

Musik "Spieler, komm rüber!"

O-Ton

Steffen Schorn, Musiker

Doch, ich bin auf jeden Fall verspielt. Klar. Spielen für mich ist eigentlich, naja, eine lustvolle Art, etwas auszuprobieren. Angetrieben von einer enormen eigentlich unendlichen kreativen Kraft.

O-Ton

Baigal

Spielidee und Spielziel: Als Luthers Zeitgenossen treten die Spieler in seine Fußstapfen." *Gemurmel*

O-Ton

Beatrix Cunningham

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

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

O-Ton

Kindergottesdienst, Kinder in der Bastelecke

Gerumpel der Tonschindeln auf den Tischen:

Kinder rascheln und quasseln beim Beschriften

und Verzieren der Gebotstafeln

Kind 1: Töte nicht! Gemurmel

Kind 2: Ehre deine Eltern! Gemurmel

Kind 3: Ach so! Gelächter, Gemurmel Gerumpel

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

O-Ton *Spiele-Juror Bernhard Löhlein*
Würfeln ist ja dieses schicksalhafte Ausgesetztsein.

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

Sprecher Das Anliegen des Christengottes ist vielmehr, dass der Mensch selbst Verantwortung übernimmt. Wovon das Spielen sich klipp und klar absetzt.

Sprecherin Und wenn man sich dessen bewusst ist, spricht auch nichts gegen Würfeln.

O-Ton *Spiele-Juror Bernhard Löhlein*
Gott freut sich, wenn der Mensch spielt.

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

O-Ton *Mädchen beim Luther-Spiel*
Dulguun: Zwei, eins, vier, fünf, sechs. Sechs!
Baigal: Wieso zwei, eins, vier? Häh?
Dulguun: Ist noch zu schwierig für dich.

O-Ton

Spieleexperte Jens Junge

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

Sprecherin Jens Junge, Spielexperte aus Berlin.

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

O-Ton

Spieleexperte Jens Junge

Ob das das Königsspiel von Ur oder das Pachisi ist, 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...

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

O-Ton

Jens Junge Spielexperte

Rauszukommen aus den Schmerzen halt des irdischen Lebens.

O-Ton

Mädchen beim Luther-Spiel

Karte schlackt auf den Tisch

Dulguun: Karl. Der Vierte.

Baigal: Da steht nur Karl Vau.

Dulguun: Römische Zahlen!

Baigal: "Da Kaiser Karl Vau auf die ..."

Dulguun: Karl der Fünfte!

Baigal: "Da Kaiser Karl der Fünnfte auf die Un-

terstützung protestantischer Städte angewiesen

war, konnte er Luther nicht so verfolgen, wie er

es gewollt hätte." Also war er gegen Luther?

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

Sprecherin 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.

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

Sprecherin ... taucht ab ...

Sprecher ... taucht durch die historischen Dimensionen. Und landet ...

Sprecherin ... indem man den Startbutton anklickt oder ein Spielfeld aufklappt, die Würfel schüttelt, ...

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

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

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

Sprecherin ... mit Engeln, Teufeln und allen Heiligen.

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

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*

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 ...

O-Ton *Bernhard Löhlein SpieleJuror*

Oder wenn's um den Bau einer Kathedrale geht. Oder der Priester eben als eine zentrale Karte in dem Spiel. Übernimmt eine Funktion, weil das Spiel eine Geschichte hat.

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*

Wenn ich dort mit Ewigkeitserwartungen, mit Engeln und Feen und sonstigem unterwegs bin, da ist religiöser Content, der da indirekt halt mit reinfließt.

Sprecherin Oder direkt. Beispiel: "*Luther – Das Spiel*".

Sprecher 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

Mädchen beim Luther-Spiel

Baigal: Du bist so lahm wie 'ne Ente.

Dulguun: 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: Du hast vergessen, dein Männchen mitzunehmen.

O-Ton

Bernhard Löhlein SpieleJuror

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

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

O-Ton

Bernhard Löhlein SpieleJuror

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

Sprecherin Zum Beispiel bei den derzeit sehr beliebten Escape-Spielen

...

Sprecher ... bei denen es oftmals darum geht – daher der Name "Es-
cape" – aus einer brenzigen Situation zu entkommen ...

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

Sprecher Spiele, die auf den Augenblick ausgelegt sind, die auf richti-
ges Handeln im Hier und Jetzt zielen ...

