

DAS VERHÖR

- Daniel Steinbach -

Ein intensives Drama Game für acht Spieler*innen und eine*n Spielleiter*in. Zuschauer*innen können bei diesem Spiel ebenfalls anwesend sein.

WARUNUNG: Dieses Spiel behandelt das Thema Vergewaltigung. Es wird keine Vergewaltigung dargestellt, aber sie ist ein absolut zentraler Bestandteil des Spiels. Außerdem kommt das Thema Folter im Spiel zentral vor. Dieses Spiel sollte von allen Beteiligten nur gespielt werden, wenn beides für sie kein besonderes Problem darstellt!

Setting

Gespielt wird ein Verhör eines Vergewaltigers, der von der Polizei vernommen wird. Da bei der Vergewaltigung nur Opfer und Täter anwesend waren, benötigt die Polizei ein Geständnis, um den Täter entgültig hinter Gittern bringen zu können. Die Spieler der Polizei können den Verhörraum entsprechend ihren Vorstellungen und Wünschen einrichten. Auch Requisiten können nach Belieben von der Polizei ergänzt werden.

Zwei Dinge sind jedoch Voraussetzung: Es gibt eine Kamera mit Mikrophon, die im Nebenraum an- und ausgeschaltet werden kann. Der Nebenraum ist durch eine Spiegelwand getrennt. Man kann von dort aus sehen und hören, was innen vor sich geht, umgekehrt jedoch nicht.

Regeln

Es gibt für den Täter keine Möglichkeit zur Flucht. Selbst wenn er aus dem Raum rauskäme, wäre er in einer Polizeiwache so vielen Polizisten gegenübergestellt, dass seine Chancen aussichtslos wären.

Folter ist nach deutschem Rechtssystem verboten. Die Polizisten können aber gespielte Folter anwenden, wenn der Täter damit einverstanden ist. Dies wird vorher per Fragenkatalog an den Täter abgeklärt. Wichtig ist natürlich, dass niemand ernsthaft zu Schaden kommt und jegliche reale Verletzungen vermieden werden. Sollte sich der Spieler des Täters in der Situation anders entscheiden, kann er durch das Wort „STOP“ jederzeit das Spiel unterbrechen. Eine Abschwächung ist durch das Wort „LANGSAM“ möglich. In diesem Fall geht das Spiel weiter, aber die Folderszene bleibt aus.

Die Polizei kann entscheiden, wann einer der Zeuge aus dem Überwachungsraum in den Verhörraum gehen darf. Außerdem können die Spieler der Polizei entscheiden, wer von ihnen sich beim Täter aufhält oder diesen auch zeitweise ganz alleine lassen.

Das Spiel endet, sobald der Täter die Tat gestanden hat.

Polizeiprotokoll

Gemeinsam mit ihrem Bruder Georg Behrens ist heute morgen um sieben Uhr Jennifer Behrens auf der Wache erschienen und hat eine Vergewaltigung gemeldet. Hierbei hat ihr Bruder für sie folgende Angaben gemacht:

Gestern Abend besuchte die 17jährige Jennifer Behrens die Geburtstagsparty von Mirko Rose in einer Schrebergartensiedlung. Mirko Rose ist der Vater einer Freundin, die sie eingeladen hat. Gegen Mitternacht wollte sie die Party verlassen, wurde jedoch auf dem Rückweg von jemandem überrascht und in einen anderen Schrebergarten gezerrt. Der Mann, den sie zuvor auf der Party kennengelernt hat, war mittleren Alters und mittlerer Größe und hatte vorher angegeben, dass er Arzt sei. Obwohl sie sich mit Händen und Füßen gewehrt hat, hat er sie gefesselt und anschließend vergewaltigt. Ein medizinisches Gutachten steht noch aus. Gegen zwei Uhr nachts ließ der Täter von ihr ab und sie konnte sich befreien. Als sie Zuhause angekommen ist, hat sie sich gründlich gewaschen und ihre Kleidung weggeworfen, da sie nicht mehr an den Vorfall erinnert werden wollte. Ihr Bruder Georg musste sie schließlich von einer Anzeige bei der Polizei überzeugen.

Der Täter, Johannes Berger, konnte entsprechend der Angaben schnell ermittelt werden. In seiner Unterwäsche wurden frische Spermaspuren entdeckt, ebenso war seine Kleidung verschmutzt und enthielt Blutspuren. Außerdem war der Körper des Täters mit eindeutigen Kratzspuren versehen, die auf ein Wehren des Opfers hindeuten. Pro forma wurden noch entsprechende Proben genommen, die im Labor untersucht werden. Auch die Kleidung des Opfers wird entsprechend im Labor untersucht.

