

Harald Schroeter-Wittke

BIG BOSS oder: Im Spiel üben wir Verlieren-Können **10 zuversichtliche Mutmaßungen zum Brettspielen** **von Erwachsenen**

Seit ich denken kann, spiele ich gerne. Dies reicht sogar bis in die Zeit zurück, an die ich mich gar nicht mehr erinnern kann. In meiner Spielleidenschaft spielen Brett- und Kartenspiele in der Gemeinschaft mit anderen eine kontinuierliche Rolle, wohingegen Computerspiele mich völlig kalt lassen und überhaupt nicht faszinieren. In Bonn lernte ich eine eingespielte Spielegruppe kennen, deren Rituale und gemeinsame Aktionen im Anklang an die neue Sozialität der familia Dei, die durchaus als familia ludens bezeichnet werden kann. Eine bunt zusammen gewürfelte Truppe traf sich dort in unterschiedlichen Konstellationen regelmäßig wöchentlich zum gemeinsamen Spielen sowie zum Genuss von Wein und Entspannungsrauchwaren. Kaum ein Lebens- oder Weltproblem, welches wir dabei nicht unter der Hand besprochen hätten! An Berufsgruppen waren in dieser Gruppe u. a. in alphabetischer Reihenfolge vertreten: Arzt, Banker, Computerfachmann, Druckereibesitzer, Elektriker, Grafiker, Hebamme, Lebenskünstler, Ökoladenbesitzer, Rechtsanwalt, Songwriter, Sozialpädagogin, Soziologe, Taxiunternehmer, Theologieprofessor. Der Anteil der Männer war deutlich höher als der der Frauen. Die sich damit stellenden Gender-Fragen verfolge ich hier nicht weiter, weil ich dazu noch keinen für mich plausiblen Erklärungsansatz gefunden habe. Bei meinen sporadischen Spielerunden in Paderborn mit Studierenden ist diesbezüglich auch keine Differenz mehr erkennbar.

Ende der 1990er Jahre war ich selbst als Spieleautor tätig (u. a. 1999 Mückenstich bei Queen Games, Troisdorf) und habe mit anderen Circenses (www.circenses.de) gegründet. Für den Kirchentag 2001 in Frankfurt haben wir das alternative Börsen-Spiel *PaxAn!* für 100.000 Mitspielende entwickelt und durchgeführt.

Eines meiner Lieblingsspiele heißt Big Boss – ein Brettspiel, bei dem man Konzerne baut und versucht, den größten Gewinn zu machen. Es stammt von meinem Lieblings-Spieleautor Wolfgang Kramer, von dem auch mein zweites Lieblingsspiel stammt: El Grande – ein Spiel um Machteinflüsse in Spanien.

Meinem Antrag auf ein Heisenberg-Stipendium bei der DFG vor 10 Jahren lag ein Forschungsexposé zum Projekt einer spieltheoretischen Analyse der Ev. Kirche bei, welches von einem der Gutachter mit dem Stichwort „linksrheinische Karnevalstheologie“ begutachtet wurde, obwohl ich selber doch vorwiegend rechtsrheinisch gelebt und zum Karneval keine nennenswerten Verbindungen hatte. Durch diesen gutachterlichen Hinweis der DFG kam ich dann in intensiveren Kontakt mit dem Karneval und seiner theologischen Wahrnehmung und gab 2002 die Rheinische Karnevalstheologie mit heraus. Irgendwie hatte der Alte doch recht, als er sagte: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. – und: Ein Spiel dauert 90 Minuten. Betrachten wir unsere Lebensdauer als 90 Minuten, so lernen wir daraus: Man weiß nie genau, wo, wie es und wer uns wann warum mitspielt.

