



Abteilung: Gesellschaft und Religion Redaktion: Anne Winter
Sendereihe: Lebenswelten Autor/-in: Ulrich Land
Sendung: 26.12.2022 Sendezeit: 9.03 -9.30 Uhr/rbbkultur

Eine Produktion des SWR

Dieses Manuskript ist urheberrechtlich geschützt; eine Verwertung ohne Genehmigung des Autors ist nicht gestattet. Insbesondere darf das Manuskript weder ganz noch teilweise abgeschrieben oder in sonstiger Weise vervielfältigt werden. Eine Verbreitung im Rundfunk oder Fernsehen bedarf der Zustimmung des RBB (Rundfunk Berlin-Brandenburg).

Lebenswelten

Spielen ist keine Spielerei - sondern auch Glaubenssache

SprecherInnen: Dorothea Gädeke und der Autor

Ton: Nicole Jörg

Redaktion: Nela Fichtner

Musik, darauf:

O-Ton Steffen Schorn

Spielen für mich ist eigentlich, naja, 'ne lustvolle Art, etwas auszuprobieren. Angetrieben von einer enormen eigentlich un//endlichen kreativen Kraft.

O-Ton 1:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Baigal: Spielidee und Spielziel: Als Luthers Zeitgenossen treten die Spieler in seine Fußstapfen

Atmo 1:

Kindergottesdienst, Vorfeld

Kinder sortieren sich, probieren die Instrumente aus

Er:

Michaelskirche in Heidelberg. Thema: Moses' Gebotstafeln.

Sie:

In der Spiel- und Bastecke werden flache Tonschindeln zum Beschriften und Verzieren ausgeteilt.

O-Ton 2:

Kindergottesdienst, Kinder in der Bastecke 1

Gerumpel der Tonschindeln auf den Tischen, Kinder quasseln beim Beschriften und Verzieren der Gebotstafeln

Kind: Töte nicht! Gemurmelt

Kind: Ehre deine Eltern! Gemurmelt Ach so! Gelächter, Gemurmelt

Sie:

Kein geringerer als Albert Einstein wird mit dem denkwürdigen Satz zitiert: "Gott würfeln nicht."

Atmo:

Würfel

O-Ton 3:

Beatrix Cunningham: Begrüßung

Ich begrüße euch alle hier heute Morgen endlich wieder in der Kirche St. Michael zu unserm ökumenischen Kindergottesdienst ...

O-Ton 4:

Bernhard Löhlein

(SpieleJurorBernhardLöhlein.wav, 3:55)

Würfel ist ja dieses schicksalhafte Ausgesetztsein.

Sie:

Und das ist bekanntlich nicht Gottes Ding. Sagt Bernhard Löhlein, Theologe und Sprecher der Jury "Spiel des Jahres".

Er:

Das Anliegen des Christengottes ist vielmehr, dass der Mensch selbst Verantwortung übernimmt. Wovon das Spielen sich klipp und klar absetzt. Und wenn man sich dessen bewusst ist, spricht auch nichts gegen Würfel.

O-Ton 5.:

Bernhard Löhlein

(SpieleJurorBernhardLöhlein.wav, 4:33)

Gott freut sich, wenn der Mensch spielt.

Er:

Weil die Menschen so lange keine Dummheiten oder Bosheiten anstellen können. Oder eben allenfalls im Spiel.

O-Ton 6.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

(LutherSpiel2.wav, 2:38)

Dulguun: Zwei, eins, vier, fünf, sechs. Sechs.

Baigal: Wieso zwei, eins, vier? Häh?

Dulguun: Ist noch zu schwierig für dich.

O-Ton 7.:

Jens Junge

Religion ist ja ähnlich wie ein Spiel, vermittelt uns Sicherheit, Geborgenheit, Orientierung, Überschaubarkeit.

Sie:

Jens Junge, Spielexperte aus Berlin.

Er:

So hatten die ersten archäologisch belegten Brettspiele ausnahmslos alle einen spirituellen, religiösen Hintergrund.

O-Ton 8.:

Jens Junge

Ob das das Königsspiel von Ur oder das Pachisi ist, ja?, heute hier in Deutschland bekannt als "Mensch ärgere dich nicht", es geht immer darum, dass sie den Lebenslauf symbolisieren, immer das Ziel haben, neben irgendwelchen Gottheiten Platz zu nehmen oder eben in einem schmerzfreien Nirwana anzukommen ...

