

Teil des Systems - Krieg ist möglich

Woher stammt der folgende Text?

„Die Bundeswehr - Aufgabe mit Zukunft

In den letzten Jahren hat sich die sicherheitspolitische Lage in Europa grundlegend gewandelt. Dies ist nicht ohne Auswirkungen auf die Bundeswehr geblieben. Die Streitkräfte verändern sich. Umfang, Struktur, Aufgabenfelder und Einsatzmöglichkeiten werden neu definiert. Um ihren Auftrag erfüllen zu können, braucht die Bundeswehr jährlich rund 20.000 neue Zeitsoldaten - als Unteroffiziere und Offiziere.“

Man könnte ihn für einen Anwerbetext der Bundeswehr halten und genauer betrachtet ist es auch einer. Aber zunächst einmal befindet er sich auf dem Cover des Computer-Spiels *Helicopter Mission*, das zusammen mit vielen anderen auch damit wirbt, dass auf Echtheitssimulation und liebevolle [sic!] Detailgenauigkeit geachtet wurde. Wie u.a. die Sendung *Marschbefehl für Hollywood* in der ARD am 14.1.2004 (zu allerspäter, also möglichst unsehbarer Stunde!) zeigte, stecken hinter der Vermarktung von Kriegsspielzeug, entsprechenden Video- und PC-Spielen sowie Kinofilmen Interessen der Populärmachung von Militär und Krieg einerseits und der Einstimmung auf militärische Dauer-Präsenz andererseits. Auch ich habe das Ausmaß der Einflussnahme auf die Kinder unterschätzt, habe ich doch selber als Kind mit Cowboys und Indianern, Soldaten und anderen gegnervernichtenden Spielen gespielt. Harmlos? Nun, ich habe relativ lange gebraucht, um die Geschichte der Indianer anders zu sehen als in den nachgespielten Wildwestfilmen. Viele Menschen glauben heute noch, dass die Indianer wirklich Stirnbänder trugen – was ein vergleichsweise harmloses, aber medientypisches Missverständnis ist.

Virtuelles Töten

Dem Trugschluss der Harmlosigkeit dürfen wir Eltern nicht länger erliegen, vor allem angesichts speziell entwickelter PC-Spiele, die darauf „abzielen“ [sic!] die Tötungshemmung der Jugendlichen zu reduzieren. Und es funktioniert, wie die Erfolgsbilanzen des Pentagons zeigen. Nicht nur ein verstärkter Zulauf in Zeiten eines erfolgreichen militärverherrlichenden Kinofilms, auch die Fähigkeiten der Neurekrutierten sind auf dem Gebiet des Zielens und skrupellosen Abdrückens bereits weit „ausgebildet“. Darum sollten sich Eltern und Pädagogen solidarisieren und sich entschieden gegen die Gewöhnung an Militärmaterial, Strategiespiele und virtuelle Tötungsorgien stellen. Auch Gameboy-Spiele für die ganz Kleinen, bei denen der Gegner „ganz harmlos“ nur mit einem Stein erschlagen wird, um das Rennen zu gewinnen, sind problematisch. Betrachten Sie den „Spiel“verlauf genau! An welchen Werten orientiert sich ein Spiel? Wie gewinnt man es? (Wieso sind Spiele eigentlich immer gewinnorientiert?) Auf Kosten anderer? Bisher kann ich nur Tetris und ein Fußballspiel als harmlos einstufen, alle anderen Gameboy-Spiele sind kompetitiv und der Gewinn ist erst garantiert, wenn man nicht zimperlich mit einem „Hindernis“ umgeht, das es in irgendeiner Form immer gibt. Bezüglich des gezielten Tötungstrainings bei PC-Spielen verweise ich auf die kritischen Arbeiten des ehemaligen US-Offiziers Dave A. Grossman.

Die Lösung

Nachdem mein Sohn mir monatelang in den Ohren lag, er möchte auch so ein Computer- Spiel, wie seine Freunde sie alle haben, habe ich ihn beauftragt eines zu finden, das nicht mit Waffengewalt operiert und auch nicht so angelegt ist, dass man auf Kosten anderer gewinnen muss. Er hat fast 4 Monate gebraucht, um bei seinen Freunden eins zu finden: *Stranded*. Hoherfreut zeigte er mir dessen Funktionen und ich muss zugeben, dass das Hauptspiel „lediglich“ die Vernichtung der bedrohlichen Löwen verlangt, da man sonst selbst gefressen wird und außerdem durch den Verzehr desselben seine Überlebenschancen steigert, denn darum geht es in dem Spiel – durch Beeren sammeln, Jagen, Hütte bauen sichert man sein Überleben auf einer einsamen Insel. Wäre ich nun bössartig, könnte ich argumentieren, dass man hier auf „survival training“ eingestimmt wird, aber ich will es wohlwollend betrachten und bezeichne es mal als „nature freaking“. Ganz nebenbei kommt mir der Gedanke, ob die ständig präsente Angst vor dem Löwen wohl dem Gefühl unserer Ururvorfahren ähnelt, die sich der Natur mit ihren menschenbedrohlichen Geschöpfen sicher völlig ausgeliefert gefühlt haben, und deren Angst wir heute auf Grund jahrhundertelanger tiefer Traumatisierung anscheinend immer noch mit uns herumtragen, so dass wir sie gar gegen unsere Mitmenschen richten.

