

Rainer Buland, Salzburg

Gottes-Spiel-Dienst

Ritual und Spiel in liturgischen Feiern, eine Bereicherung

„Liturgie als Spiel“ überschrieb Romano Guardini eine seiner Annäherung an das Wesen gottesdienstlicher Feiern im Sammelbändchen „Vom Geist der Liturgie“ (1918). Wie nimmt ein Spielforscher aus seiner Perspektive dies wahr? Welche Erkenntnisse der Spielforschung können für das gottesdienstliche Feiern fruchtbar gemacht werden und welche Impulse können von ihr ausgehen? (Redaktion).

Es ist mir seit Jahren ein Anliegen, die Schnittmenge von Spiel und Spiritualität zu erforschen¹ und generell die Möglichkeiten von Spiel in liturgischen Ritualen auszuloten.²

ASS.-PROF. DR. RAINER BULAND
ist Leiter des Instituts für Spielforschung an
der Universität „Mozarteum“ sowie Leiter
der Mozarteum KinderUNI.

Der Ausgangspunkt meines Beitrages ist die Beobachtung, dass es in unserer Gesellschaft (vor allem unter den jungen Menschen) zwar ein großes Bedürfnis nach Spiritualität und der Gestaltung von Übergängen gibt, dass jedoch das Angebot der kirchlichen Sakramente immer weniger ergriffen wird, respektive und um es auf den Punkt zu bringen, der Gottesdienst immer weniger Menschen ergreift.

Vielleicht ist diese Beobachtung auch falsch und der Gottesdienst hat Menschen niemals mehr ergriffen als heute. Vielleicht ist heute lediglich der soziale Druck geringer, die Pflichtübung „Heilige Messe“ (und andere Sakramente) über sich ergehen zu lassen. Es bleibt die Tatsache: In den vielfältigen Wahlmöglichkeiten, die wir z. B. am Sonntag vormittags haben (Matinee-Konzert, Wanderung, Computerspiel oder eben Besuch eines Gottesdienstes) werden die kirchlichen Angebote von vielen (vor allem jungen) Menschen nicht mehr als eine Option gesehen. Auf der anderen Seite sind bei Großveranstaltungen mit Eventcharakter durchaus viele junge Menschen zu begeistern. Dieser Befund wurde in vorliegender Zeitschrift beim Thema „Sprache im Gottesdienst“ bereits gemacht, wie Dorothea Schwarzbauer-Haupt schreibt:

„Ich glaube, dass auch heute viele Menschen religiöse Erfahrungen machen, dass sie spirituell sind. Das Problem liegt genau in der Kommunikation darüber. Weil viele (junge) Menschen in der liturgischen Sprache ihre Gotteserfahrung nicht wiederfinden und jene Worte, mit denen sie über ihre religiösen Erfahrungen sprechen, im Gottesdienst nicht vorkommen, empfinden sie sich als ungläubig und fragen sich, warum sie in die Messe gehen sollen, wo ihnen so Vieles fremd ist. Für mich liegt da unter anderem der Grund für die sich ständig leerenden Kirchen, während religiöse ‚Events‘ durchaus Zuspruch finden.“³

¹ Siehe u. a.: BULAND: Spiritualität und Spiel, 347–364. Aufgrund meines Anliegens, Spiel und Spiritualität zu verbinden, bedanke ich mich für die Einladung, für diese Zeitschrift einen Beitrag zu verfassen.

² Siehe: BULAND: Gottesdienst als ästhetisches Gestaltungs-Spiel. 514–537. (Darin auch einige Praxis-Beispiele und Bilder!).

³ „Lebendige Gemeinden finden ihre eigene zeitgemäße liturgische Sprache“, 237.

Ausgehend von diesem Befund werde ich der Frage nachgehen, inwieweit Spiel und die Gestaltung von Ritualen hilfreich sein können, sowohl für die Mitwirkung der Menschen (Volk Gottes) an der Formgebung des Gottesdienstes, als auch an der Erhöhung respektive Vertiefung der inneren Beiteiligung an demselben. Um uns dem Zusammenhang von Ritual und Spiel anzunähern, müssen wir zunächst die Begriffe schärfen (das Wort Spiel ist kurz, aber seine Bedeutung ist vielfältig).