Sie:

... alle Vier ins "Häuschen" zu würfeln, wo sie ihre Ruhe haben ...

O-Ton 9.:

Jens Junge

... rauszukommen aus den Schmerzen halt des irdischen Lebens.

Er:

Das Spiel ist ein Ausflug, ein Trip raus aus dem Normalen.

Sie:

Während der Mensch "*Mensch ärgere dich nicht*" spielt und mal wieder rausgeschmissen wird, zurück auf Anfang, tritt das reale Mobbing im Büro einen Schritt zurück.

Er:

Stattdessen taucht man ein in exotische, in kosmische, in fantastische Welten ...

Sie:

... taucht ab ...

Er:

... taucht durch die historischen Dimensionen und landet ...

Sie:

... indem man den Start-Button anklickt oder ein Spielfeld aufklappt und die Würfel

schüttelt, ...

Er:

... landet man in der Steinzeit, bei den alten Ägyptern, den Griechen ...

Sie:

... legt sich als Cäsar mit den Germanen an, als mittelalterlicher Raubritter mit den reichen Pfeffersäcken ...

Er:

... man trifft sich mit Alians, mit Gladiatoren und Märtyrern, mit den Göttern der Inkas ...

Sie:

... mit Engeln, Teufeln und allen Heiligen.

Sie:

Bei etlichen - analogen wie digitalen - Spielen dienen religiöse Inhalte als Kulisse. Als Prägestempel fürs Spieldesign.

O-Ton 10.:

Jens Junge

Dass ich ein Sektenführer sein kann, dass ich in eine religiöse Rolle reinschlüpfe und versuche, meine Jünger, meine Gefolgschaft durch irgendwelche Krisen zu bringen, oder wenn ich dort mit Ewigkeitserwartungen, mit Engeln und Feen und sonstigem unterwegs bin, da ist religiöser Content, der da indirekt halt mit reinfließt.

Sie:

Oder direkt. Beispiel: "Luther - Das Spiel".

Er:

Ein Spiel, das 2017 das Licht der Welt erblickte. Als sich zum 500sten Mal jährte, dass Martin Luther seine 95 Thesen wider die Ablasspraxis ans Wittenberger Kirchenportal nagelte.

O-Ton 11.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Baigal: Hach, du bist so lahm wie 'ne Ente. //

Dulguun: Ouh, mein Gott, ich bin voll die Coole! Dann hab ich Martin Luther. Ich hab am meisten. Hähähähä. Ähm?

Baigal: Haah!

Dulguun: Wo sind noch Menschen?

Baigal: Überall sind Menschen.

Dulguun: Nein!

Baigal: Doch!

O-Ton 12.:

Bernhard Löhlein

Andererseits gibt es dann wieder Spiele, wo Menschen aufeinander achten müssen, empathisch reagieren müssen ...

Sie:

... wo das Religiöse unterschwellig, sozusagen als ethischer Wert transportiert wird, ohne dass es beim Namen genannt würde.

O-Ton 13.:

Bernhard Löhlein

Wo man auf jeden in der Gruppe achten muss, denn jede Person trägt zum gemeinsamen Gewinnen des Spieles bei.

Sie:

Zum Beispiel bei den derzeit sehr beliebten Escape-Spielen ...

Er:

... bei denen es oftmals darum geht - daher der Name "Escape" -, aus einer brenzlichen Situation zu entkommen ...

Sie:

... und zwar gemeinsam; nicht einer gegen den andern!

Er:

Spiele, die auf den Augenblick ausgelegt sind, die auf richtiges Handeln im Hier und Jetzt zielen ...

Sie:

... die man nur einmal spielen kann. Da sie, indem sie gespielt werden, sich selbst auflösen: Karten werden zerrissen, der Spielkarton zerschnitten.

O-Ton 14.:

Jens Junge

Das Mittelalter-Setting ist sehr beliebt.

Sie:

Beispiel: "The Witcher", ein digitales Actionspiel mit einem Hexer als Superhelden.

O-Ton 15.:

Jens Junge

Wie ich eben in dieser mystischen Welt unterwegs bin und natürlich das Böse zu bekämpfen habe. Da stecken sehr viele Glaubenssätze drin, dass man, fast wie Religionsstifter, unterwegs ist und Jünger des Guten letztendlich ist.

