

Arbeitsgemeinschaft Strafrecht des DAV

– Strafrechtlichwissenschaftliche Vereinigung des DAV –

Strafverteidiger - Forum 3 / 93

5. Schlußbemerkung

Spiele für den Gabentisch

getestet von Rechtsanwalt Dr. Stephan Barton, Bremen
Adventszeit – höchste Zeit, sich Gedanken um Geschenke zu machen. Unter den vielen auf dem Markt befindlichen Gesellschaftsspielen dürften gerade solche die Aufmerksamkeit von Anwälten auf sich ziehen, die sich die Justiz zum Spielgegenstand erkoren haben. Drei davon haben wir getestet. Bei der Begutachtung der Spiele wurde nicht nur der unmittelbare Spielwert berücksichtigt, sondern auch betrachtet, welches Bild über den Verteidiger und die Justiz den Spielen zugrundegelegt ist. Schließlich wurde auch der Frage nachgegangen, ob der Verteidiger durch reges Nutzen der Spiele vielleicht sogar seine Berufspraxis bereichern kann. Hier unsere Tests:

1. „Winkel-Advokat“ (Schmidt-Spiele)

Das Brettspiel für 2 - 4 Spieler (gut geeignet auch für ältere Verteidiger bis zum Alter von 88 Jahren) führt zu Recht den Untertitel „Das Taktikspiel für ‚Rechtsverdreher‘“. Es sollte auf jeden Fall in die engere Wahl bei einem beabsichtigten Kauf eines Anwaltsspieles genommen werden, denn die Regeln sind recht einfach und vielen Anwälten schon geläufig. Wir zitieren:

„In diesem Spiel müssen Sie mit geschickten Winkelzügen versuchen, Ihren Mandanten vor einer lebenslänglichen Freiheitsstrafe zu erlösen. Das ist nicht immer ganz einfach: Mit Ihren Advokatensteinen machen Sie die Winkelzüge und setzen dabei Paragraphensteine auf die Eckfelder. Dadurch sammeln Sie Punkte.“

Treffender läßt sich die Berufswelt von Verteidigern kaum skizzieren: Es geht darum, Punkte bei der Justiz durch Paragraphen und Winkelzüge zu sammeln, und das ist in der Tat „nicht immer ganz einfach“. Die Aufmachung des Spieles ist funktionell und sachlich. Flott dagegen das Motto, unter dem das Spiel steht:

„Mit Winkelzügen und Finessen für Angeklagteninteressen“.

Dies bringt nicht nur die Spielidee in Versform auf den Punkt, sondern zeigt auch überdeutlich, was Nichtjuristen vom Verteidiger letztlich erwarten.

Unser Tip: Als geeignete Zielgruppen sind neben jungen Kollegen, denen die Ausführung von Winkelzügen bzw. die Antizipation von Winkelzügen der Gegenseite in der Praxis noch Schwierigkeiten bereitet, vor allem auch die Verteidiger anzusehen, die sich künftig nicht mehr mit langwierigen Aktenstudien und der mühsamen Anfertigung von Schriftsätzen abgeben wollen: Der „Winkeladvokat“ weckt beim Verteidiger ein Kreativitätspotential für strategische Kniffe, Intuition und Phantasie, was es gestattet, einfallsreiche Winkelzüge am grünen Tisch auszuprobieren, bevor diese dann zum Wohle des Mandanten in die Praxis umgesetzt werden.

2. „Blinde Justiz“ (Klee-Edition)

Dieses für 3 – 10 Spieler vorgesehene Spiel dürfte nicht nur wegen seines alltägliche Erfahrungen bestätigen-

den Titels für viele Anwälte interessant sein, sondern auch deshalb, weil in diesem Spiel endlich einmal die pekuniäre Seite der Berufstätigkeit angemessen Berücksichtigung findet, was treffenderweise schon der Untertitel des Spieles ausweist:

„Wer vor Gericht gut plädiert, kassiert. 200 echte Fälle, aktenkundig aus dem Leben gegriffen.“

