



WHY? JUSTIFY

Entwicklung eines
Spiels für den interreligiösen Dialog

Marlene Deuber, 4e
Maturitätsarbeit Kantonsschule Küssnacht, 2007

BEGLEITTEXT



EIN SPIEL ZUM INTERRELIGIÖSEN DIALOG

Zusammenfassung

Mit dem Ziel, Kommunikation zwischen den drei monotheistischen Weltreligionen zu fördern, habe ich das Spiel «Why? Justify» entwickelt. Im Spiel werden Jugendliche und Erwachsene dazu ermuntert, über Besonderheiten, Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Judentum, Christentum und Islam zu diskutieren.

«Why? Justify» stellt den Ablauf eines religiösen Lebens dar. Jeder Spieler erhält zu Beginn eine Religion zugeteilt, die er das ganze Spiel hindurch behält und mehr oder weniger erlebt und auslebt. Das religiöse Leben beginnt mit einem ersten Ritus der jeweiligen Religion, geht durch die Phase der religiösen Erziehung und des Lernens bis zu einem weiteren Ritus und dem Eintritt ins Erwachsenenleben. Danach hat der Spieler viel Freiheit sein Leben zu gestalten, indem er sich entweder mit seinem eigenen Leben, mit der Gesellschaft, mit religiösen Festen oder mit Liebesbeziehungen beschäftigt.



	Zusammenfassung	2
1.	Vorwort	4
2.	Ausgangslage und Zielsetzung	4
2.1	Wen will ich ansprechen?	4
3.	Ideen zur Realisierung des Ziels.	5
3.1	1. Idee: Gestaltung eines Erlebnisparkours	5
3.2	2. Idee: Entwicklung eines Spiels	5
3.3	Meine Entscheidung	5
4.	Entwicklung meines Spiels	5
4.1	Welche Leute will ich ansprechen?	5
4.2	Materialbeschaffung	6
4.2.1	Thema Spielentwicklung	6
4.2.2	Thema Religion	6
4.3	Informationsmaterial strukturieren	6
4.3.1	Entscheidung für ein Rollenspiel	6
4.3.1.1	Der König, der Weise und der Narr	6
4.3.2	Entscheidung für ein Partyspiel	7
4.3.3	Spielelemente	7
4.3.4	Schicksack	7
4.3.5	Thematische Einschränkung	8
4.3.6	Spiel des Lebens	8
4.3.7	Monotheistische Weltreligionen	8
4.3.7.1	Erfahrungen am Friedenskongress	8
4.4	Umsetzung eines Entwurfes zu einem spielbaren Prototyp	8
4.4.1	Spielverlauf	9
4.4.1.1	religiöse Erziehung	9
4.4.1.2	Riten	9
4.4.1.3	Selbstfindungsphase	9
4.4.1.4	Das Spielziel	9
4.4.2	Zusammensetzung meines Spiels	10
4.4.2.1	Schicksalselement	10
4.4.2.2	Wissenselement	10
4.4.2.3	Strategisches Element	10
4.5	Spieltestrunden	10
4.6	Endgültige Schlussfassung meines Spiels	10
4.6.1	Allgemeine Darstellung	10
4.6.1.1	Name	10
4.6.1.2	Logo	11
4.6.1.3	Farben und Formen	11
4.6.2	Spielzubehör	11
4.6.2.1	Spielbrett	11
4.6.2.2	Spielkarten	11
4.6.2.3	Spielfiguren	11
4.6.2.4	Spielanleitung	11
4.6.2.5	Glossar	12
4.6.2.6	Sonstiges	12
4.6.3	Inhaltliche Ausarbeitung von Spielkarten und Glossar	12
4.6.4	Grafische Umsetzung	12
5.	Kritische Reflexion des Arbeitsprozesses	13
5.1	Fazit	14
6.	Ausblick	14
6.1	Peacecamp	14
7.	Quellenverzeichnis	16



1. Vorwort

Das Wahlfach «Weltbilder» hat mein Interesse am Thema Religion geweckt und mich motiviert, mich mit dem Ursprung und den Grundsätzen meiner eigenen, nämlich der christlichen und anderen Religionen auseinanderzusetzen. Dabei stellte ich sehr viele Gemeinsamkeiten zwischen den Lebenshaltungen der Religionen fest. Ich merkte aber auch, dass die Medien nicht solche Parallelen sondern Unterschiede hervorheben und diskutieren. Auf diese Weise werden Vorurteile, Angst und manchmal sogar Hass gegenüber den anderen, so fremdartigen und unbegreiflichen Religionen provoziert. Dies habe ich auch bei einem Hilfseinsatz im Kosovo während den letzten Sommerferien selbst erlebt. Um dieser Tendenz entgegenzuwirken, möchte ich Leute in meinem Alter und Erwachsene auf eine attraktive Weise ermuntern, gewisse Religionen und deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede kennen zu lernen.

Für mich stand von Anfang an fest, dass meine Maturarbeit auch einen praktischen Teil enthalten sollte. Deshalb kam ich auf die Idee, ein Spiel zum Thema Religion und interreligiösen Dialog zu entwickeln.

Bei der Umsetzung meiner Maturarbeit haben mir einige Personen sehr geholfen. Mein Dank geht an Hans Schmidt für die Betreuung, Thomas Gautschi (Peacecamp) für die finanzielle Unterstützung, Thomas Schaer und Vivienne Kropf für die grafische Unterstützung, Barbara Müller für grafische Tipps, Christian Joos für das Drucken der Spielkarten, Dijana Hasanbegovic für Auskünfte über den Islam und wertvolle Kontakte, Doris Krauthammer für Auskünfte über das Judentum, Maurus Vogel für Unterstützung beim Schreibern, Michel Müller für die theologische Auskunft und meiner Familie für die Unterstützung jeglicher Art.

2. Ausgangslage und Zielsetzung

Religion prägt. Sie prägt den einzelnen Menschen und ganze Kulturen. Durch die Globalisierung und Vermischung von Volksgruppen kommen wir heute mit allen Religionen in Kontakt. Beim Aufeinanderstossen der verschiedenen ethischen Grundsätze entstehen gesellschaftliche und politische Konflikte. Ursachen solcher Konflikte sind oft Unwissen und Angst. Die Angst vor dem Fremden und das Unverständnis zwischen den Religionen werden von Politikern durch Fehlinformationen verstärkt und zur Manipulation benutzt. In unserer Gesellschaft herrschen deshalb oft Vorurteile und abwehrende, wenn nicht sogar feindliche Haltungen gegenüber anderen Religionen.

