

# Mitten drin in „Monetopolis“

Einen ganz neuen Blick auf die Welt zwischen Wirtschaft und Ethik ermöglicht „Monetopolis“. Einen faszinierenden dazu, denn das Mitspiel-Theaterstück arbeitet in realer und virtueller Umgebung des Kurparks via Mixed-Reality-Brille (AR-Brille). Die bisher aufwendigste Produktion des Hammer Treibkraft-Theaters erlebt an diesem Freitagabend um 19 Uhr ihre Premiere. Am Mittwoch ermöglichten die Macher bei einer ersten Generalprobe einen Einblick. Und sie testeten zugleich Technik und Ablauf der Handlung.



**Ungewöhnliches Theaterspiel** im Kurhausgarten: Der „Engel“ unterbricht die Scheinwelt, fordert zu persönlicher Ansprache mit Komplimenten auf.

MARKUS LIESEGANG (2)

VON MARKUS LIESEGANG

**Hamm** – Die „Versuchskanichen“ waren die Schüler der 10b der Overberg-Hauptschule in Ahlen. „Thema im Unterricht war tatsächlich Wirtschaft, deswegen passte die Anfrage gut. Als die Schüler dann Theater hörten, waren sie nicht gleich angetan“, gab Lehrer Christoph Bußmann zu. „Als wir dann gemeinsam im Netz nach dem Inhalt geschaut haben und mitspielen und virtuelle Realität gesehen hatten, änderte sich die Meinung schnell.“ Statt der geplanten 20 kamen 23 Ahlener mit nach Hamm, drei mussten also im Team spielen.

„Wir müssen den Start ein wenig nach hinten schieben“, begrüßte Regisseur Reimar De La Chevallerie die Gäste. Es gab Probleme mit der Sonne, die die Sensoren der AR-Brillen irritierte, eine der virtuellen Hände fehlte. „Die Brillen sind eigentlich für Einzelspieler im dunklen Kämmerlein gedacht. Wir nutzen sie vernetzt“, erklärte er und nutzte die Zeit, den Hintergrund des Spiels deutlich zu machen. „Der überwiegende Teil des Geldes ist ja auch nicht real, steckt zum Beispiel in Börsen- oder Sachwerten“, so de la Chevallerie. Es hätte also nahe gelegen, das Thema in zwei Welten zu splitten.

Die beiden Techniker Fehime Seven und Martin Wisniewski hatten die Brillen derweil



**Viel zu erklären:** Regisseur Reimar De La Chevallerie.

kalibriert, die Schüler nahmen Platz und bekamen zunächst den Warnhinweis, keinesfalls Sonnenlicht in das Innere der Brille gelangen zu lassen, weil dann die Bildschirme beschädigt würden. Wir setzen die Brillen auf, verschiedene Umwelten erscheinen, Naturscenarien und Weltraumflüge – eine Einstimmung und Gewöhnung. Das „Wow“ und „Krass“ der Schüler bestätigt eine neue Erfahrung. Eine Weltkugel stürzt auf uns zu, wir tauchen ein.

Spielszene: Ein in Gold gebadeter „Teufel“ Matthias Damberg glaubt, dass die Gier nach Geld in jedem Fall der menschlichen Natur entspricht. Philip Grüneberg hält als „Engel“ dagegen, vertritt die Werte des Teils. Die beiden wetten. Der Münzwurf entscheidet über die Mannschaften. Ich gehöre mit dem Bitcoin-Symbol zu den Raffgierigen, also zu Damberg. Kontostand für alle auf einer

virtuellen Spielkarte, versehen mit dem Spielernamen, ins Nichts getippt: 10 000 Moneten. Moralpunkte: null.

Es geht in den Kurpark, die Brillen werden neu kalibriert, über der gaschten Fläche hinter dem Saal schwebt ein goldenes Herz. Eindrucksvoll, aber für das Spiel belanglos. Die reale Umgebung ist trotzdem klar zu erkennen, die Spiele beginnen. Geld regnet vom Himmel, wir sammeln, der Kontostand steigt, meiner nur um 3500 Moneten, das drittschlechteste Ergebnis. „Das ist doch peinlich“, provoziert Damberg uns.

Dreidimensionale Objekte erscheinen. Tritt man in eine der bunten Kugeln, versuchen Engel oder Teufel zu überzeugen. Die generierten Schauspieler agieren hölzern, der Effekt, den Schritt auf die Spreepromenade vor dem Reichstag zu machen oder vom Hochhaus eine Skyline zu betrachten, ist beeindruckend.

Beim Gang zur nächsten Station taucht „Bettler“ auf, der wie ein Skelett wirkt. Eine Schaltfläche erscheint. Wer nun „Yes“ wählt statt „No“ spendet und erhält Moralpunkte. Egal zu welcher Gruppe man gehört, die Entscheidung bleibt frei. Wenn die Technik mitspielt. Ich sehe den „Bettler“, die Optionen nur aus der Ferne. Besser funktioniert das Einsacken von Goldbarren.

Wie unendlich das virtuelle Geld scheinbar ist, erfahren die Teilnehmer dann im „Börsenspiel“. Obwohl auf Nachhaltig-

keit geeicht, die Gruppenzugehörigkeit zum Teufel lässt trotzdem eigene Entscheidungen zu, kann ich den zeitgleich auf einen zuschwebenden Wände „Bank“ und „Versicherung“ nicht ausweichen. Ich werde reich, 18 000 000 Moneten, nur die zwischenzeitlich vom Spielleiter zugebuchten 220 Moralpunkte stehen. „Bei diesem Spiel kann man nur scheffeln“, gibt Dramaturg Erpho Bell zu.

Herausfordernd die Rückkehr in die Realität. Der „Engel“ übernimmt das Kommando, fordert zum Verteilen von Komplimenten für den Nebemann im Kreis auf. Der Wechsel zu Angesicht zu Angesicht bringt eine weitere, persönliche Note ins Spiel. Dennoch: Der Endstand verrät's. Der „Teufel“ feiert den Sieg. Die Wirklichkeit zum Finale kitscht dann noch mal die Moral.

Den Schülern hat das Mitspielen Spaß gemacht, bekennen sie. Dem erwachsenen Mittester ebenso. Die technischen Probleme sind notiert und werden abgestellt, hofft de la Chevallerie. „Die Schüler fanden die Schauspieler richtig gut, weil die so eine klare Ansprache gehabt hätten“, so Bell, der die Ahlener zum Bus begleitete. Die Jugendlichen hätten sich aber mehr Interaktion in der virtuellen Welt gewünscht. „Aber dann müssten wir mit KI arbeiten, diese Programme sind momentan noch zu teuer“, erklärt der Treibkraft-Mitarbeiter.