

Friendly Fire

Virtuelle Kämpfe und reale Kriege

Für die Studierenden und die Arbeitsgruppe um Jürgen Fritz und Winfred Kaminski (Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften) war es eine enorme Herausforderung, aus einem normalen Hochschulseminar eine wissenschaftliche Tagung zum Thema "Krieg und Medien" zu planen. Nachdem allerdings durch die Zusammenarbeit mit der *Landeszentrale für politische Bildung NRW* für die Finanzierung gesorgt war, konnten Tanja Witting und Heike Esser, in deren Händen die wesentlichen Aufgaben lagen, sich in die Arbeit stürzen. Es galt, Orte, Zeiten und Personen zu koordinieren, es galt aber auch, Fachleute zu gewinnen. Denn die Tagung "Friendly Fire" (Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften am 20.5.2003) sollte ihren Gegenstand möglichst breit präsentieren und viele Facetten ansprechen.

Gleich zu Beginn der Tagung wurde durch das Eröffnungsreferat des Rektors Prof. Dr. Joachim Metzner, ein anspruchsvolles Diskussionsniveau vorgegeben. Seine Ausführungen zu Wort und Begriff *friendly fire*, dessen Konnotationen, Herkunft und Parallelbegriffe, brachten für die Zuhörerschaft Neues und Überraschendes. Vor allem aber wurde deutlich, daß die Sprache des Militärs immer "politisch" ist und daß es sich gezielt daran macht, Wörter zu "besetzen". Joachim Metzner zeichnete die Strategien der Verharmlosung durch Sprache nach und machte sie erkennbar.

Hieran schlossen sich aus linguistischer Sicht die Überlegungen von Prof. Joachim Kindt (Universität Bielefeld) unmittelbar an. Er diskutierte die illegitimen Argumentations- und Emotionalisierungsstrategien in der öffentlichen Rede vor und während des Irak-Konflikts. Um diese einsichtig zu machen, untersuchte er die Grundstrukturen politischer Diskussion und konnte im Rückgriff auf die analytischen Mittel der Rhetorik seit Aristoteles die typischen logischen Schlußmuster aufzeigen, und über ihre Angemessenheit in der jeweiligen Gebrauchssituation diskutieren. Durch den Hinweis auf die rhetorischen Mittel der Militärs und Politiker schon während des ersten Golfkriegs (1991) wurde deutlich, daß zwar auch offensichtliche Manipulationen vorliegen. Aber schwerwiegender, weil schwerer zu durchschauen, scheinen Joachim Kindt die eher verdeckten Argumentationsstrukturen und Schlußfolgerungen auf der Basis etwa von Analogieschluß, Autoritätsschluß, geschichtlicher Fehlschluß, moralischer Schluss, Induktionsschluss etc. Nicht zuletzt war interessant, daß auf diese Weise auch die Äußerungen der Kriegsgegner zu untersuchen wären. Der Referent möchte mit seinen Analysen dahinwirken, daß die politischen Akteure zukünftig eine auf "kooperativen Erkenntnisgewinn angelegte Argumentation" bevorzugen.

Professor Gerhard Vinnai (Uni Bremen) entwickelte in seinem Vortrag anschließend auf psychoanalytischer Basis Thesen zu den sozialpsychologischen Hintergründen von Krieg und Terrorismus. Er rückte folgende Aspekte in den Blick: das Phänomen des "heiligen"

Krieges, die Aufhebung des Tötungstabus und seine weitreichenden Folgen, die Rolle der sozialen Kollektive (insbesondere die der Kämpfer und ihre erotisch-sexuelle Grundierung) und auch die Bindung bestimmter Formen von Männlichkeit an den Krieg (Bewährungs- und Abenteuerphantasien). Gerhard Vinnai konnte erklären, daß ein Teil der militarisierten Gewalt sich den Ohnmachtserfahrungen weiter Bevölkerungsgruppen verdankt, d.h., daß deren Gefühlslagen gewissermaßen instrumentalisiert werden können.

Die morgendlichen, eher theoretischen Beiträge wurden am frühen Nachmittag durch das gemeinsame Tun in Arbeitsgruppen abgelöst, sei es zur Friedensbildung, sei es zu Rolle und Funktion einer Tageszeitung und zu den (Kriegs-) Computerspielen. Es war spannend, daß in der AG zum Medium Zeitung ein Mitglied der Chefredaktion des "Kölner Stadtanzeigers" mitwirkte und bereitwillig Auskunft gab über die Besonderheit von journalistischer Arbeit unter den prekären Bedingungen von militärischer Zensur und Kriegsgeschehen.