Mit meiner Arbeit möchte ich die Kommunikation zwischen den Religionen fördern. Das Kennen lernen der eigenen Religion und die Auseinandersetzung mit Gemeinsamkeiten und Unterschieden zu anderen Religionen sind meine Hauptanliegen. Da es aber unzählige Religionen, Glaubensrichtungen und Sekten gibt und eine klare Unterscheidung von diesen allen sehr schwierig und zu aufwändig wäre, werde ich mich in meiner Arbeit auf den Dialog zwischen den fünf Weltreligionen beschränken.

2.1 Wen will ich ansprechen?

Jugendliche möchten sich selbst kennen lernen und ihre Lebensweise reflektieren. Während Erwachsene meist klare Haltungen gegenüber ihren eigenen und fremden Religionen vertreten, sind Jugendliche offener für neue Meinungen. Gerade deshalb finde ich es besonders wichtig, dass solcher Neugier und Offenheit mit klaren Informationen und offener Auseinandersetzung begegnet wird. Meine Arbeit sollte folglich in erster Linie Jugendliche und neugierige, offene Erwachsene ansprechen.



3. Ideen zur Realisierung des Ziels

Ursprünglich hatte ich zwei Grundideen mein Ziel zu erreichen. Im Folgenden stelle ich beide Ideen kurz vor und begründe meine Entscheidung für die eine Idee.

3.1 1. Idee: Gestaltung eines Erlebnisparcours

Eine erste Idee ist die Entwicklung eines Erlebnisparcours zu den Religionen. Ich habe beobachtet, dass viele Leute multimediale Ausstellungen, in denen man zum Teil selber aktiv sein kann, ausführlichen Informationstafeln vorziehen. In einem Erlebnisparcours wie ich in mir vorstelle, gibt es kurze und wichtige Hintergrundinformationen zu jedem Thema, doch einen viel grösseren Teil bildet das Erlebnis. Mit Videos, Kassetten, Gerüchen und Esswaren zum Degustieren werden alle Sinne des Besuchers angesprochen. Er erfährt die Vielfalt der Religionen durch ein Erlebnis mit allen Sinnen.

3.2 2. Idee: Entwicklung eines Spiels

Auf der Suche nach einer mobileren Möglichkeit komme ich auf die Idee, ein Spiel zu entwickeln. In einem Gesellschaftsspiel beschäftigt sich der Spieler mit einer Geschichte oder einem Thema. Meiner Meinung nach sind Spiele ein gutes Mittel, Wirklichkeiten abstrakt darzustellen. Die Spieler erhalten die Möglichkeiten, sich auf spielerische Weise in die Wirklichkeiten hineinzusetzen, zu agieren und ein direktes Feedback auf ihr Handeln in Form von Punkten oder Ähnlichem zu bekommen.

3.3 Meine Entscheidung

Nachdem ich alle Vor- und Nachteile der beiden Methoden sorgfältig abgewogen habe, entscheide ich mich für die Entwicklung eines Spiels.

Im Gegensatz zum Erlebnisparcours ist ein Spiel ohne viel Materialaufwand umsetzbar und für viele Leute erreichbar.

Ich denke, dass das Erlebnis durch ein Spiel wirkungsvoller ist. Während der Parcoursbesucher immer noch Betrachter oder Zuhörer bleibt, schlüpft der Spieler in eine Rolle. Ich werde versuchen, im Spiel Diskussionen einzubauen.

4. Entwicklung meines Spiels

4.1 Welche Leute will ich ansprechen?

Es gibt die verschiedensten Spielformen mit unterschiedlichen Niveaus und unterschiedlichem Zielpublikum. Deshalb lege ich in einem ersten Schritt das Zielpublikum meines Spiels fest, um dann eine geeignete Spielform zu finden.

Wie schon in meinem Hauptziel definiert, möchte ich mit meiner Arbeit interessierte Jugendliche und Erwachsene zum gemeinsamen Nachdenken über das Thema Religion bringen. Ich entscheide mich, dass ich solche Menschen zusammen an einen Spieltisch bringen möchte. Dieses Spiel soll den Interessierten fundiertes Wissen über die Religionen vermitteln, zu Diskussionen anregen und vor allem Spass machen. Dieser zuletzt genannte Faktor ist mir bei der weiteren Suche nach einer geeigneten Spielform sehr wichtig. Nur wenn die Spieler Spass an dem Spiel finden, werden sie es auch spielen und so etwas über die Religionen lernen. Ich möchte deshalb nicht einfach ein weiteres Spiel zu den unzähligen pädagogischen Spielen hinzufügen. Obwohl ich auch Wissen vermitteln will und damit eine pädagogische Absicht habe, möchte ich dem Spiel keinen Quiz- oder Lerncharakter geben. Vielmehr möchte ich die Spieler dazu anregen, sich mehr mit dem Thema Religion auseinanderzusetzen und darüber zu diskutieren.

Die Kombination von diesem Diskussions- Wissensvermittlung- und Spassteil ist das Hauptziel meines Spiels.



4.2 Materialbeschaffung

4.2.1 Thema Spielentwicklung

Ein Spiel zu entwickeln ist für mich eine ganz neue Herausforderung. Deshalb muss ich mir zuerst einen Überblick in der Welt der Spiele verschaffen, um Ideen zu bekommen und mir Grundkenntnisse zur Spielerfindung anzueignen.

Ich werde mich mit erfahrenen Spielautoren unterhalten, Literatur zum Spielerfinden lesen mir unbekannte Spiele ausprobieren und deren Aufbau analysieren. Mit dieser breit gefächerten Informationsbeschaffung erhoffe ich mir einen guten Start beim Erfinden meines eigenen Spieles.

4.2.2 Thema Religion

Neben der intensiven Auseinandersetzung mit der Spielentwicklung möchte ich nach einem geeigneten religiösen Thema. Da nicht *eine* Weltreligion, sondern der interreligiöse Dialog im Vordergrund stehen soll, suche ich ein Unterthema, das verschiedene Religionen verbindet. In dieser Suchphase lese ich Kinder- und Jugendbücher zum Thema Weltreligionen und informiere mich im Internet über die Themen des interreligiösen Dialoges.

