme? Die einen nehmen es zu ernst, dass sie der Schmied ihres Glückes sind und brechen daran zusammen. Und die anderen nehmen es nicht ernst genug, dass sie etwas für ihr Leben tun müssen und brechen daran auseinander?

HSW: Diese Entgegensetzung von Ernst und Spiel halte ich nicht für weiterbringend. Ein Spiel ist immer beides. Ich spiele ein Spiel - und das Spiel spielt mit mir. Und der Ernst wird daran sichtbar, dass ich manchmal die Würfel an die Wand knalle oder die Spielfiguren umreißen will. Das passiert mir aber auch in meinem Spiel des Lebens. Jemand, der gar nicht bis an diesen Punkt kommt, glaubt, dass er das Spiel bzw. das Leben im Griff hat. Er spielt noch gar nicht. Es ist das Moment des Sich-selber-aufs-Spiel-Setzens, was für mich das Spielen ausmacht. Es ist der Augenblick, wo ich an etwas herankomme, was ich nicht mehr selbst im Griff habe. Und da ist immer Ernst mit drin. Die Vorstellung, dass es Menschen gibt, für die alles nur rosarot und spielerisch ist und die immer angetörnt durch die Gegend rennen, halte ich für realitätsfern. Ich kenne solche Menschen nicht. Ich glaube, dass es sich hierbei um ein Vorurteil derjenigen handelt, die am liebsten alles ernst haben würden, weil sie sich ungern aufs Spiel setzen, und die sich genau deshalb nichts so sehr ersehnen wie das ewige locker-leichte

Spielen. Wer z.B. nicht sieht, dass auf Loveparades Leben und humane Werte auf eine sehr ernsthafte Art und Weise agiert und dargestellt werden, der braucht dringend eine Brille – und zwar eine sehr schrille.

HM: Zum Schluss möchte ich Sie nach einer Szene fragen, die für Sie unvergesslich mit dem Spielen zu tun hat.

HSW: Was mir im Moment durch den Kopf schießt, ist etwas ganz Verrücktes. Das war mein tollstes Erlebnis im Stadion. Es war ein Spiel mit der Fan-Kurve. Der MSV Duisburg hatte mal wieder eines seiner hundert Schicksalsspiele um den Abstieg, diesmal gegen Eintracht Braunschweig. Zur Halbzeit lag der MSV mit 0:2 zurück. Ich habe dann in meiner Kurve laut gesagt: Ich singe die letzten 10 Minuten nur noch: Wo bleibt das 6:2? Und das ist dann tatsächlich passiert. In der 80. Minute schoss Thomas Kempe damals das 5:2, und ich habe 10 Minuten lang nur noch gesungen: Wo bleibt das 6:2?! Das war das tollste Spiel, das ich je erlebt habe.