

ben, was die Versicherungen der sachverständigen Leute wert sind, erleben wir, dass eine neue Politiker-Generation wieder einmal die Stirn hat, Sicherheits-Garantien für ein Endlager Gorleben abzugeben – auf unabsehbare Zeit. Wer diesen Garantien glaubt, kann wohl nicht ganz bei Trost sein.

Am vorletzten Wochenende haben viele Medien und alle Politiker der schwarzgelben Koalition die Demonstranten im Wendland nur als Fußstruppen der grünen Parteiprominenz wahrgenommen, weil sie selbst eben nur in den Kategorien von Führern und Verführten denken. Ich meine, nach Euren vielbeachteten Auftritten im Wendland sollte nunmehr von diesem Parteitag ein Signal ausgehen, das als euer Ziel unzweideutig formuliert: Der

Standort Gorleben muss definitiv aufgegeben werden. Dreiunddreißig Jahre sind genug, mehr ist den Menschen im Landkreis Lüchow-Dannenberg nicht zuzumuten. Ich höre die Mahnung, man sollte nichts versprechen, was man nicht halten kann. Richtig. Aber man kann auch etwas als Ziel formulieren, und dann wirklich alles dransetzen, dieses Ziel zu erreichen.

Der Liedermacher Walter Mossmann hielt diese Rede (hier veröffentlicht sein Redemanuskript) am 19. November 2010 bei der Bundesdelegiertenkonferenz von Bündnis 90/Die Grünen in Freiburg.



Ute Finckh

Mörderische Spiele?

Zur Diskussion über Gewalt in Computerspielen

Wir leben in einer Welt, in der Gewaltanwendung angefangen von Prügeleien am Rande von Fußballspielen bis hin zu Kriegs- und Bürgerkriegsereignissen einen wesentlich höheren Nachrichtenwert hat als die vielfältigen Möglichkeiten, Konflikte konstruktiv auszutragen oder Friedensprozesse erfolgreich in Gang zu bringen und voranzutreiben. Auch in Kinofilmen wird Gewalt häufig als spannungssteigerndes Element eingesetzt, und normale Fernsehkrimis enthalten heute drastischere Gewaltszenen als die entsprechenden Filme vor 20 oder 30 Jahren. Insofern zeigt sich in gewalthaltigen Computerspielen ein allgemeiner gesellschaftlicher Trend zur medialen Darstellung von Gewalt (was nicht mit einem Trend zur Anwendung von Gewalt verwechselt werden darf).

Gewalthaltige Computerspiele basieren oft auf Gewaltszenarien, die aus der realen Welt (Geschichte oder Gegenwart) stammen. Wenn wir es schaffen, Gewaltausübung bzw. ihre Rechtfertigung in der realen Welt zu reduzieren, werden vermutlich Gewaltszenarien in Computerspielen ebenfalls abnehmen.

Die hohen Umsätze der PC-Spiele-Industrie, die auf dieser Tagung zitiert wurden und die sämtliche Computerspiele umfassen, auch die gewaltfreien Aufbau-, Simulations- oder Sportspiele, sollten mit den wesentlich höheren Umsätzen der Waffen- und Rüstungsindustrie verglichen werden. So meldet der Bundesverband der deutschen Industrie auf seiner Webseite stolz: »Mit einem Jahresumsatz von rund 17 Milliarden Euro ist die deutsche Sicherheits- und Verteidigungsindustrie ein bedeutender