Ritual versus Gewohnheit

Im heutigen Sprachgebrauch wird Ritual und Gewohnheit oftmals synonym verwendet. Ich habe z. B. eine bestimmte morgendliche Routine entwickelt um mir einen Chai-Tee zuzubereiten und zu trinken, und schon nennt dies jemand Morgenritual. Dabei ist dies einfach eine Gewohnheit, die es mir ermöglicht, nicht die volle Aufmerksamkeit auf mein Tun richten zu müssen (was für mich morgens sehr schwierig sein würde). Eine Gewohnheit ist also eine Routine, die mir den Lebensvollzug erleichtert. Oder wir könnten auch sagen, eine Gewohnheit ist eine uns vertraute Handlung, in der wir sozusagen wohnen, uns wohl fühlen, ohne weiter darüber nachdenken zu müssen.

Da wir heutzutage Ritual und Gewohnheit gleichsetzen, glauben wir auch über Rituale nicht mehr nachdenken zu müssen. Sie gehören zur wöchentlichen oder jährlichen Routine. Wir sind auch häufig der Meinung uns nicht beteiligen zu müssen, weil der Gottesdienst auch ohne uns stattfindet.

Rituale sind keine Gewohnheiten und sollten keine sein. Im Gegenteil sollten Rituale Handlungen sein, die meinen Gewohnheiten entgegenstehen, die mich aufrütteln, die eine neue Sichtweise herausfordern. Wir sind die kirchlichen Rituale ein Stück weit zu sehr gewöhnt (oder wir haben uns an die eigene Nicht-Beteiligung gewöhnt), als dass wir uns durch sie herausfordern und erneuern ließen. Rituale sind gleichsam ein Zeitstempel, der bestimmten Zeiten eine Markierung aufträgt. Sie markieren eine Besonderheit, einen besonderen Übergang; und später dienen Rituale zur Vergegenwärtigung, zur Er-Innerung im Sinne von innerem Nach- und Wiedervollzug genau dieses Übergangs. In diesem Sinne sind christliche Sakramente eine jeweilige Erneuerung unserer großen Hoffnung.

Kurz gesagt: Wenn Rituale bloß Gewohnheiten sind, über die ich nicht nachdenken muss, dann fehlt ihnen das Entscheidende, nämlich ihr Inhalt, der immer über den Vollzug selbst hinausweist. Rituale sind von ihrem Wesen her mehr als die aktuell vollzogene Handlung. Das ist ein grundsätzlicher Unterschied zur Gewohnheit, die nicht über sich hinausweist, sondern das ist, was sie vollzieht.

Die andere Wirklichkeit und der Sinn von Ritual und Spiel

Interessanterweise ist dies beim Spielen ähnlich (nicht gleich!). Ein Spiel nur als äußere Handlung vollzogen, ist kindisch. Wenn ich nicht im Spiel mit innerer Beteiligung dabei („drin“) bin, dann ist Spielen einfach eine kindische Tätigkeit. Bei dem kooperativen Brettspiel „Smaugs Einöde“ z. B. muss ich in kindlichem oder „heiligem“ Ernst mit den anderen zusammen mein Bestes geben, um Smaug, dem Drachen, auszuweichen, ihn zurück zu treiben und selbst in Sicherheit zu kommen. Die Spiel-Wirklichkeit ist in dem Moment unsere gemeinsame Wirklichkeit. Es macht keinen Sinn, diese Wirklichkeit gegen die Realität auszu-

spielen, dass es keine Drachen gibt. Die Wirklichkeit des Spiels ist eine Wirklichkeit, die neben der Wirklichkeit, die wir häufig mit der Realität verwechseln, die jedoch auch nur unsere Konstruktion über die Realität ist, existiert.

Das ist bei Ritualen genau gleich. Rituale sind Handlungen, die mit heiligem oder „kindlichem“ Ernst vollzogen werden müssen, weil sie zwar mit Zeichen und Symbolhandlungen operieren, die aus unserer Wirklichkeit stammen, die jedoch in einer anderen Wirklichkeit spielen.

Diese andere Wirklichkeit im Ritual muss für die Menschen bedeutungsvoll sein, sie muss einen größeren Sinnzusammenhang stiften.