Varianten

Nun, bleiben wir beim Spiel. Mein interessiertes Kind zeigt mir noch ein zweites Spiel von der CD: hier müssen nun nicht Löwen „ganz harmlos“ mit Steinschleudern vernichtet werden, sondern ein Hanfi. „Was ist denn das?“ frage ich und werde prompt aufgeklärt: „Na der züchtet den Hanf.“ „Welchen Hanf?“ „Na den, den man zusammen mit den Beeren ernten kann, der steigert die Energie um soundsoviel Prozent [sic!!!].“ - und damit die Überlebenschancen. Uff, meine Desillusionierung ist überwältigend – vor allem für mich. Nach einer gewissen Erholungspause ertappe ich mich dabei, dass ich immer noch nach dem pädagogischen Wert dieses Spieles suche – im Glauben an das Gute im Menschen – da muss doch irgendwo einer sein. Oder?

Verzweifelte Suche

Ich erinnere mich wieder an einige solcher Momente eines gewissen Frustrationsgefühls. Da ließ eine wirklich kritische Mutter mir von ihrem Kind ein Spiel zeigen, bei dem man einen Vergnügungspark errichtet, wodurch man Punkte sammeln kann – also Gewinnen durch Konstruktion. Klingt schon recht gut – obwohl man immer noch gewinnen muss. Als sich die Mutter ziemlich überzeugt abwandte, führte es mir kurz vor, wie man durch Abbau der Brücken alle Menschen ins Wasser stürzen lassen kann, die dann kurz schreien und wild gestikulierend ertrinken, was zu einem für das Kind offensichtlich erfreulichen Punkteverlust führte. Also suchen wir etwas, wobei man was lernen kann – ein beliebter Trost noten-besorgter Eltern. Wie wär's mit Geschichte? Nun, historisch orientierte Spiele richten sich nach meiner Erkenntnis entwicklungs-logisch nach dem Fokus unserer Geschichtsschreibung – und der liegt nun mal wieder auf der Militärgeschichte. Ich muss gestehen, dass ich nicht sehr intensiv nach einem geeigneten PC-Spiel suche, weil ich – sicher durch mein medienpädagogisches Vorurteil geprägt - gar nicht will, dass meine Kinder so ihre Zeit verbringen und wichtige Erfahrungen gar nicht mehr machen. Vielleicht werde ich nicht dauerhaft verhindern können, dass sie bei ihren Freunden heimlich spielen – aber dann hoffe ich, wenigstens auf ein schlechtes Gewissen.

Solidarisierung der Erziehenden

Dabei wäre es so einfach, wenn sich die Erwachsenen einig wären. Es klappt mal mehr mal weniger, sich mit anderen Eltern zu solidarisieren. Dagegen höre ich bei meinen Vorträgen immer wieder: „Was soll man machen? Wenn es doch die anderen alle tun?“ Komisch, dass es keine Anführer des Herdentriebs zu geben scheint.

Angesichts der weltpolitischen Lage sollten wir aber entschieden gegen kriegsverherrlichende Filme, Kriegsspielzeug und PC-Spiele vorgehen. Auch die Military-Mode ist ein Baustein im System der Gewöhnung und selbst in Form der neuen, superweichen, natur-freakigen Birkenstocks „Arizona Camouflage“ tun sie ihre entsprechende Wirkung. Wir wissen, dass es auch andere Sektoren gibt, die durch den PC in die Kinderzimmer kommen – und das sollte uns nicht trösten.

Dagegen sollte uns das enorme Potenzial des Kundeseins wieder mehr bewusst werden. Aufklärung durch Wachrütteln - und das kann man in diesem Land, welches das Wohlbefinden seiner Bürger in Wirtschaftswachstumsraten misst, vor allem durch Warenboykott: ein adäquates Mittel zur Einflussnahme auf die Gestaltung entsprechender (Verkaufs-) Programme. Der Kunde ist König! Wenn wir den Schrott nicht kaufen, gibt es ihn auch nicht.