

# EIN LEBEN OHNE BEISPIEL, EIN ROMAN OHNE VERGLEICH

«Ich, auf meiner kurzen, kerzenflackernden Reise durchs Leben, habe mein Innerstes zu Markte getragen auf der verzweifelten Jagd nach der undefinierbaren und doch für ewig erkennbaren Vision des Menschen und seines Erdendaseins. Sie hat mich gelockt und gelenkt seit meinem ersten Blick auf den verhangenen Horizont des Seins, den ich in meiner Einsamkeit und wegen meiner Einsamkeit deutlicher sah als andere Menschen.»

Christy Brown



312 Seiten  
Leinen DM 24.80

«Wenn das Wort von Malraux wahr ist, dass die einzige Rechtfertigung der Kunst darin besteht, den Menschen ihre verborgene Grösse zu zeigen, dann ist niemand grösser als der kleine Krüppel von Dublin.»

Figaro Littéraire

In jeder Buchhandlung

**Scherz**

## SPIELE

### Manchmal auch rot

Eine neue Serie von Erwachsenen-Spielen kündigt sich an: Sie soll gesellschaftliche Probleme zu Feierabend-Themen machen.

Wenn bei der Monopoly-Generation der Spieltrieb erwachte, dann wollte sie — wenigstens am Wohnzimmerisch — den Bigboss markieren, im großen Stil Finanzmanöver tätigen und fette Profite einstreichen.

Diesen Hang zum feierabendlichen Feilschen, Schachern und Wuchern hat die Branche mit einer Reihe von bestsellernden Wirtschafts- und Spekulationsspielen (Börsenspiel, Bigboss, Acquire) gewinnbringend ausgeschöpft. Nun, scheint es, stellt sie sich um.

In den Regalen der Buchhandlungen, die ihr klassisches Sortiment seit einiger Zeit durch sogenannte Spieler-Bibliotheken erweitert haben, taucht ein neues Genre auf: wirkliche Gesellschaftsspiele, die mit Vorlagen wie „Monopoly“ nur noch das Schema gemeinsam haben.

Statt den alten, egoistischen Erwerbstrieb zu trainieren und die Tricks zu lehren, wie man den Gegner in die Pleite treibt, versuchen sie Einübung in soziales Verhalten und politisches Engagement. Sie behelligen die Spieler etwa mit Problemen und Phänomenen wie Umweltverschmutzung und Entwicklungshilfe, Studentenunruhen und Women's Lib und lassen kaum ein gesellschaftlich wichtiges Thema aus.

„Denn jede Theorie, die stimmt, kann auf eine klare Formel gebracht und so-



#### „Provopoli“-Spiel

Bomben und Barrikaden

mit“, so folgert der deutsche Spiele-Erfinder Dr. Waldemar Lentz, „auch in ein Spiel verwandelt werden.“

Die moralische Aufrüstung der Erwachsenen-Spiele kommt aus den USA. Dort gehören sogenannte „Simulation Games“ längst zum Lehrprogramm soziologischer und politwissenschaftlicher Seminare: Komplizierte politische Sachverhalte werden dort von progressiven Professoren praktisch durche-



#### „Uno“-Spiel

Business und gute Taten

ziert. Und der Harvard-Ökologe Richard Rosen, 32, machte solche Seminarübungen dann auch außerhalb des Campus populär.

In seiner Bostoner Research-Firma „Urban Systems“, die sich vornehmlich mit Umweltproblemen befaßt, klügelte er mit einem Brain-Trust aus Urbanologen, Ökologen und Politikern zwei Aufklärungsspiele aus, die „die Allgemeinheit mit wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Problemen der Umweltverschmutzung vertraut und gleichzeitig Spaß machen sollen“:

- ▷ „Smog“ — Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Managers für Luftreinhaltung und muß zwischen politischen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten die realistischsten Kompromisse suchen.
- ▷ „Dirty Water“ (Schmutziges Wasser) — Hier ist jeder Mitspieler Wasserschutz-Bevollmächtigter eines Sees, der von Industrieanlagen und Wohnsiedlungen umgeben ist, die ihn zu verseuchen drohen. Ziel des Spiels: das biologische Gleichgewicht des Sees wahren, ohne die Anlieger zu ruinieren.

Diese „Schmutzigen Spiele“ (Werbeslogan) mit dem erzieherischen Nutzeffekt machten Amerikas umweltgeschädigten Verbrauchern so viel Spaß, daß bereits nach einem halben Jahr 40 000 Stück verkauft waren. „Smog“ und „Dirty Water“ waren freilich nur die Vorläufer einer ganzen Flut von sozialkritischen Aufklärungsspielen.

