

Angela Römelt

# Das Leben ist ein Killerspiel

## Ansichten zu einem aktuellen Thema aus dem theologischen Elfenbeinturm

Killerspiele sind böse. Sie sind eine der Wurzeln der Jugendkriminalität (die übrigens entgegen ihres grammatischen Geschlechts fast ausschließlich männlich ist). Ich bin Theologin, deshalb kommen mir Killerspiele gar nicht erst ins Haus. Ich bin tolerant und friedlich. Statt zum Killerspiel greife ich zum Buch des Lebens, der Bibel und befinde mich mit einem Schlag mitten in der Softwareabteilung eines Medienmarktes. Oder auf der Games-Convention.

Sie wünschen ein Strategiespiel? Bitte schön. Num (4.Buch Mose) 33: „*Die Israeliten brachen von Ramses auf und schlugen ihr Lager in Sukkot auf.*“ Und so geht es 30 Zeilen lang weiter. Lager aufbauen. Armeen führen (Jos 6, die Eroberung von Jericho), Völker vernichten (Jos 8) – wenn das keine Echtzeitstrategie ist, schon deshalb, weil es Stunden dauert, das alles zu lesen.

Action kommt natürlich auch darin vor. Num 26, 10: „*Die Erde tat ihren Rachen auf und verschlang sie (...), das Feuer fraß die 250 Mann.*“ Kommt gut actionmäßig rüber, oder?

Adventures gibt es haufenweise in beiden Teilen der Bibel. Ob Davids Feldzug gegen die Amalekiter (wer braucht noch Orks, wenn er Amalekiter hat?) im ersten Buch Samuel (1 Sam, 30) oder die romantisch-tragische Story von Simson (Held) und Delilah (Babe) im Buch der Richter (was ein Titel für ein Fantasy-Spiel! *Book of Judges* by Koch Media). Jugendfreigabe erhält möglicherweise die Brautwerbung Rebekkas im 1.Buch Mose (Gen 24,10-32). Klicke unbedingt auf die Antwort „*Auch deine Kamele will ich tränken*“, damit die Story weiter geht. Und wer ein Rollenspiel bevorzugt, sollte sich in der Apostelgeschichte im Neuen Testament umsehen und mit Paulus die damals als bewohnt bekannte Welt durchstreifen.

Ansonsten könnte das mit der Jugendfreigabe hingegen so eine Sache sein. Gewaltszenen kommen nämlich sehr oft vor in der Bibel und zwar auch mit sehr drastischen Bildern. Im 2.Buch der Makkabäer (2 Makk 14,46) wird geschildert, wie sich ein Mann namens Rasi die eigenen Gedärme aus dem Leib reißt und auf seine Feinde schleudert. Sogas gibt es sonst nur in Amerika. Dort würde dafür die Szene aus dem ersten Buch Mose (Gen 34,2) geschwärzt, in der Jakobs Tochter Dina vergewaltigt wird.

Tatsächlich wird die Bibel keine Probleme mit irgendeiner freiwilligen Selbstkontrolle bekommen, weil diese Stellen, von denen viele wissen, dass es sie gibt, seit Jahren in Predigten und Gebeten stillschweigend unterschlagen werden. Verse wie Ps 137,9 „*Wohl*

*dem, der deine Kinder packt und sie am Felsen zerschmettert“* oder Ps 139, 21 *„Ich hasse sie mit glühendem Hass“* werden zensiert.

Diese Stellen zu unterschlagen, bedeutet aber nichts anderes als die Tatsache zu unterschlagen, dass wir Menschen aggressiv waren und sind. Der Glaube, dass die Entwicklung der abendländischen Zivilisation, Aufklärung und Humanismus das Problem der Gewalt gelöst hätten, entpuppt sich ebenso als Wunschdenken wie die Annahme, die vorzivilisatorischen Gesellschaften der sogenannten „edlen Wilden“ besäßen den Schlüssel zu dessen Lösung. Der Wunsch, das kaputt zu machen, von dem man sich angegriffen fühlt, kommt mit dem Menschen auf die Welt und findet seinen Ausdruck spätestens im ersten, zornig geworfenen Bauklotz.