4.3 Informationsmaterial strukturieren

«Solange einem Autoren alle Möglichkeiten offen stehen, wird er kein vernünftiges Spiel zu Stande bringen können. Zur Entwicklung gehört der Focus auf eine oder mehrere kleine Grundideen, die dem Autoren Rückhalt geben. Sie schränken die gesamte Bandbreite der möglichen Entwicklungen so weit ein, dass die Arbeit an einem Spiel überhaupt erst möglich wird. Ohne eine Grundidee wird die Arbeit am Spiel ungezielt und beliebig.»¹

Dieses Zitat stammt von einer Spielerautorenwikipedia, die mir bei der Anfangsphase meiner Arbeit hilft, wichtige Fragen zu beantworten und recherchiertes Wissen und Ideen zu strukturieren.

Ausgehend von diesem Zitat versuche ich die wichtigsten Entscheidungen und die ihnen vorausgegangenen Überlegungen zu erläutern. Die folgenden Entscheidungen sind für die Entwicklung und Charakterisierung meines Spieles absolut notwendig. Sie bringen eine Produktivität in die sich in die Länge ziehende kreative Phase des Spielerfindens.

4.3.1 Entscheidung für ein Rollenspiel

4.3.1.1 Der König, der Weise und der Narr

Das Buch «der König, der Weise und der Narr» handelt von einem König, der einen Wettkampf zwischen den fünf Weltreligionen veranstaltet, um die geeignetste Religion für sein Volk zu finden. Eingeladen zu diesem Wettkampf sind je ein wichtiger Vertreter dieser Religionen und ein Atheist. In einer ersten Phase stellt jeder seine Religion kurz vor und erzählt von deren Vorteilen. Danach beantwortet er die vom Publikum gestellten Fragen zu seiner Religion und ihre Stellung in der heutigen Welt. Eine Wettkampfjury berät sich schliesslich mit dem König und dieser kommt zum Schluss, dass er keinen Sieger festlegen könne.

«... die Religion, die mir am geeignetsten erscheint, ist die Religion... – die ich für mich persönlich auswählen würde. Ich kann sie nicht einzig auf Grund meines Status dem ganzen Volk aufzwingen. Mein Staat bleibt laizistisch, damit jeder Mann und jede Frau frei für sich entscheiden kann, welches für sie oder für ihn die wichtigste Wahrheit ist. Gott allein, wenn es ihn denn gibt, hat das Recht, die Goldmedaille zu vergeben. Wenn wir dereinst diese Welt verlassen müssen, werden wir zweifellos fähig sein, uns ein eigenes Urteil über die menschlichen Religionen und Philosophien zu bilden. Ich schlage daher vor, in vier Jahren derjenigen Religion eine Silbermedaille zu verleihen – die einzige, deren Verleihung und gestattet ist-, die bis dahin die grössten Anstrengungen unternommen hat, die Gläubigen der anderen Religionen wirklich zu verstehen und ihnen zu dienen. Damit hat die entsprechende Religion den Beweis erbracht, dass sie fähig ist, über sich selbst hinauszuwachsen, wirklich zu fühlen, was ihre Nächsten fühlen – ob Gläubige oder Ungläubige – und ihnen Gutes zu tun.»²

¹ Spielautorenwikipedia: www.casasola.de/Spieleautorenwiki/index

² Keshavjee, Shafique, 2000, S.242



Dieses Buch beinhaltet die Hauptthemen meiner Arbeit: Die fünf Weltreligionen und den Dialog zwischen ihnen. In der Beschreibung des Wettkampfes und dem anschliessenden Schlusswort des Königs werden dem Leser die Werte vermittelt, und jene Probleme des interreligiösen Dialoges aufgezeigt, die ich auch gerne in meinem Spiel zum Ausdruck bringen möchte. Damit der interreligiöse Dialog lebendig in mein Spiel integriert werden kann, erhält jeder Spieler eine Religion, die er vertreten muss. Wenn der Spieler während des ganzen Spieles in eine Rolle schlüpfen muss, wird er automatisch mit den Schwierigkeiten und Vorteilen dieser Religion konfrontiert.

4.3.2 Entscheidung für ein Partyspiel

Fachleute haben mich aufgeklärt, dass es grundsätzlich zwei verschiedene Spieltypen gibt: Die Strategiespieler und die Diskutierspieler. Erstere bevorzugen Strategiespiele, während letztere lieber so genannte Partyspiele spielen. Deshalb riet man mir dringend zu einer klaren Entscheidung für eine der oben genannten Spielformen. Obwohl es Leute gäben die einmal die eine und ein anderes Mal die andere Spielform bevorzugen, könne eine Mischform der beiden Spielformen auf keiner Ebene richtige Spannung erzeugen können.

Da ein Partyspiel meiner Meinung nach die bessere Möglichkeit bietet, die Spieler zum Diskutieren anzuregen und ich selbst Partyspiele bevorzuge, entscheide ich mich für diese Spielform.

4.3.3 Spielelemente

Obwohl man sich als Spielautor grundsätzlich für eine Spielform entscheidet, besteht ein gutes Spiel aus vielen verschiedenen Spielelementen. In verschiedenen Spielen sind immer wieder die gleichen Spielelemente anzutreffen, die den Spannungskarakter des Spiels stark bestimmen. Die Aufgabe des Autors ist es, für sein Spiel die richtigen Elemente in einem geeigneten Mass einzufügen.

In meiner Arbeit unterscheide ich zwischen Schicksalelementen, strategischen Elementen, Wissens-elementen und kreativen Elementen. Mein Ziel ist es, all die genannten Elemente in meinem Spiel zu vereinen, wobei das kreative Element, da ich mich für ein Partyspiel entschieden habe, klar dominieren soll.

Meine Recherchen stützen sich nicht nur auf Literatur, sondern auch auf meine Erfahrung als Spielende mit bereits bestehenden Gesellschaftsspielen. Unter dem Kapitel «» werde ich die von mir schliesslich verwendeten Spielelemente und deren Hergang genau erläutern.

