

Petrivision – Suchspiele

Am Anfang unseres Suchspiels steht nichts, aber auch gar nichts, was nach einem Spiel aussieht. Am Anfang unseres Suchspiels stehen Schmerz und Leid. Menschen wurden verletzt - in ihrer Würde, ihrem Eigentum, ihrer Gesundheit. Das ist kein Spiel und einem Menschen, der als Opfer eines Verbrechens Schmerz und Leid erfahren hat, zu sagen, er sei Teil eines Spiels, wäre unwürdig.

Und doch, bei allem Ernst, tragen das Handeln der Polizei und auch das Handeln von Straftätern Züge eines Spiels in sich. Wohlgemerkt: Keine amüsante Spielerei, kein reines Vergnügen. Es ist für den Ernst zu viel Spiel und für das Spiel zu viel Ernst, wie Lessing einst über das Schachspiel äußerte.

Es ist eine ernstes Spiel, ein Katz – und Maus – Spiel, in extremen Fällen ein Spiel um Leben und Tod. Doch was macht das Spiel aus? Welches Spiel spielen wir?

Es ist ein Versteckspiel, wir suchen Menschen und wir suchen Spuren menschlicher Handlungen. Manchmal ganz offensichtlich, leicht zu finden, oft aber sehr gut verborgen. Kleinste Zeichen, ein Rest eines Fingerabdrucks, eine nur noch mikroskopisch wahrnehmbare Veränderung, eine Ahnung von menschlicher Anwesenheit in Form von minimalen Zellstrukturen, die mit Formeln und Bezeichnungen versehen sind, die ich auch kaum noch verstehe bis hin zu Spuren in einer virtuellen Welt die wir in diesem so flüchtigen Cyber -Raum unserer modernen Kommunikation hinterlassen. Ein Versteckspiel nur – doch der akribisch Suchende ist oft auch der Sieger in diesem Spiel.

Es ist ein Puzzlespiel, in dem wir fehlende Teile suchen, Verbindungen zwischen Menschen und Dingen, zwischen Handlungen und Beobachtungen. Es ist ein verwirrendes Spiel: Wir wissen nicht einmal, wie viele Teile das Puzzle hat, wir haben erfahren, dass wir so gut wie nie alle Teile eines Puzzles finden. Wir ahnen höchstens, wie das abschließende Bild aussehen könnte. Ein solches Puzzlespiel zu lösen, das entscheidende Teil an der richtigen Stelle einzufügen ist ein aufregendes, ein spannendes Spiel – mit Sicherheit spannender als das 5000 – Teile – Puzzle mit Palmenmotiv.

Und da sind wir beim entscheidenden Punkt – die Spannung, oder besser: Wie geht es den Spielern? Ein Spiel ist nie nur Zeitvertreib, es dient nicht nur dem rationalen Einsatz der besseren Taktik. Nein, ein Spiel soll Spaß bringen, Aufregung, Spannung, ein Spiel wirkt auf die Gefühle. Und so geht es auch den Spielern in unserem Spiel.

Immer wieder werden Straftaten begangen um der Spannung willen: Werde ich erwischt? Wird man mich festnehmen? Werde ich verletzt? Alle Erkenntnisse weisen in die Richtung, dass viele Taten begangen werden, um ein besonderes Erlebnis zu haben, Gefahr zu spüren und Spannung zu erleben. Sich den „kick“ zu holen, indem man andere verletzt. Verbrechen als Spiel – welche Perversion und doch Realität!

Und bei uns, der Polizei? Was fühlen wir? Spielen wir? Ich habe es von vielen Kolleginnen und Kollegen gehört, habe es selbst erlebt, dass neben anderen wichtigen Einsichten, Überzeugungen und Wertvorstellungen, neben Idealismus und Gerechtigkeitssinn auch die Erwartung von Spannung viele Menschen Polizist werden lässt. Und wer einmal erlebt hat, wie viel Adrenalin bei einer Verfolgungsjagd frei wird, wie spannend eine Festnahme ist, wie aufregend unser Versteckspiel und unser Puzzlespiel betrieben wird

und wer einmal erlebt hat wie befriedigend es ist, einen Verbrecher zu überführen, der weiß, dass das Erlebnis, die Spannung, der besondere „kick“ eben, auch für die Polizei eine Rolle spielt.

Aber, das möchte ich betonen, bei allem geht es nur um einen Vergleich zum Spiel, es geht darum, Teile unserer Arbeit zu sehen wie ein ernstes Spiel, aber es ist kein Spiel! Ich sagte eben, dass das Handeln von Polizei und von Straftätern Züge eines Spiels in sich trägt, aber es ist kein Spiel. Denn es geht immer um die Menschen, um ihre Würde, ihre Rechte, ihre Gesundheit - wir spielen damit nicht!