Der Entwickler des Spieles, in unserem Kulturkreis meistens Gott genannt, ist zu dieser Erkenntnis schon viel früher gekommen. Zu Beginn der Gewaltgeschichte der Schöpfung hat Er es noch mit einem kompletten Neustart versucht. Aber der Fehler, so stellte sich heraus, steckt im Betriebssystem selbst und nicht in irgendeiner ausführbaren Datei.

*„Das Trachten des Menschen ist böse von Jugend an“* stellte Gott nach, nicht vor der Sintflut resigniert fest ( Gen 8,21) und nahm sich vor, seinerseits nicht mehr zu solch radikalen Maßnahmen zu greifen. *„Ich will künftig nicht mehr alles Lebendige vernichten.“* Von Seiten der Menschen blieb eine solche Zusicherung aus.

Seither hat Gott es mit Patches und Updates versucht, aber das große Spiel der Schöpfung weist noch immer zahlreiche Bugs auf, die es immer wieder ins Bodenlose abstürzen lassen. Ein solcher Bug ist die dem Menschen eigene Gewaltbereitschaft.

Die Bibel selbst, lässt uns schmachlich im Stich. Sie dokumentiert nichts anderes als die Fruchtlosigkeit menschlichen Bemühens um Gewaltlosigkeit. Neben dem berühmt gewordenen Aufruf *„Schwerter zu Pflugscharen“* beim Propheten Micha (Mi 4,3), steht im Buch seines Kollegen Joel die Aufforderung, Pflugscharen zu Schwertern zu schmieden (Joel 4,10). Und ein einziger Blick auf die Umgangsweisen der Anhänger des gewaltlosen Zimmermanns aus Nazareth miteinander offenbart, dass die urchristliche Charakterisierung *„Seht, wie sie einander lieben“* nicht mehr gewesen ist, als eine historische Momentaufnahme. Die Gewalt kommt nicht aus den Büchern, Institutionen, Filmen oder Spielen. Wir bringen sie dorthin.

Die sogenannten Killerspiele zeigen nichts, was nicht schon da gewesen wäre und sei es als verdrängter Wunsch. Aber dieser Wunsch beginnt nicht dabei, einen anderen Menschen umzubringen, sondern bei der Durchsetzung des eigenen Lebensinteresses. Der Mensch will da sein und wenn es bedeutet, dass ein anderer weg muss.

Im Zeitalter der mit Erwartungen überfrachteten Wunschkinde ist es weniger selbstverständlich denn je, dass ein Mensch einfach da sein darf. Unsere Existenz ist das Ergebnis sorgfältiger Planung oder menschlichen Versagens. Nur, wer seine CO<sub>2</sub>-Bilanz

verantworten und seinen Beitrag zum Bruttosozialprodukt leisten kann, erhält die uneingeschränkte Daseinsberechtigung.

Aber auch wer das nicht kann oder sich insgeheim fragen muss, ob er es kann, hat diesen Willen zum Dasein und kann ihn wenigstens im Spiel, im Medienkonsum, im Ritual – wozu auch etwa Fußball und Alkohol zählen – aus- und erleben.

Spiel ist Leben, und ob es am Tisch, auf dem Rasen oder vor dem Bildschirm stattfindet, ändert nichts an seiner Funktion. Wir spielen, was wir leben und was wir erleben wollen. Wir sind uns unseres Lebens und unserer Daseinsberechtigung nicht sicher, obwohl die Bedrohung durch Höhlenbären längst von der durch das Finanzamt abgelöst worden ist. Wir leben nicht mehr in der Furcht, im nächsten Moment erschlagen oder zerrissen zu werden, aber wir leben verstärkt in der Furcht, vielleicht gar nicht richtig da zu sein, unwichtig zu sein, keine Rolle zu spielen.

Vielleicht sollte ich mir mal ein „Killerspiel“ zulegen. Immerhin war mein „Chef“ ein langhaariger, arbeitsloser, an bestimmten Orten schief angesehener Zocker, der ein riskantes Spiel gespielt und offenbar verloren hat. Auf Golgotha war „Game over“ und der Versuch, den Spielstand davor neu zu laden, hat zu einigen bizarren Experimenten in der Geschichte geführt, aber bisher nicht zum Aufstieg auf ein wirklich höheres Level.