Des weiteren stellte Hartmut Gieselmann, Redakteur der Computerzeitschrift *c't*, über die Computerspiele *Command & Conquer*, *Falcon 4* und *Counterstrike* die These auf, daß durch sie der Weg vom spielerischen Umgang mit virtuellen Waffen zu realem Krieg verkürzt würde. Prof. Dr. Jürgen Fritz übernahm dann die Aufgabe, eine Gegenposition vorzustellen und monokausale Wirkungsvermutungen zurückzuweisen. Gleichwohl bleibt augenfällig, daß Ego-Shooter, Duell-Fighter oder Space-Shooter bei männlichen Jugendlichen zu den beliebtesten Genres gehören. Was fasziniert diese Gruppe? Dazu meinte Jürgen Fritz, es sei nicht zuletzt die hohe Spielqualität und die damit verbundene Herausforderung an die Spieler in diesen Spielen zu bestehen. Er steht dafür ein, daß wir unterscheiden müssen zwischen der wissenschaftlichen Untersuchung eines gewalthaltigen Spiels und der ganz anders gelagerten Frage nach den pädagogischen oder gar ästhetischen Bewertungen zum Beispiel von *Counterstrike*. Die Redakteurin der Zeitschrift "Gamestar", Petra Schmitz, zeigte dann den Zuhörern, daß selbst "kriegslüsterne" Spiele *als Spiele* zu betrachten sind und die Spieler sich nicht kurzschlüssig etwa bei *Black Hawk Down*, das auf Ereignisse in Mogadischu zurückgreift, mit dem auf dem Bildschirm Sichtbaren einverstanden zeigen. Ihre Erfahrungen mit den Spielern erlauben die Aussage, daß es denen auf das gute Spiel und das Training ihrer Spielfähigkeiten ankomme. Auch die Erziehungswissenschaftlerin Dr. Ulrike Pilarczyk (Universität Potsdam) hat in ihren Überlegungen hinsichtlich der Gewalthaltigkeit von *DOOM* oder *Quake* die Unterstellung bestritten, daß diese Spiele Jugendliche auf Gewalt hin ausrichteten. Diese Spiel konditionieren - entgegen dem Augenschein - nicht zu Killern. Pilarczyk deutete darauf, daß gerade die LAN-Parties den "sportlichen Wettkampfcharakter" hervorheben und das gemeinsame Spielen. Ganz gleich jedoch, ob 3D-Action-, 3D-Ego-Shooter, Reaktions- oder Geschicklichkeitsspiel, Adventure oder Strategiespiel - im Mittelpunkt stehen der Erwerb von Geschicklichkeit und Kombinationsfähigkeit und gefordert sind die Fähigkeit zu reagieren, zu entscheiden und zu

planen. Aber Ulrike Pilarczyk trug zudem vor, daß in pädagogischer Hinsicht sehr wohl Altersangaben zu beachten und nach Geschlechtsvorlieben zu fragen wäre. Die weitverbreitete Meinung, daß Transfers von Handlungsmustern oder Einstellungen aus der virtuellen Welt des Computerspiels in die Wirklichkeit der einzelnen Spieler stattfänden, kann empirisch allerdings nicht bestätigt werden. Zwar werden die Spielaktionen in Action-Spielen oftmals als "Gegner erledigen" benannt, das aber ist im Grunde das Spielprinzip so ziemlich aller klassischen regelgeleiteten Spiele angefangen bei "Mensch ärgere Dich!", über "Schiffe versenken" bis hin zum "Schach". LAN-Parties zeugen zusätzlich vom Gemeinschaftssinn der Jugendlichen, es sind nämlich nicht zuletzt soziale Ereignisse und ein genuines Produkt der jugendkulturellen Szene. Computerspiele sind längst zur selbstverständlichen kulturellen Ausdrucksform geworden. Deshalb auch hält Ulrike Pilarczyk eine "generelle Bedrohung durch Medien" für eine Schimäre. Allenfalls sei es so, daß der provokative Gestus der Genres, der durch die "fragwürdigen" Inhalte in das Spielen kommt, den Spielreiz erhöhe. Darum kann für das pädagogische Fazit nicht heißen "Schutz vor Medien", sondern Entwicklung und Entfaltung von Entscheidungs-, Gestaltungs- und sozialen Kompetenzen. Den Abschluß der Veranstaltungen bildete ein Vortrag des Politikologen und Irak-Experten Dr. J. Hippler (Universität Duisburg/Essen). Er präsentierte unter der Überschrift "Verführerische Aktualität" Gedanken zu der Doppelrolle als Wissenschaftler und Medienmensch und deutete an, daß die massenmediale Expertokratie zum Teil lächerliche, aber auch zum Teil sehr fragwürdige Seiten habe. Es kommt nämlich bei Medienaussagen nicht immer auf die Präzision und Richtigkeit des Gesagten an, sondern die Hauptsache sei, man sei medienadaptierbar. Für die zeitweise bis zu 100 Konferenzteilnehmer erlaubte der Tag Stunden intensiver Diskussion und des Lernens und noch beim allerletzten Abendvortrag erlahmte das Diskussionsinteresse nicht.

Winfred Kaminski