Früher war das Leben der Menschen durchdrungen von christlichen (katholischen) Symbolen und ihre Bedeutung wurde erklärt und war auch für einfache Menschen auf dem Level der Volksfrömmigkeit verstehbar. Das Kirchjahr mit seinen Feiertagen ist entlang einer großen Geschichte entworfen, die einen überindividuellen, eben christlichen Sinnbezug herstellt und mit bestimmten Ritualen versieht. Früher war dies der einzige übergreifende, gesellschaftlich akzeptierte Sinnzusammenhang.

Heute sind die kirchlichen Feiertage vielfach eine weitere Freizeitoption. Die Frage nach Grund und Bedeutung dessen, was an diesem Tage gefeiert wird, ist nicht mehr peinlich, sondern im Gegenteil eine Möglichkeit für gebildete Menschen, mit einem fast schon als exotisch aufgefassten Fachwissen zu glänzen.⁴

Exkurs zum Verlust von Sinnzusammenhängen

Ein kleiner Exkurs über die gesellschaftlichen Kompensationsversuche sei mir erlaubt, vor allem deswegen, weil ich dies als Anregung für ein Heft „Gottesdienst in Zeiten des neoliberalen Wahnsinns“ verstanden wissen möchte:

Es ist eben nicht gleichgültig, wenn einer Gesellschaft der Sinnzusammenhang verloren geht. Die heutige multioptionale Welt liefert eine verführerische Erzählung. Das Geld und der sogenannte freie Markt (der nur in Teilbereichen, wenn überhaupt, frei ist) füllen als quasi-religiöse Instanz die Lücke, die eine nicht mehr lebensdeutende christliche Erzählung hinterlassen hat. Der Akt des Konsumierens wird als quasi-rituelle Handlung vollzogen, die den Einzelnen Anteil haben lässt an einem quasi-religiösen, diesseits-bezogenen Sinnzusammenhang, der, wenn auch kein Heilsversprechen, so doch ein Glücksversprechen beinhaltet. Da dieses Glück im Moment des Kaufes bereits erfüllt und eigentlich obsolet ist, da wir zudem immer weniger Zeit haben, die mit dem Kauf verbundene Nutzung auch zu bewerkstelligen (ich gebe unumwunden zu, dass sich die Bücher, die ich gekauft habe, aber mir die Zeit fehlt, sie auch zu lesen, gefährlich stapeln) führt dieses Glück zu keinem Glücklich-Sein und kann nur kurzfristig Kompensation für fehlenden Sinn bieten.

Dieses flüchtige Glück und der fehlende Sinn müssen wieder durch Konsum kompensiert werden, ein Kreislauf des Unglücks, der der Wirtschaft einen gigantischen Umsatz auf Dauer garantiert. Aber kehren wir zu unserem Thema zurück.

⁴ Die Frage im Freundeskreis, was genau an Fronleichnam gefeiert wird, führt zu Diskussionen, die auch in einem ethnologischen Seminar stattfinden könnten.

Spiel

Das deutsche Wort Spiel ist noch viel missverständlicher als das Wort Ritual. Wir haben im Deutschen zwar ein Wort, aber darunter sind mindestens vier sehr unterschiedliche Begriffe (Spielformen) subsumiert.⁵ Um dies kurz darzustellen, empfiehlt es sich auf das Englische auszuweichen. Im Englischen haben wir vier Wörter, die die doch sehr unterschiedlichen Spielformen umreißen: *play, game, gambling, sports*.

Das deutsche Wort Spiel enthält eben den Begriff *gambling* genauso wie den Begriff *play*. Das macht die Sache einigermaßen schwierig.

Wenn ich über den Zusammenhang von Ritual und Spiel nachdenke, dann meine ich eben nicht, das Ritual sollte zu einem Glücksspiel (*gambling*) werden. Auch ein sportlicher Charakter wird uns beim Thema Ritual nicht weiterhelfen.