4.3.4 Schicksack

Nachdem ich mehrere Spielideen reflektiert und viele neue Spiele ausprobiert habe, entdeckte ich eine mir sehr neue Spielform. Durch eine Bekannte erfuhr ich von einem Verlag, der hauptsächlich Spiele herstellt, die viel Kreativität erfordern. Ein solches Spiel heisst Schicksack. Es basiert auf einer simplen Idee:

«Der **SCHICK**salshafte Weg von der Geburt zur Erleuchtung steckt voller **SACK**gassen und heikler Situationen, sei es auf dem Polit-, dem Partner- oder dem Esoterik-Trip. Leider haben sich die SpielerInnen selbst viel zu wenig unter Kontrolle: sie reagieren auf die Wirrnisse des Lebens häufig auf schwer verständliche Weise – ein Zufallskärtchen gibt ihnen ihre Reaktion vor. Da gilt es manch fragwürdige Handlung zu erklären, zu rechtfertigen. Die Spielrunde amtet als Jury. Die gesammelte Lebenserfahrung hilft am Ende mit, sich der Erleuchtung als würdig zu erweisen. Ansonsten droht die sofortige Reinkarnation. Das Lebensspiel zum Lachen und Diskutieren.»³

Ich bin begeistert von der Idee, die Spieler als Jury einzusetzen und von den Schicksals- und Reaktionskarten. Nie hätte ich gedacht, dass eine solche Bewertung unter den Spielern funktionieren würde. Beim Spielen mit verschiedenen Mitspielern habe ich festgestellt, wie sehr die Spannung dieses Spiels von der Gruppe der Spieler abhängt. Nur mit motivierten, kreativen und fairen Spielern ist dieses Spiel spannend und interessant.

³ Fata Morgana Spiele: www.fatamorgana.ch



Ermutigt von zahlreichen spannenden Diskussionen beim Schicksack-Spielen, entscheide ich, diesen Grundgedanken eines freien Spiels zu übernehmen.

Vorher hätte ich nie geglaubt, dass ein offenes Spiel so spannend sein kann.

4.3.5 Thematische Einschränkung

Mit den Grundkenntnissen über die Spielerfindung, den bereits getroffenen Entscheidungen und den vielen Informationen über die fünf Weltreligionen, formuliere ich die Thematik meines Spieles noch einmal.

4.3.6 Spiel des Lebens

Die Rollen, in welche die Spieler in meinem Spiel schlüpfen, möchte ich möglichst vielseitig aber realistisch gestalten. Mein Spiel sollte diese Rollen möglichst auf vielen Ebenen und durch das ganze Leben hindurch beleuchten. Ich möchte, dass die Spieler in eine Religion hineingeboren werden und schliesslich ein Leben in dieser Rolle mit all ihren Facetten führen.

Schliesslich entscheide ich mich, das Spiel in Form eines «Spiel des Lebens» zu gestalten. Es ist mir wichtig zu zeigen, wie ein Mensch zu seiner religiösen Einstellung kommen kann. Dabei gehe ich von folgenden Überlegungen aus:

Unser religiöses Bewusstsein entsteht einerseits durch prägende Einflüsse in unserer Kindheit aber andererseits durch Erfahrungen die wir im Leben machen. Daneben machen wir uns natürlich unsere persönlichen Überlegungen. Ich bin jedoch überzeugt, dass wir stets von der Aussenwelt beeinflusst werden.

So wird in meinem Spiel durch Zufallsprinzip jedem Spieler eine religiöse Identität gegeben. Diese wird er sein Leben lang behalten. Da im richtigen Leben Konversionen zu einer anderen Religion möglich sind, habe ich mir auch diese Variante eines Religionenwechsels überlegt. Ich entscheide schliesslich, dass jeder Spieler seine ihm am Anfang des Spiels zugeteilte Religion behalten soll. Eine Variante mit Religionswechsel wäre schwer umsetzbar, ohne dass das Spiel an Spannung verliert.

Ausserdem ist meine Absicht, dass der Spieler die ihm zugeteilte Religion gut kennenlernt und sich auch kritisch mit ihr auseinandersetzen muss, ohne sie gleich aufzugeben.

4.3.7 Monotheistische Weltreligionen

Ich habe mich vertieft mit den fünf Weltreligionen auseinandergesetzt. Dabei merkte ich, wie schwierig es ist, alle fünf in ihren Strukturen zu vergleichen und so Unterschiede und Gemeinsamkeiten herauszufinden.

Vor allem der Strukturvergleich mit Buddhismus und Hinduismus fallen mir schwer. Diese beiden Religionen weisen durch den Glauben an Reinkarnation und den Polytheismus eine völlig andere Weltanschauung auf. Da ich innerhalb der monotheistischen Religionen gut gemeinsame Nenner finden kann, möchte ich mich auf diese drei beschränken.

4.3.7.1 Erfahrungen am Friedenskongress

Nachdem ich anlässlich meiner Arbeit einen internationalen Friedenskongress zum Thema interreligiösen Dialog besucht habe, fühle ich mich in meinen Überlegungen bestätigt. Dort waren Vertreter der fünf Weltreligionen anwesend und haben über Lösungsvorschläge zum Thema Weltfrieden und Frieden unter den Religionen diskutiert. Dabei ist mir aufgefallen, dass, während Juden, Christen und Muslime intensiv über gemeinsame Probleme diskutierten, Buddhisten und Hindus auf einer anderen Ebene dachten.

4.4 Umsetzung eines Entwurfes zu einem spielbaren Prototyp

Nachdem ich nun mein Spiel in Form und Thematik eingeschränkt habe, mache ich verschiedene Spielentwürfe und wähle schliesslich den besten aus. Diesen setze ich in einen spielbaren Prototyp um und wage damit eine erste Spieltestrunde.

Im Folgenden werde ich den Spielverlauf und die Zusammensetzung meines Spiels erläutern und erklären. Danach folgen eine Zusammenfassung der Spieltestrunden und deren Auswirkungen auf meine Arbeit.