Sie:

Auf sehr mäßigem Comic-Niveau geistert seit 2019 ein Jesus über die Computer-Bildschirme in einem Spiel, das unter dem Titel "The Secrets of Jesus" firmiert und sich anpreist als ...

Er:

"Point & Click Adventure: Was wäre, wenn Jesus seiner Kreuzigung entkommen wäre? Würde er [...] mit seiner großen Liebe eine Familie gründen? Schlüpf einfach in seine Rolle und finde es heraus!"

Sie:

Noch mehr interaktiven Erlebnischarakter verspricht "I am Jesus Christ". Ein digitales Spiel, das 2019 als "coming soon" angekündigt wurde, aber noch nicht auf dem Markt ist.

Er:

Wer wollte nicht immer schon mal Jesus spielen.

Sie:

Jesus sein!

Er:

"Du kannst versuchen, die Welt zu retten - so wie Er es getan hat. Bist du bereit, den Teufel in der Wüste zu bekämpfen und Kranke zu heilen?"

Sie:

Und am Ende dann nehmen die Gamer den Leidensweg auf sich und lassen sich ans Kreuz schlagen.

Sie:

Das Spiel will die Firma PlayWay S.A. auf den Markt bringen, die ebenfalls ein Computerspiel mit dem Titel "Priest Simulator" ankündigt. Dabei sollen die User in die Sutane eines Priesters schlüpfen, Dämonen exorzieren, Messen zelebrieren und die Beichte abhalten. Auch dieses Spiel ist seit Jahren angekündigt, lässt aber auf sich warten.

Er:

Offenbar stellt sich die Sache nicht ganz so einfach dar. Immerhin eine Gratwanderung zwischen Blasphemie, spielerischem Nachempfinden, virtueller Religionsstiftung und drastischer Reduktion auf den Eventcharakter.

O-Ton 16.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Baigal: Oh Mann, mein ganzer Lebenssinn ist jetzt weg. Gar keinen Johann.

Dulguun: Oh, ich brauch den Johann. Du meinst Philipp.

Baigal: Nja. Du versaust echt meinen Tag! Wieso kriegst du so viele Punkte?

Sie:

Alles in allem sind Spiele mit dezidiert religiösen Inhalten in der digitalen wie in der analogen Spielewelt eher ein Nischensegment.

O-Ton 17.:

Jens Junge

Nicht die großen Kassenschlager. Weil grade halt eben das klassische kirchliche Vokabular nicht unbedingt ja den Mainstream mehr trifft.

O-Ton 18.:

Bernhard Löhlein

Ich würde sogar noch weiter gehen: Dass Spiele mit kirchlichen Themen, die die Neuzeit betreffen, so gut wie gar nicht mehr vorkommen. Kirche verschwindet aus den Spielen; weil Kirche in den letzten 10, 20 Jahren in Misskredit gekommen ist, und deswegen scheuen Verlage, kirchliche Themen in einem Brettspiel unterzubringen.

O-Ton 19.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Dulguun: Ah nee, warte! "Luther-Bild erweitern." Aber ich hab keine Karten. Zwei, fünf, fünf, fünf, fünf. Sieben.

Baigal: Du bist einfach schon da! Ich bin erst hier.

Dulguun: Opfer.

O-Ton 20.:

Bernhard Löhlein

Dieses Mysterische, dieses Geheimnisvolle, das nimmt man gerne auf, aber es ist dann die Vergangenheit.

Er:

Die biblischen Inhalte werden zu einer Fantasy-Welt, die man sich spielerisch "untertan macht", ...

Sie:

... sie werden auf Skandal und Action, auf den Thrillfaktor runtergebrochen.

O-Ton 21.:

Jens Junge

Ja, 's gibt auch wieder ein' Neustart.

Sie:

"Wenn du über Los kommst, ziehe 4000 Mark ein!"

Er: Nach dem Spiel ist bekanntlich vor dem Spiel.

O-Ton 22.:

Jens Junge

Das Spiel versucht, uns diese ansonsten unbegreifliche Welt begreiflicher zu machen und Muster und Ordnungen zu entdecken; spielen macht uns damit ja zufriedener, glücklich, gesund und schlau.

Sie:

Ein lustvolles Verwirrspiel erklärtermaßen, ein Witz mit Ansage. Jeder weiß, dass es ein Spiel ist, ein Ausstieg aus der Wirklichkeit. Ein vorübergehender.