Ich möchte Ritual mit Spiel im Sinne von *play* verbinden. Diese Spielform ist das Spiel, bei dem in Freiheit Dinge gestaltet werden, seien es Rollen (Vater-Mutter-Kind-Spiel) oder Raumschiffe (aus Bauklötzen), bei dem mit Material experimentiert werden kann, bei dem ästhetische Erfahrungen gemacht werden können (*to play an instrument*). Für die Fruchtbarmachung des kreativen Spiels zur Entfaltung des Eigenen und für die pädagogische Umsetzung und Begleitung wurde vor allem in Deutschland eine Spielbewegung etabliert, für die ich den Namen *Playing Arts* erfunden habe.⁶

Die Grenzen von Spiel und Ritual

Ebenso wichtig wie über den Inhalt von Begriffen nachzudenken, ist es, ihre Grenzen zu kennen.

Es gibt Grenzen des Spiels und des Spielbaren. Wenn wir auch ein Ritual als ein in heiligem Ernst betriebenes Spiel im Sinne von *play* beschreiben können,⁷ so kann ein Ritual nicht gespielt werden im Sinne eines *als-ob*. Deutlich wird dies in folgendem Beispiel: Ein Gebet kann man nicht spielen. So sehr mich eine Aufführung des *Jedermann* auf dem Salzburger Domplatz auch jedes Mal ergreift, so peinlich bin ich doch berührt, wenn der Jedermann auf die Knie sinkt und das Vater Unser spricht. Es ist klar, er betet nicht wirklich, schließlich ist es eine Theateraufführung, der Schauspieler spielt Beten, und doch, ich bin jedes Mal peinlich berührt und bin froh, wenn es vorüber ist. Es ist nicht wirklich Beten und es ist nicht wirklich Schauspiel. Hier besteht eine nicht zu überwindende Grenze, dessen Vermischung einfach nur peinlich ist.

Auf der anderen Seite sind die Grenzen des Rituals dort gegeben, wo es in einer äußeren Form erstarrt ist und der innere Mitvollzug fehlt. Theologisch gesprochen können wir sagen: Gott braucht in seiner Vollkommenheit keine Rituale. Die Rituale sind für uns Menschen, weil wir einer äußerlichen Zeichenhandlung, oder anders gesagt, weil wir eines Spielelements bedürfen.⁸ Erst durch dieses Spielelement wird das Ritual für uns Menschen offen für den eigenen Mitvollzug.

⁵ Vgl. BULAND: Die Einteilung der Spiele nach ihren Freiheitsaspekten, 259–283.

⁶ Vgl. BULAND: *Playing Arts, Spiel, Pädagogik*, 99–110.

⁷ Vgl. KAMPER: *Spiel und Transzendenz*.

⁸ Vgl. hierzu GUARDINI: Vom Geist der Liturgie, vor allem das Kapitel *Liturgie als Spiel*.

Für den Gottesdienst können wir sagen: Der Einsatz von Spielelementen⁹ ist notwendig, um nicht zu „trocken“ zu werden und damit den Mitvollzug zu gefährden. Auf der anderen Seite muss das Spiel so weit eingegrenzt werden, um den heiligen Ernst des Rituals nicht zu gefährden.

Das Ritual als Spiel

Es ist bezeichnend, dass beim Sprechen über Liturgie das Spiel gleichsam notgedrungen ins Spiel kommt, wenn z.B. Christoph Freilingen schreibt:

„Liturgie ist rituell inszenierte Begegnung mit Gott. Auch mit den Mitteln der Sprache muss das göttliche Geheimnis ins Spiel gebracht werden, das letztlich nicht sagbar ist.“¹⁰

Oder um noch ein anderes Beispiel aus dieser Zeitschrift heran zu ziehen, in dem die Hilfskonstruktion „es spielen“ verwendet wird: „Liturgie ist Symbolhandlung. Symbole geben Anteil an etwas anderem, auch an einer anderen Wirklichkeit. Es spielen dafür verschiedene Sinnebenen und Ausdrucksformen eine Rolle. Im vordergründig Sichtbaren und Wahrnehmbaren sind ganz unterschiedliche Bedeutungen präsent. Das Nachvollziehen und Verstehen sind dann sehr komplexe Vorgänge.“¹¹

Dieses Beispiel zeigt einerseits, wie unvermeidlich das Thema Spiel bei einem Sprechen über Liturgie ist, es zeigt aber andererseits, wie wenig einem tatsächlichen Spielen vertraut wird. Das rührt wohl daher, dass der Spielbegriff so unklar ist (man will ja nun wirklich nicht in die Nähe von Glücksspielen kommen), und es noch kaum Ausbildungen in diesem Bereich gibt (was wäre z. B. die Kirchenmusik, wenn es keine kirchenmusikalische Ausbildung gäbe?).