4.4.1 Spielverlauf

4.4.1.1 religiöse Erziehung

Die Phase der religiösen Erziehung habe ich, analog zum richtigen Leben, an den Anfang des Spiels gesetzt. Bei Fragen zu seiner eigenen Religion werden die grundlegenden Kenntnisse des Spielers zu seiner Religion geprüft und der Spieler lernt Neues dazu. Die Parallele zum richtigen Leben besteht darin, dass der Mensch in seiner Kindheit vor allem lernt und übernimmt, was ihm vorgegeben wird. Erst später beginnt der Jugendliche seine eigene Meinung zu bilden und die ihm gegebene Religion zu reflektieren. Diese spätere Phase nenne ich in meinem Spiel die Selbstfindungsphase.

4.4.1.2 Riten

Um die Vielfalt des Vollzuges der religiösen Riten in den verschiedenen Familien aufzuzeigen wollte ich eigentlich dem Spieler ursprünglich nicht nur eine Religion sondern auch eine Familienzugehörigkeit geben. Jeder Spieler hätte dann seinen Ritus nach der Tradition seiner Familie bekommen.

Ich stellte aber fest, dass die Vielfalt der religiösen Bräuche sehr gross ist und mir die Zeit zur Herstellung von noch mehr Kärtchen einfach nicht reicht. Deshalb wähle ich von jeder Religion einen traditionellen Initiationsritus und einen traditionellen Ritus zur Aufnahme ins Erwachsenenleben aus. Die Beschreibungen der jeweiligen Riten sind folglich sehr exemplarisch und sollen einen Eindruck von möglichen Riten geben.

4.4.1.3 Selbstfindungsphase

Nach dem Abschluss der Lernphase wird der Spieler in die religiöse Gemeinschaft seiner Religion aufgenommen und in die nächste Lebensphase entlassen. Der Spieler muss sich nun verschiedenen Schicksalsschlägen stellen und seine Reaktionen, immer in Bezug auf seine Religion, rechtfertigen.

Um den Spieler etwas einzugrenzen und die spätere Bewertung zu erleichtern, erhält der Spieler nicht nur ein bestimmtes Schicksal, sondern auch eine Reaktion darauf. Der Sinn dieser Reaktionskärtchen ist es, Meinungen und Einstellungen verschiedenster Menschen innerhalb einer religiösen Gemeinschaft aufzuzeigen. Der Spieler muss folglich anstelle seiner eigenen Haltung, eine Reaktion aus irgendeiner Gruppe seiner Religion vertreten. Auch hier sehe ich eine Parallele zum richtigen Leben: Will ein Mensch eine Religion vertreten, muss er bis zu einem gewissen Punkt auch Reaktionen anderer Menschen derselben Religion nachvollziehen können. Der Spieler verkörpert hier nicht nur einen einzelnen gläubigen Menschen, sondern die Vielfalt der religiösen Gesellschaft.

4.4.1.4 Das Spielziel

Den Zweck des Spiels und damit mein persönliches Ziel habe ich in der Einleitung definiert. Nun aber geht es darum, ein Ziel für den Spieler festzulegen. Jedes Spiel funktioniert nur, wenn die Spieler motiviert sind zu gewinnen. Klar gibt es Spiele, in denen es keine Gewinner gibt. Meistens sind solche Spiele aber meines Erachtens weniger attraktiv und spannend.

Da ich mein Spiel als ein Spiel des Lebens bezeichne, sollte mein Spielziel eigentlich das Lebensziel darstellen. Was ist «das Lebensziel»? Anfangs wollte ich den Tod als Ziel nehmen, da jeder Mensch am Ende seines Lebens stirbt. Doch ist es ja nicht ein religiöses Lebensziel, möglichst schnell zu sterben. Das Lebensziel könnte sich auf das Leben danach richten, aber wie ist das zu definieren und darzustellen?

Das Ziel des Spiels ist es, erleuchtet zu werden. Hat ein Spieler jedoch das Erleuchtungsfeld erreicht, bedeutet das noch lange nicht den Spielsieg. Der Spieler wird nun nämlich einer strengen Prüfung unterzogen bei der die Erfahrungen, die er gesammelt haben sollte, sehr wichtig sind. Erst wenn alle Mitspieler zustimmen, ist der Spieler erleuchtet und hat das Spiel gewonnen. Hat der Spieler zu wenig Erfahrung, muss er zurück an den Anfang der Selbstfindungsphase, um noch mehr Erfahrung zu sammeln.



4.4.2 Zusammensetzung meines Spiels

4.4.2.1 Schicksalselement

Die Spieler erhalten am Anfang eine Rolle zugeteilt. Damit ist schon ein erstes Mal ein Schicksalselement in das Spiel eingebaut. Auch während des Spiels sind die Spieler immer wieder dem Schicksal ausgeliefert: beim Würfeln und beim Ziehen von Karten.

4.4.2.2 Wissensselement

Die Beschreibung religiöser Riten, die ein Spieler erlebt, bildet eine erste Wissensgrundlage, welche ich in meinem Spiel vermittele. Dazu kommen die vielfältigen Fragen, die ein Spieler in seiner «religiösen Erziehung» und später im Spiel beantworten soll. Ausführliche Antworten auf diese Fragen sind im Glossar nachzulesen.

4.4.2.3 Strategisches Element

Sobald ein Spieler seinen zweiten Ritus erlebt hat und in die Selbstfindungsphase entlassen worden ist, kann er strategisch vorgehen. Die während der religiösen Erziehung gesammelten Punkte kann er nun beliebig einsetzen. Für jeden abgegebenen Punkt darf er ein Feld weiterziehen. Somit kann der Spieler wählen, auf welches Feld er vorrückt.

Das Spielziel ist die Erleuchtung. Diese Erleuchtung erlangt derjenige, der sich auf dem Erleuchtungsfeld befindet und herausfindet, was auf seinem Puzzle abgebildet ist. Dieses Puzzle kann er mit Hilfe von eingetauschten Wissens- und Erfahrungspunkten, die er in Puzzleteile eintauscht, zusammensetzen.

Zwei grundsätzlich verschiedene Strategien führen zur Erleuchtung. Wer während des Spieles viele Erfahrungspunkte sammelt, kann auf dem Erleuchtungsfeld sein Bild leicht erkennen, da sein Puzzle fast oder ganz komplett ist. Wer hingegen schnell das Erleuchtungsfeld erreicht und dabei weniger Punkte sammeln konnte, hat weniger Teile seines Schlussbildes und muss somit mehr Fantasie haben, um herauszufinden, was es darstellt. Bei dieser Strategie geht der Spieler das Risiko ein, bei einer falschen Antwort nochmals zurück in die Selbstfindungsphase zu müssen.

