

Ackern, aber richtig

Unser zwölfjähriger Sohn muss ganz schön ackern, damit es vorangeht: Seine Felder wollen gepflügt werden, Saatgut muss in die Erde. Außerdem sind die Maschinen zu warten, die Lohnunternehmer sinnvoll bei der Ernte zu beschäftigen und die Preise für Weizen und Milch im Blick zu behalten. Landwirtschaft macht eben Arbeit.

Nicht, dass die ihn stören würde: Anders als seine Großeltern, die in diesem Alter nach der Schule wirklich handfest im Stall und auf dem Feld anpacken mussten, kann er seine durchaus beachtliche Farm entspannt vom Sofa aus managen (und zwischendurch mit einem unfassbar großen Mähdrescher über riesige Felder fahren): Der *Landwirtschafts-Simulator* macht's möglich.

Diese Simulation ist zur Zeit eines der meistverkauften Computerspiele. Als die neue Version im vergangenen Jahr erschien, spielten

zeitweise sogar mehr als hunderttausend Leute miteinander in der Onlineversion. Damit waren mehr Leute auf den digitalen Weizenfeldern unterwegs als auf den virtuellen Schlachtfeldern von *Battlefield 2042*. Das ist für sich genommen ja schon eine irgendwie trostreiche Nachricht.

Warum so viele Leute vom Schreibtisch aus Bauernhöfe bewirtschaften? Keine Ahnung. Vielleicht spricht aus dem Spiel die Faszination des Agrarischen: Du kannst das Wesentliche nicht machen. Aber Du kannst jede Menge dafür tun, dass es wachsen kann. Um es mit einem der vielen Landwirtschaftsbilder aus der Bibel zu sagen: Ob der Ertrag dreißig-, sechzig- oder hundertfach ausfällt, liegt nicht in der Hand des Sämanns. Aber er wird von Zeit zu Zeit überprüfen, wo die Saat landet.

Bernhard Spielberg