

Luther spielen? Luther spielen!

Bericht über eine ungewöhnliche Preisverleihung

Von Martin Treu

Traditionellerweise schreibt die Bundeszentrale für politische Bildung Wettbewerbe für Schulklassen aus. Für 2017 gab es neben elf anderen auch ein Thema zum Reformationsjubiläum. Unter dem eher gewöhnungsbedürftigen Titel „Wer nicht wagt, der nicht gewinnt“ wurden die Klassenstufen vier bis elf aller Schulformen eingeladen, ein Brettspiel zum Thema Luther und die Reformation zu gestalten.¹ Bis zum 31. Dezember 2016 gingen mehr als 120 Einsendungen ein, von denen dreißig mit Sach- oder Geldpreisen prämiert wurden.

Als sachkundigen Partner hatte sich die Bundeszentrale das Deutsche SPIELEMuseum, Chemnitz e. V. gesucht, eine in Deutschland insofern singuläre Einrichtung, als nicht Spielzeug an sich, sondern 40.000 Spiele den Schwerpunkt der Sammlung bilden, wobei Kartenspiele in der Minderheit sind.² In dessen Räumen wurde am 11. März 2017 eine Sonderausstellung mit den Spielen der Preisträger eröffnet. Dazu war auch die Luther-Gesellschaft wegen eines Grußwortes angefragt worden. Dieser Einladung bin ich aus zwei Gründen gern gefolgt. Zum einen meine ich, dass unsere Gesellschaft gut beraten ist, jede Möglichkeit zu nutzen, ihre Arbeit in den unterschiedlichsten Kreisen öffentlich vorzustellen und gerade auch mit Blick auf ihr hundertjähriges Bestehen im Jahr 2018 dafür zu werben.

Der andere Grund wurde erst klar, als ich im Vorfeld der Veranstaltung Luthers Äußerung zu Spiel und spielen durchging. Auch auf diesem Feld sollte die Reformation Änderungen herbeiführen. Im Rahmen seiner Zeit blieb Luther mit der Bevorzugung von Musik und ritterlichen Spielen vor allem, aber nicht nur für den Adel, im Vergleich zu sinnloser Zeitvergeudung durch Glücksspiel und Alkoholkonsum.³ Unproblematisch erschien ihm auch das Schachspiel. Er kannte dessen Regeln; ob er ein guter Spieler war, ist nicht überliefert. Ähnliches gilt auch für Dame und Mühle. Diesen Spielen gemeinsam ist, dass gewöhnlich nicht um Geld gespielt wurde.

Das verhielt sich mit Würfeln und Spielkarten anders. Würfel, auch gezinkte, sind seit der Antike bekannt. Spielkarten dagegen, ausdrücklich als Gebetbuch des Teufels bezeichnet, werden erstmals in einer Berner Quelle von 1367 für das Abendland benannt. Mit der Erfindung des Buchdrucks fanden die Drucker zumindest zwei lukrative Aufgaben: Ablassbriefe und Spielkarten.

¹ www.bpb.de/presse/233770/themen-die-schueler-bewegen [12.7.2017].

² S. www.deutsches-spielemuseum.eu [12.7.2017].

³ Vgl. WA.TR 3, 339, Nr. 3470.

Das sogenannte Hofänterspiel von 1450 gilt als das älteste und bestand aus handkolorierten Holzschnitten.⁴

Luthers Reaktion gibt die Veränderungen durch die Reformation so wieder:

„Das Spielen mit Karten und Würfeln ist extrem häufig. Als ich jung war, waren alle Spiele verboten: Man ließ Kartenmacher und Pfeifer nicht zum Sakrament gehen und zwang alle, die an Spielen, Tänzern, Turnieren teilgenommen hatten, das zu beichten. Aber jetzt ist das aufs höchste verbreitet. Man verteidigt es als Übung des Verstandes.“⁵

Deutlich wird, dass mit der Reformation eine gewisse Liberalisierung eingetreten ist. Melanchthon sieht dies bei seiner Burse ähnlich, so lange nicht um Geld gespielt wird. Dieses Verbot bleibt. Aus Luthers Äußerungen ist allerdings nicht mit Sicherheit zu erheben, ob diese Entwicklung seinen Beifall findet. Als ein Beispiel für die Säkularisierung der Welt durch die Reformation kann Luthers Haltung zum Spiel aber mit Sicherheit dienen.

Einen weiteren Themenkomplex bildet für Luther die Vorstellung von der Welt als Spiel und Gott als Spieler:

„So kommt unser Herr Gott und schlägt mit dem Taus (dem Luther) den Papst, den großen König, der da liegt.“⁶

„Wenn ich reich wäre, würde ich mir ein goldenes Schachspiel und silberne Spielkarten anfertigen lassen, um daran zu erinnern, dass Gott mit den Fürsten spielt wie mit Karten.“⁷

„Denn Königreich, Kaisertum und Herrschaften sind unseres Herr Gotts Schachspiel.“⁸

Luther unterscheidet also nicht prinzipiell zwischen Strategie- und Glücksspiel. Seine eigene Rolle sieht er dabei als Daus, also als As, der höchsten Karte im Spiel. Auch so konnte er sein reformatorisches Sendungsbewusstsein artikulieren.

Diese Grundzüge des Grußwortes fanden freundlichen Beifall und regten im kleineren Kreis zu Gesprächen an. Bemerkenswert war, mit welchem Eifer und Einfallsreichtum die Schulklassen ihre Spiele gestalteten. Einen Sonderpreis erhielt eine Schule für Sehschwache, die ein barrierefreies Spiel entworfen hatte. Ein Wermutstropfen bildet die Tatsache, dass keins der vorgestellten Spiele seinen Weg in den Handel finden wird. Dies ist umso bedauerlicher, als sich das kommerzielle Spiel „Luther“ des Kosmos Verlages (Autoren: Erika und Martin Schlegel) als überkomplex in der Anlage und wenig dauerhaft in der Ausführung erweist. Dass schließlich der erste Preis für die 7. Klasse der Mittelschule Garching an der Alz in einer Klassenfahrt nach Bonn (!)

⁴ S. <https://de.wikipedia.org/wiki/Spielkarte> [12.7.2017].

⁵ WA.TR 3,377, Nr. 3526a; Übersetzung M. T.

⁶ WA.TR 6, 32, Nr. 6545.

⁷ WA.TR 1, 491, Nr. 971.

⁸ WA.TR 5, 507, Nr. 6136.

bestand, zeigt nur, wie viel Arbeit in puncto öffentlicher Wirksamkeit noch auf die Luther-Gesellschaft wartet.

Dr. Martin Treu, Geschäftsstelle der Luther-Gesellschaft, Collegienstraße 62,
06886 Wittenberg; E-Mail: karl.thust@arcor.de