

This War of Mine – Spielbeschreibung und pädagogische Einsatzmöglichkeiten

Krieg ist ein vielfach präsentenes Thema in digitalen Spielen. Zumeist greifen Spieler*innen mit bis an die Zähne bewaffneten Figuren aktiv in das Kampfgeschehen ein und streiten für die Ziele einer beteiligten Kriegspartei. *This War of Mine* – in der Presse vielfach auch als „Anti-Kriegsspiel“ bezeichnet – geht hier einen anderen Weg.

Hintergrundgeschichte und Spielziele: Im Mittelpunkt steht eine kleine Gruppe von Zivilpersonen, die sich in der belagerten Stadt Graznavia in der fiktiven Republik Pogoren zusammenfindet. Dort tobt ein Bürgerkrieg zwischen Rebellen und Militär, und mittendrin gründen die Spielfiguren in einer verfallenen Ruine eine Schicksalsgemeinschaft, die fortan gemeinsam ums Überleben ringt. Mit mindestens einer Spielfigur muss bis zum Kriegsende durchgehalten werden, dann ist das Spiel gewonnen. Wann das genau sein wird, ist jedoch unklar. Bis dahin gilt es Tag für Tag, die Grundbedürfnisse der Spielfiguren zu erfüllen: Hunger stillen, Gesundheit erhalten, Depression abwenden. Den Spielenden steht dabei im Umgang mit Spielfiguren und Nicht-Spieler-Charakteren eine ganze Bandbreite an Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung – vom hilfsbereiten Altruisten bis zur skrupellos-gewaltbereiten Egoistin können sie unterschiedliche Strategien und Positionen auswählen. In der Regel gibt es zeitnah ein Feedback zu ihren Handlungen, wodurch die Spielenden zum Nachdenken und zur Reflexion der eigenen Entscheidungen veranlasst werden. Immer wieder stehen sie vor der Entscheidung, im Interesse des Überlebens der eigenen Gruppe andere Menschen bestehlen, ausrauben oder gar töten zu müssen, während die Spielfiguren die Taten wohlwollend, wütend oder auch traurig kommentieren. Einmal getroffene Entscheidungen können nicht revidiert werden, und auch wenn eine Spielfigur stirbt, gibt es keine zweite Chance. Damit steigt der Grad der Verantwortung erheblich, den die Spielenden für ihr Spielhandeln übernehmen müssen. Sie sind stets dazu angehalten, besonders genau abzuwägen, wie sie sich in den verschiedenen dilemmatischen Situationen entscheiden.

Spielverlauf und ethische Relevanz: Im Spielverlauf gibt es je nach Tageszeit unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Bei Nacht wird die Umgebung erkundet und nach brauchbaren Objekten abgesucht, tagsüber hält sich die Gruppe im eigenen Unterschlupf auf und nutzt die Ressourcen, die zuvor gefunden oder erbeutet wurden, u.a. Nahrungsmittel, Medikamente, Baumaterialien und Bücher. Dabei müssen an verschiedenen Stellen im Spiel moralische Entscheidungen getroffen werden. Beispielsweise klopfen in unregelmäßigen Zeitabständen andere Menschen an die Tür und bitten um Hilfe. Konzentrieren wir uns nun auf unser eigenes Überleben, oder tasten wir unsere äußerst knappen materiellen und personellen Ressourcen an bzw. setzen unsere Spielfiguren den draußen drohenden Gefahren aus? Andere Leute fragen, ob wir sie in unsere Gruppe aufnehmen möchten. Können wir ihnen wirklich vertrauen oder führen sie Ungutes im Schilde? Ein Händler bietet uns verschiedene Waren im Tauschgeschäft an. Läuft das fair ab oder werden wir hier über's Ohr gehauen? Immer wieder entstehen solche dilemmatischen Entscheidungssituationen, deren Folgen in der Regel nicht eindeutig absehbar sind und aus denen es keinen eindeutig richtigen Ausweg gibt. Auch auf den nächtlichen Streifzügen haben Spielende die Wahl: Möglichst geräuschlos Gegend und Gebäude erkunden und dabei allen Menschen ausweichen? Oder mit gezogener Waffe die offene Konfrontation suchen? Nur solche Gegenstände mitnehmen, die für andere mutmaßlich ohne Bedeutung sind? Oder auch als „Privatbesitz“ gekennzeichnete, für das Erreichen der Spielziele ungemein wertvolle Objekte stehlen? Prioritäten müssen auch innerhalb der Gruppe bei der Bedürfniserfüllung der einzelnen Spielfiguren gesetzt werden, so dass sich die Spielenden verantwortlich dafür zeichnen, einige Spielfiguren erkennbar unter Hunger, Krankheit, Verletzung, Müdigkeit oder Traurigkeit leiden zu lassen, weil ganz einfach die Ressourcen fehlen, um alle zufriedenzustellen. Das Spiel zwingt die Spielenden förmlich, das eigene Vorgehen genauestens zu überdenken und die getroffenen Entscheidungen im Vor- wie im Nachhinein zu reflektieren. Und ständig tauchen dabei die gleichen Fragen auf: Was darf man tun, was nicht? Gelten im Krieg andere moralische Maßstäbe als zu Friedenszeiten? Kann man in einer solchen Extremsituation überhaupt von richtigem bzw. falschem Handeln sprechen?