Er:

Aber zu guter Letzt zieht man dem Rechner den Stecker. Beziehungsweise klappt das Spielfeld zusammen, schließt den Karton. Alle Dämonen und Glücksfeen sind wieder eingefangen, die Fantasiewelt verschwunden.

Sie:

Und doch wird die Spielwirklichkeit besonders dann interessant, wenn sie nah dran ist an der gelebten Wirklichkeit ...

Er:

... wenn man Typen und Weisheiten wiedererkennt ...

Sie:

... wenn man sich spielerisch mit Geschichten oder Sphären auseinandersetzt, die man auch aus dem Alltag kennt.

Er:

Dann gerät die klippklare Vereinbarung, dass das Spiel ein Spiel ist, schnell in Vergessenheit

...

Sie:

...und schon hat man sich mit den Spielhelden und -heldinnen so weit identifiziert, dass man selbst die Spielfigur wird - *ist!*

Er:

Dann steht einem plötzlich der Schweiß auf der Stirn, die Füße werden kalt, die Finger glitschig. Oder im Gegenteil: Glücks-prickeln sickert durch die Adern, breitet sich im ganzen Körper aus.

Sie:

Ob als Siegerin oder Verlierer, man ist emotional derart in den Bann gezogen, derart involviert, dass man das Spiel denn doch für bare Münze nimmt, dass das Spiel zur Quasi-Wirklichkeit wird.

Er:

Dann, genau dann hat das Spiel gewonnen.

Sie:

Für die Zeitspanne jedenfalls, in der man spielt.

Sie:

Vor mehr als 30 Jahren wurde das Spielen revolutioniert, indem es digitalisiert wurde. Computerspiele legten einen explosionsartigen Boom hin und drohten die analogen Spiele abzulösen.

Er:

Was sich nicht bewahrheitet hat. Gerade in den letzten Jahren erlebt das gute alte Brettspiel eine Renaissance und hat nun seinerseits Hochkonjunktur.

Sie:

Spielen ist vor allem ein soziales Phänomen. - Da ist das Brettspiel unmittelbarer.

Er:

Und es bringt einen auf direktem Weg raus aus der durch und durch computerisierten Alltagswelt. Ganz im Sinne des "*Digital Detox*", der digitalen Entgiftung. Das Handy bleibt wacker in der Tasche.

Atmo:

klimpernde Münzen

Sie:

Gut 40 Millionen analoge Spiele und Puzzle wandern laut dem 'Branchenverband Spielverlage' jährlich über den Ladentisch. Wobei der Verkauf von Spielen für Erwachsene 2020, im ersten Corona-Jahr, um fast ein Drittel gegenüber dem Vorjahr zunahm. Und jedes Jahr werden anderthalbtausend Spiele neu erfunden.

Sie:

Mit digitalen Games werden weltweit zur Zeit die größten Jahresumsätze der gesamten Medienbranche eingefahren: fast 150 Milliarden US-Dollar. Und Experten schätzen, dass 2025 bereits 200 Milliarden \$ drin sind. Während der weltweite Umsatz auf dem Kinomarkt bei etwa einem Zehntel dieser Summe liegt.

Er:

Dabei ist das Geschäft mit dem "digital Gaming" durch den Brettspiel-Boom nicht eingebrochen. *Beide* Bereiche weisen ansehnliche Wachstumszahlen auf.

O-Ton 23.:

Jens Junge

Das Durchschnittsalter bei den Brettspielen ist bei 37 Jahren. Also das sind viele intelligente, meistens eben auch wirklich, ja, studierte Menschen, die solche hochkomplexen Spiele lieben.

Sie:

Noch Anfang der Zweitausender Jahre gaben 16-jährige verpickelte Nerds vor verpixelten Bildschirmen das Klischee des Kommunikationskrüppels an der Kommunikationsmaschine ab.

Er:

Auch diese Spielerspezies, die kurzsichtig vorm nikotinklebrigen Monitor hing und mit angekauften Nägeln auf der Tastatur herumtrippelte, ist längst bei Ende 30, Anfang 40 angekommen.

Sie:

Und die Gamer-Szene deckt mittlerweile praktisch das gesamte Spektrum gesellschaftlicher Schichten ab. Zumal sowieso fast die Hälfte der Bevölkerung in Deutschland - zumindest gelegentlich - Videospiele spielt.

O-Ton 24.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Baigal: Hast mich extra nach hinten gemacht, ...