Diese wichtige Seite der anwaltlichen Tätigkeit kommt besonders deutlich auch in der Spielanleitung zum Tragen, aus der wir zitieren:

„In diesem ... Spiel um Paragraphen und Moneten können Sie in die Rolle eines Rechtsverdreh... pardon, Rechtsvertreters schlüpfen, mit dem einzigen, erklärten Ziel, möglichst hohe Entschädigungssummen für Ihren Mandanten herauszuholen, die Sie letztlich selbst einstecken.“

An dieser Formulierung besticht nicht nur die humorvolle und zugleich lakonische Art, wie der Anwaltsstand vorurteilsfrei charakterisiert wird – hier wird auch Nichtjuristen der tiefere Sinn der Anwaltstätigkeit verdeutlicht. Überzeugend ist auch der Spielablauf: Die Spieler haben sich nämlich zuerst auf einer „unteren Bahn“ des Spielfeldes zu bewegen – hier kommen „Fälle aus deutschen Amts-, Land- und Oberlandesgerichten zur Verhandlung“, d.h., es sind Fragekarten zu Haftpflichtfällen zu beantworten. Erst wenn ein Spieler mindestens DM 20.000 verdient hat, darf er auf die obere – gewinnträchtigere – Bahn, wo nur noch Fälle des Bundesgerichtshofs verhandelt werden, wechseln.

Die „Blinde Justiz“ zeichnet so nicht nur die typische Karriere von Anwälten nach, das Spiel gestattet auch zwanglos Berufsbildung, da das intensive Studium der Fragekarten zur Bereicherung des Sachwissens in Schmerzensgeldfragen führt. Zusätzlich enthält die Spielanleitung ein auch berufspraktisch brauchbares Abkürzungsverzeichnis einschlägiger juristischer Termini, eine Kurzfassung des Gerichtsaufbaus in Deutschland (vor dem Rechtspflegeentlastungsgesetz) wie auch ein neuformuliertes „BGB (=„Buch gezahlter Beträge“).

Die Aufmachung des Spiels ist gediegen bis anspruchsvoll: Hervorzuheben sei hier nur die besonders gelungene Darstellung einer freundlich lächelnden Göttin Justitia, die gleichermaßen das Spielfeld, die Spielanleitung und die Verpackung zielt, wobei – wir hatten es immer schon vermutet – diese die Augen nicht verbunden hat, sondern uns zuzwinkert oder – das Bild läßt dies offen – ihre Waagschalen taxiert, die auf der einen Seite Bücher, auf der anderen mehrere Geldbündel enthält.

Die Komplexität des Spielmaterials (u.a. Spielplan, Spielfiguren, 195 Fallkarten usw.), die Spielregeln (gefaßt in immerhin 10 Paragraphen) und der Spielablauf verlangen fortgeschrittene advokatorische Fähigkeiten von dem teilnehmenden Spieler. Deshalb unser Tip: Dieses Spiel wendet sich an den versierten Rechtsanwalt, der den Umgang mit Schriftsätzen (hier: Spielkarten) schon hinreichend beherrscht. Besonders geeignet ist

dieses Spiel dabei für diejenigen Anwälte, die alles besser wissen (wollen) als Richter und Staatsanwälte, aber bisher noch keine Gelegenheit hatten, ihre schlummernde Befähigung zum Richteramt auszuspielen. Schließlich erlaubt das Spiel eine echte Bereicherung der Berufspraxis in Schmerzensgeldfällen: Bezieht man beispielsweise in das Plädoyer die eine oder andere Fallkarte (mit Antwort) geschickt ein, so wird der konkrete Erfolg sicherlich nicht auf sich warten lassen und dem Anwalt Anerkennung durch Kollegen und Richter sicher sein.