Ablauf

Alle erhalten Ihre Rollenbeschreibungen. Zuvor wird das Polizeiprotokoll verlesen. Der Spieler des Täters erhält einen Folter-Fragebogen, der anschließend der Spielern der Polizei übergeben wird, die sich gemäß der Regeln daran orientieren können.

Anschließend werden die Regeln erläutert und die Polizei erhält die Möglichkeit, den Verhörraum und den Überwachungsraum hinter dem Spiegel entsprechend ihrer Vorstellungen einzurichten.

Das Spiel beginnt, wenn der Täter mit mindestens einem Polizisten im Verhörraum ist und von jenem das Polizeiprotokoll erneut verlesen wird.

Spielleiteranweisung:

Sobald der Täter gesteht, ist das Spiel vorbei. Dann kommt die Auflösung des Spielleiters, indem die Ergebnisse des Labors vorgetragen werden:

Die Blutspuren an der Kleidung von Johannes Berger stammen nicht von Jennifer Behrens. Auch die Kratzspuren sind nicht von ihr. Der Tatort wurde nochmals eingehend untersucht und es ist festgestellt worden, dass ein Pärchen sich in der Nähe des Tatorts in einem anderen Schrebergarten vergnügt hat. Nach Untersuchung der Spuren muss Johannes Berger dort mit einer anderen Damen mit Namen Jennifer Mühlenberg einvernehmlichen Sex gehabt haben. Jennifer Mühlenberg konnte ausfindig gemacht werden und gibt ebenfalls an, einvernehmlichen Sex mit Johannes Berger gehabt zu haben. Außerdem gab sie an, dass sie beim Verlassen des Schrebergartens Udo Großmann gesehen hat, der aus einem anderen Schrebergarten herausgeeilt kam. Die Spermaspuren auf der Kleidung von Jennifer Behrens entsprechen der DNA Udo Großmanns. Johannes Berger kommt somit nicht mehr als Täter in Frage und ist frei.

Hinweise zur Reflexion:

Dieses Spiel soll zeigen, wie schnell man dazu bereit ist, Folter als Mittel anzuwenden, wenn man mit anderen Mitteln nicht weiterkommt. Außerdem verdeutlicht es, was Folter bedeutet und wo die Grenzen bei unterschiedlichen Personen liegen. Für die einen ist bereits lautes Anschreien Folter, für die anderen ist dies noch im akzeptablen Rahmen. Je nach Spielverlauf ist es interessant zu analysieren wie, wann und warum der Täter die Tat gestanden hat, auch wenn er anfangs von seiner Unschuld ausgegangen ist.

In der Reflexion sollte schließlich auch auf das Milgram-Experiment eingegangen werden. Grundlegende Informationen dazu gibt es unter <https://de.wikipedia.org/wiki/Milgram-Experiment>

Rollenbeschreibungen

Hinweis: Die Rollenbeschreibungen sollten nicht gegenseitig verraten werden, da dies den Ablauf des Spiels gefährden würde! Wenn man bei einem Krimispiel schon alle Details vorher kennt, macht es eben keinen Spaß mehr!

Täter (Johannes Berger, 46 Jahre)

Du bist verheiratet, hast zwei kleine Kinder und lebst als wohlhabender Arzt in einem guten Viertel. Mit Deiner Frau Sandra bist Du noch zusammen, aber hauptsächlich wegen der Kinder. Du liebst sie schon lange nicht mehr, sie Dich allerdings um so mehr. Gesagt hast Du ihr leider noch nichts davon.

Gestern Abend warst Du auf einer Party eines Freundes in einem Schrebergarten. Dort hast Du die hübsche und deutlich jüngere Jennifer kennengelernt. Dir gefielen ihre langen glatten blonden Haare, ihr jugendliches Aussehen und ihr schlanker Körper. Ihr habt Euch viel unterhalten, aber gar nicht über persönliche Dinge, über Eure Berufe oder Eure Nachnamen, sondern eigentlich ging das Gespräch sehr schnell um das Thema Sex. Sofort war Dir klar, dass Ihr beide ähnliche Ansichten habt. Ihr beide mögt harten, wilden Sex, etwas was mit Deiner Frau Sandra undenkbar wäre. Ihr zögertet nicht lange und habt beschlossen, es Euch in einem anderen leeren Schrebergarten bequem zu machen. Da die Hütte verschlossen war, hattet Ihr wilden und harten Sex im Freien. Mehrmals fragtest Du Jennifer, ob dies okay für sie sei und immer wieder sagte sie ja und wollte noch mehr Härte von Dir.