Dulguun: Nein, ich schwör.

Baigal: ... damit du gewinnen wolltest. Doch! Ich war ganz sicher hier! Und sie hat einfach mich ein Dings nach hinten gemacht. Und dann lacht sie noch, weil ich sie dabei erwisch hab. Oh, dafür willst du mir einen Punkt mehr geben. Das ist ja nett.

Dulguun: Aber ich bin trotzdem da.

Baigal: Das interessiert grad niemand. Mann, bin ich schlau.

Sie:

Homo ludens, der oder die Spielende ist auch nur ein Mensch.

Er:

Aber, sofern er oder sie gute Karten hat, können sie sich des Lebens freuen ...

O-Ton 25.:

Bernhard Löhlein

... einen Moment des Glücks, eine Ahnung von Himmel bekommen; aber natürlich auch

Niederlagen einstecken und Frustrationen erleben müssen, also da spiegelt sich dann das ganze Menschsein in so 'nem Spiel wieder.

Q-Ton 26.:

Bernhard Löhlein

Wenn ich nicht einverstanden bin mit dem Würfelwurf und ich knall dann alles hin, mach das Spiel kaputt, dann merkt man, dass dieser Mensch noch etwas lernen muss an Frustrationstoleranz. Aber ich glaube schon, dass man weiß: Das ist jetzt ein Spiel! 'S ist 'n Ventil! Damit ich im normalen Leben eben nicht so reagiere und einen gewissen Aggressionsabbau habe.

Q-Ton 27.:

Jens Junge

Im Spiel kommen all unsre Charaktereigenschaften viel schneller ans Tageslicht, also wie emotional stabil jemand halt ist, wie man mit Krisensituationen umgehen kann.

Sie:

Die entscheidende Frage: Kann er, kann sie verlieren?

Er:

Zeigt die Spielerin mit lockerem, andere teilhaben lassendem Vergnügen ihre Siegesfreude?

Q-Ton 28.:

Lars in der Bastelecke 2

Kriegst du was auf die Birne! freches Gelächter

Er:

Oder ergeht der Spieler sich in Schadenfreude, in ungeschöner Siegerarroganz?

Sie:

Oder schäumt man in tosender Rage? Wird die Spielverliererin zur Spielverderberin?

Er:

Dabei können sich Aggressionsausbrüche bevorzugt bei digitalen Spielen Bahn brechen. Denn dabei umgibt die User der Schildkrötenpanzer der Anonymität.

Sie:

Es sind und bleiben wenig verbindliche, eben technikvermittelte soziale Beziehungen.

Er:

Ohne die berühmten Zwischentöne von Gestik und Mimik, die für eine gelungene Verständigung bekanntlich nicht unwesentlich sind.

Er:

Als sich in den 1990er Jahren das digitale Gaming rasant ausbreitete, stieß diese neue Form des Spielens, die sich vom Familien-, vom Vereins- und vom Gemeindeleben gleichermaßen abkoppelte, auf große Skepsis.

Sie:

Die Nerd-Vereinsamung jedoch wurde gnadenlos überschätzt. Selbst bei exzessivem Digitalspielen kam und kommt das prophezeite Computer-Zölibat nur vereinzelt vor. Bei Spielern und Spielerinnen mit ohnehin hoher Suchanfälligkeit.

Er:

Was im Moment eher zum Problem wird, ist das so genannte "toxische Gaming". Wo sich die Spielenden nur noch "haten", anbrüllen und versuchen, sich gegenseitig fertig zu machen.

Sie:

Wo das Videospiele dann tatsächlich zu den digitalen Gärtöpfen des Hasses gezählt werden muss.

Er:

Und wo die Ballerspiel-Debatte der 90er Jahre wieder auf den Plan gerufen wird, die die grassierende Computerspielwelle für die Verrohung einer ganzen Generation verantwortlich machen wollte.

Sie:

Nicht zuletzt, da sie von der Kanzel herab gern befeuert wurde, will die Diskussion bis heute nicht verstummen.

Sie:

Erfurt, Gutenberg-Gymnasium. April 2002. Ein 19-Jähriger erschießt sechzehn Menschen. Und schließlich sich selbst.

Er:

Kaum dass man ihn als emsigen User so genannter Ego-Shooter-Spiele identifizierte - bei denen der Spieler aus der Ichperspektive heraus seine Spielgegner niederschießt -, war über Nacht aus der Ballerspiel-Debatte die *Killerspiel*-Debatte geworden.