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

O-Ton

Jens Junge Spieleexperte

Das Mittelalter-Setting ist sehr beliebt. Wenn es Missionen sind, die ich zu erfüllen habe, um die Menschheit zu retten ...

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

O-Ton

Jens Junge Spieleexperte

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.

Sprecherin 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 ...

Sprecher "*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!*"

Sprecherin 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.

- Sprecher** Wer wollte nicht immer schon mal Jesus spielen.
- Sprecherin** Jesus sein!
- Sprecher** *"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?"*
- Sprecherin** Und am Ende dann nehmen die Gamer den Leidensweg auf sich und lassen sich ans Kreuz schlagen.
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.
- Sprecher** Offenbar stellt sich die Sache nicht ganz so einfach dar. Immerhin eine Gratwanderung zwischen Blasphemie, spielerischem Nachempfinden, virtueller Religionsstiftung und drastischer Reduktion auf den reinen Eventcharakter.
- O-Ton** *Jugendliche 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: Ja. Du versaut echt meinen Tag! Wieso kriegst du so viele Punkte?

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

O-Ton

Jens Junge Spieleexperte

Nicht die großen Kassenschlager, weil das klassische kirchliche Vokabular nicht unbedingt ja den Mainstream mehr trifft.

O-Ton

Bernhard Löhlein SpieleJuror

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

Mädchen beim Luther-Spiel

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

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

Dulguun: Opfer.

O-Ton

Bernhard Löhlein SpieleJuror

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

Sprecher Die biblischen Inhalte werden zur Fantasy-Welt, die man sich spielerisch "*untertan macht*", ...

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

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*

Religion sorgt ja auch dafür, dass wir mit eben den Schicksalsschlägen, mit Krankheit, mit Sorgen versuchen umzugehen. Und genau das macht das Spiel. Wir lernen, mit Schicksal, mit Verlust und Trauer umzugehen. Es zu akzeptieren, es zu verarbeiten, und, ja, zu wissen, es gibt auch wieder einen Neustart.

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

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*

Das Spiel macht uns optimistisch ...

Sprecher ... selbst für den, der immer verliert, besteht Hoffnung. Hoffnung auf das nächste Spiel. Denn nach dem Spiel ist bekanntlich vor dem Spiel. Der nächste Spielspaß mit Gewinnoption wartet.

O-Ton

Jens Junge Spieleexperte

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.

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

Sprecher 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.

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

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

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

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

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

Sprecher 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.

Sprecherin 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.

Sprecher Dann, genau dann hat das Spiel gewonnen.

Sprecherin Für die Zeitspanne jedenfalls, in der man spielt.

O-Ton

Mädchen beim Luther-Spiel

Dulguun: Bei dir kommt immer Brot oder Wein, Digger. Bei mir immer Käse.

Baigal: Aber ich hab noch die rote Karte von davor.

Dulguun: Ja, die darfst du auch verballern.

Baigal: "Jeder Spieler, dessen Spielfigur sich in der grünen Region ..."

Dulguun: Da sind wir eh nicht. Also lass es einfach.

Baigal: ... erhält zwei Proviantkarten vom Nachziehstapel. Uupsi.

- Sprecher** 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.
- Sprecherin** Was sich nicht bewahrheitet hat. Gerade in den letzten Jahren erlebt das gute alte Brettspiel eine Renaissance und hat nun seinerseits Hochkonjunktur. – Ein Hauptgrund mag die Tatsache sein, dass die reale soziale Begegnung mit Menschen aus Fleisch und Blut doch ein stärkerer Impuls ist als die virtuelle.
- Sprecher** Wofür ja auch die seit Jahren üblichen LAN-Partys der Gamer-Szene sprechen. Bei denen man sich trifft, um am Computer zwar, aber doch immerhin in einem real existierenden physischen Raum miteinander zu spielen. Mag von außen seltsam anmuten, dass sich häufig zwei miteinander interagierende Spieler oder Spielerinnen gegenüber sitzen, aber jeweils ein Bildschirm dazwischensteht. – Selbst in solch bizarren Situationen zeigt sich: ...
- Sprecherin** Spielen ist vor allem ein soziales Phänomen. – Da ist das Brettspiel unmittelbarer.
- Sprecher** 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.

Sprecherin Gut 40 Millionen analoge Spiele und Puzzles wandern laut dem 'Branchenverband Spieleverlage' jährlich über den La-
dentisch. Wobei der Verkauf von Spielen für Erwachsene
2020, im ersten Corona-Jahr, um fast ein Drittel gegenüber
dem Vorjahr zunahm. Und jedes Jahr werden anderthalbtau-
send Spiele neu erfunden.

