DIE BELAGERTE STADT

Ein Spiel zum Sündenbock-Mechanismus

Fünf Spieler erhalten – am besten einige Zeit vor dem Spiel – ihre Rolleninformationen. Sie spielen fünf Bürger einer mittelalterlichen Stadt: Bürgermeister, Arzt, Krankenpfleger, Wächter und Schmied. Sie werden angewiesen, ihre Informationen genau zu studieren und auf keinen Fall einem anderen Spieler etwas davon mitzuteilen. Ungeübte Spieler muss man darauf hinweisen, dass sie sich in die Lage der Person, die sie verkörpern, hineinversetzen sollen, dass sie sich also z.B. gut überlegen müssen, was sie den Anderen mitteilen und was sie lieber verheimlichen.

Die Zuschauer werden kurz über die Situation informiert: Die kleine Stadt Trotzburg ist von den Hochbergern belagert. Sie beschuldigen die Trotzburger, einem Kaufmann von Hochberg umgebracht zu haben und fordern innerhalb einer Stunde die Auslieferung des Schuldigen.

Am besten teilt man auch hier gleich zu Beginn den Zweck des Spiels mit: Wir wollen Verhaltensweisen studieren, die in jeder Gruppe oder Gesellschaft ablaufen können, die aber in einer ausweglosen Situation, wie in diesem Spiel besonders deutlich hervortreten. Daher sollen die Zuschauer das Verhalten der Spieler beobachten – am besten nach Personen verteilt und gemäß den Fragen des Auswertungsbogens.

Gespielt wird nun die Beratung der fünf Beteiligten, in der entschieden werden muss, wer als Hauptschuldiger ausgeliefert wird.

Dieses Spiel hat die Form eines Entscheidungsspiels, ist aber der Sache nach ein Experiment und man sollte es auch so vor der Gruppe bezeichnen. Denn die Situation ist so konstruiert, dass eine Entscheidung gegen den Sündenbock-Mechanismus kaum mehr möglich ist. Denkbar wäre höchstens, dass sich alle fünf stellen – was praktisch nie vorkommt, weil sich mindestens einer weigert und seine Unschuld beteuert – oder dass der Auszuliefernde ausgelost wird, nachdem alle eingesehen haben, dass sie mitschuldig sind. In der Regel wird heftig gekämpft, meist mit unsachlichen Argumenten, bis schließlich einem, bei dem es am leichtesten geht, alle Schuld zugeschoben wird. (Meist ist es der Schmied!)

Die Nachbesprechung muss daher das Ziel verfolgen, dass alle die himmelschreiende Ungerechtigkeit eines solchen Verurteilungsprozesses wahrnehmen – in folgenden Schritten:

1. Die Wahrheit wird berichtet. Alles. Was z.B. der Schmied, der Arzt, der Wächter verheimlicht hat, wird aufgedeckt. Das bewirkt meist große Empörung: Eigentlich waren alle schuld, und auf keinen Fall war der “Sündebock” der Hauptschuldige.
2. Die Spieler schildern ihre Gefühle während des Spiels: Ihre Erleichterung, wie sie die Schuld abgeben konnten, ihre Angst, wenn die Anderen ihnen die Schuld zuschoben.
3. Die Beobachter berichten, was ihnen aufgefallen ist. Warum ist gerade dieser Spieler ausgeliefert worden? Oft kommt gerade der Sachlichste, der Ehrlichste am schlechtesten weg!
4. Anhand von anderen Beispielen aus der Geschichte den Sündenbock-Mechanismus analysieren. Was kann man dagegen tun? Wie müsste eine Gemeinschaft aussehen, in der es keinen Sündenbock zu geben braucht? Hier geht es um Fragen, wie z.B. dem Tod Jesu, zu dem Kaiphas sagt: “Es ist besser, dass einer für das Volk stirbt, als dass alle zu Grunde gehen.” während sich Pilatus die Hände in Unschuld wäscht.