O-Ton 29.:

Bernhard Löhlein

(SpieleJurorBernhardLöhlein.wav, 38:32)

Der Junge hat ja nicht nur Ballerspiele gemacht. Der hat ja auch andere Erlebnisse oder Erfahrungen gemacht, die sich zutiefst in seiner Seele eingepägt haben. Nein, das ist ein Ventil!

Er:

Erst vor kurzem wurde ein weiteres Kapitel der Dämonisierung des digitalen Spielens aufgeschlagen.

Sie:

Halle an der Saale, Oktober 2019. Ein Neonazi versucht, sich gewaltsam Zugang zur Synagoge zu verschaffen, scheitert und erschießt zwei Passanten.

Er:

Als sich zeigte, dass der Attentäter leidenschaftlicher Computer-Spieler war, stellte der damalige Bundesinnenminister Horst Seehofer umstandslos "die Gamer-Szene" unter Generalverdacht.

Sie:

Hingegen konnte durch mehrere wissenschaftliche Studien nachgewiesen werden, dass der Konsum von gewalttätigen Videospiele nicht zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft führt.

Er:

Der kaum abzustreitende Hang zu Angriffslust und männlicher Großklappigkeit in Teilen der Gamer-Szene macht noch keine Terroristen. Spielt im Gegenteil der Triebabfuhr in die Karten und *verhindert* damit womöglich das ungezügelte Ausleben hochkochender Aggressionen.

Sie:

Gewalttätige Verhaltensweisen haben immer ein ganzes Bündel Ursachen geschultert.

Er:

Keine Frage: Verletzte Menschen mit tiefgründig wurzelndem Aggressionspotenzial spielen auch. Aber die Ursache dafür, dass sich gewaltsame Verhaltensweisen durchsetzen, liegt nicht im Spiel. Nicht in der Fantasiewelt, sie liegt in der Erfahrungswelt. Sie reicht tiefer als jedes Spiel und ist weit komplexer.

O-Ton 30.:

Jens Junge

Spiel ist Katharsis. Dass ich mal im Spiel so sein darf, wie ich das sonst im echten, realen, kontrollierten Leben nicht bin.

Sie:

"Der tut nichts, der will nur spielen!"

Er:

Ganz grundsätzlich ist Spielen - ob digital oder analog - immer auch ein Spiel mit den Extremwetterlagen des Gemüts. Kann Zornausbrüche entfesseln, zu gnadenloser Schimpferei führen, zum Einreißen der Fassaden aus gesellschaftlich einjustierten Konventionen.

O-Ton 31.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Baigal: Musst du unbedingt dahin, wo ich stehe? Du willst doch nur mein Porträt klauen. Und dann noch Punkte sammeln.

Dulguun: Häh, nein! Ich hatte ja zweimal dieses Freiheit-Ding.

Baigal: Jajaja. Wer's glaubt.

Dulguun: Mach!

Er:

Die Spielerin, der Spieler kann dem freien Spiel der Kräfte frönen...

Sie:

... lässt Inseln aus den tosenden Fluten entstehen ...

Er:

... gründet Dörfer und Städte und errichtet ein Imperium aus eigenen Straßenzügen und Immobilien.

Sie:

Man ist der Schöpfer, die Schöpferin.

Er:

Einfach grandios. Einfach göttlich!

Er:

Wie klein die Welt ist! Winzig. Passt als Miniatur auf ein Stück Pappe von 60 x 80 cm.

Sie:

Reduziert auf zwei Dimensionen, auf eine überschaubare Fläche.

O-Ton 32.:

Jens Junge

(SpieleexperteJensJunge.wav, 1:37)

Jedes Spiel ist ja eine Abstraktion des echten Lebens.

Er:

Eine Miniaturisierung von Welt. Die eben diese verfügbar macht. Man kann sie auspacken und auffalten und wieder einpacken. Kann walten und kann schalten. Auch als Anna und Otto Normalverbraucherin. Man muss nicht Fürstin oder Kranführer, nicht Traumschiffkapitän oder Bundeskanzlerin sein.

Sie:

Ermächtigung im Spiel.

Er:

Und als Krönung: der göttliche Blick von oben auf die Spielfeldwelt. Aus der Himmelperspektive des Herrschers auf die verspielte Welt als Wille und Vorstellung.