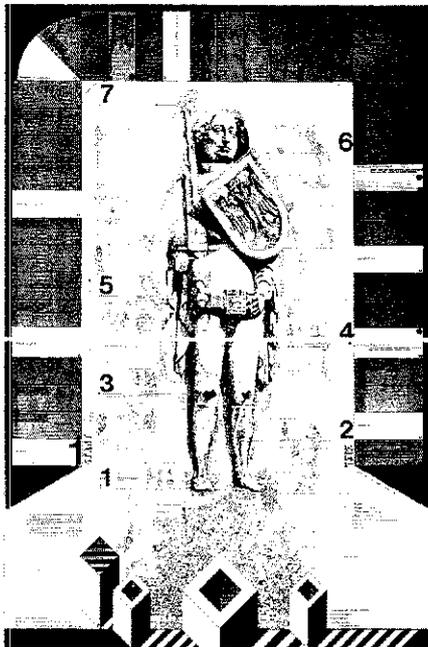
So versetzen sich neuerdings weiße middleclass-Amerikaner in die Rolle von unterprivilegierten schwarzen Getto-Bewohnern, die in „weiße Bezirke“ einzudringen trachten („Blacks and Whites“). Andere planen auf dem Spielfeld menschenwürdige Trabantenstädte („New Town“), und Stammtisch-Politiker haben endlich Gelegenheit, eine Wahlkampagne zu organisieren und sich als Präsidentschaftskandidat zu bewerben („Convention“, „Hat in the Ring“) oder als Abgeordnete die gras-

sierende Steuerflucht zu bekämpfen („The Cities Game“).

Selbst US-Patriarchen und -Muttis können noch spielend dazulernen: Im „Lib Game“, das die Frauenbewegung popularisiert, übernehmen sie wechselweise die Rollen von „konservativen Hennen“, „liberalen Männern“, „Emanzipateusen“ und „männlichen Chauvinisten“.

In der Bundesrepublik setzt sich der neue Trend zum engagierten Gambeln vorerst nur zögernd durch. Pionier auf diesem didaktischen Spielesektor ist Dr. Waldemar Lentz, 60, der seine Erfahrungen als langjähriger Diplomatischer Korrespondent der „Deutschen Welle“ in einem „Uno-Spiel“ verarbeitet hat.

Das Spielfeld ist in zwei reiche Industrienationen (Industria und Mecania) und zwei arme Entwicklungsländer (Tropicania und Monsunia) unterteilt,



**Beamten-Spiel**  
Streber und Subalterne

die um Wirtschaftsmacht, Wohlstand und Einfluß in der Uno konkurrieren.

Das Spiel besteht aus einer wirtschaftlichen und einer politischen Runde. Ziel: Präsident der Weltbank und dann „Präsident“ der Vereinten Nationen zu werden.

Dabei haben sich die vier Spieler ständig zwischen Business und guten Taten zu entscheiden. Wer etwa in der Wirtschaftsrunde nur Geld gescheffelt hat, dem fehlen später die Honors (Ehrenpunkte), um Uno-Präsident zu werden.

Das Spiel, das eine weltwirtschaftliche Arbeitsteilung propagiert, wurde von Entwicklungsminister Eppler vorgestestet und gefördert; 10 000 Exemplare wurden vom Eppler-Ministerium erworben und an Schulen verteilt.

Vorher mußten freilich auf Betreiben der Eppler-Referenten einige sogenann-



# Napoléon\* (Petit Caporal) gewinnt für Sie jede Schlacht!

Weißer Wein, würzige Kräuter, herbe Würze. Vermouth-Aperitif Français. Napoléon! Er gewinnt für Sie Schlachten, Freundschaften, Liebe, Herzen... Ausprobieren!