Für die evangelische Kirche, die so sehr das Wort ins Zentrum rückt, ist geradezu natürlich die Sprache ein Einfallstor für Spiel, vor allem die dichterische Sprache. Nachdem er ein Stück Lyrik zitiert hat, schreibt Wolf-Rüdiger Schmidt: „So oder ähnlich [...] wird eine Liturgie der Zukunft in vielen kleinen, manchmal spielerisch-kreativen Schritten andere Begriffe und Bilder für das suchen und gebrauchen müssen, was die Tradition ebenso selbstverständlich wie oft nicht mehr voll nachvollziehbar als ‚Gott und sein Handeln‘ bezeichnet.“¹²

Das Ritual ist bereits in gewissem Sinne ein Spiel – wie wir jetzt wissen, ein Spiel im Sinne von *play*. Der christliche Gottesdienst ist ein großes Schauspiel vor Gott und zu Gottes Ehren. Das kann nun nicht mehr zu einem Spiel umfunktioniert werden, ein Spiel im Spiel macht keinen Sinn und wie oben beschrieben, ist ein gespieltes Gebet kein Gebet.

Was jedoch sehr wohl möglich ist und wozu es bereits vielfältige, sehr positive Erfahrungen gibt: Die Vorbereitung auf Rituale kann in ganz anderer Weise, nämlich als ein kreativ-schöpferisch spielender Prozess geschehen.¹³

Es ist deswegen so wichtig, dass die Vorbereitung zumindest ein Stück weit ein tatsächlich kreativ-schöpferisches Spiel ist, weil sonst – wir erleben dies ja ständig – immer wieder dasselbe nur in neuer Zusammensetzung gebracht wird.

⁹ Traditionell sind solche eher frei gestaltbaren Teile: die Kirchenmusik und die Liedauswahl, die Fürbitten und kleine szenische Spiele vor allem von Kindergruppen. Es wäre jedoch hier noch vieles möglich.

¹⁰ Lebendige Gemeinden finden ihre eigene zeitgemäße liturgische Sprache, 237.

¹¹ KRANEMANN: Liturgische Sprache, 241.

¹² SCHMIDT: Eine evolutionäre Perspektive in Predigt und Liturgie, 342.

¹³ Siehe die über viele Jahre gesammelten Erfahrungen in: DAIS / HÖSCHELE: Jugend-Kirchen-Räume.

Es ist hier nicht der Raum, dies näher auszuführen, nur so viel: Überall dort, wo Neues entstehen soll, sei es eine Erfindung, ein Kunstwerk oder eine neue physikalische Theorie, braucht es eine Phase des Spiels im Sinne von play, eine Phase, in der – im Bereich der ästhetischen Gestaltung – das Eigene sich Bahn brechen kann.

Ohne diese Spiel-Phase bleiben wir im Basteln stecken. Wir wissen immer schon ziemlich genau, was am Ende herauskommen wird.

Dies ist nun kein Gegenargument. Ein traditioneller und mit Erfahrung gemachter Gottesdienst ist eine wunderbare Sache. Es stellt sich aber die Frage, wie können mehr Menschen mit innerer Beteiligung dabei sein. Und dafür wäre ein möglicher Weg: In der Vorbereitung mit Menschen kreativ schöpferisch spielen und dann das, was sich im Spiel zeigt, für die Gestaltung aufgreifen, verdichten und in den Gottesdienst einbringen. Zugegeben, dies ist jetzt eine sehr verkürzte Beschreibung, aber Spielprozesse haben den Nachteil, nicht kurz beschrieben werden zu können, wenn überhaupt. Besser noch sind andere Formen der Dokumentation, wie Bild und Text, oder Video. Für all dies fehlt hier der Raum, so wichtig es auch wäre, konkrete Beispiele zu bringen. Es muss auf die weiterführende Literatur verwiesen werden. Viele interessante Beispiele von Spielprozessen sind in den Playing Arts Award Heften versammelt. Für unser Thema besonders interessant ist das Projekt „Das Martyrium des Stephanus, ein inszenierter Gottesdienst“ von Matthias Gräßlin. Dabei wurde mit Jugendlichen (viele von ihnen mit besonderen Bedürfnissen) das Thema Märtyrer auf kreativ-schöpferische Weise erspielt.¹⁴ Daraus ist dann die Gestaltung eines Gottesdienstes erwachsen, der als Fernsehgottesdienst für einige Furore gesorgt hat.

