

SPIEL MIT DEM TOD – Sprechertext Geschichte (Teil 1)

Von Felix Müller

18.12.2005

TEXT

Um Computerspiele geht es hier nicht. Es geht um Menschen, die zum Spaß mit ihrem richtigen Leben spielen – mit echten Waffen und scharfer Munition.

Wir werden den 24-jährigen Oleg nach Russland begleiten. Dort ist das „Igra so Smertju“ – das „Spiel mit dem Tod“ ein Geheimtipp für Menschen, die den extremen Kick suchen.

Oleg kam mit seiner Familie vor acht Jahren aus Russland nach Süddeutschland. Er arbeitet als Koch in einem Hotel, hat eine eigene Wohnung, keine Vorstrafen. Familie und Freunde kennen den wahren Grund seiner Reise nicht.

Russland. Wir sind in Wolgograd, dem einstigen Stalingrad - hier ist Oleg aufgewachsen. Wir treffen Juri, einen guten Freund aus der Schulzeit. Er hat Kontakt zur Spielerszene und will Oleg zu einem Treffen mitnehmen.

Besuch bei einem guten Bekannten. *Wir treffen einen Bekannten von Juri.* Hier kauft man DVDs, Schusswaffen, sogar Eisbärenfelle – unter der Hand zu Schwarzmarktpreisen.

Umgerechnet etwa 30 Euro kostet die Pistole, 100 Patronen inklusive. Auch die russische Gastfreundschaft ist im Preis inbegriffen.

Der nächste Tag: Ein langer Weg auf schlechten Strassen steht bevor. Ziel ist eine alte Militärkaserne in den Wäldern westlich von Wolgograd.

Erst in der Dunkelheit erreichen wir das Spielercamp. *Eine Reifenpanne und unzählige Feldwege haben viel Zeit gekostet.* Die Spieler verstehen sich als geschlossene Gemeinschaft – nicht jeder ist willkommen. Bange Momente des Wartens, dann die Erleichterung: Wir werden eingelassen. Die Kamera müssen wir vorerst abschalten.

Der nächste Morgen – man hat uns erlaubt zu filmen. Die Mauern könnten viel erzählen: 1942 war die Kaserne ein erbittert umkämpfter Versorgungsposten in der Schlacht um Stalingrad, im Kalten Krieg ließ man hier Atomraketen auf Europa richten. Mit dem Ende der Ära Gorbatschow wurde die Kaserne 1991 geschlossen. Seit einigen Jahren treffen sich nun hier Spieler: Junge Leute aus den Städten, ehemalige Soldaten, Männer die nichts zu verlieren haben, sogar Geschäftsleute. So verschieden sie sind, eines haben sie gemeinsam: Die Sucht nach dem Kick, den ihr Alltag nicht bieten kann.

Etwa dreißig Spieler sind an diesem Wochenende gekommen, die meisten wollen nicht gefilmt werden. Wir dürfen die kleine Gruppe begleiten, der sich Oleg und Juri angeschlossen haben. Den Vormittag nutzen die Spieler für Schießübungen und Gespräche. Nachnamen und Adressen werden dabei nicht genannt, das ist eines der ungeschriebenen Gesetze hier. Ein Mann sorgt für die Einhaltung dieser Gesetze: Der General, wie ihn die Leute nennen.

Die Kaserne ist nicht nur ein Treffpunkt für abenteuersüchtige Spieler – auch clevere Geschäftemacher haben den Weg hierher gefunden.

Dimitri ist provisorischer Notarzt, Musiker und Koch in einer Person. Bezahlt wird mit Euros, Zigaretten und Wodka. Kolja hat seinen Bus zu einem Kiosk umfunktioniert. Er ist hier der Mann, der alles besorgen kann.

Die letzte Gelegenheit zum Üben. Gezielt wird im Spiel auf den Oberkörper, wo die Schutzweste sitzt. Die Wucht der Geschosse wirft den Getroffenen zu Boden, die Projektile bleiben in den Westen stecken.

Wer sich keine Schutzweste leisten kann, behilft sich mit gepolsterten Metallplatten – für Außenstehende unfassbar.

Für Oleg und Juri wird es ernst, ihre Gruppe sammelt sich für das erste Spiel. Der General erklärt die Regeln. *Wir fragen den General nach den Regeln.*

Wo einst Panzer repariert wurden, rüsten sich jetzt die Spieler zum Kampf. Zur Standardausrüstung gehört neben der schusssicheren Weste für die Meisten ein Genitalschutz. Oleg hat Glück – er hat von Juri beides bekommen.

Im Falle einer Verwundung müssen die Spieler oft lange warten, bis sich der Lagerarzt um sie kümmern kann. Aus diesem Grund werden vor dem Spiel Schmerzmittel eingenommen, eine Art Unfallversicherung auf Russisch.

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf und kennzeichnen sich mit farbigen Bändern. Oleg und Juri werden zusammen kämpfen – im orangefarbenen Team.

Das „Igra so Smertju“, das „Spiel mit dem Tod“ hat damit begonnen, unsere Kamera ist nicht dabei. Wir werden warten – auf den Sieger und auf die, die aus dem Wald zurückkommen.

Spiele wie dieses sind in russischen Kasernen nichts Ungewöhnliches, die Szene hat starken Zulauf. Die Kasernen variieren in Auswahl der Waffen und Spielart - diese hier ist, gemessen an den Überlebenschancen, von der harmloseren Sorte.

Plötzlich kommt ein Spieler mit der Flagge zurück, im Wald wird weiter geschossen. *Die Flagge als symbolisches Ziel des Spiels kann nicht darüber hinwegtäuschen, worum es hier wirklich geht: ums Schießen, nicht um Sieger oder Verlierer.* Der General gibt für alle das Signal zum Rückzug.

Kurz darauf kommen zwei weitere Spieler, offensichtlich verletzt. Wir entdecken Juri – von Oleg ist nichts zu sehen.

Wie wir später erfahren, ist die Situation im Wald eskaliert. Ein Spieler schoss wild um sich weil er die Nerven verloren hatte. *Es gibt zwei Tote, vier Verletzte.*

Oleg wird nicht mehr kommen – ein Treffer am Kopf hat das Spiel für ihn beendet.