O-Ton 33.:

Kindergottesdienst, Kinder in der Bastelecke 1

Kindergequassel, Geraschel, Gemurmel
Nicht so schubsen, Alter! Gemurmel, Gerumpel

Q-Ton 34.:

Bernhard Löhlein

Klar, es ist auch ein Produkt der Freizeitindustrie; da sollte man jetzt die Latte nicht zu hoch heben und dem Spiel eine zu edle Botschaft zumuten, ist ein Spiegelbild der Gesellschaft ...

Sie:

Nicht nur ein Brennglas der Seele, sondern auch ein Brennglas des Umfelds, in dem eben diese Seele agiert und kommuniziert.

Q-Ton 35.:

Jens Junge

Sie heißen ja auch "Gesellschaftsspiele"!

Sie:

Beispiel "Monopoly": ...

Er:

Gerade von Kindern und Jugendlichen zu wirtschaftswunderlichen Zeiten oft tagelang gespielt.

Er:

Wo der ökonomische Restart nach dem Zweiten Weltkrieg durchexerziert wurde. Mit Bündeln von Spielgeldscheinen, auf denen eine Lok in die Zukunft dampfte.

Q-Ton 36.:

Bernhard Löhlein

Immer im Kreis rumlaufen, kaufen oder nicht kaufen.

Sie:

Es gibt nur ein einziges Ziel: Geld anhäufen. Nichts weiter!

Er:

Doch!: Die andern plattmachen.

Q-Ton 37.:

Jens Junge

Monopoly legt halt die Wirkmechanismen des Kapitalismus schonungslos offen. Dass also innerhalb von 10 Minuten der Zufall ja darüber entscheidet, ob ich gewinne oder nicht, wenn ich nicht die dunkelblauen oder die dunkelgrünen Straßen da halt habe, dann weiß ich: Ich kann nur verlieren.

Sie:

Bloß eine Frage der Zeit.

Q-Ton 38.:

Jens Junge

Und das Leiden geht dann über zwei, drei Stunden, bis man pleite ist; also diese ungleiche Eigentumsverteilung auch im kapitalistischen Wirtschaftssystem wird ja in diesem Spiel grandios offengelegt.

Sie:

Und so zeigt sich der religiöse Hintergrund dieses Wirklichkeitsspiels als: Antimodell. Bar jeder christlichen Moral.

Er:

Der Götzendienst an Gott Mammon wird exerziert, Immobilien-Hai-Verhalten kultiviert. Ganz

analog. In Präsenz.

Er:

Ohne jede Schamesröte wird die Maxime hochgehalten, dass der Stärkere, der Reichere recht hat. Und das Recht hat, die Mitspielenden zu vernichten, ...

Sie:

... dass der, der einmal reich ist, weitere Reichtümer erwürfeln wird. Safe!

O-Ton 39.:

Jens Junge

Was in der Bibel halt drin steht, im Korintherbrief ...

Sie:

"Jeder soll in dem Stand bleiben, in dem ihn der Ruf Gottes getroffen hat."

(1 Kor 7, 20)

O-Ton 40.:

Jens Junge

Dass man das ertragen soll, wohin einen Gott gestellt hat. Dass man den Stand, in dem man geboren wird, nicht infrage stellen soll, welche Gesellschaftsregeln da grade mit mir spielen, das ist also gottgefällig, auch zu leiden.

Er:

Ohne Wehklagen.

O-Ton 41.:

Jens Junge

Das Glück kommt erst später im Paradies. Das ist schon 'ne harte Aussage, und genau das bedient natürlich auch Monopoly.

Er:

Eine Durchlässigkeit zwischen der Spitzen- und der Verliererposition ist nicht vorgesehen, eine Veränderung der Verhältnisse unmöglich.

Sie:

Mithin ein äußerst affirmatives Spiel, das die gesellschaftlichen Ausschlussverfahren betreibt und bekräftigt. Ohne Gnade.

O-Ton 42.:

Bernhard Löhlein

Theologisch gesehen, muss ich natürlich sagen: Es ist ein Spiel! Und warum soll man nicht in einem Spiel mal Dinge ausprobieren, die man im wahren Leben nicht macht?!

Sie:

Denn immerhin macht dieses grausame Spiel höllisch Spaß.

O-Ton 43.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Dulguun: "Der Ablasspre//diger Johann Tetzel soll geworben haben: Sobald das Geld im Kasten klingt, die Seele in den Himmel springt." Aber Luther hat doch gesagt, dass es Schwachsinn ist.