Danach, es war so gegen zwei Uhr nachts, wollte sie von Dir einfach zurückgelassen werden und sich bald wieder melden. Du entsprachst ihrem Wunsch und machtest Dich auf den Heimweg, wo Deine Frau schon sehnsüchtig auf Dich wartete. Niemandem hast Du von der Nacht erzählt, bis morgens die Polizei vor der Tür steht und Dich mitnimmt, da Du verdächtigt bist, Jennifer Behrens gestern Abend in einem Schrebergarten vergewaltigt zu haben.

Hauptkommissar (Axel Brinkmann, 51 Jahre)

Du bist seit über 30 Jahren bei der Polizei und kennst Dich bestens mit harten Fällen aus. Seit einigen Jahren sind Deine Spezialgebiete Mord, Totschlag und Sexualdelikte. Deine Tochter ist vor vielen Jahren mal einem Vergewaltigten zum Opfer gefallen, konnte sich aber noch rechtzeitig wehren und fliehen. Dennoch bist Du seitdem besonders bei Vergewaltigten gnadenlos. Sie verdienen es Deiner Meinung nach nicht einmal, dass sie einen fairen Prozess bekommen. Wenn es nicht anders geht, würdest Du auch zu härteren Mitteln greifen, um Geständnisse aus solchem Abschaum herauszubekommen.

Hauptkommissar (Hubertus Zehrendorf, 64 Jahre)

Du besitzt ein bestens ausgeprägtes Gespür für Wahrheiten. Dies hat Dir in Deiner langen Karriere schon viel geholfen. So hast Du eigentlich immer die Wahrheit ans Licht gebracht. Dieser Fall wird wohl Dein letzter Fall vor Deinem endlich verdienten Ruhestand sein. Beim Alter des Opfers musst Du immer an Deine Nichten denken – Zwillinge und auch gerade 17 Jahre alt. Du setzt also alles daran, dass auch dieser Fall erfolgreich abgeschlossen wird. Die rechtsstaatlichen Prinzipien hast Du bisher immer korrekt befolgt und Dir noch nie etwa zu schulden kommen lassen.

Kommissar (Frank Bielenbach, 31 Jahre)

Du bist noch sehr jung und recht unerfahren. Trotzdem traust Du Dir eine Menge zu und willst endlich auch zu den Großen gehören. Bei Verhören verfolgst Du immer Deinen eigenen Stil und wirst häufig kreativ, gehst auf den Verdächtigen ein oder vereinbarst mit einem Deiner Kollegen eine Good-Cop-/Bad-Cop-Strategie. Am liebsten verhörst Du Verdächtige jedoch alleine, da Du die Erfahrung gemacht hast, dass sie so doch mehr verraten.

Zeuge: Gastgeber der Party (Mirko Rose, 45 Jahre)

Du hast in Deinem Schrebergarten gestern Abend Deinen 45. Geburtstag gefeiert. Vielen Leute waren dort, so auch Dein Freund Johannes Berger (Arzt, 46 Jahre) und das Opfer (Jennifer Behrens, 17 Jahre), eine Freundin Deiner Tochter Michaela. Was genau an dem Abend passiert ist, weißt Du aufgrund Deines Alkoholpegels nicht mehr so genau, aber als Du hörst, dass Johannes die Freundin Deiner Tochter vergewaltigt haben soll, bist Du außer Rand und Band. Immerhin hätte es genauso gut auch Deine Tochter sein können. Du erinnerst Dich aber noch vage, wie Johannes mit einem Mädchen – also mit Jennifer Behrens – gegen Mitternacht weggegangen ist.

Das in der Ehe von Johannes schon lange nichts mehr richtig lief, war Dir schon länger klar. Gesagt hat er zwar nie was, aber seine Frau musste grundsätzlich bei den beiden Kindern bleiben und war eigentlich nie auf Partys zu sehen. Vermutlich hatten sie eher nur noch eine Zweck-Ehe.