Pädagogische Einsatzmöglichkeiten: *This War of Mine* eignet sich hervorragend für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen in verschiedenen Settings. Je nachdem, welche zeitlichen Ressourcen zur Verfügung stehen – die Gesamtspieldauer beträgt in den meisten Fällen etwa vier bis sechs

Stunden –, können die Spielenden eine Partie mit dem ersten Tag beginnen, im freien Spiel das Geschehen erkunden und die zufällig generierten Entscheidungssituationen durchleben. Im Spielumfang enthalten ist aber auch ein Editor, der die Vorbereitung eigener Spielsequenzen ermöglicht. (Für weitere Informationen hierzu können Sie gerne Kontakt zum Autoren aufnehmen.) Dabei können im Vorhinein z.B. bestimmte Konstellationen aus Spielfiguren und Locations festgelegt werden, die im Spiel vorkommen sollen. Somit lässt sich präzise vorherbestimmen, mit welchen konkreten dilemmatischen Entscheidungssituationen die Spielenden später konfrontiert werden. Ebenfalls variiert und an die Gruppengröße angepasst werden kann der Modus der Entscheidungsfindung. Denkbar sind hier sowohl Abstimmungen aller Beteiligten als auch eine Aufteilung der Gruppe. Dabei fungiert eine Person als Spieler*in, während die anderen eine beratende Rolle einnehmen, so dass möglichst alle Entscheidungen, seien sie nun eher pragmatischer oder eher moralischer Natur, miteinander besprochen und gemeinsam getroffen werden. Je nach Gruppengröße kann auch noch eine dritte Gruppe gebildet werden, die das Spielgeschehen beobachtet und sich dazu Notizen macht, wie die anderen vorgehen. Ein Rollenwechsel nach einer bestimmten Zeit ist hier problemlos durchführbar. Im Anschluss an den Spielprozess reflektieren alle Gruppen aus ihrer Perspektive in einem gemeinsamen Gruppengespräch das Erlebte, insbesondere die im Spielverlauf getroffenen moralischen Entscheidungen und deren Auswirkungen auf den Fortgang des Spielgeschehens, wobei den Jugendlichen genügend Raum für Meinungs- und Gefühlsäußerungen gegeben werden sollte. Sofern eine entsprechende technische Ausstattung vorhanden ist, können die Spielsessions auch auf Video aufgezeichnet und relevante Ausschnitte anschließend gemeinsam angeschaut werden, wodurch eine detailliertere Analyse der Reaktionen und Äußerungen im Kontext des Spielgeschehens ermöglicht wird.

Einsatz in der Schule: Kompatibel mit schulischem Unterricht ist *This War of Mine* zum einen aufgrund der anpassbaren Zeitstruktur, zum anderen weil die Spielinhalte an das Curriculum verschiedener Fächer anschlussfähig sind. So verweisen u.a. die Eigennamen der Orte und Figuren – wenngleich das Setting des Spiels fiktiv ist – auf eine sehr reale Situation: die Jugoslawienkriege der 1990er-Jahre, womit sich z.B. eine Brücke zum Geschichtsunterricht schlagen ließe. In Sozialwissenschaft/Sozialkunde kann sich an das gemeinsame Spielen eine Diskussion von durch das Spiel aufgeworfenen Themen wie den gesellschaftlichen Folgen bewaffneter Konflikte anschließen, beispielsweise im Hinblick auf die Auswirkungen des Zusammenbruchs ziviler Ordnungsstrukturen auf das Leben und das moralisch-ethische Empfinden der Bevölkerung. Da es in *This War of Mine* an manchen Stellen zur Erreichung der Spielziele erforderlich sein kann, Gewalt gegen Zivilist*innen anzuwenden, kann eine solche durchaus auch als problematisch zu beurteilende Spielsituation kritisch reflektiert und dabei z.B. das Thema der Gültigkeit von Recht und Gesetz in Kriegszeiten besprochen werden. Für die Fächer Philosophie, Ethik und Religion kann es zum einen spannend sein, sich allgemein mit den ethischen Grundlagen zur Entscheidungsfindung auseinanderzusetzen und Fragen nach einer deontologischen oder konsequentialistischen Herangehensweise im Sinne Immanuel Kants oder Jeremy Benthams zu stellen: Nach welcher Leitfrage richten die Jugendlichen ihr Spielhandeln aus – „was darf ich tun“ oder „was will ich erreichen“? Zum anderen können die konkreten ethischen Dilemmata besprochen werden, die im Rahmen der Spielhandlung auftreten und bei denen sich die Spielenden regelmäßig zwischen dem Wohl der eigenen Spielfiguren und dem der Nicht-Spieler-Charaktere entscheiden müssen.

Einsatz in der Jugendarbeit: Auch in der Jugendarbeit kann *This War of Mine* sinnvoll eingesetzt werden, da es, wie oben beschrieben, einen Zugang zu einer Reihe unterschiedlicher Themen eröffnet. Zusätzlich bietet das Spiel die Möglichkeit einer vergleichsweise als realitätsnahen empathischen Erfahrung der Lebensumstände von Zivilpersonen während eines bewaffneten Konflikts, mit denen Jugendliche vielfach in den Nachrichten konfrontiert werden. Auf diese Weise können z.B. die Ursachen von Flucht und Migration besser nachvollzogen werden. Es erscheint in jedem Fall sinnvoll, die Jugendlichen im Vorfeld für das Themenfeld zu sensibilisieren, um die Grundlage für Reflexionsgespräche während des Spiels und/oder nachträglich zu legen. Gleichwohl kann *This War of Mine* einen Auftakt markieren, um auch andere ethisch relevante Schlüsselsituationen in digitalen Spielen, die von Jugendlichen selbst gespielt und genannt werden, zu diskutieren und zu reflektieren oder sogar gemeinsam durchzuspielen.