Baigal: Woher weißt du sowas? Kannst ja echt schlau sein, wenn du willst.

Sie:

Das Spiel als Stütze der Gesellschaft einerseits. Und andererseits ...

Er:

... kaum hat man die Würfel in der Hand, ist man nicht mehr der Angestellte im Loser-Modus, sondern King! Kann machtvoll eingreifen. Kann Dinge erreichen, die man in der Wirklichkeit nie wird erreichen können.

O-Ton 44.:

Jens Junge

Das ist ja auch grad die Kraft des Spielens, auch Machtverhältnisse auf den Kopf stellen zu können ...

Er:

... und einen spielerisch ausprobieren zu lassen, wie es ist, wenn man den Machthebel selbst bedient.

Sie:

Indem man die Lampe überm Spieltisch einschaltet, blendet man den Alltag aus ...

Er:

... steigt aus als Spieler, als Spielerin aus den Niederungen des Jammertals in die Arena der Stellvertreter-Challenge ...

Sie:

... schiebt die real existierenden Sorgen zur Seite, tummelt sich virtuos in der Scheinwelt. Umgeben von Fantasiefiguren, die einen zwingen, sich mit Problemen zu befassen, die man gar nicht hat ...

Er:

... die aber die realen Probleme in den Schatten treten lassen.

Sie:

"Panem et ludos" - "Brot und Spiele".

Er:

Schon die alten Römer wussten um die herrschaftsstärkende Kraft der Spiele ...

Sie:

... wussten, dass das Spiel als exzellentes Ablenkungsmanöver die Verhältnisse stabilisiert.

Er:

So wird die Unwirksamkeitserfahrung ...

Sie:

... - die für uns Normalsterbliche jeden Tag aufs Neue festzustellende Tatsache, dass man im Normalfall einfach nichts ausrichten kann, um der gesellschaftlichen Wirklichkeit so auf die Sprünge zu helfen, wie man's gern hätte - ...

Er:

... diese Erfahrung wird für die Spieldauer überwunden ...

Sie:

... und zugleich untermauert und gefestigt. Indem man nur zum Schein und nur stellvertretend eingreift, lässt man sich für die Realwelt entmündigen.

O-Ton 45.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Dulguun: Vier, fünf, sechs, sieben, acht.

Baigal: Heh, guck mal!

Dulguun: Was?

Baigal: Du schummelst, ganz sicher!

Dulguun: Hier. - Du musst ziehn!

Er:

Oder? Oder lernt man vielleicht denn doch, wie's gehen kann? Wie man auch in der wirklichen Wirklichkeit intervenieren, womöglich kleinschrittig vorwärts kommen kann.

Sie:

Entscheidend ist, wie so oft: Was man draus macht! Aus diesem Lernen am Modell, im geschützten Rahmen des Spiels, wo's einem nicht wirklich an den Kragen geht.

Er:

Jedenfalls solange man nicht um Geld spielt. Solange man nicht mit dieser Fremdwährung die reale in die gespielte Welt holt.

Sie:

Solange man nicht Spiel und Wirklichkeit verwechselt und womöglich Haus und Hof verzockt.

O-Ton 46.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Baigal: Ich hab verloren. Gell? Und alles nur, weil sie geschummelt hat! Dieser Frosch.

Dulguun: Ich hab 140.

Sie:

War man im Spiel Jesus, Hexenguru, Luther oder gute Fee, konnte Gottes Gebotstafeln selber schreiben - kommt man, kaum ist der Rechner ausgeschaltet, das Spielfeld zugeklappt, der Kindergottesdienst vorbei, wieder an in der profanen Wirklichkeit.

Er:

Game over.

O-Ton 47.:

jugendliche Mädchen beim Luther-Spiel

Dulguun: Okay, alles aufräumen! Tschüüüs. Geraschel

Titelsprecherin:

Spielen ist keine Spielerei - sondern auch Glaubenssache

Sie hörten eine Sendung von Ulrich Land

Es sprachen: Dorothea Gädeke und der Autor

Ton: Nicole Jörg

Redaktion: Nela Fichtner

Eine Produktion des Südwestrundfunks

Das Manuskript zur Sendung finden Sie im Internet bei rbbkultur. Sie können die Lebenswelten auch als podcast abonnieren, unter rbb-online.de oder in der ARD-Audiothek.