Worauf wir wirklich warten, ist die Komplettlösung. Es kursieren tausende von Tipps und Cheats, die behaupten, die Komplettlösung für das Spiel des Lebens zu besitzen, aber meistens bleibt man früher oder später doch an einem Bug hängen und muss feststellen: dieses Spiel kann nicht gewonnen werden. Es kann nicht einmal restlos verstanden werden, aber es muss zu verstehen sein, denn schließlich sind wir da und wollen da sein und es muss irgendeinen Sinn haben, dass wir da sind. Die Spiele zeigen uns einen Sinn. Gewinnen. Besser sein als andere. Eine Quest erledigen. Das Böse vernichten. Die Welt retten. Nur für einige Stunden wirklich gut und erfolgreich und da zu sein.

Das Spiel ist besser als die Realität, weil es uns erlaubt, uns selbst zu erleben. So, wie wir sein möchten – edel, stark und gut – oder so, wie wir sind – aggressiv, gemein und egoistisch. Oder beides.

Wir erkennen an unserer Art zu spielen, wer wir sind. Das ist nicht immer erfreulich. Das Spielen oder die Spiele zu verbieten, beraubt uns einer Erkenntnisquelle und bringt uns der Komplettlösung nicht näher. Und in einer Zeit, in der die Erlebniswelten der Generationen und Schichten mit einer Geschwindigkeit auseinander driften, dass einem schwindelig werden kann, ist das Spiel immer noch eine Möglichkeit, den anderen kennen zu lernen. Zeig mir, was und wie du spielst und ich kann vielleicht anfangen, dich zu verstehen. Falls ich das wirklich will. Falls ich nicht nur das Problem vernichten will, anstatt es zu lösen. So wie David es mit den Amalekitern gemacht hat oder die diversen Kirchen mit ihren diversen Häretikern.

Das Leben ist ein gigantisches Killerspiel, keine durchorganisierte Projektwoche. Um es zu verstehen, muss man es erleben mit allen Unsicherheiten, Bugs und Risiken, die sich immer noch nicht eliminieren lassen. Für viele von uns hat es seinen Reiz, darin ein NPC zu sein, ein Non-playable-character, der einfach an einer Stelle steht und in regelmäßigen Abständen dasselbe sagt oder tut. Aber insgeheim sehnen sich die meisten von uns danach, eine Rolle zu spielen, wichtig zu sein, einen Auftrag auszuführen und dafür belohnt zu werden. Gibt es das wirklich nur noch am PC? Gerade auch für die zornigen jungen Männer, die mit der Waffe in der Hand irgendeinen Bösen abschlachten oder irgendeine Sache verteidigen wollen? Vielleicht ist es ja so, dann brauchen wir bessere Spiele. Wenn es nicht so ist, wenn auch die Realität derartige Aufgaben und Herausforderungen und Erfolgserlebnisse bietet, vielleicht brauchen wir dann geübte Spieler, um sie zu entdecken.

### **Glossar für Nicht-PC-Spieler:**

Games-Convention .....	große Spielemesse, 2007 in Leipzig
Strategiespiel	
Rollenspiel, Adventure: .....	verschiedene Arten von Computerspielen
Bug .....	Fehler in einem Spiel; oft amüsant, manchmal lästig, gelegentlich fatal
Patch.....	Software, um ein bereits erschienenes Spiel zu verbessern und Bugs (s.o.) zu eliminieren
Cheat .....	(fauler) Trick, um ein Rätsel oder Problem in einem Spiel nicht selbst lösen zu müssen
Level .....	höhere und meist schwierigere, aber auch ehrenvollere Ebene in einem Spiel
Quest.....	Auftrag, der vom Helden eines Spiels erledigt werden muss und meist etwas einbringt (Punkte, Kraft etc.)
Komplettlösung .....	Antwort auf alle Fragen, Rätsel und Probleme eines Spiels. Löst alle Probleme und reduziert den Spielspaß erheblich
NPC – non-playable-character .....	virtuelle Figur in einem Spiel, die nur rumsteht und vom Spieler nicht bewegt werden kann