Was eine christliche Theologie des Spiels angeht, so basiert meine auf Römer 8,31–39, wonach es kein Spiel gibt, welches uns trennen kann von der Liebe Gottes. Das ist meine Zuversicht, mit der ich mich aufs Spiel setzen kann – von Zeit zu Zeit, und hoffentlich auch noch in Ewigkeit. Vor diesem Hintergrund präsentiere ich 10 zuversichtliche Mutmaßungen zum Brettspielen von Erwachsenen

1. Spiele sind inszenierte Konflikte. In jedem Spiel wird eine spezifische Konfliktkonstellation agiert. Wer sich bewusst auf diese Konflikte einlässt oder sich diesen aussetzt, kann eine Menge über sich und seine Reaktionen in bestimmten Konfliktkonstellationen lernen.
2. Deutschland hat seit über 40 Jahren die vielfältigste Brett- und Kartenspielszene. Ob das an einer bestimmten Familienkultur liegt oder aber daran, dass Spiele Kriegersatz sind, sei dahin gestellt. Dass in Spielen Krieg gespielt wird, so dass er nicht geführt werden muss, führt zu einer Grunderkenntnis gelingender Spielerunden.
3. Wer solche Freunde hat, braucht keine Feinde mehr!
4. Nur eine(r) kann gewinnen. Alle anderen üben verlieren. Das Museum für Sepulkralkultur in Kassel hat 2002 in einer beeindruckenden Ausstellung gezeigt, dass und wie Tod und Spiel zusammenhängen: *game_over*. Spiele, Tod und Jenseits. So stellt schon das Hinausgeworfenwerden bei Mensch, ärgere dich nicht, eine Einübung in den Tod dar.

5. Es gibt unterschiedliche Spiele: Strategie, Kommunikation, Taktik, Glück, Übersicht, Komplexitätsgrad etc. sind in unterschiedlichen Dosierungen in einem Spiel vorhanden. Ebenso gibt es unterschiedliche Spieleerfinder. Während die Spiele von Wolfgang Kramer zumeist einen Zwischenraum umkreisen, den die Spielenden niemals überblicken können, aber dennoch irgendwie handhaben müssen, stellen die Spiele von Klaus Teuber einen fast in jeder Situation vor die Entscheidung. Weil es sowohl unterschiedliche Spiele als auch Spieleautoren gibt, gibt es auch unterschiedliche Verluststrukturen, die lustvoll eingeübt werden können.

6. Spielen bedeutet eine Komplexitätsreduktion von Wirklichkeit. Spielen räumt eine Auszeit ein, einen Zwischenzustand, der eine flow-experience ermöglicht, wie die Ritualtheorie von Victor Turner sagen würde. Im zeitweiligen Sistieren von Alltagslogik und der Konzentration auf Komplexitätsreduziertes, was läuft, kann durch Spannung Entspannung gelingen.

7. Spielen hat keine Konsequenzen. Im Spielen knüpfen wir daher an unsere Kindheit an bzw. an das, was wir gerne davon gehabt hätten. Wir werden z. T. kindisch, lassen die Sau raus und genießen es, dass dies alles für uns keine Konsequenzen hat. So können und dürfen wir auch einmal Topmanager spielen, die Unsummen in den Teich setzen und dennoch weitgehend ungeschoren da wieder heraus kommen. Wie uns Prof. Dr. Norbert Walter, Chefvolkswirt der Deutschen Bank Gruppe auf dem Deutschen Katholikentag in Ulm 2004 glaubhaft persönlich versichert hat, haben Manager aber das, was sie verdienen, auch wirklich verdient.

8. Spielen macht Spaß. Bei den allermeisten deutschen Brettspielen ist Töten verboten, es wird vielmehr symbolisiert durch Rauswerfen, Ausscheiden, Hintendranbleiben. Der Spaß am Spielen rührt so auch daher, dass alle immer vorwärts kommen, auch wenn dies dann eben nur unterschiedlich weit gelingt.

9. Warum aber setzt unsere Generation den Generationen nach uns Spielregeln ohne Ende – vom Ressourcenverbrauch bis zur Zwangsverpflichtung aller Studiengänge auf Bachelor/Master, was für Lehramt

z. B. völliger Schwachsinn ist? Oder anders gefragt: Warum verzocken wir unsere Zukunft und die unserer Kinder? Meine Vermutung lautet, weil wir die Haltlosigkeit des Daseins nicht aushalten und durch Regelungen (und auch Über-Zeugungen) für andere, glauben und hoffen, dass sie es nicht merken. Ich empfehle daher, mehr zu spielen, denn dort können wir das haltlos üben, wie es mit uns bzw. uns mit spielt.

10. Was ich in den Ritualen meiner Spielgemeinschaft gelernt habe, lässt sich in Analogie zur Goldenen Regel Jesu Mt 7,12 so formulieren: Wer ficken will, muss freundlich sein!