Wirtschaftsfaktor für den Standort Deutschland und dessen Zukunftsfähigkeit.«¹⁾

Das »Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden«, das sowohl ein Verbot großkalibriger Schusswaffen in Privatbesitz als auch ein Verbot »so genannter Killer-Spiele« fordert, möchte in Württemberg eine kirchliche »Stiftung gegen Gewalt an Schulen« aufbauen.²⁾ Die Schützenlobby reagierte auf dieses Vorhaben mit massivem Druck: In einem Brief, den der »Großkaliber Sportschützen Verband Baden-Württemberg e.V.« am 30.6.2009 an den Württemberger Landesbischof gerichtet und auf seiner Webseite veröffentlicht hat, wird behauptet, es gebe wegen der Aktivitäten des Aktionsbündnisses »eine regelrechte Hetzjagd auf Sportschützen und Schützenvereine«, und es wird unverhohlen gedroht: »Daher ist kein legaler Waffenbesitzer zur Zeit bereit, die Aktionen auch nur im geringsten zu unterstützen – und sei es nur durch abgeführte Kirchensteuer oder Spenden an kirchliche Institutionen.«³⁾

Von denjenigen, die Computerspiele nutzen, entwickeln, herstellen oder vertreiben, sind im Gegensatz dazu keinerlei verbalen Angriffe auf das »Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden«, geschweige denn Beschwerden bei der Württembergischen Landeskirche wegen deren Absicht, die Stiftung gegen Gewalt an Schulen zu unterstützen, bekannt. Schusswaffenbesitz und -nutzung schei-

1) www.bdi.eu/1965.htm, eingesehen am 5.10.2009

2) www.epd.de/nachrichten/nachrichten_index_66194.html, eingesehen am 5.10.2009

3) www.schiessen.landesjagdverband.de/site/600068_C45TA8UC YX931LAT9BJTS4Z1D74LRW5V/content/571/581_landesbischof_kopfbogen.pdf, eingesehen am 5.10.2009

nen die Fähigkeit, Konflikte fair auszutragen, eher einzuschränken als die Beschäftigung mit Computerspielen.

Wir haben in unserer Gesellschaft inzwischen einen breiten Konsens darüber, dass Konflikte ohne Anwendung physischer oder psychischer Gewalt ausgetragen werden können und müssen. Das gilt zumindest für alle Konflikte innerhalb unserer eigenen Gesellschaft und für den Umgang mit den anderen EU-Mitgliedsländern bzw. zwischen demokratischen Staaten. In Bezug auf Krieg und Bürgerkrieg in anderen Regionen der Welt, auch und gerade da, wo wir es mit undemokratisch regierten Ländern oder so genannten »failing states« zu tun haben, sind wir noch nicht so weit. Hier wird auch von unserer eigenen Kirche noch mit Konstrukten wie »rechtserhaltender Gewalt« argumentiert, die polizeiliches und militärisches Handeln in einen Topf wirft.

Im Workshop von Andreas Reupert wurde auf dieser Tagung plausibel dargelegt, dass Egoshooter eine ganze Reihe typischer Bedürfnisse heranwachsender Jungen ansprechen. Es macht also wenig Sinn, diese auf die existierenden gewaltfreien Spiele (z.B. Wirtschaftssimulationen) zu verweisen, weil die wenig zur Befriedigung dieser Bedürfnisse beitragen⁴⁾. Aber wer einmal an einer gewaltfreien Aktion teilgenommen hat, weiß, dass dabei die Lust auf Abenteuer nach Herzenslust ausgelebt werden kann, Wettkampfaspekte und Gruppengefühl eine wichtige Rolle spielen und oft genug auch »Herausforderungen und Gefahren« erlebt werden können. Ein Computerspiel, in dem es darum geht, einen Castortransport gewaltfrei zu blockieren (die eine Rolle) oder mit polizeilichen Mitteln zu verhindern (Gegenrolle), würde vermutlich genau dieselben Bedürfnisse ansprechen wie Counterstrike.

Über Mahatma Gandhi wurde vor einigen Jahren ein erfolgreicher Kinofilm gedreht, der höchst spannende Szenen enthält und Gandhi als Helden und Vorbild darstellt. Wie wäre es mit einem Computerspiel, das den gewaltfreien Aufstand gegen eine Kolonialmacht oder einen Diktator mit der ganzen Vielfalt der gewaltfreien Aktionsformen »spielbar« macht?