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 weltwei-
te Umsatz auf dem Kinomarkt bei etwa einem Zehntel dieser
Summe liegt.

Sprecher Deutschland belegt mit einem Digitalspiele-Umsatz von an-
nähernd 5 Milliarden Dollar die 5. Position der Weltrangliste.
– An vorderster Front: China mit siebenmal höheren Umsät-
zen.

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

Und im Brettspielbereich geht mit den rasanten Marktzü-
wachsen eine beträchtliche Erweiterung der Produktpalette
einher. Gab es früher vielleicht 5, 6 Spiele, die in jedem
Haushalt zu finden waren, so gibt es inzwischen nach Tau-
senden zählende Spiele verschiedenster Genres, die vom
Anspruchsniveau und von der Designästhetik her unter-
schiedlicher nicht sein könnten.

O-Ton

Jens Junge Spieleexperte

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

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

Sprecher 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.

Sprecherin 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.

Sprecher Während digitale Spiele früher als "Boy's Toys", als Jungs-Spielzeug bezeichnet wurden, sind inzwischen auch zahlreiche Spielerinnen in der Szene am Start: Fast die Hälfte der Gamer ist inzwischen weiblich. – Dabei spielen Frauen auf dem Smartphone mehr, insbesondere Gelegenheitsspiele für zwischendurch und Strategiespiele. Während Männer die klassischen Abenteuer- und Sportspiele bevorzugen, und Spiele, bei denen es um Wettbewerb, ums Siegen und Verlieren geht.

O-Ton

Mädchen beim Luther-Spiel

Baigal: Du 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 erwischt hab. Oh, da 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.

Sprecher

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

Sprecher

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

O-Ton

Bernhard Löhlein SpieleJuror

... 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.

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.

O-Ton

Jens Jungen Spieleexperte

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

Sprecherin Die entscheidende Frage: Kann er, kann sie verlieren?

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

O-Ton

Lars in der Bastelecke

StMichaelHeidelbergKindergottesdienst4.

Kriegst du was auf die Birne! freches Gelächter

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

Sprecherin Oder schäumt man in tosender Rage? Wird aus der Spielverliererin zur Spielverderberin?

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

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

- Sprecher** Ohne die berühmten Zwischentöne von Gestik und Mimik, die für eine gelungene Verständigung bekanntlich nicht unwesentlich sind.
- Als sich in den 1990er Jahren das Digital-Gaming rasant ausbreitete, stieß diese neue Form des Spielens, die sich vom Familien-, vom Vereins- und vom Gemeindeleben gleichermaßen abkoppelte, auf große Skepsis.
- Sprecherin** 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 Suchtanfälligkeit.
- Sprecher** 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.
- Sprecherin** Wo das Videospiele dann tatsächlich zu den digitalen Gärtöpfen des Hasses gezählt werden muss.
- Sprecher** Und wo die Ballerspiele-Debatte der 90er Jahre wieder auf den Plan gerufen wird, die die grassierende Computerspielwelle für die Verrohung einer ganzen Generation verantwortlich machen wollte.
- Sprecherin** Nicht zuletzt, da sie von der Kanzel herab gern befeuert wurde, will die Diskussion bis heute nicht verstummen.

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

Sprecher 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

Bernhard Löhlein SpieleJuror

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

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

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

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

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

Sprecher 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.

Sprecherin Gewalttätige Verhaltensweisen haben immer ein ganzes Bündel Ursachen geschultert.

Sprecher 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

Jens Junge Spieleexperte

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

Sprecherin "Der tut nichts, der will nur spielen!"

Sprecher 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 Fassade aus gesellschaftlich einjustierten Konventionen.

O-Ton

Mädchen beim Luther-Spiel

(LutherSpiel2.wav, ca. 29:25)

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!

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

Sprecherin ... lässt Inseln aus den tosenden Fluten erstehen ...

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

Sprecherin Man ist der Schöpfer, die Schöpferin.

Sprecher Einfach grandios. Einfach göttlich.

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

Sprecherin Reduziert auf zwei Dimensionen, auf eine überschaubare Fläche.

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*

Jedes Spiel ist ja eine Abstraktion des echten Lebens.

Sprecher 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.

Sprecherin Ermächtigung im Spiel.