Zuletzt: Es ist klar, dass verschiedene liturgische Feiern einen verschieden großen Spielraum bieten. Besonders gut ließe sich das vorbereitende kreative Spiel bei den persönlichen Sakramenten wie Firmung, Eheschließung und bei speziellen thematischen Gottesdiensten einsetzen.

Kreativ-schöpferisch spielende Vorbereitung des Gottesdienstes

Es ist ein weit verbreiteter Irrtum, zu glauben, weil wir als Kind gespielt haben, so könnten wir auch als Erwachsene kreative Spielgruppen anleiten. Spielen braucht Können. Kreativ-schöpferisches Spiel anzuleiten und zu begleiten, braucht Gestaltungscompetenz.

Das wird sofort klar, wenn jemand andere Menschen im Geige-Spielen unterrichten möchte. Das setzt eigenes Können voraus. Mit diesem Können ist es eben im Bereich des kreativen Spiels nicht weit her. Im Studium der Theologie gibt es zwar eine liturgische Ausbildung, es wird jedoch kaum bis gar nicht thematisiert, wie wir andere Menschen ins Spiel bringen können, um gemeinsam im Spielen eine Gestaltung des Gottesdienstes zu finden. Dazu bräuchte es eben in kreativem Spiel geschulte Priester und Diakone, im Idealfall ausgebildet als Playing Artist.¹⁵ Eine pensionierte evangelische Pastorin hat nach einem *Playing Arts-Sommeratelier* einmal gesagt, das hätte sie in ihrer Studienzeit kennenlernen sollen, dann hätte sie vieles anders und vor allem lebendiger gemacht.

¹⁴ Siehe meine Laudatio in BULAND: Playing Arts Award 1999, o.S.

¹⁵ Infos zu dieser kreativ-schöpferischen Spielbewegung, die vor allem in Deutschland aktiv ist, sind zu finden auf der Website: www.Playing-Arts.de, sowie RIEMER / STURZENHECKER (Hg.): *Playing Arts*.

Es bräuchte aber auch in kreativem Spiel geschulte pastorale Mitarbeiter/innen, Jugendgruppenleiterinnen und -leiter, Religionslehrerinnen und Religionslehrer.

Eine erfreuliche Entwicklung ist die Etablierung von Ausbildungen in dieser Richtung. Die Kirchlich-Pädagogische Hochschule Wien/Krems z. B. bietet einen Masterlehrgang *Gruppe spielend gestalten* an, der wird jedoch gerade von den kirchlich tätigen Menschen – noch – kaum wahrgenommen wird.

Es liegt also vieles im Argen. Gerade das Spiel, das ein wunderbares Tor für eigene innere Beteiligung wäre, wird kaum beachtet, oder schlimmer noch, es wird unprofessionell eingesetzt. Dies führt dann zum Gegenteil dessen, was erreicht werden soll. Ich möchte ausdrücklich nochmals vor dem Irrglauben warnen, Spiel sei etwas, das ohnehin jeder kann, das daher von jedem (in diesem Fall nur die männliche Form) angeleitet werden könnte.

Lichtblicke zum Schluss

Die Sehnsucht der Menschen, ihrem spirituellen Weg und ihrem religiösen Glauben einen gemeinschaftlichen Ausdruck zu geben, ist ebenso wenig auszurotten wie das Spielen. Beides ist wesentlicher Teil des Menschseins. Was sich ändert, das sind die Formen. Diese ändern sich langsamer oder schneller, aber sie ändern sich. Auch der durchschnittliche Gottesdienst sah vor 100 Jahren noch ganz anders aus als heute. Und in 100 Jahren werden sich einige der heute futuristisch wirkenden Formen etabliert haben. In allen Bereichen, auch in der Vorbereitung der Gottesdienste, wird viel mehr mit spielerischen Mitteln gearbeitet werden (um es einmal so ausdrücken, obwohl mir die Wendung *mit spielerischen Mitteln arbeiten* etwas schräg vorkommt, aber sie passt zu unserer Gesellschaft).