\*Napoléon Vermouth Français  
extra dry - würzig herb



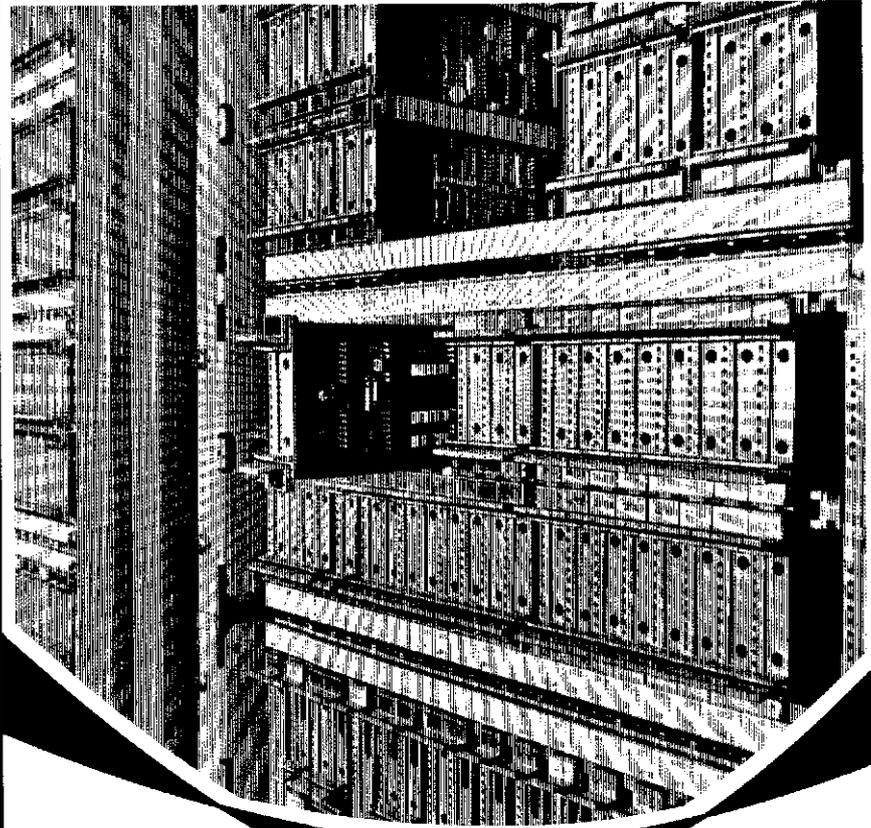
HOCHLEITER

# Industrie- Elektronik

## ASEA ist Ihr leistungsfähiger Partner:

Von der analogen und digitalen Meßwerterfassung über ein umfassendes elektronisches Bausteinsystem (Verstärken, Zählen, Speichern, Registrieren, Stellen) bis zur kompletten Prozeß-Datenverarbeitung mit Prozeßrechnern und der dazugehörigen Software mit vielen Standard-Anwendungsprogrammen. Nennen Sie uns Ihre Probleme!

Wir werden versuchen, auch für Sie die günstigste Lösung zu finden. Bei ASEA stehen Ihnen in der Industrie-Elektronik das Entwicklungspotential, die Leistung und die Erfahrung eines Weltkonzerns zur Verfügung.



ASEA Elektrizitäts-GmbH  
6360 Friedberg/Hessen  
Frankfurter Str. 31 A  
Telefon: 06031/31 21  
Telex: 0415 936  
Zweigniederlassungen in:  
Hamburg, Düsseldorf, Stuttgart

# ASEA

...die elektrotechnische  
Alternative

Zur weiteren Information:

Kreuzen Sie an, was interessant für Sie ist, und kleben Sie diesen Abschnitt einfach auf Ihren Firmenbogen:

- PRESSDUKTOR®-Ausrüstungen für Kraftmessung und elektromechanische Wagen
- COMBIMATIC-System zum Aufbau von Folge- und Ablaufsteuerungen
- COMBIOLOGIC-System zum Aufbau von schnellen Digitalsteuerungen
- COMBITROL-System für die analoge Steuerungs- und Regelungstechnik
- COMBIFLEX-Relaisprogramm
- Eingabe/Ausgabe-Einheiten (Terminals) für die Betriebsdatenerfassung
- ASEA-Prozeßrechner-Systeme

te „Zufallskarten“ eliminiert werden. So sollte beispielsweise der Weltbankdirektor nicht „unbemerkt entführt“ werden können; und wenn ein Entwicklungsland „Russen und Deutsche geschickt gegeneinander ausgespielt hat“, darf das im Eppler-Präsent keine Pluspunkte mehr einbringen.

Unprotegiert dagegen ist ein „Planspiel der höheren Beamtenlaufbahn“ erschienen, das eher destruktive Wirkungen auf die Spieler haben mag: Ein anonymes Bremer Staatsdiener nimmt darin den mühsamen Aufstieg vom Referendar, Assessor und Regierungsrat bis zur höchsten Position des „Staatsrats“ spielerisch auf die Schippe. Aussprüche subalternen Streber („Darf ich Ihnen die Akten abnehmen, damit Sie schneller nach oben kommen?“) kennzeichnen die Musterkarriere.

Nicht nur die Ersatzbefriedigungen karrierebewußter Beamter sind hierzulande zu Spiele geschlagen; auch die Frustrationen resignierter Rebellen können nunmehr theoretisch nachvollzogen werden.

So versuchte der Münchner Funkautor und Mundartdichter Carl-Ludwig Reichert, mit einem fünfköpfigen Kollektiv „unsere Erfahrungen während unserer antiautoritären Phase“ in einem Stadtguerillaspiele („Provopoli“) aufzuarbeiten.

Durch geschicktes taktisches Verhalten, Solidarität und Kombinieren der einzelnen Spielzüge (aber auch mit Bomben und mit Barrikaden) versuchen zwei gegnerische Gruppen einander aktionsunfähig zu machen.

Die Blauen wollen die bestehenden Verhältnisse erhalten, die Roten arbeiten „aktiv an der Veränderung und Verbesserung des gesellschaftlichen Systems“.

„Provopoli“, das anspruchsvollste Angebot eines frisch gegründeten Frankfurter „Spiel-Clubs“, preist sich selbst als „ein Übungsspiel praktischer Staatsbürgerkunde“ an. Gleichwohl ist es ein eher illusionistischer Zeitvertreib; Beweis: Im Spiel gewinnen manchmal auch die Roten.

## THEATER

### Wurzel des Übels

DDR-Dramatiker Heiner Müller hat den „Macbeth“, den er ursprünglich nur übersetzen wollte, „konkret“ bearbeitet: Er schickt auch niederes Volk auf die Bühne.

Shakespeares „Macbeth“, die alte Greuel-Ballade vom Königsmord, ist derzeit sehr en vogue. Eugène Ionesco, Roman Polanski und sogar die deutschen Jungfilmer Werner Schroeter und Rosa von Praunheim haben den finsternen Stoff neu für Bühne, Kino und Fernsehen entdeckt.