4.5 Spieltestrunden

Mit dem Prototyp und den erstmals formulierten Regeln wagte ich erste Spieltestrunden. Die Zusammensetzung der Spieler war mir besonders wichtig. Menschen verschiedensten Alters, Bildung und Interessen sassen an meinem Spieltisch. Ihre Feedbacks haben mir geholfen, das Spiel zu verbessern, die Spielzeit festzustellen und zu optimieren und das Spiel ausgewogen zu gestalten.

4.6 Endgültige Schlussfassung meines Spiels

Da mein Prototyp gerne gespielt wird, entscheide ich mich, dieses Spiel inhaltlich auszuarbeiten und grafisch umzusetzen. Im Folgenden werde ich das Spielzubehör und dessen inhaltliche und grafische Umsetzung dokumentieren.

4.6.1 Allgemeine Darstellung

4.6.1.1 Name

Beim Ausprobieren von verschiedensten Spielen habe ich festgestellt, dass der Titel meist nicht nur die Thematik des Spiels, sondern vor allem einen gewissen Mechanismus im Spiel benennt. So habe ich nach einem zu benennenden Mechanismus in meinem Spiel gesucht. Die Herausforderung für die Spieler besteht darin, die gezogene Reaktion bezüglich ihres Schicksals zu rechtfertigen und dabei in ihrer Rolle zu bleiben. Die anderen Spieler wollen genau wissen, wieso dieser Spieler so reagiert und können ihn nachher aufgrund der Rechtfertigung beurteilen. Deshalb nenne ich das Spiel «Why? Justify» Meiner Meinung nach ist dieser Name sehr geeignet, da er etwas, aber nicht zuviel vom Spiel verrät.



4.6.1.2 Logo

Anstatt im Logo nochmals die Unterschiede der Religionen zu betonen, möchte ich etwas Verbindendes schaffen. Ich probiere verschiedene Fantasiesymbole und bereits existierende Symbole aus und entscheide mich für das Friedenssymbol Taube. Die weiße Taube, die ihre Flügel ausbreitet, passt meiner Meinung nach sehr gut in das Spielfeld und ist markant aber dennoch nicht zu aufdringlich.

Durch den Schriftzug «Why? Justify» mit den drei als Symbole veränderten Buchstaben integriere ich auch die Spielthematik in das Logo.

4.6.1.3 Farben und Formen

Um die Religionen bildlich darzustellen, suche ich für jede ein passendes Symbol und eine Farbe. Anhand von Angaben aus Büchern und Gesprächen mit Fachpersonen wähle ich den blauen Davidstern für das Judentum, den grünen Halbmond für den Islam und das rote Kreuz für das Christentum. Während sich bei der Wahl der Symbole alle einig waren, traf ich auf verschiedene Ansichten betreffend den Farben der Religionen.

4.6.2 Spielzubehör

4.6.2.1 Spielbrett

Auf dem Spielbrett versuche ich den Inhalt des Spiels grafisch darzustellen: Jeder Spieler kommt aus einer anderen Ecke. Während der religiösen Erziehung befindet er sich bei dem Symbol seiner Religion. Die drei Symbole sind weit auseinander und haben verschiedene Farben. Von diesen Symbolen aus kommen alle Spieler auf einem anderen Weg ins Spielfeld hinein, welches die Selbstfindungsphase darstellt. Dort sind alle Spieler denselben Schicksalen ausgesetzt und haben das Ziel, in die Mitte zum Erleuchtungsfeld zu kommen.

Ich habe ein altes Carambolebrett zu meinem Spielbrett zugesägt und geschliffen. Die Dicke dieses Brettes hat mir sogar ermöglicht, Teile der Symbole aus dem Spielbrett vorstehen zu lassen. Das Spielfeld habe ich im A1 Format ausgedruckt, mit Leimspray auf das Spielbrett geklebt und mit einem Sprühlack versehen.

4.6.2.2 Spielkarten

Die verschiedenen Bereiche des Lebens möchte ich innerhalb einer möglichst einheitlichen Form auf den Spielkarten darstellen. So habe ich Strichmännchen entworfen, welche die Bereiche symbolisieren. Den Hintergrund der religionsspezifischen Karten drucke ich in der jeweiligen Farbe, während die Karten, die für alle Religionen dieselben sind, einen gelben und somit neutralen Hintergrund haben. Für die Reaktionskarten, die mit keinen anderen Karten gleichzustellen sind, wähle ich orange. Ich habe die Karten auf verschiedenen Materialien ausgedruckt und entschied mich dann für einen Druck auf Halbkarton. Da ich selbst keinen geeigneten Drucker besitze, liess ich die Karten in der Druckerei eines Bekannten drucken.

4.6.2.3 Spielfiguren

Da die Spieler ihre Spielfigur auf Anhieb erkennen sollten, sind auch diese in Form der religiösen Symbole dargestellt. Die Spielfiguren forme ich aus buntem Fimo, da bei diesem Material die Farben deckend und beständig sind und es sich gut bearbeiten lässt.

4.6.2.4 Spielanleitung

Die Spielanleitung soll kurz und verständlich sein. Deshalb formuliere ich sie in einfachen Sätzen und versuche die einzelnen Spielschritte klar nachvollziehbar zu machen.



4.6.2.5 Glossar

Das Glossar enthält nebst Erklärungen zu Begriffen, die im Spiel vorkommen, viele Informationen zu den drei monotheistischen Religionen.

Es soll für die Spieler eine Hilfe sein, auch Hintergründe zum Spiel besser zu verstehen. Damit das Glossar praktisch, attraktiv und übersichtlich ist, habe ich die Begriffe dem Alphabet nach geordnet und Bilder eingefügt.

4.6.2.6 Sonstiges

Die Spielschachtel und die Spielwürfel habe ich gekauft. Die Spielschachtel ist so gross, dass das Glossar und die Spielanleitung im A5Format, die Spielsteine- und Muscheln Platz haben. Die beiden letzteren sind selbst gesammelt und geben dem Spiel etwas Natürliches.