Auch in der Fantasy-Literatur, die den Stoff für die meist gewalthaltigen Fantasy-Rollenspiele liefert, gibt es Beispiele für die Anwendung gewaltfreier Methoden. Terry Pratchett löst in einem seiner »Scheibenwelt«-Romane (»Fliegende Fetzen«) einen eskalierenden Konflikt, in dem alles auf eine bewaffnete Auseinandersetzung hinauszulaufen scheint, durch den Vorschlag, dass über Sieg und Niederlage durch ein Fußballspiel entschieden wird. Das geht zwar nicht ganz ohne fußballtypische Verletzungen ab, aber doch ohne Tote oder bleibende Schäden.

■ Wo stehen wir in fünf Jahren?

Dadurch, dass Filme zu interaktiven Spielen weiterentwickelt werden, Fernsehsendungen ZuschauerInnen direkt einbeziehen, virtuelle soziale Netzwerke persönliche oder telefonische Kontakte zu anderen Menschen teilweise ersetzen bzw. ergänzen, besteht die Gefahr, dass die virtuelle und die reale Welt für immer mehr Menschen nicht mehr richtig getrennt erlebt werden. Wenn das passiert, könnte virtuelle Gewalt tatsächlich in weitaus höherem Maße in die reale Welt zurückwirken als bisher.

Das von Herrn Stadlbauer erwähnte Computerspiel »The Witcher«, in dem der Verkauf von Waffen die Konsequenz hat, dass für das Spiel wichtige Figuren möglicherweise mit Hilfe dieser Waffen (virtuell) getötet werden und daher für die Bewältigung eines »Quests« nicht mehr zur Verfügung stehen, zeigt, dass Computerspiele auch die Chance bieten, die Folgen bestimmter Handlungen virtuell sichtbar zu machen. Einzelne Spieleentwickler scheinen hier schon weiter zu sein als der Bundesverband der Deutschen Industrie, der über die Frage, was mit den Produkten der deutschen »Sicherheits- und Verteidigungsindustrie« nach dem Verkauf eigentlich passiert, offensichtlich nicht weiter nachdenkt.

Terry Pratchett ist ein unter Jugendlichen viel gelesener Autor mit Millionenauflagen. Seine Scheibenwelt stellt vermutlich besondere Anforderungen an Programmierung und Grafik, hätte aber (ähnlich wie Mittel Erde aus der »Herr der Ringe«-Trilogie von J.R.R. Tolkien) gute Chancen, als Szenario für ein erfolgreiches Computerspiel zu dienen. Ich hoffe, dass es in fünf Jahren Scheibenwelt-Rollenspiele gibt, in denen Pratchetts vielfältige Figuren im Duktus seiner Bücher nicht immer konfliktfrei und nicht immer im strengen Sinn des Wortes gewaltfrei, aber doch ohne Gewalt um der Gewalt willen spannende Abenteuer bestehen bzw. schwierige »Quests« bewältigen.

Dr. Ute Finckh ist Forum Pazifismus-Redakteurin und Vorsitzende des Bundes für Soziale Verteidigung (BSV). Ihr Text basiert auf einem mündlichen Beitrag auf dem Abschlusspodium der Tagung »Mörderische Spiele? Gewalt in Computerspielen und ihre Alternativen«, die Ende September 2009 in der Evangelischen Akademie Thüringen stattgefunden hat. Auf dieser Tagung diskutierten Spieleexperten, PädagogInnen, MedienexpertInnen und Personen aus der Friedensarbeit darüber, was Kinder und Jugendliche an Computerspielen fasziniert, welchen Stellenwert Gewaltszenarien in bestimmten Computerspielen haben, welche Beziehung zwischen virtueller und realer Gewalt besteht und wie pädagogisch und gesellschaftlich mit gewalthaltigen Computerspielen umgegangen werden sollte.



⁴⁾ Vgl. http://www.reupert.de/index.php?option=com_docman&task=license_result&gid=210&bid=210&Itemid=38