Sprecher 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 *Kindergottesdienst*

*Kinder quasseln beim Beschriften und Verziern der Gebotstafeln, Geraschel, Gemurmel
Kind: Nicht so schubsen, Alter! Gemurmel, Gerumpel*

O-Ton

Bernhard Löhlein SpieleJuror

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, 's ist ein Spiegelbild der Gesellschaft
...

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

O-Ton

Jens Junge

Sie heißen ja auch "Gesellschaftsspiele"!

Sprecherin Beispiel "Monopoly": ...

Sprecher Gerade von Kindern und Jugendlichen zu wirtschaftswunderlichen Zeiten oft tagelang gespielt. Wo der ökonomische Restart nach dem Zweiten Weltkrieg durchexerziert wurde. Mit Bündeln von Spielgeldscheinen, auf denen eine Lok in die Zukunft dampfte.

O-Ton

Bernhard Löhlein SpieleJuror

Immer im Kreis rumlaufen, kaufen oder nicht kaufen.

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

Sprecher Doch!: Die andern plattmachen.

O-Ton *Bernhard Löhlein SpieleJuror*

Dieses Aufschreien: "Nein, um Gottes willen, jetzt kein Pasch! Ja, ich will jetzt unbedingt auf Los drauf – nein, es klappt nicht!" Also dieses Fiebern, dieses Mitbibbern!

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*

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.

Sprecher Bloß eine Frage der Zeit.

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*

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.

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

Sprecher Der Götzendienst an Gott Mammon wird exerziert, Immobilien-Hai-Verhalten kultiviert. Ganz analog. In Präsenz.

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

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

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*
Was in der Bibel halt drin steht, im Korintherbrief ...

Sprecherin "*Jeder soll in dem Stand bleiben, in dem ihn der Ruf Gottes getroffen hat.*"
- (1 Kor 7,20)

O-Ton *Jens Junge Spieleexperte*
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.

Sprecher Ohne Wehklagen.

O-Ton

Jens Junge Spieleexperte

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

Sprecher

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

Sprecherin

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

O-Ton

Bernhard Löhlein SpieleJuror

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?! Vielleicht entdeckt man ja dadurch, dass einer so raffgierig ist, eine Seite an jemandem oder an sich selbst, wo man sagt, oh, im normalen Leben sollte ich das aber nicht an den Tag legen.

Sprecher

Und trotzdem, trotzdem macht dieses grausame Spiel höllisch Spaß.

O-Ton

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.

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

Sprecher ... kaum hat man die Würfel in der Hand, ist man von jetzt auf gleich 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

Jens Junge Spieleexperte

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

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

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

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

- Sprecherin** ... 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 ...
- Sprecher** ... die aber die realen Probleme in den Schatten treten lassen.
- Sprecherin** "Panem et ludos" – "Brot und Spiele".
- Sprecher** Schon die alten Römer wussten um die herrschaftsstärkende Kraft der Spiele ...
- Sprecherin** ... wussten, dass das Spiel als exzellentes Ablenkungsmaschinen die Verhältnisse stabilisiert.
- Sprecher** So wird die Unwirksamkeitserfahrung ...
- Sprecherin** ... – 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 – ...
- Sprecher** ... diese Erfahrung wird für die Spieldauer überwunden ...
- Sprecherin** ... und zugleich untermauert und gefestigt. Indem man nur zum Schein und nur stellvertretend eingreift, lässt man sich für die Realwelt entmündigen.

O-Ton

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!

Sprecher

Oder? Oder man lernt vielleicht denn doch, wie's gehen kann. Wie man auch in der wirklichen Wirklichkeit intervenieren, womöglich kleinschrittig vorwärts kommen kann. – Schließlich hat man beim Spiel sogar die Macht an den Stell-schrauben des Regelwerks zu drehen ...

O-Ton

Jens Junge Spieleexperte

... dass man sagt, damit hier alle am Spieltisch Spaß haben, müssten die Regeln eigentlich anders sein.

Sprecherin

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.

Sprecher

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

Sprecherin

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

O-Ton

Mädchen beim Luther-Spiel

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

Dulguun: Ich hab 140.

Baigal: Hoouh! 126 plus wie viel ist 140?

Dulguun: Bist du dumm?

Baigal: Ja.

Dulguun: 24. Haha.

Baigal: Hah!

Sprecherin

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.

O-Ton

Mädchen beim Luther-Spiel

Dulguun: Okay, alles aufräumen! Tschüüüs.
Geraschel