4.6.3 Inhaltliche Ausarbeitung von Spielkarten und Glossar

Die Erklärungen zu den Religionen sollen kurz und verständlich sein, dürfen aber dadurch nicht an Inhalt verlieren. Mithilfe von Kinder- und Jugendbüchern versuche ich die Texte angemessen zu formulieren. Anschliessend gehe ich mit einer Fachperson der jeweiligen Religion diese Texte noch einmal durch und nehme Änderungen vor.

4.6.4 Grafische Umsetzung

Die oben erklärten Vorstellungen der Darstellung vom Spielzubehör bespreche ich mit einem Grafiker. Dieser unterstützt mich beim Digitalisieren meiner Entwürfe.



5. Kritische Reflexion des Arbeitsprozesses

Von Anfang an war das Thema meiner Arbeit der interreligiöse Dialog und das Ziel, diesen anhand einer kreativen Arbeit zu fördern. Dieses Ziel habe ich während meiner ganzen Arbeit verfolgt und mit der Realisierung eines Gesellschaftsspiels erreicht. Die Entwicklung eines Spiels stellte für mich eine grosse Herausforderung dar. Mit dem Spiel als kreative und gestalterische Arbeit, liess ich mich auf eine völlig neue Arbeitsweise ein. Ich musste nämlich feststellen, dass ich meine Zeit nicht so klar einteilen konnte wie bei einer schriftlichen Arbeit. Während ich mich mit schriftlichen Arbeiten jeweils eine Zeit lang intensiv beschäftigte, diese danach aber abschliessen konnte, liess sich bei meiner Maturarbeit der Arbeitsprozess nur minim beschleunigen. Natürlich konnte ich mich intensiv an die Arbeit setzen und mir Gedanken oder Notizen machen, doch meine Kreativität liess sich nicht erzwingen. Kreative, neue Ideen kamen immer ungeplant. Das Journal half mir sehr, neue Ideen und Gedanken zu formulieren und zu strukturieren. So hatte ich kurz vor den Sommerferien eine Fülle von Ideen, Anregungen und Spielentwürfen beisammen. Um meine Gedanken nicht noch mehr zu zerstreuen, nahm ich mir vor, bis zu den Sommerferien einen gut durchdachten Spielentwurf zu haben.

Anfangs Sommerferien jedoch hatte ich nur sehr unvollständige Spielentwürfe. Zwar hatte ich mir eine klare Limite gesetzt, doch offenbar war dieser Zeitpunkt zu früh gewesen. Ich blieb nämlich viel zu oft im Detail hängen, anstatt über das ganzheitliche Spielkonzept nachzudenken. So wurden meine Spielideen kompliziert und kaum realisierbar. Nach wie vor fehlte mir die zündende Idee. Deshalb beschloss ich, weiterhin zu recherchieren, Spiele zu testen und offen für neue Ideen zu sein. Ich besprach meine bisherigen unvollständigen Ideen mit Freunden und Interessierten. So traf ich denn auch per Zufall auf eine passionierte Spielerin, die mich auf den kleinen Verlag «Fata Morgana» hinwies.

Bei einem Spielabend lernte ich das Spiel «Schicksack» kennen. Dieses Spiel half mir, bei der grundsätzlichen Entscheidung. Möchte ich ein Partyspiel oder ein Strategiespiel entwickeln? Bisher hatte ich diese Entscheidung umgangen, denn der Rahmen eines Strategiespiels gab mir Sicherheit. Trotzdem wollte ich aber die Spieler intellektuell und kreativ herausfordern und somit Elemente von Partyspielen einbauen. Der Experte riet mir aber ganz klar von einer solchen Mischform ab. Ermutigt von der offenen, doch spannenden Spielform vom «Schicksack», entschied ich mich für die Variante Partyspiel.

Nach den Sommerferien stand für mich fest, das Schicksalelement, wenn auch in abgeänderter Form zu übernehmen und ein «Spiel des Lebens» zu entwickeln, welches möglichst viele Stationen aus einem religiösen Leben auf spielerische Weise darstellt.

Beim Anfertigen des Prototyps lernte ich den Unterschied zwischen Entwurf und detaillierter Umsetzung kennen. Da der erste Prototyp spielbar aber noch nicht perfekt sein musste, sollte ich, statt mich mit Details zu Texten und Design des Spiels zu beschäftigen, mich auf das ganze Spielkonzept zu konzentrieren. Die ersten Spielrunden waren trotz der Unvollständigkeit des Spieles sehr erfolgreich und die Feed-backs der Spieler halfen mir bei der Weiterentwicklung entscheidend weiter.

Nun beschäftigte ich mich mit der Darstellung des Spiels und formulierte die Texte. In dieser Phase bat ich verschiedene Fachpersonen um Unterstützung. Ich merkte, wie wertvoll solche Gespräche und Kontakte sein konnten. Ein Beispiel ist die Jugendarbeiterin, die anschliessend an ein Gespräch über mein Spiel und den Islam, mir einen Kontakt zum Präventionsprojekt «Peacecamp» vermittelte. Die Organisatoren von «Peacecamp» interessierten sich sofort für meine Arbeit und schlugen mir eine Zusammenarbeit vor. Dies bedeutete einen entscheidenden Schritt für meine Arbeit, weil ich hiermit die Möglichkeit erhielt, meine entworfenen Pläne für die Gestaltung des Spiels auch auf dem Computer umzusetzen und zu drucken. Das Grafikerteam nahm mir das Einarbeiten in neue Computerprogramme ab, indem sie meine handgefertigten Pläne auf dem Computer nachzeichneten. Diese Unterstützung ermöglichte es mir, die Glossar-, Spielanleitung- und Kärtchentexte zu bearbeiten und gutes Material für das gesamte Spielzubehör zu finden und zu testen.



5.1 Fazit

Bei dieser Arbeit habe ich eine ganz neue Arbeitsweise kennen gelernt. Während meines Arbeitsprozesses habe ich sehr viele Ideen gehabt, diese dann nur zum Teil verwirklicht oder ganz verworfen. Das Produkt meiner Arbeit, das entstandene Spiel zeigt die einzelnen Ideen und Gedankenschritte nicht auf. Ich habe aber gemerkt, dass alle Schritte und das Ausprobieren der Ideen wirklich wichtig waren für meine Arbeit. Ohne sie wäre auch das Endprodukt nicht entstanden.