Sollte der Erfolg gleichwohl einmal ausbleiben, so erklären die Spielregeln, woran dies gelegen hat, und bestätigen damit subjektive Erfahrungen und hermeneutische Erkenntnisse:

„Im übrigen aber sind Gesetze nach der einen wie der anderen Seite hin auslegbar.“

3. „Räuber und Gendarm“ (Georg Appl)

Das für das bewährte 64er-Felderbrett konzipierte Spiel (aus der Reihe „unser Lieblingsspiel“) für zwei Spieler baut auf den bekannten Archetypen „Gesetzhüter“ und „Gesetzesbrecher“ auf. Die Spielidee gibt eine Gewähr für realistische Verhältnisse:

„Polizisten jagen Räuber. Räuber schleichen Polizisten nach. Gefangene wechseln die Seiten. Gauner werden zu Polizisten, Polizisten werden Räuber. Wer behält den Überblick bei diesem spannenden Verwirrspiel und setzt den Gegner matt?“

Eine Frage, die wohl allen Verteidigern geläufig ist, die unter den Bedingungen des OrgKG verteidigen müssen und nunmehr damit rechnen müssen, das diejenigen, mit denen sie es forensisch zu tun haben, unter einer Legende am Rechtsverkehr teilnehmen (ein Zeuge also u. U. ein unerkannter „Gendarm“ sein kann), das wiederum andere, die sich als Ordnungshüter ausgeben, in Wahrheit die Gesetze brechen. Ständig ändern sich die Rollen, man weiß nie, woran man ist. Das Spiel vollzieht diese Metamorphosen in geradezu genialer Weise, nämlich durch einen einzigen Griff: das Umdrehen der Spielsteine (was der Rechtswirklichkeit der Identitätsverschleierung des Verdeckten Ermittlers in der Praxis nach dem OrgKG schon recht nahe kommt).

Wir sagen: Das ist ein realistisch konzipiertes Spiel, das besonders den Anwälten, die überwiegend in Verfahren verteidigen, in denen V-Leute nicht mehr wegzudenken sind (Betäubungsmittelkriminalität), Gelegenheit gibt, sich spielerisch mit dem rauhen Alltag auseinanderzusetzen.

Die Aufmachung des Spieles ist dabei bewußt einfach, aber immer durchdacht, beispielsweise die „Spielsteine“, die auf der einen Seite ein typisches Räuberprofil vorweisen, auf der anderen Seite den freundlichen Schutzmann. Einige Details könnten allerdings noch besser an heutige Verhältnisse angeglichen werden, trägt der Beamte doch eine blaue und nicht die grüne

Uniform der 90er Jahre und der Straftäter zwar eine Schirmmütze, diese allerdings nicht mit dem Schirm nach hinten, was den Gepflogenheiten moderner Jugendlicher – die bekanntermaßen das Hauptkontingent der besonders gefährlichen und abzustrafenden Täter ausmacht (vgl. CDU-Programm zur inneren Sicherheit) – besser entspräche. Auch der Name des Spieles ließe sich durchaus aktualisieren. Wir schlagen vor: „Dealer und Bulle“ oder auch ganz kurz, da beide Personen in einer Kategorie vereinigend: „Verdeckter Ermittler“.

Unsere abschließende Bewertung: Jedes der drei getesteten Spiele bietet dem Anwalt Gelegenheit, sich auch in seiner Freizeit mit seinem Berufsstand auseinanderzusetzen, in geselliger Runde Nichtjuristen für die Probleme der Anwaltschaft zu sensibilisieren und auf unterhaltsame Weise vor Laien mit Fachkönnen zu glänzen. Welches Spiel ausgewählt wird, ist letztlich eine Frage des persönlichen Geschmacks und vor allem der Berufsauffassung. Alle getesteten Spiele teilen übrigens die gleiche Moral: „Abgerechnet wird zum Schluß“, denn das Auszählen ist – wie im richtigen Leben auch – immer erst nach Spielende möglich. Und falls diese Auszählung einmal ergeben sollte, daß der Anwalt nicht gewonnen hat, bleibt immer noch der Trost, den die Spielregeln der „Blinden Justiz“ stiften:

„Den Spielern mögen viele der Entscheidungen ungerecht erscheinen. Manche der aufgezeigten Entscheidungen widersprechen einander absolut, ohne daß hierfür ein einleuchtender Grund sichtbar wird.“

Dem ist nichts hinzuzufügen.