Zeuge: Tochter des Gastgebers (Michaela Rose, 18 Jahre)

Du machst Dir große Vorwürfe, denn Du hast Jennifer zur Feier Deines Vaters eingeladen. Außerdem hast Du sie die ganze Zeit mit irgendwelchen älteren Männern alleine gelassen und noch nicht einmal gemerkt, dass sie die Party verlassen hat. Wie konnte jemand ihr nur so etwas antun? Gestern Nachmittag ward ihr noch beide beim Friseur gewesen und sie hat sich ihre Locken noch mal neu machen lassen und jetzt traust Du gar nicht mehr, sie anzuschauen oder anzurufen. Du fühlst Dich schuld an ihrem Schicksal.

Zeuge: Bruder des Opfers (Georg Behrens, 28 Jahre)

Du bist der Bruder von Jennifer Behrens, die gestern Nacht auf dem Nachhauseweg von einer Schrebergarten-Party in einem anderen Schrebergarten vergewaltigt worden ist. Leider warst Du nicht dabei, sonst hättest Du sicherlich schlimmeres verhindern können. Jennifer hatte Dich vorher noch gefragt, ob Du mitkommen willst, aber Du wolltest lieber fernsehen. Jetzt machst Du Dir große Vorwürfe, dass Du nicht da warst. Wie konnte jemand Deiner Schwester so etwas antun? Mit ihren kurzen lockigen Haaren sah sie doch so harmlos aus, wie kann man dann nur so barbarisch sein? Seit der Vergewaltigung spricht sie kaum noch und wollte noch nicht einmal zur Polizei gehen. Dies hast Du daher in die Hand genommen und willst es dem Schwein nun zeigen. Dummerweise hat sich Deine Schwester nachher intensiv geduscht und ihre Kleidung weggeworfen. Diese hast Du aufgrund möglicher Spermaspuren glücklicherweise noch sichergestellt.

Zeuge: Bekannter (Michael Peters, 42 Jahre)

Du bist ein guter Bekannter von Mirko Rose, der gestern 45 Jahre alt geworden ist und dafür eine Schrebergarten-Party gegeben hat. Johannes Berger kennst Du flüchtig und hättest Dich auch gerne mit ihm unterhalten, aber er war die ganze Zeit auf der Party über mit jungen Mädchen beschäftigt. Später, es muss so gegen Mitternacht gewesen sein, hast Du gesehen, wie er mit einer in einen anderen Schrebergarten gegangen ist. Danach kamen von dort verdächtige Geräusche, die Du auf Deinem Nachhauseweg gehört hast. Jetzt bist Du Dir nicht mehr sicher, ob nicht auch der ein oder andere Schmerzensschrei dabei gewesen ist und machst Dir daher Vorwürfe, dass Du nicht gehandelt hast.

Zusatzregeln Folter-Spiel

Im Spiel „Das Verhör“ soll selbstverständlich keine reale Folter zum Einsatz kommen. Für das Spiel kann es jedoch sinnvoll sein, verschiedene Mechanismen, die eine gespielte Foldersituation darstellen könnten, zu vereinbaren. Alle Vereinbaren können jederzeit mit den Worten **„LANGSAM“ (Aufhebung der aktuellen Spiel-Folter-Situation)** oder **„STOP“ (sofortige Spielunterbrechung)** widerrufen werden.

Ich bin damit einverstanden, dass im Spiel folgende gespielte Situationen vorkommen dürfen:

- | | | |
|---|-----------------------------|-------------------------------|
| 1. anschreien, laut werden | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 2. leichtes Anpacken | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 3. leichtes kurzzeitiges Schütteln | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 4. gespieltes (nicht tatsächliches) Würgen | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 5. Schläge androhen | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 6. gespieltes (nicht tatsächliches) Schlagen mit flacher Hand auf den Körper | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 7. gespieltes (nicht tatsächliches) Schlagen mit flacher Hand ins Gesicht | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 8. gespieltes (nicht tatsächliches) Boxen auf den Körper | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 9. gespieltes (nicht tatsächliches) Boxen ins Gesicht | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 10. gespieltes (nicht tatsächliches) Schlagen mit Gegenstand (z.B. Stock, Stuhl etc.) | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 11. gespieltes (nicht tatsächliches) komplettes Verprügeln | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 12. verlangen, sich auf den Boden zu knien | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 13. verlangen, sich auf den Boden zu legen | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 14. blenden mit Licht | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 15. gespieltes (nicht tatsächliches) Fesseln | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 16. tatsächliches, leichtes Fesseln | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 17. ein Glas Wasser auf den Körper schütten | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 18. ein Glas Wasser ins Gesicht schütten | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 19. gespielte (nicht tatsächliche) Rangelei | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 20. tatsächliches, leichtes Ringen | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| 21. sonstige Vereinbarungen, Hinweise etc: | | |