Während meiner Arbeit habe ich erfahren, wie wichtig Zeiteinteilung ist. Zwar musste ich vielfach sehr spontan reagieren aber die Planung meiner Zeit hat mir geholfen, Zwischenziele zu erreichen und die Ergebnisse auch zu akzeptieren. Das Erreichen solcher kleinen Ziele hat mich immer wieder neu für den weiteren Arbeitsprozess motiviert.

Motivation und Mut innerhalb meiner Arbeit neue Schritte zu gehen, haben mir auch die vielen Feedbacks von verschiedenen Leuten gegeben. Ich habe ihr Interesse gespürt und gemerkt, dass ich auf dem richtigen Weg bin. Das Ziel, ein spannendes Spiel zum interreligiösen Dialog zu kreieren, habe ich auf jeden Fall erreicht.

6. Ausblick

6.1 Peacecamp

Dijana Hasanbegovic, die selbst Muslimin ist und mir Auskünfte zum Thema Islam gab hat mich auf das Projekt «Peacecamp» aufmerksam gemacht.

Dieses wurde von der Reformierten Landeskirche Aargau zusammen mit der Katholischen Landeskirche und weiteren Projektpartnern lanciert und ist ein Präventionsprojekt für eine Kultur der Gewaltlosigkeit und der Friedensförderung bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Das «Peacecamp» soll nachhaltig wirken und ist darum bis ins Jahr 2009 im Aargau unterwegs. Rund 40 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben im Pilotjahr zum Gelingen von Peacecamp beigetragen.⁴ Auch Dijana Hasanbegovic hat bei diesem Projekt mitorganisiert und mich angefragt, ob ich mein Spiel für das «Peacecamp» produzieren würde. Als Gegenleistung wurde mir das Grafikerteam von «filmreif» zur Verfügung gestellt, das mir half, die Gestaltung meines Spiels zu digitalisieren. Ich möchte mich gerne nach Abgabe meiner Arbeit für das Peacecamp engagieren und mein Spiel in einer angepassten Form noch einmal zu produzieren.

Beim weiteren Spielen werde ich sicher neue Ideen für Spielkarten erhalten. Sie lassen sich beliebig erweitern. Ausserdem werde ich bestimmt neue Möglichkeiten im Spiel entdecken und diese eventuell weiterentwickeln können.

⁴ Zusammengefasst aus Peacecamp: www.peacecamp-ag.ch



7. Quellenverzeichnis

- Brown, Alan & Langley, Andrew: Woran wir glauben. Religionen der Welt – von Kindern erzählt. 5. Auflage. Lahr: Verlag Ernst Kaufmann 1999
- Buller, Laura: Religionen dieser Welt. Starnberg: Dorling Kindersley Verlag GmbH 2006
- Clément, Catherine: Theos Reise. Roman über die Religionen der Welt. 5.Auflage 2002. München: Carl Hanser Verlag, 1998
- Fata Morgana Spiele: Spiele. Schicksack. <http://www.fatamorgana.ch/fatamorgana/fmspiele1.asp#schicksack>. Zuletzt besucht am 8.12.2006
- Forty, Sandra: Handbuch Symbole. Erfstadt: area verlag GmbH 2006
- Gellman, Marc & Hartmann, Thomas: Wie buchstabiert man Gott? Die grossen Fragen und die Antwort der Religionen. 7. Auflage. Hamburg: Carlsen Verlag GmbH 1996
- Hausten, Anett & Kehnscherper Jürgen & Mochmann Wolfgang: Weltreligionen. Überarbeitete Auflage 2002. Nürnberg: Tessloff Verlag 1998
- Humboldt: Teste deine Allgemeinbildung. Weltreligionen. Begriffe – Daten – Fakten. München: Humboldt-Taschenbuchverlag Jacobi KG 1999
- Hashemi, Kazem: Fundamentalismus. Absage an die Moderne. 1. Auflage 2002. München: ELEFANTEN PRESS 2002
- Keshavjee, Shafique: Der König, der Weise und der Narr. Der grosse Wettstreit der Religionen. 4.Auflage. deutsche Erstausgabe: München: Wilhelm Goldmann Verlag 2000
- Küng, Hans: Spurensuche. Die Weltreligionen auf dem Weg. CD-ROM. Baden-Württemberg: Medien- und Filmgesellschaft 1999
- Küng, Hans: Spurensuche. Die Weltreligionen auf dem Weg. München: Piper Verlag GmbH 1999
- Lessing, Almuth: Jerusalem. Wege in die Heilige Stadt. Stuttgart: Belser 2000
- Peacecamp: Projekt Peacecamp- ein Projekt zur Friedensförderung. Grundidee und Absicht. www.peacecamp-ag.ch. Rev. datum: Februar 2006/ Zuletzt besucht am 3.1.2007
- Pestalozzianum Zürich: Religionen und ihre Feste. Ein Leitfaden durch das interkulturelle Schuljahr. 3. Auflage. Zürich: Verlag Pestalozzianum 1998
- Prof. Dr. Tworuschka: Religiopolis – Weltreligionen erleben. CD-Rom. Leipzig: Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH 2004
- Rittmeyer, Joachim & Hostettle, Urs: Schicksack. Spiel. Verlag Fata Morgana Spiele. Kein Herausgabedatum
- Spielautorenwikipedia: Lexikon des Spieleerfindens. Grundidee. Ohne Einschränkung geht es nicht. <http://www.casasola.de/Spielautorenwiki/index.php?n=Lexikon.Grundidee>. Rev. Datum: 9.11.2005/ Zuletzt besucht am 15.10.2006
- Terhart, Franio, & Schulze, Janina: Weltreligionen. Ursprung-Geschichte-Ausübung-Glaube-Weltbild. Bath: Parragon Books Ltd
- VEMAG Verlags- und Medien Aktiengesellschaft: Das moderne Fremdwörterlexikon. Köln: Wissen Kompakt
- VEMAG Verlags- und Medien Aktiengesellschaft: Weltreligionen. Fragen & Antworten. Köln: Wissen für Kinder
- Weiss, Annelie. Weltreligionen- Feste im Lebenslauf. <http://www.ein-plan.de/lebensfeste>. Zuletzt besucht am 9.10.2006