Warum bin ich mir da so sicher? Weil wir mit unserem bisherigen Vorgehen, sei es in der Schule, sei es in der Kirche, viel zu ineffizient, zu einfallslos, zu wenig kreativ sind. Als reiche Gesellschaft können wir es uns leisten, einige Zeit lang ein ineffizientes Schulsystem zu unterhalten und eine einfallslose Kirche, die die Menschen nicht mehr begeistern kann, aber dieser „Luxus“ des Sich-Nicht-Verändern-Müssens wird nicht mehr lange erschwinglich sein. Spätestens dann müssen wir auf effizientere, auf kreativere Mittel zurückgreifen, – unter anderem auf das kreativ-schöpferische Spielen. Da wir in Österreich ein universitäres Institut für Spielforschung haben, da die Playing Arts-Bewegung in Deutschland und auch die Spielbus-Bewegung seit Jahrzehnten sehr viele Multiplikatorinnen und Multiplikatoren ausbildet, sind sowohl das Wissen als auch die ausgebildeten Menschen vorhanden, um schnell und kompetent eine Erneuerung aus dem Geiste des Spiels in Gang zu setzen. Sie müssen lediglich ihre Freiräume bekommen. Und sie werden sie bekommen, einfach weil es nicht mehr anders geht.

In dieser Zuversicht wünsche ich uns viele Gottesdienste und liturgische Rituale gestaltet im kreativ-schöpferischen Spiel und mit tiefer innerer Beteiligung.

Literatur

- BULAND, Rainer: Die Einteilung der Spiele nach ihren Freiheitsaspekten, in: BAUER, Günther (Hg.): *Homo ludens, der spielende Mensch*. Band 7. München 1997, 259–283.
 - DERS. (Hg.): *Playing Arts Award 1999*, Salzburg 1999.

- DERS.: Playing Arts, Spiel, Pädagogik, in: RIEMER, Christoph / STURZENHECKER, Benedikt (Hg.): Playing Arts. Gelnhausen 2002, 99–110.
 - DERS.: Spiritualität und Spiel, Gemeinsamkeiten und Entwurf einer Theologie des Spiels, in: BAIER, Karl (Hg.): Handbuch Spiritualität, Zugänge, Traditionen, interreligiöse Prozesse. Darmstadt 2006, 347–364.
 - DERS.: Gottesdienst und ästhetisches Gestaltungs-Spiel, theologische Begründungen und praktische Voraussetzungen, in: TIEMANN, Hans-Hermann: Situationsgerecht Gottesdienst feiern, zur Verbesserung liturgischen Handelns. Bielefeld 2009, 514–537.
- DAIS, Petra / HÖSCHELE, Robby: Jugend-Kirchen-Räume. Magazin für mehr Jugendkirche in Kirchenräumen. Stuttgart 2014.
- GUARDINI, Romano: Vom Geist der Liturgie. Freiburg 1957.
- KAMPER, Robert: Spiel und Transzendenz. Eine Untersuchung über den Transzendenzbezug des Phänomens Spiel. Dissertation der Universität Wien 1994.
- KRANEMANN, Benedikt: Liturgische Sprache – nicht alltäglich und doch verständlich, in: Heiliger Dienst 68. 2014, 240–248.
- „Lebendige Gemeinden finden ihre eigene zeitgemäße liturgische Sprache“. Ein Schreibgespräch [zwischen Dorothea SCHWARZBAUER-HAUPT und Christoph FREILINGER], in: Heiliger Dienst 68. 2014, 234–239.
- SCHMIDT, Wolf-Rüdiger: Eine evolutionäre Perspektive in Predigt und Liturgie? Veränderungen des Weltbildes werden ihren Niederschlag finden müssen, in: TIEMANN, Hans-Hermann: Situationsgerecht Gottesdienst feiern, zur Verbesserung liturgischen Handelns. Bielefeld 2009, 333–343.
- STURZENHECKER, Benedikt / RIEMER, Christoph (Hg.): Playing Arts. Impulse ästhetischer Bildung für die Jugendarbeit. Weinheim, München 2005.